

第44回 日野市民庭球大会

日 時 平成18年11月3日
5日・12日・19日
(予備日 11月23日・26日)

会 場 市営多摩平コート他

主催 日野市教育委員会
主管 日野市体育協会
日野市テニス協会

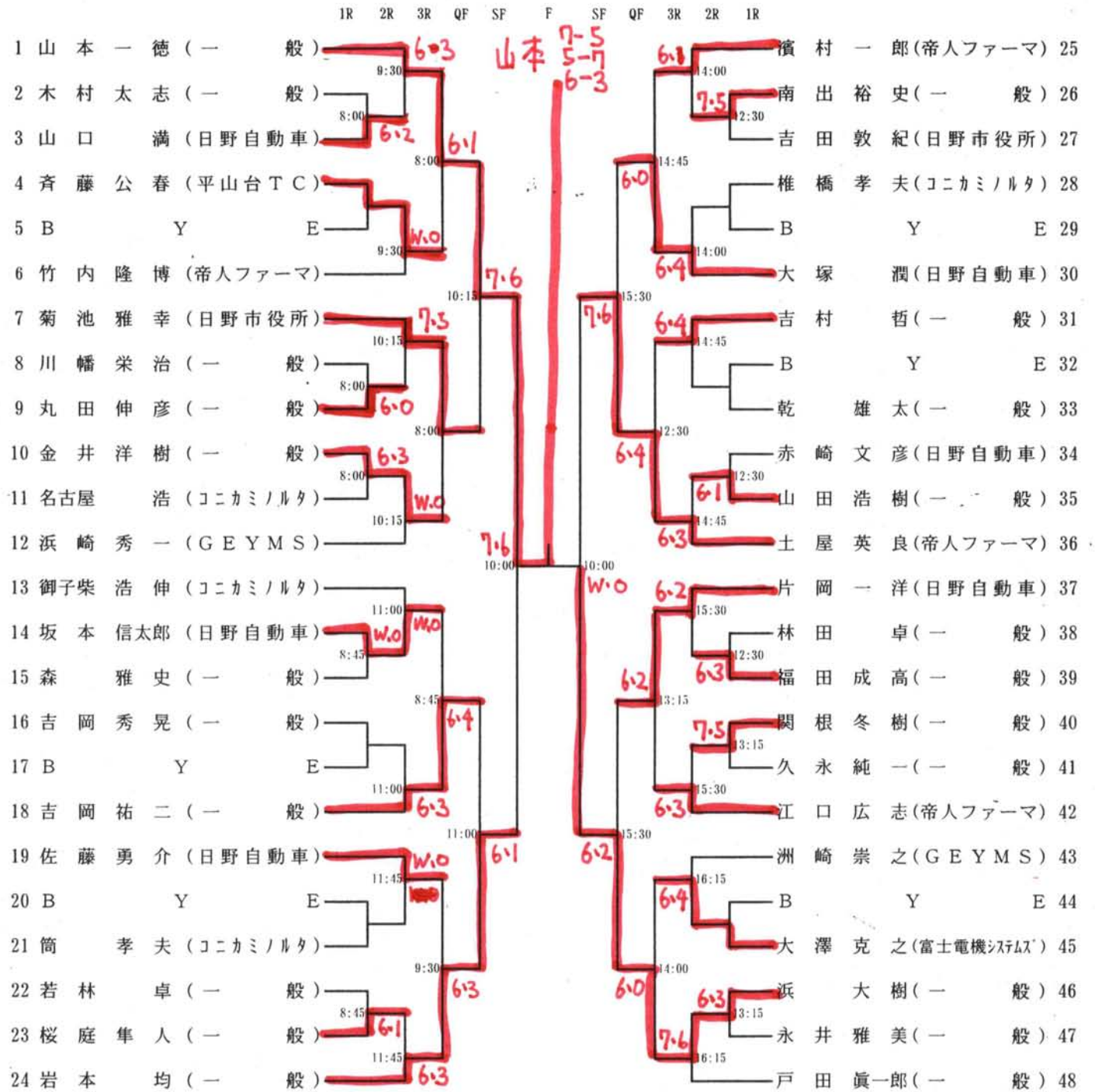
注 意

- 1 今大会は、オーダー・オブ・プレイ方式を採用しています。選手の方は集合時間に参集し各会場のオーダボードに従って試合を行って下さい。
- 2 試合は、各種目とも、決勝のみ3セット（6ゲームオールタイブレーク）とし、他は全て1セット（6ゲームオールタイブレーク）とします。（使用球は、ブリヂストンXT-8）
- 3 試合開始予定時刻の30分前にコートに到着して、届け出て下さい。
試合開始予定時刻にコートに不在のときは、失格とします。
（各コート共、試合時刻に変更がある場合もありますから、コートマネージャーの指示に従って下さい。）
- 4 試合は、日本テニス協会規則に従って行います。
（ウォームアップはサーブ4本、ゲームとゲームの間は1分30秒以内、ポイントとポイントの間は20秒以内、コーチ及び観客によるプレーヤーへの指示及び拍手以外の応援は禁止されています。）
各セットとも、第1ゲーム終了後は、休憩（1分30秒）せず、すぐエンドを交代して第2ゲームを始める。休憩は、第3ゲーム終了後から取れる（1分30秒）。
※第1ゲーム終了後のエンド交代は、タイブレーク中のエンド交代と同じ要領である。
ベンチへ座ることは許されない。
- 6 審判はすべてセルフジャッジとします。試合が終わった後は、試合球を持って、結果を本部に報告して下さい。
- 5 テニス規則上による問題は、各コートのコートマネージャーがレフェリーに変わって決定いたしますが、最終的な決定はレフェリーが責任を持って行います。
- 7 天候、その他による大会の採否についての電話等による問い合わせは、一切おことわりします。（直接自身で会場に出かけて確認して下さい。）
- 8 雨天の場合、11/3→11/12になり、11/5は予定通り行います。
また、11/5が雨天の場合は、11/5→11/12となり11/12→11/19になります。
11/3、11/5の両日が雨の場合は11/12が1日目となります。
最新情報は日野市テニス協会ホームページ<http://www.hino-tennis.org>に随時掲載されます。
- 9 本大会は事業所のご好意によりコートをご提供いたしております。施設等の利用については、コートマネージャーは勿論、その事業所の職員、警備員等の指示に必ず従って下さい。
- 10 コート内には球拾いの方1面につき2人しか入場出来ません。
- 11 市営多摩平コート、市営旭が丘コート、日野自動車コート、コニカミノルタコートは駐車場がありません。車でのご来場はご遠慮下さい。
- 12 日野市在住・在勤・在学でない方は、この大会には参加できません。不正の場合、試合を中止致します。
- 13 入賞者（1位・2位・3位）には賞状・賞品を授与します。
- 14 各コート共更衣室はありません。
- 15 **多摩平コート4面は、ナイターを使用致します。日没終了ではありませんのでご注意下さい。**

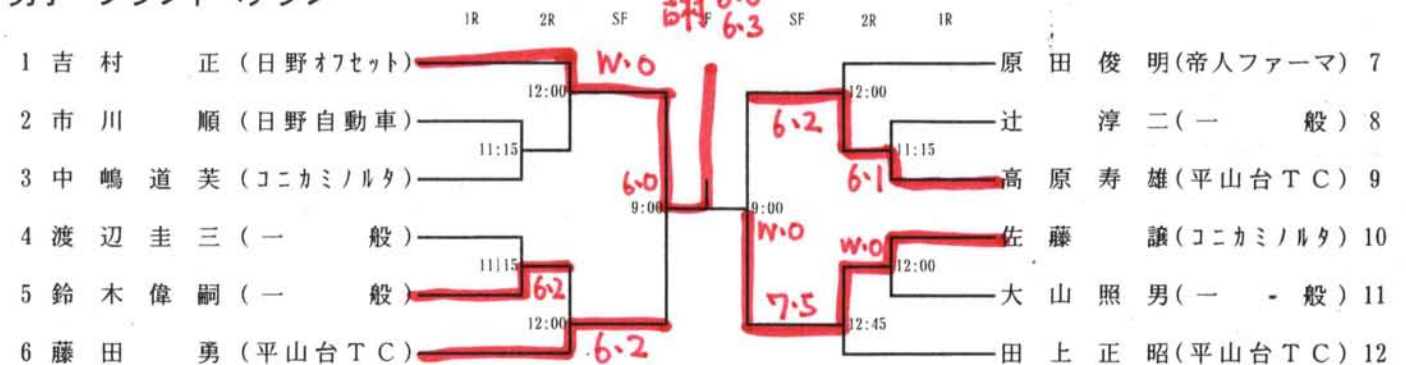
大会役員

大会会長	田口直	レフェリー	萩原恒夫	丸山寛
大会副会長	由良和雄	アシスタント・レフェリー	鈴木晃郎	
〃	加島俊雄	運営委員	竹内隆博	相川芳輝
〃	吉成順次		高田誠司	長谷部一志
顧問	下村按理		堀洋明	佐々木裕司
大会委員長	吉村正		本田八重子	五十嵐園子
大会副委員長	徳田雅信		星野令	稲葉麻由美
			平君子	伊達真二
			村上春美	勝山和仁
			高橋徹	中野多喜子

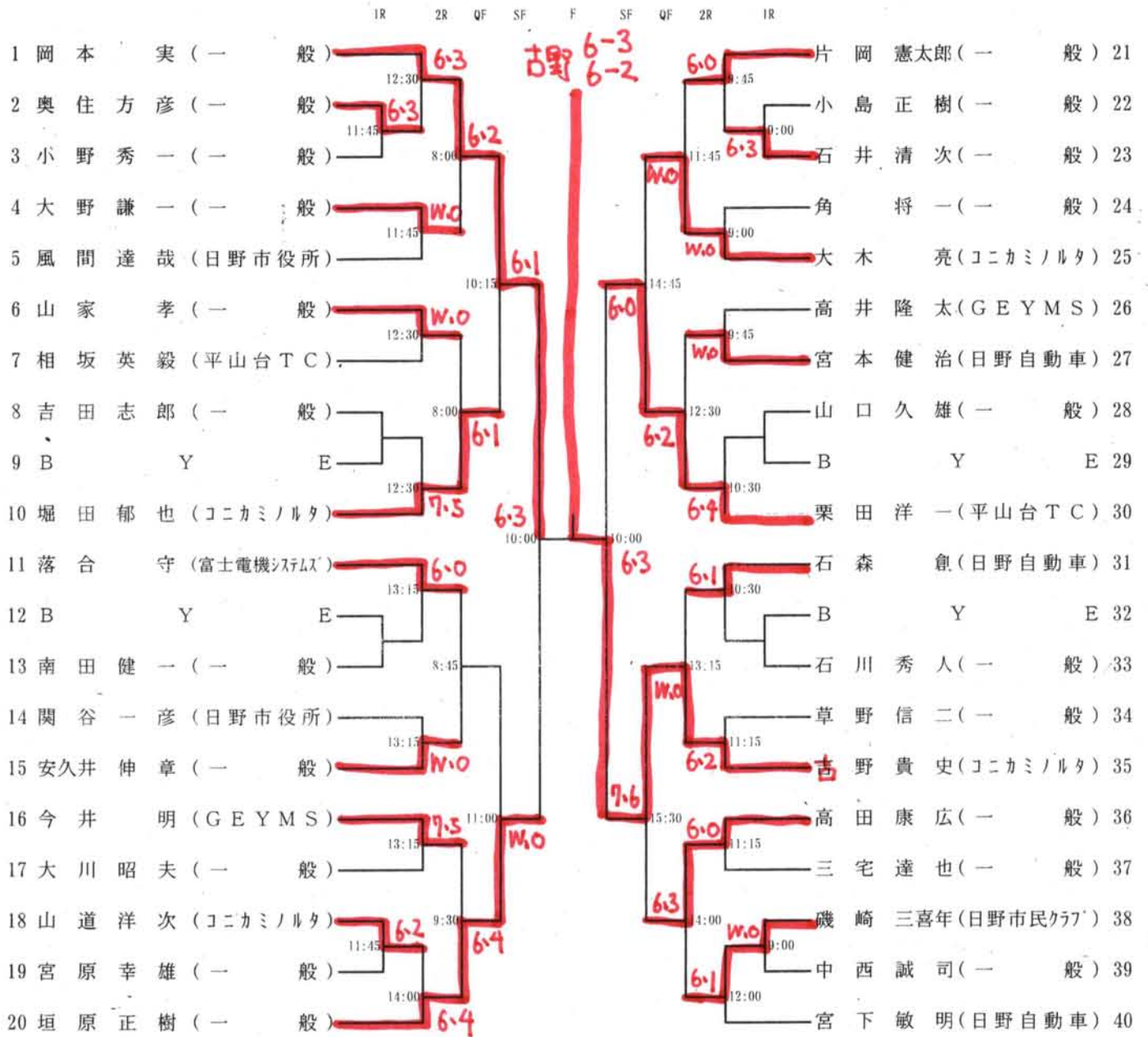
一般男子 A級



男子 グランドベテラン



一般男子 B級

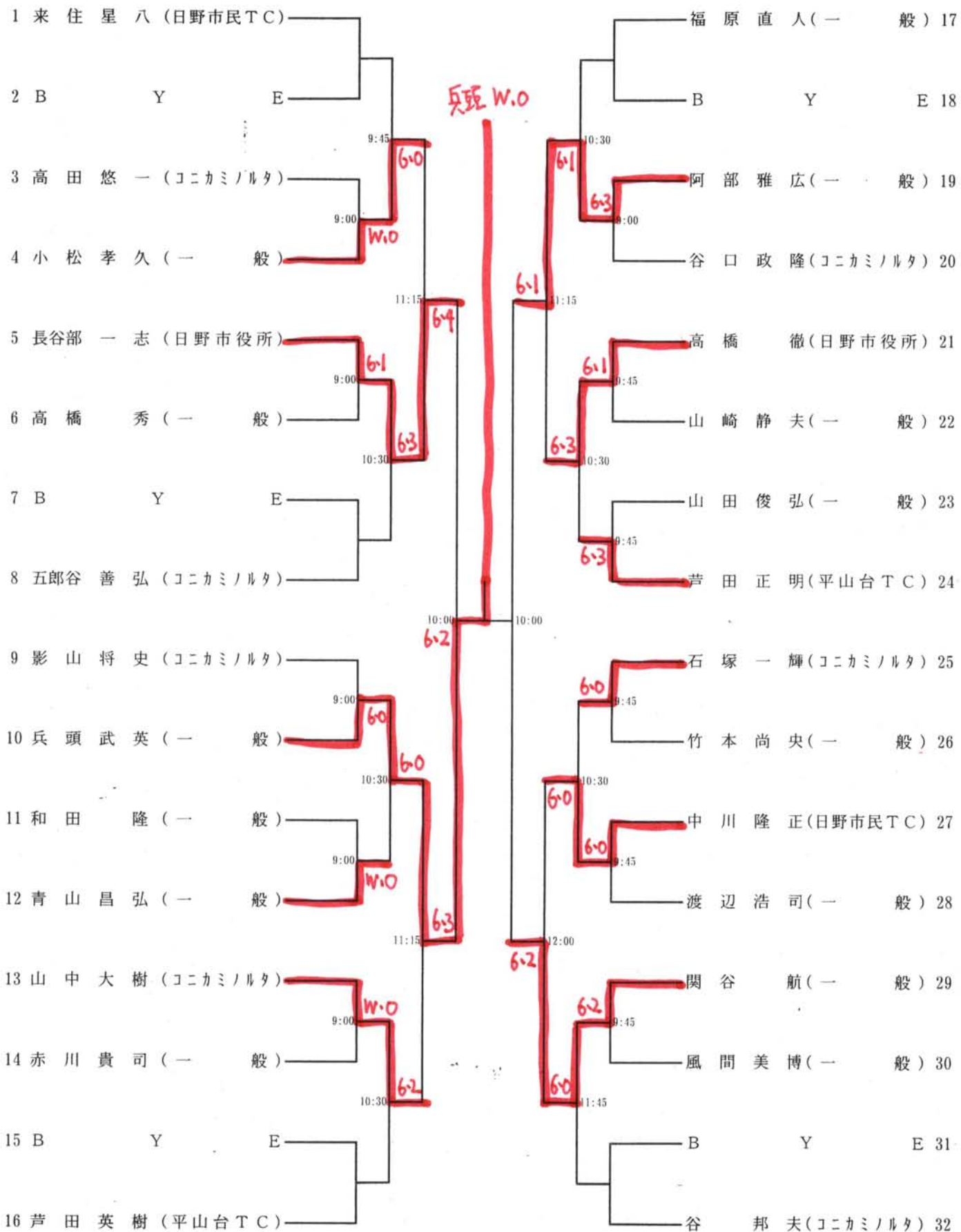


壮年男子

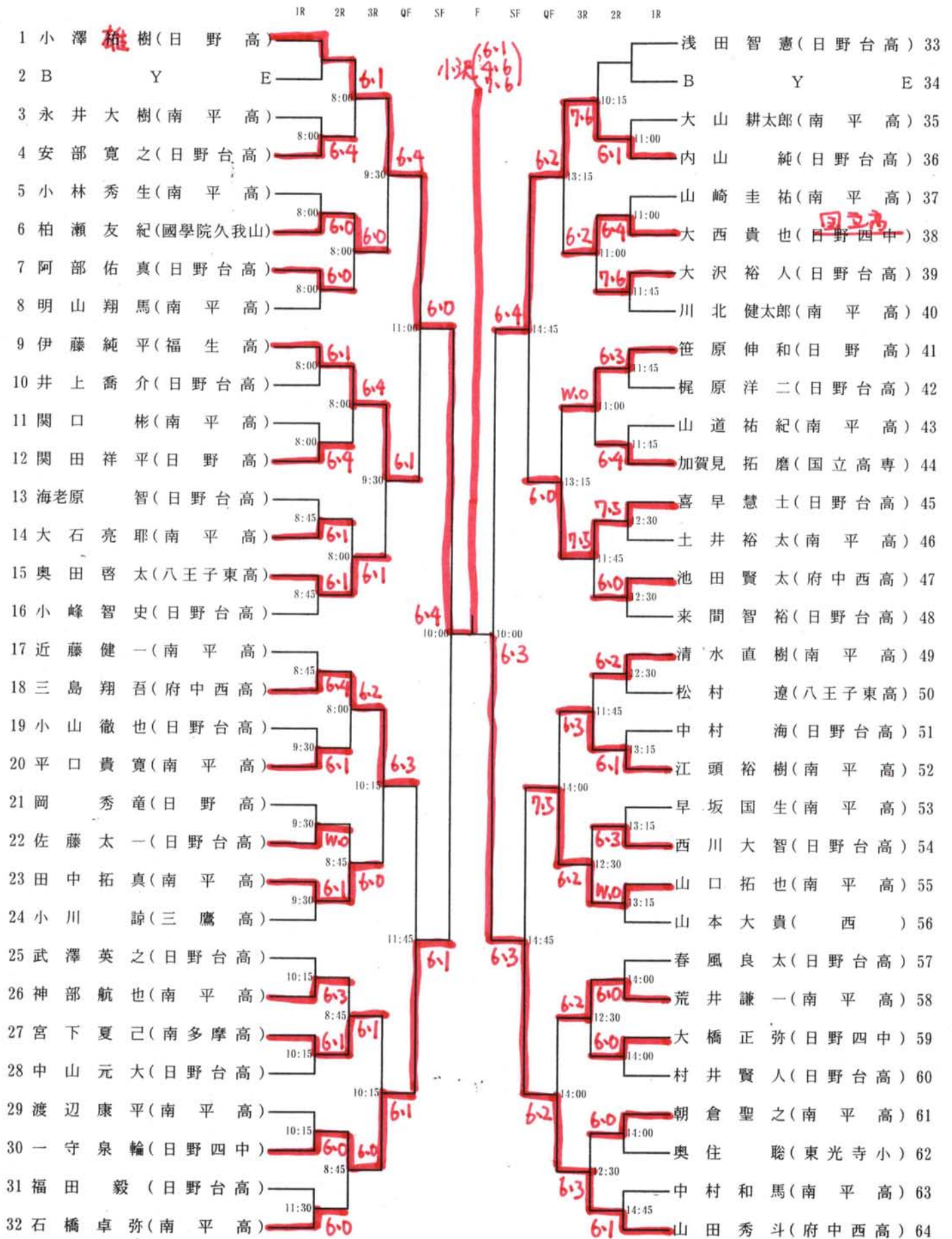


一般男子 D級

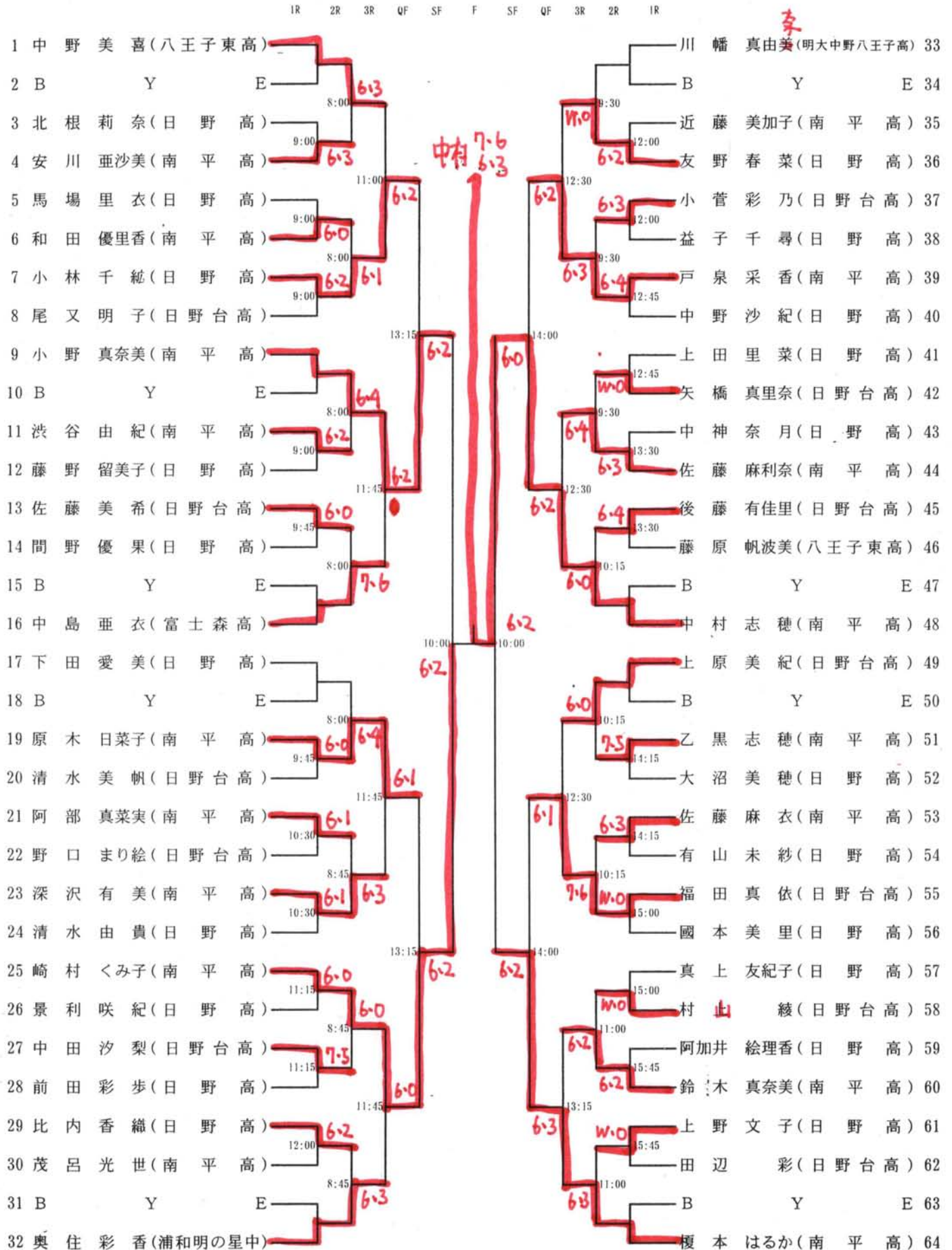
1R 2R QF SF F SF QF 2R 1R



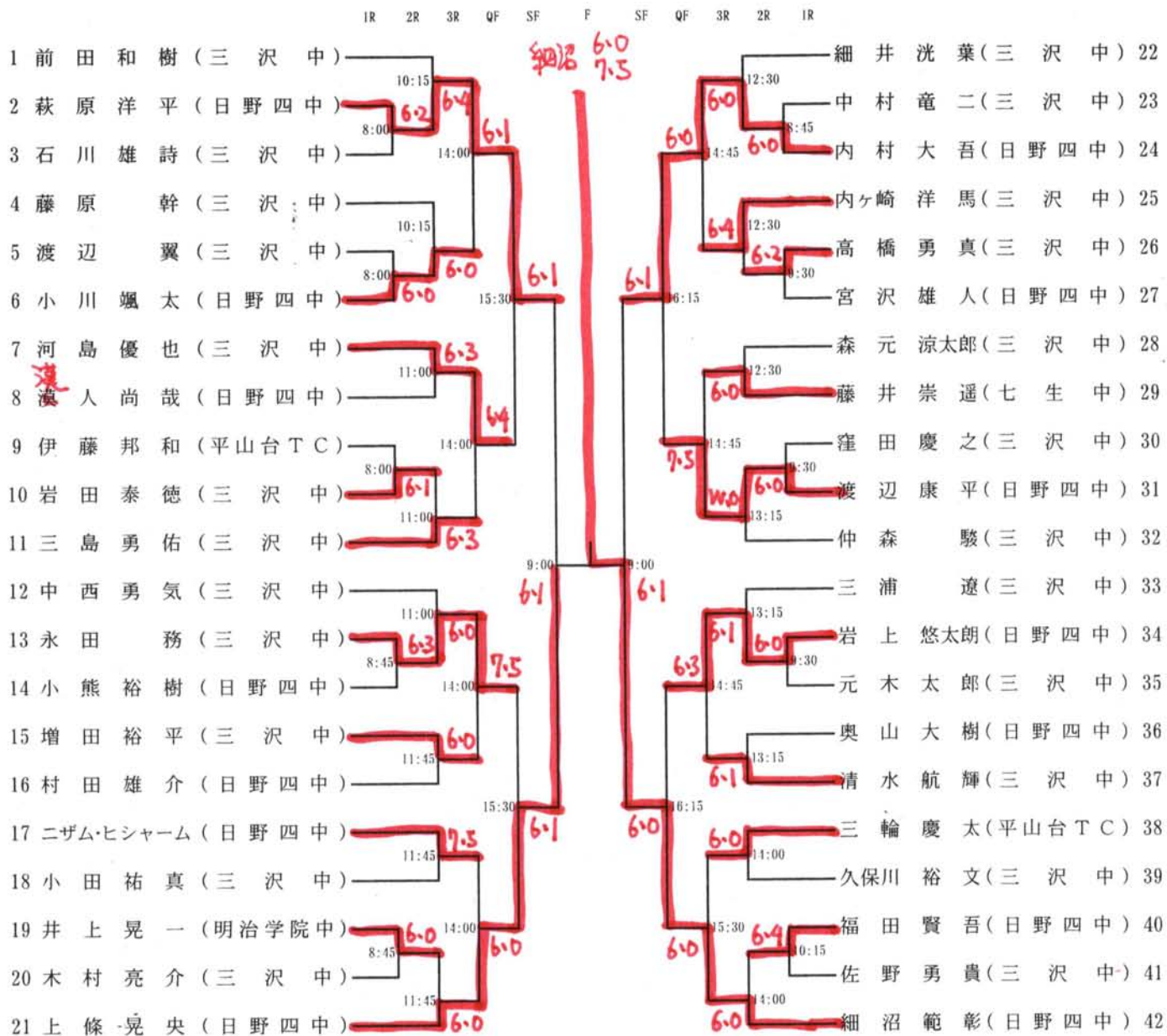
ジュニア (高校男子)



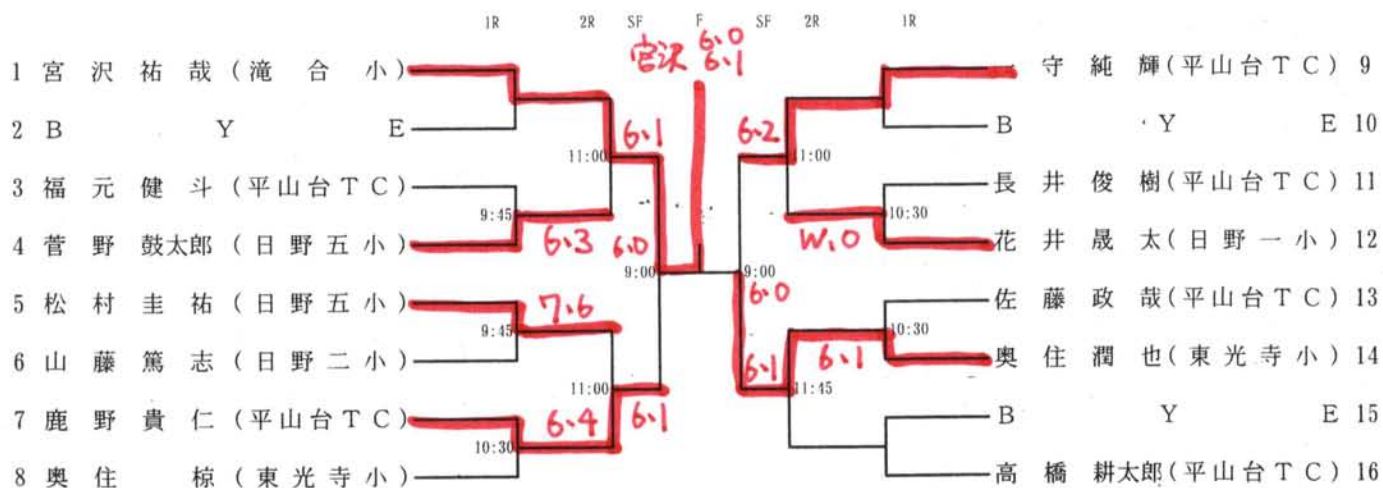
ジュニア (高校女子)



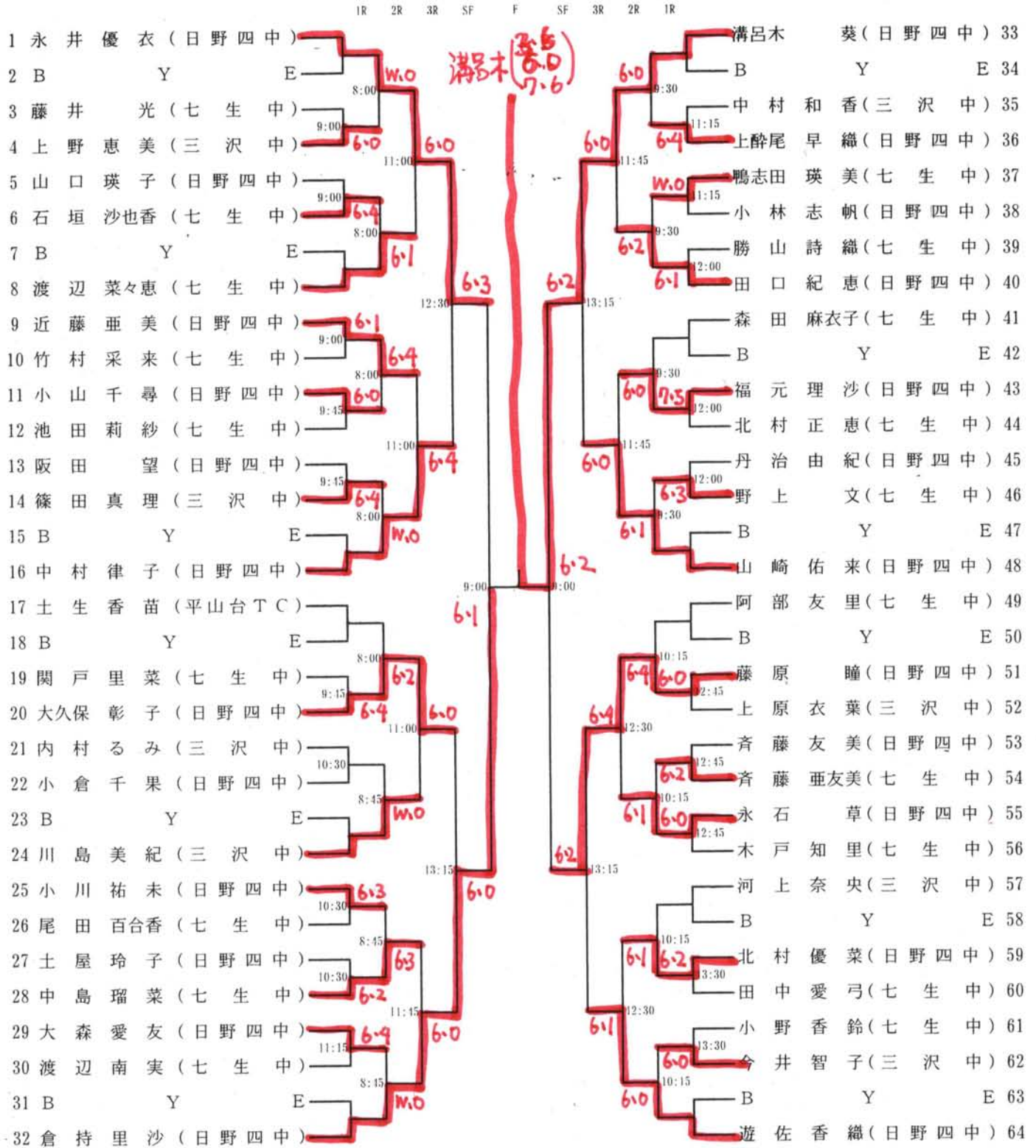
ジュニア (中学男子)



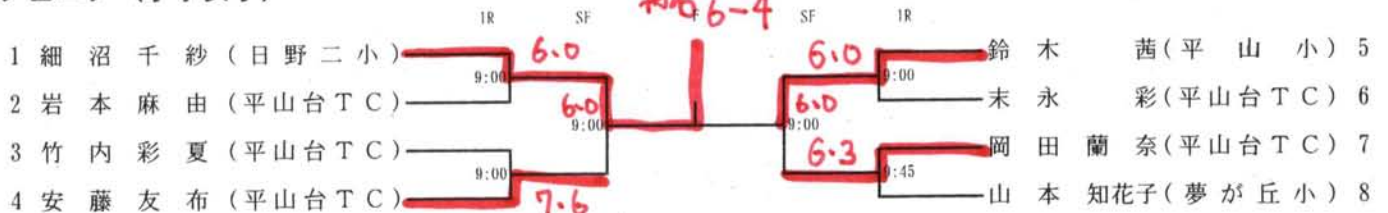
ジュニア (小学男子)



ジュニア (中学女子)



ジュニア (小学女子)



日 程

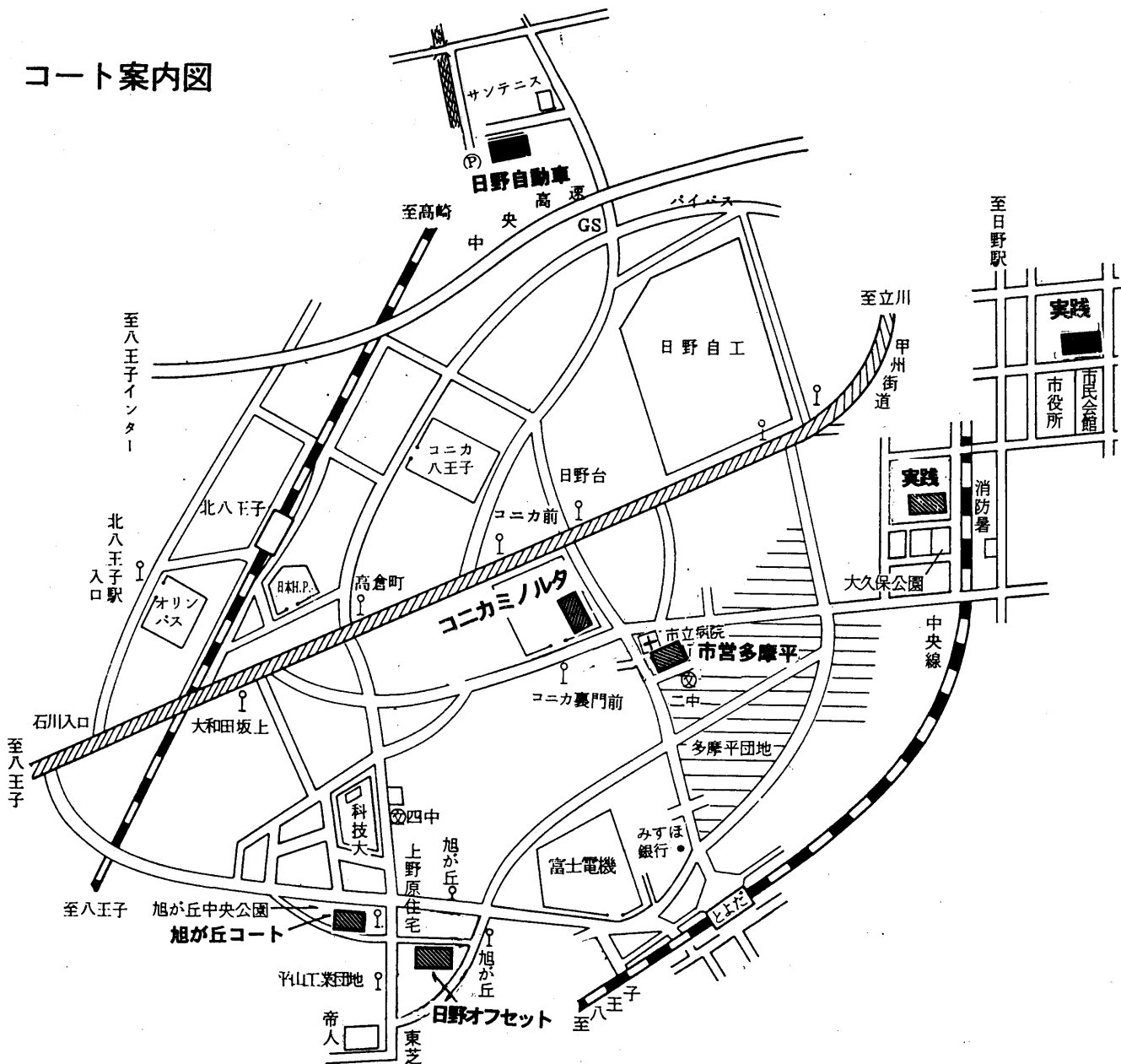
日程		11月3日	11月5日	11月12日	11月19日
一般男子	A 級		多摩平 1～2 回戦	多摩平 3～Q F	多摩平 S F・F 10:00
	B 級	1～20 旭が丘 1～2 回戦	21～40 日野自動車 1～2 回戦	多摩平 3～Q F	多摩平 S F・F 10:00
	C 級		多摩平 1～2 回戦	多摩平 3～Q F	多摩平 S F・F 10:00
	D 級	多摩平 1～Q F			多摩平 S F・F 10:00
男子	壮 年		日野オフセット 1～Q F 11/5 雨天の場合多摩平コート		多摩平 S F・F 9:00
	G B	多摩平 1～Q F			多摩平 S F・F 9:00
女子	A 級	多摩平 1～Q F			多摩平 S F・F 9:00
	B 級	多摩平 1～Q F			多摩平 S F・F 9:00
	ベテラン				多摩平 F 9:00
男子	小 学	旭が丘 1～Q F			多摩平 S F・F 9:00
	中 学		多摩平 1～2 回戦	多摩平 3～Q F	旭が丘 S F・F 9:00
	高 校		旭が丘 1 回戦	コニカ 2～Q F	旭が丘 S F・F 10:00
女子	小 学	旭が丘 1 回戦			多摩平 1・S F・F 9:00
	中 学		実践 1 回戦 11/5 雨天の場合コニカコート	旭が丘 2～Q F	旭が丘 S F・F 10:00
	高 校		実践 1 回戦 11/5 雨天の場合コニカコート	多摩平 2～Q F	旭が丘 S F・F 10:00

日野市シングルスコートレフリー当番表

コート名	11月3日	11月5日	11月12日	11月19日	11月23、26日(予備日)
多 摩 平	◎相川 吉村、堀	◎吉村 東芝、市役所	◎高田 吉村、本多	◎星野、平、 吉村、萩原	相川、稲葉、星野、 吉村、
旭 が 丘	帝人	◎本多、平	市役所	◎本多、勝 山、五十嵐	本多、五十嵐
実践女子大		◎中野、星野			
日野自動車		◎野末	予備日		
コニカミノルタ			◎稲葉	予備日	
日野オフセット		◎丸山			

◎は当日の担当責任者です。

コート案内図



タイ・ブレイクのやり方

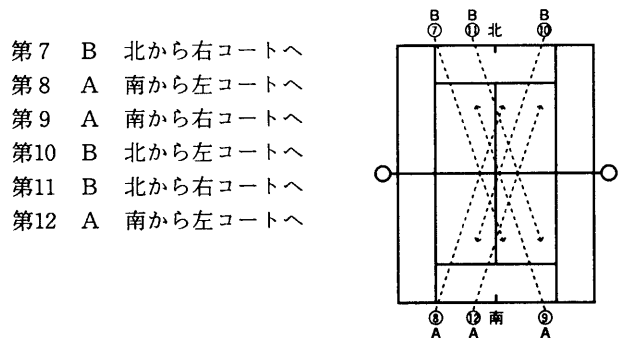
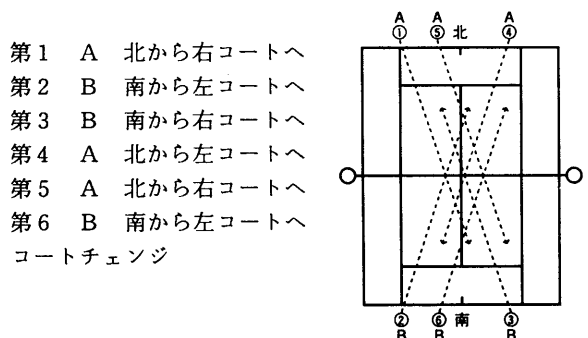
庭球規則附則タイ・ブレイクスコアリング方式を次の通り解説します。

各セット共スコアが6ゲームオールになったとき、審判は「6 games all, tie-break game (tie-breaker) will now commence.」又は省略して、「6 games tie-break game (tie-breaker) now.」とコールし、タイ・ブレイクゲームが始まります。

(1) サービスのローテーション

a. シングルス (A対B)

第13ゲーム目をサブする順番のプレーヤーをAとし、北側に位置しているとす。



ここでコート・チェンジし、第13ポイントは第1ポイントに置き換えられます。

アンパイアのつかない試合規則 (コートの友 '2004) 第三部トーナメント諸規則より

- 1. 目的
アンパイアのつかない(セルフジャッジ)の試合形式で競技しなければならぬトーナメントにおいて発生する問題を解決のために、本規則を制定する。
- II. 適用
本規則は、トーナメント競技規程・1. 総則に記載のトーナメントに適用される。
- III. 規則

- 1. トーナメント主催者の義務
- 1-1. ローピングアンパイアの権限と責任
トーナメント主催者は、その規程、会場レイアウト等の条件に応じ、適当数のローピングアンパイアを置くなければならない。

- (注) 最低2コート、最大4コートに1名のローピングアンパイアが望ましい。
- 1-2. ローピングアンパイアの権限と責任
ローピングアンパイアは、担当するコートのそれらの試合が、問題なく円滑に推移しているときは、コートを巡回しながらそれぞれの試合を管理し、問題ありと判断するか、プレイヤーから呼ばれたときのみコート内に入る。

- ローピングアンパイアは、担当するコートに立ち(コート内外に関係なく)、その試合を見ているという前提で、次の作業を遂行する権限と責任を有する。
- (1) 不正確な判定をオーバーホールする。
(注) 明らかにグッドのボールをアウト(またはフォールト)とコールした選手をオーバーホールし、そのプレイヤーを失点にする。明らかなアウト(またはフォールト)のボールをそのまま返球した選手に代わって「アウト(またはフォールト)」をコールする。
- (2) 次項2-2(2)および次々項2-3記載の事項が守られているかを監視し、不十分な場合はそれを指導する。
- (3) 明らかなフォルトをコールする。
- (4) 備理規程違反を監視し、違反者が罰則を科す。ただし、失格に陥ってはレフェリーの裁定を仰ぐ。
- (5) コートが試合に適しているかどうかを、適宜チェックし、必要ならレフェリーの指示を仰ぐ(次項2-1(1)記載の事項に問題はないか、降雨による中断、照明点灯の判断等)。

- 2. 選手の義務
- 2-1. 試合のまえに
(1) 「ネットの高さは正しいか」、「シングルス・スティックが立っているか」等、コートが試合に適しているかどうかをチェックする。
- (2) ウォームアップのまえに、トスをする。

- 2-2. 判定とコール
- (1) ネットより自分の側に判する判定とコールは、すべて自分の責任である。

- (注1) 自分で判定できなかったときは、そのボールはグッドである。ただし、相手にその判定に関してアドバイスを受けてもよいが、相手のそのアドバイスは最終となる。決して観客の助けを借りてはならない。
- (注2) コートサワーフェースが何であるうと、この規則ではボールマーク調査は行えない。
- (2) 判定とコール(「アウト」、「フォールト」等)は、瞬間的に、また、相手に聞こえるような声で、明確なハン・トシグナルで行わなければならない。
- (注1) シングルのときは、いったん「アウト(またはフォールト)」とコールし、それを「グッド」と訂正した場合、そのプレイヤーは失点する。
- ダブルスのときの判定とコールは、ペアのいずれか一方が行えば、それが最終となる。ただし、ペアの一方が「アウト」(または「フォールト」)とコールしたが、そのパートナーが「グッド」とした場合は、そのペアは失点する。
- ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、一方が「フォールト」とコールしたが、パートナーが「レット」と言った場合は「(サービスの) レット」となる。
- (注2) 明確なハンドシグナルとは、片方の手をアウト(またはフォールト)した方へ指し示すものとする。
- (注3) 相手選手の言動やコール等に疑問、あるいは不服があるときは、レフェリー(またはローピングアンパイア)に申し出る。

- 2-3. スコアのアナウンス→サーバーの義務
新しいポイント、新しいゲーム、新しいセットの始まるまえには、サーバーは、かならず、レシーバーに聞こえるように大きな声で、スコアをアナウンスしなければならない。
- (注1) レシーバーは、サーバーのスコアアナウンスに対して、同意を示すために声(「OK」、「ハイ」等)またはジェスチャー(「大きくうなづく」、「手をあげる」等)によって、合図をサーバーに対して送らねばならない。
- (注2) スコアアナウンスの例を以下に示す。

- ① 新しいゲームの始まるまえに、サーバーはかならずこれまでのゲームスコアをアナウンスする。
【例】「4-3 (フォア・ゲームズ・ツウ・スリー)、A」(Aが4-3でリードしていることを示す。)
- ② ポイントのスコアアナウンスは、アンパイアと同じでよい。ただし次のポイントが始まる直前にアナウンスする。
【例】「15-0 (フィフティーン・ラブ)」
- ③ タイブレークのときも、アンパイアの「アナウンス」と同じでよい。
【例】「3-0 (スリー・ゼロ)、A」
- ④ 新しいセットに入ったときは次のようにする。
【例】「1stセット、A、7-5、2ndセット、B、6-3、ファイナルセット」

- 2-4. スコアがわからなくなってきたとき
(1) スコアがわからなくなってきたときは、双方のプレイヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、そのスコアに合意できたそのスコア以降、スコアがわからなくなったポイントまでの間で、双方が合意できるそれぞれが取ったポイントでスコアを再調整する。

- (例) あるゲーム、第6ポイントが終わったところで、ゲームが再開する。この時点では、少なくとも第6ポイントをどちらが取ったかははっきりしてはいる(例えば、ここではサーバーが取ったとしておく)。A、B協議の結果、15オールであったことは確認できたが、そのあとが不明であったとしておく。この15オールを有効とし、これに第6ポイントを取ったAに1ポイント加えた30-15からゲームを再開するのである。

- (2) ゲームスコアがわからなくなってきたときも、前項に準じて処理する。
合意したスコアによっては、ゲームを再開するまえに、エンド交代直後であっても、ただちにエンドを交代するか、そのままそのエンドにとどまるかの、どちらかの事態が起こるが、これに従わなければならない。再開ゲームのサーバーは、再開ゲームの1つまえのゲームのレシーバーである。これらにより、場合によっては、3ゲーム以上連続して同じエンドで続けてプレーしたり、再開ゲーム以前まで保たれていたサービスの順序が狂うなどのことが起こるが、これはやむを得ないものとする。

- 2-5. サーバーがサーバーとなる。
レシーバー(ダブルスの場合、そのパートナーも含む)のみがレットをコールでき、サーバーにはその権利はない。誤ってサーバー(ダブルスの場合、いずれかのプレイヤー)がサービスのレットをコールしたときは、そのコールにかかわらずプレーが続きポイントが終了した場合、そのポイントは成立する。そのコールによってプレーが停止された場合は、サーバーの失点となる。レシーバーがそのコールに同意した場合は、サービスのレットとなる。

- 2-6. フットフォールト
レシーバーから見ると、どう見てもサーバーがフットフォールトを犯しているとは判断したときは、すみやかにレフェリー(またはローピングアンパイア)を呼び、事情を説明して、善処してもらうことができる。
- 2-7. コートを離れないとき
(1) 様々な理由により、試合中、一時コートを離れたくなったときは、まず、相手にその理由を明確に説明し、その同意を得なければならない。
(注) 様々な理由とは、トイレ、ブレーク、飲料等の補給、着衣の突然の不具合等々、その選手の不可抗力による状況のことをいう。

- (2) 相手が同意しない場合は、ローピングアンパイア(またはレフェリー)を呼ぶことができる。

- 2-8. 妨害
(1) インプレー中、他コートからのボールが(JTA付則)「ケースとその処理」1-(2) (64頁)に記載のプレーゾーンに入ってくるというような妨害が起こった場合は、プレイヤーは、インプレー中ならただちに「レット」とコールして(どちらのプレイヤーもコールできる)プレーを停止する。そのあと、(JTA付則)「ケースとその処理」21-(1) (87頁)に従って処理する。

- (2) 第1サービスがフォールトし、第2サービスを行うまでに、他コートからボールが侵入して来るなど、なんらかの妨害が起こった場合は、サーバーがレティションを取った以降にこの妨害が起こったときは第1サービスが与えられ、それ以外のときは第2サービスを行わなければならない。
- (3) インプレー中、ネットの高さが正常でなくなった場合は、ただちに「レット」をコールして(どちらのプレイヤーもコールできる)プレーを停止する。そのあと「ケースとその処理」21-(1) (87頁)に従って処理する。
- (4) インプレー中、プレイヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落としたり、コートに落ちたりしたときは、ただちに「レット」をコールして(どちらのプレイヤーもコールできる)プレーを停止する。そのあと「ケースとその処理」21-(7) (90頁)に従って処理する。そして、試合を再開するまえに、ローピングアンパイアを呼び、事態を報告するとともに、その落とし主は、次に何かを落とすと、落とす度に失点になることを確認して、試合を続行する。

- 2-9. レフェリーの呼ぶべき第三者に、ローピングアンパイア(またはレフェリー)を呼びたい選手は、次の手続きをとらねばならない。
(a) 相手に呼ぶべきことを通告する。
(b) そのあと、コート外に立つ。
(c) 依頼すべき第三者が不在の場合は、相手への通告後、コートを離れてもよいが、その行動は迅速に行わなければならない。

- 2-10. 試合が終了したら
勝者はただちにスコアを大会本部に報告し、あわせて使用済みボールを返却しなければならない。

- 2-11. 罰則
本規則に違反した者は、警告を受けたのち、ポイントを失ったり、場合によっては、失格になることがある。
昭和63年3月1日 制定 平成14年3月1日 改正
平成12年3月1日 改正 平成15年3月1日 改正
平成13年3月1日 改正 平成16年3月1日 改正