

大会参加当日の注意事項

- ・ 試合予定時間 20 分前には受付をすましてください。
受付は、速やかに試合が出来る状態ですましてください。
- ・ 初日の受付時に、「参加賞 1つ」取って下さい。
- ・ 運営上試合予定時間に開始できない場合があります。
- ・ 運営担当者の声が聞こえる範囲で待機ください。
- ・ 待機中に、万が一コート付近から離れる時は、
運営担当者の了解を取って離席してください。

試合：6ゲームセットマッチ。ノーアドバンテージ

ゲーム5-5と並んだ後は

7-5または6-6(7ポイントタイブレーク)⇒結果7-6

- ・ 練習はサービス4本のみ
- ・ セルフジャッジはボールが着地した瞬間に、
アウト、セーフを相手に伝えること。
- ・ サーバーはサービスをする時に、
相手にポイントを聞こえるよう伝えること。
- ・ スコアボード「上((赤)または(黄))」が
エントリー番号の小さい方です。
- ・ スコアボードは、コートチェンジで自分のコート側へ
移動すること。
- ・ コートチェンジは時間を守り運営へご協力下さい！

- ・ 終了後、勝者がスコアカードを記入し、
相手にスコアを確認して本部へ報告して下さい。

チェアアンパイアのつかない試合のガイドライン

セルフジャッジの方法:選手自身が判定とコールすることをセルフジャッジと言い、以下のとおりに行う。

- 1 サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声で、スコアをアナウンスする。
- 2 ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチした時、あるいはボールを見失って判定できなかったときは「グッド」である。ボールとラインの間にはっきりと見えたときは「アウト」または「フォールト」である。
- 3 判定とコールは、相手に聞こえる声と、相手に見えるハンドシグナルを使って速やかに行う。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出してアウト、フォールトを示し、手の平を地面に向けてグッドを示す。
- 4 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、そのプレーヤーの失点となる。
- 5 クレーコートでは、相手選手にボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートへ行ってボールマークを見てもよい。相手と判定が食い違った場合は、レフェリーが最終判定をする。両者が示すボールマークが食い違う場合、あるいは判定できるほどのボールマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。ただし、必要以上にボールマークを申し出る選手には、レフェリーが適切な処置をとる場合がある。クレーコート以外は、ボールマークをチェックできない。
- 6 サービスのレットはレシーバーがコールをする。誤ってサーバーがサービスのレットをコールしたときは、以下の判断がくだされる。
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。
そのコールによって、レシーバーが同意した場合は、サービスのレット。
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は、ポイントが成立する。
- 7 インプレー中、他のコートからボールが入ってくるなどの妨害が起こった場合は、「レット」とコールしてプレーを双方が停止し、そのポイントをやり直す。妨害については、「試合で起こるQ&A」を参照。
- 8 スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで合意できるポイントを足したスコアから再開する。合意できなかったポイントは取り消される。再開するとき、サーブするコートはスコアに準ずる。ゲームスコアがわからなくなったときも同様に処理する。
- 9 試合中、トイレ、着替えなどでコートを離れたいときは、レフェリーに申し出る。
- 10 相手選手の言動やコール、フットフォールトに疑問、あるいは不服があるときは、レフェリーに申し出る。
- 11 プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった場合、レフェリーに申し出る。
- 12 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。

タイブレークのやり方

- 1 はじめは、Aさんが1ポイントでサーブ権を交代(Aさんがデユースサイドから1本目を打つ)
- 2 2ポイント目以降は、Bさんがアドサイドとデユースサイドの2回サーブをしたらサーブ権が交代となる。
 - ・Bさんがアドサイドから1本目を打つ……2ポイント目
 - ・Bさんがデユースサイドから2本目を打つ……3ポイント目
- 3 4ポイント目は、再びAさんにサーブ権が移り、アドサイドからサーブ
 - ・Aさんがアドサイドから1本目を打つ……4ポイント目
 - ・Aさんがデユースサイドから2本目を打つ……5ポイント目
- 4 以降は上記2と3を繰り返す(2ポイントごとにサーブ権を入れ替えて繰り返す)
但し、合計6ポイント目終了後、12ポイント目終了後、18ポイント目終了後でコートチェンジを行う。
- 5 基本は7点先取が勝者となるが、ポイントが6-6となった場合のみ、2点差がつくまで行われる。
 - ・例:Aさん 7 - Bさんが5より小さいポイント → Aさん勝者
 - ・例:Aさん 6 - Bさん 6 → 2ポイント差ができるまで続ける
 - ・例:Aさん 8 - Bさん 6 → Aさん勝者



各コート住所

- ①多摩平コート:人工芝(オムニ)コート、クレーコート
日野市多摩平4の2
#駐車場なし

- ②旭が丘コート:人工芝(オムニ)コート
日野市旭が丘5の1の1
#駐車場若干(公園利用者共用)