

# 大会の運営方法

---

1. 大会はセルフジャッジ、ロービングアンパイア方式で行います。ロービングアンパイアがコートの外を巡回していますので、試合中トラブルが発生した場合呼んで下さい。ルールにもとづき裁定します。  
(セルフジャッジ・ロービングアンパイア方式は、本書19ページを参照)
2. 受付け(サインイン)  
大会当日のサインインの締め切り時間は、仮ドローに記載している集合時間とします。締め切り時間を過ぎますとNS(無断欠場)となりますので、会場に着いたら、まず受付け(サインイン)を済ませて下さい。  
締め切り時間は、レフェリーが指定した時計の時間とします。ダブルスの場合はペアのどちらかでOKです。
3. 大会は原則としてオーダオブプレーで行います。  
試合に入るとき放送はしませんので、本部の前に設置されたオーダオブプレーをよく見て、試合開始時間・対戦相手・コートNo・練習時間・ゲーム数・特別ルールの有無を確認して、間違いのないようにして下さい。
4. オーダオブプレーでの大会における試合遅刻  
選手は、オーダオブプレーに自分の名前が表示された場合、速やかにコートに入り、試合を開始しなければなりません。遅刻した場合、下記のような罰則の適用を受けます。15分以上の場合、WO(ウォークオーバー)となり試合は、できません。
5. トイレットブ레이크  
8ゲームプロセットまたは1セットマッチの場合、緊急時に限り理にかなった時間内で1回に取れます。この他3セットマッチのセットブ레이크時およびエンド交代時にも取れますが、時間超過した場合はタイムバイオーションの対象となります。  
審判員が帯同しますのでロービングアンパイアを呼んで下さい。

## 6. メディカルタイムアウト（MTO）

試合中、医療上の手当が必要な場合は、1ヶ所1回3分間の治療時間が取れます。このような状況になった場合、ロービングアンパイアを呼んで下さい。トレーナーがいない場合、プレーヤー自身での手当でも可能です。筋ケイレンの処置のためのMTOはとれません。休憩時間内で処置して下さい。

7. 試合間の休息時間は、前の試合時間またはゲーム数によって30分間～90分間の休息時間を与えます。

8. 試合中コートを出る必要が起きた時は、対戦相手の了解をとり、近くのロービングアンパイアを呼んで下さい。

9. やむを得ない事情で大会会場を離れる場合は、大会本部に申し出てレフェリーの許可を取って下さい。ただし、大会の進行に支障をきたすような場合は、認められない場合があります。

## 10. コードバイオレーション

次のような違反があった場合、コードバイオレーションの対象になります。1回目警告、2回目以降はその都度1ポイント失います。プレーヤーどうしでは警告できませんので、ロービングアンパイアを呼んでください。

### ①スローペースのプレー

サービス間の20秒、エンド交代時の90秒、セットブレイク時の120秒ルールを守らない遅延プレーを繰り返す場合。

### ②ラケット・ボール等の乱用

プレーヤーが、コート上で怒りをこめて、ラケットを叩きつけたり、ボールを外へ打ち出したり、蹴ったりした場合。

### ③侮辱した言葉・ひわいな言動

プレーヤーが、試合コート上で相手選手・観客等に侮辱した言葉、ひわいな言動を使った場合。

### ④コーチング

プレーヤーが試合中、観客席等からコーチングを受けた場合。

## 11. オーバーコール

ロービングアンパイアは、試合中コートの外を巡回していますが、著しい違反がある場合は、直ちにコートに入り、一回目は故意でない妨害としてポイントレットにする。二回目以降は、故意に妨害したとして、失点することをプレイヤーに伝える。ただし、ミスジャッジの前に打たれたボールが、明らかなウイニングショットまたはエースだった場合は、ミスジャッジをしたプレイヤーの失点となる。（これは一回目から）

## 12. 大会当日の天候不順の対処について

- (1)天候不順等で、大会の開催が可能かどうかの判断は、当日前もって現地に赴いている大会レフェリーが判断します。
- (2)大会レフェリーは、当日の他の委員と協議して、大会の開催・待機・延期・中止等を決定し、大会参加者および関係者に発表します。
- (3)地域の場所と時間によって天候の状態が異なりますので、前記の判断は現地であつ受け付け時間に行います。このため前もって電話等では対応できませんのでご了解下さい。

## 13. 総当たりリーグ戦（ラウンドロビン）方式における順位決定方法

- (1)完了試合の多いチームを上位とする。ノーショウ・ウイズドロー・リタイアをしたチームは、完了試合とはなりません、相手チームは完了試合となります。
- (2)チームの勝率の高い方を上位とします。（例：3勝、2勝1敗、・・・）
- (3)2チームが同率になった場合、互いの対戦結果（直接対決）の勝者が上位。
- (4)3チーム以上が同率になった場合
  - ①合計の勝利試合数の多いチームが上位。
  - ②全試合での取得セット率（％）の高いチームが上位。
  - ③全試合での取得ゲーム率（％）の高いチームが上位。NS、失格者の取得ゲーム数は0とします。また途中リタイアの場合は、残りゲームを対戦相手が全て取得したとして計算します。

## 14. クラブ対抗戦等の団体戦であっても、トラブル防止のため監督・コーチはコート内に入れないこととします。