

# 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。  
状況により、コート変更等のある場合があります。
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。  
15分以上遅刻した場合、ノーショウ（無断欠席）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、緊急時には理にかなった時間内で行くことが可能です。この他3セットマッチのセットブ레이크時にシングルス1回、ダブルスはペアで2回取ることができます。  
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ても可能です。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休息時間を与えることがあります。

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. タイムバイオレーション

次のような違反があった場合、タイム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失点。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25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。

## 11. 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回目は失点、3回目以降は1ゲームを失います。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。

### ②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。

### ③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。

## 12. オーバールール

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）

## 13. 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。

## 14. 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・ウイズドロウ・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。

## 15. 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ないこととします。