

東北地区王座 注意事項

1. 出場資格について

4年制大学において、登録年度数及び在籍年度数は4年以内とする。ただし、医学部系大学において6年以内、短期大学は2年以内とする。6年制の薬学部に関しては、医学部学生と同等の扱いとする。

上記に基づいた上で、他の地域連盟より移籍した場合、登録年度数及び在籍年度数が通算して4年以内ならば出場資格を有する。

2. 試合形式

男子 3タイブレークセットマッチ 複3ポイント・単6ポイント 計9ポイント
女子 3タイブレークセットマッチ 複2ポイント・単3ポイント 計5ポイント

3. 試合進行及び試合開始時刻

コートの使用面数は、基本的に男子は3面展開、女子は2面展開で行うが、進行上の都合でそれ以上になる場合もある。勝敗が決定している時は天候その他の状況によって打ち切る場合もある。

ダブルスのオーダー交換を9:30に行い9:40には試合を開始することとする。また、ダブルスの全試合が終了後、すぐにシングルのオーダー交換を行う。また、シングルのオーダー交換の際に、オーダーの書き直しを行う場合はコートレフェリーに伝え、シングルのオーダー交換の時間を10分間遅らせることが可能である。シングルのオーダー交換終了後、ダブルスと同様に10分後には試合を開始することとする。

なお、ダブルスの試合終了後のレスト時間は以下のように定める。ただし、レフェリーの判断によって短縮する場合もある。

試合時間 59分以内：最高30分のレスト
60分以上89分以内：最高40分のレスト
90分以上：最高60分のレスト

4. 使用球

使用球はDUNLOP FORTとする。ボールチェンジは9-11とする。試合中のパンク・ロストについては、コートレフェリーが処理する。

5. 服装

選手の服装は「RULE OF TENNIS」に基づいたテニスウェアとする。試合中のトレーナー、Tシャツ、ウォームアップウェアの着用は不可とするが、オーダー交換時・プラクティス中のウォームアップウェアの着用は可とする。

6. 試合の順序

原則として、

男子 (複)第3位から順次1位まで、(単)第6位から順次第1位までとする。

女子 (複)第2位から順次1位まで、(単)第3位から順次第1位までとする。

7. オーダー交換

オーダー交換は、オーダー規約に従うものとする。オーダー交換時に出場選手がいない場合、そのポイントは棄権とみなされる。オーダー交換時に選手は『5. 服装』に従ったウェアを着用の上整列しなければならない。オーダーの誤りが明らかになった場合、当該校はそのオーダーをオーダー規約に基づいた相手校の要求通りのものに変えなければならない。これらの処置は、相手校主将主務の提訴があった場合、学連が行うものとする。ダブルス、シングルスとも

にその種目の試合開始後、オーダーの変更・訂正は認めない。

オーダー用紙は式次第時に相手校提出用と学連提出用の2枚(2部リーグ以下は相手校提出用の1枚で良い)を用意する。両校主将挨拶時に、相手校用を相手校主将に、学連提出用をその場で式次第を行っている学連に提出する。なお、オーダー交換時にオーダー用紙が2枚(2部リーグ以下は1枚)無い場合、ダブルス、シングルス共にその種目の全てが没収試合となる。

8. 日没、及び結果報告

日没時間は新聞発表の時刻を原則的に用いるが、レフェリーが試合続行可能と判断した場合は、その時刻になっても試合を続行する。日没試合の再開時刻は、両校主将・主務により決める。サービスサイド、ポイント等の記録、ボールの保管はコートレフェリーの責任とする。第2~7部リーグは、コート選択権所有校が試合終了後に試合記録を各部担当者にE-mailまたは郵送で必ず学連に連絡しなければならない。

リーグ順位について、勝率が高いチームを上位とする。

チームの勝率=勝利した対戦チーム数÷総対戦チーム数

2チームの勝率が同率になった場合は、お互いの対戦結果(直接対決)の勝者を上位とする。

3チームの勝率が同率になった場合は、以下の要素で順位をつける。

i) 総勝利試合数の多いチームが上位

ii) i)が同じ場合、全試合での取得セット率が高いチームが上位

取得セット率=取得したセット合計数÷全試合のセット合計数

iii) ii)が同じ場合、全試合での取得ゲーム率が高いチームが上位

取得ゲーム率=取得したゲーム合計数÷全試合のゲーム合計数

ノーショウ、または失格者の取得ゲーム数はすべて0とする。けが等によるリタイアの場合は、勝者はリタイアの後、残りのゲームをすべて勝ったとしてゲーム数を記録し、敗者はリタイアするまでに取得したゲーム数を記録する。

9. 没収試合

- (1) 学生スポーツ精神に反すると、大会委員会もしくはレフェリーが認めた場合
- (2) オーダー交換時に出場選手が更衣の上整列していない場合、その当該試合
- (3) 試合開始の際、出場選手が15分以上試合に入らない場合
- (4) オーダー交換時に提出用オーダー用紙が無い場合
- (5) その他、大会委員会が適当と判断した場合

10. 棄権・リタイア

自然的体力消耗(けいれん、めまい等)による試合中断は一切認めない。なお、偶発事故によるけがのために試合が続行できなくなった場合、当該選手については1回だけ治療時間(3分以内)を認める。治療は、原則的にコートで行うものとし、トレーナー・医師等の治療を受ける事ができる。

11. フットフォルト

フットフォルトは主審が判定する。フットフォルトは無警告で取らなければならない。

12. ボールパーソン

ボールパーソンをつけるかどうか、あるいはどのようにつけるかは両校主将・主務の話し合いで決める。ボールパーソンは応援ができない。また、シングルスの試合でボールパーソンが待機する際、ダブルスコートに入ってはならない。

13. ベンチコーチ

エンドチェンジの90秒間、セットブレイクの120秒間にベンチコーチから選手はコーチングを受けることが出来る。ただし、ファーストゲーム終了時とタイブレイク時のコートチェン

ジ間はコーチングをすることが出来ない。ポイント間は立ち上がってはいけない。

ベンチコーチは当該大学の選手・監督・コーチ・トレーナー・マネージャー・OBが行うことが出来る。服装については問わないが、必ずテニスシューズを着用するものとする。

1 試合につき1回の交代を認める。交代する際は、コートレフェリーに申し出てエンドチェンジ間にすばやく行うこと。

また、最初にベンチコーチが入っていなかった試合に途中からベンチコーチを付けた場合は、それをベンチコーチの交代として扱いそれ以後の交代は認めない。試合途中でベンチコーチが抜け、その後再びベンチコーチがつく場合も、同じ扱いとする。

14. ウォーミングアップ及びエンドチェンジ

- 試合開始前のコート内でのウォーミングアップは10分以内とする。エンドチェンジは90秒以内とする。
- 中断した試合を同1日中に再開する場合は、次の通りとする。
10分以内の中断 ウォーミングアップの時間は認めない。
10分～20以内の中断 3分以内のウォーミングアップを認める。
20分以上の中断 5分以内のウォーミングアップを認める。
- 日没などで中断した試合について日を改めて再開する場合は、再開前10分以内のウォーミングアップを認める。

15. 応援

応援とは、試合を盛り上げ自校のチームを勝利に導くためのものであり、相手校のチームをやじるためのものではない。よって罵声を発すること、ジェスチャー・器具を用いて、相手校、相手選手、審判等の心理をかく乱させるような行動、及びプレーの妨げになる行為をしてはならない。学生スポーツ精神に反し、良識を欠くとみなされる場合には、レフェリーが客観的に判断し処分する。なお、その行為が故意でないとしても同様である。

16. 質疑・抗議

■ 選手

選手は主審にそのプレーに対する判定に質疑する事はできるが、コートレフェリーに直接質疑する事はできない。自校の応援も選手がコントロールする責任がある。

■ ベンチコーチ

ベンチコーチは主審にそのプレーに対する判定に質疑する事ができ、さらにコートレフェリーを呼ぶことができる。相手校の応援その他で質疑、抗議がある場合はベンチコーチがコートレフェリーに申し出る義務がある。その場合、必ず主審にその意を伝えること。

■ 主審

主審は、ベンチコーチがコートレフェリーを要請した場合、ゲームの進行上支障がなければ、コートチェンジの際にコートレフェリーとベンチコーチの質疑の対応ができるようにする事。さらにけがやオーダーオブコンダクト、アクシデントが起こった場合はコートレフェリーをコートに呼んでおくこと。

■ 質疑権所有者

質疑権所有者は1名とし、オーダーに対する質疑、試合進行に関する質疑について大学を代表してコートレフェリー・レフェリーと対応するものであって、そのプレー、判定、相手校の応援に対し質疑するものではない。

17. プレーヤーについて

学生スポーツマンシップに反しコートマナー及び競技規則を遵守せず、学生精神の向上ならびに学生テニス界の発展、統一に支障をきたす選手、または学校は、当該ポイント失格の上、幹事会において処分する。

18. 結果の問い合わせについて

学連への試合結果の問い合わせには、対戦によるポイント数と大学の勝敗のみとする。全試合の日程が終了するまで、オーダーやセット・ゲームカウントの問い合わせには応じない。

19. ペナルティ

違反事項・遅刻に対し、ペナルティを課す。失格となり試合が完了せずに終了した場合、いずれも没収試合扱いとなる。

■ コードバイオレーション

(違反事項)

- 負傷による中断後、20秒以内に試合を開始しない場合
- 自然的体力消耗(けいれん等)、プレー拒否、しつこい抗議などで「Let's play.」の指示後、さらに20秒以内に試合を開始しない場合
- その他、理由の無い遅延(ゲーム遅延によるペナルティを受けた後、さらに20秒経過した場合、2回目のペナルティの対象となる。)
- みだらな態度、または言葉、言葉または態度での侮辱
- コーチングに関する違反
- ボール、ラケットまたは器具を乱暴に扱うこと
- プレーを妨害するような行為
- その他、スポーツマンシップに反する行為

(ペナルティ)

前項の違反に対するペナルティは次の通りとする。

- 1回目 警告
- 2回目 1ポイント
- 3回目 失格

■ タイムバイオレーション

(違反事項)

- ウォームアップ後20秒以内に試合を開始しない場合
- 20秒ルール(ポイント間)、90秒ルール(エンドチェンジ)の違反

(ペナルティ)

前項の違反に対するペナルティは次の通りとする。

- 1回目 警告
- 2回目及びそれ以降 違反ごとに1ポイント

■ 遅刻に対するペナルティ

コート及び相手方の準備が整っている場合、試合開始後または中断後の試合開始時の遅刻

- 10分以上15分未満 サーブまたはコート選択権及び第1ゲームを失う。
- 15分以上 失格

※ この項に関するペナルティはコート及び相手方が試合準備完了したときから測定される。

双方のプレーヤーが遅刻している場合には、いずれか一方のプレーヤーがコートまたはレフェリーの指示している場所に到着したときからペナルティの測定を開始し、より遅れている他方のプレーヤーに対してのみペナルティが課せられる。

双方のプレーヤーがコートの準備完了後または、試合へのコールを基準として15分以上遅刻した場合には、双方とも失格とする。

20. その他

ラケット等の補充は、ポイント間・ゲーム間・セット間における規定の時間内において行うこと。