



第36回 2021年 草加市クラブ対抗戦
無断で変更することがありますので、試合直前に再確認願います。

<< 日程・役員 >>

2/11 改訂

場所	吉町	そうか公園
2/14(日) 予備日 2/21(日) 予備日の場合 会場、時刻 役員等同じ	受付開始 09:00 受付締切 09:15 G2男子グループC	入場、受付開始 07:40 受付締切 08:00 G2男子グループA、45男子グループB
	入場、受付開始 11:00 受付締切 11:40 45女子グループA	入場、受付開始 10:35 受付締切 10:55 G2女子、G1混合、G2混合
	入場、受付開始 15:00 受付締切 15:40 45男子グループA	入場、受付開始 13:20 受付締切 13:40 45混合、45男子グループC、45男グループD
		入場、受付開始 16:05 受付締切 16:20 45女子グループB、G2男子グループB
運営	役員 ○酒井、吉原章	○佐藤、藤波、川島、吉原美
	集合時刻 08:30	07:20

COVID-19感染防止のため、マスク等の着用を来場時、試合待機時はもちろん、ゲーム中もお願いします。

今大会はルール等が細かくなっております。
選手の皆さんは事前にご一読頂くよう、お願い申し上げます。

【試合規則及び注意事項】

1. セルフジャッジ。
2. 試合方法は、ノーアド、30分ゲーム数無制限(サービス練習も時間に含めます)。尚、開始のホーンが鳴りますが、挨拶が終了次第、試合開始可能とします。
3. 終了ホーンが鳴った後のポイントは無効とします。
4. 試合前の練習は片側2本、計4本のサービス。
5. 各ブロックにリーダーチームを任命しますので簡単なお手伝いをお願いします。
6. 雨天等の場合でも、必ず、会場にて所定の時刻に受付をし、本部の指示に従ってください。
電話での問い合わせは受け付けません。(重大な状況でHP掲載時を除く)
受付時に、確認できない選手は試合に出ることが出来ません。
7. 受付時間は入場開始前(通用門外で)から締切までとします。大会エントリー確認票(クラブ対抗)で行います。HPから出力してご用意下さい。
8. 試合の勝敗及びゲームの実施について
 - ・3試合の合計獲得ゲーム数の多いチームを勝者とします。
 - ・同ゲーム数の場合は代表3名によるジャンケン(全対戦が終了した後に行います)。
 - ・エントリー選手不足、欠場などで1対戦でも3試合を成立できなかったチームは全ての対戦を棄権とします。
(エキシビジョンマッチは適宜、行います)
9. そうか公園はE・Fコート of 通用口から入場してください。
10. 当日のエントリーメンバーが揃ってから入場し、受付、確認を受けること。その際にエントリー費7,500円を集金します。
11. メンバーについては、申込時との変更は認めますが、エントリー後の変更は出来ません。
選手エントリーは各種目8名迄。(他種目との重複は出来ません)
 - ・エントリーした8名内で対戦相手によって組み合わせの変更は自由です。
 - ・団体が異なる選手はエントリーできません。
 - ・順延の場合、2名までの変更が可能です。(当然、他種目に出場した選手(登録を含む)は出場できません)
12. 試合中コート内へは試合を行う選手以外エントリー1名のみ入場可とします。
13. 会場へはなるべく自転車、公共交通機関等で車の利用は避けて下さい。
駐車場が満車等利用できない場合がありますのでご注意下さい。
吉町コートの駐車場は9時以前には入れません。また、周辺道路等に待機駐車することを厳禁とします。
今回、1団体1種目について車は2台までとします。団体内での調整をお願いします。
14. ゴミは全て(空き缶も)持ち帰ること。会場でのゴミ箱は使用不可。
15. 表彰
 - ・各ブロックの対戦勝敗数で優勝チームを決定、表彰します。
 - ・同勝敗数の場合は直接対決、獲得ゲーム数の順で優勝チームを決定します。
 - ・エントリー選手数が6名を超えても賞品の追加はありません。

【COVID-19感染防止のためのお願い】

1. 当日のエントリー選手以外の会場内への入場を禁止します。
2. そうか公園の入場、再入場は必ず、通用口からしてください。クラブハウスからは厳禁とします。
3. ブロックの対戦が全て終了したら速やかに退出してください。
4. むやみに割り当てられたコートを離れ、他のコートに行かないでください。
5. 会場内では待機中はもちろん、**試合中もマスクの着用**をお願いします。
6. 受付時、待機中はソーシャルディスタンスに注意してください。

【セルフジャッジの試合における選手の主な注意点】

1. 対戦相手、試合方法(1セット、タイブレ、ノーアド等)互いに確認する。
2. サーバーはサーブを行う前に、相手に聞こえるようスコアをアナウンスする。
3. ネットより自分の側のコートについての判定とコールを速やかに行う。
確かな判定ができない場合は、ボールはグッドと見做さなければならない。
4. インプレー中に妨害が起こった場合は、「レット」とコールしプレーをやり直す。
5. 次の場合は、担当協会役員、運営団体に申し出ることができる。
 - ① 相手選手の言動、コール、フットフォールト等に疑問、不服があるとき。
 - ② プレーヤー同士では解決できない問題が生じたとき。
 - ③ コーチング(団体戦でコート内に入っているエントリー選手は除く)
 - ④ 明らかにプレーを遅延する行為を相手 گرفتった場合
6. 全対戦終了後、優勝者は**結果報告書、セットボールを持って、本部に報告する。**

以上