

(2025/10/29)



2025年度 第44回 混合ダブルステニス選手権 開催要項

大会責任者兼レフェリー 酒井 祐輔

吉町コートの駐車場には限りがありますので次の点にご留意ください

- ① 極力、自動車の使用を避け、徒歩、自転車、バイクを使用ください
- ② 1ペアで駐車可能な自動車は1台とします
- ③ 自分の試合が終わったら、速やかに退場してください

駐車できずの集合時間に遅れても Def 扱いとします

吉町は駐車場への入庫が 9:00 から可能になります。それまでの時間に入庫前に並んだり、周辺道路で待機駐車することを厳禁します。

《日程、会場、大会運営役員》

会場	そうか公園	吉町
開催日 11/3(祝・月)	集合時間 07:30 G2 混合 全員	集合時間 09:10 110 混合 全員
予備日 11/16(日)	集合時間 10:30 G1 混合 全員	集合時間 11:30 130 混合 全員
	集合時間 11:30 90 混合 全員	
会場責任者	酒井	大野
大会運営役員	鈴木令、鈴木俊	川島

本部ではドローのコピーを用意しません。

今回のドローは10月26日に酒井、藤波、吉原美にてドロー、某市テニス協会のソフトにより作成しました。
シードについては2024年及び2023年の同大会2回分の実績をベースに決定しております。

尚、当日、棄権ペアが出た場合には会場責任者の裁量で予選ブロックを変更する場合がありますので予め、ご了承ください。

《試合規則及び注意事項》

1. ファーストサーブがファットフォルトの場合はセカンドサーブへ、セカンドサーブがファットフォルトの場合は失点となりますので注意下さい。
2. 試合方法

予選ブロックは6ゲーム先取・ノーアド、本戦トーナメント・リーグはノーアド・1セットマッチとします。

3. デュースの場合はサーバーと同性の方がレシーバーとなります。

次の試合まで時間が空く場合も有りますし、連続して試合となる場合も有ります(その場合、インターバルは5分とします)のでご理解のほど、大会運営にご理解のほど、お願い申し上げます。

4. 当大会は従来の大会と同じく、本部にて大会運営役員が進行を行いますので本部にあるボードに試合が掲示されたら本部に申し出てください。

5. 表彰対象

種目	エントリー数	表彰対象
G1 混合	22	優勝、準優勝、第三位(決定戦あり)
G2 混合 A、B、C	A16、B16、C16	優勝、準優勝(各ブロック)
90 混合複	13	優勝、準優勝、第三位(決定戦あり)
110 混合複	14	優勝、準優勝、第三位(決定戦あり)
130 混合複	5	優勝

6. セルフジャッジ。

7. 試合前の練習は片側2本、計4本のサービスのみ。

8. 開催日の定められた集合時間にエントリー受付をできなくとも、天候等の理由で再集合、もしくは予備日に順延となった場合、改めて参加を可とします。(2022年度より)。但し、集合時間後、予定通りに開始された場合にはこれには当てはまりません。

9. 予選の順位決定方法は以下の通りとする (JTA ルール)

① 勝率の高い者を上位とする。但し、欠場でも完了試合 (0-6) とみなす。

個人戦の勝率 = 勝利した試合数 ÷ 総試合数

② 者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。

③ 者が同率になった場合は、全試合での取得ゲーム率が高い者が上位。

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

④ ノーショウ、または失格者の取得ゲーム数は全て 0 とする。

⑤ 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。

(A 対 B の 6 ゲームズマッチで、B が 3-2 の時けがでリタイアした場合、勝者は A でスコアは 6-3 と記録する。)

⑦ 上記各項によって順位が確定出来ない場合は、くじ引きによって順位を決定する。

10. 試合終了後、勝者チームが①試合結果を記入した試合結果報告書、②ボールを本部に提出して、試合は成立したものとします。

11. 申込者の変更はできません。変更して出場した場合、両者に罰則が課せられます。

12. 来場する際はなるべく自転車、公共交通機関等を利用し、車で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。

13. ゴミは全て（空き缶、ペットボトルも）必ず、持ち帰ること。会場でのゴミ箱は使用不可。

《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、デュース有 or 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。

レシーバーは確認できない時は、アナウンスを要求する。

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、協会役員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