

2014県民スポーツ祭 オーダーオブプレー 【福井県営テニス場】8月10日(日)

No.	1コート	2コート	3コート	4コート	5コート	6コート	7コート	8コート	9コート	10コート	11コート	12コート
1	男子 1R 3 勝山市 vs 4 大野市	男子 1R 5 小浜市 vs 6 越前市	男子 1R 7 福井市 vs 8 あわら市	男子 1R 11 永平寺町 vs 12 越前町	男子 1R 13 鯖江市 vs 14 坂井市	女子 2R 5 勝山市 vs 8 敦賀市	女子 1R 3 福井市 vs 4 坂井市 D2 D1	女子 1R 11 大野市 vs 12 あわら市 D2 D1	女子 1R 13 永平寺町 vs 14 越前町 D2 D1			
2	D2 D1 S	D2 D1 S	D2 D1 S	D2 D1 S	D2 D1 S	D2 D1 S	S	S	S	交流の部 45D 土橋・細田 vs 島津・前田		
3							女子 2R 1 鯖江市 vs 3・4の勝者 D2 D1 S	女子 2R 9 越前市 vs 11・12の勝者 D2 D1 S	女子 2R 13・14の勝者 vs 16 小浜市 D2 D1 S			
4	男子 2R 1 若狭町 vs 3・4の勝者 D2 D1 S	男子 2R 5・6の勝者 vs 7・8の勝者 D2 D1 S	男子 2R 9 美浜町 vs 11・12の勝者 D2 D1 S	男子 2R 13・14の勝者 vs 16 敦賀市 D2 D1 S								
5	男子 SF 1~4の勝者 vs 5~8の勝者 D2 D1 S		男子 SF 9~12の勝者 vs 13~16の勝者 D2 D1 S						女子 SF 1~4の勝者 vs 5~8の勝者 D2 D1 S	女子 SF 9~12の勝者 vs 13~16の勝者 D2 D1 S		
6										女子 F 1~8の勝者 vs 9~16の勝者 D2 D1 S		
7	男子 F 1~8の勝者 vs 9~16の勝者 D2 D1 S											

※ 敗者チームは、次の対抗戦のSCUに上って下さい。(交流の部にはSCUは設けませんので、その次の対抗戦として下さい。)

※ 1RのSCUは、両チームから選出し合って下さい。

※ SCUの人数が足りない場合は「S→D1→D2」の優先順で、SCUに上って下さい。

しかし、SCUの技術習得・向上の為に、選手の皆様も積極的にSCUに上って頂けますよう、お願い致します。

※ 何か問題が起きた場合は、コート内を巡回しているアシスタントレフェリーを直ぐにお呼び下さい。

※ 1回戦は3試合とも行うが、勝敗が決まった時点で残り試合は1セットマッチに切り替える。

※ 2回戦以降は、勝敗が決まった時点で途中打ち切りとする。

- (1) サーバーがサーブを打とうとする時、レシーバーの準備が出来ているか確認する。
※ 出来ていなければサーバーに「Wait」(ウェイト)と言って、サーブを待たせる。
※ レシーバーの準備が出来ていない時にサーブが打たれた場合「Not Ready」(ノット・レディ)で、サーブのやり直し。
- (2) サーバーがモーションに入ったら、フットフォールトをチェックする。
- (3) サーブが打たれたら、ネットしていないか音を聞く。
- (4) フォールトのコールがあった直後、必ずサーバーを見る。
- (5) ポイントが終わった直後、必ずポイントを失った選手を見る。
- (6) スコアのアナウンスはポイントが終わったら直ちに大きな声でアナウンスする。
観客の拍手・歓声が大きい時は、静まってからアナウンスする。
- (7) スコアをアナウンスし、選手の様子を見定めた後にスコアを付ける。
- (8) 常に顔を上げて、選手の様子や隣のコートからのボールの侵入に気をつける。
(選手はレットをかけられない。)
- (9) クレームがあった場合、自分で解決出来ない事はレフェリーに連絡する。
- (10) デュースは1回だけ、2回目のデュースはディサイディングポイントとする。
- (11) エンドチェンジは90秒、60秒経過したら「Time!」とアナウンスする。
- (12) インプレー中のボール等の侵入には、直ちに「レット」をコールし、プレーを中断させる。
「レット」コールの直前に打たれたボールが、下記の状況になった場合「レット」は取り消しそのポイントは成立する。
 - a) ボールがアウトの場合：打った選手の失点。
 - b) ボールがウイニングショット(又は、エース)の場合：打った選手の得点。
 - c) そのままプレーを続けて、ポイントが終了した場合、ポイントレットの要求は出来ない。
- (13) SCUが「レット」「ネット」のコールをしていないのに、選手がコールをした場合。
 - a) プレーが続きポイントが終了した場合：ポイントは成立する。
 - b) そのコールでプレーが停止された場合：プレーを停止させた選手の失点。
 - c) そのコールに両選手が合意し、やり直しに合意した場合：「レット」「ネット」は有効。
- (14) 選手のラインジャッジが明らかに間違っていると判断した場合は、直ちにオーバーコールする。
選手の抗議があった後のオーバールールは、「絶対してはならない。」
- (15) メディカルタイムアウト(MTO)を取るには、レフェリーの判断が必要となる。
MTOは、1部位につき1回限り。
筋痙攣の場合、MTOは取れない。
熱中症に関する症状は、1人1回だけMTOがとれる。
- (16) 試合中のコーチングは許されない。
ベンチにいるキャプテンは、エンド交代時のみコーチングをしても良い。
但し、第1ゲーム後の時にはしてはいけない。
- (17) インプレー中、着衣・持ち物を落とした場合(ラケット、振動止め、シューズは除く)
1度目なら「レット」をコールし「2回目からは落とすたびに失点になります。」と警告した後、ポイントをやり直す。
2回目の時のコールは「ヒンダランス」、続いて相手に1ポイントを加算したスコアをアナウンスする。
- (18) トイレットブレイクは、緊急時に限り、シングルス1回、ダブルスはペアで1回。
- (19) ポイント間は20秒、何度もこの時間を過ぎる選手には「ポイント間の20秒を超えています。」と伝える。
それでも超える場合は「タイム・バイオレーション」とコールし、1ポイント失点したポイントをコールする。

■準備物

ボール(2球)、メジャー、ストップウォッチ、コイン、バインダー、消しゴム付き鉛筆2本、スコアカード、赤いリボン。

■コートに入って直ぐに行う事

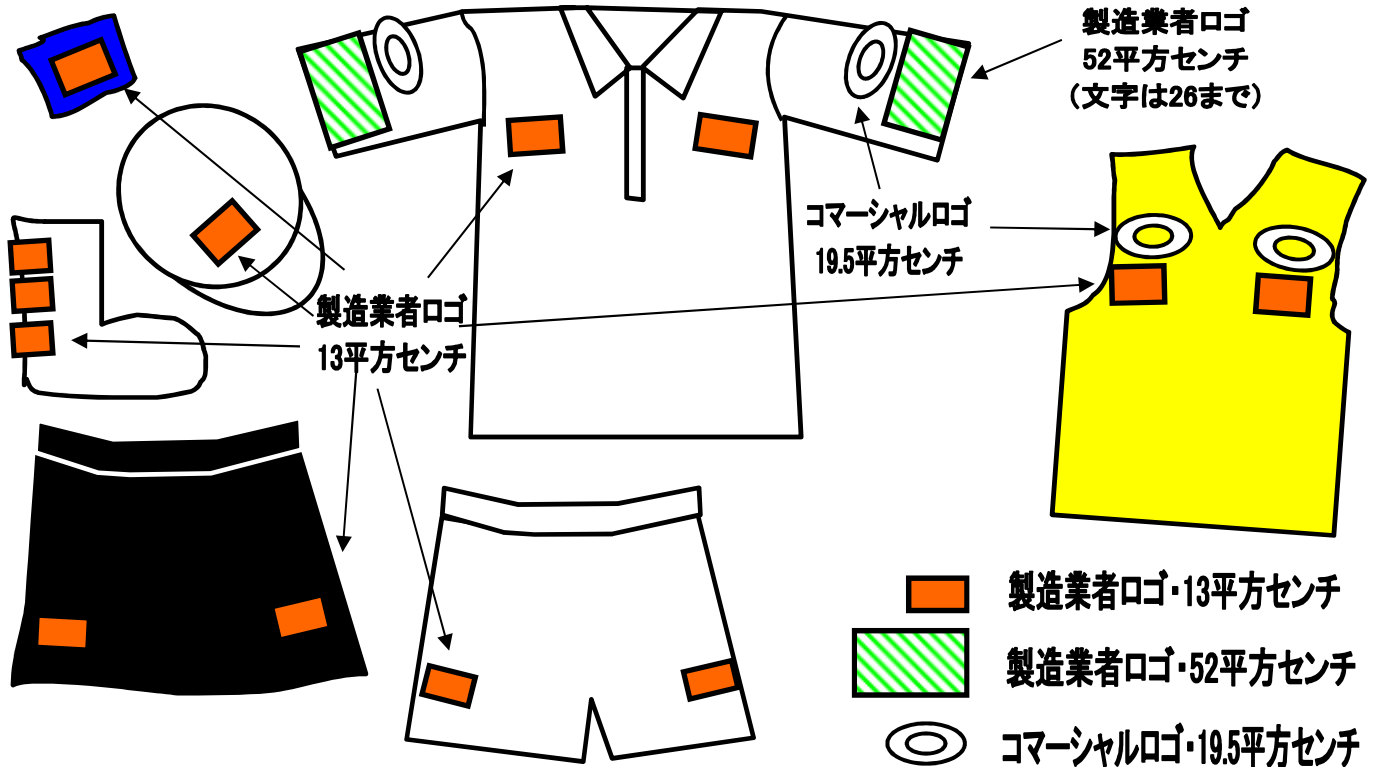
- ① シングルス・スティックの位置確認。(シングルスの場合)
- ② ネットの高さ(91.4cm)、及び、ネットの張り具合を確認。

■選手が集合したら

- ① 選手の氏名を確認する。(スコアカードに選手の特徴をメモすると良い)
- ② ドローNo.の小さい選手(チーム)に、赤いリボンを付ける。
- ③ プレマッチミーティングを行う。
 1. この試合は「8ゲームプロセット」「2回目のデュースをディサイディングポイントで行うセミアドバンテージ方式」「エンドチェンジは90秒」「審判はSCU方式」で行います。
 2. 「アウト」「フォールト」のコールは、対戦相手と審判に分かるように、声とハンドシグナルでお願いします。
 3. 隣のコートからボールなどの進入があった場合は、SCUが「レット」をコールします。選手の皆さんは「レット」をかける事が出来ません。
 4. サービスのレットはSCUがコールします。
 5. ウォームアップは5分です。
 6. 何か質問はありますか？
- ④ コイントスを行う。「ナンバー or フラワー？」をどちらの選手に聞いても良いが「どちらが選択しますか？」とシードの高い選手等に聞いてもらっても良いでしょう。
- ⑤ 選手がウォームアップのボールを打った瞬間にストップウォッチをスタートさせる。ウォームアップの間に、スコアカードに記入出来る項目を記載する。ウォームアップボールを目で追いかけ、自分の目を慣らしておく。
- ⑥ 【1分経過後】・・・「Two minutes(残り2分です)」
【2分経過後】・・・「One minutes(残り1分です)」
- ⑦ 「只今より ○回戦 △△市 対 □□町の【壮年ダブルス・一般ダブルス・シングルス】を行います。
「この試合は、8ゲームプロセット、セミアドバンテージ方式。」
「審判台 右側、△△市」
「審判台 左側、□□町」
「先ほどのトスの結果、△△市が【サービス・レシーブ・エンド】を選びました。
□□町が【サービス・レシーブ・エンド】を選びました。」
- ⑧ 【3分経過後】・・・「Time」
この後、選手はウォームアップスーツを脱ぐ等の準備をしますので、この時に服装のロゴのチェックをする。
- ⑨ 試合中のコール
 - ★ 「△△市、選手A(最初のサーバの名前) to serve. Play!」(この時の開始時間を記入する。)
 - ★ 2回目のデュースの時は「Desuce. Deciding Point. Receiver's Choice.」(デュース、ディサイディング・ポイント、レシーバーズ チョイス)
 - ★ 第1ゲームが終わったら「Game △△市、First Game.」
 - ★ サーバー順が1巡するまで、ゲーム開始時に選手名を紹介
「□□町、選手B to serve!」(Playは付けない)
 - ★ △△市がゲームを取って、2-4になった場合。
「Game △△市、□□町 lead's. 4 games to 2.」
 - ★ △△市がゲームを取って、2-0になった場合。
「Game △△市、△△市 lead's. 2 games to love.」
 - ★ タイブレイクのカウントは、
 - ・0は「ゼロ」と言う。3-0の場合は「Three Zero △△市」(リードしている選手名)
 - 1-2の場合は「Two One □□町」と、必ずリードしてる選手名を付けてコールする。
 - ★ 試合終了のアナウンスは
「Game, Set and Match △△町 8-3」
- ⑩ 終了時間を記入する。その他、結果のスコア・勝者名などを記入する。
- ⑪ ボール・赤いリボンを回収し、直ぐにスコアカードを本部へ提出する。

服装用具に関するコード

テニスウェアのロゴの大きさと数の制限



ワンピースはウエストから上をシャツ、下をスカートとみなす。
13平方センチの製造業者ロゴ2つの代わりに26平方センチのロゴ1つを付けられる。

ウォームアップスーツについても同じ大きさと数が適用される。

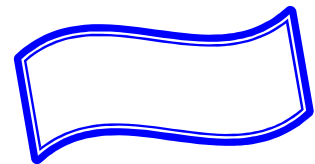
参考 賞金つき大会の男子ダブルスでは、パートナーと同系色のウェアを着用する。
大会要項で色、襟付きシャツなどを制限、規定する場合がある。
服装についての最終判断はレフェリーが行う。

タオル

(他の大会タオルはだめ)



ドリンク
(スポンサー以外だめ)



ストリングのロゴ
製造業者ロゴOK

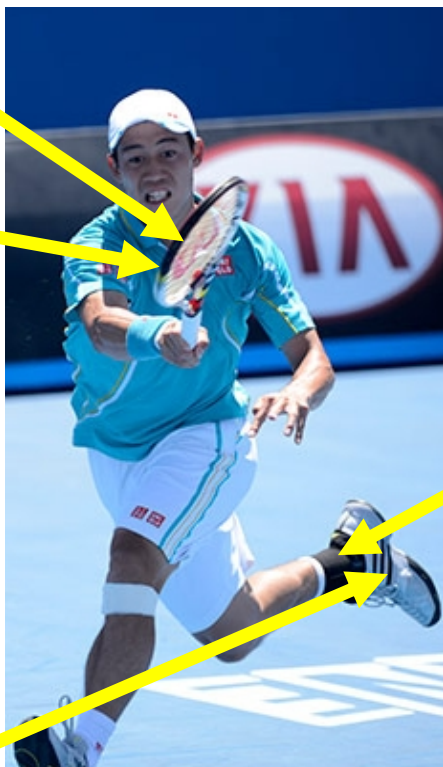
ラケットのロゴ
製造業者ロゴOK

アンダーシャツ
ロゴなし

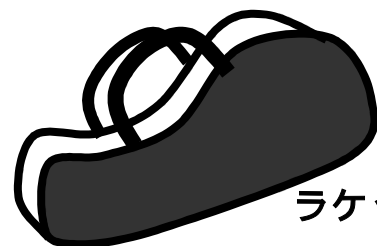
スパッツ
13平方cm 1つ

ソックスのロゴ
13平方cm以下

くつのロゴ
製造業者ロゴの一人大きさに制限なし



レフェリー許可の医療製品 13h平方cm1つ



ラケットバッグ

製造業者ロゴの数と大きさに制限なし
コマーシャルロゴ26平方cm以下 2個