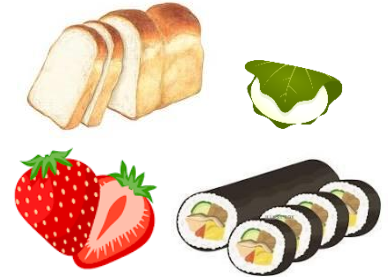


入門者



テニス地産カップ

主催 神姫 SFM パートナース
共催 Rapid
協賛 ようしょう会・彩雲
会場 吉川総合公園
種目 午後の部 入門MIX ダブルス
大会本部連絡先 090-5058-1212



【お知らせ】地産カップ名物「生産者さん直売会」を開催！！

大会当日「ちらし寿司・巻きずし・パン・お餅・桜餅・焼き菓子」「野菜」「いちご」の販売を予定しています。是非お買い求めください！！

大会注意事項

＜受付時の流れ＞

- ① 1ペア（チーム）で1枚「封筒」をお受け取りください。
- ② ライン@クーポン、新規登録の受付（来られた方より順番に受付します）
- ③ 封筒に団体戦は**チーム名**、ダブルス・シングルスは**フルネーム**を記入。
- ④ 参加費の金額を「封筒」に入れてください
※釣銭の無いようご準備下さい。止むを得ず釣銭が必要な場合は受付前にスタッフにお申し出下さい。
- ⑤ 受付は**代表者1名のみ**で記入済みの封筒に「参加費」を入れてお持ち下さい。「領収書」を受け取った時点で受付完了となります。
- ⑥ 参加する方全員が「**連絡と注意事項**」を試合に入る前にお読みください。

＜試合の注意事項／方式＞

☆入門者大会は、対外試合に慣れていただき、試合の楽しさを知っていただく為の大会です。

☆対外試合が初めての方で不安がある方は、大会当日受付時にスタッフにご相談ください。

- ◇ 午後の部 MIX ダブルスは、17時半頃終了予定。試合は4試合とします。5試合目は、時間になれば途中終了とさせていただきます。
 - ◇ シングルス／1人4試合を予定しています。時間制の試合形式で行います（試合時間は最長で1試合30分マッチ）※できるだけ同性同士での対戦を予定していますが、男女合同での対戦となる場合もあります。
 - ◇ MIX ダブルス／1ペア4試合（6ゲーム先取）を予定しています。
 - ◇ 勝敗数の近い相手と対戦できる**スイスドロウ方式**で行います（※スイスドロウ方式とは、トーナメント方式と違い、勝敗にかかわらず 同じ試合数をこなすのが基本。ただし、総当たりは行わず、次の対戦相手は（極力）同じ勝ち点の人と対戦を行うようにする形式。）
 - ◇ 初級者の方が安心してご出場頂けるよう、優勝、準優勝等の順位付けは行いません。
 - ◇ **表彰、参加賞はございません。**
 - ◇ **ルール&マナーのアドバイザースタッフがコート周辺を巡回し必要に応じてお声がけします。また、わからない事は随時質問に応じます**（基本的にテニスの技術指導はしませんのでご了承ください）。
- ① ゲーム中ルールの事などわからない場合や、相手と規則解釈上の意見の食い違いがあったときは、遠慮

なくスタッフにお声がけ下さい。スタッフが見当たらない場合は対戦相手に声をかけてから本部をお呼びください。

- ② ゲーム中、ルールやマナーについて気になるところがあればスタッフがお声がけする場合があります。
- ③ 試合はセルフジャッジです。スタッフは、ジャッジは行いませんが、明らかに間違いがある事に気付いた場合は、オーバーコールしそのポイントはやり直しさせていただく場合があります。

◇セルフジャッジの注意点◇

- ・サーバーの方は、サーブを打つ前にレシーバーに聞こえるようにゲーム数やカウントをコールしてください。
- ・疑わしきは（わからなかった時は）インの判定で、クリーンなジャッジを心掛けてください。
- 地産カップ大会では競技中の急なけがに備え、傷害保険に加入しております。
但し、十分な補償内容ではございませんので、競技中の傷害事故などにつきましては、傷害保険の内容での責任範囲とさせていただきます。
急なけがにより試合続行が不可能となった場合には、速やかに大会本部にお申し出ください。

<大会抽選会・ライン@について>

- **お楽しみ抽選会【MIX ダブルス／参加者の半数に当選がある抽選会】【シングルス／参加者全員に何か当たる抽選会】**があります。お一人ずつ抽選番号がございますので下記の表をご確認ください。当日会場にて当選者を貼り出します。当選者は本部まで商品を取りに来てください。抽選賞品として、兵庫県内の特産品を用意しております。
- Rapid ライン@にて大会最新情報や特産品情報を発信しております。試合当日、新規登録いただいた方は、海苔やナッツ・グリップテープ・セットボール 4 個のいずれか。又は既にご登録いただいた方で5月クーポンを提示いただいた方には数量限定で海苔やナッツまたはセットボール 4 個のプレゼントがあります。

<施設利用時の注意点>

- 喫煙される方は、喫煙はクラスハウス前の喫煙場所のみとさせていただきます。
- 当日持って来たゴミ（ペットボトル含む）はすべてお持ち帰り下さい。
- 試合終了後の忘れ物に関するお問い合わせは、施設にお願いします。

<三木大会：会場案内>

- 駐車場は公園南西の駐車場をご利用ください。

| 午後の部 MIX ダブルス | | 10組 | |
|---------------|-------|-----|-------|
| No | お名前 | No | お名前 |
| 1 | 牛塚(直) | 17 | 牛塚(洋) |
| 2 | 松本(健) | 18 | 松本(佳) |
| 3 | 温井(康) | 19 | 温井(祥) |
| 4 | 井上(満) | 20 | 井上(法) |
| 5 | 足立 | 21 | 高見 |
| 6 | 向井 | 22 | 柳原 |
| 7 | 西川 | 23 | 田中 |
| 8 | 片山(慎) | 24 | 片山(喜) |
| 9 | 片山 | 25 | 坂根 |
| 10 | 黒住(征) | 26 | 黒住(薫) |



テニス試合のマナーについて

<ボールを渡すときのマナー>

*テニスには、ボールを渡すときにも独特のルールがあります。これは試合に出ない人でも、回りと円滑に練習を進めていく上では必ずや知っておかなければいけないルールとなります。

1. ボールを渡す時のマナーは、渡したい相手との距離によって動作が異なり、以下の通りになります。

| 相手との距離 | 渡し方 |
|--------------------|-------------------------|
| とても近い時（隣り合っている時など） | 直接手渡し |
| 近い時（歩いて数秒） | 手投げで、ワンバウンドさせて渡す |
| 遠い時（10m以上） | オーバーハンドでワンバウンドさせて渡す |
| かなり遠い時（ベースライン同士） | ラケットでボールを打ってワンバウンドさせて渡す |

2. 全て、相手の胸元のとりやすいところへコントロールします。

3. いずれの場合も、「ボールいきま〜す」と一声掛けてから渡すようにしましょう。

4. 試合中など、サーバーに2球渡す場合は、例えば、サーバー側の前衛が1球、レシーバー側の後衛が1球持っていたとします。2人が同時にボールを渡したらサーバーの人は困ってしまいます。このような時は、遠い方のレシーバーから先にボールを渡し、次に近い前衛の人がボールを渡します。

<試合中のマナー>

1. トスは出来るだけ率先してラケットを回す。ラケットをネット越しに相手コートに差し出しながら、「フィッチおねがいします」と言います。いわれた方は「ラフお願いします」「ダウンお願いします」と答えます。（最近では、「スムーズ」「ラフ」よりも「アップ」「ダウン」の方が一般的になってきました。）ラケットの倒れた側にいる人が丁寧に拾い上げて、グリップエンドのマークを確認します。

2. 最初のゲームを始めるときに、サーバーは、「お願いします」と試合開始を宣言します。他のプレーヤーは試合開始に同意したことを伝えるために、同じように「お願いします」と言いながら、軽く一礼します。これで試合が開始されることとなります。

3. サーブのフォルトの場合、レシーバーは明らかにフォルトの打球は軽くネットに掛ける。但し、サーブが入ったのかフォルトなのか微妙で返球した場合は、「スミマセン」と一言謝って下さい。また、フォルトしたサーブが隣りのコートに行ってしまった場合、ファーストサーブとセカンドサーブとの間が空かないようにする為、基本的には取りに行かない方がいいでしょう（ボールが止まるまで行方は追っておく事）

4. サーバーは、レシーバーが、構えに入ってから、レディポジションをとりましょう。（レシーバーが、ベースラインまで歩いて行って振り返った瞬間に打ち始めるなんて、もってのほかです。）

レシーバーは、準備（構え）ができていない場合、サーバーに対して「not ready」と言う事が出来ます。だからといって、一旦構えたにも関わらず、サーバーのリズムを狂わす目的で「not ready」を言ってはいけません。

5. ゲーム中、隣りのコートからボールが入ってきて、隣りはラリー中の場合、邪魔にならないようにコートの後ろに転がしておきましょう。または隣りのコートの後ろの方にボールが行ってボールを取る場合は、ポイントが終わった後に素早く取りに行きましょう。また、試合に入る際、コートを横切る時も同じです。もし、試合中、ボールをコートの外に出してしまったら、出した人が積極的に取りに行きましょう。見つからない場合は、出した方が本部に行ってボールをもらいましょう。

6. コートチェンジのときは、ネットをまたぎ越してチェンジコートしてはいけません。コートチェンジのとき、ネット際で相手とすれ違うときは、相手を優先させるようにしましょう。

7. ゲーム中、ビーチボレーで相手方ネットプレーヤーめがけてバシッ！と打ち込むのは、れっきとした戦術です。よければ、よいのですが、たまにボールが体に当たってしまうこともあります。当ててしまった方は、「すみません！」「大丈夫ですか？」と大声で、心を込めてお詫びします。当てられた方はムッとしてしまうのが当然でしょうが、ジ〜ッとがまん。軽く手をあげるにより、「大丈夫。大したことはないよ」と無言で伝えます。感情を押し殺し、クールに振る舞います。

8. サーブの時のトスのやり直しは、最初の1～2回はいいですが、それ以降頻度が多かったり、連続するような場合は相手に謝りましょう。

9. 試合中、思うようにいかなくて少し間を取った場合、レディポジションに入る時、手を上げてからプレーに入りましょう。

10. ゲームが終了したら、「ありがとうございました」とお互いに挨拶しながら、握手をします。負けてくやしい気持ちがあっても、ゲームが終わったらさすががしく、握手をしましょう。

試合のセルフジャッジについて

プレーヤー・チームが判定とコールすることをセルフジャッジと言い、以下のとおり行なう。

1) サーバーはサーブを打つ前に、レシーバーに聞こえる声で、スコアをアナウンスする。

プレーヤー同士、アナウンスによってその時点のスコアを確認する

2) ネットより自分側のコートについて判定とコールをする。ボールがラインにタッチした時、ボールとラインの間に空間が見えなかった時、あるいはボールを見失って判定できなかった時は「グッド」である。

ボールとラインの 間にはっきりと見えたときは「アウト」または「フォールト」である。

3) 判定とコールは、相手にはっきりとわかる声とハンドシグナルを使って、ボールの着地後速やかに行なう。代表的なハンドシグナルは、人差し指を出して「アウト」「フォールト」を示し、手の平を地面に向けて「グッド」を示す。

4) ダブルスの判定とコールは、1人の選手が行なえば成立する。しかし、ペアの両選手の判定が食い違った場合はそのペアの失点となる。ペアの判定が食い違ったとしても「フォールト」「アウト」をコールしたプレーヤー／チームが「グッド」に訂正した場合は、1回目に限り故意ではない妨害としてポイントレットになる。ただし、ネット、ストラップまたはバンドに触れたサービスを、1人が「フォールト」、パートナーは「レット（グッド）」とコールした場合は「（サービスの）レット」となる。

5) クレーコートでは、相手プレーヤー・チームにボールマークの確認を要求できる。必要であれば、相手コートへ行ってもよい。相手と判定が食い違った場合、レフェリーが両者から状況を詳しく聞き取り最終判定をする。判定できるほどのマークが残っていない場合は最初のコールが成立する。

6) インプレー中、他のコートからボールが入って来るなどの妨害が起こった場合は、「レット」とコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。妨害については「試合で起こるQ&A」を参照

7) インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合、それが1回目のときは、レットをコールしてプレーを停止し、そのポイントをやり直す。2回目以降、落とすたびにそのプレーヤーが失点する。

レットのコールは、落とし物をしたプレーヤー・チームがコールすることはできない。相手プレーヤー・チームが妨害を受けたと判断した場合に限りコールできる。ただし落とすことがプレーに影響を及ぼしていない場合はポイン

トが成立する。

8) スコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、それ以降のプレーで双方が合意できるポイントを足したスコアから再開する。合意できなかったポイントは取り消される。ゲームスコアがわからなくなったときも、同様に処理する。再開するときのエンドとサーバーは、合意されたスコアに準ずる。ただし、ゲームスコアが訂正され再開する場合のサーバーは、次の順のサーバーに交代しなければならない。(同じプレーヤーが2ゲーム連続サーバーにはなれない)

9) 次の場合は、レフェリー、又はロービングアンパイアに速やかに申し出る。

- a) 試合中、トイレ、着替え、ヒートルールなどでコートを離れる時
- b) 相手プレーヤーの言動やコール、フットフォールト等に疑問、不服がある時
- c) プレーヤー同士で解決できないようなトラブルが起こった時

10) メディカルタイムアウトを取りたい時は、レフェリー、又はロービングアンパイアに申し出る。トレーナーのいない大会ではプレーヤー自身が手当てをすることができるが、レフェリーまたはロービングアンパイアによって、手当てを必要とする状態かどうか確認後、その許可を得て3分以内に処置を行う。

11) 試合終了後、勝者は大会本部に試合ボールを届け、スコアを報告する。

12) 各判定とコールをする権利者は以下の通りとする。

- a 「フォールト」「アウト」「グッド」はネットから自分のプレーヤー・チームのいずれかコールでき、その判定が成立する。
- b 「ネット」「スルー」「タッチ」「ノットアップ」「ファウルショット」は両プレーヤー・チームのいずれかコールでき、その判定が成立する。
- c 「フットフォールト」はコート内にいるレフェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれか

13) オーバールール

「イン」「アウト」のオーバールールは巡回しているレフェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアのいずれかが行える。

14) 妨害によるレットのコール

コート外からの妨害による「レット」のコールは両プレーヤー・チームができる。

対戦相手による無意識の妨害(落とし物1回目を含む)は妨害を受けたプレーヤー・チームのみ「レット」をコールできる。2回目以降は故意に妨害したとして失点する。

15) 誤ったコールを直ちに訂正した場合

インだったボールを誤って「アウト」とコール(ミスジャッジ)したが直ちに訂正(コレクション)したとしても「グッド」に訂正(コレクション)した場合は、1回目は故意ではない妨害としてポイントレットにする。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ィ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ーヤー・チームの失点となる。そして、2回目以降は故意に妨害したとして失点とする。

16) 対戦相手からの故意の妨害

「ヒンダランス」は、妨害を受けたプレーヤー・チームからの申し出によりレフェリー(アシスタントレフェリー)、ロービングアンパイアが判断する。ただし妨害を認知しながら意識的にプレーを続行した場合は妨害とみなされない。