

1 受付 試合当日はたとえ悪天候でも会場(県立鴨池庭球場)に集まり、受付終了時刻までに選手本人が本部席に来て受付をしてください。会場にいても受付をしなければ失格になります。正式な時計は本部席受付にある時計とします。受付終了時刻に遅れた場合は、理由の如何を問わず失格となります。受付をする時には、仮ドローに示してある「ドロー番号」と「自分の名前」を言います。これができない選手の受付は後回しになります。「おはようございます」・「こんにちは」などの短い挨拶の言葉があるとお互い気持ちがいいですね。引率責任者は事前に仮ドローを印刷して配るなど、選手が自分が出場するカテゴリーやドロー番号を把握できるようにしてください。

2 コート準備 受付の前(8:00~8:30)にコートの準備をします。下記の通りご協力願います。

1日目 ラ・サール(1~5) 城西(6~8) 西紫原(9~11) 伊敷台(12・13)
志學館中等部(14・15) 修学館(16) ◆全て男子です

2日目 参加者男女全員で

クラブハウス1階の倉庫から「得点板」と「シングルス・スティック」をコートへ持って行き、所定の位置にセットします。ベンチは観客席下の通路にあるので、各コートに2脚ずつ置きます。ネットはゆるめてありますから、ハンドルを使ってしっかりときつくネットを張り、シングルス・スティックに刻んである印でセンターベルト部分のネットの高さを正確に見て調節します。試合はシングルスのみですので、シングルス・スティックを所定の位置に正しく立てます。得点板は各コートの「アレー部分」の後方の壁に立てます。片付けはそれぞれ元あった場所にきれいに戻します。ネットは緩めておきます。

3 公式練習 両日とも、8:30~8:50まで10分×2回の練習時間を設定する予定です。
4 試合方法 その日の試合方法は必ず「オーダー・オブ・プレイ」(ホワイト・ボード)に掲示してあるので確認してから試合に入ります。1日目は全試合「6ゲーム先取・ノーアド」、2日目は「1セットマッチ・デュースあり」です。全試合「ノーレット」で実施します。

5 試合 「オーダー・オブ・プレイ」に試合が掲示されます。選手は自分の目で確認して、自分の試合がどのコートの何番目に入っているかを確認します。一番上はすぐに試合です。ボードの左側(若番)に名前がある選手は、受付に行ってコート番号とドロー番号・氏名を言います。最初の試合の若番の選手には「記録用紙・鉛筆・バインダー」が渡されますから、それを持ってコートに向かいます。選手は全員自分で持参してきた「試合球(ダンロップ・オストラリアン・オープン:2個入未開封缶)」もコートに持って行きます。前の試合が終わってから15分以内にコートに入らない場合は失格になります。また、コートに入る時は試合ができる服装で入ります。コートに入ってから脱いだりすることのないようにします。試合前の練習はお互いにサービス4本ずつです。

6 試合球の使い方 お互いに持ち寄った試合球は、若番の選手が自分の缶を開封し使用します。両方とも開封しないように気をつけます。試合が終わったら、勝者は未開封缶を受け取ります。敗者は試合で使用したボールを受け取ります。順位決定戦が実施される場合は双方とも使用したボールしか持っていないと考えられるので、状態がいいと思うボールで試合を行います。試合中にボールが紛失したり破損したりした場合は、もう1つの缶は開けず、本部にボールを借りに行って再開してください。借りたボールは試合終了後に返してください。

7 結果報告 試合が終わったら、必ずお互いにスコアを確認し、勝者は記録用紙にスコアを記録します。そして、所定の欄に自分の名前をフルネームで丁寧にサインします。バインダーと鉛筆は次の試合でも使うので審判台近くに置いたままでかまいません(最終試合の選手は本部に持ってきてください)。速やかに本部席に行き、オーダー・オブ・プレイの自分の試合のボードを外し、その下のボードを順番に1つずつ上に上げます。外したボードと記録用紙を受付に提出します。「結果報告です。○○君(さん)と□□(自分の名前)の試合は、6-4で□□が勝ちました」と口頭ではっきりと伝えてください。いまだに「6-4で僕(わたし)が勝ちました」と名前を名乗らない選手がいます。運営役員は皆さん顔と名前が全て一致するとは限りませんのできちんと名前を言いましょう。

8 服装・用具 大会要項や「全国中学校テニス連盟 ウェア・用具についての規定」などをよく見て、守ってください。シャツに関しては「ゲームシャツ」ではなく、「普通のTシャツ」を着て試合をしている選手を見かけます。明らかに規定に違反している場合は着替えをしてもらうこともありますので注意してください。ゼッケンを忘れずにつけてください。

- 9 審 判** 全試合「セルフジャッジ」です。詳しくは、「15 アンパイアがつかない試合の選手の義務」を参照してください。
- 10 コーチング** 試合中いかなるアドバイスも受けてはいけませんし、してもらいたくありません。
- 11 応 援** 拍手や声援は、ナイスプレイ（エース）が決まった瞬間に短く行うようにしてください。
相手のミスに対して拍手をすることはマナー違反です。**正しい応援は対戦相手や周りの人間に不快感を与えないもの**であり、大声や奇声を発したり、誹謗中傷したり、騒ぐことではありません。また、コート横からの応援は禁止です。このような応援があったと認められた場合には、レフェリーから注意・指導が与えられることもあり得ます。気持ちよく試合ができるようご協力ください。
- 12 動画・静止画の撮影** 大会要項18の⑦にもある通り、**大会会場内外での試合等の動画・静止画等の撮影は原則として禁止**します。試合後の反省に使用する等の目的でどうしても撮影したい場合は、必ず対象者（対戦相手やその関係者等）の承諾をあらかじめ得てください。また、**承諾を得た場合でもSNS等への無断掲載は禁止**します。**コメント等の投稿も問題になる場合がありますのでご遠慮ください**。保護者やコーチ、選手等へも徹底願います。
- 13 体調管理・感染症予防** 本大会に関わる**全ての関係者は、大会実施中はもとより大会前後も健康には十分留意**してください。無理な出場は本人だけではなく、対戦相手ほか様々な人々に影響を及ぼします。体調管理と感染症予防にはお互い気を配りましょう。
- 14 ゴミについて** **大会実施中に出たゴミはその種類にかかわらず自分たちできちんと持ち帰ってください**。会場に置いて帰ることのないようにお願いします。自分たちがいた場所等最後にもう一度目視で確認してください。「あとは知らない」、「誰かが捨ててくれるだろう」は、お借りした会場にも迷惑をかけますので慎みましょう。トイレもきれいに使いましょう。
- 15 アンパイア（審判）がつかない試合の選手の義務**
- ①試合開始前に相手選手を記録用紙やゼッケン等で確認し、サービス練習前にトスをする。
- ②判定とコール
ネットより自分側の判定は自分の責任で行います。判定できなかった場合、そのボールは「イン」とします。対戦相手からの最終アドバイスは受けてもかまいませんが、コート外からの助け（※）は受けられません。「アウト」・「フォールト」等は即座に大きな声とジェスチャーでコールします。明確なジェスチャーとは、片手を大きく上げる動作を言います。
※コート外からの助けの例：「今のはアウトだったぞ」、「カウントが違うよ」、「相手がフットフォールトしているよ」など → こういったコート外からの声を聞いたり求めたりしてはいけません。
あくまでも試合をしている選手同士で確認しあって進めてください。
- ③カウント（スコア）コール（サーバーの義務）
新しいポイントやゲームを始める時には、サーバーは大きな声で（レシーバーに聞こえるように）カウント（スコア）をアナウンスしなければなりません。レシーバーは、サーバーのコールが聞き取れない等の場合はそのままにせず必ず聞き返すなどしましょう。プレーヤー同士はサーバーのアナウンスでその時点のカウント（スコア）を確認する必要があります。あいまいにすることはトラブルの原因になります。
- ④次のような場合にはレフェリー等に速やかに申し出ます
※近くにいる大会役員に申し出るか、選手の関係者がレフェリーに知らせるなどしてください。
- ・試合中のトイレ、着替え、用具の不具合でコートを離したい時。自己判断で勝手にコートを離れてはいけません（棄権とみなされる場合があります）。
 - ・けがや体調不良でメディカル・タイムアウトをとりたい時。
 - ・相手（相手関係者も含む）の言動やジャッジ、アナウンス、フットフォールト等への疑問や不満がある時。
 - ・選手同士で解決できないトラブルが発生した時。
- ⑤試合終了後
勝者は対戦相手と必ずスコアを確認し、記録用紙に記入し、フルネーム（漢字の部分はきちんと漢字）でサインします。**コートを出たら速やかに本部へ向かい、結果報告（記録用紙の提出）をします**。試合が終わってもなかなか報告に来ない選手がいます。コーチや保護者等との話は報告が終わってからにしてください。
- ⑥保険
スポーツ傷害保険への加入を推奨します。
- ◆当日は看護師さんに来ていただく予定です。
◆会場周辺道路への駐車に関しては、駐車できる場所など利用者の責任で確認してください。駐車違反やその他の車両に関するトラブルには大会本部は責任は負いません。