

新日本スポーツ連盟 岐阜卓球協議会大会規約

第1条 大会企画・運営の目的

1. 日常の練習の成果を発揮する機会として卓球愛好者の誰も(初心者からベテまで)が参加できる大会として発展させる。その事を通じて卓球の楽しさをより広げ技術向上と交流の場を提供する。
2. 競技においても、社会的な活動においても、スポーツが文化として成り立つために不可欠なフェアプレイ精神を培う場を提供する。
3. クラブ員が恒常的なつながりを持ってスポーツの発展に寄与することができる、地域に根ざしたクラブの育成に努める場を提供する。

第2条 参加資格

1. 新日本スポーツ連盟岐阜卓球協議会に加盟・非加盟を問わず、大会参加申し込みを行えば、誰でも参加資格を有する。

第3条 試合

1. 団体戦(ペアマッチを含む各種)、個人戦、ダブルスを行なう。
2. クラス分けをつぎの通りとする。

・男女別 1-5部

但し、団体戦は、会場の都合により部の統合を行なう場合もある。

3. 出場クラスの決定

- (1) 初出場のチーム・個人は、申し出により上の(希望の)クラスからの出場を認めるが、チーム・個人の力に応じたクラスから出場する事とする。

また、大会運営側で協議し、クラスを変更することがある。

- (2) 2回目以降の出場については前回の成績により決定する。その基準は次の通りとする。

①基本的には優勝チーム・優勝者は、次回大会よりクラスを一つ上げる。

但し、大会運営側で大会毎に個別に判断して二位以降の優勝チーム・優勝者も次回クラスを一つ上げる場合もある。次回クラスを一つ上げる場合は、賞品の袋に記載して参加者へ連絡する。

②基本的に最下位チーム・最下位者は次回クラスを一つ下げる。

③ダブルス、ペアマッチで、前回とペアが変わった場合、2人の個人クラスの平均値で決定する

出場クラス	クラスの平均
1部	1以上2未満
2部	2以上3未満
3部	3以上4未満
4部	4以上5未満
5部	5

- ④ 3人以上の団体戦(ABC 団体戦等)では、前回大会からメンバー変更があってもメンバーの半数以上が同一の場合、同一チームとして扱い、前回大会の結果で出場クラスを決定する。(チーム名は変えないこと)
- ⑤ 不出場または棄権の場合、残留とする。
- ⑥ リーグ戦において、直前に棄権者が出た場合、そのリーグ戦ではクラス下げを行わないものとする。

第4条 リーグ戦での順位の決定

1. リーグ戦での順位は、そのグループ内での勝敗の勝率の高い順に順位が決定する。
2. 同じグループのリーグ戦で2チーム以上あるいは2選手以上の得点と同じ場合は、リーグ内全ての試合の勝率で順位を決定する。
勝率計算の順序は、団体戦の場合はマッチ率・ゲーム率・ポイント率とし、個人戦の場合はゲーム率・ポイント率とする。

具体例1)

2選手の得点と同じ場合、勝敗が並んだAとC、BとDの全ての試合の勝率を比べる

	A	B	C	D	勝敗	順位	勝率
A		3	2	3	2-1	1位	8/4=2.0
B	1		3	1	1-2	3位	5/8=0.63
C	3	2		3	2-1	2位	8/6=1.33
D	0	3	1		1-2	4位	4/7=0.57

具体例2)

3選手の得点と同じ場合、勝敗が並んだAとCとDの全ての試合の勝率を比べる

	A	B	C	D	勝敗	順位	勝率
A		3	3	1	2-1	1位	7/4=1.5
B	0		0	2	0-3	4位	
C	1	3		3	2-1	2位	7/5=1.4
D	3	3	2		2-1	3位	8/6=1.33

第5条 表彰・賞品

1. 各ブロック毎に、1位の参加者・チームを口頭で表彰する。
2. 各ブロック毎に、1位の参加者・チームに賞品を渡します。
但し、大会参加人数等を運営側で勘案して、2位以下の参加者・チームに賞品を渡すこともあります。

第6条 大会進行

1. 試合の準備、進行については参加者全員が協力して進めていくことを原則とする。
2. 個人戦・ダブルスのリーグ責任者はそのリーグの一番上の選手・ペアが当たり。そのリーグの試合進行をスムーズに進め、リーグ戦終了後、各選手・各ペアに、内容確認のサインをもらい、記録用紙を本部へ提出する。
3. 団体戦(ペアマッチを含む)のリーグ戦の進行は、プログラムのタイムテーブルの試合順序に沿って、各自で早めにコートにはいるようにする。また、試合開始前までにオーダー用紙を記入しておき、双方の代表者が内容確認のサインをし、全試合終了後に、勝ちチームが本部へ提出する。
4. 審判
 - (1) 団体戦・ペアマッチのシングルスは相互審判
 - (2) 個人戦・ダブルス・ペアマッチのダブルスの予選リーグ戦では、プログラム通り。
決勝トーナメントの初戦は原則、試合が後になる選手・ペアが審判を行う。
決勝トーナメントの2戦目以降は敗者審判。
5. コートの片付けは、本部からの指示により、最終戦のチーム・選手がその試合終了後に行う。

第7条 申し込み・参加料の扱い

1. 申し込みは、所定の申込用紙に必要事項を正確に記入し、締切日までに申し込むこと。
2. 最終締切日以降の棄権は参加費を返金しない。
3. 最終締切以降の参加メンバー変更による参加料増額分は支払っていただき、参加料の減額分は返金しません。
4. 申込数が定員を超えた場合、加盟員チームだけで定員を超えた場合は先着順、加盟員チームだけで定員を超えていない場合は次に非加盟員を含むチームの先着順で各部に割り当てます。(加盟員優先)。部に偏りがある場合は必ずしも先着順番どおりでなく運営側で設定します。

第8条 その他

1. 大会当日、棄権が出た場合、組合せを一部変更することがある。その場合の処理は、大会運営側で決定する。
 2. 団体戦(2D3S)等においてやむをえず、最低人数に満たない人数で試合を行なう場合でも、相手チームにその旨を伝え、その試合は交流戦とする。
 3. 団体戦の出場メンバーの変更・追加は、大会当日の開会式前に大会運営側に報告すれば出場を認める。
 4. 服装・マナーについては極力、注意する。また、ゼッケンは必ず着用する事。加盟員は、必ず加盟登録のゼッケンを着用する事。
 5. 団体戦でオーダー用紙を交換後にオーダーミスがあった場合、
 - ①ルールに合っていない最初のマッチが始まった後に発覚した場合、そのマッチを負けとして試合を進める。
 - ②ルールに合っていない最初のマッチが始まる前に発覚した場合、両チームで協議し、間違いを訂正することを可能とする。協議して意見が合わない時は、①と同様、そのマッチを負けとして試合を進める。
- ①②のいずれの場合でも、チーム全体を負けとする扱いはしないこととする。

2022年6月11日より施行