

2025年度 県クラブ対抗テニス大会鹿沼予選 実施要項

主催：鹿沼テニス協会

項目	内 容								
1 期日	2025（R07）年 11月23日（日）：本戦 11月30日（日）：予備日								
2 会場	ヤオハンいちごパーク（鹿沼運動公園：鹿沼市旭が丘）								
3 大会役員	大会会長 齋藤 史生 大会委員（運営クラブ等代表） 片山 邦治								
4 運営担当	KATA								
5 試合実施上の注意点	種目	当日受付	試合方法			表彰 ○：賞状+賞品 △：賞状		備考	
		締切時刻	予選リーグ	決勝		優勝	準優勝		3位
			決勝リーグ	4位リーグ					
クラブ対抗	男子	出場全チーム 8:30	① 4クラブ*1ブロック、 ② 3クラブ*1ブロック	①の1、2位及び ②の1位 による 3クラブの総当たり。	①の3、4位及び ②の2、3位 による 4クラブで対戦。 ただし、予選で対戦済みのカードは対戦せずに予選の結果を準用する。	○	○	○	
	女子		(実施しません)						
<p>(1) 当日は8：30までに代表者が受付してください。遅れた場合は棄権となります。</p> <p>(2) 試合球（予定）：ヨネックス ツアー TB-TUR4</p> <p>(3) 男女別に対抗戦。ダブルス（以下、D）2ペア、シングルス（以下、S）1名の計3ポイント制で2ポイントを取得したクラブが勝利。</p> <p>(4) 試合順序はS→D No.2（以下、D#2）→D No.1（以下、D#1）。</p> <p>(5) リーグでは、ポイント2-0と勝敗が決した場合でも、3ポイント目の試合は行いません（順位決定方法に関わるため）。</p> <p>(6) トーナメントでは、ポイント2-0と勝敗が決した場合、3ポイント目の試合も行いません（対戦数が多いとは言えないため）。</p> <p>(7) 参加人数は最小でSが1名、Dが1ペアの計3名で可能とします。この場合、D#2を不戦敗とします。</p> <p>(8) 1対抗戦で、同一選手が複数の試合に出場することはできません。</p> <p>(9) オーダー交換後のメンバー変更は認められません（交換時メンバーが出場できなくなった場合は不戦敗の扱いとなります）。</p> <p>(10) 県大会と同様に、参加申込時のメンバー表には、7名までをエントリー可能とし、試合当日受付時には、2名までの変更・追加（変更・追加後で7名まで）を可能とします。 ただし、変更・追加の人も募集要項（1）の参加条件を満たす必要があります。</p> <p>(11) 女子は、男子に替わって、男子の部に出場できます。</p> <p>例1) 男子シングルの枠に、女子が出場する。 例2) 男子ダブルスの枠に、ミックスダブルス又は女子ダブルスが出場する。</p>									

	<p>(12) 上表に特に記載のない場合は、6ゲームマッチ、6-6タイブレーク（7ポイント制）、セミアドバンテージ方式。</p> <p>(13) ウォームアップは、デュースサイド、アドバンテージサイド各4本のサーブのみとします。</p> <p>(14) 怪我等（痙攣も含む）の処置は、エンドチェンジの際に5分以内、1試合につき1回限りとします。 ※ 体力回復のための休憩は認められませんので、処置後は直ちに試合を再開してください。</p> <p>(15) その他、大会運営上必要なことは、大会役員が協議決定します</p>
6	<p>リーグ戦での順位は次の優先順位1～5の順に決定します。</p> <p>(県大会と同様に、JTAテニスルールブック2024のJTA公式トーナメント競技規則 18の2)ラウンドロビン方式を準用)</p> <p>優先順位1：完了試合数の多いチーム(者)を上位とする。 ただし、鹿沼テニス協会の主催大会のチーム戦（チーム対抗戦、県クラブ対抗鹿沼予選）においては、この優先順位1は適用しないこととする。</p> <p>ノーショア（試合に現れない場合）、リタイア（途中棄権）をした試合は完了試合とならない。ただし、その相手チーム(者)は完了試合となる。</p> <p>優先順位2：勝率の高いチーム(者)を上位とする。 チーム戦の勝率 = 勝利した対戦チーム数 ÷ 総対戦チーム数 個人戦の勝率 = 勝利した試合数 ÷ 総試合数</p> <p>優先順位3 2チーム(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。</p> <p>優先順位4 3チーム(者)が同率になった場合は、以下の要素で順位をつける。 (1) 総勝利試合数の多いチームが上位（チーム戦） (2) (1)が同じ場合、全試合での取得ゲーム率がチーム(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 ※1 残り2チームになったら優先順位3で決定する。</p> <p>優先順位5 優先順位1から4によって順位が確定できない場合は、くじ引きにより順位を決定する。 ※2 ノーショウまたは失格者の取得ゲーム数はすべて0とする。 例) 1セットマッチなら勝者は6-0と記録する。 ※3 怪我などによるリタイアの場合、勝者はリタイア後の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。 例) A対Bの1セットマッチで、Bから3-2の時、怪我でリタイアした場合、勝者はAでスコアはAから6-3と記録する。</p>
7	<p>その他</p> <p>(1) コロナ等の状況 新型コロナ感染状況によっては、大会の中止もありますので、当協会のホームページを注視くださいますようお願いいたします。</p> <p>(2) 順延等の告知 荒天等による大会順延等の告知はホームページで行います。 ※4 会場において小雨である場合、大会を決行することはあるため、各自の出発時刻までに告知がない場合は、受付締切時刻までに会場に来ていることを推奨します（受付締切時刻に遅れた場合は棄権となります）。</p> <p>(3) 傷害保険 傷害保険に加入していますので、試合や会場までの移動時に怪我をした場合は、受付まで申してください。</p> <p>(4) セットボールの販売なし 今回のセットボールは、対戦チーム間で調整分配し、お持ち帰りください。よって、セットボールの販売はありません。</p> <p>(5) 朝方の練習 7:30から運動公園の御厚意でコートを利用できます。多人数が参加しますので、譲り合って御利用ください。</p>
8	<p>連絡先</p> <p>(1) 申込み後の欠場（棄権、出場辞退）のお申し出 (ドロー会議前や大会当日直前の場合もこちらとなります。) report@k-tc.org</p> <p>(2) その他のお問合せ：競技運営担当 屋代 ktckyougi@gmail.com</p>

赤字： 主な変更点（又は、変更ではないが明文化した部分）。

予選リーグ

ブロック番号		コート番号		リーグ戦順位決定のための優先順位																			
				1	2		3	4 (3チーム(者)が同率の場合)		5			順位										
								(1) (チーム戦の場合)	(2)														
完了試合数	勝敗	勝率	直接対決の勝者	総勝利試合数	全試合での取得ゲーム合計数	全試合のゲーム合計数	取得ゲーム率	くじ引きの勝者			順位												
1		1		a	b	c	d																
				KATA-B	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															
				保護者ら	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															
				c	ソイルタッチ	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														
				d	KATA-A	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														

- ※1 全ての試合において、ゲーム数を記載してください。
- ※2 ノーショウ（試合に現れない、その種目にメンバーがいない）又は失格はNに○印、途中棄権はRに○印を付けてください。
ノーショウでは、スコアは6-0。途中棄権では、スコアは6-●（●は敗者の実際に獲得したゲーム数）。
- ※3 リーグ戦での順位の詳細は、実施要項を御覧ください。
- ※4 対戦順は、
5人の場合、原則①a対c、②b対d、③c対e、④a対d、⑤b対e、⑥c対d、⑦a対e、⑧b対c、⑨d対e、⑩a対bで行います。
4人の場合、原則①a対c、②b対d、③a対d、④b対c、⑤c対d、⑥a対bで行います。
3人の場合、原則①a対c、②b対c、③a対bで行います。

ブロック番号		コート番号		リーグ戦順位決定のための優先順位																			
				1	2		3	4 (3チーム(者)が同率の場合)		5			順位										
								(1) (チーム戦の場合)	(2)														
完了試合数	勝敗	勝率	直接対決の勝者	総勝利試合数	全試合での取得ゲーム合計数	全試合のゲーム合計数	取得ゲーム率	くじ引きの勝者			順位												
2		1		a	b	c																	
				a	鹿沼ジュニアOB	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														
				b	デクセリアルス	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														
				c	KATA-C	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														

- ※1 全ての試合において、ゲーム数を記載してください。
- ※2 ノーショウ（試合に現れない、その種目にメンバーがいない）又は失格はNに○印、途中棄権はRに○印を付けてください。
ノーショウでは、スコアは6-0。途中棄権では、スコアは6-●（●は敗者の実際に獲得したゲーム数）。
- ※3 リーグ戦での順位の詳細は、実施要項を御覧ください。
- ※4 対戦順は、
5人の場合、原則①a対c、②b対d、③c対e、④a対d、⑤b対e、⑥c対d、⑦a対e、⑧b対c、⑨d対e、⑩a対bで行います。
4人の場合、原則①a対c、②b対d、③a対d、④b対c、⑤c対d、⑥a対bで行います。
3人の場合、原則①a対c、②b対c、③a対bで行います。

決勝リーグ

ブロック番号		コート番号		リーグ戦順位決定のための優先順位																
				1	2		3 (2チーム(者)が同率の場合)	4 (3チーム(者)が同率の場合)		5	完了試合数	勝敗	勝率	直接対決の勝者	総勝利試合数	全試合での取得ゲーム合計数	全試合のゲーム合計数	取得ゲーム率	くじ引きの勝者	順位
					(1) (チーム戦の場合)	(2)														
1ブロック 1位	8	a		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															
2ブロック 1位	9	b		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -														
1ブロック 2位	10	c		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															

- ※1 全ての試合において、ゲーム数を記載してください。
- ※2 ノーショウ（試合に現れない、その種目にメンバーがいない）又は失格はNに○印、途中棄権はRに○印を付けてください。
ノーショウでは、スコアは6-0。途中棄権では、スコアは6-●（●は敗者の実際に獲得したゲーム数）。
- ※3 リーグ戦での順位考え方の詳細は、実施要項を御覧ください。
- ※4 対戦順は、
5人の場合、原則①a対c、②b対d、③c対e、④a対d、⑤b対e、⑥c対d、⑦a対e、⑧b対c、⑨d対e、⑩a対bで行います。
4人の場合、原則①a対c、②b対d、③a対d、④b対c、⑤c対d、⑥a対bで行います。
3人の場合、原則①a対c、②b対c、③a対bで行います。

4位リーグ

作業番号		ブロック番号		コート番号		リーグ戦順位決定のための優先順位																
						1	2		3 (2チーム(者)が同率の場合)	4 (3チーム(者)が同率の場合)		5	完了試合数	勝敗	勝率	直接対決の勝者	総勝利試合数	全試合での取得ゲーム合計数	全試合のゲーム合計数	取得ゲーム率	くじ引きの勝者	順位
							(1) (チーム戦の場合)	(2)														
1ブロック 3位	11	a		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -																
2ブロック 2位	12	b		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															
1ブロック 4位	13	c		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -															
2ブロック 3位	14	d		S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -	S - N, R D2 - N, R D1 - N, R ゲーム数の計 - 勝敗 -																

- ※1 全ての試合において、ゲーム数を記載してください。
- ※2 ノーショウ（試合に現れない、その種目にメンバーがいない）又は失格はNに○印、途中棄権はRに○印を付けてください。
ノーショウでは、スコアは6-0。途中棄権では、スコアは6-●（●は敗者の実際に獲得したゲーム数）。
- ※3 リーグ戦での順位考え方の詳細は、実施要項を御覧ください。
- ※4 対戦順は、
5人の場合、原則①a対c、②b対d、③c対e、④a対d、⑤b対e、⑥c対d、⑦a対e、⑧b対c、⑨d対e、⑩a対bで行います。
4人の場合、原則①a対c、②b対d、③a対d、④b対c、⑤c対d、⑥a対bで行います。
3人の場合、原則①a対c、②b対c、③a対bで行います。