

札幌地区中学校春季バドミントン選手権大会

令和 3 年度 団体戦 大会特別ルール

2021. 3. 29

団体戦準々決勝前までは、以下の大会特別ルールで行います。
 出場校、各チームは、この大会特別ルールを大会前日までに熟読し、徹底してください。
 このルールによる試合進行が控え選手を含めた全選手の試合時間を確保することになります。

1. 特別ルール概要

1 対戦を 80 分限定とし、タイムテーブルに記された開始時間から開始し、終了時間に終了し、延長はしない。

- 各チームは学校に関係なく、タイムテーブルに記されたチームの集合時間に会場に入場する。
- 勝ったチームは、連続で試合をするようにタイムテーブルを調整し、極力「待機時間」が発生しないようにする。
- 負けたチームは、例外なく帰宅する。
- 80分タイム計測は、全コート同時に行う。オーダー用紙提出遅れなどで試合時間を減少させて対応する。
- 事前準備、迅速な動きを心がけること。
- 感染症対策、気象条件、交通障害などのよるトラブルには対応するが、「対戦をすべて1ゲームで行う」などの変更を行うこともあるので、あらかじめ了承すること。

あいさつ→じゃんけん→練習、手洗い→第1複→単→第2複→控え選手戦
交流戦→あいさつ→勝ち～次コート
負け～帰宅
(待機)
の順で行う。

2. 勝敗の決定と残った時間の使い方

(1) 70分以内で、第2ダブルスまで終了した場合

- 70分以内で、第2ダブルスまで終了した場合、控え選手戦（勝ち、負けチーム問わず）を行って良い。
- もちろん、70分以内で第2ダブルスまで終了し、そのまま終了しても良い。原則、控え場所はないので、勝ちチームは勝ったコートで次の試合まで待機する（自校のみの練習はできない）。
- 控え選手戦が終わっても10分以上時間が残っていたら、交流戦を行っても良い。
- 控え選手戦、交流戦の実施の可否、シングルスを行うか、ダブルスを行うか、何マッチ行うか、点数、ゲーム数等は、両校監督の協議で決定する。
- 自チームが控え選手戦、交流戦の希望がなくとも、相手チームが希望した場合は、希望するチームに応じる。5人で編成したチームでも、一度試合した選手が相手控え選手と試合をすること。
- 控え選手戦、交流戦に出場した選手の疲労等については、勝ちチームに対しての考慮はしないので、あらかじめ了承すること。
- 控え選手戦、交流戦の戦績は、対戦成績に一切反映させないこと。
- 控え選手戦、交流戦を行った学校は、80分のタイム計測ブザーが鳴る前に、最後のあいさつ済ませておくこと。
- 勝ったチームは、次の試合をするコートに移動。負けたチームは、速やかに帰宅（待機）する。

(2) 80分で、第2ダブルスが終わらなかった場合

①残り5分を切った段階で、第2ダブルスの試合が開始できなかった場合。

2-0なら、第2ダブルス打ち切り、控え選手戦は行わない。

1-1なら、第1ダブルス、シングルの ①得失ゲーム差 ②得失点差 ①②も同点の場合、抽選とする

②2-0で、残り5分を切った段階で、第2ダブルスの試合を行っていた場合、第2ダブルスは打ち切り、控え選手戦は行わない。

③1-1で、残り5分を切った段階で、第2ダブルスの試合を行っていた場合、以下の状況で勝敗を決定する。

- 第1ゲーム途中 時間内に第1ゲームが終了なら、第2ゲームを開始せず、第1ゲーム勝利チームを勝ちとする。第1ゲームが終了していなかったら、ブザーが鳴ったラリーも続行、その時点での点数を多くとっていたチームを勝ちとする。同点の場合、決勝ラリーを行い、そのラリーに勝ったチームを勝ちとする。
- 第1ゲーム終了 第1ゲームで終了させる選択権を第1ゲーム勝ちチームに与える。
(第2ゲームを開始しても良いが、第2ゲーム途中の得点は勝敗に反映させない)
- 第2ゲーム途中 ブザーが鳴ったラリーは打ち切り、第1ゲーム勝利チームを勝ちとする。
- 第2ゲーム終了 第3ゲームは開始する。勝敗の決定は「第3ゲーム途中」へ。
- 残り2分以内で、第2ゲームが終了 第3ゲームを開始せず、第1、第2ゲームの得失点差で勝利チームを決定する。
- 第3ゲーム途中 ブザーが鳴ったラリーは打ち切り、第1、第2、第3ゲームの得失点差で勝利チームを決定する。

3. 監督会議について

- ・当日に監督会議は行わない。ホームページに記載される書面を確認する。
- ・質問等は、開催要項 16. その他 ⑦ を参照のこと。

4. オーダー用紙について

- ・オーダー用紙は、当日配布はしない。ホームページに掲載したPDFからオーダー用紙をカラー印刷し、予備分も含めて各チーム事前に複数枚準備しておくこと。
- ・各校、全チームの第1試合の入場時間に健康調査書と同時に回収するので、事前に準備しておくこと。
- ・勝ちチームのオーダー用紙は、時間内でも2-0になった時点で速やかに提出する。
- ・時間ぎりぎりの場合でも、次の80分のタイム計測は待たずにスタートするので、勝利が決まる前から準備しておき、勝敗決定後に速やかに提出すること。
- ・提出が遅れた場合でも、80分のタイム計測はスタートするので、試合開始が5分遅れた場合は、練習なしで試合を開始することになるので、特に注意すること。

5. チームの動きの流れ ～ 参加選手、引率者は確認の上、行動してください。

- ①入場時間に会場に入る（タイムテーブル2サイクル目以降は、待機場所で待機する）。
会場には早く来すぎない、会場前で待つときは、マスクをつけて密にならないように待つこと。
- ※ 健康調査書を提出する（忘れた場合は、会場に入れない、本選では特に注意する）。
- ※ オーダー用紙も提出する。事前に監督署名をもらっておく。
- ②会場に入ったら、体育館の試合コートに真っ直ぐ向かう。荷物、私物はベンチに整頓して置く。
（タイムテーブル2サイクル目以降は、指示があったら、待機場所から会場に入る）
- ③荷物、私物を置いたら「あいさつ」をし、
- チームキャプテンがジャンケンをして、勝ったチームが 先練習3分、シングルの主審
負けたチームが 先練習3分、第1ダブルスの主審 を行う。
第2ダブルス主審は、シングルス敗戦校が行う。
控え選手戦、交流戦の主審は、両校に任せる。
- 練習時間計測は、相手チームキャプテンがストップウォッチで行う。
- ☆80分のタイム計測は、これらを待たずにスタートするので、チームで協力し速やかに行う。
すべてが整ったら、80分タイム計測前のスタートは構わない。
- ④すべてが終了したら、「あいさつ」をし、勝ったチームは、次の試合をするコートに移動。
負けたチームは、速やかに帰宅（待機）する。

6. 得点について

- すべての試合を15点3ゲームマッチで行う。
- ・延長ゲームは2点差がつくか、最大18点まで行う。
 - ・ゲーム途中のインターバルは設けない。ゲームとゲーム間のインターバルは60秒とする。
 - ・ファイナルゲームはどちらかが8点を先取した時点でチェンジエンドを行うが、インターバルではないので、コーティングはできないので注意すること。

7. 競技規則の遵守について

以上の特別ルールのため、特に以下の競技規則に抵触がうたがわれる場合、主審だけではなく競技役員長、および地区主任より注意、警告を行うことがあるので、あらかじめ了承すること。

- 第16条第4項1 プレーヤーはどんなことがあっても、体力や息切れを回復できるように、または、アドバースを受けるためにプレーを遅らせてはならない。
- 第16条第5項2 プレーヤーは本条第2項のインターバルを除き、マッチ（試合）中、主審の許可なしにコートを離れてはならない。
- 第16条第6項 プレーを故意に遅らせたり中断したりすること。