

コネクトカップ争奪

第23回 札幌地区中学校バドミントン団体戦大会

令和5年度 団体戦 大会特別ルール 12.11 改

各チームは、この大会特別ルールを熟読し、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

試合は、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。

- すべての試合15点3ゲーム延長なしで行う。試合の進行状況などで、変更する場合もある。
- 各チームは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。係生徒などは例外とする。
- 勝ったチームは、できる限り連続で試合をするようにタイムテーブルを調整する。また、待機をお願いするチームもある。
- 負けたチームは、顧問・監督の指示のもと解散する。係生徒などは例外とする。
- 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。
- オーダー提出などの事前準備、迅速な動きを心がけること。
- 各チームの練習時間は80分間の中に含み、本選では各チーム3分ずつ行うこととする。
- 練習は初回戦のチームのみ行う。※シードチームと試合する勝ちあがりチームの練習時間はない。また、どちらも1試合している場合、両チームの練習時間はない。
- 感染症対策、気象条件、交通障害などに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。
- 試合後のチームあいさつをした後、主審をした人たちはスコアシートを本部に持参し、チェックを受ける。このとき、バインダー、かご、シャトルはコートに残し、交流戦を行ってよい。
- 決着がついていない場合を除き、荷物をまとめ、次のコートへの移動完了を含めた80分とする。残り2～3分となった時点で、次のコートに移動するのが望ましい。
- 80分を経過したときに決着がつき、次の試合開始が遅くなったとしてもそのコートの時間を増やすことはしない。

あいさつ→練習→第1複→単→第2複→→あいさつ

(各校3分ずつ)の順で行う。

控え選手戦の交流戦

→勝ち～次コート

本部でスコアシートチェック

負け～帰宅

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。
- 初戦以外、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、両校監督の事前に協議で決定しておく。
- 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こと。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。
- 決着がつき次第、あいさつをしてから控え選手戦、交流戦を行うこと。
- 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、シングルスの 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を最後のラリーとし、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

- ・監督会議は行わない。監督は、ホームページに記載される書面や、プログラムを確認し試合に臨むこと。

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。各地区主任からデータをもらい、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。
- ・1巡目は、全チームの入場時間に回収する。2巡目以降は、入場時に回収することを基本とし、シードのチームは対戦チームを確認し、速やかに提出すること。事前に準備をしておくこと。
- ・勝ちチームのオーダー用紙は、時間内でも自校の勝ちと対戦相手が速やかに提出する。
- ・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。タイムテーブルの2巡目以降は試合の30分前に入場する。
会場には早く来すぎない、会場前で待つときは、健康に留意してください。
※ 本選では、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。荷物はベンチに整頓して置く。
(タイムテーブル2巡目以降は、指示(試合5分前)があったら、ランニングデッキから待機場所に移動する)
- ③ 荷物を置いたら「あいさつ」をし、タイムテーブルの記載通りに練習を3分間行う。
一度練習時間があったチームの練習時間は確保しない。
- ④ 第1ダブルスの主審は番号の小さいチームが行う。シングルス主審はもう一方のチームが行う。
第2ダブルス主審は、シングルス敗戦チームが行う。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、相手顧問・監督・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、両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。
- ⑤ 決着がつき次第、「あいさつ」をし、勝ったチームはオーダー用紙を提出し、次のコートに移動準備をする。
- ⑥ 負けたチームは、顧問監督の指示のもと速やかに帰宅する。