

令和 7 年度

幸手市夏季ジュニアテニス大会

主催：幸手市テニス協会

共催：幸手市スポーツ協会・あすなろテニスクラブ

令和 7 年度 幸手市夏季ジュニアテニス大会開催を、下記のとおりご案内いたします。

記

大会名：令和 7 年度 幸手市夏季ジュニアテニス大会

日時：令和 7 年 6 月 8 日（日）9：00 ～ 15：00（最長 17：00）

※8：30 集合（時間厳守）

※8：45 受付終了

※9：00～開会式

※小雨決行

※ 予備日：令和 7 年 6 月 15 日（日）

開催地：幸手総合公園テニスコート

試合形式：シングルス（ノーアド）

クラス：キッズクラス（レッドボール）

※審判付

初級者クラス（レッドボール）

※審判付

初中級者クラス（オレンジボール）

※審判付

中級者クラス（グリーンボール）

※セルフジャッジ

上級者「小学生」クラス（イエローボール）

※セルフジャッジ

上級者「中学生」クラス（イエローボール）

※セルフジャッジ

※上級者クラスは、小学生が中学生クラスへのエントリーを可能とする。

参加資格：未就学児から中学生まで

エントリー〆切：令和 7 年 6 月 1 日（日）

エントリーフィー：1,500 円／1 名

※ 本大会運営団体“あすなろテニスクラブ”は傷害保険に加入しておりません。

不慮の事故・傷害等において当クラブは一切の責任を負いかねます。出場者本人の責任において傷害保険への加入をお願い致します。

表彰：各クラス賞状授与（優勝・準優勝・第三位）

※ 副賞…各クラス優勝者・準優勝者

その他：

① 当日は、8：30 までに集合をお願い致します。

② 食事等の用意はございません。飲み物や、プレーに支障のない程度の軽食（昼食）などは、必要に応じ、各自準備をお願いします。

③ 雨天等による悪天候時に限り、実施・順延通知につきましては、朝 7：00 の時点で、直接選手自宅。もしくは、加入クラブ・サークル代表者への連絡を行います。

※最大 2 時間遅れスタートあり（天候回復の見込まれる場合）

※天候回復の見込み無しの場合、順延と致します。

あすなろテニスクラブ判断

また、ご不明な点等ございましたら、下記までお問い合わせ下さい。

あすなろテニスクラブ・育成会会長：後上 成樹

幸手市ジュニアテニス大会

エントリー方法

幸手市ジュニアテニス大会へのエントリーを希望される選手の方は、下記“エントリーはコチラ”へアクセス頂き、必要事項を選択・記入の上お申し込みをお願いします。

エ ン ト リ ー

以上にて、エントリー完了となります。

※エントリーフィーの納付

当日、大会本部にて受付と同時にエントリーフィー『1,500 円』の納付をお願い致します。

注) エントリー〆切期日を過ぎてからの欠場の場合はエントリーフィーの納付をお願いさせていただきます。
予めご了承下さい。

幸手市ジュニアテニス大会

● 試合形式

キッズクラス : 球出し等(あすなるTCコーチ担当)ゲーム感覚による得点方式

初級者クラス : 【トーナメント方式+ラウンドロビン方式】
ブロック毎にラウンドロビン方式にて対戦後、各ブロック1位2位通過者が
順位トーナメントへ進出。
ラウンドロビン・・・サービス2ポイント交代。10ポイント先取。
トーナメント・・・サービス2ポイント交代。10ポイント先取。

初中級者クラス : 【トーナメント方式+ラウンドロビン方式】
ブロック毎にラウンドロビン方式にて対戦後、各ブロック1位2位通過者が
順位トーナメントへ進出。
ラウンドロビン・・・4ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。
トーナメント・・・4ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。

中級者クラス : 【トーナメント方式+ラウンドロビン方式】
ブロック毎にラウンドロビン方式にて対戦後、各ブロック1位2位通過者が
順位トーナメントへ進出。
ラウンドロビン・・・4ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。
トーナメント・・・5ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。

上級者クラス : 【トーナメント方式+ラウンドロビン方式】
「小・中学生」ブロック毎にラウンドロビン方式にて対戦後、各ブロック1位2位通過者が
順位トーナメントへ進出。
ラウンドロビン・・・4ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。
トーナメント・・・6ゲーム先取。ノーアドバンテージ方式。

● 審判

キッズクラス・初級者クラス・初中級者クラス
⇒あすなるTCによる審判付(ラインジャッジ・スコアコール等完全サポート)
中級者クラス
⇒セルフジャッジ
上級者「小・中学生」クラス
⇒セルフジャッジ

● ラウンドロビン方式(総当たり戦)における順位決定方法

- ① 勝率の高い者を上位とする。
個人戦の勝率 = $\text{勝利した試合数} \div \text{総試合数}$
- ② 2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。
- ③ 3者が同率になった場合は、全試合での取得ゲーム率が高い者が上位。
取得ゲーム率 = $\text{取得したゲーム合計数} \div \text{全試合のゲーム合計数}$
- ④ ノーショウ、または失格者の取得ゲーム数は全て0とする。
- ⑤ 怪我等によるリタイアの場合は、勝者はリタイアの後、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。
(AvsB の6ゲーム先取で、B が5-2の時怪我でリタイア場合、勝者はAでスコアは6-5と記録。)
- ⑥ 上記各項によって順位が確定出来ない場合は、くじ引きによって順位を決定する。