

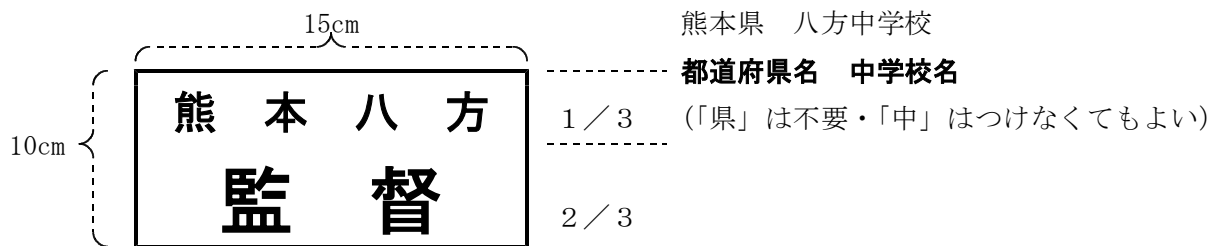
平成29年度 九州中学校体育大会  
第48回九州中学校ソフトテニス競技大会  
申し合わせ事項

- 1 団体戦のオーダーは、各試合ごとに2部作成し、大会本部と対戦相手校に提出する。オーダーは本部提出を正とし、提出後の変更・訂正は認めない。
- 2 個人戦競技前に、個人戦監督会議を行う。
- 3 選手・監督・コーチの服装、用具の色は、華美に流れないようにする。新たなデザイン等を入れないと。選手は服装から出るアンダーシャツやスパッツの着用は認めない。競技中、シャツの裾を外へ出したり、袖をまくることはしない。荒天時に体育館で大会が開催される場合は、必ずインドア専用のテニスシューズ又は、体育館シューズを使用する。ただし、屋外用のシューズの底をきれいにして、靴底の砂などを取り除き、係のチェックが完了すれば使用を認める。
- 4 ソックスは、くるぶしより上、ハイソックスではないものとする。また、鉢巻きには正面に特別な文言や記号を後から記入もしくは印刷し、使用してはいけない。ただし、鉢巻きの端の部分に「学校名・名前」を記入してもよい。帽子、サンバイザーもこれに準ずる。
- 5 団体戦の場合、監督・コーチは挨拶に立ち会うこと。
- 6 空きコートでの練習は認めない。
- 7 ストリングに装着する衝撃吸収材は使用しない。ストリングは単色とする。
- 8 コート内の飲食は禁止とする。ただし、プレーヤーに限り、ベンチでの給水は認める。2・4ゲーム終了後とファイナルゲームのチェンジサイズ時も、熱中症対策のために指定された場所（審判台付近）での給水を、遅延行為・サイドコーチの対象とならない範囲において認める。
- 9 反射材の入った銀色等の日傘はプレーに支障をきたす場合があるので、応援者も含めて使用をひかえるが、これ以外の日傘は競技の妨げにならない限りでベンチで使用してもよい。
- 10 個人戦予選リーグにおいて、ハンドブックに記された範囲まで同点だった場合（三つどもえ）は、ファイナルゲームで再試合を実施する。それでも決まらなかった場合は抽選で決める。
- 11 ゼッケンについては、次のとおりとする。

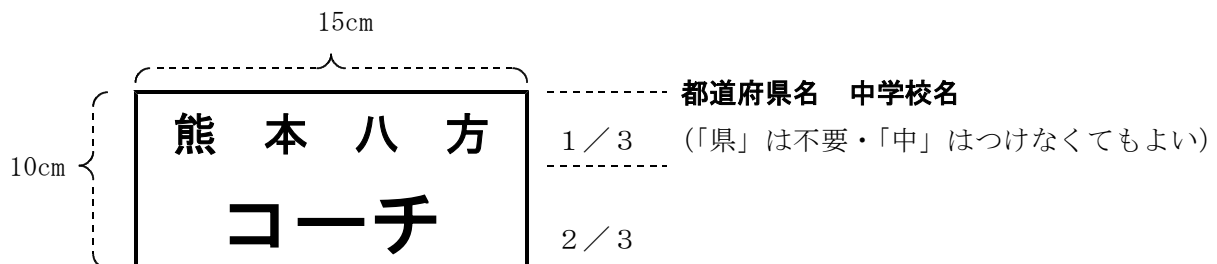
【監督・コーチのゼッケン】

- (1) ゼッケンの大きさは、縦10cm×横15cmの布製とする。県名、学校名（校名の後に中の文字はなくてもよい）、監督またはコーチと記述する。
- (2) ゼッケンの文字は「漢字」または「ひらがな」「カタカナ」を使用する。
- (3) 県名、学校名の表記の仕方は、選手に準ずる。学校名に「中」はつけなくてもよい。

《例1 監督のゼッケン》



《例2 コーチのゼッケン》

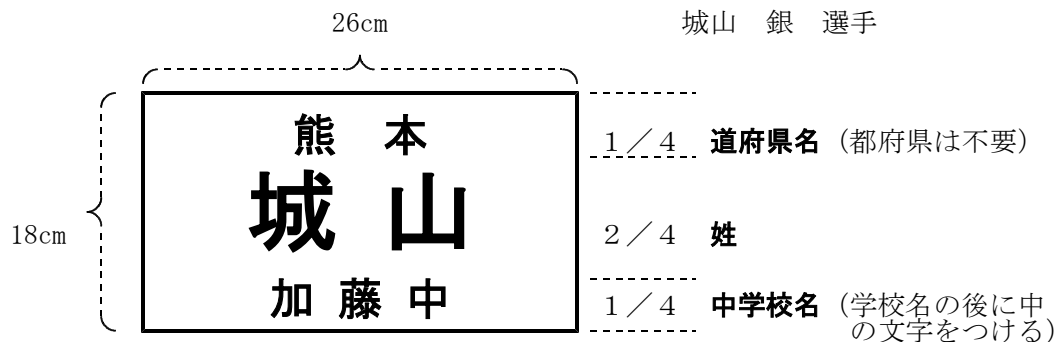


【選手のゼッケン】……B 5 版大 横〈白地〉（縦約18cm×横約26cm）

- (1) 背中ゼッケンの表記については、届け出たとおりの表記とし、文字は「漢字」または「仮名」を使用し、独自の『ひらがな』『カタカナ』『ローマ字』などは使用しないこと。文字色は「黒」とする。
- (2) 背中のゼッケンは、B 5 版大横〈白地〉（縦約18cm×横約26cm）の大きさのものに都道府県名、校名と姓を書く。県名の「県」の文字はつけないものとする。中学校は「中」と表記する。また、別の布で作られたもので縫いつけること。脱着に都合のよいようにホック(スナップ)等で留めることは許可する。
- (3) 背中のゼッケンをシャツそのものへプリントすることは認めない。
- (4) 背中のゼッケンで同名の学校がある場合には、区別をするために学校名の工夫をしてもよい。ただし、各地区ごとに望ましい表記をすること。
- (5) 背中のゼッケンの文字の位置は、下図例3のとおりとし、同一校に同姓の選手がいる場合には、選手が区別できるための「名の一文字」を付け加えること。
- (6) 中学校名が第一・第二中学校や東・西・南・北中学校のような場合、学校名をわかりやすくするために、下図例4のように学校所在地を付記してもよい。
- (7) 学校名が「〇〇中学校」の場合は〇〇中と表記し、それ以外の「〇〇学園中等部」等の学校については中をつけずに、適当な表記で表現する。
- (8) 下図のように（公財）日本ソフトテニス連盟で示されている三段とする。

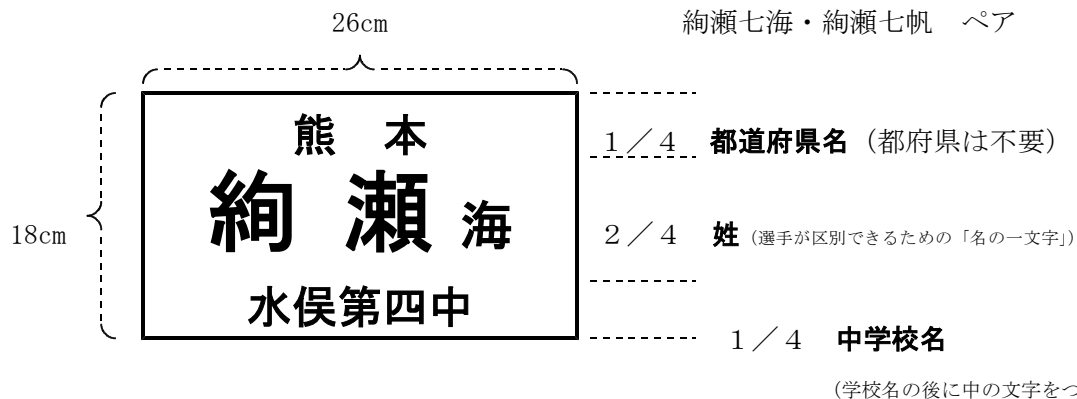
《例3 選手のゼッケン》

熊本県 熊本市立 加藤中学校  
城山 銀 選手



《例4 同姓選手のいる場合・学校所在地を付記する場合》

熊本県 水俣市立 第四中学校  
絢瀬七海・絢瀬七帆 ペア



11 監督は、本大会要項および細案・申し合わせ事項・競技上の注意・会場使用上の注意やマナー等について、その関係するすべての生徒・保護者を含む大会参加者に周知徹底させるものとする。