

大会役員

大会会長	新宮領 毅（東京都中学校体育連盟会長）	
大会委員長	鈴木 千徳（多摩）	
レフリー	男子：高野博維（淑徳巣鴨）	女子：山下玲（東京成徳）
コートレフリー	重原康秀（立教池袋）	五十嵐達也（学習院）
	村上祐輝（茗大）	小原洋平（小石川）
	桜田和子（十文字）	曾根有紀（音羽）
	山下玲（東京成徳）	
競技委員	和田達典（京華）	相澤義徳（女子聖学院）

〔第4ブロック大会 注意事項〕

1. 大会には試合開始から終了まで顧問が引率すること。顧問の引率のない場合は棄権になる。引率教員は参加生徒の出場時刻の一番早い時刻に合わせて、いずれかの会場に出席していなければならない。
2. 試合会場に到着後、ただちに更衣室で試合のできる服装に着替え、顧問教諭と一緒に本部に出席を届ける（1分でも遅れた場合は棄権負けとなる）。その後、本部の指示の聞こえる範囲内で待機する。
3. 服装はテニスウェア（詳細は大会参加選手の服装と用具について(服装用具規定)参照）、靴もテニスシューズに限る。服装規定が守られない場合は、棄権負けとなる。ステンシルマークのついたラケットは使用不可。
4. ビン、カン、紙パック飲料また、菓子類の持ち込みは厳禁である。各自できるだけ水筒を用意する。顧問教諭、応援者も同じ。ゴミはすべて各自の家まで持ち帰る。
5. 選手の試合中の携帯電話の使用は厳禁とする。
6. 呼び出しがあったら、本部でボールを受け取り、両者でトスをしてサイド、サービスを決めておく。その後、自分の試合の行われるコートサイドで待機し、前の試合終了後、直ちにコートに入る。
7. 練習はサービス交換のみ一人4球とする（会場によっては違うこともあるのでコートレフリーの指示に従うこと）。
8. 試合は6ゲーム1セットマッチ（6-6の場合は12ポイントタイブレーク＝2ポイント以上の差をつけて、7ポイントを先に取った方がセットをとる）であるが、試合状況に応じて2-2スタートなどの形式に変更する可能性もある。
9. 試合終了後、勝者がセットボールを持って本部に「スコア」「勝者名」を報告する。
10. 雨天時における試合の有無に関する会場校への問い合わせは絶対にしないこと。天候不順等による試合中止や、日程、会場の変更等の大会関連の連絡は第4ブロックホームページにて行う。顧問教諭、選手は大会期間中の変更なども含め注意しておくこと。特別な掲示がない場合は必ず指定の時間に集合すること。

東京都中体連テニス部第4ブロックホームページ

<http://4btennis.net/hp>

〔会場案内〕

男子 立教池袋・学習院・茗台・東京成徳・小石川

女子 十文字・音羽



第4ブロック大会における注意

- 各会場とも 8時00分よりも早く校内に入らないこと。会場への行き帰り、校舎周辺で騒がないこと。
- 試合中の選手の写真や動画の撮影は不可とする。
- 試合の呼び出しをされてから 15分経っても試合が始まらなかった場合、その場にいない選手を失格とする。

- **お茶の水会場(今大会は使用しない)**

- 顧問の先生方、保護者の方は入校の際は必ず校門受付にて身分証明書を提示してください。
- 更衣室はありません。テニスの試合のできる服装で入構してください。
- 「お茶の水会場」は「高校のクレークコート」のみです。中学校校舎より先には入れません。

- **文京学院大学女子会場(今大会は使用しない)**

会場は駒込キャンパスの本部棟にあります（東大前の大学キャンパスではない）。男性は、顧問の先生と保護者しか入れません（必ず本部で記名し、入校タグを受け取ってください）。中学生の男子部員の入校はご遠慮ください。

- **十文字会場**

校庭が人工芝ですので、原則として校庭での飲食ができません。試合の場合のみ、十分に注意した上で使用するよう指示が出ています。十文字で試合をする学校は、必ずシートを敷き、そこで食事をするようお願いします。

- **学習院会場**

着替えをする場所がありませんので、あらかじめユニフォームを着用してきてください。

目白駅を利用する選手も改札を出てすぐの西門から入らず、目白通り沿いを東へ100m直進し、正門を利用してください。左斜め前に向かって進みオムニコートは体育館と野球場の間の通路、クレークコートは野球場ライト後方の通路をそれぞれ左に入ってください。

個人戦における大会参加注意事項

東京都中学校体育連盟テニス部 平成27年7月

1. 大会参加に際して

参加選手は、次の注意事項をきちんと守ること。

- ・ 会場には、ビン、缶、パックなどに入ったジュース類は一切持ちこまない。
※ペットボトルは、会場への持ち込みを許可するが、持ち帰ることを前提とする。(飲み物は自分の水筒などに入れる。)
- ・ 会場には、お菓子・ゲーム・音楽プレーヤー類を一切持ち込まない。※携帯電話も通話以外の利用は不可
- ・ 弁当その他のゴミは必ず自宅まで持ち帰る。〔会場のゴミ箱にはゴミを捨てない〕
(会場校周辺は言うまでもなく、途中のゴミ箱などにも絶対捨てないように注意する)
- ・ 指定された場所以外には、絶対立ち入らない。
- ・ 更衣室・下駄箱など、会場の施設・物品については、大切に汚さないように使用するよう心掛ける。
- ・ その他、会場の規則については、会場校のレフェリーの注意、指示に従う。
- ・ 会場ばかりではなく、会場周辺の迷惑にならないよう気を配る。(早朝に会場周辺で騒いだりしないように注意する)
※以上のことが守られない場合は、試合に出場できなくなる場合がある。

2. 出席を届ける際(試合当日)

- ・ 出場者及び引率教員は日程表の指定時刻より早めに会場に集合し、選手は試合ができる服装になって本部に出席を届けること。出席の届け出が1分でも遅れたり、届け出がない場合は出場できない。
- ・ 引率教員の付き添いがない場合は出場できない。引率教員は受付から試合終了時まで選手の監督・指導に責任をもってあたること。
- ・ 本部の指示の聞こえる範囲内で待機すること。呼び出しても本部に来なかった場合は棄権負けとなる。
- ・ 試合着については別ページ参照のこと。
 - ラケットのステンシルマークは禁止する。
 - 必ず「テニスシューズ」を履くこと。ランニングシューズ等のスニーカーは不可。

3. 試合について

- ・ コートに入る前にトスによってサイドとサービスを決めておくこと。
- ・ 試合前の練習は、サービス4本なので、自分の試合が近づいたなら準備運動をしておくこと
(会場にもよるが、コート外ではボールを使った練習はできない)
- ・ 選手は、いかなる理由があろうとも助言、指導を受けてはならない。
- ・ けいれんその他自然的体力消耗による休憩は認めない。応急処置が必要な場合はレフェリーの許可を受けること。
- ・ 審判はセルフジャッジで行う。ジャッジに関してトラブルがあった場合は、ロービングアンパイアを呼び指示を受けること。
- ・ ポイント間は20秒以内とする。
- ・ 第1ゲーム終了後、速やかにコートチェンジを行い、第2ゲームを始めること
- ・ 試合が終わったら、勝者が本部に試合球を持ち、結果報告すること。

4. 応援について

- ・ サーバーが位置についたら静かにプレイに注目すること。
- ・ インプレイ中は、音を立てないようにする。
- ・ エースショットについては拍手や声援をして盛り立てるようにする。
- ・ コート外からのアドバイスは禁止である。
- ・ もちろん相手選手のプレイをとにかく言うこと(野次)も慎むこと。

マナーについて

スポーツマンシップはすべてのプレイヤーにとって大切なことです。すべてのプレイヤーはスポーツマンシップに反する行為やテニスにとって好ましくない行為をしないように、以下のことを守らなくてはなりません。

(別紙「マナーについて」をよく読んでおくこと)

- 大声をだしたり、悪口を言ったり、みだらな言葉を口にしたり、ラケットを投げたり、ボールを投げつけたりすることがないようにする。
- プレー中の時間かせぎをしてはならない。コートチェンジは90秒以内。ポイント間などは20秒以内。
- ラケットや腕を振り回したり音を立てたりして、わざと相手の気を乱すようなことはしてはいけない。
- 試合中に他の人からからアドバイスを受けてはならない。両親や友人やコーチを含め、観衆はコート上のことに干渉してはいけない。
- 大会参加申し込みをした選手は、病気やケガなどやむを得ない緊急事態が起こった場合を除いてディフォルト（棄権）しないようにすること。

6. エチケット

- 試合中のコートのそばを通るときにはポイントが終わるまで待つこと。
- 他のコートに入ったボールを取りに行く時や、自分のコートに入ったボールを返す場合にはプレーのポイントが終わるまで待つこと。
- 試合後、全員でゴミ拾いや清掃に心掛け、会場校に礼を尽くしてから会場を離れましょう。

マナーについて

テニストーナメントに関係するすべての人々が、トーナメント会場内において、いついかなるときでも、テニス規則をはじめとする諸規則およびそれらに関する慣習に精通し、公正にふるまうことによって、全員が気持ちよくそのトーナメントに関わることを目的として、以下を記します。

I. プレーヤーのみなさんへ

1. 最低限の心得

- ・ テニス規則、トーナメント諸規程・諸規則（特に倫理規定）等と、それらに関する慣習に精通しておくことは、あなたに課せられた最低限の義務です。
- ・ フェアプレーの精神を理解し、いついかなる時でも、スポーツマンシップにのっとった行動をとりましょう。
- ・ 誤った認識によるドーピングによって、選手生命を失うことのないよう、十分な知識と見識を持ちましょう。
- ・ 理由の如何を問わず、故意に、トーナメント会場内にいる人を負傷させたり、トーナメント会場内の施設および設備に損傷を与えないようにしましょう。
- ・ 観客、スポンサー、メディアの人たちには、礼儀をつくしましょう。

2. トーナメントの円滑な運営のために

- ・ トーナメント要項（開催要項）を熟読してから、参加申し込みをしてください。「要項にそんなことが書いてあったの？」というあなたの発言は、満天下にあなた自身の恥を晒すこととなります。
- ・ トーナメント日程の途中で棄権しなければならないようなトーナメントには、始めから参加すべきではありません。
- ・ 禁じられたダブルエントリー、本戦出場プレーヤーの正当な理由のない欠場、本戦予選を問わず、ドロワー作成後の正当な理由のない欠場、および無断欠場等は、あなたの評価を台無しにしています。
- ・ 定められた時刻への遅刻には、いかなる理由も正当化されないことを知っておきましょう。
- ・ 都合でトーナメント会場を離れる場合は、事前に、必ずレフェリーに連絡しておきましょう。
- ・ 主催者から出席を要請されている、そのトーナメントの公式行事（開、閉会式、表彰式、記者会見、パーティ等）には、正当な理由なしに欠席してはいけません。

3. 容姿

試合するときは、常に、倫理規定の「服装および用具」規定に定められた容姿であることが義務づけられています。後述の「大会選手の服装と用具について」を参照すること。

4. 試合中の心得

- ・ 相手プレーヤーへ礼をつくしましょう。相手に暴言を吐いたり、脅迫的な行為を働くことは、あなたの人格を下げることになります。また、試合終了後は、どのような経過があり、どのような結果であっても、相手と握手をしましょう。
- ・ ボールの落下地点を調べるために相手側のエンドへ立ち入ることや、20秒、90秒、120秒ルールを故意に時間一杯使うことなども、あなたの人格を問われることになります。
- ・ 第1サービスを明らかにフォールトの時、故意にネットを越して返球することを止めましょう。
- ・ ダブルスでサーブするとき、レシーバーのパートナーがセンターサービスラインを超えたり、ネットぎわで激しく動き回るなどしてサーバーを幻惑する行為は、大きな音を立てない限り、規則違反にはなりませんが、サーバー側がとるオーストラリアンフォーメーションとは根本的に異なる見苦しい行為なので慎みましょう。
- ・ インプレー中に、自分自身や自分の着衣、持ち物などがネットに触れる、インプレーのボールが自分自身や自分の着衣、持ち物などに触れる、ネットアップだった、等の行為があったときは、たとえ審判員や相手が気づかなかつたとしても、自発的に申告すべきです。
- ・ 隣り合ったコートで共に試合が進行しているときは、隣コートのプレーヤーを妨害しないように気づかしましょう。

5. 審判員などに対して

- ・ 審判員、ボールパーソンなどに礼を尽くしましょう。彼等への暴言、脅迫、暴力行為は、あなたの人間性が問われることとなります。
- ・ ラインジャッジ等、事実問題に関するアンパイア（主審）の判定とコールは最終で、いったん下された判定はアンパイア自身が瞬間的に訂正しない限り、くつがえることはありません。アンパイアの判定に不服をとることは、スポーツマンシップらしくない行為です。
- ・ 前項に関して、判定に疑問があるときは、プレーヤーは礼儀にかなった方法で、誠意をもってアンパイアにそれをたずねることはできますが、そこで返ってきた答えにはいさぎよく従わなければなりません。
- ・ いかなる場合でも、プレーヤーには審判員解任を要求する権利はありません。
- ・ 試合中、ボールを渡してくれるボールパーソンに、また、試合終了後は審判員に感謝の意を表すべきです。

選手・顧問・保護者・観客のみなさんへ

- ・ ご観戦の試合の、ラインジャッジ等の判定に関しては、口出しすることをお控えください。
- ・ チーム対抗戦（団体戦）では、ご自分の応援するプレーヤーを応援するあまり、相手プレーヤーを著しく誹謗するような言動があった場合には、倫理規定により、自チームのプレーヤーが警告を受けたあと、失点になることがある、ということをご承知ください。
- ・ 好プレーに対しては、敵味方に関係なく、惜しみない拍手喝采をお願いいたします。
- ・ 逆に、いずれのプレーヤーのエラーに対しても、拍手喝采はご遠慮ください。
特にダブルフォールトに対しては、どうぞ「温かい沈黙」を……………。

・セルフジャッジのやり方

アンパイア（審判）のつかない（セルフジャッジの）試合形式で行われるトーナメントについて（財）日本テニス協会の規則で選手の義務が次のように決められています。

1. 試合の前に

- ①「ネットの高さは正しいか」、「シングルス・スティックが立っているか」等、コートが試合に適しているかどうかをチェックする。
- ②ウォームアップの前に、トスをする。

2. 判定とコール

- ①ネットより自分側に関する判定は、すべて自分の責任である。
（注1）自分で判定できなかったときは、そのボールはグッドである。ただし、相手にその判定に関してアドバイスを受けてもよいが、相手のそのアドバイスは最終となる。決して観客の助けを借りてはならない。
（注2）コートのサーフェスが何であろうと、この規則では、ボールマーク調査は行えない。
- ②判定とコール（「アウト」、「フォールト」等）は、瞬間的に、又、大きな声と明確なハンドシグナルで行わなければならない。
（注1）シングルスの際は、一旦「アウト（又はフォールト）」とコールし、それを「グッド」と訂正した場合、故意ではなく1回目に関りポイントレットとなる。
ダブルスの時の判定とコールは、ペアのいずれか一方が行えば、それが最終となる。ただし、ダブルスでのアウト・フォルトのコールがペアで食い違った場合、アウト・フォルトをコールした方が即座にグットにした場合は、故意ではなく1回目に関りポイントレットとなる。ただし、一方が「フォールト」とコールしたが、パートナーが「レット」とした場合は「レット」となる
（注2）「明確なハンドシグナル」とは、片方の手をアウト（またはフォールト）した方へ指し示すものとする。
（注3）相手選手の言動やコール等に疑問、あるいは不服があるときは、レフェリーに申しでる。

3. スコアのアナウンス（サーバーの義務）

- ①新しいポイント、新しいゲーム、新しいセットの始まる前には、サーバーは、必ず、レシーバーに聞こえるように大きな声で、スコアをアナウンスしなければならない。
（注1）レシーバーは、サーバーのスコアアナウンスに対して、同意を示すために、声（「OK」、「はい」等）またはジェスチャー（「大きくうなづく」、「手をあげる」等）によって、合図をサーバーに対して送らねばならない。
（注2）スコアアナウンスの例を以下に示す。
 - ①新しいゲームの始まる前に、サーバーは必ずそれまでのゲームスコアをアナウンスする。
[例]「4-3（フォー・スリー）、A」（Aが4-3でリードしていることを示す。）
 - ②ポイントのスコアアナウンスは、アンパイアと同じでよい。ただし、次のポイントが始まる直前にコールすること。
[例]「15-0（フィフティーン・ラブ）」
 - ③タイブレークのときも、アンパイアのアナウンスと同じでよい。
[例]「3-0（スリー・ゼロ）、A」
 - ④新しいセットに入ったときは次のようにする。
[例]「1stセット、A、7-5、2ndセット、B、6-3、Now,the final set」

4. スコアがわからなくなったとき

- ①ポイントスコアがわからなくなったときは、双方のプレーヤーが合意できるスコアまでさかのぼり、そのスコアに、合意できたそのスコア以降、スコアがわからなくなったポイントまでの間で、双方が合意できるそれぞれが取ったポイントを足したスコアから再開する。
再開するときサーブするコート（右コートか左コートか）は、再開時のポイントスコアに準ずる。
[例] あるゲーム第6ポイントが終わったところで、ゲームかデュースカでもめたとする。この時点では、少なくとも第6ポイントをどちらが取ったかははっきりしているはずである（例えば、ここではサーバーAが取ったとしておく）。A、B協議した結果、15オールであったことは確認できたが、その後が不明であったとすると、この15オールを有効とし、これに第6ポイントを取ったAに1ポイント加えた30-15からゲームを再開するのである。

②ゲームスコアがわからなくなったときも、前項に準じて処理する。

合意したスコアによっては、ゲームを再開するまえに、エンド交代直後であっても元のエンドへ戻るか、ただちにエンドを交代しなければならない。

再開したゲームのサーバーは、再開ゲーム1つまえのゲームのレシーバーである。

これらにより、場合によっては、3ゲーム以上連続して同じエンドで続けてプレーしたり、再開ゲーム以前まで保たれていたサービスの順序が狂うなどのことが起こるが、これはやむを得ないものとする。

ダブルスについては、サーブする順番のペアの、再開ゲーム以前のゲームで最後にサーブしたプレーヤーのパートナーがサーバーとなる。

5. サービスのレット

レシーバー(ダブルスの場合、そのパートナーも含む)のみがレットをコールでき、サーバーにはその権利はない。

誤ってサーバー(ダブルスの場合、いずれかのプレーヤー)がサービスのレットをコールしたときは、そのコールにかかわらずプレーが続きポイントが終了した場合、そのポイントは成立する。そのコールによってプレーが停止された場合は、サーバーの失点となる。レシーバーがそのコールに同意した場合は、サービスのレットとなる。

6. フットフォールト

レシーバーから見て、どう見てもサーバーがフットフォールトを犯していると判断したときは、速やかにレフェリー(またはコートレフェリー)を呼び、事情を説明して、善処してもらうことができる。

7. コートを離れたいとき

①様々な理由により、試合中、一時コートを離れたくなったときは、まず、相手にその理由を明確に説明し、その同意を得なければならない。

(注)様々な理由とは、トイレット・ブレイク、飲み物の補給、着衣の突然の不良化等々、その選手の不可抗力による状況のことをいう。

②相手が同意しない場合は、レフェリー(またはコートレフェリー)を呼ぶことができる。

8. 妨害

第1サービスがフォールトし、第2サービスを行うまでに、他コートからボールが進入して来るなど、何らかの妨害が起こった場合は、サーバーがレディポジションを取った以降にこの妨害が起こったときは第1サービスが与えられ、それ以外のときは第2サービスを行わねばならない。

9. 持ち物を落とす

インプレー中、プレーヤーがラケット以外の着衣・持ち物を相手コート以外の地面に落とした場合は、それが1回目のときは、いずれのプレーヤーもレット(ポイントの)をコールできるが、コール直後の処理については、[規則21]「相手への妨害」に関する「JTA説明(2)項」を適用する。

そして、試合を再開する前に、ロービングアンパイアを呼び、事態を報告するとともに、その落とし主は、次に何かを落とすと、落とす度に失点になることを確認して、試合を続行する。

ポイントが終了したあと、ラケットを除く着衣持物を地面に落としたことに気づいた場合は、そのポイントは成立し、着衣持物を落としたことにはしない。

10. 試合が終了したら

勝者は直ちにスコアを大会本部に報告し、あわせて、使用済みボールを返却しなければならない。

11. 罰則

本規則に違反したものは、警告を受けた後、ポイントを失ったり、場合によっては、失点になることがある。

大会参加選手の服装と用具について（服装用具規定 2021）

東京都中学校体育連盟テニス部

東京都中学校体育連盟テニス部主催の大会（地区大会も基本的に準ずる）に参加選手は、下記の規定に準じたものを準備し、大会参加時に着用すること。

※この規定は、東京都中体連テニス大会時の規定であり、上位大会（関東中学・全国中学）には、異なる規定が定められることがある。

I ウェアについて

- ① 参加選手は、清潔でプレーにふさわしいと認められたテニスウェアを着用しなければならない。
- ② ウェアの適否は、レフェリーが最終判断をし、必要に応じて服装・用具の交換を指示する。
- ③ テニスウェアとは、男子の場合ゲームシャツとパンツ、女子の場合ワンピースまたはゲームシャツとスカートまたはパンツとする。〔襟なしウェア可(ただしTシャツ、丸首シャツ・ジャージ類は不可とする)〕
※肘・膝がみえるものを着用する。
- ④ ウォームアップスーツ類、スエット類の着用は、ウォームアップ時に限定する。
(悪天候のときは、レフェリーから特別な支持がでる場合がある、その場合はレフェリーの指示に従うこと)
- ⑤ Tシャツ、ランニングシャツなど、その他不適切なウェアは、ウォームアップ中でも着用できない。

II テニスシューズ

- ① 参加選手だけでなくコート内にはいる人(ベンチコーチ・審判・ボールパーソンなど)は、コート面をいためたり、汚したりするおそれのない、テニス専用シューズを履かなければならない。

III 学校名の表示について

1 **全国中学校大会・関東中学校大会では、学校名の表示について、次のように定められている。**

①団体戦について

i 学校名は、ウェア片袖に1カ所入れてもよい。大きさは（19.5cm²以下）

※両袖や前面、背面は認められない。

ii 個人名の表示は、認められない。

②個人戦について

ii 個人戦のみ選手も、団体戦と同様に、学校名表示のウェアを着てもよい。

※規定は、団体戦と同様とする。

2 **※東京都中学校では、学校名表示・個人名表示等について、本年度は次のように定める。**

①学校名の表示方法については、全国中学の規定に準ずる。（位置や大きさ）

②個人名の表記についての有無は、東京都の大会では問題にしない。

（関東・全国大会では不可なので注意すること）

IV ロゴマーク規定

『JTA TENNIS RULE BOOK 2021』に準ずる。

東京都中体連テニス部では、裏面の『ロゴマークなどについての注意事項』を確認し、大会に参加すること。

ロゴマークなどについての注意事項

試合中の参加選手の服装および用具におけるロゴの大きさと数は、以下のとおりとする。
ウェアを裏返したり、ロゴに粘着テープなどを貼ったりしたものは、不適切なウェアとして着用できない。

	男子	女子
ラケット	ステンシルマーク不可	
ゲームシャツ (袖なし)	<ul style="list-style-type: none"> ・前身ごろまたは襟に、39cm²以下の製造業者ロゴ2つ。 ・前身ごろと襟に1つだけの場合は、後ろ身ごろに26cm²以内の製造業者ロゴを1つつけてもよい。(文字を入れてもよい) 	<ul style="list-style-type: none"> ・袖なしシャツは、前身ごろまたは襟に、13cm²以下の製造業者ロゴ2つ、または26cm²以内の製造業者ロゴを1つつけてもよい。(文字を入れてもよい)
ゲームシャツ (袖あり)	<ul style="list-style-type: none"> ・両方の袖それぞれに39cm²以下の製造業者ロゴ2つ。 ・文字のない製造業者ロゴは、77.5cm²以内で1つでも複数繰り返しても袖または脇の縫い目のどちらかにつけてもよい ・前身ごろまたは襟に、39cm²以下の製造業者ロゴ2つ。 ・前身ごろと襟に1つだけの場合は、後ろ身ごろに26cm²以内の製造業者ロゴを1つつけてもよい。(文字を入れてもよい) 	<ul style="list-style-type: none"> ・袖ありシャツは、両方の袖それぞれに26cm²以下の製造業者ロゴ各1つ。 ・ただし、文字のない製造業者ロゴは、77.5cm²以内で1つでも複数繰り返しても袖または脇の縫い目のどちらかにつけてもよい ・前身ごろまたは襟に、13cm²以下の製造業者ロゴ2つ、または26cm²以内の製造業者ロゴを1つつけてもよい。(文字を入れてもよい)
パンツ スパッツ スコート	<ul style="list-style-type: none"> ・13cm²以下の製造者ロゴを前後どこにでも2つ、または26cm²以下の製造者ロゴを前に1つと後ろに1つ(文字を入れてもよい) ・コンプレッションスリーブまたはショーツには、13cm²以内の製造者ロゴ2つ、または26cm²以内を1つ 	<ul style="list-style-type: none"> ・13cm²以下の製造者ロゴを前後どこにでも2つ、または26cm²以下の製造者ロゴを1つ(文字を入れてもよい) ・コンプレッションショーツには、13cm²以内の製造者ロゴを1つ。(文字を入れてもよい)
ワンピース	ウエストから上部はシャツ、下部はスコートとみなす。	
ソックス シューズ	<ul style="list-style-type: none"> ・製造業者ロゴの大きさと数に制限はない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・数に制限はないが、ソックスの製造者ロゴの大きさは13cm²以内。文字を入れてもよい。
帽子 ヘッドバンド リストバンド類	<ul style="list-style-type: none"> ・26cm²以下の製造者ロゴ1つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・19.5cm²以下の製造者ロゴ1つ。

その他

- ①サポーター等、
 - ・医療的に必要な場合は着用を認める。
- ②サングラス
 - ・着用不可 色つきのメガネは、着用時に目がきちんとみえるものは着用可
 - ※医師の診断書がある場合は、特別に認めることがあるが、事前に連絡をして許可を得ること。
- ③コンプレッションスーツ類
 - ・ゲームシャツ、短パン、スコート類の下の着用は認めるが、ロゴマーク規定は守ること。

平成30年3月12日改訂
令和2年3月8日改訂

シード選手

男子シングルス

1. 秋山 俊輔 (立教池袋)
2. 山口 遼也 (筑波大附)
3. 目黒 史温 (立教池袋)
4. 奈良岡 朋弥 (京華)
5. 秋山 大樹 (巣鴨)
6. 木村 仁 (小石川)
7. 岡崎 大河 (立教池袋)
8. 早坂 真人 (京華)

女子シングルス

1. 吉井 美羽 (赤塚第三)
2. 平賀 咲希 (お茶の水)
3. 石井 たまき (文京学院大)
4. 鈴木 結衣 (音羽)
5. 押 陽菜 (お茶の水)
6. 佐藤 万桜 (筑波大附)
7. 石川 滯 (志村第五)
8. 赤澤 美月 (お茶の水)

男子ダブルス

1. 秋山・目黒 (立教池袋)
2. 早坂・奈良岡 (京華)
3. 山口・吉田 (筑波大附)
4. 木村・大倉 (小石川)
5. 鈴木・岡崎 (立教池袋)
6. 金子・中川 (巣鴨)
7. 鈴木・曾根 (立教池袋)
8. 来條・三浦 (学習院)

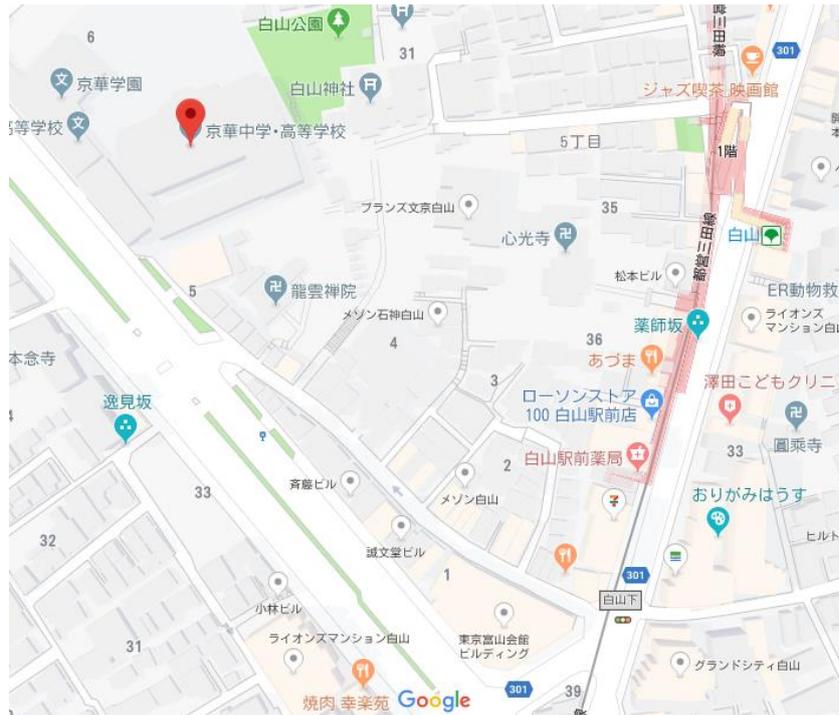
女子ダブルス

1. 押・赤澤 (お茶の水)
2. 鈴木・播磨 (音羽)
3. 佐藤・本行 (筑波大附)
4. 竹須・壺山 (巣鴨北)
5. 土屋・浅沼 (巣鴨北)
6. 石井・中西 (文京学院大)
7. 湊・佐藤 (巣鴨北)
8. 吉田・相田 (音羽)

都大会出場枠

	シングルス	ダブルス
男子	12人	7組
女子	6人	3組

京華（今大会は使用しない）



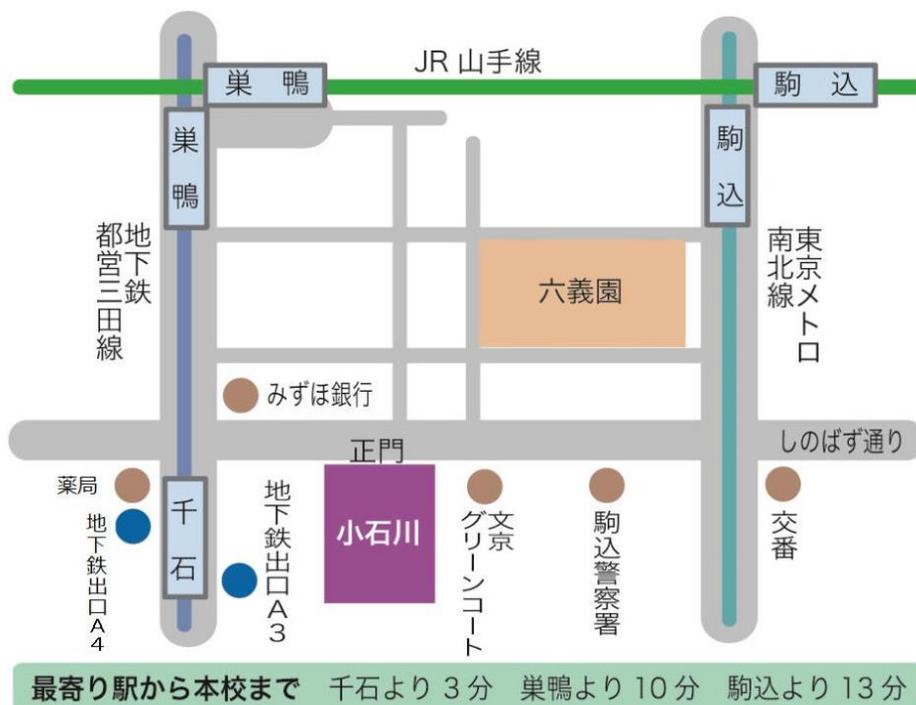
お茶の水（今大会は使用しない）



音羽（女子会場）



小石川（男子会場）

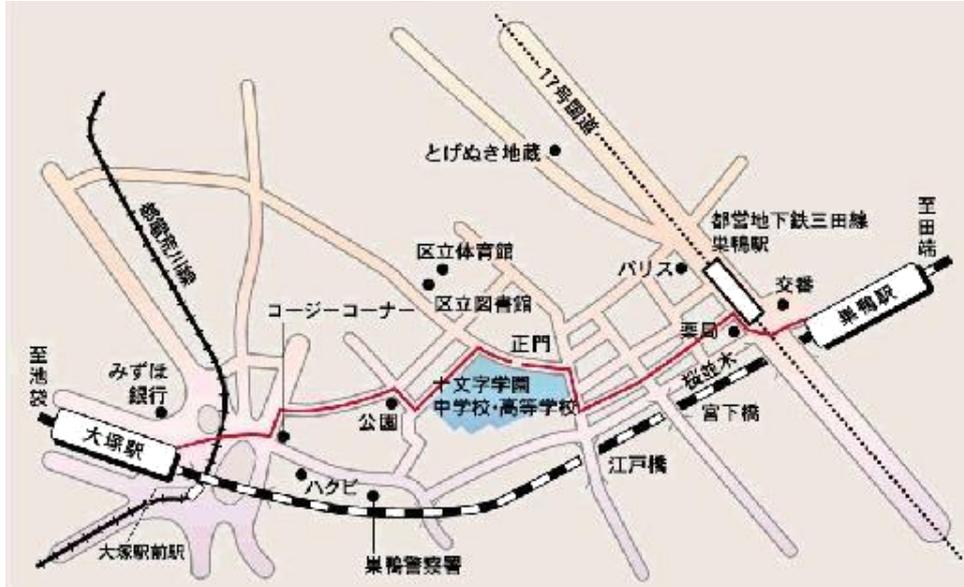


十文字（女子会場）

新棟建設に伴い、体育館の更衣室が使用できない状態になっています。 テニスウェアで来校して戴けますようお願いいたします。

校庭が人工芝に変わった関係で、原則として校庭での飲食ができません。試合の場合のみ、十分に注意した上で使用するよう指示が

出ています。十文字で試合をする学校は、必ずシートを敷き、そこで食事をするようお願いいたします。



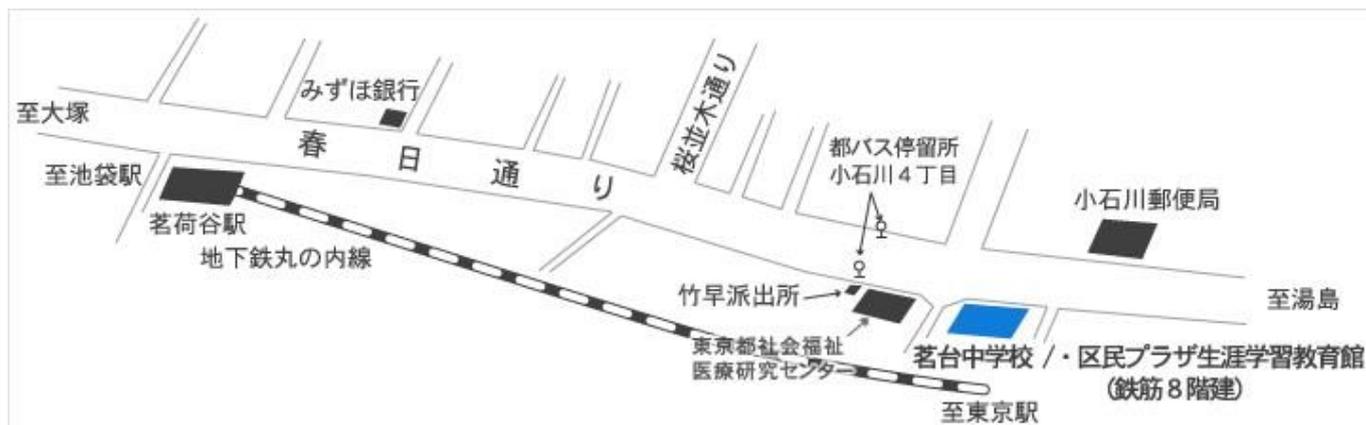
文京学院大学女子（今大会は使用しない）

テニスコートは高校校舎。入口は体育館側事務所前から

顧問教諭・保護者以外の男性の立入禁止



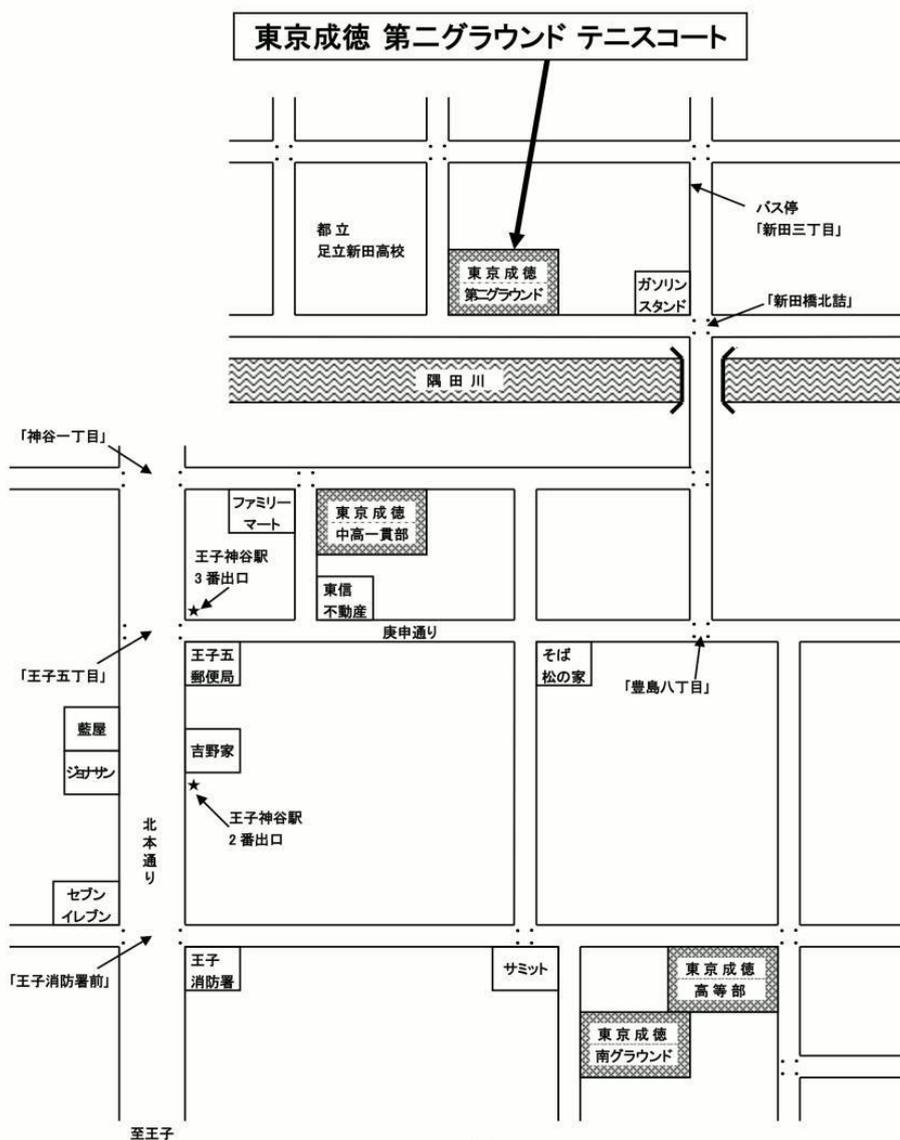
茗台（男子会場）



東京成徳（男子会場）

(テニスコートは校舎から離れていますので注意) 詳しくは <http://www.tokyoseitoku.jp/hs/utility/access.html>

東京成徳大学高等学校(周辺図)



タイブレークの仕方が分からない選手は試合までにやり方を覚えておいてください。

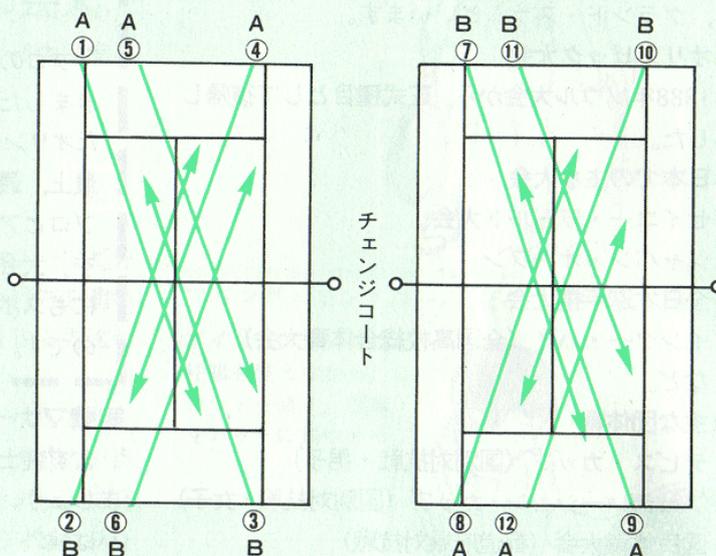
附録： タイブレークゲームの仕方（出典、テニス、一橋出版 2001年4月発行）

タイブレークゲームの仕方

A対Bのシングルの例

第13ゲーム目がAのサービスの順番にあたっているとすると、右サイドからAのサービスではじめます。

ダブルスはシングルの応用で、A・B対C・Dの試合を例にとると、右コートから第1ポイントをA、左コートから第2ポイントをC、第3ポイントを同じくCが右から、第4ポイントは左からB、第5ポイントをBが右から、第6ポイントを左からDがサービスし、コートチェンジの後、第7ポイントをDが右から……、と続けられます。



6ポイントごとにコートチェンジし、第13ポイント以下は、第1ポイント以下に置きかえて続けられます。

●タイブレークゲームでは、0（ラブ）とはいいません。ゼロ、ワン、ツーと普通のいい方をします。

大きい数を先にコールし、リードしている

人の名をつけ加えます。たとえば、『5 - 2 A子』。

タイブレークゲームは、2ポイント以上の差をつけて先に7ポイント取った方が勝ちですから、6 - 6になったら、2ポイントの差がつくまで続けられます。