

**厚生労働大臣杯 第69回全日本実業団バドミントン選手権大会**  
**監督会議資料（事前連絡版）**

**【1】事前周知事項**

**1. 参加選手名の確認**

監督は、大会参加申込書と大会プログラムのチーム名、選手名、背番号などが同じか、確認してください。

**2. チーム役員・選手の変更の受付について**

チーム役員、選手等の変更は、監督会議当日の午前9時から監督会議開始15分前までとし、以後の変更は認めません。所定の様式「チーム役員・選手変更届」を使用して下さい。試合（対戦）時監督が不在の場合（男女で登録監督が同じ場合など）は、その試合（対戦）の監督代行をオーダー用紙の「監督代行」欄に記入しレフェリーに申告してください（大会運営規程 第36条に関連する）。

**3. 無資格選手の出場について**

- (1) オーダー交換前に判明した場合は選手登録を抹消とします。ただし、チームへのペナルティを科すこととはしません。
- (2) オーダー交換後に判明した場合はチームを失格とします。この場合は、該当チームにペナルティを科すこととします。
- (3) ペナルティ内容については、日本実業団バドミントン連盟の理事会にて決定し、別途通知することとします。

**4. ベンチの使用およびベンチ入りメンバーについて**

- (1) ベンチは、主審に向かって右側を組み合わせ番号の若いチーム（1次リーグではタイムテーブルの上段のチーム）が使用します。
- (2) ベンチ入りできる者は、大会申込書と大会プログラムに記載のチーム構成員（チーム役員、選手）。
- (3) ベンチ入り可能な最大人数は、12名とします。

**5. ドーピング検査の実施について**

- (1) 今大会ではドーピング検査を実施します。
- (2) 検査は選手全員が対象となっており初回戦に出場した選手が対象となることもありえます。指名された選手はマッチ（試合）終了後検査が行われます。
- (3) 従って、各チームの監督・選手の皆さんは大会当日トラブルが生じないよう事前情報の収集を含めアンチ・ドーピングにご理解ください。
- (4) なお、陽性の反応が出た場合には、戦績の剥奪、出場停止等重い処分が科されますので、十分ご注意願います。

- 6. 領収書** 領収書は監督会議配布資料袋に入っています。

**【2】競技進行について**

**1. 競技規則等について**

- (1) 本大会は、日本実業団バドミントン連盟が定めた大会要項、2019年度（公財）日本バドミントン協会競技規則、同大会運営規程及び同公認審判員規程により行います。

## 2. オーダー用紙について

- (1) オーダー用紙は、「本部用」、「対戦チーム用」及び「自チーム用」の3部で構成されています。
- (2) 「本部用」、「対戦チーム用」及び「自チーム用」を試合（対戦）開始予定時刻の30分前までに大会本部に提出して下さい。
- (3) 一次リーグのオーダー用紙（試合数分）及びシードチーム1回戦用オーダー用紙は監督会議配布資料袋に入れてあります。トーナメント戦は試合（対戦）終了後に各会場の大会本部で受け取って下さい。

## 3. 連続試合の場合の間隔及び、オーダー用紙提出について

- (1) 連続試合（対戦）の場合の試合間隔は20分とします。
- (2) 開始予定時刻の10分前までにオーダー用紙を大会本部に提出して下さい。

## 4. 選手等の集合、試合開始時刻について

- (1) 選手は、原則として試合（対戦）開始予定時刻の1時間前までに会場に到着して下さい。ただし、各競技日の第1試合（対戦）については、試合（対戦）開始時刻の30分前までとします。
- (2) 監督・選手等は、試合（対戦）開始10分前までに準備を済ませ、係の指示に従って下さい。ただし、各競技日（大会第4日・5日は別途案内をします）の第1試合（対戦）《大会第1日13：00開始の試合（対戦）と13：30開始の試合（対戦）、大会第2日9：30開始の試合（対戦）、大会第3日9：30開始の試合（対戦）》については、タイムテーブルに指定されたコートに試合（対戦）開始時刻の10分前までに集合して下さい。
- (3) 試合（対戦）開始時刻および試合（対戦）コートは、変更することがあります。会場の放送に注意して下さい。
- (4) 競技開始時刻が遅れた場合、あるいは試合（対戦）が長引いた場合は、並行試合となります。レフェリーの指示に従ってください。

## 5. 試合開始前の練習について

- (1) 試合（対戦）の練習は、各マッチ（試合）前に2分間、ダブルスはペアで、シングルスは対戦選手で行ってください。大会第4日・5日は別途案内をします。
- (2) 空きコートでの練習は、認めません。

## 6. 試合の打ち切りについて

決勝トーナメントの試合（対戦）は、勝敗決定後打ち切りとします。

一次リーグ戦は、5マッチ（試合）すべてを行います。この場合、勝敗決定後のマッチ（試合）の棄権は認めません。勝敗決定後のマッチ（試合）については、レフェリーの承認を受けメンバーチェンジを行うことができ、変更は主審及び相手チームの監督に通告します。メンバーチェンジしたマッチ（試合）も正式な試合です。メンバーチェンジとは、提出済みオーダーでシングルスにエントリーされていない選手と交代することです。

## 7. 出場選手の間違について

オーダー用紙の記載内容と異なった順での出場が判明した場合は、該当チームを失格とします。

ただし、レフェリーが試合（対戦）の勝敗を確認した後に判明した場合は該当試合（対戦）は有効とします。

## 8. 競技規則等の違反者（チーム）への対応について

競技規則等および「競技上の注意」に違反した者（チーム）については、発生の都度、レフェリーおよび日本実業団バドミントン連盟（大会本部）で協議の上決定し、対処します。

## 9. 一次リーグ戦順位決定基準

リーグ戦の順位は次の方法により決める。

- (1) 勝ち試合(対戦)：1点、負け試合(対戦)：0点、棄権、失格または没収試合(対戦)：－1点とし、点数合計の多いチームを上位とする。
- (2) 勝ち点合計が2チーム以上同数の場合は次の方法により順位を決める。  
全試合(対戦)の取得マッチ(試合)総数をA、喪失マッチ(試合)総数をBとし  
取得マッチ(試合)率  $C = A / (A + B)$   
の高いチームを上位とする。
- (3) 取得マッチ率が同数の場合は、次による。  
全試合(対戦)の取得ゲーム総数をa、喪失ゲーム総数をbとし  
取得ゲーム率  $c = a / (a + b)$   
の高いチームを上位とする。
- (4) 取得ゲーム率が同率の場合は、次により順位を決める。  
全試合(対戦)の取得ポイント総数をd、喪失ポイント総数をeとし  
取得ポイント率  $f = d / (d + e)$   
の高いチームを上位とする。
- (5) 上記(1)から(4)の計算によっても順位を決められない場合は次の方法で順位を決める。
  - ① 2チームが同率の場合  
当事者同士の試合(対戦)で勝った方のチームを上位とする。
  - ② 4チームのリーグ戦で3チームが同率の場合  
当事者同士の試合(対戦)をリーグ戦と見なし上記(1)から(4)までの順位決定基準により順位を決める。
- (6) 上記(5)までの方法でも決められない場合は抽選により順位を決める。
- (7) マッチ(試合)を怪我などの理由で棄権した場合は、勝者には勝つために必要なゲーム数、ポイント数を得たものとして順位計算を行う。
- (8) チーム棄権の場合は、棄権チームを除いたチーム間の対戦成績で順位を決める。

## 【3】審判の実施について

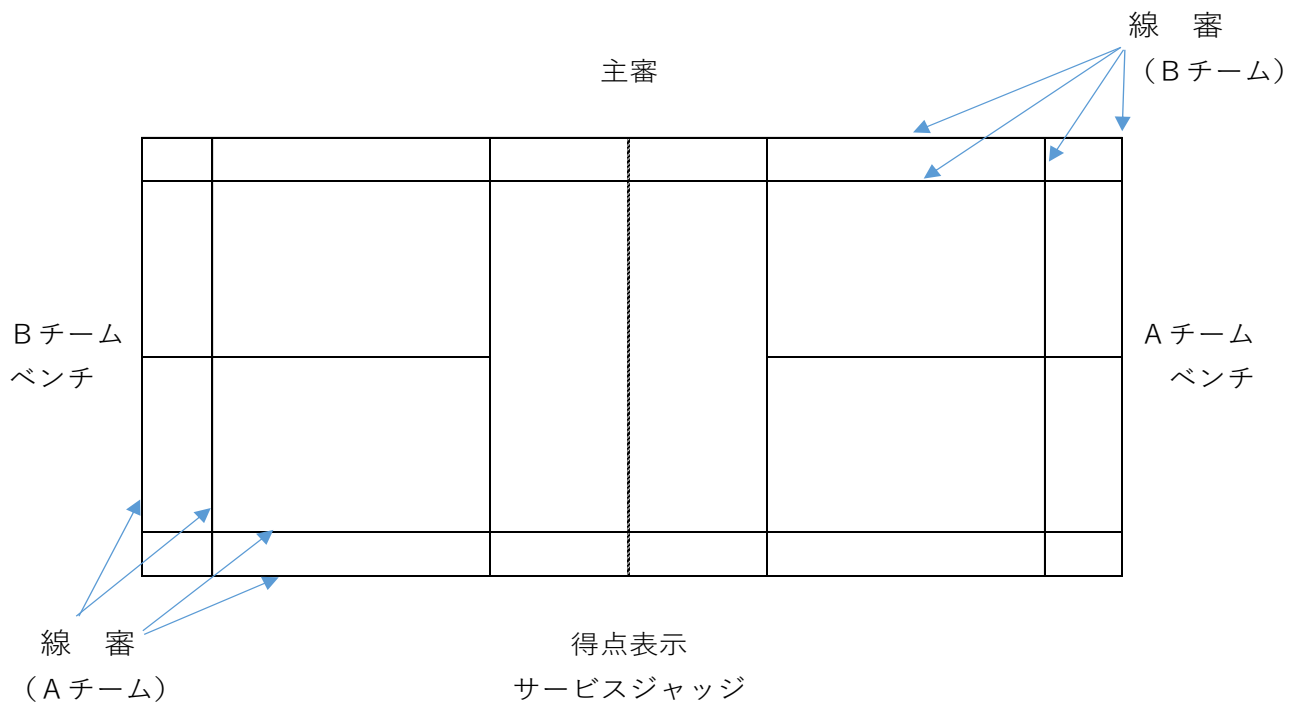
### 1. 審判の担当について

- (1) 6月12日(水)(競技第1日目)、6月13日(木)(競技第2日目)、6月14日(金)(競技第3日目)の全試合(対戦)は、対戦チーム同士の『登録審判制』で行います。
- (2) 6月15日(土)(競技第4日目)、6月16日(日)(最終日)の試合(対戦)は、大会開催地の審判員が行います。準決勝、決勝の線審は大会運営規程第7条(3)により4人以上で行います。

### 2. 6月12日(水)(競技第1日目)から6月14日(金)(競技第3日目)の審判実施方法

- (1) 出場チームは、(公財)日本バドミントン協会公認審判3級以上の資格者を4名以上登録して下さい。

- (2) 『登録審判制』により行いますので、各対戦チームは、それぞれ2名の登録審判員を出し、主審1名、線審2名、得点表示1名の計4名で審判団を構成し実施して下さい。
- (3) 各対戦チームは、主審（矢印のライン）、線審（Aチーム）、線審（Bチーム）（矢印のライン）、サービスジャッジ・得点表示の組合せで実施して下さい。順番は両チームで協議して下さい。



#### 競技規則（抜粋）

第9条 第1項（6）サーバーのラケットで打たれる瞬間に、シャトル全体が必ずコート面から1.15m以下でなければならない。

- (4) 試合（対戦）開始時のスコアシート、イエロー・レッドカード（ストップウォッチ）の受取は組み合わせ番号の若いチーム（1次リーグではタイムテーブルの上段のチーム）の担当とします。試合（対戦）終了後の結果の確認（主審署名・勝者署名の確認）および本部への報告は勝者チームの監督が行って下さい。
- (5) 各マッチ（試合）を担当した主審の方はスコアシートの「主審署名欄」へ名前を記入してください。
- (6) 各チームの登録審判は審判手帳を持参いただければ、審判実績を手帳に記録しますので、試合（対戦）終了後に本部にて押印を受けて下さい。

### 3. マッチ（試合）中のけがまたは病気

- (1) マッチ（試合）中のけがまたは病気には慎重かつ適切に処置しなければならない。主審はこの問題について出きる限り早く決断するよう努めなければならない。もし、必要ならばレフェリー（競技役員長）を呼ぶ。レフェリー（競技役員長）は、いません。医療役員やその他の医療関係者をコートに呼ぶ必要があるかどうかの判断を下す。医療役員は、プレーヤーを診察し、プレーヤーにけがや病気の状態を知らせる。プレーの遅延を不当に引き起こす如何なる医療処置も認めてはいけない。
- (2) もし、出血がある場合は、出血が止まるまで、あるいは傷が適切に保護されるまで、そのゲームの再開を遅らせる。または、それ以外の場合にレフェリー（競技役員長）が主審にゲームの再開を遅らせるよう指示することがある。

- (3) もし、プレーヤーが主審に、けがや病気のために棄権の意思表示をしたときは、主審は「アー ユー リタイアリング (棄権しますか)」とプレーヤーに尋ねる。もし、棄権の意思が確認できれば、主審は適切な審判用語 (「プレーヤー名・チーム名」「リタイアード (棄権)」、「マッチ・ワンバイ」、「プレーヤー名・チーム名」、「スコア」) を用いコールする。(競技規則付録5)

①もし、主審がプレーヤーのけがや病気の訴えが、正当な主張であるかどうかの確信がなければ、レフェリー (競技役員長) をコートに呼ぶ。

(スコアシートの例示)

AA	1	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">2</td><td style="padding: 2px 10px;">1</td><td style="padding: 2px 10px;">-</td><td style="padding: 2px 10px;">8</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">7</td><td style="padding: 2px 10px;">-</td><td style="padding: 2px 10px;">2</td><td style="padding: 2px 10px;">1</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">1</td><td style="padding: 2px 10px;">0</td><td style="padding: 2px 10px;">-</td><td style="padding: 2px 10px;">8</td></tr> </table>	2	1	-	8	7	-	2	1	1	0	-	8	1	BB キケン
2	1	-	8													
7	-	2	1													
1	0	-	8													

#### 4. 公認審判員規程第3条第12項による注意事項 (抜粋)

第3条第12項

(2) 次のことに注意する。

・コーチ (役員) はマッチ (試合) にふさわしい服装で臨む事

チームユニフォーム・大会記念シャツ (今回の大会のもの)・シャツ・ポロシャツ・ブラウス、長ズボンまたはスカートとし、ジーンズやビーチスタイル、バーミューダ、ショーツ、スリッパとサンダルは禁止とする。なお、その適否は判断は大会レフェリーに委ねる。

(5) コーチはマッチ (試合) 中、相手側のプレーヤー、コーチ、チーム役員にどのような方法でも連絡を取ってはいけない。

(6) またその目的のためあるいは、自分のプレーヤーに対してのアドバイスやコーチングのために、携帯電話、パソコン等、それに類似したいかなるモバイル機器をも使用してはならない。

第15項 携帯電話

マッチ (試合) 中のコート又はコート周辺でプレーヤーの携帯電話が鳴った時は、競技規則第16条第6項 (4) の違反とみなされ、競技規則第16条7項が適用される。

第16項 (1) 主審、サービスジャッジ、線審の判定に影響を与えるような、身振り手振り、そしてラケットを使用しての威嚇、或いは言葉による冒とく等、いかなるプレーヤーの違反行為も競技規則第16条第6項 (4) と同様の違反行為とみなす。

### 【4】練習会場について

#### 1. 練習会場の場所・練習時間について (予定)

○ 籠原体育館 (6面)

6月12日 (水) 13:00~17:00

6月13日 (木) ~6月14日 (金) 9:00~17:00

○ 本庄総合公園体育館 (シルクドーム) (10面)

6月12日 (水) 13:00~17:00

6月13日 (木) 9:00~17:00

\*注意 いずれの練習会場についても空調はありません。

#### 2. 練習会場の運用方法について

別途周知

## 【5】その他の注意・連絡事項

### 1. 注意事項

(1) ゴミの持ち帰りについて

大会期間中会場から発生したゴミは、各自お持ち帰り願います。

(2) 体育館コンセントの使用禁止について

体育館内でのビデオ撮影は可能ですが、撮影は持参するバッテリーでの撮影のみ可とし体育館内のコンセントの使用は禁止です。

(3) 部旗・応援団旗の掲揚について

部旗・応援団旗の掲揚については、次のとおり扱う事といたします。

掲揚位置が施設・競技に支障があると判断した場合は、撤去又は移動していただく場合があります。

なお、手摺りへのテープによる固定は禁止します。

また、下地の色が白色の場合には、競技に支障をきたすことがありますので撤去していただく場合があります。

(4) 第69回大会用背面チーム名ユニフォームが不足した場合の特例

各試合日の最初のマッチには本大会の「大会取決め事項」に沿ったユニフォームを着用するという条件で、不足が生じた場合は「レフェリー」に承認を得て旧ユニフォームの使用を認める。但し、この場合のユニフォームは、ほかの（公財）日本バドミントン協会1種大会で着用できません。

### 2. 5位入賞チームの表彰について

5位入賞のチームは希望があれば試合（対戦）終了後準備ができ次第表彰いたします。

### 3. 自チームの写真撮影について

大会レフェリーへ申請し、撮影許可を得て行う。撮影場所は主審（サービスジャッジ）の横（あるいはサービスジャッジが居ない場合、得点表示の横）でラリー中は移動をしないこと。

### 4. 選手名の間違ひについて

大会が始まったのちに、大会申込書、大会プログラムの選手名の間違ひや姓の変更が分かった場合はレフェリーに正しい名前を届け、名前の訂正を行うこと。

### 5. オーダー用紙への漢字記入の注意

画数の多い文字は簡略文字の使用を認める。

## 【6】監督会議及び開会式について（全チーム参加）

### 1. 6月12日（水）監督会議・開会式等の日程

9：00～10：45	チーム受付（プログラム・記念品配布）	
9：00～ 9：55	監督会議受付	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル） 武道場
9：00～ 9：45	選手変更届	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル） 武道場
10：00～10：45	監督会議	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル） 武道場

11:00～12:00	開会式	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル）アリーナ
12:00～12:50	試合会場設営	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル）アリーナ
13:00～	試合開始	深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル）アリーナ
13:30～		熊谷スポーツ文化公園 彩の国くまがやドーム体育館
13:30～		熊谷市民体育館

※各チームは、プログラム掲載のタイムテーブル及び競技規則等に従って対応の程、お願いします。

## 2. 開会式

各チーム選手4名はチームユニフォーム（半袖・短パン可）を着用して、10時45分までに深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル）アリーナの自チームプラカード前に集合し、座って待機して下さい。

詳細につきましては、監督会議にて説明します。

## 【7】会場所在地・アクセスについて

<大会会場>

○深谷市総合体育館（深谷ビッグタートル）

〒366-0801 埼玉県深谷市上野台2568番地 048-572-3000

・ JR高崎線「深谷駅」からタクシーで5分・花園ICから15分

○熊谷スポーツ文化公園 彩の国くまがやドーム体育館

〒360-0004 埼玉県熊谷市上川上300番地 048-526-2004

・ JR高崎線「熊谷駅」からタクシーで10分・花園ICから16km

○熊谷市民体育館

〒360-0036 埼玉県熊谷市桜木町二丁目33番5号 048-521-0219

・ JR熊谷駅から徒歩約5分

<練習会場>

○籠原体育館

〒360-0847 埼玉県熊谷市籠原南三丁目15番地4

・ 籠原駅より徒歩6分

○本庄総合公園体育館

〒367-0031 埼玉県本庄市北堀433

・ 本庄早稲田駅より徒歩19分