

第71回（名古屋大会）大会取り決め事項

日本実業団バドミントン連盟

1. プレーヤーまたはコーチの競技ウェアについて

- ・ 背面のチーム名（高さ6 cm～10 cm、横30 cm以内）は事前申告の登録とする。
- ・ 前面のチーム名(広告も可)など（高さ6 cm～10 cm、横40 cm以内）は事前申告の登録とする。
- ・ 企業スローガン等の表示は事前申告の登録とする。
- ・ チーム名が選手所属企業（法人）名と異なるものも認めることがある。
- ・ チーム名行に、「株式会社」、「(株)」、「Co.Ltd」などが入っていたり、WEB アドレスを入れた場合は広告行とみなします。
- ・ ウェア（上衣）の背面の「広告」行は「チーム名」行より下の行へ表示すること。
- ・ チーム名以外の表示は(公財)日本バドミントン協会大会運営規程第24条による。ウェア（上衣）背面に背番号（0から99とする）を表示する場合はウェア前面胸下にも背番号と同じ番号を表示することが望ましい。（バドミントンS/Jリーグ、S/JリーグIIユニフォームでは背番号、前番号は必須です。）

以下、大会運営規程 第24条抜粋

- (1) ウェア（上衣）の背面には、単一色で3行までの文字列の表示と背番号の表示と背番号の表示を認める。
なお、3行までの文字列の表示と背番号の色は単一色ですべて同色とする。
 - ①文字列各行の高さは、6 cm～10 cm、横30 cm以内とし、各行には、プレーヤー名、チーム名、スポンサー名、都道府県名等を水平表示するものとする。は事前申告の登録とする。ただし、プレーヤー名とチーム名など、異なる項目を同一行に表示することはできない。また、文字列にはロゴをふくまないものとする。
 - ②プレーヤー名、チーム名の表示が高さ6 cm～10 cm、横30 cm以内の範囲に一行で表示ができない場合は複数行になっても構わない。ただし、その場合でも表示された複数行の文字列の高さの合計は6 cm～10 cmとする。
 - ③背番号を表示する場合は、文字列の下中央部に表示するものとし、大きさは高さ15 cm以内、一桁横7 cm以内とし、二桁以内とする。
 - ④文字列、背番号は明瞭な文字、数字を使用し、文字、数字の色は上衣背面の文字列、背番号表示部分の色と明確に区別できる色とする。
- (2) ウェア（上衣）の前面には、複数行の文字列の表示と、前番号の表示を認める。
前面のチーム名(広告も可)など（高さ10 cm、横40 cmの範囲以内）は事前申告の登録とする。
 - ①複数行の文字列は、高さ10 cm、横40 cmの範囲以内に納まるものとし、チーム名、スポンサー名、広告のいずれかを表示することができる。（文字列にはチーム名、スポンサー名、広告に連動したロゴを含めてもよい）
 - ②文字列は装飾文字を使用してもよく、単一色と限定しない。
 - ③前番号はウェア（上衣）前面の胸下に背番号と同一番号をつけるものとする。大きさは高さ8 cm以内、
- (3) ウェア（上衣）には、右襟、左襟、右袖、左袖（袖のない場合は、右肩前面、左肩前面）、ウェア前面の5か所に3つまで、スポンサーロゴ、チーム名、プレーヤー名を表示することができる。ただし、1か所に表示できるものは1つまでとする。
 - ①1つのロゴの大きさは20 cm²以内とする。
 - ②上記3つのうち1つは50 cm²でも可とする。（製造メーカーロゴを除く）
 - ③製造メーカーのロゴはその数に入れない。
 - ④（公財）日本バドミントン協会とのスポンサー契約において本会第1種大会が表示を認めた20 cm²以内

のスポンサーロゴは記述の5カ所の内、1カ所に追加して表示することができる。その際のロゴは数に

入れないものとする。

(4) プレーヤーのショートパンツ、スカート、ワンピースの前面底部に2つまでのスポンサーロゴ、チーム名、プレーヤー名、背番号と同じ番号を表示することができる。

① 1つのロゴの大きさは20cm²以内とする。

② メーカーのロゴはその数に入れない。

(5) 各ソックス（対の一つ）には、2つまで広告（製造メーカーのロゴやマークを含む）を表示することができる。大きさは20cm²以内とする。プレーヤーまたはコーチが正規のソックスは勿論、圧縮／サポートソックスを着用する場合には各脚／足には合計2つまで広告を表示することができる。（サポーターなどの医療用具のメーカーロゴはその数に入れない）

(6) プレーヤーまたはコーチのアンダーウェア、リストバンド、バンダナ、サポーターなどの医療用具に1つまでのスポンサーロゴ、チーム名、プレーヤー名、背番号と同じ番号を表示することができる。

① 1つのロゴの大きさは20cm²以内とする。

② メーカーロゴもその数に入れる。

③ アンダーウェアなどにある広告は、シャツ、ショートパンツ、スカートやその他の着衣（ワンピースなど）で隠れていなければならない、その表示が見える位置にあってはならない。

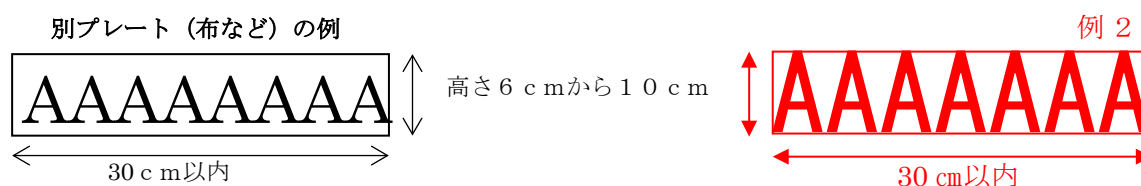
(7) 本会または、8連盟および各都道府県協会主催の大会については、上記（1）～（6）の規定内で各大会独自の表示規定を定めることができる。

(8) プレーヤーまたはコーチは、違法な、抽象的な、本来商業的な、あるいは独断的で政治的または宗教的な意図のある、入れ墨や、ペイント、写し絵、その他それに類似したやり方のものを表に出してはいけない。（これは着衣にではない）

(9) たばこの会社や製品に関する広告は禁止とする。

(10) 上記24条でいうコーチとは、コーチ、監督、そのほか大会参加者（チームのそのほかのプレーヤーなど）、マッチ（試合）中に、コート競技区域内にあるコーチ席に座る可能性のある者を指す。

- ・ **ユニフォームへ別プレート（布など）によるチーム名などの表示について（日本実業団連盟）**
ユニフォームへのチーム名の表示を印刷以外の別プレート（布など）で表示する場合は、プレート（布など）の寸法が、高さ6cm～10cm、幅横30cm以内となるように作成すること。



2. 外国籍選手について

- ・ 大会要項 13（6）② ア、イ 以外の外国籍選手は、出入国管理及び難民認定法による在留資格を有し、所属（チームの）企業と雇用契約を結んでいる者で大会要項13（2）に定める期間勤務実態があること。

3. 登録制審判について

- ・ 審判担当者は有資格者とし、4名以上登録すること。（審判手帳を持参する）
- ・ 有資格者による審判が不可能なチームは出場を認めないことがある。

4. チーム編成基準について

- ・ 同一都道府県内のグループ企業内の編成を可能とする。

- ・ 同一企業（事業所）で都道府県をまたがる場合、実業団登録をした一都道府県のみでの編成を認める。
- ・ 選手のチーム間の移籍（下記5の場合を除く）については、その相互チーム間での代表者の承認が必要。
- ・ 競技者（プレーヤーを除く）は、別法人（企業）の2チーム以上に登録することを認めない。

5. 転勤によるチームの変更について

- ・ 同一企業やグループ企業内の転勤による出場チームの変更についてはメンバー変更届により変更を認める（大会申し込み締め切り日以降、転勤などによる異動があった場合は転勤先のチームで出場できる）。

6. プログラム、組み合わせ表へのチーム名表示について

- ・ プログラムへのチーム名表示では「株式会社」「(株)」「バドミントン部」などは削除します。

7. 組み合わせ抽選会について

（公財）日本バドミントン協会指名のレフェリー（競技役員長）もしくはデピュティレフェリー（競技審判部長）の指示のもと日本実業団バドミントン連盟が責任を持って公開抽選を行い決定する。

抽選会は5月15日（土）13時から 日本実業団バドミントン連盟事務所にて行う。（Web会議で視聴のみ可）

- ・ 抽選会
日時 令和3年 5月15日（土） 13時～
場所 日本実業団バドミントン連盟事務所

8. 体育館での応援について

- ・ 電子機器や楽器などを用いた応援は認めない。
- ・ ビデオ撮影に体育館の電源を使用することができません。

10. 新型コロナウイルス感染症対策について

新型コロナウイルス感染症拡大防止対策として、公益財団法人日本バドミントン協会の「新型コロナウイルス感染症対策に伴うバドミントン活動ガイドライン」を基に、大会を開催いたします。

参加者の安全を確保するため、これを遵守できない参加者には、大会前・大会中に関わらず参加資格を取り消したり、途中退場を求めたりすることがあります。

感染症拡大防止における事前周知

- （1）次の事項に該当する場合は、自主的に参加を見合わせる
 - 1）体調がよくない（例：発熱・咳・倦怠感などの症状がある）
 - 2）同居家族や身近な知人に感染が疑われる方がいる
 - 3）過去14日以内に政府から入国制限、入国後の隔離期間を必要とされている国、地域等への渡航又は当該在住者との濃厚接触がある
- （2）マスクの持参・着用 競技を行っていない時や、競技中の競技者以外はマスクを着用すること。
- （3）手洗い、アルコール等による手指消毒等による日常の感染症予防の実施
- （4）他の参加者、大会関係者等との距離の確保（できるだけ2m以上）
- （5）大きな声での会話や応援（声援）の禁止
- （6）参加者把握のため、氏名・連絡先等の個人情報取得及び管理 要項などで指定した様式にて回収し、保管を行う
- （7）感染防止のために主催者が決めた措置の遵守、主催者の指示に従う