

試合形式 Competition Rules

オープン予選リーグ

決勝点	21点 1ゲーム先取
デュース上限	なし
チェンジコート	両チームの得点の合計が11の倍数になる時点で行う
メンバー交代	両チームの得点の合計が11点以上から可能とする
スコアラー	配置しないため、競技スケジュールに記載された対象チームが得点管理を行う
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0とする。

オープン決勝トーナメント・下位トーナメント

決勝点	11点 2ゲーム先取
デュース上限	15点
チェンジコート	両チームの得点の合計が6の倍数になる時点で行う
メンバー交代	両チームの得点の合計が6点以上から可能とする
スロー又はコートの選択権	2ゲーム目の開始時には前セットを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る。3ゲーム目はフリップにて決定する。
スコアラー	配置しないため、競技スケジュールに記載された対象チームが得点管理を行う。ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0x2とする。
試合不成立について	

オープン3位決定戦

決勝点	15点 2ゲーム先取
デュース上限	なし
チェンジコート	両チームの得点の合計が8の倍数になる時点で行う
メンバー交代	両チームの得点の合計が8点以上から可能とする
スロー又はコートの選択権	2ゲーム目の開始時には前セットを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る。3ゲーム目はフリップにて決定する。
スコアラー	配置しないため、競技スケジュールに記載された対象チームが得点管理を行う。ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0x2とする。
試合不成立について	

オープン決勝戦

決勝点	21点 2ゲーム先取
デュース上限	なし
チェンジコート	両チームの得点の合計が11の倍数になる時点で行う
メンバー交代	両チームの得点の合計が11点以上から可能とする
スロー又はコートの選択権	2ゲーム目の開始時には前セットを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る。3ゲーム目はフリップにて決定する。
オブザーバー	ガッツ委員会が選定した5名以上のオブザーバーを配置する
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0x2とする。

リーグ内順位決定方法

- ・予選リーグを行った後、各リーグの順位を勝利数で決定する。
- ・勝利数が同数の場合、下記の順位決定方法を使用して順位を決定する。
- ・順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけでなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。
- ・一つの順位決定方法が適用されても、該当する全てのチーム数が同順位の場合、次の順位決定方法に移る。
- ・該当するチームのうち一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間で、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

順位決定方法：以下の順により順位を決定する。

1. 該当するチーム間における勝利数
2. 棄権した試合数の少なさ
3. 該当するチーム間における試合の得失点差
4. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差
5. 該当するチーム間における試合の失点数の少なさ
6. 共通する相手チーム全てにおける全試合の失点数の少なさ
7. 上記のいずれの方法でも決定できない場合、代表者によるフリップ又はくじ引きで決定

※上記項番5,6において、一試合における失点数の上限は21点とし、デュースにより決着した試合においても失点数は21点とする。

インジャリーに関する取り扱い

- ・今大会は、インジャリーが発生し、5名未満になった場合、対戦内メンバーより本部に連絡があったタイミングから10分経過時点で、該当試合はスクラッチになる。

試合が終了予定時間内に終了しない場合の取り扱い

- ・当該コートで予定されている試合を予備コートにて開始する。
- ・2試合以上終了しない場合は、原則として数字の若いコートの試合を予備コートにて開始する。
(ただし試合の進行状況に応じて他の試合を指定することがある。)