

関東学生卓球リーグ戦・事業実施細則・改正案

● 現行

1. リーグ戦出場資格

ハ. 試合成立に必要な最少人数が揃わない場合には、その試合において、そのチームは不戦敗とする。



改正案

1. リーグ戦出場資格

ハ. 男子4部以下、女子3部以下において、試合成立に必要な人数に1名足りない場合には、1番を失格(不戦敗)扱いとし、2番以降の試合を有効とする。
2名以上足りない場合は、その試合において、そのチームは不戦敗とする。

なお、1名不足の場合は、相手チームがオーダーを作成する前に、1番が不戦敗である旨を相手チームに伝えなければならない。

また、両チームとも1名不足の場合で、2～5番の試合結果が2勝2敗となった場合は、4試合の得失ゲーム数の勝率計算により、勝敗を決する。得失ゲーム数の勝率も同じだった場合は、得失ポイント数の勝率計算により、勝敗を決する。得失ポイント数の勝率も同じだった場合は、くじによって勝敗を決する。

(解説) 男子4部以下、女子3部以下の4単1複形式のブロックにおいて、3人しかメンバーが揃わない場合でも1番を不戦敗として試合を成立させる。

● 現行

5. 成績順位の決定

- イ. リーグ戦の順位は、そのグループの最多勝チームが第1位となり、順次勝率の良い順とする。
- ロ. 同一グループ内で2チーム以上の勝敗数が同じ場合は、その2チーム以上の相互間の対戦成績による勝率により決定する。
- ハ. 勝率計算によって2チームだけが同率になった場合は、その2者間の勝者が上位となる。

例

	A	B	C	D	E	F	勝敗	同率校 間勝率	順位
A		○4-1	○4-1	○4-0	○4-1	○4-1	5-0	-----	1
B	●1-4		○4-0	○4-0	○4-1	○4-0	4-1	-----	2
C	●1-4	●0-4		○4-1	○4-3	○4-0	3-2	-----	3
D	●0-4	●0-4	●1-4		●3-4	○4-2	1-4	7-6	4
E	●1-4	●1-4	●3-4	○4-3		●3-4	1-4	7-7	5
F	●1-4	●0-4	●0-4	●2-4	○4-3		1-4	6-7	6

(計算例)勝敗数が同じ3者間のみ

D: $7 \div 6 = 1, 16\dots$

E: $7 \div 7 = 1, 00$

F: $6 \div 7 = 0, 85\dots$



改正案

5. 成績順位の決定

- イ. 各リーグ戦の順位は、最多勝チームが第1位となり、順次勝ち数の多い順とする。
- ロ. 同一リーグ内で2チーム以上の勝ち数が同じ場合は、その2チーム以上の相互間の対戦成績のみを抜き出し、当該校間の直接対決の結果によって順位を決定する。一度の「抜き出し」で順位が決定しない場合は、さらにその当該校間の直接対決の結果を抜き出し、その勝敗によって順位を決定する。
- ハ. 上記イ・ロの計算によって2チームだけが同率になった場合は、その2者間の勝者が上位となる。
- ニ. 上記イ・ロの計算によっても3チーム以上が同じ勝ち数で並び、それ以上、勝ち数での順位決定が不可能となった場合は、当該校間の得失点から勝率を算出し、勝率の良い順に順位を決定する。
- ホ. 上記ニの勝率計算において、チームの得失点から算出された勝率が同じだった場合は、該当する直接対決の対戦における個々の試合の得失ゲーム数から勝率を算出する。さらに、これが同じ場合は、得失ポイント数から勝率を算出する。
- ヘ. 上記でも順位が決定しない場合は、くじにより順位を決定する。

例 1

	A	B	C	D	E	F	G	H	勝敗	順位
A		○4-1	●0-4	●3-4	○4-1	○4-2	○4-3	○4-3	5-2	
B	●1-4		●0-4	○4-0	○4-3	○4-2	○4-1	○4-1	5-2	
C	○4-0	○4-0		●3-4	○4-3	○4-2	○4-1	●2-4	5-2	
D	○4-3	●0-4	○4-3		●1-4	○4-3	○4-2	○4-1	5-2	
E	●1-4	●3-4	●3-4	○4-1		○4-3	○4-2	○4-0	4-3	5
F	●2-4	●2-4	●2-4	●3-4	●3-4		○4-2	○4-0	2-5	6
G	●3-4	●1-4	●1-4	●2-4	●2-4	●2-4		●1-4	0-7	8
H	●3-4	●1-4	○4-2	●1-4	●0-4	●0-4	○4-1		2-5	7

- ・5勝2敗で、A・B・C・Dの4校が並ぶ。
- ・4勝3敗のEが5位、0勝7敗のGが8位。
- ・2勝5敗で、F・Hの2校が並ぶが、2校の直接対決の結果、勝ったFが6位、敗れたHが7位。

	A	B	C	D	勝敗	順位
A		○4-1	●0-4	●3-4	1-2	
B	●1-4		●0-4	○4-0	1-2	
C	○4-0	○4-0		●3-4	2-1	
D	○4-3	●0-4	○4-3		2-1	

- ・5勝2敗で並んだA・B・C・Dの4校の直接対決の結果を抜き出す。
- ・2勝1敗でC・Dの2校が並ぶが、2校の直接対決の結果、勝ったDが1位、敗れたCが2位。
- ・1勝2敗でA・Bの2校が並ぶが、2校の直接対決の結果、勝ったAが3位、敗れたBが4位。

例 2

	A	B	C	D	E	F	勝敗	同率校 間勝率	順位
A		○4-1	○4-1	○4-0	○4-1	○4-1	5-0	-----	1
B	●1-4		○4-0	○4-0	○4-1	○4-0	4-1	-----	2
C	●1-4	●0-4		○4-1	○4-3	○4-0	3-2	-----	3
D	●0-4	●0-4	●1-4		●3-4	○4-2	1-4	7-6	4
E	●1-4	●1-4	●3-4	○4-3		●3-4	1-4	7-7	5
F	●1-4	●0-4	●0-4	●2-4	○4-3		1-4	6-7	6

- ・5勝0敗のAが1位、4勝1敗のBが2位、3勝2敗のCが3位。
- ・1勝4敗で、D・E・Fの3校が並び、直接対決の結果は3校とも1勝1敗となる。
- ・D・E・F、3校の直接対決の結果を抜き出し、得失点から勝率を算出する。
 D: $7 \div 6 = 1, 16\dots$
 E: $7 \div 7 = 1, 00$
 F: $6 \div 7 = 0, 85\dots$
- ・勝率の良い順に、Dが4位、Eが5位、Fが6位となる。

(解説) 従来の条文に、誤解を招きかねない部分があったため、文面を改正。
順位決定の考え方は従来通りで、表現のみを変更。

● 現行

10. オーダーについて
間違っただオーダーを交換した場合にはそのチームがその試合において失格するものとする。



改正案

10. オーダーについて
間違っただオーダーを交換した場合には、次の基準に従って判断する。
罰則処分は、そのチームの、その試合(マッチ)において問題となる試合(ゲーム)にのみ適用され、チームの試合全体(マッチ)は有効とする。
他の試合(マッチ)は罰則処分対象外で、有効とする。
- イ. 6単1複、及び4単1複の試合方式において、前半に出場した選手同士でダブルスを組んだ場合は、ダブルスを失格(不戦敗)とする。
 - ロ. 5単2複の試合方式において、同じ選手を両ダブルスに起用した場合は、3番のダブルスを失格(不戦敗)とする。
 - ハ. シングルスに同じ選手名を複数回オーダーに記載した場合は、最後に記載されているものを有効とし、それ以前のは全て失格(不戦敗)とする。
 - ニ. 外国人留学生選手を制限を超えてオーダーした場合は、最後に記載されている外国人留学生選手の箇所を有効とし、それ以前のは全て失格(不戦敗)とする。
 - ホ. 明らかにケアレスミスと思われる誤字などは、有効なオーダーとみなす。
但し、同姓など、紛らわしい場合はオーダーミスと見なすこともある。
その可否の判定は、審判長が下す。

(解説) オーダーミスに関する条文の明確化

● 条項追加

13. その他
- ハ. 各ブロックにおいては、選手・役員集合・解散に要する諸事情(含、宿泊・交通)を考慮し、集合時間、試合開始時間、2台進行開始時間などを設定し、可能な限り順守するよう努めることとする。これらには会場の都合などもあるため、最終的には幹事校が判断することとする。
2台進行の目途とする時間は、1部は3時間、2部は2時間半、3部以下は1時間とする。

(解説) 3部以下における2台進行のメドの明記と、大会進行の迅速化の促進。