

JTA 公式トーナメント運用システム化に伴うルール変更点の概要

公益財団法人日本テニス協会
JPIN プロジェクトチーム
トーナメント委員会

1. JPIN プロジェクトについて

国際テニス連盟(ITF)が、大会の管理運営について全面的なIT化(IPIN)に踏み切ってから、すでに10年以上が経過しました。

これにより選手たちは、いまや世界のどこにいても、統一されたわかりやすいフォーマットで、簡単に大会にエントリーし、自分のランキング状況などを確認できるようになりました。そして、ここ数年の間に、アジアを含む世界各国の国内大会にも、大会管理・運営システムの導入が進み、各国で成果を上げています。

一方JTAは、公益財団法人として、JTA公式トーナメントに関する迅速かつ明瞭な実務処理とそれを支えるITインフラの整備についてリーダーシップを発揮すべく、2012年より「JPINプロジェクトチーム」を発足させました。以降、地域・都府県協会をはじめ、関係者・識者各位の多大なる協力を得ながら、システムやルールの在り方について、鋭意検討を進めてまいりました。

そして、平成26年度より、JTA公式トーナメントのうち、まず一般大会に関して、以下の概要でシステム化を実施する運びとなりました。

2. 平成26年度のシステム化範囲

平成26年度にシステム化される範囲は、JTA公式トーナメントのうち、一般大会のみです。平成26年度については、ジュニア大会、ベテラン大会は対象ではありません。

ジュニアとベテランについては、一般大会でのシステムの稼働状況みながら、具体的な検討を進める予定です。

3. JPINプロジェクトが目指すもの

JPINプロジェクトは、選手および大会主催者の双方にとってよりよい環境を提供すべく、以下の実現にむけて検討を進めてきました。

- 選手向けサービスレベルの向上
 - ◆ 選手向けポータルサイトの設置と大会情報の一元集約
 - ◆ 大会要項の記載フォーマット統一とウェブ閲覧化
 - ◆ 大会エントリー/ウィズドローのオンライン受付
 - ◆ エントリー料金のオンライン決済
 - ◆ エントリー締め切り前の暫定リスト公開
 - ◆ JTAランキングの週次更新化

- 大会運営業務の負担軽減とレベル向上
 - ◆ 大会運営ソフトウェア導入による運営業務の負担の軽減
 - ◆ 大会によってばらつきのある運営業務のレベル標準化
 - ◆ ランキング週次化をにらみ、大会結果の集計処理スピードアップ

4. 実施内容

上記2点の実現に向け、JTA公式トーナメントについて、以下のシステムを導入いたします。

(1) 選手向けウェブサイト

大会に出場する選手向けの各種サービスを提供するウェブサイト(ポータルサイト)を起ち上げます。(以下、このウェブサイトのことを、「選手向けウェブサイト」または、「選手ポータルサイト」といいます。)

選手向けウェブサイトで予定されている主な機能は以下の通りです。

- ◆ 大会スケジュール、選手情報の検索・閲覧
- ◆ オンラインでのエントリー/ウィズドロー ※1 一部大会を除く
- ◆ エントリー料のオンライン決済サービス(カード・コンビニ・ペイジー) ※2 任意
- ◆ 選手の登録情報の編集(住所、電話番号、所属先など)
- ◆ 過去出場したトーナメントの履歴
- ◆ ランキング情報の閲覧

※1 オンラインエントリーの導入範囲については、P8の「エントリー受付に関するルール適用範囲について」の項をご確認ください。

※2 オンライン決済の導入は任意となります。詳しくは、P3の「エントリー料金決済のオンライン化」の項をご確認ください。

(2) 大会運営用標準ソフトウェア「トーナメントプランナー」

大会会場にて主にレフェリー業務を行うのに利用するWindowsソフトウェアで、ITF大会をはじめ、世界各国のテニストーナメントの運営での豊富な利用実績があります。今回、JTAは、開発元のVisual Reality社と業務提携し、JTA公式トーナメント用に日本語化、機能カスタマイズを行っています。予定されている主な機能は以下の通りです。

- ◆ アクセプトランスリスト作成
- ◆ ワイルドカード設定
- ◆ シード選考
- ◆ ドロー作成・印刷
- ◆ オーダーオブプレイ作成・印刷
- ◆ 試合結果の入力
- ◆ 大会情報や日々の結果(要項、リスト、シード、ドロー)をウェブサイトへ自動反映

5. 関連ルール改訂の概要

選手向けウェブサイトの稼働、および、トーナメントプランナーの導入にともない、大会実施に関するルールが一部改訂される予定です。正式な内容については2014年版ルールブック発刊に向けて準備を進めておりますが、大会主催に特に関連するものについて、以下に改訂の方向性を記載いたします。

① エントリー受付に関するルール

➤ 大会エントリー/ウィズドロー(出場取り消し)手続きのオンライン化

JTA 公式トーナメント管理規定第9条1)に規定する大会へのエントリーは、JTA が提供する選手ポータルサイトから一元的に受け付けるものとします。

ただし、現状、独自の出場制限を設けている一部のクローズド大会(都道府県協会の登録選手に限る、在住在勤であることなどを出場条件に含めている大会)については、選手向けウェブサイトオンラインエントリーシステムの利用は任意といたします。

➤ エントリー料金決済のオンライン化(任意)

希望する大会主催者は、エントリー料金を、選手向けウェブサイトにJTAが設置するオンライン決済サービスを利用して、集金することができます。

当決済サービスを利用した場合、JTA が集金したエントリー料金は、開催日までに、大会側口座宛に JTA よりお支払いをいたします。

➤ 提供する決済手段の種類

平成26年度に提供する決済手段は以下の3つです。

決済手段	決済タイミング
クレジット カード	<p>■支払いの流れ</p> <p>(1) 予選と本戦でエントリー料金が異なる場合</p> <p>オンラインエントリー受付後の決済手段の中で支払額の枠確保が行われます。その後、オンラインでのウィズドロー受付が締め切れエントリーリストが確定したら、決済確定の手続きをいたします。</p> <p>(2) 予選と本戦でエントリー料金が異なる場合</p> <p>以下のいずれかの方法を選択いただけます。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 全選手予選のエントリー金額で決済 <p>オンラインエントリー受付後の決済手段の中で支払額の枠確保が行われます。その後、オンラインでのウィズドロー受付が締め切れエントリーリストが確定したら、決済確定の手続きをいたします。この場合、本戦出場選手は大会当日に現地にて差額分を支払う形となります。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 本戦・予選それぞれ正しい金額で決済 <p>オンラインエントリー受付後の決済手段の中で支払額の枠確保が行われます。オンラインでのウィズドロー受付が締め切れエントリーリストが確定したあと、それぞれ該当の金額にて決済確定の手続きをいたします。(大会会場で取り扱う現金の量を少しでも減らしたい場合にご利用ください。)</p>
コンビニ	<p>■支払いの流れ</p> <p>オンラインエントリー受付後の決済手段の中で発行される番号等を用いて、各選手が入金を行います。予選と本戦でエントリー料金が異なる場合、支払金額は予選エントリー料金となります。この場合、本戦出場選手は大会当日に現地にて差額分を支払う形となります。</p> <p>■入金場所・期限</p> <p>入金締切は大会前週月曜日 12:00 まで、入金場所は全国の手数料無料コンビニです。期限までに入金を確認できなかった場合、エントリーは自動キャンセルされます。</p>
ペイジー	<p>■支払いの流れ</p> <p>オンラインエントリー受付後の決済手段の中で発行される番号等を用いて、各選手が入金を行います。予選と本戦でエントリー料金が異なる場合、支払金額は予選エントリー料金となります。この場合、本戦出場選手は大会当日に現地にて差額分を支払う形となります。</p> <p>■入金方法・期限</p> <p>入金締切は大会前週月曜日 12:00 まで、入金方法は、大手都市銀行、ゆうちょ銀行の ATM および、全国のほとんどの金融機関のネットバンキング・モバイルバンキングからとなります。期限までに入金を確認できなかった場合、エントリーは自動キャンセルされます。</p>

➤ エントリー料金オンライン決済サービスの申込について

JTA オンライン決済サービスの詳細のご案内は、年内にも別途送付させていただきますので、ご希望の主催者様はお申し込みをお願いします。

サービス内容については、業務の流れを考慮した入金フローとし、大会開催前には入金されるものとします。また、決済手数料もリーズナブルな設定を目指します。

これにより、出場の意思があるにもかかわらずうっかり忘れ等でエントリーに失敗する選手を減らし、同時に、また、同時に主催者側にとっても経済性、利便性についてメリットのある内容とする予定です。

➤ エントリー・ウィズドローに関するルール改訂

エントリー受付のオンライン化に伴い、JTA 公式トーナメント一般大会のエントリーおよびウィズドロー日程を以下の通り統一します。ルール改訂骨子は以下の通りです。

a. スケジュールに関する改訂

エントリーに関する各種締め切りは、原則すべての大会について、以下のように統一いたします。

① 本戦週の3週間前の月曜日 14時	オンラインエントリー締め切り
② 本戦週の3週間前の金曜日 14時	ペナルティなしのウィズドロー締め切り (以降はレイトウィズドローとして扱う)
③ 本戦週の前週の月曜日 14時	オンラインでのウィズドロー受付停止 (以降は大会側に直接FAXでウィズドロー申請)
④ 予選開始日前日の14時	オンサイト(会場)でのオルタネイト(補欠)のサインイン締め切り

このように各種締切日を統一することで、選手にとっては、予定を立てやすく、また、うっかり忘れを防止できるようになります。また、一部の大会で追加エントリー(エントリー締め切り後に追加で募集を行うこと)の受付を行っているケースがあり、これにより正規日程でエントリーしていた人の選考順が下がる等の事態が発生しています。

この点については、そもそもルールブックに明確に記載されていない部分も多く、この機会にルールを改善し、明確に記載しようという趣旨です。

b. オンラインでのウィズドロー受付が停止した後に出場選手追加に関する改訂

③のオンラインでのウィズドロー受付を停止以降、大会主催者は以下の方法のいずれかまたは両方にて出場選手を追加することができる旨を新たに文面化してルールとして掲載する予定です。

i. 出場枠を満たすために大会前日にオンサイト(会場)でのサイン受付を行う

大会会場にて出場希望者のサインの受け付けを行い、サインした選手のうちランキングが高い選手から順に受け入れるものです。実施する場合は、大会要項にその旨あらかじめ記載しておきます。サイン受付は、大会会場において選手本人が行い、時間は予選前日の14時までの間に行います。

・本戦予選とも募集定員を満たしている場合

オルタネイト(補欠)リストの受付となります。

・予選のみ定員に到達していない場合

予選エントリーの不足補充およびオルタネイトリストの受付となります。不足している予選ドロウ本数の分をランキング上位の選手から順に予選リストに追加します。そこに入れなかった選手はオルタネイトとなります。

・本戦の定員に到達していない場合

本戦エントリーの不足補充、予選エントリーの不足補充、およびオルタネイトリストの受付となります。まず、不足している本戦ドロウ本数の分をランキング上位の選手から順に本戦リスト追加します。次に、本戦リストに追加してもまだ予選を実施するに十分な人数のサインがあった場合はランキング順に予選リストに追加し、そのリストで予選を実施します。さらに予選の募集数分をも超えている場合には、オルタネイトとなります。

ii. 出場枠を事前に満たすためにワイルドカードを付与する

エントリーの不足補充のためにトーナメントディレクターの推薦により、出場条件を満たす選手にワイルドカードを与えエントリーリストに追加することができます。付与できる数は、募集ドロウ数以内であれば上限はありません。

・ワイルドカード発表のタイミングについて

本戦ワイルドカードの発表は本戦ドロウ作成前、予選ワイルドカードは予選ドロウ作成前に最終発表を行います。ドロウ作成前であればトーナメントディレクターの裁量によりワイルドカードは変更可能です。

iii. 大会要項への明記

当初の募集人数を下回った際に上記の方法にて出場選手を追加する予定がある場合は、あらかじめその旨を大会要項に明記しておくものとします。

iv. 予定していた予選を実施しない場合

実施予定であった予選をエントリー数不足等の理由で取りやめる場合は、オンラインによるウィズドロウ受付が停止しエントリーリストがいったん確定する本戦週の前週の月曜日14時以降、主催者は、できるだけ速やかに、遅くとも予選前々日14時までにその旨を公表するものとします。

v. **オンラインエントリーを行わなかった選手の取り扱い**

オンラインでエントリーを行わなかった選手が大会に出場するには、原則以下の4つの方法のみとなります。

1. 予選枠数に限りがない場合、現地でサインインの上予選リストに入る。
2. 予選枠数に限りがある場合は、オンサイトオルタネイト選手として現地でサインインし、空きがある場合に限り、ランキングの高い選手から順に予選リストに入る。
3. 本戦リストに空きがある場合は、現地でサインインの上、ランキングが高い選手から順に本戦リストに入る。
4. 大会主催者から本戦または予選のワイルドカードを獲得する。

▶ **サスペンションポイント制度に関するルール改訂**

ウィズドローに関するサスペンションポイントのルールもあわせて改訂いたします。

現行ルールでは、大会直前のウィズドローに対する罰則が甘く、突然の欠場者が絶えない状況です。突然の欠場は、大会運営に大きく影響する上、正しくエントリーして参加している大多数の選手たちにも迷惑がかかります。そこで、直前欠場の発生数を抑制し、大会運営への影響を最小限にするため、この改訂を行います。

- **レイトウィズドローへのコードバイオレーション**

②の大会本戦週の3週間前の金曜日 14 時 以後のウィズドローは、レイトウィズドローとなります。また、理由に関わらず自動的にサスペンションポイントの対象となります。科されるサスペンションポイントは「1」です。

- **オンライン受付停止後にウィズドローがあった際のエントリー料金の扱い**

③の大会本戦週の前週の月曜日 14 時をもって、オンラインでのウィズドローの受付が終了し、エントリーリストがいったん確定します。

これ以後にウィズドロー申請をする選手がいた場合は、大会主催者の判断のより、当該選手にエントリー料金を請求できる(返還しなくてよい)ものとします。

- **ノーショーに対するコードバイオレーション***

予選・本戦のノーショーに対するサスペンションポイントを現在のより厳しく改訂します。また、ドロー作成後にウィズドロー届が提出された場合でも、正規な申請書類によるドクターによる診断書またはトレーナーによるメディカル評価確認書を伴わない場合、その他の相応と認められる理由および証明がない場合、ノーショーとして扱われます。

c. オルタネイト選手のウィズドロー申請に関する改訂

オルタネイト(補欠)リストには以下の選手が記載されます。

1. オンラインエントリーをして予選のオルタネイトリストに記載された選手
2. 会場にてサインインをした選手(オンサイトオルタネイトとしてサインした選手)

オルタネイトリストに掲載された選手は、JTA 公式トーナメント競技規則(共通)の9-4の規定に従って順位づけされます。そして、本戦・予選リストの選手に欠員が出た場合、オルタネイトリストの上位の選手から順に本戦・予選リストに繰り上げられます。

したがってオルタネイトリスト選手は、繰り上がって本戦・予選に入る可能性があるため、出場的意思がない選手は必ず事前にウィズドロー申請を行う必要があります。

繰り上がって本戦・予選リストに名前が載った選手が、正しくウィズドローの申請をせずに当日に試合会場に来なかった場合は、ノーショーとなります。

- ドロー作成タイミングについて

予選ドロー作成は、予選前日14時以降に実施してください。

本戦のドロー作成は、予選終了後速やかに行うものとします。ただし予選終了前に本戦ドローを行う場合は、予選最終日に、JTA 公式トーナメント競技規則(共通)の9-3、および10-5にある指示にしたがってドローを行うものとします。

ドローの作成は、ルールに規定された時点の最新ランキングを採用し、ウィズドロー申請等のリスト変動を反映したアクセプトランスリストを元に正しく行ってください。「仮ドロー」のような形で既定のタイミングより前にドロー作業を実施しておくことはできませんのでご注意ください。

▶ エントリー受付に関するルールの適用範囲について

a. オープン大会(JTT 大会、J1 賞金あり大会、J1 賞金なし大会および J2 大会のうち独自の出場制限を設けていない大会)

上記大会については、必ず選手向けウェブサイトのオンラインエントリーシステムを利用してエントリー受付を行います。

また、一般選手登録をしていない選手の出場を認めている大会に関して、一般選手登録のない選手が当該サイトからオンラインエントリーする場合、選手はその場でユーザー登録(無料)を行い、そのままオンラインエントリーを行います。

このユーザー登録を行っても、JTA に正規の選手登録を行っていないければ、当該選手は、従来のルール通り、JTT、J1 賞金ありの大会にエントリーすることはできず、また、J1 賞金なし大会および J2 大会への出場可能ですが、JTA ポイントや JTA ランキングは一切獲得できません。

b. 非オープン大会(J1賞金なし大会・J2大会のうち、一部の選手権大会に代表される、独自の出場制限を設けている大会)

選手向けウェブサイトからのオンラインエントリーは任意とします。

JTAのオンラインエントリーを利用しない場合は、エントリー受付は各大会主催者にて独自に行っていただきます。そのうえで、大会独自に募集したエントリー選手のリストは、Excelデータとして保存し、トーナメントプランナーへ取り込んだうえ、必ずトーナメントプランナーを用いて大会運営作業を実施してください。

② 大会運営用標準ソフトウェア「トーナメントプランナー」導入に関するルール

JTA公式トーナメント管理規定第9条1)に規定する大会では、JTAが提供する大会運営用ソフト「トーナメントプランナー」を使用して大会運営業務を行うものとします。具体的には、主に以下の作業となります。

1. エントリーリストのデータ取り込み
2. アクセプトランスリストの作成
3. 大会データの設定（コート面数、試合方式等）
4. アクセプトランスリストへのウィズドロー、ワイルドカードの反映
5. シード順位付け
6. ドローの作成
7. オーダーオブプレイの作成
8. ラッキールーザーの反映
9. 個々の試合結果入力
10. JTA JPIN ウェブサイト(仮称)への結果反映
11. 大会結果報告の送信

➤ 大会カテゴリごとのトーナメントプランナー導入範囲について

トーナメントプランナーについては、JTT、J1、J2のすべてのカテゴリの大会の大会運営で必ず利用していただきます。

- a. 選手向けウェブサイトからオンラインエントリーを受け付ける大会については、トーナメントプランナーからエントリーリストを取り込むことができます。取り込んだエントリーリストにはすでに選手名、所属先、ランキング等の情報が含まれていますので、大会側で入力する必要がなく、エントリーリストのデータを取り込んだらすぐにも運営業務に取り掛かることができます。
- b. 選手向けウェブサイトからのオンラインエントリー受付をしない大会については、エ

エントリーリストをトーナメントプランナーに入力する必要があります。選手リストは、1名分ずつ手入力していくやり方のほか、選手名簿をExcel等で作っておきトーナメントプランナーに読み込ませることで一気にデータを取り込む方法もあります。

▶ トーナメントプランナー利用者研修について

- a. JTAトーナメントプランナーを利用するのが初めてのレフェリーの方には、スムーズな大会運営のために、遅くとも大会開催日の1か月前までに、JTAが開催するトーナメントプランナー利用研修会に参加いただきます。トーナメントプランナーの利用ライセンスは研修修了者にのみ使用できるものとします。
- b. 事情により、大会レフェリー自身がトーナメントプランナーの操作をしない大会については、必ず別にトーナメントプランナー操作担当者を定め、担当者にはレフェリーとともに上記研修会に参加いただきます。研修を修了した担当者がソフトウェアライセンスを使用できるものとします。大会申請時にお知らせいただきます。
- c. トーナメントプランナー利用研修会の開催要項については、追ってJTAまたは都道府県協会より各大会宛に通知いたしますので今しばらくお待ちください。

6. JPIN システム利用料について

平成26年度については、各大会でご負担いただくJPIN利用料金は以下の通りとします。

JPIN システム利用料	15,000 円/大会
--------------	-------------

※本料金は、JPIN システム利用する全ての大会主催者様に、1大会ごとにご負担を頂くものです。なお、JTA オンライン決済サービスを利用してエントリー料金を集金される場合は、これ以外に別途手数料がかかります。

※各大会にご負担いただく上記金額分と、JTA 拠出の予算によって、JPIN システム全体の初期開発費用および年間ライセンス料の大部分をカバーするものです。

※年間ライセンス料の設定上、平成26年度の大会数下限を想定して計算を行っております。万が一、年間大会数が大幅に想定を割り込んだ場合には、改めて金額を再設定させていただきますので予めご了承ください。

※JPIN 利用料のお支払いは、オンラインエントリーを利用する大会については、JTA がエントリー料金を振り込む際に差し引かせて頂きます。大会独自にエントリー受付を行う場合は、

JTAより大会主催者様宛にご請求書を発行させていただきます。

7. まとめ

以下、参考までに、大会カテゴリごとの導入条件を表にまとめて記載させていただきます。

大会カテゴリ	オンライン エントリー	オンライン 決済	トーナメント プランナー
JTT 大会	必須	任意	必須
J1 大会(賞金ありのオープン大会)			
J1、J2 大会(賞金なしのオープン大会)			
J1、J2 大会(賞金なしの非オープン大会)	不可		

8. 書面の正当性について

この書面が、これ以降に発表される書面、メール文、ルールブック等の記載と内容が異なる場合、改訂が施されている場合、削除されている場合には、原則として、後から発表されたものを正とします。