

# 第2回 JWTA 車いすテニスチェアワーク選手権 要項

- 1. 目 的 チェアワークは車いすテニスにおいて重要なスキルの一つです。本選手権は全国各地で車いすテニスを楽しまれている会員の皆様が、WEB を通じて繋がり、共に称えあい刺激を受けながら、自己記録の更新や部門優勝を目指す等、思い思いの楽しみ方で練習していただける機会の提供を目的としています。2025 年度での 2 回目の開催となります。
- 2. 主 催 一般社団法人日本車いすテニス協会 (JWTA)
- 3. 種 目 5ポイントラン

※競技方法は【別添】「5ポイントラン競技方法」ならびに弊会 YouTube チャンネルのデモンストレーション動画をご参照ください。

■5ポイントラン競技方法

https://youtu.be/uan2AEbeI0w

※テニスコートのサーフェスは問いません。体育館でも可。

- 4. 部 門 ①保育園・幼稚園 ※健常可(JWTA 会員のみ)
  - ②小学校低学年(1・2・3年生) ※健常可 (JWTA 会員のみ)
  - ③小学校高学年(4・5・6年生) ※健常可(JWTA 会員のみ)
  - ④U-18 ※健常可(JWTA 会員のみ)

※2025 年 4 月 1 日時点で高校 3 年の学年に相当(2007 年 4 月 2 日~ 2008 年 4 月 1 日生まれ)以下の方

⑤オープン

※健常可(JWTA 会員以外も可)

5. 参加資格 IWTA 会員であること。

※ただし、⑤オープンに限り、JWTA 会員以外の方もエントリー可能。 ※会員登録につきましては弊会ホームページにてご確認ください。

https://jwta.jp/membership/membershipfee/ https://jwta.miitus.jp/p/jwta/login/join/ JWTA 会員登録

6. 参加費 無料



# 一般社団法人日本車いすテニス協会

- 7. 参加方法 5ポイントランでのスタートからゴールまでの一連を動画撮影し、以下 3点をデータにてお送りください。
  - ■申込書
  - ■動画データ (コーンも映るように撮影)
  - ■計測タイムを確認できるもの(ストップウォッチ画面写真等)
- 8. 提出方法 以下2つよりご選択ください

<メール>

大容量ファイル転送サービス(ギガファイル便等)をご利用いただき、ダウンロード URL を弊会アドレスまでお送りください。

Mail : office@jwta.jp

<ライン>

以下のIDより検索、お繋ぎいただきご送信ください。

LINE: jwta2015

- \*データ受領後は必ずご返信差し上げます。ご提出後1週間を過ぎても返信がない場合はお問い合わせください。
- 9. 提出〆切 2025年12月7日(日)
- 10. 結果発表 2025年12月15日(月)

各部門ご参加いただいたすべての方のお名前とタイムを公表、各部門の 優勝・準優勝には弊会より素敵な賞品をお送りします!

※名前は匿名でもOK。

※動画公開 OK な方のみ弊会 YouTube チャンネルへ動画をアップします。

まずはお気軽に、奮ってご参加いただければと思います。

「こんな種目があったらいいな」や「このやり方が楽しいのでは?」等、ご意見がございましたらどうぞお聞かせください。

皆様のご応募、お待ちしております!



ご質問は JWTA 普及事業部まで

Mail: office@jwta.jp

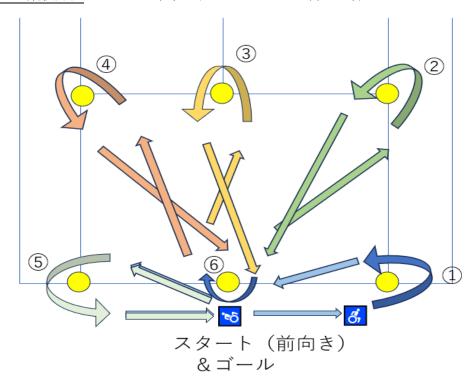
携帯: 090-3321-0890 (塚本)



# 一般社団法人 日本車いすテニス協会

# 5ポイントラン競技方法

# ※中学生以上はラケットを持って行う



# (準備)

コート上に6つのコーンを置く

- ・ベースラインとシングルス用サイドラインが交わる点に一つずつ(①⑤)
- ・サービスラインとシングルス用サイドラインが交わる点に一つずつ(②4)
- ・T(③)とセンターマーク上(⑥)にそれぞれ一つずつ

#### (スタートポジション)

プレーヤーはセンターマーク(⑥)の後ろに位置し、ネットの方を見ておく

#### (スタート)

「Ready Go!」の合図で、プレーヤーは右のサイドライン上のコーン(①)に向かって漕ぎ出す。

コーンを回ったら、センターマーク上のコーン(⑥)に戻ってこれを回る。

同様にして、サービスライン上やT上のコーンを② ③・・・と、順番に回る。

センターのコーン(⑥)は時計回りに、それ以外は全て反時計回りに回る

# (ゴール)

プレーヤーは最後のコーン(左のベースライン上⑤)を回ったら、スタート地点に向かってまっす ぐにダッシュする。プレーヤーがスタート地点のコーン(⑥)を通過した時点でタイムを計測する。

# ※一つでもコーンを踏んだら失格、再度トライ!