

# CLUB Jr INVITATIONAL ULTIMATE TOURNAMENT

## 大会ルール

### 試合形式

・予選プール (Qualifying pool) (A~D) → 順位決定プール (Championship pool) (E~H)

順位決定プールでは、予選プールで対戦した試合結果を反映する。

・プール内順位決定方法

\* 1 チームが決定しても、前の決定方法に戻ることはいたしません。

決定優先順位	内容
1	PTS (勝点) が多いチームを上位とする (勝ち: 3 点 引き分け: 1 点 負け: 0 点)
2	1 で決定しない場合、+ / - (得失点差) が多いチームを上位とする
3	2 で決定しない場合、GF (得点) の多いチームを上位とする
4	3 で決定しない場合、GA (失点) の少ないチームを上位とする
5	4 で決定しない場合、直接対決で勝利したチームを上位とする
6	5 で決定しない場合、チーム代表者によるフリップにより勝利したチームを上位とする

大会ルール: [WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 日本語訳 v1.0](#) (2017 年発行アルティメット 公式付帯資料 V4.0 含む)

ただし下記**特別ルール**を適用する。

・得点制を採用し、1 3 点先取とする。

・試合時間 6 0 分経過時点で決着がつかなかった場合、プレイは次の得点まで継続する。その得点后、得点が高いチームの得点に 1 点を加算した得点を決勝点とし、その決勝点を先取したチームの勝利とする。ただし、試合時間 8 0 分を経過時点で試合終了とし、その時点で得点が多いチームの勝利とする。同点の場合は引き分けとする。

・ハーフタイムは 5 分間とする (試合時間に含む) いずれかのチームが 7 点を取った時点でハーフタイムに入る。ただし、3 0 分経過時にどちらのチームも 7 点に達していない場合、ハーフタイムキャップとなる。

・ハーフタイムキャップは、試合時間 3 0 分経過後、最初の得点が入った時点でどちらかのチームも 7 点に達していない場合、得点が高い方のチームの得点に 1 点加えた点数をハーフタイムの条件とし、どちらか一方のチームがその点数に達するまで試合を続ける。

イベント	値	備考
決勝点	1 3 点	1 2 - 1 2 になっても上限は 1 3 点
ハーフタイム / ポイントキャップ	7 点	・一方のチームが先に 7 点を取った場合
ハーフタイム / キャップ	3 0 分	・3 0 分経過後に得点した際に、両チームとも 7 点に満たない場合は、高得点のチームの得点に 1 点を加えた点数に達した場合
ハーフタイム	5 分	試合時間に含む
タイムキャップ	6 0 分	6 0 分経過時にどちらのチームも決勝点に達していない場合、タイムキャップに入る
試合時間 (最大)	8 0 分	得点が高いチームを勝利とする。同点の場合は引き分けとする。

・タイムアウトは各チーム前後半 1 分を 1 回ずつ取れる (試合時間に含む) タイムキャップ中は後半の一部として考え、取れるタイムアウトの回数に変更はない。

・スクラッチしたチームが発生した場合、発生をした試合を含むその後のすべての試合結果を 0 - 1 3 とする。

## 試合進行

- ・試合開始時間のみ、本部にて合図をします。両チームの合意のもと、試合を開始してください。
- ・各試合結果及び個人スコアを、チームにお送りします URL より Web 上での入力をお願いいたします。詳しくは下記説明を参照ください。

資料：[http://clubjr.jp/Score\\_site/Manual\\_for\\_player\\_input\\_all\\_20201001.pdf](http://clubjr.jp/Score_site/Manual_for_player_input_all_20201001.pdf)

動画：<https://youtu.be/0hzyJpnjibM>

- ・時間管理は、試合開始前に両チームで協議し一つの時計で管理してください。（ストップウォッチ等の貸し出しは行っていません）
- ・試合用ディスク（DISCRAFT 社製ウルトラスター）は、大会事務局がご用意いたします。
- ・試合終了後に両チーム代表者にて必ず最終スコアの確認を行ってください。

## 中断・中止

- ・天候により中断・中止する場合があります。その場合は本部にてアナウンスを行いますので、アナウンスに従ってください。
- ・雷での中断・中止の場合は会場から最寄りの建物内に避難してください。  
（対応につきましてはチーム代表者のみ連絡させていただきます。）

