

# ◇2013 Club Jr. Invitational 大会ルール◇

## ○得点制:15点先取

試合時間75分が経過しても決着がつかなかった場合、タイムキャップとなる。

○**タイムキャップ**:試合時間**75分経過後**、最初の得点が入った時点で決着がつかなかった場合、勝っているチームの得点に2点を加算した得点を決勝点とし(ただし、その得点が15点を超える場合は、15点を決勝点とする。)、その決勝点を先取したチームの勝利とする(2点差をつける必要はない)。ただし、**試合時間90分経過時点**で試合終了とし、その時点で得点が多いチームの勝利とし、**同点の場合は引き分け**とする。  
(タイムアップ前に投げられたスローであっても、90分経過時点で無効となります。)

○**ハーフタイム**:5分間(試合時間に含む)。いずれかのチームが**8点を取った時点で**ハーフタイムに入る。但し、**40分経過時にどちらのチームも8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**:試合時間40分経過後、最初の得点が入った時点でどちらのチームも8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	15点	14-14になっても上限は <b>15点</b>
ハーフタイム ポイントキャップ	8点	以下のどちらかの早いタイミングでハーフタイムに入る
ハーフタイム キャップ	40分	・一方のチームが先に8点を取った場合 ・40分経過後に得点した際、両チームとも8点に満たない場合は、より高得点のチームの得点に1点加えた点数に到達した場合
ハーフタイム	5分	全体の時間は <b>止めない</b>
タイムキャップ	75分	75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、タイムキャップに突入する具体例は下記参照。
試合時間	90分	タイムアップ前に投げられたスローであっても、 <b>90分経過時点で無効</b>

※タイムキャップの際の対応(具体例)

<75分経過後に得点し、15点となった場合>

試合終了。(得点前に14-14であった場合でも終了。2点差をつける必要はない)

<75分経過後に得点し、より高得点のチームが13点もしくは14点となった場合>

決勝点は15点となる。

<75分経過後に得点し、より高得点のチームが12点以下の場合>

決勝点はより高得点のポイントから2点を加算した点になります。

例)10-7となった場合、決勝点は12点となる。

## ○タイムアウト:前後半各チーム90秒2回ずつ(試合時間に含む)取れる。

タイムキャップやデュース中は後半に含まれると考え、取れるタイムアウトの数に変更は無い。

#	タイミング	声/ホイッスル	内容
1	タイムアウト 1分経過	声で“ <b>30秒前</b> ” と伝える	タイムアウト終了 30秒前
2	タイムアウト 1分15秒経過	ホイッスルを <b>1回</b> 鳴らす	タイムアウト終了 15秒前
3	タイムアウト 1分30秒経過	ホイッスルを <b>2回</b> 鳴らす	タイムアウト終了
4	15秒経っても始まらない場合	ホイッスルを <b>3回</b> 鳴らす	プレー再開の催促

## ◇得点後、スローオフまでの間のタイムアウト

- ・ ターンが始まるまでの **75秒に1分30秒が追加**されます。(合計**2分45秒**)タイムアウト開始から**2分後**に、“タイムアウト終了”と声で伝える。その後、「ターンの始まり」(次ページ参照)を継続する。

今大会では試合進行をスムーズに行う為、以下の大会ルールを採用する。

#### ◆ターンの始まり

・得点后、オフェンス側は**60秒以内**にセットし、セットしたことを相手、タイムキーパーに伝える。またディフェンス側は、得点后**75秒以内**にスローオフしなければならない。

☆各時間制限を伝えるために、タイムキーパーは以下のタイミングでホイッスルを鳴らす。

#	タイミング	ホイッスル回数	内容
1	得点后 <b>45 秒</b> 経過	1 回	オフェンス用意まで 15 秒
2	得点后 <b>60 秒</b> 経過	2 回	ディフェンススローオフまで 15 秒
3	得点后 <b>75 秒</b> 経過	3 回	プレー再開

#### ◆その他

・試合の経過時間はタイムキーパーが10分経過、20分経過、30分経過、と10分ごとにコールし、プレーヤーに知らせる。

・試合時間はタイムキーパーによって管理され、インジャリー、イクウィップメント、著しく話し合いが長い時は、試合時間を止める

○**競技ルール**:世界フライングディスク連盟制定**2013年ルール**に基づいて実施します。

### <リーグ内順位決定方法>

- ①勝ち試合数の多いチームを上位とする。
- ②負け試合数の少ないチームを上位とする。
- ③直接対決で勝った方を上位とする。
- ④**該当するチーム間**の得失点差の多い方を上位とする。
- ⑤共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差の多い方を上位とする。
- ⑥**該当するチーム間**の総得点の多い方を上位とする。
- ⑦共通する相手チーム全てにおける全試合の得点数の多い方を上位とする。
- ⑧チーム代表者によるフリッピングにより順位を決定する。

### <スクラッチについて>

- 試合開始時間に、規定人数が揃わなかったチームは、その時点でスクラッチとする。
- 1試合でもスクラッチをしたチームは、全ての試合が無効となり、最下位となる。
- 同リーグにおいて、2チーム以上のスクラッチが発生した場合、スクラッチをしたチームの順位は、フリッピングにより決定する。その場合、それまでに行った試合の結果は一切考慮しない。
- 両チームの合意があれば、人数がそろうまで試合開始時間を遅らせても構わないが、次の試合が始まる5分前までには、試合を終了させなければならない。また、怪我などのために、試合途中で7人に満たなくなった場合も同様の扱いとする。
  - ・スクラッチしたチームが発生した場合は、該当チームの再参加を認めない。その場合のスコアは 17-0 で計算する。

### <試合進行>

- 各コートとも時間管理およびスコア管理は、スタッフが行います
- 各チームとも試合開始時間10分前にはコートに集合する。各コートのスコアラーの指示に従い、**5分前**にはディスクフリップを行い、オフェンス・ディフェンスを決定し、コートにセットする
- フィールド上での話し合いが始まった際、経過時間を伝えるため、**30 秒経過、60 秒経過時点**でタイムキーパーは声にてコールする。60 秒(1 分)以上経って話し合いが行われている場合は、1 分おきにホイッスルを鳴らす。両チームともすみやかに試合を再開できるよう心掛けること。
- 各チームはスムーズな試合を行うよう心掛けること。意図的な遅延行為などは行わないこと。

### <お願い>

今大会で使用しているフィールドは使用時間が**午前8時～17時**までと制限されております。第1試合(午前9時スタート)のアップは午前8時以降に行って頂きますようお願い致します。また、第5試合終了後(16時50分)は速やかに退出して頂きますようお願い致します。グラウンド内で水以外のものを飲む際には吐き出したり、こぼしたりしないようご注意ください。

選手の皆様には大変ご迷惑をお掛け致しますが、芝の保護の為、ご理解とご協力をお願い致します。