

2019 CLUB Jr. Invitational Ultimate Tournament

最終案内

1. 受付・参加賞配布・キャプテンミーティング

- ・受付は **5月11日(土)7:00** から大会本部にて受付を行います。(会場図参照)なお参加賞が多数ございますので、2名でお越しください。
- ・開会式は行いません。
- ・キャプテンミーティングを **メン部門は7:00** から、**ウイメン部門は8:30** から本部にて行いますのでお時間までにお集まりください。

2. 駐車場

- ・お車でお越しの際は必ず **P⑤駐車場** に駐車してください。(会場図参照)
- ・事故盗難につきましては大会本部では、一切責任を負いかねますのであらかじめご了承ください。

3. 救護所・トレーナーブースについて

- ・本部横救護所に **スポーツトレーナー** が常駐しております。
- ・救護所には、**AED** を設置しております。
- ・スポーツトレーナーはケガの応急処置を中心にテーピングなどで、ベスト・コンディションで試合に臨むためのお手伝いをします。テーピングを受ける際は、**急なケガの処置を受けるとき以外** は各自テープをご持参ください。なお、テープのない方は**有料**となります。(500円)

4. ケガ・保険

- ・ケガの程度により、病院の紹介・救急車の手配をいたします。病院にかかる場合には、保険証が必要になりますので各自で写し等をご用意ください。
- ・大会参加者全員が、傷害と賠償責任保険に入っています。ケガをして病院に行く場合には必ず大会本部に報告し、保険報告書を受け取り、必要事項をご記入のうえ提出ください。この手続きをしていただかないと保険会社への連絡ができず、たとえ本大会期間中のケガであっても保険取り扱い対象外となりますのでご注意ください。
- ・本大会期間中に発生した事故等については、一切責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

5. ごみ処理

- ・会場に **ゴミ箱** が設置されておりませんので、必ず持ち帰るようお願いいたします。
- ・各チームで出たごみだけには関わらず、身の回りのごみ回収にもご協力ください。
- また、大会会場は **禁煙** となっております。喫煙される方は喫煙所をお願いいたします。

6. 大会本部電話

- ・大会期間中は、右記の通り本部に電話を設置いたします。 **大会運営本部:090-4927-2689**

7. 大会競技ルール

- ・2017年発行 WFDf アルティメット公式ルール(2017年発行アルティメット公式付帯資料 V1.0 含む)に基づいて実施いたします。また一部 WFDf ルールとは異なる部分がございますので、詳しくは別紙「競技ルール」でご確認ください。
- ・フィールドスタッフがフィールド横でスコア・タイム管理をおこないます。なお、フィールドスタッフはルールについて相違がでた場合でもお答えできませんので、本部までご確認ください。

8. アップスペース

- ・大会会場グラウンド以外でのディスクを使用でのアップはご遠慮ください。
- ・グラウンドは7:00より使用できます。

9. ユニフォーム

- ・必ずチームごと、ホームとアウェーの上下揃った濃淡がついたユニフォームをご用意ください。
- ・背番号の大きさは、それぞれの数字が縦幅【16cm以上】、横幅【3cm以上】と致します。
- ・今大会は個人成績を **スコアサイトにて配信** しておりますので、背番号に修正がある場合本部までお申し出ください。
- ・対戦チームで同系色のユニフォームになってしまった場合には、本部にてビブスを貸出いたします。

10. 表彰

- ・各部門優勝、準優勝の表彰をいたします。表彰式は試合終了後部門ごとに本部前にて行います。

11. 大会結果

試合結果及び個人成績について [クラブジュニアスコアリングシステム](#) を採用いたします。

12. その他

- ・大会は基本的に雨天決行ですが、大会事務局にて開催が困難であると判断した場合には中止・中断することもございますので、あらかじめご了承ください。その際は代表者の方のみへご連絡させていただきます。(雷が鳴った場合は、即中断致します)
- ・各チームに毎日氷を約2キロ配布致します。 ・アイシング用の氷はこちらでご用意いたします。

◇競技ルール◇

◇今大会特別ルールとし、WFDF ルールとは異なる部分がございますので、注意してお読みください。

○得点制: 15点先取

試合時間80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80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。但し、**試合時間100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、同点の場合は引分けとする。

○**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 15点
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	全体の時間は止めない
タイムキャップ	80分	80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	100分	得点が多いチームを勝利とする。 同点の場合は引分けとする。

※タイムキャップの際の対応(具体例)

<80分経過後に得点し、15点となった場合> **試合終了**

<80分経過後に得点し、より高得点のチームが14点になった場合> **決勝点は15点となる。**

<80分経過後に得点し、より高得点のチームが**13点以下**の場合>

決勝点はより高得点のポイントから1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 **11点** となる。

○**タイムアウト**: **前後半各チーム75秒2回ずつ(試合時間に含む)** 取れる。

タイムキャップ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 45秒経過	声で“ 30秒前 ” と伝える	タイムアウト終了30秒前
2	タイムアウト 60秒経過	ホイッスルを 1回 鳴らす	タイムアウト終了15秒前
3	タイムアウト 75秒経過	ホイッスルを 2回 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 3回 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75秒が追加されます。(合計**2分30秒**)タイムアウト開始から**75秒後**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。これができずに、**試合を通して2回目のタイムリミット・バイオレーションコールをされた場合、タイムアウトを取得したとみなされる。**(タイムアウトが残っていない場合、自陣エンドゾーン内の真ん中でチェックから再開しなければならない)

・ディフェンス側は、得点后**75秒以内、もしくはオフェンス側のチームの合図から15秒以内**にスローオフしなければならない。これが出来なかった場合、**試合を通して2回目のタイムリミットバイオレーションコールされた場合、タイムアウトを取得したとみなされる。**(タイムアウトが残っていない場合、プレイングフィールドの真ん中(50m地点)でチェックから再開しなければならない)

***タイムリミット・バイオレーションコールはタイムキーパーがするものではない。**

詳細については以下を参照

2017年発行 WDFDF アルティメット公式ルール付帯資料 V1.0 日本語訳 ver.1.1 P5 抜粋

A5.4.1. オフェンス側のチーム

- A5.4.1.1. オフェンス側のすべての選手は、得点后、もしくは前後半開始時から【45秒以内】に、ゴールライン上に片足を置かなければならない。プル（スローオフ）が投げられるまで、選手同士の位置関係を変更してはならない。
- A5.4.1.2. オフェンス側のチームは、ディフェンス側のチームからオフェンス側の選手がよく見えるようにしなければならない。
- A5.4.1.3. オフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【60秒以内】に、プル（スローオフ）を受ける準備完了の合図をしなければならない。この合図の前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。（外に出るまで、合図は認められない）
- A5.4.1.4. オフェンス側が制限時間内に合図をしなかった場合、ディフェンス側の選手は「**タイムリミット・バイオレーション**」をコールしてもよい。このコールは、プル（スローオフ）の前におこなう必要がある。
- A5.4.1.5. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.1.6. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、オフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.1.7. オフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、自陣エンドゾーンの中心から、チェックによってプレイを再開する。

A5.4.2. ディフェンス側のチーム

- A5.4.2.1. ディフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を投げなければならない。プル（スローオフ）を投げる前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。
- A5.4.2.2. ディフェンス側のチームが制限時間内にプル（スローオフ）を投げなかった場合、オフェンス側のチームは「**タイムリミット・バイオレーション**」をコールしてもよい。この場合、オフェンス側の選手がディスクに触れる前にコールをする必要がある。
- A5.4.2.3. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.2.4. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、ディフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.2.5. ディフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、プレイングフィールドの中心から、チェックによってプレイを再開する。

☆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 45秒経過	1回	オフェンス用意まで 15秒
2	得点后 60秒経過	2回	ディフェンススローオフまで 15秒
3	得点后 75秒経過	3回	プレイ再開

◆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、協議などによってプレイが**2分以上**中断した場合は、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**最新ルール**に基づいて実施します。

- ・**オフenseのオフサイドの場合**、2回目からは、自陣エンドゾーン内の真ん中でチェックからスタートしなければならない。
 - ・**ディフェンスのオフサイドの場合**、2回目からは、プレイングフィールドの真ん中(**50m地点**)でチェックからスタートしなければならない。
 - ・ターンオーバー後、フィールド内にディスクが静止した場合、オフenseは**10秒以内**にリスタートしなくてはならない。(フィールド外の場合は**20秒**。但し、非常に遠くや観客席等にディスクが入った場合は除く)又、ディフェンスは、テン、ファイブと警告する事ができ(しっかり聞こえるように)、10秒過ぎたら、ディスクの3m 範囲(ストールカウントを数えていい範囲)で「ディスクイン」とコールして数え始めて良い。
 - ・ファール、バイオレーションコールがあった場合15秒経過した時点で話し合いが終わっていない場合、キャプテンが話し合いに参加してよい。**45秒経ってまだ解決していない場合**、そのコールはコンテストとなったとみなされ、協議が発生する直前にディスクを所有していた選手に、ディスクを戻さなければならない。コール発生した後、**60秒後**には、プレイを再開しなければならない。もし、両チームの間に言語の壁がある場合には、問題解決やプレイ再開のために更に15秒追加することが認められている。
- なお、タイムキーパーはプレイが中断した際、【45秒後】に合図をする。その後もプレイが再開されない場合は、【15秒ごと】に合図をする。

<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。
- 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、フリップ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、人数がそろわずに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**15-0**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、**コートスタッフが行います。**
- オフサイドについては各チームで相手チームのラインを見るようにしてください**
- 各チームとも試合開始時間**5分前**にはコートに集合し、ディスクフリップを行い、オフense・ディフェンスを決定し、**コートスタッフ**にお伝えください。
- 各チームはスムーズな試合を行うよう心掛けてください。なお意図的な遅延行為などは行わないようご注意ください。
- ゲームディスクは主催者側で用意いたします。

<試合形式>

メン部門

○3チームの予選リーグ+順位決定リーグにより順位を決定。

ウィメン部門

○4チームの予選リーグ+順位決定リーグにより順位を決定。

○順位決定リーグでは予選で対戦した結果を持ち越す。

例) 予選リーグでAとBが対戦しAが勝利。順位決定リーグで同じリーグに組み込まれた場合AはBとは対戦せずに予選リーグの結果(Aの1勝、Bの1敗)が反映される。

◆予選リーグ表(例)◆

Aリーグ	TeamA			TeamB			TeamC			TeamD			勝	分	負	得	失	差	PK	順位
TeamA				15	○	9	15	○	6	15	○	2	3	0	0	45	17	28	9	1
TeamB	9	×	15				14	○	8	15	○	6	2	0	1	38	29	9	6	2
TeamC	6	×	15	8	×	14				12	○	8	1	0	2	26	37	-11	3	3
TeamD	2	×	15	6	×	15	8	×	12				0	0	3	16	42	-26	0	4

Bリーグ	TeamE			TeamF			TeamG			TeamH			勝	分	負	得	失	差	PK	順位
TeamE				14	○	10	15	○	8	15	○	6	3	0	0	44	24	20	9	1
TeamF	10	×	14				13	○	9	14	○	6	2	0	1	37	29	8	6	2
TeamG	8	×	15	9	×	13				13	○	8	1	0	2	30	36	-6	3	3
TeamH	6	×	15	6	×	14	8	×	13				0	0	3	20	42	-22	0	4

◆順位決定リーグスタート時(例)◆

上位リーグ	TeamA			TeamE			TeamB			TeamF			勝	分	負	得	失	差	PK	順位
TeamA							15	○	9											
TeamE										14	○	10								
TeamB	9	×	15																	
TeamF				10	×	14														

下位リーグ	TeamC			TeamG			TeamD			TeamH			勝	分	負	得	失	差	PK	順位
TeamC							12	○	8											
TeamG										13	○	8								
TeamD	8	×	12																	
TeamH				8	×	13														

<リーグ内順位決定方法>

- ① 勝ち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、得点の多いチームを上位とする。
- ④ ③で決定しない場合、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、直接対決で勝っ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ったチームを上位とする。

注意: 3チームでの争いとなった場合、1チームが決定したとしても前の決定方法にもどることは致しません。

◆CJI・ウィメン部門予選リーグ表◆

Gリーグ	壱	SWAMPY BARG	夢所属	大阪体育大学 BOUHSEARS	勝	分	負	得	失	差	勝点	順位
壱		G1 16:20	G2 13:00	G3 9:40								
SWAMPY BARG			G4 9:40	G5 13:00								
夢所属				G6 16:20								
大阪体育大学 BOUHSEARS												

Hリーグ	HUCK	MUD	日本体育大学 BARBARIANS	ZUKU	勝	分	負	得	失	差	勝点	順位
HUCK		H1 16:20	H2 13:00	H3 9:40								
MUD			H4 9:40	H5 13:00								
日本体育大学 BARBARIANS				H6 16:20								
ZUKU												

◆CJI・ウィメン部門順位決定リーグ表◆

上位リーグ (Iリーグ)	Gリーグ1位	Hリーグ1位	Gリーグ2位	Hリーグ2位	勝	分	負	得	失	差	勝点	順位
Gリーグ1位		I1 13:00		I2 9:40								
Hリーグ1位			I3 9:40									
Gリーグ2位				I4 13:00								
Hリーグ2位												

下位リーグ (Jリーグ)	Gリーグ3位	Hリーグ3位	Gリーグ4位	Hリーグ4位	勝	分	負	得	失	差	勝点	順位
Gリーグ3位		J1 13:00		J2 9:40								
Hリーグ3位			J3 9:40									
Gリーグ4位				J4 13:00								
Hリーグ4位												

※順位決定リーグでは予選リーグで対戦済みの結果を持ち越いたします

5月11日(土)

時間	第1コート Aリーグ	第2コート Bリーグ	第3コート Cリーグ	第4コート
1 8:00	文化シャッターBuzz Bullets	NomadicTribe	大阪スピリッツ	
	A2 Aリーグ	B2 Bリーグ	C2 Cリーグ	
	HEAT HAZE	信州Roots	早稲田大学SONICS	
2 9:40	Gリーグ 壱	Gリーグ SWAMPY BARG	Hリーグ HUCK	Hリーグ MUD
	G3 Gリーグ	G4 Gリーグ	H3 Hリーグ	H4 Hリーグ
	大阪体育大学BOUHSEARS	夢所属	ZUKU	日本体育大学BARBARIANS
3 11:20	Aリーグ 台湾人	Bリーグ Technicolor	Cリーグ SAMURAI	
	A3 Aリーグ	B3 Bリーグ	C3 Cリーグ	
	HEAT HAZE	信州Roots	早稲田大学SONICS	
4 13:00	Gリーグ 壱	Gリーグ SWAMPY BARG	Hリーグ HUCK	Hリーグ MUD
	G2 Gリーグ	G5 Gリーグ	H2 Hリーグ	H5 Hリーグ
	夢所属	大阪体育大学BOUHSEARS	日本体育大学BARBARIANS	ZUKU
5 14:40	Aリーグ 文化シャッターBuzz Bullets	Bリーグ NomadicTribe	Cリーグ 大阪スピリッツ	
	A1 Aリーグ	B1 Bリーグ	C1 Cリーグ	
	台湾人	Technicolor	SAMURAI	
6 18:20	Gリーグ 壱	Gリーグ 夢所属	Hリーグ HUCK	Hリーグ 日本体育大学BARBARIANS
	G1 Gリーグ	G6 Gリーグ	H1 Hリーグ	H6 Hリーグ
	SWAMPY BARG	大阪体育大学BOUHSEARS	MUD	ZUKU

5月12日(日)

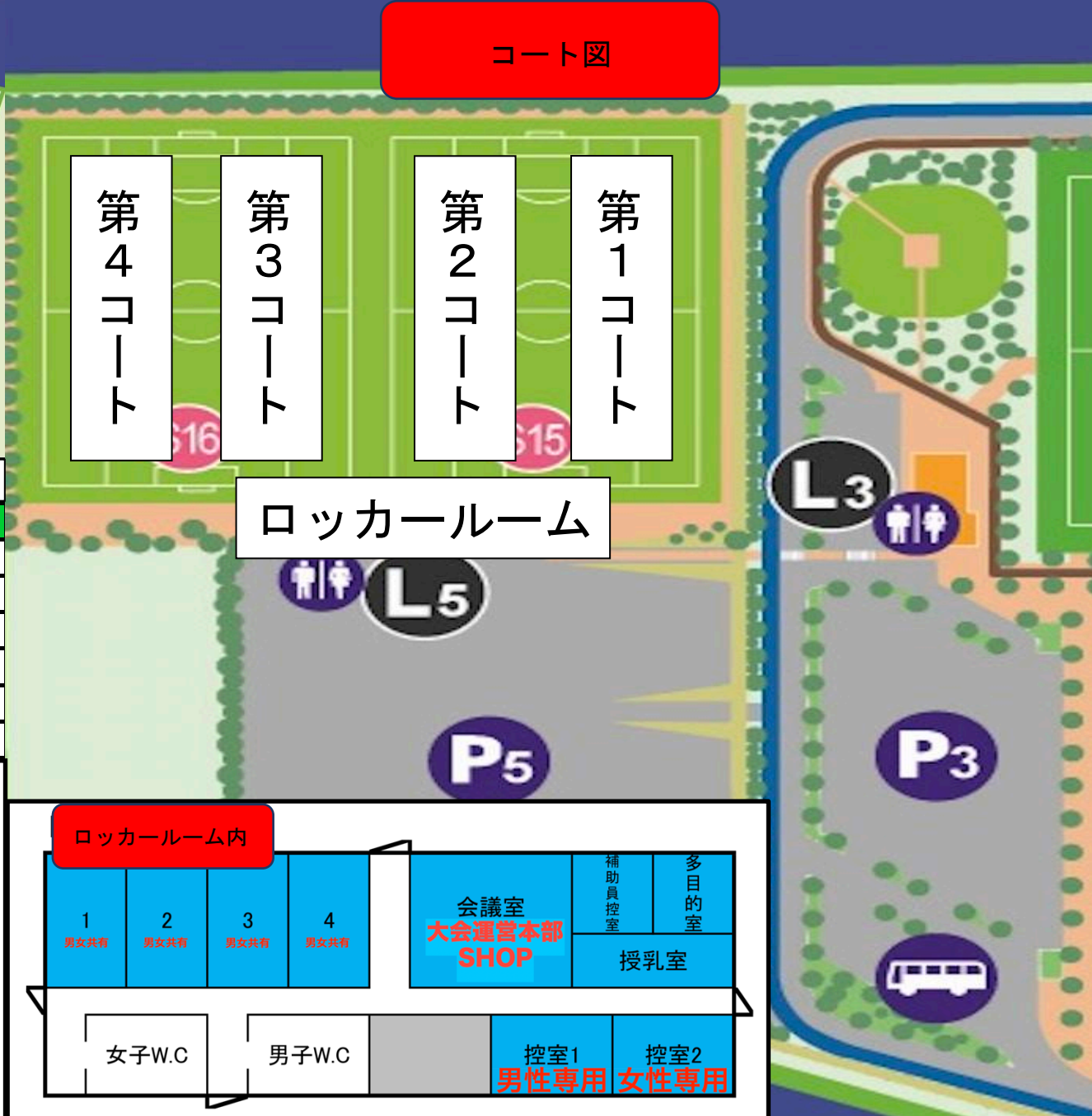
時間	第1コート Aリーグ1位	第2コート Aリーグ2位	第3コート Aリーグ3位	第4コート
1 8:00	D2 Cリーグ1位	E2 Cリーグ2位	F2 Cリーグ3位	
	Gリーグ1位	Hリーグ1位	Gリーグ3位	Hリーグ3位
	I2 Hリーグ2位	I3 Gリーグ2位	J2 Hリーグ4位	J3 Gリーグ4位
3 11:20	Bリーグ1位	Bリーグ2位	Bリーグ3位	
	D3 Cリーグ1位	E3 Cリーグ2位	F3 Cリーグ3位	
	Gリーグ1位	Gリーグ2位	Gリーグ3位	Gリーグ4位
4 13:00	I1 Hリーグ1位	I4 Hリーグ2位	J1 Hリーグ3位	J4 Hリーグ4位
	Aリーグ1位	Aリーグ2位	Aリーグ3位	
	D1 Bリーグ1位	E1 Bリーグ2位	F1 Bリーグ3位	

● CLUB Jr. Invitational Ultimate Tournament 会場図 ●

施設全体図



コート図



<駐車場> 開場時間：6：00 閉場時間：24：00

車両の種類	利用時間	駐車料金 (1台)
乗用車	2時間まで	¥200
軽自動車	2時間を超え3時間まで	¥300
小型貨物車	3時間を超え4時間まで	¥400
マイクロバス	4時間を超え5時間まで	¥500
	5時間を超え閉場まで	¥600
大型車	1回につき	¥1,000

<注意事項>

- ・フィールドは7：00から使用できます。
- ・ロッカールームがございますが、全チーム分はございませんので各チーム譲り合ってお使いください。
- ・土の部分にタープ等を立てることは可能ですが、風などで飛ばないようにご注意ください。
- ・フィールドまわりでのアップは可能です。ただし、ディスクを使用することはできませんのでご注意ください。
- ・フィールド内で、**着席して（持ち運び式の椅子も含む）の観戦**はご遠慮ください。
- ・ゴミは必ずお持ち帰りください。

ロッカールーム内

