

◇2015 Club Jr. Invitational 大会ルール◇

○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(2点差をつける必要はない)。ただし、**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、同点の場合はどちらかが得点をするまで試合を継続**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	同点の場合はどちらかが一点を取るまで試合を継続する

※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2分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 1分30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 1分45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 2分経過	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

◇得点后、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2分が追加**されます。(合計**3分15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。これが出来なかった場合、**2回目からは、タイムアウトを失う。**
(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スタートしなければならない)

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。これが出来なかった場合、**2回目からは、タイムアウトを失う。**

(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(32 m 地点)でチェックからスタート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 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**2015年ルール**に基づいて実施します。

・**オフェンス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、フィールドの真ん中(32 m 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、オフェンスは 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3 m 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 秒でキャプテンが話し合いに参加してよい。30 秒経ってまだ解決していない場合、その前のプレーをしたスローワーに戻す。45 秒でプレーをリスタートしなければならない。**

(以前は30 秒→60 秒でリスタートだったものが、短くなっています。)

<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。

注意:リーグ内順位を決定する際に上記の番号のルールで同順位のチームが発生した場合は上記の決定方法のルール内で同順位のチームが発生した場合は次の番号のルールに移行して順位決定を行います。(ある順位が確定した場合でも、前の番号のルールに戻ることはありません)

<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、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10分前にはコートに集合してください。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ense・ディフェンスを決定し、コートにセットしてください。
- 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ご用意いたします。

<お願い>

各自で出したゴミは必ずお持ち帰り下さい。マナーを守り、ゴミは絶対に放置しないで下さい。大会会場内は全面禁煙です。喫煙される方は個人所有の車内をご利用ください。
※ゴミを近くのコンビニエンスストアに捨てないようにご協力ください。