

◇2017 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。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点となった場合>

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(32m 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**最新ルール**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(32m 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。)

<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、オフェンス・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。

<試合形式>

○各部門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。

◆2017CJI・メン部門予選リーグ表(例)◆

MAリーグ	Team あ			Team い			Team う			Team え			勝	敗	分	得	失	差	順位
Team あ				15	○	9	15	○	6	15	○	2	3	0	0	45	17	28	1
Team い	9	×	15				14	○	8	15	○	6	2	1	0	38	29	9	2
Team う	6	×	15	8	×	14				12	○	8	1	2	0	26	37	-11	3
Team え	2	×	15	6	×	15	8	×	12				0	3	0	16	42	-26	4

MBリーグ	Team A			Team B			Team C			TeamD			勝	敗	分	得	失	差	順位
Team A				14	○	10	15	○	8	15	○	6	3	0	0	44	24	20	1
Team B	10	×	14				13	○	9	14	○	6	2	1	0	37	29	8	2
Team C	8	×	15	9	×	13				13	○	8	1	2	0	30	36	-6	3
TeamD	6	×	15	6	×	14	8	×	13				0	3	0	20	42	-22	4

◆2017CJI・メン部門順位決定リーグ表◆

上位リーグ	MA1位 Team あ			MB1位 Team A			MA2位 Team い			MB2位 Team B			勝	敗	分	得	失	差	順位
MA1位 Team あ					△		15	○	9		△		1	0	2	15	9	6	
MB1位 Team A	0	△	0					△		14	○	10	1	0	2	14	10	4	
MA2位 Team い	9	×	15	0	△	0					△		0	1	2	9	15	-6	
MB2位 Team B	0	△	0	10	×	14	0	△	0				0	1	2	10	14	-4	

下位リーグ	MA3位 Team う			MB3位 Team C			MA4位 Team え			MB4位 TeamD			勝	敗	分	得	失	差	順位
MA3位 Team う					△		12	○	8		△		1	0	2	12	8	4	
MB3位 Team C	0	△	0					△		13	○	8	1	0	2	13	8	5	
MA4位 Team え	8	×	12	0	△	0					△		0	1	2	8	12	-4	
MB4位 TeamD	0	△	0	8	×	13	0	△	0				0	1	2	8	13	-5	

※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したします

<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。

注意: 順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけではなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。一つの順位決定方法が適用されても、該当する全てのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移る。該当するチームのうちの一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間で、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

例1: ルールの1番を適用した際に2チームが同順位になった場合、ルールの2番を適用して該当するチーム間の上位を決定する。

例2: ルールの2番を適用した後も3チームが同順位になり、ルールの3番で1チームのみの順位が決定した場合、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。