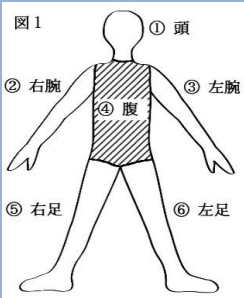


## 第47回 全日本ガッツ選手権大会ルール補足

項目	内 容	WFDF ルール番号	種別	
試合人数	本大会は、5名／チームで行う	303.01	追記	
試合コート	オープン部門は14m、ウィメン部門は13mとする 本大会では、スプレーによりゴールラインを引き、ラインの外側を基準としてコートを作成する 本大会では、スコアリングゾーン横の範囲を三角コーンによって設定する	301.01 301.03 301.03	補足 追加 追加	
グローブ	グローブの厚さは皮1枚分であれば素材は問わない。但し、粘着性の向上等を目的とした素材の塗布は認められない	302.02	補足	
スローワーの決定	ディフェンス側プレイヤーがディスクに触れることなくスコアリングゾーンをディスクが通過した場合ディスクに一番近いプレイヤーが次のスローワーとなる 2人のプレイヤーの真中を通過した場合、オフェンス側チームがその2人の内から次のスローワーを指名することが出来る	303.02 A	補足	
キャッチ	完全に操ることができる状態とは、一人のプレイヤーが片手で握っている状態である 特定のプレイヤーに継続して接触しているディスクまたは、静止したディスクの受け渡しは認められない	303.03 A	補足 追加	
ツーパート	以下の場合、ツーパートのファールが適応される ① 図1に規定するパートをまたがって同時にディスクが触れた場合 ② 図1に規定する1つのパート内において、指以外の関節を曲げた状態で同時に2箇所ディスクが触れた場合		303.03	補足
スコアリングゾーン	スコアリングゾーンのラインは側部、上部共に最大に伸ばした指先の想像線である、箱型とする オフェンス側がスローしたディスクがディフェンス側のラインに触れた場合(オンライン)はバッドスロー(ショート)とする	303.04	補足 追加	
得点	本大会では、別紙の最終案内に示したポイント設定で行なう	303.05	訂正	
ディスクの破損	オフェンス側がスローしたディスクがディフェンス側が触れた後に、2つ以上に分離した場合、得点(303.05 B)不成立と判断し再度オフェンス側のスローをやり直しとする		追記	
フットファール	フットファール後に投げられたスローがグッドスローとならなかった場合、レシーブ側の得点とする (フットファールよりバッドスローを優先する)	303.05 B	追加	
メンバー交代	本大会においては各セットの開始時と設定された得点に達した後のエクステンジ終了ごとにメンバーを交代しても良い	303.06 A	補足	
負傷者	本大会においては負傷者が出た場合は、登録した自チームのメンバーとのみ交代できる。負傷により試合続行が不可能となった場合(10分間程度を目安)、チームメンバー数が5名に満たない場合は負けとなる。規定のメンバー交代前に負傷し交代したプレイヤーはその試合中はプレーに戻ることは出来ない	303.06 B	訂正	
ポジションチェンジ	ディフェンス側チームはメンバーのポジションを得点に関わらずエクステンジ後に変更することが出来る		追加	

## ○オープンの部(予選リーグ)組合せ○

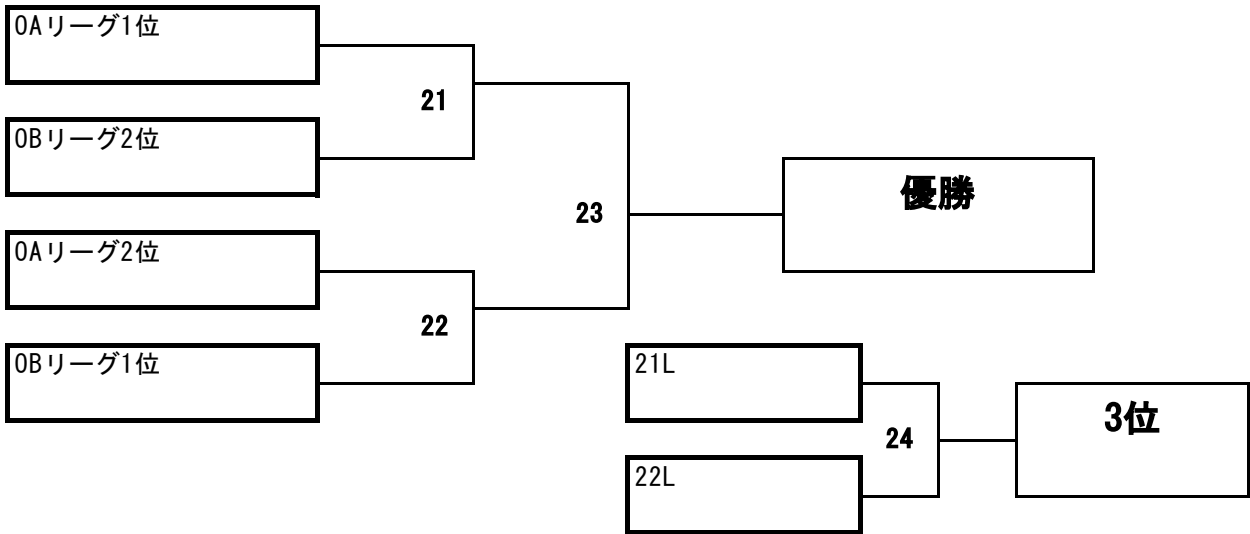
OAリーグ	O1	80's	O4	令和	O5	JAVA	O8	SUPER G-MEN	O9	出場取消チームA
OBリーグ	O2	PACK	O3	Grabbers	O6	KAH!	O7	時不知	O10	出場取消チームB

※出場取消となった2チームについて、リーグ分け表の最後尾へ配置。なお、組合せ、タイムテーブルに設定するものの、スクラッチ扱いとする。

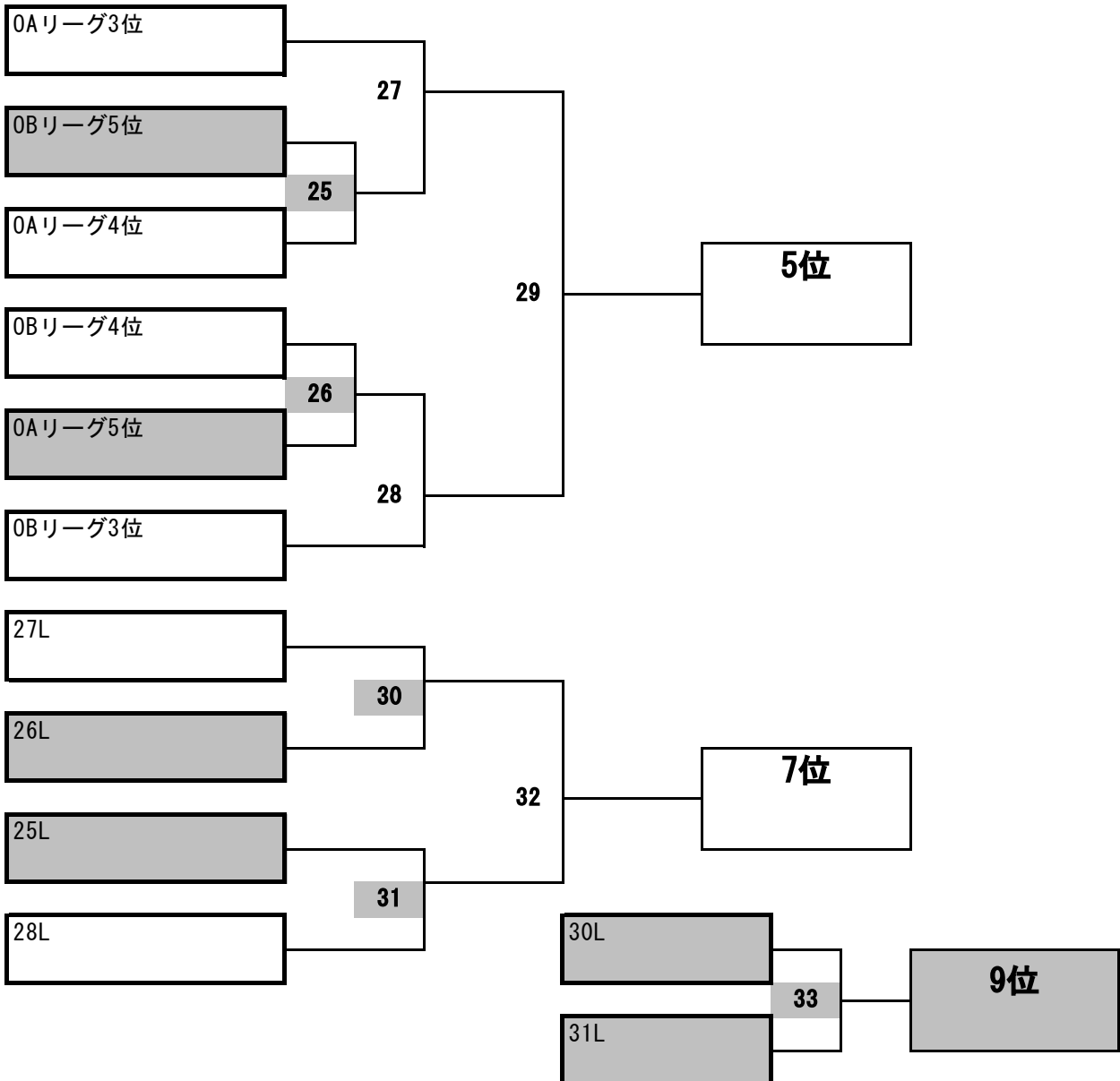
OAリーグ	O1	O4	O5	O8	O9	勝	負	得点	失点	得失点	順位
	80's	令和	JAVA	SUPER G-MEN	出場取消チームA						
O1 80's		1	2	3	4						
O4 令和			5	6	7						
O5 JAVA				8	9						
O8 SUPER G-MEN					10						
O9 出場取消チームA						-	-	-	-	-	-

OBリーグ	O2	O3	O6	O7	O10	勝	負	得点	失点	得失点	順位
	PACK	Grabbers	KAH!	時不知	出場取消チームB						
O2 PACK		11	12	13	14						
O3 Grabbers			15	16	17						
O6 KAH!				18	19						
O7 時不知					20						
O10 出場取消チームB						-	-	-	-	-	-

## ○オープン決勝トーナメント○



## ○オープン下位トーナメント○



第1日目/3月26日(土)【競技スケジュール】

コート		第1コート				第2コート				第3コート				第4コート			
TIME																	
-	10:00 ~ 10:15	キャプテンミーティング ※本部前にて実施															
1	10:30	04	令和 スコア担当 6 感染対策担当	01	80's スコア担当 4 感染対策担当	02	PACK スコア担当 14 感染対策担当	03	Grabbers スコア担当 16 感染対策担当	08	SUPER G-MEN	09	出場取消チームA	010	出場取消チームB	07	時不知
	11:20	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
2	11:25	04	令和 感染対策担当 7 スコア担当	01	80's 感染対策担当 2 スコア担当	02	PACK 感染対策担当 12 スコア担当	03	Grabbers 感染対策担当 17 スコア担当	09	出場取消チームA	05	JAVA	06	KAH!	010	出場取消チームB
	12:15	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
-	13:35 ~ 12:45	昼休憩															
3	12:45	05	JAVA スコア担当 9 感染対策担当	01	80's スコア担当 3 感染対策担当	02	PACK スコア担当 13 感染対策担当	06	KAH! スコア担当 19 感染対策担当	09	出場取消チームA	08	SUPER G-MEN	07	時不知	010	出場取消チームB
	13:35	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
4	13:40	04	令和 感染対策担当 5 スコア担当	08	SUPER G-MEN 感染対策担当 10 スコア担当	07	時不知 感染対策担当 20 スコア担当	03	Grabbers 感染対策担当 15 スコア担当	05	JAVA	09	出場取消チームA	010	出場取消チームB	06	KAH!
	14:30	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
5	14:35	05	JAVA スコア担当 8 感染対策担当	01	80's スコア担当 1 感染対策担当	02	PACK スコア担当 11 感染対策担当	06	KAH! スコア担当 18 感染対策担当	08	SUPER G-MEN	04	令和	03	Grabbers	07	時不知
	15:25	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
6	15:30	0A4	スコア担当 25 感染対策担当	0B4	スコア担当 26 感染対策担当												
	16:30	0B5		0A5													
	スコアラー	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		

※1 試合開始5分前コール時、すぐに先攻(後攻)・守備位置決め、必要に応じて練習スローを実施すること(可能な限り)  
開始時間には、すぐに試合が開始できるようにしておくこと

※2 エクステンション間の待ち時間が長くなる傾向があります。このため、都度の狙い決めや、グローブ交換は速やかに実施すること

※3 天然芝保全のため、第1~4コートは、2セット用意します(レッドコートとブラックコート)  
競技スケジュール表の記載文字の色に従ったコートを使用すること、コートの配置図については、別途提示します

※4 スコア担当:スコアラーを設定していないため、試合中の得点経過(得点板めくり)を担当  
感染対策担当:試合後にディスク等を大会本部へ返却する担当

## 第2日目／3月27日（日）【競技スケジュール】

コート T I M E	第1コート				第2コート				コート T I M E	第3コート				第4コート				
	OA1	スコア担当 21 (準決勝) 感染対策担当		OB1	スコア担当 22 (準決勝) 感染対策担当		OA2	OB2		OA3	スコア担当 27 感染対策担当		OB3	スコア担当 28 感染対策担当				
1 9:30 ~ 10:30	OB2			OA2			OB2	OA3			OB3							
スコアラー	-	-		-	-		-	-	-		-	-						
2 10:45 ~ 12:15	21L	感染対策担当 24 (3決) ※15点制 スコア担当					2	10:40 ~ 11:40	27L	感染対策担当 30 スコア担当		28L	感染対策担当 31 スコア担当		27W	感染対策担当 29 (5決) スコア担当		
スコアラー	-	-		-	-		-	スコアラー	-	-		-	-		-	-		
-							3	11:50 ~ 12:50	27Lと同じ意味	30W	感染対策担当 32 (7決) スコア担当		30L	感染対策担当 33 (9決) スコア担当		31L	-	
スコアラー	-	-		-	-		-	スコアラー	-	-		-	-		-	-		
3 13:00 ~ 15:00								21W	23 (決勝) ※21点制									
オブザーバー	-	-		-	-		-	22W	ガッツ委員会選出		-	-		-	-			
- 15:00 ~ 16:00	表彰式・閉会式																	

### ■決勝トーナメントと下位トーナメントで、一部試合実施時間が異なるので、注意すること

※1 試合開始5分前コール時、すぐに先攻（後攻）・守備位置決め、必要に応じて練習スローを実施すること（可能な限り）

開始時間には、すぐに試合が開始できるようにしておくこと

※2 エクステンション間の待ち時間が長くなる傾向があります。このため、都度の狙い決めや、グローブ交換は速やかに実施すること。

※3 天然芝保全のため、第1~4コートは、2セット用意します（レッドコートとブラックコート）

競技スケジュール表の記載文字の色に従ったコートを使用すること、コートの配置図については、別途提示します

※4 スコア担当：スコアラーを設定していないため、試合中の得点経過（得点板めくり）を担当

感染対策担当：試合後にディスク他を大会本部へ返却する担当

※5 決勝戦他の開始時間について

スクラッチが発生したことにより、前の試合終了時間が前倒しされる可能性あり

対戦する両チームの合意があれば、開始時間を任意で早めることを可とする