

最終案内

# FRESHMAN'S CUP

第26回

大学アルティメットチームの春の王者を決定する大会

4/18(土) 19(日)

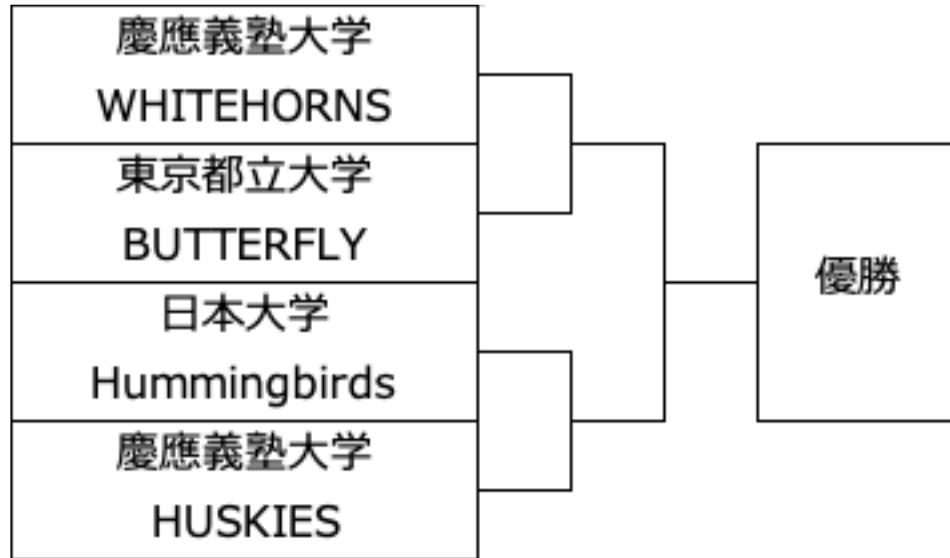
4/25(土) 26(日)

# 開催場所

名称：多摩川児童公園 サッカー場・自由広場  
住所：〒182-0025 東京都調布市多摩川5丁目37-1 先  
最寄駅：京王線 京王多摩川駅



# タイムスケジュール 決勝大会



決勝トーナメント	Aコート
9:30	慶應義塾大学WHITEHORNS
	VS 東京都立大学BUTTERFLY
10:30	日本大学Hummingbirds
	VS 慶應義塾大学HUSKIES
11:30	野性爆弾ロッキー率いる 吉本芸人チーム エキシビジョン
12:00	3位決定戦
13:00	決勝戦
14:00	表彰式

# オープンの部 予選リーグ

A	BIGAPPLE	横浜国立大学Cougars	駒澤大学MIRAGRO	勝	負	得点	失点	得失点差
BIGAPPLE		5 10	6 9	0	2	11	-19	-8
横浜国立大学Cougars	10 5		11 2	2	0	21	-7	14
駒澤大学MIRAGRO	9 6	2 11		1	1	11	-17	-6

B	慶應義塾大学HUSKIES	慶應義塾大学WHITEHORNS	早稲田大学ソニックス	勝	負	得点	失点	得失点差
慶應義塾大学HUSKIES		8 7	9 1	2	0	17	-8	9
慶應義塾大学WHITEHORNS	7 8		8 2	1	1	15	-10	5
早稲田大学ソニックス	1 9	2 8		0	2	3	-17	-14

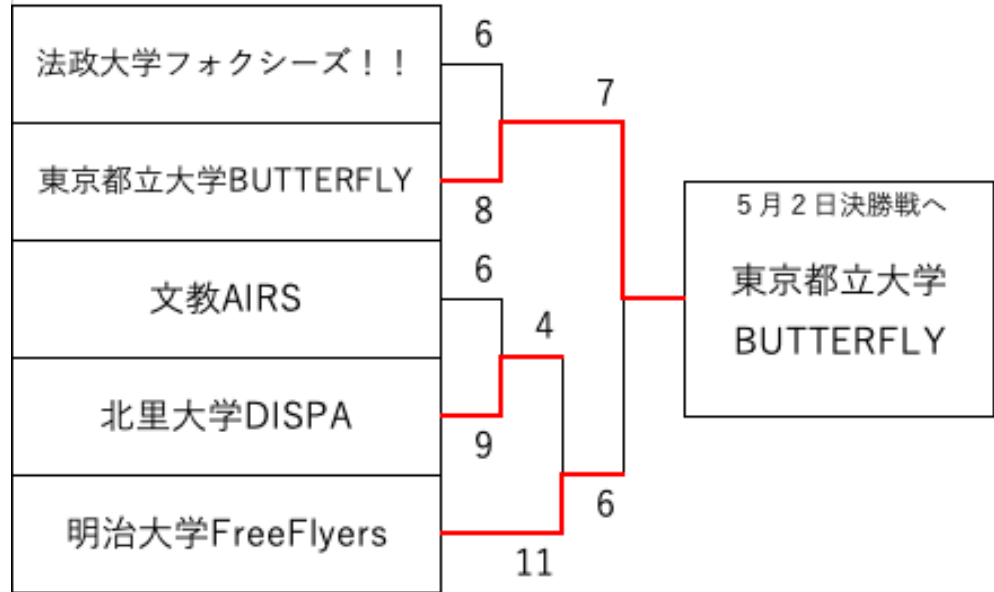
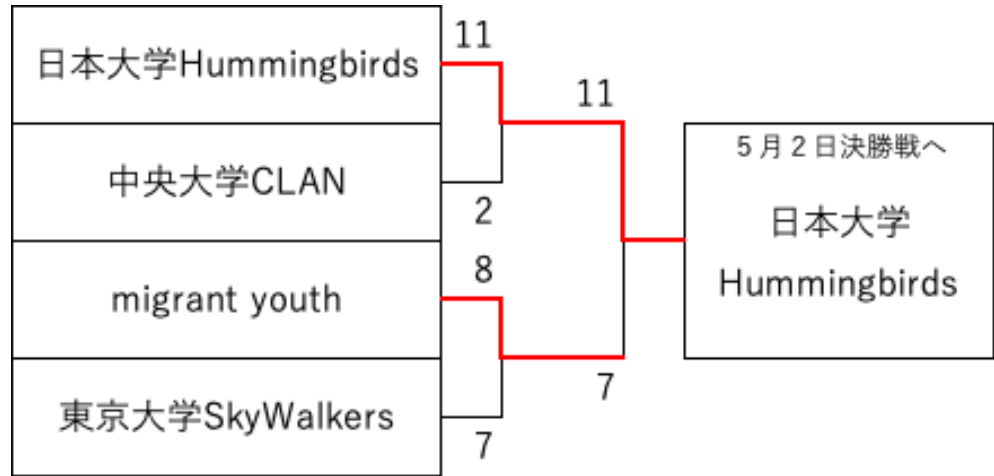
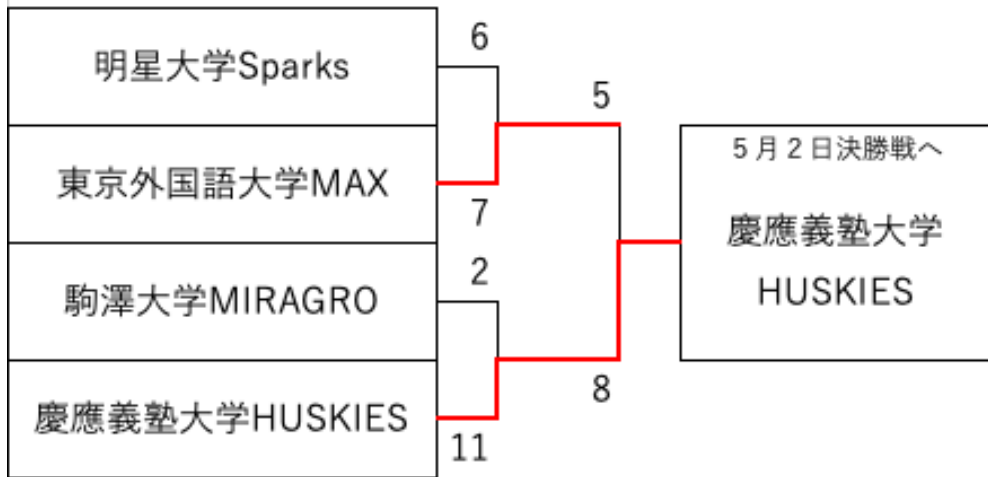
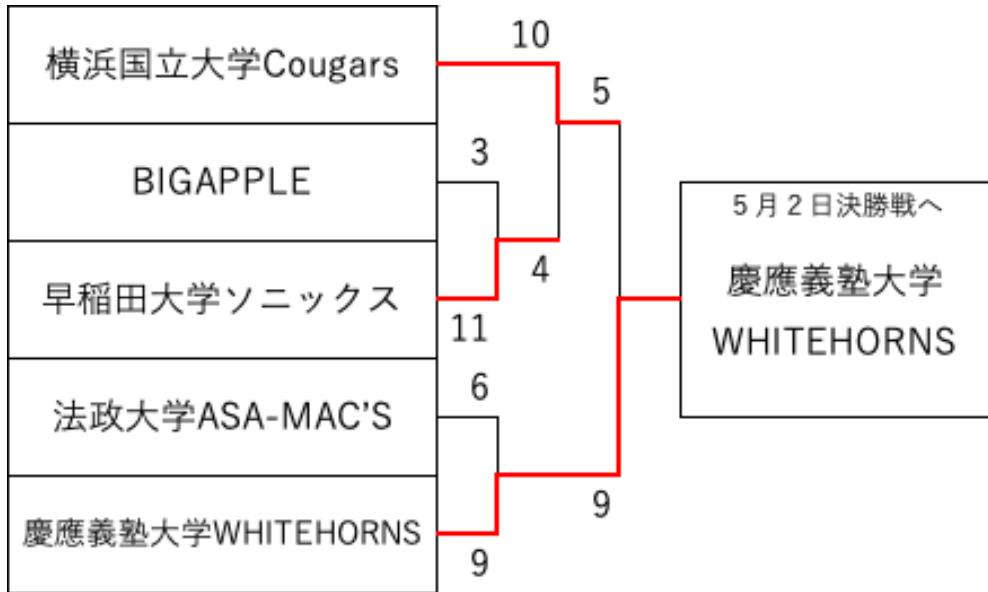
C	中央大学CLAN	東京外国語大学MAX	東京大学SkyWalkers	勝	負	得点	失点	得失点差
中央大学CLAN		5 8	5 7	0	2	10	-15	-5
東京外国語大学MAX	8 5		4 9	1	1	12	-14	-2
東京大学SkyWalkers	7 5	9 4		2	0	16	-9	7

D	東京都立大学BUTTERFLY	日本大学Hummingbirds	文教AIRS	勝	負	得点	失点	得失点差
東京都立大学BUTTERFLY		5 8	10 5	1	1	15	-13	2
日本大学Hummingbirds	8 5		11 7	2	0	19	-12	7
文教AIRS	5 10	7 11		0	2	12	-21	-9

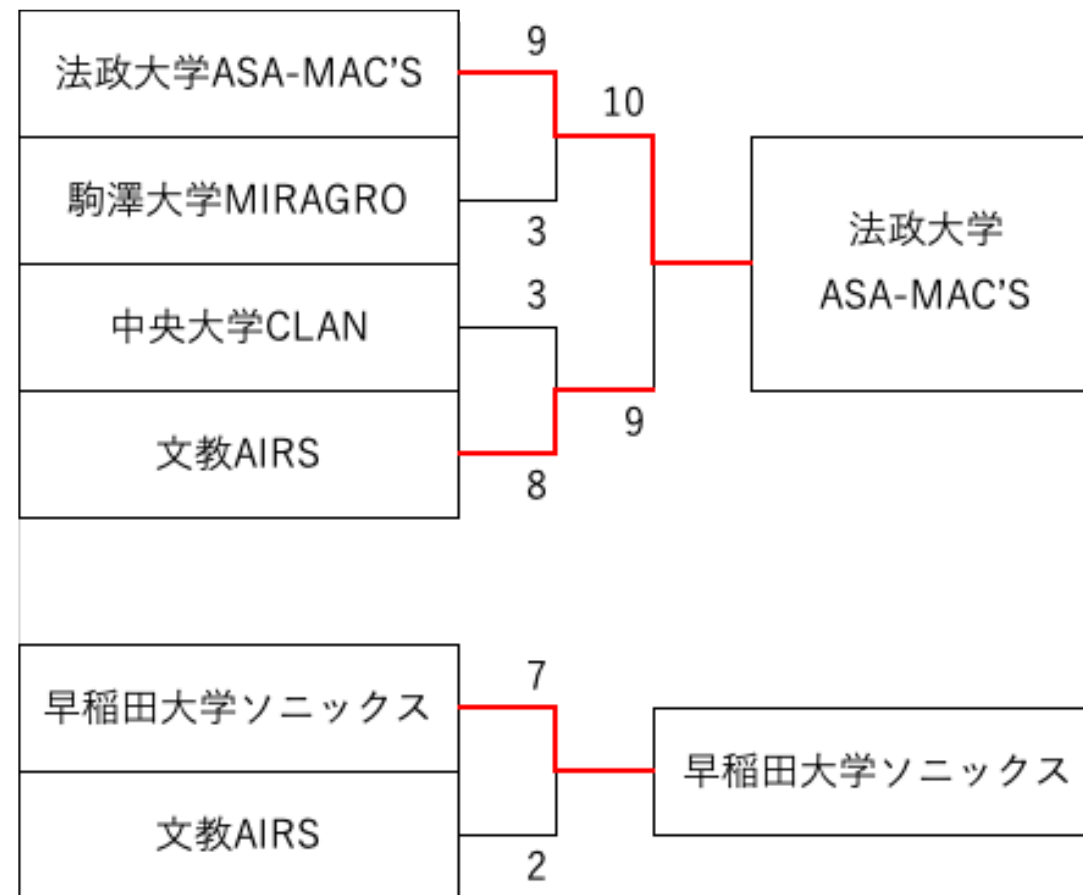
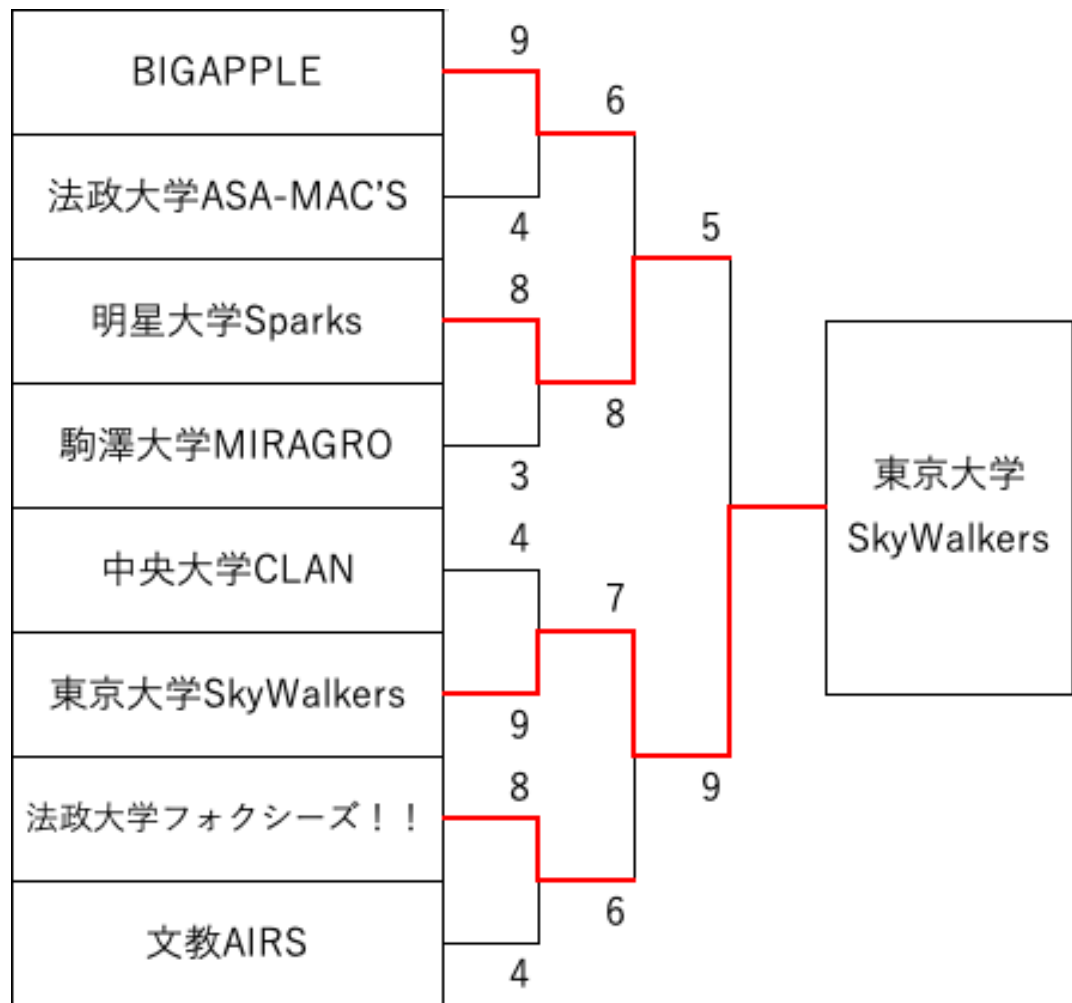
E	明治大学FreeFlyers	法政大学フォクシーズ!!	北里大学DISPA	勝	負	得点	失点	得失点差
明治大学FreeFlyers		9 7	11 3	2	0	20	-10	10
法政大学フォクシーズ!!	7 9		9 4	1	1	16	-13	3
北里大学DISPA	3 11	4 9		0	2	7	-20	-13

F	法政大学ASA-MAC'S	明星大学Sparks	migrant youth	勝	負	得点	失点	得失点差
法政大学ASA-MAC'S		5 11	9 5	1	1	14	-16	-2
明星大学Sparks	11 5		6 7	1	1	17	-12	5
migrant youth(調布市クラブチーム)	5 9	7 6		1	1	12	-15	-3

# オープンの部 順位決定トーナメント



# オープンの部 順位決定トーナメント



## 試合形式

試合時間	40分（タイムキャップ）*ハーフタイムなし 40分経過した時点で両チームとも決勝点に到達していない場合に発生し、プレイは次の得点まで継続する。 その得点后、点の【高いチームの得点に+1点】を新しい決勝点とする。（上限11点）
タイムアウト	1分1回
ストーリングカウント	10秒までとする
スローオフ	コート外に出た場合は、ブリックラインから始める
コートサイズ	縦100m×横33m(エンドゾーン：縦18m×横33m)
使用ディスク	WFDFルールブックに基づき、双方が合意したディスクを使用
競技規則	7人制アルティメット
大会ルール	・得点后は、速やかにコートチェンジ、およびスローオフをすること。
会場ルール	・コートサイドのドリンクは可能 ・ゴミはすべて持ち帰る ・多摩川に入水しない
お願い事項	・開会式は行いません。 ・試合開始の合図は本部より発信します。 ・スコアシートは各フィールドに設置しますので、対戦チームと話し合い役割を決めてください。 ・タイムスケジュールは常に持ち歩くようにお願いします。試合結果は本部で即更新しますので、常にご確認ください。

## 暫定順位決定方法

暫定順位決定方法：以下の順により順位を決定する。

- 1、該当するチーム間における勝利数
- 2、リーグ戦全てにおける試合の得失点差
- 3、リーグ戦全てにおける全試合の得点数
- 4、リーグ戦全てにおける全試合の失点数が少ないチーム
- 5、上記全てが揃った場合、該当チームでフリップを行う

## 試合進行

- ・ 試合開始のみ本部にて合図をしますが、コートによっては合図が聞こえない場合もあるため、その場合は、両チームの合意のもと、試合を開始してください。
- ・ 時間管理は、本部にて行います。
- ・ 試合終了後に両チーム代表者にて最終スコアの確認を行ってください。