

最終案内

7月5日

第2戦

Rookies cup

～ アルティメット経験 1 年未満だけの大会 ～

実戦は
力になる！！



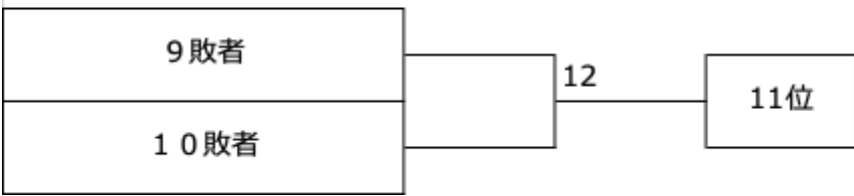
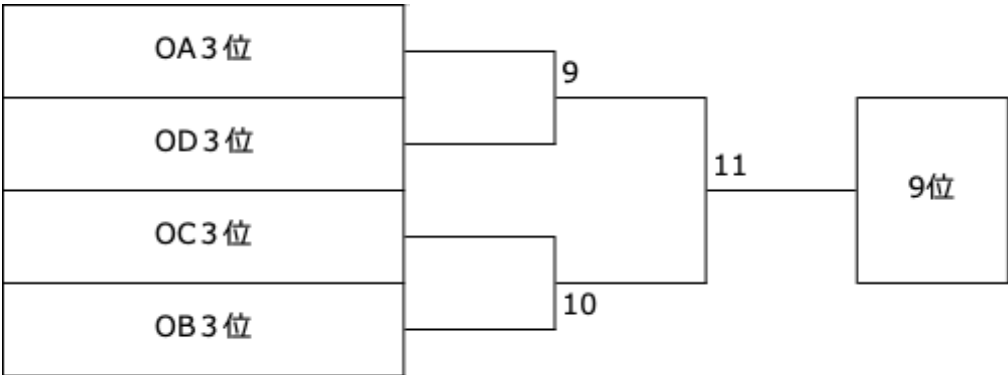
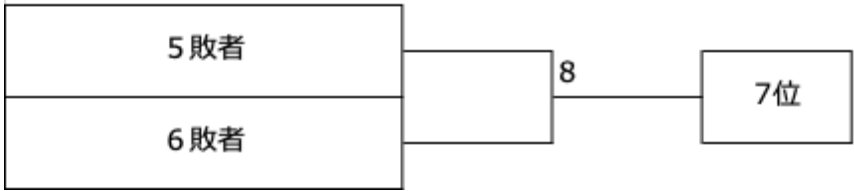
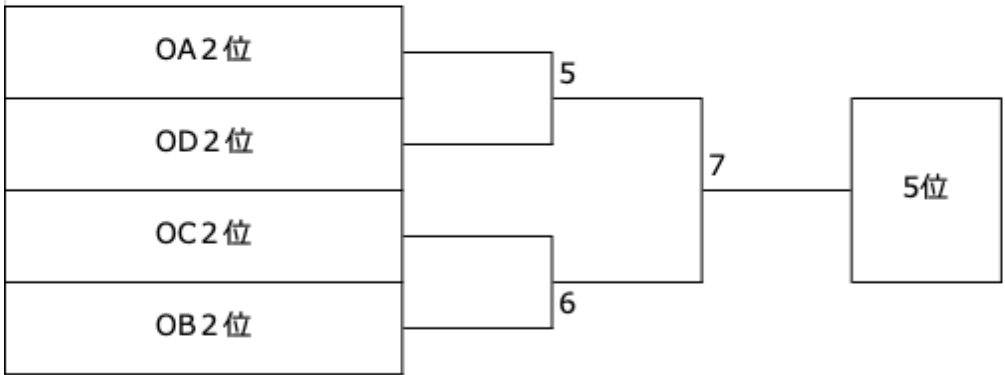
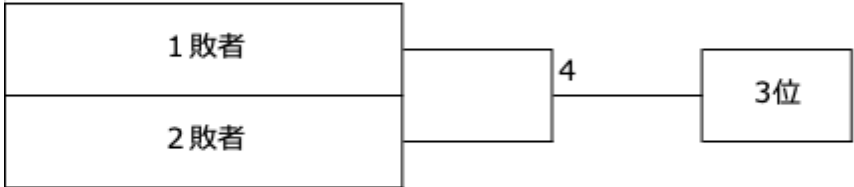
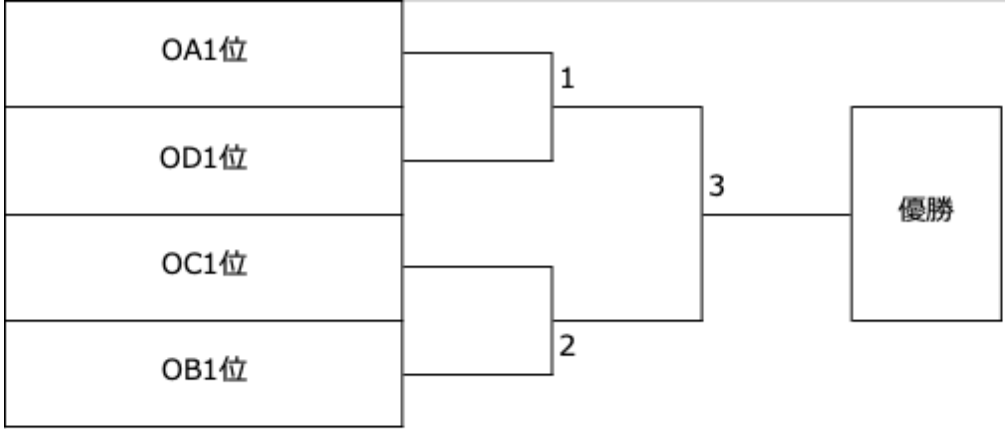
開催場所

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



OAリーグ	明星大学SPARKS	Ultech	東京学芸大学 BIG APPLE
明星大学SPARKS		A	B
Ultech			C
東京学芸大学 BIG APPLE			
OBリーグ	フリーフライヤーズ	東京大学SkyWalkers	千葉大学MISTRAL
フリーフライヤーズ		D	E
東京大学SkyWalkers			F
千葉大学MISTRAL			
OCリーグ	北里大学 DISPA	cougars	東洋大学JAVELINAUTS
北里大学 DISPA		G	H
cougars			I
東洋大学JAVELINAUTS			
ODリーグ	慶應義塾大学 HUSKIES	中央大学CLAN	國學院大學TRIUMPH
慶應義塾大学 HUSKIES		J	K
中央大学CLAN			L
國學院大學TRIUMPH			

オープンリーグ戦



順位決定トーナメント

タイムスケジュール

会場到着後、代表者本部までお願いします。

2026 Rookies Cup ～第2戦～

	A	B		A	B
9:00	明星大学SPARKS	フリーフライヤーズ	13:00	OA 3 位	OC 3 位
	A	D		9	10
	Ultech	東京大学SkyWalkers		OD 3 位	OB 3 位
9:40	北里大学 DISPA	慶應義塾大学 HUSKIES	13:40	OA 2 位	OC 2 位
	G	J		5	6
	cougars	中央大学CLAN		OD 2 位	OB 2 位
10:20	明星大学SPARKS	フリーフライヤーズ	14:20	OA1位	OC1位
	B	E		1	2
	東京学芸大学 BIG APPLE	千葉大学MISTRAL		OD1位	OB1位
11:00	北里大学 DISPA	慶應義塾大学 HUSKIES	15:00	9 勝者	9 敗者
	H	K		11（9 位決定戦）	12
	東洋大学JAVELINAUTS	國學院大學TRIUMPH		1 0 勝者	1 0 敗者
11:40	Ultech	東京大学SkyWalkers	15:40	5 勝者	5 敗者
	C	F		7（5位決定戦）	8
	東京学芸大学 BIG APPLE	千葉大学MISTRAL		6 勝者	6 敗者
12:20	cougars	中央大学CLAN	16:20	1 勝者	1 敗者
	I	L		3（決勝戦）	4
	東洋大学JAVELINAUTS	國學院大學TRIUMPH		2 勝者	2 敗者

試合形式

試合時間	30分(ランニングタイム)
タイムアウト	1分1回（試合時間に含まない）
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、コートの中央から開始
コートサイズ	縦80m×横25m(エンドゾーン：縦15m×横25m)
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	5人制アルティメット(オープン/性別不問)（ミックス/男女混合）
大会ルール	・ 得点後は、速やかにコートチェンジ、およびスローオフをすること。 ・ 同点の場合はどちらかが1点取るまで続ける（時間を止めない） ・ ミックス部門はオフェンス側が性別数を決める（男3女2 or 男2女3） ※上記に記載のないルールは以下の公式ルールを採用する ・ WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 年版 日本語訳 ver.1.0 ・ 2017 年発行 WFDF アルティメット公式ルール 付帯資料 v4.0 日本語訳 ver.1.1
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・終了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。

リーグ順位決定方法

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・終了の合図を本部にて合図をします。
- ・ 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。