

## 2015 Top of Sanctuary タッグマッチ戦

～2人そろえば最強だぁ！～

※この大会は、ポイントは付きません。

※この日一番釣りの上手なペアを決める大会です。

※『一人で大会に出るのはちょっと…』という方も、『お前となら戦える!』という相方さんを見つけて、ぜひご参加下さい!

**日 時** 2015年8月23日(日)

**受 付** AM6:00～AM6:30

**場 所** 第3ポンド(貸切)※当日は直接第3ポンドへお越し下さい。

**料 金** 6500円(一日券+大会参加費)※男女子供一律。

各種割引券は使用不可。但し会員割引は有り。

**定 員** 20組40名

※大会方式など詳細はHP内の「イベント・トーナメント」からご覧ください。

※エントリー開始

現地受付 … 7月23日(木)朝7:30～(釣り券購入者のみ)

HP及びメルマガのエントリーフォーム…7月24日(金)夜20:00～

※当日は、ハンバーグ弁当を500円でご用意致します。

ご希望の方は、エントリーの時にお申込み下さい。

※エントリーは、必ず2人一組で行って下さい。

代表の方がエントリー頂き、ペアの方のお名前とチーム名を明記して下さい。

エントリーリストは、チーム名でアップします。

## 2015 Top of Sanctuary タッグマッチ戦 ～2人そろえば最強だあ！～

### 〈大会レギュレーション〉

- ・大会エントリーに関しては定員どおりとします。
- ・エントリーは、サンクチュアリHP・現地・メルマガからの受付とします。
- ・エントリーは先着順とします。

### キャンセルについて

- ・キャンセルは大会前日 PM12:00までをお願いします。(キャンセルはメール・TELでもOKです。)
- ・ドタキャンは次2大会出場不可となります。
- ・キャンセル待ちの方が当日お越し頂いている場合、出場資格はキャンセル待ち番号順となります。(先着順ではありません。)

### 遅刻について

- ・「受付時間内に連絡のない遅刻」はキャンセル扱いとなります。
- ・「受付時間内に連絡があった遅刻」の場合は競技時間中でも到着次第競技に参加できます。

### 大会ルール

- ・安全のため、サングラス、又はメガネおよび帽子は各自用意の上、必ず着用の事。  
(不着用の場合、大会には参加できません。)
- ・大会使用ルアーは、市販されている鉄板素材のスプーンとリップ付きのプラグのみとします。  
現在開発中の物、販売されていない物、自作の物は使用不可となります。  
(判定が不可能な物に対しては、前日までに、もしくは当日スタート前までにスタッフへご確認下さい。)
- ・大会に使用する市販ルアーへの改造は、禁止します。おもりの貼り付けも禁止となります。  
但し下記の変更は許可します。
  - ※大会レギュレーションに違反しない改造行為。
  - ※シングルバーブレスフックへの変更。
  - ※カラー変更及びシールの貼り付け。**(但し、市販品よりウエイトが著しく増える物、及び形状が変わるものは使用不可とします。)**
- ・スプーンのサイズはブレード長18mm以上3gまでとします。
- ・プラグのサイズは、ボディ長20mm～70mmまでとします。
- ・大会で使用するフックは全てシングルバーブレスに限定します。  
(バーブを潰したフックも使用禁止です。)
- ・フック数は、1つのスプーンに最大1つまで、プラグは最大2つまでとします。  
但し、1つのアイに最大1つまでとします。(市販されている状態からのフック位置の変更は不可)
- ・フック・スプリットリングカラーはゴールド・シルバー・黒とします。
- ・スプリットリングは、1つのアイに最大2つまでとし、市販品のウエイトよりも著しく増える様な物は**禁止とします。**
- ・赤いスレッドやケームライトなどを塗ったカラーフックは禁止とします。
- ・竿の長さは7フィートまで、持ち込み本数は、1チーム6本までとし、竿立ては1チーム1つまでとします。  
ただし、決勝は竿の持ち込みは無制限としますが、一度に荷物を移動できるようにして下さい。
- ・リールへの規制は現在のところありません。
- ・ラインへの規制は現在のところありません。
- ・スプーン2枚重ねは禁止とします。
- ・スプーンのフロントフックセットは禁止とします。
- ・ラバーネットは全長140センチまで、網の部分直径60センチまでとし、1チーム1本とします。  
(ただし、決勝は1人1本でOKです。)
- ・表層でルアーを停止させる釣り方は禁止とします。  
(ルアーが流されて、他選手の妨げになるような釣り方は禁止です。)

## 取り込みの判定

- ・大会中に魚を陸に上げてしまった場合、行為的又は行為的じゃなくてもその魚は釣果数には含みません。（上記の様な行為があった場合、審判はその場で選手に伝えて下さい。）
- ・スレ掛かりはカウントしません。ただし、フックがエラブタより前に掛かっている場合は、アタックしたとみなし、OKとします。
- ・必ずラバーネットを使用して下さい。
- ・カウント基準は、ネットのフレームを通過した時点で1匹と判定します。
- ・1つのプラグにフックが2つある場合、各フックに魚が1匹ずつ掛かっている状態でネットインすれば、2匹とカウントします。
- ・審判は、ネットに魚が入ったのを確認したら「○○さん OK です！」と、選手に伝えて下さい。
- ・ネットイン後、魚の口からフックが外れて、スレ掛かりの状態になる場合があるので 審判は、ヒットした時から注意して見ていて下さい。
- ・ネット内で魚を回したり、魚を行為的に弱らせるような取り込みリリースは禁止とします。
- ・時間内に掛かった魚は、終了コール後でもネットインすればOKとします。ただし、ローテーション中も時計は止めませんので、速やかに取り込みを行い、移動して下さい。

## マナー&義務事項

- ・選手は開会式・表彰式には必ず参加して下さい。
- ・スコアカードは各自で管理し、予選及び決勝戦終了後、必ずスタッフに提出して下さい。
- ・スコアカードをスタッフへ提出する前に、選手と審判の間で必ず匹数の確認をしておいて下さい。  
集計は、合計ポイント(予選)・合計匹数(決勝)のみで判断します。(記入漏れの無い様お願いします。)  
提出後の訂正及び苦情は一切受け付けません。
- ・フックをはずす際は可能な限り魚に触れないようにして下さい。
- ・事故防止の為、大会中の飲酒は禁止とします。
- ・競技中及び審判中の釣り座での喫煙は禁止とします。  
(休憩時間・待機時間は喫煙場所でのみ OK とする。)
- ・競技時間中に観戦者が競技者へのアシスト(助言・タックルに触れるなど)は禁止とします。  
ただし、チーム内でのアシストは OK です。
- ・釣り座へのイスの持ち込みは禁止とします。  
(但しハンディキャップのある方は、事前にスタッフまで申し出て下さい。)
- ・各ローテ時に、釣り座を移動する際は、必ず1度で荷物を移動させて下さい。
- ・大会中レギュレーション違反の疑い等を発見した場合は、誤解や見間違い等の可能性もありますので、選手間での話し合いは避け、必ずスタッフまで申し出て下さい。

## 大会進行

### 予選 前半・後半それぞれ 30分(15分×2)×5ローテ ポイント制

- ・予選は、受付時に引いてもらったくじの番号の釣り座に入り、対戦チームを替えながら、マンツーマンで5回の対戦を行います。
- ・1回の対戦時間は30分とし、15分経過後、左右釣座を入れ替えます。  
その際、チーム内で釣りを交代して下さい。(1人15分ずつの釣り時間として下さい。)  
(ローテーション時間は1分間・釣リストップ)
- ・30分終了後、匹数が多いチームを勝ちとします。  
(同匹数は引き分け。但し、両者共0匹の場合は両者共負け0点となります。)  
\* 勝ち 3点 \* 引き分け(両者同匹数の場合) 1点 \* 両者0匹の場合 0点 \* 負け 0点
- ・5回のポイント合計の上位8チームが決勝進出となります。20組⇒8組
- ・予選の審判は、釣りをしていない方が相手チームの審判となります。
- ・予選落ちのチームの中から、決勝戦の審判を選ばせて頂きます。(釣果の悪い順)
- ・放流は、各ローテごとに行います(1ローテ目は前日放流となります。)

**決勝戦 24分(12分×2ローテ) 8組16名**

- ・入場は、予選でポイントの高いチームから2名ずつ順番に入場します。(同率の場合はくじ引き)
- ・16名全員で釣りをし、前半12分終了後、左右釣座を8名ずつ入れ替えます。

1ローテ 釣り座( 1 2 3 4 5 6 7 8 ・ 9 10 11 12 13 14 15 16 )

2ローテ 釣り座( 9 10 11 12 13 14 15 16 ・ 1 2 3 4 5 6 7 8 )

(ローテーション時間は3分間・釣リストップ)

- ・24分終了後、チームの合計匹数にて1位～3位までを決めます。
- ・上位3チームの中で、同匹数が出た場合は、サドンデスマッチを行います。  
サドンデスは、チーム内2人同時に釣りをし、先に2人とも1匹ずつ釣れたチームが勝ちとなります。
- ・放流は入れる予定です。

(大会参加人数や状況によって大会方式が変更される場合もあります。)

大会中の状況に応じたレギュレーションの変更は主催者に帰属し、

規則に関する苦情は一切受け付けないこととする。