

第 41 回東京都クラブラグビー選手権大会 兼 第 35 回東日本クラブラグビー選手権大会東京都予選
〈大会要項〉

目的 東京都におけるクラブラグビーの交流及び東日本クラブラグビー選手権予選の場とし、東京都のクラブラグビーの普及と発展を促進する。またクラブチームがラグビーの魅力発信を担うことを目的とする。

【実施要項】

1. 名称 第 41 回東京都クラブラグビー選手権大会 兼 第 35 回東日本クラブラグビー選手権大会・東京都予選
2. 主催 東京都ラグビーフットボール協会
3. 後援 東京都
4. 主管 東京都ラグビーフットボール協会 クラブ委員会
5. 日程 2025 年 4 月 6 日～7 月 13 日
6. 会場 三郷グラウンド(サンケイスポーツセンター) <https://sankeisc.sakura.ne.jp/index.htm>
臨海グラウンド(江戸川区臨海球技場) <https://www.edogawa-3field.jp/ballgame/>
三鷹大沢グラウンド(三鷹市大沢総合グラウンド)
https://www.city.mitaka.lg.jp/c_service/001/001658.html
代々木グラウンド(代々木公園競技場) <https://www.tokyo-park.or.jp/park/format/facilities039.html>
高井戸グラウンド(高井戸公園球技場)
朝鮮高校グラウンド(東京朝鮮中高級学校グラウンド) <http://www.t-korean.ed.jp/information.html#i-003>
7. 参加資格
 - ① 2025 年 4 月 1 日現在、東京都ラグビーフットボール協会(以下、東京都協会)に「チーム登録」(RugbyFamily に登録・納金)されたクラブチーム。
※合同チームでの参加を認める。また 1 つのクラブチームから複数チーム出場する事を認める。
 - ② 出場クラブは、公認コーチ(スタートコーチ以上)により統率され、安全推進講習会・インテグリティ推進講習会・セーフティーアシスタント認定講習会受講者が存在すること。
 - ③ クラブ常同公認レフリーを有すること。
 - ④ 参加資格に疑義がある場合は、東京都ラグビーフットボール協会クラブ委員会(以下、クラブ委員会)にて審議する。
8. 競技方法
 - ① 大会は、「トップクラブリーグ春季大会(A)」「リーグ戦および順位決定戦(B)」と「交流戦(C)」の 3 つのカテゴリーに分けて開催する。
 - ② 「リーグ戦および順位決定戦(B)」上位チームから東日本クラブラグビー選手権へ推薦するチームを決定する。上位チームが東日本クラブラグビー選手権を辞退した場合は次順位を繰上げ推薦する。
 - ③ 交流戦の組合せ等はクラブ委員会で指定した方法で実施する。トップクラブリーグ B チームやトップクラブリーグ以外のコンバインドチームの出場を認める。また「選手レンタル制」「コラボ制(試験導入)」「選手・スタッフの兼任」を採用する(後述参照)。
9. 選手資格
(全カテゴリー共通)
 - ① 本大会の選手資格は、公益財団法人日本ラグビーフットボール協会(以下、日本協会)制定の「日本協会規程」及び、その他の規則に抵触しない者とするほか、以下の特例を設ける。
 - ② 選手は満 18 歳以上の者とし、高等学校在学生徒(定時制を含む)の参加はできない。
 - ③ 本大会参加選手は 2025 年 4 月 1 日までに本大会に出場する所属クラブから日本協会へ「競技者個人登録」を完了

した者とする(登録3月17日～)。但し、クラブ委員会が認めた事由(入学・入社・転勤等)により、2025年6月1日までに「競技者個人登録」を完了した者に限り追加登録ができる。なお、競技者個人登録を完了した選手であれば人数制限なく本大会に選手登録することができる。交流戦の追加登録はこの限りではない。

- ④ 公益財団法人スポーツ安全協会の「スポーツ安全保険」に加入していること(申込2月1日～・始期4月1日～)。
- ⑤ 本大会の選手資格に疑義がある場合には、クラブ委員会に於いて裁定する。

(トップクラブリーグ・リーグ戦および順位決定戦)

- ① 既に一つのチームから登録し、今年度(2025年度)他の公式大会に出場した選手は、本大会に登録できない。但し、すでに登録したチームで、今年度の公式戦に出場していない選手は、登録変更をクラブ委員会が定めた期日までに済ませれば、他のチームから本大会に出場することはできる。
- ② 本大会に出場した選手(含むりザーブ)は、全国大会につながる都道府県大会ないし地域大会に他のチームに移籍して選手登録する事はできない。本大会に選手登録する際には、必ず上記事項を確認の上登録すること(交流戦を除く)。

10. 競技規則

- ① WR 制定の競技規則(2024)によるが、一部大会実施規約を優先する。
- ② 試合時間は40分ハーフとする。但し、交流戦は30分ハーフとする。ハーフタイムは12分以内とする。但し、会場の都合等により短縮される場合がある。
- ③ リーグ戦の順位決定は勝敗制とする
 - ・勝ち数の多いチームを上位とする。
 - ・勝ち数が同じ場合は、負け数の少ないチームを上位とする。
 - ・勝ち数、負け数が同じ場合は、当該チーム同士の勝者を上位とする。
 - ・勝ち数・負け数の同じチームが2チーム以上の場合は、当該チームの得失点差によって決定する。
 - ・不戦勝があった試合の得点は、勝者が35点、敗者が0点とする。
- ④ 順位決定戦で規定時間内に勝敗が決まらない場合は、以下の基準で次戦出場権を決定する。
 - ・トライ数の多いチーム
 - ・トライ数が同じ場合は、トライ後のゴール数の多いチーム
 - ・上記方法で決定することができない場合には抽選で決める。
 - ・決勝戦で同点の場合は両チーム1位とする。ただし上位大会への出場については上記の基準を適用する。
- ⑤ キックオフまでに試合に出場できる状態の選手15人がそろわない場合は、当該チームを不戦敗とする。
- ⑥ 出場選手の変更は、プレマッチミーティングまでとする。それ以後の変更は原則認めないが、ウォーミングアップ中の負傷等の場合はマッチコミッショナー・マッチオフィシャルの判断により変更の手続を行う。
- ⑦ プレマッチミーティング、ド레스チェック、スタッフミーティングは、受付時に確認された時間、場所にて実施する。
- ⑧ プレマッチミーティングは、マッチコミッショナー、マッチオフィシャル、主将(またはチーム代表者、主務)、SA(ライセンス持参)、チームドクター(任意)、TJとし、ド레스チェック、スタッフミーティングはチームごとに実施する。
- ⑨ 出場登録した選手は、チーム受付時に確認したド레스チェック時間(キックオフ30分前までに設定)にド레스チェックを受けること。その時間にド레스チェックを受けなかった選手は前半の試合出場はできない。(キックオフまでにド레스チェックを受けた選手は後半から出場できる)。

11. 罰則

- ① 参加資格を偽ったり、選手資格のない者が出場した場合には、その時点で失格とし、事実発覚時の相手方チームを勝者とする。それ以前のものについてはクラブ委員会に於いて決定する。
- ② その他、スポーツマンシップに反する行為のあった選手、チームの場合はクラブ委員会に於いて処分を決定する。
- ③ 参加チームは応援団の行為についても責任を負うものとする。
- ④ 本大会で生じた不規律に関しては、選手ないしチームに告知聴聞の機会を与えたうえでクラブ委員会に於いて処分

を決定する。

- ⑤ メンバー不足などにより不成立試合を発生させたチームはグラウンド代(実費)を支払うこと。

12. 顕彰

- ① トップクラブリーグ・リーグ戦および順位決定戦の各 1 位・2 位チームを表彰する。
- ② 第 35 回東日本クラブラグビー選手権大会(首都圏ブロック)への出場権は、本大会の成績・マナー・運営力その他を総合的に判断して選定推薦する。

13. 費用

- ① 大会参加料＝30,000 円(振込先を別途指定する)
- ② その他、試合ごとに大会経費 4,000 円を試合会場にて支払う事。
- ③ 既納の参加料及び諸経費はいかなる理由においても返還しない。
- ④ 試合中に発生した負傷等の医療費は各チームの負担とする。
- ⑤ 交歓会費用は各チームの負担とする。

14. 試合会場設営・撤去、試合運営

試合会場設営及び撤去、試合運営関連作業は各チーム協力の上対応する。運営担当委員の指示のもと、第 1 試合の両チームは会場設営、最終試合の両チームは会場備品等撤去にあたる。

15. チーム競技委員の選出

各チームは試合当日のチーム責任者として「チーム競技委員」を選出し、大会本部とチームとの窓口とすること。

16. チーム指名レフリー・タッチジャッジ

参加チームはチーム指名レフリー(有資格者)・TJ を登録する。但し、チームに指名レフリーがいない場合には、その候補者を選定の上大会申込時に登録し、日本協会HPより「レフリー資格の案内 Q&A」「スタートレフ リー資格の取得について」等を参照し資格取得に務める。また、TJ が有資格者でない場合は、東京都協会の行う講習会に参加する。

17. コンバインドチーム及びレンタル制度

交流戦出場チームは、コンバインドチームや選手レンタルを可とする。但し、チーム及び選手の資格については「7.参加資格」「9.選手資格」が適用される。

18. 大会運営

- ① 大会は、東京都協会主催、クラブ委員会主管のもと、クラブ委員会が運営する。なお、大会規律に関してもクラブ委員会で対応する。
- ② 大会の中止・中断・再開の決定
 - ・本大会は天候状況、交通の混乱、グラウンド状況等によりクラブ委員会が大会開催不能と判断した場合は、当該試合は中止とし再試合は行わない。トーナメント戦に於いては次の試合への出場は抽選とする。決勝戦が中止となった場合は両チーム 1 位とする。リーグ戦に於いては、原則引き分けとする。
 - ・クラブ委員会が中止と判断しない場合は予定通り実施する。
 - ・抽選の方法は別途定める。
 - ・雷・天候の急変により試合続行が不可能とマッチコミッショナー及びクラブ委員会が協議し判断した場合は、試合を一時中断することがある(中断時間を設けず試合を中止する場合もある)。試合中断時間は原則 20 分間とし、再中断は行わない。但し、会場の都合・帰りの交通事情等により、中断時間は 20 分以内になる場合がある。
 - ・雷等で試合開始後に中止になった場合の勝敗は、中止になった時点の得点で決定する。同点の場合は、リーグ戦は引き分け、トーナメント戦は「10.競技規則-④」に準じる。

19. 大会全般の問合せ先…クラブ委員会委員長 柏木 大輔 baimud24@gmail.com

(協会事務所では対応しておりません)

【実施規約】

1. 必要スタッフ(試合ごとに必要な選手以外のスタッフ)
- ① 参加各チームは、大会運営及び試合進行を円滑に進めるため、下記スタッフを試合ごとに選出すること。

② セーフティーアシスタント、ボール係、給水係は自チームで準備されたビブスを着用すること(大会本部からのビブスの貸し出しはしない)。

	トップクラブリーグ・ リーグ戦および順位決 定戦	交流戦	備考
監督・コーチ	1 名(任意)	-	
タッチジャッジ(TJ)	1 名(必須)	コラボ	
チーム競技委員	1 名(必須)	1 名(必須)	
交代指示者	1 名(必須)	-	チーム競技委員と兼務可
チームドクター	1 名(任意)	1 名(任意)	
セーフティーアシスタント(SA)	1 名(必須)	1 名(必須)	有資格者に限る(2021 年度認定者)
記録係	1 名(必須)	コラボ	
ボールパーソン(BP)	2 名(必須)	コラボ(3 名)	
給水係	2～3 名(任意)	2～3 名(任意)	キックティーを管理

- ◆ トップクラブリーグ・リーグ戦および順位決定戦

上記スタッフは選手(含むりザーブ)との兼任不可。またスタッフ間の兼任も不可。

上記スタッフは、レンタル等の手段により自チーム以外の者を選出する事ができる。
- ◆ 交流戦

BP・給水係は選手(含むりザーブ)との兼任可。但し安全面を考慮して試合前練習(30 分前)の参加者に限る。

上記スタッフは、レンタル等の手段により自チーム以外の者を選出する事ができる。
2. コラボ制(試験導入)
- ① 自チームの試合のない日にスタッフ(記録・TJ・BP)として参加(1 チーム 6 名程度)。

② 自チームの試合は交代指示者・給水係・SA のみ。

③ 全日程のコラボ割振りを予め決定する(公平に)。
3. 選手の試合ごとの登録、交代・入替、退場など
- ① 試合ごとの登録選手

◆ トップクラブリーグ・リーグ戦および順位決定戦 23 名以内とする

◆ 交流戦 15 名以上とする

② 選手の交代・入替

トップクラブリーグ・リーグ戦および順位決定戦 「競技規則(2024)」の定めるところによる

交流戦 自由入替制(最大 12 回)

※交代・入替は交代指示者が AR3 のところまで選手を連れて行き、申告用紙を提出する(以下の 4 区分)。

A 戦術的な「入替」

B 負傷退場による「交代」

C 脳振盪による「交代」

D 出血による「一時交替」

※止血の確認は競技役員が対処する

③ シンビン・退場

シンビンの時間はプレー再開時点から 10 分間(ハーフタイムは含まない)、チーム関係者等との接触は不可とする。

本大会において累積3回のシンビンが適用された選手は、次の1試合は自動的に出場停止となる。

同一試合で2回目のシンビンを受けた選手はそのまま退場となり、ゲームに再出場することはできない。また、次の1試合は自動的に出場停止となる。

累積シンビン退場以外の事由(不行跡等)で退場となった選手は「退場を命じられたプレーヤーの措置」に基づいてクラブ委員会で処分する。

④ 脳振盪

「脳振盪及び脳振盪の疑い」の所見をレフリー或はプレーヤー・チームスタッフ・本部運営担当者が発見した場合、そのアピールによりレフリーが試合を止めプレーヤーの確認を行う。

確認はチームドクター、SAが行う(★不在の場合はマッチオフィシャル・マッチコミッショナーが行う)。

脳振盪(疑い)と判断されたプレーヤーは即時退場させる。脳振盪により退出した選手は、以後3週間は試合・練習に参加できない。3週間以降は復帰手順の規程に則り、医師の診断書等の提出後、練習・試合への復帰を認める。脳振盪(疑い)と判断された場合、チームは「脳振盪・脳振盪の疑い報告書」について大会本部の確認を受けてから協会へ提出する。

セカンドインパクト(過去の頭部打撲が後日発症)による重傷事故の事例もあり、各自「安全が第一優先」であることを銘記する。

日本協会の「競技者個人登録(登録者障害見舞金制度)」及びスポーツ安全協会「スポーツ安全保険」等の加入手続をすること。また、保険証のコピー、選手の緊急連絡先等はチーム責任者できちんと管理しておくこと。

4. 試合の流れ

① 1週間前まで

ホーム(当番)チームは試合1週間前までに必ずマッチオフィシャルに確認の連絡を入れて「期日・キックオフ時間・場所・両チームのジャージの色柄」を必ず通知する(レフリー本人と直接話をする)。試合会場には80分前までには到着頂けるようお願いすること。

② 前日まで

ホーム(当番)チーム・ビジターチームは予備球各1球を準備する(試合球と同種のものを用意すること)。

選手以外のスタッフの不足が予想される場合は、他チームからレンタル等の手配を必ず前日までに行うこと。

③ キックオフ(KO)100分前/受付

大会本部にて受付を済ますこと。「競技委員」の氏名と携帯電話番号を登録し、グラウンド使用料を支払うこと。

★第1試合の両チームは運営担当委員の指示のもとグラウンドメイク等試合会場の設営、最終試合の両チームは試合終了後、会場備品等の撤去を行う。

「メンバー・スタッフ表」は、受付時に記入済の状態で提出する。

プレマッチミーティング、ドレスチェック、スタッフミーティングの実施時間、場所を確認すること。

④ KO80分前/プレマッチミーティング

参加者…マッチコミッショナー・マッチオフィシャル・主将(またはチーム代表者・主務)・SA(★)・チームドクター(任意)・TJ ★2021年度以降発行の認定証を持参すること

試合運営上の確認を実施する(クイック・スローインができるエリア=競技区域など)。

試合球(3球)は協会からホームチームへ支給する。ホーム(当番)チーム・ビジターチームは予備球各1球を持参する(大会本部の圧力計で計測し、試合開始まで本部にて預かる)。

⑤ ドレスチェック

「メンバー・スタッフ表」に記載された順番(1番～)に整列する(欠番ジャージは員数外)。

交流戦において他チームからレンタルされたメンバーが試合に出場する場合、ジャージは出場チームと同じものを着用し、パンツ、ストッキングは所属チームのものをを使用することを認める。

★ジャージ・パンツ・ストッキング・スパイク・アンダーシャツ・アンダーパンツ・サポーター類の状況が確認できるスタ

イルで整列する。

ヘッドギア・ショルダーパット類について IRB・WR マークのチェックを受けること(チェックされなかったものは装用できない)。

手(足)の指の爪を切っておくこと(伸びた爪は、他人を傷つけたり、自らも怪我をする可能性(生爪を剥がす等)が大きい)。※チーム競技委員は「ドレスチェック」本番前に、同様のチェックを自らしておくことが望ましい。

⑥ スタッフミーティング

参加者…交代指示者・BP(2～3名)・給水係(2～3名)

※選手以外のスタッフも職務を果たせるスタイルで全員集合すること(★運動のできるスタイル=サンダル・スカート・ハイヒール不可)

⑦ KO15 分前

記録係は本部内の記録席に着席し、登録チェック済みの<メンバー表>から選手氏名等を公式記録用紙へ転記する(鉛筆系筆記用具&消しゴム・時計を持参)。

⑧ KO5 分前

自チームの SA、BP、給水係を本部前のハーフウェイ付近に集めて、最終確認を行う。

自チームのスタッフ・リザーブ選手はタッチラインから 3m 以上下がる(チームエリアから出ない)。

⑨ 試合中・ハーフタイム

グラウンド内にホームベンチが設けられた場合、ベンチに入れるのは 17 名までとする。

(リザーブ選手 8 名、監督・コーチ 1 名、SA1 名、給水係 2～3 名、責任者／交代指示者含む 3 名、チームドクター 1 名)

ハーフタイムは原則 12 分以内とする(天候、グラウンド状況により短くする場合がある)。

ハーフタイムの時、フィールドオブプレーに入る事のできる監督・コーチは 1 名のみとする。

ホームチームの給水係はレフリーの給水を担当する。

⑩ 試合終了後

ノーサイド後、直ちにアフターマッチファンクションをグラウンド横の空いたスペースで行う(競技委員が所定の場所へ自チームを誘導する)。

アフターマッチミーティング参加者…マッチコミッショナー・マッチオフィシャル・チームメンバー・競技委員

アフターマッチミーティング終了後、マッチオフィシャルと両チームの記録係でスコアの確認を行う。公式記録用紙を完成させて、チェックし大会本部へ提出する。

⑪ 清掃等

★競技委員は自チームの関係者にゴミの回収・持ち帰り・シャワー室の清掃等を徹底する(シャワー室の清掃終了を最終確認した後、本部へ口頭報告すること)。

5. プレーヤーの服装／ジャージの規定／ラグビーマナー

① 服装の統一

ジャージ、パンツ、ソックスは、チーム全員統一されていること。但し、コンバインドチームおよびレンタル選手はジャージの統一を必須とし、パンツ及びソックスは自チームのものを使用して出場することを可とする。

スパイクに関し、試合会場によって金属ポイント式等使用不可の場合があるので必ず事前確認をすること。

アンダーウエア、サポーターは、パンツと同色の 1 色、または白・紺・黒色の単色のもののみ着用できる(ラインが入ったものは不可)。

ヘッドギア、ショルダーサポーター類は WR、IRB の承認を受けたものとする。

ジャージその他の用具に血液が付着した場合に備え、予備ジャージ(無番号可)等を準備すること。

② ジャージのデザイン

各チームは、ファーストジャージの他にセカンドジャージを準備し、持参すること。

コンバインドチームは予め使用するジャージを決めておくこと。

ジャージには背番号を表示すること(1～15 番…先発メンバー、16～23 番…リザーブメンバー)。

③ ジャージのカラークラッシュについて

ファーストジャージが同色または類似した柄の場合は双方セカンドジャージで行う。

双方のセカンドジャージが同様に同色または類似の場合はホームチームがセカンドジャージを着て、ビジターチームがファーストジャージを着る。

それでも不都合な場合は、ホームチームがファーストジャージ、ビジターチームがセカンドジャージとする。

上記①②の方法をもってなお不都合である場合は、大会本部がマッチオフィシャルと相談の上決定する。

④ プレーヤーの着こなし(選手は以下の着こなしを遵守すること)

★ソックスはきちんと上げて試合中ずり落ちないようにする。ジャージはパンツの中に入れる。

ドレスチェックで不許可となったものを競技エリアで着用していた場合には、その時点で退場となる。

⑤ ラグビーマナー

本大会に関係する行事には身だしなみに気を付けて臨むこと。

選手はなるべく公共交通機関を利用して来場し、往復途上の事故等による遅れのないように心がけること。

会場内はグラウンド、更衣室、駐車場、その周辺区域を含めて全面禁煙とする。

以上

【スタッフの役割】

■競技委員

本大会を円滑に進めるために、各チームから一人ずつ「チーム競技委員」を選出していただきます(選手・他のスタッフとの兼務はできません。交流戦は兼務可能とします)。★試合当日は大会本部との窓口になり、自チームの試合運営全般に責任を負います。自チームに対して的確に指示を行える方を選出してください。その役割はとても重要です。

■セーフティーアシスタント(SA)

競技規則に基づく「医務担当者」として、軽度の負傷の場合に競技区域に入ることが許されるのが「セーフティーアシスタント(SA)」です。ラグビーを理解し、プレーヤーの安全を保ち、ゲームの円滑な進行を計るために必要な知識・技術を習得した者をいいます。セーフティーアシスタントの役割は次の通りです。

- ① SA は、試合前にレフリーにセーフティーアシスタント手帳(認定証を含む)を提示し、SA であることを告げてレフリーの指示に従います。試合中は、ビブスを必ず着用すること。
- ② 負傷者が出たら、直ちに一人で競技区域に入り、試合の継続を妨げないように速やかに負傷者のところへ行きます。
- ③ 負傷が軽度であることを確認した場合、その場で処置を行います(軽度の打撲やすり傷など)。処置が長引くようであれば競技区域外にプレーヤーを出して処置を行います(プレーヤーが競技に復帰するときはレフリーの許可を得ること)。軽度の負傷でないと判断した場合、直ちにレフリーに手を上げて知らせ、レフリーの指示に従います。
- ④ ★競技区域内では、常に中立の立場で行動し、試合に関する作戦、指示等を与えてはなりません。
- ⑤ 両チームのプレーヤーと区別をつくトレーニングウェア等、スポーツシューズを着用し、短パン、スカートは不可とします。
- ⑥ 持ち物は、水、氷、タオル、綿等必要最低限の必需品を持参し、テーピング用テープ、包帯などの救急用品はグラウンド外に準備しておくのが望ましい(フロンガスを含んだ冷却スプレーは使用禁止)。
- ⑦ 倒れている者が一人の場合に、競技区域に立ち入ることのできる SA は一人だけであり、二人同時に入らないよう注意してください。
- ⑧ プレーに見とれず、常にプレーの「後」を注意深く見て、負傷者の発見が遅れないよう務めてください。
- ⑨ 負傷者の処置のためにレフリーにゲーム中断を求めるのは、選手ではなく SA です。
- ⑩ 単なる給水目的で競技区域に入ることとはできません。水は選手がタッチライン際に来て飲ませます。

■ボールパーソン(BP、3 ボール・システム)

3 球のボールをローテーションして、ゲームのスピードアップを図るのが「3 ボール・システム」です。全ての公式戦で実施されているシステムです。チームは試合当日、下記内容を理解した BP を 2 名用意してください。

- ① 自チームの攻撃左側のサイドに立ちます(タッチジャッジの邪魔にならないように注意)。
- ② 3 球のボールのうち 1 球を試合に使用し、残り 2 球は各サイドの BP が 1 球ずつ持って別れます(ボールを捕る/補給係 2 名、ボールを渡す/配球係 1 名をあらかじめ決めておくスムーズ)。
- ③ ボールがタッチに出たら、持っているボールをタッチジャッジの足元に置き、タッチに出たボールは BP が次のプレーのために持っておきます。
- ④ ペナルティゴールが成功した後とゴールキック後には、メイン側の BP がセンターポイントにボールを置きます。キック後のボールはメイン側の BP に渡します。
- ⑤ プレーヤーがクイック・スローインを行おうとする場合があるので、タッチへ蹴り出されたボールに直ぐにさわったり、キックされたボールをダイレクトでキャッチしたりしないように充分注意します(クイック・スローインができるエリア＝競技区域は競技場毎・試合毎に異なりますのでプレマッチミーティング後に主将に確認してください)。

以上