

DISCRAFT ULTIMATE OPEN 2014 競技ルール

<試合形式>

- 試合時間は、全試合50分ランニングタイムとします。
(得点の上限はございません)
- タイムアップ前に投げられたスローであっても、50分経過時点で無効となります。
- タイムアウトは、1チーム1試合1分を2回までとします(試合時間に含みません)。
- 競技ルールは、日本フライングディスク協会ルールに準じます。
- 試合時間内で同点の場合
リーグ戦・トーナメント戦ともに・・・
 - ・1点先取のサドンデスを行います。その場合、試合を中断せずに続行します。
 - 5分以内に決着がつかない場合は代表者によるフリップにて決定いたします。
(決勝戦につきましては時間制限を設けません)
 - ※フリップ勝ちのチームはプラス1点とします
(8-8でフリップになった場合、勝ちチームにプラス1点となるため9-8で換算します)

◇リーグ内順位決定方法◇

- ① 勝ち試合数の多いチームが上位。
- ② ①で決定しない場合、直接対決で勝った方が上位。
- ③ ②で決定しない場合、得失点差の多いチームが上位。
- ④ ③で決定しない場合、得点の多いチームが上位。
- ⑤ ④で決定しない場合、チーム代表者によるフリッピングにより順位を決定する。

◇スクラッチについて◇

- 試合開始時間に、規定人数が揃わなかったチームは、その時点でスクラッチとします。
- リーグ戦において、1試合でもスクラッチをしたチームは、予選リーグにおける全ての試合が無効となり、最下位となります。
- 同リーグにおいて、2チーム以上のスクラッチが発生した場合、スクラッチをしたチームの順位は、フリッピングまたは抽選により決定いたします。その場合、それまでに行った試合の結果は一切考慮しないこととします。
- 両チームの合意があれば、人数がそろうまで試合開始時間を遅らせても構わないが、次の試合が始まる10分前までには、試合を終了させなければなりません。また、怪我などのために、試合途中で7人に満たなくなった場合も同様の扱いとします。
その場合はコートスタッフにその旨申し出てください。

※スクラッチは相手に対して大変迷惑な行為です。スクラッチをしないようにしましょう。

<試合進行>

- 各コートとも時間管理およびスコア管理は、スタッフが行います。
- 各チームとも試合開始時間10分前にはコートに集合してください。各コートのスコアラーの指示に従い、5分前にはディスクフリップを行い、オフェンス・ディフェンスを決定し、コートにセットしてください。
- 大会期間中、試合開始時間は、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ところもあるため、その場合は、コートスタッフの指示のもと試合を開始して下さい。
- ゲーム用ディスクにつきましては各コートにご用意いたします。

★今大会は個人スコアを含む結果配信を行います。
(試合の様様についても、動画配信を実施する予定となっております)