

DISCRAFT ULTIMATE OPEN 2016 競技ルール

<試合形式>

- 15点先取の得点制で行います。ただし試合時間50分経過時点で試合終了とします。
- 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(試合時間に含まれません)。
- 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)

◇リーグ内順位決定方法◇※勝敗数が同じ場合、以下の順に決定していく。

- ①該当するチーム間の得失点差の多い方を上位とする。
- ②共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差の多い方を上位とする。
- ③該当するチーム間の総得点の多い方を上位とする。
- ④共通する相手チーム全てにおける全試合の得点数の多い方を上位とする。
- ⑤代表者によるフリップにて決定する

※スクラッチゲームの場合は得点を 15-0 とする。

注意:順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけではなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。一つの順位決定方法が適用されても、該当する全てのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移る。該当するチームのうちの一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間で、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

例1:ルールの1番を適用した際に2チームが同順位になった場合、ルールの2番を適用して該当するチーム間の上位を決定する。

例2:ルールの2番を適用した後でも3チームが同順位になり、ルールの3番で1チームのみの順位が決定した場合、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

◇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。

※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、各チームにて行ってください。
- スコアシートは試合終了後速やかに本部までお持ちください。
- 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。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、その場合は両チームの合意のもと、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チームにてご用意ください。
- ※両日とも試合が終了いたしましたらスコアボードを本部までご返却ください。