

>2016 VC ULTIMATE ミックス選手権<

<試合形式>

○試合時間は、全試合**50分**ランニングタイムとする。

(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**までとする(**試合時間に含まれません**)。

○競技ルールは、原則、世界フライングディスク連盟制定最新ルールに基づいて実施します。

○同点で試合が終了した場合

リーグ戦: 50分経過時点で終了します。同点であっても、サドンデスは行いません。

トーナメント: 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**試合を続行します。
(決勝戦以外の試合において10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する。)

○メンバー構成について

・プレーする7人のうち、3人もしくは4人は**女性**でなければならない。

・女性が3人か4人かは、スローオフ時の**オフェンス側に決定権**がある。

・スローオフ時のディフェンス側チームは、オフェンス側チームのメンバー構成に合わせなければならない。ただし両チームの同意があった場合のみ、男性/女性の人数が一致しなくとも試合を続行することができます。その場合の勝敗については、**大会公式結果と致します**。

・けが等で、**プレーする男性もしくは女性が2人以下になった場合は失格**といたします。その場合の勝敗については、プレーヤーの人数を上記ルールの通りに出来なかったチームの**スクラッチ負け**と致します。

◇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:リーグ内順位を決定する際に上記の番号のルールで同順位のチームが発生した場合は次の番号のルールに移行して順位決定を行います。

(ある順位が確定した場合でも、前の番号のルールに戻ることはありません)

◇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する。

○予選リーグにおいて、**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**となる。(トーナメントには参加可能です)

○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する。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。

<試合進行>

○各コートとも時間管理およびスコア管理は、両チームの責任において管理して下さい。

○1日目、2日目とも、試合の開始については、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。

○試合が終わり次第、スコアシートを大会本部までお持ち下さい。

○競技ルール上、メンバーを決定するのに時間を多く要します。出来るだけ速やかに決定し、プレー時間が少なくならないように努めて下さい。

★今大会では個人スコアを含む結果配信を行います。