

Fuji 4on4 ULTIMATE 競技ルール

<試合形式>

○4vs4 (4人制アルティメット)

コートサイズ：横 23m×縦 68m、エンドゾーン：横 23m×縦 13mとする

大会ルール：[2017年発行 WFDF アルティメット公式ルール](#)

([2017年発行アルティメット公式付帯資料 V1.0 含む](#)) に基づいて実施いたします。

ただし下記**特別ルール**を適用する

試合時間：**全試合 20分 (タイムアウト：各チーム 1分 1回試合時間に含まない)**

連続で試合があります。試合後は速やかに次のコートへの移動をお願いいたします。

○特別ルール

- ・スローリングカウントは**7**までとする
- ・試合終了時に同点の場合、引き分けとする (サドンデスは行わない)
- ・ブリックポイントは、**自陣**ゴールライン中央からとする

○順位決定方法

- ① 勝ち点が多いチームが上位する (勝ち：3点、引き分け：1点、負け：0点)
- ② ①で決定しない場合、得失点差の多いチームが上位
- ③ ②で決定しない場合、得点の多いチームが上位
- ④ ③で決定しない場合、失点の少ないチームが上位
- ⑤ ④で決定しない場合、直接対決で勝ったチームが上位
- ⑥ ⑤で決定しない場合、チーム代表者によるフリップにより順位を決定する

<試合進行>

○試合および個人スコアは各チームにお送りした URL より Web 上での入力をお願いいたします。詳しくは[こちら](#)をご参照ください。

○時間管理は、試合をする**両チーム**で分担して行ってください。

○試合用ディスクは大会本部より貸し出したものをご使用ください。

○各試合終了後に**両チームで最終スコアの確認**を行ってください。

<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**スクラッチとして不戦敗 (5-0)**とする。

ただし、**両チーム合意があれば**、4人対3人など、どのような形式で試合をしてもよい。また、その試合の結果は**大会公式結果**とする。

○怪我などのために、試合途中で**4人**に満たなくなった場合も同様の扱いとする。

※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。