

2007 CJ Ultimate Dream Cup 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(試合時間に含む)。

○競技ルールは、日本フライングディスク協会ルールに準ずる。。

○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。

トーナメント戦:1点先取のサドンデスを行います。その場合、再度フリップを行ってから試合を再開します。

(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する。)

○ミックス部門の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。

・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。

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。

◇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、負け試合数の少ないチームが上位。

③ ②で決定しない場合、直接対決で勝った方が上位。

④ ③で決定しない場合、得失点差の多いチームが上位。

⑤ ④で決定しない場合、得点の多いチームが上位。

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する。

○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、最下位となる。

○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。

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らない。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。

<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。

○大会期間中、試合開始時間のみ、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。

○スコア管理についても、試合している両チームの責任において行って下さい。

ミックス部門については競技ルール上、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。

◇スコアシートについての注意◇

試合が終わり次第、速やかにスコアシートを下記の指示のとおり大会本部までお持ち下さい。試合コートごとに異なりますのでご注意ください。ご協力お願いいたします。

第1~12コート: **第1本部**までお持ちください。

第13~17コート: **クリップボードにスコアシートをつけた状態で各コートのカゴに入れておいてください。**

第18~19コート: **第2本部**までお持ちください。

第20~24コート: **第3本部**までお持ちください。