

# DISCRAFT ULTIMATE OPEN 2013 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、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する。)

## ◇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、試合をしている両チームの責任において行って下さい。

## <オープン部門トーナメント決定方法>

### ※抽選にて決定します

- 1位～4位トーナメントの順番で行います。
- 各トーナメントとも予備抽選にて抽選の順番を決定し、くじを引いていただきます。
- 抽選は16:00から本部にて行います。