

＞2016 ULTIMATE 甲州オープン IN 山梨＜

◇競技概要◇

＜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。(試合時間に含まない)
- 競技ルールは、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、サドンデスはいりません。
 - 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、試合を中断せずにそのまま続行して、得点が入った時点で試合終了とします。
(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◇

※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 13-0 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。
- 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、フリップ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をして下さい。
- 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、スコアシートを各大会本部までお持ち下さい。
- 原則的に雨天決行ですが、会場の関係上、試合を行うことができなくなる場合がございます。その際は代表者の方に電話で連絡させていただきますのでご了承ください。

★今大会では個人スコアを含む結果配信を行います。