

2017 アルティメット ネクストジェネレーションズ (UNG) カップ 競技ルール

＜試合形式＞

- 13点先取の得点制で行います。ただし試合時間40分経過時点で試合終了とします。
- タイムアップ前に投げられたスローであっても、40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回までとします(試合時間を含みません)。
- 競技ルールは、日本フライングディスク協会ルールに準じます。
- 同点で試合が終了した場合
 - リーグ戦: 40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。(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勝ち点が多いチームを上位とする。(勝ち:3点、引き分け:1点、負け:0点)
- ②リーグ全試合の得失点差の多い方を上位とする。
- ③リーグ全試合の得点数の多い方を上位とする。
- ④リーグ全試合の失点数の低い方を上位とする。
- ⑤代表者によるフリップにて決定する

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します。
 - 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、最下位となります。
 - 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いたします。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こととします。
 - 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りません。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します。
- ※スクラッチゲームの場合は得点を13-0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、各チームにて行ってください。
- スコアシートは試合終了後速やかに本部までお持ちください。
- 各チームとも試合開始時間10分前にはコートに集合してください。5分前にはディスクフリップを行い、オフェンス・ディフェンスを決定し、コートにセットしてください。
- ゲーム用ディスクにつきましては各チームでご用意ください。

★今大会では個人スコアを含む結果の配信を行います。