

## ◇競技ルール◇

◇今大会特別ルールとし、WFDF ルールとは異なる部分がございますので、注意してお読みください。

◇最終版は最終案内に添付するものとする。

○**得点制**: 15 点先取

試合時間 **80 分**が経過しても決着がつかなかった場合、タイムキャップとなる。

○**タイムキャップ**: **試合時間 80 分経過後**、最初の得点が入った時点で決着がつかなかった場合、勝っているチームの得点に **1 点**を加算した得点を決勝点とし、その決勝点を先取したチームの勝利とする。但し、**試合時間 100 分経過時点**で試合終了とし、その時点で得点が多いチームの勝利とし、同点の場合は引分けとする。

○**ハーフタイム**: **5 分間(試合時間を含む)**。いずれかのチームが **8 点**を取った時点でハーフタイムに入る。但し、40 分経過時にどちらのチームも 8 点に達していない場合、**ハーフタイムキャップ**となる。

○**ハーフタイムキャップ**: 試合時間 40 分経過後、最初の得点が入った時点でどちらのチームも 8 点に達していない場合、得点が高い方のチームの得点に **1 点**加えた点数をハーフタイムの条件とし、どちらか一方のチームがその点数に達するまで試合を続ける。

イベント	値	備考
決勝点	15 点	14-14 になっても上限は <b>15 点</b>
ハーフタイム ポイントキャップ	8 点	以下のどちらかの早いタイミングでハーフタイムに入る
ハーフタイム キャップ	40 分	・一方のチームが先に 8 点を取った場合 ・40 分経過後に得点した際、両チームとも 8 点に満たない場合は、より高得点のチームの得点に 1 点加えた点数に到達した場合
ハーフタイム	5 分	全体の時間は止めない
タイムキャップ	80 分	80 分経過時にどちらのチームも決勝点に達していない場合、タイムキャップに突入する具体例は下記参照。
試合時間	100 分	得点が多いチームを勝利とする。 同点の場合は引分けとする。

※タイムキャップの際の対応(具体例)

<80 分経過後に得点し、15 点となった場合> **試合終了**

<80 分経過後に得点し、より高得点のチームが 14 点になった場合> **決勝点は 15 点となる。**

<80 分経過後に得点し、より高得点のチームが **13 点以下**の場合>

**決勝点はより高得点のポイントから 1 点を加算した点になります。**例) 10-7 となった場合、決勝点は **11 点**となる。

○**タイムアウト**: **前後半各チーム 75 秒 2 回ずつ(試合時間を含む)**取れる。

タイムキャップは後半に含まれると考え、取れるタイムアウトの数に変更は無い。

#	タイミング	声/ホイッスル	内容
1	タイムアウト 45 秒経過	声で <b>“30 秒前”</b> と伝える	タイムアウト終了 30 秒前
2	タイムアウト 60 秒経過	ホイッスルを <b>1 回</b> 鳴らす	タイムアウト終了 15 秒前
3	タイムアウト 75 秒経過	ホイッスルを <b>2 回</b> 鳴らす	タイムアウト終了
4	15 秒経っても始まらない場合	ホイッスルを <b>3 回</b> 鳴らす	プレー再開の催促

#### ◇得点后、スローオフまでの間のタイムアウト

- ターンが始まるまでの 75 秒に 75 秒が追加されます。(合計 2 分 30 秒) タイムアウト開始から 75 秒後に、“タイムアウト終了” と声で伝える。その後、「ターンの始まり」(次ページ参照)を継続する。

○今大会では試合進行をスムーズに行う為、以下の大会ルールを採用する。

#### ◆ターンの始まり

・得点后オフェンス側は **60 秒以内**にセットし、セットしたことを相手、タイムキーパーに伝える。これができずに、**試合を通して 2 回目のタイムリミット・バイオレーションコールをされた場合、タイムアウトを取得したとみなされる。**(タイムアウトが残っていない場合、自陣エンドゾーン内の真ん中でチェックから再開しなければならない)

・ディフェンス側は、得点后 **75 秒以内、もしくはオフェンス側のチームの合図から 15 秒以内**にスローオフしなければならない。これが出来なかった場合、**試合を通して 2 回目のタイムリミットバイオレーションコールされた場合、タイムアウトを取得したとみなされる。**(タイムアウトが残っていない場合、プレイングフィールドの真ん中(50m 地点)でチェックから再開しなければならない)

**\* タイムリミット・バイオレーションコールはタイムキーパーがするものではない。**

#### 詳細については以下を参照

2017 年発行 WFDF アルティメット公式ルール付帯資料 V1.0 日本語版 ver.1.1 P5 抜粋

#### A5.4.1. オフェンス側のチーム

- A5.4.1.1. オフェンス側のすべての選手は、得点后、もしくは前後半開始時から【45秒以内】に、ゴールライン上に片足を置かなければならない。プル（スローオフ）が投げられるまで、選手同士の位置関係を変更してはならない。
- A5.4.1.2. オフェンス側のチームは、ディフェンス側のチームからオフェンス側の選手がよく見えるようにしなければならない。
- A5.4.1.3. オフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【60秒以内】に、プル（スローオフ）を受ける準備完了の合図をしなければならない。この合図の前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。（外に出るまで、合図は認められない）
- A5.4.1.4. オフェンス側が制限時間内に合図をしなかった場合、ディフェンス側の選手は「タイムリミット・バイオレーション」をコールしてもよい。このコールは、プル（スローオフ）の前におこなう必要がある。
- A5.4.1.5. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.1.6. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、オフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.1.7. オフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、自陣エンドゾーンの中心から、チェックによってプレイを再開する。

#### A5.4.2. ディフェンス側のチーム

- A5.4.2.1. ディフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を投げなければならない。プル（スローオフ）を投げる前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。
- A5.4.2.2. ディフェンス側のチームが制限時間内にプル（スローオフ）を投げなかった場合、オフェンス側のチームは「タイムリミット・バイオレーション」をコールしてもよい。この場合、オフェンス側の選手がディスクに触れる前にコールをする必要がある。
- A5.4.2.3. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.2.4. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、ディフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.2.5. ディフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、プレイングフィールドの中心から、チェックによってプレイを再開する。

☆各時間制限を伝えるために、タイムキーパーは以下のタイミングでホイッスルを鳴らす。

#	タイミング	ホイッスル回数	内容
1	得点后 <b>45秒経過</b>	1回	オフェンス用意まで15秒
2	得点后 <b>60秒経過</b>	2回	ディフェンススローオフまで15秒
3	得点后 <b>75秒経過</b>	3回	プレイ再開

◆その他

- ・試合の経過時間はタイムキーパーが10分経過、20分経過、30分経過、と10分ごとにコールし、プレイヤーに知らせる。
- ・試合時間はタイムキーパーによって管理され、インジャリー、イクウィップメント、協議などによってプレイが **2分以上** 中断した場合は、試合時間を止める

○競技ルール：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。

- ・オフェンスのオフサイドの場合、2回目からは、自陣エンドゾーン内の真ん中でチェックからスタートしなければならない。
  - ・ディフェンスのオフサイドの場合、2回目からは、プレイングフィールドの真ん中 (**50m 地点**) でチェックからスタートしなければならない。
  - ・ターンオーバー後、フィールド内にディスクが静止した場合、オフェンスは **10秒以内** にリスタートしなくてはならない。(フィールド外の場合は **20秒**。但し、非常に遠くや観客席等にディスクが入った場合は除く) 又、ディフェンスは、テン、ファイブと警告する事ができ(しっかり聞こえるように)、10秒過ぎたら、ディスクの3m範囲(ストールカウントを数えていい範囲)で「ディスクイン」とコールして数え始めて良い。
  - ・ファール、バイオレーションコールがあった場合15秒経過した時点で話し合いが終わっていない場合、キャプテンが話し合いに参加してよい。**45秒経ってまだ解決していない場合**、そのコールはコンテストとなったとみなされ、協議が発生する直前にディスクを所有していた選手に、ディスクを戻さなければならない。コール発生した後、**60秒後**には、プレイを再開しなければならない。もし、両チームの間に言語の壁がある場合には、問題解決やプレイ再開のために更に15秒追加することが認められている。
- なお、タイムキーパーはプレイが中断した際、【45秒後】に合図をする。その後もプレイが再開されない場合は、【15秒ごと】に合図をする。

<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。
- 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5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。
- スクラッチしたチームが発生した場合は **15-0** で計算する。

<試合進行>

- 各コートとも時間管理およびスコア管理は、コートスタッフが行います。
- オフサイドについては各チームで相手チームのラインを見るようにしてください
- 各チームとも試合開始時間**5分前**にはコートに集合し、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、コートスタッフにお伝えください。
- 各チームはスムーズな試合を行うよう心掛けてください。なお意図的な遅延行為などは行わないようご注意ください。
- ゲームディスクは主催者側で用意いたします。

## <試合形式>

### メン部門

○3チームの予選リーグ+順位決定リーグにより順位を決定。

### ウィメン部門

○4チームの予選リーグ+順位決定リーグにより順位を決定。

○順位決定リーグでは予選で対戦した結果を持ち越す。

例) 予選リーグでAとBが対戦しAが勝利。順位決定リーグで同じリーグに組み込まれた場合AはBとは対戦せず予選リーグの結果(Aの1勝、Bの1敗)が反映される。

◆予選リーグ表(例)◆

Aリーグ	TeamA			TeamB			TeamC			TeamD			勝	分	負	得	失	差	↑	↓	順位
TeamA				15	○	9	15	○	6	15	○	2	3	0	0	45	17	28	9		1
TeamB	9	×	15				14	○	8	15	○	6	2	0	1	38	29	9	6		2
TeamC	6	×	15	8	×	14				12	○	8	1	0	2	26	37	-11	3		3
TeamD	2	×	15	6	×	15	8	×	12				0	0	3	16	42	-26	0		4

Bリーグ	TeamE			TeamF			TeamG			TeamH			勝	分	負	得	失	差	↑	↓	順位
TeamE				14	○	10	15	○	8	15	○	6	3	0	0	44	24	20	9		1
TeamF	10	×	14				13	○	9	14	○	6	2	0	1	37	29	8	6		2
TeamG	8	×	15	9	×	13				13	○	8	1	0	2	30	36	-6	3		3
TeamH	6	×	15	6	×	14	8	×	13				0	0	3	20	42	-22	0		4

◆順位決定リーグスタート時(例)◆

上位リーグ	TeamA			TeamE			TeamB			TeamF			勝	分	負	得	失	差	↑	↓	順位
TeamA							15	○	9												
TeamE										14	○	10									
TeamB	9	×	15																		
TeamF				10	×	14															

下位リーグ	TeamC			TeamG			TeamD			TeamH			勝	分	負	得	失	差	↑	↓	順位
TeamC							12	○	8												
TeamG										13	○	8									
TeamD	8	×	12																		
TeamH				8	×	13															

## <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 ①で決定しない場合、得失点差が多いチームを上位とする。
- ③ ②で決定しない場合、得点の多いチームを上位とする。
- ④ ③で決定しない場合、失点の少ないチームを上位とする。
- ⑤ ④で決定しない場合、直接対決で勝ったチームを上位とする。
- 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勝ったチームを上位とする。

注意: 3チームでの争いとなった場合、1チームが決定したとしても前の決定方法にもどることは致しません。