No disc, No life

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**含まない**）。
○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。（タイムアウトは増えません）
（決勝戦以外は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◇

※勝敗数が同じ場合、以下の順に決定していく。

① **直接対決**で勝った方を上位とする。
② **該当するチーム間**の得失点差の多い方を上位とする。
③ 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。
④ **該当するチーム間**の総得点の多い方を上位とする。
⑤ 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。
⑥ 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 17-0 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）
例１：ルールの１番を適用した際に２チームが同順位になった場合、ルールの２番を適用して該当するチーム間の上位を決定する。
例２：ルールの２番を適用した後でも３チームが同順位になり、ルールの３番で１チームのみの順位が決定した場合、ルールの４番を用いて残りの２チーム間の上位を決定する。

◇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をして下さい。
○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。

2016 DREAM CUP