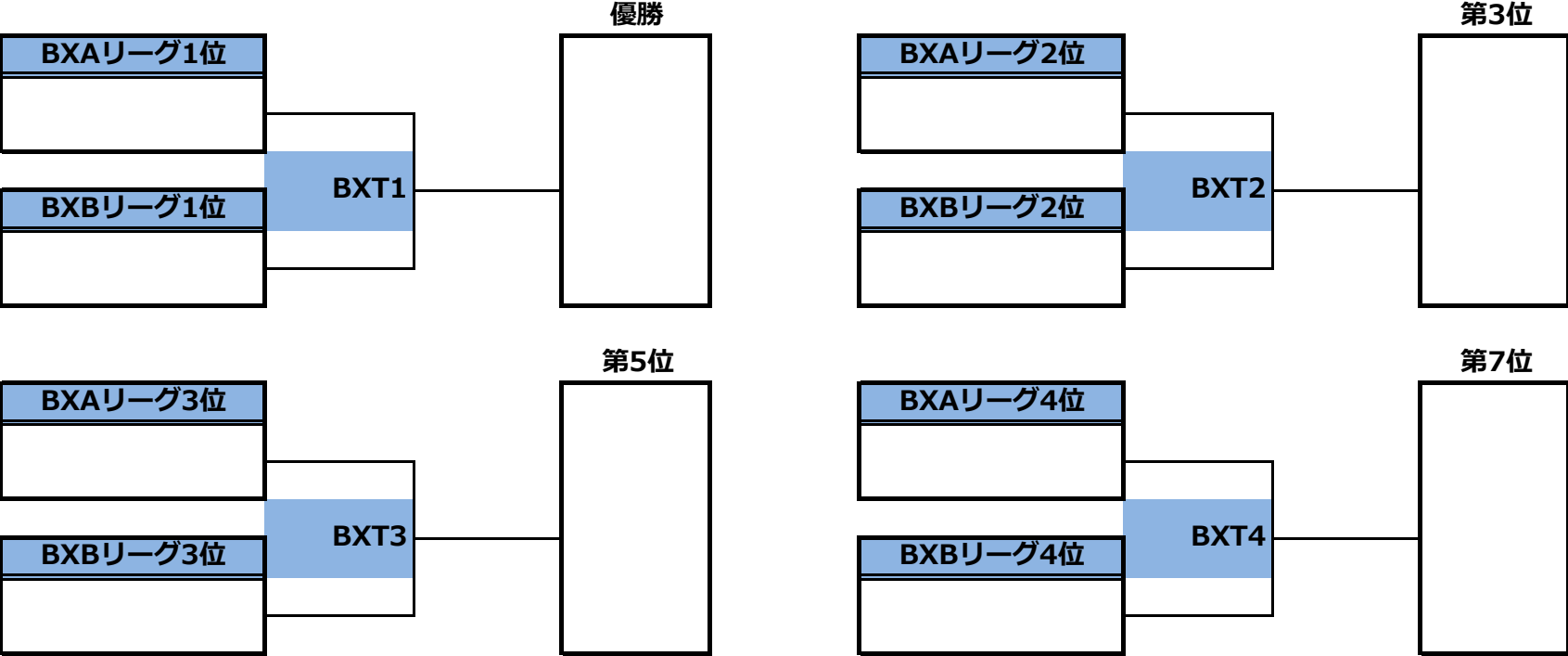


第2回全日本ビーチアルティメット選手権大会／ミックス部門／1-8位決定トーナメント



第2回全日本ビーチアルティメット選手権大会 / タイムスケジュール

3月3日 (土)

Mixed 9チーム

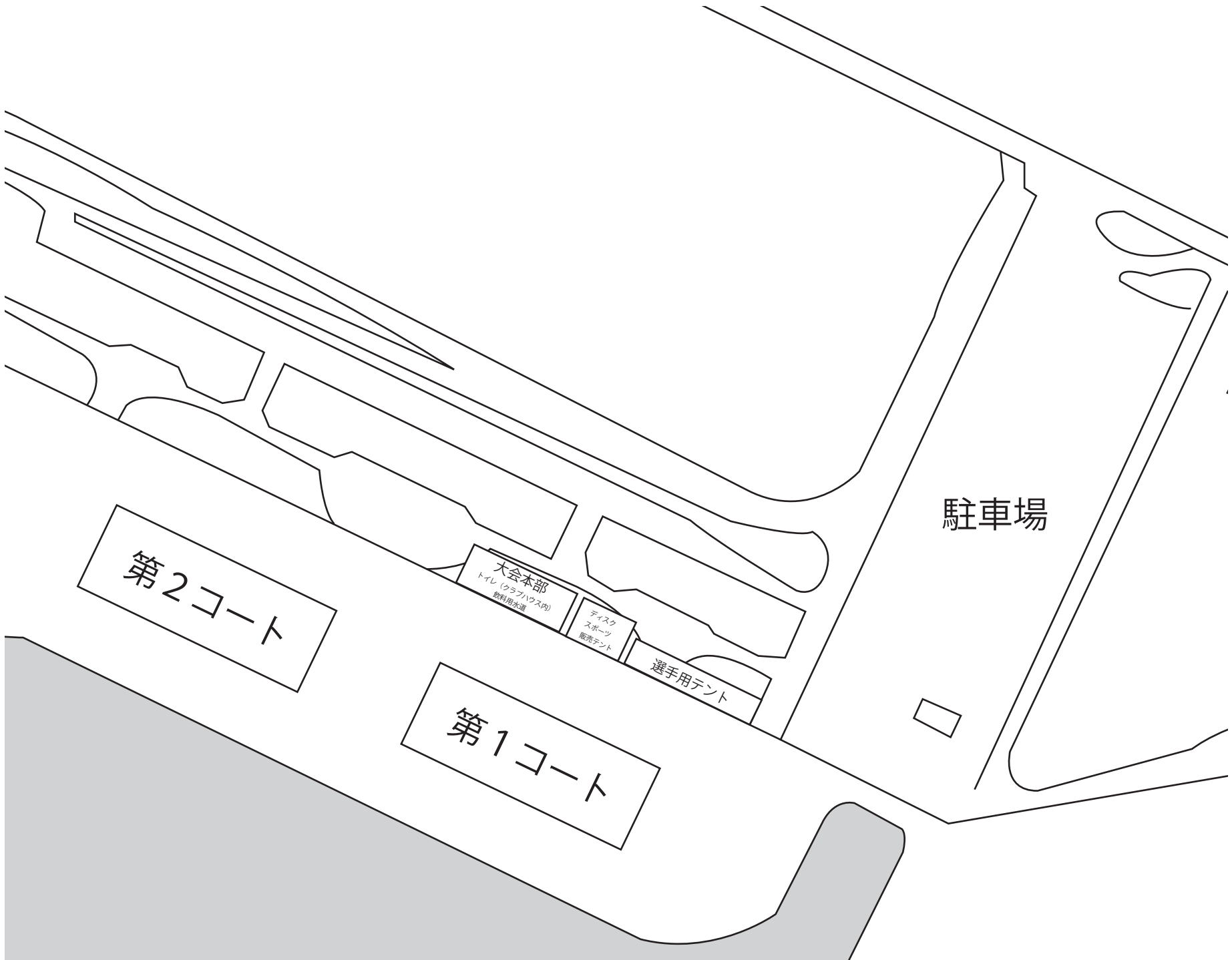
11pt / TC 30min+2 / TO 90sec 1 / 40min

凡例:

予選リーグ

順位決定戦

#	時間	第1コート	第2コート
	8:30~	開会式	
1	9:00~	ユズ BxB4 デラ	かねぼん BxB6 おっずあんどえんず
2	9:40~	マイグラント BxA3 ハリネズミ	フレッシュ! BxA4 サニーサイドアップ
3	10:20~	ユズ BxB2 スカイチャンピオン	おっずあんどえんず BxB10 デラ
4	11:00~	マイグラント BxA2 サニーサイドアップ	フレッシュ! BxA5 ハリネズミ
5	11:40~	かねぼん BxB7 デラ	スカイチャンピオン BxB8 おっずあんどえんず
6	12:20~	スロー&ラン&キャッチ チャレンジ	
7	13:00~	ユズ BxB3 おっずあんどえんず	かねぼん BxB5 スカイチャンピオン
8	13:40~	マイグラント BxA1 フレッシュ!	サニーサイドアップ BxA6 ハリネズミ
9	14:20~	ユズ BxB1 かねぼん	スカイチャンピオン BxB9 デラ
10	15:00~	エキシビジョンマッチ	
11	15:40~	BXT2 (3位決定戦)	BXT3 (5位決定戦)
12	16:30~	BXT1 (決勝戦)	BXT4 (7位決定戦)
	17:30~	表彰式・閉会式	



第2コート

第1コート

大会本部
トイレ (クラブハウス内)
飲料用水道

ディスク
スポーツ
観客テント

選手用テント

駐車場

第2回全日本ビーチアルティメット選手権大会 / 試合形式

大会ルール

予選リーグ

決勝点	11点
タイムキャップ (TC)	30分
タイムキャップ時の決勝点	30分経過時点で点の高い方のチームの得点に+2点をした値 (上限11点)
ハーフタイム	なし
タイムアウト	90秒1回まで(試合時間に含まれる)

- ・ 11点先取の得点制とする。※ただし、試合時間の上限は設けない。
- ・ 試合時間が30分経過した時点で決着がついていない場合、タイムキャップとなり**30分経過時点で点の高い方のチームの得点に+2点**をした値 (上限11点) が決勝点となる。
- ・ タイムアウトは1試合各チーム**90秒1回**までとする。タイムアウトは試合時間に含まれる。
- ・ 試合進行をスムーズに行うため、得点後からブル (スローオフ) までは**75秒以内**とする。
- ・ 男女比決定方法について下記の「2017年発行WFDFビーチアルティメット公式ルール 付帯資料 v1.0 日本語訳 ver.1.0 A7.3.1.」を適用します。

「男女比決定方法 B」 (エンドゾーン決定型)

A7.3.1. 試合の開始前、1回目のトス (フリップ) の後に2回目のトス (フリップ) をおこなう。

2回目のトス (フリップ) にて勝利したチームが、どちらのエンドゾーンを「エンドゾーンA」とするかを決定する。

試合中は、エンドゾーンAにいるチームが、各得点ごとに男女比を決定する。この流れは、試合終了まで継続される。

リーグ内順位決定方法

- ・ 予選リーグを行った後、各リーグの全チームの順位を勝利数で決定する。
- ・ 勝利数が同数の場合、下記の順位決定方法を使用して順位を決定する。
- ・ 順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけでなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。
- ・ 一つの順位決定方法が適用されても、該当する全てのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移る。
- ・ 該当するチームのうちの一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間で、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

順位決定方法: 以下の順により順位を決定する。

1. 該当するチーム間における勝利数。
2. 棄権した試合数の少なさ
3. 該当するチーム間における試合の得失点差
4. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差
5. 該当するチーム間における試合の得点数
6. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得点数
7. 各チーム一人ずつがゴールラインの後方から遠い方のブリックポイントにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントから近い方を上位とする。
尚、ディスクを投げる順番は、ディスクトス (フリップ) 等で決定する。