

菅平サニアパーク (長野県上田市)
Sugadaira Sania Park (Ueda-city, Nagano)

第46回全日本アルティメット選手権大会 中部地区予選
2021 All Japan Ultimate Championships Chubu Regional

2021年9月25～26日
September 25-26, 2021

オープン部門
Open Division

予選リーグ
Round Robin

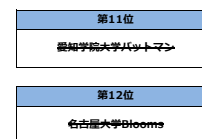
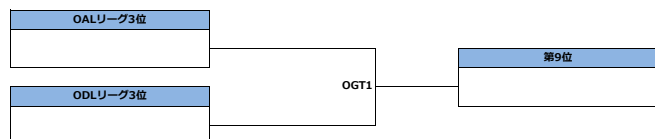
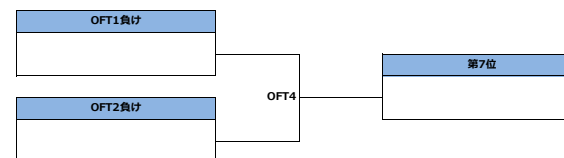
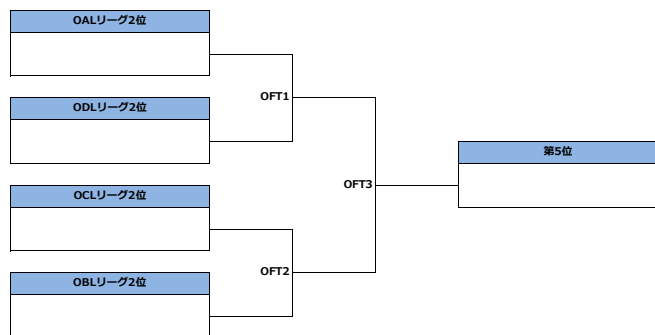
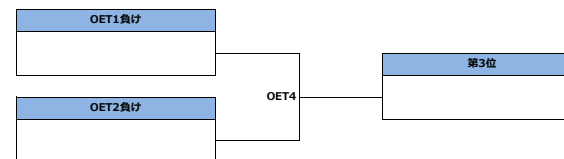
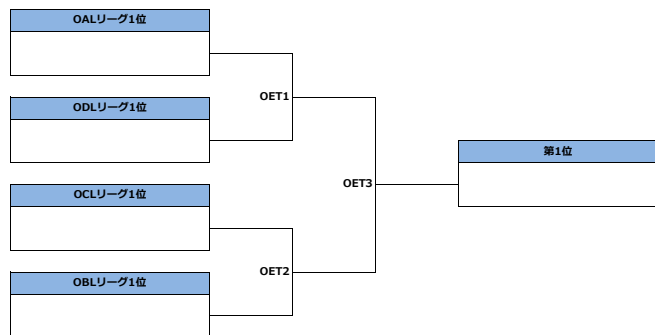
OALリーグ	信州ルーツ	静岡大学うわの空	信州大学LOOSE	勝	負	得	失	差	位
信州ルーツ		OAL1	OAL2						
静岡大学うわの空			OAL3						
信州大学LOOSE									

OCLリーグ	SORA	名古屋大学Blooms	至学館大学BAYS	勝	負	得	失	差	位
SORA		OCL1	OCL2						
名古屋大学Blooms			OCL3						
至学館大学BAYS									

OBLリーグ	愛知学院大学 バットマン	富士 龍神	静岡大学GLANZ	勝	負	得	失	差	位
愛知学院大学バットマン		OBL1	OBL2						
富士 龍神			OBL3						
静岡大学GLANZ									

ODLリーグ	A.G.Funks	中京大学フリッパーズ	CLOWN	勝	負	得	失	差	位
A.G.Funks		ODL1	ODL2						
中京大学フリッパーズ			ODL3						
CLOWN									

順位決定トーナメント（1～12位）
Placement 1-12



菅平サニアパーク（長野県上田市）
Sugadaira Sania Park (Ueda-city, Nagano)

第46回全日本アルティメット選手権大会 中部地区予選
2021 All Japan Ultimate Championships Chubu Regional

2021年9月25日
September 25,2021

ウィメン部門
Women's Division

順位決定リーグ（1～4位）
Placement 1-4

WALリーグ	中京大学Naughty Kids	ZUKU	静岡大学GLANZ	ORCA	勝	負	得	失	差	位
中京大学Naughty Kids		WAL1	WAL2	WAL3						
ZUKU			WAL4	WAL5						
静岡大学GLANZ				WAL6						
ORCA										

Last Update September 20, 2021 12:00

試合形式
Competition Rules

試合形式	
決勝点	13点
タイムキャップ(TC)	60分経過した時点で両チームとも決勝点に達していない場合に発生
TC発生後の決勝点	両チームの点数を比較して、高い方に2を加えた点数(上限13点)
ハーフタイム突入点	7点
ハーフタイムキャップ(HTC)	30分経過した時点で両チームともハーフタイム突入点に達していない場合に発生
HTC発生後のハーフタイム突入点	両チームの点数を比較して、高い方に1を加えた点数(上限7点)
ハーフタイム継続時間	5分(試合時間に含まれる)
タイムアウト	1回75秒前 1チームあたり前後半それぞれ2回以内(試合時間を含む)

本戦出場枠数		
地区	オープン	ウィメン
選抜	5	4
北海道・東北	1	1
関東	4	5
中部	3	2
関西・中四国	2	3
九州沖縄	1	1
合計	16	16

本戦出場チーム（決定方法・枠数）

<https://www.jfda.or.jp/2021/08/17/2021alljapanultimate-regional-allocation-2/>

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. 累積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マークにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックマークから近い方を上位とする。
- 尚、ディスクを投げる順番は、ディスクス（フリップ）等で決定する。