

試合形式  
Competition Rules

1. 予選リーグ

決勝点	15点 1ゲーム先取
デュース上限	21点
チェンジコート	1ゲーム内でのチェンジコートは行わない
メンバー交代	両チームの得点の合計が8点以上から可能とする
スコアラー	配置しないため、タイムテーブルの下段記載チームが得点管理を行う
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0とする

2. トーナメント（ダブルエリミネーション方式）

1) 勝者トーナメント

決勝点	15点 2ゲーム先取
デュース上限	18点
チェンジコート	1ゲーム内でのチェンジコートは行わない
スロー又はコートの選択権	2ゲーム目の開始時には前セットを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る 3ゲーム目はフリップにて決定する
メンバー交代	両チームの得点の合計が8点以上から可能とする
スコアラー	配置しないため、タイムテーブルの下段記載チームが得点管理を行う
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0x2とする

2) 勝者トーナメント（決勝のみ）

決勝点	15点 2ゲーム先取 ※但し、勝者トーナメント勝ち上がりチームには、1ゲーム取得済のアドバンテージを与える
デュース上限	上限なし
チェンジコート	1ゲーム内でのチェンジコートは行わない
スロー又はコートの選択権	2ゲーム目はフリップにて決定する
メンバー交代	両チームの得点の合計が8点以上から可能とする
オブザーバー	ガッツ委員会が選定した最大5名までのオブザーバーを配置する
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0x2とする 勝者トーナメント勝ち残りチームが棄権負けの場合も、当規定を優先する

3) 敗者トーナメント・敗者リーグ

決勝点	15点 1ゲーム先取
デュース上限	21点
チェンジコート	1ゲーム内でのチェンジコートは行わない
メンバー交代	両チームの得点の合計が8点以上から可能とする
スコアラー	配置しないため、タイムテーブルの下段記載チームが得点管理を行う
試合不成立について	ゲーム開始時刻に規定人数が揃っていない場合は状況に応じてスクラッチ負けとし、当該ゲームのスコアは0-0とする

※本来、トーナメントで2敗すると、全試合終了となるが、今大会は全順位決定のため、2敗後も試合を設定

① リーグ内順位決定方法（予選リーグ・敗者リーグ）

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失点数の少なさ
  6. 共通する相手チーム全てにおける全試合の失点数の少なさ
  7. 上記のいずれの方法でも決定できない場合、代表者によるフリップ又はくじ引きで決定
- ※上記項番5,6において、一試合における失点数の上限は15点とし、デュースにより決着した試合においても失点数は15点とする。

② 他リーグ同順位間の順位決定方法: 以下の順により順位を決定する（予選リーグ）

1. 予選リーグ内の勝利数
  2. 棄権した試合数の少なさ
  3. 予選リーグ内全試合の得失点差
  4. 予選リーグ内全試合の失点数の少なさ
  5. 上記のいずれの方法でも決定できない場合、代表者によるフリップ又はくじ引きで決定
- ※上記項番4において、一試合における失点数の上限は15点とし、デュースにより決着した試合においても失点数は15点とする。

③ その他（予選最終順位決定での優先すべき特記事項）

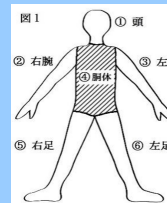
1. OAリーグの順位決定特別規定  
今大会の全チーム数は、11チームであり、予選リーグでは、OAリーグ以外は3チーム、OAリーグは2チームとなり、OAリーグ内のチームに対して、特別な考慮が必要となる。  
直近の同大会の順位を反映させた結果から、OAリーグ1位チームを予選全体の1位とし、OAリーグ2位チームを予選全体の8位とする。
2. 予選順位の最終決定方法（OAリーグ2チーム以外）
  - 1) 項番①で決定した各リーグ1位チームの中から、項番②での順位を決定。予選2位～4位を設定する。
  - 2) 項番①で決定した各リーグ2位チームの中から、項番②での順位を決定。予選5位～7位を設定する。
  - 3) 項番①で決定した各リーグ3位チームの中から、項番②での順位を決定。予選9位～11位を設定する。

2022年12月10日～11日  
December 10-11, 2022

オープン部門  
Open Division

ルール補足  
Complement Rules

項目	内 容	WFDF ルール番号	種別
試合人数	本大会は、5名／チームで行う	303.01	追記
試合コート	オープン部門は1.4m、ウイメン部門は1.3mとする	301.01	補足
	本大会では、スプレーまたはテープ等によりラインを引き、ラインの外側を基準としてコートを作成する本大会では、スコアリングゾーン横の範囲を三角コーンによって設定する	301.03	追加追加
スローアの決定	ディフェンス側プレイヤーがディスクに触れることなくスコアリングゾーンをディスクが通過した場合ディスクが一番近いプレイヤーが次のスローアとなる 2人のプレイヤーの真中を通過した場合、オフェンス側チームがその2人の内から次のスローアを指名することが出来る	303.02 A	補足
キャッチ	完全に操ることができる状態とは、一人のプレイヤーが片手で握っている状態である特定のプレイヤーに継続して接触しているディスクまたは、静止したディスクの受け渡しは認められない	303.03 A	補足追加
ツーパート	以下の場合、ツーパートのファールが適用される 1) 図1に規定する部分をまたがって同時にディスクが触れた場合 2) 図1に規定する1つの部分内において、手首・足首・指以外の関節を曲げた状態で同時に2箇所ディスクが触れた場合	303.03	補足
スコアリングゾーン	スコアリングゾーンのラインは側部、上部共に最大に伸ばした指先の想像線である、箱型とするオフェンス側がスローしたディスクがディフェンス側のラインに触れた場合（オンライン）はバッドスロー（ショート）とする	303.04	補足追加
得点	本大会では、別紙の最終案内に示したポイント設定で行なう	303.05	訂正
ディスクの破損	オフェンス側がスローしたディスクがディフェンス側プレイヤーに触れた後、2つ以上に分離した場合、得点（303.05 B）不成立と判断し、再度オフェンス側のスローをやり直しとする		追記
フットファール	フットファール後のスローがグッドスローとならなかった場合、ディフェンス側の得点とする（フットファールよりバッドスローを優先する）	303.05 B	追加
メンバー交代	本大会においては各セットの開始時と設定された得点に達した後のエキスチェンジ終了ごとにメンバーを交代しても良い	303.06 A	補足
負傷者	本大会においては負傷者が出た場合は、登録した自チームのメンバーとのみ交代できる。規定のメンバー交代タイミング前に負傷し交代したプレイヤーはその試合中はプレーに戻ることは出来ない。負傷等によりプレーできない状態が10分間継続した場合、そのプレイヤーは試合続行不可能と判断する。チームメンバー数が5名に満たない場合はスクラッチとなり、負けとなる。	303.06 B	訂正
ポジションチェンジ	ディフェンス側チームはプレイヤーのポジションを得点に関わらずエキスチェンジ後に変更することが出来る		追加



2022年12月10日～11日

December 10-11, 2022

オープン部門

Open Division

### ルール補足 Complement Rules

項目	内 容	WFDF ルール番号	種別
ユニフォーム	ガッツ競技では、本補足に定めのない事項は原則としてアルティメット競技の「付帯資料C：ユニフォームに関する規則」に従う	-	-
全般	基本的には、記載の内容に従うが、ガッツ競技にそぐわない項目については、当補足にて見直しを行う 「アルティメット競技」とあるものは「ガッツ競技」と読み替える	-	-
異なるユニフォームの持参	ガッツ競技には適用しない (1種類のユニフォームだけでもよい)	C2.3.	適用外
ユニフォームの統一	C1.「目的」の内容に基づき、ユニフォームを統一できないチームは、スクラッチ扱いとするまた、試合中のチーム内プレイヤー同士のユニフォーム交換は認めない	C2.4.	追加
ホーム&アウェー	ガッツ競技には適用しない (ユニフォームの使い分けをする必要はない)	C3.	適用外
背番号	それぞれの数字は、縦幅【6cm以上】で、試合中に視認できる程度の大きさをなくてはならない	C4.4.	修正
パンツの番号明記	ガッツ競技には適用しない (パンツには番号が縫われていなくても、プリントされていなくてもよい)	C5.3.	適用外
手袋	着用する手袋は皮一枚の厚さであること	C8.3.	追記
帽子・ヘアバンド等	ガッツ競技には適用しない (帽子・ヘアバンド等に指定はない、但し、タオルを頭部に巻くことは認めない)	C9.	追加