

試合形式

1. 予選リーグ

| | |
|-----------|--|
| 決勝点 | 15点 1ゲーム先取 |
| デュース | あり（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 |
| 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 | 配置しないため、タイムスケジュー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 | あり（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 |
| オブザーバー | 配置しないため、タイムスケジュー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 |

※ゲーム間の休憩時間は2分間とする

2) 勝者トーナメント（決勝のみ）

| | |
|--------------|---|
| 決勝点 | 21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ゲーム獲得済みのアドバンテージを与える |
| デュース | あり（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11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 |

※ゲーム間の休憩時間は2分間とする

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 | あり（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 |
| オブザーバー | 配置しないため、タイムスケジュー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。

ルール補足

| 項目 | 内 容 | WFDF ルール番号 |
|--------------|---|---------------|
| 試合人数 | 本大会は、5名/チームで行う | 303.01 |
| 試合コート | オープン部門は14m、ウイメン部門は13mとする | 301.01 |
| | 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 |
| スローワーの決定 | レシーブ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ワーとなる 2人のプレイヤーの真中を通過した場合、スロー側チームがその2人の内から次のスローワーを指名することが出来る | 303.02 A |
| 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 |
| ツープार्ट | 以下の場合、ツープार्टのファールが適用される 1) 図1に規定するパート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つのパート内において、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 |
| | | |
| 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 スロー側がスローしたディスクがレシーブ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 |
| 得点 | 本大会では、別紙に示したポイント設定で行なう | 303.05 |
| ディスクの破損 | スロー側がスローしたディスクがレシーブ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、再度スロー側のスローをやり直しとする | - |
| 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、レシーブ側の得点とする （フットファールよりバッドスローを優先する） | 303.05 B |
| 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クステンジ終了ごとにメンバーを交代しても良い | 303.06 A |
| 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 |
| ポジションチェンジ | レシーブ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クステンジ後に変更することが出来る | - |
| ユニフォーム | ガッツ競技では、本補足に定め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 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. C3. |
| 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. |
| 背番号 | 旧記載：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 新記載：背番号は、シャツの背中に縫われている、もしくはプリントされていなければならない それぞれの数字は、縦幅【16cm以上】、横幅【3cm以上】でなくてはならない（2030年度より正式適用） | C4.4. |
| 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. |
| 手袋 | 着用する手袋は皮一枚以下の厚さであること | C8.3. |
| 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. |
| 国旗 | 国別代表チームの場合、IOCコード及び国旗をユニフォームに付けてもよい | C6.1. |

