

試合形式

1. 予選リーグ

決勝点	15点 2ゲーム先取
デュース有無/上限	有り/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	1ゲーム目、3ゲーム目はフリップにて決定する 2ゲーム目の開始時には前ゲームを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る
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

※ゲーム間の休憩時間は2分間とする

リーグ内順位決定方法（予選リーグ）

- ・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のものではなく、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ゲーム差
 4. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失ゲーム差
 5. 該当するチーム間における試合の得失点差
 6. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差
 7. 該当するチーム間における試合の失点数の少なさ
 8. 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
 9. 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
- ※上記順番7,8において、1ゲーム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. 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・敗者トーナメント

決勝点	21点 1ゲーム先取
デュース有無/上限	有り/23点
チェンジコート	チェンジコートは行わない
スロー又はコートの選択権	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	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) 勝者トーナメント（決勝のみ）

決勝点	21点 2ゲーム先取
デュース有無/上限	有り/無し
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	1ゲーム目、3ゲーム目はフリップにて決定する 2ゲーム目の開始時には前ゲームを失ったチームがスロー又はコートの選択権を得る
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	ガッツ競技委員会が選定した3名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

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
ツーバート	以下の場合、ツーバ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つのパート内において、手首・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（シュート）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スコアリングゾーンに到達しなかった場合、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
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キスチェ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 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.

