

アルティメット競技要綱

【日時】

2024年 11月16日(土)
11月17日(日)

【会場】

セキショウフィールド

【部門】

一般部門

<出場基準>

- ・特になし。

<登録制限>

- ・女子の登録可。ただし、ハンデは設けない。
- ・アルティメット同好会の会員は2人まで登録可。

混合部門

<出場基準>

- ・女子を2人以上登録しなければならない。

<登録制限>

- ・アルティメット同好会の会員は2人まで登録可。

※同一種目内で1人が複数のチームに所属することは禁止。

※応募チーム数が多い場合は抽選を行う。落選の場合のみ代表者へメールにてお知らせする。

雨天時について

当日もしくは前日が雨天であった場合は試合を中止することがある。

中止の場合は当日の朝、または天候が悪化し次第、参加者へ連絡を行う。

【ルール】

- ・原則として日本フライングディスク協会が定めるWFDFアルティメット公式ルール 2021-2024年版に準ずる。
- ・試合規定人数は1チーム7人だが、試合開始最低人数は1チーム5人。
- ・試合内において何度でも交代可とする。
- ・交代要員は7人まで登録可。
- ・試合開始時間から5分過ぎても試合開始最低人数に満たない場合は不戦敗とする。
- ・試合開始時に試合規定人数に満たない場合はペナルティを課す。
- ・遅刻は5分まで許容する。
- ・コートの大さは24m×68mとし、エンドラインからゴールラインまでは12mとする。
- ・試合前にフリップ*を行い、勝ったチームが
 1. 試合開始時にスローオフをする(守備)もしくは受けるか(攻撃)
 2. どちらに自陣(エンドゾーン)を取るかどちらかを選び、負けたチームには、上記のうち残った選択肢が与えられる。

混合部門における特別ルール

- ・女子2人以上が常に試合に出場していなければならない。
- ・女子がディスクを受け取って得点した場合、得点は2点とする。
- ・男子の人数を試合開始時の人数から増やすことはできない。

ペナルティ

- ・試合開始後に出場人数の増加を禁止する。

スローオフ

- ・試合開始時に守備側のチームは守るべきエンドゾーンから相手チームの陣地に向かってディスクを投げることで試合を始める。また、得点後にプレーを再開する時もスローオフで行う。
- ・選手はスローオフされるまでゴールラインを超えてはならないが、スローオフ後であればどこに動いても構わない。
- ・攻撃側のチームがディスクに触れ、かつディスクを落とした場合はターンオーバーとなる。

ターンオーバー

以下の場合にはターンオーバーとして攻撃権が相手に移り、ゲームの再開は相手チームのフリースローによって再開する。

- ・守備側のチームがパスをインターセプトした時。
- ・攻撃側のチームがディスクをキャッチし損ねた時。
- ・ディスクがアウトオブバウンズ(コート外に出る)になった時。
- ・ディスクを保持して歩いたり、走ったりした時。(走ってパスを取り、その慣性で歩くのは良いが審判の判断によりトラベリングをとることがある。)
- ・ディスクを保持してサイドラインやエンドラインを踏んだり、踏み越したりした時。
- ・守備側の選手がマークについている際に、ディスクを10秒以上保持した時。
- ・守備側の選手がパスを叩き落とした時。

得点

得点が認められる場合は以下の場合である。

- ・相手のエンドゾーンにいる味方の選手にパスが成功する。
- ・相手側のパスを相手のエンドゾーンでパスカットする。

身体接触

- ・身体接触を起こした時はターンオーバー同様、その地点から相手チームのフリースローによってゲームを再開する。
- ・ディスクを保持している選手に対して、3m以内に2人以上の選手がマークについてはいけない。
- ・身体接触により怪我をした場合は試合を中断する。

当日の選手追加

- ・敗退チームの選手を追加する事は不可とする。
- ・同一種目内で複数のチームへの当日選手追加は不可とする。
- ・一旦削除した選手の再追加は1回のみ認める。
- ・チームメンバーを3分の2以上変更する事は原則として認めない。

【試合形式】

トーナメント形式

- ・試合規定時間を前後半5分でハーフタイム2分とし、試合規定時間に達する、またはどちらかのチームが15点に達した時点で試合を終了する。
- ・試合規定時間に達した場合、終了時点の得点により勝敗を決める。
- ・準々決勝までは試合規定時間に達した時点において同点の場合は、プレーをそのまま続行し、先に点を取ったチームの勝利とする。
- ・延長の上限は3分とし、3分経過しても勝敗が決まらない場合は、チーム代表者によるフリップ*で勝敗を決める。
- ・準決勝以降は試合規定時間を前後半7分でハーフタイムを3分とし、試合規定時間に達した時点において同点の場合はプレーをそのまま続行し、先に点を取ったチームの勝利とする。

第48代スポーツ・デー学生委員会

- ・延長の上限は5分とし、3分経過しても勝敗が決まらない場合は、チーム代表者によるフリップ*で勝敗を決める。

*フリップ

代表者二名でじゃんけんを行い、勝った方がコールを行う。

両チームの代表者はそれぞれがディスクをはじき上げる(フリップ)。

ディスクが空中にある間にじゃんけんにしたチームの代表者が "same" または "differ" をコールする。

ディスクを二枚フリップし、二枚とも表、もしくは二枚とも裏の場合を "same"、表と裏が一枚ずつ出た場合を "differ" という。

予想が当たった場合、コールしたチームの勝ち、外れた場合、相手の勝ちとなる。

【審判】

アルティメット同好会

【注意事項】

- ・遅刻者は審判に申し出た上で、交代でのみ出場可。
- ・選手本人が選手登録されていないチームで出場することは禁止。
- ・不正出場があったチームは失格とする。
- ・試合では、スポーツ・デー学生委員会の用意したディスク以外の使用は禁止。
- ・会場内での食事、喫煙は禁止。
- ・審判の指示に従わない場合は何らかの措置をとることがある。
- ・危険防止のため、アクセサリ類を身につけることは禁止とする。
- ・会場内の物品を無断で使用することは禁止とする。
- ・試合時間中における会場内でディスクを使用したアップは禁止とする。
- ・人工芝に入る際には靴の泥を十分に落としてから入ること。