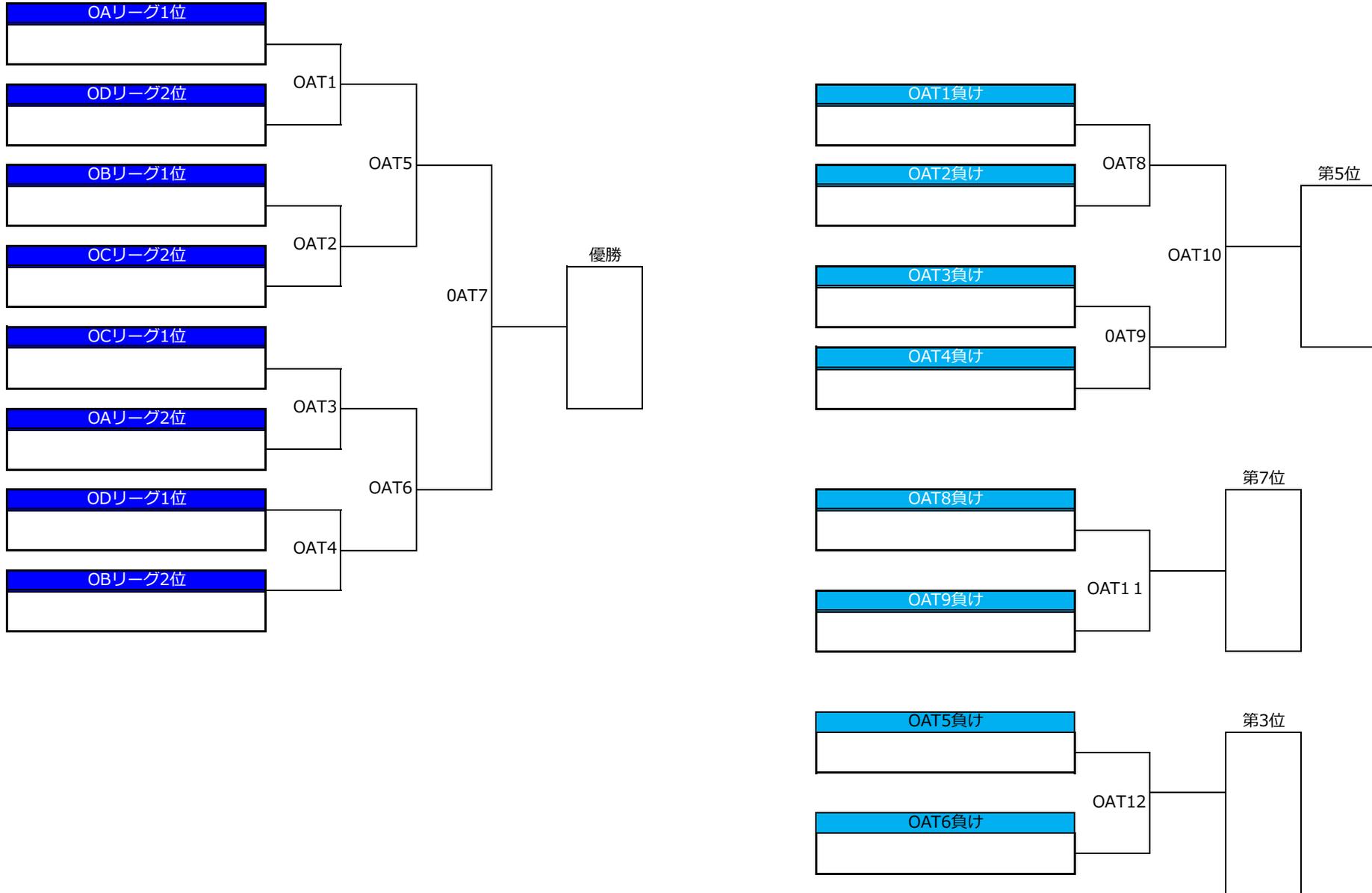
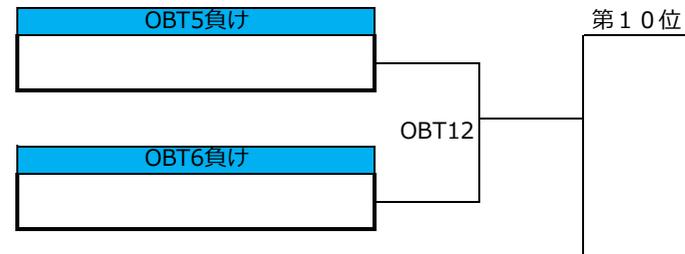
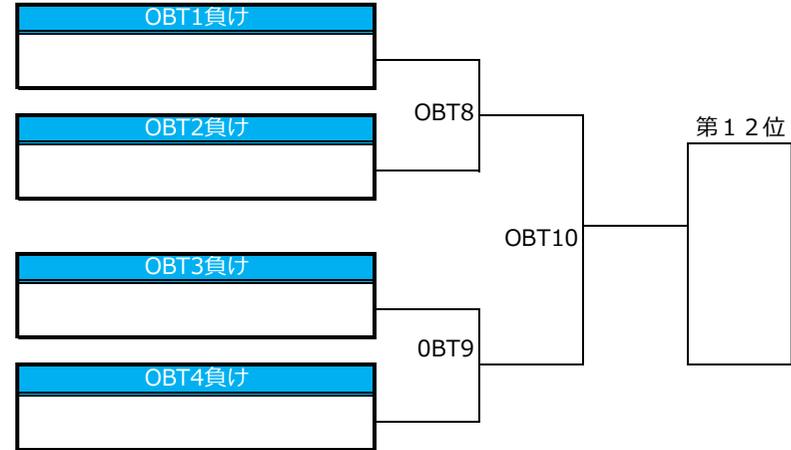
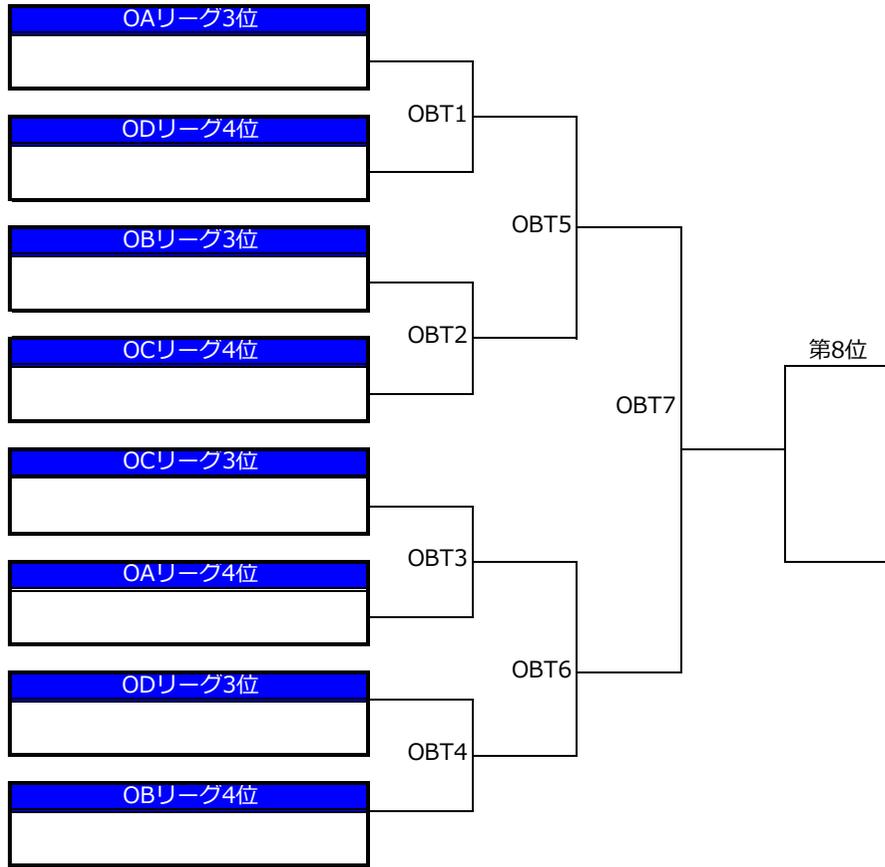


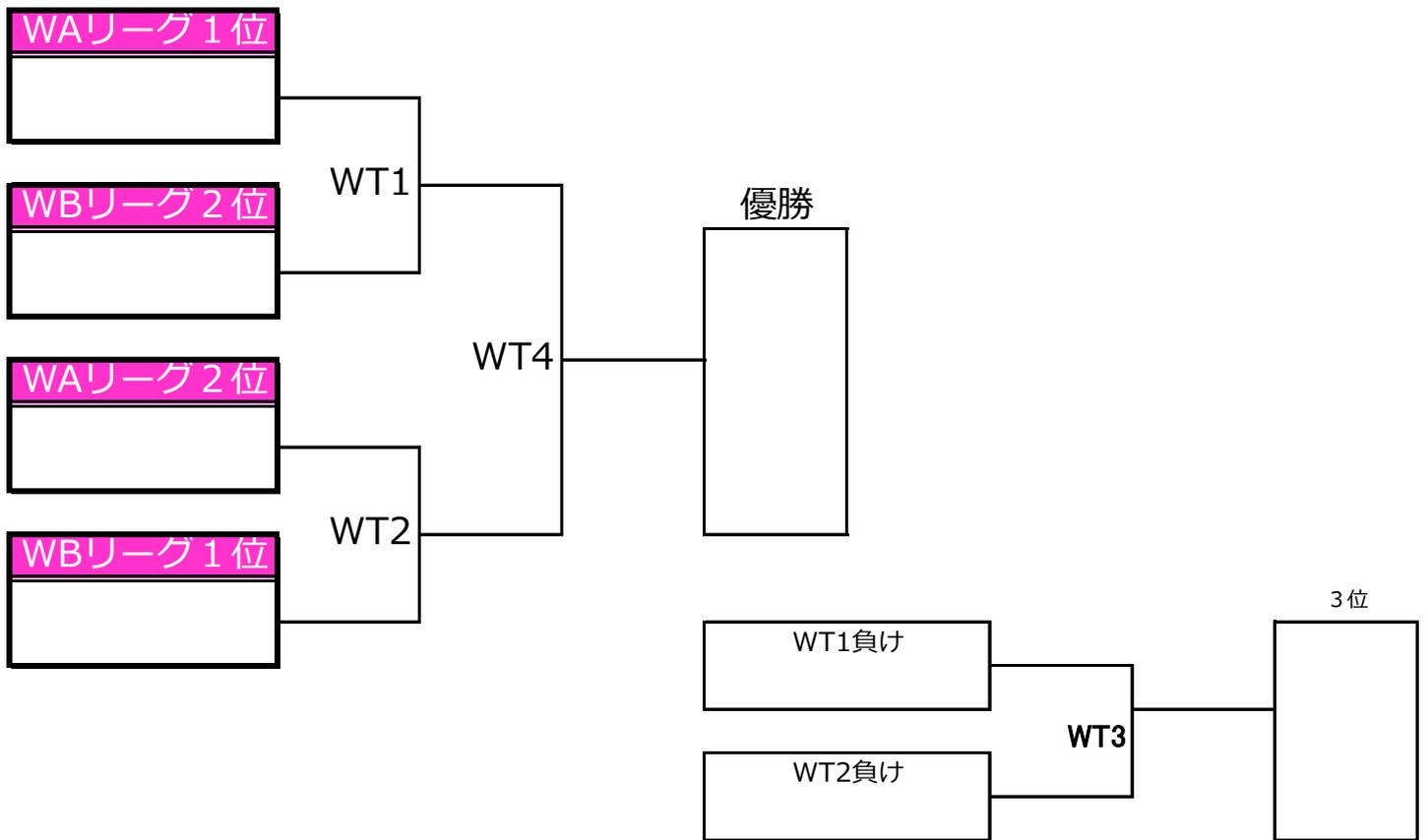
◆2016DSカップアルティメットトーナメント／オープン部門／1-8位トーナメント表◆



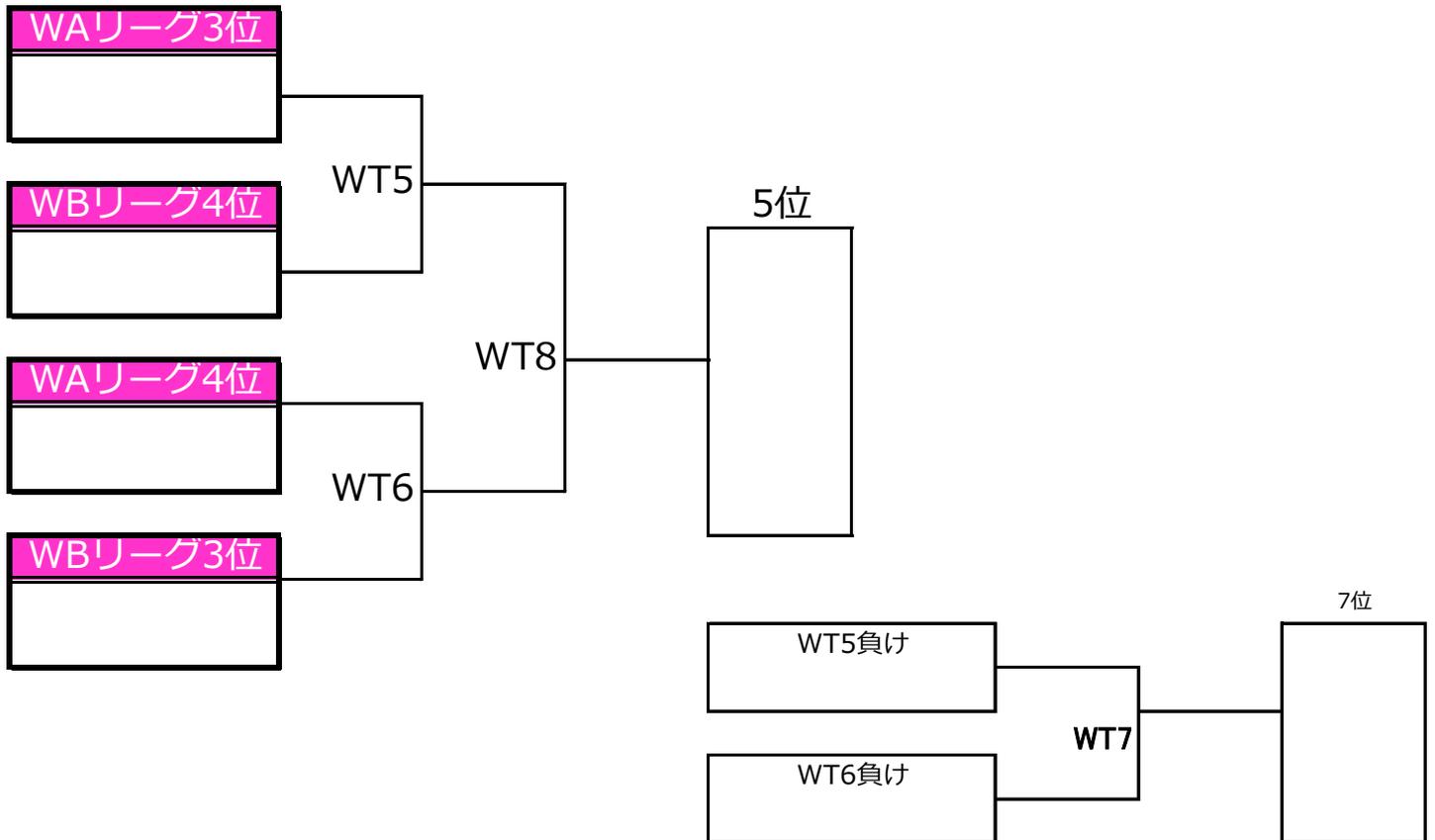
◆2016DSカップアルティメットトーナメント／オープン部門9-16位トーナメント表◆



◆2016DSカップアルティメットトーナメント/ウイメン部門 1~4位トーナメント表◆



◆2016DSカップアルティメットトーナメント/ウイメン部門 5~8位トーナメント表◆



◆2016DSカップアルティメットトーナメント/オープン・ウイメン部門スケジュール◆

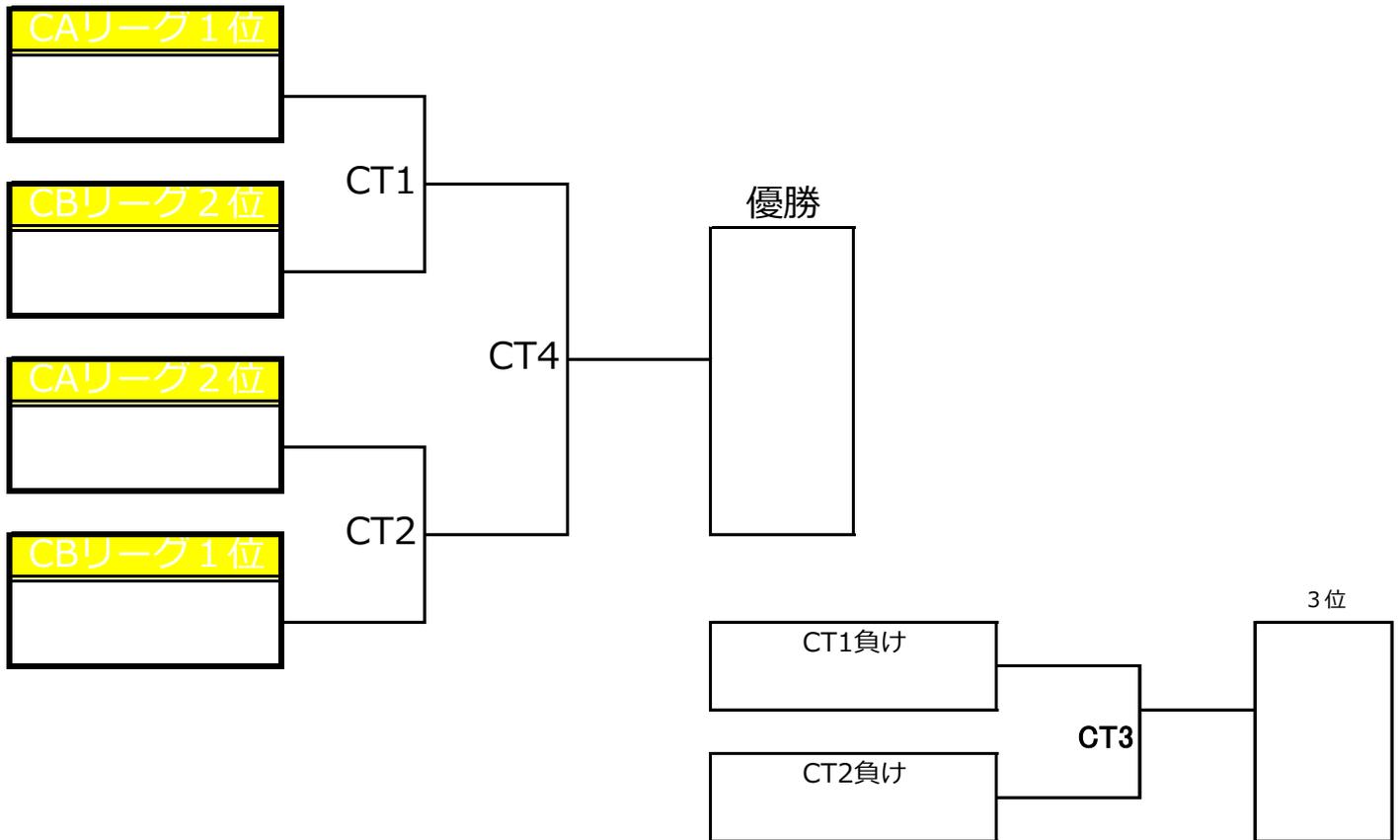
<11月19日土曜)>

#	時間	第1コート	第2コート	第3コート	第4コート
1	10:00	博多ハッカーズ	StandStickS	福岡大学PEACE	宮崎大学sunnysideup
	~	OA1	OB1	OC1	OD1
2	10:40	熊本パワーズB	熊本パワーズA	西九州大学SPANKIES	熊本大学mixnuts
	10:45	鹿児島大学LAMPS	宮崎テグスゲッツ	長崎大学BOBCATS	大分大学チキンブritoー
3	~	OD6	OA6	OB6	OC6
	11:25	ピックアッパーズ	九州工業大学ORANGE	福岡大学ピースライト	ZEBRAHEAD
4	11:30	Winde	西九州大学スパンキーズ	博多ハッカーズ	鹿児島大学LAMPS
	~	WA1	WA6	WB1	WB6
5	12:10	長崎大学BOBCATS	PEACEレディ10th	熊本パワーズ	筑紫女学園大学cheers
	12:15	福岡大学PEACE	宮崎大学sunnysideup	博多ハッカーズ	StandStickS
6	~	OC2	OD2	OA2	OB2
	12:55	大分大学チキンブritoー	鹿児島大学LAMPS	宮崎テグスゲッツ	長崎大学BOBCATS
7	13:00	熊本パワーズA	西九州大学SPANKIES	熊本大学mixnuts	熊本パワーズB
	~	OB5	OC5	OD5	OA5
8	13:40	福岡大学ピースライト	ZEBRAHEAD	ピックアッパーズ	九州工業大学ORANGE
	13:45	熊本パワーズ	Winde	長崎大学BOBCATS	博多ハッカーズ
9	~	WB5	WA2	WA5	WB2
	14:25	筑紫女学園大学cheers	西九州大学スパンキーズ	PEACEレディ10th	鹿児島大学LAMPS
10	14:30	熊本パワーズB	熊本パワーズA	西九州大学SPANKIES	熊本大学mixnuts
	~	OA3	OB3	OC3	OD3
11	15:10	宮崎テグスゲッツ	長崎大学BOBCATS	大分大学チキンブritoー	鹿児島大学LAMPS
	15:15	宮崎大学sunnysideup	博多ハッカーズ	StandStickS	福岡大学PEACE
12	~	OD4	OA4	OB4	OC4
	15:55	ピックアッパーズ	九州工業大学ORANGE	福岡大学ピースライト	ZEBRAHEAD
13	16:00	熊本パワーズ	博多ハッカーズ	長崎大学BOBCATS	Winde
	~	WB3	WB4	WA3	WA4
14	16:40	鹿児島大学LAMPS	筑紫女学園大学cheers	西九州大学スパンキーズ	PEACEレディ10th

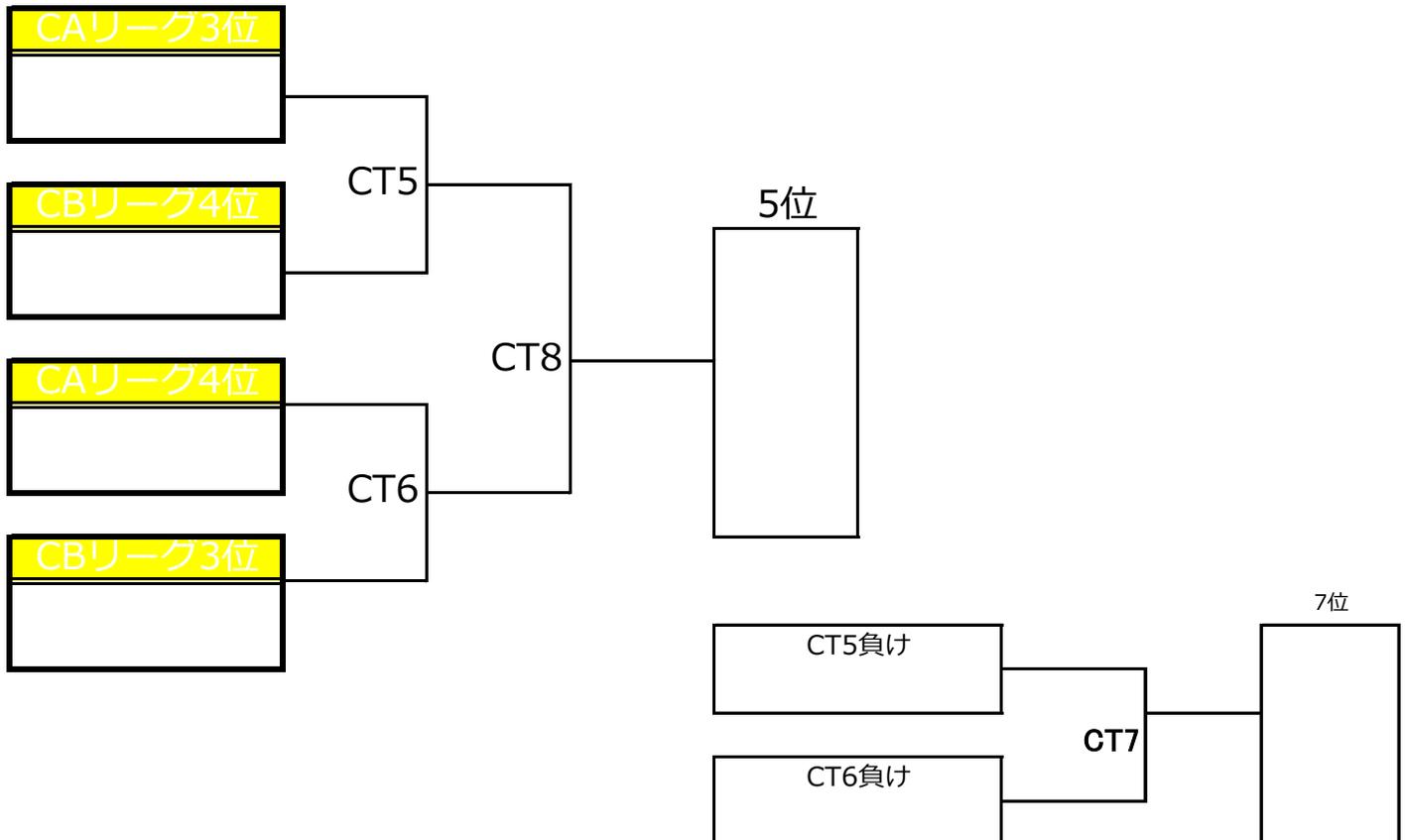
<11月20日日曜)>

#	時間	第1コート	第2コート	第3コート	第4コート
1	9:00				
	~	OBT1	OBT2	OBT3	OBT4
2	9:40				
	9:50	OAT1	OAT2	OAT3	OAT4
3	~				
	10:30				
4	10:40				
	~	WT1	WT2	WT5	WT6
5	11:20				
	11:30				
6	~	OBT5	OBT6	OBT8	OBT9
	12:10				
7	12:20				
	~	OAT5	OAT6	OAT8	OAT9
8	13:00				
	13:10				
9	~	OBT10	OBT11	OBT7 (8決)	OBT12 (10決)
	13:50				
10	14:00				
	~	WT4 (決勝)	WT3(3決)	WT8	WT7
11	14:40				
	14:50				
12	~	OAT7(決勝)	OAT12(3決)	OAT10	OAT11
	15:30				

◆2016DSカップアルティメットトーナメント/チャレンジ部門 1~4位トーナメント表◆



◆2016DSカップアルティメットトーナメント/チャレンジ部門 5~8位トーナメント表◆



チャレンジ部門スケジュール<11月20日日曜)>

#	時間	第5コート	第6コート
1	9:50	Diskeeeez	熊本SONICS
	～	CA1	CA6
	10:10	パワーキッズ+	やまと連合
2	10:20	マーマレード	そえじうま
	～	CB1	CB6
	10:40	TJA	MILLION LAKE
3	10:50	Diskeeeez	パワーキッズ+
	～	CA2	CA5
	11:10	熊本SONICS	やまと連合
4	11:20	マーマレード	TJA
	～	CB2	CB5
	11:40	そえじうま	MILLION LAKE
5	11:50	パワーキッズ+	Diskeeeez
	～	CA3	CA4
	12:10	熊本SONICS	やまと連合
6	12:20	TJA	マーマレード
	～	CB3	CB4
	12:40	そえじうま	MILLION LAKE
7	13:00		
	～	CT5	CT6
8	13:20		
	13:30		
8	～	CT1	CT2
	13:50		
9	14:00		
	～	CT8(5決)	CT7 (7決)
10	14:20		
	14:30		
	～	CT4(決勝)	CT3 (3決)
	14:50		

エアホーンの鳴る時間

◆2016DSカップアルティメットトーナメント 大会ルール

a. 試合形式 (オープン部門、ウィメン部門、)

2013年世界フライングディスク連盟 (WFDF) アルティメット公式ルール (付帯資料Ver.3) に基づき、最新のルールに準じます。

- ・ 11点先取の得点制とする。ただし、試合時間の上限は40分とする。
- ・ 試合時間が30分経過した時点で決着がついていない場合、タイムキャップとなり、30分経過時点で点の高い方のチームに+2点をした値 (上限11点) が決勝点となる。
- ・ タイムアウトは1試合各チーム1分2回までとする。タイムアウトは試合時間に含まれる。
- ・ 試合進行をスムーズに行うため、得点後からプル (スローオフ) までは75秒以内とする。

b. 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. 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ポイントにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントから近い方を上位とする。
尚、ディスクを投げる順番は、ディスクトス (フリップ) 等で決定する。

a. 試合形式 (チャレンジ部門)

2013年世界フライングディスク連盟 (WFDF) アルティメット公式ルール (付帯資料Ver.3) に基づき、最新のルールに準じます。

- ・ 20分ゲーム。同点の場合でも20分で終了。
- ・ タイムアウトは1試合各チーム1分1回とする。タイムアウトは試合時間に含まれる。
- ・ 試合進行をスムーズに行うため、得点後からプル (スローオフ) までは75秒以内とする。

b. 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. 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ポイントにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントから近い方を上位とする。
尚、ディスクを投げる順番は、ディスクトス（フリップ）等で決定する。