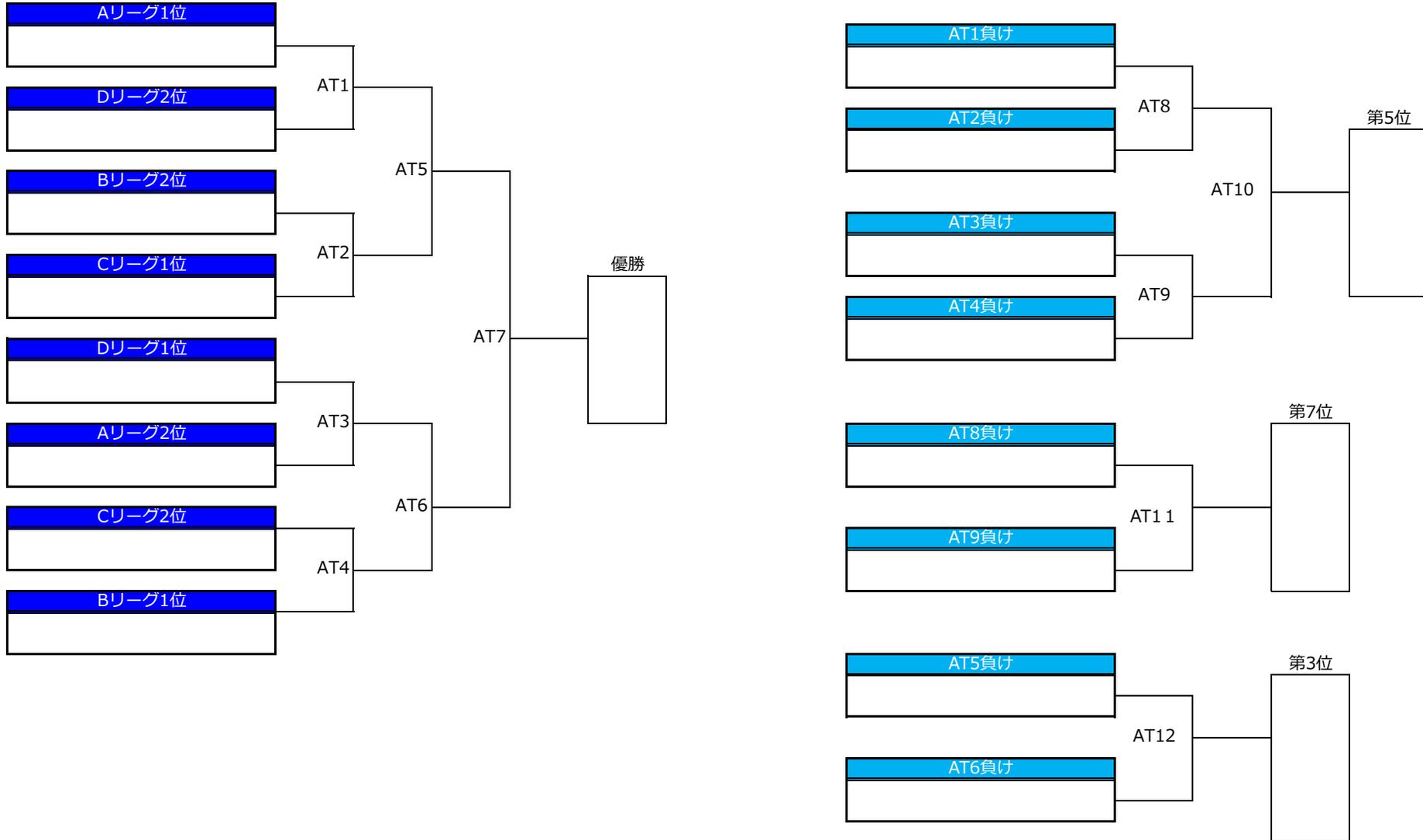
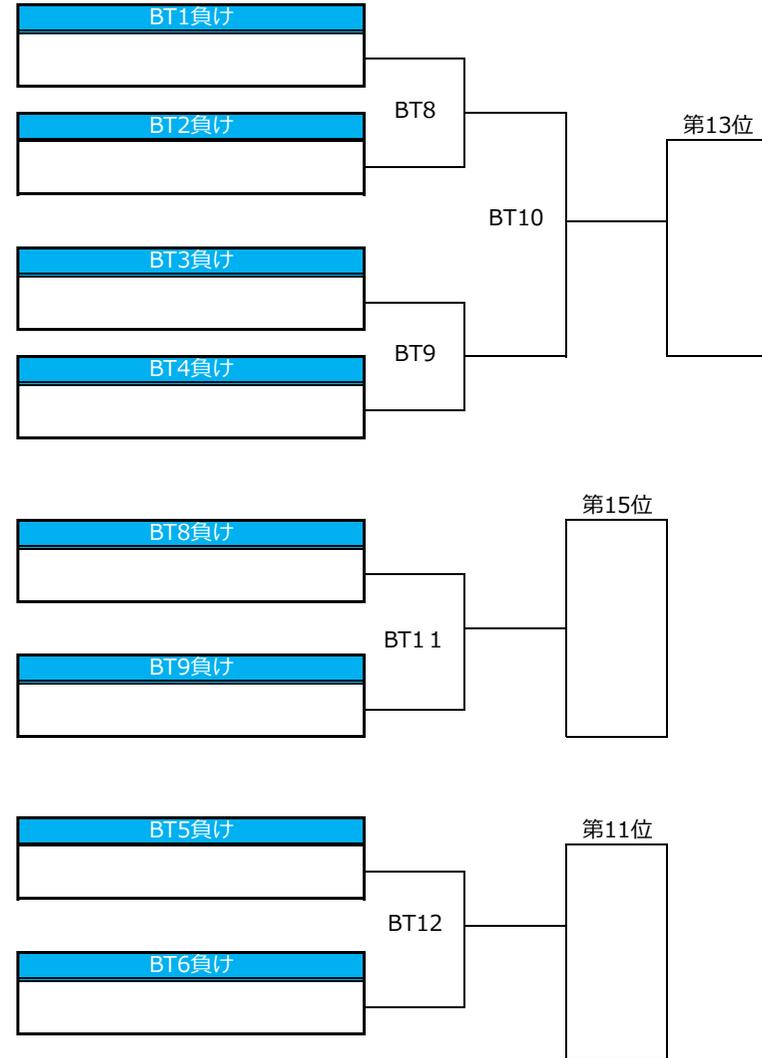
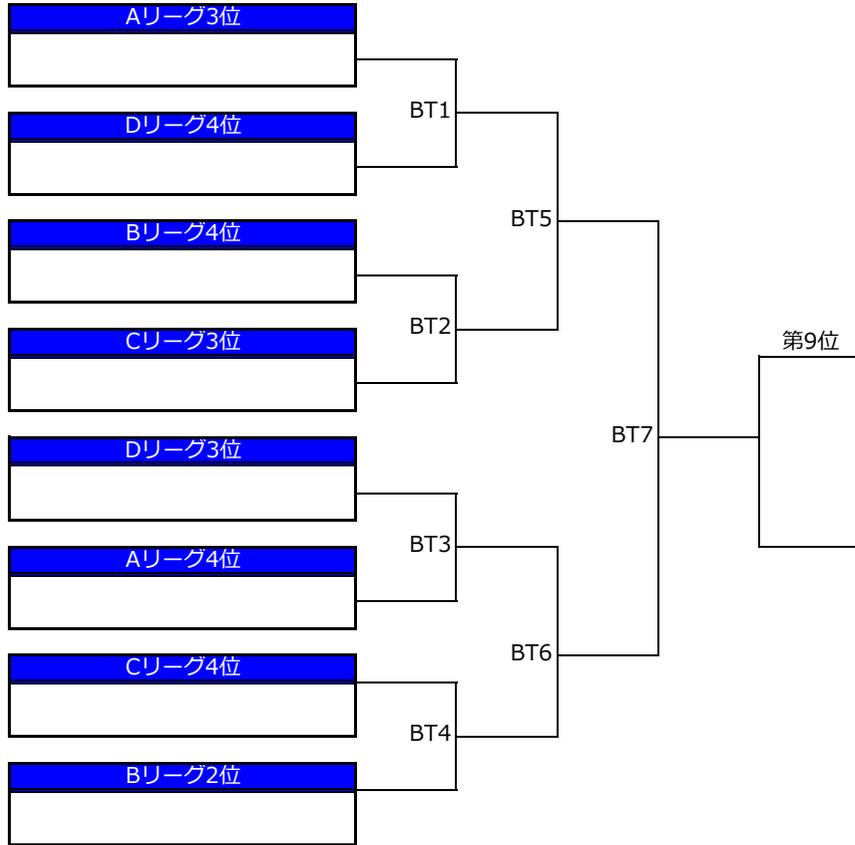




◆2017中四国オープン アルティメットトーナメント／オープン部門／1-8位トーナメント表◆



◆2017中四国オープン 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◆



◆2017 中四国オープン アルティメットトーナメント／オープン部門スケジュール◆

<5月13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	ゴリラうほーんバナナ	熊本パワーズ	7	11
	～	A1	B1	C1	D1
	10:50	1	4	8	12
2	11:00	2	5	9	13
	～	A6	B6	C6	D6
	11:50	3	6	10	14
<b>お昼休み</b>					
3	12:10	ゴリラうほーんバナナ	熊本パワーズ	7	11
	～	A2	B2	C2	D2
	13:00	2	5	9	13
4	13:10	1	4	8	12
	～	A5	B5	C5	D5
	14:00	3	6	10	14
<b>中休み</b>					
5	14:20	ゴリラうほーんバナナ	熊本パワーズ	7	11
	～	A4	B4	C4	D4
	15:10	3	6	10	14
6	15:20	1	4	8	12
	～	A3	B3	C4	D4
	16:10	2	5	9	13

<5月14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	Aリーグ3位	Bリーグ4位	Dリーグ3位	Cリーグ4位
	～	BT1	BT2	BT3	BT4
	9:50	Dリーグ4位	Cリーグ3位	Aリーグ4位	Bリーグ3位
2	10:00	Aリーグ1位	Bリーグ2位	Dリーグ1位	Cリーグ2位
	～	AT1	AT2	AT3	AT4
	10:50	Dリーグ2位	Cリーグ1位	Aリーグ2位	Bリーグ1位
3	11:00	BT1勝者	BT3勝者	BT1敗者	BT3敗者
	～	BT5	BT6	BT8	BT9
	11:50	BT2勝者	BT4勝者	BT2敗者	BT4敗者
4	12:00	AT1勝者	AT3勝者	AT1敗者	AT3敗者
	～	AT5(準決勝)	AT6(準決勝)	AT8	AT9
	12:50	AT2勝者	AT4勝者	AT2敗者	AT4敗者
<b>お昼休み</b>					
5	13:20	BT5勝者	BT5敗者	BT8勝者	BT8敗者
	～	BT7	BT12	BT10	BT11
	14:10	BT6勝者	BT6敗者	BT9勝者	BT9敗者
6	14:20	AT5敗者	AT8勝者	AT8敗者	
	～	AT12(3位決定戦)	AT10	AT11	
	15:10	AT6敗者	AT9勝者	AT9敗者	
7	15:20	AT5勝者			
	～	AT7(決勝)			
	16:10	AT6勝者			

# ◆2017中四国オープン アルティメットトーナメント 大会ルール

## a. 試合形式

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。

- ・土曜日の朝9時15分より組み合わせ抽選を行います。今までの成績からゴリラうほーんバナナと熊本パワーズは予め別のリーグに振り分けます。
- ・11点先取の得点制とする。ただし、試合時間の上限は50分とする。
- ・試合時間終了時に同点の場合、リーグ戦は引分とする。トーナメントの場合は続行してどちらか1点入るまで行う。
- ・試合時間が40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、40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、フェイスグを投げる順番は、フェイスグトム（フリップ）等で決定する。