

第 10 回ジャパンフラッグハントカップ

大会ルール

2019 年 11 月 25 日

一般社団法人日本フラッグハント協会（「協会」）は、競技運営者として、第 10 回ジャパンフラッグハントカップ（本大会）のルールを以下の通り定めます。

1 本ルールの規定する内容

本ルールは、フラッグハント競技規則及び協会の定める競技細則に従い、第 10 回ジャパンフラッグハントカップの進行や順位決定等に関する事項を定めるものです。

2 タイムスケジュール

本大会のタイムスケジュール（ゲームプレーの開始時間、集合時間その他各チームの行動予定）は、別途協会が定め、表として掲示します。

3 チーム数及び競技者数

フラッグハントの参加チーム数は 16 を上限とし、各チームのゲームに参加出来る競技者数は 6 名を上限とします。

4 審判

各チームは、ゲームのない時間帯に、タイムスケジュールにおいて指定されたゲームにつき、主審を補助する審判としての役割を担って頂きます。各チームの審判は、反則の指示と、フラッグハントの判定を行います。

5 優勝決定方法

概要

(1) 本大会は、予選及び決勝トーナメントによって優勝を決めます。

予選

- (2) 予選は、参加チームを二分して構成される2リーグ（Xリーグ、Yリーグ）にて行います。リーグの構成は、別途協会において定めます。
- (3) 予選はリーグ内チームの総当たりとし、以下の通り勝ち点を定めます。
 - ① 勝利（自チームがフラッグハント勝利した場合又は相手チームが③の反則負けとなった場合）： 勝ち点3
 - ② 引き分け（①が成立せず、制限時間が経過した場合）： 各チーム勝ち点1
 - ③ 反則負け（フライングを2回したことにより敗北した場合及びゲームに現れなかった場合）： 勝ち点-2
 - ④ ①～③に該当しないチーム： 勝ち点0
- (4) 予選においては、以下の①から④に至る方法で順位を決めます。
 - ① 勝ち点の順
 - ② 勝ち点が同点の場合には、フラッグハント勝利が多い順
 - ③ フラッグハント勝利が同数の場合は、各リーグにおける規定の試合数を通算したプレー時間が短い順。反則負けが成立した場合は、プレー時間は5分として計算します。
 - ④ ①～③によっても決勝トーナメントに進出するチームが決まらない場合は、同順位のキャプテンによるコイントスにより勝敗を決めます。

決勝トーナメント

- (5) Xリーグ、Yリーグの参加者のうち、各リーグの上位2チームが決勝トーナメントに進出します。トーナメントの構成は、別途協会において定めます。
- (6) 決勝戦を除く決勝トーナメントにおいて、(3)の①又は③によって勝敗が決しなかった場合、コイントスで勝敗を決めます。
- (7) 決勝戦においては、複数回の試合を行い、先に2勝を先取したチームの勝利とします。ただし、(3)③の反則負けのうち、ゲームに現れなかった場合には、その相手のチームの優勝とします。

6 表彰

本大会においては、以下の通り、チームまたは競技者を表彰します。

- ① 決勝トーナメントの決勝戦で勝利したチームを優勝とします。
- ② 決勝戦で敗北したチームを準優勝とします。

- ③ 決勝トーナメントの三位決定戦で勝利したチームを三位とします。
- ④ 予選、決勝トーナメント及びエキシビジョンマッチを通して最もフラッグハントが多かった競技者を、MVP とします。同数の場合、本大会における全ての行動を評価対象として、主審らが選定します

以上