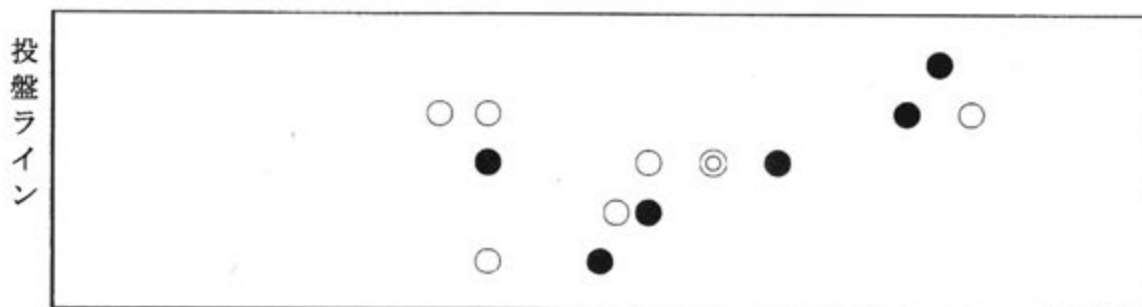


(2) パターン2

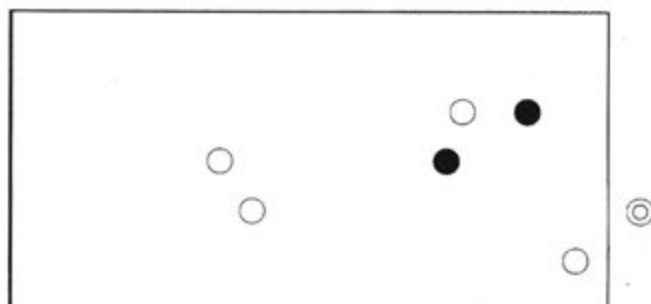


- ・ この場合は、ポイント (◎) に接している赤 (○)・青 (●) のディスクは等距離なので除外し、次に近いのは下方の青 (●) であるから、青チームの1点勝ちになります。

(3) パターン3

手持ちの赤ディスク ○○

手持ちの青ディスク ●●●●



- ・ この場合は、投げたディスクがポイントに当たり、ポイントがコート外へ飛び出たもので、この時点でこのイニングは終了し、手持ちのディスクの差で採点します。
青ディスク (4) - 赤ディスク (2) = 青 (2) 青チームの2点勝ち
→同数の場合は、ノーゲームとする。

(4) パターン4

投げたディスクがコートの外に出た場合は、この出たディスクを無効とし、審判員がこのイニング中、没収します。

4 反則・注意

- (1) 投げるとき、投盤ラインを踏んだり超えた場合は、相手チームに1点加点する。
- (2) 投盤者は、30秒以内に投盤しなければ、1枚無効とする。
- (3) イニング途中で、コートの整備はできない。
- (4) 赤・青の投盤順を間違えないように注意する。
- (5) 一度投げたディスクの投げ直しはできない。
- (6) 距離を測定するときに、ディスクやポイントを動かさないように注意する。
- (7) 審判員は、コート内で、投げられたディスクに当たらないように注意する。

5 その他

- (1) ポイントがディスクに当てられたり、自然の作用（風等）で移動した場合は、そのまま移動先の位置から測定する。
- (2) 直線距離で競う。
- (3) 等距離や判定の困難な場合は、その次に接近しているディスクで競う。
- (4) ディスクが立ってしまった場合は、中立・ノーカウントとする。

- (5) ディスクが破損した場合は、本体部分（大きい方）で想定する。
- (6) コートの設定には、場所・環境や投盤方向等を考慮する。
- (7) 理想的なコートは、投盤ライン（間口）5m、奥行15mの長方形とするが、競技者（年齢・体力・性別等）や会場の広さ等により、コートや投盤距離を設定することができる。
- (8) その他の問題点は、両チームの了解・納得のもとに進行する。

