



はじめに

本解説は、ルールブックに記載されているマンダトリーに関する内容を補足し、統一的な解釈によるスムーズな運用を目的としたJPDGAの指針である。

1. 設置基準

(1-1) 境界線

マンダトリーの通過／不通過を明確にするための境界線を、通過側／不通過側の両方に引く事が望ましい。

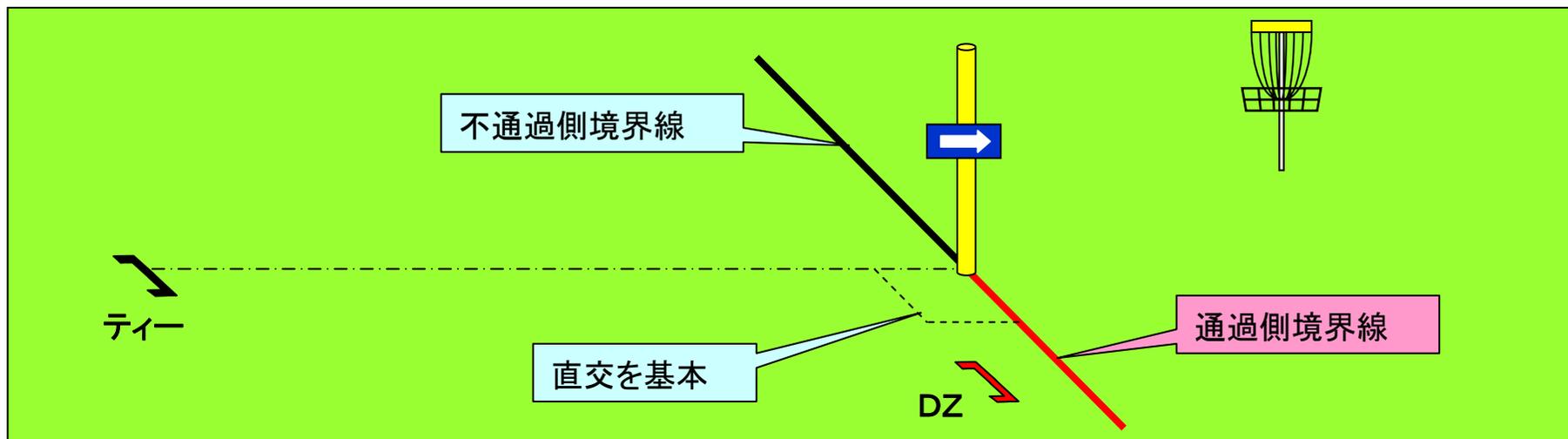
境界線が途中までの場合は、境界線の延長線上を境界線とする。

境界線は1箇所のみマンダトリーの数により以下を基本とするが、コースレイアウトや戦術面を考慮し、トーナメントディレクター(以下TD)判断で境界線の引き方を決めても良い。

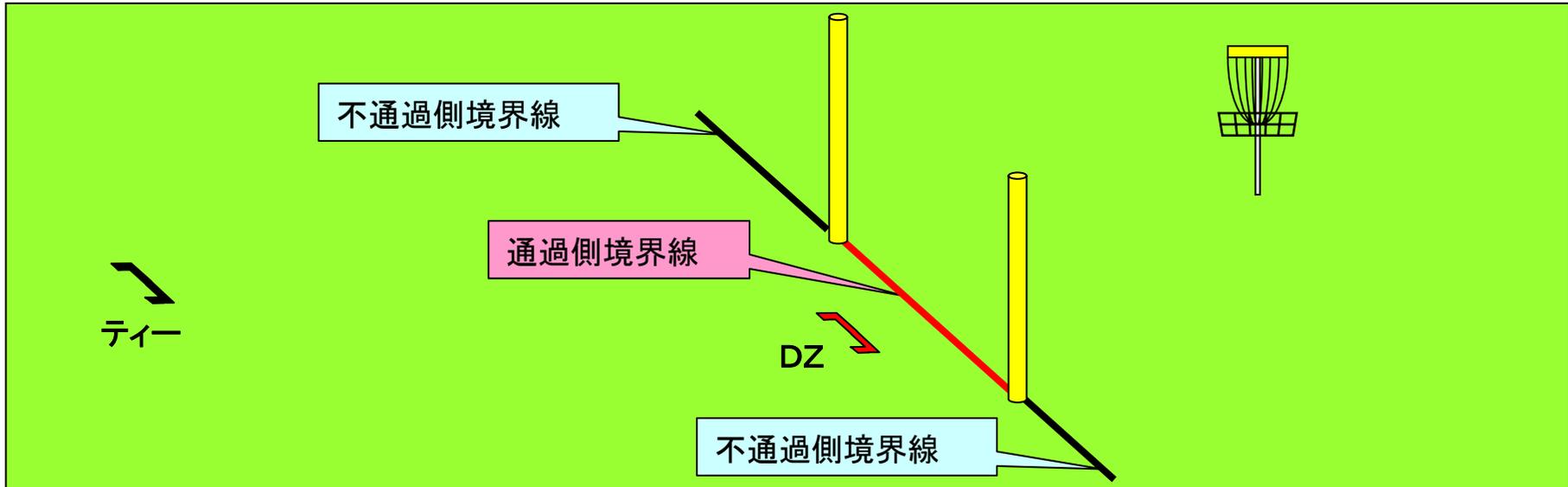
なお、境界線がない場合は以下の基本に従い、境界線が引かれているものとする。

(a) シングルマンダトリー(マンダトリーが1つ)の場合

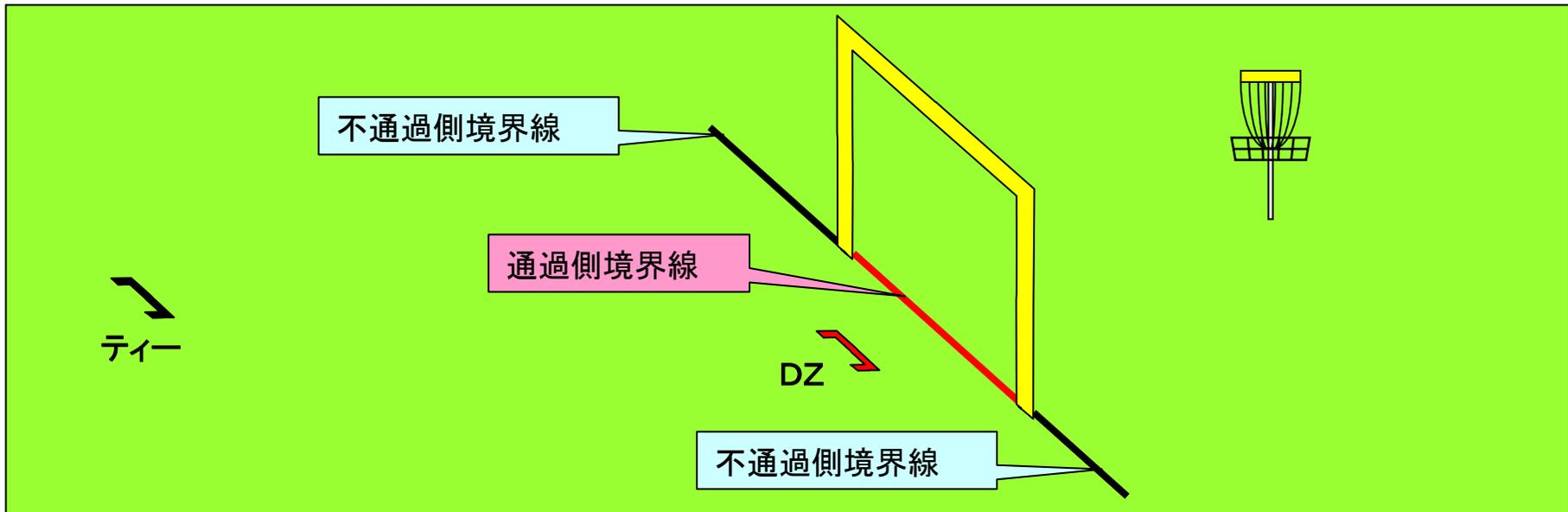
ティーとマンダトリーの中心とを結ぶ直線と直交させる。



(b)ダブルマンダトリー(2つのマンダトリーの間を通過させる場合)の場合
2つのマンダトリーの中心を結ぶ直線の延長とする。



(c)トリプルマンダトリー(3つのマンダトリーの間を通過させる場合)の場合
ダブルマンダトリーと同じ。



2. 通過／不通過の判断

(2-1) 通過の判断

マンダトリーの通過側境界線を完全に越えた瞬間に通過と判断し、通過した瞬間にマンダトリー制限は解除される。

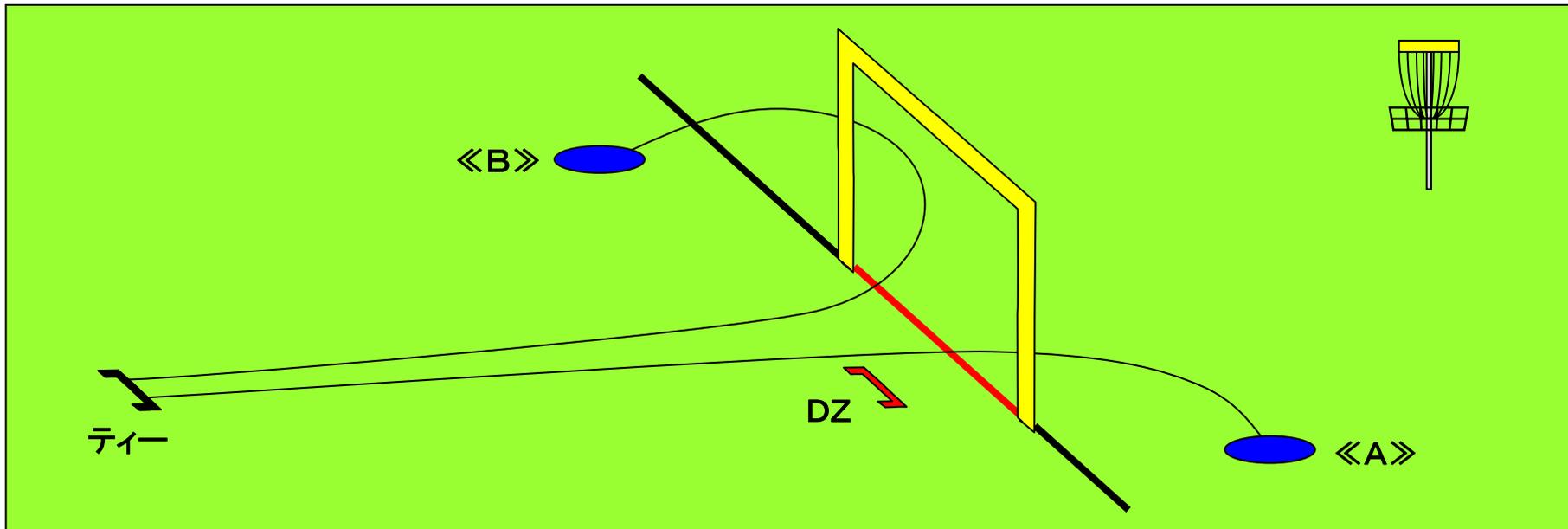
(通過後OBとなった場合でも通過したマンダトリー制限は解除される)

なお、境界線上にディスクが静止した場合は通過とはみなされない。

<補足>

通過側境界線を越えた後に、境界線手前に戻ったとしても通過した事とする。

《通過した例》



《A》： ゲートの中を通過し境界線を完全に越えている。

《B》： ゲートの中を通過し境界線を完全に越えた後に、境界線の手前に戻っている。

上記例の処置： いずれの場合も、罰則なしで落下地点からマンダトリー制限なしでスローする。

(2-2) 不通過の判断

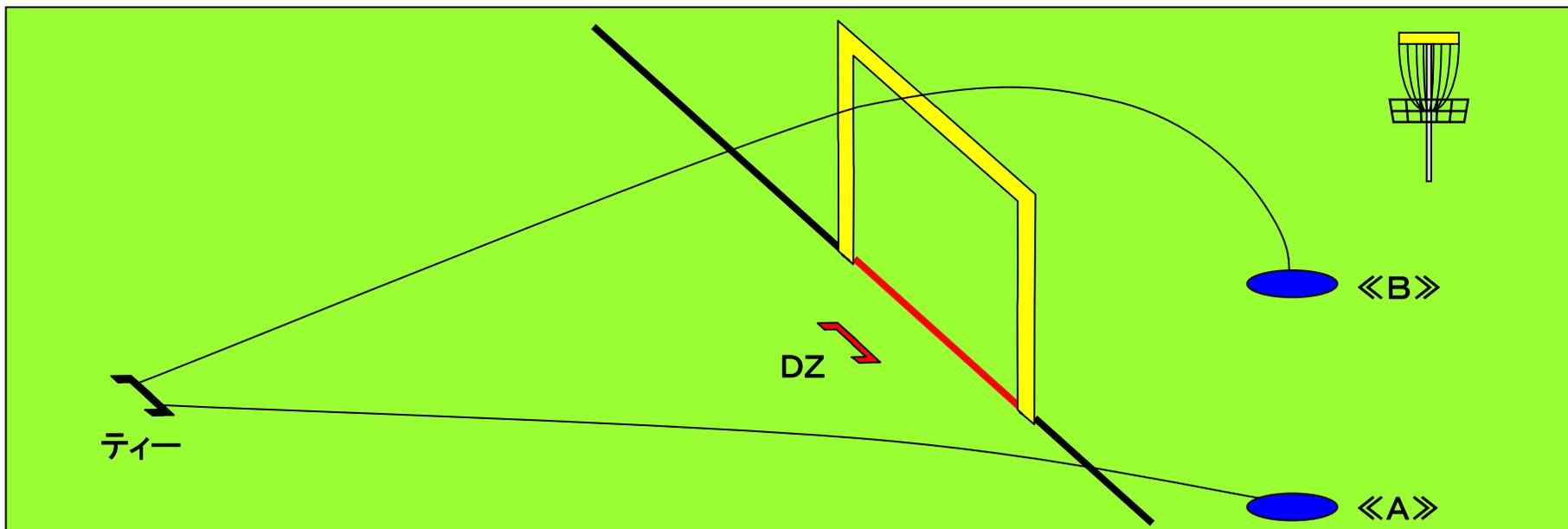
不通過側境界線を完全に越えた後に、ディスクがそのまま境界線を完全に越えた位置でインバウンズ側に静止した時、又は最後にセーフ区域を出た地点が境界線を完全に越えた位置の時に不通過と判断される。

不通過の際には、1打罰でDZから投げる。

<補足>

DZからのスローの際は、通過前なのでマンダトリー制限は継続されている。

《不通過の例》

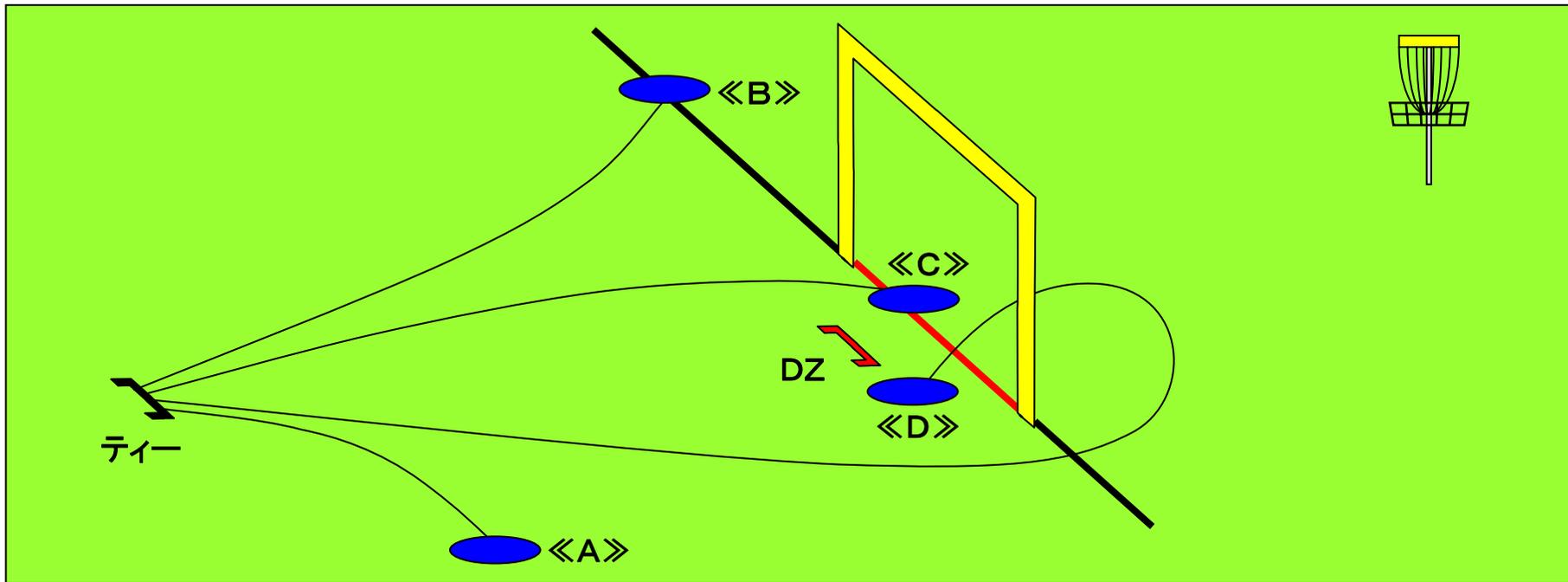


《A》： ゲートの中を通過せずに不通過側の境界線を完全に越えている。

《B》： ゲートの上を越えて境界線を完全に越えている。

上記例の処置： いずれの場合も、1打罰でDZからマンダトリー制限継続でスローする。

《通過も不通過もしていない例》



- 《A》： 境界線手前で静止している。
- 《B》： 不通過側の境界線上に静止している。
- 《C》： 通過側の境界線上に静止している。
- 《D》： 不通過側境界線を越えた後に、境界線手前に戻っている。

上記例の処置： いずれの場合も、通過とも不通過とも判断されないため、罰則なしで落下地点からマンドトリー制限継続でスローする。



3. マンダトリーとOBの扱い

※本項目はPDGAルールには明確な記載は無いが、解釈を統一するためのJPDGA指針とする。

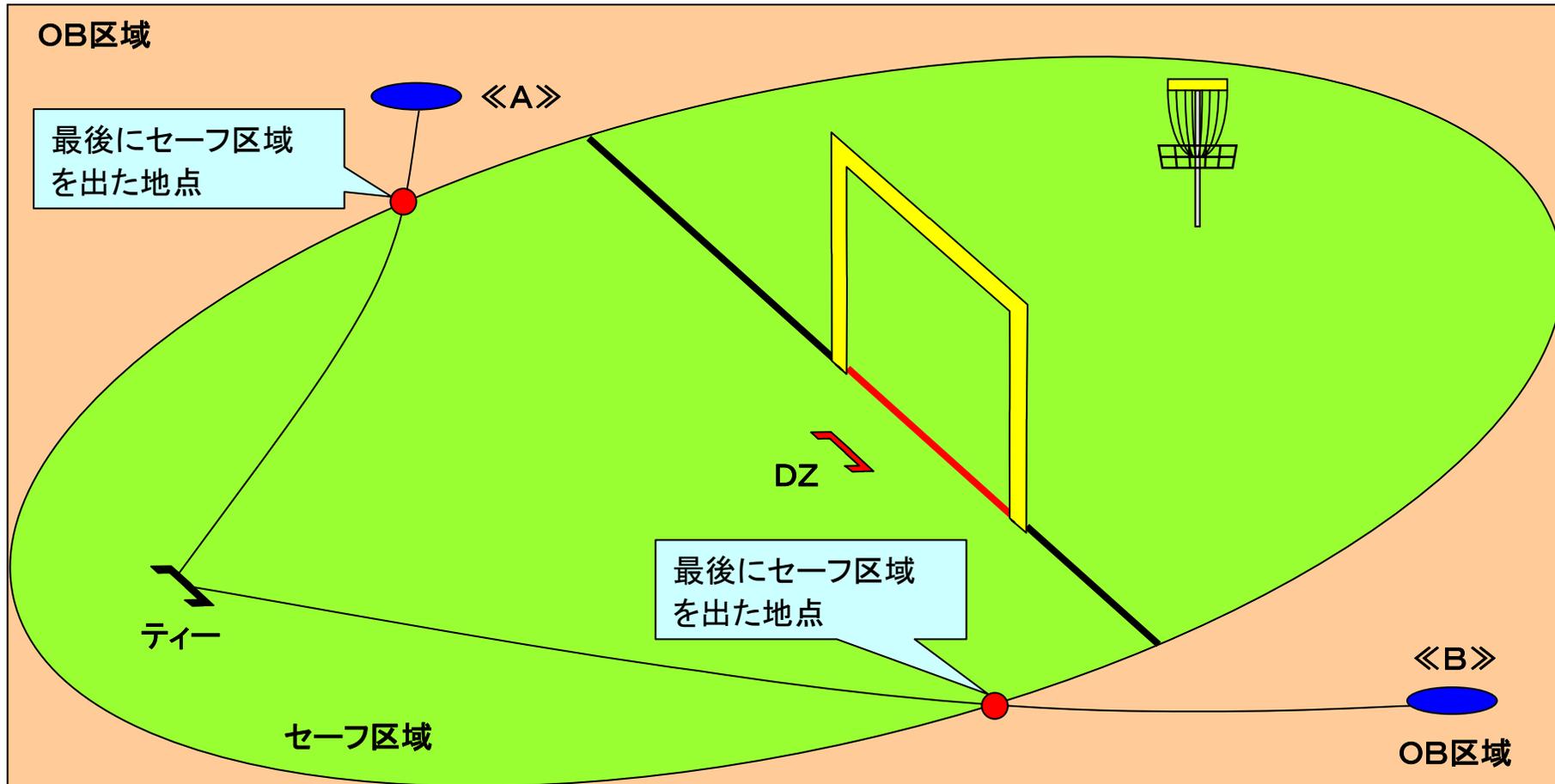
マンダトリー制限解除後(通過側境界線を完全に越えた後)のスローにおけるOB扱いは、通常のOBルールを適用する。 <最後にセーフ区域を出た地点、又は投げ直し(リスロー)の選択可>

マンダトリー制限中(通過も不通過もしていない)のスローにおけるOB扱いは、マンダトリー通過／不通過の状況により、以降に示す扱いとする。

ただしOBの場合のディスクの最終位置は、最後にセーフ区域を出た地点として扱う。
(OB区域内でのディスクの軌跡、及びOB区域内での最終静止位置で扱はない)

(3-1) マンダトリー通過前のOB扱い

(a) セーフ区域内で境界線を完全に越える前にOBとなった場合
通常のOBルールを適用し、マンダトリー制限は継続される。

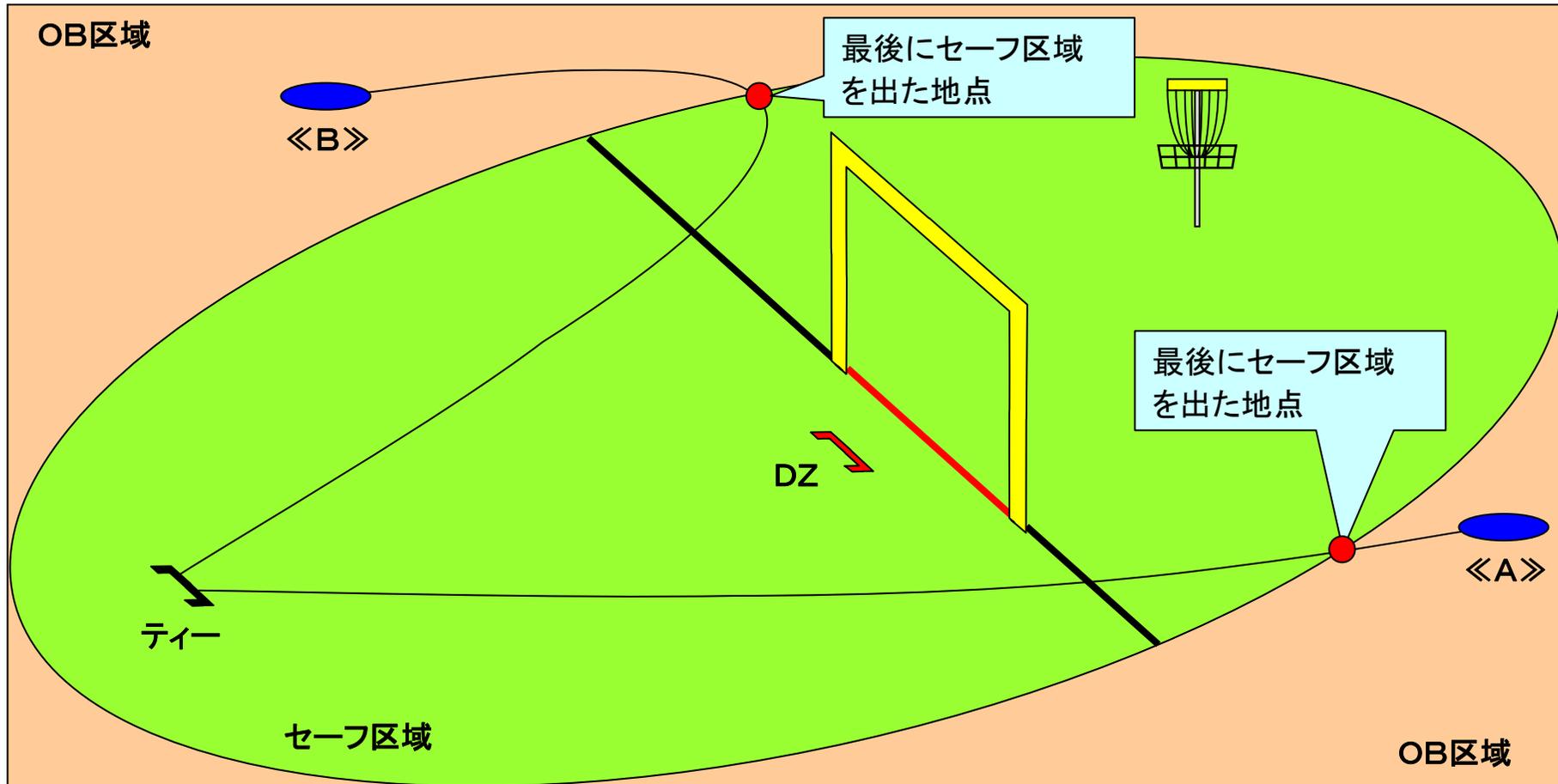


《A》： セーフ区域内で境界線を完全に越える前にOBとなっている。

《B》： セーフ区域内で境界線を完全に越える前にOBとなっている。(OB区域内で境界線を越えている)

上記例の処置： いずれの場合も通過とも不通過とも判断されないため、マンダトリー制限継続の1打罰で通常のOBの扱いに従ってスローする。

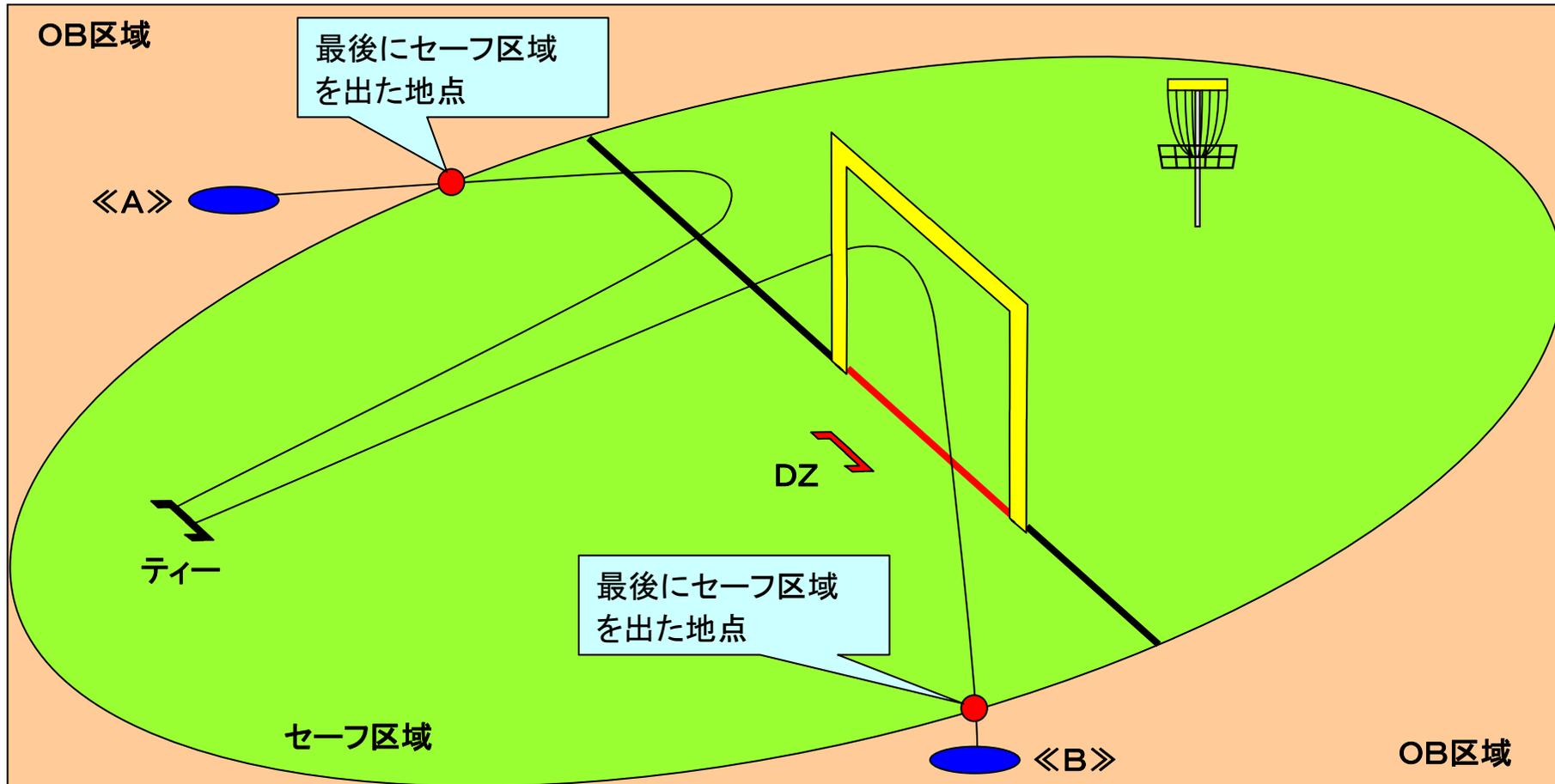
(b) 境界線の不通過側を越えて、境界線の手前に戻らずにOBとなった場合。
 マンダトリー不通過と判断し、OBとの2重罰則は適用しない。
 1打罰でドロップゾーンから投げる。(マンダトリー制限継続)



<A>: セーフ区域内で不通過側境界線を完全に越えた後にOBとなっている。
 : セーフ区域内で不通過側境界線を完全に越えた後にOBとなっている。
 (OB区域内で境界線の手前に戻っている)

上記例の処置: いずれの場合もマンダトリー不通過と判断され、マンダトリー制限継続でDZから1打罰でスローする。

(c)境界線の不通過側を越えて、境界線の手前に戻った後にOBとなった場合。
 マンドトリーは通過／不通過のどちらでもない判断し、通常のOBルールを適用し、
 マンドトリー制限は継続される。

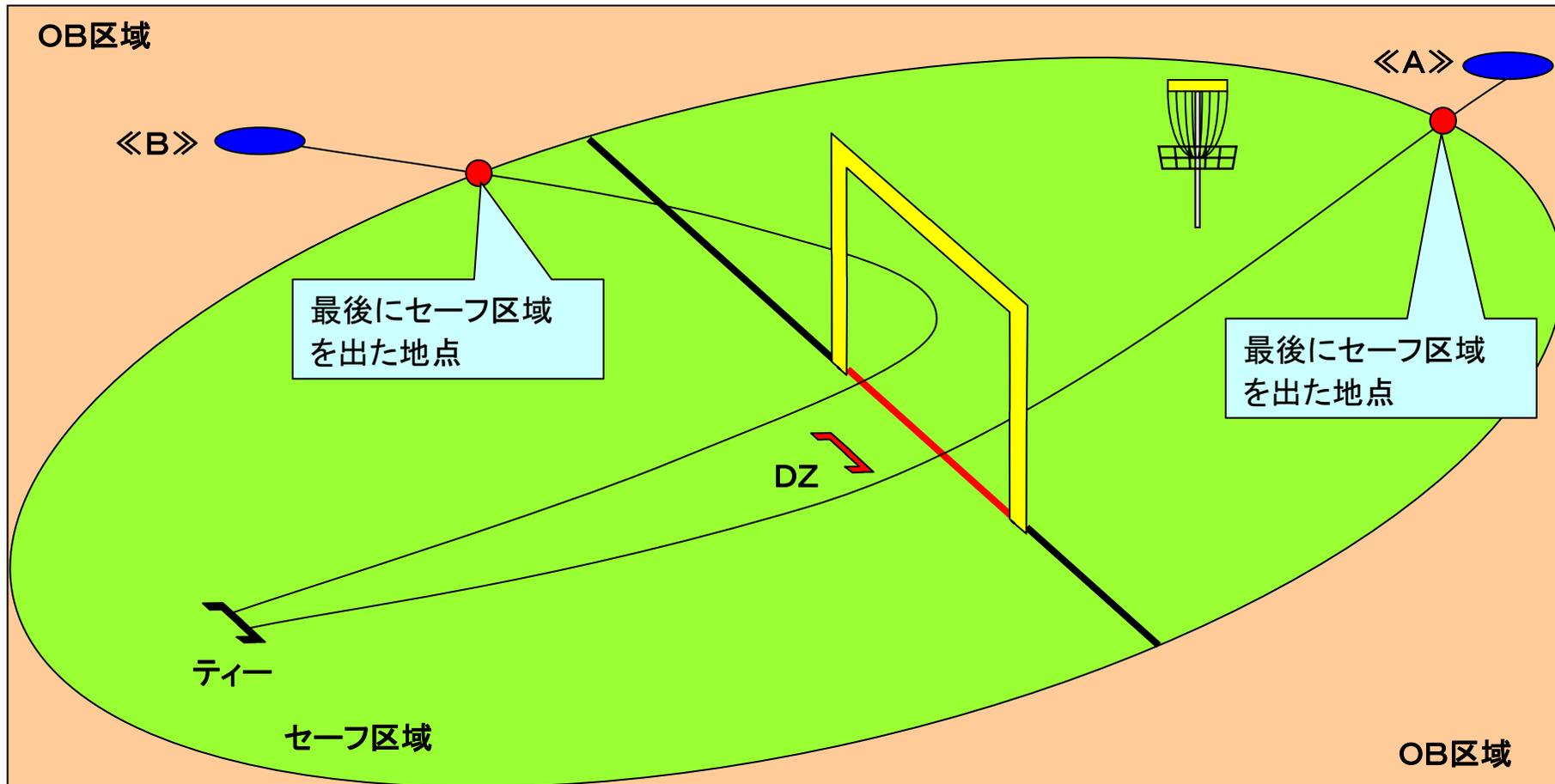


《A》：セーフ区域内で不通過側境界線を完全に越えた後に境界線の手前に戻ってからOBとなっている。
 《B》：セーフ区域内で不通過側境界線を完全に越えた後に境界線の手前に戻ってからOBとなっている。

上記例の処置：いずれの場合も通過とも不通過とも判断されないため、マンドトリー制限継続の1打罰で通常のOBの扱いに従ってスローする。

(3-2) マンダトリー通過後のOB扱い

境界線の手前からのスロー(ドロップゾーンからのスローも含む)がマンダトリー通過後にOBとなった場合は、通常のOBルールを適用する。<最後にセーフ区域を出た地点、又は投げ直し(リスロー)の選択可> どちらを選択した場合でもマンダトリー制限は解除される。(通過した瞬間に制限は解除される) なお、コースレイアウトや戦術面を考慮し、TD判断でドロップゾーンから投げる、としても良い。



<<A>>: 通過側境界線を完全に越えた後にOBとなっている。

<>: 通過側境界線を完全に越えた後に、セーフ区域内で境界線の手前に戻ってからOBとなっている。

上記例の処置: いずれの場合もマンダトリー通過と判断され、マンダトリー制限なしの1打罰で通常のOBの扱いに従ってスローする。