

## 試合形式

### Competition Rules

決勝点	11点
タイムキャップ(TC)	20分経過した時点で両チームとも決勝点に達していない場合に発生
TC発生後の決勝点	両チームの点数を比較して、高い方に2を加えた点数(上限11点)
ハーフタイム突入点	6点
ハーフタイムキャップ(HTC)	10分経過した時点で両チームともハーフタイム突入点に達していない場合に発生
HTC発生後のハーフタイム突入点	両チームの点数を比較して、高い方に1を加えた点数(上限6点)
ハーフタイム継続時間	0分 ※互いの自陣（エンドゾーン）を入れ替える時間のみとする
タイムアウト	1回75秒 1チームあたり前後半それぞれ1回以内(試合時間に含む)
コートサイズ	幅25m、縦75m（15m、45m、15m）
男女比決定方法	男女比決定方法A（事前決定方式）

### リーグ内順位決定方法

- ・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マークにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックマーク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。