

## 試合形式

### 試合形式

決勝点	11点
タイムキャップ（TC）	45分経過した時点で両チームとも決勝点に到達していない場合に発生し、プレイは次の得点まで継続する。 その得点后、点の【高いチームの得点に+1点】を新しい決勝点とする。（上限11点）
ハーフタイム	どちらかのチームが6点に到達した時点で5分間のハーフタイムとなる。（試合時間を含む）
ハーフタイムキャップ（HTC）	20分経過した時点で両チームとも6点に到達していない場合に発生し、プレイは次の得点まで継続する。 その得点后、点の【高いチームの得点に+1点】をした値に到達した時点でハーフタイムとなる。（上限6点）
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（試合時間を含む）
コートサイズ	幅37m、縦100m（18m,64m,18m）

### 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ロッカマークにディスクを投げ、ディスクの位置がブロッカ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。

### 本戦出場枠数

地区	オープン	ウイメン
北海道・東北	1	2
関東	6	6
中部	3	3
関西・中四国	4	4
九州・沖縄	2	1
合計	16	16

### 本戦出場チーム（決定方法・枠数）

[https://www.ifda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2023/08/2023AJU21UC\\_Calculation-NationalsSlots\\_20230822.pdf](https://www.ifda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2023/08/2023AJU21UC_Calculation-NationalsSlots_20230822.pdf)