

## 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。 その得点後、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。 その得点後、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99.5m（18m,63.5m,18m）

### リーグ内順位決定方法

- ・予選リーグを行った後、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ラックマークにディスクを投げ、ディスクの位置がブラ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（フリック）等で決定する。

### 2023年度JAPAN ULTIMATE OPENの組み合わせ作成手順 特筆

1. 2022年度JAPAN ULTIMATE OPENの順位で、各チームを並べたリストAを作成する。
2. 「文部科学大臣杯第48回全日本アルティメット選手権大会」本戦出場チームをリストAから削除したリストBを作成する。
3. 並び替え後のリストBから、地区の要素を抜き出したリストCを作成。（例として、1.関東、2.関西・中四国、3.中部、4.関東、のようなリストになる）
4. 「第48回全日本アルティメット選手権大会 地区予選」の最終順位を参照し、チーム順位（=リストD）を地区ごとに作成する。
5. リストCにリストDを用いて2023年度JAPAN ULTIMATE OPEN出場チームを当てはめた後、リストCに含まれない地区がある場合は、当該地区を優先し当てはめる※1。  
その後、3の手順で作成したリストCの優先順位をもう一度上から繰り返し、残りの各地区予選結果を当てはめていく。  
「第48回全日本アルティメット選手権大会 地区予選」に出場がなかったチームをエントリー成立順に当てはめていき、2023年度JAPAN ULTIMATE OPENの組み合わせを作成する。

※1 2022年度JAPAN ULTIMATE OPENにおいて、九州・沖縄地区に該当するチームの出場がなかったため、2023年度JAPAN ULTIMATE OPENのシード順15位は、地区として選抜されていない九州・沖縄地区を当てはめる。