

試合形式

試合形式

| | |
|------------------|--|
| 決勝点 | 13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13点） |
| ハーフタイム | 7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 |
| ハーフタイムキャップ (HTC) | 25分経過した時点で両チームとも7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7点） |
| タイムアウト | 75秒 1試合につき1回（試合時間を含む） |
| コートサイズ (A日程) | 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。

Last Update August 22, 2024 0:00