

試合形式

試合形式

| | |
|-----------------|--|
| 決勝点 | 13点 |
| タイムキャップ（TC） | 60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13点） |
| ハーフタイム | どちらかのチームが7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） | 30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7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（A日程） | 幅37m、縦100m（18m,64m,18m） |
| コートサイズ（B日程） | 幅32m、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。

本戦出場枠数

| 地区 | オープン | ウィメン |
|--------|------|------|
| 選抜 | 5 | 5 |
| 北海道・東北 | 1 | 1 |
| 関東 | 3 | 3 |
| 中部 | 2 | 2 |
| 関西・中四国 | 3 | 3 |
| 九州・沖縄 | 2 | 2 |
| 合計 | 16 | 16 |

本戦出場チーム（決定方法・枠数）

https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2023/04/2023AJUUC_Calculation-NationalsSlots_20230415.pdf