試合形式

試合形式（WDT5、WDT6、WET4、WET6除く）

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。（試合時間に含む）
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1試合につき2回以内（試合時間に含む）
コートサイズ	幅37m、縦100m（18m,64m,18m）

試合形式（WDT5、WDT6、WET4、WET6）

決勝点	11点
タイムキャップ（TC）	**30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	**なし**
タイムアウト	1回75秒 1チーム1試合につき2回以内（試合時間に含む）
コートサイズ	幅37m、縦100m（18m,64m,18m）
ヒートブレイク（HB）	**なし**

※雷の影響で、一部試合形式を変更しました。

ヒートブレイク（HB）

猛暑による熱中症や怪我等の発生を避けるため、得点後から次のプルまでの間（ターン間）に選手の休息と水分補給を目的とした休憩"ヒートブレイク（HB）"を追加する。
ヒートブレイク（HB）の発生タイミングやルールは以下の通り。（試合時間には含まない）

1. どちらかのチームが3点に到達したら、その直後のターン間に【2分間】を追加する。（通常のターン間75秒に2分を加える）
   1-1. ハーフタイムキャップ（HTC）発生時までに、両チームとも3点に到達していない場合、ハーフタイムに【2分間】を追加する。（通常のハーフタイム5分に2分を加える）
2. どちらかのチームが9点に到達したら、その直後のターン間に【2分間】を追加する。（通常のターン間75秒に2分を加える）
   2-1. タイムキャップ（TC）発生時までに、両チームとも9点に到達していない場合、その直後のターン間に【2分間】を追加する。（通常のターン間75秒に2分を加える）

本戦出場枠数

地区	オープン	ウィメン
北海道・東北	3	3
関東	9	9
中部	4	4
関西・中四国	6	6
九州・沖縄	2	2
合計	24	24

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はなく、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。

本戦出場チーム（決定方法・枠数）

https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2026/07/2026AJUUC_Calculation-NationalsSlots_20260708.pdf

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。