

熊本Ultimate4's 2025 大会最終案内

・大会日程

日程：2月2日（日）

会場：熊本県民総合運動公園スポーツ広場

・受付

受付を**9:00～大会本部にて**行います。

各チームの代表者はキャプテンミーティングまでに受付をお済ましてください。

エントリー費のご精算が必要なチームは受付時にご精算をお願いいたします。

・オープン部門組み合わせ

オープン部門は配置される予選リーグによって試合数が異なる為、今大会ではキャプテンミーティング時に組み合わせを決定いたします。

・表彰式

今大会は表彰式を行いません。

大会参加者は皆様ご参加をお願いいたします。

・メディカルブース

今大会はメディカルブースを設置いたしません。

本部にて簡易救急キットやAEDを準備しております。

・保険

今大会はスポーツ保険に加入しております。

大会中にお怪我をされ、病院にかかる可能性がある方は大会当日中に本部にお立ち寄りいただき、申請書を受け取るようお願いいたします。

大会終了後の申請書の発行はお受けできませんのでご注意ください。

補償額の目安：通院 2,000円/1日、入院 3,000円/1日

・大会諸注意

コート（人工芝）上は水のみ持ち込みが可能です。水以外の飲食物は持ち込まないようお願いいたします。

会場で出たゴミは各自持ち帰りのご協力をお願いいたします。

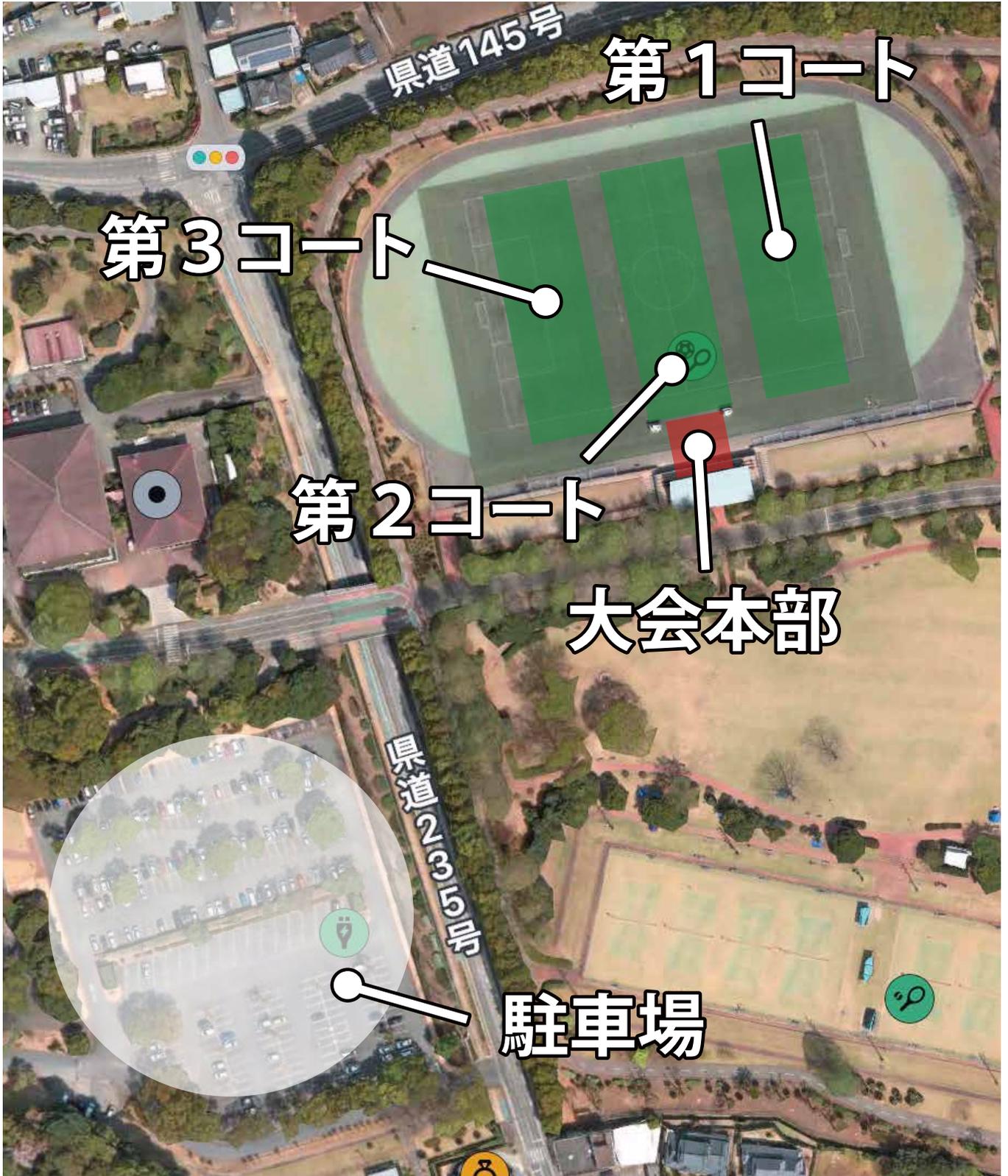
大会は雨天でも開催いたします。

但し、天候等の理由で主催/運営が危険と判断した場合には大会を途中で中止にする場合がございますのでご了承ください。

・競技補足

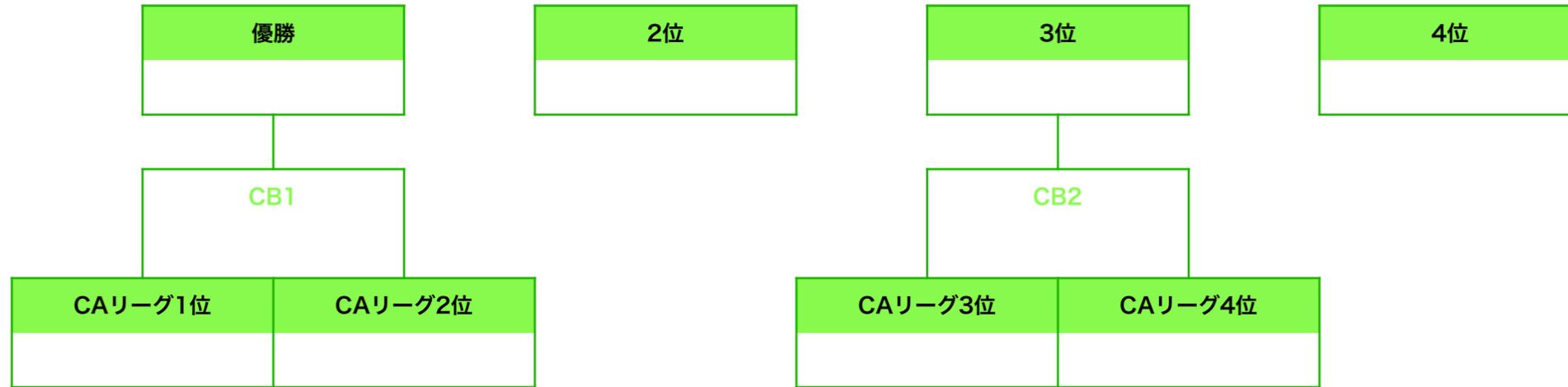
アルティメットコートサイズ：幅【25m】×縦【75m】（エンドゾーン15m）

熊本Ultimate4's 会場図



熊本Ultimate4's チャレンジ部門組み合わせ

CAリーグ	Evolutions!!	KUKUNA Pua	KUKUNA Lino	KUKUNA Ulu	勝	負	分	勝点数	得点	失点	得失点差	順位
Evolutions!!		CA1	CA3	CA6								
KUKUNA Pua			CA5	CA4								
KUKUNA Lino				CA2								
KUKUNA Ulu												



熊本Ultimate4's タイムスケジュール

#	時間	第1コート	第2コート	第3コート
	9:30	キャプテンミーティング		
1	10:00 ~ 10:20	OA1	OB1	OB2
2	10:25 ~ 10:45	SPANKIES WA1 cheers	HUF WA2 ふるむOITA	
3	10:50 ~ 11:10	Evolutions!! CA1 KUKUNA Pua	KUKUNA Lino CA2 KUKUNA Ulu	
4	11:15 ~ 11:35	OA2	OB3	OB4
5	11:40 ~ 12:00	SPANKIES WA3 HUF	cheers WA4 Ratckerzz	
6	12:05 ~ 12:25	Evolutions!! CA3 KUKUNA Lino	KUKUNA Pua CA4 KUKUNA Ulu	
7	12:30 ~ 12:50	OA3	OB5	OB6

#	時間	第1コート	第2コート	第3コート
8	12:55 ~ 13:15	cheers WA5 HUF	ふるむOITA WA6 Ratckerzz	
9	13:20 ~ 13:40	KUKUNA Pua CA5 KUKUNA Lino	Evolutions!! CA6 KUKUNA Ulu	
10	13:45 ~ 14:05	OC1	OC2	OD1
11	14:10 ~ 14:30	SPANKIES WA7 ふるむOITA	HUF WA8 Ratckerzz	
12	14:35 ~ 14:55	CB2	CB1 (決勝戦)	OD2
13	15:00 ~ 15:20	OC4	OC3 (決勝戦)	
14	15:25 ~ 15:45	cheers WA9 ふるむOITA	SPANKIES WA10 Ratckerzz	OD3
	15:50	表彰式 / 集合写真撮影		

熊本Ultimate 4's 大会ルール

・全部門、世界フライングディスク連盟(WFDF)アルティメット公式ルール2021-2024年版に基づき、最新のルールに準じます。

a. 試合形式（全部門共通）

- ・試合時間は全試合20分。
- ・各リーグは試合時間経過時点で同点でも終了。
- ・順位決定トーナメントにおいて、試合時間経過時点で同点の場合は1点差がつくまで試合を止めずに続行する。
- ・タイムアウトは1試合各チーム1分1回とする。**タイムアウトは試合時間に含まれない。**
- ・1試合における得点の上限は設けない。

b. 時間管理について

- ・各コートの試合開始は本部のエアホンに従うものとする。
- ・各コートに設置してあるストップウォッチは試合時間、並びにタイムアウトの時間測定として使用する。
- ・試合終了の合図は必ず各コートで行う。
- ・順位決定トーナメントでサドンデスが発生し次の試合が規定の開始時間に間に合わなかった場合には、該当コートは本部のエアホンではなく、各コート設置のストップウォッチにて時間を管理する。

c. リーグ内順位決定方法

・リーグ内順位は以下の方法により決定する。

1. 勝ち点数

2. 直接対決の結果

3. 得失点差

4. 総得点

5. 1~4全てで同点の場合は各チーム代表一人ずつがゴールラインの後方から遠い方のブリックポイントに向けてディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントに近い方を上位とする。尚、ディスクを投げる順番はフリップにより決定する。

d. 勝ち点数

・勝ち点数は以下の通りに算出する。

勝ち=3点

引き分け=1点

負け=0点

e. Ultimate 4's 注意点

- ・ストールカウントは7秒。
- ・「最大[n]から再開」と記載されているものは下記の通りとなる。（ルールブック9.5セクション）
 1. オフェンスの反則に対するコールが認められた場合は「最大6」から。
 2. ストールアウトの後、コンテストとなった場合は「ストーリング5」から。
 3. その他のコール（ピックを含む）でプレイが中断した場合は「最大4」から。
- ・タイムアウト、インジャリー及びファールやバイオレーションに関する話し合いの最中は時計を止める。
- ・ブリックポイントはコート中央。