

熊本Ultimate4's 2026

大会最終案内

・大会日程

日程：2月1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

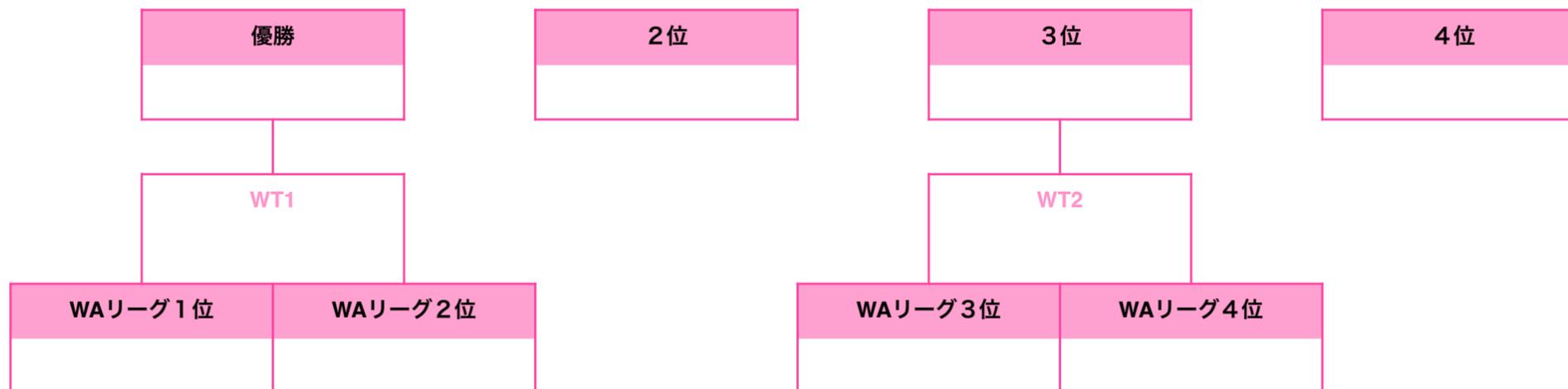
アルティメットコートサイズ：幅【25m】×縦【75m】（エンドゾーン15m）

熊本Ultimate4's 会場図



熊本Ultimate4's ウィメン部門組み合わせ

WAリーグ	期待の新人	HUF	ふるむOITA	Ratckerzz	勝	負	分	勝点数	得点	失点	得失点差	順位
期待の新人		WA1	WA3	WA6								
HUF			WA5	WA4								
ふるむOITA				WA2								
Ratckerzz												



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	期待の新人 WA1 HUF	ふるむOITA WA2 Ratckerzz	Evolutions!! CA1 Aien
3	10:50 ～ 11:10	OA2	OB3	OB4
4	11:15 ～ 11:35	期待の新人 WA3 ふるむOITA	HUF WA4 Ratckerzz	KUKUNA CA2 Aien
5	11:40 ～ 12:00	OA3	OB5	OB6
6	12:05 ～ 12:25	HUF WA5 ふるむOITA	期待の新人 WA6 Ratckerzz	Evolutions!! CA3 KUKUNA

#	時間	第1コート	第2コート	第3コート
7	13:00 ～ 13:20	OC1	OC2	
8	13:25 ～ 13:45	OD1	CB1	
9	13:50 ～ 14:10	WT2	WT1 (決勝戦)	
10	14:15 ～ 14:35	OD2	CB2	
11	14:40 ～ 15:00	OC4	OC3 (決勝戦)	
12	15:05 ～ 15:25	OD3	CB3	
	15:30	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2025-2028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。