

# 九州アルティメットリーグ第2節

## 大会最終案内

### ・大会日程

日程：4月11日（土）

会場：熊本県菊陽町 肥後銀行グラウンド

タイムスケジュール： 9時00分 受付開始

10時30分 第一試合開始

16時10分 大会終了

### ・受付

受付を大会本部にて行います。

**今節はキャプテンミーティングを行いませんので、必ず最終案内をご確認いただくようお願いいたします。**

受付時にエントリー費のご精算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しておりませんが、本部にて救急キットやAEDをご用意しております。

### ・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

大会は雨天の場合は中止といたします。

中止の判断は大会前日19時を目処に各チーム代表者へ連絡並びに各SNS（X, Instagram, Facebook）で発信いたします。

開催の場合でも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。

昼食やドリンク類のゴミは会場内のゴミ捨て場や周辺施設に捨てずにお持ち帰りいただくようご協力をお願いいたします。

### ・駐車場

お車は敷地内の第1駐車場からご駐車いただき、満車になった場合は第2駐車場をご利用ください。

止められる台数に限りがございますので、なるべく乗り合わせの上ご来場ください。

### ・競技補足

オープン、ウィメン部門コートサイズ：幅【37m】×縦【100m】（エンドゾーン18m）

チャレンジ部門コートサイズ：幅【25m】×縦【75m】（エンドゾーン15m）

※今節はチャレンジ部門が不成立の為、第3コートはアップスペースとしてご利用ください。

### ・9リーグの運営について

9リーグは本部の時間管理、大会写真の撮影等の当日運営を九州学生連盟に委託しております。

大会スケジュールに本部のシフトを掲載しておりますので、該当チームは試合開始の5分前までに本部に来てください。

9リーグ2026 第2節 組み合わせ表

#	時間	本部 (学連)	第1コート		第2コート	
1	10:30 ~		AKALA		Dragons	
		熊本大学	vs 熊本パワーズ		vs 宮崎大学Sunny Side Up	
2	11:20 ~		九州大学NICK			
		宮崎大学	vs 熊本大学mixnuts			
3	12:10 ~		熊本大学mixnuts		宮崎大学Sunny Side Up	
		九州大学	vs Dragons		vs AKALA	
4	13:00 ~		Ratckerzz			
		熊本大学	vs 熊本大学mixnuts			
5	13:50 ~		熊本パワーズ		熊本大学mixnuts	
		熊本大学	vs 宮崎大学Sunny Side Up		vs AKALA	
6	14:40 ~		九州大学NICK			
		宮崎大学	vs Ratckerzz			
7	15:30 ~		熊本パワーズ		熊本大学mixnuts	
		熊本大学	vs Dragons		vs 宮崎大学Sunny Side Up	

## 2026 九州アルティメットリーグ 大会ルール

### a. 試合形式

2025-2028年発行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に基づき、最新のルールに準ずる。

- ・ **11点先取**の得点制とする。ただし試合時間の上限はオープン/ウィメン部門は**40分**、チャレンジ部門は**20分**とする。
- ・ 試合時間が上限時間に達した時点で11点に達していない、もしくは**同点の場合でも試合を終了**する。
- ・ タイムアウトは1試合各チームオープン/ウィメン部門は**75秒2回**まで、チャレンジ部門は**60秒1回**までとする。
- ・ タイムアウトは試合時間に**含まれる**。
- ・ 試合進行をスムーズに行うため、得点後からプル（スローオフ）までは75秒以内とする。
- ・ 試合開始の合図は本部でエアホンを鳴らすが、**試合経過時間の管理及び試合終了の合図は各コートで行う事**とする。
- ・ スコアシートは各チームで正確に記録をつけ、試合終了後速やかに本部へ提出する事。

### b. 9リーグポイント（オープン/ウィメン部門）

- ・ 年間を通しての合計ポイントで順位付けをする。ポイントは下記の通り。  
参加ポイント: 3点、 勝ち: 3点、 引き分け: 1点、 負け: 0点
- ・ スコアボード(個人成績)はゴール、アシストのトータル数で順位付けを行い、トータル数が同じ場合はブロック数にて順位付けを行う。  
ブロックの定義: ディフェンスが触れてターンオーバーを起こしたものをブロックとする。(ex: ハンドブロック、インターセプト...)

