

九州マスタース アルティメットカップ 2024

大会最終案内

・大会日程

日程：9月28日（土）
会場：熊本県 県民総合運動公園 スポーツ広場（人工芝グラウンド）
タイムスケジュール：
8時30分 受付開始
9時00分 キャプテンミーティング
10時00分 第一試合開始
16時45分 表彰式 / 閉会式

・受付

受付を大会本部にて行います。

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せください。

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。

・表彰式 / 閉会式

今大会は表彰式 / 閉会式を行います。

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しておりません。

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

会場は人工芝のグラウンドになりますが、**人工芝の上には水以外の飲食物は持ち込めません。**

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。

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

お車は敷地内の駐車場をご利用ください。駐車場の場所は会場図でご確認ください。

・競技補足

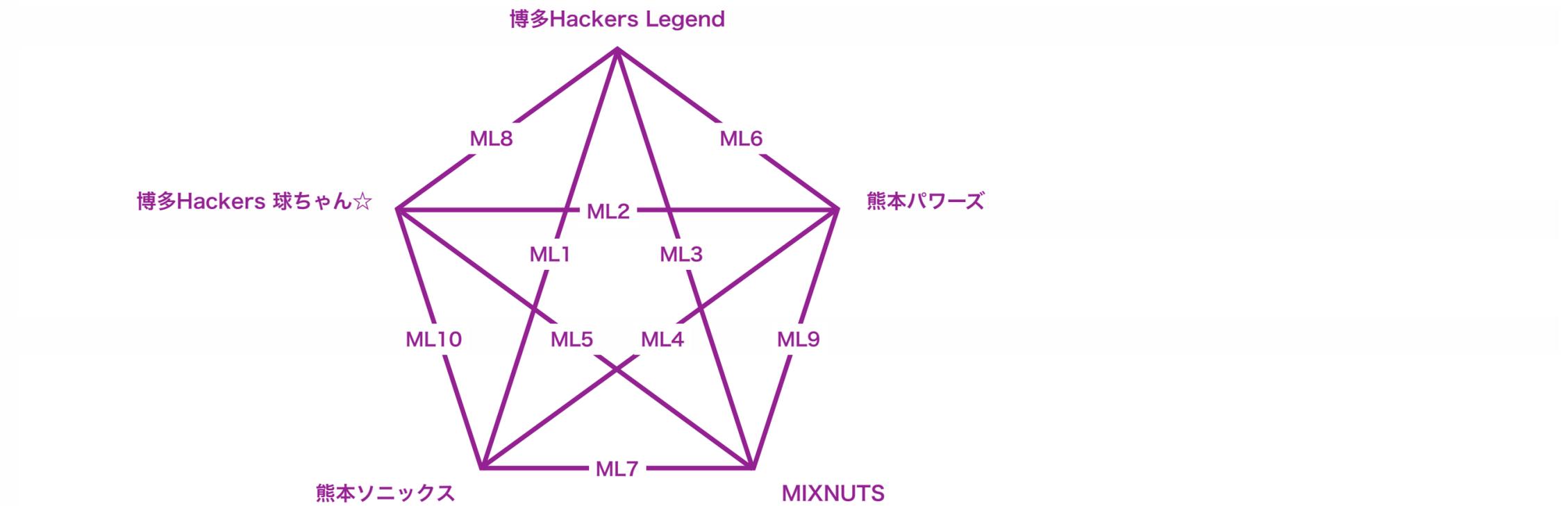
コートサイズ：幅【30m】×縦【80m】（エンドゾーン15m） ※予定

九州マスタース アルティメットカップ 2024 会場図



九州マスターズ アルティメットカップ 2024 組み合わせ

Mリーグ	博多Hackers Legend	博多Hackers 球ちゃん☆	熊本ソニックス	MIXNUTS	熊本パワーズ	勝	負	分	勝点数	得点	失点	得失点差	順位
博多Hackers Legend		ML8	ML1	ML3	ML6								
博多Hackers 球ちゃん☆			ML10	ML5	ML2								
熊本ソニックス				ML7	ML4								
MIXNUTS					ML9								
熊本パワーズ													



九州マスタース アルティメットカップ 2024 タイムスケジュール

#	時間	第1コート
1	10:00	博多Hackers Legend
	～	ML1
	10:30	熊本ソニックス
2	10:40	博多Hackers 球ちゃん☆
	～	ML2
	11:10	熊本パワーズ
3	11:20	博多Hackers Legend
	～	ML3
	11:50	MIXNUTS
4	12:00	熊本ソニックス
	～	ML4
	12:30	熊本パワーズ
5	12:40	博多Hackers 球ちゃん☆
	～	ML5
	13:10	MIXNUTS

#	時間	第1コート
6	13:20	博多Hackers Legend
	～	ML6
	13:50	熊本パワーズ
7	14:00	熊本ソニックス
	～	ML7
	14:30	MIXNUTS
8	14:40	博多Hackers Legend
	～	ML8
	15:10	博多Hackers 球ちゃん☆
9	15:20	MIXNUTS
	～	ML9
	15:50	熊本パワーズ
10	16:00	博多Hackers 球ちゃん☆
	～	ML10
	16:30	熊本ソニックス

九州マスターズアルティメットカップ 大会ルール

・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

- ・試合時間は全試合**30分**。
- ・全試合、試合時間経過時点で同点でも終了。
- ・タイムアウトは1試合各チーム**1分2回**とし、タイムアウトは試合時間に**含まれる**。
- ・全試合**10点**を得点の上限とする。（=どちらかのチームが10点を取った時点で試合時間に関係なく試合終了）

b. 時間管理について

- ・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にて試合経過時間、タイムアウトの時間測定、並びに試合終了の合図を各コートで行う。**

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. 直接対決の結果

2. 勝ち点数

3. 得失点差

4. 総得点

- 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