

第12回熊本ビーチアルティメット大会

大会最終案内

・大会日程

日程：4月7日（日）

会場：熊本県葦北郡芦北町 御立岬海水浴場

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 / 組み合わせ抽選会 / ビーチクリーン
10時00分 第一試合開始
16時10分 大会終了
16時20分 表彰式

・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下さい。

参加費のご精算が必要なチームは受付時にお願い致します。

・ビーチクリーン

【9時】からビーチクリーンを行います。

大会参加者の皆様は必ずご協力いただくようお願い致します。

・組み合わせ

今大会の組み合わせは9時からの【抽選】にて決定いたします。

抽選はエントリー順にくじを引いていただく形になりますが、9時に間に合わないチームはくじを引くことができませんので、予めご了承ください。

・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致します。

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

大会は雨天でも開催致します。

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お願い致します。

・キッチンカー

大会当日は【カレー、ローストポーク丼（予定）】のキッチンカーの出店がございます。

ぜひご利用下さい。

・競技補足

コートサイズ：幅25m × 縦75m（エンドゾーン15m）

熊本ビーチアルティメット大会 会場図



熊本ビーチアルティメット大会 タイムスケジュール

#	時間	第1コート	第2コート
1	10:00		
	～ 10:20	AL1	
2	10:30		
	～ 10:50	BL1	BL2
3	11:00		
	～ 11:20	AL2	
4	11:30		
	～ 11:50	BL3	BL4
5	12:00		
	～ 12:20	AL3	
6	12:40		
	～ 13:10	CL1	
7	13:20		
	～ 13:50	UT1	UT2
8	14:00		
	～ 14:30	CL2	
9	14:40		
	～ 15:10	UT4 (3位決定戦)	
10	15:20		
	～ 15:50	UT3 (決勝戦)	CL3

熊本ビーチアルティメット大会 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

- ・試合時間は予選リーグは全試合 **20分**、上位トーナメント、下位リーグは全試合 **30分**。
- ・予選リーグ並びに下位リーグは試合時間経過時点で同点でも終了。
- ・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。
- ・タイムアウトは予選リーグ1試合各チーム **1分1回**、上位トーナメント並びに下位リーグは1試合各チーム **1分2回**とする。タイムアウトは試合時間に**含まれる**。
- ・**得点の上限は設けない**。
- ・男女比決定方法は**“男女比決定方法B(エンドゾーン決定型)”**を採用。
 - ：試合開始前1回目のフリップでOF/DF、陣地を決定した後2回目のフリップを行う。2回目のフリップに勝利したチームがどちらのエンドゾーンを**“エンドゾーンA”**とするかを決定する。試合中はエンドゾーンAにラインナップするチームが各得点毎に男女比を決定する。
- ・ローカルルールとして**男女比は2:3/3:2に加え1:4/4:1も認める**。

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し、試合終了の合図は各コートで行う。
- ・各コートに設置してあるストップウォッチは試合時間、タイムアウトの時間測定として使用する。
- ・**ストップウォッチはエアホンと同時に作動させる**。
- ・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、前の試合が終了後5分以内に試合を開始する。

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. 得失点差
 3. 総得点
 4. 1~3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