

文部科学大臣杯第37回全日本アルティメット選手権大会

東日本地区ウィメン予選会

> 競技システム <

○リーグ内順位決定方法○

・勝敗数が同じ場合、以下の順に決定していく。

- ① **該当するチーム間**の得失点差の多い方を上位とする。
- ② 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差の多い方を上位とする。
- ③ **該当するチーム間**の総得点の多い方を上位とする。
- ④ 共通する相手チーム全てにおける全試合の得点数の多い方を上位とする。
- ⑤ 各チーム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ディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントから近い方を上位とする。
ディスクを投げる順番は、ディスクトス（フリップ）等で決定する。
※スクラッチゲームの場合は得点を17-0とする。

1. 試合形式

1) 得点制

- **17点を先取**したチームの勝利とする。 **※試合時間の上限は設けない。**
- 試合時間100分が経過しても**決着がつかなかった場合**、タイムキャップとなる。

2) タイムキャップ

- **試合時間100分経過後**、最初の得点が入った時点で決着がつかなかった場合、17点を上限として、勝っているチームの得点に2点を加算した得点を決勝点とし、その決勝点を先取したチームの勝利とする（2点差をつける必要はない）。

3) ハーフタイムキャップ及びハーフタイム

- 10分間（試合時間に**含まれる**）
- いずれかのチームが9点を取った時点、または、**55分経過後に得点した際**、両チームとも9点に満たない場合は、**より高得点のチームの得点に1点加えた点数**に到達した場合

イベント	値	備考
決勝点	17点	16-16になっても上限は 17点
ハーフタイム ポイントキャップ	9点	以下のどちらかの早いタイミングでハーフタイムに入る
ハーフタイム キャップ	55分	・一方のチームが先に9点を取った場合 ・55分経過後に得点した際、両チームとも8点に満たない場合は、より高得点のチームの得点に1点加えた点数に到達した場合
ハーフタイム	10分	全体の時間は 止めない
タイムキャップ	100分	100分経過時にどちらのチームも決勝点に達していない場合、タイムキャップに突入する 具体例は下記参照。
タイムアウト	前後半各チーム 2回まで	1回あたり2分（試合時間に含む）

※タイムキャップの際の対応（具体例）

<100分経過後に得点し、17点となった場合>

試合終了。（得点前に16-16であった場合でも終了。2点差をつける必要はない）

<100分経過後に得点し、より高得点のチームが15点もしくは16点になった場合>

決勝点は17点となる。

<100分経過後に得点し、より高得点のチームが14点以下の場合>

決勝点はより高得点のポイントから2点を加算した点になります。

例) 13-9となった場合、決勝点は15点となる。

<タイムアウト>

- **2分間（試合時間に含む）**
- 各チーム前半2回、後半2回、計4回取れる。
各時間制限を伝えるために、タイムキーパーは以下のタイミングで声にてコールまたはホイッスルを鳴らす。

#	タイミング	声/ホイッスル	内容
1	タイムアウト 1分30秒経過	声で“ 30秒前 ” と伝える	タイムアウト終了30秒前
2	タイムアウト 1分45秒経過	ホイッスルを 1回 鳴らす	タイムアウト終了15秒前
3	タイムアウト 2分経過	ホイッスルを 2回 鳴らす	タイムアウト終了
4	15秒経っても始まらない場合	ホイッスルを 3回 鳴らす	プレー再開の催促

◇得点后、スローオフまでの間のタイムアウト

- ターンが始まるまでの**75秒に2分が追加**されます。（**合計3分15秒**）タイムアウト開始から**2分後**に、“タイムアウト終了”と声で伝える。その後、「ターンの始まり」（次ページ参照）を継続する。

2. 大会ルール

今大会では試合進行をスムーズに行う為、以下の大会ルールを採用する。

1) ターンの始まり

- 得点后、オフェンス側は**60秒以内**にセットし、セットしたことを相手、タイムキーパーに伝える。またディフェンス側は、得点后**75秒以内**にスローオフしなければならない。
- 各時間制限を伝えるために、タイムキーパーは以下のタイミングでホイッスルを鳴らす。

#	タイミング	ホイッスル回数	内容
1	得点后 45秒経過	1回	オフェンス用意まで15秒
2	得点后 60秒経過	2回	ディフェンススローオフまで15秒
3	得点后 75秒経過	3回	プレー再開

2) その他

- 試合の経過時間はタイムキーパーが10分経過、20分経過、30分経過、と10分ごとにコールし、プレイヤーに確実に知らせる。
- 試合時間はタイムキーパーによって管理され、インジャリー、イクウィップメント、著しく話し合いが長い時は、試合時間を止める。

3. 試合進行及び選手集合

- 1) 試合開始時間は基本的にスケジュールに従うものとし、大会本部により開始の合図をする。
- 2) 試合の進行管理は各コートのスコアラー/タイムキーパーが行う。スコア記入（1名）および時間管理（1名）の**最低2名**で構成する。
- 3) 各チームとも試合開始時間10分前にはコートに集合する。各コートのスコアラーの指示に従い、**5分前**にはディスクフリップを行い、オフェンス・ディフェンスを決定し、コートにセットする。
- 4) 前半及び後半の始まりを伝えるため、開始**5分前、2分前、1分前**にそれぞれ声にてコールする。
開始時には、**ホイッスルを鳴らす**。
- 5) フィールド上での話し合いが始まった際、経過時間を伝えるため、**30秒経過、60秒経過時点**でタイムキーパーは声にてコールする。60秒（1分）以上経って話し合いが行われている場合は、1分おきにホイッスルを鳴らす。両チームともすみやかに試合を再開できるよう心掛けること。
- 5) 試合開始時刻に規定人数が揃っていない場合は、状況に応じてスクラッチとなる可能性があるため、各チームとも開始時刻に間に合うよう行動をすること。
- 6) スクラッチしたチームが発生した場合は、該当チームの再参加を認めない。その場合のスコアは17-0で計算する。

4. セルフジャッジ

全試合、セルフジャッジにて進行する。

5. スピリット・オブ・ザ・ゲーム

スピリット・オブ・ザ・ゲーム賞は世界フライングディスク連盟が公認するワールドワイドな大会で表彰されています。アルティメットという競技スポーツを象徴する「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神を称えるこの賞を受賞することは、優勝する事と同等の称賛を得るほどの価値ある賞です。

Japan Ultimate では「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」を推奨し、ルールの一層の理解を目的として、今大会においてスピリット・オブ・ザ・ゲーム賞（SOTG 賞）を採用します。

チームのキャプテンは各試合終了後、スコアラーから手渡される SOTG スコアシートに評価およびサインをし、スコアラーに返却してください。すべての試合における評価点の平均値がもっとも優秀なチームを表彰式にて表彰します。

また、全試合の評価ポイントは後日公式ウェブサイトにて公開いたします。評価点が著しく低いチームに関しては Japan Ultimate より状況を確認させていただく場合がありますので、スピリット・オブ・ザ・ゲームに則ったチームであることを心掛けて大会に参加してください。

6. その他

- 1)各チームはスムーズな試合を行うよう心掛けること。意図的な遅延行為などは行わないこと。
- 2)試合用ディスクは各チームで用意すること。

補足：大会中に取り扱う書類の管理について

① メンバー表

- ・大会にエントリーした自チームのメンバー表を各キャプテンに配布する。各キャプテンはメンバーおよび背番号を確認の上、サインして第一試合開始までに大会本部へ提出すること。
- ・エントリーした選手が記載されていない、もしくは背番号が異なる場合は、第一試合を実施する前に大会本部へ報告すること。
- ・メンバー表に記載されていない選手が試合に出場した場合、Japan Ultimate で協議の上、チームを失格とする場合がある。

② スコアシート

- ・各試合のスコアラーは試合終了後、両キャプテンに確認のサインをもらい、すみやかに大会本部に提出すること。
- ・記入方法は別紙の記入例を参考とし、スコアシートに記載している内容に従い記入すること。

③ SOTG スコアシート

- ・各試合のスコアラーは試合終了後、両キャプテンへ SOTG スコアシートを渡し、評価記入の完了後、②のスコアシートと合わせてすみやかに大会本部に提出すること。