

# 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

## 中部地区予選会

### 最終案内

平成24年9月15日(土)~17日(月)

愛知県岡崎市

岡崎中央総合公園 多目的広場

主催 NPO法人日本フライングディスク協会

主管 JAPAN ULTIMATE

後援 愛知県フライングディスク協会

運営 (株)クラブジュニア

トーナメントディレクター 水野 聡一郎

大会実行委員 新里 大彰

## 1. 日程、場所

平成24年9月15日(土)～17日(月) 愛知県岡崎市 岡崎中央総合公園 多目的広場

## 2. 本戦出場チーム選出方法

### ◇オープン

11チームを3リーグに分けて予選を行い、上位2チームが決勝トーナメントに進出する。

決勝トーナメントにおいて順位を決定し、上位3チームが本大会出場権を得る。

※東日本地区8チーム・中部地区3チーム・西日本地区5チームが本大会出場です。

### ◇ウィメンズ

5チーム総当たりでのリーグ戦において順位を決定し、上位3チームが本大会出場権を得る。

※東日本地区8チーム・中部地区3チーム・西日本地区5チームが本大会出場です。

## 3. エントリーチーム及びリーグ分け

### ◇オープン 11チーム(上位3チームが本大会出場)

A	A. G. Funks	富士 龍神	SQOAL	
B	中京大学 FLIPPERS	信州Roots	静岡大学 うわの空	名古屋大学 Blooms
C	信州大学 LOOSE	Link	愛知学院大学 Batman	日本福祉大学 WARRIORS

※リーグ分けについては、2011年全日本アルティメット選手権大会中部地区予選／2012年全日本社会人アルティメット選手権大会／2012年全日本学生アルティメット選手権大会中部・西日本・九州予選を元に組むことをJAPAN・ULTIMATEにて決定しました。

※ミックス部門不成立の為、SQOALはオープンに組み入れます。

### ◇ウィメン 5チーム(上位3チームが本大会出場)

壱
中京大学Naughty Kids
信州大学LOOSE
愛知学院大学Roly-Poly
静岡大学うわの空

※ウィメン部門は6チーム以下の為5チーム総当たりのリーグ戦とします。

### ○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。

#### 4.予選組み合わせ

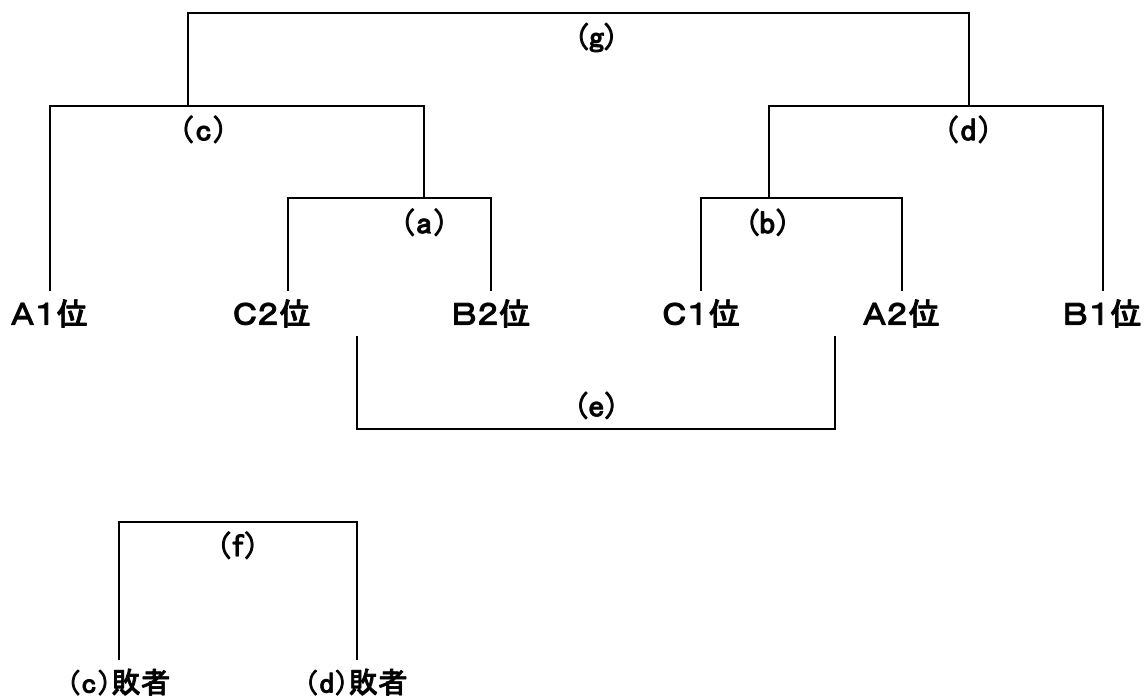
##### ◇オープン

Aリーグ	A. G. Funks	富士 龍神	SQOAL
A. G. Funks		③	①
富士 龍神			②
SQOAL			

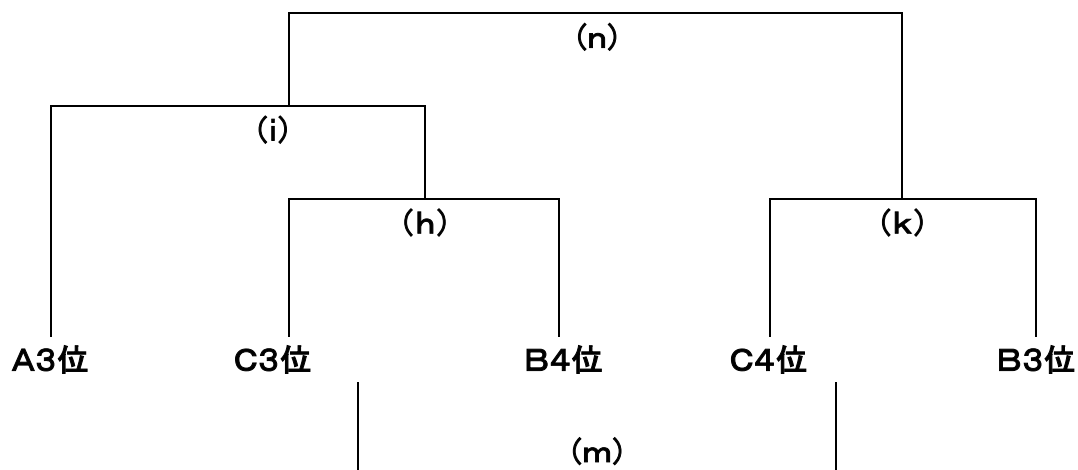
Bリーグ	中京大学	信州Roots	静岡大学	名古屋大学
中京大学		⑨	⑥	④
信州Roots			⑤	⑦
静岡大学				⑧
名古屋大学				

Cリーグ	信州大学	Link	愛知学院大学	日本福祉大学
信州大学		⑮	⑫	⑩
Link			⑪	⑬
愛知学院大学				⑭
日本福祉大学				

#### <上位トーナメント>



<下位トーナメント>



\*下位トーナメントにおける j(ジェイ)・l(エル)の表記は解り難いため使用していません。

◇ウィメン（1日目～3日目）

リーグ 総当たり	壱	中京大学	信州大学	愛知学院 大学	静岡大学
壱		こ	か	あ	う
中京大学			い	え	き
信州大学				け	く
愛知学院 大学					お
静岡大学					

5.タイムスケジュール（リーグ戦のみ対戦が決定しているため各チームの頭文字で表示）  
（会場南トイレ側から第1コートになります）

時間・日程	第1コート	第2コート	第3コート	第4コート
1日目(15日・土曜日)				
7:30～	受付			
7:45～	キャプテンミーティング ※開会式は行いません。			
8:30～ スコアラー	①AG-SQ 龍神	⑩信州-日福 静岡	⑪Li-愛学 名大	(あ)壱-愛学 静岡
10:40～ スコアラー		④中京-名大 愛学	⑤信R-静岡 日福	(い)中京-信州 愛学
12:50～ スコアラー	②龍神-SQ AG	⑫信州-愛学 中京	⑬Li-日福 信R	(う)壱-静岡 信州
15:00～ スコアラー		⑥中京-静岡 信州	⑦信R-名大 Li	(え)中京-愛学 壱
2日目(16日・日曜日)				
8:30～ スコアラー		⑧静岡-名大 愛学	⑨中京-信R 日福	(お)愛学-静岡 中京
10:40～ スコアラー	③AG-龍神 SQ	⑭愛学-日福 静岡	⑮信州-Li 名大	(か)壱-信州 愛学
12:50～ スコアラー				(き)中京-静岡 壱
15:00～ スコアラー	(a) Aリーグ3位	(b) Aリーグ3位	(h) Aリーグ1位	(k) Bリーグ1位
3日目(17日・月曜日)				
8:00～ スコアラー	(c) (a)敗者	(d) (b)敗者	(i) (h)敗者	(く)信州-静岡 中京
10:10～ スコアラー		(e) (c)勝者	(m) (d)勝者	
12:20～ スコアラー		(f) (e)勝者	(n) (m)勝者	(け)信州-愛学 静岡
14:30～ スコアラー		(g) (f)勝者		(こ)壱-中京 信州
16:20～	閉会式(予定)			

## 6. 試合形式、大会ルール等について

本大会は、アルティメット公式ルール2009年度版に基づき行う。その他、試合形式等については下記のとおりとする。

### 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、試合時間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点を加えた点数に到達した時点でハーフタイムに入る。

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。

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 ・一方のチームが先に9点を取った場合
ハーフタイム キャップ	55分	・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点になった場合>

試合終了です。(得点前に16-16だった場合でも終了。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点になります。

<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の2を加算した点になります。

例)13-9になった場合、決勝点は15点になります。

#### ④ タイムアウト

- 2分間(試合時間に含まれる)
- 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“ <u>30秒前</u> ”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 <u>1回</u> 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 <u>2回</u> 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 <u>3回</u> 鳴らす	プレー再開の催促

※得点後、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」(“大会ルールについて”を参照)を継続する。

2) 大会ルールについて

本大会では試合進行をスムーズに行う為、以下のルールを採用する。

① ターンの始まり

- ・ 得点後、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、タイムキーパーに拳手により伝える。またディフェンス側は、得点後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	得点後 <u>45秒経過</u>	1回	オフェンス用意まで15秒
2	得点後 <u>60秒経過</u>	2回	ディフェンススローオフまで15秒
3	得点後 <u>75秒経過</u>	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、プレー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など著しく話し合いが長い時は、時間を止めることとする。
- ・ プレーヤーが試合時間をタイムキーパーに聞くことは可とする。
- ・ 各チームは試合用ディスクを2枚ずつ用意し、試合前に試合進行スタッフに手渡してください。
- ・ マルチディスクシステム制は採用しない。
- ・ ターンオーバー後の15秒ルールは採用しない。
- ・ 鳴り物を使用しての応援は禁止とする。
- ・ タオルを巻いての試合は禁止とする。

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 試合の進行管理は完全に各コートのスコアラーが行う。スコアラーは、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。各コート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。
- ⑥ 試合開始時刻に 7 人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。
- ⑦ スクラッチしたチームが発生した場合は、基本的に今大会において該当チームの再参加を認めない。その場合の得失点は 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行う。

#### 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、ルールのより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、速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速やかに大会本部に提出すること。



## 6.連絡事項

- ◇1日目(15日・土曜日)の7:45からキャプテンミーティングを行います。各チームの代表者は大会本部前に集合してください。(開会式は行いません。)
- ◇全日程、雨天決行です。(ただし、台風等試合進行に支障があると考えられる場合は主催者が判断します。この場合、大会の日程が変更になることがありますので、ご了承ください。)
- ◇保険証もしくはコピーを必ず持参してください。
- ◇大会会場内は全面禁煙です。喫煙される方は個人所有の車内か岡崎中央総合公園指定の喫煙所をご利用ください。
- ◇大会会場内には車を置いて行かないようにしてください。
- ◇ゴミは各個人・各チームにて必ず持ち帰るようにしてください。
- ◇会場内での窃盗・紛失については一切の責任をもちませんので各個人・各チームの責任において所持品の管理をしてください。
- ◇試合開始の合図のみ本部で一括管理します。
- ◇各コート間は非常に狭いのでクーラーボックスや椅子など大型の荷物は置かないようにしてください。

### ◇お問い合わせについて

大会ルール等について質問がある場合、[сотg@japanultimate.jp](mailto:сотg@japanultimate.jp) までメールをお送りください。後日運営委員会において検討し回答致します。その他お問い合わせに関しては、[info@jfda.or.jp](mailto:info@jfda.or.jp) までお願いいたします。メール以外では受け付けかねますので、予めご了承ください。

※以前 JFDA のメールアドレスとして使用していた“jfda.jp”は、現在別団体が使用しているため、JFDA には届きません。十分にご注意ください。