

# 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

## ＜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 <b>17点</b>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一方のチームが先に9点を取った場合</li> <li>・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</li> </ul>
ハーフタイム	10分	全体の時間は <b>止めない</b>
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（試合時間を含む）**
- 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“ <b>30秒前</b> ” 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 <b>1回</b> 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 <b>2回</b> 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 <b>3回</b> 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 <b>45秒経過</b>	1回	オフェンス用意まで15秒
2	得点后 <b>60秒経過</b>	2回	ディフェンススローオフまで15秒
3	得点后 <b>75秒経過</b>	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、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。

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。笛等を使用しての応援は試合進行の妨げとなるため禁止とする。

## 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. 大会使用ディスク

2012年現在世界フライングディスク連盟公認ディスクとする。本戦においては、試合用ディスクは各チームで用意すること。※決勝戦の試合用ディスクは協会準備。

## 7. ユニフォーム

- ・1チームにつき、**2種類以上**のユニフォームを用意すること。
- ・**上下統一**の上、色をそろえること。
- ・背番号の大きさは、**15cm×15cm以上**にすること。  
※背番号の大きさを守っていないチームが見受けられますので、必ず守ってください
- ・ユニフォームの袖を切ったり、丈を縮めたりしないこと。
- ・スプレーなどで制作したユニフォームの使用禁止。
- ・突出部が金属のスパイクは使用禁止。
- ・頭にタオルなどをまいて試合に参加することは禁止。

以上の事が守られていないチーム・選手は大会参加を認めない場合があります。

## 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。