

WFDF 発行 アルティメット公式ルール 「スピリット・オブ・ザ・ゲームスコア 採点の基準例」 (2014 年作成) 日本語訳 ver.1.0

	とても悪い / Poor score (0 点)	良くない / Not so Good score (1 点)	良い / Good (normal) score (2 点)	とても良い / Very Good score (3 点)	素晴らしい / Excellent score (4 点)
ルールの理解及び適切な使用	<ul style="list-style-type: none"> ルールの理解度の低さが繰り返し見られた ルールをよく無視するなど、自身の有利となるように解釈し、行使していた スピリット・オブ・ザ・ゲームの精神や、ルールの詳細を学ぼうとしていなかった 	<ul style="list-style-type: none"> プレイのレベルに比べて、ルールへの理解が欠如していた ルールを無視するなど、自身の有利となるように解釈し、行使していたことがあった 試合中、スピリット・オブ・ザ・ゲームの精神や、ルールの詳細の説明を受けることを拒んでいた 制限時間を守らなかった 警告したにもかかわらず、オフサイドの反則を続けた 	<ul style="list-style-type: none"> プレイのレベルに対して、十分ルールを理解していた 自身の有利となるようにルールの解釈をしていなかった 制限時間を守っていた わからないルールがあった場合、真摯に学ぼうとする姿勢が見られた 	<ul style="list-style-type: none"> プレイのレベルに対し、よくルールを理解していた 私たちが理解していなかったルールについて、説明してくれた場面が少なくとも一回あった 	<ul style="list-style-type: none"> プレイのレベルに対し、非常によくルールを理解していた 試合を通して、首尾一貫してルールに従っていた 私たちが理解していなかったルールについて、明解かつ詳細に、そしてアルティメットがより楽しくなるように、説明してくれた。
ファール及び身体接触	<ul style="list-style-type: none"> 繰り返しコールをしているのにも関わらず、同じようなファールや身体接触の反則を続けていた 危険なプレイや、相手の安全に配慮しないプレイが何度も見られた 身体接触を避ける努力がほとんど見られなかった 	<ul style="list-style-type: none"> 非偶発的な身体接触の頻度が多少多かった 危険なプレイや、相手の安全に配慮しないプレイが 2-3 回見られた 	<ul style="list-style-type: none"> 偶発的な身体接触以上の、著しい身体接触はなかった 	<ul style="list-style-type: none"> 安全のために明らかに身体接触を避けようとした振る舞いが少なくとも 1 回以上あった 	<ul style="list-style-type: none"> 安全のために明らかに身体接触を避けようとした振る舞いが何度かあった 不必要な身体接触やファールを避けるプレイスタイルであった
フェアプレイ	<ul style="list-style-type: none"> コールに対して常に自身が正しいという姿勢を取っていた コールに対して、自身のチームにとって不利な結果となる意見は言わなかった 正当ではないコールやコンテストを何度も行っていた 相手への仕返しとしてコールを起こっていた 自身の有利となるように、たびたび反則やコールを行っていた 自身の有利となるように過度に試合を中断していた 	<ul style="list-style-type: none"> 自身のチームにとって都合のいいようにのみ考えているように見られた 正当ではないコールやコンテストを 2-3 回行っていた コールに関して、試合を通して首尾一貫していなかった こちらのコールの妥当性に関わらず、即座に反論を行っていた 	<ul style="list-style-type: none"> その後のプレイに影響を与えない反則に対してはコールを行わなかった (例: マーカーがいない状況でスローワーが起こした些細なトラベル・どちらにせよパスが通らなかつたと予想されるスロー時のマーカーファールなど) 反対意見であったとしても、敬意を持ってこちらの意見を理解しようとしていた 適切な状況 (コンテスト無しのファールなど) では謝罪をしていた 試合をより良いものとするために、こちらの意見を聞き入れ、自身の振る舞いを修正していた 	<ul style="list-style-type: none"> 自身のチームメイトが不必要なコールやコンテストをした際、それを注意するようなことが少なくとも 1 回以上あった 自身のコールが間違っていると感じた際にはコールを撤回していた 	<ul style="list-style-type: none"> 自身に不利な内容であったとしても、発生した事実を忠実に説明していた状況が何度もあった 重要な局面 (ユニバースポイントなど) であってもフェアプレイの精神を持って試合に臨んでいた
ポジティブな姿勢及びセルフマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> フィールド内のプレイヤーやサイドラインにいるチームメイトが、相手や自チーム、大会スタッフ、観客に対して失礼な態度を頻繁にとっていた 身体的な衝突がフィールド内外問わず起こっていた 得点時などに相手に対する過度な感情表現、攻撃的な態度を何度もとっていた 何度も意図的にディスク等の備品を傷つけていた ふざけたプレイを行っていた (例: スクーバスローだけでポイントを取る、トリックプレイなど) 	<ul style="list-style-type: none"> フィールド内のプレイヤーやサイドラインにいるチームメイトが、相手や大会スタッフ、観客に対して失礼な態度を時々とっていた こちらのミスに対して自尊心を傷つけるように、積極的に喜んでた 得点時などに相手に対する過度な感情表現、攻撃的な態度を 2-3 回とっていた 意図的にディスク等の備品を 2-3 回傷つけていた 	<ul style="list-style-type: none"> フィールド内のプレイヤーやサイドラインにいるチームメイトが、相手や大会スタッフ、観客に対して常に理性的で前向きな姿勢をとっていた 試合中も試合後も、印象が良かった 私たちや、自チーム、大会スタッフや観客に対して礼儀正しく接していた 感謝の意を持って試合に臨んでいた 得点に関わらず、いつでも試合に対して真摯に向き合っていた 	<ul style="list-style-type: none"> 自己紹介をしていた どちらのナイスプレイに対しても賞賛をしていた 非常に理性的にふるまうことが 1-2 回見られた 	<ul style="list-style-type: none"> 非常に緊迫した環境の中でも、理性的な振る舞いができていた 試合を通して非常に理性的で、前向きな姿勢を、相手チームや大会スタッフ、観客に対して示していた
コミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> コールや事例についての協議をたびたび拒んでいた コールやコンテストに対して怒りや軽蔑の感情を出していた 攻撃的な言葉遣いを頻繁に用いていた 攻撃的で相手を馬鹿にするようなジェスチャーを頻繁に使っていた 	<ul style="list-style-type: none"> プレイに関与していないプレイヤーが、客観的な判断ができた位置にはいなかったまたは、意見を求められていないにも関わらず、何度か協議に口を挟んできた。 協議の最中、冷静でなくなっていたことが 2-3 回あった 攻撃的で相手を馬鹿にするようなジェスチャーを 2-3 回使っていた 協議の際、制限時間を守っていなかった 	<ul style="list-style-type: none"> コールに対する協議がスムーズに解決した 敬意を持ってコミュニケーションを取っていた こちら意見に耳を傾けていた 協議の際、制限時間を守っていた 協議の際、自分の意見を明確に説明している 他のプレイヤーや、サイドラインにいるプレイヤーは助言を求められた時に適切に対応していた 	<ul style="list-style-type: none"> 自身のコールに対して根拠を示していた 自身の意見を的確かつ冷静に伝えていた チームキャプテン同士が良いコミュニケーションを行っていた スピリット・オブ・ザ・ゲームに関する問題をできるだけ速やかに解決していた 	<ul style="list-style-type: none"> 観客や初心者に対して競技の説明をしていた 高いスピリットを自身にも相手にも求め、それを体現するための具体的例を提案していた 明確かつ心地よいコミュニケーションを行っていた 公式なハンドサインを用いて、ファールや得点などの試合状況を正確に周囲に伝えていた

試合が終わった後に相手チームと円陣を作り、上の表に沿って良かった点・悪かった点についてお互いに話し合いをしてください。(スピリット・サークル) 各項目で「2点」を基準としてください。(アルティメットでは、お互いが良いスピリット・オブ・ザ・ゲームを持って試合に臨むことが前提のため、基準が「良い / 2点」となっています。)