参加に際して

- スピリット・オブ・ザ・ゲームに則り、全試合セルフジャッジにて進行してください。
- 今大会ではスコアリングシステムを採用しますので、正確なスコア管理をお願いします。
- 使用ディスクは、日本フライングディスク協会公認ディスク（ディスクラフト社ウルトラスター）とし、当協会にてゲームディスクを用意します。
- ユニフォームの背番号変更がある場合、大会前日までに当協会事務局までにご報告ください。また相手チームにその旨を伝え、了承を得た後、試合に出場してください。

競技形式

- 全部門予選リーグ/全部門順位決定トーナメント

決勝点	11点
タイムキャップ(TC)	45分経過した時点で両チームとも決勝点に達していない場合に発生
TC発生後の決勝点	両チームの点数を比較して、高い方に2を加えた点数(上限11点)
ハーフタイム突入点	6点
ハーフタイムキャップ(HTC)	20分経過した時点で両チームともハーフタイム突入点に達していない場合に発生
HTC発生後のハーフタイム突入点	両チームの点数を比較して、高い方に1を加えた点数(上限6点)
ハーフタイム	5分間(試合時間に含む)
タイムアウト	1回75秒 1チームあたり前後半それぞれ2回以内(試合時間に含む)

リーグ内順位決定方法

- 予選リーグを行った後、各リーグの全チームの順位を勝利数で決定する。
- 勝利数が同数の場合、下記の順位決定方法を使用して順位を決定する。
- 順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけではなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。
- 一つの順位決定方法が適用されても、該当する全てのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移る。
- 該当するチームのうちの一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間で、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。

順位決定方法: 以下の順により順位を決定する。

1. 該当するチーム間における勝利数。
2. 棄権した試合数の少なさ
3. 該当するチーム間における試合の得失点差
4. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得失点差
5. 該当するチーム間における試合の得点数
6. 共通する相手チーム全てにおける全試合の得点数
7. 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。尚、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。

FRESH! × JAPAN FLYING DISC MEDIA ROOM We All Love Flying Discs

今年もライブ配信あります。

全国どこでも、リアルタイムのワクワクを。

2018

文部科学大臣杯第43回全日本アルティメット選手権大会 本戦　6月30日(土)〜7月1日(日)

文部科学大臣杯第43回全日本アルティメット選手権大会 決勝戦　7月7日(土)

第29回全日本大学アルティメット選手権大会 本戦　9月22日(土)〜23日(日)

第29回全日本大学アルティメット選手権大会 決勝戦　9月30日(日)

第6回全日本マスターズアルティメット選手権大会 決勝戦　9月23日(日)

アルティメットクラブチームチャンピオンズリーグ2018　10月27日(土)〜28日(日)

2018U-23地区選抜対抗戦　11月10日(土)〜11日(日)

第6回全日本ミックスアルティメット選手権大会　12月1日(土)〜2日(日)

第28回全日本大学新人アルティメット選手権大会　本戦・決勝戦　12月15日(土)

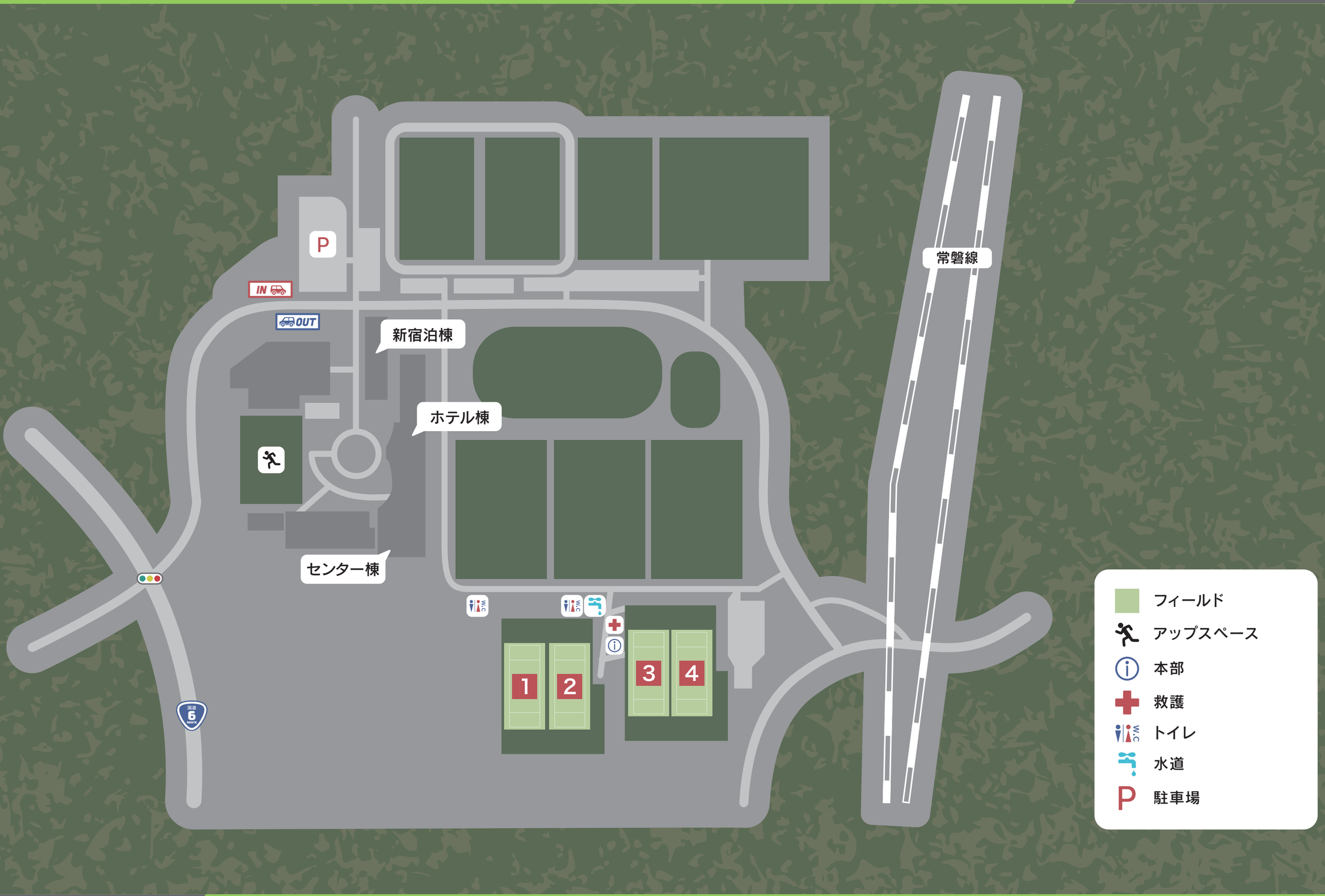
▼ FRESH！アプリのダウンロードはこちらのQRコードから！！

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

field map

会場図



TIME SCHEDULE　DAY 1 (8/31fri)

	第１フィールド	第2フィールド	第3フィールド	第4フィールド
8:00	受付開始			
8:30	キャプテンミーティング			
9:00	北海道大学パディー MA2 酪農学園大学リバティー	会津大学デュアルブート MB2 北星学園大学アーチ	秋田大学ブリッツ MC2 東北学院大学アンチェイン	東北大学アルバトロス MD2 北翔大学スノーベアーズ
10:00	北海道大学パディー WA3 仙台大学エナチェイン	山形大学さくらんぼーず WA4 北里大学アルズフト	岩手大学レイシス WB3 東北大学アルバトロス	秋田大学ブリッチュ WB4 北星学園大学アーチ
11:00	北里大学テンビットガーリッツ MA3 酪農学園大学リバティー	仙台大学エナジスタ MB3 北星学園大学アーチ	岩手大学レイシス MC3 東北学院大学アンチェイン	山形大学さくらんぼーず MD3 北翔大学スノーベアーズ
12:00	北海道大学パディー WA2 北里大学アルズフト	山形大学さくらんぼーず WA5 仙台大学エナチェイン	岩手大学レイシス WB2 北星学園大学アーチ	秋田大学ブリッチュ WB5 東北大学アルバトロス
13:00				
13:30	北海道大学パディー MA1 北里大学テンビットガーリッツ	会津大学デュアルブート MB1 仙台大学エナジスタ	秋田大学 ブリッツ MC1 岩手大学レイシス	東北大学アルバトロス MD1 山形大学さくらんぼーず
14:30	北海道大学パディー WA1 山形大学さくらんぼーず	北里大学アルズフト WA6 仙台大学エナチェイン	岩手大学レイシス WB1 秋田大学ブリッチュ	北星学園大学アーチ WB6 東北大学アルバトロス

TIME SCHEDULE　DAY 2 (9/1sat)

	第１フィールド	第2フィールド	第3フィールド	第4フィールド
8:00	受付開始			
8:30				
9:00	MAT1	MAT2	MAT3	MAT4
10:00	WAT1	WAT1	WBT1	WBT2
11:00	MAT5	MAT6	MBT1	MBT2
12:00	MAT9	MAT10	WBT3	WBT4
13:00				
13:30	（決勝戦）WAT3	（3位決定戦）WAT4	MBT3	MBT4
14:30	（決勝戦）MAT7	（3位決定戦）MAT8	MAT11	MAT12

tournament information 試合情報

ROUND ROBIN / MEN

MAリーグ	北海道大学パディー	北里大学 テンビットガーリッツ	酪農学園大学 リバティー	勝	負	得	失	差	位
北海道大学パディー		(MA1)	(MA2)						
北里大学テンビットガーリッツ			(MA3)						
酪農学園大学リバティー									

MBリーグ	会津大学 デュアルブート	仙台大学エナジスタ	北星学園大学アーチ	勝	負	得	失	差	位
会津大学デュアルブート		(MB1)	(MB2)						
仙台大学エナジスタ			(MB3)						
北星学園大学アーチ									

MCリーグ	秋田大学ブリッツ	岩手大学レイシス	東北学院大学 アンチェイン	勝	負	得	失	差	位
秋田大学ブリッツ		(MC1)	(MC2)						
岩手大学レイシス			(MC3)						
東北学院大学アンチェイン									

MDリーグ	東北大学アルバトロス	山形大学 さくらんぼーず	北翔大学 スノーベアーズ	勝	負	得	失	差	位
東北大学アルバトロス		(MD1)	(MD2)						
山形大学さくらんぼーず			(MD3)						
北翔大学スノーベアーズ									

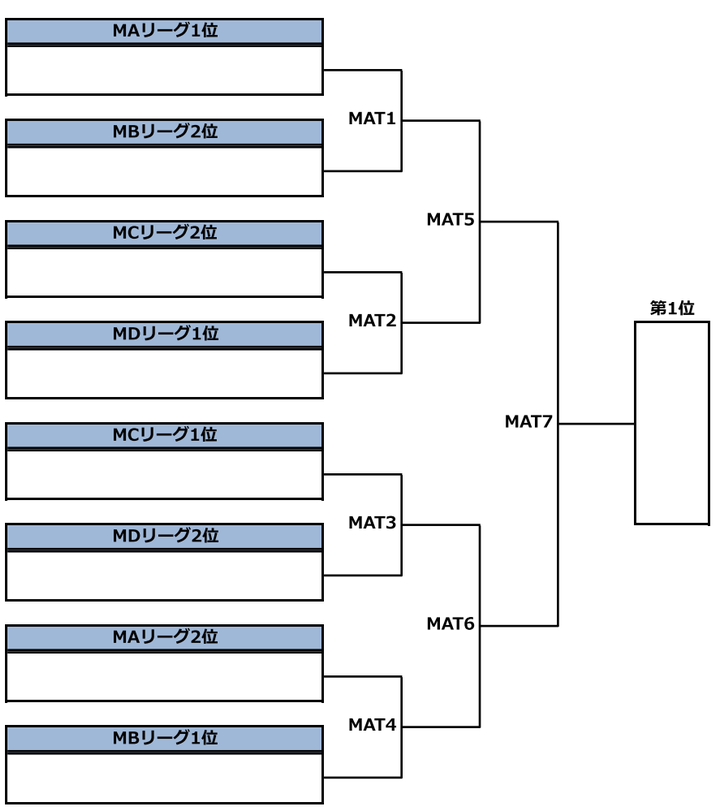
ROUND ROBIN / WOMEN

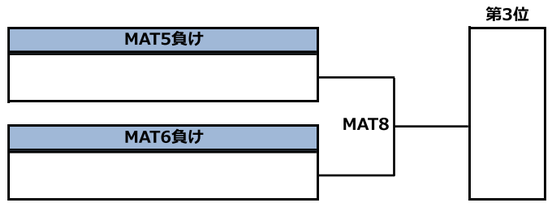
WAリーグ	北海道大学パディー	山形大学 さくらんぼーず	北里大学アルズフト	仙台大学エナチェイン	勝	負	得	失	差	位
北海道大学パディー		(WA1)	(WA2)	(WA3)						
山形大学 さくらんぼーず			(WA4)	(WA5)						
北里大学アルズフト				(WA6)						
仙台大学エナチェイン										

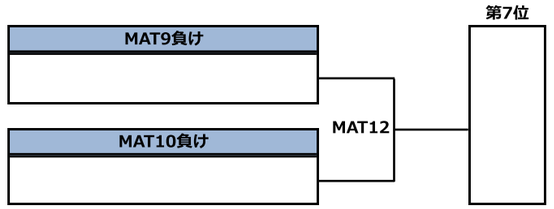
WBリーグ	岩手大学レイシス	秋田大学ブリッチュ	北星学園大学アーチ	東北大学アルバトロス	勝	負	得	失	差	位
岩手大学レイシス		(WB1)	(WB2)	(WB3)						
秋田大学ブリッチュ			(WB4)	(WB5)						
北星学園大学アーチ				(WB6)						
東北大学アルバトロス										

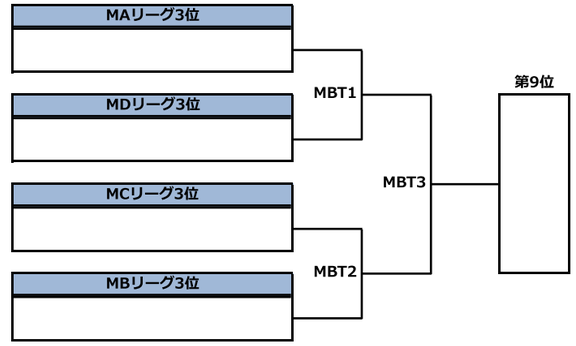
大会スコアサイトはこちらから確認できます。

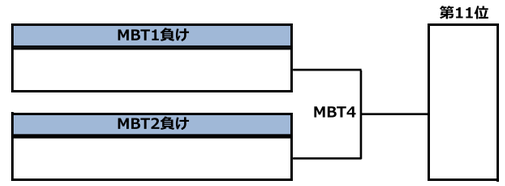
PLACEMENT / MEN



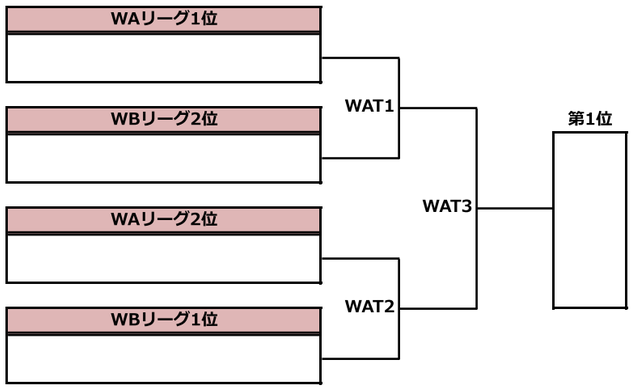


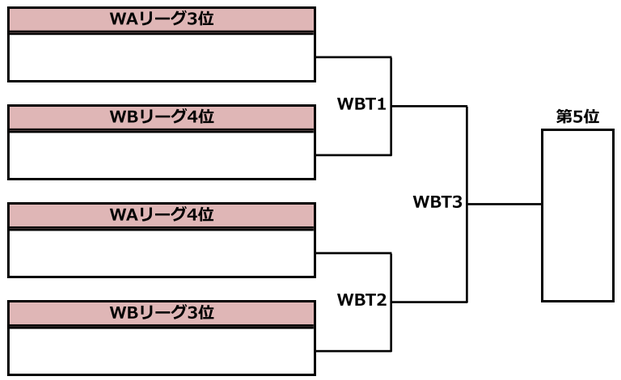


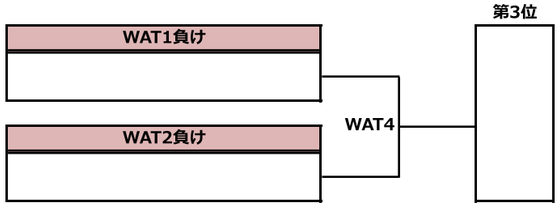


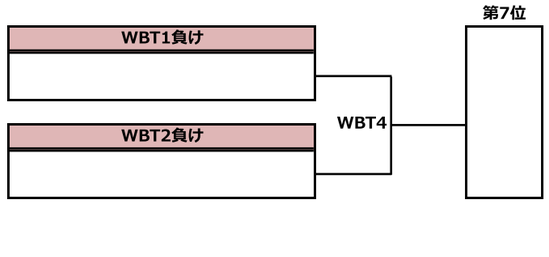


PLACEMENT / WOMEN









GAME ADVISOR's view

ゲームアドバイザー（GA）とは

GAは、アルティメットがオリンピック種目入りを目指している中で、アルティメットの最大の特徴である「セルフジャッジ」をより高い水準で成立させること、主に観客に対して試合の状況を伝えることを目的に活動する大会スタッフです。GAは審判ではなく、あくまで「プレイに関して客観的な意見を提供する第三者」です。したがって、プレイに関する最終判断を行う権利は選手にあり、GAが行うハンドサインや助言には強制力がありません。

GAは、1試合当たり2名～4名程度配置され、以下のようなアクションを起こします。

1. 試合中の選手間の話し合いへの介入
   プレイの当事者から求められた場合にルールの説明及び「そのプレイがどう見えたか」について客観的な意見の提供を行います。その意見を踏まえた上での最終判断は選手自身が行います。
2. ハンドサイン
   コールの内容や試合展開に合わせてハンドサインを行います。ハンドサインの意味については公式ルール付帯資料をご確認ください
3. ホイッスル
   得点間やタイムアウト取得時などにおける時間制限を伝えるため、ホイッスルを吹きます。
4. スピリット・オブ・ザ・ゲームに関するフィードバック
   試合後、主にんチームに対してスピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）の視点から優れている点や改善が望まれる点についてフィードバックを行います。

日本フライングディスク協会公認ゲームアドバイザーについて

WFDFからの要請を受け、JFDAとしてもGAシステムの活用による日本アルティメット界全体のSOTGの正しい理解の普及、世界水準となりつつあるGAシステムへの習熟度向上が必要であると考えました。

そこで、2018年5月より、その職務を担う人材の育成と国内におけるGAの地位確立を目的に「日本フライングディスク協会公認ゲームアドバイザー制度(JFDA公認GA制度)」の運用を始めました。

2018年7月時点で公認GAは5名おり、以下のような活動を展開しています。

国内大会での活動

WFDFが公表している「Game Advisor Manual」に則り、JFDA主催大会等においてGAを務めます。また、プレイヤーやチームに対してSOTGの正しい理解に関する講習、助言等を行います。

国際大会での活動

WFDF等の国際組織から要請があった場合に国際大会においてGAを務めます。また、日本代表チームの国内合宿等に帯同し、日本代表選手のGAシステムの習熟度向上に努めます。

ルール講習会等での活動

JUNTPなどの各種プログラムやルール講習会等において講師等を務め、SOTGの正しい理解に関する講習、助言、啓発活動等を行います。地区選抜等の試合形式で行われる講習会においては参加者のGAシステムの習熟度向上に努めます。

スピリット・オブ・ザ・ゲームスコアシステムの使い方

ここでは、スピリット・オブ・ザ・ゲームスコアシステム(SOTGスコアシステム)の使い方をご紹介します。スピリット・オブ・ザ・ゲームスコア(SOTGスコア)とは、対戦相手が「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」を十分に理解した上で試合に臨んでいたかどうかを、

①ルールの理解及び適切な使用
②ファール及び身体接触
③フェアプレイ
④ポジティブな姿勢及びセルフマネジメント
⑤コミュニケーション

の5つの視点から評価し、それを点数化したものです。世界大会では、各チームの対戦結果の順位だけでなく、このSOTGスコアの順位も公開されます。日本代表チームはこの順位が毎回低い傾向にあり、このことは国内のみならず国際的な課題として認識されています。

WFDFのホームページでは、SOTGスコアシステムの使い方とスコアの記入例がされています。SOTGスコアシステムの使い方について説明している資料には、以下のように記載されています。

■ スピリット・オブ・ザ・ゲームスコアシステムを使う目的

1. 各選手がスピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）を学ぶ機会とするため
2. 各チームが、スピリットを作る具体的な要素を改善できるようにするため
3. 最高スコアを獲得したチームを表彰することで、SOTGを称えるため

■ 選手に求められること

- スコアシートの記入はチーム全体で行ってください。SOTGの基本について、経験の浅い選手は知識を増やし、経験豊かな選手はより理解を深めることができます。
- スコアシートの記入には、はじめのうちは数分を見込んでください。慣れれば1分ほどで完了します。
- このスコアシステムでは、各チームが良いスピリットを実践していることを前提として作られています。このため、各カテゴリーの基準値は「2点：良い」となります。
- 各試合では、通常の試合を比較対象として、それよりも良い／悪い／同じ程度であると判断し、準じたスコアを記入してください。（スコア例を参照のこと）
- 質問ごとに、その質問で聞かれている範囲に限定してスコアをつけてください。まず全般的なスコアを想定してから逆算して各カテゴリーに回答することは控えてください。
- 試合中、特に目立った点はなかったという場合は、2点としましょう。合計10点となるのは、通常の良いスピリットであったという意味です。
- スコアには、スコアシートに記載された評価項目を正しく反映させましょう。
- スピリットサークルで面白いゲームをしてくれたからと言って、高いスコアをつけてはいけません。
- 仕返しや偏見から、低いスコアをつけてはいけません。
- 自己採点は、とても良いことです。あなたのチームは、全員が良いスピリットを実践していたでしょうか？

公式ルールの解釈や世界のSOTG事情に関する情報をまとめた「SOTG Report Vol.1」をJFDAホームページ上で公開しています。ぜひご一読ください。

JFDAホームページ「ゲームアドバイザー資格制度について」
http://www.jfda.or.jp/seminar-qualifications/jfda_gameadvisor/