

第 46 回全日本アルティメット選手権大会 関西・中四国地区予選

最終案内

大会名称	第 46 回全日本アルティメット選手権大会 関西・中四国地区予選
趣旨	フライングディスク競技「アルティメット」において、全国の大学チームおよびクラブチームの頂点を決定する全国大会です。
期間	2021 年 9 月 11 日（土）～12 日（日）
場所	長野県上田市 サニアパーク菅平
主催	一般社団法人日本フライングディスク協会
共催	なし
後援（予定）	公益財団法人日本レクリエーション協会、特定非営利活動法人日本ワールドゲームズ協会 （順不同）
協賛	伊藤忠エネクス株式会社
協力	調整中
開催部門	・ オープン部門（性別不問） ・ ウィメン部門（女性のみ） ※各部門 2 チーム未満の場合は不成立となり、隣接する他地区での出場となります。
表彰対象	地区予選のためなし
競技規則	・ WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 年版 日本語訳 ver. 1.0 ・ 2017 年発行 WFDF アルティメット公式ルール 付帯資料 v4.0 日本語訳 ver. 1.1 ・ 使用ディスク：ウルトラスター（ディスクラフト社）
参加資格	・ チーム：2021 年度 JFDA 登録団体であり、活動拠点を関西・中四国地区で登録していること。 ・ 競技者：2021 年度の JFDA の A 会員であること。 ・ チームスタッフ：2021 年度の JFDA の A 会員または B 会員であること。
参加費	・ 競技者：1 名 6,500 円（コロナ対策調整費 500 円含） ・ チームスタッフ：1 名 3,500 円（コロナ対策調整費 500 円含）
参加チーム数	24 チーム
参加人数	439 名
備考	・ 文部科学大臣杯第 46 回全日本アルティメット選手権大会本戦：スポーツ庁より後援 ・ 当面は 無観客にて開催 するため、会場内への入場は、エントリーされた方（選手・チームスタッフ）のみとなりますので、ご了承ください。

本戦出場チーム（決定方法・枠数）

下記 URL 参照

<https://www.jfda.or.jp/2021/08/17/2021alljapanultimate-regional-allocation-2/>

試合形式

決勝点	13 点
タイムキャップ (TC)	60 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 13 点)
ハーフタイム突入点	7 点
ハーフタイムキャップ (HTC)	30 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 7 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)

大会組み合わせ

別紙参照

タイムスケジュール

別紙参照

キャプテン MTG

大会直前の木曜日 20:00 に JFDA 公式ツイッター上で映像を公開します。各チーム毎に御視聴ください。

ルールテスト

今大会では、2021 年に改正が行われた公式競技規則に対する選手の理解度向上のため、エントリー時に公式競技規則に関するテストの受験をお願いしています。なお、テストの得点によってエントリーの可否を決定することはありません。今大会にエントリーされる選手の皆様におかれましては、取組の趣旨をご理解いただき、注意事項をご確認の上、以下の URL よりテストの受験をお願いいたします。

※注意事項※

- ・ ルールテスト URL : <https://forms.gle/Ty7bBurCwWG5WdPX9>

- ・締切：各地区予選の前々日
- ・受験回数は1人1回までです。
- ・必ずエントリー者本人が受験してください。
- ・回答結果は個人及びチームが特定されない範囲で統計処理した上で公開することを予定しています。
(部門ごとの平均点や得点の分布など)

大会会場図

別紙参照

(避難経路・避難場所・誘導動線資料)

競技進行

- ・スピリット・オブ・ザ・ゲームに則り、セルフジャッジにて試合を進行してください。
- ・試合情報配信アプリ「Spolive」にて試合管理を行いますので、各チームにて正確なスコア管理をお願いします。
- ・紙面版スコアシートを1試合1枚分用意していますので、試合管理補助用として記入をしてください。
- ・試合中は、「公式ゲームディスク」を使用してください。

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マークにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックマーク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。