

SPIRIT OF THE Game:



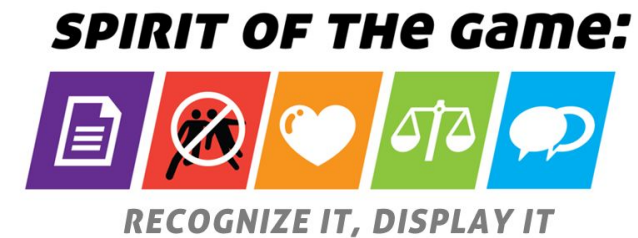
RECOGNIZE IT, DISPLAY IT

文部科学大臣杯 第50回全日本アルティメット選手権大会

スピリットキャプテンミーティング

アジェンダ

- スピリットディレクターの紹介
- SOTGとは
- 試合では
- スピリットスコア
- ゲームアドバイザー(GA)の紹介



スピリットディレクター紹介

牧野 司 (つかさ / マッキー)

JFDA 公認ゲームアドバイザー(2019年～)

出身: 東京都町田市

大学: 東京農工大学 (ICU WINDS)

現在: 信州Roots

～今年度の活動～

2025 Asia Oceanic Ultimate Championships (SD)

第50回全日本アルティメット選手権大会 (SD)

※予定 (SD or GA)

2025U23アルティメット地区選抜対抗戦

第36回全日本大学アルティメット選手権大会

SPIRIT OF THE Game!



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT



SOTGとは



スピリット・オブ・ザ・ゲームとは、
すべての人がプレイを楽しむためには
どうふるまうべきか ということに関する
双方の合意である。

Spirit of the Game is the mutual agreement about how to protect the basic joy of play for everyone.

- *Travis Smith, Chair of WFDF SOTG Committee*

試合では

**試合の前・最中・後に
必ずコミュニケーションを
取ってください**

- a. チーム名
- b. 呼ばれたい名前
- c. 自チームのSOTGの良いところ、改善目標など

例) ストーリングの距離、コミュニケーションの際に落ち着く等

SPIRIT OF THE Game!



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT



※スピリットに関する会話は **試合前・試合中** に行い、向上・改善されると良い

スピリットスコア

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

スコアをつけるときの注意点

SOTG賞は、みんなの納得するチームに受賞してほしい！

- ★ 期待通り/普通に良いならば**2点**
- ★ **チーム全員**で採点
- ★ **0点 or 4点**には**詳しく理由**を説明してください
 - どうしたら良くなるかのアドバイス
 - コメント欄、SC(スピリットキャプテン)対談

試合後の流れ



WFDF推奨バージョン

1. 各チームに分かれて、スピリットスコア採点
2. スピリットサークル
3. **15分以内**にスピリットスコア提出

「どんな流れにする？」

スピリットキャプテン同士で相談。



採点例(スピリットスコア)

スピリット・オブ・ザ・ゲームスコア 採点の基準例 (2019年改訂) 日本語訳

【暫定版】



| | 特に良くない/Poor (0点) | 良くない/Not so Good (1点) | 普通に良い/Good (normal) (2点) | とても良い/Very Good (3点) | 特に良い/Excellent (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解釈し行使した SOTGの精神やルールの詳細を字ばうとしなかった | <ul style="list-style-type: none"> ルールへの理解が欠けていた ルールを無視するなど、時折自身の有利となるよう解釈し行使した 試合中、SOTGの精神やルールの詳細の説明を受けるのを拒んだ 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"> ルールの理解は妥当だった わざとルールを捻じ曲げて解釈することはなかった わからないルールを真に学びたいという姿勢を見せた 時間通りに開始し、一貫して制限時間を尊重した 試合を通じてルールを遵守した | <ul style="list-style-type: none"> ルールの理解が水準以上だった 私たちがルールを理解する手助けをしてくれた場面が、少なくとも一回あった(注: 手助けを受けるのも良いSOTGである) | <ul style="list-style-type: none"> ルールの理解が特に良い こちらがよく理解していなかったルールを、詳細に、試合がより楽しくなるように説明してくれた |
| ファウル及び身体接触 | <ul style="list-style-type: none"> 繰り返しコールをしているにも関わらず、同じようなファウルや接触の反則を繰り返していた 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 接触を避ける努力がほとんど見られなかった 故意または戦術的な理由から、何度もファウルがあった | <ul style="list-style-type: none"> 非偶発的な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少なくとも一回あった | <ul style="list-style-type: none"> 偶発的な接触以上の、著しい身体接触はなかった 危険なプレイをする選手はいなかった コールが頻発することなく試合がスムーズに進んだ | <ul style="list-style-type: none"> 能動的に接触を避けたことが少なくとも一回あった ファウルや不要な接触を回避するように一貫してプレイしていた | <ul style="list-style-type: none"> 相手の選手に危害を与えないよう接触を避けるという明確な意思決定が何度も見られた 試合での高い競争心を考慮に入れた上で、最大限の思いやりと安全性をもってプレイしていた |
| 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た 相手への仕返しとしてコールした 戦術的な理由から、過度に試合を中断した | <ul style="list-style-type: none"> こちらのコールの妥当性を考慮せず、即座に反論していた その後のプレイに影響を与えない原則へのコールが多かった(例: 非常に小さなトラベル、スローに影響を与えないような偶発的な接触) 自チームにとって都合よくばかり考えているように見えた 正当ではないコールやコンテストを数回行った | <ul style="list-style-type: none"> 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 適切な状況で謝罪していた(コンテスト無しのファウルなど) 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"> 自チームメイトに、コールやコンテストが不要だと伝える場面が少なくとも一回あった プレイの結果に影響を与えない原則ではコールしなかった(例: マーカーのないスローワの最小限のトラベル、キャッチできないスローでのファウルコール) どの選手も、コールに関して試合を通じて首尾一貫していた | <ul style="list-style-type: none"> 自身に不利でも、事実を忠実に説明する状況が何度もあった 自身に不利でも、首尾一貫した正確なコールをするようチーム内で期合っていた 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 |
| 態度及びセルフコントロール | <ul style="list-style-type: none"> フィールド内の選手やサイドラインが失礼な態度をとった 身体的かつ/または言語的な衝突がフィールド内外問わずあった 何度も意図的にディスク等の機材を傷つけた ふざけたプレイをした(例: トリックプレイだけで試合をする、非常に挑発的な行動) | <ul style="list-style-type: none"> フィールド内の選手やサイドラインが自制心とポジティブさに欠けていた こちらのミスに対して悪意のある態度で悪んでいた こちらの選手を愚弄したり怖がらせたりしていた ディスクを蹴に叩きつけたり挑発的な喜び方を一回以上見せた 意図的にディスク等の機材を傷つけた | <ul style="list-style-type: none"> フィールド内の選手やサイドラインが、多くの場面で自制心とポジティブさを見せた 試合前後や試合中にポジティブな印象を与えた(例: ウォームアップ、スピリットサークル) 礼儀正しかった 試合でできたことを感謝していた 得点に関わらず、相応しい緊張感をもってプレイしていた | <ul style="list-style-type: none"> 楽しく良い試合にしていた 効率的かつ冷静に、自身の見解を述べていた どちらの良いプレイも賞賛した 水、日陰、ウォームアップ場所、テーピングなど、何かを共有する姿勢を示した 十分な自制心をもってふるまう場面が何度も見られた | <ul style="list-style-type: none"> 全員にとって良い試合となるよう格別努力していた 緊張感の高まる状況で、フィールド内外で素晴らしい自制心を見せた 試合を通じて最高レベルの敬意とポジティブな姿勢を見せた |
| コミュニケーション | <ul style="list-style-type: none"> コールや事例に関する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 攻撃的な言葉を頻りに使っていた 失礼で攻撃的なジェスチャーを頻りに使っていた(例: しやにやする、攻撃的なハンドサインをする) | <ul style="list-style-type: none"> プレイに関与していない選手や、プレイがよく見える位置にいなかった選手が、意見を求められていないにも関わらず、何度も協議の口を挟んでいた 協議中に冷静さを欠くことが何度もあった 失礼で攻撃的なジェスチャーを何度も使っていた 協議の制限時間を守らなかった | <ul style="list-style-type: none"> 協議がスムーズに解決した 敬意を示し、傾聴していた 協議の制限時間を守った 自分の見解を明確に説明した 他選手やサイドラインが、助言を求められた時に手助けした ハンドサインを時折使っていた SOTGタイムアウトをコールした | <ul style="list-style-type: none"> 説明が求められたときに、自身のコールを事実に基づき説明した こちらチームを紹介してくれ、こちらのチーム名も知っていた 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 SOTGの問題を、当人やスピリットキャプテンと早期に解決した 試合を通じてハンドサインを使った | <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 こちらに高いSOTGを見せたいと思わせ、実践方法を提示した 極めて効率的かつ敬意をもってコミュニケーションしており、試合中に協議しやすかった 試合を通じて常に公式なハンドサインを使い、こちらのコールも繰り返していた |

試合後に低いスコアを得るよりも、早期に問題を解決することが望ましい。スピリットスコアの採点はチームとして話し合いながら行うこと。0.5点はつけないこと。迷うときは相手チームを模倣すること。忘れてはならないことは、SOTGは試合中および試合前後に両チームの選手が意識的に実践するものであり、プレイを楽しむための双方の努力である。

SOTGスコア送信フォームの冒頭にもURLがあります

コート横のスコアシートにもあります!

ゲームアドバイザー(GA)



第1・第2コートにてゲームアドバイザー(GA)が付きます。
皆さんのセルフジャッジのお手伝いをします。

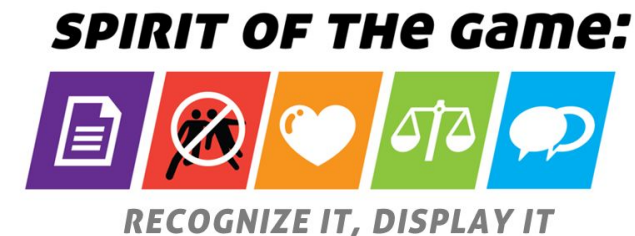
ただし...

基本的に、選手の皆さんは

普段通り、**プレイ**して
協議して、**ジャッジ**してください



ゲームアドバイザー(GA)



じゃあ...どんなことするの？

- 皆さんのコールを反復 → ハンドサイン
- 時間を管理(ホイッスル)
- 聞かれたらアドバイス
 - まずは選手同士で協議
 - GAははっきり見えた事象のみ答える
 - 最終決定は選手
- 試合後 → SOTGに関するフィードバック



該当試合の両キャプテンと
両スピリットキャプテンは
試合開始15分前に集合してください

最後に

SOTGブースを設置します。

聞きたいことや

話したいことがあれば

気軽に訪ねてください！

(不在の際は近くの大会スタッフにお声掛けください)

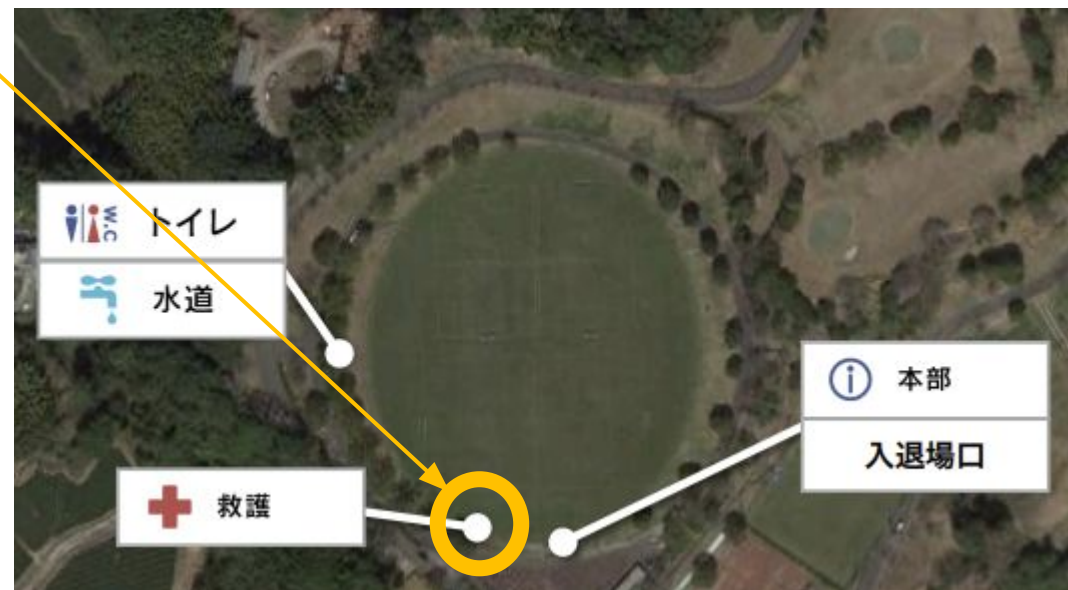
スピリットディレクターから

話しかけるかもしれません！

SPIRIT OF THE Game!



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT














参考

SPIRIT OF THE Game:



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT

WFDF Rules of Ultimate - Hand signals

| | | |
|---|--|--|
|  <p>1. Foul Foul</p> <p>Hold one arm straight out and chop the other forearm across the straight arm</p> |  <p>2. Violation Violation</p> <p>Hands above head forming a V, closed fists</p> |  <p>3. Goal Goal</p> <p>Raise both arms, fully extended, straight up, palms facing inwards</p> |
|  <p>4. Contest Contest</p> <p>Two fists bumped together in front of chest, back of hands facing outward</p> |  <p>5. Accepted Accepted</p> <p>Forearms extended in front of body, elbows tight against torso with palms facing upwards</p> |  <p>6. Retracted Play On</p> <p>Sweeping crossover motion with both arms extended down in front of body</p> |
|  <p>7. In / Out-of-bounds – Out of end zone In, Out</p> <p>Point with one arm extended, flat palm, thumb parallel to fingers, towards playing field (in) or away from playing field (out)</p> |  <p>8. Disc Down Down</p> <p>Index finger straight arm pointing down at 45 degree</p> |  <p>9. Disc Up Up</p> <p>Elbow down forearm vertical index finger pointing upward</p> |
|  <p>10. Pick Pick</p> <p>Arms raised, elbows bent, fists facing head</p> |  <p>11. Travel Travel</p> <p>Closed fists, rotate wrists around in a vertical circle</p> |  <p>12. Marking Infraction Fast Count, Straddle, Disc Space, Wrapping, Double Team, Vision</p> <p>Arms extended to side, palms facing front</p> |

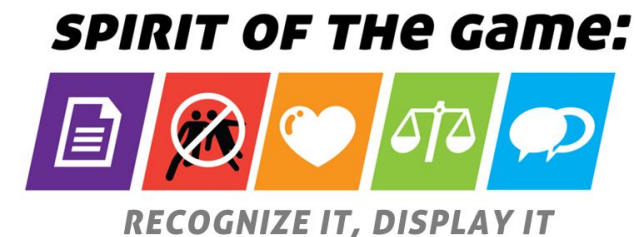
Version Jan. 2025

WFDF Rules of Ultimate - Hand signals

| | | |
|---|--|--|
|  <p>13. Turnover Turnover</p> <p>Right arm extended in front of body, palm facing up and then rotate to palm facing down</p> |  <p>14. Timing Violation Stall, Violation</p> <p>Tap head with open hand</p> |  <p>15. Offside / False Start False Start</p> <p>Arms crossed overhead in an X, hands closed in a fist</p> |
|  <p>16. Time-out Time-out</p> <p>Form a T with the hands, or a hand and the disc</p> |  <p>17. Spirit Stoppage Spirit Stoppage</p> <p>Upside down T formed by the hands</p> |  <p>18. Stoppage Injury, Technical</p> <p>Hands clasped and raised above head, arms bent</p> |
|  <p>19. Gender Ratio: Male Matching Gender Ratio: Male Matching</p> <p>Hands cupped behind head, elbows out to side</p> |  <p>20. Gender Ratio: Female Matching Gender Ratio: Female Matching</p> <p>Arms extended to side, hands closed in a fist</p> |  <p>21. Play has stopped</p> <p>Wave both extended arms crosswise overhead</p> |
|  <p>22. Who made the call Called by Offence / Defence</p> <p>Pointing with two arms straight out, towards the end zone being defended by the team</p> |  <p>23. Did not affect the play Did not affect the play</p> <p>Open hand held above head and sweeping forward and back</p> |  <p>24. Match Point Match Point</p> <p>Both arms pointing straight up to the left, palms facing down</p> |

Version Jan. 2025

参考



JFDAのホームページに「スピリットキャプテンの役割」という資料が公開されています。大会の前に一度目を通してみてください。

<https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2019/11/spiritcaptainrole-japanese-2015.4.pdf>