

***SPIRIT OF THE Game:***



***RECOGNIZE IT, DISPLAY IT***

# 第13回全日本ミックス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



井田 和志 (いだいだ)

JFDA 公認ゲームアドバイザー  
(2020年12月～)

JFDA SOTG委員 (2021年8月～)

主に大阪でアルティメットしてます

(自チームではスピリット副キャプテンを務める)





# 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 例) いだいだ

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

※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

**SPIRIT OF THE Game:**



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT



# 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

# 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) 日本語版 **【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)
<b>ルールの理解及び適切な使用</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの理解度の低さが繰り返し見られた</li> <li>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</li> <li>SOTGの精神やルールの詳細を学ぼうとしなかった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールへの理解が欠けていた</li> <li>ルールを無視するなど、時折自身の有利となるように解釈し行使した</li> <li>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</li> <li>警告したにもかかわらず、オフサイドの反則を続けた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの理解は妥当だった</li> <li>わざとルールを捻じ曲げて解釈することはなかった</li> <li>わからないルールを真に学びたいという姿勢を見せた</li> <li>時間通りに開始し、一貫して制限時間を尊重した</li> <li>試合を通じてルールを順守した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの理解が水準以上だった</li> <li>私たちがルールを理解する手助けをしてくれた場面で、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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ルールの理解が特に良い</li> <li>こちらがよく理解していなかったルールを、明確に、詳細に、試合がより楽しくなるように説明してくれた</li> </ul>
<b>ファウル及び身体接触</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>接触を避ける努力がほとんど見られなかった</li> <li>故意または職務的な理由から、何度もファウルがあった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>偶発的な接触の頻度が多少多かった</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>偶発的な接触以上の、著しい身体接触はなかった</li> <li>危険なプレイをする選手はなかった</li> <li>コールが発覚することなく試合がスムーズに進んだ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>能動的に接触を避けたことが少なくとも一回あった</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手の選手に危害を与えないよう明確な意思決定が何度も見られた</li> <li>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</li> </ul>
<b>フェアプレイ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コールに対して常に自身が正しいという姿勢を取った</li> <li>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</li> <li>正当ではないコールやコンテストを何度も行った</li> <li>相手への仕返しとしてコールした</li> <li>職務的な理由から、過度に試合を中断した</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>その後のプレイに影響を与えない反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)</li> <li>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</li> <li>正当ではないコールやコンテストを数回行った</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>反対意見があったとしても、敬意を持ってこちらの意見を理解しようとしていた</li> <li>適切な状況で譲歩していた(コンテスト無しファウルなど)</li> <li>試合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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自チームメイトに、コールやコンテストが必要だと伝える場面で少なくとも1回あった</li> <li>プレイの結果に影響を与えない反則ではコールしなかった(例:マーカのないスローワー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)</li> <li>どの選手も、コールに関して試合を通じて一言一貫していた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>自身に不利でも、一言一貫した正確なコールをするようチーム内で助け合っていた</li> <li>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</li> </ul>
<b>態度及びセルフコントロール</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>何度も意図的にディスク等の備品を傷つけた</li> <li>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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>こちらのミスに対して悪意のある態度で罵っていた</li> <li>こちらの選手を愚弄したり傷がらせたりしていた</li> <li>ディスクを履に叩きつけたり挑発的な言動を一回以上見せた</li> <li>意図的にディスク等の備品を損傷つけていた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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を示せていた</li> <li>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)</li> <li>礼儀正しかった</li> <li>試合でできたことを感謝していた</li> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>楽しく良い試合にしていた</li> <li>効率的かつ冷静に、自身の見解を述べていた</li> <li>どちらの良いプレイも賞賛した</li> <li>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</li> <li>十分な自制心をもってふるまう場面が何度も見られた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全員にとって良い試合となるよう積極的に努力していた</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>
<b>コミュニケーション</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コールや事例に関して協議をたびたび拒んでいた</li> <li>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</li> <li>攻撃的な言葉を頻りに使っていた</li> <li>失礼で攻撃的なジェスチャーを頻りに使っていた(例:にやにやする、攻撃的なハンドサインをする)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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、何度も協議に口を挟んでいた</li> <li>協議中に冷静さを欠くことが何度あった</li> <li>失礼で攻撃的なジェスチャーを頻りに使っていた</li> <li>協議の制限時間を守らなかった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>協議がスムーズに解決した</li> <li>敬意を示し、傾聴していた</li> <li>協議の制限時間を守った</li> <li>自分の見解を明確に説明した</li> <li>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</li> <li>ハンドサインを時折使っていた</li> <li>SOTGタイムアウトをコールした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>試合を通じてハンドサインを使った</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>観客や初心者に対して競技の説明をしていた</li> <li>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</li> <li>極めて効率的かつ敬意をもってコミュニケーションを取り、試合中に協議しやすかった</li> <li>試合を通じて常に公式ハンドサインを使い、こちらのコールも繰り返ししていた</li> </ul>

試合後に低いスコアをつけるよりも、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。速うときは相手チームを信用すること。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積極的に実践するものであり、プレイを楽しむための双方向の勢である。  
Sent feedback to [info@jfd.org](mailto:info@jfd.org) A4, 0 May 2019

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！

# 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. **20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。

スコアシートの  
QRコードから  
お願いします！

# ゲームアドバイザー（GA）

**SPIRIT OF THE Game:**



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT

第1コート・第2コート（2日目のみ）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)

**SPIRIT OF THE Game:**



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT

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
- 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

# アジェンダ（再掲）

- ・ 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



# 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！

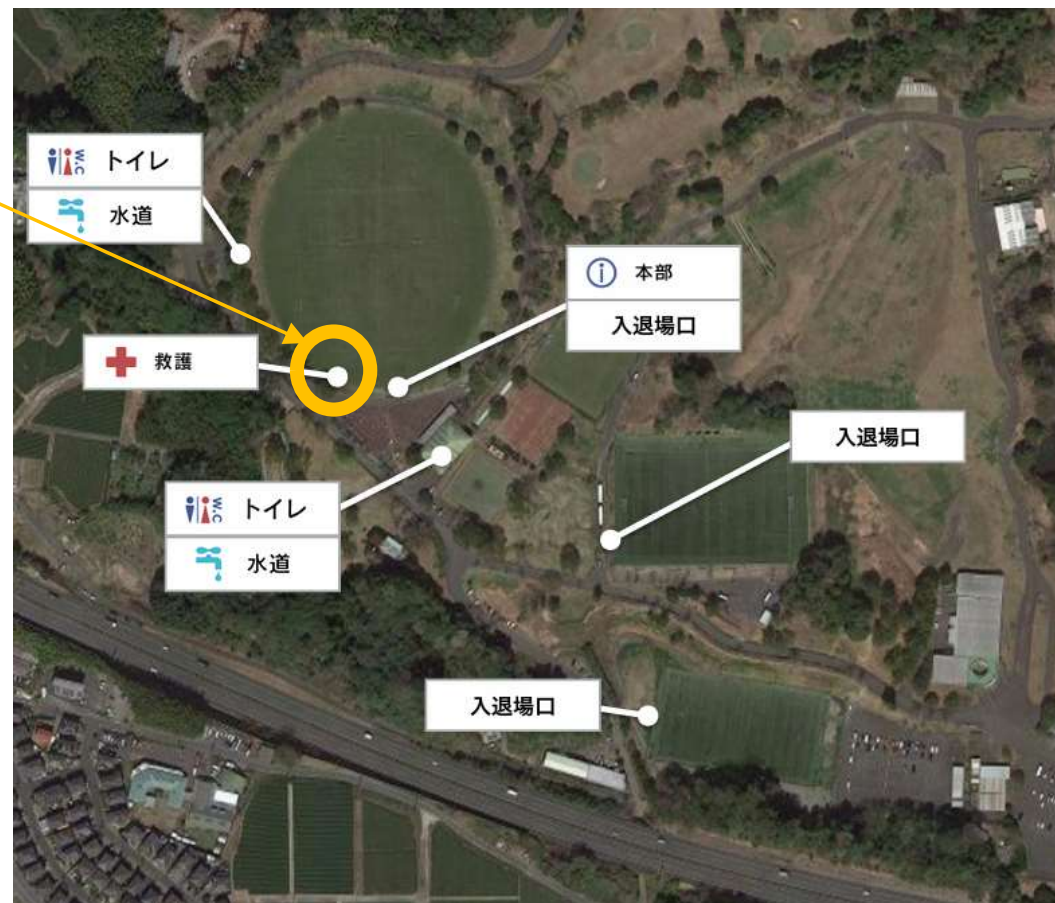
（不在の際は近くの大会スタッフ  
にお声掛けください）

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

### ハンドサインです。積極的に使いましょう！

 <p>1. ファール 「ファール」 片方の腕を前に伸ばし、もう一方の腕で叩く。</p>	 <p>2. バイオレーション 「バイオレーション」 頭の上で両腕をVの字にする。手は握る。</p>	 <p>3. ゴール 「ゴール」 両手を真っ直ぐに伸ばす。手は開く。</p>	 <p>4. コンテスト 「コンテスト」 胸の前で両手を握り合わせ、肘を左右に張る。</p>	 <p>13. ターンオーバー 「ターンオーバー」 右手を体の前に伸ばし、掌を上に向けた後、掌を下に向ける。</p>	 <p>14. タイム・バイオレーション 「タイムアウト」 「バイオレーション」 掌を開き頭を軽く叩く。</p>	 <p>15. オフサイド 「オフサイド」 手を握り、頭上で腕を交差する。</p>	 <p>16. タイムアウト 「タイムアウト」 手もしくはディスクでTの字を作る。</p>
 <p>5. アクセプテッド 「コールを認める」 掌を上にして、両腕を前に差し出す。</p>	 <p>6. リトラクトド/フレイオン 「コールの数回」/「フレイ続行」 両腕を体の前で下向きに交差し、その後開く。</p>	 <p>7. インバウンズ/アウト・オブ・バウンズ 「イン」「アウト」 全ての指と片腕を伸ばし、インまたはアウトの方向を指し示す。</p>	 <p>8. ディスクダウン 「ダウン」 人差し指と片腕を下方45度へ伸ばす。</p>	 <p>17. SOTGによる中断 「スピリット・ストップ」 逆Tの字を両手で示す。</p>	 <p>18. (その他の)中断 「インジャリー」「テクニカル」 頭上で両手を握り、腕を曲げる。</p>	 <p>19. 男性4名 女性3名 「4メン」 両手を頭の後ろで合わせ、肘を張る。</p>	 <p>20. 女性4名 男性3名 「4ウイメン」 両腕を横に広げる。手は握る。</p>
 <p>9. ディスクアップ 「アップ」 片方の肘を曲げ、人差し指を上に向ける。</p>	 <p>10. ピック 「ピック」 肘を曲げ、両腕を上げる。手は握る。</p>	 <p>11. トラベル 「トラベル」 手を握り、身体の前で両手を回す。</p>	 <p>12. マーカーインフレーション 「ファストカウント」「ストロドル」 「ディスクスペース」「ラッピング」 「ダブルチーム」「ビジョン」 両腕を左右に開き、手のひらを前に向ける。</p>	 <p>21. フレイ中断 両手を頭上に伸ばし、交差した後、開く。(繰り返し)</p>	 <p>22. マッチポイント 「マッチポイント」 掌を下に向け、両手を左上に上げる。</p>	 <p>23. 誰がコールしたか 「コールバイオフENSE」 (ディフェンス) コールをしたチームが守っているエンドゾーンに両手を向ける。</p>	

<https://www.ifda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2024/08/AppendixUltimate2024.pdf>

## 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>

**SPIRIT OF THE Game:**



RECOGNIZE IT, DISPLAY IT

# 第13回全日本ミックス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 END

よろしくお願ひします！  
素敵な大会にしましょう！

スピリットディレクター