JFDA
JAPAN FLYING DISC ASSOCIATION
ALL JAPAN
ULTIMATE
CHAMPIONSHIPS
2026
文部科学大臣杯 第51回 全日本アルティメット選手権大会

敗者復活戦
最終案内

目次

1. 受付方法（入場管理）
2. 試合結果管理（スコア入力･報告）
3. 注意事項

1. 受付方法（入場管理）

1. 受付方法（入場管理）

競技者・チームスタッフ

大会前

各自：「参加者同意」をWEBシステムにて、大会12日前～5日前に登録

大会当日

来場　※自チームの試合開始時間に合わせて余裕を持ってお越しください

チーム代表者：大会本部にて、入場パス受け取り

各自：大会本部にて参加同意手続き後、入場パス受取

※指定登録期間中の参加者同意の提出の確認が取れていない参加者の場合

各自：手回り品（競技者）・手首（チームスタッフ）に装着

各自：入場パスを携帯

※入場パスを紛失した場合は再発行は致しかねますので、ご注意ください。
紛失時は、デジタル会員証QRコードの提示にて入場を受け付けます。

競技エリア入場

1. 受付方法（入場管理）

競技者・チームスタッフ

・入場できるのは、入退場口のみです。

・会場で指定された出入口以外から1回でも入退場した場合、
適切な安全管理が維持できなくなるため、該当者の会場立ち入りと
試合出場をお断りします。

1. 受付方法（入場管理）

競技者・チームスタッフ

＜参加者同意の詳細＞

■対応方法

・ご案内するWEBシステムを利用して参加者同意の提出をしてください。
・登録可能期間が限られていますので、事前の案内をよく確認し、期間内に登録をしてください。
・体調等確認も参加者同意に含まれるため、お一人1回のみの登録となります（7日間毎日登録する必要はありません）。

■内容

①体調等の確認：
大会初日の7日前から大会最終日まで、以下項目に該当する状況になった場合は大会への参加をお控えください。
・発熱（37.5℃以上）
・咳・のどの痛み
・倦怠感や息苦しさ
・嗅覚や味覚異常
・体の重さや疲れやすさ
・感染症の罹患

※例外として、5類感染症等（新型コロナ・インフルエンザ等）に罹患した場合については、大会初日時点で、
発症後5日以上を経過し（発症日を0日目とする）、かつ症状軽快後48時間以上を経過している場合に限り出場を認めます。

②アンチ・ドーピングに関する事項
③写真・映像撮影に関する事項
④保険に関する事項
⑤怪我に関する事項
⑥会場利用に関する事項

1. 受付方法（入場管理）

観戦される方

来場

・来場登録は不要です。

・観戦できるのは、「競技エリア」外です。

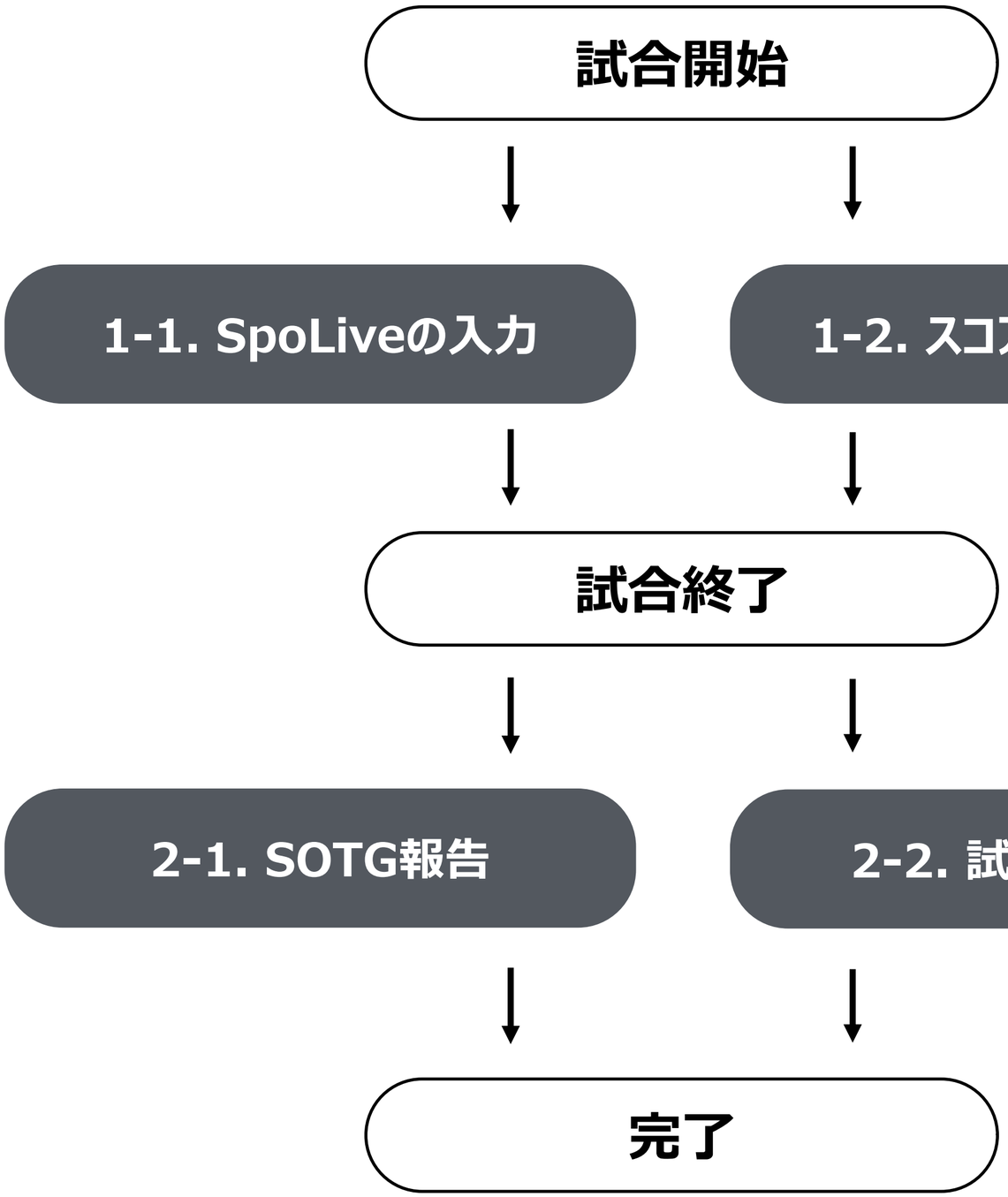
・椅子等の用意はございません。必要な場合はご持参ください。

・屋根などの雨や日差しを避けるものがない場所もございます。
雨具や日除けに必要なものはご持参ください。

競技エリア外で観戦

2. 試合結果管理（スコア入力・報告）

2. 試合結果管理（スコア入力･報告）



スコアシート
※フィールド脇に置いてあります（1試合1枚）
※試合後、本部へ提出してください

※スコアボードに挟んであります（QRコード）

※試合終了後速やかに報告してください（20分以内）

試合結果報告、SOTGスコアを誤ってしまった場合や
修正する場合は大会本部まで申し出てください。

2. 試合結果管理（スコア入力･報告）

参考

日付：		開始時間：			部門：		試合No.：		フィールドNo.：		
決勝点	13pt	TC	60min / +2	ハーフ上限	7pt	HTC	30min	HALF	5min	TO	1/1 75sec

チーム名	スローオフ	前半			後半			タイムアウト			前 1 分								後 1 分								
	アシスト	A																									
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	ゴール	G																									
	経過時間（分）																										
点	**得点**																										
↑最終スコア↓	ターン数 →	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**
	得点																										
点	経過時間（分）																										
	アシスト	A																									
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	ゴール	G																									
チーム名	スローオフ	前半			後半			タイムアウト			前 1 分								後 1 分								

スコアシート：フィールド横に置いてあります（1試合1枚）

2. 試合結果管理（スコア入力･報告）

参考

試合前記入部分

日付：		開始時間：			部門：		試合No.：		フィールドNo.：		
決勝点	13pt	TC	60min / +2	ハーフ上限	7pt	HTC	30min	HALF	5min	TO	2/2　75sec

試合基本情報を記入・確認してください。

試合中記入部分

チーム名	スローオフ	前半			後半			タイムアウト		分
チームA	アシスト	A	10	10		21				
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓			
	ゴール	G	5	2		5				
点	経過時間（分）		3	5		15				
	得点		1	2		3				
最終スコア	ターン数	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**
点	**得点**			1		2	3																				
	経過時間（分）			10		17	21																				
チームB	アシスト	A			1		4	5																			
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	ゴール	G			2		16	16																			
チーム名	スローオフ	前半			後半																						

ターン数に応じて、どちらのチームに何点目がいつ入ったか記入してください。
例：4ターン目にチームAの３得点目

試合後記入部分

最終スコアを記入してください。

アシスト･ゴール選手の背番号を記入してください。

タイムアウト	1　分	2　分

タイムアウトを取った時間を記入してください。（1試合につき2回以内）

「CA：キャラハンゴール」「GR：グレイテスト」はG（ゴール）欄余白に記載

試合終了後：両チーム代表者が最終スコアを確認し、大会本部へオンライン提出

2. 試合結果管理（スコア入力･報告）

▶Q&A

Q：SpoLiveへは、自チームの得点のみ入力すればよいですか？

A：はい、原則自チームの得点のみ入力をお願いいたします。
ただし、システム上は相手チームの得点入力も可能なため、運用上必要であればご活用ください。

Q：自チームが今回9人しかおらず、SpoLiveやスコアシートを全て対応しきることができるか不安です。
試合前の相手チームとの話し合いで解決できますか？

A：相手チームとの調整で解決し、リアルタイムでの入力･記入をお願いいたします。

Q：両チームが合意した場合、リアルタイム配信をしなくてもよいですか？

A：はい、両チームが合意した場合、リアルタイム配信をしなくてもよいです。
ただし、試合終了後、可能な限りすみやかに試合結果報告を完了してください。

Q：試合結果報告は、両チームがそれぞれ行う必要がありますか？

A：いいえ、紙のスコアシートを持っている側(どちらか1チーム)のみの報告で大丈夫です。

3. 注意事項

3. 注意事項

▶熱中症予防

・大会参加時は、各自体調管理をお願いいたします。

・積極的な水分補給を心がけ、帽子や日傘等で直射日光を防ぐようにしてください。

・運動時に使用する保護具（シューズ、グローブ、アンダーシャツ等）は、休憩時には外すなどし、身体の熱を逃がすようにしてください。

・具合が少しでも悪いと感じた場合、早めに運動を中止し、大会本部へご報告ください。

・本大会はヒートブレイクを採用します。詳細は「試合形式」資料および次頁資料をご確認ください。

▶雷について

・雷もしくは雷の危険が確認された場合、大会本部がアナウンスします。

・アナウンスがあり次第、速やかに試合を一時中断し、安全な場所への避難をお願いします。

・稲光、もしくは雷鳴が最後に観測されてから【30分以上】経過し、大会本部がフィールドに戻ることを正式に許可してからのみ、フィールドに戻ることができます。

▶その他悪天候等について

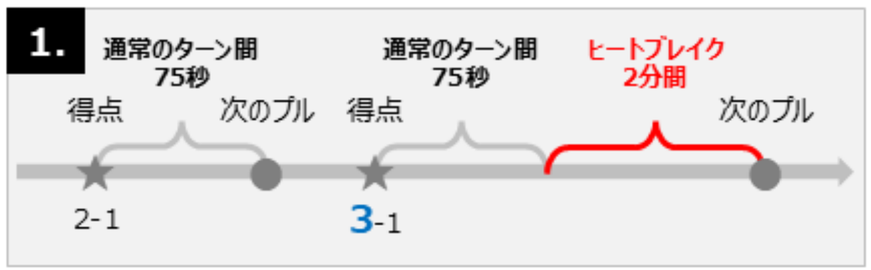
・その他悪天候等により試合の一時中断や大会スケジュールの変更等をすることがあります。大会本部の指示に従ってください。

ヒートブレイク基本ルール

公開日
2025/8/19

定義	得点後から次のプルまでの間（ターン間）に追加される休憩（試合時間の中断）のこと
目的	猛暑による熱中症や怪我等の発生を避けるために、選手の休息や水分補給を行うことを目的とする
基本ルール	※以下、基本となるルールの考え方を記載しますが、各大会にて適用されるルールは「試合形式」をご確認ください ※ハーフタイム突入点を【h点】、ヒートブレイク発生基準点を【n点】、ヒートブレイクを【m分間】とします ※ヒートブレイクは試合時間に含まれません（試合時間が中断されるため、実質プレイ時間が短くなることはありません） 1. どちらかのチームが【n点】に到達したら、その直後のターン間に【m分間】を追加する 1-1. ハーフタイムキャップ(HTC)発生時までに、両チームとも【n点】に到達していない場合、ハーフタイムに【m分間】を追加する 2. どちらかのチームが【h+n点】に到達したら、その直後のターン間に【m分間】を追加する 2-1. タイムキャップ(TC)発生時までに、両チームとも【h+n点】に到達していない場合、その直後のターン間に【m分間】を追加する

（例：h=6,n=3,m=2の場合）



前後半のだいたい真ん中あたりでヒートブレイクが発生すると思っておくと良いね！
ヒートブレイク中は日陰で休んだり、水分補給を行ったりして、熱中症には十分注意してね！

JAPAN FLYING DISC ASSOCIATION

3. 注意事項

▶保険・怪我

本大会はスポーツ傷害保険に加入しております。怪我をされた方は【救護テントにて受診】してから、本部へお越しください。申請に必要な事故報告書をお渡しいたします。

また、大会参加時は必ず「保険証（のコピー）」を持参してください。

▶会場利用

・各自で出したゴミは必ず各自でお持ち帰りください。

・貴重品は各自にて管理をしてください。

・飲食行為や種類が制限される場合がありますので、施設の注意書きをご確認ください。

禁止事項例：喫煙、食事、ガム、「塩分」「糖分」を含む飲料（スポーツドリンク等）

・会場における盗難、事故に関しては当協会で責任は負いかねます。

・競技エリアへの飲酒した状態での立ち入りおよび酒類の持ち込みは一切禁止いたします。

・大会会場では、指定されたエリア外での喫煙（電子タバコ含む）は一切禁止いたします。

・大会会場での火気使用は一切禁止いたします。

・フィールド入退場の際は、スパイクの土をよく落としてください。

・天然芝保護のため、天然芝フィールドへの立ち入りは試合開始15分前からとなります。

・コートサイドでの日傘の使用、椅子等に座っての観戦はご遠慮ください。

3. 注意事項

▶スコア配信について

本大会では、SpoLiveを利用して試合結果のリアルタイム配信を行いますので、ご協力をよろしくお願いします。
なお、チームアカウントにログインできない等、不明点がございましたらお早めに当協会までお問い合わせください。

▶背番号について
スコア配信アプリ「SpoLive」の管理画面より、変更をお願いします。
代表者の方には別途ご案内をします。

▶ゲームディスクについて
コート横にある青プリントのゲームディスクを使用してください。

▶遺失物について
大会本部に届いた遺失物について、1ヶ月間は当協会で保管いたしますがその後は破棄します
心当たりのある方は当協会のお問い合わせよりご連絡ください。
https://www.jfda.or.jp/contact-alljapan/

▶その他
「主催競技会共通注意事項」もご確認ください。
https://www.jfda.or.jp/web/wp/wp-content/uploads/2025/03/2025AJUC_Regulations_0311.pdf

施策概要

JAPAN FLYING DISC ASSOCIATION

各チームが最も大切にしている観点で選出

施策名称	**“Player of the Match”施策（通称：POM）**
概要	・試合後、両チーム全員でサークルを作って、簡単な振り返りと相互フィードバックを行います （フェアプレイに基づいて試合が行われていたか、相手チームの良かった点/改善点、等） ・その後、お互いに相手チームから”Player of the Match”を1名選出し、理由とともに発表・賞賛します
定義	・”Player of the Match”とは、その試合で最も＊＊＊＊＊＊＊な人のことを指します ・選出基準は各チームで決めて良く、各チームが最も大切にしている観点でふさわしい人を選出してください
選出した理由・基準の例	（例①）私たちのチームは、「正直に・誠実に」を大切にしており、#xxの方が、自らアウトオブバウンズだったことを告白しターンオーバーを認めたプレーがとても印象的だったため、選出いたしました。 （例②）私たちのチームは、「とにかく一生懸命ディフェンスすること」を大切にしており、最もディフェンスで輝いていた#xxの方を選出いたしました。 （例③）私たちのチームのモットーは、「笑顔でコミュニケーション」なので、最も笑顔でコミュニケーションをとってくれた#xxの方を選出いたしました。
備考	・試合数分のPOMステッカーを受付時にチーム代表者にお渡しします ・なくさずに管理し、試合後に相手チームのPOMへ授与してください ・本施策に関するご意見・ご質問は sotg@jfda.or.jp までご連絡ください