

# Spirit of the Game Handbook

スピリット・オブ・ザ・ゲーム ハンドブック



Let your spirits be colored.

いゝどり  
あなたの心に、色彩を



スピリット・オブ・ザ・ゲーム (SOTG)

=

ルール設計哲学

+ 行動指針

セルフジャッジ制の試合を成立させるための条件



# スピリット・オブ・ザ・ゲーム (SOTG)

この考え方を前提として選手全員が協力することで、  
初めて「アルティメットの試合」として成立し、  
勝利に価値が生まれる。

誰かを裁くためではなく、  
自分を律するためのルール。

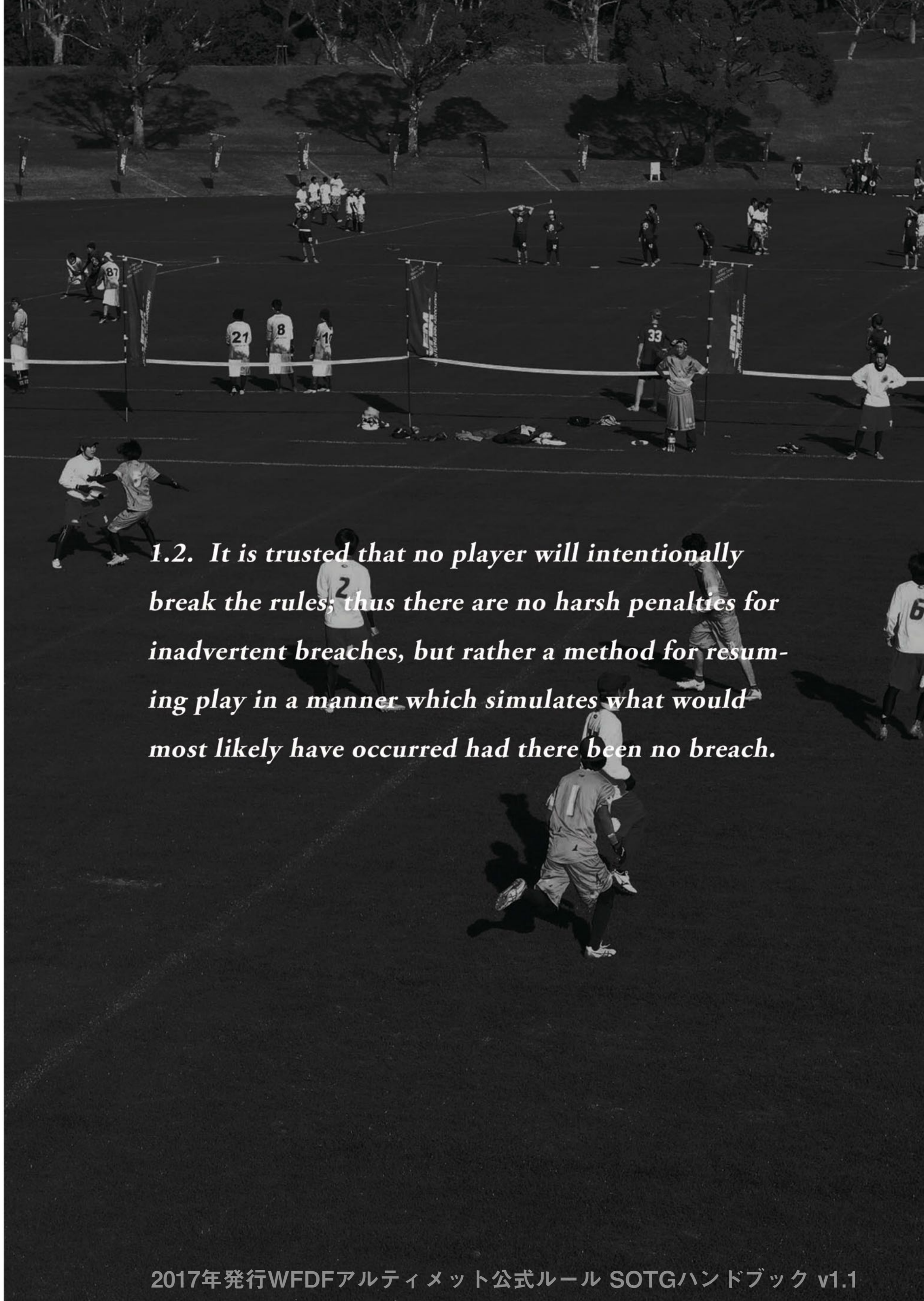


1.1. アルティメットは、接触禁止、セルフジャッジ制を用いた競技スポーツであり、すべての選手はこのルールに忠実でなければならない。アルティメットは、「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」という各選手のフェアプレイに対する責任感の上に成り立っている。

*1.1. Ultimate is a non-contact, self-refereed sport. All players are responsible for administering and adhering to the rules. Ultimate relies upon a Spirit of the Game that places the responsibility for fair play on every player.*



1.2. 本公式ルールは、いかなる選手も意図的にルールを破ることはないという前提で、意図的ではない反則に対する厳しい罰則は定めず、試合上で起こりうる状況を想定し、試合をスムーズに進行させるための方法を示している。



1.2. *It is trusted that no player will intentionally break the rules; thus there are no harsh penalties for inadvertent breaches, but rather a method for resuming play in a manner which simulates what would most likely have occurred had there been no breach.*



1.3. 選手は競技者であると同時に、審判としての役割も担っているという認識を持つ必要がある。協議が発生した場合、選手には以下のことが求められる。

1.3.1. ルールを熟知していること。

1.3.2. 公正かつ客観的に判断すること。

1.3.3. 正直であること。

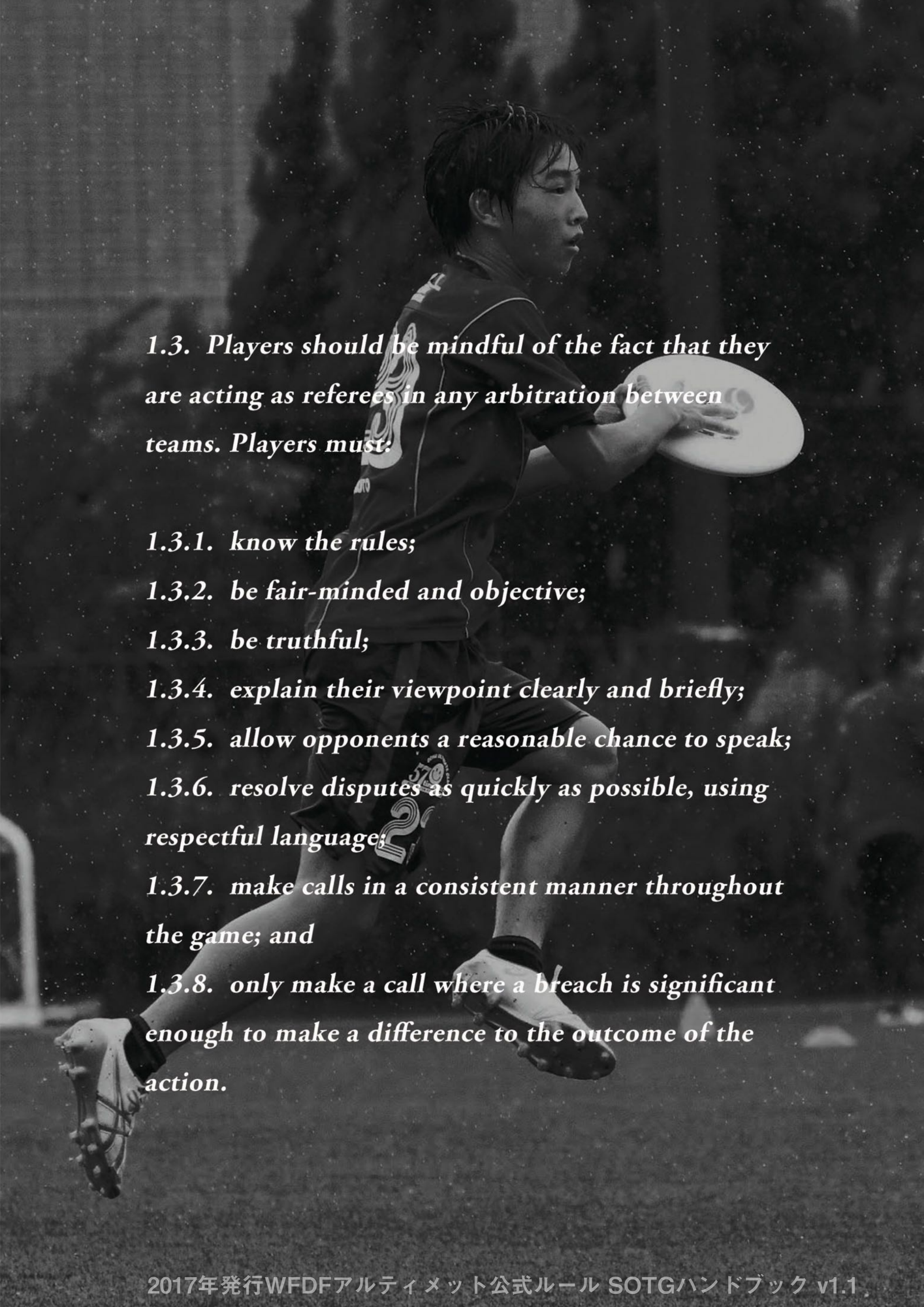
1.3.4. 明瞭かつ簡潔に意見を述べること。

1.3.5. 相手チームの意見をしっかりと聞くこと。

1.3.6. 他者に敬意を持った言葉遣いを心がけ、問題の解決は可能な限り速やかにおこなうこと。

1.3.7. 試合を通して、首尾一貫したコールをすること。

1.3.8. その後のプレイに重大な影響がある場合にのみ、コールをすること。



1.3. *Players should be mindful of the fact that they are acting as referees in any arbitration between teams. Players must:*

1.3.1. *know the rules;*

1.3.2. *be fair-minded and objective;*

1.3.3. *be truthful;*

1.3.4. *explain their viewpoint clearly and briefly;*

1.3.5. *allow opponents a reasonable chance to speak;*

1.3.6. *resolve disputes as quickly as possible, using respectful language;*

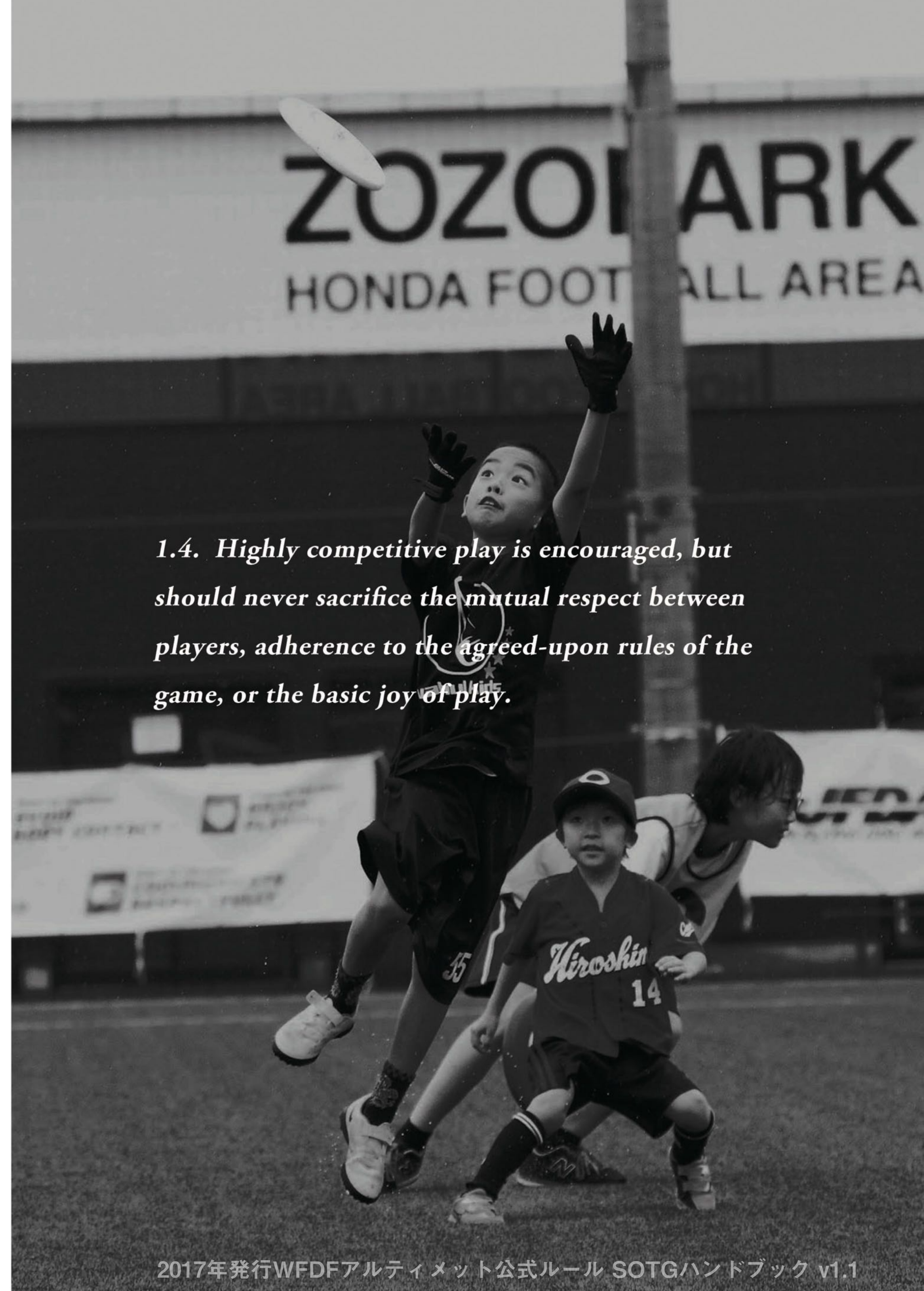
1.3.7. *make calls in a consistent manner throughout the game; and*

1.3.8. *only make a call where a breach is significant enough to make a difference to the outcome of the action.*



1.4. 競争心の高いプレイは奨励されるが、対戦相手を敬う気持ち、ルールの順守、プレイを楽しむ気持ちを忘れてはならない。

1.4. *Highly competitive play is encouraged, but should never sacrifice the mutual respect between players, adherence to the agreed-upon rules of the game, or the basic joy of play.*





1.5. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に則ったアルティメットに相応しいと考えられる行動を以下に示す。

1.5.1. チームメイトが間違っただけもしくは不必要なコールをした場合や、ファールもしくはバイオレーションをした場合に注意をすること。

1.5.2. コールが間違っていたと判断した場合は、そのコールを撤回すること。

1.5.3. 相手チームの選手の良いプレイや「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神を称賛すること。

1.5.4. 相手チームに自己紹介をすること。

1.5.5. 意見の相違や挑発行為に対して冷静に対応をすること。

1.5. The following actions are examples of good spirit:

1.5.1. informing a team-mate if they have made a wrong or unnecessary call or caused a foul or violation;

1.5.2. retracting a call when you no longer believe the call was necessary;

1.5.3. complimenting an opponent for good play or spirit;

1.5.4. introducing yourself to your opponent; and

1.5.5. reacting calmly towards disagreement or provocation.



1.6. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に反した、選手がとるべきではない行動を以下に示す。

1.6.1. 相手に危害を及ぼすような危険なプレイや、他の選手に対して攻撃的な態度をとること。

1.6.2. 意図的にファールをしたり、ルールに反則したりすること。

1.6.3. 相手チームを嘲ったり、威圧したりすること。

1.6.4. 得点後に、相手チームに対して礼を欠いた行為をすること。

1.6.5. 相手チームからのコールへの仕返しとして、コールをすること。

1.6.6. 相手チームにパスを要求すること。

1.6. The following actions are clear violations of the spirit of the game and must be avoided by all participants:

1.6.1. dangerous play and aggressive behaviour;

1.6.2. intentional fouling or other intentional rule violations;

1.6.3. taunting or intimidating opposing players;

1.6.4. disrespectful celebration after scoring;

1.6.5. making calls in retaliation to an opponent's call; and

1.6.6. calling for a pass from an opposition player.



1.7. チームには、「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神を尊重した上で、以下のことが求められる。

1.7.1. チームメイトに、ルールや「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に則った行動を正確に教えること。

1.7.2. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に反した行動をとった選手に対して注意すること。

1.7.3. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に対する向上を図るため、相手チームに対しても、建設的な意見及び提案をすること。

*1.7. Teams are guardians of the Spirit of the Game, and must:*

*1.7.1. take responsibility for teaching their players the rules and good spirit;*

*1.7.2. discipline players who display poor spirit; and*

*1.7.3. provide constructive feedback to other teams about how to improve their adherence to the Spirit of the Game.*



**1.8. 初心者がルールを知らずに反則をした場合には、  
経験者がその反則に対する説明をする義務がある。**

***1.8. In the case where a novice player commits a  
breach out of ignorance of the rules, experienced  
players are obliged to explain the breach.***






**1.9. 経験者は、初心者や若手を含む選手の試合において、ルールや試合中の協議に対するアドバイスを行うことができる。**



*1.9. An experienced player, who offers advice on rules and guides on-field arbitration, may supervise games involving beginners or younger players.*



1.10. ルールは、直接プレイに関わっていた選手、もしくはそのプレイを最も良く見える位置にいた選手によって判断されるべきである。キャプテン以外の選手でない人（フィールドにいる最大14人以外の人）は、ルールの判断に関与すべきではない。ただし、ルールの確認や適切なコールをするために、選手でない人に対して意見を求めることができる。

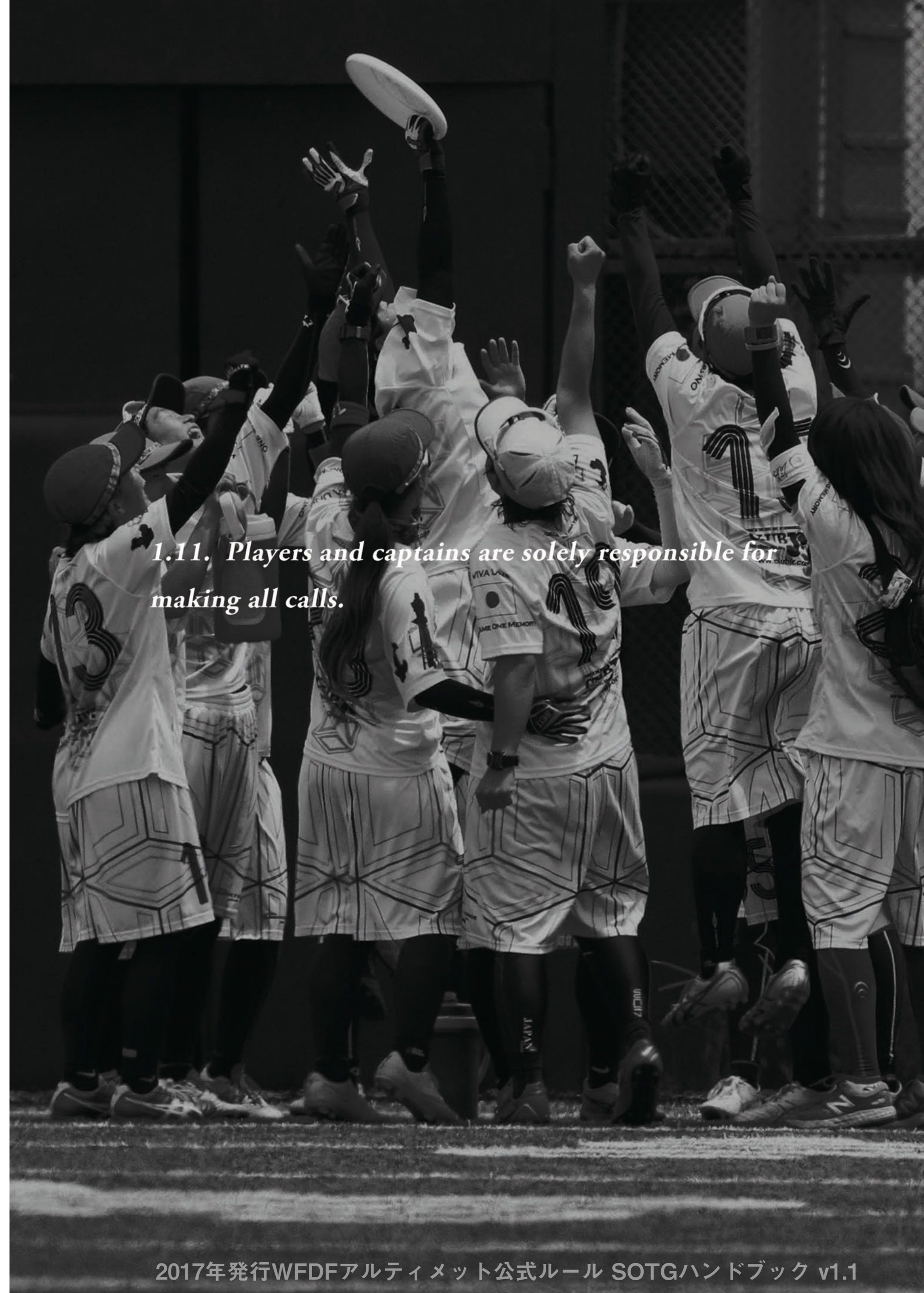


*1.10. Rules should be interpreted by the players directly involved in the play, or by players who had the best perspective on the play. Non-players, apart from the captain, should refrain from getting involved. However players may seek the perspective of non-players to clarify the rules, and to assist players to make the appropriate call.*



1.11. すべてのコールに関して、コールをした選手とキャプテンが責任を持つ。

1.11. *Players and captains are solely responsible for making all calls.*





1.12. プレイ中のコールやその他の問題に対し、協議の結果として双方の合意が得られない場合、もしくは以下の事項が不明確な場合には、協議が発生する直前にディスクを所有していた選手にディスクを戻さなければならない。

1.12.1. コールや問題が発生する直前に何が起きていたか。

1.12.2. コールや問題が発生する直前に何が起きていた可能性が高かったか。

*1.12. If after discussion players cannot agree, or it is unclear:*

*1.12.1. what occurred in a play, or*

*1.12.2. what would most likely have occurred in a play,*

*the disc must be returned to the last non-disputed thrower.*



# アルティメットとは

アルティメットは、フライングディスクを使用した1チーム7人制のチームスポーツである。プレイングフィールド内でディスクをパスによって運び、プレイングフィールドの端に設けられたエンドゾーンと呼ばれるエリア内でディスクをキャッチすると得点（1点）となる。パスをする方向に制限はないが、ディスクを持っている選手はその位置から移動することはできない。パスが繋がらない場合やディスクが地面に落ちた場合は、攻守交替となる。通常は15点先取の得点制で勝敗を決定し、約100分で試合が終了する。選手同士の身体接触は禁じられているため、男女混合形式での試合も実施可能である。いかなる選手も意図的にルールを破ることはないという前提でセルフジャッジ（自己審判）制を採用しており、プレイ中の行動指針であるスピリット・オブ・ザ・ゲームの精神は、試合中に審判としての役割も担っている選手が、勝利を追求する情熱と自身のプレーを客観的に判断する冷静さを両立するための方法を示すものである。



# 選手の役割

× 選手：プレイのみ

○ 選手：プレイ + 審判

「試合に勝ちたい」という情熱と

「自分のプレーを客観的に判断する」という冷静さを

同時に持ちながらプレイをする



# コンテストの流れ

コンテスト

「コンテストが発生した時点で、  
双方の意見が合っていないのだから、  
スローワーに戻す」  
ではない

スローワーに戻す



# コンテストの流れ

コンテスト

協議：客観的に正しい判断を決める

判断による「有利/不利」を考えず、第三者目線で発生した事実を確認

95% - 理想の比率 - 5%

正しい判断に従う

選手同士が事実を把握しており  
一方がコールを撤回

こちらの判断が望ましい

スローワーに戻る

選手同士が事実を把握しておらず  
発生した事項が不明確な場合

最終的な妥協案



# コールの判断基準

反則が発生した

「反則が発生した」ことだけでは、  
コールをしてもよい条件を満たさない

+

その後のプレイに重大な影響がある

“プレイに影響がある”

プレイの結果に関して、反則が発生した場合と  
発生しなかった場合を比較し、明らかに違いが  
あると考えるのが合理的である。

コールをしてもよい



# 反則の抑止方法



“1.3.8. その後のプレイに重大な影響がある場合にのみ、コールをすること”

1.6. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に反した、選手がとるべきではない行動

“1.6.2. 意図的にファールをしたり、ルールに反則したりすること”



# コールの判断基準

自分や自分のチームに「有利／不利」ではなく、

発生した事実に対して「正直」に

自分ではわからないという選択肢を持ち、

相手の方が「事実を知っている」という可能性を認識する





スピリット・オブ・ザ・ゲーム (SOTG)

=

40年に渡って世界中で培われた  
アルティメットを楽しむための知恵



Allianz  Park  
SARACENS

WORK RATE

HONESTY

DISCIPLINE

*“Black and White are condensed information -  
information that is communicated through colour.*

*Compressed inside black and white is total informa-  
tion. Black and white are the product, the sum of all  
information.”*

*Prof. Fons Hickmann*

*Victionary (2012). Black & White: New Monochrome Graphics.*

 SPIRIT OF THE game:  
**KNOW  
THE RULES**

 SPIRIT OF THE game:  
**AVOID  
BODY CONTACT**

 SPIRIT OF THE game:  
**ENJOY  
PLAYING**

 SPIRIT OF THE game:  
**Be  
FAIR-MINDED**

 SPIRIT OF THE game:  
**COMMUNICATE  
RESPECTFULLY**

*Let your spirits be colored.*

*あなたの心に、<sup>いろどり</sup>色彩を*