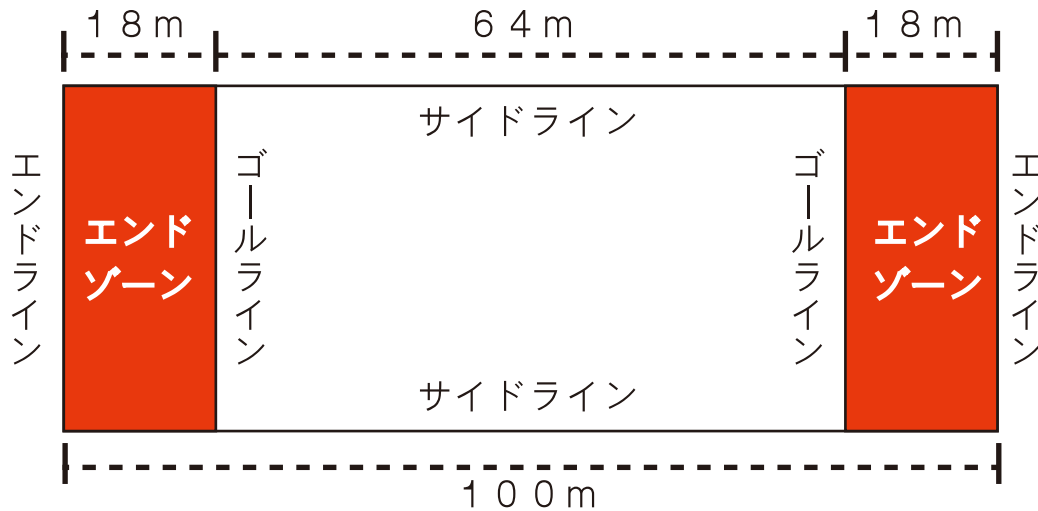


アルティメットのルール

RULE OF ULTIMATE

100m×37mのフィールド内でディスクをパスによって運び、相手陣地のエンドゾーン内でディスクをキャッチすると得点(1点)となるチームスポーツです。試合はディフェンスチームのスローオフから開始します。オフェンスチームは、パスをつないで相手陣地のエンドゾーンを目指します。ディフェンスチームはマンツーマンディフェンスを基本として、オフェンスチームのパスを防ぎます。世界大会公式ルールでは15点を先取(得点制)したチームの勝利となります。

プレー中は原則として身体接触が禁止されているため、フィールドスポーツでは珍しく男女混合形式の試合が可能です。使用するディスクは風の影響を受けやすいため、得点が入るたびに互いの攻める方向を入れ替えます。



基本ルール

1. フィールドの端にあるエンドゾーン内でディスクをキャッチすると得点
2. ディスクを持っている人は歩いてはいけない(10秒以内にパスをする)
3. ディスクが地面についたら攻守交代
4. 身体接触は禁止
5. 自己審判制(セルフジャッジ)で試合を進める

スピリット・オブ・ザ・ゲーム

SPRIT OF THE GAME

アルティメットの公式ルールは、選手が意図的に反則をすることはないという前提で作られており、自己審判制(セルフジャッジ)を採用していることが最大の特徴です。試合中は、反則が発生したと判断した任意の選手がコールを行うことができます。

このコールに対して意見の相違が生じた場合は「自身のチームに有利／不利ではなく、発生した事実に対して忠実に判断をする」や「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」という考えのもと、当事者同士で協議を行ってお互いが納得する結論を自分達で導くことで解決を図ります。試合中はこの「スピリット・オブ・ザ・ゲーム(SOTG)」という各選手のフェアプレイに対する責任感を基盤としてプレーに臨むため、勝利を求める情熱的なプレーと審判としての客観的な判断が同時に求められます。

この「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」は、問題を当事者同士で解決することを原則としているため、世界平和の見地からもオリンピック憲章にふさわしい考え方として日本体育協会でも高く評価されています。

