

2009年度WFDFアルティメット公式ルール

発行元：WFDFアルティメットルール委員会

翻訳／解釈：JAPAN ULTIMATE

※日本国内では2010年07月01日より有効とする

-目次-

はじめに

1. スピリット・オブ・ザ・ゲームについて
2. コートについて
3. 用具および備品について
4. 試合および得点形式について
5. チーム編成について
6. 試合開始にあたって
7. スローオフについて
8. ディスクの状態について
9. ストローリングカウントについて
10. マーカーチェックについて
11. アウト・オブ・バウンズについて
12. レシーバーとポジションについて
13. ターンオーバーについて
14. 得点について
15. ファールやインフラクション、およびバイオレーションについて
16. ファールもしくはバイオレーションコールからの試合再開について
17. ファールの種類について
18. インフラクションおよびバイオレーションについて
19. 試合の中断（一時中断）について
20. タイムアウトについて

Appendix: ルール主要改正点

はじめに

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人制の競技スポーツである。サッカーコートのおよそ半分の幅で、両端にエンドゾーンをもつ長方形のコート上でプレーされる。敵陣エンドゾーン内で味方がパスをキャッチした時点で得点となり、各チームは得点を競い合う。スローワーはディスクを持ったまま走ることはできないが、方向に関係なく味方の誰にでもディスクをパスすることができる。オフense側のパスがディフェンス側にインターセプトされる、ディスクが地面に落ちるもしくはコート外へ出るなどの場合は、「ターンオーバー」となり攻守を交替する。試合は、17点先取の100分ゲームを基本とする。アルティメットはセルフジャッジ制、いわゆる自己審判制を用い、また選手同士の接触は禁じられている競技スポーツである。本稿における「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」は、選手がいかにして試合に臨むのかを指し示すものである。

1. スピリット・オブ・ザ・ゲームについて

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」という各選手の責任感あるフェアプレーのもとに成り立っている。
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、反則に対する厳しい罰則は定めず、試合上で起こりえ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. 3. 選手は競技者であると同時に、審判としての役割をも果たすという認識をもつ必要がある。チーム間の仲裁にあたる際、選手は以下を順守すること。
 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. 問題の解決は可能な限り速やかに行うこと。
 1. 3. 7. 丁寧な言葉遣いを心がけること。
1. 4. 競争心高いプレーは奨励されるが、お互いの相手を敬う気持ち、ルールの順守、プレーを楽しむ気持ちを、常に心がけながらプレーすること。
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マナー（行動）を以下に示す。
 1. 5. 1. チームメイトが誤ったもしくは不必要なコールをした場合やファール、バイオレーションをした場合に注意すること。
 1. 5. 2. コールが不必要なものだったと判断したときには、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行動や「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神は称賛すること。
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. 6. 「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神に違反し、いかなる選手もとるべきではない行為を以下に示す。
 1. 6. 1. 相手に危害を及ぼすような危険なプレーや、相手選手に対して挑発的な態度をとること。
 1. 6. 2. 意図的に反則行為を行ったりルールに違反したりすること。
 1. 6. 3. 相手チームを嘲たり、威圧すること。
 1. 6. 4. 得点に対して相手に不快感を与えないこと。
 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. 7. チームは、「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」の精神を大切にし、以下を順守すること。
 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」の精神に則ったマナー（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取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・提案をすること。
1. 8. 初心者がルールを知らずに違反行為をした場合には、経験者がその違反行為に対する説明義務を負うこと。
1. 9. 経験者は、初心者や若手を含む選手の試合において、ルールや試合中の仲裁に対するアドバイスをすることができる。
1. 10. ルールは、直接プレーに関わっていた選手、もしくはそのプレーを客観的に捉えられることができる選手によって判断されるべきである。キャプテン以外のプレーしていない選手は、ルールの判断に関与すべきではない。ただし、「アウト・オブ・バウンズ」と「ダウン」のコールに関しては、そのコールが適切かどうかをプレーしていない選手に対し意見を求めることができる。
1. 11. プレー中のコールもしくはその他の問題に対し、双方の合意が得られない場合には、ディスクをコール前もしくは問題発生前にディスクを持っていたスローワーに戻し、プレーをやり直すことができる。

2. コートについて

2. 1. アルティメットのコートは、縦100m、横37mの長方形である（図1参照）

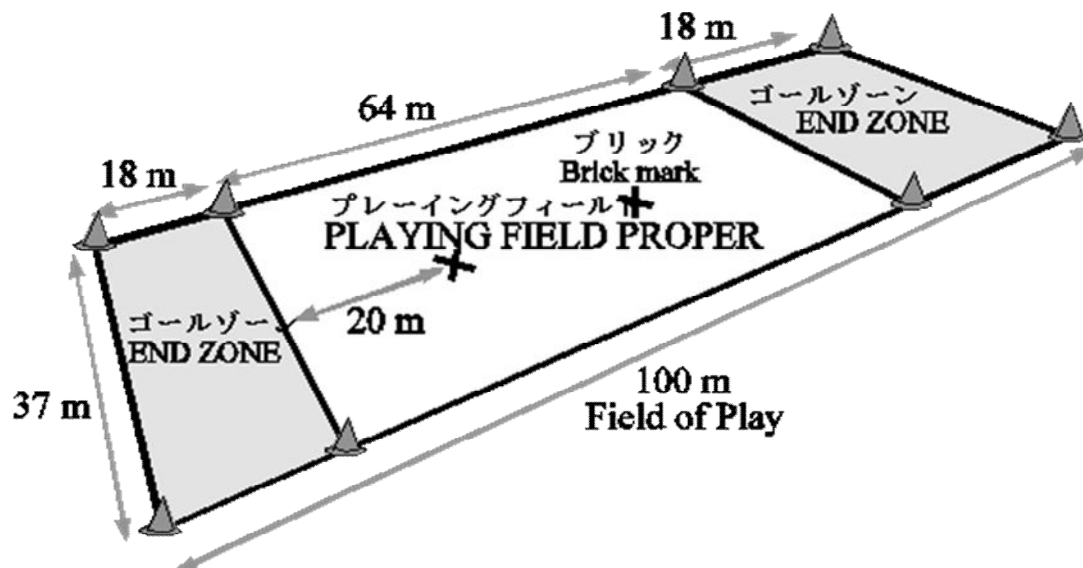


図1. アルティメットのコート

2. 2. コートには、2本のサイドライン(縦)と2本のエンドライン(横)がある。
2. 3. コートの外周はコートに含まれない。つまり、オンラインはアウト・オブ・バウンズとなる。
2. 4. コートは、中央のプレーイングフィールド(縦64m、横37m)と、コート両端のエンドゾーン(縦18m、横37m)に分けられる。
2. 5. エンドラインはプレーイングフィールドとエンドゾーンを分けるもので、エンドライン上はプレーイングフィールドとなる。つまり、オンラインはゴールとは見なされない。
2. 6. ブリックマークはエンドラインの中心(横18.5m)からプレーイングフィールドに向かって縦20mの場所で交差している2本のライン(長さ各1m)である。
2. 7. すべてのラインは75~120mm以内の幅とし、腐食性の物質を使用すること。
2. 8. プレーイングフィールドとエンドゾーンの位置を明確に区別するために、プラスチックコーン等をライン上の各8箇所に配置する。
2. 9. コート外には、3m以内にプレーの進行を妨害する障害物を置いてはならない。コート外の選手や障害物にプレーが妨害された場合、妨害された選手またはディスクを保持しているスローワーは「バイオレーション」をコールすることができる。その場合、ストーリングカウントは最大9より再開する。

3. 用具および備品について

3. 1. 対戦チームの両キャプテンが認めたフライングディスクを使用可能とする。
3. 2. WFDFは、推奨するフライングディスクの一覧を有する。
3. 3. 各選手は、互いのチームを識別できるユニフォームを身に着けなければならない。
3. 4. いかなる選手も、自分自身や相手を傷つけてしまう様な衣類やアクセサリを着用してはならない。

4. 試合および得点形式について

4. 1. 試合は得点数で競われ、ゴールを決めた場合に得点となる。
4. 2. 試合は17点を先取したチームの勝利となる。
4. 3. 試合は、前半後半のハーフ制で行われ、前後半の間にハーフタイムが設けられている。どちらかのチームが9点先取した時点でハーフタイムとなる。
4. 4. 前半の試合は、各ゲームの最初のスローオフをもって開始とする。
4. 5. 決勝点もしくはハーフタイムにはいる点以外の得点時には、
 4. 5. 1. 速やかに次の攻守の準備を開始すること。
 4. 5. 2. 互いの自陣（エンドゾーン）を替えること。
 4. 5. 3. 得点したチームがディフェンススタートとなり、スローオフをすること。
4. 6. 大会ごとに選手の人数・年齢、使用可能なスペースの都合等に合わせ、特別ルールを設けてもよい。

5. チーム編成について

5. 1. 各チームは、5～7人の選手で試合を進める。
5. 2. 各チームの選手交代は、得点後からスローオフまでの間のみに可能とする。ただし、インジャーリコール時は除く。＜19. 参照＞
5. 3. 各チームは、チームを代表するキャプテンを選出する。

6. 試合開始にあたって

6. 1. 各チームのキャプテンは、公正な方法で以下の2つの選択肢のどちらかを選ぶ権利を有するチームを決める。
 6. 1. 1. 試合開始時のスローオフを投げる（ディフェンススタート）か、もしくは受ける（オフenseスタート）。
 6. 1. 2. どちらに自陣（エンドゾーン）を取るか。
6. 2. もう一方のチームには、以上のうち残った選択肢を選択することができる。

6. 3. 後半スタート時には、前半時の選択をチーム間で入れ替える。

7. スローオフについて

7. 1. 試合開始時（前半開始時）、ハーフタイム後（後半開始時）、および各得点後は、スローオフからプレーが開始される。
7. 1. 1. 両チームは、スローオフが速やかに開始されるよう努める必要がある。
7. 2. スローオフとは、プレーを始める際にオフェンス側の用意が出来た時点でディフェンス側がディスクを投げることである。
7. 3. オフェンス側のチームは、少なくとも一人が頭上に手を挙げることで、プレー開始準備の完了を合図する。
7. 4. オフェンス側のプレー開始準備の完了合図後、ディスクがスローオフされるまでは、オフェンス側の選手はエンドライン上に片足を乗せて待機し、選手同士の位置関係を変更してはならない。
7. 5. ディフェンス側の選手は、スローオフが投げられるまでエンドゾーン内にいなくてはならない。
(注：エンドライン上はエンドゾーンではない)
7. 6. 上記7. 4もしくは7. 5が守られていないというバイオレーションコールがあった場合、スローオフから再開する。
7. 7. スローオフ後は、どの選手もいかなる方向に移動することができる。
7. 8. スローオフ後、オフェンス側の選手がディスクに触れる、もしくはディスクが地面に落ちるまでは、ディフェンス側の選手はディスクに触ってはならない。
7. 9. コート内外にかかわらず、スローオフされたディスクが地面に落ちる前にオフェンス側の選手がディスクに触れて落としてしまった場合、ターンオーバーとなる。
7. 10. スローオフされたディスクがコート内に落ち、アウト・オブ・バウンズとならない場合、もしくはオフェンス側の選手がコート内でキャッチした場合、スローワーのピボット（軸）はディスクの止まった地点となる。
7. 11. スローオフされたディスクがコート内に落ち、オフェンス側の選手に触れることなくアウト・オブ・バウンズとなった場合、スローワーのピボット（軸）はディスクが最初にアウト・オブ・バウンズとなった位置に最も近いコートのライン上となる。（11. 7参照）
7. 12. スローオフされたディスクがオフェンス側の選手に触れた後にアウト・オブ・バウンズとなった場合、もしくはオフェンス側の選手がコート外でスローオフをキャッチした場合、スローワーのピボット（軸）はディスクがアウト・オブ・バウンズとなった位置に最も近いコートのライン上となる。（11. 5参照）
7. 13. スローオフされたディスクがコート内に落ちずに、またオフェンス側の選手に触れられることなくアウト・オブ・バウンズとなった場合、スローワーのピボット（軸）は、ブリックポイントまたはディスクがアウト・オブ・バウンズとなった位置に最も近いコートのライン上

のどちらかをスローワーにより選択できる。(11.7参照)ブリックポイントからのスタートを選択する場合、スローワーはディスクを拾う前に頭上で片手を伸ばして合図をしなくてはならない。

8. ディスクの状態について

8. 1. 以下のような場合、ディスクは有効な状態ではないとし、ターンオーバーの対象にならない。
 8. 1. 1. 得点後からスローオフされるまでの間。
 8. 1. 2. スローオフ後またはターンオーバー後に、正しいピボット（軸）の位置までディスクが移動され、ピボット（軸）が確定されるまでの間。
 8. 1. 3. プレー中断のコールがされた後、または何らかの理由でプレーが中断された後に、ディスクがチェックされるまでの間。
8. 2. 8. 1で示した以外の場合、ディスクはすべて有効な状態であるとする。
8. 3. スローワーは、有効ではない状態のディスクを他の選手譲ることはできない。
8. 4. ディスクが地面に落ちた後の、転がる、もしくは滑るディスクは、どの選手が止めてもよい。
8. 5. 8. 4のディスクを止める行為によりディスクの位置が著しく変わってしまった場合、相手側チームはバイオレーションコールをすることで、最初にディスクが触れられた場所からマーカールのチェックによりプレーを再開することができる。
8. 6. ターンオーバー後、オフェンス側となったチームは意図的に時間を稼ぐことなくプレーを続行しなければならない。スローワーは、歩くペースもしくはそれよりも速いペースでディスクに寄り、ピボット（軸）を確定させなければならない。

9. ストリーミングカウントについて

9. 1. マーカーはディフェンス対象のスローワーに対し、「ストリーミング」と言ってから10カウントを数える。各カウントは1秒以上の間隔をおく必要がある。
9. 2. ストリーミングカウントはスローワーに明確に聞こえるように数えなければならない。
9. 3. マーカーはディスクが有効な状態（8.2参照）の時のみ、ストリーミングカウントを開始できる。
9. 4. ストリーミングカウントは、マーカーがスローワーの3m以内にいる、かつその他のディフェンス側の選手のポジションが反則していない場合に開始および継続することができる。
(18.1参照)
9. 5. マーカーがスローワーから3mより遠くに離れた場合、または別のディフェンス側の選手がマーカーとなった場合は、ストリーミングカウントは1から再開される。
9. 6. ストリーミングカウントの再開において、本稿で「カウントは最大(n)から再開とする」とされている場合、ディスクが止まった時点でのカウントに+1をした数が(n)以下の場合、(n)

より1大きいカウントからストーリングを再開する。

(例) カウント開始位置が最大6としている場合に、カウントが止まった位置が3であれば、ストーリングは「ストーリング4、5、6・・・」と開始される。カウントが7で止まった場合、は最大6からなので、「ストーリング6、7、8・・・」と再開する。

10. マーカーチェックについて

10. 1. タイムアウト、ファール、コンテスト、バイオレーション、テクニカルおよびインジャリーストップからプレーを再開する場合は、必ずマーカーチェックよりプレーを再開する。インフラクション（18. 1、18. 2参照）はマーカーチェックが不要となる。
10. 2. タイムアウト以外のプレー再開時は以下を守る必要がある。
 10. 2. 1. 選手は、プレーが中断した時のポジションへ戻る。
 10. 2. 2. ディスクが空中にある状態でプレーが中断した場合、ディスクはスローワーへ戻し、選手はスローワーがディスクを投げた時点の位置へ戻り、プレーを再開する。
 10. 2. 3. マーカーチェックが行われるまで、いかなる選手も動いてはいけない。
10. 3. どの選手も、プレーが中断している間にエクイップメントコールをすることができる。ただし、プレー中にエクイップメント行為のためにプレーを中断することはできない。
10. 4. ディスクのチェックインを行う選手は、最も近くにいる相手チームの選手に、ゲーム再開の確認を取らなければならない。
10. 5. ゲーム再開にあたって
 10. 5. 1. ディスクがディフェンス側の選手の手が届く範囲であれば、ディフェンス側の選手がディスクに触れ、「ディスクイン」とコールすることでゲームを再開できる。
 10. 5. 2. ディスクがディフェンス側の選手の手が届く範囲でない場合、スローワーはディスクを地面に当て、「ディスクイン」とコールすることでゲームを再開できる。
 10. 5. 3. ディスクがディフェンス側の選手の手が届く範囲でなく、かつスローワーが近くにいない場合、最もディスクに近いディフェンス側の選手が「ディスクイン」とコールし、再開する。
10. 6. スローワーがマーカーチェックの前にディスクを投げた場合、もしくは10. 2のバイオレーションがコールされた場合、パスがつながる・つながらないにかかわらず、ディスクはスローワーへ戻される。

11. アウト・オブ・バウンズについて

11. 1. コート内はすべてイン・バウンズである。コートの外周（ライン上）はコートの一部ではないため、アウト・オブ・バウンズである。プレーしていない選手はすべてアウト・オブ・バウンズの一部とみなされる。

- 1 1. 2. アウト・オブ・バウンズは、イン・バウンズではないエリアおよびイン・バウンズではないエリアにあるすべてのものを指す。ただし、ディフェンス側の選手はその限りではなく、ディスクに対してプレーしている限りいつもイン・バウンズとみなされる。
- 1 1. 3. アウト・オブ・バウンズではないオフェンス側の選手は、イン・バウンズである。
 - 1 1. 3. 1. 空中にいる選手のイン・バウンズまたはアウト・オブ・バウンズの状態は、選手がコートまたはアウト・オブ・バウンズに接触するまで保持される。
 - 1 1. 3. 2. コート内でディスクをキャッチしてからアウト・オブ・バウンズに出てしまった場合は、イン・バウンズである。
 - 1 1. 3. 2. 1. その場合、選手はアウト・オブ・バウンズとなったラインまで戻り、プレーを再開してなくてはならない。（ただし、1 4. 2が有効である場合は除く）
 - 1 1. 3. 3. 選手間の接触によりアウト・オブ・バウンズになった場合はアウト・オブ・バウンズとはならない。
- 1 1. 4. ディスクはプレーが開始もしくは再開される時点で、イン・バウンズとみなされる。
- 1 1. 5. ディスクが最初にアウト・オブ・バウンズのエリアに落ちるか、またはアウト・オブ・バウンズにいるオフェンス側の選手に当たった場合は、アウト・オブ・バウンズとなる。ディスクのイン・バウンズもしくはアウト・オブ・バウンズは、それを保持しているオフェンス側の選手のイン・バウンズもしくはアウト・オブ・バウンズと同じ状態とみなされる。ただし、ディスクが同時に複数のオフェンス側の選手に保持されている状況で、その中の一人がアウト・オブ・バウンズの状態の場合、ディスクもアウト・オブ・バウンズとなる。
- 1 1. 6. ディスクがコートの外周を一度越えてからコート内に戻ってくる可能性がある場合、選手はアウト・オブ・バウンズに出てプレーをしてもよい。
- 1 1. 7. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなった場合、アウト・オブ・バウンズとなった地点は、ディスクが以下のいずれかの状態であった地点とみなすことができる。
 - 1 1. 7. 1. ディスクがコートから部分的または全体的にアウト・オブ・バウンズとなった地点。
 - 1 1. 7. 2. イン・バウンズの選手に接触した地点。
- 1 1. 8. アウト・オブ・バウンズによってターンオーバーとなった場合、スローワーはアウト・オブ・バウンズとなった地点に最も近いプレーイングフィールド内にピボット（軸）を確定して、プレーを再開する。
- 1 1. 9. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなりピボット（軸）の場所から3 m以上離れた場合は、プレーしていない選手がディスクを回収してもよい。ただし、コートから3 mの地点からはスローワーがディスクを運ばねばならない。

1 2. レシーバーとポジションについて

- 1 2. 1. 選手が回転していないディスクを確実にコントロールできる状態が「キャッチ」している状

態とみなされる。

- 1 2. 2. 選手が地面、チームメイト、または適切にディフェンスしている相手チームの選手との接触によりディスクのコントロールを失った場合、そのキャッチは無効とみなされる。
- 1 2. 3. 以下の場合、キャッチは無効とみなされターンオーバーとなる。
 - 1 2. 3. 1. オフェンス側のレシーバーがアウト・オブ・バウンズの状態でディスクに触った場合。
 - 1 2. 3. 2. オフェンス側のレシーバーがディスクをキャッチし、最初の地面との接触がアウト・オブ・バウンズであった場合。
- 1 2. 4. ディスクをキャッチすると、その選手はスローワーとなる。
- 1 2. 5. オフェンス側の選手とディフェンス側の選手が同時にディスクをキャッチした場合、オフェンス側の選手のキャッチが優先される。
- 1 2. 6. ポジションを確定した選手は、そのポジショニングを継続する権利を得る。相手チームの選手がその権利を奪うことはできない。
- 1 2. 7. ディスクに対してプレーしていない選手がディスクに対してプレーしている選手の動きを故意に遮ってはならない。
- 1 2. 8. すべての選手は、コート上のどの場所にポジションを確保してもよい。ただし、そのポジションを確保するために身体接触をしてはならない。
- 1 2. 9. ディスクが空中にあるときは、すべての選手が身体接触を避けるようにしなければならず、身体接触するような状況をつくってはいけない。「ディスクに向かってプレーした」というのは、身体接触の理由とはならない。
- 1 2. 10. プレーや選手の安全に影響しない範囲の偶発的な身体接触は、2人以上の選手がある一点に向かって同時に動いた場合に起こりうる。偶発的な身体接触は可能な限り避けるべきだが、ファールとはみなさない。
- 1 2. 11. すべての選手には、自分の頭上にあるスペースに対する権利が与えられる。相手チームの選手は、このスペースを侵害してはならない。
- 1 2. 12. いかなる選手も、他の選手の動きを身体的にアシスト（身体を持ち上げるなど）してはならない。

1 3. ターンオーバーについて

- 1 3. 1. ターンオーバーとはディスクの所有権（オフェンス権）を相手チームへ移行させることで、以下のような場合が対象となる。
 - 1 3. 1. 1. オフェンス側の選手がディスクを持っていない時に、ディスクが地面に落ちた場合。（「ダウン」）
 - 1 3. 1. 2. オフェンス側の選手同士でディスクが手渡しされた場合。（「ハンドオーバー」）

- 1 3 . 1 . 3 . スローワーが自分自身にパスをした場合。（「ディフレクション」）
- 1 3 . 1 . 4 . 自分が投げたディスクを、他の選手が触る前に再度触れた場合。
（「ダブルタッチ」）
- 1 3 . 1 . 5 . ディフェンス側の選手によってディスクがキャッチされた場合。
（「インターセプション」）
- 1 3 . 1 . 6 . ディスクがアウト・オブ・バウンズとなった場合。
（「アウト・オブ・バウンズ」）
- 1 3 . 1 . 7 . ストリーディングカウントが「10」に達した時点で、ディスクがスローワーの手を離れていなかった場合。
（「ストールアウト」）
- 1 3 . 1 . 8 . オフェンス側のレシーバーに対するファールコールがディフェンス側よりコンテストにならなかった場合。
- 1 3 . 1 . 9 . スローオフされたディスクが地面に落ちる前にオフェンス側のチームが触れ、しかもキャッチできなかった場合。（「ドロップド・プル」）
- 1 3 . 2 . ターンオーバーが発生したかどうかあいまいな場合は、最良の視点を確保している選手が素早くコールをする。どちらかのチームが同意しない場合は「コンテスト」をコールすることができ、その場合は以下のように対処する。
 - 1 3 . 2 . 1 . ディスクはスローワーに戻される。
 - 1 3 . 2 . 2 . ストリーディングカウントは、最大9から再開する。
- 1 3 . 3 . オフェンス側の選手がストールアウトになる前にファストカウントをコールする機会を適切に与えられなかった場合、当該プレーはコンテストの対象になる。（1 3 . 2 . 参照）
- 1 3 . 4 . スローワーがストールアウトを認めずスローを投げ、かつそのスローがつながらなかった場合はターンオーバーとなる。その際にプレーを止める必要はない。
- 1 3 . 5 . ターンオーバー時、プレーを再開する位置は以下の通りとなる。
 - 1 3 . 5 . 1 . ディスクが止まった位置、もしくはオフェンス側の選手が拾った位置
 - 1 3 . 5 . 2 . ディスクをインターセプトした選手が止まった位置
 - 1 3 . 5 . 3 . 1 3 . 1 . 2 . 、1 3 . 1 . 3 . 、1 3 . 1 . 4 . 、1 3 . 1 . 7 . の場合はスローワーの立ち位置
 - 1 3 . 5 . 4 . オフェンス側のレシーバーに対するファールがコールされた際に、そのレシーバーがいた位置
- 1 3 . 6 . コート内でターンオーバーが発生した場合、スローワーはその地点にピボット（軸）を確定しなければならない。
- 1 3 . 7 . オフェンス側が攻撃するエンドゾーン内でターンオーバーが発生した場合、スローワーはゴールライン上の最も近い地点にピボット（軸）を確定しなければならない。
- 1 3 . 8 . オフェンス側の自陣のエンドゾーン内でターンオーバーが発生した場合、スローワーは以下のいずれかの位置でピボット（軸）を確定しプレーを再開することができる。

- 1 3 . 8 . 1 . ターンオーバーが発生した位置、あるいはディスクのある位置。
- 1 3 . 8 . 2 . ターンオーバーが発生した位置から移動し、ゴールライン上の最も近い地点から再開する。
- 1 3 . 8 . 3 . スローワーはターンオーバーが発生した位置から移動する（1 3 . 8 . 2 . ） ・ し
ない（1 3 . 8 . 1 . ）を即座に判断し、ピボット（軸）を確定させること。一度
確定させたピボット（軸）はその後変更することはできない。
- 1 3 . 9 . ディスクがアウト・オブ・バウンズの場合は、1 1 . 7 に基づいてプレーが再開される。
- 1 3 . 1 0 . ターンオーバーに気付かずにプレーが継続されていた場合、プレーを停止し、ディスクお
よび選手はターンオーバーが発生した時点の場所に戻り、チェックから再開する。

1 4 . 得点について

- 1 4 . 1 . イン・バウンズにいる選手がルールに則ったパスをつなげ、最終的に相手のエンドゾーン内
でディスクをキャッチした際に得点となる。ただし、ディスクをキャッチした時点で、選手
の接地箇所全てが完全にエンドゾーン内に入っていなければ得点にはならない。
- 1 4 . 2 . ディスクをキャッチした選手が、最初に着地した地点が相手のエンドゾーンに入っておらず
勢いでエンドゾーンに入った場合、1 4 . 1 に基づき得点とはならず、ゴールライン上でピ
ボット（軸）を確定してプレーを再開しなくてはならない。
- 1 4 . 3 . ディスクをキャッチした後に初めてエンドゾーンに接地した場合には得点とみなす。

1 5 . ファールやインフラクション、およびバイオレーションについて

- 1 5 . 1 . 2 人以上の対戦する選手同士が非偶発的に接触することを、ファールとする。
- 1 5 . 2 . マーキングまたはトラベリングを、インフラクションとする。インフラクションではプレー
を止めない。
- 1 5 . 3 . 上記以外の違反行為（インフラクション）を、バイオレーションとする。
- 1 5 . 4 . ファールは、ファールされた選手のみ「ファール」とコールすることができる。
- 1 5 . 5 . インフラクションは、相手チームの選手であれば誰でもコールできる。その場合、インフラ
クションの具体的な名称でコールする。
- 1 5 . 6 . バイオレーションは、相手チームの選手であれば誰でもコールできる。バイオレーションの
具体的な名称でコールするか、特定するルールが特になければ単に「バイオレーション」
とコールする。
- 1 5 . 7 . 反則が発生した場合は、直ちにコールされなければならない。
- 1 5 . 8 . 「ファール」、「インフラクション」、および「バイオレーション」がコールされた場合、
コールを受けたチームの選手がそのコールに納得しない場合は、「コンテスト」とコールす
ることができる。

- 15. 9. 「ファール」、「バイオレーション」、および「コンテスト」をコールした選手がそのコールは不要であったと考える場合は、「リトラクト」とコールして撤回することができる。プレーはチェックで再開される。
- 15. 10. ファール、インフラクション、およびバイオレーションがコールされた場合、その後のストーリングカウントは以下のように再開される（ただし、他のルールによって定められていない場合に限る）。
 - 15. 10. 1. ディフェンス行為によるファールまたはバイオレーションがコールされた場合：
 - 15. 10. 1. 1. コンテストがなかった場合、1 から再開される。
 - 15. 10. 1. 2. コンテストがあった場合、最大6 から再開される。
 - 15. 10. 2. オフェンス行為によるファールがコールされた場合、コンテストの有無によらず最大9 から再開される。
 - 15. 10. 3. オフェンス行為によるバイオレーションがコールされた場合：
 - 15. 10. 3. 1. コンテストがなかった場合、最大9 から再開される。
 - 15. 10. 3. 2. コンテストがあった場合、最大6 から再開される。
 - 15. 10. 4. 相対するファールおよびバイオレーションが同時にコールされた場合、最大6 から再開される。
 - 15. 10. 5. その他のコールに対してコンテストがあった場合は、最大6 から再開される。

16. ファールもしくはバイオレーションコールからの試合再開について

- 16. 1. ファールまたはバイオレーションがコールされると、プレーを直ちに中断する。その際は、ターンオーバーとはならない。
 - 16. 1. 1. しかし、以下の場合はディスクの所有権が決定するまでプレーは継続する。
 - 16. 1. 1. 1. スローワーに対するコールだが、スローワーがコール後にパスを出した場合。
 - 16. 1. 1. 2. スローワーが投げる動作に入っていた場合。
 - 16. 1. 1. 3. ディスクが空中にある場合。
 - 16. 1. 2. ディスクの所有権が決定すると、プレーは以下のように続く。
 - 16. 1. 2. 1. ファールまたはバイオレーションをコールしたチームが、パスの結果ディスクの所有権を得る、または維持できる場合、プレーは継続する。これに気づいた選手は「プレーオン」と直ちにコールし、このルールが適用されたことを知らせる。
 - 16. 1. 2. 2. ファールまたはバイオレーションをコールしたチームが、パスの結果ディスクの所有権を得られない、または維持できなかった場合、プレーは停止する。
 - 16. 1. 2. 2. 1. ファールまたはバイオレーションをコールしたチームが、コ

ールがディスクの所有権に影響したと判断した場合、ディスクはスローワーに戻され、チェックで再開する。（ただし、特定のルールにより別の内容が規定される場合は除く）

16. 1. 2. 2. 2. ファールまたはバイオレーションをコールしたチームが、コールがディスクの所有権に影響していないと判断した場合、プレーは成立する。コールによって不利なポジションとなった選手は、ポジションを修正し、チェックでプレーは再開される。

17. ファールの種類について

17. 1. 危険なプレー

17. 1. 1. 共にプレーする選手の安全を軽視することは、接触の有無、または接触したタイミングに関わらず危険なプレーと見なし、ファールとする。このルールは、他のどのルールよりも優先される。

17. 2. レシーバーに対するディフェンス側のファール：

17. 2. 1. オフェンス側のレシーバーがキャッチをする前、もしくはキャッチの最中に、ディフェンス側の選手が身体接触をした場合に発生する。

17. 2. 2. ディフェンス側の選手によるファールの後：

17. 2. 2. 1. コート内、またはディフェンス側のエンドゾーン内の場合、レシーバーは反則があった場所にディスクの所有権を得る。

17. 2. 2. 2. オフェンス側のエンドゾーン内の場合、レシーバーはゴールラインの最も近い地点にディスクの所有権を得られ、ファールをした選手はその場所からマークに入らなければならない。

17. 2. 2. 3. ファールがコンテストされた場合、ディスクはスローワーに戻る。

17. 3. フォースアウト・ファール

17. 3. 1. レシーバーが空中でディスクをキャッチした際に、着地する前にディフェンス側の選手のファールにより、以下のような状態になった場合に発生する。

17. 3. 1. 1. イン・バウンズに着地するはずが、アウト・オブ・バウンズに着地した。

17. 3. 1. 2. エンドゾーンに着地する予定が、プレーイングフィールド内に着地した。

17. 3. 2. レシーバーが攻撃しているエンドゾーン内に着地するはずだった場合、得点となる。

17. 3. 3. コンテストがあった場合、レシーバーがアウト・オブ・バウンズに着地した場合はディスクはスローワーに戻される。それ以外の場合は、ディスクの所有権はレシーバーにある。

17. 4. スローワーに対するディフェンス側の（マーキング）ファール：

17. 4. 1. 以下の場合に、マーキングファールが発生する。

- 17.4.1.1. ディフェンス側の選手が不正なポジション（18・1を参照）を取り、スローワーに接触した場合。
 - 17.4.1.2. ディフェンス側の選手からスローワーに対して接触した場合、またはスローワーがディスクを離す前にディフェンス側の選手が動いて接触した場合。
- 17.5. ストリップ
- 17.5.1. ディスクの所有権を得たレシーバーまたはスローワーが、ディフェンス側の選手のファールによりディスクを落とした場合に発生する。
 - 17.5.2. ファールが発生しなければ得点となっていた場合、コンテストがなければ得点となる。
- 17.6. オフェンス側の選手によるレシープ時のファール：
- 17.6.1. ディスクをキャッチする前、またはその最中に、レシーバーからディフェンス側の選手に接触した場合に発生する。
 - 17.6.2. コンテストがなかった場合はターンオーバーとなり、ファールが発生した場所からプレーが再開する。
 - 17.6.3. パスがつながり、かつコンテストがあった場合には、ディスクはスローワーに戻してプレーを再開する。
- 17.7. オフェンス側の選手によるスロー時のファール：
- 17.7.1. スローワーが、正しいポジションを取っているディフェンス側の選手に接触していた場合に発生する。
 - 17.7.2. スローワーのフォロースルーによる偶発的な接触はファールの根拠とはならないが、できるだけ避けるべきである。
- 17.8. ブロッキングファール：
- 17.8.1. 動いている別の選手を避けることができず、結果的に選手同士が接触してしまうようなポジションを取る場合に発生する。
- 17.9. 間接的なファール：
- 17.9.1. レシーバーとディフェンス側の選手が接触したが、キャッチに直接的な影響はない場合に発生する。
 - 17.9.2. コンテストがなかった場合、ファールをコールした選手は、ファールによって発生した不利なポジションを修正する。
- 17.10. ファールの相殺：
- 17.10.1. 同一のプレーに対して、オフェンス側の選手とディフェンス側の選手によってファールがコールされた場合、ディスクはスローワーに戻る。

18. インフラクションおよびバイオレーションについて

18.1 マーカーインフラクション

18.1.1. マーカーインフラクションには以下のような種類がある。

18.1.1.1. 「ファストカウント」：(マーカー側のインフラクション)

18.1.1.1.1. ストーリングを始めるべきでない時にストーリングカウントを始めた場合。

18.1.1.1.2. 「ストーリング」という言葉からストーリングカウントを始めなかった場合。

18.1.1.1.3. ストーリングカウントを1秒間隔より短くカウントした場合。

18.1.1.1.4. 最初のマーカーインフラクションがコールされたあと、カウントが2つ戻っていない場合。

18.1.1.1.5. 正確なカウントからストーリングを始めなかった場合。

18.1.1.2. 「ストラドル」：ディフェンス側の選手がスローワーのピボット(軸)をまたいだ場合。

18.1.1.3. 「ディスクスペース」：ディフェンス側の選手がスローワーの胴部またはピボットに対し、ディスク一枚分より密着した場合。ただし、この状況がスローワーのみの動きによって生じた場合、インフラクションにはならない。

18.1.1.4. 「ラッピング」：ディフェンス側の選手が腕を使ってスローワーのピボットを妨害した場合。

18.1.1.5. 「ダブルチーム」：スローワーのピボット(軸)から3メートル以内に2人のディフェンス側の選手がいた場合。ただし、そのディフェンス側の選手の3メートル以内にオフェンス側の選手がいない場合にのみ有効。

18.1.1.6. 「ビジョン」：ディフェンス側の選手が体の一部を使い、スローワーの視界を意図的に妨害した場合。

18.1.1.7. 「コンタクト」：スローワーの動作をしていないスローワーにディフェンス側の選手が触れた場合。ただし、この接触がスローワーのみの動きによって生じた場合、インフラクションにはならない。

18.1.2. マーカーインフラクションはディフェンス側の選手が認めない場合にコンテストとなり、プレーが中断する。

18.1.3. 最初のマーカーインフラクションコールで、コンテストがない場合、プレーは中断せず、マーカーはコールされた時点のカウントを2つ戻すことでプレーを継続してよい。

(例) ストーリング4でインフラクションがコールされた場合、「ストーリング1, 2, 3, 4, 3, 4, 5, 6, ……」とカウントする)

18.1.4. マーカーはインフラクションがコールされた後に、その不正なポジショニングを直す

まではストーリングカウントを再開してはならない。

- 18. 1. 5. 同じストーリングカウント内に連続してマーカインフラクションコールがあり、ディフェンス側の選手がコールを認めた場合は、ストーリングカウントを1に戻し、プレーを再開する。
- 18. 1. 6. スローワーがスローの動作をしている、もしくはディスクを投げた後のマーカインフラクションコールは有効ではない。
- 18. 2. トラベリングインフラクション
 - 18. 2. 1. スローワーは、イン・バウンズにいる場合、もしくはピボットのピボット（軸）がイン・バウンズにある場合はいつでもパスをしてよい。
 - 18. 2. 2. イン・バウンズにいる選手が空中でディスクをキャッチした場合、地面に着地した後にパスをしてよい。
 - 18. 2. 3. ディスクをキャッチし、イン・バウンズに着地した際、スローワーは方向を変えることなく、可能な限り早くピボット（軸）を確定させなくてはならない。
 - 18. 2. 3. 1. スローワーは、コートと接地している状態であればディスクを投げてよい。
 - 18. 2. 4. スローワーは、ピボット（軸）を確定している状態（身体の一部がコート内に接触している状態）のみ、方向を転換することができる。
 - 18. 2. 5. スローワーは、地面に横になった状態もしくは膝をついている状態の場合は、ピボット（軸）を確定させなくてよい。
 - 18. 2. 5. 1. 動きが止まったときに地面に横になった状態もしくは膝をついている状態であれば、身体が中心がピボット（軸）となり、その場所から動いてはいけない。
 - 18. 2. 5. 2. その場所から立ち上がった場所が、スローワーのピボット（軸）位置となる。
- 18. 2. 6. トラベリングインフラクションは以下の場合に生じる。
 - 18. 2. 6. 1. スローワーがコート内で不適切な位置にピボット（軸）を確定した場合。
 - 18. 2. 6. 2. スローワーがピボット（軸）を確定する、もしくはディスクを投げる前に方向を転換した場合。
 - 18. 2. 6. 3. スローワーがキャッチ後、可能な限り早く止まらない場合。
 - 18. 2. 6. 4. スローワーがディスクを投げる前に、確定したピボット（軸）がずれた場合。
 - 18. 2. 6. 5. スローワーがスロー中にコート内の地面から離れてしまった場合。
 - 18. 2. 6. 6. レシーバーが方向を転換できるよう、ディスクを意図的にボブリングやファンブル、その他遅延行為をした場合。
- 18. 2. 7. オフェンス側の選手がトラベリングインフラクションを認めた場合、プレーは中断しない。

- 18. 2. 7. 1. スローワーはトラベリングインフラクションコールをした選手が指示する場所へピボット（軸）を確定する。他の選手はこれを邪魔してはならない。
- 18. 2. 7. 2. ピボット（軸）が正しい位置で確定するまで、ストーリングカウントは中断し、スローワーはディスクを投げてはいけない。
- 18. 2. 7. 3. ディフェンス側の選手は、ピボット（軸）が確定され次第「プレーオン」とコールしなくてはならない。
- 18. 2. 7. 4. マーカーはストーリングカウントを再開する前に「ストーリング」もしくは「プレーオン」とコールしなくてはならない。
- 18. 2. 8. トラベリングインフラクションがコールされた後、スローワーが正しいピボット（軸）の位置に戻る前にスローをし、パスが繋がった場合、ディフェンス側の選手は「バイオレーション」をコールすることができる。その際プレーは中断し、ディスクはスローワーへ戻す。
- 18. 2. 9. トラベリングインフラクションがコールされた後、スローワーがスローをし、スローが通らなかった場合（オフェンスが繋がらない）プレーは継続される。
- 18. 2. 10. トラベリングインフラクションがコールされ、スローワーがコールを認めず、ディスクを離していない場合、プレーは中断される。
- 18. 3. 「ピック」バイオレーション
 - 18. 3. 1. ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手の近くを守っていて、ディフェンスするための進路や走路を他の選手に妨害された場合、ディフェンス側の選手は「ピック」をコールすることができる。
 - 18. 3. 2. プレーが中断している間、選手はピックコール前にいた場所へ戻る。ディスクが投げられた後であれば、スローワーにディスクを戻し、ストーリングカウントはコールがあった時点のカウント（最大カウント9）から再開する。

19. 試合の中断（一時中断）について

- 19. 1. インジャリーストップ
 - 19. 1. 1. 「インジャリー」コールは負傷した選手や、負傷した選手がインジャリーコールを即座（インジャリーコールをすべきタイミング）にできない状態のときにチームメイトが代わりにコールすることができる。
 - 19. 1. 2. いかなる選手も流血や傷口が開いている場合にはインジャリーをコールし、他の選手と交代して、傷の手当てが済む（傷口がふさがると）まで試合に参加できない。
 - 19. 1. 3. インジャリーコールがファールによるものではない場合（ファールを認めるか認めないかに関わらず）、選手は交代するか、もしくはプレーを継続するかを選択することができる。

- 19. 1. 4. 負傷により交代する選手が出た場合、相手チームも同様に同数の選手を交代することができる。
- 19. 1. 5. 負傷した選手がディスクをキャッチしたにもかかわらず、ディスクを落とした場合、ディスクの所有権はその選手にあるものとする。
- 19. 1. 6. 交代した選手は、インジャリーした選手のポジションや所有権、ストーリングカウントなどをすべて引き継ぐこととする。
- 19. 2. テクニカルストップ
 - 19. 2. 1. 「テクニカル」コールは他の選手に危険が及ぶ可能性があるとして判断した場合、どの選手でもコールすることができる。
 - 19. 2. 2. ディスクが破損した場合にもテクニカルコールをし、ディスクを交換できる。
- 19. 3. ディスクが空中にあるときにコールされた場合、プレーはディスクの所有権が確定するまで継続される。
 - 19. 3. 1. 選手の負傷や安全性の問題がプレーに影響しない場合は、パスやターンオーバーは有効となり、プレーはその時点から再開される。
 - 19. 3. 2. 選手の負傷や安全性の問題がプレーに影響した場合は、ディスクをスローワーに戻し、ストーリングカウントはコールがあった時点のカウント（最大カウント9）から再開する。
- 19. 4. 時間制の試合の場合、テクニカルストップの間は試合時間を止める（試合時間に含まない）。

20. タイムアウト

- 20. 1. タイムアウトを取る選手は、手やディスクを使ってTの字を作り、相手チームに「タイムアウト」と明確に伝えなければならない。
- 20. 2. どちらのチームも前後半につき2回のタイムアウトを取得できる。
- 20. 3. タイムアウトは試合時間中、いかなる時も使用できる。
- 20. 4. タイムアウトは2分間。
- 20. 5. 得点が入り、スローオフを投げるまでの間、両チームのキャプテンはタイムアウトを取得することができる。
- 20. 6. プレー中はピボットのピボット（軸）を確定しているスローワーのみタイムアウトを取得できる。以下がタイムアウトのルールとなる。
 - 20. 6. 1. タイムアウト中の選手交代は認められない（インジャリー時のみ）。
 - 20. 6. 2. プレーはタイムアウト取得時とピボット（軸）を変更してはならない。
 - 20. 6. 3. スローワーはタイムアウト取得前と同一の選手であること。
 - 20. 6. 4. 他のオフェンス側の選手はコート内であればどこにでもポジションをとってよい。
 - 20. 6. 5. オフェンス側の選手のポジショニングが確定した後、ディフェンス側の選手はコート内のどこにでもポジションをとってよい。

20. 6. 6. マーカーが変更しない限り、ストーリングカウントはタイムアウトをコールした時点のカウントから再開される。
20. 7. タイムアウト取得回数を上回ってタイムアウトをコールした場合には、プレーを中断し、マーカーはストーリングカウントを2つ足してチェックからプレーを再開する。その際にストーリングカウントが10を上回った場合はストーリングアウトとなり、ターンオーバーとなる。ストーリングカウントが始まっていない場合、ディフェンス側の選手はストーリングを3から開始することができる。
- (例) 「ストーリング3、4、5・・・」と開始する。

Appendix : ルール主要改正点

2009年度版WFDFアルティメット公式ルールに関する主要なルール改正（2008年度ルールからの改正点）は以下の通りとなります。

1. マーカーインフラクションについて

1回目のコールではプレーを中断せず、2回目のコール時にカウントを0に戻してプレーを継続する。このときにチェックからプレー再開は不要。（ピックバイオレーションやファールはチェックからプレーを再開する必要がある）
2. スローを投げているトラベリング時はプレーを中断せず、ディフェンス側の選手はストーリングを中断し、スローワーに対してピボット（軸）の場所を伝え、スローワーがその立ち位置に戻った時点で、ディフェンス側の選手が「プレーオン」をコールし、プレーを続行する。
3. 残りのタイムアウトがない場合にタイムアウトのコールをした場合は、ターンオーバーではなくストーリングカウントに2カウントプラスしてプレーを再開する。
4. コート外の選手に対して、コールの見解を求めることができる。（※あくまで見解）
5. 「コンタクト」というインフラクションコールの追加

スローの動作中ではない選手もしくはディスクにディフェンス側の選手が触れた場合、ファールではなく、マーカーインフラクションとして扱う。
6. スロー中、もしくはスロー後のコールについて、ディスクの所有権に影響しないコールはプレーを中断しない。ただし、明らかにレシーバー側のミスと判断できる場合はターンオーバーとなる。

(スロー時にファールがあったが、ディスクがレシーバーの胸元に投げられ、それを落としてしまった場合)

7. ピボット（軸）が確定していないうちにスローをする場合、必ず身体の一部が接地していなければならない。

以上

【お問い合わせ先】

2009年度版アルティメット公式ルールについての不明点および解釈については、JAPAN ULTIMATEまでメールにてお問い合わせください。内容を検討後、ご回答させていただきます。

現在、日本としてのルール解釈がWFDFと相違がないことを確認していますが、今後一部の表現が訂正となる可能性があります。

また、アルティメットの競技発展のため、日本からのルール改正案発信を検討しています。本書の内容に限らず、ルールに関して選手の皆さんからのご意見/ご指摘を是非お聞かせください。

Mail-to: rule@jfda.or.jp