



2017年発行WFDFアルティメット公式ルール APPENDIX 付帯資料 v1.0

WFDF RULES OF ULTIMATE 2017-

Appendix - Ultimate -

はじめに	2
付帯資料A：試合に関する付帯規則	3
A1. プレーイングフィールド.....	3
A2. 用具.....	4
A3. 試合開始にあたって.....	4
A4. 試合時間.....	4
A5. 制限時間.....	4
A6. オフサイド.....	7
A7. ミックス部門.....	7
A8. 使用言語.....	8
A9. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップ.....	8
付帯資料B：大会に関する付帯規則	9
B1. チーム.....	9
B2. 部門.....	9
B3. リーグ内順位決定方法.....	10
B4. 悪天候下における対応.....	10
B5. プレイ中の一時中断、もしくは中止における対応.....	11
B6. 競技スタッフの役割.....	12
B7. 電子機器等の使用.....	13
B8. ファウル及びバイオレーションコールが頻繁に発生した場合.....	13
付帯資料C：ユニフォームに関する規則	14
C1. 目的.....	14
C2. 基本事項.....	14
C3. ホーム&アウェー.....	14
C4. シャツ.....	14
C5. パンツ.....	14
C6. その他.....	14
C7. アンダーウェア.....	15
C8. 手袋.....	15
C9. 帽子・ヘアバンド等.....	15
C10. 靴下.....	15
C11. 靴.....	15
C12. 選手のユニフォームに関する追加制限.....	15
C13. 監督、コーチ及びサポートスタッフ.....	15
付帯資料D：チーム及び選手出場資格	16
D1. チーム出場資格（国別代表）.....	16
D2. チーム出場資格（クラブチーム）.....	17
D3. 選手出場資格（性別）.....	17
D4. 選手出場資格（年齢）.....	17
D5. 選手登録情報 詳細.....	18
D6. チーム出場資格：大陸選手権大会（AOUC/PAUC/AAUC）.....	18
D7. 特例.....	18
付帯資料E：グループリーグ組み合わせ、大会出場枠及び大会スケジュール	19
E1. ランキング：国別代表チーム（各部門）.....	19
E2. ランキング：クラブチーム（各部門）.....	19
E3. グループリーグの組み合わせ作成手順（セミランダム方式）.....	19
E4. 世界選手権大会（国別）の大会出場枠（WUGC/WU24/WJUC）.....	20
E5. 世界アルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WUCC2018）.....	20
E6. 世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WMUCC2018）.....	20
E7. 大会スケジュールの作成.....	21
E8. 試合中止における対応.....	21
E9. 世界ランキング.....	21
付帯資料F：ハンドサイン	22
F1. 目的.....	22
F2. 使用方法について.....	22
変更履歴	24

はじめに

本付帯資料は、滞りがなく観客にわかりやすい、適切に運用された質の高いスポーツイベントを作り出すことを目的としている。WFDF主催大会における基準として作成されているが、WFDF主催以外の大会においても適用が推奨される。

本付帯資料は、原則として以下の大会において適用される。

- ・世界アルティメット選手権大会
- ・世界アルティメットクラブ選手権大会
- ・世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会
- ・大陸選手権大会（例 アジアオセアニアアルティメット選手権大会／パンアメリカンアルティメット選手権大会／全アフリカ選手権大会）
- ・ワールドゲームズ（WFDF及びワールドゲームズ主催国により制定されたルールと併用）
- ・世界ジュニアアルティメット選手権大会
- ・世界U24（23歳以下）アルティメット選手権大会

WFDF主催以外の大会の場合、大会運営能力や水準に応じて、本ルールの一部適用や変更をしてもよい。変更の可能性があるルールは以下の通り。

- ・フィールドの表面
- ・選手の人数
- ・プレイングフィールドの大きさ
- ・試合時間
- ・プレイングフィールドの線

お問い合わせ先

本文書に関する不明点及び解釈については、日本フライングディスク協会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。また、アルティメットの競技発展のため、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やご指摘をお聞かせください。 Mail : info@jfda.or.jp

付帯資料A：試合に関する付帯規則

A1. プレイングフィールド

- A1.1. フィールドの表面は、以下のうちの1つでなければならない。
- A1.1.1. 天然芝
 - A1.1.2. 人工芝
- A1.2. 両エンドゾーンを中心及びセントラルゾーンの中心の合計3箇所（ミッドポイント）を示すため、プレイングフィールドの外側にミッドポイントライン（長さ30cm）を引かなければならない。
- A1.3. フィールドの外周から【3m以上】の位置に、1番目の制限ラインを設ける。試合に関係するチームのすべての人（プレイをしている選手以外）は、プレイ中に1番目の制限ラインの外側にいなければならない。また、両サイドラインから【5m以上】の位置に、2番目の制限ラインを設ける。特別に許可された競技スタッフ及び備品を除き、試合に関係するチーム以外のすべての人及び用具は、プレイ中に2番目の制限ラインの外側にいなければならない。
- A1.3.1. 2番目の制限ラインを設けた場合、（人や障害物に）プレイを妨害された際に「バイオレーション」のコールをできる距離は、サイドラインから（3mではなく）【5m】となる。

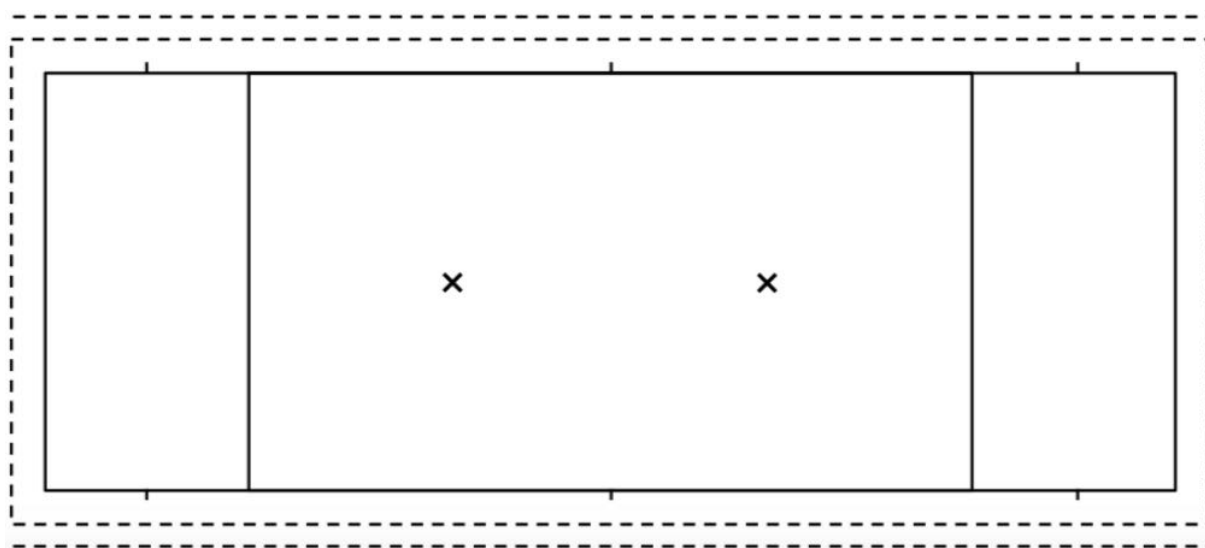


図.1 制限ラインとミッドポイントライン

- A1.4. 隣接するフィールド同士の間隔は、【3m以上】なければならない。
- A1.4.1. 隣接するフィールド同士の距離が【6m未満】の場合、プレイ中に隣接するフィールド間にいることが許されるのは、各チーム最大2名まで（交代選手やチームスタッフを含む）とする。特別に許可された競技スタッフを除き、他のすべての人や用具がいることは認められない。
- A1.5. 制限ラインの位置に関する変更、隣接するフィールド同士の間隔に関する変更及びフィールドサイズの縮小については、WFDF（もしくは大会運営者）の承認を得なければならない。
- A1.5.1. 狭い会場に設営をするために、サイズに関する特別許可の申請をおこなうことができる。その場合、プレイングフィールドは【縦90m×横35mまで】、エンドゾーン及びブリックマークはそれぞれ【16mまで】の縮小が可能となる。
- A1.6. WFDF（もしくは大会運営者）は、各チームに対して、プレイをしている選手以外の人々が特定の場所や一方のサイドライン側にいるように要求することができる。
- A1.7. 選手及び競技スタッフに関するエリアについて：
- A1.7.1. フィールドの両側に、サポートスタッフ、用具及び競技スタッフ用の制限エリアを設置してもよい。
 - A1.7.2. 制限エリアは、【縦24m×横5m】とし、サイドラインの中央にプレイングフィールドから【5m】離して設置する。
 - A1.7.3. 競技スタッフ用の制限エリアは【縦4m】とし、制限エリアの中央に設置する。
 - A1.7.4. 各チームは、各サイドライン側にある制限エリアを1区画ずつ割り当てられる。
 - A1.7.5. すべての用具は、制限エリア内に置かれなければならない。
 - A1.7.6. その時点でプレイをしていないチームメンバーと、コーチ【2名】（各サイドラインに1人ずつ）は、制限エリア外に出てよい。ただし、プレイ中は制限ラインを超えてはならない。サポートスタッフは、プレイ中に制限エリア内にいなくてはならない。

A2. 用具**A2.1. ディスク**

- A2.1.1. プレイ中は、大会公式ディスクのみ使用することができる。
- A2.1.2. ディスクの所有権があるチームは、以下の場合にディスクを交換してもよい。
 - A2.1.2.1. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなり、ディスクを交換した方が時間を短縮できる場合。
 - A2.1.2.2. 破損したディスクを交換するために、テクニカルコールをした場合。
 - A2.1.2.3. 得点から次のブル（スローオフ）までの間。
- A2.1.3. 競技スタッフは、上記の場合に備えて交換用のディスクを持っていたてもよい。

A3. 試合開始にあたって

- A3.1. 両チームの代表者は、2枚のディスクを「トス（フリップ）」することによって最初の選択権を決定する。
- A3.2. 2枚のディスクが空中にあるうちに、一方の代表者は「セイム（same）」、もしくは「ディファレント（different）」とコールをする。
- A3.3. 静止後、両方のディスクが同じ面を向いている場合は「セイム」、異なる面を向いている場合は「ディファレント」となる。コールと状態が一致している場合はコールをした側が、不一致の場合はもう一方が最初の選択権を獲得する。
- A3.4. トス（フリップ）は、フィールド上で行われるべきである。

A4. 試合時間**A4.1. 決勝点**

- A4.1.1. 【15点】を先取したチームの勝利となる。

A4.2. タイムキャップ

- A4.2.1. 試合時間が【100分】経過した時点で両チームとも決勝点に達していない場合、タイムキャップが発生する。
- A4.2.2. タイムキャップが発生した時点でのプレイは、次の得点が入るまで継続される。その得点後に、両チームとも15点に達していない場合、両チームの点数を比較して、【高い方に1を加えた点数】を新しい決勝点とし、どちらかのチームが新しい決勝点に達するまで試合を継続する。
- A4.2.3. タイムキャップが発生しても、各チームに残っているタイムアウト取得可能回数は変わらない。

A4.3. ハーフタイム

- A4.3.1. どちらかのチームが、最初に【8点】を先取した時点でハーフタイムとなる。
- A4.3.2. ハーフタイムは【7分間】である。

A4.4. ハーフタイムキャップ

- A4.4.1. 試合時間が【55分】経過した時点で両チームとも【8点】に達していない場合、ハーフタイムキャップが発生する。
- A4.4.2. ハーフタイムキャップが発生した時点でのプレイは、次の得点が入るまで継続される。その得点後に、両チームとも8点に達していない場合、両チームの点数を比較して、【高い方に1を加えた点数】を新しいハーフタイム発生条件とし、どちらかのチームが新しいハーフタイム発生条件に達するまで試合を継続する。
- A4.4.3. ハーフタイムキャップが発生しても、各チームに残っているタイムアウト取得可能回数は変わらない。
- A4.5. 得点後から次のブル（スローオフ）までの間、タイムアウト及びハーフタイム中は、試合時間を止めない。ただし、スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップが発生した場合及びインジャリー・ストップ、もしくはテクニカル・ストップが【2分間以上】継続した場合は、試合時間を止める。プレイを再開した時点で、試合時間も再開しなければならない。

A5. 制限時間

- A5.1. タイムキーパーは、試合時間を管理し、制限時間に関する合図をしなければならない。

A5.2. トス（フリップ）

- A5.2.1. 両チームの代表者は、試合開始時間の【5分前】までにトス（フリップ）を完了しなければならない。
- A5.2.2. トス（フリップ）が完了しておらず、一方のチームの代表者が試合開始時間の5分前に不在である場合、もう一方のチームの代表者は、試合開始時の攻守選択及び自陣選択の両方をおこなう。
- A5.2.3. どちらのチームの代表者も不在である場合、先に到着したチームの代表者が、試合開始時の攻守選択及び自陣選択の両方をおこなう。

A5.3. 前後半の開始時

- A5.3.1. タイムキーパーは、以下の合図をする。
 - A5.3.1.1. 前後半開始の【60秒前】
 - A5.3.1.2. 前後半の開始

A5.4. 得点后、もしくは前後半開始時から、ブル（スローオフ）まで**A5.4.1. オフェンス側のチーム**

- A5.4.1.1. オフェンス側のすべての選手は、得点后、もしくは前後半開始時から【45秒以内】に、ゴールライン上に片足を置かなければならない。ブル（スローオフ）が投げられるまで、選手同士の位置関係を変更してはならない。
- A5.4.1.2. オフェンス側のチームは、ディフェンス側のチームからオフェンス側の選手がよく見えるようにしなければならない。
- A5.4.1.3. オフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【60秒以内】に、ブル（スローオフ）を受ける準備完了の合図をしなければならない。この合図の前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。（外に出るまで、合図は認められない）
- A5.4.1.4. オフェンス側が制限時間内に合図をしなかった場合、ディフェンス側の選手は「タイムリミット・バイオレーション」をコールしてもよい。このコールは、ブル（スローオフ）の前におこなう必要がある。
- A5.4.1.5. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、ブル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.1.6. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、オフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.1.7. オフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、自陣エンドゾーンの中から、チェックによってプレイを再開する。

A5.4.2. ディフェンス側のチーム

- A5.4.2.1. ディフェンス側のチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、ブル（スローオフ）を投げなければならない。ブル（スローオフ）を投げる前に、プレイをしないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。
- A5.4.2.2. ディフェンス側のチームが制限時間内にブル（スローオフ）を投げなかった場合、オフェンス側のチームは「タイムリミット・バイオレーション」をコールしてもよい。この場合、オフェンス側の選手がディスクに触れる前にコールをする必要がある。
- A5.4.2.3. 試合を通して1回目のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、もしくはこのバイオレーションのコールがコンテストとなった場合、罰則は与えられない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、ブル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.4.2.4. 試合を通して2回目以降のタイムリミット・バイオレーションが発生した場合、ディフェンス側のチームはタイムアウトを取得したとみなされる。その後のプレイは、A5.6.に則って再開される。
- A5.4.2.5. ディフェンス側のチームにタイムアウトの残り取得可能回数がない場合、オフェンス側のチームは、プレイングフィールドの中心から、チェックによってプレイを再開する。

A5.4.3. ミックス（男女混合）部門

- A5.4.3.1. ミックス部門において、実施可能な場合、該当するチームは、得点后、もしくは前後半開始時から【15秒以内】に、次のターンにおける男女比（男性4名 女性3名 / 男性3名 女性4名）を示す合図をしなければならない。
- A5.4.3.2. 該当するチームは、次のターンにおける男女比を、口頭及び適切なハンドサインによって示さなければならない。
- A5.4.3.3. 該当するチームが男女比を示す合図をしなかった場合、直前のターンと同じ男女比であるとみなされる。ただし、前後半の開始時は、「男性4名 女性3名」とみなされる。

A5.4.4. タイムキーパー、以下の合図をする。

- A5.4.4.1. ミックス部門において、実施可能な場合、得点后、もしくは前後半開始時から【15秒後】（該当するチームは男女比を示す合図をする）
- A5.4.4.2. 得点后、もしくは前後半開始時から【45秒後】（オフェンス側のチーム 準備完了15秒前）
- A5.4.4.3. 得点后、もしくは前後半開始時から【60秒後】（ディフェンス側のチーム 準備完了15秒前）

- A5.4.4.4. 得点后、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方（プレイ開始）
- A5.4.4.5. 制限時間の合図を伝える笛が複数回吹かれる場合、最後の笛が鳴り始めた時点で制限時間に達したとする。
- A5.4.5. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間にインジャリーコールが発生した場合、怪我をした選手がプレイングフィールドの外に出るまで、制限時間の進行は一時保留される。
- A5.4.6. プル（スローオフ）が再度投げられる場合、もしくはタイムリミット・バイオレーションにより遅れる場合：
- A5.4.6.1. 選手の交代はできない。（アルティメット公式ルール19.1.に該当する場合は除く）
- A5.4.6.2. タイムアウトの取得はできない。
- A5.5. プル（スローオフ）が投げられてから、得点までの間に取得されたタイムアウトの終了タイミング**
- A5.5.1. オフェンス側のチームは、タイムアウトをコールしてから【75秒以内】に、プレイを再開する準備をしなければならない。
- A5.5.1.1. ディフェンス側のチームは、タイムアウトがコールされてから【60秒】が過ぎた時点で、残り時間（15秒）を数えてもよい。（プリ・ストールカウント）
- A5.5.2. すべてのオフェンス側の選手は、タイムアウト終了時点で静止していなければならない。
- A5.5.2.1. オフェンス側のチームは、タイムアウト終了時点、もしくはすべてのオフェンス側の選手が静止した時点のどちらか遅い方から残り時間（15秒）を数えてもよい。（プリ・ストールカウント）
- A5.5.3. ディフェンス側のチームは、タイムアウト開始から【90秒後】、もしくはすべてのオフェンス側の選手が静止した時点から【15秒後】のどちらか遅い方までに、チェックによってプレイを再開しなくてはならない。
- A5.5.4. プリ・ストールカウントが終了してもプレイが再開されなかった場合、相手チームは口頭（相手に聞こえる声）で遅延行為について注意（「ディレイ・オブ・ザ・ゲーム」）をした後、「ディスク・イン」とコールをすることで、相手チームの同意なしにストールカウントを開始してもよい。
- A5.5.4.1. プリ・ストールカウントの際は、相手に聞こえる声で15秒（フィフティーン）、10秒（テン）、5秒（ファイブ）と警告しなければならない。
- A5.5.5. タイムキーパーは、以下の合図をする。**
- A5.5.5.1. タイムアウト開始から【45秒後】（オフェンス側のチーム 準備完了30秒前）
- A5.5.5.2. タイムアウト開始から【60秒後】（オフェンス側のチーム 準備完了15秒前）
- A5.5.5.3. タイムアウト開始から【75秒後】（ディフェンス側のチーム 準備完了15秒前）
- A5.5.5.4. タイムアウト開始から【75秒後】、もしくはすべてのオフェンス側の選手が静止した時点から【15秒後】のどちらか遅い方（プレイ再開）
- A5.6. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間に取得されたタイムアウトの終了タイミング**
- A5.6.1. 得点後からプル（スローオフ）までの時間を【75秒】延長する。
- A5.6.2. 得点後から【75秒後】、タイムキーパーはタイムアウト終了の合図をする。その後の時間制限や合図は、A5.4.に則る。（この時点から、通常の【75秒】が開始する）
- A5.7. ファール、もしくはバイオレーションのコールがされた後**
- A5.7.1. コールが発生した後、【15秒】が経過しても解決しない場合は、両チームのキャプテンが介入する。
- A5.7.2. コールが発生した後、【30秒】が経過しても解決しない場合は、そのコールはコンテストとなったとみなされ、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。
- A5.7.3. コール発生した後、【45秒後】には、プレイを再開しなければならない。
- A5.7.4. タイムキーパーは、ファール、もしくはバイオレーションのコールから【45秒後】に合図をする。その後もプレイが再開されない場合は、【15秒ごと】に合図をする。
- A5.8. ターンオーバー、もしくはプル（スローオフ）の後**
- A5.8.1. ターンオーバーが発生した後、ディスクがセントラルゾーン内に静止し、ピボット（軸）をその位置に置く必要がある場合、オフェンス側の選手は、ディスクが静止してから【10秒以内】にディスクを持ち、プレイを開始しなければならない。ルールを適用するためには、ディフェンス側の選手が（プレイ開始までの時間）10秒、5秒を相手に聞こえる声で警告する必要がある。最初の警告から【10秒後】、ディスクから【3m以内】にいるディフェンス側の選手は、「ディスク・イン」とコールをすることで、相手チームの同意なしにストールカウントを開始してもよい。

- A5.8.2. A5.8.1.に該当する状況以外のターンオーバー、もしくはブル（スローオフ）の後、オフェンス側の選手は、ディスクが静止してから【20秒以内】にディスクを持ち、プレイを開始しなければならない。
- A5.8.2.1. 【20秒以内】にディスク持ってプレイを開始することが難しい場合（ディスクが大きく外に出てしまった、もしくは観衆の中に入ってしまった等）、オフェンス側の選手は代わりにディスクを要求することができる。この場合、スローワーが新しいディスクを持つまで、プリ・ストールカウントは一時保留される。
- A5.8.2.2. ディスクがエンドゾーン内に静止している場合、このルールを適用するためには、ディフェンス側の選手が（プレイ開始までの時間）20秒、10秒、5秒を相手に聞こえる声で警告する必要がある。最初の警告から【20秒後】、ディスクから【3m以内】にいるディフェンス側の選手は、「ディスク・イン」とコールをすることで、相手チームの同意なしにストールカウントを開始してもよい。
- A5.8.2.3. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなった場合、このルールを適用するためには、ディフェンス側の選手が（プレイ開始までの時間）20秒、10秒、5秒を相手に聞こえる声で警告する必要がある。最初の警告から【20秒後】、ピボット（軸）を置く位置から【3m以内】にいるディフェンス側の選手は、「ディスク・イン」とコールをすることで、相手チームの同意なしにストールカウントを開始してもよい。
- A5.9. タイムキーパーの笛による合図に加え、口頭及びハンドサインによる合図が推奨される。ハンドサインの方法は、「付帯資料F：ハンドサイン」に記載されている。
- A5.10. 制限時間に関するバイオレーションを伝える場合は、「バイオレーション」とコールをしなければならない。また同時に、ハンドサイン（No.14）も使用するべきである。

A6. オフサイド

- A6.1. 「オフサイド」のバイオレーションがコールされた後、以下の場合は、ブル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A6.1.1. コンテストとなった場合。
- A6.1.2. 一方のチームに対して、チームにとって試合を通して1回目の「オフサイド」がコールをされた場合。
- A6.1.3. 両チームに対して、チームにとって試合を通して1回目の「オフサイド」が同時にコールをされた場合。
- A6.1.4. 両チームに対して、チームにとって試合を通して2回目以降の「オフサイド」が同時にコールをされた場合。
- A6.1.5. アルティメット公式ルール19.1.に該当する場合を除き、タイムアウトを取得することはできない。オフェンス側のチームは、このコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、このコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、ブル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A6.2. チームにとって試合を通して2回目以降の「オフサイド」がコールされ、A6.1.に該当しない場合：
- A6.2.1. オフェンス側のチームに対する「オフサイド」がコールされた場合：オフェンス側のチームは自陣エンドゾーンの中心から、チェックによってプレイを再開する。
- A6.2.2. ディフェンス側のチームに対する「オフサイド」がコールされた場合：オフェンス側のチームはプレイングフィールドの中心から、チェックによってプレイを再開する。

A7. ミックス部門

- A7.1. どちらの男女比決定方法が採用されるかは、大会ごとに定められる。（男性4名 女性3名／男性3名 女性4名）
- A7.1.1. ワールドゲームズ2017では、「男女比決定方法 A」が採用される。
- A7.1.2. 2017年及び2018年に開催されるその他のWFDF主催大会では、原則として「男女比決定方法 B」が採用される。「男女比決定方法 A」が採用される場合は、大会の【16ヶ月以上前】までに公表されなくてはならない。
- A7.2. 「男女比決定方法 A」（事前決定型）
- A7.2.1. 試合の開始前、1回目のトス（フリップ）の後に2回目のトス（フリップ）をおこなう。2回目のトス（フリップ）にて勝利したチームが最初のターンにおける男女比を決定する。2ターン目及び3ターン目は、最初のターンと逆の男女比となる。4ターン目と5ターン目は、最初ターンと同じ男女比となる。このように（試合終了まで）試合中に2点入るごとに男女比を入れ替える。（ハーフタイムは、この流れに影響を及ぼさない）
- A7.3. 「男女比決定方法 B」（エンドゾーン決定型）
- A7.3.1. 試合の開始前、1回目のトス（フリップ）の後に2回目のトス（フリップ）をおこなう。2回目のトス（フリップ）にて勝利したチームが、どちらのエンドゾーンを「エンドゾーンA」とするかを決定する（反対側のエンドゾーンは「エンドゾーンB」とする）。試合中は、エンドゾーンAにいるチームが、各得点ごとに男女比を決定する。この流れは、前半終了まで継続される。後半開始後は、エンドゾーンBにいるチームが、各得点ごとに男女比を決定する。

- A7.4. オフェンス側の選手は、プル（スローオフ）を受ける準備完了の合図の後、ディフェンス側のキャプテンの要求があった場合に、ディフェンス側の選手が性別ごとのディフェンス対象を決定しやすい位置で待機するべきである。

A8. 使用言語

- A8.1. ストールカウント及びコールは、すべて英語でおこなわなければならない。
- A8.1.1. （使用言語の違い等で）コミュニケーションが困難な選手がいる場合は、試合開始前にチーム代表者同士が適切な代案（通訳等）について協議をする必要がある。

A9. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップ

- A9.1. チームキャプテン、スピリットキャプテン、もしくはゲームアドバイザーが、スピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）に則っていない行動が発生したと考えた場合、以下の場合に限り「スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップ」をコールすることができる。
- A9.1.1. プレイを中断するコールやその他の中断が発生してから、チェックによってプレイが再開されるまでの間。
- A9.1.2. 得点後から次のプル（スローオフ）が投げられるまでの間。
- A9.2. この中断の間は、どちらのチームも作戦会議をおこなわない。両チームのすべての選手は、プレイングフィールドの中央にスピリット・サークルと呼ばれる円陣を作る。
- A9.3. 両チームのキャプテン及びスピリットキャプテンは、その円陣から離れ、発生しているスピリット・オブ・ザ・ゲームに関する問題について協議をおこない、その問題を解決するための対策を決定した上で、その結果をスピリット・サークルの中で発表する。
- A9.4. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップは、タイムアウトの残り取得可能回数に関係なくコールをすることができ、タイムアウトの取得可能回数に影響を与えない。
- A9.5. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップによって中断した時間は、タイムキャップを決定する際の制限時間に追加される（試合時間に含まれない）。試合時間の管理のために、スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップをコールしたキャプテンは、競技スタッフに対して試合中断の開始と終了を伝える。
- A9.6. プレイ中にコールされたスピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップの後、選手はコールが発生する直前に確保していた適切なポジションに戻らなければならない。

付帯資料B：大会に関する付帯規則

B1. チーム

- B1.1. チームは、【最低14人】の選手をメンバー登録しなければならない。
- B1.1.1. ジュニアチームにおいて、各国協会、コーチ及びすべての選手（もしくは選手の保護者）の書面による同意があれば、【最低12人】のメンバー登録でもよい。
- B1.1.2. 大陸選手権大会においては、【最低12人】の選手をメンバー登録しなければならない。
- B1.1.3. ミックス部門のチームは、男女それぞれ【最低6人ずつ】の選手をメンバー登録しなければならない。
- B1.1.4. 大会中の怪我により、選手数が基準を下回っても、そのチームは大会に出場し続けることができる。
- B1.2. チームは、【最大28人】の選手をメンバー登録することができる。
- B1.3. 登録人数の下限上限には、ゲスト（家族等）、コーチ（監督／コーチ等）、もしくはチームスタッフ（トレーナー／マネージャー等）は含まれない。
- B1.4. 登録選手が大会に出場できなくなり、変更が必要な場合、【最大5人】までの選手を最終登録名簿から変更することができる。ただし、この変更は【大会開始の2週間前まで】におこなう必要がある。
- B1.5. チームは、試合ごとに、キャプテンとスピリットキャプテンを【1人ずつ】決めなくてはならない。
- B1.6. チームは、各ターンにおいて、フィールド上に【常に7人】の選手がいなければならないミックス部門の場合は、各ターンにおいて、【男性4人と女性4人が常に】試合に出場できる状態でなければならない。
- B1.6.1. チームがB1.6.の条件を満たすことができない場合、タイムアウトを1回失い、そのターンの開始を【2分間】遅らせる。
- B1.6.2. チームにタイムアウトが残っていない場合、相手チームに1点が与えられ、そのターンの開始を【2分間】遅らせる。
- B1.6.3. 両チームがB1.6.の条件を満たすことができない場合、一方のチームがB1.6.を満たす、もしくはB1.6.4.が適用されるまで、B1.6.1.に記載された罰則が与えられる。
- B1.6.4. チームが、【試合開始後30分まで】に7人の選手を出場させられない場合、その試合は棄権とみなされる。
- B1.6.5. 棄権とされたチームは負けが、相手チームには勝ちが記録される。この場合、試合におけるすべてのスコアは記録されない。
- B1.6.6. 両チームとも棄権となった場合は、両チームに負けが記録される。
- B1.7. ターン開始時に、7人よりも多い、もしくは少ない選手でプレイを開始してしまった場合や、正しい男女比ではなかった場合、相手チームはバイオレーションとコールをし、試合を中断してもよい。もしくは、反則をしたチームはタイムアウトを取得することができる。
- B1.7.1. 反則をしたチームは、どの選手が外に出るか、もしくは出場するかを決めなくてはならない。選手が追加で出場する場合、相手チームは同じ人数だけ選手を交代することができる。
- B1.7.2. バイオレーションがコールされた場合、反則をしていないチームは、タイムアウトがコールをされた場合と同様の再開方法（アルティメット公式ルール20.4.参照）、もしくはそのターンのやり直しを選択しなくてはならない。
- B1.7.3. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間にB1.7.のバイオレーションがコールをされた場合、反則をしていないチームは、その得点の取消し及びそのターンのやり直しを選択することができる。

B2. 部門

- B2.1. チームは、以下の部門のうち1つに登録しなければならない。
- B2.1.1. メン
- B2.1.2. ウィメン
- B2.1.3. ミックス
- B2.1.4. マスターメン
- B2.1.5. マスターウィメン
- B2.1.6. マスターミックス
- B2.1.7. グランドマスターメン
- B2.1.8. グランドマスターウィメン
- B2.1.9. グランドマスターミックス
- B2.1.10. グレートグランドマスターメン
- B2.1.11. グレートグランドマスターウィメン

- B2.1.12. グレートグランドマスターミックス
- B2.1.13. U17 メン
- B2.1.14. U17 ウィメン
- B2.1.15. U17 ミックス
- B2.1.16. U20 メン
- B2.1.17. U20 ウィメン
- B2.1.18. U20 ミックス
- B2.1.19. U24 メン
- B2.1.20. U24 ウィメン
- B2.1.21. U24 ミックス
- B2.2. 選手の出場資格は、「付帯資料D：チーム及び選手出場資格」によって定められる。
- B2.3. 各部門が成立するためには、【最低6チーム】の登録が必要となる。

B3. リーグ内順位決定方法

- B3.1. 各リーグ内の順位を、勝利数によって決定する。
- B3.2. 勝利数が同数の場合、以下の順位決定方法に基づいて順位を決定する。
- B3.3. 順位決定方法は、最上位のチームを決定するだけでなく、勝利数が同数であるすべてのチームの順位決定に適用される。
 - B3.3.1. 1つの順位決定方法の適用後も、該当するすべてのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移行する。
 - B3.3.2. 該当するチームのうち一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間において、最初の順位決定方法から順に適用し、順位を決定する。
- B3.4. 順位決定方法：以下の順により、順位を決定する。
 - B3.4.1. 該当するチーム間における勝利数
 - B3.4.2. 棄権した試合数の少なさ
 - B3.4.3. 該当するチーム間における試合の得失点差
 - B3.4.4. 共通する相手チームすべてにおける試合の得失点差
 - B3.4.5. 該当するチーム間における試合の得点数
 - B3.4.6. 共通する相手チームすべてにおける試合の得点数
 - B3.4.7. 各チーム1人ずつが、ゴールラインの後方から遠い方のブリックマークに向かってディスクを投げ、静止したディスクの位置がそのブリックマークに近い方を上位とする。ディスクを投げる順番は、トス（フリップ）等で決定する。

B4 悪天候下における対応

B4.1. 事前のスケジュール変更

- B4.1.1. WFDF（もしくは大会運営者）は、各日の試合が開始する【24時間以上前】に天気予報を確認する。
- B4.1.2. 試合実施日に悪天候が予想される場合、WFDF（もしくは大会運営者）はすべてのキャプテンに対して、（第1試合の）開始【12時間前】までに新しいスケジュールを知らせる。
- B4.1.3. 新しいスケジュールにおける変更点には、開始時間の前倒し、試合間の休憩の短縮、タイムキャップの短縮、もしくは決勝点の減少が含まれる場合がある。試合時間の短縮は、試合が（悪天候により）中断される可能性が高い場合や、翌日以降に繰り越された試合を消化できる可能性が低い場合（最終日等）にのみ、おこなうことができる。
- B4.1.4. 極めて天候が悪い場合、より重要な試合の時間を確保するため、あらかじめ試合を中止する場合がある。
- B4.1.5. 遅れが生じている場合、試合を当日の後のコマに移動することも認められる。

B4.2. 雷

- B4.2.1. 現地における危険性の判断
 - B4.2.1.1. WFDF（もしくは大会運営者）は、雷雨が予想される場合、雷雨が会場付近にいつ頃接近するかを予測するために、オンライン気象レーダーやラジオ等の気象観測情報を確認する。
 - B4.2.1.2. WFDF（もしくは大会運営者）は、雷雨が接近している場合、試合を一時中断する可能性をすべてのキャプテンと競技スタッフに知らせると同時に、可能であれば危険の判断と対応に関するWFDFの規定を繰り返し伝える。
 - B4.2.1.3. WFDF（もしくは大会運営者）は、雷を観測した場合、稲光と雷鳴の時間差を計測し、それが30秒以内の場合には雷の落ちた場所が会場から10キロメートル以内であると判断できるため、会場から速やかに退去する。

- B4.2.1.4. 雷感知器等が会場にある場合、B4.2.1.3.は適用されず、WFDF（もしくは大会運営者）は、施設管理者の指示に従って行動する。
- B4.2.1.5. 髪の毛が逆立っていたり、電子機器がパチパチと音をたてたり、雑音を発していたりした場合、落雷が迫っている可能性があるため、付近にいるすべての人は十分に注意しなくてはならない。
- B4.2.2. 危険が確認された場合の対応
 - B4.2.2.1. 雷の危険性が確認された場合、WFDF（もしくは大会運営者）は、ただちに両チームのキャプテンにプレイの一時中断を宣言しなければならない。プレイはただちに一時中断しなければならない。ディスクはその時点の位置に置く。一時中断後のプレイはすべて無効となる。
 - B4.2.2.2. すべての人は、適切な場所に避難する必要がある。
 - B4.2.2.3. 雷雨にさらされ適切な避難場所を見つけることができない場合、（可能であればくぼんだ場所に）しゃがみこみ、金属製の小物を外す。
- B4.2.3. プレイの再開
 - B4.2.3.1. 稲光、もしくは雷が最後に観測されてから【30分以上】経過した後、選手はプレイングフィールドに戻らなければならない。

B4.3. 猛暑

- B4.3.1. WFDF（もしくは大会運営者）は、プレイが行われている間、猛暑によって熱中症や怪我等が発生する危険性があるかを常に判断する。
- B4.3.2. WFDF（もしくは大会運営者）は、猛暑が予想される場合、すべてのキャプテン及び競技スタッフにこの旨を知らせ、猛暑に対する適切な対処法を伝える。キャプテン及び競技スタッフは、選手やフィールド上にいるすべての人に適切な対象方法を伝える
- B4.3.3. 猛暑の場合、試合形式が以下の通り調整される場合がある。
 - B4.3.3.1. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間、選手の休息と水分補給を目的とした休憩を追加する。
 - B4.3.3.2. 一日の中で最も暑い時間にプレイすることを避けるために、競技時間帯を変更する。
 - B4.3.3.3. コンディションが極めて悪い場合には、試合を一時中断、もしくは中止する。

B5. プレイ中の一時中断、もしくは中止における対応

B5.1. プレイ中の一時中断、もしくは中止について

- B5.1.1. WFDF（もしくは大会運営者）が試合の一時中断、もしくは中止を決定した場合、試合の続行、もしくは適切な試合結果の確定は、以下通りおこなわれる。
- B5.1.2. プレイ中に一時中断した場合、WFDF（もしくは大会運営者）がその時点のディスクの位置を記録する。
- B5.1.3. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間に一時中断した場合、プレイをする選手が決定していても、オフェンス側のチームは、再開時に新たにプレイをする選手を選んでもよい。

B5.2. スケジュール変更

- B5.2.1. 会場にいるすべてのキャプテンは、一時中断の間にWFDF（もしくは大会運営者）とスケジュール変更について協議しなくてはならない。スケジュール変更のため、タイムキャップの短縮や決勝点の減少がされる場合がある。

B5.3. 一時中断したプレイの再開

- B5.3.1. スケジュール変更によって試合の続行が可能となった場合、一時中断時にディスクが置いてあった位置から、プレイを再開する。プレイは、タイムアウトがコールされた場合と同様の方法（アルティメット公式ルール 20.4.参照）にて再開される。
- B5.3.2. プレイングフィールドへの立ち入りが許可された後、試合を再開する前に【10分間】のウォームアップをしてよい。

B5.4. 一時中断、もしくは中止された試合の結果確定

- B5.4.1. 一時中断した試合の続行が不可能、もしくは試合が中止された場合、以下の通り試合結果を確定する。
 - B5.4.1.1. 一時中断した時点で、試合時間の半分以上が経過していた、もしくはどちらかのチーム決勝点の半分以上に達していた場合、その時点で点数が高いチームの勝利とする。同点の場合は得点を遡り、先にその得点に達していたチームの勝利とする。
 - B5.4.1.2. 予選リーグの試合が中止となり、B5.4.1.1.が適用されない場合、大会組み合わせ作成時のシード順がより高いチームの勝利とする。
 - B5.4.1.3. 2次リーグ以降（決勝戦を含む）の試合が中止となり、B5.4.1.1.が適用されない場合、そのターンの時点の点数の参考に、「B3. リーグ内順位決定方法」を適用して順位を算出し、より順位が高いチームの勝利とする。

B6. 競技スタッフの役割

B6.1. 競技スタッフは、サポートスタッフとゲームアドバイザーの2つに分類される。

B6.2. サポートスタッフ

B6.2.1. サポートスタッフは、選手に対して、試合中に視覚的・聴覚的な合図等を通じて情報を与えることができる。

B6.2.2. サポートスタッフの基本的な仕事内容：

B6.2.2.1. スコアの記録

B6.2.2.2. タイムアウトの記録

B6.2.2.3. 試合時間の管理（ハーフタイム/タイムアウト等含む）

B6.2.2.4. 「A5. 時間の制約について」に記載されている残り時間の合図

B6.2.3. 競技スタッフの付加的な仕事内容：

B6.2.3.1. 選手のスコア・アシスト等の記録

B6.2.3.2. スピリット・スコアと最優秀選手推薦の記録

B6.2.3.3. すべてのコール及び対処方法の観客への伝達

B6.2.3.4. 選手から要求された場合、WFDFルール冊子の提供

B6.2.3.5. 選手以外の人がおこなうすべての動作（ルールの確認や適切なコールをするための情報提供も含む）

B6.2.4. サポートスタッフがプレイングフィールドに入れるのは、両チームのキャプテン、もしくはサポートスタッフの相談が必要だと判断した協議の当事者が、サポートスタッフを呼んだ場合のみである。

B6.2.5. サポートスタッフは、以下に記載するコールや判断によって、継続している試合を中断させてはならない。

B6.2.5.1. ファール及びバイオレーションのコール

B6.2.5.2. ラインに関するコール

B6.2.5.3. 制限時間に関する警告に対処しない場合に、試合を止めること

B6.2.5.4. 協議を止めること

B6.2.5.5. 選手に対して、宣言するべきコールを教えること

B6.3. ゲームアドバイザー

B6.3.1. ゲームアドバイザーは、サポートスタッフと同様の役割に加えて、時間管理、問題整理、ルールに関する情報提供をおこなう。

B6.3.2. ゲームアドバイザーの基本的な仕事内容：

B6.3.2.1. 試合前に両チームの代表者と協議をおこない、ゲームアドバイザーの役割を説明する。

B6.3.2.2. 制限時間に関するルールを注視し、各チームに対してルールに従うことを促す。（A5.4.1.4.、A5.4.1.7.、A5.4.2.2.、A5.4.2.5.、A5.5.4.、A5.5.5.、A5.7.2.、A5.8.を含む）

B6.3.2.3. 制限ラインと制限エリアを注視し、各チームに対してルールに従うことを促す。（A1.3.、A1.4.、A1.7.5.、A1.7.6.を含む）

B6.3.2.4. オフサイドを注視し、各チームに対してルールに従うことを促す。（A6.1.、A6.2.1.、A6.2.2.を含む）

B6.3.2.5. 要求された場合、イン/アウト、アップ/ダウン、トラベルを含む、すべてのコールに関する強制力のない意見を提供する。

B6.3.2.6. 要求された場合、ルールについての説明をおこなう。

B6.3.2.7. 必要がある場合、問題解決のためにプレイングフィールド内で発生している選手間の協議に参加する。

B6.3.2.8. A9.1.に則り、スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップをコールする。

B6.3.2.9. 必要がある場合、プレイングフィールド外におけるチーム間の協議を仲裁する。

B6.3.2.10. WFDF行動指針に関わる出来事について警告し、WFDF行動指針で認められた制裁を実行する。

B6.3.2.11. WFDF行動指針に関わる出来事を、大会競技規則委員会に報告する。

B6.3.3. ゲームアドバイザーは、プレイ中断時、両チームのキャプテンや選手の承諾を得ることなく、プレイングフィールド内に入ることができる。

B6.3.4. ゲームアドバイザーがいる場合でも、コール及び問題解決の責任が選手にあることに変わりはない。

B7. 電子機器等の使用

- B7.1. 選手は、可能であれば、ラインコールに関する写真やビデオ映像を要求してもよい。ただし、この確認のために正当な理由なくプレイを遅らせてはならない。
- B7.2. 選手は、他の選手やチームメンバーと通信する為のいかなる無線機器も使用してはならない。

B8. ファール及びバイオレーションコールが頻繁に発生した場合

- B8.1. 頻繁にコールが発生している試合では、特に小競り合いが解決しない場合、キャプテン、もしくは競技スタッフは、大会運営者や大会競技規則委員会等に、速やかに状況を知らせなくてはならない。大会運営者、もしくは大会競技規則委員会等は、チームや選手に対してどのような対応をおこなうべきかを決定する。

付帯資料C：ユニフォームに関する規則

C1. 目的

- C1.1. このユニフォームに関する規則の主な目的は、お互いのチーム及び個々の選手を区別することである。この規則に従うことによって、選手や競技スタッフ、観客が試合を適切に判定及び解釈することができるようになる。
- C1.2. この規則は、試合における選手の安全性、快適さ及び公平性を守ることも目的としている。
- C1.3. 適切なユニフォームの着用によって、アルティメット競技に対するよりよい印象を、メディアや観客を通じて世界に広めることが可能となる。
- C1.4. 記載されている制限は、この規則の主な目的の達成のために必要なコストを最小限に抑えることを目的としている。可能な場合、アルティメット競技が享受する利益を拡大するため、規則に記載されている必要条件以上の水準を保つことが推奨される。
- C1.5. 各チームは、ユニフォーム製作時に、一般の人からの印象を考慮したデザインをすることが求められる。
- C1.6. WFDF（もしくは大会運営者）は、必要に応じてユニフォームに記載されている文字やグラフィックの変更及び削除、もしくはユニフォームの交換を指示する権限を持つ。

C2. 基本事項

- C2.1. ユニフォームは、シャツが上半身及び肩を覆い、パンツが腰から太ももまでを覆うものでなければならない。
- C2.2. 上下が繋がった形状のユニフォームの場合、シャツとパンツに求められるものと同様の箇所を覆っており、ユニフォームに求められる条件を満たしていれば、試合中に着用することが認められる。
- C2.3. 各チームは、試合ごとに、2種類以上の異なるユニフォームを持参しなければならない。

C3. ホーム&アウェー

- C3.1. それぞれの試合における「ホーム」と「アウェー」を、大会スケジュールによって定める場合がある。
- C3.2. 特定の試合において、WFDF（もしくは大会運営者）がユニフォームカラーを決定する場合がある。
- C3.3. 大会スケジュールによって「ホーム」と「アウェー」が定められていない場合、各チームのキャプテンはトス（フリップ）、もしくはその他の公平な方法によって、「ホーム」と「アウェー」を決定する。
- C3.4. 「ホーム」チームは、ユニフォームシャツの色を最初に決定することができる。
- C3.5. 「ホーム」チームは、相手チームに対して、「ホーム」シャツの種類を事前に伝えることができる。ただし、伝達後に内容を変更することはできない。

C4. シャツ

- C4.1. すべてのチームメンバーは、色及び柄の揃っているシャツを着用しなければならない。
- C4.2. 試合ごとに、それぞれのチームメンバーに対して、0から99までの整数を、重複なく個別に割り振らなくてはならない。
- C4.3. 試合中に選手が着用するシャツには、アラビア数字による番号が付いていなければならない。0から9については、2桁目に0をつけることができるが、2桁目に0があるものとなないものは、同一の数字とみなされる。（3と03は同一の数字とする）
- C4.4. 背番号は、シャツの背中に縫われている、もしくはプリントされていなければならない。それぞれの数字は、縦幅【16cm以上】、横幅【3cm以上】でなくてはならない。
- C4.5.1. シャツの他の部分に、番号を付けてもよい。
- C4.5. 番号は必ず一色で塗りつぶされている必要があり、シャツの色と明確に異なる色でなくてはならない。
- C4.6. 数字を覆ったり、不明瞭にしたりするデザインをしてはならない。

C5. パンツ

- C5.1. すべてのチームメンバーは、色及び柄の揃っているパンツを着用しなければならない。
- C5.2. 番号は、パンツの左前の部分に縫われている、もしくはプリントされていなければならない。この番号はシャツの背中にある番号と一致しなければならない。

C6. その他

- C6.1. 国別代表チームの場合、IOCコード及び国旗をユニフォームに付けてもよい。
- C6.2. シャツには、選手の氏名を付けてもよい。

C7. アンダーウェア

- C7.1. 選手は、身体を怪我、寒さや暑さ及び日光等から守るため、ユニフォームの下にアンダーウェアを着用することができる。
- C7.2. ユニフォームとの不調和を可能な限り避けるため、アンダーウェアの露出部分は、黒色、もしくは白色であることが望ましい。

C8. 手袋

- C8.1. 選手は、手袋を着用してもよいが、いかなる場合でもディスクを損傷させたり、ディスク上に付着物を残してはならない。
- C8.2. 選手は、グリップ力を高める目的で、プレイ中にディスクに付着する可能性のある物質（例：松ヤニ等）を使用してはならない。

C9. 帽子・ヘアバンド等

- C9.1. 選手は、身体を日光及び天候への対応、怪我の防止及びプレー中の快適さを目的として、帽子、縁無し帽子、ヘッドバンド等を着用してもよい
- C9.2. WFDF（もしくは大会運営者）により「ショーケースゲーム」と定められた試合において、選手が帽子／ヘッドバンド等を着用する場合、すべての帽子／ヘッドバンドは、形／柄／ロゴ／色が同一でなくてはならない。また、帽子／ヘッドバンドに、宣伝用のロゴ、関係のないスポーツチームのロゴ、もしくは政治的メッセージやシンボルを表示してはならない。

C10. 靴下

- C10.1. 競技イメージ向上のため、選手が長い靴下を着用する場合は同じソックスで揃えることが推奨される。
- C10.2. WFDF（もしくは大会運営者）により「ショーケースゲーム」と定められた試合において、選手がソックス／ストッキングを着用する場合、すべてのソックス／ストッキングは、柄／ロゴ／色が同一でなくてはならない。また、ソックス／ストッキングに、宣伝用のロゴ、関係のないスポーツチームのロゴ、もしくは政治的メッセージやシンボルを表示してはならない。

C11. 靴

- C11.1. 選手は、靴、もしくはスパイクを着用することができる。靴については、チーム内で統一する必要はない。
- C11.2. 靴底のポイント（突起）は、靴底から20ミリメートル以上はみ出してはならず、鋭く尖っていてもいけない。

C12. 選手のユニフォームに関する追加制限

- C12.1. 選手は、他の選手にとって危険となるいかなるものも着用してはならない。金属製のスタッドの使用は危険であるため、禁止される。
- C12.2. 選手は、物理的に身体を大きく見せることで優位を得る用具を着用してはならない。
- C12.3. 選手及びチーム関係者は、声を拡大する用具を使用してはならない。

C13. 監督、コーチ及びサポートスタッフ

- C13.1. 試合中にサイドラインにいる場合、監督、コーチ及びサポートスタッフは、場に応じた適切な服装を着用しなければならない。特に、チームのユニフォームに類似していることが望ましい。
- C13.2. 監督、コーチ及びサポートスタッフは、WFDF（大会運営者）と服装が類似している場合に、服装の変更を求められることがある。

付帯資料D：チーム及び選手出場資格

D1. チーム出場資格（国別代表）

- D1.1. WFDF加盟団体であることは、WFDF主催及び公認大会に出場登録をするための必要条件である。会員としての義務を果たしている正加盟団体及び準加盟団体のみ、大会への上場登録をすることが認められる。
- D1.2. 各国協会とは、WFDFによって該国のアルティメット競技を代表していると認められたWFDF加盟団体のことである。
- D1.2.1. 以下の条件を満たす国は、部門ごとの国別代表選手登録において、「小規模アルティメット地域」として認められる。
- D1.2.1.1. メン部門：大会前年に実施されたWFDF国別統計調査に基づき、該国のWFDF加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている男性選手が【150名以下】である。
- D1.2.1.2. ウィメン部門：大会前年に実施されたWFDF国別統計調査に基づき、該国のWFDF加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている女性選手が【150名以下】である。
- D1.2.1.3. ミックス部門：大会前年に実施されたWFDF国別統計調査に基づき、該国のWFDF加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている選手が【300名以下】である。
- D1.2.1.4. WFDF加盟団体として承認されてから【16年未満】である。
- D1.3. 国別代表が出場対象となるWFDFアルティメット選手権大会は以下の通りである。
- D1.3.1. WFDF世界アルティメット&ガッツ選手権大会（WUGC）
- D1.3.2. WFDF世界ジュニアアルティメット選手権大会（WJUC）
- D1.3.3. WFDF世界U24アルティメット選手権大会（WU24）
- D1.3.4. WFDF世界ビーチアルティメット選手権大会（WCBU）
- D1.4. すべての国別代表選手は、該国協会の会員であり、各国協会が定める基準を満たしていなければならない。
- D1.5. 選手区分：国別代表選手は、以下に記載された区分のいずれかを満たす必要がある。
- D1.5.1. 法定国民：該国政府が発行する旅券（パスポート）、もしくはそれに準ずる証明書を有している者。
- D1.5.2. WFDF国民：大会初日から【4年以上前】に該国に移住しており、そのうち【75%以上】の期間を該国で過ごしている者。
- D1.5.3. 外国籍居住者：該国永住者証明書を取得している、もしくは大会初日から【20ヶ月以上前】に該国に移住しており、そのうち【75%以上】の期間を該国で過ごしている者。
- D1.5.4. アルティメット・コミュニティ・メンバー：上記の分類に該当しないが、各国協会によって必要であると判断された者。ただし、各国協会が判断する際は、以下事項を考慮に入れる。
- D1.5.4.1. 該国における居住歴
- D1.5.4.2. 全国大会等、該国における大会出場歴
- D1.5.4.3. 該国における代表経験歴
- D1.5.4.4. 該国におけるアルティメットの普及及び発展への貢献度
- D1.6. 登録対象選手：国別代表チームは、登録選手名簿に以下の選手を登録することができる。
- D1.6.1. 法定国民とWFDF国民
- D1.6.2. 【最大4人】の外国籍居住者
- D1.6.3. 【最大1人】のアルティメット・コミュニティ・メンバー（この場合、外国籍居住者は最大3人となる）
- D1.7. 小規模アルティメット地域の登録対象選手
- D1.7.1. 小規模アルティメット地域の代表チームは、上記選手（D1.6.）に加えて、外国籍居住者、もしくはアルティメット・コミュニティ・メンバーをもう【1人】追加することができる。
- D1.8. WFDF主催及び公認大会において、1人の選手は、同大会に出場する複数のチームに登録することはできない。
- D1.9. 登録選手名簿は、提出前に各国協会スタッフによって確認される必要がある。該当スタッフは、名簿を確認した上で、登録選手名簿が選手出場資格を満たしていることを示すために、名簿に署名をしなければならない。
- D1.10. WFDFは、国別代表チームとして適切ではないと考えられる登録選手名簿を無効とする権利を有している。

D2. チーム出場資格 (クラブチーム)

- D2.1. WFDF加盟団体であることは、WFDF主催及び公認大会に出場登録をするための必要条件である。会員としての義務を果している正加盟団体及び準加盟団体のみ、大会への上場登録をすることが認められる。
- D2.2. クラブチームが出場対象となるWFDFアルティメット選手権大会は以下の通りである。
 - D2.2.1. WFDF世界アルティメットクラブ選手権大会 (WUCC)
 - D2.2.2. WFDF世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会 (WMUCC)
- D2.3. すべてのクラブチームの選手は、該当国協会の会員であり、各国協会が定める基準を満たしていなければならない。
- D2.4. WFDF主催及び公認大会において、1人の選手は、同大会に出場する複数のチームに登録することはできない。
- D2.5. 登録選手名簿は、提出前に各国協会スタッフによって確認される必要がある。該当スタッフは、名簿を確認した上で、登録選手名簿が選手出場資格及び各国協会が定めるクラブチームの条件を満たしていることを示すために、名簿に署名をしなければならない

D3. 選手出場資格 (性別)

- D3.1. 各部門における出場資格を得るためには、以下に記載された条件を満たさなければならない。
- D3.2. 性別についてはWFDF性別規定によって定められる。
- D3.3. メン部門：すべての選手が出場権利を有する。
- D3.4. ウィメン部門：すべての女性選手が出場権利を有する。
- D3.5. ミックス部門：すべての選手が出場権利を有する。

D4. 選手出場資格 (年齢)

- D4.1. 各部門における出場資格を得るためには、以下に記載された条件を満たさなければならない。
- D4.2. メン/ウィメン/ミックス部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【14歳以上】である。
- D4.3. マスターメン部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【33歳以上】である。
- D4.4. マスターウィメン部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【30歳以上】である。
- D4.5. マスターミックス部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【33歳以上】である。
- D4.6. グランドマスターメン：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【40歳以上】である。
- D4.7. グランドマスターウィメン：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【37歳以上】である。
- D4.8. グランドマスターミックス：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【40歳以上】である。
- D4.9. グレートグランドマスターメン：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【48歳以上】である。
- D4.10. グレートグランドマスターウィメン：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【45歳以上】である。
- D4.11. グレートグランドマスターミックス：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【48歳以上】である。
- D4.12. U24部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【14歳以上】、かつ【24歳未満】である。
- D4.13. ジュニア U20部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【12歳以上】、かつ【20歳未満】である。
- D4.14. ジュニア U17部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【12歳以上】、かつ【17歳未満】である。
- D4.15. ジュニア U14部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【10歳以上】、かつ【14歳未満】である。
- D4.16. ジュニア U11部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【8歳以上】、かつ【11歳未満】である。

D5. 選手登録情報 詳細

- D5.1. 大会に出場するすべての選手は、以下の情報を登録する必要がある。
 - D5.1.1. 氏名
 - D5.1.2. 背番号（0番から99番まで）
 - D5.1.3. 生年月日
 - D5.1.4. 性別
 - D5.1.5. 国籍
- D5.2. 登録人数
 - D5.2.1. WFDF主催及び公認大会に出場するチームは、出場資格を満たした【最低14人】、かつ【最大28人】の選手をメンバー登録しなければならない。大陸選手権大会においては、【最低12人】の選手をメンバー登録しなければならない、
 - D5.2.2. 大会中の怪我により、選手数が基準を下回っても、そのチームは大会に出場し続けることができる。
 - D5.2.3. WFDF主催及び公認大会のミックス部門に出場するチームは、【男女それぞれ最低6人ずつ】の選手をメンバー登録しなければならない。
 - D5.2.4. 登録人数の下限上限には、ゲスト（家族等）、コーチ（監督／コーチ等）、もしくはチームスタッフ（トレーナー／マネージャー等）は含まれない。
- D5.3. 登録期限
 - D5.3.1. 選手やコーチ、チームスタッフ、ゲストを含む最終登録名簿は、【大会開始4週間前まで】にWFDFに提出する必要がある。
 - D5.3.2. 登録選手が大会に出場できなくなり、変更が必要な場合、【最大5人】までの選手を最終登録名簿から変更することができる。ただし、この変更は【大会開始の2週間前まで】におこなう必要がある。

D6. チーム出場資格：大陸選手権大会（AOUC/PAUC/AAUC）

- D6.1. アジアオセアニアアルティメット選手権大会（AOUC）、パンアメリカンアルティメット選手権大会（PAUC）、もしくは全アフリカ選手権大会（AAUC）に出場するチームには、各国協会が承認した選手であれば誰でも登録することができる。
- D6.2. 大会への出場を促すため、大陸選手権大会における出場資格を厳格なものとはしないが、各国協会は、出場チームを承認する際に、「国別代表」及び「クラブチーム」の出場資格を考慮することが望ましい。
- D6.3. WFDFは、国別代表チームとして適切ではないと考えられる登録選手名簿を無効とする権利を有している。

D7. 特例

- D7.1. 各国協会や出場チームは、例外的な条件下において、付帯資料Dに記載された出場資格に関する特例を、WFDFアルティメット委員会に対して申請することができる。

付帯資料E：グループリーグ組み合わせ、大会出場枠及び大会スケジュール

E1. ランキング：国別代表チーム（各部門）

- E1.1. 前回大会における最終順位を基準とする。
- E1.2. E1.1.における順位がない場合、前回の大陸選手権大会における最終順位を基準とする。
- E1.3. E1.1.及びE1.2.における順位がない場合、最新の世界ランキングを基準とする。
- E1.4. E1.1.、E1.2.及びE1.3.によって決定ができない場合、アルティメット委員会が総合的に判断する。
- E1.5. ヨーロッパ内の順位再調整
- D1.5.1. 世界アルティメット&ガッツ選手権大会（WUGC）：直近のヨーロッパアルティメット選手権大会の結果を基準とし、ヨーロッパのチーム以外の順位は変更せずに、ヨーロッパ内の順位を再調整する。
- D1.5.2. 世界ジュニアアルティメット選手権大会（WJUC）：直近のヨーロッパユースアルティメット選手権大会（U20）の結果を基準とし、ヨーロッパのチーム以外の順位は変更せずに、ヨーロッパ内の順位を再調整する。

E2. ランキング：クラブチーム（各部門）

- E2.1. 各国協会の判断、もしくはWFDF主催及び公認大会への出場決定戦となった大会の結果を基準として、該当国から出場するチームの国内順位を決定する。（例：USA1、USA2、USA3等）
- E2.2. ヨーロッパ内の順位再調整：直近のヨーロッパアルティメット選手権大会の結果を基準とし、ヨーロッパ内の順位を決定する。（例：EUR1、EUR2、EUR3等）この際、E2.1.で決定したヨーロッパのチーム以外の順位は変更しない。
- E2.3. 前回大会の最終順位を基準とし、各国のチームが前回大会で獲得した順位に、今回の該当国出場チームを配置する。ヨーロッパについては、ヨーロッパ内のチームが前回大会で獲得した順位に、今回のヨーロッパ内からの出場チームを配置する。
- E2.4. E2.3.によって決定ができない場合、アルティメット委員会が総合的に判断する。

E3. グループリーグの組み合わせ作成手順（セミランダム方式）

- E3.1. グループリーグの組み合わせ作成時には、「スネークナンバリングシステム」を採用する。

Aリーグ	Bリーグ	Cリーグ	Dリーグ
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

- E3.2. チーム数がグループリーグごとに異なる場合、「1」のいるグループがより少ないチーム数となり、「2」「3」と続く。

Aリーグ	Bリーグ	Cリーグ	Dリーグ
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
		17	18

- E3.3. 各グループリーグ内の第1シードはランキングを基準として決定される。
- E3.4. 次のn個のチーム（nはグループリーグ数）は、（ナンバリングシステムで決められた番号の）次のn個の位置に無作為に配置される。
- E3.4.1. グループリーグ数が4以上の場合、nは常に、4を最小、プール数の半分を最大とする。（十分なチームが残っている場合）
- E3.5. E3.4.を、すべてのチームが配置されるまで繰り返し適用する。
- E3.6. すべてのチームのリーグが確定した後、1つのリーグに同じ国から2つ以上のチームが配置されている場合、この状況を避けるため、該当する「n個のセット」内での無作為配置をやり直してもよい。

E4. 世界選手権大会（国別）の大会出場枠（WUGC/WU24/WJUC）

- E4.1. 出場チーム数や出場選手数に上限がない場合、各国協会は各大会各部門ごとに1つずつの出場枠を得る。
- E4.2. 出場チーム数や出場選手数に上限がある場合、以下の方法を順に適用することによって出場枠を制限する。この場合、どの各国協会も2つ以上の出場枠を得ることはない。E4.2.1.及びE4.2.2.に関しては、記載されている方法でも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。
- E4.2.1. 各国協会は、大会前年の全国大会において開催した部門、もしくは大会のある年の全国大会で開催する予定の部門について、出場枠を1つずつ得る。
- E4.2.1.1. 世界U24アルティメット選手権大会（WU24）に関しては、社会人までが対象の部門で全国大会を開催していればよい。（23歳以下の部門でなくてもよい）
- E4.2.1.2. 世界ジュニアアルティメット選手権大会（WJUC）に関しては、参加資格が20歳未満の選手に制限されている部門で全国大会を開催している必要がある。
- E4.2.2. 各国協会は、最も直近に開催された大陸選手権大会、もしくは世界選手権大会に出場した部門の出場枠を1つずつ得る。
- E4.2.3. 上記の方法によって出場枠を得られていない各国協会は、大会や部門の上限に達するまで、最新の世界ランキングを基準として出場枠を得る。
- E4.2.3.1. この中でランキングが最上位の各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。ランキングが2番目の各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。上記を、繰り返す。
- E4.2.3.2. 上限に達した場合、WFDFは、部門の選択肢を制限することがある。

E5. 世界アルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WUCC2018）

以下の方法を順に適用することによって出場枠を決定する。E5.3.、E5.4.及びE5.5.に関しては、記載されている方法でも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。

- E5.1. 各国協会は、前回の世界アルティメット選手権大会（WUGC）に出場した部門において、出場枠を1つずつ得る。
- E5.2. 前回の世界アルティメットクラブ選手権大会（WUCC）の各部門第3位までの各国協会は、出場枠を1つずつ得る。
- E5.3. 上記の方法によって出場枠を得ていない各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。
- E5.3.1. 上限に達した場合、WFDFは、部門の選択肢を制限することがある。
- E5.4. 各国協会は、大会前年の全国大会において開催した部門、もしくは大会のある年の全国大会で開催する予定の部門について、出場枠を1つずつ得る。
- E5.5. E5.4.の方法で出場枠を得ていない各国協会は、前回の大陸選手権大会で出場した部門について出場枠を1つずつ得る。ただし、E5.3.で選択した部門は除く。
- E5.6. これ以上の出場枠については、部門ごとに、前回の世界アルティメットクラブ選手権大会（WUCC）における第4位の各国協会から順に与えられる。

E6. 世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WMUCC2018）

以下の方法を順に適用することによって出場枠を決定する。E6.3.、E6.4.及びE6.5.に関しては、記載されている方法でも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。

- E6.1. 各国協会は、マスターメン部門及びマスターウィメン部門のうち、前回の世界アルティメット選手権大会（WUGC）に出場した部門において、1つずつの出場枠を得る。その他の開催部門においては、出場枠を各部門1つずつ得る。
- E6.2. マスターメン部門及びマスターウィメン部門において、前回の世界アルティメットクラブ選手権大会（WUCC）の各部門第3位までの各国協会は、出場枠を1つずつ得る。その他の開催部門においては、最新の世界ランキング上位第3位までの各国協会が出場枠を1つずつ得る。
- E6.3. 各国協会は、マスターメン部門、もしくはマスターミックス部門を、大会前年の全国大会において開催した、もしくは大会のある年の全国大会で開催する予定の場合、マスターメン部門、グランドマスターメン部門及びマスターミックス部門の出場枠を1つずつ得る。また、マスターウィメン部門、もしくはマスターミックス部門を、大会前年の全国大会において開催した、もしくは大会のある年の全国大会で開催する予定の場合、マスターウィメン部門の出場枠を1つ得る。
- E6.4. 上記の方法によって出場枠を得ていない各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。
- E6.4.1. 上限に達した場合、WFDFは、部門の選択肢を制限することがある。
- E6.5. WFDFは、それぞれの部門のチーム数を適正にするため、これ以上の出場枠を与えることがある。この場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠が割り振られる。
- E6.5.1. マスターメン部門及びマスターウィメン部門については、第1位から順に出場枠が与えられる。
- E6.5.2. それ以外の部門については、第4位の各国協会から順に出場枠が与えられる。すべての国が出場枠を辞退した場合は、第1位、第2位、第3位の順で各国協会に出場枠が与えられる。

E7. 大会スケジュールの作成

世界大会の大会スケジュールを作成する際には、以下の事項を考慮に入れる。上位の方がより優先順位が高いことを示している。

- E7.1. すべてのチームの決勝戦までの試合行程は、同一でなければならない。例えば、あるチームだけが試合をせずに自動的に勝ち進めるような組み合わせは認められない。ただし、すべてのチームが同様の機会を得られる可能性のある場合は除く。
- E7.2. どのチームも、1日の中で2試合を連続しておこなうことはない。
- E7.3. どのチームも、1日の中で3試合以上をおこなうことはない。
 - E7.3.1. 重大なスケジュール上の制約がある場合、もしくは天候上の問題で公平に大会を進めるために必要と考えられる場合はこの限りではない。例えば、準々決勝を中止せずに、大会最終日に準々決勝、準決勝及び決勝をまとめて実施することは起こりうる。この場合、スケジュール作成の際に以下の事項を考慮しなければならない。
 - E7.3.1.1. どのチームも、「1日3試合」を大会中に2回以上おこなうことはない。
 - E7.3.1.2. 「1日3試合」をおこなう場合、可能であれば、3試合目のチーム同士で試合をおこなう。
 - E7.3.1.3. 「1日3試合」をおこなうチーム同士は、可能であれば、試合や休み時間等を同じスケジュールとする。
- E7.4. 最後のコマで試合をおこなったチームが、次の日の最初のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。
- E7.5. 同じチームが、3日連続で1日の最初のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。
- E7.6. 同じチームが、1日の最初コマと最後のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。

E8. 試合中止における対応

天候やその他の予期せぬ理由により、大会スケジュールや試合形式を調整しなければならない場合がある。この場合、試合の重要度に応じて試合を中止する。基準となる重要度は以下の通りである。上位の方が、より優先順位が高いことを示している。

- E8.1. ワールドゲームズやオリンピックのような総合競技大会への出場権に影響を与える試合。
- E8.2. 決勝トーナメントの試合。優先度の高い順に、決勝、準決勝、3位決定戦、準々決勝、その他の決勝トーナメントの試合。
- E8.3. 5位決定戦及び7位決定戦。
- E8.4. 9位以降の順位決定戦。最終順位が同じとなるチームが発生する状況は可能な限り避ける。決定順位が上位の試合の方が優先度が高い。
- E8.5. 予選リーグの試合。
- E8.6. 2次（パワー）リーグの試合。

E9. 世界ランキング

- E9.1. 基準となる世界ランキングは、直近4年間に開催された主要アルティメット選手権大会の各国各部門最上位の最終順位を基準として作成される。
- E9.2. 最新の世界ランキングとは、大会の初日から18ヶ月前の時点におけるランキングのことである。

付帯資料F：ハンドサイン

F1. 目的

- F1.1. ハンドサインは、コールに関わっていない選手、競技スタッフ、交代選手、チームスタッフ及び観客に対して、どのコールが発生したかを示すために、コールに関わった選手によっておこなわれる。ただし、コールの責任はすべて選手にある。

F2. 使用方法について

- F2.1. ハンドサインは、コールに関わった選手、もしくはコールを認識した他の選手や選手以外の人（競技スタッフ等）によっておこなわれる。
- F2.2. 選手以外の方は、プレイをしている選手のコールに対してのみ、ハンドサインをおこなうことができる。
- F2.3. 選手以外の方は、ファール、バイオレーション、コンテスト、コールの撤回（リトラクティド）、インジャリー・ストップ、テクニカル・ストップ、スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップのコールが発生した場合、どちらのチームがコールをしたかを示すために、ハンドサイン（No.23）をおこなうべきである。



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。



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。



3. ゴール
「ゴール」
両手を真っ直ぐ上に伸ばす。
手は開く。



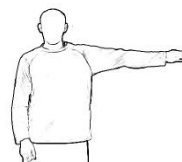
4. コンテスト
「コンテスト」
胸の前で両手を握り合わせ、
肘を左右に張る。



5. ノーコンテスト
「コンテストとならない」
掌を上にして、
両腕を前に差し出す。



6. リトラクティド/プレイオン
「コールの撤回」 / 「プレイ続行」
両腕を体の前で下向きに交差し、
その後開く。



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、
イン又はアウトの方向を指し示す。



8. ディスクダウン
「ダウン」
人差し指と片腕を下方
45度に伸ばす。



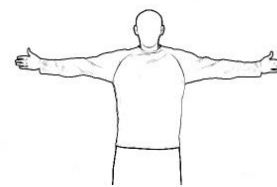
9. ディスクアップ
「アップ」
片方の肘を曲げ、
人差し指を上に向ける。



10. ピック
「ピック」
肘を曲げ、両腕を上げる。
手は握る。



11. トラベル
「トラベル」
手を握り、身体の前で
両手を回す。



12. マーカーインフラクション
「ファストカウント」「ストラドル」
「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。



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、
下に向ける。



14. タイム・バイオレーション
「ストールアウト」
「バイオレーション」
掌を開き頭を軽く叩く。



15. オフサイド
「オフサイド」
手を握り、頭上で
腕を交差する。



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。



17. SOTGによる中断
「スピリット・オブ・ザ・ゲーム
ストップ」
逆Tの字を両手で示す。



18. (その他の) 中断
「インジャリー」「テクニカル」
両手を頭の後ろで合わせ、肘を張る。



19. 男性4名 女性3名
「4 メン」
頭上で両手を合わせ、
真っ直ぐに上に伸ばす。



20. 女性4名 男性3名
「4 ウィメン」
頭上で両手を握り、
腕を曲げる。



21. プレイ中断
両手を頭上に伸ばし、
交差した後、開く。
(繰り返す)



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。



23. 誰がコールしたか
「コールドバイオフENS
(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。

変更履歴

更新日付	ver.	更新箇所	概要
2017/4/2	1.0	-	新規作成