



Beach Ultimate

2017年発行WFDFビーチアルティメット 公式ルール

OFFICIAL RULES

WFDF RULES OF BEACH ULTIMATE 2017-

Official Rules - Beach Ultimate -

発行元：WFDF Ultimate Rules Committee & WFDF Beach Ultimate Rules Committee
(effective 2017/3/8)

翻訳／解釈（一部追記）：一般社団法人日本フライングディスク協会
日本語訳 ver.1.1 (2017/7/8)

JFDA
JAPAN FLYING DISC ASSOCIATION

はじめに	2
1. スピリット・オブ・ザ・ゲームについて	3
2. プレイングフィールドについて	4
3. 用具及び備品について	4
4. 試合及び得点形式について	5
5. チーム編成について	5
6. 試合開始にあたって	5
7. プル（スローオフ）について	5
8. ディスクの状態について	6
9. ストールカウントについて	7
10. チェックについて	7
11. アウト・オブ・バウンズについて	8
12. レシーバーとポジションについて	8
13. ターンオーバーについて	9
14. 得点について	10
15. ファール、インフラクション及びバイオレーションについて	10
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	11
17. ファールの種類について	11
18. インフラクション及びバイオレーションについて	13
19. 試合の中断（一時中断）について	15
20. タイムアウト	15
定義集	16
定義集（つづき）	17
参考1：ルール主要改正点（2013年度ルールからの改正点）	17
参考2：ルール準主要改正点	18
変更履歴	18

はじめに

ビーチアルティメットは、フライングディスクを使用した1チーム5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13点先取の得点制で勝敗を決定し、約45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。

記載されているルールの多くは、総論としてほぼすべての状況を説明しているが、特定の状況にのみ適用される各論が総論よりも優先される場合がある。青文字は、ビーチアルティメットと通常のアルティメットのルール上の差異を示している。

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

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。
- 1.2. 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。
- 1.3. 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。
- 1.4. 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。
- 1.5. 「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。
- 1.6. 「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。
- 1.7. 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。
- 1.8. 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。
- 1.9. 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することができる。
- 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。
- 1.11. 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。
- 1.12. 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。

2. プレーイングフィールドについて

- 2.1. **ビーチアルティメットのプレーイングフィールドは、図1で示されるような長方形であり、原則として平らで障害物等がなく、選手が安全にプレイできる状態でなければならない。**
- 2.2. プレーイングフィールドの外周は、2本のサイドライン（縦）と2本のエンドライン（横）で構成されている。
- 2.3. プレーイングフィールドの外周は、プレーイングフィールドに含まれない。（オンラインはアウト・オブ・バウンズとなる）
- 2.4. ゴールラインは、セントラルゾーンとエンドゾーンを分けるもので、セントラルゾーンに含まれる。（オンラインでのプレイはゴールとならない）
- 2.5. ブリックマークは、ゴールラインの中心（横**12.5m**）からセントラルゾーンに向かって縦**【10m】**の位置で交差している2本のライン（長さ各1m）である。
- 2.6. セントラルゾーンとエンドゾーンを区別するために、プラスチックコーン等を各ゾーンの角（合計8箇所）に配置する。**全てのラインには、5～10cm幅の色のついたテープを張らなければならない。**
- 2.7. **フィールドの表面は砂であり、原則として平らで障害物や穴がなく、安全でなければならない。** プレーイングフィールドから【3m以内】に、プレイの進行を妨害する障害物を置いてはならない。プレーイングフィールド外の選手や障害物によってプレイが妨害された場合、妨害された選手、もしくはディスクを所有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。

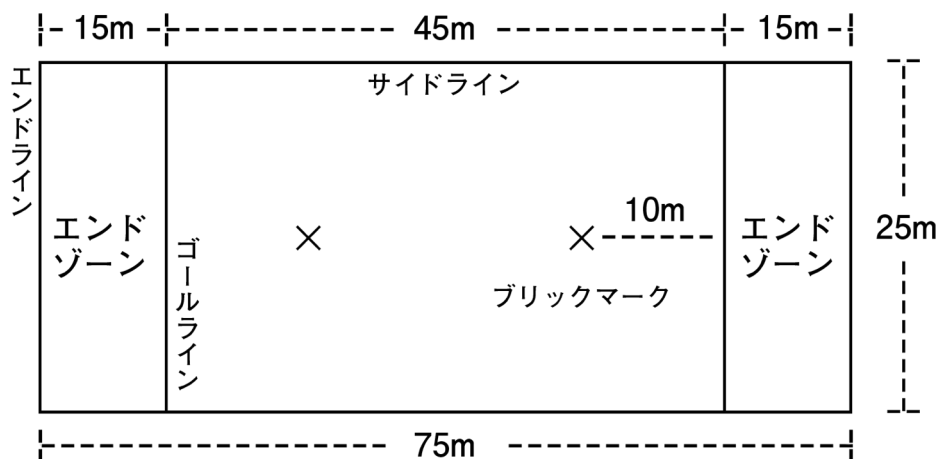


図1. **ビーチアルティメットのプレーイングフィールド**

3. 用具及び備品について

- 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. 世界フライングディスク連盟 (WFDF) は、推奨するディスクの一覧を管理する。
 - 3.3. 各選手は、互いのチームを区別できるユニフォームを着用しなければならない。
 - 3.4. いかなる選手も、自分自身や相手を傷つけてしまう、もしくは相手チームの選手のプレイを妨害する可能性のある衣類や用具を着用してはならない。
- 3.4.1. プレー中は裸足が望ましい。ただし、靴下、もしくは類似する素材を使用したフットウェアを着用してもよい。**

4. 試合及び得点形式について

- 4.1. 試合は得点数で競われ、ゴールをした場合に得点となる。
- 4.2. 【13点】を先取したチームの勝利となる。
- 4.3. 前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【7点】を先取した時点でハーフタイムとなる。
- 4.4. 前半及び後半は、プル（スローオフ）によって開始となる。
- 4.5. 決勝点、もしくはハーフタイムとなる得点後以外の場合は、
 - 4.5.1. 速やかに次の攻守の準備をすること。
 - 4.5.2. 互いの自陣（エンドゾーン）を入れ替えること。
 - 4.5.3. 得点したチームがディフェンスとなり、プル（スローオフ）をすること。
- 4.6. 選手の人数や年齢、使用可能なスペース等の都合に合わせて、大会ごとに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、4~5人の選手がフィールドにいる状態で試合をおこなう。
- 5.2. 各チームは、得点後から次のプル（スローオフ）の準備完了の合図までの間、人数制限なしで選手を交代することができる。
- 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. 各チームの代表者は、公正な方法で、以下の2つのうち選択肢のどちらかを先に選択するチームを決める。
 - 6.1.1. 試合開始時のプル（スローオフ）をするか（ディフェンス）、もしくは受けるか（オフェンス）。
 - 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、上記のうち残った選択肢が与えられる。
- 6.3. 後半開始時には、試合開始時に決定した選択肢をチーム間で入れ替える。

7. プル（スローオフ）について

- 7.1. 試合開始時、ハーフタイム後及び各得点後は、プル（スローオフ）からプレイが開始される。
 - 7.1.1. 両チームは、不必要な遅延行為をせずに、プル（スローオフ）の準備をしなくてはならない。
- 7.2. プル（スローオフ）は、プレイを開始する際に両チームの用意が完了し、プル（スローオフ）を投げる選手とオフェンス側の選手1人の両方が頭上に手を挙げて合図をした後にのみ、おこなってもよい。
- 7.3. オフェンス側の選手は、準備完了の合図をした後、プル（スローオフ）が投げられるまで、ゴール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。
- 7.4. ディフェンス側の選手は、準備完了の合図をした後、プル（スローオフ）が投げられるまで、足がゴールラインよりも完全に後ろになくなくてはならない。（空中であっても足がゴールラインを越えてはならない）
- 7.5. 一方のチームが7.3もしくは7.4に反則をした場合、もう一方のチームは「**オフサイド**」というバイオレーションをコールをしてもよい。その場合、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り、コール発生後は、出来るだけ速やかに再度プル（スローオフ）を投げなければならない。
- 7.6. プル（スローオフ）後、すべての選手はどの方向に移動してもよい。
- 7.7. プル（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、ディフェンス側の選手はディスクに触れてはならない。
- 7.8. プレーイングフィールド内外にかかわらず、プル（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は、ターンオーバーとなる。（「ドロップド・プル」）

- 7.9. オフェンス側の選手がプル（スローオフ）を直接キャッチした場合、その選手はディスクをキャッチした位置に最も近いプレイングフィールド内にピボット（軸）を置かなければならない。自陣のエンドゾーン内の場合、そのエンドゾーン内にピボット（軸）を置く。
- 7.10. プル（スローオフ）されたディスクがプレイングフィールド内に落ち、アウト・オブ・バウンズとならない場合、スローワーは、ディスクが静止した位置にピボット（軸）を置かなければならない。自陣のエンドゾーン内の場合、そのエンドゾーン内にピボット（軸）を置く。
- 7.11. プル（スローオフ）されたディスクがプレイングフィールド内に落ち、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、スローワーは、ディスクが最初にプレイングフィールドの外周を越えた位置、もしくは外周を超えた位置が自陣のエンドゾーン内の場合はその位置に最も近いセントラルゾーン内にピボット（軸）を置かなければならない。
- 7.11.1. この状況で、ディスクがアウト・オブ・バウンズになる前にオフェンス側の選手に触れた場合、スローワーはディスクが最初にプレイングフィールドの外周を越えた位置（自陣のエンドゾーンでも同様）にピボット（軸）を置かなければならない。
- 7.12. プル（スローオフ）されたディスクがプレイングフィールド内に落ちず、かつ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、スローワーは、自陣のエンドゾーンに近いブリックマーク、もしくはディスクがアウト・オブ・バウンズへ出た位置に最も近いセントラルゾーン内のどちらかをピボット（軸）を置く位置として選択できる。（11.7. 参照）ブリックマークからの開始を選択する場合、オフェンス側の選手は、ディスクを拾う前に頭上で片手を伸ばして「ブリック」とコールをしなくてはならない。

8. ディスクの状態について

- 8.1. 以下の場合、ディスクは有効な状態でないため、ターンオーバーの対象にならない。
- 8.1.1. 得点後からプル（スローオフ）までの間。
- 8.1.2. プル（スローオフ）後、もしく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を移動する必要がある場合、そのピボット（軸）が確定されるまでの間。
- 8.1.3. プレイを中断するコールがされた後、もしくはその他の理由でプレイが中断された後に、チェックによってプレイが再開されるまでの間。
- 8.2. 8.1.で示した以外のすべての場合、ディスクは有効な状態であるとする。
- 8.3. スローワーは、有効な状態でないディスクの所有権を他の選手に移行することはできない。
- 8.4. 地面に落ちた後に転がっている、もしくは滑っているディスクは、どの選手が止めてもよい。
- 8.4.1. 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、相手チームの選手は（位置が変わる前の）ディスクが触れられた位置にピボット（軸）を置くように要求することができる。（チェックは必要ない）
- 8.5. ターンオーバー後、もしくはプル（スローオフ）の後、オフェンス側の選手は意図的に時間を稼ぐことなくプレイを継続しなければならない。
- 8.5.1. オフェンス側の選手は、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近寄り、ピボット（軸）を確定させなければならない。
- 8.5.2. ターンオーバー後、ディスクがアウト・オブ・バウンズにない場合、オフェンス側の選手は以下の制限時間内にプレイを開始しなければならない。
- 8.5.2.1. セントラルゾーンにディスクがある場合：【10秒以内】
- 8.5.2.2. エンドゾーンにディスクがある場合：【20秒以内】
- 8.5.3. オフェンス側の選手が8.5.に反則をした場合、ディフェンス側の選手は口頭（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」）をするか、「バイオレーション」とコールをすることができる。
- 8.5.4. オフェンス側の選手がピボット（軸）を置く位置の【3m以内】にいる場合で、ディフェンス側の選手による口頭（相手に聞こえる声）での注意後も8.5.に反則をしている場合、マーカーストールカウントを開始することができる。

9. ストールカウントについて

- 9.1. マーカーは、ディフェンス対象のスローワーに対し、「ストーリング」と言ってから1から10までのカウントを数える。各カウントの間隔は、【1秒以上】でなければならない。
- 9.2. ストールカウントは、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. マーカーは以下の場合にのみ、ストールカウントを開始及び継続できる。
 - 9.3.1. ディスクが有効な状態である場合。(8.2.参照)
 - 9.3.2. マーカーがスローワー、もしくは正しいピボット(軸)の位置(スローワーが正しい位置から移動している場合)から【3m以内】にいる場合。
 - 9.3.3. すべてのディフェンス側の選手が正しいポジションにいる場合。(18.1.参照)
- 9.4. マーカーが、スローワーから3mより遠くに離れた場合、もしくは別のディフェンス側の選手がマーカーとなった場合、ストールカウントは「ストーリング 1」に戻る。
- 9.5. プレイが中断した場合は、以下のカウントからプレイを再開する。
 - 9.5.1. ディフェンスが反則をし、コンテストとならない場合は、「ストーリング 1」から。
 - 9.5.2. オフェンスが反則をし、コンテストとならない場合は、プレイが中断したカウント(最大 9)から。
 - 9.5.3. ストール・アウト後、コンテストとなった場合は、「ストーリング 8」から。
 - 9.5.4. その他のコール(ピックを含む)でプレイが中断した場合は、プレイが中断したカウント(最大 6)から。
- 9.6. 「最大 [n]から再開」と記載されている場合(9.5.2.及び9.5.4.)は、以下に従って再開するカウントを決定する。
 - 9.6.1. プレイが中断した時点のカウントに【1を足した数】と[n]を比較し、小さい方の数字[x]から「ストーリング [x]」と再開する。
(例) カウントが「(最大 6)」と記載されている場合、プレイが中断した時点のカウントが3であれば、「ストーリング 4」からストールカウントを再開する。プレイが中断した時点のカウントが7であれば、「ストーリング 6」から再開する。

10. チェックについて

- 10.1. タイムアウト、ファール、バイオレーション、コンテスト、コンテストが発生したターンオーバー、特定の条件下でのターンオーバー、コンテストが発生したゴール、インジャリー・ストップ、テクニカルストップ、もしくは協議によってプレイが中断された場合は、可能な限り速やかにチェックによってプレイを再開しなければならない。(マーカーインフラクション、トラベルインフラクション(18.1.及び18.2.参照)はプレイが中断しないため、チェックが不要)
- 10.2. コール後に再開する際、選手の位置は以下の通りとなる。(タイムアウトや他に特定の規定がある場合を除く)
 - 10.2.1. パスが投げられる前にプレイが中断した場合、選手はコールが発生した時点の位置へ戻る。
 - 10.2.2. パスが投げられた後にプレイが中断した場合：
 - 10.2.2.1. ディスクがスローワーへ戻された場合、選手はスローワーがディスクを投げた時点、もしくはコールが発生した時点の、どちらか早い方にいた位置へ戻らなければならない。
 - 10.2.2.2. パスの結果が有効となった場合、選手はディスクの所有権が確定した時点(パスがキャッチされた、もしくはディスクが地面に落ちた)の位置に戻らなければならない。
 - 10.2.2.3. コンテストとならない反則後にスローワー以外の選手がディスクを所有している場合、すべての選手は反則が発生した時点の位置に戻らなければならない。
 - 10.2.3. チェックによってプレイが再開するまで、いかなる選手も上記の位置から動いてはいけない。
- 10.3. どの選手も用具の不備を直すため、プレイの中断を若干延長してよい(「イクイップメント」)。ただし、この目的で進行中のプレイを中断する事はできない。(ターンオーバー後はプレイが中断していないため、このコールは使用できない)
- 10.4. チェックをする選手は、最も近くにいる相手チームの選手に、ゲーム再開の準備ができていないかの確認を取らなければならない。
 - 10.4.1. チェックをする際に、一方のチームによる不必要な遅延行為があった場合、もう一方のチームは口頭(相手に聞こえる声)で注意(「ディレイ・オブ・ザ・ゲーム」)をすることができる。注意後も一方のチームによる遅延行為が続いている場合には、「ディスク・イン」とコールをすることでチェックをし、試合を再開してもよい。

- 10.5. チェックによってプレイを再開する際は、以下の3つである。
- 10.5.1. スローワーがディスクを所有している場合：
- 10.5.1.1. ディフェンス側の選手が手の届く範囲にいる場合、その選手はディスクに触れなければならない。
- 10.5.1.2. ディフェンス側の選手が手の届く範囲にいない場合、スローワーはディスクを地面に当て、「ディスク・イン」とコールをしなければならない。
- 10.5.2. ディスクが地面にある場合、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」とコールをしなければならない。
- 10.6. スローワーがチェックの前にディスクを投げた場合、もしくは10.2. (タイムアウト以外のプレイ再開時) に関するバイオレーションがコールされた場合、パスが成功する／しないに関わらず、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. プレイングフィールド内は、すべてイン・バウンズである。プレイングフィールドの外周 (ライン上) はプレイングフィールドの一部ではないため、アウト・オブ・バウンズである。選手でない人は、すべてアウト・オブ・バウンズの一部とみなされる。
- 11.2. アウト・オブ・バウンズは、イン・バウンズではないエリア及びイン・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例外であり、ディスクに対してプレイしている限り、常にイン・バウンズとみなされる。
- 11.3. 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。
- 11.3.1. 空中にいる選手のイン/アウト・オブ・バウンズの状態は、選手がプレイングフィールド、もしくはアウト・オブ・バウンズに接触するまで変わらない。
- 11.3.2. プレイングフィールド内でディスクをキャッチしてからアウト・オブ・バウンズに出ってしまった場合は、イン・バウンズである。
- 11.3.2.1. この場合、選手はプレイングフィールドの外周を越えた位置まで戻り、プレイングフィールド内にピボット (軸) を置かなくてはならない。(ただし、14.2.が有効である場合は除く)
- 11.3.3. 選手同士の接触は、イン/アウト・オブ・バウンズの状態に影響を与えない。
- 11.4. ディスクは、有効な状態の時、もしくはプレイが開始/再開された時点で、イン・バウンズとみなされる。
- 11.5. ディスクは、最初にアウト・オブ・バウンズのエリアに落ちる、もしくはアウト・オブ・バウンズにいるオフェンス側の選手に触れた場合に、アウト・オブ・バウンズとなる。ディスクがオフェンス側の選手によって所有されている場合、イン/アウト・オブ・バウンズは、その選手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所有されている状況で、そのうちの1人がアウト・オブ・バウンズの場合、ディスクもアウト・オブ・バウンズとなる。
- 11.6. ディスクがプレイングフィールドの外周を一度越えてからプレイングフィールド内に戻ってくる可能性がある場合、選手はアウト・オブ・バウンズに出てディスクに対してプレイをしてもよい。
- 11.7. アウト・オブ・バウンズへ出た位置とは、ディスクがアウト・オブ・バウンズのエリア、もしくは選手に触れる前の最も直前に、以下のいずれかの状態であった位置のことである。
- 11.7.1. ディスクがプレイングフィールドから部分的または全体的に外周を超えた位置。
- 11.7.2. イン・バウンズの選手に接触した位置。
- 11.8. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなり、ピボット (軸) を置くべき位置から【3m以上】離れた場合は、選手でない人がディスクを回収してもよい。ただし、プレイングフィールドから【3m】の位置からは、スローワーがディスクを運ばなければならない。(選手でない人がディスクを運べるのは3mの位置まで)

12. レシーバーとポジションについて

- 12.1. 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を「キャッチ」とする。
- 12.2. 選手が地面、チームメイト、もしくは適切にディフェンスしている相手チームの選手との身体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なる。
- 12.3. 以下の場合、キャッチは無効となり、ターンオーバーとなる。(「アウト・オブ・バウンズ」)
- 12.3.1. オフェンス側のレシーバーが、アウト・オブ・バウンズの状態でもディスクに触れた場合。
- 12.3.2. オフェンス側のレシーバーがディスクをキャッチし、最初に地面と接触した位置がアウト・オブ・バウンズの場合。

- 12.4. 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。
- 12.5. 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。
- 12.6. ポジションを確定した選手は、その位置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。
- 12.7. すべての選手は、位置を確保するために**身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）**をしていない限り、他の選手によって確保されていないプレイングフィールド上のどの位置を確保してもよい。
 - 12.7.1. ただし、ディスクが空中にある場合は、相手チームの選手がディスクへ近づくことを妨害するためだけに動いてはならない。
- 12.8. すべての選手は、身体接触を避けなければならない、身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）を正当化する条件は存在しない。また、「ディスクに向かってプレイをした」という説明は、身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）を認める理由とはならない。
- 12.9. プレイの結果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1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れない。
- 12.10. 相手チームの選手の動きを妨害するために、腕や肘を用いてはならない。
- 12.11. いかなる選手も、他の選手の動きを物理的に補助したり、ディスクに触れるために用具を使用してはならない。（例：チームメイトを持ち上げる、帽子でディスクを落とす等）

13. ターンオーバーについて

- 13.1. 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「**ターンオーバー**」は、以下の場合に発生する。
 - 13.1.1. オフェンス側の選手がキャッチをしていない時に、ディスクが地面に落ちた場合。（「**ダウン**」）
 - 13.1.2. 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**」）
 - 13.1.3. 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**」）
 - 13.1.4. プル（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触れ、キャッチできなかった場合。（「**ドロップド・プル**」）
- 13.2. 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「**ターンオーバー**」は、以下の場合にプレイの中断を伴って発生する。（チェックからプレイを再開する）
 - 13.2.1. オフェンス側の選手によるレシーブ時のファールが発生し、コンテストとならない場合。
 - 13.2.2. ストールカウントが「10」に達した時点（「10（テン）」の「テ」が発せられた時点）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**」）
 - 13.2.3. オフェンス側の選手同士で、意図的にディスクを手渡した場合。（「**ハンドオーバー**」）
 - 13.2.4. スローワーが、ディスクを意図的に他の選手に投げ当て、そのディスクを再度キャッチした場合。（「**ディフレクション**」）
 - 13.2.5. 自分が投げたディスクを、他の選手が触れる前に再度キャッチした場合。（「**ダブルタッチ**」）
 - 13.2.6. オフェンス側の選手が、ディスクをキャッチさせるために、意図的にチームメイトの補助をした場合。
 - 13.2.7. オフェンス側の選手が、ディスクをキャッチする目的で用具を使用した場合。（例：帽子でディスクを落とす等）
- 13.3. ターンオーバーが発生したと考えた場合、即座に適切なコールをしなくてはならない。その場合、相手チームの選手が納得しなければ、その選手は「**コンテスト**」とコールをすることができる。協議の結果として、合意がなされない、もしくは発生した出来事が不明確な場合、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。
- 13.4. 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、このプレイはコンテストの対象になる。（9.5.3参照）
 - 13.4.1. スローワーが、ストール・アウトに対するコンテストをコールしながらパスを試み、その結果としてパスが失敗した場合は、ターンオーバーとなり、チェックからプレイを再開する。
- 13.5. 以下の場合を除いて、いかなる選手もターンオーバー後にディスクを所有してよい。
 - 13.5.1. 「インターセプション」によるターンオーバー。（インターセプトをした選手のみに所有権）
 - 13.5.2. オフェンス側の選手によるレシーブ時のファールによるターンオーバー。（ファールをされた選手のみに所有権）
- 13.6. ターンオーバー後、最初にディスクを所有した選手が、意図的にディスクを落としたり、地面に置いたりしてしまった場合、その選手が再度所有権を得て、チェックからプレイを再開しなければならない（再度ターンオーバーとはならない）。
- 13.7. ターンオーバーが発生したとみなされる位置は以下の通りとなる。
 - 13.7.1. 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。

- 13.7.2. ディスクをインターセプトした選手が止まった位置。
- 13.7.3. 「ストール・アウト (13.2.2.)」、「ハンドオーバー (13.2.3.)」、「ディフレクション (13.2.4.)」、「ダブルタッチ (13.2.5.)」の場合は、スローワーがいた位置。
- 13.7.4. チームメイトの補助 (13.2.6.) 及びディスクに対する用具の使用 (13.2.7.) の場合は、そのオフェンス側の選手がいた位置。
- 13.7.5. オフェンス側の選手によるレシーブ時のファールが発生し、コンテストとならない場合は、レシーバーがいた位置。
- 13.8. アウト・オブ・バウンズでターンオーバーが発生した場合、もしくはターンオーバー後にアウト・オブ・バウンズにディスクが触れた場合、スローワーはアウト・オブ・バウンズへ出た位置に一番近いセントラルゾーンにピボット (軸) を置かなくてはならない。(11.7.参照)
- 13.8.1. 13.8.が適用されない場合、ピボット (軸) の位置は、13.9.、13.10.及び13.11.となる。
- 13.9. セントラルゾーン内でターンオーバーが発生した場合、スローワーはその位置にピボット (軸) を置く。
- 13.10. オフェンス側の攻める方向にあ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位置にピボット (軸) を置く。
- 13.11. 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を選ぶことができる。
- 13.11.1. ターンオーバーが発生した位置。(その場に留まる、もしくはその位置でスローの動作をした場合)
- 13.11.2. ターンオーバーが発生した位置から最も近いゴールライン上の位置。
- 13.11.2.1. ディスクを拾おうとしているスローワーは、ディスクを拾う前に片手を頭上に挙げて、ゴールラインから開始する旨を合図してもよい。
- 13.11.3. スローワーによる、ターンオーバーが発生した位置から即座に移動する／しないの行動やゴールラインから開始する旨の合図によって、ピボット (軸) を置く位置が確定する。一度確定したピボット (軸) の位置を変更することはできない。
- 13.12. ターンオーバー発生後、それに気付かずにプレイが継続されていた場合は、プレイを中断する。その後、ディスク及び選手はターンオーバーが発生した時点の位置に戻り、チェックからプレイを再開する。

14. 得点について

- 14.1. イン・バウンズにいる選手が有効なパスをつなぎ、攻める方向にあるエンドゾーン内でディスクをキャッチした場合、得点となる。ただし、ディスクをキャッチした瞬間、もしくは直後に、選手の接地している箇所すべてが完全にエンドゾーン内に入っていない場合は得点とはならない。(12.1.及び12.2.参照)
- 14.1.1. 得点をしたと考えた場合、「ゴール」とコールをすることができ、プレイは中断する。コンテストとなった場合、もしくはゴールが取り下げられた場合は、チェックからプレイを再開する。(コールはパスがキャッチされた時点で発生したとみなされる)
- 14.2. ディスクをキャッチした選手がエンドゾーンの外に着地し、勢いでエンドゾーンに入った場合、14.1.に基づき得点とはならない。この場合、静止した位置から最も近いゴールライン上にピボット (軸) を置いてプレイを継続する。
- 14.3. ディスクをキャッチした後、その選手がエンドゾーンに接地した時点が、得点の発生タイミングである。

15. ファール、インフラクション及びバイオレーションについて

- 15.1. **2人以上の異なるチームの選手同士が、偶発的ではなく、身体接触をする反則を「ファール」とする。**(プレイは中断する)
- 15.2. **マーカーもしくはトラベル (トラベリング行為) に関する反則を「インフラクション」とする。**インフラクションではプレイは中断しない。(原則として、ディスク周辺の身体接触がない反則)
- 15.3. **上記以外の反則を、「バイオレーション」とする。**(プレイは中断する)
- 15.4. ファールは、ファールをされた選手のみがコールをすることができる。
- 15.5. マーカーインフラクションは、スローワーのみがコールをすることができる。その場合、インフラクションの具体的な名称でコールをする。トラベル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をすることができる。
- 15.6. 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をすることができる。その場合、バイオレーションの具体的な名称をコールをするか、特定の規定がない場合は「バイオレーション」とコールをする。

- 15.7. ファール、もしくはバイオレーション（プレイが中断するコール）が発生した場合、すべての選手はコールを認識した時点で声掛けや合図をしながら直ちにプレイを中断し、コールを他の選手に伝達する必要がある。コールが発生していないにも関わらず、協議のためにプレイが中断した場合は、協議が開始された時点でコールが発生したとみなす。
- 15.8. コールは、反則を認識した時点で、直ちにおこなわなくてはならない。
- 15.9. コールを聞き間違えたり、該当するルールを知らなかった、もしくは直ちにコールをしなかったことにより、間違っただけでプレイを中断してしまった場合：
- 15.9.1. 相手チームがディスクの所有権を得る、もしくは維持できる場合、そのコール後のプレイは成立する。
- 15.9.2. 相手チームがディスクの所有権を得られない、もしくは維持できなかった場合、コール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。
- 15.10. 「ファール」、「インフラクション」及び「バイオレーション」がコールをされた場合、コールを受けた選手がそのコールに納得しない場合は、「コンテスト」をコールすることができる。
- 15.11. 「ファール」、「バイオレーション」及び「コンテスト」をコールした選手が、そのコールは間違っていたと考える場合は、「リトラクト」とコールをして撤回することができる。この場合、チェックからプレイを再開する。

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、もしくはバイオレーションがコールされた場合、プレイは直ちに中断され、その間にターンオーバーは発生しない。（15.9.、16.2.及び16.3.の場合は除く）
- 16.2. ただし、以下の場合は、ディスクの所有権が決定するまでプレイを継続する。
- 16.2.1. スローワーに対するコールで、スローワーがコールの直後にパスをした場合。
- 16.2.2. スローワーがスローの動作に入っていた時に、コールが発生した場合。
- 16.2.3. ディスクが空中にある時に、ファール、バイオレーション、もしくはそのコールが発生した場合。
- 16.2.4. ディスクの所有権が決定した後、プレイは以下のように続く。
- 16.2.4.1. ファール、もしくはバイオレーションをコールしたチームが、パスの結果としてディスクの所有権を得る、もしくは維持できる場合、プレイは中断することなくそのまま継続する。この状況を認識した選手は「**プレイオン**」とコールをすることで、このルールが適用されたことを知らせてもよい。
- 16.2.4.2. ファール、もしくはバイオレーションをコールしたチームが、パスの結果としてディスクの所有権を得られない、もしくは維持できなかった場合、プレイは中断する。
- 16.2.4.2.1. ファール、もしくはバイオレーションをコールしたチームが、ファール、もしくはバイオレーションがディスクの所有権に影響したと考える場合、ディスクはスローワーに戻され、チェックからプレイを再開する。（ただし、特定の規定がある場合は除く）
- 16.3. ファール、もしくはバイオレーションのコールが発生したタイミングに関係なく、コール後にプレイが完全には中断せず、該当する両チームの選手が、ファール、バイオレーション、もしくはコール自体がその後のプレイに影響を及ぼさなかったと合意した場合、プレイの結果を有効にすることができる。このルールは、他のどのルールよりも優先される。
- 16.3.1. プレイの結果がゴールであった場合、そのゴールは成立する。
- 16.3.2. プレイの結果がゴールでない場合、ファール、バイオレーション、もしくはコールによって不利なポジションとなった選手は位置を修正してもよく、その後チェックからプレイを再開する。

17. ファールの種類について

- 17.1. **危険なプレイ（デンジャラスプレイ）**：
- 17.1.1. 共にプレイをする選手の安全を軽視することは、接触の有無、もしくは接触したタイミングに関わらず危険なプレイ（デンジャラスプレイ）みなされ、ファールとなる。このルールは、他のどのルールよりも優先される。コンテストとならない場合、このファールは17章に記載されている中で最も類似しているファールとして扱われる。
- 17.2. **ディフェンス側の選手によるレシーバーに対するファール（ディフェンシブ・レシービング・ファール）**：
- 17.2.1. ディスクに対するプレイの前や最中、直後に、ディフェンス側の選手がレシーバーに対して身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）をした場合に発生する。

- 17.2.2. コンテストとならない場合、レシーバーは反則が発生した位置にディスクの所有権を得る。14.2.に該当する場合、ゴールラインの最も近い位置にピボット（軸）を置くまで、ディスクは有効な状態とならない。コンテストとなった場合、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後、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場合。
- 17.3.1.2. オフェンス側のチームが攻める方向にあるエンドゾーン内に着地するはずが、セントラルゾーン内に着地した。
- 17.3.2. レシーバーが攻める方向にあ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. コンテストとなった場合は、次の通り所有権を決定する。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、その他の場合はレシーバーがディスクの所有権を得る。
- 17.4. ディフェンス側の選手（マーカー）によるスロー時のファール（ディフェンシブ・スローイング・ファール）：**
- 17.4.1. 以下の場合に発生する。
- 17.4.1.1. ディフェンス側の選手が不正なポジション（18.1.参照）を取り、スローワーに身体接触をした場合。
- 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身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）をした場合、もしくはスローワーがディスクを離す前にスローワーとディフェンス側の選手が同じ位置へ動いた結果として身体接触が発生した場合。
- 17.4.1.3. このファールが、スローワーがディスクを離す前、かつスローの動作中ではない時に発生した場合、スローワーは「コンタクト・インフラクション（「**コンタクト**」とコールをする）」を選択することもできる。コンタクト・インフラクションに対するコンテストが発生しない場合、プレイは中断せず、マーカーはストールカウントを「ストーリング 1」に戻さなければならない。
- 17.5. ストリップ・ファール：**
- 17.5.1. ディスクの所有権を得たレシーバー、もしくはスローワーが、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. このファールが発生しなければ得点となっていた状況で、コンテストとならない場合は、得点となる。
- 17.6. オフェンス側の選手によるレシーブ時のファール（オフェンシブ・レシービング・ファール）：**
- 17.6.1. ディスクに対するプレイの前や最中、直後に、レシーバーがディフェンス側の選手に対して身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）をした場合に発生する。
- 17.6.2. このファールに対するコンテストが発生しない場合はターンオーバーとなり、ディフェンス側の選手は反則が発生した位置にディスクの所有権を得る。
- 17.6.3. レシーバーがキャッチを成功させ、かつコンテストとなった場合には、ディスクをスローワーに戻してプレイを再開する。
- 17.7. オフェンス側の選手（スローワー）によるスロー時のファール（オフェンシブ・スローイング・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対して身体接触につながる動き（イニシエイト・コンタクト）をした場合に発生する。
- 17.7.2. スローワーのフォロースルーによる偶発的な身体接触はこのファールの根拠にならないが、可能な限り避けるべきである。
- 17.8. ブロッキング・ファール：**
- 17.8.1. 動いている相手チームの選手が身体接触を避けることができず、選手同士が接触してしまうようなポジションを取った場合に発生する。この場合、ディフェンス側の選手によるレシーバーに対するファール、オフェンス側の選手によるレシーブ時のファール、もしくはディスクに対するプレイとは関係のないファールとして扱われる。
- 17.9. ディスクに対するプレイとは関係のないファール：**
- 17.9.1. レシーバーとディフェンス側の選手が身体接触をしたが、ディスクに対するプレイに直接影響がない場合に発生する。
- 17.9.2. このファールに対するコンテストが発生しない場合、コールをした選手は、このファールによって発生した不利なポジションを修正してよい。
- 17.10. ファールの相殺（オフセッティング・ファール）：**
- 17.10.1. 同一のプレイに対して、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。
- 17.10.2. 2人以上の選手がある1点に向かって同時に動いた場合に発生する偶発的ではない身体接触については、ファールの相殺とみなす。

18. インフラクション及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（マーキング・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、以下の種類がある。

18.1.1.1. 「ファストカウント」：

- 18.1.1.1.1. ディスクが有効な状態でない時にカウントを開始した場合。
- 18.1.1.1.2. 「ストーリング」という言葉からストールカウントを開始しない、もしくは再開しない場合。
- 18.1.1.1.3. ストールカウントの間隔が【1秒より短い】場合。
- 18.1.1.1.4. ストールカウントが、正しいカウントに直されない場合。
- 18.1.1.1.5. 正しいカウントからストールカウントを開始しない場合。

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に対し、ディスク1枚分の距離よりも近づいた場合。ただし、この状況がスローワーの動作のみによって生じた場合は、ディスクスペースとはならない。

18.1.1.4. 「ラッピング」：ディフェンス側の選手の両手や両腕を結ぶ線が、スローワーの胴体を横切っている場合、もしくはディフェンス側の選手の身体の一部がスローワーのピボット（軸）上にある場合。ただし、この状況がスローワーの動作のみによって生じた場合は、ラッピングとはならない。

18.1.1.5. 「ダブルチーム」：マーカー以外のディフェンス選手が、スローワーのピボット（軸）から【3m以内】に位置している、かつスローワー以外の選手に対してディフェンスをおこなっていない場合。ただし、ピボット（軸）から3m以内を駆け抜けただけでは、ダブルチームとならない。

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。

18.1.2. 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はコンテストが発生し、プレイが中断する。

18.1.3. 18.1.に記載されているマーカーインフラクションのコールが発生し、コンテストが発生しない場合、プレイは中断せず、マーカーはコールされた時点のカウントから【1を引いた数字】からストールカウントを開始しなければならない。

（例）ストールカウントが4の時点でインフラクションがコールされた場合、「ストーリング 3,4,5」とカウントを継続する。（2,3,4,「ディスクスペース」,3,4,5,..）

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ンを修正するまで、ストールカウントを開始してはならない。

18.1.5. 以下の場合、スローワーは、マーカーインフラクションをコールする代わりに「マーカーバイオレーション」をコールし、プレイを中断することができる。

18.1.5.1. ストールカウントが、正しいカウントに直されない場合。

18.1.5.2. ストールカウントが開始されていない場合。

18.1.5.3. 悪質なマーカーインフラクションが発生した場合。

18.1.5.4. マーカーインフラクションが繰り返し発生した場合。

18.1.6. スローワーが、マーカーインフラクション、もしくはマーカーバイオレーションをコールしながらも、コールの前や最中、直後にスローを試みた場合、プレイは継続され、パスが通らなかった場合にはターンオーバーが成立する。ただし、他の反則によってディスクがスローワーに戻される場合には、適切なカウントからストールカウントを再開しなければならない。

18.2. 「トラベル」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（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。

18.2.1.1. ただし、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は、地面に着地する前に空中でパスをしてよい。

18.2.2. ディスクをキャッチし、イン・バウンズに着地した後、スローワーは進行方向を変えることなく、可能な限り速やかにピボット（軸）を確定させなくてはならない。

18.2.2.1. スローワーは、スローの動作中にプレイングフィールドと常に接している状態であれば、減速している途中であってもディスクを投げてよい。

18.2.3. スローワーは、ピボット（軸）を確定している状態（身体の一部がプレイングフィールド内に接触している状態）においてのみ、進行方向を変えることができる。

- 18.2.4. スローワーが地面に横になっている、もしくは膝をついている場合は、ある特定の位置にピボット（軸）を確定させる必要はない。
- 18.2.4.1. その後、立ち上がった場合でも、立ち上がる前にいた位置にピボット（軸）を置けば、トラベルインフラクションとはならない。
- 18.2.5. トラベルインフラクションは以下の場合に発生する。
- 18.2.5.1. スローワーが、プレイングフィールド内で不適切な位置にピボット（軸）を確定した場合。
- 18.2.5.2. 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、進行方向を変えた場合。
- 18.2.5.3. キャッチ後、スローワーが可能な限り速やかに減速をしない場合。
- 18.2.5.4. ディスクがスローワーの手から離れる前に、確定したピボット（軸）が動いた場合。
- 18.2.5.5. スローワーが、スローの動作中にプレイングフィールド内の地面から離れてしまった場合。
- 18.2.5.6. 選手が、進行方向を変えて移動できるように、ディスクを意図的にポプリングやファンブル、もしくは指先等でディスクを運んだりした場合。
- 18.2.6. 「**トラベル**」がコールされ、オフェンス側の選手によるコンテストが発生しない場合、プレイは中断しない。
- 18.2.6.1. スローワーは、トラベルインフラクションをコールした選手が指示する位置にピボット（軸）を確定する。両者（スローワーとコールをした選手）は、遅延することなくピボット（軸）の位置を修正しなくてはならない。
- 18.2.6.2. ピボット（軸）が正しい位置に確定するまで、ストールカウントは中断し、スローワーはディスクを投げてはならない。
- 18.2.6.3. マーカーは、ストールカウントを再開する前に、「**ストーリング**」とコールをしなくてはならない。
- 18.2.7. トラベル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、パスが成功した場合、ディフェンス側の選手は「**トラベルバイオレーション**」をコールすることができる。その場合、プレイは中断し、ディスクをスローワーへ戻す。スローワーはインフラクションが発生した位置に戻り、プレイはチェックから再開されなければならない。
- 18.2.8. トラベル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試みたが成功しなかった（パスが繋がらない）場合、プレイは継続される。（プレイは中断せず、ターンオーバーとなる）
- 18.2.9. トラベルインフラクションのコールに対してコンテストが発生し、ディスクが手から離れていない場合、プレイは中断する。
- 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、1人のオフェンス側の選手に対してディフェンスをしている状態の時、他の選手（オフェンス側の選手、ディフェンス側の選手のどちらでも）によって、ディフェンスをするための進路を妨げられた場合、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（オフェンス側の選手は、ピックが起こりうる進路を選ぶべきではない。※身体接触につながる動きは避けるべきであるため）。ただし、ディフェンスをしている選手とディフェンスをされている選手の双方がディスクに対してプレイをしている場合、ピックとはならない。
（ポジションに関する基本ルールは、12.7.参照）
（オフェンス側の選手に対してディフェンスをしている状態とは、【3m以内】に位置し、かつその選手の動きに反応している状態のこと）
- 18.3.1.1. ディフェンス側の選手は、その進路妨害がプレイに影響するかどうかを判断するため、2秒以内であれば「**ピック**」のコールを遅らせてもよい。（反則が発生した後、すぐにコールをしなくてもよい）
- 18.3.2. プレイが中断した場合、妨害された選手（ディフェンス側の選手）は、双方が合意したポジションに移動してよい。ただし、他に特定の規定がある場合は除く。
- 18.3.3. すべての選手は、ピックを発生させないように努める必要がある。
- 18.3.3.1. プレイが中断している場合（ピックのコール後以外でも）、選手間の合意があれば、ピックを事前に防ぐためにお互いの位置を若干修正してもよい。

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」は負傷した選手、もしくは負傷した選手のチームメイトがコールをすることができる。
- 19.1.2. いかなる選手も、流血している場合には「インジャリー」をコールして他の選手と交代する。この選手は、傷の手当てが済む（傷口がふさがる等）まで試合に参加できない。
- 19.1.3. インジャリーが相手チームの選手によって引き起こされたものでない場合、選手は交代するか、自分のチームがタイムアウトを取得するかを選択することができる。
- 19.1.4. インジャリーが相手チームの選手によって引き起こされたものである場合、選手は交代するか、フィールドに残るかを選擇することができる。
- 19.1.5. ディスクをキャッチした後、負傷によって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。
- 19.1.6. 「インジャリー」は、負傷が発生した時点でコールされたとみなされる。ただし、負傷した選手が、実際にコールをするまでプレイを継続した場合を除く。
- 19.1.7. ディスクが空中にあるときに「インジャリー」がコールをされた場合、プレイはディスクの所有権が確定するまで継続する。インジャリーがファールによるものでない場合、パスやターンオーバーは有効となり、プレイはその時点から再開される。

19.2. テクニカル・ストップ：

- 19.2.1. 「テクニカル」は、プレイしている選手に危険が及ぶ可能性があると判断した場合であれば、どの選手でもコールをすることができ、プレイはすぐに中断しなければならない。
- 19.2.2. スローワーは激しく破損したディスクを交換するために、「テクニカル」をコールすることができる。
- 19.2.3. 「テクニカル」のコール後は、以下のように再開される。
 - 19.2.3.1. コールや安全上の問題がプレイに影響しなかった場合、パスやターンオーバーは有効となり、プレイはその時点から再開される。
 - 19.2.3.2. コールや安全上の問題がプレイに影響した場合は、ディスクはスローワーに戻される。

19.3. インジャリー・ストップやテクニカル・ストップが発生した後、負傷や危険な用具の使用等で選手が交代する場合、相手チームも同じ人数の選手を交代してよい。

- 19.3.1. 交代で入った選手は、交代で出た選手の状態（位置や所有権、ストールカウント等）をすべて引き継ぐ。

20. タイムアウト

- 20.1. タイムアウトを取得する選手は、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、【1試合につき1回】のタイムアウトを取得することができる。
- 20.3. 得点が入り、次のプル（スローオフ）への準備完了合図までの間、両チームの選手は誰でもタイムアウトを取得することができる。タイムアウトが取得された場合、得点から次のプル（スローオフ）を投げるまでの時間が【90秒】延長される。
- 20.4. プレイ中は、地面と接触しており、かつディスクを所有しているスローワーのみタイムアウトをコールすることができる。この場合の中断時間は【90秒】であり、以下のルールが適用される。
 - 20.4.1. タイムアウト中の選手交代は認められない。（インジャリーの場合のみ認められる）
 - 20.4.2. タイムアウト取得時のピボット（軸）の位置から、プレイを再開する。
 - 20.4.3. スローワーは、タイムアウト取得前と同一の選手である。
 - 20.4.4. スローワー以外のオフェンス側の選手は、プレイングフィールド内であればどこにポジションを取ってもよい。
 - 20.4.5. オフェンス側の選手のポジションが確定した後、ディフェンス側の選手はプレイングフィールド内のどこにポジションをとってもよい。
 - 20.4.6. マーカーを変更しない限り、ストールカウントはタイムアウトをコールした時点の次のカウントから再開される。
（例 プレイが中断した時点のカウントが3であれば、ストールカウントは「ストーリング 4,5,6…」と再開する。
（カウントの再開方法に関しては、9.6参照）
- 20.5. 取得可能回数を上回ってタイムアウトをコールした場合には、プレイを中断する。マーカーは次に発声するはずだったストールカウントに【2を加え】、チェックからプレイを再開する。2を加えた後にストールカウントが10以上になる場合は、ターンオーバー（「ストール・アウト」）となる。

定義集

用語	説明
投げる動作	「スローの動作」を参照。
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。
攻める方向にあるエンドゾーン	該当するチームが、その時点で得点を目指しているエンドゾーンのこと。
最も良く見える位置	該当するプレイにおける、ディスク、地面、選手、そしてラインの相対的な位置を最も正確に把握できる位置。
ブリック	オフェンス側の選手によって触れられることなく、アウト・オブ・バウンズに接地したプル（スローオフ）のこと。
コール	ファール、マーカーストール、トラベルインフラクション、バイオレーション、インジャリー等が発生したことを伝える、周囲に聞こえるような宣言のこと。その際、「ファール」「トラベル」「具体的なマーカーストールの名称」「バイオレーション（もしくは具体的なバイオレーションの名称）」「ストール・アウト」「テクニカル」「インジャリー」の表現が使用される。
セントラルゾーン	ゴールラインを含み、エンドゾーンや外周のラインは含まないプレイングフィールド内のエリアのこと。
チェック	中断したプレイを再開するための行為のこと。（10.5参照）
自陣のエンドゾーン	該当するチームが、その時点で相手の得点を阻止しようとしているエンドゾーンのこと。
ディフェンス側の選手	その時点で、ディスクを所有していないチームの選手のこと。
エンドゾーン	プレイングフィールドの両端にあり、その中でディスクをキャッチすると得点となるエリアのこと。
ピボット（軸）を確定する	ターンオーバーが発生した場合、ピボット（軸）を確定し、スローワーは体の一部分（主に足等）を用いてピボットをおこなう。パスを受け取った場合、スローワーは可能な限り速やかに減速をしてピボット（軸）を確定する。スローワーは、地面のある一点に身体の一部を接地しつづけることで、ピボットをおこなう。
ゴールライン	セントラルゾーンとその両端にあるエンドゾーンを隔てるラインのこと。
地面	芝、マーカークッション、衣服、ドリンク、プレイしていない選手を含む形のある物質。ただし選手、ユニフォーム、空中に浮遊している粒子、水滴等は含まない。
接地する	ある選手が、着地や不安定な姿勢の修正を含む動作によってグラウンドと接すること。
ディフェンスをしている	ディフェンス側の選手が、あるオフェンス側の選手の3m以内に位置し、かつその選手の動きに反応している状態のこと。
偶発的な接触	プレイに影響がなく、危険が少ない身体接触のこと。
身体接触を引き起こす（イニシエイト・コンタクト）	適切な位置（動いていない状態、もしくはそれまでの動きのスピードと方向から予測される位置）にいる相手に対して（偶発的な接触に該当しない）接触をすること。
インターセプション	ディフェンス側の選手が、オフェンスをしているチームのスローワーから投げられたパスをキャッチすること。
適切な位置	選手の伸ばされた腕や脚（避けることのできるもの）を除く、身体によって確保された位置のこと。
ライン	プレイングフィールドを定義する境界線のこと。ラインが引かれていないフィールドの場合、フィールド上の2点のマーカークッションを結ぶ架空の線分を境界線として定義する。フィールド上のマーカークッションより外にあるラインは、ラインとして扱わない。
ディスクに対するプレイ	ディスクが空中にある時に、ディスクに（キャッチしたりブロックするために）触れようと試みることで、ディスクに向かって走る動作も含まれる。
マーカークッション	スローワーに対してストールカウントをすることができる、ディフェンス側の選手。
選手でない人	その時点でプレイに参加している最大14人の選手以外の人。
オフェンス側の選手	ディスクを所有しているチームの選手。
アウト・オブ・バウンズ	外周を含む、プレイングフィールド以外のものすべて。
外周	セントラルゾーン及びエンドゾーンと、アウト・オブ・バウンズを隔てるライン。プレイングフィールドには含まれない。

定義集 (つづき)

用語	説明
ピボット	プレイングフィールド内の特定の位置との接触を維持しながら、体の方向を変えること。
ピボット (軸)	ターンオーバー、プル (スローオフ)、タイムアウト、もしくはセントラルゾーンを離れた後にスローワーが、ピボット (軸) を置くことを求められる、もしくはピボット (軸) が既に置かれている、プレイングフィールド内の位置のこと。静止せず、かつピボットをしていないスローワーは、ピボット (軸) を確定することができない。(キャッチ後にスローワーが静止するまでは、ピボット (軸) は確定しない)
プレイ	プル (スローオフ) が投げられてから、得点が入るまでの間のこと。 プレイはコールによって中断することがあり、その場合はチェックから再開する。
選手	その時点でプレイに参加している最大14人のこと。
ディスクを所有している	回転していないディスクに触れながらコントロールしている状況のこと。キャッチをすることと、そのディスクを所有することは同じ意味である。また、パスを受け取る際に地面に接触してディスクを落とした場合、その選手はディスクの所有権を失う。選手に所有されているディスクは、選手の一部とみなされる。ディスクを所有している選手、もしくはディスクを拾うことが認められている選手が所属しているチームは、所有権を持っている (オフense) チームとみなされる。
プレイングフィールド	セントラルゾーンとエンドゾーンを含むエリアのこと。ただし、外周は除く。
プル (スローオフ)	試合の開始時 (後半の開始時) や得点の後にプレイを開始するために投げられる、一方のチームからもう一方のチームへのスローのこと。プル (スローオフ) は、有効なパスとみなされない。
レシーバー	スローワー以外の、すべてのオフense選手のこと。
プレイの中断	ファール、バイオレーション、協議 (コンテスト)、インジャリー、テクニカル、もしくはタイムアウトによる中断のこと。チェックによって再開される。
スロー	フェイク動作や意図的にディスクを落とした場合も含む、スローの動作によって飛行しているディスクのことであり、スローワーとディスクの接触を失わせる。パスとスローは同じ意味である。
スローワー	ディスクを所有しているオフense側の選手、 もしくはスローの結果が定まるより前にディスクを投げた選手のこと。
スローの動作	ディスクに力を伝え、スローにつながる動作のこと。ピボットと素振りにはスローの動作には含まれない。
ターンオーバー	チーム間でのディスクの所有権を移行させる、すべての出来事のこと。 ターンオーバーは、バイオレーションとはみなされない。(プレイは中断しない)
ディスクの静止位置	ディスクがキャッチされた位置、もしくはディスクが自然に静止した位置のこと。

参考1：ルール主要改正点 (2013年度ルールからの改正点)

変更点	参照
セントラルゾーンとエンドゾーンで発生したターンオーバー後に、状況に応じて10秒と20秒の (プレイを開始するまでの) 制限時間を追加した。	8.5.
レシーブ時のファールが、ディスクに対するプレイの前や最中、直後に発生しうることを明確にした。	17.2.1. 17.6.1.
コンテストとならないエンドゾーン内のファールの場合、レシーバーはエンドゾーン内で所有権を得た後にゴールラインに移動するとした。	17.2.2.
「コンタクト」の発生条件はディフェンス側の選手 (マーカー) によるスロー時のファールと同じだが、プレイは中断しないとされた。この場合、ストールカウントは1に戻る。	17.4.1.3.
ピボット (軸) 上の空間を確保するため、「ラッピング」によりマーカーの腕がスローワーの胴体を横切ることを禁止した。	18.1.1.4.
すべてのマーカーインフラクション (マーキング・インフラクション) 後は、ストールカウントから1を引くという表現にした	18.1.3.
ピックは、1人のオフense側の選手に対してディフェンスをしている場合のみにコールをすることができるとした。	18.3.1.
ディフェンス側の選手は、プレイに影響するかどうかを判断するため、2秒間であればピックのコールを遅らせてもよいとした。(進路妨害があった後、すぐにコールをしなくてもよい)	18.3.1.1.
すべての選手はピックを発生させないように努める必要があると明記した。	18.3.3.
プレイが中断している場合、ピックを事前に防ぐためにお互いの位置を若干修正してもよいとした。	18.3.3.1.

