

## 2009年度WFDFアルティメット公式ルール解釈集

発行元：WFDFアルティメットルール委員会

翻訳／解釈（一部追記）：JAPAN ULTIMATE

## ■本文書の趣旨

本文書は2009年度WFDFアルティメット公式ルールに基づき、ゲーム進行におけるさまざまなシチュエーションの対応について、公式ルールでは表現しきれていない内容を補足した文書である。円滑なゲーム進行に活用いただきたい。

## ■前提事項

本文書の内容は以下の事項を前提としている。

- ・いかなる選手も故意にルールに違反することはない
- ・ルールに対する判断に誤りがあったとしても、そのチームが不利になることはない
- ・コールは、ゲームを進行する上で影響がある場合にされるべきである
- ・コール後の対応は、状況の認識齟齬が当然発生しうることを念頭におくこと
- ・コール後の対応が解決しない場合はコール前の状況に戻し、ゲームを再開すること

## ■本文 ールール解釈

1. スピリット・オブ・ザ・ゲームについて1. 1. 明瞭かつ簡潔に意見を述べること。(ルール1. 3. 4.)

## 【内容】

コールをした場合、またはコールに対してコンテストした場合、求めがあれば選手がその具体的な根拠を簡潔に述べられるということが、スピリットの重要な構成要素である。

## 【参考例】

トラベリングコールをした後、求めがあればディフェンス側の選手は「ディスクがまだ手にあるうちに、ピポット（軸）が浮いていた」と説明する。

## 【理由】

具体的な根拠とは、その妥当性が検証可能であるような根拠である。これにより、そのコールは、選手が感情的になったり、選手にとって望ましい、または選手がそうなると予想したりしたことによってなされたものではなく、実際に発生したことが確認されたものであったということが明確になる。

## 【補足】

国際的な試合の場合は、選手は言語の違いによる障害があることを認知し、理解すべきである。しかし、対戦相手は、ジェスチャーを用いてでも見た内容を伝えなければならない。キャプテンおよびチームメイトは、選手が誤っている場合や正しい振り舞いを行っていないと判断した場合は、介入すべきである。

1. 2. 得点後の配慮に欠ける喜び方 (ルール1. 6. 4.)

## 【内容】

これには、相手選手に対して直接ディスクを叩きつけたり、ディスクを「見せ付ける」ことで対戦相手を罵ることが含まれる。これらの行為は絶対に行ってはならない。

## 【対処方法】

対戦相手のチームキャプテンはスピリットに反するすべての問題を話し合い、解決するように努めるべきである。

1. 3. プレーしていない選手から「アウト・オブ・バウンズ」および「ダウン」のコールに対する意見を求めること (ルール1. 10.)

## 【備考】

これらのコールに対して最終的な決定を行うのは、あくまでプレーに関与した選手たちである。プレーに

関与した選手たちによって必要とされない場合には、プレーしていない選手たちはコールに関連する口頭での助言を行ってはならない。

#### 1. 4. プレー中に発生した問題に対する話し合い (ルール1. 11.)

##### 【備考】

選手の同意が得られない場合は、ディスクをスローワーに戻す前にプレー中に発生した内容を話し合うべきである。プレーに関与した双方の選手は、それぞれが発生したと考えている内容を明確に説明し、対戦相手、またはそのプレーがよく見えていた他の選手の見解に耳を傾けるように努めるべきである。

言語の違いが障害となり話し合いが難しい場合は、ジェスチャーや発生した内容を再現することで、何が起こったのかを明示することも可能である。(例 手の裏側を自分自身にぶつけて、ディスクをキャッチしようとした際に相手が自分の手に当たったことを伝える)

### 2. コートについて

#### 2. 1. 本来より短いコートでプレーする場合 (ルール2. 1.)

##### 【備考】

スペースの都合上、正式なサイズのコートを作るのが難しい場合は、プレイングフィールドを短くする前にエンドゾーンを短く作るべきである。

### 3. 用具および備品について

#### 3. 1. 怪我につながる備品は身に付けるべきではない (ルール3. 4.)

##### 【備考】

これには、腕時計、ブレスレット、バックル、とがったアクセサリーが含まれる。金属のスタッド、長いスタッド、および先端が尖ったスタッドのついた靴も使用してはいけない。

### 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

上記の章に対する解釈は特記しない。

### 7. スローオフについて

#### 7. 1. 転がったディスクをディフェンス側の選手が止める場合 (ルール7. 8.)

##### 【内容】

スローオフが地面に落ち、ディフェンス側のエンドゾーンに向かって転がりだしたため、オフense側の選手が触れる前にディフェンス側の選手がディスクを止める。

##### 【対処方法】

この行為は問題ない。ディフェンス側の選手がオフense側のエンドゾーンに向かってディスクを蹴った場合、オフense側の選手はディスクが蹴られた場所からプレーを始めてもよい。その場合、チェック後にプレーは再開される。

##### 【理由】

ルール7. 8. では、いかなるディフェンス側の選手も地面に触れるまでディスクに触ってはならないと述べられているため、この場合では明らかにディスクは「守られる」必要がない。ルール8. 4. では、どの選手でも地面に触れたディスクを止めてもよいと述べられている。また、ルール8. 5. では「他方のエンドゾーンに向かってディスクを蹴る」という状況について言及している。

##### 【補足】

スローオフがまだ空中にある場合は、たとえそれが (たとえば風によって) ディフェンス側のエンドゾーンに飛びながら戻ってきた場合であっても、いかなるディフェンス側の選手もディスクに触れてはいけない。もし触れてしまった場合、ディスクは落下するはずであった地点へ移される (ルール1. 2.)。

スローオフがオフense側が攻撃するエンドゾーン内に落ちた場合 (すなわち、飛距離が非常に短かった

場合) オフェンス側はエンドラインへディスクを移す。

いかなるオフェンスの選手でも、スローオフ後に転がったディスクを止めることができる。その選手は、止めた後に必ずしもディスクを拾わなくてもよい。

### 7. 2. スローオフ後のプレー開始地点 (ルール7. 10. ~7. 13.)

#### 【備考】

- ・ミドルコールは廃止になったため、ミドルコールはできない。
- ・ディスクがオフェンス側の選手に触れられることなくエンドゾーンの後ろから転がり出た場合に限って、ディスクをエンドゾーンの前に移すことができる。(ルール7. 11.)
- ・スローオフがコートおよびオフェンス側の選手に触れることなくアウト・オブ・バウンズに落ちた場合、以下のいずれかの地点からプレーを開始する。(ルール7. 13.)
  - － ブリックポイント (その場合は、手を上げて合図する)
  - － ディスクが出た地点 (例 サイドラインから)
  - － エンドゾーンの前 (ディスクがエンドゾーンの後ろから出た場合)
- ・アウト・オブ・バウンズに転がり出ないように止めようとしてディスクに触れた (しかし結局アウト・オブ・バウンズに出てしまった) 場合、ディスクが出た場所 (サイドラインまたはエンドゾーンの後ろ) からプレーを開始しなければならない (ルール7. 12.)。
- ・アウト・オブ・バウンズでスローオフをキャッチした場合、キャッチした地点から最も近いコート (サイドラインまたはエンドゾーンの後ろ) からプレーを開始しなければならない (ルール7. 12.)。

### 7. 3. スローオフ前の遅延の容認範囲 (ルール7. 1. 1.)

#### 【備考】

スローオフ前の以下の行為は容認される。

- ・得点を喜ぶ。(1. 2. 得点後の配慮に欠ける喜び方 (ルール1. 6. 4.)を除く。)
- ・次のポイントを誰がプレーするかを決定する。
- ・次のポイントのチーム戦略を決定する (例 誰が誰をマークするか、オフェンス時のポジション、ディフェンスおよび/またはオフェンスの種類)
- ・参考までに、スローオフはポイント開始時点 (ハーフ開始時点または直前のゴール時点) から75秒以内に行われるべきである。

### 7. 4. オフサイド (ルール7. 6.)

#### 【備考】

「オフサイド」は、ルール7. 6. に対するバイオレーションが発生した時点でコールされる。これはバイオレーションが発生した直後にコールされるべきであり、スローオフ後のピボットが確定した場所を考慮してから、コールをするものではない。

このルールを強制的に適用される前に、このバイオレーションを犯したチームのキャプテンに相手側のチームが警告を与えることが奨励される。

## 8. ディスクの状態について

### 8. 1. 3. コール名が誤っていた場合 (ルール8. 1. 3.)

#### 【内容】

選手がファールまたはバイオレーションの合図をし「ストップ」と言った場合や、コールする際に正しくない名前を使用した場合。

#### 【対処方法】

そのコールは、正しい名前でもコールされた場合と同等に扱われるべきである。

#### 【理由】

選手が何らかのルール違反を見たことは明確であり、これは正しい用語を知っていることより優先される。

#### 【補足】

誤った用語を使用した選手は正しい用語を学ぶように努め（ルール1. 3. 1.）、より経験のある選手が正しいコールを伝えるべきである（ルール1. 8.）。

### 8. 2. プレーの遅延 (ルール8. 6.)

#### 【内容】

ターンオーバー発生後、新たなスローワーがディスクのそばに立ち、チームがセットするのを待つ行為。

#### 【対処方法】

ディフェンス側の選手は、プレーを開始しなくてはならないことを伝えるべきである。意図的なプレーの遅延はスピリット・オブ・ザ・ゲームに反しており、可及的速やかにキャプテンによって話し合われるべきである。

#### 【理由】

ルール8. 6. により、新たなスローワーはディスクを拾うことを遅らせてはならないと示されている。

#### 【補足】

他の選手がディスクに向かって動いている場合（ターンオーバー後の一般的な状況）、最も近い選手がディスクを拾わない選択をすることはバイオレーションではない。

## 9. ストリーディングカウントについて

### 9. 1. ストリーディングカウントを始めるタイミング (ルール9. 3. ~9. 4.)

#### 【内容】

マーカーは、スローワーがディスクをキャッチしたら即座にストールカウントを開始することができる。

#### 【対処方法】

たとえスローワーが止まろうとしていたり、ダイブ後に立ち上がろうとしていたり、コートの外へ走りながら出てしまったため戻ってこようとしていたりしても、マーカーはカウントを開始してもよい。

#### 【理由】

ルール9. 3. およびルール9. 4. によると、マーカーがスローワーの3m以内におり、かつディスクが有効であるとき、マーカーはストリーディングを開始することができる（すなわち、これはインターセプトを除くターンオーバー後は適用されない）。選手がピボット（軸）地点を確定しなければならないという記述はない。

#### 【補足】

オフense側の選手がコート外の障害物を避けたために元の地点に戻るのに時間がかかる場合（安全のためコート外には何も置くべきではないが、実際はこのような状況が発生しうる）、マーカーは選手がその間はカウントすべきではない。これは基本的なスピリット・オブ・ザ・ゲームである。

### 9. 2. ストリーディングカウントについて (ルール9. 6.)

#### 【内容】

コール後、ストリーディングカウントが最大6から再開するという事は、

1. ストリーディングカウントが4で止まった場合、「ストリーディング5」から数え、
2. ストリーディングカウントが8で止まった場合、「ストリーディング6」から数えるということである。

#### 【補足】

「ストリーディング」と数字の間には1秒置かなければならない。

## 10. マーカーのチェックについて

### 10. 1. 備品に不備があった場合 (ルール10. 3.)

#### 【備考】

備品の不備とは、靴ひもがほどけたり、ディスクが曲がったり、靴が脱げたりした場合が含まれる。しかし、各選手の責任の下、個々人の備品の確認を行うことでこのようなプレーの中断は最小限に収めるべきである。

10. 2. ファールおよびバイオレーション後のチェック (ルール10. 1.)**【対処方法】**

スローワーは自らセルフチェック、つまり「グラウンド・チェック」は行うことにしてはいけないため、最も近いディフェンス側の選手が、スローワーに対して「グラウンド・チェック」の許可を行わなければならない。

同様に、ディフェンス側の選手は、チェック前にスローワーがディスクを出すのを待たなければならない。一方のチームが戦術を話すことでチェックを遅らせた場合、これはスピリット・オブ・ザ・ゲームに反し、可及的速やかにキャプテンによって話し合われるべきである。

**【補足】**

スローワーとディフェンス側の選手の両者が、チームメイトがセットしていることを確認すべきである。すべての選手がセットし終える前にチェックしてしまった場合、バイオレーションとなり、プレーは停止する。

チェックは、プレーを停止させるコールの後のみ求められる。ターンオーバーおよびスローオフ後は、チェックや地面を叩くことは不要である。

11. アウト・オブ・バウンズについて11. 1. 「グレイテスト」について (ルール11. 3. 1.)**【内容】**

オフェンス側の選手がイン・バウンズでディスクをキャッチできないと判断し、イン・バウンドの地点からジャンプしてディスクをキャッチし、(アウト・オブ・バウンズに) 着地する前に投げる行為。

**【対処方法】**

これは有効なパスである。

**【理由】**

ルール11. 3. 1. によると、イン・バウンズからジャンプした選手は、空中にいる限りイン・バウンズのままである。この状態は選手がアウト・オブ・バウンズに着地するまで継続し、その前に選手はすでにディスクを手放している。このため、ディスクはアウトとはならない。

ルール18. 2. 2. によると、選手は空中でスローしてもよい。

**【補足】**

選手が自分自身の「グレイテスト」スローをキャッチした場合、ターンオーバーとなる(ルール13. 1. 4.)。

「グレイテスト」の後にキャッチに関するコールがコンテストされた場合、「グレイテスト」を投げた選手が直前のスローワーとみなされる。ピボット(軸)は、ディスクを手放した地点から最も近いプレイングフィールドの地点(これが攻撃するエンドゾーン内となる場合は、ゴールライン上)に確立される。

11. 2. ターンオーバー後のピボット(軸)の確定地点 — ディスクがイン・バウンズの場合 (ルール13. 6.)**【内容】**

ディスクがターンオーバーとなり、プレイングフィールド内にある場合。

**【対処方法】**

スローワーは、ディスクを拾ったのと同じ場所にピボット(軸)を確定する。

**【理由】**

ルール13. 6. によると、スローワーはターンオーバーした地点にピボット(軸)を確定しなければならない。

**【補足】**

ピボット(軸)は、可能な限りディスクのあった地点の近くに確定されるべきである。右足をターンオーバーした地点に置き、左足をピボット(軸)に使用してはならない。これはトラベリング・インフラクションとなる(ルール18. 2. 6. 1.)。

### 11. 3. ターンオーバー後のピボット (軸) の確定地点 — ディスクがアウト・オブ・バウンズの場合 (ルール11. 8.)

#### 【内容】

ディスクがターンオーバーとなり、サイドラインから出てしまった、または勢いで選手がサイドラインを出てしまった場合。

#### 【対処方法】

スローワーは、サイドライン上またはそのすぐ隣にピボット (軸) を確定する。

#### 【理由】

ルール11. 7. およびルール11. 8. によると、スローワーはディスクがラインを横切った場所から最も近いプレイングフィールド内にピボット (軸) を確定しなければならない。公式にはラインのすぐ隣が正しい (なぜならば、ラインはプレイングフィールドの一部ではないから) が、ライン上でも容認される。外周が幅数センチであるという事実を考慮すると、「誤差」は非常に小さい。ルール上、ピボット (軸) はイン・バウンズに確定されなければならないと定められているが、ルール11. 3. 2. ではピボット (軸) の足がアウト・オブ・バウンズに触れていても問題ないとされている。

#### 【補足】

ディスクがエンドゾーンのサイドラインから出た場合、ピボット (軸) が確定されるべき地点にコーンがある。ルール2. 8. によると、プレイングフィールドの周辺はコーンによって示されなくてはならないため、選手はこれを動かしてはいけない。このため、ピボット (軸) の地点はエンドライン上のコーンの隣に確定される。コーンを動かす必要はない。

選手は、ピボット (軸) の足上で回ることができる程度の余裕を持つことができる (そうしないと、回転中に危険な状況が発生しうる)。

### 11. 4. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなった場合 (ルール11. 7.)

#### 【内容】

ロングスローがサイドラインから出てコート内に戻らなかった場合、ピボット (軸) をどこに置いてプレーを続けるのが正しいのか？

#### 【対処方法】

ディフェンス側の選手は、ディスクに対してプレーする限り常にイン・バウンドである (ルール11. 2.)。このことから、ディフェンス側の選手がアウト・オブ・バウンズでディスクに触れた場合、プレイングフィールド内の最も近い地点からプレーを再開する (ルール11. 7. 2.)。注意：ディフェンス側の選手がアウト・オブ・バウンズで、ディスクに触れたが風等でコート内に戻った場合は、ディスクは有効なままである。

オフェンス側の選手は、時にアウト・オブ・バウンズになり得る (ルール11. 5.)。このことから、同様の状況でオフェンス側の選手が先にディスクに触れた場合、ターンオーバーとなり、ディスクは最初にコートの外周を越えた場所 (すなわち、最後にイン・バウンズであった場所) へ戻る (ルール11. 7. 1.)。

オフェンス側の選手がイン・バウンズからジャンプし着地前にディスクに触れた場合、ディスクがイン・バウンズだった場所 (空中でさわって落としたら、その直近のラインから) にピボット (軸) は置かれる。ターンオーバーとなった場合は、オフェンス側の選手がディスクに触れた場所に最も近い地点から、プレーは再開する。つまり、

- ①オフェンス側の選手がイン・バウンズからジャンプし着地前にディスクに触れて、ディスクがコート外に落ちた場合、その直近のラインにピボットは置かれる。
- ②オフェンス側の選手がイン・バウンズからジャンプし着地前にディスクに触れて、ディスクがコート内に落ちた場合、ディスクが落ちた地点にピボットが置かれる。
- ③オフェンス側の選手がイン・バウンズからジャンプし着地前にディスクに触れて、ディスクがコート内に戻ったディスクが、風等でコート外に戻り落ちた場合、最後にディスクが落ちた地点の直近のラインにピボットは置かれる。

### 11. 5. プレーしていない選手がアウト・オブ・バウンズのディスクを回収する場合 (ルール11. 9.)

**【内容】**

プレーしていない選手がアウト・オブ・バウンズのディスクを回収し、コートの外周に立っているスローワーに返す場合。

**【対処方法】**

ルール11. 9. によると、プレーしていない選手はディスクを回収することができる。しかし、スローワーが残り3mディスクを運ばなければならない。このため、スローワーはコートの外側から3m歩き、コートに戻るべきである。そして、正しい地点にピボット（軸）を確定し、プレーは再開する。

**【補足】**

スローワーが3m離れることなくプレーを開始した場合、対戦相手はバイオレーションをコールしてもよい。このとき、プレーはチェックで再開する。

しかし、スローワーへディスクが戻されることで対戦相手が不利になると感じた場合は、プレーを続けさせてもよい。

プレーしていない選手は、ディスクがアウト・オブ・バウンズとなりピボット（軸）の地点から3m以上離れた場合に、これを止めてもよい。

**11. 6. インもしくはアウトの決め手 (ルール11. 5.)****【内容】**

以下のような場合、キャッチがインかアウトかが不明瞭である。

1. 対戦相手が「アウト」とコールし、選手も同意した場合。
2. 対戦相手が「アウト」とコールしたが、よく見えていた他の選手が異議を唱え、このため同意に至らない場合。
3. 対戦相手が「アウト」とコールしたが、よく見えていた他の選手が異議を唱え、対戦相手がアウトではなかったと納得する説明を加えた場合。
4. イン・バウンズでキャッチしたが勢いでアウト・オブ・バウンズに出てしまったため対戦相手が「トラベル」とコールしたが、イン・バウンズに戻らなかった場合。

**【対処方法】**

1. ターンオーバーとなる。
2. ディスクを直前のスローワーに戻す。
3. キャッチはインであったとみなされ、チェック後にプレーは再開する。
4. 対戦相手はストーリングカウントを止め、ピボット（軸）が確立されるべき地点を指示する。スローワーは可及的速やかに正しい地点にピボット（軸）を確立し、ストーリングカウントが再開する。

**【理由】**

1. および2. の場合はルール13. 2. が適用される。つまり、ターンオーバーが発生したかどうかは不明瞭な場合は、対戦相手が「コール」する。（ルール上はコールが具体的に記載されていないが、「アウト」というコールは適切である）

3. の場合は、ルール13. 2. を拡大解釈する。つまり、対戦相手はそのプレーに関する情報が欠如しているにもかかわらずコールしたと感じ（例 「キャッチした時点で、右足はまだ空中にあった」と自己認識している場合）、最もよく見えていた人の見解を求めるといふことがありうる。ターンオーバーであったことが明白であるという見解に対戦相手が納得した場合は、直前のスローワーにディスクを戻すのは明らかに良い解決ではない（ルール1. 2. に基づく）。

3. の場合は長い話し合いとなりうるが、できる限りこれは避けるべきである。対戦相手が明らかに納得しない場合は、選手は「コンテスト」とコールし、直前のスローワーにディスクを戻すべきである。

**【補足】**

直前のスローワーにディスクを戻すことは、ほぼ最良の解決策である。

「チェック・フィート」はコールではなく、プレーは止まらない。アウト・オブ・バウンズであると判断した場合は、「アウト」または「トラベル」とコールすべきである。該当するプレーがよく見えなかった場合は、よく見えていた選手（キャッチした選手のみということもありうる）に判断を任せざるべきである。インかアウトかを判断できる者がいなかった場合は、証拠が不十分であるためプレーは継続する。

## 12. レシーバーとポジションについて

### 12. 1. ディスクに向かってプレーした場合 (ルール12. 9.)

#### 【備考】

ディスクが空中にあり、何らかの方法で（キャッチ、またはブロックを目的として）ディスクに触れようとする場合、「ディスクに向かってプレーした」（ルール12. 7.）と判断することができる。

ディスクに向かってプレーする場合、ディスクに触れようとする前後またはその最中において、他の選手といかなる非偶発的な接触も起こらない手段を取らねばならない。

非偶発的な接触とは、たとえターンオーバー後であっても、本来的に危険な接触、もしくはプレーの結果に悪影響を与える接触のことである。

### 12. 2. ディスクが空中にある際の選手のポジション (ルール12. 6. ～12. 9.)

#### 【内容①】

選手Aがディスクを追い、選手Bとディスクの間のポジションを確保するために速度を落としたため、選手Bが選手Aの背中にぶつかり転んだ場合。

#### 【対処方法①】

選手Bによる選手Aに対するファールとなる。

#### 【理由①】

選手Aはディスクに向かってプレーをするために速度を落としても良い。選手Bは無理なく選手Aを避けることができたはずであるため、選手Bが接触を引き起こしたと判断される。

#### 【内容②】

選手Aがディスクを追い、突然止まったり、近づいてくるディフェンス側の選手に向かって後ろ向きに走ったりしたため、選手Bが選手Aの背中にぶつかった場合。

#### 【対処方法②】

選手Aによる選手Bに対するファールとなる。

#### 【理由②】

選手Bは選手Aを避けることができなかつたため、選手Aが接触を引き起こしたと判断される。

#### 【内容③】

選手Aがディスクを追い、速度を落とし左右に動くことで選手Bの動きやディスクに向かったプレーを妨げた。このため、選手Bが選手Aの背中にぶつかり、選手Aがディスクをキャッチした場合。

#### 【対処方法③】

選手Bによる選手Aに対するファールとなる。選手Aはディスクを保持した場合はコールする必要はなく、何らかのコールをした場合は「プレー・オン」とコールできる。

#### 【理由③】

選手Aは速度を落とし、ディスクに向かってプレーしようとする選手の動きを妨げることができる。選手Bは無理なく選手Aを避けることができたはずであるため、選手Bが接触を引き起こしたと判断される。

#### 【補足③】

選手の動きを妨げることと接触を引き起こすことは、別の事象である。

このような状況では偶発的な接触が起こりうるが、偶発的な接触はファールではない。

#### 【内容④】

同じチームの選手Aと選手Bがディスクを追い、選手Bが速度を落とし左右に動くことで対戦相手の選手Cの動きやディスクに向かったプレーを妨げ、選手Aがディスクをキャッチした場合。

#### 【対処方法④】

選手Cは、選手Bに対してバイオレーションをコールできる。

#### 【理由④】



選手Bはディスクに向かってプレーをしていないが、選手Cはディスクに向かってプレーしている。このため、選手Bは故意に相手の動きを妨げることができない。

**【補足④】**

選手Bが静止していた場合は、たとえ選手Cがディスクに向かってプレーするのを妨げる結果になるとしても、そこに留まることができる。しかし、選手Bが腕を広げ選手Cの動きを妨げた場合は、選手Cの動きを妨げる動きでありバイオレーションと判断される。

**【内容⑤】**

選手Aは静止した状態でディスクをキャッチしようとしており、選手Bが選手Aに向かって走り跳んでパスをカットしようとした結果、選手Aにぶつかった場合。

**【対処方法⑤】**

選手Bによる選手Aに対するファールとなる。

**【理由⑤】**

ディスクに向かってプレーすることは、他の選手との接触を引き起こした場合の正当な理由にはならない。(ルール12.9.)

**【補足⑤】**

ディスクに向かってプレーする前後または最中において、静止している、または確立された速度および方向で動いている他の選手に対する接触が避けられないような状況が発生しないようにしなければならない。

**【内容⑥】**

選手Aは静止した状態でディスクをキャッチしようとしており、選手Bが選手Aを避けてパスをカットできるように走り跳んだが、選手Bが空中にいる間に選手Aが選手Bのコースに入り、選手Aと選手Bの間で接触が生じた場合。

**【対処方法⑥】**

選手Aによる選手Bに対するファールとなる。

**【理由⑥】**

選手Aは、動いている相手が避けることができないポジションに動いたことで、接触を引き起こした。これはブロッキング・ファールである。

### 1.3. ターンオーバーについて

#### 1.3. 1. ダブル・ターンオーバー (ルール13.1.)

**【内容】**

チームA (ディフェンス) の選手がチームB (オフェンス) のパスをカットした後、ディスクを地面に置いたり、故意にディスクを落とした場合。

**【対処方法】**

ダブル・ターンオーバーと判断され、チームBがディスクの所有権を得る。

**【理由】**

一度チームAの選手がディスクの所有権を得たら、オフェンスになる。そしてディスクが地面に接触した場合はターンオーバーになり、チームAはディスクの所有権を失う。

**【補足】**

パスをカットする際、チームAの選手が地面に接触しディスクのコントロールを失った場合、または偶発的にディスクを落とした場合は、キャッチしなかったと判断しチームAがディスクの所有権を得る。

このダブル・ターンオーバーがコンテストとなった場合、カットしたディスクを故意に落としたと見なされるチームAの選手がディスクの所有権を得る (ルール1.11.)。

#### 1.3. 2. ダブルタッチ・ターンオーバー (ルール13.1.4.)

**【内容】**

スローワーがピボット (軸) 上で動いている際に偶発的にディスクを手放してしまい、他のどの選手もデ

ディスクに触れる前に再度キャッチした場合。

**【対処方法】**

これは、ダブルタッチ・ターンオーバーとはならない（ルール13. 1. 4.）。マーカはストーリングカウントを継続する。スローワーのピボット（軸）が動いた場合は、トラベリング・インフラクションをコールできる。

**【理由】**

ダブルタッチ・ターンオーバーはスローワーがパスしようとした後にのみ発生しうる。パスは、「フェイクの後または意図的にディスクを落とすことを含めた投げる動作の後にディスクが空中に飛んでいる状態であり、スローワーとディスクの接触は失われる」と定義される。投げる動作やフェイクをしようとした後にディスクが空中に飛び出したわけではないことからパスではないと判断され、ルール13. 1. 4. は適用されない。

**【補足】**

フェイクしようとした後にディスクを偶発的に手放した場合、スローワーは他の選手がディスクに触れるまでディスクに触れてはいけない。これはダブルタッチ・ターンオーバーとなる。

13. 3. ターンオーバー後のピボット（軸）の確立地点 — ディスクがイン・バウンズの場合（ルール13. 6.）

**【内容】**

プレイングフィールド内でターンオーバーが発生した場合。

**【対処方法】**

スローワーは、ディスクが止まった場所にピボット（軸）を確立する。

**【理由】**

スローワーはターンオーバーが発生した場所にピボット（軸）を確立しなければならない。（ルール13. 6.）

**【補足】**

ピボット（軸）は、可能な限りディスクの場所の近くに確立する。ターンオーバーした地点に右足を置き、左足をピボット（軸）として使った場合、トラベリング・インフラクションとなる（18. 2. 6. 1.）

13. 4. ターンオーバー後のピボット（軸）の確立 — ディスクが自陣のエンドゾーンにある場合（ルール13. 8.）

**【内容】**

ディスクが自陣のエンドゾーンでターンオーバーし、エンドゾーン内でピボットを確立した後にゴールライン上にピボットを再確立しようとする場合。

**【対処方法】**

トラベリング・インフラクションと判断される。プレーは止まらないが、スローワーはエンドゾーン内の最初にピボット（軸）を確立した場所へ戻らなければならない。

**【理由】**

ルール13. 8. 1. によると、ターンオーバーした場所にとどまったり、パスのフェイクをした場合、その地点にピボット（軸）を確立したことになる。ルール13. 8. 3. によると、このピボット（軸）地点は、いったん確立されると変更することはできない。ルール18. 2. 6. 4によると、ディスクを手放す前にピボット（軸）を確立した地点との接触を維持できないとトラベリングとなり、ルール18. 2. 7. にコンテストされなかったトラベリング・インフラクション後にプレーは止まらないことが概説されている。

**【補足】**

スローワーがエンドゾーン内でディスクを拾い直ちに動いた場合、ディスクはゴールラインへ移されなければならない。これを実行しなかった場合も、トラベリング・インフラクションとなる。

スローワーがディスクを拾いパスできる選手がいるかを確認した後にゴールラインへ動くことはできない。

14. 得点について

14. 1. 「キャラハン」による得点 (ルール14. 1.)**【内容】**

オフェンスがディスクを投げたが、ディフェンス側の選手がオフェンスの自陣のエンドゾーン（ディフェンス側が攻撃するエンドゾーン）内でパスをカットしキャッチした場合。

**【対処方法】**

ディフェンス側の得点となる。

**【理由】**

ルール14. 1. によると、選手が有効なパスをキャッチし、かつ地面との最初の接触点が攻撃するエンドゾーン内である場合に得点となる。パスは、必ずしもチームメイトからでなくてもよい。

**【補足】**

「キャラハン」という用語は、この種の得点の正式な名称ではない。

14. 2. 得点を上げた場合 (ルール14. 1.)**【備考】**

得点したときは「ゴール」とコールする。このコールにより、プレーは止まる。

14. 3. レシーバーがゴール寸前でキャッチした場合 (ルール14. 2.)**【内容】**

レシーバーがエンドゾーンの近くでディスクをキャッチしたが、ルール14. 1. で認められる得点となるかが不明瞭な場合。

**【対処方法】**

得点したかどうか不明瞭な場合は、エンドゾーンから出てプレーを再開する（ルール14. 2.）。プレーを止めて得点したかどうかを議論していない場合、またはレシーバーが「ゴール」とコールしていない場合は、プレーは継続し、チェックは不要である。

**【補足】**

レシーバーが「ゴール」とコールしたがコンテストとなった場合、またはレシーバーが得点したかどうかを決めるのに著しく時間がかかった場合は、プレーはチェックから再開する。

14. 4. 得点後にディスクを投げた場合 (ルール14. 1.)**【内容】**

攻撃するエンドゾーンでディスクをキャッチしたが、これに気づかずディスクを投げた場合。

**【対処方法】**

得点となる。

**【理由】**

得点した選手はこれを認識する必要はないため、得点したことを確認して得点であると宣言する人がいれば得点となる。得点後にディスクが投げられることはないため、この行為は無視される。

**【補足】**

得点したかどうか不明瞭な場合（すなわち、最もよく見えていた選手の見解に同意が得られず、逆の見解もある場合）、気づかずに投げたパスの結果が有効となる。

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15. 1. コールへの納得 (ルール15. 8.)**【備考】**

ファールがコールされコンテストがない場合は、聞こえやすい音量および明瞭さでやり取りすること。

15. 2. インフラクションをコールする場合 (ルール15. 5.)**【備考】**

ルール15. 5. によるとインフラクションは誰でもコールできるが、スローワーまたはマーカールによる

コールでない場合は、両者に聞こえる音量でコールすること。

## 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. プレーが継続する場合の対処について (ルール16. 1.)

#### 【内容①】

マーカースローワーに対してファールをコールした後に、スローワーがスローしてつながらなかった場合。

#### 【対処方法①】

ターンオーバーとなる。

#### 【理由①】

ファールをコールしたチームがディスクの所有権を得るため、プレーは継続する。(ルール16. 1. 2. 1)

#### 【内容②】

スローワーが投げる動作中にマーカースローワーに対してファールをコールし、スローワーは問題なく手を離れて意図した目標 (つまり、ディフェンスがついていないオフェンス側の選手) にまっすぐ飛んだが、オフェンス側の選手が簡単なキャッチを落としてしまった場合。

#### 【対処方法②】

ターンオーバーとなる。チェックからプレーは再開する。

#### 【理由②】

ルール16. 1. 2. 2. 2. に従う。ファールをコールしたチームはディスクの所有権を失うが、実際はファールによってターンオーバーとなったわけではなく、簡単なキャッチを落としたことが理由となる。

#### 【補足②】

ファールによってスローワーの方向が変わってしまったりぶれたりした場合は、ファールによって悪影響を受けたと判断される。このため、ルール16. 1. 2. 2. 1. に定められるように、ディスクはスローワーに戻る。

#### 【内容③】

コート左半分にあるスタックでピックが発生したのと同時にコートの右側に向かってディスクが投げられたが、コールされた時点でディスクは空中にあり、オフェンス側の選手はディスクをキャッチした場合。

#### 【対処方法③】

パスは有効であり、ピックをコールした選手はピックがなければいたであろう場所へ移動する。

#### 【理由③】

ピックがディスクの所有権に影響しなかったため。ルール16. 1. 2. 2. 2. に従う。

#### 【補足③】

オフェンス側の選手がディスクを落とした場合、ターンオーバーとなる (ルール16. 1. 2. 1.)。

ピックがスロー前 (またはスローの動作中) にコールされた場合、プレーは直ちに止まり、ターンオーバーは発生しない (ルール16. 1.)。

## 17. ファールについて

### 17. 1. ディスクを手放す瞬間の接触 (ディフェンス側のファールまたはオフェンス側のファール) (ルール17. 4., 17. 7.)

#### 【対処方法】

スローワーが静止しているマーカースローワーにぶつかっていった場合、すなわち、スローワーが投げる動作を開始している状態で、マーカースローワーがすでに占有しているスペースにスローワーが入った場合のみ、スローワーによるファールとなる。その他の接触は、すべてマーカースローワーによるファールとなる。

#### 【補足】

スローワーが意図的にディフェンス側の選手に接触した場合、オフェンス側のファールとなる。これは、

最重要ルールであるスピリット・オブ・ザ・ゲームの違反となる。

#### 17.2. ディスクを手放す瞬間にスローワーの手がディフェンス側の選手の手に接触した場合 (ルール17.4., 17.7.)

##### 【内容】

1. ディフェンス側の選手が静止していた場合 (すなわち、スローワーが足にぶつかったり、ディフェンスが手を動かしていなかった場合)
2. ディフェンス側の選手の体および手足によって占有されていないスペースへ、スローワーがスローの動作を始めた後で、ディフェンス側の選手がスローワーに接触した場合

##### 【対処方法】

1. スローワーによるオフェンス側のファール
2. マーカーによるディフェンス側のファール

#### 17.3. ブロッキングファール (ルール17.8.)

##### 【備考】

どの選手も、動いていく先のスペースに対する権利を持つ。このスペースの大きさは様々な要素 (速さ、見ている方向、コートなど) に依存し、「もしこのスペースに木が急に表れたら、接触を避けることができるか?」というのと同じような話になる。

このスペースが不当に大きくなるように動く (極端な例としては、目を閉じたまま走る方向の先を確認せずにトップスピードで走る) ことは、無謀で危険な行為であるとみなされる。

2人の選手が同じスペースに対して権利を持つ状況で、同時に接触した場合は、衝突を引き起こした方 (すなわち、占有できるスペースが重なってしまう状況を引き起こす動きを直前に起こした方——普通は空間を最後に占有した方) がファールしたことになる。

選手は、接触を避けることができない状況が発生しない限りは、好きな方向へ自由に動いてよい。接触を避けることができる状況とは、速度や視野を考慮した上で接触する前に避けうる状況である。

#### 17.4. 危険なプレー (ルール17.4.)

##### 【備考】

(危険なプレーへのファウルは、発生前に潜在的な衝突を回避するために (例えば、オフェンスがプレイを継続すれば、発生してしまうような位置にディフェンダーが走ったり、配置したりされている場合に) コールできる。このコールがあった場合は、ディスクに対するプレーをせず、「危険なプレー」のファールコールをするのが正しい。

発生する可能性のある接触の前に「危険なプレー」のファールコールをした選手は、コールに対する妥当な理由を持たなければならない。向かってくる選手を実際に確認し、その選手が接触を避けまいであろうと考えた理由をもたねばならない。接触を避けようとしなかったそれまでのプレーを挙げることで成立する。

#### 17.5. ディスクをキャッチできたかどうか不明瞭な場合のレシーバーに対するディフェンス側のファール (ルール17.2.)

##### 【内容】

オフェンス側の選手が、長いスローを追いかける最中にディフェンス側の選手によって転倒したとき、もしファールが無ければオフェンス側の選手がディスクを取ることができたかどうか不明瞭である場合。

##### 【対処方法】

転倒しなければディスクを取ることができたオフェンス側の選手が考える場合、ファールをコールすることができる。

ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手の転倒の責任を認めたが、いずれにせよオフェンス側の選手はディスクを取ることができなかったと考える場合は、ファールに対してコンテストすることができる。ディスクはスローワーに戻り、選手はディスクが手放された時点の場所へ戻る (ルール10.2.2.)。

##### 【理由】

転倒がプレーに影響しなかった場合は、接触は偶発的であると判断され、ファールとはならない（ルール 15. 1.）。

**【補足】**

ファールが無かったとしてもオフェンス側の選手がキャッチできなかったことが他の選手の目に明らかな場合は、オフェンス側の選手がコールを取り消しターンオーバーを有効とするように促すべきである。

17. 6. ディフェンス側およびオフェンス側によるレシーブ時のファール（ルール17. 2.、17. 6.）

**【備考】**

ディフェンス側およびオフェンス側によるレシーブ時のファールは、ディスクをキャッチしようとする前、またはその最中に適用される。ファールの時点で以下のような状況の場合、ディスクをキャッチしようとする前、またはその最中にファールが発生したとみなされる。

- ・ディスクが空中にある場合
- ・ファールに関係する選手がキャッチしようとする動作に入っていた場合

ディスクに向かってプレーした後において起こる偶発的ではない接触（例えば、ディフェンス側の選手がディスクをキャッチした後に、オフェンス側の選手にぶつかった場合）は、ディスクに向かってプレーしている間に発生したとみなされる。

次のパスをレシーブ、若しくはディフェンスの為に走り、ディスクの所有権が確立された後に接触が起こった場合、間接的ファウルとして取り扱われるべきである。

コンテストの無いオフェンス側によるレシーブ時のファールはターンオーバーである。（ルール17. 6. 2）しかし、コンテストの無いオフェンス側による間接的なファールはターンオーバーにならない。（ルール17. 9. 2）

**【補足】**

ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手のファールによって転倒したとき、もしファールが無ければディフェンス側の選手がディスクをインターセプトすることができたかどうか不明瞭である場合において、オフェンス側の選手がディフェンス側の選手の転倒の責任を認めたが、いずれにせよディフェンス側の選手はインターセプトすることができなかったと考える場合は、ファールに対してコンテストすることができる。（ルール解釈17. 5と同種）

17. 7. レシーバーとディフェンス側の選手が同時に接触した場合（ルール17. 2.、17. 6.）

**【内容】**

2人の相対する選手が、ディスクに関わるプレーの為に同じ場所に向かって動いている。選手は、互いに相手のこと、及び多少の身体接触が起こるかもしれないことに気付いている。多少の身体接触がそれにより起こった場合。

**【結果】**

接触が起きたとしても、これはファールではない。

**【理由】**

ある選手が、他の選手に対して明らかに接触を仕掛けた場合、接触を仕掛けた選手がファールを引き起こした事になる。（すなわちある選手が静止していて、他の選手がぶつかって来たり、ある選手が明らかにスペースに対する権利があり、対する選手が避けられない方法で、方向を変えてそのスペースを妨害した時（ルール解釈 17. 3参照）

しかし、両方の選手がスペースに対する権利を持っていたり、両方の選手がスペースに対する権利を持っていなかったりした時、接触を起こしたと見なせる。このような状況の場合、お互いの選手は接触に対する責任があり、また接触が起こるかもしれないと認識しているものなので、もし多少の身体接触（例えば、選手の肩や尻にぶつかる）であるならファールと見なす必要はない。

**【ケース1】**

お互いの選手が接触し、多少の身体接触しか起きなかった場合。

**【結果1】**

プレーの結果を有効にすべきである。

**【ケース2】**

お互いの選手が接触し、その身体接触が多少ではない場合（例えば、選手が倒れたり、危険になるかもしれない場合）

**【結果2】**

これはお互いの選手によるファールであり、相殺されるファールとしてみなされる。（ルール17. 10.）ディスクはスローワーに戻すものとする。

**【ケース3】**

お互いの選手が身体接触をして、多少の身体接触しか起きなかった。しかし、ディスクに向かってプレーしている時に片方の選手がもう一方の選手の腕と接触した場合。

**【結果3】**

お互いの選手が身体接触を犯したとはいえ、これがプレーの結果に直接影響を与える時、腕に接触した選手がファールを引き起こした事になる。

**【補足】**

これらのケースはお互いの選手が同時に接触を引き起こした時のみに、考慮するものである。一方の選手が明らかに接触を仕掛けた時、その選手がファールを引き起こした事になる。

一方の選手は接触が起きるかもしれない事に気付いていないなら、その接触が起こるかもしれないことを気付いている選手が接触を避け、適切なら「危険なプレー」ファールコールをするべきである。（ルール解釈17. 4参照）

これらの事象に関与する選手は、誰が接触を起こしたかの最も良い見解を必ず持っているわけではないため、近くの選手に彼らの見解を求めることを心に留めておくべきである。

**17.8 間接的なファール (ルール17. 9)****【内容】**

オフense側の選手が偶発的にディフェンス側の選手にぶつかり押し倒した。スローワーはディスクを投げしていない。ディフェンス側の選手はファールをコールした。

**【結果】**

プレーは止まる。ディフェンス側の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。（ルール17. 9）ストーリングカウントは最大9から再開される。

**【理由】**

ファールはディスクをキャッチすることを試みる間、もしくは前に起こらなかったため、オフense側のレシーブ時のファールにならない。

**【補足】**

上記の場合を除いて、ファールが起きた時ディスクが空中に有るなら、プレーはディスクの所有権が確定するまで続く。もしオフense側のチームが所有権を保持したら、ディフェンス側の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し、プレーはチェックから再開される。（ルール16. 1. 2. 2. 2）

**18. インフラクションとバイオレーション****18.1 ダブルチーム (ルール18. 1. 1. 5)****【内容】**

2人以上のディフェンス側の選手がスローワーの3メートル以内にいる時。

**【結果】**

スローワーは、2人目以降のディフェンスの選手から3m以内にスローワー以外のオフenseの選手がいるという主張がない限り、「ダブルチーム」をコールできる。しかし、スローワーは3m以内の他のオフenseの選手は考慮する必要はなく、コールするためには距離だけで十分である。

**【理由】**

ルール18. 1. 1. 5はちょうどこのシチュエーションを定義している。

**【補足】**

多くのディフェンス側の選手が同じ数のオフェンス側の選手の近くにいる事は全く問題が無い。  
ダブルチームが最初にコールされ、コンテストが無い時、マーカはその不正なポジショニング（ルール18. 1. 4）を正すまで待ち、ストールカウントを2下げる。（ルール18. 1. 3）たとえ、ストーリングカウントを2つ戻したとしても、ポジションが正されていない時は、連続したマーカインフラクションとなり、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. 5）

18. 2 スロー動作前のスローワーとの接触（ルール18. 1. 1. 7）**【内容】**

ディフェンス側の選手がスロー動作前のスローワーと接触した場合。

**【結果】**

これはコンタクトインフラクションである。（ルール18. 1. 7）コンテストが無く、プレーが止まっていないならストールカウントを2下げるべきである。（もしそれ以前にスローワーがディスクを保持している間にマーカインフラクションがある場合、カウントを1に戻す）

**【補足】**

動きが止まる場合、スローワーはファールコール（ルール17. 4）を選んでもよい。もしスロー動作中に接触が起こり、スローワーが偶発的に”コンタクト”をコールした場合、ルール17. 4に従ってこれをファールとして扱うべきである。

コンタクトは接触が偶発的でない時のみにコールされるべきである。例えば、自由なピボット、フェイク、もしくはスローの動作など、スローワーの能力に影響する。

18. 3 ラッピング（ルール18. 1. 1. 4）**【備考】**

マーカは、腕を使ってスローワーが特定の方向に投げられることを強制させるを試みることが出来る。しかし、マーカの腕は体と平行な線か、もしくはその後ろにすべきで、その前にすべきではない。

18. 4 連続したマーカインフラクションコール（ルール18. 1. 5）**【備考】**

連続したマーカインフラクションとは、同じスローワーがディスクを保持している間に、コンテスト無し  
のマーカインフラクションがコールされた後の、すべてのマーカインフラクションコールである。

もしコンテスト無し  
のマーカインフラクションがコールされ、次にピックのような関係の無いコールでプレーが止まったとしても、その後のすべてのマーカインフラクションは連続したマーカインフラクションコールとみなされる。

同じスローワーがディスクを保持している間の連続したマーカインフラクションがコールされるより前に、ディフェンスの選手にはインフラクションを修正する適切な機会が与えられるべきである。例えば、ダブルチームがコールされ、その後すぐに再びコールしても、これを連続したインフラクションとはしない。しかし、ストーリングカウントは不正なポジションを直すまで再開してはならない。（ルール18. 1. 4）もしディフェンスがこれを犯したら、すぐにコールしても良い。

18. 5 マーカバイオレーションの後にマーカがストーリングカウントを修正しない場合（ルール18. 1. 3）**【備考】**

もしマーカがストーリングカウントを修正しない場合、（カウントを2下げるか1に戻す必要がある）スローワーはファストカウントインフラクションをコールするべきである。（ルール18. 1. 1. 1）もしマーカが、ストールカウントを修正しないなら、スローワーはバイオレーションをコールしてよい。プレーは止まり、違反をマーカに説明すべきである。

18. 6 ディスクをキャッチした後に動きながら出すパスについて（ルール18. 2. 3. 1）



**【内容】**

オフェンス側の選手が走っている間にディスクをキャッチし、減速している途中でディスクをパスした場合。

**【結果】**

選手が出来るだけ早く減速しようとしていてスローのモーション中にプレーングフィールドに接地しているならこれは許される。

**【補足】**

一度スローワーがディスクを放したら、そのスローワーは軸足を固定する必要がなくなる。

18.7 **トラベリングコール後のプレーの継続 (ルール18.2.7)****【内容】**

コンテストのないトラベリングインフラクションがコールされて、スローワーがディスクを投げていないとき。

**【結果】**

プレーは止まらない。スローワーはルール18.2.7に従い、正しい位置にピボットを確定する。

**【補足】**

コンテストの無い場合、スローワーを除いた全てのプレイヤーはフィールドのどこに動いても良い。もしコンテストがあったら、プレーは止まり、プレイヤーはトラベリングがコールされた時の位置に戻るべきである。

もしスローワーが、スローを投げる前に正しい位置にピボットを確定できていなかったら、これはルール18.2.8に従いバイオレーションである。もしパスが失敗したら、プレーは継続する。もしパスが成功したら、プレーは止まり、ディスクはスローワーに戻る。

18.8 **トラベリングコールしたマーカー (ルール18.2.6)****【備考】**

ディスクを保持した選手が止まろうとしない証拠が無い限りルール18.2に基づきトラベリングをコールすべきではない。

特に、

- －空中でキャッチしスローする選手は減速する必要が無い。
- －選手のストライドの長さは減速するのに従って小さくするべきである。
- －空中でキャッチやスローをする場合を除き、選手はディスクをキャッチし、スローする間、一定のスピードを保持することは許されない。
- －キャッチした選手が止まるのに、5歩以上歩いてはいけない。(抜け?)

ディフェンスはこれらの証拠が無い限り、トラベリングをコールすべきではない。

ピボットを確定させた後に方向を転換してよい、つまりピボットが確立された後の方向の転換はトラベリングをコールすべきでは無い事を、選手は考慮に入れなければならない。

たまに、レシーバーが、ダイブしたディフェンダーとの接触を避けたり、グラウンドに倒れている選手の頭を飛び越えたりするために、多少の間スピードを保持したり、方向をわずかに変化させる必要が生じる場合がある。このような場面は想定内であり、トラベリングではない。

18.9 **チップング (ルール18.2.6.6)****【内容】**

明らかなキャッチでない、ディスクに関する全てのレシーバーの接触は、チップングとみなせる。(ルールでは、ボブリング、ファンブル及び、ネイルディレイという単語を使用している。) 次のケースが考えられる。

1. 選手が故意にディスクをチップし、エンドゾーンに入り得点した場合。
2. 選手が、チームメイトがエンドゾーンでキャッチできるように、チップする場合。
3. 選手がキャッチする間にディスクをファンブルし、最終的にエンドゾーンでコントロールを得た時。

**【結果】**

1. これはトラベリングインフラクションである。
2. これはゴールである。
3. ファンブルが故意でない限り、これはゴールである。

## 【理由】

ルール18. 2. 6. 6はチップングを扱う唯一のルールである。これはある方向に動く為に選手が故意にチップングした時のみインフラクションとなる。

18. 10 ピック後のプレーの継続 (ルール18. 3. 2)

## 【内容】

ピックコール後どのように継続するか

## 【結果】

- ーピックがコールされた時、スローワーがスローのモーションに入っていないくてディスクが空中に無い時、プレーは止まりピックを解決する。
- ーピックがコールされた時、スローワーはスローの動作中、もしくはディスクが空中にあるとき、スローがキャッチされるか（この時、ピックが所有権に影響するならスローワーにディスクが戻る）、その結果ターンオーバーになるまで（この時、所有権が変わりプレーが継続する）プレーは継続する。
- ー最初のパスがキャッチされると、プレーは止まり、プレーが再開されるまで、どんなパスもプレイに含まれない。

## 【補足】

ピックは、妨害した選手と、妨害された選手がマークを受けていたもう一人の選手との距離が5m以下であった時にのみ、コールされるべきである。この妨害はコールされる前にその間の距離を広げるという結果を引き起こすものなので、コールした時点で5m以内でなければならないということはない。

ピックがコンテストにならなければ、ディフェンダーは妨害がなければ取り得た地点まで行くことができる。

18. 11 コンテストのあるピック (ルール18. 3. 1)

## 【内容】

ディフェンスが積極的に自分のマークにきたと思わない時に、オフェンスはピックコールのコンテストを主張する。

## 【結果】

ディスクはスローワーに戻りストールカウントは最大6から再開する。(ルール15. 10. 5) 選手はピックがコールされた時の位置に戻る。

## 【補足】

スロー前、もしくはオフェンスがパスをキャッチした場合のみに、ピックはコンテストすることが出来る。もしディフェンダーがピックではないと認めたとき、そのコールを撤回するべきである。

19. 試合の中断について19. 1 ディスクが破損した際のテクニカルストップ (ルール19. 2. 2)

## 【備考】

破損したディスクとは、ひびが入っている、裂けている、深く削れている、折れ曲がっている、穴が開いている、ひどくゆがんでいる等のことである。ちょっとしたゆがみや、濡れていたり、汚れていたりするディスクは、破損したディスクとはみなされない。

19. 2 ディスクがスローワーにあるときの、試合の中断 (ルール19. 3)

## 【備考】

もし、スローワーがディスクを保持している間にテクニカルストップが起きたら、ストールカウントは最大6から再開すべきである。

## 20. タイムアウト

### 20. 1 得点後のタイムアウト (ルール20. 7)

#### 【備考】

もしタイムアウトが残っていない状態で、得点後にキャプテンがタイムアウトをコールしても、タイムアウトのコールが無効となるだけである。

以上

#### 【お問い合わせ先】

本文書に関する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。

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