

2009年度WFDFアルティメット公式ルール

発行元：世界フライングディスク連盟(WFDF) アルティメットルール委員会

翻訳／解釈：日本アルティメット協会 (Japan Ultimate)

※日本国内では2010年7月1日より有効とする

-目次-

はじめに.....	2
1 スピリット・オブ・ザ・ゲームについて.....	2
2 プレイングフィールドについて.....	4
3 用具および備品について.....	5
4 試合およ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.....	6
8 ディスクの状態について.....	7
9 ストールカウントについて.....	7
10 マーカーチェックについて.....	8
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.....	9
13 ターンオーバーについて.....	10
14 得点について.....	11
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.....	12
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.....	13
17 ファールの種類について.....	13
18 インフラクションおよびバイオレーションについて.....	15
19 試合の中断(一時中断)について.....	17
20 タイムアウト.....	18
(参考)ルール主要改正点.....	19
【お問い合わせ先】.....	20
【変更履歴】.....	20

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。サッカーのフィールド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プレイングフィールド上でプレイされる。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。オフェンス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プレイングフィールド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点先取で、およそ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、すなわち自己審判制を用い、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イ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 他者に敬意を持った言葉遣いを心がけること。
- 1.4 競争心高いプレイは奨励されるが、お互いの相手を敬う気持ち、ルールの順守、プレイを楽しむ気持ちを、常に心がけながらプレイすること。
- 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 unnecessary 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 unnecessary 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イや、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、直接プレイに関わっていた選手、もしくはそのプレイ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イしていない選手は、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イしていない選手に対し意見を求めることができる。
- 1.11 プレイ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、プレイをやり直すことができる。

2 プレーイングフィールドについて

2.1 アルティメットのプレーイングフィールドは、縦100m、横37mの長方形である(図1参照)

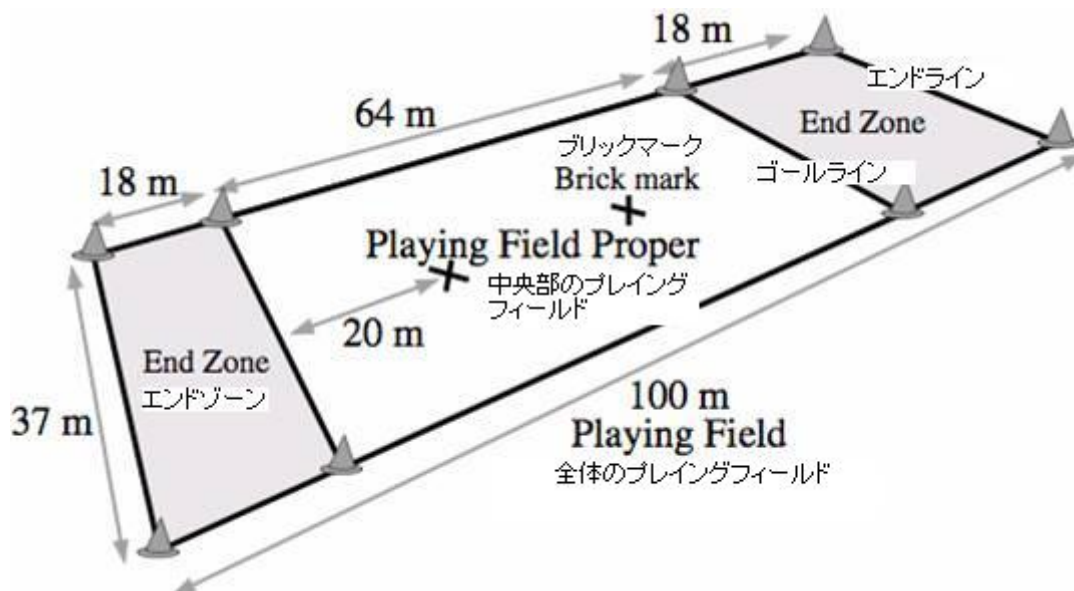


図1. アルティメットのプレーイングフィールド

- 2.2 プレーイングフィールドには、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 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。つまり、オンラインはアウト・オブ・バウンズとなる。
- 2.4 全体のプレーイングフィールドは、中央部のプレーイングフィールド(縦64m、横37m)と、その両端のエンドゾーン(縦18m、横37m)に分けられる。
- 2.5 ゴール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、ゴールライン上はプレーイングフィールドに含まれる。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、非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 プレーイングフィールド外には、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プレイが妨害された場合、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、ストールカウントは最大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 前後半の試合は、各ゲームの最初のプル(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、プル(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、得点後からプル(スローオフ)までの間のみ可能とする。ただし、インジャリーコール時は除く。〈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 試合開始時のプル(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(オフェンススタート)。
 - 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 プル(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、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、プル(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 プル(スローオフ)とは、プレイ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、プレイ開始準備の完了を合図する。
- 7.4 オフェンス側のプレイ開始準備の完了合図後、ディスクがプル(スローオフ)されるまでは、オフェンス側の選手は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。
- 7.5 ディフェンス側の選手は、プル(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:ゴール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、プル(スローオフ)から再開する。
- 7.7 プル(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 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 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、ターンオーバーとなる。
- 7.10 プル(スローオフ)されたディスクがプレー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、もしくはオフェンス側の選手がプレーイングフィールド内でキャッチした場合、スローワールのピボット(軸)はディスクの止まった地点となる。
- 7.11 プル(スローオフ)されたディスクがプレー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、スローワールのピボット(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プレーイングフィールドのライン上となる。(11.7参照)
- 7.12 プル(スローオフ)されたディスクがオフェンス側の選手が触れた後にアウト・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プレーイングフィールド外でプル(スローオフ)をキャッチした場合、スローワールのピボット(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プレーイングフィールドのライン上となる。(11.5参照)
- 7.13 プル(スローオフ)されたディスクがプレーイングフィールド内に落ちずに、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、スローワールのピボット(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プレーイングフィールド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 得点後からプル(スローオフ)されるまでの間。
 - 8.1.2 プル(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 プレイ中断のコールがされた後、または何らかの理由でプレイが中断された後に、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た場所からマーカークのチェックによりプレイ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イ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10のカウントを数える。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 マーカーはディスクが有効な状態(8.2参照)の時にのみ、ストールカウントを開始できる。
- 9.4 ストールカウントは、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、ストールカウントは1から再開される。
- 9.6 ストール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カウントを再開する。

(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、ストールカウントは「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イを再開する場合は、必ずマーカーチェックよりプレイを再開する。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イ再開時は以下を守る必要がある。
 - 10.2.1 選手は、プレイ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イが中断した場合、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、プレイを再開する。
 - 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、プレイ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、プレイ中にエクイップメント行為のためにプレイ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 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。プレイ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。
- 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イしている限りいつもイン・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・バウンズまたはアウト・オブ・バウンズの状態は、選手がプレイングフィールドまたはアウト・オブ・バウンズに接触するまで保持される。
 - 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 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、プレイを再開してなくてはならない。(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。

- 11.4 ディスクはプレイ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。
- 11.5 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。
- 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・バウンズに出てプレイをしてもよい。
- 11.7 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。
- 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アウト・オブ・バウンズとなった地点。
- 11.7.2 イン・バウンズの選手に接触した地点。
- 11.8 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イングフィールド内にピボット(軸)を確定して、プレイを再開する。
- 11.9 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3m以上離れた場合は、プレイしていない選手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の地点からはスローワーがディスクを運ばねばならない。

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が「キャッチ」している状態とみなされる。
- 12.2 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。
- 12.3 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。
- 12.3.1 オフェンス側のレシーバーがアウト・オブ・バウンズの状態にディスクに触った場合。
- 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、最初の地面との接触がアウト・オブ・バウンズであった場合。

- 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。
- 12.7 ディスクに対してプレイしていない選手がディスクに対してプレイしている選手の動きを故意に遮ってはならない。
- 12.8 すべての選手は、プレイングフィールド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。
- 12.9 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イした」というのは、身体接触の理由とはならない。
- 12.10 プレイ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。
- 12.11 すべての選手には、自分の頭上にあるスペースに対しての権利が与えられる。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。
- 12.12 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。

13 ターンオーバーについて

- 13.1 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。
 - 13.1.1 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」)
 - 13.1.2 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」)
 - 13.1.3 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」)
 - 13.1.4 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」)
 - 13.1.5 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」)
 - 13.1.6 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」)
 - 13.1.7 ストールカウントが「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」)
 - 13.1.8 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。
 - 13.1.9 ブル(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」)

- 13.2 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。
- 13.2.1 ディスクはスローワーに戻される。
- 13.2.2 ストールカウントは、最大9から再開する。
- 13.3 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、当該プレイはコンテストの対象になる。(13.2参照)
- 13.4 スローワーがストールアウトを認めずスローを投げ、かつそのスローが繋がらなかった場合はターンオーバーとなる。その際にプレイを止める必要はない。
- 13.5 ターンオーバー時、プレイを再開する位置は以下の通りとなる。
- 13.5.1 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
- 13.5.2 ディスクをインターセプトした選手が止まった位置
- 13.5.3 13.1.2、13.1.3、13.1.4、13.1.7の場合はスローワーの立ち位置
- 13.5.4 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
- 13.6 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、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。
- 13.7 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。
- 13.8 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)を確定しプレイを再開することができる。
- 13.8.1 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。
- 13.8.2 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。
- 13.8.3 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(13.8.2)・しない(13.8.1)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。
- 13.9 ディスクがアウト・オブ・バウンズの場合は、11.7に基づいてプレイが再開される。
- 13.10 ターンオーバーに気付かずプレイが継続されていた場合、プレイを停止し、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。

14 得点について

- 14.1 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。

- 14.2 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、14.1に基づき得点とはならず、ゴールライン上でピボット(軸)を確定してプレイを再開しなくてはならない。
- 14.3 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。

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 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。
- 15.2 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イを止めない。
- 15.3 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。
- 15.4 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。
- 15.5 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。
- 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らない場合は単に「バイオレーション」とコールする。
- 15.7 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。
- 15.8 「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。プレイ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、その後のストール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、プレイを直ちに中断する。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イは継続する。
- 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、プレイ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、プレイは継続する。これに気づいた選手は「プレイオン」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、プレイは停止する。
- 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、プレイは成立する。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、チェックでプレイは再開される。

17 ファールの種類について

- 17.1 危険なプレイ
- 17.1.1 共にプレイ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らず危険なプレイと見なし、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 プレーイングフィールド内、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

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に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ブ時のファール:

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イが再開する。

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イを再開する。

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った場合に発生する。

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。

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 ストールカウントを始めるべきでない時に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ルカウントを始めなかった場合。

18.1.1.1.3 ストールカウントを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ルカウント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

イが中断する。

- 18.1.3 最初のマーカーステールコールで、コンテストがない場合、プレイは中断せず、マーカーステールコールされた時点のカウントを2つ戻すことでプレイを継続してよい。
(例) ステール4でインフラクションがコールされた場合、「ステール
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
ステールカウントを再開してはならない。
- 18.1.5 同じステールカウント内に連続してマーカーステールコールがあり、ディフェンス
側の選手がコールを認めた場合は、ステールカウントを1に戻し、プレイを再開する。
- 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ーステール
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、地面に着地する前であ
れば空中でパスをしてよい。
- 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、プレイングフィールド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(身体の一部がプレイングフィールド内に
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。
- 18.2.6.2 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。
- 18.2.6.6 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、プレイは中断しない。
 - 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ポット(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 ピポット(軸)が正しい位置で確定するまで、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いけない。
 - 18.2.7.3 ディフェンス側の選手は、ピポット(軸)が確定され次第「プレイオン」とコールしなくてはならない。
 - 18.2.7.4 マーカーはストールカウントを再開する前に「ストーリング」もしくは「プレイオン」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ポット(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。その際プレイは中断し、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)プレイは継続される。
 - 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、プレイは中断される。
- 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 「ピック」がコールされたら一旦プレイを中断し、妨害された選手(ディフェンス側の選手)は、ピックが起らなかった場合に取得すると想定されるポジションに移動してよい。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、ストール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(傷口がふさがるなど)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、もしくはプレイ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、ストール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、プレイ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イ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、プレイ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イに影響した場合は、ディスクをスローワーに戻し、ストール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、プル(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 プレイ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 プレイ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プレイングフィールド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プレイングフィールド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、ストール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、プレイを中断し、マーカーはストールカウントを2つ足してチェックからプレイを再開する。その際にストールカウントが10を上回った場合はストールアウトとなり、ターンオーバーとなる。ストール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ルカウントを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。

(参考)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イを中断せず、2回目のコール時にカウントを0に戻してプレイを継続する。このときにチェックからプレイ再開は不要。(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イを再開する必要がある)

2. スローを投げていないトラベリング時はプレイを中断せず、ディフェンス側の選手はストールカウントを中断し、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「プレイオン」をコールし、プレイを続行する。

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ルカウントに2カウントプラスしてプレイを再開する。

4. プレーイングフィールド外の選手に対して、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イを中断しない。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、日本アルティメット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、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: sotg@japanultimate.jp

【変更履歴】

更新日付	Ver	更新箇所	概要
2010/07/23	1.00	—	新規作成
2010/07/29	1.01	—	誤訳、誤字脱字修正
2010/07/30	1.02	—	誤訳、誤字脱字修正
2010/09/01	1.03	18.2.2	誤訳修正
2010/11/11	1.04	18.3.2	ピック発生後のディフェンスのポジションについて、誤訳を修正
2011/08/08	1.1	全体	用語統一 <ul style="list-style-type: none"> ・コート ⇒ プレイングフィールド ・スローオフ ⇒ プル(スローオフ) ・スローリングカウント ⇒ ストールカウント ・プレー ⇒ プレイ その他誤訳修正