

## 2009年度WFDFアルティメット公式ルール(付帯資料)

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)

※2012年2月1日より有効

### -目次-

#### はじめに

#### 付録 A:WFDF 公式ルール(試合)追加項目

- A1. プレーイングフィールドについて
- A2. 用具について
- A3. 試合開始にあたって
- A4. 試合時間について
- A5. 時間の制約について
- A6. ミックス部門について
- A7. 使用言語について
- A8. バイオレーションについて
- A9. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップについて

#### 付録 B:WFDF 公式ルール(大会)追加項目

- B1. チーム
- B2. デイビジョン
- B3. 順位決定方法、及びタイブレーク
- B4. 悪天候時
- B5. 順延、及び試合中止
- B6. 審判員の仕事
- B7. ファール、及びヴァイオレーションコール

#### 付録 C:ユニフォーム

### はじめに

本追加ルールは、潤滑で、観客にわかりやすく、きちんと整備された一流のスポーツイベントを作り出すことを目的としている。WFDF 主催の大会向けだが、WFDF が主催しない大会にも推奨される。

特に、以下の大会での適用が推奨される。

- ・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チーム選手権大会
  - 大陸選手権大会(例 パンアメリカンアルティメット選手権大会、アジアオセアニア選手権大会)
  - ワールドゲームス(WFDF および国際ワールドゲームスの大会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

WFDF が主催しない大会の場合は、大会運営リソースや大会のレベルに応じて、本ルールの一部使用や変更があってもよい。変更がありうるルールは以下。

- フィールド表面
- 選手の人数
- プレーイングフィールドの大きさ
- 試合時間
- プレーイングフィールドの印

## 付録 A: WFDF 公式ルール(試合)追加項目

### A1. プレーイングフィールドについて

- A1.1. フィールドの全表面は、以下のうちの一つでなければならない。
  - A1.1.1. 天然芝
  - A1.1.2. 人工芝
- A1.2. フィールドの外周から 3~5m のところに、立ち入り禁止ラインを引く。特別に許可された係員を除き、プレイしていない選手を含めたすべての人および用具は、プレイ中そのラインより外にいないなければならない。
- A1.3. 隣接するフィールドとの間隔は、最低 3m とする。
  - A1.3.1 隣接するフィールドとの距離が 6m 未満の場合、プレイ中に隣接するフィールドとの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含む)とする。特別に許可された競技係員を除き、他のすべての人や用具がいてはいけない。
- A1.4. 制約上、フィールドを狭めなければならない場合、横幅を 33m まで、縦幅を 90m まで狭めてもよい。エンドゾーンは、奥行を 16m まで縮めてもよい。
- A1.5. 上記以外の、立ち入り禁止線に関する変更、隣接するフィールドとの間隔、フィールドの大きさの縮小は、WFDF(又は大会)担当者の承認を得なければならない。
- A1.6. 選手および係員のエリアについて
  - A1.6.1. フィールドの両側に、サポートスタッフや用具、競技係員のための制限エリアを設置してもよい。
  - A1.6.2. 制限エリアは、サイドラインの真ん中に、サイドラインから 5m 離れて設置し、幅 5m、長さ 24m とする。
  - A1.6.3. 係員のエリアは幅 4m とし、制限エリアの真ん中に設置する。
  - A1.6.4. 各チームは、制限エリアの一区画を各サイドライン側で使用する。
  - A1.6.5. 用具はすべて、制限エリア内に置かれなければならない。
  - A1.6.6. コーチ以外のサポートスタッフは、プレイ中は制限エリアから出てはいけない。

### A2. 用具について

- A2.1 ディスク
  - A2.1.1. プレイで使用できるディスクを、大会の公式ディスクに限定してもよい。
  - A2.1.2. 両チームのキャプテンが合意した場合、公式ディスク以外のディスクを使用してもよい。
  - A2.1.3. ディスク所有権のあるチームは、下記の場合ディスクを交換してもよい。
    - A2.1.3.1. 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。
    - A2.1.3.2. 破損したディスクを交換するためにテクニカルコールがあった場合。
    - A2.1.3.3. ポイント終了時点から次のプル(スローオフ)までの間。
  - A2.1.4. 上記の場合に備えて、係員は交換用のディスクを持っていてもよい。
  - A2.1.5. 交換用のディスクは、大会公式のものか、試合開始時あるいは交換時に両チームのキャプテンが承認したものとしてもよい。

### A3. 試合開始にあたって

- A3.1. 両チームのキャプテンは、2 枚のディスクを軽く放ること「ディスクトス(フリップ)」によって選択権を決める。
- A3.2. 2 枚のディスクが空中にあるうちに、一方のキャプテンは「セიმ」または「ディファレント」とコールする。
- A3.3. 両方のディスクが同じ面を向いていれば「セიმ」、互いに異なる面を向いていたら「ディファレント」である。
- A3.4. ディスクトス(フリップ)は、フィールド上で行われるべきである。

### A4. 試合時間について

- A4.1. 決勝点

- A4.1.1. 先に 17 得点に達したチームが勝利する。
- A4.1.2. 相手チームに 2 点差をつける必要はない。
- A4.2. タイムキャップ
  - A4.2.1. 試合時間が 100 分に達した時点でどちらのチーム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、得点が入るまで継続される。得点が入った時点で、以下のように判断する。
    - A4.2.2.1. その得点でどちらかのチームが 17 点に達する場合、17 点に達したチームが勝利する。
    - A4.2.2.2. その得点で一方のチームが 15 点または 16 点に達する場合、どちらかのチームが 17 点に達して勝利するまで試合を続ける。
    - A4.2.2.3. その得点でどちらのチームも 15 点に達しない場合、より大きい方の得点に 2 点加えた点数を決勝点とし、どちらか一方のチームがその決勝点に達するまで試合を続ける。
  - A4.2.3. タイムキャップが発生しても、各チームのタイムアウトの残回数は変化しない。
- A4.3. ハーフタイム
  - A4.3.1. どちらかのチームが最初に 9 点に達した時点でハーフタイムとなる。
  - A4.3.2. ハーフタイムは 10 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 分に達した時点でどちらのチームも 9 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、得点が入るまで継続される。どちらのチームも 9 点に達していない場合、得点が高い方のチームの得点に 1 点加えた点数をハーフタイムの条件とし、どちらか一方のチームがその点数に達するまで試合を続ける。
  - A4.4.3. ハーフタイムキャップが発生しても、各チームのタイムアウトの残回数は変化しない。
- A4.5. タイムアウトまたはハーフタイムの際は、試合時間を止めない。しかし、スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップが発生した場合、およびインジャリー・ストップあるいはテクニカル・ストップが 30 秒以上続いた場合は、試合時間を止める。

## A5. 時間の制約について

- A5.1. タイムキーパーは試合時間を計り、試合時間に関する警告やバイオレーションを合図しなければならない。
- A5.2. ディスクトス(フリップ)
  - A5.2.1. 両チームのキャプテンは、試合開始時間の 5 分前にトスを完了しておかなければならない。
  - A5.2.2. ディスクトス(フリップ)が完了しておらず、一方のチームのキャプテンが試合開始時間の 5 分前に不在である場合、他方のチームのキャプテンは攻守の選択および自陣の選択の両方を行う。
  - A5.2.3. どちらのチームのキャプテンも不在である場合、先に現れたチームのキャプテンが攻守の選択および自陣の選択を行う。
- A5.3. 前後半の開始時点
  - A5.3.1. タイムキーパーは、以下を合図する。
    - A5.3.1.1. 前後半の開始の 60 秒前
    - A5.3.1.2. 前後半の開始時点
- A5.4. ポイント開始時点からプル(スローオフ)によりプレイが始まる前まで
  - A5.4.1. オフェンス側について
    - A5.4.1.1. オフェンス側のチームは、ポイント開始時点から 60 秒以内に、プル(スローオフ)を受ける準備をして合図しなければならない。
    - A5.4.1.2. オフェンス側が 60 秒以内に合図しなかった場合、ディフェンス側は、オフェンス側がタイムアウトを取ったとみなす場合がある。
    - A5.4.1.3. オフェンス側にタイムアウトの残回数がない場合、ディフェンス側はプル(スローオフ)を行わない。オフェンス側の選手 1 名がディスクの所有権を得て、ディフェンス側の指定に従い、自陣のゴールラインとサイドラインの交点に軸足を置く。プレイはチェックから開始される。

- A5.4.1.4. ミックス部門では、オフェンス側は、ポイント開始時点から 15 秒以内に、男性 4 名でプレイするか、あるいは女性 4 名でプレイするのかを合図しなければならない。
- A5.4.1.5. オフェンス側の選手は、男女の混合数(「男性 4 名」あるいは「女性 4 名」)を口頭あるいは適切なハンドサイン、またはその両方により合図しなければならない。
- A5.4.1.6. オフェンス側が男女の混合数を合図しなかった場合、直前のポイントと同じ男女の混合数でプレイするとみなされる。また、前後半の開始時点の場合、男性 4 名と女性 3 名でプレイするとみなされる。
- A5.4.2. デフェンス側について
  - A5.4.2.1. デフェンス側のチームは、ポイント開始時点から 75 秒以内に、プル(スローオフ)を投げなければならない。
  - A5.4.2.2. デフェンス側が 75 秒以内にプル(スローオフ)を投げなかった場合、オフェンス側は、デフェンス側がタイムアウトを取ったとみなす場合がある。
  - A5.4.2.3. デフェンス側にタイムアウトの回数がない場合、オフェンス側はプル(スローオフ)を受けず、オフェンス側が攻撃するエンドゾーンに近い方のブリックマークからプレイを開始する。プレイはチェックから開始される。
- A5.4.3. タイムキーパーは、以下の合図を行う。
  - A5.4.3.1. ミックス部門の試合の場合、ポイント開始の 15 秒後(オフェンス側は男女の混合数を合図する)
  - A5.4.3.2. ポイント開始の 45 秒後(オフェンス側への 15 秒前警告)
  - A5.4.3.3. ポイント開始の 60 秒後(デフェンス側への 15 秒前警告)
  - A5.4.3.4. ポイント開始の 75 秒後(プレイを開始する)
- A5.5. プル(スローオフ)が投げられてからポイントが終わるまでに取られたタイムアウトの終了時点
  - A5.5.1. オフェンス側は、タイムアウトをコールしてから 2 分以内に、プレイを再開する準備を終えなければならない。
  - A5.4.2. オフェンス側は、タイムアウト終了時点で静止していなければならない。
  - A5.4.3. オフェンス側が静止していない場合、デフェンスはチェックでストールカウントを開始してもよい。
  - A5.4.4. デフェンス側は、タイムアウト終了時点から 15 秒以内にチェックをしなくてはならない。
  - A5.5.5. デフェンス側が 15 秒以内にチェックしない場合、オフェンス側はセルフチェックでプレイを開始してもよい。
  - A5.5.6. タイムキーパーは、以下の合図を行う。
    - A5.5.6.1. タイムアウト終了の 30 秒前(両チームへの 30 秒前警告)
    - A5.5.6.2. タイムアウト終了の 15 秒前(オフェンス側への 15 秒前警告)
    - A5.5.6.3. タイムアウト終了時点(デフェンス側への 15 秒前警告)
    - A5.5.6.4. タイムアウト終了から 15 秒後(プレイを開始する)
- A5.6. ポイント開始時点からプル(スローオフ)までに取られたタイムアウトの終了時点
  - A5.6.1. ポイント開始時点からプル(スローオフ)までの時間を 2 分延長する。
  - A5.6.2. ポイント開始時点から 2 分後、タイムキーパーはタイムアウト終了時点の合図をする。その後の時間制限や合図は、A5.4 に従う。
- A5.7. ファールおよびバイオレーションのコール後
  - A5.7.1. コール後に 30 秒が経過しても解決しない場合、両チームのキャプテンが介入する。
  - A5.7.2. コール後に 60 秒が経過しても解決しない場合、コールはコンテストされたとみなされ、ディスクは直前に所有していたスローワーに戻され、チェックでプレイが再開される。
  - A5.7.3. タイムキーパーは、以下の合図を行う。
    - A5.7.3.1. ファールおよびバイオレーションのコールから 30 秒後
    - A5.7.3.2. ファールおよびバイオレーションのコールから 60 秒後
- A5.8. 笛による合図に加え、口頭での合図、及びハンドサインでの合図が推奨される。ハンドサインのやり方は、WFDF Tournament Director's Manual に記載されている。
- A5.9. タイムバイオレーションをコールしたい場合は、“バイオレーション”とコールする。

## A6. ミックス部門について

- A6.1. 各ポイント開始時点からプル(スローオフ)が投げられるまでの間に、オフェンス側のチームは、男性 3 名と女性 4 名でプレイするか、あるいは女性 3 名と男性 4 名でプレイするかを選択する。

- A6.1.1. プル(スローオフ)を投げるチームは、その選択に従わなくてはならない。
- A6.2. オフェンス側の選手はプル(スローオフ)を受ける準備ができた合図後、ディフェンス側のキャプテンの要請があれば、ディフェンス側の選手が性別ごとのマッチアップを決定しやすい立ち位置でプル(スローオフ)を待つべきである。

#### A7. 使用言語について

- A7.1. ストールカウントおよびコールはすべて英語で行われなければならない。

#### A8. バイオレーションについて

- A8.1. ディスクに対して、着用している装備品を用いてプレイしてはならない。(例 空中のディスクに対して帽子を投げる)

#### A9. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップについて

- A9.1. 一方のチームのキャプテンが、一方または両チームがスピリット・オブ・ザ・ゲーム(SOTG)に則していないと感じた場合、“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。これは、ポイント開始時点からプル(スローオフ)が投げられるまでの間しかコールすることができない。
- A9.2. 試合中断中は、どちらのチームも作戦会議はしない。両チームの全選手は、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は、その円から離れ、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話し合い、その問題を解決するための対策を決定し、話し合い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、タイムアウトの残回数に関係なく取ることができ、取った後の残回数にも影響はない。
- A9.5. スピリット・オブ・ザ・ゲーム・ストップで試合が中断した時間は、タイムキャップを決定する際に試合時間に追加される(試合時間に含まれない)。また、試合時間の管理のため、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係員に対して試合中断の開始と終了を伝える。

## 追加項目 B: WFDF 公式ルール(大会)追加項目

### 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. ミックスのチームは男女それぞれ最低 6 人ずつメンバー登録しなければならない。
- B1.2. チームは最大で 28 人のメンバー登録ができる。
- B1.3. チームは各試合、キャプテンを一人だけ決めることができる。
- B1.4. チームは各ポイント、フィールド上に常に 7 人の選手がいなければならない。また、ミックスのチームは各ポイント、4 人の男性と 4 人の女性が常に試合に出られる状態にある必要がある。
  - B1.4.1. チームが B1.4 の条件を満たすことができない場合は 1 回のタイムアウトを失い、そのポイントの開始は 2 分間遅らされる。
  - B1.4.2. チームにタイムアウトが残されていない場合、相手チームに 1 点が与えられそのポイントの開始は 2 分間遅らされる。
  - B1.4.3. 両チームが B1.4 の条件を満たすことができない場合は両チーム上記のように罰せられる。
  - B1.4.4. 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。
  - B1.4.5. 棄権とされたチームは負けが記録され、相手チームには勝ちが記録される。なおそのゲームにおけるいかなるスコアも記録されない。
  - B1.4.6. 両チームともに棄権となった場合は両チームに負けが記録される

### B2. ディビジョン

- B2.1. 各チームは以下のディビジョンの一つに登録されなければならない。
  - B2.1.1. オープン
  - B2.1.2. ウイメン
  - B2.1.3. ミックス
  - B2.1.4. マスター・オープン
  - B2.1.5. マスター・ウイメン
  - B2.1.6. マスター・ミックス
  - B2.1.7. U19 オープン
  - B2.1.8. U19 ウイメン
  - B2.1.9. U19 ミックス
  - B2.1.10. U23 オープン
  - B2.1.11. U23 ウイメン
  - B2.1.12. U23 ミックス

B2.2. 選手資格は WFDF の資格規定によって決められる。

### B3. 順位決定方法とタイブレーク

- B3.1. 予選リーグを行った後、各リーグの全チームの順位を勝利数で決定する。
- B3.2. 勝利数が同数の場合、下記の順位決定方法を使用して順位を決定する。
- B3.3. 順位決定方法は最上位のチームを決めるためだけでなく、勝利数が同数の全てのチームに適用される。
  - B3.3.1. 一つの順位決定方法が適用されても、該当するチーム全ての順位が決められない場合、次の順位決定方法に移る。
  - B3.3.2. 一部のチーム間の順位のみが決定できない場合、そのチーム間だけで、また最初の順位決定方法から適用し、順位を決める。。
- B4.4. 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全てにおける全試合の得失点差
- 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全てにおける全試合の得点数
- B3.4.7. 各チーム一人ずつがゴールラインの後方から遠い方のブリックポイントにディスクを投げ、ディスクの位置がブリックポイントから近い方を上位とする。尚、ディスクを投げる順番は、ディスクトス(フリップ)等で決定する。

#### B4. 悪天候下における規定

##### B4.1. 事前のスケジュール変更

- B4.1.1. WFDF(又は大会)担当者はそれぞれの日の試合が行われる少なくとも 48 時間前に天気予報を確認する。
- B4.1.2. 試合が行われる日に悪天候が予想されたとき、担当者は全てのキャプテンに新しいスケジュールを遅くとも(その日の)開始 12 時間前に知らせる。
- B4.1.3. 新しいスケジュールは開始時間の前倒し、試合間の休憩の短縮、通常よりも短い時間でのタイムキャップ、もしくは少ない点でのポイントキャップ制を用いる場合がある。短縮されるゲームは、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(たとえば最終日)のみ行うことができる。
- B4.1.4. ひどい悪天候の場合、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、試合はその日のうちに行ってもよい。

##### B4.2. 雷

###### B4.2.1. 現地における危険性の確認

- B4.2.1.1. 雷雨が予想された日には、担当者は開催地にいつ来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などの気象観測の実況を聞く。
- B4.2.1.2. 雷雨が差し迫っている場合、事務局は試合を一時中断する可能性を全てのキャプテンと競技係員等に知らせる。また危険の確認と対応に関する WFDF の規定を繰り返し伝える。
- B4.2.1.3. 雷が確認できた場合、事務局は稲光と雷鳴の時間差を図り、それが 30 秒以内の場合雷の落ちた場所は 10 キロメートル以内であるため開催地から速やかに退去する。
- B4.2.1.4. 人の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、付近にいる全ての人は十分に注意しなくてはならない。

###### B4.2.2. 目に見えるリスクに対する対応

- B4.2.2.1. 雷のリスクが確認されたとき、担当者はただちに両チームのキャプテンに中断を宣言する。ゲームはただちに中断し、ディスクはその場に置く。中断の宣言の後の全てのプレイは無効とみなされる。
- B4.2.2.2. 全ての人は適切な場所に避難する必要がある。
- B4.2.2.3. 人が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、(出来ればくぼんだ場所に)丸くしゃがみこみ、金属の小物を外す。

###### B4.2.3 プレイの再開

- B4.2.3.1. 選手は雷が最後に観測されてから 10 分以上経過した場合、フィールドに戻るることができる。

##### B4.3. 猛暑

- B4.3.1. プレイが行われている間は常に、WFDF(又は大会)担当者は猛暑が選手に熱中症等や怪我を引き起こすリスクがあるか判断する。

B4.3.2. 猛暑が予想された日には、WFDF(又は大会)担当者は全てのキャプテン・競技係員等に知らせ、猛暑に対する適切な対処法を伝える。キャプテン・競技係員は選手やフィールド上にいる全ての人達にこれらのことを伝える。

B4.3.3. 猛暑の場合、試合は以下の様に調整される場合がある。

B4.3.3.1. 選手の休息と再水分補給の為にポイントの休憩が追加で許可される場合がある。

B4.3.3.2. 一日のうち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される場合がある。

B4.3.3.3. コンディションが極めて悪い場合には、試合を一時中断または中止される場合がある。

B5. 一時中断または中止される試合について

B5.1. 一時中断または中止される試合

B5.1.1. WFDF(または大会)担当者が試合の一時中断または中止を決定した場合、試合の続行または適切な試合結果の確定をいかに行うかに関しては以下の規定に従う。

B5.1.2. 競技がプレイ中に中断された場合、中断時に WFDF(または大会)担当者がディスクの位置と全選手のうちフィールド内でプレイしていた選手の数を記録する。

B5.1.3. 競技が得点后スローオフ前に中断された場合、既に出場選手が決められていたとしても、オフェンスは新たな出場選手を選んでもよい。

B5.2. スケジュール変更

B5.2.1. 一時中断の間に必ず、競技場にいる全てのキャプテンは WFDF(または大会)担当者と会ってスケジュール変更について話し合わなければならない。スケジュール変更のため、タイムキャップの時間やポイントキャップの上限スコアは少なくされる場合がある。

B5.3. 中断した試合の再開

B5.3.1. スケジュール変更によって試合の続行が決められた場合、一時中断によって全の選手がフィールド外に出た時点でディスクがあった位置に可能な限り近い地点から、試合は再開される。全の選手は(両チームのキャプテンが合意する)中断時の位置に戻ることにする。

B5.3.2. 試合再開の前に、10分間のウォームアップをしてもよい。

B5.4. 一時中断または中止された試合の結果確定

B5.4.1. 中断した試合の続行が不可能な場合、あるいは試合が中止された場合、試合結果の確定のために以下の規定が用いられる。

B5.4.1.1. 中断した時点で、試合時間の半分以上が経過している、または、どちらかのチームが目標点の半分以上を得点している場合、得点が先行しているチームが勝者となる。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が勝者となる。

B5.4.1.2. 中断した試合が最初のグループリーグ(または第一試合)であり、B.5.4.1.1.条が適用されない場合、試合の勝者は、その大会において事前により高いシードにおかれていたチームとなる。

B5.4.1.3. 中断した試合が二次グループリーグ(または第二試合)以降や決勝ラウンドであり、B.5.4.1.1.が適用されない場合、試合の勝者はその大会の結果に基づいて、より高順位のチームとなる(「B3. 順位決定方法とタイブレーク」を参照)。

B6. 競技係員の役割

B6.1. 競技係員は試合中、選手に視覚的・聴覚的な合図等を通じて情報を与えてよい。

B6.2. 競技係員の基本的な任務

- B6.2.1. スコアの記録
- B6.2.2. タイムアウトの記録
- B6.2.3. 試合時間の管理 (ハーフタイム・タイムアウト等含む)
- B6.2.4. 「A5. 時間の制約について」に従った、残り時間の合図
- B6.3. 競技係員の追加任務
  - B6.3.1. 選手のスコア・アシスト等の記録
  - B6.3.2. スピリット・スコアと最優秀選手推薦の記録
  - B6.3.3. あらゆるコールとそれらへの対応の観客への伝達
  - B6.3.4. 選手から要求された場合、WFDF ルール冊子の提供
  - B6.3.5. プレイしていない選手以外の人が行うあらゆる業務
- B6.4. 競技係員がフィールドに入れるのは、両チームのキャプテン、もしくは競技係員の相談が必要だと判断した協議の当事者が、競技係員を呼んだ場合のみである。
- B6.5. 競技係員はコールや判定のために継続している試合を止めてはならないコールや判定には以下のことを指す。
  - B6.5.1. ファール、バイオレーションのコール
  - B6.5.2. ラインに関するコール
  - B6.5.3. チームが正しく時間制限に正しく従わなかった場合に試合を止めること
  - B6.5.4. 協議を止めること
  - B6.5.5. 選手にどのコールを行うべきか発言すること
- B7. 多くのファール、及び、バイオレーションコールが起きた場合
  - B.7.1. もし、試合のかなり多くのコールが起き、特にそのコールが解決しない場合はキャプテンまたは競技係員は、大会責任者、もしくは大会のルール委員会等に(状況を)知らせなくてはならない。大会責任者、もしくは大会のルール委員会等は、チームや選手に対してどのような対応を行うべきかを決定する。

## 追加項目 C:ユニフォームに関する規定

### C1. 目的

- C1.1. このユニフォームに関する規定の第一の目的は互いのチーム及び個々の選手を見分け・区別するためである。これにより選手、競技係員そして観客が試合を正しく判定、そして解釈することができるようになる。
- C1.2. さらにこの規定は選手の試合における安全、快適さ、そして公平さを守るために存在する。
- C1.3. 可能ならば、品質の良いユニフォームの着用が望ましい。これにより、アルティメット競技について、より良いイメージをメディア、観客を通じて世界に伝えることができる。
- C1.4. この規定は第一の目的のために必要なコストを最小限に抑えることを意図している。もし可能であれば、アルティメット競技の利益拡大のため、各チームは規定に記載されている最低限の必要事項以上のことが推奨される。
- C1.5. 各チームは、ユニフォームをデザインする際、大衆イメージを考慮してデザインすることが求められる。
- C1.6. WFDF(又は大会主催者)は必要とあらば、チームのユニフォームに記載されている文字またはグラフィックを変えたり、取り除いたり、または、ユニフォームの交換を命じる権限を持つ。

### C2. 基本条項

- C2.1. ユニフォームはシャツが上半身並びに肩を覆い、そして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、シャツとパンツ同様の箇所を覆っており、上記(C2.1.)の内容に適合していれば、試合のユニフォームとして認められる。
- C2.3. 各試合につき、それぞれのチームは対戦相手と異なるシャツを持参しなければならない。この“異なる”とは、第三者がシャツを前・後ろから見て違うと判断できることを指す。
- C2.4. 対戦相手のシャツと自分たちのシャツが異なっていることが確かな場合以外は、それぞれのチームは、各試合、少なくとも2種類以上の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」は大会組み合わせによって決められる場合がある。
- C3.2. もし大会組み合わせで「ホーム」と「アウェー」を決められていない場合、それぞれのチームのキャプテンがディスクス(フリップ)又はその他の公平な方法で「ホーム」と「アウェー」を決めるものとする。
- C3.3. 「ホーム」チームがユニフォームのシャツの色を最初に決めることができる。
- C3.4. 「ホーム」チームは事前に相手にどれが「ホーム」のシャツとなるか教えることができる。この決定は変えてはならない。

### C4. シャツ

- C4.1. チームのメンバーは必ず同じ色及び柄の入ったシャツを着用しなければならない。
- C4.2. 選手はそれぞれ異なる形状の袖、例えば長袖、半袖、袖なしを着用してもよいが、シャツの胴体を覆う部分は色、柄とも同じものでなければならない。
- C4.3. 試合をする際、それぞれの選手は、0 から 99 以内の番号が割り当てられなければならない。
- C4.4. 各選手のシャツの番号は、決められた番号でなければならず、かつ、0 から 9 のアラビア数字でなくてはならない。
- C4.5. ユニフォームの番号はシャツの後ろに縫われているか、もしくはプリントされてなければならない。それぞれの数字は縦幅 20 釐以上、横幅 5 釐以上でなくてはならない。
  - C4.5.1. また、シャツの他の部分に番号を載せてもよい。
- C4.6. 番号は必ず一色で塗りつぶされてなくてはならず、シャツの色とは明確に異なるものでなくてはならない。
- C4.7. シャツの柄が数字を覆い被していたり、不明瞭にしてはならない。

## C5. パンツ

- C5.1. チームの全ての選手は、同じ色及び柄のパンツを着用しなければならない。
- C5.2. 選手はそれぞれ異なる形状の丈、例えばスカート、ショーツ、ロングパンツを着用してもよいが、腰と太ももを覆うパンツは色、柄ともに他の選手と同じものでなければならない。また残りの部分の色は同じでなければならない。
- C5.3. パンツの左前の部分に、番号をプリント、又は縫い付けても良い。この数字はプレイヤーの背番号と一致するものでなければならない。

## C6. オプション

- C6.1. 国の代表チームの場合、IOC コード、および(あるいは)その国旗をユニフォームに付けてもよい。
- C6.2. シャツには選手名をプリントしてもよい。

## C7. アンダーウェア

- C7.1. 選手は身を怪我、寒さや暑さ、日光などから守るため、ユニフォームの下に衣服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できるだけ避けるため、アンダーウェアの露出部分は、ユニフォームと同系色、又は、黒あるいは白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、ディスク上にものを付着させてはいけない。

## C9. 帽子等

- C9.1. 選手は身を日光、天候、怪我から身を守るため、あるいは個人的快適さのために帽子、縁無し帽子等を着用してもよい。
- C9.2. アルティメット競技のイメージ向上のため、帽子を着用する時は、チームでその帽子を揃えることが望ましい。

## C10. 靴下

- C10.1. 靴下あるいはストッキングは、チームで揃えなくてもよい。
- C10.2. アルティメット競技のイメージ向上のため、長い靴下またはストッキング等を着用する時は、チームでその帽子を揃えることが望ましい。

## C11. 靴

- C11.1. 選手は靴あるいはスパイクを着用することができる。靴をチームで揃えなくてもよい。
- C11.2. 靴底のスタッドあるいは突起は、靴底から 20 ミリメートル以上はみ出してはいけない、また、鋭く尖ってはならない。

## C12. チームキャプテンの腕章

- C12.1. 試合中、チームは選手の中からキャプテンを一人決めておかなければならない。そして、キャプテンは上腕に分かりやすい腕章を付けなくてはならない。
- C12.2. キャプテンが負傷あるいは他の理由で試合を続けることができなくなったとき、そのチームはただちに新しいキャプテンを決めなければならない。
- C12.3. 腕章は競技係員から支給される場合がある。

## C13. 選手のユニフォームに関する追加条件

- C13.1. 選手は他の選手にとって危険ないかなるものを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。
- C13.2. 選手は、肉体的存在感を大いに高めることにより優位に立つ様ないかなるものを着用してはならない。
- C13.3. 選手、交代選手、チーム関係者は、その声を拡大するいかなる器具を使用してはならない。