



2013年発行WFDFアルティメット公式ルール

OFFICIAL RULES

WFDF RULES OF ULTIMATE 2013-

Official Rules - Ultimate -

発行元：WFDF Ultimate Rules Committee (effective 2013/1/1)

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.1.07 (2016/4/2)

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. 用具および備品について	4
4. 試合および得点形式について	4
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	6
10. チェックについて	6
11. アウト・オブ・バウンズについて	7
12. レシーバーとポジションについて	7
13. ターンオーバーについて	8
14. 得点について	9
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	9
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	9
17. ファールの種類について	10
18. インフラクションおよびバイオレーションについて	11
19. 試合の中止（一時中断）について	12
20. タイムアウト	13
用語集	14
参考1：ルール主要改正点(2009年度ルールからの改正点)	15
参考2：ルール準主要改正点	15
変更履歴	15

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。フィールドの両端にエンドゾーンというゴールエリアがあり、エンドゾーン内でディスクをキャッチすると得点、試合は17点先取を基本とする。方向に関係なく味方にディスクをパスすることができるが、ディスクを持って走ることはできない。フィールド内でパスが繋がらない場合、もしくはディスクが地面に落ちた場合は、攻守交替となる。アルティメットは、スピリット・オブ・ザ・ゲームという反則をしない前提に乗っ取り、セルフジャッジ（自己審判制）を採用している。また、選手同士の接触は禁じられている。

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、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。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是非お聞かせください。 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する前提で、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ともに、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。チーム間の議論が発生した場合、選手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行うこと。
 - 1.3.7.試合を通して、首尾一貫したコールを行うこと。
 - 1.3.8.その後のプレイに重大な影響がある場合にのみ、コールを行うこと。
- 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、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不必要的コールをした場合、およびファールやバイオレーションをした場合に注意すること。
 - 1.5.2.コールが不必要的ものだ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、相手選手に対して攻撃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.相手チームを嘲ったり、威圧すること。
 - 1.6.4.得点に際して、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に、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、ルールや試合中の議論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ヤーでない人（プレイヤーの14人以外の選手）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、「ダウン」とラインに関して適切なコールをするために、プレイヤーでない人に対して意見を求めることができる。
- 1.11.全てのコールに関して、コールをしたプレイヤーとキャプテンが責任を持つ。
- 1.12.プレイ中のコールもしくは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ったスローワーに戻し、プレイをやり直すこととする。

2. プレイングフィールドについて

- 2.1.アルティメットのプレイングフィールドは、図1で示されるような長方形である。
- 2.2.プレ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)から成り立っている。
- 2.3.プレイングフィールドの外周はプレイングフィールドに含まれない。すなわち、オンラインはアウト・オブ・バウンズである。
- 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、ゴールライン上はセントラルゾーンに含まれる。すなわち、オンラインはゴールとは見なされない。
- 2.5.ブリックマークはゴールラインの中心(横18.5m)からセントラルゾーンに向かって縦18mの場所で交差している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の位置を明確に区別するために、プラスティックコーン等をライン上の各8箇所に配置する。
- 2.7.プレ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。

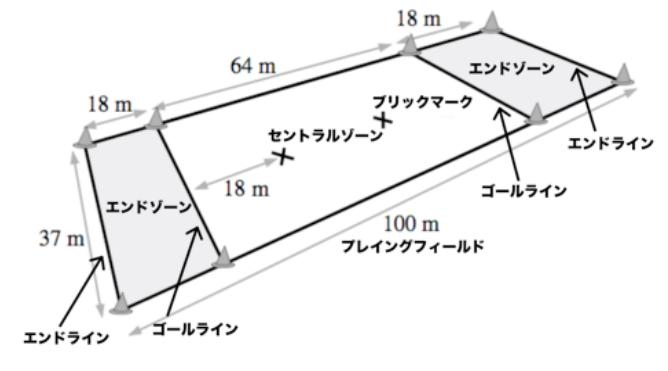


図1. アルティメットのプレイングフィールド

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可能性のある衣類やアクセサリー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、各ゲームの最初のブル(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、ブル(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先に選ぶチームを決める。
 - 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が与えられる。
- 6.3.後半スタート時には、試合開始時の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（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、不必要的遅延行為をせずに、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）とは、プレイを始める際に両チームの用意が完了し、両チームの1人以上の選手が頭上に手を挙げて合図をした後に、ディフェンス側の選手がディスクを投げることである。
- 7.3.オフェンス側は合図をした後、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。
- 7.4.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：ゴールラインよりも手前にいること。）
- 7.5.もし一方のチームが上記7.3もしくは7.4が守らなかった場合、もう一方のチームはオフェンスチームがディスクに触れる前に「オフサイド」とコールをする。その場合、プル（スローオフ）を出来るだけ速やかに再開する。
- 7.6.プル（スローオフ）後は、全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。
- 7.8.ブレイングフィールド内外にかかるわらず、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。（「ドロップド・プル」）
- 7.9.プル（スローオフ）されたディスクがブ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、もしくはオフェンス側の選手がブレイングフィールド内でキャッチした場合、スローウォーはディスクの止まった地点にピボット（軸）を置く。
- 7.10.プル（スローオフ）されたディスクがブ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、スローウォーはディスクが最初にアウト・オブ・バウンズへ出た位置に最も近いセントラルゾーンのライン上にピボット（軸）を置く。（11.7参照）
- 7.11.プル（スローオフ）されたディスクが地面に触れた後オフェンス側の選手に当たりアウト・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ブレ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、スローウォー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ブレイングフィールドのライン上にピボット（軸）を置く。（11.5参照）
- 7.12.プル（スローオフ）されたディスクがブレ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、スローウォーは、ブリックポイントまたはディスクがアウト・オブ・バウンズへ出た位置に最も近いセントラルゾーンのライン上のどちらかをピボット（軸）を置く場所として選択できる。（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、スローウォ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.得点後からブル（スローオフ）されるまでの間。
 - 8.1.2.ブル（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、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を他の選手に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（位置が変わる前の）ディスクが触れられた場所にピボットを置くことを要求できる。（チェックは必要ない）。
- 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近寄り、ピボット（軸）を確定させなければならない。
- 8.6.1.オフェンスが8.6に反則をした場合、ディフェンスは口頭で遅延行為について注意をするか、「バイオレーション」とコールをすることができます。
 - 8.6.2.スローワーが、ピボットを置く位置の3m以内にいる場合で、ディフェンスの口頭での注意後も8.6に反則をしている場合、マーカーはストール・カウントを開始することができます。

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.マーカーは以下の時のみ、ストール・カウントを開始、継続できる。
- 9.3.1.ディスクが有効な状態（8.2参照）
 - 9.3.2.マーカーがスローワーの3m以内にいる時
 - 9.3.3.全てのディフェンスが正しいポジションにいる時（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、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。
- 9.5.プレイが中断した場合、再開方法は以下の通りである。
- 9.5.1.ディフェンスが反則をした場合、コンテストがない場合はカウント1から再開。
 - 9.5.2.オフェンスが反則をした場合、コンテストがない場合はプレイが中断したカウント（最大9）から再開。
 - 9.5.3.ストール・アウト後、コンテストが起こった場合、プレイが中断したカウント（最大8）から再開。
 - 9.5.4.その他のコールでプレイが中断した場合は、中断したカウント（最大6）から再開。
- 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)以上の場合、(n)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. 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、コンテストが起こったターンオーバー、コンテストが起こったゴール、テクニカルおよびインジャリー・ストップ、および協議によって中断したプレイを再開する場合は、必ずチェックよりプレイを再開する。（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、18.2参照）はチェックが不要である）。
- 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。（ピック、エンドゾーン内のファールを除く。）
 - 10.2.2.ディスクが空中にある状態でプレイが中断し、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にいた位置へ戻り、プレイを再開する。（ピック、エンドゾーン内のファールを除く。）
 - 10.2.3.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.どの選手も用具の不備を正すため、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。
- 10.4.ディスクのチェックを行う選手は、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。

10.4.1. チェックを行う際に、一方のチームによる不必要的遅延行為があった場合、もう一方は口頭で注意をすることができる。また、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、「ディスク・イン」とコールすることでチェックをし、試合を再開することが出来る。

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の届く範囲にある場合、ディフェンス側の選手はディスクに触れ、「ディスク・イン」、または「ストーリング」とコールすることでゲームを再開する。

10.5.2. ディスクがディフェンス側の選手の手の届く範囲にない場合、スローウォ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する。

10.5.3. ディスクがディフェンス側の選手の手の届く範囲になく、かつスローウォーがいない場合（誰もディスクを所有していない場合）、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」とコールすることでゲームを再開する。

10.6. スローウォ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、パスがつながる・つながらないにかかわらず、ディスクはスローウォーへ戻される。

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。プレイヤー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またはアウト・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. 選手同士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. ディスクは、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（の位置）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・バウンズにて出プレイをしててもよい。

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・バウンズのフィールドあるいはプレイヤーに触れる前の最も直近に、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）の場所から3m以上離れた場合は、プレイヤー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の地点からはスローウォーがディスクを運ばねばならない。（プレイヤーでない人がディスクを運べるのは、3mの地点まで）

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」している状態とみなす。

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、アウト・オブ・バウンズによる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・バウンズの状態で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、最初に地面と接触した場所がアウト・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、その選手はスローウォーとなる。

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をしていない選手が、ディスクに対してプレイしている選手の動きを意図的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イニシエイト・コンタクト（身体接触につながる動き）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、身体接触につながる状況を作つてはならない。また、「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.プレイの結果や選手の安全に影響しない範囲の偶發的な身体接触は、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。偶發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。
- 12.11.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。
- 12.12.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、以下のような場合に発生する。
- 13.1.1.オフェンス側の選手がディスクを持っていない（キャッチしていない）時に、ディスクが地面に落ちた場合。（「ダウン」）
- 13.1.2.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.スローウォーが、ディスクを意図的に他のプレイヤーに投げ当て、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」）
- 13.1.4.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。（「インターミッション」）
- 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（「10（テン）」の「テ」が発せられた時点）で、ディスクがスローウォーの手を離れていなかった場合。（「ストール・アウト」）
- 13.1.8.レシーブ時に、オフェンス側の選手によるファールが発生した場合（コンテストがない場合）。
- 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の選手が触れ、キャッチできなかつた場合。（「ドロップド・ブル」）
- 13.2.ターンオーバーが発生したと思った場合は、即座に適切なコールをしなくてはならない。その場合、どちらかのチームが納得しなければ、そのチームは「コンテスト」とコールをする。協議の結果、ターンオーバーの有無に関して合意がなされなければ、協議が起る直前にディスクを所有していた人へ、ディスクの所有権が戻される。
- 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、このプレイはコンテストの対象になる。（9.5.3参照）
- 13.3.1.スローウォーがストール・アウトに対するコンテストを宣言しながら、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る。
- 13.4.「ハンドオーバー」、「ディフレクション」、「ダブルタッチ」、「ストール・アウト」、コンテストのないオフェンスのレシーブ時のファールの場合、プレイは中断しチェックから再開する。
- 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.「インターミッション」によるターンオーバーの場合（インターミッションをした選手のみに所有権）。
- 13.5.2.オフェンスによるファールの場合（ファールを受け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る（ダブルターンオーバーにはならない）。
- 13.7.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。
- 13.7.1.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ミッションした選手が止まった位置。
- 13.7.3.13.1.2、13.1.3、13.1.4、13.1.7の場合はスローウォーの立ち位置。（「ハンドオーバー」、「ディフレクション」、「ダブルタッチ」、「ストール・アウト」の場合）
- 13.7.4.レシーブ時にオフェンス側の選手によるファールが発生し、コンテストがない場合、その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、スローウォーはアウト・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、ピボット位置は、13.9、13.10、13.11による。
- 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、スローウォーはその地点にピボット（軸）を置く。
- 13.10.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、スローウォ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、スローウォーは以下のいずれかの位置にピボット（軸）を置き、プレイを再開することができる。
- 13.11.1.ターンオーバーが発生した位置。（ディスクを所有して、その位置でディスクを投げる動作をすることで、プレイが再開する）

- 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ウーは、ディスクを拾う前に片手を頭上に挙げて、ゴールラインから再開する旨を合図することができる。
- 13.11.3.スローウーによる、ターンオーバーが発生した位置から即座に移動する（13.8.2）・しない（13.8.1）、ゴールラインから再開する合図、の行動よって、ピボット（軸）を置く位置が確定する。一度確定させたピボット（軸）の位置は、その後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、ディスクおよ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瞬間または直後に、選手の接地している箇所全てが完全にエンドゾーン内に入っているなければならない。（12.1、12.2参照）
- 14.1.1.得点をしたと思った場合、「ゴール」とコールすることができ、プレイは中断する。その後、コンテストが発生した場合、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。
- 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、その位置から最も近いゴールライン上にピボット（軸）を置いてプレイを再開する。
- 14.3.ディスクをキャッチした後、最初に接地した場所がエンドゾーン内の場合は、得点とみなす。（空中でキャッチした場合も同様）

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人以上の異なるチームの選手同士が偶然ではなく、身体接触する反則を「ファール」とする。（プレイは中断する）
- 15.2.マーキングまたはトラベル（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されない。（基本的に、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（インフラクション）を、「バイオレーション」とする。（プレイは中断する）
- 15.4.ファールをされた選手のみ「ファール」とコールすることができる。
- 15.5.マーカーインフラクションは、スローウーのみがコールできる。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。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できる。その場合、バイオレーションの具体的な名称でコールするか、特定のルールによって規定されていない場合は「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、直ちにコールを行わなくてはならない。
- 15.8.コールを聞き間違えたり、該当するルールを知らずに間違ってプレイを中断してしまったりした場合、そのコール後のプレイは成立し、プレイが中断した場所からチェックで再開する。
- 15.9.「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。
- 15.10.「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。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.ファールまたはバイオレーションがコールされた場合、プレイは即座に中断され、その間にターンオーバーは発生しない。
- 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.スローウーに対するコールだが、スローウーがコール直後にパスを出した場合。
- 16.2.2.スローウーが投げる動作に入っていた場合。
- 16.2.3.ディスクが空中にある場合。
- 16.2.4.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。
- 16.2.4.1.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、パスの結果として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。
- 16.2.4.2.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、パスの結果として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、プレイは中断する。

- 16.2.4.2.1. 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、ファールまたはバイオレーション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）
- 16.3. コールが起こったタイミングに関係なく、該当する両チームの選手が、ファール、バイオレーション、またはコールが後のプレイに影響を及ぼさなかったと合意した場合、プレイの結果は有効となる。
- 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. ファールやバイオレーション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、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

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され、ファールとして扱われる。また、このルールは、全てのルールの中で、最重要なものであり、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レシーバーに対して身体接触をした場合に発生する。

17.2.2. レシーバーに対するディフェンス側のファールの後は以下の様に再開する。：

17.2.2.1. セントラルゾーン内、またはディ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. オフェンス側のチームが攻める方向にある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位置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位置からマークに入らなければならない。

17.2.2.3. このファールに対するコンテストが発生した場合、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に着地する予定が、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. このファールに対するコンテスト発生した場合、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. 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 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をした場合、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身体接触をした場合。

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. この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プ時のファール：

17.6.1. 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、レシーバーがディフェンス側の選手に対して身体接触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、ファールが発生した場所からプレイが再開する。

17.6.3. レシーバーがキャッチを成功させ、かつコンテストが発生した場合には、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対して身体接触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ファールの根拠とはならないが、可能な限り避けるべきである。

17.8. ブロックキングファール：

17.8.1. 動いている相手の選手が、身体接触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った場合に発生する。

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身体接触をしたが、キャッチに直接的な影響はない場合に発生する。

- 17.9.2.このファールに対するコンテストが発生しない場合、ファールをコールした選手は、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：
- 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.複数の選手が同一方向に向かって同時に動いている際に発生する、意図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.ディスクが有効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・カウントの間隔が1秒より短い場合。
 - 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、カウントを2つ戻さずにストール・カウントを続けた場合。
 - 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きのみ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」：ディフェンスのプレイヤーの両手を結ぶ線よりも内側に、スローワーのピボットがある場合。
 - 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行っていない場合。
 - 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動きのみ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はコンテストとなり、プレイが中断する
 - 18.1.3.最初のマーカーインフラクションコールで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を2つ戻すことでのプレイを継続する。
（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ニングを直すまではストール・カウントを再開してはならない。
 - 18.1.5.同じストール・カウント内に連続してマーカーインフラクションコールがあり、ディフェンス側の選手がコールを認めた場合は、ストール・カウントを1に戻し、プレイを継続する。（「ストーリング」,1,2,3,..と再開する。）
 - 18.1.6.マーカーインフラクションがコールされた後にストール・カウントが適切に修正されなかった場合、もしくはその時点でストール・カウントが始まっていなかった場合、「バイオレーション」をコールし、プレイを中断することが出来る。
 - 18.1.7.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インフラクションコールは有効ではない。
- 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、もしくはピボットのピボット（軸）がイン・バウンズにある場合はいつも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、地面に着地する前に空中でパスを行ってもよい。
 - 18.2.3.ディスクをキャッチし、イン・バウンズに着地した後、スローワーは進行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、スローの動作中にブ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。
 - 18.2.4.スローワーは、ピボット（軸）を確定している状態（身体の一部がブ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、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、ある特定の点によるピボット（軸）を確定させる必要はない。
 - 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る場合、身体の重心がピボット（軸）となり、横になっている状態もしくは膝をついている状態である限り、そのピボット（軸）を動かしてはいけない。

- 18.2.5.2.立ち上がった場合、その場所が、スローワーのピボット（軸）位置となる。
- 18.2.6.トラベルインフラクションは以下の場合に生じる。
- 18.2.6.1.スローワーがブ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、可能な限り早く減速をしない場合。
 - 18.2.6.4.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。
 - 18.2.6.5.スローワーがスローの動作中にブ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、その他の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ル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、トラベルインフラクションコールを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）は直ちに前文が示すようにしなくてはならない。
 - 18.2.7.2.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いけない。
 - 18.2.7.3.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」とコールしなくてはならない。
- 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。
- 18.2.8.1.この場合、チェックをする前に、スローワーは適切な位置にピボット（軸）を置かなくてはならない。また、「トラベルインフラクション」の際にマーカーがスローワーの前にいた場合は、スローワーの前まで移動してよい。
- 18.2.9.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行い、スローが成功しなかった（パスがつながらない）場合、プレイは継続される。（ターンオーバーとなる）
- 18.2.10.トラベル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に対してディフェンスを行っている状態の時、他の選手（オフェンスの選手、ディフェンス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や走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）
(ポジショニングに関する基本ルールは、12.8 参照。) (オフェンス側の選手に対するディフェンスを行っている状態とは、3m以内に位置し、かつ、そのオフェンスの動きに反応している状態のこと。)
 - 18.3.2.「ピック」がコールされたらプレイを中断し、妨害された選手（ディフェンス側の選手）は、双方が合意したポジションに移動してよい。ピックが成立した場合、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す。
(ピックのコールが行われたタイミングによって、ピックが成立しない場合がある。16.3 参照。)

19.試合の中止（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、また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.インジャリーが身体接触によるものでない場合、選手は交代するか、自分のチームにタイムアウトを課すかを選択することができる。
 - 19.1.4.インジャリーが身体接触によるものである場合、選手は交代するか、フィールドに残るかを選択することができる。
 - 19.1.5.一方のチームの選手が「インジャリー」によって交代する場合、もう一方のチーム同数の選手を交代することができる。
 - 19.1.6.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。
 - 19.1.7.インジャリーした選手と交代した選手は、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。
- 19.2.テクニカル・ストップ
- 19.2.1.「テクニカル」コールは、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することができ、プレイは中断する。
 - 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することで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がされた場合、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.インジャリー・ストップがファールによるものでない場合は、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.「テクニカル」コールの後は、以下のように再開される。

19.3.2.1.コールや選手の負傷、安全性の問題がプレイに影響しなかった場合は、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。

19.3.2.2.コールや選手の負傷、安全性の問題がプレイに影響した場合は、ディスクはスローウォーに戻される。

19.4.時間制の試合の場合、（上記19.1又は19.2により）プレイが中断している間は試合時間を止める。（試合時間には含まない）。（インジャリー・ストップ、またはテクニカル・ストップの場合）

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各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であれば、どのタイミングでも使用できる。

20.4.タイムアウトは2分間である。

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、得点が入り、プル（スローオフ）を投げるまでの間の時間が2分間延長される。

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ウォ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である。

20.6.1.タイムアウト中の選手交代は認められない（インジャリーの場合のみ認められる）。

20.6.2.タイムアウト取得時と同じピボット（軸）の位置から、プレイが再開される。

20.6.3.スローウォーはタイムアウト取得前と同一の選手である。

20.6.4.スローウォー以外のオフェンス側チームの選手は、ブ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ブ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.マークが変更しない限り、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。

（例 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。）（カウントの再開方法に関しては、9.6 参照）

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、プレイを中断する。マークはストール・カウントを2つ加え、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。（例）「ストーリング3,4,5…」と開始する。

用語集

用語	説明
プレイに影響がある	あるプレイ結果に関して、反則が起きていた場合と、起きた場合で、明らかに違いがある。
攻める方向にあるエンドゾーン	該当するチームが、その時点で得点を狙っているエンドゾーンのこと。
最も客観的に捉えることができる選手	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する位置にいる選手のこと。
コール	ファール、マーカインフラクション、トラベルインフラクション、バイオレーション、インジャリーなど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、以下の単語が用いられる。「ファール」「トラベル」「具体的なマーカインフラクションの名称」「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」「テクニカル」「インジャリー」がある。
セントラルゾーン	ゴールラインを含んだブレイングフィールド、ただしエンドゾーンや外周のラインは含まない。
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）
守っているエンドゾーン	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。
ディフェンスチーム	その時点で、ディスクを所有していないチームのこと。
エンドゾーン	ブ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・ポイントを決定し、スローターは体の一部分（主に足など）を用いてピボットを確立する。また、パスを受け取った場合、スローターは可能な限り速やかに減速をし、ピボットを確立する。また、スローターは、地面のある一点に、体の一部を接地しつづけることで、ピボットを確立する。
ゴールライン	セントラルゾーンとそれぞれのエンドゾーンを隔てるラインのこと。
グラウンド（地面）	芝、マーカーコーン、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。ただしプレイヤー、ユニフォーム、空中に浮遊している粒子、水滴などは含まない。
接地する	あるプレイヤーがまたは着地や、不安定な姿勢の修正を含む行為によってグラウンドと直接接すること。
守備をしている	ディフェンスが、あるオフェンスプレイヤーの3m以内に位置し、かつ、そのオフェンス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
インターチェンジ	ディフェンスをしているチームのプレイヤーが、オフェンスをしているチームのスローターから投げられたパスをキャッチすること
適切な位置	プレイヤーの、伸びられた腕や脚（避けることのできるもの）を除く、身体によって確立された位置のこと。
ライン	ブ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点のマーカーを結ぶ架空のラインを境界線と定義する。フィールド上のマーカーよりも外にあるラインは、ラインとして考慮しない。
ラインコール	ディスクがアウト・オブ・バウンズになった場所、出た場所、もしくはサイドラインやゴールラインに関連するプレイヤーの立ち位置に対するコールのこと。ラインコールには、「アウト・オブ・バウンズ」「ゴール」「オフサイド」がある。
マーカー	スローターに対してストール・カウントをしている、ディフェンス側のチームのプレイヤー
プレイヤーでない人	フィールドでプレイしている14人以外の人
オフェンス選手	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	外周ラインを含む、ブレイング・フィールド以外のもの全て
外周ライン	セントラルゾーン、及びエンドゾーンとアウト・オブ・バウンズを隔てる線。ブレイング・フィールドには含まれない。
ピボット	ブレイング・フィールド内の特定の位置との接触を保ちながら、体の方向を変えること。
ピボット・ポイント	ターンオーバー後にスローターが、ピボットを置くことを求められる、もしくはピボットが既に置かれている、ブレイング・フィールド内の位置のこと。
プレイ	ブル（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。
プレイヤー	フィールドでのプレイに参加している14人の選手のこと。
ディスクを所有している	回転していないディスクを、触り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は、そのディスクを所有することと同義である。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、そのプレイヤーはディスクの所有権を失う。プレイヤーに所有されているディスクは、プレイヤーの一部としてみなされる。ディスクを所有しているプレイヤー、もしくはディスクを拾うことが認められているプレイヤーが所属しているチームは、所有権を持っているチームとみなされる。
ブ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領域のこと。ただし、外周ラインは除く。
ブル（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行われる、一方のチームからもう一方のチームへのスローのこと。
レシバー	スローター以外の、すべてのオフェンス選手のこと。
セルフチェック	ディフェンス選手がスローターに届く範囲にいない際に、スローターが地面にディスクを当てることでプレイを再開すること。
プレイの中止	ファール、バイオレーション、協議、またはタイムアウトによる中断のこと。チェック、もしくはセルフチェックによって再開される。また、プレイが再開されるまでは、ディスクはターンオーバーの対象にならない。
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、スローターとディスクの接触をなくす結果となる。バスとスローは同じ意味である。
スローター	ディスクを所有している、もしくはディスクを投げ、その結果が定まっていないオフェンス選手のこと。

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。ピボットと素振りはスロー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、全ての出来事のこと。
ディスクの静止位置	ディスクがキャッチされた場所、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(2009年度ルールからの改正点)

- ターンオーバー後や試合の中止後に、不必要的遅延行為があった場合に、チェックを行えるようになった。（ただし、条件付）（8.6.2、および10.4.1 参照）
- 「ストーリング」と「1」の間のギャップを取り除いた。（9.1 参照）
- 試合の中止後、再開する時のストール・カウントに関する定義がシンプルになった。（9.5 参照）
- ターンオーバー後、ディスクを所有していた選手が意図的にディスクを地面に置いてしまった場合、再度その選手に所有権が認められる様になった。（再度ターンオーバーとはならない。）（13.6 参照）
- スローウーのみが、マーカーインフラクションに関するコールができるようになった。（15.5 参照）
- 継続のルールに関する変更がされ、コールが行われたタイミングに関わらず、コールや反則がその後のプレイに影響を与えていない場合はプレイは成立し、そのまま継続される。（16.3 参照）

参考2：ルール準主要改正点

- コールを行う場合の判断基準が導入された。（その後のプレイに大きな違いを生む場合にのみ、コールを行うこと推奨）（1.3.7、および1.3.8 参照）
- プレイしている選手が、プレイヤーでない人（フィールドの外にいる選手）のルールに関する助言や、全てのラインに関するコール（イン・バウンズ、アウト・オブ・バウンズ、ゴールなど）の助言を求めることができる。
- セントラルゾーンという概念が導入された。（2.4 参照）
- ブリックマークとゴールラインとの距離が、20mから18mへと変更された。（2.5 参照）
- プル（スローオフ）前、両チームが準備完了の合図を求められるようになった。（7.2 参照）
- 「オフサイド」のコールは、オフェンス側のチームの選手がディスクに触れる前に行わなければならないと明記された。（7.5 参照）
- 転がるディスクを止める際に、ディスクの位置が著しく変化してしまった場合に、プレイを中断する必要がなくなった。（8.5 参照）
- 相手の妨害をするために、腕や脚を用いてはならないと明記された。（12.11 参照）
- ストール・アウトや、他のターンオーバー時に、プレイが即座に中断されるようになった。（13.4 参照）
- ターンオーバー後に、誰がディスクの所有権を持つのかが明記された。（13.5 参照）
- ターンオーバー後に、ピボット（軸）をどこに置くかが明記された。（13.8 参照）
- 守っているエンドゾーン内でターンオーバーが起こった場合、ゴールラインから再開することを伝える合図が導入された。（13.11.2.1 参照）
- 「ゴール」のコールが行われた後、プレイが中断することが明記された。（14.1.1 参照）
- 間違った認識によってプレイが中断した場合、どのように試合が再開されるかが明記された。（15.8 参照）
- 複数の選手が同一方向に向かって同時に動いている際に発生する、意図的ではない身体接触に関する明記がされた。（17.10.2 参照）
- 「ラッピング」の定義に変更が加えられた。（18.1.1.4 参照）
- 「ダブル・チーム」の定義に変更が加えられた。（18.1.1.5 参照）
- マーカーインフラクションがコールされた後に、マーカーがストール・カウントを修正しなかった場合、スローウーが「バイオレーション」をコールできると明記された。（18.1.6 参照）
- 「トラベル・バイオレーション」（トラベルインフラクション）の後に、スローウーが適切な位置にピボット（軸）を置く前にディスクを投げ、パスが成功した場合にディフェンス側のチームの選手がコールすることができる）」が発生した場合、マーカーは、スローウーの前まで移動してよいと明記された。（コールの前に、マーカーとしてディフェンスをしていた場合）（18.2.8.1 参照）
- ディフェンス側のチームの選手が「ピック」をコールする場合、守っているオフェンスの3m以内にいなければいけないという条件が加えられた。（18.3.1 参照）
- 負傷しているチームの選手であれば、誰でも「インジャリー」をコールすることでできるようになった。（19.1.1 参照）
- 相手チームの選手との身体接触による負傷でない場合、その選手は交代する代わりにタイムアウトを取得することができるようになった。（19.1.3 参照）
- ファールによる負傷でない場合、どのように試合が継続されるかに変更が加えられた。（19.3.1 参照）
- 得点後、プル（スローオフ）までの間、キャプテン以外の選手でもタイムアウトを取得できるようになった。（20.5 参照）

変更履歴

更新日付	ver.	更新箇所	概要
2013/5/29	1.00	-	新規作成
2013/5/30	1.01	8.6.1	追加
2013/5/30	1.01	8.6.2	追加
2013/5/30	1.01	9.6	カウントに+1をした数が (n) 以下の場合 ⇒ カウントに+1をした数が (n) 以上の場合
2013/5/30	1.01	ルール主要改正点 1.	(8.6.2、および10.1.4 参照) ⇒ (8.6.2、および10.4.1 参照)
2013/5/30	1.01	用語集	追加
2013/6/4	1.02	9.6	(n) より1大きいカウントから ⇒ (n) から
2013/6/4	1.02	11.7	ディスクが以下のいずれかの状態であった地点である。 ⇒ディスクがアウト・オブ・バウンズのフィールドあるいはプレイヤーに触れる前の最も直近に、以下のいずれかの状態であった地点のことである。
2013/6/4	1.02	11.7.1	アウト・オブ・バウンズとなった地点。 ⇒ 外周を超えた地点。
2013/6/4	1.02	16.3	プレイは継続される。 ⇒ プレイの結果は有効となる。
2013/6/17	1.03	14.2	ゴールライン上に ⇒ その位置から最も近いゴールライン上に
2013/6/17	1.03	7.10 7.12	アウト・オブ・バウンズとなった位置 ⇒ アウト・オブ・バウンズへ出た位置
2013/6/17	1.03	13.8	アウト・オブ・バウンズになった場所 ⇒アウト・オブ・バウンズへ出た位置 ※アウト・オブ・バウンズになった位置と、アウト・オブ・バウンズへ出た位置の区別
2013/6/17	1.03	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 ⇒アウト・オブ・バウンズへ出た位置とは
2013/6/17	1.03	11.7 11.7.1 11.7.2	地点 ⇒ 位置
2013/6/17	1.03	用語集 ライ ンコール	アウト・オブ・バウンズになった場所、または ⇒アウト・オブ・バウンズになった場所、出た場所、もしくは
2013/6/21	1.04	16.3	合意した判断した ⇒ 合意した
2014/10/23	1.05	18.2.7.1	他の選手はこれを邪魔してはならない ⇒両者（スローワーとコールをした選手）は直ちに前文が示すようにしなくてはならない。
2015/2/16	1.06	7.2	ディフェンス側の選手がディスクを ⇒ ディフェンス側の選手がディスクを
2015/2/16	1.06	7.5	スローオフを出来るだけ速やかに再開する。 ⇒ブル（スローオフ）を出来るだけ速やかに再開する。
2015/2/16	1.06	18.1.1.5	デイフェンス ⇒ ディフェンス
2015/2/16	1.06	用語集のグラ ウンド（地 面）	空中に浮遊する粒子 ⇒ 空中に浮遊している粒子
2015/2/16	1.06	本文全体	「インジャリー・ストップ」と「インジャリーストップ」の表記揺れ ⇒「インジャリー・ストップ」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「ストール・カウント」と「ストールカウント」の表記揺れ ⇒ 「ストール・カウント」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「セントラル・ゾーン」と「セントラルゾーン」の表記揺れ ⇒「セントラルゾーン」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「ディスク・イン」と「ディスクイン」の表記揺れ ⇒ 「ディスク・イン」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「トラベル・インフラクション」と「トラベルインフラクション」の表記揺れ ⇒「トラベルインフラクション」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「プレー」と「プレイ」の表記揺れ ⇒ 「プレイ」に統一
2015/2/16	1.06	本文全体	「プレーヤー」と「プレイヤー」の表記揺れ ⇒ 「プレイヤー」に統一
2016/4/2	1.07	12.8	イニシエイト・コンタクト（身体接触につながる動き） ⇒ 身体接触につながる動き
2016/4/2	1.07	用語集	イニシエイト・コンタクト ⇒ 削除