

## コールの判断基準

“自分や自分のチームに「有利／不利」ではなく  
発生した事実に対して「正直」に。”

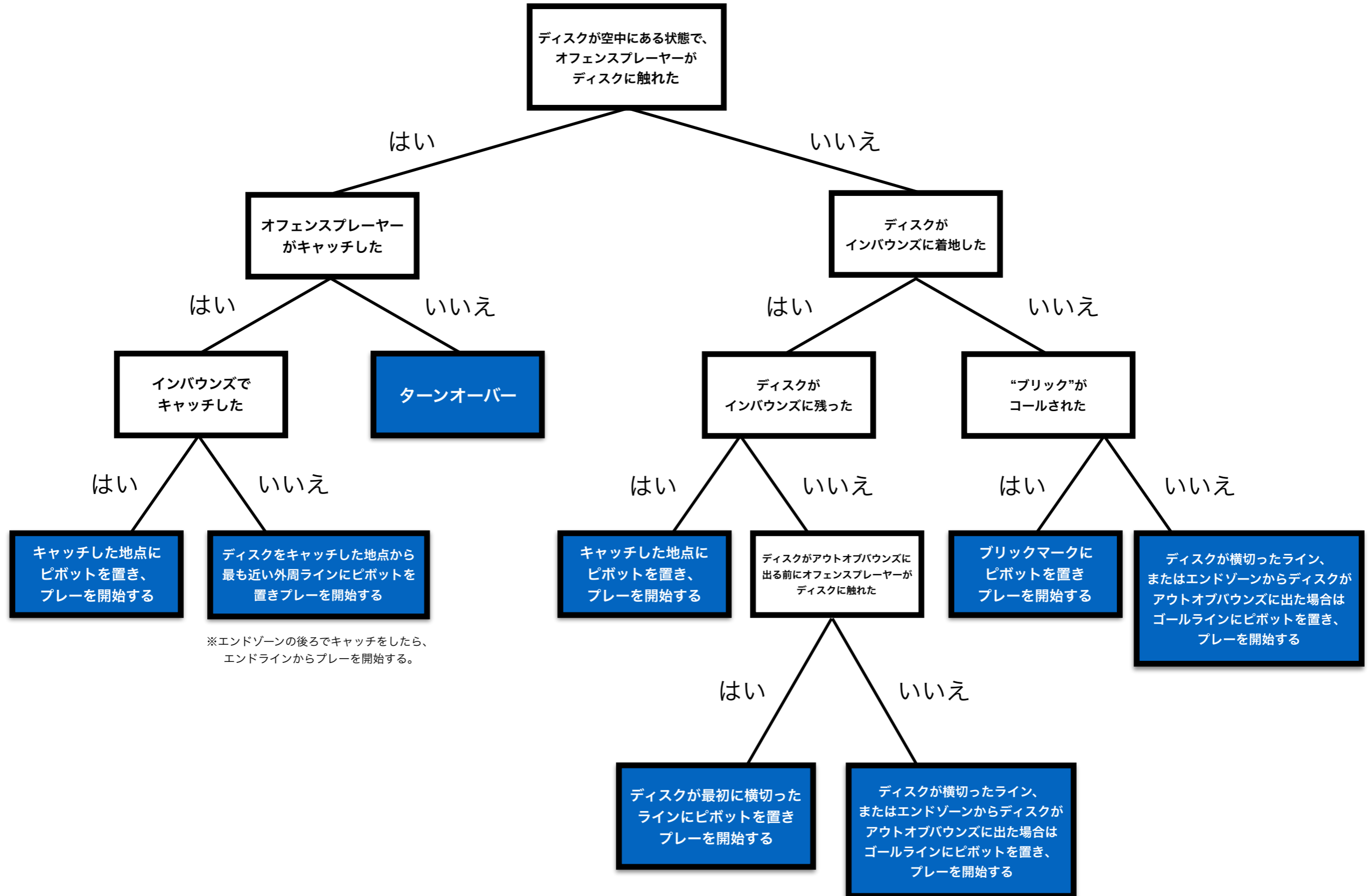
“自分では「わからない」という選択肢を持ち、  
相手の方が「事実を知っている」という可能性を認識する。”

プレーが中断した際の再開カウント	カウント
ディフェンスが反則をして、コンテストがない場合	1から
オフェンスが反則をして、コンテストがない場合	中断した次のカウントから (最大9)
スツール・アウト後にコンテストがあった場合	中断した次のカウントから (最大8)
その他のコール（※）でプレーが中断した場合	中断したカウントから (最大6)
タイムアウト	中断した <b>次のカウント</b> から

※その他のコール

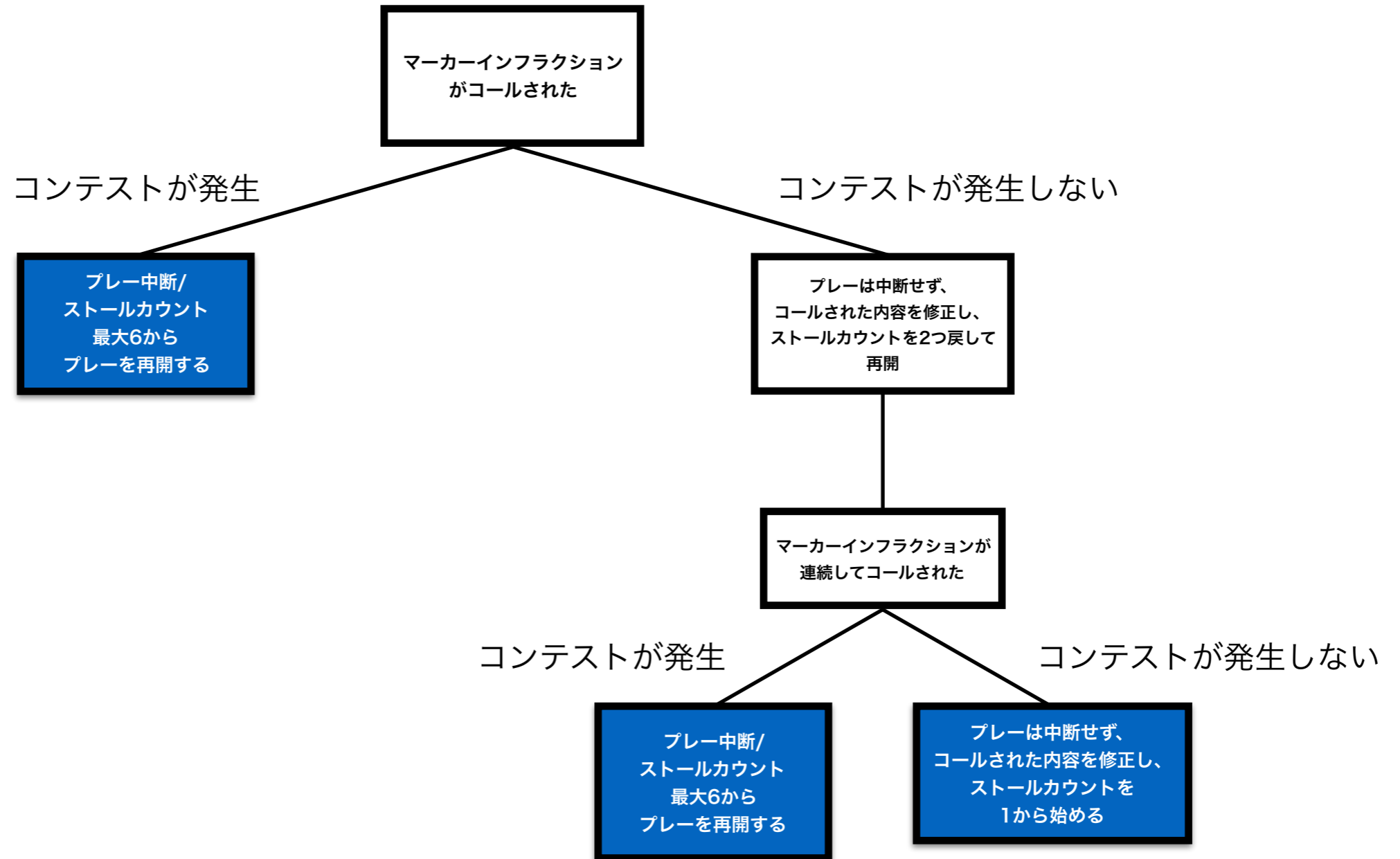
- ・コンテストが発生した反則（ファール・インフラクション・バイオレーションの3種類全て）
- ・ピック（ピックはバイオレーションの反則だが、例外として扱われる）
- ・コンテストが発生したゴール
- ・コンテストが発生したターンオーバー
- ・サイドライン際でのバイオレーション
- ・インジャリー
- ・テクニカル

# スローオフ (プル)

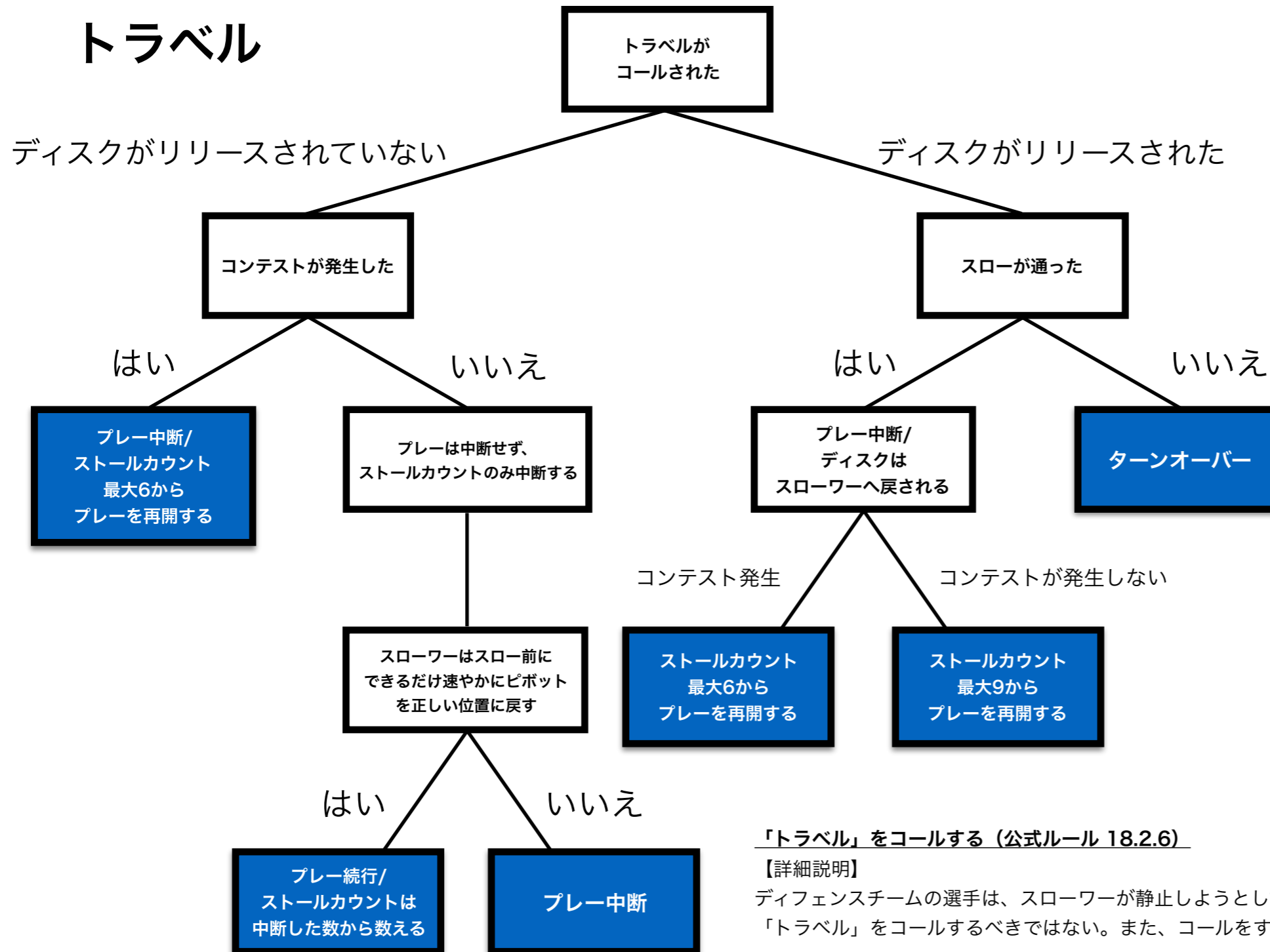


※どの位置からプレーを開始する場合でも、チェックは必要ない。(ブリックマークから再開する場合も含む)

# マーカージンフラクション



# トラベル



## 「トラベル」をコールする (公式ルール 18.2.6)

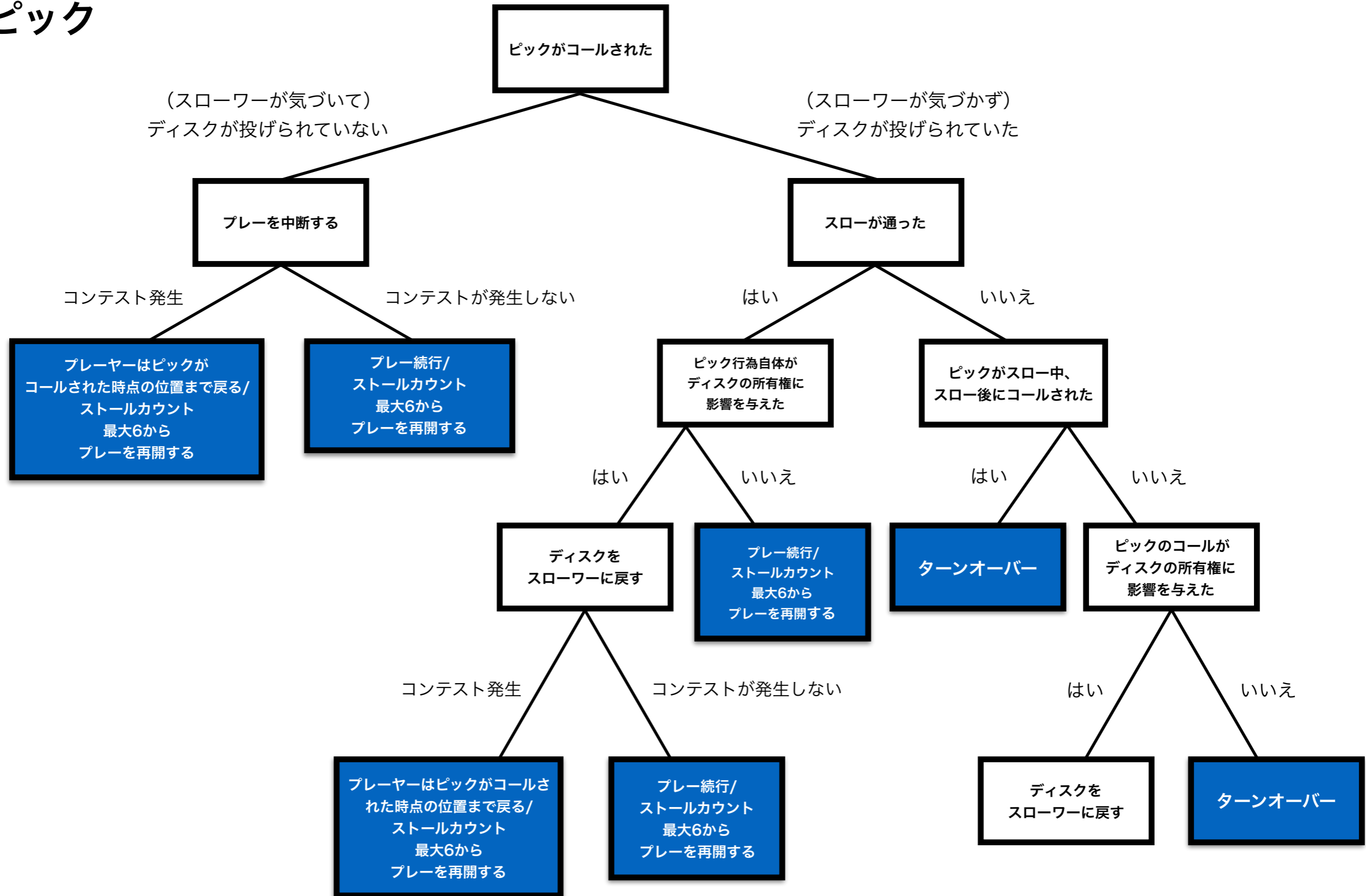
### 【詳細説明】

ディフェンスチームの選手は、スローワーが静止しようとしていないという確かな証拠がなければ、「トラベル」をコールするべきではない。また、コールをする際には、以下の点を踏まえる必要がある

- ・ディスクをキャッチしてから投げるまで空中にいる場合は、スローワーは減速する必要はない。
- ・キャッチした後、その選手の歩幅は減速に伴って小さくなるはずである。
- ・スローワーは、キャッチしてからディスクを投げるまでの間に減速しなくてはならない。
- ・キャッチしてから静止するまでの歩数が、6歩以上(5歩は範囲内)になることはない。

ピボットを確定した後あればスローワーはどの方向を向いてもよいということを理解しておく必要がある。  
(ピボットが置かれた後に方向を変えても「トラベル」にはならない)  
また、ダイブしてきたディフェンスチームの選手や地面に横たわっている選手を回避するために、減速をしなかったりピボットを置く前に方向転換をしたりした場合は「トラベル」とはみなされず、むしろこの状況においては当然回避行動をするべきである。

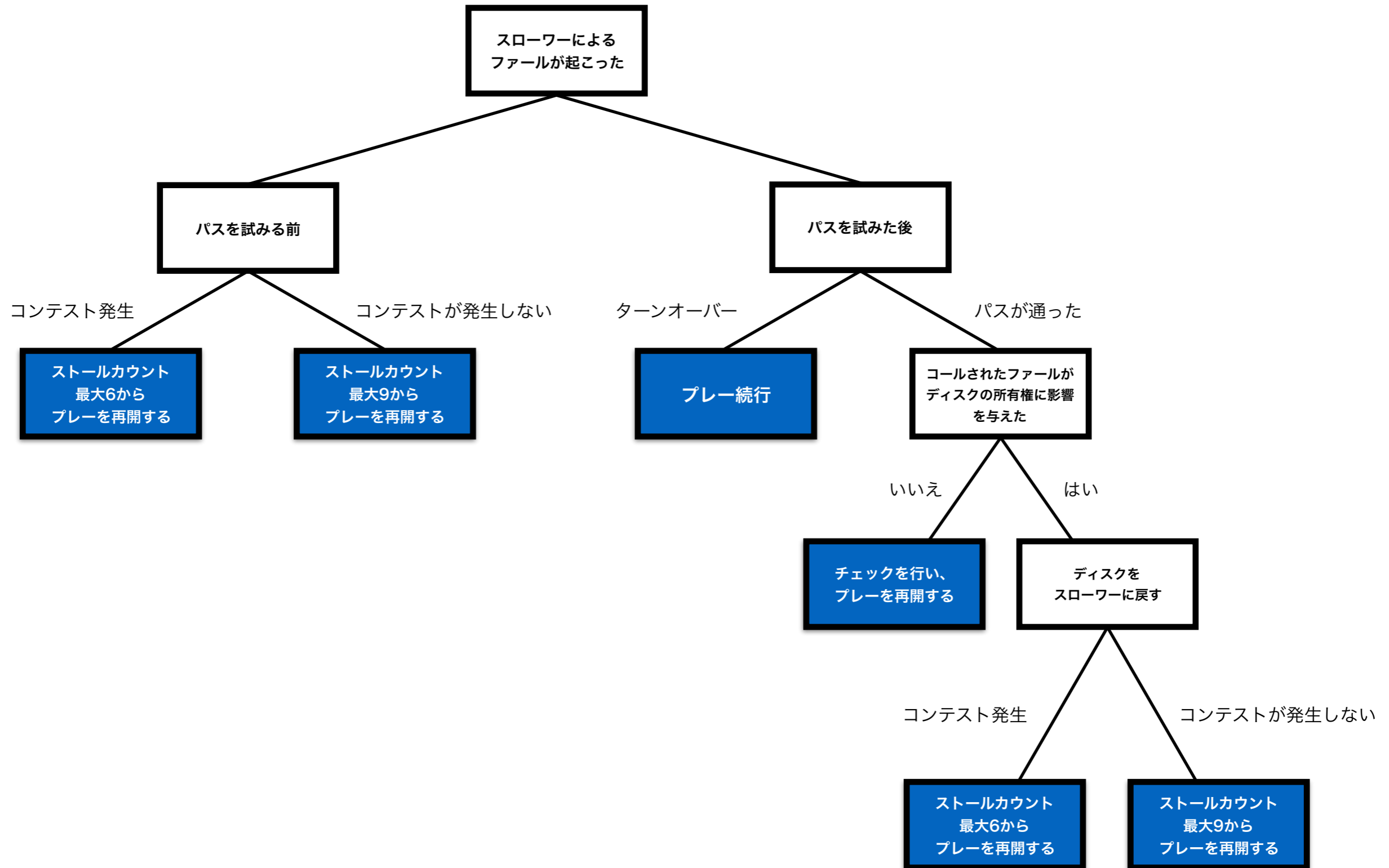
# ピック



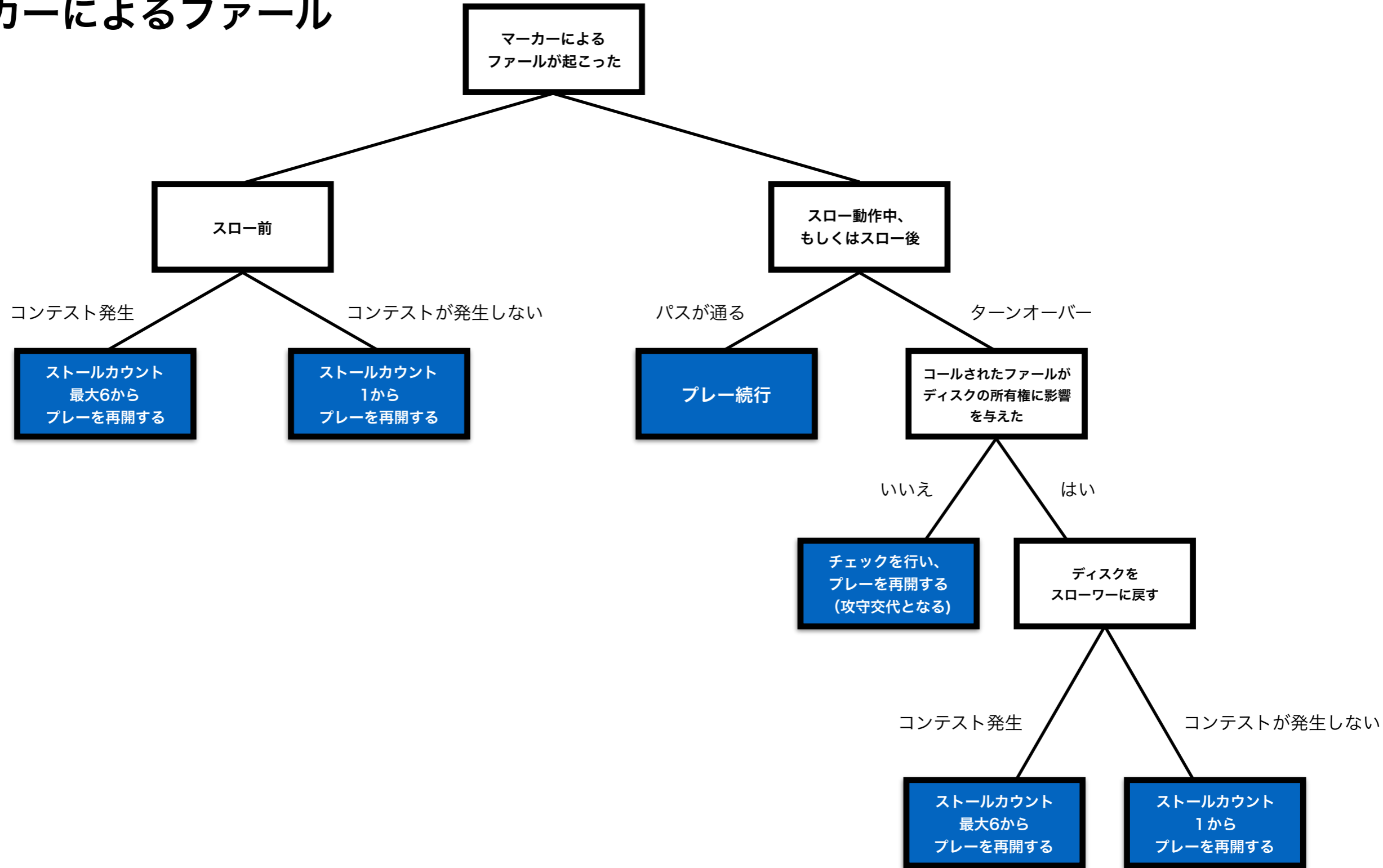
※ピック行為自体がディスクの所有権に影響を与えた：レシーバーに対してディフェンスをしている選手がピック行為によって、走路妨害された場合

※ピックのコールがディスクの所有権に影響を与えた：レシーバーorレシーバーに対してディフェンスをしている選手がピックコールに気づき、減速をした場合

# スローワーによるファール



# マーカによるファール





# レシーバーに関わるファール

(スローワーがスロー中 or ディスクがリリースされた後 のコール)

