

# WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 年版

## 付帯資料 ver.3.0 日本語訳 ver.1.0

### 2024 年 8 月 28 日発行

はじめに	2
付帯資料 A：試合に関する付帯規則	3
A1. プレイングフィールド	3
A2. 用具	3
A3. 試合開始にあたって	4
A4. 試合時間	4
A5. 時間制限	4
A6. ミックス部門	7
A7. チーム	7
A8. 使用言語	8
A9. 競争姿勢について	8
A10. 選手でない人による助言について	8
A11. 電子機器等の使用	8
A12. ファール及びバイオレーションコール	8
A13. スピリット・ストップ	9
付帯資料 B：大会に関する付帯規則	10
B1. メンバー登録	10
B2. 部門	10
B3. 順位決定方法	11
B4. 悪天候下における対応	11
B5. プレイ中の一時中断、もしくは中止における対応	12
B6. ゲームオフィシャルの役割	13
付帯資料 C：ユニフォームに関する規則	15
C1. 目的	15
C2. 基本事項	15
C3. ホーム&アウェー	15
C4. シャツ	15
C5. パンツ	15
C6. その他	15
C7. アンダーウェア	16
C8. 手袋	16
C9. 帽子・ヘアバンド等	16
C10. 靴下	16
C11. 靴	16
C12. 選手のユニフォームに関する追加制限	16
C13. 監督、コーチ及びサポートスタッフ	16
付帯資料 D：チーム及び選手出場資格	17
D1. チーム出場資格（国別代表）	17
D2. チーム出場資格（クラブチーム）	18
D3. 選手出場資格（性別）	18
D4. 選手出場資格（年齢）	18
D5. 選手登録情報詳細	18
D6. チーム出場資格：大陸選手権大会（AOUC/PAUC/AAUC）	19
D7. 特例	19
付帯資料 E：グループリーグ組み合わせ、大会出場枠及び大会スケジュール	20
E1. シード順位決定方法：国別代表チーム（各部門）	20
E2. シード順位決定方法：クラブチーム（各部門）	20
E3. グループリーグの組み合わせ作成手順（セミランダム方式）	20
E4. 世界選手権大会（国別）の大会出場枠（WUGC/WU24/WJUC/WMUC）	21
E5. 世界アルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WUCC）	21
E6. 世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠（WMUCC）	21
E7. 大会スケジュールの作成	22
E8. 世界アルティメットランキング	22
E9. シード順位の調整	23
付帯資料 F：ハンドシグナル	24
F1. 目的	24
F2. 使用方法について	24
付帯資料 G：リーガル・コード	26
付帯資料 H：謝辞	30

## はじめに

---

本付帯資料は、滞りなく観客にわかりやすく、安定して高品質なスポーツイベントを作り出すことを目的としている。アルティメット公式ルールとの齟齬が生じる場合、付帯資料が優先される。アルティメット公式ルール及び付帯資料は、World Flying Disc Federation (WFDF) 主催大会における基本ルールとして作成されているが、WFDF 主催でない大会においても、最も適切なルールとして推奨される。本付帯資料は、原則として以下の大会において適用される。

- ・世界アルティメット&ガッツ選手権大会
- ・世界マスターズアルティメット選手権大会
- ・世界アルティメットクラブ選手権大会
- ・世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会
- ・大陸選手権大会（例 アジアオセアニア選手権大会／パンアメリカン選手権大会／全アフリカ選手権大会）
- ・ワールドゲームズ (WFDF 及び/もしくはワールドゲームズ主催国により制定されたルールと併用)
- ・世界 U-24 (23 歳以下) アルティメット選手権大会
- ・世界ジュニアアルティメット選手権大会

WFDF 主催でない大会の場合、大会運営能力や水準に応じて、本ルールの一部適用や変更をしてもよい。変更の可能性があるルールは以下が含まれる。

- ・プレイングフィールドの表面
- ・選手の人数
- ・プレイングフィールドの大きさ
- ・試合時間
- ・プレイングフィールドの線

### お問い合わせ先

本付帯資料に関する不明点及び解釈については、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。また、アルティメットの競技発展のため、本付帯資料の内容に限らず、ルールに関して選手の皆さんからのご意見やご指摘をお聞かせください。 お問い合わせ先：sotg@jfda.or.jp

## 付帯資料 A：試合に関する付帯規則

### A1. プレーイングフィールド

- A1.1. フィールドの表面全体は、以下のうちの 1 つでなければならない。
- A1.1.1. 天然芝
  - A1.1.2. 人工芝
- A1.2. プレーイングフィールドの大きさ
- A1.2.1. プレーイングフィールドは縦が【100m】、横が【37m】である。
  - A1.2.2. セントラルゾーンは縦が【64m】、二つのエンドゾーンはセントラルゾーンの両端から、それぞれ【18m】である。ブリックマークはセントラルゾーンに位置し、各ゴールラインから【18m】の距離にある、両サイドラインの中心点である。
  - A1.2.3. すべてのラインは【75mm】以上【120mm】以下の幅で、腐食性物質ではない素材で記される。
- A1.3. フィールドの外周から【3m 以上】の位置に、1 番目の制限ラインを設ける。試合に関係するチームのすべての人（プレイをしている選手以外）は、プレイ中に 1 番目の制限ラインの外側にいなければならない。また、1 番目の制限ラインから【2m 以上】の位置に、2 番目の制限ラインを設ける。制限ラインは WFDF 大会スタッフの裁量で上方修正してもよい。特別に許可された大会スタッフ及び備品を除き、試合に関係するチーム以外のすべての人及び用具は、プレイ中に 2 番目の制限ラインの外側にいなければならない。
- A1.3.1. 2 番目の制限ラインを設けた場合、ルール 2.7 で説明されているバイオレーションをコールできる距離は、サイドラインから（3m ではなく）【5m】となる。

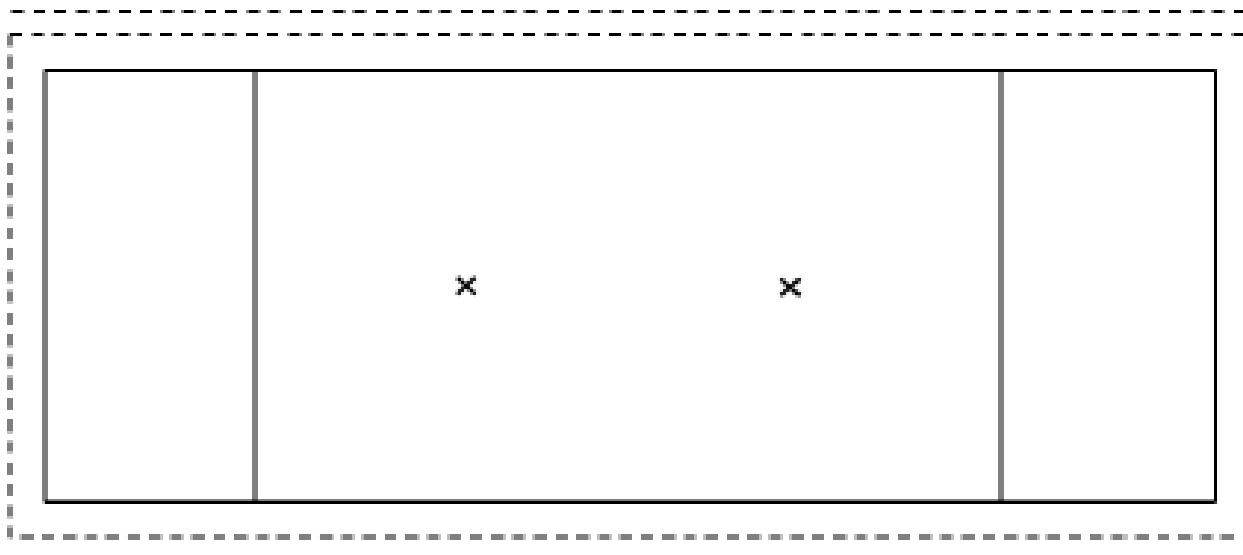


図.1 制限エリア線を含むフィールド図

- A1.4. 隣接するフィールド同士の間隔は、【3m 以上】なければならない。
- A1.4.1. 隣接するフィールド同士の距離が【6m 未満】の場合、プレイ中に隣接するフィールド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を含む）とする。特別に許可された大会スタッフを除き、他のすべての人や用具がいることは認められない。
- A1.5. 制限ラインの位置に関する変更、隣接するフィールド同士の間隔に関する変更及びフィールドサイズの縮小については、WFDF 大会スタッフの承認を書面で得なければならない。
- A1.6. 狭い会場に設営をするために、サイズに関する特別許可の申請をおこなうことができる。その場合、プレーイングフィールドは【縦 90m×横 35m まで】、エンドゾーン及びブリックマークはそれぞれ【15m まで】の縮小が可能となる。
- A1.7. WFDF 大会スタッフは、各チーム対して、選手、選手ではないチームスタッフ、用具等を、特定の場所や一方のサイドライン側にいる、または配置するように要求することができる。
- A1.7.1. 選手や選手ではないチームスタッフとして登録されていないすべての人は立ち入り制限がある観客とみなされる。
- A1.8. WFDF 大会スタッフは、プレーイングフィールド上の特定の対象物をアウト・オブ・バウンズではないと指定してもよい。ディスクがこの対象物と接触した場合、ディスクはスローワーに戻される。

### A2. 用具

- A2.1. ディスク
  - A2.1.1. プレイ中は、大会公式ディスクのみ使用することができる。
  - A2.1.2. ディスクの所有権があるチームは、以下の場合にディスクを交換してもよい。
    - A2.1.2.1. 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。ディスクを交換するチームは、明確に相手チームに伝えなければならない。
    - A2.1.2.2. プレイが中断しており、ディスクが破損している場合。
    - A2.1.2.3. 得点から次のブル（スローオフ）までの間。
  - A2.1.3. ゲームオフィシャルは、上記の場合に備えて交換用の大会公式ディスクを持ってもよい。

### A3. 試合開始にあたって

- A3.1. 両チームの代表者は、2枚のディスクを「トス（フリップ）」することによって最初の選択権を決定する。
- A3.2. 2枚のディスクが空中にあるうちに、一方の代表者は「セイム（same）」、もしくは「ディファレント（different）」とコールをする。
- A3.3. 静止後、両方のディスクが同じ面を向いている場合は「セイム」、異なる面を向いている場合は「ディファレント」となる。コールと状態が一致している場合はコールをした側が、不一致の場合はもう一方が最初の選択権を獲得する。
- A3.4. トス（フリップ）は、フィールド上で行われるべきである。
- A3.5. 試合時間は、試合開始時間になった時、WFDF 大会スタッフによる合図によって開始される。
  - A3.5.1. 試合開始時間の変更は権限を持った WFDF 大会スタッフによってのみ行われる。
  - A3.5.2. トス（フリップ）が既に行われた後で、試合開始時間に 15 分を超える変更があった場合、または試合が行われるコートに変更があった場合。トス（フリップ）に勝ったチームは、選択を変更してもよい。その選択に応じて、対戦相手も選択を変更してもよい。これらは、新しく定められた試合開始時間の最低 5 分前までに行われる必要がある。

### A4. 試合時間

- A4.1. 決勝点
  - A4.1.1. 【15 点】を先取したチームの勝利となる。
- A4.2. タイムキャップ
  - A4.2.1. 試合時間が【100 分】経過した時点で両チームと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、次の得点が入るまで継続される。その得点後に、両チームとも 15 点に達していない場合、両チームの点数を比較して、【高い方に 1 を加えた点数】を新しい決勝点とし、どちらかのチームが新しい決勝点に達するまで試合を継続する。
  - A4.2.3. タイムキャップが発生しても、各チームに残っているタイムアウト取得可能回数は変わらない。
- A4.3. ハーフタイム
  - A4.3.1. どちらかのチームが、最初に【8 点】を先取した時点でハーフタイムとなる。
  - A4.3.2. ハーフタイムは【7 分間】である。
    - A4.3.2.1. 【7 分間】のハーフタイム終了後、A5.4 に従って後半を開始する。
    - A4.3.2.2. 【7 分間】のハーフタイムの間に、タイムキャップに達した場合、A4.2.2 に従い、その時点で得点が終了したものと、得点が高い方のチームに 1 を加えた点数を決勝点とする。
- A4.4. ハーフタイムキャップ
  - A4.4.1. 試合時間が【55 分】経過した時点で両チームとも【8 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、次の得点が入るまで継続される。その得点後に、両チームとも 8 点に達していない場合、両チームの点数を比較して、【高い方に 1 を加えた点数】を新しいハーフタイム突入点とし、どちらかのチームが新しいハーフタイム突入点に達するまで試合を継続する。
  - A4.4.3. ハーフタイムキャップが発生しても、各チームに残っているタイムアウト取得可能回数は変わらない。
- A4.5. タイムアウト
  - A4.5.1. 各チームは前後半それぞれ【2 回】ずつ取得してもよい。タイムアウトは【75 秒間】である。
- A4.6. 得点後からブル（スローオフ）までの間、タイムアウト、及びハーフタイムの間は、試合時間を止めない。
  - A4.6.1. ただし、スピリット・ストップが発生した場合及びインジャリー・ストップ、もしくはテクニカル・ストップが【2 分間以上】継続した場合は、試合時間を止める。プレイを再開した時点で、試合時間も再開しなければならない。

### A5. 時間制限

- A5.1. 試合時間を管理し、時間に関する合図を行うタイムキーパーを任命しなければならない。
- A5.2. トス（フリップ）

- A5.2.1. 両チームのキャプテンは、試合開始時間の少なくとも【5分前】までにはトス（フリップ）を完了しなければならない。
- A5.2.2. 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、もう一方のチームのキャプテンは、試合開始時の攻守選択及び自陣選択の両方をおこなう。
- A5.2.3. どちらのチームのキャプテンも不在である場合、先に到着したチームのキャプテンが、試合開始時の攻守選択及び自陣選択の両方をおこなう。
- A5.3. 前後半の開始時
- A5.3.1. タイムキーパーは、以下の合図をする。
- A5.3.1.1. 前後半開始の【60秒前】
- A5.3.1.2. 前後半の開始
- A5.4. 得点後、もしくは前後半開始時から、ブル（スローオフ）まで
- A5.4.1. オフェンス側のチーム
- A5.4.1.1. オフェンス側のすべての選手は、得点後、もしくは前後半開始時から【45秒以内】に、自陣ゴールライン上に片足を置かなければならない。ブル（スローオフ）が投げられるまで、選手同士の位置関係を変更してはならない。
- A5.4.1.2. オフェンス側のチームは、ディフェンス側のチームからオフェンス側のチームの選手が明確に見えるようにしなければならない。
- A5.4.1.3. オフェンス側のチームは、得点後、もしくは前後半開始時から【60秒以内】に、ブル（スローオフ）を受ける準備完了の合図をしなければならない。この合図の前に、選手でないすべての人は、プレイングフィールドの外に出なくてはならない。（外に出るまで、合図は認められない）
- A5.4.1.4. オフェンス側のチームが制限時間内にルールに沿った合図をしなかった場合、ディフェンス側のチームの選手は「プリ・ブルタイムリミット・バイオレーション（準備完了の合図を行わなかったことにより、ゲームの進行を遅らせていることに対するバイオレーション）」をコールする。双方のチームがこのコールを認識するまで、プレイは中断される。このバイオレーションは、ブル（スローオフ）が投げられる前にコールする必要がある。
- A5.4.2. ディフェンス側のチーム
- A5.4.2.1. ディフェンス側のチームは、得点後、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、ブル（スローオフ）を投げなければならない。
- A5.4.2.1.1. ディフェンス側のチームの選手でないすべての人は、スローオフが投げられるまでにプレイングフィールドから出なければならない。スローオフが投げられる際にディフェンス側のチームの選手でないすべての人がプレイングフィールドにいた場合、オフサイド・バイオレーションとして扱われる。
- A5.4.2.2. ディフェンス側のチームが制限時間内にブル（スローオフ）を投げなかった場合、オフェンス側のチームは「プリ・ブルタイムリミット・バイオレーション（制限時間内にブル（スローオフ）を投げなかったことにより、試合の速やかな進行を妨げていることに対するバイオレーション）」をコールしてもよい。双方のチームがこのコールを認識するまで、プレイは中断される。このバイオレーションは、ブル（スローオフ）が投げられる前にコールする必要がある。
- A5.4.3. ミックス（男女混合）部門
- A5.4.3.1. ミックス部門において、「男女比決定方法B」（A6.3）が採用されている場合、該当するチームは、得点後、もしくは前後半開始時から【15秒以内】に、次のターンにおける男女比（男性4名女性3名／男性3名女性4名）を示す合図をしなければならない。
- A5.4.3.2. 該当するチームは、次のターンにおける男女比を、口頭及び適切なハンドシグナルによって示さなければならない。
- A5.4.3.3. 該当するチームが男女比を示す合図をしなかった場合、直前のターンと同じ男女比であるとみなされる。ただし、前後半の開始時は、「男性4名女性3名」とみなされる。
- A5.4.4. タイムキーパーは、以下の合図をする。
- A5.4.4.1. 得点後、もしくは前後半開始時から【45秒後】（オフェンス側のチーム 準備完了 15秒前）
- A5.4.4.2. 得点後、もしくは前後半開始時から【60秒後】（ディフェンス側のチーム ブル（スローオフ）完了 15秒前）
- A5.4.4.3. 得点後、もしくは前後半開始時から【75秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方（プレイ開始）
- A5.4.4.4. 制限時間の合図を伝える笛が複数回吹かれる場合、最後の笛が鳴り始めた時点で制限時間に達したとする。
- A5.4.5. プリ・ブルタイムリミット・バイオレーション後のプレイ再開について。

- A5.4.5.1. 試合を通して1回目のバイオレーションコールの場合、またはバイオレーションをコールされたチームがコンテストを行った場合、罰則は科されない。オフェンス側のチームはバイオレーションコールの後、【15秒以内】に準備完了の合図を行わなければならない。また、ディフェンス側のチームはバイオレーションコールから【30秒後】、もしくはオフェンスの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を投げなければならない。
- A5.4.5.2. その後、再度同じチームにバイオレーションがコールされ、認められた場合、バイオレーションをコールされたチームはタイムアウトを取得しなければならない。タイムアウト終了後のプレイは、A5.6に従って再開される。タイムアウトが残っていない場合は以下に従う。
  - A5.4.5.2.1. オフェンス側のチームが反則を犯している場合、通常通りプル（スローオフ）は行われる。その後、スローワーが7.9, 7.10, 7.11 もしくは7.12のいずれかに従ってピボットを確定させたのち、タイムアウトがコールされた場合と同じ方法で、チェックからプレイを再開する。（7.8が適用される場合を除く）
  - A5.4.5.2.2. ディフェンス側のチームが反則を犯している場合、通常通りプル（スローオフ）は行われる。オフェンス側のチームはディスクに触れずに、ブリックがコールされた場合と同じようにブリックマークからのプレイを選択してもよい。その場合もチェックは必要としない。通常通りプル（スローオフ）をキャッチしてプレイを始めてもよい。
- A5.4.6. オフサイド・バイオレーションがコンテストとなった場合を含め、プル（スローオフ）が再度投げられる場合、もしくはタイムリミット・バイオレーションにより遅れる場合：
  - A5.4.6.1. 選手の交代はできない。（公式ルール19.1に該当する場合は除く）
  - A5.4.6.2. タイムアウトの取得はできない。
  - A5.4.6.3. オフェンス側のチームは、バイオレーションコールが発生してから【15秒以内】に合図をしなければならない。ディフェンス側のチームは、そのコールが発生してから【30秒後】、もしくはオフェンス側のチームの合図から【15秒後】のどちらか遅い方までに、プル（スローオフ）を再度投げなければならない。
- A5.5. プル（スローオフ）が投げられてから、得点までの間に取得されたタイムアウトの終了タイミング
  - A5.5.1. オフェンス側のチームは、タイムアウトをコールしてから【75秒以内】に、ピボット位置を確定させ、プレイを再開する準備をしなければならない。
    - A5.5.1.1. オフェンス側のチームがプレイ再開の準備ができていない場合、ディフェンス側のチームは、「ディレイ・オブ・ゲーム」を伝えてもよい。その後もプレイが再開されなかった場合、バイオレーションをコールしてもよい。バイオレーションがコールされた場合、スローワーはルール上正しい場所（ピボット位置を確定させ、プレイが再開できる場所）でディスクを持たなければならない。そのほかのオフェンス側の選手はコールされた時点の位置で、チェックによってプレイが再開されるまで止まらなければならない。ディフェンスはその間も動いてもよい。
  - A5.5.2. ディフェンス側のチームは、タイムアウト開始から【90秒後】、もしくはすべてのオフェンス側の選手が静止した時点から【15秒後】のどちらか遅い方までに、チェックによってプレイを再開しなくてはならない。
    - A5.5.2.1. ディフェンス側のチームがチェックによってプレイを再開しない場合、オフェンス側のチームは「ディレイ・オブ・ゲーム」を伝えてもよい。その後もプレイを再開されない場合、オフェンス側のチームはバイオレーションをコールしてもよい。ディフェンス側の選手は、コールされた時点で動きを止め、チェックによってプレイが再開されるまで待たなければならない。
  - A5.5.3. タイムキーパーは、以下の合図をする。
    - A5.5.3.1. タイムアウト開始から【45秒後】（オフェンス側のチーム準備完了30秒前）
    - A5.5.3.2. タイムアウト開始から【60秒後】（オフェンス側のチーム準備完了15秒前）
    - A5.5.3.3. タイムアウト開始から【75秒後】（ディフェンス側のチーム準備完了15秒前）
    - A5.5.3.4. タイムアウト開始から【90秒後】、もしくはすべてのオフェンス側の選手が静止した時点から【15秒後】のどちらか遅い方（プレイ再開）
- A5.6. 得点後から次のプル（スローオフ）までの間に取得されたタイムアウトの終了タイミング
  - A5.6.1. 得点後からプル（スローオフ）までの時間を【75秒】延長する。
  - A5.6.2. 得点後から【75秒後】、タイムキーパーはタイムアウト終了の合図をする。その後の時間制限や合図は、A5.4.に則る。（この時点から、通常の【75秒】が開始する）
- A5.7. コールもしくは協議によってプレイが中断した後
  - A5.7.1. コールが発生した後、【15秒】が経過しても解決しない場合は、両チームのキャプテンは協議が解決できるように援助するべきである。

- A5.7.1.1. コールが発生した後、【45秒】が経過しても解決しない場合は、そのコールはコンテストとなったとみなされ、協議が発生する直前にディスクを所有していた選手に、ディスクを戻さなければならない。
- A5.7.1.2. 対戦している両チームのコミュニケーションに言語の壁がある場合、WFDF 大会スタッフは、コールの解決とその後のプレイ再開まで、追加で 15 秒の時間を認めてよい。
- A5.7.2. コールが発生した後、【60 秒後】には、プレイを再開しなければならない。
- A5.7.3. タイムキーパーは、ファール、もしくはバイオレーションのコールから【45 秒後】に合図をする。その後も協議が解決されない場合は、【15 秒ごと】に合図をする。
- A5.8. ターンオーバー、もしくはプル（スローオフ）の後
  - A5.8.1. 公式ルール 8.5.1 で記載されている時間制限に加え、以下の場合においても【20 秒以内】にプレイを再開する必要がある。
    - A5.8.1.1. プル（スローオフ）の後、ディスクが静止した場合、または、
    - A5.8.1.2. アウト・オブ・バウンズでターンオーバーが発生した後、ディスクが静止した場合。
    - A5.8.1.3. 【20 秒以内】にディスクを持ってプレイを開始することが難しい場合（ディスクが大きく外に出ってしまった、もしくは観衆の中に入ってしまった等）、オフェンス側の選手は代替りのディスクを要求することができる。この場合、スローワーが新しいディスクを持つまで、プリ・ストールカウントは一時保留される。
- A5.9. 制限時間に達していても、テクニカルカインジャリーがコールされプレイが中断している場合、その問題に対処している間や、負傷した選手がプレイングフィールド外に出るまでの間、試合時間のカウントの中断は延長される。
- A5.11. タイムキーパーの笛による合図に加え、口頭及びハンドシグナルによる合図が推奨される。笛による合図は WFDF Tournament Director's Manual に記載されている手順に沿って行われる。
- A5.11. 制限時間に関するバイオレーションを伝える場合は、「バイオレーション」とコールをしなければならない。また同時に、ハンドシグナル (No.14) も使用するべきである。

## A6. ミックス部門

- A6.1. どちらの男女比決定方法が採用されるかは、大会ごとに定められる。（男性 4 名 女性 3 名 / 男性 3 名 女性 4 名）
  - A6.1.1. WFDF が主催する全ての大会において、「男女比決定方法 A」が採用される。
- A6.2. 「男女比決定方法 A」定（事前決定方式）
  - A6.2.1. 試合の開始前、1 回目のトス（フリップ）の後に 2 回目のトス（フリップ）をおこなう。2 回目のトス（フリップ）にて勝利したチームが最初のターンにおける男女比を決定する。2 ターン目及び 3 ターン目は、最初のターンと逆の男女比となる。4 ターン目と 5 ターン目は、最初ターンと同じ男女比となる。このように（試合終了まで）試合中に 2 点入るごとに男女比を入れ替える。（ハーフタイムは影響を及ぼさない）
  - A6.2.2. すべての WFDF 主催大会においては、男女比決定方法 A と併せて、「プリスクライブド・プル」のルールを採用しなければならない。
    - A6.2.2.1. 女性選手が 4 人いるターンである場合、女性選手がプル（スローオフ）を投げなければならない。
    - A6.2.2.2. 男性選手が 4 人いるターンである場合、男性選手がプル（スローオフ）を投げなければならない。
    - A6.2.2.3. もし A6.2.2.1 もしくは A6.2.2.2 を守らなかった場合、オフサイドバイオレーション（公式ルール 7.5 参照）と同様の扱いとなる。
- A6.3. 「男女比決定方法 B」（エンドゾーン決定方式）
  - A6.3.1. 試合の開始前、1 回目のトス（フリップ）の後に 2 回目のトス（フリップ）をおこなう。2 回目のトス（フリップ）にて勝利したチームがいずれかのエンドゾーンを「エンドゾーン A」として選択し、もう 1 つのエンドゾーンが「エンドゾーン B」となる。前半の各得点の開始前は、エンドゾーン A から開始するチームは男女比を指定しなければならない。後半の各得点の開始前は、エンドゾーン B から開始するチームが男女比を指定しなければならない。
- A6.4. 相手チームのキャプテンから要求があった場合、オフェンス側のチームの選手は合図をした後も、ディフェンス側のチームが男女のマッチアップを簡単に決定できるようにプル（スローオフ）を待つべきである。

## A7. チーム

- A7.1. チームは、試合ごとに、キャプテンとスピリットキャプテンを【1 人】または【2 人】ずつ決めなければならない。
  - A7.1.1. キャプテンはゲームに参加する資格を持ったチームのメンバーであり、試合前、試合中、試合後、における決定においてチームを代表する役割を与えられている。
  - A7.1.2. スピリットキャプテンはゲームに参加する資格を持ったチームのメンバーであり、大会を通して、スピリットに関する問題を相手チーム、チームメイト、コーチ、ゲームまたは大会スタッフと協議し、対処する役割を与えられている。
- A7.2. チームは、チームを補助するコーチがいても良い。コーチはゲームに参加する資格を持っていない、選手ではないチームスタッフとみなされる。チームに 1 人以上のコーチがいる場合、試合ごとに試合前、試合中、試合後、における決定

においてチームを代表するコーチを1人指定しなければならない。すべてのコーチはスピリット・オブ・ザ・ゲームに従うことが求められる。

A7.3. チームは、各ターンにおいて、フィールド上に【常に7人】の選手がいなければならない。ミックス部門の場合は、各ターンにおいて、【男性4人と女性4人が常に】試合に出場できる状態でなければならない。

A7.3.1. チームがA7.3の条件を満たすことができない場合、タイムアウトを1回失い、そのターンの開始を【75秒】遅らせる。

A7.3.2. チームにタイムアウトが残っていない場合、相手チームに1点が与えられ、そのターンの開始を【75秒】遅らせる。

A7.3.3. 両チームがA7.3の条件を満たすことができない場合、一方のチームがA7.1を満たす、もしくはA7.3.4が適用されるまで、A7.3.1に記載された罰則が与えられる。

A7.3.4. チームが、【試合開始後20分まで】にA7.3を満たすことができない場合、その試合は棄権とみなされる。

A7.3.5. 棄権とされたチームは負けが、相手チームには勝ちが記録される。この場合、試合におけるすべてのスコアは記録されない。

A7.3.6. 両チームとも棄権となった場合は、両チームに負けが記録される。

A7.4. ターン開始時に、7人よりも多い、もしくは少ない選手でプレイを開始してしまった場合や、正しい男女比ではなかった場合、相手チームはバイオレーションとコールをし、試合を中断してもよい。もしくは、反則をしたチームはその状態をただすためにタイムアウトをコールしてもよい（公式ルール20.4参照）

A7.4.1. 反則をしたチームは、どの選手が外に出るか、もしくは出場するかを決めなくてはならない。選手が追加で出場する場合、相手チームは同じ人数だけ選手を交代することができる。

A7.4.2. 反則をしていないチームは、タイムアウトがコールをされた場合と同様の再開方法（公式ルール20.3参照）、もしくはそのターンのやり直しを選択しなくてはならない。

A7.4.3. 得点後から次のブル（スローオフ）までの間にA7.4のバイオレーションがコールをされた場合、反則をしていないチームは、その得点の取消し及びそのターンのやり直しを選択することができる。

## A8. 使用言語

A8.1. ストールカウント及びコールは、すべて英語でおこなわなければならない。

A8.1.1. （使用言語の違い等で）コミュニケーションが困難な選手がいる場合は、試合開始前にチーム代表者同士が適切な代案（通訳等）について協議をする必要がある。

## A9. 競争姿勢について

A9.1. いかなる状況であっても、出場している全ての選手は得点すること、もしくは相手の得点を防ぐ努力をしなければならない。

A9.2. A9.1に反するプレイが見受けられた場合、大会競技規則委員会に報告しなければならない。

## A10. 選手でない人による助言について

A10.1. プレイが中断している場合、必要であればキャプテン、スピリットキャプテンもしくはコーチは、選手からの依頼無しにプレイングフィールドに入り、自チームの選手にコールを変更するようにアドバイスを与えてもよい。ただし、そのアドバイスによるコールがもたらす結果が、自チームが不利となる場合に限る。

A10.2. 各チームはプレイが中断している際のコミュニケーションの援助をするために選手ではない通訳者を活用してもよい。通訳者は誠実にできるだけ正確に通訳を行うべきである。通訳者は両チームに対して、通訳を行っているか、プレイに対するアドバイスをしているか、を明確に伝えるべきである。協議に通訳者を活用する場合、A5.7.1.2の時間制限が適用される。

## A11. 電子機器等の使用

A11.1. 選手は、コールに関する写真やビデオ映像等がある場合、確認してもよい。ただし、この確認のためにプレイを不必要に遅らせてはならない。

A11.1.1. いずれかのチームのサイドラインにいるメンバーが、コールに対し写真やビデオ映像等の記録に基づいたアドバイスを行う場合、そのアドバイスは要求された場合のみ行うことができる。（A10.1が適用されない場合に限る）また、そのアドバイスによってもたらされる結果がアドバイスを行う側にとって不利になる場合に限る。いずれかのチームのサイドラインにいるメンバーが写真やビデオ映像等の記録に基づいたアドバイスが、アドバイスを行う側にとって有利になる場合、相手チームのサイドラインにいるメンバーと相談するべきである。または、コールに関わった選手に写真やビデオ映像等の記録を自ら見るように呼んでもよい。

A11.1.2. 選手は、他の選手やチームのメンバーと通信する為のいかなる通信機器も使用してはならない。

## A12. ファール及びバイオレーションコール

A12.1. 頻繁にコールが発生している試合では、特にそれらのコールが解決しない場合、キャプテン、もしくはゲームオフィシャルは、大会運営責任者や大会競技規則委員会等に、速やかに状況を報告しなくてはならない。

- A12.1.1. 大会競技規則委員会は、チームや選手の問題的言動に対しての報告を受けた場合、委員会のメンバーが大会中にそれらの問題についてチームや選手に注意してもよい。
- A12.1.2. 大会競技規則委員会は、チームや個人に対してどのような対応をおこなうべきかを決定する。
- A12.2. デンジャラスプレーが繰り返し起こっている場合や、重大なデンジャラスプレーが発生した場合、チームキャプテン及びスピリットキャプテンはそれを解決するために議論するべきである。解決する方法として以下を含む。
  - A12.2.1. スピリット・ストップをコールする。
  - A12.2.2. 以後のデンジャラスプレーを減らすための案について議論する。
  - A12.2.3. プレイの結果を変える（結果として、特定のルールと矛盾する場合でも）。
  - A12.2.4. デンジャラスプレーを行った選手をその試合でそれ以上プレイさせないこと。
  - A12.2.5. WFDF 大会スタッフ、または大会競技規則委員に、試合の終了まで立ち会ってもらうように大会競技規則委員会に依頼する。

### A13. スピリット・ストップ

- A13.1. キャプテン、スピリットキャプテン、もしくは権限を持つ WFDF 大会スタッフ、または大会競技規則委員は、どちらか一方、あるいは両チームがスピリット・オブ・ザ・ゲーム（SOTG）に則ってプレイしていないと判断した場合、以下の状況に限り「スピリット・ストップ」をコールしてもよい。
  - A13.1.1. プレイを中断するコールやその他の中断が発生してから、チェックによってプレイが再開されるまでの間。
  - A13.1.2. 得点後から次のブル（スローオフ）が投げられるまでの間。
- A13.2. この中断の間は、どちらのチームも作戦会議をおこなってはならない。両チームのすべてのメンバーは、プレイングフィールドの中央に「スピリット・サークル」を作らねばならない。
- A13.3. 両チームのキャプテン及びスピリットキャプテンは、スピリット・サークルから離れ、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協議をおこない、その問題を解決するための対策を決定した上で、その結果をスピリット・サークルの中で発表する。
- A13.4. スピリット・ストップは、タイムアウトの残り取得可能回数に関係なくコールすることができ、タイムアウトの取得可能回数に影響を与えない。
- A13.5. A4.6.1 の通り、スピリット・ストップによって中断した場合は、試合時間を止める。
- A13.6. プレイ中にコールされたスピリット・ストップの後、選手はコールが発生する直前に確保していた適切なポジションに戻らなければならない。

---

## 付帯資料 B：大会に関する付帯規則

### B1. メンバー登録

- 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. ジュニアチームにおいて、各国協会、コーチ及びすべての選手（もしくは選手の保護者）と WFDF 大会スタッフの書面による同意が登録期間中にあれば、【最低 12 人】のメンバー登録でもよい。
  - B1.1.2. 大陸選手権大会においては、【最低 12 人】の選手をメンバー登録しなければならない。
  - B1.1.3. ミックス部門のチームは、男女それぞれ【最低 7 人ずつ】の選手をメンバー登録しなければならない。
  - B1.1.4. 大会中の怪我により、選手数が基準を下回っても、そのチームは大会に出場し続けることができる。
- B1.2. チームは、【最大 26 人】の選手をメンバー登録することができる。
- B1.3. 登録人数の下限上限には、ゲスト（家族等）、コーチ（監督／コーチ等）、もしくはチームスタッフ（トレーナー／マネージャー等）は含まれない。
- B1.4. 深刻な健康上の理由による失格について
  - B1.4.1. WFDF が任命したチーフ・メディカル・オフィサー（以下 CMO）が深刻な健康上の理由により、ある選手に対してそれ以上プレイを継続するべきではないと判断した場合、その選手は失格となり、以降 CMO がその選手がプレイしても問題ない健康状態に快復したと判断するまで、プレイすることはできない。
  - B1.4.2. トーナメント開催期間中、CMO は健康上の理由により失格となった選手に対して、健康状態の再確認とプレイへの復帰可否の判断を、少なくとも 24 時間に一度（もしくは CMO の裁量によりそれ以上の頻度で行う。
  - B1.4.3. CMO による決定は、他のメディカルスタッフによって覆すことはできない。
  - B1.4.4. 大会競技規則委員会、は本項の規定を実施し、参加者に守らせる責任がある。
  - B1.4.5. CMO は大会競技規則委員会とコミュニケーションを密にし、健康上の理由による選手の失格、並びにプレイへの復帰について、速やかに大会競技規則委員会に知らせる。
- B1.5. あるチームにおいて、選手登録していない選手がプレイしていたことが発覚した場合、そのチームのキャプテンもしくは大会スタッフは、できる限り速やかにその事実を大会運営責任者もしくは大会競技規則委員会に知らせなければならない。大会競技規則委員会は、その後の個人もしくはチームに対する対応を決定しなければならない。

### B2. 部門

- B2.1. チームは、以下の部門のうち 1 つに登録しなければならない。
  - B2.1.1. ミックス (X)
  - B2.1.2. オープン (O)
  - B2.1.3. ウィメン (W)
  - B2.1.4. マスターミックス (MX)
  - B2.1.5. マスターオープン (MO)
  - B2.1.6. マスターウィメン (MW)
  - B2.1.7. グランドマスターミックス (GMX)
  - B2.1.8. グランドマスターオープン (GMO)
  - B2.1.9. グランドマスターウィメン (GMW)
  - B2.1.10. グレートグランドマスターミックス (GGMX)
  - B2.1.11. グレートグランドマスターオープン (GGMO)
  - B2.1.12. グレートグランドマスターウィメン (GGMW)
  - B2.1.13. アンダー24 ミックス (U24X)
  - B2.1.14. アンダー24 オープン (U24O)
  - B2.1.15. アンダー24 ウィメン (U24W)
  - B2.1.16. アンダー20 ミックス (U20X)
  - B2.1.17. アンダー20 オープン (U20O)
  - B2.1.18. アンダー20 ウィメン (U20W)
  - B2.1.19. アンダー17 ミックス (U17X)
  - B2.1.20. アンダー17 オープン (U17O)
  - B2.1.21. アンダー17 ウィメン (U17W)
  - B2.1.22. アンダー14 ミックス (U14X)
  - B2.1.23. アンダー14 オープン (U14O)
  - B2.1.24. アンダー14 ウィメン (U14W)

- B2.1.25. アンダー11 ミックス (U11X)
- B2.1.26. アンダー11 オープン (U11O)
- B2.1.27. アンダー11 ウィメン (U11W)
- B2.2. 選手の出場資格は、「付帯資料 D：チーム及び選手出場資格」によって定められる。
- B2.3. 部門成立に必要な最低チーム数
  - B2.3.1. WFDF 世界選手権大会においては、最低 6 ヶ国からの出場登録が必要となる。
  - B2.3.2. WFDF 大陸選手権大会においては、最低 4 ヶ国からの出場登録が必要となる。
  - B2.3.3. WFDF アルティメット委員会は、該当地域の発展を目的として、上記よりも少ない参加国数での開催を認めてもよい。

### B3. 順位決定方法

- B3.1. 各リーグ内の順位を、勝利数によって決定する。
- B3.2. 勝利数が同数の場合、以下の順位決定方法に基づいて順位を決定する。
- B3.3. 順位決定方法は、最上位のチームを決定するだけでなく、勝利数が同数である すべてのチームの順位決定に適用される。
  - B3.3.1. 1 つの順位決定方法の適用後も、該当するすべてのチームが同順位の場合、次の順位決定方法に移行する。
  - B3.3.2. 該当するチームのうち一部が同順位となった場合、同順位であるチーム間において、最初の順位決定方法から順に適用し、順位を決定する。
- B3.4. 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すべてにおける試合の得失点差
  - 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すべてにおける試合の得点数
  - B3.4.7. 各チーム 1 人ずつが、ゴールラインの後方から遠い方のブリックマークに向かってディスクを投げ、静止したディスクの位置がそのブリックマークに近い方を上位とする。ディスクを投げる順番は、トス（フリップ）等で決定する。

### B4. 悪天候下における対応

- B4.1. 事前のスケジュール変更
  - B4.1.1. WFDF 大会スタッフは、各日の試合が開始する【24 時間以上前】に天気予報を確認する。
  - B4.1.2. 試合実施日に悪天候が予想される場合、WFDF 大会スタッフはすべてのキャプテンに対して、（第 1 試合の）開始【12 時間前】までに新しいスケジュールを知らせる。
  - B4.1.3. 新しいスケジュールにおける変更点には、開始時間の前倒し、試合間の休憩の短縮、タイムキャップの短縮、もしくは決勝点の減少が含まれる場合がある。試合時間の短縮は、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（最終日等）にのみ、おこなうことができる。
  - B4.1.4. 極めて天候が悪い場合、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、試合を当日の後のコマに移動することも認められる。
- B4.2. 雷
  - B4.2.1. 現地における危険性の判断
    - B4.2.1.1. WFDF 大会スタッフは、雷雨が予想される場合、雷雨が会場付近にいつ頃接近す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等の気象観測情報を確認する。
    - B4.2.1.2. WFDF 大会スタッフは、雷雨が接近している場合、試合を一時中断する可能性をすべてのキャプテンとゲームオフィシャルに知らせると同時に、可能であれば危険の判断と対応に関する WFDF の規定を繰り返し伝えるべきである。
    - B4.2.1.3. WFDF 大会スタッフは、雷を観測した場合、稲光と雷鳴の時間差を計測し、それが 30 秒以内の場合には雷の落ちた場所が会場から 10 キロメートル以内であると判断できるため、会場から速やかに退去する。
    - B4.2.1.4. 雷感知器等が会場にある場合、B4.2.1.3 は適用されず、WFDF 大会スタッフは、施設管理者の指示に従って行動する。
    - B4.2.1.5. 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、付近にいるすべての人は十分に注意しなくてはならない。
  - B4.2.2. 危険が確認された場合の対応

B4.2.2.1. 雷の危険性が確認された場合、WFDF 大会スタッフは、ただちに両チームのキャプテンにプレイの一時中断を宣言しなければならない。プレイはただちに一時中断しなければならない、ディスクはその時点の位置に置く。一時中断後のプレイはすべて無効となる。

B4.2.2.2. すべての人は、適切な場所に避難する必要がある。

B4.2.2.3. 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、（可能であればくぼんだ場所に）しゃがみこみ、金属製の小物を外す。

B4.2.3. プレイの再開

B4.2.3.1. 選手は、雷検知器等が使用されている場合を除き、稲光、もしくは雷が最後に観測されてから【30分以上】経過し、WFDF 大会スタッフがフィールドに戻ることを正式に許可してからのみ、フィールドに戻るができる。

B4.3. 猛暑

B4.3.1. WFDF 大会スタッフは、プレイが行われている間、猛暑によって熱中症や怪我等が発生する危険性があるかを常に判断する。

B4.3.2. WFDF 大会スタッフは、猛暑が予想される場合、すべてのキャプテン及びゲームオフィシャルにこの旨を知らせ、猛暑に対する適切な対処法を伝えるべきである。キャプテン及びゲームオフィシャルは、選手やフィールド上にいるすべての人に適切な対象方法を伝える。

B4.3.3. 猛暑の場合、試合形式が以下の通り調整される場合がある。

B4.3.3.1. 得点後から次のブル（スローオフ）までの間、選手の休息と水分補給を目的とした休憩を追加する。

B4.3.3.2. 一日の中で最も暑い時間にプレイすることを避けるために、競技時間帯を変更する。

B4.3.3.3. 試合時間及び上限得点を減少する。

B4.3.3.4. 大会競技規則委員会、大会運営責任者、CMO のいずれかが、コンディションが極めて悪いと判断した場合には、試合を一時中断、もしくは中止する。

B5. プレイ中の一時中断、もしくは中止における対応

B5.1. 権限のある WFDF 大会スタッフは、正当な理由があれば、試合を延期、もしくは中止してもよい。その場合、その決定により影響を受けるチーム全てに対して、理由を説明しなければならない。

B5.1.1. WFDF 大会スタッフが試合の一時中断、もしくは中止を決定した場合、試合の続行、もしくは適切な試合結果の確定は、以下通りおこなわれる。

B5.1.2. プレイ中に一時中断した場合、WFDF 大会スタッフはその時点のディスクの位置を記録する。

B5.1.3. 得点後から次のブル（スローオフ）までの間に一時中断した場合、プレイをする選手が決定していても、オフェンス側のチームは、再開時に新たにプレイをする選手を選んでよい。

B5.2. スケジュール変更

B5.2.1. 会場にいるすべてのキャプテンは、一時中断の間に WFDF 大会スタッフとスケジュール変更について協議しなくてはならない。スケジュール変更のため、タイムキャップの短縮や決勝点の減少がされる場合がある。

B5.3. 一時中断したプレイの再開

B5.3.1. スケジュール変更によって試合の続行が可能となった場合、一時中断時にディスクが置いてあった位置から、プレイを再開する。プレイは、タイムアウトがコールされた場合と同様の方法（公式ルール 20.3 参照）にて再開される。

B5.3.2. プレイングフィールドへの立ち入りが許可された後、試合を再開する前に【10 分間】のウォームアップをしてもよい。

B5.4. 一時中断、もしくは中止された試合の結果確定

B5.4.1. 一時中断した試合の続行が不可能、もしくは試合が中止された場合、以下の通り試合結果を確定する。

B5.4.1.1. 一時中断した時点で、試合時間の半分以上が経過していた、もしくはどちらかのチームが決勝点の半分以上に達していた場合、その時点で点数が高いチームの勝利とする。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の勝利とする。

B5.4.1.2. 一時中断した時点で、B5.4.1.1 が適用されない場合、どちらかのチームが相手のチームよりもブレイクが多い場合、その時点でブレイクが多いチームの勝利とする。

B5.4.1.2.1. ブレイクとはターンをディフェンス側で始めたチームが得点することを言う。

B5.4.1.3. 予選リーグの試合が中止となり、B5.4.1.1 や B5.4.1.2 が適用されない場合、大会組み合わせ作成時のシード順がより高いチームの勝利とする。

B5.4.1.4. 2 次リーグ以降（決勝戦を含む）の試合が中止となり、B5.4.1.1 や B5.4.1.2 が適用されない場合、大会競技規則委員会が、その試合が引き分けであるか、もしくはそのターンの時点でより順位が高いチームの勝利とするかを決定する（予選リーグの結果や「B3. リーグ内順位決定方法」を参考とする）。

## B5.5. 試合中止判断基準について

- B5.5.1. 天候や、その他予期せぬ事態により、WFDF は大会や試合スケジュールを変更してもよい。WFDF は各試合の重要性を鑑み、中止することもある。重要度は以下の順。
- B5.5.1.1. オリンピックのような多種目に渡る総合競技大会でのアルティメットの採用に影響を及ぼす可能性のある試合。
  - B5.5.1.2. 順位決定トーナメントにおける試合。重要度は決勝→準決勝→3位決定戦→準々決勝→それ以外の試合の順。
  - B5.5.1.3. トーナメントにおける5位～8位までの順位決定戦。
  - B5.5.1.4. 9位以下の順位決定戦。可能な限り同じ順位のチームが少なくなるように順位決定戦を行う。より上位の順位を決定する試合であるかどうか、若しくは対象チームのその大会での総試合数を考慮して優先度は決定される。
  - B5.5.1.5. 予選リーグの試合。
  - B5.5.1.6. トーナメントにおけるシード権や対戦相手を決定するための試合。

## B6. ゲームオフィシャルの役割

B6.1. ゲームオフィシャルは、サポートスタッフとゲームアドバイザーの2つに分類される。

### B6.2. サポートスタッフ

- B6.2.1. サポートスタッフは、選手に対して、試合中に視覚的・聴覚的な合図等を通じて情報を与えることができる。
- B6.2.2. サポートスタッフの基本的な仕事内容：
- B6.2.2.1. スコアの記録
  - B6.2.2.2. タイムアウトの記録
  - B6.2.2.3. 試合時間の管理（ハーフタイム／タイムアウト等含む）
  - B6.2.2.4. 「A5. 時間の制約について」に記載されている残り時間の合図
- B6.2.3. ゲームオフィシャルの付加的な仕事内容：
- B6.2.3.1. 選手のスコア・アシスト等の記録
  - B6.2.3.2. スピリット・スコアと最優秀選手推薦の記録
  - B6.2.3.3. すべてのコール及び対処方法の観客への伝達
  - B6.2.3.4. 選手から要求された場合、WFDF ルール冊子の提供
  - B6.2.3.5. 選手以外の人がおこなうすべての動作（ルールの確認や適切なコールをするための情報提供も含む）
- B6.2.4. サポートスタッフがプレイングフィールドに入れるのは、両チームのキャプテン、もしくはサポートスタッフの相談が必要だと判断した協議の当事者が、サポートスタッフを呼んだ場合のみである。
- B6.2.5. サポートスタッフは、以下に記載するコールや判断によって、継続している試合を中断させてはならない。
- B6.2.5.1. フェール及びバイオレーションのコール
  - B6.2.5.2. ラインに関するコール
  - B6.2.5.3. 制限時間に関する警告に対処しない場合に、試合を止めること
  - B6.2.5.4. 協議を止めること
  - B6.2.5.5. 選手に対して、宣言するべきコールを教えること
- B6.2.6. サポートスタッフがいる場合でも、コール及び問題解決の責任が選手にあることに変わりはない。

### B6.3. ゲームアドバイザー

- B6.3.1. ゲームアドバイザーの重要な役割、及びそれらの優先順位は以下の通りである。
- B6.3.1.1. ゲームの円滑な運営を支援する情報を、選手や観客に提供する。
  - B6.3.1.2. 選手同士の協議を援助する。
  - B6.3.1.3. 要求された場合、ルールに関するアドバイスを提供する。
  - B6.3.1.4. 要求された場合、コールに対する意見を提供する。
- B6.3.2. ゲームアドバイザー特有の仕事
- B6.3.2.1. 試合前に両チームの代表者と協議をおこない、ゲームアドバイザーの役割とルールについての確認を行う。
  - B6.3.2.2. 制限時間に関するルールを注視し、各チームに対してその関連するルールに従うことを促す。
  - B6.3.2.3. 制限ラインと制限エリアを注視し、各チームに対してそれに関連するルールに従うことを促す。
  - B6.3.2.4. オフサイドの有無注視し、各チームに対してそれに関連するルールに従うことを促す。
  - B6.3.2.5. 要求された場合、イン／アウト、アップ／ダウン、トラベルを含む、すべてのコールに関する強制力のない意見を提供する。
  - B6.3.2.6. 要求された場合、ルールについての説明をおこなう。

- B6.3.2.7. 必要がある場合、問題解決のためにプレイングフィールド内で発生している選手間の協議に参加する。
- B6.3.2.8. 特定のルール違反が何度もゲーム中に見受けられる場合、必要であれば懸念点として示す。
- B6.3.2.9. A13.1 に則り、スピリット・ストップをコールする。
- B6.3.2.10. 必要がある場合、プレイングフィールド外におけるチーム間の協議を仲裁する。
- B6.3.2.11. WFDF 行動指針に反する事例があれば警告し、ヘッド・ゲームアドバイザーが WFDF 行動指針に記載された罰則を科す。
- B6.3.2.12. WFDF 行動指針に関わる出来事を、大会競技規則委員会に報告する。
- B6.3.3. ゲームアドバイザーによるプレイに対するアドバイス・どう見えたかについての意見は強制力を持たない。またそれらアドバイスはゲームアドバイザーがそのプレイにおいて何が起こったかが明確に把握できており、しっかりと説明できる場合にのみ為される。
  - B6.3.3.1. 選手が一度ゲームアドバイザーに意見を求めた場合、その後全ての選手は、速やかに議論を終え、コールを処理するか、コンテストとして扱うかのいずれかを選択しなければならない。
  - B6.3.3.2. 選手がゲームアドバイザーの意見を認めない場合、その理由を伝えるべきである。
- B6.3.4. ゲームアドバイザーは、プレイ中断時のみプレイングフィールド内に入ることができる。その場合、両チームのキャプテンや選手の承諾を得る必要はない。
- B6.3.5. ゲームアドバイザーがいる場合でも、コール及び問題解決の責任が選手にあることに変わりはない。

## 付帯資料 C：ユニフォームに関する規則

### C1. 目的

- C1.1. このユニフォームに関する規則の主な目的は、お互いのチーム及び個々の選手を区別することである。この規則に従うことによって、選手やゲームオフィシャル、観客が試合を適切に判定及び解釈することができるようになる。
- C1.2. この規則は、試合における選手の安全性、快適さ及び公平性を守ることも目的としている。
- C1.3. 適切なユニフォームの着用によって、アルティメット競技に対するよりよい印象を、メディアや観客を通じて世界に広めることが可能となる。
- C1.4. 記載されている制限は、この規則の主な目的の達成のために必要なコストを最小限に抑えることを目的としている。可能な場合、アルティメット競技が享受する利益を拡大するため、規則に記載されている必要条件以上の水準を保つことが推奨される。
- C1.5. 各チームは、ユニフォーム製作時に、アルティメット競技のルールや一般の人からの印象を考慮したデザインをすることが求められる。
- C1.6. WFDF 大会スタッフは、必要に応じてユニフォームに記載されている文字やグラフィックの変更及び削除、もしくはユニフォームの交換を指示する権限を持つ。

### C2. 基本事項

- C2.1. ユニフォームは、シャツが胸部及び腹部を覆い、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、ユニフォームに求められる条件を満たしていれば、試合中に着用することが認められる。
- C2.3. 各チームは、試合ごとに、2 種類以上の異なるユニフォームを持参しなければならない。（色覚異常を持つプレイヤーのことも考慮する必要がある。）

### 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」を、大会スケジュールによって定める場合がある。
- C3.2. 特定の試合において、WFDF 大会スタッフがユニフォームカラーを決定する場合がある。
- C3.3. 大会スケジュールによって「ホーム」と「アウェー」が定められていない場合、各チームのキャプテンはトス（フリック）、もしくはその他の公平な方法によって、「ホーム」と「アウェー」を決定する。
- C3.4. 「ホーム」チームは、ユニフォームシャツの色を最初に決定することができる。
- C3.5. 「ホーム」チームは、相手チームに対して、「ホーム」シャツの種類を事前に伝えることができる。ただし、伝達後に内容を変更することはできない。

### C4. シャツ

- C4.1. すべてのチームメンバーは、色及び柄の揃っているシャツを着用しなければならない。（袖の長さは異なってもよい。）
- C4.2. 試合ごとに、それぞれのチームメンバーに対して、0 から 99 までの整数を、重複なく個別に割り振らなくてはならない。
- C4.3. 試合中に選手が着用するシャツには、アラビア数字による番号が付いていなければならない。0 から 9 については、2 桁目に 0 をつけることができるが、2 桁目に 0 があるものとならないものは、同一の数字とみなされる。（3 と 03 は同一の数字とする）
- C4.4. 背番号は、シャツの背中に縫われている、もしくはプリントされていなければならない。それぞれの数字は、縦幅【16cm 以上】、横幅【3cm 以上】でなくてはならない。
  - C4.4.1. シャツの他の部分に、番号を付けてもよい。
  - C4.4.2. 番号は、シャツの基調の色と最低でも 6:1 のコントラスト比がある無地のものにするべきである。
- C4.5. 番号は遠くからの視認性が高く、シャツの色と明確に異なる色でなくてはならない。
- C4.6. 数字を覆ったり、不明瞭にしたりするデザインをしてはならない。

### C5. パンツ

- C5.1. 腰から太ももまでを覆うものを、パンツとして扱う。
- C5.2. すべてのチームメンバーは、色及び柄の揃っているパンツを着用しなければならない。
- C5.3. 番号は、パンツの左前の部分に縫われている、もしくはプリントされていてもよい。この番号はシャツの背中にある番号と一致しなければならない。

### C6. その他

- C6.1. 国別代表チームの場合、IOC コード及び国旗をユニフォームに付けてもよい。

- C6.2. シャツには、選手の氏名を付けてもよい。
- C6.3. ユニフォームには、スポンサーの名前やロゴを付けてもよい。

#### C7. アンダーウェア

- C7.1. 選手は、身体を怪我、寒さや暑さ及び日光等から守るため、ユニフォームの下にアンダーウェア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可能な限り避けるため、アンダーウェアの露出部分は、黒色、もしくは白色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、ディスク上に付着物を残したりしてはならない。
- C8.2. 選手は、グリップ力を高める目的で、プレイ中にディスクに付着する可能性のある物質（例：松ヤニ等）を使用してはならない。

#### C9. 帽子・ヘアバンド等

- C9.1. 選手は、身体を日光及び天候への対応、怪我の防止及びプレイ中の快適さを目的として、帽子、縁無し帽子、ヘッドバンド等を着用してもよい
- C9.2. 選手が帽子を着用する場合、全ての帽子は形、色が同一でなければならない（帽子とサンバイザーは同一とみなされる）。
- C9.3. 帽子／ヘッドバンドに、関係のない宣伝用のロゴやスポーツチームのロゴを表示してはならない。

#### C10. 靴下

- C10.1. 競技イメージ向上のため、選手が長い靴下を着用する場合は同じソックスで揃えることが推奨される。
- C10.2. ソックスに、関係のない宣伝用のロゴやスポーツチームのロゴを表示してはならない。

#### C11. 靴

- C11.1. 選手は、靴、もしくはスパイクを着用することができる。靴については、チーム内で統一する必要はない。
- C11.2. 靴底のポイント（突起）は、靴底から 20 ミリメートル以上はみ出してはならず、鋭く尖っていてもいけない。

#### C12. 選手のユニフォームに関する追加制限

- C12.1. 選手は、他の選手にとって危険となるいかなるものも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。
- C12.2. 選手は、物理的に身体を大きく見せることで優位を得る用具を着用してはならない。
- C12.3. チームのユニフォームは、WFDF の社会的表現に関する指針に従わなければならない。（WFDF Social Expression Policy に従わなければならない）
- C12.4. 選手及びチーム関係者は、声を拡大する用具を使用してはならない。
- C12.5. 大会事務局は、控え選手を含む全ての選手および全てのチームスタッフに対して、アルティメットにネガティブな印象を与える可能性のある道具の使用を控えることや、使用場所の制限を要求してもよい。

#### C13. 監督、コーチ及びサポートスタッフ

- C13.1. 試合中にサイドラインにいる場合、監督、コーチ及びサポートスタッフは、場に応じた適切な服装を着用しなければならない。特に、チームのユニフォームに類似しているが、選手と識別できる色であることが望ましい。
- C13.2. 監督、コーチ及びサポートスタッフは、WFDF 大会スタッフと服装が類似している場合に、服装の変更を求められることがある。

## 付帯資料 D：チーム及び選手出場資格

### D1. チーム出場資格（国別代表）

- D1.1. WFDF 加盟団体であることは、WFDF 主催及び公認大会に出場登録をするための必要条件である。会員としての義務を果たしている正加盟団体及び準加盟団体のみ、大会への出場登録することが認められる。
- D1.2. 各国協会とは、WFDF によって該国のアルティメット競技を代表していると認められた WFDF 加盟団体のことである。
- D1.2.1. 以下の条件を満たす国は、部門ごとの国別代表選手登録において、「小規模アルティメット地域」として認められる。
- D1.2.1.1. ミックス部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている女性選手が【150 名以下】、もしくは男性選手が【150 名以下】である。
- D1.2.1.2. オープン部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている男性選手が【150 名以下】である。
- D1.2.1.3. ウィメン部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている女性選手が【150 名以下】である。
- D1.2.1.4. アンダー20 ミックス部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている U20 カテゴリーの女性選手が【75 名以下】、もしくは U20 カテゴリーの男性選手が【75 名以下】である。
- D1.2.1.5. アンダー20 オープン部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている U20 カテゴリーの男性選手が【75 名以下】である。
- D1.2.1.6. アンダー20 ウィメン部門：大会前年に実施された WFDF 国別統計調査に基づき、該国の WFDF 加盟団体（アルティメット連盟、フライングディスク連盟等）に登録されている U20 カテゴリーの女性選手が【75 名以下】である。
- D1.2.1.7. 該国の WFDF 加盟団体が承認されてから【16 年未満】である。
- D1.3. 国別代表が出場対象となる WFDF 世界アルティメット選手権大会は以下の通りである。
- D1.3.1. WFDF 世界アルティメット&ガッツ選手権大会（WUGC）
- D1.3.2. WFDF 世界ジュニアアルティメット選手権大会（WJUC）
- D1.3.3. WFDF 世界アンダー24 アルティメット選手権大会（WU24）
- D1.3.4. WFDF 世界マスターズアルティメット選手権大会（WMUC）
- D1.4. すべての国別代表選手は、該国協会の会員としての基準を満たしている状態であり、各国協会が定める基準を満たしていなければならない。
- D1.5. 選手区分：国別代表選手は、以下に記載された区分のいずれかを満たす必要がある。
- D1.5.1. 法定国民：該国政府が発行する旅券（パスポート）、もしくはそれに準ずる証明書を有している者。
- D1.5.2. WFDF 国民：大会初日から【4 年以上前】に該国に移住しており、そのうち【75%以上】の期間を該国で過ごしている者。
- D1.5.3. 外国籍居住者：該国永住者証明書を取得している、もしくは大会初日から【20 ヶ月以上前】に該国に移住しており、そのうち【75%以上】の期間を該国で過ごしている者。
- D1.6. 登録対象選手：国別代表チームは、登録選手名簿に以下の選手を登録することができる。
- D1.6.1. 法定国民と WFDF が認める権利者
- D1.6.2. 【最大 4 人】の外国籍居住者
- D1.7. 小規模アルティメット地域の登録対象選手
- D1.7.1. 小規模アルティメット地域の代表チームは、上記（D1.6）に加えて、外国籍居住者をもう【1 人】追加することができる。
- D1.7.2. 小規模アルティメット地域においては、D1.5.3 に定められた外国籍居住者の期間を【10 ヶ月以上前】とする。
- D1.8. WFDF 主催及び公認大会において、1 人の選手は、同大会に出場する複数のチームに登録することはできない。
- D1.9. 登録選手名簿は、提出前に各国協会スタッフによって確認される必要がある。該スタッフは、名簿を確認した上で、登録選手名簿が選手出場資格を満たしていることを示すために、名簿に署名をしなければならない。

D1.10. WFDF は、国別代表チームとして適切ではないと考えられる登録選手名簿を無効とする権利を有している。

## D2. チーム出場資格（クラブチーム）

- D2.1. WFDF 加盟団体であることは、WFDF 主催及び公認大会に出場登録をするための必要条件である。会員としての義務を果たしている正加盟団体及び準加盟団体のみ、大会への出場登録をすることが認められる。
- D2.2. クラブチームが出場対象となる WFDF 世界アルティメットクラブ選手権大会は以下の通りである。
  - D2.2.1. WFDF 世界アルティメットクラブ選手権大会（WUCC）
  - D2.2.2. WFDF 世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会（WMUCC）
- D2.3. すべてのクラブチームの選手は、該当国協会の会員としての基準を満たしている状態であり、各国協会が定める基準を満たしていなければならない。
- D2.4. WFDF 主催及び公認大会において、1 人の選手は、同大会に出場する複数のチームに登録することはできない。
- D2.5. クラブチーム名は不必要に攻撃的、もしくは不適切だと WFDF に判断されるような文言を含んではならない。
- D2.6. 登録選手名簿は、提出前に各国協会スタッフによって確認される必要がある。該当スタッフは、名簿を確認した上で、登録選手名簿が選手出場資格及び各国協会が定めるクラブチームの条件を満たしていることを示すために、名簿に署名をしなければならない。

## D3. 選手出場資格（性別）

- D3.1. 各部門における出場資格を得るためには、以下に記載された条件を満たさなければならない。
- D3.2. トランスジェンダーアスリートがプレイする資格を持つ部門については、WFDF トランスジェンダーポリシーによって、管理・規定される。
- D3.3. ミックス部門：すべての選手が出場権利を有する。
- D3.4. オープン部門：すべての選手が出場権利を有する。
- D3.5. ウィメン部門：すべての女性選手が出場権利を有する。

## D4. 選手出場資格（年齢）

- D4.1. 各部門における出場資格を得るためには、以下に記載された条件を満たさなければならない。
- D4.2. オープン／ウィメン／ミックス部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【14 歳以上】である。
- D4.3. マスター部門への参加要件
  - D4.3.1. マスター部門の大会に参加する女性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【30 歳以上】であること。
  - D4.3.2. マスター部門の大会に参加する男性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【33 歳以上】であること。
- D4.4. グランドマスター部門への参加要件
  - D4.4.1. グランドマスター部門の大会に参加する女性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【37 歳以上】であること。
  - D4.4.2. グランドマスター部門の大会に参加する男性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【40 歳以上】であること。
- D4.5. グレートグランドマスター部門への参加要件
  - D4.5.1. グレートグランドマスター部門の大会に参加する女性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【45 歳以上】であること。
  - D4.5.2. グレートグランドマスター部門の大会に参加する男性選手は、該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【48 歳以上】であること。
- D4.6. アンダー24（U24）部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【14 歳以上】、かつ【24 歳未満】である。
- D4.7. ジュニア：アンダー20（U20）部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、
  - D4.7.1. 【14 歳以上】である。または、
  - D4.7.2. 【12 歳以上】で、各国協会、コーチ及び選手の保護者のすべてによる同意がある。
  - D4.7.3. かつ【20 歳未満】である。
- D4.8. ジュニア U17 部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【12 歳以上】、かつ【17 歳未満】である。
- D4.9. ジュニア U14 部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【10 歳以上】、かつ【14 歳未満】である。
- D4.10. ジュニア U11 部門：該当大会の最終日が含まれる年の末日までに、【8 歳以上】、かつ【11 歳未満】である。

## D5. 選手登録情報詳細

- D5.1. 大会に出場するすべての選手は、以下の情報を登録する必要がある。
  - D5.1.1. 氏名
  - D5.1.2. 背番号（0 番から 99 番まで）
  - D5.1.3. 生年月日
  - D5.1.4. 性別

#### D5.1.5. 国籍

D5.2. 権限を持つ WFDF 大会スタッフは、チームにこれらの登録情報が確認できる証拠の提出を要求してもよい。

#### D6. チーム出場資格：大陸選手権大会（AOUC/PAUC/AAUC）

D6.1. アジアオセアニアアルティメット選手権大会（AOUC）、パンアメリカンアルティメット選手権大会（PAUC）、もしくは全アフリカ選手権大会（AAUC）に出場するチームには、各国協会が承認した選手であれば誰でも登録することができる。

D6.2. 大会への上場を促すため、大陸選手権大会における出場資格を厳格なものとはしないが、各国協会は、出場チームを承認する際に、「国別代表」及び「クラブチーム」の出場資格を考慮することが望ましい。

D6.3. 各国協会が大陸選手権大会に 2 つ以上のチームを派遣する場合、「国別代表」の要件を満たすチームは最大で 1 チームまでとし、それ以外の全てのチームは、「クラブチーム」として扱う。

D6.4. WFDF は、国別代表チームとして適切ではないと考えられる登録選手名簿を無効とする権利を有している。

#### D7. 特例

D7.1. 各国協会や出場チームは、例外的な条件下において、付帯資料 D に記載された出場資格に関する特例を、WFDF アルティメット委員会に対して申請することができる。

## 付帯資料 E：グループリーグ組み合わせ、大会出場枠及び大会スケジュール

### E1. シード順決定方法：国別代表チーム（各部門）

- E1.1. 第 1~8 シードは、前回大会における最終順位を基準とし決定される。
- E1.2. E1.1 に含まれない残りの参加国は、以下によって獲得したスコアの平均が高い参加国からシード権を得る。
  - E1.2.1. 前回大会の最終順位。
  - E1.2.2. シード順決定時点での WFDF 世界アルティメットランキング。
  - E1.2.3. 前回大会に参加していない場合、世界アルティメットランキングのみを考慮する。
- E1.3. E1.2 によって得られるスコアが 0 の国は、シード順は最下位となり、無作為にシードは決定される。
- E1.4. ヨーロッパ域内からの参加国におけるシード順位再調整
  - E1.4.1. WUGC: 直近のヨーロッパアルティメット選手権大会の結果を基準とし、ヨーロッパのチーム以外の順位は変更せずに、ヨーロッパ域内からの参加国同士でシード順位を再調整する。
  - E1.4.2. WJUC: 直近のヨーロッパユースアルティメット選手権大会（U20）の結果を基準とし、ヨーロッパのチーム以外の順位は変更せずに、ヨーロッパ域内からの参加国同士で順位を再調整する。

### E2. シード順位決定方法：クラブチーム（各部門）

- E2.1. 各国協会の判断、もしくは WFDF 主催及び公認大会への出場決定戦となった大会の結果を基準として、該当国から出場するチームのシード順位を決定する。（例：USA1、USA2、USA3 等）
- E2.2. ヨーロッパ域内からの参加チームのシード順位再調整：直近のヨーロッパクラブアルティメット選手権大会の結果を基準とし、ヨーロッパ内の順位を決定する。（例：EUR1、EUR2、EUR3 等）この際、E2.1 で決定したヨーロッパのチーム以外の順位は変更しない。
- E2.3. 前回大会の最終順位を基準とし、各国のチームが前回大会で獲得した順位を用いて、今回の該当国出場チームのシード順を決定する。ヨーロッパについては、ヨーロッパ域内からの参加チームが前回大会で獲得した順位を用いて、今回のヨーロッパ内からの出場チームを配置する。
- E2.4. E2.3 によって決定ができない場合、アルティメット委員会が総合的に判断する。

### E3. グループリーグの組み合わせ作成手順（セミランダム方式）

- E3.1. グループリーグの組み合わせ作成時には、「スネークナンバリングシステム」を採用する。

A リーグ	B リーグ	C リーグ	D リーグ
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20

- E3.2. チーム数がグループリーグごとに異なる場合、「1」のいるグループがより少ないチーム数となり、「2」「3」と続く。

A リーグ	B リーグ	C リーグ	D リーグ
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
		17	18

- E3.3. 各グループリーグ内の第 1 シードはランキングを基準として決定される。
- E3.4. 次の n 個のチーム（n はグループリーグ数）は、（ナンバリングシステムで決められた番号の）次の n 個の位置に無作為に配置される。

E3.4.1. グループリーグ数が4以上の場合、nは常に、4を最小、プール数の半分を最大とする。(十分なチームが残っている場合)

E3.5. E3.4を、すべてのチームが配置されるまで繰り返し適用する。

E3.6. すべてのチームのリーグが確定した後、1つのリーグに同じ国から2つ以上のチームが配置されている場合、この状況を避けるため、該当する「n個のセット」内での無作為配置をやり直してもよい。

E3.7. WU24、WJUCにおいて、1つのリーグに同じ地域から3チーム以上配置されている場合、WFDFはE3.4に該当するnリーグのチームから無作為に選択肢、組み合わせを調整してもよい。

#### E4. 世界選手権大会(国別)の大会出場枠(WUGC/WU24/WJUC/WMUC)

E4.1. 出場チーム数や出場選手数に上限がない場合、各国協会は各大会部門それぞれに1つずつの出場枠を得る。

E4.2. 出場チーム数や出場選手数に上限がある場合、以下の方法を順に適用することによって出場枠を制限する。この場合、どの各国協会も2つ以上の出場枠を得ることはない。E4.2.1及びE4.2.3に関しては、記載されている方法でも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。

E4.2.1. 各国協会は、対象となる世界大会の前の世界大会(同じカテゴリーのもの)において上位9位まで(同率含む)の成績を収めた部門において、出場枠を1つずつ得る。

E4.2.2. その大会を開催する国の協会(ホスト国協会)は出場枠を1つずつ得ることができる。(E4.2.1で出場権を得ていない部門のみ)。

E4.2.3. 各国協会は、当該大会開始時点から10ヶ月前時点までにおける大陸選手権大会において、E4.2.1及びE4.2.2によって参加資格を得ている国を除き1位~3位を獲得している部門において、出場枠を1つ得る。(E4.2.1 or E4.2.2によって出場枠を得ていない部門のみ)

E4.2.4. E4.2.1及びE4.2.3によって参加資格を得ていない各国協会は、出場枠に余裕がある場合、当該大会への参加登録時点で最新の世界アルティメットランキングを基準として、任意の部門における出場枠が与えられる。

E4.2.5. E4.2.1, E4.2.3, E4.2.3, および E4.2.4 の手順に従い出場枠を振り分けた後、残っている出場枠、辞退により余った出場枠や、エントリー不備により没収された出場枠はその他のWFDF加盟国に、順番待ちリストに従って付与される。

E4.2.6. 順番待ちリストは、各部門で作成される。まだ出場枠を得ていない参加意思を表明している協会を、大会参加登録時点での世界アルティメットランキングの順位に基づいて作成す。E4.2.4によってすでに出場枠を得ている国は、その出場枠を得た部門以外の部門の順番待ちリストにおいて、最下位に順位を変更する。(複数あった場合は、世界アルティメットランキングの順位に基づいて決定する。)

#### E5. 世界アルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠(WUCC)

以下の方法を順に適用することによってWFDFが出場枠を決定する。記載されている方法を適用した後、それでも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。

E5.1. 各国協会は、前回の世界アルティメット選手権大会(WUGC)に出場した部門において、出場枠を1つずつ得る。

E5.2. 各部門において、前回のWUCCで第3位までの成績を収めたチームの所属する各国協会は、その部門において出場枠を1つずつ得る。

E5.3. 各部門において、開催国の協会がE5.1及びE5.2によって出場枠を1つも得ていない場合、その協会は出場枠を1つ得る。

E5.4. 各部門において、仮に最も直近の大陸選手権にて優勝したチームが所属する各国協会がE5.1及びE5.2によって出場枠を1つも得ていない場合、その協会は出場枠を1つ得る。

E5.5. E5.1, E5.2, E5.3, E5.4のいずれによっても出場枠を得ていない各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。

E5.5.1. E5.5に従って部門を選択する際、すでに上限に達している部門がある場合、WFDFは、部門の選択肢を制限することがある。

E5.5.2. 仮に、E5.1, E5.2, E5.3及びE5.4によって得た出場枠をすべて放棄した協会はE5.5記載の、「E5.1, E5.2, E5.3, E5.4のいずれによっても出場枠を得ていない」協会として扱われる。

E5.6. 各国協会は、前年に協会主催によるその国の全国大会を開催している、もしくはその年に開催する予定である部門において、出場枠を1つずつ得る。

E5.7. E5.5によって出場枠を得ていない部門がある協会は、その協会に所属しているチームが前回のその部門の大陸選手権に参加している場合、その部門において出場枠を1つ得る(E5.4によって、既にその部門に出場枠が与えられている場合、E5.6による出場枠は与えられない)。

E5.8. これ以上の出場枠については、部門ごとに、前回の世界アルティメットクラブ選手権大会(WUCC)における第4位の各国協会から順に与えられる。

E5.9. これ以上の出場枠については、部門ごとに、WFDF世界ランキングにおける第1位の各国協会から順に与えられる。

#### E6. 世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会の大会出場枠(WMUCC)

以下の方法を順に適用することによってWFDFが出場枠を決定する。記載されている方法を適用した後、それでも大会の上限を超える場合、最新の世界ランキングを基準として出場枠を制限することがある。

- E6.1. 各国協会は、前回の世界アルティメット選手権大会（WMUC）に出場した部門において、出場枠を1つずつ得る。直近のWMUCにて開催されなかったその他の部門においては、出場枠を各部門1つずつ得る。
- E6.2. 各部門において、前回のWMUCで第3位までの成績を収めたチームの所属する各国協会は、その部門において出場枠を1つずつ得る。その他の開催部門においては、最新の世界アルティメットランキング上位第3位までの各国協会が出場枠を1つずつ得る。
- E6.3. E6.1, E6.2のいずれによっても出場枠を得ていない各国協会は、大会前年の全国大会において開催した、もしくは大会のある年の全国大会で開催する予定の部門において出場枠を1つずつ得る。
- E6.4. E6.1, E6.2, E6.3のいずれによっても出場枠を得ていない各国協会は、選択した1部門に出場枠を1つ得る。  
E6.4.1. 上限に達した場合、WFDFは、部門の選択肢を制限することがある。
- E6.5. これ以上の出場枠については、部門ごとに、前回の世界マスターズアルティメットクラブ選手権大会（WMUCC）における第4位の各国協会から順に与えられる。

## E7. 大会スケジュールの作成

世界大会の大会スケジュールを作成するには、以下の事項を考慮に入れる。上位の方がより優先順位が高いことを示している。

- E7.1. すべてのチームの決勝戦までの試合行程は、同一でなければならない。例えば、あるチームだけが試合をせずに自動的に勝ち進めるような組み合わせは認められない。ただし、すべてのチームが同様の機会を得られる可能性のある場合は除く。
  - E7.1.1. 大会によって、予選おける各リーグのチーム数が均一でない場合、例外を設けてもよい。その場合、チーム数が多いリーグに属するチームは、総当たり戦において、追加で試合を行うことが必要となるケースもある。また、対象のチームは次の組み合わせにおいて試合数を減らすケースもある。
- E7.2. どのチームも、特例を除き、試合間隔が最低60分与えられる。
- E7.3. どのチームも、1日の中で3試合以上をおこなうことはない。
  - E7.3.1. 重大なスケジュール上の制約がある場合、もしくは天候上の問題で公平に大会を進めるために必要と考えられる場合はこの限りではない。例えば、準々決勝を中止せずに、大会最終日に準々決勝、準決勝及び決勝をまとめて実施することは起こりうる。この場合、スケジュール作成の際に以下の事項を考慮しなければならない。
    - E7.3.1.1. どのチームも、「1日3試合」を大会中に2回以上おこなうことはない。
    - E7.3.1.2. 「1日3試合」をおこなう場合、可能であれば、3試合目のチーム同士で試合をおこなう。
    - E7.3.1.3. 「1日3試合」をおこなうチーム同士は、可能であれば、試合や休み時間等を同じスケジュールとする。
- E7.4. 最後のコマで試合をおこなったチームが、次の日の最初のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。
- E7.5. 同じチームが、3日連続で1日の最初のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。
- E7.6. 同じチームが、1日の最初コマと最後のコマで試合をおこなうことがないよう、可能な限り調整する。
- E7.7. 3位決定戦は、大会の規模や準決勝までの日程調整による会場の空きに応じて、実施しなくてもよい。このような場合、対象の2チームとも銅メダル及び大会での3位としての結果が与えられる。なお、世界アルティメットランキングポイントは、2チームとも3位と4位の平均値を付与される。

## E8. 世界アルティメットランキング

- E8.1. 基準となる世界アルティメットランキングは、直近4年間に開催された主要アルティメット選手権大会の各国各部門最上位の最終順位を基準として作成される。
- E8.2. 世界アルティメットランキングポイントは、出場した各部門各チームに対して付与され、以下の数式を用いて算出される。
 
$$\text{付与ポイント} = (\text{大会別最大ポイント} / \text{該当部門出場チーム数}) \times ([\text{該当部門出場チーム数} - \text{最終順位}] + 1)$$
  - E.8.2.1. クラブ選手権においては、各国協会派遣チーム内で最も順位の高いチームが計算対象となる。同一協会派遣の他チームは、「該当部門出場チーム数」の計算時には除外をする。
  - E.8.2.2. 該当大会及び該当部門で付与された値の合計値を、各国協会毎の世界アルティメットランキングポイントとする。
  - E.8.2.3. 世界アルティメットランキングは、直近に開催された各大会の数値を用いて順位づけを行う。

E8.3. 各大会、部門及び大会別最大ポイント

※年齢制限のある部門は、該当部門が直近の WJUC/WMUCC/WMUC（芝の大会）、もしくは WBUC（ビーチの大会）において開催されている場合のみ計算対象とする。

大会	部門	大会別最大ポイント
WUGC/WUCC	M/W/X	48
WBUC	M/W/X	48
WBUC	MM/MM/MX	24
WBUC	その他マスター部門	12
WU24/WJUC	M/W/X	36
WMUC/WMUCC	MM/MM/MX	24
WMUC/WMUCC	その他マスター部門	12
大陸選手権大会	M/W/X	24
大陸選手権大会	マスター部門	12

E8.4. 最新の世界アルティメットランキングとは、組み合わせ決定時におけるランキングのことである。

E9. シード順位の調整

E9.1. 例外的な状況では、アルティメット委員会は、セクション E に記載されたルールによって決定された組み合わせや大会出場枠を調整する権限を持つ。

E9.2. アルティメット委員会によってこれらの調整が行われた場合、その理由は必ず公開されなければならない。

## 付帯資料 F：ハンドシグナル

### F1. 目的

- F1.1. ハンドシグナルは、コールに関わっていない選手、ゲームオフィシャル、交代選手、チームスタッフ及び観客に対して、どのコールが発生したかを示すために、コールに関わった選手によっておこなわれる。ただし、コールの責任はすべて選手にある。

### F2. 使用方法について

- F2.1. ハンドシグナルは、コールに関わった選手、もしくはコールを認識した他の選手や選手以外の人（ゲームオフィシャル等）によっておこなわれる。
- F2.2. 選手以外の人、プレイをしている選手のコールに対してのみ、ハンドシグナルをおこなうことができる。
- F2.3. 選手以外の人、ファール、バイオレーション、コンテスト、コールの撤回（リトラクテッド）、インジャリー・ストップ、テクニカル・ストップ、スピリット・ストップのコールが発生した場合、どちらのチームがコールをしたかを示すために、ハンドシグナル（No.23）をおこなうべきである。



1.ファール  
「ファール」  
片方の腕を前に伸ばし、  
もう一方の腕で叩く。



2. バイオレーション  
「バイオレーション」  
頭の上で両腕をVの字にする  
手は握る。



3. ゴール  
「ゴール」  
両手を真っ直ぐに伸ばす。  
手は開く。



4. コンテスト  
「コンテスト」  
胸の前で両手を握り合わせ、  
肘を左右に張る。



5. アクセプト  
「コールを認める」  
掌を上にして、  
両腕を前に差し出す。



6. リトラクテッド/プレイオン  
「コールの撤回」/「プレイ続行」  
両腕を体の前で下向きに交差し、  
その後を開く。



7. インバウンズ/アウト・オブ・バウンズ  
「イン」「アウト」  
全ての指と片腕を伸ばし、  
インまたはアウトの方向を指し示す。



8. ディスクダウン  
「ダウン」  
人差し指と片腕を下方  
45度伸ばす。



9. ディスクアップ  
「アップ」  
片方の肘を曲げ、  
人差し指を上に向ける。



10. ピック  
「ピック」  
肘を曲げ、両腕を上げる。  
手は握る。



11. トラベル  
「トラベル」  
手を握り、身体の前で  
両手を回す。



12. マーカーインフラクション  
「ファストカウント」「ストラドル」  
「ディスクスペース」「ラッピング」  
「ダブルチーム」「ビジョン」  
両腕を左右に開き、  
手のひらを前に向ける。



13. ターンオーバー  
「ターンオーバー」  
右手を体の前に伸ばし、  
掌を上に向けた後、  
下に向ける。



14. タイム・バイオレーション  
「ストールアウト」  
「バイオレーション」  
掌を開き頭を軽く叩く。



15. オフサイド  
「オフサイド」  
手を握り、頭上で  
腕を交差する。



16. タイムアウト  
「タイムアウト」  
手もしくはディスクで  
Tの字を作る。



17. SOTGによる中断  
「スピリット・ストップ」  
逆Tの字を両手で示す。



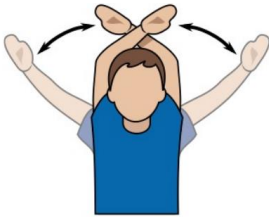
18. (その他の)中断  
「インジャリー」「テクニカル」  
頭上で両手を握り、  
腕を曲げる



19. 男性 4 名 女性 3 名  
「4 メン」  
両手を頭の後ろで合わせ、  
肘を張る。



20. 女性 4 名 男性 3 名  
「4 ウイメン」  
両腕を横に広げる。  
手は握る。



21. プレイ中断  
両手を頭上に伸ばし、  
交差した後、開く。  
(繰り返す)



22. マッチポイント  
「マッチポイント」  
掌を下に向け、両手を左上に  
上げる。



23. 誰がコールしたか  
「コールドバイオフENS」  
(ディフェンス)  
コールをしたチームが守っている  
エンドゾーンに両手を向ける。

### 表示 4.0

ライセンスされた権利（定義は後述します）の行使により、あなたは、クリエイティブ・コモンズ 表示 4.0 国際 パブリック・ライセンス（以下「パブリック・ライセンス」といいます）の条項に規律されることを受諾し、同意します。本パブリック・ライセンスが契約と解釈されるであろう範囲において、あなたはこれらの利用条件のあなたによる受諾と引き換えにライセンスされた権利を付与されます。そして、許諾者は、あなたに対し、それらの条項のもとでライセンス対象物を利用可能にすることから許諾者が受領する利益と引き換えに、そのような権利を付与します。

#### 第 1 条 定義

- a. 「翻案物」とは、著作権およびそれに類する権利の対象となり、ライセンス対象物について許諾者が有する著作権およびそれに類する権利に基づく許諾が必要とされるような形で、翻訳され、改変され、編集され、変形され、またはその他の方法により変更されたマテリアルで、ライセンス対象物から派生したか、またはライセンス対象物に基づくものを意味します。本パブリック・ライセンスにおいては、ライセンス対象物が音楽作品、実演または録音物で、これらが動画と同期させられる場合には、翻案物が常に作成されることとなります。
- b. 「翻案者のライセンス」とは、翻案物に対してあなたが寄与した部分に生じる、あなたの著作権およびそれに類する権利について、本パブリック・ライセンスの条項に従って、あなたが適用するライセンスのことをいいます。
- c. 「著作権およびそれに類する権利」とは、その権利がどのように名づけられ、または分類されるかにかかわらず、著作権および/または著作権に密接に関係する類似の権利をいいます（実演、放送、録音物、およびデータベース権を含むが、これに限られません）。本パブリック・ライセンスにおいては、第 2 条(b)(1)および(2)において規定される権利は、著作権およびそれに類する権利ではありません。
- d. 「効果的な技術的保護手段」とは、1996 年 12 月 20 日に採択された WIPO 著作権条約第 11 条、および/または類似の国際協定の義務を満たす諸法規の下で、正当な権限なしに回避されてはならないものとされる諸手段をいいます。
- e. 「例外および権利制限」とは、ライセンス対象物をあなたが利用する場合に適用される、フェアユース、フェアディールングおよび/または著作権およびそれに類する権利に対するその他の例外もしくは権利制限をいいます。
- f. 「ライセンス対象物」とは、許諾者が本パブリック・ライセンスを適用した美術的または文学的著作物、データベース、またはその他のマテリアルを意味します。
- g. 「ライセンスされた権利」とは、本パブリック・ライセンスの条項に基づき、あなたに与えられる権利をいい、かかる権利は、あなたによるライセンス対象物の利用に適用され、かつ、許諾者がライセンスする権限を有する、全ての著作権およびそれに類する権利に限定されます。
- h. 「許諾者」とは、本パブリック・ライセンスのもとで権利を付与する個人または団体を意味します。
- i. 「共有」とは、複製、公開の展示、公開の上演・演奏、頒布、配布、通信または輸入のような、ライセンスされた権利に関する許諾を必要とするような手段または手法により、公衆に対しマテリアルを提供すること、および、公衆がマテリアルを利用できるようにすること（公衆の各人が、自ら独自に場所および時間を選択してマテリアルにアクセスすることができる方法を含みます）を意味します。
- j. 「データベース権」とは、データベースの法的保護に関する 1996 年 3 月 11 日の欧州議会および理事会指令 96/9/EC の結果として生じた、著作権以外の権利、（この指令が修正および/または継承された場合それらを反映したもの）、および、世界中の本質的に同等な権利を意味します。
- k. 「あなた」とは、本パブリック・ライセンスのもとでライセンスされた権利を行使する個人または団体をいいます。「あなた」もそれに対応した意味となります。

#### 第 2 条 範囲

- a. **ライセンス付与.**
  1. 本パブリック・ライセンスの条項に従い、許諾者はあなたに対し、ライセンス対象物について、以下に掲げるライセンスされた権利を行使できる全世界的な、無償、再許諾不可、非排他的、かつ取消不可なライセンスを付与します：
    - A. ライセンス対象物の全部または一部を、複製および共有すること、ならびに
    - B. 翻案物を作成、複製および共有すること

2. **例外および権利制限** 誤解を避けるために記すと、例外および権利制限があなたの利用に適用される部分については、本パブリック・ライセンスは適用されず、あなたは本パブリック・ライセンスの条項に従う必要はありません。
  3. **有効期間** 本パブリック・ライセンスの有効期間は第6条(a)にて規定されます。
  4. **媒体および形式；許可される技術的改変** 許諾者は、あなたに対し、あらゆる媒体や形式（現在知られているか、または今後作られるか否かを問いません）において、ライセンスされた権利を行使する権限、およびその行使に必要とされる技術的な改変を行う権限を付与します。許諾者は、あなたが、ライセンスされた権利を行使するために必要とされる技術的な改変（効果的な技術的保護手段を回避するために必要とされる技術的な改変を含みます）を禁止するいかなる権利または権限を放棄し、および／またはこれらの権利または権限を行使しないことに同意します。本パブリック・ライセンスにおいては、本条2条(a)(4)により認められる改変をするだけでは翻案物を作り出すことにはなりません。
  5. **ダウンストリーム（下流側）の受領者.**
    - A. **許諾者からの申し出—ライセンス対象物** ライセンス対象物の受領者は、許諾者から本パブリック・ライセンスの条項の下でライセンスされた権利を行使できるという申出を自動的に受け取ります。
    - B. **ダウンストリーム（下流側）への制限の禁止** あなたは、ライセンス対象物の受領者がライセンスされた権利を行使するのを制限されることになる場合には、ライセンス対象物に対して、いかなる追加条項または異なる条項も提案または課してはならず、あるいは、いかなる効果的な技術的保護手段も適用してはなりません。
  6. **支持表明がないこと** 許諾者または第3条(a)(1)(A)(i)に定められている許諾者以外のクレジット表示の対象として指定されている者が、あなたまたはライセンス対象物のあなたによる利用について、関連している、援助・支持している、あるいは正式な地位を付与している、と主張または示唆することを本パブリック・ライセンスは許諾しておらず、またはそのように解釈されてはなりません。
- b. **その他の権利.**
1. 同一性保持の権利のような著作権人格権は、本パブリック・ライセンスのもとではライセンスされません。パブリシティ権、プライバシー権、および／または他の類似した人格権も同様です。ただし、可能なかぎり、許諾者は、あなたがライセンスされた権利を行使するために必要とされる範囲内で、また、その範囲内でのみ、許諾者の保持する、いかなるそのような権利を放棄し、および／または主張しないことに同意します。
  2. 特許権および商標権は本パブリック・ライセンスのもとではライセンスされません。
  3. 可能なかぎり、許諾者は、ライセンスされた権利の行使について、直接か、または任意のもしくは放棄可能な法定のもしくは強制的なライセンスに関する仕組みに基づく集中管理団体を介するかを問わず、あなたからライセンス料を得るいかなる権利も放棄します。その他一切の場合において、許諾者はそのようなライセンス料を得るいかなる権利も明確に保持します。

### 第3条 ライセンス利用条件

ライセンスされた権利をあなたが行使するにあたっては、以下に記載された諸条件に従う必要があります。

- a. **表示.**
  1. あなたがライセンス対象物（変更されたものを含む）を共有する場合は以下のことを行う必要があります：
    - A. ライセンス対象物と共に許諾者から提供されていれば、以下のものを保持すること。
      - i. ライセンス対象物の作者その他クレジット表示される者として許諾者によって指定されている者を識別する情報を、いかなる形であれ許諾者によってリクエストされた形が合理的である場合はその形で（指定されている場合は仮名も含む）
      - ii. 著作権表示
      - iii. 本パブリック・ライセンスを参照する表示
      - iv. 「無保証」を参照する表示
      - v. 合理的に実施可能な場合には、ライセンス対象物の URI またはライセンス対象物へのハイパーリンク
    - B. ライセンス対象物を改変した場合はその旨を記し、従前の改変点についての表示も保持すること。
    - C. ライセンス対象物が本パブリック・ライセンスに基づきライセンスされていることを示すこと、および、本パブリック・ライセンスの全文またはその URI か本パブリック・ライセンスへのハイパーリンクのいずれかを含めること。
  2. 第3条(a)(1)の条件は、あなたがライセンス対象物を共有する媒体・方法・文脈に照らして、いかなる合理的な方法でも満たすことができます。例えば、必要とされる情報を含むリソースの URI やハイパーリンクを付すことで条件を満たすことが合理的な場合があります。

3. 許諾者からリクエストされれば、あなたは第3条(a)(1)(A)に掲げるいかなる情報も合理的に実施可能な範囲で削除しなければなりません。
4. あなたが作成した翻案物を共有する場合、あなたが付与する翻案者のライセンスは、翻案物の受領者が本パブリック・ライセンスを遵守することを妨げてはなりません。

#### 第4条 データベース権

ライセンスされた権利にデータベース権が含まれており、ライセンス対象物のあなたの利用に適用される場合：

- a. 誤解を避けるために記すと、第2条(a)(1)に従い、データベースの全てまたは実質的な部分のコンテンツの抽出、再利用、複製または共有をする権利をあなたに与えます。
- b. あなたがデータベース権を持つデータベースに、あなたが、本データベースのコンテンツの全てまたは実質的な部分を含める場合、あなたがデータベース権を持つデータベース（ただし、個々のコンテンツではありません）は翻案物となります。
- c. あなたは、データベースのコンテンツの全てまたは実質的な部分を共有する場合は、第3条(a)の条件に従わなくてはなりません。

誤解を避けるために記すと、本第4条は、ライセンスされた権利が他の著作権およびそれに類する権利を含む場合の本パブリック・ライセンス下でのあなたの義務に追加されるものであり、置き換えるものではありません。

#### 第5条 無保証および責任制限

- a. 許諾者が別途合意しない限り、許諾者は可能な範囲において、ライセンス対象物を現状有姿のまま、現在可能な限りで提供し、明示、黙示、法令上、その他に関わらずライセンス対象物について一切の表明または保証をしません。これには、権利の帰属、商品性、特定の利用目的への適合性、権利侵害の不存在、隠れた瑕疵その他の瑕疵の不存在、正確性または誤りの存在もしくは不存在を含みますが、これに限られず、既知であるか否か、発見可能であるか否かを問いません。全部または一部の無保証が認められない場合、この無保証はあなたには適用されないこともあります。
- b. 可能な範囲において、本パブリック・ライセンスもしくはライセンス対象物の利用によって起きうる直接、特別、間接、偶発、結果的、懲罰的その他の損失、コスト、出費または損害について、例え損失、コスト、出費、損害の可能性について許諾者が知らされていたとしても、許諾者は、あなたに対し、いかなる法理（過失を含みますがこれに限られません）その他に基づいても責任を負いません。全部または一部の責任制限が認められない場合、この制限はあなたには適用されないこともあります。
- c. 上記の無保証および責任制限は、可能な範囲において、全責任の完全な免責および免除に最も近いものとして解釈するものとします。

#### 第6条 期間および終了

- a. 本パブリック・ライセンスは、ここでライセンスされた著作権およびそれに類する権利が有効な期間、適用されます。しかし、もしあなたが本パブリック・ライセンスに違反すると、本パブリック・ライセンスに定めるあなたの権利は自動的に終了します。
- b. ライセンス対象物をあなたが利用する権利が第6条(a)の事由により終了した場合でも：
  1. あなたが違反を発見してから30日以内に違反を是正した場合に限り、違反を是正したその日に、自動的に復活します。または、
  2. 許諾者により権利の復活を明示された場合に、復活します。

誤解を避けるために記すと、本第6条(b)は、許諾者が、あなたの本パブリック・ライセンスに関する違反に対する救済を求めるために有するであろういかなる権利にも影響を及ぼしません。

- c. 誤解を避けるために記すと、許諾者は、いつでも、別の条項の下でライセンス対象物を提供したり、ライセンス対象物の配布を停止することができます。しかし、その場合でも、本パブリック・ライセンスは終了しません。
- d. 第1条、第5条、第6条、第7条、第8条は、本パブリック・ライセンスが終了してもなお有効に存続します。

#### 第7条 その他の条項

- a. 許諾者は、明確に合意しない限り、あなたが通知するいかなる追加のまたは異なる条項にも拘束されません。

- b. ライセンス対象物に関する取り決め、了解事項または合意でここに言明されていない一切のものは、本パブリック・ライセンスの条項とは切り離され、独立したものです。

## 第8条 解釈

- a. 誤解を避けるために記すと、本パブリック・ライセンスは、本パブリック・ライセンスによる許諾に基づかない、ライセンス対象物のいかなる合法的な利用も縮小したり、限定したり、制限したり、条件を課したりするものではなく、またそのように解釈されてはなりません。
- b. 可能な範囲で、本パブリック・ライセンスのいずれかの規定が執行不能とみなされた場合には、本パブリック・ライセンスは、執行可能とするために必要最小限度の範囲で自動的に変更されます。もしある規定の変更が不可能な場合には、その他の条項の執行可能性に影響を与えることなく、当該規定は本パブリック・ライセンスから切り離されます。
- c. 本パブリック・ライセンスのいかなる条項も、許諾者の明確な合意なしには、放棄されることはなく、また、順守しないことに同意することはありません。
- d. 本パブリック・ライセンスのいかなる条項も、許諾者やあなたに適用される、あらゆる特権や免責（司法権や当局の法的手続からの特権や免責を含む）に対する制限や放棄を構成するものではなく、またそのように解釈されるものではありません。

クリエイティブ・コモンズは、クリエイティブ・コモンズ・パブリック・ライセンスの当事者ではありません。ただし、クリエイティブ・コモンズは、自らが公開するマテリアルに、自らのパブリック・ライセンスのいずれかを適用すると決定することができ、その場合には許諾者とみなされます。クリエイティブ・コモンズ・パブリック・ライセンスの文章はCC0 パブリック・ドメイン宣言のもとで提供されています。本マテリアルがクリエイティブ・コモンズ・パブリック・ライセンスで共有されていることを公衆に示すという限られた目的の場合、または [creativecommons.org/policies](https://creativecommons.org/policies) で公表されているクリエイティブ・コモンズの方針に基づいて許容される場合を除き、クリエイティブ・コモンズは、クリエイティブ・コモンズとの事前の書面による同意なしに、「クリエイティブ・コモンズ」の商標や関連商標もしくはクリエイティブ・コモンズのロゴを使用することを認めていません。ここで認められていない使用には、クリエイティブ・コモンズのパブリック・ライセンスの許可されていない改変との関係での利用、その他のライセンスされたマテリアルの利用に関するいかなる取り決め、了解事項または合意との関係での利用を含みますが、これらに限られません。誤解を避けるために記すと、この項はパブリック・ライセンスの一部ではありません。

クリエイティブ・コモンズには [creativecommons.org](https://creativecommons.org) から連絡することができます。

---

## 付帯資料 H：謝辞

WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 年版 付帯資料 v1.0 の作成にあたり、ご協力及びご助言をいただきました皆様には、感謝申し上げます。

特に、以下の方々のご協力を深謝いたします。

- ルーベン・バーグ、ニコル・ブロス、ウィル・ディーバー、ブライアン・ジセル、ジャナ・ヘイメイカー、ベンジー・ヘイウッド、シ・ヒル、フロリアン・フェンダー、シエラ・クイントス、カリーナ・ウォルト

加えて、以下のご協力いただいた組織の皆様にも、感謝申し上げます。

- **WFDF アルティメット ルール小委員会**
- **WFDF アルティメット委員会**
- **WFDF 役員会**

WFDF はアルティメットのルールを 4 年ごとに見直すことを目標としています。ルール小委員会はすべてのルール変更の提案を収集し、検討します。ルールに関する意見や提案がございましたら、[rules@wfd.org](mailto:rules@wfd.org) までメールでお問い合わせください。

WFDF アルティメット公式ルール 2021-2024 年版 付帯資料 ver.3.0 日本語訳 ver.1.0 は日本フライングディスク協会 アルティメット競技委員会によって作成されました。

---

## 変更履歴

更新日付	ver.	更新箇所	概要
2024/8/28	1.0	-	新規作成