

世界フライングディスク連盟

2007年度アルティメット公式ルール

(翻訳：日本フライングディスク協会アルティメット委員会)

—目次—

はじめに

1. スピリット・オブ・ザ・ゲーム
2. バリエーション
3. フィールド
4. 用具
5. 試合時間
6. チーム
7. 試合の開始
8. スローオフ (プル)
9. プレーの開始
10. ストローリングカウント
11. チェック
12. アウト・オブ・バウンズ
13. レシーバーとポジショニング
14. ターンオーバー
15. スコア
16. ファール
17. バイオレーション
18. 継続のルール
19. タイムアウト
20. ストップ

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人制のチーム競技である。サッカーフィールドのおよそ半分の幅で、両端にゴールエリアをもつ長方形のフィールド上でプレーされる。得点制で競われ、同チーム内でパスをまわし、敵陣ゴールエリア内で味方がパスをキャッチした時点で得点となる。パスを受けたら、そのプレーヤーはいかなる方向の味方に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。オフェンス側のパスがディフェンス側にカットされたり、地面に落ちたり、フィールドの外へでてしまった場合は「ターンオーバー」となり、攻守交替となる。試合は17点先取を基本とし、約100分間競われる。アルティメットは自己審判制でプレーヤー同士の接触が禁止されており、プレーヤーは「スピリット・オブ・ザ・ゲーム」に乗っ取ったプレーやジャッジを行う。

1. スピリット・オブ・ザ・ゲーム

1. 1 アルティメットはプレーヤー間の接触が禁止されており、自己審判制のスポーツであり、すべてのプレーヤーが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、すべてのプレーヤーによるフェアプレー精神の上で成り立っている。
1. 2 すべてのプレーヤーが意図的にルールを破らないことを前提としているため、破った場合の罰則は特に規定されてはいない。従って、本ルールには起こりえる状況を想定し、プレーを進めるために必要なガイドを示している。
1. 3 プレーヤーは常に審判であるという気持ちをもってチーム間の仲裁にあたる必要がある。そのためプレーヤーは以下のことを順守すること。
 1. 3. 1 ルールを熟知していること
 1. 3. 2 公正かつ客観的であること
 1. 3. 3 誠実であること
 1. 3. 4 丁寧な言葉使いをすること
1. 4 競争心あふれるプレーは推奨されるが、お互いが了解しているルールやプレーの基本的な楽しさを損なうなど、プレーヤー間の信頼を犠牲にするようなことがあってはならない。
1. 5 以下は推奨される行動である。
 1. 5. 1 チームメイトが間違っもしくは不必要なコールをしたり、ファールやバイオレーションを起こした場合に注意をすること
 1. 5. 2 対戦相手のナイスプレーに対して称賛し、感謝すること
 1. 5. 3 対戦相手に自己紹介をすること
 1. 5. 4 意見の相違や挑発行為に対して落ち着いた対応をすること
1. 6 以下は明らかな違反行為であり、いかなるプレーヤーにも許されない行為である。
 1. 6. 1 危険なプレーおよび攻撃的な態度をとること
 1. 6. 2 意図的にファールをとったり、ルール違反をすること
 1. 6. 3 対戦相手をなじったり、威圧すること
 1. 6. 4 対戦相手にパスを要求すること
1. 7 チームはスピリット・オブ・ザ・ゲームを推進する立場にあり、以下を順守すること。
 1. 7. 1 チームメンバーに対して責任を持ち、正しいルールや推奨される行動を伝えること
 1. 7. 2 粗悪な行動をしたチームメンバーを指導すること
 1. 7. 3 対戦チームに対し、スピリット・オブ・ザ・ゲームを向上するための肯定的なフィードバックを行うこと
1. 8 初心者のプレーヤーがルールを知らずに違反をした場合、経験者はそのルールについての説明をす

る必要がある。

1. 9 ルールについてのアドバイスや、仲裁役ができる経験者は初心者や若いプレーヤーの指導を行う場合がある。

1. 10 ルールの判断は直接プレーに関わっていたプレーヤー、もしくはそのプレーがよく見えていた選手によって行われる必要がある。キャプテンを除き、その時点でプレーをしていなかったプレーヤーはルールの判断に関与してはいけない。判断の合意に達しなかった場合は、議論がなされる前のスローワーにディスクが戻される。

2. バリエーション

2. 1 特別な大会や、プレーヤーの人数・年齢、利用する場所によっては、ルールが多少変更する場合がある。

2. 2 練習や公式な大会では、フィールドにラインを引く必要はない。

3. フィールド

3. 1 アルティメットのフィールドは、縦100m、横37mの長方形である（図3.1参照）

3. 2 フィールドの周囲は、2本のサイドラインと2本のエンドラインによって囲われている。

3. 2. 1 すべてのラインは75～120ミリメートル以内の幅とし、非苛性素材であること

3. 3 フィールドはプレーイングエリアとゴールエリアに分かれ、プレーイングエリアは縦64m、横37m、ゴールエリアはそのプレーイングエリアの両脇に縦18m、横37mで構成される。

3. 4 ゴールラインはプレーイングエリアとゴールエリアを分けるためのラインであり、ライン自体はプレーイングエリアに含まれる。

3. 5 ブリックマークはゴールラインの真ん中（横18.5m）から縦20mの場所で交差している2本のライン（長さ1m）である。

3. 6 プレーイングエリアとゴールエリアの8つのコーナーにはプラスチックコーンのように明るく柔軟な素材でマーキングを行う。

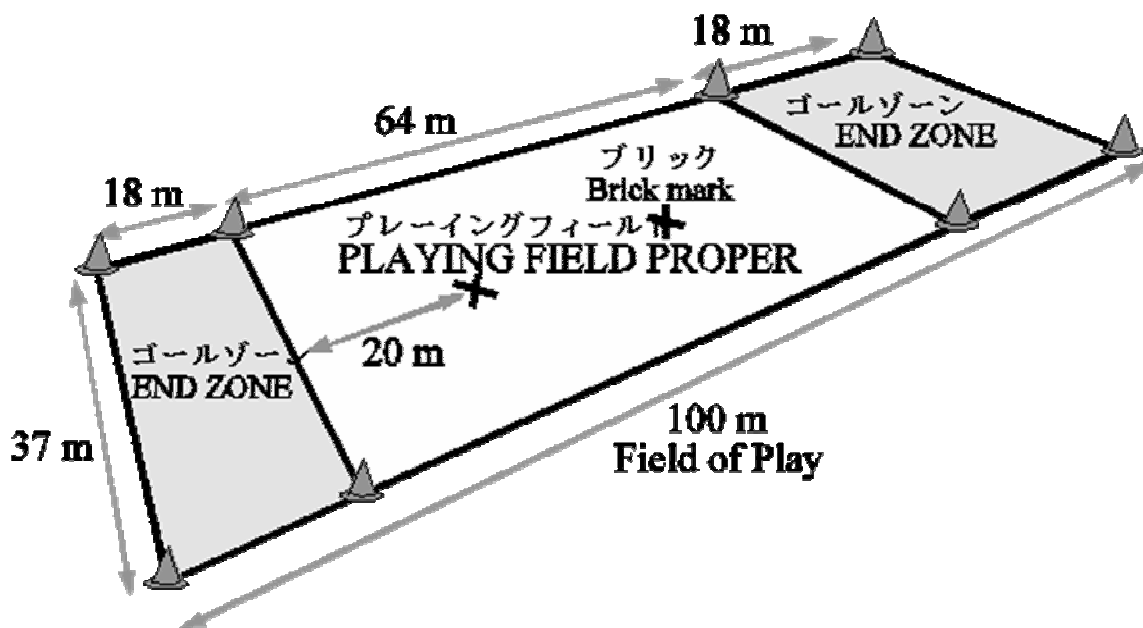


図 3. 1

4. 用具

4. 1 WFDF公認のフライングディスクであること。
4. 2 チームを識別できるユニフォームを各チームのプレーヤーが身につけていること。
4. 3 プレーヤー自身や他のプレーヤーを傷つけてしまう衣類やアクセサリは着用してはならない（腕時計、バックル、ピンが鋭い・長いスパイクや衣類から突出している宝石類など）

5. 試合時間

5. 1 17点を先取したチームの勝利となる。
5. 2 試合はハーフタイムで区切られた前後半形式で競われ、どちらかのチームが9点を取得した時点でハーフタイムとなる。
5. 3 前後半の得点の合計が総得点となる。
5. 4 試合時間の中で得点した場合に得点となる。
5. 5 得点はゴールを決めた場合である。
5. 6 得点が入った時点で勝敗がついたり、ハーフタイムにならない場合は、
 5. 6. 1 次の得点を入れるためのプレーをただちに始めること
 5. 6. 2 陣地を交代すること
 5. 6. 3 得点をいれたチームがスローオフを行うこと

6. チーム

6. 1 両チームは最低5人、最大7人のプレーヤーをプレーに参加させなくてはいけない。
6. 2 得点が入ってからスローオフを行う間のみ（インジャリー<項目20を参照>を除く）、両チームはメンバーの入れ替えを無制限にできる。

7. 試合の開始

7. 1 両チームのキャプテンは以下の選択肢を選ぶ順番を公正に決め、選択をする。
 7. 1. 1 最初のスローオフを投げるか、否か
 7. 1. 2 どちらの陣地をとるか
7. 2 後で選ぶチームは残りの選択を行う。
7. 3 後半では、この最初の選択が入れ替わる。

8. スローオフ（プル）

8. 1 前後半の開始、および得点後はスローオフ（プル）からプレーが始まる。
8. 2 スローオフ（プル）はディフェンス側がプレーを始める際にディスクを投げることである。
8. 3 ディフェンス側のチームはスローオフが投げられるまで自陣内にいなくてはならない。
8. 4 オフェンス側のチームは、スローオフが投げられるまで自陣のゴールラインに片足を乗せ、立ち位置を移動してはならない。
8. 5 オフェンス側のチームは、プレー開始準備の合図として、少なくとも一人が頭上に手を挙げること。
8. 6 スローオフがされた後は、どの選手もいかなる方向に移動できる。
8. 7 オフェンス側のプレーヤーがディスクに触れたり、地面に落ちるまでは、ディフェンス側のプレーヤーはスローオフされたディスクに触ってはならない。
8. 8 スローオフされたディスクが地面に落ちるまでにオフェンス側のプレーヤーがディスクに触れ、それを落としてしまった場合、フィールドの内外かかわらず、ターンオーバーとなる。

8. 9 スローオフされたディスクがフィールドの中に落ち、外に出ることがない場合、もしくはオフense側のプレーヤーがフィールド内でキャッチした場合、プレーはそのディスクの場所から再開される。

8. 10 スローオフされたディスクがフィールドの中に落ち、オフense側のプレーヤーに触れることなくフィールドの外に出た場合、オフenseプレーヤーはディスクが最初に外に出た位置に最も近いプレーイングエリア（サイドライン、ゴールライン）のライン上からプレーを再開することができる。

8. 11 スローオフされたディスクがフィールド内で落ち、オフense側のプレーヤーが触った後にフィールドの外へ出た場合、もしくはオフense側のプレーヤーがフィールドの外でスローオフをキャッチした場合、ディスクがフィールド外へ出たライン上からディスクを再開しなくてはならない。

8. 12 スローオフされたディスクがフィールド内に落ちることなく、外に出た場合、またそのディスクをオフense側のプレーヤーが空中で触れなかった場合は、オフense側のプレーヤーがディスクを拾う前に以下のコールをしてプレー再開位置を選択することができる。

8. 12. 1 ミドル "Middle" もしくはブリック "Brick" とコールすることで、自陣側のブリックマークから再開、もしくは最終的にサイドラインを割った場所の延長線上にあるフィールドの真ん中よりプレーを再開することができる。このコールにするためには、オフense側で最初に投げる予定のプレーヤーが頭上で片手を伸ばし、落ちているディスクに触る前にブリックもしくはミドルコールをする必要がある。

8. 12. 2 どの選手もコールをしなかった場合は、ディスクが最後に外に出た位置に最も近いプレーイングエリア（サイドライン、ゴールライン）のライン上から再開しなくてはならない。

9. プレーの開始

9. 1 プレーの開始とは、オフense側のプレーヤーがフィールド上でピボット位置（軸足）を確定した時点のことを指す。

9. 2 プレーがチェックから開始する必要がない場合は、即時にプレーを開始してよい。

9. 3 スローオフやターンオーバーが起こった場合、オフense側のプレーヤーでディスクを持ったプレーヤーはただちにプレーを再開しなくてはならない。

9. 4 ディスクが地面に落ちた後に転がっている場合は、どのプレーヤーもそれを止めることができる。

9. 5 地面に落ち、転がっているディスクを止めた際にディスクの位置を進めてしまった場合には、そのディスクに触れた位置までディスクを戻さなくてはならない。ディスクが戻される前にスローワーが拾ってしまった場合には、プレーはチェックから開始される。

9. 6 ターンオーバー後、オフense側のチームはただちにプレーを再開しなくてはならない。ディスクを再開するオフenseのスローワーはディスクを拾う、もしくはディスクを再開する位置まで、歩くスピード以上のスピードで移動しなくてはならない。

10. ストリーディングカウント

10. 1 マーカーはディフェンスするスローワーに対し、「ストリーディング」と言ってから10までカウントを進める。各カウントは1秒以上の間隔をおかななければならない。

10. 2 ストリーディングカウントはスローワーに明確に聞こえなければならない。

10. 3 ストリーディングカウントはマーカーがスローワーの3m以内にいなければ開始することはできない。

10. 4 ストリーディングカウントはマーカーがスローワーの3m以内において、その他の選手が適切なポジショニングをしている場合に継続することができる。（16. 3参照）

10. 5 マーカーがスローワーより3m離れた場合、もしくは別のディフェンスプレーヤーがマーカーになった場合は、カウントは1に戻される。

10.6 ストリーディングカウントを再開する場合において、カウントが止まった位置が3であれば、ストリーディングは「ストリーディング4、5、6・・・」と開始される。また、ルールによって開始位置が異なる場合、たとえばカウント6以上で、6に戻す場合は、「ストリーディング6、7、8・・・」と開始される。

11. チェック

11.1 タイムアウト、反則、バイオレーション、テクニカル・インジャリーストップからプレーを再開する場合は、必ずチェックから再開する。

11.2 チェックからプレーを再開する場合、プレーヤーはプレーが中断した時点の位置まで戻り、プレーが再開されるまで待機していること（ただし、タイムアウト時は除く）

11.3 ディスクが空中にある時点でプレーが中断し、そのディスクを投げたプレーヤーからプレーが再開される場合、プレーヤーはディスクが投げられた時点の位置まで戻らなくてはならない。

11.4 どのプレーヤーもプレーが中断している間はエキイップメントコールをすることができるが、プレーが再開したあとはエキイップメントをコールすることはできない。

11.5 オフェンス側の許可の元、スローワーに最も近いディフェンスプレーヤーがディスクを触りながら「ディスクイン」とコールすることでプレーを再開できる。

11.6 スローワーに近いディフェンスプレーヤーがいなかった場合、ディフェンス側の許可の元、スローワーはディスクを地面に当てながら「ディスクイン」とコールすることでプレーを再開できる。

11.7 オフェンスプレーヤーがディスクを持っていない場合、オフェンス側の許可の元、ディスクに最も近いディフェンスが「ディスクイン」とコールすることでプレーを再開できる。

11.8 スローワーがチェックする前にディスクを投げたり、11.2の内容がコールされた場合、パスの成功に関わらず、ディスクをスローワーに戻さなければいけない。

12. アウト・オブ・バウンズ

12.1 フィールド内はすべてイン・バウンズだが、サイドラインおよびエンドラインはフィールド内には含まれず、アウト・オブ・バウンズ（フィールド外）となる。フィールド外のプレーヤーもすべてアウト・オブ・バウンズの一部となる。

12.2 アウト・オブ・バウンズはイン・バウンズに関わるすべてのもの以外を表すが、プレーに関わるディフェンスプレーヤーはその限りではなく、ディフェンスプレーヤーはフィールド外にもでれる。

12.3 アウト・オブ・バウンズにいないオフェンスプレーヤーはすべてイン・バウンズと認められる。ただし、空中にいるプレーヤーはフィールド内に着地するか、アウト・オブ・バウンズに出た時点で判断されるが、以下のような例外が適用される。

12.3.1 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。その場合、プレーヤーはアウト・オブ・バウンズとなったラインまで戻り、プレーを再開してなくてはならない。

12.3.2 ピボットの軸足をイン・バウンズで確定すれば、その軸足ではない足はアウト・オブ・バウンズに出てもよい。

12.3.3 プレーヤー間の接触によりアウト・オブ・バウンズになった場合はアウト・オブ・バウンズとはならない。

12.4 ディスクはプレーが開始もしくは再開される時、イン・バウンズである。

12.5 ディスクはアウト・オブ・バウンズに落ちるか、アウト・オブ・バウンズにいるオフェンスプレーヤーに当たった場合にアウト・オブ・バウンズとなる。ディスクはそれを所有しているオフェンスプレーヤーと同じ状況と見なされる。ただし、ディスクが同時に複数のオフェンスプレーヤーに保持されている状

況で、その中の一人がアウト・オブ・バウンズにいた場合、ディスクもアウト・オブ・バウンズとなる。

1 2. 6 ディスクがサイドライン・エンドラインを一度超えてからフィールド内に戻ってくる場合、ディフェンスはアウト・オブ・バウンズに出てプレーをしてもよい。

1 2. 7 ディスクがアウト・オブ・バウンズに出てターンオーバーとなった場合、オフense側となったチームは以下のような状況も含めて、ディスクがアウトとなった場所に最も近いプレーイングエリアからプレーを再開できる。

1 2. 7. 1 ディスクが完全にサイドライン・ゴールラインを超えた場合

1 2. 7. 2 ディスクがフィールド内のプレーヤーにあたり外に出た場合

1 2. 7. 3 ディスクがアウト・オブ・バウンズのプレーヤーにあたった場合、もしくは落ちた場合で、ディスクがサイドライン上に乗っている場合

1 3. レシーバーとポジショニング

1 3. 1 プレーヤーが回転していないディスクを確実にコントロールできる状態が「キャッチ」している状態である。

1 3. 2 プレーヤーが地面やチームメイト、適切にディフェンスしている対戦相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。

1 3. 3 以下の場合にはターンオーバーとなり、キャッチは無効とみなされる。

1 3. 3. 1 オフェンスプレーヤーがアウト・オブ・バウンズでディスクに触った場合

1 3. 3. 2 オフェンスプレーヤーがディスクをキャッチし、直接アウト・オブ・バウンズに出た場合

1 3. 4 ディスクをキャッチするとそのプレーヤーはスローワーとなる。

1 3. 5 オフェンス側のプレーヤーとディフェンス側のプレーヤーが同時にディスクをキャッチした場合、オフense側のキャッチが優先される。

1 3. 6 ディスクや他の選手の動きを故意に遮らないポジションを確定したプレーヤーは、他の選手からの接触を受けることなくそのポジショニングの権利を得る。

1 3. 7 すべてのプレーヤーは対戦相手がいないフィールド上のどの場所でもポジショニングをすることができるが、そのポジショニングをするために身体接触をしてはならない。

1 3. 8 ディスクが空中にあるときはすべてのプレーヤーが身体接触をしてはならない。ディスクに向かっていたというのは理由にはならず、身体接触するような状況をつくってはいけない。

1 3. 9 結果やプレーヤーの安全に影響しない範囲で、2人以上のプレーヤーが同時にある場所へ動いた場合、身体接触が起こりやすい。この起こりがちな身体接触は必要最低限に抑えられるべきだが、ファールではない。

1 3. 1 0 垂直の原則

1 3. 1 0. 1 すべての選手にはその選手の真上のスペースに対する権利が与えられており、他のプレーヤーはその権利を奪うことはできない。

1 3. 1 0. 2 ジャンプをした選手には相手に妨害されず着地できる権利があり、最初にジャンプしてから着地する間の地点を相手選手が妨害することはできない。

1 3. 1 1 いかなる選手もほかの選手の動きを物理的に補助してはならない。

1 4. ターンオーバー

1 4. 1 ターンオーバーとは、チームから対戦チームへディスクの所有権を移すことで、以下のようなプレーの時に発生する。

- 14. 1. 1 オフェンスのプレーヤーがディスクを持っていない時にディスクが地面にあたった場合
 - 14. 1. 2 オフェンスプレーヤー間でディスクが手渡しされた場合（ディスクが完全に空中に浮いていない状態でディスクの所有権を持つプレーヤーが変わった場合）
 - 14. 1. 3 スローワーが自分自身にパスをした場合
 - 14. 1. 4 自分がスローしたディスクをほかの選手が触るまえにもう一度触った場合
 - 14. 1. 5 ディフェンスプレーヤーによってディスクがカットもしくはインターセプトされた場合
 - 14. 1. 6 ディスクがアウト・オブ・バウンズに出た場合
 - 14. 1. 7 ストローリングカウントの「10」が発せられた瞬間にディスクが投げられていなかった場合（ストローリングアウト）
 - 14. 1. 8 残りのタイムアウトがないにもかかわらず、スローワーがタイムアウトをコールした場合
 - 14. 1. 9 オフェンス側のキャッチミスがあった場合
 - 14. 1. 10 スローオフされたディスクが地面に着く前にオフェンス側のチームがさわり、それを落とした場合
14. 2 ターンオーバーが発生したかどうかあいまいな場合は、それに関わる選手がコールをする。協議の上、両チームが納得いかない場合は「コンテスト」となり、
- 14. 2. 1 ディスクはそのプレーが起こる前のプレーヤー（スローワー）に戻される
 - 14. 2. 2 ストローリングカウントは投げた時点のカウント（最大カウント9）から始まる
14. 3 ストローリングアウトになった際、ファストカウントコールでターンオーバーがコンテストになった場合は14. 2のようにプレーを再開する
14. 4 ストローリングアウトがコンテストとなり、再スローの際のパスが通らなかった場合、継続のルールが適用され、「プレイオン」がコールされなくてはならない。
14. 5 ターンオーバーが起こった場合、プレーを再開する位置は以下の通りとなる。
- 14. 5. 1 ディスクが地面で止まり、オフェンスプレーヤーがそれを拾った位置
 - 14. 5. 2 ディスクをインターセプトしたプレーヤーが止まった位置
 - 14. 5. 3 14. 1. 2、14. 1. 3、14. 1. 4、14. 1. 7、14. 1. 8のようなケースが発生したスローワーの立ち位置
 - 14. 5. 4 オフェンス側のキャッチミスが起こった位置
14. 6 プレーイングエリア内でターンオーバーが発生した場合、その位置からプレーが再開される。
14. 7 オフェンスチームの自陣内でのオフェンスがターンオーバーになった場合、新たにオフェンスの権利を得たチームはゴールラインまで戻ってからオフェンスを再開しなくてはならない。
14. 8 オフェンスチームの敵陣内（攻めているエンドゾーン）でのオフェンスがターンオーバーになった場合、新たにオフェンスの権利を得たチームは以下を選択することができる。
- 14. 8. 1 ターンオーバーが発生した位置から再開
 - 14. 8. 2 ターンオーバーが発生した位置からゴールラインまで移動し、再開
 - 14. 8. 3 即時に移動した場合や移動に失敗した場合には、その場所からの再開となり、以降の変更はできない
14. 9 ディスクがアウト・オブ・バウンズに出た場合は12. 7にのっとりプレーが再開される。

15. スコア

15. 1 イン・バウンドにいるオフェンスプレーヤーが適切なスローをキャッチし、その最初に着地した地点が攻めているゴールエリアに入っていた場合、得点となる。

15. 2 イン・バウンドにいるオフェンスプレーヤーが適切なスローをキャッチし、その最初に着地した地点が攻めているゴールエリアに入っておらず、勢いでゴールエリアに入ってしまった場合は、得点とはならず、ゴールラインまで戻ってプレーを再開しなくてはならない。

15. 3 オフェンスによりゴールエリア内でキャッチされたディスクが得点となる。

15. 4 キャラハン "Callahan" ゴール：ディフェンス側がオフェンス側のエンドゾーン（敵陣）内でディスクをインターセプト（キャッチ）した場合、ディフェンスの得点となる。その場合、ゴールラインまで戻ってからプレーをしなくてもよい。

16. ファール

16. 1 要約

16. 1. 1 ファールはルールに基づき、対戦相手同士で不正な身体接触があった場合に発生する。ディスクはその所有権を持つプレーヤーの体の一部とみなされる。ファールされた選手のみが「ファール」コールをすることができる。

16. 1. 2 継続のルール（18参照）が適用されない場合は、ファールコールによってプレーが中断する。

16. 1. 3 ファールコールをされたチームがそのコールに対して反対の場合、「コンテスト」となる。

16. 2 ディフェンス（マーカ）ファール

16. 2. 1 マーカーが不正なポジショニング（17. 3参照）をとり、スローワーとの身体接触があった場合

16. 2. 2 スローワーに対してマーカが身体接触をしたり、スローワーの投げる動作に対してマーカが体やその一部を当てた場合

16. 3 オフェンス（スローワー）ファール

16. 3. 1 適切なポジショニングをしているマーカにスローワーが接触をした場合

16. 4 スローした後のフォロースルーで接触があった場合はファールではないが、発生しないように努めるべきである。

16. 5 ディフェンス（レシーバーのディフェンダー）ファール

16. 5. 1 ディフェンダーが不正なポジショニングをしていた場合（13参照）やレシーバーと身体接触を起こした場合

16. 5. 2 レシーバーがキャッチをする前もしくは最中にディフェンダーが身体接触をした場合

16. 5. 3 レシーバーが空中でディスクをキャッチした際に以下のような状態となった場合、「フォースアウト」というコールができる。

16. 5. 3. 1 イン・バウンズに着地する予定がアウト・オブ・バウンズに着地した場合

16. 5. 3. 2 ゴールエリアに着地する予定が、プレーイングフィールド内に着地した場合

16. 5. 3. 3 フォースアウトファールの結果として以下が挙げられる。

16. 5. 3. 4 ゴールエリアに着地予定が、プレーイングフィールド内に着地し、コールが認められた場合、得点となる

16.5.3.5 上記コールがコンテストとなった場合は、ディスクはスローワーに戻される。アウト・オブ・バウンズについても同様に、コンテストにならなかった場合は、レシーバーにディスクの所有権があり、コンテストになった場合はスローワーにディスクが戻される。

16.5.3.6 レシーバーがファールによりディスクをキャッチできず、そのファールがコンテストになった場合、ディスクはスローワーに戻される。

16.5.4 レシーバーやスローワーが一度所有したディスクをディフェンダーのファールにより落とした場合、オフenseは「ストリップ」コールをすることができる。

16.5.4.1 ストリップコールが起らなければ得点だった場合、ディフェンス側がファールを認めれば得点となる。

16.5.5 ディフェンダーファールの対応

16.5.5.1 プレーイングフィールド内やオフenseの自陣内でファールが発生した場合、オフenseはそのファールがあった場所からプレーを再開する。

16.5.5.2 オフenseの敵陣内（攻めている陣地）でファールが発生した場合、ディフェンス側がファールを認めれば得点となる。

16.5.5.3 ファールがコンテストの場合、ディスクはスローワーに戻される。

16.6 オフenseファール

16.6.1 適切なポジショニングをとっているディフェンスにたいし、オフenseが身体接触した場合、ファールとなる。

16.6.2 ファールがコンテストで、継続のルールが適用されない場合、ディスクはスローワーに戻される。

16.6.3 オフenseがファールを認め、ターンオーバーとなった場合、ファールが起きた場所がプレーを再開する位置となる。

16.7 ファールの相殺

16.7.1 オフense、ディフェンスプレーヤーから同時に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される。

16.8 ストーリングカウント

16.8.1 ディフェンスファールでプレーが中断した場合、

16.8.1.1 ディフェンスがファールを認めている場合はカウント1から再開される

16.8.1.2 コンテストの場合は最大カウント6から再開される（6以上は6に戻す）

16.8.2 オフenseによるファールでプレーが中断した場合、コンテストの有無に関わらず、カウントはファールがおきた時点のカウント（最大カウント9）から再開される。

16.8.3 ファールの相殺の場合、ファールが起きた時点のカウント（最大カウント9）から再開される。

17. バイオレーション

17.1 要約

17.1.1 バイオレーションはルールに基づきプレーヤー間の身体接触がない場合に発生する。バイオレーションをコールする際には、バイオレーションの特定名をコールするか、「バイオレーション」とコールすればよい。

17. 1. 2 継続のルールが有効ではなく、かつストーリングカウントで初のマーキングバイオレーションではない場合、バイオレーションコールによりプレーが中断される。

17. 1. 3 バイオレーションをコールされたチームがそのコールを認めない場合、コンテストとなる。また、そのバイオレーションコールが適切なコールであるか両チームともに判断できない場合も同様にコンテストとなる。

17. 2 トラベリングバイオレーション

17. 2. 1 以下の場合にはトラベリングバイオレーションとなる。

17. 2. 1. 1 フィールド上の適切な位置でプレーが再開されなかった場合

17. 2. 1. 2 一度確定したスローワーの軸足が移動した場合

17. 2. 1. 3 レシーバーが可能な限り早く止まらない場合、もしくはディスクをキャッチした後に方向転換をした場合

17. 2. 1. 4 レシーバーがディスクをキャッチしてから止まらずに3歩目でディスクを投げた場合（キャッチ中もしくはキャッチ後に地面についている足が1歩目となる）

17. 2. 1. 5 レシーバーがディスクを意図的にボブリングやファンブルしたり、その他遅延行為をした場合

17. 2. 2 スローワーがトラベリングコールを認めた場合、ディスクはスローワーに戻され、ストーリングカウントはトラベリングコールがあった時点のカウント（最大カウント9）から再開される。

17. 2. 3 トラベリングコールがコンテストとなった場合、ディスクはスローワーに戻され、ストーリングカウントは最大カウント6から再開される（6以上は6に戻す）

17. 2. 4 トラベリングコール後にプレーを再開する場合、ピボットの軸足を確定する必要がある。

17. 3 マーカーバイオレーション

17. 3. 1 マーカーバイオレーションには以下のような種類がある。

17. 3. 1. 1 ストラドル "Straddle" : マーカーがスローワーの軸足をまたいだ場合

17. 3. 1. 2 ディスクスペース "Disc Space" : マーカーがスローワーの上半身に対し、ディスク一枚分より密着した場合

17. 3. 1. 3 ラッピング "Wrapping" : マーカーが腕を使ってスローワーのピボットを妨害した場合

17. 3. 1. 4 ファストカウント "Fast Count" :

17. 3. 1. 4. 1 マーカーがストーリングカウントを一秒間隔より短くカウントした場合

17. 3. 1. 4. 2 マーカーバイオレーションがコールされたあと、カウントが2つ戻っていない場合

17. 3. 1. 4. 3 オフェンスのディスクの所有権とピボット位置が確定する前にカウントが始まった場合

17. 3. 1. 4. 4 「ストーリング」という言葉からカウントが始まらなかった場合

17. 3. 1. 5 ダブルチーム "Double Team" : スローワーの軸足から3メートル以内に2人以上のディフェンスがいた場合、ただし、そのディフェンスの3メートル以内にオフェンスがいない場合

17.3.1.6 ビジョン "Vision": マーカーがスローワーの視界を意図的に妨害した場合

17.3.2 マーカーバイオレーションはディフェンスが認めない場合、コンテストとなり、プレーが中断する。

17.3.3 最初のマーカーバイオレーションコールで、コンテストとならない場合、プレーは中断せず、マーカーはコールされた時点のカウントを2つ戻すことでプレーを継続してよい。

17.3.4 マーカーはバイオレー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リーリングカウントを再開してはならない。

17.3.5 同じストーリーリングカウント内で連続してバイオレーションコールがあった場合に、プレーは中断する。ディフェンス側がコールを認めた場合は、ストーリーリングカウントは1からとなり、チェックにより再開される。

17.3.6 マーカーバイオレーションがコンテストとなった場合、ストーリーリングカウントは最大カウント6から再開される（6以上は6に戻す）

17.4 ピックバイオレーション

17.4.1 ディフェンス対象のオフenseが5メートル以内において、そのオフenseをディフェンスするための進路や走路を他のプレーヤーに妨害された場合、ディフェンス側は「ピック」をコールすることができる。継続のルールが有効でない場合、プレーは中断する。

17.4.2 プレーが中断している間、プレーヤーはピックが起きた場所まで戻り、ピックが起これないと想定できるポジショニングをとる必要がある。ディスクが投げられた後であれば、スローワーにディスクを戻し、ストーリーリングカウントはコールがあった時点のカウント（最大カウント9）から再開する。

18. 継続のルール

18.1 ディスクが空中もしくは、スローワーが投げている時にファールやバイオレーションコールがあった場合、プレーはディスクの所有権が確定するまで継続される。

18.2 スローワーに対してファールやバイオレーション（トラベリングやオフenseファールなど）コールがされた後にスローワーが投げられた場合、プレーはディスクの所有権が確定するまで継続される。

18.3 ファールやバイオレーションコールをかけた側のチームがディスクの所有権を得た場合、プレーは中断しなくてもよい。その際、かけたコールを無効とするために「プレイオン」とコールしなくてはならない。

18.4 ファールやバイオレーションコールをかけた側のチームがディスクの所有権を得なかった場合、プレーは中断し、ディスクはスローワーに戻され、プレーはチェックから再開される。

18.5 ファールやバイオレーションコールをかけた側のチームが、プレーには直接関係のないコールをかけたと認めた場合、そのコールによる両チームの不利な位置を訂正し、コールを取り下げ、プレーはチェックから再開される。

19. タイムアウト

19.1 タイムアウトを取るプレーヤーは、手やディスクを使ってTの字を作り、対戦相手に「タイムアウト」と明確に伝えなければならない。

19.2 タイムアウトは2分間である。

19.3 得点が入り、スローオフを投げるまでの間、両チームともタイムアウトを取得することができる。タイムアウト終了後、プレーはスローオフより再開される。

9. 4 プレー中はピボットの軸足を確定しているスローワーのみタイムアウトを取得できる。以下がタイムアウトのルールとなる。

- 19. 4. 1 インジャリー以外の交代は認められない
- 19. 4. 2 スローワーは軸足を変更してはならない
- 19. 4. 3 スローワーは同一プレーヤーであること
- 19. 4. 4 他のオフenseプレーヤーはフィールド上で自由にポジショニングをしてよい
- 19. 4. 5 オフenseプレーヤーのポジショニングが確定したあと、ディフェンス側はポジショニングを決めることができる。
- 19. 4. 6 マーカーが変更しない限り、ストーリングカウントはタイムアウトをコールした時点のカウントから再開される。

20. ストップ

20. 1 インジャリー・ストップ

- 20. 1. 1 「インジャリー」コールはインジャリーしたプレーヤーや、そのプレーヤーがインジャリーコールをできない状態のときにチームメイトがコールすることができる。
- 20. 1. 2 どのプレーヤー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、味方と交代をして、傷がふさがるまで試合に参加してはいけない。
- 20. 1. 3 インジャリーがファールの結果発生したものではない場合、プレーヤーは交代するか、プレーを継続するか選択することができる。
- 20. 1. 4 インジャリーで交代する選手が出た場合、対戦チームも同様に1名選手を交代することができる。
- 20. 1. 5 インジャリーした選手がディスクをキャッチし、インジャリーによってディスクを落としていた場合、ディスクの所有権はその選手にある。
- 20. 1. 6 交代した選手は、インジャリーした選手のポジションや所有権、ストーリングカウントすべてを引き継ぐ。

20. 2 テクニカル・ストップ

- 20. 2. 1 「テクニカル」コールは他の選手に危険が迫っているときに誰でもコールすることができる。
- 20. 2. 2 ディスクが破損した場合にも「テクニカル」コールをし、交換することができる。ただしディスクが濡れていたり、汚れていたり、曲がっていたりする場合にはコールすることはできない。

20. 3 ディスクが空中にあるときにコールされた場合、プレーはディスクの所有権が確定するまで継続される。

- 20. 3. 1 インジャリーや危険な状況がプレーに影響しない場合は、パスやターンオーバーは有効となり、そこからプレーが再開される。
- 20. 3. 2 インジャリーや危険な状況がプレーに影響した場合は、ディスクはスローワーに戻され、ストーリングカウントはコールがあった時点のカウント（最大カウント9）から再開する。

20. 4 時間制の試合の場合は、試合時間を止める。