

■スピリット・オブ・ザ・ゲーム

①セルフジャッジだからこそ存在

②ルール違反をしないことが前提

③コールをすることによってプレーに影響がある
場合のみ、コールを行うことを推奨

アルティメットをプレーする上での大前提



主要変更点

1. ターンオーバー後、不必要な遅延行為がある場合のストールカウント

⇒ マーカーが3 m以内の位置にいる場合に、スローワー（オフェンス）の遅延行為があった場合、遅延行為をしていると忠告を行い、その遅延状況が改善されない場合は、ストールカウントを開始することが出来る。

2. ストールカウントの開始方法（チェックから再開）

- －ディフェンスによる反則で、コンテストがない場合、カウント「1」から
- －オフェンスによる反則で、コンテストがない場合、中断したカウント（最大9）から
- －ストールアウト（テンアウト）がコンテストの場合、カウント8から
- －それ以外に関しては、中断したカウント（最大6）から

チェックからプレイを開始する場合、ストールカウントを開始する数字を周りに周知してプレイを開始してください。

（例）最大6からプレイを再開するケースにおいて、

- －「ストーリング 8」でプレイが中断した場合、「ストーリング 6」から
- －「ストーリング 3」でプレイが中断した場合、「ストーリング 4」から

主要変更点

3. インターセプト後のプレイの再開について

- インターセプト後にディスクを地面に置いた場合
- アウトオブバウンズでディスクを拾い、スタート位置（地面）にディスクを置いた場合

⇒ターンオーバーではなく、スローワーを変更してチェックから再開することができる。

4. マーカーインフラクションのコール

⇒スローワーのみがマーカーインフラクションのコールをすることが出来る。

5. ディスクの所有権に直接関係のないプレイのコール

⇒両チームがディスクの所有権に関係のないコールと判断した場合、プレイは継続される。

6. 頭上スペースへの権利（制空権）

⇒2013年ルールでは削除。