



# Diskflect Official Rules

監修 日本ディスクフレクト連盟



## はじめに

この度、日本ディスフレクト連盟では、令和6年1月1日より、競技名のディスフレクトを「ディスクフレクト」に変更致します。

従って、日本ディスフレクト連盟も「**日本ディスクフレクト連盟**」に改めて活動を開始致します。

Discflectとは、DiscとDiflectの名前が合体したのが由来です。

「ディスク」と「偏向」という意味です。

私達は発音を重視したことでDiscの「C」の発音を言わないカタチをとりましたが、日本の皆様には馴染めないという結論に達しました。

たくさんの方々から、Discflectはディスクフレクトでは??とのご指摘を頂き、この度日本連盟で検討し、日本語提示を「ディスクフレクト」と改めましたことをご報告致します。

今後は「ディスクフレクト」として、皆様にも気軽に取り組んで下さいますよう進めて参ります。

引き続きよろしくお願いいたします。

代表／渡辺広幸

## 目次

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 1. 概要              | P1  |
| 2. ゲームの精神          | P1  |
| 3. ディスクフレクトの用      | P3  |
| 4. コートの設定          | P4  |
| 5. プレーの順序          | P6  |
| 6. フライングディスクの使用法   | P6  |
| 7. ゲームプレー          | P7  |
| 8. 得点の種類           | P7  |
| 9. 規定              | P8  |
| 10. 21 点を超えてしまった場合 | P9  |
| 11. オーバータイム        | P9  |
| 12. 勝利条件           | P10 |
| 13. パーフェクトゲーム      | P10 |
| 14. スローイング         | P10 |
| 15. コースの変更         | P10 |
| 16. 特異な状況時の得点      | P12 |
| 17. 違反や疑義の申し立て     | P15 |
| 18. プレーに対する干渉      | P15 |
| 付録ディスクフレクト用語集      | P18 |

## 1-概要

- 1.01 DISCFLECT（以下、ディスクフレクトと表記）はゴールに向かってディスクを投げ、またはゴールに向かって投げられたディスクのコースを変更することで得点を競う4人用のフライングディスクチームスポーツです。各チームは2名でターン毎に、スロアー（投げる側）とディフレクター（受ける側）を交互に行います。投げたディスクやコース変更されたディスクがゴールに当たるか、またはディスクがゴールに入った場合、得点となります。勝敗はどちらかのチームが先に21点を獲得した場合、最大ラウンド数の時（8ラウンド）に対戦相手の得点を上回った場合、またはオーバータイムで対戦相手の得点を上回った場合、インスタント・ウィンを達成した場合まで続きます。
- 1.02 ディスクフレクトは正確にディスクを投げるだけでなく、チームメイトが投げたディスクをゴールに向けコース変更させる技術も必要なもので、他とは異なるユニークなディスクスポーツです。したがってこのスポーツを正確に表現するため、このスポーツの名前は「ディスク」と「ディフレクト」を組み合わせて「ディスクフレクト」となります。
- 1.03 ディスクフレクトは1チーム2人制ですので、誰でも簡単にチームを作ることが出来ますし、競争、公平性、友情を醸成します。スコアリングには4つの異なる方法があり、年齢や技術力の違う誰もが挑戦することのできるスポーツで、用具も手ごろな価格で持ち運びが便利であることから、ちょっとした場所があればトーナメントを開催することも可能です。

## 2-ゲームの精神

- 2.01 プレーヤーはディスクフレクトが、団結力とスポーツマンシップを促進させる、公正で楽しい競技であることを奨励していく責任があります。
- 2.02 この精神はスタッフや、観客にも当てはまります。観客はゲームの詳細なルールを全て知っているわけではありませんが、それでもすべてのプレーヤー、スタッフ、その他の観客に対して敬意と誠実さを持って行動することが期待されています。マナー違反などの悪い行動は許されず、そのような場合に観客は退場を促されるかもしれません。
- 2.03 全てのプレーヤーはゲームの完全性を尊重し、公平性を維持するため、ディスクフレクトのルールを理解し、順守することが期待されています。
- 2.04 プレーヤーは、自分たちのゲームで審判となります。判定が必要な場合や違反が発生したときは、プレーヤーがルールを管理し解決することが期待されます。
- 2.05 ゲーム中に違反があった場合その違反を申し立てることが出来るのは、ゲームに参与しているプレーヤーのみに限られます。試合を観戦している観客、スタッフ、または他のチームが違反を申し立てする権限はありません。

- 2.06 プレーヤーは、ゲームで自分自身に有利になるように申し立ての権限を乱用してはなりません。プレーヤーは違反があった場合、または判定がプレーヤーの望んでいたものでない場合でも虚飾なく敬意を持って素直に従うものとします。
- 2.07 他のプレーヤーの同意を得られない判定となった場合、チームは個人的に決定を下すべきではなく、全てのプレーヤーが集まって協議する必要があります。たとえ、それが結果決定のためにディスクスを行うにしても、協議は未解決にせず決定を下さなければなりません。プレーヤーは結論が間違っていた場合であっても、協議の結果は認めて受け入れましょう。
- 2.08 プレーヤーが協議しても自分達で合意に達することができない場合、観客、スタッフ、またはゲームに関与していないプレーヤーの意見を求めることができます。ただし、これらの観客、スタッフ、または他のプレーヤーは公平中正でなければならず、問題の場面をはっきりと見ていなかった場合は意見するべきではありません。
- 2.09 全てのプレーヤーはディスクフレクトの普及者であり、ゲームの精神を維持するよう努める必要があります。ベテランプレーヤーは、プレーヤーに間違っていることを伝えるだけでなく、初心者プレーヤーがルールや違反を理解できるように丁寧に指導し、支援する必要があります。
- 2.10 全てのプレーヤーは、対戦相手のプレーヤーにも敬意を持って対応すべきです。プレーヤーがゲームプレーを改善していく唯一の方法は、何がうまくいかなかったかについてオープンで正直な会話をすることです。プレーヤーは個人的な意見を挟むことなく、この建設的な会話を喜んで受け入れるべきです。
- 2.10 全てのプレーヤーは、対戦相手のプレーヤーにも敬意を持って対応すべきです。プレーヤーがゲームプレーを改善していく唯一の方法は、何がうまくいかなかったかについてオープンで正直な会話をすることです。プレーヤーは個人的な意見を挟むことなく、この建設的な会話を喜んで受け入れるべきです。
- 2.11 ゲームの精神を象徴する称賛される行動の例  
(1) ゲーム開始前に自己紹介をする (2) 対戦相手のスローやディスクのコース変更が良かったことを称える (3) ゲームまたはシリーズの終了時に、対戦相手のプレーヤーと握手する (4) 違反が指摘されたときは受け入れる (5) 違反を犯した場合は自ら申し出る (6) プレーヤーに対して個人的な声をかけない (7) 落ち着いて議論をする (8) 敬意を持って協議を行い結果に達すること (9) 各ラウンド後にスコアを明確に記載する
- 2.12 ゲームの精神に従わない行動の例  
(1) 違反の指摘に対していつも抗議する (2) 協議結果を受け入れることを拒否する (3) 利益を得るために行動について意図的に嘘をつく (4) 対戦相手チームのミスを楽しむ (5) 対戦相手のプレーヤーがディスクを投げる、またはディスクのコースを変更しようとしているとき、意図的にプレーヤーの注意をそらす (6) 対戦相手のプレーヤーがディスクを投げる、またはディスクのコースを変更しようとしているとき、相手のプレーヤーに近くに位置する (7) 対戦相手チームのプレーヤーに対する罵倒

- (8) スタッフまたはレフリーと揉める

### 3-ディスクフレクトの用具

#### 3.01 ゴール（カン）

【a】 ゴールは、次の仕様を満たしている必要があります。

- (1) 1/16 インチ(1.5 mm)以上の厚さの耐久性のあるプラスチック材料でできている。
- (2) プラスチックシート的一方の端に少なくとも3つの連動タブがあり、ゴールを円筒形に組み立て使用する。
- (3) 高さは20インチ(50.8 cm)。
- (4) 前面に幅13インチ(33 cm)×高さ3インチ(7.6cm)のスロット開口部があり、開口部の角は半径約3/8インチ(9.5mm)の丸みを帯びた形になっている。
- (5) 組み立て時、ゴール上部の直径は約16インチ(40.6cm)になります。

【b】 アンカー

- (1) プレー面が芝生の場合、各ゴールの下部に杭で地面に固定する最大4つの穴を設けることができます。必須ではありませんが、風の強い状況下で役立ちます。

#### 3.02 トーナメントゴール仕様

【a】 グラフィックの場所

- (1) ラベルがある場合、それらはスロット開口部の上のゴールの前側に配置されなければなりません。
- (2) 前面のスロット開口部の下に大きなグラフィックを配置できます。

【b】 グラフィックの内容

- (1) グラフィックには、スポンサー、トーナメントロゴ、クラブロゴ、または認可されたイベントのPDF Aブランドを含めることができます。
- (2) アルコール、薬物、露骨な内容、下品な言葉、または不快な言葉は固く禁じられています。
- (3) トーナメントディレクターは、イベントの前にPDF Aによる最終承認のためにグラフィックを提出するものとします。
- (4) バンパステッカー、販促用ステッカー、ペンキ、テープ、またはイベントに関係のないその他のグラフィックは禁止されています。

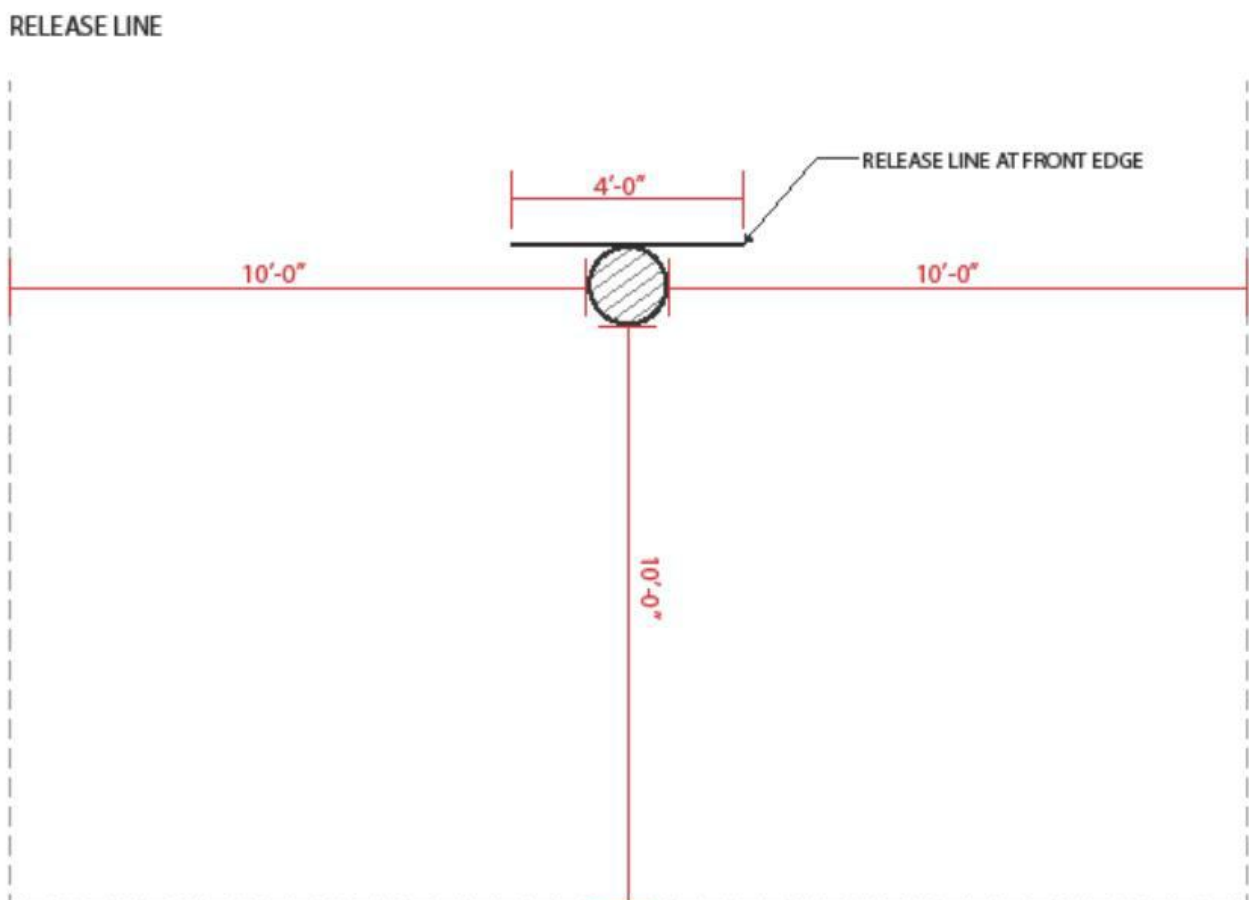
#### 3.03 フライングディスク

【a】 チームは、公的に製造された以下の仕様を満たすフライングディスクであれば使用できます。

- (1) 重量-フライングディスクの重量は160~175gである必要があります。公差は $\pm 2g$ です。
- (2) 直径-フライングディスクのサイズは10.75インチ(27.3cm)である必要があります。公差は $\pm 1cm$ です。
- (3) 3Dプリントされたディスクは許可されていません。

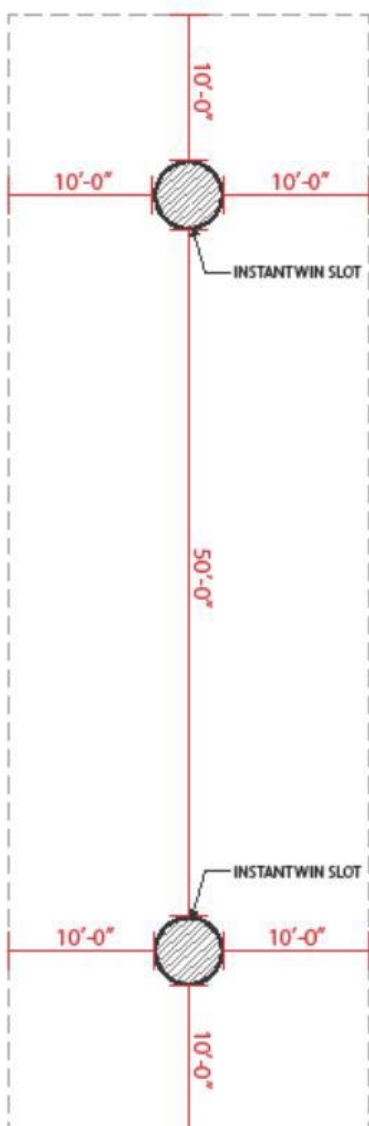
## 4-コートの設定

- 4.01 各ゲームコートは2つの円筒形のゴールで構成されます。
- 4.02 ゴールを組み立てるには、ゴールの外側から内側へ3つのタブの端を開口部に挿入します。
- 4.03 インスタント・ウィンスロット（以下スロットと略）が向かい合うようにゴールを配置します。ゴール間の公式距離は50フィート（15.24m）で、この距離は向かい合うゴールの前端からの前端までの距離となります。
- 4.04 各ゴールの前端面に、公式距離のリリースラインを1本マークします。  
【a】会場で許可されている場合は、ラインはスプレー塗料または洗える塗料で印を付ける必要があります。長さは最低3フィート（91.44cm）ですが、4フィート（121.92cm）にすることを勧めます。  
【b】会場で許可されていない場合は、マスキングテープまたはカラーテープで線をマークする必要があります。
- 4.05 リリースライン図（別図）

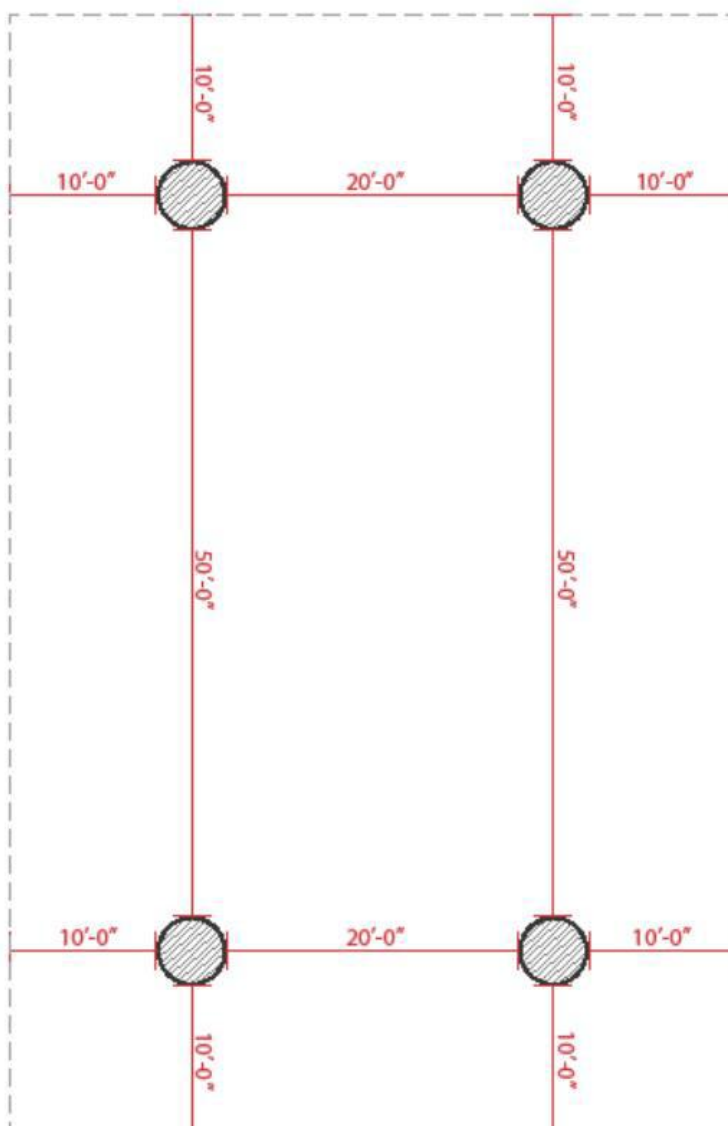


- 4.06 シングルコートのセットアップでは、ディスクのコース変更のためのスペースとして両側に 10 フィート (3.05m) のオープンスペースが必要です。
- 4.07 互いに隣接する複数のコートの場合、互いに 20 フィート (6.10m) 離してゴールを配置する必要があります
- 4.08 各ゴールの後ろには、10 フィート (3.05 m) 以上のオープンスペースを設置してください。
- 4.09 コートの設定図 (別図)

SINGLE COURT SET UP



MULTIPLE COURT SET UP





## 5-プレーの順序

### 5.01 ハンマー

後攻チームになることを「ハンマー」と呼びます。後攻チームを選択することは、野球でいう裏の回の攻撃と同じで、一般的に利点と考えられています。

### 5.02 最初のゲームまたはシングルゲーム

#### 【a】 ディスクフリップから始める

- (1) 両チームは、ディスクを裏返すことに同意するものとします
- (2) 両チームは、誰がディスクを裏返すか、そして相手チームの誰がディスクの表裏を決定するか決めます。
- (3) ディスクの上部が表で、ディスクの下側が裏になります。
- (4) 1人のプレイヤーがディスクを空中に投げ、1人の相手チームのメンバーが表または裏かを言います。

#### 【b】 ディスクフリップに勝ったチームは、ゲーム前にどちらの権利を使うか決めることができます。

- (1) どちらのチームが最初に投げるか
  - (2) どちらのコート側から最初に投げるか
- 選択されていない権利は、ディスクフリップに負けたチームの権利となります。

#### 【c】 プレイヤーはサイド（自分がどちらのコートに行くか）を宣言します。

#### 【d】 各チームは分かれて、各コートエンドに1人のプレイヤーを送ります。

#### 【e】 プレイヤーは宣言したサイドをゲームの途中で変更することはできません。

#### 【f】 開始コート側のプレイヤー両名は、スコアカードを記入しなければなりません。

### 5.03 次のゲーム

#### 【a】 前のゲームに負けたチームは、どちらのチームがハンマー（後攻）になるかを決定する権利があります。

#### 【b】 最初のゲームで選択された開始コートは、次のゲームまで変更することが出来ません。

#### 【c】 新しいゲームを開始する前に、プレイヤーは必要に応じてサイドを切り替えることができる。但しゲームの途中でサイドを変えることはできません。

#### 【d】 スコアカードは、プレイヤーが切り替わったかどうかに関係なく、開始コート側で記入します。

## 6-フライングディスクの使用法

### 6.01 各チームは、独自のディスクを使用するものとします。

### 6.02 各チームは用具の基準を満たしている限り、任意のディスクを使用できます。 (3.03 参照)

### 6.03 トーナメントプレーにおいて、各チームが使用のために持参できるディスクの最大数は5枚です。

### 6.04 ゲームを開始するプレイヤーは、自分の持っているディスクを使わなければなりません。

せん。

- 6.05 チームはゲーム中にディスクを切り替えることができますが、ラウンド中は2人とも同じディスクを投げる必要があります
- 6.06 プレーヤーだけが、ディスクを交換することができます。

## 7-ゲームプレー

- 7.01 ゲームは1チーム2名による、2チームのプレーヤーで行われます。同じのチーム（パートナー）のメンバーは反対のゴール側に対面する形で配置につきます。
- 7.02 一方のパートナー（スロワー）がフライングディスクを投げ、もう一方のパートナー（ディフレクター）が必要に応じてゴールに向け、ディスクのコース変更をしたり、ディスクを見送ります。チーム2名がそれぞれゴールに向けて1スロー完了した後、そのチームはコートを離れ2番目のチームはコートに入ります。コートに入っているのは、常に1つのチームだけとなります。
- 7.03 スロワーはディスクを投げてゴールに当てて得点するか、ディフレクターは投げられたディスクのコース変更をして、ゴールに当てるかまたはゴール内に入れることで得点します。
- 7.04 ディフレクターは、ゴールの周りのどこにでも、場合によってはゴール前に移動してディスクのコース変更をすることが出来ます。
- 7.05 ゲームの途中でプレーヤーを交代させることはできません。
- 7.06 トーナメントプレーの場合、トーナメントが始まるとチームはすべての試合を同じパートナーと組まなければなりません。

## 8-得点の種類

- 8.01 DINGER（ディンガー） 1点：投げられたディスクをディフレクターがコース変更し、ゴールの任意の部分に当てる。
- 8.02 DEUCE（デュース） 2点：スロワーが投げたディスクが、直接ゴールの任意の部分に当たる。
- 8.03 BUCKET（バケット） 3点：スロワーが投げたディスクをディフレクターがコース変更して、ゴールの上部からゴール内に入れる。  
ただしゴールスロット部分から入った場合も、バケットになる可能性があります。
- 8.04 INSTANT WIN(インスタント・ウィン)：即勝利スロワーが投げたディスクが、直接ゴ

ール内に入る。

- 【a】 ディスクは、ゴール前面のスロット開口部または上の開口部から入らなければなりません。
  - 【b】 インスタント・ウィンが発生すると、投げたチームが即勝者として宣言されるので、後攻の相手チームはディスクを投げる権利がなくなります。
- 8.05 投げられたディスクが、ゴールに接触する前に地面に当たった場合、得点やインスタント・ウィンにはなりません。
- 【a】 投げられたディスクのコースが地面または物体の影響を受けた場合、ディスクは地面または物体に当たったと見なされます。
    - (1) もしディスクが地面に当たってコースが変更または停止した場合、その時点で終了となります。
    - (2) ディスクが雑草や草の葉だけをかすめたが、元のコースを継続する場合（コースを変えない程度に軽く接触した場合）これは有効なスローと見なされます。
    - (3) ディスクが木の枝、葉、または頭上の物体にぶつかり、コースが変更または停止した場合、その時点で終了となります。
    - (4) ディスクが木の枝、葉、または頭上の物体をかすめたまま、元のコースを継続する場合、これは有効なスローと見なされます。
  - 【b】 ゴールをアンカーで固定している場合、固定しているアンカーはゴールの一部と見なされます。ディスクが杭に当たった場合は、ディンガーやデュースとしてそれぞれの得点となります。

## 9-規定

- 9.01 ゲームは最大8ラウンド、またはどちらかのチームが早く21点になった場合のどちらかになるまで継続します。
- 9.02 1ラウンドは各チームのプレーヤーごと(2人)に1回ずつ、計2回のスローにより完了します。2チームのプレーヤー全員がディスクを投げ終わって、そのラウンドが終了します。両方のチームが投げ終わって、そのイニングが終わりというルールは野球に似ています。
- 9.03 インスタント・ウィンでの勝利の場合を除いて、それぞれのチームは同じ数のターンを完了する必要があり、その時のスローは得点となります。
- 9.04 先行のチームが先に最初に21点に達したとしても、後攻のチームは21点に追いつき、オーバータイムに持ち込む可能性や、インスタント・ウィンの可能性があるためディスクを投げる権利があります。ただし後攻のチームが先に21点に達した場合、先行のチームにスローの権利は与えられません。
- 9.05 ゲームが8ラウンドまでプレーされ、どちらのチームも21点に達していない場合は、点数の多いチームが勝ちとなります。ラウンド8の完了後に点数が同点だった場合、「オーバータイム」に突入します。
- 9.06 トーナメントプレーで、最初に投げたチームがラウンド8を完了し、スコアが後攻

チームより低い場合ハンマーのチームが勝利となりますが、その際ハンマーチームは二つの選択をすることが出来ます。

- 【a】ハンマーチームは最後のターンでディスクを投げずに、ゲームの勝利を宣言する
- 【b】最後のターンでディスクを投げて点を増やし、ゲームのレーティングをあげる

- 9.07 チームがターンの1人目のスローで21点に達した後も、チームは2人目もディスクを投げなければなりません。この時にもし間違っただレスローアやデフレクターが、ディスクをゴールに当てたり、ディスクのコース変更をしてディスクがゴールに入ったりした場合、そのチームは21点を超えるのでルールに従って減点となります。

## 10-21 点を超えてしまった場合

- 10.01 チームは正確（ピッタリ）に21点を獲得する必要があるため、19点の後のスローで合計が21点を超えると、その点数は現在のスコアから差し引かれ、次のようにプレーが進行されます。

- 【a】チームが19点を持ち、ディスクをバケット（3点）した場合16点になります（19点の現在のスコア-3点=16点）
- 【b】チームが20点を持ち、ディスクをバケット（3点）した場合17点になります（現在のスコアは20点-3点=17点）
- 【c】チームが20点を獲得し、その場でデュース（2点）した場合18点になります（現在のスコアは20点-2点=18点）
- 【d】チームがラウンドの最初のスローで21点となったが、2番目のスローで間違っただディスクをバケット（3点）した場合18点になります（現在のスコアは21点-3点=18点）
- 【e】チームがラウンドの最初のスローで21点となったが、2番目のスローで間違っただデュース（2点）した場合19点になります（現在のスコアは21点-2点=19点）
- 【f】チームがラウンドの最初のスローで21点となったが、2番目のスローで間違っただディンガー（1点）した場合20点（現在のスコアは21点-1点=20点）

## 11-オーバertime

- 11.01 両方のチームが同じラウンド数で21点に達した場合、ゲームはオーバertimeに突入します。
- 11.02 8ラウンドを終わった時に両方のチームの点数が同点の場合、ゲームはオーバertimeに突入します。
- 11.03 オーバertimeは各チームが1ターンすることで構成され、両チームのラウンド終了後に得点の多いチームが勝ちとなります。後攻のチームは先行チームの点数と同じ得点を取って次のラウンドに突入するか、先行チームより多くの得点を取らなければ負けになります。
- 11.04 後攻のチームは、2人が投げなくてもよい場合があります。たとえば、先行チームはディスクを投げて合計2点を得点します。その時、後攻チームが最初のスローで

バケット（3点）を獲得した場合、後攻チームの勝利となるためこれ以上点を獲得する必要はなくディスクを先行側に戻すことができます。

- 11.05 両方のチームが同じ点数を獲得した場合、新しいオーバータイムのラウンドに突入します。これも同点だった場合、さらに新しいラウンドに突入します。
- 11.06 オーバータイムでインスタント・ウィンが出た場合、先行、後攻関係なくターンはそこで終了し、勝利が確定します。

## 12-勝利条件

- 12.01 チームは、以下の状態となったときに勝利となります。
  - 【a】 オーバーせずに正確に21点を獲得し、対戦相手が21点に達せずオーバータイムに突入しない場合
  - 【b】 8ラウンドのプレーを完了した後、最も多くの得点を獲得したチーム
  - 【c】 ゲームがオーバータイムに突入した場合、ラウンドで得点に対戦相手を上回ったチーム
  - 【d】 8ラウンドまでのゲーム中またはオーバータイム中に、インスタント・ウィンを達成したチーム

## 13-パーフェクトゲーム

- 13.01 パーフェクトゲームとは、1つのチームが、すべてバケットで得点を21点とし、ゲームに勝つ場合を言います。
  - 【a】 相手チームが同点に持ち込んでオーバータイムに突入しても、バケットを継続し勝利した場合は、パーフェクトゲームとなります。
  - 【b】 どちらかのチームがインスタント・ウィンを達成した場合、それまでバケットのみで得点を重ねていたとしてもパーフェクトゲームはカウントされません。

## 14-スローイング

- 14.01 プレーヤーはディスクを投げる際、その足はゴールの前端(リリースライン)を超えてはいけません。
- 14.02 プレーヤーがディスクを投げる際、その足がゴール前端(リリースライン)を越えた場合は違反となり得点は認められず、また再スローの機会などありません。また、もしインスタント・ウィンが出ても達成にはなりません。
- 14.03 プレーヤーが投げたディスクが自分のサイドのゴールに当たった場合は、ノーカウントとなり0ポイントとなります。
- 14.04 スローイングまでの時間プレーヤーは試合のペースを維持するために、15秒以内にディスクを投げなければなりません。プレーヤーが投げるまで15秒の制限時間

を超えた場合、相手チームは違反として「Delay of game」（ディレイオブゲーム）と申し立て、そのスローの権利を無効にすることが出来ます。ただし同ラウンドの他のチームプレーヤーは、申し立てをされてもディスクを投げる事が出来ます。

## 15-コースの変更

- 15.01 ゲームの最も重要な技術は、投げられたディスクのコースを変更することです。「ディスクフレクト」の醍醐味は、ディスクのコース変更にあります。ディスクのコース変更の方法は一つではありませんが「キャリー」と呼ばれる、「コースの変更」ではなく「ディスクを持った、運んだ」と見なされるべき多くの状態があります。「キャリー」は、プレーヤーがディスクをキャッチしてゴールに投げ込むことだけに限らず、その多くの状態はディスクのコース変更違反となります。
- 15.02 正しいコース変更プレーヤーはディスクを叩くときは、手を近づけて、ディスクの端またはディスクの上部中央を叩きます。
- 【a】 コース変更は、片手または両手を同時に使用して行うことができます。
  - 【b】 接触が一回だけであれば、片手または両手だけではなく他の体の部分（足、腹）での変更も有効です。
  - 【c】 ディスクへの全ての接触は、瞬間的かつ1つの動きである必要があります。
- 15.03 違反となるディスクのコース変更以下のようなコース変更は違反となり、得点やインスタント・ウィンにはなりません。
- 【a】 キャリープレーヤーは、ディスクのコース変更中にディスクに接触し過ぎる以下のような行為は、片手または両手で持ち運んだと見なされます。
    - (1) ディスクを空中で止める（サンドイッチ）：プレーヤーは、手のひらや指の間にディスクを挟んでディスクの動きを止めることはできません。これによりディスクがゴールに落ちることになりますが、これはコース変更ではありません。ほとんどの場合、ディフレクターがディスクの外縁を「サンドイッチ」（両側から挟む）しているときに見られます。
    - (2) ディスクのキャッチまたはスロー（スローイング）：ディスクがゴールに向かって、掴んで投げられたりした場合は違反となります。これは間違ったコース変更の一般的なもので、得点になりません。プレーヤーはディスクを掴んで、ゴールに向かって投げたりすることはできません。
    - (3) ディスクの押し上げ（トス）：ディスクの押し上げは、低いコースのディスクを押し上げることによる違反です。プレーヤーがディスクの下側（端の部分や下面）に長時間接触し、上下に弾かれた場合は違反となります。プレーヤーがバレーボールの「セット」に似ている場合、これは長時間の接触であり違反となります。
    - (4) ディスクの引き下げ（プル）：ディスクの引き下げは、高いコースのディスクを引き下げることによる違反です。ディフレクターがディスクを両手で挟んだ状態で止め、または掴み、ディスクが直線でゴールに向かって移動すると違反となります。
  - 【b】 ダブルヒット：プレーヤーがディスクに接触できるのは1回だけです。
    - (1) 両腕が瞬間的かつ1つの動きでディスクに同時に接触する限り、1回の接

- 触として認められます。
- (2) ディスクは、身体のある部分に接触してから別の部分に接触することはできません。
  - (3) プレーヤーがディスクに2回接触した場合、プレーはそこで終了します。

※2回目の接触前に発生したことはすべてカウントされますが、それ以降は他のアクションはカウントされません。

【a】たとえば、プレーヤーがディスクをコース変更し、ディスクがゴールの上部で跳ね返り、プレーヤーが再びディスクをゴールにぶつけた場合、このプレーはディングーとなります。

## 16-特異な状況時の得点

### 16.01 バウンドしてゴールから出た場合

【a】ディフレクターがディスクのコース変更をしてゴールの上部からゴールに入れた後、ディスクがゴールの底(床や地面)に当たり、ディスクがゴールの上部またはスロットから外に飛び出した場合、これはバケットとしてカウントされません。ディスクがゴールの底に当たった時点で、プレーは終わったと認められるからです。

### 16.02 ディフレクトでスロットから入り飛び出した場合

【a】ディフレクターがディスクのコース変更をして、ディスクがスロット開口部から入ってゴールから出た場合、ディスクが途中でゴールに接触した場合はディングーとしてカウントされます。ディスクがゴールに触れずにスロットからゴールの外にきれいに出来た場合、それは0ポイントになります。

### 16.03 直接スロットから入りゴールから飛び出した場合

【a】スロワーがディスクを投げ直接スロットからゴールに入り、ディフレクターがディスクに触れずにゴールの上部から出た場合、それはインスタント・ウィンではなく、デュースとしてカウントされます。もしこの場合、ディスクがゴールにまったく触れない場合は0ポイントになります。正しいインスタント・ウィンであるためには、ディスクはゴールの底(地面)に触れゴール内に留まる必要があります。

【b】スロワーがディスクを投げ直接スロットからゴールに入り、ゴールの後ろに当たってスロットから再び出てきた場合、それはデュースとしてカウントされません。

【c】スロワーが投げたディスクがゴールに接触しながらスロットからゴールに入り、ゴールの上部から出た場合、ディフレクターが飛び出したディスクをゴールに向かってコース変更しても、それはコース変更前にゴールに触れているのでデュースとしてカウントされます。

【d】スロワーが投げたディスクがゴールに接触せずにスロットからゴールに入り、ゴールの上部から出た場合、ディフレクターが飛び出したディスクをゴールに

向かってコース変更し、ゴールに当たるまたは入ると、それはディングー、またはバケットのいずれかとしてカウントされます。

- 【e】 スロワーが投げたディスクが、スロットに近づきインスタント・ウィンになりそうな場合は、ディフレクターはゴール付近に手を近づけたり、スロットに投げ込まれたディスクがゴールから出ないようにゴールの上に手を出したりするなどせず、注視しているのが最適です。
- 【f】 スロワーが投げたディスクが直接スロットに入ったが、ディフレクターがほぼ同時にゴールに接触してしまった場合はディスクがゴール内に落ちたとしても、最初にゴールにヒットし、その後ディフレクターがゴールに接触したためデュースとしてカウントされます。
- 【g】 スロワーが投げたディスクがゴールに接触せずにスロットから入り、ゴール内の底または地面に触れる前にディフレクターが接触した場合、ディフレクターがディスクを補助または間接的にコース変更させたとみなされバケットとしてカウントされます。
- 【h】 スロワーが投げたディスクがスロットから入り、まれにスロットまたはゴールの上部から飛び出した場合、ディスクがゴールに接触しているならディングーとしてカウントされます。ディスクがゴールに接触していない場合、0ポイントになります。

#### 16.04 ゴールと身体でディスクを挟んだ場合

- 【a】 ディフレクターがディスクのコース変更の際、瞬間的な接触よりも長く身体（主に手）とゴールの上端の間にディスクを挟んでしまった場合、ディスクを「トラップ」したと見なされます。
- 【b】 「トラップ」はキャリーと見なされ、ディスクがゴールに落ちたか外れたかに関係なく0ポイントになります。

#### 16.05 ゴールに到達したディスクを（その後に）コース変更した場合

- 【a】 ディスクがコース変更なしでゴールに当たった後、その後ディフレクターがコース変更しゴールに入ったとしても、それはバケットではなくデュースとなります。同じくゴールに当たった後に、コース変更でゴールに当たったとしてもそれはディングーではなく、デュースになります。言い換えると、ディスクがスロットに接触してゴール内に落ちるインスタント・ウィンの場合を除いて、ディスクがゴールに接触した時点でデュースとしてカウントされるということです。

#### 16.06 ゴールが倒れた場合

- 【a】 ゴールがインスタント・ウィンまたはバケットの際に倒れた場合、得点はディスクがゴールのどちらの端から出るかによって異なります。次の場合はインスタント・ウィンまたはバケットとしてカウントされます。
  - (1) ディスクが、ゴールが立っていた底部分に残っている
  - (2) ディスクが、倒れたゴールの中に残っている
  - (3) ディスクの半分以上が、倒れたゴールの上端の内側に残っている
- 【b】 投げられたディスクがスロットから入ったが、ゴールがディスクに押されたことにより、ゴールの上部やスロットから出た場合、これはデュースとしてカウ



ントされます。

- 【c】 投げられたディスクが直接ゴールの内側に当り、ゴールを倒したことでディスクがゴールの上部を出た場合、これはディンガーとしてカウントされます。

#### 16.07 ゴールとの接触

- 【a】 ゴールは常に自立していなければならない、ディフレクターはディスクのコース変更のため、ゴールに接近は出来ますが触れてはなりません。
- 【b】 ディフレクターがゴールに接触をした場合、ポイントまたはインスタント・ウィンは自動的に無効になります。
- 【c】 プレーヤーは、プレーの結果を変更するためにゴールに接触することはできません。たとえば、チームが1ポイントしか必要とせず、プレーヤーがディスクをそらしてゴールの側面に当たったが、ゴールが倒れディスクがバケットの状態に見える場合であっても、勝手にゴールを移動してはいけません。プレーヤーが故意にゴールに接触した場合、すべてのポイントが無効になります。

#### 16.08 ディスクがゴールの上に乗った場合

- 【a】 ディスクがコース変更されてからゴールの上端に乗って5秒以上静止した（完全にバランスが取れている）場合、これはディンガーとしてカウントされます。
- 【b】 ディスクが5秒以内にゴールに落ちた場合、これはバケットとしてカウントされます。
- 【c】 ディフレクターはゴール上端でディスクが停止した後、吹き飛ばそうとしたり、扇いだりなど、ディスクをゴールに入れるような動きをすることは違反となります。
- 【d】 ディフレクターがディスクを落とすような何らかの動きをした場合、プレーは終了し最初のディンガーがカウントされます。
- 【e】 投げられたディスクにディフレクターが触れず直接ディスクがゴールの上端に（非常にまれ）、乗って5秒以上静止した（完全にバランスが取れている）場合、デュースとしてカウントされます。

#### 16.09 ディスクがゴールの接合部やタブに引っかかった場合

- 【a】 ディフレクターがコース変更したディスクが、ゴールの接合部やタブに5秒以上引っかかった場合、これはディンガーとしてカウントされます。
- 【b】 投げられたディスクにディフレクターが触れず直接ディスクがゴールの接合部やタブに5秒以上引っかかった場合（非常にまれ）、デュースとしてカウントされます。
- 【c】 投げられたディスクにディフレクターが触れず直接ディスクがゴールの接合部やタブに引っかかり5秒以内に自然とゴール内に落ちた場合、これはインスタント・ウィンをとしてカウントされます。

## 17-違反や疑義の申し立て

17.01 スコア、ルール、または特定のプレーに関する違反や疑義の申し立ては、発生した

時点で解決する必要があります。自分のゲームの審判となることはプレイヤーの責任であり、違反が発生したと感じたときまたは競技の結果に矛盾があるときは、プレイヤーは申し立てをしなければなりません。

- 【a】申し立ては次のスローが開始される前に行わなければなりません。もしスローと同時に違反の申し立てが行われた場合、ディスクを投げたプレイヤーはその問題が解決した後にスローをやり直すことができます。
- 【b】トーナメントプレーにおいて、プレイヤーはルールの明確化が必要な場合、レフリーまたはスタッフを呼ぶことができます。また違反に関する場合、問題となったプレーを見たスタッフや観客から意見を求めることができます。

## 18-プレーに対する干渉

- 18.01 プレイヤーが故意にプレーを妨害した場合、プレイヤーは自動的にゲームを没収し、相手チームが勝者として宣言されます。
- 18.02 妨害が偶発的な干渉であった場合、チームは相互の合意により再スローなどを行います。これはトーナメントプレーのような、主に複数のコートが隣り合って設置されている場合に発生します。別のコートのプレイヤーが干渉をしている場合は、申し立てることで再スローが許可されます。
- 18.03 スロアーがディスクを投げる時や、ディフレッターがディスクのコース変更をしている途中で、ゴール全体が吹き飛ばされない限り、風の影響による再スローはありません。ディフレッターがディスクのコース変更のために、移動やジャンプをして木や他のオブジェクトにぶつかった場合も再スローもありません。

初版2021年09月23日

改訂2024年01月01日

作成日本ディスクフレクト連盟

原文 OFFICIAL RULES OF DISCFLECT AND TOURNAMENT RULES

(<https://www.pdfa.com/rules/>)

翻訳／山森和也 編集／渡辺広幸

指導／競技普及部 山内大輔

©2021 日本ディスクフレクト連盟

※許可の無い、本書のテキスト・画像の無断転載・複製を固く禁じます。