

2020 ネットボール競技規則

“凡例”(4ページ)をかならずお読みください。



一般社団法人 日本ネットボール協会
Japan Netball Association

translated from

Rules of Netball

(2020 Edition)



International Netball Federation

目次

第1章	「はじめに」	5
第2章	「用語・語句の定義」(原語対照)	6
2.1	総括的な語句	6
2.2	コートに関する語句	6
2.3	チームに関する語句	7
2.4	審判に関する語句	8
2.5	計時に関する語句	9
2.6	プレイに関する語句	10
第3章	「施設・コート, 用具・器具の仕様と詳細」	14
3.1	コートとコート周辺のエリア	14
3.2	ゴールポスト	17
3.3	ボール	18
第4章	「ゲームの時間」	19
4.1	ゲームの競技時間, インタヴァル, ハーフ・タイム	19
4.2	延長戦	19
第5章	「マッチ・パーソネル」	21
5.1	チーム	21
5.2	マッチ・オフィシャルズ	24
5.3	テクニカル・オフィシャルズ	26
第6章	「ゲームを進めるときの手順」	28
6.1	審判[アンパイヤー]の任務	28
6.2	チーム・オフィシャルズ[チーム関係者]の規定	31
第7章	「罰則の規定」	32
7.1	罰則の種類	32
7.2	アドヴァンテージ	34
第8章	「プレイの進め方」	35
8.1	プレイを始めるとき	35
8.2	センター・パス	36
8.3	コートの外に出ること	38
8.4	スロー・イン	41

8. 5	トス・アップ	42
8. 6	規則違反がボールがイン・プレイでないときに起こった場合	44
第9章	「ゲーム中の処置」	45
9. 1	交代とチーム・チェンジ	45
9. 2	レイト・プレイヤー	45
9. 3	プレイの中断	46
9. 4	ボールにプレイするときの規定	49
9. 5	パスの距離に関する規定	50
9. 6	フットワーク・ルール[ボールを持ったときの足の動かし方]	52
9. 7	オフサイド	53
第10章	「ゴール」	54
10. 1	ゴールが認められるとき	54
10. 2	シュットに関する規定	54
第11章	「オブストラクション」	56
11. 1	ボールを持っているプレイヤーに対するオブストラクション	56
11. 2	ボールを持っていないプレイヤーに対するオブストラクション	57
第12章	「コンタクト」	59
12. 1	“コンタクト”と“コンテスト”	59
12. 2	不当な触れ合い[“コンタクト”となる触れ合い]	59
第13章	「ゲームの管理(ゲーム・マネージメント)」	61
13. 1	審判がプレイヤーに与える罰則	61
13. 2	ファウル・プレイ	65
13. 3	チーム・オフィシャルズ(チーム関係者), ベンチ・プレイヤーに対する罰則	69
巻末付録 A	「審判のガイドライン」	71
巻末付録 B	「審判のハンド・シグナル」	79
巻末付録 C	「審判の使うべき用語(“ターミノロジー”)	82
巻末付録 D	「それぞれのレベルに応じた規則」	84
巻末付録 E	「用語・語句の原語」	86

凡例：

※ [赤字の部分]

(該当する部分は、本文中に黄色でハイライトしてあります。

ただし、巻末付録Aと巻末付録Cは、それら全体が新設なので、ハイライトはしてありません。)

- 新たな規則や追加，罰則の追加や変更がある部分
- ルールの原文の英語(英文・単語等)に変更あるいは内容や表現に修正がある部分
- 削除された部分あるいは移動された部分
(削除された部分は、二重線~~————~~で消してあります)
- 番号が繰り上がったたり繰り下がったりした部分，あるいは，条立てや箇条書きの体裁が変更された部分

※ [青字の部分]

(特にハイライトはしてありません。)

- 前回発行の規則書(2018版)で誤訳や誤植があった部分，あるいは，日本語を推敲して修正した部分
(英文自体は変更されていません。)
- 原文に対する補足等，いわゆる“訳者注”にあたる部分

第1章 「はじめに」

(Rule 1. 「Introduction」)

“ネットボール:Netball”は、エキサイティングで、スピード感にあふれ、熟練を要し、なおかつ、フェア・プレイの精神にのっとり行われる競技(ボール・ゲーム)である。

ゲームは、それぞれ7人ずつのプレイヤーからなる2チームによってプレイされ、ボールを保持し、そのボールをキープすることを競うものである。

ボールを保持したチームは、規則に従って、走ったり、ジャンプしたりしながらボールを投げたり、そのボールを受け取ったりして、ボールを自分たちの攻撃するゴール・エンドにあるゴール・サークルまで進め、そのゴール・サークル内からショットをして、ボールをゴールに入れて得点することを目的とし、反対に、ボールを保持していないチームは、防御的な動きと戦略を使い、ボールを進ませたりショットをさせず、ボールを奪うことを目的とする。ゲームは、定められた競技時間中に、相手よりも多くのゴールをなしたチームが勝者となる。

ネットボールでは、それぞれのプレイヤーには、コート内でゲーム中に動くことのできる“エリア”(“プレイング・エリア”)が割り当てられている。

ゴールがなされたあとは、プレイは、それぞれのチームが交互に“センター・パス”を行うことによって再開される。ネットボールの規則は、機会の均等性・公平性、フェア・プレイ、相手プレイヤーの技能と安全を尊重することを、もつとも基本的な概念としてつくられている。

- **[本文の追加]**

プレイヤーは、競技規則を遵守し、スポーツマンシップとフェア・プレイの精神を發揮しながら、身体的にも、技術的にも、ネットボールのゲームに安全に参加できるように準備して、ゲームにのぞまなければならない。**スポーツマンシップとフェア・プレイの精神には、審判の判定を異議を唱えることなく受け入れ、ゲームを通じて審判の判定基準に従って、その判定基準に適合するようにプレイを行うことも含まれている。**

- プレイヤーを指導する立場にあるコーチなどのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)には、プレイヤーに、競技規則を遵守させるだけでなく、競技規則やスポーツマンシップとフェア・プレイの精神に従った態度、相手に対する安全などを十分に理解させてゲームにのぞませるといふ責任がある。
- 審判(アンパイヤー)には、競技規則を、公平、公正に、なおかつ、一貫性をもって適用し、ゲームを進行させるという責任がある。
- 大会の主催者(ゲームの主催者)は、どのようなレベルの大会(ゲーム)であれ、それぞれの段階に応じた規律やフェア・プレイ、マナーにのっとり、ゲームをコントロール(管理)し、進めさせるという責任がある。

“ネットボール:Netball”は、本来は女子によってプレイされるボール・ゲームとして考案されたものであるが、競技としての発展にともない、現在では、女子チームだけでなく、男子チームおよび男子と女子の混合チームでもプレイされるようになってきている。

この競技規則は、**インターナショナル・プレイ(International Play)**のために書かれたものである。

インターナショナル・プレイでない場合は、国内やそれぞれの地域内のゲームで、それぞれのプレイヤーのレベルや年齢に応じたローカル・ルール、そのほかのいろいろな事情を考慮したローカル・ルールを採用してもさしつかえない([巻末付録D\[Appendix D\]参照](#))。

INF(International Netball Federation:国際ネットボール連盟)は、数ヶ国語の異なった言語で書かれた競技規則(ルール・ブック)を発行しているが、その内容や理解に混乱や差異が生じた場合には、英語で書かれた競技規則が最優先となる。

第2章 「用語・語句の定義」(原語対照)

(Rule 2. 「Definitions」)

主な用語・語句： [英文の原文は **巻末付録 E** 参照]

2.1 総括的な語句

INF : INF

国際ネットボール連盟 (International Netball Federation) の略称

インターナショナル・プレイ : International play

国際ゲームのうち、INF (国際ネットボール連盟: International Netball Federation) のランキングに関係のあるゲーム

大会主催者 : Event organiser

そのゲームや大会を主催・運営する責任をもつ組織(団体)およびその関係者

2.2 コートに関する語句

ベンチ・ゾーン : Bench zone

コート(フィールド・オブ・プレイ)の片側のサイドで、フィールド・オブ・プレイに近接した部分(第3章3.1.4「プレイング・エンクロージャー」(1), 図1参照)

ベンチ・ゾーンには、“オフィシャル・ベンチ”, “アンパイヤーズ・ベンチ”, “チーム・ベンチ”が設置されている。

メディア・ゾーン, スタッツ・ゾーン : Media zone, Statisticians zone

ベンチ・ゾーンとは反対側のサイドに、必要に応じて設置されるベンチ・ゾーンと同じ広さ(同じ幅)のもう1つのゾーン(第3章3.1.4「プレイング・エンクロージャー」(3), 図1参照)

このゾーンもプレイング・エンクロージャーに含まれるものとする。

このゾーンは、メディアあるいはスタッツ(ボックス・スコア係)などのテクニカル・オフィシャルズなどに利用される。

オフィシャル・ベンチ : Official bench

ゲーム中、スコアラーとタイムキーパーが任務を遂行するためにすわる席(オフィシャル席)

“ベンチ・ゾーン”内に設置される(図1参照)。

アンパイヤーズ・ベンチ : Umpires' bench

インタヴァル中やハーフ・タイム中など、コート上にいないときに審判がすわる席(審判席)

“ベンチ・ゾーン”内に設置される(図1参照)。

プレイが行われている間は、予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)がすわっている(第5章5.2.2「予備審判(3)」参照)。

2分間の“一時的な出場停止(サスペンション)”を科されたプレイヤーは、その間(正味の競技時間で2分間)は、この席にすわっていなければならない(第13章13.1.3「一時的な出場停止」(4)参照)。

チーム・ベンチ : Team bench

ゲーム中、コート上でプレイをしていないプレイヤー(ベンチ・プレイヤー)およびチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)がすわる席(チーム席)

“ベンチ・ゾーン”内に設置される(第5章5.1「チーム」(3), 5.1.2「チーム・オフィシャルズ」(1), 図1参照)。

サード : Third

2本の“トランスヴァース・ライン”によって均等に3つに分割されたコートのそれぞれのエリア(第3章3.1.1「コート」(3), 図1参照)

中央のエリアを“センター・サード”といい、残りのゴール・ラインに近い2つのエリアを“ゴール・サード”という(図1参照)。

ゴール・エンド : Goal end

1チームが攻撃するゴールがあるほうのコートのエンド・ライン近くのコートの端

2.3 チームに関する語句

チーム(チームの構成人数) : Team

最大限12人のプレイヤー(コート上に最大限7人、ベンチ・プレイヤー最大限5人)および最大限5人までのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)からなる(第5章5.1「チーム」参照)

コーチは、チーム関係者の中に含まれる(第5章5.1.2「チーム・オフィシャルズ」(1)参照)。

ベンチ・プレイヤー : Bench player

ゲーム中、チーム・ベンチにいるプレイヤー(チーム・ベンチにすわっているプレイヤー)

[項目の追加]

レイト・プレイヤー : Late player

ゲームが開始されてから会場に遅れて到着したり、フロアに遅れて現れたプレイヤー

ゲーム開始のとき、インタヴァル(ハーフ・タイムも含む)が終わるとき、あるいは、中断されていたゲームが再開されるときに、コートに入るはずであるにもかかわらず、コートに入る準備ができておらず、コートに入りそびれたプレイヤーも含む(第9章9.2「レイト・プレイヤー」参照)。

交代 : Substitution

ベンチ・プレイヤーが、コート上のプレイヤーと交代すること(コート上のプレイヤーと入れかわること)

チーム・チェンジ : Team change

コート上のプレイヤーが、ポジション(プレイング・ポジション)を変更すること

チーム・オフィシャルズ(チーム関係者) : Team officials

それぞれのチーム・ベンチにすわることのできる、プレイヤー、ベンチ・プレイヤー以外の人
コーチ(1人)とプライマリー・ケア・パーソン(1人以上)を含み、1チームに5人まで認められる(第5章5.1.2「チーム・オフィシャルズ」参照)。

プライマリー・ケア・パーソン : Primary care person

プレイヤーの負傷や体調不良などのようすを把握し、診断をくだす役割をもつチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)
医師や医学療法士などの資格がなければならない(第5章5.1.2「チーム・オフィシャルズ」(2)参照)。

攻撃側チーム : Attacking team

ボールを保持しているチーム

防御側チーム : Defending team

ボールを保持していないチーム, 攻撃側チームの相手チーム

2.4 審判に関する語句

マッチ・オフィシャルズ : Match officials

2人の審判(アンパイヤー)および予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)

予備審判(リザーヴ・アンパイヤー) : Reserve umpire

ゲーム中、アンパイヤーズ・ベンチにすわっている予備審判
審判(アンパイヤー)が負傷したり、体調不良になったりしたときに、その審判と交代して、ゲームの審判をする
(第5章5.2.2「予備審判」参照)。

コントローリング・アンパイヤー : Controlling umpire

そのとき、プレイを判定する責任をもつ審判
(そのとき、自分の担当するエリアでプレイが行われている審判)

コ・アンパイヤー : Co-umpire

コントロール・アンパイヤーの相手審判

(そのとき、自分の担当するエリアでプレイが行われていない審判。コントロール・アンパイヤーに協力する役目をもつ)

テクニカル・オフィシャルズ : Technical officials

スコアラーとタイムキーパー、およびそのほか大会(ゲーム)で決められた役割をもつ係員(第5章5.3「テクニカル・オフィシャルズ」参照)

2.5 計時に関する語句

プレイ中(プレイをしているとき) : During play

それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が行われている間のすべての時間帯のことをいう(プレイのインタヴァルとハーフ・タイム以外の競技時間中のことをいう)

ただし、競技時間の計測が止められている間を除く。すなわち、プレイが中断されて競技時間の計測が止められている間は、“プレイ中”ではない。

競技時間 : Playng time

第4章4.1「ゲームの競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム」参照

インタヴァル : Interval

クォーターと次のクォーターの間、第4クォーターと延長戦の前半の間および延長戦の前半と後半の間の時間すなわち、競技時間どうしの間の時間帯(第4章4.1「ゲームの競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム」(1)(4)参照)

ハーフ・タイム : Half-time

第2クォーターと第3クォーターの間のインタヴァルおよび延長戦の前半と後半の間のインタヴァル(第4章4.1「ゲームの競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム」(1)(4)参照)

フル・タイム : Full-time

規則で定められた正規の60分(4クォーター)の競技時間が終了したときすなわち、通常の第4クォーターが終了したときのことをいう。

延長戦は含まない(第4章4.2「延長戦」(1)(4)参照)。

延長戦 : Extra time

規則で定められた正規の60分(4クォーター)の競技時間が終了したとき(フル・タイム:Full-time)、すなわち、通常の第4クォーターが終了したときに得点(ゴール数)が同じであった場合に、ゲームの勝者を決めるために行う、追加の競技時間(第4章4.2「延長戦」参照)

延長戦は、それぞれ定められた時間の前半および後半を行う。

2.6 プレイに関する語句

[項目の追加]

パス : Pass

プレイヤーが、ほかのプレイヤーに向かって、ボールを投げたり、たたいたり、床にはずませたりすること
ボールを床に落としてしまうことや、ボールを床に置いてボールから手を離した場合もふくむ。

ショット / シュート : Shot / Shoot

ゴール・シューター (Goal Shooter:GS)あるいはゴール・アタック (Goal attacker:GA)が、ゴールをしようとして、リングに向かってボールを投げたり、ボールをたたいたりすること

ポゼッション : Possession

プレイヤーが、片手あるいは両手でボールを持っていること

ナチュラル・ボディ・スタンス : Natural body stance

プレイヤーが、ふつうに立っているかふつうに動いているとき(自然に立っているか自然に動いているとき)、通常に認められるからだの幅
からだのバランスを取るためや移動するために少しだけからだから離して動かす腕の動きも含まれる。

フェイク・パス : Fake pass

ボールを持ったプレイヤーが、パスをするふりをするをいう(パスをするふりをしてボールを手ばなさないことをいう)[第11章11.2「ボールを持っていないプレイヤーに対するオブストラクション」(1)(a)参照]

センター・パス : Centre pass

それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半を始めるとき、あるいは、ゲーム中にゴールが認められたあとゲームを再開するときに、一方のチームのセンター (Centre:C)がセンター・サークル内から行うパス(第8章8.2「センター・パス」、8.2.2「センター・パスの規定」参照)

スロー・イン : Throw in

ゲームを再開する方法の1つ(第8章8.3.1「ボールがコートの外に出ること」、8.4「スロー・イン」参照)
スロー・インのボールを与えられたチームのプレイヤーが、**コートの外からコート内にボールを投げ入れること**によって、ゲームを再開する。
ボールがコートの外に出たときにゲームを再開する場合に行う(審判のハンド・シグナル5参照)。

トス・アップ : Toss up

ゲームを再開する方法の1つ(第8章8.5「トス・アップ」、8.5.1「トス・アップが行われる位置」参照)
審判が、**コート内で**、両チームの2人のプレイヤーの間にボールを投げ上げて**行われる**(審判のハンド・シグナル3, 4参照)。

インフリンジメント : Infringement

規則に対する違反

“マイナー・インフリンジメント”と“メジャー・インフリンジメント”がある。

インフリンジャー : Infringer

規則に対する違反(インフリンジメント)を宣せられたプレイヤー

罰則(サンクション) : Sanction

規則に対する違反が起こったときに、審判によって与えられる罰則

罰則として、違反した規則に応じて、相手チームに“フリー・パス”や“ペナルティー・パス”が与えられる。

マイナー・インフリンジメント : Minor infringement

“メジャー・インフリンジメント”以外の規則違反

マイナー・インフリンジメントの場合は、罰則として、相手チームに“フリー・パス”が与えられる。

メジャー・インフリンジメント : Major infringement

[内容の追加・修正]

より重い罰則が科される規則違反

具体的には、“コンタクト”、“オブストラクション”、“ショットのボールがゴールに入るのを妨げるために、ゴールポストをたたいたり動かしたり揺らしたりすること”、“ショットされてリングに向かっているボールが落ち始めてからそのボールに触れること”、“コートに入ってはならない時機にコートに入ってしまうこと”、“ファウル・プレイの規定(第13章13.2「ファウル・プレイ:Foul play」参照)に違反すること”をしたときの規則違反をいう。

メジャー・インフリンジメントの場合は、罰則として、相手チームに“ペナルティー・パス”が与えられる。

フリー・パス : Free pass

規則違反(“マイナー・インフリンジメント”)が起こったときに与えられる罰則の1つ(第7章7.1.1「罰則の規定」参照)

フリー・パスでは、ボールを直接ゴールに向かってショットをすることはできない(第7章7.1.2「フリー・パスの規定」参照)。

罰則とは別にフリー・パスでゲームを再開する場合もある(第6章6.1.2「ゲーム中の規定」(2)参照)。

ペナルティー・パス : Penalty pass

規則違反(“メジャー・インフリンジメント”)が起こったときに与えられる罰則の1つ(第7章7.1.1「罰則の規定」参照)

ゴール・シューター(GS)あるいはゴール・アタック(GA)がゴール・エリア内でペナルティー・パスを行う場合は、ボールを味方のプレイヤーにパスしてもよいし、直接ゴールに向かってショットをしてもよい(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(3)参照)。

セット : Set

相手チームの規則違反によって罰則が与えられるとき、その罰則でフリー・パスやペナルティー・パスを行うプレイヤーが、ボールを持って正しい位置(規則で定められたフリー・パスやペナルティー・パスを行うべき位置)に立つこと

あるいは、センター・パスが行われるとき、センター・パスを行うプレイヤーが、ボールを持って正しい位置(規則で定められたセンター・パスを行うべき位置)に立つこと

このとき、罰則(フリー・パスやペナルティー・パス)やセンター・パスが「セット」されたという。

ただし、ペナルティー・パスの場合は、規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)も規則で定められた位置にいないければ、そのペナルティー・パスは「セット」されたことにはならない。

リプレイ・ザ・ボール : Replay the ball

ボールを持ったプレイヤー(ボールをいったんつかんだプレイヤー)が、ボールを手ばなしたあと、あるいはパスをしたあと、そのボールがいったんほかのプレイヤーに触れないうちに、そのボールにプレイすること(第9章9.4.1「ボールにプレイする方法」(2)(d)参照)

ただし、ほかのプレイヤーに触れたボール、ゴールポストからはね返ってきたボールに対しては、通常のようにプレイをすることができる。

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル15参照)。

フットワーク(フットワーク・ルール) : Footwork

ボールを持っているプレイヤーが、守らなければならない足の動かし方の規定(第9章9.6「フットワーク・ルール」参照)

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル9参照)。

バスケットボールの“トラヴェリング”の規定と似ているが、たがいに異なる発展を遂げてきた競技なので、その実際の適用には相違点があることに留意しておかなければならない。

ランディング・フット [ワン・フット・ランディング] : Landing foot (one foot landing)

- プレイヤーが片足だけを床につけていたときにボールを受け取った場合、そのとき床につけていたほうの足
- プレイヤーが空中でボールを受け取って着地した場合、先に床につけたほうの足(片足)

ランディング・フット [ツー・フット・ランディング] : Landing foot (two foot landing)

プレイヤーが両足を床につけていたときにボールを受け取った場合、あるいは、プレイヤーが空中でボールを受け取って両足を同時に着地した場合、そのうち、片足を床から離れたときに床に残っていたほうの足

ピヴォット : Pivot

[文章表現の修正]

ボールを持っているプレイヤーが、ランディング・フットの「かかと」あるいは「拇指球」(足の親指のつけねのふくらみのところ)を、床に触れているところがずれることのないように維持しながら軸として回転し、他方の足を何度でも任意の方向に踏み出すこと

すなわち、ピヴォットをするときは、ランディング・フットを「軸になる足」にしなければならない(第9章9.6.1「ワン・フット・ランニング」(2)、9.6.2「ツー・フット・ランニング」(2)参照)。

オフサイド : Offside

プレイヤーが、それぞれのポジションに応じて各自に割り当てられたコート・エリア以外のプレイング・エリアに入ってしまうこと(第9章9.7「オフサイド」参照)

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル11参照)。

ブレイキング : Breaking

センター・パスが行われるとき、センター以外のプレイヤーが、規則で許されているタイミングよりも早く、センター・サードに入ってしまうこと

具体的には、審判のセンター・パスを行わせる笛が鳴らされる前に、センター・サードに入ってしまうことをいう(第8章8.2.1「センター・パスが行われるときのプレイヤーの位置」(3)参照)。

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル11参照)。

ヘルド・ボール : Held ball

ボールを受け取ったプレイヤーが、ボールを持ったまま、3秒以内にボールを手ばなさないこと

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル13参照)。

ショート・パス : Short pass

プレイヤーがボールをパスするとき、パスをするプレイヤーの手とそのボールを受け取るプレイヤーの手との間の距離が、コート内の相手チームのプレイヤーがそのパスのボールをインターセプトすることのできる程度の間隔よりも短いこと(第9章9.5.1「ショート・パス」参照)

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル14参照)。

オーヴァー・ア・サード : Over a third

ネットボール独特のルールで、ボールがパスされたとき、ボールをパスしたプレイヤーと同じサード内あるいはそのサードに隣接したサード内にいるプレイヤー以外のプレイヤーがそのボールに触れたりつかんだりすること

すなわち、チームが、サードを飛び越えるようなパスをすること(第9章9.5.2「オーヴァー・ア・サード」参照)

この規定に違反することは、“マイナー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル12参照)。

オブストラクション : Obstruction

プレイヤーが、相手チームのプレイヤーに対して、規則で定められた距離よりも近づいてしまうこと(第12章「オブストラクション」参照)

すなわち、相手プレイヤーが位置を占める権利のある領域に入りこんでしまうことをいう。

この規定に違反することは、“メジャー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル16, 17参照)。

コンタクト, コンテスト : Contac, Contest

ゲーム中に起こるからだの触れ合いのこと(第12章12.1「“コンタクト”と“コンテスト”」参照)

規則で許されない触れ合いを“コンタクト”といい(第12章12.2「不当な触れ合い」参照)、規則で許される触れ合いを“コンテスト”という。

この規定に違反することは、“メジャー・インフリンジメント”となる(審判のハンド・シグナル19参照)。

第3章 「施設・コート, 用具・器具の仕様と詳細」

(Rule 3. 「Technical Specifications」)

3.1 コートとコート周辺のエリア (Court and Related areas)

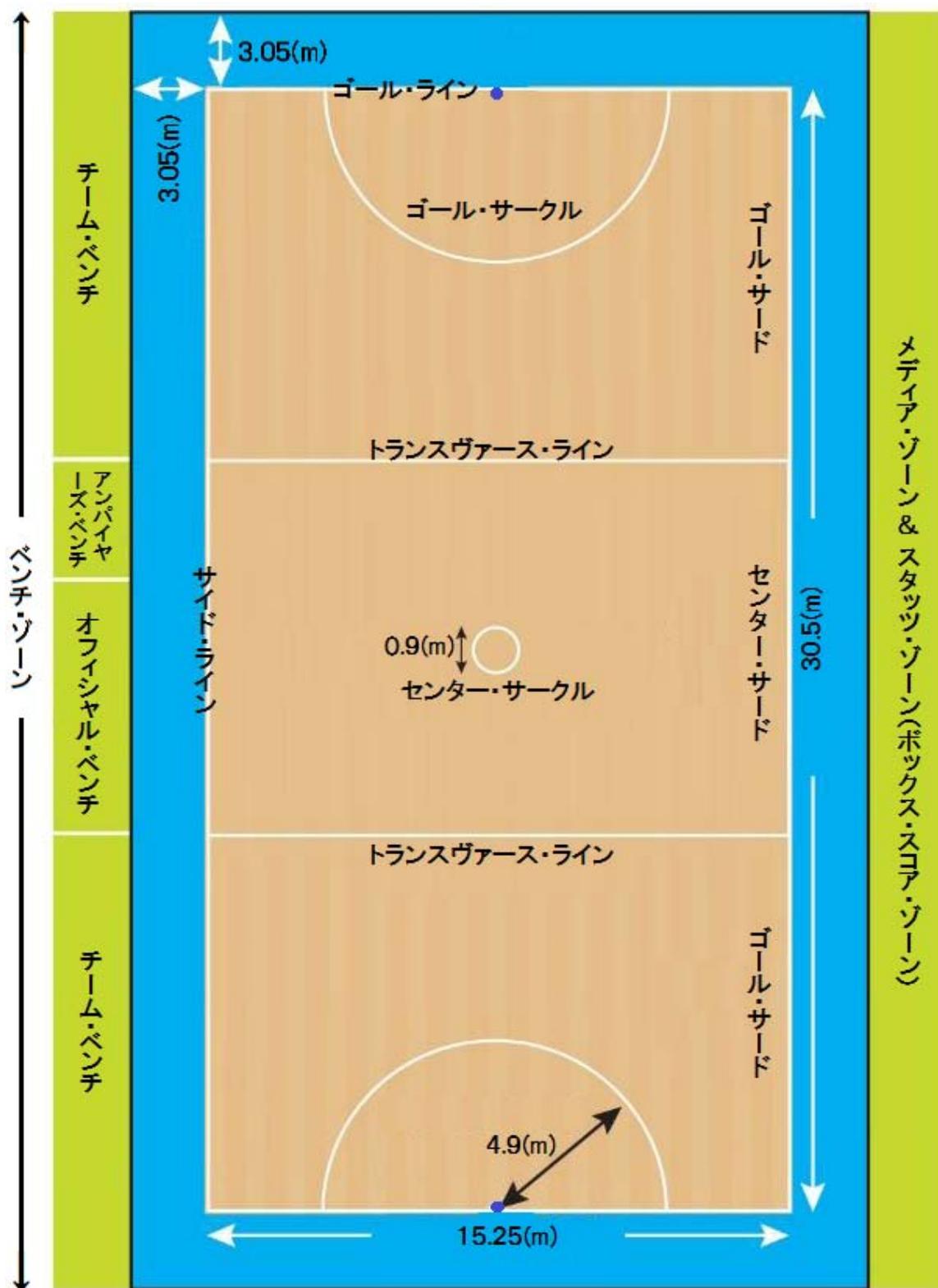
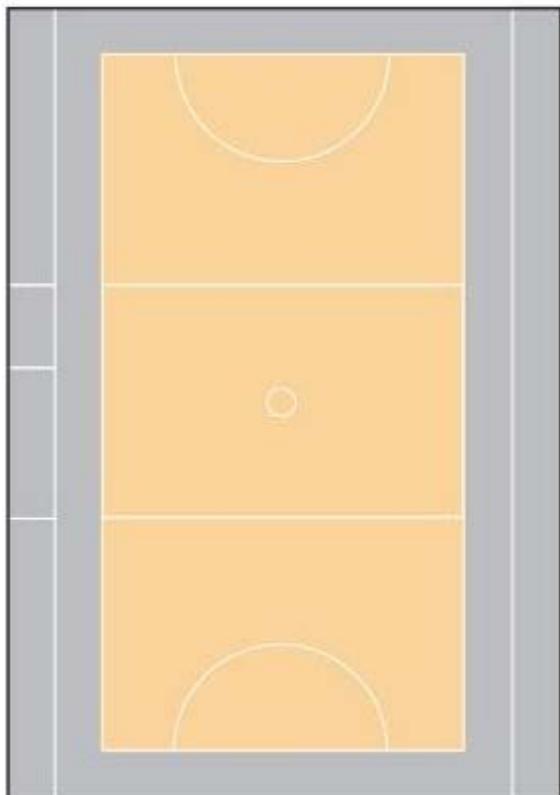
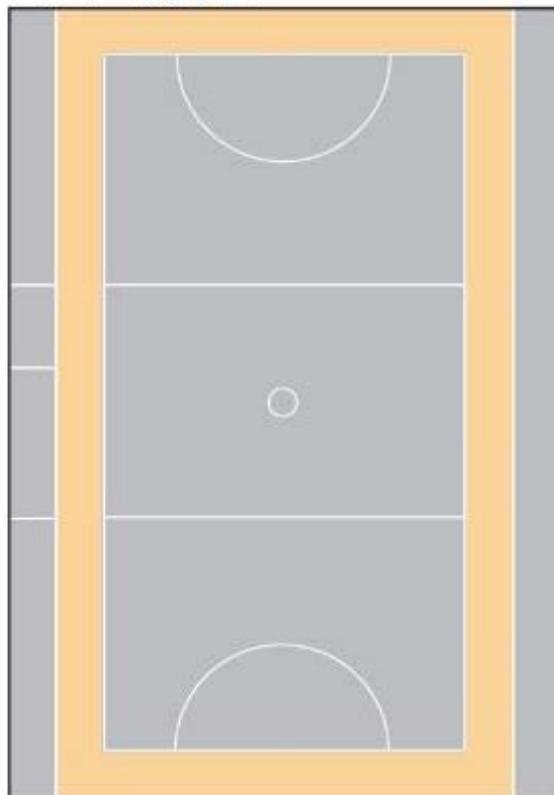


図1 コートとコート周辺のエリア

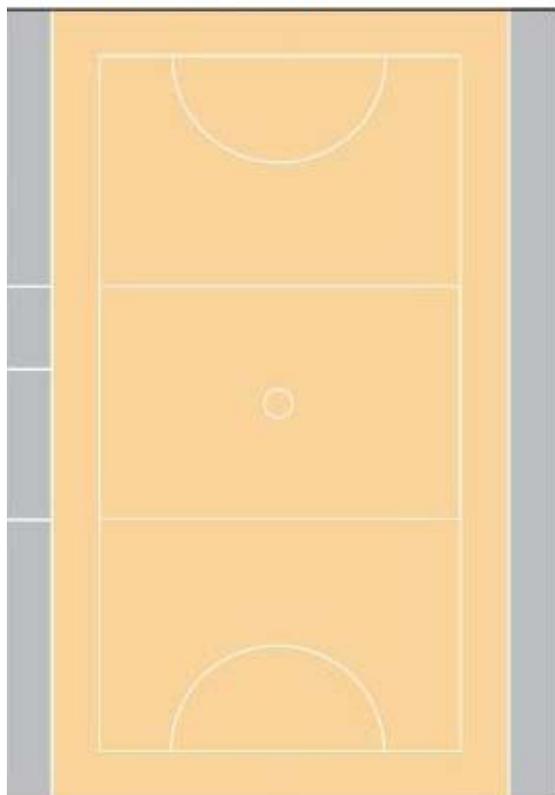
コート



コート・サラウンド



フィールド・オブ・プレイ



プレイング・エンクロージャー



図2 コートとコート周辺のエリアの名称

3.1.1 コート (Court)

コート(図1, 図2)は, 水平な**長方形**の平面とし, **表面は堅く**, 固定されたものでなければならない.
コートの表面(床面)は, 木材でなければならない(スプリング・アブソーバー式の床が望ましい).
ただし, プレイをするのに安全なものであれば, その他の素材のものでもさしつかえない.

- (1) コートの長いほうの2本のラインを「**サイド・ライン (side line)**」という.
サイド・ラインの長さは30.5m (100ft)とする.
- (2) コートの短いほうの2本のラインを「**ゴール・ライン (goal line)**」という.
ゴール・ラインの長さは15.25m (50ft)とする.
- (3) コートを**均等に3つに分割する**ように, ゴール・ラインと平行な2本のラインを描く.
このラインを「**トランスヴァース・ライン (transverse line)**」という.
トランスヴァース・ラインにより区分された3つのエリアのうち, 中央のエリアを「**センター・サード (centre third)**」といい, 残りのゴール・ラインに近い2つのエリアを「**ゴール・サード (goal third)**」という.
- (4) コートのちょうど中央に, 円周の外側までが直径0.9m (3ft)である円を描く.
この円を「**センター・サークル (centre circle)**」という.
- (5) コートの両端に, ゴール・ラインの中央のコートの外側の縁を中心とする円周の外側までが半径4.9m (16ft)の半円を描く.
この半円を「**ゴール・サークル (goal circle)**」という.
- (6) すべてのラインは幅50mm (2in) でなければならない.
ラインの色は, 白色が望ましい.
ラインの外側の縁まではコートの一部である.

3.1.2 コート・サラウンド (Court Surround)

コートの外側を帯状に囲む, 外形が長方形のコート以外の部分を「**コート・サラウンド (court surround)**」という(図2).

コート・サラウンドの幅は, コートのライン(サイド・ラインおよびゴール・ライン)の外側の縁からはかって3.05m (10ft)とする.

3.1.3 フィールド・オブ・プレイ (Field of Play)

コートとコート・サラウンドを合わせた長方形の部分を「**フィールド・オブ・プレイ (field of play)**」という(図2).

プレイ中は, プレイをしているプレイヤー(オン・コート・プレイヤー)と審判(アンパイヤー)以外はフィールド・オブ・プレイに入ってはならない.

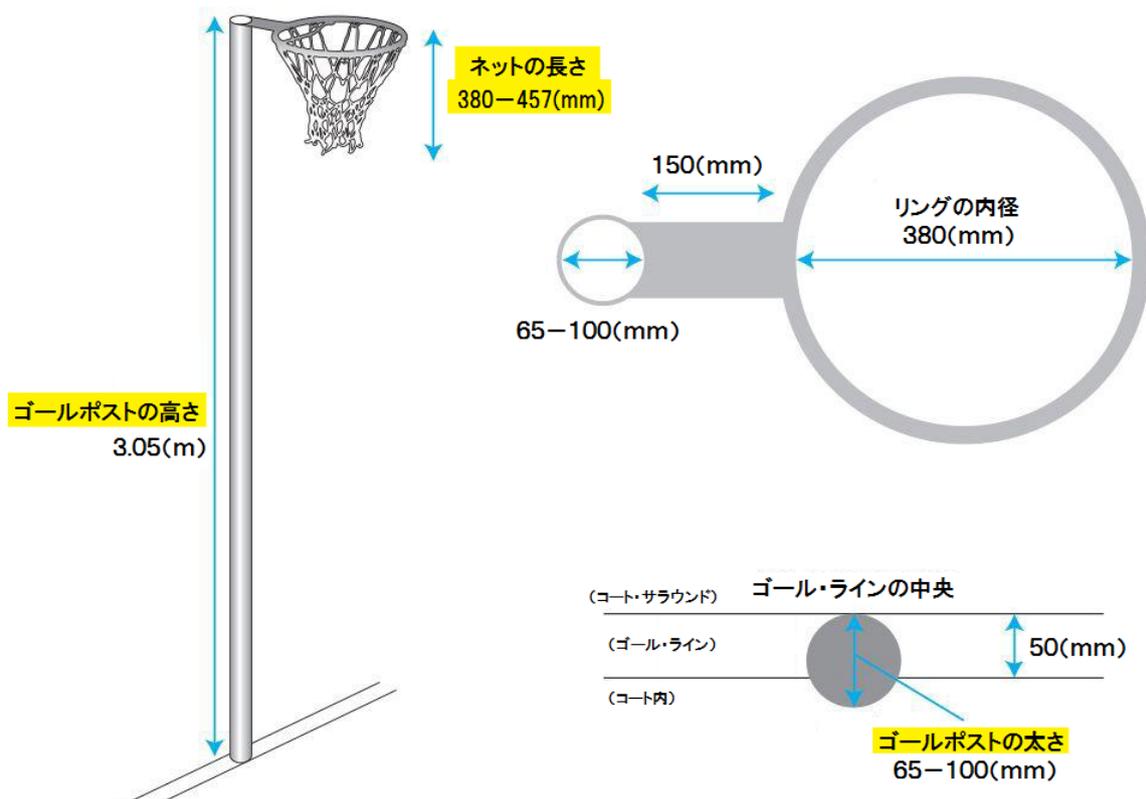
3.1.4 プレイング・エンクロージャー (Playing Enclosure)

- (1) フィールド・オブ・プレイの片側のサイドで, フィールド・オブ・プレイに近接した部分が「**ベンチ・ゾーン (bench zone)**」となる(図1).
ベンチ・ゾーンは, 「**オフィシャル・ベンチ (official bench)**」, 「**アンパイヤーズ・ベンチ (umpires' bench)**」, 「**チーム・ベンチ (team bench)**」で構成される.
- (2) フィールド・オブ・プレイとベンチ・ゾーンを合わせた部分を「**プレイング・エンクロージャー (playing enclosure)**」という(図2).
ゲーム中は, プレイング・エンクロージャーに立ち入ることができるのは, 大会主催者から正式に認められた人だけである.
- (3) 必要があれば, **ベンチ・ゾーンとは反対側**のサイドに, ベンチ・ゾーンと同じ広さ(同じ幅)のもう1つのゾーンを設置することができる(図1).
このゾーンもプレイング・エンクロージャーに含まれるものとする.

このゾーンは、メディアあるいはスタッツ(ボックス・スコア係)などのテクニカル・オフィシャルズなどに利用される。

3.2 ゴールポスト (Goalposts)

ゴールポストを、コート両端のゴール・ラインの中央にそれぞれ設置する。
ゴールポストは、“ポール”、“リング”、“ネット”で構成される。
それぞれの仕様は、次のとおりとする。



[図の内容(ネットの長さ等)を追加] 図3 ゴールポスト

- (1) 金属製の“ポール”をコート面(床面)に垂直に立てる(図3)。
ポールの高さは3.05m(10ft)とし、太さは直径65-100mm(2.5-4.0in)とする。
 - (a) ポールは、コート面(床面)にさし込んで立てられているか、ワイヤー等で根元の床面に固定されていなければならない。人やボールがぶつかって衝撃を受けても、移動したりずれたりたおれたりせずに安定をたもてるように設置されなければならない。
また、ポール自体も、折れたりしないような十分な強度をもつ材質のものを用意しなければならない。
 - (b) ポールを立てたとき、ポールのコートの外側になる縁が、ゴール・ラインの外側の縁と一致するようにする(図3)。
 - (c) ポールは、ポール全体が完全に覆われていなければならない。
覆いは、一様な厚さのもので、厚さが50mm(2in)をこえないものでなければならない。
- (2) ポールに、太さ15mm(5/8in)の鋼鉄でつくられた“リング”を水平に取り付ける(図3)。
リングは、内径が380mm(15in)とする。

- (3) ポールにリングを取り付けるために、水平な金属製の棒を用いる(図3).
その棒は、長さが150mm(6in)で、ポールの最高点のコート内の縁の部分から、コート内に向かって突き出すような仕様のものとする。
- (4) **[内容の追加]**
”ネット”(白色のものが望ましい)をリングに取り付ける(図3).
ネットは、見やすくつくられており、なおかつ、ボールが通過できるように上部と下部が閉じられていないつくりのものとし、長さは380mm以上、457mm以下(15in以上、18in以下)とする。
ただし、ネットの上部は、ネットがはね上がったときにリングにもつれたり、ボールがネットに引っかかったり、反動でボールがネットからとび出したりしてしまうことがないように、ネットの下部は、ボールがネットを通過するときに確認できるように、リングの大きさと適合するようにつくられていなければならない。

3.3 ボール (Ball)



図4 ボール

- (1) ゲームで使用される**ボール**は、球形で、次の仕様のものとする(図4).
- (a) ボールの大きさは、周囲690mm以上、710mm以下(27in以上、28in以下)とし、重さは、400g以上、450g以下(14oz以上、16oz以下)とする。
 - (b) ボールの表面は、皮革、ゴム、または適切な合成素材とする。
 - (c) ボールの空気圧は、76kPa以上、83kPa以下(11psi以上、12psi以下)とする。
- (2) **[条文の変更・修正]**
原則として、審判がボールの交換を指示しないかぎり、**ゲーム中はボールを交換しない。**
ただし、交換するための予備のボールをオフィシャル・ベンチに置いておかなければならない。審判は、その判断により、その予備のボールを使うことを指示することができる。
- (3) 両審判は、プレイが始まる前に、すべてのボール(ゲームに使用するボールおよび予備のボール)の仕様(大きさ、重さ、空気圧など)を確認しておく。

第4章 「ゲームの時間」

(Rule 4. 「Match Duration」)

4.1 ゲームの競技時間、インタヴァル、ハーフ・タイム (Match Length)

- (1) ゲームは、**15分のクォーターを4回**行う。
第1クォーターと第2クォーターの間、第3クォーターと第4クォーターの間に、それぞれ**4分のインタヴァル**をおく。
ハーフ・タイムのインタヴァルは**12分**とする。
大会主催者および両チームが同意した場合は、ハーフ・タイムのインタヴァルを8分にすることができる。

第1クォーター	インタヴァル	第2クォーター	ハーフ・タイム	第3クォーター	インタヴァル	第4クォーター
15分	4分	15分	12分 あるいは 8分	15分	4分	15分

- (2) 両チームは、各クォーターごとにゴール・エンドを交換し(コートを交換し)、攻撃する方向を変える。
- (3) **[条文の内容の追加・表現の変更・修正]**
定められた競技時間をこえてプレイをつづけることはできない。
競技時間の終了を知らせるタイムキーパーの合図が鳴ったときに、プレイは終わったことになる。
ただし、競技時間の終了を知らせるタイムキーパーの合図が鳴る前に規則違反(インフリンジメント)が起こり、どちらかのチームにその攻撃しているゴール・サークル内でのペナルティー・パスが与えられた場合は、審判は、そのピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)の**終わりの笛をいったん鳴らし、そのうえでさらに、プレイヤーにそのペナルティー・パスを行うまで競技時間を延長することを知らせる**(第2章2.6「インフリンジメント」、第7章7.1「罰則の種類」、第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」参照)。
すなわち、この場合は、**プレイを終わりとせず、そのペナルティー・パスを行わなければならない。そのペナルティー・パスが終わったときに、それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が終わったことになる。**
- (4) やむを得ない特別な事情が生じた場合は、両審判は、クォーター間のインタヴァルあるいはハーフ・タイムのインタヴァルを、定められた時間より長くしてもさしつかえない。

4.2 延長戦 (Extra Time)

大会主催者(event organiser)は、大会主催者の考えにより、第4クォーターが終了したとき、すなわち、規則で定められた正規の競技時間が終了したとき(フル・タイム(full-time):第2章2.5「フル・タイム」参照)に得点(ゴール数)が同じであった場合には、ゲームの勝者を決めるために**延長戦(extra time)**(第2章2.5「延長戦」参照)を行うことを、ゲームが始まる前に、両チームと両審判に告げておくことができる。

延長戦は、次のように行う。

- (1) 第4クォーターと延長戦の前に、**4分**のインタヴァルをおく。
- (2) 延長戦は、前半と後半を行う。
前半と後半の競技時間は、同じでなければならない。競技時間は、前後半それぞれ**7分以内**とする。
延長戦の前半と後半の間に、**1分**のインタヴァルをおく(延長戦の“ハーフ・タイム”)。
両チームは、延長戦の前半と後半(延長戦のハーフ・タイム)でゴール・エンドを交換し(コートを交換し)、攻撃する方向を変える。

第4クォーター終了時 ゴール数と同じ	インターバル	延長前半	ハーフ・タイム	延長後半
勝者を決定する 必要がある場合	4分	7分以内	1分	7分以内

- (3) 延長戦の前半を始めるセンター・パスは、第4クォーターが終わった時点で次にセンター・パスを行うことになっていたチームによって行われる。
また、延長戦の後半を始めるセンター・パスは、延長戦の前半が終わった時点で次にセンター・パスを行うことになっていたチームによって行われる。
- (4) 延長戦(前・後半)の競技時間が終了したときになおも得点(ゴール数)が同じであった場合は、一方のチームが相手チームに**2ゴールの差**をつけるまでゲームをつづける。
一方のチームが相手チームに2ゴールの差をつけた時点でゲームは終了し、そのチームの勝ちとする。
このとき、一方のチームが2ゴールの差をつけるまでそのままゲームをつづけることを知らせる合図となる器具あるいは装置(目で見てわかるもの)をオフィシャル・ベンチに置かなければならない。

延長戦(前後半) 終了	ゲーム終了
ゴール数と同じ	一方のチームが2ゴールリードする

第5章 「マッチ・パーソネル」 (Rule 5. 「Match Personnel」)

5.1 チーム (Team)

- (1) ゲーム開始前に、すべてのプレイヤー(コート上のプレイヤーとベンチ・プレイヤー)とチーム・オフィシャルズ(team officials: チーム関係者)の氏名がスコアラーに提出されていなければならない。各チームは、プレイヤーのうち1人を**キャプテン**として指名する。
- (2) 競技時間中は、両チームとも**5人以上7人以下**のプレイヤーが、同時に、コート上でプレイをすることができる。
コート上のプレイヤーのうち、各チーム1人は「**センター: Centre**」としてプレイしなければならない。
 - (a) **[項目の追加]**
ゲーム中、1チームのプレイヤーの数が**5人よりも少なくな**ってしまった場合(すなわち、1チームのプレイヤーの数が**4人以下**になってしまった場合)は、相手チームの勝ちとする。
 - (b) **[項目の追加]**
ゲーム中、1チームのコート内のプレイヤーの数が7人をこえてしまっていた場合(すなわち、1チームのコート内のプレイヤーの数が8人以上になってしまっていた場合)は、**余分なプレイヤーは、ただちにコートから出なければならない。**
罰則: 相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。
このときのペナルティー・パスは、ゲームが止められたときにボールがあった位置から**行われる**。このとき、違反をしたチームのそのサード内(プレイング・エリア内)のプレイヤーのうち**1人**は、**プレイに加われないところ[ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横]**にいなければならない(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。
 - (c) **[項目の追加]**
(b)で、コートから出るべきプレイヤーが**すみやかにコートから出なかった**場合は、審判は、当該のプレイヤーに、「**遅延行為(Delaying Play)**」としての**罰則**を科す([第13章13.2.1「フェアなプレイ」(1)参照)。
- (3) 各チームには、プレイ中にチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)とベンチ・プレイヤーがすわるために、チーム・ベンチが用意されている(第2章2.3「チーム」、「チーム・オフィシャルズ」、「ベンチ・プレイヤー」参照)。
相応の理由があるとき(ゲーム中にウォーム・アップをする場合など)には、チーム・ベンチを離れてもよい。

5.1.1 プレイヤー (Players)

- (1) ゲーム中、プレイヤーは、次のものを着用しなければならない。
 - (a) 登録されたユニフォームおよびスポーツに適したシューズ
ただし、底がスパイク様のシューズは認められない。
 - (b) ポジション(playing position)を表す頭文字(イニシャル)
この頭文字(イニシャル)は、高さ150mm(6in)とし、ユニフォームのシャツの前と背中**の腰よりも高い位置**に、はっきりと見えるようにつけなければならない。
- (2) ポジションとそのポジションを表す頭文字(イニシャル)は、次のとおりとする。
 - ゴール・シューター (Goal Shooter) : GS
 - ゴール・アタック (Goal Attack) : GA
 - ウイング・アタック (Wing Attack) : WA
 - センター (Centre) : C
 - ウイング・ディフェンス (Wing Defence) : WD
 - ゴール・ディフェンス (Goal Defence) : GD

- ゴール・キーパー (Goal Keeper) : GK

(3) すべてのプレイヤーには, そのポジションごとに, コート上でプレイすることの許されるエリア(プレイング・エリア: playing area)が, 次のように割り当てられている(図5).



図5 プレイすることのできるエリアの割り当ての区分(プレイング・エリアの区分)

ポジション	プレイング・エリア				
ゴール・シューター (GS)	1	2			
ゴール・アタック (GA)	1	2	3		
ウイング・アタック (WA)		2	3		
センター (C)		2	3	4	
ウイング・ディフェンス (WD)			3	4	
ゴール・ディフェンス (GD)			3	4	5
ゴール・キーパー (GK)				4	5

- (4) プレイヤーは、ほかのプレイヤーや自分自身に傷を負わせる可能性のあるものや危険をもたらすものを、着用したり、身につけたりしてはならない。
特に次の項目が挙げられるが、これらだけに限定されるわけではない。
- (a) 装飾品、貴石・宝石類(髪飾り、指輪、チェーン、ピアスなど)
ただし、結婚指輪(婚約指輪)に類するものは、テーピングで覆っている場合にかぎり、身につけてもさしつかえない。
 - (b) テーピングで覆われているメディカル・アラート・ブレスレット
 - (c) 爪は短く切っておかなければならない。
また、爪をとがらせることは認められない。
 - (d) 長い髪は、うしろで束ねておかなければならない。
- (5) **キャプテン**には、次のような役目がある。
- (a) ゲーム開始前に、両チームのキャプテンは、コイン・トスを行い、ゴール・エンドかゲームを始めるときのセンター・パスかのどちらかを選ぶ。
両キャプテンは、その選択の結果をスコアラーと両審判に知らせる。
 - (b) キャプテンは、インタヴァル中にかぎり、あらゆる規則について確かめたいことがある場合に、審判のところへ行って話しかけたり質問したりすることができる。
その質問したい事柄に関係のあるプレイヤーは、キャプテンに付き添って審判のところへ行って話しかけたり質問したりしてもよい。
 - (c) コート上のプレイヤーのふるまいが適切でないと考えたときは、審判は、そのチームのキャプテンに、そのプレイヤーに対して注意をするように要請することができる。
 - (d) キャプテンがコート上にいないときは、だれがコート上での代わりのキャプテン (**on-court captain**)なのかを審判に知らせる。

5.1.2 チーム・オフィシャルズ[チーム関係者] (Team Officials)

- (1) それぞれのチームで、**5人以内のチーム・オフィシャルズ**(team officials: チーム関係者)がチーム・ベンチに入ることができる。
チーム・オフィシャルズの中には、**コーチ1人**および**“プライマリー・ケア・パーソン(Primary care person)”**が少なくとも**1人**は含まれていなければならない(第2章2.3「チーム・オフィシャルズ」参照)。
- (2) **“プライマリー・ケア・パーソン(Primary care person)”**については、次のように定められている(第2章2.3「チーム・オフィシャルズ」参照)。
- (a) 負傷、体調不良などについて診断し、手当・治療をほどこすための資格をもっていなければならない。
例：医師の資格、理学療法士の資格など
 - (b) 大会主催者が定めた腕章や確認カード(IDカード)など、それとわかるもの(プライマリー・ケア・パーソンであることがわかるもの)を身につけていなければならない。
 - (c) コーチやプレイヤーとしての役目を果たすなど、(a)に述べられたこと以外の任務をもつことは認められない。
 - (d) プレイヤーの負傷や体調不良、出血などが起こり、プレイが中断されたとき、コートに入ることができる。
 - (e) プレイヤーの負傷や体調不良、出血などが激しいもので、そのプレイヤーを30秒以内でコートから運び出すことはできないと判断したとき、あるいは、そのプレイヤーをむやみに動かさずにさらなる手当・治療が必要であると判断したときは、審判にその旨を知らせ、助言しなければならない。

5.2 マッチ・オフィシャルズ (Match Officials)

マッチ・オフィシャルズ(match official(s))は、**審判**(アンパイヤー:umpire)**2人**および**予備審判**(リザーヴ・アンパイヤー:reserve umpire)**1人**とする。

マッチ・オフィシャルズについては、次のように定められている。

- (1) プレイヤーのユニフォームと明瞭に区別できるウェアおよびスポーツに適したシューズを着用する。
- (2) フィールド・オブ・プレイおよびゴールポストが、第3章3.1「コートとコート周辺のエリア」、3.2「ゴールポスト」の規定に適合しているかどうかを、ゲームが始まる前に確認しておかなければならない。ゲーム中にも同様の責任がある。
- (3) ゲームが始まる前に、すべてのプレイヤーが5.1.1(1), (4)の規定に従っているかどうかを、コートの外で確認しておく。

5.2.1 審判[アンパイヤー] (Umpires)

審判(アンパイヤー)は、規則に従ってゲームをコントロール(管理)する。

規則に示されていない事項については、すべて審判がその判定や決定をくだす。

審判の判定や決定は最終的なものであり、抗議することはできない。

- (1) 両チームのキャプテンによるコイン・トスの結果(チームのゴール・エンドはどちらか、また、どちらのチームがゲームを始めるときのセンター・パスを行うか)を知らされたのち、両審判は、それぞれのコート(エリア)やライン(サイド・ライン, ゴール・ライン)の担当区分(責任区分)を決めるために、コイン・トスを行う。

コイン・トスに勝った審判は、オフィシャル・ベンチ側(ベンチ・ゾーン側)のサイド・ラインとそこからコートに向かって右側のゴール・ラインをコントロール(管理)する責任をもつ。

それぞれの審判は、**1ゲームを通して**このときに決められたコートやラインの担当区分にしたがい、責任をもってゲームをコントロール(管理)する。

- (2) 審判は、次のときに笛を鳴らす。
 - (a) それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が始まる時と終わるとき
 - (b) ゴールが認められたあと、センター・パスでプレイを再開するとき
 - (c) 規則違反(インフリンジメント)に対して罰則を与えることを知らせるとき
 - (d) ボールがコートから出てしまったとき、そのことをはっきりと伝えるために、笛を鳴らしてもさしつかえない。
 - (e) **プレイを中断しタイムキーパーに時計を止めさせるとき(Hold time)**, および、**タイムキーパーに時計をリスタートさせるとき**

※ 英文そのものには修正・変更はあるが、日本語の内容には特に変更すべき点はない。

- (3) 両審判は、たがいに協力しあいながらゲームを進める。
両審判は、たがいに、相手に判定を求めたり、相手の判定を正したりすることができる。そのために、審判は、いつでも相手に協力できるように準備をしていなければならない(第2章2.4「コ・アンパイヤー」参照)。



ベンチ・ゾーン

図6 審判が担当するコート(エリア)とラインの区分

- (4) それぞれの審判は、図6のように仮想的にコートを2分割し、それぞれのハーフ・コートとラインを分担して、責任をもってゲームを管理(コントロール)し、判定をください。
ただし、下記(5)、(6)および第6章6.1.1「センター・パスの手順」(5)の場合は、このかぎりではない。
- (5) それぞれの審判は、自分が担当するライン(図6の「赤色」と「黒色」で示されたライン)に対しては、それぞれのコート(ハーフ・コート)の責任の区分にかかわらず、スロー・インの判定をください(第2章2.4「コントロール・アンパイヤー」参照)。
このことには、そのラインからスロー・インをするプレイヤーの規則違反(インフリンジメント)、あるいはそのスロー・インをするプレイヤーを防御する相手チームのプレイヤーの規則違反(インフリンジメント)も含まれる。
このときの規則違反(インフリンジメント)に対して、相手審判[コ・アンパイヤー](第2章2.4「コ・アンパイヤー」参照)の担当するコートで罰則が与えられる場合は、**規則違反を宣した審判**がその罰則が「セット」されるまで(第2章2.6「セット」参照)をコントロール(管理)する。**本来そのコートを担当する審判(相手審判)**は、その**罰則(フリー・パスやペナルティー・パス)がいったん「セット」されたのち**、本来の自分の担当エリアとしてのコントロール(管理)を引き継ぐ。
- (6) それぞれの審判は、ファウル・プレイ(第13章13.2「ファウル・プレイ:Foul play」参照)およびプレイヤーの負傷や体調不良、出血など、その他の緊急事態などが起こったときに、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせることができる(Hold time)。
- (7) **[項目の追加]**
プレイヤーのふるまいがそれほどひどいものではないと判断した場合、審判は、**時計を止めることなしに**、当該プレイヤーにふるまいをあらためるように諭してもさしつかえない。
この場合は、そのプレイヤーは、審判から**指導・指示や注意を受けたことにはならない。**
- (8) **[項目の追加]**
審判は、プレイヤーのふるまいをたしなめるためにプレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせることができる。
- (9) **[項目の追加]**
プレイヤーのふるまいが適切でないと考えたときは、審判は、そのチームのキャプテンに、そのプレイヤーに対して注意をするように要請するためにプレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせることができる。

5.2.2 予備審判[リザーヴ・アンパイヤー] (Reserve Umpire)

予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)には、次の役目がある(第2章2.4「リザーヴ・アンパイヤー」参照)。

(1) [項目の追加]

ゲーム中、審判の1人が負傷や体調不良またはそのほかの理由で審判をつづけられなくなったとき、その審判と交代して審判を務める。

その場合は、交代する予備審判は、交代する前に、それまでゲームが行われている間に審判がすでに与えていた“注意(cautions)”, “警告(warning)”, “一時的な出場停止(suspension)”, “退場(ordering off)”の種類とそれらを与えた理由を、すべて把握しておかなければならない。

(2) ゲームの手続きや処置について、ゲームの前あるいはインタヴァル中に、審判に助言したりサポートしたりすることができる。

(3) 予備審判は、ゲーム中、アンパイヤーズ・ベンチ(umpires' bench)にすわる。

(4) [項目の追加]

プレイヤーが一時的な出場停止(suspension)となっている間、そのプレイヤー(サスペンデッド・プレイヤー)を管理する。

また、出場停止となっている時間(競技時間)が経過したときには、当該プレイヤーにそのことを知らせる。

5.3 テクニカル・オフィシャルズ (Technical Officials)

テクニカル・オフィシャルズ(Technical Officials)とは、2人のスコアラー(scorer(s))および2人のタイムキーパー(timekeeper(s))のことをいう(第2章2.4「テクニカル・オフィシャルズ」参照)。

大会やゲームで必要がある場合には、そのほかの任務をもつテクニカル・オフィシャルズをおいてもさしつかえない。

ただし、オフィシャル・ベンチ(official bench)にすわることができるのは、上記の2人のスコアラーおよび2人のタイムキーパーのみとする(第2章2.2「オフィシャル・ベンチ」参照)。

5.3.1 スコアラー (Scorer(s))

スコアラーには、まちがいのないようにスコア(スコアシート)を記録するという任務がある。

2人のスコアラーは、協力してこの任務にあたらなければならない。

(1) プレイ(ゲーム)が始まる前に、プレイヤー全員(ベンチ・プレイヤーも含む)の氏名、プレイが始まる時のポジション(プレイング・ポジション)およびチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)全員の氏名をスコア(スコアシート)に記入する。

(2) ゲーム中、スコアラーには、次のような任務がある。

(a) プレイヤーの交代があったとき、および、ポジション(プレイング・ポジション)の変更があったとき、それらをすべてスコア(スコアシート)に記録する。

(b) 成功してスコアが認められたゴールおよび不成功だったシュットを、それぞれのチームについてスコア(スコアシート)に記録する。

(c) それぞれのチームが行ったセンター・パスを記録しておく。

(d) 審判から要請があったとき、どちらのチームが次のセンター・パスを行うか知らせる。

(e) プレイが止められ、そののち、センター・パスでプレイを再開する場合には、プレイが止められたときすみやかにセンター・パスが行われる方向を合図する。

(f) センター・パスがまちがって行われそうなときに、審判に知らせる(第6章6.1.1(4)(b)「センター・パスの手順」参照)。

(g) [項目の追加]

注意(cautions), 警告(warning), 一時的な出場停止(suspension), 退場(ordering off)があった場合、それらをすべてスコア(スコアシート)に記録する。

5.3.2 タイムキーパー (Timekeeper(s))

タイムキーパーには、**競技時間**およびそれぞれの**インタヴァルの時間**を正確に計測するという任務がある。

2人のタイムキーパーは、協力してこの任務にあたらなければならない。

- (1) それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が始まる**30秒前**と**10秒前**を、審判に知らせる。
- (2) ゲーム(プレイ)を開始する審判の笛が鳴らされたときに、時間の計測を始める。
- (3) 規則で定められたそれぞれの競技時間が経過したとき、審判が笛を鳴らしてプレイを終わらせることができるように知らせる。
- (4) 審判が時間を止めるように合図をしたときに(審判のハンド・シグナル2:Hold time), 時間の計測を停止し、審判がプレイを再開させる合図をしたときに[審判のハンド・シグナル1A, 1B] ([巻末付録B\[Appendix B\]参照](#)), 時間の計測を再開する。
- (5) 負傷, 体調不良, 出血などの理由でゲームが止められているとき, 定められた時間の**10秒前**を審判に知らせる。
- (6) **[項目の追加]**
プレイヤーが一時的な出場停止 (suspension) となっている間, そのプレイヤーが出場停止となる時間 (正味の競技時間で2分間) を計測する。
また, その時間 (正味の競技時間で2分間) が経過し, 出場停止が終わったときに, 予備審判にそのことを知らせる。

第6章 「ゲームを進めるときの手順」

(Rule 6. 「Match procedures」)

6.1 審判[アンパイヤー]の任務 (Umpire Procedures)

6.1.1 センター・パスの手順 (Procedures for Centre Pass)

それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半は、**センター・パス**によって始められる。ゲーム中にゴールが認められたあとも、プレイは、**センター・パス**によって再開される。

センター・パスは、次のような手順によって行われる。

- (1) 審判は、それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が始まる30秒前と10秒前を、両チームに知らせる。
- (2) それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半を始めるセンター・パスは、**センター・パスを行うチームのゴール・エンド(センター・パスを行うチームの攻撃するゴール・エンド)をコントロール(管理)する審判**が担当する。
- (3) 競技時間中にゴールが認められたときにプレイを再開するセンター・パスは、**相手に得点された(ゴールされた)チームのゴール・エンド(相手に得点されたチームの攻撃するゴール・エンド)をコントロール(管理)する審判**が担当する。
- (4) ゲーム中、ゴールが認められたときは、ゴールを認める合図(審判のハンド・シグナル7)をしたのち、両審判は、すみやかにプレイを再開する**センター・パスが行われる方向を示す**[審判のハンド・シグナル3](巻末付録B[Appendix B]参照)。
 - (a) 両審判がたがいに異なる方向を示した場合は、両審判は、スコアラーに正しい方向を確かめる。
 - (b) **[内容の追加]**
両審判がともに誤った方向を示した場合は、スコアラーは、**大きな音の出る合図器具を用いて**、審判に正しい方向を知らせる。
- (5) センター・パスを担当する審判は、次のことを判定し、罰則を与える責任をもつ。
 - (a) センター・パスを行うセンターの規則違反(インフリンジメント:infringement)
 - (b) センター・パスを防御しようとする相手チームのプレイヤーの規則違反(インフリンジメント)罰則がセンター・パスを担当する審判の相手審判が担当するコート内で与えられる場合は、**規則違反を宣した審判**がその罰則が「セット」されるまで(第2章2.6「セット」参照)をコントロール(管理)する。**本来そのコートを担当する審判(相手審判)**は、その**罰則がいったん「セット」されたのち**、本来の自分の担当エリアとしてのコントロール(管理)を引き継ぐ。

6.1.2 ゲーム中[プレイ中]の任務 (Procedures during Play)

それぞれの審判は、プレイを見るために、自分の担当区分であるサイド・ラインやゴール・ラインに沿って動き、判定をください。

審判は、トス・アップ (toss up) を行うときを除いて、プレイ中は、コートの中に入らず、**コートの外を動く。**

(1) プレイ中、審判には、次のような任務がある。

(a) **[内容の追加]**

規則違反(インフリンジメント: infringement) が起こり、その違反に対して罰則を与えるとき **[第2章2.6「インフリンジメント」、第7章7.1「罰則の種類」参照]**には、笛を鳴らす。

そのとき、笛を鳴らすと同時に、**規則違反(インフリンジメント)の種類を、定められた用語(巻末付録C[Appendix C]参照)を用いて明らかにし、さらに罰則の種類とその罰則を与える位置をはっきりと知らせる。**さらに、**判定をはっきりと示し、伝えるために、定められたハンド・シグナル(ジェスチャー: hand signals)を用いる(巻末付録B[Appendix B]参照)。**

(b) 第7章7.2[アドヴァンテージ: Advantage]を適用するときには、規則違反(インフリンジメント)が起こっても**笛を鳴らさない。**

(c) ゴールを認めるときには、一方の手をまっすぐ上に上げるシグナル(審判のハンド・シグナル7)を示す。

(2) プレイ中、コート内で審判にボールが触れたとき、あるいは、審判がプレイヤーの動きを妨げてしまったときは、原則として、プレイはつづけなければならない。

ただし、そのことによってどちらか一方のチームが著しく不利になったと判断したときは、プレイは止められ、そのチーム(著しく不利になったチーム)にフリー・パス(free pass) [第2章2.6「インフリンジメント」、フリー・パス、第7章7.1「罰則の種類」参照]が与えられる。

(3) 両審判は、ゲームが進行している間は、チームを批判や非難したり、チームに有利になるような助言(“Coaching”) [プレイヤーの動きや技術を上達させるための助言やチームの戦術に関する助言]を与えたりしてはならない。

6.1.3 ボールがコートの外に出たときの手順 (Procedures for Out of Court)

それぞれの審判は、自分の担当区分であるゴール・ラインやサイド・ラインについて、ボールがコートの外に出たかどうかの判定をください。

それぞれのラインを担当する審判には、次のような任務がある。

(1) ボールがコートの外に出たかどうかを判定し、コートの外にボールが出た場合は、スロー・インをすすめるチームに、正しくスロー・インを行わせる。

このとき、ボールがコートの外に出たことがはっきりとわかる場合は、審判は、笛を鳴らす必要はない。

(2) スロー・インを行わせるとき、そのラインを担当する審判は、次のことを判定し、罰則を与える責任をもつ。

(a) スロー・インを行うプレイヤーの規則違反(インフリンジメント)

(b) スロー・インを防御しようとする相手チームのプレイヤーの規則違反(インフリンジメント)

罰則がスロー・インを行わせる審判の相手審判の担当するコート内で与えられる場合は、**規則違反を宣した審判**がその罰則が「セット」されるまで(第2章2.6「セット」参照)をコントロール(管理)する。**本来そのコートを担当する審判(相手審判)**は、その**罰則がいったん「セット」されたのち**、本来の自分の担当エリアとしてのコントロール(管理)を引き継ぐ。

6.1.4 トス・アップの手順 (Procedures for Toss Up)

トス・アップ (toss up) を行うときは、次のような手順で行う。

- (1) 審判は、トス・アップを行うために、コートに入る。
 - (a) ゴール・サークル内でトス・アップを行う場合は、そのサークルのゴール・エンドを担当する審判が行う。
 - (b) ゴール・サークルの外でトス・アップを行う場合は、その場所が自分が担当するエリアに近い審判が行う。
- (2) トス・アップを行う審判は、トス・アップを行う前に、プレイヤーがそれぞれ正しいポジション (決められたポジション) にいるかどうかを確認する。
- (3) トス・アップを行う審判は、トス・アップを行う両チームの2人のプレイヤーの中央に立ち、それらの2人のプレイヤーのうち背の低いほうのプレイヤーがふつうに立っているときの肩の高さのすぐ下の高さのところで、上に向けた片手の手のひらの上にボールをのせ、トス・アップの準備をする。
- (4) 審判は、笛を鳴らすと同時に、そのボールをまっすぐ上に投げ上げる。
ボール上げる高さは、(3)の位置から600mm(2ft)をこえないものとする。

6.1.5 プレイ、時間の計測の停止(中断)の手順 (Procedures for Stoppage)

プレイや時間の計測を止めさせるとき、審判は、次のようにする。

- (1) 必要があるときに、時間の計測を止めるように、タイムキーパーに合図をする(審判のハンド・シグナル2: Hold Time)。
- (2) プレイや時間の計測の中断しているとき(インタヴァルやハーフ・タイムも含む)、プレイや時間の計測を再開する10秒前を、適切にプレイヤーに知らせる。
- (3) プレイが再開されるときに、タイムキーパーに合図をする(審判のハンド・シグナル1A, 1B)。

6.1.6 注意、警告や重い罰則を与えるときの手順 (Procedures for Game Management)

プレイヤーに、注意 (caution)、警告 (warning)、一時的な出場停止 (suspension)、退場 (ordering off) などの重い罰則を与えるときは、審判は、次のようにする(第13章13.1「審判がプレイヤーに与える罰則」参照)。

- (1) **[表現の修正]**
時間の計測を止めさせ (hold time)、そののち、上記の罰則に対して定められたハンド・シグナル (ジェスチャー: hand signals) を用いて(巻末付録B [Appendix B] 参照)、プレイヤーに科す罰則の種類を明らかにする。
- (2) **[内容の追加・表現の修正]**
プレイヤーに上記の罰則を科した審判は、それらの罰則を科した事実とその理由を、相手審判にも知らせる。
このとき、必要があれば、時間の計測を止めさせてもさしつかえない (hold time)。
- (3) **[移動]**: 本競技規則13.1(3)(a)を削除してこの章(第6章)に移動。
旧競技規則(2018版)13.1(2)(a)参照
上記の罰則のうち、“警告”、“一時的な出場停止(サスペンション)”、“退場(オーダーリング・オフ)”をプレイヤーに科すときには[注: “注意 (caution)”は含まない]、それらを科す決定をくだす前に、相手審判と協議してもさしつかえない。

6.2 チーム・オフィシャルズ[チーム関係者]の規定 (Team Official Procedures)

- (1) チーム・オフィシャルズ (team officials: チーム関係者) およびベンチ・プレイヤー (bench players) は、次のときには、コート上のプレイヤーに指示を与えたり、助言したりすることができる。
 - (a) そのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーが、チーム・ベンチにいるとき
 - (b) プレイが中断されている間で、そのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーがチーム・ベンチかコート・サラウンドにいて、コートに入っていないとき
ただし、プライマリー・ケア・パーソンはコートに入ってもさしつかえない。
 - (c) インタヴァルやハーフ・タイムの間
- (2) チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーは、攻撃的で乱暴な、他者を侮辱、挑発するような、あるいは他者が受け入れることがはばかられるような言葉を用いたり、ジェスチャーや身振りをしてはならない(第13章13.3「チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)、ベンチ・プレイヤーに対する罰則」参照)。

第7章 「罰則の規定」

(Rule 7. 「Sanctions」)

7.1 罰則の種類 (Types of Sanctions)

ゲーム中、審判は、規則違反(インフリンジメント:infringement)を宣し、その違反行為に対して罰則を科し、相手チームに、次のようにフリー・パス(free pass)やペナルティー・パス(penalty pass)を与えることができる。

- (1) **マイナー・インフリンジメント(minor infringement)**の場合は、**フリー・パス**を与える(第2章2.6「マイナー・インフリンジメント」,「フリー・パス」参照)。
- (2) **メジャー・インフリンジメント(major infringement)**の場合は、**ペナルティー・パス**を与える(第2章2.6「メジャー・インフリンジメント」,「ペナルティー・パス」参照)。

7.1.1 罰則(フリー・パス, ペナルティー・パス)の規定 (Conditions for all Sanctions)

フリー・パス, ペナルティー・パスは、規則違反(インフリンジメント)をしたチームの相手チームに与えられる。

また、フリー・パス, ペナルティー・パスは、それらが与えられるエリア内にポジションが認められていれば、そのチームのどのプレイヤーが行ってもよい。

フリー・パス, ペナルティー・パスを行うプレイヤーは、次の規定を守らなければならない。

- (1) 審判に指示された、次の位置に立つ。
 - (a) フリー・パスの場合は、**規則違反(インフリンジメント)が起こった位置**
 - (b) ペナルティー・パスの場合は、**規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていた位置**
ただし、その位置[(b)に定められた位置]ではペナルティー・パスを行うチームが不利になってしまう場合は、このかぎりではない。

罰則: 上記に定められた位置とはちがう位置からフリー・パスやペナルティー・パスを行った場合は、**その位置から**、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。
また、故意にあるいはくり返し、上記に定められた位置とはちがう位置からフリー・パスやペナルティー・パスを行った場合は、**そのプレイヤーが遅延行為を行ったものとして(Delaying Play)**、第13章13.2.1「アンフェアなプレイ:Unfair Play」(1)の規定に従って、相手チームに、その位置よりも**ボールを進めた位置からのペナルティー・パス**を与えてもよい(そのほかに適用される規定も、13.2.1(1)を参照すること)。

- (2) 第9章9.6「フットワーク・ルール:Footwork Rule」の規定に従う。
このとき、審判に指示された位置に置かれた片足は、“ワン・フット・ランディング”と同じであるとみなされる(第2章2.6「ワン・フット・ランディング」参照)。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (3) フリー・パス, ペナルティー・パスが「セット」されてから(第2章2.6「セット」参照), **3秒**以内にボールを手ばなさなければならない(第9章9.4.1「ボールにプレイする方法」(3)参照)。

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

7.1.2 フリー・パスの規定 (Conditions for Free Pass)

フリー・パスを行うプレイヤーは、そのボールを直接ゴールに向かって**ショットをしてはならない**。

罰則: この規定に違反した場合は、ボールがゴールに入ってもその**ゴールは取り消され**、罰則として相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

7.1.3 ペナルティー・パスの規定 (Conditions for Penalty Pass)

- (1) 相手チームにペナルティー・パスを与える規則違反をしたプレイヤー[インフリンジャー(この場合はメジャー・インフリンジメントの規則違反を宣せられたプレイヤー):Infringer]は、**プレイに加われないところ**にいないなければならない(第2章2.6「インフリンジャー」参照)。
- (a) すみやかに審判に指示された位置に移動する(通常は、ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横に立つ)。
 - (b) ペナルティー・パスを行うプレイヤーの近く(横)に位置するが、そのプレイ(ペナルティー・パス)を妨げることのないような距離をたもつ。
 - (c) その位置をたもちながら、ペナルティー・パスを行うプレイヤーの**手からボールが離れるまでは**、動いたりプレイにかかわったりしてはならない。
また、**言葉を発してはならない。**

罰則: (1)の規定に違反した場合は、いったんプレイは止められ、**あらためてペナルティー・パスが与えられる。**

ただし、その行為を、ゲームを遅延させるもの(Delaying Play)であると審判が判断した場合は、第13章13.2.1[アンフェアなプレイ:Unfair Play](1)の規定に従って、相手チームに、その位置よりも**ボールを進めた位置からのペナルティー・パス**を与えてもよい(そのほかに適用される規定も、13.2.1(1)を参照すること)。

- (2) ペナルティー・パスを行うプレイヤーの**相手チームのプレイヤー**は、ペナルティー・パスを行うプレイヤーの**手からボールが離れるまでは**、ペナルティー・パスを妨げたり、そのプレイヤーに触れたりしてはならない。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、いったんプレイは止められ、この規定に違反したプレイヤー[2人目の違反者(セカンド・インフリンジャー:Second infringer)]の立っていた位置から**あらためてペナルティー・パスが与えられる。**

このとき、最初に相手チームにペナルティー・パスを与えたプレイヤー[ファースト・インフリンジャー(最初にメジャー・インフリンジメントの規則違反を宣せられたプレイヤー)]も(2)の規定に違反したプレイヤー(セカンド・インフリンジャー)も、2人とも(1)の規定に従わなければならない。

- (3) **[条文の内容の追加・表現の変更・修正]**

ゴール・シューター(Goal Shooter:GS)あるいはゴール・アタック(Goal attacker:GA)が**ゴール・エリア内**でペナルティー・パスを行う場合は、ボールを味方のプレイヤーにパスしてもよいし、直接ゴールに向かって**シュットをしてもよい**(第5章5.1.1「プレイヤー」(2)(3)参照)。

ただし、競技時間の終了を知らせるタイムキーパーの合図が鳴る前に規則違反(インフリンジメント)が起こり、どちらかのチームにその攻撃しているゴール・サークル内でのペナルティー・パスが与えられた場合は、審判は、そのピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)の**終わりの笛をいったん鳴らし**、そのうえでさらに、プレイヤーにそのペナルティー・パスを行うまで**競技時間を延長することを知らせる。**

すなわち、この場合は、**プレイを終わりとせず**に、そのペナルティー・パスを行わなければならない。そのペナルティー・パスが終わったときに、それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が終わったことになる。

(4) **[条文の統合(条立ての変更)]**

ペナルティー・パスを行うプレイヤーが正しい位置(決められた位置)にいるときは、そのプレイヤーは、**ペナルティー・パスが「セット」(第2章2.6「セット」参照)されるよりも前**[規則違反をした相手プレイヤー(インフリンジャー)が審判に指示された位置に移動するよりも前]**に、ただちに、ペナルティー・パスを行うことができる。**

ペナルティー・パスを行うプレイヤー[正しい位置(決められた位置)にいるプレイヤー]が**ただちにペナルティー・パスを行うことを選択した場合は**、相手チームにペナルティー・パスを与える規則違反をしたプレイヤー(インフリンジャー)は、ペナルティー・パスを行うプレイヤーの**手からボールが離れるまでは**、プレイにかかわったり、ペナルティー・パスのボールをインターセプトしようとしてはならない。

罰則: (4)の規定に違反した場合は、いったんプレイは止められ、**あらためてペナルティー・パスが与えられる。**

ただし、その行為を、ゲームを遅延させるもの(Delaying Play)であると審判が判断した場合は、第13章13.2.1「アンフェアなプレイ:Unfair Play」(1)の規定に従って、相手チームに、その位置よりも**ボールを進めた位置からのペナルティー・パス**を与えてもよい**(そのほかにも適用される規定も、13.2.1(1)を参照すること)。**

(5) 相手チームにペナルティー・パスを与えたプレイヤー(インフリンジャー)が、ペナルティー・パスが行われる前に交代したりそのポジション(決められたポジション)を変更したときは、当該のプレイヤーの**ポジションを引きついだプレイヤー**が(1)の規定に従わなければならない。

(6) **[項目の追加]**

プレイヤーに“一時的な出場停止(suspension)”，“退場(ordering off)”が科されたときは、**相手チームにペナルティー・パスが与えられる。**

このとき、違反をしたチームのプレイヤーが、ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横に立つ必要はない**(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。**

7.2 アドヴァンテージ (Advantage)

[条文の表現の修正]

規則違反(インフリンジメント)が起こったとき、相手チームが不利益を受けることは、あってはならない。特に、「プレイを止めること」がかえって規則違反を起こしたチームの**相手チームの不利益になると判断したときは**、審判は、“アドヴァンテージ”を適用し、笛を鳴らさずに**プレイをつづけさせるべきである。**

(1) アドヴァンテージを適用するときには、審判は、次のようにする(笛を鳴らさずに)。

(a) 規則違反(インフリンジメント)があったことをはっきりと示し、“アドヴァンテージ”とコールする。

(b) アドヴァンテージのハンド・シグナル(審判のハンド・シグナル6)を示す。

(2) 審判が笛を鳴らしたときは、アドヴァンテージは適用されず、**罰則を適用しなければならない。**

ただし、規則違反をしたチームの相手チームがゴールを決め、もしそのプレイが止められなかったならばそのゴールが認められるはずの状況であった場合は、審判は、笛を鳴らしたときであっても**アドヴァンテージを適用し、そのゴールを認める。**

第8章

「プレイの進め方」

(Rule 8. 「Controlling play」)

8.1 プレイを始めるとき (Organisation for Start of Play)

- (1) それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半を始めるときには、次のような規定がある。
 - (a) 審判がプレイの始まる**10秒前**を知らせたとき、各プレイヤーは、コートに入らなければならない。
 - (b) プレイが始められるとき、プレイヤーは、各自に**割り当てられたエリア内**(プレイング・エリア内)にいなければならない。
- (2) そのとき、各チームは、コート内に**5人以上(7人以下)**のプレイヤーがいなければならない。それらのプレイヤーのうち1人は、**センター**(Centre:C)でなければならない(第5章5.1.1「プレイヤー」(2)(3)参照)。

8.1.1 コート上にプレイヤーがそろえられないとき (Failure to Take the Court)

- (1) チームが、それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が始まる時に、「**5人以上**」の**プレイヤーをコート上に出すことができない場合**には、審判は、最大限**30秒**、プレイヤーが準備をしてコートに出てくるのを待つ。

- (a) そのチームが30秒以内にコート上にプレイヤーをそろえることができた場合は、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたそのときに、**当該チームに罰則が科される。**

罰則: 相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。

このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。

そのペナルティー・パスは、**センター・サード内の相手チームのゴール・エンド側**(ペナルティー・パスを行うチームの攻撃するゴール)の**トランスヴァース・ラインの近く**で行う。

このとき、罰則が科せられたチームのセンターは、ペナルティー・パスを行う**プレイヤーのすぐ横のプレイに加われないところ**にいなければならない(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

- (b) そのチームが、30秒以内にコート上にプレイヤーをそろえることができなかった場合は、審判は、**相手チームの勝ちとする。**

- (2) **[条文と罰則の統合・罰則の修正]**

プレイの中断ののち審判がプレイの再開を告げたとき、チームがプレイヤーをコート上にもどすことが遅かったときは、審判は、プレイを再開すると同時に、当該チームに罰則を科す。

センター・パスによってプレイが再開されることになっていた場合は、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたそのときに、当該チームに罰則が科される。

~~このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。~~

罰則: このときは、相手チームに、**ペナルティー・パス**が与えられる。

このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。

規則違反したチームの**キャプテン**には“**注意 (caution)**”が与えられ、さらに、そのチームの**センター**(Centre:C)は、**プレイに加われないところ**[**ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横**]にいなければならない(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

ペナルティー・パスを行う位置は8.1.1(1)(a)と同じであるが、第13章13.2.1「アンフェアなプレイ:Unfair Play」(1)の規定に従って、**ボールを進めた位置から行ってもよい。**

ただし、その位置からペナルティー・パスを行うことで、ペナルティー・パスを行うチームが不利になってしまう場合は、このかぎりではない(**そのほかに適用される規定も、13.2.1(1)を**

参照すること).

8.2 センター・パス (Centre Pass)

- (1) それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半は、**センター・パス**によって始められる。
ゲーム中にゴールが認められたあとも、プレイは、センター・パスによって再開される(第2章2.6「センター・パス」参照)。
センター・パスは、それぞれのチームの**センター**(Centre:C)によって、**交互(順番)**に行われる。
- (2) **[条立ての修正・項目(b)(c)の追加]**
それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半の終わりまぎわにセンター・パスが行われる場合、下記の(a)~(c)に当てはまるときに競技時間の終わりを知らせる笛が鳴らされたときには、その**センター・パスは行われなかったものとみなされ**、次のクォーターや延長戦の前半および後半は、そのチームのセンター・パスによって始められる。
 - (a) ボールがまだセンター・パスを行うチームの**センター**の手から離れておらず、**そのチームのプレイヤーの規則違反もなかったとき**
 - (b) センター・パスを行うチームの**相手チームのプレイヤー**が、センター・パスを行う**センター**の手からボールをたたき出したとき
 - (c) センター・パスを行うチームの**相手チームのプレイヤー**が**故意**に規則に違反し、その違反の罰則による**ペナルティー・パス**がまだ行われていなかったとき

8.2.1 センター・パスが行われるときのプレイヤーの位置[ポジション] (Positioning of Players for Centre Pass)

- (1) センター・パスを行うチームの**センター**(Centre:C)は、ボールを持ち、片足にしる両足にしる、床に触れている足を**完全に**センター・サークル内におく。
このとき、センター・サークルのラインは、センター・サークルに含まれる。
罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。
このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。
- (2) センター・パスを行うチームの**相手チームのセンター**は、**センター・サード内にいなければならない**。ただし、**センター・サード内であれば、自由に動くことができる**。
[罰則の追加]
罰則: (2)の規定に違反した場合は、センター・パスを行うチームに**フリー・パス**が与えられる。
このときのフリー・パスは、相手チームの**センター**がその床に触れてしまった**ゴール・サード内のトランスヴァース・ラインの近くの位置**から行う。
このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。
- (3) そのほかのすべてのプレイヤーは、プレイをスタートさせる(センター・パスを行わせる)**審判の笛が鳴るまでは、センター・サードに入ってはならない**(第2章2.6「ブレイキング:Breaking」参照)。
ただし、それまでの間、各自に割り当てられたエリア内(プレイング・エリア内)であれば、自由に動くことができる。
[罰則の修正]
罰則: (3)の規定(「ブレイキング」の規定)に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。
このときのフリー・パスは、規則違反をしたプレイヤーがこえてしまった**トランスヴァース・ラインの近くのセンター・サード内の位置**から行う。
このとき、審判がセンター・パスを行うための笛を鳴らしたその直後に、当該チームに規則違反(インフリンジメント)が宣せられたことになる。

- (4) **両チームのセンター以外のプレイヤーが、プレイをスタートさせる(センター・パスを行わせる) 審判の笛が鳴る前にセンター・サードに入ってしまったとき(プレイキング)は、次のように処置する。**
- (a) どちらのチームの当該プレイヤーも**ボールに触れなかった場合は、罰則は科されず、プレイはつづけられる。**
 - (b) 当該プレイヤー(一方でも両方でも)が、センター・サード内で**ボールに触れたとき、あるいは、センター・サード内に着地する直前や着地した直後にボールに触れたときは、それらの2人のプレイヤーの間でトス・アップを行う(第8章8.5「トス・アップ」(4)参照)。**
トス・アップを行う位置は、当該プレイヤーがボールに触れた位置にもっとも近いところとする。
 - (c) 審判が(4)の規則違反に対して罰則を与えるために笛を鳴らしたときに、相手審判が“アドヴァンテージ”を適用することを示していた場合でも、アドヴァンテージは適用せず、**罰則を与えることを優先させる(第7章7.2「アドヴァンテージ」参照)。**

8.2.2 センター・パスの規定 (Controlling the Centre Pass)

- (1) センター・パスを行うチームのセンター(ボールを持ったセンター)は、プレイをスタートさせる(センター・パスを行わせる)審判の笛が鳴ったのち、センター・サークルの外にステップしてもよい。
ただし、第9章9.6「フットワーク・ルール:Footwork Rule」の規定に従わなければならない(第2章2.6「ランディング・フット」参照)。
- (a) 審判の笛が鳴ったとき、**片足だけ**が(完全に)センター・サークル内にあった場合は、この足が“ランディング・フット”であるとみなされる(ワン・フット・ランディング)。
 - (b) 審判の笛が鳴ったとき、**両足**が(完全に)センター・サークル内にあった場合は、どちらかの足を床から離れた瞬間に、他方の足が“ランディング・フット”であるとみなされる(ツー・フット・ランディング)。

[罰則の追加]

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (2) センター・パスを行うチームのセンターは、センター・パスが「セット」されてから(第2章2.6「セット」参照)、**3秒**以内にボールを手ばなさなければならない。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (3) **[条文の表現の修正]**

センター・パスのボールに触れることができるのは、次の(a)、(b)に当てはまるプレイヤーだけである。

- (a) ボールに触れたりボールをつかむときに、センター・サード内の床だけに**片足または両足が完全に触れている状態**で立っていなければならない。
- (b) 空中でボールに触れたりボールをつかんだあと、**片足(最初に着地する足)または両足が、センター・サード内の床だけに完全に触れるように着地**しなければならない。

[罰則の追加]

罰則: (a)、(b)の規定に当てはまらないプレイヤーがセンター・パスに触れた場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。
このときのフリー・パスは、規則違反をしたプレイヤーがその床に触れてしまった**ゴール・サード内のトランスヴァース・ラインの近くの位置**から行われる。

- (4) **[条文の表現の修正]**

センター・パスを行うセンターは、センター・パスのボールがコート内のプレイヤーに触れずに直接センター・サードのサイド・ラインからコートの外に出してしまわないようにセンター・パスを行わなければならない。

この場合(センター・パスのボールがコート内のプレイヤーに触れずに直接センター・サードのサイド・ラインからコートの外に出してしまった場合は、相手チームが、ボールがサイド・ラインを横切った地点からの**スロー・イン**を行う(第2章2.6「スロー・イン」、第8章8.4「スロー・イン」参照)。

- (5) センター・パスを行うチームのプレイヤーは、次のことをしてはならない。
- 空中でボールに触れたのち、あるいは空中でボールをつかんだのち、**トランスヴァース・ラインをまたいで**、両足で同時に着地すること
 - 上記(3)の規定に違反していないプレイヤーがいったんボールに触れるよりも前に、ゴール・サード内でボールに触れたり、ボールをつかむこと。

[罰則の表現の修正]

罰則: (5)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、規則違反をしたプレイヤーが触れていた**ゴール・サード内のトランスヴァース・ラインの近くの位置**から行われる。

- (6) センター・パスにかかわる規則違反があったとき、審判は、規則違反をしたチームの**相手チーム**が次のような状況であった場合は、第7章7.2「アドヴァンテージ・ルール: Advantage Rule」を適用し、プレイをつづけさせてもよい。
- ゴール・サード内**でセンター・パスのボールをつかんだとき
 - 空中でボールをつかんだのち、トランスヴァース・ラインをまたぐように着地したとき
トランスヴァース・ラインをまたぐように着地したのち、このプレイヤーがパスをした場合は、そのボールは、**ゴール・サード内からパスされたもの**とみなす。

8.3 コートの外に出ること (Out of Court)

8.3.1 ボールがコートの外に出ること (Ball Out of Court)

(1) **[項目(c)の追加および後段の修正]**

次のとき、ボールはコートの外に出たことになる。

- ボールがコートの外の床に触れたとき、すなわち、ボールがサイド・ラインあるいはゴール・ラインよりも外側の床に触れたとき(ラインはコートの一部である)
- ボールがコートの外の床に触れている人(プレイヤーおよびプレイヤー以外の人)あるいはコートの外の床に触れていたりコートの外にあるもの(ゴールポストを除く)に触れたとき

(c) コート内でボールを持ったプレイヤーが、ボールを持ったまま、次の人やものに触れたとき

- **コートの外の床**
- **コートの外の床に触れている人(プレイヤーおよびプレイヤー以外の人)**
- **コートの外の床に触れているものやコートの外にあるもの(ゴールポストを除く)**

[修正]

(1)の場合は、プレイは、コート内で最後にボールに触れたプレイヤーの**相手チーム** [(a), (b)の場合]、あるいは、ボールを持ったままコートの外の床などに触れたプレイヤーの**相手チーム** [(c)の場合]の**スロー・イン**(第2章2.6「スロー・イン」、第8章8.4「スロー・イン」参照)で再開される。

このスロー・インは、ボールがコートの外に出た位置から行われる(第2章2.6「スロー・イン」、第8章8.4「スロー・イン」参照)。

- (2) 次のとき、ボールは、下記(a), (b)に示されたプレイヤーがコートの外に出たことになる。

- 空中でボールをつかみ、ボールを持ったまま、コートの外の床に触れたプレイヤー
- ボールに触れたとき、からだの一部がコートの外の床に触れていたプレイヤー

[処置の明確化]

(2)の場合は、プレイは、そのプレイヤーの**相手チームのスロー・イン**で再開される。

このスロー・インは、そのプレイヤーが触れたコートの外の床に近いライン(サイド・ライン、ゴール・ライン)の位置から行われる。

- (3) 両チームの2人のプレイヤーが同時にボールをつかみ、どちらもボールをつかんだままどちらか一方のあるいは両方のプレイヤーがコートの外の床に触れてしまった場合は、コート内で、その2人

のプレイヤーの間での**トス・アップ**(第2章2.6「トス・アップ」, 第8章8.5「トス・アップ」(1)(2)参照)を行う。

- (4) ボールがゴールポストに当たりコート内にはね返ってきた場合は、ボールはコートの外に出たことにはならない。

8.3.2 プレイヤーがコートの外に出ること (Player Outside the Court)

- (1) プレイヤーは、ボールがコートの外に出そうになったときやラインの近くでプレイをするときに、コート内からジャンプをした場合は、コートの外の床に触れる前であれば、ボールを投げたり、ボールをたたいたりしてよいし、そののち、コートの外の床に着地してもさしつかえない。

- (2) ボールに触れていないプレイヤーは、**コートの各自に割り当てられたサード(プレイング・エリア)にもどろうとするため**であれば、コートから出てコート・サラウンド内に入ってもよい。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに、当該プレイヤーがコートから出たところにもっとも近い**コート内の位置**からの**フリー・パス**が与えられる。

- (3) (1), (2)に述べられている以外で**プレイヤーがコートの外に出ること(コートから出てコート・サラウンドに入ること)は、規則違反である。**

ただし、コートの外に出てしまったボールを取りに行くためにコートの外に出たプレイヤー、スロー・インをするためにコートの外に出たプレイヤーは、**そのまま直接コート内にもどった場合だけは、規則違反とはならない。**

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームに、当該プレイヤーがコートから出たところにもっとも近い**コート内の位置**からの**ペナルティー・パス**が与えられる。

- (4) (2)で、一度コート・サラウンドの床に一部でも触れたプレイヤーは、コート内にもどったあとでなければ(コート内の床に両足が完全に触れたあとでなければ)、**ボールにプレイしてはならない。**

[処置の追加]

この場合は、プレイは、相手チームの**スロー・イン**で再開される。

このスロー・インは、そのプレイヤー(コートの外に出たプレイヤー)が触れた**コート・サラウンドの床に近いライン(サイド・ライン, ゴール・ライン)の位置**から行われる。

- (5) 審判の許可なしに**フィールド・オブ・プレイ(Field of play)から出たプレイヤーは、コートにもどることはできない**し、チームは、代替りのプレイヤーをコートに入れることもできない。

そのプレイヤーが**センター(Centre: C)**であった場合は、そのチームのコート上のプレイヤーのうちだれか1人がセンターのポジションに移り、センターとしてプレイをしなければならない。

審判の許可なしに**フィールド・オブ・プレイ**から出たプレイヤーは、**次のときには、審判に報告をしたのち、コートにもどることができる。**

- (a) ゴールが認められたとき

この場合は、そのプレイヤーは、そのときに空いているポジションにならなければならない。

- (b) 負傷や体調不良、出血などの理由でゲームが止められたとき

- (c) プレイのインタヴァル(ハーフ・タイムも含む)

[罰則の変更・追加・修正]

罰則: 相手チームに、プレイが止められたときにボールがあったところからの**ペナルティー・パス**が与えられる。当該のプレイヤー(外に出てしまったプレイヤー)は、コートにふたたび入ることが認められる時機になるまで、**コートの外にいななければならない。**

この罰則による**ペナルティー・パス**が行われるときは、違反をしたチームのそのサード内(プレイング・エリア内)のプレイヤーのうち**1人**は、**プレイに加われないところ[ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横]**に**いななければならない**(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

※ 各クォーターおよび延長戦の前半と後半が始まるときに**フィールド・オブ・プレイ**に**いなかったプレイヤー(フィールド・オブ・プレイの外にいたプレイヤー)**も同様とする。

したがって、それらのプレイヤーも、上記(5)(a)~(c)のことがあったあとでなければコートに入ってプレイをすることはできない。

ただし、この場合は、**罰則のペナルティー・パスは適用されない。**

[移動・罰則を別立て]: 本競技規則11.3.1を削除してこの章(第8章)に移動. 旧競技規則(2018版)11.3.1参照

8.3.3 コートの外から相手プレイヤーを防御すること (Defending a Player from Out of Court)

コートの外にいるプレイヤーは、その相手チームのプレイヤーがボールを持っているかどうかにかかわらず、コートの外からコート内にいる相手チームのプレイヤーを防御しようとしてはならない。

罰則: この規定に違反した場合は、相手チームに、ペナルティー・パスが与えられる。

このときのペナルティー・パスは、規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていたコートの外の場所に近いコート内の位置から行われる。

[移動・条文の表現の修正・罰則を別立て]:

本競技規則11.3.2を削除して条文の表現を変更しこの章(第8章)に移動. 旧競技規則(2018版)11.3.2参照

8.3.4 コートの外にいる相手プレイヤーを防御すること (Defending a Player who is Out of Court)

- (1) 相手チームのプレイヤーが規則に従ってコートの外にいるとき、コート内のプレイヤーは、その相手チームのプレイヤーを防御してもさしつかえない。
ただし、そのときは、自分はコートの外に出るはならない(コート内にいなければならない)し、そのほかに定められた規則に違反してはならない。

罰則: コートの外にいるプレイヤーを防御しようとするプレイヤーが(1)の規定に違反したときは、相手チームにペナルティー・パスが与えられる。

このときのペナルティー・パスは、規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていたコート内の位置から行われる。

- (2) コートの外に出てしまったボールを取りに行くためにコートの外に出たプレイヤー、あるいは、スロー・インをするためにコートの外に出たプレイヤーは、コートにもどるときは、自分がコートの外に出たところから、あるいは、スロー・インを行ったところからコートに入らなければならない。

相手チームのプレイヤーがそのプレイヤーのコート内にもどろうとすることを妨げた場合は、罰則が科される。

罰則: コート内にもどろうとすることを妨げられたチームにペナルティー・パスが与えられる。

このときのペナルティー・パスは、規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていたコート内の位置から行われる。

8.4 スロー・イン (Throw In)

ボールがコートの外に出たとき、プレイは、**スロー・イン**(throw in)で再開される(第2章2.6「スロー・イン」参照)。

8.4.1 スロー・インを行うときの規定 (Requirement for Taking Throw In)

- (1) スロー・インをするプレイヤーには、次のような規定がある。
 - (a) **コートの外**に立ち、**少なくとも一方の足**は、審判に指示されたラインの位置から15cm(6in)以内のところにおく。
このとき、この足(片足)は“ランディング・フット”であるとみなされる(ワン・フット・ランディング: 第2章2.6「ランディング・フット」参照)
 - (b) スロー・インのボールを手ばなす前に、自分を除くすべてのプレイヤーがコート内にいることを確かめる。
 - (c) (ボールを持って)スロー・インの位置についてから、**3秒**以内にボールを投げる(ボールを手ばなす)。
 - (d) 第9章9.4「ボールにプレイするときの規定」、9.5「パスの距離に関する規定」、9.6「フットワーク・ルール」の規定に従う。
 - (e) ボールを手ばなす前に、コート(ラインを含む)に触れてはならない。
 - (f) **ボールを持ったまま、うしろに下がってはならないし、コートの外であっても自分がオフサイドとなるエリアに入ってはならない。**

[処置の明確化]

これらの(a)~(f)の規定に違反した場合は、プレイは、**規則違反が起こった位置からの**、相手チームの**スロー・イン**で再開される。

- (2) スロー・インをするプレイヤーは、コートの次のサード内に向かって、ボールを投げなければならない(第2章2.6「オーヴァー・ア・サード」、第9章9.5.2「オーヴァー・ア・サード」参照)。
 - (a) **ゴール・ラインからのスロー・イン**のときは、**ゴール・サード内**に向かって、ボールを投げなければならない。
 - (b) **サイド・ラインからのスロー・イン**のときは、**そのサイド・ラインと同じサード内**あるいはそのサードに**隣接したサード内**に向かって、ボールを投げなければならない。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、隣接したサードを最初に飛び越えて入ってしまったサード内から**行われる**。

[たとえば、(a)の場合は、センター・サード内からのフリー・パスとなる]。

(3) [条文の表現の修正]

スロー・インをするプレイヤーは、スロー・インしたボールがコート内の**プレイヤーに触れずにコートの外に出てしまわないように**ボールを投げなければならない。
スロー・インされたボールが**いったんコート内の床に触れ、そののち、コート内のプレイヤーに触れずにコートの外に出てしまった場合は**、ボールが**コートの外に出たところからの**、相手チームの**スロー・イン**となる[下記(4)参照]。

(4) [条文の表現の修正]

スロー・インをするプレイヤーは、スロー・インしたボールがコート内でプレイされるように、**コート内に向かって**ボールを投げなければならない。
ボールが**コート内の床にもコート内のプレイヤーにも触れずに**コートの外に出てしまった場合は、**もとのスロー・インの位置からの**、相手チームの**スロー・イン**となる[上記(3)参照]。

8.5 トス・アップ (Toss Up)

次のようなことが起こったときは、プレイは、トス・アップ (toss up) で再開される(第2章2.6「トス・アップ」、第6章6.1.4「トス・アップの手順」参照)。

- (1) (片手または両手で) 両チームのプレイヤーが同時にボールをつかんだとき(同時にボールを保持したとき)
- (2) 両チームのプレイヤーが同時に触れ、そのボールがコートの外に出たとき
あるいは、審判がどちらのチームのプレイヤーが最後に触れてボールがコートの外に出たのかがはっきりと決められなかったとき(どちらのチームが最後に触れてボールがコートの外に出たのかわからなかったとき)
- (3) 両チームの2人のプレイヤーが“オフサイド”となり、そのうち一方あるいは両方のプレイヤーが、ボールに触れたとき(第9章9.7.1「オフサイド」(2)(b)参照)
- (4) **センター・パス**が行われるとき、**審判の笛が鳴らされる前**に両チームの2人のプレイヤーがセンター・サードに入り(プレイキング)、そののち、そのうち一方あるいは両方のプレイヤーが、ボールに触れたとき(第8章8.2.1「センター・パスが行われるときのプレイヤーの位置」(4)(b)参照)
- (5) 両チームの2人のプレイヤーが、同時に、たがいに“**コンタクト**”を起こしたとき(からだの触れ合い: 第12章12.1「“コンタクト”と“コンテスト”」、12.2.3「同時にコンタクトを起こすこと」参照)
- (6) 中断されていたプレイを再開するとき、審判が、プレイが中断されたときにどちらのチームがボールを持っていたかはっきりと決められなかったとき、あるいは、プレイが中断されたときにどちらのチームのプレイヤーもボールを持っていなかったとき(ボールが床にころがっていたときなど)

8.5.1 トス・アップが行われる位置 (Position for Toss Up)

トス・アップは、原則として、該当する事柄にかかわった両チームの2人のプレイヤーの間で、その該当する事柄が起こった**コート内**の位置で行われる。

当該の2人のプレイヤーのうちどちらか一方でも、上記によってトス・アップが行われるべき位置がそのプレイヤーに割り当てられたエリア(プレイング・エリア)ではなかったときは、次のような位置でトス・アップを行う。

- (1) それらの2人のプレイヤーが、共通したエリア(プレイング・エリア)が割り当てられていた場合は、トス・アップは、該当する事柄が起こった位置にできるだけ近い、それらのプレイヤーの**割り当てられたエリア内**(プレイング・エリア内)の位置で行う。
- (2) それらの2人のプレイヤーが、共通したエリア(プレイング・エリア)が割り当てられていなかった場合は、このときのトス・アップは、該当する事柄が起こった位置にできるだけ近い、**センター・サード内**の位置で、そのエリア内(プレイング・エリア内)でプレイをすることができる両チームの任意のプレイヤーによって行う。

8.5.2 トス・アップが行われるときのプレイヤーの位置 (Position of Players for Toss Up)

- (1) トス・アップを行うとき、審判は、トス・アップを行う前に、次のことを確認しなければならない。
 - (a) トス・アップにかかわる2人のプレイヤーが、たがいに向かい合い、それぞれが攻撃するゴールのゴール・エンドのほうに向いていること
 - (b) 2人のプレイヤーのそれぞれの足が、もっとも近いところで**0.9m (3ft)**の距離だけ離れていること
 - (c) 2人のプレイヤーのそれぞれの両腕が、まっすぐ下げた状態でからだの横につけられていること
- (2) トス・アップにかかわる2人のプレイヤーは、審判が笛を鳴らすと同時にトス・アップのボールを手ばなすまで(ボールを投げ上げるまで)、そのままの姿勢で止まって(静止して)いなければならない。

[処置の明確化]

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、**規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていたコート内**の位置から行われる。

- (3) トス・アップにかかわる2人のプレイヤー以外のプレイヤーは、トス・アップの妨げにならないければ、各自に割り当てられているエリア内(プレイング・エリア内)を自由に動くことができる。

[処置の明確化]

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、**規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていたコート内**の位置から行われる。

8.5.3 トス・アップされたあとのボール (Outcome of Toss Up)

- (1) トス・アップのとき、トス・アップにかかわる2人のプレイヤーは、**トス・アップされた**ボールをつかんでよいし、ボールを任意の方向に向けてたたいてよい。
ただし、相手プレイヤー(トス・アップにかかわっている相手)に向けてボールをたたくことはしてはならない。
また、相手プレイヤーがつかんだボールをたたくことをしてはならない。
罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。
- (2) ゴール・シューター(**Goal Shooter: GS**)あるいはゴール・アタック(**Goal Attack: GA**)がゴール・サークル内で行われたトス・アップにかかわり、そのトス・アップのボールをつかんだ場合は、そのボールを直接ゴールに向かって**ショットをしてもよいし**、ショットをせずにパスしてもよい。

[移動・項目の新設・条立ての変更・内容の一部修正]:

本競技規則13.2.1(3)を削除してこの章(第8章)に移動, 大きな項目として新設
旧競技規則(2018 版) 13.2.1(3)参照

8.6 規則違反がボールがイン・プレイでないときに起こった場合 (Infringements when the Ball is Not In Play)

プレイヤーは, ボールが“イン・プレイ”でないときに, 規則違反をしてはならない.

「ボールが“イン・プレイ”でないとき」とは, 次のようなときが考えられる.

- (1) ボールがコートの外に出てから, スロー・インが行われるまでの間
- (2) フリー・パスやペナルティー・パス, トス・アップを行うことが宣せられてから, それらが行われるまでの間
- (3) ゴールが認められてから, センター・パスの笛が鳴らされるまでの間
- (4) そのほか何らかの理由でプレイが中断されている間

罰則: “マイナー・インフリンジメント(minor infringement)”の場合は, 相手チームにフリー・パスが与えられ, “メジャー・インフリンジメント(major infringement)”の場合は, 相手チームにペナルティー・パスが与えられる.

- ① (1)および(2)のときに規則違反が起こった場合は, **ただちに**罰則が科される.
- ② (3)のときに規則違反が起こった場合は, **審判がセンター・パスの笛を鳴らしたのちに**, 罰則が科される.
- ③ (4)のときに規則違反が起こった場合は, **審判がプレイを再開する笛を鳴らしたのちに**, 罰則が科される.

さらに, **審判がそのほうが適切であると判断したときは**, 規則に違反したプレイヤーに“注意(caution)”が与えられる.

第9章 「ゲーム中の処置」

(Rule 9. 「During the Match」)

9.1 交代とチーム・チェンジ (Substitutions and Team Change)

- (1) それぞれのチームは、次の時機に、プレイヤーの**交代**や**チーム・チェンジ**をすることができる(第2章2.3「交代」, 「チーム・チェンジ」参照).
 - (a) プレイのインタヴァル中(ハーフ・タイムも含む)
 - (b) 負傷や体調不良, 出血などの理由でプレイが止められているとき
- (2) 交代する人数や回数に制限はない。
ただし、交代するプレイヤーの氏名が、ゲーム前に登録されていなければならない。

[タイトルの変更]

9.2 レイト・プレイヤー (Late Players)

※ ゲームが開始されてから会場に遅れて到着したり、フロアに遅れて現れたプレイヤーを“**レイト・プレイヤー**”という。

また、ゲーム開始のとき、インタヴァル(ハーフ・タイムも含む)が終わるとき、あるいは、中断されていたゲームが再開されるときに、コートに入るはずであるにもかかわらず、コートに入る準備ができておらず、コートに入りそびれたプレイヤーも含む(第2章2.3「レイト・プレイヤー」参照)。

- (1) [条文の内容の修正]
ゲームが始められたあとに遅れて会場に到着したプレイヤー(遅れてフロアに現れたプレイヤー)は、コートに入ってプレイをするときには、コートに入る前に、**あらかじめ第5章5.1「プレイヤー」(1)および(4)の規定について、審判の確認を受けておかなければならない。**
- (2) [語句の修正]
レイト・プレイヤー(ゲームが始められたあとに遅れて会場に到着したプレイヤーあるいはゲームが再開されるときにコートに入りそびれたプレイヤー)は、審判の確認を受けたとしても、コート上でプレイをしているプレイヤーとすぐに交代してコートに入ってプレイをすることはできない。
この場合は、9.1の規定に従って、次に交代が認められる時機になったときに交代しなければならない。
- (3) [語句・内容の修正]
自チームが7人よりも少ない人数でゲームをつづけていた場合は、**レイト・プレイヤー**は、空いているポジションのプレイヤーとしてコートに入り、プレイに参加することができる。
ただし、コートに入る前に、審判に報告しなければならない。
また、その場合でも、すぐにコートに入ってよいわけではない。
その場合は、次の(a)~(c)の時機になったあと、すみやかにコートに入ってプレイに参加することができる。
 - (a) [罰則の削除・統合]
ゴールがなされたとき
この場合は、その時点で空いているポジションのプレイヤーとなってプレイしなければならない。
**罰則: この規定に違反した場合は、相手チームにフリー・パスが与えられる。
このフリー・パスは、プレイが止められたときにボールがあった位置から行う。
当該のプレイヤー(遅れて到着したプレイヤー)は、次にコートに入ることが認められる時機になるまで、コートの外にいななければならない。**
 - (b) 負傷や体調不良, 出血などの理由でプレイが止められたとき
 - (c) プレイのインタヴァル(ハーフ・タイムも含む)になったとき

(4) [条文の追加]

自チームが7人よりも少ない人数でゲームをつづけていた場合でも、**プレイが進行中の場合は、遅れて到着したプレイヤーがコートに入ってゲームに参加することはできない。**

[罰則の追加・統合]

罰則： 当該の**レイト・プレイヤー**は、次にコートに入ることが認められる時機になるまで、**コートの外に**いなければならない。

この規定および(1)～(4)の規定に違反した場合は、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。

このときの**ペナルティー・パス**は、プレイが止められたときにボールがあった位置から行われる。このとき、違反をしたチームのそのサード内(プレイング・エリア内)のプレイヤーのうち**1人**は、プレイに加われないところ[ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横]にいなければならない(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

9.3 プレイの中断 (Stoppages)

- (1) **コート上のプレイヤー**から、負傷や体調不良などの申し出があったとき、あるいは出血などが起こったときは、審判は、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせることができる(**Hold Time**)。また、何らかの緊急事態やそのほかの事情でもプレイを中断したほうがよいと判断したときは、審判は、同様にプレイを止め、タイムキーパーに時計を止めさせてもよい。

プレイが中断されている間は、

- (a) プレイヤーの負傷や体調不良、出血などでプレイが中断されたときは、それ以外の残りのプレイヤー(負傷や出血などにかかわっていないプレイヤー)あるいは交代してコートに入ったプレイヤーは、**コート内にとどまっていなければならない。**

[罰則の追加]

罰則： (a)の規定に違反してプレイヤーがコートから離れてしまった場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときの**フリー・パス**は、プレイヤーが**コートから出たところの近くのコート内の位置**から行われる。複数のプレイヤーがコートから離れてしまった場合は、審判が**フリー・パス**を行う位置を決定する。

- (b) 何らかの緊急事態やそのほかの事情でプレイが中断されたときは、コート上のプレイヤーがコート内にとどまるべきかコートから出るべきかは、**審判が決定する。**
- (2) プレイは、プレイが中断されたときに**ボールがあった位置**から再開される。
- (a) ボールがコートの外に出たときにプレイが中断された場合は、プレイは、**スロー・イン**で再開される。
- (b) 規則違反(インフリンジメント)が宣せられたときに罰則が適用されるよりも前にプレイが中断された場合は、プレイは、その**規則違反の罰則**に従って再開される。
- (c) 審判が、プレイが中断されたときにどちらのチームがボールを持っていたか(ボールを保持していたか)、はっきりと決められなかった場合、あるいは、プレイが中断されたときにどちらのチームのプレイヤーもボールを持っていなかった場合(ボールが床にころがっていた場合など)は、プレイは、プレイが中断されたときにボールがあったサード内での**トス・アップ**で再開される。
このときの**トス・アップ**は、そのエリア内(プレイング・エリア内)でプレイをすることができる両チームの任意のプレイヤーによって行う。

(d) [項目の追加]

審判によって時計が止められたとき(**Hold Time**)にどちらかのチームのプレイヤーがボールを持っていた場合は、プレイは、その**プレイング・エリア内**でプレイが許されているそのチームのプレイヤーがボールを持っている状況から再開される。

- (3) はなはだしく危機的な状況に陥った場合あるいはそのような状況に陥りそうな場合は、プレイヤーやそのほかゲームにかかわる人たちの安全を確保するために、審判は、大会主催者と協議して、ゲームを中止する決定をくだすことができる。

9.3.1 負傷や体調不良[急病], 出血 (Injury / Illness or Blood)

- (1) 審判は、出血などに気がついたとき、コート上のプレイヤーから負傷や体調不良(急病)などの申し出があったときに、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせる(Hold time)。ただし、負傷者をただちに保護する必要があると認めたとき、何らかの緊急事態、はなはだしく危機的な状況に陥った場合あるいはそのような状況に陥りそうな場合などには、審判は、プレイヤーの申し出がなくても、すぐにプレイを中断してよい。
- (2) 当該の負傷者(体調不良者、出血したプレイヤーも含む)は、**30秒**以内にコートから出なければならず、**コートの外**で手当を受けなければならない。タイムキーパーは、負傷のためにプレイが中断されてから20秒が経過したとき(規定の30秒が経過する10秒前になったとき)に、その経過時間を審判に知らせなければならない。
- (3) **プライマリー・ケア・パーソン**だけは、負傷者のようすを見たり診断したりするためにコート内に入ることができ、プレイヤーをコートから連れ出すことをサポートすることができる(第2章2.3, 第5章5.1.2「チーム・オフィシャルズ」(2)参照)。
- (4) **プライマリー・ケア・パーソン**が、「負傷や体調不良、出血などが激しく、むやみに動かすと負傷者に危険をもたらすことが予見され、30秒以内にその負傷者を安全にコートから運び出すことはできない」あるいは「その負傷者をむやみに動かさずにさらなる手当・治療が必要である」と判断し、その旨を審判に告げて助言した場合は、審判は、**30秒の規定にこだわらず**、負傷者をコートから運び出すのに費やす**時間を延長する**(第5章5.1.2「チーム・オフィシャルズ」(2)(e)参照)。
- (5) 必要がある場合は、審判は、プライマリー・ケア・パーソン以外の人[チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)など]に、負傷者をコートから運び出すためのサポートを要請することができる。
- (6) 出血などがあり、ボールやコートに血液が付着した場合は、プレイを再開する前に、それらをよく拭き取り、消毒を施さなければならない。
また、血液がユニフォームなどの着衣に付着した場合は、着替えなければならない。
- (7) **[項目の追加]**
すべてのプレイヤーは、自分自身が出血していなくても、血液がからだやユニフォームなどの着衣に付着した場合は、プレイが再開される前に、いったんコートから出て、血液が付着したユニフォームや着衣を着替え、からだに付着した血液を洗い落とさなければならない。
- (8) 各チームは、負傷や体調不良(急病)、出血などでプレイが中断されている間に、プレイヤー(当該の負傷したプレイヤーも含む)の交代やチーム・チェンジをすることができる。
ただし、この交代やチーム・チェンジは、審判がプレイの中断を認めている間(通常は30秒以内)に行わなければならない。
- (9) 負傷者(体調不良者、出血したプレイヤーも含む)を交代させなかったときは、そのプレイヤーのポジションが空いた状態のままプレイを再開することができる。
負傷者が**センター(Centre:C)**であったとき(負傷した**センター**を交代させなかったとき)は、そのチームのコート上のプレイヤーのうちだれか1人がセンターのポジションに移り、センターとなってゲームをつづけなければならない。
- (10) **[項目・罰則の追加]**
自チームが7人よりも少ない人数でゲームをつづけていた場合でも、プレイが進行中の場合は、あらたなプレイヤーや代わりのプレイヤーがコートに入ってゲームに参加することはできない。
罰則: この(10)の規定に違反して、プレイの進行中に、あらたなプレイヤーや代わりのプレイヤーがコートに入ってしまった場合は、それらのプレイヤーは、次にコートに入ることが認められる時機になるまで、**コートの外にいななければならない**。
さらに、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。このときのペナルティー・パスは、プレイが止められたときにボールがあった位置から行われる。このとき、違反をしたチームのそ

のサード内(プレイング・エリア内)のプレイヤーのうち1人は、プレイに加われないところ[ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横]にいなければならない(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

- (11)(9)で負傷者(体調不良者、出血したプレイヤーも含む)を交代させずにそのプレイヤーのポジションが空いた状態のままプレイをつづけている場合は、**回復した当該の負傷者あるいはほかのベンチ・プレイヤーは、審判に報告したのち**、コートにもどって(またはあらたにコートに入って)、**プレイに参加することができる。**

ただし、コートにもどる(コートに入る)のは、次の(a)~(c)の時機になったあとに限られる。

- (a) ゴールがなされたとき

この場合は、その時点で空いているポジションのプレイヤーとなってプレイをしなければならない。

[罰則の削除]

~~**罰則:** この規定に違反した場合は、相手チームにフリー・パスが与えられる。~~

~~このフリー・パスは、プレイが止められたときにボールがあった位置から行う。~~

~~当該のプレイヤー(負傷などのためいったんコートの外に出たプレイヤーまたはあらたにコートに入ってプレイをしようとするプレイヤー)は、次にコートに入ることが認められる時機になるまで、コートの外にいなければならない。~~

- (b) 負傷や体調不良、出血などの理由でプレイが止められたとき

- (c) プレイのインタヴァル(ハーフ・タイムも含む)になったとき

9.3.2 そのほかのゲームの中断 (Other Stoppages)

- (1) 審判は、そのほうが適切であると判断したときは、負傷や出血以外の理由でプレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせてもよい(Hold time)、あるいは、インタヴァルの時間を延長してもよい。

このような理由としては、下記のようなものが考えられるが、これらだけに限定されるわけではない。

- (a) プレイヤーの重大な負傷、審判(アンパイヤー)やテクニカル・オフィシャルズの負傷や体調不良、用具・器具やコート設備の不具合、悪天候(落雷など)のような非常事態が起こったとき

- (b) **[条文の内容の変更]**

ボールが**“フィールド・オブ・プレイ”の外へ出てしまったときに**、ボールを取りに行ってもどってくるまでに相当な時間がかかると判断したとき

- (c) プレイヤー、チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)あるいはベンチ・プレイヤーに懲戒(警告、失格・退場など)を与えるとき

- (2) 審判は、プレイを中断する時間をどれくらいにするか、インタヴァルの時間をどれくらい延長するかを決定する。

また、どのような場合でも、できるだけすみやかにプレイを再開させるように努めなければならない。

- (3) チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)は、この規定に従ってゲームが中断されているときに、**コートに入ってはならない。**

ただし、9.3.1(3)(5)に述べられている場合は、コートに入ってもさしつかえない。

9.4 ボールにプレイするときの規定 (Playing the Ball)

9.4.1 ボールにプレイする方法 (Methods of Playing the Ball)

- (1) プレイヤーは、**自分が持っていないボール**(床にころがっているボール、空中にあるパスやショットされたボール)に対して、次のことをしてもよい。
 - (a) 片手あるいは両手でそのボールをつかむ。
 - (b) ボールをたたき落としたり自分のほうへころがしたりして、そのボールを自分でつかむ。
 - (c) ゴールポストからはね返ってきたボールをつかむ。
- (2) **ボールを持ったプレイヤー**(ボールをいったんつかんだプレイヤー)は、どのような方向にいるプレイヤーに向かってでも、片手または両手で、ボールを投げたり(パスしたり)、バウンスさせたりすることができる。

[項目の削除・移動して別の場所に条立て]

~~ただし、次のことをしてはならない。~~

~~(a) 意図的に、ほかのプレイヤーにボールをぶつけること~~

~~(b) ほかのプレイヤーに向かって、ボールをころがすこと~~

~~(c) ボールを3秒以内に手ばなさないこと(“ヘルド・ボール”:Held Ball)~~

~~(d) ボールを手ばなしたあと、あるいはパスをしたあと、そのボールがいったんほかのプレイヤーに触れないうちに、そのボールにプレイすること
ただし、ほかのプレイヤーに触れたボール、ゴールポストからはね返ってきたボールに対しては、通常のようにプレイをすることができる。~~

~~罰則: これらの規定に違反した場合は、相手チームにフリー・パスが与えられる。~~

- (3) [条立ての追加・移動]

ボールを持っているプレイヤーは、ボールを**3秒**以内に手ばなさなければならない(“ヘルド・ボール”:Held Ball)

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、ボールを手ばなさなかったプレイヤーが立っていた位置から行われる。

- (4) [条立ての追加・移動]

ボールを持っているプレイヤーは、ボールを手ばなしたあと、あるいは、パスをしたあと、そのボールがいったんほかのプレイヤーあるいはゴールポストにに触れないうちに、そのボールにふたたび触れてはならない。

罰則: (4)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、プレイヤーがボールにふたたび触れたときに立っていた位置から行われる。

- (5) **ボールを持っていないプレイヤー**は、次のようにボールに対してプレイすることができる。

- (a) ほかのプレイヤーに向けてボールをたたいたり、バウンスさせたりすること
ただし、**ほかのプレイヤーが持っているボール**を、**意図的に**たたいてはならない。
- (b) ボールをつかんだり、ほかのプレイヤーに向けてボールをたたいたり、バウンスさせたりするために、ボールを**チップ**すること
このとき、チップする回数に制限はない。
- (c) ボールをつかむとき、あるいはほかのプレイヤーに向けてボールをたたいたり、バウンスさせたりするために、**一度だけ**、ボールをたたき落とすこと
- (d) ボールをつかむとき、あるいはほかのプレイヤーに向けてボールをたたいたり、バウンスさせたりするために、**一度だけ**、ボールを床にバウンスさせること

罰則: これらの(a)~(d)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

(6) [条文の語句の削除・項目の新設]

プレイヤーは、次のことをしてはならない。

- (a) **意図的に**ボールをけること
- (b) ボールを取ろうとして、**意図的に**ボールの上にたおれこむこと
- (c) **意図的に**ボールをこぶしてたたくこと
- (d) **ほかのプレイヤーに向かってボールをころがすこと**

罰則: これらの(a)~(d)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (7) **ボールを持ったまま床にたおれてしまったプレイヤーは、ボールをプレイする前にいったん立ち上がらなければならないし、**はじめにボールを持ってから、**3秒**以内にそのボールを手ばなさなければならない(“ヘルド・ボール”:Held Ball)。

[罰則の追加]

罰則: (7)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (8) また、プレイヤーは、次のことをしてはならない。

- (a) 床にたおれているとき、横たわっているとき、すわりこんでいるとき、ひざ立ちの状態になっているときに、あらたにボールをつかむ(ボールを保持する)こと
- (b) **ボールを持ったまま床にたおれてしまったプレイヤーが、**床にたおれているとき、横たわっているとき、すわりこんでいるとき、ひざ立ちの状態になっているときに、ボールを投げたり、ボールにプレイすること

罰則: (8)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (9) プレイヤーは、バランスをくずしたり床にたおれそうになったときに**ゴールポストにつかまってバランスを取る**こと、あるいは、ボールをリカヴァーするために**ゴールポストを利用**することをしてはならない。

罰則: (9)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

9.5 パスの距離に関する規定 (Passing Distances)

9.5.1 ショート・パス (Short Pass)

(1) [語句の追加]

プレイヤーがボールをパスするとき、パスをするプレイヤーの手とそのボールを受け取るプレイヤーの手との間の**距離**は、コート内の相手チームのプレイヤーがその**パスのボールを手でインターセプト**することのできる**程度の間隔**がなければならない。

[処置の明確化]

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、パスをしたプレイヤーが立っていた位置から行われる。

- (2) **同じチームの2人のプレイヤーがわずかな時間差で一緒にボールをつかんでしまったときは、あとからボールをつかんだプレイヤーがボールから手を離さなければならない。**

あとからボールをつかんだプレイヤーがボールから手を離さなかった場合は、「“ショート・パス”の規定」に違反したものとみなされる。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (3) **両チームの2人のプレイヤーが、わずかな時間差で一緒にボールをつかんでしまったときは、**審判は、“**ポゼッション (Possession)**”とコールし、**先にボールをつかんだプレイヤーを示し、そのプレイヤーにそのままプレイをつづけさせる。**

9.5.2 オーヴァー・ア・サード (Over a Third)

ボールがパスされたとき、そのパスのボールを受け取ろうとするプレイヤーは、ボールをパスしたプレイヤーと同じサード内あるいはそのサードに隣接したサード内にいなければならない、そのボール(パスされたボール)に触れてはならない。

すなわち、ボールを持ったチームは、ボールをパスしたプレイヤーとそのボールを受け取るプレイヤーの間で、サードを飛び越えるようなパスをしてはならない。

この規定は、スロー・インされたボールにも適用される。

(1) プレイヤーがボールに触れたりボールをつかむときには、そのプレイヤーは、次のような規定に従わなければならない。

(a) ボールに触れたりボールをつかむときには、上記に規定されたサード内の床だけに片足または両足が完全に触れている状態で立っていなければならない。

(b) 空中でボールに触れたりボールをつかむときには、ジャンプする前に片足または両足が、上記に規定されたサード内の床だけに完全に触れている状態からジャンプしなければならないし、空中でボールに触れたりボールをつかんだときには、片足(最初に着地する足)または両足が、上記に規定されたサード内の床だけに完全に触れるように着地しなければならない。

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームにフリー・パスが与えられる。

このときのフリー・パスは、隣接したサードを最初に飛び越えて入ってしまったサード内のトランスヴァース・ラインの近くの位置から行われる。

ただし、ボールがゴール・ラインからコートの外に出してしまった場合は、相手チームにスロー・インが与えられる。

(2) ボールをつかんだときに上記の規定(「オーヴァー・ア・サード」の規定)で許されたサード内に片足で立っていたプレイヤー、ボールをつかんだあとに上記の規定で許されたサード内に片足(最初に着地する足)で着地したプレイヤーは、そのうち、たとえ「オーヴァー・ア・サード」の規定に違反するサードであっても、そのとき触れているサードに隣接したサード内にもう一方の足を踏み入れてしまってもさしつかえない。

このとき(隣接したサード内にもう一方の足を踏み入れてしまったとき)に投げられたパスは、はじめに片足で立っていたあるいは片足(最初に着地する足)で着地したサード内(「オーヴァー・ア・サード」の規定)で許されたサード内)から投げられたものとみなされる。

(3) 空中でボールをつかんだプレイヤーが、トランスヴァース・ライン(この「トランスヴァース・ライン」は、本来「オーヴァー・ア・サード」の規定)で許された2つのサードの間のラインのことをさす)をまたいで着地したとき、あるいは、プレイヤーがトランスヴァース・ライン(本来「オーヴァー・ア・サード」の規定)で許された2つのサードの間のライン)をまたいで立っている状態(両足が床に触れている状態)でボールをつかんだときは、そのプレイヤーが投げたパスのボールには、そのプレイヤーの両足が触れていた2つのサードのどちらかのサード内いるプレイヤーしか触れてはならない。

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームにフリー・パスが与えられる。

このときのフリー・パスは、隣接したサードを飛び越して入ってしまったゴール・サード内のトランスヴァース・ラインの近くの位置から行われる。

9.6 フットワーク・ルール[ボールを持ったときの足の動かし方] (Footwork)

9.6.1 ワン・フット・ランディング (One Foot Landing)

片足だけを床に触れた状態でボールを受け取ったプレイヤー、あるいは、空中でボールをつかんだのち、片足で着地したプレイヤーは、ボールを持ったまま、次のように足を動かすことができる(第2章2.6「ワン・フット・ランディング」参照)。

- (1) もう一方の足は、任意の方向に踏み出してよい。
床に触れていた足あるいは先に床に着いた足(ランディング・フット:landing foot)を床から離してもよいが、**その足(ランディング・フット)がふたたび床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (2) ランディング・フットを軸足としてなら、**ピヴォットをすることができる**(第2章2.6「ピヴォット」参照)。
ピヴォットをするときには、もう一方の足は、**何度でも**、任意の方向に踏み出すことができる。
ピヴォットをしたのち、ランディング・フット(軸足)を床から離してもよいが、**その足(ランディング・フット:軸足)がふたたび床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (3) ランディング・フット(床に触れていた足あるいは先に床に着いた足)でジャンプし、そののち床に着いたもう一方の足(片足)でさらにジャンプしてもよいが、その次に**どちらかの足が床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (4) ランディング・フットを床に着けたままもう一方の足を床に着けて両足でジャンプしてもよいが、その次に**どちらかの足が床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。

罰則: これらの(1)~(4)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

9.6.2 ツー・フット・ランディング (Two Foot Landing)

両足を床に触れた状態でボールを受け取ったプレイヤー、あるいは、空中でボールをつかんだのち、**両足**で着地したプレイヤーは、ボールを持ったまま、次のように足を動かすことができる(第2章2.6「ツー・フット・ランディング」参照)。

- (1) 一方の足を任意の方向に踏み出すことはさしつかえない。
その足(踏み出した足)を床につけたまま、もう一方の足(足を踏み出すときに床に残していた足)を床から離してもよいが、**その足がふたたび床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (2) 一方の足を軸足としてピヴォットをするときには、もう一方の足は、**何度でも**、任意の方向に踏み出すことができる。ただし、いったん決まった軸足を変えてはならない(第2章2.6「ピヴォット」参照)。
ピヴォットをしたのち、軸足となっていた足を床から離してもよいが、**その足(軸足)がふたたび床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (3) 両足でジャンプして**一方の足で着地してもよいが**、**もう一方の足(残りの足)が床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。
- (4) 一方の足を踏みこんでジャンプしてもよいが、その次に**どちらかの足が床に触れる前に**、ボールを投げるかシュートをしなければならない(ボールを手から離さなければならない)。

罰則: これらの(1)~(4)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

9.6.3 そのほかの足の動かし方の規定 (Other Foot Movement)

ボールを持っているプレイヤーは、9.6.1、9.6.2に述べられたほかに、ボールを持ったまま、次のことをしてはならない。

- (1) ボールを受け取ったときに床に触れていた足、あるいは、空中でボールを受け取ったあとで先に床に着いた足(ランディング・フット:landing foot)や両足を、引きずったりずらしたりすること。
- (2) 片足でジャンプしたのち、その足だけ(ジャンプした足だけ)で着地すること[ホップ(ホッピング): “Hop(Hopping)”]。
- (3) **両足でジャンプ**したのち、ボールを持ったまま、**両足で着地**すること

罰則: これらの(1)~(3)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

9.7 オフサイド (Offside)

- (1) プレイヤーは、それぞれのポジションに応じて各自に割り当てられたコート・エリア以外のプレイング・エリアに入ってはならない。
ボールに触れても触れなくても、それぞれのポジションに応じて各自に割り当てられたコート・エリア以外のプレイング・エリアに入ったときに、そのプレイヤーは、“**オフサイド(Offside)**”になる。

罰則: (1)の規定(“オフサイド”の規定)に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (2) プレイヤーは、オフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)の床からだ(からだの一部)が触れなければ、オフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)にあるボールに触れてもよいし、そのボールをつかんでもよい。

[罰則の追加]

罰則: (2)の規定(“オフサイド”の規定)に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときの**フリー・パス**は、規則違反をしたプレイヤーのからだ(からだの一部)が触れてしまったオフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)の位置から行われる。

9.7.1 両チームのプレイヤーがオフサイドになったとき (Opposing Players Offside)

- (1) **両チームのプレイヤー**がオフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)に入ったときは、**先にオフサイド・エリアに入ったプレイヤー**にオフサイドが宣せられる。

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

- (2) 両チームのプレイヤーが同時にオフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)に入ったときは、次のように処置する。

(a) それらのプレイヤーが**ボールに触れなければ**、オフサイドを宣さずに、**プレイをつづけさせる**。

(b) それらのプレイヤーのうちどちらか1人でも、オフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)の床に触れている間にボールに触れたとき、あるいは、オフサイドとなるエリア(プレイング・エリア)の床に着地する直前や直後にボールに触れたときは、その2人のプレイヤーの間で、“**トス・アップ**”を行う(第8章8.5「トス・アップ」(3)参照)。

この**トス・アップ**は、もともとそれらのプレイヤーに割り当てられていたエリア内(プレイング・エリア内)で行われる。

第10章 「ゴール」

(Rule 10. 「Scoring a Goal」)

10.1 ゴールが認められるとき (Requirements for Scoring a Goal)

ゴールは、**ゴール・サークル内**にいる**ゴール・シューター**(Goal Shooter:GS)あるいは**ゴール・アタック**(Goal Attack:GA)が投げたりたたいたりしたボールが、上からゴールに入り、そのボールが**リングを完全に通過した**ときに認められる。

このとき、ゴール・サークルのラインは、ゴール・サークルに含まれる(第5章5.1.1「プレイヤー」(2)(3)参照)。

- (1) ボールがリングに入る前、あるいは、リングに入ったボールがまだリングを完全に通過する前に、それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半が終わりの笛が鳴ったり、あるいは、審判がプレイを中断しタイムキーパーに時計を止めさせるために笛を鳴らしたときは**(Hold Time)**、ゴールは**認められない**。
- (2) ゴール・シューター(GS)およびゴール・アタック(GA)以外のプレイヤーが投げたりたたいたりしたボールが上からゴールに入ったとき(リングを通過したとき)は、ゴールとは**認められず、プレイはそのままつづけられる**。
- (3) 防御側プレイヤーがショットされたボールに触れたのち、そのボールが上からゴールに入ったとき(リングを通過したとき)は、攻撃側チームにゴールが**認められる**。
- (4) ゴール・サークル内でトス・アップが行われ、そのトス・アップで、ゴール・シューター(GS)あるいはゴール・アタック(GA)がボールを保持したときは、そのゴール・シューター(GS)あるいはゴール・アタック(GA)は、ショットしてもよいし、そのボールを味方のプレイヤーにパスしてもよい。

10.2 ショットに関する規定 (Requirements for Taking a Shot)

- (1) ゴールに向けて**ショットをするとき**、プレイヤー[ゴール・シューター(GS)あるいはゴール・アタック(GA)]は、次の規定に従わなければならない(第2章2.6「ショット / シュート」参照)。

- (a) ショットをしようとする場合は、ショットをするためにボールをつかんだとき、あるいはショットをしようとしてボールを持っているときに、ゴール・サークルの外の床に触れてはならない。
このとき、ゴール・サークルのラインは、ゴール・サークルに含まれる。

ただし、ゴール・サークルの外の床にからだ(からだの一部)が触れなければ、ゴール・サークルのラインをこえてゴール・サークルの外の床にあるボールに触れてもよいし、そのボールを直接つかんだり、自分のほうへころがしてつかんでからショットをしてもよい。

[処置の明確化]

罰則: (a)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

このときのフリー・パスは、規則違反をしたプレイヤーのからだ(からだの一部)が触れてしまったゴール・サークルの外の位置から行われる。

- (b) ボールをつかんでから、**3秒**以内にショットをしなければならない。
- (c) 第9章9.6「フットワーク・ルール:Footwork Rule」の規定に従わなければならない。

罰則: (b)、(c)の規定に違反した場合は、相手チームに**フリー・パス**が与えられる。

(2) **防御側チームのプレイヤー**は、次のことをしてはならない。

- (a) ショットされたボールがゴールに入るのを妨げるために、ゴールポストを揺らしたり動かしたりすること

罰則: (a)の規定に違反した場合は、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。

- (b) ショットされて**リングに向かっている**ボールが落ち始めてから、そのボールに触れること
あるいは、ネットの中に入ったボールに触れ、そのボールがリングの上方から出てしまうようにすること

罰則: (b)の規定に違反した場合は、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。

ただし、そのショットが成功したときは、**ゴールが認められ**、ペナルティー・パスは行わない。

第11章 「オブストラクション」

(Rule 11. 「Obstruction」)

[条文の追加]

「オブストラクション」の規則違反 (obstruction infringements) があったときには、罰則として、相手チームにペナルティー・パスが与えられる。

このときのペナルティー・パスは、規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていた位置から行われる。ただし、その位置からペナルティー・パスを行うことで、ペナルティー・パスを行うチームが不利になってしまう場合は、このかぎりではない。

11.1 ボールを持っているプレイヤーに対するオブストラクション (Obstruction of a Player in Possession of the Ball)

[語句の追加]

防御側チームのプレイヤーは、攻撃側チームのショットやパスされて空中にあるボールに触れたり、そのボールをたたき落としたり、そのボールをインターセプトしてもよいし、ボールを持っている攻撃側プレイヤーを防御してもよい。

ただし、そのとき、ボールを持っている攻撃側プレイヤーから0.9m(3ft)以上離れていなければならない。

このとき、0.9m(3ft)の距離は、床面上での距離で考えるものとし、さらに、次のように規定されている。

(1) [条文の内容の修正・明確化]

攻撃側プレイヤーが、ボールを持って“ワン・フット・ランディング(One Foot Landing)”をした場合:

※ (第2章2.6「ワン・フット・ランディング」、第9章9.6.1「ワン・フット・ランディング」参照)

- (a) その攻撃側プレイヤーが着地した位置にとどまっているときは、その「ランディング・フット (landing foot)」と「防御側プレイヤーの近いほうの足」との間で“もっとも近い部分”の距離が、0.9m(3ft)以上離れていること
- (b) その攻撃側プレイヤーが、ランディング・フット (landing foot)を床から離れたときは、「攻撃側プレイヤーが最初に着地したランディング・フットが床に触れていた位置」と「防御側プレイヤーの近いほうの足」との間で“もっとも近い部分”の距離が、0.9m(3ft)以上離れていること

(2) [条文の内容の修正・明確化]

攻撃側プレイヤーが、ボールを持って“ツー・フット・ランディング(Two Foot Landing)”をした場合:

※ (第2章2.6「ツー・フット・ランディング」、第9章9.6.2「ツー・フット・ランディング」参照):

- (a) その攻撃側プレイヤーが、どちらの足も動かさずにいたときは、「攻撃側プレイヤーの“どちらかの足(近いほうの足)”と「防御側プレイヤーの近いほうの足」との間で“もっとも近い部分”の距離が、0.9m(3ft)以上離れていること
- (b) その攻撃側プレイヤーが、どちらか一方の足を動かしたときは、「攻撃側プレイヤーの“残りの足(床に触れたまま動かしていないほうの足:ランディング・フット)”と「防御側プレイヤーの近いほうの足」との間で“もっとも近い部分”の距離が、0.9m(3ft)以上離れていること

(3) [項目の追加・新設]

攻撃側プレイヤーがボールを持って規則で許された“ピヴォット”をするときには、攻撃側プレイヤーがどちらの足でピヴォットするかによって、それぞれの“近いほうの足”がどの足になるかが変わってしまうことが考えられる

そのような場合は、防御側プレイヤーは、それに対応して、「攻撃側プレイヤーの床に触れているランディング・フット」と「防御側プレイヤーの近いほうの足」との間で“もっとも近い部分”の距離が、つねに0.9m(3ft)以上離れているようにしなければならない。

- (4) これらの規定に従った距離をたもっている防御側プレイヤーは、次のようにして、攻撃側チームのショットやパスのボールをインターセプトしてもよいし、ボールを持っている攻撃側プレイヤーを防御してもよい。
- (a) その場所で上に向かってジャンプしたり、ボールを持っている攻撃側プレイヤーに向かってジャンプしてもよい。
この場合、相手のショットをしようとする動きやパスをしようとする動きを妨げなければ、0.9m (3ft) 以内の距離の場所に着地することはさしつかえない。
 - (b) ボールを持った攻撃側プレイヤーのほうから、これらの規定に従った距離をたもっている防御側プレイヤーに近づいて距離を縮めてきたときは、その場所で相手のショットやパスのボールをインターセプトしてもよいし、ボールを持っている相手を防御してもよい。
- (5) 防御側プレイヤーは、ボールを持った相手のパスをしようとする動きやショットをしようとする動きを妨げなければ、ボールを持った攻撃側プレイヤーから0.9m (3ft) 以内の位置にいてもさしつかえない。
ただし、ボールを持った攻撃側プレイヤーから0.9m (3ft) 以内の位置にいるときには、攻撃側チームのショットやパスのボール(空中にあるボール)に触れたりそのボールをインターセプトしようとしたり、ボールを持っている攻撃側プレイヤーを防御しようとしてはならない。

11.2 ボールを持っていないプレイヤーに対するオブストラクション (Obstruction of a Player Not In Possession of the Ball)

- (1) それぞれのプレイヤーは、ボールを持っていない相手チームのプレイヤーに対しては、そのプレイヤーから0.9m (3ft) 以内の距離(床面上での距離で考える)の位置にいても、次のように、腕を伸ばしてプレイすることができる。
- (a) 空中にある相手チームのパスのボールやボールを持っている相手プレイヤーがパスをするふりをしたボール(fake pass)を、腕を伸ばしてたたき落としたり、インターセプトしたり、つかんだりする。
 - (b) 不成功でゴールからはね返ってきたショットのボールを、腕を伸ばしてたたき落としたり、つかんだりする。
 - (c) 味方のプレイヤーに、パスのボールを投げてほしいところや自分がこれから動こうとする方向を、瞬間的に腕を伸ばしてさし示して知らせる合図をする。
- (2) それぞれのプレイヤーは、ボールを持っていない相手チームのプレイヤーから0.9m (3ft) 以内の距離(床面上での距離で考える)の位置にいるときは、攻撃するときでも防御するときでも、相手チームのプレイヤーの動きを妨げたり制限したりするために、腕をからだから離して使ってはならない。ただし、(ふつうの)自然な姿勢で立っていたり動いていたるときに(第2章2.6「ナチュラル・ボディ・スタンス:Natural body stance」参照)、短い時間だけであれば、腕がからだから離れている状態(腕を伸ばした状態)になってもさしつかえない。

[移動・削除]

この章(第11章)からは削除して、第8章8.3.3, 8.3.4に移動。 旧競技規則(2018版)11.3.1参照

~~11.3 コートの外にいるプレイヤーの防御~~ (Defence Involving a Player Outside the Court)

~~11.3.1 コートの外から相手を防御すること~~ (Defending a Player from Out of Court)

~~コートの外にいるプレイヤーは、その相手チームのプレイヤーがボールを持っていてもいなくても、コート内にいる相手プレイヤーを防御しようとしてはならない。~~
~~このときの罰則によるペナルティ・パスは、違反者(インフリンジャ)が立っていたコート外の場所に近いコート内の位置から行う。~~

~~11.3.2 コートの外にいる相手を防御すること~~ (Defending a Player who is Out of Court)

- ~~(1) それぞれのプレイヤーは、コートの外にいる相手プレイヤーを防御することができる。~~
~~ただし、このときには、次の規定に従わなければならない。~~
 - ~~● 自分自身がコートから出ないこと~~
 - ~~● 自分に割り当てられたエリア内(プレイング・エリア内)にいること~~
 - ~~● 11.2「オブストラクションの規定」(2)に違反しないこと~~
- ~~(2) コートの外に出してしまったボールを取りに行くためにコートの外に出たプレイヤー、あるいは、スロー・インをするためにコートの外に出たプレイヤーは、コートにもどるときは、自分がコートの外に出た場所から、あるいは、スロー・インを行った場所からコートに入らなければならない。~~
~~相手チームのプレイヤーは、この規定に従ってコートにもどろうとしているプレイヤーがコートに入るのを妨げてはならない。~~

第12章 「コンタクト」

(Rule 12. 「Contact」)

[条文の追加]

「**コンタクト**」の規則違反 (contact infringements) があったときには、罰則として、相手チームにペナルティー・パスが与えられる。

このときのペナルティー・パスは、**規則違反を宣せられたプレイヤー(インフリンジャー)が立っていた位置**から行われる。ただし、その位置からペナルティー・パスを行うことで、ペナルティー・パスを行うチームが不利になってしまう場合は、このかぎりではない。

12.1 “コンタクト”と“コンテスト” (Contact and Contest)

攻撃するとき、防御するとき、ボールにプレイするとき、両チームのプレイヤーどうしがたがいにからだの触れ合いを起こしてしまうことは、プレイ中、よくあることである。

このとき、相手のプレイを妨げないからだの触れ合い、不当な利益を得ることのないからだの触れ合いは、**規則で許される**からだの触れ合いとみなされる。

このようなからだの触れ合いを、“**コンテスト: Contest**”という。

ゲーム中、“コンテスト”とみなされる触れ合いが起こっても、規則違反とはならず、プレイはつづけられる。

反面、プレイヤーが、触れ合いを起こして相手のプレイを妨げること、触れ合いを起こして不当な利益を得るためにからだを使うこと、あるいは触れ合いが起こった結果不当な利益を得てしまうことは、**規則で許されない**からだの触れ合いとなる。

このようなからだの触れ合いを、“**コンタクト: Contact**”という。

すなわち、意図的であれ、偶然であれ、「相手のプレイを妨げる触れ合い」、「(自分たちが)結果として不当な利益を得てしまう触れ合い」は、“コンタクト”であり、**規則違反として罰せられなければならない**。

12.2 不当な触れ合い[“コンタクト”となる触れ合い] (Interference)

プレイヤーは、からだの触れ合いを起こして相手を不当に妨げることをしてはならない(インタフェアレンス: Interference)。

相手を不当に妨げるからだの触れ合いは、“**コンタクト**”であり、罰せられなければならない。

インタフェアレンス(すなわち、“コンタクト”とされる触れ合い)は、次のように起こされることが多い。

- (1) からだの触れ合いを起こして、相手プレイヤーの**動きの自由を不当に制限すること**
具体的には、相手を押すこと、相手をつまづかせること(足を引っかけること)、相手をつかんだり押さえこんだり抱えこんだりすること、相手に寄りかかることなどが考えられるが、これらだけに限定されるわけではない。
- (2) 相手プレイヤーをたたくこと
- (3) 相手チームのプレイヤーが持っているボールに手を当てること(相手チームのプレイヤーが持っているボールに触れること)
- (4) 相手チームのプレイヤーが持っているボールをたたいたり、たたき出したり、奪い取ったりすること
- (5) ボールを持っているプレイヤーが、そのボールで相手チームのプレイヤーを押すこと

12.2.1 相手プレイヤーの領域に入りこむこと

(Moving into Player's Space)

次のような場合は、プレイヤーは、**規則で許されない**からだの触れ合い、すなわち“**コンタクト**”を起こしたことになる。

- (1) 自分が動き出すよりも前、あるいは自分がジャンプするよりも前に相手チームのプレイヤーがすでに位置を占めていたところに着地したことによって、触れ合いが起きてしまった場合
- (2) 相手チームのプレイヤーがすでに動き出しているとき、あるいはすでにジャンプしているとき、相手チームのプレイヤーの着地するコースに入ることによって、触れ合いが起きてしまった場合

12.2.2 相手プレイヤーが避けられない触れ合いを起こすこと

(Inevitable Contact)

プレイヤーは、動いているときでも止まっているときでも、相手チームのプレイヤーがふつうに動こうとしたときからだの触れ合いが起ってしまうのが**避けられない**ほど、相手プレイヤーの**近く**に位置を占めてはならない。

このようなからだの触れ合いは、“**コンタクト**”となる。

12.2.3 同時にコンタクトを起こすこと (Simultaneous Contact)

両チームの2人のプレイヤーが**同時にコンタクト**を起こした場合は、その2人のプレイヤーの間で**トス・アップ**が行われる(第8章8.5「トス・アップ」(5)参照)。

第13章 「ゲームの管理(ゲーム・マネージメント)」

(Rule 13. 「Game Management」)

審判は、公平・公正に、はっきりとわかりやすく、**落ち着いて、しかも毅然とした態度**で、競技規則を適用しながらゲームをコントロールして進めなければならない。

13.2「ファウル・プレイ(Foul Play)」に示された規則に違反したプレイヤーには、それぞれ定められた罰則が科されなければならない。

コート上でプレイするプレイヤーには、審判の判定に従ってプレイすること、審判の判定に適合するようにプレイすることが求められている。

これらの考え方は、チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーにも求められるものである。

13.1 審判がプレイヤーに与える罰則 (Actions that may be Taken by Umpires)

(1) ゲームをよりよくコントロールするために、必要と思われるときは、審判は、通常の罰則(Sanction: フリー・パスやペナルティー・パスなど)とは別に、次のような罰則を与えることができる。

(a) **注意(Caution a player)** :

プレイヤーのふるまいや態度がゲームにとってふさわしくない場合は、そのようなふるまいや態度を正させるために、そのプレイヤーに**“注意:Caution”**を与える。

(b) **[条文の表現の修正]**

警告(Issue a “warning” to a player) :

プレイヤーが、「ファウル・プレイ・ルール」(13.2「ファウル・プレイ:Foul Play」参照)に違反する行為をつづけた場合には、罰則として一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)を科すことを伝え、そのプレイヤーに**“警告:Warning”**を与える。

※ゲームにとってふさわしくないふるまいや態度が目には余る場合、

あるいは、“注意(caution a player)”を与えたにもかかわらずそのふるまいがくり返される場合

(c) **一時的な出場停止(Suspend a player)** :

プレイヤーに、「コートから出るよう」に命じ、「**2分間**プレイをさせない」という**“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”**を科す。

この**「2分間」**は、**正味の競技時間**で計測する。

(d) **退場(Order a player off)** :

プレイヤーに、「これ以降、ゲームに出場させない」という**“退場(オーダーリング・オフ:Ordering Off)”**を命じる。

(2) **[条文の内容の追加]**

審判がプレイヤーに(a)~(d)に述べられた罰則を与える場合は、(a)~(d)の順に従って段階的に適用することが通常である。

ただし、ゲームの管理を公正に考えたときに、審判がそのようにしたほうがよいと判断した場合には、段階を踏まずにそれぞれの罰則を適用することはさしつかえない。

(3) **[項目の削除・移動]** :

(b)は削除、(a)は第6章6.1.6に移動。旧競技規則(2018版)13.1(2)(a)(b)参照
プレイヤーに**“注意(Caution)”**を与える、“**警告:Warning”**を与える、“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”を科す、あるいは、“**退場(オーダーリング・オフ:Ordering Off)**”を命じるとき**の決定やその決定にいたる理由(プレイヤーのふるまいなど)**は、2人の審判が**共通に理解・認識**しておかなければならず、だがいの緊密な連携が求められる。

(a) 上記のこと[“警告”、“一時的な出場停止(サスペンション)”、“退場(オーダーリング・オフ)

フ)】を決定するために、審判どうしで協議してもさしつかえない。

(b) そのプレイ、そのエリアに責任のある審判(コントロールリング・アンパイヤー)が協議や相談することなしに上記のこと[“警告”, “一時的な出場停止(サスペンション)”, “退場(オーダーリング・オフ)”]を与えたり科したりした場合は、その審判は、**相手審判(コ・アンパイヤー)**にもその事実が確実に伝わるようにしなければならない。
また、必要ならば、なぜそのような罰則を与えたり科したりしたのかという理由についても共通に理解・認識しておくことが望ましい。

(4) [条文, 項目の追加・新設]

審判が、プレイヤーに“**注意(Caution)**”を与える、“**警告:Warning**”を与える、“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”を科す、あるいは、“**退場(オーダーリング・オフ:Ordering Off)**”を命じるときは、次のような手順で行う。

(a) タイムキーパーに時計を止めるように指示する(**Hold Time**)。

(b) オフィシャル・ベンチに向かってそれぞれの罰則に対して定められた**ハンド・シグナル**(ジェスチャー:hand signals)を示して合図し(巻末付録B[Appendix B]参照)、プレイヤーに科す罰則の種類を明らかにする。

(c) それぞれの罰則に対して定められた用語を用いて、プレイヤーに科す罰則の種類を告げる[“**注意(コーション)**”, “**警告(ウォーニング)**”, “**出場停止(サスペンション)**”, “**退場(オーダー・オフ/オーダーリング・オフ)**”]。

(d) 当該プレイヤーに対して、そのような罰則を与える理由となった行為・ふるまいを知らせる。

(e) 行為やふるまいがあらたまらないときに、次の段階でどのような罰則を与えることになるかを述べる。

(5) [条文, 項目の追加・新設]

たとえ自分が担当するエリアでプレイが行われていない審判(相手審判:“コ・アンパイヤー”)であったとしても、エリアを担当している審判(“コントロールリング・アンパイヤー”)からは見えないところで“**ファウル・プレイ(foul play)**”に該当する行為があり、その行為に対して罰則が宣せられていないことを確認した場合は、その相手審判(“コ・アンパイヤー”)は、プレイを中断してタイムキーパーに時計を止めさせてよい。

ただし、このことは、“**警告**”, “**2分間の出場停止**”, “**退場**”の重い罰則に該当するときのみにかぎられ、“**注意**”に該当する場合は含まない。

このような場合は、次のようにする。

(a) 相手審判(“コ・アンパイヤー”)は、ただちに笛を鳴らしてタイムキーパーに時計を止めるように指示し(**Hold Time**)、エリアを担当している審判(“コントロールリング・アンパイヤー”)にそのファウル・プレイの詳細を知らせ、プレイヤーに罰則を科すことをうながす。

(b) 相手審判(“コ・アンパイヤー”)から詳細を聞いたエリアを担当している審判(“コントロールリング・アンパイヤー”)は、「プレイヤーに罰則を科すか科さないか」、「罰則を科す場合はどの罰則にするか」の**最終決定をくだし**、そののち、規則に従ってプレイを再開させる。

[追加・新設]: 以下, 条番号の繰り下げ。 旧競技規則(2018版)13.1.11~3.1.3参照

13.1.1 注意 (Caution)

審判は、プレイヤーのふるまいや態度がゲームにとってふさわしくない場合は、正すべき具体的なふるまいや態度を示し、そのプレイヤーに“**注意:Caution**”を与えることができる。

(1) ある具体的な特定の事柄(行為や態度・ふるまい)に対して、1プレイヤーに与えられる“**注意:Caution**”は、**1回のみ**である。

(2) 一度“**注意:Caution**”を与えられたプレイヤーが、そのこととは別の事柄でふたたび“**注意**”を与えられる状況になった場合は、審判は、そのプレイヤーに対して、“**注意**”ではなく“**警告:Warning**”を与えることも考慮しなければならない。

13.1.2 警告 (Warning)

プレイヤーが、審判から具体的なふるまいや態度についての“注意:Caution”を与えられたにもかかわらず、ふたたび同様なふるまいや態度がくり返され場合は、審判は、そのプレイヤーに“警告:Warning”を与える。

~~プレイヤーのゲームにとってふさわしくないふるまいや態度が目には余る程度のものであった場合は、“注意”を与えることなしに“警告”を与えてもさしつかえない。~~

“警告”を与えるときは、審判は、次のようにする。

- (1) プレイヤーのゲームにとってふさわしくないふるまいや態度が目には余る程度のものであった場合は、“注意”を与えることなしに“警告”を与えてもさしつかえない。
- (2) 1ゲーム中、1プレイヤーに与えられる“警告:Warning”は、1回のみである。
- ~~(3) 当該プレイヤーに対して、次の要件が伝わるようにする。
 - (a) “警告”あるいは“Warning”という言葉をはっきりと伝える。
 - (b) 警告が与えられた理由となるふるまいや態度、行為、言動を具体的に伝える。~~
- (4) オフィシャルベンチに向かって、“警告”が与えられたことを合図して知らせる(審判のハンド・シグナル-21)。
- (5) プレイヤーのふるまいや態度があらたまらなかつたときに、次にどのような罰を科すかを、あらかじめ当該プレイヤーに伝えておいてもよい。

13.1.3 一時的な出場停止[サスペンション] (Suspension)

プレイヤーが審判から“警告:Warning”を受けたあと、ふるまいや態度があらたまらなかつたり、13.2[ファウル・プレイ(Foul Play)]の規定に違反したりした場合には、審判は、そのプレイヤーに“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”を科す。

~~相手に危険をもたらすプレイや目には余る程度のふるまい(不品行)があり、審判が公正に考えてそのようにしたほうがよいと判断した場合は、“警告”を与えることなしに“一時的な出場停止(サスペンション)”を科してもさしつかえない。~~

- (1) 相手に危険をもたらすプレイや目には余る程度のふるまい(不品行)があり、審判が公正に考えてそのようにしたほうがよいと判断した場合は、“警告”を与えることなしに“一時的な出場停止(サスペンション)”を科してもさしつかえない。
- (2) 1ゲーム中、1プレイヤーが科される“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”は、1回のみである。
- (3) “一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”を科されたプレイヤーは、ただちにコートの外に出なければならない。
- (4) コートの外にいる間は、そのプレイヤーは、予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)の管理のもとに、アンパイヤーズ・ベンチ(図1参照)にすわっていなければならない。
- (5) そのプレイヤーの代わりとして、ほかのベンチ・プレイヤーがコートに入ってプレイすることはできない。そのプレイヤーのポジションは、サスペンションの時間(正味の競技時間で2分間)が終わるまで、“空いているポジション”となる。
ただし、そのプレイヤーが“センター(Centre:C)”であった場合は、そのチームのコート上のプレイヤーのうちだれか1人がセンターのポジションに移り、サスペンションの時間(正味の競技時間で2分間)が終わるまで、センターとしてプレイをしなければならない。その間は、代わりにセンターとなったプレイヤーの本来のポジションが、“空いているポジション”となる。

- (6) 「出場停止の時間」(正味の競技時間で2分間)は、その罰則を科すためにプレイが止められたのち、**プレイが再開される**ときから計測が始められる。
 出場停止の時間(正味の競技時間で2分間)が終わったあとは、出場停止が解かれたプレイヤーは、**次にプレイが止められたとき**にコートにもどることができる。それまでは、コートにもどることはできず、そのままアンパイヤーズ・ベンチにすわっていなければならない。
 次にゲームが止められたときとは、「ゴールが認められたとき」、「プレイが中断されたとき」、「プレイのインターバルになったとき」、「別の罰則が与えられたとき」、「スロー・インやトス・アップが行われるとき」などである。
- (7) 出場停止が解かれてコートにもどるプレイヤーは、**もとのポジション**にもどってプレイに参加する。
センターがサスペンションされていた場合は、センターがコートにもどってきたとき、その代わりにセンターのポジションに移ってセンターとしてプレイをしていたプレイヤーは、本来のポジションにもどってプレイをつづける。
- (8) 出場停止になっている間にインターバルになったときは、出場停止が科されているプレイヤーも、チーム・ベンチにもどってチームの話し合いに参加することができる。
 ただし、インターバルが終わったときは、アンパイヤーズ・ベンチにもどり、「出場停止の時間」(正味の競技時間で2分間)が終わり、コートにもどることができる時機になるまで、そのままアンパイヤーズ・ベンチにすわっていなければならない。

[条文の変更・修正・削除・項目の追加]

13.1.4 退場[オーダーリング・オフ] (Ordering Off)

すでに“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”を科されたプレイヤーが、さらに13.2[ファウル・プレイ(Foul Play)]の規定に違反した場合には、審判は、その**プレイヤーをコートから退場させる(Ordering Off)**。

~~プレイヤーに“退場(Ordering Off)”が科されるのは、そのプレイヤーに“警告:Warning”が与えられたり“一時的な出場停止(サスペンション:Suspension)”が科されたあとであるのが通常であるが、審判が公正に考えてそのようにしたほうがよいと判断した場合は、“警告”を与えたり“一時的な出場停止(サスペンション)”を科したりすることなしに、プレイヤーを退場させてもさしつかえない。~~

- (1) 審判が公正に考えてそのようにしたほうがよいと判断した場合は、まだ“一時的な出場停止(サスペンション)”が科されていないプレイヤーに対してでも、“退場(Ordering Off)”を命じてさしつかえない。
- (2) 退場となったプレイヤーは、それ以降、そのゲームが終了するまでは、そのゲームに参加したり、ゲームやチームにかかわったりすることはできなくなる。
- (3) 退場となったプレイヤーは、ただちにコートの外に出なければならない。
- (4) 退場となったプレイヤーは、自チームのチーム・ベンチにいる適切なチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)に報告しなければならず、そののち、“フィールド・オブ・プレイ”に入ることはできない。
- (5) 退場となったプレイヤーの代わりに、ほかのベンチ・プレイヤーがコートに入ってプレイすることはできない。退場となったプレイヤーのポジションは、そのゲームが終わるまで、“空いているポジション”となる。
 ただし、退場となったプレイヤーが“**センター(Centre:C)**”であった場合は、そのチームのコート上のプレイヤーのうちだれか1人がセンターのポジションに移り、そのゲームが終わるまで、センターとしてプレイをしなければならない。このとき、代わりにセンターとなったプレイヤーの本来のポジションが、ゲームが終わるまで、“空いているポジション”となる。

13.2 ファウル・プレイ (Foul Play)

“ファウル・プレイ(Foul Play)”とは、フィールド・オブ・プレイ(field of play)にいるプレイヤーが、競技規則の文字通りの意味やその精神に反する行為をすること、あるいは、スポーツマンシップに反し、スポーツマンとしては到底ふさわしくない行為をすることをいう。

“ファウル・プレイ”には、アンフェアなプレイ(不正なプレイ)、相手に危険をもたらすプレイ、スポーツマンシップに反するふるまいや態度、言動も含まれる。

13.2.1 アンフェアなプレイ (Unfair Play)

プレイヤーは、アンフェアなプレイ、ずるいプレイ(不正なプレイ)をしてはならない。

これらのプレイには、ゲームを遅延させるプレイ(遅延行為)、ボールがイン・プレイであってもなくても意図的に規則違反をすること、同じ規則違反を何回もくり返すこと、相手を脅すこと、相手に報復をする(相手に仕返しをする)ことなども含まれる。

(1) ゲームを遅延させるプレイ、遅延行為(Delaying Play) :

プレイヤーは、**意図的**に時間をむだに使ったり、ゲームを遅延させる行為をしてはならない。

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに、遅延行為があった位置よりも**ボールを進めた位置からのペナルティー・パス**が与えられる。

ただし、その位置からペナルティー・パスを行うことで、ペナルティー・パスを行うチームが不利になってしまう場合は、このかぎりではない。

さらに、遅延行為をしたプレイヤーに、“**注意**”(13.1「審判がプレイヤーに与える罰則」

(1)(a)参照)が与えられる。

- ① このときのボールを進める距離は、最大限、各サードの距離の半分の距離まで(およそ5.0m~5.1m程度)とする。

遅延行為があった位置がゴール・サード内であった場合は、ゴール・サークル内にボールを進めてもさしつかえない。

- ② 遅延行為を宣せられたプレイヤーは、ボールが進められた位置(ペナルティー・パスを行う位置)のすぐ近く(横)の場所で、プレイに加わらないように立っていないといけない。

ボールが進められた位置(ペナルティー・パスを行う位置)が遅延行為を宣せられたプレイヤーのオフサイドの位置であったときは、当該プレイヤーは、そのサードの境界となる位置[自分に割り当てられたエリア(プレイング・エリア内の端の位置)]に移動し、その場所で立っていないといけない。

(2) 意図的な規則違反(Intentional Infringing) :

プレイヤーは、**意図的**に、規則に違反してはならない。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。

さらに、故意に規則に違反したプレイヤーに、“**注意**”が与えられる。

当該プレイヤーがそののちも故意に規則に違反することをくり返した場合は、審判は、このプレイヤーに、“**警告**”(13.1.2「警告」参照)を与える。また、そのほうが適切であると判断した場合は、審判は、このプレイヤーに、“**一時的な出場停止(サスペンション)**”(13.1.3「一時的な出場停止」参照)を科してもよい。

[項目の削除・移動]: 本競技規則13.2.1(3)を削除して第8章8.6に移動。以下、条番号の繰り上げ。

~~(3) ボールがイン・プレイでないときに起こった規則違反(Infringements when the Ball is Not In Play) :~~

~~プレイヤーは、ボールが“イン・プレイ”でないときに、規則違反をしてはならない。~~

~~「ボールが“イン・プレイ”でないとき」とは、次のようなときが考えられる。~~

~~(a) ボールがコートの外に出てから、スロー・インが行われるまでの間~~

~~(b) フリー・パスやペナルティー・パス、トス・アップを行うことが宣せられてから、それらが行われるまでの間~~

~~(c) ボールが認められてから、センター・パスの笛が鳴らされるまでの間~~

(d) プレイが中断されている間

罰則: “マイナー・インフリンジメント(minor infringement)”の場合は、相手チームに、フリーパスが与えられ、“メジャー・インフリンジメント(major infringement)”の場合は、相手チームに、ペナルティーパスが与えられる。
さらに、規則に違反したプレイヤーに、“注意”が与えられる。

① (a)および(b)のときに規則違反が起こった場合は、ただちに罰則が科される。

② (c)のときに規則違反が起こった場合は、審判がセンターパスの笛を鳴らしたのちに、罰則が科される。

③ (d)のときに規則違反が起こった場合は、審判がプレイを再開する笛を鳴らしたのちに、罰則が科される。

(3) くり返される規則違反(Persistent Infringing) :

プレイヤーは、規則違反を何回もくり返し起こしてならない。

このことには、ある特定の同じ規則でなくても、それと関係のある(類似の)規則違反をくり返して起こす場合も含まれる。

罰則: (3)の規定に違反した場合は、相手チームにペナルティーパスが与えられる。

さらに、当該プレイヤー(規則違反をくり返し起こしたプレイヤー)に、“注意”が与えられる。

当該プレイヤーがそののちも規則に違反することをくり返し場合は、審判は、このプレイヤーに“警告”を与える。また、そのほうが適切であると判断した場合は、審判は、このプレイヤーに“一時的な出場停止(サスペンション)”を科してもよい。

(4) 相手を脅すこと(Intimidation) :

プレイヤーは、相手チームのプレイヤーを、脅したり、威嚇したりしてはならない。

また、相手プレイヤーの集中力を妨げるような行為をしてはならない。

これらには、ふるまいや態度、言葉によることも含まれる。

罰則: (4)の規定に違反した場合は、相手チームに、ペナルティーパスが与えられる。

さらに、規則に違反したプレイヤーに、“注意”が与えられる。

(5) 報復、仕返し(Retaliatio)n :

プレイヤーは、相手チームのプレイヤーが規則違反をしたとしても、相手チームのプレイヤーに対して、報復したり、仕返ししたりしてはならない。

罰則: (5)の規定に違反した場合は、相手チームに、ペナルティーパスが与えられる。

さらに、規則に違反したプレイヤーに、“注意”が与えられる。

報復や仕返しの行為が目には余る程度のものであると判断した場合は、審判は、そのプレイヤー(報復、仕返しをしたプレイヤー)に、“警告”を与えるか、“一時的な出場停止(サスペンション)”を科す。

13.2.2 危険なプレイ (Dangerous Play)

[語句の追加]

プレイヤーは、**意図的**であれ、**偶然**であれ、**思慮に欠いた無謀なプレイ**、あるいは、ほかのプレイヤーに危険をもたらすような、ほかのプレイヤーが安全にプレイをする状況をおびやかすような、いかなる行為もしてはならない。

このような行為には、次のようなことが考えられるが、これらだけに限定されるわけではない。

[項目の統合]

- (1) ほかのプレイヤーのからだのどの部分に対してでも、**なぐる**こと(パンチすること)、**ける**こと、**足をかけてつまずかせる**こと、**強くたたく**こと
- (2) **ほかのプレイヤーに足をかけてつまずかせる**こと、**強く押し**たり**押し**のけたり、**押し**たおしたりすること
- (3) ジャンプしたプレイヤーの足もとに入りこみ、そのプレイヤーが着地するときに床にたおれてしまうような危険をもたらすこと

[罰則の変更]

罰則: これらの(1)(2)の規定に違反した場合は、相手チームに、**ペナルティー・パス**が与えられる。

さらに、審判は、この行為をしたプレイヤーに、“**警告**”を与えるか、“**一時的な出場停止(サスペンション)**”を科す。

この行為が**非常に危険なもの**であると判断した場合には、審判は、この行為をしたプレイヤーに“**退場**”を命じる。

※ 該当するプレイが**意図的**であっても、**偶然**であっても、**同じ基準**に従って罰則が与えられる。

~~**罰則:** これらの規定に違反した場合は、相手チームに、**ペナルティー・パス**が与えられる。~~

~~① この行為が**偶然**によるものであった場合は、審判は、この行為をしたプレイヤーに、“**警告**”を与えるか、“**一時的な出場停止(サスペンション)**”を科す。~~

~~② この行為が**意図的**なものであった場合は、審判は、この行為をしたプレイヤーに、“**一時的な出場停止(サスペンション)**”を科す。~~

~~この行為が**非常に危険なもの**であると判断した場合には、審判は、この行為をしたプレイヤーに“**退場**”(13.1.3[退場]参照)を命じる。~~

13.2.3 スポーツマンらしくないふるまい (Misconduct)

プレイヤーは、スポーツマンシップに反するふるまいや態度、言動をとること、スポーツマンとしてふさわしくない行為をしてはならない。

(1) **審判に異議を唱えること (Dissent with an umpire) :**

プレイヤーは、審判のくだした判定に異議を唱えてはならないし、審判に対して攻撃的な態度や言動をとったり、審判に対して侮辱的、威嚇的な態度やジェスチャー、言動を示してはならない。

ただし、審判の判定が**はっきりとは聞き取れなかった**ときは、プレイヤーは、規則違反の種類と罰則の種類、あるいはその罰則がどの位置から行われるのかを確認するため、審判に聞きなおすことができる。

罰則: (1)の規定に違反した場合は、相手チームに、**ペナルティー・パス**が与えられる。

さらに、当該プレイヤーに、“**注意**”または“**警告**”が与えられる。

この行為が目に残る程度のものであると判断した場合は、審判は、そのプレイヤーに“**一時的な出場停止(サスペンション)**”を科す。

(2) **スポーツマンとしてふさわしくない行為 (Actions Contrary to Good Sportsmanship) :**

プレイヤーは、スポーツマンシップに反するふるまいや態度、言動をとること、スポーツマンとしてふさわしくない行為をしてはならない。

罰則: (2)の規定に違反した場合は、相手チームに、**ペナルティー・パス**が与えられる。

さらに、当該プレイヤーに、“**警告**”が与えられるか、“**一時的な出場停止(サスペンション)**”が科される。

この行為が目に残る程度のものであると判断した場合は、審判は、そのプレイヤーに“**退場**”を命じる。

[項目の削除]

~~(3) (1)や(2)がくり返される場合 (Continued Misconduct) :~~

~~(1)や(2)の行為をして審判から“一時的な出場停止(サスペンション)”が科されたプレイヤーは、このようなふるまいをゲーム中にくり返してはならない。~~

~~**罰則:** この規定に違反した場合は、相手チームに**ペナルティー・パス**が与えられる。~~

~~さらに、当該プレイヤーは、“**退場**”となる。~~

13.3 チーム・オフィシャルズ(チーム関係者), ベンチ・プレイヤーに対する罰則 (Discipline of Team Officials and Bench Players)

プレイ中, それぞれのチームのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーは, 自チームの**チーム・ベンチ**にいなければならない。

ただし, ベンチ・プレイヤーは, 規則で許されている場合は, チーム・ベンチを離れてもよい(ウォーム・アップのときなど)。

- (1) ゲーム中, チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーは, 次のことをしてはならない。
 - (a) 審判やその判定に対して, 文句を言ったり, 非難したりすること
 - (b) 審判や相手チーム, 観客などに対して, 攻撃的, 挑発的な態度や言動をとったり, 侮辱的, 威嚇的な態度やジェスチャー, 言動を示すこと
 - (c) はなはだしく大きい音をたてたり, 大声を出したりして, ゲームの正常な進行を妨げること
 - (d) コート上のプレイヤーに, “ファウル・プレイ(Foul Play)” (13.2「ファウル・プレイ」参照)をけしかけること

[罰則の追加]

罰則: (1)の規定に違反した場合は, 相手チームに, **ペナルティー・パス**が与えられる。

このときのペナルティー・パスは, ゲームが止められたときにボールがあった位置から行われる。ボールがコートの外にあった場合は, ボールがあった場所(コートの外)のラインに近い**コート内の位置**から行われる。

このとき, 違反をしたチームのプレイヤーが, ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横に立つ**必要はない**(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

- (2) (1)のことがあったとき, 審判は, タイムキーパーに時計を止めるように指示し(Hold Time), そのような行為をしたチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)あるいはベンチ・プレイヤーに, 次のような罰を科すことができる。
 - (a) “**注意**”(13.1.1「注意参照)を与える。
 - (b) “**警告**”(13.1.2「警告」参照)を与える。
 - (c) “**退場**”(13.1.4「退場」参照)を命じ, **プレイング・エンクロージャー**(playing enclosure)から出て行かせる。

通常は, 上記の(a)~(c)の順に従って段階的に適用する。

ただし, ゲームの管理を公正に考えたときに, 審判がそのようにしたほうがよいと判断した場合には, 段階を踏まずにそれぞれの罰則を適用することはさしつかえない。

- (3) そのほうが適切であると判断したときは, 審判は, 当該チームの**チーム・オフィシャルズ**(チーム関係者)**およびベンチ・プレイヤー全員**に, “**警告**”を与えてもよい。

[罰則の変更]

罰則: (2)(3)の規定に違反した場合は, 相手チームに, **ペナルティー・パス**が与えられる。

このときのペナルティー・パスは, ゲームが止められたときにボールがあった位置から行われる。ボールがコートの外にあった場合は, ボールがあった場所(コートの外)のラインに近い**コート内の位置**から行われる。

このとき, 違反をしたチームのプレイヤーが, ペナルティー・パスを行うプレイヤーのすぐ横に立つ**必要はない**(第7章7.1.3「ペナルティー・パスの規定」(1)参照)。

[項目の追加・新設]

- (4) 罰則を与えられたチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)あるいはベンチ・プレイヤーが審判の指示に従わなかった場合は, 審判は, 大会主催者に対して, 当該のチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)やベンチ・プレイヤーを, **大会主催者の権限で“プレイング・エンクロージャー”から立ち退かせることを要請する。**

このようにしてプレイング・エンクロージャーから立ち退かされたチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)やベンチ・プレイヤーは, そのゲームが終わるまでの間, プレイ中, プレイのインタヴァル中(ハーフ・タイムも含む)にかかわらず, いかなる方法をもってでも, **チームと接触することが禁じられる。**

[新設]

「審判のガイドライン」

(Appendix A 「Match Guidelines」)

以下に挙げるいくつかの事柄は、“「審判のガイドライン」(Match guidelines)”，すなわち，ゲームに臨むにあたり，審判が，競技規則とともに実践すべきいくつかの留意点を，概略的に述べたものである。

審判や，テクニカル・オフィシャルは，大会規定や競技規則だけでなく，審判とテクニカル・オフィシャルの相互の協力について述べられている「INFテクニカル・オフィシャルズ・マニュアル:INF Technical Officials Manual」についても熟知していなければならない。

第3章 「施設・コート，用具・器具の仕様と詳細」

(Rule 3. 「Technical Specifications」)

- (1) 大会主催者は，競技規則3.1, 3.2, 3.3に述べられた仕様に沿った「プレイング・エンクロージャー」，「ゴールポスト」，「ボール」を用意する。
- (2) 審判(アンパイヤー)は，**ゲーム開始前に**，
 - (a) 「プレイング・エンクロージャー」および「ゴールポスト」の“**点検(インスペクション)**”を行う。
これは，「フィールド・オブ・プレイ」および「ゴールポスト」の仕様が規則(第3章「施設・コート，用具・器具の使用と詳細」参照)に適合しているか，また，ゲーム中に安全にプレイができる状況がととのっているかを確認するためのものである。
 - (b) (a)と同時に，ゴールのネット，ゴールポストのポールの覆いの部分も含めて，ゲーム中に安全にプレイができる状況がととのっているかを確認しておかなければならない。
また，ポールの高さ(ゴールの高さ)も確かめておく(第3章3.2参照)。
- (3) 大会主催者は，ゲームのために**2個以上**のボールを用意する(第3章3.3「ボール」参照)。
これらのボールは，規則に述べられた仕様に適合しているもので，よい状態のものでなければならない。
 - (a) 審判(アンパイヤー)は，大会主催者が用意したボールの中からゲームに使用するボールを**1個**選ぶ。
さらに，**1個**の予備(スペア)のボールを，ゲーム中，オフィシャル・ベンチに置いておく。
 - (b) 原則として，ゲーム中にボールは交換せず，**1ゲームを通して同じボールを使うようにする**。
ただし，審判が指示した場合には，ボールを交換して，予備(スペア)のボールを使用してもさしつかえない[競技規則3.3-(2)参照]。
 - (c) ボールに血液が付着したときは，その血液を洗い落とすか予備(スペア)のボールと交換するまでの間，プレイを中断し，タイムキーパーに時計を止めさせておく(**hold time**)。
そのほかの場合は，ボールを拭いている間も，タイムキーパーに時計を止めさせてはならない。ボールを拭くのに時間がかかる場合は，予備(スペア)のボールと交換するべきである。

第4章 「ゲームの時間」

(Rule 4. 「Match Duration」)

- (1) 審判(アンパイヤー)は、**ゲームの前に**、次の事柄について、**大会主催者**との間で確認しておく。
 - (a) ハーフ・タイムのインタヴァルの時間[競技規則4.1(1)参照]
 - (b) 定められた正規の競技時間が終了したとき[フル・タイム(full-time)]に得点(ゴール数)が同じであった場合に、延長戦を行うか行わないか[競技規則4.2参照]
延長戦を行う場合は、延長戦の前半と後半を何分ずつにするかも確認する。
- (2) プレイの**インタヴァル**の間(ハーフ・タイムも含む)、原則として、審判(アンパイヤー)は、アンパイヤーズ・ベンチにすわることになっているが、アンパイヤーズ・ベンチにすわらずに、**プレイング・エンクロージャーを離れてもよい**。
審判が2人ともプレイング・エンクロージャーを離れるときは、**予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)はプレイング・エンクロージャー(アンパイヤーズ・ベンチ)にとどまり**、フィールド・オブ・プレイ内の状況が変えられてふたたび点検(インスペクション)を必要とすることがないように、管理しておく。

第5章 「マッチ・パーソネル」

(Rule 5. 「Match Personnel」)

- (1) 審判(アンパイヤー)は、**ゲームの前に**、両チームのプレイヤーが競技規則5.1.1(4)に述べられた要件に従っていることを、それぞれのチームの更衣室(ロッカー・ルーム)で確認する。
 - (a) この確認は、1人ずつの審判が両チームを分担して行うのではなく、両チームについて、**2人の審判が一緒になって行う**ことが望ましい。
 - (b) 審判は、この確認が行われるときには、各プレイヤーが、**前もって**、身につけている装飾品、貴石・宝石類(髪飾り、指輪、チェーン、ピアスなど)を外しておくことを両チームに指示しておく[競技規則5.1.1(4)(a)参照]。
 - (c) 審判は、**髪(長い髪)**が、コート上で他のプレイヤーを傷つけたり他のプレイヤーの妨げになったりしないように、適切にうしろで束ねることも指導しておく[競技規則5.1.1(4)(d)参照]。
- (2) 両チームの**キャプテン**は、ゴール・エンドかゲームを始めるときのセンター・パスかのどちらかを選ぶための**コイン・トス**を行う[競技規則5.1.1(5)(a)参照]。
このコイン・トスは、**フィールド・オブ・プレイ内**で、**予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)の立会い**のもとに行わなければならない。
両キャプテンは、コイン・トスの結果(センター・パスとコート・エンドの選択)を**スコアラーと審判(アンパイヤー)**に知らせる。
- (3) キャプテンのコイン・トスが行われたのち、両審判(アンパイヤー)は、それぞれのコート(エリア)やライン(サイド・ライン、ゴール・ライン)の担当区分(責任区分)を決めるためのコイン・トスを行う[競技規則5.2.1(1)参照]。
 - (a) このコイン・トスは、**予備審判(リザーヴ・アンパイヤー)の立会い**のもとに行う。
 - (b) 一方あるいは両方のチームは、この審判(アンパイヤー)のコイン・トスへの**立会いを申し出ることができる**。
ただし、このコイン・トスに立ち会うことができるのは、各チームのチーム・メンバーのうち**1人**だけ(各チーム**1人ずつ**まで)とする。
- (4) **プレイが始められる前に**、審判(アンパイヤー)は、
 - (a) プレイヤーが競技規則に従ったユニフォームやシューズを着用していること[競技規則5.1.1-(1)参照]、および、コート上で両チームが**はっきりと識別できるユニフォーム**を着用していることを確認する。
もし識別しにくいユニフォームを着用しているときは、より識別しやすいように、一方あるいは両方のチームに、ゲーム・ベスト(ビブス)や替えのユニフォームを着用させる。
 - (b) 各チームのコート上のキャプテン(“On-court captain”)を確認する[競技規則5.1.1(5)(d)参照]。
ゲーム中、そのキャプテンがコートから退くときには、だれがコート上での代わりのキャプテンになるのかを確認する。

- (c) “プライマリー・ケア・パーソン(Primary care person)”が、大会主催者が定めた腕章や確認カード(IDカード)など、**それとわかるもの(プライマリー・ケア・パーソンであることがわかるもの)**を身につけていることを確認する[競技規則5.1.2(2)(b)参照].
- (d) チーム・ベンチにいる人数を確認する。
 チーム・ベンチに入ることのできるのは、最大限12人までのプレイヤーおよび最大限5人までのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)だけである。それ以外の人は、チーム・ベンチにすわっていない。
 もし上記のほか“チーム・ドクター(Team doctor)”が帯同しているときは、そのチーム・ドクターは、チーム・ベンチの背後あるいは第3章「プレイング・エンクロージャー」3.1.4(3)に述べられたベンチとはコート反対側にあたるゾーン内に席を設けてすわらなければならない。
 医療的援助(助言)を要する緊急事態は、いつでも起こりうるので、そのような事態になったときには、可能なかぎりすみやかな対応を取るべく、規則を一般常識に沿う形で弾力的に運用することも、ときには必要とされる。
- (e) スコアラーとタイムキーパーが任務を始められる準備がととのっていることを確認する[競技規則5.3.1, 5.3.2参照].
- (5) 審判(アンパイヤー)の鳴らす笛は、次のように、プレイを始めた(プレイを再開させたり)、プレイを止めたりする[競技規則5.2.1(2)参照].
- (a) タイムキーパーに競技時間を計測するために**時計を動かすことを指示するとき**(ピリオドを始めるとき、あるいは、プレイの中断のあとプレイを再開させるとき):
 「審判のハンド・シグナル1A」あるいは「1B」(巻末付録B[Appendix B]参照)を示すとともに、**長い笛を1回鳴らす(“long whistle”)**。
- (b) プレイ中、規則違反(インフリンジメント)、トス・アップ、ゴールを認めたあとのプレイの再開、ボールがコートの外に出たときに必要がある場合など:
 それぞれに定められた「審判のハンド・シグナル」(巻末付録B[Appendix B]参照)を示すとともに、**中くらいの長さの笛を1回鳴らす(“medium whistle”)**。
- (c) タイムキーパーに時計を止めることを指示するとき(hold time):
 「審判のハンド・シグナル2」(巻末付録B[Appendix B]参照)を示すとともに、**“断続的にうねらせるよう(roll)”に、中くらいの長さ**で笛を鳴らす(“medium whistle roll”)。
- (d) ピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)の終わりを告げるときは、**“断続的にうねらせるよう(roll)”に、長く**笛を鳴らす(“long whistle roll”)。
- (6) ゲーム中:
- (a) 1チームのプレイヤーの数が**5人よりも少なくな**ってしまった場合(すなわち、1チームのプレイヤーの数が**4人以下**になってしまった場合)は、審判は、笛を鳴らしてゲームを終了し、相手チームの勝ちとする[競技規則5.1(2)(a)参照].
- (b) 1チームのコート内のプレイヤーの数が7人をこえてしまっていた場合(すなわち、1チームのコート内のプレイヤーの数が8人以上になってしまっていた場合)は、審判は、タイムキーパーに時計を止めさせ(hold time)、**余分なプレイヤーに、ただちに**コートから出るように指示する[競技規則5.1(2)(b)参照].
 このとき、コートから出るべきプレイヤーがすみやかにコートから出なかった場合は、審判は、当該のプレイヤーに、「**遅延行為(Delaying Play)**」としての**罰則**を科す([第13章13.2.1「アンフェアなプレイ」(1)参照)。
- (7) **予備審判**(“リザーヴ・アンパイヤー”)は、審判(アンパイヤー)の1人が負傷や体調不良またはそのほかの理由で審判をつづけられなくなったときに、すみやかにその審判と交代して審判を務めることができるように準備していなければならない[競技規則5.2.2(1)参照].
 その場合は、交代する予備審判は、交代する前に、それまでゲームが行われている間に審判がすでに与えていた“注意(cautions)”, “警告(warning)”, “一時的な出場停止(suspension)”, “退場(ordering off)”の種類とそれらを与えた理由を、すべて把握しておかなければならない。
- (8) 規則違反に対して罰則を与えるとき[競技規則6.1.2(1)(a)参照]:
- (a) 罰則を与える審判(“コントロールング・アンパイヤー”)は、**規則違反(インフリンジメント)の種類を、定められた用語**(巻末付録C[Appendix C]参照)**を用いて明らかにし**、さらに、**罰則の種類ををはっきりと示し**、伝えるために、定められたハンド・シグナルを用いる(巻末付録B[Appendix B]参照).
プレイの動きや展開が速いゲームでは、そのスピードをそいでしまうようなことがないように、経験やキャ

リアの豊富な審判が、「規則違反の種類」だけを用語とハンド・シグナルで示すだけで、罰則の種類を示さないことがあってもさしつかえない。

- (b) 罰則を与える審判(“コントロールング・アンパイヤー”)は、その**罰則を与える位置**を示す。通常は、罰則を与える位置を示すときは、コート内のおおよその位置を示すだけでよい。もっとも重要なことは、罰則が与えられる位置(フリー・パスやペナルティー・パスが行われる位置)が、“**ゴール・サークル内**”なのか、それとも、“**ゴール・サークル外の位置(エリア)**”なのかということである。

第6章 「ゲームを進めるときの手順」

(Rule 6. 「Match procedures」)

- (1) ゲームの開始前および各ピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)が終わったとき、両審判は、スコアラーとともに、次のセンター・パスの方向を確認しておく。
- (2) 1ゲームを通して、**両審判(アンパイヤー)は**、センター・パスが行われるときに、「審判のハンド・シグナル3」(巻末付録B[Appendix B]参照)を用いて、そのセンター・パスを行うチーム(そのチームが攻撃する方向)を示す[競技規則6.1.1(4)参照]。
- (a) 両審判がたがいに異なる方向を示した場合は、**オフィシャル・ベンチに近いほうの審判**が、スコアラーに正しい方向を確かめる[競技規則6.1.1(4)(a)参照]。
このとき、状況に応じて、スコアラーに確かめている間、タイムキーパーに時計を止めさせておいてもさしつかえない(hold time)。
- (b) 両審判がともに誤った方向を示した場合は、**スコアラーは**、審判に対して、審判が**正しい方向を確認できるように知らせる**[競技規則6.1.1(4)(b)参照]。
このとき、スコアラーは、そのセンター・パス(誤ったチームが行おうとしているセンター・パス)が**行われてしまうよりも前に**、審判に知らせなければならない。
大会主催者は、ゲームの開始前に、スコアラーがどのような手段を用いて審判に知らせるか、その方法をスコアラーおよび審判に周知させておくべきである。
方法としては、**大きな音の出る合図器具を用いる**ことが望ましい。また、この合図器具が鳴らなかったときのために、笛などを用意しておくことも必要である。
※このような場合のためにも、「審判に無線で知らせる装置・器具(“umpire alert(s)”)は有用である。
- (c) ゴールが認められた直後に時計が止められたときは(hold time)、スコアラーは、プレイを再開するセンター・パスが行われる方向を示す。
- (d) 審判は、必要があると思われるときには、センター・パスが行われる方向をスコアラーに確認することができる(“センター・パス・チェック:center pass check”)。
- (3) ボールがコートの外に出ってしまったときは、そのライン(サイド・ライン、ゴール・ライン)を担当する審判は、「審判のハンド・シグナル3, 4」(巻末付録B[Appendix B]参照)を用いて、スロー・インを行うチームを示す。
- (4) 何らかの理由でプレイを中断させるときは：
- (a) どちらの審判も、そのほうが適切であると思われるときに、プレイを止めてタイムキーパーに時計を止めることを指示することができる(hold time)。
プレイヤーがゴールに向かってショットをしているときは、審判は、そのショットが完了するまでプレイや時計を止めないようにする。
ただし、すぐにプレイを止める必要がある場合(重大な負傷、緊急事態など)を除く。
- (b) プレイが中断している間、両審判は、それぞれが担当するサイド・ラインのところに位置する。
ただし、審判が、それぞれの任務を行うために、必要に応じて、それぞれのサイド・ラインのところから離れることはさしつかえない。

- (5) 各ピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)の終わるとき:
- (a) タイムキーパーは、定められたピリオドの時間が終了したと同時に、両審判にそのことを知らせる[競技規則5.3.2(3)参照].
このとき、タイムキーパーは、**大きな音の出る電気式の合図器具(サイレン等)を用いる**ことが望ましい。
また、この合図器具が鳴らなかったときのために、笛などを用意しておくことも必要である。
※このような場合のためにも、「審判に無線で知らせる装置・器具(“umpire alert(s)”)は有用である。
- (b) タイムキーパーの合図があったとき、そのとき自分の担当するエリアでプレイが行われている審判(“コントロールリング・アンパイヤー:Controlling umpire”)は、ただちにプレイの終わりを告げる。
ただし、このとき、競技時間の終了を知らせるタイムキーパーの合図の前にどちらかのチームにその攻撃しているゴール・サークル内でのペナルティー・パスが与えられた場合には、プレイをそのまま終わりとはせずそのペナルティー・パスを行わせる[競技規則4.1(3), 7.1.3(3)参照]. この場合は、審判(コントロールリング・アンパイヤー)は、そのペナルティー・パスが行われるまではプレイが終わらないことをプレイヤーに知らせる。
- (c) 当該審判がタイムキーパーのピリオドの終了の合図に気がつかなかったときは、相手審判(“コ・アンパイヤー:Co-umpire”)が、プレイの終わりを告げる合図をする。
ただし、このとき、競技時間の終了を知らせるタイムキーパーの合図の前にどちらかのチームにその攻撃しているゴール・サークル内でのペナルティー・パスが与えられた場合には、プレイをそのまま終わりとはせずそのペナルティー・パスを行わせる。この場合は、審判(コントロールリング・アンパイヤー)は、そのペナルティー・パスが行われるまではプレイが終わらないことをプレイヤーに知らせる。

第7章 「罰則の規定」

(Rule 7. 「Sanctions」)

- (1) ペナルティー・パスが与えられたときには、ペナルティー・パスを行うプレイヤーがボールを持って正しい位置(規則で定められたペナルティー・パスを行うべき位置)に立ち、かつ、規則違反をしたプレイヤー(インフリンジャー)も規則に定められた正しい位置に立ったときでなければ、そのペナルティー・パスは「セット」されたことにはならない[競技規則2.6「セット」, 7.1.3(1)参照].

第8章 「プレイの進め方」

(Rule 8. 「Controlling play」)

- (1) プレイを始める前には、審判は、次のようにして、“**プレイヤーの注意を喚起する笛(Warning whistle)**”を鳴らす:
- (a) プレイの始まる**30秒前**に、“**断続的にうねらせるよう(roll)**”に、**中くらいの長さ**で笛を鳴らす(“medium whistle roll”).
- (b) プレイの始まる**10秒前**に、“**断続的にうねらせるよう(roll)**”に、**長く**笛を鳴らす(“long whistle roll”).
- (2) 各ピリオド(それぞれのクォーターや延長戦の前半および後半)が始まるときには、ベンチ・ゾーン側から反対側のサイド・ラインにコートを横切って移動する審判が、ボールをコートの中央(センター・パスが行われるセンター・サークルのところ)に持って行く。

- (1) **レイト・プレイヤー**[競技規則2.3「レイト・プレイヤー」参照]が規則で定められた「コートに入ることが認められた時機」以外の時機にコートに入ってしまったときは、審判は、当該のレイト・プレイヤーをコートの外に出す[競技規則2.3「レイト・プレイヤー」、9.2参照].
さらに、そのチーム(規則違反をしたチーム)は、どのプレイヤーがペナルティー・パスをするプレイヤーの横に立つのかを決めなければならない[競技規則9.2(4)罰則参照].
- (2) **負傷や体調不良[急病], 出血など**でプレイを中断するとき[競技規則9.3.1参照]:
- (a) コート上のプレイヤーから、審判に対して、「時計を止めてほしい(プレイを止めてほしい)」という申し出があった場合は、審判は、まず、その**理由**をプレイヤーにたずねる。
その理由がプレイヤーの負傷や体調不良[急病], 出血などであった場合は、審判は、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせる(**hold time**).
審判は、当該のプレイヤーを示し、そのプレイヤーのポジションを告げる。
ベンチ・ゾーン側にいる審判は、タイムキーパーに、プレイを中断した理由とそのプレイヤーがだれであるかを知らせる。
- (b) 大会主催者が定めた腕章や確認カード(IDカード)などそれとわかるもの(プライマリー・ケア・パーソンであることがわかるもの)を身につけている当該チームの**“プライマリー・ケア・パーソン(Primary care person)”**は、そのプレイヤーの状態を判断したり、そのプレイヤーをコートから連れ出すのをサポートしたりするために、コートに入ってもよい。
審判は、そのプレイヤーにコートから出るようにうながし、プレイが中断されてから**30秒以内**に、プレイを再開できるようにする。
タイムキーパーは、プレイが止められてから**20秒**が経過したとき(規定の30秒が経過する**10秒前**になったとき)に、審判にそのことを知らせる。
- (c) 「負傷や体調不良, 出血などが激しく、むやみに動かすと負傷者に危険をもたらすことが予見され、30秒以内にその負傷者を安全にコートから運び出すことはできない」あるいは「その負傷者をむやみに動かさずにさらなる手当・治療が必要である」と判断した場合は、**プライマリー・ケア・パーソン**は、その旨を近いほうの審判に知らせ、適切な処置を助言する。
その助言に従い、30秒より長い時間がかかりそうなときは、審判は、必要に応じてその場にとどまり、状態を確認しておく。
審判は、時計をおよそどれくらいの間止めておくべきか(プレイをどれくらいの間止めておくべきか)を決定する。ただし、審判は、**できるかぎり早くプレイを再開**することができるように努力する。
- (d) プレイヤーが**出血している**こと、あるいは、プレイヤーのからだや身につけているもの(ユニフォーム・着衣その他)、**ボール**、**コートに血液が付着している**ことを見つけたときは、審判は、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせる(**hold time**).
出血したプレイヤーおよびからだや身につけているもの(ユニフォーム・着衣その他)に血液が付着したプレイヤーは、**30秒以内**にコートから出なければならず、出血が止まるか出血した箇所を完全に覆うかするまでは、**コートにもどることはできない**。からだや身につけているもの(ユニフォーム・着衣その他)に血液が付着したプレイヤーは、血液を完全に拭き取って消毒するか、血液が付着していないものに着がえてこなければ、コートにもどることはできない。
- (e) 自分自身が出血していなくても、血液がからだやユニフォームなどの着衣に付着してしまったプレイヤーは、30秒以内にコートから出なければならず、血液が付着したユニフォームや着衣を着替え、からだに付着した血液を洗い落としてからでなければ、ふたたびコートにもどってプレイをすることはできない。
- (f) コートに血液が付着したときは、その血液を完全に拭き取って消毒するまでプレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせておく(**hold time**).
- (g) ボールに血液が付着したときは、その血液を完全に拭き取って消毒するまで、あるいは、予備(スペア)のボールと交換するまでの間、プレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせておく。
- (h) 負傷や体調不良[急病], 出血などでプレイを中断している間、チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)およびベンチ・プレイヤーは、プレイヤーが指示を受けたり水分を補給することをサポートするために、チーム・ベンチから出てコート・サラウンドに入ってもよい。

- (i) 負傷や体調不良[急病], 出血などでプレイを中断している間であれば, 各チームは, いつでも交代やチーム・チェンジをすることができる. ただし, 交代してコートに入るプレイヤーは, 時計が止められているときでなければ, コートに入ることはできない.
当該のプレイヤー(プレイを中断させる原因となったプレイヤー)は, プレイが再開される前に, コートから出なければならない.
- (j) 負傷や出血などにかかわっていないプレイヤーあるいは交代してコートに入ったプレイヤーは, **コート内にとどまっていなければならない.**
- (3) **そのほかの理由**でプレイを中断するとき[競技規則9.3.2参照]:
- (a) タイムキーパーに時計を止めさせる(**hold time**)かどうかおよびプレイを中断させる時間の長さは, それぞれの審判(アンパイヤー)の裁量(権限)であり, それぞれが適切に決めてよい.
- (b) 時計を止めさせるかどうかは, 両審判のどちらが決めたとしても, 1ゲームを通して一貫した基準をもって決めることが大切である.
競技時間がむだに消費されることに対する重要さは, 得点が接近しているゲームの終わりまぎわということだけでなく, あらゆるゲームにおいて, 1ゲームを通して, 等しく考慮されなければならない.

第13章 「ゲームの管理(ゲーム・マネージメント)」

(Rule 13. 「Game Management」)

- (1) 審判は, ファウル・プレイ[競技規則13.2「ファウル・プレイ」参照]を確認したときには, かならず対応しなければならない.
この対応を誤ると, 結果として, アンフェアなプレイ(不正なプレイ), 相手に危険をもたらすプレイ, スポーツマンシップに反するふるまいや態度, 言動につながるおそれがある.
審判には, そのほかの通常のプレイと同じように, これらのより重い罰則を与えるべきプレイ, ふるまいや態度についても, 規則に述べられている通りの内容に従って判定を下すことが期待されている.
審判は, 競技時間を止めるかどうかの難しい判断をさせたがためにかえってむだに競技時間を経過させてしまったり, 重い罰則を科したあとのふるまいや態度, そのあとの成り行きを心配して, 重い罰則を科すべきかどうかの難しい判断をさせてしまったがためにかえってファウル・プレイがエスカレートしてしまったりすることがないように努めなければならない.
審判には, ゲームにおける判定基準を明確に示し, 1ゲームを通じて, その一定の基準を一貫して維持しながら, 規則を適用していくことが求められている一方, プレイヤーにも, 自分のプレイやふるまい・態度をそれらの審判の基準に対応させる究極的な責任がある.
- (2) 審判は, 厳格に規則を盾にしてプレイヤーを罰するだけでなく, それぞれに, 経験やキャリアに基づいたゲームを管理する手腕やそれを発揮するために各人でつちかかってきたやり方というものをもっているはずである. それらが規則を無視したものであったり, 高圧的で権威主義的なものでないかぎり, 審判は, それらのやり方をゲーム中に実行すべきである.
審判がそのようなやり方を自覚しながら巧みに発揮すれば, プレイヤーが, 審判が自分たちに要求している基準を理解することにもつながり, そのことによって, プレイヤーが, 自分たちのプレイやふるまい・態度を審判の基準に対応させることができるようになる. このことは, ゲーム中の規則違反を少なくさせることにもつながるはずである.
そのようなやり方としては, 次のようなものが考えられる.
- 「笛を鳴らして規則違反に対して罰則を与える」か, 「罰則を与えずにアドヴァンテージを適用するか」を, 適切に判断し, 選択する.
 - 状況に応じて, 表現の方法を変える.
 - 正式な注意や指導ではなく, 言葉を交わしながら助言を与える.
 - プレイヤーに話しかけるために, 時計を止める(**hold time**).

これらのようなやり方をゲームのレベルや状況に応じて適切に用いることが望まれる.

ただし, ファウル・プレイ[競技規則13.2「ファウル・プレイ」参照]に該当することが起こってしまったときは, 審判は, かならず規則に従った厳格な処置によって対応しなければならない.

(3) 「笛を鳴らして規則違反に対して罰則を与える」か、「罰則を与えずにアドヴァンテージを適用するか」の判断:

ある場面では、規則違反が起こったときに、その規則違反に対して罰則を与えるために、審判が笛を鳴らしてプレイを止めることが必要である。

また一方で、それとは異なるある場面では、アドヴァンテージの考え方の上手な適用、すなわち、規則違反が起こっても笛を鳴らさずにプレイをつづけさせることが、プレイの流れをむやみに止めてしまったり、規則違反をしていないチームが不利になってしまうようなことをせずに、審判のコントロールを維持しながらゲームをつづけられることにつながることも事実である。

このような確かなバランス感覚を身につけることは、その審判の判定の確かさと審判技術の高さを信頼してもらえることにつながる。

(4) 表現の方法の変え方:

審判が、より強いメッセージを与えることが必要であると感じたときは、次のような、いくつかの方法が考えられる。

- (a) 笛を鳴らすときの“笛の音色”，“笛の音の大きさ”，“笛の音の長さ”を変える。
- (b) 話すときの“口調”，“声の大きさや話すスピード”を変える。
(いかなるときも冷静でおだやかに、ただし、毅然としていること)
- (c) プレイヤーの注意をひきつけるような“間”をとる。
- (d) 最初にプレイヤーのポジションをはっきりと述べ、そののち、規則違反の種類と罰則の種類を示す。
- (e) “ボディ・ランゲージ”を用いる。
- (f) プレイヤーと“アイ・コンタクト”をとる。

(5) 言葉を交わしながらの助言:

審判は、プレイヤーのふるまいや態度を正そうとするときに、**時計を止めずに**、プレイヤーに手短かに指摘、助言できるような言葉・言い回しやその言い方・口調を、身につけておくべきである。

ただし、このような助言は、低いレベルの程度の軽い事柄についてにのみ限定して適用しなければならない。

(重大なレベルの) 目に余る程度の事柄については、審判は、かならず厳格な処置によって対応しなければならない。

- (a) プレイヤーのふるまいや態度を変えさせるのに**効果的である**例としては、次のような**具体的な言葉**や言い回しが考えられる。

「決められた位置にいるように、距離を変えなさい。」(“Stay onside, adjust your distance.”)

- (b) 一方、**効果的ではない**例としては、次のような**具体的ではない抽象的な言葉**や言い回しが考えられる。このような**具体的ではない抽象的な言葉**や言い回しは、なるべく避けるべきである。

「ちゃんとしなさい。いいかげんにしなさい」(“Tidy up, no more.”)

(6) 時計を止める(hold time):

審判は、コート上のプレイヤーのふるまいや態度について当該プレイヤーに話しかけるために、あるいは、そのチームのキャプテンに、当該プレイヤーに対して注意をするように要請するためにプレイを中断し、タイムキーパーに時計を止めさせることができる。

キャプテンに当該プレイヤーに対して注意をするように要請した場合、そのキャプテンがプレイヤーに対して注意をするための時間を要求する申し出があったときには、審判は、そのための時間をキャプテンに与える。ただし、このようなときでも、審判は、できるかぎりすみやかにプレイを再開させるように努力しなければならない。

一方のチームが規則違反をするパターンにある種の傾向があるとき、あるいは、相手に対しての“フェア・プレイ”や“スポーツマンシップ”にかかわる事柄がどこまで許されるのかを試しているようなときには、審判は、時計を止めることで、次からは規則違反を罰していくことがより厳格な段階に入ることを知らしめる。チーム・オフィシャル(チーム関係者)やベンチ・プレイヤーを含む全員は、そのようなことは、プレイを中断するための重大な理由であると審判が考えていることに気づくべきである。

「審判のハンド・シグナル」

(Appendix B 「Umpire Hand Signals」)

- ※ 11.「オフサイド/ブレイキング」,
12.「オーヴァー・ア・サード/センター・パスのボールがプレイヤーに触れずにコートの外に出てしまったとき」
のみタイトルの修正:

[旧競技規則(2018版)第14章11.12.参照]

1A: プレイのスタート/リスタート (Start/Restart of Play)

片腕を高く上げ、パスをするチームが
攻撃するゴール・エンドのほうに傾ける。



1B: プレイのスタート/リスタート (Start/Restart of Play)

片腕を高く上げ、パスをするチームが
攻撃するゴール・エンドのほうに傾ける。



2: 時計を止めさせるとき (Hold Time)

タイムキーパーに向かって、
片手は垂直に、もう一方の手は
水平にして、「T」型を示す。



3: パスの方向を示すとき (Direction of Pass)

パス(センター・パス, フリー・パス,
ペナルティー・パス, スロー・イン)が
行われる場合、パスをするチームが
攻撃するゴール・エンドに向かって
片腕をからだの横で伸ばし、
その手で攻撃が行われる方向を
さし示す。



4: ゴール・ラインでのスロー・イン (Throw in - Goal line)

ゴール・ラインでのスロー・インが、
そのゴールを攻撃するチームに
よって行われる場合は、
片腕を伸ばし、その手でゴール・
ポストの根元をさし示す。



5: トス・アップ (Toss Up)

片手の手のひらを上に向け、
ボールを投げ上げるしぐさを示す。



6: アドヴァンテージ
(Advantage)

アドヴァンテージが与えられたチームが攻撃しているゴール・エンドに向かって、からだの前で片腕を振り動かし、攻撃をつづけるようにながす



7: ゴールを認めるとき
(Goal Scored)

片腕をまっすぐ上に上げる。



8: ゴールが認められないとき
(Goal Not Scored)

腰よりも低い位置で、両腕を交差させるように振り動かす。



9: フットワークの違反
(Footwork)

両手の手のひらを下に向け、両腕をたがいがいいに上下に動かす。



10: センター・パスで、足がセンター・サークルに入っていなかった違反
(Centre Positioned Incorrectly)

片手の手のひらを下に向けて、水平に円を描くように動かす。



11: オフサイド / **ブレイキング**
(Offside or **Breaking**)

片手の手のひらを下に向け、プレイヤーが不当に移動した方向に、上向きに小さく“弧”を描くように動かす。



12: オーヴァー・ア・サード
/
センター・パスのボールがプレイヤーに触れずにコートの外に出てしまったとき
(Ball Over a Third or **Untouched Centre Pass**)

片手の手のひらを下に向け、パスのボールが移動した方向に、上向きに中くらいの“弧”を描くように動かす。



13: ヘルド・ボール
(Held Ball)

(プレイヤーが3秒以上ボールを持っていた場合)

3本指を示しながら、片手を上に上げる。



14: ショート・パス
(Short Pass)

両手の手のひらを短い距離をあけてたがいに向かい合わせにし、片方の手をもう一方の手に向かって動かす。



15: ボールに関するプレイの違反
(Incorrect Playing the Ball)

両手の手のひらを短い距離をあけてたがいに向かい合わせにし、その両手を、距離をたもったまま、からだの前で左右に動かす。



16: ボールを持っているプレイヤーに
対するオブストラクション
(Obstruction of Player with Ball)

両手の手のひらを短い距離をあけて
たがいに向かい合わせにし、
そのままの状態をたもつ。



17: ボールを持っていないプレイヤーに
対するオブストラクション
(Obstruction of Player without Ball)

両腕を後ろ手にして、腰よりも
低くなるような角度をたもって下げる。



18: 相手を脅すこと
(Intimidation)

顔の前で、小さく“弧”を
描くように片手を動かす。



19: コンタクト
(Contact)

前腕を、もう一方の手でたたく
(たたかうほうの手は、手のひらを下に向ける)



20: 注意
(Caution)

ひじを少し曲げて、手が頭上に
くるように片手を上げる。
このとき、手のひらを注意を
与えるプレイヤーに向ける。



21: 警告
(Warning)

両腕を交差させて、
頭上に上げる。



22: 一時的な出場停止(2分間)
(Suspension)

2本指を示しながら、
片手を上にあげる。



23: 退場
(Ordering off)

退場となるプレイヤーに片腕を向け、
その腕をチーム・ベンチに向かって、
振り動かす。



[新設]

「審判の使うべき用語(“ターミノロジー”)」

(Appendix C 「Umpire Terminology」)

規則違反(インフリンジメント:infringement)が起こり、その違反に対して罰則を与えるときには、審判は、笛を鳴らすだけではなく、笛を鳴らすと同時に、**規則違反(インフリンジメント)の種類**を、プレイヤーのポジションやコート・エリアの名称も含めて、**定められた用語(“ターミノロジー:Terminology”)**を用いてはっきりと表現しなければならない。

このような審判によるはっきりとした判定や指導があるからこそ、プレイヤーは規則違反となるプレイヤーやふるまいを理解することができ、審判の判定を異議を唱えることなく受け入れ、ゲームを通じて審判の判定基準に従って、その判定基準に適合するようにプレイしたり、態度やふるまいを正すことができるのである。

国際ゲームやインターナショナル・プレイ(International play)では、用いられる用語(“ターミノロジー”)は、明瞭で簡潔でなくてはならない。

国際ゲームやインターナショナル・プレイ以外のゲームでは、定められた用語(“ターミノロジー”)のほかにもいろいろな言葉やそのほかの手段を用いて、審判がプレイヤーに対してプレイやふるまいを正させることがあってもさしつかえない。

該当する規則	用語(“ターミノロジー:Terminology”)
8.2 センター・パス	8.2.1-(1) 「“Posioned incorrecrty” : “ポジション・インコレクトリイ”」 8.2.1-(2),(3) 「“Breaking” : “ブレイキング”」 8.2.2-(3),(4),(5) 「“Untouched ” : “アンタッチド”」
8.4 スロー・イン	8.4.1-(1)-(c) 「“Held ball” : “ヘルド・ボール”」 8.4.1-(1)-(d) 「“Footwork” : “フットワーク”」
8.5 トス・アップ	8.5.2-(2) 「“Moved early” : “ムーヴド・アーリー”」 8.5.2-(3) 「“Interference with toss” : “インタフェアレンス・ウイズ・トス”」
9.4 ボールにプレイするときの規定	9.4.1-(3),(4) 「“Held ball” : “ヘルド・ボール”」 9.4.1-(4),(5) 「“Replayed ball” : “リプレイド・ボール”」 9.4.1-(6)-(a) 「“Kick” : “キック”」 9.4.1-(6)-(b) 「“Fall on ball” : “フォール・オン・ボール”」 9.4.1-(6)-(c) 「“Strike” : “ストライク”」 9.4.1-(6)-(d) 「“Roll” : “ロール”」 9.4.1-(8) 「“Playing the ball on the ground” : “プレイング・ザ・ボール・オン・ザ・グラウンド”」 9.4.1-(9) 「“Using goalpost” : “ユージング・ゴールポスト”」

9.6 フットワーク	9.6.3-(1) 「“Drag” : “ドラッグ”」 その他の場合 「“Footwork” : “フットワーク”」
10.2 ショットに関する規定	10.2-(1)-(a) 「“Incorrect shot” : “インコレクト・ショット”」 10.2-(2) 「“Interference with shot” : “インタフェアレンス・ウイズ・ショット”」
12 コンタクト	12.1, 12.2 「“Contact” : “コンタクト”」 12.2.1 「“Causing contact” : “コーズイング・コンタクト”」 12.2.2 「“Inevitable contact” : “イネヴィタブル・コンタクト”」 12.2.3 「“Simultaneous contact” : “サイムテニウス・コンタクト”」
その他の違反	それぞれの規則の項目の表題になっている用語(英語)を用いる

「それぞれのレベルに応じた規則」

[ローカル・ルール]

(Appendix D 「Variation for Other Levels of Play」)

インターナショナル・プレイ(International Play)や国際ゲームではない場合は、国内やそれぞれの地域内のゲームで、それぞれのプレイヤーのレベルや年齢に応じたローカル・ルール、そのほかのいろいろな事情を考慮したローカル・ルールを採用してもさしつかえない。

ローカル・ルールにおいて、規則の変更の及ぶ範囲は、それぞれのゲームのレベルやプレイヤーの年齢、そのほかのいろいろな事情に応じたものとする。

たとえば、年齢が低くても代表候補レベルのゲームでは、できるだけ変更の少ないほうが望ましいし、そのレベルに達していないような場合には、より多くの変更があってもさしつかえない。

このときの規則の変更の決定やその周知徹底は、大会主催者(ゲーム主催者)によってなされるのが通常である。

それらの変更ルール(ローカル・ルール)は、1ゲームを通じて確実に適用されなければならないし、ゲームの途中で変わるようなことがあってはならない。

下記に述べられているのは、考えられる変更点の例である。

(1) チーム (Teams)

(a) 次のような構成のチームどうしによるゲームが認められる。

- 女子どうし
- 男子どうし
- 男女混合

(b) チーム・オフィシャルズ(チーム関係者)の人数を定められた人数より減らすことができる。

そのときは、それらのチーム・オフィシャルズ(チーム関係者)が、プレイヤーなどのいくつかの役割、任務を兼ねることができる。

ただし、いかなる場合でも、“プライマリー・ケア・パーソン”は、プレイヤーを兼ねることはできない。さらに、できるかぎりほかの役割、任務も兼ねないことが望ましい。

(2) 用具・器具, コート設備 (Equipment)

(a) 屋外のコートを用いてもさしつかえない。

この場合は、コート面が木材でなくてもよい。

(b) インターナショナル・プレイ(International Play)では、3層につくられたボール(3-ply ball)を使用しなければならないが、それ以外のレベルのゲームでは、2層につくられたボール(2-ply ball)を使用してもさしつかえない。

2層につくられたボール(2-ply ball)を使用する場合、ボールの空気圧は、より低い62kPa以上、69kPa以下(9psi以上、10psi以下)とする。

屋外のコートで行われるゲームでは、ボールの空気圧は、屋内コートのときよりも低くするのが通常である。

(3) 競技時間 (Time)

- (a) 競技時間は、“4クォーター制”ではなく、前・後半の“ハーフ制”を採用してもさしつかえない。
前・後半の“ハーフ制”を採用する場合は、競技時間は任意に決めてよいが、各ハーフ最大限20分までとする。
- (b) “4クォーター制”を採用する場合でも、各クォーターの競技時間を短くしてもさしつかえない。
- (c) インタヴァルやハーフ・タイムの時間を短くしてもさしつかえない。
- (d) 延長戦の規定(延長戦を行うか行わないか、延長戦の前・後半の競技時間をどのようにするかなど)を変更することもさしつかえない。

(4) マッチ・オフィシャルズ, テクニカル・オフィシャルズ (Match Officials and Technical Officials)

- (a) “予備審判:Reserve umpire”をおかなくてもさしつかえない。
- (b) テクニカル・オフィシャルズ(スコアラーとタイムキーパー)の人数を減らしてもさしつかえない。
ただし、最小限スコアラー1人とタイムキーパー1人をおかなければならない。
- (c) 審判(アンパイヤー)は、必要と思われるときには、定められた語句・用語以外の言葉で判定をはっきりと伝えたり、プレイヤーに指示を与えたりしてもよい。
例: “ペナルティー・パス”とだけコールすべきときに、“ペナルティー・パスかショット”などと、よりわかりやすい言葉を使うこと

(5) 年少のプレイヤーのゲーム (Matches for Young Players)

ネットボールを始めたばかりである、小学生に相当する年齢のプレイヤーのゲームでは、それぞれの心身の発達段階、筋力、技能レベルのちがいに応じて、ゴールポストの高さを低くしたり、小さいボールを使用したりするなど、よりフレキシブルにローカル・ルールを採用することが適当である。
それらのローカル・ルールは、そのプレイヤーたちの身心の発達や技能の高まりにつれて、修正が加えられ、段階に応じて、本来の規則に近づけていくことが望ましいと考えられる。

[項目の追加・修正]

「用語・語句の原語」

A

Astride the transverse line:

standing with one foot in the goal third and one foot in the centre third.

At the team bench:

on or immediately beside (including behind or in front of) the team bench.

Attacking team:

team that has possession of the ball.

B

Bench player:

a player who is on the team bench at a given time during a match.

Bench zone:

area immediately outside the court surround where the official bench, team benches and umpires' bench are located (all on the same side of the court).

Breaking:

early entry by a player to a third before the whistle is blown for a centre pass.

C

Caution:

inform a player regarding that player's infringing and/or behavior.

Controlling umpire:

umpire in whose half play is at a given time.

Co-umpire:

umpire who is not controlling play at a given time.

Court surround:

area immediately surrounding the court.

D

Defending team:

team not in possession of the ball.

During play:

at any time during a quarter/half except when time is held.

E

Event organiser:

person/s with responsibility for the organisation of the match.

Extra time:

an additional period of time used when the scores are tied at full-time and a winner is required.

F

Failure to take the court:

A team has less than 5 players present at the start of a period of play or a team delays taking the court after a stoppage.

Fake pass:

player makes passing action but does not release ball.

Field of play:

area consisting of the court and the court surround.

Free pass: sanction for a minor infringement.

Full-time:

end of the specified playing time for a match (60 minutes) excluding any extra time.

G

Game: the Game of Netball.

Goal end:

end of the court where a team shoots for goal.

Good sportsmanship:

level of behaviour that meets generally accepted ethical standards in sport, including playing by the Rules, self-discipline, self-control and respecting opponents and officials.

H

Half-time:

interval between second and third quarters, in extra time the interval between the two halves.

I

INF:

the International Netball Federation.

Infringement:

action contrary to the Rules that may be penalised by an umpire.

International play:

a match between two countries played for INF ranking points.

Interval:

period of time between successive periods of play.

L

Landing foot (one foot landing):

foot on which a player either first lands after catching the ball or is standing on when the ball is caught.

Landing foot (two feet landing):

the foot NOT first moved when a player either catches the ball standing on both feet or lands on both feet simultaneously after catching the ball.

Late player:

A player is not ready to take the court at the start of a match or when the match is to be restarted after a stoppage or interval.

M

Major infringement:

infringement of the contact or obstruction rules, when the goalpost is moved by a defending player so as to interfere with a shot at goal, when a defending player deflects a ball on its downward flight towards the ring, when a player enters the court at an incorrect time or infringement of the foul play rule.

Match:

contest between two teams played according to the Rules of the Game.

Match officials:

two umpires and a reserve umpire.

Minor infringement:

infringement of the rules governing playing the ball, footwork, centre pass, offside and other related rules.

N**Natural body stance:**

being stable and upright whether standing or moving, it may include slight arm movements for stability or momentum.

O**Official bench:**

place where the scorers and timekeepers are located during a match.

Opponent:

player from the opposing team.

P**Pass:**

action of player throwing, batting or bouncing the ball to a player, dropping the ball or putting the ball on the ground and removing their hands.

Penalty pass:

sanction for a major infringement.

A Goal Shooter or a Goal Attack taking a penalty pass in the goal circle may either pass or shoot for goal.

Period of play:

a quarter in a match or a half in extra time.

Pivot:

a movement where the player with the ball swivels *either* on the heel *or* on the ball of the landing foot while this maintains contact with the ground.

Playing enclosure:

area consisting of the court, the court surround and bench zone.

Playing time:

time elapsed in a quarter/half not including any stoppages.

Possession:

player holds the ball with one or both hands.

Primary care person:

team official who is qualified to diagnose and treat injury or illness (for example doctor or physiotherapist).

R**Reckless:**

without thinking or caring about the consequence of an action.

Reserve umpire:

match official seated at the umpires' bench who is ready to replace an umpire in the event of illness/injury during a match.

Retaliation:

player's inappropriate response to the action/s of another player.

S**Sanction:**

action taken by an umpire (free pass or penalty pass) against an infringing player, team official or bench player.

Scorers:

technical officials responsible for maintaining a scoring record of the match together with a record of centre passes and details of players on court.

Set:

a sanction is 'set' once the player taking the sanction is positioned correctly with the ball; in the case of a penalty pass, the infringer must also be positioned correctly.

Shot:

a Goal Shooter or Goal Attack directs the ball towards the ring in an attempt to score a goal.

Simultaneous:

occurs at exactly the same time.

Substitution:

when a player moves from the team bench to replace a player on the court.

T**Team:**

up to twelve players (of whom a maximum of seven are on the court at any time) and up to five officials.

Team bench:

place where team officials and any players not on the court are located during a match.

Team change:

when players on court change playing positions.

Team officials:

up to five persons at least one of whom is a primary care person.

Technical officials:

scorers, timekeepers seated at the official bench and any other officials specified for an event.

Timekeepers:

technical officials responsible for maintaining an accurate record of playing time, advising the umpires when play should end, timing intervals, stoppages and suspension period.

U**Umpires' bench:**

place where the umpires are seated when not on the court and the reserve umpire is seated during the match.