

2019 年度版

JLA

WOMEN'S LACROSSE

OFFICIAL RULE BOOK

日本ラクロス協会公認女子競技用ルールブック
UNDER THE SUPERVISION
OF
JAPAN LACROSSE ASSOCIATION

JLA WOMEN' S LACROSSE OFFICIAL RULE BOOK (2019/3/31 版)

発行：一般社団法人 日本ラクロス協会
監修：一般社団法人 日本ラクロス協会 ルール委員会
協会女子競技ルール委員
大倉崇
喜嶋志穂子
富田徹
永島正和
山際直樹
翻訳：一般社団法人 日本ラクロス協会 国際部
〒103-0006 東京都中央区日本橋富沢町 4-9
電話 03-3666-2862
©2019, JAPAN LACROSSE ASSOCIATION 無断転載禁止

2019 年度版ルールは、これを初版とし、軽微な修正を含んだ第 2 版の発行が既に予定されていることを申し添えます。

本ルールブックの記載内容について、ルール解釈等疑義が生じた場合、ルール委員会裁定を最終とする。

RULE 1 : フィールドのマーキング

- A. プレーイングエリアは、ラインで囲まれた四角で、縦 91.4~110m、横 48~60m である。フィールドの四隅は 4 つのコーンを置き示してもよい。フィールド上のマーキングラインの幅は 5.1cm。全てのラインは白色であることが推奨される。ルール外のマーキングやラインは追加してはならない。FIL の試合では、縦 110m、横 60m のプレーイングエリアが使われる。
- B. プレーイングエリアは平坦な地で、石、草、突き出ている物体があってはならない。チームベンチのサイドラインは、スコアラーテーブルから 4m の距離をとる。反対側のサイドラインと観客席とは 2m の距離をとる。エンドラインと、木、茂み、陸上トラック、フェンス、観客席、砂場等の自然や人工の物体とは、2~4m の距離をとる。

ガイダンス: 観客はサイドラインから最低 4m は距離をとり、チームベンチやスコアラーテーブルの真後ろに立ってはならない。観客席設備がない限り、エンドラインの後ろに観客が立ってはならない。

- C. フィールドの両エンドラインにゴールラインが引かれる。両ゴールラインは 67.4m 以上離れていること。ゴールラインは長さ 1.83m でエンドラインと並行に引かれる (Rule2)。
- D. 各ゴールラインの後ろには縦 12m、幅フィールド幅同様のプレーイングエリアが、設けられる。このプレーイングエリアは、ゴールライン延長上の外側の端から、エンドラインの内側の端までの距離を測る。
1. 各ゴールの後ろ、境界線から 4m、ゴールラインの中央から 11m の箇所に、直径 15cm の円をマークする。
- E. 各ゴールラインの周りにゴールサークルをマークする。ゴールライン中央の後ろ側端からゴールサークル線外側端までの距離が直径 3m となる
- F. リストレーニングラインは、各ゴールラインから 25m の距離に引く。このラインは、フィールド両端まで引かれる。25m は、ゴールラインの後ろ側の端から、リストレーニングラインのミッドフィールド側の端までの距離で測る。
- G. フィールド中央には、中心から円の外側端までの直径 9m となるセンターサークルが引かれる。センターサークルの中央を通る、長さ 3m のセンターラインが、ゴールラインに並行に引かれる。
- H. 11m エリアとマーキングエリアのマーキングの方法 (図 2)
1. ゴールラインの後ろ側の端中央を D とする。D を中心に、D から円の外側までの直径が 3m となる円を描く。図の通り AB と DB を、マークする。
 2. D を中心に、D から円の外側までの直径が 11m となる半円を描く。G をマークする (ゴールラインの中央 D と垂直となる)。
 3. A と B を結び、この線を 11m 半円まで延長する。図の通り各サイド C をマークする。(線 BC ゴールライン延長との角度が 45° となる。 $\angle EBC=45^\circ$)
 4. G に 31cm のハッシュマークを引く。このハッシュマークは、ゴールラインの中央と垂直となり G で 11m 半円と交わる。G から各サイドに 4m 毎 3 本ずつハッシュマーク

を引く。合計7本のハッシュマークが引かれる。

5. ゴールサークルの中心からゴールライン延長上 11m のポイント H に、ゴールライン延長線に垂直となるよう 15cm のマークを 2 本引く。(これらのマークはハッシュマークではないが、11m 半円のラインとゴールライン延長線が交わる箇所を示す) この半円が 11m エリアと呼ばれる。
6. C から C を結ぶ円状の実線を引く。B と C を結ぶ実線を引く。この小さな囲まれたエリアをマーキングエリアと呼ぶ。この扇形をしたエリアである、 $\angle HBC$ がマーキングエリアの外側 11m と呼ばれる。

7. 長さ

$$A-G=14.0m$$

$$B-C=8.65m$$

$$D-H=11.0m$$

$$A-C=12.85m$$

$$D-G=11.0m$$

$$D-E=15.0m$$

$$A-B=4.2m$$

$$D-C=11.0m$$

$$\angle EBC=45^\circ$$

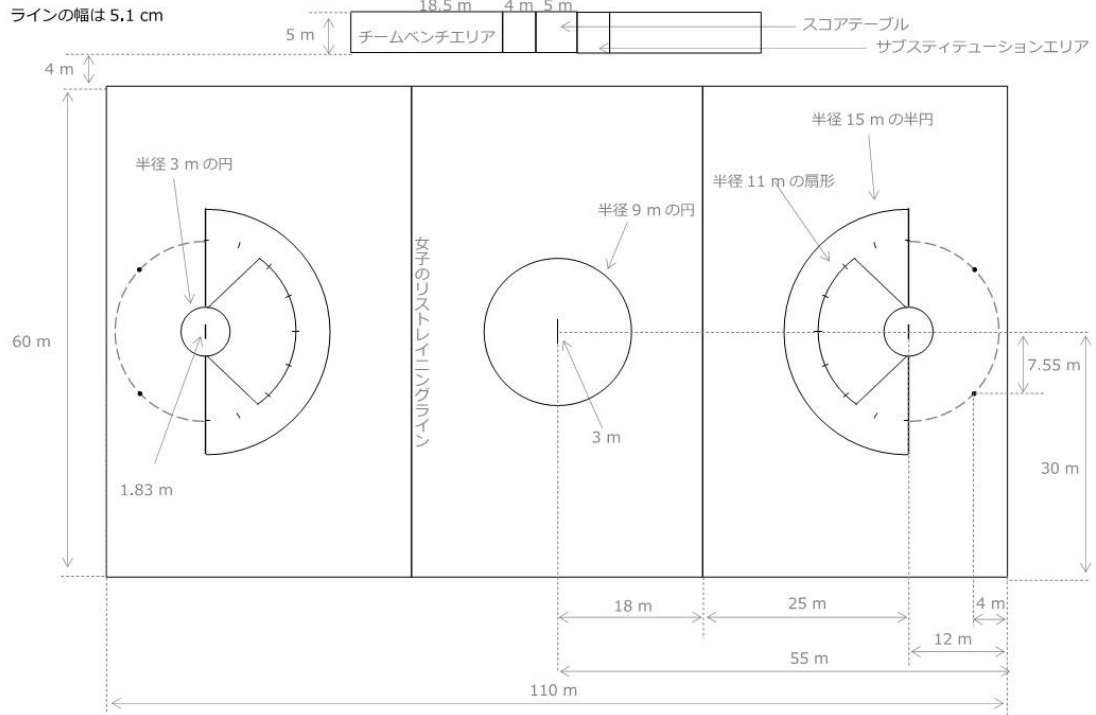
I. 15m の扇

D を中心に、D から半円の外側までの直径が 15m となる半円を実線で描く。この半円が 15m 扇と呼ばれ、ポイント E にてゴールライン延長線と交わる。15m 扇は、フリースペーストウゴールの侵害のファールをとられる最大の距離を示す。加えて、ゴールライン延長線より上にあるアドバンテージフラッグエリアの一部でもある。(図 2)

図 1 フィールドマーキング

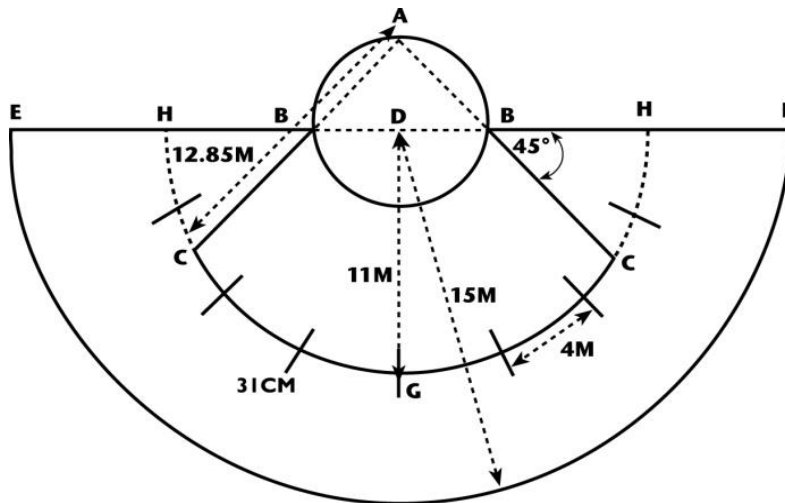
図1 女子用のフィールドマーク

ラインの幅は5.1 cm



ガイドランス: フィールドに追加のマークは足されてはならない。

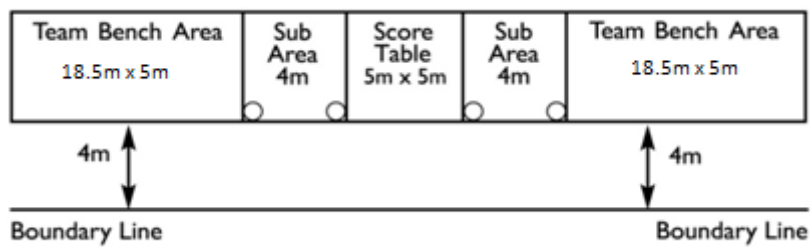
図2 11m エリア、マーキングエリア、15m 扇のマーキングの方法



J. スコアラーとタイマーのテーブルは5m×5m 四方で、サイドラインから4m 離れたチームベンチ側に置かれる。

各チームの交替エリアは、スコアラーとタイマーの机から各々4m離れた箇所に、二つのコーンマークされた4m×5m四方で置かれる。交替を待つ選手は、マークの後ろに立たねばならず、チーム/ベンチメンバーのみが交替エリアに入って良い。コーチや他のチームベンチメンバーは、ベンチエリアにいなければならない。

図3 スコアラー/タイマーテーブル、交替エリア、チームベンチエリア



注意：

全てのJLA試合については、JLA公式女子ルールが適用される。
ただし、各大会規約において修正の選択を妨げるものではない。

RULE2 : ゴール

A. 各ゴールサークル内に、ゴールが置かれる。

1. ゴールは、二つの水平なポスト／パイプが上部の強固なクロスバーによって繋がれたもの。ポスト／パイプは 1.83m 離れており、上部のクロスバーは地上から 1.83m の高さにある。全ての測定は、内側で測られる。ゴールのポスト／パイプは 5.1cm 四方の角柱もしくは直径 5.1cm の円柱であり、色は銀、白、オレンジのいずれかであること。
 - a. 設置型のゴール使用時は、ゴールの両脇と中央後ろ部分は全ての範囲にかけてネットをかけ、ボールのリバウンドを防ぐ。プレーイングエリアへのリバウンドを防ぐべく、平や角度のある固定機器のついたゴールには、ネットをつける必要はない。ゴールの四隅に、ゴールが入るのを阻止するような補助器をつけてはならない。(図 5)
2. コットン素材のメッシュもしくはナイロン素材のゴールネットは、マス目が 4cm 以内のものを使用する。ゴールネットはポスト／パイプ、クロスバー、ゴールライン中央から 2.1m 後方の地上のポイントに強く結ばれる。ボールのリバウンドを防ぐべく、ネットはつけられる。
 - a. ゴール裏を支える器具を付ける場合、ゴールキーパーがゴールサークル後方で自由に動けるようにすること。
3. ゴールラインは二つのポスト／パイプの間に引かれ、両辺がポスト／パイプに接しており、太さも同じ 5.1cm であること。(Rule1.A)

図 4 ゴールサークルとゴールに関するルール

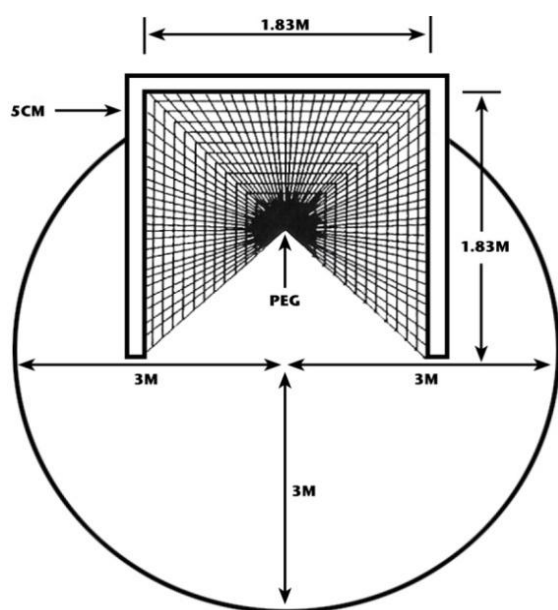
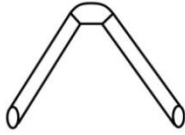
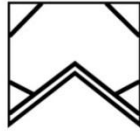


図5 ゴールのサポート器具

SUPPORTS MUST BE PADDED



Rounded Pipes

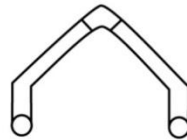


Darkened supports must be padded the entire length with material that limits the rebound of the ball.

SUPPORTS WHICH DO NOT REQUIRE PADDING



Flat Supports where the bottoms are flat metal, not pipes.



Angled Ground Pipes which prevent the ball from re-entering the playing area after hitting the ground.

RULE 3 : クロス

- A. クロスの素材は、以下の通り定められている。
1. ヘッドのフレーム：①木、②プラクロス、または、③繊維ガラス
 2. ポケット：①ナイロン、または、②皮（合成皮革を含む）
 3. ハンドル：①木、②アルミニウム、または、③グラファイト（石墨）
 4. ヘッドをハンドルに固定するためのネジ：①金属
- B. クロスには、危険を伴うような鋭利な部分や、突き出ている部分があってはならない。
- C. フィールド選手のクロスについて
1. 長さは、90cm 以上、110cm 以下とする。
 2. ポケットは、4 本以上 5 本以下の縦紐と、8 本以上 12 本以下の十字編みのステッチによって編みこまれたものもしくはナイロン製のメッシュとする。
 3. クロスの縦紐の余剰部分は、10cm 以下の長さにするか、クロスのハンドルにしっかりと結んで固定しなければならない。ポケットとして編みこんだ紐が、クロスのヘッドのフレームからはみ出す場合、はみ出す部分は 10cm 以下の長さになければならない。
 4. クロスのヘッド部分については
 - a. クロスのヘッド上部の外側の幅は 18cm 以上、23cm 以下とする。
 - b. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 3.2cm 垂直方向に向かった地点で、6.7cm 以上 8.0cm 以上とする（ボールの半径が 3.2cm のため）。
 - c. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 5.1cm 垂直方向に向かった地点で、6.8cm 以上とする。
 - d. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 7.6cm 垂直方向に向かった地点で、7.4cm 以上とする。
 - e. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 10.2cm 垂直方向に向かった地点で、8.7cm 以上とする。
 - f. ヘッドの先端の最も広い部分は、内側で 16cm 以上でなければならない。
 - g. サイドウォール間の内側の幅は、サイドウォールに突起がある場合は、突起の先端を基点として計測する。
 - h. ブリッジまたはストッパーの中心からヘッドの先端までの長さは、25.4cm 以上 30.5cm 以下とする。
 - i. ヘッドのウォールの高さは、最も高いところで 2.8cm 以上 4.7cm 以下とする。
 - j. ポケットの深さは、ポケットのどの位置においても、ボールを入れた状態で、クロスウォール上部から測って 6.4cm 以下とする。（6.4cm : ボールの直径）
 - k. ポケットは、ボールが、その中で自由に動くようにする。クロスウォール、ガード、ブリッジのあいだ、または、ストッパーの間に、ボールが引っ掛かってはならない。なおストッパーの厚さは 0.5cm 以下、長さは 9.5cm 以下とする。

5. クロスの重さは、567 g 以下とする。
- D. ゴールキーパーのクロスについて
1. クロスの長さは、90cm 以上 135cm 以下とする。
 2. ポケットは、メッシュ製か、4 本以上 5 本以下の皮紐と、8 本以上 12 本以下の十字編みのステッチによって編みこまれたものとする。
 3. ボールストップよりハンドル側にある紐の余剰部分は、10cm 以下の長さにするか、クロスのハンドルにしっかり結んで固定しなければならない。ポケットとして編みこんだ紐が、クロスのヘッドのフレームからはみ出す場合、はみ出す部分は 10cm 以下の長さにしなければならない。
 4. ゴールキーパーのクロスのヘッド部分については
 - a. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 5.1cm 垂直方向に向かった地点で、13cm 以上、17cm 以下とし、外側は 20cm 以下とする。
 - b. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 10.2cm 垂直方向に向かった地点で、18.5cm 以上、22.5cm 以下とし、ヘッドの外側は 26cm 以下とする。
 - c. iii. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 15.3cm 垂直方向に向かった地点で、23cm 以上、26cm 以下とし、外側は 30cm 以下とする。
 - d. iv. ヘッドの最も広い部分は、内側で 28.5cm 以上、30cm 以下とし、外側で 33cm 以下とする。
 - e. ヘッドの長さは 42cm 以下とする。ヘッドの長さを計測する際には、ポケットが開いている側を表にして、ブリッジもしくはボールストップの接着面からヘッドの先端の外側までとする。
 - f. ヘッドのウォールは、2.54cm 以上、5.1cm 以下とする。
 - g. ポケットは、ボールが、その中で自由に動くようにする。深さに制限はない。
 5. クロスの重さは 773 g 以下とする。

RULE 4 : ボール

ボールは白、オレンジもしくは黄色のゴム製で、National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE) Standardに準拠したものでなければならない。*NOCSAEはNCAAルールにも使われている北米のスポーツ用具検査機関

RULE5 : チーム

試合は2チーム間で行われる、20名の選手名簿によって1チームが構成される。内、10名は交代選手。10名までの選手はフィールドに同時に立つことができる。10名の内1名はゴールキーパーであっても良い。もしゴールキーパー無しで戦う場合は、防具無しのフィールドプレイヤー「デピュティ」が「Rule18.A.4」に定められた範囲でゴールサークル内に入ることができる。(Rule24)

RULE6 : ユニフォームと防具

- A. ゴーリー以外の、全てのチームメンバーは必ずチームユニフォームを着用すること。ゴールキーパーの上着はチームメンバーと同じ色で、胸当てやショルダーパッド、アームパッドの上から着用しなければならない。ゴールキーパーがズボン着用を選択する場合、チームメンバーと同じ半ズボンもしくはキルトスカートと同じ色の半ズボンでなければならない。
- B. 各々の選手のユニフォーム（上）は表と裏に同様に番号がついていなければならない。各選手は異なる番号を付け、その番号の色は上着の色と分かりやすく対照的でなければならない。もしチームが柄のあるシャツを身につける場合、番号を背景の色と重複せず、かつ明確に対照的な色としなければならない。
1. 番号は無地のブロック体でなければならない。番号はシャツの正面の中心に位置し10cm以上の大きさで、背面は18cm以上の大きさでなくてはならない。
- C. フィールドで用いる全ての目視できる衣服はチームユニフォームと認識される。そのためキルトスカートまたは半ズボンの下に履く目視できる衣服の主な配色はキルトスカートや半ズボンと同じか、無地で濃色のものでなければならない。ユニフォームシャツの下に着る全ての見える衣服は、配色がユニフォームと同じ色もしくは無地で濃色のものでなければならない。

ガイドス: 衣服に関する規定であり、医療用サポーターならびに各種イクイップメントはこの限りではない

- D. 選手は、シューズを着用する。なお、シューズの底が、金属製のスパイクは使用できない。選手は平らな底靴のシューズを履くこともできる。
- E. 全てのフィールドプレイヤーは、上の歯を完全に覆うように専門的に作られた口腔内のマウスガードを正しく装着しなくてはならない。そのマウスガードは、無色または白色は推奨されず（2020年度より使用禁止、2019年度内は移行期間とする）、容易に目視できる色でできているものが推奨される。さらにグラフィックの歯が描かれていてはならない。マウスガードは保護を減らすように作り変えられたものあつてはならず、突き出ているタブは取り外さなくてはならない。ゴールキーパーについてもマウスピースの着用が強く推奨される（2020年度より着用義務化、2019年度内は移行期間とする）。

体にぴったりと合ったグローブ、ノーズガードは身につけられる。アイガードは必ず着用しなければならない。フィールドプレイヤーはヘッドギアまたはフェイスマスクの着用はできない。

1. アイガードは ASTM Int '1*F803 の安全性に適応するアイガードのみ着用できる。

ガイドス: JLA の試合で身につけるアイガードはルール 6 に記載される安全性に適応するか、国や協会または標準の承認条件に見合うものでなくてはならない。しかしながら、JLA はそのアイガードを着用した選手やその他の選手の安全を保障するものではない。JLA はいずれのアイガードの安全性や効果を検証するものではない。例えば、ボールまたはクロスからの耐衝撃力など。また JLA は、国や協会または標準の

承認プロセスを再調査または証明するものではない。

選手はレンズが無色透明の度付き眼鏡を身につけられる。その場合、飛散防止のフレームまたはレンズが強く推奨される。

2. 純粋に医療上必需品であると保証された追加の防護装置や装具・衣類は、必要性に応じて試合前に査定され、他の選手に危険ではない器具だと審判が同意した際に着用することができる。全ての防護装置はぴったり合うもので、必要な箇所にパッドが入っていて、過度の重さではいけない。

F. 選手は、医療警告ジュエリーや結婚指輪、宗教的または儀式的なジュエリーまたはアクセサリを装着したまま試合に出ることができるが、その場合は試合前にコーチを通じてオフィシャルならびに主審に対して申し出を行い、テープやバンドなどによって危険が無いようにとめる必要がある。

また、平らなヘアクリップ、バンダナやヒジャブは被ることができるが、審判は、これらを「選手や他の人々に危害を与える可能性がないかどうか」を判断し、もし試合中にそのように判断した場合は、その装飾をフィールドから取り除く命令をだす。もし適用された場合、その選手はマイナーファールを科される。

ゴーリーは①胸当てまたはボディパッド、②頭部を守るのに十分と判断されるスロートガード付きのヘルメット（National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment(NOCSAE) Standard 準拠のもの）を着用しなければならない。スロートガードがヘルメットから下がる距離はボールの直径よりも狭くなければならない。スロートガードに加えて、喉を覆う形のプロテクターも身につけることができる。

1. ゴーリーはパッド入りのグローブ、ショルダーまたはアームパッド、そしてレッグパッドを身につけることができる。全てのパッドは安全にぴったりと合っていて、ゴーリーの横幅をパッドの厚さを超えて増幅させるものであってはならない。パッドの厚さの上限は3センチ。パッド入りグローブはしっかりと袖口が結ばれ、革紐が垂れ下がってはいない。

G. Rule6 及び製造業者の仕様書に適応し、審判が他の選手に危険がないと同意しない限り、防護装置を含むいかなる装具も着用・使用は認められない。

RULE7：フィールドキャプテン

両チームは試合中のフィールドキャプテンを1名ずつ指名する。指名されたキャプテンは腕にキャプテンマークをつけなければならない。そのキャプテンの番号はオフィシャルスコアシートに明記される。

そのキャプテンは：

1. 主審または担当の審判と、コイントスでディフェンスの側を決める際に集まる。ビジターチームまたはシード権の少ないチームのキャプテンがコイントスをコールする。
2. フィールドにいる際には、得点が決まった後に直接審判にチームタイムアウトを要請することができる。コーチは4人目の審判員を通してチームタイムアウトを要請することができる。(Rule 11.H)
3. チームタイムアウト中、各クォーターブレイク中、そして試合直後に判定の説明を求めることができる。ただし、コーチはチームタイムアウト時にこれを行うことはできない。(Rule 8.2)

RULE 8 : コーチ

コーチ（コーチ不在時にはキャプテン）は

1. 天候やその他酌量すべき事情により、試合続行が困難な場合には審判と協議をする。(Rule 11.F)
2. クォーター間と試合終了後に審判にルールの明確化を要求することができる。ただし、チームタイムアウト時は除く。(Rule 7.3)

RULE 9 : 審判

A. 全ての JLA 試合においては、JLA 公式ルールが適用され、その審判は JLA 公認審判員が行う。

B. JLA 公認審判員は

1. 本ルールに従ってルールを施行する。審判は安全で公平なプレーの判断に責任を持ち、審判の決定は最終のものとなる。
2. 試合前にグラウンド、ゴール、ボール、クロス、服装、履物、アクセサリ、全ての防具ならびに申請のあった装具等をルールに適応するように点検をする。

ガイダンス: 試合前に注意深く全ての道具の点検をすることで不要な遅延やペナルティを排除する。試合中の使用有無に関係なく、全てのクロスは計測され、ポケットの確認を受けなければならない。

選手はクロス、マウスガード、アイガード、シューズを、ゴールキーパーはこれに加えて、胸あてと締められた顎のストラップ付のヘルメット、フェイスマスク、喉あてを、全て揃えた上で審判の前に並ぶ。

選手はマウスガードを見せ、口の中にはめ、上の歯が完全に覆われていることを見せる。審判はそれぞれのクロスにボールを落とし入れる。片手でボールを転がした後にボールの上部は常に木製またはプラスチック製の側壁の上部よりも上に見えていなければならない。クロスを逆さまにした際にはボールは簡単にポケットから落ちなければならない。審判はクロスに粗い箇所や鋭い箇所がないのかも確認しなければならない。

クロスがイリーガルの場合、選手は列から抜ける。イリーガルクロスや不正は道具を持ち合わせている全ての選手は残って審判による再点検に向けてそれぞれ道具の調整をする。試合開始前にクロスが点検を通らない場合、そのクロスは試合で使用できない。ただし、各クォーターブレイク間はオフィシャル席の監督下でそのクロス調整が許されており、クォーターブレイク間に調整が完了し、審判員が合法と認めた場合、その次のクォーターならびに延長線で当該クロスは使用することができる。

3. 医療的な見地から装着が必要なサポータやプロテクタを装着することについて一方のチームから申し出があった場合はもう一方のチームのコーチならびにキャプテンに対して使用の許諾を得る。
4. オフィシャル席の各人員がそれぞれの責任を理解していることを確認する。
5. 主審は全てのコイントスをキャプテンと実施し、アウェイチームのキャプテンがコイントスのコールをする。
6. フィールド三審制で試合を実施する時、主審がセンターポジションにて試合を再開し、1 得点毎または 2 得点毎にフィールドポジションを時計回りにローテーションする。
7. コーチ（不在時はキャプテン）と試合時間とクォーターならびにクォーター間のブレイクタイムの長さについて合意する。
8. 天候やその他酌量すべき事情により、試合続行が困難な場合にはコーチ（不在時はキャプテン）と協議をする。試合を中止または延期しなければならない時、主審の申出に基き、イベントディレクターは最終の判断を行うともとする。（Rule 11.F）

9. JLA 女子ルールに従って審判をする。
10. 選手に対する警告、退場をスコアラーに報告する。
11. チームタイムアウト時にキャプテンに、クォーター間と試合終了直後にキャプテンとコーチにルールの明確化を求められた場合は、応じなければならない。
12. チームスコアシートにサインをすることで試合を公式のものとする。
白黒の縦じま (2.5cm) シャツと/またはジャケット、黒のキルト/スカートまたは適切な長さの黒ショーツまたは黒ロングパンツを着用すること。黒のバイザー/帽子、黒の短いソックスまたは黒の長いソックスの着用は認められる。その他の衣類やアクセサリは黒でなければならない。全ての審判が同じような装いであることが推奨される。

RULE 10 : スコアラーとタイマー

A. スコアラーは:

1. 試合開始前に 両チームの名簿、名前、背番号をチームスコアシートに記録する。
2. 得点とチームタイムアウトについて正確に記録をし、全関係者の為に正確なスコアを表示する。
3. 全ての警告と退場カード、選手が退場した時のゲームクロックの時間とその選手またはその交代選手が試合に戻って良い時間を記録する。カードを提示された選手とそのコーチに、いつ退場のペナルティが満了するかを知らせる。(Rule 23.B)

ガイダンス: イエローカードが該当選手にとって2枚目となる場合は最も近い審判に知らせる。

個人ファール用のカードは: yellow -“y”; yellow/red -“y/r”, red -“r”.とスコア上記録される。

B. タイマーは:

1. 各クォーターとクォーター間と延長戦の時間を確認する。
 - a. JLA の試合は各 15 分の 4 つのクォーターにより構成される。
 - b. 第 1 クォーターと第 2 クォーターの間と、第 3 クォーターと第 4 クォーターの間のそれぞれ 2 分休憩を計る。
 - c. 第 2 クォーターと第 3 クォーターの間の 10 分休憩を計る。
2. 各クォーターは審判のドローの笛と同時に開始する。(Rules 11.D. 1, 12.A. 2 & 20.A. 9)
3. 全てのタイムアウト、負傷、警告カード、チームタイムアウト等の審判の笛と同時に時計を止める。
4. 第 1、2、3 クォーターの最後の 30 秒、第 4 クォーターの最後の 2 分では、プレーの停止と同時に時計を止める。最後の 30 秒 (第 1、2、3 クォーター) または 2 分 (第 4 クォーター) より前にプレーが停止した場合は、30 秒または 2 分 (第 4 クォーター) を迎えた時点で時計を止め、審判の笛で時計を再開する。
5. 第 1、2、3 クォーターに残り 30 秒、第 4 クォーターに残り 2 分となった時、審判とコーチに知らせる。
6. タイマーまたはテーブルオフィシャルは最も近くにいる審判に最後の 10 秒を口頭でカウントダウンし、試合の終了を報せる。
7. 休憩時間の残り 1 分を切るとき、審判とコーチに知らせる。(Rule 20.A. 20)
8. 負傷選手の許可された回復時間を計る。フィールド選手は上限 2 分、ゴールキーパーは上限 5 分が回復時間として許可される。
9. ペナルティ時間を計る
 - a. イエローカードが提示された場合は、2 分。
 - b. イエローレッドカードが提示された場合は、5 分。
 - c. レッドカードが提示された場合は、10 分。
 - i. ペナルティ時間が満了する前に退場選手または交代選手が試合に再入場した

場合は、最も近くにいる審判に知らせる。その場合、ペナルティ時間は巻き戻され、再びペナルティ時間は0秒からカウントされる。(Rule 23. B)

- ii. ペナルティ退場が次のクォーターや延長戦に持ち越しになる場合は審判に知らせる。

得点後またはチームが「デッドボール」をフィールド内のアドバンテージフックエリア外で保持している場合、90秒チームタイムアウトを計る。(Rule 11. H)

- 10. 審判が笛を鳴らし、タイムアウトのシグナルを示した時は即座に時計を止める。プレーは Rule 13. C に従って再開される。

RULE11 : 試合時間

- A. 試合時間は、クォーター制で、各クォーター15分間とする。
- B. 各クォーターと延長戦の終了時にホイッスルが鳴る。第1、2、3クォーターの終わりに、攻撃する方向を交替する。クォーターブレイクは最長2分、ハーフタイムは最長10分間とする。

ガイドンス:各クォーターの試合時間は公式JLA試合でない場合、試合によって短縮される場合がある。審判員とコーチならびにキャプテンが試合時間については合意すること。

- C. 試合の開始と終了時は、審判がホイッスルを鳴らす。プレー中断の為にホイッスルが鳴った際は、全選手（ゴールサークル内にいるキーパーを除く）がスタンドしなければならず、再開の笛が鳴るまでは動いてはならない。ただし、選手がセルフスタート（Rule13D）をする場合は、セルフスタートの規定に従う。試合開始は、最初のドロウ時の審判の笛で開始される。ゴールが入った後のドロウ、並びに各クォーター時の休憩後のドロウによって試合は再開される。場合によっては、スロー、フリーポジション、デッドボールタイムアウトの場所からの試合開始となる。
- D. 試合時間は、第1、2、3クォーターのラスト30秒、第4クォーターのラスト2分に、審判のホイッスルを合図に時計が止められる。第1、2、3クォーターのラスト30秒、第4クォーターのラスト2分より前に、プレーが中断されていた際は、プレーが再開されてなくても試合時間が上記タイムに達した際に、タイムキーパーは時計を止める。
- E. 試合は通常中断なく続けられるが、審判の判断に応じて下記のような異例事態時にはタイムアウトがとられる。クロスが折れる、フィールド上に動物が現れる、ボールが紛失する、アウトオブバウンズのボールが遠くに行き過ぎる、不意のホイッスルが鳴る、試合の遅延行為、観客の干渉。また審判は、プレーヤーに病気、怪我、事故があった際にはプレーを中断し、警告カードを出したり、クロスチェックをしたり、イリールな交替を除くこと。
- F. 試合を危険にするような天候、その他酌量すべき状況においては、審判はキャプテン／コーチと協議の上、試合を延期等について会場責任者に申出を行なう。開場責任者の判断が、最終判断となる。
- G. 試合時間の80%が進行していた場合、ゲームは有効とみなされる。15分間×4クォーターの80%は、48分である。中断された試合（試合時間が80%に達していない試合）が同日に続行された場合、中断された場所からの試合再開となる。別日に延期となった試合については、最初から試合が行われる。

ガイドンス:トーナメントの時間的制約に合わせるためであれば、別日に延期された試合が中断された場所からの試合再開となり得る。

- H. 各チーム、通常の試合時間中に二度、延長戦時間中には一度、90秒のタイムアウトを取得できる。通常の試合時間中に取得されなかったタイムアウトは、延長戦に持ち越されない。ゴールが決まった後、もしくはアドバンテージフラッグエリア外で自チー

ムがデッドボールを保持している時に、タイムアウトを取得できる。コーチがスコアテーブルを通してタイムアウトを申請するか、ボールを保持している選手がフィールドにいる審判にタイムアウトを直接申請できる。

- I. デッドボール保持は、ファール後やアウトオブバウンズとなった時のボールの保持を含む。ボール保持時にタイムアウトが申請された場合、選手は自身がいた場所にクロスを置き、プレー再開時に元居た場所に戻る。この 90 秒間のプレー中断中に、選手交代はできない。タイムアウトは審判がタイムアウトと声に出した時に始まる。1 分経過後に、警告のホイッスルが鳴らされ、選手は 90 秒のホイッスルが鳴る際にプレーを再開できるようフィールドに戻り準備すること。チームがプレー再開に間に合わなかった場合、マイナーファールが出される。連続でのタイムアウト取得はできない。

ガイドス:タイムアウトが取得された際、選手がプレー再開時のフィールドポジションを良くするためにクロスを置いていないか、審判は注意すること。

J. 延長戦の手順：同点試合で勝敗を延長戦により確定させなければならない場合

1. 通常の試合時間中終了時に得点が同点だった場合、2 分間の休憩の後、サドンビクトリーの延長戦としてプレーが継続される。サドンビクトリーの延長戦では、ゴールが入り勝者が決まるまで 4 分間ずつの試合が継続される。最初の点が決まることで試合が終了する。サドンビクトリーの試合間は 2 分の休憩が入る。

サドンビクトリーの手順は以下のとおりとする。

- a. 通常の試合時間終了時と 2 分間の休憩時間に、審判は各チームのキャプテンをフィールド中央に呼び出す。守備するゴールを決めるため、審判がコイントスをする。尚、アウェイチームのキャプテンがコイントスを決められる。
- b. サドンビクトリー延長戦の試合は、全てセンタードロウから始まる。
- c. 各試合終了時に、チームが攻撃する方向を交替する。
2. サドンビクトリー延長戦中、各チームは 1 度だけ 90 秒のタイムアウトを取得できる。
3. サドンビクトリー延長戦時は、8 分 (4 分間ハーフ) のストップクロック方式で行う。最初の 4 分間試合後に、コーチングの時間等は取らずにチームが攻撃する方向を交替し、センタードロウから試合が再開する。最初のゴールを決めたチームが勝利する。
4. 8 分 (4 分間ハーフ) の延長試合で点が決まらなかった場合、再度 8 分のストップクロックによって試合が延長される。点数が決まるまで、各 8 分の試合の間に 2 分の休憩時間が設けられる。

RULE12 : 交替

- A. 試合中、延長戦の時間中・各ゴールの後・並びに第 1、2、3 クォーターの後を含め、いつでも、各チームは何名でも選手交替が可能。選手交替は、チームの交替エリアにてなされ、全選手（ゴールキーパー含む）はコーン／マーカーの仕切りの間からフィールドへの出入りをしなければならない。交替の際には、フィールド上の選手の両足が交替エリアの反対／正面の線を越え、その後、コーンの後ろに立つ交替選手がフィールドに入れる。すぐに試合に入れるよう待っている選手のみが交替エリアに居て良い。ゴールの後、スコアした選手のクロスがチェックされ得点が認められるまでは、交替の選手はフィールドに入る、もしくはフィールド上の選手がフィールド外に出てはならない。

ガイドンス: 得点が認められた後に交替する選手は、フィールド上の選手がフィールド外に出るのを待たずに、すぐにフィールドに入ってよい。審判はプレー再開時にフィールド上の選手の数を数えること。

1. 余分な選手、試合出場を停止されている選手、イリーガルな選手がフィールドにいる場合、それらは全てイリーガルな交替である。ゲーム開始後は、選手リストに誤った名前、背番号が記載されていた場合、もしくは外されていた場合、訂正がなされてから試合に入ることができる。イリーガルな交替については、チームにペナルティが課され、プレーが中断された箇所からのマイナーファールフリーポジションが与えられる。
 2. 攻撃しているチームがイリーガルに交替した場合、審判は直ちにプレーを中断し、相手チームにフリーポジションを与える。
 - a. ゴールが決まり次のドローの前に、得点したチームのイリーガルな交替が発覚した場合、得点は無効となる。イリーガルに交替した選手はフィールドから出され、フィールド選手はスタンドをとり、相手チームのゴールキーパーにゴールサークル内からのフリーポジションが与えられる。(Rule20. A. 13. c)
 3. 守備しているチームがイリーガルに交替し、ボールがリストレーニングラインの間であるミッドフィールドにある場合、審判は直ちにプレーを中断する。ボールが、リストレーニングラインより下／ゴールサイドにある場合、審判は外れたショットかボールのポゼッションが替わった後にプレーを中断する。攻撃チームがシュートし得点が入った場合は、センターからのドローで試合が再開する。
 4. イリーガルな交替が起こった際、審判はタイムアウトをとり、イリーガルな選手をフィールド外に出し、相手チームでボールから一番近くにいる選手にマイナーファールフリーポジションが与えられる。
 5. フィールド選手がイリーガルな交替、オフサイドの両方を起こしていた時、その選手をフィールドの外に出し、オフサイドに対してペナルティを課し、プレーを再開する。(Rule19. B. 6)
- B. イエローカードのみ、もしくはイエロー・レッドカードを同時に、もしくはレッドカー

ドのみを出された場合、その選手はフィールドの外に出て、一定時間試合出場停止のペナルティを受ける。出場停止の間、そのチームはリストラニングラインより下／ゴールサイドで選手数が一人少ない状態でプレーする。カードを提示された選手は、チームのベンチエリアに出場停止の間いる。

1. イエローカードが出たとき、試合出場停止の時間が過ぎたら、その選手もしくは交替の選手がプレーに戻ってよい。
 - a. ゴールキーパーにイエローカードが出された場合、そのチームに二人目の防具をつけたゴールキーパーがいれば、二人目のゴールキーパーが交替する。カードを出されたゴールキーパーが唯一の防具をつけたゴールキーパーである場合、その選手は試合に残ってよい。同チームで、リストラニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交替エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て 2 分の試合出場停止を受ける。

プレーを再開するには、ゴールキーパーはフリーポジションを与えられた攻撃側の選手の 4m 後方に立ち、ゴールサークルには誰も入らない。プレーが再開された後、ゴールキーパーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。(Rule23. b. ii)
2. フィールド選手に対して、イエロー／レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手は試合には戻れない。試合出場停止の時間が過ぎた後に、他の選手が交替してゲームには入る。もし出場停止時間の中に、交替の選手がゲームに入ってしまった場合、そのチームには再び出場停止のペナルティが課され、5 分か 10 分間の間、選手が一人少ない状態でプレーする。
3. ゴールキーパーに対して、イエロー／レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手は試合には戻れない。そのチームに二人目の防具をつけたゴールキーパーがいれば、二人目のゴールキーパーが交替する。カードを出されたゴールキーパーが唯一の防具をつけたゴールキーパーである場合、チームに 2 分間のタイムアウトが与えられ、他の選手が防具を装着する。もしその選手がフィールド上の選手である場合、他の選手が交替で入る。同チームで、リストラニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交替エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て 5 分か 10 分間の試合出場停止を受ける。プレーが再開された後、ゴールキーパーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。プレーは、Rule12. B. 1. b に則り再開される (Rule23. b. ii)
4. もし交替の選手が、出場停止時間が過ぎる前に、ゲームに入ってしまった場合、そのチームには再び出場停止のペナルティが課され、5 分か 10 分間の間、選手が一人少ない状態でプレーする。
5. クォーターのラスト 2 分未満の時間でイエローカード、もしくはラスト 5 分未満の

時間でイエロー／レッドカード、もしくはラスト 10 分未満でレッドカードが出された場合、出場停止の時間は次のクォーターや延長戦に持ち越される。

- C. 病気、事故、怪我の例外を除き、交替のためにタイムアウトは取られない。動けなくなったフィールド選手に対しては 2 分間、ゴールキーパーに対しては 5 分間のリカバリータイムが設けられる。選手の怪我、流血、怪我や病気の疑いに対しては、審判によってタイムアウトが宣言される。

医療関係のチームメンバー、コーチが、選手を診るためにフィールドに入る状況となった場合、選手の安全が最優先されるが、その選手は出来るだけ速やかにフィールドを出なければならない。交替の選手が代わりに入れる。当該怪我をした選手が再度ゲームに戻る場合は、交替エリアから戻らなければならない。傷口が開いた状態や、ユニフォームや道具に血がついた状態ではフィールドに残ってはならず、血が付着したままの場合はフィールドに戻ることもできない。

ガイドンス: タイマーで 2 分間もしくは 5 分間のリカバリータイムを計る。リカバリータイムの間、選手はクロスを置きサイドラインで給水してもよい。ただし、怪我によるタイムアウト中のコーチングは、ゴールが決まった後であるかチームタイムアウトが取られた場合を除き、禁じられている。審判は怪我によるタイムアウトの間、チームベンチエリアを注視すること。怪我によるタイムアウト中のコーチングはメジャーファールにあたる。

(Rule 21.A.22)

1. 怪我によるタイムアウト中に交替がなされた場合、他の交替は出来ない。交替する選手は怪我した選手が元いた場所に立ち、アドバンテージは与えられない。怪我による交替がゴールの後、もしくは怪我した選手がチームで唯一の防具をつけたゴールキーパーでない限り、プレー再開までにフィールド上の選手はポジションを交換してはならない。
 - a. 怪我をしたゴールキーパーの交替が、フィールド上の選手である場合、その選手は防具をつけ交替をするためにフィールド外に出てよい。ベンチにいる選手が、フィールド選手の代わりに出場する。

ガイドンス: 選手が、怪我、イリーガルなユニフォーム／道具を理由にフィールド外に出され、その選手の交替なしで試合が再開された場合、その選手がフィールドに戻る場合、もしくは交替の選手が入る場合、交替エリアからフィールドに入らねばならない。

2. 怪我によるタイムアウトの後は、Rule 13C に則りゲームが、再開される。

RULE13 : 試合の開始・再開

A. 各クォーターと延長戦の試合開始、および、シュート決定後の試合再開は、ドローによって行われる。ただし、センターラインにてフリーポジションまたはスローが与えられる場合を除く。

1. 得点后(審判員が得点者のクロスが合法であったと判断してから)には、30秒以内に、試合再開のドローを行う準備が完了しなければならない。

ガイドランス:ドローはセンターラインを中心とし、両サイドのリストレイニングラインに囲まれたエリア内で行われる。このエリアを「センターエリア」と呼ぶ。

審判員がドロー開始の合図、もしくはリスタートの合図のホイッスルを吹くまで、センターエリアには、両チーム最大3人ずつの選手が入ることができる。ホイッスルが鳴った際にセンターエリア外にいた選手はすべて「センターエリア外にいる選手」とみなされる。

他の選手(ゴールキーパーを含む)は、センターエリア外にいないなければならない。

ガイドランス:「センターエリア外にいる選手」は、いずれかの選手がボールを保持し、審判員によって「ポゼッション」の宣言がされるまで、センターエリアに入る事はできない。ただし、試合の再開がフリーポジションによって行なわれる場合は試合開始と同時に「ポゼッション」は確定したものと見なされる。

「センターエリア外にいる選手」は、足がリストレイニングラインを踏み越えない状態であればクロスを空中で前に出すことができる。(Rule 19. A. 4)

ガイドランス:ドローではなくセンターラインにてフリーポジションまたはスローによって試合が開始される場合もセンターサークル内に入る事ができる選手は各チーム1名であり、各エリアの人数はドロー時と同様である。スタンドの必要はない。

2. ドローを行う選手は、センターラインに片足のつま先を付けて立つ。スティックは、両選手の腰よりも高い位置に、センターラインに対して平行にする。ヘッドとハンドルはセンターラインに対し垂直でなければならない。ハンドルの下部を握る手(ボトムハンド)は、ハンドルの上部を握る手(トップハンド)より高く位置してはならない。また、トップハンドとボトムハンドを結んだ線が、地面との平行線に対して30度以上傾いてはならない。クロスポケットが開いた側を身体に向けてもった際の右ウォール部分が下になるよう背中合わせにし、それぞれの選手のスティックがボールと守備側のゴールの間に位置するようセットする。トップハンドは、ヘッドのフレームやポケットのいずれの部分も触れてはならない。(Rule 20. A. 1)

ガイドランス:木製スティックの場合のみ右側のウォール部分とは、木製フレームがある側を指す。

ドローをセットする際、審判員は両センター選手の身長差を考慮し、有利不利が生じないようにスティックの高さを定める。

3. 審判員は、両選手のスティックのヘッド上部2分の1を重ね、ヘッドの最も幅が広い辺りにボールをセットする。スティックがセットされたら、審判員は「レディ」の声

を掛けてからセンターサークルの外側に向けて下がる。「レディ」の声掛けからホイッスルが鳴るまで、センター選手は動きを止めなければならない(頭部は動かしてもよい)。ホイッスルと同時に、両選手はボールを高く、遠くへ飛ばそうとしなければならない。ボールは両選手の頭より高く飛ばなければならない。

ガイドンス: 審判員は「レディ」の声掛けからホイッスルを吹くタイミングに変化を付ける。ドロウをセットする審判員は、センターサークルの外側に向けて下がる際、選手の妨げとならぬようスペースを考慮する。

- a. 不正なドロウが起きた場合、センターラインにて相手チームにマイナーファールのフリーポジションが与えられる。(Rules 20. A. 8. d. 1)
- b. 両チームの選手が不正なドロウをした場合、不正なドロウの理由が判別できない場合、または正しくセットされなかったためドロウが失敗したと審判員が判断した場合は、再度ドロウが行われる。
- c. センターサークルの外側の選手と、リストレイニングエリア内の選手は、ドロウの際スタンドする必要はない。スティックは線を越えて前に出すことができるが、地面に触れてはならず、足はセンターサークルまたはリストレイニングラインに触れてはいけない。(Rules 19. A. 4, 20. A. 9).
- d. 審判員が「ポゼッション」の宣言をする前に、不正に選手がリストレイニングラインを越えた場合、ボールのある位置でマイナーファールのフリーポジションが与えられる。
- e. 審判員はポゼッションの宣言前にスローの処置を選択した場合は、その後のプレーを注視し、ドロウ直後と同様にポゼッションの宣言を行わなければならない。
- f. 審判員はポゼッションの宣言前に、ボールがセンターエリアを出てしまった場合はポゼッションの宣言時同様に腕を回し「フリーボール」を宣言しなければならない。ただし、アウトオブバウンズの場合はこの限りではない。

ガイドンス: ドロウをセットする審判員は、ドロウをする両選手のファールに責任を持つ。他の審判員は、ドロウの際、他の全選手のファールに責任を持つ。

- g. 審判員は、センターサークルの周りの選手が身体やスティックを使って相手選手を押さえつけたり、不正に進行を妨げたりしていないか注意する。
- h. ホイッスルが吹かれる前にセンターサークルに入った場合、マイナーファールであり、即座に笛が吹かれる。プレーを再開する際、センターラインにて不正なドロウのマイナーファールのフリーポジションが与えられる。(Rule 20. A. 8. d. 1) 両チームが同時にこのファールを犯した場合は再度ドロウとなる。

B. 事故、怪我、病気、妨害、誤ったホイッスル、その他いかなる事象で試合が中断された場合も、以下のいずれかの方法で再開される。

1. ファールが起きた場合は、ルールに基づき審判員によって指示された場所でフリーポジションが与えられる。選手はゴールラインの中心から半径 11m 以内または境界線か

ら 4m 以内から再開することはできない。

2. ファールではない場合は、プレーが中断された時にボールを保持していた選手にボールが与えられる。再開の位置は、ゴールラインの中心から半径 11m 以上、境界線から 4m 以上離れていなければならない。相手チームの選手はボールを保持している選手からスティックも含め 1m 以上離れなければならない。
 3. どちらのチームもボールを保持していない時にプレーが中断された場合は、事象が起きた位置もしくはプレーが中断された時にボールがあった位置でスローが行われる。スローの位置は、ゴールラインの中心から半径 15m 以上、境界線から 4m 以上、リストレイニングラインから 4m 以上離れていなければならない。(Rule 16)
 4. 負傷した選手に対して、チームスタッフもしくはコーチが治療に入った場合、負傷した選手がフィールド外に出るまで、試合が再開されることはない。
- C. セルフスタート：アドバンテージフラッグエリアの外側でメジャーファールまたはマイナーファールのホイッスルが鳴った際、フリーポジションを与えられる選手は、両足が地面に着き静止した状態かつボールがクロスに入っていれば、再開の笛を待たずにプレーを継続する。

ファールを犯した選手は、審判員によりフリーポジションを与えられた選手に対し、メジャーファールの場合は 4m 後方へ、マイナーファールの場合は 4m 横へ直ちに離れなければならない。4m 以内にいる他の選手は、4m 離れる。他の全ての選手はスタンドしなければならない。フリーポジションを与えられた選手は、ファールのあった位置からであれば、すみやかにセルフスタートを行わなければならない。また、セルフスタートをしようとする選手の周囲 4m の範囲にいる他の選手はただちに 4m 範囲外に出なければならない。

セルフスタートはボールを保持している状態での適応となる、しかし、セルフスタートをしようとする選手からプレイング・ディスタンス(その場から動かずにボールを拾う事ができる範囲で)の範囲内にボールがある場合は、その選手はボールを拾ってセルフスタートできる。

プレイング・ディスタンスの範囲外にボールがある場合は、セルフスタートは選択出来ない。ボールが選手に戻された後、審判員のホイッスルによりプレーが再開される。

フリーポジションを与えられた選手がセルフスタートした場合は(セルフスタートが有ったと見なされる状況は、①揃えられた両脚のうち一方でも大きく動かされたとき、②クロスが大きく動かされた時、③ジェスチャーサイン等を味方選手に対して行うことを指す)、守備側の選手はセルフスタートの直後にプレーを再開できる。セルフスタートを与えられた選手より先に他の選手が動いた場合、フォールスタートとなり、ボールのある位置で処置される。フォールスタートの繰り返し、守備側の選手が速やかに 4m 離れない遅延行為、攻撃側の選手がプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートした際は、遅延行為のペナルティが科せられる。(Rule 23. D. 1&2)

以下の場合にはセルフスタートは適用されない。

1. 試合時間の時計が止められている時
2. アウト・オブ・バウンズ
3. オフサイド
4. 不正なドロー
5. アドバンテージフラッグの適用範囲内でのメジャーファール、マイナーファール、ゴールサークルファール

ガイドランス: フィールド内で起きたファールによってアウト・オブ・バウンズとなった場合はセルフスタートが適用される。

フリーポジションを与えられた選手が、ファールが起きた位置からプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートしようとした場合、審判員はホイッスルを吹き、ファールが起きた位置にフリーポジションをセットし、ホイッスルによりプレーを再開させる。繰り返しプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートしようとした場合、遅延行為のファールとなる。(Rule 23. D. 1&2)

フリーポジションを与えられた選手が、許可されていない時にセルフスタートした場合、審判員はホイッスルを吹き、ファールが起きた位置にフリーポジションをセットし直し、ホイッスルによりプレーを再開させる。繰り返し許可されていない時にセルフスタートした場合、遅延行為のファールとなる。(23. D)

注: 審判員による明示的にホイッスルが吹かれていない場合のフリーポジションの処置に関する指示は、セルフスタートを中止するものではない。

RULE14 : 得点

- A. 得点の多いチームが勝利となる。試合終了時に同点の場合は、引分となる。勝敗を決めなければならない場合は、延長戦が行われる。(Rule 11. J)
- B. 攻撃側の選手のスティック、または、守備側の選手のスティックあるいは身体によって、ボールが進められ、2本のゴールポスト、クロスバー、ゴールラインで構成される面を、ボールが正面から、完全に通過した場合得点が認められる。
得点した選手は、直ちにスティックを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡し、審判員がスティックが合法か確認する。選手は、審判員がスティックの確認を要請した後にはポケットを調整してはいけない。
ガイダンス：得点の直後に選手が違法な装飾具をしていたりマウスガードをしていないことが判明した場合、得点は認められる。プレーが再開される際は、センターラインにてマイナーファールのフリーポジションが与えられる。(Rule 20. A. 12. c)
- C. 以下の場合には、得点は認められない
1. ボールが選手以外(審判員も含む)によって進められ、ゴールに入った場合。(Rule 16. B. 1)
 2. ボールが攻撃側の選手の身体の一部に当たってゴールに入った場合。
 3. 審判員がホイッスルを吹いた後や試合終了後にボールがゴールに入った場合。
 4. シュートを打った選手がゴールサークルラインを踏んだり踏み越した場合や、他の攻撃側の選手がゴールサークルに入った場合。
 5. ゴールサークル内にいたゴールキーパーが、攻撃側の選手によって何らかの方法で動作を妨害された場合。
 6. シュートやフォロースルーに危険性があると審判員が認めた場合。
 7. フィールド内の攻撃側に、試合に不正に参加している選手がいる状態でボールがゴールに入った場合。(Rule 12. A. 2. a)
 8. 得点した攻撃側の選手が、合法でないスティックを使用していた場合。
 9. シュートを打った選手が、審判員にスティックの合法性の確認を要請された後に、スティックに対して何らかの調整をしたことが認められた場合。そのスティックは試合で使用できない。(20. A. 15)
 10. シュートを打った選手が、直ちにスティックを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡さない場合、またはシュートを打った選手かチームの他の選手が、シュートを打った選手がスティックを落とすか審判員に手渡す前に、スティックに対して何らかの調整をしたことが認められた場合。(Rule 20. A. 15) イリーガルスティックのファールで得点は認められない。(Rule 14. C. 8) そのスティックは試合で使用できない。
 11. 攻撃側のゴールキーパーが投げたボールが、直接ゴールに入った場合。(Rule 20. A. 17)

12. 攻撃側のチームがオフサイドの状態ボールがゴールに入った場合。(Rule 19. B. 1)

RULE15 : アウト・オブ・バウンズ/場外

- A. ボールが場外に出た時、審判員はホイッスルを吹きプレーを中断し、選手はスタンドしなければならない。シュートもしくはシュートが外れた場合を除き、ボールを最後に触ったチームにボールが与えられる。選手は足が場外に出た状態でプレーしてはいけない。試合中、選手は一度場外に出てからフィールド内の有利な位置に戻ってはいけない。ガイダンス：境界線の近くで相手チームのピックを避けるため、守備側の選手が場外に出て、ボール保持者のスティックをチェックできるフィールド内の位置に戻ってはいけない。ボール保持者はそのままボールを保持し、境界線の4m内側から再開する。境界線に向かってボールを追っている選手は、ボールが場外に出ないようにスティックを使ってボールを止め、そのまま場外に走り抜けてもよい。フィールドに戻り、ボールを拾ってプレーを続けることができる。
- ボールが場外に出た時にオフサイドの状態だった場合、オフサイドのマイナーファールが適用される。(Rule 19.B.6)
- ルール 15.B.3、15.C.1・2の例外を除き、ボールが場外に出た時はファールではなくポゼッションが入替るのみである。
- B. 選手がボールを保持している場合、選手の身体の一部がフィールドの境界線上または境界線外の地面に付いたとき、ボールは場外に出たことになり、その選手はポゼッションを失う。
1. 選手のスティックの中にボールがある状態の時、選手はポゼッションしているとみなされ、一般的なボールを操る動き(クレードル、ボールを運ぶ、パス、シュート等)をすることができる。
 2. ボールを保持している選手は、足が境界線に触れていなければスティックを場外にある状態で持つことができ、場内にいるとみなされる。場内にいる相手選手が、合法にボール保持者のスティックをチェックしボールが場外に出た場合、ポゼッションは相手チームに与えられる。
 3. 相手選手が違法にボール保持者を場外に出そうとした場合、ボール保持者はポゼッションを維持でき、メジャーファールの処置が取られる。(Rule 21.B.1)
- C. フィールドに落ちたボールが境界線または境界線の外の地面に触れた場合、ボールは場外にあるとみなされる。ボールが場外に出る前に最後にボールを触ったチームはポゼッションを失う(シュートの場合を除く)。
1. 選手が故意にボールを相手選手に当てて場外に出そうとした場合、境界線の4m内側でメジャーファールのフリーポジションが与えられる。(Rule 21.A.11)
 2. 選手が故意に身体の一部を使ってボールが場外に出ないように止めようとする行為は、マイナーファールである。(Rule 20.A.4)
- D. ボールが場外に出た場合、以下の方法でプレーが再開される。
1. ボールの最も近くにいた相手選手にボールが与えられ、境界線のボールが場外に出た

場所から 4m 内側に立つ。ゴールサークル内にいるゴールキーパーが、ボールが場外に出た時にボールに最も近かった場合、ゴールサークル内から試合は再開される。

2. 他の選手がボールが場外に出た場所の近くにおいてプレーに巻き込まれる場合、審判員は選手を適切に移動させることができる。選手はホイッスルが鳴った時のボール保持者との位置関係を保たなければならない。
 3. 相手選手はボール保持者から 1m 以上離れなければならない(スティック、身体、足共に)。他の全ての選手はスタンドし、審判員のホイッスルで再開される。
- E. シュートが外れてボールが場外に出た場合には、ボールが境界線を越えた時点で、ボールのもっとも近くにいた選手にボールが与えられ、境界線のボールが場外に出た場所から 4m 内側に立つ。

ボールが境界線を越えた時点で、ボールに対し両チームの選手が等距離にいた場合には、スローが行われる。スローはゴールラインの中心から 15m かつ境界線から 4m 内側で、ボールが場外に出た時に最もボールに近かった選手で行われる。

1. 外れたシュートとは、ゴールポストやゴールキーパーのスティックや身体に当たり場外に出たものを指す。選手がスティックや体でボールに触れたものの、明らかな有利やコントロールが生じていない場合も含む。
2. シュートまたは外れたシュートは、ボールが場外に出るか、フィールドに落ちるか、選手がポゼッションするか、選手がボールを場外に出すまでシュートとみなされる。
3. シュートまたは外れたシュートが審判員に当たって場外に出た場合は、スローが行われる。(Rule 16. B) シュートボールが外れて審判員に当たったものの場外に出ていない場合は、プレーが継続される。
4. 投げられたボールがシュートかどうかを判断するのは審判員の責任であり、審判員は直ちに「ショット」と声掛けをしなければならない。

ガイドランス:シュートボールがゴールポストに当たりリストレインライン側にリバウンドし場外に出て、ボールがサイドラインを越えた時にリストレインエリア外にいる選手がボールに最も近かった場合、その選手にポゼッションが与えられる。この場合、選手ではなくボールを動かし再開する。

ゴールポストや、ゴールキーパーのスティックや身体に当たり、他のフィールド選手のスティックまたは身体、審判員の身体に当たり場外に出た場合も、外れたシュートとみなされる。

審判員はシュートもしくは外れたシュートが他の選手に当たり場外に出た場合と、デンジャラス・プロペリングによって合法的な守備側の選手にボールが当たった場合を区別しなければならない。デンジャラス・プロペリングには必ずカードが提示される。

シュートが外れて地面に落ち、選手がボールを拾おうと触った結果場外に出た場合、最も近くにいる相手側の選手にボールが与えられる。

赤チームの選手がシュートを追い掛け、ボールを拾おうとしたものの場外に出た場合、赤チームの選手にボールが与えられる。

青チームの選手がチームメイトにパスしようとして、キャッチできず、ボールが場外に出ないよう足でボールを

扱った場合、ボディボールのマイナーファールとなる。(Rule 20.A.4)

- F. ドローで飛ばされたボールにどの選手も触れることなく場外に出た場合は、境界線から 4m 内側で、リストレイニングラインから 4m 以上、ゴールラインの中心から 15m 以上離れた位置でスローが行われる。(Rule 16. B. 10)
- G. ボールがエンドラインを越えて場外に出た場合、エンドラインから 4m 以内またはゴールラインの中心から 11m 以内の位置から再開されることはない。(Rule 13. C. 2)

RULE16 : スロー

- A. 両チーム 1 人ずつの選手が、足とスティック共に 1m 以上間隔を置き、それぞれ守備するゴールに近い側にフィールドの内側を向いて立つ。審判員は両選手から 6~8m 離れて立ち、ホイッスルを吹くと同時に、両選手に向かって短く高い弧を描くよう、選手が触れるようなボールを投げる。

スローは何らかの問題が起きた場所やプレーが中断された際にボールがあった場所で行われる。ただし、ゴールラインの中心から 15m 以上離れ、境界線から 4m 以上内側で、リストレイニングラインから 4m 以上離れた場所でなければならない。他の選手は、スローを行う両選手から 4m 以上離れた位置に立つ。

スローが正しく行われなかったり、両選手がボールに触れなかった場合には、再度スローが行われる。

- B. 以下の場合にスローが行われる。

1. 選手でないものによって、ボールが進められ、ゴールラインを通過した場合。ゴールから最も近くにいた両チームの選手によって、ゴールラインの中心から 15m 以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。(Rule 14. C. 1)
2. シュートが得点とならず、ボールが場外に出たときに、両チームの選手がボールから等距離にいた場合。(Rule 15. E)
3. シュートが外れて審判員の身体に当たり場外に出た場合。(Rule 15. E. 3)
4. どちらのチームが最後にボールに触って場外に出たか判断できない場合。(Rule 13. C. 3)
5. どちらのチームもボールを保持していない状況で、ボールと関係ない場所でファールではない何らかの問題によって試合が止められた場合。(Rule 13. C)
6. どちらのチームもファールを犯していない、かつボールを保持していない状況で、ボールに関係する何らかの問題によって試合が止められた場合。(Rule 13. C. 2, 3)
7. フィールド選手または審判員の服にボールがひっかかった場合。
8. 両チームの選手が、同時に同等のファールを犯した場合。(Rule 17. B. 5)

ガイダンス:ファールが同等でない場合、メジャーファールの処置が行われる。

9. スコアリングプレーの最中または審判員がアドバンテージフラッグを上げているときに、攻撃側の選手がファールを犯した場合。ゴールラインの中心から 15m 以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。(Rule 22. C. 4)
10. ドローで飛ばされたボールにどの選手も触れることなく場外に出た場合。ボールが境界線を越えた位置から 4m 内側で、リストレイニングラインから 4m 以上離れた位置でスローが行われる。この場合のみ、審判員はポゼッションの宣言の為にその後のプレーを注視する必要がある。(Rule 15. F)

RULE17 : 試合の管理

A. 審判員がホイッスルを吹いてプレーを止めた状態を「ボールデッド」と呼ぶ。ゴールキーパーまたはゴールキーパーの代わりにゴールサークル内にいる選手以外は、全員その場に止まり、審判員の指示があった場合を除き、プレーが再開されるまで動いてはならない(これを「スタンド」と呼ぶ)。

ホイッスルが吹かれた後、選手がその位置から動いた場合には、審判員はその選手に元の位置に戻るよう指示する。

ガイダンス:プレー停止のホイッスルが鳴った時に、繰り返しスタンドしない選手には、遅延行為のカードが提示される。(Rule 23.D.1&2)

B. ルールに違反することはファールである。ファールに対するペナルティはフリーポジションと呼ぶ。フリーポジションは、ゴールラインの中心から 11m 以内、境界線から 4m 以内、特定の状況ではリストレイニングラインから 4m 以内の位置で与えられることはない。

例外:ゴールキーパーまたはゴールキーパーの代わりにゴールサークル内にいる選手は、ゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。

1. 審判員はフリーポジションを得る選手が立つ場所を指示する。
2. 他の選手の身体やスティックは、フリーポジションを得る選手の半径 4m 以内に入ってはいけない。半径 4m 以内にいる選手は、審判員が指示した場所に移動する。
3. ファールを犯した選手は、フリーポジションを得る選手から 4m 離れる。ゴールキーパーがゴールサークル内にいる状態でゴールサークルファールまたはマイナーファールを犯した場合は例外。(Rules 18.C.2 & 20.B.2.a)
 - a. マイナーファールのペナルティは、ファールを犯した選手は相手選手から 4m 横に離れる。ゴールキーパーが両足共完全にゴールサークル外に出ている場合にも適用される。(Rule 20.B.2.b)
 - b. メジャーファールのペナルティは、ファールを犯した選手は、フリーポジションを得る選手の 4m 真後ろに離れる。ゴールキーパーが両足共完全にゴールサークル外に出ている場合にも適用される。(Rule 21.B.1.a)
4. プレーを再開する時は、フリーポジションを得る選手はスティックの中にボールが入った状態で、審判員のホイッスルで再開する。選手は走っても、シュートしても、パスしてもよい。

ガイダンス:試合時間が流れているため、審判員は速やかにフリーポジションをセットしプレーを再開しなければならない。過剰な遅延を避けるためオフィシャルタイムアウトを取得することができる。

5. 両チームの選手が同時にファールを犯した場合は、そのファールが同等であればスローが行われる。ファールが同等でない場合には、メジャーファールの処置が行われる。

例外:審判員がアドバンテージフラッグを上げているときまたはスコアリングプレーの最中に、攻撃側の選

手がファールを犯した場合は、それがメジャーファールでもマイナーファールでも、同等のファールとみなされる。ゴールラインの中心から15m以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。(Rules16.B.9, 22.C.4)

C. ヘルドホイッスル

ファールが起きたとき、ホイッスルでプレーを止めてルールを適用せずとも、守備側のチームにペナルティを与えられると審判員が判断した場合は、ホイッスルが吹かれず、プレーが継続される。ファールを受けた選手が影響なくボールのポゼッションを維持している場合、審判員はボール保持選手の攻撃する方向に水平に手を上げることによってファールが起きたことを示す。

ガイダンス:ポゼッションを維持している場合が必ずしも有利とは限らない。審判員は選手に不利が及んだ際にヘルドホイッスルをしてはならない。

RULE18 : ゴールサークルルールとペナルティ

A. ゴールサークルルール

1. ゴールサークル内には、そのゴールを守備するチームの選手(ゴールキーパーもしくは防具を付けていない選手、これをデピュティと呼ぶ)1人だけが入ることができる。ゴールサークルラインに触れているボールはゴールサークル内にいる選手だけが保持できる。
2. 以下の例外を除き、他の選手はいかなる時もゴールサークル内(円柱型の空間を含む)に足、身体、クロスを入れてはならない。
 - a. シュート時、攻撃側の選手の足はゴールサークルラインを踏んではいけないが、フォロースルーはゴールサークルの円柱型の空間に入ってもよい。ただし、シュートモーションはゴールサークルの円柱の外側から始まらなければならない。そのため、シューターのクロスは、パスをキャッチする時にはゴールサークルの円柱の外側になければならない。
 - b. シュート時、シューターを直接マークしている守備側の選手だけがゴールサークルの円柱内にスティックを伸ばしてシュートを防ぐかシューターのスティックをチェックすることができる。守備側の選手の足はゴールサークルラインを踏んではいけない。

ガイドンス: 守備側攻撃側いずれの場合においても、サークル外の選手のクロスがゴールサークル内の地面につくことは許されない。

3. ゴールキーパーならびにデピュティはゴールサークル内において、
 - a. ボールがゴールサークルに入ってから 10 秒以内に、ボールをサークル外に出さなければならない。
 - b. ボールがゴールサークル内にある時に限り、これを手、身体で扱うことができる。ボールを手や身体で扱ったときは、ボールをクロスに入れてからプレーを続ける。
 - c. ボールがゴールネット、服や防具に引っかかったときは、ボールを取りスティックに入れてからプレーを続ける。

ガイドンス: 審判員は、ゴールキーパーが服や防具、ゴールネットに引っかかったボールを取るためにオフィシャルタイムアウトを取得することができる。10 秒のカウントはプレーを再開するホイッスルが鳴ってから始まる。

- d. ゴールサークル内で守備側がボールを保持している場合、ゴールキーパーもしくはデピュティはプレーを続けるために身体のどの部分でボールを扱ってもよい。ただし、10 秒以内にボールをサークル外に出さなければならない。
- e. 身体が完全にゴールサークル内にある状態であれば、ゴールサークル外にあるボールを、スティックを使ってゴールサークル内に戻し入れることができる。ただしその際にクロスを覆いかぶせ相手選手がボールを取れないようにしてはならない。(Rule 24 Definitions)

ガイダンス: ガイダンス: ゴールサークル内のゴールキーパーまたは代わりの選手は、ゴールサークルラインを踏むことができる。片足の一部分であっても、ゴールサークルラインのいずれかの部分に触れている、もしくはゴールサークルの中にあれば、その選手はゴールサークル内にいるとみなされる。

ただし、ボールをゴールサークル内に戻し入れるとき、ゴールキーパーがスティックをボールに覆い被せて相手選手がボールに触れるのを妨げた場合、マイナーファールである。(Rule 20.A.2)

4. デピュティは、
 - a. 自チームがボールをポゼッションしている時に限り、ゴールサークル内に入ることができる。
 - b. 自チームがポゼッションを失った時は、直ちにゴールサークルから出なければならない。ボールがゴールサークル外の地面や空中にある時は、ポゼッションの状態とみなさない。
 - c. ゴールサークル内に入り、転がっているボールを扱ってもよい。ただし完全に停止していない「敵チームがショットしたボール」を扱うことはできない。
 - d. ボールがゴールサークルに入ってから 10 秒以内に、ボールをサークル外に出さなければならない。
 - e. ゴールサークル内にいる際、ボールがゴールネットやクロスに引っかかったときは、ボールを取りクロスに入れてからプレーを続ける。
5. ゴールキーパーもしくはデピュティがボールをゴールサークル外に出した後、ボールが「プレーされる」まで自チームのゴールサークルに戻してはならない。「プレーされる」とは、ボールがスティックを離れ他の選手に触れるか、相手選手にスティックをチェックされた状態をいう。(Rule 24 Definitions)
 - a. ゴールキーパーがゴールサークル内から他の選手にパスした場合、プレーされたとみなされる。
 - b. ゴールキーパーがスティックにボールを保持したままゴールサークルから出た場合、プレーされるまでボールをゴールサークルに戻してはならない。
 - c. ゴールキーパーがゴールサークル外でボールを保持した場合、ゴールサークル内に戻し入れることはできるが、戻し入れてから 10 秒以内にゴールサークル外に出さなければならない。
6. ゴールキーパーまたはデピュティの両足が完全にゴールサークルの外側にある時、
 - a. その選手はゴールキーパーとしての特権を全て失う。

ガイダンス: ゴールキーパーが完全にゴールサークルの外側にいる時、ディフェンス側のフィールド選手として扱われる。

- b. ボールを保持していない時のみゴールサークルに戻ることができる。
- c. ボールをゴールサークル内に投げ入れてから、追ってゴールサークル内に入ることができる。
- d. ゴールサークル内にあるボールを扱う時は、ゴールサークル内に戻らなくてはな

らない。

B. ゴールサークルファール

1. フィールド選手

- a. シュート時、攻撃側のシューターのスティックとシューターをマークしている守備側の選手は、合法的な範囲でクロスがゴールサークル内に入ることは許されるが、ゴールサークルラインを踏んではならない。他のフィールド選手は、いかなる時もゴールサークル内(円柱型の空間を含む)に足、身体、スティックを入れてはならない。
- b. シューターはゴールサークルの円柱の内側でパスをキャッチしたり、シュートモーションを始めたりしてはならない。
- c. シュートの最中や直後に、攻撃側のシューターは違法にゴールキーパーや守備側の選手を妨害してはならない。守備側の選手は違法に攻撃側のシューターを妨害してはならない。

ガイダンス:シュートの前からゴールサークル付近に合法に立っている守備側の選手は、攻撃側のシューターまたは他の選手が起こした違法な接触で罰せられることはない。

- d. 守備側の選手は、シューターを押ししたり他の違法な手段を用いたりしてシューターやシュートを妨害してはならない。
- e. ゴールキーパーの代わりに選手は違法にゴールサークル内に入ってはならない。

2. ゴールキーパーとデピュティは以下の行為をしてはならない。

- a. ボールをゴールサークル内に 10 秒以上保持する。ゴールキーパーまたは代わりに選手が一度ボールを外に出したら、ボールがプレーされるまで自チームのゴールサークルに戻してはいけない。

ガイダンス:審判員は、ボールがゴールサークル内にある秒数を数える際、周囲から見えるよう腕を振ってカウントする。審判員は 1 から 10 までカウントし、必要に応じて最後の 5 秒は声を出してカウントする。

- b. ゴールサークル内にいる間、身体のいずれかの部分でゴールサークル外の空中または地面にあるボールを扱う。(Rules 20. A. 4, 21. A. 20)
- c. ゴールサークルを片足または体の一部で跨いでいる状態で、ゴールサークル外にあるボールをゴールサークル内に戻し入れる。(Rule 20. A. 2)
- d. 試合が進行している間に防具を自ら外す。
- e. ゴールサークル外にいる時、ボールを保持したままゴールサークルラインを踏んだりゴールサークル内に戻ったりすること。

ガイダンス:ゴールキーパーがゴールサークルラインをまたいでボールを拾い、ゴールサークル内に戻るのは違法である(足が地面に付いているため)。プレーを再開する際は、ゴールキーパーはファールが起きた場所(ゴールサークル内)に立ち、攻撃側の選手にゴールラインの延長線上 15m の位置でフリーポジションが与えられる。

C. ペナルティ

1. 守備側の選手がゴールサークルファールを犯した場合、以下の 2 つの例外を除き、

ファールが起きた場所に近いほうのゴールラインの延長線上の 11m マークにて攻撃側の選手にフリーポジションが与えられ、守備側の選手は真後ろ 4m の 15m 半円に立つ。

ガイドンス: ゴールサークルファールが起きた時、ゴールキーパーが完全にゴールサークル外にいた場合、ゴールサークルの最も近くにいた守備側の選手(必ずしもゴールキーパーとは限らない)にゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。

以下の状況は違法である。ゴールサークルの前にいる攻撃側の選手がゴール裏にいる選手からのパスをキャッチした。攻撃側の選手がパスを受ける時、スティックがゴールサークルのゴールサークル内にあった。得点は認められず、攻撃側の選手はゴールサークルの侵害で罰せられる。シューターはゴールサークルの円柱の外側でパスをキャッチしたり、シュートモーションを始めたらしなければならない。

a. ゴールキーパーがゴールサークルファールを犯した場合、ファールが起きた場所に留まり、一部分でもゴールサークル内にいる場合は、ゴールサークル内に留まる。

b. デピュティが違法にゴールサークル内にいる場合、審判員は直ちにプレーを止めなければならない。プレーが中断された際に 11m のセンターハッシュの最も近くにいた攻撃側の選手にフリーポジションが与えられる。代わりの選手はフリーポジションを与えられる攻撃側の選手の真後ろ 4m に立ち、11m 扇内にいる選手は外に出る。ゴールキーパーは、ホイッスルでプレーが再開されるまでゴールサークル内に戻ってはならない。

2. 攻撃側の選手がゴールサークルファールを犯した場合、ゴールキーパーまたは代わりの選手にゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。シュートが入った場合、得点は認められない。プレーが再開される前に、全ての選手はゴールサークルから 1m 離れなければならない。

D. ゴールサークル周辺でプレーしている間のメジャーファールにはカードが提示され、ルール 21. B. 7 & 23. B. に従って再開される。スコアリングプレーの最中は、ルール 22. D. 5. に従って再開される。

RULE19 : リストレイニングラインルールとペナルティ

A. 以下の行為は禁止されている。

1. 攻撃側の選手が、攻撃側のリストレイニングエリアに6人を越えて入る。
2. 守備側の選手が、守備側のリストレイニングエリアに7人を越えて入る。7人のうち1人は必ずしもゴールキーパーでなくてもよい。
3. 選手はプレーの最中にリストレイニングエリア内外を入替ってもよいが、味方の選手がエリアを出るまで、他の選手は両足共リストレイニングラインを踏まずにエリア外にいないなければならない。違法な入替りは直ちにホイッスルが吹かれる。
4. 選手の足が一部分でもリストレイニングラインに触れたり踏み越した場合はリストレイニングエリアに入ったとみなされる。選手は足がリストレイニングラインに触れない限りで、ラインを越えてスティックを伸ばしボールを扱うことができる。リストレイニングラインは選手が足で踏み入っているかどうか重要であり、クロスやその他の身体の一部が線上を越えることは問題とされない。

ガイドンス: 審判員は、選手がリストレイニングライン際でポジションを取ろうとしている際、プッシング、エンブティスティックチェック、カバーリングも見なければならない。

5. リストレイニングラインルールは試合中終始適用される。

ガイドンス: 青チームが個人にカードが提示されて1人少ない状態でプレーしている。青チームは攻撃時は攻撃側のリストレイニングエリア内の人数が1人少なくなるように、また守備時には守備側のリストレイニングライン内の人数が1人少なくなるようにプレーしなければならない。個人カードが提示されている人数が増えれば、同様にそれぞれのリストレイニングラインを越えられる人数が制限される。青チームが他の理由で10人より少ない人数でプレーしている場合、リストレイニングエリア内外のどちらの人数が少なくなってもよい。

6. リストレイニングラインの侵害(オフサイド)はマイナーファールである。オフサイドは直ちにホイッスルが吹かれる。

B. ペナルティ

1. 攻撃側のチームがオフサイドの状態ですhootが入った場合、得点は認められない。(Rule 14. C. 12)
2. 攻撃側と守備側のオフサイドのペナルティは同じである。オフサイドのホイッスルが吹かれた際にボールがあった位置でフリーポジションが与えられる。
 - a. オフサイドが起きた時にボールが15m半円内またはゴールサークル内にある場合、ゴールの正面かつ15m半円の中央に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる。フリーポジションが与えられる選手から半径4m以内にいる一番近いオフサイドを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横に4m離れた位置に移動する。リストレイニングラインに最も近い味方選手は、リストレイニングエリア外に戻される。
 - b. オフサイドが起きた時にボールが15m半円の外側またはゴールラインの延長線よ

り外側にある場合、ボールがあった位置に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる(ゴールラインの中心から 11m 以上、境界線から 4m 以上離れた位置)。フリーポジションが与えられる選手から半径 4m 以内にいる一番近いオフサイドを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横に 4m 離れた位置に移動する。リストレイニングラインに最も近い味方選手は、リストレイニングエリア外に戻される。

ガイドス: 真横に 4m 離れる選手が左右どちら側に移動するかは、同選手のフィールド上での位置とボール保持者の位置関係により決まる。

- c. オフサイドのホイッスルが吹かれた時に、ファールを犯していないゴールキーパーがゴールサークル外にいる場合、ゴールキーパーはゴールサークル内に戻ることができる。
3. 両チームが同時にオフサイドを犯した場合、オフサイドを犯した選手はリストレイニングエリア外に戻され、プレーが中断された際にボールがあった位置(ゴールラインの中心から 15m 以上、境界線から 4m 以上離れた位置)でスローが行われる。(Rule 16. A)
 - a. 守備側のチームがオフサイドを犯した状態で、攻撃側のチームのメジャーファールによりプレーが中断された場合(アドバンテージフラッグでない)はメジャーファールの処置が取られる。攻撃側のチームのマイナーファールによりプレーが中断された場合はゴールラインの延長線上 15m の位置にてスローが行われる。
4. 攻撃側のチームがスコアリングプレーの最中でアドバンテージフラッグが上がっていた際に、守備側のチームがオフサイドを犯し、攻撃側のメジャーまたはマイナーファールでスコアリングプレーが終了した場合、ファールは相殺される。プレーを再開する際、オフサイドを犯した選手はリストレイニングエリア外に戻され、ゴールラインの延長線上 15m の位置にてスローが行われる。(Rules 16. B. 9 & 22. C. 4)
5. オフサイドの状態アウト・オブ・バウンズによりプレーが中断された場合、オフサイドの処置が行われる。
6. 違法な選手がフィールドにいてオフサイドを犯した場合、その選手はフィールドから除かれオフサイドの処置が行われる。

RULE20 : マイナーファールのルールとペナルティ

A. マイナーファールのルール

1. タッチヘッド

ドロワー時ならびにその他試合が進行している間のいかなる時も、選手のトップハンドは、ヘッドのフレームやポケットのいずれの部分も触れてはならない。

ガイドランス: ハンドルとヘッドの接続がない一体型のクロスの場合、ヘッドは幅が広がっている部分より上部を指す。

2. カバーリング

ボールが地面に転がっているとき、相手チームの選手が拾うのを妨げる形で、クロスや身体の一部をボールに覆いかぶせ、押さえつけてはならない。

ガイドランス: 選手は、クロスを素早く相手選手のクロスとボールの間に入れ、空間や味方選手に向けて掻き出してもよい。また、カバーリングは相手チームの選手とグラウンドボールを取り合う場面のための適応であり、明らかに相手チームと競い合っていない場合は適応外となる。

3. ハンドボール

ゴールキーパーまたはデピュティ以外は、直接ボールに手で触れたり、クロスの中にボールを保持するために手や身体の一部をボールに接触させてはならない。(Rule 18. A. 3. b)

4. ボディボール

身体の一部を使って、故意にボールの速度や方向を変えてはならない。

ガイドランス: 「故意に」とは、意図的に行ったことが選手のフィールド上での行動から判断される場合も含む。予期せぬ方向から飛んできたボールへの接触は「故意」とはみなされない。

ゴールキーパーがゴールサークル外で身体を使ってシュートを止めようとする行為はメジャーファールである。(Rule 21. A. 20)

5. エンプティクロスチェック

相手選手のクロスにボールが入っていないときに、ボールをキャッチしたり拾ったりできないように、そのクロスを自身のクロスで叩いたり、身体の一部を使ってクロスにぶつかってはならない。

ガイドランス: ボールを扱おうとしていない選手のクロスはいかなる場合でもチェックしてはならない。ボールがクロスに接触していればクロスによるチェックをしてもよい(接触した瞬間に同時に行ってもよい)。

6. スロークロス

いかなる状況でもクロスを投げてはならない。

ガイドランス: シュート決定後にクロスを手放す際であっても、投げることは許されない。

7. イリーガルクロス

合法的なスティックを持たずに試合に参加してはならない。

ガイドンス: 合法的スティックとは、付録 G の「Manufacturer's Specifications」に適合しており、試合前に審判員に確認されたものを指す。フィールド選手は規定に合わないクロスで得点することはできない。

得点後、次のドロウまでに得点者の不正なクロスの使用が判明した場合、当該得点は無効となる。ただし、それ以上に遡って得点が無効となることはない。(RULE14.c.8)

8. 不正なドロウ

選手は不正にドロウをしてはならない。不正なドロウは以下の場合を指す。

- a. 審判員が「レディ」と声掛けした後から審判員がホイッスルを吹くまでの間に動いた場合。

ガイドンス: 審判員を見るために頭部を動かす以外、センター選手の身体とクロスは「レディ」の声掛け後動かしてはならない。ドロウをセットする審判員は、センター選手がホイッスルの前にクロスヘッドを傾けていないか注視する。

- b. ドロウを上げようとしめない場合。
- c. クロスの初動が、セットした位置から上方かつ遠方に向かっていない場合。
- d. ボールがドロウをしている両選手の頭部より高く上がらなかった場合。
 - i. 不正なドロウ後のプレー再開時は、ドロウ時のポジションが適用される。センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。ファールを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横 4m に移動する。フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れ、他の選手はスタンドしなければならない。(Rule 13. A)
 - ii. 両チームの選手が不正なドロウをした場合、不正なドロウの理由が判別できない場合、または正しくセットされなかったためドロウが失敗したと審判員が判断した場合は、再度ドロウが行われる。

9. トゥアーリー

ドロウ時、プレーを開始するホイッスルが鳴る前にセンターサークルラインまたはリストレイニングラインに触れたり踏み越してはならない。(Rule 13. B)

ガイドンス: センターサークルの外側の選手と、リストレイニングエリア内の選手は、ドロウの際スタンドする必要はない。スティックは線を越えて前に出すことができるが、地面に触れてはならず、足はセンターサークルまたはリストレイニングラインに触れてはいけない。

- a. ファールが起きた際、センターラインにて相手選手に不正なドロウのフリーポジションが与えられる。(Rule 20. A. 8. d. 1) フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れ、他の選手はスタンドしなければならない。(Rule 13. A)

ガイドンス: このルールはファールを犯したチームがファールにより明らかに有利となった場合に適用される。

- i. ドロウ時にセンターサークルやリストレイニングライン周辺でメジャーファールが起きた場合、ファールが起きた場所でフリーポジションが与えられる。

10. ゴーリーのオーバーエリア

ドロウ時、ゴールキーパーは守備側のリストレインングラインより下にいないなければならない。試合中のドロウ以外の時は、ゴールキーパーは攻撃側のリストレインングラインを越えてはならない。

- a. ゴールキーパーがドロウ時に守備側のリストレインングラインを越えてペナルティが課される場合、ゴールキーパーは守備側のリストレインングエリア内に戻され、センターラインにて相手チームに不正なドロウのフリーポジションが与えられる。フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れ、他の選手はスタンドしなければならない。

ガイドンス：このルールはファールを犯したチームがファールにより明らかに有利となった場合に適用される。

- b. ゴールキーパーが攻撃側のリストレインングラインを越えてペナルティが課される場合、ゴールキーパーは攻撃側のリストレインングエリア外に戻され、リストレインングエリア外でフリーポジションを与えられる相手選手から 4m 離れる。

11. ディレイオブザゲーム

意図的に試合を遅らせてはならない。(Rule 23. C)

ガイドンス：ディレイオブザゲームに該当するマイナーファールは連続して 2 回繰り返した時点でメジャーファールとする。これはファールを犯した人格が同一でなくても適応される。また守備側の選手が意図的に繰り返していると審判が判断した場合はカードの対象とすることができる。

12. 不正な装具の利用

違法なユニフォームや装飾具を身に付けたり、マウスガードを装着せずに試合に出るはならない。発覚時は即座にオフィシャルタイムアウトが取得され、当該選手はフィールドから出てベンチエリアにてルールに適うよう直した後に、交代エリアからフィールドに入り試合が再開される。ただし、選手がマウスガードを装着していないことにより試合が中断され、その選手がマウスガードをその場で持っていた場合、フィールドから出ずに装着する。また、審判が選手に配慮が必要と判断した場合は適切な場所でこれらを実施する。

- a. 試合再開の際は、ボールがあった位置で相手選手にフリーポジションが与えられる。
- b. シュート決定直後から次のドロウまでの間にファールが見つかった場合、得点は認められる。ただしクロスが不正であった場合はこの限りではない。
- c. 試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロウ時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。(Rule 14. B ガイドンス)

13. 不正な道具の利用

不正な道具を使用してプレーしてはならない。審判員は確認の必要性が生じた場合は

スコアリングプレー時を除いて直ちにオフィシャルタイムアウトを取得し、スティックのポケットや他の道具を確認することができる。

フィールド上の全ての選手は、審判員に相手選手のスティックのポケットを確認するよう申請できる。この申請がスコアリングプレー中であった場合は、そのスコアリングプレーが終了した際にポケットの確認が行われる。(Rule 20.A.15)

ガイドンス: 審判員はプレーと合わせて、継続的にポケットがたるんでいないか注視しなければならない。

- a. 道具が合法だった場合、タイムアウトが取得された際にボールを保持していた選手から試合が再開される。どちらのチームもポゼッションしていなかった場合、ボールがあった位置に最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
- b. 道具が違法だった場合、当該道具はそのクォーターの残りの時間オフィシャルテーブルに置かれる。ボールがあった位置に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる。違法な道具を使用していた選手は、合法的な道具を使用すればプレーを継続できる。

ガイドンス: 不正具合の軽重に関わらず、その場で直そうとすることは試合の進行を妨げるため認められない。

- d. 違法なスティックでシュートが入り、次のドローで試合が再開される前に違法なスティックが見つかった場合、得点は無効となる。試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。
- e. シュート決定後からドローで試合が再開されるまでの間に、シュートを打った選手以外の選手のクロスが違法であると判明した場合、得点は認められる。試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。

14. 不正なクロスチェック申請

試合中(延長戦も含む)に、一度合法と判断されたスティックに2回目のスティックチェックの申請を行ってはいけない。(Rule 9.3) 誤った2回目のスティックチェックが申請された場合は、申請した側のファールとなり、相手チームに当該申請の前にボールがあった位置にてフリーポジションが与えられる。ただし、審判員は必要に応じて繰り返しスティックチェックをすることができる。

15. イリーガルアジャスティング

選手は、審判員がスティックチェックの要請をした後にスティックを調整してはならない。(Rule 14.C.9).

ガイドンス: 審判員がスティックチェックの要請をする前であれば、いつでもスティックを調整できる。審判員がスティックチェックの要請をした後にスティックを調整した場合、スティックは違法とみなされ、そのクォーターの残りの時間オフィシャルテーブルに置かれる。

16. 不正な選手交代

不正に選手交代をしてはならない。(Rules 12 and 23)

- a. 審判員はオフィシャルタイムアウトを取得し、不正に参加している選手はフィールドから除かれる。ボールを保持している選手またはボールに最も近い選手にフリーポジションが与えられる。

例外: 不正に参加している選手が同時にオフサイドをしている場合、マイナーファールの処置が行われる。
(Rule 19.B.6)

- b. シュート決定後から次のドローまでの間に攻撃側のチームに不正に参加している選手がいることが判明した場合、得点は認められない。不正に参加している選手はフィールドから除かれ、センターラインにて相手チームにフリーポジションが与えられる。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。

17. ゴールキーパーによる得点

ゴールキーパーは得点してはならない。

- a. ゴールキーパーが進めたボールがゴールラインを割った場合、得点は認められない。これが起きた場合は、審判は笛を吹き、全ての選手がスタンドした後に、相手のゴールキーパーにゴールサークル内にてフリーポジションが与えられる。

18. マイナーホールド

チェックや身体でぶつかる際、相手選手のクロスを押さえつけてはならない。

ガイダンス: マイナーホールドが最も起きるのは、グラウンドボールの時である。(Rule 21.A.15)

19. フォルススタート

スタンドから試合が再開される際に審判員のホイッスルの前に動いてはならない。

相手選手にフォルススタートをさせる目的で、相手を騙す動作をした場合、ペナルティが課され、カードが提示される場合もある。

ガイダンス: 審判員の落ち度または、審判員がプレーを再開する準備ができていない場合や、選手の責めに拠らない事由によりフォルススタートが起きた場合、ペナルティは課されない。

20. プレー再開への遅延

選手はシュート決定後、クォータータイム終了後、およびタイムアウト終了後 30 秒以内にプレーを再開できない場合はファールとなる。(Rule 13.A)

このファールが起きた時、センターラインにて相手チームにフリーポジションが与えられる。

ガイダンス: 両チームは、審判員がプレーの準備ができたチームにボールを与える前に、ドローの合法的なポジションに付くことが求められる。

RULE21 : メジャーファールのルールとペナルティ

A. メジャーファールルール

1. デンジャラスチェック

相手選手のクロスへの荒いチェック／タックル。選手は、相手選手の頭部（約 18cm もしくは選手の肩幅）にあるクロスにチェックしてはならない。チェックの方向は、相手選手の頭／首から離れた方向であり、コントロールされたものでなくてはならない。

ガイドンス:チェックによって相手選手の顔にボールが当たる場合や、相手選手のクロスが相手選手の身体に当たる場合はイリーガル。攻撃の選手は、無理にクロスや身体を相手選手の身体やクロスにぶつけてはならない。攻撃の選手が二人の守備選手の間を無理に突破しようとする時に注意。

2. 頭部周辺へのチェック（即時カード対象）

選手は相手選手の頭部をクロスにより叩いてはならない、また体の一部分が接触する場合も頭部周辺に触れてはならない。これは守備側の選手が攻撃側の選手のクロス等を押した結果、そのクロスや腕が頭部周辺に押し付けられた場合にも適応される。

ガイドンス:不安定な身体のポジション、足が止まった状態、シャフトの滑り等によってクロスが危険に大きく振られることがある。チェックの違反を確かめるために、審判は力の強弱や、チェックの振りかざし、振り抜き幅や方向を確認すること。音の大きなチェックが違反とは限らない。

3. ニアヘッド

相手選手の頭部や首回りにクロスを出してはならない。守備の選手は、相手選手の顔や身体に向かってクロスを突き出したり、振ったりしてはならない。

4. リーチアクロスザボディ

相手選手の後ろや横並びから、相手選手が身体を隔てて反対側に持つクロスに触れようとしてはならない。

ガイドンス:相手選手の身体の反対側にあるクロスをチェックするには、守備の選手の足は、相手選手より前になくなくてはならない。ただし、このルールは守備の選手が相手選手の背後からチェックすることを禁止するものではない。

5. ハイドクロス

ボールを保持している選手は、相手選手のチェックを防ぐために、クレードルの有無にかかわらず、クロスを自身や仲間の選手の顔や身体周りに保持してはならない。

ガイドンス:このファールは、攻撃の選手が守備の選手に追い込まれたり、二人の守備の選手の間を突破しようとする時に生じる。

6. ガーディング

選手はクロスを腕で防御してはならない。片手がシャフトから離れた際に、腕や肘によって相手選手を妨害してはならない。

7. チャージング／ブロッキング

強引な進行妨害による接触、強引な突進による接触、無謀な割り込み、肩入れ、手で

押す、相手選手に背中からぶつかる、二人の守備選手に無理に突っ込む、これらの行為は全てファールである。ファールでないポジションを取る為には、相手選手に対して立ち止まったり進行方向を変えたりする時間とスペースを与えるようなポジションをとらねばならない。

ガイドンス:守備側の選手の合法的なポジションについて、横幅は肩幅と同等であり、縦幅は身体から垂直に腕を前方に伸ばした範囲である。この範囲から、腕やクロスを出してはならず、また、攻撃の選手が近づくより先にこのポジションを取らねばならない。攻撃の選手を妨害するために膝や腰を使ってはならない。

守備の選手がファールではないポジションでボディチェックングを行おうとする時に、攻撃の選手が身体やクロスを用いて守備の選手にぶつかることは、チャージングである。これは、守備の選手がファールではない体勢で持つクロスとの接触も含む。身体と身体の接触は、必ずしもチャージング/ブロックングというファール、もしくは悪意のない・不可抗力の接触としてファールになるわけではない。クロスとクロスの接触は、ファールであるものとファールでないものがある。

8. デンジャラスプロペリング (即時カード対象)

ボールを保持している攻撃側の選手は、相手選手に向かって、危険、あるいは、制御されていないと見なされるようにボールを進めてはならない。即時にイエローカードの対象となる。

ガイドンス:他の選手のポジションを気にせずに、ボールを投げたりショットを打つことは危険行為であり、ファールとなる。

- a. 違反後、違反行為の対象となった相手選手もしくはボールが放たれた付近の相手チーム選手から始まる (ゴールライン中央から少なくとも 11m をとる)。違反行為の対象となった相手が、同じチームもしくは違反者本人の場合、最も近くにいた相手チーム選手にフリーポジションが与えられる。

9. デンジャラスフォロースルー (カード対象)

ボールを保持している攻撃側の選手は、相手選手に危険を及ぼすようなフォロースルーはしてはならない。即時にイエローカードの対象となる。

ガイドンス:守備の選手がショットより先にファールではないポジションをとっていた場合に、デンジャラスフォロースルーがファールとなる。ショットが放たれた後に、その軌道に守備の選手が入ってきたのであれば、ファールとはならない。

リード審判はショットの行方を追い、トレイル審判はフォロースルーによるイリーガルコンタクトを見る。

10. デンジャラスショット

危険なシュートを打ってはならない。通常、危険なショットはゴールに対して放たれる。危険なショットの判断は、ゴールからの距離、力の強度、そしてショットの方向によって決められる。例え、ゴールを捉えていないショットであっても、危険と判断される場合がある。

ガイドンス:デンジャラスショットを判断するには下記を考慮すること。他の選手を気にせずにショットが打

たれたのか。シューターはバランスを崩していたのか。選手は視野がある状況でショットを打ったのか。ショットはゴールキーパーの身体／頭をめがけた強いものではなかったか。

- a. 危険なショットに対しては、ゴールサークル内でゴーマリーにフリーポジションが与えられる。守備の選手は、ゴールサークルからは4m離れる。
- b. ショットにゴーマリーが反応した場合、危険なショットとは見なされない。また、チェックやブロック、ゴーマリーのミスによって危険になったショットについては違反とされない。

11. ヒッティング

ボールをフィールド外に出すために、相手選手の足や身体に向かって、ボールを当てたり、ぶついたりしてはならない。

12. フリースペース・トゥ・ゴールの侵害

守備側の選手は、15m 半円の内側で、ボールを保持しシュートを打てる状態にある攻撃側の選手に対して、「ボールの位置からゴールサークルの外周に伸ばした2本の接線と区切られる範囲（これを「フリー スペース・トゥ・ゴール」と呼ぶ）ただし、ゴールラインより後方は除く。」を侵害してはならない。

- a. フリースペース・トゥ・ゴールの侵害は守備の選手が自らの意思でフリースペース・トゥ・ゴールの位置にいる際に発生する。
- b. 守備の選手が、1.5m 以内の距離でマークしている攻撃の選手によって、フリースペース・トゥ・ゴールの位置に引っ張られて来た場合、違反対象とはならない。

ガイドランス: 守備の選手が、マークしている攻撃の選手についてフリースペース内に入った時、マークしている攻撃側の選手についていくことをためらったり、止まったりすることがなければ、フリースペース・トゥ・ゴールの侵害としてファールをとられることはない。

- c. フリースペース・トゥ・ゴールの侵害は即時に笛の対象となる。ボールの位置に応じて、フリーポジションが与えられる。

ガイドランス: ボールポゼッションをする選手がシュートをしようとしている時のみに適用されるファールボールポゼッションをする選手がゴールに背を向けていたり、ダブル/トリプルで守備につかれている場合はシュートは打てないとみなされる。

クロス距離内で、ダブルで守備についている場合、フリースペース・トゥ・ゴールの侵害には当たらないが、3秒ルールの対象となる。

ボール保持者に近づく際に、守備の選手の身体(クロスではなく)は、クロス距離内に近づくまでは、フリースペースのエリア外になければならない。

ゴールラインより外側に立つことは、フリー スペース・トゥ・ゴールの侵害には当たらない。

13. 3秒ルール

守備側の選手は、以下の3つのいずれかの状態で、3秒以上「11m 扇」内に留まってはならない。

- ① 攻撃側のどの選手にも付いていない

② ボールを保持していない攻撃側の選手に付いているとき、その選手からクロス
の長さ（1.5m）以上離れている

③ ボールを保持していない攻撃側の選手1人に対して、同時に2人以上で付いて
いる

「3秒ルール」は、攻撃側のチームが進めるボールがシュートするゴールに近いリス
トレイニングラインを越えたときから、適用される。尚、「ゴールサークルの真裏」
にいる攻撃側の選手に付いている守備側の選手は、「3秒ルール」の対象とはなら
ない。ただし、ゴールサークルの真裏にいる攻撃側の選手に対して、同時に、別の守
備側の選手が付いている場合には、「3秒ルール」の対象となる。

a. ボールを保持している攻撃の選手が、ゴールラインの延長線上の上下どちらにい
るかに応じて、リスタート時のフリーポジションの位置は変わる。

b. アドバンテージフラッグが掲げられ、後続のファール、もしくはゴールが入らな
かった場合には、旗が挙げられた時点でのボールの位置にフリーポジションが与
えられる。

14. イリーガルコンタクト

自身の腕、足、身体を使って、相手の身体、服、クロスを押さえつけたり、掴んだり、
引っ張ったり、押したりしてはならない。また、シャフトやクロスを使って相手選手
を叩く、押す等してはならない。

15. ホールドイング

守備の選手は、ボールを保持している攻撃の選手に対してチェックをした後に、その
選手のクロスを抑えてはならない。

16. フッキング

クロス網部分を用いて相手選手のシャフトの端をフック／チェックしてはなら
ない。

17. トリップング

自分のクロスまたは身体の一部によって、相手選手の足をひっかけて、つまずかせ
てはならない。

18. イリーガルピック

ピックをするときには、守備側の選手に、止まったり、進行方向を変えたりするの
に十分な空間をあたえなければならない。攻撃側の選手は、守備側の選手に対
して、明らかにその選手の視野の外から、ピックをしてはならない。

ガイドランス：早いスピードでのプレー中のミッドフィールドでのピックは危険な場合がありカード対象となり得る。

19. スワイプ（即時カード対象）

相手選手に対してクロスを危険に振って（スワイプ）はならない。相手選手の身体
やクロスへの接触有無に係わらず、イエローカード対象。

ガイドス:ミッドフィールドでのスワイプは即ファールとなる。アドバンテージフラッグ中ノスコアリングプレー中のスワイプは、カード対象となりスコアリングプレーが終わった先にペナルティーが与えられる。

20. ゴーリーはゴールサークル外で、身体でボールを扱ってはならない。
21. デピュティは違法にゴールサークル内に留まってはならない。
22. 選手、コーチ、およびチーム関係者は、乱暴な振る舞い、相手選手や審判員に対する侮蔑的な発言や、判定を覆すことを求めるような発言などをしてはならない。怪我によるタイムアウト中のコーチによる指導は禁止である。
23. ボールの保持には係らず、選手は自身のクロスや身体を使って危険な行為をしてはならない。

B. メジャーファールポジション

1. 守備の選手のメジャーファールがゴールサークルの中心から 11m 外（ゴールライン延長線の下含む）で起きた場合には、ファールを受けた選手がいた位置で、その選手にフリーポジションが与えられる（ただし、ゴールラインの中心から 11m は離れている、もしくは境界線から 4m 以内は除く）。ファールを犯した選手は、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立つ。ゴールキーパーがゴールサークル外に出ており、ファールを犯していない場合は、スタンドを取り、ゴールサークルに戻ってはならない。
 - a. ゴールキーパーがメジャーファールを犯すと、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立ち、ゴールサークルには誰も立たない。プレイ再開後に、他の選手は、転がったり低くバウンドしているボールを止めるためだけにゴールサークル内に入ってよい。

ガイドス:バウンスショットは、低くバウンドしたボールとは異なる。

2. ファールが起きた位置が「11m 扇」内の場合、ファールを受けた選手のもっとも近くにある「11m 扇」内のハッシュマークからフリーポジションが与えられる。ペナルティレーンからは選手、クロスは出なければならない。
 - a. ゴールキーパーがゴールサークル外に出ており、ファールを犯していない場合は、ゴールサークル内に戻らないとならない。
3. ファールが起きた位置が「11m 扇内(マーキングエリア)」内の場合、ファールを受けた選手のもっとも近くにある「11m 扇」内のハッシュマークからフリーポジションが与えられる。全ての選手の身体・クロスは、「11m 扇」の中に入っていない。 「1番ハッシュ」からのフリーポジションが与えられる場合は、ペナルティレーンも空けられる。ホイッスルが吹かれたときにいた位置から、最短距離で「11m 扇」の外に除かれる。指定された守備の選手のみが、フリーポジションをとる選手の隣のハッシュマークにポジションを取れる。
 - a. ゴールキーパーがゴールサークル外に出ており、ファールを犯していない場合は、ゴールサークル内に戻らないとならない。

4. 守備の選手によるファールがゴールを侵害したとみなされた場合、審判はゴールキーパーを含む全ての選手をフリーポジションとゴールとの間から動かすことができる。ファールが起きた時、ゴールサークル内が無人であった時は、ゴールサークル内は空けられたままとなる。
5. 守備の選手がフリーポジションを取る段階で、「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」に当たる位置にいる場合、ホイッスルが吹かれたときに直ちに動けば、「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」でペナルティを課されることはない。

ガイドンス: 守備の選手がフリースペース・トゥ・ゴールを侵害していけない一方、攻撃の選手は防具を付けていない選手に対しショットを放ってはならない。





6. 攻撃の選手によるメジャーファールが、ゴールサークルの中心から 11m 以内の位置で、メジャーファールを犯した場合、「ゴールサークルの中心とファールの起きた位置を結ぶ線の延長が 11m ライン（後方の場合は仮想の 11m ライン）と交わる位置」で、ファールを受けた選手にフリーポジションが与えられる。このとき、ファールを犯した選手は、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立つ。
 - a. ゴールキーパーが守備の選手にファールされた際に、ゴールサークル外にいた場合には、ゴールキーパーは「ゴールサークルの中心とファールの起きた位置を結ぶ線の延長が 11m ライン（後方の場合は仮想の 11m ライン）と交わる位置」でフリーポジションが与えられる。
 - b. ゴールキーパーが守備の選手にファールされた際に、ゴールサークル内にいた場合には、ゴールキーパーはゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。ファールを犯した選手は、ゴールサークルから 4m 後方に立つ。
7. 守備の選手がゴールサークルファールを犯した場合、守備の選手に、ゴールライン延長の 11m マークの位置のフリーポジションが与えられる。ファールを犯したのがゴールキーパー以外の守備の選手であれば、その選手は、15m ラインとゴールラインが交わる位置から 4m 後方に立つ。

例外: ゴールキーパーは後方に立たず、ゴールサークルペナルティ(Rule18.C.1)及びデビュティのメジャーファールに対するペナルティ(Rule18.C.1.b)に準ずる。

8. 忠告のカードが出された際には、Rule21.B, 23.B に則ったフリーポジションから再開される。

ガイドンス: スコアリングプレーの後に個人ファールに対する警告が出された場合、Rule22.D.5 に則りプレーが再開される。

ガイドンス: 各ファールに関するジェスチャーを以下に示す。

 COVER	 OBSTRUCTION OF FREE SPACE TO GOAL	 OFFENSIVE FOUL	 OFFSIDES
 PUSHING OR BODY CONTACT	 RE-DRAW	 ROUGH CHECK/ ILLEGAL CHECK ON BODY	
 SWIPE	 THREE SECOND RULE	 GOAL	
 TIMEOUT	 WARDING OFF	 TEN SECOND GC COUNT	 THROW

BLOCKING

**CHECKING INTO
THE SPHERE**

**DANGEROUS FOLLOW THROUGH &
DANGEROUS PROPELLING**

**DANGEROUS SHOT
ON GOALKEEPER**

DETAINING

**EMPTY CROSSE
CHECK**

**HELD WHISTLE
DIRECTION OF
POSSESSION**

ILLEGAL STICK TO BODY CONTACT

GOAL CIRCLE FOUL

**ILLEGAL BALL
OFF THE BODY**

**ILLEGAL CRADLE
IN SPHERE**

NO GOAL

RULE22 : アドバンテージフラッグ

A. アドバンテージフラッグとは、守備の選手によるメジャーファールが起きたときに、15m 内で攻撃のプレーがなされており、審判員が「ホイッスルでプレーを止めてフリーポジションを与えるよりも、プレーを継続させた方がファールを受けたチームにとって有利である」と判断する場合に掲げられる。

1. ボールの位置が、ゴールの前方 15m 半円の内側、およびゴール裏 12m とゴールの両側各 15m の範囲内が、アドバンテージフラッグエリア。

B. スコアリングプレー中の攻撃選手に対して（ボール保有の有無は問わず）、守備の選手によるファールがあった場合に、審判員が黄色い旗を上げてファールがあったことを示す。攻撃の選手がボールを保有し続け、シュートが打たれるまでは、アドバンテージフラッグが挙げられる。

ガイドンス: 審判は、黄色の旗をウェストバンドかユニフォームのポケットに入れておく。スコアリングプレー中に守備の選手がメジャーファールを起こした場合、審判は黄色の旗を頭上によく見えるよう掲げ、「フラッグ」と声に出す。

審判は、ファールに関わった攻撃と守備の両選手の背番号を控える(Rule24Diagram7)。

C. スコアリングプレーは、以下のときに終了する。

1. 攻撃側のチームがシュートを打つ。
2. 攻撃側にチームがボールをゴールラインより下に運び、当初のスコアリングプレーの継続に失敗した時。

ガイドンス: 攻撃のチームは、新たなスコアリングプレーを始めるために、ゴールラインより下にボールを持って行ったりパスしたりしてはならない。

3. 攻撃側にチームがゴールへシュートを打つための継続的な攻撃を止めたり、ボール保持者が、ゴールに向かう動きを守備側の選手に制限されたりした時。

ガイドンス: 守備のプレーによってゴールへ向かう動きが弱められたり、攻撃のチームがゴールへの動きを止めたりした場合には、審判はスコアリングプレーが終わったとみなす。

4. 攻撃側のチームがファールを犯す（メジャー・マイナー両方）。プレー再開は、ゴールラインの延長線から 15m 以上離れた位置でのスローによる（Rule16. B. 9）。

ガイドンス: 可能な場合には、センター審判がスローを行うこと。

5. 攻撃側のチームがボールのポゼッションを失う。バウンスを伴うパス、ショットは例外。

ガイドンス: 攻撃のチームは以下の場合にポゼッションを失う。ボールを落とす、パスがインターセプトされる、フィールド外に出る、ファールではないチェックをされる。

6. 守備側のチームが、ただちに試合を止めなければならないファールを犯す。

ガイドンス: スコアリングプレーやアドバンテージフラッグが掲げられている最中に、追加の守備のファールが起きた際に、必ずしも自動的にプレーを中断する必要はない。しかしながら、怪我を防ぐためには、スコアリングプレーはいつでも止めることができる。

- a. 「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」やゴールサークル内ファールに対して、
審判はすぐにスコアリングプレーを止めなくてはならない。

ガイドンス: 審判はプロフェッショナルファールならびにブレイクダウンファールとみなされるか否かを見極め、カードの対象となるかを判断しなければならない。JLA の試合において審判を行う JLA 公認審判員は、プロフェッショナルファールならびにブレイクダウンファールの見極めの視点を持ち、説明を求められた際に第三者に説明できるだけの判断力を持つことが強く求められる。

D. スコアリングプレーが終了したとき、以下の処置が行われる。

1. 攻撃側のチームがシュートを打ち、決まった場合はカウントされる。
2. 攻撃側がシュートをした場合には、アドバンテージフラッグは終了し、通常の状態にもどる。
3. スコアリングプレーが他のファールやショット無しで終了した場合、もしくは、攻撃側がシュートをしたが、アドバンテージフラッグの対象となるファールが原因で得点にならなかった場合は、ホイッスルが吹かれ、ファールを受けた攻撃側の選手にフリーポジションが与えられ、ファールを犯した選手は、その真後ろ 4m に立つ。アドバンテージフラッグの対象となるファールの起きた位置によって、以下の処置が行われる。
 - a. ゴール横前方で、ゴールサークルから 11m 以内で、かつ、「11m 扇」の外側の位置でファールが起きた場合には、ファールの起きた位置にもっとも近いハッシュマークでフリーポジションが与えられ、ペナルティレーンクリアにされる。
 - b. ゴール前方 11m 扇内の場合には、ファールの起きた位置にもっとも近い「11m 扇」内の「ハッシュマーク」からのフリーポジションが与えられ、「11m 扇」内、および、ペナルティレーンクリアにされる (Rule 21. B. 2)。
 - c. ゴール裏、もしくはゴールキーパーがセーブした場合、ゴールラインの延長上 11m マークで、フリーポジションが与えられる。ゴールライン上のペナルティレーンクリアにされる。
 - d. ゴール前方 11m から 15m の間の位置でファールが起きた場合には、ファールの起きた位置でフリーポジションが与えられる。ファールを犯した選手は 4m 後方に立ち、その他 4m 以内にいる選手も 4m 離れる。
4. アドバンテージフラッグの適用中に、守備側のチームが、さらに別のファールを犯し、スコアリングプレーが終了した場合は、最後のファールが起きた位置に最も近いハッシュマークで、ファールを受けた選手にフリーポジションが与えられる。ファールを犯した守備の選手は 4m 後方に立つ。11m 扇内、そして必要に応じてペナルティレーンが空けられる。

例外: ファールが、ゴールサークルへデピュティのイリーガルな立ち入りによるもの場合、フリーポジションはセンターハッシュマークにて与えられる。

5. スコアリングプレーがショット無しで終わり、守備側のチームが犯したファールが

カードに値するメジャーファールであった場合、攻撃のチームにはフリーポジションが与えられる (Rule22. D. 3, D4)。守備の選手は一人少ない状態であるため、フリーポジションから 4m 下がる必要はない。

- a. 攻撃チームがゴールを決めた場合、センターラインからフリーポジションが与えられる。ファールを犯したチームのセンターの選手は、センターラインから 45° の角度で、自身のチームの守備ゴール側へ 4m 近づいた場所に立つ。
 - b. ゴールが決まった後に、ゴールキーパーに対して警告のカードが出された場合、ゴールキーパーもしくは代理の選手がゴールサークル内に留まる。プレー再開には、センターラインでのフリーポジションが与えられる (Rule23. B. b, e)。
6. 攻撃側のチームがスコアリングプレー中にメジャー・マイナーファールを犯した場合は、ゴールライン延長上 15m 以上離れた位置で、スローが行われる (Rule22. C. 4)。
7. ゴールキーパーは、以下の場合ゴールサークルに戻ってよい。

- a. ゴールキーパーがゴールサークル外でインターセプションし、ボールのポゼッションを取った場合か、スコアリングプレーを止める正当なプレーをした場合。

ガイドンス: 攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手が 15m 以内でメジャーファールを犯すとアドバンテージフラッグが挙げられる。以下は、ファールに当たらない。攻撃チームのゴールへの攻撃が続き、ボールがゴールサークル付近の選手にわたる。ゴールキーパーが、ゴールサークルから外に出てパスをインターセプトする。この場合、ファールに当たらない。当初、ファールを受けた攻撃の選手は 15m 扇内でフリーポジションが与えられ、ファールをした守備の選手は 4m 後方へさがり、他の選手も 4m 離れなければならない。尚、ゴールキーパーがスコアリングプレーを終わらせたため、ゴールキーパーはゴールサークル内に戻りフリーポジションを与えられる。

- b. ゴールサークル外で攻撃の選手にファールされ、スコアリングプレーが終わった場合。

ガイドンス: ファールをした攻撃の選手と、最も近くにいる守備の選手(ゴールキーパーではない)のスローとなる。

- c. ゴールサークル外で、ファールをしておらず、攻撃側に 11m 内でのフリーポジションが与えられた場合。

RULE23 : カードによる警告と退場

試合中、選手やチーム関係者は以下の行為をしてはならない、審判員はこれらについて改善を促し、改善されない場合はカードの対象として判断しなければならない。

A. パーソナルミスコンダクトファール

1. 選手は以下行為が禁止されている。
 - a. 危険であり、スポーツマンシップに反する行為
 - b. 繰り返しまたは著しくルールを破る行為
 - c. 故意に相手選手に危険を加える行為
 - d. 審判の判断に対する暴言や、審判に激しく抗議すること
 - e. 他の選手を侮辱するような無礼な言動
 - f. 審判の判断上、違反とみなされる言動

ガイダンス: 以下は、カードが義務付けられている。頭部へのチェック、スワイプ、デンジャラスフォールスルー、デンジャラスプロベリング。その他、技術不足、無謀さ、不正にアドバンテージを得ようとしたために起こったメジャーファールに対しては、カードが与えられることがある。

2. コーチ、マネージャー、その他ベンチの選手は以下行為が禁止されている
 - a. ベンチエリアから外に出ること
 - b. 他の選手を侮辱する無礼な言動
 - c. 審判の判断上、違反とみなされる言動
 - i) テーブルオフィシャルは、選手への警告について審判と話し合うためにタイムアウトを取る事が可能。また、テーブルオフィシャルはコーチ、マネージャー、他の選手に対して警告のカードを出すことが可能。

B. パーソナルミスコンダクトに対するカード

1. パーソナルミスコンダクトに対するペナルティは、メジャーファールと同じ。フリーポジションが与えられる他、審判はイエローカード、もしくはイエローとレッドカード、もしくはレッドカードのみを提示すべくタイムアウトを取る。警告のカードが示されたときは、全ての選手、ベンチに対する警告とみなされる。
2. ベンチに対してイエローカードが出された際には、下記の行為がとられる。
 - a. カードが提示されたチームの、交替エリアの一番近くにいる同チームの選手は、退場する。
 - b. カードが提示されてから2分間、そのチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - c. プレーを再開後、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
 - d. プレーを再開する際に、審判は、ファールを犯したチームがオフサイドを犯していないことを確認すること。場合によっては、リストレイニングラインに一番近い選手を、リストレイニングエリア外に戻す。

3. イエローカードが提示された選手は、2 分間退場となり、代わりの選手が試合に入ることはない。2 分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
4. ゴールキーパーがイエローカードを提示された場合、そのチームに防具を付けている他のゴールキーパーがいる場合は、カードを提示されたゴールキーパーの代わりに入る。
 - a. カードが提示されたゴールキーパーのチームの、交替エリアの一番近くにいる同チームの選手はフィールドから出なければならない。
 - b. 2 分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - c. プレーを再開する際、フィールドにいるゴールキーパーはフリーポジションを与えられる攻撃側選手の 4m 真後ろに立つ。ゴールサークルは開いている状態である。
 - d. プレーを再開後、2 分間同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。

例外: ゴールが決まった後に、ゴールキーパーが警告のカードを受けた場合には、センターラインからのフリーポジションで試合が再開される。

ガイドンス: 攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手がメジャーファールを犯した場合アドバンテージフラッグが掲げられる。以下の場合、ファールとなる。攻撃の選手がショットをし、ゴールキーパーがアタック選手の頭部にチェックするも、ゴールが決まる。この場合、ファールとなる。ゴールはカウントされ、ゴールキーパーにはイエローカードが出される。攻撃の選手に対して、センターラインからのフリーポジションが与えられ、プレー再開となる。ゴールキーパー、もしくは交代した選手がゴールサークル内に留まる。

5. ベンチにいるコーチやスタッフに、イエロー/レッドカード、ストレートレッドカードが提示された場合の処置は以下の通りとする。
 - a. カードが提示されたメンバーは、フィールドとプレイエリアから退場する。
 - b. カードが提示されたチームの、交替エリアの一番近くにいる同チームの選手はフィールドから出なければならない。
 - c. イエロー/レッドカードの場合は 5 分間、ストレートレッドカードの場合は 10 分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - d. プレーを再開後、5 分間/10 分間、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
 - e. プレーを再開する際に、審判は、ファールを犯したチームがオフサイドを犯していないことを確認すること。場合によっては、リストレイニングラインに一番近い選手を、リストレイニングエリア外に戻す。
6. 選手に、イエロー/レッドカード、ストレートレッドカードが提示された場合の処置は以下の通りとする。

- a. カードが提示された選手は、フィールドとプレイエリアから退場する。
 - b. イエロー／レッドカードの場合は5分間、ストレートレッドカードの場合は10分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - c. プレーを再開後、5分間／10分間、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
7. ゴールキーパーに、イエロー／レッドカード、ストレートレッドカードが提示され、そのチームに防具をつけている他のゴールキーパーがいる場合は代わりに出る。そのチームに防具をつけている他のゴールキーパーがいない場合、チームの選手が防具を着用するために2分間のオフィシャルタイムアウトが与えられる。その選手がすでにフィールド内にいるプレーヤーの場合、彼女のポジションに代替りの選手は入らない。その選手が、ベンチにいたプレーヤーの場合、交替エリアの一番近くにいる同チームの選手はフィールドから出なければならない。試合はRule23B. e. iii. iv に則り再開される。
- a. カードが提示されたゴールキーパーはフィールドとプレイエリアから退場する。
 - b. カードが提示されたチームの、交替エリアの一番近くにいる同チームの選手はフィールドから出なければならない。
 - c. プレーを再開する際、フィールドにいるゴールキーパーはフリーポジションを与えられる攻撃側選手の4m真後ろに立つ。ゴールサークルは無人の状態である。
 - d. イエロー／レッドカードの場合は5分間、ストレートレッドカードの場合は10分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - e. プレーを再開後、5分間／10分間、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
8. 退場時間が経過する前に、選手もしくは交代の選手がフィールドに入った場合には、選手、もしくはそのチームに再度フルでペナルティが課され、一人少ない状態で更に2分／5分／10分プレーすることになる。(Rule12. B. 3)
- 選手、コーチ、チームのメンバーが試合クォーターの時間残り2分以内で退場の警告を受けた際には、残りの退場時間は次のクォーターに持ち越される。もしくは、オーバータイムがある際には、オーバータイムに持ち越される。
9. 選手、コーチやチームのメンバーが繰り返しルールを破る、ミスコンダクト暴言を繰り返す等する場合、審判は事前の警告なしで、該当者をその後の試合から退場させることが出来る。
- a. 対象者は、フィールドとプレイエリアから退場する。試合が中断された際にボールがあった場所から最も近い相手選手にフリーポジションが与えられ、30秒以内に試合再開される。

- b. コーチ、チームかベンチのメンバーが対象である場合、リストレインングライン上で一番スコアボードに近い場所にいる選手が退場となり、同チームは一名少ない人数で 10 分間プレーする。
- c. 対象者がフィールドやプレーエリアからの退場を拒否する場合には、そのチームは試合を棄権しないとならない。
- d. 棄権したチームがスコアで負けていれば、そのスコアが試合結果となる。
- e. 棄権したチームのスコアが勝っていれば、スコアは相手選手に 12-0 となる

C. 試合の遅延行為とマイナーファール

- 1. 試合の遅延行為は以下を含む
 - a. 笛が吹かれプレーが止められた際に、スタンドしなかった場合；クリーピング
 - b. フリーポジションの際に 4m の距離をとらない
 - c. 審判の指示に従わない
 - d. その他、審判が試合の遅延に繋がったと判断する行為
- 2. マイナーファールは以下を含む
 - a. ゲーム開始を中断する行為が繰り返された場合 (Rule 20. A. 19)
 - b. リストレインングラインの違反が繰り返された場合 (Rule19)
 - c. ゴール後、センターラインに戻る際に無駄に時間をかけることを繰り返した場合 (Rule 20. A. 20)
 - d. 審判の判断に基づき、技術不足による行為、もしくは不公平なアドバンテージを得るために繰り返されると認識される行為

D. 試合の遅延行為やマイナーファールに対するペナルティ

- 1. 初めて試合の遅延行為がなされた時、もしくは初めてマイナーファールが認識された時、審判はボールがある場所から、適切なマイナーファールフリーポジションを対象者に与える。
- 2. 二度目に試合の遅延行為、マイナーファール行為が成された場合には、審判はメジャーファール同様のペナルティを課してよい。

ガイダンス: 試合の遅延行為やマイナーファールは、慣習上発生したり、選手の安全面には関係ないボールの処理しそこないに依る。しかし、ファールが繰り返される場合にはカードの対象となる。パーソナルミスコンダクトメジャーファールは、選手を危険にさらすものであるため、直ちにカードの対象となる。