

2024 年度版 改訂第 2 版

JLA

WOMEN'S LACROSSE

OFFICIAL

RULEBOOK

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**

目次

<u>RULE1:フィールドのマーキング</u>	<u>3</u>
<u>RULE2:ゴール</u>	<u>7</u>
<u>RULE3:クロス</u>	<u>9</u>
<u>RULE4:ボール</u>	<u>11</u>
<u>RULE5:チーム</u>	<u>11</u>
<u>RULE6:ユニフォームと防具</u>	<u>11</u>
<u>RULE7:フィールドキャプテン</u>	<u>13</u>
<u>RULE8:コーチ</u>	<u>13</u>
<u>RULE9:審判</u>	<u>14</u>
<u>RULE10:スコアラーとタイマー</u>	<u>16</u>
<u>RULE11:試合時間</u>	<u>17</u>
<u>RULE12:交代</u>	<u>19</u>
<u>RULE13:試合の開始・再開</u>	<u>22</u>
<u>RULE14:得点</u>	<u>27</u>
<u>RULE15:アウト・オブ・バウンズ/場外</u>	<u>28</u>
<u>RULE16:スロー</u>	<u>30</u>
<u>RULE17:試合の管理</u>	<u>31</u>
<u>RULE18:ゴールサークルルールとペナルティ</u>	<u>32</u>
<u>RULE19:リストレイニングラインルールとペナルティ</u>	<u>37</u>
<u>RULE20:マイナーファールのルールとペナルティ</u>	<u>39</u>
<u>RULE21:メジャーファールのルールとペナルティ</u>	<u>45</u>
<u>RULE22:アドバンテージフラッグ</u>	<u>52</u>
<u>RULE23:カードによる警告と退場</u>	<u>54</u>
<u>付録 A:ジェスチャー</u>	<u>59</u>
<u>付録 B:用語の定義</u>	<u>61</u>

RULE1 : フィールドのマーキング

- A. プレイングエリアは、ラインで囲まれた長方形であり、縦 100m、横 60m のプレイングエリアを推奨する。ただし、施設等の事情により、縦 91.4~110m、横 48~60m の間であれば、変更することができる。

フィールドの四隅は 4 つのコーンを置き示してもよい。

フィールド上の各ライン、マーキングラインの幅は全て 5cm から 10 cmの幅を推奨し、色は白色であることを推奨する。公式戦においては、ルールに記載のないラインやマーキングラインを追加してはならない。

プレイングエリアは平坦な地で、石、ガラス、その他突き出ている物体があってはならない。その他、安全に競技することを妨げる可能性のあるものはすべて排除されなければならない。

- B. スコアテーブル(オフィシャル席)、交代エリア、チームベンチはプレイングエリアのサイドラインと平行に設置する。

(図 1 ならびに図 3 参照)

スコアテーブルは縦 5m 横 5m のスペースであり、スコアテーブルの中心はフィールドの中心からサイドラインに垂直に伸ばした線上に位置する。

交代待機エリアはスコアテーブルの真横に位置する、縦 5m 横 4mのスペースである。チームベンチは交代待機エリアの真横に位置する、縦 5m横幅はリストレインングラインまでのスペースである。

交代エリアは、フィールドの長さの中心点から 13m(中心点の左右 6.5m)、サイドラインと平行に 4m を計測する。

コーチウォークは、サイドラインと平行に縦 4mとし、横方向は、交代エリアからリストレインングラインまでとする。プレー中、コーチウォークに入ることができるコーチは 4 名までとし、フィールドオフィシャルがコーチウォーク内を走る場合は、フィールドオフィシャルを優先し、進路を譲らなくてはならない。

チームベンチエリアは、コーチウォークと平行に、コーチウォークの後ろ、縦 5mとし、交代待機エリアからリストレインングラインまでとする。コーチウォークに入れる最大 4 名とは異なる別の選手およびその他のチーム/ベンチスタッフは、チームベンチエリア内に留まり、プレー中にコーチウォークに入ることとはできない。プレーヤーのベンチ/椅子は、サイドラインから 7m 以上、かつ、交代エリアから 4m 以上離れていなければならない。

交代ゲートは、交代エリアのサイドライン部分であり、13m 間隔で置かれた 2 つのコーン/マーカーによって定義される。(図 3 参照)

観客席はサイドラインから原則として 4m離れている状況を保つものとし、状況によっては 2m までの短縮を認める。

その他会場に存在している、木、茂み、陸上トラック、フェンス、施設付帯の観客席、砂場等の物体とエンドラインとの間は、2～4m の距離をとる。

- C. フィールドにゴールラインが 2 つ引かれる。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。
- D. 各ゴールラインの後ろには縦 12m、横はフィールド幅同様のプレイングエリアが設けられる。このプレイングエリアの縦の長さは、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。
- 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外側端までの距離が半径 3m となる。
- F. リストレインングラインは、各ゴールラインから 22m の距離に引くことを推奨する。このラインは、フィールド両端まで引かれる。22m は、ゴールラインの後ろ側の端から、リストレイン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。
※ただし、施設等の事情により、リストレインングラインとゴールラインの距離は 22m から 25m の間で変更をすることができる。
- G. フィールド中央には、中心から円の外側端までの半径 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、ゴールラインに平行に引かれる。
- H. 11m エリアとマーキングエリアのマーキングの方法
 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半径が 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半径が 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 を結んだ線を伸ばし、11m 半円と交差させる、このポイントを C とする。ポイント C は 11m 半円の両側に引く。（ライン BC はゴールライン延長線に対して 45 度になる。 $\angle HBC = 45^\circ$ ）
 4. G に長さ 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 から半円に沿って各サイドに 4m 毎 2 本ずつハッシュマークを引く。合計 5 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 のマークをそれぞれ引く。（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。（11m 扇とは別定義である。）
 6. ポイント H からエンドラインに対して垂直に伸ばした直線上で、エンドラインから内側 2m（推奨）の位置に直径 15cm の円を左右それぞれに描く。（これを裏ドットと呼ぶ）
※ただし、施設等の事情により、この裏ドットの位置はエンドラインから 2m から 4m の間での変更をすることができる。

7. 長さ

A-G=14.0m

B-C=8.65m

D-H=11.0m

A-C=12.85m

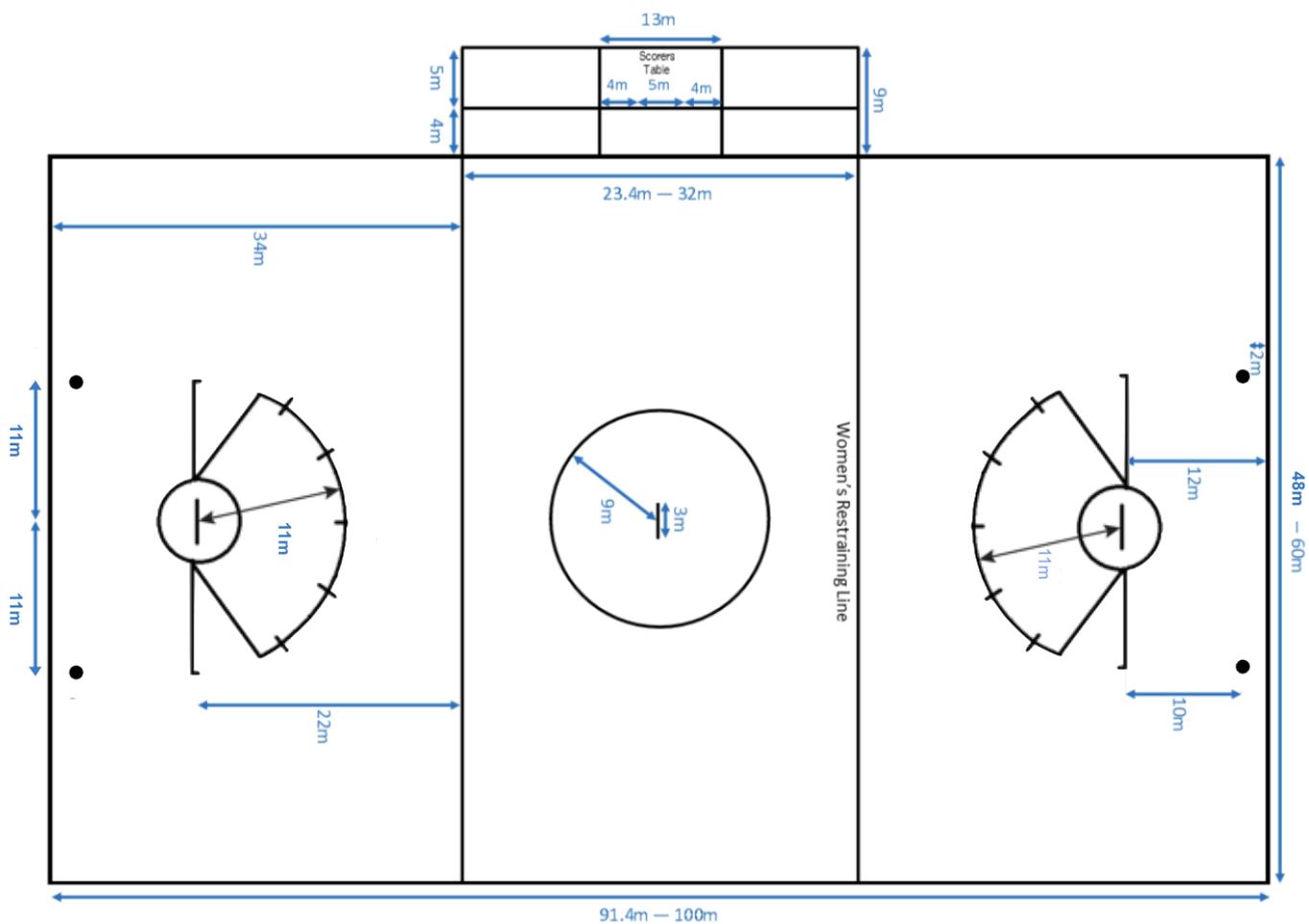
D-G=11.0m

A-B=4.2m

D-C=11.0m

$\angle HBC=45^\circ$

図1 フィールドマーキング (推奨されるフィールド)



ガイダンス: フィールドに追加のマークを足してはならない。

図2 11m エリア、マーキングエリアのマーキングの方法

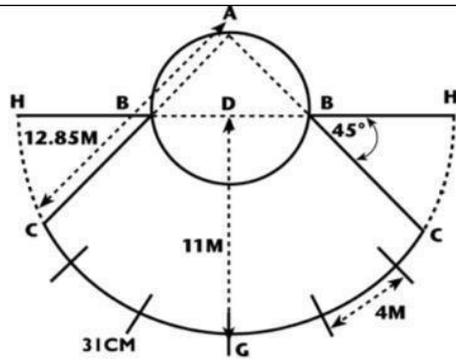
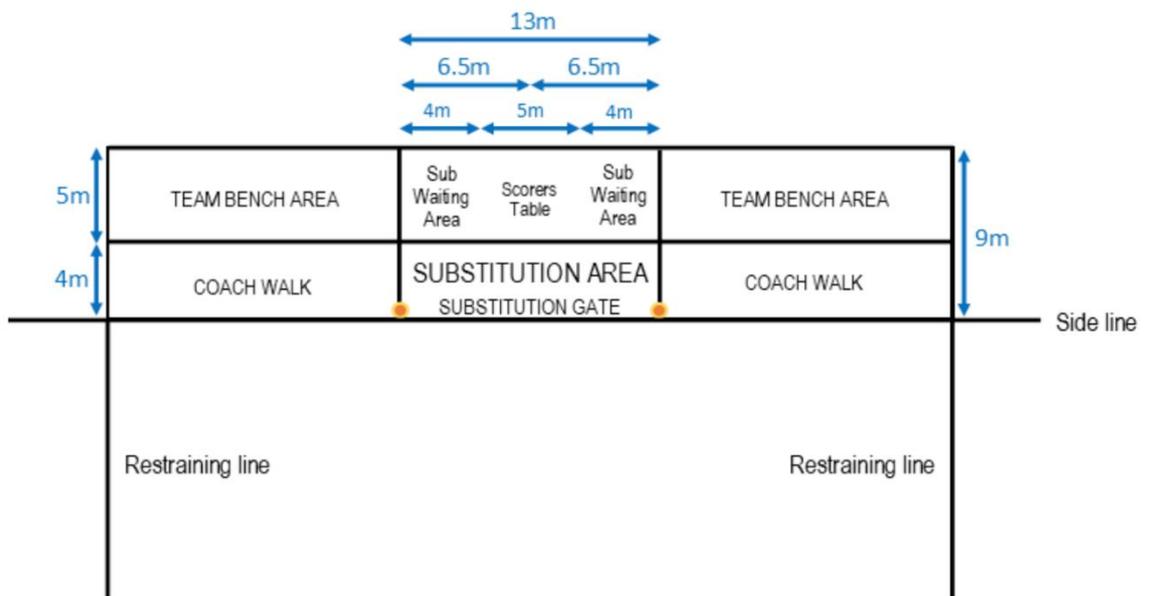


図3 スコアラー／タイマーテーブル、交代エリア、チームベンチエリア



注意：

全ての JLA 試合については、JLA 公認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られたもの。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。
 2. 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。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)
 3. 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。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。
 4. 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。

図4 ゴールサークルとゴールに関するルール

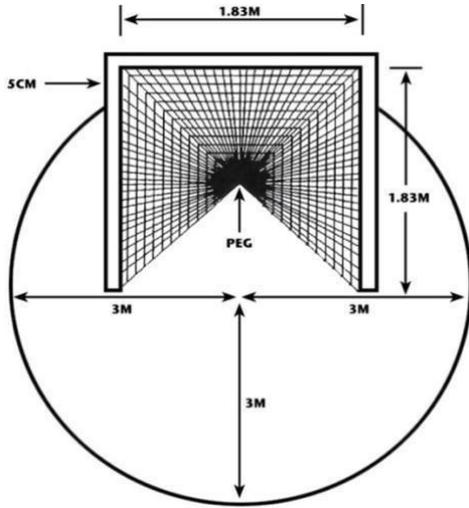
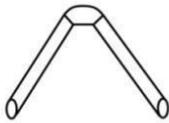
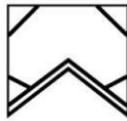


図5 ゴールのサポート器具

SUPPORTS MUST BE PADDED



Rounded Pipes

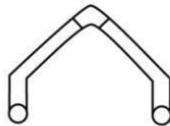


Darkened supports must be padded the entire length with material that limits the rebound of the ball.

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.

RULE3 : 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: 木、プラスチック、または、繊維ガラス
 2. ポケット: ナイロン、または、皮(合成皮革を含む)
 3. ハンドル: 木、アルミニウム、または、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: 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 以下の長さにしなければならない。
 4. クロスのヘッド部分については
 - i. クロスのヘッド上部の外側の幅は 18cm 以上、23cm 以下とする。
 - ii. 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 以下とする
(ボールの半径が 3.2cm のため)。
 - 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 5.1cm 垂直方向に向かった地点で、6.8cm 以上とする。
 - iv. 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。
 - v. 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。
 - vi. 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。
 - vii. 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。
 - viii. 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。
 - ix. 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。
 - x. 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)

- xi. 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、567g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 以下の長さしなければならない。
 - 4. ゴールキーパーのクロスヘッド部分については
 - i. 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。
 - ii. 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。
 - 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。
 - 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。
 - v. 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。
 - vi. ヘッドウォールは、2.54cm 以上、5.1cm 以下とする。
 - vii. 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 773g以下とする。

RULE4 : 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ーヤーがルール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。

なお、JLA 公式試合におけるチーム構成に関する制約は、各大会等主催者が作成する大会規約が優先するものとする。

RULE6 : ユニフォームと防具

ゴールキーパー以外の、全てのチームメンバーは必ず統一された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。

各選手は、前と後ろに、目立つ色のわかりやすい書体の番号が付いたユニフォームを使用しなければならない。ここでいう“わかりやすい書体”とは相手チーム、オフィシャル、他ゲーム運営員、審判員、観客が、ゲーム中に迷うことなく番号を識別できることを意味する。そのためユニフォームの番号部分には、いかなる模様も重なってはならない。

ユニフォームの前の番号は、高さならびに横幅がそれぞれ 10cm 以上、後ろの番号も同様に高さならびに横幅がそれぞれ 18cm 以上でなくてはならないが、正方形である必要はない。なお各選手のユニフォームの前と後ろの番号は同じでなければならない、同一チーム内で重複した番号を使用することはできない。

また、番号は 0 から 99 までで、00、07 といった十の位に 0 が入っているものは使用することはできない。

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。

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

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。

ゴールキーパー含む全ての選手は、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、無色または白色は使用禁止、容易に目視できる色でできているものとする。さらにグラフィックの歯が描かれていてはならない。マウスガードは本来の保護能力を減らすように作り変えられたものであってはならず、突き出ているタブは取り外さなくてはならない。

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。フィールドプレー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。

※アイガードは ASTM Int'l *F803 の安全性に適合するアイガードのみ着用できる。

ガイドンス：JLA の試合で身につけるアイガードは RULE6 に記載される安全性に適合するか、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。

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、過度の重さではない。

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。

ゴールキーパーは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(※)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。砂塵や飛散物から目を保護する目的で、無色透明なバイザーをヘルメットに取り付けることができる。

※National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE) Standard 準拠のもの。

ゴールキーパ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、ゴールキーパ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 3cm。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。

RULE6 及び製造業者の仕様書に適合し、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着用してもよい。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：

- A. 主審または担当の審判と、コイントスで自陣を決める際に集まる。ビジターチームまたはリ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。
- B. 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。
- C. 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。

RULE8 : コーチ

コーチ(コーチ不在時においてはキャプテン)は

- A. 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。
- B. 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。
- C. コーチはテーブルオフィシャルを通してチームタイムアウトを要請することができる。

RULE9 : 審判

- A. 全てのJLA試合においては、JLA公認女子競技ルールが適用され、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な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ことができる。

・試合開始前にクロスが点検を通らない場合、そのクロスは原則的にそのクォーターで使用できない。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の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以降ならびに延長戦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ーを装着することについてチームから申し出があった場合は、それらの安全性に加え、他の選手に危険を及ぼす影響がないか確認のうえで、問題がないことを判断した場合のみ使用を許可し、相手チームのコーチ・キャプテンにその旨を伝える。

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、主審の申出により、イベントディレクターは最終の判断を行うものとする。
9. JLA 公認女子競技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。
13. 白黒の縦じま(2.5cm)シャツまたはジャケット、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。

RULE10 : 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。

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員に知らせる。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。
※JLA の公式試合は各 15 分の 4 つのクォーターにより構成される。
2. 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 分の休憩を計る。
3. 第 2 クォーターと第 3 クォーターの間の 10 分の休憩を計る。
※各クォーターは審判のドローの笛と同時に開始する。
4. 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。
5. 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(セルフスタートが適応される場合はこの限りではない)。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。
6. 第 1、2、3 クォーターの残り 30 秒、第 4 クォーターの残り 2 分となった時、審判とコーチに知らせる。
7. 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。
8. 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。
9. 負傷選手の回復のための時間を計る。
※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。

10. ペナルティ時間を計る
 - ※イエローカードが提示された場合は、2 分／イエロー・レッドカードが提示された場合は、5 分／レッドカードが提示された場合は、10 分がペナルティとして科される。
11. 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。
12. 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。
13. 得点后またはチームが「デッドボール」をフィールド内のアドバンテージフラッグエリア外で保持している場合で、タイムアウトの申請があった場合に 90 秒間のチームタイムアウトを計る。
14. 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 RULE13.C に従って再開される。
15. カードによる退場者が出た場合、また各クォーターの終了が近くなった場合、それぞれの残り時間 60 秒からは両ベンチにはっきりと聞こえるように“60 秒、50 秒、40 秒、30 秒、25 秒、20 秒、15 秒、14、13、12、…、3、2、1、時間です”と残り時間をカウントダウンする。
16. 各チームのコーチ・スタッフが試合の残り時間を確認してきた場合、答える必要はない。ただし、試合の運営上支障のない範囲で、タイマー側から正確な残り時間を両チームに対して発信することが推奨される。(例: 残り時間 10 分、5 分等)
17. 上記 B.16.について各チームのコーチ・スタッフがタイマーやスコアラーの執務を妨害したとテーブルオフィシャルが判断した場合は、ベンチファールとしてカードの提示を行うことができる。

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、攻撃する方向を交代する。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。

ガイドランス: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. 各クォーターの開始と終了時は審判がホイッスルを鳴らす。
- D. ゴールが入った後のドロウ、並びに各クォーターブレイク後のドロウによって試合は再開される。場合により、スロー、フリーポジション、デッドボールポゼッション時に申請されたタイムアウトの場所からの試合開始となる。

なお、上記のいずれの場合においても試合開始、再開は全て審判員がホイッスルを鳴らす。

E. 試合時間計測用の時計は、第 1、2、3 クォーターのラスト 30 秒間、第 4 クォーターのラスト 2 分間は、下記の条件で試合時間が止まる。

1. リストレインイングラインルールに関するファール
2. 守備側のアドバンテージフラッグエリア(AFA、RULE22.A.a)でのディフェンス選手のファール
3. RULE10.Bに基づき、通常通り試合時間を止める状況

ガイダンス: それ以外のラスト 30 秒(第 1、2、3 クォーター)およびラスト 2 分間(第 4 クォーター)は時計を止めない。

※他の全てのプレーヤーが動くことができるときに、ボールストップをしたプレーヤーにセルフスタートさせないことは明らかに不利である。クォーターやゲームの終盤にファウルを増やすことになる。

※E.3 について今回の変更は、セルフスタートが可能な状況でのストップクロックを廃止するものであり、上記の通り、通常時計を止めるべき事象(審判員によるオフィシャルタイムアウト、何らかの処理が付帯するもの)が発生した場合は時計を止める。

F. 審判員が以下に記載するような状況を鑑みてオフィシャルタイムアウトを申請した場合は時計の進行が止められる。

1. クロスが折れる、あきらかに故障している。
2. フィールド上に動物が現れる／プレーヤー・審判員以外の人物が乱入する
3. ボールが紛失する／交換の必要性が発生する。
4. アウト・オブ・バウンズのボールが遠くに行き過ぎる。
5. 不意のホイッスルが鳴る。
6. 試合の遅延行為。
7. 観客の干渉。
8. プレーヤーに病気、怪我、事故が起こり、応急の処置が必要となる時。
9. その他、警告カードの掲出、クロスチェック、不正な交代選手等の排除、不測の事態への対応等により試合時間を著しく失うと予想される事態が生じた時。

※オフィシャルタイムアウトの取得は慎重に判断されるべきであるが、必要と判断された場合は速やかに取得し競技時間が徒に減ることが無いように努めなければならない。

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。

G. 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、試合の延期等について会場責任者に申し出を行なう。この場合、会場責任者の判断が、最終判断となる。

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、中断されたポジションならびに時間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。

ガイダンス: 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、通常の試合時間に 90 秒のタイムアウトを 2 度、取得できる。
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。タイムアウトは審判がタイムアウトのシグナルを示した時に始まる。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、マイナーファールとなる。連続でのタイムアウト取得はできない。
- 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、サドンビクトリー方式で延長戦としてプレーが継続される。
 2. サドンビクトリー方式の延長戦では、ゴールが入り勝者が決まるまで 4 分間ずつのストップクロックで試合が継続される。最初の点が決まることで試合が終了する
 3. サドンビクトリー方式の手順は以下のとおりとする。
 - i. 試合時間終了後の 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。
 - ii. サドンビクトリー延長戦の各ピリオドは、全てセンタードロウから始まる。
 - iii. 各ピリオド終了時に、2 分間の休憩時間があり、チームが攻撃する方向を交代する。

ガイダンス: ストップクロックでは、RULE11.E に記載の条件にて試合時間が止まる。その条件以外ではセルフスタートが可能。

RULE12 : 交代

- A. 試合中、延長戦の時間中、ゴールの後、並びに第 1、2、3 クォーター後のクォーターブレイクを含め、いつでも、各チームは何名でも選手交代が可能である。ただし、ファールを犯した選手は、ペナルティが与えられた後の再開の笛が吹かれるまでは交代することができない。

- B. 選手交代は、これからフィールドに入ろうとする選手はチームベンチエリアから、スコアラーテーブル(オフィシャル席)の横にある5m×4mのスペースを通り、交代エリアに入らなければならない。フィールドにいる選手が交代ゲートに交代の意思を持って近づいたとき、交代エリアに入り、交代ゲートに近づくことができる。全選手(ゴールキーパー含む)はコーン/マーカーク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。交代の際には、フィールド上の選手の両足が交代エリアの正面の線を越え、その後、コーンの後ろに立つ交代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代エリアにいることができる。交代を終えた選手は、交代エリアにとどまってはならず、また、交代エリアにいるすべてのプレーヤーが他のプレーヤーとの衝突を避けなければならない。また、スコアラーのために視界を確保しなければならない。

※このルールによって規定するものは、交代エリアは、これから交代する選手のためのスペースであり、交代を終えた選手や交代意思のない選手がこのスペースに留まることを制限するものである。

ガイダンス: 得点が認められた後に交代する選手は、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、交代エリアと交代エリアゲートを通して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。

- C. 10人を超えてフィールドに入った選手、試合出場を停止されている選手、イリーガルな選手は全て不正な選手交代である。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。不正な選手交代については、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再開される。
- ※イリーガルな選手には、義務化されているマウスピースやアイガードを装着できていない選手も含まれる。
- D. 攻撃しているチームが不正に交代した場合、審判は直ちにプレーを中断し、相手チームにボールを与える。
- E. ゴールが決まり次のドロウの前に、得点したチームの不正な選手交代が発覚した場合、得点は無効となる。不正に交代した選手は適切にフィールドから出され、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。
- F. 守備しているチームが不正に交代し、ボールがセンターエリアにある場合、審判は直ちにプレーを中断し、ファールの処置を行う。ボールが、リストレインラインより下/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ウで試合が再開する。
- G. 不正な交代が起こった際、審判はタイムアウトをとり、不正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。
- H. フィールド選手が不正な選手交代、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。

- I. 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レイ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なければならない。
 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代の選手がプレーに戻ってよい。
 - i. 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代する。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。
 - ii. その場合、同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代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。さらに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 真後ろに立ち、ゴールサークルには誰も入らない。
 - iii. この方法で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。
 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、カードの対象となった選手は当該試合には戻れない。試合出場停止の時間が過ぎた後に、他の選手が交代してゲームに入る。
 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代する。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、他の選手が交代で入る。同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代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。
 4. 上記の「1. から 3. 」に該当する退場者がいる場合に、出場停止時間を過ぎる前に、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、出場時間停止時間を巻き戻して、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。
- J. 病気、事故、怪我の例外を除き、交代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。交代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、交代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。

ガイダンス: 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。

1. 怪我によるタイムアウト中に怪我による交代が必要と判断された場合に、怪我による交代以外の交代も認められる。
2. 怪我をしたゴールキーパーの交代が、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代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。

ガイダンス: 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、その選手の交代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、もしくは交代の選手が入る場合、交代エリアからフィールドに入らねばならない。

3. 怪我によるタイムアウトの後は、RULE13 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。得点後には、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。

ドローは以下の「1. ～15. 」の要領で行われる。

ガイダンス: 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。

1. 審判員がドローク開始の合図、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。

2. 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といけない。

ガイダンス:「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。

3. 「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に触れ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。

ガイダンス:ドローク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ク時と同様である。フリーポジションまたはスローを与えられる選手から 4m 以上離れなければならない。

4. ドロークを行う選手は、センターラインに片足のつま先を付けて立つ。クロスは、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。ヘッドの面は 地面に対し垂直かつハンドルはセンターラインに対して平行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。クロスが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、それぞれの選手のクロス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。

ガイダンス:木製クロス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。

5. ドロークをセットする際、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クロスの高さを定める。

6. 審判員は、両選手のクロスヘッド上部 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。クロスがセットされたら、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。

ガイダンス: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。ドローク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。

7. 不正なドロークが起きた場合、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。

8. 両チームの選手が不正なドロークをした場合、不正なドローク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ワーが失敗したと審判員が判断した場合は、再度ドロワーが行われる。

9. 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のクロス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。
10. 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に触れるもしくは越えた場合、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。
11. 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、ドロワー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。
12. 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し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。

ガイダンス:ドロワーをセットする審判員は、ドロワーをする両選手のファールに責任を持つ。他の審判員は、ドロワーの際、他の全選手のファールに責任を持つ。

13. 審判員は、センターサークルの周りの選手が身体やクロス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。
 14. 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ワーのマイナーファールのフリーポジションが与えられる。
 15. 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ワーとなる。
- B. ファール、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 2m 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 2m 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クロスも含め 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、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 2m 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。
 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. セルフスタートによる再開

1. 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。ただし、何らかの事情により時計が止められていた場合は、この限りではない。
2. 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 真後ろへ、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 以上離れる。
3. 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、クロスと半歩分の大体 2m)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。また、プレイング・ディスタンスの範囲外にボールがある場合でも適切にボールが、ボールを与えられるべき選手のもとに戻るのであれば、セルフスタートを行う。ファールの地点が特定できない場合は、審判がフリーポジションの場所を指示する。
4. サイドライン、もしくはアドバンテージフラッグエリア外のエンドラインからのアウト・オブ・バウンズの際にもセルフスタートは適応される。その際は、境界線から 2m 内側に入り、セルフスタートを行う。その他の選手はボール保持者から 1m 以上クロス、体、足が離れなければならない。
5. アドバンテージフラッグエリア内、かつゴールラインの裏側のエリアでアウト・オブ・バウンズになった場合は、最も近いドットからセルフスタートを行う。ゴールキーパーが自陣のゴールサークル内にいて、最も近い位置にいる場合は、自陣のゴールサークル内でボールを与えられる。

ガイドランス: ゴールキーパーから試合再開する場合は、セルフスタートが可能。

6. 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と見なされる状況は、①揃えられた両足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。
7. ファールを犯した選手が速やかに横もしくは真後ろに 4m 離れない場合、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。
8. 以下の場合、セルフスタートは適用されない。
 - i. 試合時間の時計が止められている時
 - ii. オフサイド
 - iii. 不正なドロウ

iv. 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

※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。

※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。このような、「許可されていない時」、または、「許可されていない場所」において繰り返しセルフスタートをする場合、遅延行為のファールとなる。

ガイダンス：繰り返しは、同一チームの選手を対象としてカウントし、同一人物の繰り返しである必要はない。

注：審判員による明示的にストップクロックの要請をし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。

D. 試合の再開に関するペナルティ

1. イリーガルドロー：イリーガルドローが起きた場合、相手選手が、センターラインでフリーポジションを得る(RULE20.A.8 マイナーファールのイリーガルドローの項目)
2. アーリーエントリー(※3.と同ファール)：ドローの笛の前にセンターサークルに入ってしまったら、マイナーファールとなる。この行為により、選手やチームが明らかなアドバンテージを得た時にファールがコールされる。笛がなった時にボールがあった場所に一番近い相手チームの選手にマイナーファールのフリーポジションが与えられる。(RULE20.A.9 マイナーファールのアーリーエントリーの項目)
3. アーリーエントリー：審判員が”ポゼッション”のコールをする前に、ミッドフィールドのエリアに選手が入ってしまったら、笛がなった時にボールがあった場所に一番近い相手チームの選手にマイナーファールのフリーポジションが与えられる。(RULE20A.10 マイナーファールのアーリーエントリーの項目)
4. デレイオブゲーム：タイムアウトの後に、チームが試合再開の準備ができていない場合、マイナーファールがコールされる。
5. セルフスタートのフリーポジションを与えられた選手に対して、セルフスタートする前に守備側の選手が近づいた場合、ボールがあった場所でペナルティが与えられる。
6. 違反が繰り返された場合は、RULE20.B.6 にしたがって処分が行われる。

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。
- B. 攻撃側の選手のクロス、または、守備側の選手のクロス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。選手は、審判員がクロスの確認を要請した後にポケットを調整してはならない。

ガイダンス: 得点の直後に選手が違法な装飾具をしているもしくは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。

- 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。
 - 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ことの方がシュートよりも先(RULE21.12)と判断した場合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ボールがゴールラインを通過する前にゴールサークルを踏んだり踏み越したりした場合や、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。
 - 8. 得点した攻撃側の選手が、合法でないクロスを使用していた場合。
 - 9. シュートを打った選手またはチームの他の選手が、審判員にクロスの合法性の確認を要請された後に、クロスを速やかに地面に置くか審判に渡さなかった場合、また要請に対して何らかの調整をしたことが認められた場合。そのクロスは試合で使用できない。
 - 10. 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。
 - 11. 攻撃側のチームがオフサイドの状態でもボールがゴールに入った場合。

ガイダンス: 得点を防ごうとするディフェンス側の選手が、シュートを試みる選手を押すなどのイリーガルコンタクトにより、シューターが転倒しゴールサークルを踏む、もしくは踏み越えてしまった場合は、得点を優先し、ディフェンス側の選手にファールを科す。

RULE15 : アウト・オブ・バウンズ/場外

- A. ボールが場外に出た時、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の相手チームにボールが与えられる。

ボール保持者はそのままボールを保持し、境界線の 2m 内側から再開する。特段の理由がなければセルフスタートが適応される。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。

RULE15 に規定される例外を除き、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. 原則的に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、選手は意図的に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ならない。

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、ボール保持者のクロス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。ただし、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クロス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、ボールを拾い、プレーを続けることができる。

- C. 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. 選手のクロス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クロス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クロス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。
- D. 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 2m 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。
 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、ボディボールの対象となりマイナーファールである。
- E. 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 2m 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、ボールを保持している選手以外は再開の位置より 1m 離れなければならない。
 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(クロス、身体、足共に)。再開はセルフスタートが適応される。
- F. 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 2m 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 より外側かつ境界線から 2m 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クロスや身体に当たり場外に出たものを指す。選手がクロスや体でボールに触れたものの、明らかに有利な状況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、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。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、審判員はシュートが放たれたと判断した場合は直ちに「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、ゴールキーパーのクロスや身体に当たり、他のフィールド選手のクロスまたは身体、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に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。(RULE20.A.4)

- G. 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 2m 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。
- H. 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 2m 以上内側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。

RULE16 : スロー

- A. 両チーム 1 人ずつの選手が、足とクロス共に 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 2m 以上内側で、リストレイニングラインから 4m 以上離れた場所で行わなければならない。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、ボールから最も近くにいた、もしくはファールを犯した両チーム一人ずつの選手によってスローが行われる。
 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。
 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。
 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。
 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。
 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。
 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。
 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。

ガイドランス: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。
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 2m 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。

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。
- B. 審判員は指示が必要な場合は再開の位置やファールを犯した選手の配置などを正すための指示を出すことができる。

ガイダンス: 上記の指示はセルフスタートを妨げるものではないが、試合の進行を著しく妨害したり、不当に有利な状況を作り出そうとしていると判断される場合は遅延行為やプロフェッショナルファールとして処理されることがある。

- C. 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 2m 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. 他の選手の身体やクロスは、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、直ちに 4m 以上の距離を取る。
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。
 - i. 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。
 - ii. 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。

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クロスの中にボールが入った状態で、両足が揃った状態であればセルフスタートができる。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、選手は速やかに再開の準備を行わなければならない。なんらかの事情により過剰な遅延が発生しそうな場合は、それを避けるため審判員は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、メジャーファールが優先し、その処置が行われる。

※例外: 審判員がスコアリングプレー中に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。

D. 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. 守備側チームがボールを保持している時、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、これを代理のディフェンスプレイヤーと呼ぶ)1 人だけが留まることができる。

グラウンデッド: ゴールサークルにおいて、ゴールキーパーまたはディフェンダーは、下記の条件にて、ボールを保持していると考えられる。

片足または、両足がゴールサークルラインに触れていて、

- i. ボールがクロスの中にある
または
- ii. ボールがゴールサークルの中にあり、ポケットの中または、ゴールキーパーのクロスにトラップされている

ガイドランス：足や体がゴールサークルに触れている限り、ゴールサークルにグラウンデッドしていると見なされる。ゴールサークル内にいるディフェンダーは、ボールを覆うことはできない。ゴールキーパーだけが上記の状況でボールをクロスにトラップできる。ゴールサークル内でボールを持っている時は、ゴールキーパーのクロスをチェックすることはできないが、ディフェンダーのクロスをチェックすることはできる。

ガイドランス：ゴールキーパーやディフェンダーがゴールサークル内でグラウンデッドの状態でもゴールサークル外のボールをプレーしようとボールを拾いあげたり、かき出そうとしている時は、まだボールを保持している状態ではない。

ガイドランス：攻撃側チームがボールを保持している時、ゴールサークル内でシュートをセーブするために入ることができるのはゴールキーパーだけである。もし、ディフェンダーがゴールサークル内にいたら、相手チームがボールを保持したらすぐにゴールサークルから出なければならない。ディフェンダーがゴールサークル内でシュートをセーブしようとするのはメジャーファールである。

2. 攻撃選手は、いかなる場合にも、ゴールサークルに入ったり、ゴールサークル内、ゴールサークルラインの上に足を接地させてはいけない。ゴールサークルの中でボールを「プレー」することは可能だが、攻撃選手は、
 - i. 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だり、踏み越えてはならない。
 - ii. シュートボールが完全にゴールラインを通過するまで、ゴールサークルラインを踏んだり、踏み越えたりしてはならない。
 - iii. ゴールキーパーやディフェンダーとの接触はファールとなる。
 - iv. ※ただし、ゴールキーパーやディフェンダー側が意図的に接触を行った場合はこの限りではない。
 - v. 守備選手とゴールキーパーとの接触の要因となったり、いかなる形であれ、ゴールキーパーのモーションまたはそのクロスを妨害してはならない

ガイドランス：「プレー」には、ショット、ピックアップ、フリック、パス、その他の合法的な動作が含まれる。すなわち、シュートはゴールサークル内で開始することができる。

- vi. シューターは、シュートボールがゴールラインを通過した後に、ゴールサークルに入ることができる。シュート前にゴールサークル付近で正当なポジションをとっていたディフェンダーは、シューターによる不正な接触に対して罰せられることはない。
- vii. シュート時、守備側（ボールポゼッションの状態でないチーム）の選手は、シューターを直接マークしている場合のみ、クロスをゴールサークルの円柱に入れてシュートを防いだり、シューターのクロスをチェックしてもよい。守備側の選手は、ゴールサークル内を通過してもよい。

ガイドランス：守備側の自陣にいる選手は、自チームが守備するゴールサークル内をどこでも通過してもよい。「ゴールサークル内を通過する」とは、一方向だけでなく多方向の動きも含む（例：守備側の選手は、ゴールサークル内を通過する際に方向を変えてもよい）。守備側の選手がゴールサークル

内にいてもよい時間は、ルールで規定されない。しかし、RULE18.A.1に則った場合を除き、守備側の選手はゴールサークル内に留まってはならない。

ゴールサークル内を通過する守備側の選手は、「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」の規定、「3秒ルール」の規定を順守しなければならない。

攻撃側の選手が、ゴールサークル付近やゴールサークルの裏で立ち止まった場合、ゴールサークル内でその選手をマークしている守備側の選手は、ゴールサークルから出なければならない。攻撃側の選手が再度動いたら、守備側の選手も再度ゴールサークル内に入り、攻撃側の選手に付いて通過してもよい。

3. ゴールキーパーならびに代理のディフェンダーはゴールサークル内において、
 - i. ボールがゴールサークルに入ってゴールキーパーまたはディフェンダーはゴールサークル内でボールポゼッションを得てから 5 秒以内に、ボールをサークル外に出さなければならない。
 - ii. 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。
 - iii. ボールがゴールネット、服や防具に引っかかったときは、ボールを取りクロスに入れてからプレーを続ける。

ガイダンス: 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。5 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める。

- iv. 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代理のディフェンスプレイヤーディフェンダーはプレーを続けるために身体の中の部分でボールを扱ってもよい。ただし、ボールポゼッションを得てから 5 秒以内にボールをサークル外に出さなければならない。
- v. 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、クロス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。

ガイダンス: ゴールサークル内のゴールキーパーまたはディフェンダーは、グラウンデッドしている場合、ボールをゴールサークル内にかき入れることができる。(RULE20.A.2) 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であれば、その選手はゴールサークル内にとみなされる。

相手選手がボールに対してプレーすることを妨げない限りは、ボールをゴールサークル内に戻し入れるとき、クロスでボールをカバーすることができる。ただし、ゴールキーパーがクロスでボールを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。(RULE20.A.2)

4. ディフェンダーは、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。

5. 一度、守備側のチームが、クロスにボールを入れてサークルの外に出るなど、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、ボールがクロスを離れ他の選手が触れるか、相手選手にクロス／体をチェックされた状態をいう。

※原則的にクロス to ボディへのチェックは女子ラクロスにおいて許されていないが、この場合でいう「体をチェック」とはボールポゼッションに対して、腕・拳、クロスの一部で触れた状態を指している。

- i. 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。
- ii. ゴールキーパーがクロス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。
- iii. 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、ボールポゼッションを得てから 5 秒以内に、ボールを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代理のディフェンスプレイヤーディフェンダーの両足が完全にゴールサークルの外側にある時、その選手はゴールキーパーとしての特権を全て失う。

ガイドランス: ゴールキーパーが完全にゴールサークルの外にいるとき、シューティングスペース、シュートボールを体でセーブする、ボディボール、カバーリングなどの対象となる。

ガイドランス: 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。

7. 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。

ガイドランス: ゴールキーパーがゴールサークルの外でボールを拾いあげ、ボールを持ったままゴールサークルに戻る行為はファールである。プレーの再開のため、ゴールキーパーはファールが起きた場所であるゴールサークル内に残り、攻撃選手がゴールライン延長 11m でフリーポジションが与えられる。

8. 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事ができる。
9. 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

- i. シュート時、攻撃側のシューターは、ゴールサークルラインを踏んだり踏み越してはならない。守備側の選手は、ゴールサークル内を通過しても良い。シュート時、攻撃側のシューターのクロスとシューターをマークしている守備側の選手は、合法的な範囲でゴールサークル内に入ることは許されるが、パスなどによりマークしていた選手以外が放ったショットへの干渉はしてはならない。

- ii. 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。

ガイドランス:シュートの前からゴールサークル内または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。

- iii. 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。
 - iv. ディフェンダー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ィフェンダーは以下の行為をしてはならない。
- i. ボールをゴールサークル内でボールポゼッションを得てから5秒以内に、ボールをサークル外に出さなくてはならない。ゴールキーパーまたはディフェンダー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。

ガイドランス: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。必要に応じて声に出してカウントする。

- ii. 試合が進行している間に防具を自ら外す。
- iii. 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。
- iv. クロスや防具を他の選手に投げてはならない。

ガイドランス: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合法である(ゴールサークルにグラウンディッドしている)。

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マークにてその場所から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、守備側の選手は真後ろ4mに立つ。フリーポジションが与えられた場所から4m以内はクリアにされる。
- i. 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。サークル外にいた場合でもサークル内に戻ることができる。攻撃選手の後ろ4mに誰も立たない。
 - ii. ディフェンダー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。ディフェンダー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理のディフェンダー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。ファールをした選手はゴールサークルの横 1m に立つ。

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にいる状態で攻撃選手がゴールサークルファールを犯した場合は、ゴールサークルに一番近い守備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(その守備選手はゴールキーパーであるかもしれない)

- D. ゴールサークル周辺でプレーしている間の危険なもしくは悪意のあるメジャーファールにはカードが提示され、ルール 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 : リストレイン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ンングエリアに 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ンングエリアに 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ンングエリア内外を入れ替ってもよいが、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ン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。違法な入れ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ンングラインに触れたり踏み越した場合はリストレイン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ンングラインに触れない限りで、ラインを越えてクロスを伸ばしボールを扱うことができる。リストレイン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。

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

5. リストレインングラインルールは試合中終始適用される。

ガイダンス: 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ン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ン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ン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、リストレイン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. リストレインングラインの侵害(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が、ディフェンス側が犯した場合にスコアリングプレーが継続している場合は、ヘルドホイッスルの適用ができる。

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。
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。

- i. オフサイドが起きた時にボールがアドバンテージフラッグエリア(AFA)内にある場合でオフェンス側のチームがオフサイドを起こした場合、ゴールの正面かつ仮想の 15m 円(厳密に 15m は測れないので、目測でのポイントとなる)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。ディフェンス側の選手がオフサイドを犯した場合は 11m 半円内でマイナーファールが起きた場合の同様の処置を行う。

リストレインングラインに最も近いオフサイドを犯したチームの選手は、リストレインングエリア外に戻される。

- ii. オフサイドが起きた時にボールが 11m 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 2m 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 離れる。リストレインングラインに最も近いオフサイドを犯したチームの選手は、リストレインングエリア外に戻される。

ガイドランス: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。

- iii. オフサイドのホイッスルが吹かれた際の再開はセルフスタートが適応されない。必ずホイッスルスタートとなる。
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ン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 2m 以上離れた位置)で最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
4. 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 の位置にて最も近い両チームの選手によりスローが行われる。

5. 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 の位置にて最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
6. オフサイドの状態であウト・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。
7. 違法な選手がフィールドにお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

ドロート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みのものであり、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ィフェンダーがゴールサークルの中にいる場合を除き、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。

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。

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触れていない時に、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。

ガイダンス: 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。

7. イリーガルクロス

合法的なクロスを持たずに試合に参加してはならない。

ガイダンス: 合法的なクロスとは、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。

得点后、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。

選手はクロスを交換する際は交代ゲートを通じてフィールドを出なければならない。

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。

- i. 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。
- ii. ガイダンス: 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。
- iii. 故意にドロウを上げようとしめない場合。
- iv. 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。
- v. 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。ただしこの場合は、ファールではなく、リドロウ(再ドロウ)の処置となる。

※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 離れる。

※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. アーリーエントリー

- i. ドロー時、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ンラインに触れたり踏み越してはならない。

ガイダンス：センターサークルの外側の選手と、リストレインエリア内の選手は、ドローの際スタンドする必要はない。クロス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ンラインに触れてはいけない。このルールはファールによって選手が明らかなアドバンテージを得た時に適用される。

- ii. この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ー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 離れなければならない。

※ドロー時にセンターサークルやリストレインライン周辺でメジャーファールが起きた場合、メジャーファールの処置が行われる。

- iii. ドローまたはセンターラインにてスローによりプレーが開始される時、センターエリアは両チーム 3 人より多くの選手が入ってはならない。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、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ことはできない。

ガイダンス：このルールはファールによって選手が明らかなアドバンテージを得た時に適用される。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。センターラインにて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。

10. ゴールキーパーのオーバーエリア

- i. ドロー時、ゴールキーパーは守備側のリストレインラインより下にいないなければならない。試合中のドロー以外の時は、ゴールキーパーは攻撃側のリストレインラインを越えてはならない。
- ii. ゴールキーパーがドロー時に守備側のリストレイン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エリア内に戻され、センターラインにて相手選手に不正なドロー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 離れなければならない。

ガイダンス：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。

- iii. ゴールキーパーが攻撃側のリストレイン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エリア外に戻され、その場所にて最も近くにいた相手選手にフリーポジションが与えられる。

11. デレイオブゲーム

意図的に試合を遅らせてはならない。

ガイドス:ディレイオブ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合うよう直した後に、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。

- i. 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。
- ii. シュート決定直後から次のドロワー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。
- iii. 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。ドロワー時のポジショニングが適用される。

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、クロス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、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デッドボール時に、審判員に相手選手のクロスケットを確認するよう申請できる。申請の際は、何番の選手のクロスケットをチェックするのかを審判員に伝えなくてはならない。

ガイドス: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。

- i. 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。
- ii. 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。

- iii. 違法なクロスでシュートが入り、次のドロウで試合が再開される前に違法なクロスが見つかった場合、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。ドロウ時のポジショニングが適用される。
- iv. シュート決定後からドロウ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。ドロウ時のポジショニングが適用される。

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クロスに 2 回目のクロスチェックの申請を行ってはいけない。誤った 2 回目のクロス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、当該申請の前にボールがあった位置にて最も近い相手選手に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クロス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、審判員がクロスチェックの要請をした後にクロス进行调整してはならない。

ガイダンス: 審判員がクロスチェックの要請をする前であれば、いつでもクロス进行调整できる。審判員がクロスチェックの要請をした後にクロス进行调整した場合、クロスは違法とみなされ、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。

- i. 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、オフサイドの処置が行われる。
- ii. シュート決定後から次のドロウ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選手に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る。

17. ゴールキーパーによる得点

ゴールキーパーは得点することはできない。

- i. 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、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を与える。

18. マイナーホールド

チェックや身体が接触する際、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。

19. デイレイオブゲーム

審判員の笛の合図を待つべき選手が審判員のホイッスルの前に動いてはならない。

または、ドローやスローの際に相手選手が笛の前に動くように、フェイントやシミュレートをしてはならない。カードが提示される可能性もある。

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デイレイオブゲームが起きた場合、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。このファールが起きた時、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。

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。

※ヘルドホイッスルの適用について:審判は、反則が起きた際に「プレーヤー／チームがファウルを受けたが、ファールの適応をしない方がそのプレーヤー／チームが有利だと判断」した場合、審判はそのプレーヤーが攻撃している方向に腕をまっすぐ伸ばしてファウルが起きたことを示しつつ、笛によるプレーの停止を保留できる。

B. マイナーファールのフリーポジション

1. アドバンテージフラッグエリアの外側で起きたマイナーファールに対しては、ファールが起きた位置にて最も近い相手選手またはファールを受けた相手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 15m 以上かつ境界線から 2m 以上離れていること。ファールを犯した選手は、ボールが与えられる相手選手の真横 4m に離れる。このルールは、ゴールキーパーが両足とも完全にゴールサークル外にいる時にマイナーファールを犯した場合も適用される。
2. 守備側の選手がゴールの中心からアドバンテージフラッグエリア内でマイナーファールを犯した場合(アドバンテージフラッグ、スコアリングプレーの最中でない)、最も近い相手選手またはファールを受けた相手選手に、ファールが起きた位置とゴールラインの中心を結ぶ延長線が仮想の 15m 円と交わる点(厳密に 15m は測れないので、目測でのポイントとなる)にてフリーポジションが与えられる。ファールを犯した守備側の選手は、ボールが与えられる攻撃側の選手の真横 4m に離れる。なお左右の位置関係はファールが起きた際の位置関係を参照する。また、ゴールの裏側の場合、再開の位

置がフィールドの外となることがあるが、この場合は、エンドラインと仮定の 15m 円が交わる部分での再開とする。

ガイダンス: 審判員は、攻撃側の選手にシュートを打つ機会があるときに守備側の選手がマイナーファールを犯した場合、ホイッスルを吹かないことが望ましい。

- i. ゴールキーパーが部分的にまたは完全にゴールサークル内にいる状態でマイナーファールを犯した場合、ゴールキーパーはゴールサークル内に留まる。他の守備側の選手も、代理として 4m 真横のフリーポジションの位置に移動する必要はない。
 - ii. ゴールキーパーが両足完全にゴールサークルの外側にいる状態でマイナーファールを犯した場合、フィールド選手と同様にペナルティが課され、ボールが与えられる攻撃側の選手の真横 4m に離れる。
3. 攻撃側の選手がアドバンテージフラッグの適用範囲内でマイナーファールを犯した場合(アドバンテージフラッグ、スコアリングプレーの最中でない)、最も近い相手選手またはファールを受けた相手選手に、ファールが起きた位置とゴールラインの中心を結ぶ延長線がゴールの周囲 11m の線と交わる位置にてフリーポジションが与えられる。フリーポジションはゴールラインの中心から 11m 以内の場所で与えられることはない(ゴールキーパーがゴールサークル内にいる時にファールを受けた場合以外)。ファールを犯した攻撃側の選手はボールが与えられる相手選手の真横 4m に離れる。
 4. 攻撃側の選手がアドバンテージフラッグが上がっている最中にマイナーファールを犯した場合、ファールを犯した両チームの選手によってスローが行われる。
 5. ドロー時にイリーガルドローのファールが起きた場合、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。フリーポジションを与えられた選手の周囲 4m はクリアにされる。ドロー時にアーリーエントリーのファールが起きた場合、ボールに一番近い場所で相手選手にフリーポジションが与えられる。
 6. 遅延行為の繰り返しや、マイナーファールの繰り返しはメジャーファールのペナルティが課され、カードが提示されることがある。

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、相手選手の頭部(約 18cm もしくは選手の肩幅)にあるクロスへのチェック、これらは全てファールである。

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。

ガイドランス: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。

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付けた結果、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。

ガイドランス: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、振り抜きの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. 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。

ガイドランス: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してはならない。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。

ガイドランス: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/ブロックング

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。

ガイドランス: 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／ブロッキ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)

- i. ボールを保持している攻撃側の選手は、相手選手または同じチームの選手、本人に向かって、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。

ガイドランス: 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。

- ii. 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。

ガイドランス: 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

- i. 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キーパーに対して放たれる。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。

ガイドランス: 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。

- ii. 危険なショットに対しては、ゴールサークル内でゴールキーパーに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、ゴールサークルの真後ろ 4m の位置に離れる。
- iii. ショットにゴールキーパーが反応した場合、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、ゴールキーパ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、ぶつけ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、ゴールの中心から 11m 範囲の内側(ボールキャリアが 11m 円を踏んだ状態から適応開始)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 本の接線で区切られる範囲(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。

- i. 守備の選手が、スティックレングス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。

- ii. 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。

ボールを保持していない攻撃側の選手に、守備側の選手がスティックレングス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。

ゴールラインより下側に立つことは、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・ゴールサークル」内に留まってはならない。

- i. 攻撃側のどの選手にも付いていない

- ii. 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、その選手からスティック
 レングス以上離れている
- iii. 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
 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。

ガイダンス：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。

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、フラッグが挙げられた時点でのボールの位置に対応して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、押し下ろ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、ずらす等してはならない。

15. ホールディング

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視
 野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。

ガイダンス：速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に危険に振って(スワイプ)はならない。相手選手の身体や
 クロスへの接触の有無に係わらず、イエローカード対象。

ガイダンス：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／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
 が終わった後にペナルティが与えられる。

20. ゴールキーパ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. ディフェンスプレイヤーは違法にゴールサークル内に留まってはならない。また意図したかどうかは問わず、審判員が違法に危険な位置にいると判断した場合もファールの対象となる。
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. ボールの保持には関わらず、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. メジャーファールのフリーポジション

1. メジャーファールがゴールライン延長線の下を含む 11m エリア外で起きた(アドバンテージフラッグ中/スコアリングプレー中を除く)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 離れている、もしくは境界線から 2m 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。他の選手は、フリーポジションが与えられる選手から 4m 離れる。

ガイダンス:フリーポジションを与えられた選手は、RULE13 に従い、他の選手が 4m 離れる前にセルフスタートを選択することができる。

例外:3 秒ルールの場合、フリーポジションは、笛が吹かれた時にボールがあった位置となる。

- i. 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。プレー再開後に、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。
- ii. 守備選手がゴールサークル内で不正にゴールショットをセーブしようとした場合、フリーポジションは中央のハッシュマークえられ、ゴールサークルは空のまま再開される。(RULE18)

ガイダンス:バウンスショットは、B.1.i に定める低くバウンドしたボールとは異なる。(RULE18.A.4)

2. ゴールキーパー含む守備側の選手によるメジャーファールファールが、起きた位置が「11m 半円」内でおきた場合、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。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。他の選手は、フリーポジションが与えられる選手から 4m 離れる。守備選手は、フリーポジションを与えられた攻撃選手に最も近いハッシュマークを使用する権利がある。ショットが可能な状況でハッシュの位置によりペナルティレーンが発生する場合は選手、クロスはその外に出なければならない。また、ファールが起きた地点が「11m 扇内」であった場合は他の選手は 11m 扇の中から出なければならない。

- i. ゴールキーパーがメジャーファールをした場合、ゴールサークルは空のまま再開される。

ガイダンス: アドバンテージフラッグエリア(AFA)内でフリーポジションを与えられた選手は、セルフスタートをすることはできない。

例外: ファールが 3 秒ルールの違反の場合、

- ・ボールが AFA の外にある時に、3 秒ルールが適用された時は、ファールをしたチームの最も近い選手がフリーポジションを与えられる選手の後ろ 4m に立つ。この際、違法な位置にいた選手は合法的な位置に必ず移動する。
- ・ボールが 11m 半円内にある時に、3 秒ルールが適用された時は、笛がなった時にボールがあった場所に一番近いハッシュマークにフリーポジションがセットされる。

例外: フリースペース・トゥ・ゴールの侵害で笛が吹かれたが、笛のタイミングが、シュートボールが放たれた後であったと審判員が判断した場合、

- ・ゴールが決まれば、得点が認められる
- ・ゴールサークル内でゴールキーパーがシュートをセーブ、またはシュートがポストに命中した場合、ゴールサークル内でゴールキーパーにフリーポジションを与えられる。審判の笛で試合が再開される。それ以外のすべてのシナリオでは、攻撃側の反則がない限り、フリーのフリースペース・トゥ・ゴールの侵害によるフリーポジションが適用される。

3. 「11m 半円」内以外のアドバンテージフラッグエリア内でファールが起きた場合は「裏ドット」より試合が再開される。左右いずれかになるかの判断は、当該ファールが起きた地点により近い方とする。ファールをした選手はフリーポジションを得る選手の 4m 後ろに立つ。他の全ての選手はフリーポジションを与えられる選手から 4m 離れる。
 - i. 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ることができる。その間、戻ろうとする意思を無視して再開の笛が吹かれることはない。
4. 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 以内の位置で起きた場合、「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 ラインと交わる位置(後方の場合は裏ドット)」で、ファールを受けた選手にフリーポジションを与えられる。このとき、ファールを犯した選手は、フリーポジションを与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立つ。他の選手は、フリーポジションを与えられる選手から 4m 離れる。
 - ii. ゴールキーパーが攻撃側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を与えられる。

- iii. ゴールキーパーが攻撃側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 1m 真後ろに立つ。
- 5. 守備の選手がゴールサークルファールを犯した場合、攻撃側の選手に、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、その 4m 真後ろに立つ。
例外:ゴールキーパーは真後ろに立たず、ゴールサークルペナルティ(RULE18)及び代理のディフェンスプレイヤーのメジャーファールに対するペナルティ(RULE18)に準ずる。
- 6. 警告のカードが出された際には、RULE21・RULE23に則ったフリーポジションから再開される。

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、アドバンテージフラッグエリアとして定義される所謂 11m 内で攻撃側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 11m 半円の内側、およびゴール裏 12m とゴールの両側各 11m の範囲内が、アドバンテージフラッグエリアである。
- 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、審判員が黄色いフラッグ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。

ガイダンス: 審判は、黄色のフラッグ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、審判は黄色のフラッグ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。

- 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. 攻撃側の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。

ガイダンス: 攻撃側のチームは、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. 攻撃側のチームがゴールヘ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。

ガイドランス: 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。

ガイドランス: 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。

ガイドランス: 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。

ガイドランス: 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。

- i. 「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。

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時のボールの位置によって、以下の処置が行われる。
 - i. 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、ファールの起きた時のボールの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、ペナルティレーンならびに「11m 扇」内はクリアにされる。
 - ii. ゴール前方 11m 扇内の場合には、ファールの起きた時のボールの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、ペナルティレーンはクリアにされる。
 - iii. ゴール裏でファールが起き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はクリアにされる。
 - iv. 3 秒ルールのファールの場合は、RULE21 を参照。
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(メジャー/マイナー)、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 真後ろに立つ。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、ゴールサークルへ代理のディフェンスプレイヤー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。

- i. 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。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。
5. 攻撃チームがゴールを決めた場合で、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、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、センターラインの延長でフリーポジションの与えられた選手から 4m 離れた場所(真横)に立つ。
6. 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。
7. 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(仮想の 15m 円上)で、スローが行われる。
 - i. 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トし、ボール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。
 - 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。スローには別の選手が参加してもよい。
 - c) ゴールサークル外で、ゴールキーパー自身がファールをしておらず、攻撃側に 11m 扇上でのフリーポジションが与えられた場合。

ガイダンス：攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手が 11m 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。

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。不正行為はメジャーファールであり、審判員はカードを与えることもできる。

A. パーソナルミスコンダクトファール

1. 選手、コーチ、マネージャー、その他ベンチの選手は以下の行為が禁止されている。
 - i. 危険であり、スポーツマンシップに反する行為
 - ii. 繰り返しまたは著しくルールを破る行為

- iii. 故意に相手選手に危険を加える行為
- iv. 審判の判断に対する暴言や、審判に激しく抗議すること
- v. 他の選手を侮辱、困惑させたり、卑下させたりするような無礼な言動
- vi. 審判の判断上、違反とみなされる言動

ガイドンス：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、デンジャラスフォロー、デンジャラスプロペリング。その他、執拗に発生するメジャーファール、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。（審判のディスクレッションナリとなり、呼称としてディスクレッションナリファールと総称する）

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。

- 2. コーチ、マネージャー、その他ベンチの選手は以下行為も禁止されている
 - i. 試合中、怪我人のタイムアウト中、ベンチエリアやコーチウォークから外に出ること（オフィシャルや審判員からの要請・許可があった場合はこの限りではない）

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。
警告のカードによる罰則は、誰がペナルティを受けるかではなく、違反者に対して記録が行われる。（例：1 番のプレーヤーが 12 番のゴールキーパーのためにペナルティを受けた場合、記録されるのは 12 番の名前である）
- 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。
 - i. カードが提示されたチームの、交代エリアの一番近くにいる同チームの選手は、退場する。
 - ii. 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。
 - iii. 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。
 - iv. 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リーがいれば、二人目のゴーリーが交代する。カードを出されたゴーリーが唯一の防具をつけたゴーリーである場合、その選手は試合に残ってよい。同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代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、ゴーリーはフリーポジションを与えられた攻撃側の選手の 4m 真後ろに立ち、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、ゴーリ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。

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。

ガイダンス: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。
 - i. 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。
 - ii. カードが提示されたチームの、交代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。
 - iii. 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。
 - iv. 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。
 - v. 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。
 - i. 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。

- ii. 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。
 - iii. 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. ゴーリーに対して、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の処置は以下の通りとする
- i. その選手は試合には戻れない。
 - ii. そのチームに二人目の防具をつけたゴーリーがいれば、二人目のゴーリーが交代する。カードを出されたゴーリーが唯一の防具をつけたゴーリーである場合、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、他の選手が交代で入る。同チームで、リストレインラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代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、ゴーリ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。
8. 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。また、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。(レッドカードの提示を行う)
- i. 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。
 - ii. コーチ、チームかベンチのメンバーが対象である場合、リストレインライン上でチームの交代エリアから一番近い選手が退場となり、同チームは一名少ない人数で 10 分間プレーする。
 - iii. 対象者がフィールドやプレイ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ければならない。
 - iv. 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。
 - v. 棄権したチームのスコアが同点もしくは勝っていても、スコアは相手チームが勝利するよう 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
- i. フリーポジションの際に 4m の距離をとらない
 - ii. 審判の指示に従わない

- iii. 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
 - i. ゲーム開始を中断する行為が繰り返された場合
 - ii. リストレインングラインの違反が繰り返された場合
 - iii. 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
 - iv. 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。

<p>リドロ</p>	<p>スロー</p>	<p>ゴール</p>	<p>ノーゴール</p>
<p>タイムアウト</p>	<p>ヘルドホイッスル</p>		
<p>オフサイド</p>	<p>ゴールサークルファール</p>		
<p>カバーリング</p>	<p>エンプティチェック</p>	<p>マイナーホールド</p>	

 <p>デングジャラスチェック</p>	 <p>頭部周辺へのチェック</p>	 <p>ニアヘッド</p>	 <p>リーチアクロスザボディー</p>
 <p>ハイドクロス</p>	 <p>ガーディング</p>	 <p>ブロッキング</p>	 <p>オフENSEファール</p>
 <p>デングジャラスフロアリング デングジャラスフォロースルー</p>	 <p>デングジャラスショット</p>	 <p>トリッピング</p>	 <p>フリースホウテウコウルの の侵害</p>
 <p>3秒ルール</p>	 <p>イリーガルコンタクト</p>	 <p>イリーガルピック</p>	 <p>スワイプ</p>

付録 B:用語の定義

アドバン テージフ ラッグ	アドバンテージフラッグエリア内にて、攻撃側の選手のスコアリングプレー中に起きた守備側のファールに対し、審判員は、黄色のフラッグを挙げ(ヘルドホイッスル)、口頭で「フラッグ」とコールする(RULE22)。
アドバン テージフ ラッグエ リア	ゴールラインの中心から11mの半円と、ゴールラインからエンドラインまでの12mを奥行・ゴールラインの中心から両側に11mを幅とする長方形を合わせたエリア。
ブロッキ ング	守備側の選手が、ボールを保持している相手選手の進路に、その選手が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ずに割り込み、接触を引き起こすファール。選手がボールをキャッチしようとして走りこんだ際、その選手の視野外にいる守備側の選手は、その選手が立ち止まったり進行方向を変えたりするのに十分な時間とスペースを与えなければならない(RULE21.A.7)。
チャージ ング	ボール保持者が、すでに合法的な守備ポジションを取っている相手選手(必ずしも静止した状態とは限らない)に対し、肩や背中であつかり接触を引き起こすファール(RULE21.A.7)。
スペース をクリアに する	指定されたエリアから外に出ること、選手間の距離を取ることを指し、クロスや身体の一部もその空間には入ってはならない。
コーチウ ォーク	図3に記載。限られた人数のチーム/ベンチスタッフが入ることのできるエリア。
チェッキ ング	ディフェンダーが相手からコントロールされた状態のクロスとクロスとの接触によってボールを奪うことを試みる行動のこと。
ボールデ ッド	審判員がプレーを止めるためにホイッスルを吹いたときの「デッドボール」の状態。
ゴールの 真裏	ゴールラインの延長とゴールサークルの交点から、ゴール後方に向かって垂直に伸ばした2本の仮想の線の間エリア(RULE21.A.13)。
セーブ	ゴールキーパーがゴールサークル内におり、ボールをクロスでキャッチするか、身体の一部またはクロスでボールを止め、ボールがゴールラインを越えるのを防ぐこと。
グラウン デイド	フィールド選手もしくはゴールキーパーの体もしくは足が地面に触れている状態。

ヘルドホ イッスル	RULE17 を参照
ゴールサ ークルの 中	以下の状態の時ゴールサークルの中にいる状態である。 選手がゴールサークルラインを踏むもしくはゴールサークルの中にいる時。 ゴールサークルラインの上にボールが乗っている時。 ゴールキーパーもしくはディフェンスの選手が片方もしくは両方の足がゴールサークルの中もしくはゴールライン上でグラウンデッドである時。
合 法 な 守 備 ポジ ション	合法的な守備ポジションとは横幅は肩幅の空間である。また前方のスペースは胴体を直立にし、腕を伸ばした所までの空間のこと。
オフサイ ド	RULE19「リストレインングラインルールとペナルティ」を犯した時の名称。
パス	選手によってコントロールされた状態でボールを投げる、跳ねる、転がすことで味方に渡す動作
ピック	ボールを保持していない選手のポジショニング(位置取り)により、相手選手を迂回させる攻撃側のテクニック。合法的なピックは、動いていても静止していても、相手選手の視野内でなければならない。また、相手選手に立ち止まったり進行方向を変えたりするのに十分な時間とスペースを与えなければならない(RULE21.A.18)。
ボールが プレイさ れる	ボールがクロスを離れ、他の選手が触れるか、相手選手にクロスをチェックされるか、守備側のメジャーまたはマイナーファールによりプレーが止まった状態。
ゴールサ ークル内 でのPOSE ッション	RULE18.a.1 を参照
スコアリン グプレイ	攻撃側のチームによる、ボールをゴールに向かって動かし、シュートを狙う継続的なプレー。スコアリングプレーは以下のときに終了する。 攻撃側のチームがシュートを打った時。 攻撃側のチームがボールをゴールラインより下に運び、ゴールヘシュートを打つための継続的な攻撃を止めた時。 攻撃側のチームがゴールヘ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。 攻撃側のチームがファールを犯す。

	<p>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。</p> <p>攻撃側のチームがボールのポゼッションを失う。</p>
ショット	選手が得点するためにボールをゴールの方向に投げる(進める)プレー。
シューティングスペース	ゴールの中心から 11m 以内にあるボールの位置から、ゴールサークルの外周に伸ばした 2 本の仮定の接線で区切られた範囲。ゴールラインの延長より後方にある守備側の選手は、反則ではない(RULE21.A.12.b)。
交代エリア	スコアラー/タイマーテーブルの前面、それぞれのチームのコーチウォークに挟まれたエリア。両チームが共有するスペースであり、プレー中の全ての交代が原則ここで行われる。
交代ゲート	交代する選手が通るライン(図 3 参照)。
スワイプ	相手選手のクロスまたは身体に向かって(接触有無に係わらず)、意図的に悪意を持って、または無謀にクロスを振るファール(RULE21.A.19)。
チーム/ベンチスタッフ	コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー、医療スタッフ、選手を含む(RULE5、RULE23)。
センターラインに片足のつま先を付ける	ドロウを行う選手の足は、センターラインにつま先を付けるが、線上に乗ってはならない(RULE13)。
視野	選手の周辺視野のこと。選手は周辺視野で相手選手を認識する責任を持つ。選手の周辺視野とは、選手の鼻(肩ではない)を起点とした 180 度の範囲である(RULE21)。
スティッククレンジング	クロスと腕を伸ばして届く範囲(約 1.5m)。選手が相手選手を合法にマークしているとみなされる最長距離(RULE21)。

JLA WOMEN'S LACROSSE OFFICIAL RULEBOOK2024(2024/6/7 版) 改訂第 2 版

発行:公益社団法人日本ラクロス協会

監修:公益社団法人日本ラクロス協会女子競技ルール委員

石渡圭輔

岩崎功一郎

曾根巨人

宮崎彩

山際直樹

〒103-0011 東京都中央区日本橋大伝馬町 2-5 石倉ビル 1F

電話 03-3666-2862

©2024,JAPAN LACROSSE ASSOCIATION 無断転載禁止

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。