

2024年度ルール変更に伴うルールブック改訂内容の比較

新			旧			種別	1：2024年度 変更詳細 2：2023年版からの文言追加/変更
ページ	RULE	本文	ページ	RULE	本文		備考
3	1	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。	3	1	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 110m、横 60m のプレイングエリアを推奨する。	1	フィールドサイズのルール変更
3	1	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。	3	1	フィールド上の各ライン、マーキングラインの幅は全て5.1cm とし、色は白色であることが推奨される。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。	1	軽微な変更かつ影響範囲がないため（既に実態があっ ていなかったこともあり）WLの変更にそのまま準拠/ルール変更
3	1	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延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横幅はリストレイニングラインまでのスペースである。	3	1	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延ばした線上に位置する。 サブスティテューションエリアはスコアテーブルの真横に位置する、縦 5m 横 4 m のスペースである。 チームベンチはサブスティテューションエリアの真横に位置する、縦 5 m 横 18.5m のスペースである。	1	交代エリア・コーチウォークの追加変更対応のためのルール変更
3	1	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ニ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ニ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)	3	1	新規	1	交代エリアに関する新規追加項目 ルール変更
4	1	F.リストレイニングラインは、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。 ※ただし、施設等の事情により、リストレイニ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。			F.リストレイニングラインは、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。	1	フィールドサイズの変更に伴うルール変更
5	1	フィールドに関する図 1 の変更	5	1	—	1	図 1 を変更
6	1	フィールドに関する図 3 の変更	6	1	—	1	図 3 を変更

11	5	RULE 5：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。	12	5	RULE 5：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名はゴーマーであっても良い。もしゴーマー無しで戦う場合は、防具無しのフィールドプレイヤー「デビュティ」が規定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。	1	「デビュティ」の廃止に伴う、文言の削除。整合性の担保 クラブリーグの人数無制限の矛盾への明確化のための文言追加。
13	8	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。	16	8	ー（文言追加）	1	WLの変更に合わせて新規追加
16	10	B.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。			B.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。	1	ストップクロック／セルフスタートの変更の承認に基づく、 ルール変更。
16	10	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。	20	10	（新規追加）	1	従来の議論で、各チームのタイマーとずれのあるカウントダウンを制限する要望が審判部よりあり、男女ルールの統一化の観点も合わせて反映 従前の議論からルール委員会で独自追加
17	10	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）	20	10	（新規追加）	1	従来の議論で、各チームのタイマーとずれのあるカウントダウンを制限する要望が審判部よりあり、男女ルールの統一化の観点も合わせて反映 従前の議論からルール委員会で独自追加
17	10	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。	20	10	（新規追加）	1	従来の議論で、各チームのタイマーとずれのあるカウントダウンを制限する要望が審判部よりあり、男女ルールの統一化の観点も合わせて反映 従前の議論からルール委員会で独自追加

17	<p>11 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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. リストレイニ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 <p>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。</p> <p>※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。</p> <p>※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。</p>	21	<p>11 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分間以外は止められることは原則的にないが、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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クロスが折れる、あきらかに故障している。 ・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。 ・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。 ・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。 <p>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。</p> <p>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。</p>	1	ストップクロック/セルフスタートの変更の承認に基づく、ルール変更。
18	<p>11 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</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>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。</p>	22	<p>11 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</p> <ol style="list-style-type: none"> 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分間ずつのピリオドが継続される。最初の点が決まることで試合が終了する。 <p>サドンビクトリーの手順は以下のとおりとする。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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各ピリオドは、全てセンタードロウから始まる。 c. 各ピリオド終了時に、チームが攻撃する方向を交代する。 	1	変更承認に基づいて、ルール変更。
19	<p>12 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。</p>	23	<p>12 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。</p>	1	交代エリア変更に伴う承認に基づく変更

19	<p>12 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、スコアラートーブル（オフィシャル席）の横にある5 m × 4 m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、スコアラーターのために視界を確保しなければならない。</p> <p>※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。</p> <p>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っ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数を数える。</p>	23	<p>12 選手交代は、チームの交代エリアにてなされ、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居て良い。</p>	1	交代エリア変更に伴う承認に基づく変更
24	<p>13 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。</p>	28	<p>13 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。ただし、何らかの事情によりストップクロックが適応されていた場合は、この限りではない。</p>	1	セルフスタートはストップクロック適応時も可能となったため、ルール変更

26	13	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(RULE・20.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. デイレイオブゲーム：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。	—	—	セルフスタートの項目に新規追加	1	WLの変更に合わせて新規追加 ※明確化のための正誤表作成部分。
27	14	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。	30	14	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。	1	以前から議論のあった点だが、理事会リストになく、WLに合わせルール変更。
27	14	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。	30	14	(新規追加) ガイダンス新規追加	1	上記の得点成立・非成立の条件に対するガイダンスを追加。 ゴールサークルルール変更に伴うハイブリッド対応
32	18	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。	36	18	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(ゴリ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人だけが留まることができる。 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。	1	ゴールサークルルールの変更に伴う文言の補正 →「デピュティ」という言葉が削除されていたため、対応。

33	18	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。	36	18	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、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。	1	ゴールサークルルールの変更に伴う文言の補正
33	18	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	37	18	3. ゴーリーならびにデビ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。	1	デビュティの廃止ならびに、5秒への変更によるルール変更 以下、同項目内で、10秒→5秒へ、デビュティ→代理のディフェンダーへ変更
37	19	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。	40	19	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。	1	以前から指摘のあった解釈の明確化のため、文言を変更、ルール変更
38	19	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ense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11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。リストレイニ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、リストレイニングエリア外に戻される。	40	19	a. オフサイドが起きた時にボールが 11m 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 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。リストレイニ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、リストレイニングエリア外に戻される。	1	以前から整合性のおかしかった部分を修正。
40	20	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ニングラインに触れたり踏み越してはならない	43	20	9. トゥアーリー 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ニングラインに触れたり踏み越してはならない。	1	トゥアーリーを用語として削除 ※明確化の表組資料1のものです。

42	20	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、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ポ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。 ガイダンス：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。	44	20	14. 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、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ポケットを確認するよう申請できる。	1	運用の明確化のために文言を追加、ルール変更
43	20	ディレイオブゲーム 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。	46	20	20. フォルススタート 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。	1	WLの文言修正に合わせての変更、理事会のリストには無し。
44	20	※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、ファウ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。	46	20	新規追加	1	WLの文言追加を移植。文言追加
50	21	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：ファウルが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、ファウ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。			新規追加	1	解釈の明確化のためにガイダンスを追加、ルール、運用に変更なし
50	21	1. 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)	52	21	新規追加	1	デピュティの廃止

51	21	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が与えられる。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。			新規追加	1	フリスぺの笛のタイミングとその後の処置の明確化
54	23	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、デンジャラスフォロースルー、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ュナリとなり、呼称としてディスクレッシュナリファールと総称する） ガイダンス：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。	56	23	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、デンジャラスフォロースルー、デンジャラスプロペリング。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。	1	WLの追記ならびに、ガイダンス内容を追加
54	23	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）	56	23	新規追加	1	WLの追記。
7	2	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）	7	2	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。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	文言変更なし、項番が以前から不揃いであったため、整理のみの変更／非ルール変更
7	2	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。	7	2	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。	2	文言変更なし、項番が以前から不揃いであったため、整理のみの変更／非ルール変更

9	3	クロスの変更は旧文書に巻き戻し／項番のみ整理				2	項番のみ整理
15	9	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。	18	9	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。	2	旧ブックの項番抜けを追加
16	10	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。	19	10	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。	2	てにをはの修正 項番が異なるのは前後での修正による
22	12	J.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。	25	12	C.1 怪我によるタイムアウト中に交代がなされた場合、他の交代は出来ない。交代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。怪我による交代がゴールの後、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。	2	前回のルール変更時にブックが修正できていなかったため、今回修正
22	13	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。	26	13	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. 得点後（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。	2	ドロー手順などの変更はなし。より明確化するため、項番を整備
35	18	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。 ガイダンス：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。	38	18	6.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。	2	明確化のために、WLで追加されたガイダンスを日本語で追加
36	18	C.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。	39	18	C.2 怪我によるタイムアウト中に交代がなされた場合、他の交代は出来ない。交代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。怪我による交代がゴールの後、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。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。	2	離れる、ではなく、ペナルティとして横に立たなければならない解釈となるよう、文言の修正。
36	18	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。	39	18	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。	2	以前の記入方法では、ゴールサークル周辺で起こしたすべてのメジャーファールでカードが提示される、という誤った解釈となるため、文言を追加、修正
54	23	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。	56	23	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。	2	文言の変更

54	23	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。			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。	2	文言の変更
54	22	D.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。	54	22	D. e. 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。 i. 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。	2	旧ルールの時点から文言の欠陥があったため修正
14	9	B. 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。	17	9	B. 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。	2	審判の判断を最終とすることと変更
50	21	B 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）	52	21	ガイダンス：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。		文言の変更