

World Lacrosse Sixes
Official Playing Rules
2024-2025



これは35年ぶりのフロンティアだ

(公社) 日本ラクロス協会

SIXESルールブック

2024-25年度版

権限と適用

Sixes Lacrosse の公式ルールは、World Lacrosse の理事会から与えられた権限に基づき、World Lacrosse のルール委員会によって承認され、2020年11月15日にWorld Lacrosse の総会で最終承認されました。本ルール一式には、ルールが承認された後にSixes Drafting Teamによって行われた変更も含まれています。これらの変更は、編集上のものと実質的なものがあります。ルールの変更が必要な場合は、検討と承認のために総会に提出されます。編集上の変更点と、会員による承認が必要な本版のルールは、付録Gに記載されています。ルールの中には、まだ総会で承認されていないものもありますが、私たちはここに記載されたルールに従ってプレーすることを強く求めることで、参加者が建設的な意見交換を行う機会が与えられると考えています。

Sixes Lacrosse 公式ルールは、2021年1月1日以降に開催されるすべてのWorld Lacrosse の大会およびその予選、ならびにWorld Lacrosse が制定・定義するその他の国際試合に適用されます。各国運営組織(National Government Body, 以下NGBと略す)は、本ルールの適用日を独自に決定することができ、その特定のニーズに基づいて、本ルールを変更することができます。その際、World Lacrosse は、各国運営組織(NGB)がこれらの決定を行う際に、選手の安全とゲームの完全性を考慮することを奨励する。一般的に、Sixes Lacrosse 公式ルールは、女子競技と男子競技の両方に等しく適用されます。一部のSixes ルールが男女競技間で適用が異なり、関連するルールはルールナンバリングシステムの一部として"W"(for Women)または"M"(for Men)で表示され、その競技にのみ適用されるものとみなされる。それぞれルールは、以下のように識別され、影が付けられる。

100.1 ルール文 このルールは、女子および男子の両競技で適用される。

100.1W ルール文 (女子) このルールは、女子競技のみでプレーされ、男子競技には適用されない。

100.1M ルール文 (男子) このルールは、男子競技のみでプレーされ、女子競技には適用されない。

本ルールの公式英語版(World Lacrosse 発行)とその他のバージョンまたは翻訳との間に矛盾がある場合は、World Lacrosse 発行の本ルールの公式英語版が適用されるものとする。

本ルールが適用されるすべてのゲームの参加者は、本ルールを完全に読み、これを完全に遵守することが求められます。個々の選手は、自分の用具が、その品質、材質、デザインによって、自分自身または他人にとって危険なものではないことを確認するものとし、ワールドラクロスは、用具の欠陥または参加者が本ルールを遵守しなかったことに起因する、いかなる損失、費用またはその他の損害に対しても、一切の責任を負わないものとします。

試合中のSixes ルールの解釈、およびそれに関するすべての決定は、該当する審判員によってのみ行われます。

入手方法と問い合わせ先

本ルールのコピーは、World Lacrosse のウェブサイトに掲載されています。

www.worldlacrosse.sport/Officiating/Rules

本ルールに関するご提案、ご質問は、(公社)日本ラクロス協会ルール委員会(rule@jpnlacrosse.org)までお問い合わせをお願いします。

目次

試合	1
第1章 フィールド	1
ルール1.1 フィールドの大きさ.....	1
ルール1.2 ゴール (詳細は付録E参照).....	3
ルール1.3 ゴールクリース	4
ルール1.4 ゴールネット	4
ルール1.5 タイマー/スコアラーエリア	4
ルール1.6 チームベンチエリア	5
ルール1.7 ペナルティエリア	5
ルール1.8 サブスティテューションエリア	5
第2章 用具	5
ルール2.1 ボール	5
ルール2.2 スティック(付録Cスティックの詳細参照).....	6
ルール2.3 スティックチェック	10
ルール2.4 選手の用具	10
ルール2.5 選手の用具に関する禁止事項	12
第3章 チーム	12
ルール3.1 選手の人数.....	12
ルール3.2 キャプテン	13
ルール3.3 コーチ	13
第4章 試合のコントロール	14
ルール4.1 審判員	14
ルール4.2 テーブル要員	15
ルール4.3 審判員 及びオフィシャルの間違い	16
ルール4.4 誤った反則シグナルとホイッスル.....	16
第5章 時間	16
ルール5.1 試合の時間	16
ルール5.2 クォーター 間のインターバル	17
ルール5.3 試合時間の操作	17
ルール5.4 ショットクロックの操作.....	17
ルール5.5 コイントス	18
ルール5.6 中断した試合および終了しなかった試合.....	19
ルール5.7 没収試合	19
第6章 試合のプレー	19
ルール6.1 試合前の手順	19
ルール6.2 ボールの状態	20

ルール6.3 ボールのポゼッション	20
ルール6.4 センタードロ	21
ルール6.5 プレーの再開.....	23
ルール6.6 得点	24
ルール6.7 アウトオブバウンズのボール	25
ルール6.8 オーバーアンドバック	26
<u>ルール6.9 10秒カウント</u>	26
ルール6.10 ピック	27
ルール6.11 タイムアウト	27
ルール6.12 スティックや用具にボールが挟まった場合	28
ルール6.13 ゴールクリース内でプレーできない場合 ...	29
ルール6.14 オルタネイトポゼッション	29
第7章 選手の交代	29
ルール 7.1 選手の交代	29
第8章 ゴールクリースとゴーマ	29
ルール8.1 ゴーマ	29
ルール8.2 ゴーマの特権	29
ルール8.3 ゴーマに関する禁止事項	30
第9章 ファウル	31
ルール9.1 ファウルの種類	31
ルール9.2 ペナルティタイムを伴うファウル.....	31
第10章 マイナーファウル.....	32
ルール10.1 インターフェアランス	32
ルール10.2 ブッシング	32
ルール10.3 イリーガルピック	33
ルール10.4 ホールディング	33
ルール10.5 ウィズホールディング・ボール・フロム・プレー	33
ルール10.6 スティックによる不正な行為	34
ルール10.7 チーム関係者による違反行為	34
ルール10.8 イリーガルプロシージャ	34
ルール10.9 イリーガルエキップメント.....	36
ルール10.10 オフサイド	36
ルール10.11 ワーディング	36
<u>ルール10.12W イリーガルクリースディフェンシング</u>	36
<u>ルール10.13 ウォーリング</u>	36
第11章 メジャーファウル	37
ルール11.1 イリーガルボディチェック.....	37
ルール11.2 スラッシング	37

ルール11.3 クロスチェックング	37
ルール11.4 トリップング	38
ルール11.5 アンネセサリーラフネス	38
ルール11.6 イリーガルスティック	38
ルール11.7 アンスポーツマンライクコンダクト	38
ルール11.8W デンジャラスフォロースルー(女子)	39
第12章 退場ファウル	39
ルール12.1 定義	39
ルール12.2 退場ファウルの例	39
第13章 ペナルティの実行	39
ルール13.1 プレーオンテクニク	39
ルール13.2 スローホイッスルテクニク	40
ルール13.3 同時ファウル	40
ルール13.4 反則を犯した選手	41
ルール13.5 ファウルの報告	41
付録	42
付録A – Sixes ラクロス用語集	43
付録B – 女子と男子のルールの違い	45
付録C – スティックダイアグラム (女子・男子用)	46
付録D – 審判員のシグナル	50
付録E – ラクロス・ゴール・ダイアグラム	57

試合

ラクロス 6 人制競技(Sixies)は、それぞれ 6 人からなる 2 つのチームが競うものである。各々のチームの目的は、ボールを相手のゴールに入れて得点すること、および相手のチームがボールを確保し得点するのを阻止することである。選手は、これからこの本に記すルールの制約を受けつつ、ボールをスティックで運び、投げ、もしくは打ち、またあらゆる方向に蹴り、転がすことによってプレーする。

第 1 項フィールド

ルール 1.1 フィールドの大きさ

1.1.1 フィールド

すべての World Lacrosse 大会、および World Lacrosse によって認められた／承認された大会の競技場は、長さ 70m、幅 36m の長方形でなければならない。

注：アウトオブバウンズラインは、ラインの内側の端から計測する。フィールドライン（ミッドフィールドラインなど）は、ラインの中心から計測する。

注：World Lacrosse が認めていない、または承認していない大会では、フィールドの寸法は長さ 55～75m、幅 35～55m の間で調整されることがある。

フィールドマーキングが "ラクロスのフィールド" の図に適合しない場合、または寸法が正しくない場合は、以下の通りとする。

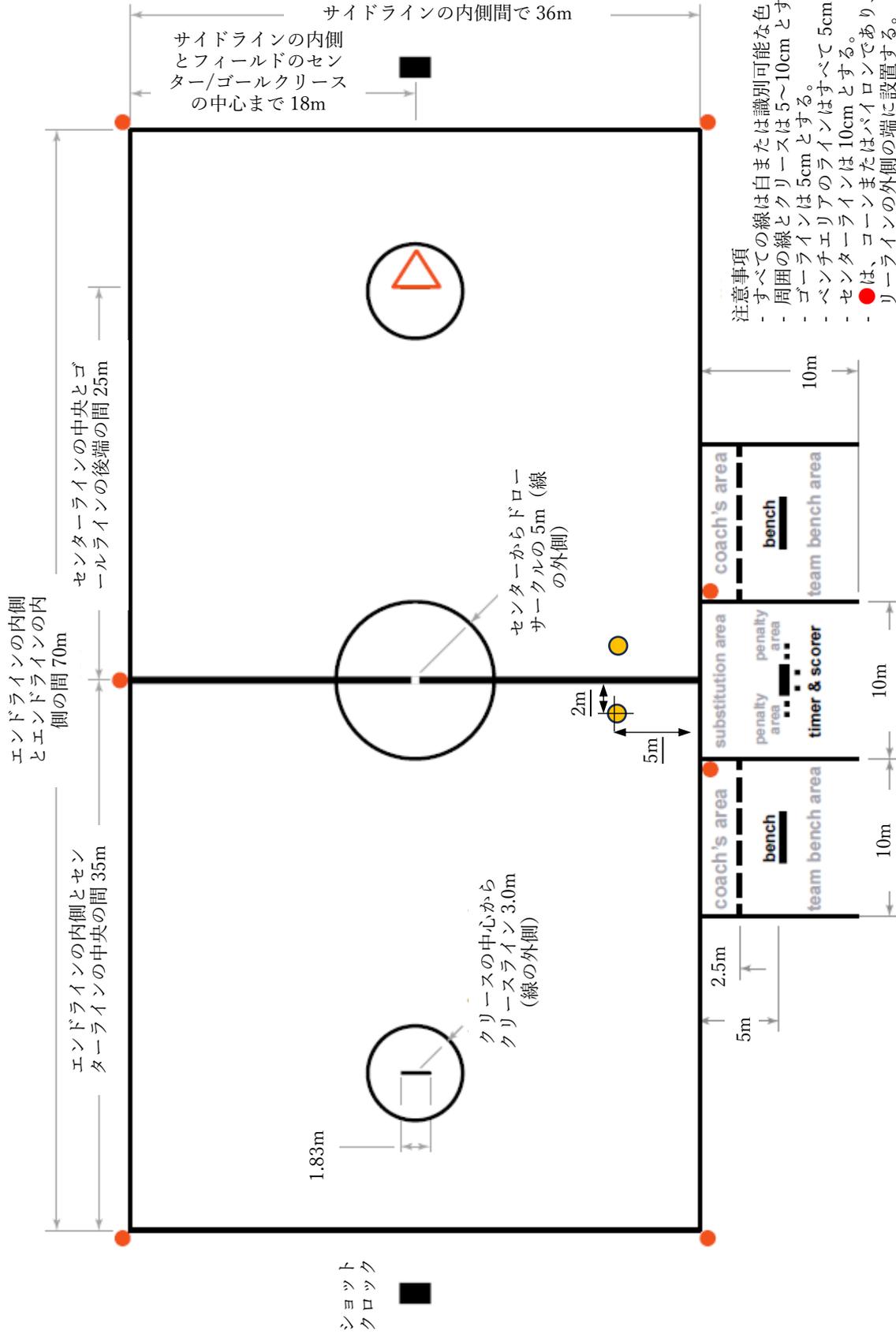
- ホームチームのヘッドコーチに通知する。
- 指定された試合時間前に修正された場合、ペナルティが科されない。
- 訂正により試合開始が遅れた場合は、マイナーファウル（アウェイチームにボールを与える）が科される。
- ホームチームが修正できない、または修正を拒否した場合は、2 分間のメジャーペナルティが課せられる。

ゲームが開始された時点で、両チームと審判員がフィールドのプレー条件をすべて受け入れたものとし、ネットに穴が開いているなどの軽微な修正を除き、この条件でゲームを行うものとする。

1.1.2 ライン

フィールドのバウンダリーラインは、白または識別可能な色の線で示されるものとする。フィールドの長辺はサイドラインとし、短辺はエンドラインとする。フィールドの中央には、サイドラインに直角な線を引く。この線は、センターラインと呼ばれ、ロゴやその他のマーキングを貫通し、引かれるものとする。フィールドの中心には、10cm の円、四角、または X のマーク（以下、「センターマーキング」という）をマークする。センターラインは、このセンターマーキングを通り、エンドラインに平行したラインとなる。センターマーキングは、半径 5m のドローサークルで囲まなければならない。すべてのラインの幅は 5cm～10cm とする。ゴールラインの幅は 5cm とする。センターラインの幅は 10cm とする。コーンまたはパイロンは、フィールドの四隅、サブスティテューションエリアの両端、ベンチと反対側のセンターラインの端に設置する。コーンまたはパイロンは、バウンダリーラインの外側の端に設置する。

Sixes Field Diagram



注意事項

- すべての線は白または識別可能な色とする。
- 周囲の線とクリースは 5~10cm とする。
- ゴールラインは 5cm とする。
- センターエリアのラインはすべて 5cm とする。
- センターラインは 10cm とする。
- ●は、コーンまたはパイロンであり、バウンダリーラインの外側の端に設置する。
- チームベンチはサイドラインから 5メートル以上離れた場所に設置する。
- タイマーとスコアラーのベンチは、サイドラインから 5メートル後方に設置する。
- ルール 1 の寸法を参照

1.1.3 ペナルティドットのマーキング

フィールドマーキングとしてペナルティドットを設ける。ペナルティドットの中心は、センターラインから 2m、サイドラインから 5m に位置する（図参照）。ペナルティドットの半径は 0.1m～0.2m が推奨される。

1.1.4 ゾーン

フィールドは 2 つのゾーンに分けられる。ゴールが位置する部分を、そのゴールを守るチームの「ディフェンスゾーン」と呼び、守るゴールから最も遠い部分を「オフェンスゾーン」と呼ぶ。センターラインが 2 つのゾーンを分ける。一方のチームのディフェンスゾーンは、相手のオフェンスゾーンであり、その逆も同様である。



ルール 1.2 ゴール（詳細は付録 E 参照）

1.2.1 ゴールの寸法

2 つのゴールは、垂直に立てた 2 つのゴールポストを横棒（クロスバー）でつなげたものからなる。これらのポストは高さ幅が 1.83m である。全て内りを測るものとする。パイプの外径は約 5cm とする。ゴールポストは、厚さ 1.27cm 以下の平らな金属棒で支えること。付録 E を参照のこと。

1.2.2 ゴールの配置

ゴールは、フィールドの幅に対して中央に位置し、センターラインから 25m の位置に置く。

1.2.3 ゴールライン

ゴールは、ボールがゴールマウスに入り、それがゴールとなった場合、そのボールがフィールド内に再び入ってこないような構造とする。

1.2.4 ゴールの色

ゴールの色はオレンジ色とする。

ルール 1.3 ゴールクリース

1.3.1 ゴールクリースの寸法

各ゴールの周囲には、ゴールクリースと呼ばれる円を明示しなければならない。ゴールクリースは、半径3mの円である。ゴールラインの midpoint がゴールクリース円の中心点となる。

ルール 1.4 ゴールネット

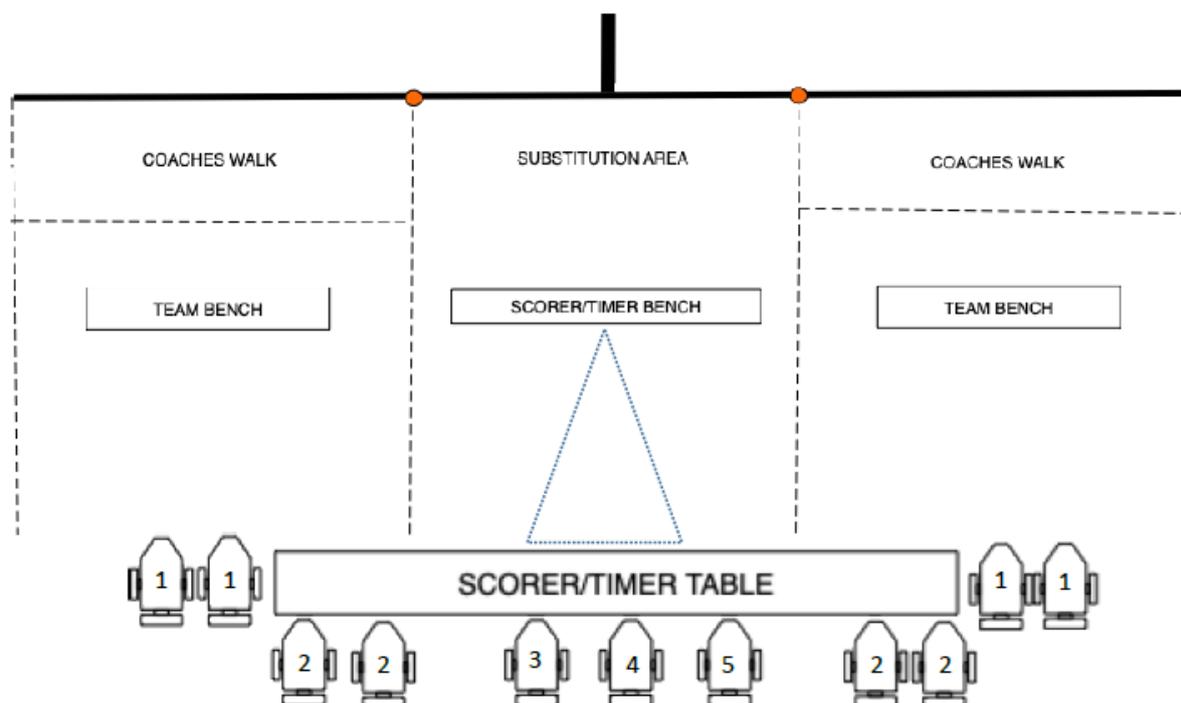
1.4.1 ネット

各ゴールには、ボールの通過を妨げるように、ゴールポスト、クロスバー、フラットメタルバーに固定されたピラミッド型のコードネットを取り付けなければならない。ネットの網目は、3.80cm を超えてはならない。ゴールネットの色は無地であればよく、白が望ましい。このネットには、付録 E に記載されているように、広告用ゴールスカートを取り付けることができる。

ルール 1.5 タイマー/スコアラールエリア

1.5.1 タイマーとスコアラールの位置

タイマーテーブルには、オフィシャルタイマー、30秒クロックオペレーター、オフィシャルスコアラール、およびアシスタントが配置される。タイマーテーブルは、サイドラインから5m以上離れた、選手のベンチエリアと同じ側のセンターライン上に設置される。



スコアラール/タイマーズテーブルの位置

- | | |
|------------------|--------------|
| 1 ペナルティ席 | 4 オフィシャルタイマー |
| 2 ペナルティタイムキーパー | 5 スコアラー |
| 3 ショットクロックオペレーター | |

タイマー用のテーブルとスコアラー/タイマー用の椅子は、高い台の上に置き、また、タイマーとスコアラーを風雨から守るために日よけで覆う。

1.5.2 ショットクロック

すべての試合で表示用の 30 秒ショットクロック 2 個を使用し、選手と審判員が見やすいように各エンドラインに設置する。

ルール 1.6 チームベンチエリア

1.6.1 ベンチエリア

チームベンチエリアは、サブスティテューションエリアからサイドラインと平行に 10m と、物理的に可能な場合はサイドラインから少なくとも 5m とする。チームのベンチは、サイドラインから少なくとも 5m 離れたチームベンチエリアに設置する。

1.6.2 ベンチに入るプレーしない人

ユニフォームを着た選手、ヘッドコーチ、および 2 名のプレーしない人のみが、チームベンチエリアに入ることができる。ベンチやサイドラインから 5 メートル以内に他のチーム関係者や観客がいてはならず、チームベンチエリアにも入れない。主審は、ヘッドコーチにチームベンチエリアからの違反者が退去するように指示する。このような警告の後、チームが従わない場合や違反者がチームベンチエリアに戻ってきた場合には、違反したチームにファウルが課せられる。

1.6.3 コーチズエリア

5m のチームベンチエリア内にサイドラインから 2.5m 離れた点線を引く。点線は、サイドラインと平行に、チームベンチエリアの長さに沿って引く。

ルール 1.7 ペナルティエリア

1.7.1 内容

ペナルティエリアは、タイマーテーブルの横に各チーム 2 席ずつ設置する。

ルール 1.8 サブスティテューションエリア

1.8.1 寸法

サイドラインから長さ 10m、奥行き 5m のサブスティテューションエリアは、チームベンチエリアの間に位置する。このエリアを移動することができるのは、交代しようとしている選手だけである。

第 2 項 用具

ルール 2.1 ボール

【JLA ルール】 ボールについては、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 : 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。

2.1.1 構成／寸法

ボールは固体で、滑らかで、弾性のある素材でなければならない。ボールの円周は、19.70cm 以上 20.30cm 以下とする。

2.1.2 色

ボールの色は、白または黄色である。白または黄色以外の色については、両チームの合意が必要である。

2.1.3 試合球

大会主催者、または大会主催者がいない場合はホームチームが試合で使用するボールを提供し、試合の最後に使用していたボールは勝利チームのものとなる。

2.1.4 エンドライン

イベントの主催者、またはイベントの主催者がいない場合には、ホームチームは、試合中、各エンドラインに適切な数の予備ボールを供給するものとする。

ルール 2.2 スティック（付録 C スティックの詳細を参照）

【JLA ルール】 ※2.2.1W～2.2.7W に記載される女子スティックに関しては、10 人制のルールを優先して採用します。

2.2.1W 長さ

スティックの全長は、100cm から 110cm とする。

2.2.2W ヘッド

フィールド選手のスティックのヘッドの形は、おおよそ三角形とする。ヘッドの素材は、木、プラスチック、繊維ガラス、ナイロン、革、ゴム、ガット、その他合成素材で構成される。ヘッドのサイドウォールの内側の幅は、ブリッジまたはボール・ストップの中心から、最大幅であるヘッドの先端にかけてなだらかに広がる。最大幅であるヘッドの先端では、ウォールの内側の幅は、プラスチック製ヘッドは 16cm 以上、木製ヘッドは 15cm から 16cm とする。サイドウォールの内側の表面には、突起物があってはならない。サイドウォールに他の素材を付加してはならない。すべてのサイドウォールはプラスチック製または合成素材製でなければならない。サイドウォールの高さは 5.5cm 以下でなければならない。

2.2.3W シャフト

スティックのシャフトは「名目上」まっすぐで、木製、金属合金、その他の複合素材とする。スティックには、鋭利な部分や突出した部分があってはならず、選手にとって危険であってはならない。シャフトに後付けの物質を入れてはならない。シャフトの半径をテープなどで大きくして、不当な補助をするよう

なことは、審判員の判断で許可されない。

2.2.4W エンドキャップ

シャフトの下部端は、怪我を避けるためにプラスチック、ゴム、もしくはテープで適切に覆われていなければならない。メタルキャップは使用してはならない。

2.2.5W ボール・ストップ

スティックのスロートにボール・ストップがなければならない。ボール・ストップは、ボールがボール・ストップの上でゆるやかに止まることができるように十分な幅がなければならない。ボール・ストップは、ボールのどの部分もボール・ストップの下に入らないような構造でなければならない。

2.2.6W ポケット

ポケットは、4本または5本の革製または合成皮革製の縦紐と、8個以上12個以下の結び目／編み目のクロスレーシングによって編みこまれたものとする。メッシュポケットも許可される。

- ・革製または合成皮革製の縦紐は、0.3cm から 1.0cm 幅とする。それぞれの縦紐は、1つの素材（革、合成皮革、またはナイロン紐）でできており、ヘッドの上から下まで長さがなければならない。2つ目の素材は、ヘッドのスクープ（上部）とボール・ストップ（下部）に接してそれぞれの縦紐をヘッドに取り付けるために使用できる。縦紐は、スクープとボール・ストップの穴に通してヘッドに取り付ける。ボール・ストップに取り付けた縦紐は、ボール・ストップから 5.1cm 以上出ていなければならない。縦紐は、ヘッドの縦に沿って、ヘッドの横幅に対し等間隔で配置される。余った縦紐は、スティックのポケットに編み込んではいならない。
- ・従来の編み方のポケットのクロスレーシングは、2本の紐が縦紐上の共通の場所で交差してできた8個以上12個以下の結び目／編み目であり、等間隔のひし形とする。「ひし形」とは、縦紐の結び目と横の結び目で作られる形を指す。
- ・既製品を取り付けるポケットのクロスレーシングは、等間隔に取り付けられた縦紐に縫い付けられた、または編み込まれた8本以上12本以下の等間隔のナイロン紐を指す。
- ・ポケットはスティックのヘッドに穴を通して取り付けられなければならないが、以下のうち1つの方法で取り付けられなければならない。
 - 水平に持ったスティックのポケットの表側・裏側それぞれにボールを落としたとき、ボールに片手で適切な力を掛けて離しても、木製またはプラスチック製のサイドウォールの上からボールの上部が見えなければならない。
 - ヘッドとポケットの全体を、横方向・縦方向へ、表側・裏側ともにボールが自由に動かなければならない。ボールが自由に動くか確認するため、審判員は、ボールがボール・ストップからスクープにかけて自由に動いてスティックの外に出るように、スティックを両方向傾ける。ボールは、サイドウォールの間、木製スティックのガードまたはブリッジの下、ボール・ストップ、またはプラスチック製または合成素材製のスティックのサイドウォールの下にはまってはならない。スティックを上下逆さにしたとき、ボールはスティックのポケットから容易に落ちなければならない。
 - ポケットには 3.81cm より大きな穴や空間があってはならない。

2.2.7W ゴーリー

スティックの素材は、木、プラスチック、繊維ガラス、ナイロン、革、ゴム、ガット、その他合成素材で構成される。

- ・スティックのシャフトはまっすぐで、木製、金属合金、その他の複合素材とする。ヘッドをシャフトに取り付ける際は、頭部が丸くなっている金属製の十字穴ネジを使用する。シャフトの下部端は、エンドキャップを付けるか、木製スティックの場合はテープを巻くか、滑らかにヤスリ掛けする。
- ・スティックには、鋭利な部分や突出した部分があってはならず、選手にとって危険であってはならない。
- ・スティックの全長は、100cm から 135cm とする。
- ・スティックのヘッドの形は、おおよそ三角形とする。ヘッドのサイドウォールの内側の幅は、ブリッジまたはボール・ストップの中心から、最大幅であるヘッドの先端にかけてなだらかに広がる。
- ・スティックのポケットは、6本または7本の革製または合成皮革製の縦紐と、8個以上12個以下の結び目／編み目のクロスレーシングによって編みこまれたもの、またはメッシュとする。
- ・ゴーリーのスティックは、3本以上のシューティング／スロースtringがあってもよく、平たい紐をシューティング／スロースtringとして使用できる。スティックのポケット内でのシューティング／スロースtringのデザインや位置に制限はない。
- ・ゴーリーのスティックは以下の仕様でなければならない。
 - ヘッドとポケットの全体を、横方向・縦方向へボールが自由に動かなければならない。
 - ボールが入ったスティックを、スティックの長軸が地面と垂直になるように目の高さで持ったとき、ボールの2分の1より多くの部分がボール・ストップより上に見えなければならない。

2.2.1M 長さ

スティックの全長は、100cm から 110cm とする。

2.2.2M ヘッド

- ・スティックのヘッドは、最も広いところで内側 15.24cm から 25.40cm とし、スティックのヘッドはシャフトに対してほぼ垂直になるようにする。
- ・スティックのヘッドは：
 - 両方のサイドウォールとも、木、合板、プラスチックもしくは
 - 片側のサイドウォールは木、合板、プラスチックとし、もう片側のサイドウォールはヘッドの先端が相手のスティックに引っかからないように、ヘッドの先端からシャフトにかけて紐で結んだガットを織り込んで作る。
- ・木製もしくはプラスチック製のサイドウォールは 5.08 cm を超える高さにしてはならない。サイドウォールがガットでできている場合はいかなる高さでもよい。
- ・スティックのスロットにはガードストップを付けてもよい。ガードストップはスティックのシャフトと垂直に交わりボールがゆるく置ける程度の幅がなくてはならない。ボールのいかなる部分もガ

ードストップの下に入るようなものであってはならない。ガードストップの有無にかかわらず、クロス
のヘッドの外側の端からスロートの上端まで最低でも 25.4 cm なければならない。

- ・スティックのヘッドとサイドウォールには紐を通しやすいように穴を開ける。

2.2.3M シャフト

スティックのシャフトは「公称」ストレートで、木製、金属合金、その他の複合素材とする。スティック
には、鋭利な部分や突出した部分があってはならず、選手にとって危険であってはならない。シャフトに
後付けの物質を入れてはならない。シャフトの半径をテープなどで大きくして、不当な補助をするよ
うなことは、審判員の判断で許可されない。

2.2.4M エンドキャップ

シャフトの下部端は、先端が鋭利でない固体か空洞の場合、怪我を避けるためにプラスチック、ゴム、も
しくはテープを十分に巻かなければならない。メタルキャップは使用してはならない。

2.2.5M ボール・ストップ

スティックの喉元にボール・ストップがあってもよい。ボール・ストップはシャフトに対して垂直でなけ
ればならず、ボールがボール・ストップの上でゆるやかに休むことができるように十分な幅がなければ
ならない。ボール・ストップは、ボールの一部がボール・ストップの下に入らないような構造でなければ
ならない。ボールストッパー、またはボールストッパーがない場合にはシャフトのスロートは、スティ
ックのヘッドの外縁から最低 25.4cm のところになければならない。

2.2.6M ポケット

スティックのネットは、ガット、革製の紐、リンネル、クロックコード、もしくは合成素材のものから作
り、おおよそ三角形にする。

- ・選手はネットを下にしてスティックを地面と水平にしたとき、ポケットに置いたボールの上部がサ
イドウォールの下端より下になるような深さまでポケットがたわむクロスを使用してはならない。
ただしこの禁止事項はゴーリーのスティックには適用されない。
- ・選手はボールを自由にプレーできないような構造や編み方のクロスを使用してはならない。
- ・選手は、相手により通常にボールが落とされるのを妨げるような構造や編み方のスティックを使っ
てはならない。
- ・スティックに相手よりも有利になるように不正に手を加えてはならない。
- ・全ての紐は余分にぶら下がる長さが 5.0 cm までとする。
- ・長さの調節できるシャフトを使用してはならない。
- ・選手は、相手を混乱させ、ボールが実際にクロスにないときにあると思わせるもしくはあるときにな
いと思わせるような構造、編み方、もしくは不正を加えたクロスを使用してはならない。

2.2.7M ゴーリー

ゴーリーのスティックは、長さや幅に関し、上記の例外である。ゴーリーは、内側の最も広い位置で

15.24cm から 38.10cm で、全長が 100cm から 140cm のスティックを使用することができる。

ルール 2.3 スティックチェック

2.3.1 スティックチェックの要求

ヘッドコーチのみが、タイムアウトまたは通常のプレーの停止中に限り、相手チームのスティックチェックを要求することができる。スティックチェックの要求は、プレーの停止中に 1 チームにつき 1 回のみとする。サドンビクトリオーバータイムにおける得点者のスティックチェックの要求は認められない。

2.3.2 不正なスティックとゴール

オフェンスの選手がゴールを決め、プレーが再開される前にスティックチェックを要求し、得点者のスティックが不正であることが判明した場合、そのゴールは無効となる。ゴールが無効になった場合、反則は科されない。

2.3.3 ランダムスティックチェック手順

審判員は、試合中のクォーター間およびタイムアウト中に、任意の選手のスティックをランダムに検査することができる。審判員の要求に応じてスティックを提出しない場合や要求後にスティックを変更しようとした選手は、審判員の判断により、アンスポーツマンライクコンダクトとして反則を取られることがある。さらに測定時にスティックが不正なものであった場合には、追加のファウルが科せられる。

2.3.4 違法スティックの没収手順

スティックが違法であると宣言された場合、そのスティックはスコアラーテーブルに移動されなければならない。チームは試合終了後直ちにスティックを回収できる。

ルール 2.4 選手の用具

2.4.1W 用具（女子）

フィールド選手は、ぴったりしたグローブ、ノーズガード、アイガードは着用できる。すべてのアイガードは、すべての国、組織、基準の認証要件を満たさなければならない。選手は、眼鏡やサングラスを掛けることができ、飛散防止素材のフレーム、レンズが強く推奨される。適切な靴を着用する。

注：World Lacrosse は、選手が着用するアイガードの安全性について一切保証しない。World Lacrosse は、アイガードの安全性や効果（ボールやスティックによる衝撃への耐性など）のチェックは行わず、すべての国、組織、基準の認証プロセスを確認・承認する。

【JLA ルール】アイガードを必ず身につけなければならない。ASTM Int'1*F803 の安全性に適合するアイガードのみ着用できる。

2.4.1M 用具

全ての選手は保護用のグローブ、適切な靴およびフェイスマスクと両側を適切に留められるチンストラップ付きのヘルメットを着用しなければならない。

選手のグローブの指の部分の部分を切ってはならず、全ての指はグローブの中に入れ、グローブの一部となっていなければならない。選手は指をグローブの外に出してプレーしてはならない。また、選手はグローブを切り取って手のひらは出してもよい。

【JLA ルール】 ヘルメットは、National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment(NOCSAE) Standard 準拠のものとする。

2.4.2 マウスガード

ゴーリーを含むすべての選手は、口腔内歯と口の保護具（マウスガード）を適切に着用しなければならない。マウスガードは、選手の歯と顎に合わせて成形され、上顎のすべての歯を覆い、選手を怪我から保護する。マウスガードは目に見える色であることが推奨される。

2.4.3 ゴーリー

ゴーリーは、顔全体とあごを覆うフェイスマスクとチンストラップを備えた保護用ヘルメットを着用しなければならない。チンストラップは両側で正しく固定されていなければならない。シンガード（サッカー/フットボールスタイル）、コンプレッションショーツ、またはパッドの有無にかかわらず体にフィットするパンツは任意である。ゴーリーのスティックを除き、ゴーリーが着用するすべての用具は、選手の頭と体を保護する目的でのみ作られたものでなければならない。ゴーリーがボールを止めるのを助けるようなものを含んでいてはならない。ゴーリーのユニフォーム、ジャージ、チームショーツ/パンツは、ゴーリー用具の上に着用し、ジャージとショーツ/パンツがゴーリーのボール止めを助けないように身体にフィットしなければならない。

【JLA ルール】 ヘルメットは、National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment(NOCSAE) Standard 準拠のものとする。

2.4.4 プレーの停止

選手が必要な用具を持っていない場合、あるいはプレー中に用具が外れて安全性が損なわれたり、負傷の危険性が高まったりした場合には、直ちにプレーを中断しなければならない。このような状況下では腕の合図が行われないことを除いて、審判はスローホイッスル技法のようにホイッスルを遅らせて吹かなければならない。

2.4.5 ユニフォーム

各チームの資格のある選手はすべて、最低でもチームカラーのジャージとショーツ/スカート、キルトをそろえて、統一されたユニフォームとして着用しなければならない。スウェットパンツやコンプレッションパンツを着用する選手は、同じ色のものを着用しなければならない。これらに関して変更されているものは認められない。破れた、または縫い直されたジャージはこれに含まれない。このルールに従わない選手やゴーリーは、試合への参加を認められない。

2.4.6 ジャージの番号

チームの登録簿に記載されている選手とゴーリーは、ジャージの前面に高さ 15cm～21cm、背面に高さ

20cm～26cm の高さの個人識別番号を付けるものとする。選手の名前は、ジャージの必須要素ではない。選手のジャージの表と裏の番号は同じでなければならない。同一チーム内での番号の重複は認められない。ジャージの番号は1桁または2桁とする。番号の範囲は0から99までとする。

2.4.7 ホームジャージ

アウェイチームは、試合で着用するジャージの色をホームチームに通知するものとし、ホームチームは対照的な色のジャージを着用しなければならない。

ルール 2.5 選手の用具に関する禁止事項

2.5.1 ヘルメット・カメラ

選手は、身体またはヘルメットに装着されたスポーツ・カメラを身につけてはならない。また、選手または他の選手を危険にさらすと審判員が判断する機器を身につけたり、持ち運んだりしてはならない。

2.5.2 宝石類

選手は、宝石類や身体にピアスをしてはならない。ただし、医療用の予防アイテムや宗教的なアイテムは例外とする。身につける場合には、他の選手のスティックや用具に絡まないように、身体に関連する部分にしっかりとテープで固定しなければならない。

第3項 チーム

ルール 3.1 選手の数

3.1.1 登録選手

チームは有効な名簿に登録された最低1名のゴーマリーを含む12名以内の選手で構成される。

3.1.2 出場資格のある選手リスト

各試合の開始時に、ヘッドコーチはその試合に出場する資格のある選手とゴーマリーのリストを作成する。

3.1.3 出場資格のある選手リストの提出

ラインナップに含まれる12名の選手全員の名前と番号が記載された2つのチームの登録名簿は、試合の20分前までに公式スコアブックもしくはオフィシャルシートに記載されなければならない。そのリストの変更や追加は認められない。このリストには、両チームのキャプテンの名前を記載しなければならない。また、各チームの指定されたインホームは、ラインアップとファウルサマリーシートに記載される。

3.1.4 試合開始時の選手の数

チームは、フィールドプレーヤー5名とゴーマリー1名の計6名で構成され、この最低人数で試合を開始しなければならない。各チームは常にゴーマリーを配置していなければならない。負傷者や、ファウルや退場などによる選手の退場、その他の理由により、チームが6名の選手を試合に出すことができない場合は、6名未満の選手で試合を続行してもよいが、ルールの例外とはならない。

3.1.5 ゴーリー

ゴーリーが故障した場合、その試合の出場資格ある選手として登録簿に記載されている選手がゴールリーの用具を着用することが認められる。

3.1.6 ベンチ

試合中に使用するベンチの場所は、ホームチームが決定するものとする。世界選手権や同様の主要イベント、または主催者が必要と判断したイベントでは、ホームチームはベンチエリアに向かって左側のベンチエリアを割り当てられる。紛争が発生した場合は、アウェイチームが最初に更衣室から出る。

3.1.7 インホーム

試合開始前に、ヘッドコーチはインホームを指名し、主審に伝達する。インホームは、ゴーリーを除き、チームのどの選手でもよい。インホームは、チームが反則した場合など特定できない選手のファウル (30秒、1分、退場)、ゴーリーのファウルなどに対応する。この種のファウルが複数発生した場合、ペナルティを受けるチームのヘッドコーチが選手を指名する。ゴーリーを除くチームの出場資格のある選手であれば誰でも良く、その追加の選手に対してペナルティを科す。

ルール 3.2 キャプテン

3.2.1 特権

各チームは 1 名のキャプテンを任命するものとし、このキャプテンのみが、試合中に生じたルールの解釈に関するあらゆる質問について、審判員と協議する特権を有する。プレーヤーコーチ、プレーイングマネージャー、ゴーリーは、キャプテンを務めることはできない。

3.2.2 審判員とのコミュニケーション

審判員から求められた場合には、キャプテンのみが、ルールの解釈に関するあらゆる点について議論する権利を有する。ルールの解釈について議論する前に、キャプテンは審判員に発言を求める必要がある。

3.2.3 反則についての苦情

反則についての苦情は、「ルールの解釈に関する」確認ではない場合、苦情を述べたキャプテンや他の選手には反則が課せられるものとする。

ルール 3.3 コーチ

3.3.1 義務

ヘッドコーチは、本ルールに定められた試合前および試合中の手順に従って、選手が適切かつ合法的なユニフォームと用具でプレーし、いつでもプレーできる状態であることを確認する責任を負う。ヘッドコーチは、自チームの選手以外のすべてのメンバー、および自チームに公式に関係するすべての人の行動に責任を負う。ヘッドコーチの義務は、審判員に協力して、選手と一緒に常に試合をコントロールし、観客から劣悪なスポーツマンシップを誘わないことである。これを怠った場合はファウルとなる場合や試合からの退場や該当機関からの追加の懲戒処分の対象となることがある。

3.3.2 責任

次の事項を確認することは、ホームチームのヘッドコーチの責任とする。

- i. 競技場がプレーに適した状態であること。
- ii. タイムキーパーとスコアラーがそれぞれの役割を果たすために必要な用具を準備していること。
- iii. ボールとボールパーソンが用意されていること。

注：世界選手権やそれに類するイベントでは、イベントの主催者が、本ルールに定められている必要な用具を含め、上に記述された内容の責任を負う。

3.3.3 プレーヤーコーチ

チームのコーチのうち 1 人以上がプレーヤーコーチとなることができる。主審と相手チームのヘッドコーチは、試合開始前に、プレーヤーコーチの背番号を知らされなければならない。プレーヤーコーチがコーチズエリアにいるときは、ヘルメットを着用してはならない。

3.3.4 ヘッドコーチ不在の場合

ヘッドコーチが不在の場合、ヘッドコーチの権限、権威、責任は、チームが指名するアシスタントコーチに委ねられる。コーチが不在の場合、ヘッドコーチの権限、権威、責任は、チームの公式代表者として指名されたキャプテンに委ねられる。

第 4 項 試合のコントロール

ルール 4.1 審判員

4.1.1 任務

試合は 3 人の審判員によってコントロールされるものとし、そのうちの 1 人を主審とする。審判員の任務はすべての点で同等であるが、議論の解決においては主審の決定が最終的なものとなる。審判員は、試合のプレーに関する権限を持ち、オフィシャルタイムキーパー、ペナルティタイムキーパー、オフィシャルスコアラー、選手、控え選手、コーチ、チームに正式に関係する者、観客を統制し、管轄するものとする。審判員は、各試合の開始前に、任命されたタイムキーパーやスコアラーなどテーブル要員がそれぞれの場所にいることを確認し、すべての時計・用具が整っていることを確認しなければならない。

4.1.2 権限

審判員の権限は、フィールドに現れたときから始まり、フィールドから退出したときに終了する。いずれの審判員も、本ルールの適切な実行またはゲームの安全な実施のために必要であると判断した場合には、理由の如何を問わず、試合のプレーを中断し、すべての時計を停止することができる。

4.1.3 ペナルティ

このルールブックで定められているルールへの違反に対してペナルティを課すことは、審判員の義務である。審判員は、反則を指定し、オフィシャルスコアラーまたはペナルティタイムキーパーに報告しなければならない。審判員は、対戦しているチームの選手たちがペナルティエリア内で離れていることを確

認し、口論を防止しなければならない。

4.1.4 事件の報告

審判員は、以下のような事件が発生した場合、ゲームシートまたは特別レポートに詳細を報告するものとする。

- i. 参加者であるか、どちらかのチームの代表者であるかを問わず、試合のプレー及び実施に関わるすべての人が行った、人種、性的指向などの不適切なジェスチャーや発言
- ii. 観客と選手または選手以外のチームスタッフとの間の口論
- iii. 選手またはコーチに退場処分が下された場合

4.1.5 ゴールの報告

審判員は、各チームのゴールを記録するものとする。審判員は、各ピリオドの終了時にオフィシャルスコアキーパーと得点を確認し、オフィシャルスコアキーパーの得点をその試合の最終スコアとする。

ルール 4.2 テーブル要員

4.2.1 タイムキーパーの任務

オフィシャルタイムキーパーは、各クォーターの時間、クォーター間のインターバル、その他すべてのタイムアウトを正確に計測する。タイムキーパーは、インターバルまたはタイムアウトが終了した場合、プレー再開のホーンを鳴らす。タイムキーパーが鳴らすホーンは、それ自体ではゲームの進行を止めることはない。

4.2.2 ペナルティタイムキーパー

各試合に 2 名のペナルティタイムキーパーを配置し、秒単位で時間を記録できる時計を装備する。ペナルティタイムキーパーは、ペナルティエリアの後方にあるタイマーテーブルの両側に位置する。ペナルティタイムキーパーは、審判員によって課された反則の時間を計り、反則選手または反則を受けた選手の代わりにフィールドに出ようとしている控え選手に対して、次のようにペナルティタイムをカウントダウンするものとする。「10 秒、5 秒、4、3、2、1、解除」。

4.2.3 オフィシャルスコアラーの役目

各試合にオフィシャルスコアラーと少なくとも 1 名のアシスタントが配置されるものとする。オフィシャルスコアラーは、各チームのゴール、ゴールの時間、アシストの正確な記録を残さなければならない。オフィシャルスコアラーは、ゴールを決めた選手の名前と番号、アシストをした選手の名前と番号を記録し、タイムアウトの正確な記録（チーム、オフィシャル、テレビ）を残し、チームが許可された数のタイムアウトを申請した場合には審判員に通知しなければならない。オフィシャルスコアラーは、ペナルティを受けた各選手の名前と番号、ファウルの種類、発生したクォーターの時間、反則の長さを記録する。オフィシャルスコアラーは、1 試合に 3 つ以上のメジャーファウルを重ねた選手がいた場合（ファウル・アウト）、その旨を審判員に通知しなければならない。オフィシャルスコアラーは、両チームのインホームの名前と番号を記録しなければならない。

4.2.4 ショットクロックオペレーター役目

30秒ショットクロックオペレーターは、各クォーターの最後の30秒を除き、オーバータイムを含む試合経過で使用される時計とは別の時間計測機器を操作するものとする。各クォーターの残り時間が30秒を切った場合、ショットクロックはリセットされ、30秒のままになるか、オフとする。30秒クロックオペレーターは、電子ブザーまたは手動ホーンを用いてショットクロックの終了を知らせる。30秒クロックオペレーターは、30秒のショットクロックが終了したときにホーンや電子ブザーを鳴らすことができるが、30秒のショットクロックの違反を知らせる責任は審判員が負う。ショットクロックが故障した場合には、ショットクロックオペレーターが手動でショット後の経過時間を計り、10秒単位でフィールド上の審判員とチームに通知し、0秒でブザーまたはホーンを鳴らす。

ルール 4.3 審判員及びオフィシャルによる間違い

4.3.1 修正可能な誤り

審判員、オフィシャルタイムキーパー、ペナルティタイムキーパー、ショットクロックオペレーター、オフィシャルスコアラーが、選手やチームにペナルティが課せられるような不注意による誤りがあったことに気づいた場合、速やかにその誤りを訂正しなければならない。誤りが訂正される前にゴールが決められ、プレーが再開される前にその誤りに審判員が気づいた場合、審判員は状況に応じてそのゴールを認めるか否かを決定する。

ルール 4.4 誤った反則シグナルとホイッスル

4.4.1 手順

誤ったホイッスルが吹かれた時点で、プレーは直ちに止められなければならない。誤りにより適用が遅れたファウルやホーンの場合、審判員は、差し迫った得点の機会を妨げない最も早い機会にプレーを停止する。ポゼッションは以下のように与えられる。

- i. 誤ったホイッスルの場合、ホイッスルが吹かれた時点でボールを持っていた、または持つ権利を有していたチームがボールを持ってプレーを再開する。ホイッスルが吹かれた時点で、どちらのチームもボールを持っていない、または持つ権利がない場合は、オルタネイトポゼッションによりボールが与えられる。
- ii. 誤った反則シグナル（スローホイッスルの際に行うシグナル）の後にプレーが続行され、ゴールが決められた場合、そのゴールはカウントされ、通常のゴール後と同様にプレーが再開される。
- iii. 誤った反則シグナル（スローホイッスルの際に行うシグナル）の後にプレーが続行され、ゴールが決められなかった場合、ボールは、そのシグナルが出されたときにボールを保持していたチームに与えられる。プレーは、最も近いラインから2メートル以内で再開される。

第5項 時間

ルール 5.1 試合の時間

5.1.1 試合の時間

規定のプレー時間は、ランニングタイム8分間の4つのクォーターからなる。

5.1.2 オーバータイム

規定のプレー時間が終了した時点で同点の場合、サドンビクトリオーバータイムを行う。

- i. ピリオドは、ゴールが決まるまで4分間のストップクロックとする。
- ii. サドンビクトリオーバータイムの最初のピリオド開始前と、その後のサドンビクトリーオーバータイムのすべてのピリオドの間には、2分間の休憩があるものとする。
- iii. 最初のサドンビクトリオーバータイムの後、試合が同点のままの場合（すなわち、どちらの側のチームにもゴールがない場合）、2分間の休憩の後、2回目の4分間のサドンビクトリオーバータイムが行われる。この手順は、最初のゴールが決まるまで続けられる。

ルール 5.2 クォーター間のインターバル

5.2.1 クォーターブレイク

第1クォーターと第2クォーターの間、および第3クォーターと第4クォーターの間には、それぞれ2分間のインターバルを設ける。これらのインターバルの間、試合のプレーに関するすべてのルールは有効である。

5.2.2 ハーフタイム

第2クォーターと第3クォーターの間には、5分間のインターバル、すなわちハーフタイムを設ける。ハーフタイム中、チームはベンチエリアを離れることができる。

5.2.3 プレー方向の交替

サドンビクトリオーバータイムを含む各クォーター/ピリオドの終了時に、各チームはプレーの方向を替える。前のクォーター/ピリオドのディフェンスゾーンがオフェンスゾーンになり、その逆も同様である。

ルール 5.3 試合時間の操作

5.3.1 試合の開始

試合の時計は、各クォーターの最初のドロワーを開始するために審判員がホイッスルを吹いたときに開始する。

5.3.2 試合時間の停止

すべての時計は次の場合に停止される。

- i. いかなる種類のタイムアウトの間
- ii. ペナルティタイムを伴う反則のコール中
- iii. クォーターの終了時
- iv. 第4クォーターの最後の2分間及びサドンビクトリオーバータイムの間にボールがデッドになったとき、時計は審判員のホイッスルで開始及び停止する。

ルール 5.4 ショットクロックの操作

5.4.1 ショットクロック

チームがボールを獲得すると、30 秒のショットクロックが開始される。ゴールへのシュートがないままショットクロックが終了した場合、ボールはディフェンスチームに与えられる。

ショットクロックのリセットは、次のいずれかに該当する場合に、審判員がショットクロックリセットのシグナルをし、行われる。

- i. シュートがゴールパイプに当たった場合、またはクリース内に立っているゴーマンがはね返した場合、以下に従う。
 - a. ショットとみなされるためには、ボールがリリースされたときに、選手のスティックのヘッドがゴールラインの延長線（Goal Line Extended、GLE）より上になければならない。
 - b. ボールは、ショットクロックが終了する前に、選手のスティックから離されなければならない。
- ii. ディフェンスによるルーズボールのマイナーファウル（プレーオン）により、反則を受けたチームにボールが与えられる場合、ショットクロックをリセットする。
- iii. ペナルティタイムを伴う反則後の再開時
- iv. ポゼッションの変更
- v. ディフェンス側選手の負傷によりプレーが停止した場合
- vi. ゴール後に審判員が再開のホイッスルを吹いたとき
- vii. クォーターの終了時。ただし、エキストラマンの状況でクォーターが終了し、ポゼッションが次のクォーターに持ち越しとならない場合
- viii. ドローの後、ポゼッションまたはボールを与えられたとき
- ix. このルールに記載がないものの、審判員により適切と判断される状況

ショットクロックは以下の場合にはリセットされない。

- i. GLE より上からのシュートではない場合
- ii. チームまたはオフィシャルタイムアウト
- iii. ボールがクリースの外側にいるゴーマンまたはディフェンスに当たった場合
- iv. オフェンスの選手の負傷によりプレーが停止した場合
- v. 誤ったホイッスルや反則シグナル（スローホイッスルの際に行うシグナル）が遅れた場合

5.4.2 ショットクロックの停止

ショットクロックは、ボールがアウトオブバウンズとなった時点で停止する。

ルール 5.4.3 ショットクロックの間違い

審判員の合図による要求から 5 秒以内にショットクロックがリセットされない、または開始されない場合、審判員はプレーを停止してショットクロックを 30 秒にリセットするように指示する。

注：得点機会が迫っている場合、審判員は得点機会の継続を許可し、得点機会が終了した時点でプレーを止めてショットクロックをリセットする。

ルール 5.5 コイントス

5.5.1 試合やオーバータイムの開始

最初のオフense/ディフェンスゾーンは、試合開始前にコイントスによって決定される。アウェイチームのキャプテンがコイントスのコールを行う。コイントスの勝者は、オルタネイトポジションか第1クォーターに自チームが守るべきゴールかを選択する。また、最初のサドンビクトリオーバータイムの前に、コイントスを行い、最初のサドンビクトリオーバータイムのオルタネイトポジションまたは守るゴールかを決定する。

ルール 5.6 試合の中断または試合不成立

5.6.1 天候による中断

主審もしくは大会のオフィシャルインチーフが、天候もしくは雷によって試合の続行が望ましくないと判断した場合、World Lacrosse の雷対応手順に従って試合を中断するものとする。選手、審判員、ベンチオフィシャル、ボールパーソンなど、すべての参加者は、できるだけ早く屋内に移動することが求められる。

5.6.2 天候による中断後の再開

その後、試合を再開することが可能になった場合、再開に先立ち、以下のようにチームはフィールド上でウォーミングアップを行うことができる。

- i. フィールドを離れてから再びフィールドに入るまでの時間が 20 分以上の場合は、10 分間のウォーミングアップが認められる。
- ii. 両コーチの合意により、そのウォーミングアップの時間を変更することができる。

5.6.3 試合不成立

日没による暗さ、悪天候、あるいは選手の安全が脅かされると主審が考える状況のために試合が成立しなかった場合、そのような不成立の試合は、結果の裁定のために管理団体に委ねられるものとする。

ルール 5.7 没収試合

5.7.1 出現または終了不能

相手チームが所定の場所および時間に来なかった場合、もしくは何らかの理由で試合が終えられなかった場合は相手チームの試合放棄として、そのチームは試合の勝者となる。なお放棄された試合のスコアは敗者チームに対して 1-0 となる。

5.7.2 不履行

フィールドがこのルールブックで述べている内容を満たしていない場合、アウェイチームはホームチームの試合放棄により試合の勝者となる。なお避けがたい局所的なコンディションには試合当日以前の書面による同意が必要である。

5.7.3 不適切な選手数

チームの選手がペナルティエリア内の選手を含めて 6 名に満たない場合、試合は開始されず、1-0 のスコアで没収されるものとする。6 人の選手のうち 1 人は、指定されたゴーマンでなければならない。

第6項 試合のプレー

ルール 6.1 試合前の手順

6.1.1 ウォーミングアップ

チームがフィールドでウォームアップを行う場合は、自チームのベンチエリアに最も近いフィールドの半分で行うものとする。

6.1.2 (用具の)確認作業

試合前にヘッドコーチによる、選手の用具の確認をチームとして行う。ヘッドコーチは、試合前に、すべての選手に対し、以下の項目に関し主審に証明しなければならない。

- i. どの用具が必須で、どのような用具が違法となるかを知らされている。
- ii. ルールで定められた用具を提供されている。
- iii. 試合中に必須の用具をどのように着用するか指示されている。
- iv. 試合中に用具が違法になった場合、コーチングスタッフに通知するよう指示されている。
- v. スティック、ユニフォーム、その他すべての用具がルール上の規定を満たしていることをヘッドコーチが確認済のものを保有している。

注：認証は、コーチ、あなたのすべての選手はルールに沿って合法的に用具を身に付けていますか？」のように審判員がヘッドコーチに次のように質問することで行われる。「

6.1.3 キャプテン挨拶

審判員は、試合開始の約5分前に、センターに両チームのキャプテンを招集する。このとき、フィールドに関して注意すべき点があれば説明を加える。

6.1.4 整列

審判員は、スターティングメンバーをセンターに向かい合って整列させ、左側に守るゴールとなるようにする。フィールドに関して注意すべき点があれば説明を加える。

ルール 6.2 ボールの状態

6.2.1 ライブボール

ドロワー時、ボールがアウトオブバウンズになった後にプレーに戻されたとき、またはファウルがあった後にボールがプレーに戻されたときに、プレーを開始または再開するためにホイッスルが吹かれ、そのボールはライブボールとなる。

6.2.2 デッドボール

ゴールが決まったとき、ボールがアウトオブバウンズになったとき、ファウルを示すホイッスルが吹かれたときなどに、プレーを止めるためにホイッスルが吹かれ、そのボールはデッドボールとなる。

ルール 6.3 ボールのポゼッション

6.3.1 プレーヤーポゼッション

選手がボールをコントロールしている状態で、ボールを運ぶ、クレードルする、パスする、シュートするなど通常のプレーのいずれかを行うことができる場合にボールをポゼッションしているとみなされる。また、ゴールキーパーは、身体の一部がゴールクリアランスエリアに触れており、ボールがゴールクリアランスエリア内でゴールキーパーのスティックに保持されているか、その下にあるときに、ボールをポゼッションしているとみなされる。

6.3.2 チームポゼッション

チームの選手がボールをポゼッションしている場合（プレーヤーポゼッション）、または、ボールを投げる、バウンドさせる、転がすなどして選手からチームメイトにボールがパスされる際、チームがボールをポゼッションしているとみなされる。

6.3.3 ルーズボール

プレーヤーポゼッションでもチームポゼッションでもない場合、ルーズボールである。

ルール 6.4 センタードロウ

6.4.1 タイミング

各クォーターおよびオーバータイムでは、以下の例外を除き、フィールドの中央でのドロウから始まる。

- i. クォーターやピリオドの終了時にペナルティタイムを伴う反則が発生した場合、次のクォーターやピリオドは、前のピリオドの終了時にフィールド上の同じ相対的位置でボールを保持していたチームにボールを与え、開始される。ただし、どのチームもボールを保持していない状態でクォーターやピリオドが終了した場合は、センタードロウとなり、通常のドロウに関するすべての制限が適用される。
- ii. ドロウが行われる際、チームがゲームを遅延させた場合には、違反していないチームにポゼッションが与えられる。遅延のファウルが繰り返された場合には、審判員の判断によりアンスポーツマンライクコンダクトとなることがある。
- iii. チームの選手、控え選手、コーチ、または選手以外のメンバーが、ドロウの前にファウルを犯した場合、ボールはセンターで反則をしなかったチームに与えられる。制限されていた選手は、解放され、直ちにセンターサークルに入ることができるが、再開に際し、3mルールは適用される。

6.4.2W ドロウの位置（女子）

ドロウを行う2人の選手を除くすべての選手は、5メートルのセンターサークルの外側に位置する。ドロウを行う2人の選手は、センターラインに片足のつま先を付けて立ち、両手と両足は、自分のスティックのスロートよりも左側になければならない。スティックは、腰より上の高さで、センターラインの垂直面に対し平行に持つ。シャフトの下部を持つ手は、シャフトの上部を持つ手より高い位置にあってはならない。スティックは背中合わせで、それぞれの選手のスティックが、ボールとその選手が守備するゴールの間に位置するよう、右側のサイドウォールが下側となるように持つ。選手のトップハンドは、スティックのスロート、ポケット、サイドウォールに触れてはならない。

6.4.2M ドローの位置 (男子)

ドローを行う 2 人の選手を除くすべての選手は、5メートルのセンターサークルの外側に位置する。ドローを行う 2 人の選手はスティックとグローブは、センターラインに平行でディフェンスハーフ側でライン近づけるが触れないように地面に配置しなければならない。スティックの裏側を均一に配置し、それぞれの選手は、両手で自分のスティックのシャフト（柄）を包み込み、紐に触れず、グローブをはめた両手は地面につけなければならない。身体他の部分がスティックに触れてはならない。両手、両足、ヘルメットは、自分のスティックのスロートよりも左側にしなければならない。スティックのヘッドは、フィールドに対して垂直でなければならない。選手は、審判員がドローポジションをセットした後、後退やポジションを取り直してはならない。

6.4.3 選手の位置

センターサークルの外側にいる選手は、笛が吹かれるまで、外側にいなければならない。それらのいずれかの違反が発生した場合、違反していないチームにボールが与えられる。笛が鳴った後、すべての選手はセンターサークルに入ることができる。ドローに参加している 2 人の選手がドローの位置にいて、ボールが 2 人のスティックの間にあり接触している間は、他のいかなる選手も 2 人の選手のいずれかの身体またはスティックに接触することは反則である。

- i. ドローに参加しているいずれかの選手のスティックまたはグローブをはめた手 (男子) / 手 (女子) をチェックすることは、マイナーファウル (ルーズボール) である。
- ii. ドローに参加しているいずれかの選手をボディチェックすることは、メジャーファウルまたは退場ファウルである。

男子の明確化: フェイスオフ/ドローを行う 2 人の選手の身体やスティックを妨害することはできない。

女子の明確化: ドローを行う 2 人の選手は、ボールが地面に触れるか、ポゼッションがコールされるまで、身体やスティック (スティックチェックを含む) を妨害することはできない。

注: 上を見ていて危険な立場にある女子のドローの選手を守るためである。

例: 笛がプレーを開始した後、ドローサークルに入ってきた選手がドローの選手の体やスティックに触れた場合、反則となる。イリーガルプロシージャがコールされ、ポゼッションは相手チームに与えられる。

6.4.4W セット (女子)

審判員は、両選手に同時に位置につくよう指示する。両選手が位置についたら、審判員はボールをスティックのヘッド 3 分の 1 の場所の間に置き、「セット」と言う。この合図があったら、両選手は、プレー開始の笛が鳴るまで、頭を動かす以外は動いてはならない。

6.4.4M セット (男子)

審判員は、両選手に同時に位置につくよう指示する。両選手が位置についたら、審判員はボールをスティックのヘッド中央の位置に置き、「セット」と言う。この合図があったら、両選手は、プレー開始のホイッスルが鳴るまで、頭を動かす以外は動いてはならない。

6.4.5W 動作（女子）

審判員がドロースタート開始の笛を鳴らしたら、ドロースタートを行う各選手はすぐにスティックを上方向かつ互いから離れる方向へ動かさなければならない。ボールは両選手の頭より高く飛ばなければならない。

6.4.5M 動作（男子）

審判員がドロースタート開始のホイッスルを鳴らしたら、両選手はボールを得るために自分の思うようにスティックを動かしてよい。ただし相手のスティックを蹴ったり、踏んだりすること、および相手のスティックを動かすために自分のスティックを蹴ったりすることは反則である。選手は故意に手もしくは指を使ってボールを扱ってはならない。選手は相手のスティックを開いた手や指を使ってつかんではならない。

6.4.6 誤ったホイッスル

審判員が誤ってホイッスルを鳴らしてしまった場合には、もう一度まったく同じ状態からセンタードロースタートを行う。

6.4.7 アウトオブバウンズ

センタードロースタート後に、ボールが直接アウトオブバウンズになり、審判員が、どちらが最後にボールに触れたかわからないときは、そのボールはオルタネイトポゼッションによってチームに与えられる。

6.4.8 同時ファウル

両方の選手が不正なドロースタートをした場合、または不正なドロースタートが行われたがその理由が特定できない場合、または正しくセットされていなかったためにドロースタートが失敗したと審判員が判断した場合、審判員は再ドロースタートを行うが、2回目の再ドロースタートが必要となった場合には、オルタネイトポゼッションによってボールはチームに与えられる。

ルール 6.5 プレーの再開

6.5.1 時期と場所

チームのディフェンスゾーンでは、審判員がボールをプレーできる状態であることを合図した後、プレーが中断したときにボールがあった場所と同じ位置で再開する。チームのオフenseゾーンでは、審判員がボールをプレーする準備ができたことを合図した後、プレーが中断したときにボールがあった場所から最も近いバウンダリーラインから 2メートル内側で再開する。審判員は可能な限り速やかにプレーを再開しなければならない。ボールを保持した選手の 3メートル以内に相手チームの選手がいる際、審判員がプレー再開のホイッスルを吹いた場合には、相手チームの選手は当該選手から少なくとも 3メートルの距離をとるまでボールに関与することはできない。

6.5.2 試合の遅延

3メートルの距離内でのボールへの関与に対する違反は、イリーガルプロシージャとしてファウル（場合によってはスローホイッスル）となる。いかなる再開においても、オフenseの選手は、ボールを持っている選手の 3メートル以内に入ってはならない。相手選手がボールを保持した選手の 3メートル以内に

いて、審判員がプレー再開のホイッスルを吹いた場合、相手選手はその選手から 3 メートルの距離に到達するまでボールを守ることができない。違反した場合は、ディレイオブゲームのペナルティとなる。審判員は、速やかにプレーを再開するようにし、再開の正確な位置については慎重になる必要はない。

6.5.3 アウトオブバウンズ

再開の場所は、ボールがアウトオブバウンズとなったときのボールの位置によって決定される。選手は、審判員がホイッスルを吹く前にフィールド内にいなければならない。ボールを与えられた選手は、アウトオブバウンズからランニングスタートをすることはできない。再開する選手は、アウトオブバウンズの地点から内側に 2 メートル以上で再開する。なお、ベンチ側の場合は、サブスティテューションエリアから 5 メートル以上離れて再開する。

6.5.4 ペナルティタイム

ファウルが発生し、ペナルティタイムが適用される場合には、センターラインから 2 メートル内側のオフenseゾーンにおいて、反則されたチームにボールが与えられ、サブスティテューションエリアから少なくとも 5 メートル離れていなければならない。

6.5.5 タイムアウト

タイムアウトの後、ボールを与えられているチームは、プレーが停止したときにボールがあった場所から最も近いバウンダリーラインから 2 メートル内側でプレーを開始する。最も近いバウンダリーラインは、センターラインでもよい。

6.5.6 キャリーオーバー

ポゼッションが持ち越された状態でクォーターが終了する場合、次のクォーターの開始時には、再開の場所はフィールド上の同じ相対的な位置となる。ボールが自チームのオフenseゾーンにある場合は、プレーが停止したときにボールがあった場所から最も近いバウンダリーラインから 2 メートル内側でプレーを開始する。バウンダリーラインはセンターラインでもよい。

6.5.7 ゴール後

ゴール後、ゴーマーは、ゴールからボールを回収し、次のプレーに備えなければならない。審判員は、肩の高さより少し低い位置で地面に平行に腕を振りながら、5 秒を声に出してカウントする。ゴーマーが 5 秒以内にボールを取り出さず、ボールを保持しない場合は、相手チームにボールが与えられる。審判員は、ゴーマーの準備ができており、ホイッスルを鳴らしてプレーを再開し、5 秒カウントの違反がない場合、ショットクロックをリセットするシグナルを出す。その後、5 秒間のクリースカウントを開始する。

ルール 6.6 得点

6.6.1 得点

ルーズボールか否かを問わず、ボールがゴールの平面を通過したときに得点となる。

6.6.2 得点者

ボールがゴールの平面を通過する直前に方向を変えたり勢いを加えた選手を得点者とみなす。もしディフェンスチームの選手が、ボールがゴールの平面を通過する直前に方向を変えたり勢いを加えた場合はオウンゴールとなり、オフenseチームのインホームを得点者とする。

6.6.3 結果

試合終了時に、より多くのゴールを獲得したチームが、その試合の勝者となる。

6.6.4 ノーゴール

以下のような状況で、ボールがゴールの平面を通過した場合には得点として認められない。

- i. 審判員が終了のホイッスルを鳴らしたか鳴らさなかったかに関わらず、クォーター／ピリオドがすでに終了した後、またはショットクロックが終了した後に、ボールが選手のスティックからリリースされた場合。
- ii. たとえ審判員のホイッスルの音がしっかりしていなくても、何らかの理由により審判員がホイッスルを鳴らした後だった。
- iii. ゴーリーがクリース内にいる間に、オフenseの選手が相手ゴーリーを妨害した場合。
- iv. 得点者が不適格または退場させられた選手である場合。
- v. オフenseチームの選手が、ペナルティボックスを除くフィールド内に規定の人数よりも多くいた場合
- vi. 攻撃中のチームのゴーリーが自チームのオフenseゾーンにいるとき。
- vii. シュート中およびフォロースルー中にシューターのスティックからヘッドが外れた場合。
- viii. 得点後に続くライブボール前に得点者のスティックが不正であると判断された場合。もしくはスティックチェックのために審判員がその選手に対してスティックを要求した後、その選手がそのスティックを触ったり、変更したりした場合。
- ix ボールがゴールに入る前に、攻撃側選手が反則を犯した場合。
- x オフenseの選手が、自ら、またはタイムキーパーの誤りにより、ペナルティエリアから早めにリリースした後。
 - a. ペナルティを受けた選手またはその交代選手が、自らの意思でペナルティエリアを出た場合、ボールはディフェンスのチームに与えられる。
 - b. タイムキーパーの誤りの場合、誤りの時点でボールを保持していたチームにボールが与えられるか、ルーズボールだった場合には、オルタネイトポゼッションによりボールが与えられる。いずれの場合も、選手は残りのペナルティタイムを消化するために戻る必要がある。

ルール 6.7 アウトオブバウンズのボール

6.7.1 プレーの中断

ボールがアウトオブバウンズとなったときは必ずプレーは中断される。

6.7.2 ポゼッション中のアウトオブバウンズ

ポゼッションしている選手がバウンダリーライン、あるいはその外を踏んだり、その選手のスティックや身体の一部でもラインあるいはその外の地面に触れたとき、ボールはアウトオブバウンズとなり、その選手はポゼッションを失う。ボールはアウトオブバウンズと宣告された地点で相手チームのすぐフロアプレーのできる選手に与えられる。

6.7.3 ポゼッションでない場合

ルーズボールがバウンダリーラインあるいはその外の地面に触れた場合、またはバウンダリー上あるいはその外の何かに触れた場合は、またはボールがフィールドに戻ってこないことが明らかなほどボールがフィールドから離れたとき、そのボールはアウトオブバウンズとみなされ、アウトオブバウンズが宣言された地点で、最後にボールに触れた相手チームの選手にボールが与えられるものとする。これには、ゴールポストから直接フィールドを離れたシュートや、ゴールを外れたシュートで、アウトオブバウンズになる前にディフェンスチームの選手に触れなかった場合も含まれる。

シュートがゴールポストやクロスバーに当たってポゼッションがされずにアウトオブバウンズとなった場合、ショットクロックはリセットされてオフェンスチームにポゼッションが与えられる。

ルール 6.8 オーバーアンドバック

6.8.1 オーバーアンドバックの説明

一度ボールがオフェンスゾーンに入った場合、オフェンスチームの行為によってボールをディフェンスゾーンに戻してはならない。戻した場合、オーバーアンドバックの反則ですぐに相手チームのボールで再開する。同じチームのディフェンスの選手は、ボールを超えさせないために合法的にボールを打ってもよい。ただし、もしそのディフェンスの選手がポゼッションし、ディフェンスゾーンにいる場合、もしくはセンターラインに触れている場合は、ターンオーバーとなり相手ボールとなる。

6.8.2 オーバーアンドバックの対象とはならない場合

以下の状況ではオーバーアンドバックの違反とはならない。

- i. シュートがオフェンスゾーンから出る。
- ii. ルーズボール中にディフェンスチームが最後に触り、オフェンスゾーンを出る。
- iii. ルーズボールがオフェンスゾーンを出ようとしているときに、ディフェンスの選手がルーズボールの反則をとられる（もしくはプレーオン）、またはディフェンスゾーンでアウトオブバウンズにした。

注：iおよびiiiにおいて、ショットクロックは、ポゼッションが得られたとき、またはボールが授与されたときにリセットされる。

6.9 10秒カウント

すべての状況において、両チームにハーフフィールドでの10秒カウントが設けられている。チームがフィールドのディフェンスハーフでボールを獲得した場合、ボールを獲得してから10秒以内にセンターラインを越えなければならない。センターラインを越えるとは、ボールを持っている選手の両足がフィールドのオフェンスハーフにあること、または、飛んでいるボールがセンターラインを横切り、センターラインに触れてないこと、またはルーズボールがセンターラインを横切ることを意味する。

10 秒カウントの特別な状況：

6.9.1 タイムアウトおよびボールが逸れた場合： 10 秒のカウントが終了する前にディフェンスハーフでポゼッションで再開される前にチームがタイムアウトを要求した場合、タイムアウト後に新しい 10 秒カウントが与えられる。ただし、ショットクロックは、ボールが逸れた場合（他チームが触った状況）および/またはタイムアウトではリセットされない。

例

タイムアウトは、チームがディフェンスハーフでポゼッションによる再開となる状況では要求することができる（チームはディフェンスハーフでライブボール時にタイムアウトを要求できない。ボールの跳ね返りや他チームによりボールが逸れて、アウトオブバウンズなり、そのチームのポゼッションによる再開の際）。

ゴリーが（審判員の笛の 3 秒後に）ディフェンスハーフで味方の選手にクリアし、その選手が 5 秒間ボールを保持した。その後、フィールド内でパスをしようとしたが、ボールが逸れ、そのボールが相手チームの選手によってアウトオブバウンズになった場合、そのチームは 10 秒のカウントのうち約 8 秒または 9 秒を使ったことになる。ディフェンス側の選手は、ボールを得る権利があり、自陣のオフenseハーフにボールを入れるための新たな 10 秒が与えられるが、ショットクロックはリセットされない。

6.9.2 キャリーオーバー：ボールが自陣のディフェンスゾーンにあり、ピリオドが終了した場合、プレーが停止されたときにボールがあった地点（相対的な地点）から最も近いバウンダリーラインの内側 2 メートルで開始される。バウンダリーラインはセンターラインでもよい。ボールを保持しているチームには、センターラインを超えてボールを前進させるために新たな 10 秒カウントが与えられる。

例

赤チームが第 1 クォーター終了時に 1 人多い。自陣のディフェンスハーフでボールをクリアしており、ハーフを越えるのに 10 秒のうち 7 秒を使用し、第 1 クォーター終了のホイッスルが鳴った。第 2 クォーターのポゼッションのリスタート地点は、フィールド上の相対的な位置に持ち越される。センターラインを越えるために新たに 10 秒が与えられる。

ルール 6.10 ピック

6.10.1 ピックのポジショニング

オフenseの選手はピックを使うことができる。ただし、ディフェンスの選手と接触するときにはオ静止して動かず、通常の姿勢で立っている状態でなければならない。

ルール 6.11 タイムアウト

6.11.1 オフィシャルタイムアウト

審判員は、本ルールブックの適切な実施またはゲームの安全な実施のために必要と思われる理由があれば、タイムアウトを要求することができる。

6.11.2 インジュリイタイムアウト

選手が怪我をして、

- i. その傷が重いと審判員が判断した場合
- ii. もしくは流血や血痕がついている場合
- iii. もしくはその選手がさらなる受傷の可能性がある場合

ただちにプレーを中断する。そうでない場合、以下のようにホイッスルを鳴らすのを遅らせる。

- i. オフェンスのチームがポゼッションしていて、まさに得点しようとプレーをしていると審判員が判断した場合は、この状況でフラッグを投げないが、審判員は「スローホイッスル」の項で説明したのと同様の方法でホイッスルを鳴らすのを遅らせる必要がある。
- ii. ルーズボールの場合で、ポゼッションになったり、まさに得点しようとしているプレーが終わるまでは、審判員はホイッスルを鳴らすのを遅らせる必要がある。

6.11.3 負傷した選手

怪我をした選手に対する処置を施すために時計を止めなければならない状況で、チームがタイムアウトをとるのでなければ、その怪我をした選手は次のプレーの再開の前にフィールドを離れなければならない。また、次のデッドボールまでにフィールドに戻ることができない。流血し、身体や防具に血液がついている選手のために、その選手は傷を覆うか、身体、ユニフォーム、および防具に付着した血痕をすべて消毒されるまで、フィールドに戻ることができる。

6.11.4 チームタイムアウト

チームは、オフェンスゾーンでボールを保持している場合、またはデッドボールの後にボールを保持する権利がある場合、タイムアウトを要求することができる。タイムアウトは、コーチまたはボールを保持している選手が要求できる。タイムアウトの要求は、審判員に対して行う。

6.11.5 チームタイムアウトの時間

チームは、タイムアウトを、前半、後半それぞれに2回、4分間のオーバータイムごとに1回まで要求できる。チームタイムアウトの長さは30秒である。ピリオドとピリオドの間のタイムアウトは、前のピリオドのものとしてカウントされる。チームは、プレーを再開することなく、連続してタイムアウトを取ることはできない。チームは、試合開始前にタイムアウトを取ることができる。

ルール 6.12 スティックや防具にボールが挟まった場合

6.12.1 ユニフォームまたは防具にボールが挟まった場合

ボールが選手のユニフォームまたは用具に挟まった場合、プレーは直ちに中断され、オルタネイトポゼッションによりボールが与えられるものとする。

6.12.2 スティックにボールが挟まった場合

ボールがスティックに挟まった場合、直ちにホイッスルを吹き、ボールは相手チームに与えられるもの

とする。選手がスティックを失い、ボールがスティックの中に残った場合も同様である。

6.12.3 ゴーリーのスティックや防具にボールが挟まった場合

前述のとおりボールが挟まる状況がゴールクリース内にいるゴーリーに発生した場合には、ボールはその地点でディフェンスのチームに与えられる。

ルール 6.13 ゴールクリース内でプレーできない場合

6.13.1 ゴールクリース内でプレーできない場合が適用される条件

ゴールクリース内のぬかるみにボールが埋まってしまった場合、ゴールネットにボールが引っかかった場合、審判員は時間を止めて、ボールはディフェンスチームにボールを与える。

ルール 6.14 オルタネイトポゼッション

6.14.1 オルタネイトポゼッションによる判定

どちらのチームにボールを与えるべきか審判員が決定できない場合は、交互にボールが与えられるものとする。試合開始前のコイントスで勝ったチームが、守るべきゴールか、最初のオルタネイトポゼッションの選択権がある。オーバータイムでは、コイントスに勝ったチームが、守るべきゴールまたは最初のオルタネイトポゼッションのいずれかの選択権がある。審判員とスコアラーテーブルの担当者は、交互に行われるポゼッションを記録する。異論が生じた場合は、審判員の判断が優先される。

第7章 選手の交代

ルール 7.1 選手の交代

選手の交代は、交代が必要ない際、サブスティテューションエリアを通じていつでも行うことができる。交代する選手は、交代のためにフィールド内の選手がフィールドから離れるのをサブスティテューションエリアで待ち、フィールドから離れた後フィールドに入ることができる。各選手は空中で交代してもよく、センターラインのどちら側で行ってもよいが、ゴーリー同士の交代の場合はディフェンスゾーンで行わなければならない。

第8節 ゴールクリースとゴーリー

ルール 8.1 ゴーリー

8.1.1 指名

各チームは、常にゴーリーをフィールド内に配置しなければならない。ゴーリーとは、ゴーリー用の必須な保護具を着用している選手のことである。ゴーリーが他の選手と交代した場合、その選手はゴーリー用の必須な保護具を着用し、ゴーリーとみなされる。

ルール 8.2 ゴーリーの特権

8.2.1 特権

ゴーリーは、自陣のクリース内にいる間、次のような特権と保護を受ける。

- i. ゴーリーは、スティックまたは身体を使っていかなる方法でもボールを止めたり、ブロックするこ

とができる。ボールがクリース内の地面にあり、ボールが動いているか静止しているかにかかわらず、ゴーマーは手でボールを叩いたり、方向変更することができる。ゴーマーは、手でボールを持ったり、ボールをキャッチしたり、ボールを拾ったりしてはならない。

- ii. ゴーマーがボールを保持しているかどうかにかかわらず、ゴーマーがクリース内にいる間は、相手チームの選手はゴーマーやそのスティックに接触してはならない。オフenseの選手は、ゴーマーと接触しない限り、ルーズボールを扱うためにゴールクリース内に手を伸ばしてもよい。
- iii. ゴーマーのスティックのいずれかの部分が、ゴールクリース上のシリンダーの外に出ている場合、ボールがスティックの中にある場合を除き、他の選手のスティックと同じ条件下でチェックを受けることになる。

ルール 8.3 ゴーマーに関する禁止事項

8.3.1 接触

オフenseの選手は、ボールがオフenseゾーンでライブボールである間、相手側ゴールクリースに入ったり、ケージのいかなる部分にも触れてはならない。

8.3.2 リエントリーオブザクリース

ボールを保持してゴールクリースエリアの外にいるゴーマーまたはディフェンスチームの選手は、ゴールクリースに入ってはならない。チームがゴールクリース内でボールをポゼッションし、その後ボールがゴールクリースエリアを離れた後は、相手チームの選手がボールを獲得するまで、意図的にボールをゴールクリースエリアに戻してはならない。

8.3.3.5 秒カウントに関する禁止事項

ゴールクリースエリアにいるディフェンスチームの選手は、ゴールクリースにいる間、5秒を超えてボールを所有してはならない。選手が故意にボールを落としてから拾い上げることで5秒カウントを回避しようとした場合、その選手にはファウルが科せられる。

8.3.4 ゴーマーがゴールクリース内にボールを投げ入れること

ゴールクリースエリア外でボールを保持しているゴーマーが、ボールを再度獲得するためや5秒カウントを再設定のために、ボールをゴールクリース内に投げ入れたたりした場合、ゴーマーには反則が科される。

8.3.5 ゴーマーのポジショニング

選手は、身体の内れかの部分がゴールクリースに触れているときは、ゴールクリース内にいるとみなされる。選手は、身体の内れ部分もゴールクリースに触れておらず、身体の一部がゴールクリースエリアの外の内面に触れている場合、ゴールクリースエリアの外にいるとみなされる。グローブをはめた手は、スティックを持っているか否かにかかわらず、スティックの一部とはみなされない。

8.3.6 ディフェンスチームの選手

8.3.6.1 ディフェンスゾーンにいる選手は、転がるボールがゴールラインを越えるのを防ぐために、クリーズに入ってもよい。

8.3.6.2 ディフェンスゾーンにいる選手は、チームがボールを保持しているときには、クリーズ内を走ること、クリーズ内にとどまることもできる。さらに、両足がゴールサークル内にあるかどうかにかかわらず、クリーズ内でボールをプレーすることができる。

8.3.6.3W オフェンスチームが相手チームのゴールラインの延長線より下のディフェンスゾーンでボールを保持しているとき、ディフェンスの選手は、クリーズのどの部分でも走り抜けてよい。しかし、ボール保持者をスティックの長さ以内でマークしているディフェンスの選手のみが、ディフェンスの最中にクリーズ内に留まることができる。

8.3.6.4W オフェンスチームが相手チームのゴールラインの延長線より上のディフェンスゾーンでボールを保持しているとき、ディフェンスの選手は、クリーズのゴールラインの延長線より下の部分のみ走り抜けてよい。しかし、ボール保持者をスティックの長さ以内でマークしているディフェンスの選手は、ディフェンスの最中にクリーズ内のどの部分にも留まることができる。

第9章 ファウル

ルール 9.1 ファウルの種類

9.1.1 ファウル

ファウルとは、選手などが認められている競技ルールに反して行った違反行為のことである。ファウルを犯した選手には、30 秒、1 分、または退場のペナルティが課せられることがある。すべてのペナルティタイムは、その時間すべてを消化する必要がある。ただし、スローホイッスルによるマイナーファウルは、ゴールが決められたときに取り消される。

ルール 9.2 ペナルティタイムを伴うファウル

9.2.1 マイナーファウル

マイナーファウルとは、重大性の低いファウルのことであり、メジャーファウルと退場ファウルに記載されている以外のすべての違反行為を含み、第 10 章に特に説明されていない違反行為も含まれる。

9.2.2 マイナーファウルの適用

マイナーファウルの適用は以下の通りとする。

- i. マイナーファウルが行われたとき、反則をしたチームがボールをポゼッションしていた場合、あるいはルーズボールであった場合には、反則が行われたときのボールの地点で相手チームにボールを与える。
- ii. マイナーファウルが行われたとき、相手チームがボールをポゼッションしていた場合、その反則を行った選手は 30 秒間のペナルティタイムが与えられる。

9.2.3 メジャーファウル

メジャーファウルとは、より重大な性質のものである。

9.2.4 メジャーファウルの適用

メジャーファウルの適用は以下の通りとする。

- i. メジャーファウルに対するペナルティは、1分間のペナルティタイムとする。本ルールに別段の記載がない限り、ボールは相手チームに与えられるものとする。同一の選手が3回以上のメジャーファウルをした場合、その選手はファウルアウトとなり、それ以上試合に参加することはできない。
- ii. チームの関係者またはゴリーに与えられたメジャーファウルは、インホームが受けるが、それらメジャーファウルは、9.2.4iの規定にあるメジャーファウルの累積としてインホームにはカウントされない。

9.2.5 退場ファウル

退場ファウルは最も重い性質のもので、試合から退場となる。

9.2.6 退場ファウルのペナルティ

退場ファウルのペナルティは以下の通りとする。

- i. 退場ファウルのペナルティは、違反した選手を試合の残り時間、フィールドから退場させ、インホームに2分間のペナルティタイムが科せられる。
- ii. 選手、コーチ、チームの選手外メンバー、チームと公式に関係のある人、及び控え選手によるこのような反則の場合、反則をしたチームのインホームは、その2分間と、退場させられる選手が交代前に行ったその他のペナルティ時間が科せられる。退場させられる選手は、退場後にベンチに残るかどうにかかわらず、試合終了までチームのコーチの監督の下に置かれる。
- iii. 選手、控え選手、コーチ、トレーナー、チームの選手外メンバー、及びチームに公式に関係するその他の人がこのような反則を犯した場合、大会のオフィシャルインチーフは、試合終了後直ちに、試合を統制する機関に書面で報告しなければならない。オフィシャルインチーフがいない場合は、試合の主審が報告書を作成する。報告書は、退場処分が関係者にとって十分な罰であると考えられるかあるいはさらなる措置が必要であると考えられるかを示す必要がある。この出来事は、その後、管理団体の関連する法律および細則に基づいて処理される。

9.2.7 ファウルアウト

3回以上のメジャーファウル（または退場ファウル）を犯した選手は、その試合で「ファウルアウト」となり、それ以上の参加を認められない。このような選手の交代選手は、ファウルアウトとなった選手が再び試合に参加できるようなタイミングで試合に参加することができる。

第10節 マイナーファウル

ルール 10.1 インターフェアランス

10.1.1 選手はいかなる方法によっても、両者がルーズボールから3 m 以内にいる場合を除いて、相手がルーズボールに近寄るのを妨げてはならない。

10.1.2 ポゼッションしている相手を追っている選手の動きをスティックや身体を使って妨げてはならない。

10.1.3 選手は相手がポゼッションしていないときに、相手の自由な動きを妨げるほどに接近してディフェンスしてはならない。

10.1.4 選手はスティックで相手のフェイスマスクを押したり、突いたり、叩いたりしてはならない。

ルール 10.2 プッシング

10.2.1 選手は、スティック、ひじ、体などで相手を押してはならない。これにはワーディングも含まれる。シャフトから片手を離した場合、肘や腕でスティックを守ってはならない。

ルール 10.3 イリーガルピック

10.3.1 いかなるオフENSEの選手も、同じチームの選手に対してはディフェンスの選手をブロックするためにそのディフェンスの選手と動きながら接触してはならない。ディフェンスの選手と接触する前にオフENSEの選手は静止して動かない状態でなければならず、通常の姿勢で立っていなければならない。

10.3.2 オフENSEの選手はディフェンスの選手の普通の動きを妨げるために、自分のスティックを伸ばしてはならない。

ルール 10.4 ホールディング

ルール 10.4W ホールディング (女子)

10.4.1 選手は、自分の身体やスティックで、相手の身体、服、スティックを押さえつけてはならない。

ルール 10.4M ホールディング (男子)

10.4.1M 選手は以下の許されている場合を除いて、相手を押さえたり、相手のスティックを押さえたりしてはならない。

- i. 選手は相手がポゼッションしていたり、ルーズボールから 3m 以内にいる場合は、スティックのシャフトを握っているグローブの両手か、その前腕でホールドしてもよい。ホールドしている選手の両手は、自分のスティックを握っていなければならない。
- ii. ボールを持っている選手は、相手が自分のスティックをチェックしてくる時に、手や腕や身体他の部分で自分のスティックを守ることができる。

手や腕や身体他の部分はスティックがチェックされるのを防ぐためだけに使ってもよいのであって、チェックをしている選手のスティックや身体の動きを押さえたり、押したり、コントロールするために使ってはならない。

10.4.2M 選手は相手をスティックによってホールドしてはならない。選手がスティックを握った両手の間の部分のシャフトを使って相手をホールドした場合は、ホールディングの反則を犯したことになる。

10.4.3M 選手は、相手がボールを保持している場合、または相手がルーズボールから 3メートル以内にいる場合、またはボールが相手から 3メートル以内で飛行している場合に限り、相手のスティックまたはスティックを持っている相手のグローブを自分のスティックまたは自分のスティックを持っている自分のグローブでホールドすることができる。

ルール 10.5 ウィズホールディング・ボール・フロム・プレー

10.5.1 選手はいかなる場合でも、ボールを押さえてプレーを妨げてはならない。

10.5.2 選手は地面のルーズボールの上に覆いかぶさってはならない。

10.5.3 選手はボールをコントロールして一連の動作から拾い上げるのに必要な時間以上ボールをスティックで地面に押さえつけてはならない。ボールをかき出すことは許される。

10.5.4 ポゼッションしている選手はボールを落とされるのを防ぐために、身体にクロスを押さえつけてはならない。

10.5.5 ポゼッションしている選手は、スティックからボールを落されることが困難になるように、スティックのヘッドの一部を指や手でつかんではならない(クレードリング中に親指を使うことも含む)。

10.5.6W 女子競技の選手は、合法的なチェックができないように、自分の肩より上かつ顔の前でクレードルをしてはならない。

ルール 10.6 スティックによる不正な行為

10.6.1 選手はいかなる状況であってもスティックを投げてはならない。

10.6.2 クリース内にいるゴーマーを除いて、選手は少なくとも片方の手でスティックを握っていないとプレーに参加できない。 クリースの外にいるスティックを持っていないゴーマーは、スティックを拾ってからでないとその後のいかなるプレーにも参加することはできない。

10.6.3 選手は壊れたスティックでプレーしてはならない。プレー中にスティックが壊れた場合、その選手は直ちに壊れたスティックを持ってフィールドを離れなければならない。壊れたスティックで怪我をする恐れがある場合は、試合を止める。

10.6.4 フィールドにいる選手が、フィールドにない別のスティックと交換したい場合には、その選手はフィールドから離れてから行う。スティックの交換は、選手がベンチエリアまたはサブスティテュションエリアにいるときに行われた場合には、合法である。

10.6.5 選手が合法的なプレーによりスティックを手放し、そのスティックを取り戻すとルールを犯してしまうことになる場合、“スローホイッスルテクニック”を適用する。スティックがクリース内にあって、ゴールへのシュートに対するゴーマーのプレーを妨げるおそれがある場合は、プレーをただちに中断する。

—

ルール 10.7 チーム関係者による違反行為

10.7.1 チームと公式に関わるコーチ、トレーナー、その他の人員は以下のことをしてはならない：

- i. チームタイムアウトおよびピリオドの間を除いて、審判員の許可を得ずにフィールドに入ること。
- ii. フィールドでプレーしている選手と会話をするのに人工的な器具を使うこと。
- iii. ベンチエリアを出ること。

10.7.2 このルールは、コーチがベンチエリアからフィールドでプレーしている選手もしくはペナルティエリアにいる選手と会話するのを禁止するものではない。

10.7.3 コーチングを目的としたサイドライン上での科学技術の使用は、認められる。このような科学技術は、審判員の決定に異議を唱えるために使用してはならない。

ルール 10.8 イリーガルプロシージャ

10.8.1 本ルールまたは競技に関するその他のルールに反する選手による手続き上の違反は、イリーガルプロシージャとなる。

10.8.2 ペナルティタイムキーパーから許可される前にペナルティエリアを出ることは反則である。違反した選手は、ペナルティエリアに戻され、未消化の時間と、適切であれば追加のファウルを与えられる。ハーフタイムを除き、プレーが中断している間、選手はペナルティエリアを離れてはならない。

10.8.3 試合を遅延させること。試合が中断している状態で、選手がボールを蹴ったり、撃ったり、投げたりした場合は、試合を遅らせるということで反則になる。この反則に対してペナルティタイムが科せられる場合は、反則に関わった選手に科せられることになる。

審判員の判断によって、そのような行為はアンスポーツマンライクコンダクトとみなされることもある。

試合を遅らせる反則となるのは、以下の場合である：

- i. ピリオドのはじめ、またはタイムアウトの後に、試合を始める用意ができていない。
- ii. 反則またはアウトオブバウンズでプレーが止まり、審判員が試合を再開する準備ができていないときにすみやかに試合を始める用意ができていない。
- iii. 防具を調整した後、審判員が試合を再開しようとするときに、試合を始める用意ができていない。
- iv. 負傷した選手に対する処置が済んだ後に、試合を始める用意ができていない。
- v. 審判員の判断により、遅延に該当するあらゆる種類の行動。
- vi. センタードローを始めるホイッスルのときに、フィールドに必要な人数の選手を配置しないチーム。
- vii. デッドボール後に相手もしくは味方のフリープレーから少なくとも 3 メートル離れていないこと。

試合の遅延の反則をチームが犯してペナルティタイムが科せられた場合は、そのペナルティはインホームに科せられる。

10.8.4 アウトオブバウンズにいる選手が試合に参加すること。

10.8.5 交代に関するルールに違反した場合。

10.8.6W ルール 11.9 (イリーガルクリースディフェンディング) 以外のゴールクリースに関するルールに違反した場合。

10.8.6M ゴールクリースに関するルールに違反した場合。

10.8.7 タイムアウトに関するルールに違反した場合。

10.8.8 ベンチやコーチエリアに、ヘッドコーチ 1 名とプレーしないチームスタッフ 2 名以上を配置すること。

10.8.9 フィールドに出入りする選手は、ゴール後、ピリオドの開始時または終了時、およびいかなる種類のタイムアウト中を除き、サブスティテューションエリアから出入りしなければならない。ただし、負傷した選手は例外とする。

10.8.10 審判員に許可をもらわない限り、選手、控え選手、プレーしないチームスタッフ、コーチ、またはそのチームに属するあらゆる人はベンチエリアにいないなければならない。試合の進行に伴い合法的にフ

ィールドに入る、もしくはサブスティテューションエリアまたはペナルティボックスにいる場合は例外である。

このルールはハーフタイム以外のいかなるときも適用される。

10.8.11 選手は、いかなるときも故意に相手側のベンチエリアに入ってはならない。通常のプレー中に、選手がフィールドから誤って相手側ベンチエリアに入った場合でも、その選手が直ちに相手側ベンチエリアから退出すれば、反則とはならない。

10.8.12 ゴールクリースエリア外でボールを保持しているゴーマリーが、ボールを再度獲得するためや5秒カウントを再設定のために、ボールをゴールクリース内に投げ入れたりしてはならない。

10.8.13 ゴーマリーは、ボールを故意に落としてから拾い上げるにより、5秒カウントの規定を回避してはならない。

ルール 10.9 イリーガルエキップメント

10.9.1 選手が規定に違反する防具や貴金属を身につけていると審判員が判断した場合は、審判員は選手にルールに従うように指示する。選手がこのような行為を初めて行った場合は、マイナーファウルにはならない。

選手が従わない場合は、防具に関する規定に従うまで試合への出場は許可されず、即座に交代選手がフィールドに入る。

10.9.2 同じ選手が再び同じ違反を犯した場合は、審判員はマイナーファウルを宣告し、規定に従うまで試合への出場は許可されない。

ルール 10.10 オフサイド

10.10.1 チームは、ゴーマリーの身体（スティックにはめたグローブを含む。スティック自体は含まない）がセンターラインに触れたり、踏んだり、交差したりした場合、オフサイドとなる。

ルール 10.11 ワーディング

10.12.1 ボールをポゼッションしている選手は、空いている手や腕、または身体の他の部分を使って、相手のスティックや身体の動きを押さえたり、押ししたり、方向を変えたりしてはならない。

ルール 10.12W イリーガルクリースディフェンディング（女子）

10.12.1W フィールド自陣のディフェンスゾーンの選手は、ディフェンス中にゴールクリースのどの部分を走り抜けても良い。スティック長さの範囲内でボールキャリアーを直接マークしているディフェンス側選手のみが、ディフェンス中にゴールクリース内にとどまることができる。

フィールド自陣のディフェンスゾーンの選手は、自チームがボールを保持しているとき、ゴールクリースを走りぬけたり、とどまったりすることができる。（シューターがシュートしている間にディフェンダーがクリース内にいる場合、ディフェンダーは潜在的な「ウォール」の中にいることになる）。

ゴールクリース内にいるディフェンス選手は、両足がゴールクリース内にあるか否かにかかわらず、ボールに対してプレーすることができる。ディフェンス選手は自チームがボールを失ったときは、直ちにゴールクリースを離れなければならない。

ルール 10.13 ウォーリング

10.13.1 スティック長さ以内の相手選手を正当にディフェンスしようとし、2人以上のディフェンス側選手が、自陣ゴール前またはクリース内に密集し、スティック長さ以内の相手チームの選手をマークすることなく、留まったり、壁を形成することはできない。

例

i) 1人のディフェンス選手がクリース内にいてゴールキーパーと「壁」を形成した場合、審判員は腕を上げ、スローホイッスルとしてウォーリングのペナルティを示す。得点が入れば、ペナルティは解除となる。もし得点が入らなければ、「壁」を形成したディフェンス選手は30秒のウォーリングペナルティを科される。

ii) 2人のディフェンス選手がクリース前に立ち、ゴールキーパーの前に「壁」を形成した場合、審判員は腕を上げ、スローホイッスルとしてウォーリングのペナルティを示す。得点が入れば、ペナルティは解除となる。もし得点が入らなければ、「壁」を形成したディフェンダー1人は30秒のウォーリングペナルティを科される。

iii) ディフェンス選手がアタック選手のスティック長さ以内に入ろうとしてスペースを移動している場合、立ち止まって他のディフェンス選手とウォールを形成することはできない。立ち止まって静止した場合、審判員は腕を上げ、スローホイッスルとしてウォーリングのペナルティを示す。得点が入れば、ペナルティは解除となる。もし得点が入らなければ、「壁」を形成したディフェンス選手1人は30秒のウォーリングペナルティを科される。

第11章 メジャーファウル

ルール 11.1 イリーガルボディチェック

11.1.1 相手へのボディチェックは反則である。相手選手との同等の力による偶発的な接触、合法的なホールド、ルーズボールを獲得するための合法的なプッシュ、またはディフェンスの選手がボールを持っている相手選手を方向転換させるための接触、および審判員が偶発的と判断した接触を排除することを意図するものではない。

ルール 11.2 スラッシング

11.2.1 どんな状況でも選手は相手のスティックに向かって悪意をもって、もしくは過度に、スティックを振り回してはならない。この場合に相手のスティックや身体に当たったか否かに関わらず反則となる。

ルール 11.2M スラッシング (男子)

11.2.1 相手のヘルメットまたは首をクロスで叩くことは反則である。ただし、パスまたはシュートの動作中の選手が叩いたものを除く。

11.2.2 選手は相手のスティックからボールを落とそうとして、スティックを持った相手のグローブを叩く以外に、相手の身体の部分を叩いてはならない。しかし、ボールを持っている選手がスティックを防御するために、頭と首以外の体の一部を使ってディフェンスの選手のチェックをかわし、結果としてディフェンスの選手のチェックがボールを持っている選手の頭と首以外の部分を叩いた場合は、そのチェッ

クは反則ではない。

11.2.3 このルールのも目的は、単なる接触は叩くこととは違うということである。ここでの叩くこととは明らかなチェックであり、単なるブラッシュ（かすること）ではない。

ルール 11.3 クロスチェックング

11.3.1 選手はスティックで突き放したり、身体から離してホールドするために、スティックを持った手と手の間のシャフト（柄）を使って相手をチェックすることはできない。

ルール 11.4 トリップング

11.4.1 選手はスティックや体のいかなる部分によっても、意図的に相手をつまづかせてはならない。

ルール 11.5 アンネセサリーラフネス

11.5.1 ホールディングとプッシングのルールに対する過度の激しい違反はアンネセサリーラフネスとなる。

11.5.2 正当・違法なピックおよびスクリーンポジションにいるオフenseの選手に対するディフェンスの選手の意図的で過度に激しい接触はアンネセサリーラフネスとなる。

11.5.3 選手の意図的で過度に激しい、避けることのできる行為は、それが身体もしくはスティックを使っているかに関わらず、アンネセサリーラフネスとなる。例えば、すでにポジションをとっている相手に接触しながら、押し込んだり、頭や肩を下げたりすることなどである。このファウルを行った場合にはポーズセッションの変更となる。

ルール 11.6 イリーガルスティック

11.6.1 スティックの全長、ヘッドの寸法、ポケットの深さが何らかの理由で不正であると判断された場合やルールに違反するようにスティックが意図的に工夫されたと審判員が判断した場合。

11.6.2 選手は、ボールを挟んだり、ボールをカモフラージュしたり、相手により通常にボールが落とされるのを妨げるような構造や紐・メッシュの編み方のスティックを使ってはならない。これにはスティックの寸法も含まれるものとする。

11.6.3 スティックチェックが要求され、そのスティックが合法であることが判明した場合、スティックチェックを要求したチームに対してメジャーファウルが科せられる。このファウルはインホームに与えられる。

11.6.4 エンドキャップのないスティックや紐の長さが超過してプレーしていることが判明した選手による2回目以降の違反。

ルール 11.7 アンスポーツマンライクコンダクト

11.7.1 選手、交代選手、試合に出ない選手、コーチやチームの公式な関係者は以下のことをしてはならない。

- i. 審判員の決定に対して議論をしようとする事。
- ii. 審判員の決定に影響を及ぼそうとする事。

iii. 審判員、相手のメンバーまたは観客に対し、人種、性的指向などのコメントを含む、わいせつな行動や発言をすること。

iv. 審判員にスポーツマンらしくないとみなされる行為をすること。

v. ドローのとき、故意に手または指を使ってボールを触るまたは相手のクロスを邪魔すること。

11.7.2 アンスポーツマンライクコンダクトのペナルティが科せられ、なおもその選手がその行為を続けたとき、審判員はその選手をベンチエリアから追放する権利がある。

11.7.3 選手はボールが入っていないときに入っているように見えたり、入っているときに入っていないように見えたりする構造、編み方、加工をしたクロスを使ってはならない。違反と判断されたクロスは、試合が終わるまでオフィシャルスコアラーの管理下に置く。

11.7.3 合法的に要求されたスティックチェックが実行される前に選手、コーチおよびチーム関係者がヘッドや紐に触ったりして適切にスティックをチェックできないようにした場合は、アンスポーツマンライクコンダクトの反則を科される。

11.7.4 同じ反則を繰り返したチームまたは選手は、アンスポーツマンライクコンダクトの反則を取られることがある。

ルール 11.8W デンジャラスフォロースルー（女子）

11.8.1W 選手を危険にさらすスティックのフォロースルーの動き。選手が自らフォロースルーの軌道に入ってきた場合は除く。

第 12 章 退場ファウル

ルール 12.1 定義

12.1.1 選手、交代選手、試合に出ない選手、コーチそしてチームの公式な関係者が、手、スティック、ボールやそれ以外の方法で、相手チームの選手、試合に出ていない選手、コーチそして試合の進行に関わっている人員に対して、故意に暴行を加えたり、加えようとすることは退場ファウルとなる。

ルール 12.2 退場ファウルの例

12.2.1 フィールド上で争いが起こった場合またはその他の理由により、審判員はベンチにいるチームの人員にその中にとどまるように指示してベンチを“凍結”させる。このとき、争いに加わるために審判員を振りきった者やベンチエリアを離れた者は、退場ファウルとなる。ただし、チームの医療スタッフが、自チームの負傷者に対応するために、自チームのベンチエリアを離れた場合は例外とする。

12.2.2 両チームの選手が争っているところに、3 人目が加わった場合は、その 3 人目の者は退場ファウルとなる。

12.2.3 審判員の権限を認めることを拒否したり、反則を利用したり、暴言を吐いた場合。

12.2.4 乱闘に関与した選手。

12.2.5 故意に相手の頭や首、または背後からボディチェックを行う行為。

12.2.6W パスやシュートなどでゴール以外以外の選手の膝より上に直接ボールが当たる行為。

第13章 ペナルティの実行

ルール 13.1 プレーオンテクニック

13.1.1 選手またはチームがルーズボールでマイナーファウルを犯したときに、ただちにプレーを止めてしまうと反則を受けたチームが不利益を受けうる場合は、審判員は動作と口頭で“プレーオン”とシグナルを出し、以下に示すように有利な状況が終了するまでホイッスルを鳴らすのを遅らせる。

- i. 反則を受けたチームがポゼッションした場合は、プレーオンの状況は終了し、審判員はシグナルをやめる。
- ii. 反則を受けたチームがポゼッションできない場合は、ホイッスルが鳴らされ、反則を受けたチームにボールが与えられる。
- iii. 反則を受けたチームが最初のプレーオンの後にファウルを犯した場合には、ホイッスルが鳴らされ、最初に反則を受けたチームにボールが与えられる。
- iv. プレーオンの間に追加の反則があれば、審判員は直ちにプレーを停止し、ペナルティを科さなければならぬ。ペナルティタイムを伴う反則のみが適用される。

ルール 13.2 スローホイッスルテクニック

13.2.1 ディフェンスの選手が反則を犯し、その反則の時点でオフェンスチームがボールをポゼッションしていた場合、審判員は腕を空中にまっすぐ上げ、次のことが起こるまでホイッスルを遅らせる。

- i. 反則をしたチームがゴールを決める。
- ii. ボールがアウトオブバウンズになる。
- iii. ポゼッションが変わる。
- iv. オフェンスチームがファウルを犯す。
- v. ショットクロックまたはクォーターが終了した場合、または攻撃側がタイムアウトを要求した場合。

注：スローホイッスルの間もショットクロックリセットの基準は適用される。

13.2.2 スローホイッスルテクニックは、ボールを持っている選手に対するファウルであるか否かにかかわらず、適用されるものとする。

13.2.3 パスとは、選手がボールをコントロールして、投げる、バウンドさせる、または転がしてチームメイトに渡すボールの動きのことである。

13.2.4 スローホイッスルの間にゴールが決められた場合、次のようになる。

- i. マイナーファウルは科せられず、ボールはゴーリーに与えられ、再開する。
- ii. メジャーファウルまたは退場ファウルがあった場合、ゴールはカウントされ、ボールはセンターラインから2メートル、サブスティテューションエリアから少なくとも5メートル離れた位置でオフェンスチームに与えられる。

ルール 13.3 同時ファウル

13.3.1 同時ファウルとは、ライブボールまたはデッドボールにおいて、対戦しているチームの選手間にて発生し、順序が決定できない反則のことである。

13.3.2 スローホイッスルまたはプレーオンの間、ボールをポゼッションしている、またはポゼッションする権利を有するチームのファウルは、直ちにホイッスルが鳴らされるものとする。

13.3.3 プレーオンまたはスローホイッスルでない状況ですべてのファウルがマイナーファウルである場合、ファウルは互いに相殺される。

13.3.4 スローホイッスルの状況下で、ボールをポゼッションしている、またはポゼッションする権利を有するチームがマイナーファウルを犯した場合、プレーは停止され、そのチームのペナルティタイムは適用されない。スローホイッスルの間に、ボールを保持しているチームまたはボールを保持する権利を有するチームがメジャーファウルを犯した場合、プレーは停止し、反則したすべての選手がペナルティタイムを受ける。これには両チームのマイナーファウルとメジャーファウルが含まれる。

13.3.5 同時ファウルによりボールが与えられるチームの決定

誰がボールをポゼッションするかを決定するために、以下のルールが適用される。

- i. ペナルティタイムの合計が、一方のチームが相手チームより多い場合は、少ない方のチームにボールが与えられる。
- ii. ペナルティタイムの合計が同じ場合は、ポゼッションしていたチームにそのままボールが与えられる。
- iii. ペナルティタイムの合計が同じで、どちらのチームもポゼッションしていなかった場合は、オルタネイト・ポゼッションが適用される。
- iv. 同時ファウルの際、ペナルティタイムの合計を数えるときに、退場ファウルは2分間のペナルティとする。
- v. 同時ファウルがマイナーファウル場合、フリークリアとはならない。ホイッスルが鳴った場所でボールが与えられる。「ポゼッション」または「フリーボール」の前に行われたセンタードロウでマイナーファウルによる同時ファウルが発生した場合は、最初のドロウと同じ要領でフィールドの中央で再ドロウする。ペナルティタイムが発生するファウルが犯され、ボールが与えられた場合、チームはセンターラインから2メートル内側のオフenseゾーンでボールを与えられ、サブスティチューションエリアから少なくとも5メートル離れていなければならない。

ルール 13.4 ファウルを犯した選手

13.4.1 ペナルティを科された選手は、タイマーズテーブルにすみやかに報告しなくてはならない。彼は以下のルールに従って、ペナルティタイムキーパーが許可するまでペナルティエリア内で着席していなければならない。

13.4.2 ペナルティタイムとは、選手がフィールド外に出てゲームに参加できなくなる時間のことである。ペナルティタイムの始まるタイミングは、ペナルティを科された選手がペナルティエリアで着席すると、プレーの再開のホイッスルが鳴るので、遅い方である。その後、選手はテーブルエリアを通り、試合に戻らなければならない。

13.4.3 ペナルティタイムは、プレー時間と並行して進行する。タイムアウト中またはピリオドの間は、ペナルティを科された選手はペナルティエリアを離れてはならない。ハーフタイムはペナルティエリアを離れることができるが、ペナルティタイムを完了するためにプレー開始時に戻らなければならない。

13.4.4 ペナルティタイムは、ペナルティの時間が経過したときにのみ終了する。

13.4.5 ゴーリーがペナルティタイムを伴うファウルをした場合は、以下のルールが適用される。

- i. すべてのゴリーのペナルティタイムは、インホームおよび必要に応じて他の選手が受ける。

- ii. ゴーリーがゲームから追放された場合、審判員はオフィシャルタイムアウトをコールし、交代のための適切な時間を与える。

ルール 13.5 ファウルの報告

13.5.1 ペナルティの報告は次の手順で行う。

- i. 審判員は、ペナルティタイムのある反則があったかどうかを判断し、ペナルティタイムのある反則をペナルティタイムキーパーに報告する。
- ii. 審判員は、グリーン（マイナーファウル、30秒）、イエロー（メジャーファウル、1分）、レッド（退場ファウル）のカードを上げて反則の時間を指し示す。
- iii. ペナルティタイムキーパーは、審判員が指し示す反則を記録する。

付録

付録 A - Sixes ラクロス用語集

付録 B - 女子と男子の規則の違い

付録 C : スティックダイアグラム（女子・男子用）

付録 D - 審判員のシグナル

付録 E - ラクロス・ゴール・ダイアグラム

（付録 F - 文書の変更履歴とフォーマット詳細）

Appendix A Sixes ラクロス用語集

用語	女子、男子、または両方	定義
ブラッシュ	男子	スティックを使ったチェックで、選手のスティックが相手のヘルメットに接触するもしくはかすっても、明確なチェック（叩くこと）とはみなされないこと。接触しただけでは叩くこととはみなされず、明らかなチェックでなければならない。
クリアリングチーム	両方	フィールドのディフェンス側からオフェンス側にボールを移動させようとするチームのこと。
クリース	両方	ゴールが設置されているエリアで、ゴーリーがクリース内にいるときにのみ存在する特定の権限を持つ。女子10対10ラクロスでは、このエリアはゴールサークルとしても知られている。
ディフェンスゾーン	両方	ディフェンスチームのフィールドの半分にあるゴールの周りの36メートル×25メートルの長方形で定義される。
ドロウ	両方	各クォーターの開始方法
ゴールラインの延長線 (GLE)	両方	ゴールラインを通り、サイドラインからサイドラインへと伸びる架空の線。
グラウンドボール	両方	地面に落ちているルーズボールで、プレー可能なもの。
インホーム	両方	ヘッドコーチが指定したゴーリー以外の選手で、特定の選手に割り当てられていない自チームに対するペナルティや、コーチングスタッフに与えられたペナルティを受ける選手。
ルーズボール	両方	どの選手もポゼッションしていないボールのこと。
オフェンスゾーン	両方	オフェンスチームのハーフオブフィールドにあるゴールを中心とした36メートル×25メートルの長方形で定義される。
ピック	両方	ピックとは、相手選手の進路を正当に妨害するために接触する前に、選手が静止していて動かず、通常の姿勢で立っていることである。ピックをする選手の足は通常肩幅以下で、手とスティックは体の近くに置き、通常よりもスペースを取らないようにする。ピックをする選手は、ディフェンスの選手によりかかり、接触してはならず、その場に立っていてディフェンスの選手の接触をうけるだけである。
プレーオン	両方	ルーズボールのマイナーファール、クリースエリアやゴーリーのインターフェアランスに関する違反を示すために使用されるシグナル。

プレーヤーポ ゼッション	両方	選手がボールをスティックでコントロールしている状態で、運ぶ、キープする、パスする、シュートするなど、ボールをコントロールを行うことができる状態。
ライディング チーム	両方	クリア中、ボールを持っていないチームのこと。
ショットクロ ック	両方	チームが相手ゴールに向かってシュートを打つまでの残り時間を表示する時計または時間計測機。
スローホイッ スル	両方	退場を伴う反則があった場合に、審判員がボールデッドとなる笛を吹く前に、違反していないチームがゴールに向かってシュートを打つ機会を与えるために用いられる手順。
ウォーリング	両方	チームが選手同士を近接させて壁を作り、相手のゴールへのシュートを防ぐディフェンス方法のこと。

Appendix B 男女のルールの違い 女子及び男子 Sixes ラクロス

女子ルール	男子ルール	ルール名	違い
2.2W	2.2M	スティック	男女ルールに差異
2.4W	2.4M	用具	男女ルールに差異
6.4.2W	6.4.2M	ドロウの位置	男女ルールに差異
6.4.4W	6.4.4M	セット	男女ルールに差異
6.4.5W	6.4.5M	動作	男女ルールに差異
8.3.6.3W	—	クリース内でのディフェンスの選手	女子のみ、男子にはない
10.4W	10.4M	ホールディング	男女ルールに差異
10.5.6W	—	ウィズホールディングザボール	女子のみ、男子にはない
10.6.6W	—	スティックによる不正な行為	女子のみ、男子にはない
10.8.6W	10.8.6M	イリーガルプロシージャ	男女ルールに差異
—	11.2.2M	スラッシング	男子のみ、女子にはない
—	11.2.3M	スラッシング	男子のみ、女子にはない
—	11.2.4M	スラッシング	男子のみ、女子にはない
11.8	—	デンジャラスフォロースルー	女子のみ、男子にはない
11.9W	11.10M	イリーガルクリースディフェンディング	女子のみ、男子にはない
12.2.6W	—	デンジャラスプロペルイクスプロージョン	女子のみ、男子にはない

一般的に、Sixes Lacrosse 公式ルールは、女子競技と男子競技の両方に等しく適用されます。一部の Sixes ルールが男女競技間で適用が異なり、関連するルールはルールナンバリングシステムの一部として "W"(for Women)または "M"(for Men)で表示され、その競技にのみ適用されるものとみなされる。ルールの変更は、以下のように識別され、影が付けられる。

100.1 ルール文 このルールは、女子および男子の両競技で適用される。

100.1W ルール文 (女子) このルールは、女子競技のみでプレーされ、男子競技には適用されない。

100.1M ルール文 (男子) このルールは、男子競技のみでプレーされ、女子競技には適用されない。

女子ラクロスのスティック **【JLA ルール】** 女子 10 人制ルール of スティックに関するルールを優先します

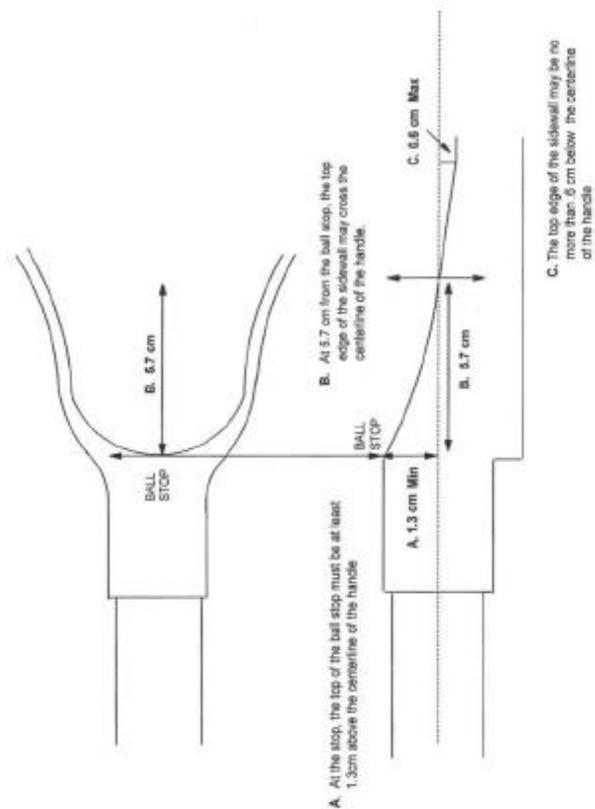


Diagram 11 Offset
Specification within 5.1cm
Horizontal Plane App G A.5

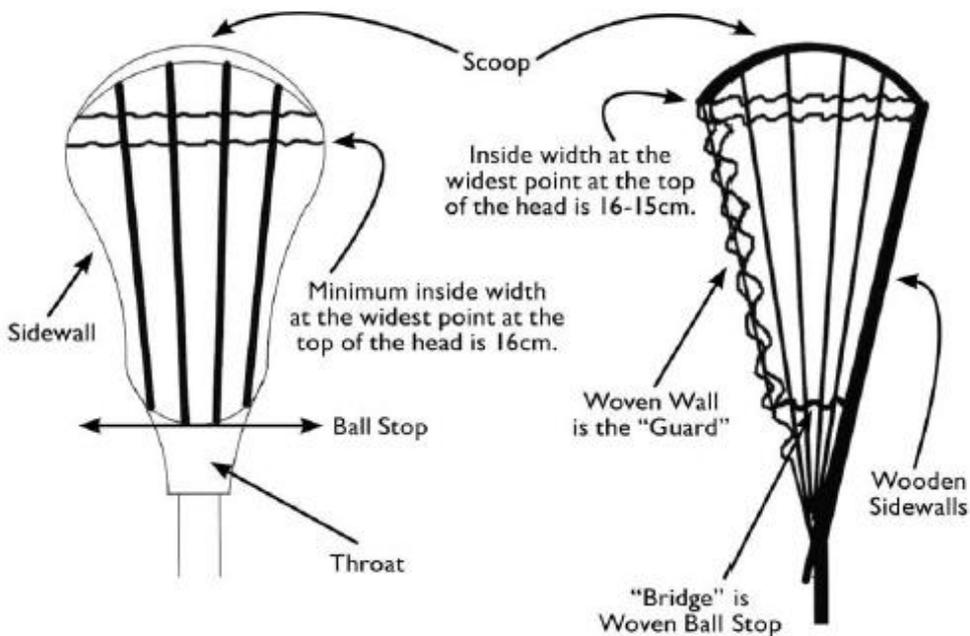
図 11 オフセット仕様
水平面 A.5 から 5.1 cm 以内

**PLASTIC/MOULDED
HEAD CROSSE**

WOODEN CROSSE

Thongs evenly spaced across width/along length of head

**Diagram 12 Parts
Field Crosses**



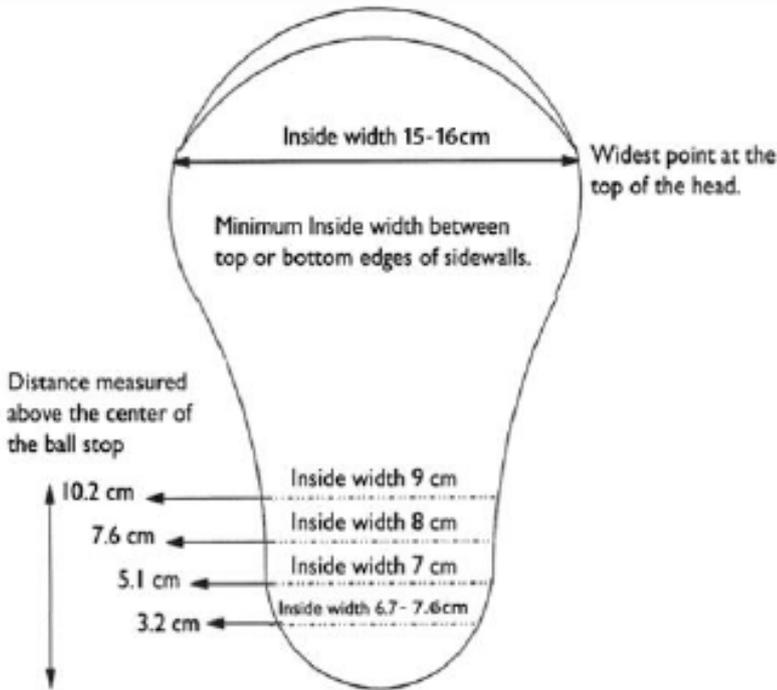


Diagram 13
Triangular in Concept

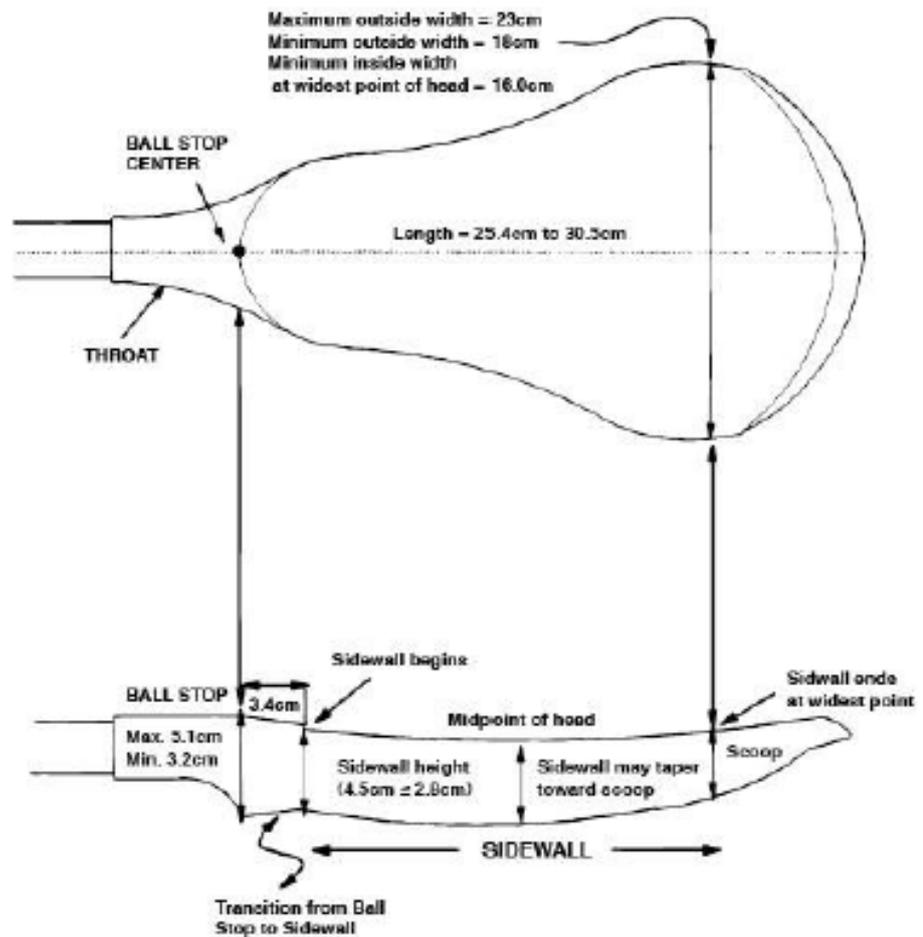
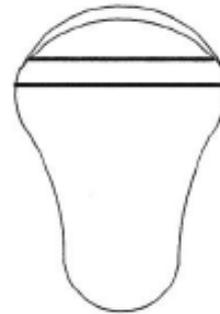


Diagram 14
Plastic/Molded Head
Specification



Diagram 15 Cross Section of Unstrung Head

$$\frac{\text{Bottom Width} - \text{Top Width}}{\text{Vertical Sidewall Height}} < 0.50$$



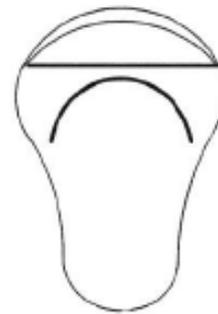
Two separate horizontal throw strings; both attached in upper third of the head

Diagram 16
Shooting/Throw
Strings

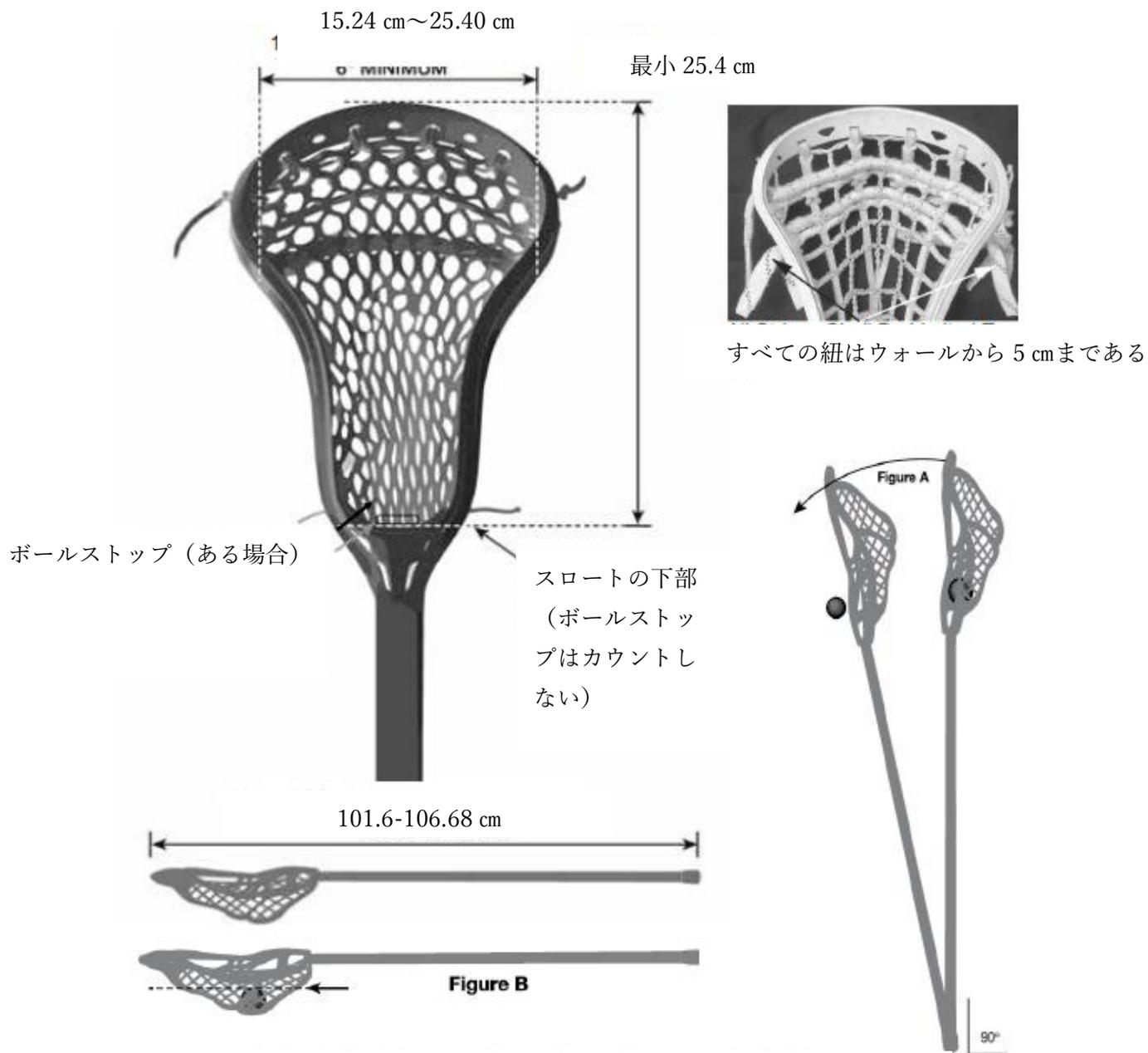
Two separate curved throw strings; both attached in upper third of the head; may not be thick/rolled at point where they cross.



Two separate throw strings; One horizontal across upper third of the head; one inverted "U" in upper one-half of head.



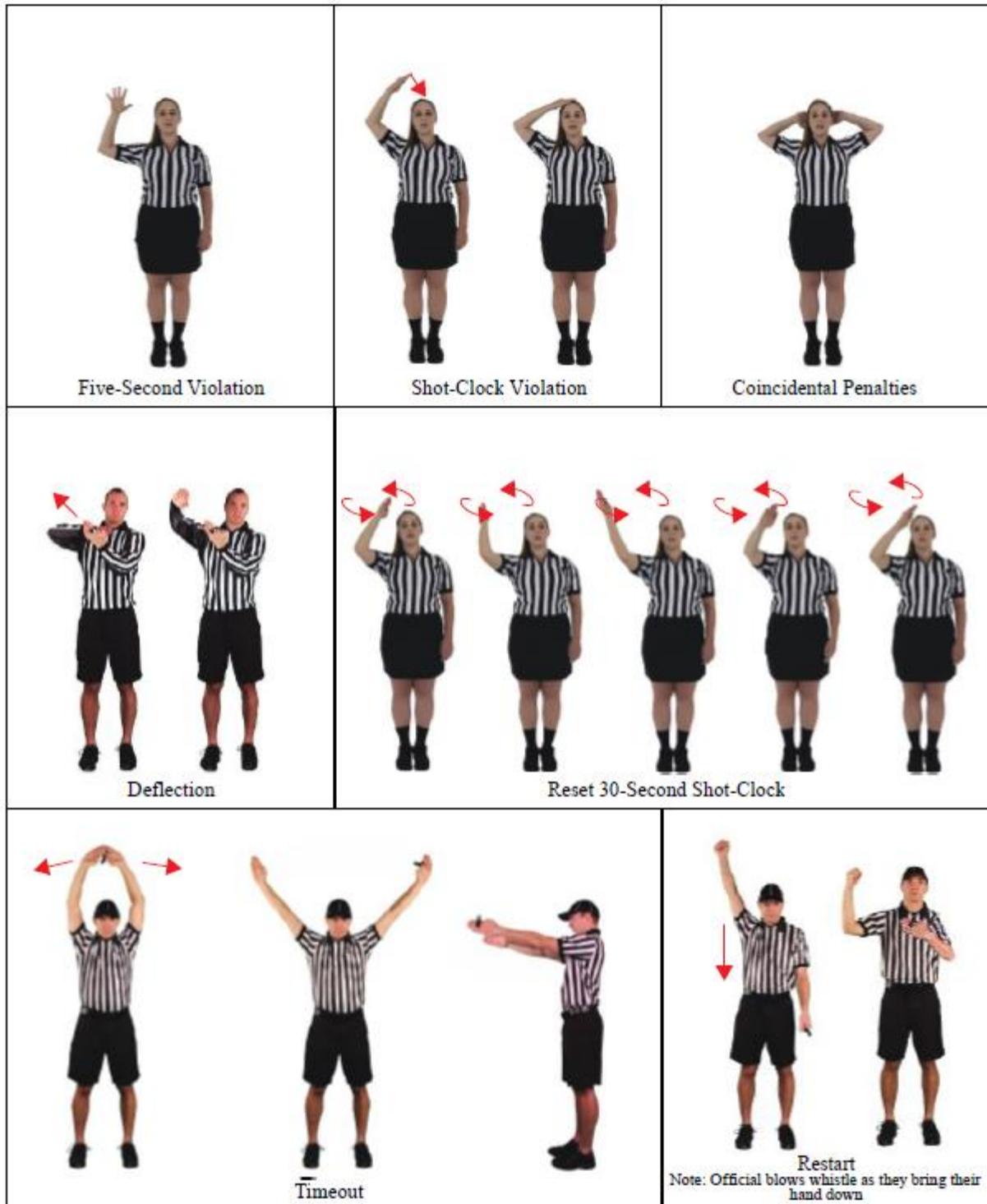
男子ラクロスのスティック

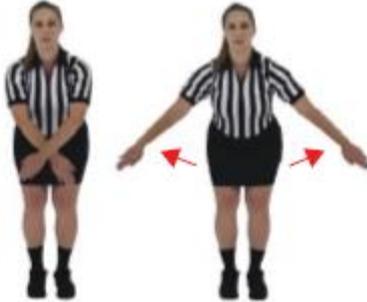


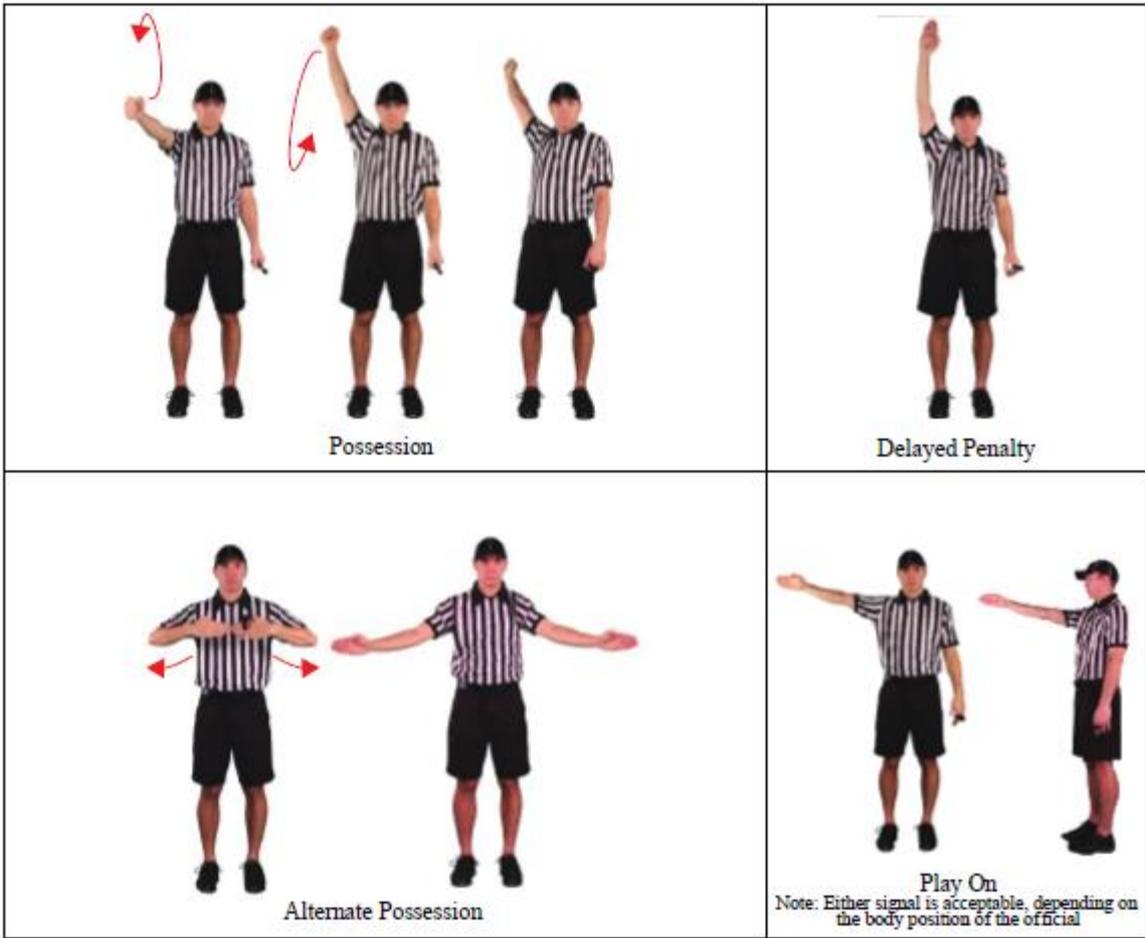
- A スティックを 90° から前方に回転させ、ボールがヘッドから転げ落ちなければならない。
- B ボールの上部とサイドウォールの下端の間に隙間が確認される。これは、不正な深いポケットとなる。

Appendix D 審判員のシグナル

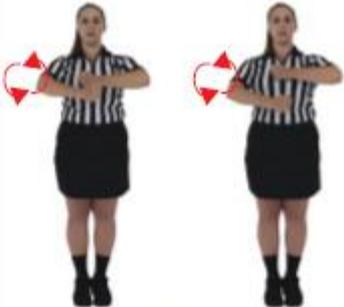
プロシージャシグナル



 <p>Goal</p>	 <p>Over and Back/Crease Re-entry</p>	 <p>No Goal</p>
 <p>Draw</p>	 <p>Loose Ball</p>	 <p>Out of Bounds/Direction of Play</p>
 <p>Minor Foul (Green Card)</p>	 <p>Major Foul (Yellow Card)</p>	 <p>Expulsion Foul (Red Card)</p>

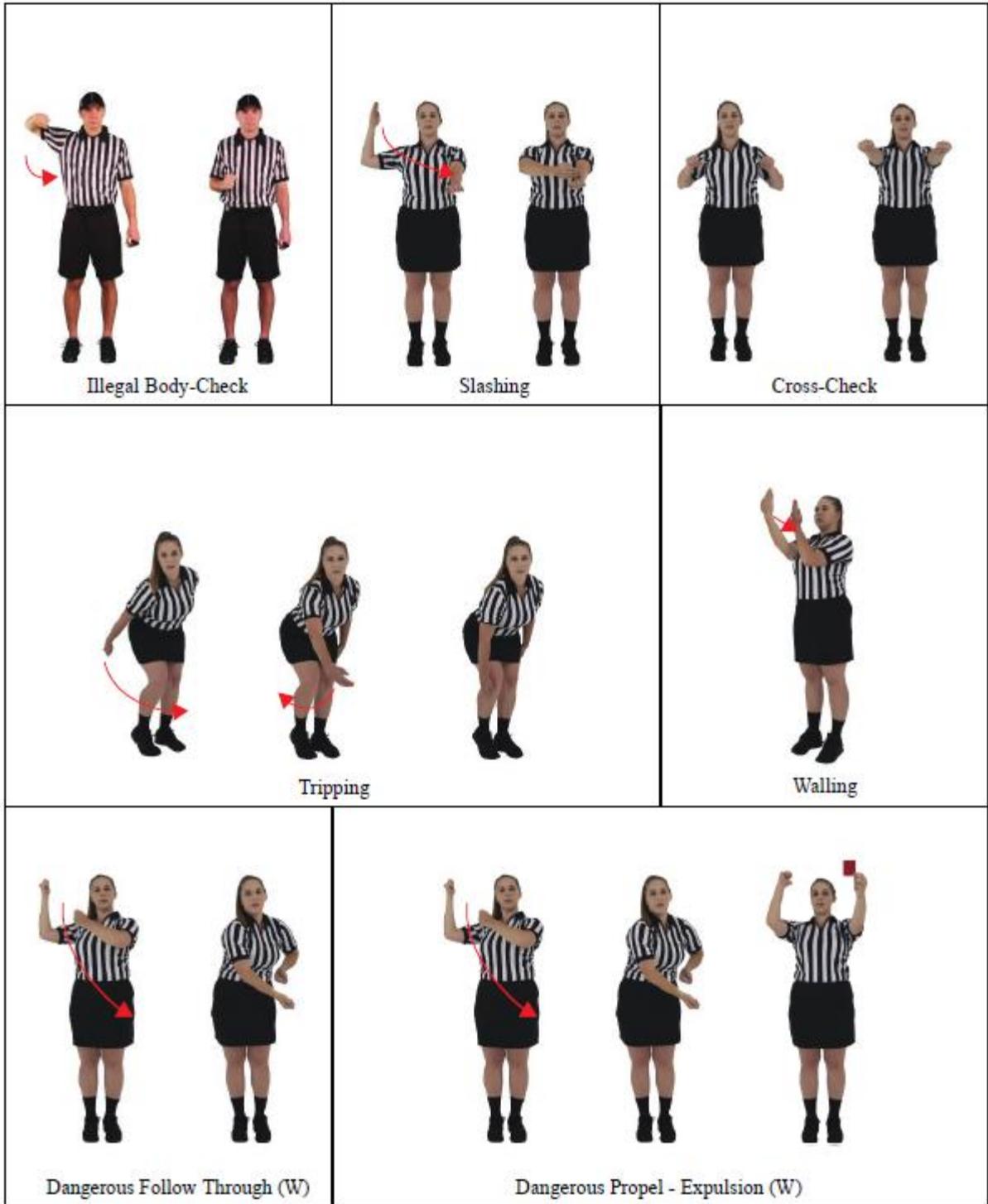


マイナーファール

 <p>Interference/Blocking</p>	 <p>Offside</p>	 <p>Holding</p>
 <p>Pushing</p>	 <p>Withholding/Covering</p>	 <p>Pinning</p>
 <p>Illegal Touching the Ball</p>	 <p>Illegal Procedure</p>	 <p>Empty Stick Check (W)</p>

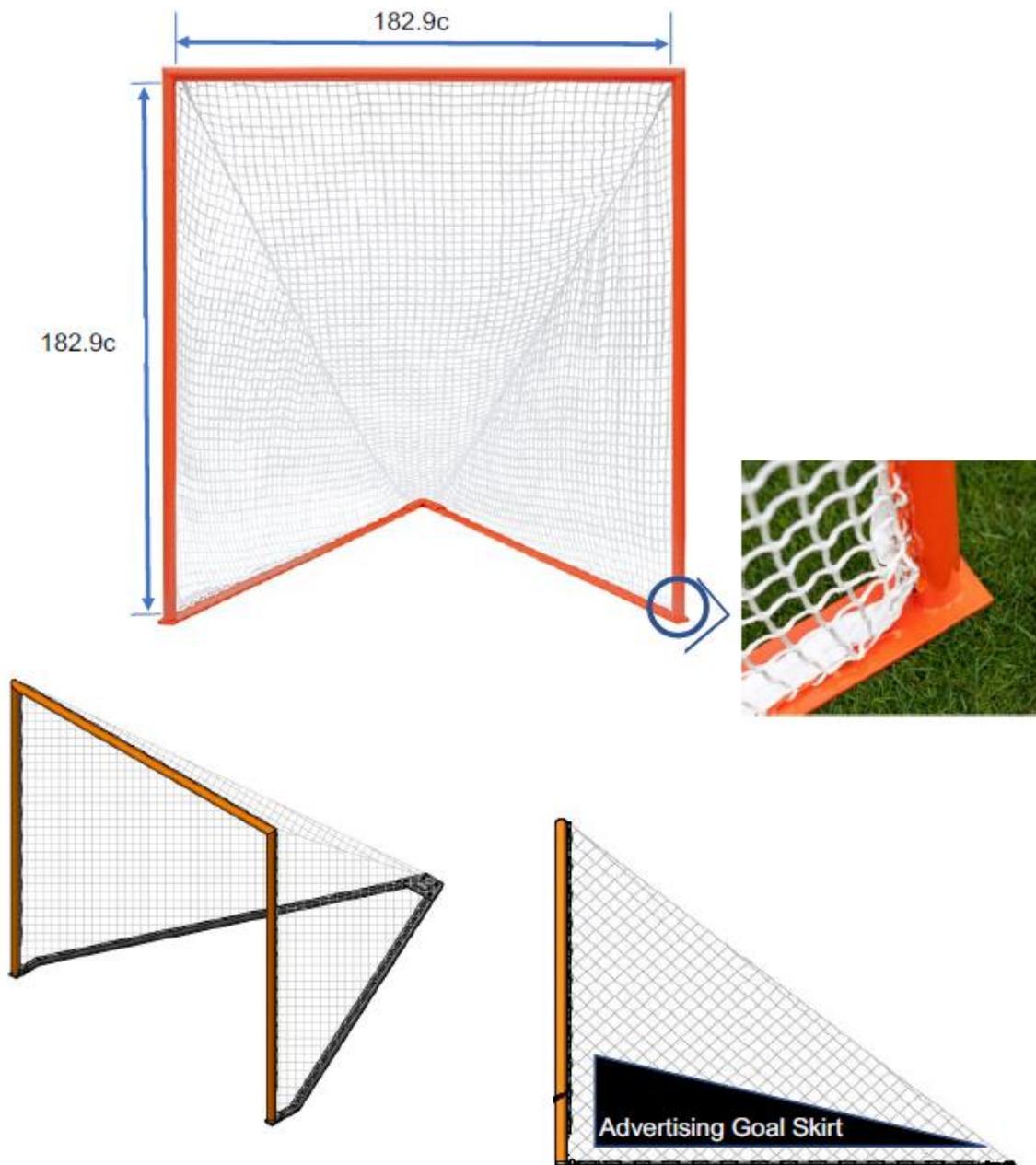


メジャーファール





Appendix E ラクロスのゴール及びネット



ゴールスカートは許容される。World Lacrosse では、ゴールスカートはゴールのネットに直接取り付けられることを推奨している。ゴールスカートは、ゴールのネットに直接取り付けるものとし、ネットの内側、外側、または両側に取り付けることができる。ゴールスカートは、ゴールのドレープに沿ったほぼ三角形のゴールスカートは、ゴールのネットのドレープに沿ったほぼ三角形であり、スカートの高さは、最も高いところで61cm (24 インチ) 以下であること。スカートの高さは、最も高い位置で61cm (24 インチ) 以下でなければならない。

ゴールスカートは、ゴールポストから最低 15cm、ボトムプレートから 10cm の位置でネットに固定されなければならない。ゴールスカートは、ゴールポストから最低 15cm、底板から 10cm の位置に地面と平行に取り付けられ、ゴールエリア内のボールの視界を遮ることができる。

ゴールスカートは、図示されているように、また可能であれば、コントラストのある文字やロゴを配した1色のソリッドな背景色でなければならない。実現可能な場合は、ゴールスクートを半透明にすることで、ゴールエリア内のボールをより見やすくすることができる。