

2026 年度版（第 2 版）

JLA

MEN'S LACROSSE

OFFICIAL RULE BOOK

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

目 次

○前文	競技ルールの概略	1	
○第1項	ルール 1～13	フィールド	2
○第2項	ルール 14～18	用具	6
○第3項	ルール 19～22	チーム	11
○第4項	ルール 23～28	試合の統制	13
○第5項	ルール 29～32	試合の時間	17
○第6項	ルール 33～45	試合のプレー方法	19
○第7項	ルール 46	選手の交代	34
○第8項	ルール 47～49	ゴールクリースとゴーリー	36
○第9項	ルール 50～67	マイナーファウル	40
○第10項	ルール 68～76	メジャーファウル	53
○第11項	ルール 77～78	退場ファウル	56
○第12項	ルール 79～83	ペナルティの実行	57
○第13項	ルール 84	特別な状況	63
○付録	・シグナル	66	
	・フィールド	72	
	・クロス	73	
	・オーバーアンドバック解説	74	
	・索引	75	

- ・本ルールブックは World Lacrosse より発行されたルールブックを翻訳・調製し、制定したものである。JLA 独自でのルール変更は本文内で明記する。
- ・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。
- ・本ルールブック内において（※）で示す内容については、各年度毎協会の承認の下、各連盟・大会規約等により変更できるものとする。
- ・2026 年度版として変更された箇所は下線及び太字にて示される。

競技ルールの概略

ラクロス男子競技はそれぞれ10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および付随ルール（AR）の制約を受けつつ、ボールをクロスで運び、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。

なお、付随ルール（AR）はルールと同様の効力を持つ。

ルール制定にあたっての基本的考え方

- ラクロスは、極めて競技性の高いスポーツであり、ゲームに参加する2チームは、そこでの勝利を大きな目標として対峙する。したがって、ラクロスがラクロスとして成り立つためには、そこに関わる選手・審判員・運営スタッフに、共通に認識され、尊重され、遵守される「競技規則（ルール）」が必要となる。ルールには、内容の明確さ・的確さに加えて、十分な分かりやすさも求められる。
- ラクロスにおけるルールは、ラクロスの競技特性を十分に踏まえ、その魅力を最大限に引き出すものでなくてはならない。具体的には、以下の点が挙げられる。

－スティックとボールの存在－

ラクロスの最大の特徴は、スティックとボールの存在にある。華麗なスティックとボールの扱いは、極めて魅力的なものであり、高い技術の発揮が、一定以上の狡猾さによって妨げられてはならない。

また、硬いスティックとボールの扱いは、一定の危険性を伴うものであり、選手の安全確保のために、明確な秩序が求められる。

－スピード溢れる試合展開－

ラクロスの大きな魅力は、そのスピード感にある。大きなフィールドをいっぱいに使った展開、オフェンスからディフェンス／ディフェンスからオフェンスへの素早い切替え、ゴール前での緊迫感溢れる攻防等は、ラクロスの特徴付けるものである。したがってルールには、こうした魅力を引き出し、損なわないための配慮が必要とされる。

また、こうした「スピード」は、時に、選手同士の激しい接触等による事故を招くこともあり、選手の安全確保のためにルール17に規定されている防具に加え、ショルダーパッド、リブパッド、エルボーパッドおよびファウルカップの着用を強く推奨する

－高い戦術性－

ラクロスは、そのフィールドの広さ、ボールのスピード・移動距離の長さ等から、極めて戦術的自由度の高い競技スポーツと言える。例えば、ゴール裏のスペースの存在は、他のスポーツには例の少ない特徴であり、戦術の幅を大きく広げるものである。

相対する2チームによる、高度な戦術の闘ぎ合いは、ラクロスの大きな魅力であり、こうした戦術性が、一定以上の狡猾さによって妨げられないための配慮が必要とされる。

以上

第1項 フィールド

ルール1 フィールドの大きさ（※）

1.1 ラクロスのフィールドは長方形で、長さ 91.4 ～ 100 m × 幅 50 ～ 60 m である。

JLA ルール

ラクロスのフィールドは長方形で、長さ 100 m × 幅 60 m を基本とするが、長さ 91.4 ～ 110 m × 幅 48 ～ 60 m の範囲で使用可能である。フィールド図を参照のこと。

- 1.2 フィールドのラインは白線で示す。フィールドの2つの長辺をサイドライン、2つの短辺をエンドラインとする。特別に太い白線を、サイドラインに垂直にフィールド中央部分に引く。このラインはセンターラインを示す。
- 1.3 プラスチック製またはゴム製で、赤色またはオレンジ色の、コーンマークまたはパイロンをフィールドの四隅、サブスティテュションエリアの両端、男子のゴールエリアラインの両端、およびベンチと反対側のセンターラインの端に置く。そしてそれらのコーンマークまたはパイロンは、ラインの外側に接して設置する。

ルール2 ゴール

- 2.1 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。このゴールポストの間隔は 1.83 m で、クロスバーは地面から 1.83 m の高さにある。全て内のを測るものとする。ゴールポストならびにクロスバーは、これ以降パイプとして総称する。
- 2.2 ゴールは両サイドラインの中央部分、各エンドラインから 12 m のところに置く。
- 2.3 パイプは外径約 5 cm、内径約 3.81 cm の金属の円筒からなり、それはオレンジ色で、地面に固定されなければならない。ゴールポストの間にゴールの平面を示すためのラインを引く。それをゴールラインとする。
- 2.4 ゴールポストは：
— その地面に接する部分のパイプが見えないように埋め込まなければならない。
— もしくは、1.27 cm 以下の厚さの金属の棒で支持されていなければならない。
ゴールはボールがゴールマウスに入り、得点となる時、ボールが再度フィールドに戻らない形式で構成される。

ルール3 ゴールクリース（※）

- 3.1 2つのゴールの周りにはゴールクリースとして、円をはっきり描かなくてはならない。この円はゴールラインの midpoint を中心として引き、その半径は 3 m である。
- 3.2 ゴールクリースエリアは2つのゴールの周りの円い領域で、ゴールクリースのラインを含む。

ルール4 ゴールネット

- 4.1 2つのゴールはボールが通り抜けることがないように、ピラミッド型のネットを付けねばならず、ネットの網目は3.81 cmを超えてはならない。ゴールネットの中心はゴールラインの中心から2.13 m後方の地面に固定する。パイプとゴールネットをあわせてケージとする。
- 4.2 ゴールネットはボールがどこでも完全に仮想のゴール平面を通過するように調整しなければならない。
- 4.3 ゴールネットは1色であればよい。

ルール5 ゴールエリア

- 5.1 フィールドのどちらの側にも、ゴールラインとセンターラインの間にゴールラインから22 mのところ、サイドラインからサイドラインへ1本のラインを引く。このラインをゴールエリアラインとする。
- 5.2 フィールドのどちらの側でも、ゴールエリアラインとエンドラインの領域（ライン自体は除く）をゴールエリアとする。

JLA ルール

ゴールエリアラインは、ゴールラインとセンターラインの間にゴールラインから18 mのところ、に引く。

ルール43 ショットクロックが適用されない場合、フィールドの両サイドに、ゴールを中心としゴールラインから18 mのところ、に30 mの長さのラインを引く。エンドラインとそれらを接続するために、ラインは直角でこれらのラインの終点のポイントに描かれる。ラインの内側のエリアをアタックゴールエリアと定める。

ルール6 ウィングエリア（※）

- 6.1 ゴールラインの中心を結んだ仮想のラインの両側18 mのところ、サイドラインに平行なラインをそれぞれ引く。そのラインをセンターラインの両側に10 mの長さで引く。このラインをウィングエリアラインとする。
- 6.2 ウィングエリアラインとサイドラインの間の領域、そしてウィングエリアラインの先端までで囲まれた領域（それらのラインを除く）をウィングエリアとする。

ルール7 フィールドの中心

- 7.1 センターライン上で両サイドラインから等距離の部分に、×マークもしくはセンターラインとは違う色で10 cm四方の正方形をしるし、このマークをセンターとする。

ルール 8 サブスティテューションエリア

- 8.1 サブスティテューションエリアはタイマーズテーブルの側の2つのラインによって示す。これらのラインは長さ9 mで、サイドラインに垂直にフィールドの外側に向けて、かつセンターラインから6.5 mの位置のサイドライン上から引く。それらのラインをサブスティテューションエリアラインと呼ぶ。
- 8.2 サブスティテューションエリアラインによって挟まれた部分のサイドラインは、したがって13 mとなり、これをゲートと呼ぶ。
- 8.3 サブスティテューションエリアの後方は、2つのサブスティテューションエリアラインの間のラインにより示され、そのラインは、サイドラインに平行に4 m離れた位置に引かれる。

ルール 9 タイマーズテーブルとベンチ

- 9.1 タイマーズテーブルはセンターラインのところのサイドラインから少なくとも5 m離して設置する。
- 9.2 相対するチームのベンチはタイマーズテーブルの両側に少なくとも10 m離し、かつサイドラインから少なくとも7 m離してサイドラインに平行に設置する。

ルール 10 コーチズエリア (※)

- 10.1 コーチズエリアは、フィールドに隣接し、サブスティテューションエリアと同じサイドにサブスティテューションエリアの両側に位置する。
- 10.2 コーチズエリアは
- i) サイドライン
 - ii) サブスティテューションエリアライン
 - iii) サブスティテューションエリアラインに対して直角に14 m延長されたラインで、サイドラインから4 m離れ、サイドラインと平行なライン
 - iv) コーチズエリアは、サイドラインから直角に9 m伸びるベンチエリアの境界線を共有する。

ルール 11 ベンチエリア (※)

- 11.1 ベンチエリアはフィールドから一定の距離に離れ、コーチズエリアの後方およびサブスティテューションエリアの隣に位置する。これらのエリアは次の通りである：
- i) サブスティテューションエリアライン
 - ii) コーチズエリアの後方を規定するライン
 - iii) サイドラインから9 m離れ、サイドラインと平行に、サブスティテューションエリアの両端から14 m伸びるライン
 - iv) ベンチエリアのエンドラインは、コーチズエリアの境界と共有し、このラインは、サイドラインに対して直角に9 m引かれる。

- 11.2 ホームチームが試合中にどちらのベンチエリアを使用するかは、選択することが可能である。世界選手権大会や主催者が必要と考えるような同様の大会においては、ホームチームにタイムテーブルからフィールドを見て左側のベンチを割り当てられる。

ルール 12 ライン (※)

- 12.1 センターラインとゴールラインを除く全てのラインは、原則として幅 5 cm である。センターラインは幅 10 cm である。またゴールラインはパイプと同じ幅となる。
- 12.2 フィールドに他のラインが引かれているとき、この項で記しているラインは 1 色でその色は他のラインと識別できなければならない。

ルール 13 ペナルティボックス

- 13.1 ペナルティボックスとはタイマーズテーブルの側に両チームに与えられた 2 つずつの席のことを示す。

第2項 用具

ルール 14 ボール

- 14.1 ボールは白もしくはオレンジのゴム製で、円周が 19.69 cm から 20.32 cm の間となる。重さは 142 g から 148 g で、1.83 m の高さから木の床に落とし、114.3 cm から 124.46 cm 弾むものとする。

JLA ルール

黄色も可とする。ただし 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

- 14.2 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。

JLA ルール

適用しない。

- 14.3 ホームチームがボールパーソンと余分なボールをフィールドの両サイドと各コーナーに置く。ボールパーソンはヘルメット、グローブ、ボックスやファウルカップを着用する。ボールパーソンの年齢は最低でも 10 歳とする。

JLA ルール

ボールパーソンはヘルメット、グローブ、可能であればファウルカップを着用する。

ルール 15 クロス

- 15.1 クロスは全長が、101.6 cm ~ 106.68 cm (ショートスティック) または 132.08 cm ~ 182.88 cm (ロングスティック) となる。

チームは試合中のいかなるライブボールのときにも、ペナルティボックスやベンチエリアを除くフィールド上で、ゴーストクロスを除いて 4 本より多くのロングスティックを使用することはできない。

- 15.2 クロスのヘッドは最も広いところで内側 15.24 ~ 25.4 cm とする。

JLA ルール (2026年度は適用しない)

クロスヘッドは最も広いところで内側 15.2 ~ 25.4 cm、両方のサイドウォール間の最も狭いところで 7.6 cm 以上とする。

- 15.3 ゴーリークロスは上記の 15.1 と 15.2 の例外である。正式なゴーリーは内側の最も広い位置で 15.2 cm 以上、38.1 cm 以下、全長 101.6 cm 以上、182.88 cm 以下のクロスを使用してもよい。
- 15.4 クロスヘッドは、木、合板、プラスチック、もしくは国際ラクロス連盟 (FIL) が認可した素材をその材料とする。またシャフトは、木、アルミニウム、もしくは FIL が認可した素材をその材料とする。
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。クロスヘッドはシャフトに対してほぼ垂直になるようにする。
- 15.5 クロスヘッドは：
—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 FIL が認可した素材を用いて作る。
もしくは
—片側のサイドウォールは木、合板、プラスチックもしくは FIL が認可した素材を用い、もう片側のサイドウォールはヘッドの先端が相手のクロス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。
- 15.6 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。
- 15.7 クロスのスロットにはガードストップを付けてもよい。ガードストップはクロス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、クロスヘッドの外側の端からスロットの上端まで最低でも 25.4 cm なければならない。
- 15.8 クロス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空ける。
- 15.9 クロスのネットは、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。

ルール 16 クロスに関する禁止事項

- 16.1 選手はネットを下にしてクロス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クロスには適用されない。
- 16.2 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。

- 16.3 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クロスを使ってはならない。
- 16.4 クロス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。
- 16.5 全ての紐は余分にぶら下がる長さが 5.08 cm 以下でなければならない。

JLA ルール

紐は余分にぶら下がる長さが 10 cm 以下でなければならない。

- 16.6 (2012 年 6 月の FIL の GA にて削除)

JLA ルール

メッシュは 1 色にしなければならない。

- 16.7 長さの調節できるシャフトを使用してはならない。
- 16.8 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。

ルール 17 選手の用具

- 17.1 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。
正式なゴールキーパーを含めた全ての選手は、口腔および口腔内歯を保護するマウスガードを着用しなければならない。
マウスガードとは
—商品として販売されているもので、選手の上顎の歯を全て覆うように成形できるようになっているもの
—上顎の歯全てを覆うように歯科医もしくは歯科技工士により調整されたもの
—歯科医もしくは歯科技工士により選手の受傷回避のために作られた口腔内保護用品のいずれかでなければならない。
マウスガードは白と透明以外の、一見して着用がわかる色のものが望ましい。
選手のグローブの指の部分の指を切ってはならず、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。また正式なゴールキーパーは、着用義務のある防具（スロート、チェストパッドおよびフェウルカップ）を着用していなければならない。これらの防具はフィールドラクロス標準的な道具であるべきである。
正式なゴールキーパーは体型に合ったものであれば、サッカー用のすね当て、コンプレッションショーツ、アメリカンフットボール用のパンツを着用してもよい。コンプレッションショーツおよびアメリカンフットボール用のパンツを着用する際には、パンツ用のパッドの有無は問わない。

ゴールーのクロスを除いて、ゴールーが着用する全ての用具は、選手の頭部と胴体を保護するために作られたものでなければならず、ゴールーがボールを止めるのを補助するものであってはならない。

ゴールーの着用するユニフォーム、上着、チームの短パン、もしくはロングパンツは、ゴールーがボールを止めるのを補助するものであってはならず、必ず防具の上に着用し、体型に合ったものでなければならず。

選手がフィールド内のプレーが行われているエリアで、マウスガードを適切に着用していない場合も含め、必要な用具を失った場合もしくは着用していなかった場合、すぐにプレーは中断される。さもなければ、この状況でフラッグは投げないが、ルール 82 に記述されているスローホイッスルと同じ方法で、審判員はホイッスルを遅らせる。

- 17.2 各選手は前面および背面の中心部にはっきりわかるブロック体またはゴシック体の番号のユニフォームを着用しなければならない。

ユニフォームの前面の数字は少なくとも 8 インチ (20.32 cm) の高さでなければならず、そして背面の数字は少なくとも 10 インチ (25.40 cm) の高さでなければならず。

選手のユニフォームの前面と背面の番号は同じでなければならず、同じチームに重複した番号があってはならない。ジャージの数字は 1 桁または 2 桁とし、99 より大きい数は使用できない。

同一チームの全ての選手は主要なチームの色と同じショーツを着用しなければならない。スウェットパンツをはく選手は先ほほど同様の色のスウェットパンツを着用しなければならない。

JLA ルール

各選手は、前と後ろの肩口より内側で腰よりも上の位置に、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。ここで言う“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いならない。ユニフォームの前の番号は 13 cm 以上、後ろの番号は 18 cm 以上の高さがなくてはならない。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ず、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。なお番号は 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。

- 17.3 アウェイチームはホームチームに試合で着用する予定のジャージの色を知らせなければならず、そして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。

JLA ルール

ホームチームは白、アウェイチームは色のジャージを着用しなければならない。

- AR 17.1 A1 がボールを持って B チームのゴールへ向かって走っていき、近くには B チームの選手がいなかったとする。A1 は必要な用具を失ったが、シュートをし、得点をした。
- 判 定 上記の状況下では、正当な得点であるが、A1 に何らかの傷害の危険性がある場合、審判員はすぐにプレーを中断しなければならない。
- 判 定 チンストラップがはずれた場合も同じ判断がなされる。

ルール 18 選手の用具に関する禁止事項

- 18.1 いかなる選手も身体またはヘルメットにスポーツカメラを取り付けて着用してはならない。また審判員からみて、選手自身や他の選手を危険にさらすような用具を着たり携行したりしてはならない。
- 18.2 選手はジャージの上に番号を見えなくするものを着用してはならない。
- 18.3 ゴーリーの着用する特別の用具であるすね当て、スロートガード、胸部のプロテクターは標準の用具より過度になってはならない。
- 18.4 選手はホッケーのゴールキーパー用のグローブを着用してはならない。
- 18.5 選手は長ズボンのジャージを着用してもよいが、チームで同一色としなければならず、相手チームのものとは異なった色が望ましい。
- 18.6 防寒用のレッグウォーマーやタイウォーマーをはく場合、その色はチームで統一しなければならない。
- 18.7 選手や交代選手は、宝石や装飾の類のものをつけてはならず、これらの禁止にはピアスも含まれる。医療関係で注意喚起を促すものや、宗教関係のものはこれらの例外となる。もし、それらのものを着用する場合、当該部分を安全にテーピングし、その選手自身やその他の選手のクロスや防具のクロスに絡まることを防ぐ必要がある。

第3項 チーム

ルール 19 選手の人数

19.1 10人の選手で1チームとする。

góりー1人、ディフェンダー3人、ミッドフィールダー3人、アタッカー3人からなっている。どちらのチームも常にフィールド上に正式なgóりーがいなければならない。(ルール 15.3 および 17.1 の規定に準じていること)

19.2 怪我やファウルによる退場のために、チームが試合をする選手を10人保てない場合、10人より少ない人数で試合を続けてもよいが、その状況で通常のルールに対する例外は認められない。

19.3(※) ホームチームは公表される試合スケジュールにて、最初に記される。アウェイチームは公表される試合スケジュールにて、2番目に記される。

アウェイチームは試合で着るジャージの色をホームチームに伝える。ホームチームは対照的な色のジャージを着なければならない。(ルール 17.3 に準じていること)

ホームチームが試合中にどちらのベンチエリアを使用するか選択することが可能である。ワールドチャンピオンシップや主催者が必要と考えるような同様の大会において、ホームチームにタイムテーブルからフィールドを見て、左側に割り当てられる。(ルール 10.2 に従う)

両チーム間で議論となる場合、アウェイチームが更衣室から最初に出る。(ルール 84.7 に従う)

以下のことを確かめるのはヘッドコーチの責任である：

- i) フィールドがプレーに適切な状態であること。
- ii) タイムキーパーとスコアラーが各自の役目を果たすのに必要な備品を持っていること。
- iii) ボールやボールパーソンが配置されていること。
- iv) ワールドチャンピオンシップや類似の大会においては主催者が上記の責任を負う。(ルール 22.3 参照)

アウェイチームのキャプテンが試合前やサドンビクトリーの開始前にするコイントスのコールをする。(ルール 33.1 と 31.2 i) 参照)

AR 19.1 ボールがエンドラインやサイドラインに動いている。赤チームのgóりーがポゼッションを得ようと走り、エンドラインやサイドラインを通過し、フィールドの外に出た。

判 定 góりーはルール 19.1 の違反ではない。実際にフィールドの外に出ているが、これは“フィールド内”と考えられる。

ルール 20 交代選手 (※)

20.1 チームには13人まで交代選手がいてもよい。

20.2 23人の選手だけがその試合でのジャージを着用できる。ベンチエリア内にいるそれ以外の選手は、別のジャージまたはウィンドブレーカー等を着用しなければならない。

ルール 21 キャプテン

- 21.1 各チームはゲームキャプテンを指名しなければならない。最大4名までのゲームキャプテンを選ぶことができ、試合中、フィールドにおけるそのチームの代表者として行動しなければならない。複数人キャプテンを選出した場合、その中の1人をフィールド上のチームにおける公式な代表として指名しなければならない。
- 21.2 フィールドにおいてチームの代表者として行動するキャプテンの特権は、審判員に抗議したり、審判員の決定を批判したりする権利ではない。
- 21.3 キャプテンが試合を離れる場合、キャプテンもしくはコーチが最も近いところにいる審判員に代わりのキャプテンの番号と名前を指名する。もし試合中にキャプテンが指名されていない場合は、審判員の1人が代理のキャプテンを指名できる。

ルール 22 コーチ (※)

- 22.1 チームにはコーチが何人いてもよいが、各チームは1人のコーチをヘッドコーチに任命しなければならない。ヘッドコーチは特にキャプテンに委ねられた以外の決定を下すことに責任を持つ。試合開始の前に、ヘッドコーチはキャプテンとインホームを審判員に伝えなければならない。インホームは試合に出場する選手であれば誰でもよい。
- 22.2 ヘッドコーチはいつでも紳士的にふるまい、選手や交代選手にも紳士的にふるまわせるように、できる限りの努力をしなければならない。また、ヘッドコーチはチームのプレーしていない全てのメンバーやチームと公式に関わっている全ての人の行動を統制、管理しそれに対して責任を持つ。ヘッドコーチは常に審判員が試合をコントロールできるように助けなければならない、審判員に要求され次第、よきスポーツマンシップとみなせない観客の行為を効果的にコントロールする義務がある。
- 22.3 以下のことを確かめるのはヘッドコーチの責任である：
i) フィールドがプレーに適切な状況であること。
ii) タイムキーパーとスコアラーが各自の役目を果たすのに必要な備品を手元を持っていること。
iii) ボールとボールパーソンが配置されていること。
ワールドチャンピオンシップや同種の大会において、大会の主催者が上記につき責任を持つ。
- 22.4 選手と交代選手が、プレーするのに適切な装備を着用していることを確かめるのはヘッドコーチの責任である。
- 22.5 チームにはコーチのうち1人またはそれ以上のプレーヤーコーチがいてもよい。審判員と相手チームのヘッドコーチに試合開始前にプレーヤーコーチの番号を知らせておかなければならない。プレーヤーコーチがコーチズエリアにいる際、そのプレーヤーコーチはヘルメットを着用する必要がない。
- 22.6 ヘッドコーチが不在の際、ヘッドコーチの権力、権限や責任はアシスタントコーチに移る。もし、コーチがいない際、ヘッドコーチの権力、権限や責任はルール 21.1に記載されているフィールド上のチームにおける公式な代表として指名された1人のキャプテンに移る。

第4項 試合の統制

ルール 23 審判員

- 23.1 ラクロスの試合は3人の審判員によって進められなければならない。その中の1人は主審に任命されなければならない。審判員の任務は全ての点で同じものであるが、議論が起こったときの解決については主審の決定を最終決定とする。審判員はチーフベンチオフィシャル、ベンチマネージャー、タイムキーパー、ペナルティタイムキーパー、スコアラー、選手、交代選手、コーチ、公式にチームに関係している全ての人員、そして観客に対し、指揮権・管轄権および試合の進行の権限を持つ。

JLA ルール

審判員は JLA 公認審判員とする。

- 23.2 審判員の権限は、審判員が競技場に入場したときに始まり、試合が終了したときに終わる。
- 23.3 ホイッスルを鳴らすことにより、審判員は試合の安全性の確保およびルールの適正な実施のために必要と考えられる理由に基づき、試合を一時中断できる。審判員は試合の安全性の確保およびルールの適正な実施のために必要と考えられる理由に基づき、試合を一時中断させ、試合時間およびペナルティタイムを止めることができる。
- 23.4 審判員は各チームの得点と得点した選手の番号を記録しなければならない。そして各ピリオドの終わりに、スコアラーの記録をチェックしなければならないが、この際には審判員の記録が試合の公式な記録となる。
- 23.5 審判員とチーフベンチオフィシャルは同種のユニフォームを着用しなければならない。FIL 世界選手権大会等、全ての FIL の大会や FIL により承認ないし認識された大会において、審判員は白黒の縦縞のシャツ、黒い短パンもしくはスカート、黒のショートソックス（暑い気候）または黒いロングパンツ（寒い気候）、黒のベルト、黒の動きやすい靴、そして白線の入った黒のキャップである。ショートソックスの長さの定義を含むユニフォームに関するさらなる詳細は審判マニュアルに記載がある。FIL 世界選手権大会等、全ての FIL の大会や FIL により承認ないし認識された大会において、上記ユニフォームから変更される場合は、FIL 理事会はそれらを承認しなければならない。

ルール 24 チーフベンチオフィシャルとベンチマネージャー

- 24.1 チーフベンチオフィシャル (CBO) はあらかじめ指名され、フラッグとホイッスルを備えなければならない。CBO はベンチマネージャー、タイムキーパー、ペナルティタイムキーパー、スコアラー、コーチ、交代選手、ベンチエリア、サブスティテューションエリア、そしてペナルティボックスにいる全てのオフィシャルに対し、監督し、管轄する権限を持つ。CBO は審判員と同じユニフォームを着用し、腕章をしなければならない。ベンチマネージャーは予備審判員として機能し、CBO をサポートできる。

ベンチマネージャーは試合へのルール適用に関する権限は無い。
ベンチマネージャーはピリオドの時間終了を知らせるためのホイッスルのみを携行するが、フラッグは持たない。
ベンチマネージャーは審判員と同じユニフォームを着用し、黒いシャツかジャケットを着用しなければならない。
もし、フィールド上の審判員の継続が不可能となれば、ベンチマネージャーがその代わりとなる。
このような場合、CBO は、各ピリオドの残りのプレー時間が正しく計測され、終了の合図を行う責任を負う。
もし、継続が不可能となった審判員が主審だった場合、2 番手に任命した審判員が主審になる。

JLA ルール

CBO 及びベンチマネージャーは JLA 公認審判員とする。

- 24.2 CBO は以下のことをしなければならない：
- i) 選手のフィールドへの出入りをチェックする。
 - ii) 各チームのフィールド内の選手の数が正規どおりであり、4 人より多いロングスティックを持った選手がいないかチェックする。
 - iii) 審判員が、各チームがオフサイドルールに従っているかをチェックするのに協力する。
 - iv) 不正なクロス交換が行われていないことをチェックする。
 - v) 各チームのコーチおよび公式関係者が不正行為を行っていないことをチェックする。
 - vi) フィールドを出入りする選手、そしてベンチエリア、サブスティテュションエリアおよびペナルティボックスにいる選手が反則を犯していないことをチェックする。
- 24.3 CBO が上記の 6 つの違反のいずれかに気づいた場合、以下のように状況に応じフラッグを投げるか、ホイッスルを鳴らすか、“プレーオン”とコールして、適切なタイミングで反則を科す。
ただし、フィールドの審判員が見ることのできない、現在プレーしている場所から離れたエリアで行われた悪質な行為を CBO が見つけた場合、CBO は状況に応じてフラッグを投げるか、ホイッスルを吹き、プレーを止めた時点で時計を止め、主審に状況を報告しペナルティを科す。
- 24.4 CBO とベンチマネージャーの両方もしくはどちらかは、反則、ペナルティタイム、その他一切のプレーに関する審判員のシグナルを繰り返すことで、了解したことを意思表示する。そして、審判員の決定をタイムキーパー、ペナルティタイムキーパー、およびスコアラーに伝えなければならない。
- 24.5 CBO とベンチマネージャーの両方もしくはどちらかは、要請があれば、審判員の決定をコーチにも伝えなければならない。
- 24.6 CBO はチームタイムアウトの際に、試合再開の 30 秒前、そして各ピリオドの開始の 1 分前を各チームに知らせなければならない。
- 24.7 CBO は 5 回メジャーファウルを犯した選手がいた場合、最も近くの審判員に知らせなければ

ばならない。

- 24.8 CBO はチームが正規の手順でタイムアウトを要請した場合、ホイッスルを鳴らさなければならぬ。
チームが正規の手順でタイムアウトを要請しなかった場合、ルール 50 に沿ってマイナーフェウルに関するペナルティが科されるが、その際はルール 82 に沿って適切にスローホイッスルを適用する。

AR 24.1 CBO は A チームの選手が B チームの選手を後ろから押し、B チームの選手がオフサイドになったところを見た。

判 定 オフサイドに関連することから、CBO は適宜フラッグを投げるかホイッスルを吹いて試合を止め、適切なペナルティを科す。

補 記 CBO が選手へのさらなる怪我のリスクを含めた安全面に影響を与えうるフィールド内のシチュエーションを見た際に、どのフィールド上の審判員がアクションを起こさない場合、CBO は適切なアクションを起こすことができる。

ルール 25 タイムキーパー (※)

- 25.1 タイムキーパーは任命されたうえで、秒刻みで計測できる時計を備えていなければならない。
- 25.2 タイムキーパーは各ピリオドの時間を正確に計り、各ピリオドの残り時間 30 秒からはベンチマネージャーに“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。
- 25.3 タイムキーパーは各ピリオド間の休止の正確な時間を計り、次のピリオド開始の 1 分前を CBO に知らせなければならない。
- 25.4 タイムキーパーはチームタイムアウトがとられたときに、正確な時間を記録し、再開の 30 秒前を CBO に知らせなければならない。

ルール 26 ペナルティタイムキーパー (※)

- 26.1 ペナルティタイムキーパーは各チームから 1 人ずつ指名され、秒刻みで計測できる時計を備えなければならない。ペナルティタイムキーパーはペナルティボックスの後ろのタイマーズテーブルのどちらかの脇にいなければならない。
- 26.2 ペナルティタイムキーパーは審判員により科されたペナルティタイムを計り、反則した選手、代わってフィールドに入る交代選手に聞こえるように、“30 秒、15 秒、10、9、8、…、3、2、1、解除”と残り時間をカウントダウンする。

ルール 27 スコアラー (※)

- 27.1 各チームはスコアラーを 1 人ずつ用意しなければならない。そして主審が特に指名しない限り、アウェイチームのスコアラーが公式なスコアラーとなる。大会の組織委員会が適切であると考えられる場合、公式なスコアラーを任命できる。
- 27.2 スコアラーは各チームの得点、得点した選手の名前と番号、そしてアシストした選手の名前

と番号を記録しなければならない。

- 27.3 スコアラーは各ピリオドの終わりに、審判員と記録が同じであるか確かめなければならない。
- 27.4 スコアラーは両チームによりとられたタイムアウトの回数の正確な記録し、各ハーフまたはオーバータイムで許される回数を超えたときは、すぐにCBOに知らせなければならない。
- 27.5 スコアラーはペナルティを科された選手の名前と番号、反則の種類、ペナルティの時間およびそのときの試合時間を記録しなければならない。
- 27.6 スコアラーは5回メジャーファウルを犯した選手がいた場合、CBOに知らせなければならない。

ルール 28 審判員およびオフィシャルの間違い

- 28.1 審判員、CBO、タイムキーパー、ペナルティタイムキーパーおよびスコアラーが、選手やチームが間違っただけのペナルティを受けたことに気づいた場合、すぐに間違いを正さなければならない。もし得点後のライブボールの前に、選手が試合に不正に参加していたことに気づいたら、審判員は状況により得点を認めるか否かを決めなければならない。
- AR 28.1* ブルーの選手が1分間のペナルティを受けた。しかし30秒後に、そのブルーの選手はペナルティタイムキーパーにより解除され得点した。次のフェイスオフの前に審判員は間違いに気づいた。
- 判 定** 得点は無効である。そのブルーの選手はペナルティボックスに戻され、残りの30秒間のペナルティを受ける。プレーはゴール横18mでのフェイスオフにより再開する。
- AR 28.2* ブルーチームの選手が1分間のペナルティを受けた。しかし30秒後にブルーの選手はペナルティタイムキーパーにより解除され得点した。次のフェイスオフの後に、レッドチームが審判員に抗議した。
- 判 定** 得点は有効である。そのブルーチームの選手はそのまま試合に出続ける。
- AR 28.3* ブルーの選手がペナルティを科された。再開のホイッスルを吹いた後に、ブルーチームの選手がペナルティボックスにいる状態で、主審はブルーチームの選手にペナルティを科してはならないことに気がついた。
- 判 定** ブルーチームに間違いによりペナルティが科されたことがわかった時点で、主審は試合を止め、ミス正さなければならない。
- AR 28.4* ブルーチームの選手がペナルティを科され、この間にレッドチームが得点した。得点後かつ試合が再開する前に、主審はブルーチームの選手にペナルティを科してはならないことに気がついた。
- 判 定** 次のライブボールの前に気づいたので、審判員の間違いにより生じた状況での得点のため、主審は得点を取り消す。
- AR 28.5* ブルーチームの選手がペナルティを科され、この間にレッドチームが得点した。得点によりブルーチームの選手のペナルティは解除され試合が再開した後に、主審はブルーチームの選手にペナルティを科してはならないことに気がついた。
- 判 定** すでに試合が再開しているためその前の状況の間違いを正すことはできない。

第5項 試合の時間

ルール 29 試合の時間 (※)

- 29.1 試合は15分間の4つのクォーターからなる。
- 29.2 試合時間およびペナルティタイムは、以下の状況で時計を止める。
- i) ゴールが決まり、審判が笛を吹いた後
 - ii) ペナルティタイムを伴う反則を与え、スコアラーおよびタイムキーパーに伝えるとき
 - iii) 第1、第2、第3クォーターの最後の30秒間で“デッドボール”となるとき
 - iv) 第4クォーターの最後の2分間およびオーバータイム
- 試合時間およびペナルティタイムは、プレーの再開とともに再び動かす。
- 29.2 i)を除き、これら試合時間の停止時に、審判員がオフィシャルタイムアウトを要求するか、またチームが適切なチームタイムアウトを要求しない限り、ルール 46.4 i)に基づくどこからでも交代できる機会とはならない。

JLA ルール

試合時間およびペナルティタイムは、以下の状況で時計を止める。

- i) (適用しない)
- ii) (適用しない)
- iii) 第1、第2、第3クォーターの最後の30秒間で“デッドボール”となるとき
- iv) 第4クォーターの最後の2分間およびオーバータイム

試合時間およびペナルティタイムは、プレーの再開とともに再び動かす。

29.2 i)を除き、これら試合時間の停止時に、審判員がオフィシャルタイムアウトを要求するか、またチームが適切なチームタイムアウトを要求しない限り、ルール 46.4 i)に基づくどこからでも交代できる機会とはならない。

- 29.3 各クォーターが終わるごとにチームは陣地を替える。
第1、第2クォーターの間は2分間、ハーフタイムは10分間、第3、第4クォーターの間は2分間の休憩時間が与えられる。
- 29.4 第1、第2クォーターの間と第3、第4クォーターの間の休憩時間では、選手はフィールドから離れる際に、ベンチ付近にのみ集まることができる。その場を離れるときは審判員の許可を得なくてはならない。ただしハーフタイムのときはチームはフィールドを離れてもよい。

ルール 30 中断した試合および終了しなかった試合 (※)

- 30.1 主審もしくは大会の審判員を統括する者が、雷を伴う悪天候により試合を続けることが不可能であると判断した場合、その試合は一時中断となる。
- 30.2 上記の場合、選手、審判員、ベンチオフィシャル、ボールパーソン等試合の関係者は全員、できる限り早く室内に入らなければならない。
- 30.3 その後の試合が再開できるようになった場合、チームは以下のようにフィールドでウォーム

アップをすることができる：

- i) フィールドを離れて再入場するまでの延期が 30 分以内の場合は 10 分間のウォームアップが認められる。
 - ii) 延期が 30 分より長く、60 分以内の場合は 15 分間のウォームアップが認められる。
 - iii) 延期が 60 分を超える場合は 20 分間のウォームアップが認められる。
- 両チームのコーチの了解があれば、上記のウォームアップ時間を短くすることもできる。

JLA ルール

大会運営責任者の判断により決定する

- 30.4 日没や悪天候等により主審がプレーを続けることが不可能だと判断したため試合が終了できなかった場合、その試合の結果はその試合を管轄している団体が決定する。

ルール 31 同点の試合（※）

- 31.1 2018 年 7 月の FIL の GA にて削除

- 31.2 規定のプレー時間が終わって同点の際には、2 分間の休憩の後、サドンビクトリーを行う。サドンビクトリーは、得点が入り、勝者が決定するまで 4 分間のピリオドを繰り返す。試合は、最初の得点により、終了となる。サドンビクトリーのピリオドの間は 2 分間の休憩時間をとる。

サドンビクトリーは以下のとおり行う。

- i) 審判員は、規定のプレー時間が終わり、2 分間の休憩時間の間に、両チームのゲームキャプテンをセンターに呼ぶ。主審は、コイントスを行い、アウェイチームのキャプテンにコールさせ、自陣の選択権を決定する。
- ii) オーバータイムの全てのピリオドはフェイスオフにより開始し、フェイスオフは 34.1 に基づいて行う。
- iii) オーバータイムは 4 分間でその間には 2 分間の休憩時間が与えられる。
- iv) チームはオーバータイムの各ピリオドで陣地を替える。

ルール 32 試合放棄（※）

- 32.1 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了でき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、大会の競技規則に従って決定される。

- 32.2 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。

第6項 試合のプレー方法

ルール 33 試合前の手順

- 33.1 オフィシャルは試合開始の5分前になったら、両チームのキャプテンをセンターに呼ぶ。主審はコイントスによって守備サイドを決定する。アウェイチームがコインの表、裏を選ぶ。フィールドに関して注意すべき点があれば、このときに説明を加える。
- 33.2 審判員およびCBOは両チームのスターティングメンバーをセンターに互いに向かい合って整列させる。このとき、自分たちの守るゴールが左側になるように各々のチームは整列する。試合に先立ってクロスや用具の検査は行わない。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。
- 33.3 各チームが試合に先駆けてウォームアップを行う際は、自陣ベンチ側のハーフフィールドを使用することとする。

ルール 34 センターフェイスオフ

- 34.1 以下の例外を除き、各々のピリオドの開始および得点後はフィールドのセンターでフェイスオフによりプレーを開始する：
- i) あらゆるピリオドの終了時にエキストラマンの状況で、どちらかのチームのポゼッションであった場合は、次のピリオドは前のピリオド終了時にボールを持っていた地点の相対的な位置からポゼッションしていたチームのポゼッションで開始する。ただし、ピリオド終了時にどちらのチームもポゼッションしていなかった場合は、通常の条件でセンターフェイスオフを行う。
 - ii) 向かい合った両選手が一度フェイスオフポジションについたら両選手は“セット”され、ホイッスルの前にクロスおよびグローブを動かした場合は、相手チームのポゼッションとなる。選手は足や体を動かすことはできるが、この動きがグローブ、クロスを動かすことにはならない。
 - iii) フェイスオフの際に一方のチームが試合の遅延の反則を犯した場合は、もう一方のチームのポゼッションとなる。この反則が繰り返されたときには、審判員の判断でアンスポーツマンライクコンダクトとみなすこともある。
 - iv) 選手、交代選手、コーチ、もしくはプレーしていないチームの一人がフェイスオフの前にファウルを犯した場合は、センターで相手チームのボールになる。ゴールエリアおよびウィングエリアにいた選手は即座にそのエリアを出ることができる。
- 34.2 審判員はセンターの地面にボールを置く。向かい合った両選手は各々のゴールに背を向けてセンターラインの自陣側に立つ。審判員は両選手に同時に各々のポジションにつくように指示する。両クロスとボールを10 cm幅のセンターライン上にできる限り近づけて置く。両クロスはセンターラインに沿って互いに近づけて平行に置くが、この際にボールに触れないようにする。審判員が“セット”を指示した後は、選手は後ずさりしたり、自分のポジションを取り直してはならない。審判員はクロスの裏面が正しく向かい合っていること、クロスの紐に触れずに各自のクロスを両手で握っていること、および両グローブが地面に触れていることを確かめなければならない。足はクロスに触れてはならない。各選手の両手と両足及びヘルメットは、各自のクロスのスロートの左側になければならない。左足およびシャフトはセンターラインと交差してはならない。両クロスはどの部分も触れあってはならない。両

選手とも相手の領域に侵入して相手の体に触れてはならない。

- 34.3 向かい合った両選手がポジションについたと判断したら、審判員は“セット”という。これ以降両選手は、手およびグローブをプレー開始のホイッスルが鳴るまで動かしてはならない。
- 34.4 審判員が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クロスを動かしてよい。ただし相手のクロスを蹴ったり、踏んだりすること、および相手のクロスを動かすために自分のクロス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。選手は相手のクロスを開いた手や指を使ってつかんではない。
- 34.5 フェイスオフをしている選手がフェイスオフのポジションで押し合っていて、ボールが両選手のクロスに触れ、クロスの間にあるときは、他の選手がフェイスオフをしている両選手に接触してはならず、他の選手がフェイスオフをしている選手のクロスをチェックした場合はマイナーファウルである。また上記の状況でボディチェックをした場合は、メジャーファウルである。
- 34.6 左利き用のクロスを使用している選手はフェイスオフに参加できない。ヘッドの縁や、留め具がボールを挟み込めるようにネットが編みであるクロスをフェイスオフの際に使用するのには反則である。
- 34.7 センターフェイスオフの際に、ペナルティボックスに選手がいる場合を除いて10人の選手がフィールドに出ているチームは、ゴールキーパーと他の3人の選手をディフェンスチームのゴールエリアに、3人の選手をオフェンス側のゴールエリアラインの内側に、そして選手1人ずつを両サイドのウィングエリアに配置しなくてはならない。開始のホイッスルの後、両ウィングエリアにいた選手はそこから出ることができる。他の選手は、ある選手がボゼッションするか、ボールがゴールエリアのラインに触れるかまたはその中に入るか、あるいはボールがアウトオブバウンズになるまでは、各ゴールエリアから出ることはできない。
- 34.8 上記の状況で選手の1人がボゼッションしたら、審判員は右腕をできるだけ大きく回し“ボゼッション”とコールする。ボールがボゼッションをコールされる前にゴールエリアラインに触れるか、または中に入ったときは、審判員は同じように右腕を回して“フリーボール”とコールする。
- 34.9 センターフェイスオフの際に、ペナルティにより1人ないしはそれ以上の選手が試合からはずれているときは、チームは自陣のゴールエリアにゴールキーパーと3人の選手、オフェンス側のゴールエリアラインの内側に3人の選手を置かなければならない。なおチーム3人以上の選手がペナルティを科されている場合は、自陣のゴールエリア側にいる選手の1人が、ゴールエリアを出てフェイスオフに参加する。ただし、オフサイドルールには従わなければならない。
- 34.10 センターフェイスオフの際に“ボゼッション”あるいは“フリーボール”とコールする前に、もし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、もう一度全く同じ状態からセンターフェイスオフを行う。
- 34.11 センターフェイスオフの最中または終了後、「ボゼッション」または「フリーボール」がコールされる前に、審判員が反則のためにプレーを停止した場合、適切な反則の適用とともに、ゴールエリアに制限されていた選手はゴールエリアからの制限が解除される。

その反則の際、ボールがフィールドのディフェンスハーフにある場合は、センターライン上でフリープレーが行われる。

その反則の際、ボールがフィールドのオフェンスハーフにある場合は、プレー停止のホイッスルが吹かれたときにボールがあった地点でフリープレーが行われる。

34.12 フェイスオフ後に、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、はじめから全く同じ状態でフェイスオフを行う。

34.13 センターフェイスオフ中に、“ボゼッション”もしくは“フリーボール”が宣告される前に同時ファウルが起こり、再フェイスオフとなる場合は、ルール 81.2 に規定するとおり、フィールドの中央で、センターフェイスオフの際に受けていた制限の状態、再度フェイスオフを行う。

AR 34.1 A1 がペナルティボックスにおり、B1 がボゼッションしている。B1 が B2 にパスをして、ボールが空中にある間にピリオドが終了した。

判 定 次のピリオドは B チームのボゼッションで始まる。

AR 34.2 A1 がペナルティボックスにいる。B1 がシュートまたはパスミスをしてピリオド終了のホイッスルが鳴り、ボールはバウンダリーラインに向かって転がっている。

判 定 ピリオド終了時にはボゼッション状態でないので、次のピリオドはセンターフェイスオフで始まる。

AR 34.3 A1 がペナルティボックスにいる。B1 のシュート後にアウトオブバウンズになり、そのとき B2 がその地点に最も近かった。B2 がボールを受ける前にピリオド終了のホイッスルが鳴った。

判 定 もしピリオドが終了していなければ B2 はボゼッションしていたはずであるから、B2 はボゼッション状態にあったとみなされる。したがって次のピリオドは B チームのボゼッションで始まる。

AR 34.4 A1 がペナルティボックスにいる。B1 がパスミスをし、アウトオブバウンズになった。A2 がボールを受ける前にピリオド終了のホイッスルが鳴った。

判 定 もしピリオドが終了していなければ A2 はボゼッションしていたはずであるから、A2 はボゼッション状態にあったとみなされる。したがって次のピリオドは A チームのボゼッションで始まる。

AR 34.5 A1 がペナルティボックスにいる。ボールを持っている B1 が A2 に対してワーディングオフをした。反則を宣告しようとホイッスルを鳴らしたときにピリオドが終了した。

判 定 もしピリオドが終了していなければ A2 はボゼッションしていたはずなので、A2 はボゼッション状態にあったとみなされる。エキストラマン状態なので、次のピリオドは A チームのボゼッションから始まる。

AR 34.6 A1 がペナルティボックスにいる。B1 が得点してすぐにピリオド終了のホイッスルが鳴った。

判 定 ボゼッションではないので次のピリオドはフェイスオフで始まる。

AR 34.7 A1 がペナルティボックスにいるとき、A チームがボゼッションした。B1 が反則を犯し、フラッグが投げられ、ピリオドが終了した。

判 定 A1 はすでにペナルティボックスにおり、B1 もペナルティボックスに向かおうとしている

ので、エキストラマン状態ではない。次のピリオドはフェイスオフで始まる。

AR 34.8 A チームが攻撃中にフラッグが投げられた。A チームのポゼッションのままピリオドが終了した。

判 定 B チームの選手がペナルティボックスにいる状態で、A チームのポゼッションで次のピリオドは始まる。

AR 34.9 A チームが攻撃中にフラッグが投げられた。ピリオド終了時にルーズボールになった。

判 定 B チームの選手がペナルティボックスにいる状態で、A チームのポゼッションで次のピリオドは始まる。

AR 34.10 A チームが攻撃中に B チームのマイナーファウルに対してフラッグが投げられた。ピリオド終了時に A1 がマイナーファウルを犯した。

判 定 同時マイナーファウルで、それらの反則は相殺される。次のピリオドはセンターフェイスオフで始まる。

AR 34.11 A チームが攻撃中に B チームのメジャーファウルに対してフラッグが投げられた。ピリオド終了時に A1 がメジャーファウルを犯した。

判 定 同時ファウルとなる。各チームの選手ともにペナルティが科せられる。エキストラマン状態ではないので、次のピリオドはセンターフェイスオフで始まる。

AR 34.12 A チームが攻撃中に B チームのメジャーファウルに対してフラッグが投げられた。A1 が得点し、その直後にピリオド終了のホイッスルが鳴った。

判 定 ポゼッション状態ではないので、次のピリオドはセンターフェイスオフで始まる。

AR 34.13 A1 がペナルティボックスにおり、B チームのポゼッション状態でピリオドが終了したため B チームにボールが与えられることになった。そして休憩の間に B1 が反則をした。

判 定 次のピリオドは A チームボールで開始する。

AR 34.14 A1 がペナルティボックスにおり、B チームのポゼッション状態でピリオドが終了したため B チームにボールが与えられることになった。休憩の間に B1 と A2 が反則を犯した。

判 定 休憩中に起こった反則のペナルティタイムの合計の少ないチームにボールが与えられる。もし休憩中に起こった反則のペナルティタイムが同じ場合は B チームにボールが与えられていたので、B チームボールで次のピリオドを開始する。

AR 34.15 両チームとも 10 人の状態もしくはペナルティボックスに同じ人数がいる状態でピリオドが終了したため次のピリオドはセンターフェイスオフで開始することになった。休憩の間に A1 が反則を犯した。

判 定 センターで B チームにボールが与えられる。

AR 34.16 センターフェイスオフの際に、まだルーズボールのうちに A1 が怪我をした。

判 定 再び最初と同じ状態でセンターフェイスオフを行う。

AR 34.17 センターフェイスオフの際に、まだルーズボールのうちに A1 が用具を落としてしまった。

判 定 再び最初と同じ状態でセンターフェイスオフを行う。

AR 34.18 センターフェイスオフの際に、誰かに触れた後アウトオブバウンズになったが、審判員は

どちらのチームが触れたかわからなかった。

判 定 アウトオブバウンズとなった地点から 6.1 m 離れた地点でフェイスオフを行い、即座に全ての選手は決められたエリアから離れてもよい。

AR 34.19 A チームはセンターフェイスオフの際に、ペナルティボックスに選手がいなくてもかわらず、フィールドに 9 人しか出さなかった。

判 定 正当なプレーである。チームは少ない人数でプレーする限りでは、ゴールエリアおよびウィングエリアに規定の人数を置くという制限を免除される。そしてチームはどのエリアについてその免除を適用するのかを選択することができるが、オフサイドルールには従わなければならない。

AR 34.20 A1 が B チームのゴールにシュートし、得点した。ボールが A1 より 2.7 m 以上離れ、まだゴールラインを越えていないときに、A1 は B1 にボディチェックされた。

判 定 イリーガルボディチェックとなる。B1 はメジャーファウルのペナルティを受ける。反則が起きたときにボールはまだ“ライブボール”だったので、フェイスオフで始まる。

AR 34.21 A1 が B チームのゴールにシュートし、得点した。ボールがゴールラインを越えてから A1 は B1 にボディチェックされた。

判 定 イリーガルボディチェックとなる。B1 はメジャーファウルのペナルティを受ける。反則が起きる前にボールはゴールラインを越えているので、反則は次のフェイスオフの前に起こったとみなす。そして A チームにセンターでボールが与えられる。

AR 34.22 フェイスオフ中に A チームのフェイスオフマンが、手もしくは指を使って B チームのクロスをつかんだ。

判 定 A チームのアンスポーツマンライクコンダクト。

AR 34.23 フェイスオフ中に A チームのフェイスオフマンが、クロスを握っていない手でボールを触ったり、つかんだりした。

判 定 A チームのアンスポーツマンライクコンダクト。

AR 34.24 フェイスオフ中に A チームのフェイスオフマンが、ボールを拾おうとしてクロスを持っている手の指を使った。

判 定 A チームのアンスポーツマンライクコンダクト。

ルール 35 センター以外でのフェイスオフ

35.1 フェイスオフをセンター以外で行うときには、以下のルールを適用する：

- i) 両選手のクロスはボールに近いゴールの中心への仮想のラインに対して垂直に置く。
- ii) ディフェンスの選手は自分の背中が自陣のゴールに向くように、身体を自分のクロスとのゴールの間に置く。
- iii) オフェンスの選手は相手のゴールに向く。
- iv) フェイスオフの方法についてはルール 34 に示すとおりである。
- v) ケージから 18.3 m 以内ではフェイスオフは行わない。必要なときは、ケージから 18.3 m の地点まで横に移動してフェイスオフを行う。
- vi) バウンダリーラインから 6.1 m 以内ではフェイスオフは行わない。
- vii) フェイスオフを始めるホイッスルが鳴るまで、他の選手はフェイスオフの地点から 9.1 m 以内に入ることはできない。

viii) 試合時間およびペナルティタイムは、ただちに止める。

ルール 36 ボールの状態

- 36.1 ボールは“ライブボール”か“デッドボール”かのいずれかである。
- 36.2 フェイスオフのとき、またはアウトオブバウンズの後や反則の後で、ボールがプレーに戻されるために試合の開始や再開のホイッスルが鳴った後から、ボールは“ライブボール”である。
- 36.3 得点後、もしくはボールがアウトオブバウンズになったときにプレーを止めたり、反則を宣告するためにホイッスルが鳴った後は、ボールは“デッドボール”である。
- 36.4 フラッグが投げられてプレーが続いているときは、ボールは依然として“ライブボール”である。

AR 36.1 A チームが攻撃中にフラッグが投げられた。A チームはボールを落として、ホイッスルが鳴った。利用できるタイムアウトを残していた B チームはタイムアウトを要求した。

判 定 デッドボール中なので、タイムアウトは認められる。この際にボールの位置は関係ない。

ルール 37 フリープレー

- 37.1 審判員はプレー再開の合図を行い、再開前と同じ場所からプレーを再開する。審判員は、できるだけ早くプレーを再開しなければならない。
- 審判員が笛を吹いてプレーを再開するとき、フリープレーを与えられた選手から半径 4.6 m 以内にいる相手選手は、ボールをポゼッションしている間はその選手に対してディフェンスすることができない。相手選手は、フリープレーを与えられた選手をディフェンスする前に、その選手から半径 4.6 m の距離を開けなければならない。このルールに違反した場合、イリーガルプロシージャによるフラッグダウン（スローホイッスル）となる。
 - 相手選手が積極的にディフェンスしない状況において、フリープレーを与えられた選手が、4.6 m 以内にとどまっている相手選手に自らの動きにより接触しても、このルール違反とはならない。
 - いかなるプレーの再開においても、フリープレーを与えられた選手から 4.6 m 以内にオフフェンス側選手がいてはならない。
 - ボールを持っている選手がアタックゴールエリア内で（クイックリスタートでない状況で）フリープレーを与える前に、審判員は相手ゴールキーパーにボールの位置及びリスタートする選手を明確に示さなければならない。
- 37.2 エンドライン上でのアウトオブバウンズ以外のフリープレーを相手ゴールからどの方向についても 18 m より近い地点から始めることはない。必要なときは、ゴールから 18 m の地点まで横に移動する。
- 37.3 フリープレーをゲートから 4.6 m より近い地点から始めることはない。必要なときは、ゲートの一番近い端からフィールドの内側 4.6 m の地点まで横に移動する。

ルール 38 得点

- 38.1 1 ゴールは 1 点とし、ルーズボールもしくはボゼッション状態のボールが地面（ゴールの平面）のゴールライン、上のクロスバーおよび両サイドのゴールポストの後ろ端からなる仮想の平面を、前方から完全に通過したときに得点となる。ディフェンスの選手によりボールがゴールの平面を通過してしまった場合もオフense側の得点となる。相手より多く得点したチームの勝利となる。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。
- 38.2 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、ピリオドがすでに終了していた。
 - 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) オフenseチームの選手の身体の一部がゴールクリアエリアに触れていた。
 - iv) 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。
 - v) オフenseチームもしくは両チームがオフサイドの状態にあった。
 - vi) シュート中およびフォロースルー中にシューターのクロスからヘッドが取れた。
 - vii) 得点後に続くライブボール前に得点者のクロスが不正であると判断された。不正なクロスに関してルール 45.5 を参照のこと。
- 38.3 シュート（シュートオンゴール）とは、選手がゴールを意図して、スティックで相手ゴールにボールを投げけることを指す。
選手のクロスから放たれるシュートは、ゴール前方、ゴールラインの仮想の延長線（GLE）より上の位置からでなければならない。

AR 38.1 ディフェンスチームの選手である B1 が、ボールに勢いを加えてしまい、自分のゴールの平面を通過させた。ゴールの最も近くにいた選手は A1 だが、インホームは A2 である。
判定 インホームである A2 が得点者となる。

AR 38.2 A1 がシュートし、A2 の肩に当たり B チームのゴールに入った。A2 は勢いを加えていない。
判定 シュートした A1 が得点者となる。

AR 38.3 A1 がシュートし、ゴール前にいる A2 が腕を伸ばしボールを肘に当てて方向を変えたため、B チームのゴールに入った。
判定 勢いを加えた A2 が、得点者となる。

ルール 39 ボールのボゼッション

- 39.1 “プレーヤーボゼッション”
選手がボールをコントロールしており、運ぶ、クレードルする、パスをする、シュートする

トオブバウンズになった場合は、プレーの再開の前にボールをゲートの最も近い部分から横に 4.6 m フィールド内に移動する。

40.6 エンドラインでアウトオブバウンズになった場合、ケージから 18.3 m 離れていない地点であっても、その場所からプレーを再開する。

AR 40.1 A1 がシュートしたボールがゴールのパイプに当たって A チームのオフenseサイドのセンターライン付近でアウトオブバウンズになった。このときボールに最も近くにいた選手はオフサイドルールに従ってディフェンスチームにいた A2 だった。

判 定 A チームのボールとなる。

AR 40.2 シュートがゴールからはずれ、フィールドに止まったボールを A1 がスクープしようとしてアウトオブバウンズになった。

判 定 B チームのボールとなる。

AR 40.3 シュートがゴールからはずれ、バウンダリーラインの方へ転がっていくボールを A1 がスクープしようとしてアウトオブバウンズになった。

判 定 最も近くにいたフィールド内の選手のボールとなる。

AR 40.4 シュートがゴールの上をはずれ、A1 がそれを飛んでいる間に取りろうとした。ボールは彼のクロスまたは身体に当たってアウトオブバウンズになった。

判 定 最も近くにいたフィールド内の選手のボールとなる。

AR 40.5 ポゼッションしている A1 が B1 の反則により、アウトオブバウンズに押し出された。

判 定 A チームのポゼッションとなり、B1 はペナルティを受ける。

ルール 41 ボディチェック

41.1 ラクロスの試合では相手に対するボディチェックが許されている。ただし以下の制約を受ける：

- i) 相手がポゼッションしているか、ルーズボールもしくは空中のボールから 2.7 m 以内にいる。
- ii) 接触は相手の首より下の正面もしくは横からであるが、腰より下であってはならない。イリーガルボディチェックに関してはルール 70 を参照のこと。

ルール 42 クロスによるチェック

42.1 相手がポゼッションしている、ルーズボール、もしくは空中のボールから 2.7 m 以内にいる場合に、選手はクロスで相手のクロスをチェックしてもよい。オフサイドルール、センターフェイスオフに関するルール、クリースに関するルールを除き、クロス握っているグローブもクロスの一部とみなす。反則となるクロスによるチェックに関してはルール 71 と 72 を参照のこと。

ルール 43 ショットクロック (※)

注：このルールは国際ルールとして 2026 年 1 月 1 日より実施されるものである。

- 43.1 すべての試合において、80秒にセットおよびリセットできる2つの視認可能なショットクロックを使用する。
ショットクロックは、80秒から0秒へのカウントダウンをする。このカウントダウン機能により、ショットクロックの残り時間を容易に判断することができる。
- 43.2 ショットクロックはフィールドの両端に設置し、選手、コーチ、審判員から見えるようにしなければならない。
例外：ショットクロックが1つしかない場合は、フィールドの中央に設置する。
ただし、作動可能なショットクロックをフィールドの中央に移動させることが不可能であり、かつ双方のコーチがフィールドのどちらかの端にショットクロックを1つだけ置いて試合を行うことに合意した場合には、ショットクロックオペレーターが審判員に残り時間を10秒間隔で口頭で伝え、1つのショットクロックだけで試合を行うことができる。
そうでない場合には、作動可能な1つのショットクロックを止め、ショットクロックオペレーターが口頭で残り時間を伝えなければならない。
試合の時間の計測器をショットクロックの計測として使用することはできない。
- 43.3 ショットクロックオペレーターの任務
ショットクロックオペレーターはすべての試合で必要である。
ショットクロックオペレーターはこの役割を試合での主な役割とすることが必要である。しかし、ショットクロックオペレーターが他の役割（例えば、タイムキーパー）を持つことは許される。
i) 審判員の笛でショットクロックを開始及び停止し、審判員のシグナルでショットクロックをリセットする。
ii) ショットクロックオペレーターは、ボールをポゼッションしているチームがショットの条件を満たさないままショットクロックが終了した場合、ホーンなどを鳴らして審判員に警告しなければならない。
- 43.4 ショットクロックの誤作動
ショットクロックが審判員の開始シグナルから5秒以内に開始されない場合、審判員はプレーを止め、リセットするよう指示する。
注：得点の機会が迫っている場合、審判員は得点の機会を継続させ、その得点の機会が完了した時点でプレーを停止し、ショットクロックをリセットしなければならない。
ショットクロックが故障した場合、ショットクロックオペレーターはストップウォッチなどを使用し、審判員に10秒間隔で時間を伝えるものとする。
- 43.5 ショットクロックのリセット
ゴールラインの仮想の延長線（GLE）より前方から放たれたショット（ショットクロックがゼロとなる前にシューターのクロスからボールが放たれたもの）で、クリース内にいるゴーリーまたはゴーリーの用具に接触したもの、ゴールパイプ（ゴールの正方形を構成する部分）に当たったもの、またはゴールが決まった場合、ショットクロックはリセットされる。
- 43.6 ゴーリー以外のクリースにいるディフェンス選手に当たるシュートは、ゴールとならない限り、ショットクロックのリセット基準を満たさない。
- 43.7 ゴールラインの仮想の延長線上より後方から投げられたボールはパスとみなされ、そのパスがゴールに結びつかない限り、ショットクロックはリセットされない。

43.8 リセット基準を満たすショットがないままショットクロックが終了した場合、ショットクロックパイオレーションとなり、ボールはディフェンスチームに与えられる。

43.9 リセット手順

ショットクロックの間、ショットクロックは審判員の笛で開始、停止し、審判員の合図でリセットされる。次の場合には、ショットクロックは80秒にリセットされる。

- i) フェイスオフの後にポゼッションを獲得したまたは与えられた場合 (80 秒)
- ii) ポゼッションの変更 (80 秒)
- iii) オフェンスチームがフィールドのオフェンスハーフにおいてルール 43.5 に定義される有効なショットを再び保持した場合 (80 秒)。
- iv) ルール 43.5 で定義される有効なショットがフィールドのディフェンスハーフに戻り、どちらかのチームがボールをキープした場合 (80 秒)
- v) ルーズボールでのマイナーファウル：オフェンスハーフにおいてオフェンス側がボールを保持した場合、ショットクロックは80秒にリセットされる。
- vi) フラッグダウンによるスローホイッスルの場合、ショットクロックはリセットされない。しかし、ファウルの適用や処置 / 裁定した後、ショットクロックは80秒にリセットされる。
- vii) 負傷による中断
 - a) ディフェンス選手の負傷によるプレーの中断があった場合、ショットクロックは80秒にリセットされる。
 - b) オフェンス選手の負傷によるプレーの中断の場合、ショットクロックはプレーの中断の時点から継続する。
 - c) オフェンス選手およびディフェンス選手の両方の負傷によりプレーが中断した場合、ショットクロックは80秒にリセットされる。
- viii) 誤ったフラッグやホイッスルはショットクロックをリセットしない。ショットクロックはプレーが中断した時点から継続する。
- ix) 選手の用具に関連した状況
 - a) ショットクロック中のオフェンス選手の用具の問題：
プレーを中断し、ポゼッションはオフェンスチームのままとし、ショットクロックはプレーを止めた時点から継続する。
 - b) ショットクロック中のディフェンス選手の用具の問題：
ディフェンス選手が用具を失った後もプレーに参加し続けた場合、フラッグダウンとなる。フラッグダウン中もショットクロックはリセットされず、プレーは続行される。
 - c) 安全上の問題がある場合、審判は直ちにプレーを中断する。
- x) タイムアウト
ショットクロックが作動しているときに、いずれかのチームがタイムアウトを要求し、タイムアウトが認められた場合、ショットクロックはタイムアウトの時点から継続する。

43.10 ショットクロックは試合の時間に関わらず有効である。

43.11 ピリオドが終了した場合、ショットクロックはリセットされる。ただし、一方のチームがエキストラマン状態のためにボールを保持している場合、ショットクロックは次のピリオドに持ち越される。

43.12 オフェンスハーフへのアドバンシングザボール
チームがディフェンスハーフでボールを獲得した時点で、80秒のショットクロックを開始

する。

ボールをポゼッションしているチームは、ショットクロックが 60 秒を表示するまでに、ボールを運ぶ、パスする、またはその他の方法でボールを自陣のオフENSEハーフに運ばなければならない。

これを行わなかった場合はフェイラートゥアードバンシングザボールとしてターンオーバーとなり、プレーが中断されたときにボールがあった地点で相手チームにポゼッションが与えられる。

フィールドのディフェンスハーフからオフENSEハーフに飛んでいるボールが、ショットクロックが 60 秒になったときにセンターラインの平面を通過すれば、このルールを満たす。審判員は、ショットクロックを用いてこのルール違反を判断する。

43.13 オーバーエンドバック

ボールがセンターラインを越え（クリアされ）、ショットクロックが 60 秒以下になった時点で、オーバーエンドバックのルールが適用される。

オーバーエンドバックのルールが適用される間、オフENSEチームは次のことを行ってはならない。

i) ボールをポゼッションしている選手がセンターラインまたは自陣のディフェンスハーフに触れる。

ii) ボールがディフェンスハーフに戻ったり、センターラインに触れる。

a) 有効なショットを除く（ルール 43.5 参照）

i) または ii) が起こった場合、オーバーエンドバックのルール違反と判定される。

その結果、直ちにターンオーバーとなり、可能な状況であれば、違反されたチームは速やかにプレーを再開する。

ボールまたはボールを持っているオフENSE選手が、センターラインまたはフィールドのディフェンスハーフに触れなければ、ルール違反は起こらない。

ディフェンス選手は、ボールをオフENSEハーフにとどめておくために、合法的にボールを打つことができる。ただし、ボールをポゼッションし、足がフィールドのディフェンスハーフに触れている場合、ターンオーバーとなる。

例外

次の状況において、ルーズボールがセンターラインまたはオフENSE側フィールドに触れた場合、オーバーエンドバックにはならない。

iii) 有効なショットの跳ね返り（ルール 43.5 参照）

iv) ルーズボールにディフェンス選手が最後に触れたとき

その後、オフENSEチームがディフェンスハーフにおいて正当にボールを獲得した場合、オフENSEチームは 20 秒以内にボールをオフENSEハーフにクリアする義務はなく、ショットクロックの残り時間、フィールド全体を使用することができる。

ただし、ショットクロックの残り時間内にオフENSEチームがオフENSEハーフに入り直した場合、そのショットクロックが終了するまでオーバーエンドバックのルールが適用される。オーバーエンドバックのルールは次の状況が発生した場合、適用を外れる：

i) 得点

ii) ディフェンスチームがボールをポゼッションする

iii) ボールがセンターラインまたはオフENSE側ディフェンスハーフに触れる

iv) オーバーエンドバック違反が適用される

v) ショットクロックの時間切れ、またはショットクロックルール違反

JLA ルール

ルール 43 を一部の公式戦にて適用する。

ルール 44 タイムアウト

- 44.1 タイムアウトには、オフィシャルによるものとチームによるものとの2種類がある。
- 44.2 審判員またはCBOは、正しいルールを施行する上で必要だと判断した場合は、いかなる理由でもオフィシャルタイムアウトをとることができる。
- 44.3 選手が怪我をして、
- ・その傷が重いと審判員が判断した場合
 - ・もしくは流血や血痕がついている場合
 - ・もしくはその選手に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。そうでない場合は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おり、まさに得点しようとしてプレーをしていると審判員が判断した場合は、この状況ではフラッグを投げないが、ルール 82 のスローホイッスルにあるように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、まさに得点をしようとしているプレーが終わるまでは、この状況ではフラッグを投げないが、ルール 82 のスローホイッスルにあるように、審判員はホイッスルを鳴らすのを遅らせる必要がある。
- 44.4 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あれば、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はできない。
- 流血していたり、身体や防具に血液がついている選手の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あれば、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。その選手は傷を覆うかまたは身体、ユニフォームおよび防具に付着した血液を全て消毒するまでフィールドに戻ることはできない。その選手は次のデッドボールを待たずにフィールドに戻るることができる。
- 44.5 チームは以下の条件のときにタイムアウトを要求できる：
- i) デッドボールのとき。
 - ii) タイムアウトを要求しているチームがオフェンスハーフで“プレーヤーポゼッション”しているとき。
- 44.6 タイムアウトはコーチ、キャプテンあるいはポゼッションしている選手が要求することができる。タイムアウトは審判員あるいはCBOに要求することができる。
- 44.7 チームタイムアウトは90秒間である。各チームが90秒間経過する前に再開の準備ができているときに限って、タイムアウトを短縮することができる。
- 44.8 チームは1ハーフにつき2回のタイムアウトを要求できる。サドンビクトリーのピリオドではタイムアウトを要求できない。

- 44.9 ピリオドの間でとったタイムアウトは前のピリオドに属する。
- 44.10 チームはプレーの再開を挟まないで、連続してタイムアウトをとることはできない。
- 44.11 チームは試合開始前でもタイムアウトを申請することができる。

ルール 45 ヘッドコーチによるスティックチェックおよび スティックカウムの要求

スティックチェック

- 45.1 スティックチェックは、ヘッドコーチの要求があった場合に行う。ヘッドコーチは、デッドボールのときにのみフィールド内にある相手チームのスティックチェックを要求できる。このとき、クロスは構造、寸法のあらゆる規格がチェックされる。

JLA ルール

スティックチェックは、ヘッドコーチの要求があった場合、もしくは審判員によるランダムチェックによって行う。ヘッドコーチは、デッドボールのときにのみフィールド内にある相手チームのスティックチェックを要求できる。このとき、クロスは構造、寸法のあらゆる規格がチェックされる。

- 45.2 スティックチェックが要求されたとき、試合時間の時計を止め、スティックチェックが終了したら再び時計を動かす。
- 45.3 ペナルティが適用されている場合にスティックチェックが要求されたとき、ペナルティタイムの時計を止め、スティックチェックが終了したら再び時計を動かす。
- 45.4 ヘッドコーチが要求したスティックチェックの後で、そのクロスは構造が合法であった場合は、そのコーチにペナルティを科す。それが1回目ならば、スティックチェックを要求したコーチにはペナルティは科せられない。

JLA ルール

ヘッドコーチが要求したスティックチェックの後で、そのクロスは構造が合法であった場合は、即座にヘッドコーチに対してアンスポーツマンライクコンダクトのペナルティとして3分のメジャーファウルを科す。この際、インホームではなく、ヘッドコーチ自身が3分間、ペナルティボックスに座る。

- 45.5 もし攻撃側の選手が得点し、次のライブボールの前までに、その選手のクロスが反則と審判員が判断した場合、得点は無効となる(得点者についてはルール 38.1 を参照)。もしインホームの得点後に、インホームのクロスが何かしらの理由でイリーガルと判断された場合には、得点は有効となるが、インホームはルール 75.3 に則りペナルティを科される。あるクロスによって得点があった後に、スティックチェックを正しく要求され、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適切にクロスをチェックできないようにした場合は、その得点は無効となる。

スティックカウント

- 45.6 チームのヘッドコーチは、相手チームの使用しているロングスティックの数を数えるようにいつでも CBO に要求することができる。そのスティックカウントは即座に行われる。
- 45.7 ヘッドコーチが要求したスティックカウントの後で、ロングスティックの数が合法であることがわかった場合：
- i) それが 1 回目ならば、を要求したコーチにはペナルティは科せられない。
 - ii) それが、2 回目以降ならば毎回、そのコーチにはマイナーファウルのペナルティが科される。
- 45.8 得点があった後で、次のライブボールの前にスティックカウントの結果、得点をしたチームが、得点をしたときに 4 本よりも多くのロングスティックを使用していたことが判明した場合は、その得点は無効となる。

AR 45.1 A1 がサドンビクトリーで、決勝点を決めた。B チームのヘッドコーチがスティックチェックの要求をした。

判 定 試合が終了してしまったため、スティックチェックは行わない。

AR 45.2 A1 がサドンビクトリーで、決勝点を決めた。B チームのヘッドコーチがスティックカウントの要求をした。

判 定 試合が終了してしまったため、スティックカウントは行わない。

第 7 項 選手の交代

ルール 46 選手の交代

- 46.1 下記の条項に従えば、可能な限り選手の交代をいつでも行える。
- 46.2 交代選手は、自分と交代する選手が交代しようとするサブスティテューションエリアに戻ってきたときにサブスティテューションエリアに入ることができ、交代はただちに行わなければならない。
- 46.3 選手は、ベンチに戻る選手がフィールドを離れるまでフィールドに入ることができない。各選手はゲートを通らなければならない。また、各選手は空中で交代してもよく、オフサイドルールに従っていればセンターラインのどちら側で行ってもよい。フィールドに入ろうとしている選手は、ベンチに戻ろうとする選手にサブスティテューションエリアの中で、進路を空けなければならない。
- 46.4 オフサイドルールによって一方の陣地に留められていた選手がフィールドを離れるときは、フィールドに入る選手のサブスティテューションエリアからフィールドへの一歩と、ベンチに戻る選手のフィールドからサブスティテューションエリアへの一歩とが同時であれば、オフサイドルールは守られているものとみなす。
- 46.5 交代に関するルールには以下の例外を適用する：
- i) 得点の後、ピリオド終了後、そしてあらゆるタイムアウトの間はサイドラインのどの場所から交代してもよい。そのときサブスティテューションエリアを通る必要はない。この状況では、ベンチに戻る選手がフィールドを離れるまでサイドラインの内側で待つ必要はない。しかし、プレーが再開するときにはフィールドに正規の人数がいなくてはならない。
 - ii) 怪我をした選手がプレーを続けられないのでオフィシャルタイムアウトを取ったとき、その選手は最も近いバウンダリーラインから可能な限り迅速にフィールドの外に移動させられる。そして、代わりにフィールドに入る選手は審判員にすぐに報告しなくてはならない。

AR 46.1 ボールがアウトオブバウンズになって、ホイッスルによってプレーが止まったが、審判員はタイムアウトをコールしていない。

このときフィールドに入る選手が、ベンチに戻る選手がフィールドを離れる前にフィールドに足を踏み入れてしまった、もしくはゲートを通らずに交代を行った。

判 定 交代に関するルールは、デッドボールの状態でも適用されるので、マイナーファウルとなる。

AR 46.2 ボールがアウトオブバウンズになって、ホイッスルによってプレーが止まったが、審判員はタイムアウトをコールした。

このときフィールドに入る選手が、ベンチに戻る選手がフィールドを離れる前にフィールドに足を踏み入れてしまった、もしくはゲートを通らずに交代を行った。

判 定 交代に関するルールは、いかなるタイムアウトの間にも適用されないので、合法的なプレーである。

AR 46.3 交代のために、ある選手がベンチに戻ってきた。代わってフィールドに入る選手が戦術的な意図によってフィールドに入るのを遅らせた。

判 定 ルールではチームは試合中いつでも 10 人の選手をフィールドに置くように義務づけているわけではないので、これは合法的プレーである。

判 定 ペナルティタイムが終了した選手が、戦術的な意図によってフィールドに入るのを遅らせた場合も合法的プレーである。

AR 46.4 ボールがアウトオブバウンズになって、ホイッスルによってプレーが止まり、試合時間は止まっているが、審判員はタイムアウトをコールしていない。

このときフィールドに入る選手が、ベンチに戻る選手がフィールドを離れる前にフィールドに足を踏み入れてしまった。

判 定 試合時間が止まってもオフィシャルタイムアウトではないため、マイナーファウルとなる。

第8項 ゴールクリースとゴーマリ

ルール47 正式なゴーマリ

- 47.1 チームでゴーマリの着用義務のある防具を着用している選手を正式なゴーマリとみなす。
- 47.2 正式なゴーマリがゴーマリの着用義務のある防具を着用している他の選手と交代した場合は、その選手を正式なゴーマリとみなす。
- 47.3 ルール17.1および19.1に規定されているとおり、両チームとも常にフィールド上に正式なゴーマリがいなければならず、正式なゴーマリはゴーマリの着用義務のある防具を着用している選手でなければならない。
- 47.4 ノミネートディフェンダー
大会や競技の主催者は、“ノミネートディフェンダー”の適用を適切と判断する場合には、大会や競技の試合において適用することができる。
- i) 試合の開始前にヘッドコーチはチームのスタメンのロングスティック選手を“ノミネートディフェンダー”を指名する。
 - ii) ゴーマリがペナルティタイムを伴う反則を犯した場合、“ノミネートディフェンダー”がそのペナルティタイムを受ける。そのペナルティは、ゴーマリに対して記録される。
 - iii) ルール47.4 ii)はゴーマリが退場ファウルを犯し、試合から退場させられる場合には適用されない。
 - iv) “ノミネートディフェンダー”がペナルティタイムを受けており、フィールドにいない場合には、ゴーマリが反則した際、フィールドにいた別のロングスティック選手にペナルティタイムが与えられる。
 - v) 両チームに着用義務のある防具を着用している2名のゴーマリがいる場合には“ノミネートディフェンダー”は適用されない。1つのチームには2名のゴーマリがいて、もう一方にいない場合には、両チームが“ノミネートディフェンダー”を選択することができる。

AR 47.1 Aチームのゴーマリが、反則によるペナルティを受けるためフィールドから離れており、そのゴーマリクロスを別の選手に渡していた。そのゴーマリが試合に戻り、クロスを交換する前にシュートを手で止めた。

判 定 マイナーファウルである。反則のためフィールドを離れていたゴーマリは、ゴーマリクロスを受け取るまでは正式なゴーマリとはならない。

AR 47.2 Aチームのゴーマリが、反則によるペナルティを受けるためフィールドから離れた。その際、そのゴーマリクロスを別の選手に渡していない。キャプテンが正式なゴーマリとして指名されていた。ペナルティタイムが終わり、そのゴーマリがゴーマリクロスとともに試合に戻った。その後、一時的なゴーマリがシュートを手で止めた。

判 定 マイナーファウルである。ゴーマリクロスを持ってフィールドに戻った時点で正式なゴーマリとなるため。

ルール48 正式なゴーマリの特権

- 48.1 正式なゴーマリは自分のゴールクリースエリアにいる間は、以下の特権と保護を受ける：
- i) ゴーマリはクロスと身体を用いて、いかなる方法でもボールを止め、ブロックしてよく、

- 手でボールをブロックしたり撃ち返したりしてもよい。またボールがクリース内の地面にあるときは、ボールが動いていても止まっても手でボールの方向を変えたりブロックしたり撃ち返したりしてよいが、つかんだり、拾い上げたりしてはならない。
- ii) ルール 49.5 に従い、góりーとディフェンスの選手はゴールクリースエリアでパスを受けてもよい。
 - iii) オフェンスの選手は、góりーがゴールクリースエリアに身体の一部を入れているときは、góりーがボールを持っている、いないに関わらずgóりーやgóりーのクロスに接触してはならない。
 - iv) オフェンスの選手は自らgóりーに接触しない限り、ゴールクリース内のルーズボールを拾ったり、撃ったりしてよい。
 - v) 48.1 iii) の例外として、góりーのクロスがゴールクリースから垂直に伸びた仮想の円柱から外へ出ているときは、ボールがgóりーのクロスにある場合を除いて、他の選手のクロスと同じようにチェックすることができる。

AR 48.1 A チームのゴールクリースの外側でルーズボールだった。A チームのgóりーは両足をクリース内に残したまま、ボールを押さえつけてボールを引き寄せようとした。ボールがゴールクリースに触れる前に、B1 がgóりーのクロスをチェックした。

判 定 合法的なプレーである。ゴールクリースの仮想の円柱の外側へ出たgóりーのクロスは、ボールがクロス内に入っていなければチェックすることができる。

AR 48.2 A チームのゴールクリースの外側でルーズボールだった。A チームのgóりーは両足をクリース内に残したまま、ボールを押さえつけてボールを引き寄せようとした。ボールがゴールクリースに触れたときに、B1 がgóりーのクロスをチェックした。

判 定 マイナーファウルである。ボールがクリース内でgóりーに押さえつけられているとき、góりーはボールをポゼッションしているとみなす。B1 には 30 秒間のペナルティが科せられる。

AR 48.3 A チームのgóりーは両足をクリース内に残したまま、ボールをクリアしようとした。B1 はゴールクリースの仮想の円柱の外側でgóりーがクリアするのを妨げる位置で、自分のクロスを動かさずに持っていた。A チームのgóりーがボールを投げる前に、B1 のクロスとgóりーのクロスがぶつかった。

判 定 マイナーファウルである。góりーがクリアしようとしているときは、オフェンスの選手がクロスを動かしても動かさなくても、góりーはクリースでの保護を受ける。

AR 48.4 AR 48.3 と同じ状況で、ボールが投げられた後に互いのクロスがぶつかった。

判 定 合法的プレーである。ボールはgóりーのポゼッションではなく、góりーのクロスはゴールクリースの仮想の円柱の外側にある。

AR 48.5 A チームのgóりーがボールをセーブしようとしたが、ボールが空中に弾んでしまった。B1 はボールを撃ち、ゴールクリースの仮想の円柱の内側でクロスがぶつかった。

判 定 B1 のインターフェアランスである。ペナルティは科せられない。

AR 48.6 AR 49.5 と同じ状況で、ゴールクリースの仮想の円柱の外側でクロスがぶつかった。

判 定 反則ではない。

ルール 49 ゴールクリースに関する禁止事項

- 49.1 オフェンスの選手はフィールドのオフェンスサイドでライブボールのとき、相手のゴールクリース内に入ったり、ケージに身体が触れたりしてはならない。
- 49.2 ゴールクリースの外でボールを持っているゴーマー、もしくはディフェンスの選手はゴールクリースエリアに入ってはならない。
- 49.3 ゴールクリース内にいるゴーマーまたはディフェンスの選手は、ゴールクリース内にボールをポゼッションして5秒間より長くいてはならない。
最も近くにいる審判員が“1、2、3、4、5”とカウントする。
一度開始されたカウントは、例えボールがゴールクリース内でルーズボールになったとしても継続される。
- 49.4 このルールのために、選手の身体の一部がゴールクリースに触れている場合は、ゴールクリース内にとみなす。また身体の中の部分もゴールクリース内に触れておらず、ゴールクリースの外側の地面に身体の一部が触れている場合はゴールクリースの外側にとみなす。
- 49.5 チームがゴールクリースエリア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の外へ出たら、相手選手がボールをポゼッションするまで、ボールをゴールクリースに戻してはならない。
パスがアタックチームが触れることにより逸れ、ゴールクリース内に入った場合には、反則とはならない。

AR 49.1 ゴーマー A1 はボールを持って後ろ足だけをクリース内に残している。A1 は一瞬後ろ足を上げて、それからクリース内に後ろ足を置いた。

判 定 マイナーファウルとなる。A1 は足を上げたときにクリースを離れて、再び入ったとみなされる。

AR 49.2 ゴーマー A1 はジャンプをしてパスをインターセプトした。A1 はボールをとり、クリース内に着地した。

判 定 合法的プレーである。空中にいるときは、クリースの外側の地面に触れていないので、クリースの外側に出たことにはならない。

AR 49.3 ゴーマー A1 はセーブをして、クリースの外に出た。A1 は B1 による合法的なボディチェックを受け、クリース内に戻されてしまった。

判 定 A1 のマイナーファウルである。

AR 49.4 A1 が B チームのクリース内のルーズボールを拾おうとして、そのクロスがネット、パイプまたはクリースエリアに触れた。

判 定 合法的プレーである。

AR 49.5 A1 はゴール裏から、B チームのゴールに向かって走っている。A1 はクリースに近づいて、ゴールの横に向かって飛び込んだ。A1 のクロスがゴールラインの前に来たときにクロスのパイプに打ちつけて得点をした。A1 はゴーマーに触れておらず、ボールがゴールの平面を通過するまでクリースには触れていない。

判 定 合法的プレーで、得点は認められる。

AR 49.6 A1がポゼッションしていたが、B1の反則によってBチームのクリース内に押し込まれた。
判 定 すぐにホイッスルを鳴らし、B1にペナルティが科せられて、Aチームのボールとなる。

AR 49.7 Aチームのオフenseで、ボールを持っていないA1はB1の反則によってBチームのクリース内に押し込まれた。そのときA1のポジションはゴールのプレーを妨げ得るものだった。

判 定 すぐにホイッスルを鳴らし、B1にペナルティが科せられて、Aチームのボールとなる。

AR 49.8 Aチームのオフenseで、ボールを持っていないA1はB1の反則によってBチームのクリース内に押し込まれた。そのときA1のポジションはゴールのプレーを妨げるものではなかった。

判 定 審判員はフラッグを投げ、A1にただちにクリースから出るように注意する。A1がすぐにクリースを離れればプレーは続行する。そうでなければ、ホイッスルを鳴らし、B1にペナルティが科せられて、Aチームのボールとなる。

AR 49.9 Aチームのオフenseで、ボールを持っていないA1はB1の反則によってBチームのクリース内に押し込まれた。そのときA1のポジションはゴールのプレーを妨げるものではなかった。審判員はフラッグを投げ、A1にただちにクリースから出るように注意した。A1がクリースを離れようとしているときに、A2が得点をした。

判 定 A1がクリースに触れているので、ゴールは認められない。B1にペナルティが科せられて、Aチームのボールとなる。

第9項 マイナーファウル

ルール 50 マイナーファウルのペナルティ

- 50.1 マイナーファウルに対するペナルティは以下に示すとおりである：
- i) ポゼッションしているチームもしくはルーズボールのときに一方のチームがマイナーファウルを犯した場合、もう一方のチームはファウルが起きたときボールのあった地点でボールを得る。
 - ii) ポゼッションしているチームの相手チームがマイナーファウルを犯した場合には、反則を犯した選手は 30 秒間のペナルティタイムが科せられる。
- 50.2 試合開始前、得点やピリオド終了の後にマイナーファウルが起こった場合は、34.1 iv) で規定しているように、相手チームにボールが与えられる。試合の流れの中でプレーが中断している間にマイナーファウルが起こった場合は、50.1 で示すルールを採用する。

ルール 51 マイナーファウルの性質

- 51.1 マイナーファウルは重度な種類の反則ではない。
- この項でこれから記述するルールに対するあらゆる違反は、第 10 項と第 11 項にメジャーファウルと退場ファウルとして記述されているものに該当しなければ、マイナーファウルである。
- マイナーファウル違反をした選手またはチームがルールで認められない利益を得る場合や違反をされた選手またはチームがルールで認められない不利益を得た場合、反則をした選手またはチームに対して、マイナーファウルのペナルティを適用しなければならない。
- マイナーファウル違反によって、違反したチームにルールで認められない利益が生じたり、違反されたチームにルールで認められない不利益が生じたりすることがない場合、審判員はペナルティの適用せずにプレーの継続を認めることができる。
- 定義の必要なマイナーファウルの一部は以下に記述してあるが、この項は全ての例を広範に網羅したものではない。

ルール 52 インターフェアランス

- 52.1 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 2.7 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。
- 52.2 ポゼッションしている相手を追っている選手の動きをクロスや身体を使って妨げてはならない。
- 52.3 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。
- 52.4 このルールは合法的なピックを禁止するものではない。

ルール 53 プッシング

- 53.1 選手はクロスシャフトおよび／またはヘッドで相手を押ししてはならない。

- 53.2 相手に正当なプッシングを適用するには次の条件を満たさなければならない：
押される相手選手は次の条件を満たさなければならない：
i) ボールを保持している、または
ii) ルーズボールから 2.7 m 以内にいる、または
iii) 飛んでいるボールから 2.7 m 以内にいる。
iv) 地面に横たわっていないか、片膝または両膝をついていない。
プッシングを行う選手は次の条件を満たさなければならない：
v) グローブをはめた両手でクロスシャフトを持っている。
vi) グローブをはめた片手、両手または前腕を使用する。
相手選手へのプッシングの動作は次のようなものであってはならない：
vii) 相手の後方から。
viii) 相手の腰の下
ix) 首及びその上
x) アンネセサリーラフネス（メジャーファウル）
- 53.3 後ろから押すことは、“相手が行こうとしているのとは違う方向へ、または行こうとしている方向であっても、不当に勢いをつけさせるのに十分な力を及ぼすこと”、と定義される。
- 53.4 押される相手選手は、故意に不正なプッシングとなるよう、背中を向ける、ジャンプする、または動いた場合プッシングとみなされない。

ルール 54 イリーガルピック

- 54.1 いかなるオフェンスの選手も、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ェンスの選手は静止して動かない状態でなければならない、通常の姿勢で立っていなければならない。
- 54.2 オフェンス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、自分のクロスが高く構えたり、広げて構えたりしてはならない。

ルール 55 ホールドイング

- 55.1 正当なホールドを相手のクロスや身体に適用するためには、以下の条件を満たさなければならない：
55.2 ホールドされている相手選手の状況は以下の通りである
i) ボールを持っている、または
ii) ルーズボールから 2.7 m 以内にいる、または
iii) 飛んでいるボールから 2.7 m 以内にいる。
- 55.3 ホールドする選手は、グローブをした両手でクロスを保持していなければならない。
- 55.4 55.2 および 55.3 の条件が満たされることを条件として、選手は次のことができる：
i) クロスシャフトを持っているどちらか一方のグローブで、相手選手をホールドする。
ii) どちらか一方の前腕で相手選手の身体をホールドする。
iii) 自分のクロスで相手のクロスをホールドする。

- iv) クロスを持つ相手選手のグローブを自分のクロスでホールドする。
- v) グローブで相手選手のクロスをホールドする。
- vi) グローブで相手選手のクロスのシャフトを持っているグローブをホールドする。

55.5 選手は、相手のクロス及びクロスを握っているグローブ以外の身体を自身のクロスを使ってホールドしてはならない。選手がクロス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も含まれる。

AR 55.1 A チームの選手が、相手のクロスまたはクロスを握ったグローブをチェックした。チェックの後相手のことを離さず、押さえつけていたためルーズボールになった。
判 定 合法的なプレー。

AR 55.2 A チームの選手がボールを拾おうとしているときに相手が相手のクロスまたはクロスを握ったグローブを使って A チームの選手のクロスまたはクロスを握ったグローブを押さえつけた。ボールは A チームの選手のクロスから 2.7 m 以内にある。
判 定 合法的なプレー。

AR 55.3 A チームの選手はクロスを両手で持ち、ボールをポジションしている。相手がスティックで A チームの選手の下側のグローブをホールドし、持ち上げた。A チームの選手は下側のグローブをクロスのシャフトから離した。相手は A チームの選手のクロスから離れているグローブをホールドし続け、再び両手でクロスをコントロールできる状況にしないようにした。
判 定 不正なホールディング。相手が不正にクロスで A チームの選手の身体の一部をホールドしている。フラッグダウン、スローホイッスルテクニック、30 秒ペナルティとなる。

AR 55.4 A1 がフェイスオフまたはルーズボールの状況でボールを掻き出そうとボールの上をクロスが覆っていた。その上に相手選手がクランプをした。
判 定 相手選手によるウィズホールディングで A チームボール。

AR 55.5 センターフェイスオフもしくはルーズボールの際に A1 がボールの下にクロスを入れ、ボールがクロスの中に入っているが、A1 のヘッドは地面についている、もしくはつきそうな状況であった。A1 が次の行動を起こす前に B1 が A1 のクロスの上からクランプしたため A1 は動けなくなってしまった。
判 定 ボールが覆われていたかの有無に関わらず、相手選手によるウィズホールディングで A チームボール。相手選手は 30 秒のマイナーファウル。

ルール 56 相手のクロスを蹴ること

56.1 選手は故意に相手のクロスを踏んだり、蹴ったりしてはならない。

ルール 57 ボールを手で扱うこと

57.1 選手はプレー中に手でボールに触れてはならない。ただし 48.1 i) で記述しているゴーリーのカリース内でのプレーは除く。

AR 57.1 A チームがゴールに向けシュートした際に、A チームのアタッカーがフリーハンドを使ってボールの方向を変え、ゴールインした。

判 定 マイナーファウル。イリーガルタッチングザボールのためノーゴール。

AR 57.2 A チームがゴールに向けシュートした際に、A チームのアタッカーがクロスを握った手を使ってボールの方向を変え、B チームのゴールに入った。

判 定 合法的なプレーで、A チームの得点は認められる。

AR 57.3 ボールが空中もしくは地面にあるときに A チームの選手がクロスを握った手でボールに触った。

判 定 合法的なプレー。

ルール 58 ウィズホールディング・ボール・フロム・プレー

58.1 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。

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。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クロスで地面に押さえつけてはならない。

58.2 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。

58.3 ポゼッションしている選手は手で、クロスヘッドのいかなる部分も握ってはならない。

58.4 ボールが選手のクロスはいかなる場所に関わらず狭まってしまった場合は、ウィズホールディング・ザ・ボール・フロム・プレーとなり、審判員はすぐにホイッスルを吹き、相手チームにボールを与える。このルールは選手がクロスを落としてフィールド上にあるときに、ボールがクロスの中もしくは下に残ってしまっている場合も含める。しかしゴールキーパーがクリアス内にいる場合は適用されない。ゴールキーパーがクリアス内にいる場合、もしボールがヘッドやメッシュに引っかかって出なかった場合は、一度プレーを止めてゴール横 18 m からプレー再開できる。

ルール 59 クロスによる違反行為

59.1 選手はいかなる状況であってもクロスを投げてはならない。

59.2 クリアス内にいる正式なゴールキーパーを除いて、選手は少なくとも片方手でクロスを持っていないとプレーに参加できない。クリアスの外にいるクロスを持っていないゴールキーパーは、クロスを持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。壊れたクロスはクロスとはみなさない。

59.3 プレー中、フィールド内で壊れたクロスを取り替える以外は、別のクロスと交換してはならない。しかし、合法的にフィールドにいる選手同士ではクロスを交換してもよい。

59.4 選手が合法的なプレーによりクロスを手放し、そのクロスを取り戻すとルールを犯してしまうことになる場合、審判員はこの状況ではフラッグを投げないが、ルール 82 に示されているように“スローホイッスルテクニック”を採用する。クロスがクリアス内にあって、ゴールへのシュートに対するゴールキーパ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。

AR 59.1 A チームがシュートを撃ち、枠からはずれてアウトオブバウンズになった。このときクロスを持たないでクリース内にいる B チームのゴールキーパーが、ボールに最も近かった。

判 定 クリース内にいる限り、クロスを持たないゴールキーパーもプレーに参加できるため B チームボールとなる。

AR 59.2 A チームがシュートを撃ち、枠からはずれてアウトオブバウンズになった。このときクロスを持たないでクリースの外にいる B チームのゴールキーパーが、ボールに最も近かった。

判 定 クリースの外でクロスを持たないゴールキーパーは、プレーに参加できないため、そのゴールキーパーの次にボールが近かった選手のチームのボールになる。

ルール 60 チーム関係者による違反行為

60.1 チームと公式に関わるコーチ、選手、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、オフィシャル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するのに人工的な器具を使うこと。
- iii) コーチズエリアまたはベンチエリアの、サブスティテューションエリアラインとゴールエリアラインの延長線との間の領域を出ること。

60.2 このルールは、コーチがコーチズ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ボックスにいる選手と会話するのを禁止するものではない。

ルール 61 イリーガルプロシーチャー

61.1 選手、あるいは交代選手による試合に適用されているルールや規定にそぐわないあらゆる行為を、イリーガルプロシーチャーという。以下、イリーガルプロシーチャーの例を挙げる。

61.2 ペナルティを受けた選手が、ペナルティタイムキーパーが認める前にペナルティボックスを離れてしまった場合には反則となる。反則を犯した選手は、完了していないペナルティの残り時間に 30 秒間を加えたペナルティタイムを過ごすために、ペナルティボックスに戻らなくてはならない。ルーズボールの状態か反則を犯したチームのポゼッションのときならば、相手チームのボールとなる。タイムアウト中、またはピリオドの間には、ペナルティタイムの残っている選手はペナルティボックスを離れてもよいが、試合が再開されるときには、ペナルティボックスに戻ってはいなくてはならない。

61.3 試合の遅延は反則である。

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) 得点の後 30 秒間で試合を始める用意ができていない。
- iii) 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るときにすみやかに試合を始める用意ができていない。
- iv) 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。

v) 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。
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。

- 61.4 アウトオブバウンズにいる選手が試合に参加することは、マイナーファウルである。
- 61.5 センターフェイスオフを始めるホイッスルのときに、各々のエリアに必要な人数の選手を配置しなかったチームはマイナーファウルとなる。(34.7 および 34.9 参照)
- 61.6 フェイスオフのホイッスルのときに、フェイスオフから少なくとも 9.1 m 離れていないときはマイナーファウルとなる。
- 61.7 相手がフリープレーをするときに、相手選手から少なくとも 4.57 m 離れていないときはマイナーファウルである。
- 61.8 ルール 46 に示す、交代に関する違反はマイナーファウルである。
- 61.9 ルール 49 に示す、ゴールクリアスに関する違反はマイナーファウルである。
- 61.10 ルール 44 に示す、タイムアウトに関する違反はマイナーファウルである。
- 61.11 得点后、ピリオドの終了後、そしてあらゆるタイムアウト中を除いた試合の時間中に、ペナルティボックスを含むフィールド内に 10 人より多い選手を置いたチームはマイナーファウルとなる。
- 61.12 得点后、ピリオドの終了後、そしてあらゆるタイムアウト中を除いた試合の時間中に、ペナルティボックスを含まないフィールド内に規定の人数より多い選手を置いたチームはマイナーファウルとなる。
- 61.13 得点后、ピリオドの終了後、そしてあらゆるタイムアウト中を除いて、最大で 4 人までのコーチだけがコーチズエリアに入ることが許されており、4 人より多くのコーチがコーチズエリアに入るとは、マイナーファウルである。得点后、ピリオドの終了後、そしてあらゆるタイムアウト中を除いて、22.5 に示した選手 / コーチを除いて選手や交代選手がコーチズエリアに入るとはマイナーファウルである。
- 61.14 試合中のいかなるライブボールのときでも、正式なゴールーのクロスを除いて 4 本より多くのロングスティックを使用したチームはマイナーファウルとなる。
- 61.15 得点后、試合の開始、ピリオドの終了後、そしてあらゆるタイムアウト中を除いて、フィールドに出入りする選手は必ずゲートを通らなければならない。46.5 ii) に示した、怪我をした選手は除く。
- 61.16 審判員または CBO 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。

61.17 選手はいかなるときでも故意に相手のベンチエリアに入ることとはできない。プレー中に故意ではなく相手のベンチエリアに入った場合、すぐそこから出れば違反行為とはみなされない。

61.18 オーバーアンドバック

注：ショットクロックに関するルール 43（オーバーアンドバックに関するルールを含む）が適用される場合には、このルールは、適用されない。

オフェンスチームがアタックゴールエリアの内側でボールをポゼッションした場合には、オーバーアンドバックのルールが適用される。

オーバーアンドバックのルールが適用されている間、オフェンスチームは、次のことを行ってはならない。

i) ボールをポゼッションしている選手がセンターラインまたは自陣のディフェンスハーフに触れる。

ii) ボールがディフェンスハーフに戻ったり、センターラインに触れる。

a) ゴールラインの仮想の延長線（GLE）の上方から放たれた有効なショットがゴールパイプまたはゴールクリース内のゴールキーパーに接触した場合を除く

i) または ii) が起こった場合、オーバーアンドバックのルール違反と判定される。

その結果、直ちにターンオーバーとなり、可能な状況であれば、違反されたチームは速やかにプレーを再開する。

ボールまたはボールを持っているオフェンス選手が、センターラインまたはフィールドのディフェンスハーフに触れなければ、ルール違反は起こらない。

ディフェンス選手は、ボールをオフェンスハーフにとどめておくために、合法的にボールを打つことができる。ただし、ボールをポゼッションし、足がフィールドのディフェンスハーフに触れている場合、ターンオーバーとなる。

例外

次の状況において、ルーズボールがセンターラインまたはオフェンスチームのディフェンスハーフに触れても、オーバーアンドバックのルール違反とはならない。

iii) ii. a) の有効なショットの結果

iv) ルーズボールがディフェンスチームによって最後に触れられたとき

オーバーアンドバックのルールは次の場合には適用を外れる：

v) 得点

vi) ディフェンスチームがボールをポゼッションする

vii) ボールがセンターラインまたはオフェンス側ディフェンスハーフに触れる

viii) オーバーアンドバック違反が適用される

AR 61.1 A チームがポゼッション中で、B チームは 10 人フィールドにいる。B1 が不正に 11 人目としてフィールドに入り、その間違いに気づきフィールドから出たが、フラッグが飛んだ。ファウルだから、その B1 は再度フィールドに入り、ディフェンスに参加した。このように“セカンドファウル”を犯した。この際 A チームは得点を決めていない。

判 定 B1 は 30 秒のペナルティを科される。同じ選手は同じプレーで 2 度の人数超過の反則とはならない。

判 定 別の B2 が 2 つ目の違反を犯した場合、2 つ目のフラッグが飛ぶ。

AR 61.2 A1 がポゼッション時にアタックゴールエリアに入った。A1 が A2 にパスを試みるが、ボールはキャッチされずセンターラインに転がっている。ディフェンスハーフに立っていた A3 が、ボールがセンターラインを超えないようにポゼッションをせずにボールを撃った。その撃たれたボールを A2 がとりポゼッションは続いた。このときボールはセンターライ

ンを越えていない。

判 定 合法。プレーを続行する。

AR 61.3 A チームは自陣のアタックゴールエリアでボールをポゼッションしている。
A チームの選手のパスミスによりボールがセンターラインに触れる。審判員がオーバーアンドバックのルール違反の笛を吹いた。
同時に B チームの選手が A チームの選手に対してスラッシングをした。スラッシングのファウルに対してフラッグが投げられた。
これは同時ファウルとなるか。

判 定 B チームのスラッシングのファウルによって A チームにボールが与えられる。
オーバーアンドバックのルール違反のために選手がペナルティタイムを受けることはルールの意図するところではなく、チームのポゼッションが変わることを意図しているものである。
もし B チームの選手がプッシングやホールディングなどのマイナーファウルのペナルティを受ける場合にも、オーバーアンドバックが発生した場合にはフェイスオフでプレーを再開しない（フリープレーは A チームに与えられる）。
オーバーアンドバックは、アウトオブバウンズと同様のルールとして適用される。このルールは、ショットクロックに関するルール 43（オーバーアンドバックに関するルールを含む）が適用される場合には「第 6 項 試合のプレー方法」の中のショットクロックのルールの中に位置づけられる。

ルール 62 ストリーング

注：ショットクロックに関するルール 43（オーバーアンドバックに関するルールを含む）が適用される場合には、このルールは、適用されない。

- 62.1** アタックゴールエリアの外でボールを持っているチームが、相手ゴールに攻める気のないパス、ボールキープで故意にポゼッションを維持するのは“ストリーング”というマイナーファウルである。
- 62.2** ペナルティのために相手チームより少ない人数でプレーしているときはストリーングにはならない。
- 62.3** アタックゴールエリアでボールを持っているチームはストリーングにはならない。
- 62.4** アタックゴールエリアの外でボールを持っているチームが相手のゴールに攻める気がないと審判員が感じたら、そのチームに“ゲットイットイン”と警告する。警告を受けると、そのチームはすみやかにアタックゴールエリアにボールをパスするか、もしくは持ち込まなければならない。一度ボールをアタックゴールエリアに入れたら、ボールを持っているチームはアタックゴールエリアでキープしなくてはならない。ディフェンスがファウルをした場合、ディフェンスによりボールがそらされた場合、またシュートによる場合を除いてディフェンスチームがポゼッションするより以前に、ボールがストリーングエリア（アタックゴールエリア）を出たら、“ゲットイットイン”と警告されていたチームはポゼッションを失う。
- 62.5** アタックゴールエリアの中でボールを持っているチームが相手のゴールに攻める気がないと審判員が感じたら、そのチームに“キープイットイン”と警告を発し、そのチームはアタックゴールエリア内でボールをキープしなければならない。ディフェンスがファウルをした場合、ディフェンスによりボールがそらされた場合、またシュートによる場合を除いてディフェ

ンスチームがポゼッションするより以前に、ボールがストーリングエリア（アタックゴールエリア）を出たら、“キープイットイン”と警告されていたチームはポゼッションを失う。

62.6 このルールは相手チームをうまく攻めるために試合を慎重に進めることを妨げるものではない。

62.7 ストーリングの警告は以下の状況で終了する：

- i) 守備側のチームがポゼッションした場合。
- ii) 攻撃側のチームが得点した場合。
- iii) ピリオドが終了し、次のピリオドをフェイスオフで始める場合。

AR 62.1 A チームが“ゲットイットイン”の警告を受けたが、まだアタックゴールエリアにボールを入れていない。A チームはパスを失敗したが、B がポゼッションをする前にボールを再びポゼッションした。

判 定 ストーリングの警告は有効で A チームは再び“ゲットイットイン”の警告を受ける。

AR 62.2 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。A チームがパスを失敗したが、ボールがアタックゴールエリアから出る前、かつ B チームのポゼッションする前に、A チームが再びポゼッションした。

判 定 ストーリングの警告は依然有効である。

AR 62.3 A チームが“ゲットイットイン”の警告を受けていたが、まだアタックゴールエリアにボールを入れていない。A チームはすぐにポゼッションを失い、B チームがポゼッションしたが、A チームが取り返した。

判 定 別のクリアの状況がいったん起きているので、ストーリングの警告はもはや有効ではない。

AR 62.4 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。A チームはポゼッションを失い、B チームがポゼッションしたが、A チームが取り返した。

判 定 新しい状況が起きているので、ストーリングの警告は有効ではない。

AR 62.5 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けている状況で A チームがシュートを放った。ボールがエンドラインか、ゴールエリアのサイドラインからアウトオブバウンズになって、A チームがボールを獲得した場合は、ストーリングの警告は依然有効である。

判 定 ボールがパイプに当たって、ゴールエリアの外側でアウトオブバウンズになり、また何も反則が起こらなかった。A チームがボールを獲得した場合は、ストーリングの警告は依然有効である。

判 定 ボールがパイプに当たってゴールエリアの中でルーズボールになったが、A チームがボールを取り戻した場合は、ストーリングの警告は依然有効である。

判 定 ボールがパイプに当たって、ゴールエリアの外側でルーズボールになり、また何も反則が起こらなかった。A チームがボールを獲得した場合は、ストーリングの警告は依然有効である。

AR 62.6 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。ポゼッションしている選手がアタックゴールエリアのパウンダリーライン上もしくはその外側を踏むか、合法的にエリア外に押し出されるか、もしくはパスをした。

判 定 B チームのポゼッションとなる。

AR 62.7 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。ポゼッションしている選手がアタックゴールエリア外のフィールドにパスをした。

判 定 B チームがボールをインターセプトしポゼッションした場合は、プレーは続けられる。そうでない場合は、違反となり B チームのポゼッションとなる。

AR 62.8 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。ポゼッションしている選手が B1 の反則により、バウンダリーラインの外に押し出された。

判 定 B1 はペナルティを科せられ、A チームはストーリングの警告が有効のまま再びポゼッションを得る。

AR 62.9 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。ポゼッションをしている選手が反則によりゴールエリアからフィールドの中央に押し出された。

判 定 フラッグが投げられストーリングの警告が繰り返される。

AR 62.10 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていたが、A1 のパスが B1 によってそらされてアウトオブバウンズになった。

判 定 A チームのボールのまま、ストーリングの警告は依然有効である。

AR 62.11 A チームがアタックゴールエリアでポゼッションしているが、すでに“ゲットイットイン”もしくは“キープイットイン”の警告を受けていた。A1 のパスが B1 によってそらされてゴールエリアからフィールドの中央にボールが出た。

判 定 フリーボール。そのルーズボールを A チームがポゼッションすれば、ストーリングの警告が繰り返される。

ルール 63 イリーガルクロス

63.1 ルール 15 または 16 が示す、違法なクロスを使っていると審判員が判断した場合、審判員はマイナーファウルをその選手に科すことができ、クロスを直すか代えることを要求する。

JLA ルール

ルール 15.4 に規定されたエンドキャップがない、16.1 に規定されたポケットの深さよりも深い、16.5 に規定された紐長さより長い及び 59.2 に規定された壊れたクロスを使用していると審判員が判断した場合、審判員はマイナーファウルをその選手に科すことができ、クロスを直すか代えることを要求する。

63.2 同じ選手が再び同じ違反を犯した場合、審判員はマイナーファウルを科し、その違法なクロスをおフィシャルが管理する。

63.3 シュートやパスをしたときや相手に向かってプレーするとき、あるいはルーズボールに参加するときやボールが空中にあるときにクロスからヘッドが取れた場合は、マイナーファウル

である。

ルール 64 イリーガルエキップメント

- 64.1 選手がルール 17 もしくは 18 の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。
- 64.2 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 65 オフサイド

- 65.1 ライブボールの状況において、ペナルティボックスを含むフィールドに 10 人を超える人数の選手がおらず、以下の場合、そのチームはオフサイドとなる。
- センターラインとエンドラインの間のアタックハーフにペナルティボックスを含め選手が 6 人よりも多くいる。
 - センターラインとエンドラインの間のディフェンスハーフにペナルティボックスを含め選手が 7 人よりも多くいる。
- 1 つのチームで 4 人以上の選手が同時にペナルティボックスにいる場合、そのチームは常に 3 人の選手をアタックハーフに、残りのプレーヤーをディフェンスハーフにおく必要がある。
- 65.2 一方のチーム、もしくは両チームがオフサイドのとき、得点があった場合を除いて以下のルールを適用する：
- 一方のチームだけがオフサイドのときマイナーファウルはルール 50 に従って科せられる。
 - 両チームがオフサイドで一方のチームがポゼッションしている場合では、両チームはオンサイドに戻り、ポゼッションしていたチームがそのままポゼッションして再開される。
 - 両チームがオフサイドでどちらのチームもポゼッションしていない場合では、両チームはオンサイドに戻り、ホイッスルが鳴ったときにボールがあったところでフェイスオフにより再開する。
- 65.3 得点があったときに、一方のチームもしくは両方のチームがオフサイドの場合は、以下のルールを適用する：
- ディフェンスチームだけがオフサイドの場合は、得点は認められてペナルティは科せられない。
 - オフenseチームだけがオフサイドの場合は、得点は認められず、ボールはケージから 18.3 m 離れた地点でディフェンスチームの選手に与えられる。
 - 両チームがオフサイドの場合は、得点は認められず、ボールはケージから 18.3 m の地点でフェイスオフを行う。
- 65.4 以下の例外を前述のオフサイドに関するルールに適用する：
チームが 3 人以上の選手がペナルティを科されている場合は、自陣のゴールエリア側にいる選手の 1 人が、ゴールエリアを出てフェイスオフに参加する。ただし、オフサイドルールには従わなければならない。
- 65.5 オフサイドの判定方法として、クロス握っている手を含め選手の体がセンターラインに触

れる、踏む、または越えて地面に着いた場合はハーフを越えたとみなされる。しかしクロス自体はセンターラインを越えて地面に着いてもよい。

AR 65.1 A1がセンターラインを越えるとき、A1を追いかけるB1、B2がオフサイドをした。
判 定 スローホイッスルが適用される。もしAチームが得点すれば、得点によりマイナーファウルは取り消されるので、ペナルティタイムは科せられない。得点しなかったらB1、B2の2人ともが30秒間のペナルティを科せられる。

AR 65.2 センターライン付近でのルーズボールで、A1の合法的なボディチェックによりB1がオフサイドになった。
判 定 ボールはAチームが得る。

AR 65.3 センターライン付近でのルーズボールで、A1の反則により、B1が押し出されてオフサイドになった。
判 定 Bチームのポゼッションになり、反則が過激でメジャーファウルが科せられる場合を除いて、A1にペナルティは科せられない。

AR 65.4 A1は自分がオフサイドになるのを食い止めようとしている。A1は両足をオンサイド側のフィールドに残して、センターラインの向こう側に倒れかかっている。A1のグローブは依然としてクロスを握り、オフサイド側のフィールドに触れている。
判 定 オフサイドルールを優先するためクロスを握っているクラブは、クロスの一部とは考えないので、A1はオフサイドである。この考え方はゴールクリアスやセンターフェイスオフでも適用される。

AR 65.5 Bチームがポゼッションしている。A1がオフサイドとなったが、自分の違反に気づき“オンサイド”に戻った。しかし審判員はそれを見てフラッグを投げた。A1は後でペナルティを科せられるとわかったので、ディフェンスチームに戻っていった。その結果“再びオフサイド”となった。Bチームは得点できなかった。

判 定 同じ選手が1つのプレーで2度オフサイドにはならないので、A1は30秒間のペナルティを科せられる。A2がオフサイドになった場合は、2つ目のフラッグが飛ぶ。

AR 65.6 Aチームは3人の選手をペナルティボックスに置いている。ここでは3人の選手をアタックハーフに、4人をディフェンスハーフに置くことが必要である。センターフェイスオフの際にフェイスオフの選手のグローブがセンターラインに触れた。

判 定 フェイスオフの選手がフェイスオフポジションにいる間は、その選手のグローブがセンターラインに触れたとしてもオンサイドにいとみなされる。ただしフェイスオフの選手の身体の他の部分がラインに触れた場合オフサイドとなる。フェイスオフポジションでなくなった後に、フェイスオフの選手のグローブがラインに触れた場合、オフサイドになる。

ルール 66 ワーディングオフ

66.1 ボールを持っている選手は、相手選手が自分のクロスをチェックするとき、手、腕、または身体の他の部分で自分のスティックを守ることができる。

66.2 手、腕または身体の他の部分は、クロスによるチェックを止めるためにのみ使用することができ、相手のクロスや身体を押さえたり、動かしたり、方向をコントロールするために使用してはならない。

ルール 67 コンダクトファウル

- 67.1 マイナーファウルとして、選手、交代選手、出場しない選手、コーチ、またはチームスタッフ等公式なチーム関係者が、スポーツマンシップに反するふるまいを行った場合に適用される。
- 67.2 審判員は、コンダクトファウルまたはアンスポーツマンライクコンダクトのいずれかを状況に応じ判断し、適用することができる。

第 10 項 メジャーファウル

ルール 68 メジャーファウルのペナルティ

- 68.1 メジャーファウルに対するペナルティは、反則の激しさ、故意性を審判員が判断することで、1～3 分間の退場を科すことになる。ボールは通常は反則をされたチームに与えられる。試合開始前、得点やピリオド終了の後にメジャーファウルが起こった場合はペナルティが科せられて、フィールドのセンターで相手チームにボールが与えられる。

ルール 69 メジャーファウルの性質

- 69.1 メジャーファウルはより重度の反則である。
この項でこれから説明するルールの違反はメジャーファウルである。

ルール 70 イリーガルボディチェック

- 70.1 ポゼッションしていない相手、ルーズボールや空中のボールの 2.7 m より離れている相手に対するボディチェックは反則である。
- 70.2 ボールを投げた後の相手に対する、避けることが可能なボディチェックは反則である。
- 70.3 最初の接触が後ろから、または腰より下、もしくは首およびそれより上への相手に対するボディチェックは反則である。ただし、ボディチェックを受ける選手が背中を向けたり、飛び上がった、動いたりした結果、イリーガルボディチェックのように見えるものを除く。
- 70.4 選手が腕を伸ばしたままボディチェックをする場合、ボディチェックをしている間はずっと、腕を相手の肩より下に保ち両手でクロスを握っていないと見えない。
- 70.5 相手に頭でぶつかることはスペアリングという反則である。
- 70.6 フィールドに横たわっている相手、片膝、両膝をついている相手に対するボディチェックは反則である。

ルール 71 スラッシング

- 71.1 選手は、危険または無謀に相手のクロスに向かってクロスを振り回してはならない。この場合に相手のクロスや身体に実際に当たったか否かに関わらず、その選手はスラッシングの反則を科せられる場合がある。
- 71.2 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。
- 71.3 選手は相手のクロスからボールを落とそうとして、クロス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。
i) ボールを持っている選手が、クロスを防御するために、ディフェンス選手のスティックチェックをかわずまたはブロックしようと身体のいかなる部分も使用した場合には、そ

- のチェックは不正なものとはみなされない。(ただし、頭または首を叩いた場合を除く)。
- ii) ディフェンス選手のクロスがオフェンス選手の身体の一部(頭や首以外)に単に接触しても不正とは見なされない。

71.4 このルールは、叩くことは明らかなチェックであることであり、単なる物理的な接触は叩くこととは違うということである。

AR 71.1 パスまたはシュートの動作中の選手が、正当なフォロースルーの動きで相手の頭を叩いた。
判 定 反則ではない。

ルール 72 クロスチェックング

72.1 選手はクロスで突き放したり、身体から離してホールドするために、クロス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 73 トリップング

73.1 選手はクロス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 74 アンネセサリーラフネス

- 74.1 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メジャーファウルであり、アンネセサリーラフネスとなる。
- 74.2 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ェンス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。
- 74.3 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クロス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。

ルール 75 アンスポーツマンライクコンダクト

- 75.1 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) 審判員または相手のメンバーに対し、言葉や行動によって脅したり、冒瀆したりすること。
 - 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) 同じマイナーファウルを繰り返すこと。
 - vi) フェイスオフのとき、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。
- 75.2 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その試合から追放する権利がある。
- 75.3 選手や交代選手は、ボールを挟んだり、相手により通常ボールが落とされるのを妨げるよ

うな構造や編み方のクロスを使ってはならない。これはルール 15 に規定したクロスに関することも含む、クロスに関する違反全てにあてはまる。

以下のものは、不正な構造や不正な編み方とはみなされない。

iii) クロスのポケットが深すぎること、

iv) 長すぎる紐

v) クロスが折れていたり、破損している

vi) ボールストップがない

vii) クロスのシャフトのエンドに保護カバーがない場合（保護カバーが必要な場合）

不正な構造または不正な編み方であるクロスを使用していることが判明した選手は、アンスポーツマンライクコンダクトとして 3 分間のペナルティが科され。また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。

スティックチェックの回避するよう支援したり、スティックチェックの結果を変えようとした選手、コーチ、チームメンバーは、アンスポーツマンライクコンダクトとして 3 分間のペナルティを受ける。

JLA ルール

ルール 45 のスティックチェックにつき、ルール 63 イリーガルクロスのマイナーファウルとなる規格違反を除き、違法と判断されたクロスを使っていた選手、交代選手、または合法と判断されたスティックチェックの要請をしたヘッドコーチは、3 分間のアンスポーツマンライクコンダクトを科せられる。また違法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。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、3 分間のペナルティを科せられ、その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。

75.4 センターフェイスオフの際に、規定された領域を出ることでチームが繰り返しルール 34 に違反した場合は、アンスポーツマンライクコンダクトとなる。

75.5 フェイスオフの際に、試合を遅らせることでチームが繰り返し 34.1 iii) に違反した場合は、アンスポーツマンライクコンダクトとなる。

ルール 76 5 回メジャーファウルを犯した選手

76.1 メジャーファウルを 5 回犯した選手は「ファウルアウト」となり、以降試合に参加することはできない。

76.2 ファウルアウトした選手は、最後に犯したメジャーファウルのペナルティタイムをペナルティエリア内で過ごし、そのペナルティタイムが経過した後に交代選手は試合に参加することができる。

第 11 項 退場ファウル

ルール 77 退場ファウルのペナルティ

- 77.1 退場ファウルのペナルティはその試合からの追放である。
- 77.2 選手または交代選手に対する退場ファウルが宣告された場合、反則をしたチームのインホームは 3 分間に加え退場となった選手が科されたその他のペナルティ時間のペナルティが科される。
インホームは、退場ファウルの 3 分間に加え退場となった選手が科されたその他のペナルティ時間のペナルティタイムが経過した後、交代することができる。
退場ファウルを科された選手は、チームのベンチエリアにとどまることが強く推奨されるが、そうであろうとなかろうと、彼は試合終了までチームのコーチの監督下に置かれる。
- 77.3 コーチ、プレーしないメンバー、チームの公式関係者に対する退場ファウルが宣告された場合、反則をしたチームのインホームは 3 分間に加え退場となった選手が科されたその他のペナルティ時間のペナルティが科される。
インホームは、退場ファウルの 3 分間に加え退場となった選手が科されたその他のペナルティ時間のペナルティタイムが経過した後、交代することができる。
退場ファウルを科された選手は、チームのベンチエリアにとどまることが強く推奨されるが、そうであろうとなかろうと、彼は試合終了までチームのコーチの監督下に置かれる。
- 77.4 選手、交代選手、コーチ、トレーナー、プレーしないメンバーもしくはチームの公式関係者に退場ファウルが科された場合は、大会の審判責任者は、試合終了後ただちに発生した事象について運営責任者に書面で報告しなければならない。
審判責任者が不在の場合は、主審が報告書を作成する。
報告書には、退場ファウルのみで十分な処分か、それともさらなる処分が必要かどうかのいずれかを記載すること。それによりその事象が法律、もしくは協会規約によって処理される。

ルール 78 退場ファウルの性質

- 78.1 選手、交代選手、試合に出ていない選手、コーチそしてチームの公式な関係者が、手、クロス、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。
- 78.2 フィールド上で争いが起こった場合は、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は、退場ファウルとなる。
- 78.3 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。
- 78.4 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、暴言を吐いた場合は退場ファウルとなる。

第12項 ペナルティの実行

ルール79 反則を犯した選手

79.1 (削除)

79.2 ペナルティタイムを伴うとき、その時間とは選手がフィールドを離れ、試合に参加できない時間のことである。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らがペナルティボックスにある椅子のひとつに座ると、プレーの再開のホイッスルが鳴るのと、遅い方である。ペナルティボックスの椅子が1つも空いていないときは、ペナルティを科された選手らは椅子の横で、片膝をついていなくてはならない。

JLA ルール

ペナルティタイムを伴うとき、その時間とは選手およびヘッドコーチ（以下、選手ら）がフィールドを離れ、試合に参加できない時間のことである。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らがペナルティボックスにある椅子のひとつに座ると、プレーの再開のホイッスルが鳴るのと、遅い方である。ペナルティボックスの椅子が1つも空いていないときは、ペナルティを科された選手らは椅子の横で、片膝をついていなくてはならない。

79.3 ペナルティを科された選手自身がペナルティタイム完了後に試合に戻る場合、彼はそのペナルティタイムが終了するまでの間、ペナルティボックスですべてのペナルティタイムを過ぎなければならない。フィールドに入ろうとしている選手は、サブスティテューションエリアではフィールドを離れる選手に進路を空けなければならない。

79.4 交代選手がペナルティタイム完了後に、ペナルティを科された選手と代わる場合、ペナルティを科された選手らはペナルティタイムの全てを椅子に座って過ぎさなくてはならない。フィールドに入ろうとしている交代選手は、ペナルティを科された選手のペナルティタイムが完了するまでサブスティテューションエリアに入ることはできない。ペナルティを科された選手らはその後自分のベンチに戻らなくてはならない。

JLA ルール

交代選手がペナルティタイム完了後に、ペナルティを科された選手およびヘッドコーチ（以下、選手ら）と交代する場合は、ペナルティを科された選手らはペナルティタイムの全てを椅子に座って過ぎさなくてはならない。フィールドに入ろうとしている交代選手は、ペナルティを科された選手らのペナルティタイムが完了するまでサブスティテューションエリアに入ることはできない。ペナルティを科された選手らはその後自分のベンチに戻らなくてはならない。

79.5 ペナルティタイムは通常のプレー時間において消化されなくてはならない。ゴールが決まった後、ペナルティタイムを伴うペナルティのコールとタイムキーパーへの伝達の際及び全てのタイムアウトによるプレーの中断では、一時的にペナルティタイムも止める。許可されたタイムアウトの間またはピリオドの間は、ペナルティを科された選手およびヘッドコーチはペナルティボックスを離れてもよいが、プレーを再開するときにはペナルティを完了するために戻らなければならない。

JLA ルール

ペナルティタイムは通常のプレー時間において消化されなくてはならない。全てのタイムアウトによるプレーの中断では、一時的にペナルティタイムも止める。許可されたタイムアウトの間またはピリオドの間は、ペナルティを科された選手およびヘッドコーチはペナルティボックスを離れてもよいが、プレーを再開するときにはペナルティを完了するために戻らなければならない。

- 79.6** ペナルティタイムが完了したときにペナルティは終了するが、1人またはそれ以上のマイナーファウルのペナルティを受けた選手がいるチームに対して得点があったときは、残りのペナルティタイムは解除される。これはメジャーファウルの場合には適用されず、得点があったか否かに関わらず、規定のペナルティタイムを過ぎさなければならない。
- 79.7** ゴーリーがペナルティタイムを伴う反則を犯した場合は、審判員は反則を犯したゴーリーの交代のために30秒間のタイムアウトをとる。
- 79.8** ルールでは、ペナルティタイムが終了した選手、またはその他の選手が、フェイスオフの前または途中に正当にフィールドに入ることを制限していない。
ルール 34.7 には、センターフェイスオフにおいて、各チームは各ウイングエリアに1名ずつのみ選手を置くことができると規定されている。プレー開始の笛が吹かれたら、ウイングエリアにいる選手は開放される。
そのため、ベンチ側のウイングエリアに両チームの選手が配置され、ベンチエリアにいる選手がベンチと反対サイドのウイングエリアの空いた自チームのポジションとなる場合、その選手は合法的にそのポジションに着くことができる。
フェイスオフの笛が吹かれる前にベンチと反対サイドのウイングエリアに到達するか笛が吹かれるまで待つかのいずれも合法である。
- AR 79.1** A1が、ホールディングのために30秒間、さらにスラッシングのために1分間のペナルティを科せられている（この順番で反則を犯している）。A1のペナルティが15秒経った時点でBチームが得点をした。
- 判 定** 残りのマイナーファウルのペナルティは得点によって取り消され、結果としてA1は得点のあった時間から1分間のペナルティタイムを過ごす。
- AR 79.2** 上記と同様だが、スラッシングがホールディングの先に起こっていた。
- 判 定** マイナーファウルは全て取り消され、結果としてA1は得点のあった時間から45秒間のペナルティタイムを過ごす。
- AR 79.3** Aチームの選手がマイナーファウルを犯し、30秒間のペナルティを科されている。Bチームが得点した。得点前にペナルティを科されているAチームの選手が、ペナルティが解除される前にフィールドに戻ってしまっていたことが、得点後に判明した。
- 判 定** 元々のマイナーファウルはゴールにより解除となり、ペナルティが解除される前にフィールドに戻ったことに対するマイナーファウルも得点前の反則のため、得点により取り消される。
- AR 79.4** 交代選手がフィールド上の選手と交代するために、サブスティテューションエリアに移動している。フィールド上の選手がフィールドを離れる前に、ペナルティを受けた選手のペナルティタイムが解除されたため、その交代選手がフィールド内に入った。

判 定 ペナルティが解除される前に交代選手がサブスティテューションエリアに入ったため、イリガールプロシージャーによるマイナーファウルとなる。

ルール 80 ペナルティ後のプレー再開

- 80.1 ペナルティタイムを伴った反則が、反則をされたチームのディフェンスハーフで起こった場合は、ボールはセンターラインのオフENS側で反則をされたチームの選手に与えられる。ただし、ゲートから 4.6 m 以上離れている必要がある。
- 80.2 以下の例外を除き、他の場合は全て、ボールはプレーが止まったときにボールがあった地点で反則をされたチームの選手に与えられる：
- i) ボールがケージから 18.3 m 以内の地点にある場合は、ルール 37.2 に従い、反則をされたチームの選手に与えられる。
 - ii) ゴーリーまたはディフェンスの選手がクリースに関するルールに違反した場合は、ボールはケージから 18.3 m 横の地点でアタックチームの選手に与えられる。
 - iii) アタックチームの選手が、クリースに関する違反をしてそれがペナルティタイムを伴わない場合、ルール 37.2 に従い、ディフェンスチームの選手に与えられる。
- 80.3 マイナーファウルに対するスローホイッスルの間に得点があった場合は、ペナルティは科せられない。スローホイッスルの間に得点がなければ、ペナルティタイムは科せられ、ボールはプレーが止まったときにボールがあった地点で 80.2 i) に従ってアタックチームの選手に与えられる。

ルール 81 同時ファウル

- 81.1 一方のチームの一員が反則を犯したときに、続いて相手チームの一員が反則を犯した場合は、それらの反則は同時ファウルとみなす。ただし、それらの反則が次の条件によって分けられていない：
- i) プレーを再開する笛、または
 - ii) 得点、または
 - iii) ピリオドの終了
- 81.2 同時ファウルが起こったときには、以下のルールを適用する：
- i) 同時ファウル後にはフリークリアは行わない。
 - すべてのファウルがマイナーファウルの場合、以下のルールを適用する：
 - ii) ファウルは取り消され、ペナルティタイムは科されない。
 - iii) 最初の同時ファウルの時点でボールをポゼッションしていたチームが、笛が鳴ったときにボールがあった地点で再開する。
 - iv) 最初の同時ファウルの時点でボールをポゼッションしていたチームがない場合、ボールは笛が鳴った時点でボールのあった地点でフェイスオフとなる。
 - v) センターフェイスオフにおいて「ポゼッション」または「フリーボール」の前である場合、直前のフェイスオフと同じように選手の配置を制限し、センターで再びフェイスオフする。
- ファウルが 1 つでもメジャーファウルであった場合、以下のルールを適用する：
- vi) すべてのファウルに対してペナルティタイムを与える。
 - vii) 一方のチームのペナルティタイムの合計が他方のチームよりも長い場合、ペナルティタイムの合計が少ないチームにボールが与えられる。

- viii) ペナルティタイムの合計が同じ場合は、最初の反則の時点でボールをポゼッションしていたチームが、笛が鳴ったときにボールがあった地点で再開する。
- ix) ペナルティタイムの合計が同じで、両チームとも最初の同時ファウルの時点でボールをポゼッションしていない場合、
 - a) その場合、笛が鳴ったときにボールがあった場所でフェイスオフとなる。
または
 - b) センターフェイスオフにおいて「ポゼッション」または「フリーボール」の前の場合、直前のフェイスオフと同じ選手の制限がある状態で、センターで再びフェイスオフとなる。
- x) 同時ファウルのペナルティ時間の合計においては、退場ファウルは3分間のペナルティとする。

AR 81.1 A チームのオフenseで、マイナーファウルに対してフラッグが投げられた。A1 がクリースに関する違反をした。

判 定 クリースに関する違反の時点でプレーは止められる。2つのマイナーファウルは相殺され、ペナルティは科せられないで、A チームがそのままボールを得る。

AR 81.2 A1、A2の2人がオフサイドになり、フラッグが投げられた。ボールをポゼッションしていたB1がマイナーファウルを犯した。

判 定 B1がマイナーファウルを犯した時点でプレーは止められる。3つの同時のマイナーファウル全てが相殺され、ペナルティは科せられないで、B チームがポゼッションしていたので、そのままボールを得る。

AR 81.3 A チームのオフenseで、B1のメジャーファウルに対してフラッグが投げられた。A1 がクリースに関する違反をした。

判 定 クリースに関する違反の時点でプレーは止められる。A1、B1 はともにペナルティを科せられる。A チームが、ペナルティタイムの合計がより少ないので、ボールを得る。

AR 81.4 A1、A2の2人がオフサイドになり、フラッグが投げられた。ボールをポゼッションしていたB1がメジャーファウルを犯した。

判 定 B1がメジャーファウルを犯した時点でプレーは止められる。A1、A2とB1の3人全てにペナルティが与えられ、ボールはペナルティタイムの合計が少ないチームに与えられる。ペナルティタイムの合計が同じ場合は、B チームがそのままボールを得る。

AR 81.5 A1がマイナーファウルによる30秒間を過ごすのに、ペナルティボックスに入った。プレーが再開する前に、B チームの選手、交代選手またはコーチがマイナーファウルを犯した。

判 定 それらの反則は同時ファウルとなり、相殺されてペナルティはなくなる。A1 は即座に試合に戻る。

AR 81.6 ボールをポゼッションしているA1が、B1にホールディングを受けて、フラッグが投げられた。そしてA1は得点をしたが、その直後にホールディングをしたB1に仕返しをした。

判 定 それらの反則は、間に得点が挟まれているので、同時ファウルではない。B1のマイナーファウルは取り消され、A1はメジャーファウルのペナルティタイムを科せられる。ボールは真ん中からB チームのボールとなる。

ルール 82 スローホイッスルテクニック

- 82.1 ディフェンスの選手が反則を犯して、反則が起きたときにオフェンスのチームがポゼッションしており、得点しようとするプレーが進行していると審判員が判断し、さらにその反則によってオフェンスの選手がボールを落とさなかった場合は、審判員はシグナルフラッグを投げ、得点しようとするプレーが終了するまでホイッスルを鳴らさないようにしなければならない。
- 82.2 以下の場合に得点しようとするプレーは終了したとみなす：
- i) オフェンスのチームがボールの支配を失うか、ルール 82.5 に定める状況となるシュートを撃つ。
 - ii) オフェンスのチームが明らかに、当初の得点機会を失う。
 - iii) ディフェンスのチームのゴール前方にボールがあるときにフラッグが投げられ、一度ボールをゴール裏に運んだ後にゴール前方に運んだオフェンスのチームが、再びボールをゴール裏に運ぶ。
 - iv) ディフェンスのチームのゴール裏にボールがあるときにフラッグが投げられ、一度ボールをゴール前方に運んだオフェンスのチームが、再びボールをゴール裏に運ぶ。
 - v) アタックゴールエリア内でポゼッションしているオフェンスのチームが、アタックゴールエリアからボールを出してしまう。
- 82.3 スローホイッスルテクニックは、反則がポゼッションしている選手に対して起こったのかさうでないかに関わらず適用される。
- 82.4 スローホイッスルの状況で、以下の事態が起こるまではシュートをシュートとしてみなし、以下の状況になった場合は、即座にデッドボールとなる：
- i) 得点にならないことが明らかになる。
 - ii) オフェンスチームの選手がボールに勢いを加える。
 - iii) ディフェンスの選手がポゼッションする。
 - iv) ゴーリーまたはパイプに当たった後に、オフェンスの選手もしくはクリースの外にいるディフェンスの選手にボールが触れる。
- 82.5 誤った笛またはホーンが鳴った場合、プレーは直ちに停止されなければならない。
- i) 笛が鳴った時点でボールをポゼッションしている、またはボールをポゼッションする権利を有するチームがボールをポゼッションしてプレーを再開する。
 - ii) 笛が鳴った時点でどちらのチームもボールをポゼッションしておらず、またボールをポゼッションする権利もない場合、フェイスオフとなる。
- 82.6 誤ったフラッグが投げられた場合、審判員は差し迫った得点の機会を妨げない最も早いタイミングでプレーを止める。ポゼッションは次のように与えられる：
- i) プレーが続行されゴールが決められた場合、センターフェイスオフでプレーを再開する。
 - ii) 誤ったフラッグが投げられたときにボールをポゼッションしていたチームにボールを与えられる。

AR 82.1 A1 がスローホイッスルのプレーの間にシュートを放った。ボールはチームメートによってそらされて、ゴールに入った。

判 定 ボールに勢いが加えられていないので、得点である。

AR 82.2 A1がスローホイッスルのプレーの間にシュートを放って、審判員は“シュート”をコールした。ゴール前に立っていたA2がボールを取ってシュートをして得点した。
判 定 シュートと判断されたものがパスとなったので、得点である。

AR 82.3 Aチームの選手がスローホイッスル中にゴールに向かってシュートした。シュートはBチームのゴールキーパーに当たり、方向が変わってクリース内にいるBチームのディフェンスの選手に接触し、ゴールの平面を通過した。
判 定 シュートの状況が続くためゴールとなる。ボールはゴールキーパーに当たった後、オフenseの選手や、クリースの外にいるディフェンスの選手には触れていないため、シュートの状況が続き、ゴールとなる。

ルール 83 プレーオンテクニック

- 83.1** 選手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) 反則をしたチームがポゼッションした場合は、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反則を犯した場合は、ホイッスルが鳴らされ、通常の同時ファウルのルールを適用する。
- 83.2** もしプレーオン中に反則を犯したチームが新たな反則を犯した場合は、以下のルールを適用する
- i) 2つ目の反則がマイナーファウルの場合は、プレーオンを継続する。
もし反則を受けたチームがポゼッションした場合は、プレーオンの状況が終わり、審判員はシグナルを取り下げる。もし反則をしたチームがポゼッションした場合は、審判員はホイッスルを吹き、反則を受けたチームにボールを与える。どちらの場合もペナルティは科さない。
 - ii) 2つ目の反則がメジャーファウルだった場合は、審判員はただちに試合を止め、メジャーファウルのみペナルティを科す。

第 13 項 特別な状況

ルール 84 特別な状況

- 84.1 どの選手が関与したか明らかでないときにチームに対してペナルティを科す場合や、選手以外の誰かに対してペナルティを科す場合は、審判員はインホームにペナルティを科す。この類のファウルが複数起こった場合は、ペナルティは他のアタックの選手に科せられる。
- 84.2 反則をしたのが交代選手だった場合は、反則はその選手に科せられ、フィールドにいる選手が反則したときと同じ制限を受けなければ試合に戻ることはできない。
- 84.3 ボールが、クロスでなく、選手のユニフォームか防具に挟まってしまった場合は、即座にプレーは止められ、フェイスオフを行う。
- 84.4 84.3 は自陣のゴールクリース内にいるゴーリーには適用されない。ゴーリーのクロス、ユニフォームまたは防具にボールが挟まった場合は、ルール 37.2 に従い、ディフェンスチームにボールが与えられる。
- 84.5 クリースエリア内のぬかるみにボールが埋まってしまった場合は、審判員は時間を止めてルール 37.2 に従い、ディフェンスチームにボールを与える。
- 84.6 ゴールネットにボールが引っかかった場合は、審判員は時間を止めて、ルール 37.2 に従い、ディフェンスチームにボールを与える。
- 84.7 争いになるのを防ぐため、アウェイチームが先に更衣室を出てフィールドに入場する。
- AR 84.1** A のコーチに対して 1 分のアンスポーツマンライクコンダクトが科され、A のインホームの選手がペナルティボックスに送られ、リスタートのホイッスルが吹かれた。その後、A チームの同じコーチに 1 分のアンスポーツマンライクコンダクトが科された。
- 判 定** A チームの別の選手が 2 つ目のペナルティを科される。
- AR 84.2** A チームのコーチに 1 分間のアンスポーツマンライクコンダクトが科され、A チームのインホームの選手がペナルティボックスに向かっているか、すでに座っているときに、リスタートのホイッスルは鳴っていないかった。A チームのコーチにまた 1 分間のアンスポーツマンライクコンダクトが科された。
- 判 定** 2 つ目のペナルティはインホームに科され、A チームのコーチは 2 つのアンスポーツマンライクコンダクトのペナルティを科される。

ルール 45 アドバンシングザボール (2018 年度より適用停止)

45.1 ディフェンスエリア内で初めてボールをポゼッションしたチームは、10 秒以内にディフェンスエリアの外にボールを進めなければならない。それに失敗した場合、ターンオーバーになり、違反があった地点もしくはゴール横 18.3 m 離れた地点から相手チームにボールが与えられる。

ディフェンスエリア外でボールを与えられた場合、もしくはディフェンスエリアから出たボールがルーズボールになり、それを再度ポゼッションした場合は、ディフェンスエリアにボールを持って戻ったり、ディフェンスエリア内にいる選手にパスをすることができる。ただしこの場合再度 10 秒以内にディフェンスエリアからボールを進めなければならない。

AR 45.1 B1 がクリアしようとしている。A1 のチェックを受けてディフェンスエリア内でルーズボールになった。ルーズボールの状況なので新たに 10 秒のカウントが始められた。

判 定 始められない。10 秒カウントは引き続き行われる。

AR 45.2 クリアしている選手が違反になるのを防ぐために、アタックエリアにボールを投げ入れてルーズボールにした。

判 定 合法的なプレー。

AR 45.3 B1 はクリアでディフェンスエリアラインをボールを持って越えた。そこでルーズボールになり B2 が拾った。B2 はそのボールをディフェンスエリア内にあるゴリーーにパスを戻した。

判 定 戻してもよい。

AR 45.4 B1 がディフェンスエリア内でクリアしようとしている。A1 がライドで B1 に対しスラッシングを犯しフラッグダウンの状況になった。B チームは 10 秒以内にディフェンスエリアラインを越えることができなかった。

判 定 クリアに失敗した時点でホイッスルが吹かれ、A1 はスラッシングのペナルティを受け、センターで B チームにボールが与えられる。

AR 45.5 ゴリーー B1 はボールをクリアするためにパスした。そのパスがそれでディフェンスエリア内でルーズボールになった。この場合、審判員は 10 秒のカウントを止める。

判 定 止めない。10 秒カウントは引き続き行われる。

AR 45.6 B チームはクリアしておりディフェンスエリアラインとセンターラインの間でポゼッションしている。B チームにはセンターラインを越えるのに時間制限がある。

判 定 ストリングの警告 (ゲットイットイン) を受けない限りセンターラインを越えるための時間制限はない。

AR 45.7 B1 がディフェンスエリア内でボールをクリアしようとしている。B1 はターンオーバーになるのを防ぐためにボールを前方に転がし、ボールがディフェンスエリアラインを越えた後にスクープした。

判 定 合法的なプレー。

AR 45.8 B1 はディフェンスエリア内でボールをクリアしようとしている。ディフェンスエリアラインを越えた後、B1 は故意にルーズボールにしてそのボールを自身で拾った後ディフェ

ンスエリア内にいるゴールーにパスした。

判 定 イリーガルプロシージャー。

AR 45.9 選手はディフェンスエリアラインを越えるボールを投げて、ルーズボールの状況を作ることができる。

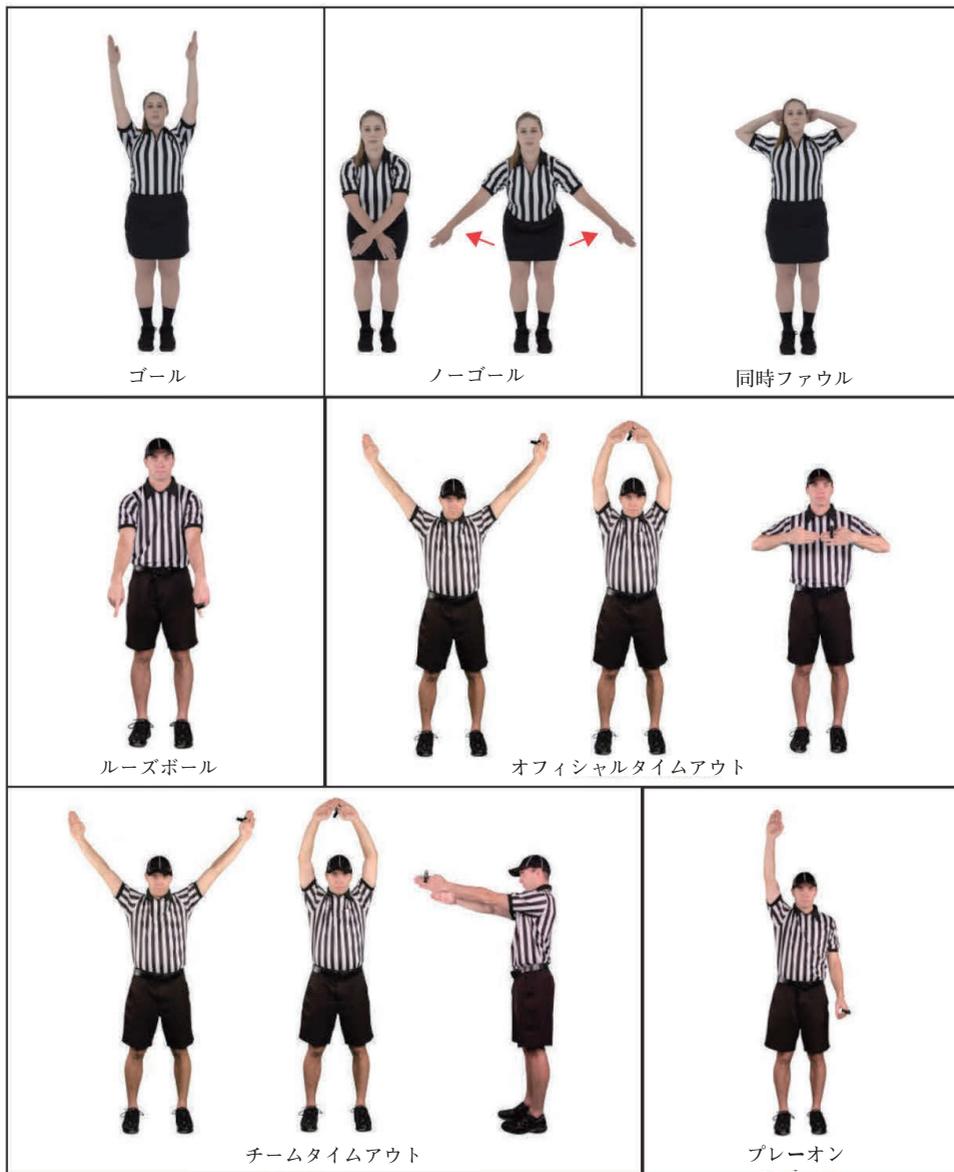
判 定 合法的なプレー

AR 45.10 A1の放ったシュートをゴールー B1 がセーブした。B1 はクリース内で3秒間ポゼッションした後、クリースから出でクリアを始めた。審判員は B1 がクリースから出たときから10秒のカウントをスタートした。

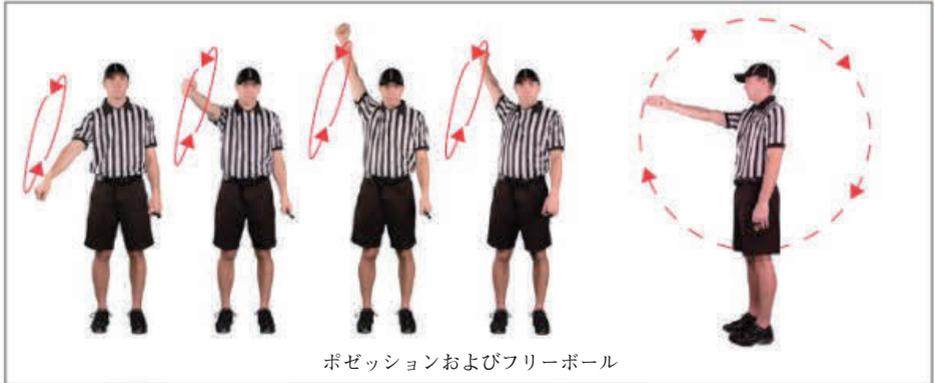
判 定 10秒のカウントはクリアチームがディフェンスエリア内でボールをポゼッションしたときから始まる。つまりこの場合、ゴールーがセーブしてポゼッションしたときから10秒のカウントをスタートしなければならない。

AR 45.11 ディフェンスチームの選手 A1 がディフェンスエリア内で B1 からボールを奪いポゼッションした。10秒のカウントが5秒経過した時点でクリース内にいるゴールーにパスをした。この時10秒のカウントは引き続き行われるか。

判 定 行われる。クリース内でポゼッションできるのは4秒で、最初に A チームがポゼッションしたときから10秒以内にディフェンスエリアの外にボールを運び出さなくてはならない。審判員は10秒のカウントのみを行う。(10秒に重ねて4秒のカウントは行わない。)



 <p>クリーズのカウント</p>	 <p>プレーの方向 (身体の向きはどちらでも可)</p>	 <p>マイナーファウル</p>
 <p>ペナルティ 1分</p>	 <p>ペナルティ 2分</p>	 <p>ペナルティ 3分</p>
 <p>フェイスオフ</p>	 <p>誤ったフラッグ</p>	 <p>退場ファウル</p>

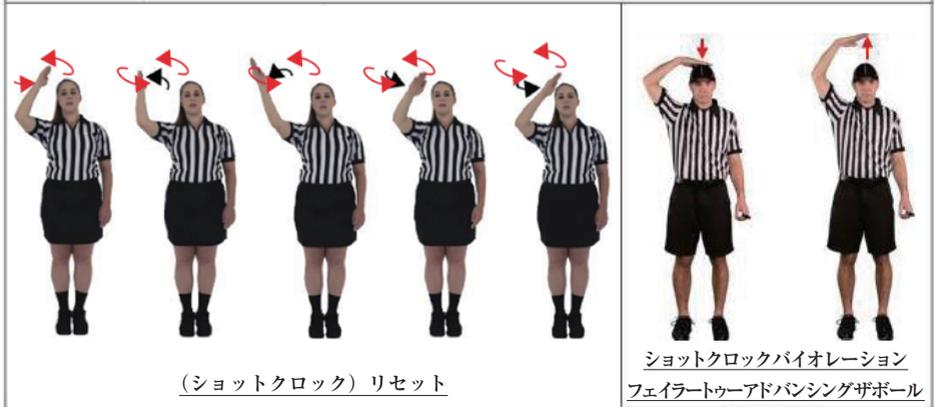


ポゼッションおよびフリーボール



ショットクロック適用なし：ボールがアタックゴールエリアへ入る
 ショットクロック適用あり：ショットクロックが60秒となる

オーバーアンドバック



(ショットクロック) リセット

ショットクロックバイオレーション
 フェイラートゥーアドバンシングザボール



クリアバイオレーション



インターフェアランス



イリーガルピック



プッシング



ホールディング



スティックを蹴る



ボールを触る



ウィズホールディング
ボールフロムプレー



コンタクトファウル



イリーガルプロシージャ



ディープポケット



ワーディングオフ



オフサイド



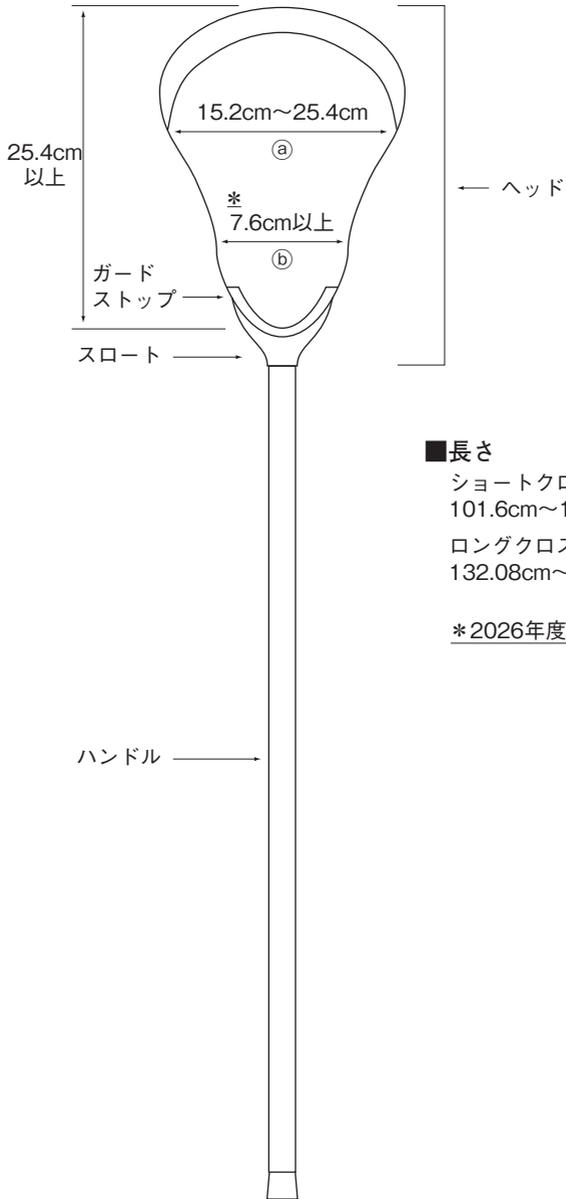
ストーリング警告



ストーリング



クロス



■長さ

ショートクロス
101.6cm~106.68cm

ロングクロス
132.08cm~182.88cm

*2026年度適用外とする

オーバーアンドバック解説

ボールの状態			判定	オーバーアンドバックの状況
パスが逸れて	センターラインをボールが触れる / 越える*		オーバーアンドバック	相手ボールにより解除
	自陣側の DF がボールを	ポゼッションする		
		蹴る又は触れる (スティック除く)		
	スティックで叩く	合法	継続	
ルーズボール ラストタッチ OF	センターラインをボールが触れる / 越える*		オーバーアンドバック	相手ボールにより解除
	自陣側の DF がボールを	ポゼッションする		
		蹴る又は触れる (スティック除く)		
	スティックで叩く	合法	継続	
ルーズボール ラストタッチ DF	ボールがオフenseハーフでアウトオブバウンズする		合法	継続
	センターラインをボールが触れる / 越える*			新たなクリアが始まるため解除
	自陣側の DF がボールを	ポゼッションする		
		蹴る又は触れる (スティック除く)		
	スティックで叩く	継続		
ルーズボール DF によるファウルによりセンターラインをボールが触れる / 越える*			DF によるファウル	新たなクリアが始まるため解除
シュート	ボールがオフenseハーフでアウトオブバウンズする (OF 取得)		合法	継続
	センターラインをボールが触れる / 越える*			新たなクリアが始まるため解除

* 「センターラインを越える」はセンターラインを越えて地面につく、又はディフェンスハーフの選手に触れることを指す。

索引

(あ)

相手のクロスを蹴ること	42
アウトオブバウンズのボール	26
アドバンシングザボール	64
アンスポーツマンライクコンダクト	54
アンネセサリーラフネス	54

(い)

イリーガルエキップメント	50
イリーガルクロス	49
イリーガルピック	41
イリーガルプロシージャ	44
イリーガルボディチェック	53
インターフェアランス	40

(う)

ウィズホールディング・ボール・フロム・プレー	43
ウィングエリア	3

(お)

オフサイド	50
-------	----

(き)

キャプテン	12
-------	----

(く)

クロス	6
クロスに関する禁止事項	7
クロスチェックング	54
クロスによる違反行為	43
クロスによるチェック	27

(け)

ケージ	3
-----	---

(こ)

コーチ	12
交替選手	1
コーチズエリア	4
5回メジャーファウルを犯した選手	55
ゴール	2
ゴールエリア	3
ゴールクリース	2
ゴールクリースに関する禁止事項	38
ゴールネット	3
コンダクトファウル	52

(さ)

サブスティテューションエリア	3
----------------	---

(し)

試合の時間	17
試合放棄	18
試合前の手順	19
ショットクロック	27
審判員	13
審判員およびオフィシャルの間違い	16

(す)

スコアラー	15
スティックチェックおよびスティックカウ ントの要求	32
ストーリング	47
スラッシング	53

スローホイッスルテクニック…………… 61

(せ)

正式なゴーリー…………… 36

正式なゴーリーの特権…………… 36

選手の人数…………… 11

選手の交代…………… 34

選手の用具…………… 8

選手の用具に関する禁止事項…………… 10

センター以外でのフェイスオフ…………… 23

センターフェイスオフ…………… 19

(た)

タイマーズテーブルとベンチ…………… 4

タイムアウト…………… 31

タイムキーパー…………… 15

退場ファウルの性質…………… 56

退場ファウルのペナルティ…………… 56

(ち)

チーフベンチオフィシャルとベンチマネージャー…………… 13

チーム関係者による違反行為…………… 44

中断した試合および終了しなかった試合…………… 17

(と)

得点…………… 25

特別な状況…………… 63

トリッピング…………… 54

同点の試合…………… 18

同時ファウル…………… 59

(は)

反則を犯した選手…………… 57

(ふ)

フィールドの大きさ…………… 2

フィールドの中心…………… 3

フリープレー…………… 24

プッシング…………… 40

プレーオンテクニック…………… 62

(へ)

ペナルティタイムキーパー…………… 15

ペナルティ後のプレー再開…………… 59

ペナルティボックス…………… 5

ベンチエリア…………… 4

(ほ)

ホールディング…………… 41

ボディチェック…………… 27

ボール…………… 6

ボールの状態…………… 24

ボールのポゼッション…………… 25

ボールを手で扱うこと…………… 42

(ま)

マイナーファウルの性質…………… 40

マイナーファウルのペナルティ…………… 40

(め)

メジャーファウルの性質…………… 53

メジャーファウルのペナルティ…………… 53

(ら)

ライン…………… 5

日本ラクロス協会公認男子競技用ルールブック

2026年度版(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 ルール委員会
編集：公益社団法人 日本ラクロス協会 広報部 / ルール委員会
翻訳：公益社団法人 日本ラクロス協会 国際部

〒103-0006 東京都中央区日本橋大伝馬町 2-5 石倉ビル 1F
電話 03-3666-2862

©2026, JAPAN LACROSSE ASSOCIATION

無断転載禁止