

2021年5月29日

関係者各位

JLA ルール委員会（女子競技）

女子競技ルール解釈の追加・変更について

掲題の件、下記の通り女子競技ルール解釈の追加・変更についてご報告させていただきます。内容についてご確認のほど、よろしくお願い致します。

記

【内容】

日本ラクロス協会公認女子競技用ルールブック（2020年度版）の解釈に追加・変更を加える。

【背景】

2021年2月に、World Lacrosse Women's Rules Sub Committeeより、現行の2019-2021年版ルールブックに関する解釈が提示された。また、日本ラクロス協会公認女子競技用ルールブック（2020年度版）を運用する中で、補足・が必要な箇所が抽出された。

【変更/追加の詳細】

（変更箇所）

RULE18：ゴールサークルルールとペナルティ
RULE21：メジャーファールのルールとペナルティ
13.3秒ルール

（追加箇所）

RULE24：用語の定義

※詳細別添

- ①JLAルール修正内容比較表（ゴールサークルファール、3秒ルール）
- ③JLAルール追加内容（用語の定義）

【備考】

不明な点等ありましたら、下記担当者までご連絡ください。

JLAルール委員会(rule@jpnlacrosse.org)

以上

補足資料①JLAルール修正内容比較表（ゴールサークルファール、3秒ルール）

項番	修正後	修正前
18.A.1	ゴールサークル内には、そのゴールを守備するチームの選手(ゴールキーパーもしくは防具を付けていない選手、これをデピュティと呼ぶ)1人だけが 留まる ことができる。ゴールサークルラインに触れているボールはゴールサークル内にいる選手だけが保持できる。	ゴールサークル内には、そのゴールを守備するチームの選手(ゴールキーパーもしくは防具を付けていない選手、これをデピュティと呼ぶ)1人だけが 入る ことができる。ゴールサークルラインに触れているボールはゴールサークル内にいる選手だけが保持できる。
18.A.2.b	シュート時、守備側（ボールポゼッションの状態でないチーム）の選手は、シューターを直接マークしている場合のみ、クロスをゴールサークルの円柱に入れてシュートを防いだりシューターのクロスをチェックしてもよい。	守備側（ボールポゼッションの状態でないチーム）の選手は、3秒以内であれば、ゴールサークルを横切る、もしくは横切った後に攻撃側の選手をマークしそのままサークル内にとどまることができる。
18.A.2.c	守備側の選手は、ゴールサークル内を通過してもよい。	守備側（ボールポゼッションの状態でないチーム）の選手が、スティックレンジ（クロスと腕を伸ばして届く範囲）で、攻撃側の選手をマークしている間はゴールサークル内にとどまることができる。
ガイダンス	守備側の自陣にいる選手は、自チームが守備するゴールサークル内をどこでも通過してもよい。「ゴールサークル内を通過する」とは、一方向だけでなく多方向の動きも含む（例：守備側の選手は、ゴールサークル内を通過する際に方向を変えてもよい）。守備側の選手がゴールサークル内にいてもよい時間は、ルールで規定されない。しかし、ルール18.A.1に則った場合を除き、守備側の選手はゴールサークル内に留まってはならない。 ゴールサークル内を通過する守備側の選手は、「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」の規定を順守しなければならない。 攻撃側の選手が、ゴールサークル付近やゴールサークルの裏で立ち止まった場合、ゴールサークル内でその選手をマークしている守備側の選手は、ゴールサークルから出なければならない。攻撃側の選手が再度動いたら、守備側の選手も再度ゴールサークル内に入り、攻撃側の選手に付いて通過してもよい。	記述なし
ガイダンス	削除	守備側のゴールキー以外の選手がサークル内のボールを扱うことは原則的にできないが、直接マークしている攻撃側の選手が落としたボールを素早く拾うなどの場合は、例外的に許されるが（試合の円滑な進行を優先する）、その場合、速かにボールを持ってゴールサークル外へ出るか、もともとサークル内にいた防具着用のゴールキーがサークルアウトすることにより、ボール保持者を「デピュティ」とし、10秒のカウントの間にボールをゴールサークル外へ出すことが求められる。
18.B.1.a	シュート時、攻撃側のシューターは、ゴールサークルラインを踏んだり踏み越してはならない。守備側の選手は、ゴールサークル内を通過してもよい。	シュート時、攻撃側のシューターのスティックとシューターをマークしている守備側の選手は、合法的な範囲でゴールサークル内に入ることは許されるが、パスなどによりマークしていた選手以外が放ったショットへの干渉はしてはならない。
ガイダンス	シュートの前から ゴールサークル内または付近 に合法に立っている守備側の選手は、攻撃側のシューターまたは他の選手が起こした違法な接触で罰せられることはない。	シュートの前から ゴールサークル付近 に合法に立っている守備側の選手は、攻撃側のシューターまたは他の選手が起こした違法な接触で罰せられることはない。
21.A.13	守備側の選手は、以下の3つのいずれかの状態で、3秒以上「11m扇、 ゴールサークル 」内に留まってはならない。	守備側の選手は、以下の3つのいずれかの状態で、3秒以上「11m扇」内に留まってはならない。

補足資料②JLA ルール追加内容（用語の定義）

RULE 24: 用語の定義

アドバンテージフラッグ

アドバンテージフラッグエリア内にて、攻撃側の選手のスコアリングプレー中に起きた守備側のファールに対し、審判員は、黄色のフラッグを挙げ（ヘルドホイッスル）、口頭で「フラッグ」とコールする（RULE 22）。

アドバンテージフラッグエリア

ゴールラインの中心から 11m の半円と、ゴールラインからエンドラインまでの 12m を奥行・ゴールラインの中心から両側に 11m を幅とする長方形を合わせたエリア。

ブロッキング

守備側の選手が、ボールを保持している相手選手の進路に、その選手が立ち止まったり進行方向を変えたりする時間とスペースを与えずに割り込み、接触を引き起こすファール。選手がボールをキャッチしようとして走りこんだ際、その選手の視野外にいる守備側の選手は、その選手が立ち止まったり進行方向を変えたりするのに十分な時間とスペースを与えなければならない（RULE 21.A.7）。

ボディチェックング

守備側の選手が、相手選手と接触せずに付いていくテクニック。守備側の選手が、相手選手の身体とクロスの動きに合わせて動くことにより、相手選手を失速させたり、方向転換させたり、ボールをパスさせようとする事。

チャージング

ボール保持者が、すでに合法的な守備ポジションを取っている相手選手（必ずしも静止した状態とは限らない）に対し、肩や背中でぶつかり接触を引き起こすファール（RULE 21.A.7）。

スペースをクリアにする／離れる

指定されたエリアから外に出ること、選手間の距離を取ることを指し、クロスや身体の一部もその空間には入ってはならない。

デッドボール

審判員がプレーを止めるためにホイッスルを吹いたとき、「デッドボール」の状態となる。

デピュティ

守備側の防具を付けていないフィールド選手を指す。自チームがボールを保持しており、かつ、ゴールキーパーがゴールサークル外にいる時は、ゴールサークル内に留まってもよい (RULE 18.A.1)。

ゴールの真裏

ゴールラインの延長とゴールサークルの交点から、ゴール後方に向かって垂直に伸ばした 2 本の仮想の線の間エリア (RULE 21.A.13)。

フォルススタート

選手は、ホイッスルの前に足を動かしたり、相手選手を動かすようなフェイントをかけてはならない。

フリースペース・トゥ・ゴール

ゴールの中心から 11m 以内にあるボールの位置から、ゴールサークルの外周に伸ばした 2 本の仮想の接線で区切られた範囲。ゴールラインの延長より後方にいる守備側の選手は、反則ではない (RULE 21.A.12.b)。

ゴールキーパーのセーブ

ゴールキーパーがゴールサークル内におり、ボールをクロスでキャッチするか、身体の一部またはクロスでボールを止め、ボールがゴールラインを越えるのを防ぐこと。

ヘルドホイッスル

RULE 17.C 参照

ポゼッション

選手のクロスの中にボールがあり、クレードル、パス、シュート等の通常のコントロールができる状態 (RULE 15.C.1)。

ペナルティレーン

ゴールサークルの両端と、ボール保持者の両端 4m を結んだ 2 本の仮想の線で区切られた範囲。メジャーファールに対するフリーポジションが 1 番ハッシュまたはゴールラインの延長線上の 11m マークで与えられた際、すべての選手は身体とクロスをこの空間に入れてはならない。

ピック

ボールを保持していない選手のポジショニング（位置取り）により、相手選手を迂回させる攻撃側のテクニック。合法的なピックは、動いていても静止していても、相手選手の視野内でなければならない。また、相手選手に立ち止まったり進行方向を変えたりするのに十分な時間とスペースを与えなければならない (RULE 21.A.18)。

プレーされる

ボールがスティックを離れ他の選手が触れるか、相手選手にスティックをチェックされるか、守備側のメジャーまたはマイナーファールによりプレーが止まった状態。

スコアリングプレー

攻撃側のチームによる、ボールをゴールに向かって動かし、シュートを狙う継続的なプレー。スコアリングプレーは以下のときに終了する。

1. 攻撃側のチームがシュートを打った時。
2. 攻撃側のチームがボールをゴールラインより下に運び、ゴールへシュートを打つための継続的な攻撃を止めた時。
3. 攻撃側のチームがゴールへシュートを打つための継続的な攻撃を止めたり、ボール保持者が、ゴールに向かう動きを守備側の選手に制限されたりした時。
4. 攻撃側のチームがファールを犯す。
5. 守備側のチームが、ただちに試合を止めなければならないファールを犯す。
6. 攻撃側のチームがボールのポゼッションを失う。

ショット／シュート

選手が得点するためにボールをゴールの方向に投げる（進める）プレー。

スワイプ

相手選手のクロスまたは身体に向かって（接触有無に係わらず）、意図的に悪意を持って、または無謀にクロスを振るファール（RULE 21.A.19）。

チーム関係者

コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー、医療スタッフ、選手を含む（RULE 5、RULE 23.B）。

サブスティテューションエリア（交替エリア）

スコアラー／タイマーテーブルの両側の延長線上に、4m 間隔で置かれた 2 つのマーカーで区切られたエリア。交替を待つ選手は、マーカーの後方に立たなければならない（RULE 12.A）。

センターラインに片足のつま先を付ける

ドロウを行う選手の足は、センターラインにつま先を付けるが、線上に乗ってはならない（RULE 13.A.2）。

視野

選手の周辺視野のこと。選手は周辺視野で相手選手を認識する責任を持つ。選手の周辺視野とは、選手の鼻（肩ではない）を起点とした 180 度の範囲である（RULE 21.A.18）。

スティックレンジス

クロスと腕を伸ばして届く範囲（約 1.5m）。選手が相手選手を合法にマークしているとみなされる最長距離（RULE 21.A.12.a）。