

2022年度版

JLA

WOMEN'S LACROSSE

OFFICIAL RULE BOOK

日本ラクロス協会公認女子競技用ルールブック

UNDER THE SUPERVISION OF
JAPAN LACROSSE ASSOCIATION

目次

RULE 1：フィールドのマーキング.....	3
RULE 2：ゴール.....	7
RULE 3：クロス.....	9
RULE 4：ボール.....	11
RULE 5：チーム.....	12
RULE 6：ユニフォームと防具.....	13
RULE 7：フィールドキャプテン.....	15
RULE 8：コーチ.....	16
RULE 9：審判.....	17
RULE 10：スコアラーとタイマー.....	19
RULE 11：試合時間.....	21
RULE 12：交代.....	23
RULE 13：試合の開始・再開.....	26
RULE 14：得点.....	30
RULE 15：アウト・オブ・バウンズ/場外.....	31
RULE 16：スロー.....	33
RULE 17：試合の管理.....	34
RULE 18：ゴールサークルルールとペナルティ.....	36
RULE 19：リストレイニングラインルールとペナルティ.....	40
RULE 20：マイナーファールのルールとペナルティ.....	42
RULE 21：メジャーファールのルールとペナルティ.....	48
RULE 22：アドバンテージフラッグ.....	53
RULE 23：カードによる警告と退場.....	56
付録A：ジェスチャー.....	60
付録B：用語の定義.....	62

※なお2022年度変更内容については網掛けで標記する

RULE 1：フィールドのマーキング

- A. プレーイングエリアは、ラインで囲まれた長方形であり、縦 110m、横 60m のプレーイングエリアを推奨する。

ただし、事情により、縦 91.4～110m、横 48～60m の間であれば、変更することができる。

フィールドの四隅は 4 つのコーンを置き示してもよい。

フィールド上の各ライン、マーキングラインの幅は全て 5.1cm とし、色は白色であることが推奨される。公式戦においては、ルールに記載のないラインやマーキングラインを追加してはならない。

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

- B. スコアテーブル（オフィシャル席）、サブスティテューションエリア（交代エリア）、チームベンチはプレーイングエリアのサイドラインと平行に設置され、サイドラインから 4m 離れている。（図 1 ならびに図 3 参照）

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

サブスティテューションエリアはスコアテーブルの真横に位置する、縦 5m 横 4 m のスペースである。

チームベンチはサブスティテューションエリアの真横に位置する、縦 5 m 横 18.5m のスペースである。

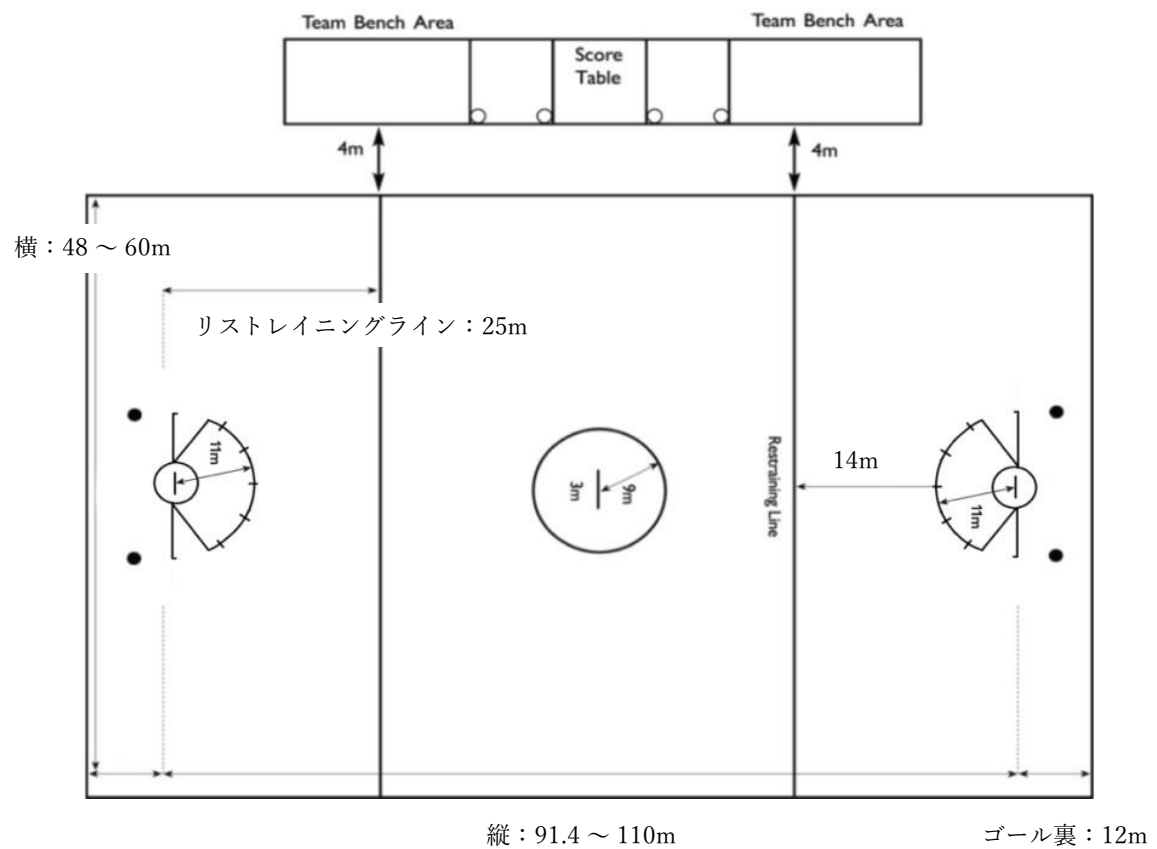
観客席はサイドラインから原則として 4 m 離れている状況を保つものとし、状況によっては 2m までの短縮を認める。

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

- C. フィールドにゴールラインが 2 つ引かれる。両ゴールラインは 67.4m 以上離れていること。ゴールラインは長さ 1.83m でエンドラインと並行に引かれる。
- D. 各ゴールラインの後ろには縦 12m、横はフィールド幅同様のプレーイングエリアが設けられる。このプレーイングエリアの縦の長さは、ゴールライン延長上の外側の端から、エンドラインの内側の端までの距離を測る。
- E. 各ゴールラインの周りにゴールサークルをマークする。ゴールライン中央の後ろ側端からゴールサークル外側端までの距離が半径 3m となる。
- F. リストレイニングラインは、各ゴールラインから 25m の距離に引く。このラインは、フィールド両端まで引かれる。25m は、ゴールラインの後ろ側の端から、リストレイニングラインのミッドフィールド側の端までの距離で測る。
- G. フィールド中央には、中心から円の外側端までの半径 9m となるセンターサークルが引かれる。センターサークルの中央を通る、長さ 3m のセンターラインが、ゴールラインに平行に引かれる。
- H. 11m エリアとマーキングエリアのマーキングの方法
1. ゴールラインの後ろ側の端中央を D とする。D を中心に、D から円の外側までの半径が 3m となる円を描く。図の通り AB と DB を、マークする。

2. D を中心に、D から円の外側までの半径が 11m となる半円を描く。G をマークする（ゴールラインの中央 D と垂直となる）。
3. A と B を結んだ線を伸ばし、11m 半円と交差させる。このポイントを C とする。ポイント C は 11m 半円の両側に引く。（ライン BC はゴールライン延長線に対して 45 度になる。 $\angle HBC = 45^\circ$ ）
4. G に長さ 31cm のハッシュマークを引く。このハッシュマークは、ゴールラインの中央と垂直となり G で 11m 半円と交わる。G から半円に沿って各サイドに 4m 毎 2 本ずつハッシュマークを引く。合計 5 本のハッシュマークが引かれる。
5. ゴールサークルの中心からゴールライン延長上 11m のポイント H に、ゴールライン延長線に垂直となるよう 15cm のマークをそれぞれ引く。（これらのマークはハッシュマークではないが、11m 半円のラインとゴールライン延長線が交わる箇所を示す）この半円が 11m エリアと呼ばれる。（11m 扇とは別定義である。）
6. ポイント H からエンドラインに対して垂直に伸ばした直線上で、エンドラインから内側 4m の位置に直径 15cm の円を左右それぞれに描く。（これを裏ドットと呼ぶ）さらに、この直線とエンドラインの交わる位置に、フィールドの内側に対して、長さ 15cm のマークをそれぞれ引く。
7. 長さ
A-
G=14.0m
B-
C=8.65m
D-
H=11.0m
A-
C=12.85m
D-
G=11.0m
A-B=4.2m
D-C=11.0m
 $\angle HBC = 45^\circ$

図1 フィールドマーキング



ガイダンス: フィールドに追加のマークは足されてはならない。

図2 11m エリア、マーキングエリアのマーキングの方法

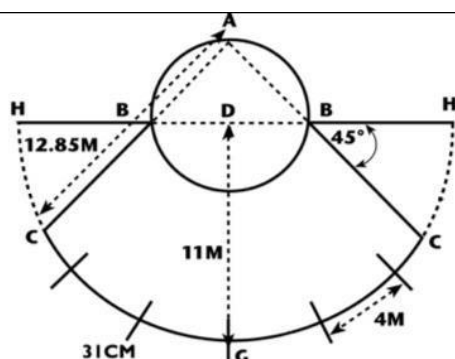
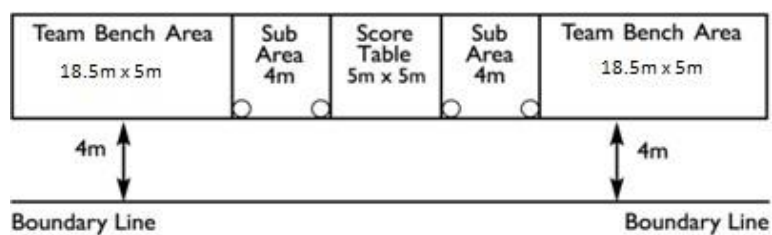


図3 スコアラー／タイマーテーブル、交代エリア、チームベンチエリア



注意：

全ての JLA 試合については、JLA 公認女子ルールが適用される。ただし、各大会規約において修正の選択を妨げるものではない。

RULE 2：ゴール

A. 各ゴールサークル内に、ゴールが置かれる。

1. ゴールは、二つの水平なポスト／パイプが上部の強固なクロスバーによって繋がれたもの。ポスト／パイプは 1.83m 離れており、上部のクロスバーは地上から 1.83m の高さにある。全ての測定は、内側で測られる。ゴールのポスト／パイプは 5.1cm 四方の角柱もしくは直径 5.1cm の円柱であり、色は銀、白、オレンジのいずれかであること。
 - a 設置型のゴール使用時は、ゴールの両脇と中央後ろ部分は全ての範囲にかけてネットをかけ、ボールのリバウンドを防ぐ。プレーイングエリアへのリバウンドを防ぐべく、平や角度のある固定機器のついたゴールには、ネットをつける必要はない。ゴールの四隅に、ゴールが入るのを阻止するような補助器をつけてはならない。（図 5）
2. コットン素材のメッシュもしくはナイロン素材のゴールネットは、マス目が 4cm 以内のものを使用する。ゴールネットはポスト／パイプ、クロスバー、ゴールライン中央から 2.1m 後方の地上のポイントに強く結ばれる。ボールのリバウンドを防ぐべく、ネットはつけられる。
 - a ゴール裏を支える器具を付ける場合、ゴーリーがゴールサークル後方で自由に動けるようにすること。
3. ゴールラインは二つのポスト／パイプの間に引かれ、両辺がポスト／パイプに接しており、太さも同じ 5.1cm であること。

図4 ゴールサークルとゴールに関するルール

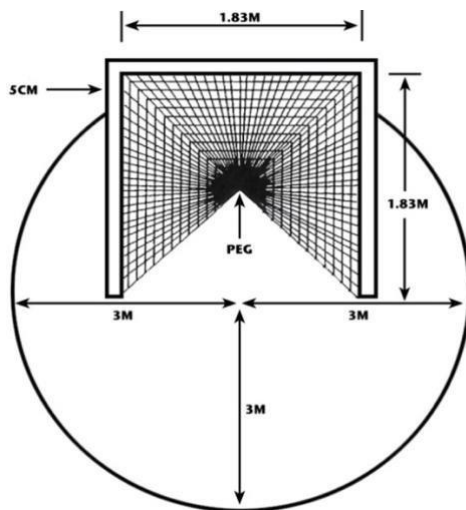
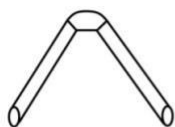
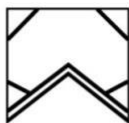


図5 ゴールのサポート器具

SUPPORTS MUST BE PADDED



Rounded Pipes

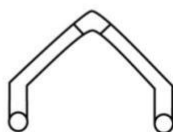


Darkened supports must be padded the entire length with material that limits the rebound of the ball.

SUPPORTS WHICH DO NOT REQUIRE PADDING



Flat Supports where the bottoms are flat metal, not pipes.



Angled Ground Pipes which prevent the ball from re-entering the playing area after hitting the ground.

RULE 3：クロス

- A. クロスの素材は、以下の通り定められている。
1. ヘッドのフレーム：①木、②プラスチック、または、③繊維ガラス
 2. ポケット：①ナイロン、または、②皮（合成皮革を含む）
 3. ハンドル：①木、②アルミニウム、または、③グラファイト（石墨）
 4. ヘッドをハンドルに固定するためのネジ：①金属
- B. クロスには、危険を伴うような鋭利な部分や、突き出ている部分があってはならない。
- C. フィールド選手のクロスについて
1. 長さは、90cm 以上、110cm 以下とする。
 2. ポケットは、4 本以上 5 本以下の縦紐と、8 本以上 12 本以下の十字編みのステッチによって編みこまれたものもしくはナイロン製のメッシュとする。
 3. クロスの縦紐の余剰部分は、10cm 以下の長さにするか、クロスのハンドルにしっかり結んで固定しなければならない。ポケットとして編みこんだ紐が、クロスのヘッドのフレームからはみ出す場合、はみ出す部分は 10cm 以下の長さになければならない。
 4. クロスのヘッド部分については
 - a. クロスのヘッド上部の外側の幅は 18cm 以上、23cm 以下とする。
 - b. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 3.2cm 垂直方向に向かった地点で、6.7cm 以上 8.0cm 以下とする（ボールの半径が 3.2cm のため）。
 - c. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 5.1cm 垂直方向に向かった地点で、6.8cm 以上とする。
 - d. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 7.6cm 垂直方向に向かった地点で、7.4cm 以上とする。
 - e. ヘッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 10.2cm 垂直方向に向かった地点で、8.7cm 以上とする。
 - f. ヘッドの先端の最も広い部分は、内側で 16cm 以上でなければならない。
 - g. サイドウォール間の内側の幅は、サイドウォールに突起がある場合は、突起の先端を基点として計測する。
 - h. ブリッジまたはストッパーの中心からヘッドの先端までの長さは、25.4cm 以上 30.5cm 以下とする。
 - i. ヘッドのウォールの高さは、最も高いところで 2.8cm 以上 4.7cm 以下とする。
 - j. ポケットの深さは、ポケットのどの位置においても、ボールを入れた状態で、クロスのウォール上部から測って 6.4cm 以下とする。（6.4cm：ボールの直径）
 - k. ポケットは、ボールが、その中で自由に動くようにする。クロスのウォール、ガード、ブリッジのあいだ、または、ストッパーの間に、ボールが引っ掛かってはならない。なおストッパーの厚さは 0.5cm 以下、長さは 9.5cm 以下とする。
 5. クロスの重さは、567 g 以下とする。
- D. ゴーリーのクロスについて
1. クロスの長さは、90cm 以上 135cm 以下とする。
 2. ポケットは、メッシュ製か、4 本以上 5 本以下の皮紐と、8 本以上 12 本以下の十

字編みのステッチによって編みこまれたものとする。

3. ボールストップよりハンドル側にある紐の余剰部分は、10cm 以下の長さにするか、クロスのハンドルにしっかり結んで固定しなければならない。ポケットとして編みこんだ紐が、クロスへのッドのフレームからはみ出す場合、はみ出す部分は10cm 以下の長さしなければならない。
4. ゴーリーのクロスへのッド部分については
 - a. へのッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 5.1cm 垂直方向に向かった地点で、13cm 以上、17cm 以下とし、外側は 20cm 以下とする。
 - b. へのッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 10.2cm 垂直方向に向かった地点で、18.5cm 以上、22.5cm 以下とし、へのッドの外側は 26cm 以下とする。
 - c. へのッドの内側は、ボールストップの端から先端に向かって 15.3cm 垂直方向に向かった地点で、23cm 以上、26cm 以下とし、外側は 30cm 以下とする。
 - d. へのッドの最も広い部分は、内側で 28.5cm 以上、30cm 以下とし、外側で 33cm 以下とする。
 - e. へのッドの長さは 42cm 以下とする。へのッドの長さを計測する際には、ポケットが開いている側を表にして、ブリッジもしくはボールストップの接着面からへのッドの先端の外側までとする。
 - f. へのッドのウォールは、2.54cm 以上、5.1cm 以下とする。
 - g. ポケットは、ボールが、その中で自由に動くようにする。深さに制限はない。
5. クロスの重さは 773 g 以下とする。

RULE 4 : ボール

ボールは白、オレンジもしくは黄色のゴム製で、National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment(NOCSAE) Standardに準拠したものでなければならない。*NOCSAEはNCAAルールにも使われている北米のスポーツ用具検査機関

RULE 5：チーム

試合は 2 チーム間で行われる、20 名の選手名簿によって 1 チームが構成される。内、10 名は交代選手。10 名までの選手はフィールドに同時に立つことができる。10 名の内 1 名はゴールキーパーであっても良い。もしゴールキーパー無しで戦う場合は、防具無しのフィールドプレイヤー「デビュティ」が規定に定められた範囲でゴールサークル内に入ることができる。

RULE 6：ユニフォームと防具

A ゴーリー以外の、全てのチームメンバーは必ず統一されたユニフォームを着用すること。ゴーリーの上着はチームメンバーと同じ色で、胸当てやショルダーパッド、アームパッドの上から着用しなければならない。ゴーリーがズボン着用を選択する場合、チームメンバーと同じ半ズボンもしくはキルトスカートと同じ色の半ズボンでなければならない。

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

ユニフォームの前の番号は、高さならびに横幅がそれぞれ 10 cm 以上、後ろの番号も同様に高さならびに横幅がそれぞれ 18 cm 以上でなくてはならないが、正方形である必要はない。

なお各選手のユニフォームの前と後ろの番号は同じでなければならず、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。

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

C フィールドで用いる全ての目視できる衣服はチームユニフォームと認識される。そのためキルトスカートまたは半ズボンの下に履く目視できる衣服の主な配色はキルトスカートや半ズボンと同じか、無地で濃色のものでなければならない。ユニフォームシャツの下に着る全ての見える衣服は、配色がユニフォームと同じ色もしくは無地で濃色のものでなければならない。

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

D 選手は、シューズを着用する。なお、シューズの底が、金属製のスパイクは使用できない。選手は平らな底靴のシューズを履くこともできる。

E 全てのフィールドプレイヤーは、上の歯を完全に覆うように専門的に作られた口腔内のマウスガードを正しく装着しなくてはならない。そのマウスガードは、無色または白色は使用禁止、容易に目視できる色でできているものとする。さらにグラフィックの歯が描かれていてはならない。マウスガードは本来の保護能力を減らすように作り変えられたものであってはならず、突き出ているタブは取り外さなくてはならない。ゴーリーについてもマウスガードの着用は必須である。

F 体にぴったりと合ったグローブ、ノーズガードは身につけられる。アイガードは必ず着用しなければならない。フィールドプレイヤーはヘッドギアまたはフェイスマスクの着用はできない。

1. アイガードは ASTM Int'l F803 の安全性に適応するアイガードのみ着用できる。

ガイドンス: JLA の試合で身につけるアイガードはルール 6 に記載される安全性に適応するか、国や協会または標準の承認条件に見合うものでなくてはならない。しかしながら、JLA はそのアイガードを着用した選手やその他の選手の安全を保障するものではない。JLA はいずれのアイガードの安全性や効果を検証するものではない。例えば、ボールまたはクロスからの耐衝撃力など。また JLA は、国や協会または標準の承認プロセスを再調査または証明するものではない。

選手はレンズが無色透明の度付き眼鏡を身につけられる。その場合、飛散防止のフレームまたはレンズが強く推奨される。

2. 純粹に医療上必需品であると保証された追加の防護装置や装具・衣類は、必要性に応じて試合前に査定され、他の選手に危険ではない器具だと審判が同意した際に着用することができる。全ての防護装置はぴったり合うもので、必要な箇所にパッドが入っていて、過度の重さではない。

G 選手は、医療警告ジュエリーや結婚指輪、宗教的または儀式的なジュエリーまたはアクセサリを装着したまま試合に出ることができるが、その場合は試合前にコーチを通じてオフィシャルならびに主審に対して申し出を行い、テープやバンドなどによって危険が無いようにとめる必要がある。

また、平らなヘアクリップ、バンダナやヒジャブは被ることができるが、審判は、これらを「選手や他の人々に危害を与える可能性がないかどうか」を判断し、もし試合中にそのように判断した場合は、その装飾をフィールドから取り除く命令をだす。もし適用された場合、その選手はマイナーファールを科される。

ゴーリーは①胸当てまたはボディパッド、②頭部を守るのに十分と判断されるスロートガード付きのヘルメット（National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment(NOCSAE) Standard 準拠のもの）を着用しなければならない。スロートガードがヘルメットから下がる距離はボールの直径よりも狭くなければならない。スロートガードに加えて、喉を覆う形のプロテクターも身につけることができる。砂塵や飛散物から目を保護する目的で、無色透明なバイザーをヘルメットに取り付けることができる。

1. ゴーリーはパッド入りのグローブ、ショルダーまたはアームパッド、そしてレッグパッドを身につけることができる。全てのパッドは安全にぴったりと合っていて、ゴーリーの横幅をパッドの厚さを超えて増幅させるものであってはならない。パッドの厚さの上限は3cm。パッド入りグローブはしっかりと袖口が結ばれ、革紐が垂れ下がってはいない。

H RULE 6 及び製造業者の仕様書に適応し、審判が他の選手に危険がないと同意しない限り、防護装置を含むいかなる装具も着用・使用は認められない。

RULE 7：フィールドキャプテン

両チームは試合中のフィールドキャプテンを1名ずつ指名する。指名されたキャプテンは腕にキャプテンマークをつけなければならない。そのキャプテンの番号はオフィシャルスコアシートに明記される。

そのキャプテンは：

1. 主審または担当の審判と、コイントスで自陣を決める際に集まる。ビジターチームまたはシード権の少ないチームのキャプテンがコイントスをコールする。
2. フィールドにいる際には、得点が決まった後に直接審判にチームタイムアウトを要請することができる。コーチは4人目の審判員を通してチームタイムアウトを要請することができる。
3. チームタイムアウト中、各クォーターブレイク中、そして試合直後に判定の説明を求めることができる。ただし、コーチはチームタイムアウト時にこれを行うことはできない。

RULE 8：コーチ

コーチ（コーチ不在時においてはキャプテン）は

1. 天候やその他酌量すべき事情により、試合続行が困難な場合には審判と協議をする。
2. クォーター間と試合終了後に審判にルールの明確化を要求することができる。
ただし、チームタイムアウト時は除く。

RULE 9：審判

A. 全ての JLA 試合においては、JLA公認女子競技ルールが適用され、その審判は JLA 公認審判員が行う。

B. JLA 公認審判員は

1. 本ルールに従ってルールを施行する。審判は安全で公平なプレーの判断に責任を持ち、審判の決定は最終のものとなる。
2. 試合前にグラウンド、ゴール、ボール、クロス、服装、履物、アクセサリ、全ての防具ならびに申請のあった装具等をルールに適應するように点検をする。

ガイダンス: 試合前に注意深く全ての道具の点検をすることで不要な遅延やペナルティを排除する。試合中の使用有無に関係なく、全てのクロスは計測され、ポケットの確認を受けなければならない。

選手はクロス、マウスガード、アイガード、シューズを、ゴーリーはこれに加えて、胸あてと締められた顎のストラップ付のヘルメット、フェイスマスク、喉あてを、全て揃えた上で審判の前に並ぶ。

選手はマウスガードを見せ、口の中にはめ、上の歯が完全に覆われていることを見せる。審判はそれぞれのクロスにボールを落とし入れる。片手でボールを転がした後にボールの上部は常に木製またはプラスチック製の側壁の上部よりも上に見えていなければならない。クロス逆さまにした際にはボールは簡単にポケットから落ちなければならない。審判はクロスに粗い箇所や鋭い箇所がないのかも確認しなければならない。

クロスがイリーガルの場合、選手は列から抜ける。イリーガルクロスや不正は道具を持ち合わせている全ての選手は残って審判による再点検に向けてそれぞれ道具の調整をする。試合開始前にクロスが点検を通らない場合、そのクロスはそのクォーターで使用できない。ただし、各クォーターブレイク間はオフィシャル席の監督下でそのクロスの調整が許されており、クォーターブレイク間に調整が完了し、審判員が合法と認めた場合、その次のクォーターならびに延長戦で当該クロスは使用することができる。

3. 医療的な見地から装着が必要なサポータやプロテクタを装着することについて一方のチームから申し出があった場合はもう一方のチームのコーチならびにキャプテンに対して使用の許諾を得る。
4. オフィシャル席の各人員がそれぞれの責任を理解していることを確認する。
5. 主審は全てのコイントスをキャプテンと実施し、アウェイチームのキャプテンがコイントスのコールをする。
6. フィールド三審制で試合を実施する時、主審がセンターポジションにて試合を再開し、1 得点毎または 2 得点毎にフィールドポジションを時計回りにローテーションする。
7. コーチ（不在時はキャプテン）と試合時間とクォーターならびにクォーター間のブレイクタイムの長さについて合意する。
8. 天候やその他酌量すべき事情により、試合続行が困難な場合にはコーチ（不在時はキャプテン）と協議をする。試合を中止または延期しなければならない時、主審の申出に基き、イベントディレクターは最終の判断を行うものとする。
9. JLA公認女子競技ルールに従って審判をする。
10. 選手に対する警告、退場をスコアラーに報告する。
11. チームタイムアウト時にキャプテンに、クォーター間と試合終了直後にキャプテ

ンとコーチにルールの明確化を求められた場合は、応じなければならない。

12. チームスコアシートにサインをすることで試合を公式のものとする。
白黒の縦じま（2.5cm）シャツまたはジャケット、黒のキルト/スカートまたは適切な長さの黒ショーツまたは黒ロングパンツを着用すること。黒のバイザー/帽子、黒の短いソックスまたは黒の長いソックスの着用は認められる。その他の衣類やアクセサリは黒でなければならない。全ての審判が同じような装いであることが推奨される。

RULE 10：スコアラーとタイマー

A. スコアラーは:

1. 試合開始前に 両チームの名簿、名前、背番号をチームスコアシートに記録する。
2. 得点とチームタイムアウトについて正確に記録をし、全関係者の為に正確なスコアを表示する。
3. 全ての警告と退場カード、選手が退場した時のゲームクロックの時間とその選手またはその交代選手が試合に戻って良い時間を記録する。カードを提示された選手とそのコーチに、いつ退場のペナルティが満了するかを知らせる。

ガイドランス: イエローカードが該当選手にとって2枚目となる場合は最も近い審判員に知らせる。個人ファール用のカードは: yellow - “y”; yellow/red - “y/r”, red - “r”.とスコア上記録される。

B. タイマーは:

1. 各クォーターとクォーター間と延長戦の時間を確認する。
 - a. JLA の試合は各 15 分の 4 つのクォーターにより構成される。
 - b. 第 1 クォーターと第 2 クォーターの間と、第 3 クォーターと第 4 クォーターの間のそれぞれ 2 分の休憩を計る。
 - c. 第 2 クォーターと第 3 クォーターの間の 10 分の休憩を計る。
2. 各クォーターは審判のドローの笛と同時に開始する。
3. 全てのタイムアウト、負傷、警告カード、チームタイムアウト等の審判の笛と同時に時計を止める。
4. 第 1、2、3 クォーターの最後の 30 秒、第 4 クォーターの最後の 2 分では、プレーの停止と同時に時計を止める。最後の 30 秒（第 1、2、3 クォーター）または 2 分（第 4 クォーター）より前にプレーが停止した場合は、30 秒または 2 分（第 4 クォーター）を迎えた時点で時計を止め、審判の笛で時計を再開する。
5. 第 1、2、3 クォーターに残り 30 秒、第 4 クォーターに残り 2 分となった時、審判とコーチに知らせる。
6. タイマーまたはテーブルオフィシャルは最も近くにいる審判に最後の 10 秒を口頭でカウントダウンし、試合の終了を報せる。
7. 休憩時間の残り 1 分を切るとき、審判とコーチに知らせる。
8. 負傷選手の許可された回復時間を計る。フィールド選手は上限 2 分、ゴールキーパーは上限 5 分が回復時間として許可される。
9. ペナルティ時間を計る
 - a. イエローカードが提示された場合は、2 分。
 - b. イエローレッドカードが提示された場合は、5 分。
 - c. レッドカードが提示された場合は、10 分。
 - i. ペナルティ時間が満了する前に退場選手または交代選手が試合に再入場した場合は、最も近くにいる審判に知らせる。その場合、ペナルティ時間は巻き戻され、再びペナルティ時間は 0 秒からカウントされる。
 - ii. ペナルティ退場が次のクォーターや延長戦に持ち越しになる場合は審判に知らせる。
 - iii. 得点後またはチームが「デッドボール」をフィールド内のアドバンテージ

フラッグエリア外で保持している場合で、タイムアウトの申請があった場合は90 秒間のチームタイムアウトを計る。

10. 審判が笛を鳴らし、タイムアウトのシグナルを示した時は即座に時計を止める。
プレーは RULE 13.C に従って再開される。

RULE 11：試合時間

- A. 試合時間は、クォーター制で、各クォーター15 分間とする。
- B. 各クォーターと延長戦の終了時にホイッスルが鳴る。第 1、2、3 クォーターの終わりに、攻撃する方向を交代する。クォーターブレイクは最長 2 分、ハーフタイムは最長10 分間とする。

ガイダンス: 各クォーターの試合時間は公式 JLA 試合でない場合、試合によって短縮される場合がある。審判員とコーチならびにキャプテンが試合時間については合意すること。

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

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

- E. 試合時間計測用の時計は、第 1、2、3 クォーターのラスト 30 秒間、第 4 クォーターのラスト 2 分間以外は止められることは原則的でないが、審判員が以下に記載するような状況を鑑みてオフィシャルタイムアウトを申請した場合は時計の進行が止められる。

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

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

第 1、2、3 クォーターのラスト 30 秒、第 4 クォーターのラスト 2 分より前に、プレーが中断されていた際は、プレーが再開されてなくても試合時間が上記タイムに達した際に、タイムキーパーは時計を止める。

- F. 試合を危険にするような天候、その他酌量すべき状況においては、審判はキャプテン／コーチと協議の上、試合の延期等について会場責任者に申し出を行なう。この場合、会場責任者の判断が、最終判断となる。
- G. 試合時間の 80%が進行していた場合、ゲームは有効とみなされる。15 分間×4 クォーターの 80%は、48 分である。中断された試合（試合時間が 80%に達していない試合）が同日に続行された場合、中断されたポジションならびに時間からの試合再開となる。別日に延期となった試合については、最初から試合が行われる。

ガイダンス: トーナメントの時間的制約に合わせるためであれば、別日に延期された試合が中断された

場所からの試合再開となり得る。

- H. 各チーム、通常の試合時間中に2度、延長戦時間中には1度、90秒のタイムアウトを取得できる。通常の試合時間中に取得されなかったタイムアウトは、延長戦に持ち越されない。ゴールが決まった後、もしくはアドバンテージフラッグエリア外で自チームがデッドボールを保持している時に、タイムアウトを取得できる。コーチがスコアテーブルを通してタイムアウトを申請するか、ボールを保持している選手がフィールドにいる審判にタイムアウトを直接申請できる。
- I. デッドボール保持は、ファール後やアウトオブバウンズとなった時のボールの保持を含む。タイムアウトは審判がタイムアウトのシグナルを示した時に始まる。1分経過後に、警告のホイッスルが鳴らされ、選手は90秒のホイッスルが鳴る際にプレーを再開できるようフィールドに戻り準備すること。チームがプレー再開に間に合わなかった場合、マイナーファールとなる。連続でのタイムアウト取得はできない。
- J. 延長戦の手順：同点試合で勝敗を延長戦により確定させなければならない場合
1. 通常の試合時間中終了時に得点が同点だった場合、2分間の休憩の後、サドンビクトリーの延長戦としてプレーが継続される。サドンビクトリーの延長戦では、ゴールが入り勝者が決まるまで4分間ずつのピリオドが継続される。最初の点が決まることで試合が終了する。~~サドンビクトリーの試合間は2分の休憩が入る。~~
サドンビクトリーの手順は以下のとおりとする。
 - a. 通常の試合時間終了時と2分間の休憩時間に、審判は各チームのキャプテンをフィールド中央に呼び出す。守備するゴールを決めるため、審判がコイントスをする。尚、アウェイチームのキャプテンがコイントスを決められる。
 - b. サドンビクトリー延長戦の各ピリオドは、全てセンタードロから始まる。
 - c. 各ピリオド終了時に、チームが攻撃する方向を交代する。
 - ~~2. サドンビクトリー延長戦中、各チームは1度だけ90秒のタイムアウトを取得できる。~~
 - ~~3. サドンビクトリー延長戦は、8分（4分間ハーフ）で行う。最初の4分間試合後に、コーチングの時間等は取らずにチームが攻撃する方向を交代し、センタードロから試合が再開する。最初のゴールを決めたチームが勝利する。~~
 4. 8分（4分間ハーフ）の延長試合で点が決まらなかった場合、再度8分間試合が延長される。点数が決まるまで、各8分の試合の間に2分の休憩時間が設けられる。

RULE 12：交代

- A 試合中、延長戦の時間中・各ゴールの後・並びに第 1、2、3 クォーター後のクォーターブレイクを含め、いつでも、各チームは何名でも選手交代が可能である。ただし、ファールを犯した選手は、ペナルティが与えられた後の再開の笛が吹かれるまでは交代することができない。選手交代は、チームの交代エリアにてなされ、全選手（ゴーリー含む）はコーン／マーカーの仕切りの間からフィールドへの出入りをしなければならない。交代の際には、フィールド上の選手の両足が交代エリアの正面の線を越え、その後、コーンの後ろに立つ交代選手がフィールドに入れる。すぐに試合に入れるよう待っている選手のみが交代エリアに居て良い。

~~ゴールの後、スコアした選手のクロスがチェックされ得点が認められるまでは、交代の選手はフィールドに入る、もしくはフィールド上の選手がフィールド外に出てはならない。~~

ガイドンス：得点が認められた後に交代する選手は、フィールド上の選手がフィールド外に出るのを待たずに、すぐにフィールドに入ってよい。審判はプレー再開時にフィールド上の選手の数数えること。

1. 10 人を超えたフィールドに入った選手、試合出場を停止されている選手、イリーガルな選手は全て不正な選手交代である。ゲーム開始後は、選手リストに誤った名前、背番号が記載されていた場合、もしくは外されていた場合、訂正がなされてから試合に入ることができる。不正な選手交代については、チームにペナルティが課され、プレーが中断された箇所から再開される。
 2. 攻撃しているチームが不正に交代した場合、審判は直ちにプレーを中断し、相手チームにボールを与える。
 - a ゴールが決まり次のドロウの前に、得点したチームの不正な選手交代が発覚した場合、得点は無効となる。不正に交代した選手は適切にフィールドから出され、センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。
~~上記の場合は完全に試合が止まっているため、試合の再開はホイッスルスタートとなる。~~
 3. 守備しているチームが不正に交代し、ボールがセンターエリアにある場合、審判は直ちにプレーを中断する。ボールが、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにある場合、審判は外れたショットかボールのポゼッションが替わった後にプレーを中断する。攻撃チームがシュートし得点が入った場合は、センターからのドロウで試合が再開する。
 4. 不正な交代が起こった際、審判はタイムアウトをとり、不正な選手をフィールド外に出し、相手チームでボールから一番近くにいる選手にマイナーファールフリーポジションが与えられる。
 5. フィールド選手が不正な選手交代、オフサイドの両方を起こしていた時、その選手をフィールドの外に出し、オフサイドに対してペナルティを課し、プレーを再開する。
- B イエローカードのみ、もしくはイエロー・レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手はフィールドの外に出て、一定時間試合出場停止のペナルティを受ける。出場停止の間、そのチームはリストレイニングラインより下／ゴールサイドで選手数が一人少ない状態でプレーする。カードを提示された選手は、チームのベンチエリアに出場停止の間いる。

1. イエローカードが出たとき、試合出場停止の時間が過ぎたら、その選手もしくは交代の選手がプレーに戻ってよい。
 - a ゴーリーにイエローカードが出された場合、そのチームに二人目の防具をつけたゴーリーがいれば、二人目のゴーリーが交代する。カードを出されたゴーリーが唯一の防具をつけたゴーリーである場合、その選手は試合に残ってよい。同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て 2 分の試合出場停止を受ける。プレーを再開するには、ゴーリーはフリーポジションを与えられた攻撃側の選手の 4 m 真後ろに立ち、ゴールサークルには誰も入らない。プレーが再開された後、ゴーリーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。
 2. フィールド選手に対して、イエロー／レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手は試合には戻れない。試合出場停止の時間が過ぎた後に、他の選手が交代してゲームには入る。もし出場停止時間の間に、交代の選手がゲームに入ってしまった場合、そのチームには再び出場停止のペナルティが課され、5 分か 10 分間の間、選手が一人少ない状態でプレーする。
 3. ゴーリーに対して、イエロー／レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手は試合には戻れない。そのチームに二人目の防具をつけたゴーリーがいれば、二人目のゴーリーが交代する。カードを出されたゴーリーが唯一の防具をつけたゴーリーである場合、チームに 2 分間のタイムアウトが与えられ、他の選手が防具を装着する。もしその選手がフィールド上の選手である場合、他の選手が交代で入る。同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て 5 分か 10 分間の試合出場停止を受ける。プレーが再開された後、ゴーリーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。
 4. もし交代の選手が、出場停止時間が過ぎる前に、ゲームに入ってしまった場合、そのチームには再び出場停止のペナルティが課され、5 分か 10 分間の間、選手が一人少ない状態でプレーする。
 5. クォーターのラスト 2 分未満の時間でイエローカード、もしくはラスト 5 分未満の時間でイエロー／レッドカード、もしくはラスト 10 分未満でレッドカードが出された場合、出場停止の時間は次のクォーターや延長戦に持ち越される。
- C 病気、事故、怪我の例外を除き、交代のためにタイムアウトは取られない。動けなくなったフィールド選手に対しては 2 分間、ゴーリーに対しては 5 分間のリカバリータイムが設けられる。選手の怪我、流血、怪我や病気の疑いに対しては、審判によってタイムアウトが宣言される。

医療関係のチームメンバー、コーチが、選手を診るためにフィールドに入る状況となった場合、選手の安全が最優先されるが、その選手は出来るだけ速やかにフィールドを出なければならない。交代の選手が代わりに入れる。当該怪我をした選手が再度ゲームに戻る場合は、交代エリアから戻らなければならない。傷口が開いた状態や、ユニフォームや道具に血がついた状態ではフィールドに残ってはならず、血が付着したままの場合はフィールドに戻ることもできない。

ガイドンス:タイマーで 2 分間もしくは 5 分間のリカバリータイムを計る。リカバリータイムの間、選手はクロス置きサイドラインで給水してもよい。ただし、怪我によるタイムアウト中のコーチングは、ゴールが決まった後であるかチームタイムアウトが取られた場合を除き、禁じられている。審判は怪我によるタイムアウトの間、チームベンチエリアを注視すること。怪我によるタイムアウト中のコーチングはメジャーファールにあたる。

1. 怪我によるタイムアウト中に交代がなされた場合、~~他の交代は出来ない。~~交代する選手は怪我した選手が元いた場所に立ち、アドバンテージは与えられない。怪我による交代がゴールの後、もしくは怪我した選手がチームで唯一の防具をつけたゴーリーでない限り、プレー再開までにフィールド上の選手はポジションを交換してはならない。
 - a 怪我をしたゴーリーの交代が、フィールド上の選手である場合、その選手は防具をつけ交代をするためにフィールド外に出てよい。ベンチにいる選手が、フィールド選手の代わりに出場する。

ガイドンス:選手が、怪我、イリーガルなユニフォーム／道具を理由にフィールド外に出され、その選手の交代なしで試合が再開された場合、その選手がフィールドに戻る場合、もしくは交代の選手が入る場合、交代エリアからフィールドに入らねばならない。

2. 怪我によるタイムアウトの後は、RULE13 に則りゲームが、再開される。

RULE 13：試合の開始・再開

A 各クォーターと延長戦の試合開始、および、シュート決定後の試合再開は、ドローによって行われる。ただし、センターラインにてフリーポジションまたはスローが与えられる場合を除く。

1. 得点后（審判員が得点者のクロスが合法であったと判断してから）には、30 秒以内に、試合再開のドローを行う準備が完了しなければならない。

ガイドンス:ドローはセンターラインを中心とし、両サイドのリストレイニングラインに囲まれたエリア内で行われる。このエリアを「センターエリア」と呼ぶ。

審判員がドロー開始の合図、もしくはリスタートの合図のホイッスルを吹くまで、センターエリアには、両チーム最大3人ずつの選手が入ることができる。ホイッスルが鳴った際にセンターエリア外にいた選手はすべて「センターエリア外にいる選手」とみなされる。

他の選手（ゴーマリーを含む）は、センターエリア外にいないなければならない。

ガイドンス:「センターエリア外にいる選手」は、いずれかの選手がボールを保持し、審判員によって「ポゼッション」の宣言がされるまで、センターエリアに入る事はできない。ただし、試合の再開がフリーポジションによって行なわれる場合は試合開始と同時に「ポゼッション」は確定したものと見なされる。

「センターエリア外にいる選手」は、足がリストレイニングラインに触れない状態であればクロスを空中で前に出すことができる。

ガイドンス:ドローではなくセンターラインにてフリーポジションまたはスローによって試合が開始される場合もセンターサークル内に入る事ができる選手は各チーム 1 名であり、各エリアの人数はドロー時と同様である。~~スタンドの必要はない。~~

2. ドローを行う選手は、センターラインに片足のつま先を付けて立つ。スティックは、両選手の腰よりも高い位置に、センターラインに対して平行にする。ヘッドの面は地面に対し垂直かつハンドルはセンターラインに対して平行でなければならない。ハンドルの下部を握る手(ボトムハンド)は、ハンドルの上部を握る手(トップハンド)より高く位置してはならない。また、トップハンドとボトムハンドを結んだ線が、地面との平行線に対して 30 度以上傾いてはならない。クロスのポケットが開いた側を身体に向けてもった際の右ウォール部分が下になるよう背中合わせにし、それぞれの選手のスティックがボールと守備側のゴールの間に位置するようセットする。トップハンドは、ヘッドのフレームやポケットのいずれの部分も触れてはならない。

ガイドンス:木製スティックの場合のみ右側のウォール部分とは、木製フレームがある側を指す。

ドローをセットする際、審判員は両センター選手の身長差を考慮し、有利不利が生じないようにスティックの高さを定める。

3. 審判員は、両選手のスティックのヘッド上部 2 分の 1 を重ね、ヘッドの最も幅が広い辺りにボールをセットする。スティックがセットされたら、審判員は「レディ」の声を掛けてからセンターサークルの外側に向けて下がる。「レディ」の声掛けからホイッスルが鳴るまで、センター選手は動きを止めなければならない(頭部は動かしてもよい)。ホイッスルと同時に、両選手はボールを高く、遠くへ飛ばそうとしなければならない。ボールは両選手の頭より高く飛ばなければならない。

ガイドンス: 審判員は「レディ」の声掛けからホイッスルを吹くタイミングに変化を付ける。ドロウをセットする審判員は、センターサークルの外側に向けて下がる際、選手の妨げとならぬようスペースを考慮する。

- a 不正なドロウが起きた場合、センターラインにて相手チームにマイナーファールのフリーポジションが与えられる。
- b 両チームの選手が不正なドロウをした場合、不正なドロウの理由が判別できない場合、または正しくセットされなかったためドロウが失敗したと審判員が判断した場合は、再度ドロウが行われる。
- c センターサークルの外側の選手と、リストレイニングエリア内の選手のスティックは線を越えて前に出すことができるが、地面に触れてはならず、足はセンターサークルまたはリストレイニングラインに触れてはいけない。
- d 審判員が「ポゼッション」の宣言をする前に、不正に選手がリストレイニングラインに触れるもしくは越えた場合、ボールのある位置でマイナーファールのフリーポジションが与えられる。
- e 審判員はポゼッションの宣言前にスローの処置を選択した場合は、その後のプレーを注視し、ドロウ直後と同様にポゼッションの宣言を行わなければならない。
- f 審判員はポゼッションの宣言前に、ボールがセンターエリアを出てしまった場合はポゼッションの宣言時同様に腕を回し「フリーボール」を宣言しなければならない。ただし、アウト・オブ・バウンズの場合はこの限りではない。

ガイドンス: ドロウをセットする審判員は、ドロウをする両選手のファールに責任を持つ。他の審判員は、ドロウの際、他の全選手のファールに責任を持つ。

- g 審判員は、センターサークルの周りの選手が身体やスティックを使って相手選手を押さえつけたり、不正に進行を妨げたりしていないか注意する。
- h ホイッスルが吹かれる前にセンターサークルに入った場合、マイナーファールであり、即座に笛が吹かれる。プレーを再開する際、センターラインにて不正なドロウのマイナーファールのフリーポジションが与えられる。

両チームが同時にこのファールを犯した場合は再度ドロウとなる。

B 事故、怪我、病気、妨害、誤ったホイッスル、その他いかなる事象で試合が中断された場合も、以下のいずれかの方法で再開される。

1. ファールが起きた場合は、ルールに基づき審判員によって指示された場所でフリーポジションが与えられる。選手はゴールラインの中心から半径 11m 以内または境界線から 2m 以内から再開することはできない。
2. ファールではない場合は、プレーが中断された時にボールを保持していた選手にボールが与えられる。再開の位置は、ゴールラインの中心から半径 11m 以上、境界線から 2m 以上離れていなければならない。相手チームの選手はボールを保持している選手からスティックも含め 1m 以上離れなければならない。
3. どちらのチームもボールを保持していない時にプレーが中断された場合は、プレーが中断された時にボールがあった位置でスローが行われる。スローの位置は、ゴールラインの中心から半径 15m 以上、境界線から 2m 以上、リストレイニングラインから 4m 以上離れていなければならない。
4. 負傷した選手に対して、チームスタッフもしくはコーチが治療に入った場合、負傷した選手がフィールド外に出るまで、試合が再開されることはない。

- C セルフスタート：アドバンテージフラッグエリアの外側でメジャーファールまたはマイナーファールのホイッスルが鳴った際、フリーポジションを与えられる選手は、両足が地面に着き静止した状態かつボールがクロスに入っていれば、再開の笛を待たずにプレーを継続する。ただし、何らかの事情によりストップクロックが適応されていた場合は、この限りではない。

ファールを犯した選手は、審判員によりフリーポジションを与えられた選手に対し、メジャーファールの場合は 4m 真後ろへ、マイナーファールの場合は 4m 横へ直ちに離れなければならない。4m 以内に他の選手は、4m 以上離れる。

フリーポジションを与えられた選手は、ファールのあった位置からであれば、すみやかにセルフスタートを行わなければならない。また、セルフスタートをしようとする選手の周囲 4 m の範囲にいる他の選手はただちに 4 m 範囲外に出なければならない。セルフスタートをしようとする選手からプレイング・ディスタンス(その場から動かずにボールを拾う事ができる範囲で)の範囲内にボールがある場合は、その選手はボールを拾ってセルフスタートできる。また、プレイング・ディスタンスの範囲外にボールがある場合でも適切にボールが、ボールを与えられるべき選手のもとに戻るのであれば、セルフスタートを行う。

サイドライン、もしくはアドバンテージフラッグエリア外のエンドラインからのアウトオブバウンズの際にもセルフスタートは適応される。その際は、境界線から 2m 内側に入り、セルフスタートを行う。その際、その他の選手はボール保持者から 1m 以上離れなければならない。

フリーポジションを与えられた選手がセルフスタートしたと見なされる状況は、①揃えられた両足のうち一方でも大きく動かされたとき、②クロスが大きく動かされた時、③ジェスチャーサイン等を味方選手に対して行うことを指す。

ファールを犯した選手が速やかに横もしくは真後ろに 4m 離れない場合、攻撃側の選手がプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートした際は、遅延行為のペナルティが科せられる。

以下の場合、セルフスタートは適用されない。

1. 試合時間の時計が止められている時
2. オフサイド
3. 不正なドロウ
4. アドバンテージフラッグの適用範囲内でのメジャーファール、マイナーファール、ゴールサークルファール

フリーポジションを与えられた選手が、ファールが起きた位置からプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートしようとした場合、審判員はホイッスルを吹き、ファールが起きた位置にフリーポジションをセットし、ホイッスルによりプレーを再開させる。繰り返しプレイング・ディスタンスを越えてセルフスタートしようとした場合、遅延行為のファールとなる。

フリーポジションを与えられた選手が、許可されていない時にセルフスタートした場合、審判員はホイッスルを吹き、ファールが起きた位置にフリーポジションをセットし直し、ホイッスルによりプレーを再開させる。繰り返し許可されていない時にセルフスタートした場合、遅延行為のファールとなる。

注：審判員による明示的にストップクロックの要請をしていない場合のフリーポジションの処置に関する指示は、セルフスタートを中止するものではない。

RULE 14：得点

- A. 得点の多いチームが勝利となる。試合終了時に同点の場合は、引分となる。勝敗を決めなければならない場合は、延長戦が行われる。
- B. 攻撃側の選手のスティック、または、守備側の選手のスティックあるいは身体によって、ボールが進められ、2本のゴールポスト、クロスバー、ゴールラインで構成される面を、ボールが正面から、完全に通過した場合得点が認められる。

~~得点した選手は、直ちにスティックを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡し、審判員がスティックが合法か確認する。選手は、審判員がスティックの確認を要請した後にポケットを調整してはいけない。~~

ガイドンス：得点の直後に選手が違法な装飾具をしていたりマウスガードをしていないことが判明した場合、得点は認められる。プレーが再開される際は、センターラインにてマイナーファールのフリーポジションが与えられる。

- C. 以下の場合には、得点は認められない

1. ボールが選手以外(審判員も含む)によって進められ、ゴールに入った場合。
2. ボールが攻撃側の選手の身体の一部に当たってゴールに入った場合。
3. 審判員がホイッスルを吹いた後や試合終了後にボールがゴールに入った場合。
4. シュートを打った選手がゴールサークルラインを踏んだり踏み越した場合や、他の攻撃側の選手がゴールサークルに入った場合。
5. ゴールサークル内にいたゴーマンが、攻撃側の選手によって何らかの方法で動作を妨害された場合。
6. シュートやフォロースルーに危険性があると審判員が認めた場合。
7. フィールド内の攻撃側に、試合に不正に参加している選手がいる状態でボールがゴールに入った場合。
8. 得点した攻撃側の選手が、合法でないスティックを使用していた場合。
9. シュートを打った選手またはチームの他の選手が、審判員にスティックの合法性の確認を要請された後に、スティックに対して何らかの調整をしたことが認められた場合。そのスティックは試合で使用できない。

~~シュートを打った選手が、直ちにスティックを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡さない場合、またはシュートを打った選手かチームの他の選手が、シュートを打った選手がスティックを落とすか審判員に手渡す前に、スティックに対して何らかの調整をしたことが認められた場合。(RULE 20) イレガルスティックのファールで得点は認められない。(RULE 14) そのスティックは試合で使用できない。~~

10. 攻撃側のゴーマンが投げたボールが、直接ゴールに入った場合。
11. 攻撃側のチームがオフサイドの状態でボールがゴールに入った場合。

RULE 15：アウト・オブ・バウンズ/場外

- A. ボールが場外に出た時、シュートが外れた場合を除き、ボールを最後に触ったチームの相手チームにボールが与えられる。

ボール保持者はそのままボールを保持し、境界線の 2m 内側から再開する。特段の理由がなければセルフスタートが適応される。ボールが場外に出た時にオフサイドの状態だった場合、オフサイドのマイナーファールが適用される。

RULE 15 に規定される例外を除き、ボールが場外に出た時はファールではなくポゼッションが入替るのみである。

- B. 原則的に選手は足が場外に出た状態でプレーしてはいけない。試合中、選手は一度場外に出てからフィールド内の有利な位置に戻ってはならない。

ガイダンス: 境界線の近くで相手チームのピックを避けるため、守備側の選手が場外に出て、ボール保持者のスティックをチェックできるフィールド内の位置に戻ってはいけない。ただし、境界線に向かってボールを追っている選手は、ボールが場外に出ないようにスティックを使ってボールを止め、そのまま場外に走り抜けてもよい。フィールドに戻り、ボールを拾ってプレーを続けることができる。

- C. 選手がボールを保持している場合、選手の身体の一部がフィールドの境界線上または境界線外の地面に付いたとき、ボールは場外に出たことになり、その選手はポゼッションを失う。

1. 選手のスティックの中にボールがある状態の時、選手はポゼッションしているとみなされ、一般的なボールを操る動き(クレードル、ボールを運ぶ、パス、シュート等)をすることができる。
2. ボールを保持している選手は、足が境界線に触れていなければスティックを場外にある状態で持つことができ、場内にいるとみなされる。場内にいる相手選手が、合法にボール保持者のスティックをチェックしボールが場外に出た場合、ポゼッションは相手チームに与えられる。
3. 相手選手が違法にボール保持者を場外に出そうとした場合、ボール保持者はポゼッションを維持でき、メジャーファールの処置が取られる。

- D. フィールドに落ちたボールが境界線または境界線の外の地面に触れた場合、ボールは場外にあるとみなされる。ボールが場外に出る前に最後にボールを触ったチームはポゼッションを失う(シュートの場合を除く)。

1. 選手が故意にボールを相手選手に当てて場外に出そうとした場合、境界線の 2m 内側でメジャーファールのフリーポジションが与えられる。
2. 選手が故意に身体の一部を使ってボールが場外に出ないように止めようとする行為は、ボディボールの対象となりマイナーファールである。

- E. ボールが場外に出た場合、以下の方法でプレーが再開される。

1. ボールの最も近くにいた相手選手にボールが与えられ、境界線のボールが場外に出た場所から 2m 内側に立つ。ゴールサークル内にいるゴーマンが、ボールが場外に出た時にボールに最も近かった場合、ゴールサークル内から試合は再開される。
2. 他の選手がボールが場外に出た場所の近くにいてプレーに巻き込まれる場合、ボールを保持している選手以外は再開の位置より 1m 離れなければならない。選手はホイッスルが鳴った時のボール保持者との位置関係を保たなければならない。
3. 相手選手はボール保持者から 1m 以上離れなければならない(スティック、身体、足

共に)。再開はセルフスタートが適応される。

- F. シュートが外れてボールが場外に出た場合には、ボールが境界線を越えた時点で、ボールのもっとも近くにいた選手にボールが与えられ、境界線のボールが場外に出た場所から 2m 内側に立つ。

ボールが境界線を越えた時点で、ボールに対し両チームの選手が等距離にいた場合には、スローが行われる。スローはゴールラインの中心から 15m より外側かつ境界線から 2m 内側で、ボールが場外に出た時に最もボールに近かった選手で行われる。

1. 外れたシュートとは、ゴールポストやゴーリーのスティックや身体に当たり場外に出たものを指す。選手がスティックや体でボールに触れたものの、明らかに有利な状況やコントロールが生じていない場合も含む。
2. シュートまたは外れたシュートは、ボールが場外に出るか、選手がポゼッションするか、選手がボールを場外に出すまでシュートとみなされる。
3. シュートまたは外れたシュートが審判員に当たって場外に出た場合は、スローが行われる。シュートボールが外れて審判員に当たったものの場外に出ていない場合は、プレーが継続される。
4. 投げられたボールがシュートかどうかを判断するのは審判員の責任であり、審判員はシュートが放たれたと判断した場合は直ちに「ショット」と声掛けをしなければならない。

ガイダンス:シュートボールがゴールポストに当たりリストレインライン側にリバウンドし場外に出て、ボールがサイドラインを越えた時にリストレインエリア外にいる選手がボールに最も近かった場合、その選手にポゼッションが与えられる。この場合、選手ではなくボールを動かし再開する。

ゴールポストや、ゴーリーのスティックや身体に当たり、他のフィールド選手のスティックまたは身体、審判員の身体に当たり場外に出た場合も、外れたシュートとみなされる。

審判員はシュートもしくは外れたシュートが他の選手に当たり場外に出た場合と、デンジャラス・プロペリングによって合法的な守備側の選手にボールが当たった場合を区別しなければならない。デンジャラス・プロペリングには必ずカードが提示される。

シュートが外れて地面に落ち、選手がボールを拾おうと触った結果場外に出た場合、最も近くにいる相手側の選手にボールが与えられる。

赤チームの選手がシュートを追い掛け、ボールを拾おうとしたものの場外に出た場合、赤チームの選手にボールが与えられる。

青チームの選手がチームメイトにパスしようとして、キャッチできず、ボールが場外に出ないよう足でボールを扱った場合、ボディボールのマイナーファールとなる。(RULE 20.A.4)

- G. ドローで飛ばされたボールにどの選手も触れることなく場外に出た場合は、境界線から 2m 内側で、リストレインラインから 4m 以上、ゴールラインの中心から 15m 以上離れた位置でスローが行われる。

- H. ボールがエンドラインを越えて場外に出た場合、エンドラインから 2m 以上内側またはゴールラインの中心から 11m 以内の位置から再開されることはない。

RULE 16：スロー

- A. 両チーム 1 人ずつの選手が、足とスティック共に 1m 以上間隔を置き、それぞれ守備するゴールに近い側にフィールドの内側を向いて立つ。審判員は両選手から 6～8m 離れて立ち、ホイッスルを吹くと同時に、両選手に向かって短く高い弧を描くよう、選手が触れるようなボールを投げる。

スローは何らかの問題が起きた場所やプレーが中断された際にボールがあった場所で行われる。ただし、ゴールラインの中心から 15m 以上離れ、境界線から 2m 以上内側で、リストレイニングラインから 4m 以上離れた場所でなければならない。他の選手は、スローを行う両選手から 4m 以上離れた位置に立つ。

スローが正しく行われなかったり、両選手がボールに触れなかった場合には、再度スローが行われる。

- B. 以下の場合に、ボールから最も近くにいた、もしくはファールを犯した両チーム 1 人ずつの選手によってスローが行われる。

1. 選手でないものによって、ボールが進められ、ゴールラインを通過した場合。~~ゴールから最も近くにいた両チームの選手によって、~~ゴールラインの中心から 15m 以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。
2. シュートが得点とならず、ボールが場外に出たときに、両チームの選手がボールから等距離にいた場合。
3. シュートが外れて審判員の身体に当たり場外に出た場合。
4. どちらのチームが最後にボールに触って場外に出たか判断できない場合。
5. どちらのチームもボールを保持していない状況で、ボールと関係ない場所でファールではない何らかの問題によって試合が止められた場合。
6. どちらのチームもファールを犯していない、かつボールを保持していない状況で、ボールに関係する何らかの問題によって試合が止められた場合。
7. フィールド選手または審判員の服にボールがひっかかった場合。
8. 両チームの選手が、同時に同等のファールを犯した場合。

ガイダンス：ファールが同等でない場合、メジャーファールの処置が行われる。

9. スコアリングプレーの最中または審判員がアドバンテージフラッグを上げているときに、攻撃側の選手がファールを犯した場合。ゴールラインの中心から 15m 以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。
10. ドローで飛ばされたボールにどの選手も触れることなく場外に出た場合。ボールが境界線を越えた位置から 2m 内側で、リストレイニングラインから 4m 以上離れた位置でスローが行われる。この場合のみ、審判員はポゼッションの宣言の為にその後のプレーを注視する必要がある。

RULE 17：試合の管理

- A. 審判員がホイッスルを吹いてプレーを止めた状態を「ボールデッド」と呼ぶ。
審判員は指示が必要な場合は再開の位置やファールを犯した選手の配置などを正すための指示を出すことができる。

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

- B. ルールに違反することはファールである。ファールに対するペナルティはフリーポジションと呼ぶ。フリーポジションは、ゴールラインの中心から 11m 以内、境界線から 2m 以内、特定の状況ではリストレイニングラインから 4m 以内の位置で与えられることはない。

例外: ゴーリーまたはゴリーの代わりにゴールサークル内にいる選手は、ゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。

1. 審判員はフリーポジションを得る選手が立つ場所を指示する。
2. 他の選手の身体やスティックは、フリーポジションを得る選手の半径 4m 以内に入ってはいけない。半径 4m 以内にいる選手は、直ちに 4m 以上の距離を取る。
3. ファールを犯した選手は、フリーポジションを得る選手から 4m 離れる。ゴリーがゴールサークル内にいる状態でゴールサークルファールまたはマイナーファールを犯した場合は例外。
 - a マイナーファールのペナルティは、ファールを犯した選手は相手選手から 4m 横に離れる。ゴリーが両足共完全にゴールサークル外に出ている場合にも適用される。
 - b メジャーファールのペナルティは、ファールを犯した選手は、フリーポジションを得る選手の 4m 真後ろに離れる。ゴリーが両足共完全にゴールサークル外に出ている場合にも適用される。
4. プレーを再開する時は、フリーポジションを得る選手はスティックの中にボールが入った状態で、両足が揃った状態であればセルフスタートができる。選手は走っても、シュートしても、パスしてもよい。

ガイダンス: 試合時間が流れているため、選手は速やかに再開の準備を行わなければならない。なんらかの事情により過剰な遅延が発生しそうな場合は、それを避けるため審判員はオフィシャルタイムアウトを取得することができる。

5. 両チームの選手が同時にファールを犯した場合は、そのファールが同等であればスローが行われる。ファールが同等でない場合には、メジャーファールが優先し、その処置が行われる。

例外: 審判員がスコアリングプレー中にアドバンテージフラッグを上げているときに、攻撃側の選手がファールを犯した場合は、それがメジャーファールでもマイナーファールでも、同等のファールとみなされる。ゴールラインの中心から 15m 以上離れたゴールラインの延長線上でスローが行われる。

C. ヘルドホイッスル

ファールが起きたとき、ホイッスルでプレーを止めてルールを適用せずとも、守備側のチームにペナルティを与えられると審判員が判断した場合は、ホイッスルが吹かれ

ず、プレーが継続される。ファールを受けた選手が影響なくボールのポゼッションを維持している場合、審判員はボール保持選手の攻撃する方向に水平に手を上げることによってファールが起きたことを示す。

ガイダンス:ポゼッションを維持している場合が必ずしも有利とは限らない。審判員は選手に不利が及んだ際にヘルドホイッスルをしてはならない。

RULE 18: ゴールサークルルールとペナルティ

A. ゴールサークルルール

1. ゴールサークル内には、そのゴールを守備するチームの選手(ゴリーもしくは防具を付けていない選手、これをデビュティと呼ぶ)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。
2. 以下の例外を除き、他の選手はいかなる時もゴールサークル内(円柱型の空間を含む)に足、身体、クロスを入れてはならない。
 - a. シュート時、攻撃側の選手の足はゴールサークルラインを踏んではいけないが、フォロースルーはゴールサークルの円柱型の空間に入ってもよい。ただし、シュートモーションはゴールサークルの円柱の外側から始まらなければならない。そのため、シューターのクロスは、パスをキャッチする時にはゴールサークルの円柱の外側にななければならない。
 - b. シュート時、守備側(ボールポゼッションの状態でないチーム)の選手は、シューターを直接マークしている場合のみ、クロスをゴールサークルの円柱に入れてシュートを防いだり、シューターのクロスをチェックしてもよい。~~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。~~
 - 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、~~ステイックタレンドス(タ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、RULE 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。

守備側のゴリ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ゴリーがサークルアウトすることにより、ボール保持者を「デビュティ」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。

3. ゴーリーならびにデピュティはゴールサークル内において、
 - a. ボールがゴールサークルに入ってから 10 秒以内に、ボールをサークル外に出さなければならない。
 - b. ボールがゴールサークル内にある時に限り、これを手、身体で扱うことができる。ボールを手や身体で扱ったときは、ボールをクロスに入れてからプレーを続ける。
 - c. ボールがゴールネット、服や防具に引っかかったときは、ボールを取りスティックに入れてからプレーを続ける。

ガイドンス: 審判員は、ゴーリーが服や防具、ゴールネットに引っかかったボールを取るためにオフィシャルタイムアウトを取得することができる。10 秒のカウントはプレーを再開するホイッスルが鳴ってから始める。

- d. ゴールサークル内で守備側がボールを保持している場合、ゴーリーもしくはデピュティはプレーを続けるために身体のどの部分でボールを扱ってもよい。ただし、10 秒以内にボールをサークル外に出さなければならない。
- e. 身体が完全にゴールサークル内にある状態であれば、ゴールサークル外にあるボールを、スティックを使ってゴールサークル内に戻し入れることができる。ただしその際にクロスを覆いかぶせ相手選手がボールを取れないようにしてはならない。

ガイドンス: ゴールサークル内のゴーリーまたはデピュティは、ゴールサークルラインを踏むことができる。片足の一部分であっても、ゴールサークルラインのいずれかの部分に触れている、もしくはゴールサークルの中にあれば、その選手はゴールサークル内にいるとみなされる。

ただし、ボールをゴールサークル内に戻し入れるとき、ゴーリーがスティックをボールに覆い被せて相手選手がボールに触れるのを妨げた場合、マイナーファールである。

4. デピュティは、
 - a. 自チームがボールをポゼッションしている時に限り、ゴールサークル内に入ることができる。
 - b. 自チームがポゼッションを失った時は、直ちにゴールサークルから出なければならない。ボールがゴールサークル外の地面や空中にある時は、ポゼッションの状態とみなさない。
 - c. ゴールサークル内に入り、転がっているボールを扱ってもよい。ただし完全に停止していない「敵チームがショットしたボール」を扱うことはできない。
 - d. ボールがゴールサークルに入ってから 10 秒以内に、ボールをサークル外に出さなければならない。
 - e. ゴールサークル内にいる際、ボールがゴールネットやクロスに引っかかったときは、ボールを取りクロスに入れてからプレーを続ける。
5. ゴーリーもしくはデピュティがボールをゴールサークル外に出した後、ボールが「プレーされる」まで自チームのゴールサークルに戻してはならない。「プレーされる」とは、ボールがスティックを離れ他の選手に触れるか、相手選手にスティックをチェックされた状態をいう。
 - a. ゴーリーがゴールサークル内から他の選手にパスした場合、プレーされたとみなされる。
 - b. ゴーリーがスティックにボールを保持したままゴールサークルから出た場合、プレーされるまでボールをゴールサークルに戻してはならない。

- c. ゴーリーがゴールサークル外でボールを保持した場合、ゴールサークル内に戻し入れることはできるが、戻し入れてから 10 秒以内にゴールサークル外に出さなければならない。

- 6. ゴーリーまたはデピュティの両足が完全にゴールサークルの外側にある時、
 - a. その選手はゴーリーとしての特権を全て失う。

ガイドンス: ゴーリーが完全にゴールサークルの外側にいる時、ディフェンス側のフィールド選手として扱われる。

- b. ボールを保持していない時のみゴールサークルに戻ることができる。
- c. ボールをゴールサークル内に投げ入れてから、追ってゴールサークル内に入ることができる。
- d. ゴールサークル内にあるボールを扱う時は、ゴールサークル内に戻らなくてはならない。

B. ゴールサークルファール

1. フィールド選手

- 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。
- a. シューターはゴールサークルの円柱の内側でパスをキャッチしたり、シュートモーションを始めたりしてはならない。
- b. シュートの最中や直後に、攻撃側のシューターは違法にゴーリーや守備側の選手を妨害してはならない。守備側の選手は違法に攻撃側のシューターを妨害してはならない。

ガイドンス: 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。

- c. 守備側の選手は、シューターを押したり他の違法な手段を用いたりしてシューターやシュートを妨害してはならない。
- d. デピュティは違法にゴールサークル内に入ってはならない。

2. ゴーリーとデピュティは以下の行為をしてはならない。

- a. ボールをゴールサークル内に 10 秒以上保持する。ゴーリーまたはデピュティが一度ボールを外に出したら、ボールがプレーされるまで自チームのゴールサークルに戻してはいけない。

ガイドンス: 審判員は、ボールがゴールサークル内にある秒数を数える際、周囲から見えるよう腕を振ってカウントする。審判員は 1 から 10 までカウントし、必要に応じて最後の 5 秒は声に出してカウントする。

- b. ゴールサークル内にいる間、身体の一部でゴールサークル外の空中または地面にあるボールを扱う。
- c. または体の一部でゴールサークルを跨いでいる状態で、身体の一部でゴールサークル外にあるボールをゴールサークル内に戻し入れる。
- d. 試合が進行している間に防具を自ら外す。

- e. ゴールサークル外にいる時、ボールを保持したままゴールサークルラインを踏んだりゴールサークル内に戻ったりすること。

ガイドンス: ゴーリーがゴールサークルラインをまたいでボールを拾い、ゴールサークル内に戻るのは違法である(足が地面に付いているため)。プレーを再開する際は、ゴーリーはファールが起きた場所(ゴールサークル内)に立ち、攻撃側の選手にゴールラインの延長線上にある 11m マークからフリーポジションが与えられる。

C. ペナルティ

1. 守備側の選手がゴールサークルファールを犯した場合、以下の 2 つの例外を除き、ファールが起きた場所に近いほうのゴールラインの延長線上の 11m マークにてその場所から最も近くにいた攻撃側の選手にフリーポジションが与えられ、守備側の選手は真後ろ 4m に立つ。

ガイドンス: ~~ゴールサークルファールが起きた時、ゴーリーが完全にゴールサークル外にいた場合、ゴールサークルの最も近くにいた守備側の選手(必ずしもゴーリーとは限らない)にゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。~~

以下の状況は違法である。ゴールサークルの前にいる攻撃側の選手がゴール裏にいる選手からのパスをキャッチした。攻撃側の選手がパスを受ける時、スティックがゴールサークルのゴールサークル内にあった。得点は認められず、攻撃側の選手はゴールサークルの侵害で罰せられる。シューターはゴールサークルの円柱の外側でパスをキャッチしたり、シュートモーションを始めたししなければならない。

- a. ゴーリーがゴールサークルファールを犯した場合、ファールが起きた場所に留まり、一部分でもゴールサークル内にいる場合は、ゴールサークル内に留まる。
 - b. デピュティが違法にゴールサークル内にいる場合、審判員は直ちにプレーを止めなければならない。プレーが中断された際に 11m のセンターハッシュの最も近くにいた攻撃側の選手にフリーポジションが与えられる。デピュティはフリーポジションを与えられる攻撃側の選手の真後ろ 4m に立ち、11m 扇内にいる選手は外に出る。ゴーリーは、ホイッスルでプレーが再開されるまでゴールサークル内に戻ってはならない。
2. 攻撃側の選手がゴールサークルファールを犯した場合、ゴーリーまたはデピュティにゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。シュートが入った場合、得点は認められない。プレーが再開される前に、全ての選手はゴールサークルから 1m 離れなければならない。
- D. ゴールサークル周辺でプレーしている間のメジャーファールにはカードが提示され、ルール 23.B. に従って再開される。スコアリングプレーの最中は、ルール 22.D.5. に従って再開される。

RULE 19：リストレインディングラインルールとペナルティ

A. 以下の行為は禁止されている。

1. 攻撃側の選手が、攻撃側のリストレインディングエリアに 6 人を越えて入る。
2. 守備側の選手が、守備側のリストレインディングエリアに 7 人を越えて入る。7 人のうち 1 人は必ずしもゴーリーでなくてもよい。
3. 選手はプレーの最中にリストレインディングエリア内外を入替ってもよいが、味方の選手がエリアを出るまで、他の選手は両足共リストレインディングラインを踏まずにエリア外にいないなければならない。違法な入替りは直ちにホイッスルが吹かれる。
4. 選手の足が一部分でもリストレインディングラインに触れたり踏み越した場合はリストレインディングエリアに入ったとみなされる。選手は足がリストレインディングラインに触れない限りで、ラインを越えてスティックを伸ばしボールを扱うことができる。リストレインディングラインは選手が足で踏み入っているかどうかが重要であり、クロスやその他の身体の一部が線上を越えることは問題とされない。

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

5. リストレインディングラインルールは試合中終始適用される。

ガイドンス：青チームが個人にカードが提示されて 1 人少ない状態でプレーしている。青チームは攻撃時は攻撃側のリストレインディングエリア内の人数が 1 人少なくなるように、また守備時には守備側のリストレインディングライン内の人数が 1 人少なくなるようにプレーしなければならない。個人カードが提示されている人数が増えれば、同様にそれぞれのリストレインディングラインを越えられる人数が制限される。青チームが他の理由で 10 人より少ない人数でプレーしている場合、リストレインディングエリア内外のどちらの人数が少なくなってもよい。

6. リストレインディングラインの侵害(オフサイド)はマイナーファールである。オフサイドは直ちにホイッスルが吹かれる。

B. ペナルティ

1. 攻撃側のチームがオフサイドの状態ですhootが入った場合、得点は認められない。
2. 攻撃側と守備側のオフサイドのペナルティは同じである。オフサイドのホイッスルが吹かれた際にボールがあった位置でフリーポジションが与えられる。
 - a オフサイドが起きた時にボールが 11m 半円内またはゴールサークル内にある場合、ゴールの正面かつ 仮想の 15m 円（厳密に 15m は測れないので、目測でのポイントとなる）の中央に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる。フリーポジションが与えられる選手から半径 4m 以内にいる一番近いオフサイドを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横に 4m 離れた位置に移動する。リストレインディングラインに最も近い オフサイド を犯したチームの選手は、リストレインディングエリア外に戻される。
 - b オフサイドが起きた時にボールが 11m 半円の外側またはゴールラインの延長線より外側にある場合、ボールがあった位置に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる（ゴールラインの中心から 11m 以上、境界線から 2m 以上離れた位置）。フリーポジションが与えられる選手から半径 4m 以内に

る一番近いオフサイドを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横に4m 離れる。リストレイニングラインに最も近いオフサイドを犯したチームの選手は、リストレイニングエリア外に戻される。

ガイドンス: 真横に 4m 離れる選手が左右どちら側に移動するかは、同選手のフィールド上での位置とボール保持者の位置関係により決まる。

- c オフサイドのホイッスルが吹かれた際の再開はセルフスタートが適応されない。必ずホイッスルスタートとなる。
- 3. 両チームが同時にオフサイドを犯した場合、オフサイドを犯した選手はリストレイニングエリア外に戻され、プレーが中断された際にボールがあった位置(ゴールラインの中心から 15m 以上、境界線から 2m 以上離れた位置)で最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
 - a 守備側のチームがオフサイドを犯した状態で、攻撃側のチームのメジャーファールによりプレーが中断された場合(アドバンテージフラッグでない)はメジャーファールの処置が取られる。攻撃側のチームのマイナーファールによりプレーが中断された場合はゴールラインの延長線上 15m の位置にて最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
- 4. 攻撃側のチームがスコアリングプレーの最中でアドバンテージフラッグが上がっていた際に、守備側のチームがオフサイドを犯し、攻撃側のメジャーまたはマイナーファールでスコアリングプレーが終了した場合、ファールは相殺される。プレーを再開する際、オフサイドを犯した選手はリストレイニングエリア外に戻され、ゴールラインの延長線上 15m の位置にて最も近い両チームの選手によりスローが行われる。
- 5. オフサイドの状態であウト・オブ・バウンズによりプレーが中断された場合、オフサイドの処置が行われる。
- 6. 違法な選手がフィールドにいてオフサイドを犯した場合、その選手はフィールドから除かれオフサイドの処置が行われる。

RULE 20：マイナーファールのルールとペナルティ

A. マイナーファールのルール

1. タッチヘッド

ドロワー時ならびにその他試合が進行している間のいかなる時も、選手のトップハンドは、ヘッドのフレームやポケットのいずれの部分も触れてはならない。

ガイドンス：ハンドルとヘッドの接続がない一体型のクロスの場合、ヘッドは幅が広がっている部分より上部を指す。

2. カバーリング

ボールが地面に転がっているとき、相手チームの選手が拾うのを妨げる形で、クロスや身体の一部をボールに覆いかぶせ、押さえつけてはならない。

ガイドンス：選手は、クロスを素早く相手選手のクロスとボールの間に、空間や味方選手に向けて掻き出してもよい。また、カバーリングは相手チームの選手とグラウンドボールを取り合う場面のみの適応であり、明らかに相手チームと競い合っていない場合は適応外となる。

3. ハンドボール

ゴーリーまたはデピュティ以外は、直接ボールに手で触れたり、クロスの中にボールを保持するために手や身体の一部をボールに接触させてはならない。

4. ボディボール

身体の一部を使って、故意にボールの速度や方向を変えてはならない。

ガイドンス：「故意に」とは、意図的に行ったことが選手のフィールド上での行動から判断される場合も含む。予期せぬ方向から飛んできたボールへの接触は「故意」とはみなされない。

ゴーリーがゴールサークル外で身体を使ってシュートを止めようとする行為はメジャーファールである。

5. エンプティクロスチェック

相手選手のクロスにボールが入っていないときに、ボールをキャッチしたり拾ったりできないように、そのクロスを自身のクロスで叩いたり、身体の一部を使ってクロスにぶつかってはならない。

ガイドンス：ボールを扱おうとしていない選手のクロスはいかなる場合でもチェックしてはならない。ボールがクロスに接触していればクロスによるチェックをしてもよい（接触した瞬間に同時に行ってもよい）。

6. スロークロス

いかなる状況でもクロスを投げてはならない。

~~ガイドンス：シュート決定後にクロスを手放す際であっても、投げることは許されない。~~

7. イリーガルクロス

合法的なスティックを持たずに試合に参加してはならない。

ガイドンス：合法的なスティックとは、付録 G の「Manufacturer's Specifications」に適合しており、試合前に審判員に確認されたものを指す。フィールド選手は規定に合わないクロスで得点することはできない。

得点後、次のドロワーまでに得点者の不正なクロスの使用が判明した場合、当該得点は無効となる。

ただし、それ以上に遡って得点が無効となることはない。

8. 不正なドロワー

選手は不正にドロウをしてはならない。不正なドロウは以下の場合を指す。

- a 審判員が「レディ」と声掛けした後から審判員がホイッスルを吹くまでの間に動いた場合。

ガイドンス: 審判員を見るために頭部を動かす以外、センター選手の身体とクロスは「レディ」の声掛け後動かしてはならない。ドロウをセットする審判員は、センター選手がホイッスルの前にクロスのヘッドを傾けていないか注視する。

- b ドロウを上げようとしない場合。
- c クロスの初動が、セットした位置から上方かつ遠方に向かっていない場合。
- d ボールがドロウをしている両選手の頭部より高く上がらなかった場合。
 - i. 不正なドロウ後のプレー再開時は、ドロウ時のポジションが適用される。センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。ファールを犯したチームの選手は、フリーポジションを与えられた選手の真横 4m に移動する。フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れる。
 - ii. 両チームの選手が不正なドロウをした場合、不正なドロウの理由が判別できない場合、または正しくセットされなかったためドロウが失敗したと審判員が判断した場合は、再度ドロウが行われる。

9. トゥアーリー

ドロウ時、プレーを開始するホイッスルが鳴る前にセンターサークルラインまたはリストレインングラインに触れたり踏み越してはならない。

ガイドンス: センターサークルの外側の選手と、リストレインングエリア内の選手は、ドロウの際スタンドする必要はない。スティックは線を越えて前に出すことができるが、地面に触れてはならず、足はセンターサークルまたはリストレインングラインに触れてはいけない。

- a ファールが起きた際、センターラインにて相手選手に不正なドロウのフリーポジションが与えられる。フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れなければならない。
 - i. ドロウ時にセンターサークルやリストレインングライン周辺でメジャーファールが起きた場合、メジャーファールの処置が行われる。

10. アーリーエントリー

ドロウまたはセンターラインにてスローによりプレーが開始される時、センターエリアには両チーム3人より多くの選手が入ってはならない。ホイッスルが鳴った際にセンターエリア外にいた選手はすべて「センターエリア外にいる選手」とみなされ、いずれかの選手がボールを保持し、審判員によって「ポゼッション」の宣言がされるまで、センターエリアに入る事はできない。

ガイドンス: 試合の再開がフリーポジションによって行なわれる場合は試合開始と同時に「ポゼッション」は確定したものと見なされる。センターラインにてフリーポジションまたはスローによって試合が開始される場合もセンターサークル内に入る事ができる選手は各チーム1名であり、各エリアの人数はドロウ時と同様である。

11. ゴーリーのオーバーエリア

ドロウ時、ゴーリーは守備側のリストレインングラインより下にいないなければならない。

試合中のドロウ以外の時は、ゴーマーは攻撃側のリストレイニングラインを越えてはならない。

- a ゴーマーがドロウ時に守備側のリストレイニングラインを越えてペナルティが課される場合、ゴーマーは守備側のリストレイニングエリア内に戻され、センターラインにて相手選手に不正なドロウのフリーポジションが与えられる。フリーポジションから 4m 以内にいる全ての選手は 4m 離れなければならない。

ガイドンス: このルールはファールを犯したチームがファールにより明らかに有利となった場合に適用される。

- b ゴーマーが攻撃側のリストレイニングラインを越えてペナルティが課される場合、ゴーマーは攻撃側のリストレイニングエリア外に戻され、その場所にて最も近くにいた相手選手にフリーポジションが与えられる。

12. ディレイオブザゲーム

意図的に試合を遅らせてはならない。

ガイドンス: ディレイオブザゲームに該当するマイナーファールは連続して 2 回繰り返した時点でメジャーファールとする。これはファールを犯した人格が同一でなくても適応される。また守備側の選手が意図的に繰り返していると審判が判断した場合はカードの対象とすることができる。

13. 不正な装具の利用

違法なユニフォームや装飾具を身に付けたり、マウスガードを装着せずに試合に出てはならない。発覚時は即座にオフィシャルタイムアウトが取得され、当該選手はフィールドから出てベンチエリアにてルールに合うよう直した後に、交代エリアからフィールドに入り試合が再開される。ただし、選手がマウスガードを装着していないことにより試合が中断され、その選手がマウスガードをその場で持っていた場合、フィールドから出ずに装着する。また、審判が選手に配慮が必要と判断した場合は適切な場所でこれらを実施する。

- a 試合再開の際は、ボールがあった位置で相手選手にフリーポジションが与えられる。
- b シュート決定直後から次のドロウまでの間にファールが見つかった場合、得点は認められる。ただしクロスが不正であった場合はこの限りではない。
- c 試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロウ時のポジショニングが適用される。

14. 不正な道具の利用

不正な道具を使用してプレーしてはならない。審判員は確認の必要性が生じた場合はスコアリングプレー時を除いて直ちにオフィシャルタイムアウトを取得し、スティックのポケットや他の道具を確認することができる。

フィールド上の全ての選手は、ゴールが決まった後、もしくはアドバンテージフラッグエリア外でデッドボール時に、審判員に相手選手のスティックのポケットを確認するよう申請できる。その申請がスコアリングプレー中であった場合は、そのスコアリングプレーが終了した際にポケットの確認が行われる。

ガイドンス: 審判員はプレーと合わせて、継続的にポケットがたるんでいないか注視しなければならない。

- a 道具が合法だった場合、タイムアウトが取得された際にボールを保持していた選手から試合が再開される。どちらのチームもポゼッションしていなかった場

合、ボールがあった位置に最も近い両チームの選手によりスローが行われる。

- b 道具が違法だった場合、当該道具はそのクォーターの残りの時間オフィシャルテーブルに置かれる。ボールがあった位置に最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる。違法な道具を使用していた選手は、合法的な道具を使用すればプレーを継続できる。

ガイダンス: 不正具合の軽重に関わらず、その場で直そうとすることは試合の進行を妨げるため認められない。

- c. 違法なスティックでシュートが入り、次のドロウで試合が再開される前に違法なスティックが見つかった場合、得点は無効となる。試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロウ時のポジショニングが適用される。
- d. シュート決定後からドロウで試合が再開されるまでの間に、シュートを打った選手以外の選手のクロスが違法であると判明した場合、得点は認められる。試合再開の際は、センターラインにてフリーポジションが与えられる。ドロウ時のポジショニングが適用される。

15. 不正なクロスチェック申請

試合中(延長戦も含む)に、一度合法と判断されたスティックに2回目のスティックチェックの申請を行ってはいけない。(RULE 9.3)誤った2回目のスティックチェックが申請された場合は、申請した側のファールとなり、当該申請の前にボールがあった位置にて最も近い相手選手にフリーポジションが与えられる。ただし、審判員は必要に応じて繰り返しスティックチェックをすることができる。

16. イリーガルアジャスティング

選手は、審判員がスティックチェックの要請をした後にスティックを調整してはならない。

ガイダンス: 審判員がスティックチェックの要請をする前であれば、いつでもスティックを調整できる。審判員がスティックチェックの要請をした後にスティックを調整した場合、スティックは違法とみなされ、そのクォーターの残りの時間オフィシャルテーブルに置かれる。

17. 不正な選手交代

不正に選手交代をしてはならない。

- a 審判員はオフィシャルタイムアウトを取得し、不正に参加している選手はフィールドから除かれる。ボールを保持している選手またはボールに最も近い選手にフリーポジションが与えられる。

例外: 不正に参加している選手が同時にオフサイドをしている場合、マイナーファールの処置が行われる。

- b シュート決定後から次のドロウまでの間に攻撃側のチームに不正に参加している選手がいることが判明した場合、得点は認められない。不正に参加している選手はフィールドから除かれ、センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。ドロウ時のポジショニングが適用される。

18. ゴーリーによる得点

ゴーリーは得点してはならない。

- a ゴーリーが進めたボールがゴールラインを割った場合、得点は認められない。これ

が起きた場合は、審判は笛を吹き、相手のゴーマーにゴールサークル内にてフリーポジションを与える。

19. マイナーホールド

チェックや身体でぶつかる際、相手選手のクロスを押さえつけてはならない。

ガイドンス: マイナーホールドが最も起きるのは、グラウンドボールの時である。

20. フォルススタート

審判員の笛の合図を待つべき選手が審判員のホイッスルの前に動いてはならない。

ガイドンス: 審判員の落ち度または、審判員がプレーを再開する準備ができていない場合や、選手の責めに拠らない事由によりフォルススタートが起きた場合、ペナルティは課されない。

21. プレー再開への遅延

選手はシュート決定後、クォータータイム終了後、およびタイムアウト終了後 30 秒以内にプレーを再開できない場合はファールとなる。

このファールが起きた時、センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。

ガイドンス: 両チームは、審判員がプレーの準備ができたチームにボールを与える前に、ドローの合法的なポジションに付くことが求められる。

B. マイナーファールのフリーポジション

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

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

- a ゴーマーが部分的にまたは完全にゴールサークル内にいる状態でマイナーファールを犯した場合、ゴーマーはゴールサークル内に留まる。他の守備側の選手も、代理として 4m 真横のフリーポジションの位置に移動する必要はない。
- b ゴーマーが両足完全にゴールサークルの外側にいる状態でマイナーファールを犯した場合、フィールド選手と同様にペナルティが課され、ボールが与えられる攻撃側の選手の真横 4m に離れる。

3. 攻撃側の選手がアドバンテージフラッグの適用範囲内でマイナーファールを犯した場合(アドバンテージフラッグ、スコアリングプレーの最中でない)、最も近い相手選手またはファールを受けた相手選手に、ファールが起きた位置とゴールラインの中心を結ぶ延長線がゴールの周囲 11m の線と交わる位置にてフリーポジションが与えられる。フリーポジションはゴールラインの中心から 11m 以内の場所で与えられることはない(ゴーマーがゴールサークル内にいる時にファールを受けた場合以外)。ファールを犯した攻撃側の選手はボールが与えられる相手選手の真横 4m に離れる。
4. 攻撃側の選手がアドバンテージフラッグが上がっている最中にマイナーファールを犯した場合、ファールを犯した両チームの選手によってスローが行われる。
5. ドロー時にファールが起きた場合、センターラインにて相手選手にフリーポジションが与えられる。
6. 遅延行為の繰り返しや、マイナーファールの繰り返しはカードが提示されメジャーファールのペナルティが課されることがある。

RULE 21：メジャーファールのルールとペナルティ

A. メジャーファールルール

1. デンジャラスチェック

相手選手のクロスへの荒いチェック／タックル。選手は、相手選手の頭部（約18cm もしくは選手の肩幅）にあるクロスにチェックしてはならない。チェックの方向は、相手選手の頭／首から離れた方向であり、コントロールされたものでなくてはならない。

ガイダンス: チェックによって相手選手の顔にボールが当たる場合や、相手選手のクロスが相手選手の身体に当たる場合はイリーガル。攻撃の選手は、無理にクロスや身体を相手選手の身体やクロスにぶつけてはならない。攻撃の選手が二人の守備選手の間を無理に突破しようとする時に注意。

2. 頭部周辺へのチェック（即時カード対象）

選手は相手選手の頭部をクロスにより叩いてはならない、また体の一部分が接触する場合も頭部周辺に触れてはならない。これは守備側の選手が攻撃側の選手のクロス等を押した結果、そのクロスや腕が頭部周辺に押し付けられた場合にも適応される。

ガイダンス: 不安定な身体のポジション、足が止まった状態、シャフトの滑り等によってクロスが危険に大きく振られることがある。チェックの違反を確かめるために、審判は力の強弱や、チェックの振りかざし、振り抜きの幅や方向を確認すること。音の大きなチェックが違反とは限らない。

3. ニアヘッド

相手選手の頭部や首回りにクロスを出してはならない。守備の選手は、相手選手の顔や身体に向かってクロスを突き出したり、振ったりしてはならない。

4. リーチアクロスザボディー

相手選手の後ろや横並びから、相手選手が身体を隔てて反対側に持つクロスに触れようとしてはならない。

ガイダンス: 相手選手の身体の反対側にあるクロスをチェックするには、守備の選手の足は、相手選手より前になくなくてはならない。ただし、このルールは守備の選手が相手選手の背後からチェックすることを禁止するものではない。

5. ハイドクロス

ボールを保持している選手は、相手選手のチェックを防ぐために、クレードルの有無にかかわらず、クロスを自身や仲間の選手の顔や身体周りに保持してはならない。

ガイダンス: このファールは、攻撃の選手が守備の選手に追い込まれたり、二人の守備選手の間を突破しようとする時に生じる。

6. ガーディング

選手はクロスを腕で防御してはならない。片手がシャフトから離れた際に、腕や肘によって相手選手を妨害してはならない。

7. チャージング／ブロッキング

強引な進行妨害による接触、強引な突進による接触、無謀な割り込み、肩入れ、手で押す、相手選手に背中からぶつかる、二人の守備選手に無理に突っ込む、これらの行為は全てファールである。ファールでないポジションを取る為には、相手選手

に対して立ち止まったり進行方向を変えたりする時間とスペースを与えるようなポジションをとらねばならない。

ガイドンス: 守備側の選手の合法的なポジションについて、横幅は肩幅と同等であり、縦幅は身体から垂直に腕を前方に伸ばした範囲である。この範囲から、腕やクロスを出してはならず、また、攻撃の選手が近づきより先にこのポジションを取らねばならない。攻撃の選手を妨害するために膝や腰を使ってはならない。

守備の選手がファールではないポジションでボディーチェックングを行おうとする時に、攻撃の選手が身体やクロスを用いて守備の選手にぶつかることは、チャージングである。これは、守備の選手がファールではない体勢で持つクロスとの接触も含む。身体と身体の接触は、必ずしもチャージング／ブロックングというファール、もしくは悪意のない・不可抗力の接触としてファールになるわけではない。クロスとクロスの接触は、ファールであるものとファールでないものがある。

8. デンジャラスプロペリング（即時カード対象）

ボールを保持している攻撃側の選手は、相手選手または同じチームの選手、本人に向かって、危険、あるいは、制御されていないと見なされるようにボールを進めてはならない。即時にイエローカードの対象となる。

ガイドンス: 他の選手のポジションを気にせずに、ボールを投げたりショットを打つことは危険行為であり、ファールとなる。

- a. 違反後、違反行為の対象となった相手選手もしくはボールが放たれた付近の相手チーム選手から始まる（ゴールライン中央から少なくとも 11m をとる）。違反行為の対象となった相手が、同じチームもしくは違反者本人の場合、最も近くにいた相手チーム選手にフリーポジションが与えられる。

9. デンジャラスフォロースルー（カード対象）

ボールを保持している攻撃側の選手は、相手選手に危険を及ぼすようなフォロースルーはしてはならない。即時にイエローカードの対象となる。

ガイドンス: 守備の選手がショットより先にファールではないポジションをとっていた場合に、デンジャラスフォロースルーがファールとなる。ショットが放たれた後に、その軌道に守備の選手が入ってきたのであれば、ファールとはならない。

リード審判はショットの行方を追い、トレイル審判はフォロースルーによるイリーガルコンタクトを見る。

10. デンジャラスショット

危険なシュートを打ってはならない。通常、危険なショットはゴールリーに対して放たれる。危険なショットの判断は、ゴールからの距離、力の強度、そしてショットの方向によって決められる。例え、ゴールを捉えていないショットであっても、危険と判断される場合がある。

ガイドンス: デンジャラスショットを判断するには下記を考慮すること。他の選手を気にせずにショットが打たれたのか。シューターはバランスを崩していたのか。選手は視野がある状況でショットを打ったのか。ショットはゴールリーの身体／頭をめがけた強いものではなかったか。

- a. 危険なショットに対しては、ゴールサークル内でゴールリーにフリーポジションが与えられる。ファールを犯した選手は、ゴールサークルの真後ろ 4m の位置に離れる。

- b. ショットにゴーマリーが反応した場合、危険なショットとは見なされない。また、チェックやブロック、ゴーマリーのミスによって危険になったショットについては違反とされない。

11. ヒッティング

ボールをフィールド外に出すために、相手選手の足や身体に向かって、ボールを当てたり、ぶつけたりしてはならない。

12. フリースペース・トゥ・ゴールの侵害

守備側の選手は、ゴールの中心から 11m 範囲の内側(ボールキャリアが 11 円を踏んだ状態から適応開始)で、ボールを保持しシュートを打てる状態にある攻撃側の選手に対して、「ボールの位置からゴールサークルの外周に伸ばした 2 本の接線で区切られる範囲（これを「フリー スペース・トゥ・ゴール」と呼ぶ）ただし、ゴールラインより後方は除く。」を侵害してはならない。

- a. 守備の選手が、スティックレングスの距離でマークしている攻撃の選手によって、フリースペース・トゥ・ゴールの位置に引っ張られて来た場合、違反對象とはならない。

ガイドンス: 守備の選手が、マークしている攻撃の選手についてフリースペース内に入った時、マークしている攻撃側の選手についていくことをためらったり、止まったりすることがなければ、フリースペース・トゥ・ゴールの侵害としてファールをとられることはない。

- b. フリースペース・トゥ・ゴールの侵害は即時に笛の対象となる。ボールの位置に応じて、フリーポジションが与えられる。

ガイドンス: ボールポゼッションをする選手がシュートをしようとしている時のみに適用されるファール。ボールポゼッションをする選手がゴールに背を向けていたり、ダブル/トリプルで守備につかれている場合はシュートは打てないとみなされる。

ボールを保持していない攻撃側の選手に、守備側の選手がスティックレングスでダブルで守備についている場合、フリースペース・トゥ・ゴールの侵害には当たらないが、3 秒ルールの対象となる。

ボール保持者に近づく際に、守備の選手の身体(クロスではなく)は、クロスの距離内に近づくまでは、フリースペースのエリア外になければならない。

ゴールラインより外側に立つことは、フリー スペース・トゥ・ゴールの侵害には当たらない。

13. 3 秒ルール

守備側の選手は、以下の 3 つのいずれかの状態で、3 秒以上「11m 扇・ゴールサークル」内に留まってはならない。

- ① 攻撃側のどの選手にも付いていない
- ② ボールを保持していない攻撃側の選手に付いているとき、その選手からスティックレングス以上離れている
- ③ ボールを保持していない攻撃側の選手 1 人に対して、同時に 2 人以上で付いている

「3 秒ルール」は、攻撃側のチームが進めるボールがシュートするゴールに近いリストレインラインを越えたときから、適用される。尚、「ゴールサークルの真裏」にいる攻撃側の選手に付いている守備側の選手は、「3 秒ルール」の対象とはならない。た

だし、ゴールサークルの真裏にいる攻撃側の選手に対して、同時に、別の守備側の選手が付いている場合には、「3秒ルール」の対象となる。

- a. ボールを保持している攻撃の選手が、ゴールラインの延長線上の上下どちらに
いるかに応じて、リスタート時のフリーポジションの位置は変わる。
- b. アドバンテージフラッグが掲げられ、後続のファール、もしくはゴールが入ら
なかった場合には、フラッグが挙げられた時点でのボールの位置にフリーポジ
ションが与えられる。

14. イリーガルコンタクト

自身の腕、足、身体を使って、相手の身体、服、クロスを押さえつけたり、掴んだり、引
っ張ったり、押したりしてはならない。また、シャフトやクロスを使って相手選手を叩
く、押す等してはならない。

15. ホールディング

守備の選手は、ボールを保持している攻撃の選手に対してチェックをした後に、そ
の選手のクロスを抑えてはならない。

16. フッキング

クロスの網部分を用いて相手選手のシャフトの端をフック／チェックしてはなら
ない。

17. トリップング

自分のクロスまたは身体の一部によって、相手選手の足をひっかけて、つまずかせ
てはならない。

18. イリーガルピック

ピックをするときには、守備側の選手に、止まったり、進行方向を変えたりするの
に十分な空間をあたえなければならない。攻撃側の選手は、守備側の選手に対して、
明らかにその選手の視野の外から、ピックをしてはならない。

ガイダンス: 速いスピードでのプレー中のミッドフィールドでのピックは危険な場合がありカード対象となり得る。

19. スワイプ (即時カード対象)

相手選手に対してクロスを危険に振って (スワイプ) はならない。相手選手の身体
やクロスへの接触有無に係わらず、イエローカード対象。

ガイダンス: ミッドフィールドでのスワイプは即ファールとなる。アドバンテージフラッグ中 / スコアリングプレー中
のスワイプは、カード対象となりスコアリングプレーが終わった後にペナルティーが与えられる。

20. ゴーリーはゴールサークル外で、身体でボールを扱ってはならない。

21. デピュティは違法にゴールサークル内に留まってはならない。

22. 選手、コーチ、およびチーム関係者は、乱暴な振る舞い、相手選手や審判員に対する
侮蔑的な発言や、判定を覆すことを求めるような発言などをしてはならない。怪我に
よるタイムアウト中のコーチによる指導は禁止である。

23. ボールの保持には関わらず、選手は自身のクロスや身体を使って危険な行為をして
はならない。

B. メジャーファールのフリーポジション

1. メジャーファールがゴールライン延長線の下を含む 11m エリア外で起きた (アドバ
ンテージフラッグ中 / スコアリングプレー中を除く) 場合には、ファールを受けた
選手がいた位置で、その選手にフリーポジションが与えられる (ただし、ゴールラ

インの中心から 11m 離れている、もしくは境界線から 2m 以内は除く)。ファールを犯した選手は、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立つ。

- a. ゴーリーがメジャーファールを犯すと、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立ち、ゴールサークルには誰も立たない。プレイ再開後に、他の選手は、転がったり低くバウンドしているボールを止めるためだけにゴールサークル内に入ってよい。

ガイドンス: バウンスショットは、低くバウンドしたボールとは異なる。

2. ファールが起きた位置が「11m 半円」内の場合、ファールを受けた選手のもっとも近くにある「11m 扇」内のハッシュマークからフリーポジションが与えられる。ショットが可能な状況でハッシュの位置によりペナルティレーンが発生する場合は選手、クロスはその外に出なければならない。また、ファールが起きた地点が「11m 扇内」であった場合は他の選手は 11m 扇の中から出なければならない。
3. 「11m 半円」内以外のアドバンテージフラッグエリア内でファールが起きた場合は「裏ドット」より試合が再開される。左右いずれかになるかの判断は、当該ファールが起きた地点により近い方とする。
 - a. ゴーリーがゴールサークル外に出ており、ファールを犯していない場合は、ゴールサークル内に戻ることができる。その間、戻ろうとする意思を無視して再開の笛が吹かれることはない。
4. 攻撃の選手によるメジャーファールが、ゴールサークルの中心から 11m 以内の位置で起きた場合、「ゴールサークルの中心とファールの起きた位置を結ぶ線の延長が 11m ラインと交わる位置（後方の場合は裏ドット）」で、ファールを受けた選手にフリーポジションが与えられる。このとき、ファールを犯した選手は、フリーポジションが与えられた選手の攻撃方向に対して、真後ろ 4m に立つ。
 - a. ゴーリーが攻撃側の選手にファールされた際に、ゴールサークル外にいた場合には、ゴーリーは「ゴールサークルの中心とファールの起きた位置を結ぶ線の延長が 11m ライン（後方の場合は仮想の 11m ライン）と交わる位置」でフリーポジションが与えられる。
 - b. ゴーリーが攻撃側の選手にファールされた際に、ゴールサークル内にいた場合には、ゴーリーはゴールサークル内でフリーポジションが与えられる。ファールを犯した選手は、ゴールサークルから 4m 真後ろに立つ。
5. 守備の選手がゴールサークルファールを犯した場合、攻撃側の選手に、ゴールライン延長の 11m マークの位置のフリーポジションが与えられる。ファールを犯したのがゴーリー以外の守備の選手であれば、その選手は、その 4m 真後ろに立つ。

例外: ゴーリーは真後ろに立たず、ゴールサークルペナルティ(RULE 18.C.1)及びデビュティのメジャーファールに対するペナルティ(RULE 18.C.1.b)に準ずる。

6. 警告のカードが出された際には、RULE 21.B,23.B に則ったフリーポジションから再開される。

RULE 22：アドバンテージフラッグ

A アドバンテージフラッグとは、守備の選手によるメジャーファールが起きたときに、アドバンテージフラッグエリアとして定義される所謂 11m 内で攻撃側のプレーがなされており、審判員が「ホイッスルでプレーを止めてフリーポジションを与えるよりも、プレーを継続させた方がファールを受けたチームにとって有利である」と判断する場合に掲げられる。

a. ボールの位置が、ゴールの前方 11m 半円の内側、およびゴール裏 12m とゴールの両側各 11m の範囲内が、アドバンテージフラッグエリアである。

B スコアリングプレー中の攻撃選手に対して（ボール保有の有無は問わず）、守備の選手によるファールがあった場合に、審判員が黄色いフラッグを上げてファールがあったことを示す。攻撃の選手がボールを保有し続け、シュートが打たれるまでは、アドバンテージフラッグが挙げられる。

ガイダンス：審判は、黄色のフラッグをウェストバンドかユニフォームのポケットに入れておく。スコアリングプレー中に守備の選手がメジャーファールを起こした場合、審判は黄色のフラッグを頭上によく見えるよう掲げ、「フラッグ」と声に出す。

審判は、ファールに関わった攻撃と守備の両選手の背番号を控える(RULE 24Diagram7)。

C スコアリングプレーは、以下のときに終了する。

- a. 攻撃側のチームがシュートを打つ。
- b. 攻撃側のチームがボールをゴールラインより下に運び、当初のスコアリングプレーの継続に失敗した時。

ガイダンス：攻撃側のチームは、新たなスコアリングプレーを始めるために、ゴールラインより下にボールを持って行ったりパスしたりしてはならない。

- c. 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。

ガイダンス：守備のプレーによってゴールへ向かう動きが弱められたり、攻撃のチームがゴールへの動きを止めたりした場合には、審判はスコアリングプレーが終わったとみなす。

- d. 攻撃側のチームがファールを犯す（メジャー・マイナー両方）。プレー再開は、ゴールラインの延長線から 15m 以上離れた位置でのスローによる。

ガイダンス：可能な場合には、センター審判がスローを行うこと。

- e. 攻撃側のチームがボールのポゼッションを失う。バウンスを伴うパス、ショットは例外。

ガイダンス：攻撃のチームは以下の場合にポゼッションを失う。ボールを落とす、パスがインターセプトされる、フィールド外に出る、ファールではないチェックをされる。

- f. 守備側のチームが、ただちに試合を止めなければならないファールを犯す。

ガイダンス：スコアリングプレーやアドバンテージフラッグが掲げられている最中に、追加の守備のファールが起きた際に、必ずしも自動的にプレーを中断する必要はない。しかしながら、怪我を防ぐためには、スコアリングプレーはいつでも止めることが出来る。

- a. 「フリースペース・トゥ・ゴールの侵害」やゴールサークル内ファールに対して、審判はすぐにスコアリングプレーを止めなくてはならない。

ガイドンス：審判はプロフェッショナルファールならびにブレイクダウンファールとみなされるか否かを見極め、カードの対象となるかを判断しなければならない。JLA の試合において審判を行う JLA 公認審判員は、プロフェッショナルファールならびにブレイクダウンファールの見極めの視点を持ち、説明を求められた際に第三者に説明できるだけの判断力を持つことが強く求められる。

D. スコアリングプレーが終了したとき、以下の処置が行われる。

- a. 攻撃側のチームがシュートを打ち、決まった場合はカウントされる。
- b. 攻撃側がシュートをした場合には、アドバンテージフラッグは終了し、通常の状態にもどる。
- c. スコアリングプレーが他のファールやショット無しで終了した場合、もしくは、攻撃側がシュートをしたが、アドバンテージフラッグの対象となるファールが原因で得点にならなかった場合は、ホイッスルが吹かれ、ファールを受けた攻撃側の選手にフリーポジションが与えられ、ファールを犯した選手は、その真後ろ 4m に立つ。アドバンテージフラッグの対象となるファールの起きた位置によって、以下の処置が行われる。
 - i. ゴール横前方で、ゴールサークルから 11m 以内で、かつ、「11m 扇」の外側の位置でファールが起きた場合には、ファールの起きた位置にもっとも近いハッシュマークでフリーポジションが与えられ、ペナルティレーンならびに「11m 扇」内はクリアにされる。
 - ii. ゴール前方 11m 扇内の場合には、ファールの起きた位置にもっとも近い「11m 扇」内の「ハッシュマーク」からのフリーポジションが与えられ、「11m 扇」内、および、ペナルティレーンはクリアにされる。
 - iii. ゴール裏でファールが起きた場合、~~もしくはゴールリーがセーブした場合、~~ゴールラインの延長上 11m マークで、フリーポジションが与えられる。ゴールライン上のペナルティレーンはクリアにされる。
- d. アドバンテージフラッグの適用中に、守備側のチームが、さらに別のファールを犯し、スコアリングプレーが終了した場合は、最後のファールが起きた位置に最も近いハッシュマークで、ファールを受けた選手にフリーポジションが与えられる。ファールを犯した守備の選手は 4m 真後ろに立つ。11m 扇内、そして必要に応じてペナルティレーンが空けられる。

例外：ファールが、ゴールサークルヘデビュティのイリーガルな立ち入りによるものの場合、フリーポジションはセンターハッシュマークにて与えられる。

- e. スコアリングプレーがショット無しで終わり、守備側のチームが犯したファールがカードに値するメジャーファールであった場合、攻撃のチームにはフリーポジションが与えられる。守備の選手は一人少ない状態であるため、フリーポジションから 4m 下がる必要はない。
 - i. 攻撃チームがゴールを決めた場合、センターラインからフリーポジションが与えられる。ファールを犯したチームのセンターの選手は、センターラインの延長でフリーポジションの与えられた選手から 4m 離れた場所（真横）に立つ。
 - ii. ゴールが決まった後に、ゴールリーに対して警告のカードが出された場合、

ゴーマーもしくは代理の選手がゴールサークル内に留まる。プレー再開には、センターラインでのフリーポジションが与えられる。

- f. 攻撃側のチームがスコアリングプレー中にメジャー・マイナーファールを犯した場合は、ゴールライン延長上 15m 以上離れた位置(仮定の 15m 円上)で、スローが行われる。
- g. ゴーマーは、以下の場合ゴールサークルに戻ってよい。
 - i. ゴーマーがゴールサークル外でインターセプトし、ボールポゼッションを取った場合か、スコアリングプレーを止める正当なプレーをした場合。

ガイドンス: 攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手が 11m 以内でメジャーファールを犯すとアドバンテージフラッグが挙げられる。以下は、ファールに当たらない。攻撃チームのゴールへの攻撃が続き、ボールがゴールサークル付近の選手にわたる。ゴーマーが、ゴールサークルから外に出てパスをインターセプトする。この場合、ファールに当たらない。当初、ファールを受けた攻撃の選手は 11m 扇上でフリーポジションが与えられ、ファールをした守備の選手は 4m 真後ろへさがり、他の選手も 4m 離れなければならない。尚、ゴーマーがスコアリングプレーを終わらせたため、ゴーマーはゴールサークル内に戻りフリーポジションが与えられる。

- ii. ゴールサークル外で攻撃の選手にファールされ、スコアリングプレーが終わった場合。

ガイドンス: ファールをした攻撃の選手と、最も近くにいる守備の選手(ゴーマーではない)のスローとなる。

- iii. ゴールサークル外で、ゴーマー自身がファールをしておらず、攻撃側に 11m 扇上でフリーポジションが与えられた場合。

RULE 23：カードによる警告と退場

試合中、選手やチーム関係者は以下の行為をしてはならない、審判員はこれらについて改善を促し、改善されない場合はカードの対象として判断しなければならない。

A. パーソナルミスコンダクトファール

1. 選手は以下行為が禁止されている。
 - a. 危険であり、スポーツマンシップに反する行為
 - b. 繰り返しまたは著しくルールを破る行為
 - c. 故意に相手選手に危険を加える行為
 - d. 審判の判断に対する暴言や、審判に激しく抗議すること
 - e. 他の選手を侮辱するような無礼な言動
 - f. 審判の判断上、違反とみなされる言動

ガイダンス：以下は、カードが義務付けられている。頭部へのチェック、スワイプ、デンジャラスフォロースルー、デンジャラスプロベリング。その他、技術不足、無謀さ、不正にアドバンテージを得ようとしたために起こったメジャーファールに対しては、カードが与えられることがある。

2. コーチ、マネージャー、その他ベンチの選手は以下行為が禁止されている
 - a. ベンチエリアから外に出ること
 - b. 他の選手を侮辱する無礼な言動
 - c. 審判の判断上、違反とみなされる言動
 - i. テーブルオフィシャルは、選手への警告について審判と話し合うためにタイムアウトを取る事が可能。また、テーブルオフィシャルはコーチ、マネージャー、他の選手に対して警告のカードを出すことが可能。

B. パーソナルミスコンダクトに対するカード

1. パーソナルミスコンダクトに対するペナルティは、メジャーファールと同じ。フリーポジションが与えられる他、審判はイエローカード、もしくはイエローとレッドカード、もしくはレッドカードのみを提示すべくタイムアウトを取る。警告のカードが示されたときは、全ての選手、ベンチに対する警告とみなされる。
2. ベンチに対してイエローカードが出された際には、下記の行為がとられる。
 - a. カードが提示されたチームの、交代エリアの一番近くにいる同チームの選手は、退場する。
 - b. カードが提示されてから2分間、そのチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - c. プレーを再開後、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
 - d. プレーを再開する際に、審判は、ファールを犯したチームがオフサイドを犯していないことを確認すること。場合によっては、リストレイニングラインに一番近い選手を、リストレイニングエリア外に戻す。
3. イエローカードが提示された選手は、2分間退場となり、代わりの選手が試合に入ることはない。2分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
4. ゴーリーにイエローカードが出された場合、そのチームに二人目の防具をつけた

ゴールキーパーがいれば、二人目のゴールキーパーが交代する。カードを出されたゴールキーパーが唯一の防具をつけたゴールキーパーである場合、その選手は試合に残ってよい。同チームで、リストラインラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て 2 分の試合出場停止を受ける。プレーを再開するには、ゴールキーパーはフリーポジションを与えられた攻撃側の選手の 4 m 真後ろに立ち、ゴールサークルには誰も入らない。プレーが再開された後、ゴールキーパーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。

例外: ゴールが決まった後に、ゴールキーパーが警告のカードを受けた場合には、センターラインからのフリーポジションで試合が再開される。

ガイダンス: 攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手がメジャーファウルを犯した場合アドバンテージフラッグが掲げられる。以下の場合、ファウルとなる。攻撃の選手がシュートをし、ゴールキーパーがアタック選手の頭部にチェックするも、ゴールが決まる。この場合、ファウルとなる。ゴールはカウントされ、ゴールキーパーにはイエローカードが出される。攻撃の選手に対して、センターラインからのフリーポジションを与えられ、プレー再開となる。ゴールキーパー、もしくは交代した選手がゴールサークル内に留まる。

5. ベンチにいるコーチやスタッフに、イエロー／レッドカード、ストレートレッドカードが提示された場合の処置は以下の通りとする。
 - a. カードが提示されたメンバーは、フィールドとプレイエリアから退場する。
 - b. カードが提示されたチームの、交代エリアの一番近くにいる同チームの選手はフィールドから出なければならない。
 - c. イエロー／レッドカードの場合は 5 分間、ストレートレッドカードの場合は 10 分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - d. プレーを再開後、5 分間／10 分間、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
 - e. プレーを再開する際に、審判は、ファウルを犯したチームがオフサイドを犯していないことを確認すること。場合によっては、リストラインラインに一番近い選手を、リストラインエリア外に戻す。
6. 選手に、イエロー／レッドカード、ストレートレッドカードが提示された場合の処置は以下の通りとする。
 - a. カードが提示された選手は、フィールドとプレイエリアから退場する。
 - b. イエロー／レッドカードの場合は 5 分間、ストレートレッドカードの場合は 10 分間、カードが提示された選手のチームは人数が少ない状態で試合を継続する。
 - c. プレーを再開後、5 分間／10 分間、同チームが一名少ない状態であれば、選手の交代は可能。
7. ゴールキーパーに対して、イエロー／レッドカードを同時に、もしくはレッドカードのみを出された場合、その選手は試合には戻れない。そのチームに二人目の防具をつけたゴールキーパーがいれば、二人目のゴールキーパーが交代する。カードを出されたゴー

リーが唯一の防具をつけたゴーリーである場合、チームに2分間のタイムアウトが与えられ、他の選手が防具を装着する。もしその選手がフィールド上の選手である場合、他の選手が交代で入る。同チームで、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにいて、チームの交代エリアから一番近い選手がフィールドの外に出て5分か10分間の試合出場停止を受ける。プレーが再開された後、ゴーリーの試合出場停止の時間、選手が一人少ない状態でプレーし、その後フィールドの外に出された選手は再度プレーに戻ってよい。

8. 退場時間が経過する前に、選手もしくは交代の選手がフィールドに入った場合には、選手、もしくはそのチームに再度フルでペナルティが課され、一人少ない状態で更に2分／5分／10分プレーすることになる。

選手、コーチ、チームのメンバーが試合クォーターの時間残り2分以内で退場の警告を受けた際には、残りの退場時間は次のクォーターに持ち越される。また、オーバータイムがある際には、オーバータイムに持ち越される。

9. 選手、コーチやチームのメンバーが繰り返しルールを破る、ミスコンダクト暴言を繰り返す等する場合、審判は事前の警告なしで、該当者をその後の試合から退場させることが出来る。
- a. 対象者は、フィールドとプレイエリアから退場する。試合が中断された際にボールがあった場所から最も近い相手選手にフリーポジションが与えられ、30秒以内に試合再開される。
 - b. コーチ、チームかベンチのメンバーが対象である場合、リストレイニングライン上でチームの交代エリアから一番近い選手が退場となり、同チームは一名少ない人数で10分間プレーする。
 - c. 対象者がフィールドやプレイエリアからの退場を拒否する場合には、そのチームは試合を棄権しないとならない。
 - d. 棄権したチームがスコアで負けていれば、そのスコアが試合結果となる。
 - e. 棄権したチームのスコアが同点もしくは勝てていれば、スコアは相手チームが勝利するよう12-0となる。

C. 試合の遅延行為とマイナーファール

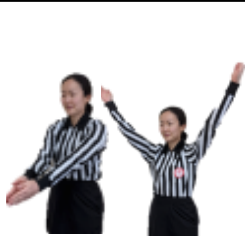
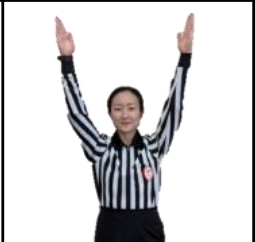
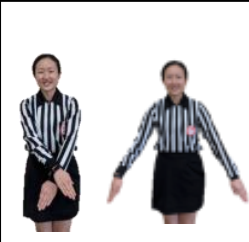
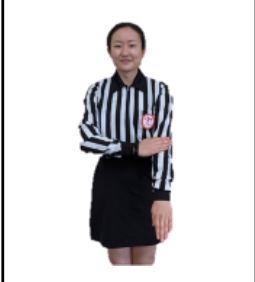
1. 試合の遅延行為は以下を含む
- a. フリーポジションの際に4mの距離をとらない
 - b. 審判の指示に従わない
 - c. その他、審判が試合の遅延に繋がったと判断する行為
2. マイナーファールは以下を含む
- a. ゲーム開始を中断する行為が繰り返された場合
 - b. リストレイニングラインの違反が繰り返された場合
 - c. ゴール後、センターラインに戻る際に無駄に時間をかけることを繰り返した場合
 - d. 審判の判断に基づき、技術不足による行為、もしくは不公平なアドバンテージを得るために繰り返されると認識される行為

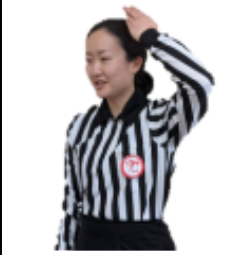
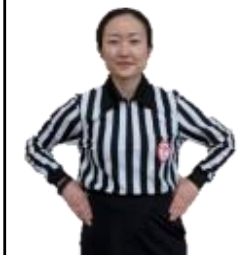
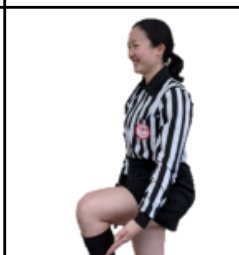
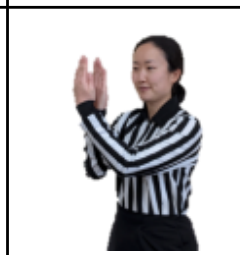
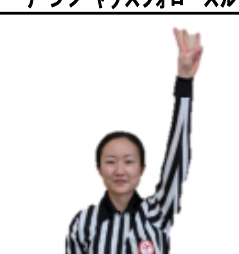
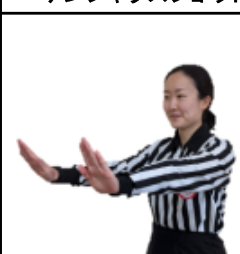
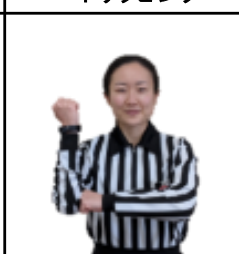
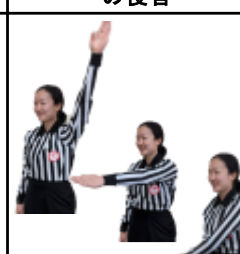
D. 試合の遅延行為やマイナーファールに対するペナルティ

1. 初めて試合の遅延行為がなされた時、もしくは初めてマイナーファールが認識された時、審判はボールがある場所から、適切なマイナーファールフリーポジションを対象者に与える。
2. 二度目に試合の遅延行為、マイナーファール行為が成された場合には、審判はメジャーファール同様のペナルティを課してよい。

ガイダンス: 試合の遅延行為やマイナーファールは、慣習上発生したり、選手の安全面には関係ないボールの処理しそこないに依る。しかし、ファールが繰り返される場合にはカードの対象となる。パーソナルミスコンダクトメジャーファールは、選手を危険にさらすものであるため、直ちにカードの対象となる。

付録A：ジェスチャー

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

			
デンジャラスチェック	頭部周辺へのチェック	ニアヘッド	リーチアクロスザボディ
			
ハイドクロス	ガーディング	ブロッキング	オフENSEファール
			
デンジャラスプロペリング デンジャラスフォロースルー	デンジャラスショット	トリッピング	フリースロー・外ウ・コール の侵害
			
3秒ルール	イリーガルコンタクト	イリーガルピック	スワイプ

付録B：用語の定義

アドバンテージフラッグ

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

ブレイクダウンファール

極めて危険であり、繰り返すことが許されないようなファール行為。審判員はイエローカードまたはレッドカードの提示を検討する。

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、ゴーマ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本の仮定の線の間のエリア (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本の仮定の接線で区切られた範囲。ゴールラインの延長より後方にいる守備側の選手は、反則ではない (RULE 21.A.12.b)。

ゴーマーのセーブ

ゴーマ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本の仮定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あればならない。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。

プロフェッショナルファール

故意に行われたファールや、試合の規律を乱す行為。審判員はイエローカードまたはレッドカードの提示を検討する。

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、ゴールヘ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ヘシュートを打つための継続的な攻撃を止めたり、ボール保持者が、ゴールに向かう動きを守備側の選手に制限されたりした時。
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（交代エリア）

スコアラ／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。交代を待つ選手は、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）。

JLA WOMEN'S LACROSSE OFFICIAL RULE BOOK 2022 (2022/4/30 版)

発行：公益社団法人 日本ラクロス協会

監修：公益社団法人 日本ラクロス協会 女子競技ルール委員

石渡 圭輔

岩崎 功一郎

廣瀬 藍

松本 早紀子

宮崎 彩

柳田 亮子

山際 直樹

湯川 実希

〒103-0011 東京都中央区日本橋大伝馬町2-5 石倉ビル1F

電話 03-3666-2862

©2022, JAPAN LACROSSE ASSOCIATION 無断転載禁止

本ルールブックの記載内容について、ルール解釈等疑義が生じた場合、ルール委員会裁定を最終とする。