

2019 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	1
RULE 2：ゴール	4
RULE 3：クロス	5
RULE 4：ボール	7
RULE 5：チーム	8
RULE 6：ユニフォームと防具	9
RULE 7：フィールドキャプテン	11
RULE 8：コーチ	12
RULE 9：審判	13
RULE 10：スコアラーとタイマー	15
RULE 11：試合時間	17
RULE 12：交代	19
RULE 13：試合の開始・再開	22
RULE 14：得点	26
RULE 15：アウトオブバウンズ	27
RULE 16：スロー	30
RULE 17：試合の管理	31
RULE 18：ゴールサークルルールとペナルティ	33
RULE 19：リストレイニングラインルールとペナルティ	37
RULE 20：マイナーファウルのルールとペナルティ	39
RULE 21：メジャーファウルのルールとペナルティ	46
RULE 22：アドバンテージフラッグ	55
RULE 23：カードによる警告と退場	59

・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。

RULE 1：フィールドのマーキング

- A. プレーイングエリアは、ラインで囲まれた四角で、縦 91.4～110 m、横 48～60 m である (図 1)。フィールドの四隅は 4 つのコーンを置きコーンマークとして示してもよい。フィールド上のマーキングラインの幅は 5.1 cm。全てのラインは白色であることが推奨される。ルール外のマーキングやラインは追加してはならない。国際ラクロス連盟 (FIL) の試合では、縦 110 m、横 60 m のプレーイングエリアが使われる。
- B. プレーイングエリアは平坦な地で、石、ガラス、突き出ている物体があってはならない。チームベンチのサイドラインは、スコアラーテーブルから 4 m の距離をとる。反対側のサイドラインと観客席とは 2 m の距離をとる。エンドラインと、木、茂み、陸上トラック、フェンス、観客席、砂場等の自然や人工の物体とは、2～4 m の距離をとる。

ガイドランス

観客はサイドラインから最低 4 m の距離をとり、チームベンチやスコアテーブルの真後ろに立ってはならない。観客席設備がない限り、エンドラインの後ろに観客が立ってはならない。

- C. フィールドの両エンドの前方にゴールラインが引かれる。両ゴールラインは 67.4 m 以上離れていること。ゴールラインは長さ 1.83 m でエンドラインと平行に引かれる (Rule 2)。
- D. 各ゴールラインの後ろには縦 12 m、幅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。
1. 各ゴールの後ろ、境界線から 4 m、ゴールラインの中央から 11 m の箇所に、直径 15 cm の円をマークする。
- 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線外側端までの距離すなわちゴールサークルの半径は 3 m 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 25 m 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。25 m 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 9 m 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 3 m のセンターラインが、ゴールラインに平行に引かれる。
- H. 11 m エリアとマーキングエリアのマーキングの方法 (図 2)
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 3 m となる円を描く。図 2 のとおり 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 11 m 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 を結び、この線を 11 m エリアまで延長する。図 2 のとおり各サイドに C をマーク

RULE 2 : ゴール

A. 各ゴールサークル内に、ゴールが置かれる (図 4)。

1. ゴールは、2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つなげられたものとする。ポスト／パイプは1.83 m 離れており、上部のクロスバーは地上から1.83 m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5.1 cm 四方の角柱もしくは直径5.1 cm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わたってリバウンドを防ぐ材質で覆うことを推奨する。地面に接するパイプが平な板状であるか角度の着いたパイプの場合はその限りではない。ゴールの四隅に、ボールが入るのを阻止するような補助器を付けてはならない (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4 cm 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2.1 m 後方の地上のポイントに強く結ばれる。ゴールネットは、ボールのリバウンドを防ぐために付けられる。
 - 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2つのゴールポスト／パイプの間に引かれ、両辺がゴールポスト／パイプに接しており、太さも同じ5.1 cm であること。(Rule 1.A)

図 4 ゴールサークルとゴールに関するルール

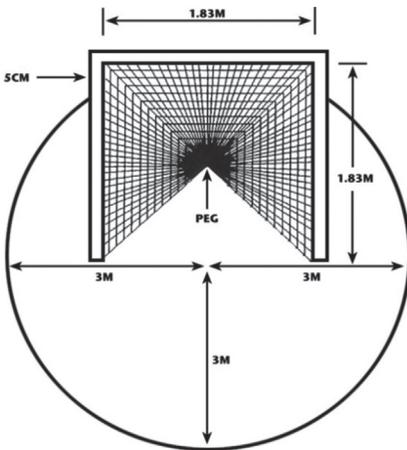
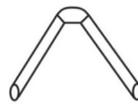
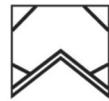


図 5 ゴールのサポート器具

SUPPORTS SHOULD 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、以下のとおり定められている。

1. ヘッドのフレーム：①木、②ブラクロス、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. シャフト：①木、②アルミニウム、または、③カーボンファイバー（炭素繊維）、④ FIL が認可した素材
4. ヘッドをシャフト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、90 cm 以上、110 cm 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、10 cm 以下の長さにするか、クロスのシャフト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ず場合、はみ出す部分は 10 cm 以下の長さにしなければならない。
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 18 cm 以上、23 cm 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 3.2 cm 垂直方向に向かった地点で、6.7 cm 以上 8.0 cm 以下とする（ボールの半径が 3.2 cm 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 5.1 cm 垂直方向に向かった地点で、6.8 cm 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 7.6 cm 垂直方向に向かった地点で、7.4 cm 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 10.2 cm 垂直方向に向かった地点で、8.7 cm 以上とする。
 - f. ヘッドの先端の最も広い部分は、内側で 16 cm 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. ブリッジまたはガードストップの中心からヘッドの先端までの長さは、25.4 cm 以上 30.5 cm 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 2.8 cm 以上 4.7 cm 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 6.4 cm 以下とする。（6.4 cm：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、ブリッジの間、または、ガードストップの間に、ボールが引っかかってはならない。なおガードストップの厚さは 0.5 cm 以下、長さは 9.5 cm 以下とする。
5. クロスの重さは、567 g 以下とする。

D. ゴーリークロスについて

1. クロスの長さは、90 cm 以上 135 cm 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シャフト側にある紐の余剰部分は、10 cm 以下の長さにするか、クロス
のシャフト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 10 cm 以下の長さにしなけれ
ばならない。
4. ゴーリークロスのヘッド部分については
 - a. 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 5.1 cm 垂直方向に向かった
地点で、13 cm 以上、17 cm 以下とし、外側は 20 cm 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 10.2 cm 垂直方向に向かった
地点で、18.5 cm 以上、22.5 cm 以下とし、ヘッドの外側は 26 cm 以下とする。
 - 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 15.3 cm 垂直方向に向かった
地点で、23 cm 以上、26 cm 以下とし、外側は 30 cm 以下とする。
 - d. ヘッドの最も広い部分は、内側で 28.5 cm 以上、30 cm 以下とし、外側で 33 cm 以下と
する。
 - e. ヘッドの長さは 42 cm 以下とする。ヘ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ヘッドの先端の外
側までとする。
 - f. ヘッドのウォールは、2.54 cm 以上、5.1 cm 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 (National Collegiate Athletic Association) 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。うち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名はゴールリーであってもよい。もしゴールリーなしで戦う場合は、防具なしのフィールドプレーヤー「デビュティ」が「Rule 18.A.4」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チーム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ない。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。
- 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（上着）シャツの下に着的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備品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になっているものは使用できない。選手は靴底が平らなシューズを履くこともできる。
- E. 全てのフィールドプレーヤーは、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、無色または白色は推奨されず（2020 年度より使用禁止、2019 年度内は移行期間とする）、容易に目視できる色でできているものが推奨される。またグラフィックの歯が描かれてはならない。マウスガードは保護を減らすように作り変えられたものあってはならず、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が強く推奨される（2020 年度より着用義務化、2019 年度内は移行期間とする）。
- 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。フィールドプレー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 の安全性に適應するアイガードのみ着用できる。

ガイダンス

JLA の試合で身につけるアイガードは Rule 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. 純粋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、他の選手に危険を及ぼすものではないと審判員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い、必要な箇所にパッドが入っているものとし、過度の重さになってはならない。

- F. 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ないように止める必要がある。

また、平らなヘアクリップ、バンダナやヒジャブは身につけることができるが、審判員は、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」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出す。もし適用された場合、その選手はマイナーファウルを科される。

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。

1. ゴーリーはパッド入りのグローブ、ショルダーパッド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 3 cm。パッド入りグローブはしっかりと袖口が結ばれているものとし、革紐が垂れ下がってはいならない。

- G. Rule 6 および製造業者の仕様書に適応し、他の選手に危険がないと審判員が同意しない限り、防護装置を含み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。そのキャプテンの背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員と、コイントスでディフェンスチームを決める際に集まる。アウェイ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員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。(Rule 11.H)
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 8.2)

RULE 8 : コーチ

コーチ（コーチ不在時にはキャプテン）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員と協議をする。(Rule 11.F)
2. クォーター間と試合終了後に審判員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 7.3)

RULE 9：審判

- A. 全ての JLA 試合においては、JLA 公式ルールが適用され、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。審判員は安全で公平なプレーの判断に責任を持ち、審判員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、アクセサリー、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、胸当てと締められた顎のストラップ付きのヘルメット、フェイスマスク、スロートガードを全てそろえたうえで、審判員の前に並ぶ。

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。審判員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。クロスを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。審判員はクロスに粗い箇所や鋭い箇所がないかどうか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イリーガルな道具を持ち合わせている全ての選手は残って、審判員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、そのクロスは試合で使用できない。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ーやプロテクターを装着することについて一方のチームから申し出があった場合はもう一方のチームのコーチならびにキャプテンに対して使用の許諾を得る。
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とき、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とき、主審の申し出に基づき、イベントディレクターは最終の判断を行うとものとする。(Rule 11.F)
9. JLA 公式女子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（2.5 cm）シャツおよび／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半ズボンまたは黒長ズボンを着用すること。黒のバイザー／帽子、黒の短いソックス／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。全ての審判員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、全関係者のために正確なスコアを表示する。
3. 全ての警告と退場カード、選手が退場したとき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よい時間を記録する。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。(Rule 23.B)

ガイダンス

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。
個人ファウル用のカードは：yellow は“y”、yellow / red は“y / r”、red は“r”と、スコア上記録される。

B. タイマーは：

1. 各クォーター、クォーター間、延長戦について時間を確認する。
 - 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分休憩を計る。
2. 各クォーターは審判員のドローのホイッスルと同時に開始する。(Rule 11.D.1、12.A.2、20.A.9)
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員のホイッスル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、審判員のホイッスルで時計を再開する。
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分となったとき、審判員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員に最後の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、審判員とコーチに知らせる。(Rule 20.A.20)
8. 負傷選手の許可されたリカバリータイムを計る。フィールド選手は上限2分、ゴールキーパーは上限5分がリカバリータイムとして許可される。
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員に知らせる。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。(Rule 23.B)
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員に知らせる。
 - ii. 審判員がプレーを止める笛を吹いた場合、ボールを進めるプレーが停止するため、ボールは「デッドボール」の状態になる。
10. 審判員がホイッスルを鳴らし、タイムアウトのシグナルを示したとき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 クォーターの終了後、攻撃する方向を交代する。クォーターブレイクは最長 2 分間、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. 試合の開始と終了時は、審判員がホイッスルを鳴らす。プレー中断のためにホイッスルが鳴った際は、全選手（ゴールサークル内にいるキーパーを除く）がスタンドしなければならず、再開のホイッスルが鳴るまでは動いてはならない。ただし、選手がセルフスタート (Rule 13.D) をする場合は、セルフスタートの規定に従う。試合は、最初のドロワー時の審判員のホイッスルで開始される。ゴールが入った後のドロワー、ならびに各クォーターブレイク時ならびにハーフタイム後のドロワーによって試合は再開される。場合によっては、スロー、フリーポジション、デッドボールタイムアウトの場所からの試合開始となる。
- D. 試合時間は、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 分に、審判員のホイッスルを合図に時計が止められる。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。
- E. 試合は通常中断なく続けられるが、審判員の判断に応じて下記のような異例事態時にはタイムアウトがとられる。クロスが折れる、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。また審判員は、プレーヤーに病気、怪我、事故があった際にはプレーを中断し、警告カードを出したり、クロスチェックを行ったりし、また、イリーガルな交代をさせないようにすること。
- 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、審判員はキャプテン／コーチと協議のうえ、試合を延期等について会場責任者に申し出を行う。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、中断された場所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回、延長戦時間中には1回、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ポゼッションの場合に、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またはフィールドキャプテンがフィールドにいる審判員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、ファウル後やアウトオブバウンズとなったときのボールの保持を含む。ボール保持時にタイムアウトが申請された場合、選手は自身がいた場所にクロスを置き、プレー再開時に元いた場所に戻る。この90秒間のプレー中断中に、選手交代はできない。タイムアウトは審判員がタイムアウトと声に出したときに始まる。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に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、マイナーファウルが科される。連続でのタイムアウト取得はできない。

ガイドンス

タイムアウトが取得された際、選手がプレー再開時のフィールドポジションを良くするためにクロスを置いていないか、審判員は注意すること。

- 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
- 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、サドンビクトリーとしてプレーが継続される。サドンビクトリーでは、ゴールが入り勝者が決まるまで4分間ずつの試合が継続される。最初の点が決まることで試合が終了する。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。
 - 通常の試合時間終了時と2分間の休憩時間に、審判員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、審判員がコイントスをする。なお、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。
 - サドンビクトリーの試合は、全てセンタードローから始まる。
 - 各試合終了時に、チームが攻撃する方向を交代する。
 - サドンビクトリー中、各チームは1回だけ90秒のタイムアウトを取得できる。
 - サドンビクトリー時は、8分（4分間ハーフ）のストップクロック方式で行う。最初の4分間試合後に、コーチングの時間等はとらずにチームが攻撃する方向を交代し、センタードロー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。
 - 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分のストップクロックによって試合が延長される。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、ならびに第1・2・3クォーターの後を含め、いつでも、各チームは何名でも選手交代が可能である。選手交代は、チームの交代エリアにてなされ、全選手（ゴリーを含む）はコーンマークの仕切りの中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プレーイングエリア側の線を越えた後、コーンの後ろに立つ交代選手がフィールドに入れる。すぐに試合に入れるよう待っている選手のみが交代エリアにいてよい。
- ゴールの後、ゴールした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。

ガイダンス

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

1. 余分な選手、試合出場を停止されている選手、イリーガルな選手がフィールドにいる場合、それらは全てイリーガルな交代である。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。イリーガルな交代については、チームにペナルティが科され、プレーが中断された箇所からのマイナーファウルフリーポジションが与えられる。
 2. 攻撃しているチームがイリーガルに交代した場合、審判員はただちにプレーを中断し、相手チームにフリーポジションを与える。
 - a. ゴールが決まり次のドロウの前に、得点したチームのイリーガルな交代が発覚した場合、得点は無効となる。イリーガルに交代した選手はフィールドから出され、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、選手はスタンドしなければならない。(Rule 20.A.13.d)
 3. 守備しているチームがイリーガルに交代し、ボールがリストレイニングラインの間であるミッドフィールドにある場合、審判員はただ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、審判員は外れたシュートかボールのポジ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. イリーガルな交代が起こった際、審判員はタイムアウトをとり、イリーガル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ウルフリーポジションが与えられる。
 5. フィールド選手がイリーガルな交代、オフサイドの両方を起こしていたとき、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科し、プレーを再開する。(Rule 19.B.6)
- 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1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、ゴーリーはフリーポジションを与えられた攻撃側の選手の4m後方に立ち、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1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。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科され、5分間または10分間、選手が1人少ない状態でプレーする。
 2. 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5分間または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1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。プレーは、Rule 12.B.1.bに則り再開される。
 3. 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科され、5分間または10分間、選手が1人少ない状態でプレーする。
 4. 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とられない。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、審判員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、その選手はでき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付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。

ガイダンス

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、選手はクロスを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とられた場合を除き、禁じられている。審判員は怪我によるタイムアウトの間、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ウルにあたる。(Rule 21.A.22)

1. 怪我によるタイムアウト中に交代がなされた場合、他の交代はできない。交代する選手は怪我した選手が元いた場所に立ち、アドバンテージは与えられない。怪我による交代がゴールの後、もしくは怪我した選手がチームで唯一の防具をつけたゴールリーでない限り、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. 怪我をしたゴールリーの交代が、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。

ガイダンス

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、Rule 13.C 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。

ガイドランス

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全て「センターエリア外にいる選手」とみなされる。他の選手（ゴールキーパーを含む）は、センターエリア外にいないなければならない。

ガイドランス

「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ことができない。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」は確定したものとみなされる。

「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を踏み越え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。(Rule 19.A.4)

ガイドランス

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こと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。全ての選手はスタンドしなければならない。

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。クロスは、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。ヘッドとシャフトはセンターラインに対し垂直でなければならない。シャフトの下部を握る手（ボトムハンド）は、シャフトの上部を握る手（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。クロスがポケットが開いた側を身体に向けて持った際の右サイドウォール部分が下になるよう背中合わせにし、それぞれの選手のクロス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。(Rule 20.A.1)

ガイドランス

木製クロスの場合のみ右側のサイドウォール部分とは、木製フレームがある側を指す。

ドロウをセットする際、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クロスの高さを定める。

3. 審判員は、両選手のクロスへのヘッド上部2分の1を重ね、ヘッドの最も幅が広いあたりにボールをセットする。クロスがセットされたら、審判員は「レディ」の声をか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」の声か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。

ガイドランス

審判員は「レディ」の声かけからホイッスルを吹くタイミングに変化をつける。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. イリーガル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ウルフリーポジションが与えられる。(Rule 20.A.8.d.i)
- b. 両チームの選手がイリーガルなドロウをした場合、イリーガル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は、ドロウの際スタンドする必要はない。クロス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ならない。(Rules 19.A.4, 20.A.9)
- d. 審判員が「ボゼッション」の宣言をする前に、イリーガルに選手がリストレイニングラインを越えた場合、ボールのある位置でマイナーファウルフリーポジションが与えられる。
- e. 審判員はボ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ボゼッションの宣言を行わなければならない。
- f. 審判員はボ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ボ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。

ガイドランス

ドロウをセットする審判員は、ドロウをする両選手の実行に責任を持つ。他の審判員は、ドロウの際、他の全選手の実行に責任を持つ。

- g. 審判員は、センターサークルの周りの選手が身体やクロスを使って相手選手を押さえつ

けたり、イリーガル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、マイナーファウルであり、即座にホイッスルが吹かれる。プレーを再開する際、センターラインにてイリーガルなドロウのマイナーファウルフリーポジションが与えられる。(Rule 20.A.8.d.i)
両チームが同時にこのファウ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. ファウルが起きた場合は、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 11 m 以内または境界線から 4 m 以内から再開することはできない。
2. ファウルではない場合は、プレーが中断されたとき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 11 m 以上、境界線から 4 m 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クロスも含め 1 m 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ときにプレーが中断された場合は、事象が起きた位置もしくはプレーが中断されたとき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 15 m 以上、境界線から 4 m 以上、リストレインングラインから 4 m 以上離れていなければならない。(Rule 16)
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ウルまたはマイナーファウ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、再開のホイッスルを待たずにプレーを継続する。ファウルを犯した選手は、審判員によりフリーポジションが与えられた選手に対し、メジャーファウルの場合は 4 m 後方へ、マイナーファウルの場合は 4 m 横へただちに離れなければならない。4 m 以内にいる他の選手は、4 m 離れる。他の全ての選手はスタンドしなければならない。フリーポジションを与えられた選手は、ファウルのあった位置からであれば、速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。

セルフスタートはボールを保持している状態での適応となる、しかし、セルフスタートをしようとする選手からプレーングディスタンス(その場から動かずにボールを拾うことができる範囲で)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。

プレーングディスタンスの範囲外にボールがある場合は、セルフスタートは選択できない。ボールが選手に戻された後、審判員のホイッスルによりプレーが再開される。

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場合は(セルフスタートがあったときみなされる状況は、①そろえられた両脚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とき、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)、守備チームの選手はセルフスタートの直後にプレーを再開できる。セルフスタートを与えられた選手より先に他の選手が動いた場合、フォールスタートとなり、ボールのある位置で処置される。フォールスタートの繰り返し、守備側の選手が速やかに 4 m 離れない遅延行為、攻撃側の選手がプレー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。(Rule 23.D.1、D.2)

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とき
2. アウトオブバウンズ
3. オフサイド
4. イリーガルなドロウ
5. 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ウル、マイナーファウル、ゴールサークルファウル

ガイドンス

フィールド内で起きたファウルによってアウトオブバウンズとなった場合はセルフスタートが適用される。

フリーポジションを与えられた選手が、ファウルが起きた位置からプレー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、ファウ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。繰り返しプレー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、遅延行為のファウルとなる。(Rule 23.D.1, D.2)

フリーポジションを与えられた選手が、許可されていないときにセルフスタートした場合、審判員はホイッスルを吹き、ファウ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ときにセルフスタートした場合、遅延行為のファウルとなる。(Rule 23.D)

注：審判員による明示的にホイッスルが吹かれ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、引き分けとなる。勝敗を決めなければならない場合は、延長戦が行われる。(Rule 11.J)
- B. 攻撃側の選手のクロス、または、守備側の選手のクロス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、ゴールが認められる。
ゴールした選手は、ただちにクロスを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡し、審判員が、クロスが合法か確認する。選手は、審判員がクロスの確認を要請した後にポケットを調整してはならない。

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ウルフリーポジションが与えられる。(Rule 20.A.12.c)

- 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。(Rule 16.B.1)
 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. シュートを撃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ルキーパーが、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、試合にイリーガル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。(Rule 12.A.2.a)
 8. 得点した攻撃側の選手が、イリーガルなクロスを使用していた場合。
 9. シュートを撃った選手が、審判員にクロスの合法性の確認を要請された後に、クロスに対して何らかの調整をしたことが認められた場合。そのクロスは当該クォーターの残り時間の間使用できない。(20.A.15)
 10. シュートを撃った選手が、ただちにクロスを地面に落とすか近くにいる審判員に手渡すかしない場合、またはシュートを撃った選手かチームの他の選手が、シュートを撃った選手がクロスを落とすか審判員に手渡す前に、クロス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.A.15) イリーガルクロスのファウルで得点は認められない。(Rule 14.C.8) クォータブレイク間に調整が完了し、審判員が合法と認めない限り、そのクロスは試合で使用できない。
 11. 攻撃側のゴールキーパーが投げたボールが、直接ゴールに入った場合。(Rule 20.A.17)
 12. 攻撃チームがオフサイドの状態でもボールがゴールに入った場合。(Rule 19.B.1)

RULE 15 : アウトオブバウンズ

- A. ボールが場外に出たとき、審判員はホイッスルを吹きプレーを中断し、選手はスタンドしなればならない。シュートもしくは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。選手は足が場外に出た状態でプレーしてはならない。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。

ガイドランス

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、ボール保持者のクロスをチェックできるフィールド内の位置に戻ってはならない。ボール保持者はそのままボールを保持し、境界線の4 m 内側から再開する。

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クロス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。

ボールが場外に出たとき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ウルが適用される。(Rule 19.B.6)

Rule 15.B.3、C.1、C.2の例外を除き、ボールが場外に出たときはファウルではなくポゼッションが入れ替わるのみである。

- B. 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触れたとき、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. 選手のクロス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クロス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クロス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、メジャーファウルの処置がとられる。(Rule 21.B.1)
- C. 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4 m 内側でメジャーファウルフリーポジションが与えられる。(Rule 21.A.11)
 2. 選手が故意に身体の一部を使ってボールが場外に出るのを止めようとする行為は、マイナーファウルである。(Rule 20.A.4)
- D. 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 4 m 内側に立つ。ゴールサークル内にいるゴーリーが、ボールが場外に出たとき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おいてプレーに巻き込まれる場合、審判員は選手を適切に移動させることができる。選手はホイッスルが鳴ったとき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 1 m 以上離れなければならない（クロス、身体、足いづれもともに）。他の全ての選手はスタンドし、審判員のホイッスルで再開される。

E. 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、ボールの最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 4 m 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 15 m かつ境界線から 4 m 内側で、ボールが場外に出たとき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クロスや身体に当たり場外に出たものを指す。選手がクロスや体でボールに触れたものの、明らかな有利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、フィールドに落ちるか、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。(Rule 16.B) 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、審判員はただちに「シュート」と声をかけなければならない。

ガイドンス

シュートボールがゴールポストに当たりリストレイニング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ときにリストレイニング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、ゴーリークロスや身体に当たり、他のフィールド選手のクロスまたは身体、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かけて、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ウルとなる。(Rule 20.A.4)

F. 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 4 m 内側で、リストレイニングラインから 4 m 以上、ゴールラインの中心から 15 m 以上離れた位置でスローが行われる。(Rule 16.B.10)

- G. 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 4 m 以内またはゴールラインの中心から 11 m 以内の位置から再開されることはない。(Rule 13.C.2)

RULE 16 : スロー

- A. 両チーム 1 人ずつの選手が、足とクロスともに 1 m 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 ~ 8 m 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 15 m 以上離れ、境界線から 4 m 以上内側で、リストレイニングラインから 4 m 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 4 m 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りした場合には、再度スローが行われる。

- B. 以下の場合にスローが行われる。

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 15 m 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。(Rule 14.C.1)
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。(Rule 15.E)
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。(Rule 15.E.3)
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。(Rule 13.C.3)
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ウ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。(Rule 13.C)
6. どちらのチームもファウルを犯していない、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。(Rule 13.C.2、C.3)
7. フィールド選手または審判員の服にボールが引っかかった場合。
8. 両チームの選手が、同時に同等のファウルを犯した場合。(Rule 17.B.5)

ガイダンス

ファウルが同等でない場合、メジャーファウルの処置が行われる。

9. スコアリングプレーの最中に審判員がアドバンテージフラッグを挙げているときに、攻撃側の選手がファウルを犯した場合。ゴールラインの中心から 15 m 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。(Rule 22.C.4)
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 4 m 内側で、リストレイニングラインから 4 m 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ためにその後のプレーを注視する必要がある。(Rule 15.F)

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。ゴールキーパーまたはゴールキーパーの代わりにゴールサークル内にいる選手以外は、全員その場に止まり、審判員の指示があった場合を除き、プレーが再開されるまで動いてはならない（これを「スタンド」と呼ぶ）。ホイッスルが吹かれた後、選手がその位置から動いた場合には、審判員はその選手に元の位置に戻るよう指示する。

ガイダンス

プレー停止のホイッスルが鳴ったときに、繰り返してスタンドしない選手には、遅延行為のカードが提示される。(Rule 23.D.1、D.2)

- B. ルールに沿わない違法な行為を行うことはファウルである。ファウ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 11 m 以内、境界線から 4 m 以内、特定の状況ではリストレイニングラインから 4 m 以内の位置で与えられることはない。例外：ゴールキーパーまたはゴールキーパ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. 他の選手の身体やクロスは、フリーポジションを得る選手の半径 4 m 以内に入ってはならない。半径 4 m 以内にいる選手は、審判員が指示した場所に移動する。
 3. ファウルを犯した選手は、フリーポジションを得る選手から 4 m 離れる。ゴールキーパ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ウルまたはマイナーファウルを犯した場合は例外。(Rule 18.C.2、20.B.2.a)
 - a. マイナーファウルのペナルティは、ファウルを犯した選手は相手選手から 4 m 横に離れる。ゴールキーパーが両足とも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。(Rule 20.B.2.b)
 - b. メジャーファウルのペナルティは、ファウルを犯した選手が、フリーポジションを得る選手の 4 m 攻撃方向に対して真後ろに離れる。ゴールキーパーが両足とも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。(Rule 21.B.1.a)
 4. プレーを再開するときは、フリーポジションを得る選手はクロスの中にボールが入った状態で、審判員のホイッスルで再開する。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、審判員は速やかにフリーポジションをセットしプレーを再開しなければならない。過剰な遅延を避けるため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ウルを犯した場合は、そのファウルが同等であればスローが行われる。ファウルが同等でない場合には、メジャーファウルの処置が行われる。例外：審判員がアドバンテージフラッグを挙げているときまたはスコアリングプレーの最中

に、攻撃側の選手がファウルを犯した場合は、それがメジャーファウルでもマイナーファウルでも、同等のファウルとみなされる。ゴールラインの中心から 15 m 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。(Rules16.B.9, 22.C.4)

C. ヘルドホイッスル

ファウルが起きたとき、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。ファウ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伸ばすことによってファウ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（ゴーマンもしくは防具をつけていない選手、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。
2. 以下の例外を除き、他の選手はいかなるとき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ならないが、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ときにはゴールサークルの円柱の外側になければならない。
 - b. シュート時、シューターを直接マークしている守備側の選手だけがゴールサークルの円柱内にクロスを伸ばしてシュートを防ぐかシューターのクロスをチェックすることができる。守備側の選手の足はゴールサークルラインを踏んではならない。

ガイドランス

守備側攻撃側いずれの場合においても、サークル外の選手のクロスがゴールサークル内の地面に触れることは許されない。

3. ゴーマン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ときに限り、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、ボールを取りクロスに入れてからプレーを続ける。

ガイドランス

審判員は、ゴーマンが服や防具、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まる。

- 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、ゴーマン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、クロス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

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、ゴリーがクロスをボールに覆いかぶせて相手選手がボールに触れるのを妨げた場合は、マイナーファウルである。(Rule 20.A.2)

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ときに限り、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ときは、ただ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ときは、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「相手チームがシュートしたボール」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、ボールがクロスを離れ他の選手に触れるか、相手選手にクロスをチェックされた状態をいう。
 - a. ゴ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. ゴリーがクロス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とき、
 - a. その選手はゴリーとしての特権を全て失う。

ガイドンス

ゴリーが完全にゴールサークルの外側にいるとき、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とき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ときは、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ウル

1. フィールド選手

- a. シュート時、攻撃側のシューターのクロスとシューターをマークしている守備側の選手は、合法的な範囲でクロスがゴールサークル内に入ることは許されるが、ゴールサークルラインを踏んではならない。他のフィールド選手は、いかなるとき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。
- b. 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にしてはならない。
- c. 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マ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。

ガイドランス

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。

- d. 守備側の選手は、シューターを押し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。
- e. ゴーマーのデビ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. ゴーマーとデビ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。ゴーマーまたはデビ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ってはならない。

ガイドランス

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、身体のいずれかの部分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。(Rule 20.A.4, 21.A.20)
- c. ゴールサークルを片足または体の一部でまたいでいる状態で、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。(Rule 20.A.2)
- 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とき、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

ゴールキーパ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（足が地面に着いているため）。プレーを再開する際は、ゴールキーパーはファウルが起きた場所（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 15 m の位置で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ウルを犯した場合、以下の2つの例外を除き、ファウルが起きた場所に近い方のゴールラインの延長線上の 11 m のハッシュマークにて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 4 m の 15 m エリアに立つ。
 - a. ゴールキーパーがゴールサークルファウルを犯した場合、ファウ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. デビューティが違法にゴールサークル内にいる場合、審判員はただ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 11 m のセンターハッシュマーク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。デビューティはフリーポジションを与えられる攻撃側の選手の攻撃方向に対して真後ろ 4 m に立ち、11 m エリア内にいる選手は外に出る。ゴールキーパーは、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ウルを犯した場合、ゴールキーパーまたはデビュー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 1 m 離れなければならない。

ガイドンス

ゴールサークルファウルが起きたとき、ゴールキーパ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（必ずしもゴールキーパーとは限らない）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とき、クロスがゴールサークルのゴールサークル内であった。この場合得点は認められず、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ウルにはカードが提示され、Rule 21.B.7、23.B に従って再開される。スコアリングプレーの最中は、Rule 22.D.5 に従って再開される。

RULE 19：リストライ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、攻撃側のリストライングエリアに6人を越えて入る。
2. 守備側の選手が、守備側のリストライングエリアに7人を越えて入る。7人のうち1人は必ずしもゴールキーパーでなくてもよい。
3. 選手はプレーの最中にリストライングエリア内外を入れ替わってもよいが、味方の選手がエリアを出るまで、他の選手は両足ともリストライ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。違法な入れ替わりはただ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ライングラインに触れたり踏み越した場合はリストライングエリアに入ったとみなされる。選手は足がリストライングラインに触れない限りで、ラインを越えてクロスやボールを扱うことができる。リストライングラインは選手が足で踏み入っているかどうか重要であり、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。

ガイダンス

審判員は、選手がリストライングライン際でポジションをとろうとしている際、プッシング、エンブティッククロスチェック、カバーリングも見なければならない。

5. リストライングラインルールは試合中終始適用される。

ガイダンス

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ライ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ライ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ライ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、リストライ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. リストライングラインの侵害（オフサイド）はマイナーファウルである。オフサイドはただちにホイッスルが吹かれる。

B. ペナルティ

1. 攻撃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。(Rule 14.C.12)
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ときにボールが15 m エリア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15 m エリア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。

れる。フリーポジションが与えられる選手から半径 4 m 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 4 m 離れた位置に移動する。リストレイニングラインに最も近い味方選手は、リストレイニングエリア外に戻される。

- b. オフサイドが起きたときにボールが 15 m エリア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 11 m 以上、境界線から 4 m 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 4 m 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 4 m 離れた位置に移動する。リストレイニングラインに最も近い味方選手は、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 4 m 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ときに、ファウルを犯していないゴールキーパーがゴールサークル外にいる場合、ゴールキーパーはゴールサークル内に戻ることができる。
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 15 m 以上、境界線から 4 m 以上離れた位置）でスローが行われる。（Rule 16.A）
 - a. 守備チームがオフサイドを犯した状態で、攻撃チームのメジャーファウ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）はメジャーファウルの処置がとられる。攻撃チームのマイナーファウ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 15 m の位置にてスローが行われる。
 4. 攻撃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挙げられていた際に、守備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ウルでスコアリングプレーが終了した場合、ファウルは相殺される。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 15 m の位置にてスローが行われる。（Rule 16.B.9、22.C.4）
 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出されオフサイドの処置が行われる。

RULE 20 : マイナーファウルのルールとペナルティ

A. マイナーファウルのルール

1. タッチヘッド

ドロウ時ならびにその他試合が進行している間のいかなるときも、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。

ガイドランス

シャフト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。

ガイドランス

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入れ、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

ゴール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。(Rule 18.A.3.b)

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。

ガイドランス

ガイドランス：「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である。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。ゴール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ウルである。(Rule 21.A.20)

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たりしてはならない。

ガイドランス

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。

ガイドランス

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
合法的なクロスを持たずに試合に参加してはならない。

ガイドランス

合法的なクロスとは、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。

得点后、次のドロウまでに得点者のイリーガルの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。(Rule 14.C.8)

8. イリーガルなドロウ
選手はイリーガルにドロウをしてはならない。イリーガルなドロウは以下の場合を指す。
 - a. 審判員が「レディ」と声か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。

ガイドランス

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」の声か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めない場合。
- 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. イリーガル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。ファウ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4 mに移動する。フリーポジションから4 m以内にいる全ての選手は4 m離れ、他の選手はスタンディング

ければならない。(Rule 13.A)

- ii. 両チームの選手がイリーガルなドロウをした場合、イリーガル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ニングラインに触れたり踏み越してはならない。(Rule 13.B)

ガイドランス

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は、ドロウの際スタンドする必要はない。クロス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ならない。

- a. ファウルが起きた際、センターラインにて相手選手にイリーガルなドロウのフリーポジションが与えられる。(Rule 20.A.8.d.i) フリーポジションから 4 m 以内にいる全ての選手は 4 m 離れ、他の選手はスタンドしなければならない。(Rule 13.A)

ガイドランス

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

- i. ドロウ時にセンターサークルやリストレイニングライン周辺でメジャーファウルが起きた場合、ファウルが起きた場所でフリーポジションが与えられる。

10. 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ニ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、ゴーリ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. ゴーリ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科される場合、ゴーリ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チームにイリーガル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 4 m 以内にいる全ての選手は 4 m 離れ、他の選手はスタンドしなければならない。

ガイドランス

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

- b. ゴーリ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科される場合、ゴーリーは攻撃側のリストレイニングエリア外に戻され、リストレイニングエリア外でフリーポジションを与えられる相手選手から 4 m 離れる。

11. デイレイオブザゲーム

意図的に試合を遅らせてはならない。(Rule 23.C)

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ウルは連続して2回繰り返した時点でメジャーファウルとする。これはファウルを犯した選手が同一でなくても適用される。また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。

12. イリーガルの装具の利用

違法なユニフォームや装飾具を身につけたり、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適用されるよう直した後に、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ウルが見つかった場合、得点は認められる。ただしクロスがイリーガル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、選手はスタンドしなければならない。(Rule 14.B ガイドンス)

13. イリーガルの道具の利用

イリーガルの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ただちにオフィシャルタイムアウトを取得し、クロスポケットや他の道具を確認することができる。フィールド上の全ての選手は、審判員に相手選手のクロスポケットを確認するよう申請できる。こ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。(Rule 20.A.15)

ガイドンス

審判員はプレーとあわせて、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。

ガイドンス

非合法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. 違法なクロスでシュートが入り、次のドローで試合が再開される前に違法なクロスが見つかった場合、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。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。
- d. シュート決定後からドローで試合が再開されるまでの間に、シュートを撃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。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。

14. イリーガル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クロスに2回目のクロスチェックの申請を行ってはならない。（Rule 9.3）誤った2回目のクロスチェックが申請された場合は、申請した側のファウルとなり、相手チームに当該申請の前にボールがあった位置にて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クロスチェックをすることができる。

15. イリーガルアジャスティング

選手は、審判員がクロスチェックの要請をした後にクロス进行调整してはならない。（Rule 14.C.9）

ガイダンス

審判員がクロスチェックの要請をする前であれば、いつでもクロス进行调整できる。審判員がクロスチェックの要請をした後にクロス进行调整した場合、クロスは違法とみなされ、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。

16. イリーガルな選手交代

イリーガルに選手交代をしてはならない。（Rule 12、23）

- a. 審判員はオフィシャルタイムアウトを取得し、イリーガルに参加している選手はフィールドから出るよう指示される。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：イリーガル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、マイナーファウルの処置が行われる。（Rule 19.B.6）
- b. シュート決定後から次のドローまでの間に攻撃チームにイリーガル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。イリーガルに参加している選手はフィールドから出るよう指示され、センターラインにて相手チームにフリーポジションが与えられる。ドロー時のポジショニングが適用され、選手はスタンドしなければならない。

17. 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、審判員はホイッスルを吹き、全ての選手がスタンドした後に、相手のゴーリーにゴールサークル内にてフリーポジションが与えられる。

18. 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。

ガイドランス

マイナーホールドが最も起こりやすいのは、グラウンドボールのときである。(Rule 21.A.15)

19. フォルススタート
スタンドから試合が再開される際に審判員のホイッスルの前に動いてはならない。
相手選手にフォルススタートをさせる目的で、相手を騙す動作をした場合、ペナルティが科され、カードが提示される場合もある。

ガイドランス

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、選手の責めによらない事由によりフォルススタートが起きた場合、ペナルティは科されない。

20. プレー再開への遅延
選手は得点決定後、クォーターブレイク終了後、およびハーフタイム終了後すみやかにプレーを再開できない場合はファウルとなる。(Rule 13.A)
このファウルが起きたとき、センターラインにて相手チームにフリーポジションが与えられる。

ガイドランス

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、ドロウの合法的なポジションにつくことが求められる。

B. マイナーファールのペナルティ

1. 15 m 半円の外側またはゴールラインの延長線より下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 15 m 以上かつ境界線から 4 m 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 4 m に離れる。このルールは、ゴールキーパーが両足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 15 m 半円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）、ファールを受けた攻撃側の選手に、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 15 m 半円と交わる点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 4 m に離れる。

ガイドランス

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. ゴールキーパ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、ゴールキーパーはゴールサークル内に留まる。他の守備側の選手も、4 m 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. ゴールキーパ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選手の真横 4 m に離れる。(Rule 18.A.6)
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）、ファールを受けた守備側の選手に、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上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 11 m 以内の場所で与えられることはない（ゴールキーパ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 4 m 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、スローが行われる。(Rule 22.C.4)
 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フリーポジションが与えられる。(Rule 20.A.9, 10 & 11)
 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。

ガイドランス

多くの選手がグラウンドボールを取ろうとしている。ボールが予期せぬ方向にバウンドし B2 選手の脚に当たり、味方の B3 選手の元に転がった。以上の例は合法であり、プレーは継続される。B2 は故意に脚を使ってボールを扱っていないため。

赤チームの選手にマイナーファールのフリーポジションが与えられ、その選手がマウスガードを装着していないことに審判員が気付いた。選手は靴下からマウスガードを取り出し装着した。この場合、審判員はスローを行う。フリーポジションが与えられてからマウスガードを装着していないことが判明するまでの間にホイッスルは吹かれていないため、同時に起きたマイナーファールとみなされる。

RULE 21：メジャーファウルのルールとペナルティ

A. メジャーファウルルール

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18 cm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。対峙した選手に対してクロスを突き出す行為も危険であり、違法である。

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った場合はイリール。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2人の守備選手の間を無理に突破しようとするときに注意。

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付けた結果、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用される。

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、審判員は力の強弱や、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イリールとは限らない。

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

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。

ガイドランス

このファウルは、攻撃の選手が守備の選手に追い込まれたり、2人の守備の選手の間を突破しようとするときに生じる。

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、2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ウルである。ファウルでないポジションをとるためには、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。

ガイドランス

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、攻撃の選手が近づくより先にこのポジションをとらねばならない。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。

守備の選手がファウルではないポジションでボディチェックを行おうとするときに、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、守備の選手がファウ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／ブロッキングというファウル、もしくは悪意のない・不可抗力の接触としてファウルになるわけではない。クロスとクロスの接触は、ファウルであるのものとファウルでないものがある。

8. デンジャラスプロベリング（即時カード対象）

ボールを保持している攻撃側の選手は、他の選手に向かって、危険、あるいは、制御されていないとみ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。

ガイドランス

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ュートを撃つことは危険行為であり、ファウルとなる。

a. 違反後、違反行為の対象を受けた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 11 m をとる）。違反行為を受けた選手が、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。

ガイドランス

守備の選手がシュートより先にファウ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ウルとなる。シュートが放たれた後に、その軌道に守備の選手が入ってきたのであれば、ファウルとはならない。

リード審判員はシュートの行方を追ひ、トレイル審判員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. デンジャラスシュート

危険なシュートを撃ってはならない。通常、危険なシュートはゴールーに対して放たれる。

危険なシュートの判断は、ゴールからの距離、力の強度、そしてシュートの方向によって決められる。たとえゴールを捉えていないシュートであっても、危険と判断される場合がある。

ガイドランス

デンジャラスシュー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ュートが撃たれたのか。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ュートを撃ったのか。シュートはゴールーの身体／頭をめぐらせた強いものではなかったか。

- a. 危険なシュートに対しては、ゴールサークル内でゴールーにフリーポジションが与えられる。ファウルを犯した選手は、ゴールサークルから 4 m 離れる。
- b. シュートにゴールーが反応した場合、危険なシュートとはみなされない。また、チェックやブロック、ゴールーのミスによって危険になったシュートについては違法とされない。

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、15 m エリアの内側で、ボールを保持しシュートを撃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. フリースペーストゥゴールの侵害は守備の選手が自らの意思でフリースペーストゥゴールの位置にいる際に発生する。
- b. 守備の選手が、1.5 m 以内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きた場合、違反対象とはならない。

ガイドランス

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とき、マークしている攻撃側の選手に付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ウルをとられることはない。

- c. フリースペーストゥゴールの侵害は即時にホイッスルの対象となる。ボールの位置に応じて、フリーポジションが与えられる。

ガイドランス

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ときのみ適用される。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たりしている場合はシュートは撃てないとみなされる。

クロスの距離内で、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「11 m エリア」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、その選手からクロスの長さ（1.5 m）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ニングラインを越えたときから、適用される。なお、「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挙げられ、後続のファウル、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、つかんだり、引っ張ったり、押ししたりしてはならない。また、シャフトを使って相手選手を叩く、押す、進行妨害をする等してはならない。

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押さええてはならない。

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、つまづかせてはなら

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与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関わらず、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ウルとなる。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. メジャーファウルポジション

1. 守備の選手のメジャーファウルがゴールサークルの中心から 11 m 外（ゴールライン延長線の下を含む）で起きた場合には、ファウ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 11 m 離れている、もしくは境界線から 4 m 以内は除く）。ファウルを犯した選手は、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 4 m に立つ。ゴーリーがゴールサークル外に出ており、ファウルを犯していない場合は、スタンドをとり、ゴールサークルに戻ってはならない。

a. ゴーリーがメジャーファウルを犯すと、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 4 m に立ち、ゴールサークルには誰も立たない。プレー再開後に、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

バウンスシュートは、低くバウンドしたボールとは異なる。

2. ファウルが起きた位置が「11 m マーキングエリア」内の場合、ファウルを受けた選手の最も近くにある「11 m マーキングエリア」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。全ての選手の身体・クロスは、「11 m マーキングエリア」の中に入っていない。
「11 m マーキングエリア内の1番ハッシュマーク」からのフリーポジションが与えられる場合は、ペナルティレンも空けられる。ホイッスルが吹かれたときにいた位置から、最短距離で「11 m エリア」の外に除かれる。指定された守備の選手のみが、フリーポジションをとる選手の隣のハッシュマークにポジションをとれる。
 - a. ゴーリーがゴールサークル外に出ており、ファウルを犯していない場合は、ゴールサークル内に戻らなければならない。
3. 守備の選手によるファウルがゴールを侵害したとみなされた場合、審判員はゴーリーを含む全ての選手をフリーポジションとゴールとの間から動かすことができる。ファウルが起きたとき、ゴールサークル内が無人であったときは、ゴールサークル内は空けられたままとする。
4. 守備の選手がフリーポジションをとる段階で、「フリースペーストゥゴールの侵害」にあたる位置にいる場合、ホイッスルが吹かれたときにただちに動けば、「フリースペーストゥゴールの侵害」でペナルティを科されることはない。

ガイドンス

守備の選手がフリースペーストゥゴールを侵害してならない一方、攻撃の選手は防具をつけていない選手に対しシュートを放ってはならない。

5. 攻撃の選手が、ゴールサークルの中心から 11 m 以内の位置で、メジャーファウルを犯した場合、「ゴールサークルの中心とファウルの起きた位置を結ぶ線の延長が 11 m ライン（後方の場合は仮想の 11 m ライン）と交わる位置」で、ファウ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、ファウルを犯した選手は、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 4 m に立つ。
 - a. ゴーリーが攻撃側の選手にファウルされた際に、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ウルの起きた位置を結ぶ線の延長が 11 m ライン（後方の場合は仮想の 11 m 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ウルされた際に、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。ファウルを犯した選手は、ゴールサークルから 4 m 後方に立つ。
6. 守備の選手がゴールサークルファウルを犯した場合、守備の選手に、ゴールライン延長の 11 m のハッシュマークの位置のフリーポジションが与えられる。ファウ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、15 m ラインとゴールラインが交わる位置に立つ。

例外:ゴーマーは後方に立たず、ゴールサークルペナルティ (Rule 18.C.1) およびデピュティのメジャーファウルに対するペナルティ (Rule 18.C.1.b) に準ずる。

- 7 忠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。

ガイドランス

スコアリングプレーの後に個人ファウルに対する警告が出された場合、Rule 22.D.5 に則りプレーが再開される。

ガイドランス

各ファウルに関するジェスチャーを以下に示す。



 <p>BLOCKING</p>	 <p>CHECKING INTO THE SPHERE</p>	 <p>DANGEROUS FOLLOW THROUGH & DANGEROUS PROPELLING</p>	
 <p>DANGEROUS SHOT ON GOALKEEPER</p>	 <p>DETAINING</p>	 <p>EMPTY CROSSE CHECK</p>	 <p>HELD WHISTLE DIRECTION OF POSSESSION</p>
 <p>ILLEGAL STICK TO BODY CONTACT</p>		 <p>GOAL CIRCLE FOUL</p>	 <p>ILLEGAL BALL OFF THE BODY</p>
 <p>ILLEGAL CRADLE IN SPHERE</p>	 <p>NO GOAL</p>		

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ウルが起きたときに、アドバンテージフラッグエリア内で攻撃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ウルを受けたチームにとって有利である」と判断する場合に挙げられる。
1. ボールの位置が、ゴールの前方 15 m エリアの内側、およびゴール真裏を除く、ゴールの広報両側各 15 m 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ウルがあった場合に、審判員が黄色いフラッグを挙げてファウ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、シュートが撃たれるまでは、アドバンテージフラッグが挙げられる。

ガイドランス

審判員は、黄色い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ウルを起こした場合、審判員は黄色い旗を頭上によく見えるよう挙げ、「フラッグ」と声に出す。

審判員は、ファウルに関わった攻撃と守備の両選手の背番号を控える。

- C. スコアリングプレーは、以下のときに終了する。
1. 攻撃チームがシュートを撃つ。
 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、当初のスコアリングプレーの継続に失敗したとき。

ガイドランス

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いったりパスすることはできない。

3. 攻撃側のチームがゴールへシュートを撃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とき。

ガイドランス

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、攻撃チームがゴールへの動きを止めたりした場合には、審判員はスコアリングプレーが終わったとみなす。

4. 攻撃チームがファウルを犯す（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 15 m 以上離れた位置でのスローによる（Rule 16.B.9）。

ガイドランス

可能な場合には、センター審判員がスローを行うこと。

5. 攻撃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、シュートは例外。

ガイドランス

攻撃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、ファウルではないチェックをされる。

6. 守備チームが、ただちに試合を止めなければならないファウルを犯す。

ガイドランス

スコアリングプレー中やアドバンテージフラッグが挙げられている最中に、追加の守備のファウルが起きた際に、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できる。

- 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ウルに対して、審判員はすぐにスコアリングプレーを止めなくてはならない。

ガイドランス

審判員はプロフェッショナルファウルならびにブレイクダウンファウ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ウルならびにブレイクダウンファウ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。

1. 攻撃チームがシュートを撃ち、決まった場合はカウントされる。
2. 攻撃チーム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、通常の状態に戻る。
3. スコアリングプレーが他のファウルやシュートなしで終了した場合、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ウ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、ファウ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、ファウルを犯した選手は、フリーポジションを得る選手の攻撃方向に対して真後ろ 4 m に立つ。アドバンテージフラッグの対象となるファウルの起きた位置によって、以下の処置が行われる。
 - a. ゴール横前方で、ゴールサークルから 11 m 以内、かつ 11 m エリア外側の位置でファウルが起きた場合には、ファウルの起きた位置に最も近いハッシュマークでフリーポジ

- ションが与えられ、ペナルティレーンはクリアにされる。
- b. ゴール前方 11 m エリア内の場合には、ファウルの起きた位置に最も近い「11 m エリア」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、「11 m エリア」内、および、ペナルティレーンはクリアにされる (Rule 21.B.2)。
 - c. ファウルがゴール裏で起きた場合、ゴールラインの延長上 11 m のハッシュマークで、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。

ガイドンス

ペナルティレーンとは、ゴールライン延長上 11 m ハッシュマークからのフリーポジションの際、ボールを与えられる選手を中心にした半径 4 m の円とゴールサークルを接線によって結んだエリアのことである。ただし、ゴールラインの後方は含まない。

- d. ゴール前方 11 m から 15 m の間の位置でファウルが起きた場合には、ファウルの起きた位置でフリーポジションが与えられる。ファウルを犯した選手は 4 m 後方に立ち、その他 4 m 以内にいる選手も 4 m 離れる。
4. アドバンテージフラッグの適用中に、守備チームがさらに別のファウルを犯し、スコアリングプレーが終了した場合は、最後のファウルが起きた位置に最も近いマーキングエリア内のハッシュマークで、ファウルを受けた選手にフリーポジションが与えられる。ファウルを犯した守備の選手は 4 m 後方に立つ。11 m エリア内、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:ファウルが、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。
 5. スコアリングプレーがシュートなしで終わり、守備チームが犯したファウルがカードに値するメジャーファウルであった場合、攻撃チームにはフリーポジションが与えられる (Rule 22.D.3, D.4)。守備の選手は 1 人少ない状態であるため、フリーポジションから 4 m 下がる必要はない。
 - a. 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。ファウルを犯したチームのセンターの選手は、センターラインから 45° の角度で、自身のチームの守備ゴール側へ 4 m 近づいた場所に立つ。
 - b. 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、ゴールリ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 (Rule 23.B)。
 6. 攻撃チームがスコアリングプレー中にメジャー／マイナーファウルを犯した場合は、ゴールライン延長上 15 m 以上離れた位置で、スローが行われる (Rule 22.C.4)。
 7. ゴーリーは、以下の場合ゴールサークルに戻ってよい。
 - a. ゴーリーがゴールサークル外でインターセプトし、ボールのポゼッションをとった場合か、スコアリングプレーを止める正当なプレーをした場合。

ガイドランス

攻撃チームがスコアリングプレー中に、守備の選手がアドバンテージフラッグエリア内でメジャーファウルを犯すとアドバンテージフラッグが挙げられる。以下については、ファウルに該当しない。すなわち、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渡る、ゴールキーパ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、等の場合はファウルにあたらぬ。当初、ファウルを受けた攻撃の選手は 15 m エリア内でフリーポジションが与えられ、ファウルをした守備の選手は 4 m 後方へ下がり、他の選手も 4 m 離れなければならない。なお、ゴールキーパーがスコアリングプレーを終わらせたため、ゴールキーパ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。

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

ガイドランス

ファウルをした攻撃の選手と、最も近くにいる守備の選手（ゴールキーパーではない）のスローとなる。

- c. ゴールサークル外で、ファウルをしておらず、攻撃側に 11 m エリア内での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

1. 選手は以下の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. 審判員の判断に対する暴言や、審判員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. 審判員の判断上、イリーガルとみなされる言動

ガイダンス

以下は、カードが義務づけられている。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、イリーガル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ウルに対しては、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. 審判員の判断上、イリーガルとみなされる言動
 - i. テーブルオフィシャルは、選手への警告について審判員と話し合うためにタイムアウトをとることが可能。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である。

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、メジャーファウルと同じである。フリーポジションが与えられる他、審判員はイエローカード、もしくはイエロー／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とる。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1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、審判員は、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. ゴーリーがイエローカードを提示された場合、そのチームに防具をつけている他のゴーリーがいる場合は、カードを提示されたゴーリーの代わりに入る。
 - a. カードが提示されたゴーリーのチームの、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。
 - b. 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。
 - c. プレーを再開する際、フィールドにいるゴーリーはフリーポジションを与えられる攻撃側選手の攻撃方向に対して4 m 真後ろに立つ。ゴールサークルは空無人の状態である。
 - d. プレーを再開後、2分間同チームが1名少ない状態であれば、選手の交代は可能である。例外：ゴールが決まった後に、ゴーリ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。

ガイドランス

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挙げられる。以下の場合、ファウルとなる。攻撃の選手がシュートをし、ゴーリ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、ゴーリ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。ゴーリー、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とおりとする。
 - a. カードが提示されたメンバーは、フィールドとプレー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分間または10分間、同チームが1名少ない状態であれば、選手の交代は可能である。
 - e. プレーを再開する際に、審判員は、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。
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とおりとする。
 - a. カードが提示された選手は、フィールドとプレー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分間または10分間、同チームが1名少ない状態であれば、選手の交代は可能である。
7. ゴーリーに、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、そのチームに防具をつけている他のゴーリーがいる場合は代わりに出る。そのチームに防具をつけている他のゴーリーがいない場合、チームの選手が防具を着用するために2分間のオフィシャルタイムアウトが与えられる。その選手がすでにフィールド内にいるプレーヤーの場合、彼女のポジションに代わりの選手は入らない。その選手が、ベンチにいたプレーヤーの場合、リストレイニングラインより下／ゴールサイドにおいて、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。試合は Rule 23B に則り再開される。
- a. カードが提示されたゴーリーはフィールドとプレー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. プレーを再開する際、フィールドにいるゴーリーはフリーポジションを与えられる攻撃側選手の4 m 真後ろに立つ。ゴールサークルは無人の状態である。
d. 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。
e. プレーを再開後、5分間または10分間、同チームが1名少ない状態であれば、選手の交代は可能である。
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ペナルティが科され、1人少ない状態でさらに2分／5分／10分プレーすることになる。(Rule 12.B.3)
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。もしくは、延長戦がある際には、延長戦に持ち越される。
9. 選手、コーチやチームのメンバーが繰り返ルルールを破る、ミスコンダクト暴言を繰り返す等する場合、審判員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できる。
- a. 対象者は、フィールドとプレー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一番スコアボードに近い場所にいる選手が退場となり、同チームは1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ー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しない。
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勝っていれば、スコアは相手チームが12-0で勝利チームとなる

C. 試合の遅延行為とマイナーファウル

1. 試合の遅延行為は以下を含む

- a. ホイッスルが吹かれプレーが止められた際に、スタンドしなかった場合；クリーピング
- b. フリーポジションの際に 4 m の距離をとらない
- c. 審判員の指示に従わない
- d. その他、審判員が試合の遅延につながったと判断する行為

2. マイナーファウルは以下を含む

- a. ゲーム開始を中断する行為が繰り返された場合 (Rule 20.A.19)
- b. リストレイングラインの違反が繰り返された場合 (Rule 19)
- 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 (Rule 20.A.20)
- d. 審判員の判断に基づき、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ウ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とき、もしくは初めてマイナーファウルが認識されたとき、審判員はボールがある場所から、適切なマイナーファウルフリーポジションを対象者に与える。
2. 2回目に試合の遅延行為、マイナーファウル行為が成された場合には、審判員はメジャーファウル同様のペナルティを科してよい。

ガイドンス

試合の遅延行為やマイナーファウルは、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よる。しかし、ファウ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ウルは、選手を危険にさらすものであるため、ただちにカードの対象となる。

JLA WOMEN'S LACROSSE OFFICIAL RULE BOOK 2019 年度版

発行：一般社団法人 日本ラクロス協会
監修：一般社団法人 日本ラクロス協会 ルール委員会
協会女子競技ルール委員
大倉 崇、喜嶋志穂子、富田 徹
永島正和、山際直樹
翻訳：一般社団法人 日本ラクロス協会 国際部
〒103-0006 東京都中央区日本橋富沢町 4-9
電話 03-3666-2862

©2019, JAPAN LACROSSE ASSOCIATION

無断転載禁止