

INTERNATIONAL
KORFBALL
FEDERATION



INTERNATIONAL KORFBALL FEDERATION

コーフボール競技規則 2025

日本語版

The Rules of Korfball 2025

日本語版 (Japanese Translation)

原文タイトル	<i>The Rules of Korfball 2025</i>
発行	国際コーフボール連盟 (IKF / International Korfball Federation)
施行日	2025年10月1日
翻訳	一般社団法人日本コーフボール協会 (JKA)
翻訳版作成	2026年3月

本文書はIKF公式英語版の日本語訳です。原文と翻訳の間に解釈の相違がある場合は、英語原文が優先されます。
最新の原文はIKF公式サイト korfball.sport/documents でご確認ください。

korfball.jp / japankorfballassociation@gmail.com

コーフボール競技規則 2025 日本語版

原文: The Rules of Korfball 2025 (2025年7月発行) 原文PDF: <https://korfball.sport/wp-content/uploads/2025/07/The-Rules-of-Korfball-2025.pdf> 発行: 国際コーフボール連盟 (IKF / International Korfball Federation) 翻訳: 一般社団法人日本コーフボール協会 (JKA) 翻訳版作成日: 2026年3月

[!NOTE] 本文書はIKF公式英語版 "The Rules of Korfball 2025" の日本語訳です。原文と翻訳の間に解釈の相違がある場合は、**英語原文が優先**されます。最新の原文およびその他の公式文書はIKF公式サイト korfball.sport/documents で入手できます。

2025年版 主な変更点 (2024年版からの変更)

2025年版ルールでは、2024年版 (2024年5月発行、同年9月施行) から以下の主な変更が行われた。詳細は IKF 公式文書 "[The Rules of Korfball 2024 — Changes and Explanation](#)" を参照のこと。

フリーパス手順の改訂 (7.4)

- ・ アタッカーが先にポジションを取り、その後ディフェンダーに最大**4秒**の準備時間が与えられる方式に変更。
- ・ 準備時間中および実行後に適用される**8つの条件**が明確に規定された。

イエローカード制度の改訂 (7.6)

- ・ イエローカードを受けた選手は直ちに交代し、**実質競技時間4分間** (従来は試合時間の10%) ベンチに座らなければならない。
- ・ 交代選手がイエローカードを受けた場合も、4分間の実質競技時間が経過するまで出場不可。
- ・ コーチ/アシスタントコーチがイエローカードを受けた場合、4分間ベンチから離れることが禁止され、タイムアウト要求・交代要求ができなくなる。

レッドカードに伴うベンチ関係者の処分 (7.6)

- ・ ベンチ関係者 (チーム付きスタッフ等) のレッドカードはコーチに帰属し、コーチとアシスタントコーチの双方がフィールドを離れなければならない。4分経過後、キャプテンがコーチの代行 (タイムアウト・交代の要求) を務める。

ショットクロック手順の明確化 (6.16)

- ・ ショットクロックの開始・停止・リセットの各状況が、a)～d) の4カテゴリに整理して明文化された。

その他

- ・ ジェンダー表記が "They/Them/Theirs" に統一 (IKF Gender Policy 2025 と連動)。
- ・ 「ディフェンドポジション」からのシュート (6.3) の例外規定がより明確化。
- ・ ペナルティ実行者の指定基準 (7.5 b) が詳細化。

版歴

版	発行日	施行日	備考
2025	2025年7月	2025年10月	現行版。フリーパス手順改訂、イエローカード制度改訂等
2024	2024年5月	2024年9月	ショットクロック導入、フリーパスエリア新設等
2022	2022年	—	大幅改訂 (例外と推奨事項の分離)
2016	2016年11月	—	Korfball4ルール

発行元情報

本書の内容はコーフボールの公式競技規則であり、IKF | 競技規則委員会 (Playing Rules Committee) が作成した。

IKF | 国際コーフボール連盟 (International Korfball Federation) Orteliuslaan 1041, 3528 BE Utrecht, The Netherlands office@ikf.org / Tel: +31 30 307 7899

複製の際は著者および所有権を明記すること。© 2025 International Korfball Federation. All Rights Reserved.

目次

- ・ [用語集 \(グロッサリー\)](#)
- ・ [定義と序論](#)
- ・ [1 競技場 \(フィールド\)](#)

- ・ [2 用具 \(マテリアル\)](#)
- ・ [3 備品 \(エクイプメント\)](#)
- ・ [4 関係者 \(パーソンズ\)](#)
- ・ [5 試合 \(ゲーム\)](#)
- ・ [6 ルール違反](#)
- ・ [7 制裁措置および懲戒](#)

用語集 (グロッサリー)

実際にボールをブロックしようとする (Actually trying to block the ball) ボールのスローまたはシュートを阻止するために、許容される方法で腕および／または手を意識的に使用すること。

腕の長さ (Arm's length) ディフェンダーの腕の長さ。各姿勢（垂直、屈曲、床に立った状態、ジャンプした状態）で測定する。この距離は（ディフェンダーの姿勢からアタッカーの胴体までの距離として）、シュートがディフェンドされているかを判定する4つの条件の1つとして使用される。

ボールを叩くこと (Beating the ball) ボールが相手の手から離れる前に、ボールに向かって素早く腕を動かし、ボールに接触するような動作。

接触 (コントロール) (Contact - controlled) 選手間の許容される接触方法で、どちらの選手も相手に対して有利にならないもの。

接触 (非コントロール) (Contact - uncontrolled) 選手間の許容されない接触方法で、一方の選手が不当な有利を得るもの。

CR 「CR」のイニシャルが使用される場合は、「試合規定 (match regulation)」または「大会規定 (competition regulations)」を意味する。

女性選手または男性選手 (Female or male player) 女性選手または男性選手の定義については、IKFジェンダーポリシーを参照のこと。

妨害 (Hindering) 相手のスローまたはキャッチを許容される方法で阻止すること。

ホールディングオフ (Holding off) ポジションの維持または占有の際に体を使用する許容される方法で、相手が衝突を回避できるような方法で体を使用すること。

コーフ (Korf) バスケット。

障害物のないゾーン (Obstacle free zone) 「ボーダーエリア」と呼ばれるプレーエリアに属するゾーンで、障害物（妨げるもの、阻害するもの、抑制するもの、問題を引き起こすもの）が許可されないエリア。

パッシブヒンダリング (Passive hindering) 相手がリスタートのテイカーの前に腕の長さの距離以内に立ちつつ、腕や体の動きによるスローの妨害をせずに、ボールを素早くプレーに戻すことを防ぐ行為。

ピボットフット (Pivot foot) 選手がもう一方の脚を動かしたり体を回転させたりする間、所定の位置に保持しなければならない立ち足。

危険なプレー (Playing in a dangerous manner) 他の選手にとって危険なプレー方法。

保護されたボールポゼッション (Protected ball possession) 選手がボールを片手または両手で保持するか、手のひらまたは指の上にボールを乗せることで、ボールを合理的にコントロールしており、相手がボールを奪えない状態。

得点チャンス (Scoring chance) 合理的から高い確率でゴールできるシュートチャンス。

シュートチャンス (Shooting chance) フリーポジションからシュートを打つチャンス。

They/Them/Theirs 本規則において「they/them/theirs」が使用される場合、「he/him/his」または「she/her/hers」のいずれかを意味する。

定義と序論

コーフボールは、長方形の競技場内で手を使ってプレーする競技であり、2つの混合チームが相手チームのコーフ（バスケット）にボールをシュートして入れることを目指す。この競技の主な特徴は、オールラウンドなスキル、協力プレー、コントロールされた身体接触、男女平等、選手の保護されたボールポゼッションの権利、およびコーフの周囲360°からの得点である。

ここに公表されたルールは、公式コーフボール規則である。これらのルールは、例外の適用なく、すべてのシニアの国内トップリーグおよび国内選手権大会またはカップ戦、国際親善試合、ならびにIKFの公式・後援・公認イベントで完全な形で適用されなければならない。これらのルールからの逸脱は、リーグシーズン、試合または試合シリーズ、もしくはイベントの開始前に国際コーフボール連盟に公式に報告する必要がある。IKFに公式に報告されていない逸脱は、IKF規定違反とみなされる。逸脱が公式な実験を構成する場合は、IKF競技規則委員会から事前に許可を得る必要がある。

下位レベルおよびユースの大会においては、「コーフボール競技規則 — 大会規定の例外と推奨事項」に従い、異なる大会や地域の事情に合わせて特定のルールを適用することができる。

大会規定（「CR」）が主要なコーフボール規則の要件を変更または適応させることができる例外や推奨事項がある場合は、「コーフボール競技規則 — 大会規定の例外と推奨事項」に記載されている。

コーフボール競技規則では、ルールに不可欠な様々な用語や表現が使用されている。これらの用語や表現の定義は用語集に記載されている。

本書は以下の構成で編成されている： (i) ルールまたは規定の説明 (ii) ルールを適用するための条件 (iii) 必要に応じて、ルール適用の例示

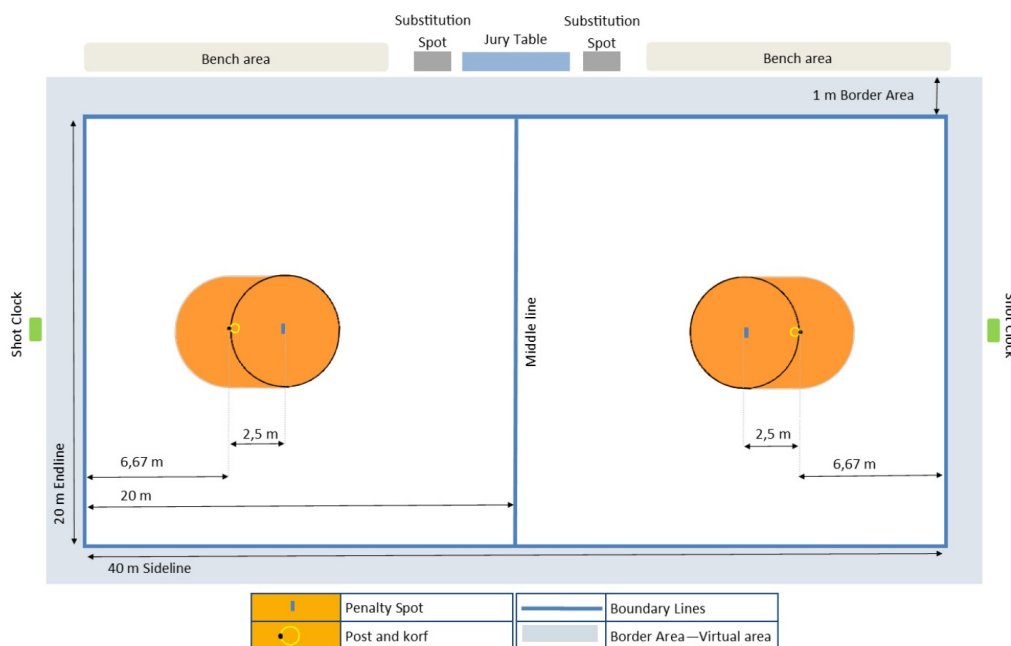
各ルールの下にある青色テキストは、試合のコントロールを支援するためのガイダンスノートであり： (i) ルールが適用されない例の説明（必要な場合） (ii) より詳細な説明が記載されている。

1 競技場（フィールド）

1.1 プレーエリア

プレーエリアとは、競技場にボーダーエリア、ベンチエリア、交代スポットおよびジュリーテーブルを合わせた区域をいう（図1参照）。

図1 — プレーエリア



1.2 競技場

競技場の寸法は40 x 20 mとし、フィールド両端に平行なセンターラインにより二つの等しいゾーンに分割される（図1参照）。

自由高さは少なくとも7 m以上とし、床面は平坦で、ほこりがなく、滑りにくいものでなければならない。

1.3 境界線

競技場は、エンドライン、サイドラインおよびセンターラインからなる境界線によって区画され、明瞭に視認できる幅3.0 - 5.0 cmのラインで示される（図1参照）。

競技場は、床面に貼り付けた幅3.0 - 5.0 cmのテープで示すこともできる。

1.4 ペナルティスポット

各ポストの前方（フィールド中央から見た方向）に、約15.0 cm x 5.0 cmのラインが示される（図1、2、3参照）。

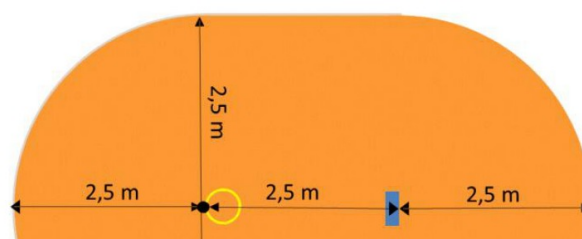
ペナルティスポットのポストから最も遠い端は、ポスト前面から2.50 mの位置になければならない。

1.5 ペナルティエリア

各ポスト周囲のフィールド上に示されるエリアで、ペナルティスポット、ポスト、およびペナルティスポットとポストを結ぶ仮想線上の任意の点から全方向に2.50 mの範囲である（図1、2参照）。

このエリアは、他のラインおよびフィールド面と対照的な単色で塗るか、エリアの境界を示すラインを床面に固定することにより表示することができる。

図2 — ペナルティエリア



1.6 フリーパスエリア

ペナルティスポットの中心、かつポストから最も遠い端を基点として、半径2.50 mの円で示される（図1、3参照）。

このエリアは、他のラインおよびフィールド面と対照的な単色で塗るか、エリアの境界を示すラインを床面に固定することにより表示することができる。

図3 — フリーパスエリア

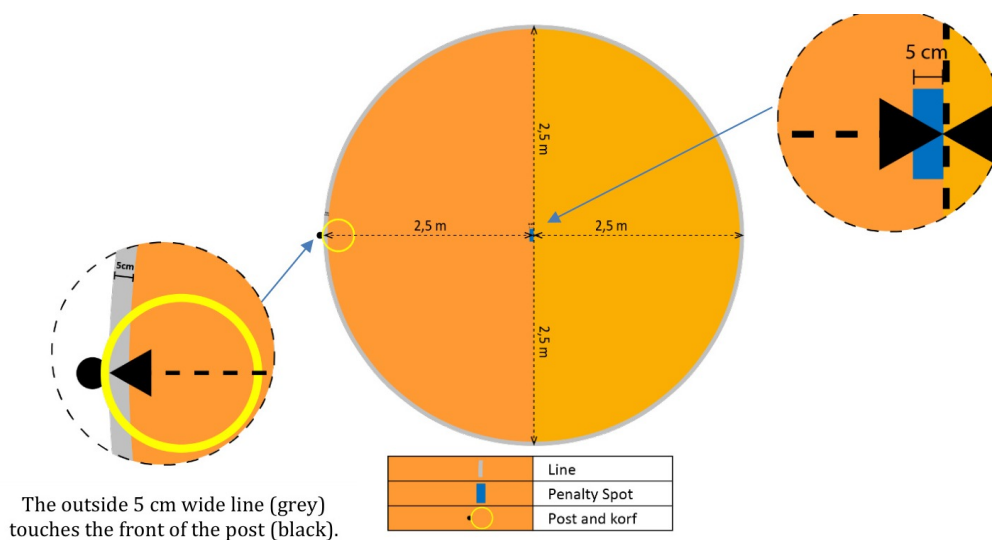


Diagram 3 – Free Pass Area

外側の幅5 cmのライン（灰色）がポスト（黒色）の前面に接する。

1.7 ボーダーエリア

ボーダーエリアは幅1 m以上とし、競技場を取り囲む。障害物のない状態を維持しなければならない（図1参照）。

1.8 ベンチエリア

2台のベンチをボーダーエリアの外側、いずれか一方のサイドライン付近に、ジュリーテーブルの両側に1台ずつ設置する（図1参照）。

1.9 交代スポット

ボーダーエリアの外側の床面に、各チームベンチの端とジュリーテーブルの間に、90 cm x 60 cmの長方形または直径90 cmの円で示す（図1参照）。

2 用具（マテリアル）

2.1 ポスト

外径4.5 - 8.0 cmのポストを、両ゾーンにおいて、2本のサイドラインの中間点かつエンドラインから競技場の長さの6分の1の位置に、地面に対して垂直に固定する（図1参照）。

ポストは丸型とし、コーフ（バスケット）またはベースとの接続を容易にするため端部を角型にすることができる。金属管または合成素材で構成することができる。合成素材を使用する場合は、その素材の特性が金属管と同等でなければならない。

ポストを床面に固定できない場合は、以下の要件を満たす限り、十分な重量のある大型金属ベースプレートに固定することができる。

✓ 完全に平坦であること。 ✓ 最大厚さが1.0 cmであること。 ✓ ポストとの接続部は、選手がその近くを通過または転倒した際につまずいたり負傷したりしない構造であること。 ✓ ベースへの交差接続は認められない。 ✓ テープで床面にベースを固定するなど、ポストの安定性を維持するための措置を講じなければならない。

2.2 コーフ

各ポストにIKF公認の合成コーフを取り付ける。

コーフは以下の条件を満たさなければならない。

✓ 底面のない円筒形であること。 ✓ 上端が地面から3.50 mの高さにあり、地面と平行であること。 ✓ 鮮やかなコントラストのある黄色で統一されていること。 ✓ フィールドの中央を向いていること。

コーフの寸法は以下のとおりである。

✓ 高さ23.5 - 25.0 cm ✓ 上端の内径39.0 - 41.0 cm ✓ 下端の内径40.0 - 42.0 cm ✓ 上端の縁の幅2.0 - 3.0 cm

コーフのポストへの取り付け方法は、以下の条件を満たさなければならない。

✓ ポストに対するコーフの動きは認められない。 ✓ ポストがコーフの上方に突出してはならない。

詳細はIKFコーフ規則を参照のこと。

2.3 ボール

コーフボールは、IKFが公認した5号の球形ボールを使用する。周囲は68.0 - 70.5 cm、重量は445 g以上475 g以下でなければならない。

ボールは、ボールに表示された規定の圧力に空気を充填し、ボールの底面を基準として約1.80 mの高さからプレー面に落下させた場合、ボールの上面を基準として1.10 m以上1.30 m以下の高さまで弾まなければならない。

ボールには少なくとも2色の印刷模様を施さなければならない。この模様は、ボールが回転している際にも球形の視覚的効果が損なわれない程度に対称的でなければならない。

詳細はIKFボール規則を参照のこと。

3 備品 (エクイプメント)

3.1 ジュリーテーブル

ベンチエリアと同じサイドライン付近のボーダーエリア外側、センターラインの正面に設置する (図1参照)。

ショットクロック、タイムクロックの表示およびスコアボードの表示の操作パネルをジュリーテーブル上に配置する。

3.2 タイムクロック

タイムクロックは、時間表示装置と音響信号ブザーで構成される。ボーダーエリアの外側またはプレーエリアの上方で、ジュリーテーブル、ベンチエリアおよび観客から明瞭に視認できる位置に設置しなければならない。

音響信号は、最も不利な条件や騒がしい環境下でも容易に聞き取れる十分な出力でなければならない。

3.3 ショットクロック

ショットクロックは、ボーダーエリアの外側で、両エンドラインの中央付近に、少なくとも0.90 mの高さで、明瞭に視認できる位置に設置する (図1参照)。

音響信号は、最も不利な条件や騒がしい環境下でも容易に聞き取れる十分な出力でなければならない。

3.4 スコアボード

スコアボードは得点表示装置で構成される。ボーダーエリアの外側またはプレーエリアの上方で、ジュリーテーブル、ベンチエリアおよび観客から明瞭に視認できる位置に設置しなければならない。

4 関係者 (パーソンズ)

4.1 選手

各チームの選手は以下の条件を満たさなければならない：

- ✓ 相手チームと十分に区別できる、番号入りの揃いのスポーツウェアを着用すること。
- ✓ 適切なスポーツシューズを使用すること。

✓ 危険とみなされるおそれのある物品を身につけないこと。ただし、テーピング等で固定し危険性がなくなった場合はこの限りではない。

✓ 爪を短く整え、滑らかにしておくこと。

危険な物品の例：縁なし眼鏡、ブレスレット、ネックレス、イヤリング、腕時計、指輪。

コーフボールは男女混合スポーツであるため、同一チームのユニフォームにおいて、外見が類似しており同じ色であれば、男女間で若干の違いがあることは認められる。

4.2 交代選手

交代選手の最大人数は6名（男性3名、女性3名）である。交代選手は、交代に先立つウォーミングアップの場合を除き、試合中はベンチに着席していなければならない。

4.3 キャプテン

各チームの選手のうち1名がキャプテンとなる。キャプテンは試合開始時に出場する選手でなければならない。試合を通じてチームのキャプテンであり続ける。負傷またはレッドカードにより試合に参加できなくなった場合にのみ、その役割を他の選手に委ねることができる。この場合、他の選手の1名をキャプテンに指名しなければならない。

キャプテンは、シャツと対照的な色のバンドまたはテープを上腕部に（袖なしシャツの場合は片方の肩の上）はっきりと見えるように着用する。キャプテンはチームを代表し、チームの選手の適切な行動に対して責任を負う。

キャプテンは、試合の円滑な進行のために望ましいと考える事項について、レフェリーの注意を喚起する権利を有する。レフェリーへの申し入れは、合理的かつ適切な方法で、誠意をもって行われなければならない。頻繁であってはならない。この権利の濫用またはレフェリーへの批判は、不正行為とみなされる（7.6参照）。

チームのコーチおよびアシスタントコーチがともに不在の場合、キャプテンがコーチの追加的役割を担う。

4.4 コーチおよびアシスタントコーチ

各チームには1名のコーチが帯同しなければならない。コーチはチームに割り当てられたベンチに着席しなければならない。コーチは、他の者の妨げとならない態度で、チームのベンチがあるサイドライン沿いかつ競技場の外側にとどまることを条件として、以下の目的のためにベンチの席を離れることが認められる：

✓ チームの選手に指示を出すこと。

✓ タイムアウトを要求および／または使用すること（5.8参照）。

✓ 交代を要求し実行すること（5.9参照）。

各チームには、さらに1名のアシスタントコーチが帯同することができ、アシスタントコーチはチームに割り当てられたベンチに着席しなければならない。

アシスタントコーチは、コーチが不在となった場合にのみコーチの役割を引き継ぐ。

試合中のいかなる時点においても、ベンチを離れることが認められるのはコーチとアシスタントコーチのうち1名のみである。

コーチは、ベンチに着席しているチーム関係者の行動および振る舞いに対して責任を負う。

コーチおよびアシスタントコーチは、試合開始前にレフェリーペアに自己紹介しなければならない。

レフェリーの許可なく競技場に入ること、またはベンチを離れる権利の濫用は、不正行為とみなされる（7.6参照）。

コーチまたはアシスタントコーチが選手として試合に出場する場合、コーチまたはアシスタントコーチとはみなされなくなり、コーチとしての権利は失われる。

コーチおよびアシスタントコーチがともに不在となった場合、上記の追加的役割はキャプテンに移行する（4.3参照）。

4.5 その他のチーム関係者

ベンチに着席することが認められるその他のチーム関係者の最大人数は、コーチに加えて4名である。これらの者は、アシスタントコーチおよびチームの医療スタッフを除き、試合中はベンチに着席していなければならない。医療スタッフは負傷した選手の診察・処置のためにベンチを離れることが認められ、レフェリーの許可を得た場合にのみ競技場に入ることができる。

4.6 レフェリーペア

試合の管理はレフェリーペアの専権事項である。両レフェリーはこの任務を遂行する上で同等の権限を有する。両レフェリーは、対戦チームと十分に区別できるウェアを着用しなければならない。

レフェリーペアの任務は以下のとおりである：

a) 会場、競技場、用具および器具の適否を判断すること

試合前に、両レフェリーは（第1条、第2条および第3条に基づく）すべての条件が要件を満たしていること、およびその条件が試合中維持されていることを確認する。レフェリーはこの点に関する不適合を容認してはならない。

会場内の危険な障害物や著しく滑りやすい床面は、試合中止の理由となる。

レフェリーは、プレーエリアの不良な状態に起因して選手が被る可能性のある負傷および疾病について、その責任を自覚しなければならない。レフェリーは、選手が健康であることを前提としてよい。

b) 試合の開始、中断および再開を指示すること

試合の開始、中断または再開にあたっては、いずれかのレフェリーがホイッスルを吹く。

スローを行う選手の準備が整い、すべての要件（7.3 d）、7.4 b）または 7.5 d）に基づく）が満たされた時点で、速やかに試合を開始または再開しなければならない。

レフェリーペアは、以下の場合に試合を中断しなければならない：

- ✓ グラウンド、用具または器具の状況変化（第1条、第2条および第3条に基づく）への対処が必要な場合。
- ✓ ゴールが決まった場合。
- ✓ 違反を罰しなければならない場合。
- ✓ 各ピリオドの終了時。
- ✓ 不当な利益が生じた場合（4.6 e）に基づく）。
- ✓ 選手が出血している場合。
- ✓ 接触なく転倒した、および／または負傷した選手が直ちに起き上がれず、自身および／または他者に負傷の危険を及ぼす姿勢のままにいる場合。
- ✓ 観客による不正行為または妨害が発生した場合。
- ✓ 両チームが交互に意図的に消極的プレーを行った場合（6.9参照）。
- ✓ 編成の変更（5.1に基づく）により試合の続行が不可能な場合。

c) ルールを適用すること

レフェリーペアは、プレーオン（7.2に基づく）を選択する場合を除き、ルール違反を罰する。

レフェリーペアは、プレーが中断されている間を含め、試合中いつでもルール違反を罰することができる。

d) 判定を明確にするために公式シグナルを使用すること

「レフェリーシグナル」に記載のとおり。

違反に対してホイッスルを吹いた後、レフェリーはまずペナルティ、フリーパスまたはリスタートのいずれであるかを示し、方向を示すシグナルで非違反チームを指し示す。その後、違反の種類に応じたシグナルを示す。

e) 試合外の状況により一方のチームが不当な利益を得た場合に対処すること

ホイッスルを吹いて試合を中断した後、レフェリーは選手をそれぞれのポジションに戻させ、ボールの保持権を得るべきチームにボールを与える。

不当な利益の例：

- ✓ レフェリーがディフェンダーの妨げとなり、アタッカーが得点機会を得た場合。

✓ アタッカーとディフェンダーの偶発的な衝突によりディフェンダーが転倒し、いずれの選手もファウルを犯していない場合。この場合、レフェリーは試合を中断し、ディフェンダーがポジションに戻ることを認める。

✓ 観客がバウンダリーラインを越えたために選手がボールをキャッチできなかった場合。レフェリーの判断で通常であればその選手がボールをキャッチできていたと認められる場合、レフェリーペアは当該選手にボールを与える。

f) 不正行為に対処すること

(7.6に基づく。)

これには選手、コーチ、交代選手、その他のチーム関係者が含まれる。

g) 観客による妨害に対処すること

レフェリーペアが必要と判断した場合、観客に警告を発すること、または試合を中止もしくは終了させることができる。

観客による妨害があった場合、レフェリーペアはキャプテンに妨害を止めさせるよう求める。繰り返される場合、レフェリーペアは状況に応じて試合を中断または終了させることができる。

h) 選手の危険な物品を確認すること

(4.1に基づく。)

4.7 ジュリー

ジュリーは、試合の Protokol、ルールおよびレギュレーションの管理においてレフェリーペアを補佐する。

ジュリーは、試合中のショットクロックオペレーター、タイムキーパーおよびスコアキーパーを指示・監督する。

タイムアウトまたは交代の要求があり、プレーが中断された場合、ジュリーはレフェリーに知らせるための音声信号を発し、タイムアウトと交代のいずれが要求されたか、およびどちらのチームによる要求かをサインで示さなければならない。

その信号は、レフェリーのホイッスルの音と誤認されるおそれのある音であってはならない。

Protokol、ルールおよびレギュレーションに規定のない状況においては、ジュリーはレフェリーに助言することができ、当該状況に関する判断はレフェリーが行う。

4.8 タイムキーパー

タイムキーパーは、競技時間の管理を担当し、5.2に基づいてタイムクロックを操作する。

4.9 ショットクロックオペレーター

ショットクロックオペレーターは、アタックゾーンにおける25秒の制限時間の管理を担当し、6.16に基づいてショットクロックを操作する。

4.10 スコアキーパー

スコアキーパーは、試合のスコアの管理を担当し、5.5に基づいてスコアボードを操作する。

5 試合（ゲーム）

5.1 チーム

各チームから男性4名、女性4名がスターティングチームとして宣告され、そのうち各性別2名ずつが各ゾーンに配置される。その他の選手は交代選手としてリストに記載される。

一方または両方のチームが不完全な場合、どのゾーンにおいても各チームの選手が3名を下回らず、かつ性別ごとに対戦相手とマッチングできるラインナップが組める場合に限り、試合を開始または続行できる（すなわち、女性1名と男性2名に対して、男性1名と生来の女性2名という組み合わせは認められない）。

負傷またはレッドカードによる退場により、直接の対戦相手がいる選手の数が必要最少人数を下回り、交代選手がただちに用意できない場合、レフェリーは上記の条件を満たすためにラインナップの変更を許可し、さらには命じることができる。

条件を満たす方法が複数ある場合、レフェリーは両コーチの助言を聞いたうえで決定する。レフェリーは一方のチームに不当な優位性が生じないようにし、変更の数をできる限り少なくしなければならない。

チームが選手をフィールドに出していない場合、またはそれが正当な理由（例：負傷、あるいは相手チームがフルメンバーでなかったため）による場合、そのチームは常にその選手を投入する権利を有するが、これは許可された最大交代回数の中の1回として数えられる。両チームとも不完全な場合、アウェイチームのキャプテンは、直接の対戦相手がいらない選手の数が最小になるように選手を配置しなければならない。

5.2 競技時間

試合は実質競技時間25分の前後半（2ハーフ）で行われ、各ハーフは1分間のテクニカルタイムアウトによって2つの等しいピリオドに分割される。

タイムクロックは以下のたびに始動する：

✓ 各ピリオドの開始時および各ゴール後に、失点したチームのスローオフ（5.7参照）でレフェリーが笛を吹いたとき ✓ 停止理由を問わず、ペナルティの実施を除き、レフェリーが試

合再開の笛を吹いたとき ✓ ペナルティ失敗後——いずれかの選手がボールに最初に触れたとき

タイムクロックは以下のたびに停止する：

✓ 各ピリオド終了時に時間が満了したとき ✓ 試合中にレフェリーが何らかの理由で笛を吹いたとき ✓ いずれかのチームのゴールが決まったとき

試合が同点で終了した場合、ゴールデンゴールピリオド（5.3参照）をプレーして勝敗を決する。通常の競技時間と同じ条件が適用される。

5.3 ゴールデンゴール

試合が同点で終了した場合、以下に記述するとおり10分間のゴールデンゴールピリオドをプレーして勝敗を決する：

✓ 1分間の休憩の後に試合を再開しなければならない ✓ 通常の競技時間終了時にボールポゼッションを有していたチームのスローオフで試合を再開する ✓ 両チームとも通常の競技時間終了時と同じコーフを攻撃しなければならない ✓ 通常の競技時間終了時と同じラインナップを同じゾーンで維持しなければならない

いずれかのチームが最初のゴールを決めた時点で試合は即座に終了し、得点したチームが勝者と宣言される。

交代は5.9に従い、いつでも認められる。

通常の競技時間終了のブザーが鳴った時点で、以下の場合：

✓ ボールが空中にある、またはいずれの選手もボールを合理的にコントロールしていない場合、最後にボールポゼッションをコントロールしていたチームにボールポゼッションが与えられる ✓ シュートを放った攻撃選手の手からボールが離れ、コーフに向かう途中であり、そのシュートがコーフを通過した場合、ゴールが認められる。このゴールによりスコアが同点になった場合、失点したチームにボールポゼッションが与えられる。5.6に従い、必要に応じてエンドの交替が行われなければならない

通常の競技時間終了のブザーの直前に発生した違反は考慮され、ボールポゼッションは違反を犯していないチームに帰属しなければならない。

ゴールデンゴールピリオド終了時に勝者が決まらない場合、以下に記述するとおりペナルティシュートアウトが行われる：

✓ ゴールデンゴールピリオド終了直後にトスが行われる ✓ トスの勝者は、最初のペナルティを行うか否か、およびどちらのコーフでペナルティを行うかを選択する ✓ 両チームのコーチはペナルティを行う選手の順序を Jury に報告し、この時点以降、交代は認められない ✓ サドンデス方式でペナルティのシリーズが行われ、同じ数のペナルティショットから一方のチームが他方より多くゴールを決めるまで、定められた順序でシュートが行われる

より多くのペナルティを決めたチームが勝者と宣言される。

コーチが選手の順序を Jury に提出した後、選手は定められた順序でペナルティを行う義務がある。何らかの理由で選手がペナルティを行わない場合、ミスショットとみなされる。

ペナルティショット中、有資格の選手と試合役員のみがフィールドオブプレー上に留まることが許可され、ペナルティを行う選手を除くすべての選手はセンターラインの後方に留まらなければならない。

5.4 試合の開始

ホームチームは前半にスローオフ（5.7参照）でボールを持って開始し、どちらのコーフを攻撃するかを選択する。ハーフタイムの休憩後、両チームは攻撃するエンドを交替し、同じラインナップを維持したまま、アウェイチームがボールを持って開始する。

ピリオド間のテクニカルタイムアウト後は、前のピリオド終了時にボールポゼッションを有していたチームのスローオフで試合が再開される。ゴールデンゴールピリオドの開始と同じルールが適用される（5.3参照）。

5.5 ゴール

ボールが上方からコーフを完全に通過し、かつ下方から投げられてコーフを通過した後に再びコーフを通過して落ちてきたものでない場合、ゴールが認められる。

ディフェンダーが下方からボールを叩き戻すことによって妨げなければ、ボールがコーフを完全に通過したであろうことが確実な場合もゴールとなる。

すべてのゴールはスコアに1点を加え、ボールが入ったコーフのあるゾーンで攻撃していたチームに得点が記録される。

以下の場合、ゴールは認められない：

✓ ボールがコーフを通過する前に、攻撃側チームが違反を犯していた場合 ✓ 攻撃側チームのディフェンスゾーンからのスロー、またはスローオフ、フリーパス、リスタートから直接ボールがコーフに落ちた場合 ✓ 試合のいずれかのピリオド終了のホイッスルまたはシグナルの後に、シュートを放った攻撃選手の手からボールが離れた場合

最も多くゴールを決めたチームが試合に勝利する。

通常の競技時間終了後に両チームのスコアが同点の場合、勝者を決めるためにゴールデンゴールピリオドをプレーしなければならない。

5.6 ゾーンチェンジとエンドの交替

2ゴールが決まるごとに、選手はゾーンを交替し、それに伴い選手の役割が変わる。アタッカーはディフェンダーに、ディフェンダーはアタッカーになる。

ハーフタイムでは役割の交替は行われず、エンドの交替のみが行われる。

5.7 スローオフ

スローオフは、アタッカーがフィールド中央から2m以内の自チームのゾーン内の地点から、リスタート（7.3参照）と同じ条件で行う。

スローオフは以下の場合に行われる：

✓ 試合の各ピリオドの開始時 ✓ すべてのゴール後に、失点したチームが行う

5.8 タイムアウト

タイムアウトは、一方のチームのコーチが要請する1分間の試合中断である。

各チームは1試合につき2回のタイムアウトを要請する権利を有する。

手順

1. コーチは任意の時点でジュリーにタイムアウトを要請する
2. 次にレフェリーが試合を停止した際に、タイムキーパーがレフェリーにタイムアウトが要請されたことを知らせる音声信号を出す
3. レフェリーはタイムアウトのシグナル（レフェリーシグナル参照）を行い、これを承認する
4. 50秒後にレフェリーが笛を吹き、両チームがポジションに戻るよう指示する。タイムアウト開始から60秒以内に試合を再開しなければならない
5. タイムアウト後、タイムアウトがなかった場合に再開されるはずだった地点および方法で試合が再開される

レフェリーがブザーに気づかず、試合再開の笛を早く吹いてしまった場合、競技時間は再開されず、タイムキーパーはレフェリーが再び試合を停止するまでブザーを鳴らし続けなければならない。タイムアウト後、タイムキーパーが最初にブザーを鳴らした時点と場所から試合が再開される。

試合がすでに停止している時（スローオフ、負傷選手の処置、ルール違反）で再開前にコーチがタイムアウトを要請した場合、タイムキーパーとジュリーが試合再開前に音声信号と「タイムアウト（T）」のサインで要請を伝達できるだけの十分な時間的余裕をもって要請が行われた場合に限り、要請が認められる。

コーチの要請に十分な時間的余裕がなかった場合、タイムアウトは次の試合停止時にレフェリーに伝達され、レフェリーが承認する。フィールドオブプレー上での負傷選手の処置は、タイムアウトが与えられる前に完了しなければならない。

タイムアウトは、試合が再開されて完了したとみなされなければ、新たなタイムアウトを与えることはできない。

タイムアウト中、コーチおよびチームは各チームに割り当てられたベンチ上またはその直近にいないなければならない。

5.9 選手の交代

選手の交代は、試合の中断中にのみ認められる。

1チームにつき最大8回の交代が認められる。

手順

1. 交代選手は交代スポット（1.9参照）で準備していなければならない
2. コーチがジュリーに交代を要請する
3. 次にレフェリーが試合を停止した際に、タイムキーパーがレフェリーに交代が要請されたことを知らせる音声信号を出す
4. レフェリーは交代のシグナル（レフェリーシグナル参照）を行い、これを承認する
5. 交代後、交代がなかった場合に再開されるはずだった地点および方法で試合が再開される

レフェリーがブザーに気づかず、試合再開の笛を早く吹いてしまった場合、競技時間は再開されず、タイムキーパーはレフェリーが再び試合を停止するまでブザーを鳴らし続けなければならない。タイムアウト後、タイムキーパーが最初にブザーを鳴らした時点と場所から試合が再開される。

試合がすでに停止している時（スローオフ、負傷選手の処置、ルール違反）で再開前にコーチが交代を要請した場合、以下の2つの条件が満たされる場合に限り、要請が認められる：

✓ 交代選手が交代スポットで準備していること ✓ 試合再開前に、タイムキーパーとジュリーがレフェリーに音声信号と「交代」のサインで要請を伝達できるだけの十分な時間的余裕をもって要請が行われたこと

コーチの要請にこのための十分な時間的余裕がなかった場合、交代は次の試合停止時にレフェリーに伝達され、レフェリーが承認する。

交代される選手は、同時に他方のゾーンに戻ることはできない。その選手が再び交代選手として使用される資格を得るには、試合が再開されなければならない。

レフェリーにより退場を命じられた選手は、交代選手と交替しなければならない。この交替は許可された最大交代回数の中の1回として数えられる。さらに、退場を命じられた選手がただちに交替されない場合でも、チームは上記の最大交代回数の中の1回を使用したものとみなされ、加えて、当該交替が行われるまでチームはそれ以上の交代を行うことができない。

許可された最大交代回数にすでに達している場合でも、退場を命じられた選手、または試合に参加し続けることができなくなった負傷選手は、レフェリーの許可を得て交替することができる。

交替される選手は、交代選手が入場する前にフィールドオブプレーを離れなければならない。

交代された選手はベンチに着席しなければならない。

レフェリーに交代を通知しなかった場合は、不正行為とみなされる。

5.10 負傷選手の処置

負傷選手は、メディカルスタッフが負傷選手のもとに到着した時点から1分間の評価・処置を受けることが認められる。1分後に選手がただちにプレーを続行できる状態にないと判断された場合、負傷の状態が選手の移動に支障のないものであることを条件に、選手はただちにフィールドから退出させられ、交代しなければならない。

負傷の処置中、選手は自分のゾーンに留まらなければならない、コーチは4.4に従って行動しなければならない。

出血している選手の場合、その選手はただちにフィールドオブプレーを離れなければならない、出血が止まり、傷が覆われ、血液が除去されるまでフィールドに戻ることはできない。

6 ルール違反

試合中、以下の行為は禁止される：

6.1 ボールを持って走ること

ボールを保持する選手が自分の位置を変えた場合。

このルール違反は、以下の3つの状況で説明されるように、選手の初期位置と動作に基づいて判断される：

a) 選手が静止した状態でボールを受け取った場合。

ボールが手から離れる前に、一方の足を動かした後にもう一方の足を上げることは許されない。特にシュート動作中はこれが適用される。

以下の行為は許可される：

- ✓ もう一方の足がピボットフットとして元の位置に留まっている限り、一方の足を自由に動かすこと；
- ✓ 両足を動かして軸回転すること。ただし、同じ開始位置を維持すること；
- ✓ 初期位置が変わらない限り、ピボットを変えて足を移動させること；
- ✓ ジャンプすること。ただし、ジャンプ直前にピボットフットであった脚で踏み切ること；
- ✓ ジャンプ後、ボールを手を持ったまま着地すること。ただし、着地位置がジャンプした開始位置とほぼ同じであること。

途中で中断されたスローの際に、選手がフィールド上でわずかに動いたことに対しては罰則を科すべきではない。

b) 選手が走行中またはジャンプ中にボールを受け取り、ボールを投げるかシュートする前に停止した場合。

ボールを掴んだ後、選手は可能な限り短い距離で直ちに停止しなければならない。

選手が停止するために全力を尽くしたかどうかを判断する際、レフェリーはフィールドの状態、選手の速度および技術的能力を考慮しなければならない。

停止後は、6.1 a)と同じルールが適用される。

c) 選手が走行中またはジャンプ中にボールを受け取り、完全に停止する前にボールを投げるかシュートした場合。

ボールを受け取った後、3歩目の足が地面に着く時点でまだボールを保持してはならない。

選手が明らかに地面に接触している状態でボールを掴んだ場合、その接触を最初の1歩とみなさなければならない。

6.2 ソロプレー

選手がチームメイトとの連携を避けて意図的にボールをプレーし、かつ以下の2つの条件が両方満たされた場合：

- ✓ 選手が自分の位置を大幅に変えていること；
- ✓ 連携の回避が意図的であること。

ソロプレーの例：

- ✓ 選手が別の場所で回収する意図でボールを投げる。これは、他の選手やポストにボールを当てた場合でも許されない。
- ✓ 選手がボールをもっと早く取れたにもかかわらず、ボールの横を走りながらボールを手で弾いて進むこと。これは後のボール獲得を容易にするため、罰せられなければならない。

ソロプレーとして罰すべきでない例：

- ✓ 選手が他の選手にパスしようとしたが、受け手がキャッチに失敗した場合、最初の選手はボールを回収することが許される；
- ✓ 選手が位置を変えていない場合。例えば、静止した状態で片手からもう片方の手にボールを投げ替えたり、ボールを地面でバウンドさせてから掴んだりすること；
- ✓ ボールを直接掴むことができない場合に、ボールを手で弾いて進むこと；
- ✓ 2人の対戦相手が静止した位置からボールを争う場合、ジャンプして取りに行ったり、並走しながら手を伸ばしたりすること。一方の選手が十分なリードを持っていない場合、有利な方向にボールを弾いて後から掴むことが許される。このようにして得た位置からシュートすることも許される。このような競り合いにおいて、最終的にどちらかの選手がボールを掴むまでに、ボールが複数回触れられることがある。選手がボールを自分のゾーン内に留めようとする場合にも同様のことが起こり得る。

レフェリーは選手の技術的能力を考慮しなければならない。選手のレベルが高いほど、連携の回避が意図的であったと早期に推定される。

6.3 ディフェンドポジション（守られた位置）からのシュート

アタッカーがコーフに向かってボールをシュートした際に、ディフェンダーが以下のすべての条件を満たしている場合：

- a) 積極的にボールをブロックしようとしていること；
- b) アタッカーに対して腕の長さ（1本分）以内の距離にいること；
- c) アタッカーよりもポストに近い位置にいること；
- d) 顔をアタッカーの方に向けていること。

このルールは、選手同士が協力してシュートを打てるフリーポジションを作り出すことを奨励し、巧みな手や腕の動きだけでゴールが認められることを防ぐことを目的としている。

アタッカーとディフェンダー間の腕の長さの距離を判断する際、レフェリーは両選手の垂直方向の位置を考慮（視覚化）しなければならない。

特定の状況により4つの条件のうち1つが満たされなくても、シュートはディフェンドされたとみなされなければならない場合がある：

4つの条件のうち1つが満たされていない場合でも、シュートがディフェンドされたとみなすべき例外：

条件 a) が達成できない場合：

- ✓ アタッカーがディフェンダーよりもはるかに背が高く、そのためディフェンダーが実際にボールをブロックできない場合；
- ✓ アタッカーがジャンプして、ディフェンダーの妨害する腕の上からボールをコーフに向かってシュートまたはタップした場合；
- ✓ アタッカーがコーフに背を向けた状態でボールを受け取り、ディフェンダーがその背後にいる場合。

条件 b) が達成できない場合：

- ✓ ディフェンドポジションにいるアタッカーが、6.1（ボールを持って走ること）に違反することなく後方にステップまたはジャンプしてシュートした場合。ディフェンダーが直ちにその動きを追おうとし、腕の長さの外であっても実際にシュートをブロックしようとしている場合。

条件 c) が達成できない場合：

- ✓ アタッカーがポストに非常に近い位置にいるため、妨害するディフェンダーがポストにより近い位置に立てず、ディフェンダーとアタッカーがポストの反対側にいる場合。

シュートがディフェンドされたとみなされない場合：

- ✓ ディフェンダーが実際にシュートをブロックしようとしていない場合（単に腕を上げるだけでは不十分）；

- ✓ ディフェンダーの胴体がアタッカーよりもポストから遠い場合。ディフェンダーの手や腕がポストに近いだけでは不十分である。基準は胴体（上半身）の大部分がポストに近いかどうかである；
- ✓ ディフェンダーがアタッカーのボール保持に気づいていない場合（非常に速いシュート、タッピング）；
- ✓ 背の高いディフェンダーに対するシュート時、またはディフェンダーがジャンプした際にボールに触れたが、シュートが打たれた瞬間にディフェンダーが腕の長さの距離内にいなかった場合。

6.4 他のアタッカーの前をカッピングした後のシュート

アタッカーがコーフに向かってボールをシュートした際に、以下に述べるカッピングが発生したためにそのディフェンダーがディフェンドまたは妨害ポジションを放棄せざるを得なくなった場合。

アタッカーの腕の長さの距離内でディフェンドまたは妨害ポジションにいるディフェンダーが、アタッカーが別のアタッカーの非常に近くを通る経路を取るため、そのアタッカーを追うことができない場合。ディフェンダーがこの2人目のアタッカーと衝突する、または衝突する可能性があるため、ディフェンドまたは妨害ポジションを放棄せざるを得なくなった場合。

カッピングそのものは違反ではなく、カッピング後のシュートのみが違反となる。

カッピングを行ったアタッカーがまずチームメイトにパスして自分のポジションを改善し、その後リターンパスからシュートした場合も、カッピングとして罰せられる。

アタッカーがチームメイトの近くを走る際に、ディフェンダーがアタッカーから腕の長さの距離内にいない場合、「カッピング」は適用されず、シュートは認められなければならない。

カッピングが発生したためにディフェンドまたは妨害ポジションを放棄せざるを得なくなった後、ディフェンダーが直ちに元のポジションを回復しようとしめない場合、シュートは認められ、カッピングとはみなされない。

6.5 自チームの他の選手にボールを手渡すこと

自チームの選手がボールを他の選手に手渡した場合。ただし、ボールが先に空中を自由に移動したか、地面上で自由な状態であった場合を除く。

同じチームの2人の選手がほぼ同時にボールを掴み、その後一方の選手がボールから手を離れた場合、このルール違反とみなすことはできない。

6.6 異性の相手選手のスローを妨害すること

選手が異性の相手選手のスローを妨害する行為を行い、以下の2つの条件が満たされた場合：

- ✓ ボールを保持している選手が実際にボールを投げようとしていること；

- ✓ 2人の選手間の距離が、両者の腕の長さの合計未満であること。

6.7 脚または足でボールをプレーすること

選手が膝から下の脚または足でボールをプレーした場合。

違反は意図的な場合にのみ成立する。

6.8 ポストに触れること、またはポストを持つこと

選手が体のいずれかの部分でポストに触れたり持ったりし、かつ：

- ✓ シュートの結果に影響を与えた場合（意図的か否かを問わない）；
- ✓ より高くジャンプする、走る、方向転換する、またはすばやく離れるためにポストを利用した場合。

シュート中にアタッカーがポストを動かした場合：

- ✓ その動きが意図的な場合、ディフェンス側にリスタートが与えられる；
- ✓ ゴールを伴わない非意図的な動きの場合、レフェリーはプレーオンとする。

シュート中にディフェンダーがポストを動かした場合：

- ✓ ボールがコーフを通過した場合、レフェリーがすでにこの違反に対して笛を吹いていても、ゴールは認められる；
- ✓ ポストの移動がゴールを妨げた可能性がある場合、アタック側にペナルティが与えられる；
- ✓ ゴールの喪失の可能性がない意図的な動きの場合、アタック側にフリーパスが与えられる；
- ✓ ゴールの喪失の可能性がない非意図的な動きの場合、プレーオンとなる。

6.9 パッシブプレー（消極的プレー）

選手またはチームが、試合中いつでも、ボールの保持を維持することのみに集中してプレーした場合。ディフェンスからアタックへのボールの運搬時であろうと、アタックゾーンにおいて得点チャンスを作り出し活用するための行動が認識可能でなければならない。

パッシブプレー（消極的プレー）の例：

- ✓ パスを出すまでに時間をかけすぎること；
- ✓ アタックゾーンへのボールの運搬を遅延させることを目的とした過度なパス回し；
- ✓ アタックからディフェンスにボールを戻すこと。ただし、攻撃の組み立てのために行う場合を除く；
- ✓ シュートチャンスを作り出さないことを目的とした過度なパス回し；
- ✓ 明確なシュートチャンスを意図的に無視すること；

✓ 両チームが交互にパッシブプレーを行う、またはスコアをそのまま受け入れ、変えようとする意欲がないように見えること。

レフェリーは以下の場合、直ちに試合を止めるべきではない：

✓ 接戦の試合の最終局面で、リードしているチームがより慎重にプレーし、高いリスクを避けることを選択した場合；

✓ ディフェンス側のチームの戦略が変わり、妨害活動を減らすことで相手にシュートチャンスを使わせようとし、ゴールのリスクを受け入れつつ、シュートが失敗した際にボールの支配権を得るより良いチャンスを期待する場合。

ただし、いずれの場合も、ボールの保持を維持することのみに集中してプレーを続けてはならない。アタック側のプレーにおいて、得点チャンスを作り出し活用するための行動が認識可能でなければならない。

レフェリーは、選手がパッシブプレーを行っているかどうかを判断する際、以下の点を念頭に置くべきである：

✓ 選手の技術的能力；

✓ 相手チームがシュートチャンスを阻止するため、またはボールの保持を得るために全力を尽くしている度合い。

6.10 アタック側のディフェンスゾーンから、またはスローオフ、アウトボール、リスタート、フリーパスから直接得点すること

選手がアタック側のディフェンスゾーンから、またはスローオフ、アウトボール、リスタート、もしくはフリーパスから直接得点した場合。

ただし、ルール違反以外の理由による試合の停止に伴うリスタートの場合は除く。

例：

✓ 負傷選手の治療；

✓ 不当な有利性が生じた場合；

✓ 出血している選手の場合。

6.11 相手選手を過度に妨害すること

選手が相手選手を妨害し、かつ：

✓ ボールを叩き落とす、奪う、または手から走り取ること；

✓ ボールではなく腕をブロックすることにより、相手の体の自由な使用を制限すること；

✓ スローする腕を叩く、またはボールを打つこと。すなわち、妨害する腕または手がボールに向かって素早く動き、ボールが相手の手から離れる前にボールに接触してはならない。

このルール違反が成立するには、相手選手が片手または両手でボールを持っているか、手のひらまたは指の上にボールを乗せている状態で、ボールを合理的にコントロールしていなければならない。

ボールが相手の手や腕に当たる結果となる動作によって、相手が希望する方向にボールを投げられることを妨害することは許される。

以下の場合には違反とならない：

✓ 妨害する腕と手がスローする腕の軌道の上に置かれ、ボールがスローする者の手から離れた後に触れた場合のインターセプトの試み；

✓ ボールがまだスローする者の手の上にある状態で接触したが、妨害する腕または手が静止していた場合。

相手の予期せぬ動きは、選手の動きの自由を制限することがしばしばある。このような場合、相手が選手の動きの自由を回復するための即座の行動を取る限り、罰せられない。

わずかな接触しかなく、パスに不利な影響が出ていない場合、レフェリーはプレーオンとすべきである。

スローが失敗しなかった場合であっても、妨害が「打つ」行為に至った場合は厳しい措置を取らなければならない（ただし、そのスローから得点チャンスが生じた場合を除く：その場合、レフェリーは結果を待ってから違反した選手に警告する）。

6.12 相手選手を押すこと、しがみつくと、またはホールドオフすること

選手が、意図的であるか否かにかかわらず、相手選手の自由な動きを妨げた場合。相手がボールを保持しているかどうか、またボールが他のゾーンにあるかどうかにかかわらず。

不正なホールドオフの例：

✓ 押すこと；

✓ 走りかかること；

✓ ジャンプ後、静止している相手の上に着地すること；

✓ ジャンプしている選手が着地する位置に意図的に立つこと；

✓ 相手が立ち上がることやジャンプすることを妨げること；

✓ ジャンプしている相手の進路にかがみ込むこと；

✓ 近づいてくる、または通過する相手に腕や脚を伸ばし、相手に自分の周りをより長い経路で迂回させること；

✓ ディフェンダーの進路に意図的に入り、相手を追うことを妨げること。

このルールは、他の選手が別の選手に道を譲ること、または希望する位置に立つことを強制するものではない。ただし、移動中の相手の進路に突然入り込んで衝突が避けられなくなった場合を除く。

一方、アタッカーはディフェンダーとの衝突を避けるよう努めなければならない。アタッカーがディフェンダーにぶつかってバランスを崩させたり、体でディフェンダーをディフェンドポジションから押し出したりした場合、アタッカーが罰せられる。

ホールドオフの禁止は、コーフボールが力ではなく技術のスポーツであるという事実から直接導かれる。

腕や脚を広げることによるホールドオフは、必ずしも相手の動きを実際に阻止することを意味しない。相手が違反者の腕や脚を避けるためにより長い経路で迂回せざるを得なくなった時点で、すでに違反が成立する。

ボールを掴もうとする過程で2人の選手が接触することはよくある。このような接触は、無謀さまたはホールドオフの結果である場合にのみ罰せられる。この場合、レフェリーは誰に責任があるかを判断しなければならない。パスを受ける選手か、インターセプトしようとした相手選手のいずれかであり得る。

いわゆる「ラインへのジャンプ」は、相手の体の自由な使用が妨げられた場合にのみ罰すべきである。ディフェンダーがボールがアタッカーの手の届く範囲に来る前にボールをタップした場合は違反ではない。一方、ディフェンダーがアタッカーの横や後ろに立ち、アタッカーに覆いかぶさってキャッチを困難にしてからボールをタップした場合は違反となる。

ジャンプ中のボールのタッピングは、走りかかりやジャンプによる押し倒しにつながる身体的接触が生じた場合にのみ罰することができる。

6.13 危険な方法でプレーすること

選手が他の選手を危険にさらす方法でプレーした場合。

危険なプレーの例：

- ✓ アタッカーが、腕の長さの距離内にいるディフェンダーに、別のアタッカーとの高速衝突を余儀なくさせるような経路を取ること；
- ✓ 上記の状況で、ディフェンダーが進路上のアタッカーに気づいている、または衝突を避けられる十分な時間をもって気づいたにもかかわらず、意図的に衝突を引き起こした場合、ディフェンダーが罰せられる；
- ✓ 選手が意図的にボールを相手の体に投げつけること；
- ✓ 選手が危険な方法でボールを打つこと。例えば相手の顔に向かって打つ場合；
- ✓ ジャンプ後、静止している相手の上に着地すること；
- ✓ ジャンプしている選手が着地する位置に意図的に立つこと。

どちらの状況であるかを判断する際、レフェリーは選手の技術的・戦術的レベルおよびアタッカーが別のアタッカーに向かって、またはその横を移動する速度を考慮しなければならない。

試合の継続に影響しない軽い非意図的な衝突が起きた場合、レフェリーはプレーオンとすることができる。

6.14 自分のゾーンの外でプレーすること

選手がボールに触れた、または相手選手を妨害した際に、以下の2つの条件のいずれかが該当する場合：

- ✓ 境界線、センターライン、または自分のゾーン外の地面に触れている場合；
- ✓ 境界線、センターライン、または自分のゾーン外の地面からジャンプした場合。

6.15 アウトボール

ボールが以下のいずれかに触れた場合：

- ✓ フィールドオブプレーの境界線；
- ✓ フィールドオブプレー外の地面、人、または物体；
- ✓ 天井またはフィールドオブプレー上方の物体。

最後にボールに触れたチームに対してリスタートが与えられる。

フィールドオブプレーは三次元ではない。したがって、ボールが上記のいずれにも触れておらず、かつ6.14（自分のゾーンの外でプレーすること）に違反しない限り、ボールがどこにあっても、プレーエリア内に打ち返すことは許される。

アウトボールに対して、レフェリーはプレーオンとすることはできず、常に違反を罰しなければならない。

ボールが天井またはフィールドオブプレー上方の物体に触れたためにアウトとなった場合、アウトボールはサイドライン付近で、ボールが天井または物体に触れた地点に最も近い場所から行われる。

ボールがフィールドオブプレー内の観客または物体に触れ、ボールの保持に影響を与えた場合、レフェリーはこの妨害がなければボールを保持していたであろうチームにボールを与える。

6.16 アタックゾーンにおける許容時間制限の超過

アタック側のチームが、ゴールを決めるか、アタックゾーン内の選手のシュートによりボールがコーフに触れることなく、25秒の時間制限を超過した場合。

この時間制限は、以下に説明する手順に基づくショットクロックによって示される。

時間制限の超過は、ショットクロックのブザーによって示される。

時間制限を超過した後、レフェリーは試合を停止し、ディフェンス側にリスタートを与える。ただし、非違反チームがボールを保持している場合、レフェリーはプレーオンとすることができる。

手順

a) ショットクロックは以下の場合に25秒からカウントダウンを開始する：

- ✓ アタッカーが自分のアタックゾーンで最初にボールを掴んだ場合；
- ✓ スローオフ、リスタート、またはフリーパスのテイカー（実行者）によりボールがインプレーになった後に、アタッカーがボールを掴んだ場合；
- ✓ ペナルティの失敗後にアタッカーがボールを掴んだ場合；
- ✓ ディフェンダーの負傷または転倒によりレフェリーが試合を停止した後、試合の再開のためにレフェリーが笛を吹いた場合。

b) ショットクロックは以下の場合に25秒にリセットされ、カウントダウンを開始する：

- ✓ アタッカーのシュートによりボールがコーフに触れた場合。

c) ショットクロックは以下の場合に停止し、25秒にリセットされる：

- ✓ ディフェンダーがボールの保持を得た場合；
- ✓ レフェリーがゴールを認めた場合；
- ✓ 試合のピリオドが終了した場合；
- ✓ レフェリーがリスタート、フリーパス、またはペナルティのために笛を吹いた場合；
- ✓ レフェリーがディフェンダーの負傷のために笛を吹いた場合。

c)に記載された状況のいずれかが発生した後、ショットクロックは（a)に従い）25秒から開始する。

d) ショットクロックは以下の場合にレフェリーの笛で停止する：

- ✓ アウトボールの場合；
- ✓ アタッカーの負傷または転倒により試合を停止する場合；
- ✓ 不当な有利性が生じた場合；
- ✓ 上記以外の事情による試合の中断の場合。

d)に記載された状況のいずれかが発生した後、ショットクロックは停止された時点からカウントダウンを継続する。ショットクロックは、アウトボールを除き、試合の再開のためにレフェリーが笛を吹いた瞬間からカウントダウンを開始する。アウトボールの場合、ショットクロックはボールがインプレーになった後に最初のアタッカーがボールを掴んだ瞬間からカウントダウンを開始する。

アウトボールのテイカー（実行者）のスローから直接ボールがコーフに触れた場合、ショットクロックは25秒にリセットされない。

アタッカーが直接的または間接的にディフェンダーを経由して、ディフェンスゾーンのチームメイトにボールを後方に送った場合、ショットクロックは停止されず、そのような事象の直後にアタッカーがボールを保持した際にも25秒にリセットされない。

ボールがコーフに触れたかどうか明確でない場合、レフェリーは公式シグナル（レフェリーシグナル参照）を使用して、ボールがコーフに触れたことを確認したことを示すべきである。

レフェリーは、ルールに従ってクロックが正しく停止・開始されているかを確認する責任を負う。

また、ブザーが鳴った時点でシュートしているアタッカーの手からボールが離れており、コーフに向かう途中であり、そのシュートがコーフを通過した場合、レフェリーはゴールを認める。

7 制裁措置および懲戒

7.1 制裁措置の種類

選手がルールに違反するたびに、レフェリーは以下に記載された基準に従い、次のいずれかの措置をとらなければならない。

a) プレーオン 非違反チームがボールを保持している状況で、リスタートとなるべき違反（すなわち、意図的でなく、非コントロール接触を伴わない違反）が発生した場合、試合の速度を維持する目的で用いられる。

b) リスタートの笛を吹く 意図的でなく、非コントロール接触を伴わない違反が行われ、違反チームがボールを保持している場合。アタッカーが自身のアタックゾーンで違反を犯した場合。

c) フリーパスの笛を吹く ディフェンダー（自身のディフェンスゾーンにいる選手）が、意図的または非コントロール接触を伴って違反を行った場合、ボール保持に関わらず適用される。アタッカー（自身のアタックゾーンにいる選手）が犯した違反に対してフリーパスが与えられることはない。

d) ペナルティの笛を吹く 得点チャンスの喪失をもたらす違反、またはアタックを不当に繰り返し妨害する違反が行われた場合。ペナルティが与えられるべき例：✓フリーポジションにいる相手選手のシュートを、例えば押す、走り込む等によって妨害する場合（6.12参照）✓不正または過度な妨害（6.11参照）、またはフリーな得点チャンスを持つアタッカーへのパスを妨げるためにアタッカーの手からボールをたたき落とす場合 ✓フリーポジションへの走り込みを妨げるためにアタッカーを押さえ込む、しがみつくと、またはぶつかる場合（6.12参照）✓ディフェンダーがポストを動かすことでシュートに不利な影響を与える場合（6.8参照）✓フリーな得点チャンスを持つ異性の相手選手を妨害する場合（6.6参照）✓同一のフリーパスにおいてディフェンスチームが2回目の違反を犯す場合（7.4 e）参照）。これには4秒の準備時間およびフリーパスの実行を含む。

非違反チームが直ちにゴールチャンスを得た状況で、ボールが選手の手を離れコーフに向かっている間にレフェリーが笛を吹いた場合、5.5（ゴール）の条件が満たされていれば、そのゴールは有効となり、ペナルティは与えられない。

ペナルティは、得点チャンスの喪失をもたらす違反が他方のゾーンにいる選手によって犯された場合にも与えられるべきである。

コーフボールがコントロールされたコンタクトスポーツであることは、プレー中に両チームの選手間の接触が許容されることを意味するが、コントロールされた接触であれ非コントロール接触であれ、一方の選手が不当な利益を得る場合にはレフェリーは対応しなければならない。その場合、接触を行った選手を違反されたルールに従って罰するべきである。

何らかの理由で試合が中断された場合、レフェリーの笛の後にのみ再開できる。

7.2 プレーオン

リスタートで罰せられるべき違反の後、非違反側がボールを保持している場合、レフェリーは試合を中断せず、プレーオンのシグナル（レフェリーシグナル参照）を示してプレーの継続を認める。

アウトボール（6.15参照）が与えられるべき場合、非違反側がボールを保持していてもレフェリーはプレーオンとすべきではない。

7.3 リスタート

a) リスタートの場所 リスタートは違反が犯された地点から行われる。

6.14（自身のゾーン外でのプレー）に違反した場合、リスタートは違反した選手が地面に触れた地点、または相手選手を妨害した地点の近くで、フィールド外または他方のゾーンから行われる。

6.15（アウトボール）に違反した場合、リスタートはボールまたは違反した選手がラインを越えた境界線付近のフィールド外から行われる。

6.16（アタックゾーンにおける許容時間の超過）に違反した場合、リスタートはブザーが鳴った時点でアタッカーがボールを保持していた場所、またはブザーが鳴る直前にボールに最後に触れた場所から行われる。

b) リスタートの条件 リスタートを行う選手を能動的または受動的に妨害することは許されない。

受動的な妨害とは、リスタートを行う選手の腕の距離以内の正面に立ち、腕や体の動きによるスローの妨害は行わないが、ボールが素早くプレーに戻されるのを妨げることである。スローを遅延させたり妨げたりしようとする腕や体の動きがある場合、その妨害はもはや受動的ではなく能動的である。

c) ボールがプレーに入る時 ボールがリスタートの地点から地面に沿って測定して少なくとも2.50m移動した後、ボールはプレーに入る。

d) リスタートの方法 リスタートを行う選手がボールを手を持っている、または手に取ることができるときで、レフェリーは笛を吹く。リスタートを行う選手は、その時点から4秒以内にボールをプレーに入れなければならない。

e) リスタート中の違反 レフェリーがリスタートの笛を吹いた後、以下を与えることができる。

相手チームに有利な新たなリスタート：✓ リスタートの実行者が4秒以内にボールをプレーに入れなかった場合 ✓ 「アウトボール」 (6.15参照) および「自身のゾーン外でのプレー」

(6.14参照) の場合に、リスタートの実行者がボールが手を離れる前に境界線またはその反対側のプレーエリアに触れた場合 ✓ リスタートの実行者のチームの選手がボールがプレーに入る前にボールに触れた場合

同一チームに有利な新たなリスタート：✓ 相手チームのアタッカー選手がボールがプレーに入る前にボールに触れた場合、またはリスタートの実行者を能動的もしくは受動的に妨害しようとした場合

同一チームに有利なフリーパス：✓ 相手チームのディフェンダー選手がボールがプレーに入る前にボールに触れた場合、またはリスタートの実行者を能動的もしくは受動的に妨害しようとした場合

7.4 フリーパス

a) フリーパスの場所 フリーパスはフリーパスエリア (図3参照) 内で、アタックゾーンの選手がペナルティスポットのすぐ後ろに片足を置いて立った状態で行われる。

b) フリーパスの方法 フリーパスのシグナル (レフェリーシグナル参照) を出した後、レフェリーはアタッカーがポジションを取ることを許可する。

フリーパスの実行者がボールを手を持っている、または取ることができる状態にあり、他のアタッカーがポジションについた時点で、レフェリーは4秒シグナル (レフェリーシグナル参照) を出す。

これにより準備時間が開始され、ディフェンダーはポジションを取るために最大4秒が与えられる。レフェリーがフリーパスの実行の笛を吹く前に、すべての選手が以下に記載された5つの条件をすべて満たしていなければならない。

レフェリーは4秒すべてを待つ必要はない。すべての条件がそれ以前に満たされた場合、直ちに笛を吹かなければならない。

c) フリーパスの条件 レフェリーがフリーパスの実行の笛を吹く前 (準備時間) 1. フリーパスの実行者はペナルティスポットのすぐ後ろに片足を置き、もう一方の足を図3 (フリーパスエリア) に示された薄い網掛け部分のスポットの後ろの任意の場所に置かなければならない。2. 他の3名のアタック選手はフリーパスエリアの外に立ち、互いに少なくとも2.50m以上の距離を保たなければならない。3. ディフェンダー選手はフリーパスエリアの外に立たなければならない。4. いかなる選手もポストをまたいで片足を一方の側に、もう一方の足を反対側に置くことは許されない。一方の側に立つことを選ばなければならない。5. フリーパスエリアの直近において、選手は相手選手の脚と足の間に足を入れることは許されない。

レフェリーがフリーパスの実行の笛を吹いた後 6. フリーパスの実行者は4秒以内にボールを投げなければならない、ボールが手を離れる前に、いずれかの足または体の一部で、ペナルティスポットまたは図3 (フリーパスエリア) に示された濃い網掛け部分に触れてはならない。7. 条件2、4、5 (上記) はボールがプレーに入るまで満たされていなければならない。8. 条件

3（上記）はフリーパスの実行者がボール、腕、または脚の明確に視認できる動きを行うまで満たされていなければならない。この動きが実際にスローにつながるか、フェイントを意図したものであるかは問わない。

d) ボールがプレーに入る時 レフェリーがフリーパスの実行の笛を吹いた後、フリーパスの実行者がボールを投げ、以下の3つのいずれかが発生した時点でボールはプレーに入る： ✓ ディフェンスチームの選手がボールに触れた場合 ✓ アタッカーチームの他の選手が、フリーパスエリアの外で両足が地面に接した状態で立ちながらボールに触れ、かつボールが明確に少なくとも1m（地面に沿って測定）の距離を空中を通過した場合 ✓ ボールがフリーパスエリアの完全に外に出た場合

e) フリーパスの実行中の違反 フリーパスが与えられてから、フリーパスの実行者がボールをプレーに入れるまで、レフェリーは試合が中断されている間であってもルールの違反を罰しなければならない。その場合、速い連続で2回笛を吹くべきであり、1回目は試合の再開のため、2回目は試合を止めて違反者を罰するためである。

7.4 c)に記載された条件の違反は、レフェリーにより以下のとおり罰せられるべきである： ✓ アタッカーが犯した場合、ディフェンスチームへのリスタート ✓ ディフェンダーが犯した場合、アタッカーチームへの新たなフリーパス。ただし、違反を示す笛が吹かれた時点でボールがアタッカーの手を離れコーフに向かっている場合、5.5（ゴール）の条件が適用されるならば、ボールがコーフを通過すればそのゴールは有効となる。

同一のフリーパスにおいてディフェンスチームが2回目の違反を犯した場合、アタッカーチームにペナルティが与えられるべきである。

準備時間中に発生しうる違反 ✓ 4秒の準備時間の終了前にいずれかの選手が上記の条件1～5のいずれかを満たしていない場合 ✓ 4秒の準備時間の終了時に両チームの選手がフリーパスエリア内にいる場合、レフェリーはペナルティスポットに最も近い選手を罰する。 ✓ 4秒の準備時間の終了時に両チームの選手が同じ不正な距離にいるとレフェリーが判断した場合、アタックチームが罰せられる。 ✓ ディフェンダーがペナルティスポットから2.50m以内において、2名のアタッカーが互いに2.50m以内にいるが、4秒の準備時間の終了時にその状況を利用しようとしていない場合、レフェリーはディフェンダーの違反を罰する。

レフェリーがフリーパスの実行の笛を吹いた後に発生しうる違反 ✓ いずれかの選手が上記の条件6～8のいずれかを満たしていない場合

レフェリーは設定された時間と距離に関する条件を厳格に管理しなければならない。

腕を上げると同時に、レフェリーは選手に距離を取る必要があることを示すか、伝えることができる。

7.5 ペナルティ

a) ペナルティの場所 ペナルティはペナルティエリア（図2参照）内で、アタックゾーンの選手がペナルティスポットのすぐ後ろに立った状態で行われる。

b) ペナルティの条件 ペナルティは、フリーな得点チャンスを失ったアタッカーが行う。具体的には、✓違反の時点でフリーな得点チャンスを有していた、または有していたであろうアタッカー または ✓繰り返しの違反の時点でフリーな得点チャンスを有していたであろうアタッカー

繰り返しの違反の時点でフリーな得点チャンスを有していた選手がいないとレフェリーが判断した場合、ファウルを受けた選手がペナルティ実行者となる。

7.4 e)に基づくフリーパスの実行中の2回目の違反によりペナルティが与えられる特定の状況では、ペナルティ実行者はフリーパスを実行しているアタッカーである。

レフェリーが指名したペナルティ実行者が交代した場合、ペナルティはアタックゾーンの他の選手が行うことができる。

レフェリーがペナルティの実行の笛を吹く前 1. ペナルティの実行者はペナルティスポットのすぐ後ろに片足を置き、もう一方の足を図2（ペナルティエリア）に示された薄い網掛け部分のスポットの後ろの任意の場所に置かなければならない。 2. 他のすべての選手はペナルティエリアの外に立たなければならぬ。 3. 相手チームのすべての選手およびそのチームのベンチのすべての者は、ペナルティを行う者を妨害するいかなる行為やコメントも控えなければならぬ。

レフェリーがペナルティの実行の笛を吹いた後 4. レフェリーがペナルティの実行の笛を吹いた後、ボールが実行者の手を離れる時は必ずコーフに向かわなければならない。 5. 実行者はボールが手を離れる前に、いずれかの足または体の一部で、ペナルティスポットまたは図2（ペナルティエリア）に示された濃い網掛け部分に触れてはならない。 6. 条件2および3（上記）はボールがプレーに入るまで満たされていなければならない。

c) ボールがプレーに入る時 ボールはペナルティの実行者の手を離れた時点でプレーに入る。

d) ペナルティの方法 ペナルティの準備と実行に制限時間はない。条件1および2（上記）が満たされた時点で、レフェリーはペナルティの実行の笛を吹く。

e) ペナルティの実行中の違反 上記の条件4、5、6の違反は、レフェリーにより以下のとおり罰せられるべきである：✓アタッカーが犯した場合、ペナルティショットは無効となり、ディフェンスチームにリスタートが与えられる。✓ディフェンダーが犯した場合、ゴールが入らなかったときはペナルティを再度行わなければならない。これは特に繰り返された場合、不正行為とみなされうる。

ペナルティはレフェリーがペナルティの実行を認める笛を吹く前に行われた場合、再度行わなければならない。

必要な場合、ペナルティは試合時間終了後にも行うことができる。

7.6 懲戒

レフェリーは、選手、コーチ、交代選手、またはチームに所属するその他の者による非スポーツ的行為を不正行為とみなすことができる。例えば、許容されない抗議の形態、レフェリーま

たは試合の他の参加者（4.1～4.11参照）および観客に対するあらゆる差別的なコメントや行為、または示威的なジェスチャーなどである。

不正行為の場合、レフェリーは以下を行うことができる： ✓ プレー方法または行動を改めるよう、非公式に警告する ✓ イエローカードを提示して公式に警告する ✓ 同一人物に対し2度目の公式警告として2枚目のイエローカードを提示し、続いてレッドカードを提示する ✓ 重大な不正行為の場合、レッドカードを提示して直ちに退場させる ✓ コーチまたはアシスタントコーチに関しては、レフェリーは試合の残り時間中、許可なくベンチを離れることを禁止する権限を有する

イエローカードを提示された者： ✓ 現在出場中の選手の場合、交代してベンチに4分間（実際のプレー時間）座らなければならない。その期間の後にのみウォーミングアップのためにベンチを離れるか、交代出場することができる ✓ 交代選手の場合、4分間の実際のプレー時間の後にのみ試合に参加することができる ✓ チームに所属するその他の者の場合、カードはコーチに帰属し、以下に記載された処分が適用される ✓ コーチまたはアシスタントコーチの場合、両者とも4分間（実際のプレー時間）ベンチに座らなければならない。その間、以下を含むいかなる理由でもベンチ上の場所を離れる権利を失う： - チームの選手に指示を出すこと - タイムアウト（5.8参照）を要求および／または使用すること - 交代（5.9参照）を要求および実行すること

レッドカードを提示された者はプレーエリア（1.1参照）を離れ、観客用に指定されたエリアに座るか、会場を完全に退出しなければならない（本人の選択による）。そして： ✓ 選手の場合、交代選手と入れ替わらなければならない ✓ チームに所属するその他の者の場合、カードはコーチに帰属し、両者ともフィールドオブプレーを離れなければならない。アシスタントコーチはすべてのコーチング権限を失い、試合の残り時間中ベンチに座らなければならない。4分間の経過後、キャプテンがタイムアウトの要求、および交代の要求と実行においてコーチの代わりに務めることができる。

不正行為として扱われうる行為の例： ✓ 試合の他の参加者や観客に対する非スポーツ的行為、例えば許容されない抗議の形態や示威的なジェスチャー ✓ 誰に向けられたものであっても侮辱を口にする事 ✓ レフェリーのルールに関する知識についてコメントすること ✓ レフェリーに知らせずにフィールドオブプレーを離れること ✓ 特に警告後に繰り返しルールに違反すること ✓ 相手選手を殴打する、こぶしで殴る、蹴る、または故意に走り込むこと ✓ シュート中に故意にポストを動かすこと ✓ 故意に相手選手の体にボールをぶつけること ✓ リスタートの実行者を妨害すること ✓ フリーパスの準備を妨害する、またはフリーパスの実行を妨害しようとする事 ✓ ペナルティを行う者を妨害すること ✓ 両チームが故意に交互に消極的なプレーを行う、またはスコアの変更に意欲を示さずスコアをそのまま受け入れているように見える場合。レフェリーは両キャプテンに対して、このようなプレー形態は不正行為とみなされ、継続された場合は公式警告につながり、試合が中止される可能性があることを警告しなければならない ✓ タイムアウト後のポジション復帰を遅らせること（キャプテンが警告される） ✓ 交代をレフェリーに知らせないこと（コーチが警告される） ✓ コーチまたはアシスタントコーチがレフェリーの許可なくフィールドオブプレーに入ること ✓ コーチまたはアシ

スタントコーチがベンチ上の場所を離れる権利を濫用すること（4.4参照） ✓ キャプテンが試合の円滑な進行のために望ましいと考える事項についてレフェリーの注意を引く権利を濫用すること、および／またはレフェリーを批判すること（4.3参照） ✓ ボールをフィールドの遠くへ投げること ✓ 試合が中断された際にボールを蹴ること ✓ ゾーン交代時に時間を浪費すること

カードを提示でき、その事象をマッチフォームに記録できる不正行為に関するレフェリーの管轄権は、チームシート（先発選手と交代選手を宣言するもの）が提出された時点から、キャプテンとレフェリーがマッチフォームに署名するまでである。

試合前またはハーフタイム中に不正行為が発生した場合、イエローカードまたはレッドカードはその時点で当該者に提示され、次のハーフが始まる前に両チームのキャプテンとコーチに通知されなければならない。