



**ビーチコーフボール  
競技規則  
日本語版 修正版**

**2025**

Japanese revised edition  
Based on the 2025 Beach Korfball  
Rules

The contents in this document are the  
Official Rules of Beach Korfball  
created by  
IKF | Playing Rules Committee

IKF | International Korfball Federation  
Orteliuslaan 1041  
3528 BE Utrecht,  
The Netherlands  
office@ikf.org  
Phone +31 30 307 7899

Every reproduction should identify  
the author and propriety  
May 2026,  
All Rights Reserved



# 目次

- 用語集 (Glossary)
- 定義と序論 (Definition and Introduction)
- 1 競技場 (Field)
  - 1.1 プレーエリア (Playing area)
  - 1.2 競技場 (Field of play)
  - 1.3 境界線 (Boundary lines)
  - 1.4 2ポイントバーチャルライン (2-point virtual line)
  - 1.5 フリーショットライン (Free shot lines)
  - 1.6 2ポイントコーナー (2-point corners)
  - 1.7 ボーダーエリア (Border area)
  - 1.8 チームエリア (Team area)
  - 1.9 交代エリア (Substitution area)
- 2 用具 (Material)
  - 2.1 ポスト (Posts)
  - 2.2 コーフ (Korfs)
  - 2.3 ボール (Ball)
- 3 備品 (Equipment)
  - 3.1 ジュリーテーブル (Jury table)
  - 3.2 タイムクロック (Time clock)
  - 3.3 スコアボード (Scoreboard)
  - 3.4 ショットクロック (Shot Clock)
- 4 関係者 (Persons)
  - 4.1 選手 (Players)
  - 4.2 交代選手 (Substitute Players)
  - 4.3 キャプテン (Captain)
  - 4.4 コーチ (Coach)
  - 4.5 レフェリーデュオ (Referee Duo)

- 4.6 ジュリー (Jury)
- 4.7 タイムキーパー (Timekeeper)
- 4.8 スコアキーパー (Scorekeeper)
- 4.9 ショットクロックオペレーター (Shot Clock Operator)
- 5 試合 (The Game)
  - 5.1 チーム (Teams)
  - 5.2 試合時間 (Playing Time)
  - 5.3 ゴールデンゴール (Golden Goal)
  - 5.4 試合の開始 (Start of the Game)
  - 5.5 得点 (Goals)
  - 5.6 エンドの交替 (Changes of Ends)
  - 5.7 スローオフ (Throw Off)
  - 5.8 選手の交代 (Substitutions of Players)
  - 5.9 負傷した選手の処置 (Treatment of Injured Players)
- 6 ルール違反 (Infringements of the rules)
  - 6.1 ボールを持って走ること
  - 6.2 ソロプレー
  - 6.3 ディフェンドされた位置からのシュート
  - 6.4 別のアタッカーの傍を通過した後のシュート
  - 6.5 ボールの手渡し
  - 6.6 異性の相手選手のスロー妨害
  - 6.7 脚または足でボールをプレーすること
  - 6.8 ポストに触れること
  - 6.9 パッシブプレー
  - 6.10 直接得点の禁止
  - 6.11 過度な妨害
  - 6.12 押す・しがみつく・ホールディングオフ
  - 6.13 危険なプレー
  - 6.14 フィールド外でのプレー
  - 6.15 アウトボール
  - 6.16 ボールポゼッション時間制限

- 7 制裁措置および懲戒 (Sanctions & Disciplinary)
  - 7.1 制裁の種類 (Types of sanctions)
  - 7.2 プレーオン (Play-on)
  - 7.3 リスタート (Re-start)
  - 7.4 フリーショット (Free shot)
  - 7.5 懲戒 (Disciplinary)

## 用語集 (GLOSSARY)

用語	定義
<b>実際にボールをブロックしようとする</b> (Actually trying to block the ball)	投げられた、またはシュートされたボールを防ぐために、腕および／または手を許容される方法で意識的に使用すること。
<b>腕の長さ</b> (Arm's length)	(ディフェンダーの) 腕の長さであり、各姿勢 (垂直、屈曲、床に立った状態、ジャンプした状態) で計測される。この距離は、シュートがディフェンドされているかどうかを判定する4つの条件の1つとして使用される (ディフェンダーの位置からアタッカーの胴体までの距離として計測)。
<b>ボールを叩く</b> (Beating the ball)	ボールが相手の手から離れる前に、腕をボールに向かって素早く動かし、ボールに接触する動作。
<b>接触 (コントロール)</b> (Contact, controlled)	選手間の許容される接触の方法であり、いずれの選手も相手に対して有利にならないもの。
<b>接触 (非コントロール)</b> (Contact, uncontrolled)	選手間の許容されない接触の方法であり、一方の選手が相手に対して不当な有利を得るもの。
<b>CR</b>	「CR」というイニシャルが使用される場合、「大会規程」 (match regulation) または「競技会規程」 (competition regulations) を意味する。
<b>女子選手または男子選手</b> (Female or male player)	女子選手および男子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。

用語	定義
<b>妨害</b> (Hindering)	相手がボールを投げること、またはキャッチすることを許容される方法で阻止すること。
<b>ホールディングオフ</b> (Holding off)	ポジションを維持または占有する際に、体を許容される方法で使用すること。ただし、相手が衝突を回避できる態様で行われなければならない。
<b>コーフ</b> (Korf)	バスケット。
<b>障害物のないゾーン</b> (Obstacle free zone)	プレーエリアに属する「ボーダーエリア」と呼ばれるゾーンで、障害物（妨げとなるもの、遮るもの、阻害するもの、問題を引き起こすもの）の設置が許可されないエリア。
<b>パッシブヒンダリング</b> (Passive hindering)	キッカーの正面で腕の長さの距離以内に立ちながらも、腕や体の動きによる妨害を行わずに、ボールを素早くプレーに戻すことを妨げる行為。
<b>ピボットフット</b> (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、その位置を保持しなければならない軸足。
<b>危険なプレー</b> (Playing in a dangerous manner)	他の選手にとって危険なプレーの方法。
<b>保護されたボールポゼッション</b> (Protected ball possession)	選手が片手または両手でボールを保持するか、手のひらまたは指の上にボールを載せることで、ボールを合理的にコントロールしており、相手がそれを奪うことができない状態。
<b>得点チャンス</b> (Scoring chance)	得点する合理的からそれ以上の可能性があるシュートチャンス。
<b>シュートチャンス</b> (Shooting chance)	フリーポジションからシュートを打つチャンス。
<b>They/Them/Theirs</b>	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」を意味する。

## 定義と序論 (DEFINITION AND INTRODUCTION)

コーフボールは、長方形の競技場内で手を使って行うスポーツであり、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することを目指す。本スポーツの主な特徴は、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（Protected ball possession）の権利、およびコーフ周囲360度からの得点である。

ビーチコーフボール（Beach Korfball）は、魅力的で、非常に激しく、競技性の高いコーフボールの変種であり、ビーチまたはその他の柔らかい砂（Sand）の表面でプレーすることを目的としている。屋外でも屋内でもプレー可能である。

競技場が2つのハーフに分割されていないため、本規則においては、ボールを保持しているチームの選手をアタッカーとみなす。

本書に掲載された規則は、成人の試合、特にIKFトーナメントおよび国際親善試合で使用される標準的な規則である。ただし、特定の規則は、異なる競技会や現地の事情に合わせて調整される場合がある。

競技会規程（「CR」）により主規則の要件が変更または調整される場合の例外事項または推奨事項については、「ビーチコーフボール競技規則 — 競技会規程への推奨事項」（The Rules of Beach Korfball – Recommendations for Competition Regulations）に記載されている。

ビーチコーフボール競技規則内では、規則に不可欠なさまざまな用語およびフレーズが使用されている。これらの用語およびフレーズ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) 規則または規程の説明
- (ii) 規則を適用するための条件
- (iii) 必要に応じた規則適用の例示

各規則の下にある青色のテキストは、試合のコントロールを支援するためのガイドランスノートであり、以下を含む：

- (i) 規則が適用されない場合の例示（必要に応じて）
  - (ii) より詳細な説明
-

# 1 競技場 (FIELD)

## 1.1 プレーエリア (Playing area)

プレーエリア (Playing area) は、競技場 (Field of play)、そのボーダーエリア (Border area)、チームエリア (Team area)、およびジュリーテーブル (Jury table) を含む区域である (図1参照)。

図1 — プレーエリア

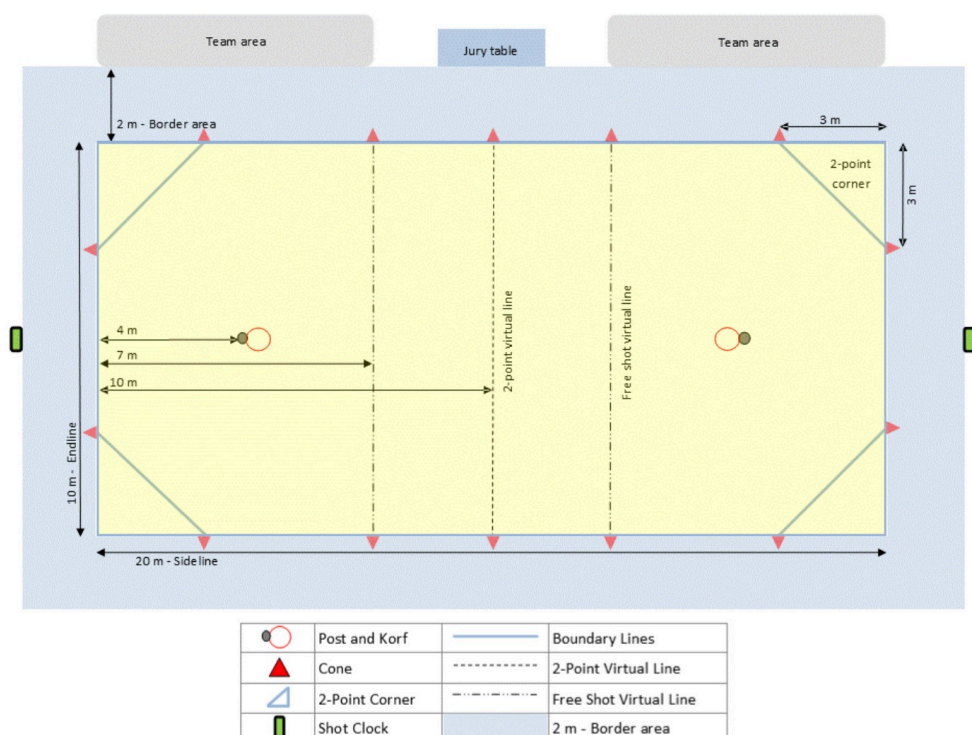


Diagram 1 - Playing Area

## 1.2 競技場 (Field of play)

競技場の寸法は、20m × 10m の1ゾーンである。

インドアの試合では、フリーハイトは少なくとも7m以上でなければならない。

## 1.3 境界線 (Boundary lines)

競技場は、エンドラインおよびサイドラインからなる境界線 (Boundary lines) によって区画される。境界線は、幅3.0~5.0cmの明確に視認できるライン、またはその他の特殊なマーカーによって表示されなければならない。地面への固定方法は、選手に怪我を負わせないものでなければならない (図1参照)。

## 1.4 2ポイントバーチャルライン (2-point virtual line)

2ポイントバーチャルライン (2-point virtual line) は、サイドラインの外側に設置された2つのコーンの間の仮想線によって表示される。コーンは両エンドラインの中間地点 (フィールド中央) に設置される。

## 1.5 フリーショットライン (Free shot lines)

フリーショットライン (Free shot lines) は、サイドラインの外側に設置された2つのコーンの間の仮想線によって表示される。コーンはエンドラインから7mの位置に設置される。

## 1.6 2ポイントコーナー (2-point corners)

2ポイントコーナー (2-point corners) ゾーンは、幅3~5cmのラインによって表示される。このラインは、コーナーからサイドラインに沿って3mの地点と、コーナーからエンドラインに沿って3mの地点を結ぶ対角線である (図1参照)。

## 1.7 ボーダーエリア (Border area)

ボーダーエリア (Border area) は、幅が少なくとも2mあり、競技場を取り囲む。ボーダーエリアには障害物を置いてはならない (図1参照)。

スタジアム形式が使用される場合、サイドウォールを使用してボーダーエリアを区画することができる。壁は選手にとって危険でない十分な高さでなければならない。

## 1.8 チームエリア (Team area)

チームエリア (Team area) は、競技場の後方からフリーショットバーチャルラインまで延び、サイドラインから少なくとも2m離れた位置にある (図1参照)。

各チームはハーフタイム時にチームエリアを交替しなければならない。

## 1.9 交代エリア (Substitution area)

すべての交代は、指定されたチームエリアの前方で行わなければならない。

---

## 2 用具 (MATERIAL)

### 2.1 ポスト (Posts)

外径4.5~8.0cmのポスト (Posts) が、各エンドの2本のサイドラインの中間地点かつエンドラインから4mの位置に、地面に対して垂直に固定される (図1参照)。

ポストは、十分に重く大きな金属プレートに固定することができる。金属プレートは完全に平らであり、少なくとも10cmの砂で覆われていなければならない。選手が怪我を負わないようにしなければならない。

### 2.2 コーフ (Korfs)

IKF承認の合成素材製コーフ (Korf) が各ポストに取り付けられる。

コーフは以下の条件を満たさなければならない：

- 底のない円筒形であること
- 上端の縁が地面から3.2m以上3.5m以下の高さにあり、地面と平行であること
- 濃い赤色またはその他のコントラストのある色で統一されていること
- 競技場の中央に向いていること

コーフの寸法は以下のとおりである：

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

コーフのポストへの固定方法は、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いかなる動きも許容されない
- ポストがコーフの上端から突出してはならない

詳細については、IKFコーフ規程 (IKF Korf Regulations) を参照のこと。

### 2.3 ボール (Ball)

コーフボールは、IKFが承認した5号の球形ボールを使用してプレーされる。周囲は68.0~70.5cm、重量は445g以上475g以下でなければならない。

ボールはボールに記載された所定の圧力まで空気が充填されなければならない。

ボールは少なくとも2色のプリントパターンを有していなければならない。このパターンは十分に対称的であり、ボールが回転しても球形の視覚的効果が失われな  
いものでなければならない。

詳細については、IKFボール規程（IKF Ball Regulations）を参照のこと。

---

## 3 備品 (EQUIPMENT)

### 3.1 ジュリーテーブル (Jury table)

ジュリーテーブル (Jury table) は、ボーダーエリアの外側、チームエリアと同じ  
サイドライン側に、2ポイントバーチャルラインの前方に設置される (図1参照)。

タイムディスプレイおよびスコアディスプレイの操作パネルは、ジュリーテーブル  
に置かれる。

### 3.2 タイムクロック (Time clock)

タイムクロック (Time clock) は、タイムディスプレイ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、チ  
ームエリア、および観客から明確に視認できる位置に設置されなければならない  
い。

音響信号は、最も不利な条件や騒がしい環境においても容易に聞こえるよう、十  
分に強力でなければならない。

### 3.3 スコアボード (Scoreboard)

スコアボード (Scoreboard) は、スコアディスプレイで構成される。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、チームエリア、およ  
び観客から明確に視認できる位置に設置されなければならない。

会場に電子式スコアボードが設置されている場合でも、手動のスコア記録器をジ  
ュリーテーブルに置かなければならない。

### 3.4 ショットクロック (Shot Clock)

ショットクロック (Shot Clock) は、ボーダーエリアの外側で、両エンドライン  
の中央付近の明確に視認できる位置に、少なくとも0.90mの高さに設置されな  
ければならない (図1参照)。

音響信号は、最も不利な条件や騒がしい環境においても容易に聞こえるよう、十分に強力でなければならない。

## 4 関係者（パーソンズ）

### 4.1 選手（Players）

各チームの選手は以下を遵守しなければならない：

- 相手チームのものと十分に区別できる、番号の入った統一されたスポーツウェアを着用すること。
- 通常の（布製の）スポーツソックスまたはサポートバンデージの着用は認められる。それ以外のすべての種類のフットウェア、および危険とみなされるおそれのある物品（合成素材、ゴム製品など）は認められない。
- 爪を短く切り、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。

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、外見が類似し同色であれば、男子用と女子用の衣類にわずかな違いがあることは認められる。

選手はサンキャップおよびスポーツサングラスの着用が認められる。

### 4.2 交代選手（Substitute Players）

交代選手の最大人数は4名（男子2名および女子2名）とする。交代選手は試合中、チームエリア（Team area）内で座っているか膝をついた状態でいなければならない。交代された選手は、同じ条件のもと他の交代選手とともにいなければならない。

すべての交代選手は、チームエリアにいる間、座っているか膝をついた状態でなければならない。交代の直前にのみ立つことができる。これに従わない場

合は不正行為とみなされることがある。

### 4.3 キャプテン (Captain)

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なければならない。負傷またはレッドカード (Red card) により試合に参加できなくなった場合に限り、この役割を放棄することができる。この場合、他の選手のうち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、ユニフォームのシャツと対照的な色の、はっきりと見えるバンドまたはテープを上腕部 (袖なしシャツの場合は片方の肩の上) に着用する。キャプテンはチームを代表し、選手の適正な行動に責任を負う。

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ことについて、レフェリーの注意を促す権利を有する。レフェリーへの接触は、合理的かつ正当な態度で、誠意をもって、過度に頻繁でない方法で行わなければならない。この権利の濫用および/またはレフェリーへの批判は、不正行為 (misbehaviour) とみなされる (7.5参照)。

### 4.4 コーチ (Coach)

各チームにはコーチ1名が帯同することが認められる。コーチは自チームに割り当てられたチームエリア内にいなければならない。

レフェリーの許可なくチームエリアを離れる、またはフィールドオブプレーに入ることは、不正行為 (misbehaviour) とみなされる (7.5参照)。

### 4.5 レフェリーデュオ (Referee Duo / 審判ペア)

試合のコントロールはレフェリーデュオの専権事項である。両レフェリーはこの任務を遂行する権限を等しく有する。レフェリーは、対戦チームのものと十分に区別できるウェアを着用しなければならない。

レフェリーは主にフィールドオブプレーの外側、サイドラインに沿って位置する。

レフェリーの任務は以下のとおりである：

a) フィールドオブプレー、用具および備品の適否を判断し、天候条件を評価すること

試合前に、レフェリーはすべての条件（第1条、第2条および第3条に基づく）が要件を満たしていることを確認し、試合中もその条件が維持されるようにする。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。プレーに適さない条件となった場合、試合は中止されるべきである。

中止の主な理由は屋外の天候条件、特に雷雨である。稲光から雷鳴までの間隔が30秒未満の場合、ビーチ／屋外の条件において危険とみなされる。

レフェリーは、競技エリアの不良な条件の結果として選手が被る可能性のある負傷や疾病に関する責任を認識していなければならない。レフェリーは選手が健康な状態にあると想定することができる。

## b) 試合の開始（Start）、停止および再開（Restart）を示すこと

試合の開始、停止または再開にあたり、レフェリーは笛を吹く。ただし、以下の場合の再開時を除く：

- リスタート（Re-start）
- フリーショット（Free shot）
- 得点後のスローオフ（Throw off）
- アウトボール（Out-ball）

レフェリーデュオは以下の場合に試合を停止しなければならない：

- 天候、用具または備品の状況変化により対応が必要な場合（第1条、第2条および第3条に基づく）
- 得点が認められた場合
- 違反を罰しなければならない場合
- 不当な利益（Unfair advantage）が生じた場合（4.5 e）に基づく）
- 選手が出血している場合
- 不正行為（misbehaviour）または観客による妨害が生じた場合
- 両チームが交互に意図的にパッシブプレーを行った場合（6.9参照）
- ラインナップの変更により試合の続行が不可能な場合（5.1に基づく）

## c) ルールを適用すること

レフェリーデュオは、プレーオン（Play on）を選択する場合（7.2に基づく）を除き、ルールの違反を罰する。

レフェリーは、プレーが停止されている間も含め、試合中のいかなる時点においてもルールの違反を罰することができる。

チームエリア側のサイドラインに沿って走るレフェリーは、交代が適切に行われていることを確認する。

#### **d) 公式シグナルおよび声を用いて判定を明確にすること**

「レフェリーシグナル」に記載のとおり。

違反に対して笛を吹いた後、レフェリーは通常、まずフリーショットかリスタートかを示し、非違反チームの方向をシグナルで示す。その後、違反の種類に対応するシグナルを示す。

#### **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措置をとること**

試合を停止する笛を吹いた後、レフェリーは選手がポジションに戻ることを認め、ボールポゼッション（Ball possession）を有す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接触の結果、いずれの選手もファウルを犯していないにもかかわらずディフェンダーが転倒した場合。この場合、レフェリーは試合を停止し、ディフェンダーがポジションにつくことを認める。
- 観客がバウンダリーラインを越えたことにより選手がボールをキャッチすることを妨げられた場合。レフェリーの判断でその選手が通常ボールをキャッチしていたであろうと認められる場合、レフェリーデュオは当該選手にボールを与える。

#### **f) 不正行為（misbehaviour）に対して措置をとること**

7.5に基づく。

これには選手、コーチ、交代選手、およびチームに所属するその他の関係者が含まれる。

#### **g) 観客による妨害に対して措置をとること**

両レフェリーが必要と判断した場合、観客に警告を与えることができ、また試合を中止もしくは終了させることができる。

観客による妨害が生じた場合、レフェリーデュオはキャプテンに対してこれを止めるよう求める。繰り返された場合、レフェリーデュオ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。

### **4.6 ジュリー (Jury/審判団)**

ジュリーは、試合プロトコル、ルールおよび規則のコントロールにおいてレフェリーを補佐する。

ジュリーは試合中、タイムキーパーおよびスコアキーパーに指示を与え監督する。

プロトコル、ルールおよび規則に規定されていない状況においては、ジュリーがレフェリーに助言を行うことができ、レフェリーが当該状況に関する判定を下す。

### **4.7 タイムキーパー (Timekeeper)**

タイムキーパーは実質競技時間 (Playing time) を管理し、5.2に従いタイムクロックを操作する。

試合の各ピリオドはタイムキーパーの信号により終了する。

### **4.8 スコアキーパー (Scorekeeper)**

スコアキーパーは試合のスコアを管理し、5.5に従いスコアボードを操作する。

### **4.9 ショットクロックオペレーター (Shot Clock Operator)**

ショットクロック (Shot Clock) オペレーターは、攻撃における18秒の制限時間を管理し、6.16に従いショットクロックを操作する。

---

## 5 試合（ゲーム）

### 5.1 チーム（Teams）

各チームは男子4名および女子4名までをチームとして届け出ることができる。試合開始時には男子2名および女子2名がフィールドに出場し、その他の選手は交代選手としてリストに記載される。

各チームは、ジュリー/レフェリーに対し、どの選手がスターティングチームであるかを通知する。

試合は、両チームにスターティングチームが揃っている場合にのみ開始することができる。

一方または両方のチームが一時的に不完全となり、選手が2名未満となった場合、試合は打ち切りとなる。

### 5.2 試合時間（Playing Time）

試合は各6分の前後半2ピリオドで行われ、ハーフタイムブレイクは1分間とする。

通常のプレーに含まれない中断は、試合時間の計時に算入しない。これには、負傷、イエローカード（Yellow card）もしくはレッドカード（Red card）の提示、またはボールが競技エリア外に出た場合を含むが、これらに限定されない。

### 5.3 ゴールデンゴール（Golden Goal）

試合が引き分けで終了した場合、以下に示すとおり2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。
- 通常の試合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（Throw off）により試合を再開する。
- 両チームは通常の試合時間終了時と同じコーフ（Korf）に向かって攻撃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直ちに終了し、得点したチームが勝者となる。

通常の試合時間の終了を告げるブザーが鳴った時点で、ボールが空中にあるか、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。

通常の試合時間終了のブザー直前に発生した違反は考慮され、ボールポゼッションは非違反チームに付与されなければならない。

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、フリーショット (Free shot) ラインからフリーショットシリーズを以下のとおり実施する：

- ゴールデンゴールピリオド終了直後にトス (Toss) を行う。
- トスの勝者は、先にフリーショットを行うかどうか、およびどちらのコーフに向かってフリーショットを行うかを選択する。
- 交代 (Substitutions) は認められない。
- ゴールデンゴールピリオド終了時にプレーしていた選手が、「サドンデス」方式でフリーショットシリーズを行う。同数のフリーショットを行った時点で一方のチームが他方より多くのゴールを決めるまで、同じ順序でフリーショットを行う。

より多くのフリーショットを決めたチームが勝者となる。

コーチがジュリーに選手の順序を提出した後、選手は定められた順序でフリーショットを行う義務を負う。何らかの理由により選手がフリーショットを行わなかった場合、そのショットはミスとみなされる。

フリーショット中は、資格のある選手およびマッチオフィシャルのみがフィールドオブプレーに残ることが認められ、フリーショットを行う選手を除くすべての選手は、2ポイントバーチャルライン (図1参照) の後方にいなければならない。

## 5.4 試合の開始 (Start of the Game)

ホームチームが前半にスローオフ (5.7参照) によりボールを持って開始し、攻撃するコーフを選択する。ハーフタイムブレイク後はアウェイチームがボールを持って開始する。

どちらのチームがホームチームとなるかを決定するためにトスを行う。

## 5.5 得点 (Goals)

ゴールは、ボールが上方からコーフを完全に通過した場合に認められる。ただし、下方から投げ入れられたボールがコーフを通過した後に再びコーフを通過して落下した場合は得点とならない。

ディフェンダーがボールを下方から叩き戻すことにより妨害しなければ、ボールがコーフを完全に通過していたであろうことが確実な場合も得点となる。

得点は1ポイントとして記録される。ただし、2ポイントゾーンからのシュートで決まった場合は2ポイントとして計算される。

自チームのコーフにボールを通した場合は、相手チームの1ポイントのゴールとして計算される。

以下の場合、得点は認められない：

- ボールがコーフを通過する前に攻撃チームによる違反があった場合。
- スローオフまたはリスタートから直接投げ入れられたボールがコーフを通過した場合。
- 試合のいずれかのピリオドの終了の笛または信号の後に、シュートを放ったアタッカーの手からボールが離れた場合。

2ポイントゾーン内のシューターに対する違反から生じたフリーショットによる得点は、当該フリーショットが2ポイントゾーンから行われた場合を除き、1ポイントとして記録される。

レフェリーデュオは、得点が2ポイントとして記録されることを、2本の指を伸ばした手を上げ、その後指を下に向けることにより示す。

より多くの得点を挙げたチームが試合の勝者となる。

通常の試合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 エンドの交替 (Changes of Ends)

ハーフタイムブレイク後、エンドの交替が行われ、両チームは攻撃するコーフを交替する。

## 5.7 スローオフ (Throw Off)

スローオフは、自チームが守備するコーフの真正面の地点から、アタッカーがリスタートと同じ規定（7.3参照）に基づいて行う。

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。
- 得点后、失点したチームにより行われる。

## 5.8 選手の交代 (Substitutions of Players)

交代は以下のとおりいつでも行うことができる：

- 交代はチームエリア（図1参照）の前で行わなければならない。
- 退出する選手は、交代する選手が入る前にフィールドを離れなければならない。
- 退出する選手と入場する選手は同じ性別でなければならない。

交代時の違反：

- 上記のすべての要件を満たさずに交代が行われた場合、入場する選手は、相手チームの次の直後の攻撃が完了し自チームがボールポゼッションを回復するまで試合に参加することができない。

交代された選手は試合に復帰することができる。男子および女子の選手数は維持されなければならない。ただし、イエローカードまたはレッドカード（7.5参照）の場合は、フィールド上の選手数が少なくなることがある。

## 5.9 負傷した選手の処置 (Treatment of Injured Players)

選手を移動させても安全な負傷である場合、その選手は直ちにフィールドから退去させて処置を受け、交代させなければならない。

出血している選手の場合、当該選手は直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復帰することはできない。

---

# 6 ルール違反 (INFRINGEMENTS OF THE RULES)

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 (To run with the ball)

ボールを保持している選手がその位置を変えた場合。

この規則の違反は、選手の初期位置と動作に依存し、以下の3つの状況で説明される：

a) 選手が静止した状態でボールを受け取った場合。

ボールが手を離れる前に、片方の足を動かしてからもう一方の足を持ち上げることは許されない。特に得点を試みる際にはこれが適用される。

以下の行為は許される：

- もう一方の足がピボットフット（pivot foot）として定位置にある限り、片方の足を自由に動かすこと
- 同じ開始位置を維持しながら、両足を動かして体を回転させること
- 初期位置が変わらない限り、ピボットを変えて足を動かすこと
- ジャンプの直前にピボットフットだった脚を踏み切り足として使用する場合に限り、ジャンプすること
- ジャンプ後、ボールを手に保持し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

完遂される前に中断されたスロー中にフィールド上で少し動いたとしても、選手は罰せられるべきではない。

**b)** 選手が走っているまたはジャンプしている最中にボールを受け取り、ボールを投げるまたはシュートする前に停止した場合。

ボールを捕えた後、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。

停止した後は、6.1 a) に述べたものと同じ規則が適用される。

**c)** 選手が走っているまたはジャンプしている最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またはシュートした場合。

ボールを受け取った後、3回目に足を地面に着けた時点でまだボールを保持していることは許されない。

ボールを捕える時に選手が明らかに地面に接触している場合、その接触を1回目と見なさなければならない。

## 6.2 ソロプレー（To solo play）

選手が意図的にチームメイトとの協力を避けてボールをプレーし、以下の2つの条件が満たされた場合：

- 選手がその位置を大幅に変えたこと
- 協力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。たとえ他の選手やポストにボールを当てた場合でも、これは許されない
- ボールをもっと早く取ることができたにもかかわらず、選手がボールの横を走りながらボールを軽く叩いて運ぶこと。これは後のボール捕球を容易にするため、罰せられなければならない

ソロプレーとして罰せられるべきでない例：

- 選手が別の選手にパスを試みたが、後者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、静止したまま片手からもう片手にボールを投げたり、地面にバウンドさせてから再び捕えたりする場合
- ボールを直接捕えることができない場合に軽く叩いて運ぶこと
- 2人の相手選手が静止した位置からボールを争う場合、ジャンプしたり並走しながら手を伸ばしたりしてボールを競り合う場合。一方の選手が十分なリードを持っていなければ、有利な方向にボールを弾いて後で捕えることが許される。この方法で得た位置からのシュートも許される。このような競り合いでは、一方の選手が最終的にボールを捕えるまでに、ボールが何度か触れられることがある。同様のことは、選手が自分のゾーン内にボールを保持しようとする場合にも起こり得る

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。選手が上手であるほど、協力が意図的に回避されたと判断されやすくなる。

### 6.3 ディフェンドされた位置からのシュート (To shoot from a defended position)

アタッカー (attacker) がコーフ (korf) に向かってシュートした際、ディフェンダー (defender) が以下のすべての条件を満たしている場合：

- a) 実際にボールをブロックしようとしていること (actually trying to block the ball)
- b) アタッカーに対して腕の長さ (arm's length) 1本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) アタッカーに顔を向けていること

この規則は、選手がフリーな位置を作り出すために協力し合い、そこからシュートを打つことを奨励し、巧みな手や腕の動きがゴールとして報わ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つが満たせない場合でも、シュートはディフェンドされたシュート（defended shot）と見なされなければならない：

**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（hindering）する腕の上から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：**

- ディフェンドされた位置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、実際にシュートをブロックしようとしている（actually trying to block the shot）場合には、アタッカーが腕の長さの外にいても適用される

**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く、妨害するディフェンダーがポストにより近い位置に立つことができず、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シュートと見なされない場合：**

- 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の胴体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ことでなければならない
- 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アンダーハンドシュートの際、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放たれた瞬間にはディフェンダーが腕の長さの距離以内にいなかった場合

#### **6.4 別のアタッカーの傍を通過した後のシュート (To shoot after cutting past another attacker)**

アタッカーがコーフに向かってシュートした際、以下に述べるカッティングが発生したことによりそのディフェンダーがディフェンドまたは妨害の位置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以内でディフェンドまたは妨害の位置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ったため、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に、ディフェンドまたは妨害の位置を放棄せざるを得ない場合。

カッティング自体は反則ではなく、カッティング後のシュートのみが反則である。

カッティングを行ったアタッカーがまず味方にパスをして自分の位置を改善し、その後リターンパスからシュートした場合も、カッティ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時にディフェンダーが腕の長さの距離以内にはいない場合、「カッティング」は適用されず、シュートは認められなければならない。

カッティングが発生したためにディフェンドまたは妨害の位置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位置を回復しようとしないうちに、シュートは認められ、カッティングとは見なされない。

#### **6.5 同じチームの別の選手にボールを手渡すこと (To hand the ball to another player of one's own team)**

ボールが先に空中を自由に移動するか、地面で自由な状態になることなく、同じチームの別の選手にボールを手渡した場合。

同じチームの2人の選手がほぼ同時にボールを捕えた後、そのうちの一方がボールから手を離れた場合、この規則の違反と見なされることはない。

#### **6.6 異性の相手選手のスロー妨害 (To hinder an opponent of the opposite gender in throwing the ball)**

選手が異性の相手選手のスロー動作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より短いこと

## 6.7 脚または足でボールをプレーすること (To play the ball with leg or foot)

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。

この違反は意図的な場合のみに成立する。

## 6.8 ポストに触れるまたはポストを掴むこと (To touch or hold the post)

選手が体のいずれかの部分でポストに触れるまたは掴み、かつ以下に該当する場合：

- シュートの結果に影響を与えた場合（意図的か非意図的かを問わない）
- より高くジャンプする、走る、方向転換する、または素早く離れるために使用した場合

アタッカーがシュート中にポストを動かした場合：

- その動きが意図的であった場合、ディフェンス側にリスタートが与えられる
- その動きが非意図的でゴールが決まらなかった場合、レフェリーはプレーオンとすべきである

ディフェンダーがシュート中に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反則に対して笛を吹いていたとしてもゴールとして認められる
- ポストの動きがゴールを妨げた可能性がある場合、アタック側にフリーショット (free shot) が与えられる
- その動きがゴールの喪失の可能性なく意図的であった場合、アタック側にフリーショットが与えられる
- その動きがゴールの喪失の可能性なく非意図的であった場合、プレーオンとなる

## 6.9 パッシブプレー (To passive play)

選手またはチームが、試合中のいかなる時点でも、もっぱらボールのポゼッションを維持することに集中してプレーした場合。得点チャンス (scoring chance) 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。

パッシブプレーの例：

- パスをする前に長く待ちすぎる
- シュートチャンス (shooting chance) を作り出すことを目的としない過剰なパス回し

- 明らかなシュートチャンスを意図的に無視すること
- リスタート時にできるだけ早くボールをインプレーにしないこと
- フリーショットでシュートしないこと
- フリーショットをその位置から打つことを選択した場合に、バーチャルスポットへ適時に移動しないこと
- 両チームが交互にパッシブプレーを行う、またはスコアを変える意欲なく現状のスコアを受け入れているように見える場合
- ボールをフィールドの外に遠くへ投げたり、試合が停止した時にボールを蹴ったりすること

レフェリーは以下の場合、直ちに笛を吹いて試合を停止すべきではない：

- 僅差の試合の終盤において、勝っ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決定した場合
- ディフェンス側チームの戦略が変わり、妨害をあまり積極的に行わなくなる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、失敗したシュートがボール支配権を得るより良いチャンスをもたらすことを期待している場合

ただし、いずれの場合も、もっぱらボールポゼッションの維持に集中したプレーが続けられてはならない。アタック側チームのプレーにおいて、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しているかどうかを判断する際、以下の点を考慮すべきである：

- 選手の技術的能力
- 相手チームが得点チャンスを阻止するため、またはボールポゼッションを獲得するために全力を尽くしている程度
- スコアおよび試合の段階

#### **6.10 スローオフ、アウトボールまたはリスタートから直接得点すること (To score directly from a throw off, out-ball or re-start)**

選手がスローオフ、アウトボール (out-ball) またはリスタートから直接得点した場合。

ただし、ルール違反以外の理由で試合が停止されたことに起因するリスタートの場合は除く。

例：

- 負傷した選手の治療
- 不当な優位性の場合
- 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 (To hinder an opponent excessively)

選手が相手を妨害し、かつ以下に該当する場合：

- 相手の手からボールを叩き落とす、奪う、またはもぎ取ること
- ボールではなく腕をブロックすることで、相手の身体の自由な使用を制限すること
- スロー腕を叩く、またはボールを打ち叩くこと。すなわち、妨害する腕や手がボールに向かって素早く動き、ボールが相手の手を離れる前にボールと接触する行為

この規則が違反となるためには、相手がボールを片手または両手で保持しているか、手のひらや指の上にボールを乗せていることにより、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をもたらす行為によって、相手が希望する方向にボールを投げることを妨害することは許される。

以下の場合、違反とはならない：

- 妨害する腕と手がスロー腕の経路上に持ち込まれ、ボールが投げ手の手を離れた後に触れるインターセプトの試みの場合
- ボールがまだ投げ手の手の上にある時に接触がなされたが、妨害する腕または手が静止している場合

相手の予期しない動きは、しばしば選手の自由な動きを制限する原因となる。このような場合、相手が選手の自由な動きを回復するための即座の行動を取る限り、罰せられない。

わずかな接触のみでパスに悪影響がない場合、レフェリーはプレーオンとすべきである。

スロー動作が失敗しない場合であっても、妨害が「叩き」に変質した場合には厳しい処置を取らなければならない（ただし、そのスロー動作から得点チャンスが生じた場合、レフェリーは結果を見届けてから後で反則選手に警告する）。

## 6.12 相手を押す、しがみつく、またはホールディングオフすること (To push, to cling to, or to hold off an opponent)

選手が、意図的であるかどうかを問わず、また相手がボールを保持しているかどうかを問わず、さらにボールが他のゾーンにある場合であっても、相手の自由な動きを妨げた場合。

違法なホールディングオフ (holding off) の例：

- 押すこと
- 走って体当たりすること
- ジャンプ後に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選手が意図的に位置取ること
- 相手が立ち上がるまたはジャンプすることを阻止すること
- ジャンプしている相手の経路に屈み込むこと
- 接近してくるまたは通過する相手に腕や脚を伸ばし、相手に選手の周りのより長い経路を取ることを強いること
- ディフェンダーの経路に意図的に入り、ディフェンダーが相手を追うことを妨げること

この規則は、選手に対して他の選手に道を譲ること、または他の選手が望む位置に自らを位置させることを強制するものではない。ただし、動いている相手の経路に突然入り、衝突が不可避となる場合はこの限りではない。

一方で、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走り込んでバランスを崩させた場合、または体でディフェンダーをディフェンド位置から押し出した場合、アタッカーが罰せられる。

ホールディングオフの禁止は、コーフボールが力のスポーツ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ものである。

腕や脚を広げることによるホールディングオフは、必ずしも実際に相手の動きを阻止することを意味しない。相手が選手の腕や脚を避けるためにより長い迂回経路を取ることを余儀なくされた時点で、すでに違反が成立する。

ボールを捕えようとする際に2人の選手が互いに接触することはよくある。このような接触 (contact) は、無謀さまたはホールディングオフの結果である場合にのみ罰せられる。この場合、レフェリーはどちらに責任があるかを判断しなければならない。それは、ボールがパスされた選手、またはそれをインターセプトしようとした相手のいずれかである。

いわゆる「ライン際でのジャンプ」は、相手の身体の自由な使用が阻止された場合にのみ罰せられるべきである。ディフェンダーがアタッカーの手の届く範囲に入る前にボールをタップした場合は反則ではない。一方、ディフェンダーがアタッカーの横または後方に立ち、アタッカーにかぶさるようにしてボールを捕ることを困難にし、そのうえでボールをタップした場合は反則である。

ジャンプ中のボールタッピングは、それが身体的接触を伴い、走り込みやジャンプによる押し倒しに変質した場合にのみ罰せられ得る。

### 6.13 危険なプレー (To play in a dangerous manner)

選手が他の選手を危険にさらすようなプレーをした場合。

危険なプレー (playing in a dangerous manner) の例：

- アタッカーが、腕の長さの距離以内にいるディフェンダーを別のアタッカーと高速で衝突させるような経路を取った場合
- 上記の状況で、ディフェンダーが経路上のアタッカーに気づいている、または衝突を避けることができるタイミングで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はディフェンダーが罰せられる
- 選手が意図的に相手の身体にボールを投げつけた場合
- 選手が危険な方法でボールを打った場合。例えば相手の顔に向かって打つなど
- ジャンプ後に静止している相手の上に着地した場合
- ジャンプしている選手が着地する位置に選手が意図的に位置取った場合

どの状況に該当するかを判断する際、レフェリーは選手の技術的・戦術的レベルと、アタッカーが別のアタッカーに向かってまたはその傍を移動する速度を考慮しなければならない。

軽度の非意図的な衝突が発生し、試合の続行に影響しない場合、レフェリーはプレーオンと判断することができる。

### 6.14 フィールド外でのプレー (To play outside the field of play)

選手がボールに触れるまたは相手を妨害し、以下の2つの条件のいずれかに該当する場合：

- 境界線、サイドウォール (使用される場合)、またはフィールド外の地面に触れている間
- 境界線またはフィールド外の地面からジャンプした後

## 6.15 アウトボール (Out-ball)

ボールが以下のいずれかに触れた場合：

- 競技フィールドの境界線
- フィールド外の地面、人物、または物体
- 天井またはフィールド上方の物体

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。

競技フィールドは三次元ではない。したがって、ボールが上記のいずれにも触れておらず、かつフィールド外でのプレー（6.14参照）に違反していない限り、ボールがどこにあってもプレーエリアに打ち返すことが許される。

アウトボールの場合、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上方の物体に触れて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内の観客または物体に触れ、ボールポゼッションに影響を与えた場合、レフェリーはこの妨害がなければポゼッションを得ていたであろうチームにボールを与える。

## 6.16 ボールポゼッションの許容時間制限を超過すること (To exceed the allowed time-limit with ball possession)

ボールポゼッションを持つチームが、ゴールを決めるか、または選手のシュートによりボールをコートに接触させることなく、18秒の時間制限を超過した場合。

この時間制限は、以下に述べる手順に従い、ショットクロック (shot clock) によって表示される。

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、ディフェンス側チームにリスタートを与える。ただし、反則をしていないチームがボールポゼッションを持っている場合はプレーオンと判断することができる。

### 手順

a. ショットクロックは以下の場合に18秒からカウントダウンを開始する：

- ディフェンダーがボールポゼッションを獲得し、そのチームがアタック側チームとなった場合

- スローオフ、リスタートまたはフリーショットのテイカーがボールをインプレーにした後、選手がボールを捕えた場合
- 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18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、ボールがアタック対象の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レフェリーが笛を吹いた時に停止する：

- アウトボールの場合
- アタッカー側選手の負傷または転倒により試合が停止された場合
- 不当な優位性の状況の場合
- 上記以外の状況による試合の中断の場合

c) に述べ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再開する。ショットクロックは、ボールがインプレーにされた後、最初の選手がボールを捕えた時点でカウントダウンを開始する。

アウトボールのテイカーのスローからボールが直接コーフに触れた場合、ショットクロックは18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示すべきである。

レフェリーはクロックが規則に従って正しく停止および開始されているかを確認する責任を有する。

レフェリーは、ブザーが鳴った時にボールがシュートしたアタッカーの手を離れ、コーフに向かっている途中であり、コーフを通過した場合にもゴールを認める。

---

## 7 制裁措置および懲戒 (SANCTIONS & DISCIPLINARY)

### 7.1 制裁の種類 (Types of sanctions)

選手がいずれかの競技規則に違反するたびに、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取らなければならない：

#### a) プレーオン (Play-on)

違反を受けていないチームが、リスタートとなるべき違反（すなわち、その違反が意図的でなく、かつ制御されていない接触を伴わないもの）の後にボールを保持している場合に、試合のスピードを維持する目的で用いられる。

#### b) リスタート (Re-start) の笛

違反を行ったチームがボールを保持しているとき、意図的でなくかつ制御されていない接触を伴わない規則違反の後に吹かれる。

#### c) フリーショット (Free shot) の笛

以下のいずれかに該当する規則違反の後に吹かれる：

- ボール保持がどちらのチームであるかに関わらず、意図的またはコントロールされていない接触 (uncontrolled contact) を伴って行われた違反。
- 得点チャンス (scoring chance) の喪失をもたらした違反、または繰り返しアタック (攻撃) を不当に妨害した違反。
- 明らかに速攻 (fast attack) を止めることを目的とした違反。

フリーショット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、突進する (running down) などにより妨害した場合 (6.12参照)；
- 不正または過度の妨害 (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阻止するためにアタッカーの手からボールを叩き落とした場合；
- フリーポジションへ走り込もうとするアタッカーに対し、押さえ込む、しがみつく、または体当たりした場合 (6.12参照)；
- ディフェンダーがポスト (コーフ) を動かすことでシュートに不利な影響を与えた場合 (6.8参照)；
- 異性の相手選手がフリーな得点チャンスを持っている状態でその選手を妨害した場合 (6.6参照)；

違反を受けていないチームが直ちにゴールの得点チャンスを得て、ボールが選手の手を離れてコーフ（korf）に向かっている途中でレフェリーが笛を吹いた場合、5.5（得点）の条件が満たされていれば、そのゴールは認められ、フリーショットは与えられない。

コントロールドコンタクトスポーツであるということは、プレー中に両チームの選手間の接触は認められるが、選手間のコントロールされた接触またはコントロールされていない接触により一方の選手が不当な利益を得た場合、レフェリーは対応しなければならないことを意味する。この場合、レフェリーデュオ（referee duo）は、違反された競技規則に従い、接触を行った選手を罰するべきである。

## 7.2 プレーオン（Play-on）

リスタートで罰せられるべき違反の後、違反を受けていない側がボールを保持している場合、レフェリーは試合を止めず、プレーオンのシグナル（レフェリーシグナル参照）を示してプレーの続行を認める。

アウトボール（6.15参照）が与えられるべき場合、たとえ違反を受けていない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してはならない。

## 7.3 リスタート（Re-start）

レフェリーがリスタートの笛を吹いた際、違反を行ったチームがボールを保持している場合、ボールは直ちに地面に落とさなければならない。これが行われない場合、イエローカード（yellow card）が提示され、7.5 a)に記載された結果が適用される。

### a) リスタートの場所

リスタートは、違反が行われた地点から行われる。

6.14（自分のゾーン外でのプレー）に違反した場合、リスタートはフィールドオブプレーの外側、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、リスタートはフィールドの外側、ボールまたは違反した選手がラインを越えた地点に近い境界線の近くから行われる。

### b) ボールがインプレーとなる時点

リスタートが行われた後、他の選手がボールに触れた時点でボールはインプレーとなる。

### c) リスタートの方法

リスタートを行う選手がボールを手に持っている、または手に取ることができる時点で、その選手は遅滞なくできるだけ早くボールをインプレーにしなければならない。これはレフェリーデュオの笛なしで行われる。

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認められない。

受動的な妨害 (passive hindering) とは、リスタートのテイカー (実行者) (taker) の前方、腕の長さ (arm's length) の距離以内に立つことで、腕や体の動きによる妨害を行わなくても、ボールを素早くインプレーにすることを妨げることである。腕や体を動かしてスローを遅延させたり妨げたりしようとする場合、その妨害はもはや受動的ではなく能動的である。

### d) リスタート実行中の違反

レフェリーがリスタートを与える笛を吹いた後、以下のとおり対応する：

相手チームに有利なリスタートの笛を吹く場合：

- ・ リスタートのテイカーが遅滞なくボールをインプレーにしなかった場合；
- ・ リスタートのテイカーが、アウトボール (6.15参照) および「フィールドオブプレー外でのプレー」 (6.14参照) の場合において、ボールが手を離れる前に境界線またはその反対側の競技エリアに触れた場合；

同じチームに有利なフリーショットの笛を吹く場合で、相手チームの選手が：

- ・ ボールがインプレーになる前にボールに触れた場合。
- ・ リスタートのテイカーを能動的または受動的に妨害しようとした場合。

## 7.4 フリーショット (Free shot)

レフェリーがフリーショットの笛を吹いた際、違反を行ったチームの選手がボールを保持している場合、ボールは直ちに地面に落とさなければならない。これが行われない場合、イエローカードが提示され、7.5 a)に記載された結果が適用される。

明らかに速攻を止めることを目的とした違反の結果としてフリーショットが与えられた場合、その違反を行った選手にイエローカードが提示されなければならない。7.5 a)に記載された結果が適用される。

### a) フリーショットの場所

フリーショットは、フリーショットライン（図1参照）から、または違反が行われた場所から行わなければならない。

#### **b) ボールがインプレーとなる時点**

フリーショットが行われた時点でボールはインプレーとなる。

#### **c) フリーショットの方法**

ファウルを受けた選手がボールを手に持っている、または手に取ることができる時点で、その選手はファウルの場所からフリーショットを行うか、フリーショットラインから行うかをレフェリーに伝えなければならない。後者の場合、できるだけ早くフリーショットラインに移動し、そのポジションに着いたら最大4秒以内にシュートしなければならない。

フリーショットを行う選手を能動的または受動的に妨害することは認められない。

受動的な妨害とは、テイカーの前方、腕の長さの距離以内に立つことで、腕や体の動きによる妨害を行わなくても、フリーショットラインへの素早い移動やスローの実行を妨げることである。腕や体を動かしてスローやフリーショットラインへの移動を遅延させたり妨げたりしようとする場合、その妨害はもはや受動的ではなく能動的である。

#### **d) フリーショット実行中の違反**

レフェリーがフリーショットを与える笛を吹いた後、以下のとおり対応する：

相手チームに有利なリスタートの笛を吹く場合：

- フリーショットのテイカーが、ファウルの場所からであれフリーショットラインからであれ、できるだけ早くフリーショットラインに移動しない場合、または最大4秒以内にシュートしない場合。

同じチームに有利な新たなフリーショットの笛を吹き、イエローカードを提示する場合：

- ディフェンダーがフリーショットを行う選手を受動的または能動的に妨害した場合。

相手チーム、コーチ（coach）およびそのチームのメンバーは、フリーショットを行う者を妨害するいかなる行為やコメントも慎まなければならない。

ファウルを受けた選手がフリーショットの実行前に交代した場合、その交代選手がフリーショットを行わなければならない。

必要な場合、フリーショットは実質競技時間（playing time）の終了後に行うことができる。

## 7.5 懲戒 (Disciplinary)

レフェリーは、選手、コーチ、交代選手、またはチームに属するその他の者によるいかなる非スポーツマン的行為も、不正行為（misbehaviour）とみなすことができる。例えば、不当な異議申し立て（inadmissible forms of appeal）、いかなる種類の差別的発言または行為、レフェリーまたは試合の他の参加者（4.1~4.9参照）や観客に対する示威的なジェスチャーなどである。

不正行為があった場合、レフェリーは以下の措置を取ることができる：

- 当該人物に対し、プレーの方法または態度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当該人物に公式に警告する；
- 同一人物に対し、2枚目のイエローカードを提示して2度目の公式警告を行い、続けてレッドカード（red card）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。

**a)** イエローカードを受けた選手はフィールドオブプレーを離れなければならない。その選手は、2分間の実質競技時間が経過した後、またはそのチームが失点した後のいずれか早い方で、復帰するか交代することができる。

**b)** レッドカードを受けた選手はプレーイングエリアを離れ、観客用に指定されたエリアに留まらなければならない。その選手の交代は、2分間の実質競技時間が経過した後にのみ認められる。

**c)** フィールド上の選手でない者がイエローカードまたはレッドカードを受けた場合、そのチームはイエローカードまたはレッドカードを受けた選手と同じ条件に従い、フィールドから選手を1名退出させなければならない。

イエローカードの付与に続くフリーショットから得点されたゴールは、イエローカードを受けてフィールドを離れた選手の復帰または交代を認める「失点」とはみなされない。当該選手は、2分間の実質競技時間が経過するか、または通常の場合でそのチームが失点するかのいずれか早い方まで、フィールド外に留まらなければならない。

復帰する選手または交代選手は、交代と同じ場所からフィールドに再入場しなければならない。

不正行為とみなされ得る行為の例：

- リスタートまたはフリーショットのテイカーを妨害すること；
- リスタートまたはフリーショットの準備または実行を妨げること；
- リスタートまたはフリーショットを行う者を妨害すること；
- ボールをフィールド外に遠くへ投げること；
- 試合が停止している際にボールを蹴ること；
- 不当な異議申し立てや試合の他の参加者もしくは観客に対する示威的なジェスチャーなど、いかなる非スポーツマン的行為；
- 相手を問わず侮辱的発言をすること；
- レフェリーの規則に関する知識について発言すること；
- レフェリーに報告せずにフィールドオブプレーを離れること；
- 特に警告を受けた後に繰り返し規則に違反すること；
- 相手選手を殴る、こぶしで殴る、蹴る、または意図的に突進すること；
- シュート中に意図的にポストを動かすこと；
- 意図的に相手選手の体にボールをぶつけること；
- 両チームが意図的に交互にパッシブプレーを行う、またはスコアの変更を意図しないままで見える場合。レフェリーは両チームのキャプテン (captain) に対し、このようなプレーは不正行為とみなされ、継続する場合は公式警告および試合の停止につながり得ることを警告しなければならない；
- 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；
- 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)；

レフェリーの管轄権は、カードを提示し得る不正行為の発生およびその事象をマッチフォームに記録することに関し、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、キャプテンおよびレフェリーデュオがマッチフォームに署名するまでの間とする。

試合前またはハーフタイム中に不正行為が行われた場合、イエローカードまたはレッドカードはその時点で当該人物に提示され、両チームのキャプテンおよびコーチに次のハーフが始まる前に通知されなければならない。

レッドカードを受けたコーチまたは交代選手は、その後の試合に選手として参加すること、またはチームエリアに留まることはできない。