

# 2017年度 大会のルールについて

2017年3月12日

下記ルールは、ルールブックに基づき、危険防止と公平の原則を基本に、故意(悪質)の反則を抑制する事や、分かりにくい所を審判で統一(再確認)するもので、ルールを変更するものではない。

(1)については、2017年度以降の選手権とブロック予選から採用する。

(2)(3)(4)については、2017年度以降の全ての大会で摘要する。

A級審判員だけでなく、A級指導者・B級審判員・各クラブ・監督・コーチ・選手にも周知してください。

## (1) ベンチペナルティー(2分間)について

- ① イエローカード(以下イエロー)=(イエロー)ベンチペナルティーとする。
- ② イエローが出された場合は、2分間のベンチペナルティーとし、ベンチとは反対側のオフィシャル席横のペナルティーBOXに入る。
- ③ 相手チームが得点を入れた場合も、自チームが得点を入れた場合も、ベンチペナルティーは継続とする。
- ④ ペナルティーBOX内では、誰とも話す事は出来ない。また声を出すことも出来ない。
- ⑤ 監督・コーチにイエローが出た場合は、コートに居る選手1人がベンチに下がり、ペナルティーを受けた監督・コーチがペナルティーBOXに入る。  
試合は、1人少ない状態で行い、解除の場合は、コートの外を回ってベンチに戻る。
- ⑥ プレーヤーにイエローが出て解除になった場合は、一度コートに戻り、交代はチェンジポイントで行う。GKにイエローが出て代わりのGKを入れる場合は、解除になった時、代わりのGKがベンチに下がり、解除になったGKがペナルティーBOXからコートに戻る。コート内にGKが居る場合はペナルティーBOXのGKはコートに戻る事は出来ない。コートにGK2人出た場合はイエローカードとなり、累積2枚でレッドカードとなる。
- ⑦ ハーフタイムをまたぐ場合は、ベンチには戻れない。
- ⑧ 2分間とは、オフィシャルのメインタイマーで計測した時間とし、対戦表に時間を記載する。タイマーが何らかの理由で止まった場合は2分間も止める事とする。
- ⑨ イエローの累積は1試合とし大会中の累積では無い。1試合に1人2枚のイエローが出た場合はレッドカードとし、以降の試合には出場出来ない。
- ⑩ イエローを出す場合は、時計を止めてからイエローカードを出し、反則の説明をし、ペナルティーBOXに入れる。
- ⑪ ベンチペナルティーは、オフィシャルの指示によって解除される。
- ⑫ PSは、ペナルティーBOXに入っている人は打つ事が出来ない。
- ⑬ ペナルティーBOXに2人入った場合、コートには4人なので交代は出来ない。  
また、交代の際も3人以上が同時に交代する事も出来ない。  
(コートに3人となる為、没収試合となる)

## (2) 大会要項(プログラム)にて対応する事項

- ① GKの長ズボン(ジャージ)は可とする。フィールドプレーヤーは短パンとする。
- ② 2017年度以降は、ユニホーム上下・ソックスを統一とする。(予選・選手権共に)色やデザインが同じなら、多少のラインの違いやメーカー違いは可とする。(審判に確認)今後ユニホーム(上)の前後にゼッケンが必要になる予定(予選・選手権共に)
- ③ GKとフィールドプレーヤーは兼任出来るが、背番号が同じでなくてはならない。番号違いで出場した場合は、レッドカードとなる。
- ④ 選手権で不戦勝の場合、試合は出来ないが練習は出来る。  
全国大会で不戦敗や没収試合の場合は、オープン参加とし試合は出来る。
- ⑤ 体育館のフロアーに入る人は、運動にふさわしい服装および運動靴の着用とする。
- ⑥ 試合開始時と終了時のスティックは静かに置く。
- ⑦ スティックについては、IFF規定に準ずる事とする。  
審判員のチェックが可でも、試合で使用していた場合はレッドカードとする。  
(スティックが原因によらない事故については自己責任となり、日本連盟は一切の責任を負いません)
- ⑧ 小学生については、監督も審判に質問する事が出来る。  
小学生の男女の比率違いについては、監督をレッドカードとする。
- ⑨ メンバー表やスティックのチェックは全国大会では予選のみ、選手権ではトーナメント1回戦のみとする。メンバー表等に変更がある場合のみ申告する。  
メンバー表の不備や不正なスティックを使用していた場合はレッドカードとする。  
ブレードテープのチェックは毎試合行う。

### (3) イエローカードとなる主な反則について

- ① オーバーメンバーは、7人コートに入った時点とする。7人目が分からない場合は、ベンチに確認する。男女の比率違いについては、オフィシャルにメンバー表を確認させる。指定された場所以外で交代した場合。(反則名はオブストラクション)
- ② レフリーに対してのアピール・暴言・クレームを行った場合。(ジェスチャーも含む)  
**特にA級審判員のアピールには厳しくする。**  
キャプテンのみ質問する事が出来る。(質問いいですか?と質問するのが良い)
- ③ 同じ反則行為を度重ねた場合。2種類の反則を同時に行った場合。  
(タイムラグがある場合は同時では無い)
- ④ シューティングエリア内またはシューティングエリア付近で、防御側のフィールドプレーヤーが故意(悪質な)に、頭・手・腕・ジャンプ等でボールを止めた場合。  
避けれるのに避けない場合も故意とする。
- ⑤ フリーストロークの際(ゴール前以外も適用)、防御側のプレーヤーが3m以内に近寄る等(スティックも含む)故意に攻撃側のプレーを妨げた場合は、遅延行為とし、イエローとする。微妙な場合審判は「次に3m以内に近寄った場合は1回目の選手とは別の選手でもイエローとする」と注意(1試合で最初のみ)して再度行った場合は反則を取る。以降、同じ様な場面でも注意ではなくイエローとする。  
複数のプレーヤーが3m以内に同時に入った場合は、キャプテンもしくはキャプテンに該当する選手にイエローを出す。(反則名はオブストラクション)
- ⑥ 周囲に危険なハイスティック及び度重なる危険なハイスティック。  
スティックで人の頭を越す行為は危険なのでイエローとする。(ボールの関与に関わらず)
- ⑦ 後ろからクラッシングでは無い行為は、チャージングやオブストラクションの場合が多い。  
基本的に後ろからの反則にはイエローを出す。(危険防止の為)
- ⑧ 度重なる故意の(危険な)チャージングやクラッシング
- ⑨ ゴール前で悪質な反則を行った場合。(GKも含む。ジャンプは悪質な行為)
- ⑩ 防御側にイエローの反則があった場合にアドバンテージを取って、攻撃側のシュートが決まった場合でもイエローは適用される。
- ⑪ 故意に床・フェンス・ゴールをたたく行為については、強弱に関わらず全てレッドカードとする。故意でない場合や不可抗力の場合はレッドカードとしない。
- ⑫ アイガードやメガネが、衝突やボールが当たる等以外で落ちた場合。
- ⑬ プレーに関係の無い反則・イエロー・レッドカードが出た場合、試合再開はその前のプレーのチームのボールとする。

### (4) 審判員にて対応(統一)する事項

- ① 審判がセット後の選手によるボールのセットのやり直しは遅延行為とする。
- ② 選手の交代は、センターライン付近で行う。(フェンスに印を付ける)
- ③ GKについては、シュートされた時に限り、多少動いても故意に方向を変えなければハッキングやキッキングにならない。但し、頭については不可抗力の場合は反則にはならないが、はたく・つかむ・蹴る事は認められない。
- ④ フェイスオフの際、セットしない場合は、1回注意をしてダメなら遅延行為として相手ボールとする。
- ⑤ GKは自陣シューティングライン内において、膝より下のボールを手の平または腕で受け止めた場合はハッキングの反則ですが、取られていない場合がある。  
(スティックで手を叩かれて危険な為)
- ⑥ ヒットとは、基本的に音が鳴っている場合とする。(一つの目安として) **(再検討)**
- ⑦ 後ろから行っても、反則が無くボールを取った場合はチャージングとしない。  
ボールを持っていても当たりに行っていたらチャージングとする。
- ⑧ ゴール付近でのシュートの際、スティックインゴールの場合がある。
- ⑨ ゴールをテープで止めるのは最低限とし、ゴールをスティックで叩いて動いた場合はプッシングゴールとする。
- ⑩ オブストラクションの場合は、反則が起きた地点、もしくはその地点から半径3m以内の地点からフリーストロークとする。
- ⑪ 応援席(応援者)による暴言やクレームについては、該当チームの監督に注意する。  
注意しても再度行った場合は、応援席から出てもらい、該当チームの以降の試合は応援席無しで試合を行う。(該当チームの監督は厳重注意とする)
- ⑫ ゴール前では、防御側が壁を作る前に攻撃側が入ってはならない。但し、防御側が壁を早急に作らない場合は、攻撃側が壁に入っても良い。
- ⑬ 混成の部で、男子がレッドカードで退場した場合は、男子3名の場合は男子2名女子3名、男子4名の場合は男子3名女子2名で合計5名の選手がコートに入る事が出来る。

- ⑭ 故意の反則(イエローが出るレベルの反則)に対しては、次に同じ反則をしたらイエローと言うのではなく、その時点でイエローを出す。  
故意の反則で無い場合は、1回のみ注意をし、以降はイエローとする。
- ⑮ 延長後のPS合戦については、試合終了時の6名とし、ベンチペナルティーの選手もPSを打つ事が出来る。レッドカードにて退場者が居る場合は、退場者の代わりは出せず、退場者の順番が来た時点でPSは失敗となる。**(2017年度に再検討)**
- ⑯ 試合開始時や終了時の挨拶の時、スティックを置く時は静かに置く。  
出来ていない場合は注意をする。(余りにひどい場合はイエローカードを出しても良い)
- ⑰ 試合開始時は、挨拶が終わってから、センターポイントにボールを置く。
- ⑱ 大会で起こった問題点や、レッド・イエローカードの内容について、コート責任者が文章として、大会後の集まりで発表する。発表した事はフォロー研修で周知する。
- ⑲ 審判等でメンバー表のチェック時に居ない場合は、臨機応変に対応する。
- ⑳ シュートしてゴールが決まった後に反則があった場合は、一連の動作とし反則を取り、ノーゴールとする。
- ㉑ ボールのセットについて、基本的に選手がボールをセットするが、審判の方が早い場合は審判がセットする。(今後の事も考えて、小学生も同様とする)  
ボールがコート内の遠くに行った場合や、コート外に出た場合は審判がボールを渡すか審判がセットをする。(円滑に進める為)  
ボールをセットしたからと言ってスタートではない。(その時の状況により笛を吹く)
- ㉒ 選手と審判を兼務する時以外は、審判服(上下)とソックスの着用を徹底する。
- ㉓ アクセサリーについては、飾りのない布やゴム製のみとする。
- ㉔ 審判がタイムを取り時計が止まっている場合は、メンバーチェンジは出来ない。**(再検討)**
- ㉕ 観客があまりにうるさい場合は静かにして貰う。
- ㉖ 危険な行為があった場合はアドバンテージを取らずに笛を吹く。
- ㉗ メンバー表のチェック時、監督・コーチも必ずチェックする。  
チェックをされる側もチェックされる姿勢で受けさせる事。
- ㉘ スティックを跨ぐ事は危険なので反則とする(オブストラクション)
- ㉙ スティックが折れた場合は、交代エリアからベンチに戻り交換してコートに戻る。
- ㉚ コート設営時も体育館等の床に気を使って行う。
- ㉛ スティックを上げて走るのは、危険で無くてもハイスティックとする。  
**得点が決まった後、スティックを上げて喜ぶ場合は可とする。**
- ㉜ PSの時は時計を止めて、打つ時にスタートする。
- ㉝ **接触プレーは反則。相手を手で押さえる・止める等の行為。**
- ㉞ **小学生にはアドバンテージや反則でない場合等、声とジェスチャーで分かる様にする。**
- ㉟ **防御側のスティックを足で押しつける行為や、防御側がスティックを出して攻撃側に危険な場合は反則とする。(オブストラクション)**
- ㊱

(5) 今後の検討(要望)事項

- ① 審判員の笛を変更して欲しい。(音が出にくい為)  
音が違う2種類にして、コルクなしの小さめの笛にして欲しい。  
審判服のパンツも変更して欲しい。(丈が長いパンツも用意して欲しい)
- ② 市区町村で、体育館を借りる為の資料を作成して欲しい。(床等の問題で借りにくい為)
- ③ フリーストローク時の助走について。
- ④ アドバンテージの長さ解除のタイミングを審判で統一。
- ⑤ (6)の①～⑧を統一するにはどうしたら良いか?  
フォロー研修で実技を行い反則を検討する、等
- ⑥ **A級審判員のランク付けをする。(A-1、A-2、A-3等)**

(6) 統一事項

特に下記項目の反則については審判員での統一が必要である。  
各コートや各審判員でのばらつきが無い様にする。

- ① ハイスティック(膝より上にブレードを上げてはいけない)
- ② キッキング(足の裏全体が床に接していて静止していても取っている場合がある)
- ③ 床をたたく(強弱に関わらず)
- ④ スティックインゴール(シュートした場合にブレードがゴールに入っている場合がある)
- ⑤ プッシングゴール(シュートした場合スティックでゴールを動かしている場合がある)
- ⑥ クラッシング
- ⑦ チャージング
- ⑧ アドバンテージの長さ解除のタイミング(基本シュートを打ったら解除とする)