

■2009 年度ルールとレフリーについて■

1. ルール改正について

(1) 公式ルール

国際キンボール連盟（本部／カナダ・ケベック州）が 2009 年度の変更点を決定したので、日本では 2009 年 4 月より変更点を適用する。ただし、日本でのジャパンオープンなどの大会において、大会運営上などにて問題が生じると予想されるものは、申し合わせ事項を設定し対応する。

(2) フレンドリールールバリエーション

2008 年度制定版より文言の変更や追加はあるが、内容としては変更なし。

2. 2009 年度よりの主な公式ルール変更点

★下記の点以外にも詳細な部分の変更点もございます。詳細な部分の変更点がお知りになりたい方は「ルールブック 2009 年度版」（1 部：1,050 円）をお買い求め下さい。日本キンボール連盟本部事務局にて取り扱っております。

※以下 HR＝ヘッドレフリー AR＝アシスタントレフリー

(1) 1 コートにつき 1 つの予備ボールの準備

特に大会時において、インナーボールが割れるなどの不測の事態に対応し、かつスムーズな運営を行うために予備ボールをコートの近くに常備しておくことを推奨する。日本キンボール連盟主催、後援の大会では運営側の義務とする。

<ルールブック 2009 年度版 P.1 第 2 条施設及び用具 第 3 項用具 (a) >

(2) ヘッドコーチ(監督)よりのチームのタイムアウト要請、チームタイムアウト後に礼儀正しく行われるルール確認

改正により可能。

※ただし、日本での大会では複数コート同時使用による時間一括管理の関連で、申し合わせ事項としてタイムアウトを取れない大会も多い。この場合は申し合わせ事項により不可となる。

<ルールブック 2009 年度版 P.2 第 3 条チーム 第 1 項ヘッドコーチ及びアシスタントコーチの役割 (g) >

(3) ゲーム後の警告

(2008 年度)

ゲーム終了後、レフリーがサインするまでの間の警告は、全てメジャー警告となる。得点、スポーツマンシップポイントに影響する。

(2009 年度)

ゲーム終了後、レフリーがサインするまでの間の警告は、全てメジャー警告となる。得点には影響しないが、スポーツマンシップポイントには影響する。

<ルールブック 2009 年度版 P.3 第 4 条役員 第 1 項ヘッドレフリー (h) >

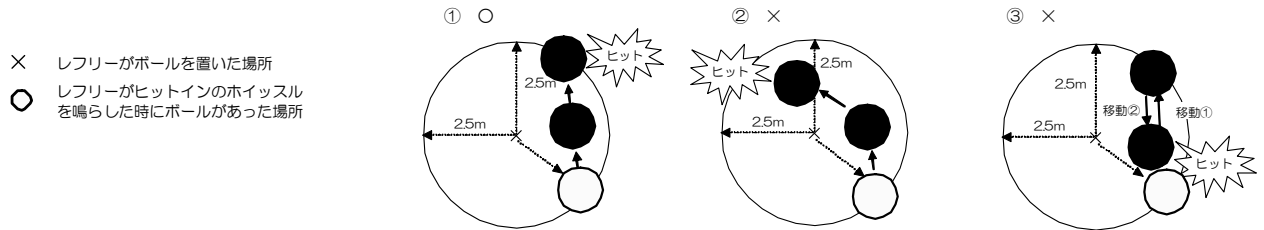
(4) ヒットイン時のイリーガルトラベリング

(2008 年度)

- ヒットインホイッスル前 ARが置いた位置から、半径 2.5mの円内は動かしても良い。
- ヒットインホイッスル後 セットしている位置から、5 秒以内であれば、直線的に何度も移動が可能である。ただし、ARが置いた位置から半径 2.5mの円内に限る。

(2009 年度)

- ヒットインホイッスル前 ARが置いた位置から、半径 2.5mの円内は動かしても良い。(変更なし)
- ヒットインホイッスル後 セットしている位置から、5 秒以内であれば、一直線上を、同一方向にのみ何度も移動が可能である。したがって逆方向、違う方向へ再度の移動は反則となる。ただし、ARが置いた位置から、半径 2.5mの円内に限る。



<ルールブック 2009 年度版 P.5 第 5 条競技ルール 第 2 項試合進行 (c) >

(5) ヒットチームによる、コールからヒットまでの無声義務の緩和

レシーブの後、コールの邪魔にならない、ゲームの状況に影響を与えない限り(判断はレフリー)、ヒットチームのプレーヤーは互いに言葉を発してもよい。

<ルールブック 2009 年度版 P.6 第 5 条競技ルール 第 3 項レシーブチームの指名 (b) >

(6) イリーガルオフense (新反則)

1. ヒッターが上記のルールを悪用するようなことがあった場合 (避けようとしているディフェンスチームのプレーヤーに対して急に進路を変えてわざと当たりに行く場合など)、イリーガルオフense (ジェスチャーは、旧反則名イリーガルヒットと同じ) の反則となる。
2. 旧反則名イリーガルヒットの内容を含む。腰より下の身体の一部を使用してヒットした場合。

<ルールブック 2009 年度版 P.10 第 5 条競技ルール 第 7 項イリーガルオフense >

(7) ボールより 1.8m 以内の範囲にいるディフェンス: クローズドディフェンス (通称カナダディフェンス) のリスク

プレーの優先権はヒットチームにある。ディフェンスチームのプレーヤーはヒッターおよびその他のヒットチームのプレーヤーがどのような動きをするか、常に気にしていなければいけない。ヒッターおよびヒットチームのプレーヤーの邪魔にならないように避ける義務がある。もし、ヒッターの邪魔になったとレフリーが判断した場合、イリーガルディフェンスの反則となる。

<ルールブック 2009 年度版 P.10 第 5 条競技ルール 第 8 項イリーガルディフェンス (b) >

(8) イリーガルディフェンス ヒットイン時について

(2008 年度)

- ヒットイン時 ヒットイン時は、ホイッスルが 2 回鳴った後ヒットの瞬間までに、ボールから 1.8m の範囲内に守備チームのプレーヤーがチーム毎に 3 名以上いたとレフリーが判断した場合。

- ヒット時 ヒットイン時以外のヒットの瞬間、ボールから 1.8m の範囲内に守備チームのプレーヤーがチーム毎に 3 名以上いたとレフリーが判断した場合。

(2009 年度)

- ヒットイン時、ヒット時ともに ヒットの瞬間、ボールから 1.8m の範囲内に守備チームのプレーヤーがチーム毎に 3 名以上いたとレフリーが判断した場合。

<ルールブック 2009 年度版 P.10 第 5 条競技ルール 第 8 項イリーガルディフェンス (a) >

(9)イリーガルディフェンス時の再開場所

- (2008年度) 反則のあった場所。
- (2009年度) 反則があった時、ボールのあった場所。

(10)イリーガルディフェンス時のジェスチャー詳細

- (2008年度) 人差し指・中指・薬指の3本を立てる。
- (2009年度) 上記を奨励するが、それに限らず、3本の指を立てればどの指でも良い。

(11)延長戦

- (2008年度) 警告の回数は、本ゲームの結果を継続せず1回目は1点、2回目は5点。
 - (2009年度) 警告の回数は、本ゲームの結果を継続する。本ゲームで警告があったチームが再度警告を受ければ、2回目扱いとなり5点が入ることとなる。延長戦は5点先取制がルール。
- <ルールブック2009年度版 P.15 第6条勝敗 第2項順位の決定(b)>

(12)メジャー警告の扱い

- (2008年度)
 - ①メジャー警告1回目はスコアボード上では1点加算のみ。
 - ②警告を受けた場合で退場までの数え方は、メジャー警告もマイナー警告と同じく1回と数える。
 - ③スポーツマンシップポイントの扱いもメジャー警告もマイナー警告と同じく1回と数える。
 - (2009年度)
 - ①メジャー警告1回目はスコアボード上では1点加算のみ。(変更なし)
 - ②警告を受けた場合で退場までの数え方は、メジャー警告はマイナー警告2回分に相当。
※マイナー警告チーム4回、メジャー警告チーム2回でチーム退場。
 - ③スポーツマンシップポイントの扱いもメジャー警告はマイナー警告2回分に相当。
- <ルールブック2009年度版 P.15 第6条勝敗 第3項警告、P.23付則C>

(13)警告を告げた後のレフリーの手順

- 警告を告げジェスチャーを行った後、レフリーはタイムアウトを取りスコアシートの警告欄を確認する。以降は通常のタイムアウトと同様の対応を行う。
- <ルールブック2009年度版 P.16 第6条勝敗 第3項警告4)>

(14)無意識の妨害

- (2008年度) 激しく接触したとレフリーが判断した場合のみリプレー。
 - (2009年度) 接触しなくても、レシーブの妨げとなり混乱をきたしたとレフリーが判断した場合はリプレー。
- <ルールブック2009年度版 P.17 第7条妨害 第2項無意識の妨害(a)>

(15)リプレー時のヒット・インのホイッスル後のボール移動

- (2008年度) 移動できない。
 - (2009年度) 移動できる。
- <ルールブック2009年度版 P.17 第7条妨害 第2項無意識の妨害(d)>

3. 2009年度よりの日本キンボール連盟としての変更点、申し合わせ事項

(1)新反則名の設定

- ・世界標準に近づけるため、英語表記に近い反則名を定め、ジェスチャー等で反則が判断できる経験が豊富なプレイヤーへ新反則名の使用を推奨する。
- ・ただし、講習会時などにおいて対象者に分かりやすく説明するためには旧来の日本語反則名の方が分かりやすい場合もあるため、旧来の日本語反則名の使用は制限しない。大会などにおいても旧来の反則名を使用しても間違いではない。

(2)ベンチ入りできるメンバー

- ・ヘッドコーチ（監督）、アシスタントコーチに加え、応急処置が施せる担当者としてトレーナーのベンチ入りを 2009 年度よりのジャパンオープン等の日本キンボール連盟主催大会においても採用する。
- ・前述の 3 名はプレーヤーを兼ねることができる。

<ルールブック 2009 年度版 P.2 第 3 条チーム>

(3)アームバンド(通称リストバンド)の位置

日本では 2008 年度まではピンクとブラックのバンドをつける位置は明確には定めていなかったが、日本では上腕につけるグレーと混同しないように、グレーをつけた方の手首にピンクをつけることを推奨していたことから、2009 年度より明確につける位置を定めることとする。

※なお、国際キンボール連盟の定める位置とは仕様の関係で位置は異なるが、国際キンボール連盟より許可を得ている。

<ルールブック 2009 年度版 P.3 第 4 条役員 第 3 項レフリー用アームバンドの使用>

(4)メジャー警告の後のゲーム出場について

- ・プレーヤー、チームがメジャー警告を告げられた場合の処置については、各大会にて申し合わせ事項を定めることとする。
- ・ジャパンオープン等の日本キンボール連盟主催大会ではメジャー警告を告げられたプレーヤーは、次のゲームは出場停止。チームに対するメジャー警告を受けた場合、チームとして次のゲームは出場できない。ただしともに次の別の大会には持ち越しはしない。

(5)ヒットイン時の遅延行為の基準

- ・この遅延行為はレフリーがボールをヒットインの場所におき、ヒットできるはずであるのに相談などで時間を費やしすぎるときのこと。現在はルールブックには明確に記されていない。
- ・母国カナダの最高峰のリーグの申し合わせ事項では 5 秒でレフリーが「セットしてください」と丁寧言い、10 秒を超えると 1 回目は口頭注意。2 回目以降はマイナー警告。ヒットチームが交代の時は 10 秒までは待つ。ジャパンオープン等の日本キンボール連盟主催大会のチャンピオンの部ではこの申し合わせ事項に準ずることとする。

(6)プレーヤーのセルフジャッジのたしなめ

- ・プレーヤーがレフリーの判定の前に、勝手な言動によりレフリーにアピールするための「セルフジャッジ」をした場合は、レフリーがプレーヤーとしての立場をわきまえるように 1 回目は口頭注意を行う。
- ・この口頭注意は対象者とそのチームのキャプテンに行う。
- ・この口頭注意はチームに対するものとし、セルフジャッジを同じチームのプレーヤーが再度行った場合はマイナー警告とする。

(7)口頭注意について

種類の違う口頭注意は別の扱いとする。

※一例として、ヒットイン時の遅延行為の口頭注意が 1 回あった後、セルフジャッジ 1 回目の口頭注意を同じチームが受けた。この場合、別々の口頭注意として扱い、マイナー警告とはならない。

4. 確認事項

(1)コンタクトミス

- ①ヒット時一人以上が全くボールに触れていない場合。
 - ②ヒットの力が弱くボールを運んだ状態になり、明らかにセットしている一人以上の人の手からボールが離れてしまった場合。
 - ③ヒット後に自チームのプレーヤーの身体（頭、背中、腰、手など）に当たりボールの軌道が変わった場合。
- ※自チームのプレーヤーの身体に当たってもボールの軌道の変化がなければ、有効なヒットとなる。

(2) コールされたチームがボールをレシーフし、その後パスをする場合

① 他チームのプレーヤーやレフリーにボールが当たった場合、ボールの軌道が変わらなければそのボールは有効。

② ボールが他チームのプレーヤーに当たり、ボールの軌道が変わった場合、次の4つの対処法がある。

I. パスの時にボールからの距離に関係なく、他のチームのプレーヤーがボールに触った時、ボールを避けるために何もしなかったとレフリーが判断した場合は、ボールに対する意図的な妨害と見なされマイナー警告を受ける。

II. パスの時に 1.8m以上離れた位置にいた、他のチームのプレーヤーがボールに触った時、ボールを避けるために当たらないよう努力したとレフリーが判断した場合は、リプレーになる。

III. パスの時に 1.8m以内の範囲にいた、他のチームのプレーヤーがボールに触った時、ボールを避けるために当たらないよう努力したとレフリーが判断した場合は、イリーガルディフェンスの反則になる。

<ルールブック2009年度版 P.10 第5条競技ルール 第8項イリーガルディフェンス参照>

IV. パスの時にボールからの距離に関係なく、他のチームのプレーヤーがボールに触った時、攻撃チームがわざとボールを投げつけたとレフリーが判断した場合は、攻撃チームがボールを落としたと見なされレシーブミスの反則になる。

※ その投げ方が相手を傷つける意図をもってなされた場合、マイナーまたはメジャー警告をとられる場合もある。

<ルールブック2009年度版 P.10 第5条競技ルール 第5項傷つける意図のあるヒット参照>

③ ボールがレフリーに当たり、軌道が変わった場合はリプレーになる。

<この項目全体 ルールブック2009年度版 P.16~17 第7条妨害 第2項無意識の妨害(e)>

(3) 口頭注意、警告の適用条件

口頭注意、警告のための条件は以下の3点が基準。

- ① 自分の不満を皆に聞こえるような大きな声で言ったかどうか。
- ② 自分の不満に関して、個人攻撃に値する単語を言ったかどうか。
- ③ 下品または無礼な単語を言ったかどうか。

上記3つの条件1つの場合・・・口頭注意
 2つの場合・・・マイナー警告
 3つの場合・・・メジャー警告

※ 即メジャー警告が適用される場合

- ① つばを吐く、物を投げる、殴る、蹴るなど暴力があった場合。
- ② 再三の注意にもかかわらず、レフリーの指示に従わなかった場合。
- ③ ゲーム終了後、レフリーがサインするまでの間の警告。

(4) 握手の徹底

ゲーム終了後、お互いを称え合い、プレーヤー同士握手することをレフリーが徹底する。

(5) ヘッドレフリーとアシスタントレフリーの位置取り(配置)について

現在(新レフリースタイル)と変わりはないが、位置取りについてはHRはARの位置を確認し、場合によっては、HRはARの立ち位置補正をする。

(6) 二審制でのそれぞれのレフリーの役割

| HR | AR |
|---|---|
| <p>○ ゲーム全体を担当</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コート全体を見る ・ARより、移動(走る距離)は少ない ・反則時、すみやかにスコアキーパーに反則チームを連絡 <p>○ 主に担当する反則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダウンワードヒット(下向きのヒット) ・不当な攻撃 <p style="text-align: center;">※ その他の反則、警告は、2人で見る</p> <p>○ 反則が起こったら・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スコアキーパーに伝える | <p>○ 主にボールを担当</p> <ul style="list-style-type: none"> ・小さなエリアを見る ・移動(走る距離)は多い ・反則時、すみやかにボールを取りに行く <p>○ 主に担当する反則</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ショートヒット(短いヒット) ・コールミス ・イリーガルトラベリング ・タイムオーバー <p style="text-align: center;">※ その他の反則、警告は、2人で見る</p> <p>○ 反則を発見したら・・・</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヘッドレフリーに伝える |

5. 日本キンボール連盟としての申し合わせ事項確認事項

(1) レフリーによる責任判定(2008年度呼び名:見なし判断)

2008年度に引き続き、2009年度のジャパンオープン等の日本キンボール連盟主催大会においても、レフリーによる責任判定を採用する。現在はルールブックには明確に記されていないが、実際にはワールドカップ等の大会で採用されているためである。この責任判定は実際に起こりうる頻度は限りなく少ない。

例

- ① ヒットされたボールが、直接コートの外に大きく出ている、誰の目においても100%明らかなアウトサイドの反則と思われる時、レフリー、他のチームのプレーヤーがボールに当たらないよう努力したが、ボールに触れてしまい、ボールの軌道が変わった場合
→レフリーによる責任判定でヒットチームのアウトサイドの反則
- ② ヒットされたボールが、コールされたチームによってワンタッチされた後、コートの外に大きく出ている、誰の目においても100%明らかなアウトサイドの反則と思われる時、レフリー、他のチームのプレーヤーがボールに当たらないよう努力したが、ボールに触れてしまい、ボールの軌道が変わり、ボールがコート内に戻ってきてコールされたチームが保持した場合*
→レフリーによる責任判定でコールされたチームのアウトサイドの反則
- ③ ヒットされたボールが明らかに、誰の目においても100%明らかな有効なヒットで、確実に決まるヒットであったが、レフリー、コールされていないチームのプレーヤーがボールに当たらないよう努力したが、ボールに触れてしまい、ボールの軌道が変わって床に落ちた場合*
→レフリーによる責任判定でコールされたチームのレシーブミス反則

※②と③は明らかに周囲にコールされたチームのプレーヤーが不在で、どのような優秀なプレーヤーでも100%ボールに触れることは不可能な状況であった場合に限る。「もし他のチームプレーヤーなどがボールに触れなければ、コールされたチームが床に落ちる前にボールに触れたかもしれない」との懸念が少しでも生じるものは、すべてリプレー。言うなれば、誰ひとり判定に不服がない状況のみ、レフリーによる責任判定を下す状況となる。

(2) ラインスマンとレフリー

レフリーは、ラインスマンのジャッジを100%採用する必要はないが、ラインスマンのジャッジを無視したり、ないがしろにしたりせず、必ず確認しその判断を参考にする。

6. 補足事項

・ボールのひもの扱い

ボールに空気を入れた後、ひもを使用しない方法も『第1回「世界を学ぶ」キンボール講習会2008』にて教わった。母国カナダでは対象者によって空気の量の調整をほとんどしないため、いつでもその方法がとられている。日本では対象者によって空気の量を調整していることも多いため、2009年現在のところ今後の指導時には「ひもをかけずに使用する方法もある」程度にとどめておく。

※母国カナダでも以前はひもを使っていたが、けがをした人がでたためひもを使わなくなったとのこと。ただし打ち身レベルの軽い打撲程度の大きなけがではないこともあり、対象者によって空気の量を変えることの必然性を再検討するまでは上記の形にとどめておく。講習会参加者の中には「いついかなる時もひもをかけてはいけない」と解釈した人もいるが、現状ではその考えは正しくない。



日本キンボール連盟 本部事務局

TEL.06-6971-9190 FAX.06-6981-7470

e-mail:kin-ball@newsports-21.com URL <http://www.newsports-21.com/kin-ball>