



◆ 2012 主なルール確認事項 ◆

2008 追加

■ルールに関する基本方針

・基本方針／世界共通認識としての「ルール」は1つであるとの観点により、国際キンボールスポーツ連盟（本部：カナダ・ケベック州）が定めた公式ルール（国際ルール）をすべて採用。日本でのキンボールスポーツ公式ルールは改正にあわせ、今後、年1回程度のペースにて変更していく予定。

■対象者にあわせて

1. 上級者／日本キンボールスポーツ連盟主催の大会では特に上級者を対象にしたチャンピオンの部で公式ルールをすべて適用していく。
2. 初中級者／キンボールスポーツの普及に関してはルールが度々追加、変更されることは混乱を意味し、愛好者の増加を妨げる要因にもなりえる。別紙の「フレンドリールールバリエーション」は定番としてできるだけ変更がない形で推奨していく。日本キンボールスポーツ連盟主催の大会では初中級者を対象に「フレンドリールールバリエーション」を適用していく。
3. 各地域大会／初中級者を対象とする場合、「フレンドリールールバリエーション」の適用が望ましいが、状況に応じ「フレンドリールールバリエーション」を基にアレンジしても構わない。

※以下は公式ルールを基にした説明です。「フレンドリールールバリエーション」は別紙参照。

■試合時間

2012 変更

1. 時間、ピリオド数は状況により決定してよい。
2. 日本の大会では多くのチームとの交流のため、通常1ピリオド7～10分で1ピリオドマッチの予選を各チーム3試合行うことが多い。参加者、状況を考慮して時間を決めてよい。

■ピリオド・試合終了

1. 大会等ブザーが終了の合図の場合、ブザーが鳴り始めた時点で試合終了。ブザーの鳴り始めた時と同時にボールがコートの床についた場合は、そのプレーは無効とみなされる。
2. コート中央にてレフリーの試合結果説明の後、握手をして健闘を称えあうことを強く推奨する。

2009 変更

3. 大会の場合、試合終了後、レフリーがスコアシートにサインするまでの間の暴言、暴力等の警告対象はすべてメジャー警告*が与えられるが、スコアボード上の得点は加算されない。

★メジャー警告：右記の警告の項目参照

2009 変更

■ベンチ入りメンバー

1. ヘッドコーチ（監督）、アシスタントコーチ、トレーナー（追加）の3名までがチームベンチに入ることができる。
 2. ヘッドコーチ（監督）、アシスタントコーチ、トレーナー（追加）の言動も警告*の対象に含まれる。
- ★警告：右記の警告の項目参照

■警告

1. スポーツマンシップ憲章（最終ページ参照）に反した、いかなるふるまいも、警告をもってそのチームを罰する。
2. 警告にはメジャー警告（レッドカード）、マイナー警告（イエローカード）の2種類がある。
3. メジャー警告が適用された場合、当該プレーヤーは退場。
4. メジャー警告が適用される場合
 - ① 吐く、物を投げる、殴る、蹴るなどスポーツマンシップ憲章に反した行為があった場合。
 - 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 試合終了後、レフリーがサインするまでの間の警告。

2009 追加

5. 暴言に関する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

※同じ種類の口頭注意を2度受けるとマイナー警告となる。

6. 試合の作戦上での故意の妨害などフェアプレーの精神に反する言動は原則としてマイナー警告。マイナー警告2回で当該プレーヤーは退場。
 7. メジャー警告、マイナー警告ともに1回目は相手チームに1点ずつ加算、2回目からは5点ずつ加算。
- ##### 2009 変更
8. 個人警告のチームでの累積4回によりチーム失格。メジャー警告は2回分（変更）、マイナー警告は1回分と数える。
 9. 3名しかいなくなったチームはチーム失格で、残りの2チームで試合は続けられる。
 10. 2チームが失格した時点で試合終了。

■反則

1. キンボールスポーツの反則は15種類の反則がある。反則を犯したチーム以外の2チームに1点ずつ加算される。

★攻撃に関するもの

- ① コンタクトミス
- ② コールミス
- ③ ショートヒット（短いヒット）
- ④ ダウンワードヒット（下向きのヒット）
- ⑤ トゥフェイス（連続ヒット）
- ⑥ イリーガルトラベリング（不正な移動）
- ⑦ イリーガルオフエンス（不正な攻撃）

★守備に関するもの

- ⑧ トラッピング
- ⑨ イリーガルキャッチ（ボールの開口部を持つ）
- ⑩ イリーガルディフェンス（不正な守備）

★攻撃、守備の両方に関するもの

- ⑪ レシーブミス、セットミス（ボールの落下）
- ⑫ アウトサイド（アウトボール）
- ⑬ ウォーキング
- ⑭ タイムオーバー（5、10秒ルール違反）
- ⑮ トゥーメニー（コートに5人以上）

2. 試合の再開（ヒットイン*）は、プレーが中断した時、ボールがあった場所で行う。

★ヒットイン：警告、反則があっても試合が中断した後に、レフリーの合図でヒットすること。試合やピリオド開始時も含む。

3. 上記⑩イリーガルディフェンス（不正な守備）以外は反則を犯したチームが再開のヒットを行う。

■ボールを支える姿勢

1. ボールを支える時（セット時）、片手で支えてもOK。身体のある部分がボールに触れていけばよい。つまり、頭でも足でもボールに触れていけばよい。
2. ボールを支える時に片膝を床につく必要はない。ボールを支えるのに安定する支え方として講習会では指導している。

■コンタクトミス

次の3点の項目に該当があった場合、反則。

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. ヒットのスピードが遅く、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。

2008 変更

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。

■コールミス

1. コールミスとは次のような正しくないコールを指し、反則となる。

- ① 同時コール（ヒットしながらのコール）
- ② 自チームカラーのコール
- ③ 3色以外のカラーのコール
- ④ レフリーに聞こえない小さい声のコール
- ⑤ 2人以上が同時にコール
- ⑥ 「オムニキン」がないコール
- ⑦ 「オムニキン」の後、2色を言った場合のコール
例「オムニキン ピンク ブラック」
「オムニキン ピンク オムニキン ブラック」

2010 追加

- ⑧ プレー開始のホイッスルが2回なる前にコールを始め、そのままプレーを続けた（ヒットした含）場合。
- ⑨ オムニキンとカラーの間に当該者が声を発したコール
例 「オムニキン（「えーっと」やチームメイトの名前など別の言葉） ピンク」
- ⑩ オムニキン、オムニキンと繰り返してカラーをコールした場合
例 「オムニキン オムニキン ピンク」

2010 追加

- ⑪ 1回目のコールが終了していても、再度同じ色のコールをしながらヒットした場合、コールミス（同時コール）の反則となる。（2回目の「オムニキン ブラック」を、正式なコールと見なすため）
例 オムニキン ブラック オムニキン ブラック（ヒットしながら）
- ⑫ 3人以上でコールを行った場合
例 オムニキン ブラック ブラック（それぞれを3人で分けて言う）

2012 追加

- ⑬ 不当な攻撃（通称：トップコール）1回目からすべて。

2. 同時コールとは、ヒット時のコール「オムニキン・カラー」がボールにヒッターの手が触れる前に終わってない場合。コールしながらのヒットは反則になる。

※レフリーがカラーを復唱することは、レフリーの義務。レフリーは毎回のヒットの際、「カラー」を復唱しなければならない。大会等で複数のコートを使用した時やコート外の他の音で試合の進行を妨げるような場合は復唱を1回ではなく何回も「カラー」を言い続けなければならない。このレフリーのコール復唱を義務付ける事によって、2チームがボールを取りにいった場合に起こりえる接触を防ぎ、試合中にプレーヤーの「コールが聞こえない」という不満を減らす事ができる。

※ただし、レフリーが何らかの理由により復唱しなくてもリプレーにはならない。

3. 「オムニキン」というコールと、「カラー」のコールは別々のプレーヤーが言ってもよい。但し、同時に複数の人がコールすると反則となる。

2008 変更

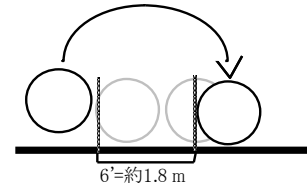
4. レシーブチームの1番目のプレーヤーがボールに触ったあとより有効。（言い換えるとレシーブチームがレシーブ後、いつからでもよい。）

■ショートヒット（短いヒット）

2001 変更

1. ヒットは1.8m（ボール1個半分）以上飛ばさなければならない。（下図参照）

※このルールは小学校低学年では2.5m飛ばしにくいという観点から国際ルール変更に基づき日本でも採用された。（2001年8月25日以降日本では適用）



2. 判定は床に落ちた時点で行う。あきらかにショートヒット（短いヒット）と思われるものでもレシーブチームのプレーヤーがボールに触れば続行、レシーブチームのプレーヤーがそのボールに触り、ボールが床に落ちた場合レシーブミスとなる。

2008 変更

3. レフリーが示す再開ポイントは反則が起こった場所。（ボールが床に着いた場所）

※2007年度の変更より再度変更。

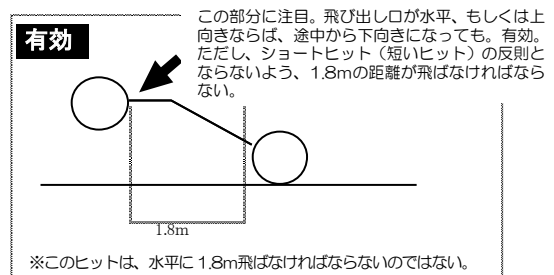
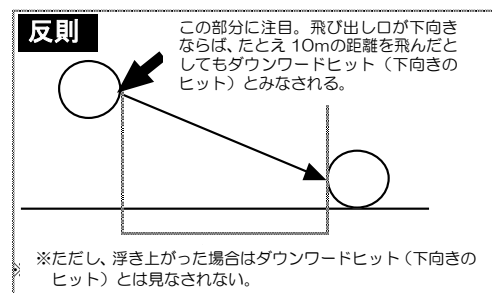
■ダウンワードヒット（下向きのヒット）

1. ダウンワードヒット（下向きのヒット）の判定は、ボールが床に落ちた後で行う。

2. あきらかにダウンワードヒット（下向きのヒット）と思われるヒットで、レシーブチームのプレーヤーがボールに触らなかった場合はダウンワードヒット（下向きのヒット）の反則だが、ヒットの最低距離と同様にレシーブチームのプレーヤーがボールに触れば続行、レシーブチームのプレーヤーがそのボールに触り、ボールが床に落ちた場合はレシーブミスとなる。

3. ヒットしたボールが床と水平に飛び出した場合、有効なヒットである。（下図参照）

※この場合の水平に飛び出したという判断には距離1.8mは関係ない。



2008 変更

4. レフリーが示す再開ポイントは反則が起こった場所。（ボールが床に着いた場所）※2007年度の変更より再度変更。

■トゥーフェイス(連続ヒット)

- 1.同じピリオド内では2回続けて同じプレーヤーがヒットすることはできない。ヒットした場合、反則となる。
- 2.次の①②に関しては同じヒッターがヒットしてもよい。(別のヒッターがヒットしてよい。)

①リプレーの場合

- ②ボールをヒットする前に下記の反則があった場合

- ・コールミス
- ・ウォーキング
- ・セットミス
- ・イリーガルトラベリング(ボールの不正な移動)
- ・イリーガルディフェンス(不正な守備)
- ・イリーガルオフense(不正な攻撃) / 攻撃側の妨害時のみ
- ・タイムオーバー(ヒットイン時の5秒ルール違反)
- ・トゥーメニー(コートに5人以上)
- ・トラッピング
- ・イリーガルキャッチ(ボールの開口部を持つ)
- ・警告

※仮にヒットしていても、反則、警告より後にヒットしているという事でヒット自体が無効となり、再度ヒットできる。

■イリーガルトラベリング(不正な移動)

- 1.レフリーは警告・反則があった場所をピンポイントで指し示しボールを置く。
- 2.ヒットインホイッスル前
レフリーがボールを置いた位置から、半径2.5mの円内はどのように動かしても良い。方向や直線移動にはこだわらない。また半径2.5mの円内を出た場合、レフリーはボールを戻す。口頭注意や反則にはならない。

2012変更

- 3.ヒットインホイッスル後
セットしている位置から、ヒットインのホイッスル5秒以内であれば、どのようにでも何度も移動が可能である。ただし、レフリーがボールを置いた位置から、半径2.5mの円内に限り、3人以上がボールに触っていないこと。

2007変更

※違反があった時点でイリーガルトラベリングの反則となる。

※リプレーから変更

■イリーガルオフense(不正な攻撃)

イリーガルオフenseとは、試合の適切な行為を妨げる、攻撃チームによって行われる行為を言う。

- ①攻撃チームのプレーヤーがヒットの直前で意図的に走る方向を変え、ボールから1.8m以内にいる守備チームのプレーヤーに対する接触を狙った場合。

2012追加

- ②攻撃チームのプレーヤーが、守備チームのプレーヤーの動きをブロックしたり、動きを遅らせたり、守備チームのプレーヤーとの接触を狙い、自分のボディー・アクシス*から外れた動きをした場合。

※ボディー・アクシス:

ボディー・アクシスとは、ボールを持っているプレーヤーの頭上の垂直の空間を指す。幅はプレーヤーの肩幅。座っていてもプレーヤーが立ち上がった時に占めるであろう空間のこと。

- ③腰より下の身体の一部を使用してヒットした場合。
旧反則名イリーガルヒットの内容。この種類の反則は同じヒッターが続けてヒットすることはできない。

■イリーガルディフェンス(不正な守備)

- 1.イリーガルディフェンスとは、試合の流れを妨げる守備チームの行為を言う。下記に示す項目に該当した場合、反則。

2009変更

<ヒットの瞬間>

- ①ヒットの瞬間、ボールから1.8m以内にいる守備チームのプレーヤーが3人以上いた場合。

※もし、守備チームが2チームとも1.8m以内に3人以上のプレーヤーがいた場合、コールされたチームがイリーガルディフェンスの反則となる。

- ②ヒットの瞬間、ボールから1.8m以内にいるコールされていないチームのプレーヤーが最初にボールに触れたことによって、ボールの軌道が変わった場合。

2012追加

- ③ヒットの瞬間、守備チームのプレーヤーがボールに触れた場合。

2012以下④~⑦表現詳細追加

<パスの時・ボール、攻撃チームに対して>

- ④攻撃チームがパスをするとき、ボールから1.8m以内にいる守備チームのプレーヤーがパスをブロックしたり、方向を変えさせたり、動きを遅らせたりした場合。

<移動時・ボール、攻撃チームに対して>

- ⑤攻撃チームの1人または2人でボールを移動させたとき、ボールの移動が始まったときにボールから1.8m以内のいた守備チームのプレーヤーが、ボールの移動やそのコースをブロックしたり、方向を変えさせたり、動きを遅らせたりした場合。

<ヒットの前・攻撃チームに対して>

- ⑥ボールから1.8m以内にいた守備チームのプレーヤーが、ボールに向かって走ってくる攻撃チームのプレーヤーにブロックしたり、方向を変えたり、動きを遅らせたりした場合。

- ⑦ボールから1.8m以内にいる守備チームのプレーヤーが、ヒッターのヒットしようとする最初の動きをブロックしたり、方向を変えさせたり、動きを遅らせたりした場合。

2012追加

- ⑧守備チームのプレーヤーが攻撃チームのプレーヤーのボディー・アクシス*を尊重せず、攻撃チームのプレーヤーとの接触があった場合。

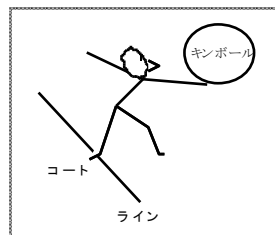
<ヒットの前・ボールに対して>

- ⑨ヒットされる前に、ボールから1.8m以内にいる守備チームのプレーヤーがボールに触って動かした場合。

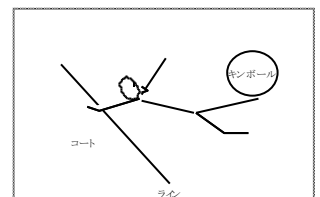
- 2.イリーガルディフェンスの反則があった場合のみ、次のヒットチームは反則時にボールを保持していたチームとなる。

■アウトサイド(アウトボール)

- 1.アウトサイド(アウトボール)の判定は、ボールが床に落ちた後で行う。
- 2.ボールが床に落ちた時、ボールの中心がライン上、もしくはコート外にあればそのボールは有効。ボールの中心がコート外にあればアウトサイド(アウトボール)の反則になる。
- 3.ボールを持った人の体の一部がライン上もしくはコート上に接触していればよい。
- 4.ライン際でセットした場合、セットしているプレーヤーは体の一部がライン上もしくはコート内に接触していればよい。
- 5.ボールをヒットした瞬間にヒッターの体の一部がコートに接触していない場合は反則。
- 6.コート内またはライン上からジャンプし空中でボールに触り着地前にボールから離れ、両足がコート外に出た場合は有効。



ラインに片足が接触しているためアウトサイド(アウトボール)ではない。



片手がラインに接触しているためアウトサイド(アウトボール)ではない。

■ウォーキング

レシーブチームの 3 番目(延べではない)のプレーヤーがボールに触った時点*でボールに触れているプレーヤー及びその後ボールに触れたプレーヤーはピボットのみ有効となる。

※上記時点で足の裏が床についている場合は足の裏が軸足適用対象となる。足の裏が床についていない特別な場合(⑥D&F 参照)は適用される軸とみなされるのは床に着いている下半身(腰から下)となる。

①3 番目とは

レシーブしたボールに 1 番目に触ったプレーヤーと、2 番目に触ったプレーヤーがパスを繰り返したり、ボールを動かしていてもウォーキングにはならず、次の 3 番目が触った時点からウォーキングが適用される。

②3 番目が触った時点より

3 番目のプレーヤーが触った時点で 1 番目と 2 番目のプレーヤーがボールから離れていれば、この時点では 1 番目と 2 番目のプレーヤーには適用されない。次に触った時点より適用される。

③ピボットについて

原則的にはバスケットボールで適用されているピボットと同様。プレーヤーの片足を軸足として、反対側の足を自由に動かすことができるのがピボット。

④軸足について

軸足で重要なのは足の裏である。特別な場合(⑥D&F 参照)を除いて、ウォーキングの反則が取られるのは、足の裏が動いたかどうかで決まる。足の裏が全て着いている場合は、全てが軸となる。もしそこからかかとを上げ、つま先だけで立つ、あるいはセットの状態にいるときは、つま先だけが軸となる。ただ、その後かかとを着いても反則にはならない。反則になるのは、一旦かかとを着きつま先を上げた場合。逆の場合、つまり最初につま先を上げ、一旦つま先を戻し、次にかかとを上げた場合も反則となる。

⑤軸足の決定

A.3 番目が両足を着けたまま、ボールに触った場合



軸足はまだ決まっていない。どちらかの足を動かして初めて軸足が決まる。右足を初めに動かした場合、左足が軸足となる。

B.3 番目が片足を浮かした状態で、ボールに触った場合



着いている足が軸足となる。左足が着いているのであれば左足が軸足となり、右足だけ動かすことができる。

C.3 番目が空中でボールに触り、両足で着地した場合

軸足はまだ決まっていない。どちらかの足を動かして初めて軸足が決まる。右足を初めに動かしたら、左足が軸足となる。

D.3 番目が空中でボールに触り、片足で着地した場合

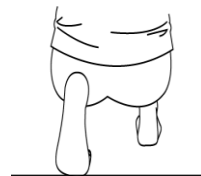
先に着地した足が軸足となる。左足が先に着いたのであれば左足を軸足として、右足だけ動かすことができる。

⑥セット時にて

反則が特に多いのはセットした状態の場合である。3 人がセットした状態では全員がウォーキング適用対象となる。許されるのはピボットのみ。セットした状態では、足の着き方によって軸足の判断が変わる。

A.両足の裏が床に着いている場合

セットの状態で片膝を着いて下図のように両足の裏が着いている場合は、軸足がまだ決まっておらず、先に動かした足の逆足が軸足となる。



B.片足の裏だけが床に着いている場合

セットの状態で片膝を着いて下図のように足の裏が着いていない場合は、足の裏が着いている足が軸足となる。この場合は、右足が軸足となるので、左足は自由に動かしても良い。



C.正座をしていて両足の裏の一部が床についている場合

下図のように足の裏が着いていれば、軸足は足の裏になる。この場合、まだ軸足は決まっていないので、最初に動かした足の逆足が軸となる。この場合は、立ち上がることもできるし、軸足で無い足を動かすことも可能。



D.正座をしていて、足の裏が床についていない場合

足の裏が図のように着いていなければ、床に着いている部分(両膝や両脛など)全てが軸になり、床に着いている部分を少しでも動かしたらウォーキングになる。そこから立ち上がることもできない。



E.うつ伏せや仰向けに寝転んだ時に足の裏が床についている場合

どちらか一方の足の裏が床に着いていれば、その足を軸足にして立ち上がる事も、逆の足を動かすこともできる。

F.うつ伏せや仰向けに寝転んだ時に足の裏が床についていない場合

床に着いている腰から下の部分全てが軸となるので、軸は少しも動かすことはできない。

■タイムオーバー(5秒、10秒ルール違反)

下記に示す項目に該当した場合、反則。

2012 変更

1. 5秒ルール違反
ヒットイン時、レフリーのホイッスルより 5 秒以内にボールをヒットしなかった場合。
2. 10 秒ルール違反
1 番目のプレーヤーがレシーブしてから 10 秒以内にヒットしなかった場合。

■妨害

キンボールスポーツはいかなる身体的な接触も認めていない。プレーヤーは全員、接触しないよう最善をつくさなければならない。

1. 故意の妨害

<プレーヤー同士>

- ①身体的接触の有無に関わらず、レフリーが意図的な妨害と判断した場合、反スポーツマン的行動としてマイナー警告が与えられる。
- ②上記の行為により怪我をする恐れがあった(怪我人がでた時も含む)とレフリーが判断した場合、故意に誰かを傷つける言動としてメジャー警告が与えられる。

<プレーヤーとボール>

- ・ボールに当たらないよう努力をしなかったとレフリーが判断した場合、プレーヤーとボール間の故意の妨害としてマイナー警告が与えられる。

2. 無意識の妨害

2007 変更

<プレーヤー同士、プレーヤーとレフリー>

- ①プレーヤー同士またはプレーヤーとレフリーの間で無意識の接触があり試合の進行上に問題をきたさなかった場合、試合続行となる。
- ②プレーヤー同士またはプレーヤーとレフリーの間で無意識の接触があり試合の進行上に問題をきたした場合、リプレーとなる。ただし④の状況は除く。

2009 変更

- ③接触しなくても、試合の進行上に問題をきたし混乱している状況になった場合はリプレー。
- ④攻撃チームの攻撃(パス、移動、セット、ヒットの動作)の途中で、ボールから 1.8m 以内にいた守備チームのプレーヤーが、攻撃チームのプレーヤーに接触した時、試合の進行上問題があった(方向を変えさせたり、動きを遅らせたりした)場合、イリーガルディフェンスの反則となる。

<人とボール>

- 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で試合続行。
※髪の毛やウエアにかすかに触れた場合など。
- ②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。
- ③ボールから 1.8m 以上離れた位置にいた、コールされていないチームのプレーヤーがボールに最初に触った時、ボールに当たらないように努力をしたとレフリーが判断した場合は、リプレーになる。

2008 変更

- ④ボールから 1.8m 以内にいたコールされていないチームのプレーヤーがボールに最初に触った時、イリーガルディフェンスの反則になる。

- ⑤コールされたチームのプレーヤーがボールに触れた後、コールされていないチームのプレーヤーがボールに触れてしまった場合はそのボールは有効で試合続行。

■レフリーからの申請によるタイムアウト

- 1.レフリーはいつでも理由を問わず、タイムアウトをとることができる。
- 2.30 秒以上のタイムアウトはその時間より 30 秒を除いた時間、そのピリオドの終了後に持ち越される。例.1 分 30 秒のタイムアウトの場合: $90-30=60$ 秒持ち越し。
- 3.時間が持ち越される場合、そのピリオドはブザーの音でいったん終了する。その後、ピリオド終了の合図時、ボールを持っていたチームが合図のあった時のボールのあった位置から再開のヒットを行う。

■チームからの申請によるタイムアウト

2012 変更

- 1.各ピリオド各チーム 1 回、警告、反則が起こり、ゲームが中断した場合、どのチームでも申請する事ができる。

2009 変更

- 2.キャプテンまたはヘッドコーチ(監督)(追加)のみが試合中断時にタイムアウト(30 秒)を申請することができる。

2009 変更

- 3.ヘッドコーチ(追加)はもちろん、キャプテンがコート外にいても、コート外から適宜コートに入って、タイムアウトの申請をすることができる。
- 4.このチームからの申請によるタイムアウトは常に 30 秒のため、試合時間は変更がない。

2012 変更

- 5.20 秒後にプレーヤーをコートに呼び戻す。さらに 10 秒後、この時レフリーは全てのチームがコート内にいなくてもレフリーはプレーを開始。ただしヒットチームの最低 1 人がボールを保持していなければ試合は再開されない。ヒットチームが準備できていない場合、口答注意を与える。同じチームが 2 度目の遅延行為を行った場合、マイナー警告が与えられる。

■異議申し立て

- 1.レフリーに対しての抗議は禁止であるが、ルールの適用や解釈、スコア間違いなどについて、試合が中断した場合に限りキャプテンのみがレフリーに説明を求めることができるプレーヤーである。この異議申し立ては礼儀正しく行われなければならない。
- 2.キャプテンがコート外にいても、必要なときにコート外から適宜コートに入って、レフリーに対しての異議申し立てをすることができる。

2009 変更

- 3.ヘッドコーチはチームからの申請によるタイムアウトをとった後にも、レフリーに説明を求めることができる。この異議申し立てもキャプテンと同様に礼儀正しく行われなければならない。
※タイムアウトが認められてない大会ではヘッドコーチは異議申し立てをすることはできない。
- 4.コーチや他のプレーヤーが異議申し立てを行った場合、警告の対象となる。
- 5.異議申し立てが行えるのは、ヘッドレフリーが試合終了後、スコアシートにサインするまでで、それ以降は一切受け付けられない。

■不当な攻撃（通称：トッフェコール）

2007 変更

1. コールされたチームがその時点で 1 位でない限り、当該チーム同士（コールするチームとコールされるチーム）で 2 点以上の差があるチームをコールすることはできない。
2. コールするチームがその時点で単独 1 位の場合、2 位のチームをコールしなければならない。
3. その時点で 2 チームが 1 位の場合、3 位のチームが 1 点差でない限り、1 位のチームは同点 1 位のチームをコールしなければならない。

2012 変更

4. コールすべきチームをコールしなかった場合、1 回目から全てコールミス of 反則となる。

★不当な攻撃 補足例

得点			2006年度までの適用 ルール	2007年度改正ルール	備考
ピンク	グレー	ブラック			
13	12	11	ピンクがブラック×	ピンクがブラック×	1 位チームが 3 位チーム攻撃のため×
			グレーがブラック×	グレーがブラック○	当該 2 チーム 1 点差のため○
			ブラックがグレー×	ブラックがグレー○	当該 2 チーム 1 点差のため○
14	13	13	ピンクがブラック、グレー○	ピンクがブラック、グレー○	1 位チームが 2 位チーム攻撃のため○
			グレーがブラック×	グレーがブラック○	当該 2 チーム 同点のため○
			ブラックがグレー×	ブラックがグレー○	当該 2 チーム 同点のため○
16	12	12	ピンクがブラック、グレー○	ピンクがブラック、グレー○	1 位チームが 2 位チーム攻撃のため○
			グレーがブラック×	グレーがブラック○	当該 2 チーム 同点のため○
			ブラックがグレー×	ブラックがグレー○	当該 2 チーム 同点のため○
14	12	10	ピンクがブラック×	左と同じ 変更なし	1 位チームが 3 位チーム攻撃のため×
			グレーがブラック×		当該 2 チーム 2 点差のため×
			ブラックがグレー×		当該 2 チーム 2 点差のため×
16	16	12	ピンクがブラック×	左と同じ 変更なし	同点 1 位チームが 2 点差以上の 3 位 チーム攻撃のため×
			グレーがブラック×		同点 1 位チームが 2 点差以上の 3 位 チーム攻撃のため×
			ブラックがピンク、グレー○		3 位チームが 1 位チーム攻撃のため○
15	15	14	ピンクがブラック×	ピンクがブラック○	同点 1 位チームが 1 点差の 3 位チーム攻 撃のため○
			グレーがブラック×	グレーがブラック○	同点 1 位チームが 1 点差の 3 位チーム攻 撃のため○
			ブラックがピンク、グレー○	ブラックがピンク、グレー○	3 位チームが 1 位チーム攻撃のため○

★スポーツマンシップ憲章★

教師や両親、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、競技者、その他全ての参加者は、スポーツマンシップ憲章の条項を守ることによってスポーツマンらしい行動をするよう求められている。一人ひとりが、人間性を高め、人格形成に役立つスポーツ習慣を促進するために自分の役割を果たさなければならない。

- ・スポーツマンシップを示すということは：
何よりもまず、全てのルールを厳密に守ることであり、決して故意に反則を犯さないことである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
大会役員を尊重することである。大会役員やレフリーの存在は大会を開催する上で必要不可欠なものである。彼らは全ての人から尊敬を受けるに値する。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
レフリーの誠実さを疑うことなく、レフリーの決定を全て受け入れることである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
品位を保ちながら、恨みを抱かずに敗北を受け入れることである。

- ・スポーツマンシップを示すということは：
謙虚さをもって、傲慢にならずに勝利を受け入れることである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
対戦者の素晴らしいプレーや振る舞いを称賛することである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
勝つためにだましたり、違反的な手段を使ったりしないことである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
対戦者を対等の人として尊敬し、自分の能力と才能の限りプレーをし、勝とうとすることである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
良いプレーのときと同じように下手なプレーのときもチームメイトを励ますことである。
- ・スポーツマンシップを示すということは：
常に威厳を保ち、感情に流されず、身体的な暴力や言葉の暴力を用いないことである。

スポーツマンシップは重要である