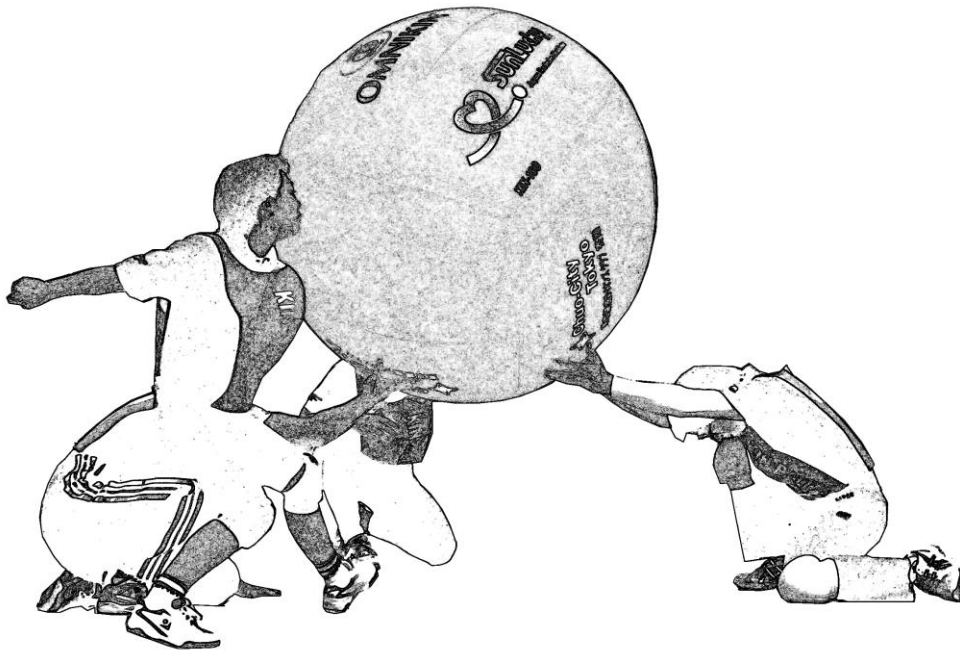




**KIN-BALL<sup>®</sup>** sport

# キンボールスポーツ ルールブック

2022 年度版



Japan KIN-BALL sport Federation  
一般社団法人日本キンボールスポーツ連盟

## はじめに

当連盟の基本方針として、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をすべて採用しています。しかしながら、公式ルールはいつ、いかなるときでも必ず適用しなければならないというのではなく、対象者、レベル、状況等に応じて、ルールを変更することが認められています。

今回、新たに発行するルールブックには国際連盟が定めた「公式ルール(国際ルール)」を掲載しています。今後、競技の進化に伴い公式ルールの追加、変更があると考えられますが、当連盟でも随時変更していく予定です。

## 目次

	Page		Page
<b>★公式ルール</b>		<a href="#">第 9 項 イリーガルトラベリング</a>	13
		<a href="#">第10項 トラッピング</a>	14
<b>第 1 条 試合概要</b>	1	<a href="#">第11項 トゥーメニ</a>	14
		<a href="#">第12項 イリーガルオフENSE</a>	14
<b>第 2 条 施設及び用具</b>	1	<a href="#">第13項 イリーガルディフェンス</a>	15
<a href="#">第 1 項 コートサイズ</a>	1	<a href="#">第14項 警告</a>	15
<a href="#">第 2 項 ウォームアップエリア</a>	1	<a href="#">第15項 トゥワイス</a>	17
<a href="#">第 3 項 会場図</a>	1		
<a href="#">第 4 項 用具</a>	2	<b>第 7 条 定義</b>	<b>18</b>
		<a href="#">第 1 項 コール</a>	18
<b>第 3 条 チーム</b>	2	<a href="#">第 2 項 ヒット</a>	18
<a href="#">第 1 項 ヘッドコーチ及びアシスタントコー チの役割と責任</a>	2	<a href="#">第 3 項 ヒッター</a>	18
<a href="#">第 2 項 キャプテンの役割と責任</a>	3	<a href="#">第 4 項 ボールの移動</a>	18
<a href="#">第 3 項 プレーヤーの役割と責任</a>	3	<a href="#">第 5 項 パス</a>	18
<a href="#">第 4 項 通訳の役割と責任</a>	3	<a href="#">第 6 項 オフェンス・ゾーン</a>	18
<a href="#">第 5 項 ユニフォーム</a>	4	<a href="#">第 7 項 ボールに触ること</a>	19
		<a href="#">第 8 項 ボールの保持</a>	19
<b>第 4 条 役員</b>	4	<a href="#">第 9 項 チームスタッフ</a>	19
<a href="#">第 1 項 ヘッドレフリー(HR)</a>	4	<a href="#">第10項 ヒットイン</a>	19
<a href="#">第 2 項 アシスタントレフリー(AR)</a>	5	<a href="#">第11項 ヒットイン・ポイント</a>	19
<a href="#">第 3 項 レフリーが身につけるもの</a>	5	<a href="#">第12項 プレー中(ball in play)</a>	19
<a href="#">第 4 項 スコアキーパー</a>	5	<a href="#">第13項 コントロール</a>	19
<a href="#">第 5 項 タイムキーパー</a>	5	<a href="#">第14項 ボディー・アクシス</a>	20
<a href="#">第 6 項 ラインジャッジ</a>	6	<a href="#">第15項 ターゲット・スコア</a>	20
		<a href="#">第16項 既定の得点(クリティカル・スコア)</a>	20
<b>第 5 条 試合の流れ</b>	6	<a href="#">第17項 コート</a>	20
<a href="#">第 1 項 勝敗の決め方</a>	6	<a href="#">第18項 プレーイング・エリア</a>	20
<a href="#">第 2 項 試合の流れ</a>	6	<a href="#">附則 A スポーツマンシップ憲章</a>	21
<a href="#">第 3 項 ランキング・システム</a>	7	<a href="#">附則 B レフリーのジェスチャー</a>	22
<a href="#">第 4 項 タイムアウト</a>	7	<a href="#">附則 C タイブレイク</a>	24
<a href="#">第 5 項 交代</a>	7		
<a href="#">第 6 項 怪我</a>	8		
<a href="#">第 7 項 抗議</a>	8		
<b>第 6 条 競技規則</b>	8		
<a href="#">第 1 項 コールミス</a>	8		
<a href="#">第 2 項 コンタクトミス</a>	10		
<a href="#">第 3 項 レシーブミス及びボールの落下</a>	10		
<a href="#">第 4 項 アウトサイド</a>	10		
<a href="#">第 5 項 ダウンワードヒット</a>	11		
<a href="#">第 6 項 ショートヒット</a>	12		
<a href="#">第 7 項 リプレー</a>	12		
<a href="#">第 8 項 タイムオーバー</a>	13		
<a href="#">(5 秒ルール・10 秒ルール)</a>			

※このルールブックはカナダ・ケベック州にある国際キンボールスポーツ連盟制定の英語版のルールを翻訳したものです

**第1条 試合概要**

キンボールスポーツは、1チーム4人、3チーム対抗でコートの中で行われる。このスポーツの目的は、コールされたチームが、ボールが床につくまでに体のどこかを使ってボールをレシーブすることにある。レシーブしたチームは別のチームにボールをヒットし、反則があるまでプレーを続ける。反則があった場合、反則を犯したチーム以外の2チームに1点ずつ与えられる。

公式の試合形式についての詳細は、IKBF ([info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com)) にお問い合わせ下さい。

**第2条 施設及び用具****第2条第1項 コートサイズ**

公式試合のコートサイズは20m×20mでなければならない。コートのラインは同一色で最低でも5cm幅の連続したラインでなければならない。

➤解説

大会によっては、主催者がコートサイズを変更しなければならない場合もある。許容されるコートサイズについては、IKBF に連絡してください([info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com))。

**第2条第2項 ウォームアップエリア**

全てのチームが利用できるウォームアップエリアをつくらなければならない。これはチームベンチの後ろにつくらなければならないし、最低9㎡の広さがなければならない。

例外) 大会会場の広さの関係でチームベンチの後ろにウォームアップエリアをつくる余裕がなければ、IKBF はもっと小さいスペースのものや別の場所に作ることを認める場合もある。

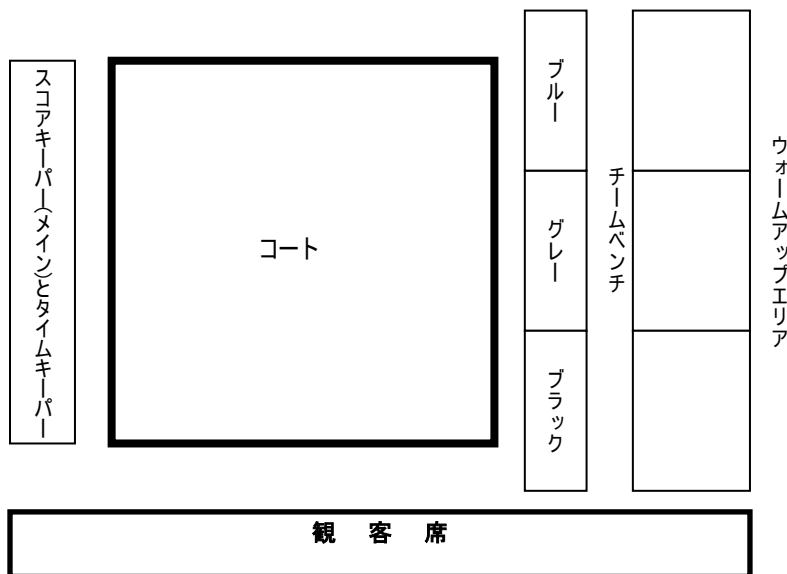
**第2条第3項 会場図**

図1はIKBF公式の国際大会で使用されるプレーイング・エリアの一例である。これ以外のレイアウトでもよいが、主催者はできる限り下記の条件に合った会場づくりをしなければならない。

- ・いずれのチームのベンチも、スコアキーパー(スコアボード)が見える位置に設置しなければならない。
- ・いずれのチームのベンチも、タイムキーパー(タイマー)が見える位置に設置しなければならない。

★IKBF=国際キンボールスポーツ連盟。本ルールブックは国際キンボールスポーツ連盟制定の英語版ルールを翻訳したものです。ルールについてのご質問は日本キンボールスポーツ連盟事務局([kin-ball@newsports-21.com](mailto:kin-ball@newsports-21.com))にお問い合わせください。

★コートは正方形である必要はなく、体育館の大きさ等に合わせて長方形にしてもよい。



【図1 会場レイアウト例】

**第2条第4項 用具**

公式の国際大会で使用される用具は全て IKBF 公認のものでなければならない。

- 2. 4. 1) 各コートには直径 1. 20m~1. 25m の IKBF 公認ボールを少なくとも 2 個常備しなければならない。
- 2. 4. 2) 公式の 3 色のゼッケン(ブルー、グレー、ブラック)。
- 2. 4. 3) 観客と参加者全員が常に見ることができるスコアボード。
- 2. 4. 4) 空気入れ。
- 2. 4. 5) スコアキーパーとレフリーが試合前、試合中、試合後に記入しなければならない IKBF 公認のスコアシート。
- 2. 4. 6) 必要であれば、観客と参加者全員が常に見ることができるタイマー。
- 2. 4. 7) 必要であれば、試合やピリオドの開始と終了を知らせる音の鳴る機器。この音はタイマーに内蔵されているブザー音、もしくは別の機器の音でもよい。例)サイレン、トランペットの音。
- 2. 4. 8) 公式の 3 色を示すサイコロ(対面が同色)。
- 2. 4. 9) ラインジャッジ用フラッグ 2 本。

**第3条 チーム**

各チームは、最小 4 名、最大 12 名のプレーヤーとヘッドコーチ 1 名、アシスタントコーチ 2 名、通訳 1 名で構成される。各チームはコート内にいつでも 4 名のプレーヤーがいなければならない。

**第3条第1項 ヘッドコーチ及びアシスタントコーチの役割と責任**

- 3. 1. 1) チームのメンバーとともに競技ルール、並びにスポーツマンシップ憲章(附則 A)に従わなければならない。つまり、ヘッドコーチとアシスタントコーチの言動もレフリーの判定の対象となる。
- 3. 1. 2) チームのメンバーの言動に責任をもたなければならない。
- 3. 1. 3) フェアプレーの精神を遵守しなければならない。
- 3. 1. 4) 常に自制心を保たなければならない。
- 3. 1. 5) プレーヤーにレフリーの判定を尊重させなければならない。

★日本では複数のコートで試合を同時進行させる場合も多いため、IKBF の会場図と同じではない。

★ブルーの代わりにピンクを用いる場合もある。現在、ピンク又はブルーのどちらの色を使用するかは各国の連盟にゆだねられている。日本では主にピンクを使用する。2015 年度より日本連盟主催のジャパンオープンでは男子部門、女子部門等でブルーを使用している。

★サイコロは試合開始時にヒットインチームを決めるために用いるものだが、日本ではじゃんけんでヒットインチームを決めてもよい。

## 公式ルール

- 3.1.6) ヘッドコーチは、タイムアウトを要求し、レフリーにルールの適用に関して説明を求めることができる。これは適宜、礼儀正しく行わなければならない。
- 3.1.7) スコアシートに登録されたヘッドコーチとアシスタントコーチのみが試合中チームベンチの前で立ったままであることができる。

### 第3条第2項 キャプテンの役割と責任

- 3.2.1) キャプテンはチームの代表である。チームのメンバーの中でキャプテンだけがタイムアウトをとらずにルールの適用や解釈についてレフリーに説明を求めることができる。この行為は礼儀正しく、適宜行わなければならない、プレーが中断している時のみ許される。

#### ➤解説

キャプテンがベンチにいる場合は、プレーが中断した時にコートの中に入り、レフリーに説明を求めることができる。

- 3.2.2) もし試合中、キャプテンが怪我などでプレーできなくなり、自分の役割を果たすことができない場合、コーチはヘッドレフリーに残り試合のために別のプレーヤーをキャプテンとして申請する。
- 3.2.3) 自チームのメンバーの行動を監督しなければならない。
- 3.2.4) フェアプレーの精神を遵守しなければならない。
- 3.2.5) プレーヤーにレフリーの判定を尊重させなければならない。
- 3.2.6) キャプテンはタイムアウトを要求できる。

### 第3条第3項 プレーヤーの役割と責任

- 3.3.1) ルールを熟知し、遵守しなければならない。
- 3.3.2) スポーツマンらしいマナーと次にあげる規範にのっとった行動をとらなければならない。
  - ・ 対戦者とレフリーに対して礼儀正しくあること。
  - ・ レフリーの判定を受け入れる。
  - ・ レフリーの判定に影響を及ぼすような行動や態度をとってはならない。
  - ・ 試合を遅らせるような行動や態度をとってはならない。
- 3.3.3) コートにいるプレーヤー以外は、自チームのベンチに座っているか、ベンチの後ろに立っているか、ウォームアップエリアにいないなければならない。
- 3.3.4) コートにいる時は、プレー中常に試合に参加していなければならない。

### 第3条第4項 通訳の役割と責任

- 3.4.1) チームのメンバーとともに競技ルール、並びにスポーツマンシップ憲章(附則A)に従わなければならない。つまり、通訳の言動もレフリーの判定の対象となる。
- 3.4.2) レフリーと話さなければならない時はヘッドコーチもしくはキャプテンとともに行動する。
- 3.4.3) 通訳は自チームのベンチに座っているか、ベンチの後ろに立っているか、ウォームアップエリアにいないなければならない。しかしながら、その仕事を要求された時に試合の流れを遅らせてはならない。時間内に義務を果たすことができない場合、マイナー警告を受けることもある。
- 3.4.4) 通訳がベンチに入ることが認められたのは、ヘッドコーチやキャプテンがレフリーと言語の壁があるためうまくコミュニケーションがとれないことがあったためである。IKBFは下記の場合通訳のベンチ入りを認めないことがある。

## 解説及び申し合せ事項

★日本では複数コートを使用している大会が多いため、チームからのタイムアウトが認められる場合が現状少ない。結果的に異議申し立てができるのはキャプテンのみの場合が多い。

★キャプテンがタイムアウトを要求できるのは、プレーが中断している時のみ。

- ・ヘッドコーチが話す言語をヘッドレフリーが理解し、話し、互いに十分コミュニケーションがとれる。
- ・通訳が英語やレフリーの話す言語を十分マスターしていない。

### 第3条第5項 ユニフォーム

プレイヤーは自分や他のプレイヤーにとって危険なものを使用したり、身につけてはならない(いかなる種類の宝飾品をも含む)。

基本的な装備:

原則として、チームはできる限り一貫した基本的な義務づけられたウェア類を身につけなければならない。

プレイヤーの基本的な義務づけられたウェア類は下記のものである。

- ・袖ありまたは袖なしのジャージかシャツ。主となる色はイエローであってはならない(イエローはレフリーの色)。
- ・短パン
- ・靴下
- ・スポーツシューズ
- ・プレイヤーはニーパッドをつけることもできる。

#### ➤解説

基本的な義務づけられたウェア類と下着にはいかなる政治的、宗教的、個人的なスローガンや文言、画像も入ってはならない。このことに違反したプレイヤーのチームには、大会本部もしくはIKBFが処罰を与えることがある。

## 第4条 役員

キンボールスポーツの試合は、1審制(ヘッドレフリー)もしくは2審制(ヘッドレフリーとアシスタントレフリー)で行うことができる。

### 第4条第1項 ヘッドレフリー(HR)

- 4.1.1) 試合に関するすべてのルールを遵守し、適用しなければならない。
- 4.1.2) コートに関する細部のことを確認する責任があり、試合に使用する備品すべて(スコアボード、タイマー、ライン、ボール、ゼッケンなど)を確認しなければならない。
- 4.1.3) マイナー警告、メジャー警告を与え、それを公式のスコアシートに記さなければならない。
- 4.1.4) すべてのプレーに対して決定を下す責任がある。コーチやキャプテンから質問があった場合、最終決定を行う権限がある。
- 4.1.5) 本ルールブックに明記されていない事柄についても決定を下す権限をもつ。

#### ➤解説

試合中に起こった問題やルールブックに書かれていない問題が起こった場合、レフリーは大会本部に報告しなければならない。

- 4.1.6) 警告が与えられたチームやプレイヤー、チームスタッフが、その後のプレーを拒んだり、試合の続行を拒んだり、彼らの行為が試合続行の妨げとなった場合、そのチームやプレイヤー、スタッフを退場させる権限をもつ。
- 4.1.7) プレーイング・エリア内で起こったいかなる違反行為においても判定する権限をもつ。但し、一度ヘッドレフリーがスコアシートにサインをしたら、それ以上その試合に関わることはできない。

4. 1. 8) 試合中に怪我をし、レフリーとしての責務が果たせなくなった場合は交代しなければならない。
4. 1. 9) プレーヤーが身につけているものを検査し、プレーイング・エリア内でプレーヤーにとって危険であるもの全てを取り除かなければならない(時計、ピアス、ネックレス、指輪などの宝石、帽子など)。
4. 1. 10) プレーヤーが怪我をし、その状態がそのプレーヤーや他のプレーヤーにとって危険だと判断した場合(例えば出血が続く場合やコートを動き回れないほどの怪我の場合)、そのプレーヤーを退場させる権限をもつ。

➤解説

ヘッドレフリーは必要ならばそのプレーヤーに外部医療機関での検査を受けるよう求めることができる。

#### 第4条第2項 アシスタントレフリー(AR)

4. 2. 1) ルールを効果的に適用できるようヘッドレフリーを補佐する。
4. 2. 2) 試合開始時に最初のヒットチームを無作為に決めなければならない(サイコロを転がす)。
4. 2. 3) 試合中に怪我をし、レフリーとしての責務が果たせなくなった場合は交代しなければならない。

#### 第4条第3項 レフリーが身につけるもの

レフリーは下記のことを身につける。

- ・ IKBF 公認のシャツと短パン
- ・ ホイッスル
- ・ レフリーバッヂ
- ・ 腕時計
- ・ レッドカードとイエローカード
- ・ 公式カラーのアームバンド
- ・ スポーツシューズ

レフリーがアームバンドを用いて反則をしたチームを示すのは公式の方法である。アームバンドは次のように装着しなければならない。

- ・ ブラックはレフリーシャツのブラックの右袖を代用する。
- ・ 右手首にグレーをつける。
- ・ 左手首にブルーをつける。

★日本ではグレーを上腕に、ブラックとピンクを手首につける。ブラックとグレーを混同しないよう、グレーをつけた方の手首にピンクをつける。  
★ブルー使用時は日本でも公式ルールと同様にアームバンドを身につける。

#### 第4条第4項 スコアキーパー

4. 4. 1) スコアボードを管理する。
4. 4. 2) スコアキーパーのテーブルに座る(第2条第3項の会場レイアウト例を参照)。
4. 4. 3) ゲームシートに必要事項を記入し、ヘッドレフリーに提出し承認を得なければならない。
4. 4. 4) レフリーがタイムアウトの要請を見逃した場合、レフリーに合図を送らなければならない。

#### 第4条第5項 タイムキーパー

時間制の試合の場合

4. 5. 1) 各ピリオドの時間とピリオド間の時間を管理する。
4. 5. 2) 時間に関するすべての問題をヘッドレフリーに知らせる。
4. 5. 3) レフリーが試合を開始した時にタイマーをスタートさせる。
4. 5. 4) ピリオド終了と試合の終了を大きな音で知らせる。タイムキーパーが鳴らす合図によって、ピリオドや試合が終了する。

★日本では、複数コートで行う場合、タイムキーパーの開始の合図で試合の開始とする申し合わせ事項を採用する場合もある。  
★時間制の試合の場合、試合やピリオドの終了は、タイマー音とレフリーのジェスチャー、もしくはそのどちらかで示される。  
一プレーが有効の場合  
タイマー音になる前に指名されたレ

## 公式ルール

### ➤解説

この音がうまくならなかった場合、タイムキーパーはただちに別の方法を用いヘッドレフリーに終了を知らせなければならない。レフリーがヒットインを示す2回のホイッスルを鳴らし、プレーを開始したらタイマー時計をスタートさせなければならない。

4. 5. 5) タイムキーパーのテーブルに座る(第2条第3項の会場レイアウト例を参照)。

### 第4条第6項 ラインジャッジ

4. 6. 1) レフリーが次の反則を判断するのを補佐しなければならない。
- ・アウトサイド
  - ・レシーブミス(ボールの落下)
4. 6. 2) プレーヤーではなく、ボールのみを判断しなければならない。

## 第5条 試合の流れ

### 第5条第1項 勝敗の決め方

5. 1. 1) 得点を得るために  
最初のヒットインが行われたら、いずれかのチームが反則を犯すまでプレーは続く。反則があったら、反則を犯したチーム以外の2チームに1点ずつ与えられる。
5. 1. 2) ピリオドを獲得するためには  
ターゲット・スコアの11点に達したチームがピリオドを獲得する。
5. 1. 3) 試合に勝つためには  
4ピリオドを獲得したチームの勝ち。

### 第5条第2項 試合の流れ

5. 2. 1) 各チームのキャプテンとレフリー2人がコート中央に集まり、サイコロをトスし、どのチームがボールを保持し試合を始めるのかを決める。その時、他のメンバーは自チームのベンチに留まる。アシスタントレフリーがサイコロをトスし、上になった色のチームが試合開始時のヒットチームとなる。トスが終わったら、キャプテンは自チームのベンチに戻り、ヘッドレフリーはホイッスルを長く鳴らして、プレーヤーをコートに集める。
5. 2. 2) 最初のヒットインは試合もしくはピリオドの始まりを意味する。これはコート中央で行われる。
5. 2. 3) 最初のヒットインが行われたら、いずれかのチームによって反則が犯されるまでプレーは続く。いずれかのチームが反則を犯したらそのチーム以外の2チームに1点与えられる。
5. 2. 4) 反則を犯したチームがボールを保持し、反則のあった場所で次のヒットインを行う。ヒットインは、アシスタントレフリーがプレー再開のために2回短いホイッスルを吹いた後で行う。

### ➤解説

反則があった場所とは、反則があった時にボールがあった場所(アウトサイドを除く)。

5. 2. 5) いずれかのチームが規定の得点に達したらヘッドレフリーは短く3回ホイッスルを吹いて、コートから立ち去らなければならない。最も得点の低いチームに合図を送る。残り2チームでそのピリオドを続ける。
5. 2. 6) 2チームの内得点の低いチームがボールを保持し次のヒットインを行う。同点の場合、ヘッドレフリーはサイコロを転がしてボー

## 解説及び申し合せ事項

シーブチームがボールを落としたり、反則を犯した場合、たとえヘッドレフリーがホイッスルを鳴らし、ジェスチャーを行う十分な時間がなかったとしてもそのプレーは有効となる。従って反則を犯したチーム以外の2チームに1点与えられる。

―プレーが無効の場合  
ピリオドや試合終了の合図があった瞬間、もしくはその後ボールがコート内に落ちたり、反則が犯された場合。

★勝敗の決め方には得点制と時間制がある。2021年現在、日本では時間制の1ピリオド7分～10分の1ピリオドマッチで行うことが多い。

★ラインジャッジも中央に集まる。  
★日本ではじゃんけんでヒットインチームを決めてもよい。

★ヒットインとは、試合やピリオド開始時、及び反則があってゲームが中断した後に、レフリーの合図でヒットすること。



- ルを保持するチーム決める。ヒットインはコート中央で行われる。
- 5.2.7) 2チームの内ターゲット・スコアに最初に到達したチームがそのピリオドを獲得する。
- 5.2.8) 各ピリオド間の休憩は2分。
- 5.2.9) 最初に4ピリオドを獲得したチームがその試合の勝者。

➤解説

大会によっては、主催者が試合方法や勝敗の決め方の変更を求められるかもしれない。許容されている試合形式についての情報が必要な方はIKBFにご連絡下さい([info@kin-ball.com](mailto:info@kin-ball.com))。

### 第5条第3項 ランキング・システム

ピリオドを獲得したチームにランキングポイント1が与えられる。試合の勝者チームにボーナスのランキングポイント2が与えられる。スポーツマンシップの精神のもと、プレーヤーやチームに与えられた警告はランキングポイントを減少させる結果を招く。

- ・マイナー警告: ランキングポイント1を差し引く。
- ・メジャー警告: ランキングポイント2を差し引く

➤解説

チームによってはマイナスポイントで試合を終えることもあり得る。

### 第5条第4項 タイムアウト

3種類のタイムアウトがある。

5.4.1) チームのタイムアウト

- 5.4.1.1) 各チームは1試合につき3回、40秒(30+10)のタイムアウトがとれる。
- 5.4.1.2) タイムアウトは、ヘッドコーチ、またはキャプテンのみとることができる。
- 5.4.1.3) プレーが中断している時にのみ、タイムアウトをレフリーに要求できる。コートにいるどのチームもプレーが中断している時であればタイムアウトを要求できる。

➤解説

既定の得点でコートを出ようとしているチームは、次のプレーが再開されるまでコートにいるものと見なされる。

- 5.4.1.4) タイムアウトの間、プレーヤーはコートから出て、チームベンチに座ることができるし、チームスタッフはコートに入ることができる。
- 5.4.1.5) レフリーのタイムアウトの後にチームがタイムアウトを取ることできる。
- 5.4.2) レフリーのタイムアウト
- 5.4.2.1) レフリーはいつでも必要な時に何回でもタイムアウトをとることができる。
- 5.4.2.2) タイムアウトは必要な時間だけ続く。
- 5.4.2.3) プレーヤーが怪我をした場合。
- 5.4.3) 既定の得点でのタイムアウト
- 5.4.3.1) ピリオドの既定の得点に達した時ヘッドレフリーのホイッスルで一般的な40秒(30+10)のタイムアウトが自動的に始まる。

★複数コートを使用しての大会が多いため、日本ではタイムアウトの有無については主催者が決定する。40秒(30+10)は、チームがタイムアウトをとってから30秒後にレフリーがホイッスルを吹き3チームのプレーヤーをコートに戻す。それから10秒後にヒットインの合図のホイッスルが鳴るとのこと。

### 第5条第5項 交代

各チーム常に4人のプレーヤーがコートにいなければならない。各チ

ームは何回でも選手交代を行えるが、下記のことを守らなければならない。

#### 5.5.1) 正しい交代

プレーが中断しているときに交代することができる。交代は急いで行わなければならないし、プレーが中断しているとき交代のプレーヤーは何人でもコートに入ってもよい。リプレーの時、交代は認められない。

#### 5.5.2) 規則違反の交代

プレー中は選手交代を行ってはならない。プレー中に交代の選手がコートに入った場合、それは交代違反であり、反則がとられる（トウメニー）。

### 第5条第6項 怪我

怪我人が出た場合、怪我をしたプレーヤーが援助や交代を必要としなければプレーの準備をするのに10秒が与えられる。その時間の後、もしくは怪我をしたプレーヤーが助けを必要とした場合、レフリーはタイムアウトをとる。怪我をしたプレーヤーはコートを出なければならないし、そのピリオドの終了まで試合に参加することはできないが、次のピリオドで試合に戻るることができる。但し、そのチームに試合を続けるためにプレーできる十分なプレーヤー数がない場合を除く。出場できる選手が4人未満になったチームは、その試合から退場するまでに5分のタイムアウトが与えられる(6.14.5 チームの失格を参照)。

### 第5条第7項 抗議

役員がルールを誤って解釈しているため自分のチームが不当に反則をとられたと思ったならば、下記の行動をとってもよい。

- ・ヘッドコーチもしくはキャプテンがヘッドレフリーに自分たちの見解を述べる。ヘッドコーチの場合は、このことを行うためにタイムアウトをとらなければならない。この行為は穏やかに、礼儀正しく行わなければならない。
- ・必要ならば、レフリーはタイムアウトをとり、判定について説明したり、状況を正したりしてもよい。

## 第6条 競技規則

### 第6条第1項 コールミス

ヒットは常にコールの後に行われなければならない。

コールは下記の条件を満たさなければならない。

#### 6.1.1) コールはフランス語で行わなければならない。

##### ➤解説

コールはフランス語のため今後は公式のカラーをフランス語で記載する。Bleu、Gris、Noirはそれぞれブルー、グレー、ブラックのことである。

#### 6.1.2) コールは「オムニキン」という言葉とそれに続く公式の色の一つで構成される。コールは正確に、それぞれの言葉ははっきりと聞こえるように、短く言わなければならない。

##### ➤解説

攻撃チームのプレーヤーはコールの邪魔になったり、試合の流れを妨げない限り、話をするすることができる。

★日本ではコールは英語で行うことが多い。

★フランス語の発音を日本語表記するのは難しいが、あえて表記するならばBleu=ブル、Gris=ギリ、Noir=ノアとなる。ネットなどで正しい発音を確認して下さい。

コールは一人で行ってもよいし、複数で行ってもよいが、複数のプレーヤーがコールする場合同じ言葉を同時に言わなければならないし、各単語ははっきりと聞こえなければならない。

- 6.1.3) コールはボールを保持した後から次のヒットの前までに行わなければならない。
- 6.1.4) アシスタントレフリーがヒットの前にカラーを復唱する時間があつたと判断できるようにコールをしなければならない(しかしながら、不測の事態が起こり復唱できない場合もある)
- 6.1.5) コールはボールが有効な時に行わなければならない。
- 6.1.6) ボールを保持したチームは最も高い得点のチームをコールしなければならない。
- 6.1.7) 最も高い得点のチームは2番目に高い得点のチームをコールしなければならない。
- 6.1.8) 2チームが同点で最も高い得点であれば、互いをコールしなければならない。

➤解説

この最後の3つのルール(6.1.6、6.1.7、6.1.8)はあるチームが規定の得点の1点前に達した時からピリオド終了まで適用されない。

次のコールは有効である。

- ・オムニキン・Noir・オムニキン・Noir (ヒット)
- ・Gris・オムニキン・Gris (ヒット)
- ・オムニキン・Noir・「どんな言葉でも(但し、Gris、Bleu、オムニキン以外)」・ヒット
- ・Bleu・オムニキン・Noir (ヒット)
- ・オムニキン・Gris・Gris (ヒット)
- ・オムニ・オムニキン・Bleu (ヒット)
- ・オムニ・Noir・オムニキン・Gris (ヒット)

次のコールは反則である。

- ・オムニキン・Bleu・オムニキン・Gris (ヒット)
- ・オムニキン・オムニキン・Noir (ヒット)
- ・オムニキン・Gris・Bleu (ヒット)
- ・オムニキン・「プレーヤーの名前」・Bleu (ヒット)
- ・オムニキン・グリーン(ヒット)
- ・オムニキン・「え～」・Bleu (ヒット)
- ・オムニキン・Noir・オムニキン(ヒット)
- ・オムニキン・Noir・ヒット(カラーのコールとヒットが同時)

★下記のコールは反則。

- ①オムニキン・Noir・オムニキン・Noir(後半のコールをヒットしながら行った)
- ②オムニキン・Noir・「どんな言葉でも(Gris、Bleu、オムニキン以外)」・Bleu(ヒット)

コールミスの例

スコア			不当な攻撃の例
Bleu	Gris	Noir	
7	5	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Gris が Noir を攻撃</li> <li>・Noir が Gris を攻撃</li> <li>・Bleu が Noir を攻撃</li> </ul>
7	6	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Gris が Noir を攻撃</li> <li>・Noir が Gris を攻撃</li> <li>・Bleu が Noir を攻撃</li> </ul>

スコア			不当な攻撃の例
Bleu	Gris	Noir	
7	7	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Bleu が Noir を攻撃</li> <li>・ Gris が Noir を攻撃</li> </ul>
6	5	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Gris が Noir を攻撃</li> <li>・ Noir が Gris を攻撃</li> </ul>
6	4	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Gris が Noir を攻撃</li> <li>・ Noir が Gris を攻撃</li> </ul>

**第6条第2項 コンタクトミス**

ヒットの瞬間には、攻撃チームのプレーヤー4人全員がボールに触れていなければならない。

下記の場合、コンタクトミスの反則が言い渡される。

- 6.2.1) ヒットの瞬間、攻撃チームのプレーヤー4人全員がボールに触っていない。
- 6.2.2) ヒットが行われた後に、ボールが攻撃チームの1人のプレーヤーの身体の一部(背中や頭など)に当たり、ボールの軌道が水平方向や下方向に変わった。
- 6.2.3) ヒットの時ボールを運ぶと、4人のうち少なくとも1人がボールに触っていない。

➤解説

ボールを運ぶという行為は、ヒットの間にボールとともに動いてしまう行為を指す。

★ボールを運ぶというのは、ヒッターがボールをゆっくりヒットしたり、ヒット時にヒットチームが長くボールを保持している時によく起こることである。

**第6条第3項 レシーブミス及びボールの落下**

レシーブミス及びボールの落下というのは、ボールがコート内に落ちた時のこと。

下記の場合、レシーブミス(ボールの落下)の反則が言い渡される。

- 6.3.1) レフリーがダウンワードヒット(第6条第5項)やショートヒット(第6条第6項)と判断せず、コールされたチームのプレーヤーがボールがコート内の床に落ちる前にボールに触ろうと触るまいが、ボールがコート内に落ちた。
- 6.3.2) ボールを保持しているチームがコントロールを失い、その後ボールがコート内の床に落ちた。

**第6条第4項 アウトサイド**

ボールもしくはボールに触っているプレーヤーがコートから出た場合、アウトサイドの反則となる。アウトサイドの反則があった時ボールがコート上にない場合、ヒットインの場所はコートに最も近いところになる。

下記の場合、アウトサイドの反則が言い渡される。

- 6.4.1) ボールがコート外の床に落ちた場合やプレーイング・エリアに予め設置されている障害物に接触し軌道が変わった場合。

➤解説

予め設置されている障害物とは、プレーができる会場で見られる壁や天井から取り外せない物体を含む。また、スタンドにいる観客やプレーイング・エリアにいる選手やコーチなどのスタッフも含む。

- 6.4.2) ボールに触れているコールされたチームのプレーヤーがコート

★プレーヤーは一旦コートから出てしまったら「無効」と見なされる。「有効」と見なされるためには、身体の一部がコートに触れなければならない。コート外から助走してきて、足が一度でもコートに接触すれば、ジャンプしてヒットしても反則にはならない。

に触れていなくて、そのプレーヤーが最後に触れた床がコート外だった場合。  
 いずれの場合も、アウトサイドの反則を受けるのは最後にボールを保持していたチームである。

**第6条第5項 ダウンワードヒット**

有効なヒットとは、ボールの軌道の一部が上向きでなければならない。下記の条件全てに合致した場合、ダウンワードヒットと見なされる。

- ・ボールがコート内に落ちる前にボールの軌道が水平もしくは下向き(図2と図3を参照)。
- ・コート内にボールが落ちる前にコールされたチームのどのプレーヤーもボールに触っていない。
- ・コート内にボールが落ちる前にコールされていないチームのプレーヤーやレフリーの誰もがボールの軌道を変えていない。

★ダウンワードヒットやショートヒットの判定はボールが床に落ちた後に判断しなければならない。

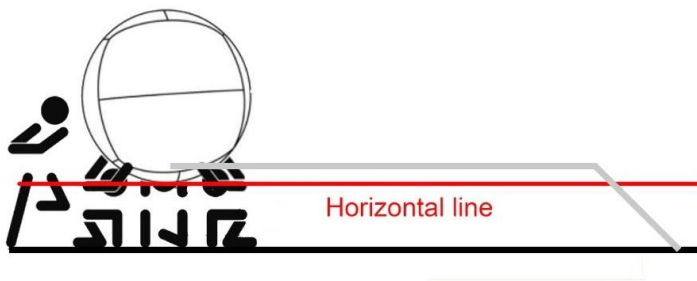


図2 例1)ダウンワードヒット

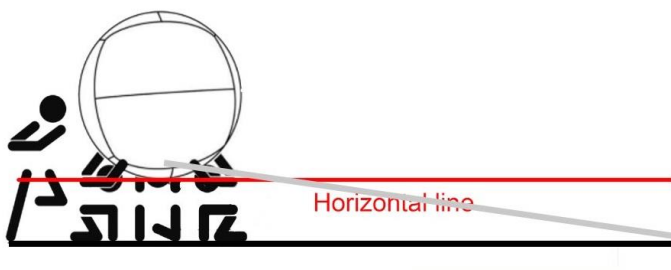


図3 例2)ダウンワードヒット

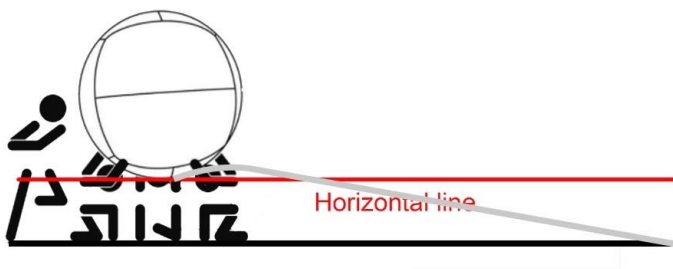


図4 有効な軌道のヒット

ボールが床に着く前に、ボールの軌道の一部が上向きになった場合のみ、その放物線を描いたヒットは有効である。

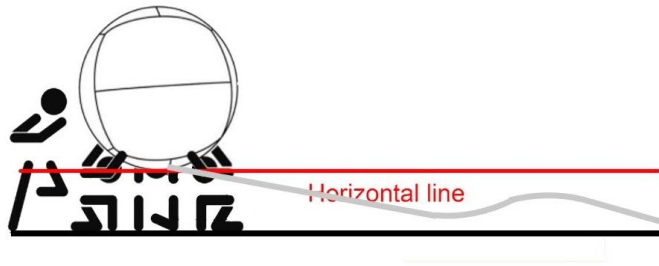


図5 有効な放物線の軌道のヒット

### 第6条第6項 ショートヒット

ボールが完全にオフェンス・ゾーンの外に出ず、ボールがコート内の床に落ちる前にどのプレーヤーもボールに触っていない場合、そのヒットはショートヒットと見なされる。

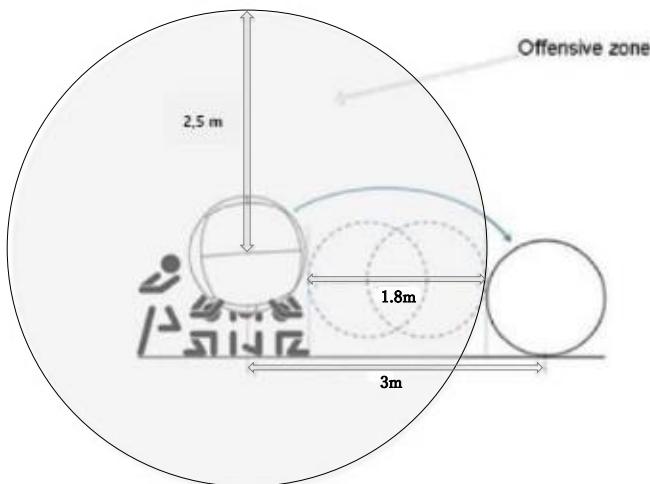


図6 ボールを飛ばさなければならない最短距離

### 第6条第7項 リプレー

リプレーとは最後のプレーの流れを再度行うということ。リプレーは得点に影響を与えない。

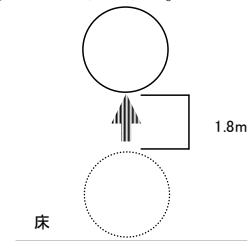
ヒットイン・ポイントとボールを保持するチームを決めるには下記の2つの可能性がある。

- 6.7.1) コールされたチームがボールをコントロールする前にリプレーとなる事象が起こった場合は、ヒットしたチームがボールを保持し、やり直す。ヒットイン・ポイントはボールを保持しているチームがボールをコントロールした最後の場所。
- 6.7.2) コールされたチームがボールをコントロールした後にリプレーとなる事象が起こった場合は、このチームが攻撃チームのままプレーを再開する。ヒットイン・ポイントはその事象の起こった時にボールのあった場所である。

### 無意識の妨害によるリプレー

下記の場合、無意識の妨害によるリプレーとなる。

★下図のように、真上に垂直距離にして1.8m ボールが飛んでも有効なヒットにはならない。



- 6.7.3) 別のチームのプレーヤー同士の間で無意識の接触があり、それがプレーの結果に影響を及ぼした時。
- 6.7.4) レフリーとプレーヤーの間で無意識の接触があり、それがプレーの結果に影響を及ぼした時。
- 6.7.5) コールされていないチームのプレーヤーとボールの間に無意識の接触があり、それがボールの軌道を変えた場合。但し、イリーガルディフェンスの場合を除く(詳細は6.13を参照)。
- 6.7.6) ボールとレフリーの間に無意識の接触があり、それがボールの軌道を変えた場合。
- 6.7.7) パスの時、パスが行われた瞬間にオフense・ゾーンの外側にいた守備チームのプレーヤーが接触を避けようと可能な限りのことを行ったとレフリーが判断したが、ボールに接触し、軌道を変えた場合。

➤解説

コートの外での無意識の妨害もコート内でのものと同様にプレーの原因となる。

ボールが別のチームのプレーヤーやレフリーに当たってもボールの軌道が変わらなければ、プレーは続行する。

### 第6条第8項 タイムオーバー(5秒ルール・10秒ルール)

タイムオーバーはヒットをする時に時間を使い過ぎた時の反則である。

2種類のタイムオーバーがある。一つは5秒、もう一つは10秒を基準としている。

- 6.8.1) 5秒ルールが適用されるのは次の時。
  - 6.8.1.1) ヒットインの時、ボールを保持しているチームはアシスタントレフリーがホイッスルを2回鳴らしてから5秒以内にボールをヒットしなければならない。
- 6.8.2) 10秒ルールが適用されるのは次の時。
  - 6.8.2.1) ヒットが行われた後、守備チームのプレーヤーがボールに触れた瞬間から10秒以内にボールをヒットしなければならない。
  - 6.8.2.2) アシスタントレフリーがボールをヒットインの場所に置いたら、ヒットチームは10秒以内にボールを床から拾い上げなければならない。

➤例外

ヒットチームがボールを床から拾い上げるのに10秒以上かかり、それが初めての場合は口頭注意を受ける。その後同じことがあれば、そのチームはタイムオーバーの反則を受ける。

- 6.8.2.3) 既定の得点に達したら、ボールを保持しているチームはアシスタントレフリーがタイムアウトの終了を告げるホイッスルを吹いた時点から10秒以内に床からボールを拾い上げなければならない。

### 第6条第9項 イリーガルトラベリング

イリーガルトラベリングは下記の時に言い渡される。

- 6.9.1) ヒットインの際、攻撃チームがボールをヒットイン・ポイントからオフense・ゾーンの外側まで動かした時。

➤解説

ヒットインのホイッスルの前後にヒットイン・ポイントからオフense・ゾーン内でボールを動かすことはできる。

- 6.9.2) ボールの移動が始まった時にオフense・ゾーンの外側にいた守備チームのプレーヤーが、接触を避けようとできる限りの努力を

★ヒットインのホイッスルの後、動くことができるのはボールをセットしているプレーヤーが1人、もしくは2人の場合。

したとレフリーが判断したが、それでも移動をしているボールや攻撃チームのプレーヤーに触れた時。

- 6.9.3) 3番目のプレーヤーがボールに触り、ボールがコントロールされた後、故意にボールを動かした場合。

➤解説

故意にボールを動かすというのは、意識的にボールの位置を水平方向に移動させる行為のことで、ボールをコントロールしているチームはその最初から最後まで同じである。

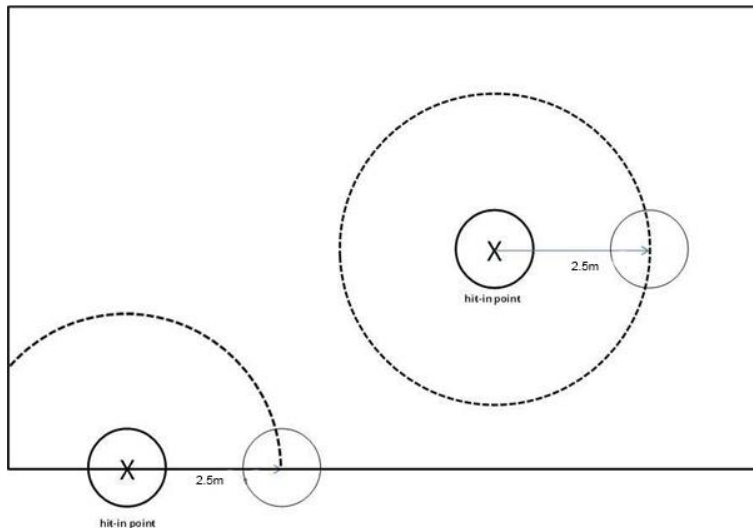


図7 イリーガルトラベリングのエリア

### 第6条第10項 トラッピング

トラッピングは下記の場合に言い渡される。

- 6.10.1) 一人のプレーヤーが両腕でボールを抱きしめてボールを完全に固定した時。  
6.10.2) ボールのカバーや開口部をつかんだり、持ったりした場合。

### 第6条第11項 トゥーメニー

プレー中に5人以上のプレーヤーがコートにいたり、チームスタッフがコート内にいたりした場合、トゥーメニーの反則が言い渡される。

### 第6条第12項 イリーガルオフense

イリーガルオフenseとは、攻撃チームが試合進行を妨げる行為を言う。

下記の場合イリーガルオフenseになる。

- 6.12.1) ボールを腰より下の部分を使ってヒットした場合。  
6.12.2) オフense・ゾーン内の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遅くさせたり、ブロックしたり、そのプレーヤーに触れたりするために、自分のボディー・アクシスから外れていたり、外れて動いた場合。但し、この攻撃チームのプレーヤーがヒッターの場合を除く。  
6.12.3) 攻撃チームのプレーヤーがオフense・ゾーン内でボールに向かって走る軌道を変えて、守備チームのプレーヤーと接触した場合。  
6.12.4) ヒッターがボールをヒットしながら、ヒットに使っている腕と違う腕で守備チームのプレーヤーと接触した場合。  
6.12.5) ヒッターが同じヒットの動作で無意識のうちに2回ボールを



ヒットした時。

➤例

クローズディフェンスをしていたプレーヤーがヒットされたボールに触れた後、バッターがヒットの動作を終える前に無意識のうちに再びボールをヒットしてしまう。

6. 12. 6) バッターがボールをプッシュして(押して)ヒットし、その最初の軌道が下向きだった場合。

➤解説

プッシュとは、片手または両手、片腕または両腕、をボールに当ててボールにずっと触りながら押す行為のこと。

### 第6条第13項 イリーガルディフェンス

イリーガルディフェンスとは、守備チームが試合進行を妨げる行為を言う。

プレーヤー同士の接触やプレーヤーとボールの接触は、動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりすることもあれば、しないこともある。

守備チーム2チームに同時にイリーガルディフェンスの反則が起こった場合、コールされたチームがこの反則を受ける。

下記の場合、イリーガルディフェンスの反則になる。

6. 13. 1) ヒットの時、守備チームのプレーヤーが2人以上オフense・ゾーン内にいた場合。
6. 13. 2) オフense・ゾーン内にいる守備チームのプレーヤーがヒットをする動作をブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合。
6. 13. 3) ヒット後、オフense・ゾーン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り、それによってボールの軌道が変わった場合。
6. 13. 4) パスの際、オフense・ゾーン内にいる守備チームのプレーヤーがパスすることをブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合。
6. 13. 5) ボールの移動の際、その移動が始まった時にオフense・ゾーン内にいる守備チームのプレーヤーが、ボールを移動させることをブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合。
6. 13. 6) オフense・ゾーン内にいる守備チームのプレーヤーが、ボールをとろうと走っている攻撃チームのプレーヤーの軌道をブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりした場合。
6. 13. 7) ヒットの前で攻撃チームがボールをコントロールした後、守備チームのプレーヤーがボールに触り、動かした場合。
6. 13. 8) ヒットの瞬間に守備チームのプレーヤーがボールに触った場合。
6. 13. 9) 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・アクシスを尊重せず、接触し、そのプレーヤーの動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせた場合。
6. 13. 10) ヒットの瞬間にオフense・ゾーン内にいるコールされていないチームのプレーヤーが、コールされたチームのプレーヤーの動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせた場合。

### 第6条第14項 警告

スポーツマンシップ憲章(附則A参照)に反したいかなるふるまいも、それを行ったチームは口頭注意、あるいはマイナー警告、メジャー警告を受ける。

プレイヤー同士の接触やプレイヤーとボールの接触は、動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせたりすることもあれば、しないこともある。

チームやプレイヤー、チームスタッフにマイナー警告やメジャー警告が与えられた場合、他の2チームに1ポイントが与えられる。但し、下記の場合を除く。

- ・試合開始前に警告が与えられた場合。
- ・あるチームがターゲット・スコアに達してからレフリーがピリオド開始の合図をするまでの間に警告が与えられた場合。
- ・あるチームが既定の得点(クリティカル・スコア)に達した後、警告を与えられたプレイヤーやチーム、チームスタッフがそれ以降そのピリオドに関わらない場合。
- ・レフリーが試合終了の合図を行った後に警告が与えられた場合(6.14.3メジャー警告を参照)。

さらに、その警告を受けたプレイヤーは個人的な処罰を受けることもある。

プレー中に警告が与えられたらリプレーの時のように、ボールをコントロールしていた最後のチームがそのままボールを保持し、ヒットする。

プレーが中断中に警告が与えられたら、ボールを保持していた最後のチームがそのままボールを保持し、ヒットする。

### 6.14.1) 口頭注意

レフリーが口頭注意を行なうときにはどちらのカードも用いない。レフリーは試合のペースを乱さないよう口頭注意を行ない、各プレイヤーの適切な態度を確認する。レフリーからの口頭注意はスコアボードの得点や個人の処罰に影響を与えない。

### 6.14.2) マイナー警告

マイナー警告はイエローカードで表す。

#### 6.14.2.1) スポーツマンらしくないふるまい。

下記の行為はスポーツマンらしくないふるまいである。

- ・レフリーの決定を尊重しなかったり、レフリーの決定に影響を及ぼそうとする。
- ・チームメイトや対戦者、チームスタッフ、観客などを尊重しない。
- ・不適切な言葉を使う。
- ・故意に反則を犯そうとする。
- ・故意に試合のペースを乱そうとする。
- ・故意に他のプレイヤーに抱きついたり、押したり、ぶつかったりする。
- ・ボールに触らないよう最善の努力をせず、それゆえ故意に試合進行を妨げたとレフリーが判断した場合。

### 6.14.3) メジャー警告

メジャー警告はレッドカードで表す。

メジャー警告には次の3つの種類がある。

#### 6.14.3.1) 下品

プレイヤーやチームスタッフからあらゆる人に向けられる下品なサインや言葉。

#### 6.14.3.2) 故意に傷つける

故意に誰かを傷つけようとして行う行為や使う言葉。

#### 6.14.3.3) 試合後の警告

ヘッドレフリーが試合終了を告げるジェスチャーをしたが、公式のスコアシートにサインをする前に与えられた警告全て。

★動きをブロックしたり、変えさせたり、遅らせた場合、警告の対象となることがある。

➤解説

これは、ヘッドレフリーが試合終了を告げるジェスチャーをしてから公式のスコアシートにサインする間にスポーツマンらしくない行動をとったプレーヤーやチームスタッフのあらゆる問題行動をヘッドレフリーがスコアシートに記録するということを意味する。ランキングポイントのみが減らされる。

6. 14. 4) プレーヤーの退場

次の場合、プレーヤーやチームスタッフは退場となる。

- ・ 同じ試合で2回目のマイナー警告を受けた。
- ・ メジャー警告を受けた。

注意) 退場処分になった者やチームはプレーイング・エリアから出ていかなければならない。

6. 14. 5) チームの失格

同じチームのプレーヤーやスタッフ、もしくはチームが少なくとも下記の警告を受けるとそのチームは失格となる。

- ・ 4回のマイナー警告
- ・ 2回のマイナー警告と1回のメジャー警告
- ・ 2回メジャー警告

そのチームはプレーイング・エリアから出ていかなければならない。チームで試合に参加できるプレーヤーが4人未満になった場合、そのチームは自動的に現在の試合の出場資格を失い、プレーイング・エリアから出ていかなければならない。

失格になった瞬間に失格したチームがボールを保持していた場合、最も得点の低いチームがボールを保持する。同点の場合は、サイコロで決める。

## 第6条第15項 トウワイス

同じプレーヤーが続けて2回ヒットしてならない。

同じプレーヤーが続けてヒットしてはならない場合(下記の反則が生じる前にヒットが行われている)。

- ・ コンタクトミス
- ・ レシーブミスまたはボールの落下
- ・ アウトサイド
- ・ ダウンワードヒット
- ・ ショートヒット
- ・ イリーガルオフフェンス(6. 12. 1、6. 12. 4、6. 12. 5、6. 12. 6)
- ・ イリーガルディフェンス(6. 13. 1、6. 13. 3、6. 13. 8)
- ・ トウワイス

同じプレーヤーがヒットしてもよい場合(下記の反則の前にヒットは行なわれていない)。

- ・ コールミス
- ・ タイムオーバー
- ・ イリーガルトラベリング
- ・ トラッピング
- ・ トゥーメニー
- ・ イリーガルオフフェンス(6. 12. 2、6. 12. 3)
- ・ イリーガルディフェンス(6. 13. 2、6. 13. 4、6. 13. 5、6. 13. 6、6. 13. 7、6. 13. 8、6. 13. 9、6. 13. 10)
- ・ マイナー警告
- ・ メジャー警告
- ・ 攻撃チームによるボールの落下

★スコアボードの得点には影響しない。

**第7条 定義****第7条第1項 コール**

コールとは、ヒットの前にボールをレシーブしなければならないチームを指名する行為。「オムニキン」に続いてレシーブチームの色を言わなければならない(例. オムニキン、Noir)。

**第7条第2項 ヒット**

ヒットは下記の2つの条件が満たされた時に起こる。

- ・攻撃チームが相手チームにボールを飛ばす意思を表す。
- ・ヒッターがボールに触る。

**＞解説**

ボールに触ることを引き起こす一連のジェスチャーがヒットのジェスチャーだとみなされる。ヒットのジェスチャーが完了したり、止まったときにそのヒットは終了したとみなされる。しかしながら、ヒットのためにボールに触れたが、ヒットのジェスチャーが終了する前に守備チームのプレーヤーがボールに触れたら、ヒッターはヒットのジェスチャーを終えてもよいが、ボールは守備チームのものだとみなされる。

**第7条第3項 ヒッター**

攻撃チームのプレーヤーがヒットの動作を始めたら、そのプレーヤーがヒッターになる。

**第7条第4項 ボールの移動**

ボールの移動とは、少なくとも1人のプレーヤーがボールに触れながら、ある場所から別の場所にボールを動かす行為を指す。

ボールの移動とみなされるボールの動きの基準は次の通り。

- ・ボールを動かす動作は、意図的に行なわなければならない。
- ・ボールを持っているチームがボールをコントロールしていなければならない。

**第7条第5項 パス**

パスとは、少なくとも1人のプレーヤーから少なくとも別のプレーヤー1人にボールを移動させる行為を指す。

パスと見なされるためには次の基準を満たさなければならない。

- ・パスを行なうプレーヤーはボールをコントロールしていなければならない。
- ・ボールを動かす動作が意図的なものでなければならない。
- ・ボールに誰も触れていない時間がなければならない。
- ・パスを受けるプレーヤーが1人以上いなければならない。

レフリーはそのプレーヤーがパスを受けるプレーヤーであるかどうかを決定する権限をもつ。

**第7条第6項 オフェンス・ゾーン**

オフェンス・ゾーンとは攻撃チームがボールをコントロールしているときに有効なボールの周りのスペースである。プレーヤーがオフェンス・ゾーン内にいるとみなされるのは、ゾーンの外側の境界線上もしくは内側に少なくとも片足が入っている時である。

オフェンス・ゾーンの大きさをはかる方法は下記の2つ。

★ジェスチャーが始まっただけでヒッターがボールに触れていない時に守備チームのプレーヤーがボールに触れ、ボールが動いた場合はイリーガルディフェンスの反則。

- ・ボールの端から 1.8m の距離。
  - ・ボールの中心から 2.5m の距離。
- (共に図 8 オフェンス・ゾーンを参照)

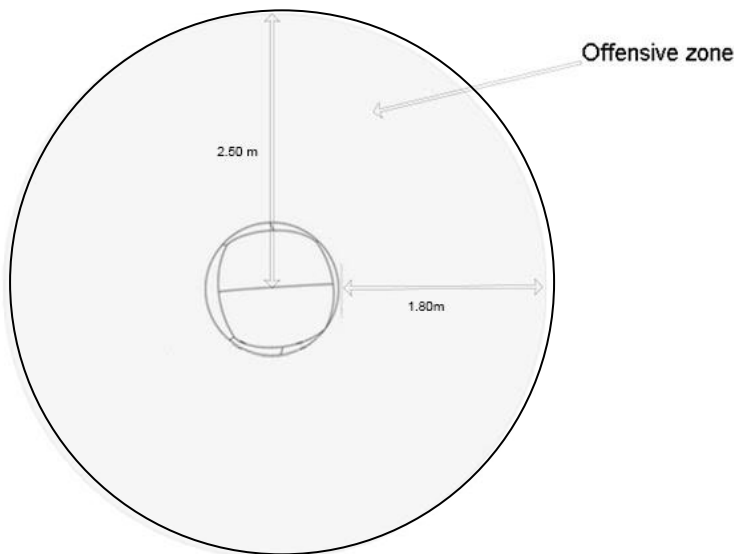


図 8 オフェンス・ゾーン

#### 第 7 条第 7 項 ボールに触ること

コールされたチームのプレーヤーが身体いずれかの部分でボールに触れた場合、そのチームがボールをコントロールしているかどうかに関わりなく、ボールに「触った」とみなされる。

#### 第 7 条第 8 項 ボールの保持

ヒットがなされた後、プレーヤーやチームがボールに触ったならば、そのプレーヤーもしくはチームはボールを保持しているとみなされる。

#### 第 7 条第 9 項 チームスタッフ

プレーヤー以外のチームのメンバー。ヘッドコーチ 1 人とアシスタントコーチ 2 人、通訳 1 人で構成される。

#### 第 7 条第 10 項 ヒットイン

反則やタイムアウトの後、もしくはピリオドの始めにボールをプレー状態にする行為。

#### 第 7 条第 11 項 ヒットイン・ポイント

ヒットインのためにアシスタントレフリーがボールを置いた場所のこと(反則があった時にボールがあった場所や、ピリオドの始めや既定の得点の時のコート中央)。プレーが中断した時にボールがコート内になかった場合、ヒットイン・ポイントはコートに最も近い地点となる。

#### 第 7 条第 12 項 プレー中(ball in play)

ヒットインの合図であるホイッスルが 2 回吹かれた後から反則の合図であるホイッスルが 1 回吹かれるまでの間。

#### 第 7 条第 13 項 コントロール

チームがボールを固定することができているとレフリーが判断すれ

ば、そのチームはボールをコントロールしているとみなされる。

### 第7条第14項 ボディー・アクシス

ボディー・アクシスとは、オフense・ゾーン内にいる攻撃チームのプレイヤーの肩幅と背の高さと同等の垂直の円柱である。

下記の2つの条件が合致した時のみ、ボディー・アクシスはプレイヤーとともに動くのを停止する。

- ・プレイヤーがボールに触れている。
- ・そのチームがボールをコントロールしていて、少なくとも3番目のプレイヤーがボールに触れた。



図9 ボディー・アクシス

### 第7条第15項 ターゲット・スコア

ピリオドを獲得するための得点。

### 第7条第16項 既定の得点(クリティカル・スコア)

ターゲット・スコアから2点引いた得点。

### 第7条第17項 コート

ラインとその内側のスペース。

### 第7条第18項 プレーイング・エリア

コート、ベンチのある場所、ウォームアップエリア、観客席も含めたこれらの場所を取り囲んでいる全てのスペース。

## 大切なのはスポーツマンシップ！

教師や両親、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、競技者、その他キンボールスポーツに関わる全ての者は、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として行動をするよう求められている。人間性を高め、人格形成に役立つスポーツ実践をすすめるために、一人ひとりが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とは**  
何よりもまず、全ての規則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。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
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、人から尊敬を受けるに値する。彼らに敬意を払うこと。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
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。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
負けても毅然としてふるまい、恨みを抱かずに敗北を受け入れること。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
勝ってもおごらず、謙虚さをもって勝利を受け入れること。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
対戦者の素晴らしいプレーや振る舞いを称賛すること。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
勝つために不正をはたらかたり、反則行為をしないこと。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
対戦者を尊敬し、勝つために自分のもちうる力の限りでプレーすること。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
チームメイトがミスをおかしても良いプレーのときと同様に励ますこと。
- **スポーツマンシップを示すということとは**  
いかなる時も冷静さを保ち、感情に流されず、身体的な暴力や言葉による暴力を用いないこと。

附則 B レフリーのジェスチャー

これらのジェスチャーは国際キンボールスポーツ連盟が認める唯一の公式ジェスチャーである。尚、2015年度版ルールブックより英語表記を併記する。

a) 試合やピリオドの開始

Beginning of game or period

ヘッドレフリーは腕を肩の高さで後ろから前へ3回まわし、ヒットチームのベンチを指さす。



f) ヒットイン

Hit-in

アシスタントレフリーは手でヒットイン・ポイントを指さし、2回短くホイッスルを鳴らす。



b) ピリオドの終了

End of period

ヘッドレフリーはタイムキーパーの方を向き、頭の上で片方の手首をつかむ。



g) リプレー

Replay

レフリーは、腰の高さで両腕を交差させ、戻す動作を2回繰り返す。



c) 試合の終了

End of game

ヘッドレフリーはタイムキーパーの方を向き、頭の上で3回手を鳴らす。



h) アウトサイド(アウトボール)

Out of bounds

レフリーは両肘を曲げ、手のひらを後ろ向きにし、肩の後ろに運ぶ。



d) タイムアウト

Timeout

ヘッドレフリーはスコアキーパーの方を向き、胸の高さで一方の手の指をもう一方の手の中央に置き、タイムアウトを要求しているチームのアームバンドを指さす。



i) トゥーマニー(コート内に5人以上のプレーヤーがいる場合)

Too many players on the court

レフリーは片方の手の5本の指を広げたまま前に出す。



j) イリーガルディフェンス

Illegal Defense

レフリーは片手を前に出し、3本の指を立てる。



以上の4つのジェスチャーを行っている時はホイッスルを鳴らし続ける(1~3秒間)。

e) コールミス

Designation fault

レフリーは片手を前に、もう一方の手を耳に当て、前に伸ばした腕の手の平を素早く開いたり、閉じたりする。



k) コンタクトミス

(ヒットの瞬間に4人全員がボールに触れていなかった場合)

Missing a contact

レフリー片方の人差し指を上に向けたままその腕を前に伸ばし、元に戻す。



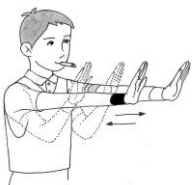


## 公式ルール

### l) トウワイス (同じプレイヤーが2回続けてヒットした場合)

#### Same player hit twice

レフリーは手の平を前に向け、両腕を前に伸ばし引いたりする動作を2回行う。



### r) インジャー (故意に誰かを傷つける言動)

#### Intent to hurt

レフリーは拳を肩に打ちつける。この反則はメジャー警告になる。



### m) ショートヒット(短いヒット)

#### Throw too Short

レフリーは両手の平が向かい合うように両腕を頭上に伸ばす(この時両手は触れない)。



### s) イリーガルオフense

#### Illegal Offense

レフリーは拳をつくり、両腕を胸の前で交差させる。



### n) ダウンワードヒット (下向きへのヒット)

#### Downward angle hit

レフリーは片方の足を前に踏み出し、力強く両腕で床を指さす。



### t) トラッピング

#### Trapping the ball

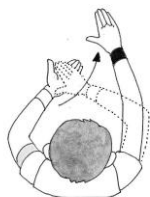
レフリーは両腕で胸の前で円を作り、指を組む。



### o) レシーブミス (ボールの落下)

#### Dropped ball

レフリーは片方の手の平をもう片方の手の平にこすり合わせる。



### u) イリーガルトラベリング (ボールの不正な移動)

#### Illegal ball displacement

レフリーは両腕を胸の前で床に平行に伸ばす。手のひらを近づけ、一方の手は固定し、もう一方の手を床と平行に移動させる。



### p) タイムオーバー (時間に関する反則)

#### Time fault

レフリーは手首の時計を指さす。



### v) サブスティテューション (プレイヤーの交代)

#### Players' substitution

ホイッスルは鳴らさない。レフリーは両手を顔の前で手の平を向かい合わせ前後に動かす。



### q) アンスポーツマンシップ (反スポーツマン的行動)

#### Unsportsmanlike conduct

レフリーは床と垂直になるよう一方の腕を胸の前で曲げ、拳をつくる。もう一方の手を肘の前にもっていく。この反則はマイナー警告になる。



★交代は反則があってもプレーが中断した時にはレフリーに交代の意志を伝えなくても、いつでも何度でも行える。そのため、通常はv)のジェスチャーは行わない。但し、小学生の試合などで1ピリオド中3チームが同時にプレイヤーを交代することを予め決めておくような場合、このジェスチャーを行い、全員に交代の知らせる。

★オブストラクション プレーヤーズ(プレイヤー同士の故意の妨害)とオブストラクション ボールアンドプレイヤー(ボールとプレイヤー化の故意の妨害)のジェスチャーは

q)アンスポーツマンシップ(反スポーツマン的行動)のジェスチャーと同じ。

## 公式ルール

下記はラインジャッジのジェスチャー。

### w) ボールがコート外に落ちた

#### Ball touched outside element

ボールがコート外に落ちたり、予め設置されている障害物に当たりボールの軌道が変わったら、フラッグを上げる。



### x) ボールがコート内に落ちた

#### Ball touches the inside ground

ボールがコート内やライン上に落ちたら、フラッグでコートの中央を指す。



### y) タイムアウト

#### Requested timeout

ヘッドコーチやキャプテンがタイムアウトを要求しているのを見たら、頭上でフラッグを水平に構えるジェスチャーを行う。



## 附則 C タイブレーク

2チーム以上のランキングポイントが同じになった場合、IKBF は下記の勝敗基準のリストに基づきチームの勝敗順位を判断することを勧める。

1. 警告によって失ったランキングポイントが少ない。
2. 1位になった試合が最も多い。
3. 獲得したピリオド数が最も多い。
4. 直接対決で1位になった数が最も多い。
5. 直接対決で獲得したピリオド数が最も多い。
6. 獲得した総得点の平均が高い。
7. IKBF もしくは大会本部や主催者が勝敗を決める最適な方法を決定する。



一般社団法人

**日本キンボールスポーツ連盟**

〒537-0012 大阪市東成区大今里 3-12-23

NPO 法人フレンドリー情報センター4F

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

<https://www.newsports-21.com/kin-ball/>

e-mail:kin-ball@newsports-21.com