

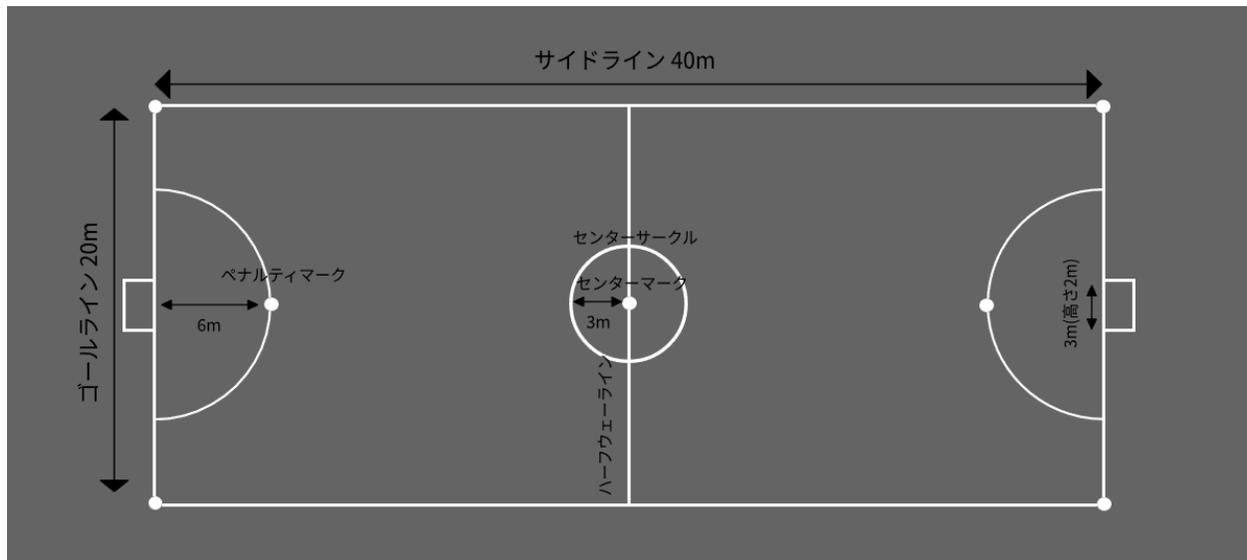
ラピッドボール協会

Rapid Ball Association

# ラピッドボール

## 競技規則

# 第1条 フィールド



## 1) 大きさ

40m × 20mの長方形でつくられる。長い方をサイドライン、短い方をゴールラインとする。

## 2) ハーフウェーライン

サイドラインの2つの中点を結ぶハーフウェーラインによってフィールドが2等分され、ハーフウェーラインの中点をセンターマークとし、センターマークを中心とした半径3mのセンターサークルを設ける。

## 3) ゴール

ゴールラインの中点から両端点に向かって1.5mの位置に高さ2mのゴールポストを立てる。2本のゴールポストに渡されるクロスバーと併せてゴールを設置する。

#### 4) ペナルティエリア

ゴールラインの midpoint を中心とした半径6mの半円をペナルティエリアとする。ゴールの midpoint とセンターマークを結ぶ線とペナルティエリアの交点をペナルティマークとする。

#### 5) コーナーマーク

サイドラインとゴールラインの交点をコーナーマークとする。

#### 6) フィールドの安全性

フィールドは屋内外を問わず、表面の地質、材質も天然か人工かを問わない。ただし、競技によって周囲に危険が及ぶ可能性がある空間やプレイヤーの怪我のリスクの高い空間でのプレーは行わない。マーキングも安全な材料を使用する。

## 第2条 ボール

### 1) 規格

球形で以下の条件を満たすものとする。

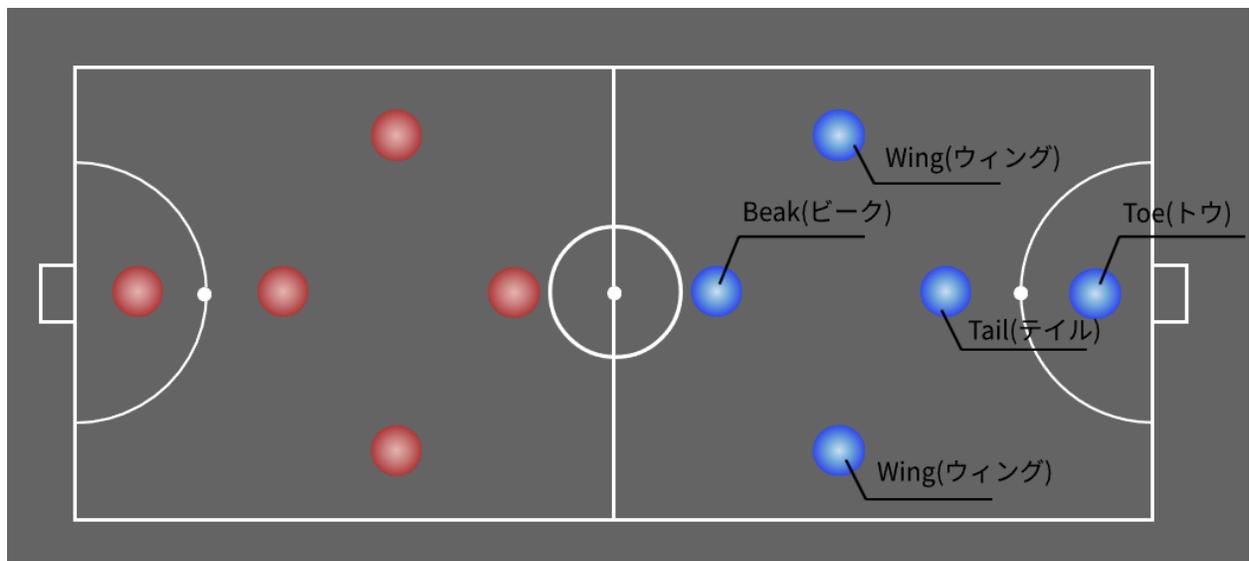
周囲：58cm以上、60cm以下。

重量：350g以上、390g以下。

### 2) 予備のボール

ボールの欠損やボールアウトによる試合進行の遅延を防ぐため、フィールド外にある予備のボールを使用することができる。予備のボールは、1)規格を満たしていることを試合開始前に確認し、合格したものでなければ使用できない。予備のボールを使用するかどうかは審判の判断によるものとする。

## 第3条 プレイヤー



### 1) プレイヤーの数

試合開始時は、両チーム5人ずつのプレイヤーが揃っていないといけない。反則による退場や怪我の手当のための一時退場など、4人以下での試合続行を審判が認めた場合はこの限りではない。チームは、サブプレイヤーを含めて10人まで出場登録ことができ、サブプレイヤーはフィールド横で待機する。

### 2)交代

チームは、出場プレイヤーをサブプレイヤーと入れ替えることができる。ただし審判が交代を

認められた場合に限る。交代するタイミングはアウトオブプレー中とし、サブプレイヤーは退くプレイヤーがフィールドを去ったあとにのみフィールドに出場できる。

チームは、各セット2回までプレイヤーを交代させることができる。出場後、交代したプレイヤーは次のセットになれば再出場することができる。同セット中に再出場はできない。

## 第4条 ツール

### 1) プレイヤーの基本服装

プレイヤーは以下のものを身に付けてプレーしなければならない。

- ・シャツ
- ・ショーツ
- ・ソックス
- ・シューズ
- ・グローブ
- ・シンガード(すねあて)

### 2) 着用の禁止

以下のものの着用は禁止とする。

ピアス、イヤリング、イヤークフ、指輪、ネックレス、ブレスレット。その他、安全性や視認性を悪くするもの、また清潔感を損なうと審判が判断したものは試合開始前に外さなければならない。従わない場合、試合に参加できない。

### 3) 服装の色

チーム内でのシャツとショーツとソックスの色は統一されてなければならない。また両チームは、互いに区別がつく色でなければならない。インナーが露出される場合、その色はシャツやショーツと同色でなければならない。

シューズ、グローブ、シンガードの色については問わない。

## 第5条 レフェリー

### 1) 主審の役割

主審は、競技規則に則り試合をコントロールする権限をもち、試合中の競技にかかわる判断、及び試合結果の決定を行う。

## 第6条 試合時間

### 1) プレー時間

試合時間は40分。1セットを10分とし、4セット行う。

プレーイングタイム制とし、アウトオブプレー中はカウントされない。

### 2) インターバル時間

セット終了ごとに3分間の休憩時間をとる。

### 3) タイムアウト

試合中に1度だけタイムアウトを要求でき、審判が認めれば試合は2分間のアウトオブプレーとなる。

## 第7条 試合のスタート・リスタート

### 1) 試合開始(フライオフ)

ラピッドボールにおいて、試合はフライオフで開始される。フライオフとは、主審の合図後、センターマーク上に置いたボールに一方のチームのプレイヤーが触り、ボールが動くことでインプレーとなることをいう。そのとき、他方のチームはセンターサークルに入ることはできない。また、最初にボールに触れたプレイヤーは、他のプレイヤーがボールに触れるまで再度ボールに触れることはできない。

コイントスによりフライオフの権利が与えられるチームを決定する。コイントスの勝者にフライオフの権利、敗者はどちらのゴールに攻めるかを決める。コイントスは主審が主審自身の手指を使って行う。両チームには、投げられる前のコインの裏表どちらが上を向いているかを知らせてはならない。

### 2) リスタート

一方のチームの得点後、他方のチームのフライオフでリスタートする。  
また、セットが変わるとき、両チームは攻めるゴールを入れ替える。

## 第8条 ボールインプレー・アウトオブプレー

## 1) ボールインプレー

ボールが一部でもフィールド内にある時間はインプレーとする。審判に当たった場合もインプレーとして続行する。

## 2) アウトオブプレー

ボール全体がフィールドの外に出た場合、その時間はアウトオブプレーとする。また、審判の判断によって試合が中断された場合もアウトオブプレーとする。

# 第9条 得点と勝敗

## 1) 得点

ボール全体がゴールポストの間とクロスバーの下を通過しゴールラインを超えたとき、得点が認められる。ただし、ゴールラインを超える前に反則があれば、その得点は認められない。ゴールラインを超える直前最後にボールに触れたプレイヤーを得点者とする。

得点者がハーフウェーラインよりも味方のゴール側からシュートまたはボールに触れていた場合、得点は2点となる。得点者がハーフウェーラインよりも相手のゴール側からシュートまたはボールに触れていた場合、得点は1点となる。

## 2) 勝敗

試合が終了したとき、得点の多いチームを勝利とする。両チーム同点の場合は引き分けとする。

トーナメント形式の競技大会において、必ず勝利チームを決定しなければならない場合、1セットのみ延長戦を行う。延長戦は得点が認められた時点で試合を終了するウイニングゴール方式とする。それでも勝敗が決まらない場合はコイントスによって決定する。

# 第10条 反則と反則後のリスタート

## 1) 反則行為

ボールインプレー中に反則行為があったと審判が判断したとき、試合を一時中断し、反則行為があった地点から、反則行為を行ったチームの相手チームのリスタートによって試合を再開する。プレイヤーは1試合内の反則行為が累計4回で退場処分となる。

以下、反則の内容を示す。

### ・危険行為

- 相手プレイヤーを故意に押す、蹴る(蹴ろうとする)、殴る、飛びかかる。
- 地面または空中においても膝より下にあるボールに対し、直接手で触れるプレー。
- 相手が手で保持しているボールに対し、足で触れるプレー。
- その他、審判が危険だと判断したプレー。

### ・エアリミテッド

体の一部でも地面と接触している場合、ハーフウェーラインより敵陣側ではボールに手と腕で触れることはできない。完全に体が空中にあるときにのみボールに手と腕で触れることができる。

### ・5秒ルール

連続6秒以上ボールを手で保持してはならない。

### ・4ステップの禁止

ボールを手で保持したまま4歩以上移動することはできない。ただし空中でボールを捕った場合、着地の1歩目はカウントされない。

- ・ダブルハンドリングの禁止

1度手で保持した後に放したボールを、他のプレイヤーに触れることなく再度手に触れることはできない。

- ・スローイン/キックインによる直接ゴールは禁止。

- ・パス回数の制限

ハーフウェーラインより味方のゴール側で連続6回以上パスできない。攻撃に消極的なプレーや時間稼ぎ行為を防ぐため5回までとする。

ただし、相手がボールを取った場合やボールがハーフラインよりも敵陣側に入った場合は回数がリセットされる。

- ・バックパスの禁止

ハーフラインより敵陣側から自陣側へのパスはできない。

## 2) 反則行為後のリスタート

反則後の再開地点がハーフウェーラインよりも味方のゴール側の場合、ボールに対してのキックまたはスローどちらで再開してもよい。ハーフウェーラインよりも相手のゴール側ではキックにより再開する。

味方のゴール側のペナルティエリア内で反則行為をした場合、ペナルティマークから相手チームのペナルティスローによって再開される。

# 第11条 アナザールール

## 1)概要

アナザールールとは、第1条から第10条までのベーシックルールの他に追加されるルールのことである。アナザールールは、事前に試合または競技大会の主催者に承認されたものでなければならぬ。

## 2)発動と効果の適用

試合中、各チームは2つまでアナザールールを発動させる権利を有する。アナザールールの発動はアウトオブプレー中に宣言し、次のインプレーから適用される。

## 3)発行

アナザールールは協会が発行元となる。