

カバディ競技規則

1 プレーフィールド

(1) カバディの試合は合成マット(以下、「カバディマット」という。)、または柔らかい土の表面で行われる。

ア カバディマットの仕様は以下のとおりです。

(ア) 日本製合成ゴム+エチレン-酢酸ビニル共重合樹脂

(イ) 硬さ ショア A 25~30

(ウ) 厚さ 25mm~40mm

イ カバディマットを敷く前に、マットの下に適切なシートを敷くこと。

(2) カバディマットを引く地面の大きさは、20×20メートルが望ましい。

(3) プレーフィールドの測定

ア 男性・男性ジュニア 13×10m 別図参照

イ 女性・女性ジュニア 12×8m 別図参照

ウ 男女性サブジュニア 11×8m 別図参照

(4) フィールドオブプレー(競技が行われる区域)

ア バウンダリ(境界)

プレーフィールドの4辺の線は境界線(A B、 B C、 C D, D A)で囲まれている。また、全ての線の幅は3~5cmとし、フィールドオブプレーに含まれる。

イ ロビー

プレーフィールドの両側にある、幅1mの帯状の部分を「ロビー」と呼ぶ。ロビーは、ストラグルが始まるとプレーフィールドの一部になる。

ウ シッティングブロック

アウトになった選手が待機する場所で、エンドラインから最低2m離れた位置に設置しなくてはならない。ただし、設置する場所は事前会議等により決定する。

エ ミッドライン

プレーフィールドを2つに分割する線をミッドラインと呼ぶ。

オ ハーフ

プレーフィールドをミッドラインで区切った各部分をハーフと呼ぶ。

カ ボークライン

各ハーフのミッドラインからエンドラインに向かう最初の平行線をボークラインと呼び、男子・男子ジュニアは3.75m、女子・女子ジュニア・男女サブジュニアは3mである。

キ ボークラインの交差

レイダーの身体が相手敵陣のボーカラインとエンドラインの間の地面に接触していると同時に、レイダーの身体のどの部分もミッドラインとボーカラインの間に接触していないことを、ボーカラインの交差と呼ぶ。

ク ボーナスライン

各ハーフのエンドラインに向かうボーカラインと平行な線をボーナスラインと呼ぶ。ボーナスラインとボーカラインの間は1mの距離とする。

ケ ボーナスラインの交差

レイダーの身体が相手敵陣のボーナスラインとエンドラインの間の地面に接触していると同時に、レイダーの身体のどの部分もミッドラインとボーナスラインの間に接触していないことを、ボーカラインの交差と呼ぶ。

2 年齢と体重の基準

(5)年齢の基準

- ア 男子・女子制限なし
- イ 男子ジュニア・女子ジュニア大会の最終日時点で年齢20歳以下
- ウ 男子サブジュニア・女子サブジュニア大会の最終日時点で年齢16歳以下

(6)体重の基準

ア 男子	85kg以下
イ 女子	75kg以下
ウ 男子ジュニア	70kg以下
エ 女子ジュニア	65kg以下
オ 男子サブジュニア・女子サブジュニア	55kg以下

3 ゲームの用語

(7)キャント

攻撃中に「カバディ」という単語を繰り返し明確に唱えることを「キャント」と呼ぶ。

(8)レイド

レイダーが相手のコートに入り、攻撃することを「レイド」と呼ぶ。

(9) レイダー

キャントをしながら、相手のコートに入るプレイヤーを「レイダー」と呼ぶ。また、レイダーは相手のコートに入る前からキャントを開始しなければならない。

(10) ディフェンダー

レイドが行われているコート内のすべてのプレイヤーを「ディフェンダー」と呼ぶ。

(11) ディフェンダーのプットアウト

レイダーが、プレー規則に違反せずにディフェンダーに触れるか、または、ディフェンダーの身体の一部がレイダーの身体の一部に触れた後、レイダーがキャントを続けながら自陣に戻った場合、ディフェンダーはアウトとなる。

(12) キャッチ

ディフェンダーが、プレー規則に違反せずにレイダーを保持しながら自陣に留め、レイダーがキャントを止めるか、アンパイヤーまたはレフリーゲームを吹くか、レイドの30秒間が終わるまで自陣に到達させなかつた場合、「キャッチ」と呼ぶ。

(13) 安全な帰還

レイダーは、レイドから戻る際にキャント等の規則に違反することなく、30秒以内にミッドラインを通って身体の一部が自陣のコートに触れた場合、レイダーは安全に自陣に戻ったとみなされ、レイドは終了となる。

(14) タッチ

レイダーが、1人または複数のディフェンダーの身体の一部、あるいは衣服、靴、他の着用品に触れる 것을 「タッチ」と呼ぶ。

(15) ストラグルレイド

1人または複数のアンティがレイダーに接触した場合、「ストラグル」と呼ぶ。タッチまたはストラグルの後、ロビーはフィールドオブプレーの一部となる。

(16) エンプティレイド

レイダーが、レイド中に少なくとも1回は相手コート側のボーグラインを越え、得点も失点もせずに自陣に戻った場合、「エンプティレイド」と呼ぶ。

(17) プロダクティレイド

ポイントが獲得できるレイドを、「プロダクティレイド」と呼ぶ。

(18) パシュート(追撃)

ディフェンダーが、規則に違反することなくキャントを行いながら相手コートに突入り、戻って行ったレイダーにタッチすることを目指して追いかけることを、「パシュート」と呼ぶ。ディフェンダー側でストラグルが発生している場合、パシュートは許可されない。

(19) スーパーキャッチ

ディフェンダーが3人以下で守っていて、レイダーをキャッチ、セルフアウト、アウトが宣告された場合、「スーパークリエイチ」と呼ぶ。

(20) DO or DIE レイド

レイドの際、2回続けて得点が動かない場合、3回目のレイドのことを、「DO or DIE レイド」と呼ぶ。後半のレイド数は、1回目からとなる。

(21) 退場

出場停止となった選手は、全員フィールドオブプレーに居るものとみなされる。

(22) オールアウト

相手チーム全員をアウトにすることに成功し、誰も復活する資格がない場合、そのチームはオールアウトとなる。獲得したポイントに加え、オールアウトの追加ポイントの2ポイントが付与される。

4 競技ルール

(23) トスに勝ったチームは、レイドかコートを選択することができ、トスに負けたチームには、残りの選択肢が与えられる。

(24) ゲームの後半は、コートをチェンジする。

(25) 前半レイドでゲームを開始しなかったチームは、後半はレイドから開始する。

(26) 後半の試合は、前半の終わりにいたメンバーで再開される。

(27) プレイヤーの身体の一部がバウンダリの外側の地面に触れた場合、プレイヤーはラインアウトとなり、アシスタントスコアラーは、直ちに選手を排除する。アンパイラーまたはレフリーは、ラインアウトしたプレイヤーの背番号を告げてアウトを宣告する。ディフェンダーのラインアウトは、レイダーの攻撃が続く可能性があるため、笛は鳴らさない。

ラインアウトのプレイヤーがコートから出ることに抵抗したり、アシスタントスコアラーの決定に異議を唱えたり、不正行為をしたり、強引に試合に関与した場合、レフリーが適切な警告カードを提示するだけでなく、全てのポイントに加えて、テクニカルポイントを追加することができる。

- (28)(競技ルール27に従って)バウンダリの外側の地面に触れたディフェンダーがレイダーをホールドした場合、そのレイダーはノットアウトが宣告される。バウンダリの外側の地面に触れたディフェンダーのみがアウトを宣告される。
- (29)ストラグル中は、プレイヤーの身体の一部がバウンダリの外側の地面に触れて もアウトにはならない。
- (30)レイダーはレイド中に一度はボークラインを越える必要がある。越えなかった 場合はアウトを宣告される。レイダーはディフェンダーに触れたり、ディフェンダーがレイドに触れたりした場合は、レイダーはボーケラインを越える必要はない。ただし、キャントをしながら自陣に戻る必要がある。
- (31)レイダーはストラグル後であれば、ロビーを使用して自陣に戻ることができる。
- (32)レイダーは相手コートに触れる前にキャントを開始しなければならぬ。キャントの開始が遅れた場合、アンパイラーまたはレフリーから自陣に戻るよう命じ、相手チームにテクニカルポイントの1ポイントを与える。レイド権は継続される。
- (33)レイダーが順番以外でレイドを行った場合、アンパイラーまたはレフリーから 自陣に戻るよう命じ、相手チームにテクニカルポイントの1 ポイントを与える。
- (34)2人以上のレイダーは、同時に相手コートに入ることはできない。もし、2人 以上のレイダーが同時に相手コートに入った場合、アンパイラーまたはレフリー は全員自陣のコートに戻るように命じ、相手チームにテクニカルポイントの1ポイントを与える。レイド権は継続される。
- (35)レイダーが自陣に戻ると、相手は5秒以内にレイドを開始しなくては ならない。レイダーが5秒以内にレイドを開始できなかつた場合、相手チー ムにテクニカル ポイントの1点が与えられる。レイド権は継続され る。
- (36)1人または複数のディフェンダーによって捕らえられたレイダーが、その後に逃れて自陣のコートに戻った場合、相手チームはそのレイダーをパシュートすることはできない。しかし、もしレイダーが1人または複数のディフェンダーに単 にタッチし、自陣のコートに戻った場合には、相手チームはパシュートしてもよい。
- (37)レイダーが相手コート内でキャントを止めた場合、そのレイダーはア ウトとなる。
- (38)レイダーが捕らえられているとき、ディフェンダーは意図的に次のこ

とをして はならない。

- ア 口を塞いでキャントを止めること。
- イ 怪我につながる悪質なタックル。
- ウ 足で挟む行為。
- エ ホールドを維持するために不当な手段を用いること。

これらの行為が行われた場合、アンパイヤーまたはレフリーから適切な警告カードが提示され、レイダーはノットアウトになる。

(3 9) DO or DIE レイドの際、得失点がなく、30秒以上かかった場合、レイダーは アウトを宣告される。相手チームにポイントが与えられ、プレイヤーの1名が復帰することができる。

(4 0) レイド中にディフェンダーは、レイド側のコートに触れてはならない。レイド が終了する前にディフェンダーがレイダ側のコートに触れた場合、そのディフェンダーはアウトを宣告され、相手チームにその人数分の点数が与えられる。

(4 1) アウトになったディフェンダーがレイダーを捕まえたり、レイダーの押さえつけを手伝ったりした場合、そのレイダーはノットアウトと宣告され、レイダーが自陣に 戻った場合は、レイダーに触れたディフェンダーはアウトを宣告される。

(4 2) 相手チーム全員をアウトにすることに成功し、誰も復活する資格がない場合、 そのチームはオールアウトとなる。獲得したポイントに加え、オールアウトの追加ポイントの2ポイントが付与される。試合は続行され、アウトになっていた選手全員が15秒以内に自陣に戻らなかった場合、アンパイヤーまたはレフリーは、15秒ごとに相手チームにテクニカルポイントの1ポイントを与える。1分以内に自陣に戻らなかった場合、試合の勝敗は相手チームに与えられる。

(4 3) レイダーがレイド中に、コーチングや指導、または何らかの方法で指示を受けた場合、アンパイヤーまたはレフリーは、相手チームにテクニカルポイントの1ポイントを与える。

(4 4) レイダーまたはディフェンダーは、意図的に肩より上の身体の一部をつかんではならない。規則に違反した者はアウトとなる。レイダーが、肩より上の身体の一部をつかまれた場合、アンパイヤーまたはレフリーは、ノットアウトを宣告することができる。

(4 5) 試合中にチームの1人または2人の選手が残っている状態で、そのチームのキャプテンがチーム全員を復活させるため、オールアウトを宣告することができる。オールアウトを宣告した時点で、コートに残っていた選手の数に応じた点に加え、オールアウトの追加ポイントの2ポイント

が相手チームに付与される。

(4 6) アウトになった1人または複数の選手は、アウトにされたときと同じ順番で復活することができる。

5 試合のルール

(4 7) チーム

一般的な場合は、10名から12名で構成される。国際大会に参加するチームは、10名から14名の選手で構成される。

(4 8) 人数

各チームは最小で10人、最大で12人のプレイヤーで構成される。7人のプレイヤーがコートに立ち、残りのプレイヤーは控え選手となる。試合予定時刻の少なくとも90分前にメンバー表を提出する必要がある。

(4 9) 試合時間

- ア 男子・男子ジュニアの場合、40分を20分ずつの前後半に分け、前後半の間に5分間の休憩を挟む。
- イ 女子・女子ジュニア・男女サブジュニアの場合、30分を15分ずつの前後半に分け、前後半の間に5分間の休憩を挟む。
- ウ 前半が終了したら、コートチェンジとなる。後半開始時のメンバーは、前半終了時と同じままである。
- エ 前後半の最後のレイダーは、レイドの途中で試合時間が終了しても継続することができる。

(5 0) 得点方法

各チームは、相手がアウトになるごとに1ポイントを獲得することができ、オールアウトした場合、さらに2ポイントを獲得する。

(5 1) タイムアウト

- ア 各チームは、前後半で30秒のタイムアウトを2回取ることができ。タイムアウトは、キャプテン、コーチ、またはチームの選手がレフリーの許可を得て要求することができる。タイムアウトの時間は、試合時間に加算される。
- イ タイムアウト中、コート上の選手はコートから離れてはならない。違反があった場合、相手チームにテクニカルポイントが与えられる。
- ウ オフィシャルタイムアウトは、プレイヤーの負傷、部外者による中断、マットの張替え、またはそのような不測の事態が発生した場合、アンパイヤーまたはレフリーによって取ることができる。タイムアウトの時間は、試合時間に加算される。

エ タイムアウトルールは、JAKAの事前承認を得た場合は、組織委員会によって再定義することができる。

(5 2)選手交代

- ア レフリーの許可があれば、いつでも5人の控え選手から最大5回の交代が可能である。例外として、交代回数を使い果たした後に選手が負傷した場合、レフリーの裁量により負傷した選手に代わり、交代選手を出場させることができる。負傷した選手は、同じ試合に出場することはできない。1回の交代で、交代資格のある選手は何人でも交代させることができる。
- イ 交代した選手も、再交代することができる。
- ウ プレイヤーが出場停止や試合中に退場となった場合、その選手との交代は認められない。チームは少ない人数でプレーすることになる。
- エ アウトの選手や出場停止の選手との交代は認められない。
- オ 交代するプレイヤーは、事前にアシスタントスコアラーの許可を得て、指定されたエリアに立たなければならない。
- カ アンパイヤーまたはレフリーは、レイド終了後の適切なタイミングで、独自の裁量で交代を許可できる。

(5 3)ボーナスポイント

- ア ボーナスラインは、コートに6人以上のディフェンダーいる場合に適用される。
- イ レイダーがボーナスラインを越えると1ポイントが与えられる。また、ボーナスラインを越えたレイダーが捕まった場合、相手チームにも1ポイントが与えられる。その際アンパイヤー・レフリーは、ディフェンダー側の得点とレイダー側のボーナスポイントのハンドサインを出さなければならない。
- ウ ボーナスラインを越えている(途中)レイダーが捕まった場合、ディフェンダーに得点が与えられ、ボーナスポイントは獲得にならない。
- エ レイダーがボーナスラインを越えた後、1人または複数のディフェンダーから得点した場合、ボーナスポイントに加え、獲得したポイントが追加される。
- オ レイダーは、ボーナスポイントを獲得するためには、ディフェンダーに触れる前、またはディフェンダーに捕まる前にボーナスラインを越える必要がある。タッチやストラグル後にボーナスラインを超えても、ボーナスポイントは与えられない。

(5 4)結果

試合終了時により多くのポイントを獲得したチームが勝者となる。

(55)引き分け(タイブレーク)

トーナメント戦で同点の場合、勝敗は以下に基づいて決定される。

- ア 両チームは、コートに7名の選手を配置する。
- イ ボークラインは、ボーナスラインとして扱われ、ボーナスポイントルールに順ずる。
- ウ レイダーがボーナスライン(ボークライン)を越えることに成功した場合、1ポイントを獲得する。
- エ レイダーがボーナスライン(ボークライン)を越えた後、1人または複数のディフェンダーから得点した場合、ボーナスライン(ボークライン)を越えることで獲得した1ポイントに加え、得点分が加算される。レイダーがタッチやストラグル後にボーナスライン(ボークライン)を超えて、ポイントは与えられない。
- オ アウトまたは復活のルールは適用されず、得点のみがカウントされる。
- カ 両チームは、5人の異なるレイダーを指定し、名前・レイドの順番・背番号をレフリーに伝える。出場している7名以外の選手選考は認められない。
- キ 両チームは、5回のレイドを交互に行う。
- ク 指定された5人のレイダーで、レイドの順番前に負傷した場合、7名の選手のうちの残り2名の中から1名を選出する。
- ケ 試合開始時、最初にレイドをしたチームから、レイドを行う。
- コ 5回のレイドを行っても同点の場合、ゴールデンレイドのルールに従って勝敗が決まる。
- サ タイブレーク中に、プレイヤーが一時的に出場停止または失格になった場合、少ない人数でプレーすることになる。その際、ボーナスポイントのルールが継続できるように、一時的に出場停止または失格になったプレイヤーも、全員フィールドオブプレーに居るものとみなされる。

(56)ゴールデンレイド

- ア 両チーム5回のレイド後も同点の場合、新たにトスが行われ、トスに勝ったチームに「ゴールデンレイド」の権利が与えられる。
- イ ゴールデンレイド終了後も同点の場合、相手チームにゴールデンレイドの権利が与えられる。
- ウ ゴールデンレイドでは、先取点を獲得したチームが勝者となる。
- エ 両チームにゴールデンレイドの権利を与えたが、結果が出なかった場合、トスにより勝者を決める。

(5 7) リーグシステム

リーグシステムとは、試合に勝ったチームは2リーグポイント、負けたチームは0ポイントを獲得する。同点の場合は、両チームにそれぞれ1リーグポイントが与えられる。試合が中止になった場合も、両チームにそれぞれ1リーグポイントが与えられる。

(5 8) リーグポイントが同点の場合

リーグ戦方式で、リーグポイントが同点の場合、以下の方式による「得失点差」により決定する。

- ア リーグポイントの25%未満のチームには「得失点」の方式は採用しない。
- イ 同点の場合、リーグポイントを25%以上獲得したチームに対してし、「得失点」の差を考慮し、算出する。
- ウ 「得失点」の差が最も大きいチームをその組の勝者とする。
- エ 「得失点」を考慮しても同点の場合、「得点」のみを合計した総得点で数えられる。
- オ それでも同点の場合、トスにより勝者を決定する。
- カ リーグシステムは、JAKAの事前承認を得た後、組織委員会によって再定義することができる。

(5 9) 試合の中止

照明の故障・豪雨、またはその他の予期せぬ状況により、試合が終了できなかった場合は、新しい試合として執り行われる。この場合、プレイヤーは同じ選手である必要はない。再試合の可能性がない場合、トーナメントディレクターは、試合中止を宣言する権利を持ち、各チームに1リーグポイントが与えられる。決勝戦でこのような状況が発生した場合、両チームの優勝となる。

(6 0) 一時中断

試合が一時的に中断、またはプレーフィールドが変更された場合、残り時間・同じスコア・中断時のプレイヤーで継続される。

(6 1) 爪

選手の爪はしっかりと切らなければならず、いかなる装飾品も許可されない。

(6 2) 背番号

すべてのプレイヤーは、Tシャツの前面に4インチ以上、背面に6インチ以上の大きさ背番号を明瞭に入れなければならない。各チームは服装規定に従うことが義務付けられており、これらに違反するとレフリーにより、試合が中止になる可能性がある。

(6 3) オイル

オイルや粘着性のある物、または滑りやすい物質を身体に塗布することは禁止である。

- ア チーム内で初めての場合、レフリーは違反したプレイヤーに物質をすべて取り除くように求める。そして、相手チームにテクニカルポイントを与える。
- イ その後も見つけた場合、レフリーは相手チームにテクニカルポイントを与えるだけでなく、イエローカードを提示して該当するプレイヤーを2分間の出場停止にする。

(6 4) シューズの着用

カバディマットで試合をする場合、シューズの着用を義務付ける。

(6 5) 警告カード

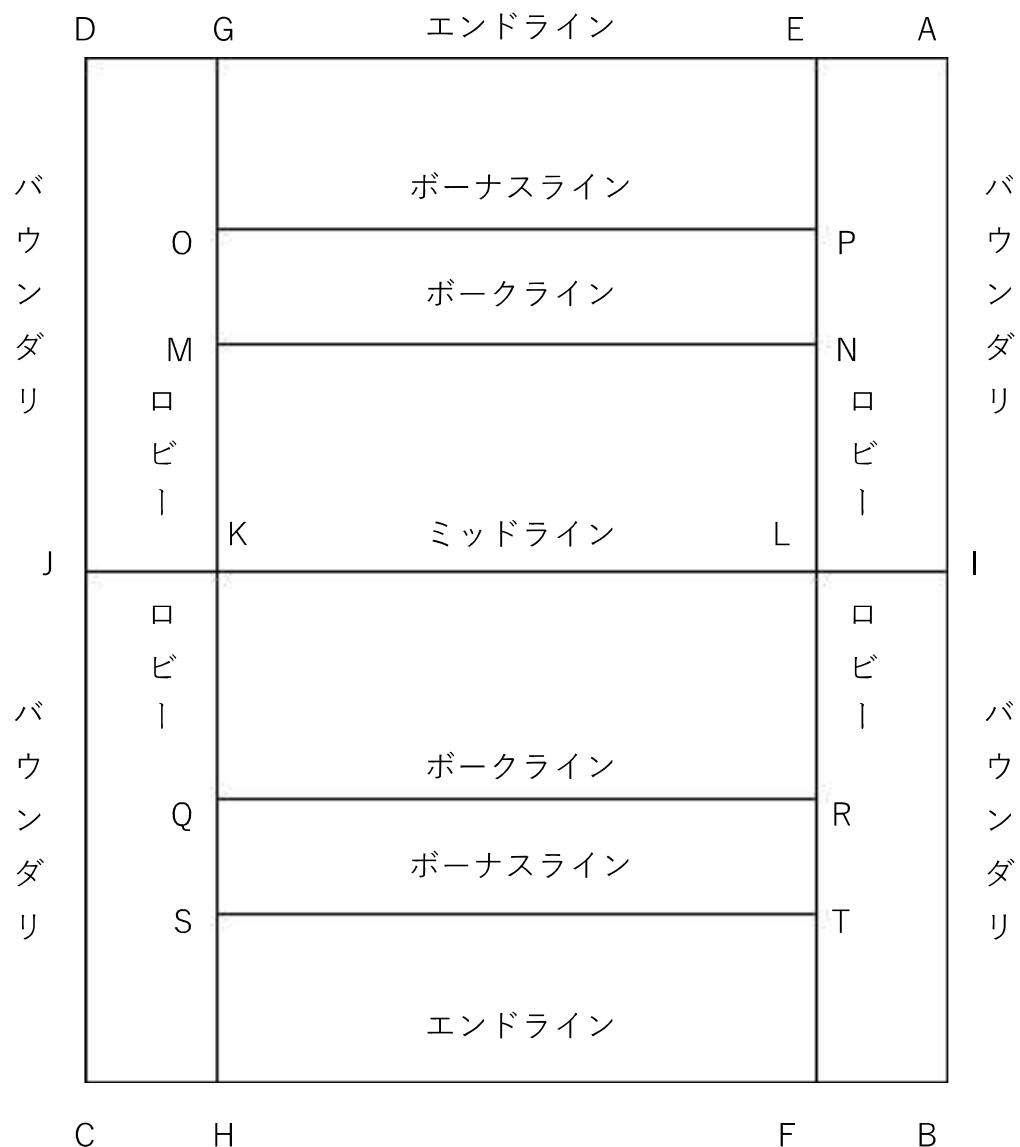
- ア グリーンカード。警告カードであり、グリーンカードが提示された場合、次のカードはイエローカードになる。
- イ イエローカード。2分間の一時出場停止、および相手チームにテクニカルポイントの1ポイントを与える。試合中に同じ選手に2度目のイエローカードが提示された場合、レッドカードとなり、残り時間は出場停止となる。
- ウ 選手に対する2分間の出場停止は、選手が自陣から退出した時点から開始される。
- エ アウトプレイヤーが2分間の出場停止になった場合、出場停止は復活後に開始される。出場停止となったプレイヤーの復活の代わりに、次のアウトプレイヤーを復活させることはできない。
- オ レッドカード。試合の出場停止。トーナメント内で同じプレイヤーに2回目のレッドカードが提示された場合、そのプレイヤーは残りの試合から除外される。

(6 6) ルール違反

	違反	ペナルティ	作用
1	キャントの開始が遅い場合	対戦相手へ TP	再レイド
2	レイドの順番間違い	対戦相手へ TP	—
3	ダブルエントリー	対戦相手へ TP	再レイド
4	5秒オーバータイム	対戦相手へ TP	再レイド
5	危険なプレー	アンティはアウトを宣告され、レイダーはノットアウト。逆も同様。	最初、グリーンカードが与えられる。繰り返すとイエローカードが与えられる。
6	レイダーへの指示	対戦相手へ TP	—
7	ストラグル後の追撃	対戦相手へ TP	再レイド
8	何らかの規則違反をした場合 (タイムアウトや選手交代)	対戦相手へ TP	—
9	身体への物質の塗布	対戦相手へ TP	コートの外に出され、物質を除去する。
10	試合中にコーチがコート内に入った場合	対戦相手へ TP	最初、グリーンカードが与えられる。繰り返すとイエローカードが与えられる。
11	試合中の一時中断やオフィシャルタイムアウト中にコートから出た場合	対戦相手へ TP	—
12	ローナー後の再入場に15秒以上かかった場合	15秒ごとに対戦相手へ TP	—
13	ローナー後、1分以内でコートに戻らなかつた場合	相手チームの勝利	—

フィールド測定チャート

	フィールド測定	男子・ 男子 ジュニア	女子・ 女子 ジュニア	男女 サブ ジュニア
1	サイドライン (AB、CD、EF、GH)	13	12	11
2	エンドライン (AD、BC)	10	8	8
3	ロビー (AE、BF、DG、CH)	1	1	1
4	ボーカライン (ミッドラインから) (LN、KM、LR、KQ)	3.75	3	3
5	ボーカライン (RQ、MN)	8	6	6
6	ミッドライン (IJ)	10	8	8
7	ボーナスライン (TS、PO) ボーカラインから (RT、QS、MO、NP)	1	1	1
8	ボーナスライン (MN、ST)	8	6	6
9	シッティングブロック (エンドラインより 2m 離れる)	8×1	6×1	6×1
10	ハーフ (両ハーフはミッドラインで区切られる)	6.5	6	5.5
11	プレイフィールド周囲のスペース	4m	4m	4m
12	試合時間 (分)	20-5-20	15-5-15	15-5-15



競技役員（審判員）

- 1 J A K Aまたは、関連団体の資格を持つ役員が試合を執行するための年齢は58歳までとする。
- 2 すべての競技役員は、任務を割り当てられたときは、常に以下のものを携帯しなければならない。
 - (1)電子ストップウォッチ
 - (2)笛
 - (3)警告カード
 - (4)ペン
 - (5)最新J A K Aのカバディルールブック
- 3 競技役員は、J A K Aが規定する公式ユニフォームを着用すること。ただし、各国連盟は、自国の大会においては、自由にユニフォームを変更することができる。
- 4 競技役員はレフリー1名、アンパイヤー2名、スコアラー1名、アシストスコアラー2名、ラインアンパイヤー2名（エンドライン）、テーブルオフィシャル4名（サードレイド確認・得点×2人・タイマー）で構成される。
- 5 フィールド上ではアンパイヤーの判定が最優先される。しかし、2名のアンパイヤー間の意見が一致しない場合、または特別な状況のもとでは、試合進行にあたり最善の方法を考慮してレフリーが最終決定を下すことができる。
- 6 レフリーとアンパイヤーは、以下の行為を行った選手、またはチームに対して、警告、テクニカルポイントの宣告、一時的な出場停止、または失格にする権限を有する。
 - (1)判定に対して執拗に抗議をする。
 - (2)侮辱的な発言や影響力を与える行為をする。
 - (3)アンパイヤーの判定を要求するため、相手に指差しやジェスチャーで訴える。
 - (4)口や喉を塞いで、レイダーを窒息させる。
 - (5)怪我の恐れのある危険なタックルをする。
 - (6)レイドの開始に5秒以上かける。
 - (7)両脚で挟み込んでレイダーを捕まえる。

(8) レイダーがレイドに行くのを妨げる。

7 レフリーとアンパイラーは、以下のカードを用いて、プレイヤー・コーチ・監督・チームに対して、警告・一時的な出場停止・出場停止を指示することができる。

(1) グリーンカード

警告カードであり、グリーンカードが提示された場合、次のカードはイエローカードになる。

(2) イエローカード

2分間の出場停止。イエローカードが2回提示された場合、次のカードはレッドカードになる。

ア プレイヤーの2分間の出場停止は、そのプレイヤーがコート外に退いた時から計測を始める。

イ アウトになっているプレイヤーが2分間の出場停止になった場合は、コートに復帰後から計測が開始される。その際、退場させられるプレイヤーの代わりに、次のアウトだったプレイヤーを復活させることはできない。

※レイドが終ったタイミングでコートに復帰させる。

(3) レッドカード

出場停止。大会内で同じプレイヤーが2回目のレッドカードを提示された場合、残りの試合時間を含め、その大会の試合に参加することはできない。また、レッドカードを提示されたプレイヤーは、競技が行われる区域にいてはならない。

8 レフリーの役割

(1) トスを行う。

(2) 残り試合時間の5分が宣言される前に、両チームのスコアをアナウンスする。

(3) 試合全体を注視する。

(4) 交代するプレイヤーとコートに入るプレイヤーをアナウンスする。

(5) 後半の試合終了5分前から、残り時間を1分ごとにアナウンスする。

9 アンパイラーの役割

(1) 試合が終わるまで、「競技規則」や「大会のルール規定」に従って、判定を下す。

- (2) アンパイサーは、アウトになったプレイヤーを番号順に特定できるようにレフリーを補助する。
- (3) アンパイサーは、選手交代とタイムアウト中にレフリーを補助する。

10 スコアラーの役割

- (1) スコアーシートを記入し、前半終了時にレフリーの許可を得て得点を発表する。
- (2) また、試合終了後にも結果を発表する。試合開始時にトスで勝ったチームを記録する。
- (3) プレイヤーによって得られた全ての得点は、スコアーシートの各チームのランニングスコアの数字に斜線（／）を記録する。
- (4) ローナーによって得られた得点は、ランニングスコアの数字に横線（—）を記録する。
- (5) ボーナスポイントによって得られた得点は、ランニングスコアの数字に三角（△）を記録する。
- (6) 最初に先取点を取ったチームには、ランニングスコアの数字に四角（□）を記録する。この際、他の記号と合わせて記録する。
- (7) レフリーまたはアンパイサーによって与えられたテクニカルポイントは、ランニングスコアの数字に丸（○）を記録する。
- (8) チームによるタイムアウトは、そのチームのタイムアウト欄に（T）を記録する。
- (9) スーパータックルによって得られた得点は、ランニングスコアの数字に（×）を記録する。この際、一点目を／二点目を×で記録する。
- (10) 前半・後半の各終了時、ランニングスコアの数字の最後に（]）を記入する。また、各チームやオフィシャルが取ったタイムアウト、試合中に行われた交代を記録する。
- (11) スコアーシートを完成させ、レフリーとアンパイサーから署名を記入してもらう。

11 アシスタントスコアラーの役割

- (1) アシストスコアラーは、割り当てられているチームの、アウトになったプレイヤーについて、アウトおよび復活した順番にアシスタントスコアシートに記録する。
- (2) アウトになった順番にプレイヤーをシッティングブロックに座らせる。
- (3) メインスコアシートとの整合性を確認するため、割り当てられたチームの失った得点の総数、相手チームによって得点されたボーナスポイントとテ

クニカルポイントを記録する。

1.2 ラインアンパイラーの役割

- (1) ラインアンパイラーは、プレイヤーが境界線を越えてコートの外に出た場合、レフリーまたはアンパイラーに指摘する。
- (2) ラインアンパイラーは、アウトになったプレイヤーを番号順に特定できるようにレフリーを補助する。