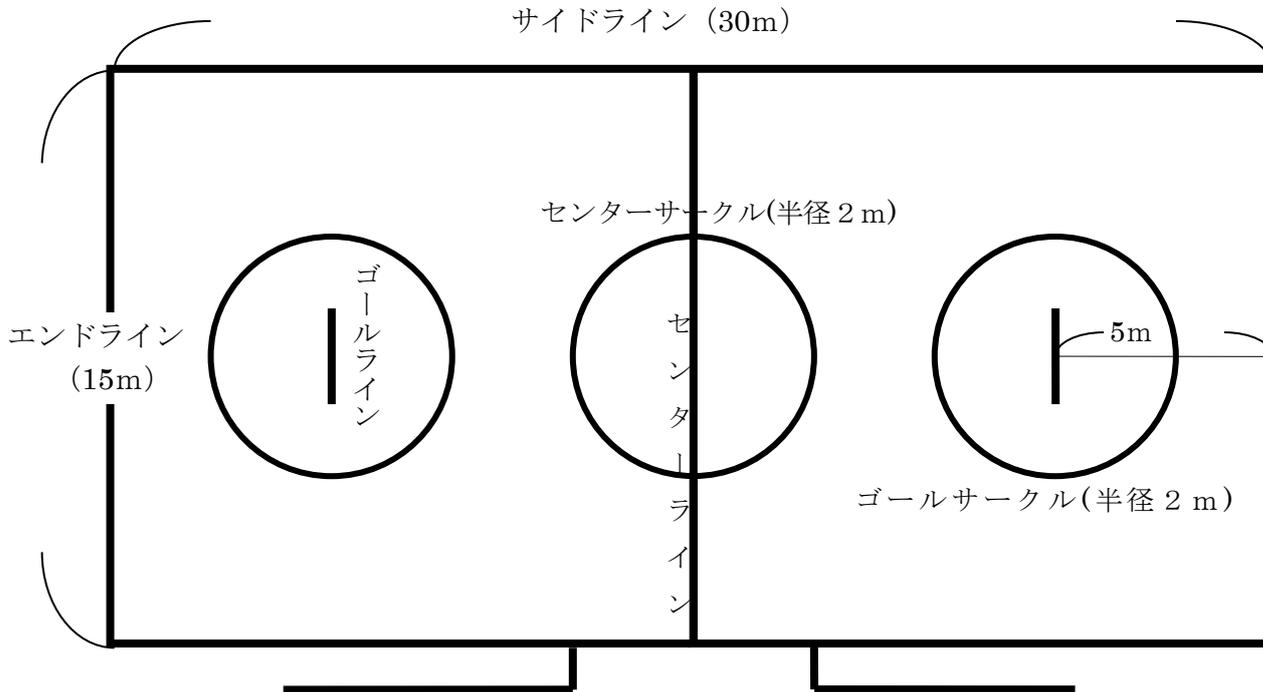


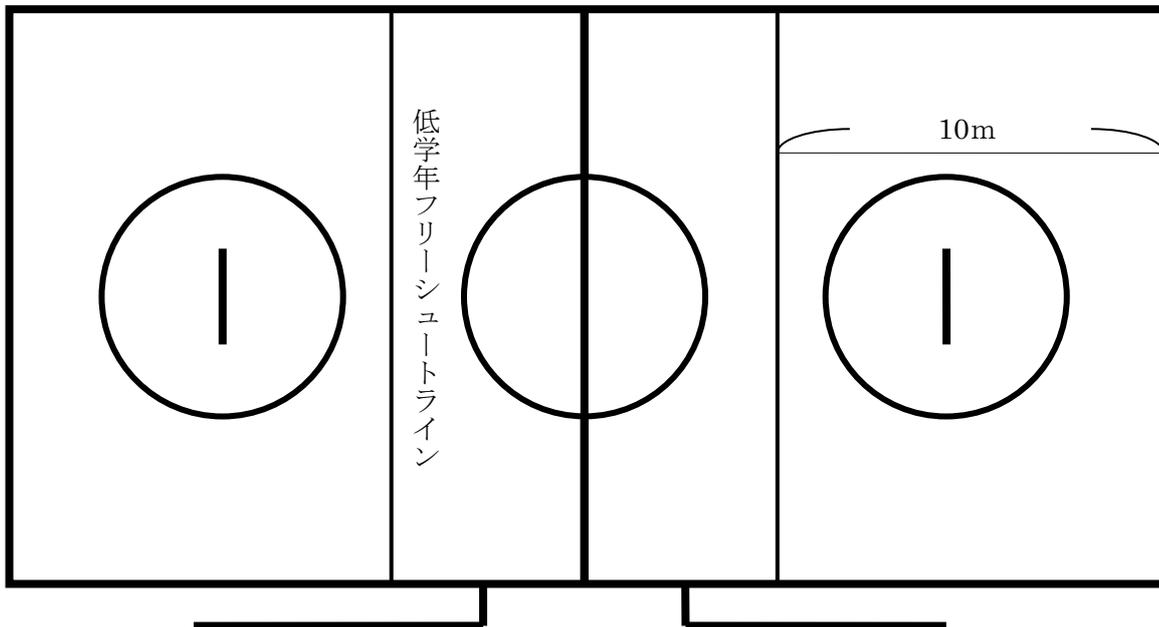
# 全国小学生ラクロス大会におけるルール概要

## ①フィールドの規定

### <高学年コート>



### <低学年コート>



1. 30m×15m
2. 半径2mのセンターサークル、ゴールサークル
3. エンドラインから5mのところにゴールライン
4. コーチボックスエリア (1m×5m)
5. 特別ルール

低学年対象：エンドラインから垂直に10m地点を、フリーシュートラインとする。

## ②用具

1. クロス
  - ・正規のクロスは、ストッパーの付いていないクロスとする。
2. ユニフォーム
  - ・チームで統一されたユニフォームを着用する。
  - ※ユニフォーム・ゼッケン・体操着のいずれかを使用する。

## ③試合

1. チーム編成：フィールド内で同時にプレーできる選手は6人
2. 選手交替：1試合何回でも可とする。
3. 試合：前半5分、後半5分、ハーフタイム1分（時間は5分流しで行う。）  
前後半でコートチェンジを行う。  
※決勝戦のみ前半7分、後半7分、ハーフタイム3分（時間は7分流しで行う。）
4. 試合開始：センターサークル内におけるトスアップ
  - ・相手ゴールに向かって立ち、クロスを背合わせにする。
  - ・頭上に垂直に投げられたボールを後方または横に弾く、もしくはクロスでキャッチする。
  - ・センターサークルには各チーム、トスアップを行う1名しか入れない。  
この際のトスアップはジャンプしても良い。
  - ・トスアップを行うプレイヤー以外は、センターサークル外であればどこにいても構わない。  
※得点後についてもトスアップで行う。
5. 試合終了：勝敗を決めなければならない場合、指定の場所からのフリーシュートを行う。

「フリーシュート」について

1. 高学年はセンターライン、低学年は10mラインからフリーシュート
2. 地面にボールがつかないシュート  
(ゴールクリース内でのバウンドは有効とする。但し、ライン上はクリース内とする。)
3. フリーシュートを打つ選手以外は、センターラインより後ろで待機し、センターサークル内に入ってはいけない。  
※ファールによるフリーシュートの場合、フリーシュートを打つ選手がシュートを打った時点から試合が再開される。

「勝敗を決めなければならない時のフリーシュート」について

1. 各チーム6人ずつ行う。
2. 両チーム交互に行う。
3. それでも勝敗がつかない場合は、勝敗が決まるまで交互に行う（サドンデス方式）。

## 6. 順位の決め方、優先順位

- ①勝ち点順（勝利2ポイント、引き分け1ポイント、敗戦0ポイント）
- ②直接対決
- ③得失点差
- ④フリーシュート

## ④規則（「\*」はファール名）

1. ワンハンドはOKとする。
2. パスの規定回数について
  - ・高学年2回以上、低学年は1回以上とし、規定回数を達した後にシュート権が与えられる。
3. パスカウントについて
  - ・パスカウントとして認められないもの  
→クロスで弾く、クロスに当てる、クロスとクロスによる直接的な受け渡し
  - 【カウント・ノーカウントの例】
    - ◇カウントされるもの

- ・チーム選手同士のパス
- ・リスタート時のスローイン
- ・地面についてから味方にパスが渡った時。
- ・グラウンドボール争いで再びパスした方のボールになった時。

◇カウントされないもの

- ・クロスとクロスによる直接的な受け渡し
- ・自分で投げたボールを自分で拾った時。

◇カウントがリセットされるもの

- ・グラウンドボール争いで相手にボールを保持された時。
- ・コート外に出た時。
- ・シュートが入った時。

※シュート後にシュートしたチームがボールを保持した場合、カウントは継続される。

4. パス及びシュートは規定カウント内に行う。(これをキープカウントと言う。)

- ・高学年5カウント、低学年8カウント
- ・カウント内に行えなかった場合ファウルとし、ファウル発生付近のラインの内側から相手ボールでリスタートする。

**\*タイムオーバー**

5. ラインアウトした場合

※ボールを持っている人がエンドライン、またはサイドラインを踏んだ場合も含まれる。

- ・最後に触ったチームの相手チームのボールからリスタートする。

**【リスタートについて】**

- ①ボールマンはラインより外側に立ち、その場から投げる。
- ②投げる前にライン上、またはコート外にボールが落ちた場合は相手チームのボールからリスタートする。
- ③ボールマン以外の選手は、ボールマンに対し2m以上離れなくてはならない。  
投げたボールがボールマンから2m以内にいた選手に触れた場合は再度リスタートする。

6. ゴールクリアスに体・クロスが入ってはいけない。但し、空中であればそれに該当しない。

**\*イン・ザ・クリアス**

- ・攻撃側がイン・ザ・クリアスを犯した場合、相手(守備側のチーム)ボールとなり、ゴール裏からリスタートする。
- ※シュートが入ってもノーゴール。
- ・守備側がイン・ザ・クリアスを犯した場合、パスカウントが規定回数を満たしている時、攻撃側のフリーシュートとなる。それ以外はパスカウント継続のままゴール裏からリスタートする。

7. ゴールクリアス内にボールが入った場合

- ・ボールが止まった場合、最後に触ったチームの相手チームによるゴール裏からのリスタートとする。
- ※ゴールクリアス内に入ったボールにはいかなる場合でも触ってはいけない。クリアス内に転がったボールに触れた場合もイン・ザ・クリアスになる。但し、空中であれば触っても良い。
- ・どちらが最後に触ったかわからない場合はゴール横からトスアップで再開する。

8. ゴールラインを完全に通過したら得点と認められる。

9. 自殺点について

- ・「自殺点」はパスカウント成立後、認められる。
- ・パスカウント成立前に自陣のゴールにボールが入ってしまった場合、ゴールは認められずゴール裏から相手ボールでリスタートする。

10. シュートディフェンスについて

・シュートをしようとしている選手に対して守備選手はゴール前で2人以上並んで立つてはいけない。  
又、その判断は審判が行う。

・ファウルが発生した場合はフリーシュートを行う。

### \*フリースペース・トゥー・ゴールの侵害

#### 1 1. グランドボールで危険な状態になった場合

・審判の判断により、その地点からトスアップで再開する。又、トスアップを行う選手は審判が指名する。

※審判の判断により、試合時間を止めることがある。

#### ◎ 1 2. その他の危険な状況の判断

・クロスで相手もしくは相手のクロスを叩く、過度に押すなどの危険なプレーはしてはならない。審判の判断により、危険なプレーとみなした場合はファウルとする。

※審判の判断により、試合時間を止めることがある。

・危険なプレーを犯した場合、以下のような対処とする。

① 攻撃側がファウルを犯した、もしくはパスカウントが0の状態ではルールボール中に一方のチームがファウルを犯した場合。

→ファウル発生付近のラインの外側から相手ボールでリスタートする。

② パスカウントが規定回数を満たしていない状況で守備側がファウルを犯した場合。

→パスカウントは継続のままファウル発生付近のラインの外側からリスタートする。

③ パスカウントが規定回数を満たしている状況で守備側がファウルを犯した場合。

→攻撃側のフリーシュートとなる。

#### 1 3. コーチ

・チームは1名以上コーチを置かなければならない、コーチの役割は選手、観客の統率とする。

#### ◎ 1 4. センターサークル以外におけるトスアップについて

・相手陣地に向かって立ち、クロスを背合わせにする。

・頭上に垂直に投げられたボールを後方または横に弾く、もしくはクロスでキャッチする。

・トスアップを行う以外の選手はトスアップ地点から2m離れなければならない。

・この際のトスアップはジャンプしても良い。

#### ◎ 1 5. 転がっているボールを蹴る行為について

・転がっているボールを蹴った場合、ファウル発生付近のラインの外側から相手ボールでリスタートする。その際連続してボールを保持する場合は、パスカウントは継続される。

### \*キッキング

## ⑤ 審判・オフィシャル

### 1. 審判の人数

・主審1人（最終判断の権限をもつ。パス回数のカウント。）

・副審1人（キープカウントのカウント。）

### 2. オフィシャルについて

・タイムキーパー1人（試合終了15秒前になったら審判に知らせる。）

・スコアラー1人（1ゴール1点で点数を管理。スコアシートに記入する。）