



Licensed by World Wheelchair Rugby

2021/01

International rules
for the sport of Wheelchair Rugby



車いすラグビー競技規則

一般社団法人日本車いすラグビー連盟
技術委員会

目次

セクション1. 試合.....	1
第1条 定義	1
セクション2. 競技場	1
第2条 競技場.....	1
第3条 コート.....	1
第4条 バウンダリーライン.....	2
第5条 センターライン	2
第6条 センターサークル.....	2
第7条 キーエリア	2
第8条 トライライン	2
第9条 バックコートとフロントコート.....	2
第10条 スコアリング・テーブル	2
第11条 ベンチ・エリア.....	3
第12条 サブスティチューション・エリア	3
第13条 ペナルティー・エリア	3
セクション3. 技術用具・装置.....	3
第14条 ボール	3
第15条 ゲームクロック	3
第16条 40秒クロック	3
第17条 シグナル装置.....	4
第18条 スコアボード.....	4
第19条 オルタネイティング・ポゼション・アロー.....	4
第20条 レコードシート	4
第21条 ユニフォーム.....	4
第22条 ハンド・プロテクション	5
セクション4. 車いす	5
第23条 仕様の遵守.....	5
第24条 幅	5
第25条 長さ	5
第26条 高さ	5
第27条 車輪	5
第28条 転倒防止装置	6
第29条 バンパー.....	6
第30条 ウィング.....	7
第31条 快適性と安全性	7

第32条	変更	10
車いすの図		11
セクション 5.	チーム	12
第33条	チーム	12
第34条	選手	12
第35条	クラシフィケーション	12
第36条	名簿	12
第37条	キャプテン	13
第38条	コーチ	13
第39条	トライとベンチの選択	13
セクション 6.	競技役員	13
第40条	競技役員	13
第41条	競技役員の管轄	14
第42条	訂正可能な誤り	14
第43条	レフェリー	14
第44条	レフェリー1の責務	15
第45条	ゲームコミッショナー	16
第46条	スコアキーパー	16
第47条	タイムキーパー	16
第48条	40秒オペレーター	17
第49条	ペナルティ・タイムキーパー	17
セクション 7.	時間規定	17
第50条	競技時間	17
第51条	ゲームクロック操作	18
第52条	40秒クロック操作	18
第53条	ペナルティ・クロック操作	19
第54条	ライブボール	19
第55条	デッドボール	19
第56条	タイムアウト	19
第57条	レフェリーズ・タイムアウト	20
第58条	イクイップメント・タイムアウト	20
第59条	選手の転倒	21
セクション 8.	競技規定	21
第60条	試合開始	21
第61条	ティップ・オフ	22
第62条	オルタネイティング・ポゼッション	22

第63条	人の位置.....	22
第64条	ボールの位置	22
第65条	ボールの所有	23
第66条	ボールの扱い方	23
第67条	ドリブル.....	23
第68条	得点	23
第69条	スローイン	24
第70条	選手交代.....	24
第71条	ヘルドボール	25
セクション 9.	バイオレーション	25
第72条	処罰	25
第73条	バックコート・バイオレーション.....	25
第74条	ボールのアウト・オブ・バウンズ・バイオレーション.....	26
第75条	トウエルブ (12) ・セカンズ・バイオレーション	26
第76条	キッキング・バイオレーション.....	26
第77条	アウト・アンド・イン・バイオレーション.....	26
第78条	フィジカル・アドバンテージ・バイオレーション	26
第79条	テン (10) ・セカンズ・ドリブル・バイオレーション.....	26
第80条	テン (10) ・セカンズ・イン・ザ・キー・バイオレーション	27
第81条	スローイン・バイオレーション	27
第82条	タイムアウト・バイオレーション.....	27
第83条	ティップ・オフ・バイオレーション	27
第84条	フォーティ (40) ・セカンズ・バイオレーション	27
セクション 10.	コンタクトの原則	28
第85条	安全性	28
第86条	コート上の位置	28
第87条	垂直方向の原則	29
第88条	アドバンテージ	29
セクション 11.	一般のファウル	29
第89条	定義と処罰.....	29
第90条	チャージング・ファウル.....	30
第91条	コンタクト・ピフォア・ザ・ホイッスル・ファウル	30
第92条	フォー (4) ・イン・ザ・キー・ファウル	30
第93条	ホールディング・ファウル	30
第94条	リービング・ザ・コート・ファウル.....	30
第95条	プッシング・ファウル.....	31

第96条	イリーガル・ユーズ・オブ・ザ・ハンズ・ファウル	31
第97条	スピニング・ファウル	31
第98条	1メートル・ファウル	31
セクション 12.	テクニカル・ファウル、フラグラント・ファウル、ディスクォリファイング・ファウル ..	32
第99条	定義と処罰	32
第100条	選手のテクニカル・ファウル	32
第101条	ベンチ人員のテクニカル・ファウル	33
第102条	イクイップメント・テクニカル・ファウル	33
第103条	ポイント超過のテクニカル・ファウル	33
第104条	フラグラント・ファウル	34
第105条	ディスクォリファイング・ファウル	34
セクション 13.	ペナルティー	35
第106条	ペナルティーの務め	35
第107条	ペナルティーボックスからの解放	35
第108条	複数のペナルティー	36
第109条	インターバル中のファウル	36
セクション 14.	試合終了	36
第110条	試合の判定	36
第111条	試合の中止	36
第112条	試合の没収	37
付録A - 競技場		38
付録B - スコアシート		39
付録C- ペナルティーシート		40

本文を簡略化するために、男性を現す言葉を男性及び女性の両方に用いる。本規則の中での「選手」とは、特に説明のない限り「車いすに乗った選手」を指す。

選手の安全は車いすラグビーにおける基本原則である。WWR規則はこのような原則に従って策定された。競技役員が本規則を適用する際には、これらの原則を守ることに尽力する。

- i. 車いすラグビーは肉体的にぶつかり合うスポーツである。従って、規則に従って試合を行うと同時に、選手の心身の健康にも留意することが重要である。
- ii. 選手には、規則の中で試合を行うために肉体的かつ技術的に準備が整っていること、並びに安全に行うことに全力で取り組むことを確実にする責任がある。
- iii. 選手が規則を遵守し、正々堂々とプレーし、安全な行動を実践する準備が整っていることを確認するのはコーチの責務である。
- iv. WWRが支援する本スポーツの派生競技全てにおいて、規則を公平に適用することはレフェリーの責務である。

セクション 1. 試合

第1条 定義

車いすラグビーは、四肢に障害を有する男女のアスリートのためのチームスポーツである。ボールを所有している間に、対戦するチームのトライラインを超えることによって、得点を入れることが目的である。ボールは本規則の範囲内であれば、あらゆる方向にパスをしたり、投げたり、打ったり、転がしたり、ドリブルしたり、膝に乗せて運んだりすることができる。試合の終了時までにより多く得点したチームが勝者として宣言される。

セクション 2. 競技場

第2条 競技場

競技場には、試合が行われるコートと両チーム及び競技役員が試合中に使用するコート周辺部分を含む。(付録A参照)

第3条 コート

車いすラグビーは、幅15m、長さ28mの屋内コートで行われる。

コートには、[第7条](#)に定義されているように、バウンダリーライン、センターライン、センターサークル、2つのキーエリアが印されるものとする。

コート上のラインは全て、同じ幅、同じ色で印さなければならない。

第4条 バウンダリーライン

コートは、バウンダリーラインは、エンドラインとサイドラインから成る。コートの大きさは、これらのラインの内側の縁から計測する。内側の縁がイン・バウンズとアウト・オブ・バウンズの境界線を示す。バウンダリーラインは全て、アウト・オブ・バウンズとみなされる。

第5条 センターライン

センターラインは、各エンドラインから14mの地点で、サイドラインからサイドラインまでのコートの幅を横切るラインで示されるものとする。

第6条 センターサークル

コートには、各サイドラインから7.5m離れたセンターライン上に円の中心を持つセンターサークルを印すものとする。

センターサークルは半径1.8mの円で、サークルの中心からラインの外側の縁までを計測する。

第7条 キーエリア

コートには、各エンド（ライン）の両サイドラインの中央にキーエリアを設置する。各キーエリアは、エンドラインに垂直な2本のラインと、エンドラインに平行なラインを結ぶラインによって構成される。各キーエリアの大きさは、エンドラインに垂直な2本のラインの外側の縁から縁まで幅8m、エンドラインの内側の縁からエンドラインに平行に印されたラインの外側の縁までの長さ1.75mとする。キーエリアを印すラインは、キーエリアの一部とみなされる。

第8条 トライライン

トライラインは、キーエリア内のエンドラインの一部である。各トライラインの端は、ポストによって示す。ポストの高さは、最小45cm、80cmを超えてはならない。各ポストの底面は、正方形でなければならない。ポストは、エンドラインの内側の縁とキーエリアの外側の縁に接するようにアウト・オブ・バウンズに置くものとする。トライラインとポストは、アウト・オブ・バウンズとみなされる。

第9条 バックコートとフロントコート

各チームには、バックコートとフロントコートがある。バックコートは、自チームがディフェンスを行うトライラインを含めたエンドラインの内側の縁からセンターラインを含めた領域である。フロントコートは、センターラインから対戦するチームがディフェンスを行うトライラインを含めたエンドラインの内側の縁の領域である。センターラインは、各チームのバックコートの一部とみなされる。

第10条 スコアリング・テーブル

競技場には、センターライン付近のコート外にサイドラインから最低1.5m離してスコアリング・テーブルを設置するものとする。（付録A参照）

第11条 ベンチ・エリア

競技場には、スコアリング・テーブルと同じ側のコート外に2つのベンチ・エリアを設置する。各ベンチ・エリアの末端は、サイドラインから垂直に引いた長さ2mのラインで印す。一方のラインはエンドラインから伸ばし、もう一方のラインはセンターラインから5m離して印す。ベンチ・エリアを印すラインは、コートを印すラインとは異なる色でもよい。

第12条 サブスティチューション・エリア

競技場には、コート外のスコアリング・テーブルとベンチ・エリアの間にサブスティチューション・エリアを設置する。サブスティチューション・エリアは、サイドラインから垂直に交わる長さ2m、センターラインから3mの距離に引いたラインで印す。サブスティチューション・エリアは、チームベンチエリアの端を印すラインまでとする。サブスティチューション・エリアを印すラインは、コートを印すラインとは異なる色でもよい。

第13条 ペナルティー・エリア

競技場には、スコアリング・テーブルとは反対側のコート外にペナルティー・エリアを設置するものとする。このエリアは、2つのペナルティーボックスを含み、センターラインを挟んで両側に1つずつ設置する。各ペナルティーボックスは、3本のラインで定められるものとする。最初のラインは、センターラインとサイドラインからそれぞれ1m離して、サイドラインに対して平行に長さ2mのラインを引く。もう2本のラインは、最初のラインに対して垂直に、サイドラインとは反対方向に向かって長さ1mのラインを引く。ペナルティーボックスの出口は2本のラインで示され、このラインは、センターラインから1mの距離のラインを延長したラインと、ペナルティーボックスの中間点から引かれ、それぞれ30cmの長さのラインで印されるものとする。各チームには、自チームのベンチ・エリアの真正面のペナルティーボックスが割り当てられる。ペナルティー・テーブルは、2つのペナルティーボックスの間に、サイドラインから1.5m以上離してスコアリング・テーブルの向かい側に設置するものとする。（付録A参照）

セクション 3. 技術用具・装置

第14条 ボール

試合は、WWRが承認するボールで行うものとする。ボールは、少なくとも7.5ポンド圧にするものとする。用意されたボールの適合性について判断できるのは、レフェリー1のみとする。

第15条 ゲームクロック

スコアリング・テーブルには、計時装置または試合のピリオドやタイムアウトを計測するための用具を用意する必要があり、これを公式ゲームクロックとする。

第16条 40秒クロック

スコアリング・テーブルには、計時装置または得点するまでの40秒を計測する用具を用意するものとする。40秒を計測する装置は、ゲームクロックの音とは別の音で、はっきり区別できる音が鳴るものにする。

また、15秒にリセットできるものでなければならない。

第17条 シグナル装置

スコアリング・テーブルには、試合時間の終了、タイムアウト、選手交代の要請、及びレフェリーの注意を必要とするその他の状況を伝える信号を備えた装置または用具を用意するものとする。これは、ゲームクロックまたはスコアボードと一体に備えられているものでもよい。

第18条 スコアボード

競技場には、選手や観客に得点経過を示すための装置を備えなければならない。この装置は、手動式、機械式または電動式のものを使用することができる。スコアボードは、ゲームクロックの表示部分に含まれているものでもよい。

第19条 オルタネイティング・ポジション・アロー

スコアリング・テーブルには、[第62条](#)で詳述するオルタネイティング・ポジションの手順に従い、次の所有権を表示する装置を用意するものとする。この装置は、手動式、機械式または電動式のものを使用することができ、スコアボードまたはゲームクロックと一体に備えられているものでもよい。

第20条 レコードシート

スコアリング・テーブルとペナルティー・テーブルには、試合の得点と試合中に科せられたペナルティーを記録するためのレコードシートを用意するものとする。標準的なスコアシートは[付録B](#)のとおり。標準的なペナルティーシートは[付録C](#)のとおり。

第21条 ユニフォーム

各チームともユニフォームのトップス（シャツ）は全て同じ色合いものでなければならない。ユニフォームのトップスの下に着用し露出するものは全て、ユニフォームのトップスの主要な色と同じ色合いにしなければならない。

各チームともユニフォームのボトムス（パンツ）は全て同じ色合いにしなければならない。ユニフォームのボトムスは、ユニフォームのトップスとは異なる色でもよい。ユニフォームのボトムスの下に着用し露出するものは全て、ユニフォームのボトムスの主要な色と同じ色合いにする。各チームとも、個々の選手は、長いボトムスまたは短いボトムスのどちらを着用してもよい。

全てのユニフォームのトップス全ての前面及び後面に、1～15、20～25、30～35、40～45、50～55までの番号を付けるものとする。チームの各選手は、異なる番号でなければならない。前面の番号は、選手の右側に付け、縦は6cm以上10cm以下でなければならない。背番号は中央に付け、縦は15cm以上、20cm以下でなければならない。両方の番号は、常に見えるようにしなければならない。番号は、車いすの背もたれ部に表示することもできる。それ以外の番号をユニフォームに表示することはできない。

WWR認定の大会では、テクニカル・デリゲートが全試合で各チームが着用するユニフォームの色を決定するものとする。

ユニフォームの仕様に関する詳細は以下を参照：*WWR Logo, Branding and Partnership Guidelines*.

<https://worldwheelchair.rugby/wp-content/uploads/2021/12/WWR-Classifier-Handbook-2022.pdf>

第22条 ハンド・プロテクション

選手はあらゆる形のハンド・プロテクションを着用することができる。ただし、他の選手に危害を与える可能性のある、堅いもの、ざらざらした材質のものは使用できない。

セクション 4. 車いす

第23条 仕様の遵守

車いすは選手の身体の一部であるとみなされる。各選手は、試合中、車いすの仕様を全て満たすことを確実にする責任がある。車いすがこれらの仕様を満たさない場合は、仕様に適合させるまで試合での使用を禁止する。

第24条 幅

車いすの最大幅における制限はない。車いすのどの部分もプッシュ・リムの最大幅の部分を超えて広げることにはできない。

第25条 長さ

主輪（*後輪）の最前部から車いすの最前部までを計測した場合の車いすの長さは、46cmを超えることはできない。（[車いすの図B](#)参照）

第26条 高さ

床から座席側面のレールの前後間の中間で、レール管の中間点までを計測した場合、車いすの高さは53cmを超えることはできない。（[車いすの図B](#)参照）

第27条 車輪

車いすは4車輪を持つものとする。車いすを進ませるために使用される後部の2つの大きな車輪を「後輪（主輪）」と呼び、前部の2つの小さな車輪を「キャスター」と呼ぶ。（[車いすの図A](#)参照）

- a. 後輪の最大直径は70cmとする。各後輪は、他の車いすと接触する部分を保護するスポーク・ガードとプッシュ・リムを取り付けなければならない。後輪の周囲をチューブやプレートで囲ってはならない。後輪の最後尾の部分を車いすの後部とみなし、この部分より後ろには何も伸ばしてはならない。（[第28条](#)参照）
- b. キャスターは、中心から中心まで最低20cm離して置かれた別個の車軸上になければならない。キャスターを固定するハウジングは、ハウジングの内縁からメインフレームの外縁までを計測して、車いすのメインフレームからの距離が2.5cmを超えた位置にすることはできない。

第28条 転倒防止装置

車いすの後部に取り付ける転倒防止装置は、少なくとも40cm離れた2つの車輪で構成されなければならない。転倒防止装置の車輪が固定されている場合は、後輪（主輪）の最後部を超えて後部へ突出させることはできない。転倒防止装置の車輪が旋回する場合、ハウジングは車輪の最後部よりさらに後部へ突き出ることにはできない。転倒防止装置の車輪の最下部は、床上最大2cmとする。（[車いすの図B](#)参照）。

バネを使った転倒防止装置は禁止されている。

第29条 バンパー

文言を単純にするために、バンパーとは、バンパーまたはピックバーを指すために使用される。両用語は同じ意味で用いられる。

車いすは、車いすの前面から突き出るバンパーを装備することができる。バンパー（またはバンパーがない場合は車いすの最前部分）は、以下の必要条件に一致させなければならない。

- a. バンパーの最前部は、キャスターが前進方向に向いている状態でチューブまたはロッドの中間点を計測して、床から11cmにしなければならない。11cmから±5mmの範囲内のものは許可される。（[車いすの図B](#)参照）
- b. バンパーの最前部の幅は、端から端まで最小20cmで、横に水平にかかっているなければならない。試合中の一般的な損傷を考慮して、水平方向に10mmの許容範囲が与えられている。
- c. バンパーの最前部において、バンパーは、キャスターハウジングの前部の端から20cmを超えてはならない。（[車いすの図B](#)参照）。
- d. バンパーの最大幅の部分において、バンパーは、車いすの左右のキャスターハウジングの外側の端より2cmを超えてはならない。（[車いすの図A](#)参照）
- e. バンパーの最も低い部分は、床から3cm以上にしなければならない。（[車いすの図B](#)参照）
- f. バンパーの最も高い部分は、床上最大20cmまでとする。（[車いすの図B](#)参照）
- g. バンパーに使用されるロッドまたはチューブの直径は、最小0.635cmとする。（[車いすの図C](#)参照）
- h. バンパーに使用されるロッドまたはチューブは、丸みがなければならず、選手に不当な物理的有利を与える角や突起があってはならない。
- i. バンパーに使用される全てのロッドまたはチューブは、全ての角が丸みを持つように、曲げられていなければならない。曲げることで、チューブにしわを寄せたり、平らにしたり、張り出したりすることがあってはならない。

- j. 全ての曲管の内径は、最小2cmとする。
- k. 外縁から外縁までを測定した場合、バンパーの全ての部分の測定値は最小3.27cmである。
([車いすの図C](#)参照)
- l. バンパーの最も広い部分からメインフレームに接続しているバーがなければならない。
上方から見た場合に、水平面で測定したバンパーとメインフレームの接続は、真っ直ぐで45°以上の角度でなければならない。
注意：このバーはメインフレームに接続させる必要はない。

第30条 ウィング

車いすの正面と後輪（主輪）間の部分に、両側にウィングを装着することができる。各ウィングは、以下の必要条件に一致させなければならない。

- a. ウィングの接触する部分の最も外側の部分は、キャスターハウジングの前面で床から11cmちょうどとする。
 - i. ウィングは、後輪（主輪）のタイヤの中心よりも外側に伸ばしてはならない。
 - ii. キャスターハウジングより後ろのウィングの最初に接触する部分は、11cm、またはそれ以下でなければならない。
- b. ウィングの最も低い部分は、床から最小3cm以上離さなければならない。 ([車いすの図B](#)参照)
- c. ウィングの最も高い部分は、床から最大20cmまででなければならない。 ([車いすの図B](#)参照)
- d. ウィングに使用されるロッドまたはチューブの直径は、最小0.635cmとする。
- e. ウィングは、後輪で止めること、または、メインフレームに接続させて後輪の先に伸ばすこともできる。後輪（主輪）で止まるウィングは、さらに以下の必要条件に従わなければならない。
 - i. ウィングの末端部は、鋭い角のない、丸みを帯びたものでなければならない。
 - ii. ウィングは、後輪（主輪）から1cm以内でなければならない。 ([車いすの図B](#)参照)
- f. ウィングの最上端から、その10cm上方まで広がるスペースと、正面から後輪（主輪）のタイヤの後方1cmまで広がるスペースには、いかなる障害物もあってはならない。

第31条 快適性と安全性

車いすは、さらに以下の仕様に適合させなければならない。

- a. プッシュバー、クロスバー、ボールホルダー、フックのように車いすから突出するもの全てにパッドを付けなければならない。注意：車いすを押すためのハンドルは認めない。
- b. 車いすの操作補助としてのステアリング装置、ブレーキ、ギア、またはその他の機械装置は、一切許可されていない。車いすがそのような装置を装備している場合は、それらを操作不能に修正し、危険がないように位置を変更しなければならない。
- c. 車いすの前方への転倒を防ぐために、前部先端の下に装置を装着することができる。この装置は、以下の仕様に適合させなければならない。

- i. 本装置は車いすの最前部にはないこと。
 - ii. 床上の高さの最小値は定められていないが、床に継続的に接触しないこと。
 - iii. 本装置は床を傷つけないこと。
 - iv. 本装置が床と接触した場合、フィジカル・アドバンテージの規則に基づいて判定を受ける (第78条)。
- d. タイヤは、コート（床）に顕著な傷や汚れを残してはならない。
 - e. 車いすにカウンター・ウェイトを取り付けてはならない。
 - f. 車いすのシートに厚さ10cm以下のクッション1個を使用することができる。
 - g. 選手は両膝間にパッドを使用することができる。このパッドは、膝の高さより上に突出してはならない。
 - h. ストラップを使って選手を車いすに固定することができる。
 - i. フットレストから足が滑り落ちるようであれば、これを防ぐために、ストラップやゴムバンドを脚の後ろ、または足周りで結び付けなければならない。
 - j. 選手は、ボールを支えるための補助装置を使用することができる。この補助装置またはボールホルダーは、ボール底面の25%以内でしかボールに接触してはならない。ボールホルダーは、ボールの75%がプレー可能な状態にあることを確実にしなければならない。

注意：パーセンテージは、ボールの直径に対するパーセンテージのこと。

- i. ボールホルダーが車いすに装着されている場合は、しっかりと固定されていなければならない。素材の直径は最小1.9cmでなければならない。
- ii. ボールホルダーは、車いすに恒久的に取り付けることも、取り外したり調整したりできるようにブラケットを使ってフレームに装着することもできる。
- iii. ボールホルダーの主な機能は、ボールを支えることでなければならない。ボールがボールホルダーにあり、選手がニュートラル・ポジションにある場合、ボールはボールホルダーに置かれていなければならない。ボールホルダーは、ボールを膝の上に置くために、部分的にボールを支えるものでなければならない。
- iv. ボールのどの部分もフレームの内側に収めることはできない。
- v. ボールの75%が、ボールホルダーの高さよりも上に出て、見えていなければならない。
- vi. ボールホルダーは、物理的アドバンテージを生み出してはならない（例：粘着性がない、バネを使用していない、ボールホルダー内にボールを押し込むことができないようにする必要がある、など）。
- vii. ボールホルダーは、パッドで十分に覆われていなければならない。
- viii. ボールホルダーが水平面で閉じた形状の場合、ボールホルダーを横断する最も幅広い部分の2点間の距離（パッド部分を含めた内側で計測）は14cm以下でなければならない。

	<p>規則違反：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールホルダーがボールを支えていない。 2) ボールホルダーがボールの50%を超える部分を覆っている。 		<p>規則で認められている：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールがボールホルダーで支えられている。 2) ボールホルダーが十分にパッドで覆われている。 3) しっかりと固定されているものと、可撤式のもの（スペアはチェックされており合法である）。
	<p>規則違反：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールホルダーがボールを支えていない。 2) ボールホルダーがボールの50%を超える部分を覆っている。 		<p>規則で認められている：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールホルダーがボールを支えている。 2) ボールの75%がプレー可能な状態にある。
	<p>規則違反：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールがフレーム内にある。 		<p>規則で認められている：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ボールホルダーがボールを支えている。 2) ボールがフレームの外にある。
	<p>規則違反：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 内側の長さが14cmを超える。 2) ボールホルダーにボールを押し込むことができる。 		<p>規則で認められている：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 最も接近している2点間の距離が14cm未満 2) ボールの75%がプレー可能な状態にある。 3) ボールホルダーがボールを支えている。

第32条 変更

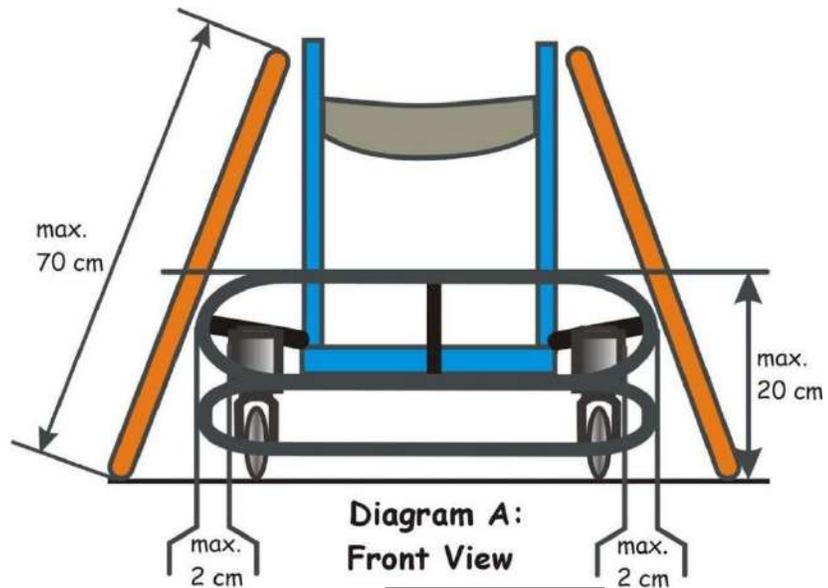
快適性もしくは安全性を向上させるために、または医学的理由で、車いすのあらゆる部分または選手の装備を変更することができる。このような変更は、安全で、本規則の車いすの仕様全てに適合しなければならない、物理的なアドバンテージをもたらしてはならない。チームのショートリスト/名簿上で変更を加えたことが確認できるようにしておかなければならず、大会開始前に、テクニカル・デリゲート及び当該大会責任者の競技役員長（以下、「競技役員長」という。）によって承認されなければならない。

物理的有利をもたらす、または、現在受け入れられている車いすの基準に適合しない、新しいタイプの変更は、本規則に記載されているように、WWRの事前の承認なく、そのような変更を加えてはいけない。そのような変更は、文書によってWWRの技術委員会に提示され、文書によって同委員会により承認されなければならない。

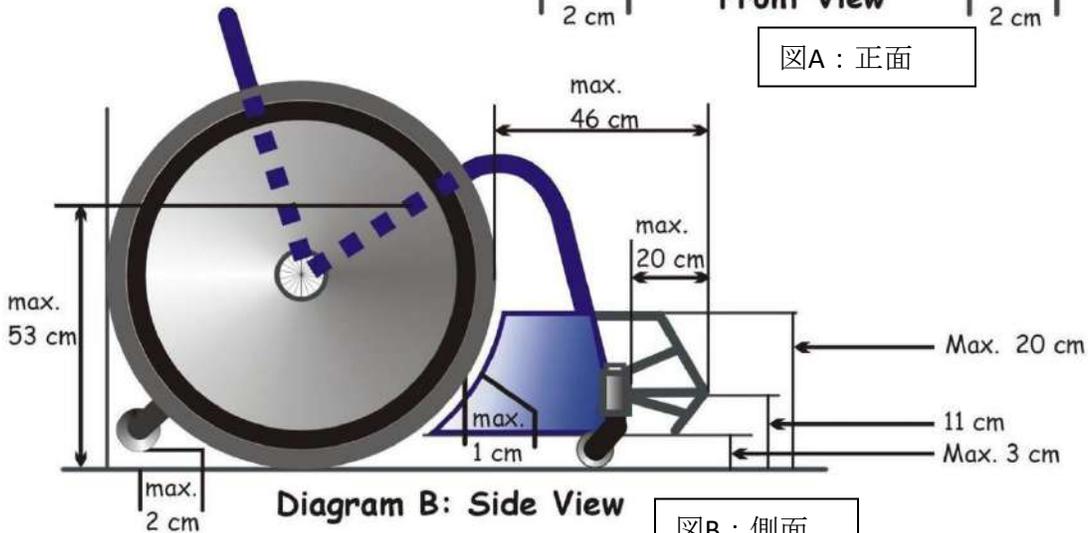
承認は、世界選手権大会、ゾーン選手権大会、パラリンピック大会の少なくとも2ヵ月前、その他の認可された大会では1ヵ月前に受理される必要がある。WWRが要請を適切に処理し、決定を下すには1ヵ月を要するため、要請は、世界選手権大会、ゾーン選手権大会、パラリンピック大会の3ヵ月前に、その他の認可された大会では2ヵ月前に行われなければならない。

上記のような大会の開始とは、開会式当日または開会式がない場合は大会初日とする。

車いすの図



図A：正面



図B：側面

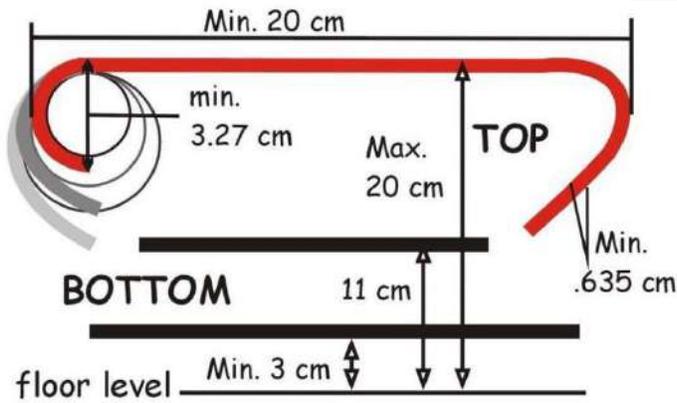


Diagram C: Front View
bends in bumper construction

図C：正面から見たバンパーの曲がり構造

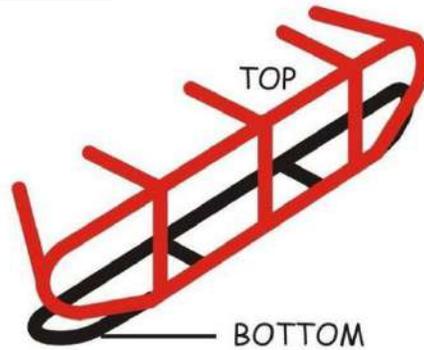


Diagram D: Diagonal View
side connections of bumper

図D：側面から見たバンパーの接続

セクション 5. チーム

第33条 チーム

ホームチームは、スコアシートにチームAとして記載する。中立のコートで行われる試合では、公式スケジュールに最初に登録しているチームをチームAとして記載する。WWRが認定する大会では、全ての開催地を中立地とする。

第34条 選手

各チームは、最大12人の選手を登録できる。同時にコートに入れるのは、各チームとも4人だけである。ペナルティーを受けている選手は、コート上にいるものとする。試合中コート上にいない選手は、交代選手と称する。

第35条 クラシフィケーション

全選手は、WWRクラシフィケーションハンドブック <https://worldwheelchair.rugby/wp-content/uploads/2021/12/WWR-Classifier-Handbook-2022.pdf> に詳述されているように、WWRクラシフィケーション制度に従って分類されなければならない。

コート上のチーム選手のクラシフィケーション・ポイントの合計は、8点以下でなければならない。ただし、コート上の女性選手1人につき0.5点の追加ポイントを許可し、チームの合計は8点を超えることができる。

クラシフィケーション・ポイントの最大値を守っていながらも、怪我や失格のような状況が原因で、4人の選手で競技することができない場合、当該チームは3人の選手で競技することを許可するものとする。この場合、コート上の選手のクラシフィケーション・ポイントの合計は、8点未満（7.5点以下）でなければならない。

第36条 名簿

試合開始予定の少なくとも10分前には、各コーチはスコアシートに記入されている以下の情報を確認して署名するものとする。

- a. チームの選手全員の氏名、クラシフィケーション・ポイント、ユニフォームの番号。
- b. 4人のスターティング選手が特定されている。
- c. チームコーチ及びアシスタントコーチの氏名。

チームAのコーチがこの情報を最初に提示し、次にチームBのコーチが行う。チームAのコーチは、スコアシートを点検する2回目の機会を与えられる。

スターティング選手は、医学的な問題または装備の故障の場合を除き、この10分前の署名以降は交代できない。

各チームは、コート上に4人の選手で試合を始めなければならない。この名簿に記載された選手のみが競技することを許可されるものとする。試合に遅れて到着した交代選手は、この選手の氏名が名簿に記載されている場合には競技できる。

第37条 キャプテン

各チームは、キャプテンを少なくとも1人指名しなくてはならない。キャプテンは、コーチや他の選手を代表して、競技役員と交渉する権限を有する、チーム内唯一の選手である。キャプテンには、競技役員やチームメイトと協力して、コート上で正しいマナーを保つよう努める責任がある。

キャプテンを他の選手と区別するために、スコアシートのキャプテンの氏名の横に「C」の文字を記入する。

キャプテンがコートを離れる場合、キャプテン代理を指名するものとする。キャプテン代理は、スコアシートの氏名の横に「AC」と記入することで区別する。

第38条 コーチ

各チームは、コーチを指名し、その氏名をスコアシートに記入しなければならない。

チームは、アシスタントコーチを指名することができ、その氏名をスコアシートに記入しなければならない。アシスタントコーチは、コーチが何らかの理由によりコーチを継続することができない場合、コーチの責任を引き継ぐ。

チームキャプテンは、コーチとしての役割を果たすことができる。キャプテンがディスクォリファイング・ファウルにより競技場から退出しなければならない場合、または何らかの理由によりコーチとしての役割を続行することができない場合、キャプテン代理がコーチとしての役割を代行することができる。

第39条 トライとベンチの選択

スケジュールに最初に記載されたチームにはチームベンチAが割り当てられ、2番目に記載されたチームにはチームベンチBが割り当てられる。スコアテーブルに向かって、チームAはスコアテーブルの左側のエリア、チームBは右側のエリアがベンチ・エリアとなる。

試合の前半は、各チームは自分のベンチ・エリアに近いトライラインを守り、ベンチ・エリアから遠いトライラインを攻めるものとする。後半は、チームは同じベンチ・エリアを維持するが、守るトライエリアと攻めるトライエリアは交換する。

延長戦の場合、全ての延長ピリオドにおいて、チームは後半と同じ攻撃方向を維持する。

セクション 6. 競技役員

第40条 競技役員

各試合では、2人のレフェリー（レフェリー1、レフェリー2）が審判を務める。レフェリーは、ゲームコミッショナー及びテーブル・オフィシャルによって補助されるものとする。

テーブル・オフィシャルは、スコアキーパー、タイムキーパー、40秒オペレーター、ペナルティキーパー・タイムキーパーで構成される。

大会期間中、全てのレフェリー及びゲームコミッショナーは、競技役員長の管理下に置かれる。競技役員長は、レフェリー及びゲームコミッショナーの任命と管理に責任を負う。

全てのテーブル・オフィシャルは、ヘッド・テーブル・オフィシャルの管理下に置かれる。ヘッド・テーブル・オフィシャルは、テーブル・オフィシャルの任命と管理に責任を負う。

第41条 競技役員の管轄

競技役員の任務と権限は、彼らが競技場に到着した時に始まり、規定の全ピリオドと延長戦の終了を、レフェリー1がスコアシートに署名して承認した時に終わる。その後に発生したあらゆる出来事は、スコアシートに記載され、大会主催者または他の関係機関によって対処される。

レフェリーは、コート上及び競技場内で犯された規則の違反行為について判定する権限を有する。レフェリーは、競技場外の状況が競技場に影響を与える場合は、競技場外の状況に対処する権限を有する。

競技役員は、WWR国際競技規則のどのような変更に対しても、それを承認する権限は有していない。

第42条 訂正可能な誤り

試合管理における誤りは、以下の状況において訂正することができる。

- a. 「誤り」とは、不適切な措置を適用する。ゲームクロックもしくは40秒クロックを適切に開始もしくは停止させなかったなどの管理上の誤りでなければならない。レフェリーの判断または解釈における誤りは、訂正の対象とはならない。
- b. 訂正の要求は、誤りが起こった後の最初の試合中断時、ライブボールになる前に、コーチまたはチームキャプテンによって行われなければならない。
- c. 訂正の要求は、スコアキーパーに要請されなければならない。スコアキーパーは直ちにそれを書きとめ、次の試合中断時にレフェリーに知らせなければならない。

レフェリー1が訂正可能な誤りが起こったと判断する場合、誤り後に生じた全ての事柄は無効とし、試合は誤りが生じた時点から再開される。時計とスコアは、誤りが生じた時点に戻されるものとする。

第43条 レフェリー

レフェリーは、WWR国際競技規則に従って試合を遂行する。

レフェリーはWWRレフェリー・マニュアルに詳述される技術、手順、合図を使用する。

レフェリーは、これらの規則の中で明確に扱われていない試合状況を管理する権限を有する。

判定を説明するために言葉を使ったコミュニケーションが必要な場合は、全ての国際試合において英語を使用するものとする。これは、選手またはコーチが判定に対する説明を要求する権利を持つことを意味せず、また、レフェリーが任務を遂行するために英語を話さなければならないということではない。これは、異例の事態、または、本規則の範囲外の出来事の結果生じる混乱や長時間の試合の中断が関与するような状況にのみ適用する。

レフェリーは、以下の理由で選手をコートから退出させる権限を与られている。

- a. 選手が頭部に著しい打撃を受けた、またはWWR医学ガイドライン「脳震盪」に記載されている脳震盪の症状を選手が呈していると役員が認めた場合。（WWR脳震盪ガイドライン参照）。
- b. 選手に開放性の創傷もしくは出血を伴う創傷がある、またはWWR医学ガイドラインに概要が記載されているその他の問題がある場合は、60秒間のレフェリータイムアウトを与える。与えられた時間内で問題が解決できない場合は、その選手は交代させなければならない。選手は、傷口からの出血が止まり、傷口を洗浄し、創傷被覆材で保護したら、通常の選手交代プロセスを使って試合に復帰することができる。ユニフォームが汚染された場合は、汚染部分を覆いきれいにするか、ユニフォームを交換しなければならない。ユニフォームの交換が必要な場合は、ペナルティーを科さずに、スコアシートに変更された番号を記載する。（WWR体液に関するガイドライン参照）。

これらの決定に従って退場させられた選手は、WWR医学的なガイドラインに概要が記載されている、試合復帰基準を満たすまでは、競技場に戻る事が認められない。

第44条 レフェリー1の責務

レフェリー1は、試合の遂行における全般的な責任を有する。レフェリー1は、さらに以下の任務を担当する。

- a. 選手及び競技役員が使用する全ての用具・装置を検査・承認する。
- b. 危険であると判断された物の着用または用具の使用を禁止する。
- c. 試合開始前に、競技役員全員を承認する。
- d. 試合開始時と延長ピリオド開始時のティップ・オフ、及び各ピリオドの開始時のインバウンドを実行する。
- e. ゲームクロックやスコアボードの操作、またはテーブル・オフィシャルの管轄下にある他の問題に関する矛盾や意見の相違の全てに、最終判断を下す。
- f. 訂正可能な誤りに最終判断を下す。
- g. 状況により正当化される場合には、試合の没収を宣言する。（第112条）
- h. 各ピリオドの終了時、及び必要な時に随時、スコアシートが正確であることを確認する。

第45条 ゲームコミッショナー

ゲームコミッショナーは、以下の任務を担当する。

- a. スコアテーブルで、テーブル・オフィシャルの任務を監督する。
- b. 試合を遂行するレフェリーを補助する。
- c. 訂正可能な誤りが生じた場合には、レフェリーを補助する。
- d. スコアシートが正確であることを確実にする。
- e. ゲームクロックが適切に操作されていることを確実にする。
- f. 40秒クロックが適切に操作されていることを確実にする。
- g. スコアボードの適切な操作を確実にする。
- h. オルタネイティング・ポジション・アローの適切な操作を確実にする。
- i. タイムアウトの記録を確実にする。
- j. 車いすに関するプロテスト及び判定再審査があった場合、（WWR判定再審査手順において言及されているように）レフェリーを補助する。

第46条 スコアキーパー

スコアキーパーは、以下の任務を担当する。

- a. 試合開始前に、必要な情報が正しくスコアシートに記載されていることを確認する。
- b. 時間経過に沿って得点をスコアシートに記録する。
- c. タイムアウトを要求したチームと選手またはコーチ、及びそのピリオドを含め、全てのタイムアウトをスコアシートに記録する。
- d. 各チームのコート上の全選手のクラシフィケーション・ポイントの合計を監視し、最大値を超過するチームがないことを確実にする。（第35条）
- e. スコアボードがゲームクロックと一体になっていない場合、スコアボードを操作する。
- f. オルタネイティング・ポジション・アローがゲームクロックと一体になっていない場合、オルタネイティング・ポジション・アローを操作する。
- g. あらゆる不正行為をレフェリーに知らせる。これは、次の最初の試合停止時に行う。

第47条 タイムキーパー

タイムキーパーは、以下の任務を担当する。

- a. ゲームクロックを操作する。
- b. 試合開始3分前をレフェリー1に知らせる。
- c. 規定の試合の全ピリオド及びインターバル、延長戦の時間を計る。
- d. 規定の各ピリオド及び延長戦の終了を知らせる。

- e. 各タイムアウト（第56条）及びビクイップメント・タイムアウト（第58条）の時間を計り、50秒経過後、警告音を鳴らす。
- f. 選手交代の要請全てをレフェリーに知らせる。
- g. スコアボードがゲームクロックと一体になっている場合、スコアボードを操作する。
- h. オルタネイティング・ポジション・アローがゲームクロックと一体になっている場合、オルタネイティング・ポジション・アローを操作する。
- i. あらゆる不正行為をレフェリーに知らせる。これは、次の最初の試合中断時に行う。

第48条 40秒オペレーター

40秒オペレーターは以下の任務を担当する。

- a. 40秒クロックを操作する。
- b. 第52条に従って、40秒クロックの開始とリセットを行う。

第49条 ペナルティー・タイムキーパー

ペナルティー・タイムキーパーは、以下の任務を担当する。

- a. ペナルティー・ボックス・エリアを管理する。
- b. 与えられた各ペナルティーについて、ペナルティーシートに以下の情報を記録する。
 - i. ファウルを犯した時間及びピリオド
 - ii. ファウルを犯したチーム（AまたはB）
 - iii. ファウルを犯した選手の番号
- c. コンタクト・ビフォア・ザ・ホイッスル（第91条）の警告を記録する。
- d. ゲームクロックを利用して、各ペナルティーの時間を計る。
- e. ペナルティーを科せられた選手が、コートに戻る時に指示を出す。
- f. あらゆる不正行為をレフェリーに知らせる。これは、次の最初の試合停止時に行う。

セクション 7. 時間規定

第50条 競技時間

車いすラグビーは、1ピリオド8分間で、4ピリオド行う。第1ピリオドと第3ピリオドの終了時には、2分間または3分間のインターバルがある。第2ピリオドの終了時には、5分間または10分間のインターバルがある。

延長戦については、各延長ピリオドは3分間とする。規定の試合の終了時と最初の延長ピリオドの間には、3分間のインターバルがある。さらに延長ピリオドが必要な場合、各延長ピリオドの後には2分間のインターバルがある。

第51条 ゲームクロック操作

ゲームクロックは、以下の時にスタートさせる。

- a. ティップ・オフ時、ボールが最も高い位置に達した後、選手がボールに触れた時。
- b. スローイン時、コート内の選手がボールに触れた時。

ゲームクロックは、以下の時に止める。

- a. 規定の各ピリオド及び延長戦の終了時。
- b. トライされた時。
- c. レフェリーがバイオレーション、ファウル、タイムアウトまたはその他、試合の停止を合図するための笛を鳴らした時。

第52条 40秒クロック操作

40秒クロックは、アウト・オブ・バウンズからスローインされコート上の選手が触れた時にスタートさせ、一方のチームがコート上でライブボールの所有を得るたびにリスタートさせる。対戦相手がかすかにボールに触れるだけでボールの所有権が変わらない場合は、新たな40秒をスタートさせない。

40秒クロックは、以下の時に止めて、40秒にリセットするものとする。

- レフェリーがディフェンスのファウル、またはバイオレーションの笛を吹いた時。
- レフェリーがオフェンスのファウル、またはボールの所有が変わるバイオレーションの笛を吹いた時。
- ディフェンスチームが関わる行動のために、試合が中断する時。

以下の結果により、同じチームがスローインのボールの所有権を得る場合、40秒クロックを止めるが、40秒にリセットはしない。

- ボールがアウト・オブ・バウンズに出た時。
- 同じチームの選手がレフェリーズ・タイムアウト（負傷、イクイップメント）を要求した時。
- チームのボールの所有権は変わらない、ヘルドボール。
- チームのボールの所有権は変わらない、オフェンシブのファウル。

ライブボールを所有しているチームが、タイムアウトを要求し与えられた時点で、40秒クロックの残り時間が15秒未満である場合は、15秒にリセットする。

ゲームクロックの残り時間が40秒より少ない、または、どのピリオドでもタイムアウトが与えられた後のゲームクロックの残り時間が15秒より少ない場合で、チームがコート上でライブボールの所有を得る時、40秒クロックを停止しスイッチを切る。

第53条 ペナルティー・クロック操作

ゲームクロックは、ペナルティーの時間を計測するためのペナルティー・クロックとして利用する。

第54条 ライブボール

以下の状況でレフェリーが笛を鳴らした時、ボールはライブになる。

- a. ティップ・オフを行うためセンターサークルに入る前。
- b. スローインのためにボールを選手に渡す時。

第55条 デッドボール

レフェリーが、トライ、バイオレーション、ファウル、タイムアウト、またはその他、試合の停止を合図するための笛を鳴らした時、ボールはデッドになる。

第56条 タイムアウト

各チームは、規定の試合中に、いつでもタイムアウトを6回取ることができる。30秒のタイムアウトが4回、60秒のタイムアウトが2回ある。延長戦では、規定の試合時間終了時に残っているタイムアウトは、延長戦に持ち越される。さらに各チームは、延長ピリオドごとに、30秒のタイムアウトを1回取ることができる。

30秒タイムアウトの要求は、コーチまたは選手が行うことができる。60秒タイムアウトは、コーチまたはアシスタント・コーチのみが要求できる。

コーチが要求したタイムアウトは、ボールがデッドである場合にのみ与えられる。コーチはいつでもタイムキーパーに要求できる。タイムキーパーは、要求後の次の試合停止時にレフェリーにその要求を伝える。

ボールがライブである時に選手が要求したタイムアウトは、要求した選手またはその選手のチームメイトがボールを所有している場合に限り与えられる。ボールが床に接触している（[第3条](#)）、または対戦するチームの選手に接触している状態ではタイムアウトは取れない。ボールがライブになり、レフェリーがインバウンドを開始するためにボールを意図的に床に置いた場合、ボールを所有するチームは、タイムアウトを要求することができる。

レフェリーは、タイムアウトの要求を受け入れる場合、笛を鳴らしてタイムアウトのコールを合図し、タイムアウトを要求したチームを示すものとする。この情報は、スコアシートに記載される。

タイムアウト中は、選手はコートに残ることも、ベンチに戻ることもできる。コーチ及びチームスタッフは、タイムアウト中にコートに入ってはいけない。選手が援助を必要とする、またはコーチやチームスタッフと会話をしたい場合は、ベンチに戻らなければならない。

タイムアウトを要求したチームは、いつでもタイムアウトを終了し、試合を再開することができる。他方のチームは、直ちに試合を再開しなければならない。

完全にタイムアウトをとる場合、30秒タイムアウトの場合は20秒経過した時点で、60秒タイムアウトの場合は50秒が経過した時点で警告音が鳴りチームは、コート内に戻り、試合再開の準備をしなければならない。タイムアウト終了後、試合はスローインで再開する。

試合再開の警告音の後、選手には、位置につくための時間が与えられる。レフェリーが、選手が試合を遅らせていると判断した場合は、試合は以下のようにして再開する。

- a. スローインを行うチームが遅らせている場合、レフェリーは、ボールを床に置き、適切な位置からスローインをする準備を開始する。スローインのバイオレーションが起ころ前に、インバウンダー選手が位置につく場合、レフェリーは、選手にスローインさせて10秒のカウントを継続する。
- b. スローインを得ていないチームが遅れている場合、レフェリーは他方のチームにスローインのためのボールを与え、試合を再開する。

第57条 レフェリーズ・タイムアウト

レフェリーは、あらゆる状況に対応し、またそれを解決するために、いつでも試合を中断することができる。この試合中断の時間は、各状況に応じて異なる。以下の規則は、特殊な状況に適用する。

- a. 誰かを危険な状況に置いている場合、レフェリーは、直ちに試合を中断する。状況を解決するために必要な限り、中断は続く。
- b. 選手が負傷した場合、レフェリーは、直ちに試合を中断しなければならない。負傷した選手を医療措置のために運び出し終えるまで中断する。負傷の程度が軽く、選手が1分以内に手当を受けて試合に戻れる場合は、選手は戻って試合を続行することができる。負傷した選手が1分以内に試合に戻ることができない場合、タイムアウトを要求するか、または他の選手と交代しなければならない。
- c. ゲームクロック操作に影響するテーブル・オフィシャル、または彼らの道具に問題がある場合、レフェリーは、直ちに試合を中断する。状況を解決するために必要な限り、中断は続く。
- d. ゲームクロック操作に影響しないテーブル・オフィシャル、または彼らの道具に問題がある場合、レフェリーは次の試合停止時に試合を中断する。状況を解決するために必要な限り中断は続く。
- e. 訂正可能な誤りが起こった場合（[第42条](#)）、レフェリーは、誤りに気づいた時に試合を中断するものとする。

第58条 イクイップメント・タイムアウト

本条項は、たとえ同時に装備に問題があったとしても、転倒のために動けない選手には適用しない。

選手の車いすもしくは装備のいずれかの部分が不調である、破損する、または多少の調整が必要である場合、選手は試合の中断を要求することができる。レフェリーは以下のように中断を認める。

- a. 装備の問題が誰かを危険な状況に置いている場合、レフェリーは直ちに試合を中断する。
- b. 危険がなく、選手が動ける場合、レフェリーは次の試合停止時に試合を中断する。

- c. 危険がなく、選手が動けない状態で、オフense・チームが得点する態勢にない場合、レフェリーは直ちに試合を中断する。
- d. 危険がなく、選手は動けず、オフense・チームが得点する態勢にある場合、その時の得点する機会が終わり次第、レフェリーは試合を中断する。

イクイップメント・タイムアウトを得た場合、その当事者である選手は、1分間でその問題进行处理する。1分以内に処理できない場合は、タイムアウトを要求するか、または他の選手と交代しなければならない。

イクイップメント・タイムアウトは、選手交代する機会ではない。イクイップメント・タイムアウトを要求している選手が、装備の不調によりプレーができない場合には、交代することが認められる。

第59条 選手の転倒

本条項は、装備のみの問題で動けなくなった選手には適用しない。

転倒した選手とは、転倒の結果、車いすを移動させることができない選手である。

転倒した選手は自力で試合に戻ってはならないため、試合は最初の可能な機会ですべて中断しなければならない。レフェリーは以下のように試合を中断する。

- a. オフense・チームが得点する態勢にない場合、レフェリーは直ちに試合を中断する。
- b. 転倒した選手が危険な状態にある、または負傷している場合、レフェリーは直ちに試合を中断する。
- c. 転倒した選手が試合を妨害する位置にいる場合、レフェリーは直ちに試合を中断する。
- d. オフense・チームが得点する態勢にあり、危険や怪我がなく、また転倒した選手が試合を妨害する位置にいない場合、レフェリーはその時の得点する機会が終わり次第、試合を中断する。

レフェリーは試合を中断した後、転倒した選手のチームスタッフが助けるためにコートに入ることを許可する。チームスタッフは、床をさらに傷つけないように保護するために、マットを使用しなければならない。転倒した選手の準備ができ次第、試合を再開する。転倒した選手が試合再開の準備のために必要とする時間が1分以上となる場合、タイムアウトを要求するか、または他の選手と交代しなければならない。

セクション 8. 競技規定

第60条 試合開始

試合は、センターサークルで、ティップ・オフによって開始する。レフェリー1がティップ・オフのためにセンターサークルに入る前に、正当なコンタクトの開始を示すための笛を鳴らした時、試合は開始する。

試合開始時にチームが4人の選手を出場させることができない場合、試合は開始しない。開始予定時間の15分以内にチームが4人の選手を出場させることができない場合、試合を没収する。

第61条 ティップ・オフ

ティップ・オフの前に、各チームからティップを任せられた選手1人がセンターサークルに入る。これらの選手は、トライラインを防御するように、センターラインの同じ側の位置につく。他の全ての選手は、センターサークルの外側の位置につく。センターサークルの外側にいる同じチームの選手は、対戦するチームの選手から、サークル周囲で隣り合った位置のどちらか1つを要求された場合、対戦チームに譲らなければならない。

ティップ・オフを行うために、レフェリー1は、正当なコンタクトの開始を示す笛を鳴らしてから、センターサークルに入るものとする。レフェリー1は、両選手の間で、両選手が届く高さよりも高く上がり、両選手の真ん中に落ちるように、ボールを垂直に投げ上げる。ボールが最も高い位置に達した後、床に触れる前に、サークル内の選手のうちどちらか1人が少なくとも1度はボールに触れなければならない。

以下の場合には、ティップ・オフが再度行われる。

- a. 両チームのバイオレーションが同時に起こる。
- b. サークル内の選手が触る前にボールが床に触れる。
- c. レフェリー1が不適当なトスを行う。

第62条 オルタネイティング・ポゼション

チームは、規定時間の第2、第3、第4ピリオドの開始時と、ヘルドボール（[第71条](#)）の後で、ボールの所有権を交互に得る。

ティップ・オフ後にボールの所有権を得られなかったチームが、オルタネイティング・ポゼションの手順に基づき、最初に所有権を与えられる。ティップ・オフのバイオレーションによってボールの所有権を得た場合、オルタネイティング・ポゼションの手順により、最初の所有権は対戦するチームに与えられる。

オルタネイティング・ポゼション・アローは、この手順に基づき、次の所有の攻撃の方向を示す。ピリオドの開始時またはヘルドボール後にボールが合法にインバウンドされた後、アローは次の所有の方向を示すために変える。

第63条 人の位置

人の位置は、人と床との接触地点によって決定される。人のいかなる部分でもアウト・オブ・バウンズ領域に接触している場合は、その人はアウト・オブ・バウンズにいるとみなす。コート的一部分にいる人が、コートの別の部分に接触する場合は、この人はコートの新しい部分にいるものとみなす。

第64条 ボールの位置

ボールの位置は、床または人との接触地点によって決定される。ボールが床または人と接触していない場合、ボールの位置は、最後の接触地点によって決定される。

ボールが床、または人と再び接触した場合、新しい位置は、新たな接触地点によって決定される。

選手の身体もしくは車いすのいかなる部分でもボールに触れた時、それが選手による意図的な行為の結果かどうかにかかわらず、ボールは選手に触れた、または選手がボールに触れたとみなされる。

第65条 ボールの所有

以下の場合、選手はボールを所有している。

- i. 選手がボールを手で保持する、または膝の上、身体もしくは車いすのいずれかの部分に押し付けて確保し、ボールが床に接触していない。
- ii. 選手が片手または両手でボールをしっかりと持ち、相手が自由にまたは容易にボールを動かさないように防いでいる。
- iii. スローイン ([第69条](#)) を行うために、選手にボールが与えられる。
- iv. 選手が自発的にライブボール ([第54条](#)) を受け取る。
- v. 選手がボールをドリブル ([第67条](#)) している。

選手がボールを所有する場合、その選手のチームはボールの所有を得ている。チームの所有は以下の場合まで続く。

- i. 相手の選手がボールの所有を得る。
- ii. ボールがデッドの宣言をされる。

チームの所有は、ボールが選手間でパスされている間も続く。

第66条 ボールの扱い方

ボールは、手や前腕で打つ、または膝や車いすの上で運ぶことができる。ボールが膝の上で運ばれる場合、少なくともボールの75%は見えていなければならない。

ボールは、パスする、転がす、打つ、叩く、ドリブルする、バウンドする、投げ上げる、または他の方法で進めることができる。膝より下の脚のいかなる部分でも、ボールを蹴ったり、故意に打ったりしてはならない。

第67条 ドリブル

ドリブルの間に行う必要のある、プッシュ、ピボット、またはその他の車いす動作の回数に関する制限はない。ドリブルは、ボールを床に叩きつける、または落とすといった明確な行為でなければならない。ボールを取り損ねる、ボールを打つ、またはボールの所有を得ようとする選手は、ボールをドリブルしたとは見なされない。

第68条 得点

ボールを所有している選手が、対戦するチームのトライラインを横切り、アウト・オブ・バウンズ領域に2車輪が触れた時、得点される。選手は、どちらかの車輪がトライラインを横切る前に、ボールの所有を得ていなければならない。

ボールが選手から転がり落ちた場合、ボールは保持されていない ([第65条](#))。従って、選手はボールの所有を得ていない。

得点された時、レフェリーは、笛を鳴らしてトライを合図し、スローインのために、確実に対戦するチームにボールを与える。

各トライに対して、1点が与えられる。

第69条 スローイン

このセクションでは、“フロントコート”と“バックコート”の言葉は、インバウンドするためにボールの所有権を得ているチームのフロントコートとバックコートを表す。

スローインは、トライ、バイオレーション、ファウル、タイムアウト、その他の試合中断後、ボールをインプレーにするために、そして規定試合の第2、3、4ピリオドの開始のために行われる。

スローインでは、ボールの所有を得ているチームが、スローインを行う選手を1人指名する。この選手は、インバウンダーと呼ばれる。インバウンダーは、スローインの場所で、アウト・オブ・バウンズに位置を取る。レフェリーはインバウンダーの膝の上にボールを置いて、ボールがライブであることを示すための笛を鳴らす。

インバウンダーはその後、投げる、投げ上げる、弾ませる、打つ、または別の方法でボールをスローインする。スローインは以下の位置で行う。

- a. トライ後：インバウンダーによって選ばれたエンドラインの位置。
- b. バイオレーション後（ティップ・オフのバイオレーションを除く）：バイオレーションが起きた時のボールの場所に最も近いサイドラインの位置。
- c. ティップ・オフのバイオレーション後：スコアリング・テーブルの反対側のサイドラインで、センターラインに最も近いバックコートの位置。
- d. ファウル後：ファウルが起きた時のボールの場所に最も近いサイドラインの位置。
- e. タイムアウト後：
 - i. トライ後のスローインでボールがインバウンドされる前にタイムアウトがコールされた場合、インバウンダーによって選ばれたエンドラインの位置。
- f. その他の時では、タイムアウトがコールされた時のボールの場所に最も近いスコアリング・テーブルの反対側のサイドラインの位置。
- g. ヘルドボール後：ヘルドボールの場所に最も近い、スコアリング・テーブルの反対側のサイドラインの位置。
- h. 規定の試合の第2、3、4ピリオド開始時：スコアリング・テーブルと反対側のサイドラインで、センターラインに最も近いバックコートの位置。

第70条 選手交代

トライ後以外の試合が中断した後に、どちらのチームも、何人でも選手を交代することができる。トライ後、さらに中断がある場合は、選手交代できる。

選手は、交代することをスコアテーブルに知らせ試合の中断前にサブスティチューション・エリアに出向かなければならない。

次の試合中断時に、タイムキーパーは、レフェリーに選手交代が要求されていることを伝える。レフェリーは、選手交代を許可すると決めた場合、要求を承認し、交代選手がコートに入ることを許可する。

交代を要求している選手が、直ちにコートに入り、試合を行う準備ができない場合は、レフェリーは許可を与えず、試合を続ける。

交代選手は、ベンチから直接コートに入ることは許されない。ペナルティーを受けている選手を交代することはできない。

第71条 ヘルドボール

以下の時にヘルドボールとなる。

- a. 2人またはそれ以上の対戦相手が同時にボールの所有を得る（[第65条](#)）。
- b. 2人またはそれ以上の対戦相手が同時にボールをアウト・オブ・バウンズに出す。
- c. ライブボールが、2人以上の対戦相手や車いすの間で動かなくなる。
- d. ライブボールが車いすの下に入って動かなくなる。

ヘルドボールが起こったとレフェリーが判断した時、レフェリーは試合の中断を示すために笛を鳴らし、ヘルドボールを合図する。オルタネイティング・ポゼションの手順（[第62条](#)）に従い、次の所有を持つチームにスローインのためボールが与えられる。

選手は、ボールの所有を得ようとしないう対戦相手の脚の上にボールを置く、または故意に車いすの下にボールを挟み込むことで、意図的にヘルドボールを起こすことはできない。

セクション 9. バイオレーション

第72条 処罰

このセクションに属する規則のあらゆる違反行為に対する処罰は、所有権の喪失である。あるチームによる違反行為の後、スローインのためボールは別のチームに与えられる。

第73条 バックコート・バイオレーション

フロントコートでボールを所有しているチームは、ボールの所有を維持したままバックコートに戻ってはいけない。戻ることはバイオレーションである。

バックコート・バイオレーションが起こるには、以下の状況全てが存在しなければならない。

- a. チームはフロントコートでボールを所有している。
- b. バックコートにボールが入る前に、そのチームの選手がボールに触れた最後の選手である。
- c. ボールがバックコートに入る。
- d. ボールがバックコートに入った後に、そのチームの選手が最初にボールに触れた選手である。

第74条 ボールのアウト・オブ・バウンズ・バイオレーション

選手はボールをアウト・オブ・バウンズに出してはならない。ボールがアウト・オブ・バウンズにいる人や物に触れた時、ボールはアウト・オブ・バウンズである。

ボールがアウト・オブ・バウンズに出る前に、ボールに触れた最後の選手は、このバイオレーションを科せられる。ただし、別の選手が最後の選手にボールをぶつけて、故意にアウト・オブ・バウンズを引き起こしたとレフェリーが判断した場合は例外である。その場合、故意にボールをアウト・オブ・バウンズに出した選手にバイオレーションが科せられる。

第75条 トウエルブ (12) ・セカンズ・バイオレーション

バックコートでボールを所有するチームは、12秒以内にボールをフロントコートまで運ばなければならない。12秒以内にボールをフロントコートまで運べない場合、バイオレーションである。

ボールがフロントコートの床、または人に触れている時、ボールはフロントコートにある。12秒のカウントは、コート上の選手がバックコートでボールの所有を得た時に始まる。対戦するチームの選手がボールの所有を得た場合、12秒のカウントは停止する。

第76条 キッキング・バイオレーション

選手が意図的に膝より下の脚または足（車いすを含む）の部分でボールを蹴った場合、バイオレーションである。

第77条 アウト・アンド・イン・バイオレーション

ボールを所有する選手は、トライライン上でコートを離れた後、トライをせずにコートに戻ることは許されない。

この違反には3つの状況が存在しなければならない。

- a. 選手は、トライラインを横切る前にボールを所有している。
- b. その選手の車いすの車輪の1つが、対戦チームのトライラインを横切ってアウト・オブ・バウンズ領域に触れる。
- c. その車輪は、選手がトライする前にコート内に戻るか、またはアウト・オブ・バウンズ領域との接触が途切れる。

第78条 フィジカル・アドバンテージ・バイオレーション

ボールに触れている選手は、身体のいかなる部分、並びに、4輪及び転倒防止装置を除く車いすのいかなる部分も、床に触れてはならない。

第79条 テン (10) ・セカンズ・ドリブル・バイオレーション

ボールを所有する選手は、10秒ごとに少なくとも1度はパスかドリブル（[第67条](#)）のどちらかを行わなくてはならない。それができない場合、バイオレーションである。

第80条 テン (10) ・セカンズ・イン・ザ・キー・バイオレーション

ボールを所有するチームの選手は、対戦するチームのキーエリア内に10秒を超えて留まってはならない。

第81条 スローイン・バイオレーション

以下の規則はスローインに適用される。

- a. レフェリーが笛を鳴らした後、10秒以内にボールはインバウンダーによってスローインされ、コート内の選手に触られなければならない。
- b. インバウンダーは、ボールをスローインした後、コート内の別の選手がボールに触れるまで、ボールに触れてはならない。
- c. ボールがコートまたはコート内の選手と接触する前のボールの最後の接触点は、インバウンダーでなければならない。
- d. インバウンダーは、ボールを手放すまではコート内に入ってはならない。
- e. インバウンダーは、ボールを手放した地点の半径1m以内でコートに入らなければならない。
- f. サイドラインでスローインを行う場合、インバウンダーはボールを手放す前にピボットすることができるが、スローインの場所からサイドラインに沿って横に移動してはならない。

第82条 タイムアウト・バイオレーション

チーム内でタイムアウトを全て使った後、さらにタイムアウトを要求することはバイオレーションである。

第83条 ティップ・オフ・バイオレーション

以下の規則はティップ・オフに適用する。

- a. サークル内の選手は、ティップ・オフの間、背もたれでバランスを保つこと以外に車いすのどの部分も利用してはならない。
- b. サークル内の選手は、自分に有利になるようにサークル内の対戦相手の手や腕を叩いてはならない。
- c. サークル内の選手は、ボールが床に触れるか、またはサークル内の選手以外の選手に触れるまではボールを所有してはならない。
- d. サークル内の選手は、センターサークルに入った後、どちらか1人がボールに合法的に触れるまで出てはならない。
- e. サークル内の選手以外の全ての選手は、ボールがサークル内の選手のうち1人に触れられるまで、センターサークルの外側に留まらなければならない。

第84条 フォーティ (40) ・セカンズ・バイオレーション

ボールを所有するチームは、得点するまで40秒間ある。この時間は40秒クロックによって計測される（**第52条**）。40秒クロックの時間終了前に得点できなかった場合、バイオレーションとなる。

セクション 10. コントクトの原則

車いすラグビーは、コンタクトスポーツであるが、あらゆる種類のコンタクトが、全ての状況下で許されているわけではない。選手の位置、場所、速度、脆弱性などの要因が考慮されなければならない。

スポーツマンにふさわしくない行為を、合法で積極的なプレーの名目で免除することはできない。レフェリーは、試合を損なわずに、安全性を考慮しなければならない。各状況は、それぞれの有益性にに基づき判断されなければならない。

このセクションは、規則を適用する際に、レフェリーによって考慮されなければならない諸原則を詳述する。これらの原則は、選手を保護し、自身やポジション、そしてボールを防御する機会を選手に与えながらも、同時に、コンタクトを許可する。これらの原則によって、レフェリーが試合の流れを妨げずに、各状況を判断することが可能になる。

第85条 安全性

車いすラグビーでは車いす同士のコンタクトは許可されているが、選手はポジションやボールの所有を得るために、対戦相手を攻撃する場合に必要とされる合理的な力を上回るべきではない。選手が別の選手を危険な状況にさらすような方法でコンタクトを始める場合、その選手は責任を負う。選手には、速度を落とす、停止する、または方向を変更することにより、危険なコンタクトを回避するために、努力することが求められる。

レフェリーは、次のものを含め、多くの要因に基づいた合理的な力を判断する。

- a. 相対的な体格、強さ、速度、位置。
- b. コンタクトが起こる角度。
- c. コンタクトが起こることを予測し、それに備えることができる能力。
- d. 静止しているか、動いているか、バランスを維持しているか、または落ちそうであるかどうかを含めた、コンタクト時の選手の状態。

転倒防止装置のような車いすの安全機能は、コンタクトによるアドバンテージを得るために、対戦相手によって利用されてはならない。

第86条 コート上の位置

選手は、他の選手がまだ占拠していない、正当な位置を占拠する権利がある。位置を占拠している選手は、不法な力によって、その位置を譲り渡すように強いられることはない。しかし、対戦相手によって攻撃される場合、選手は不作為に占拠権を要求することはできない。ボールを所有する選手は、さらにボールを保護する責任を負うので、占拠権の獲得はより困難となり得る。

新しい位置へ移動しようとする選手は、1人以上の対戦相手によって妨害される可能性がある。

対戦相手は、別の選手によって明確に占拠されていない位置を占拠しようとする際、別の選手に対してコンタクトすることができる。

第87条 垂直方向の原則

選手は、真っ直ぐに座った状態で、以下のように決定される垂直の空間に対して権利を有する。

- a. 左右の範囲：一方の肩の外側の端からもう一方の肩の外側の端まで。
- b. 前後の範囲：膝の前方の端から背もたれの内側まで。
- c. 上下の範囲：頭の頂点から足まで。

選手がボールを所有する場合、この空間内で不法なコンタクトが対戦相手によって起こされるとき、または、ボールを所有する選手がボールを防御する、あるいはパスするために必要な通常の動きの結果としてコンタクトが起きたとき、対戦相手にファウルが科される。

第88条 アドバンテージ

バイオレーションやファウルは、試合の状況内で判断されなければならない。試合に影響のない行為や状況、または、選手にアドバンテージもしくはディスアドバンテージを引き起こさない行為や状況は無視し、試合を続行させなければならない。試合の流れは、些細な規則違反によって中断されるべきではない。

コンタクトに関わった選手に何の影響も生じない場合、そのコンタクトは偶発的なものと判断され、試合は続行される。

この原則を適用する場合、生じたアドバンテージまたはディスアドバンテージは、コールするかしないかのレフェリーの判断の結果ではなく、選手の行為の結果生じたものでなければならない。

セクション 11. 一般のファウル第

89条 定義と処罰

プレーに起因する一般のファウルは、真剣なプレーから生じた行為である。一般のファウルは、以下のうちのいずれかの方法で対処する。

- a. オフェンス・ファウル：ボールを所有するチームによって犯された一般のファウルに対する処罰は、所有権の喪失である。
- b. ディフェンス・ファウル：ボールを所有していないチームによって犯された一般のファウルに対する処罰は、ファウルを犯した選手に60秒間のペナルティーが科せられる。

一般のファウルによって60秒間のペナルティーを受けている選手は、対戦するチームが得点した時、ペナルティートライが与えられていなければ、ペナルティーボックスから解放される。

オフェンス選手がボールを所有しており、トライしようとしている時に、ディフェンス選手が一般のファウルを犯した場合、レフェリーは60秒間のペナルティーの代わりにペナルティートライを与える。

第90条 チャージング・ファウル

選手は、積極的にプレーに参加していない、またはコート上で動いていない対戦相手に対して、その対戦相手を負傷させる危険のある過度な速度や力で衝突することは許されない。

第91条 コンタクト・ビフォア・ザ・ホイッスル・ファウル

選手は、試合が中断している間、対戦相手に悪質な、または有利なコンタクトを行うことは許されない。

正当なコンタクトの期間は、レフェリーがティップ・オフやスローインの前に笛を鳴らした時に始まり、次にレフェリーが笛を鳴らした時に終了する。

各チームは、コンタクト・ビフォア・ザ・ホイッスルに関して、ハーフごとに1回の警告を受ける。チームによる2回目、及びその後のコンタクトは、ファウルとなる。

後半に与えられたコンタクトの警告は、延長戦の全ピリオドに引き続く。

第92条 フォー（4）・イン・ザ・キー・ファウル

他方のチームがボールを所有する時、そのチームのキーエリアには、ディフェンス選手は3人までしか入ることができない。4人目のディフェンス選手がキーエリアに入った場合、その選手にはファウルが科せられる。

第93条 ホールディング・ファウル

- a. 選手は、対戦相手が自由に動くことを邪魔するように、対戦相手の手または体の他の部分を掴んだり抑えたりしてはならない。
- b. いかなる理由があっても、対戦相手を不利な状況に置くほど、対戦相手にもたれかかってはならない。

第94条 リービング・ザ・コート・ファウル

- a. レフェリーあるいは規則の他の条項によって認められない限り、選手はボールがデッドのときコートから離れてはならない。
- b. ボールを持っていない選手は、ボールがライブのとき、故意にまたはアドバンテージを得るために、コートから離れてはならない。

自己や他者の負傷を避けるために、コートを離れることはよい。選手がコートを離れてしまった場合、出た場所に最も近い地点でコートに戻らなければならない。コートに戻るとき、コートにいる間に得ていなかったアドバンテージを得てはならず、またコートを離れたことで失ったアドバンテージを取り戻してはならない。

- c. 競技がキーエリアから遠く離れている場合を除いて、ボールを持っていない選手は、いかなる理由があっても、トライラインを横切ってコートを離れてはならない。
- d. オフェンス・チームの選手は、いかなる理由があっても、対戦するチームのトライラインを超えてコートの外に出てはならない。

第95条 プッシング・ファウル

- a. 対戦相手へ合法のコンタクトを行った後、対戦相手を合法的な位置から不法な位置へ押し込むために、プッシュ・リムまたは車輪に置いた手を持ち替えて後輪に力を加え続けるはならない。
- b. 選手は、自身の手や車いすで押すことによって、チームメイトを防御することや得点することを助けることは許されない。

第96条 イリーガル・ユーズ・オブ・ザ・ハンズ・ファウル

選手は、対戦相手に故意にまたは有利にコンタクトを行うために、手や腕を使用することは許されない。

コンタクトがボールを持っている選手によって起こされ、ボールを防御するまたはパスをする場合を除いて、垂直方向の原則（[第87条](#)）の中で、イリーガル・ユーズ・オブ・ザ・ハンズが起こるとき、そのファウルはボールを所有していない選手に対して科せられる。

垂直方向の原則の外側でイリーガル・ユーズ・オブ・ザ・ハンズが起こる時、そのファウルはコンタクトを起こした選手に対して科せられる。

第97条 スピニング・ファウル

選手は、対戦相手の車いすを水平方向または垂直方向に回転させ、対戦相手を危険にさらすような方法で、車いすの後輪軸よりも後方にコンタクトすることは許されない。

選手が、対戦相手の車いすの後輪軸の前方へ合法にコンタクトを行った後、車いすの連続する動きがコンタクト部分を軸より後方に移動させ、その結果回転が起こる場合がある。最初のコンタクトが合法的なものであり、その時点から回転が起こるまでコンタクトが連続していた場合は、コンタクトした選手にファウルは科せられない。

第98条 1メーター・ファウル

インバウンダー以外の全選手は、スローインが行われるサイドラインまたはエンドラインの地点から半径1m以内の領域に入ることは許されない。

この半径1mの領域は、ボールがライブであることを示す笛をレフェリーが鳴らした時から、インバウンダーによってボールがスローインされるまで有効である。(第69条)

セクション 12. テクニカル・ファウル、フラグラント・ファウル、ディスクォリファイング・ファウル

第99条 定義と処罰

テクニカル・ファウルは、管理上の誤り、または容認できない行為や礼節をわきまえない振る舞いによる違反行為の結果として起こる。テクニカル・ファウルは、選手によって、またはベンチ人員によって犯される。

選手に科せられたテクニカル・ファウルの処罰は、ファウルを犯した選手に60秒間のペナルティーを科すことである。

コーチ、チームスタッフ、または交代選手を含むベンチ人員に科せられたテクニカル・ファウルに対する処罰は、コーチによって選出されたコート内の選手に60秒間のペナルティーを科すことである。

ディスクォリファイング・ファウルを除くテクニカル・ファウルのため、60秒間のペナルティーを受けている選手は、対戦するチームが得点した時、ペナルティートライが与えられた場合を除いて、ペナルティーボックスから解放される。

第100条 選手のテクニカル・ファウル

選手は、競技役員の指示を無視する、スポーツマンにふさわしくない策略を用いる、またはスポーツマンらしくない振る舞いをする事は許されない。

以下の行為はテクニカル・ファウルとなる。

- a. 他者を侮辱する言葉や、罵倒する言葉を使用する。
- b. 対戦相手の目の近くに手を持っていく。
- c. 不必要に試合を遅らせる。
- d. スローイン後、インバウンダーがコートに完全に戻ることを妨害する。
- e. 試合を中断させるため、故意に車いすから落ちる。
- f. レフェリーに指示された時に、ペナルティーボックスに直接向かわない。
- g. ペナルティーの終了前に、またはペナルティー・タイムキーパーやレフェリーによって解放されることなく、ペナルティーボックスを出る。
- h. レフェリーの承認を得ずに、選手の番号を変える。
- i. 転倒した選手がベンチスタッフの援助を受けずに起き上がる。
- j. 車いすの速度や方向を調整するために、車いすの座席から身体を上げたり、下肢を用いたりする。
- k. 試合の中断を得るために、以下のような不当な理由を用いる。
 - i. チームメイトがボールを所有していない時にタイムアウトを要求する。
 - ii. 他方のチームがボールを所有している時にタイムアウトを要求する。

iii. 些細なイクイップメント・タイムアウトを要求する。

l. 合法的な最初の接触の結果、不安定な状態となった選手と接触する。

これは全てを列挙したものではなく、レフェリーは、容認できない行為や、礼節をわきまえない振る舞いなどのいかなる違反行為にも、レフェリーの裁量で、選手にテクニカル・ファウルを与えることができる。

第101条 ベンチ人員のテクニカル・ファウル

試合が適切かつ効率的に進行するためには、ベンチにおいて礼節をわきまえることが特に重要である。コーチ、アシスタントコーチ、交代選手、または他のチームスタッフが礼節に反する場合や試合管理の妨害は、ベンチ人員にテクニカル・ファウルを与える結果となる。

以下の行為はテクニカル・ファウルとなる。

- a. 競技役員からの許可を受けずにコートに入ること。
- b. スコアリング・テーブルに報告することも、レフェリーの許可を待つこともなく、交代選手としてコートに入ること。
- c. 他者を冒瀆する言葉や、罵倒する言葉を使用すること。
- d. 役員によってベンチ・エリアを離れることを要求される、または競技場を完全に退出する場合を除いて、ベンチ・エリアを離れること。
- e. ポイントの超過— **第103条**参照。

これは全てを列挙したものではなく、レフェリーは、容認できない行為や、礼節をわきまえない振る舞いなどのいかなる違反行為にも、レフェリーの裁量でベンチ人員にテクニカル・ファウルを与えることができる

第102条 イクイップメント・テクニカル・ファウル

選手は、これらの規則に詳述された仕様と一致しない車いすで競技してはならない。試合中のいかなる場合においても、選手が違反する車いすで試合を行っていることが判明した時点で、その選手にはテクニカル・ファウルが科される。

コーチは、試合の中断中に、対戦するチームの選手の車いすの検査をレフェリーに要求することができる。レフェリーがその車いすが合法であると判断した場合、車いすの検査を要求したコーチに60秒タイムアウト及びテクニカル・ファウルが科せられる。60秒タイムアウトが残っていない場合は、2つ目のテクニカル・ファウルがコーチに科せられる。2つのテクニカル・ファウルがコーチに与えられる場合、それらは同じ選手に対して連続して科せられる。

以前に仕様に合った車いすであると認められていたものが、試合中の活動によって規則に適合しなくなった場合は、選手はテクニカル・ファウルを科せられる前に、その車いすを改善する機会が与えられる。

第103条 ポイント超過のテクニカル・ファウル

ペナルティーボックスを含むコート上の選手のポイントの合計点数は、**第35条**に指定された最大値を超過してはならない。

チームがコート内のポイントを超えたまま競技していることが分かった場合は、そのチームのベンチにテクニカル・ファウルが科せられる。

コーチは、コート上のラインナップの選手の中から、このテクニカル・ファウルを科す選手を選出する。その選手が特定されたら誤りを訂正するための選手交代を行うことができる。

コーチは、試合中いつでもスコアキーパーに対戦するチームのポイントの確認を要求できる。スコアキーパーは、要求された時間を記録し、次の試合中断時にレフェリーに伝える。レフェリーがコート内のポイントを超えていると判定したチームにはテクニカル・ファウルが科され、上述されている手順で対処される。要求された時点まで時間を戻してから試合を再開する。

レフェリーが当該チームはポイントを超えていないと判定した場合、テクニカル・ファウルは要求したコーチに与えられる。

第104条 フラグラント・ファウル

選手は、対戦相手に対していかなるファウルも故意に犯してはならない。選手が対戦相手に対して、正当にボールまたは車いすを扱おうとする合法的な試みを超えたスポーツマンシップに反するコンタクトを行ったことが明確である場合に、フラグラント・ファウルが与えられる。これには、無謀なコンタクト、または対戦相手をおびえさせる意図が明らかに分かるコンタクトを含む。

フラグラント・ファウルを犯した選手には、3回のトライによって解放されるペナルティーが科される。本ペナルティーは連続して科せられる。最初のファウルの処罰が所有権の喪失、またはペナルティートライである場合、選手は1つ目のペナルティーを開始し、その直後に2つ目のペナルティーを開始する。

選手が同じ試合で2つ目のフラグラント・ファウルを科せられた場合、その選手は試合の出場資格を失う。この状況に対する失格の処罰は、フラグラント・ファウルで定められた通りである。出場資格を失った選手は、直ちに競技場から退出する。ペナルティーは、当該選手の属するチームのコーチによって選出された、同じチームの選手に科される。合法的なラインナップを構成するために選手を交代することが認められる。

第105条 ディスクォリファイニング・ファウル

明らかにスポーツマンにふさわしくない、または安全性を完全に無視したファウルを犯す者は、試合を失格にされる。

以下の行為はディスクォリファイニング・ファウルとなる。

- a. 危険なプレー。
- b. 乱闘。
- c. 罵倒する言葉や不快な言葉を使い続ける。
- d. 競技役員を叩く、または無礼な身体的接触を行う。
- e. 極めて不適切な判断であることが明らかに分かり、その結果対戦相手を危険にさらす、または負傷させるような一般のファウル。

これは全てを列挙したものではなく、レフェリーは、容認できる行為や礼節ある振る舞い、または安全性に関する、露骨で重大な違反行為に対して、レフェリーの裁量で選手もしくはベンチ人員にディスクォリファイニング・ファウルを与えることができる

ディスクォリファイング・ファウルを犯した者は、直ちに競技場を退出しなければならない。ファウルを犯した者は、競技場、周辺エリア、またはその者が試合に影響を及ぼし続ける可能性のあるいかなるエリアにも留まることは許されない。試合を失格した者がさらに試合に関与する場合は、ベンチ人員にテクニカル・ファウルが科される。

ディスクォリファイング・ファウルの処罰は、60秒間のペナルティーである。このペナルティーは完全に60秒間科せられる。ペナルティーを受けている選手は、対戦するチームが得点してもペナルティーボックスから解放されない。

選手によってディスクォリファイング・ファウルが犯された場合、そのペナルティーは、失格した選手のクラシフィケーション・ポイントと同値である同じチームの選手が受ける。そのような選手がいない場合は、失格した選手のクラシフィケーション・ポイントに最も近い値の同じチームの選手がペナルティーを受ける。失格した選手のポイントに最も近い値の選手が2人いる場合は、より高い値を持つ選手がペナルティーを受ける。ペナルティーを受けることのできる選手が2人以上いる場合は、コーチが選手を選出する。

交代選手、コーチ、アシスタントコーチ、またはその他のチームスタッフがディスクォリファイング・ファウルを犯した場合、コーチを選出した選手がペナルティーを受ける。

セクション 13. ペナルティー

第106条 ペナルティーの務め

ペナルティーを受けなければならない選手は、医療援助を必要とする場合を除き、直ちに自チームのペナルティーボックスに出向かなければならない。選手はペナルティーボックス内に移動し、ペナルティーの終了までそこに留まらなければならない。

ペナルティーを受けている選手は、タイムアウト並びに第1・第3ピリオド及び延長ピリオド後のインターバルを含む、全ての試合中断の間、ペナルティーボックス内に留まらなければならない。

ペナルティーを受けている選手は、第2ピリオド後及び延長戦の第1ピリオド前のインターバルの間は、ペナルティーボックスを離れてチームベンチに戻ることができる。選手は、第3ピリオドまたは延長ピリオドの開始前にペナルティーボックスに戻らなければならない。

第107条 ペナルティーボックスからの解放

ペナルティーを受けている選手は、ゲームクロックに表示されるペナルティーの時間が終了した時、ペナルティーボックスから解放される。選手がゲームクロックを見ることができない場合は、ペナルティー・タイムキーパーが、ペナルティーが終了した時に選手に伝える。

選手は、コート上に印されたラインの間でペナルティーボックスから出なければならない。

(付録A参照)

ディスクォリファイング・ファウル以外のファウルによりペナルティーを受けている選手は、対戦するチームが得点した時、それがペナルティートライではない場合に限り、ペナルティーボックスから解放される。トライの結果、解放される選手は、ペナルティー・タイムキーパーまたはレフェリーによって、コートに戻るよう指示される。

同じチームから2人以上の選手が同時にペナルティーを受けている場合、ペナルティーを科せられたのと同じ順番でペナルティーボックスから解放される。

第108条 複数のペナルティー

同じチームから同時にペナルティーを受けることができるのは2名までである。3名以上の選手がペナルティーを科せられた場合、ペナルティーを受ける3番目、そしてそれ以降の選手は、コートを出て、コート外のペナルティーボックスの外側でペナルティーを開始する機会を待つ。試合を続行するために、そのチームはこの選手の代わりに選手を交代させなければならない。

ペナルティーを受けるために待機している選手は、そのチームのペナルティーボックス内の選手の人数が2人未満に減った時にペナルティーを開始する。必要であれば、そのチームが最大値の違反をしないように、コーチは選手交代する機会を与えられる。

第109条 インターバル中のファウル

インターバル中に与えられたファウルの結果、ペナルティーを科せられた選手は、次のピリオド開始時にペナルティーを開始する。

セクション 14. 試合終了

第110条 試合の判定

第4ピリオド終了時にチームの得点に差がある場合、試合は終了とし、得点数の高い方のチームに勝利が宣言される。

第4ピリオド終了時に両チームの得点が同点である場合、延長ピリオドが行われる。延長ピリオド終了時にチームの得点に差がある場合、試合は終了とし、得点数の高い方のチームに勝利が宣言される。

延長ピリオド終了時に両チームの得点が同点である場合、さらに延長ピリオドが行われる。延長ピリオド終了時にチームの得点に差がある場合、試合は終了とし、得点数の高い方のチームに勝利が宣言される。

追加の延長ピリオドは、延長ピリオド終了時にどちらか一方のチームがより多く得点を取るまで行われる。

各延長ピリオドはティップ・オフで開始する。

第111条 試合の中止

一方のチームによる露骨で連続的かつ危険な違反行為、選手または競技役員に対する観客の暴動的もしくは危険な行為、競技役員への執拗な無視、選手・コーチもしくは観客による危険で執拗な行為が原因で試合が管理不能な状態に悪化した場合、レフェリー1の判断において、レフェリー1は直ちに試合を中止することができる。

この場合、試合は以下のように決定される。

- a. 一方のチームの行為が原因で試合が中止された場合、試合没収と判定される。

([第112条](#))

- b. 試合の中止が1チームの行為によるものでない場合、試合が中止にされた時に得点をリードするチームに、勝利が宣言される。
- c. 試合の中止が一方のチームの行為によるものでなく、かつ試合が中止にされた時に同点である場合、判定は下されない。試合は一時中断し、その後、中断理由が排除された時に試合を再開する。

第112条 試合の没収

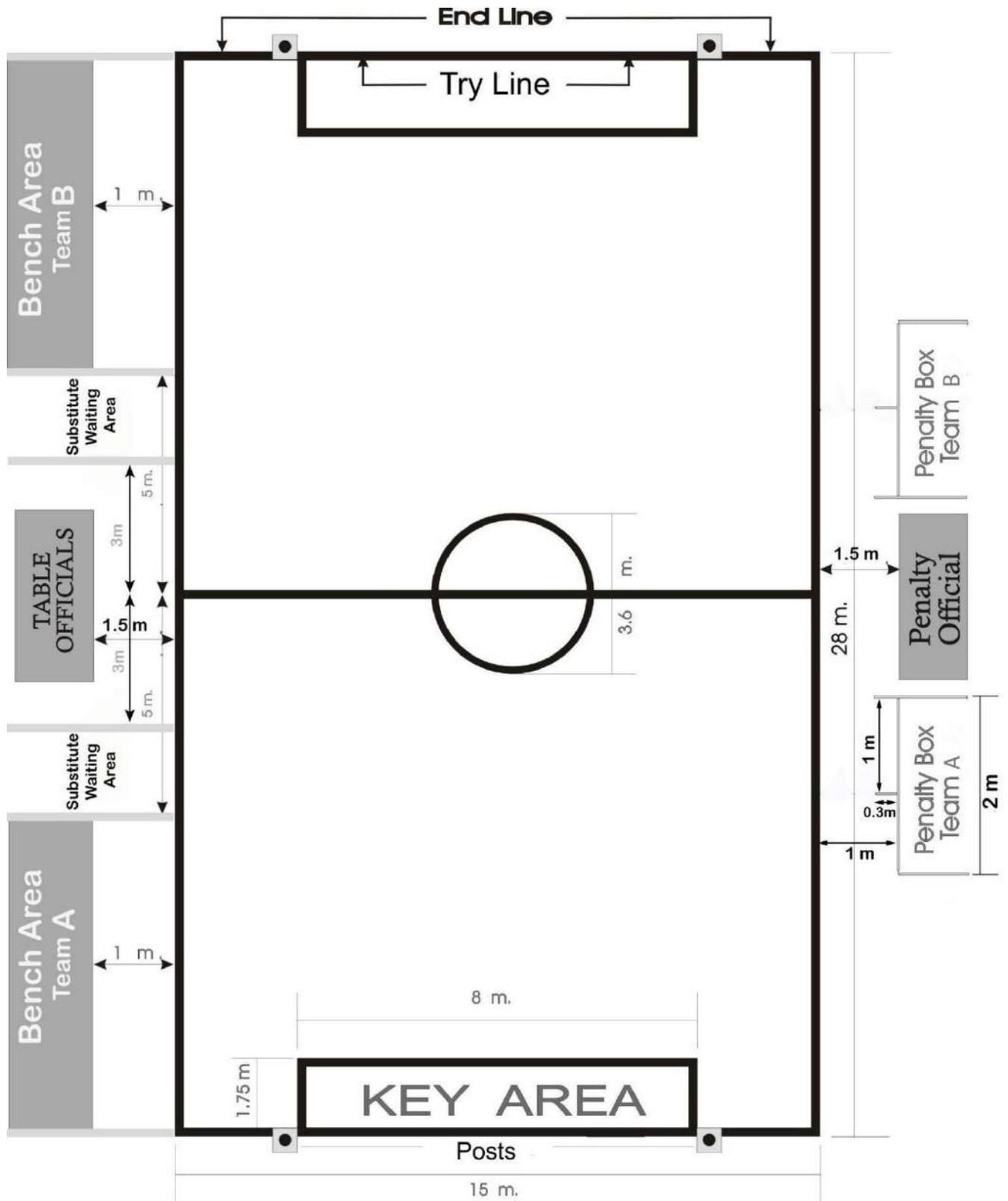
以下の場合、チームは試合を没収される。

- a. 競技することを拒絶する。
- b. 開始予定時間から15分以内に競技を行う準備が整っていない。(第60条)
- c. 開始予定時間から15分以内にコート上で4人の選手で試合を開始することができない。(第60条)
- d. チームの行為により、レフェリー1が試合を終了させる。(第111条)
- e. クラシフィケーションの最大値8ポイント以内で試合を続行することができない。(第35条)
- f. 選手が2人以上いなければ試合を続行することはできない。
- g. 試合開始予定時刻前に、チームは試合をしないことをテクニカル・デリゲートに通知している。

試合を没収されないチームに勝利が宣言される。

没収されるチームの得点が負けていた場合は、その時の得点が最終得点として記録される。没収されるチームの得点が勝っていた場合、他方のチームの勝利で1対0のスコアが最終得点として記録される。

付録A - 競技場



付録B - スコアシート

 Licensed by World Wheelchair Rugby				IWRP OFFICIAL SCORESHEET															
				1st HALF						2nd HALF						OVERTIME			
				A	M	B	A	M	B	B	M	A	B	M	A	B	M	A	
Tournament:										X		X				X		X	
Date: _____ Time: _____																			
Team A:																			
#	Player's Name	CL.	S4																
			Time Out																
			30 Sec																
			1																
			2																
			3																
			4																
			+1																
			+1																
			+1																
			60 Sec																
			1																
			2																
Coach:																			
Assistant:																			
Team B:																			
#	Player's Name	CL.	S4																
			Time Out																
			30 Sec																
			1																
			2																
			3																
			4																
			+1																
			+1																
			+1																
			60 Sec																
			1																
			2																
Coach:																			
Assistant:																			
Referee 1:																			
Signature: _____																			
Referee 2:																			
Game Commissioner:																			
Scorekeeper:																			
Timekeeper:																			
40 Sec. Operator:																			
Penalty Timekeeper:																			
SCORE																			
PERIOD :												1	2	3	4	O.T.	FINAL		
TEAM A :																			
TEAM B :																			
REF 1 :																			
WINNING TEAM :												_____							

付録C - ペナルティシート

PENALTY RECORD SHEET



TOURNAMENT :					DATE :				
TEAM A :					TEAM B :				
COLOUR :					COLOUR :				
CONTACT BEFORE THE WHISTLE WARNING									
1st Half :		Period	Time	No.	1st Half :		Period	Time	No.
2nd Half :					2nd Half :				
	Time	Period	Team A/B	Players #	Common Foul	Technical Foul	Flagrant Foul	Disqualifying Foul	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
REFEREE 1 NAME :					SIGNATURE :				
PENALTY TIMEKEEPER					V 2.0				

本書は、WWR (World Wheelchair Rugby) 発行の “International rules for the sport of Wheelchair Rugby January 2021” を基に翻訳し、まとめたものである。

なお、日本語版と英語版の間で疑義が生じた場合は、英語版が優先される。

車いすラグビー 競技規則

2014年1月17日 発行

2015年8月20日 改訂

2019年6月9日 改訂

2022年5月1日 改訂

編集責任者 一般社団法人日本車いすラグビー連盟 技術委員会

発行者 一般社団法人日本車いすラグビー連盟 技術委員会

〒107-0052

東京都港区赤坂1-2-2 日本財団ビル4階

TEL:03-6229-5431

※私的利用の範囲を超えた無断複写・複製・転載を禁ず。

書面による出版者の事前の許諾がない限り、本出版物の一部またはすべてについて、いかなる形式または手段によっても、写真コピー、複製、転載、配布、また検索システム等への保存、転用をすることは認められない。

郵送先 World Wheelchair Rugby
WWR Office
4 Park Square,
Newton Chambers Road
Sheffield, England S35 2PH
Telephone:
+44 (0)114 257 3170