

アジア太平洋ラクロス連盟 - ユースラクロス公式競技規則

権限と実施

アジア太平洋ラクロス連盟（APLU）のユース公式競技規則（ユースルール）が、2025年4月14日のAPLU理事会にて承認されました。

実施されるルールは、U12ユースラクロスのために特別に調整されたものであり、男子、女子、男女共学のチームに適用される。性別や年齢によるルールの違いは、ルールセットに明記される。

また、本規則はワールドラクロスが発行するワールドラクロスシックスルールの補足規定として機能する。この文書は、ルールの修正条項として機能する。ワールドラクロスシックスルールから変更されたルールは、そのルールの条文番号を参照し、ワールドラクロスシックスルールと同じ条文番号を比較することで識別できる。特に変更された箇所は青字で記す。ワールドラクロスシックスルールに変更がない場合は、見出しのみを記載する。ルール番号が省略されている場合は、ユースレベルでは必要ないことを意味する。

本規則は英語で実施される。他の言語による翻訳やバージョンは、APLU理事会が承認した公式の英語版に取って代わられる。

参加者は競技の安全確保を委ねられ、APLUは競技中に発生したいかなる損害に対しても責任を負わない。

ゲーム

APLUユースラクロスは、5人ずつの2チームによって行われる。各チームの目的は、ボールを相手チームのゴールに入れることによって得点し、相手チームがボールを確保して得点するのを阻止することである。ボールは、以下の競技規則に記載された制限に従って、スティックを使って運んだり、投げたり、打ったり、転がしたり、蹴ったりすることでプレーを続けることができる。

1.Y 土俵

1.1.Y 寸法

1.1.1.Y フィールド

APLU競技およびAPLUが承認した競技のフィールドは36m×18mとする。APLUが認定および/または承認していない競技については、フィールドの寸法を30~40m×18~20mの間で調整することができる。

1.1.2.Y ライン

フィールドの境界は、白または対照的な色の線で示す。フィールドの長辺をサイドラインとし、短辺をエンドラインとする。フィールドの中央には、サイドラインに直角に線を引く。この線はセンターラインと称し、ロゴその他のマーキングの中を通るものとする。フィールドの中央には、10cmの円、正方形、またはX（「センターマーキング」）を示す。このセンターマーキングを通り、エンドラインと平行な長さの線を引く。センターマーキングは、半径3メートルのドローサークルで囲む。すべての線の幅は5cm~10cmとする。ゴールラインの幅は5cmとする。センターラインの幅は10cmとする。コーンまたはパイロンは、フィールドの四隅、交代区域の両端、およびベンチエリアに対向するハーフウェイラインの端に設置する。コーンまたはパイロンは、境界線の外縁とする。

1.2.Y 目標

1.2.1.Y ゴール寸法

各ゴールは、剛性のあるクロスバーで結合された2本の垂直の支柱で構成される。これらの支柱の高さおよび幅は、すべて内寸で1.2メートルとする。パイプの外径は約5cmとする。ゴールの支柱は、厚さ1.27cm以下の平らな金属棒で支えること。

1.3.Y ゴールクリース

1.3.1.Y 各ゴールの周囲には、ゴールクリースと呼ばれる円を明白に示さなければならない。ゴールクリースは半径2メートルの円である。ゴールラインの中点がゴールクリース円の中心点である。

1.4.Y ゴールネット

1.4.1.Y ネットिंग

1.5.Y タイマー/スコアラールエリア

1.5.1.Y タイマーとスコアラールの位置

タイマーテーブルは、公式タイマー、公式スコアラールおよびアシスタントで構成される。計時台は、サイドラインから少なくとも5メートル、選手ベンチと同じ側のセンターラインに設置する。

(APLUユースラクロスは30秒計オペレーターなし)

1.5.2.Y ショットクロック

ユースルールにはショットクロックはない。

1.6.Y チームベンチエリア

1.6.1.Y ベンチエリア仕様

チームベンチエリアは、交代エリアから物理的に可能な限り広がる。

1.7.Y ペナルティエリア

1.7.1.Y 内容

1.8.Y 代替エリア

1.8.1.Y 寸法

(b) 交代エリア: サイドラインから長さ4メートル、奥行き2メートルの交代エリアで、チームベンチエリアの間に位置する。交代の間近に迫っているプレーヤーのみが、この区域を通して移動しなければならない。

2.Y 装置

2.1.Y ボール

2.1.1.Y 構成寸法

ユースルールのプレーでは、いかなるタイプのスポンジまたは低圧縮のボールも認められる。ソリッドで滑らかなエラストマータイプの「通常のラクロスボール」は、ユースルールのプレーでは認められない。

2.2.Y スティック

2.2.1.Y スティック

スティックの長さが0.8~1.1m以内であれば、どのようなラクロススティックでも使用できる。守備用のロングポールは使用できない。

2.2.2.Y

2.2.3.Y

2.2.4.Y

2.2.5.Y

2.2.6.Y

2.2.7.Y ゴールキーパー

ゴールキーパーは、スティックの長さが0.8~1.1m以内であれば、どのフィールドゴールキースティックを使用してもよい。

2.3.Y スティックチェック

ユースラクロスのルールにスティックチェックはない

2.4.Y 個人装備

2.4.1.Y ユース用具

どのフィールドプレーヤーも、フィットしたグローブ、ノーズガード、アイガードを着用することができる。すべてのアイガードは、いかなる国、団体、規格の認定要件を満たしていなければならない。プレーヤーは、度付き眼鏡またはサングラスを着用することができ、飛散防止フレーム/レンズを強く推奨する。適切なシューズを着用すること。

2.4.2.Y

2.4.3.Y ゴールキーパー用具

3.Y チーム

3.1.Y 選手数

3.1.1.Y ロスター

いかなるチームも、アクティブ登録選手は12名までとする。

3.1.2.Y

3.1.3.Y

3.1.4.Y ゲーム開始時のプレイヤー数

フルチームは、フィールド上の4人のプレーヤーで構成されるものとし、試合を開始するためには最低限このプレーヤーがいなければならない。

4.Y ゲームコントロール

4.1.Y オフィシャル

4.1.1.Y 任務

試合は、1名から3名のオフィシャルによってコントロールされる。両オフィシャルの職務はすべての点で同等であるが、紛争が生じた場合は、ヘッドオフィシャルの決定を最終的なものとする。オフィシャルは、公式タイムキーパー、ペナルティータイムキーパー、公式スコアラー、プレーヤー、交代要員、コーチ、チームと公式に関係する者、および観客を統制し、試合のプレーを管轄する権限を有する。オフィシャルは、各試合の開始前に、任命されたテーブル要員がそれぞれの場所にいることを確認し、すべての計時および信号装置が整っていることを確認する。

5.Y タイムファクター

5.1.Y 試合時間

5.1.1.Y ゲーム時間

規定のプレー時間は2ハーフであり、年齢グループによって異なる。本ルールでは、「クォーター」を「ハーフ」に置き換えることができる。

U8 - 8分 U10 - 10分

10～12分以上

5.1.2.Y オーバータイム

規定プレー時間終了時に同点の場合は、サドンビクトリーでプレーを続行する。

i. ピリオドはゴールが決まるまでの3分間。

ii. 最初のサドンデット延長戦の開始前と、その後のすべてのサドンデット延長戦の間に、1分間の休憩を設ける。

iii. サドンデット延長戦の1回目が終了しても同点の場合（すなわち、両者ともにゴールがない場合）、2分間の休憩を挟み、4分間のサドンデット延長戦を行う。この手順は、最初のゴールが決まるまで続けられる。

5.2.Y 四半期の間隔

5.2.1.Y クォーターブレイク

ユースラクロスのルールにはクォーターはなく、ハーフタイムのみである。

5.2.2.Y ハーフタイム

前半と後半の間には、**2分間の**休憩時間またはハーフタイムがある。ハーフタイム中、各チームはベンチエリアを離れることができる。

5.3.Y

5.4.Y ショットクロックオペレーション

ユースラクロスルールにはショットクロックはありません。

5.5.Y

5.6.Y

5.7.Y

6.Y 試合の流れ

6.1.Y

6.2.Y

6.3.Y

6.4.Y センタースタップ

6.4.1.Y プレーの開始 - ハーフタイムと延長戦

各ハーフおよび延長戦は、以下の例外を除き、フィールド中央でのトスアップから始まる。

- i. クォーター／ピリオドの終了時にエキストラプレーヤーが発生した場合、次のクォーター／ピリオドは、前のピリオドの終了時にボールを保持していたチームに、フィールド上の同じ相対的位置でボールを与えることによって開始される。ただし、いずれのチームもボールを保持していない状態でクォーター／ピリオドが終了した場合は、センターライン上でセンタースタップを行い、通常のドロウの制限をすべて適用する。
- ii. 引き分けが行われようとしているときに、あるチームが遅延の反則を犯した場合、ポゼッションは反則を犯していないチームに与えられる。審判の判断により、遅延の反則を繰り返した場合、アンスポーツマンライクコンダクトの対象となることがある。
- iii. ドロウの前に、プレーヤー、コーチまたはプレーヤーでないメンバーが反則を犯した場合、ボールはフィールドの中央で反則をしなかったチームに与えられる。制限されたプレーヤーは、直ちにセンターサークルに入ることができるが、再開のためには3メートルルールを守らなければならない。

6.4.2.Y トスアップポジショニング

6.4.3.Y 選手ポジショニング

各チームから1名ずつ、センターサークルで向かい合う。その他のプレーヤーは、プレー開始の笛が鳴るまでセンターサークルの外にいないなければならない。

6.4.4.Y SET

6.4.5.Y ムーブメント

その後、審判はボールをプレーヤーの頭上にトスし、2人のプレーヤーはボールをバッティングまたはキャッチしてボールをキープすることができる。

6.5.Y リスタート

6.5.1.Y

6.5.2.Y

6.5.3.Y

6.5.4.Y

6.5.5.Y

6.5.6.Y

6.5.7.Y ゴール後

ゴール後、**ゴールキーパー**はゴールからボールを回収し、プレーの準備をしなければならない。審判は、口頭で5秒のカウントを行い、肩の高さの真下で地面と平行にチョップする動作で視覚的に5秒のカウントを行う。防御側のプレーヤーが5秒以内にボールを取り出さず、ボールを保持しなかった場合、ボールは防御側のプレーヤーに与えられる。

違反のないチームプレーヤーの準備が整い、5秒間の反則がなければ、そのプレーヤーを退場させる。

カウントが確認された場合、審判は笛を鳴らし、5秒間のクリースカウントを開始する。

6.6.Y 得点

6.6.1.Y

6.6.2.Y

6.6.3.Y

6.6.4.Y 目標なし

以下の場合、ボールがゴールプレーンを通過してもゴールは成立しない:

i. クォーター/ピリオド終了後またはショットクロック終了後にボールがシューターのスティックから放たれた場合、オフィシャルの笛の有無にかかわらず;

ii. 理由の如何を問わず、審判の笛が鳴った後であれば、たとえ笛が鳴ったのが不注意であったとしても、である;

iii. ゴールキーパーがクリース内にいるときに、攻撃側のプレーヤーが相手側ゴールキーパーのプレーを妨害した場合;

iv. ゴールスコアラーが不適格または除名されたプレーヤーである場合;

v. 攻撃側チームが、その時点で実際のフィールドオブプレー（ペナルティエリアを除く）にいるべき人数を上回る人数を擁している場合;

vi. 攻撃側のゴールキーパーが自陣のオフenseゾーンにいるとき;

vii. ショット中またはフォロースルー中にシュートスティックのヘッドが外れた場合。

viii. 攻撃側プレーヤーがゴールを決めた後、次のライブボールの前に、そのプレーヤーのスティックが何らかの理由で不正とされた場合、または、審判がスティックチェックのためにスティックを要求した後に、そのプレーヤーがスティックに触れたりスティックを調整した場合。

ix ボールがゴールに入る前に、攻撃側のプレーヤーが規則違反を犯した場合。

x 攻撃側のプレーヤーが、自らまたはタイムキーパーのミスにより、ペナルティエリアから早く出た後:

a. 反則をしたプレーヤーまたはその交替のプレーヤーが自らの意志でペナルティエリアを離れた場合、ボールはディフェンスに与えられる。

b. タイムキーパーの誤りの場合、誤りのあった時点でボールを保持していたチームにボールを与えるか、ボールがルーズであった場合には、交替ルールによりボールを与える。すべての場合において、そのプレーヤーは、残りの罰退場時間を消化するために戻る。

6.7.Y

6.8.Y

6.9.Y

6.10.Y

6.11.Y タイムアウト

6.11.1.Y

6.11.2.Y

6.11.3.Y

6.11.4.Y チームタイムアウト

ユースラクロスルールにはタイムアウトはありません。

6.11.5.Y 期間

ユースラクロスルールにはタイムアウトはありません。

7.Y サブスティテュート

8.Y ゴールクリースとゴールキーパー

8.1.Y ゴールキーパー

8.1.1.Y 指定

8.2.Y ゴールキーパーの特権

8.3.Y ゴールキーパーに関する禁止事項

8.3.1.Y コンタクト

8.3.2.Y リエントリー

8.3.3.Y 5秒カウント

ゴールクリースエリア内にいる防御側のプレーヤーは、ゴールクリースエリア内で5秒を超えてボールを所有してはならない。プレーヤーが故意にボールを落としてから拾い上げることによって5秒のタイムカウントを回避しようとした場合、そのプレーヤーはファウルを科される。

8.3.4.Y ゴールキーパー

8.3.5.Y ポジショニング

8.3.6.Y ディフェンス選手

9.Y 反則

9.1.Y 反則の種類

9.1.1.Y 反則

9.1.2.Y

10.Y マイナーファウル

10.1.Y 干渉

10.2.Y プッシング

10.3.Y イリーガルピック

10.4.Y 保有

10.5.Y ボールの保留

10.6.Y スティックによる不正行為

10.7.Y チームオフィシャルによる違法行為

10.8.Y 不正な手続き

10.9.Y 違法設備

10.10.Y オフサイド

10.11.Y 表彰

10.12.Y チャージング

10.13.Y ウォーリング

10.14.Y イリーガルクリースディフェンディング

11.Y 主な反則

11.1.Y 不正ボディチェック

11.2.Y スラッシング

接触が完全にコントロールされているか、意図的でないかにかかわらず、プレーヤーは自分のスティックで相手のスティックや身体を打ってはならない。

11.3.Y クロスチェック

11.4.Y トリップング

11.5.Y 不必要な粗さ

- 11.6.Y 違法スティック
- 11.7.Y アンスポーツマンライクコンダクト
- 11.8.Y 危険なフォロースルー

