

琵琶湖 CUP

Touch Football Festival

競技規則

ルール説明&注意点

今大会は、琵琶湖 CUP オリジナルのルールで行ないますが、基本はハーフ付のタッチフットと理解して下さい。タッチフットでは、タッチしたか、否かの判断が微妙なときがよくありますが、主審の判定は絶対であり、抗議・暴言は一切認めませんので注意してください。

競技規則

- 危険なプレー、不正なプレーは禁じられている。
- ボールを前方にパスをしてはならない。
- ボールを地面に落としてはならない。
- ボールを持っていないプレーヤーにタッチをしたり、妨害してはならない。
- アドバンテージルールを適用する。(ノックオンにアドバンテージは適用されない。)

プレーの開始と再開

- 試合開始前に、両チームの代表によりジャンケンを行ない、勝ったチームが攻撃権と攻撃方向のすべてを選択でき、競技場中央でタップして開始する。
- 得点後は、得点されたチームが、競技場中央でタップして開始する。
- ハーフタイム後の再開は、サイド変更後、開始時にタップを行なわなかったチームが、競技場中央でタップして開始する。

得点

- ボールを相手側ゴールライン上または超えた所にグランディングするか、ボールを持って相手ゴールラインを横切ること、得点となる。
- ハーフは一度パスをしないと得点することは出来ない。もし一度もパスをしないでインゴールに入った場合は、インゴール内で味方にパスをして得点することも出来る。

試合時間

- 試合時間は、前半 7 分、ハーフタイム 2 分、後半 7 分で行なう。(予選・決勝リーグ)

服装

- プレーヤーのユニフォームは、上着は統一し、短パンとする。
- シューズは、固定式のスパイク・アップシューズのみ使用可とする。

チームの構成とプレーヤーの交代

- 1 チーム 6 人のフィールド内プレーヤーと 4 人までの交代選手の計 10 名で編成する。
- 怪我などでの交代を考慮して、最低 7 名以上での参加がのぞましい。
- プレーヤーの交代は、随時何回でも出来る。
- 1 人の選手が複数のチームで参加することは認めない。

インゴール

- 自陣のインゴールでタッチされた場合は、ゴールラインから 3 m の地点で再開される。またインゴールにおいて反則があった場合は、同じく 3 m の地点で、相手側のタップによって再開される。

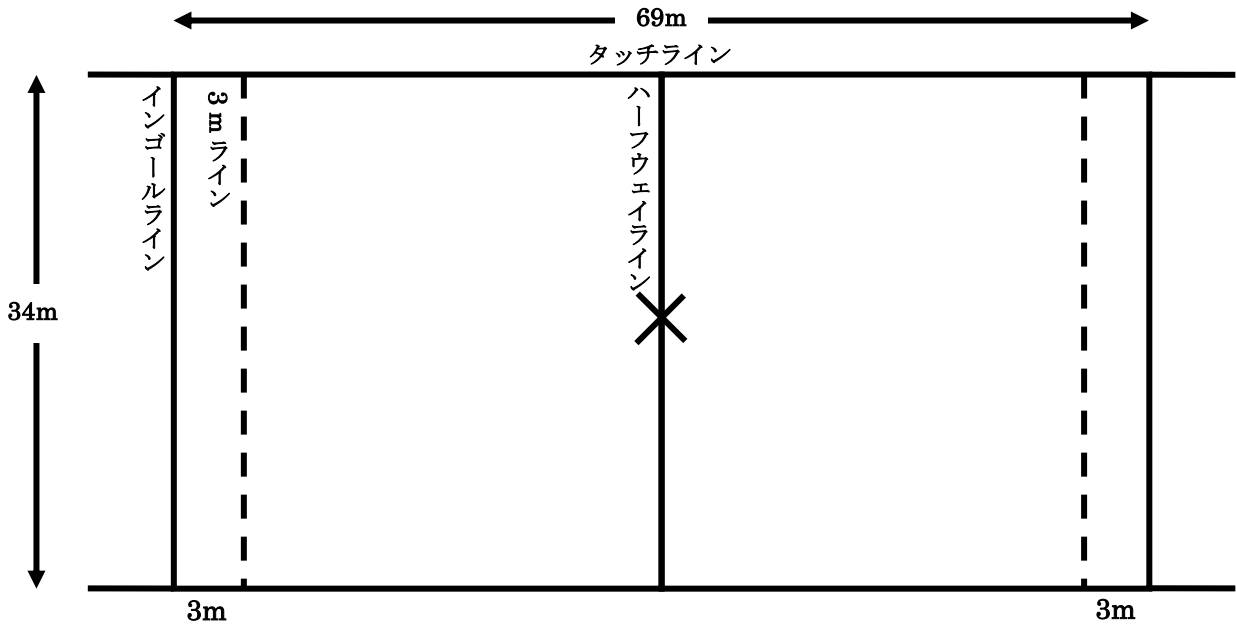
用語・ルール説明

- ロールボール：ゴールラインに平行に立ち、ボールを足の間に置くか1 m以内に転がすこと。
(通常のルールで、スクラムで始まるものは、**ロールボールで開始する。**)
- ノットロールボール：ロールボールが1 m以上転がったり (アメフトのようなボール出しを禁止する為)、両足の外にボールをおいたり、審判がタッチのコールをしていないのにロールボールをしたり、ゴールラインに正対していない不正なロールボールのこと。(一度は注意しますが二度目から) →**相手側のタップ**
- ハーフタッチ：ハーフが、ロールボール後のボールをパスする前にタッチされること。
→**相手側のロールボール**
- タップ：試合開始やトライ (タッチダウン) 後、及び、ペナルティー後の開始方法で地面に置いたボールを足ではじくこと。タップでの開始時は、ハーフは不要です。(ペナルティーからの P から G は1 回のみ有効とする。) ペナルティーや試合開始のタップからボールを持ち出したボールキャリアーはハーフとみなさない為、そのままトライ出来ます。当然タッチされてもハーフタッチとはならないので、タッチのカウントが増えるだけです。
- ファイブタッチ：五回のタッチで攻守交替となること。 →**相手側のロールボール**
- ファイブアゲイン：タッチカウント5 までの間に、相手チームの意図的なプレーでボールが地面に落ちた場合や、相手チームのペナルティーがあり、タッチカウント0 から始まること。
- ポイントオーバー：タッチされた位置や相手がペナルティーを犯したポイントより前進したところで開始すること。厳しくとります。 →**ポイントに戻りアゲイン**
- アドバンテージルール：反則があっても、反則しなかったチームに有利に展開された時は、そのままプレーが続行される。ノックオン時には適用されない。
- ノット3 M：ゲーム開始時やロールボール、タップからの再開時に3 M離れていないのにプレーに参加すること。 →**相手側のタップ**
- ハードタッチ：必要以上の強さで故意に相手にタッチすること。 →**相手側のタップ**
- タッチ：両手で最低限の力で行なうこと。
- オフサイド：防御側がロールボール及びタップのポイントから想定ラインの3 m以上離れていないプレーヤー。 →**相手側のタップ**
- オブストラクション：ボールを持っていない相手の動きを妨害すること。 →**相手側のタップ**
- コール：タッチしたときは必ず「タッチ」のコールをして下さい。(実際にタッチをしていても、コールがなければ審判に認められないこともあります。)
- ハードアタック：明らかにタッチされるのが分かっている状況(守備側が真正面にいる等)の中で、スピード等を緩めずに必要以上の強さで、接触しに行くプレー。 →**相手側のタップ**
- トライ後のスタート：相手チームが全員、所定の位置に戻ってなくても、タップによりスタートして良い。味方チームの1 人でも敵陣にいる場合は、これを認めない。
- ゴールラインより3 M以内でタッチ、ペナルティー、攻守交替があった場合は全てゴールラインより3 Mの地点からプレーを始めること。

グラウンド

ここに規定するグラウンドは長浜バイオ大学ドームに限り運用し、その他会場のグラウンド状況により変更することがある。

フィールドオブプレーは縦69m×幅34mとする。3mラインはインゴールラインから内側に3mで破線とする。



会場説明（長浜バイオ大学ドーム）

