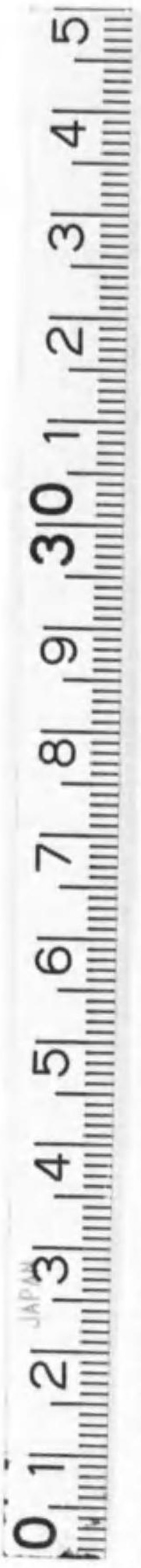
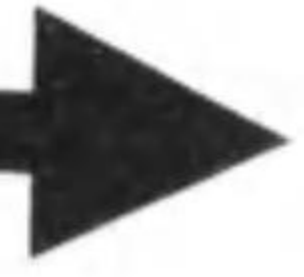


始



昭和六年

各種競技

規則全集

(運動年鑑附録)

朝日新聞社運動部編纂

360
392

486



昭和六年度

各種競技規則

朝日新聞社運動部編纂



360-3921

目次

(1)

昭和六年度

各種競技規則目次

野球規則……(朝日新聞社編)……(1—30)
 打撃、守備率算出表……(24—30)
 硬式庭球規則……(31—43)
 准硬球庭球規則……(43)
 軟式庭球規則……(44—50)
 陸上競技規則……(全日本陸上競技聯盟編)……(51—76)
 混成競技採點表……(68—76)
 水上競技規則……(大日本水上競技聯盟編)……(77—97)
 排球規則……(大日本排球協會制定)……(98—104)
 籃球規則……(大日本籃球協會編)……(105—128)
 競技規則附録—質疑應答……(121—128)
 蹴球規則……(大日本蹴球協會編)……(129—139)
 オフサイドの圖解……(137—139)
 ラグビー規則……(日本ラグビー蹴球協會制定)……(140—150)
 スキー規定……(全日本スキー聯盟制定)……(151—156)
 氷上競技規則……(大日本スケート聯盟制定)……(157—176)
 アイスホッケー規則……(167—171)
 スクール・フィギュア—覽表……(172—176)



ゴルフ競技規則.....(177-191)

漕艇規則.....(日本漕艇協會編).....(192-195)

ホッケー規則.....(大日本ホッケー協會編).....(196-201)

卓球規則.....(202-204)

柔剣道審判規定.....(205-207)

ドッチボール規則.....(208-210)

競技検査実施要項.....(211-214)

~~~~~

各種競技最高記録表.....(215-228)

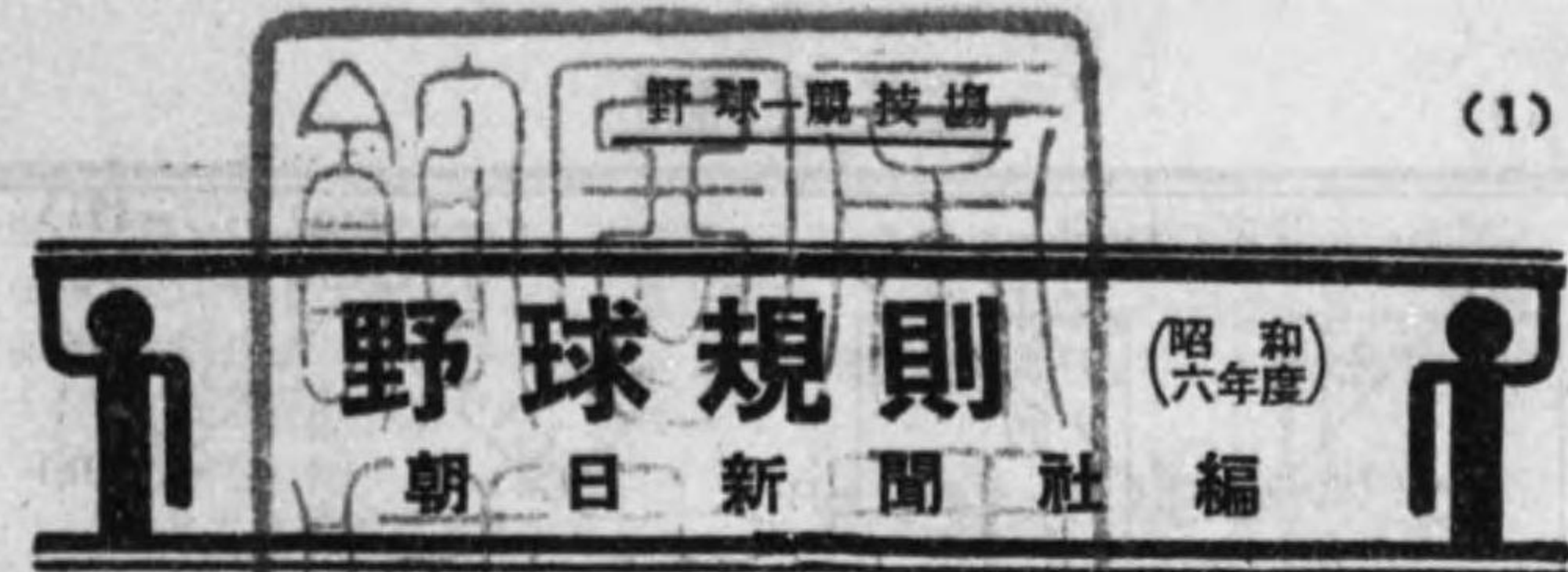
陸上競技最高記録表.....(215-222)

水上競技最高記録表.....(222-225)

スキー、スケート最高記録表.....(226-228)

著名體育團體住所録.....(229-231)

各種競技スケジュール.....(232-236)



本規則は1930年改正の米國野球協會公認規則に準據して我國球界の實情に照し、取捨選擇せるものにして、更に競技者の疑義を勘からしむるため必要の箇所「論者」を附記したり。

### 野球競技場

#### 競技場の條件

第1條 野球競技場は塀或は柵を以て包圍せられ、競技場に關する諸規則を完全に行ふ爲め、フェアー・グラウンドにおける包圍物或は見物席と本壘との最短距離を二百三十五呎とし、本壘とグラウンド・スタンドとの距離は九十呎たるを要す。

#### 試合場の劃線

第2條 各壘及捕手、投手等の位置を規定し、野球試合に必要な諸線は次の如き方法に依りて定むるものとす。

**ダイヤモンド** 塀内の一處AよりAEなる線を引き、Aより百五十四呎を隔つるBに於て、AE線に垂直なるBC、BDの二線を引く、更にBを中心として六十三呎六三九四五の半徑にてBAをFに、BCをGに、BDをHにBEをIに於て切るべし、是等の四點を聯結したる九十呎宛の四線FG、GI、IH、HFが取圍む地面を以つてダイヤモンド(内野)とす。

**備考** ダイヤモンドの位置を定める際出來得る限り本壘は北方に投手板は南方に據る、投手は北面して投球する可きとす。

#### 捕手線

第3條 第1項 Fを中心として十呎を半徑とする弧を以てFAをZにおいて切り、ZJ、ZKをFAに垂直に引く時は捕手線を得。

第2項 Fを中心とし九十呎の半徑を以てFAをLに切りLM、LOをFAに垂直に引く時はバック・ストップ・ラインを得。

#### ファウル・ライン

第4條 FG、FHの二線を延長せしめて、LO、LMの線と交はらしめ更に其等の線を反對の方向に延長して競技場の境界線に達せしむ、これをファウル・ラインといふ、これ等の線は競技場の如何なる地點よりも明らかに認めらるゝを要す、但し木材或は他の堅き物質を用ふべからず。

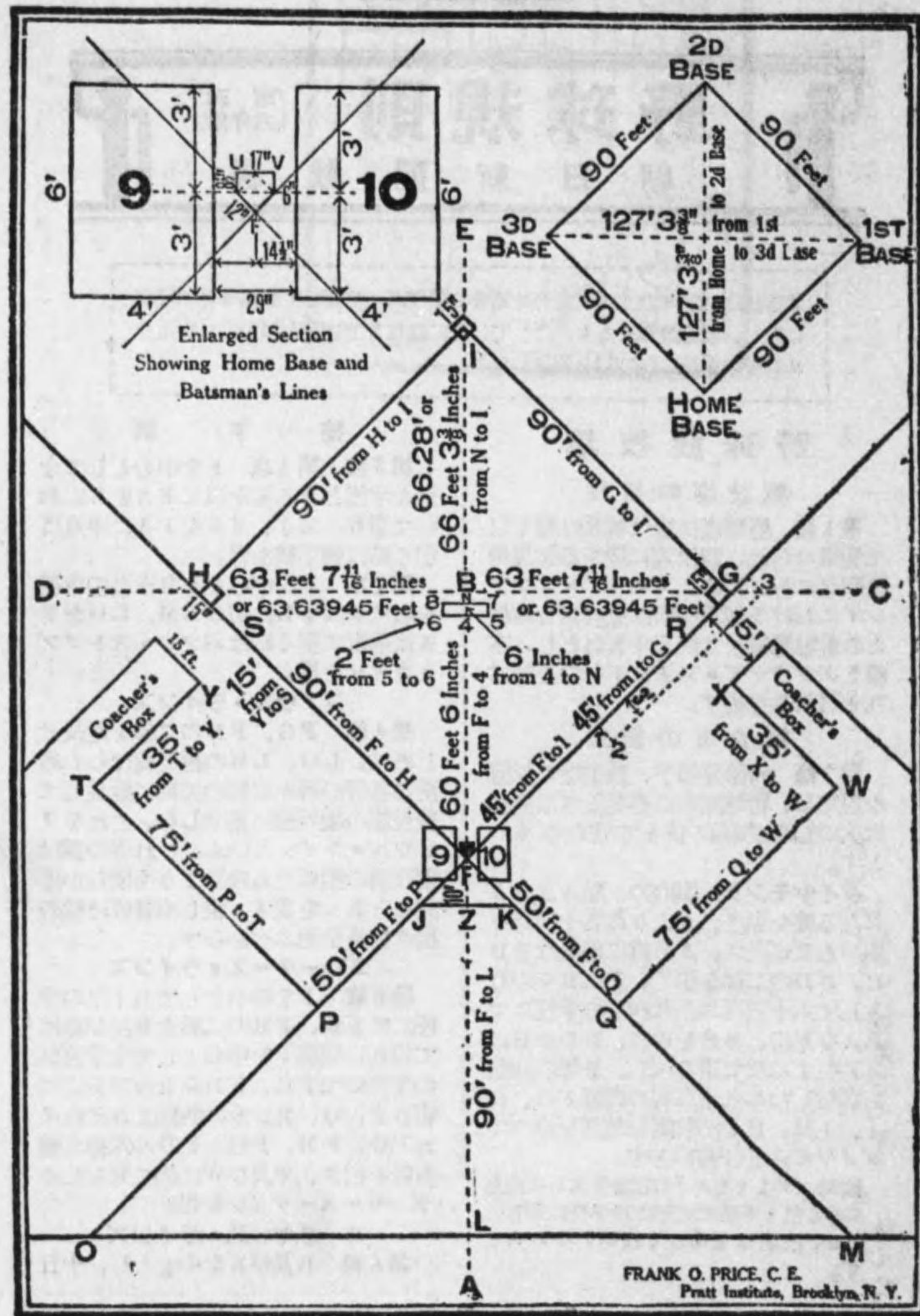
#### プレーヤース・ライン

第5條 Fを中心として五十呎の半徑にてFO、FMの二線をP及びQにて切り、同様Fを中心として七十五呎の半徑にてFG、FHをR及びSにて切りP、Q、R、Sの四點よりそれぞれFO、FM、FG、FHの四線に垂直線を引き、T及びWに於て交らしめプレーヤース・ラインを得。

#### コーチャース・ライン

第6條 R及びSを中心とし、十五





21の半徑を以つて弧を畫き、RW及ST線との交點を、X、Yとし、X及YよりFG、FHに平行線を引き、IGH線の延長線に到らしめ。各十五寸たらしむ。

スリー・フィート・ライン

第7條 Fを中心とし四十五寸の半徑にて、FGを1にて切り、1よりFGに垂直線を引き、三寸の所にて切り2とす更に2よりFGに平行線を引きG點の後方三寸の所を3にて止め、3より2、3線に垂直なる線を引きてFGに達せしむ、之よりFGに沿うて1に歸れるものをスリー・フィート・ラインと稱す。

打者線

第8條 直線AFBの兩側に長さ六寸幅四寸を有する二個の平行四邊形(圖中9及10と記せるもの)を畫く、是等の長き部分はAFB線と平行し、兩四邊形の距離は二十九寸とし、AFB線よりは各十四寸半を距つるものとすまた兩四邊形の長邊の中心はホーム・プレートに中央に位する二鈍角即ちF點よりFG、FH線上十二寸の點を連結する線の延長線上にあるを要す。

投手板

第9條 第1項 Fを中心とし60寸6分の半徑を以てFBを4にて切り、4點を通じDC線に平行してFB線よりそれぞれ12寸の距離を有する5、6を引く、之を一邊とし6寸を他の一邊とする平行四邊形5、6、7、8を以て投手板となす。

第2項 投手板は地面と水平なるべき本壘及他の壘線よりも15寸以上高かるべからず、又投手板より各壘に到る傾斜は漸次緩かなるを要す。

各壘

第10條 第1項 F角内に於て五角形を形成しホーム・プレートと爲す。五角形の二邊は各二十寸の長さを持してFG、FHの線と合し其末端より各

八寸半の二線をFBに平行せしめ、其兩端は十七寸の長さを持し、本壘の前面を形成するU、V線によりて結び付けらる。

第2項 G、I、Hの各角内において何れも長さ十五寸の正方形を作り、第一壘及第三壘はその二邊をそれぞれFG、GI、IH、HFの諸線に沿うて作る、されど第二壘のみは圖において示す如く、壘の中心とGI、HIの交叉點とを一合せしむる様に置くを要す。

第11條 F點に於ける本壘板と4點に於ける投手板とは白く塗られたる護膜又は木材にして、地面と水平に固定するを要す。

第12條 Gにおける第一壘、Iにおける第二壘、Hにおける第三壘は柔き材料を以て充たされたる硬布を以て作り、規則第十條において規定されたる位置に固定するを要す。

第13條 第3、4、5、6、7、8の六ヶ條において規定せる諸線は、地面或は芝生と容易に識別し得るやう石灰、白墨或はその他の白き物にて引くことを要す。

用具と選手

用球

第14條 第1項 用球の重量は常衡五オンス以上五オンス四分の一以内に於て周圍九寸以上九寸四分の一以内なるを要す。

第2項 ホーム・チーム(自己の競技場にて試合するチーム)は試合開始を宣告する時或はその以前に於て、規定に適へる球數個を審判者に渡すべし、試合中球が競技場の外、或は見物席の中に打たれ、或は投げ込まれ又は他の事情によりて使用に堪へざるに至りたる時は、審判者は直に他の球を投手に與ふべきものにして、一方ホーム・チームは常に一個以上の代用球を審



判者に提供し置かざるべからず、競技場外或は見物席の中に打たれ又は投げ込まれたる球が返還する時は直に審判者の管理に任せて代用球と爲すべく審判者は二個以上の代用球を所持する時は新球を要求し得ざるものとす。代用球は總て審判者に交付されたる順序によりて使用せらるべし。

第3項 審判者より代用球を與へらると同時に、投手は定位置に着かざるべからず。かくて審判者が「プレー」の宣告を爲すと共に、其球は試合に使用せらるゝものとして取扱はる。但し若し打者が打ちたるフェアヒット或は投げられたる球が場外に逸し、或は見物席に入りたる場合に於ては、總ての走者が壘の一周を逃げ或はグラウンド

#### 球を汚損すべからず

第4項 競技者が故意に球に土を塗り付け、または松脂、パラフィン、甘草その他異様の物質を塗抹、或は金剛砂紙、鏡紙の如き物にて球を粗悪ならしめたる場合には、審判者はその球の返還を要求し正規の用球を以てこれに代ふべく、同時に右違反競技者はその試合より除外さるべし、なほ件の球が投手に依つて打者に投ぜられたる後規則違反が発見されたる時はその投手は即座に試合より除外せらるゝものとす。

#### ホーム・チームの準備球

第5項 すべて試合の用球は、ホーム・チームが供給すべきものにして、試合の最後に用ひたる球は勝利者の所有に歸するものとす。各用球は紙製の匣中に封緘されざるべからず。而して此の封緘は試合前に審判者が球を検査する爲其包装を除去する時の他破る事を

得ず。

第6項 ホーム・チームは總ての試合に於て、審判者の要求に従ひ、直に使用し得べき正規の用球尠くとも十二個を競技場に用意し置くを要す。

#### バ ッ ト

第15條 バットは圓形の棒にして最も太き部分にて直径2 $\frac{1}{4}$ 分の3、長さ42 $\frac{1}{2}$ を越ゆるべからず全部堅き木材を用ひ、握りの下端より18 $\frac{1}{2}$ を越えざる限り、テープの如きものを巻き或はザラザラする物質を附着せしむる事を得。

#### 競 技 者

第16條 試合に参加すべきチームの競技者は、各九人宛にして、その中一人が主將(キャプテン)の任に當るものとす。しかして如何なる場合と雖も各チームの正規の競技者は九人よりも多からず、また少からざるを要す。

#### 競 技 者 の 位 置

第17條 攻撃側に非ざる競技者は主將の命によりフェア・グラウンドの何處になりとも位置を占むる事を得、但し投手は打者に対して投球せんとする際、第9條及び第30條に規定せる位置に着かざるべからず、捕手は投手が打者に投球する際、必ず第3條に規定せる位置即ち本壘より10 $\frac{1}{2}$ の線内に立つ事を要す、又捕手は打者に対して故意に四球を與へんとする投手を助くる爲、本壘の直後に於ける捕手本來の位置を離るゝ事を得ず。(之を犯したる時は第54條第9項により、各壘の走者は安全に各一個の進壘を許さるべし)。

備考 この規則は投手が打者に対して故意に四球を與ふことを得ずといふには非ず唯その際捕手が投手の共謀者として球が投手の手を離るゝに先だち捕手本來の位置を離るゝを得ずといふに在り。

第18條 總て競技者は見物席に座を占め、或は見物人の間に混り入ることを得ず。

#### 競 技 者 の 制 服

第19條 所屬チームが使用する制服と異りたるユニフォームを着する競技者は試合に参加するを得ず、又靴底に普通使用せらるゝスパイク以外の物を附着せる者も、同様参加し得ざるものとす。

#### グラブの大きさ及重量

第20條 捕手と一塁手とは如何なる形状、大きさ、或は重量のグラブ又はミットを使用するも差支なし。但し他の競技者は重量十オンス、掌の周圍十四 $\frac{1}{2}$ 以上のものを使用することを得ざるものとす。

#### 競 技 者 席

第21條 第1項 競技者席はホーム・チームにより設けられプレーヤース・ラインを距る二十五 $\frac{1}{2}$ 以上の地點に置かるる事を要す、是等競技者席の一は外來チーム、他はホーム・チームが専用すべきものにして、攻撃側における總ての競技者及び補欠は打者、走者及び認定されたるコーチャーの他必ずこの席に着きあむる事を要す、審判者は監督及び制服を着けたる競技者、コーチ、補欠の外、何人と雖も各チーム専用の席に着くことを絶対に禁止すべきものとす。

第2項 審判者が前項の規定に違反したる者を認めたる時は、何日たりとも規則違反の旨を告げて着席或は離席を命ずべし、若しこの命令が一分間以内に用ひられざる時は、違反者は引續き試合に参加することを拒絶せられ、場合によつては退場を命ぜらるゝことあるべし。

#### ゲームの種類

##### レギュレーションゲーム

第22條 總てのチャンピオンシップゲームは、日没より二時間前に開始せられ各チームが九回の攻撃を完全に終るまで續行すべきものとす。但し、試

合は次の如き場合には終了し、レギュレーションゲームたるべきものとす。

第1項 初め攻撃を開始したるチームが九回を終了せるにも拘らず、その得点が八回を終了せる他のチームに及ばざる場合。

第2項 初め守りたるチームが第九回において三人アウトとならざる前に、他のチームより一點を勝ち越したる場合、但しこの場合打者が、競技場の柵を超え、または観覧席に入る許されたる本壘打を打ちたる時は、その際壘に在りし走者並に打者の全生還数を認め試合の勝敗も兩チームの總得点に依つて記録するものとす。しかしてこの際走者は必ず順次壘を踏んで生還せざるべからず。

第3項 暗黒、降雨、火災、騒擾その他の原因によりて見物人及び競技者に危害を及ぼす虞ある際審判がコールド・ゲームを宣告したる場合。(第25條参照)

##### エキストラ・インニング・ゲーム

第4項 兩チーム互に九回の攻守を完全に終りたる後得点同じき時は、尙回数を重ねて勝敗を決するまで競技を續行すべし。但し若し最初に守りたる組が、三人アウトにならざる前に、一點を勝越す時は、試合は終了するものとす。

##### 一日二回の試合順序

第23條 事情の爲め或はチームが二つの試合を同一日の午後に重ねてせざるべからざる場合は、當日に豫定され居りたる試合を最初に舉行すべし。

##### ドロン・ゲームス

第24條 五回或は五回以上の試合を爲したるも、規則第22條第3項に規定せるが如き理由によりて試合を續行し能はざる時、最後の同回数に於て同点ならば、審判者はドロン・ゲーム(引分試合)を宣告すべし、但し最初守りたる組が攻撃を終らざる前、他の組



と同点なりしときは、最後の同回数における得点如何に拘はらず、試合は引分となるべし。尙最初守りたる組が第五回の攻撃を完了する前に、相手方のチームが第五回の攻撃を完了して得たる点数と同点となりし場合にも、試合は適法のドロン・ゲームを宣告さるべく、従つてその試合における個人並にチームの成績は公式に記録に記入さるべきものとす。

#### コールド・ゲームス

第25條 兩チーム共五回以上の攻守を完全に爲したる後、規則第22條第3項に規定せるが如き事情起りたる時は、審判者は最後の同回数における得点を以つてスコアとなし試合を終了するものとす、これをコールド・ゲームといふ。但し最初守りたる組が、同回数の攻撃を爲さざるか、若くは同回数の攻撃を完了せざる前に、他の組と同点となるかまたは一點以上を勝ち得たる場合には雙方の總得点を以つて試合を終了するものとす。

#### フォーファイテッド・ゲームス

第26條 次の如き場合には、審判者はフォーファイテッド・ゲームを宣告し、正當なるチームに勝利を與ふるものとす。

第1項 一方のチームが豫め定められたる時間に來場せざるか、或は來場するも、審判者が試合を開始すべき時間において「プレー」を宣告したる後、五分以内に試合を開始せざる場合。但し避くべからざる事情ありし際はこの限りにあらず。

第2項 試合開始後、一方のチームが審判者より試合中止或は終了の宣告下らざるに、試合の繼續を拒みたる場合。

第3項 試合中止後、審判者が「プレー」を宣告せるにも拘はらず一方のチームが一分間以内に試合を開始せざり

し場合。

第4項 一方のチームが試合を長引かせんが爲明らかに策略を弄したる場合。

第5項 審判者の警告ありたる後、故意に犯則せる場合。

第6項 第14條、21條、33條、第58條、第67條の規定による審判者の退場命令に競技者が一分間を過ぐるも従はざる場合。

第7項 審判者が競技者に退場を命じたる爲、若しくはその他の理由により何れかの組が九人以下になりたる場合。

第8項 試合が中止されたる後審判者の命令が、第29條に規定せる如く行はれざる場合。

第9項 同日午後同チームが二つの試合を行ふ際、第二の試合が第一試合の終了後十五分間以内に開始されざる場合。第一試合における審判者はその時間を監視すべきものとす。

#### ノー・ゲーム

第27條 兩チームが5回の攻守を完全に終了せざる前に、第22條第3項により審判者が試合を終了せしめんとする時は、ノー・ゲーム(無試合)を宣告すべし。但し最初守りたるチームが四回の終りに於て、又は第五回の攻撃を完了する以前に於て他のチームが五回の終りに於て有する得点よりも多くの得点を有する時は、審判者はその組の勝利を宣告し、優勝試合記録中には正當なる試合として記入すべきものとす。

#### 補 缺

第28條 第1項 兩チームは試合中競技者と同様の制装を着けたる補缺を備へ置き「競技者は常に九人揃はざるべからず」との規定に反かざることを要す。

第2項 すべて補缺は試合の如何なる場合においてもボール・イン・プレイ

の場合を除く外、チームの打撃順に記入しある競技者と交代することを得。但し交代させられたる競技者は再びその試合に加入することを得ず。

第3項 走者が自己のチームの打撃順に記入されたる他の競技者を代走者たらしめんとする時は、相手側主將の承諾を得るを要す。

第4項 或る競技者が他の競技者に代りて打ち、走り或は守らんとするときはそのチームの主將はその都度直に審判者にその旨を通ずべし。交代競技者はこの通知後直に競技に従事することを得。審判者はこの通告を受けたる後直にその旨を記録係に通ずべし。この手續をなす間競技は停止せらる。

備考 この條第三項の代走者を出す場合は走者が何れかの壘に達して停止しある際に交代すべきものにして、假令前以て相手方主將の諒解を得たりといへども現にプレーが行はれつゝある場合他の競技者が横かより飛び出し代走者となるが如きことはなすことを得ず。

#### 攻守の順序と試合の適否

第29條 第一回に於ける攻守の選擇權はホーム・チームの主將に一任し競技場の適否も一に同主將の判断に依るものとす。されど試合開始後に事故ありて停止せる場合競技場が試合の開始に適するや否やは、審判者の判断によりて決せらるべし。若し試合再開に定らば、競技場の整理者は審判者の命令に従ひ、競技場の整理に従ふ事を要す。若しこの命令に違反する時は、審判者はホーム・チームに對しフォーファイテッド・ゲームを宣告すべきものとす。

備考 競技場が何れのチームにも屬せざる中立のグラウンドなる場合は普通抽籤又は籤占ひを以て攻守の順序を決するものとす。

#### 投手に関する規則

##### 打者に對する投球規定

第30條第1項 投手は打者へ投球す

る前、投手板の上或は前方に立ち兩足を正しく地面に附けて打者に面するものとす、打者に對して投球する際は規則第九條に規定せる投手板の上或は前方に何れか一方の足を觸れゐることを要す、而して投手は投球動作を爲す前に何れの足をも擧ぐべからず、又投球のために一步以上を踏出すことを得ず。

第2項 試合中投手は如何なる場合といへども次の規定に反く事を得ず。

(1) 球に異様の材料を附加する事を得ず(2) 球またはグラブの何れにも唾液を吐きかふる事を得ず(3) 球を自己のグラブ、身體、衣服等にて摩擦する事を得ず(4) 或る手段を以て球を汚損することを許さず。また「シャイン・ボール」(球の一面を滑かにする爲め摩擦して投ぐるもの)「スピット・ボール」(球の一面に唾液を附して投ぐるもの)「エメリー・ボール」(球の一面を金剛砂紙の類にてザラザラになして投ぐるもの)等の投球を禁止す。この規定に違反したる時は審判者は直ちに該投手を試合より除外すべし。

備考 之は以前盛んに行はれたる變態的投球法(フリーク・ピッチング)を禁止したるものなれば目的がこれにあらずして投手が必要に應じ球に附きたる土を拭ひ、濡れたる球を拭ふが如きは従前通りに行ふも差支なし。なほアメリカ野球規則には、この項に「審判者監督の下に投手が手を乾すためリーグ指定の松脂袋を使用することを許す」旨規定しをれるも本規則には加へず。

#### フェアリー・デリバード・ボール

第31條第1項 「フェアリー・デリバード・ボール」とは投手が定位置に立ち、打者に面して投げたる球にして、その球が捕手の手に入るまで地面に觸れずして本壘上の如何なる部分かを完全に通過し、打者の膝より低からず、肩より高からざるものをいふ、斯の如



き球に対して審判者は「ストライク」を宣告すべし。

第2項 走者なき場合、もし投手が投手板以外より投球し、しかして、打者がかゝるイリガリー・デリバード・ボールを打ちたる場合はストライクに算へらるゝか又はフェア・ヒットを宣告せられ適法同様に試合は進行せらるるものとす。

アンフェアリー・デリバード・ボール

第32條 「アンフェアリー・デリバード・ボール」とは投手が定位置に立ち、打者に対して投じたる球にして打者の膝と肩との間における本壘上の如何なる部分をも通過せざるか、本壘を通過するに先だち地面に觸れたるを打者が打たざるか、或は走者なき時投手が何れの足をも投手板に觸れずして投球し打者之れを打たざりし場合の球をいふものにして、斯の如き球に対して審判者は「ボール」を宣告すべし。

試合を遅延せしむる行爲

第33條 第1項 打者が定位置に立ちて投手の投ずる球を打たんと用意せる際、投手は本壘の後方十尺線内にある捕手以外の者に投球するを得ず、若し審判者の警告後も繰返す時は投手は該試合より除外さるべし。但走者を刺さんが爲の投球はこの限にあらず。

第2項 球を手にする投手が定位置に立ちて、二十秒以内に投球せざる時はボールの宣告をうくべし。但各インニングの始め或は投手の交代せし時に限り投手は捕手或は他の内野手に對して一分間を超えざる範圍において、五個以内の投球をなす事を得、此投球時間中試合は停止せらるゝものとす。

第3項 投手が監督或は主將の命により交代したる時は、その後を承けたる投手は、交代當時の打者がアウトとなるか、或は第一壘に達するまでまたは走者がアウトとなりてサイドが代るまで投球を繼續せざるべからず。

ボーク

第34條 次の如き場合はボークとして各走者が次壘に進むことを審判者より許さるゝものとす。

第1項 投手が定位置にありて打者に對する投球モーションを起しながら中止し、または第一壘に走者ある時これに對する投球モーションを起しながら止めたる場合。

第2項 投手が走者を刺さんとして投球するに當り、何れの壘に對しても其の壘の方向へ足を踏み出さざりし場合。

第3項 投手が左右何れかの足を投手板の後方に置き、其の足を投手板に觸れずして打者に投球したる場合。

第4項 投手が打者に面せずして投球したる場合。

第5項 投手が第30條に規定せる位置以外にありて打者に投球動作を爲したる場合。

第6項 試合を遅延せしめんが爲、投手が故意に永く球を保持し居るものと審判者が認めたる場合。

第7項 投手が球を手にならずして定位置につき投球動作を爲したる場合。または投球動作を爲すと爲さざるとに拘らず投手が球を手にならずして定位置に就きたる場合。または定位置以外にありて走者を欺くために打者に投球する眞似を爲したる場合。

第8項 投手が常に行ふ腕、肩、臀部身體等の準備動作をせし後直に打者へ投球せざりし場合。

第9項 捕手が規則第3條に規定せる捕手線以外にある時に、投手が打者に投球したる場合。

第10項 定位置に就きたる投手が、雙手を以て球を身體の前面に保ちたる後は、打者又は壘に向つて投球動作をなす時の外、左右何れの手をも球より離す事を得ず。

備考 但し第二壘及び第三壘に在る走者

を牽制する場合はその壘への投球動作を爲したるのみにて投球を中止するもボークとせらるゝ。

第11項 投手は球を手にして定位置に就きたる後、濫りに定位置を離るゝを得ず、しかして投手が其手を乾かし或は眼を擦る等、走者を欺く目的に非ずして定位置を離れたりと審判者が認めたる場合はタイムを宣告すべし。

第12項 ボークを宣告されたる場合には、それと同時に球が死せるものと看做さるべきものなれば各走者がそれによつて當然得べき壘に到着するまで一切のプレーは停止さるゝものとす。

第13項 走者が壘にある時、投手が打者または第一壘に投球せんとして球を落したる時は故意または過失の如何に拘らず、審判者はこれをボークとし、走者は次の壘を得るものとす、但しその際走者無き時は投手は何等の科罰をも受けざるものとす。

デッド・ボール

第35條 デッド・ボール(死球)とは投手より打者に投げたる球を打者打たざるに、定位置に立てる打者の身體或は衣服に觸れたるものを云ふ。ボークを犯したる場合も球は死せるものとす。

試合停止の場合

第36條 イリガリー・バツテッド・ボール、ボーク、ファウル・ヒット(フライ或はライナーとなりて野手に捕へられアウトとなりし場合は停止にあらず)、死球、野手或は打者が妨害せられたる時、フェア・ヒットが野手に觸れざる前に審判者或は走者に當りたる場合、以上列記せる場合には、球が定位置に立てる投手の掌中に歸り審判者が「プレー」を命ずるまで試合は停止せらるゝものとす。但し野手の投じたる球、或は投手が打者に投じたる球にして審判者の身體または衣服に觸るゝ事あるも試合停止にあらざるを以て、

走者は冒險して出來得る丈多くの壘を取り得るものとす。(米國野球規則にはこの1項を第54條第7項に記入せり)

ブロック・ボール

第37條 第1項 「ブロック・ボール」とは打者が打ち、或は野手が投じたる球に試合に干渉せる競技者以外の人が觸れ、止め、或は取扱はれたるものをいふ。

第2項 「ブロック・ボール」の場合、審判者は直に此旨を宣告し走者は球が定位置における投手の掌中に歸るまでアウトとなる憂なくして先の壘を取る事を得。

第3項 もし競技者以外の者がブロック・ボールを保持して離さず又は之を野手の容易に取り得ざる所へ投げ或は蹴飛ばしたる場合には、審判者は直に「タイム」を宣告し、走者は球が定位置における投手の掌中に歸り、審判者が「プレー」を命ずるまで、最後に得たる壘に止まらざるべからず。

打撃に関する規則

打者の位置

第38條 攻撃側における競技者は打撃順に記入せる順序に従ひ何れも打者となるべきものにして、規則第八條に規定せる打者線内において球を打たざるべからず。

打撃順

第39條 第1項 各チームの打撃順は記録表に認めて試合前雙方の主將より球審に交付し、球審は各相手方の主將に渡して檢閲せしむべし、球審に交付したる打撃順は競技者が補欠と交代せし場合以外に試合中變更し能はざるものにして補欠は退出競技者の打撃順位を繼ぐべきものとす。

第2項 試合前審判者によりて承認せられたる投手は、第一打者がアウトとなるか、或は第一壘に達するまで投球を繼續せざるべからず。



第40條 第一回の攻撃を終りたる後の回における攻撃側の第一打者は、前回最後の攻撃を終りたる打者の次位にあるものとす。

競技者のベンチ

第41條 攻撃をなすべき組の競技者は、交代後直ちに第二十一條規定のベンチに着席すべし、しかして味方が三人アウトとなるまではベンチを離るべからず、但し打者となり、コーチヤア又は代走者となる時はこの限りにあらず。

審判者、捕手及打者の専用地

第42條 打者以外の攻撃側競技者は如何なる者と雖も、第三條規定の捕手線内に入ることを得ず、即ち、本壘後の三角形内は審判者、捕手及打者の専用地なるを以てなり、審判者は球が投手或は捕手の手にある時、或は定位置における投手、捕手の間を球が往復しつつある間は、攻撃側の競技者がこの専用地域を横断するを禁止すべきものとす。

守備者の特権

第43條 攻撃側の競技者は守備側の野手が投げ、或は攻撃側の打者が打ちたる球を捕へ或は取扱はんとする守備方競技者の妨害となる虞ある時は、速にその席を離れて他の場所に避けざるべからず。

ヒットの種類

フェーア・ヒット

第44條 「フェーア・ヒット」とは打者が適法に打ちし球にして、本壘と第一壘間または本壘と第三壘間のフェーア・グラウンド内に止まりたるものまたは第三壘または第一壘を過ぐる時フェーア・グラウンドにありしもの、または第一壘若しくは第三壘後方のフェーア・グラウンド上にまづ落ち或は球がフェーア・グラウンド内にある時、審判者または競技者に觸れたるものをいふ。

しかしてフェーア・フライは必ず球とフェーア・ラインとの位置関係により審判さるべきものにして野手が球に觸れたる際、該野手がフェーア・グラウンドにありしと否とによりて審判すべきものに非ず。

ファウル・ヒット

第45條 「ファウル・ヒット」とは打者が適法に打ちし球にして、本壘と第一壘間、または本壘と第三壘間のフェーア・グラウンドに止りたるもの、または第一壘或は第三壘を過ぐる時、フェーア・グラウンドにありしものまたは第一壘或は第三壘後のフェーア・グラウンドにまづ到着せるものまたは球がフェーア・グラウンド内にあるとき審判者または競技者に觸れたるものをいふ。しかしてフェーア・フライは必ず球とフェーア・ラインとの位置関係により審判さるべきものにして、野手が球に觸れたる際該野手がフェーア・グラウンドにありしと否とによりて審判すべきものに非ず。

備考 ファウルおよびフェーアの區別に於ては從來幾多の疑問を生じ議論百出容易に決せざることも少からざりしがその内(1)前球たるは直球たるを問はず一壘または三壘に當りてフェーア線外に飛びし球(2)一壘または三壘の前にてまづフェーア・グラウンド上に落ち一壘又は三壘の内側を通過しつつバウンドして外野のフェーア・グラウンドに飛びし球(3)前球にして一旦フェーア線外に出でたるも一壘、本壘間または三壘、本壘間にてフェーア・グラウンド内に轉び入りしかしてフェーア・グラウンド上に止りし球は何れもフェーア・ヒットとして取扱ふものとす。

ファウル・チップ

第46條 「ファウル・チップ」とは打者が定位置において打ちし球にして直接に鋭く捕手の掌中に入りしものをいふ。

バント・ヒット

第47條 「バント・ヒット」とは打者が定位置に於てバットを振らずして軽く當て、内野に緩く落す球をいふ、もしバントせんとしてフェーアとなる時は審判者はストライクを宣告すべし

備考 ツー・ストライクスの後バントせんとしてフェーアとなりたる時は第51條第9項によりて打者アウトとなる。

競技場外に打出されたる球

第48條 第1項 打たれたる球が競技場外に逸し或は見物席内に入りし時は審判者は、球が審判者の視界を去りたる時の位置によりて、フェーア或はフェーアを決定するものとす。従つて場外に柵を越えて出でたる球が視界を去る時フェーア・グラウンド上にありし時は其落下點の如何に拘らず本壘打とす。

第2項 フェーア・ヒットが競技場の包圍柵を越え、或ひは見物席内に入りし場合には、審判者はホーム・ランを宣告すべし、されど其柵或は見物席が本壘より二百五十呎以内にある時は打者は唯二個の壘を得るに止まる。但し何れの場合と雖も打者は順序通りに壘を踏みて進まざるべからず。しかして前記の距離以内にある部分の柵或は見物席には審判者の判断を容易ならしむる爲め、白色又は黒色の目標を附け置く事を要す。

ストライク

第49條 次の如き場合を「ストライク」と稱す。

第1項 打者が投手よりの球を打たんとしてバットを振りたるも當らざりし場合。

第2項 投手が適法に投じたる好球を打者が打たざりし場合。(第31條参照)

第3項 ツー・ストライクス以前のフェーア・ヒットが敵に捕へられざりし場合。

第4項 打者がバントせんとしてフェーアとなりたるも敵に捕へられざりし場合。

第5項 投手よりの球を打者打たんとせしも空振りし、球が身體に觸れたる場合。

第6項 フェーア・チップの場合。(捕手は定位置にあるを要す)

イリガリー・バツテッド・ボール

第50條 「イリガリー・バツテッド・ボール」とは打者が片足或は兩足を打者線外に踏み出して投手よりの球を打ちたる場合をいふ。

打者「アウト」の場合

第51條 次の場合、打者は「アウト」となる。

第1項 打撃順序を誤りたる打者が打撃を完了して走者となるか又はアウトとなりたる時は正位の打者(順位を誤られたる者)はアウトとなる。但し不正位の打者が未だ走者とならざる前に誤りが發見せられて、正位の打者が代る時はアウトとならず、唯前の不正位の打者の得たるボール及びストライクを正位打者が受けつぐものとす打撃順序を誤りて打てる時は唯正位の打者のみをアウトとす。而して不正位打者の爲したる打撃によりて得點し又は壘を取る事を得ず、其時アウトとなりし競技者の次の打者が更に打ち直すものとす。但し打撃順序の誤りを發見する以前に、投手が次の打者に投球したる時は、此規則を適用する事を得ず、又此規則の爲め、攻撃方三死者を算せられて交代する時は、次回には其の打者より打ち始むべきものとす。

第2項 打者が審判者によばれて一分間以内に定位置につかざる場合。

第3項 フェーア・チップにあらざるフェーア・ヒットが地面その他野手以外のものに觸るゝ前、一瞬間なりとも野手に捕へられたる場合、但し野手が



帽子、プロテクター、衣囊、或は着衣の一部にて球を支へたる時はアウトにあらず。

第4項 第五十條に規定さるイリガリー・バツテッド・ボールの場合。

第5項 打者が定位置以外に出で、球を捕へ又は投げんとする捕手の行爲を阻害し、其他如何なる方法によるも捕手に對し妨害を興へたる場合、但し第56條第15項により走者アウトとなる時は、打者は此規則によつて罰せられざるものとす。

第6項 第一壘に走者ある際、打者は審判者によりてスリー・ストライクスを宣告せらるゝと同時にアウトたるべし、但し二死者の後は此の限りにあらず。

第7項 打者がツー・ストライクス以後の球を空振して、球が打者の身體に觸れたる場合、但し此場合には第55條第5項により走者は次の壘に進む事を得ず。

第8項 ツー・アウト以前にして、第一壘と第二壘とに走者あるか、或は各壘悉く走者によりて占領せらるゝ際内野手の取り得べきフェアー飛球を(ライナーを除く)打者が打ちたる場合。此際は審判者は球が打たるゝと同時に「インフィールド・フライ」なるか「アウトフィールド・フライ」なるかの宣告をなすべきものとす。なほインフィールド・フライの宣告あるも走者は冒險して離壘もしくは進壘をなし得る事普通の飛球の際と異なることなし。但しツー・アウト以前に第一壘と第二壘とに走者あるか、または満壘の際、打者がバントして飛球となるも内野飛球とは看做されざるものとす。

第9項 第49條第4項及第5項によりスリー・ストライクスが宣告された場合。

備考 ツー・ストライクス後のバントを失敗してスリー・ストライクスを宣告された場合及空振して球が打者の身體に觸

れぞれがスリー・ストライクスなる時は共に打者アウトとなる。【註】但しツー・ストライクス後のバントを空振したる時第51條第6項以外の場合はアウトとならず、従つて走者は出来る限り多くの壘を取り得る。

第10項 投手が定位置にありて投球の用意をなせる時、打者が他方のボックスに移りたる場合。

### 走塁に関する規則

#### 走塁の順序

第52條 第1項 走者は第1第2第3及び本壘の順序によりて、各壘に觸るるを要す。又試合進行中壘に戻らざるべからざる時はそれと反對の順序にて各壘に歸る事を要す。走者はアウトとなる前、壘に觸るゝ事によりてその壘を占有する權利を得、しかして順次正當の次に壘を取るか、或は次の走者に占有權を譲るの止むなきに至るまでは確實にその壘を占有し得るものとす。また打撃順先なる走者にして、アウトとならざる者ある時は之を超越して生還する事を得ざるものとす。

第2項 走者は野手を混亂せしめまたは競技を戲弄するため壘を反對に走る事を得ず。もし之を犯したる時は球を身體に觸れらるゝか又球をその走者が占有する壘(エンタイトルド・ベース)に觸れらるゝ事によりてアウトたるべし。

第3項 甲の走者が壘間に挟まれたる時次の走者乙來りて甲の去りたる壘を占領するも、乙は其壘を離れざる限りアウトとなる事なし。されど甲がその壘に戻りたる時は占有權を失ふものにして之を明け渡さざるべからず。若し甲乙二走者が共にその壘上にある時は乙走者は球を觸れらるゝ事によつてアウトたるべし。

第4項 前走者が壘に觸るゝ事を怠りてアウトとなりたる時も正當に壘に觸

れて進みたる後走者は前走者を超越したるものと看做さず。

### 打者走者となる場合

第53條 次の場合に、打者は直ちに走者となる。

第1項 フェアー・ヒットを打ちたる場合。

第2項 審判者がフォア・ボールス(四球)を宣告したる場合。

第3項 審判者がスリー・ストライクスを宣告したる場合。

第4項 打者が球を打たんとせざるに打者の身體或は着衣に投手の球が觸れたる場合。但し打者が球を避けんとする何等の努力をも爲さざりし事を審判者が認めたる時は此限りにあらず。この場合審判者は第31條及第32條の規定に従つてストライク若しくはボールを宣告すべし。

第5項 打者が球を打たんとするを捕手が妨害したる場合。

第6項 打者の打ちしフェアー・ヒットが、フェアー・グラウンドにおいて審判者或は走者の身體又は着衣に觸れたる場合。

### 安全に壘を得る場合

第54條 次の場合に走者はアウトとなる危険なくして次の壘に進むことを得。

第1項 打者は次の場合に第一壘を安全に取り得るものとす。

(1)四球の時。(2)打者が球を打たんとせざるに投手の投げたる球が身體、或は着衣に觸れたる場合。(但し打者が球を避ける爲何等の努力を爲さざりしと認めたる時は此限りにあらず)。(3)球を打たんとする際捕手が妨害したる場合。

(4)フェアー・ヒットが野手の手に觸るゝ前にフェアー・グラウンド内に於て、審判者或は他の走者の身體若しくは着衣に觸れたる時。但しフ

ェアー・ヒットが投手以外の野手を通過し又は野手(投手を含む)に觸れたる後審判者に觸れたる時若しくはフェアー・ヒットがフェア・グラウンドにある審判者に觸れたる時は普通の場合と同一にして打者は安全に第一壘を取り得ざるものとす。

第2項 四球、又は投手の球が打者に當り、或は打者が球を打たんとするを捕手が妨害せし理由の下に、審判者が打者に第一壘を興へたるため、さきに第一壘を占有せる走者がその壘を明渡すの止むなきに至れる場合。

第3項 審判者がボークを宣告せし場合。

第4項 打者に投じたる投手の球が捕手に捕へられずして、本壘の後方九十呎以内の柵欄若しくは建築物に觸れし場合。かゝる場合において球は試合停止球たるべし。

備考 これは本壘の後方九十呎以内の柵欄物に觸れし場合をいふものにして、若し逸球が本壘の後方正規通り九十呎を有するネットに當りたるときは、ボールはイン・プレーにして走者は危険を冒して取り得るだけの壘を取り得るものとす。

第5項 野手が走者の進壘を妨げたる場合、但し野手が球を手にして走者に觸れんとせる場合は此限りにあらず。

第6項 野手が帽子、グラブ、或は着衣の一部を脱して、打たれたる球を止めたる場合には、走者安全に三個の壘を得、若し投げられたる球なる時は二個の壘を得るのみならず、走者は危険を冒して更にそれ以上進壘する事を得。

第7項 フェアー・グラウンドにある審判者に打球が觸れたる場合は試合停止となるも野手又は投手の投球が審判者(フェア・線の内外を問はず)の身體又は衣服に觸れたる場合は試合は停止に非ず、走者は能ふ限り進壘し得るも



のとき。

第8項 若し投げられたる球がファウル・グラウンドに於るコーチャーに觸れたる時は走者は能く限り進塁し得るものとす。但しコーチャーが故意に邪魔したりと審判者が認めたる時は走者はその際出發せる壘に戻り、コーチャーは其の試合に出場を拒絶せらるべし。

第9項 捕手が、打者に対して故意に四球を興へんとする投手を助くるため球が投手の手を離るゝに先ちて本壘の直後における捕手本來の位置を離れたる時は各走者とも安全に一個の進塁を許さるゝものとす。

### 走者壘へ戻る場合

第55條 次の場合には、走者は壘に戻らざるべからず、但し歸壘の途中アウトとなる危険なきものとす。

第1項 審判者がファウルの宣告を興へたるものにして、野手のために捕へられざりし場合。

第2項 審判者がイリガリー・バツテッド・ボールを宣告したる場合。

第3項 審判者がデッド・ボールを宣告したる場合。但し第54條第2項の規定により打者が第一壘を得たるため、次の壘を取るの止むなき時は此限りにあらず。

第4項 捕手の後方における審判者の身體或は衣服が、捕手の投球を妨害したる場合。

第5項 投手よりの球が打者が空振りし、球が打者の身體に觸れし場合。

第6項 フェア・ヒットが野手に觸るゝ以前にフェア・グラウンド上の審判者に當りし場合。此の場合に於ては打者が走者となりし爲、壘を明渡すの止むなきに至れる時の外、他の走者は進塁する事能はず、従つて各壘に走者ある外生還する事を得ず。

第7項 審判者が打者或は走者に對

し、守備妨害の理由にてアウトを宣告したる場合。

第8項 第54條第8項の如く、コーチャーが投げられたる球に對し故意に邪魔したる場合。

第9項 以上の場合には、走者必ずしも中間の壘に觸るゝ事を要せず。

### 走者アウトとなる場合

第56條 次の場合には、走者アウトとなる。

第1項 スリー・ストライクスが宣言せられ、捕手其球を落せし時打者が明らかに捕手の動作を妨げんと企てたる場合。

第2項 フェア・ヒットが地面其他野手以外の物に觸るゝ前に野手によりて確實に一瞬時なりとも捕へられたる場合。但し野手が帽子、プロテクター衣袋又は着衣の一部を以て捕へたる時は此の限りにあらず。

第3項 スリー・ストライクスが宣告せられたる時、其球を地面其他捕手以外のものに觸るゝ前に捕手に捕へられたる場合。但し捕手が帽子、プロテクター、衣袋又は着衣の一部を以て捕へたる時は此限りにあらず。

第4項 スリー・ストライクス或はフェア・ヒットによりて走者となりし打者が、第一壘に觸れる前に、野手が球をその走者に觸れる場合。

第5項 スリー・ストライクス或はフェア・ヒットによりて走者となりし打者が第一壘に觸るゝ前に、その壘に觸れたる野手の手に球が捕へられし場合。

第6項 野手が第一壘の守備を爲す時走者本壘第一壘間の後半において第7條に規定せるスリー・フイートライン以外を走りたる場合。但し走者が打られたる球に對して守備を全うせんとする野手を避けたる場合はこの限りにあらず。

第7項 走者が第一壘より第二壘へ、第二壘より第三壘へ、第三壘より本壘に走り、若しくは壘に戻らんとして逆、に走る際、野手の持てる球を避けんとして各壘を結ぶ直線の側方三ツ以外を走りたる場合。但し野手が打られたる球を捕へんとして、走者の進路を塞ぐ時はその後方を通過すべきものとす、この場合には三ツ以外に出づるも走者アウトとなることなし。

第8項 野手が打られたる球に對して守備動作を爲せる時、本條第6項及第7項規定のごとく、走者が野手を避けんとせずして、その動作を妨げ、或は投げられたる球に對して故意に妨害を興へたる場合、但し打られたる球に對して、二人以上の野手が相接近して球を處理せんとする際、走者が其中の一人に衝突することあるも、審判者はそれ等の中に、最も適當なる位置にありて守備をなせる野手を判定し、走者は該野手と衝突するにあらずんばアウトとならざるものとす。又フェア・ヒットが内野手(甲)を通過し、その直ぐ背後において走者に當りたる時は、審判者はアウトを宣告せざるものとす。尙この判定をなすに當り審判者は必ずその球が内野を通過したる事、並に他の内野手(乙)がその球を處理する機會を有せざりし事を確認せざるべからず若し此際走者が故意に球を蹴りたりと認めたる場合は勿論その走者に對しアウトの宣告をなすべし。

第9項 試合進行中、走者が占有せる壘に身體の一部を觸れをらざる際、野手に球をつけられたる場合。但し球をつけたる後落したる時はこの限りにあらず、されど走者が野手の手より故意に球を落さしめたる時は走者アウトとなる。なほ野手が球を走者につけたる後は確實に手中に保持せざるべからず、假令落さざるも手玉に取るが如く(ジャツグル)して保持したる場合は無

効とす。

第10項 野手がフェア・ヒット或は第45條に規定せるファウル・ヒットを地面に觸るゝ前に捕へたる時、走者が占有せる壘に戻るに先ち、野手はその壘に身體の一部を觸れつゝ球を保ち、若しくは球を該走者に觸れたる場合、但し次の場合はアウトにあらず。

(1) 球が捕へられたる後、野手が球を保ちつゝ身體の一部を壘に觸れる前若くは球を該走者に付ける前に投手が打者に向つて投球したる場合。

(2) 走者が壘へ戻らんとして球を付けられる前、或はフォース・アウトとなる前に、壘が固定せられたる點より引離されたる場合。尙前記の如くフェア又はファウルの飛球が野手に捕へられたる際壘に觸れ居たる走者は其球が野手の手に觸るゝと同時に前進の權利を得るものとす。

第11項 第一壘または第一、第二壘、或は第一、第二、第三壘に悉く走者ある時次の打者が走者となりたる時は、各走者は壘の占有權を失ふを以て、各自の壘を明渡し先の壘へ行かざるべからず、されば後の走者がアウトとなるにあざれば、次の壘に達せざる前に、球を手にする野手が次の壘に觸れ、若しくは球を身體につけたる場合は、本壘より第一壘に走ると同様アウトとなる。(本條第22項参照)但し審判者が「インフィールド・フライ」を宣告したる時は此限りにあらず。

第12項 フェア・ヒットが野手に觸るる前に走者にあたりし時は、その走者アウトたるべし、而してこの場合は打者が走者となり、先の壘へ進むの必要を生じたる時の外、他の走者は進塁し得ざると同時に、審判者が「プレー」を宣告する迄アウトとなる事なし。

第13項 試合の進行中、走者が進塁又は歸壘に際し、走者が中間の壘に觸る事を怠りたる場合には、本壘より第



一塁に走る場合と同じく、その觸るゝ事を怠りたる壘に觸れ居る野手が球をもつか又は球を走者に觸るゝ事によりて走者がアウトとなるべし。但し其前に投手が打者へ投球したる時は此規則の効力は消滅するものとす。

第14項 審判者が試合停止後再び開始を命じたる時、走者が占有し居たる壘に戻る事を怠りたる時は、前項同様の規定によりてアウトたるべし。但し其前に投手が打者へ投球したる時は此規則の効力は消滅するものとす。

第15項 ワン・アウト若くはノー・アウトにて第三壘に走者ある時、打者が本壘に行はるゝプレーを妨害したる場合は第三壘の走者をアウトとす。

第16項 先の走者が適法にアウトとなる前に後の走者が之を追い越したる時は後の走者は前走者を追い越したる事によつて直ちにアウトたるべし。

第17項 第三壘の走者或は同壘を経て本壘に向へる走者に、コーチヤが觸れ、或は身體を支ふる等の動作によりて走者を援助したるものと審判者が認めたる場合、但し其の走者に對し如何なるプレーも行はれ居らざる場合はアウトに非ず。

### 第一壘を走り越す事

第18項 走者が第一壘に走る時、同壘に觸れたる後走り越す事あるも直に壘に戻る時はアウトとなる事なし、但し其後壘を離るれば、球を觸れられてアウトとなる事、他の壘に於ける場合と異ならず。されど若し走者が同壘に戻る前に、第二壘に向つて走らんと企てたる時は、前記の特權を失ふものとす。

第19項 第三壘に走者ありて野手が打者に打られたる球或は投げられたる球を處理せんとする際、第三壘附近のコーチヤが三壘及び本壘間のラインに沿つて本壘に向つて走り、それがため

に野手が走者と誤りて本壘に球を投げたるものと審判者が認めたる時は、コーチヤが野手の守備を妨害せるものと看做して第三壘の走者をアウトとすることあるべし。

第20項 一人以上の攻撃側競技者が、走者の到着せんとする壘の附近に立ち或は集合し守備方を混亂せしめたる時は、仲間が妨害を加へたる際によりて該走者アウトとなる。

第21項 三壘における走者が、投手のモーションにより、或はスクイズ・プレーを爲して本壘に突入する際捕手が本壘前に飛出して投手の球を取りたる時は、ボーク及び妨害の故を以て、打者は安全に一塁を得、同様走者も生還を許さるゝものとす、またこの際捕手が打者を突退け或はバットがミットに當りて打球を妨げたる際も、前記と同様の結果を得るものとす。

第22項 フォース・アウトとは打者が走者となりて前進の結果、他の走者が従來保持せる壘の占有權を失ひて、先の壘に進むの止むなき場合にのみ行はるゝものとする。(本條第11項参照)

備考 第51條第3項及第56條第2項の「球が一瞬間なりとも野手に捕へられたる場合」とあるは、假令一瞬間にもせよ球が確實に捕へらるゝ事を意味し、一瞬の後直に落球せしが如き場合はアウトにあらず。

### アウトの宣告

第57條 審判者は以上の規定に従ひ、第56條第10項、第13項、第14項及第18項の場合を除く外競技者の要求を待たず、直に打者或は走者のアウトを宣告すべし。

### コーチングの規則

第58條 コーチヤは走者及び打者に對してのみ幫助或は指揮に必要な言辭を發し得るものにして、言語或は合圖等によりて見物人を煽動し、若しくは審判者、相手の競技者或は見物人

に關係を及ぼすべき言語を弄すべからず。コーチヤは常に二人以下にして攻撃組の制服を着けたる競技者ならざるべからず。コーチヤは第一壘及第三壘附近に於るプレーヤース・ライン・コーチヤース・ラインとの間に一人宛配置せらるゝものとす。若し二人以上のコーチヤあるか又は反則の行爲ある時は、審判者は直にその違反者に着席を命じ、若し一分間以内にこの命令に従はざる時は退場を命ずべし。

### 得點の記録

第59條 三人アウトとなる前に走者が適法に第一、第二、第三壘を経て本壘に觸れたる時は、その度毎に得點として記録すべきものとす。但しツー・アウト後と走者がフォース・アウトせられ或は第一壘に達する前に、アウトとなる時は、他の走者本壘に入るも得點として記録するを得ず。

### 審判者及其任務

#### 裁斷を執行する權

第60條 總て審判者は規則の各條項を履行せしむべき權能と義務とを有するものにして、競技者、主將、或は監督に對し、必要と認めたる是等規則の全部若しくは一部の履行を強ひ、或は省略せしめ、且つ規則違反者に對しては、當規則に依りて處罰するの權能を有するものとす。審判者相互の義務を定める爲投手の球に對しボール或はストライクの裁斷を爲す者を球審と稱し壘の判決を下すものを壘審といふ。

#### アンバイヤ・イン・チーフ

第61條 第1項 アンバイヤ・イン・チーフ(球審)は捕手の後方に位置を占め、試合に關する適當なる處置を裁斷すべき一切の責任を有す。球審は壘審の爲すべき裁斷以外、普通單獨の審判者が行ふべき總ての裁斷を與へ當試合規則中「審判者」に關する事項に則りて行動すべきものとす。

第2項 球審は投手が投げたるすべてのアンフェア・ボールに對して「ボール」の宣告を與ふべし。又次に記載するものに對してはストライクの宣告を爲すものとす。

(1)打者がバットを振ると否とに拘らず、第31條規定の如く本壘の上を通過し、高さにおいても申分なきフェアリー・デリバード・ボール。

(2)本壘の後方十尺以内において捕手の捕へたるファウル・チップ。

(3)打者がバットを振りたるも空振し、若しくは空振したる後球が打者の身體に觸れたるとき。

(4)打者がバントせんとしてファウルとなれるとき。

(5)ツー・ストライクス以前に打ちたるファウル・ヒットが飛球となりて捕へざりし場合。

但し審判者は球が本壘の上を通過する迄「ボール」或は「ストライク」の宣告を爲し得ざるものとす。

第3項 球審は次の場合に於て壘審をなすべきものとす。

(1)第一壘に走者ある時、打者フェア・ヒットを打ちたる時は球審は第三壘以上の裁斷を爲す事。

(2)二人以上の走者の時、フライが捕へらるゝ以前に第三壘に於ける走者が同壘を離れたるや否やの裁斷すべき事。

(3)二人以上の走者がある際、一方の走者が第三壘と本壘との間に挾撃されたる時球審は本壘の最も近き走者に關する裁斷をなす事。

第4項 球審に限りフォーフイットテッド・ゲームの宣告を下すべき權能を有す。

#### フィールド・アンバイヤ

第62條 第1項 フィールド・アンバイヤ(壘審)は競技場内において、壘に關する裁斷をなすに最も適當と認めたる場所に位置を占むべきものとす。



また壘審は第一壘並に第二壘に関する總ての裁斷を爲すべきものにして第三壘に関する裁斷と雖も第61條第3項の規定によりて球審がなすべき場合の外は總て壘審が宣告を下すべきものとする。壘審は球審と同様、投手のボーク及び第14條第4項、第30條第2項等に規定せる條文を執行する權能を有するものとする。

**第2項** 壘審は試合規則の執行に關し球審を補佐すべきものにして、フォーフイットテッド・ゲームの宣告を除き規則違反者に罰を科する點においては球審と同等の權能を有するものとする。

#### 審判宣告の効力

**第63條** 競技者は打者の打ちたる球のフェアー或はファウル、走者に關するセーフ或はアウト、投手の投球がストライクなるか、ボールなるか或は當否疑はしき他の判斷に對して何れの審判者に向つても抗議を提出する事を得ず、又審判者は自己の宣告が規則に違反せりと信ずるにあらざれば、如何なる場合といへども、その宣告を變更すべからざるものとし、但し各チームの主將にかぎり、審判者の宣告が規則に違反せし旨を申出で、其の變更を請求するの權利を有す。若し主將よりの申出でに對し、審判者が宣告の是非を疑ふに至れる時は、主將の抗議を處置する前、先づ他の審判者と協議するを要す、審判者は他の審判者の要求なき限り如何なる場合といへども他の審判者の宣告を批評し又はその執行を妨ぐる事を得ず。

#### 單獨審判者の任務

**第64條** 單に一人の審判者が指定されたる時は、その審判者は、總ての出來事に関する裁斷の義務と支配權を有し、職務執行上都合良き所に位置を占むる事を得。

宣告の當否を論ずべからず

**第65條** 如何なる場合と雖も、主將

及び競技者、審判者の裁斷及び宣告の當否に關して爭論する事を得ず。

#### 審判者更迭不可能

**第66條** 審判者が負傷又は病氣の爲め、任務に堪へざる場合の他兩チームの協議により審判者の更迭を爲す事を得ざるものとする。

#### 規則違反に對する處罰

**第67條 第1項** 總て如上の規則に違反したる者ありたる時は直に試合に與かる事を禁じ、場合によりては退場を命ずべきものとする。何れかの審判者によりて退場を命ぜられたる競技者、コーチもしくは監督は直に退場して、試合進行中グラウンドに來る事を得ず。若し之に違反する時は審判者は更に違反者を出したるチームに對しフォーフイットテッド・ゲームを宣告すべし。

**第2項** 競技者または補缺が競技者席にありて審判者の決斷を彌次りて不平を漏らす時は審判者は先づ警告を與へ向きかざる時は退場を命ずべし。

#### 主將に對する警告

**第68條** 審判者は試合開始前、雙方の主將を立會はしめ、當試合規則を嚴正且つ公平に執行する旨を述べ、若し規則違反の行爲ある時は、秩序を保つ爲め、試合に與かるを禁ずべき旨を警告し置くべきものとする。

#### グラウンド・ルール

**第69條** 審判者は試合開始以前に於て競技に關する總ての材料が、十分規則に適へるや否やを檢查すべきものとする。

**第1項** 見物人が競技場内に溢る時は、ホーム・チームの主將は見物人中に打たれ或は投げられたる球に對して特別なるグラウンド・ルールを作り、外來チーム主將の承諾を得べきものとする。若し兩者の意見が一致せざる時は、審判者之を制定し、採用を強ふるの權能を有す。

**第2項** 競技場内に見物人が居らざる時野手の投げたる球が、見物席或はプレーヤース・ベンチの下に入り、或は運動場の包圍柵を潜り抜け又は越え(球が場内に彈ね返ると否とに關せず)或は見物人の前に張られたる金網の目などに支へられたる場合には、總ての走者は二個の壘を取り得るものとする。審判者は此規則を行ふに當り球が投げられたる時に於ける走者の位置及び動作を確め、何れの塁迄與ふべきかを決定せざるべからず。

**第3項** 審判者はホーム・チームの主將に對して、是等以外特別競技場規則の必要ありや否やを確めその必要ある場合には、其旨相手方の主將に告げて承諾を得、他の規則に牴觸せざる範圍内に於て採用すべきものとする。

#### 審判者の宣告

**第70條** 審判者は指定時間に試合を開始する際は「プレー」、適法に中止する時は「タイム」、試合を終結せしむる時は「ゲーム」を宣告すべし。

**備考** イリガリー・バツテッド・ボール、ボーク、正しく捕へられざりしファウルヒット、デッド・ボール、インターフェアーヤ(野手及打者走者の)フェアーヒットが野手に觸れる前に審判者に觸れたる場合は試合停止となるにより審判者は事件が終りて試合を續行する時は必ずプレーを宣告すべし。

#### 試合の停止

**第71條** 審判者は次の場合に試合を中止すべし。

**第1項** 降雨、暗黒、その他の理由にて審判者が試合を續行する能はずと認めし場合。但し審判者は試合を停止せし時刻を書留め、その後三十分を経るもなほ試合不可能と認めたる時は自己の意見によりて試合終了を宣告することを得。

**第2項** 審判者が自己及び競技者が、事故の爲め任務を完了し能はずと認め

たる場合、若しくは規則に違反せる競技者又は見物人を退場せしめんとする場合、或は火災、騒擾などの非常なる場合。たゞし打者の打ちたる球又は投げられたる球を處理せんとして競技者に事故を生じたる場合は眞に試合の繼續不可能なりと判定する迄、審判者はタイムを宣告すべからざるものとする。

**第3項** 審判者が適法の理由にて試合停止を爲す時は「タイム」の宣告をすべし、審判者「タイム」の宣告を爲したる時は再び「プレー」の宣告あるまで、試合は停止せられ競技者はその間にアウトとなる事なく、また進壘及得點を爲す事を得ず。審判者は定位置に立てる投手が球を保持するまで「タイム」の宣告を爲すべからず。但し第37條第3項の場合及び火災、騒擾、嵐の襲來又は競技者若しくは審判者に事故を生じたる場合は此限りにあらず。

#### 試合場の規定

**第72條** 試合の進行中はユニフォームを着用せる競技者、補缺、コーチ、監督、審判者及場内整理係員の外、競技場の如何なる部分にも入るを得ず。

**第73條** 各チームは其の所屬運動場の秩序安寧を保つ爲、相當の係員をおく可きものとする。若し試合中競技場内に見物人多く入り込みて試合の妨害となる時は、外來チームは群衆の退出する迄試合の續行を拒む事を得、其の後ホーム・チームが十五分間以内に場内を整頓せざる時は、回数如何に拘はらず、外來チームは九對零の勝利を要求し、審判者によりて是認せらるゝものとする。

#### 一般用語の定義

**第74條** 「プレー」とは審判者が試合を開始し又は試合の停止後再開せしめんとする命令なり。

**第75條** 「タイム」とは審判者が試合を停止せしむる命令なり。



第76條 「ゲーム」とは試合の終了を知らしむる宣告なり。

第77條 「インニング」とは或るチームが攻撃を始めたときより、其の第三人が適法にアウトとなる迄の期間をいふ。

第78條 「タイム・アウト・バット」とは或る打者が定位置に就きたる時よりアウトとなるか又は走者となる迄の期間をいふ。但し次の事由により走者となりたる者に対してはタイム・アウト・バットを除外するものとす。

- (1) 投手の投球が打者に當りて走者となりし場合。(2) 四球によりて走者となりし場合。(3) 犠牲球を打ちたる場合。(4) 捕手の打撃妨害によりて走者となりたる場合。

### 記録に関する規則

第79條 以下に掲げたる規定は試合記録の統一を圖らんがため記録者の指導に充つるものにして記録者はこれに準據して凡ての記録を作る事を要す。

### 打撃に関する記録

第80條 第1項 試合記録には先づ各競技者の姓名並に持場を記入し、次にその一欄において試合中各競技者が打撃を完了したる回数(タイム・アウト・バットの回数)即ち打撃を記入すべきものとす、但し第78條但し書の場合はタイム・アウト・バットを記録せず。

第2項 第二欄には各競技者のなしたる得点数を記入すべし。

第3項 第三欄には各競技者の打ちたる安全打を記入すべきものとす。但し九回目の裏、兩軍同点にして走者ある時、打者が安全打にして一点入れし場合はその安全打によりて生還者が進塁せし塁数を以て塁打数を決す。但し第22條第2項の場合は本塁打とす。

### 安全打

第4項 次に列擧せる場合には安全打

の記録を受くるものとす。

- (1) 球がバットを離れて、フェア・ライン上若くはフェア・ライン以内にして野手の届かざる地點に達し打者安全に第一壘を得たる場合
- (2) フェア・ヒット・ボールを野手が止めたるも、野手が之を第一壘に投じて其球を打ちたる走者を當然アウトとし得ざるか又は他の走者を當然フォース・アウトし得ざりし場合。(3) 投手又は他の内野手に打たれたる球が、該野手之を第一壘に投じて打者をアウトし又は他の走者をフォース・アウトせんとするも當然其機に運るゝほど球勢強かりし場合。この場合においてアウトの機会ありしや否やにつき疑ある時はこれを安全打として記録し、該野手は失策の責を免るゝものとす。(4) 打られたる球が、野手これを第一壘に投じて打者をアウトとし、または他の走者をフォース・アウトせんとするも、當然その機に運るゝほど球勢弱かりし場合。(5) 如何なる場合と雖も、打者の打ちたるフェア・ヒットが走者に觸れ、走者アウトとなりたる場合。但し打者自ら自己の打ちたるフェア・ヒットに觸れたる時はこの限にあらず。(6) 第53條第6項に規定したる如く打者の打ちし球がフェア・グラウンド内において審判者の身體または着衣に觸れたる場合。(7) 如何なる場合といへども、打者の打ちたるフェア・ヒットが走者をフォース・アウトせしめたる時は、之を安全打として記録する事を得ず。(8) 野手が打られたる球を捕へたる後、任意に打者の代りに走者をアウトせんと試みたる時は之をフィールドース・チョイスといふ、此場合に於いて走者アウトとなるか或は失策なくばアウトとなるべかりし時、又は走者アウトとならず、失

策もなかりし時は、單に打撃數中に算入すべきものにして、打者は安全打の記録を受くる事を得ず。但しこれがバントの場合ならば犠牲打として記録せらるべく、なほ記録者が、完全なる守備動作を以てするも、打者を第一壘においてアウトとし得ざりしものと認定する時は安全打として記入せらる。

### 犠牲打

第5項 各打者の打ちたる犠牲打の數は之を記録表中の摘要欄に記入すべきものとす。次の場合の何れかに該當する時は、打者は犠牲打の記録を受くべきものとす。

- (1) ノー・アウト又はワン・アウトの場合に打者がバント・ヒットを以て走者を次壘に進ましめ、打者自身は第一壘に達する前にアウトとなるか或は野手の失策なくば當然アウトとなる場合。(2) ノー・アウト又はワン・アウトの場合に、野手が打者の打てるフライを捕へて打者をアウトとしたるも、之が爲走者が進塁したる場合、又は野手がフライを失して打者アウトとならざりし場合に於いても、記録者が、該フライに依りて走者が進塁し得べしと認定したる場合。但しバントの犠牲も、フライの犠牲と別様にせず、共に犠牲打中に記録するものとす。

### 守備に関する記録

第6項 各野手が敵をアウト(刺殺)とせし數は之を第四欄に記入すべきものとす。

【註】 打者がイリガリー・バツテッド・ボールをなしたるまたは打撃順を誤り或はツー・ストライクス後のバントがフェア・ヒットとなりたるに依りアウトの宣告を受けたる時は捕手の刺殺として記録すべし。但しツー・ストライクス後のバントといへどもフライとなりたる時は之を捕へたるものゝ刺殺とす、走者が野手の

守備を妨害したるため、または規定のベース・ライン外に逸出したるためアウトが宣告されたる場合。もしくはインフィールド・フライの宣告ありたる場合は、これ等の行爲または宣告なかりし場合に當然アウトを取り得べかりし野手に刺殺の記録を與ふべし。

第7項 各野手がなしたる補殺(アツシスト)數は之を第五欄に記入すべきものとす。數人の野手が走者をアウトとする守備動作に與りたる時は、其アウトを取る爲めに球を取扱ひたる總ての野手に各々アツシストを與ふべきものとす。ブット・アウト(刺殺)を完成したる野手と雖も、其の行爲を完了する迄に球の轉送をなしたる時は同時にアツシストをも與へらるべし。走者をアウトとせんが爲めに、適當なる守備動作をなしたる野手は假令アウトを完成すべき野手が失策してアウトとならざる事あるも尙アツシストを與へらる總てアツシストは球がバットを離れたる時より、ブット・アウトの完成者に到達するまでに、之を取扱ひたる者に對して與へられ、又單に投球によりて成立する守備に於ては、投球又は球の轉送によりてアウトを取り、又は味方の失策なくば、アウトとするに足る動作をなしたる總ての野手に與へらる。走者がベース・ライン外を走りたる爲め又は野手の守備動作を妨害したる爲めアウトの宣告を受けたる時は其場合の守備に於て球を取扱ひたる總ての野手にアツシストを與ふるものとす。ダブル・プレーとは、球が投手の手を離れし時より再び定位置に於ける投手に球が返還さるゝまでの期間に於て行はるゝ二個の連続せるアウトをいふ。

### 失策

第8項 各野手のなしたる失策數は、之を第六欄に記入す。

【註】 失策は完全なる動作を以てすれば走者を確かにアウトとし得るに拘



らず動作の不完全なりし爲め打者の打撃時間を延長し、若くは走者をして一個、又は數個の壘を得せしめたる野手に對して科すべきものとす、但し四球又は投手の投球が身體に當りたるため打者第一壘を得、或はボーク、ワイルド・ピッチ(但しそれによつて打者が走者となり一壘に達せし場合を除く)若くはバスト・ボールに依りて打者または走者が壘を得たる場合は第六欄に記入すべき失策中に含まれず。走者の盗壘を防がんとし投じたる捕手の悪球に對しては失策を科せざるものとす。但しその悪球に依りて走者が餘分の壘を得たる時は此限りにあらず。捕手又はその他の内野手がダブル・プレーを完成し得ざりし場合には過失ありたるとするも失策として記録せざるものとす、但し此場合に暴球を投じ、走者をして餘分の壘を得せしめたる時又は壘手はその壘に對し正確に投げられたる球を捕へ得ざりしため、又は之を捕へんとせざりしが爲めに走者を刺殺し得ざりし時は、投球者の過失と見るべき場合の他、其壘手の失策となるべきものとす。若し第二壘に對してかくの如き投球がなされたる時は、記録者は二壘手または遊撃手の何れに失策を科すべきものなるかを判断する事を要す。野手がフライ・ボールを落して、打者に第一壘を與へたるも、直ちに其球を拾ひ、他の壘において走者をフォース・アウトしたるときは、フォース・アウトとして記録せられ失策を免除せらるゝものとす(容易に取り得るファウル・フライを落したる場合は失策とす)尚サード・ストライク・ボールを捕手が捕り損じ、爲めに走者をして一壘を得せしめたる時に、投手の暴投にあらざるかぎり捕手の失策とし、投手はストライク・アウトの記録を受く。又一壘手が球を受取りし際十分に一壘に觸れて走者を退くる餘裕ありし

にも拘はらず、之をなさずして走者を生かしたる場合は一壘手の失策として記録すべし。投手がサード・ストライクの球を暴投し打者が一壘に達したる時は投手の失策とし、投手はストライク・アウトの記録を得ざるものとす。

盗 壘

第9項 安全打、ブット・アウト又は野手の失策(投手のワイルド・ピッチ及捕手のバスト・ボールを含む)に依らずして、次の壘を奪ひたる走者は盗壘の記録を受くべきものとす。但し次の例外規定に従ふを要す。

- (1)二人盗壘若しくは三人盗壘が企てられたる場合に於て、其の内一人がアウトとなりたる時は他の走者は盗壘の記録を受くことを得ず。
- (2)走者が一旦次壘に觸れたるも其壘を踏み越え、又は滑り越したるため直ちに野手に球を觸れられてアウトとなりたる時は盗壘と看做さず。
- (3)走者が盗壘を企て、既にスタートを切りたる時は、假令其後にバッテリー・エラー(投手のワイルド・ピッチ及捕手のバスト・ボール)あるも、該走者は盗壘の記録を受くべく同時にバッテリー・エラーも課せらるべきものとす。(4)捕手が盗壘を防がんとし明白にアウトとし得べき投球をなしたる場合内野手が之を失したる爲壘を取られたる時は内野手の失策として記録すべきものにして盗壘とせず。(5)守備側より何等防止の手段を講ぜらるゝ事なくして進壘したる場合は盗壘として記録せず。

備考 例へば試合の終りに近づき守備方に勝越し居りて假令一二點敵に與ふるも尚味方の勝算確實なる場合、投手捕手共に敵の走者を意に介せず、偶々走者が盗壘を企つる事あるも投手は何等牽制の勢を執らずボデー・スウィングを行ひて悠々投球したるため走者が樂々壘を

盗みたるが如き時は盗壘と看做さず。但し一三壘に走者ある時、往々にして一壘の走者樂に二壘を取るこゝれは盗壘として記録す。

ワイルド・ピッチ及バスト・ボール

第10項 ワイルド・ピッチとは、投手が打者に對して適法に投じたる球にして、高低左右何れかに外れ、普通の動作を以てしても之を止め、または處理すること能はず、爲めに走者となりたる打者をして第一壘を得せしめ、若しくは他の走者をして進壘せしめたるものをいふ。バスト・ボールとは投手が打者に對して適法に投じたる球にして捕手が普通の動作を以て之を止め又は處理し得べき場合に、之を捕手逸したる爲め、走者となりたる打者をして第一壘を得せしめ、若くは他の走者をして進壘せしめたるものをいふ。

アード・ランの定義

第11項 安全打、犠牲打、盗壘、四球死球(投手の投球が打者に觸れたる)、ワイルド・ピッチ、ボーク等によつて生還せる際はアード・ランの記録を爲すものとす。野手の失策又は捕手のバスト・ボールによりて、走者第一壘を得たる結果生還せしものはアード・ランにあらず又守備側の失策によつて當然三者アウトとなりチェンジとなるべき機会を失したる後に於てはアード・ランなるものなし、又假令完全なる守備を以てしても走者はセーフなるべしと判断する點に於て多少の疑ある時は投手に利益を與へて同様アード・ランを記録せず。投手の守備失策も他の野手の失策と共に取扱ふものとす。

投手の防禦率

投手の防禦率は以上定めたるアード・ランの數を、該投手が投球せるインニングの數にて除し、九の數を乗ずることによりて決せらる、斯くすれば投手が各ゲーム(九回を完了したる)に

奪はれたるアード・ランの平均數を得べし。

摘要事項

第81條 摘要事項中に次の數項を包含す。

- 第1項 試合中各回毎になされたる得點數及試合中になされたる兩組の得點總數。
- 第2項 各競技者の盗壘數。
- 第3項 各競技者の犠牲打數(犠牲飛球を含む)
- 第4項 各競技者のツー・ベース・ヒット(二壘打)數。
- 第5項 各競技者のスリー・ベース・ヒット(三壘打)數。
- 第6項 各競技者のホーム・ラン・ヒット(本壘打)數。
- 第7項 各組のなしたるダブル・プレー及トリプル・プレーの數並にこのプレーに干與したる競技者の姓名。
- 備考 トリプル・プレーとは球が投手の手を離れたる時より再び定位置における投手の手にかへるまでの間に連續して三つのアウトを得たる場合をいふ。
- 第8項 各打者の打撃によりて得られたる生還數。
- 第9項 各投手が投手として投球したるインニングの數。
- 第10項 各投手が敵に打られたる安全打の數並に各投手に對する敵の打撃數。
- 第11項 各投手が得たるストライク・アウト(三振)の數。
- 第12項 各投手が出せし四球の數。
- 第13項 各投手の責に歸すべきワイルド・ピッチの數。
- 第14項 各投手の死球數(投手の球が打者の身體又は衣服に觸れたる場合の)並に其球を受けたる競技者の姓名。
- 第15項 各捕手のなしたるバスト・ボールの數。
- 第16項 試合に要したる時間。



第17項 各審判者の姓名。  
 チーム及個人の成績表作成法  
 チーム及び個人の成績表を作成する  
 には次の方法を以てすべし。  
 (1)勝敗率 勝敗両数の合計を以て  
 勝利数を除したるもの。(2)打撃率

打撃数を以て安全打の数を除したる  
 もの。(3)守備率 刺殺、補殺、及  
 び失策の合計数を以て、刺殺、補殺  
 の合計数を除したるもの。  
 以上の場合に於て除し切れざる端数は  
 四捨五入す。

### 打撃守備率算出表

#### 打撃率算出表

打撃率は打数をもつて安打数を割つ  
 た数である、表の見方＝打数10、安打  
 数5の場合は、安打(5)の縦の欄と打  
 数の10の横の欄の合致したところ即ち  
 0.500が打撃率である。

(この打撃率、守備率の両表は東都六大学  
 リーグ試合の個人成績を殆んど算出し得  
 ることを標準として摘記したのである)

| 打<br>数 | 安打<br>(1) | 安打<br>(2) | 安打<br>(3) | 安打<br>(4) |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1      | 1.000     |           |           |           |
| 2      | 0.500     | 1.000     |           |           |
| 3      | 0.333     | 0.667     | 1.000     |           |
| 4      | 0.250     | 0.500     | 0.750     | 1.000     |
| 5      | 0.200     | 0.400     | 0.600     | 0.800     |
| 6      | 0.167     | 0.333     | 0.500     | 0.667     |
| 7      | 0.143     | 0.286     | 0.429     | 0.571     |
| 8      | 0.125     | 0.250     | 0.375     | 0.500     |
| 9      | 0.111     | 0.222     | 0.333     | 0.444     |
| 10     | 0.100     | 0.200     | 0.300     | 0.400     |
| 11     | 0.091     | 0.182     | 0.273     | 0.364     |
| 12     | 0.083     | 0.167     | 0.250     | 0.333     |
| 13     | 0.077     | 0.154     | 0.231     | 0.308     |
| 14     | 0.071     | 0.143     | 0.214     | 0.286     |
| 15     | 0.067     | 0.133     | 0.200     | 0.267     |
| 16     | 0.063     | 0.125     | 0.188     | 0.250     |
| 17     | 0.059     | 0.118     | 0.176     | 0.235     |
| 18     | 0.056     | 0.111     | 0.167     | 0.222     |
| 19     | 0.053     | 0.105     | 0.158     | 0.211     |
| 20     | 0.050     | 0.100     | 0.150     | 0.200     |
| 21     | 0.048     | 0.095     | 0.143     | 0.190     |

| 打<br>数 | 安打<br>(1) | 安打<br>(2) | 安打<br>(3) | 安打<br>(4) |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 22     | 0.045     | 0.091     | 0.136     | 0.182     |
| 23     | 0.043     | 0.089     | 0.130     | 0.174     |
| 24     | 0.042     | 0.083     | 0.125     | 0.167     |
| 25     | 0.040     | 0.080     | 0.120     | 0.160     |
| 26     | 0.038     | 0.077     | 0.115     | 0.154     |
| 27     | 0.037     | 0.074     | 0.111     | 0.148     |
| 28     | 0.036     | 0.071     | 0.107     | 0.143     |
| 29     | 0.034     | 0.069     | 0.103     | 0.138     |
| 30     | 0.033     | 0.067     | 0.100     | 0.133     |
| 31     | 0.032     | 0.065     | 0.097     | 0.129     |
| 32     | 0.031     | 0.063     | 0.094     | 0.125     |
| 33     | 0.030     | 0.061     | 0.091     | 0.121     |
| 34     | 0.029     | 0.059     | 0.088     | 0.118     |
| 35     | 0.028     | 0.057     | 0.086     | 0.114     |
| 36     | 0.028     | 0.056     | 0.083     | 0.111     |
| 37     | 0.027     | 0.054     | 0.081     | 0.108     |
| 38     | 0.026     | 0.053     | 0.079     | 0.105     |
| 打<br>数 | 安打<br>(5) | 安打<br>(6) | 安打<br>(7) | 安打<br>(8) |
| 5      | 1.000     |           |           |           |
| 6      | 0.833     | 1.000     |           |           |
| 7      | 0.714     | 0.843     | 1.000     |           |
| 8      | 0.625     | 0.750     | 0.875     | 1.000     |
| 9      | 0.556     | 0.667     | 0.778     | 0.889     |
| 10     | 0.500     | 0.600     | 0.700     | 0.800     |
| 11     | 0.455     | 0.545     | 0.636     | 0.777     |
| 12     | 0.417     | 0.500     | 0.583     | 0.667     |
| 13     | 0.386     | 0.462     | 0.538     | 0.615     |
| 14     | 0.357     | 0.429     | 0.500     | 0.571     |
| 15     | 0.333     | 0.400     | 0.467     | 0.533     |

| 打<br>数 | 安打<br>(5) | 安打<br>(6)  | 安打<br>(7)  | 安打<br>(8)  |
|--------|-----------|------------|------------|------------|
| 16     | 0.313     | 0.375      | 0.438      | 0.500      |
| 17     | 0.294     | 0.353      | 0.417      | 0.471      |
| 18     | 0.278     | 0.333      | 0.389      | 0.444      |
| 19     | 0.263     | 0.316      | 0.369      | 0.421      |
| 20     | 0.250     | 0.300      | 0.350      | 0.400      |
| 21     | 0.238     | 0.286      | 0.333      | 0.381      |
| 22     | 0.227     | 0.273      | 0.318      | 0.364      |
| 23     | 0.217     | 0.261      | 0.304      | 0.348      |
| 24     | 0.208     | 0.250      | 0.292      | 0.333      |
| 25     | 0.200     | 0.240      | 0.280      | 0.320      |
| 26     | 0.192     | 0.231      | 0.269      | 0.308      |
| 27     | 0.185     | 0.222      | 0.259      | 0.296      |
| 28     | 0.179     | 0.214      | 0.250      | 0.286      |
| 29     | 0.172     | 0.207      | 0.241      | 0.276      |
| 30     | 0.167     | 0.200      | 0.233      | 0.267      |
| 31     | 0.161     | 0.190      | 0.226      | 0.258      |
| 32     | 0.156     | 0.188      | 0.219      | 0.250      |
| 33     | 0.152     | 0.182      | 0.212      | 0.242      |
| 34     | 0.147     | 0.176      | 0.206      | 0.235      |
| 35     | 0.143     | 0.171      | 0.200      | 0.229      |
| 36     | 0.139     | 0.167      | 0.194      | 0.222      |
| 37     | 0.135     | 0.162      | 0.189      | 0.216      |
| 38     | 0.132     | 0.158      | 0.184      | 0.211      |
| 39     | 0.128     | 0.154      | 0.179      | 0.205      |
| 40     | 0.125     | 0.150      | 0.175      | 0.200      |
| 41     | 0.122     | 0.146      | 0.171      | 0.195      |
| 42     | 0.119     | 0.143      | 0.167      | 0.190      |
| 43     | 0.116     | 0.140      | 0.163      | 0.186      |
| 44     | 0.114     | 0.136      | 0.159      | 0.182      |
| 45     | 0.111     | 0.133      | 0.156      | 0.178      |
| 46     | 0.109     | 0.130      | 0.152      | 0.174      |
| 47     | 0.106     | 0.128      | 0.149      | 0.170      |
| 48     | 0.104     | 0.125      | 0.146      | 0.167      |
| 打<br>数 | 安打<br>(9) | 安打<br>(10) | 安打<br>(11) | 安打<br>(12) |
| 9      | 1.000     |            |            |            |
| 10     | 0.900     | 1.000      |            |            |
| 11     | 0.817     | 0.909      | 1.000      |            |
| 12     | 0.750     | 0.833      | 0.917      | 1.000      |
| 13     | 0.692     | 0.769      | 0.846      | 0.923      |
| 14     | 0.643     | 0.714      | 0.786      | 0.857      |

| 打<br>数 | 安打<br>(9) | 安打<br>(10) | 安打<br>(11) | 安打<br>(12) |
|--------|-----------|------------|------------|------------|
| 15     | 0.600     | 0.667      | 0.733      | 0.800      |
| 16     | 0.563     | 0.625      | 0.688      | 0.750      |
| 17     | 0.529     | 0.588      | 0.647      | 0.706      |
| 18     | 0.500     | 0.556      | 0.611      | 0.667      |
| 19     | 0.474     | 0.526      | 0.579      | 0.631      |
| 20     | 0.450     | 0.500      | 0.550      | 0.600      |
| 21     | 0.429     | 0.476      | 0.524      | 0.571      |
| 22     | 0.409     | 0.455      | 0.500      | 0.545      |
| 23     | 0.391     | 0.435      | 0.478      | 0.523      |
| 24     | 0.375     | 0.417      | 0.458      | 0.500      |
| 25     | 0.360     | 0.400      | 0.440      | 0.480      |
| 26     | 0.346     | 0.385      | 0.423      | 0.462      |
| 27     | 0.333     | 0.370      | 0.407      | 0.444      |
| 28     | 0.321     | 0.357      | 0.393      | 0.429      |
| 29     | 0.310     | 0.345      | 0.379      | 0.414      |
| 30     | 0.300     | 0.333      | 0.367      | 0.400      |
| 31     | 0.290     | 0.323      | 0.355      | 0.387      |
| 32     | 0.281     | 0.313      | 0.344      | 0.376      |
| 33     | 0.273     | 0.303      | 0.333      | 0.364      |
| 34     | 0.265     | 0.294      | 0.324      | 0.353      |
| 35     | 0.257     | 0.286      | 0.314      | 0.343      |
| 36     | 0.250     | 0.278      | 0.306      | 0.333      |
| 37     | 0.243     | 0.270      | 0.297      | 0.324      |
| 38     | 0.237     | 0.263      | 0.289      | 0.316      |
| 39     | 0.231     | 0.256      | 0.282      | 0.308      |
| 40     | 0.225     | 0.250      | 0.275      | 0.300      |
| 41     | 0.220     | 0.244      | 0.268      | 0.293      |
| 42     | 0.214     | 0.238      | 0.262      | 0.286      |
| 43     | 0.209     | 0.233      | 0.256      | 0.279      |
| 44     | 0.205     | 0.227      | 0.250      | 0.273      |
| 45     | 0.200     | 0.222      | 0.244      | 0.267      |
| 46     | 0.196     | 0.217      | 0.239      | 0.261      |
| 47     | 0.191     | 0.213      | 0.234      | 0.255      |
| 48     | 0.188     | 0.208      | 0.229      | 0.250      |
| 49     | 0.184     | 0.205      | 0.224      | 0.245      |
| 50     | 0.180     | 0.200      | 0.220      | 0.240      |
| 51     | 0.176     | 0.196      | 0.216      | 0.235      |
| 52     | 0.173     | 0.193      | 0.212      | 0.231      |
| 53     | 0.170     | 0.189      | 0.208      | 0.226      |
| 54     | 0.167     | 1.185      | 0.204      | 0.222      |
| 55     | 0.164     | 0.182      | 0.200      | 0.218      |



野球一打撃守備率

|    |         |         |         |         |
|----|---------|---------|---------|---------|
| 56 | 0.161   | 0.179   | 0.196   | 0.214   |
| 57 | 0.158   | 0.175   | 0.193   | 0.211   |
| 58 | 0.155   | 0.172   | 0.190   | 0.207   |
| 打数 | 安打 (13) | 安打 (14) | 安打 (15) | 安打 (16) |
| 16 | 0.813   | 0.875   | 0.938   | 1.000   |
| 17 | 0.765   | 0.824   | 0.882   | 0.941   |
| 18 | 0.722   | 0.778   | 0.833   | 0.889   |
| 19 | 0.684   | 0.737   | 0.789   | 0.842   |
| 20 | 0.650   | 0.700   | 0.750   | 0.800   |
| 21 | 0.619   | 0.667   | 0.714   | 0.762   |
| 22 | 0.591   | 0.636   | 0.682   | 0.727   |
| 23 | 0.565   | 0.609   | 0.654   | 0.696   |
| 24 | 0.442   | 0.583   | 0.625   | 0.667   |
| 25 | 0.520   | 0.560   | 0.60    | 0.6400  |
| 26 | 0.500   | 0.538   | 0.577   | 0.615   |
| 27 | 0.481   | 0.519   | 0.556   | 0.593   |
| 28 | 0.464   | 0.500   | 0.536   | 0.571   |
| 29 | 0.448   | 0.483   | 0.517   | 0.552   |
| 30 | 0.433   | 0.467   | 0.500   | 0.553   |
| 31 | 0.419   | 0.452   | 0.484   | 0.516   |
| 32 | 0.406   | 0.438   | 0.469   | 0.500   |
| 33 | 0.394   | 0.424   | 0.455   | 0.485   |
| 34 | 0.382   | 0.412   | 0.441   | 0.471   |
| 35 | 0.371   | 0.400   | 0.429   | 0.457   |
| 36 | 0.361   | 0.389   | 0.417   | 0.444   |
| 37 | 0.351   | 0.378   | 0.405   | 0.432   |
| 38 | 0.342   | 0.368   | 0.395   | 0.421   |
| 39 | 0.333   | 0.359   | 0.385   | 0.410   |
| 40 | 0.325   | 0.350   | 0.375   | 0.400   |
| 41 | 0.317   | 0.341   | 0.366   | 0.390   |
| 42 | 0.310   | 0.333   | 0.357   | 0.380   |
| 43 | 0.302   | 0.326   | 0.349   | 0.372   |
| 44 | 0.295   | 0.318   | 0.341   | 0.364   |
| 45 | 0.289   | 0.311   | 0.333   | 0.356   |
| 46 | 0.283   | 0.304   | 0.326   | 0.348   |
| 47 | 0.277   | 0.298   | 0.319   | 0.340   |
| 48 | 0.271   | 0.292   | 0.312   | 0.333   |
| 49 | 0.265   | 0.286   | 0.306   | 0.327   |
| 50 | 0.260   | 0.280   | 0.300   | 0.320   |
| 51 | 0.255   | 0.274   | 0.294   | 0.314   |
| 52 | 0.250   | 0.269   | 0.288   | 0.308   |
| 53 | 0.245   | 0.264   | 0.283   | 0.302   |

|    |         |         |         |         |
|----|---------|---------|---------|---------|
| 打数 | 安打 (13) | 安打 (14) | 安打 (15) | 安打 (16) |
| 54 | 0.241   | 0.259   | 0.278   | 0.296   |
| 55 | 0.236   | 0.255   | 0.273   | 0.291   |
| 56 | 0.230   | 0.250   | 0.268   | 0.286   |
| 57 | 0.229   | 0.246   | 0.263   | 0.281   |
| 58 | 0.224   | 0.241   | 0.259   | 0.276   |
| 59 | 0.220   | 0.237   | 0.254   | 0.271   |
| 60 | 0.216   | 0.233   | 0.250   | 0.267   |
| 61 | 0.213   | 0.230   | 0.246   | 0.262   |
| 62 | 0.210   | 0.226   | 0.242   | 0.258   |
| 63 | 0.206   | 0.222   | 0.238   | 0.254   |
| 64 | 0.203   | 0.219   | 0.234   | 0.250   |
| 65 | 0.200   | 0.215   | 0.231   | 0.246   |
| 66 | 0.197   | 0.212   | 0.227   | 0.242   |
| 67 | 0.194   | 0.209   | 0.224   | 0.239   |
| 68 | 0.191   | 0.206   | 0.221   | 0.235   |
| 69 | 0.188   | 0.203   | 0.217   | 0.232   |
| 70 | 0.186   | 0.200   | 0.214   | 0.229   |
| 打数 | 安打 (17) | 安打 (18) | 安打 (19) | 安打 (20) |
| 20 | 0.850   | 0.900   | 0.950   | 0.100   |
| 21 | 0.810   | 0.857   | 0.905   | 0.952   |
| 22 | 0.773   | 0.818   | 0.863   | 0.909   |
| 23 | 0.739   | 0.783   | 0.826   | 0.870   |
| 24 | 0.708   | 0.750   | 0.791   | 0.833   |
| 25 | 0.680   | 0.720   | 0.760   | 0.800   |
| 26 | 0.654   | 0.692   | 0.731   | 0.769   |
| 27 | 0.630   | 0.667   | 0.704   | 0.741   |
| 28 | 0.607   | 0.643   | 0.679   | 0.714   |
| 29 | 0.586   | 0.621   | 0.655   | 0.690   |
| 30 | 0.567   | 0.600   | 0.633   | 0.667   |
| 31 | 0.548   | 0.581   | 0.613   | 0.645   |
| 32 | 0.531   | 0.563   | 0.594   | 0.625   |
| 33 | 0.512   | 0.545   | 0.576   | 0.606   |
| 34 | 0.500   | 0.529   | 0.559   | 0.588   |
| 35 | 0.486   | 0.514   | 0.543   | 0.571   |
| 36 | 0.472   | 0.500   | 0.528   | 0.556   |
| 37 | 0.462   | 0.486   | 0.514   | 0.541   |
| 38 | 0.447   | 0.474   | 0.500   | 0.526   |
| 39 | 0.436   | 0.462   | 0.487   | 0.513   |
| 40 | 0.425   | 0.450   | 0.475   | 0.500   |
| 41 | 0.415   | 0.439   | 0.463   | 0.488   |

野球一打撃守備卒

|    |         |         |         |         |
|----|---------|---------|---------|---------|
| 打数 | 安打 (17) | 安打 (18) | 安打 (19) | 安打 (20) |
| 42 | 0.405   | 4.429   | 0.452   | 0.476   |
| 43 | 0.395   | 0.419   | 0.442   | 0.465   |
| 44 | 0.386   | 0.409   | 0.432   | 0.455   |
| 45 | 0.378   | 0.400   | 0.422   | 0.444   |
| 46 | 0.370   | 0.391   | 0.413   | 0.435   |
| 47 | 0.362   | 0.383   | 0.404   | 0.426   |
| 48 | 0.354   | 0.375   | 0.396   | 0.417   |
| 49 | 0.347   | 0.367   | 0.388   | 0.408   |
| 50 | 0.340   | 0.360   | 0.380   | 0.400   |
| 51 | 0.333   | 0.353   | 0.373   | 0.392   |
| 52 | 0.327   | 0.347   | 0.365   | 0.385   |
| 53 | 0.321   | 0.340   | 0.358   | 0.377   |
| 54 | 0.315   | 0.333   | 0.352   | 0.370   |
| 55 | 0.309   | 0.327   | 0.345   | 0.364   |
| 56 | 0.304   | 0.321   | 0.339   | 0.357   |
| 57 | 0.298   | 0.316   | 0.333   | 0.351   |
| 58 | 0.293   | 0.310   | 0.328   | 0.345   |
| 59 | 0.288   | 0.305   | 0.322   | 0.339   |
| 60 | 0.283   | 0.300   | 0.317   | 0.333   |
| 61 | 0.279   | 0.295   | 0.311   | 0.328   |
| 62 | 0.275   | 0.290   | 0.306   | 0.323   |
| 63 | 0.270   | 0.286   | 0.301   | 0.317   |
| 64 | 0.266   | 0.281   | 0.297   | 0.313   |
| 65 | 0.262   | 0.277   | 0.292   | 0.308   |
| 66 | 0.258   | 0.273   | 0.288   | 0.303   |
| 67 | 0.254   | 0.269   | 0.284   | 0.299   |
| 68 | 0.250   | 0.265   | 0.279   | 0.294   |
| 69 | 0.246   | 0.261   | 0.275   | 0.290   |
| 70 | 0.243   | 0.257   | 0.271   | 0.286   |
| 71 | 0.239   | 0.254   | 0.268   | 0.282   |
| 72 | 0.236   | 0.250   | 0.264   | 0.278   |

|    |        |        |        |        |
|----|--------|--------|--------|--------|
| 刺殺 | 失策 (1) | 失策 (2) | 失紀 (3) | 失策 (4) |
| 3  | 0.750  | 0.600  | 0.500  |        |
| 4  | 0.800  | 0.667  | 0.571  | 0.500  |
| 5  | 0.833  | 0.714  | 0.625  | 0.556  |
| 6  | 0.857  | 0.750  | 0.667  | 0.600  |
| 7  | 0.875  | 0.778  | 0.700  | 0.636  |
| 8  | 0.889  | 0.800  | 0.727  | 0.667  |
| 9  | 0.900  | 0.818  | 0.750  | 0.692  |
| 10 | 0.909  | 0.833  | 0.769  | 0.714  |
| 11 | 0.917  | 0.846  | 0.786  | 0.733  |
| 12 | 0.923  | 0.857  | 0.800  | 0.750  |
| 13 | 0.929  | 0.867  | 0.813  | 0.765  |
| 14 | 0.933  | 0.875  | 0.824  | 0.778  |
| 15 | 0.938  | 0.882  | 0.833  | 0.790  |
| 16 | 0.941  | 0.889  | 0.842  | 0.800  |
| 17 | 0.944  | 0.895  | 0.850  | 0.810  |
| 18 | 0.947  | 0.900  | 0.857  | 0.818  |
| 19 | 0.950  | 0.905  | 0.863  | 0.826  |
| 20 | 0.952  | 0.909  | 0.870  | 0.833  |
| 21 | 0.955  | 0.913  | 0.875  | 0.840  |
| 22 | 0.957  | 0.917  | 0.880  | 0.846  |
| 23 | 0.958  | 0.920  | 0.885  | 0.852  |
| 24 | 0.960  | 0.923  | 0.889  | 0.857  |
| 25 | 0.962  | 0.926  | 0.893  | 0.862  |
| 26 | 0.963  | 0.929  | 0.897  | 0.867  |
| 27 | 0.964  | 0.931  | 0.900  | 0.871  |
| 28 | 0.966  | 0.933  | 0.903  | 0.875  |
| 29 | 0.967  | 0.935  | 0.906  | 0.879  |
| 30 | 0.968  | 0.937  | 0.909  | 0.882  |
| 31 | 0.968  | 0.939  | 0.912  | 0.886  |
| 32 | 0.970  | 0.941  | 0.914  | 0.889  |
| 33 | 0.971  | 0.943  | 0.917  | 0.892  |
| 34 | 0.971  | 0.944  | 0.919  | 0.895  |
| 35 | 0.972  | 0.946  | 0.921  | 0.897  |
| 36 | 0.973  | 0.947  | 0.923  | 0.900  |
| 37 | 0.974  | 0.949  | 0.925  | 0.902  |
| 38 | 0.974  | 0.950  | 0.927  | 0.905  |
| 39 | 0.975  | 0.951  | 0.929  | 0.907  |
| 40 | 0.975  | 0.952  | 0.930  | 0.909  |
| 41 | 0.976  | 0.953  | 0.932  | 0.911  |
| 42 | 0.977  | 0.955  | 0.933  | 0.913  |
| 43 | 0.977  | 0.956  | 0.935  | 0.915  |

守備率算出表

守備率は(刺殺数+補殺数+失策数) ÷ (刺殺数+補殺数)である、表の見方  
=失策数3、刺殺、補殺数9の場合  
は失策(3)の縦の欄と刺殺(刺殺、補殺)の  
合計数を示す)の9の横の欄と合致し  
たところ即ち0.750が守備率である。

|    |        |        |        |        |
|----|--------|--------|--------|--------|
| 刺殺 | 失策 (1) | 失策 (2) | 失策 (3) | 失策 (4) |
| 1  | 0.500  |        |        |        |
| 2  | 0.667  | 0.500  |        |        |



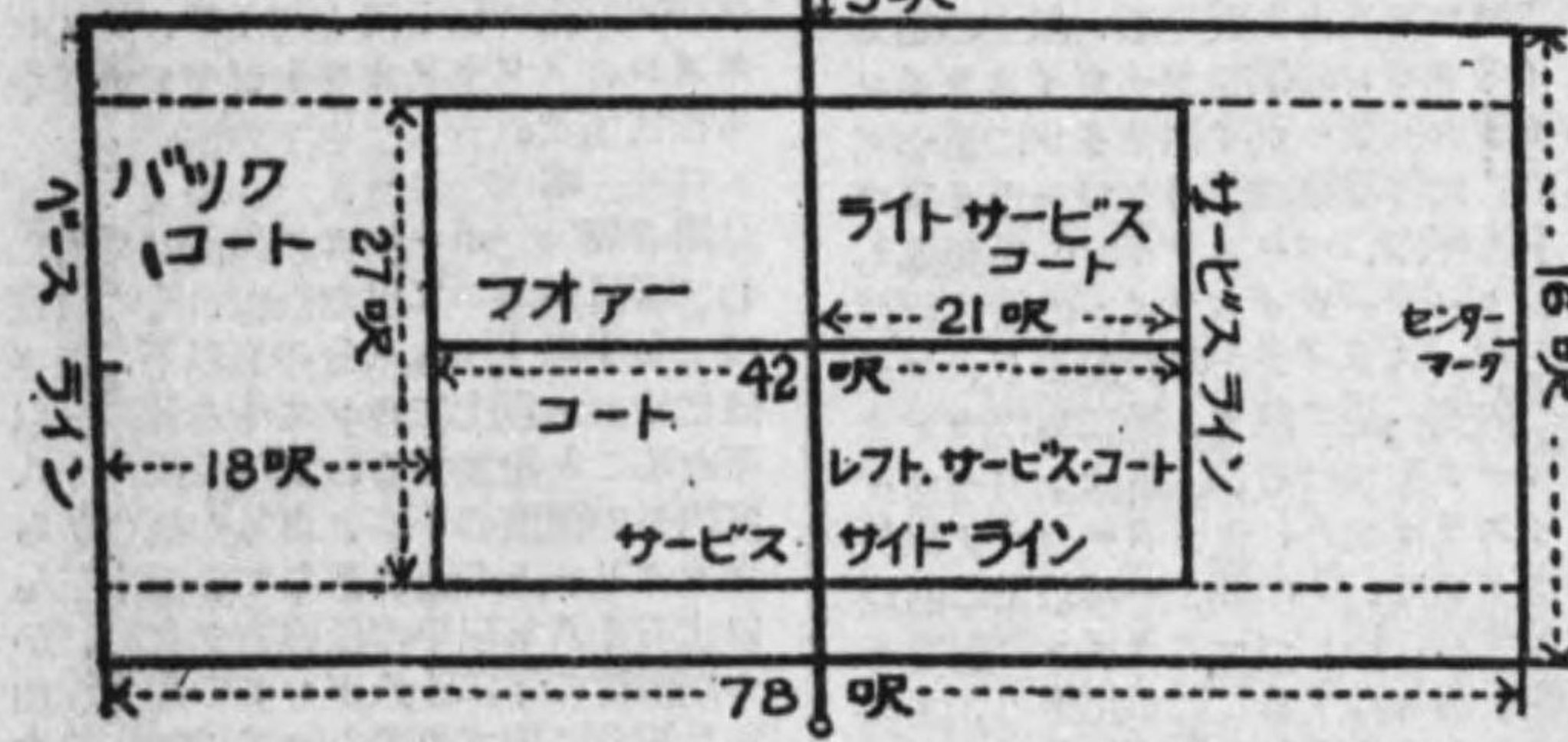
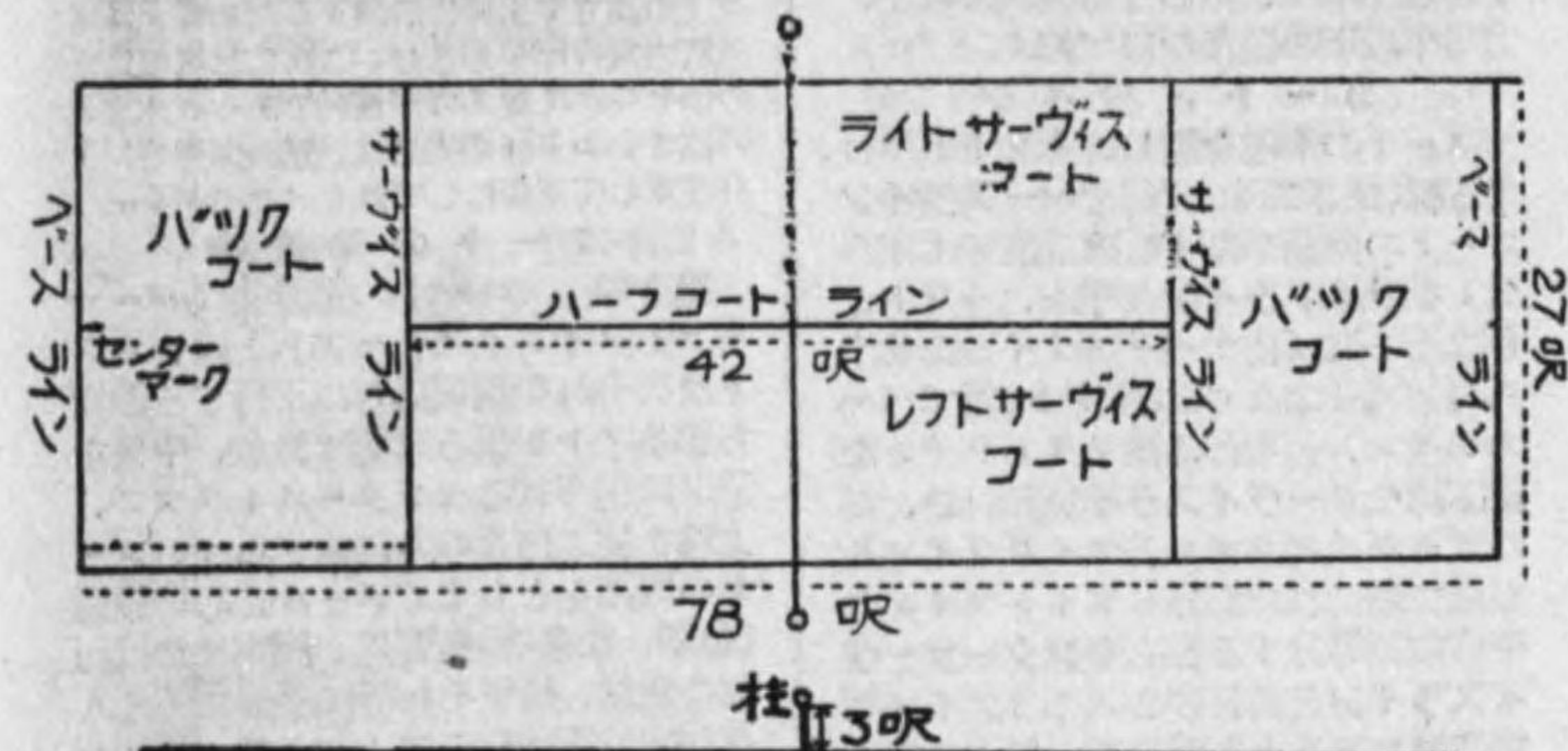
| 刺殺 | 失策(1) | 失策(2) | 失策(3) | 失策(4) | 刺補 | 失策(1) | 失策(2) | 失策(3) | 失策(4) |
|----|-------|-------|-------|-------|----|-------|-------|-------|-------|
| 44 | 0.978 | 0.957 | 0.936 | 0.917 | 85 | 0.988 | 0.977 | 0.966 | 0.955 |
| 45 | 0.978 | 0.957 | 0.938 | 0.918 | 86 | 0.989 | 0.977 | 0.966 | 0.956 |
| 46 | 0.979 | 0.958 | 0.939 | 0.920 | 87 | 0.989 | 0.978 | 0.967 | 0.956 |
| 47 | 0.979 | 0.959 | 0.940 | 0.922 | 88 | 0.989 | 0.978 | 0.967 | 0.957 |
| 48 | 0.980 | 0.960 | 0.941 | 0.923 | 89 | 0.989 | 0.978 | 0.967 | 0.957 |
| 49 | 0.980 | 0.961 | 0.942 | 0.925 | 90 | 0.989 | 0.978 | 0.968 | 0.957 |
| 50 | 0.980 | 0.962 | 0.943 | 0.926 | 91 | 0.989 | 0.978 | 0.968 | 0.958 |
| 51 | 0.981 | 0.962 | 0.944 | 0.927 | 92 | 0.989 | 0.979 | 0.968 | 0.958 |
| 52 | 0.981 | 0.963 | 0.945 | 0.929 | 93 | 0.989 | 0.979 | 0.969 | 0.959 |
| 53 | 0.981 | 0.964 | 0.946 | 0.930 | 94 | 0.989 | 0.979 | 0.969 | 0.959 |
| 54 | 0.982 | 0.964 | 0.947 | 0.931 | 刺補 | 失策(5) | 失策(6) | 失策(7) | 失策(8) |
| 55 | 0.982 | 0.965 | 0.948 | 0.932 | 5  | 0.500 |       |       |       |
| 56 | 0.982 | 0.966 | 0.949 | 0.933 | 6  | 0.545 | 0.500 |       |       |
| 57 | 0.983 | 0.966 | 0.950 | 0.934 | 7  | 0.583 | 0.538 | 0.500 |       |
| 58 | 0.983 | 0.967 | 0.951 | 0.936 | 8  | 0.615 | 0.571 | 0.533 | 0.500 |
| 59 | 0.983 | 0.967 | 0.952 | 0.937 | 9  | 0.643 | 0.600 | 0.563 | 0.529 |
| 60 | 0.984 | 0.968 | 0.952 | 0.938 | 10 | 0.667 | 0.625 | 0.588 | 0.556 |
| 61 | 0.984 | 0.968 | 0.953 | 0.938 | 11 | 0.689 | 0.647 | 0.611 | 0.579 |
| 62 | 0.984 | 0.969 | 0.954 | 0.939 | 12 | 0.706 | 0.667 | 0.631 | 0.600 |
| 68 | 0.984 | 0.969 | 0.955 | 0.940 | 13 | 0.722 | 0.684 | 0.650 | 0.619 |
| 64 | 0.985 | 0.970 | 0.955 | 0.941 | 14 | 0.737 | 0.700 | 0.667 | 0.636 |
| 65 | 0.985 | 0.970 | 0.956 | 0.942 | 15 | 0.750 | 0.714 | 0.682 | 0.654 |
| 66 | 0.985 | 0.971 | 0.957 | 0.943 | 16 | 0.762 | 0.727 | 0.696 | 0.667 |
| 67 | 0.985 | 0.971 | 0.957 | 0.944 | 17 | 0.773 | 0.739 | 0.708 | 0.680 |
| 68 | 0.986 | 0.971 | 0.958 | 0.944 | 18 | 0.783 | 0.750 | 0.720 | 0.692 |
| 69 | 0.986 | 0.972 | 0.958 | 0.945 | 19 | 0.791 | 0.760 | 0.731 | 0.704 |
| 70 | 0.986 | 0.972 | 0.959 | 0.946 | 20 | 0.800 | 0.769 | 0.741 | 0.714 |
| 71 | 0.986 | 0.973 | 0.959 | 0.947 | 21 | 0.807 | 0.778 | 0.750 | 0.724 |
| 72 | 0.986 | 0.973 | 0.960 | 0.947 | 22 | 0.815 | 0.786 | 0.759 | 0.733 |
| 73 | 0.986 | 0.973 | 0.960 | 0.948 | 23 | 0.821 | 0.793 | 0.767 | 0.742 |
| 74 | 0.987 | 0.974 | 0.961 | 0.949 | 24 | 0.828 | 0.800 | 0.774 | 0.750 |
| 75 | 0.987 | 0.974 | 0.962 | 0.949 | 25 | 0.833 | 0.806 | 0.781 | 0.758 |
| 76 | 0.987 | 0.974 | 0.962 | 0.950 | 26 | 0.840 | 0.813 | 0.788 | 0.765 |
| 77 | 0.987 | 0.975 | 0.963 | 0.951 | 27 | 0.844 | 0.818 | 0.794 | 0.771 |
| 78 | 0.987 | 0.975 | 0.963 | 0.951 | 28 | 0.848 | 0.824 | 0.800 | 0.778 |
| 79 | 0.987 | 0.975 | 0.963 | 0.952 | 29 | 0.853 | 0.829 | 0.806 | 0.784 |
| 80 | 0.988 | 0.976 | 0.964 | 0.952 | 30 | 0.857 | 0.833 | 0.811 | 0.789 |
| 81 | 0.988 | 0.976 | 0.964 | 0.953 | 31 | 0.861 | 0.838 | 0.816 | 0.795 |
| 82 | 0.988 | 0.976 | 0.965 | 0.953 | 32 | 0.865 | 0.842 | 0.821 | 0.800 |
| 83 | 0.988 | 0.976 | 0.965 | 0.954 | 33 | 0.868 | 0.846 | 0.825 | 0.805 |
| 84 | 0.988 | 0.977 | 0.966 | 0.955 |    |       |       |       |       |

| 刺殺 | 失策(5) | 失策(6) | 失策(7) | 失策(8) | 刺殺 | 失策(5) | 失策(6)  | 失策(7)  | 失策(8)  |
|----|-------|-------|-------|-------|----|-------|--------|--------|--------|
| 34 | 0.872 | 0.850 | 0.829 | 0.810 | 75 | 0.938 | 0.926  | 0.915  | 0.904  |
| 35 | 0.875 | 0.854 | 0.833 | 0.814 | 76 | 0.938 | 0.927  | 0.916  | 0.905  |
| 36 | 0.878 | 0.857 | 0.837 | 0.818 | 77 | 0.939 | 0.928  | 0.917  | 0.906  |
| 37 | 0.881 | 0.860 | 0.841 | 0.822 | 78 | 0.940 | 0.929  | 0.918  | 0.907  |
| 38 | 0.884 | 0.864 | 0.844 | 0.826 | 79 | 0.940 | 0.929  | 0.919  | 0.908  |
| 39 | 0.887 | 0.867 | 0.848 | 0.830 | 80 | 0.941 | 0.930  | 0.920  | 0.909  |
| 40 | 0.889 | 0.870 | 0.851 | 0.833 | 81 | 0.942 | 0.931  | 0.920  | 0.910  |
| 41 | 0.891 | 0.872 | 0.854 | 0.837 | 82 | 0.943 | 0.932  | 0.921  | 0.911  |
| 42 | 0.894 | 0.875 | 0.857 | 0.840 | 83 | 0.943 | 0.933  | 0.922  | 0.912  |
| 43 | 0.896 | 0.878 | 0.860 | 0.843 | 84 | 0.944 | 0.933  | 0.923  | 0.913  |
| 44 | 0.898 | 0.880 | 0.863 | 0.846 | 85 | 0.944 | 0.934  | 0.924  | 0.914  |
| 45 | 0.900 | 0.882 | 0.865 | 0.849 | 86 | 0.945 | 0.935  | 0.925  | 0.915  |
| 46 | 0.902 | 0.885 | 0.868 | 0.852 | 87 | 0.946 | 0.935  | 0.926  | 0.916  |
| 47 | 0.904 | 0.887 | 0.870 | 0.855 | 88 | 0.946 | 0.936  | 0.926  | 0.917  |
| 48 | 0.906 | 0.889 | 0.873 | 0.857 | 89 | 0.947 | 0.937  | 0.927  | 0.918  |
| 49 | 0.907 | 0.891 | 0.875 | 0.860 | 90 | 0.947 | 0.938  | 0.928  | 0.918  |
| 50 | 0.909 | 0.893 | 0.877 | 0.862 | 91 | 0.948 | 0.938  | 0.929  | 0.919  |
| 51 | 0.911 | 0.895 | 0.879 | 0.864 | 92 | 0.948 | 0.939  | 0.929  | 0.920  |
| 52 | 0.912 | 0.897 | 0.881 | 0.867 | 93 | 0.949 | 0.939  | 0.930  | 0.921  |
| 53 | 0.914 | 0.898 | 0.883 | 0.869 | 94 | 0.949 | 0.940  | 0.931  | 0.922  |
| 54 | 0.915 | 0.900 | 0.885 | 0.871 | 95 | 0.950 | 0.940  | 0.931  | 0.922  |
| 55 | 0.917 | 0.902 | 0.887 | 0.873 | 96 | 0.950 | 0.941  | 0.932  | 0.923  |
| 56 | 0.918 | 0.903 | 0.889 | 0.875 | 刺補 | 失策(9) | 失策(10) | 失策(11) | 失策(12) |
| 57 | 0.919 | 0.905 | 0.891 | 0.877 | 9  | 0.500 |        |        |        |
| 58 | 0.921 | 0.906 | 0.892 | 0.879 | 10 | 0.526 | 0.500  |        |        |
| 59 | 0.922 | 0.908 | 0.894 | 0.881 | 11 | 0.550 | 0.524  | 0.500  |        |
| 60 | 0.923 | 0.909 | 0.896 | 0.882 | 12 | 0.571 | 0.545  | 0.523  | 0.500  |
| 61 | 0.924 | 0.910 | 0.897 | 0.884 | 13 | 0.591 | 0.565  | 0.542  | 0.520  |
| 62 | 0.925 | 0.912 | 0.899 | 0.886 | 14 | 0.609 | 0.583  | 0.560  | 0.538  |
| 63 | 0.926 | 0.913 | 0.900 | 0.887 | 15 | 0.625 | 0.600  | 0.577  | 0.556  |
| 64 | 0.928 | 0.914 | 0.901 | 0.889 | 16 | 0.640 | 0.615  | 0.593  | 0.571  |
| 65 | 0.929 | 0.915 | 0.903 | 0.890 | 17 | 0.654 | 0.630  | 0.607  | 0.586  |
| 66 | 0.930 | 0.917 | 0.904 | 0.892 | 18 | 0.667 | 0.643  | 0.621  | 0.600  |
| 67 | 0.931 | 0.918 | 0.905 | 0.893 | 19 | 0.679 | 0.655  | 0.633  | 0.613  |
| 68 | 0.932 | 0.919 | 0.907 | 0.895 | 20 | 0.690 | 0.667  | 0.645  | 0.625  |
| 69 | 0.932 | 0.920 | 0.908 | 0.896 | 21 | 0.700 | 0.677  | 0.656  | 0.636  |
| 70 | 0.933 | 0.921 | 0.909 | 0.898 | 22 | 0.710 | 0.688  | 0.667  | 0.647  |
| 71 | 0.934 | 0.922 | 0.910 | 0.899 | 23 | 0.719 | 0.697  | 0.676  | 0.657  |
| 72 | 0.935 | 0.923 | 0.911 | 0.900 | 24 | 0.727 | 0.706  | 0.686  | 0.667  |
| 73 | 0.936 | 0.924 | 0.913 | 0.901 | 25 | 0.735 | 0.714  | 0.694  | 0.676  |
| 74 | 0.937 | 0.925 | 0.914 | 0.903 |    |       |        |        |        |



| 刺殺 | 失策 (9) | 失策 (10) | 失策 (11) | 失策 (12) | 刺殺  | 失策 (9) | 失策 (10) | 失策 (11) | 失策 (12) |
|----|--------|---------|---------|---------|-----|--------|---------|---------|---------|
| 26 | 0.743  | 0.722   | 0.703   | 0.684   | 66  | 0.880  | 0.868   | 0.857   | 0.846   |
| 27 | 0.750  | 0.730   | 0.711   | 0.692   | 67  | 0.882  | 0.870   | 0.859   | 0.848   |
| 28 | 0.757  | 0.737   | 0.718   | 0.700   | 68  | 0.883  | 0.872   | 0.861   | 0.850   |
| 29 | 0.763  | 0.744   | 0.725   | 0.707   | 69  | 0.885  | 0.873   | 0.863   | 0.852   |
| 30 | 0.769  | 0.750   | 0.732   | 0.714   | 70  | 0.886  | 0.875   | 0.864   | 0.854   |
| 31 | 0.775  | 0.756   | 0.738   | 0.721   | 71  | 0.888  | 0.877   | 0.866   | 0.855   |
| 32 | 0.780  | 0.762   | 0.744   | 0.727   | 72  | 0.889  | 0.878   | 0.868   | 0.857   |
| 33 | 0.786  | 0.767   | 0.750   | 0.733   | 73  | 0.890  | 0.880   | 0.869   | 0.859   |
| 34 | 0.791  | 0.773   | 0.756   | 0.739   | 74  | 0.892  | 0.881   | 0.871   | 0.860   |
| 35 | 0.795  | 0.778   | 0.761   | 0.745   | 75  | 0.893  | 0.882   | 0.872   | 0.862   |
| 36 | 0.800  | 0.783   | 0.766   | 0.750   | 76  | 0.894  | 0.884   | 0.874   | 0.864   |
| 37 | 0.804  | 0.787   | 0.771   | 0.755   | 77  | 0.895  | 0.885   | 0.875   | 0.865   |
| 38 | 0.809  | 0.792   | 0.776   | 0.760   | 78  | 0.897  | 0.886   | 0.876   | 0.867   |
| 39 | 0.813  | 0.796   | 0.780   | 0.765   | 79  | 0.898  | 0.888   | 0.878   | 0.868   |
| 40 | 0.816  | 0.800   | 0.784   | 0.769   | 80  | 0.899  | 0.889   | 0.879   | 0.870   |
| 41 | 0.820  | 0.804   | 0.788   | 0.774   | 81  | 0.900  | 0.890   | 0.880   | 0.871   |
| 42 | 0.824  | 0.808   | 0.792   | 0.778   | 82  | 0.901  | 0.891   | 0.882   | 0.872   |
| 43 | 0.827  | 0.811   | 0.796   | 0.781   | 83  | 0.902  | 0.892   | 0.883   | 0.874   |
| 44 | 0.830  | 0.815   | 0.800   | 0.786   | 84  | 0.903  | 0.894   | 0.884   | 0.875   |
| 45 | 0.833  | 0.818   | 0.804   | 0.789   | 85  | 0.904  | 0.895   | 0.885   | 0.876   |
| 46 | 0.836  | 0.821   | 0.807   | 0.793   | 86  | 0.905  | 0.896   | 0.887   | 0.878   |
| 47 | 0.839  | 0.825   | 0.810   | 0.797   | 87  | 0.906  | 0.897   | 0.888   | 0.879   |
| 48 | 0.842  | 0.828   | 0.814   | 0.800   | 88  | 0.907  | 0.898   | 0.889   | 0.880   |
| 49 | 0.845  | 0.831   | 0.817   | 0.803   | 89  | 0.908  | 0.899   | 0.890   | 0.881   |
| 50 | 0.848  | 0.833   | 0.820   | 0.806   | 90  | 0.909  | 0.900   | 0.891   | 0.882   |
| 51 | 0.850  | 0.836   | 0.823   | 0.810   | 91  | 0.910  | 0.901   | 0.892   | 0.883   |
| 52 | 0.852  | 0.839   | 0.825   | 0.813   | 92  | 0.911  | 0.902   | 0.893   | 0.885   |
| 53 | 0.855  | 0.841   | 0.828   | 0.815   | 93  | 0.912  | 0.903   | 0.894   | 0.886   |
| 54 | 0.857  | 0.844   | 0.831   | 0.818   | 94  | 0.913  | 0.904   | 0.895   | 0.887   |
| 55 | 0.859  | 0.846   | 0.834   | 0.821   | 95  | 0.913  | 0.905   | 0.896   | 0.888   |
| 56 | 0.862  | 0.849   | 0.836   | 0.824   | 96  | 0.914  | 0.906   | 0.897   | 0.889   |
| 57 | 0.864  | 0.851   | 0.838   | 0.826   | 97  | 0.915  | 0.907   | 0.898   | 0.890   |
| 58 | 0.866  | 0.853   | 0.841   | 0.829   | 98  | 0.916  | 0.907   | 0.899   | 0.891   |
| 59 | 0.868  | 0.855   | 0.843   | 0.831   | 99  | 0.917  | 0.908   | 0.900   | 0.892   |
| 60 | 0.870  | 0.857   | 0.845   | 0.833   | 100 | 0.917  | 0.909   | 0.901   | 0.893   |
| 61 | 0.871  | 0.859   | 0.847   | 0.836   | 101 | 0.918  | 0.910   | 0.902   | 0.894   |
| 62 | 0.873  | 0.861   | 0.849   | 0.838   | 102 | 0.919  | 0.912   | 0.903   | 0.895   |
| 63 | 0.875  | 0.863   | 0.851   | 0.840   | 103 | 0.920  | 0.912   | 0.904   | 0.896   |
| 64 | 0.877  | 0.865   | 0.853   | 0.842   | 104 | 0.920  | 0.913   | 0.904   | 0.897   |
| 65 | 0.878  | 0.867   | 0.855   | 0.844   |     |        |         |         |         |

硬式 庭球規則 (昭和六年度)



シングルス・ゲーム

コートとネット

第1條 コートは長さ七十八メートル、幅二十七メートルの長方形とし、その中央をネットを以て兩断する。ネットは直

徑三分の一以下の網或は針金を張つて吊下げる。ネットポストネットを張る兩端のポストは高さ三メートルとし、コートの外側三メートルの點に立てる、従てネットの高さはその兩端即ちコートの



外側三呎の點において三呎六寸となるが、その中央では高さ三呎になつてをらねばならぬ、このために幅二寸以下の布帯を以て強く張られたネットを中央で高さ三呎となるやうに締め付けるこの布帯をセンターストラップといふ。ネットを張る綱或は針金及びネットの最上部は、両面とも幅二寸以上、二寸半以下の白布を以て被ふ。

コートとライン

コートの両端を劃し、ネットと平行する線(長さ二十七呎)をベースラインコートの両側を劃する線(長さ七十八呎)をサイドラインと呼ぶ、ネットより二十一呎(従てベースラインより十八呎)の點において、ネット(總てベースライン)と平行に兩サイドラインを結ぶ線をサーヴラインといひ、このサーヴラインとサイドラインとを以て劃された部分をサイドラインと平行に二分する線をセンターサーヴラインと名付ける、このラインは幅二寸たることを要する、以上の如くサイドラインの間をサーヴラインとセンターサーヴラインによつて區劃した等面積の部分のサーヴスコートと呼ぶ、ベースラインの中央即ちセンターサーヴラインの仮想延長線とベースラインとの交點より、コートの内側へ長さ四寸、幅二寸のセンターマークをつける、上述センターサーヴラインと、センターマーク以外のラインは、その幅を一吋以上二吋以下とする、但しベースラインに限りその幅を四寸にすることが出来る、すべてコート各部分の長さはラインの外側より外側までを計測する。

【註】 コートの周囲は競技を妨げぬ程度の餘地を存すべきであるが、特に國際庭球選手権(サーヴスカップ)或は國際庭球聯盟の認むる公式の國際選手権試合の場合には、少くともベースラインの後方二十一呎以上、サイドラインの側方十二

呎以上の餘地がなければならぬ。

【説明】 ネットの兩端を支へるポストはシングルスコートの外側三呎、ダブルスコート(第30條参照)の外側三呎の點に立てられる、従てネットの長さは、シングルスコートでは三十三呎、ダブルスコートでは四十二呎となる。ネットの下端は地面に接觸し、兩端はポストに密着せしめる、またネットの高さを正確に計測するために、長さ三呎六寸の棒を用意し、これに三呎の長さの印をつけて置くのが便利である、ネットの高さ、コートの大きさは、試合開始前に十分注意して正確にして置くべきである。

コートの常設物

第2條 コートの常設物(パーマネットフィットスチュア)とは、ネット及びそれを規則通りに支持する設備即ちネットを張る綱或は針金、中央を三呎に引下げるセンターストラップ、上端を被ふ白布のみに止まらず、コートの周囲をとりまくボール止めの設備(金綱、布幕等)観覽席、固定または可動の座席、椅子それ等に坐つてゐる人及び定位置に在るアムバイア、ラインスマン、フットフォルトジャツヂ等をも包含する。

ボール

第3條 ボールの外表面は平滑にして縫目があつてはならぬ、その直径は二寸半以上二寸八分の五以下、重さは二オンス以上二オンス十六分の一以下なることを要する、また華氏六十八度内外の温度の下に、百寸の高さからコンクリートの上に落して、五十三寸以上五十八寸以下の反撥力を有し、かつ同温度の下に十八ポンドの壓力を加へた場合に生ずる歪みは0.290以上0.315以下でなければならぬ(此歪みに關する試験を行ふ特定の方法あり)

例1 競技中、ラケットで打つてボールが破れた場合には、レットとなる。

【説明】 試合中何度新しいボールを要求することが出来るか? とはしばしば起

る疑問であるが、如何なる場合に新しいボールに替りかへるべきかは、アムバイアが試合の公平を期するやうレフェリーの賛成に基いて決定するのが通例であるアムバイアなき場合には競技者同士豫め協定して置くべきである。

競技者

第4條 二人の相對する競技者は必ずネットを隔て、反對側に位置する最初にボールを打出す競技者をサーヴァー、それを受ける相手方をレシーヴァーといふ。

例2 この規定によつて、競技者はネットを境界として各反對側に位置せねばならぬからボールを打つた勢で自分のからだを止め切れずネットに觸るを恐れてそれを飛越した場合には、相手方のコートを侵すことになり、そのポイントを失ふ。

例3 レシーヴァーは、ネットの手前側即ち自分のサイドならば、コートの内外に拘らず、どこに位置しても差支ない、レシーヴァーはコート内に立たねばならぬなどとサーヴァーから要求することは出来ぬ。

例4 A、B二人が競技中、Aの打つたボールが、辛うじてネットを越し、更にAのサイドへ後戻りするので、Bはラケットを手にしたまゝではそのボールを打ち得ぬため、ラケットを投げてボールに當て、ボールもラケットもネットを越えてAのコートに落ち、Aは更にこのボールを打返したが、Bのコートに入らなかつたとする、この場合は、Bがラケットをネットの向側に投げたことが相手方コートを侵したことになり、ためにAの返球が妨げられてBのコートに入らなかつたと見るべきで、Bの失點となる。

例5 辛うじてネットを越えたボールが、強い逆廻轉を興へられてゐるために地面にはずんでから極端に一

方に曲り且つ後戻りするので、これを打返すべく競技者がコートの外側に出て、ネットの仮想延長線を踏越したとする、この場合この競技者は自分のサイドに立つてをらぬこととなり第四條の要求に反するやうであるが、(イ)ボールを打つた後にネットの仮想延長線を踏越しても、或は(ロ)ネットの仮想延長線を踏越して後にボールを打つたとしても、この競技者の動作が事實上相手方の進路を塞ぎ、その返球の妨害とならぬ限りは、失點とはならぬ。

サイド及びサーヴの選擇

第5條 最初のゲームの開始に當り、コートの何れのサイドをとるか、或はサーヴァーとなるかレシーヴァーとなるかの選擇は、トツスによつて定める、トツスに勝つた者がサーヴァー或はレシーヴァーとなる方の權利をとるならば、相手方はサイドの選擇權を得る、又トツスに勝つた者がサイドを選ばなければ、相手方はサーヴァー或はレシーヴァーとなる權利を得る、トツスに勝つた者が相手方に最初の選擇權を譲ることは自由である。

【説明】 一方がラケットを廻し、他方が「ラフ」或は「スムーズ」を欲するまゝに呼び、ラケットが地面に止まつてその筋糸の上面に出た方がラフなりスムーズなり呼び聲と一致するか否かによつてトツスの勝敗を定めるのが通例である。

サーヴ

第6條 サーヴの開始に當り、サーヴァーはベースラインの後方(即ちベースラインよりもネットから遠く離れて)、サイドラインとセンターマークとの間に、兩足とも地面につけて立つ、しかして片方の手に持つボールを投げ(投げる方向は前後左右上下何れにしても自由)これを他方の手に持つラケットで打つ。サーヴはボールがラケットに當つた瞬間に完了



したものと同様。片腕しか使へぬ人は、最初にボールを投げる動作にラケットを使用して差支ない。

例6 サーヴァーは第六條によりサイドラインとセンターマークとの間に立つべきであるから、シングルスの場合に、ベースラインの外側アレ(ダブルスコートのサイドラインとシングルスコートのサイドラインとの間の区域をいふ)の後方に位置するのは、シングルスコートのサイドラインより外に出ることになり規則に反する。

例7 サーヴァーは如何なる方向にボールを投げるも自由である下から上へ打上げるいはゆるアンダーハンドサーブも何等差支ない。

フット・フォルト

第7條 サーブの動作を通じて、サーヴァーは

(1)歩きたり走つて始めに立つた位置を變へてはならぬ。

(2)地面からはなれてはならぬ。

(3)兩足ともベースラインの後方に(すなはちベースラインよりもネットから遠く離れて)置かねばならぬ。

【説明】(1)「歩きたり走つて始めに立つた位置を變へることを禁ぜられてゐるが(イ)最初の位置に事實上變化を生ぜぬ程度ならば、足が多少「ずれる」位の動きは差支ない(ロ)片方の足が最初からの地面との接觸を持續する限り、他方の足を地面から離し動かすのは自由である。

(2)は位置を定めてからラケットでボールを打つ瞬間迄は兩足を同時に地面から離れる(即ち跳上る)ことは絶対にいけない。

(3)第7條に於て「足」とは踵以下の部分を意味する、サーブの動作を通じて(即ち位置をきめてからラケットでボールを打つ瞬間迄)足の位置は地面に離れてゐる方も、離れた方も、ベースラインの後方(即ちネットより見てベースラインよりも遠く)になければならぬ。

以上の説明は一九二九年三月十五日國際

庭球聯盟により公認された第7條の解釋である。

サーブの順序

第8條 サーブは各ゲームとも必ず右コートよりはじめて、右左交互に行ふ、サーブをして打出されたボールは、ネットを越えて、レシーヴァーがこれを打返す以前に、サーヴァーが打出す位置と對角線にある反對側サーブコート内又はこれを區劃するラインの上に打込まねばならぬ。

【説明】ラインスマン及びアムパイアがなす場合には、サーブが正當に入つたか否かは通例レシーヴァーが判定する、またハンディキャップ付の試合にても、そのハンディキャップの如何を問はず、常に右コートよりサーブをはじめる。

フォルト

第9條 サーブは

(1)サーヴァーが第6條、第7條又は第8條の何れかを犯した場合。

(2)ボールを打たんとして打損じた場合。

(3)打出されたボールが地面に落ちる前にネット・センターストラップ或はネットの上端を被ふ白布を除く常設物(第2條参照)に觸れた場合。フォルトとなる。

例8 サーブの動作を起してボールを投げてから、急に打つのをやめてボールを手で受止めた場合には、「ボールを打たんとしてこれを打損じたわけではないからフォルトにはならぬが、ボールを手で受止めた事が既にサーブをなさんとする意志なき事を表示するものと見る」

第二サーブ

第10條 最初のサーブがフォルトとなつたならば、サーヴァーはそのフォルトをサーブした同じコートから更に一度サーブする事が出来る。サーブすべき左右の順番を誤り、間違つたコートよりサーブして、フォルトとなつた場合には、正當なコ

サーブとレシーブ

第11條 サーヴァーは、レシーヴァーが返球の用意をしてからサーブをする。レシーヴァーがサーブを打返す動作をなした時は用意してゐたものと看做される。併し、レシーヴァーは、用意してをらぬことを表示した場合、サーヴァーが打出したボールが、そのサーブのために限定された正當の區劃内に入らぬ時にも、その入らぬことを理由としてこれをフォルトであると要求することは出来ぬ。

【説明】サーヴァーは第二サーブの時にも、第一サーブの時と同様、レシーヴァーが用意するまで待たねばならぬ、レシーヴァーが、用意してをらぬと主張し、全然返球の動作を起さぬならば、假令そのサーブが入つても、サーヴァーはそのポイントに要求することは出来ぬ。

例11 レシーヴァーの用意が出来ぬうちにサーブが打出されたが、レシーヴァーはおくれながらこれを打返さんとして失敗したとする。この場合には、サーブを打返さんとして動作を起したことにより、レシーヴァーは既に用意したものと看做され、遣り直しを要求する権利を失ふ。

例12 はじめのサーブ(レット)がまだ空中にあがつてゐる間に二度目のボールがサーブされて、この二つのボールが衝突し、しかしてレシーヴァーは全然この二番目のボールを打返さうとしなかつた場合、このポイントはレットとなる、サーヴァーの得点ではない。

例13 レシーヴァーが第二サーブに對して用意出来ぬ事を表示し、而してそのボールはサーブラインの外に落ちたとする、この場合には第二サーブはたとへばフォルトでも、入つた時と同様にレットになる。レシーヴァーに無用意の表示が

ートに移つて同一度サーブをすることになる。

始めのサーブがフォルトとなり、次のサーブをしてからは、始めのフォルトに就て異議を申出ることには出来ぬ。

【説明】間違つたコートから打出されたサーブは、もしそのポイントが決定されぬうちにその誤が発見されればフォルトである。(第8條及び第9條)、もしそのポイントが完了して後に気付いたならばそのポイントにサーヴァーが得た場合にも失つた場合にもその儘有効である。何れにせよ誤が判明したならばサーヴァーは直ちに正當なコートに移つて次のサーブをすることになる。斯様な誤の判明する以前に完了されたポイントは、總てそのまゝ有効である、但しアムパイアがスコアを呼び誤つたためにサーヴァーがコートの順番を誤つた場合には、そのポイントが完了せぬうちに判明すれば、斯様なアムパイアの呼び違ひによつて競技者に一フォルトの損失を與ふることは出来ぬから遣り直しとなる。

例9 間違つたコートからサーブをなし、結局そのポイントを失つて後、そのサーブはフォルトであるからといつて、サーブの遣り直しを要求する事は出来ぬ。そのポイントは競技された通りそのまゝとなる。

例10 ポイントスコア15オールの時、サーヴァーが誤つて左コートよりサーブしてそのポイント勝ち、次のポイント右コートからサーブしてそれがフォルトになつてはじめて誤に気付いたとする。此の場合には、誤つて左コートよりサーブして完了した第三ポイントはそのまま生き、續いて右コートから打出したサーブは一フォルトに算へる、即ちスコアは30-15、一フォルトをしたものとして、正當な左コートに移つて第二サーブをするようになる。





なかつたならば、二個のフォルトがサーヴされたので當然レシーヴァーの得点となるのであるが、レシーヴァーが用意してをらぬといふ事実と第二サーブのフォルトとに何等関係はないにしても、レシーヴァーは用意の出来てをらぬことを表示して置きながらサーブの結果を自分に有利に左右することは出来ぬ。

レ ッ ト

第12條 サーブは

(1) 打出されたボールがネット・センターストラップまたはネットの上端を被ふ白布に觸れてから正當なるコートに入った時。

(2) レシーヴァーの用意せぬうちに打出された時にはそのサーブが正當なるコートに入ると否とに拘はらずレットとなる。

レットとなつたサーブは全然取消しとなり、サーブはサーブの遣り直しをする。但しレットはそれ以前に出したフォルトを取消すことにはならぬ。

〔説明〕定められたコートの區劃内に入る前にネットに觸れたボールをレットとするのは、サーブの場合に限る、サーブ以後の打合ひの間に正當に相手方コートに入った(相手方コートの區劃内に落ちるか、またはネットを越えてから地面に落ちぬうちに相手方がヴォレーする)ボールが飛んで行く途中ネットに觸れても競技はそのまゝ繼續し、レットにはならぬ、サーブのレットには數に制限なく、サーブは、サーブが入るか或は二度フォルトする迄、同一コートよりサーブを續ける。

サーブの交替

第13條 第一ゲームが終つたならば、第二ゲームには第一ゲームに於るレシーヴァーがサーブとなり、サーブはレシーヴァーとなる。斯の如く試合の終る迄ゲーム毎にサーブとレシーヴァーが交替する。若し競

技者が自分の順番でない時にサーブをしたならばその誤の判明次第、當然サーブたるべき順番にある相手方がサーブをする。此の場合誤の判明以前にスコアされたすべてのポイントは有効である、但しフォルトをなした處で順番の誤が判明した時にはそのフォルトだけは取消される。またゲームが完了した處で誤を發見したならばサーブ順の変更されたままにて試合を繼續する。

ボール・イン・プレー

第14條 ボールはサーブにて打出された瞬間より、(フォルトまたはレットとならぬ限り)そのポイントの決定するまで競技繼續中(イン・プレー)に屬する。

例14 ネットに當つたボールを打ち、同時にネットをも打つたとしても、そのポイントの得失はそのボールが打たれるまでに實際にネットを越えたか否かによつて決せられる、ネットに當つたボールは、ネットを越えぬことが明らかになると同時に競技繼續中でなくなるからである。競技繼續中に競技者がネットに觸れたならば、その競技者はそのポイントを失ふ。

サーブの得点

第15條 次の場合にはサーブの得点となる。

(1) サーブにて打出されたボールが地面に落ちる以前に、レシーヴァーその着衣或は携帯物に觸れた時。

(2) レシーヴァーが第十七條の規定に基きポイントを失ふ場合。

レシーヴァーの得点

第16條 次の場合にはレシーヴァーの得点となる。

(1) サーブが同一コートより二度フォルトを續けた時。(ダブルフォルト)

(2) サーブが第十七條の規定に基きポイントを失ふ場合。

失点する場合

第17條 競技者は次の場合ポイントを失ふ。

(1) 競技繼續中に屬するボールが二度地面にはづむまでに、ネットを直接越して(第20條Cの場合を除き)打返し得ぬ時。

(2) 競技繼續中に屬するボールを打返し、それが相手方コートを區劃するライン外の地面に落ち、或はライン外に在る常設物又はその他の物件に直接當つた時。

(3) ヴォレーしたボールが正當に相手方コート内に入らぬ時。(この場合ヴォレーする競技者の位置は自己のコートの内なるとを問はぬ)

(4) 打球動作の間に、競技繼續中に屬するボールが一度以上ラケットに當つた時。

(5) ボールが競技繼續中に屬する間に、競技者の身體、ラケット(手に持つてゐても、手からはなれても)着衣或は携帯物、ネット、ポスト、ネットを張つた針金、センターストラップ、ネット上端の白布、或は相手方コートの地面に觸れた時。

(6) ボールが未だネットを越え切らぬうちにヴォレーした時。

(7) 競技者の身體着衣または携帯物何れにても、ラケット(片手に持つても両手に持つても差支なし)以外のものが競技繼續中に屬するボールに觸れた時

(8) 競技者がラケットを投げ出してボールを打つた時。(その打球の結果如何を問はず)

例15 コートの外に立つてゐる競技者がボールをヴォレーし、或はコート外の地面に觸れぬうちに手でつかんだならば、その競技者はポイントを失ふ、そのボールが明かにコート外

に出たからとて、コート外の地面に落ちるか、またはネット或はその附屬物以外の常設物に觸れるまでは、競技者の立つ位置に關係なく、當然競技繼續中に屬するからである。但しこの場合の如くコート外からヴォレーしたボールが正當に相手方コートに入れば、その返球は有効で競技は繼續する。

例16 サーブにて打出されたボールが地面に落ちる前に直接相手方競技者に當つた場合には、當てられた競技者はたとへその場合のサーブスコートの外にあつても、その位置に關係なくポイントを失ふ。サーブがフォルト(第9條)かレット(第11條、第12條)か決定されるまでは、打出されたボールは競技繼續中に屬するからである。

例17 第一サーブが正當にサーブコート内に入らず、しかも打出した時にラケットがサーブの手からすべつて飛んでネットに觸れた場合にはラケットがネットに觸れたのが、ボールが地面に落ちる前でも後でも、これを單にフォルトに算へるのみで、サーブの失点とはせぬ。

例18 ダブルス用のネットを張り、シングルスコートのサイドラインの外側三分の四の點に高さ三又六分の支柱を立て、シングルス試合を行ふ場合には、この支柱の外側の部分もネットの支持物の一部となるから、ボールが競技繼續中に屬する間に競技者がこの部分に觸るれば、無論その競技者の失点となる。

ラインに落ちた球

第18條 ラインの上に落ちたボールは、そのラインによつて區劃されたコート内に落ちたものと看做される。

ボールと常設物

第19條 競技繼續中に屬するボー



ルが常設物(ネット、ポスト、ネットを張る針金、センターストラップ、ネットの上端を被ふ白布を除く)に觸れた場合には、それが一旦相手方コート内の地面に落ちて後ならばそのボールを打った競技者がポイントを得、未だ地面に落ちぬうちならば相手方がそのポイントを得る。

例19 返球が直接にアムバイア或はその座席に當つたならば、たとへそのボールがもし當らなかつたとしたならば當然相手方コートに入るべき方向に打たれたとしても、打った方の競技者の失点となる。

【説明】 もしボールが地面に落ちる前にコートの周囲にあるボール止めの設備、審判員或はその座席に當つたならば、そのボールを打った方の競技者がポイントを失ふしかしながらもしボールが正當に相手方コート内に落ち且つその最初のバウンドで常設物(第2條参照)の何れかに當つたならばそのボールを打ち返すべき立場にある相手方がポイントを失ふ。

正當なる返球

第20條 次の場合何れもその返球は正當、有効である。

(1) ボールがネット、ポスト、針金、センターストラップに觸れ、且つそれ等を越えて相手方コート内の地面に落ちた時。

(2) サーヴィスの場合にも、またその後の打合ひの場合にも、ボールが一旦正當にコート内の地面に落ちてから、ネットを越えて更に反對側に撥ね返り或は風に吹き戻されるため、そのボールを打つべき立場にある競技者がネットの向ふ側へラケットを差出してボールを打ち、それが正當に相手方コートに入った時、その競技者の身體、着衣或はラケットの如何なる部分も、ネット、その附屬物又は相手方コート内の地面に觸れぬ限り。

(3) ボールがポストの外側を通過

して打返された時、その通過した高さがネットの高さより高くても低くても或は又ポストに觸れても、正當に相手方コートに入る限り。

(4) ボールを打つてから競技者のラケットがネットの向ふ側へ出た時、ボールが打たれるまでに既に一旦ネットを越してをり且つ打たれてから正當に相手方コートに入る限り。

(5) サーヴィスの場合にも又その後の打合ひの場合にも、コート内にある他のボールに當つたボールを正當に打返し得た時。

例20 ラケットを両方の手にて持つてボールを打つても差支ない。

例21 サーヴィス又は競技繼續中に屬するボールがコート内にあるボールに當つてもそのポイントは遺直しにはならぬ。競技者は當然その當つたボールを打返さねばならぬ、アムバイアは果して現に競技繼續中のボールが打返されたか否かを判定する。

例22 當然コート外に落すべき方向に飛んだボールでも、ネット、ポストに當つたため相手方コートに入ったならば、それは正當有効である。

【説明】 競技繼續中に屬するボールが競技者に觸れた場合にはその競技者がコート内にあるも、外にあるもポイントを失ふ。すべてボールはコートの區劃外の地面に落ちるまでは競技繼續中に屬する、またボールが競技繼續中に屬する間に競技者のラケットがネット及びその附屬物の何れの部分に觸れても、或は相手方コート内に踏み込むでも、或はラケットを相手方コート内に落しても、そのポイントを失ふ。ボールが未だネットを越えて自分のコート内に入りきらぬうちに打つた場合にも失点となる。但し一旦ネットを越えて自分のコート内に入ったボールを打つて、ラケットがネットの向ふ側に出ても、ネットに觸れぬ限り差支ない。

一旦正當に相手方コート内に落ちたボー

ルが、鋭い逆回転を與へられてあるため再びネットを越えて逆戻りしても差支ない。この場合相手方はそのボールを打返すためにネットの向ひ側にラケットを差出してよろしい、但しその際ネットに觸るれば失点となる。

ネットの支持物たるポスト張り網或はセンターストラップは何れも正式にネットそのもの一部分と看做されてあるから、これら支持物の何れかにボールが觸れても、正當に相手方コートに入る限り有効なる返球(サーヴィスの場合はレット)である。ポストは當然コートの外側に立て、あるが、なほその外側から鋭角度に打返されて正當に相手方コートに入る場合がある、その際ボールがポストに觸れても差支ない。

ネットはポストに密着して張られてあるべきであるから、針金の下からネットとポストとの間を抜けたボールは當然無効である。ネットはポストとポストの間に、相對する競技者の境界たることを目的として張られるものである。

第21條 コートの常設物を除き、競技者自身左右し得ざる事情により打球動作を妨げられた場合には、そのポイントは遺直しとなる。

例23 競技を観る人のために妨げられた場合、その競技者がレットを要求し、アムバイアが競技者自身如何ともすべからざる事情にあつたと認めれば、そのポイントは遺直しとなる、例へば、コートの極めて近くに網が張り廻され、若しくは座席が設けられてあつて、そのために競技者の打球動作を妨げられたならば、そのポイントは遺直しとはならぬ、何となれば、その網又は座席は競技場設備の一部と認められるからである、然しながら、若し観る人がそれ等座席の前を通り、或は座席をその原位置よりもコートに近寄せたために、競技者が妨害を受けたならば、そのポイントは遺直しになる。

例24 競技者が上例の如く妨げられて

アムバイアそのポイントをレットと判定した場合、若しサーヴァー既に一フォルトにあつたならばそのフォルトは無論そのままである、レットは既に出たフォルトを取消すことにはならぬ。

例25 アムバイア或はライスマンが「アウト」と呼んでから、直ちにその判定の誤に氣付いて「プレー」と呼んだ場合、若しこの誤つて叫んだ「アウト」の爲に競技者がボールを打返さなかつたか或は打返すのを妨げられた事が明瞭ならば、アムバイアはそのポイントをレットとせねばならぬ、但し技術的に全く返球不可能な場合(例へば全然ラケットに觸れぬ程のサーヴィスエース、パス或はプレスマットの如き)にして、誤れる判定が競技者の返球し得なかつたことに何等影響なきことが明かならば、そのポイントは判定を訂正するのみで遺直しする必要はない。ライスマンの最後の判定がアウトであれば如何なる場合にもレットにすることは出来ぬのは無論のことで、そのボールを打つた方の競技者がポイントを失ふ。

例26 競技繼續中に、他のボールがコート内に轉げ込んで来たために、返球の妨害となつたならば、レットが宣せられる、但し之は既に競技繼續中に他のボールがコートに入つて来た場合に限る、コート内に轉がつてある不用のボールを自ら取除くか或は他の人に取除けしむるのは競技者の責任であるから、これを怠つたために惹起された妨害に関しては自らその責を負はねばならぬ。

例27 第一サーヴィスがフォルトとなり、そのボールがコート背後の球止め設備に當つてコート内に撥ね返つて来たために、第二サーヴィスの返球を妨げられたならば、レットにな



る、但しこの場合にもレシーヴァーが第一のボールを取除く機会があるにも拘はらずこれを怠つたこと明かならば、レットを要求することは出来ぬ。

例28 競技繼續中にアムバイアがレットを呼び、競技者の一方がそれにかまはず競技を續けてそのポイントに勝つてから、そのレットの適否に關してレフェリーの裁斷を求めレフェリーはその場合アムバイアがレットを宣したことが規則上誤であると判定したとしてもそのポイントを遣り直すか或はそのもゝ有効とするかは相手が誤り呼ばれたレットのためにその返球に影響をうけたか否かによつて決せられる。(例25参照)

【説明】 競技繼續中に、競技者の一方が觀衆コート内に轉け込んだ不用のボールその他何れにせよ自ら如何にもなす能はざる事情により打球を妨げられた場合には、レットとなる、アムバイア競技に對するかゝる外部的妨害の判定者である、審判なしに行はれる試合では禮儀的且つ習慣的に妨害をうけた側の競技者の判斷に委すのを通例とする。

得點のカウント

第22條 競技者の一方が得たる最初のポイントとその競技者に對して15(フィフティーン)と呼び、同様に第二のポイント、第三のポイントをつつ30(サーティー)、40(フォーティー)と記録する、更に第四のポイントに勝つたならば、その競技者に對して「ゲーム」となる、但し双方の競技者が各々三ポイントを得た場合には、「デュース」と呼ぶ、而してその次のポイントはこれを得た方の競技者に對して「アドヴァンテージ」と呼ばれ、アドヴァンテージを得た競技者が更に次のポイントに勝てば、その競技者がゲームを得る、若しこのポイントが相手方競技者の勝となれば、再びデュースとなる、斯く

の如くしてデュースになつてからは、競技者の一方がデュースに續く二ポイントを續けて得た時に、はじめてその競技者に對してゲームとなる。

【説明】 上記の記法はハندیキャップ付の試合を除き、すべての試合を通じて行はるゝ唯一の方法である。

セットの勝敗

第23條 六ゲームを先きに勝つた方の競技者が一「セット」を得る、但双方の競技者が各五ゲーム宛を得た場合には「ゲームス・オール」と呼び、而してその次のゲームはこれを得た方の競技者に對して「アドヴァンテージ・ゲーム」と呼ばれ、アドヴァンテージ・ゲームを得た競技者が更に次のゲームに勝てば、その競技者がセットを得る、若しこのゲームが相手方競技者の勝となれば、再びゲームス・オールとなるかくの如くしてゲームス・オールになつてからは、競技者の一方が相手方よりも二ゲーム多く得た時に、その競技者がセットを得ることになる。

● サイドの交換

第24條 各セットの第一、第三以下奇數番目のゲームおよび各セットを終つた時に、雙方の競技者はその占むるコートのサイドをとりかへる、但しそのセットに行はれたゲームの總數が偶數ならば、そのまゝで次のセットの第一ゲームを行ひ、しかる後にサイドを交換する。

【説明】 コートの交換は各セットの奇數番目のゲームが終るまゝも行はれる一セットの間に行はれたゲームの總數が偶數ならば、次のセットの第一ゲームを前セットの最終ゲームと同じサイドで行ひ、然る後にコートを変換して二ゲームを續け、再び入れ替る、以下これを繰返す、一セットのゲーム數が奇數で終つたならば直ちにサイドを換へ次のセットの第一ゲームがすんで更に入れ替る、各セットは別々の單位と看做される、アムバイアはこの規則に準據して双方の競技者に對しコートを交換する場

合を指示する任務を有つ。

セットの數

第25條 五セットを以て試合におけるセット數の最大限とする、但し女子の参加する場合には三セットを限度とする。

規則は男女共通

第26條 特に定められたる場合の外本規則の各條項は男子にも女子にも同様に適用される。

アムバイア

第27條 アムバイアの付いてある試合においては、その判定は最終である然しレフェリーが選任されてある場合には、審判の判定について生じた規則上の疑義に關してはレフェリーの判定を求めねばならぬかゝる場合にはすべてレフェリーの判定は最終である。

レフェリーは、暗、天候または地面の狀況如何により、何時にても自己の任意に試合を延期することが出来る、延期の際には如何なる場合でも、それまでに完了した試合のスコアならびに双方の競技者の占めてみたコートのサイドは、そのまゝ再開の時に持越す、但しレフェリーおよび双方の競技者が異議なく別の協定を遂げた場合はこの限りにあらず。

【説明】 レフェリーは試合を延期し或はアムバイアよりの試合延期の申出に同意する延期した場合には、レフェリー及び双方の競技者が異議なく全試合又はその一部分を遣直することに一致した場合の外、中止した時まで完了したポイントゲーム及びセットのスコアをそのまゝにして再開續行する。

プレーの中断

第28條 最初のサーブから、試合の勝敗が決定される迄競技は中断されてはならぬ、但し第三セットの終了後、女子の参加する場合には第二セットの終了後十分間を超えぬ程度の休憩が許される、又競技者自身如何とも

すべからざる事情のため止むを得ぬ場合に限り、アムバイアは必要と認むる時間だけ競技を中止する事が出来るこの規定は嚴格に解釋せらるべきもので競技者が體力を回復し又は他から指導や注意を受け得る様な意圖を以て競技を中断し、遲滞し或は妨げることは嚴禁せねばならぬ、アムバイアはかゝる中断遲滞乃至妨害に關する唯一の判斷者たる地位にあり、適當に警告を與へて後、なほ改めぬならば、その競技者を失格せしむることが出来る。

【註】 第三セット後十分間限度の休憩の規定は各國にてこれを變更しても或は自國內のトーナメント、試合乃至對抗競技規約中より除外しても差支へない、但し國際庭球選手権(アムバイス・カップ)の場合を除く。

【説明】 十分間の休憩は男子競技に於ては第三セットの終つた時にのみ許さるべきで第三セットの終らぬ中或は第四セットが開始せられた後には全然休みは與へられぬ即ち第三セットを終つて休むか或は全然休まぬか何れかにせねばならぬ。

女子の試合に於ては、第二セットを終つた時に休むか或は全然休まぬか何れかである。

十五歳以下の少年の競技では、第二セットの終つた時十分間の休憩が與へられる、男子競技の三セット試合は全然休憩なしに行はれる。

競技者が健康状態或は自身避け得ざる出来事のため競技を續けることが出来なくなつた場合には棄權せしめられる。

規則は「競技は中断されてはならぬ」と要求するからアムバイアは競技者が故意に且時間をとるために疲勞を裝うてあるや否やを判斷し、若し故意の遲滞なる事が明かならばその不正行爲をやめるやう警告し、改めぬならば失格せしむべきである。

アムバイアは競技者自身如何にもすべからざる事情(例へば飛行機の通過觀衆の動搖等)によつて競技が妨げられると認められた場合は、必要と認むる時間だけ試合を中止する機能をもつ。



### ダブルス・ゲーム

#### シングルス規則適用

第29條 上記の各條項は次の諸條項の他ダブルス・ゲームにも適用される  
**ダブルス・コート**

第30條 ダブルス・ゲームに於てはコート幅が三十六呎となる、即ちシングルス・ゲームのコートよりその兩側に四呎半だけ廣くなる、而して、シングルのサイドラインの兩サーヴラインの間の部分をサーヴサイドラインと呼ぶ。その他の點では、コートは第1條に規定されたところと同一である、唯、シングルスサイドラインのベースラインとサーヴラインとの間の部分は、兩側とも競技者が希望するならば除去して差支へない。

例29 ダブルスに於ても、サーヴァーはベースラインの後方、センターマーカーとサイドラインとの間ならばどこに位置しても差支ない。(第6條及び例6参照)

#### サーヴの順番

第31條 各セットの第一ゲームにサーヴ側になつた組は、二人の中何れが先づサーヴをするかを定め相手方の組も同様に第二ゲームにおいてサーヴをするものと定める第三ゲームに第一ゲームにサーヴした競技者と組んである者が、第四ゲームには第二ゲームにサーヴした競技者と組んである者がそれぞれサーヴの番に當る、かくして定まつたサーヴの順番を以てそのセット中のすべてのゲームを續けそのセット中はこの順番を変更してはならぬ、然し新しいセットの始めに前セットの順番を變へるのは差支ない。

例30 ダブルス試合に於て一方の組の一人が定められた時間にコートに來ぬ場合には、その組は當然失格する

一人にて相手方の組に當ることは許されぬ。

【説明】 新セットの始めにはその組の前セットにおけるサーヴの順番を変更して差支ない、しかしそのセットを通じてこの變更した順番によつてサーヴをせねばならぬ、何れが先にサーヴをなすべきかは自由であるが、各セットを通じて二組四人の競技者が一定の順番に従ひ交互にサーヴをするのである。

#### レシーヴの順番

第32條 各セットの第一ゲームにレシーヴァー側になつた組は、二人の中何れが第一サーヴを受けるかを定め、相手方の組も同様に初めてレシーヴァー側となる第二ゲームの第一サーヴを受ける者を定める。同一の組に屬する二人は各ゲームを通じて必ず交互に相手方のサーヴを受け、斯くの如く定まつた順番はそのセット中は變更出來ぬ、但し新セットのはじめに前セットの順番を変更するのは差支ない。

【説明】 各セットとも最初にレシーヴァー側になつた際に、何れの組も各自が右か左か守るべきコートを定め、最初右コートにてサーヴを受けた者は、そのセット中は右コートにて、同様に左コートにてサーヴを受けた者はそのセット中は左コートにてそれぞれレシーヴする、サーヴの順番とレシーヴの順番とは別に關係なく、最初にサーヴした者がレシーヴァー側になつて必ず右コートを守らねばならぬわけではない、左右何れにても差支ないが、一旦右か左か定めたならば、そのセット中は變更出來ないのである。

例31 サーヴァーの組の競技者は、自己コートの何處に位置するも任意である、レシーヴァーの視界を妨げるやうな位置でも差支ない。

#### サーヴの誤り

第33條 サーヴの順番でない競技者が誤つてサーヴをした場合には、その誤りが判明すると同時に正當

サの順番にある者がサーヴする但し誤の判明する迄に完了したすべてのポイント及びサーヴされたフォルトはそのまま有効である、若し誤の判明するまでに一ゲームが完了してゐたならばサーヴの順番は變更されたままで繼續する。

【説明】 サーヴの順番を誤つても既に完了したポイントまたはゲームはそのまま有効である、誤がなかつた場合と同様正當の順番にある競技者が次のポイントからサーヴをして試合は續行される。

#### レシーヴの誤り

第34條 ゲーム中にサーヴを受けの順番が誤つて變更されてゐることが判明した場合には、誤の判明した際のゲームは誤つたまま濟ませて、次にレシーヴァー側となるべきゲームからそのセットの始めに定めた正當の順番に戻る。

#### フォルト及得點

第35條 第9條に規定された場合の他、ダブルスゲームに於ては、サーヴにて打出されたボールがその組の競技者の着衣或は携帯物に觸れた場合には、そのサーヴはフォルトとなる、反對にサーヴにて打出されたボールが地面に落ちる迄にレシーヴァーの組の競技者その着衣或は携帯物に觸れた場合には、サーヴァー側の得點となる。

第36條 ボールは相對する組の一人一人によつて交互に打たれる、此の規定に反して競技者が競技繼續中に屬するボールにラケットを觸れた場合には相手方の得點となる。

例32 ダブルスに於て一方の組の競技者が二人ともにボールを打たうとしたが二人ともラケットがボールに觸れずしかもそのボールはコート外に落ちたならばそのポイントは二人ともボールを打ち損じたことに關係な

くこの打ち損じた方の組の得點に歸する。

## 准硬球規則

### はしがき

准硬式庭球規則は殆んど硬式庭球規則と同一である、最も重要なボールの點までも但書を附して硬式庭球に一步でも近寄らんとする意向を示してゐるほどである。次に記載するものは准硬式庭球規則中から硬式庭球規則と異なるものを抜き出したものである。

第5條 ボールは准硬式ボールと稱するものであつて、直径2 $\frac{1}{8}$ 分の5以内2 $\frac{1}{2}$ 半以上、重量は12匁を標準とする。

但し准硬球式ボールは硬球に準ずるものであるから硬球の重量以内において變更を見るかも知れない。

第38條 對抗試合は普通六シングル及び三ダブルをもつてしその順序は豫め競技開始前に發表せなければならぬ。しかしてその内一名をキャプテンとし試合に關してチームを代表する。但し一旦發表した順序を変更することは許されない。

第39條 試合は兩チーム同じ順番にあるものが競技し勝者多き方のチームを勝利者とする。

第40條 競技者の補缺を要する場合には相手方キャプテンの同意を得て發表された競技者以外より補缺を探らなければならない、若し補缺のない場合は其れを負けとする。

第41條 以上の各規則外の事項が起つたときは硬球規則並に硬球の慣例により、若し硬球規則及び慣例に適合しない場合は、レフェリー審判者及び雙方キャプテンの協議をもつて處決すればよい。

【註】 明治神宮體育大會の同競技規則は「ゲームは一セットとする」と規定されてゐる。





### ダブルス・ゲーム

#### コート

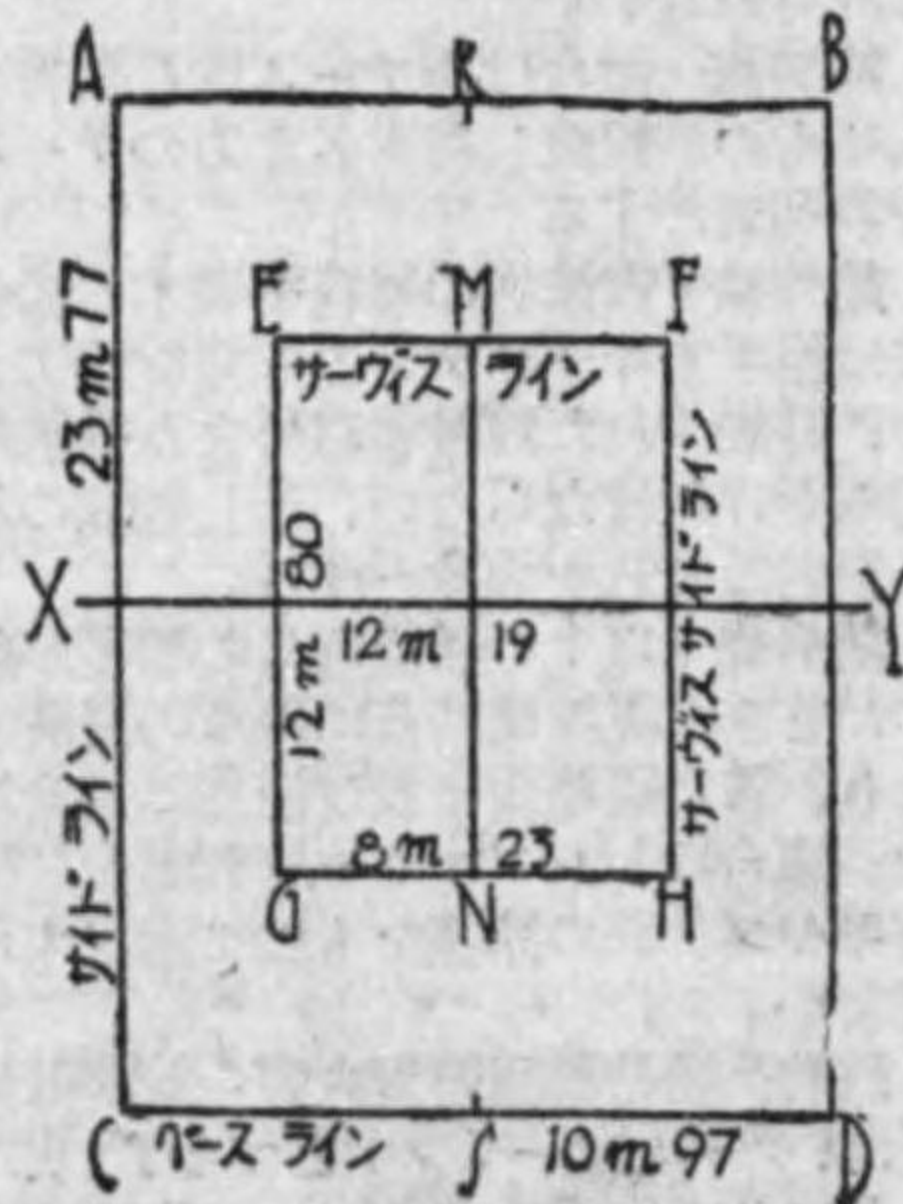
第1條 コートは左の如く規定す  
 アウトライン=AC・BD (サイドライン) 23m77(約78尺45) AB・CD (ベースライン) 10m97(約36尺21)

インライン=MN (ハーフコートライン) 12m80(約42尺24) EG・FH (サーブサイドライン) 12m80(同) EF・GH (サーブライン) 8m23(約27尺16)

センターマーク=R・S

ネットポスト=X・Y 12m19(約40尺23) 但しコートの区劃はアウトラインの外側を以てす

第2條 ラインの幅は六・〇六センチメートル(二寸)を標準とす



#### ネット・ポスト

第3條 ネットは次の条件を具備することを要す

(1) サイドラインの中央に張り、その延長はポストの外側より他のポストの外側迄一・〇九米突とす

(2) 高さは両端において一・〇六米突(三尺五寸)とし成るべく水平に張るべし

(3) 十分の長さ及幅を有し兩ポスト及コート面に密接せしめ上端には幅六・〇六センチメートル(二寸)の白布を附し網目は三・〇三センチメートル(一寸)以下たるべし

第4條 左右のポストはネットと同高にして兩サイドラインより同一距離とす

#### ボール

第5條 ボールはゴム球とし、直径6・515<sup>g</sup> (2寸1分5厘) 乃至6・67<sup>g</sup> (2寸2分) 圓周=直径2寸1分5厘の場合圓周20<sup>g</sup> 468(約6寸7分5厘)、直径2寸2分の場合圓周20<sup>g</sup> 944(約6寸9分1厘)=重量32グラム(8匁5分)乃至33グラム(約8匁8分)を以て標準とし1分半(約5尺)の高さよりコート上に落し約50<sup>g</sup> (約1尺6寸5分)以上の高さにはバウンドするものたる可し

#### 審判

第6條 審判者は對抗試合の場合に在りては雙方のキャプテン合議の上、大會の場合に在りては其の委員之を定む

第7條 審判者はプレーヤー以外の第三者たる可し

勝負を決するものとす

#### 得点カウント法

點の計算法は次の如し

一方のみが一點を得たる場合 ワン、ゼロ、またはゼロ、ワン。一方のみが二點を得たる場合 ツー、ゼロ、又はゼロ、ツー。一方のみが三點を得たる場合 スリー、ゼロ、又はゼロ、スリー。雙方一點宛を得たる場合、ワン、オール。雙方二點宛を得たる場合 ツー、オール。雙方三點宛を得たる場合 デュース。一方が二點を得他が一點を得たる場合 ツー、ワン、又はワン、ツー。一方が三點を得他が一點を得たる場合 スリー、ワン、又はワン、スリー。一方が三點を得他が二點を得たる場合 スリー、ツー、又はツー、スリー。デュースの後一方が一點を得たる場合 アドヴァンテージ、サーブアー又はアドヴァンテージ、レシーブアー。デュースの後雙方一點宛得たる場合は再びデュースとなる

第18條 勝負は十回ゲームを以て標準とし何れか一方早くゲーム四回を勝ちたる時に決し雙方ゲーム三回を得たる時は其後一方が先に續けてゲーム二回を勝越したるときに決するものとす但對抗試合に於てはキャプテン、大會に於ては其の委員豫め合議の上ゲーム数を省略することを得

第19條 ラケットは同時に二本以上持つことを得ず

#### サーブ

第20條 サーブは之を爲すの意志を以て手よりボールを離したる時に始まり地上に落ちざる前にラケットを以て之を打ちし瞬間に終るものとす

第21條 サーブはネットに向つて右側より始め對角線上にあるサーブボックス内に入るべきものにして左右交互に之を行ふものとす

第22條 サーブはベースライン

第8條 審判者は六名とし内一名を正審、一名を副審、外四名をライン審判者とす、但場合に依りてはライン審判者の数を減ずる事を得

第9條 正審は本規則に據り競技の進行を掌り、他の審判者を適所に配置して判定の資とす

第10條 ボールのイン若くはアウトはボールの落下點を以て判定す可し、但ボールがラインに觸れたる時は其のラインにて劃するコート内に入りたるものと認む、サーブの場合も亦同じ

#### ゲーム

第11條 プレーヤーは二人を以て一組とす

第12條 プレーヤーは互にネットに對し反對のサイドに立つ可し。ゲームに際し最初ボールを打ち出す組をサーブアーと稱し他をレシーブアーと稱す

第13條 ゲーム開始に當りサイド又はサーブ若くはレシーブの選擇はトツスにより之を定む。トツスの勝者サーブ若くはレシーブを選びたるときは他者はサイドを選ぶ、勝者がサイドを選びたるときは他者はサーブ若くはレシーブを選ぶ可し

第14條 第一回のゲーム終りたるときはサイドを変更するものとす、第三回以後奇数のゲーム終りたる時亦同じ、各ゲームを終る毎にサーブアー、レシーブアーは交替す

第15條 プレーヤーは正審の「レディー」により各自其探るべき位置につき「プレーボール」によりゲームを開始す

第16條 カウントは得點を以てサーブ・サイドより之を數ふ、ゲームのカウントまた同じ

第17條 一ゲームの勝負は一方が早く四點を得たる時にこれを決す、但雙方三點宛を得たる時に其の何れか一方先に續けて二點を勝ち越したるとき



の端とセンターマークとの間に立ち停止の状態に於て兩脚をライン外に置き少くとも一脚を地に着けて爲し終る可きものとす

第23條 サーヴァイスは其組の内何れの者がなすも随意なれども一ゲーム中において交代することを得ず

第24條 始めにサーヴァイスすべき組に在りては何れの一人が初めてサーヴァイスすべきかを定む可し、他の組も亦次のゲームにサーヴァイスすべきものと定むべし、而て始めにサーヴァイスせる組の他の一人は第三のゲームにサーヴァイスし第二ゲームにサーヴァイスせし組の他の一人は第四のゲームに於てサーヴァイスすべし、斯の如き順序に於て交互にサーヴァイスを行ひその順序を変更する事を得ず。前條及前項に違反したる場合はノーカウントとす、但しファースト・サーヴァイス、フォールトなるときはセカンド・サーヴァイスよりなすものとす

第25條 レシーヴァーは一ゲーム中においてその位置を変更することを得ず

第26條 レシーヴァーの用意なき時に爲されたるサーヴァイスはすべてノーカウントとす、但しレシーヴァーの用意の有無は正審の判定に委す

第27條 次の場合はフォールトとす  
(1)サーヴァイスせるボールが直接にサーヴァイス・ボックス内に落ちざむ場合

(2)サーヴァイスせるボールが他のインプレーヤーのラケットまたは身體着物、所持品に觸れたる場合

(3)第21條及第22條に違反せる場合  
第28條 サーヴァイスせるボールがネットまたはその附屬物若くはポストに觸れてサーヴァイス・ボックス内に落ちたる場合はレットと稱し、ノーカウントとす

第29條 續けて二つのフォールトを

なしたる時は一點を失ふ

第30條 次の場合においてサーヴァーは一點を得

(1)レシーヴァーがライト・サーヴァイスを受け損じまたは球がネットを越さず、もしくはアウトせるとき

(2)他のアウト・プレーヤーに向つてなされたるライト・サーヴァイスを受けたるとき

(3)サーヴァイスが地に落ちざる前直接にアウト・プレーヤーのラケットまたは身體、着物、所持品に觸れたるとき

ボール・イン・プレー

第31條 次の場合においてプレーヤーは一點を失ふ

(1)打ち返せるボールがネットを直接に越さざる時、但ポストの外側を廻り或は之に觸れて入れるボール及レット・インは有効とす

(2)ボールがアウトライン外に落ちたる時

(3)コート上に二度バウンドしたる後打ちたる時

(4)ボールを打つ時同一ラケットに一度以上觸れたる場合又は一旦インプレーヤーのラケットに觸れたるボールを更に打ちたる時

(5)ボールが審判者の身體、着物、所持品又は競技の爲特に設けられたる物體に當れる場合、但自然物に對しては豫めコート・ルールを定め置くことを要す

(6)ボールがプレーヤーのラケット以外の部分、即ち身體、着物、所持品に觸れたる場合

(7)ラケット又は身體、着物、所持品等をネット若くはポストに觸れたる場合、又はラケットが手より離れてネット又はポストに觸れ又は越せるとき、但ネットを越せるボールをヴォレーしたるためラケット又は身體の一部がネットに觸れずしてオーバーしたる

時は有効とす

(8) ネットを越さざる前にボールを打ちたる時

第32條 次の場合はノーカウントとす

(1) 不時の出来事又は第三者の妨害により競技を妨げられたる場合。但不時の出来事又は第三者の妨害なりや否やは正審の判定による

(2) 正審が有効なるべきボールを失點と誤審したるためその誤審を正す場合

第33條 コート外に於てもボールが直接にラケット又は身體、着物、所持品に觸れたるときはアウトにあらず有効とす

第34條 プレーヤーは競技中に休息することを得ず

第35條 プレーヤーは何等の事故を以てするを問はず正規時間より十分間を経過するも尙競技をなすこと能はざる場合は棄權したるものと看做す

第36條 天候その他の事由によりて正審が競技の延期を宣告せる場合にはそのスコアは有効とし、競技再開の時はそのまゝ續行し試合を終るべきものとす

第37條 正審は次の行爲をなしたる組に對し一點を失ふこと、またはその組の敗若しくはそのチームの敗を宣告することを得

(1) ゲーム開始後正審の宣告に従はずして一方の組がゲームを續行せざる場合

(2) 一方の組が、ボール・イン・プレー以外の方法によりゲームを長引かしめんとする行爲ありたる場合

(3) その他一切ゲームの進行を妨害すべき行爲ありたる場合

第38條 正審の判定は如何なる場合に於ても次のサーヴァイスがなされたる後は廻つて之を訂正することを得ず

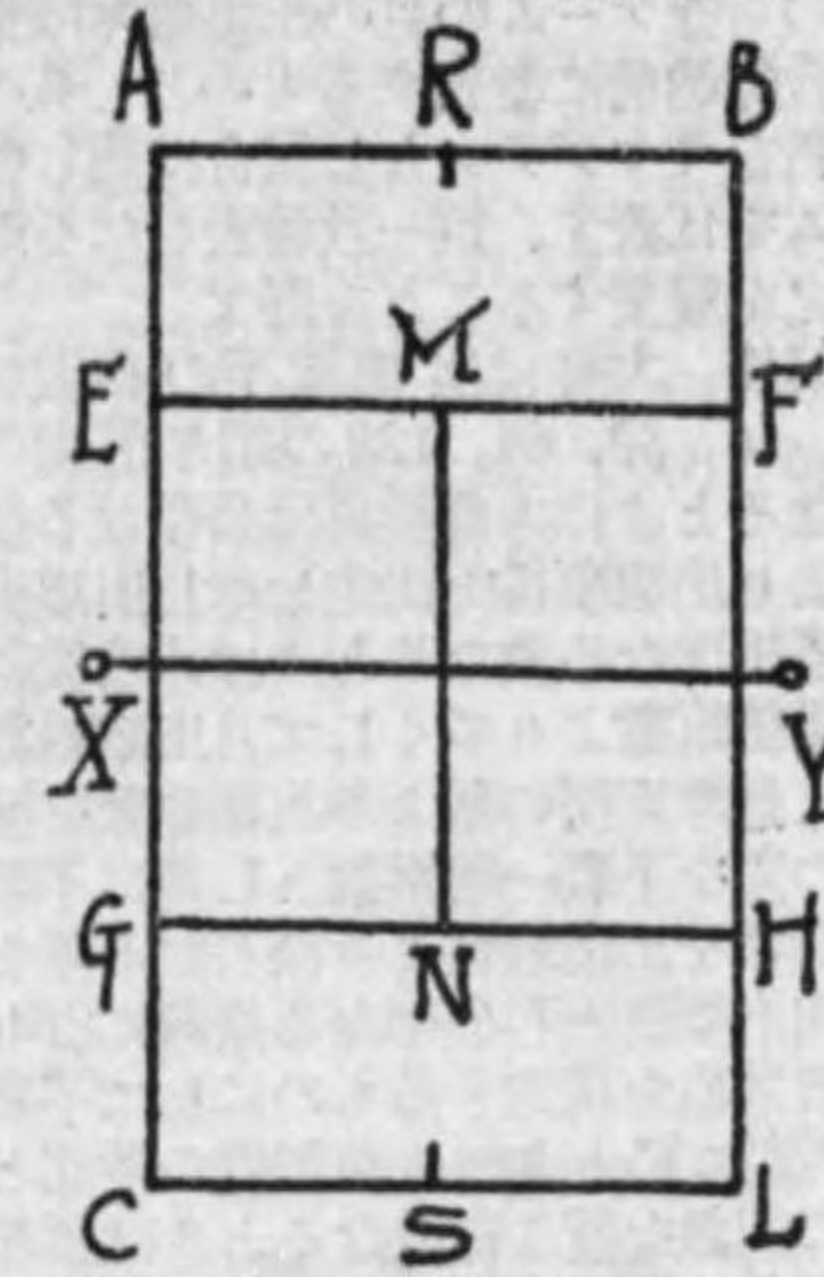
第39條 この外競技に關し規則外の

事故發生したる際は從來の慣例による但慣例なきときは正審及雙方キャプテンまたは大會委員會議の上これを處理す

シングル・ゲーム

コート

第40條 コートは次の如く規定す  
アウトライン=AB, BD (サイドライン)23尺77(約78尺45) AB, CD (ベースライン)8尺28(約27尺16)



インライン=MN (ハーフコートライン)20尺80(約42尺24) EF, GH (サーヴァイスライン)8尺23(約27尺16)

センターマーク=R, S  
ネット・ポスト=X, Y 9尺45(約31尺18) 但コートの區劃はアウトラインの外側を以てす

第41條 第1條、第3條第1項の末段、第11條、第23條、第24條、第25條、第27條第2項及第30條第2項を除くの外本規則及附則は之をシングル・ゲームに適用す

附 則  
第42條 試合は次の方法を以て之を行ふ



(1) 各チームより奇数にして同数の組を出し一組宛の勝敗を決し勝ゲーム数合計の多きチームを勝とす、但ゲーム数合計同一の時は勝組多きチームを勝とす

(2) 各チームより同数の組を出し一組宛の勝敗を決し順次其の順序を変更することなく、一組宛勝敗を定め最後に勝ち残れる組のチームを以て勝とす

(3) 各チームの組の出場順序は豫め試合開始前に発表するものとし其中一名をキャプテンとし試合に關し各チームを代表す、但一旦発表した順序は之を変更することを得ず

第43條 大會は出場選手の組数が4、8、16、32、64、128の如き正規の組数なるときは大會委員は公平なる抽籤により出場順番を決定し若し出場組数が不規則なる数なるときは大會委員は出場總組数より多くして且出場組数に最も近き正規の数より出場組数を減じ其の差を不戦一勝組数とし更に不戦一勝組数を出場組数より減じたる差を第一回出場者とし公平なる抽籤によりて大會番組を決定するものにして不戦組が偶数なるときは大會番組の頭部と尾部に同数を置き奇数なるときは頭部に一組多く置くものとす

第44條 審判台はポストの外側より6・06m(約2尺)を離して設くを適當とす

第45條 トツスにおいては一方をしてラケットを地上に廻さしめ他方がその表裏何れかをいひ當てたるとき之をトツスの勝者とす

第46條 シングルコートはダブルコート及びネットを代用することを得

第47條 第3條第2項、第5條、第24條は大正十五年よりこれを實施す

### 審判心得

1 審判者は絶対公平にして私心を許

さず

2 審判者は試合なればキャプテンの合議、大會なれば大會委員之を選定す(規則第6條参照)

3 審判者は競技に關係なき公平なる第三者たるべく且テニス規則に精通しテニスを十分理解せる人格高潔の士ならざるべからず(規則第7條参照)

4 審判者はゲームの判定のみならず其進行及ゲーム中に起れる一切の事故に對する處決權を有するものなれば冷静に機宜の處置を採りプレーヤーに對し親切なるべし

5 審判者は試合開始前ゲームの進行に關し妨害の虞ありと認めらるべき障礙物に對して豫じめ「コートルール」を協定し競技者に注意を與へ置くべし(規則第31條第5項参照)

6 審判者は必要に應じ一般觀覽者に對し競技の進行に妨げなき様注意を與ふべし

7 審判者は六名とし、一名を正審、一名を副審とし、他の四名はライン審判者となり適宜判定の範圍を定め特別の事故發生せざる限りゲーム中其の位置を変更すべからず

8 正審は本規則により競技の進行を掌り他の審判者を適所に配置して判定の責を担ふ

9 審判の着くべき位置は次の如し  
(イ)正審は審判台に在るべし、(ロ)副審は正審の反對側に位置しサーブの場場合に於てはレシーブ側サーブラインの延長線上に在り、サーブを終りたる時はポスト側に復歸すべし、(ハ)ライン審判者は正審の必要と認むるラインの延長線上に位置す

10 正審はゲームの判定、宣告の外其の競技を主宰し、副審之を助け特にサーブス及其の所定の側のサイドラインの判定をなし、正審競技中突然の事故により審判をなすこと能はざるときは之に代り、ライン審判者は各自受持のラインに於けるボールのイン、又はアウトを判定し、副審及ライン審判者の判定は正審に對し明瞭にサインすべし

11 正審は競技開始前サーブアー、レシーブアーの氏名を一般觀衆に紹介したる後

初めて「プレー・ボール」を宣すべし

12 サーブの順序及サイドの交替等に就ては之を誤らざる様特に注意すべし

13 正審の宣告は最後のものなれば最も慎重なるべし

14 正審は高聲、明瞭、且簡潔に宣告しプレーヤーのゲーム進行に妨げなき様各ゲーム又は各ポイントの終りたる時直ちに敏捷になし、宣告の瞬間を誤らざる様注意すべし

15 正審は他の審判者が所定の位置に着きたるや、否やを見定め「レデー」次で「プレー・ボール」によりて競技を開始すべし但し第二回以後のゲームに對しては「プレー・ボール」を宣せず

16 プレーヤーの事故により競技を開始または進行し能はざる場合は所定時間經過後雙方キャプテンまたは大會委員と正審合議の上適宜解決すべし

17 ボールのイン、アウトはボールの落下點を以て判定すべし、但ボールがラインに觸れたるときはその線にて割せるコート内に入りたるものと認むサーブの場合同じ(規則第10條参照)

18 フットフォールトは正審之を判定す、但必要なる場合はライン審判者に監視せしむることを得

19 サーブ若しくはボール・イン・プレーの場合においてフォールト、ノーカウント又は失點となりたるボールに對しては必ず明瞭なる宣告を與へる必要あるものとす

20 有効なるボールに對しては宣告をなさざるものとす

21 正審は次の場合にはレット及ノーカウントを宣告すべし、但セカンド・サーブ後に生じたる時は、ファースト・サーブをやりなほす事を得ず(規則第26條同第28條、同第32條各項参照)

22 ボールが「バンク」したるため競技を妨げられたるときは第32第1項、不時の出來事に該當す

23 正審宣告をなさざるも、プレーヤー間に故障なく競技を續行せられつつあるときは、宣告せざるの故を以て、その競技を

中止せしめまたは無効とし若しくはノーカウントを宣告することを得ず

24 點の計算法は得點を數へ、サーブ側を先にす(規則第16條第17條参照)

25 ゲームカウントはサーブ側より數へ次の如く宣告す

「ゲーム、ワン、ツー(俱樂部名若しくは氏名)」

26 正審は規則第37條に該當する行爲に對しては所定の制裁を加ふべき旨警告し、なほその行爲を續行する場合においては同條を適用するものとす

27 正審の制裁は如何なる場合においてもカウントを宣告したる後は遡つて前の宣告を訂正する事を得ず、故に如何なる誤審ありたるときも直に訂正せざるときは、たとへその誤が續行されざるも発見と同時に訂正すべきものとす(規則第37條参照)

28 この他競技に關し規則外の事故生じたるときは從來の慣例によるも、その慣例なき時は正審、雙方キャプテンまたは大會委員の合議を以つて之を處理す(規則第37條参照)

29 正審は競技の中止を必要とする場合は「タイム」を宣告することを得

30 他の審判者においては「タイム」の宣告を必要と認むるときは正審に之を申出づべし

### プレーヤー心得

#### 服裝に就て

1 贅澤に流れざる範圍において帽子、ユニフォーム、パンツ等は清潔なるものにして一般觀衆及相手方に不快を感ぜしめざるものを着用すること

2 靴、足袋は隨意なれども形式統一の必要上經濟上よりして普通の運動靴の方適當ならむ、跣足は絶対に避けられたし

3 特に人の眼を惹き嫌厭を催さしめ或は怪奇の念を抱かしむるが如き服裝は絶対に避けられたし

#### 競技に就て

1 プレーヤーは紳士として各自、その人格を尊重し、スポーツマンとして恥づべき言動、動作、態度等を避くべし



2 プレーヤーは競技に關し主催者、相手方及審判官に迷惑を掛けざる様自重すべし

3 プレーヤーは競技開始前少くも二十分前までに競技場にありてその旨大會委員またはキャプテン及び審判者に届出づべく止むを得ざる事故發生のため遅刻すべき際は若し豫測せらるべき事故ならば競技前までに代人を以てその旨を通知し棄權又は競技時間の延期を乞ひその處置を明かにし置くべし

4 競技前における練習は審判者その他より特に注意なくも簡單に行ひ、なるべく時間を省略する様各自心掛くべし

5 競技中必要ありと心付きたるものに對し、正審何等注意を與へざる場合は、なるべく競技前その疑義を糺し置くべし

6 審判者に對してはその人格を尊重し始めより偏見を抱くべからず

7 競技場における秩序及競技の進行はプレーヤー自身も責任あるものなれば、サーブの交代、サイドの変更等はなるべく迅速に行ふべく競技中わざわざ観覽席に至りて後援者より教示を受くるが如きはプレーヤー自身の價値を疑はしむるものなれば絶対に避くべく、その他故意に時間を延長せしむるが如き態度を執るべからず

8 トツスはトツスを行はざるもの、發言によりトツスの結果を定むるものなれば其發言はなるべくトツス中になすべし

9 サーブは正審の宣告如何に拘らず、なるべく相手方の用意を終りたる後に行ふを適當とす

10 サーブ交代の順序及サイドの変更は就てはプレーヤー各自が常に注意し居るべきものにして、之を誤りたる爲め競技に不利を蒙むることあるも止むを得ざるものとす

11 競技はなるべく冷静、且公正に行ふべし

12 競技中は濫りに休息すべからず但不時の出來事起りたるときは正審に其の意を通じタイムを求むべし、所定のタイム経過後は如何なる事情ありと雖も一度は競技を開始すべし、競技を中止すべきものなり

や、更にタイムを與ふべきものなりやは正審の判定にまつべく、自ら競技を繼續し能はざることを自覺せば速よく棄權を申出で競技の進行に妨げなき様注意すべし

13 正審何等の宣告なき場合は 競技は常に繼續すべきものとす故に各自競技中アウトなりと信ずる場合も正審の宣告なき場合はなほ競技を續行し居るを便宜とす

14 正審の明かなる誤審あるに拘らず審判者不知の際は正審に競技の中止を申出でタイムを得てその誤りの訂正を乞ふ事を得るも誤審なりや、否やは正審の判定によるべきものとす

15 正審の判定を訂正する場合はカウントの宣告前タイムを乞ひ之をなすべきものとす

16 コート内に妨碍物ある時はそれに依りプレーヤーの失點となる場合あるべきを以てコート内には何等障碍物なき様注意すべし

17 ボールをサーブ側へ返却し或は他のプレーヤーに渡す場合は親切に之を爲すべく絶対に足蹴等になすべからず

18 競技中と雖も相手方には敬意を拂ふべし

19 ボールの選擇等に就てはなるべく相手方の意志を尊重し妄に我意を主張すべからず

20 其他荷も競技に關してはプレーヤーとしての人格を毀損せざる様常に注意すべし

# 陸上競技規則

(昭和六年度全日本競上競技聯盟編)

## 第一章 競技會の組織 役員

第1條 役員 審判長一名、監察員四名または夫れ以上、召集員一名または夫れ以上、跳擲審判員四名または夫れ以上、跳擲記録員二名または夫れ以上、決勝審判員六名または夫れ以上、計時員三名または夫れ以上、出發合圖員一名、競走記録員一名または夫れ以上、周回記録員一名または夫れ以上、計測員一名、場内司令一名または夫れ以上、新聞記者係一名、救護員一名、通告員一名または夫れ以上、總務員二名または夫れ以上、競歩審判員一名または夫れ以上、混成競技記録員一名または夫れ以上、途中審判員三名または夫れ以上。

### 審判長

第2條 審判長 審判長は競技規則の嚴守さるべきことを監視し、競技の進行中惹起せる總ての問題に關し、本規則の明文により決定し能はざる總ての疑義を裁決す。

審判員において意見の一致せざる場合はその決定は審判長の裁斷によるべし。

審判長は競技中の競技者に關して生じたる總ての異議並に抗議を受理し直ちに決定を與ふべし、その決定は絶対にして再抗議を許さず。但競走の豫選競技の場合において過失、または反則に關して異議を生じたる時、審判長はその過失が故意または有責の不注意によると認むる時は、これを侵したる競技者を失格せしむることを得、しかし

て被害競技者を始め屬したる組におけると全く同様に次回の競技に参加せしむることを得。また決勝競技においては失格者以外の特權を與へらるゝ資格ありと認むる競技者をして再競走をなさしむることを得。

### 監察員

第3條 監察員 監察員は審判長の命じたる職務に任ずるものにして競技者またはその他の人によりてなされたる過失、または規則違反を認めたる時は、その事件につき實見したる所を審判長に報告すべし。監察員は審判長の補助員にして之に對し報告の義務を有するも自ら判定を下す何等の權利を有せず。

### 記録員

第4條 記録員 記録員は各競技の勝敗の順序、計時員の報告する時間並に跳擲競技審判員の報告する距離、高さ等を記録するものとす。而して競技終了の上は直ちにその結果を總務員に報告すべし。記録員は周回を必要とする競走競技において各競技者の走り終れる回数を記録し、その先頭の競技者が最後の周回に入らんとするとき鐘又はその他の方法にて信號を與ふべし。

### 召集員

第5條 召集員 召集員は參加競技者の姓名及びその番號を記入せる名簿を所持し各競技開始の少くとも五分前に加入競技者に競技の開始を豫告す可し。各競技者の出發線上における位置及び競技の順序は抽籤によりて之を定



むるものとす。總て競走競技においては第一號を抽きたる競技者は最も内側の走路を占め第二號は之に次ぎ順次に准ずるものとす。

### 通告員

第6條 通告員 通告員は各競技の成績を總務員より受け音聲または掲示板によりて公表す。

### 新聞記者係

第7條 新聞記者係 新聞記者係は審判員召集員及記録員より各競技の参加者の氏名、入選者の氏名、豫選又は決勝の各成績の時間、距離及び高さ並に競技會の總ての出來事を時宜に應じ新聞記者に通告すべし。

### 場内司令

第8條 場内司令 場内司令は場内全體を整理するの全權を有す、場内司令は役員及びその時に開始中の競技参加者以外の者をして場内に入らしめ又は居残らしむべからず。

### 決勝審判員

第9條 決勝審判員 決勝審判員は決勝線に入りたる競技者の勝敗の順位を決定す。競技者の決勝線に入りたる順位に關して審判員の意見一致せざる場合にはその等級に關係ある審判員の多數決とす。

競技者の勝敗の順位に關する審判の判定は最終にして抗議することを許さず。審判員は一人が一着を他の一人は一着及び二着、二着及び三着、三着及び四着をそれぞれ判定す、以下これに准ず。

審判員の位置は決勝線と同一線上にして決勝柱より少くとも二足の距離にあるべし。しかして決勝線を十分展望し得るため特に審判台の設備を要す。

### 競歩審判員

第10條 競歩審判員 競歩審判員に

限り競技者の歩法の合則なりや、反則なりやを判定す。この點に關する同審判員は反則の歩法をなす競技者に對し直に注意を與ふべし。再度反則をなせるときは競技者を除外すべし。

同審判員は競技の最終の四百足の歩程において、反則の歩法をなせる競技者を何時にてもかつ何等の注意を與ふることなくして直に除外すべし。同審判委員は必要に應じて補助員を置き、かつ該補助員に適當と認むる任務を命ずることを得。

### 計時員

第11條 計時員 各競技につき三名の計時員を要す。三名の計時員は同時に時間を計測すべし。時間の計測は出發線における拳銃の閃光(または發煙)を以て標準とす。若し二個の時計が一致し、一個がこれと異るときは、一致せる二個の時計の示す時間を以て正式の時間とす。若し三個の時計が各々異るときは、中間の時計の示す時間を以て正式の時間とす。若し何等かの理由に依り二個の時計のみが時間を示し、しかも二個が一致せざる場合には競技者にとりては不利益なる時間を以て正式の時間とすべし。

電氣計時法はこれを禁ぜざるも唯だ時計による計時法の補助としてのみ認めむ。電氣計時法のみによる時間の記載はこれを記録としては承認せず。

250 呎及びそれ以下の距離においては $\frac{1}{10}$ 秒を單位としそれ以上の距離においては $\frac{1}{5}$ 秒を單位とする時計を用ふべきものとす。

### 出發合圖員

第12條 出發合圖員 出發合圖員は出發線における競技者に對し全權を有し、競技者が出發の合圖前出發線を超えたるや否やを決定する唯一の判定者なり。

出發合圖員は決勝線における審判員

より萬事差支へたしとの合圖を受くるや競技者をしてその出發線に着かしむべし。しかして

「位置に就いて」次に「用意」

なる語を用ひて出發の用意をなさしめしかる後約2秒の間隔を置いて出發合圖の拳銃を發射す。總ての競走競技の出發合圖は拳銃を以てす。

競技者の身體、着衣その他何れの部分と雖も出發合圖を與ふる以前に出發線より前の地表に觸れたるときは之を反則の出發と看做す。

各競技者は出發に際しその身體を前後に循環的動搖をなしその惰性を利用して出發することを不得。従つて拳銃の發射さるべきときは競技者の身體は静止の状態にあらざるべからず。

出發合圖員が出發合圖中競技者の一人に何等かの注意を與ふる場合には直に全競技者に起立を促すべし。出發合圖員が出發に反則ありと認むるときは第二の拳銃發射によりて競技者全體を止め之を出發線に戻らしめ改めて出發せしむべし。

出發合圖員は五種競技、十種競技を除き反則出發者に注意を與ふべし、再度反則をなせるものは除名さるべし。出發合圖員は總ての不正出發ありたる時第二の發射をなし得る様空彈を裝填したる拳銃を準備すべし。

### 跳躍及投擲審判員

第13條 跳躍及投擲審判員 跳躍審判員及び投擲審判員は競技開始以前に用具及び器具が規則に適合するや否やを調べ、かつ競技を遲滞なく進行することに關し責任を有す。

跳躍審判員及び投擲審判員は距離または高さによつて勝敗を決する總ての競技において各競技者の各試技につき計測し、審判し、かつ記録すべし。各競技者の競技成績に關する審判員の判定は最終にして抗議するを許さず。

投擲競技においては日本記録及び世界記録の距離を示すべき適當なる目標を備ふるものとす。

### 總務員

第14條 總務員 總務員は競技會を完全に遂行する爲に豫め走圈及び競技に使用すべき各走路の距離並に投擲、跳躍の場所及び各使用器具等を詳細に調べ異状なきやを確かめ置くべし。總務員は競技會進行上必要なる總ての雜務を處理すべし。

總務員は各競技終了の度に競技結果の記録を記録員より集め整理し置く可し。總務員は總ての競技者の服裝に關し見苦しからざる様注意し規律の亂れざる様取締るべし。

## 第二章 競技一般規則 參加資格申込方法

第15條 參加資格申込方法 各競技は一般競技者(アマチュア)のみの爲に開かるを原則とす。一般競技者の解釋は全日本陸上競技聯盟一般競技者規定(第70條参照)に依るものとす。競技參加申込に當りて住所、姓名、年齢、職業、所屬團體等成る可く詳細にわたり記入す可し。

### 豫選競技

第16條 豫選競技 参加者多數にして直ちに満足なる決勝競技を執行し得ざる時は豫選競技を行ふ。

豫選の組合せは競技會準備委員に依つて編成され、第二豫選以下は決勝審判員において之を作成す。如何なる場合といへども決勝競技は豫選競技終了後三十分以内に開始することを不得。

400 呎またはそれ以下の競走においては各組とも第二着者までを合格者とし、該競技者には次の豫選競走に参加し得べき資格を與ふ。

400 呎以上の競走においては少なくとも第二着者まで次回の競走に参加し



得可き資格を興ふ、決勝競技は少なくとも六人の競技者によつて行はるゝものとす。

### 競技者心得

第17條 競技者心得 總ての競技者は「番組」に記載せられたる番號を競技中佩用すべし。他の競技者と押合ひ、走路を横切り、或は如何なる方法にても故意に他の競技者を妨害し、または明かに勝利を得るの目的なくして競技をなす者は之を除外す。

走路のある位置を得んがため、或は他の競技者に援助を興へんがため走圈より出たる競技者は再び該競技に参加することを得ず。

役員の見合一致を見たる時は、如何なる跳躍技といへどもその競技の位置を変更する権能を有す。

### 服装

第18條 服装 競技者は清潔にしてかつ極端に競技者の身體の輪廓を表はさざる様仕立られたる服装をなすべしまた膝より10釐の所までの長さある短袴を着用せざるべからず。

### 競技者の順序

第19條 競技者の順序 競技會準備委員は競技参加者の競技順を定む、しかして番組中の各競技の組合せに記載せる競技者の氏名はこの番號の順序による。

一人の競技者が同時に行はるゝ競走前に跳躍、投擲技に参加する場合には跳躍、投擲技審判員はこの競技者をして番組記載順によらざる順序により試技を行ふことを認めべし。

走圈に於て行はるゝ各競技者は抽籤によりて出發走路の順位を定む。抽籤により第一番を得たるものは最も内側に、第二番はその次位に以下之に准じて並列すべし。

### 距離の測定

第20條 距離の測定 距離は總て鞭を目盛の單位とせる鋼鐵製卷尺を以て測定せらるべし。

投擲競技及び輕跳競技において、距離を計測するには卷尺の零の所を投擲または跳躍の痕跡に當て、主任の審判員が投擲線または踏切線における米及び標を讀み、高跳競技においては零の所を地表に當て、主任の審判員が横木の上部に於ける米及び標を讀むものとす。

### 附添人及び手當

第21條 附添人及び手當 何人といへどもその時實施中の競技に参加せざる者は附添人として競技場に入ることを得ず。競技者は役員長または審判員の許可なくして競技中何人よりも幫助または飲食物を受くることを得ず。如何なる場合にも16軒以下の競走においては競技者に幫助または飲食物を興ふことを得ず。

### 同成績者間の等級

第22條 同成績者間の等級 高さ又は距離の計測により決定する競技において同成績の競技者ありたる場合には次の如く等級を定む。

二人または三人以上の競技者が走高跳、立高跳または棒高跳において同成績なる場合には同じ高さにおいて更に一回の追加試技を行はしむ。もしこの追加試技によりても勝敗の決定せざるときは横木をその前に跳びたる高さに下げ更に一回の追加試技をなさしむ。かくの如くして勝敗の決するまで横木を上下す。

距離の計測により勝敗を決定する競技に於て同成績の競技者ありたる場合には更に一回の追加試技をなさしめその結果によりて勝敗を決定す。

如何なる種類の競技たるを問はず同成績の場合において行ふ追加試技中に

作られたる成績はただ單に同成績の競技者間の順位を決定するに過ぎず。

競走競技において同着者を生じたる場合には役員長の命じたる時日及場所において再競技をなさざるべからず。但し止むを得ざる事情により同成績者間の等級決定し能はざる時は特別の場合に限り役員長の許可を得て同成績と認むることを得。

### 異議

第23條 異議 競技開始以前または競技開始中は口頭を以て異議を申出づることを得。但しその採用審査を受くるために正式に書面を以て役員長まで提出すべし。

### 日本記録

第24條 日本記録 日本記録は本聯盟の競技委員を以て組織する記録審査委員會においてのみこれを認むることを得。

記録は戶外において作られ、競走競歩にありては少なくとも三名の正式の計時員が計時し、跳躍、投擲競技にありて少なくとも三名の審判員が鋼鐵製の卷尺を以て計測したるものに非ざれば承認せず。

投擲競技においては本聯盟の定めたる器具明細書に合致せざる器具を用ひて作りたる成績は記録として承認せず。

競技が正しく確定されたる競技種目によつて行はれかつ「ハンディキャップ」の有無が少なくとも競技會の一日前に發表せられ競技者の氏名と共に番組に公告記入せられざる場合の成績は記録として承認せず。

記録審査委員會は本聯盟の主催する競技會以外の競技會において作られたる記録の承認を求められたる時はこれを審査す。記録は公認競技場にて舉行せる競技會にて作成せられたるものに限る。

記録の承認を求めんとするには競技會の少くとも二週間以前に期日場所、競技種目明記の上その旨本聯盟まで届出づべし。同委員は少くとも六名の該競技會役員が各項につき書面を以て保證するに非ざれば該成績を記録として承認せざるの專斷的権能を有す但し之が申請に關しては本聯盟の所定保證書を用ふべし。

場所、年月日、時刻、天候、走路または内圈の土質の状態、風力及び風向、地表の水平または傾斜、用具の重量、容積及び材料、記載時間及び距離の正確なること。

該競技會の參加資格は一般競技者のみにしてかつ競技者資格に何等抵觸せざること。

本聯盟の競技委員若くは本聯盟の適當と認めたる者少くとも三名以上立會ひたること及びその氏名。

本聯盟は次の種目についてのみその記録を承認す。

競走之部=100元、200元、300元、400元、500元、800元、1000元、1500元、2000元、3000元、5000元、10000元、15000元、20000元、25000元、30000元、1時間競走

繼走之部=400元、800元、1600元、3200元、6000元

障礙競走之部=110元、200元、400元

競歩之部=3000元、5000元、10000元、15000元、20000元、25000元

### 使用器具

第25條 使用器具 總て本聯盟主催の競技會若くは、本聯盟認定の記録作成を目的とする競技會には本聯盟檢定印ある器具を使用せざるべからず。

(備考) 正式器具は本聯盟の刻印を以て標示するものとす

### 第三章 競走

#### 走圈及び走路

第26條 走圈及走路 走圈はその内



側の縁より30分の地点において計測せらる。走圏は木、板、鋼、セメントまたはその他の物質にて造りたる縁によりて確然と区劃するを要す。しかして内側の縁は高さ5分を超ゆべからず。最内側の走路は前記の方法をもつて計測せらるべく次の走路よりは各内側より20分の所にて計測せらるべし。

競走の方向は常に走圏の内側境界線を左側に見て走る様に行はるべし。400分或はそれ以下の總ての競走においては各競技者は正確に計測せられたる幅少くとも1分25の各自の走路を走るものとす。各走路は幅5分の石灰の線を以て端から端まで区劃せらるべし。

走路の区劃せられたる競走においては、各競技者は出発線より決勝線に到るまで各自定められたる走路を走らざるべからず。各自の走路が一定せざる競走において他人を超走せんとする場合には、他の走路を妨害せざる程度(約2分)に先んじたる場合にのみその走路を変更することを得。但し最後の直線走路においては前走者を超走する以外の目的を以て直走者を超走する以外の目的を以て直走せざりし場合は除外せらるゝことあるべし。

### 決勝線

第27條 決勝線 決勝線は競走路の兩側に設けられたる決勝柱を連結して地上に引ける線とす。

競技者の決勝線に到着せる順位は競技者の胴體の何れの部分たるを問はず此線を超えたる順位をもつて定む。頭部、胸、足及手等を以て定むべからず。

審判員がこの勝敗の順序を判定する便宜のため地表、1分22の高さに決勝線と平行に走路を横切りて毛糸を張るも、これ決して決勝線に非ず。この毛糸は審判員の手にて保持さるべからず必ず決勝線と平行にして走路の方面に直角をなすやう兩側の決勝柱に結びつ

くるものとす。

何れの競技者もその身體が全く決勝線を越ゆるに非ざれば競技を終りたるものと認め得ず。

### 110米障碍競走

第28條 110米障碍競走 各競技者の走路に高さ1分06の障碍10個を置く各競技者はこの障碍を跳び超えざるべからず。最初の障碍は出発線より13分72の地点に置き以下各障碍は9分14の間隔を以て置くべし。最後の障碍より決勝線までは14分02とす。

各障碍の上枠は「白ペンキ」塗とす。競技者は競走中如何なる場合と雖も、3個及び、それ以上の障碍を倒したる時は失格とす。障碍の上部を回轉したる場合及び、之を破損せる時も、倒したる時と同結果と看做すべし。

記録が有効なる爲めに競技者は正規の距離に置かれたる障碍全部を完全に超走するを要す。

競技者が競走中障碍を跳び越えるに際し足又は脚が障碍の幅以外に出でたる時は該競技より除外す。競技者は各自競走路を有し出発線より決勝線まで之を變ずることを得ず。(第54條参照)

### 200米障碍競走

第29條 200米障碍競走 各競技者の走路に高さ0分762の障碍10個を置く。各競技者はこの障碍を跳び越えざるべからず。

最初の障碍は出発線より18分29の地点に置き、以下各障碍は18分29の間隔を以て置くべし。最後の障碍より決勝線までは17分01とす。競技者は各自競走路を有し、出発線より決勝線まで之を變ずることを得ず。その他110分障碍競走の規定はこの競技にも適用す(第54條参照)

### 400米障碍競走

第30條 400米障碍競走 各競技者の走路に高さ0分914の障碍10個を置く

## 團體競走

第32條 團體競走 團體競走は必要に應じ豫選と決勝とを行ふことを得。團體競走における一組の出場人員及等級査定上に必要なる採點人員數は豫め確定し、之を明示すべし。

各組の勝敗の順は採點人員によりて獲得せられたる順位を合計し、その採點の最少なる組を勝者とし以下之に准じて等級を定む。等級査定上必要數以外の競技者の點數は計算せず。同着のありたる時は採點を合して之を等分すべし。一組の中決勝線に到着したる人數が採點人員に達せざる組は除外す。採點において同成績を生じたる場合には先着走者を有する組を勝者とす。

團體競走の走者は豫選競走後之を變更するを許さず、而して豫選競走の走程を全走せる競技者に非ざれば決勝競走に参加することを得ず。

## 斷郊競走

第33條 斷郊競走 この競技は斷郊競走の目的に適合する走路において行ふ、而して該走路は正確に指示せられ且つ嚴格に監督せられざる可からず斷郊競走の出発線および決勝線は共に競技場内に置くことを得。走路には少くも125分の距離より容易に見得る様左側に赤旗右側に白旗を立つべし。その他は競走における一般規則を適用す。

## 障碍物競走

第34條 障碍物競走 障碍物競走においては競走路400分に五ヶ所の障碍物を置きしかしてその中一個に接して水溜を作る。この水溜に接したる障碍物は固定せざるべからず。各競技者は障碍物を跳び越し、水溜を跳び、または横切るものとす。障碍物又は水溜の側方を通過したるものは之を除外す。障碍物は高さ91分5とす。水溜は

各競技者はこの障碍を跳び超えざるべからず。

最初の障碍出発線より45分の地点に置き以下各障碍は35分の間隔を以て置くべし。最後の障碍より決勝線までは40分とす。

競技者は各自競走路を有し、出発線より決勝線まで之を變ずることを得ず。其他110分障碍競走の規定はこの競技にも適用す。(第14條参照)

## 繼走

第31條 繼走 各繼走においては各出発線の前後10分の地点に線を引く。此兩線の中間區域を受渡區域と稱し、各競技者は此區域内において木管を同じ組の競技者に渡さざるべからず。

競技者は同じ組の競技者の責任距離を助くる爲めに此の區域を出づることを得ず、木管は必ず手渡しすべきものにして、これを投げまたは落して次の競技者に拾はしむることを得ず。

次の規則に違反せる競技者ある時はその競技者の屬する組を除外す。

木管は競走の全距離を通じて持ち運ばざるべからず。

同一競技者の二區を走ることとはこれを禁ず。

各組の走者は豫選競走後はこれを變更することを得ず。

各組の出発線における位置は抽籤を以てこれを定む。

距離400分までの繼走においては各組は出発線より決勝線まで區劃されたる自己の走路を有し各走區は正確に同距離なるべし。

400分以上の繼走に於る第一走者以外の走者の受渡區域内の位置は他の走者を妨げざる範圍内において任意とす。

各走者の疾走距離の異りたる繼走を行ふ事を得るも記録として認めず。驛傳競走においては木管の代りに標を使用す。他は繼走と同じ。(第55條参照)



長さ幅共に3位66とす。障害物に接したる部分の深さは76センチにしてその底部は次第に傾斜をなし先端において走路の地表と同一平面をなす様設備すべし。

### マラソン競走

第35條 マラソン競走 「マラソン」競走(42195呎=26マイル=335ヤ)は道路に於て行はる、但し出發線及び決勝線はともに競技場内に設くる事を得。

各競技者は豫め醫師の診断を受けた後申込むべし、競技者は競走前または競走中薬品(亢奮劑その他を含む)を飲用することを得ず。これに違反するときは直ちに除外せらるべし。

競技者は如何なる場合と雖も競技會公認醫員により競走中止を命ぜられる時は直ちにその命に従はざる可からず。

### 第四章 競歩

#### 競歩の定義及び規則

第36條 競歩の定義及び規則 競歩は常に地表に接觸するやう支持せられたる歩の連続とす。競技審判員二人の意見にて、競技のいづれの部分に在りてもその定義の示す所に従ひ、進行の動作の誤れる競技者を除外する事を得、而してその除外は競技審判の一人より通告さるゝものとす。萬一事情により競技者にその除外の通告を早く發し得ざる場合は競技終了後直ちに除外すべし。

走圏内の競技にありては除外されたる競技者は直ちに走圏を出でざるべからず。又道路に於る競技にありては、除外されたる競技者は除外後直ちに、その番號票を異れるものと變更するか又は脱すべし。

競技者に注意を興ふる場合は白旗を、失格せしむる時は赤旗を用ひて、出来るだけ、役員、競技者及び、一般

観覽者に明瞭に理解せしむる方法を努む。然れども、かゝる方法は強制的にあらず。

### 第五章 跳躍競技 一般規則

第37條 一般規則 走高跳、立高跳、棒高跳にありては各競技者は一定の高さにおいて三回づつの試技を行ふことを得。幅跳及び三段跳にありては、各競技者は各三回の試技をなすことを得。その中にて最も優秀なる成績を得たる競技者四名(入勝者數)はなほ三回宛の試技を行ふことを得。競技者の等級はこれ等の各試技の内最も優秀なる成績によつて定めらる。

跳躍競技の審判員において必要なる事情ありと認めたる時は跳躍競技場の場所を変更することを得。

競技者が同時に行はるゝ「競走」及び「跳躍、投擲」の兩競技に申込をなせる時は「跳躍、投擲」競技の審判員はこの競技者に對し番組に定めたる順序によらずして競技をなすことを許可することを得。

凡て計測に用ふる巻尺は繩にて度盛したる鋼鐵製のものたるを要す。競技者は各高さにおいて三回まで跳躍を試みることを得。しかして同一の高さにおいて三回失敗したる競技者は除外せらる。

競技者は各自最低限以上の任意の高さより跳躍を開始することを得るも一度跳躍を開始したる以上は前項に従ひ除外せられざる限り更に高められたる高さの跳躍を續行すべきことを要す。

競技者の勝敗の順序は各競技者の最高の跳躍を以つてし、尙同成績の場合には之に關する規則第22條を適用して決定す。

錘又は把握物を使用し、その他各種の人工的の助けによりて競技することを嚴禁す。競技者は助走路に目標を設

け又は横木を見易からしむる爲に之に「ハンカチーフ」等を掛けることを得。

競技者は最低限以上任意の高さより跳躍を開始する事を得又夫れ以上の高さにおいて任意試技を省略する事を得。然れどもその次の高さにおいて失敗せるものは再びもとの高さにて試技することを得ず、また一度失敗せる者はその高さを省略する事を得ず。

### 走高跳

第38條 走高跳 走高跳は最初の高さ1位50以上より開始し、以後順次に横木を上ぐる、高さは該競技を擔當する審判員においてこれを定む。但し十種競技においては1位50以下より跳躍を開始することを得。

横木及び横木止は第57條による。横木を跳び越す際に競技者の頭部が足部に先ちて横木を超え又は頭部が腰部より下になるときは不正試技と認む。宙返り又は「ダイビング」(猫跳び)等の跳躍は禁止す。

競技者が跳躍をなす目的を以て地表を踏み切りたる時、及び横木の垂直面を通りたる時、即ち横木の下をくぐり若しくは、支柱の横を通りたる時は之を一回の試技に數ふ。

跳躍の高さは地表と垂直に地表より横木の上部に到る迄の距離を地表に最も近き點において計測したるものとす。

審判員において助走路が不完全なりと認むるに非ざれば競技中支柱を移動することを得ず。もしこれを移動する場合においては同一高さに於て競技が一巡したる後に於てすべし。支柱はその間少くとも3位66以上4位以下の間隔を置くべし。助走路は全く平坦にして水平なるべし。

### 立高跳

第39條 立高跳 立高跳は最初の高さ1位20より開始す。競技者は兩足を

如何なる位置に置くも差支なしと雖も跳躍の際には同時に地表を踏切らざるべからず。兩足が前記の規定に反して個々に地表を離れたる時、または別々に踏切りをなしたるときは一回の不正試技を數ふ。

競技者は爪先及び踵部を交互に地表よりあげて身體を前後に動搖するは差支なしと雖も何れの片足をも地表に沿ひて足を滑らしたる時はこれを不正試技に數ふ。

### 走幅跳

第40條 走幅跳 跳躍前の助走距離には何等制限なし。競技者が跳躍の際の踏切またはその延長線を超走したる時或は足の一部分と雖も踏切板の前方の地表に觸れたる時は不正試技と數ふ。

踏切板は地表と水平に埋めたる角材にして其の外側の一辺を踏切線とす。踏切線の前面には長さ之と同じく幅10センチ高さ0.36の軟土又は砂を盛るべし。

跳躍の距離は競技者の身體の何れの部分たるを問はずこれが地上に印せる踏切板に最も近き痕跡より踏切線若しくはその延長線に對して直角に計測したるものとす。

砂場の幅は少くとも2位75以上長さ踏切板より9位以上を有する様設備すべし。走高跳の規則は適用し得る限り走幅跳にも適用す。(第59條参照)

### 立幅跳

第41條 立幅跳 踏切の方法に關しては立高跳の規則を適用し、他は走幅跳の規定による。

### 三段跳

第42條 三段跳 競技者は最初に踏切たる足と同じ足を以て着地し次の着地には反對の足、最後の着地には左右兩足を使用すべし。

「ホップ」或は「ステップ」の途中に相



いて身體或は服装の一部が地表に觸れたる時は不正試技とす。

### 棒 高 跳

第43條 棒高跳 棒高跳は最初の高さ3呎以上より開始し、以後順次に横木を上ぐる高さは該競技を擔當する審判員においてこれを定め、但し種競技においては3呎以下より跳躍を開始することを得。

横木及び横木止に關しては第57條による競技者が跳躍をなす目的を以て地表を踏切りたる時または横木の垂直面を通りたる時即ち横木の下をくゞり若しくは支柱の横を通りたる時は之を一回の試技に數ふ。

競技者は棒を立つる爲に第57條による木製の箱を使用す可し、この箱はその後方を砂場と助走路との境界固く地中に置きその表面は地表と水平の位置に保たる可きものとす。

競技者は跳躍に際し上手を上方へ移すこと、及び下手を上手の上に移すことを禁ず。

身體が横木を跳び越えし後に棒が横木にぶれて横木が落ちたる時は不正試技と認む。審判員は棒が横木または跳躍方向と反對の方向に完全に離れ倒るる場合の外これに觸れまたはこれを把むことを得ず。

競技者は私有の棒を使用することを得、しかして掌握を便にするため「テープ」を巻くは差支へなしといへどもそれ以上の人工的細工を施すことを得ず。

支柱の位置は競技者の希望により何れの方向へも60°以内限り移動することを得。支柱の位置が移動したる場合には審判員は新に横木の高度を計測して移動による高さの變動を正すべし。

支柱はその間少くとも3呎66の間隔を置くべし。助走路は全く平坦にして

水平なるべし。

跳躍の高さは地表と垂直に横木が地表に最も近き點において地表より横木の上部に到るまでの距離を計測したるものとす。(第57條第58條第59條参照)

## 第六章 投擲競技 一般規則

第44條 一般規則 投擲競技にありては各競技者は三回宛の試技を行ふ事を得。その内より最も優秀なる成績を得たる競技者五名(入選者數に一名を加へたる數)はなほ三回宛の試技を行ふ事を得。競技者の等級はこれらの各試技の内最も優秀なる成績によつて定めらる。

投擲競技の審判員において必要な事情ありと認めたる時は投擲競技場を變更することを得。競技者が同時に行はるる「競走」及び「跳躍、投擲」の兩競技に申込をなせる時は「跳躍、投擲」競技の審判員はこの競技者に對し「番組」に定めたる順序によらずして試技をなすことを許可することを得。

圈内にて行はるべき總べての投擲競技においては競技者が一度その圈内に入りて投擲を開始したる後は競技者の身體の一部もしくは服装の一部といへども圈内の地表に觸れ又は圈上を踏みたる場合はこれを試技と看做す。

競技者は投げたる器具が地上に落下せざるに先だちて圈を出る事を得ずしかして圈を出づるに當つては停止の姿勢に復し審判員の合圖ありて後その背後の半圓部より退くべし。

總て圈内において行はるる投擲競技においては投擲物は90度の角度以外の地點に落下せるものは無効とし一回の試技に數ふ。

圓盤投、砲丸投、重錘投及び鐵槌投は圈内より投擲するものとす、しかして競技者は圈内に觸るゝは差支へなし。

## 砲 丸 投

第46條 砲丸投 砲丸は肩と同一の高さに保てる片手を以て投擲せざるべからず。砲丸を肩後または肩下より投擲することは固くこれを禁ず。

砲丸投は直徑2呎135の圈内より之を行ふ、正面圓周の中央に長さ1呎22、高さ10<sup>3</sup>/<sub>4</sub>、幅11<sup>3</sup>/<sub>4</sub>の足留材を地上に固定す。但しその内側の弧は膠密に圓周上にあるべし。

圈内に入り投擲動作を始めた後身體または服装の何れの部分たるを問はず圈内の地表及び足留材の上または圈上に觸れたるときはこれを不正試技と認む。競技者は競技中圈内及び足留材の内側に觸るゝは差支へなし。

砲丸投は全然素手にて行はるべく、手頭または掌その他に投擲の助けとなる一切の器具を用ふる事を禁ず。その他圓盤投の規定は砲丸投にも適用す。(器具用具は第63條、第65條、第66條参照)

## 重 錘 投

第47條 重錘投 重錘投は直徑2呎135の圈内にてこれを行ふ。競技者は投擲をなすに兩手を使用しかつ如何なる姿勢をとるも差支へなし。

投擲動作中重錘を手離しまたは身體またはその一部が地表に觸れたる時は一回の試技と看做す。

投擲距離は重錘またはその他把手が圈の中心に最も近き地表に印せられたる痕跡より圈内側に到る距離を計測したるものとす。その他圓盤投の規定は重錘投にも適用す。(器具用具は第6條第65條参照)

## 鐵 槌 投

第48條 鐵槌投 鐵槌投は直徑2呎35の圈内にてこれを行ふ。動作中鐵槌を手離しまたは鐵槌が手中にある間に身體若しくはその一部が地表或は圈上に

投擲競技に用ふる圈は内側の直徑2呎135の圓圈たるべし、但し圓盤投に限り内側の直徑2呎5にしてこれらの競技は總て圈内にてこれをなす。圈の直徑は内側にて計測すべくしかして圈は圈外の地表と水平なるべし。

圈内の地表は土質または鐵屑を以て作りこれを堅固に固めその水準を圈外の地表より2<sup>3</sup>/<sub>4</sub>低からしむ。砲丸投においては木製の足留材を正面圓周の中央の位置に固定して外部よりこれを設置す。總て計測に用ふる卷尺は<sup>3</sup>/<sub>4</sub>にて度盛した鋼鐵製のものたるを要す。

## 圓 盤 投

第45條 圓盤投 圓盤投は直徑2呎5の圈内にて之を行ふ。圓盤は圈の中心にて互に交る直線に圍まれたる地上に落下せざるべからず。

圈内に入り投擲動作を始めた後競技者の身體または服装の何れの部分たるを問はず、圈外の地表または圈上に觸れたる時は之を不正試技と認む。

競技者は圓盤が地表に落下し審判員の正否の判定の終らざる以前に、圈を出づることを得ず。而して圈を出づるに當つては停止の姿勢に復して後その背後の半圓部より退くべし。

投擲動作中圓盤を手より落したるとき、及び圓盤が地表または圈上に觸れたる時は試技と看做す。

投擲距離は圓盤の落下によりて印せられたる圈の中心に最も近き痕跡より圈内側に到る距離を計測したるものとす。

競技者は三回の試技をなすことを得。しかして成績最も優良のもの五名(入選者數に一名を加へたる者)を選びなほ更に各三回の試技をなさしむ。各競技者の勝敗の順序はこの前後六回の成績を以てこれを定め。(器具用具は第64條、第65條参照)



觸れたる時は一回の試技と認む。  
投擲距離は鐵槌の頭にて生じたる痕跡より履の内側に到る最短距離をもつて計測したるものとす。

試技中または投擲が正當に行はれたる時に限り鐵槌が空間にて破損したる場合は之を試技として數へず、また鐵槌破損のため競技者が身體の均衡を失ひて反則の動作をなしたる時もまた反則として數へず。其他圓盤投の規定は鐵槌投に適用す。(第62條第65條参照)

### 槍 投

第49條 槍投 槍は踏切線の手前にて投げざるべからず。幅7呎長さ少くとも3呎66の地表と同平面に埋めたる木材の内側の一側をもつて踏切線とす。槍は把手の處を握るを要す。

槍の穂先以外の部分が最初に地表に落下せるときは試技と數ふるもその投擲は無効とす。

投擲距離は槍の穂先が最初に印せる踏切線に最も近き痕跡より踏切線またはその延長線までの距離を計測したるものとす。

投擲が正當に行はれたる時に限り投擲中槍が空間にて破損したる場合は之を試技として數へず。競技者は投げたる槍が地上に落下せざるに先ち踏切線を超ゆるを得ず。(第60條第68條参照)

## 第七章 混成競技

### 五種競技

第50條 五種競技 五種競技は走幅跳、槍投、200呎競走、圓盤投及1500呎競走の五種目より成り、如上の順序によつて一日間にこれを行ふものとす。

跳躍及投擲競技者はたゞ三回の試技を許さるのみにして別に決勝競技を行ふことなし。

200呎競走は三人 または四人、1500呎競走は五人 または六人一組として行ふ組は抽籤を以て定め、役員長は必要

に応じてこれ等一組の人員を加減することを得。

競走において各競技者は三個の時計を以て計測せらる。

200呎競走に於て二回の不正出發の後更に不正出發をなしたるものはその距離の100分1の罰則を受く、即ち三回以後の不正出發をなす毎に各一回の不正出發に付2呎宛後退せしめらるものとす。

罰則による處分二回を受けたるもなほ反則出發をなせる競技者はその種目に限り失格す。

各競技の採點は國際陸上競技十種採點表によりその總得點最高のものより順次勝敗の順序を定め、但し一種目にも棄權したるものは勝敗の順位より除外す。

200呎競走の採點表は別にこれを定め、採點表は(68頁—76頁)にあり。

### 十種競技

第51條 十種競技 十種競技の第一日は100呎競走、走幅跳、砲丸投、走高跳、400呎競走、第二日は110呎障礙競走、圓盤投、棒高跳、槍投1500呎競走の十種目よりなり如上の順序によりて二日間に互りて行ふものとす。

走幅跳および投擲競技においては各競技者は唯三回の試技を許さるのみにして別に決勝競技を行ふことなし。

100呎、400呎、110呎 障礙競走は三人 または四人一組となして行ひ、1500呎競走は五人 または六人一組となして行ふ。組は抽籤を以てこれを定め、役員長は必要に応じてこれら一組の人員を加減することを得。

各競走においては各競技者毎に三個の時計を以て計測さる。100呎、400呎及び110呎障礙競走においては二回の不正出發の後さらに不正出發をなしたるものはその距離の100分1の罰則を

受く。即ち各一回毎に付その種目の距離の100分1宛後進せしめらる。

罰則による處分二回を受けたる後になほ反則出發をなせる競技者はその種目に限り除外せらるものとす。

各競技の採點は國際陸上競技十種採點表により總得點最高のものより順次勝敗の順序を定め、但し一種目にも棄權したるものは勝敗の順位より除外す。採點表は(68頁—76頁)にあり。

## 第八章 雜種競技 綱 引

第52條 綱引 各組は同數の競技者を以て組織せらるべし。綱は中央部に3呎66と兩端に各3呎66の餘分を存する外競技者一名に付1呎22を占有し得る程度の長さを要す。

綱の太さは周圍10呎を下るべからずしかして結び目その他手がかりに便ならしむる装置あるべからず。

綱の中央部に白布を以て標識を附し更にこの標識より左右各1呎83の所にも夫々赤布を以て標識を附すべし。

綱の中央部に當る地點に綱と直角の方向に中央線を引き、その兩側各1呎83の地點にも中央線と平行に二本の線を引き之を側線と稱す。

各競技者は踵なき底平面にして何等の細工を施さざる靴を用ふべし。手袋をはめまたは粘性の物質を手または綱に塗ることを得ず。

各競技者は如何なる場合と雖も足部以外の部分を故意に地に着くことを得ず、また勝負開始前に足または他の方法を以て穴を穿つことを得ず。

綱引の際後尾の競技者(アンカーマン)は如何なる場合といへども綱を結びまたは引懸ることを得ず、また何れの手といへども故意に地に着くことを得ず。

綱引競技においては一名の審判員と

二名の監察員を置く。審判員は號令を以て競技開始を命じ、中央線と兩側を監視し呼笛を以て勝敗の決せることを示すべし。

審判員は反則あるときその反則せる組を失格せしめ競技の途中においてその競技の勝敗の決せることを宣告し、または反則せる組を全然該競技より除外することを得。

監察員は規則が嚴守さるるや否やを監視し、若し之に違反せる者あるときは直ちに審判員に通告すべし。

勝敗は一方の組が相手方の標識を自己の側にある側線上を超ゆるまで引勝ち若くは一方の競技者の足の一部分が中央線を横ぎりたる時を以て決す。

兩組の競技者が何れも勝敗の決せられざる前に(一方の線側にある標識が他方の側線を超えざる時)綱を放擲したるときは引分として試合中の勝敗數には關係せず一試合は三回勝負とす。

總べて重量に制限ある場合に於ては審判員は二人の補助員に命じて競技開始前競技者の正確なる體量を調べ置くべし。

各組は抽籤によりて二組づつの組に分けられ競技を行ふ。而して一回戦後において不戦組なきやう仕組まるべし。參加の組が三組の場合にもし第一回戦の勝者が不戦組に勝ちたる時は第二位を定めるため他の二組は更に試合を行ふ。

## 第九章 公式器具明細書 一般規則

第53條 一般規則 本聯盟の記録を作るにはその使用器具が本聯盟の採用する公式器具明細書と合致せざる時は本聯盟記録として認可せず。

### 障 碍

第54條 障 碍 障 碍は二本の木製の柱とこれによつて直角に支へられたる木製の枠組とより成り高さは高低自在



に調節し得るやう作るを得るもその各高さは厳密に一定せざるべからず。枠の幅は1 1/2寸22を下るべからず。柱の基底の脚の長さは50 1/2寸を下るべからず。各障碍の高さは110 1/2寸障碍競走用のものは1 1/2寸06、400 1/2寸障碍競走用のものは高さ0 1/2寸91、200 1/2寸障碍競走用のものは高さ0 1/2寸762たるべし。総重量は各々7 1/2斤を下るべからず。障碍の上部の枠の部分は白ペンキ塗とす。

### 縦走用木管

第55條 縦走用木管 管は木製中空の筒たるべし。長さ30 1/2寸を超ゆるべからず。周囲は12 1/2寸を下るべからず。重量は50瓦を下るべからず。

### 決勝審判台

第56條 決勝審判台 審判台は木製にして如何なる方向にも移動し易き様作るべし。審判台は高さ2 1/2寸幅1 1/2寸10を有し、其の形態は5段を有する階段状をなし各階段は高さ40 1/2寸奥行60 1/2寸のものなるべく片側の階段は更に各二分せられて昇降の便を計るべし。

### 跳躍用支柱、横木、横木止

第57條 跳躍用支柱、横木、横木止 支柱は如何なる型にても如何なる種類の材料にて製作するも差支へなし。

横木は木製にして一邊の長さ3 1/2寸の三角柱のものなる可し。横木の長さは3 1/2寸66以上4 1/2寸以下たる可し。長さの等しき二本の横木材を約30 1/2寸の長さを有する金属製の鞘にして接續せるものを用ふるも差支なし。但し重さ2 1/2斤を超ゆるべからず。横木の両端は支柱に密接せしむ可からず。

走高跳においては横木の両端は支柱より一 1/2寸以上距て保たるべからず。横木止は上面平なる幅4 1/2寸、長さ6 1/2寸の金具よりなり各支柱に直角に互に向き合ひ地面と水平に取付けらる可

し。横木はそれの上に乗せられ跳躍者が觸るれば容易に前後に落つる様作らる可し。

棒高跳における横木止は支柱より水平に7 1/2寸5突出し裁痕又は刻み目等のなき直径1 1/2寸30より太からざる圓柱たるべし。棒高跳用木箱は、長さ1 1/2寸前方に於ては60 1/2寸にして、次第に狹まり、止木に於ける幅15 1/2寸、深さ20 1/2寸のものとする。箱の底部に長さ80 1/2寸、厚さ0・6 1/2寸の鐵板を張るべし。

### 棒高跳用棒

第58條 棒高跳用棒 棒は木製、竹製何れにても差支へなく長さおよび太さには制限なし。棒は粘着性の「テープ」を以て均一の厚さに巻くことを得と雖もその他の跳躍を助くる人工的細工を施す事を得ず。棒の下端には金属製の穂または木栓を附することを得。

### 踏切板

第59條 踏切板 踏切板は木製とす踏切板は長さ少くとも1 1/2寸22、幅少くとも20 1/2寸厚さ少くとも10 1/2寸16たる可し。白ペンキ塗とす。

### 槍

第60條 槍 槍は木製にして鋼または鐵の鋭き穂先を附す。穂先と重心との距離は110 1/2寸と90 1/2寸との間にある様を作る可きものとする。槍の重心點の部分に鞣繩を特殊の凹凸又は幾なき様巻きたる幅16 1/2寸の握を作る。握の圓周と柄の圓周との差は何れの部分にても2 1/2寸5を超ゆるべからず。長さは2 1/2寸6を下る可からず。

### 重錘

第61條 重錘 頭部は鉛を充填したる鐵または眞鍮にして把手を取付けるために鍍鋼の有孔繫桿を有す、把手は直径1 1/2寸27の太さを有する鐵または

鋼鐵の圓線を以て作られ、その一邊の長さは内側にて18 1/2寸以下の三角形に曲けたるものなるべし。把手は直径0 1/2寸95の太さを有する鍍接せられたる鋼環によつて結合すべし。總體の重量は25 1/2キログラム401を下るべからず。總體の長さは46 1/2寸を超ゆる可からず。

### 鐵槌

第62條 鐵槌 頭部は鉛を充填したる鐵または眞鍮球にて成り球形たる可し。線は直径少くとも0 1/2寸3の彈性ある鋼鐵または直径0 1/2寸25の第36番の「ピアノ」線にして接目または結節なきものなるべし。この線は結合のため一端または両端を捩曲けることを得。

把手は環にして單線(一重)または複線(二重)を以て作りたるもの何れにても可なり。但し撓まざるものにしてまた如何なる結節も無きものたることを要す。

競技者は公認の把手とは異なるものといへども審判員の許可を得たる時は使用することを得。線は一の旋軸または環によつて線に連る。

總體の重量は7 1/2キログラム257を下る可からず。總體の長さは1 1/2寸22を超ゆるべからず。

### 砲丸

第63條 砲丸 砲丸は鉛を充填したる鐵または眞鍮球にて完全なる球形なるべし。重量は7 1/2キログラム257を下るべからず。

### 圓盤

第64條 圓盤 圓盤は滑かなる金属性の輪縁を木盤の胴體に完全に固着せしめたるものなり、その重量を正確ならしむるために圓盤の正しき中央部木盤の両面に何等突起せざる眞鍮の平圓盤を平坦に籍入す。

この眞鍮平圓盤は圓形をなし直径5 1/2寸1以上5 1/2寸7以下なるべし。圓盤の両面は相似形にして何等の凹凸また

は突起有るべからず。圓盤の両面は輪縁より始まり圓盤の中心を距ること2 1/2寸5の距離に到るまで直線をなす様を作るべきものとする。

圓盤は少くとも22 1/2寸の直径を有すべし。中心の厚さは4 1/2寸45を下るべからず。中心を離るゝこと2 1/2寸5の點に到る厚さは正確に同一なるべし。

縁端より0 6 1/2寸の距離に存する外縁の厚さは1 1/2寸27を下る可からず。

重量は2 1/2斤を下るべからず。形状重量が總て本條に合致する時は全部金属製の圓盤を使用することを得。

### 投擲用圈

第95條 投擲用圈 投擲用圈は带状をなせる鐵、鋼鐵、木または綱を以て作る。投擲用圈は總て内側の直径2 1/2寸35たるべし。但し圓盤投用の圈においては直径2 1/2寸5とす。

金属製の圈の場合には厚さ0 1/2寸6高さ7 1/2寸6たるべし。木製の圈の場合には厚さ0 1/2寸6高さ5 1/2寸たるべし。綱製の圈の場合には綱の直径2 1/2寸5たるべし。

圈は白「ペンキ」塗とす。但し綱は保存上「タール」を塗るも差支へなし。

第66條 足留材 足留材は木製とす足留材は長さ11 1/2寸22厚さ1 1/2寸5高さ10 1/2寸を有せざるべからず。白「ペンキ」塗とす。

### 鐵槌投用の圍障

第67條 鐵槌投用の圍障 鐵槌投は觀覽者の安全を期する爲に次の如き構造を有する圍障の中にて之を行ふ。圍障は圓形にしてその内部の直径少くとも8 1/2寸23高さ2 1/2寸13を下る可からず。

圍障の正面には鐵槌を投ぐる爲の約7 1/2寸の切目を作る、圍障は金網をもつて作り金網の目は各5 1/2寸7および12 1/2寸の兩邊を有する菱形とし直径0 1/2寸953の鋼針金をもつて編むものとする。

筒柱は地中に少くとも76 1/2寸の深さに打込み相互の間隔2 1/2寸438を超えざる



ものとす。筒柱の口径は少くとも6寸4とす。

場所一定せる場合には地中に固定せる柄受の上に金網を定着したる筒柱を垂直に嵌め込み取外し式の圍障を用意し置くを可とす。柄受は筒柱を取去れる場合のために蓋を有するものとす。

第68條 槍投踏切材 木材を以て作りその内側の一端を踏切線とす踏切材は幅7寸長さ少くとも3尺66を有する木材にしてこれを地表と同平面に埋めるものとす。白「ペンキ」塗とす。

### 投擲用角度標示及び標示旗

第69條 投擲用角度標示及び標示旗 圓圈内にて行はれる投擲競技に於ては90度の角度内に投擲物を投射す可きものにして其角度の分界を現す爲には圓圈の中心に於て相交又する二本の線を地上に引きその線の終點には各標示旗を以て明示すべし。

投擲角度を標示するに用ふる旗は全部金屬製なる可し而してその形態は各10寸及18寸の兩邊を有する長方形のものなる可く竿は直徑0寸8長さ95寸以下たるべからず。此旗は赤色に塗り上げるべし。

### 第十章 一般競技者と專業競技者

第70條 一般競技者 一般競技者は競技を以て競技者が社交健康目的とし競技によりて享くる愉快を愛好するがために競技をなすものをいふ。

#### 專業競技者

第71條 專業競技者 賞金または金錢上の報酬を得んがために競技するものは總べての競技における專業競技者とす。

陸上競技において專業競技者に與しまたはこれに對抗して競技したるものは專業競技者とす。

金錢または金錢に等しき報酬を受けて他人に運動を教授しまたはこれを訓練しまたは練習を指導するを業とするものは專業競技者とす。但し國家學校またはその他教育團體に奉仕するものまたはこれを代表するものにしてその本務または奉仕任務に附隨する職責として指導をなすものは專業競技者と認めざる可し。

前記の原則により次の項に觸るゝ者は悉く一般競技者として競技に参加する資格を失ふ。

- (イ) 自身出場すべき競技に關し賭博を爲す事又は之に關して一切の賭博行爲を爲す者と關係を結びたること
- (ロ) 優勝記念の意味を表徴すべき語句又は文字を彫刻するを得ざるが如き物品を賞品又は記念品として受領したる場合。受賞者が生涯所持し得ざるが如き物品を賞品として受領すること。
- (ハ) その受領せる賞品を賣却買入すること。
- (ニ) 何れの競技會たるを問はず偽名を以て出場すること。
- (ホ) 專業競技者に與し若しくは之に對し又は金錢若しくは之に等しき利得を目的として競技すべしとの挑戦狀を發しまたはその他の方法によりてその意志を發表すること。
- (ヘ) 競技會に出場するに際し自身往復汽車賃、寢台料金、宿泊料、食料費の外如何なる名義たるを問はず金錢または金錢上の利得を受領する事
- (ト) 競技出場または練習中の缺勤によれる利益の減收または給金の損失を名として直接間接を問はず金錢を受領すること。
- (チ) 俱樂部またはその他の名稱を用

ふる運動團體に入會しまたは永くその會員たることを約束して直接または間接に報酬を受くること。

- (リ) 自己が勤務したる運動團體を代表しまたはその團體より派遣せられて競技に参加すること。使用人たるもその團體の爲に勞役に服しよつて報酬を受くる時もまた同じ。
- (ヌ) 運動競技の專業につくことまたは金錢受領を條件として競技會に参加す可きことを契約すること。
- (ル) 商店、製造家またはその代理人より報酬を受けてその物品、機械を使用し、また自己の氏名をこれらの商店または製造品の廣告推獎に利用せしむること。

甚しく運動家精神に悖れる行爲ありたるものは一般競技者に伍するを得ず。自ら意識することなく專業競技者となりたる者は一般競技者に復歸することを認むることある可し。

(三省堂發行の陸上競技聯盟規則複寫)



### 混成競技採點表

#### 緒言

従来日本において用ひられつゝあつた混成競技採點表は萬國オリンピック大會用のものをそのまま用ひてゐるために、その端数を一々計算して換算を行はねばならないので單時間の算出に當つては可成り大煩雜な計算に悩まされて時として非常に誤差を生じた例もあるのである。

實際上からいふならば、各種各記録の凡ゆる場合の採點がそのまま出来てみればよいのであるが、その場合は表が非常に膨大なものとなつてしまふので一定の紙面では不可能なことなので、これはどうしても

- 1、見てそのまま用ひ得ること
- 2、單位を一定して算出を簡便ならしむること

の二ヶ條を原則として採點表を便利ならしむるのが、一番よいと思ひついて採點表の計算を行つたのである、幸ひ過去三年間實際に用ひて見たところ良好の結果ををさめたので、引きつゞき運動年鑑の規約中に掲載して戴くこととした。

【改正要項】 全日本陸上競技聯盟の競技規則に従ひ、

**トラック** は、100呎、200呎、高障礙を $\frac{1}{2}$ 單位、他を $\frac{1}{10}$ 單位とし、  
**フィールド** は、走高跳、棒高跳を1 $\frac{1}{2}$ 單位、他を10 $\frac{1}{2}$ 單位とし、別に1 $\frac{1}{2}$ より41 $\frac{1}{2}$ までの換算歩合表を附した。

**棒高跳** は、従來の經驗に鑑み1 $\frac{1}{2}$ 單位のものを特に本年より改良附加することとした。=鈴木武=

#### NO.1—百 米 (單位 $\frac{1}{10}$ 秒)

| 時間<br>秒 | 點數      | 時間<br>秒 | 點數     | 時間<br>秒 | 點數     | 時間<br>秒 | 點數     |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 10.6    | 1000.00 | 11.7    | 738.20 | 12.8    | 476.40 | 13.9    | 214.60 |
| 10.7    | 976.20  | 11.8    | 714.40 | 12.9    | 452.60 | 14.0    | 190.80 |
| 10.8    | 952.40  | 11.9    | 690.60 | 13.0    | 428.80 | 14.1    | 167.00 |
| 10.9    | 928.60  | 12.0    | 666.80 | 13.1    | 405.00 | 14.2    | 143.20 |
| 11.0    | 904.80  | 12.1    | 645.00 | 13.2    | 381.20 | 14.3    | 119.40 |
| 11.1    | 881.00  | 12.2    | 619.20 | 13.3    | 357.40 | 14.4    | 95.60  |
| 11.2    | 857.20  | 12.3    | 595.40 | 13.4    | 333.60 | 14.5    | 71.80  |
| 11.3    | 833.40  | 12.4    | 571.60 | 13.5    | 309.80 | 14.6    | 48.00  |
| 11.4    | 809.60  | 12.5    | 547.80 | 13.6    | 286.00 | 14.7    | 24.20  |
| 11.5    | 785.80  | 12.6    | 524.00 | 13.7    | 262.20 | 14.8    | 0.40   |
| 11.6    | 762.00  | 12.7    | 500.20 | 13.8    | 238.40 |         |        |

1912年オリンピック記録10秒 $\frac{4}{10}$ —1000點計算ノ割合 $\frac{1}{10}$ 秒=47.60點

#### NO.2—走幅跳 (單位10呎)

| 跳躍距離<br>米 | 點數      | 跳躍距離<br>米 | 點數     | 跳躍距離<br>米 | 點數     | 跳躍距離<br>米        | 點數    |
|-----------|---------|-----------|--------|-----------|--------|------------------|-------|
| 7.60      | 1000.00 | 6.20      | 657.00 | 4.90      | 338.50 | 3.60             | 20.00 |
| 7.40      | 951.00  | 6.10      | 632.50 | 4.80      | 314.00 | 3.55             | 7.75  |
| 7.30      | 926.50  | 6.00      | 608.00 | 4.70      | 280.50 | 得點歩合表<br>(10呎以下) |       |
| 7.20      | 902.00  | 5.90      | 538.50 | 4.60      | 265.00 | 0.01             | 2.45  |
| 7.10      | 877.50  | 5.80      | 556.00 | 4.50      | 240.50 | 0.02             | 4.90  |
| 7.00      | 853.00  | 5.70      | 534.50 | 4.40      | 216.00 | 0.03             | 7.55  |
| 6.90      | 828.50  | 5.60      | 510.00 | 4.30      | 191.50 | 0.04             | 9.89  |
| 6.80      | 804.00  | 5.50      | 485.50 | 4.20      | 167.00 | 0.05             | 12.25 |
| 6.70      | 779.50  | 5.40      | 461.00 | 4.10      | 142.50 | 0.06             | 14.70 |
| 6.60      | 755.00  | 5.30      | 436.50 | 4.00      | 118.00 | 0.07             | 17.15 |
| 6.50      | 730.50  | 5.20      | 412.00 | 3.90      | 93.50  | 0.08             | 19.60 |
| 6.40      | 706.00  | 5.10      | 387.50 | 3.80      | 69.00  | 0.09             | 22.05 |
| 6.30      | 681.50  | 5.00      | 363.00 | 3.70      | 44.50  | 0.10             | 24.50 |

(1912年オリンピック記録7.90呎—10・00點)計算の割合1呎—2.45點

#### NO.3—砲丸投射 (單位10呎)

| 投射距離<br>米 | 點數   | 投射距離<br>米 | 點數  | 投射距離<br>米 | 點數  | 投射距離<br>米 | 點數  |
|-----------|------|-----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|
| 15.34     | 1000 | 11.20     | 586 | 8.90      | 356 | 6.60      | 126 |
| 15.00     | 966  | 11.10     | 576 | 8.80      | 346 | 6.50      | 116 |
| 14.50     | 916  | 11.00     | 566 | 8.70      | 336 | 6.40      | 106 |
| 14.00     | 866  | 10.90     | 556 | 8.60      | 326 | 6.30      | 96  |
| 13.50     | 816  | 10.80     | 546 | 8.50      | 316 | 6.20      | 86  |
| 13.00     | 766  | 10.70     | 536 | 8.40      | 306 | 6.10      | 76  |
| 12.90     | 756  | 10.60     | 526 | 8.30      | 296 | 6.00      | 66  |
| 12.80     | 746  | 10.50     | 516 | 8.20      | 286 | 5.50      | 16  |
| 12.70     | 736  | 10.40     | 506 | 8.10      | 276 | 得點歩合表     |     |
| 12.60     | 726  | 10.30     | 496 | 8.00      | 266 | 米         | 點數  |
| 12.50     | 716  | 10.20     | 486 | 7.90      | 256 | (10呎以下)   |     |
| 12.40     | 706  | 10.10     | 476 | 7.80      | 246 | 0.01      | 1   |
| 12.30     | 696  | 10.00     | 466 | 7.70      | 236 | 0.02      | 2   |
| 12.20     | 686  | 9.90      | 456 | 7.60      | 226 | 0.03      | 3   |
| 12.10     | 676  | 9.80      | 446 | 7.50      | 216 | 0.04      | 4   |
| 12.00     | 666  | 9.70      | 436 | 7.40      | 206 | 0.05      | 5   |
| 11.90     | 656  | 9.60      | 426 | 7.30      | 196 | 0.06      | 6   |
| 11.80     | 946  | 9.50      | 416 | 7.20      | 186 | 0.07      | 7   |
| 11.70     | 636  | 9.40      | 406 | 7.10      | 176 | 0.08      | 8   |
| 11.60     | 626  | 9.30      | 396 | 7.00      | 166 | 0.09      | 9   |
| 11.50     | 616  | 9.20      | 386 | 6.90      | 156 | 0.10      | 10  |
| 11.40     | 606  | 9.10      | 376 | 6.80      | 146 |           |     |
| 11.30     | 596  | 9.00      | 366 | 6.70      | 136 |           |     |

(1912年オリンピック記録15.34米—1000點)計算割合1呎—1點



(N O. 4 走高跳は75頁にあり)

NO. 5 — 四 百 米 (單位 $\frac{1}{5}$ 秒)

| 時間<br>秒          | 點數      | 時間<br>秒            | 點數     | 時間<br>秒            | 點數     | 時間<br>秒            | 點數     |
|------------------|---------|--------------------|--------|--------------------|--------|--------------------|--------|
| 48 $\frac{1}{5}$ | 1000.00 | 55                 | 744.32 | 1.01 $\frac{1}{5}$ | 488.64 | 1.08 $\frac{3}{5}$ | 232.96 |
| 48 $\frac{2}{5}$ | 992.48  | 55 $\frac{1}{5}$   | 736.80 | 1.02               | 481.12 | 1.08 $\frac{4}{5}$ | 225.44 |
| 48 $\frac{3}{5}$ | 984.96  | 55 $\frac{2}{5}$   | 729.28 | 1.02 $\frac{1}{5}$ | 473.60 | 1.09               | 217.92 |
| 48 $\frac{4}{5}$ | 977.44  | 55 $\frac{3}{5}$   | 721.76 | 1.02 $\frac{2}{5}$ | 466.08 | 1.09 $\frac{1}{5}$ | 210.40 |
| 49               | 969.92  | 55 $\frac{4}{5}$   | 714.24 | 1.02 $\frac{3}{5}$ | 458.56 | 1.09 $\frac{2}{5}$ | 202.88 |
| 49 $\frac{1}{5}$ | 962.40  | 56                 | 706.72 | 1.02 $\frac{4}{5}$ | 451.04 | 1.09 $\frac{3}{5}$ | 195.36 |
| 49 $\frac{2}{5}$ | 954.88  | 56 $\frac{1}{5}$   | 699.20 | 1.03               | 443.52 | 1.09 $\frac{4}{5}$ | 187.84 |
| 49 $\frac{3}{5}$ | 947.36  | 56 $\frac{2}{5}$   | 691.68 | 1.03 $\frac{1}{5}$ | 436.00 | 1.10               | 180.32 |
| 49 $\frac{4}{5}$ | 939.84  | 56 $\frac{3}{5}$   | 684.16 | 1.03 $\frac{2}{5}$ | 428.48 | 1.10 $\frac{1}{5}$ | 172.80 |
| 50               | 932.32  | 56 $\frac{4}{5}$   | 676.64 | 1.03 $\frac{3}{5}$ | 420.96 | 1.10 $\frac{2}{5}$ | 165.28 |
| 50 $\frac{1}{5}$ | 924.80  | 57                 | 669.12 | 1.03 $\frac{4}{5}$ | 413.44 | 1.10 $\frac{3}{5}$ | 157.76 |
| 50 $\frac{2}{5}$ | 917.28  | 57 $\frac{1}{5}$   | 661.60 | 1.04               | 405.92 | 1.10 $\frac{4}{5}$ | 150.24 |
| 50 $\frac{3}{5}$ | 909.76  | 57 $\frac{2}{5}$   | 654.08 | 1.04 $\frac{1}{5}$ | 398.40 | 1.11               | 142.72 |
| 50 $\frac{4}{5}$ | 902.24  | 57 $\frac{3}{5}$   | 646.56 | 1.04 $\frac{2}{5}$ | 390.88 | 1.11 $\frac{1}{5}$ | 135.20 |
| 51               | 894.72  | 57 $\frac{4}{5}$   | 639.04 | 1.04 $\frac{3}{5}$ | 383.36 | 1.11 $\frac{2}{5}$ | 127.68 |
| 51 $\frac{1}{5}$ | 887.20  | 58                 | 631.52 | 1.04 $\frac{4}{5}$ | 375.84 | 1.11 $\frac{3}{5}$ | 120.16 |
| 51 $\frac{2}{5}$ | 879.68  | 58 $\frac{1}{5}$   | 624.00 | 1.05               | 368.32 | 1.11 $\frac{4}{5}$ | 112.64 |
| 51 $\frac{3}{5}$ | 872.16  | 58 $\frac{2}{5}$   | 616.48 | 1.05 $\frac{1}{5}$ | 360.80 | 1.12               | 105.12 |
| 51 $\frac{4}{5}$ | 864.64  | 58 $\frac{3}{5}$   | 608.90 | 1.05 $\frac{2}{5}$ | 353.28 | 1.12 $\frac{1}{5}$ | 97.60  |
| 52               | 857.12  | 58 $\frac{4}{5}$   | 601.44 | 1.05 $\frac{3}{5}$ | 345.76 | 1.12 $\frac{2}{5}$ | 90.08  |
| 52 $\frac{1}{5}$ | 849.60  | 59                 | 593.92 | 1.05 $\frac{4}{5}$ | 338.24 | 1.12 $\frac{3}{5}$ | 82.56  |
| 52 $\frac{2}{5}$ | 842.08  | 59 $\frac{1}{5}$   | 586.40 | 1.06               | 330.72 | 1.12 $\frac{4}{5}$ | 75.04  |
| 52 $\frac{3}{5}$ | 834.56  | 59 $\frac{2}{5}$   | 578.88 | 1.06 $\frac{1}{5}$ | 323.20 | 1.13               | 67.52  |
| 52 $\frac{4}{5}$ | 827.04  | 59 $\frac{3}{5}$   | 571.36 | 1.06 $\frac{2}{5}$ | 215.68 | 1.13 $\frac{1}{5}$ | 60.00  |
| 53               | 819.52  | 59 $\frac{4}{5}$   | 563.84 | 1.06 $\frac{3}{5}$ | 308.16 | 1.13 $\frac{2}{5}$ | 52.48  |
| 53 $\frac{1}{5}$ | 812.00  | 60                 | 556.32 | 1.06 $\frac{4}{5}$ | 300.64 | 1.13 $\frac{3}{5}$ | 44.96  |
| 53 $\frac{2}{5}$ | 804.48  | 1.00 $\frac{1}{5}$ | 548.80 | 1.07               | 293.12 | 1.13 $\frac{4}{5}$ | 37.44  |
| 53 $\frac{3}{5}$ | 796.96  | 1.00 $\frac{2}{5}$ | 541.28 | 1.07 $\frac{1}{5}$ | 285.60 | 1.14               | 29.92  |
| 53 $\frac{4}{5}$ | 789.44  | 1.00 $\frac{3}{5}$ | 533.76 | 1.07 $\frac{2}{5}$ | 278.08 | 1.14 $\frac{1}{5}$ | 22.40  |
| 54               | 781.92  | 1.00 $\frac{4}{5}$ | 526.24 | 1.07 $\frac{3}{5}$ | 270.56 | 1.14 $\frac{2}{5}$ | 14.88  |
| 54 $\frac{1}{5}$ | 774.40  | 1.01               | 518.72 | 1.07 $\frac{4}{5}$ | 263.04 | 1.14 $\frac{3}{5}$ | 7.36   |
| 54 $\frac{2}{5}$ | 766.88  | 1.01 $\frac{1}{5}$ | 511.20 | 1.08               | 255.52 | 1.14 $\frac{4}{5}$ | 0.00   |
| 54 $\frac{3}{5}$ | 759.36  | 1.01 $\frac{2}{5}$ | 503.68 | 1.08 $\frac{1}{5}$ | 248.00 |                    |        |
| 54 $\frac{4}{5}$ | 751.84  | 1.01 $\frac{3}{5}$ | 496.16 | 1.08 $\frac{2}{5}$ | 240.48 |                    |        |

(1912年オリムピツクレコード48 $\frac{1}{5}$ 秒=1000點 計算の割合は $\frac{1}{5}$ 秒=7.52點)

NO. 6 — 百十米高障碍 (單位 $\frac{1}{10}$ 秒)

| 時間<br>秒 | 點數     | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    |
|---------|--------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 15.0    | 1000.0 | 15.4    | 962.0 | 15.8    | 924.0 | 16.2    | 886.0 | 16.6    | 848.0 |
| 15.1    | 990.5  | 15.5    | 952.5 | 15.9    | 914.5 | 16.3    | 876.5 | 16.7    | 838.5 |
| 15.2    | 981.0  | 15.6    | 943.0 | 16.0    | 905.0 | 16.4    | 867.0 | 16.8    | 829.0 |
| 15.3    | 971.5  | 15.7    | 933.5 | 16.1    | 895.5 | 16.5    | 857.5 | 16.9    | 819.5 |

| 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    | 時間<br>秒 | 點數    |
|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 17.0    | 810.0 | 18.8    | 639.0 | 20.6    | 468.0 | 22.3    | 306.5 | 24.0    | 145.0 |
| 17.1    | 800.5 | 18.9    | 629.5 | 30.7    | 458.5 | 22.4    | 297.0 | 24.1    | 135.5 |
| 17.2    | 791.0 | 19.0    | 620.0 | 20.8    | 449.0 | 22.5    | 287.5 | 24.2    | 126.0 |
| 17.3    | 781.5 | 19.1    | 610.5 | 20.9    | 439.5 | 22.6    | 278.0 | 24.3    | 116.5 |
| 17.4    | 772.0 | 19.2    | 601.0 | 21.0    | 430.0 | 22.7    | 268.5 | 24.4    | 107.0 |
| 17.5    | 762.5 | 19.3    | 591.5 | 21.1    | 420.5 | 22.8    | 259.0 | 24.5    | 97.5  |
| 17.6    | 753.0 | 19.4    | 582.0 | 21.2    | 411.0 | 22.9    | 249.5 | 24.6    | 88.0  |
| 17.7    | 743.5 | 19.5    | 572.5 | 21.3    | 401.5 | 23.0    | 240.0 | 24.7    | 78.5  |
| 17.8    | 734.0 | 19.6    | 563.0 | 21.4    | 392.0 | 23.1    | 230.5 | 24.8    | 69.0  |
| 17.9    | 724.5 | 19.7    | 553.5 | 21.5    | 382.5 | 23.2    | 221.0 | 24.9    | 59.5  |
| 18.0    | 715.0 | 19.8    | 544.0 | 21.6    | 373.0 | 23.3    | 211.5 | 25.0    | 50.0  |
| 18.1    | 705.5 | 19.9    | 534.5 | 21.7    | 363.5 | 23.4    | 202.0 | 25.1    | 40.5  |
| 18.2    | 696.0 | 20.0    | 525.0 | 21.8    | 354.0 | 23.5    | 192.5 | 25.2    | 31.0  |
| 18.3    | 686.5 | 20.1    | 515.5 | 21.9    | 344.5 | 23.6    | 183.0 | 25.3    | 21.5  |
| 18.4    | 677.0 | 20.2    | 506.0 | 22.0    | 335.0 | 23.7    | 173.5 | 25.4    | 12.0  |
| 18.5    | 667.5 | 20.3    | 496.5 | 22.1    | 325.5 | 23.8    | 164.0 | 25.5    | 2.0   |
| 18.6    | 658.0 | 20.4    | 487.0 | 22.2    | 316.0 | 23.9    | 154.5 | 25.6    | 0.0   |
| 18.7    | 648.5 | 20.5    | 477.5 |         |       |         |       |         |       |

(1930年オリムピツク記録15秒=1000點)計算の割合 $\frac{1}{5}$ 秒=9.5點

NO. 7 — 圓 盤 投 (單位10哩)

| 投抛距離<br>米 | 點數      | 投抛距離<br>米 | 點數     | 投抛距離<br>米 | 點數     | 投抛距離<br>米 | 點數     |
|-----------|---------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|
| 45.21     | 1000.00 | 37.40     | 703.22 | 35.10     | 615.82 | 32.80     | 528.42 |
| 45.00     | 992.02  | 37.30     | 689.42 | 35.00     | 612.02 | 32.70     | 524.62 |
| 44.00     | 954.02  | 37.20     | 695.62 | 34.90     | 608.22 | 32.60     | 520.82 |
| 43.00     | 916.02  | 37.10     | 691.82 | 34.80     | 604.42 | 32.50     | 517.02 |
| 42.00     | 878.02  | 37.00     | 688.02 | 34.70     | 600.62 | 32.40     | 513.22 |
| 41.00     | 840.02  | 36.90     | 684.22 | 34.60     | 596.82 | 32.30     | 509.42 |
| 40.00     | 802.02  | 36.80     | 680.42 | 34.50     | 593.02 | 32.20     | 505.62 |
| 39.00     | 764.02  | 36.70     | 676.62 | 34.40     | 589.22 | 32.10     | 501.82 |
| 38.90     | 760.22  | 36.60     | 672.82 | 34.30     | 585.42 | 32.00     | 498.02 |
| 38.80     | 756.42  | 36.50     | 669.02 | 34.20     | 581.62 | 31.90     | 494.22 |
| 38.70     | 752.62  | 36.40     | 665.22 | 34.10     | 577.82 | 31.80     | 490.42 |
| 38.60     | 748.82  | 36.30     | 661.42 | 34.00     | 574.02 | 31.70     | 486.62 |
| 38.50     | 745.02  | 36.20     | 657.62 | 33.90     | 570.22 | 31.60     | 482.82 |
| 38.40     | 741.22  | 36.10     | 653.82 | 33.80     | 566.40 | 31.50     | 479.02 |
| 38.30     | 737.42  | 36.00     | 650.02 | 33.70     | 562.62 | 31.40     | 475.22 |
| 38.20     | 733.62  | 35.90     | 646.22 | 33.60     | 558.82 | 31.30     | 471.42 |
| 38.10     | 729.82  | 35.80     | 642.42 | 33.50     | 555.02 | 31.20     | 467.62 |
| 38.00     | 726.02  | 35.70     | 638.62 | 33.40     | 551.22 | 31.10     | 463.82 |
| 37.90     | 722.22  | 35.60     | 634.82 | 33.30     | 547.42 | 31.00     | 460.02 |
| 37.80     | 718.42  | 35.50     | 631.02 | 33.20     | 543.62 | 30.90     | 456.22 |
| 37.70     | 714.62  | 35.40     | 627.22 | 33.10     | 539.82 | 30.80     | 452.42 |
| 37.60     | 710.82  | 35.30     | 623.42 | 33.00     | 536.02 | 30.70     | 448.62 |
| 37.50     | 707.02  | 35.20     | 619.62 | 32.90     | 532.22 | 30.60     | 444.82 |



| 投擲距離<br>米 | 點數     | 投擲距離<br>米 | 點數     | 投擲距離<br>米 | 點數     | 投擲距離<br>米 | 點數     |
|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|
| 30.50     | 441.02 | 28.10     | 349.82 | 25.70     | 258.62 | 23.30     | 167.42 |
| 30.40     | 437.22 | 28.00     | 346.02 | 25.60     | 254.82 | 23.20     | 163.62 |
| 30.30     | 433.42 | 27.90     | 342.22 | 25.50     | 251.02 | 23.10     | 159.82 |
| 30.20     | 429.62 | 27.80     | 338.42 | 25.40     | 247.22 | 23.00     | 156.02 |
| 30.10     | 425.82 | 27.70     | 334.62 | 25.30     | 243.42 | 22.00     | 118.02 |
| 30.00     | 422.02 | 27.60     | 330.82 | 25.20     | 239.62 | 21.00     | 80.02  |
| 29.90     | 418.22 | 27.50     | 327.02 | 25.10     | 235.82 | 20.00     | 42.02  |
| 29.80     | 414.42 | 27.40     | 323.22 | 25.00     | 232.02 | 19.00     | 4.02   |
| 29.70     | 410.62 | 27.30     | 319.42 | 24.90     | 228.22 |           |        |
| 29.60     | 406.82 | 27.20     | 315.62 | 24.80     | 224.42 | 40種以下     | 點數     |
| 29.50     | 403.02 | 27.10     | 311.82 | 24.70     | 220.62 | 0.01米     | 0.38   |
| 29.40     | 399.22 | 27.00     | 308.02 | 24.60     | 216.82 | 0.02      | 0.76   |
| 29.30     | 395.42 | 26.90     | 304.22 | 24.50     | 213.02 | 0.03      | 1.14   |
| 29.20     | 391.62 | 26.80     | 300.42 | 24.40     | 209.22 | 0.04      | 1.52   |
| 29.10     | 387.82 | 26.70     | 296.62 | 24.30     | 205.42 | 0.05      | 1.90   |
| 29.00     | 384.02 | 26.60     | 292.82 | 24.20     | 201.62 | 0.06      | 2.28   |
| 28.90     | 380.22 | 26.50     | 289.02 | 24.10     | 197.82 | 0.07      | 2.66   |
| 28.80     | 376.42 | 26.40     | 285.22 | 24.00     | 194.02 | 0.08      | 3.04   |
| 28.70     | 372.62 | 26.30     | 281.42 | 23.90     | 190.22 | 0.09      | 3.42   |
| 28.60     | 368.82 | 26.20     | 277.62 | 23.80     | 186.42 | 0.10      | 3.80   |
| 28.50     | 365.02 | 26.10     | 273.82 | 23.70     | 182.62 | 0.20      | 7.60   |
| 28.40     | 361.22 | 26.00     | 270.02 | 23.60     | 178.82 | 0.30      | 11.40  |
| 28.30     | 357.42 | 25.90     | 266.22 | 23.50     | 175.02 | 0.40      | 15.20  |
| 28.20     | 353.62 | 25.80     | 262.42 | 23.40     | 171.22 |           |        |

(1912年オリムピツク記録45.2米=1000點)計算の割合1種0.38點

NO.8—棒高跳(單位1種)

| 跳躍高<br>米 | 點數     | 跳躍高<br>米 | 點數    | 跳躍高<br>米 | 點數    | 跳躍高<br>米 | 點數    |
|----------|--------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 3.95     | 1000.0 | 3.73     | 881.2 | 3.55     | 784.0 | 3.37     | 686.8 |
| 3.90     | 973.0  | 3.72     | 875.8 | 3.54     | 778.6 | 3.36     | 681.4 |
| 3.89     | 967.6  | 3.71     | 870.4 | 3.53     | 773.2 | 3.35     | 676.0 |
| 3.88     | 962.2  | 3.70     | 865.0 | 3.52     | 767.8 | 3.34     | 670.6 |
| 3.87     | 956.8  | 3.69     | 859.6 | 3.51     | 762.4 | 3.33     | 665.2 |
| 3.86     | 951.4  | 3.68     | 854.2 | 3.50     | 757.0 | 3.32     | 659.8 |
| 3.85     | 946.0  | 3.67     | 848.8 | 3.49     | 751.6 | 3.31     | 654.4 |
| 3.84     | 940.6  | 3.66     | 843.4 | 3.48     | 746.2 | 3.30     | 649.0 |
| 3.83     | 935.2  | 3.65     | 838.0 | 3.47     | 740.8 | 3.29     | 643.6 |
| 3.82     | 929.8  | 3.64     | 832.6 | 3.46     | 735.4 | 3.28     | 638.2 |
| 3.81     | 924.4  | 3.63     | 827.2 | 3.45     | 730.0 | 3.27     | 632.8 |
| 3.80     | 919.0  | 3.62     | 821.8 | 3.44     | 724.6 | 3.26     | 627.4 |
| 3.79     | 913.6  | 3.61     | 816.4 | 3.43     | 719.2 | 3.25     | 622.0 |
| 3.78     | 908.2  | 3.60     | 811.0 | 3.42     | 713.8 | 3.24     | 616.6 |
| 3.77     | 902.8  | 3.59     | 805.6 | 3.41     | 708.4 | 3.23     | 611.2 |
| 3.76     | 897.4  | 3.58     | 800.2 | 3.40     | 703.0 | 3.22     | 605.8 |
| 3.75     | 892.0  | 3.57     | 794.8 | 3.39     | 698.6 | 3.21     | 600.4 |
| 3.74     | 886.6  | 3.56     | 789.4 | 3.38     | 693.2 | 3.20     | 595.0 |

| 跳躍高<br>米 | 點數    | 跳躍高<br>米 | 點數    | 跳躍高<br>米 | 點數    | 跳躍高<br>米 | 點數    |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 3.19     | 589.6 | 3.01     | 492.4 | 2.83     | 395.2 | 2.20     | 55.0  |
| 3.18     | 584.2 | 3.00     | 487.0 | 2.82     | 389.8 | 2.10     | 1.0   |
| 3.17     | 578.8 | 2.99     | 481.6 | 2.81     | 384.4 |          |       |
| 3.16     | 573.4 | 2.98     | 476.2 | 2.80     | 379.0 | 40種以下    | 點數    |
| 3.15     | 568.0 | 2.97     | 470.8 | 2.79     | 373.6 | 0.01     | 5.4   |
| 3.14     | 562.6 | 2.96     | 465.4 | 2.78     | 368.2 | 0.02     | 10.8  |
| 3.13     | 557.2 | 2.95     | 460.0 | 2.77     | 362.8 | 0.03     | 16.2  |
| 3.12     | 551.8 | 2.94     | 454.6 | 2.76     | 357.4 | 0.04     | 21.6  |
| 3.11     | 546.4 | 2.93     | 449.2 | 2.75     | 352.0 | 0.05     | 27.0  |
| 3.10     | 541.0 | 2.92     | 443.8 | 2.74     | 346.6 | 0.06     | 32.4  |
| 3.09     | 535.6 | 2.91     | 438.4 | 2.73     | 341.2 | 0.07     | 37.8  |
| 3.08     | 530.2 | 2.90     | 433.0 | 2.72     | 335.8 | 0.08     | 43.2  |
| 3.07     | 524.8 | 2.89     | 427.6 | 2.71     | 330.4 | 0.09     | 48.6  |
| 3.06     | 519.4 | 2.88     | 422.2 | 2.70     | 325.0 | 0.10     | 54.0  |
| 3.05     | 514.0 | 2.87     | 416.8 | 2.60     | 271.0 | 0.20     | 108.0 |
| 3.04     | 508.5 | 2.86     | 411.4 | 2.50     | 217.0 | 0.30     | 162.0 |
| 3.03     | 503.2 | 2.85     | 406.0 | 2.40     | 163.0 | 0.40     | 216.0 |
| 3.02     | 497.8 | 2.84     | 400.6 | 2.30     | 109.0 |          |       |

(1929年オリムピツク記録3.95米=1000點)計算ノ割合1種=5.4點

NO.9—槍投(單位10種)

| 投擲距離<br>米 | 點數      | 投擲距離<br>米 | 點數     | 投擲距離<br>米 | 點數     | 投擲距離<br>米 | 點數     |
|-----------|---------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|
| 61.00     | 1000.00 | 50.10     | 700.25 | 47.80     | 637.00 | 45.50     | 573.75 |
| 57.50     | 903.75  | 50.00     | 697.50 | 47.70     | 634.25 | 45.40     | 571.00 |
| 57.00     | 890.00  | 49.90     | 694.75 | 47.60     | 631.50 | 45.30     | 568.25 |
| 56.50     | 876.25  | 49.80     | 692.00 | 47.50     | 628.75 | 45.20     | 565.50 |
| 56.00     | 862.50  | 49.70     | 689.25 | 47.40     | 626.00 | 45.10     | 562.75 |
| 55.50     | 848.75  | 49.60     | 686.50 | 47.30     | 623.25 | 45.00     | 560.00 |
| 55.00     | 835.00  | 49.50     | 683.75 | 47.20     | 620.50 | 44.90     | 557.25 |
| 54.50     | 821.25  | 49.40     | 681.00 | 47.10     | 617.75 | 44.80     | 554.50 |
| 54.00     | 807.50  | 49.30     | 678.25 | 47.00     | 615.00 | 44.70     | 551.75 |
| 53.50     | 793.75  | 49.20     | 675.50 | 46.90     | 612.25 | 44.60     | 549.00 |
| 53.00     | 780.00  | 49.10     | 672.75 | 46.80     | 609.50 | 44.50     | 546.25 |
| 52.50     | 766.25  | 49.00     | 670.00 | 46.70     | 606.75 | 44.40     | 543.50 |
| 52.00     | 752.50  | 48.90     | 667.25 | 46.60     | 604.00 | 44.30     | 540.75 |
| 51.50     | 738.75  | 48.80     | 664.50 | 46.50     | 601.25 | 44.20     | 538.00 |
| 51.00     | 725.00  | 48.70     | 661.75 | 46.40     | 598.50 | 44.10     | 535.25 |
| 50.90     | 722.25  | 48.60     | 659.00 | 46.30     | 595.75 | 44.00     | 532.50 |
| 50.80     | 719.50  | 48.50     | 656.25 | 46.20     | 593.00 | 43.90     | 529.75 |
| 50.70     | 716.75  | 48.40     | 653.50 | 46.10     | 590.25 | 43.80     | 527.00 |
| 50.60     | 714.00  | 48.30     | 650.75 | 46.00     | 587.50 | 43.70     | 524.25 |
| 50.50     | 711.25  | 48.20     | 648.00 | 45.90     | 584.75 | 43.60     | 521.50 |
| 50.40     | 708.50  | 48.10     | 645.25 | 45.80     | 582.00 | 43.50     | 518.75 |
| 50.30     | 705.75  | 48.00     | 642.50 | 45.70     | 579.25 | 43.40     | 516.00 |
| 50.20     | 703.00  | 47.90     | 639.75 | 45.60     | 576.50 | 43.30     | 513.25 |



| 投抛距離<br>米 | 點數     | 投抛距離<br>米 | 點數     | 投抛距離<br>米 | 點數     | 投抛距離<br>米 | 點數     |
|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|
| 43.20     | 510.50 | 40.50     | 436.25 | 37.80     | 362.00 | 31.50     | 188.75 |
| 43.10     | 507.75 | 40.40     | 433.50 | 37.70     | 359.25 | 31.00     | 175.00 |
| 43.00     | 505.00 | 40.30     | 430.75 | 37.69     | 356.50 | 30.50     | 161.25 |
| 42.90     | 502.25 | 40.20     | 428.00 | 37.50     | 353.75 | 30.00     | 147.50 |
| 42.80     | 499.50 | 40.10     | 425.25 | 37.40     | 351.00 | 29.50     | 133.75 |
| 42.70     | 496.75 | 40.00     | 422.50 | 37.30     | 348.25 | 29.00     | 120.00 |
| 42.60     | 494.00 | 39.90     | 419.75 | 37.20     | 315.50 | 28.50     | 106.25 |
| 42.50     | 491.25 | 39.80     | 417.00 | 37.10     | 342.75 | 28.00     | 92.50  |
| 42.40     | 488.50 | 39.70     | 414.25 | 37.00     | 340.00 | 27.00     | 65.00  |
| 42.30     | 485.75 | 39.60     | 411.50 | 36.90     | 337.25 | 26.00     | 37.50  |
| 42.20     | 483.00 | 39.50     | 408.75 | 36.80     | 334.50 | 25.00     | 10.00  |
| 42.10     | 480.25 | 39.40     | 406.00 | 36.70     | 331.75 |           |        |
| 42.00     | 477.50 | 39.30     | 403.25 | 36.60     | 329.00 | 40種以下     | 點數     |
| 41.90     | 474.75 | 39.20     | 400.50 | 36.50     | 326.25 | 0.01      | 0.275  |
| 41.80     | 472.00 | 39.10     | 397.75 | 36.40     | 323.50 | 0.02      | 0.550  |
| 41.70     | 469.25 | 39.00     | 395.00 | 36.30     | 320.75 | 0.03      | 0.825  |
| 41.60     | 466.50 | 38.90     | 392.25 | 36.20     | 318.00 | 0.04      | 1.000  |
| 41.50     | 463.75 | 38.80     | 389.50 | 36.10     | 315.25 | 0.05      | 1.375  |
| 41.40     | 461.00 | 38.70     | 386.75 | 36.00     | 312.50 | 0.06      | 1.650  |
| 41.30     | 458.25 | 38.60     | 384.00 | 35.50     | 298.75 | 0.07      | 1.925  |
| 41.20     | 455.50 | 38.50     | 381.25 | 35.00     | 285.00 | 0.08      | 2.200  |
| 41.10     | 452.75 | 38.40     | 378.50 | 34.50     | 271.25 | 0.09      | 2.475  |
| 41.00     | 450.00 | 38.30     | 375.75 | 34.00     | 257.50 | 0.10      | 2.750  |
| 40.90     | 447.25 | 38.20     | 373.00 | 33.50     | 243.75 | 0.20      | 5.500  |
| 40.80     | 444.50 | 38.10     | 370.25 | 33.00     | 230.00 | 0.30      | 8.250  |
| 40.70     | 441.75 | 38.00     | 367.50 | 32.50     | 216.25 | 0.40      | 11.000 |
| 40.60     | 439.00 | 37.90     | 364.75 | 32.00     | 202.50 |           |        |

(1912年オリムピック記録61分=1000點)計算の割合=1種6.275點

NO.10—千五百米 (單位1/4秒)

| 時間<br>分秒 | 點數      | 時間<br>分秒 | 點數     | 時間<br>分秒 | 點數     | 時間<br>分秒 | 點數     |
|----------|---------|----------|--------|----------|--------|----------|--------|
| 3.56.8   | 1000.00 | 4.11     | 914.80 | 4.26     | 824.80 | 4.41     | 734.80 |
| 3.57     | 998.80  | 4.12     | 908.80 | 4.27     | 818.80 | 4.42     | 728.80 |
| 3.58     | 992.80  | 4.13     | 902.80 | 4.28     | 812.80 | 4.43     | 722.80 |
| 3.59     | 986.80  | 4.14     | 896.80 | 4.29     | 806.80 | 4.44     | 716.80 |
| 4.00     | 980.80  | 4.15     | 890.80 | 4.30     | 800.80 | 4.45     | 710.80 |
| 4.01     | 974.80  | 4.16     | 884.80 | 4.31     | 794.80 | 4.46     | 704.80 |
| 4.02     | 968.80  | 4.17     | 878.80 | 4.32     | 788.80 | 4.47     | 698.80 |
| 4.03     | 962.80  | 4.18     | 872.80 | 4.33     | 782.80 | 4.48     | 692.80 |
| 4.04     | 956.80  | 4.19     | 866.80 | 4.34     | 776.80 | 4.49     | 686.80 |
| 4.05     | 950.80  | 4.20     | 860.80 | 4.35     | 770.80 | 4.50     | 680.80 |
| 4.06     | 944.80  | 4.21     | 854.80 | 4.36     | 764.80 | 4.51     | 674.80 |
| 4.07     | 938.80  | 4.22     | 848.80 | 4.37     | 758.80 | 4.52     | 668.80 |
| 4.08     | 932.80  | 4.23     | 842.80 | 4.38     | 752.80 | 4.53     | 662.80 |
| 4.09     | 926.80  | 4.24     | 836.80 | 4.39     | 746.80 | 4.54     | 656.80 |
| 4.10     | 920.80  | 4.25     | 830.80 | 4.40     | 740.80 | 4.55     | 650.80 |

| 時間<br>分秒 | 點數     | 時間<br>分秒 | 點數     | 時間<br>分秒 | 點數     | 時間<br>分秒 | 點數     |
|----------|--------|----------|--------|----------|--------|----------|--------|
| 4.56     | 644.80 | 5.23     | 482.80 | 5.50     | 320.80 | 6.17     | 158.80 |
| 4.57     | 638.80 | 5.24     | 476.80 | 5.51     | 314.80 | 6.18     | 152.80 |
| 4.58     | 632.80 | 5.25     | 470.80 | 5.52     | 308.80 | 6.19     | 146.80 |
| 5.59     | 626.80 | 5.26     | 464.80 | 5.53     | 302.80 | 6.20     | 140.80 |
| 3.00     | 620.80 | 5.27     | 458.80 | 5.54     | 296.80 | 6.21     | 134.80 |
| 5.01     | 614.80 | 5.28     | 452.80 | 5.55     | 290.80 | 6.22     | 128.80 |
| 5.02     | 608.80 | 5.29     | 446.80 | 5.56     | 284.80 | 6.23     | 122.80 |
| 5.03     | 602.80 | 5.30     | 440.80 | 5.57     | 278.80 | 6.24     | 116.80 |
| 5.04     | 596.80 | 5.31     | 434.80 | 5.58     | 272.80 | 6.25     | 110.80 |
| 5.05     | 590.80 | 5.32     | 428.80 | 5.59     | 266.80 | 6.26     | 104.80 |
| 5.06     | 584.80 | 5.33     | 422.80 | 6.00     | 260.80 | 6.27     | 98.80  |
| 5.07     | 578.80 | 5.34     | 416.80 | 6.01     | 254.80 | 6.28     | 92.80  |
| 5.08     | 572.80 | 5.35     | 410.80 | 6.02     | 248.80 | 6.29     | 86.80  |
| 5.09     | 566.80 | 5.36     | 404.80 | 6.03     | 242.80 | 6.30     | 80.80  |
| 5.10     | 560.80 | 5.37     | 398.80 | 6.04     | 236.80 | 6.31     | 74.80  |
| 5.11     | 554.80 | 5.38     | 392.80 | 6.05     | 230.80 | 6.32     | 68.80  |
| 5.12     | 548.80 | 5.39     | 386.80 | 6.06     | 224.80 | 6.33     | 62.80  |
| 5.13     | 542.80 | 5.40     | 380.80 | 6.07     | 218.80 | 6.34     | 56.80  |
| 5.14     | 536.80 | 5.41     | 374.80 | 6.08     | 212.80 | 6.35     | 50.80  |
| 5.15     | 530.80 | 5.42     | 368.80 | 6.09     | 206.80 | 6.36     | 44.80  |
| 5.16     | 524.80 | 5.43     | 362.80 | 6.10     | 200.80 | 6.37     | 38.80  |
| 5.17     | 518.80 | 5.44     | 356.80 | 6.11     | 194.80 | 6.38     | 32.80  |
| 5.18     | 512.80 | 5.45     | 350.80 | 6.12     | 188.80 | 6.39     | 26.80  |
| 5.19     | 506.80 | 5.46     | 344.80 | 6.13     | 182.80 | 6.40     | 20.80  |
| 5.20     | 500.80 | 5.47     | 338.80 | 6.14     | 176.80 | 6.41     | 14.80  |
| 5.21     | 494.80 | 5.48     | 332.80 | 6.15     | 170.80 | 6.42     | 8.80   |
| 5.22     | 488.80 | 5.49     | 326.80 | 6.16     | 164.80 | 6.43     | 2.80   |

秒以下の端數(1/4, 1/2, 3/4, 1/2)が付きたる時は先づ秒まで本表にて引き、その點數より端數が1/4秒ならば1.20點、1/2秒ならば2.40點、3/4秒ならば3.60點、1/2秒ならば4.8點引けば求むる得點となる

(1912年オリムピック記録3分56秒1/4=1000點)計算の割合1.2點

NO.—4走 高 跳 (單位1種)

| 跳躍高<br>米 | 點數   | 跳躍高<br>米 | 點數  | 跳躍高<br>米 | 點數  | 跳躍高<br>米 | 點數  |
|----------|------|----------|-----|----------|-----|----------|-----|
| 1.93     | 1000 | 1.85     | 888 | 1.77     | 776 | 1.69     | 664 |
| 1.92     | 986  | 1.84     | 874 | 1.76     | 762 | 1.68     | 650 |
| 1.91     | 972  | 1.83     | 860 | 1.75     | 748 | 1.67     | 636 |
| 1.90     | 958  | 1.82     | 846 | 1.74     | 734 | 1.66     | 622 |
| 1.89     | 944  | 1.81     | 832 | 1.73     | 720 | 1.65     | 608 |
| 1.88     | 930  | 1.80     | 818 | 1.72     | 706 | 1.64     | 594 |
| 1.87     | 916  | 1.79     | 804 | 1.71     | 692 | 1.63     | 580 |
| 1.86     | 902  | 1.78     | 790 | 1.70     | 678 | 1.62     | 566 |



| 跳躍高<br>米 | 點數  | 跳躍高<br>米 | 點數  | 跳躍高<br>米 | 點數  | 跳躍高<br>米 | 點數  |
|----------|-----|----------|-----|----------|-----|----------|-----|
| 1.61     | 552 | 1.53     | 440 | 1.45     | 328 | 1.37     | 216 |
| 1.60     | 538 | 1.52     | 426 | 1.44     | 314 | 1.36     | 202 |
| 1.59     | 524 | 1.51     | 412 | 1.43     | 300 | 1.35     | 188 |
| 1.58     | 510 | 1.50     | 398 | 1.42     | 286 | 1.34     | 174 |
| 1.57     | 496 | 1.49     | 384 | 1.41     | 272 | 1.33     | 160 |
| 1.56     | 482 | 1.48     | 370 | 1.40     | 258 | 1.32     | 146 |
| 1.55     | 468 | 1.47     | 356 | 1.39     | 244 | 1.31     | 132 |
| 1.54     | 454 | 1.46     | 342 | 1.38     | 230 | 1.30     | 118 |

(1612オリムピツク記録1.93米—1000點)計算ノ割合1糎—14糎

五種競技用二百米 (單位 $\frac{1}{10}$ 秒)

| 時間<br>秒 | 點數   | 時間<br>秒 | 點數  | 時間<br>秒 | 點數  | 時間<br>秒 | 點數  |
|---------|------|---------|-----|---------|-----|---------|-----|
| 21.6    | 1000 | 23.9    | 747 | 26.2    | 494 | 28.5    | 241 |
| 21.7    | 989  | 24.0    | 736 | 26.3    | 483 | 28.6    | 230 |
| 21.8    | 978  | 24.1    | 725 | 26.4    | 472 | 28.7    | 219 |
| 21.9    | 967  | 24.2    | 714 | 26.5    | 461 | 28.8    | 208 |
| 22.0    | 956  | 24.3    | 703 | 26.6    | 450 | 28.9    | 197 |
| 22.1    | 945  | 24.4    | 692 | 26.7    | 439 | 29.0    | 186 |
| 22.2    | 934  | 24.5    | 681 | 26.8    | 428 | 29.1    | 175 |
| 22.3    | 923  | 24.6    | 670 | 26.9    | 417 | 29.2    | 164 |
| 22.4    | 912  | 24.7    | 659 | 27.0    | 406 | 29.3    | 153 |
| 22.5    | 901  | 24.8    | 648 | 27.1    | 395 | 29.4    | 142 |
| 22.6    | 890  | 24.9    | 637 | 27.2    | 384 | 29.5    | 131 |
| 22.7    | 879  | 25.0    | 626 | 27.3    | 373 | 29.6    | 120 |
| 22.8    | 868  | 25.1    | 615 | 27.4    | 362 | 29.7    | 109 |
| 22.9    | 857  | 25.2    | 604 | 27.5    | 351 | 29.8    | 98  |
| 23.0    | 846  | 25.3    | 593 | 27.6    | 340 | 29.9    | 87  |
| 23.1    | 835  | 25.4    | 582 | 27.7    | 329 | 30.0    | 76  |
| 23.2    | 824  | 25.5    | 571 | 27.8    | 318 | 30.1    | 65  |
| 23.3    | 813  | 25.6    | 560 | 27.9    | 307 | 30.2    | 54  |
| 23.4    | 802  | 25.7    | 549 | 28.0    | 296 | 30.3    | 43  |
| 23.5    | 791  | 25.8    | 538 | 28.1    | 285 | 30.4    | 32  |
| 23.6    | 780  | 25.9    | 527 | 28.2    | 274 | 30.5    | 21  |
| 23.7    | 769  | 26.0    | 516 | 28.3    | 263 | 30.6    | 10  |
| 23.8    | 758  | 26.1    | 505 | 28.4    | 252 |         |     |

(1904年オリムピツク記録21.6秒 $\frac{3}{10}$ =1000點)計算ノ割合 $\frac{1}{10}$ 秒=22點

# 水上競泳規則

(昭和六年度大日本水上競泳聯盟編)

## 第一篇 競泳規則 役 員

**第1條 役員**—競泳の役員 各競泳につきて出發合圖員一名、審判長一名二名以上の審判員、三名以上の計時員を要す。

(A) 出發合圖員は出發の合圖の與へらるるまで各競技者を統轄す。出發合圖員は他の各役員が適當なる位置に就きたるを認めたる後競泳を開始せしむ。

(B) 審判員は出發合圖の與へられたる直後より各競技者に関する審判權を有す。且各競技者の着順を決す。各審判員は各自の決定したる事項を用紙に記載し署名すべし。

(C) 審判長は各審判員の意見に相違ある場合、之に就きて決定を與ふべし。

(D) 計時員は第13條の規定に従ひ競泳の時間を測定す。各計時員は各自の測定結果を用紙に記載し署名すべし。

競泳會の役員 競泳會を行ふ際は審判長一名審判員五名以上(内一名を主任とす) 出發合圖員一名計時員五名以上(内一名を主任とす)召集員二名以上(但二名以上の場合は内一名を主任とす)測定員一名記録員一名以上(但二名の場合は内一名を主任とす)通告員一名場内司令一名救護員一名の役員を置くを便利とす但し飛込競技及ウォーター・ポロの役員に就きては當該競泳規則を見るべし。

(E) 審判長はC項記載の外に、競

泳會を統轄し、規則を勵行せしめ各役員に任務を指導し、規則によりて判断し難き事項に就きて解決を與ふ、然して其決定は最終とす。

(F) 召集員は競技者の水路を定め各競技者を出發線迄導くべし。競技者の水路を定むるは抽籤によるべし。

(G) 測定員は競技場の測量をなすべし。

(H) 記録員は各競技の状況を完全に記録すべし。

(J) 通告員は役員長の交付せる材料により一般に通告すべし。

(K) 救護員は競技者の傷病に關して適當なる處置をなすべし。

(L) 場内司令は競技の進行に支障なからしむる爲、及び役員の行動に障害なからしむる爲整理の責に任じ、競技に出場する競技者及び其競技に對して必要なる役員以外の者を管理す。

## 組 合 せ

**第2條 組合せ**—第一豫選の組數は、競技者の數と水路の數とによりて組數を最小なる如く定むべし。豫選における各組の第一着、第二着及び各組を通じて最速なりし第三着者一名は次回の豫選或は決勝に出場する資格を有するものとす。

第二豫選の組合せは、第一豫選の完了後直に記録員に於て原案を作成し審判長の承認を経て發表すべし。但し次の諸項を考慮すべし。其後の組合せも同様にすべし。

(一) 各組の強さを出來得る限り均一になすこと。



(二)前豫選に於て同一の組に於て競技したる競技者は出來得る限り別組に分つこと。

(三)同一の團體に屬する競技者を出來る限り別組に分つこと。

豫選及び決勝の水路は各別の抽籤によつて定むべし。水路に面して右端を第一路とす。

### 出發及合圖員

第3條 出發 總べての競泳の出發は飛込によるべし(但し背泳の場合を除く、背泳競泳は第19條を見よ)審判長は出發合圖の與へらるゝ前に各役員の準備成れることを出發合圖員に合圖すべし。

反則出發のありたる場合、出發合圖員は競技者を呼び戻し、銃聲前に出發せざる事の注意を與ふべし。

同一の組において再度反則出發ありたる場合、その反則者は失格す。(最初の反則者と同人なると否とに拘らず)但しその場合の反則者は出發の位置に戻り、しかし再び飛込たる時は失格せず。

第4條 出發合圖員 出發合圖員は競泳開始前に各競技者に次の諸項の説明をなすべし。

(A) 出發の合圖又は言語(B) 競技の距離及び競泳の終結すべき場所(C) 水面が區劃せられざる時は、廻泳すべき目的物の指示及び廻泳の方法。

出發合圖員は競技者が整列して上記の諸項を申渡したる後、審判長の合圖を待ち、競技者の準備成れる時「用意」と豫令し、直に銃聲によりて出發せしむべし。豫令にて行動を起すは差支へなきも、銃聲前に出發台より離れたる場合は反則とす。

出發合圖員は競技者の水泳着を検し不當なるものの出發を禁ずることを得、出發合圖員は連發拳銃を使用し毎回三個以上の空砲を装填し置くべし。出發

合圖員の豫令なき發砲及び豫令ありたる時といへども不發の場合は出發の合圖と認めず。

### 競泳池と水路

第5條 競泳池 競泳池の兩端壁は互に平行せる平面にして直立し、競技者が折り返す際手又は足にて體を押し出し得る如く堅固なるべし。

端壁は、水面より少くとも水面下1呎以上の深さ迄存在することを要す。

出發台は水面より高さ75センチ以下30センチ以上なることを要す。

區劃せられざる水面に於ては150センチ以下30センチ以上なることを要す。

出發台の上面は棕櫚繩又は同様なる品にて被覆せらるゝをよしとす。

第6條 水路 静水における競泳にては、水路は浮網にて明瞭に區分せらるゝことを要す。

浮網は針金に木又はコルク製の圓筒又は球を貫通したるものにして、これを水面に張り、左右に動搖せざる様十分に緊張せしむべし。

水路の幅は2呎以上たることを要す。水路は出發線及び終結線に直角なることを要す。

競泳の終結が水路の一端ならざる場所において成さるゝ場合は、此終結線には固定せる棒を立てかつ競技者の容易に認め得る様に標識せらるゝことを要す。

### 競 泳

第7條 競泳 (A) 競技者が自己の水路を出でたる場合、または他の競技者を妨害したる場合は失格す、しかしこの反則が故意にされたる場合は審判長は主催團體及び反則者の所屬する團體に事情を報告すべし。

(B) 他の競技者の反則により競技者が成功の機會を失ひたる場合は、審判員の決定により審判長はその競技者を次回の豫選または決勝に出場せしむ

ることを得。決勝競泳において反則の起りたる場合は再競泳をなさしむることを得。

(C) 折返の際、競技者は競泳池または水路端壁に片手または両手にて觸るゝことを要す。(背泳の場合は第19條に、平泳は第18條に記載す。)

(D) 競泳中水底に立つことは競技者を失格せしめざるも、水底を歩みまたは水底より飛上らざることを要す。また浮網を握るべからず。

(E) 平泳以外の競泳にありては、競技者の身體の如何なる部分にても決勝面(競泳の終結する直立平面)に觸れたる時を以てその競泳の終結とす。平泳にては両手先を揃へて觸るゝを要す

### 平 泳

第8條 平泳 (A) 両手を前方へ一緒に出し、後方へ同時に掻くべし。

(B) 體は完全に下向きに保ち、兩肩は水面と平行に保つべし、兩肩は常に進行の方向に直角なるべし。

(C) 足は一緒に縮め、膝は曲げ且開くべし。それより直に縮めたる足を外方へ丸く蹴出して兩足を合すべし。

(D) 折返しにて觸るゝ時、或は競泳の終結にて觸るゝときは、両手を以て同時になすべし。

(E) 横泳の動作を加味したる競技者は失格す。

平泳にては、身體の左右兩側が常に全く同様なる状態にあることを要す。足も左右同様なるべし。肩を水平にせず。また一方の肩を前へ出すべからず、折返或は終結にて片手を伸ばすべからず、一方の足の甲にて水を押す、他の足にては踵にて水を押すべからず。之等は皆不正泳方の體左にて、かゝる泳方のものは失格すべし。

### 背 泳

第9條 背泳 (A) 競技者は水中に在りて出發端に何つて整列し両手を出發端または水面以上に固定せられた

る横棒に置くべし。

(B) 出發合圖により蹴出し、しかして競泳中は終始仰向きになりて泳ぐべし。銃聲前に手を放す時は反則とす

(C) 水路の各端において、折返し蹴出す前に、片手または両手にて端壁に觸るべし。折返し又は終結の際、手が端壁に觸るゝ以前に下向きとなりたる競泳者は失格す。

第10條 メドレー (A) 300呎メドレーは一競泳中に一競技者が、百呎平泳、百呎背泳、百呎自由型の順に連續的に泳ぐものなり。

(B) 各泳方は終結まで夫々の規程に従ひ、背泳及自由型の開始に際しては、各泳方の折返しに准じて行ふものとす。

### リ レ ー

第11條 リレー (A) リレーは數人にて一チームを組織し、各人が同一の距離を泳ぎ、引繼ぎて競泳するものなり。チームの人数は主催團體の意向により變更し得るものなるも、申込を受くる以前に發表すべし。尙補缺として二名を許すべし。

(B) 選手權競技においては、四名のチームにて競泳をなすものゝみを行ふ。チームは六名以下四名以上より成り、其の内の四名が實際に競泳するものにて、各回出場者を變更するも差支へなし。但し出場者の氏名及び順序は其都度召集員迄文書にて通告することを要す。

(C) 第一の競技者の出發は、普通の出發と同一なり。第二以下の競技者は、其前に出發した競技者の終結と同時に飛込によりて出發すべし。前競技者の終結以前に出發台より離れたる場合は、引返して正しく出發したる場合に限り失格せず。最終の競技者の終結を其チームの終結とす。

(D) 競泳の際、一組中の一人にて



も失格した場合は、其チームは失格せるものとす。

第12條 **メドレー・リレー** (A) 300<sup>m</sup>メドレー・リレーは三人にて一チームを組織し、百<sup>m</sup>背泳、百<sup>m</sup>平泳、百<sup>m</sup>自由型の順に、夫々一人が其一つを分擔してリレーを行ふ。

(B) 各泳方は出發より終結まで、夫々の規程に従ひ、引つぎ其他のはリレーの規程に准ず。

(C) チームは五名以下三名以上よりなり、その内三名が實際に競泳するものとす。出場者は毎回變更するも差支へなければ、泳方の順序を變更する事を許さず。

**抗議と規則適用**

第13條 **抗議** 競泳中起りし事項に關する抗議又は苦情は競泳の直後出發合圖員、審判員又は審判長に申出づべし。

競泳開始前に知れる事項に關しては出發合圖の與へらるゝ前に申出でをなし置くことを要す。

總べての抗議及び苦情は競技會開始前に主催團體の任命公表せる競技會委員に於て考慮し且決定を與ふ。

役員が大日本水上競技聯盟により承認せられ又は任命せられたる場合に於ては反則の決定又は着順の決定に對しては抗議を許さず。これ等の點に關する決定は最終のものとする。

第14條 **規則の適用** 上記の規則は本邦内にて開かるゝ各競技(特に規定せられたる特殊の競技を除外し得るも出來得る限り上記の規則に準據することを必要とす)、總ての公開せられたる國際競技及びオリンピック競技に適用せらるべきものとす。

**日本國際記録**

第15條 **日本記録及日本國際記録** 記録たるものは男子、女子共次の各距

離とす。

(自由型) 50<sup>m</sup>、100<sup>m</sup>、200<sup>m</sup>、300<sup>m</sup>、400<sup>m</sup>、500<sup>m</sup>、800<sup>m</sup>、1000<sup>m</sup>、1500<sup>m</sup>、2000<sup>m</sup>リレー(四人各人50<sup>m</sup>)、400<sup>m</sup>リレー(四人各人100<sup>m</sup>)、800<sup>m</sup>リレー(四人各人200<sup>m</sup>)

(背泳) 50<sup>m</sup>、100<sup>m</sup>、200<sup>m</sup>、400<sup>m</sup>  
(平泳) 50<sup>m</sup>、100<sup>m</sup>、200<sup>m</sup>、400<sup>m</sup>、500<sup>m</sup>

(メドレー) 30<sup>m</sup>  
(メドレー・リレー) 300<sup>m</sup>

記録は静水(水流または潮汐なき)においてのみ作成せらるゝものにして、記録の作成せられたる地方の統轄水泳團體において、水流または潮汐の利益を競技者が受けざりしことを確認せることを要す。

50<sup>m</sup>より500<sup>m</sup>までの距離(800<sup>m</sup>リレーもこの内に包含す)につきては水路の長さ25<sup>m</sup>以上なることを要し、800<sup>m</sup>以上は水路の長さ50<sup>m</sup>以上なることを要す。

區劃せられざる水面に於ては必ず往復することを必要とす。(片道は不可)

出發台の高さは、競泳池においては水面より75<sup>cm</sup>以下、區劃せられざる水面より150<sup>cm</sup>以下なることを要す。

新記録として要求するには競技者は規定の水泳着を着用することを要す。

記録は公表せられたる競技會において正しく計時せられたる場合、または計時のためになす單獨競泳に於てのみ作成せらる。

單獨競泳は公開的に決定せられたるものにして、企の三日以前に確定せられ且公表せらるゝことを要す公表せられたる競技者に非ざる者は出場する事を得ず、また公表せられたる競技者にも或は然らざる者にも、競泳の出發後においてこれに加はることを得ず出發は本規則所定の通りなるべし。

計時員が確實と認められざる場合、その計時は記録として採用せられず、

計時員は各競泳における出發合圖の銃の閃光より競技者が競泳を終結するまでに要したる時間を測定す。

計時員は時間測定に關し十分訓練せられたる者ならざるべからず、計時員の使用する時計は競技前に十分検査せられ、遲速なくかつ指針が正しく出發し、正しく停止するものならざるべからず。

三名の計時員が同様なる正確さを有する場合において、その測定したる時間に相違ありたる時は、二名が一致したる場合はその値を採り、三名各異れる場合に中間の時間を示したるものを採用すべし。三名の計時員中正確さにおいて優秀なる者ある場合において、三名の計時員の測定を採用す。計時員は豫め發表せられたる者ならざるべからず。

水路の長さはその際正確に測量して正しき事を證明せらるゝことを要す。

**新記録の申請**

新記録の申請は、競技のありたる日より十五日以内にその地方の統轄水泳團體より、次記の諸項を具備したる新記録申請書を大日本水上競技聯盟宛に送達すべし。

(一)作成せられたる記録時間、競技種目、競技者氏名、年齢、男女の別、住所、所屬團體名及び學校名。

(二)競技會名、主催者名、時日、競技場の詳細、水質、水温及び天候の概況

(三)競技會の審判長、各審判員、出發合圖員、各計時員の證明(記録及び設備に關する)。各計時員は計時結果を明記すべし。

(四)測定員または測量師の水路の長さ測定の結果、及測量方法、測量用具の概要。

(五)記録の作成せられたる地方にある本聯盟加盟團體の承認狀。但しその地方を統轄する本聯盟加盟團體なき時は

これを省略することを得。

記録が世界記録を破りたる場合には大日本水上競技聯盟は國際アマター水上競技聯盟に對し申告すべし。

最高記録は、本邦およびその領域内において作成せられたる最高記録、即ち日本國際記録と、本邦人の作成したる最高記録、即ち日本記録との二種とし、申請せられたる記録は、聯盟の記録委員會において審査し、新記録として承認したる場合は、記録作成者に對して徽章および證明狀を贈與すべし。

記録委員會は毎年一月一日現在の最高記録を作り聯盟理事會の承認を経て發表すべし。その年中においてその記録を破りたる者を總べて新記録となすべきものとす。

**水泳着**

第16條 **水泳着** 總ての競技(競泳、飛込、競泳並にウォーター・ポロ)において次の規定に従ふ水泳着を着用すべし。

(A)水泳着は上下續きのものにしてその色は黒または紺とす。水泳着の地質は密なるものにて膚の見え透かざるものなることを要す。

(B)水泳着は少くとも一方の肩においてボタン留めをせるものなることを要す。

(C)肩紐の幅は三<sup>cm</sup>以上なるべし。

(D)脇下は腋窩より八<sup>cm</sup>以上切り取るべからず。

(E)頸の前後の切りは、頸の付根より八<sup>cm</sup>以内とす。

(F)頸部は内側の分岐より十<sup>cm</sup>以上延長せしむべし。且下端は直線狀に切り外側、内側共同じ長さを有すべし。

(G)8<sup>cm</sup>以上の長さのキルト(短きスカート)なき水泳着にては、その下に下穿きを着用すべし。この下穿きは三角形のものにして、下の叉の幅8<sup>cm</sup>以上にして、兩腰にて合すべし。これを着



用したる時、兩側の幅6寸以上なるべし。水襪を下穿きとなすことを得、但し大體上記の要求に合ふ事を要し、餘りに狭きものを使用すべからず。

(H)水泳着に縞を入るゝことを得、また徽章を附することを得れども腰部以下には嚴禁す。

出發合圖員は競技者の水泳着が之らの規定に合格するや否やを見るべし。上記の規定に合格せざる水泳着を着用したる競技者は出發するを許されず

### 第二篇 飛込競技規則 開始前の諸注意

第1章 通則 (A)飛込競技に於て飛込の實行の審判は次の規定に従ふべし。

(B)飛込競技はスプリング・ボード飛込及び高飛込の二種にして、高飛込は更に高逆飛、高曲飛および高飛込混合競技の三種に分たる。

(C)スプリング・ボードおよび高飛込台は、競技會の審判員の承認せるものなることを要す。

(D)競技に使用するスプリング・ボード及び高飛込台は競技當日の十日以前より競技者の練習に使用し得ることを要す。

(E)競技者の順序は抽籤によりて定む。必要ある場合は豫選を行ふ。豫選を行ふ場合は、豫選の各組より何人決勝競技に出場し得るかを豫め發表すべし。

(F)競技者が飛込みを行ふため位置につく以前に、氏名及び行はんとする飛込名を通告すべし。しかして飛込を行ふに十分なる時間を與ふるを要す。飛込開始の位置につくまでの様子は審判に入れず、審判は競技者が開始の位置を取るまで開始せず。

(G)別掲の國際アマター水上競技聯盟の飛込表に掲載したる以外の飛込は行ふことを得ず。

(H)總べての飛込(規定飛においても選擇と同様に)は示す乗數を乗ずべきものとす。

(J)競技者は競技當日より五日以前にその行はんとする選擇飛込名及高さを詳細に明記したる完全なる申告書を提出すべし。この申告書が規定の時間迄に到着せざる事、及び内容の誤謬につきては競技者自身の責任とす。國際競技においては申告書提出は競技開始の二十四時間以前とす。

(K)總べての飛込は競技者自身によりて行はるべきものにして、他の者の助力助勢を借るべからず。

(L)審判員が特に例外と認めたる場合に限り、飛込の再考を許可することあるべし。

### 審判員と採點

#### 第2章 審判員の任務及採點

(一)各競技に對して大日本水上競技聯盟に於て認められたる五名の飛込競技審判員を要す。其外に競技會を適當に進行せしむる爲に飛込競技審判長一名を置く。

飛込競技審判長及び五名の審判員は競技者に飛込開始の合圖を與へたる後競技者に對して全審判權を有す。

五名の審判員は互に相談することなく各自獨立に審判し、各飛込を十點を滿點として採點すべし。(端數を付すべからず)

審判員は審判長の指示に従ひて飛込台の側方に於て各異りたる位置に居るべし。審判長は飛込を容易に見ることを得、且五名の審判員及び其示す點數を容易に見得る爲に飛込台の近くに位置を取るを最も好都合とす。

各飛込の終了後、審判長は審判員に合圖を與ふ(例へば呼笛を吹く)合圖に應じて五名の審判員は直に且同時に、飛込に付した點數を大書したる點數板を差上げて審判長に示すべし。(之は

又電氣的方法にて行ふもよし)

各採點は總べて次に記す二表に逐次記入すべし。

第一表 においては、五名の採點の平均點及び之にその飛込の乘數を乗じたる積(平均競技得點)を記入すべし。飛込審判長は此平均値を次の飛込の行はるゝ以前に通告すべし。

第二表 においては、飛込記録員は各審判員の採點及び之にその飛込の乘數を乗じたる積(競技得點)を記入すべし。競技終了後、此の競技得點を各審判員毎に、且各競技者毎に合計して表に記入すべし。かくして審判員各自が各競技者に與ふる順位點を決定するに備ふべし。

各審判員は、彼が最高競技得點合計を與へたる競技者に、順位點1を附しその次の得點合計の者に順次點2を與へ、以下之に準ず。若しも得點合計の同一なる競技者二名以上ある時は、其等の競技者に附すべき順位點を合計し人數にて除したる點を各人に與ふべし。例へば、第三順位者と第四順位者とが同點なる時は、 $\frac{1}{2}(3+4)=3.5$ なるが故に各人に、3.5點を與ふべし。また第一順位者を除き、以下三人が同點なりし時は $\frac{1}{3}(2+3+4)=3$ なるがゆゑに、各人に3點を與ふべし。

審判の多數が順位點1を與へたる競技者を最優勝者とす。若しも審判員の絶對多數より順位點1を受けたる競技者無き時は、各審判員の附したる順位點の合計の最小なる競技者を最優勝者とす。斯の如くして、尙二三名が同點なるときは、第一表に依り平均競技得點を總計し、之の最も多き競技者を最優勝者とす。なほ同點なりし場合は、規定飛に對して與へられたる點の總計によりて決定すべし。二等、三等以下も同様にして定めらる。

第一表及第二表の十分なる管理の爲

に、第二表よりも競技得點總計を計算すべし。其の算出方法は、五名の審判員が順位を決定する爲に用ひたる競技得點合計を、各競技者毎に合計して、之を五にて除すればよし。此の結果は順位を決定するものには非ず、單に假の結果を與ふものにして、第一表のものと同一なるべきものなり。各競技者の等順は大體競技得點總計の多寡の順と同一なるも、次の例外の場合には異動あるべし、例へば

- (1) 競技得點の差の最小なる場合。
- (2) 一審判員またはその他の、無資格または偏見のために競技得點總計が大いに影響されたる場合。

等あり飛込競技に對して、次の如き各種の用途に使用せらるべき印刷書式を使用することを奨む。

- (1) 規定飛及び選擇飛の表。(競技者の書入れるもの)
- (2) 第一表
- (3) 第二表
- (4) 順位點の結果の表。

兩表は各競技者に就き一葉を用ひ、規定飛及び選擇飛を記載すべし、用紙の取扱ひ方は抽籤によりて決定したる競技者の順序番號を記入し、次の如くなすべし。即各飛込後、最上位の用紙に記入をなし、之を最下位に廻し次の競技者の用紙が常に最上位にある如くなすべし。

### 採點標準

(二)行はれたる飛込は次記の如き標準にて採點せらる。

|            |       |
|------------|-------|
| 全然失敗したもの   | 0點    |
| 不満足なるもの    | 1—2點  |
| 完全ならざるもの   | 3—4點  |
| 満足するに足りるもの | 5—6點  |
| 良好なるもの     | 7—8點  |
| 甚良好なるもの    | 9—10點 |

(三)審判員は採點の際飛込の難易に拘らず行はれたる飛込の成績のみにつき、次の諸項を考慮して採點すべし。

第一位 飛込全體の様子(正しき動



作、勇氣及形)

第二位 飛込の力及び速さ

第三位 水に入り具合

第四位 踏切り方及び走り方

(四)飛込の動作は自然にして安易に柔軟にして、優雅に、頭を起し、足はよく着け、足首を伸ばし、爪先を爪立て、手の安易なる動作及び指を離さざるを最優とす。

(五)逆飛に於ては姿勢は安易に柔軟に且優雅にして、頭、體及び足(足先を爪立て)にて一つの優雅なるなだらかなる曲線を形作るべし。空中を行く間、手は體の側方に伸ばし、肩の線より少し背後へ引くべし。手の指は伸ばすもよしまた握拳になすもよし。

(六)逆飛以外の曲飛においては、競技者は他の助勢又は忠告を受けず、競技者各自獨立に行ふべきものにして審判員は次の諸項を考慮に取り飛込の一般の實行をのみ考ふべし。即ち様子の容易、柔軟、且つ優雅なること、水に入る際の體は綺麗に眞直になること、及び大膽にして且つ勇氣ある仕方にて飛込をなすこと等。

(七)水に入る工合は、頭より入る飛込にては、手を頭上に伸ばし頭の兩側にて頭と同一の平面中に置くべし。指をよく伸ばして離れざる様になして兩拇指をつけるか或は握拳をなすべし足より水に入る飛込にては、兩手を伸ばして體の兩側につくべし。足は兩足を伸ばして密着せしめ足先を爪立て全足を眞直にかつ密着して保ち體と同一の平面に置くべし。體を倒さるゝべからず。

(八)踏切の審判において審判員は勇氣ありかつ優雅にして力強き仕方にてなされたるか、上前方へ跳ね上げたるか、また逆立飛にては飛込の前に十分平衡を取りたるか否やを考慮にいるべし。

走り飛込にありては走り方は平滑な

るべし。しかして固定台よりの飛込に對しては走り方は大膽なることを要しスプリング・ボードよりの飛込に對しては三步以上走することを要す。走り飛込は何れも實際に走る事によつて始まらざるべからず。然らざる場合は零點となるべし。

(九)總ての飛込は競技の際教師、指導者又はその他の者より助勢又は暗示さるゝことなく競技者の自力によつて遂行せらるべきものとす。

(十)審判員の居所は飛台より斜め側方なるべし。

(十一)審判員は飛込の遂行に従つて採點すべし、結果の決定は計算員(飛込記録員)によりてなさるべし。

(十二)各飛込に對して與へられたる採點は、飛込表にある、其の飛込の乗数を乗せらるべきものとす。競技の終りに於て、各審判員の附したる競技得點を合計し、各審判員は此合計の多き競技者より順に1, 2, 3等の順位點を附すべし。二名以上の競技者が一審判員より同じ競技得點合計を得たる場合には、同じ順位點は同點ならざりし場合に受くべき順位點の平均點とす。例へば1, 2・5, 3・5, 4, 5等の如し。

優勝者は審判員の絶對多數(四名以上)より順位點1を得たるものとす絶對多數を得たる競技者無き場合は、各審判員の與へたる順位點の合計によりて等順を決す。若しも二名以上の競技者の順位點合計が同點なりし場合は、その等順は各審判員より得たる競技得點の總計にて決定す。なほ同點なりし場合は、規定飛に關する得點總計によりて決定す。二等以下の決定も同法則に依る。(注意—競技會に於ける競技者の最終の點は、各審判員に依りて與へられたる各點の總計を審判員の數にて除したるものとす。順位點及競技得點合計)

(十三)競技中に起りたる事項につき

ての抗議または苦情は競技の直後書面にて審判員 または審判長に提出すべし。

競技前に知られたる事項に關しては競技開始前に申出をなし置くに非ざれば考慮せられざるべし。

順位に關する審判員の決定は最終のものにして抗議するべしと得ず。抗議、苦情及び本規則に規定せられざる事項より起りし争論は競技會開催前主催團體の任命公表せる當該競技會委員において考慮し且つ決定を與ふ。

### 逆飛の條件

第3章 逆飛の實行の説明—最高點を得る方

(一) 逆飛込における始めの形は體を眞直にし、頭を起し、足をつけ、手は前方に肩の高さに眞直に伸ばし指をつける。開始の位置につくまでの様子は審判せず。審判は開始の位置を取りたるより始まる。

(二) 踏切は體を上前方に跳ね出し大膽にて勇氣あるものなるべし。

(三) 空中における姿勢は頭を後方へそり返らざる程度に上ぐべし。顎を引きすぎざるべからず。

(四) 體は眞直にして背後へ少し反らすべし、但し反らし過ぐるべからず足は眞直になして密着せしめ、足首及爪先をよく伸ばし足先の内側を密着せしむべし。

(五) 手は兩肩の線の延長の方向に伸ばし(以下之れを側方へ伸すと記す)背後へ少し上げ胸を張るべし。手は垂れ下り又は後方へ行き過ぐるべからず。手は水に入る直前までそのまゝに保ち、水に入る直前に急に着け頭上にて體の方向に伸ばすべし。

(六) 水に入り方。體の様子は變化せしめずそのまゝに保つべし。腰、膝、足首等の曲ることは減點を來すべし、體が水に着きたる際、體の運動の

方向は體の縦の方向と一致すべし。運動の方向が身體の縦の方向より外るゝ事は點の損減を惹起すべし。手は全身が水中に没するまで伸ばして着けて保つべし、かくすれば水に入る際起る飛沫を出來得る限り小量になすことを得べし。水に入る際手足を體の方向に伸ばし、指をつけ、しかして足首および爪先を伸ばすを良好なる様子とす。

(七) 走り方は安易にして眞直なるべし。飛上りはまた足を踏み替へるべからず。手は體の兩側に樂に下ぐべし高飛込においては踏切り以前に手を側方に伸すべからず。

### スプリング・ボード

第4章 スプリング・ボード飛込競技

(一)スプリング・ボード飛込に使用せらるゝスプリング・ボードは水面の高さ1呎及び3呎の兩者なり。スプリング・ボードは少し弾力性を有し、長さ4呎以上、幅0・5呎以上にて椀欄にて覆はれたるものにして水泳場の壁より1呎以上先端を水面へ突出せしむべし。

スプリング・ボードは長さ5呎幅0・5呎、厚さ先端3・8呎、元に於て7・6呎の直徑目の米松一枚板を使用し、厚板を固定し、其處より2・4呎のところを中心として前後へ總體にて1呎だけ移動し得る支台(板の長さに直角なる方向に設置せられたる太き圓鐵管にてよし)を設けその邊より先端へかけて板の下面の厚みを削り取りたるブランドステン・ボード(Brandsten Board)を推薦す。

又これと同様なる弾力性を有する鋼鐵製板を使用するもよし。スプリング・ボードの傾斜は水面に對して二度を超すべからず。

(二)水深。3呎の高さのボードの下の水深は4呎以上なることを要し、1呎ボードにては2・5呎以上の水深を要す。



(三)男子スプリング・ボード飛込競技は規定飛五種及び選擇飛六種より成る規定飛は總べて3枚板より行はるべきものにして次の如し。

- (A) 走り前逆飛 乗數1,2
- (B) 立後逆飛 乗數1,6
- (C) 走りイザンダー飛 乗數1,9
- (D) 後踏切前逆飛 乗數1,1
- (E) 走り前逆飛半捻 乗數1,7

六種の選擇飛は1枚或は3枚板より次のスプリング・ボード飛込表より選出すべきものとす、しかして表中の五群の各群より少くとも一種を選出すべきものとす。但し規定飛を1枚または3枚の板より繰返すことを得ず。選擇飛は同一のものを同一の高さより又は異りたる高さより二回選出することを得ず。又立飛と走飛とは同一の飛込と看做す。

(四)女子スプリング・ボード飛込競技は規定飛三種及び選擇飛三種より成る。規定飛は3枚の板より行ふものにして次の如し。

- (A) 走り前逆飛 乗數1,2
- (B) 立後逆飛 乗數1,6
- (C) 後踏切前逆飛 乗數1,1

三種の選擇はスプリング・ボード飛込表中より選出せらるべきものとす。その他前條の規定と同じ。

(五)スプリング・ボード飛込の實行に關する通則は次の通りである。

(A)踏切は力および自制をもつてなすべし。しかしてスプリング・ボードは出來得る限り最大限度に利用し高く飛ぶ様になすべし。

(B)スプリング・ボードよりの踏切はすべて兩足を揃へてなすべし。

(C)走飛にありては走方は平滑にしてしかも活氣あり三步以上なる事を要す。

(D)スプリング・ボードを離れし瞬間より頭、手及び脚は行はるゝ飛込に對して最も自然的なる風に運び運動

を安易にかつ優雅になるやうにすべし。

(E)宙返りは敏捷にかつ柔軟に行ひ水に入る前に全身の伸びたる形を出來得る限り長く保つべし。

(F)捻り飛にては身體を捻るべし、但しこの捻りは踏切前に始まるべからず踏切前に捻りの加はれる事が明に觀察し得る事は不可なり(捻りとは體の縦の方向の中心線を中心として體を回轉することをいふ)

(G)頭より水に入る場合、手は頭上に伸すべし。足より水に入る場合は手は兩側に沿へて伸して保つべし。

スプリング・ボード飛込表

|                       | 乗數  |     |
|-----------------------|-----|-----|
|                       | 1枚  | 3枚  |
| 第一群 前飛込(體は水に向ふ)       |     |     |
| 1, 立前逆飛               | 1,0 | 1,1 |
| 2, 走り前逆飛              | 1,1 | 1,2 |
| 3, 立バイク飛              | 1,2 | 1,3 |
| 4, 走りバイク飛             | 1,3 | 1,4 |
| 5, 立前一回宙返             | 1,4 | 1,6 |
| 6, 走り前一回宙返            | 1,5 | 1,8 |
| 7, 立前一回半宙返            | 1,6 | 1,6 |
| 8, 走前一回半宙返            | 1,6 | 1,8 |
| 9, 走前二回宙返             | 2,0 | 2,1 |
| 10, 走前二回半宙返           | 2,2 | 2,1 |
| 11, 途中宙返(逆飛の後宙返りにて了る) | 1,5 | 1,7 |
| 第二群 後飛込(體は板に向ふ)       |     |     |
| 12, 立後逆飛              | 1,4 | 1,6 |
| 13, 第一回宙返             | 1,3 | 1,4 |
| 14, 後一回半宙返            | 1,9 | 2,1 |
| 15, 後二回宙返             | 2,0 | 1,9 |
| 第三群 後飛込(體は水に向ふ)       |     |     |
| 16, 立イザンダー飛(半ゲイナー)    | 1,6 | 1,7 |
| 17, 走イザンダー飛           | 1,7 | 1,9 |
| 18, 立モルベルグ飛(一回ゲイナー)   | 1,8 | 1,9 |
| 19, 走モルベルグ飛           | 1,7 | 2,0 |

20, 立一回半モルベルグ飛(一回半ゲイナー) 2,2 2,2

21, 走一回半モルベルグ飛 2,2 2,3

22, 立二回モルベルグ飛 — 2,0

23, 走二回モルベルグ飛 — 2,1

第四群 前飛込(體は板に向ふ)

24, 後踏切前逆飛 1,0 1,1

25, 後踏切前一回宙返 1,6 1,6

26, 後踏切前一回半宙返 2,1 2,0

27, 後踏切前二回宙返 — 2,0

第五群 捻り飛

28, 立前飛半捻り — 1,6

29, 走前飛半捻り 1,6 1,7

30, 立後踏切前逆飛半捻り — 1,9

31, 立前バイク飛半捻り — 1,8

32, 走前バイク飛半捻り 1,7 1,9

33, 立前飛一回捻り — 1,9

34, 立前飛一回捻り 1,7 1,9

高飛込競技

第5章 高飛込競技 (一)高飛込台 高飛込競技は次の如き高飛込台より行ふ。高飛込台は長さ5枚以上、幅2枚以上の堅牢なる彈性なく固定せられたる台にして表面は棕櫚莖を張り敷く兩側及び背面は手欄にて圍むべし飛込台の先端はその真下にある飛込台または飛板の先端または水漕の縁より1枚以上に突出せしむべし。飛込台の高さは水面上5枚及び10枚の二段とす。

(二)水深 飛込台前方の水深は5枚台に對しては3枚以上、10枚台に對しては5枚とす。

(三)高飛込競技 次の三種とす。高逆飛、高曲飛、高飛込混合競技

(四)高逆飛競技 次の四種の飛込より成る。

5枚立前逆飛、5枚走前逆飛、10枚立前逆飛、10枚走前逆飛

(五)高曲飛競技 規定飛四種及び選擇飛四種より成る。規定飛は何れも5枚台より行ふものにして次の四種とす。

後踏切前逆飛 乗數 1,0

後宙返 乗數 1,2

走り前一回半宙返 乗數 1,2

走モルベルグ飛(逆の前宙返) 乗數 1,2

選擇飛は高曲飛表中より選擇すべし同一のものを繰返すことを得ず。かつ規定飛の中のものと同じ5枚台より行ふことを得ず。立飛込と走飛込とは同一種と看做す。

(六)高飛込混合競技 規定飛四種及び選擇飛四種より成る。規定飛は次の如し。

走前逆飛(5枚) 乗數 1,0

後宙飛(5枚) 乗數 1,2

立前逆飛(10枚) 乗數 1,0

走前逆飛(10枚) 乗數 1,0

選擇飛四種は高曲飛表中より選出するものにして同一のものを繰返すことを得ず。また規定飛中にある後宙返は5枚台より行ふことを得ず。立飛込と走飛込とは同一種と看做す。

(七)高飛込規則 高飛込を行ふにつきての一般の規則は次の通りである。

(a)踏切は力及び自制を以てなし上前方及び上方へ跳ね上らざるべからず。

(b)踏切は片足にても兩足にてもよし。

(c)走飛込にあつては走り方は平滑に、しかも活氣あるものにして速さと力とを以てなされざるべからず。

(d)空中にては頭、手及び脚は飛込の運動が安易にかつ優雅なるために飛込に對して最も自然的なる風に運ばれざるべからず。

(e)宙返りを行ふ場合、回轉は誇張せる仕方全然なく自然的に行はれざ



るべからず。5位台より行ふ場合(四肢を屈め縮めて行ふ)は自然にして減点を來さず。

(f) 後宙返及び逆宙返(モルベルグ飛)においては胸及び足は特に出來得る限り眞直に保つべし。脊中は少し反らすべし。前宙返においては腰を明瞭にしかも激しからざる程度に屈むべし。

(g) 一回半宙返りにおいては宙返りは速かに行ひ水に入る前に體の完全に伸びたる形を取るべし。二回及び二回半宙返りにおいては宙返りは各飛込の説明に従つて行ふべし。

(h) 逆立よりする飛込においては逆立に立ちたる迄の様子は審判せず第一回の逆立にて平衡の取れざる場合は減点す。體が適當に平衡に達せざる逆立より飛込みたる時は六點以下に採点せらる。

(i) 頭より水に入る場合にては手は頭上に伸ばすべし。足より先に水に入る場合にては手は體の兩側に沿へてよく伸ばして保つべし。腰を屈むることを要する飛込にありては水に入る以前に體を眞直に伸ばさざるべからず。

高曲飛表

|                                   | 乗數  |     |
|-----------------------------------|-----|-----|
|                                   | 五分  | 十分  |
| 第一群 立飛(體は水に向ふ)                    |     |     |
| 1、前宙返                             | 1.2 | 1.7 |
| 2、前一回半宙返                          | 1.2 | 1.6 |
| 3、前二回宙返                           | 1.2 | 1.8 |
| 4、前二回半宙返                          | 1.3 | 1.8 |
| 5、イザンダー飛(逆の逆飛、前向に踏切り後方に回轉して逆飛となる) | 1.3 | 1.9 |
| 6、モルベルグ飛(逆の宙返、前向に踏切り後方に宙返りをなす)    | 1.2 | 1.7 |
| 7、一回半モルベルグ飛(逆の一回半宙返)              | 1.6 | 2.0 |

|                |     |     |
|----------------|-----|-----|
| 8、二回モルベルグ飛     | 1.9 |     |
| 第二群 立飛(體は台に向ふ) |     |     |
| 9、後踏切前飛        | 1.0 | 1.1 |
| 10、後踏切前宙返      | 1.3 | 1.6 |
| 11、後踏切前一回半宙返   | 1.5 | 1.7 |
| 12、後踏切前二回宙返    | 1.7 | 1.9 |
| 13、後逆飛         | 1.1 | 1.7 |
| 14、後宙逆         | 1.2 | 1.6 |
| 15、後一回半宙返      | 1.6 | 2.1 |
| 第三群 逆立飛        |     |     |
| 16、逆立飛         | 1.1 | 1.3 |
| 17、逆立倒れ飛       | 1.1 | 1.6 |
| 18、逆立宙返        | 1.2 | 1.4 |
| 19、逆立中抜け飛      | 1.1 | 1.4 |
| 第四群 走飛         |     |     |
| 20、前宙返         | 1.2 | 1.7 |
| 21、途中宙返        | 1.2 | 1.8 |
| 22、前一回半宙返      | 1.2 | 1.9 |
| 23、前二回半宙返      | 1.4 | 2.0 |
| 24、イザンダー飛      | 1.4 | 2.0 |
| 25、モルベルグ飛      | 1.2 | 1.8 |
| 26、一回半モルベルグ飛   | 1.7 | 2.2 |
| 27、二回モルベルグ飛    | 2.0 |     |

第三篇 水球競技

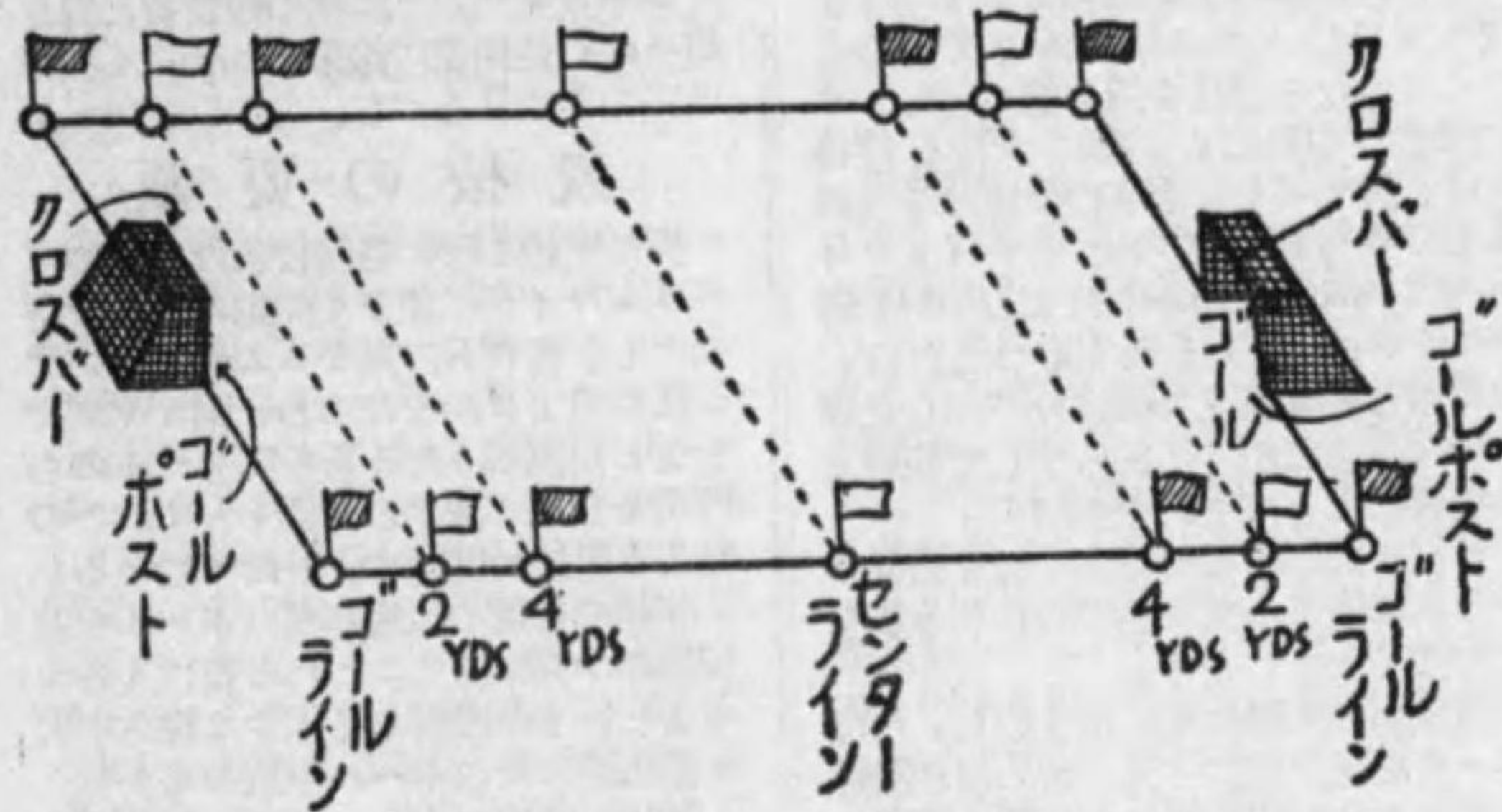
第一章 競技の概要

國際アマター水上競技聯盟のウォーター・ Polo 競技規則は、第2章及び第3章に掲載しあるも、該競技に通じたるものを標準として作成しあるにより、然らざるものに取りては甚だ難解なり。よりにて競技規則に先ちて、該競技の概要を記し、以て規則の理解に便ならしむ。

(一) 競技の性質 本競技は七名宛より成れる二チーム間にて行ふべきものにして、各チームは帽子の色(白又は藍)によりて區別せらる。相手方のゴールへボールを投入したる場合、得点となり、規定時間内に得点の多き方を勝とす。

(二) 競技場の設備 競技場は水面を浮網(網に圓筒形又は球形の木材又はコ

水球競技場



ルクを通したるもの)によりて正長方形に區劃したるものなり。

長方形の長邊を側線(Side Line)と稱し、短邊をゴール・ライン(Goal Line)と稱す。

ゴール・ラインの中央部にゴール(Goal)を設く。ゴールは水面に二本の棒即ちゴール・ポスト(Goal Post)を垂直に立てその上端に水平に横木即ちクロス・バー(Cross Bar)を取りつけたるものなり。

ゴールは移動せざるやうに固定すべし、しかしてゴール・ポスト間には浮網を張るべからず。ゴールはボールの逸出及び得点を明確ならしむるために必ずネットを張るべし。但しボールの全體がゴールを通過し得るために、ネットはゴールの面よりも外方に垂らすこと必要なり。しかして投げ込まれたるボールがネットに當りて、ネットと共にネットの背後にある水泳池の端壁等に當りて、撥ね反さざる様に、ネッ

トの背後は十分餘地あること必要なり。

ゴールは木材にて組み、コ形の木材の上に置いて浮かすもよし、又鐵類にて作り、上よりワイヤー・ロープ等にて懸吊するもよし、但しゴール・ポストの間にはクロス・バー以外の物を出すべからず。(空中は勿論水中にても不可なり)

ゴールを鐵材にて作りて上より懸吊する時は、前後、左右に傾かざる様注意すべし。また木材の上に浮す時は、以上の注意のほか、水面にある木材にゴールの内方に於てボールが當らざる様にネットの張り方に注意すべし。

ゴールを作る材料は鐵にても木材にてもその太さが過大なるものは不可なり。75°の角、または直徑5°の丸以下なることを要す。

ゴールは成可く目立つ色にて一様に塗るべし。ゴール・ラインの浮網はゴール・ポストに結び付くべし、側線と



ゴール・ラインの角は大なる浮標を付け、これを綱にて外方へ引張り長方形を保たしむべし。

左右の側線の上には角より1.83m(2 $\frac{1}{4}$ )のところおよび3.66m(4 $\frac{1}{4}$ )のところの大なる浮標を通し置くべし。また側線の中央にも同様に大なる浮標を通し置くべし。之等の浮標は2 $\frac{1}{4}$ 線および4 $\frac{1}{4}$ 線の兩ペナルティ・ライン(Penalty lines)および中央線(Half distance)を示すものなれば、出来得る限り目立つ様になすべし之等の線は實際は引くにあらずして側線上の標識によりてこれを表示す。

各線を區別するために浮標を各異りたる色に塗るか或は色の異りたる旗を立て置くをよしとす。

競技場の大體は圖に示す如し。なほボールを競技場の中央に留め置き開始の際にこれを放つ様になし得る装置を設け置く便利なり。この装置は空中にボールを吊るしてこれを落すもよし、或は木製の台を浮しこれにボールを載せその台を下に沈むるもよし。

(台には綱をつけ、綱は水底に沈めある滑車を通りその端を引くことにより台を沈め得べし)

(三) 競技者の呼稱 七名の競技者の内三名はフオワード(Forward)と稱し、大體敵陣を攻むる役なり。他の三名はバックワード(Backward)にて、大體自陣を守る役なり。残りの一名はゴールキーパー(Goal-keeper-G.Kと略記す)にして自己のゴールを守護する役なり。

フオワード及びバックワードはその位置により、レフト・フオワード(Left Forward-L.Fと略記す) センター・フオワード(Center Forward-C.Fと略記す) ライト・フオワード(Right Forward-R.Fと略記す) レフト・バック(Left Back-L.Bと略記す) センター・バック(Center Back-C.Bと略記す)、

またこれはハーフ・バック(Half Back-H.Bと呼ぶ)ライト・バック(Right Back-R.Bと略記す)と稱せらる。

ゴールキーパーは他の競技者と異り種々の除外例並に拘束あり委しくは規則につきて見るべし。

### 競技の要領

競技開始の際、各競技者は自己のゴール・ラインに並びて開始の合圖を待つべし。審判員は兩チームのキャプテンに用意よきかをたづね、兩キャプテンより用意成りたる報を聞きたるのち呼笛を吹きて開始の合圖をなす。この時より競技は開始す、計時も始まる。

開始の合圖の後審判員はボールを競技場の中央に置く。これに投げ入るもよし、また設備あるときは豫め中央に留め置きたるボールを放つもよし。

開始の合圖により、兩チームのフオワードは出来得るかぎりの速さにて前進す。C・Fはボールを目懸けて突進し、L・F及びR・Fは敵陣に入るべし。C・Fがボールを得たる時、これをC・Bに送るかまたは直に兩フオワードの何れかに送り直ちにゴールに投入せしむるも一策なり。かくしてボールは轉々し敵ゴールに投入したる時は一點となるなり。得点となりたる時は競技は一段落となり、兩チームは自己のゴール・ラインに歸り、審判員の再開の合圖を持つべし。再開は開始と同様なり。

斯くの如くボールが敵のゴールに投入せられたる時、普通は得点となるも然らざる例外の場合あり。即之はボールが一方側の競技者の手にのみ渡りたる後、中央線を越えて前進し居らざる其側の競技者がボールを投じてゴールせしめたる場合にて此場合は得点とならずしてゴール・スローとなる。

敵競技者がボールに触れるとも手(手首より先)にて觸れたるに非ざれば

敵の競技者取扱ひたるものと認めず。最初味方がボールを取り、其後敵競技者が取扱ひたる後ならば、何人がゴールするも得点となる。手にて投げ入れたるに限らず、頭又は足にて入れたるものにてよし。

### フリー・スロー

競技中味方の競技者が敵のゴール・ラインを越してボールを外へ出したる時は敵方のゴールキーパーがゴールからフリー・スロー(Free Throw)をする、此フリー・スローは特にフリー・ゴール・スロウ(Free Goal Throw)略してゴール・スロー(Goal Throw)と呼ぶ。此フリー・スローの場合に限らず、一般にフリー・スローの際は、フリー・スローをなさしむべき事が起つた時に審判員は呼笛を吹き競技を其儘に停止される。此際各競技者は其儘の位置に止つて居なければ反則となる然して審判員はスローをなす者を指定しボールを取らしめ、之を自由に投げさしむ。之がフリー・スローなり。しかしてボールがスローをなす者の手より離れたる時より競技は又續行さる。此間の時間は競技時間に加へず。

ゴール・スローの際はゴールキーパーボールを取りゴール前より之を投ぐる。此場合に中央線を越さざる様に2 $\frac{1}{4}$ 線外へ投ぐ。之にて競技は續行される。

### コーナー・スロー

味方の競技者がボールを味方のゴール・ラインを越して出したる時は敵方の競技者に2 $\frac{1}{4}$ 線の浮標の處よりフリー・スローをなさしむ。之をフリー・コーナー・スロー(Free Corner Throw)略してコーナー・スロー(Corner Throw)といふ。此時及び他のフリー・スローの時にててもフリー・スローより直に敵方の2 $\frac{1}{4}$ 線内にいる味方の競技者へ投球すること及び敵のゴールキ

ーパーへ投球するを得ず。競技中ボールを側線外へ出したる時はボールに最後に觸れたる競技者之を出したるものとし、最も近き相手方の競技者、側線上よりフリー・スローをなす。

### 通常反則

競技中、ボールを有せざる敵を妨害することを得ず。其他種々の通常反則の制限あり。之を犯したる時は敵にフリー・スローをなさしむ。反則のありたる時其他競技を停止する時は審判員は呼笛にて合圖するにより、競技者は競技中常に笛聲に注意し、之を聴きたる時は直に其場所に停止すべし。

通常反則を故意になしたる場合は故意反則となり、反則者は退水を命ぜらる。退水を命ぜられたる競技者は得点あるまで競技に加はることを得ず。得点ありたる時にてても審判員の同意あるにあらざれば加はることを得ず。

此通常反則を故意反則の外に、A、開始の合圖前に出發すること、B、故意に時間を空費すること、C、敵方の2 $\frac{1}{4}$ 線内に位置を構へること(ボールを追ひて行くは差支へなし) D、審判員が呼笛を吹き競技を停止したる後に位置を變動すること、E、相手方の面前で水沫を立てること及びF、ゴール・キーパー以外ボールを握拳にて打つこと等の六件は如何なる場合にてても故意反則なり。

### ペナルティ・スロー

味方の四 $\frac{1}{4}$ 線内にて敵方の競技者に對して味方の競技者が故意反則をなしたる場合、その反則者は退水を命ぜらる事は勿論にて、その外に處罰として被害者にペナルティ・スローを(Penalty Throw)をなさしむ、ペナルティ・スローは處罰線上の任意の場所からゴールへ向つて投球するものにてこの場合ゴールすれば得点なり。

スローをなす者は處罰線上に位置を



選びて審判員の合圖を待つ。審判員は呼笛を吹きて合圖をなし、之によりて投球せしむ。この際處罰線とゴールの中間にある競技者はその投球を遮断しても差支へなし。但しボールがスローをなす者の手を離るゝ迄は位置を動くこと能はず。

ボールの扱ひ方

競技中心得居るべきことは、絶対に審判員の判定、命令に従ふこと、ボールを片手にて扱ふ事(ゴール・キーパーのみは両手を同時にボールに觸るゝことを得) ゴール、浮網等を持たざること、休息の爲以外には立たざること、ボールを有せざる敵の競技者を妨害せざること等なり。

ボールを運ぶ場合之を水上に揚げまたは水面に押へつける時はボールを「保持」することとなり、敵は之を妨害するを得べし。只ドリブル(Dribble)する時(即ちボールを頭にて押し左右の手を交互に抜手して泳ぎながら脇へボールが外れざる様に進むこと)は「保持」とせられざるにより敵より妨害せらるゝことなし。ドリブルしつつボールをゴールせしむるも差支へなく、得点となるべし。此競技の申込は四名の補缺員を認め七名以上十一名以下のチームにて申込むものなるが競技の開始したる以上競技者の交替することを許されず。但し一回の競技を終了したる後次回の競技をなす場合は最初と異なりたる競技者出場するも差支へなし。

本章は單に競技の大體を示したるものにして、之によりて審判するにあらず。實際競技を行ふ際は、第2章に掲載する競技規則に従ひ且第3章の審判注意を参照すべし。

第二章 競技規則

第1條 競技場 競技場の長さ17.4m乃至27.4m、幅18.3m以下の矩形なり。ゴール・ライン(Goal Line)兩ゴール・ラインより等距離なる中央線

(Half Distance) 並に各ゴール・ラインより3.66m(4y) 距れる四碼線及び1.83m(2y) 距れる2y線の兩ペナルティ・ライン(Penalty Line)を其兩側に明瞭に標識し置くべし。

第2條 水深 水深は總て0.914m以上とす。

第3條 ゴール・ポスト(Goal Post) は競技場の各端の中央部に角より同距離にて相互に30mの間隔にて二本宛固定せらる。ゴール・ポストは水泳場の端壁或は如何なる障碍物より0.305m以上離るゝことを要す。

クロス・バー(Cross Bar)は水平に兩ゴール・ポストに取付けられ其付けられた高さは水深が1.52m以上なる時は水面より0.914m、水深が1.52m未満なる時は水底より2.44mとす。

ネット(Net)はゴール・ポストに取付けられゴールの全面積を覆ひ、その下端は水中に相當垂るゝことを要す。ネットの背部はゴール・ラインより、0.305m以上離れて外部に在るを要し、クロス・バーの高さより懸吊せらるべし。ゴール・ポスト及びネットは招待側の競技團體より提供すべし。

第4條 ボール ボールは革にて覆はれたる球形のものにして空気を十分充填せることを要す。ボールの大きさは其周囲0.668m以上0.711m以下とす。ボールは防水性のものにして、革の縫目の外部に突起することを許さず。ボールに脂膏其他競技に障碍を來すごときものを塗抹すべからずボールは招待側の競技團體より提供すべし。

第5條 帽子及旗 一方のチームは白色の帽子を戴き、他方のチームは藍色の帽子を戴くべし。ゴール・キーパー(Goal Keeper) は其チームの色と赤色とを四割りにせる帽子を戴くべし。

兩ゴール・スコアラー(Goal-scorer) は赤旗及び白旗を所持し、審判員は白旗藍旗及び呼笛を所持すべし。之等の

必要品は總べて招待側の競技團體にて用意すべし。

役員と審判

第6條 役員 役員は審判一名、計時員一名、及びゴール・スコアラー二名より成る。

第7條 審判員 審判員の任務は次の如し。

▲競技を開始せしむること。▲總べての不公平なる行動を停止せしむること。▲總べての紛争事件を裁断する事。▲反則を宣言すること及び規則の勸行に注意すること。▲ゴール・スコアラーによつて表示され又は表示せられざる總ての得点、コーナー・スロー(Corner Throw)及びゴール・スロー(Goal Throw)を決定すること。▲得点反則或は他の競技停止を呼笛を以て合圖すること。

事實の問題に関する審判員の決定は最終なり、而して總べての場合に於て競技中勸行せられる。

【注意】—審判員は其決定を変更することを得。但し其変更は再び競技が始まるゝ前に聲明せられることを要す。審判員は自己の判断により競技者及観衆の行爲又は其他の特別なる事情により競技が公正なる終結に至る事を妨害せらるゝと考へたる場合は、何時にても競技を中止せしむべき機能を有す。

第8條 ゴール・スコアラー 抽籤によりて受持端を選びたるゴール・スコアラーはゴール・ラインの側方延長上に立ち、ボール全體がゴール・ポストの間を完全に通過せるか、又はゴール・ラインを越えたりと思惟せる時、旗を掲げて、之を審判員に合圖すべし。

赤旗はコーナー・スローを示し、白旗はゴール・スローを示し、赤白兩旗は得点を示す。

ゴール・スコアラーは端を交替せずして其受持端に於て其ゴールに於ける各チームの得点を記録すべし。

第9條 計時員 計時員は秒時計及

び呼笛を所持すべし。之等の必要品は招待側の競技團體に用意すべし。計時員はハーフ・タイム(Half Time)及びタイム(Time)を呼笛によりて合圖すべし。其合圖は直ちに效力を生ず。

第10條 競技時間 競技時間は正味十四分間とし、之を七分間宛(正味)に分つ、端を交換する爲にハーフ・タイムに於て三分間を與ふ。

ボールはゴール・ラインを通過したるときは、得点コーナー・スロー或はゴール・スローの何れの場合にてもその時より競技再開またはスローをなす競技者の手よりボールが離るゝまでの時間はこれを競技時間外とす、紛争反則又はボールが競技場外に投げ出されたる時或は第21條の如くボールが障碍物に引つかゝりたる時は競技時間外とす。

第11條 チーム 各チームは七人の競技者よりなる。競技者は規定の水泳着(競泳規則第14條参照)を着用すべし。競技者は身體に油、脂膏、その他競技に障害を來す如きものを塗抹すべからず。

第12條 キャプテン キャプテンはチームを代表しその競技する一員たるべし。兩キャプテンは豫め總てに就き協定す。抽籤をなし、その勝者は端を選定し、その敗者は帽子の色を選定す。兩キャプテンの意見の一致を見ざることは審判員これを決定す。

競技方法

第13條 開始 競技者は水中に在りて所屬ゴールラインに接して並ぶべし。審判員は中央線上に立ち、キャプテンに用意成れるかを確認たる後、呼笛を吹き競技開始を宣し、直ちに競技場の中央の水面上にボールを投入又は放置すべし。

開始又は再開後、ボールが少くとも二人以上の競技者(敵味方を問はず)によりて取扱はれたる(競技者が手首よ



り先にてボールに觸れたることを取扱ふと呼ぶ)後に非ざればゴールするも得点とせられず。ゴールせらるゝ前にボールが兩チームの競技者によりて取扱はれたる場合又は一方のチームの二競技者のみによりて取扱れたる時ゴールせる競技者が敵方のゴールへ中央線より近づき居れる場合ゴールしたる時は得点とする。

一方のチームの競技者等のみ取扱ひたるボールが中央線の手前より敵方のゴールへ投げられたる時敵方のゴールキーパーがこれを阻止せんとしてこれに觸ることはボールを取扱ひたることにならず、この場合若しもボールがゴール・ラインを通過したる時はゴール・スローを與へらる。

(この場合ゴールキーパーがボールを阻止せんとしてボールに觸れ、ボールがゴールに入れる時またはボールがゴール・ポストに當りたる後ゴール・ラインを通過せる時はゴールキーパーに対してフリー・スローが與へられる。その場合はゴール・キーパーが球に觸れたり認めざる爲めなり)

第14條 得点 ボールが敵方のゴール・ポストの間にて且クロス・バーの下を完全に通過したる時(即ゴールせる時)一點を得るものとす。もしもハーフ・タイム又はタイムの合圖の笛聲ありたる際ボール全體がゴールを完全に通過し居らざる時は得点とせず。

頭又は足にてゴールしたる場合も得点とす、但し此場合は第13條及び第17條に示せる如く其以前に少くとも二人以上の競技者によりてボールが取扱はれたる後なることを要す。

反則の種類

第15條 通常反則 次掲を通常反則とす。

同時に兩手を以てボールに觸るゝこと ▲競技中、如何なる時にてもゴール・ポスト、ネット、手摺、又は兩側その他何にても固定せるものを捕

持したる爲の反則に対するフリー・スローは反則の起りたる場所よりなすべし ▲水泳池内を歩き廻ること ▲競技中休息の目的以外に水底に立ち又は觸るゝこと ▲ボールを持たざる敵の競技者を制止、妨害すること ▲タツクル(Tackle)せられたるときボールを水中に保持すること ▲ボールを扱ふ爲又は敵を突込む爲に水底より飛上り或は境界、側壁等を蹴放又は押し放すこと。但し開始或は再開の場合を除く。(自分が飛出す爲又はボールを扱ふ爲に敵を捕へ、押し又は敵の身體にたよること ▲敵を捕へ、引戻し又は蹴放し又は) 押放す事 ▲敵を蹴ること ▲開始又は再開の際、味方の競技者を援助すること。或は如何なる競技者にててもゴール・ポスト又は之の支持物の如何なる部分にてても之を蹴放し又は押放すこと ▲ゴールキーパーが彼のゴールラインより3.66m以上離るゝこと、及びゴール・スローを適法になさざること。(第20條参照) ▲フリー・スローの場合、ゴールキーパーに對し又はゴール・ラインより1.83m以内にある味方の競技者(敵ゴールを襲撃したる)に對して直接、またはドリブルしたる後に投球すること ▲審判員の投げたるボールが水面に着する以前にこれに觸るゝこと。(第17條及び第21條参照)

【注意】 E項の場合においてドリブルすること、またはボールを打つことは保持にあらず然しボールを持揚げること、運ぶこと水中に押沈むること、またはボールに觸れながら上或はボールの下に手を置くこと等は保持なり。ボールをドリブルしてゴールを通過せしむることは差支へなし。

第16條 故意反則 競技者が通常反則(第15條参照)を故意に犯したると審判員が認めし時、又は次掲の違法行爲

ありたる時、審判員は直ちに次の得点が爲さるゝまで競技者に退水を命ず。

A、開始の笛聲以前に故意に出發すること。

B、故意に時間を消費すること=再開の際、普通の速さにて出發位置に戻らざること ▲ボールを持ちたる際競技の正當なる進行を爲さざること。

C、敵のゴール・ラインの1.83m以内に入ること(留るも亦然らざるも)。但し次の場合は差支へなし。ボールをドリブルするとき ▲ボールを取りたる又は取らんとする敵にタツクルする爲に行くとき ▲ボールが二m以内にある場合、ボールに向つて泳ぐとき。

競技者が敵にタツクルする爲又は他の正當なる目的の爲、敵方の二m以内に入りたる時は出來得る限り速に其處より出づべし、若しもボールが二m以内にある競技者にバツスし返されたる時はその競技者は先づ第一に二m線より外へ出で、然る後にそのボールをプレーすべし。

D、審判員が競技停止の呼笛を吹きたる時よりボールが再び競技せらるゝまでの間、競技者が故意に各自の位置を変更すること。

E、敵の面前にて故意に飛沫を揚ぐること。

F、握拳にてボールを打つこと。

G、審判員の命令に對してボールをプレーすることを拒むこと。

違法の行爲或は故意反則の爲に退水せしめられたる競技者は次の得点が爲さる迄はハーフ・タイム又は競技延長に際すと雖も、再び水に入る事能はず。得点のありたる際にても審判員の同意ありたる場合に限り再び水に入ることを得るものとす。

【注意】 審判員が競技者に退水を命じ、而して競技者之を拒みたる時、競技は中止せられ敵チームの勝とす。審判員は該競技者の行爲を該競技會の主權圖 體に報

告すべし。反則ありたる時反則宣告をなす時は反則したる側に有利なりと考へたる時は審判員は反則宣告の呼笛を吹かざることを得る權利を有す。

反則の處罰

第17條 フリー・スロー 各反則に對する處罰として相手方に反則の起りたる場所よりフリー・スローを許すべし、審判員は呼笛によりて反則を宣しフリー・スローをなすべきチームの色

の旗を示す。此場合、反則の起りたる場所に最も近き競技者がスローをなすボールがフリー・スローをなす者の手より離るるまで、各自の位置より動くべからず。審判員の意見により、フリー・スローは、スローをなす者の手より何時ボールが離るゝかを、各競技者に明に見られ得る様になさしむべし

病氣または事故の場合、または各チームの一人或は數人が殆ど同時に反則をなし、第一の反則者を判定し難き場合には、審判員はボールを水より掲げしめ、その反則の起りたる場所に出來得る限り近き場所にて、且兩チームの各一人に對して公平の機會を與ふる様ボールを投ずべし。此場合ボールは水面に達したる後に非ざればこれに觸ることを得ず。

如何なる場合と雖も本條及び第15條第16條、第19條、第20條または第21條の適用によりフリー・スローのなされたる時、または審判員がボールを競技場へ投げたる時は、ボールが二人以上の競技者によりて取扱はれたる後(即ち、手頭より先の部分にて扱はれたる後)に非ざればゴールするも得点とせられず。

フリー・スローの際笛聲の後に位置を變へたるため競技者が退水を命ぜられたる時フリー・スローは最初の反則の起りし場所即呼笛の吹かれたる處からなさるべきにて、位置を變へたる競技者の處からスローするにあらず。



第18條 ペナルティ・スロー 敵のゴールラインより四碼線以内に於いて故意反則をせられたる競技者は、ペナルティ・スローを與へらる。その反則をなせる競技者は、次の得點がなされる迄退水を命ぜらる。

ペナルティ・スローを與へられたる競技者はペナルティ・ライン(四碼線)上の任意の場所に在りて、審判員の合圖の筆聲を待ちてスローをなすべし。この場合ボールが他の競技者によりて取扱はれざるも、ゴールすれば得點となる。然れど四碼線内にゐる何れの競技者にも、ペナルティ・スローによりて投せられたるボールを、阻止して差支へなし。

第19條 ゴールキーパー ゴールキーパーは自己のゴールを守護することを固執する事を得、但し中央線を越えて遠くボールを投ぐることを得ず。この反則の處罰として敵チームに中央線の側端(左右何れの側端にてもよし)よりフリー・スローを與ふ。

ゴールキーパーは四碼線以内より出づべからず、出でたる時は、彼に最も近き敵の競技者は四碼線上よりフリー・スローを與へらる。

ゴールキーパーは第15條のA、B、C、D、G及び第16條のFの條項に拘束せられず。然れどもボールを所持する間は他の競技者と同様に取扱はる。

第22條の適用せらるべき負傷或は病氣にて餘儀なく退水する場合以外はゴールキーパーはハーフ・タイム以外の時に更迭することを許されず。

ゴールキーパーが退水命令を受けたる時はそのチームは前項に規定せる如くハーフ・タイムにおける外、他のゴールキーパーを任命することを得ず。

ゴールキーパーなき時ゴールを守る競技者は、他の普通の競技者と同様にしてゴールキーパーに特別に附與せらるゝ諸條項及例外の適用を享くること

ゴール・キーパーがゴール・スロー以外のフリー・スローを與へられたる場合に最も近き味方の競技者をして反則の起りたる場所よりスローをなさしむるもよし。

第20條 ゴール・スロー、コーナー・スロー 競技者が味方のゴール・ラインを越えてボールを投げたる場合は敵にコーナー・スローを與ふ。このコーナー・スローは二碼線と側線との交點において、ボールが、競技場の外に出でたる箇所にも最も近き競技者これをなす。

競技者が敵のゴール・ラインを越えてボールを投げたる場合はそのゴールキーパーにゴール・スローを與ふ。この場合ゴールキーパーは、ゴール・ポストの間に在りて、ボールを他の競技者に渡すか、或は二碼線外に投ぐべし。

審判員は、ボールがゴール・ラインを過する瞬間に呼笛を吹き、その時よりボールが、スローをなす競技者の手を離るゝ瞬間まで、總べての競技者はその位置を動くべからず。

【注意】—若しゴールキーパーがフリー・スローをなし、しかしてボールが他の競技者に渡らざる以前に、再びボールを自己のゴールを完全に通過せしめたる時は、敵にコーナー・スローを與ふ。

第21條 競技外 若し競技者が競技場の側線を越えて、ボールを出したる場合は其箇所に最も近き敵方の競技者ボールを取り、側線上ボールの出たる點より任意の方向に投ずべし、之をフリー・スローとして考ふ。若しボールが競技場上の障礙物に當りたる後再び競技場の水面に撥ね戻りたる場合は、該ボールは始より水上にありたると同様のものと看做さる。然れどもボールが障礙物に引懸りたる時は、審判員は競技を停止しボールを取り、之をその障礙物の下の水面に投ずべし。この

場合、ボールが水面に着きたる後に非ざれば、之に觸るゝ事を得ず。しかる後において、二人以上の競技者ボールを取扱ひたる後ゴールすれば得點となる、もしボールが手摺、笠石、または水泳池の側壁に水面上において當りたる後

(a) 競技場内において他の離れたる場所へ落ちたる時は競技外とす。

(b) ボールが當りたる箇所より直下の水面上に落ちたる時、不當なる利益を生じたる時は競技外とす。

この場合には審判員が唯一の判断者なり。撥ね戻りたる事によりて不當なる利益が得られたるか如何かについては審判員は神聖に判断すべし。

【注意】 ゴール・ポストまたはクロス・バーに當りてボールが競技場内に落ちたる時は競技をその儘繼續すべし。

第22條 退水 競技中に退水したる(水より出でたる)競技者或は競技の進行中に水泳場の昇降段に坐しまたは立ちまたは周壁上に坐したる競技者は病氣、事故又は審判員の許可したる場合を除き、次の得點のなされるまで、或はハーフ・タイムの際まで、再び水に入ることを得ざるものとす。

一度退水したる競技者は再び水に入る前に、必ず審判員の許可を受くべし。しかして水に入るには必ず彼のゴールラインよりすべし。

競技進行中審判員の許可なく退水する事、或は審判員の要求に拘らず再び水に入ることを拒むことは重大なる違法行為にして該競技會の主催團體によりてその後の競技参加を停止せらるゝことあるべし。







ラインズマンはレフリーの要求に應じ何時にてもその判定を補佐し得るやう競技者の行動を注視すべし。

### 競技用語

第6條 競技用語 第1項 一チームの占有するコートをもその**オン・コート**といひ、相手方の占有するコートをも**オポネツ・コート**といふ。

第2項 ボールはそれがコート外の物體或は地表に觸れたるとき**アウト・オブ・バウンツ**なりといふ。境界線に觸れたるボールは**アウト・オブ・バウンツ**に非ず。

第3項 サーブとは順番に當れる競技者が第7條第2項の規定に従ひボールを**イン・プレー**の状態に置くことをいふ。

第4項 サーブオーダーとは各競技チームのサーブをなすべき順番をいふ。

第5項 一般に第7條第2項に關する反則は總てこれを**フォルト**といふ。

サーブせられたるボールが物體又は競技者に觸るゝことなくしてネットを越えてオポネツ・コートに入り得ざりし場合、又は相手方競技者が之に觸るゝことなく**アウト・オブ・バウンツ**となりたる場合は之を**フォルト**といふ。但しサーブアーがサーブせんとしたるも全然ボールに觸れず或はボールを打たんとせずして之を地上に落し又は之を受止めたる場合は**フォルト**とならず。

第6項 サーブせられたるボールがネットに觸れ、且つネットに觸れざりせば有効なるべかりし場合は之を**ネット・ボール**といふ。ネット・ボールは之をカウントせず、再びサーブせらるべきものとす。

第7項 ポイント、サイドアウト、ネットボール其他一時的に競技を停止

すべきレフリーの決定の後サーブによつてボールが再び**インプレー**の状態に置かるゝ迄ボールは**デッド**なりといふ。

第8項 ポイントは何れかのチームがボールを適法にオポネツ・コートに打ち返し得ざりし場合に宣告さる。(第8條及び第11條参照)

第9項 サイドアウトは前項の前合の中サーブチームが得点をなし得ざりし時、同時に宣告せらる。(第8條及び第11條参照)

第10項 ボールがデッドに非ざるとき競技者がボールに觸れ或はボールが競技者に觸るゝことは**プレーイング・ザ・ボール**と解せらる。

第11項 **ホールディング・ザ・ボール**はボールが一瞬間たりとも競技者の手または腕に静止したる場合起るものとす。ボールは明瞭に打たざるべからず。

第12項 一競技者が一度ボールに觸れたる後、他の競技者がボールに觸るる前、身體または衣服の如何なる部分にても再びボールに觸れたる場合は**ドリブル**なり。但し一競技者がボールをネットに打ち込みたる場合は**ドリブル**と看做さるゝことなく今一度これに觸るゝことを得。

第13項 **デエレイング・ザ・ゲーム**とは競技者が不必要に競技の進行を阻害することをいふ。

第14項 **ダブルファウル**は兩チームの競技者が同時に反則をなしたる場合に宣告せらる。

(備考) ネット際の一のプレーにつき兩チームの競技者が反則をなしたるときはその兩者の反則に瞬間的遅速あるも之を**ダブル・ファウル**と看做す。

### 競技規定

第7條 競技規定 第1項 キャプテンはコート或はサーブの選擇の爲にトスをなすべしトスに勝つたるキ

ャプテンはそのチームの爲にコートの選擇或は最初のサーブの何れか一方の優先的選擇權を得べし。

第2項 競技の開始に當りてはサーブ・チームのサーブ・オーダー中の最初の競技者はボールをネットを越えてオポネツ・コート内に平手または拳を以て打ち込み、之を**インプレー**の状態に置くべし。

サーブを開始するに先だちサーブアーは兩足をエンドラインの後方(即ちネットより遠く)かつサイドラインの想像延長線内に置いて一旦静止すべし。しかしてその時よりボールを打ち終るまで兩足はエンドラインの後方かつサイドラインの想像延長線内に存せざるべからず。

サーブアーはレフリーがサイドアウトの宣告をなすまでサーブを繼續すべし。

サイドアウトの宣告ありたるときは相手方チームのサーブ・オーダー中の最初の競技者がサーブによつてボールを**インプレー**の状態に置くべきものとす。

(備考) 何等かの理由によりエンド・ラインの後方の空所が不十分にしてサーブアーの行動の自由を阻害するときは、エンド・ラインの前方十分なる距離においてエンド・ラインに平行にサーブ・ラインを引くべし。

第3項 サーブはサイド・アウトの宣告毎に交代すべきものとす。

第4項 サーブアーは一回のフォルトを許さる。ダブル・フォルト即ち連續二回のフォルトをなしたる場合は**サイド・アウト**を宣し、同時に相手方チームに一點を與ふ。

第5項 前のゲームを失ひたるチームは次のゲームに於ける最初のサーブを得。

次のゲームにおける各チームの最初

のサーブアーは前のゲームにおける最後のサーブアーの次の順位にあるものとす。即ち一試合中サーブ・オーダーの連續は破らるゝことなし。

第6項 一ゲーム中、一チームが11點を得たるときは兩チームは遲滞なくコートに代ふるものとす。

(備考) 一ゲームの終りに於ては兩チームはコートに代ふることをなし。

第7項 ボールは如何なる方向にも之を打つことを得、而して競技者はボールをプレーするに當りて腰より上の身體の如何なる部分をも使用することを得。

第8項 サーブに非ざるボールがネットの上端に觸れてオポネツ・コートに入りたる場合はボールはなほ**イン・プレー**の状態にあるものとす。

第9項 サーブに非ざるボールがネットに觸れたる時は競技者がネットに觸れざることを條件として之をプレーすることを得。

第10項 一チームはネットを越えてボールをオポネツ・コートに返す前三度に限り之をプレーすることを得、而して若しボールがネットに觸れたる場合は例外として今一度之をプレーすることを得、但し一チームがボールをプレーし得るは四度を以て最大限度とす。

第11項 競技者はオポネツ・コート内においてなほ**イン・プレー**の状態にあるボールに觸るゝことを得ず。

第12項 競技者はボールが**イン・プレー**の状態にあるとき相手方競技者に觸れ、または相手方チームのプレーを妨害することを得べし。

### ポイント及 サイド・アウト

第8條 ポイント及びサイド・アウト 第1項 一チームの競技者が次に



掲ぐる行爲をなしたる時は相手方チームに對し一點を記録すべし、またサーヴィング・チームの競技者が次に掲ぐる行爲の一をなしたる時は同時にサイド・アウトを宣すべし。

- (1) ダブル・フォルト
- (2) ボールをアウト・オブ・バウンズとなすこと、或はネットの下よりオポネツ・コートに入るゝこと。
- (3) ボールをホールドすること。但し兩チームの競技者がネットの上においてボールを相互に同時にホールドしたる時はボールはデッドにして之をカウントせず再びサーヴせらるべきものとす。
- (4) ドリブル
- (5) 腰より下の身體または衣服を以てボールをプレーすること。
- (6) 他の競技者或は物體により身體を地上より離れしめてボールをプレーすること。
- (7) 第7條第10項に例外として規定せられたる場合を除き、ボールがネットを越えて返さるゝ前既に三度これをプレーしたる後更にこれをプレーすること。
- (備考) 兩チームの競技者がネット上において同時にホールディングザ・ボールに非ざる程度においてボールをプレーしたる時はボールはデッドに非ずしてそのボールの落ちたる反對側の競技者が最後にこれをプレーしたるものと看做す。換言すれば相手方競技者と同時にネット上においてボールをプレーしたる競技者は若しボールが自己のコート内に落下したる場合再びこれをプレーするもドリブルと解せらるることなく、またそのチームはネットを越えてボールが打ち返さるる前三度これをプレーすることを得べし。
- (8) ボールがデッドなる場合を除

くはか如何なる場合と雖も身體、または衣服の如何なる部分にてもネットに觸ること、但しボールがネットに觸れ、その結果ネットが反對側の競技者に觸れたる場合は該競技者はネットに觸れたるものと看做さるることなく、ボールはなほイン・プレーの状態にあるものとす。

(9) ボールがオポネツ・コート内にありてなほイン・プレーの状態にあるとき之をプレーすること。  
(備考) 本規定は相手方チームに何等の妨害を興へざる限り、ネットの上又は下より手を差出し、或はボールをプレーせんがためオポネツ・コートに足を踏み入るゝことを禁ずるものに非ずと解すべし。

(10) 如何なる方法においても相手方チームのプレーを妨害すること。  
(11) 競技の進行中コート外よりコーチを受くること。

(12) レフリーの許可なくしてコート外に立出づること。但し第9條第2項の場合はこの限りに非ず。

(13) デエレイング・ザ・ゲーム  
(14) 不當なる競技者交替。(第4條第2項、第9條第1項及第11條参照)  
第2項 ダブル・ファウルの場合はこれをカウントせず再びサーヴせらるべきものとす。

第3項 競技者がサーヴィング・オーダーを誤りたる場合、その誤謬が該競技者のサーヴィス中に発見せられたる時はサイド・アウトを宣しその既に得たるポイントは之をカウントせず。その誤謬がサイド・アウトの後相手方チームのサーヴィス開始前に発見せられたるときはその既に得たるポイントは之をカウントせず。但しその誤謬が相手方チームのサーヴィス開始後発見せられたるときはこの限りに非ず。

(備考) サーヴィス・オーダーを誤りたるチームのサーヴィング・オーダーは

正當なる順位に復帰し、順位を誤りたるサーヴァーは次の順位に限りサーヴィング・オーダーより除外せらる。

### タイム・アウト

第9條 タイム・アウト 第1項  
タイム・アウトはレフリーのみ之を宣し得べく、ボールはレフリーの吹笛あるときでイン・プレーの状態にあるものとす。タイム・アウトは競技者交代のためにのみ許され、其の長さは1分間を超ゆることを得ず。

第2項 一試合中各ゲーム間に3分の休憩を置く。

### 記録

第10條 記録 第1項 最初に21點を得たるチームを其のゲームの勝者とす。但し兩チームが各20點を得たるときは2點を勝ち越したるチームを以て其のゲームの勝者とす。

第2項 一試合のゲーム数は主催者之を定め、主催者なきときは競技参加チームのキャプテン相互の合意により之を決定す。

### 競技者、補缺 コーチの行爲

第11條 競技者、補缺及びコーチの行爲 第1項 レフリーは競技者が次に掲ぐる行爲若くは他に著しく競技者精神に違背する行爲をなしたる場合之に警告を興へ、サイド・アウトまたはポイントを宣し或は當該ゲームまたは試合より之を除名すべき権能を有す。

- (1) 役員に對し其の決定に關して執拗に話しかくこと。
- (2) 役員に對し又は役員に關し其の名譽を毀損するが如き言辭を弄すること。
- (3) 役員に對し其の名譽を毀損するが如き行動をなし、或は其の決定

に影響を及ぼすが如き行爲をなすと  
(4) 相手方競技者に對し又は相手方競技者に關し其の名譽を毀損するが如き言辭を弄すること。

本規定は之を補欠及びコーチにも適用す。除名せられたる競技者の後は之を補充すべきものとす。(第4條第1項備考及び同第2項参照)

(備考) 競技の進行中コート外にあるコーチ、役員、又は補欠よりコーチを受くることを得ず。(第8條第1項(11)参照)

### 没收試合

第12條 没收試合 第1項 レフリーよりプレーをなすべきことを命ぜられたるに拘らずなほプレーすることを拒みたるチームはそのゲームまたは試合を没收せらるべし。

(備考) 試合開始の規定時間を過ぐるこゝ15分にしてなほ競技場に到着せざるときは試合没收に對する十分なる理由をなすものとす但し役員協議の結果その遅延が不可抗力によるものと認定せられたるときはこの限りに非ず。

### 試合中止

第13條 試合中止 第1項 暗黒、天候その他の事情のためレフリーが試合の續行を不可能と認めたるときはレフリーはこれを中止するの権能を有す。しかしてそのゲームは中止の時に於ける得點のまゝ再開せらるべきものとす。

### 判定

第14條 判定 第1項 事實の問題に關する役員の判定は最終なり。

第2項 規則の解釋に關する判定に對する質問は直ちに之をなさざるべからず。但しその抗議書は後に之を提出することを得。しかして質問をなし得るものは當該チームのキャプテンに限る。



第3項 規則の解釋に關する質問が明瞭に解決されずして上級權威者の判定を求めんとする場合は、レフリーはノー・カウントを宣し、その抗議に對しては適當の記録をなし競技はその儘之を進行すべきものとす。

第4項 抗議書は該試合の翌日正午までに關係役員に提出すべきものとす

附 則

第1項 本規則は下記修正規則により女子競技に適用す。

(1) コートの面積は長さ18m、幅9mとす。

(2) ネットの高さは中央において2mとす。

(3) ボールはその周囲63cm以上65cm以下とし、重量は230グラム以上280グラム以下とす。

第2項 本規則は下記修正規則により男子中等學校競技に適用す。

ネットの高さは中央において2.15mとす。

286

籃球規則 (昭和六年度大日本籃球協會編)

バスケットボールの競技規則は、從來國內にこの競技の統一的圖彙なく、従つてこの事業を託するに足る機關なきため、大日本體育協會において特にこれを出版公刊し、以て斯界の便益を計りたるものなり。今股本協會の設立を見るに及び、その當然なる責務として本競技規則の研究制定を企畫し、大日本體育協會の好意ある諒解の下に事務の引繼きを了し、茲に昭和六年度改正規則の發行を見るに至れり。 日本バスケットボール協會

競 技

バスケットボールは五人宛二組に分れ、ボールをパスしつゝ行ふ競技なり。各組の目的とする所は、ボールを各自のバスケットに投入する事により成る可く多くの得點をなし、同時に相手方をしてボールを取らしめず得點せしめざるにあり。

第一章 競 技 場

第1條 競技場は障礙物なき長方形の平面にして、其の最大限は長さ94尺(2868cm)幅50尺(1524cm)、最小限は長さ60尺(1829cm)幅35尺(1067cm)とす。

(註) キャプテン相互の協定により、本章第一條及障礙物と境界線との距離に關する本章第二條の規定を變更することを得。

競技場の理想的廣さ=競技者の年齢に依り次の如き競技場の廣さを理想的とす。

(1) 小學校生徒程度——長さ60尺(1829cm)幅40尺(1219cm)

(2) 中等學校生徒程度——長さ75尺(2286cm)幅48尺(1463cm)

(3) 高等專門學校及大學程度——長さ84尺(2560cm)幅48尺(1463cm)

第2條 競技場の區劃線は幅2m(5尺)を下らざる十分鮮明なる線を以てし、障礙物より3尺(91cm)以上の距離を保つことを要す。

競技場の長き線をサイド・ラインといひ、短き線をエンド・ラインといふ(圖参照)

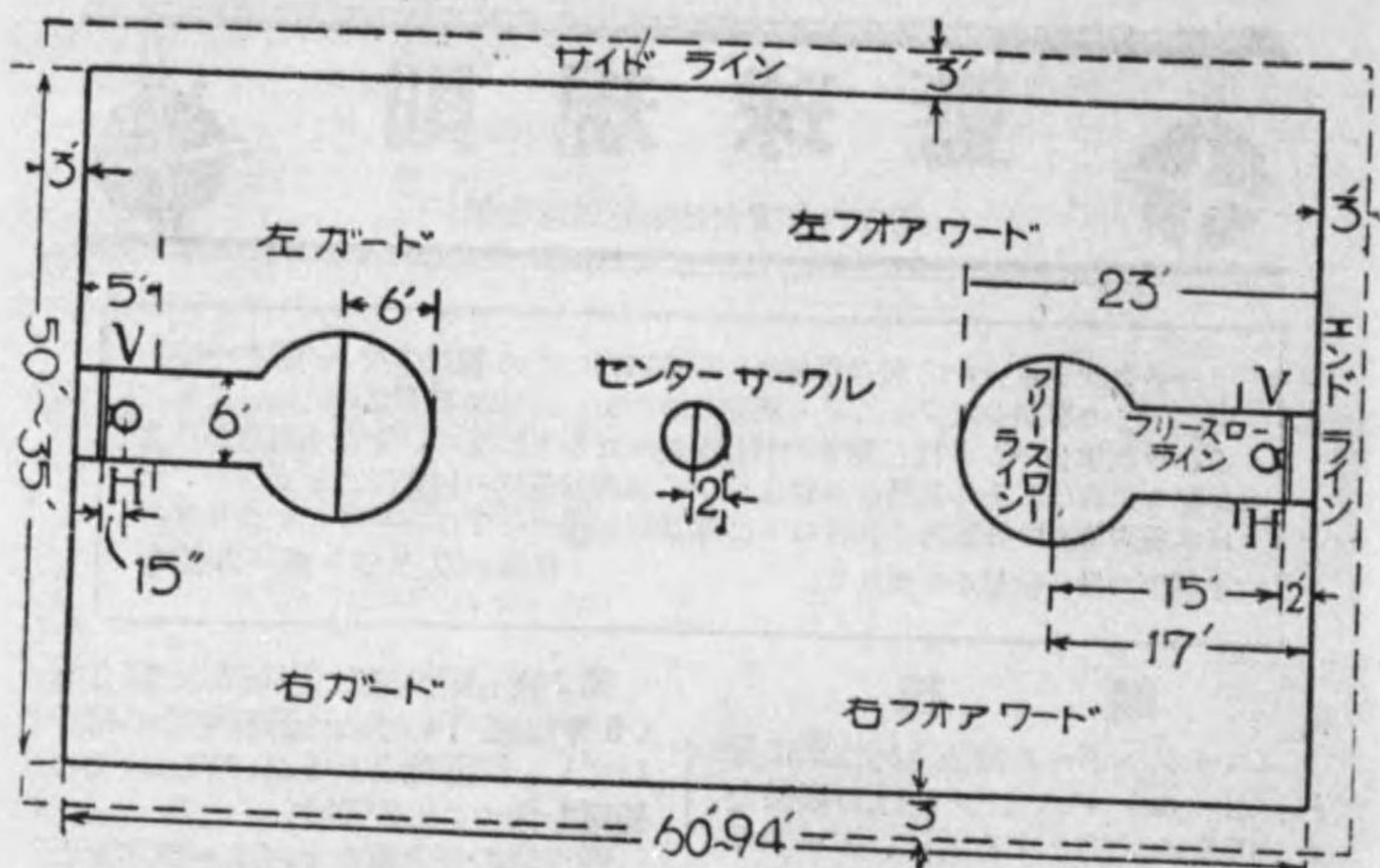
出來得べくんば競技場の區劃線と障礙物との距離を10尺(305cm)とするをよしとす。(圖参照)

第3條 センター・サークルは2尺(61cm)の半径を以てコート中央に印すべし。しかしてその圓内にエンド・ラインと平行なる直徑を引く可し。(圖参照)

第4條 フリースロー・レーンはコート内にてエンド・ラインの中心點より兩側に3尺(91cm)の距離を取り、これに垂直に引きたる二つの線より成る場所とす。これ等の垂直線はフリースロー・ラインの中點を中心とする半径16尺(183cm)の圓の弧によりてかぎらる。此の部分もまたフリースロー・レーンなり。(圖参照)

(註) フリー・スローに際して競技者の位置を決定する有効手段として、フリー・スロー・レーンに場所を指定するをよ





し。此の場合にはホーム・チームの爲めにH、ヴィジツティング・チームの爲めにVの字を記すべし。(圖参照)

**第5條** フリースロー・ラインは本章第4條記載の圓内を横切りて引かれたる線なり。その線は幅1' (2.5')にして、兩エンド・ラインに平行し且つその内側より17' (5.18')距離にあるものとす。

(バスケットボール競技設備用品製造者は第2章、第3章及び第4章の規定に十分注意すべし。)

**第二章 バックボード**

**第1條** バックボードは必ず之を設備すべし。その大きさは横6' (1.83')縦4' (1.23')とし、木材、板硝子または他の平盤にして、且つ堅き材料を以て作り、その表面を白く塗るべし。(圖参照)

(註) バックボードの材料は木材を最良としその厚さ1吋半内外を適當とするものとす。

**第2條** バックボードは競技場の兩端において床と直角をなし、エンド・ラインに平行し、其の下端は床より9' (2.74')上に在らしむべし。

其中點はエンド・ラインの中點よりコート内2' (61')の一點に立てたる垂直線の上に在らしむべし。

バックボードの表面は、フリースロー・ラインのボードに遠き側より15' (4.57')の距離に在らしむべし。

**第3條** バックボードは其の後方及び各端共、観覽者との距離を少くとも3' (91')と爲すべし。

**第三章 バスケット**

**第1條** バスケットは白紐の網を内直径18吋 (46)の黒き金屬製の輪より吊したるものとす。其の網はボールがバスケットを通過する時其の進行を一時阻止するやうに作るべし。

(注意) バスケットに用ひらる、紐は可成り30本以上(60本以下)の網糸とし又輪の厚さは直径8分の5吋 (1.6)を

超えざる様にすべし。

**第2條** 輪はバックボードの垂直の兩端より等距離にして床よりの高さ10' (3.05')の水平面に在り、しかしてバックボードの表面と之れに最も近き輪の内側の一點との距離を6' (1.5')とす。

リングは側方の支柱を用ひずして取付くるを好適とす。故に從來の輪を取替ふる際には此の種の輪を用ふべし。(圖参照)

**第四章 ボール**

**第1條** ボールは必ず球形にして、護膜製の袋を革製の外皮を以て蔽ひたる物たるべし。其周囲は30' (76')以上31' (79')以下とし、重さは20オンス (567グラム) 以上22オンス (624グラム) 以下とす。而して堅く空気を満すべし。(充滿したる空氣の氣壓は13ポンド=0.88' (8.8)グラムを適當とす)

ホーム・チームはレフリーの満足すべき一個の新しきボール、又は二個の使用されたる良好なるボールを準備すべし。使用されたるボールが準備されたる時はヴィジツティング・チームは試合に使用すべき一個を選び、且つ之れを其のチームの練習ボールとなすことを得。

新しきボールの場合には、何れのチームも其のボールを練習に使用する事を得ず。若しレフリーがホーム・チームの準備したるボールにて満足せざる場合にはレフリーはヴィジツティング・チームのボールがホーム・チームのボールよりも良好なる時は、之れを競技に使用することを得。

**第五章 競技者及補缺者**

**第1條** 各チームは五人の競技者を以て組織し、その中一人はキャプテンたるべし。

**第2條** キャプテンはそのチームの代表者にしてその競技者を指揮統率

す。キャプテンは競技開始前、最初出場すべき競技者の姓名、番號、位置を記録員に報告すべし。若し競技者が競技中番號を変更したる場合は、その旨記録員とレフリーとに報告すべし。キャプテンは禮讓的態度を以てすれば、レフリー或はアムバイヤーに對して規則の解釋に就きて質し、また必要なる場合緊要の説明を求むることを得。

他の競技者は、本章第3條及第5條に規定する場合の外は、役員に對し話し掛くることを得ず。

**第3條** 補缺者はコート内に入る前記録員にその番號、姓名及び位置を具してその旨報告すべし。

記録員はボールがデッドとなりたる時直ちに呼子を鳴らすべし、然る後補缺者はレフリーに報告し競技再開後に非れば退場を許されざるものとす。競技より退きたる競技者は、競技が一旦開始されたる後に非れば、再び競技に加はる事を得ず。

**第4條** 競技より退きたる競技者は四度目のパーソナル・ファウルの爲め失格したる場合、又は他の除名處分を受けたる場合の外は、今一度競技に加はる事を得。

**第5條** ハーフの終りに於てタイムが宣せらるゝ迄、競技者はレフリー又はアムバイヤーの許可なくして、其の競技場を離るゝことを得ず。

**第6條** 總ての競技者はシャツの背に明瞭なる數字番號を確かりと附すべし數字は太さ1' (2.5')にて、高さ少くとも6' (1.5')なることを要す。同一チームに屬する競技者は重複したる番號を附す可からず。

(註) 役員の便宜の爲め、各チームは(1)及(2)の番號、或は役員を迷はす虞れ有る數字の組合せを使用すべからず。

**第六章 役員及役員の仕事**

**第1條** 役員はレフリー一人、アム



バイヤー一人、計時員二人、記録員二人とす。

(註) レフリー及アマバイヤーは競技をなす團體に對して、全然無關係たる事及び十分の資格あり且公平なるべき事を原則とす。レフリー及アマバイヤーは何れのチームのユニフォームとも判然區別し得るものを着用すべし。

役員は第一章第一條の註及第二條、第八章第一條に規定されたる事項の外は規則變更に同意する權能を有せず。

第2條 レフリーはボールをイン・プレイにし、ボールが何時イン・プレイなるや、ボールが何時デッドなるやそれが何人に屬し、又ゴールが爲されたるやを決定す。

レフリーはヴァイオレーション及ファウルを宣し、凡ての罰を科し、補缺者を承認し、必要の場合「タイム・アウト」を宣告す。

レフリーはゴールが爲されたる時毎に、其の點數を指を以て指示す。而して各ハーフの終りに兩チームの得點數を公表するものとす。

此の最終の報告によりレフリーは其の競技に對して役員たる關係を終了するものとす。

第3條 レフリーは四つのパーソナル・ファウルを爲したる競技者、若しくはディスクォリファイング・ファウルを爲したる競技者に對して、その競技より退場を命ずべし。

第4條 レフリーは凡ての設備、コート、バスケット、ボール、バックボード、計時員及び記録員の信號器、その他を検査承認すべし。レフリーは他競技者に危害を及ぼす虞れある帶金その他を帶ぶることを許す可らず。

第5條 レフリーは條文に別段の規定なき凡ゆる事項に對して決定を爲す權能を有す。

第6條 レフリーは競技者が負傷したる場合「タイム・アウト」を宣すべし。

アマバイヤーは競技者が負傷したるも、レフリーが之に氣付かざりし場合笛を吹きて競技を中止する事を得。但し「タイム・アウト」はレフリーの命令によつてのみ行はるゝものとす。

負傷の起りたる時、ボールがイン・プレイなる場合には、レフリーもアマバイヤーもプレイが完了する迄、其の笛を吹く事を差控ふ可きものとす。プレイの完了とは、ボールを持てるチームがボールをゴールに投ずるか、ボールの所持を失ふか、ボールをプレイする事を爲さざるか、又はボールがヘルド・ボールとなり、或はアウト・オブ・バウンドとなりたる事を意味す。

第7條 レフリー及アマバイヤーは競技者又は觀覽者の競技精神に反する行爲に對して、ファウルを宣する權能を有す。レフリー又はアマバイヤーは甚だしく競技精神に反する行爲を爲したる競技者を競技より除外する事を得。

第8條 レフリー及アマバイヤーは之等の規則に定められたる各自の任務の範圍に於て其の何れかゞ爲したる決定に對して、之を取消し或は質問する權能を有せず。

レフリー及アマバイヤーが同一行爲に對し殆ど同時の決定をなし、其の決定が同一競技者に對し異なる罰を含む時、二つの中重き方を以て裁決す。之れは第7章第17條のダブル・ファウルの規定を妨げず。

第9條 レフリー及びアマバイヤーは、コートの境界線の内外を問はず競技開始より終了に至る迄何時にても規則違反に對してその決定を爲すことを得。これは何等かの理由によりて一時競技が中止せられたる時に於ても亦同じ。

ファウルは同時に幾人に對しても宣せらるゝことを妨げず。

(註) 二人の競技者の間にボールが投上げらるゝとき(トス・アップ)レフリー及びアマバイヤーは他の競技者がジャンプする競技者を妨害せざる位置に在る様注意すべし。

第10條 審判員はファウルを宣する時反則者を指摘すべし。

パーソナル・ファウルの場合には、役員はその指を以てフリー・スローの數を他の役員に示し、又フリー・スローをなすべき競技者を指示すべし。

第11條 アマバイヤーは如何なる場所においても、ヴァイオレーション若しくはファウルありたる場合はこれを宣することを得、且つアウト・オブ・バウンドの決定を爲し、ヘルド・ボールを宣し、ヘルド・ボールが自己の近くに起りたる場合ボールを投上ぐることを得。

アマバイヤーは自己並にレフリーの爲したる決定を洩れなく記録員に知らしむべし。

(註) 本條規定のアマバイヤーの職務は所謂「ダブル・レフリー制」を是認するものなり。競技を審判するに當り各審判がコートの方の一端、一方のサイドを監視することによつて、常に一人の審判をして先立つことをなせしめボールにて、最も有効に競技を處理し得べし。

第12條 記録員は得點及ファウルを記録し、かつ記録中パーソナル・ファウルとテクニカル・ファウルとを區別すべし。しかして如何なる競技者にても第四回目のパーソナル・ファウルを宣せられたる時は、直ちにレフリーに通告するを要す。

ホーム・チームのスコア・ブックを以て公式のスコア・ブックとす。但しレフリーがこれと異りたる定めをなしたる場合はこの限りにあらず。

記録員は得點毎に、また各ファウル毎に、相互に記録を比較し、相違あらば直ちにレフリーに尙合すべし。若し記

録員がその旨直に通告せざるときは、レフリーは公式のスコア・ブックの記録を探るべし。但し公式のスコア・ブックの記録と異りたる決定をなすに、十分の心證ある場合は此の限にあらず記録員は補缺交替あるとき、レフリーに合圖をなすため、呼子を準備すべし。

(註) 記録員の笛の響は競技を中止せず。記録にあつてはパーソナル・ファウルをP1、P2、P3、テクニカル・ファウルをTと區別して記録するを可とす。

第13條 計時員は競技開始の時を記し、規則の定むる處により競技停止の爲めに費やされたる時間を差引き、鐘ピストル或は笛を以て、各ハーフ又は各クォーターにおいて正味競技時間の終りたることを示すべし。

計時員はハーフ又はクォーターの始め、或はタイム・アウト後、ジャンプ・ボールにてプレイが再開せらるゝ場合、レフリーのトス・アップのボールがその手を離れたる際その笛を鳴らしたる時より、競技時間の計測を始むべきものとす。

計時員の合圖をもつて、各ハーフまたは各クォーターの正味時間を終るものとす。若し計時員の合圖が鳴らざるか聞えざりし場合には、計時員は直に競技場の中に入りてレフリーに通告すべし。若しその間にゴールがなされたる場合には、レフリーは計時員と協議すべし。若し兩計時員が、ボールが空中にある前にタイムが終りたることに一致すれば、レフリーはゴールを得點に數ふべからず。これに反し兩者が一致せざる場合には、レフリーは得點に數へざる十分の理由なき限りこれを得點に數ふべきものとす。

(註) 計時員は一個の時計を共同に使用し、これを兩者の前に置くかまたはその他の方法により、二人にて見得るやうにおくを可とす。



第14條 役員は決定をなすに必要な場合、何時にても笛を鳴らすべし。

(註) 計時員の合圖用器具は他の役員の使用するものと音を異にすることと要す。記録員のそれも亦然り。

第7章 競技用語

第1條 ゴール はボールが上よりバスケットに入り、その中に停止した又は通過したる時、爲さるゝものとす。

第2條 アウト・オブ・バウンド 境界線または境界線外の床に、競技者の身體の如何なる部分にても觸れたる時はその競技はアウト・オブ・バウンドなり。(圖参照)

ボールの何れの部分にても境界線、境界線外の床、境界線外の物體、バルコニー、バックボールドの支柱又は裏に觸れたる時、又アウト・オブ・バウンドなる競技者がボールに觸れたる時ボールはアウト・オブ・バウンドなり。ボールがバックボールドの支柱に觸ることなく、バックボールドの端に當り、又はバックボールドの上端を轉々し、競技場内に落ち來りたる場合は、ボールはイン・プレイなるものとす。

ボールが境界線を通する前、最後にそれに觸れたる競技者が、其のボールをアウト・オブ・バウンドならしめたるものとす。

第3條 ヘルド・ボールは、對抗チームの二人の競技者が、ボールに堅く片手又は両手を掛けたる場合、或は接迫してガードされたる競技者が、競技を避けてボールを保持してプレイせんとする明かなる努力を爲さざる場合に生ず。

(註) バック・コートに在る競技者がボールを所持し、相手方競技者が一ヤード以内の位置に迄接近せざるに拘らず、尙五秒間ボールを保持し居る時は、審判は「ヘルド・ボール」を宣すべし。

第4條 ジャムプ・ボールとは、レ

フリーが相対抗する二人の競技者の間にボールを投上ぐる場合をいふ。

第5條 タイム・アウトは、競技時間を失ふことなく、正當に競技を停止し得る場合に宣せらるゝものとす。

第6條 自己のゴールとは、一チームがそれに對してボールを投入するバスケットなり。

第7條 次の場合に「ボールはデッド」にしてレフリーの指圖する方法により再びボールがイン・プレイとせらるゝまでは、競技は停止せらるゝものとす。

(1) ゴールが爲されたる時。

(2) ヘルド・ボールが宣せられたる時。

(3) 「タイム・アウト」が宣せられたる時。

(4) ファウル又はヴァイオレーションが宣せられたる時。

(5) ボールがアウト・オブ・バウンドとなりたる時。

(6) ダブル・ファウルの場合における各フリー・スローの後。

(7) 競技時間の終りたる時。

(8) バスケットの支柱にボールが挟まりたる時。(其バスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにてジャムプ・ボール。)

(9) マルティブル・スローの場合。其最後のスローを除く各フリー・スローの後、バスケットにボールを投げたる時、「デッド・ボール」を示す合圖の笛が鳴る前にボールが空中に在りたる場合には

イ、本條(3)及(7)の場合、ボールがバスケットに入るか又はミスする迄はデッドにあらず。

ロ、本條(4)の場合、ゴールに投げつゝあるチームの相手方に對し、ファウル又はヴァイオレーションが宣せられたる時は、若しゴール成ら

ば得点となり且つ一個又は數個のフリー・スローをも許さる。

ハ、本條(4)の場合、ゴールに投げつゝあるチームの競技者に、ファウル若しくはヴァイオレーションが宣せられたる時は、ファウル若しくはヴァイオレーションが行はれたると同時にボールはデッドとなり、ゴール成るも得点とならず。但しボールが競技者の手を離れたる後ファウルがなされたる場合には、ゴール成らば得点となる。

(注意) ボールが役員に觸れたる場合には、ボールはデッドに非ず、役員に觸れざりしと同様に競技は繼續す。

第8條 ビヴァツトとは、ボールを持ちたる競技者が、片足は床との接觸點より離さず、(ビヴァツト・フット)他の足を一度または數度任意の方向に踏み出すことをいふ。

第9條 ランニング・ウイズ・ザ・ボール (トラヴェリング・ザ・ボールまたはキヤーリング・ザ・ボール)とは、ボールを保持しながら進行することなり。

ボールを受くる時立ち居たる競技者がビヴァツトするとも、ランニング・ウイズ・ザ・ボールとは看做されず。ビヴァツトの後、

(1) その競技者がドリブルを開始せんとせば、ビヴァツト・フットが床を離れざる前に、ボールを手より放さざるべからず。

(2) その競技者がボールをパスした又はゴールに投せんとする時は、ビヴァツト・フットを掲げまたはジャムプする事を得。但し片足または兩足が再び床に觸るゝ前に、ボールは手より離れざるべからず。

走りながらボールを取りたる競技者に對し、役員はその競技者が出來得る限り速く降りまたはボールを處理せり

と判断したる場合は、相當の罰酌を加へ寛大に扱ふべし。

(註) 規則委員會は「相當の罰酌」を次の如く解釋すべきものとす。これが許さるべき最大限度なり。

概して、競技者が急速に動きつゝある際ボールを得たる場合には、停止し、またはボールを處理するにつき二拍子のリズムを許さるゝものとす。第一拍子は、その競技者がボールを受けたる後片足が床に觸れたる時に起り、第二拍子は他の足が床に觸れたる時或は兩足が同時に觸れたる時に起る、然る後一方の足が他の足の前方に置かれあたる場合には、その後方の足をビヴァツト・フットとす。

然れ共兩足に前後無き場合には、その競技者はその何れの足をもあぐることを得るも、その足が床に觸るゝ前にボールを放さざるべからず。また、兩足にて飛上ることを得るも、その何れかの足が再び床に觸るゝ前にボールを放さざるべからず。

第10條 ドリブルは、競技者がボールを投げ、打ち、打ちつけ、轉がし、取落し又は受け損じにより、ボールに弾みをつけて他の競技者が觸るゝ前に再びこれに觸るゝとによつて爲さる。

ドリブルに於てボールは床に觸れざるべからず。但しドリブルの始め片手又は両手にて一回丈空中に投上げ又は打ち上げ、又ドリブル中唯一回の一回片手にて空中に打ち上ぐることを得。

ボールが片手或は両手に停り、又は兩手に同時に觸れたる瞬間に於てドリブルは終り、其の競技者はボールをパスするか又はバスケットに投すべきものとす。競技者は正しきドリブルの後ビヴァツトを爲す事を得。

(註) 競技者は正しくドリブルしたる後、ゴールにボールを投ずる事を得。しかしてゴール成りたる時はこれを得点とす。ゴールに續けてボールを投ずる事はドリブルとは看做されず。



第11條 ホールディングとは、競技者が相手方競技者の行動の自由を妨ぐる身體的接觸をいふ。

(註) 「後方よりガード」することは、それによつて身體的接觸を來したる場合はパーソナル・ファウルとなる。後出現則註解「身體的接觸に就て」参照。役員はこの種のプレイを特別に注意せざるべからず。

防禦方の競技者がボールをプレイせんとする意思なりきも、片手又は両手を以て相手方を抱き或は相手方の肩に手を掛け、身體的接觸を來したる場合には之を正當なりといふを得ず。

第12條 プロツキングとは、ボールを保持せざる相手方競技者の進行を妨ぐることなり。

第13條 ファウルは、罰として相手方に一回または數回のフリー・スローを許さるゝ反則なり。

第14條 テクニカル・ファウルとは身體的接觸を含まざるファウルなり。但し身體的接觸の有無に不拘プロツキングはパーソナル・ファウルなり。

第15條 パーソナル・ファウルは、ホールディング、プロツキング、トリツピング(撥かしめること)、プツシング(押すこと)、チャージング(衝くこと)またはその他の不必要なる粗暴の行爲をなすことなり。

第16條 デイスクオリファイイング・ファウルとは、爲に競技者が競技より除外せらるゝ反則なり。

第17條 ダブル・ファウルは、兩チームに對し同時にファウルを宣告せられたる時に起るものとす。

第18條 マルティプル・スローとは同一チームに與へらるゝ二回以上のフリー・スローをいふ。

第19條 ヴァイオレーションとはファウル以外の反則を云ふ。

第20條 フリー・スローは一チームに與へられたる特權にしてフリース

ロー・ラインの直後の場所よりゴールに向つてボールを投ずる事なり。

第21條 デイレイニング・ザ・ゲームは競技者が競技の進行を不必要に妨ぐる事なり。

第22條 エキストラ・ピリオツドとは同點の記録を破るに必要な競技時間の延長なり。

第八章 競技規則

第1條 競技はレフリーによりて開始せらる。レフリーは本章第5、第6條の規定に従ひ相對抗するチームの二人の競技者の間にボールを投上ぐべし。競技は20分宛の二つのハーフよりなり、各ハーフの間に10分間の休憩をなす。中等學校の競技、または兒童遊園において行はるゝ競技にては、競技時間を四分し、その一を8分間とし、第一クォーターと第二クォーターとの間、及第三クォーターと第四クォーターとの間に、1分間の休憩を置き、第二と第三クォーターの間に10分間の休憩を置く。滿十四歳以下の少年の競技においてはクォーターを6分とし、クォーター間の休憩を2分、及ハーフ間の休憩を10分とす。此の1分間或は2分間の休憩の間、競技者は境界線外に出づべからず、またコーチを受くべからず。且つゴールを替ふるべからず。

以上の時間は、特別の理由による必要の場合を除く外、成可く變更すべからず。

第2條 キャプテンはハーフ間の休憩時間の終了する3分前に、その通告を受くるものとす。

第2ハーフの始め、又は何等かの理由にて「タイムアウト」が宣せられたる後、レフリーが競技を宣してより1分間以内に、競技すべき準備を終つて競技場に付きをらざる競技者あるも、兩チームが競技し得る状態にあると同様の方法を以て競技は開始さるべし。

第3條 ヴイジツティング・ゲームは第一のハーフに於てバスケットの選擇をなすを得。第二ハーフに於て兩チームはそのバスケットを變換す。

第4條 ボールはこれを任意の方向にパスし、投げ、打ち、打ちつけ、轉がし、またはドリブルすることを得。

第5條 次の場合、競技はセンター・サークルに於て開始せらるゝものとす。(但し第13章並に第14章に規定する場合は此限にあらず)

(1) 各ハーフ各クォーター又は各エキストラ・ピリオツドの始め。

(2) 各ゴールの後。

(3) テクニカル・ファウルに對するフリー・スローの後、若し二回又はそれ以上のテクニカル・ファウルが宣せられたる場合には其の最後のフリー・スローの後。

(4) ダブル・ファウルの最後のフリー・スローが爲されたる後。

上述の場合、ボールをイン・プレイとするには次の方法による。

各センターは兩足にてセンター・サークルの自己の半圓上又は半圓内に立つべし。

レフリーは、センター間、ボールがサイド・ラインと直角をなす平面に於て、雙方の飛び得るよりも高く上がり、且つ兩者の間に落ち來るやうに、之れを投げ上ぐべし。

ボールは最高點に達したる後、一方又は雙方のセンターによつて打たるべきものとす。ボールが何れの跳躍者にも打たれず床に觸れたる場合には、レフリーは同一場所に再びボールをイン・プレイとなすべし。

第3條 センターはボールがその最高點に達する前には是を打つ可らず。且つボールが打たるゝ前にはセンター・サークルより離るゝ可らず。斯くて何れのセンターもボールが他の八人の競技者、床、バスケット或はバツク

・ボールドの何れかに觸るゝまではボールを二回以上打つ事を得ず。他の競技者はレフリー及びセンターの妨害とならざる限り、コート上任意の位置を取る事を得。

第7條 センター以外の場所において、レフリーが二人の競技者の間にボールを投上ぐる時、それ等の競技者相互の位置はセンターにおけると同様たるべし。

第8條 競技はその終了を示す計時員の合圖の響により結了す。(第7章第7條参照)

ファウルが計時員の合圖と同時に或はその直前に行はれたる時は、フリー・スローに要する時間は特に與へらるゝものとす。

第九章 記録

第1條 フィールドより爲されたるゴールは二點とし、フリー・スローによるゴールは一點とす。

フィールドより爲されたるゴールはボールの投げ入れられたるバスケットの屬するチームの得點とす。

第2條 競技の勝敗は、競技時間内に於ける得點數の多少によりて決す。

第3條 第二ハーフの終りに於て同點ならば、バスケットを替ふる事なくエキストラ・ピリオツドとして5分間の競技を續くべし。而して勝敗の決するに至る迄何回にても、エキストラ・ピリオツドを續くべきものとす。

8分間クォーター又は6分間クォーター競技に於ては、各エキストラ・ピリオツドは3分間とす。

各エキストラ・ピリオツドに入る前に、1分間の休憩をなすものとす。

各エキストラ・ピリオツドは第二ハーフの繼續と看做さるゝも、其の開始に當つては、ボールはセンターに於てイン・プレイとなす可きものとす。

(註) 之に關して規則委員會は次の如き



注意を勧告するものなり。

中等學校以下の競技において、第二回の延長戦を必要とする場合は5分間の中絶が第一、第二の延長戦間に許さるべきものとす。此の中絶時間中に競技者はコートから離るゝ事を許さる。此の如き競技においては延長戦は三回以上行はざるものとす。第二、第三回延長戦の間は1分間の中絶とすべし。(質、答、49参照。)

第4條 レフリーより競技開始を宣せられたるにも不拘、競技することを拒みたるチームはその競技を没収せらるべきものとす。

第5條 前條没収競技(フォアフィテッド・ゲーム)の記録は二對零なりとす。

第十章 アウト・オブ・バウンド

第1條 競技中ボールが境界線外に出たる時は、レフリーはアウト・オブ・バウンドを宣す。若しアムパイヤーがレフリーよりも見易き位置に在りたる場合には、アムパイヤーがアウト・オブ・バウンドを宣す。

レフリー又はアムパイヤーはボールに最後に觸れたる競技者に近き相手方の競技者を選び、競技を開始せしむ。其の競技者は、ボールがコートを出でたる點に近きコート外の地點に立ちてコート内にある他の競技者に向つて、ボールを投げ、打ちつけ、又は轉がして競技を開始するものとす。

(註) 何等かの理由のため、コート外の場所が制限せられ居る場合には、何れの競技者も境界線外の競技者に対して、3呎(91釐)以内に近づく事を得ざる様とすべし。コート内境界線より3呎(91釐)の地點に明瞭なる線を引くを便とす。

審判への注意 審判はアウト・オブ・バウンドの決定を雙方のチームに明白に知らしむべし。若し競技者がその決定を誤解し混淆したる場合は、審判はボールを自ら取り、兩チームが

銘々の位置に還る機會を得る迄は、其の定められたる競技者をしてボールをイン・プレイとなさしむ可らず。審判は之等境界線外よりのプレイに対して、必ずしもボールを手にする事を要せず。

第2條 レフリーがボールをアウト・オブ・バウンドならしめたる競技者を判定し難き場合には、二人の相反する競技者を選び、ボールが境界線を通過したる點に直角なる約3呎(91釐)コート内の地點に於て、ヘルド・ボールの場合に於ける如く、兩者の間にボールを投上げて競技を開始すべし。

若しセンター又は其他の場所に於けるジャムプ・ボールの際、ボールが兩方の競技者により同時に境界線外へ打ち出されたる場合には、同じ點に於て再びボールはイン・プレイとせらるべきものとす。

第十一章 タイム・アウト

第1條 「タイム・アウト」は、レフリーによりて命ぜられたる時にのみ取らるべし。

レフリーは、競技者の負傷、補缺交替の爲め或は其チームがボールを保持し居る時、又はボールがデッドの際には、何時にてもキャプテンの要求により「タイム・アウト」を命ず。但し一回又はそれ以上のフリー・スローの場合、ボールがフリー・スローをなすべき状態に置かれたる後は、「タイム・アウト」の要求を容るべからず。ファウルが宣せられたる時は、常に「タイム・アウト」となる。

(イ) テクニカル・ファウル又はダブル・ファウルの場合には「タイム・アウト」はレフリーがセンターにてボールを投上げる際笛を吹く迄繼續す。

(ロ) 其他のファウルの場合には、タイム・アウトは若し單に一回のフリ

ー・スローのみ與へられたる時は、ボールがフリー・スローをなす競技者の手を離るゝ迄、二回又はそれ以上のフリー・スローが與へられたる時は、最後のフリー・スローのボールがフリー・スローを爲す者の手を離るゝ迄繼續す。

(注意) レフリーは計時員と協定して「タイム・アウト」及び「タイム・イン」を示す合圖を、特にファウル及びフリー・スローの場合の爲めに決定し置くべし。レフリーはボールがフリー・スローをなす者の手を離るゝ瞬間に、計時員に明瞭に合圖すべし。

第2條 次の場合を「チャージド・タイムアウト」といふ。

(1) キャプテンによりタイム・アウトが要求せられたる時、又は一チームの便宜の爲にレフリーによりタイム・アウトが命令されたる時。此の場合には各二分毎に、またはその各端數毎に、一回の「チャージド・タイムアウト」となるものなり。但し下の2及び3の場合はこの限りにあらず。

(2) 負傷または除名の場合を除き、補缺交替を爲すに30秒以上を費したる時。

(3) 負傷または除名の場合に、補缺交替をなすに2分以上を費したる時。

「チャージド・タイムアウト」はその競技を通じて各チームに三回のみ許さるゝものとす。然れ共一チームが其三回の「タイム・アウト」を取りたる後といへども、レフリーが更に「タイム・アウト」を必要と考へたる時は、一個のテクニカル・ファウルを代償として更に「タイム・アウト」を許すこと有るべし。

第3條 競技が中絶せられたる場合(規則中他に別段の規定なき限り)競技を再開するには、競技を停止したる時ボールの在りたる場所にて、この場所に最も近き相反する二人の競技者の間

にボールを投上ぐるものとす。但しヴァイオレーション又はファウルの場合には、罰の執行を以て競技を再開す。又競技を停止したる時ボールが競技中にあつて且つある競技者がこれを保持し居る場合には、その競技者は競技の停止されたる時居りたる地點に最も近きサイドの境界線外よりボールをイン・プレイとするものとす。

タイム・アウトの間、及びクォーターにて競技する競技の第一第二各クォーター間。並に第三、第四各クォーター間に於てはレフリーは投射の練習を爲さしむ可からず。

第十二章 ヘルド・ボール

第1條 「ヘルド・ボール」が宣せられたる場合には、レフリーはセンターに於けると同様の方法によりボールをイン・プレイとなすものとす。

ボールに觸れ居る二人の競技者はヘルド・ボールの起りたる場所に於ける假想圓内にて、競技開始の際に於けるセンターと同様の位置をとるべし。但し次條の場合には此の限にあらず。

第2條 フリースロー・レーンの中にて「ヘルド・ボール」が宣せられたる時は、ボールはセンターに於けると同様の方法を以て、フリースロー・ラインに於てイン・プレイとせらるゝものとす。

第十三章 フリー・スロー

第1條 ファウルが宣せられたる時レフリーは直ちにボールを取り、遲滞なくフリー・スローを許されたるチームのフリースロー・ラインの上、又はフリー・スローをなすべき競技者の手中に置くべし。

第2條 パーソナル・ファウルが宣せられたる時は、ファウルをなされたる競技者は、フリー・スローをなすことを役員より指示せらるゝものとす。



若し他の競技者がスローをなせば、ゴール成るも得点とされず。しかしてゴール成ると否とを問はず、ボールはセンターにおいてイン・プレイとせらる指示せられたる競技者が、退場を要するほどの負傷をなしたる場合には、その補缺者がフリー・スローをなさざるべからず。若しファウルをなされたる競技者が、除外その他負傷以外の理由のため退場する場合には、退場前にフリー・スローをなすべきものとす。

第3條 テクニカル・ファウルに対するフリー・スローは、ファウルを爲されたる側の競技者は、何人にもこれを爲すことを得。

第4條 フリー・スローは、ボールがフリー・スロー・ラインに置かれたる後又はこれを爲すべき競技者にフリー・スロー・ラインに於てボールが渡されてより、10秒以内に行はるべきものとす。これは各個のフリー・スローに適用せらるべし。

第5條 若しゴール成らば、ボールはセンターに於てイン・プレイとせらる。但し二つ以上のフリー・スローの場合は此限りにあらず。

第6條 ゴール成らずば、パーソナル・ファウルによる一回のフリー・スローの場合には、ボールはそのまゝ競技状態を繼續し、パーソナル・ファウルによる二回以上のフリー・スローの場合には、最後のスローがゴールを失したる後そのまゝ競技状態を繼續す。ダブル・ファウル或は一回またはそれ以上のテクニカル・ファウルの場合には、最後のフリー・スローの後はその最後のスローがゴール成ると否とを問はず、センターにてイン・プレイとせらる。但し次の規定に抵觸する場合は此限にあらず。

若し連続的のフリー・スローが一チームにのみ與へられ他チームには

一回も與へられ居らざる場合にその中一回にてもパーソナル・ファウルによるフリー・スロー有る時は、最後のスローがゴールを失したる後はそのまゝ競技状態を繼續す。

### 第14章 ヴァイオレーション及罰則

競技者は次の事を爲すべからず。

第1條 ボールがデッドの時、バスケットにボールを投ずる事。

罰則 ゴール成るも得点とならず。

第2條 フリー・スローを爲すに當つて、ボールがバスケット又はバツクボードに觸るゝ前に、フリー・スロー・ラインに觸れ、或は之を横切ると又はフリー・スローを爲すに10秒以上を費すこと。

罰則 ゴール成るも得点とならず。

(註) 一回のフリー・スローの場合にはゴールの成るも否とに關せずそのバスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにてジャンプ・ボールとす。

マルチプル・スローの場合には、最後のスローに當つて本條のヴァイオレーションあらば、ゴール成るも否とに不拘そのバスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにてジャンプ・ボールとす。

第3條 ボールを境界線外に出す事

第4條 境界線の外よりコート内にボールを持ち込む事。

第5條 境界線外よりボールをイン・プレイと爲したる後、他の競技者がこれに觸るゝ前にボールに觸るゝ事。

第6條 境界線外よりボールをイン・プレーするに當り五秒以上を費す事。

罰則 (第3、4、5、6條) ボールは境界線外にて相手方チームのものとなる。

第7條 フリー・スローを爲すに當つてボールがバスケット又はバツクボードに觸るゝ前にフリー・スロー・

ラインに入り、又はフリー・スロー・ラインに觸れ其の他何等かの方法を以てフリー・スローを爲す競技者を妨害する事。

若し競技者がフリー・スロー・ラインに沿ひて其の位置を争ふ時は、レフリーは公平に其の位置を定むべし。

罰則 (第7條) フリー・スローを爲しつつあるチームの競技者が反則すれば、ゴール成るも得点とならず。ゴール成るも否とを問はず、ボールは其のバスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにて投上げらる。但しテクニカル・ファウルによるフリー・スローの場合は、ボールはセンターに於て投上げらるべし。

相手方チームの競技者が反則したる場合にはゴール成らば得点となし、ゴール成らば今一度フリー・スローを許さる。このフリー・スローは本來のフリー・スローに代りたるものにして、本來のフリー・スローがパーソナル・ファウルによる一回のフリー・スローなりし場合には、その代りのフリー・スローがゴール成らばボールはそのまゝ競技状態に在るものとす。若し兩チームの競技者が反則すればゴール成るも得点とならず、ゴール成るも否とに關せず、ボールはそのバスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにてトス・アップせらる。

フリー・スロー・ラインにおける粗暴なる行爲に對しては、パーソナル・ファウルを宣せらるゝ事あるべし。

第8條 ボールを持ちて走る事、ボールを蹴ること、拳にてこれを打つこと。

(註) ボールを蹴ることは、意識的行動なる時に限りヴァイオレーションにして偶然に足または脚にて打つはヴァイオレーションに非らず。

第9條 フリー・スローを爲しつつある競技者が、他の競技者にボールをパスすること。フリー・スローは忠實にバスケットに入るゝことを努むべし。

第10條 ドリブルを終りたる後第二のドリブルを爲すこと。但しボールがその競技者の手を離れりる時、その競技者のバスケット或はバツクボードまたは他の競技者に觸れたる場合、または相手方のためボールを打ち落されたる場合は、この限りにあらず。

(註) 若し反則したる競技者がボールを持ちあたる場合には、その競技者は直ちにその反則を宣したる審判の指示する相手競技者にボールを渡すべきものとす。

第11條 二人の競技者の間に、センター又は其の他の場所に於てボールが投上げらるゝ場合に、ボールが其の最高點に達する前にボールを捕ふる事或は二度ボールを打つと、打つた後それが床又は他の八人の競技者の一人、バスケット、バツクボードに觸るゝ前に觸るる事。

(註) 若し審判がボールを不完全に投上げた時は、其の審判は更にボールをトスしなほすべきものとす。競技者がボールを打たんと試みたるも打ち得ざりし場合には、假令ボールが落ち來る際に競技者の一人が之を捕へたりとするも、ボールをトスしなほすべきものとす。

罰則 (第8、9、10、11條) ボールはヴァイオレーションの爲されたる處に最も近きサイドの境界線外に於て、相手方のものとなる。

第12條 ボールがバスケットの中又は其の縁にあるときに、ボール又はバスケットに觸るゝ事。

罰則 (第12條) (1) 競技者が相手方のバスケットに於て此の反則を爲したる時は、ゴール成るも否とを問はず得点となる。(センター・ボール)

(2) 競技者が自己のバスケットに於て此の反則をしたる時はゴール成るも否とを問はず得点とならず。(其のバスケットに近き方のフリー・スロー・ラインにてジャンプ・ボール)



第十五章 ファウル及罰則

第一節 テクニカル・ファウル

競技者は次のことをなすべからず。  
第1條 次の行爲により競技を遅延せしむる事。

(1) アウト・オブ・バウンドのボールが相手方に與へられたる後、之に觸るゝ事。

(2) 境界線外よりボールをコート内に返しつゝある競技者を妨害する事。即ちその身體の何れの部分にても境界線外にあらざる事を要し、且又競技者はボールが境界線を横切る迄之に觸るゝ可からず。

(3) 三回の「タイム・アウト」を使用した後「タイム・アウト」をとる事、又ボールがイン・プレイにて且つ相手競技者の所持にある時「タイム・アウト」をとる事。

(4) 競技の進行を妨害するあらゆる行爲。

(5) 凡てのジャムプ・ボールの場合、ボールが打たれる前に圓をはなれること。

第2條 補缺者として記録員に報告せず、假令報告するも競技が中止せられざる前に、競技場に入る事。レフリーに報告して其の承認を得る前に、補缺者として競技に参加する事。又競技が再開せらるゝ迄、レフリーを介する事なく他の競技者と通意する事。

第3條 役員に對し激語を放ち、其の他競技精神に反する策略を使用する事。

第4條 競技場を離るゝ事。

第5條 再び競技より退きたる後更に又競技に加はる事。

罰則(第1,2,3,4,5條) 相手方チームにフリー・スローを與へられ、第5條に違反したる競技者は競技より除名せらるべし。第2條の規則により、同一チームの二人若くはそれ以上の者が、同時に補

缺者として記録員及びレフリーに報告せずして、競技場に入りたる時には、唯一個のファウルが宣せられ、これはキャプテンのテクニカル・ファウルとなる。

第6條 競技者が競技中、記録員及びレフリーに報告せずして、番號を變更する事。

罰則 その競技者は競技より除外せられ相手方チームに一回のフリー・スローを與へらる。

第7條 競技の進行中、何人と雖も競技中のチームと役員の關係あるものは、境界線外よりコーチすべからず。

第8條 何人と雖も、レフリー又はアムパイヤーの許可を受けずして、競技の進行中コートに入ることを得ず。

罰則(第7,8條) 相手方チームにフリー・スローを與へ、而して反則せしチームのキャプテンのテクニカル・ファウルとなる。

第二節 パーソナル・ファウル

(パーソナル・ファウルに就ては規則の註解に於て可なり詳細なる説明を與へたり)

競技者は次のことをなすべからず。

第9條 相對する競技者の何れかゞボールを持つと持たざるに不拘相手方競技者を捕へ、躓かしめ、衝き、または押す事。ドリブルする競技者が相手方と身體的接觸を來す事を避けんとする明かなる努力を爲さずして、相手方に衝き當り、又は相手方と身體的接觸を來したる場合には、ドリブルする競技者にパーソナル・ファウルを科すべし。若しドリブルする競技者が、相手方との身體的接觸を避くる爲め明かに努力したるにも拘はらず身體的接觸を來したる場合には、兩者の何れかゞまたは双方が反則者なり。然れ共ドリブルする競技者がその通路に位置する相手方競技者の横をドリブルにて通り抜けんと爲す場合には、反則の責はドリブルする競技者に多し。(後出規則註

解参照)

第10條 相手方競技者をブロックする(進行を妨ぐる)事。

第11條 不必要なる粗暴の行爲をなす事。

第12條 ボールに片手又は両手をかけたる相對する二人の競技者の間に飛込みて、相手方競技者と身體的接觸を來す事。

第13條 ジャムプ・ボールの場合、如何なる方法によりても相手方を妨害する事。

罰則(第9,10,11,12,13條) 1、ゴールに向つてボールを投じつゝある競技者に、此の反則が爲されたる時は、そのフィールド・ゴール成らずば二回のフリー・スローを許され、若しそのフィールド・ゴールならばそれは得點となり且一回のフリー・スローを許さる。

ダブル・ファウルの場合には、各チームに一回宛フリー・スローを與へらる。ゴールに向つてボールを投じつゝある競技者に、同時に二人またはそれ以上の相手方がファウルを爲したる場合には、ファウルを爲したる各競技者には各自にファウルを科すも、フリー・スローは各ファウルに對し一回宛を許さるゝものとす。

2、第一項所掲以外のファウルが行はれたる場合には、一回のフリー・スローを與へらる。

3、以上何れの場合にても、反則者には一回のパーソナル・ファウルを科せらるゝものとす。四回のパーソナル・ファウルを爲したる競技者は、何等の手續をまたず除名され、競技場より退く事を要求せらるゝものとす。

この除外規定は如何なる事情あるもこれが斷行を期すべし。

レフリーは唯一回にても第9條、第10條、第11條、第12條又は第13條の反則あらば其の競技者を除名する事を得。

規則の註解

上掲規則中に於て未だ説明のつくさざる二三の點につき、若干詳細に論述

して以て之を補充せんとす。然れ共此等の記述は、規定又は條項を變改せんとするものにあらず、又規則の一部に替つて自ら規則となるものにもあらざるなり。

身體的接觸

バスケット・ボールは理論上「身體的接觸無き競技」なりと雖も、十名の競技者が非常なる速力を以て限られたる競技場を馳驅するに當り、全く身體的接觸を避くる事の不可能なるは疑を容れざる處なり。例へばボールが何れのチームにも屬せざる場合、二人の相對抗する競技者が、ボールに向て突進し相互に衝突したりとせよ。その身體的接觸は相當激しきものあらんも若し兩競技者が共にボールを得る有利な位置にあり、且單にボールを獲ん事を旨したる場合には、それは避くべからざる事故にしてファウルとはならず、之に反し一人の競技者がボールを取らんとするに當り、其の背後に在る相手方競技者が其のボールを得んとして前者の背部に飛掛りたる場合には、後者の意思が假令「ボールをプレー」するに在りとするも、尙ファウルたるを免れず。此の場合には「背後よりのガード」の場合と同じく、背後に在る競技者はボールと相手方とに對して不利の地位に在るを以て、多くの場合接觸の責を負ふべきなり。要するに、身體的接觸が純眞に「ボールをプレー」せんとするに出で、且つ競技者の位置が相互に接觸せずしてボールを取り得べしと當然豫期し得べき場合、且又雙方接觸を避くるに相當の注意を爲したる場合には、其の接觸は之をやむを得ざるものとなすべく、之を罰するの要を見ざるなり。

プロツキングに就て

プロツキングとはボールを持たざる競技者の進行を妨害することなり。こ



れは最も簡單なる定義なるも、その適用と解釋は決して簡單ならず、しかもその凡ゆる場合を記して緻密なる定義を下さんとすれば、却つてますます混亂に陥る。いはゆる「フェース・ガーディング」(對面防備——ボールを持たざる敵手に面を向けてガードすること——)のプロツキングたると然らざるとは、その「フェース・ガーディング」の意義如何によるものなり。若し防禦する競技者がボールに背を向け、相手方競技者が動くにつれて動き、相手方競技者がボールを取らんとするを妨害する如きは、たとへ身體的接觸を來さずともプロツキングなり。アメリカに於ける東部大學リーグに於ては、プロツキングに對して次の如き説明を掲げたり。「プロツキングは動きつゝある競技者と、身體的接觸を來したる場合にのみ起るものなり、但し競技者が相手方競技者を閉遮すべき床上位等に在り、而して相手方競技者の進行を閉遮する動作行動を取りたる場合は、彼はプロツキングの反則を犯したるなり。」若し此説明がプロツキングを除去し、「ボールをプレーすること」がバスケットボールの主要基調たることを強調するに有効なれば、これを採用すべきものなり。

ドリブル

ドリブル制限論主張者の大多數は、ドリブルが餘りに多く使用せらるゝ事を擧げ、或はドリブルの使用より生ずる多くのファウルを十分に防止し得ざる事を云々するも、前者は競技指導の問題にして、後者は規則と競技役員との解決すべき問題なり。規則第15章第9條は、ドリブルより生ずるファウルに關しドリブルする競技者の責任の重き事を強調せり。若しドリブルする競技者の前進路が遮塞せられ居る場合には、ドリブルする競技者はパス又はシ

ュートをなすべきものなり。即ちドリブルする競技者は身體的接觸を來さざる十分なる見込なき場合は、相手方競技者の横をドリブルにて通過せんとすべからず。尤も此事は防禦側競技者の責任を免除する意にはあらず、身體的接觸は雙方共に之を避くべき責任あるも、より多くドリブルする競技者の責任に注意すべきなり。ドリブルを防止するには、防禦側競技者は必ずボールをプレイせざる可らず。

ヘルド・ボール

多くの審判はファウルの先廻りを爲して、之を防ぐ爲めにヘルド・ボールを宣しつゝあり。即ち、或る競技者がボールを持てる相手方競技者に、衝きかゝらんとし又はそれを捕へんとするを見て、笛を吹きヘルド・ボールを宣する事によつて、ファウルを防がんとするなり。然れ共此事は、ボールを保持する競技者に對し不當なるのみならず、又粗暴なるプレイを助長するものなり。また審判によつては、主にこれを「後方よりのガード」の場合に行つて、これによつて審判を吹く度数を減ずる方法なりとするものあり。然れ共その見解は當らず、この種の審判振は長月日の間には、却て競技振りをより粗暴ならしめ、且つファウルをより多くするものなり。

「後方よりのガード」に對し、嚴格にファウルを宣する地方においては、その競技が年々綺麗になりまたオープンになりつゝあり。

「ゴールに向つてボールを投じつゝある」の意義

競技者がボールを所持してゐる時、これをゴールに投じつゝあるか、或は投ぜんとしつゝあるものと審判において考へらるゝ場合、その競技者はゴールに向つてボールを投じつゝあるものと解す可きなり。ボールが競技者の手

を離れたるや否やは、本問題を決すべき必須要素にあらず。例へば相手方によつてその腕を捕へられてシュートし得ず、しかもなほシュートせんとあらゆる努力をしたりとすれば、斯の如くにして得點の機を奪はれたる代償として、二回のフリー・スローを與へらるべきなり。

加之シュートの動作は、ボールが競技者の手を離れてたる後も其身體の平衡を恢復して、無防禦の状態を脱するに到るまで繼續するものとす。ジャムプ・ボールにおいては、何れの競技者もそのボールをタップしたる瞬間には、未だボールを所持せるにあらず、故にジャムプする競技者が、ボールをバスケットに向つて打ち、またバスケット中に打込むとも、シュートの動作中に在るものとは解するを得ず。従つてかゝる状態に於ては、マルチブル・スローを與へらるべきものにあらず。

競技規則附録

質疑應答

(この質疑應答もまた規則の一部を爲すものと知るべし)

(1) 第5章第1條 質疑 一チームは五人に足らざる競技者にて競技し得るや。

應答 ティームは競技開始に當つては、必ず五人の競技者を以てするを要す。しかれども替るべき補缺者無くして競技者の或る者が退場せざる可からざる場合には、五人に足らざるも該競技を繼續して差支なし。

(2) 第5章第3條 質疑 補缺者は何時競技者となるや。

應答 記録員に報告し、かつレフリーにより承認せられたるときなり。

(3) 第5章第3條 質疑 一競技に用ひ得べき補缺者の數は幾人なりや。

應答 制限なし。

(4) 第5章第5條 質疑 競技よりの除外または補缺交替の場合、退場する競技者はコート去るについて許可を得る要ありや。

應答 無し。然れども競技者はコート去る前に、競技より除外されまたは補缺交替することを確知するを要す。若し然らずしてレフリーの命令なくしてコート去る時は、無断退場の故を以つてファウルを科せらるゝことあるべし。

(5) 第5章第6條 質疑 競技者の番號はその競技上の地位に對應する要ありや。

應答 その要なし。特殊なる番號を要せず。

(6) 第5章第6條 質疑 對抗する兩チームのシャツが同色なるときは如何になすべきや。

應答 ホーム・チームがシャツを變ふべきなり。若し中立コートにて競技が行はるゝ場合には、役員は上座者側と協議の上決定すべきものとす。

(7) 第6章第2條及第5條 質疑 レフリーとアムバイヤーとが、ゴールを得點に數ふべきや否やにつき、一致せざる場合には何れが之を決定すべきや。

應答 レフリーなり。然れ共レフリーも進んでアムバイヤーと協議すべきものとす

(8) 第6章第6條 質疑 「ボールをプレイすることをなさざる」とあり。その意義如何。

應答 競技者がボールを得點し得る地位へ進めんとすることを止め、または得點せんとすることを止めたる場合に、その競技者は「ボールをプレイすることをなさざる」ものなり。

(9) 第6章第6條 質疑 甲チームの一競技者がボールを所持し居る時、乙チームの一競技者が負傷をなしたる場合、ボールを所持し居る競技者が好意的に、其の相手方に直ちに「タイム・アウト」を取らしめんとするには



如何に爲すべきや。

應答 其競技者はボールをプレイすることを中止せば可なり。然らばレフリーは其笛を吹きて、乙チームのキャプテンに「タイム・アウト」を欲するや否やを問ふ可きなり。若しキャプテンが「タイム・アウト」を欲せずば競技は直ちに続けられ、此場合は「タイム・アウト」は科せられず。若しキャプテンが「タイム・アウト」を欲せばそのチームの「タイム・アウト」となる。其の何れの場合に於ても競技が再開せらる時は、ボールは第11章第3條に定むる如くサイドの境界線外に於て、甲チームに與へらる可きなり。

(10) 第6章第7條 質疑 観衆の態度に對する責任は誰が負ふべきものなりや。

應答 その競技を管理するホーム・チーム側の管掌者または委員に、彼等が観衆を整理すべきものと期待せる、見地よりして、責任あるものです。レフリーまたはアムバイヤーは何れのチームに對してもそのチームの競技者が競技の正當なる遂行を妨害することを行爲をなしたる場合にはファウルを宣する事を得。但し斯のごときファウルを宣するに當つては、そのチームが不當に處罰せられざる様慎重なる考慮を要す。

(11) 第6章第8條 質疑 ファウルを宣するに當りレフリーの決定はアムバイヤーの決定に優先するや。

應答 然らず。

(12) 第6章第8條 質疑 レフリーが一競技者に對しランニング・ウイズ・ザ・ボールのヴァイオレーションを宣し、一方アムバイヤーが當該行爲に就て其相手競技者にホールディングのファウルを宣したる場合、何れの決定によるべきや。

應答 ファウルを罰しヴァイオレーションを不問に附すべし。

(13) 第6章第10條 質疑 テクニカル・ファウルを示す方法如何。

應答 レフリーと記録員と協議の上如

何様にも定むべし。

(14) 第6章第12條 質疑 記録員が一競技者に四回のパーソナル・ファウルが宣せられる事をレフリーに通告せず、其の競技者が依然競技を續くる場合如何になすべきや。

應答 その競技資格無き競技者が競技したる間に爲されたる得點も、また競技されたる時間も共に計上さるべきなり。然れ共その競技者が、四回のパーソナル・ファウルを爲したることにレフリーが氣附きたる時は、直ちに補替交替を爲さしむべきなり。記録員は一競技者が、四回のパーソナル・ファウルを爲したることを知りたるときは、直ちにその合圖を闕らすべきなり。然れ共その合圖を闕らす前に競技が始められたる場合にはそのボールがアツドとなるか又はその四回のパーソナル・ファウルに依り除名さるべき競技者の屬するチームがボールを所持するに至るまで、その合圖を差控ふ可きものとす。

(15) 第6章第12條 質疑 記録員は一競技者が三回のパーソナル・ファウルを爲したる時、其競技者に其事を注意する要ありや。

應答 なし。然れ共キャプテンは競技の進行を妨害せざる限り、レフリーに三回のパーソナル・ファウルの有無を問はず事を得。

(16) 第6章第13條 質疑 計時員は競技者又はコーチに、競技時間が何程残り居るやを示して然るべきや。

應答 競技が中止せられたる時、レフリーはキャプテン又はコーチの要求によりて、之についての報告を得て之を兩方のチームに告ぐるを以て至當とす。

(17) 第6章第13條 質疑 計時員中の何れが計時を取扱ふべきや。

應答 それに對する相互の意見に一致を見ざる場合は、レフリー之を決定するものとす。

(18) 第7章第1條 質疑 ボールがバスケットに其の下より入りて通過したる後、バスケットへ落込みたる場合得點となるや。

應答 得點とならず。

(19) 第7章第1條 質疑 競技者が同僚によつて空中にさし上げられたるは同僚の肩の上に入りて、パスを受けしかしてボールをゴールに入れたる場合に得點となるや。

應答 得點とならず、且つ競技精神に反したる行動の故を以て役員はファウルを宣するを得可し。

(20) 第7章第2條 質疑 或るチーム競技者の一人が、ボールを持ちながらバックボードの後方に在る壁に身體を觸れたる事あり。此場合其の競技者はアウト・オブ・バウンドなりや否や。

應答 其の競技者はアウト・オブ・バウンドなり。

(21) 第7章第2條 質疑 ボールがバックボードの面をかすめ境界線を越えたるも、未だ境界線外に在る床又は物に觸れざる前に、コート内の競技者によつて捉へられたり。ボールはアウト・オブ・バウンドなりや否や。

應答 然らず。

(22) 第7章第2條 質疑 若しボールがコートの上に在る設備器具又は天井に當りたる時は如何に決すべきや。

應答 競技開始前グラウンド・ルールの打合せ無き限りボールは其の儘プレイを繼續するものとす。

(23) 第7章第2條 質疑 壁をバックボードの代りに使用せるコートにてゴールに投ずる爲壁に走せ上がる事は正しや。

應答 規則通りにあらざるコートにて競技するチームは、其のコート獨特のグラウンド・ルールを定めざるべからず。然れ共成可く壁に走せ上がる事を許さざるを可とす。尙成可くコートは規則通り設備するを希望す。

(24) 第7章第2條 質疑 境界線上または境界線外に在る競技者甲が、敵方の競技者乙の投げたるボールを、

ボールが境界線を横切る前または後に捕へたる時、ボールは何人に屬せらるべきや。

應答 競技者甲に與へらるべきなり。假令ボールが境界線を横切る前に甲に捕へられたりとするも、乙はボールをアウト・オブ・バウンドならしめたる責任ありと認めらるればなり。然れ共ボールがコート内の床上に在る時、甲が境界線外より之に觸れたる時は、甲がボールをアウト・オブ・バウンドならしめたるものとすべし。

(25) 第7章第3條 質疑 「ヘルド・ボール」に關し、何時を以て競技者が片手又は兩手を堅くボールに掛けたる時と解すべきや。

應答 レフリーが、何れの競技者も不當なる粗暴の行爲を以てするにあらざればボールを自己のみのものと爲すを得ずと、判断したる時なり。

(26) 第7章第3條 質疑 接迫してガードされ居らざる「イン・バウンド」(境界線内)の競技者は、何時までもボールを保持して差支なきや。

應答 差支なし。其の競技者をして早くボールを放さしむるや長く保持せしむるや、一に懸りて相手方競技者の活動に在り。

(27) 第7章第3條 質疑 ボールを抱く事はファウルなりや。

應答 ファウルにあらず。然れ共接迫してガードされながらボールを抱きて之をプレイする事を避くる時は「ヘルド・ボール」なる。

(28) 第7章第3條 質疑 接迫してガードされたる競技者がボールを床に付け、何等プレイせんとせざる場合ファウルとなるや。

應答 ファウルにあらず「ヘルド・ボール」なり。

(29) 第7章第3條 質疑 ドリブルを終りたる後、競技者は直ちにボールをパスし又はゴールに投ずる事を要するや。

應答 其の競技者が接迫してガードさ



れ居るに非ざる限り、直ちになすや否やは其の任意なり。

(30) 第7章第7條、第6章第12條註  
質疑 記録員がボールが「イン・ブレイ」の際その笛を鳴らしたる場合、競技は停止さるゝや。

應答 停止されず。笛の聞らざるに同様に繼續す。記録員は細心の注意を以て必ずボールがアウトのときに笛を吹くべきなり。

(31) 第7章第10條 質疑 立ち降りながらボールを床に打ちつくることはドリブルなりや。

應答 然り。

(32) 第7章第10條 質疑 ドリブルとは何ぞ。又ドリブルは何時開始せらるゝや。

應答 ボールを得たる競技者がボールを投げ、轉がし、打ち、又はバウンドさせボールに他の競技者が觸れざる前に觸れたる時ドリブルとなる。しかしボールが競技者の手を離るゝと同時にドリブルは始まり、ボールが競技者の片手又は両手に停まり或は両手に同時に觸るゝと共に終る。

(33) 第7章第10條 質疑 競技者がボールを取落し、數回之を捉へんとして能はず、而して後之を捉へたる時ドリブルを終りたるものとすべきや

應答 然り。

(34) 第7章第10條 質疑 競技者がドリブル中ドリブルする手を替ふるも反則とならざるや。

應答 ならず。

(35) 第7章第10條 質疑 競技者がボールを両手を以て取り、片手を以てドリブルし、而して左右交る交る片手を以てドリブルし、最後に両手にて之を捉へバスするも反則とならざるや

應答 ならず。

(36) 第7章第10條 質疑 ジャムプ・ボールの際、跳躍者の一人がボールを二回タップし、ボールが他の競技者に觸れずして床に落ちたる場合、其の競技者が床よりはずみかへるボール

を捕へたり。彼はドリブルを開始せるものなりや。

應答 然らず、二回のタップはジャムプ・ボールの動作にしてドリブルにあらずればなり。

(37) 第7章第10條 質疑 一競技者がボールを保持したる儘、一回又はそれ以上床に觸れしめたる時、其の競技者はドリブルを爲したるものなるや

應答 然らず。

(38) 第7章第11條及第12條 質疑 ガードにして相手競技者の身體に手を觸るゝ習慣を有するものあり、之は反則なりや。

應答 固より反則なり。「ホールディング」「プロツキング」としてパーソナル・ファウルを宣せらるゝものなり。

(39) 第7章第11條 質疑 相手方競技者の背後より頭越しにボールを捕へ、又相手方競技者の身體に手を廻してボールを捕へ、之を横様に奪ふ事は正當なりや。

應答 然り、身體的接觸なければ反則とはならず、されどもかゝる場合身體的接觸を避くることは殆ど不可能なり。(第7章第11條の註参照)

(40) 第7章第15條 質疑 一競技者がフィールドよりボールをゴールに投げつゝあるに當りて、相手方競技者が身體に觸れずしてボールを奪ふ事は正當なりや。

應答 然り。

(41) 第7章第17條 質疑 一チームがファウルをなし、これに對するフリー・スローがなされざる前に、他チームがファウルをなしたる場合には如何になすべきや。

應答 最後のフリー・スローの後、ボールはセンターにて投上げらるゝものなり。

(42) 第7章第17條 質疑 マルティブル・スローに相當するパーソナル・ファウルが一チームに宣せられ、第一回のフリー・スローの爲さるゝ前に

他方のチームにパーソナル・ファウルが宣せられたる場合には、ダブル・ファウルとして兩チームに只一回宛フリー・スローが許さるべきものなりや。

應答 若しファウルが同一のプレイに對し宣せらるゝにあらずば、各ファウルは各別々の罰則を適用せらるべきなり。然れ共最後のフリー・スローの後にはボールはセンターにて投上げらるべきものなり。

(43) 第8章第2條 質疑 ハーフ間の休憩時間が残り三分となりたることは、何人がこれを注意すべきや。

應答 その注意が適宜になされたるや否やを監視するはレフリーの義務なり、レフリーは計時員をしてこの注意をなさしむるも可なり。またアムパイヤーがこれをなすも差支なし。然れ共亦角レフリーは何人かをしてこの注意をなさしむるの責任あり。

(44) 第8章第5條 質疑 センター若しくは他の場所に於てジャムプをなす場合、其の競技者「自己」側のバスケットに面するを要するや。

應答 孰れの方向に面するも差支なし。

(45) 第8章第5條 質疑 クォーター間又はハーフ間の休憩時にファウルが宣せられたる場合には、何時フリー・スローをなすべきや。

應答 其の休憩時間中になすべきものなり。而してゴール成るに成らざるに不拘、ボールはアウトなり。

(46) 第8章第5條 質疑 センター・サークルの何れの半圓が競技者の「自己の半圓」なりや。

應答 其の競技者の「自己のバスケット」に遠き方の半圓なり。

(47) 第8章第6條及第7章第21條 質疑 レフリーがセンター又は他の場所に於てボールを投上げた時、雙方の競技者はジャムプしてボールを打つに努めざるべからざるか。

應答 その必要なし。然れども若し兩競技者がボールを打たざりし時は、レフリー

は兩競技者にジャムプして忠實にボールを打つべしと命じて、同じ場所にて再び之を投上ぐべきものなり。

(48) 第9章第1條 質疑 若し競技者が相手チームのバスケットにフリー・スローを爲したる場合には得點は、相手チームに與へらるゝや。

應答 しからず。若し其の誤りが競技者が再開せらるゝ前に發見せられたる場合にはそのフリー・スローは之を無視し、更に其の競技者をして自己のバスケットにフリー・スローを爲さしむべきものなり。フリー・スローが正常のバスケットに爲さるゝや否やを監視するはレフリーの義務なり。

(49) 第9章第3條註 質疑 若し中等學校以下の競技に於て三回迄の延長戦のみが行はるべきものとすれば、如何にして勝敗を決すべきや。

應答 若し第二延長戦の終に於て同點なれば、コーチとキャプテンはたゞへなほ同點なるも三回の延長戦を以て競技を終了するか、或は第三回の延長戦中に於て勝敗を決すべき方法を協定すべきものなり。此の勝敗を決する一手段として第三延長戦に於て、最初の二點を獲得せるチームを以て、勝と定むるも一法なり。リーグ又は協會は此の點に就いてその競技を統制すべき規約を採定すべし。

(50) 第10章第1條及第2條 質疑 レフリーが二人の競技者の間にボールを投上ぐる場合、ボールが打たれたる後孰れの競技者も之に觸れざる前にアウト・オブ・バウンドとなりたる場合は如何になすべきや。

應答 第10章第1條に規定する如く、ボールは之をアウト・オブ・バウンドとなしたる競技者の相手方チームのものとなる。若し雙方の競技者が同時にボールを打ちたる場合には第10章第2條に依る。

(51) 第11章第2條ノ3 質疑 「タイム・アウト」に際して二分間以上を費したる時は如何になすべきや。

應答 各2分間毎に、若しくはその未滿の時間毎に、これを一回の「タイム・アウト」として料すべし。



(52) 第11章第2條 質疑 「タイム・アウト」が兩チームに對して同時に宣せられたる場合此の「タイム・アウト」が兩チームに對して夫々一回の「タイム・アウト」とせらるゝや。

應答 然り。

(53) 第11章第3條 質疑 ボールがアウト・オブ・バウンドにある時、「タイム・アウト」が宣せられたる場合再び競技は如何にして再び開始さるべきや。

應答 ボールをアウト・オブ・バウンドならしめたる罰の執行を以て競技を開始すべきものとす。即ちボールをアウト・オブ・バウンドならしめたる競技者の相手方競技者によつて競技は開始せらるべし。

(54) 第13章第6條 質疑 競技者にパーソナル・ファウルが宣せられ、其のフリー・スローが爲さるゝ前に、テクニカル・ファウルが前の反則チームに宣せられたる場合に、何れのフリー・スローを先にすべきや。

應答 テクニカル・ファウルのフリー・スローを先にすべし。

(55) 第14章第1條 質疑 競技者が境界線外よりシュートしたる時の罰如何。

應答 ゴール成るも得點に數へず、ボールはセンターに於て投上げらるべきものとす。ゴール成らば其儘競技状態を繼續す。即ち境界線外よりバスケット又はバツクボードへボールを投ずる事はゴール成らざれば何等の罰なし。

(56) 第14章第3條 質疑 競技者の身體の一部が境界線外の床に觸れ居る際に、其の競技者がボールをドリブルするも反則とならざるや。

應答 反則なり。

(57) 第14章第4條 質疑 境界線外よりボールをパスしつゝある競技者が、境界線上に踏み乗ることは反則なりや。

應答 然り。規則用語よりすれば境界

線に觸れある競技者はアウト・オブ・バウンドなるもこの場合はボールをコート内に持込みたりと解せらるゝなり。然れ共審判は境界線外の場所が狭隘なる場合には斟酌すべきものとす。

(58) 第14章第7條 質疑 フリー・スローを爲したるにゴールに入らず且つボールはバスケットにもバツクボードにも觸れざりし場合、何時競技者はフリー・スロー・レーンに入り得るや。

應答 ボールがバツクボードの延長面を通過したる後直ちに、又ボールがバツクボード面に達せざる場合にはボールが床に觸れたる後直ちに、フリー・スロー・レーンに入るを得。若しレフリーが眞面目にゴールを阻むしものにあらずと判断したる場合には、レフリーはボールを境界線外に於てその相手方に與ふる事を得べし。

(59) 第14章第8條 質疑 ボールを蹴るとは如何。

應答 ボールを蹴る事は、作爲的に膝又は脚及足の何處かを以てボールを打つ事なり。ボールを手にてプレイする事はバスケットボールの基本精神なり。

(60) 第14章第11條罰則の部 質疑 コートの兩側に境界線なき場合、第十四章第八條、第九條、第十條及第十一條の反則に對する罰則を執行するには如何に爲すべきや。

應答 かゝる場合には其の反則の行はれたる場所に最も近きコートのサイドの一點に於て相手方競技者にボールを渡し、其の競技者はアウト・オブ・バウンドの時と同様の方法を以て競技を開始すべく、其の際他の競技者は其の競技者の身邊3フィート(91センチ)以内に近づくと得ざらしむるを可とす。

(61) 第15章第1條 質疑 或るチームの競技者が味方の競技者の間に於て、ボールを保持し若しくはパスすることによつて、自己チーム側の間にボールの所有を保持して、得點する爲に努力せざることは反則なりや。

應答 反則にあらず。相手方競技者はパスを中斷し、又はボールを奪ひ、若しくはヘルド・ボールを起さしむることを得るなり。

(62) 第15章第2條 質疑 第二ハーフの開始に當つて競技に入る時競技者は報告の要ありや。

應答 第一ハーフの終りたる際競技に加はり居らざりし競技者は報告せざるべからず。

(63) 第15章第2條 質疑 レフリーは補缺者が報告を怠りたる故を以てファウルを宣し、フリー・スローの後その補缺者が未だその報告を怠り居れりとして、更にまたファウルを宣する事は正當なりや。

應答 第一のファウルの後フリー・スローの前に、レフリーは補缺者が適當に記録員並にレフリーに報告したるやを檢すべきなり。レフリーまたは記録員或は此兩者に對し報告を怠りたる事に對しては、一回のファウルを科するを以て十分なりとす。

(64) 第15章第2條 質疑 記録員が競技進行中なるに拘らず、補缺交替の爲めに笛を鳴らし、競技者が其笛は競技を停止するものにあらざる事を忘れて競技を停止したる場合、補缺交替を爲したるチームにファウルを科すべきや。

應答 之は記録員の過失にして、役員の過失を以てチームにファウルを宣すべきにあらず。

(65) 第15章第2條 質疑 同時に二人又は二人以上の補缺がコートに入りて相互に話し合ひたり。之は反則なりや。

應答 然らず。彼等が既に競技を爲し居りたる競技者と通意せざる限りファウルに非ず。規則の精神は既に競技し居たる競技者にコート外よりの命令を傳ふる事を禁ずるにあり。

(66) 第15章第2條 質疑 補缺者は其の同僚にポジションの變化を告げ又その相手の指定を乞ふ事を得るや。

應答 レフリーを通じて爲すべきなり。同僚競技者は補缺してコートに入り來れる競技者に話しかくる事を得るも、該補缺者はレフリーを通ずるにあらざれば如何なる方法によるも味方競技者に通意することを得ず。

(67) 第15章第4條 質疑 競技者が他の競技者に走り當る事を避けんとしてコート外に踏み出したる場合、コートを離れたる事によるファウルを爲したるものなりや。

應答 然らず。本條は不正なる、又は競技精神に反したる目的の爲めに、コートを離るゝ競技者を制せんが爲めに規定せられたるものなり。

(68) 第15章第9條 質疑 一競技者がドリブルしつゝある時、之に對して相手方競技者が眞横より直角に走り來り、ボールをドリブルする競技者の手より打ちおとし、其の際身體的接觸を來したりとせよ。此の場合ファウルは行はれたるものなりや、又それは何れの責任なりや。

應答 之は身體的接觸による反則を犯したるものにして、兩者のファウルなるべし。決定をなすべき審判は、明確なる決定をなす爲に競技を注視せざるべからず。一般にはガードが前方より接近したる場合には、ドリブルする競技者に反則責任を科すべく、これに反しガードが後方より接近したる場合にはガードの責任に歸すべし。若し横より接近したる場合には、兩競技者共にその責を負ふべきものなり。

(69) 第15章第9條 質疑 ハツキングとは如何。

應答 ハツキングとは規則中には用ひられざるも、手先若しくは手を以て相手方競技者の腕を押へ、若しくは打つ事を示すに往々審判の用ふる言葉にしてこれはパーソナル・ファウルなり。

(70) 第15章第9條第6章第8條 質疑 一人の競技者が、相手チームの二人の競技者の各々より殆んど同時にファウルをなされたる處レフリーは



一人の反則を、アムパイヤーは他の一人の反則を宣したり。何れの宣告が優先するや。

應答 何れも優先せず。二つの異りたるファウルが爲されたるものにして其両方ともに罰金が罰せらるべきなり。

(71) 第15章第9條乃至第13條 質疑 パーソナル・ファウルに関する規定は相互の協定によりて之を除外し得るや。

應答 全く除外するを得ざるものぞすパーソナル・ファウルの規定は競技中に於て最も甚だしきファウルを防止するを目的とするものなり。パーソナル・ファウルに對する規定を斷行することは競技を綺麗ならしむるに與つて力あり。

總ての規定は嚴密に且遺漏なく實施せらるべきことは規則委員會の最も望む所なり。パーソナル・ファウルに関する規定に於て特に然り也。

(72) 質疑 ボールを身體に押し當て之を捕ふることは反則なりや。

應答 然らず。

(73) 質疑 相手方競技者の手よりボールを奪ひ取り得るや。

應答 然り。

# 蹴球規則

(昭和六年度大日本蹴球協會編)

## 選手と競技場

第1條 (1) 競技者=試合は雙方十一人以下の競技者を以て行ふ、負傷者を生じたる場合に補充し得べきことを試合開始前豫め協定することを得

(備考) 事故ありたる場合の外競技者はレフェリーの許可なくして競技中退場すべからず

(2) 競技場=競技場は本規則の最後に附したる平面圖の如くなるべし、其廣さ次の如し、長さ130ヤ(118.87m)乃至100ヤ(91.44m)幅100ヤ(91.44m)乃至50ヤ(45.72m)

競技場の外圍には線を引くべし、兩

端の線をゴールライン、兩側の線をタッチラインといふ、タッチラインはゴールラインと直角とし四隅には竿の高さ5ヤ(1.52m)以上の旗を樹つべし

競技場の中央を横切りゴールラインと平行にハーフウェーラインを引き競技場の中心には適宜の印を施し之を中心として半径10ヤ(9.14m)の圓を畫くべし

(備考) 旗竿の上端を尖らすべからずハーフウェーラインの兩側に旗を樹つべし、但しタッチラインより少くとも一碼(0.91m)外方にして且つ竿は5尺(1.52m)以上のものたる事を要す

タッチライン及びゴールラインはV字形の溝を以てすべからず

レフェリーはコーナーキックを行ふ便宜のため競技者がコーナーフラッグを動かすことを許すべからず

ゴールラインはゴールを通りコーナーとコーナーとを結ぶべし、コーナーには半径一碼(0.91m)の弧を畫くべし、コーナーキックはその中にて爲さるゝなり

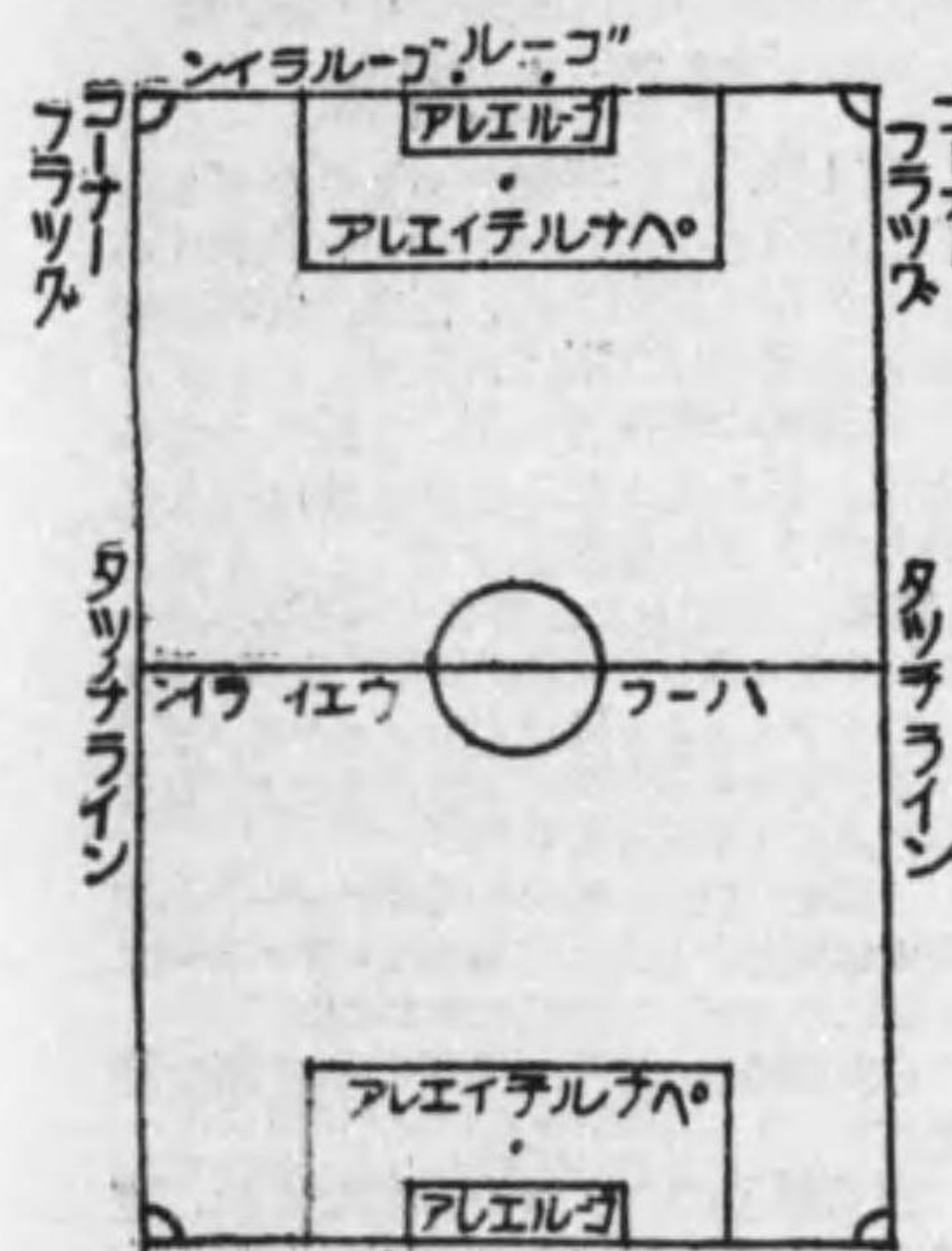
(3) ゴール=ゴールライン上に兩隅より等距離の點に柱を直立せしめその間隔を8ヤ(7.32m)とし柱には地上8ヤ(2.44m)の所に横木を渡すべし、柱並に横木の幅及び厚さは最大5ヤ(12.72m)とす

(備考) ゴールネットの使用は特に要すべし

明瞭に識別せらるゝ様ゴールの柱及横木を白色に塗るべし

コーナーフラッグは淡色を選ぶべし

(4) ゴールエリア=ゴールの柱より各外側6ヤ(5.49m)の點よりゴールラ





インに直角なる長さ6呎(5.49呎)の線を引き其二線の端をゴールラインに平行なる線にて結ぶべし、此線の内をゴールエリアとす

(5)ペナルティエリア=ゴールの柱より各外側18呎(16.46呎)の点よりゴールラインに直角なる長さ18呎(16.46呎)の線を引きその二線の端をゴールラインに平行なる線にて結ぶべし、この線内をペナルティエリアとす

ゴールの中心に向ひゴールラインより12呎(10.97呎)の地點に適當の印を施すべし、これをペナルティキックマークとす

(6)ボール=ボールの外周は27呎(6.8.58呎)以上28呎(71.12呎)以下たるべし

ボールの外被は革を以て作り競技者に危害を興ふる虞ある物質を用ふべからず

競技方法

第2條 (1)試合時間=試合時間は90分とす、但雙方の協定ある場合は協定に據る

(備考) 試合時間を短縮せんとするときはレフェリーに通告することを要す、試合時間の短縮は競技會の特別規定ある場合の外總て雙方の主將の協定を要す

(2)エンドの選擇=トスに勝ちたる者はキックオフ或はエンドを選定することを得

(3)キックオフ=試合は競技場の中心より相手方のゴールラインの方向に向つて爲さるゝブレスキックにより開始せらる

キックオフの行はるゝ迄相手方はボールより10呎(9.14呎)以内に近づぐべからず、又何れの側の競技者もハーフウェーラインを越え相手方に侵入することを不得

(備考) ブレスキックとは競技場の中心に置かれたるボールを蹴ることなり

キックオフに關する本條の規定に違反ありたるときは改めてキックオフを行ふべし

レフェリーはキックオフによりボールが一回轉せざりしか或はボールの外周の長さ即ち約27吋(68.58釐)だけ進まざりしものと認めたるときは改めてキックオフを行はしむべし

試合はレフェリーの合圖により開始せらるゝにあらず、キックオフにより開始せらるゝなり

第3條 (1)エンドの交代、休憩時間及試合の再開=ハーフタイムにてエンドの交代を爲すべし

ハーフタイムの休憩時間は五分を超ゆべからず、但しレフェリーの許可ありたる場合は此限にあらず

得點の後は得點を興へたる側においてキックオフを爲す、ハーフタイムにてエンドを交代したる後は試合の開始のときキックオフを爲さざりし側においてキックオフを爲す、キックオフは總て第2條の規定に據るものとす

得點と勝敗

第4條 (1)得點=ボールがゴールの柱の間にして且横木の下を通過することを以て得點とす、但他に別段の規定ある場合は此限にあらず

攻撃側の競技者が手にて投込みたる時、打ち込みたる時、或は持ち込みたる時は得點とせず

(備考) 投込みたる時といへるはスローインをも含む、故に攻撃側の競技者がタッチラインより投げたるボールがゴールインするも防禦側のゴールキックとなるのみにて得點とせず

試合中原因の如何を問はずゴールの横木に異狀を生じたる場合はレフェリーは自己の判断にて得點を決すべし

(2)勝敗=試合は得點の多き側を勝とす

試合終了のとき雙方得點なきか、雙方同點なるときは試合は引分とす

(3)ボールがゴールの柱等より彈反りたる場合=ボールがゴールの柱又は横木或は旗竿に當り競技場内に彈反りたる時はインプレイなり

ボールが競技場内に於てレフェリー或はラインスマンに當りたる場合亦同じ

(4)ゴールライン或はタッチラインを越えたるボールはアウトオブプレイなること

地上たると空中たるとを問はずボールがゴールライン或はタッチライン上を通過したるときはアウトオブプレイとなる

(備考) ボールは一度線上を通過したる以上、後競技場内に落下するもアウトオブプレイなり

ボールは全體がゴールライン或はタッチライン上を通過し全く線に掛り居らざるに至り始めてアウトオブプレイとなる

競技の諸規則

第5條 (1)スローイン=ボールをタッチに出したる時は相手方の競技者はその出でたる地點よりボールを競技場内に投込むべし、スローインを爲す者は兩足を地に着け競技場に正面してタッチラインの外に立ち兩手にて頭上よりボールを投ぐべし、方向は任意とす

ボールは投込まれる瞬間よりインプレイとなる

スローインによりて直接得點することを不得

スローインを爲したる者はボールが他の競技者に觸れたる後にあらざれば之に觸るゝ事を得ず

(備考) タッチとは競技場の左右の外側を云ふなり

ラインスマンは旗を以てボールのタッチに出でたる地點を指示しスローインを爲す者の少しく後方に立ちスローインを監視すべし

スローインが正式に行はざりしときは

レフェリーはフリーキックを興ふべし  
不正のスローインとは次のものをいふ  
(イ)肩の上より投げたるもの(ロ)一方の手にてボールに力を興へたるもの(ハ)スローインを爲す者が投げる瞬間兩足の何れの部分かを地に着け居らざりしもの(ニ)ボールを投込まずして落下せしめたるもの

スローインに關してはラインスマンの判定に従ふべく如何なる請求も之を變更せしむることを得ざるなり、但しレフェリーが必要と認めたる場合はこの限にあらず

第6條 (1)オフサイド=競技者がボールに觸れたる瞬間その競技者よりも相手方のゴールラインに近き位置に在る味方の競技者は、相手方の競技者が二人以上彼よりも相手方のゴールラインに近き位置に在るにあらざればオフサイドの位置に在るものとし、ボールが他の競技者に觸るゝ又はボールに觸れ或は相手方の競技者を妨害し又は演技に干渉することを不得るものとす

ゴールキック、コーナーキック及スローインの場合はオフサイドとなる事なし、ハーフウェーラインより味方の側に在りたる時亦同じ

(備考) オフサイドの位置に在ることは本條に對する違反にあらず、オフサイドの位置に在りて相手方を妨害し或は演技に干渉することが違反となるなり

オフサイドの位置に在る競技者が相手方の競技者或はボールに向つ行動を起しその結果競技に何等かの影響を興へたる時は罰すべきなり

ペナルティエリア内においてオフサイドの位置に在るも妨害或は演技に干渉せざる相手方の競技者に對し故意にトリップピングを加へたる時はペナルティキックを興ふべし

オフサイドとなるべき瞬間にハーフウェーラインより味方の側にありたる者はオフサイドとならざるなり

オフサイドとなるは自ら演技を爲す時



の位置により決するにあらずして味方の者がボールに觸れたる瞬間の位置により決せらるゝものなることに注意すべし

ボールより後方に在る競技者は決してオフサイドとなることなきもボールより前方に在るときはオフサイドとなる虞あり

コーナーキック、スローイン、ゴールキック及び相手方の競技者がボールに觸れたるときはオフサイド無しと雖も、次の競技者がボールに觸れたる瞬間よりこの保護は失はるゝを以て、オフサイドたざりし競技者もボールが味方の競技者に觸れたる瞬間直ちにオフサイドとなることあり

ペナルティキック及びフリーキックの場合にはオフサイドあるなり。一度オフサイドを爲りたる者は自己の力によりてオフサイドを脱することを得ずオフサイドを脱することを得るは次の三場合とす

(1)相手方がボールに觸るゝと(2)自己より前方に在る味方の競技者がボールに觸るゝこと(3)自己と相手方のゴールラインとの間に二人以上の相手方の競技者あるとき、自己より後方に在る味方の競技者がボールに觸るゝこと

ボールがゴールの柱或は横木に當り彈反るはオフサイドを脱する事由とならず

第7條 (1)ゴールキック及コーナーキックニボールがゴールラインを出でたる時、攻撃側の競技者が出したるものなる時は、ゴールエリア中ボールが出でたる場所に近き側の半分内に

ボールを置き、防禦側之を蹴るべし、防禦側の競技者が出したるものなる時は、ボールが出でたる場所に近き側のコーナーフラッグの竿より1ヤ(0.91)以内にボールを置き、攻撃側之を蹴るべし、兩者何れの場合においても

コーナーキック或はゴールキックを爲したる者はボールが他の競技者に觸るる迄再び之に觸るゝ事を得ず、又其相手方は蹴り終る迄ボールより10ヤ(9.14)以内に近づくべからず

(備考) コーナーキックより直接得點す

る事を得べし

第8條 (1)ゴールキーパーは手を用ひ得る事ニゴールキーパーは味方のペナルティエリア内にてはボールに對し手を用ふることを得、但ボールを持ち運ぶべからず

(備考) ゴールキーパーはボールを持ち或は手の上に彈ませながら三歩以上動くべからず、これに反せる場合はフリーキックを與ふべし、ペナルティキックを與ふべからず

ゴールキーパーの服装は識別し易き色彩を選ぶべし

ゴールキーパーが味方のペナルティエリア外にて手を用ひたる時は第九條の違反に準ず

(2)ゴールキーパーに對するチャージニ次の場合の外ゴールキーパーに對しチャージすべからず

(A)ゴールキーパーがボールを持ち居るとき

(B)ゴールキーパーが相手方を妨害し居るとき

(C)ゴールキーパーがゴールエリア外に在るとき

(3)ゴールキーパーの交代ニ試合中と雖もゴールキーパーを交代せしむることを得、但レフェリーに通告することを要す

(備考) レフェリーに通告すること無くして交代したるゴールキーパーがペナルティエリア内にてボールに對し手を用ひたるときはペナルティキックを與ふべし(第17條参照)

第9條 (1)トリツピング、キツキング等ニトリツピング、キツキング、ストライキング及び飛び掛る事は之を許さず

(備考) トリツピングとは足を用ひ或は身をかめて故意に相手方の競技者を倒し或は倒さんとする事をいふ

飛び掛るとは相手方の競技者に對し故意に飛び掛るをいふ、此點にてボールに對して飛ぶことと區別すべし

レフェリーは本條を活用し機宜の處置をさる事によりて粗暴なる技を防止する事を得べし

(2)ハンドリングニ競技者はボールに對し手を用ふべからず、味方のペナルティエリア内に於けるゴールキーパーは例外とす

(備考) ハンドリングとはボールに對し故意に手又は腕を用ふる事をいふ

ハンドリング、トリツピング、ブツピング、キツキング、相手方の競技者を捉へること及背後よりチャージする事は知らずして爲したる場合は反則と爲らざるものとす

(3)ホールディング、ブツシングニ競技者は手を以て相手方の競技者を捉へ或は押すべからず

(備考) ホールディングとは手又は腕を伸して相手方の競技者を妨害する總ての行爲を云ふなり

相手方に對し膝を用ふる事は最も危険なる行爲なり嚴重に罰すべし

(4)チャージニ亂暴又は危険にわたらざる限りチャージする事を得

(備考) レフェリーは公正なるチャージは之を禁ずる事を得ず、飛び掛る事をチャージと混同すべからず前者は常に不法意なる行爲なり

(5)背後よりのチャージニ競技者は自ら相手方の競技者を妨害するにあらざれば背後よりチャージせらるゝことなきものとす

(備考) ボールを持つ競技者が背後に在る相手方の競技者に觸れたるとき後者がチャージの意思無き場合は後者は反則と爲らざる事なし、斯の如き意思の有無は一にレフェリーの認定に依るものとす、レフェリーは往々にして必要以上に本條を嚴格に解し其結果として競技の進行に無用なる妨を爲す事あり競技者がタツクルされたる爲め或はタツクルされんことを避くる爲め味方のゴールに面する様身を轉じたるときは知つて妨害を爲したるものにして背後よりチャージするも差支なし

競技者が知つて妨害を爲したるときは其何れに面せるを問はず背後よりチャージするも差支へなし、但チャージは決して亂暴又は危険にわたるべからず相手方の競技者が故意に妨害を爲したる場合と雖も傷害を與ふるが如きチャージを爲すべからず

第10條 (1)フリーキックニフリーキックの時相手方の競技者は蹴り終る迄ボールより10ヤ(9.14)以内に立入るべからず、但味方のゴールラインの上に立ち居る場合は此限にあらず、ボールは完全に一廻轉するか或は其外周の長さだけ移動するにあらざればインプレイとならず、フリーキックを爲したる者は他の競技者がボールに觸るるまで再び之に觸るゝ事を得ず

本條の規定は之をキックオフ及ゴールキックに準用す

(備考) レフェリーはフリーキックの際に正しき距離を保たざる競技者には注意を與へ尙同様の行爲ありたる時は退場を命ずべし

フリーキックの際ボールは静止せる事を要す

キックオフ及フリーキックはレフェリーの合圖を待てて之を爲すべし

第11條 (1)直接得點し得るフリーキックニコーナーキック及第九條の違反に對し與へられたるフリーキックのみは直接得點する事を得るも他のフリーキックは直接得點する事を得ず

(備考) コーナーキック又はトリツピング、キツキング、ストライキング、飛び掛ること、ホールディング、ブツピング亂暴又は危険なるチャージ、背後よりのチャージ及ハンドリング等第九條の違反に對し與へられたるフリーキックはボールが競技者に觸るゝと觸れざるに關係なく得點となり得る事は特に注意を要する所なり

キックオフ、ゴールキック及左記の反則に對するフリーキックはボールが何人にも觸るゝ事なくゴールラインを越せる場合は得點と爲らざるなり



(イ)スローイン、フリーキック或はペナルティキックを爲したる者がボールが他の競技者に觸れざる前に觸れたるこ  
 (ロ)オフサイド(ハ)ゴールキーパーのキャリーング(ニ)ゴールキーパーに對する不當なるチャージ(ホ)一時中止したる試合を再開するためレフェリーが地上に落下せしむるボールが地面に觸れざる前に競技者之に觸れたるこ(ヘ)ペナルティキックが前方に向つて爲されざりしこ  
 (ト)不正なるスローイン(チ)第十三條に規定せる危険なる演技

競技者の服装

第12條 (1)靴及脛當—競技者は靴及脛當に釘、板金其他の突起物を附すべからず、靴の裏に棧又は鋏を附する場合は高さ半吋(1.27<sup>5</sup>)を超ゆべからず、釘類は總て突出し居らざる様にするべし。棧は幅半吋(1.27<sup>5</sup>)以上にて平坦なるものとし横に靴底の兩側端にわたる様に打つべし。鋏は半徑半吋(1.27<sup>5</sup>)以上の圓盤状のものたるべく決して圓錐状または先端の尖りしものなるべからず

本條に違反せる靴を使用せる競技者は退場せしめレフェリーが靴を検査したる上許可するにあらざれば再び試合に参加するを得ざるものとす

競技者はボールがアウトオブプレイとなりたる時にあらざれば前項の許可を求むることを得ず

申出ありたる時はレフェリーは試合開始前或はハーフタイムにおいて競技者の靴を検査すべし

(備考) 靴の裏に柔軟なるゴムを附することは差支なし、靴先の半圓形の革は適法なれども金屬性のものは假令革にて被ふも不適法なり

レフェリーは試合中次の如き靴または脛當を使用せる競技者を発見したるときは退場を命ずべし

(イ)釘が革に平面を爲す様打込まれ居らざるもの(ロ)金屬製の板又は突起物あるもの(ハ)硬質のゴムを附したるもの

(ニ)棧が幅半吋(1.27<sup>5</sup>)以上の平坦なるものにして横に靴底の兩側端に互る様打たれ居らざるもの(ホ)鋏が半徑半吋(1.27<sup>5</sup>)以上の圓盤状のものにあらざるもの

審判の権限と任務

第13條 (1)レフェリーの権限及任務—レフェリーの任務は本規則を運用し且つ争點に對し裁決を與ふるに在りレフェリーの裁決は競技上最高のものなり

レフェリーは又試合の記録を取り試合時間に注意すべし

競技者に非紳士的行爲ありたるときはレフェリーは該競技者に對し先づ注意を與へ尙同様の行爲ありたる場合は退場を命ずべし。該行爲が特に不當なる場合には注意を與ふるに及ばず直ちに退場を命ずべし

レフェリーは事故等の爲め徒費せられたる時間丈け試合を延長し又日没、観衆者の妨害等の理由により試合の中止又は時間の短縮を爲す事を得

レフェリーは競技者の行爲が危険なりと認めたるときは假令注意を與へ或は退場を命ずるの必要なしと認めたる場合においてもフリーキックを與ふべしレフェリーの権限は競技が一時中止せられボールがアウトオブプレイの状態にある場合にもおよぶものとす

(備考) 反則の反覆は本條の所謂非紳士的行爲とす

競技者はレフェリーに對し裁決を求むる事を得るも其裁決に對しては不服の言動を爲すべからず、レフェリーは之に反する行爲を非紳士的行爲として取扱ふべし

レフェリーに對し不禮の言ありたる競技者は特に不當なる行爲を爲したるものと同一の取扱を受くる事あるべし、即ち豫め注意する事なく直ちに退場を命じ得るなり

ラインスマン及競技者以外の者は何人も雖もレフェリーの許可なくして試合中

競技場に立入る事を得ず

レフェリーは自身氣付かざりし出来事に就てはラインスマンが試合の何れの側にも屬せざる場合には其報告に基きて行動するを要す

レフェリーは競技者が甚しく傷きたるを認めたる場合は試合を一時中止すべし負傷者は直ちに競技場外に出し再び試合を續行すべし、競技者の負傷甚しからざるときはボールがアウトオブプレイとなる迄試合を中止すべからず

レフェリーの注意は具體的にして且當該反則者に對し爲さるゝ事を要す

レフェリーは辯解を容認すべからず次の事項は之を避くべし

(イ)競技場に於て競技者或は役員と論争する事(ロ)競技場外に於て競技者、役員或は新聞記者と論争する事(ハ)注意を與ふるに際しその競技者を指又は手にて指示する事

レフェリーは試合終了及びハーフタイムの際ボールがインプレイなるかアウトオブプレイなるかに關係なく正確なる瞬間に合圖を與ふべし、間時を延長し得べきは唯ペナルティキックの場合のみなり

第14條 (1)ラインスマンの権限及任務—ラインスマンは二名任命せらるべし

ラインスマンの任務(レフェリーは任意にこれを變更することを得)はボールがアウトオブプレイとなる時及コーナーキック、ゴールキック或はスローインをなすべき側を判断しその他レフェリーが本規則により試合を進行せしむることを輔佐するに在り

ラインスマンが不法なる干渉或は不當なる行動を爲したるときはレフェリーは該ラインスマンを退場せしめ補充者を任命する事を得るものとす

(備考) ラインスマンはボールに隣りタッチラインに沿うて行動し競技場内に立入ることは出来得る限り之を避くべし

ラインスマンは成可く試合の何れの側にも屬せざる中立の者を選ぶべし

ラインスマンが明らかなる反則を發見

し且夫がレフェリーに見えざりしものを信ずる場合にレフェリーの注意を促す事は第十四條の是認する處にして此場合レフェリーは十分ラインスマンと協議すべし

ボール・イン・プレー

第15條 (1)レフェリーの判定ある迄ボールはインプレイなる事—反則ありと認めらるゝ場合に於てもレフェリーの判定あるにあらざればボールはインプレイなり

第16條 (1)一時的中止の後に於ける試合の再開—試合の一時的中止の際ボールがタッチライン或はゴールラインを出でざりし場合は總てレフェリーは中止の際ボールのありたる場所に於てボールを落下せしむべし、ボールが地面に接觸する時を以てインプレイとなる

競技者がボールに接觸する前にボールがタッチライン或はゴールラインを出でたる場合はレフェリーは再び繰返すべし

競技者はボールが地面に接觸する前にボールに觸るゝ事を得ず

本條の違反に對してはフリーキックを與ふべし

フリー及びペナルティキック 與へる場合

第17條 (1)フリーキック—第5條、第6條、第8條又は第10條に違反せる場合或は第13條により退場を命じたる場合はその反則ありたる地點にて相手方にフリーキックを與ふべし

(備考) フリーキックはボールを地上に置き任意の方向に向つて爲す事を得、ブレスキック、フリーキック或はペナルティキックはレフェリーの合圖を待ちて爲すべし

其儘試合を續行する事が相手方に有利なる場合はレフェリーはフリーキックを與ふる事を避くべし



(2)ペナルティキック=ペナルティエリア外に於て知りつゝ第九條に違反せる場合には反則の地點にて相手方にフリーキックを與ふべし、ペナルティエリア内に於ける攻撃側の反則も亦同じ

防禦側がペナルティエリア内に於て知りつゝ第九條に違反せる場合はレフェリーは相手方にペナルティキックを與ふべし

ペナルティキックは次の條件の下にペナルティキックマークより之を爲すべし

ペナルティキックを爲す者及相手方のゴールキーパーの外何人もペナルティエリア又はペナルティキックマークより10ヤ(9、14ヤ)以内に入り又は競技場外に出づべからず

相手方のゴールキーパーはボールが蹴らるゝまでゴールライン上を離るゝべからず

ペナルティキックは前方に向つて爲すべし

ボールは蹴られたる瞬間インプレイとなる、ペナルティキックにより直接得點する事を得

ペナルティキックを爲したる者はボールが他の競技者に觸るゝまで再びボールに觸るゝことを得ず

必要の場合には試合時間をペナルティキック完了まで延長すべし

ペナルティキックが前方に向つて爲されざりしとき或は他の競技者の觸れざる前ペナルティキックを爲したる者が再びボールに觸れたるときは相手方にフリーキックを與ふべし

レフェリーは本條の勵行が反則者側に有利ならしむる場合は之を避くべし

ペナルティキックによりボールがゴールインせる時は之により得たる得點は假令防禦側に反則あるも無効となることなし

(備考) ペナルティキックを爲したる者が直接ゴールの柱或は横木に當りて彈返りたるボールに再び觸れたるときはフリーキックを與ふべし

ペナルティキックは之に該當する行爲あるときはボールの位置に關係なく與へらるべし、但ボールが競技場外にある場合は此限にあらず

試合時間終了の際ペナルティキックがなされたる時ボールがゴールキーパーに觸れてゴールに入るも得點せず

ペナルティエリア内に於けるキックキック或はストライキックにより防禦側の競技者に退場を命じたるときはレフェリーは同時にペナルティキックをも與ふる事を得

ゴールキーパーはゴールラインの上に立ち居るべし、其何れの部分にても差支なし、しかしてキックが爲さるゝまで足を動かすべからず

ゴールキーパーが之に反する行爲を爲しペナルティキックが成功せざりしときはレフェリーは再びペナルティキックを與ふべし

ペナルティキックは防禦側の競技者がペナルティエリア内に於て次の反則を故意に犯したるとき之を與ふ

- (イ)相手方に對しトリツピングを爲すこと(ロ)相手方を蹴ること(ハ)相手方を打つこと(ニ)相手方に飛び掛ること(ホ)ボールに對し手を用ふること(ヘ)ホールディング(ト)ブツレンジ(チ)亂暴かつ危険なるチャージ(リ)背後よりのチャージ

故意に不當の距離に近づきたる競技者には先づ注意を與へなほ再びこれを爲すときは退場を命ずべし

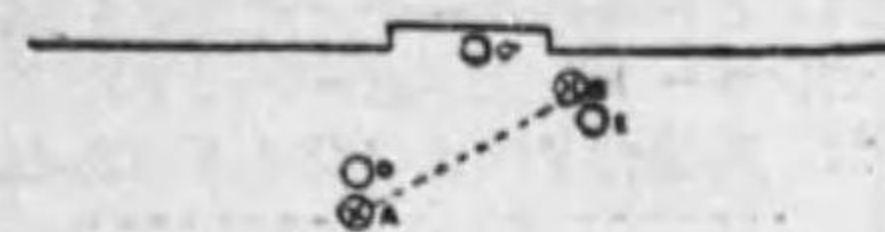
競技者はボールより後方にあることは必要にあらざるもペナルティエリア内に立入り或は競技場外に出づる事を得ず

大聲を出す等の事によりゴールキーパー或はペナルティキックを爲す者を誤らしめんとする者有り、紳士的に行動し且禮儀を重んず可し

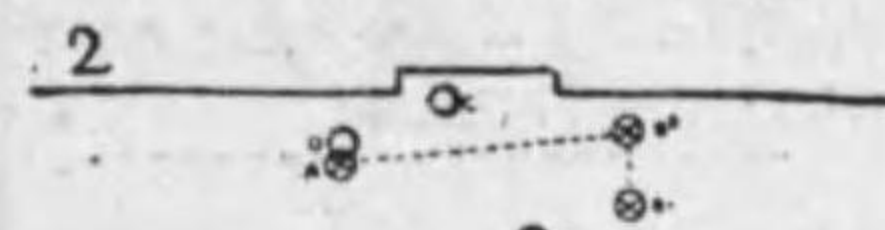
ペナルティキックはレフェリーの合圖を待ちて行ふ可し

オフサイド圖説

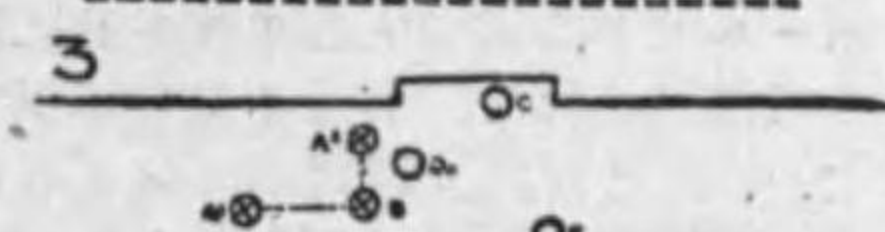
(○印防禦側、×印攻撃側、……は球道)



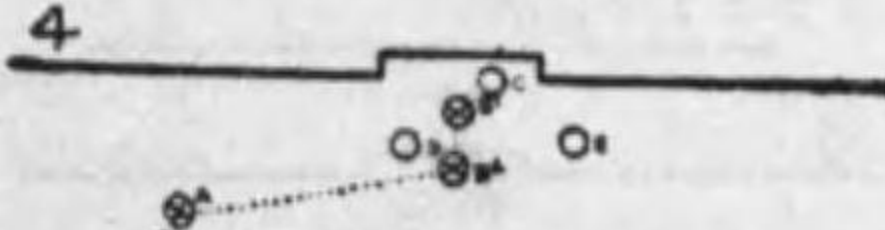
(1) AがBにパスした場合Bはオフサイドである、Bは假令Eが自分よりもゴール側に歸るのを待つてシュートしても尙オフサイドたるを免れぬ。



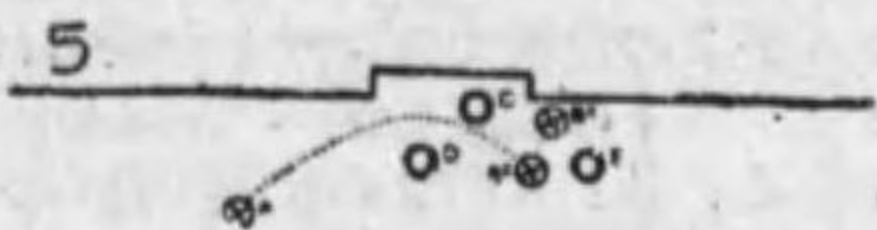
(2) AがパスしたボールをBが1の位置から2の位置に進んで受けるのはオフサイドではない。



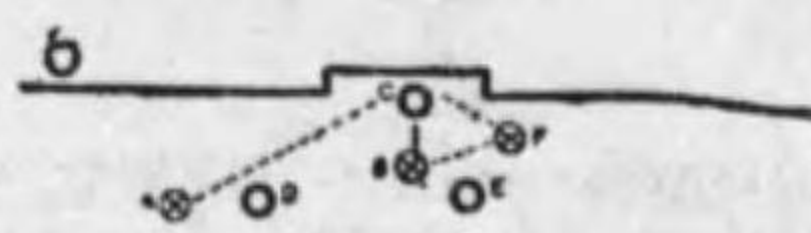
(3) Aがボールを1の位置からBにパスし然る後前進し2の位置でBから受けるならばAはオフサイドである、蓋しBがプレイする時AはBより前方にをり且つ自分とゴール・ラインとの間に相手方の競技者二人以上ゐないからである。



(4) 1の位置にゐたBがAのパスを見て2の位置に歸つてもBはやはりオフサイドである、BはAのパスした時オフサイドとなつてゐるからである。



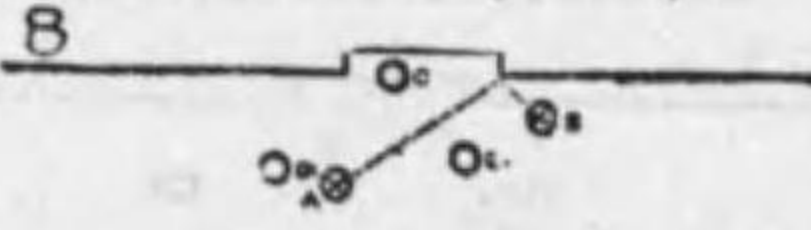
(5) Aが蹴つた後Bが1の位置から2の位置に戻つてボールを受けた場合Bはオフサイドである。



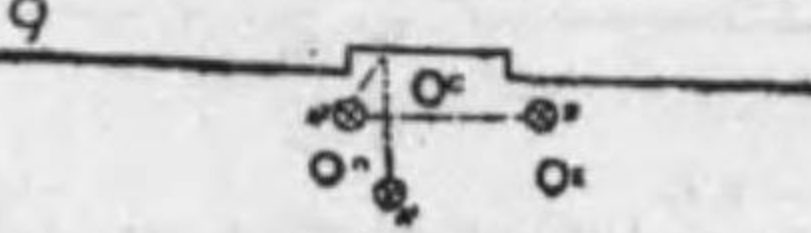
(6) Aがシュートする、Cが之を防ぎ止めた、返すボールをBがとつてFにパスし、Fがシュートした、此場合Fはオフサイドである。



(7) AのシュートをCが防ぎ返したこれを更にBがシュートして得點した、Bはオフサイドでない何となればCがプレイした時からBはオフサイドでなくなつてゐるからである。



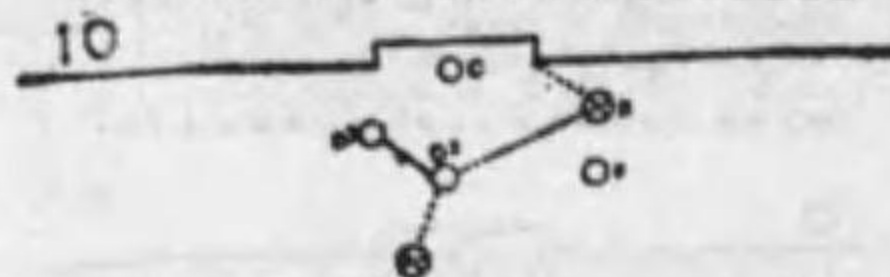
(8) Aのシュートしたボールが、ゴールポストに當つて彈返つたこれをBが受ければ、Bはオフサイドである、最後にボールを蹴つた者はAだからである。



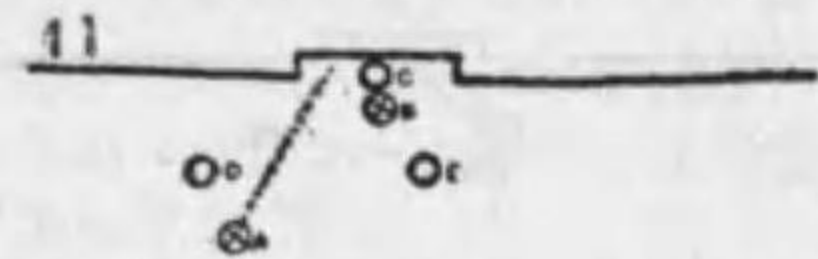
(9) Aが1の位置から放つたシュートはバーに當つて彈返つたが2の位置に前進したAは更に之をBに送つ



た、Bはオフサイドである、其理由はAが2の位置でプレイした時Bはオフサイドの要件を備へて居るからである、若しAが2の位置で自らシュートすればAはオフサイドでないから得点出来たであらう。



(10) AのシュートをDが防がんとしたがボールはDに當つて横に逸れたのでBが直に得点した、此場合Bはオフサイドでない、何故かといふにボールがDに當つた時からBはオフサイドでなくなつて居るからである



(11) Aのシュートは成功したが、BがCの活動を妨害してみたから得点とすべきでない蓋しオフサイドの位置にある者は試合に何等の影響を興へるを許されないからである。



(12) 第11圖と同様Aのシュートは成功したがオフサイドの位置に在るBの存在がCの活動を妨げたから得点とならぬのである。



(13) 之も第11圖第12圖と等しく得点としないAのシュートは成功してもオフサイドのBがEの行動の障害となつたからである。



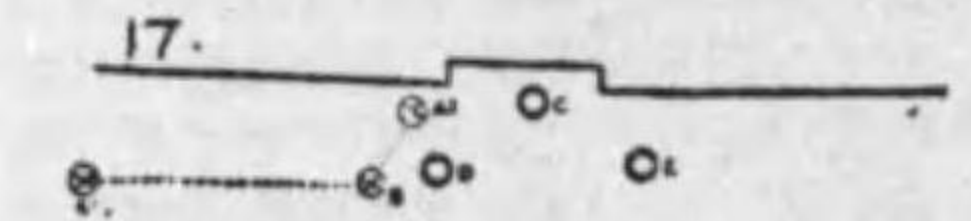
(14) BがAのコーナーキックを受けてシュートしたがボールはFに當つた、此場合Fはオフサイドである。



(15) Aのコーナーキックを受けてBが得点した、Bは勿論オフサイドでない、コーナーキックにはオフサイドはないからである。



(16) Aがコーナーキックを行つたがボールはDに當つてBに渡りBによつて得点された、Bはオフサイドでない、何となれば最後にプレイした者は相手方の競技者であるから。

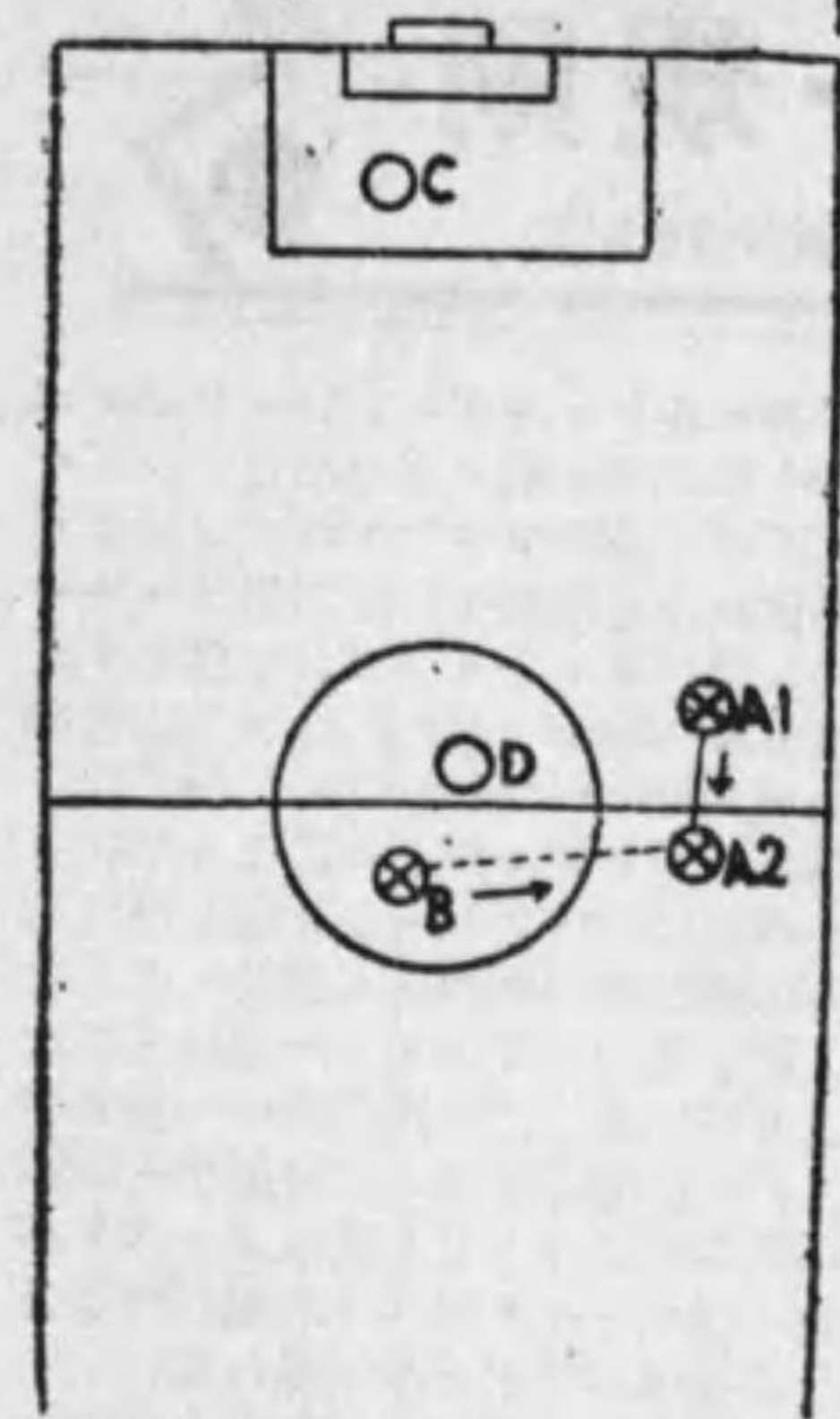


(17) Aはスローインをして1の位置から2の位置に進んだ然る後BがAにボールをパスしたとすればAはオフサイドである。

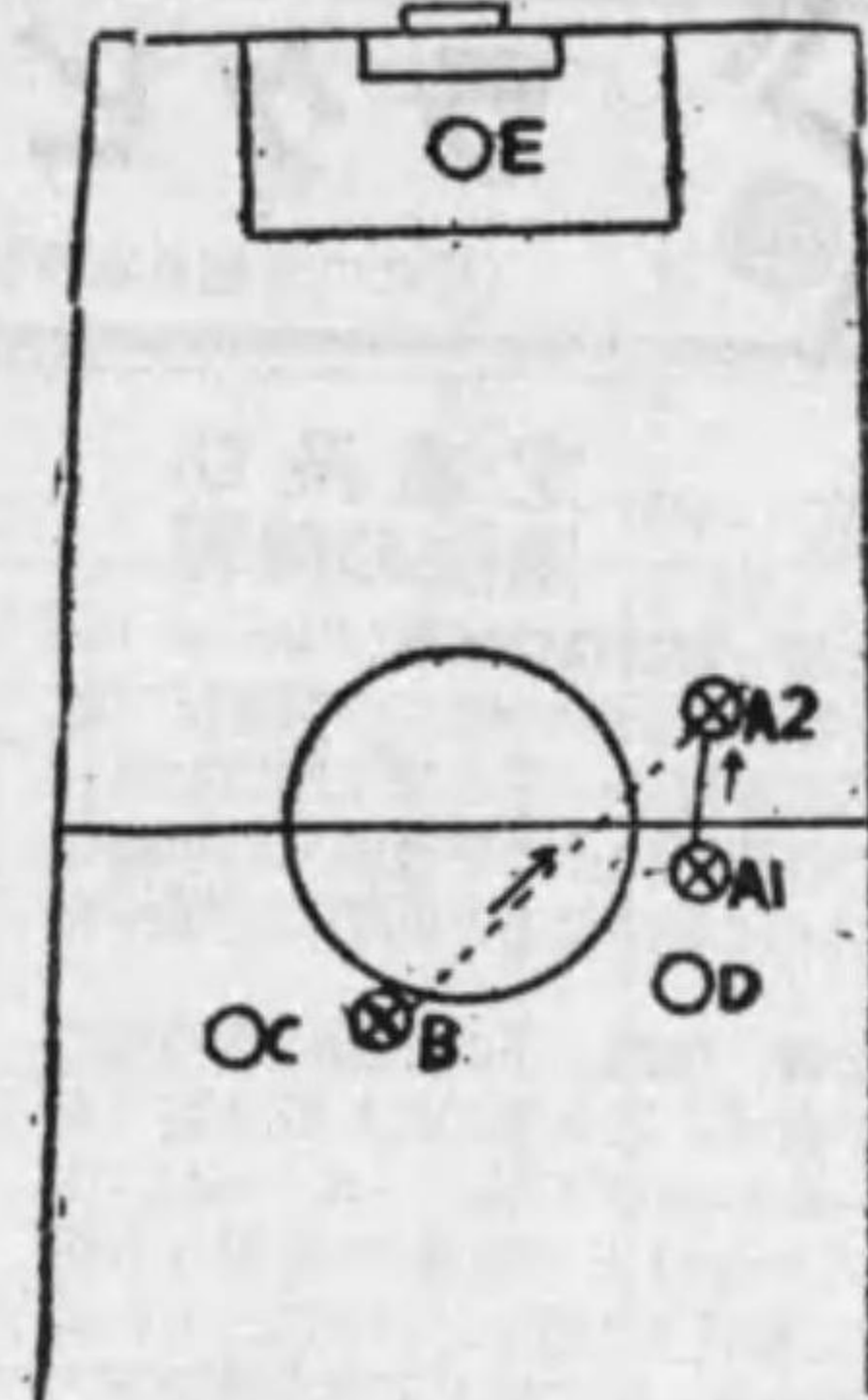


(18) Aがスローインを爲すに當り、ボールをBに投げてBはオフサイドでない、スローインにはオフサイドはない。

第十九圖 オフサイド



(19) Bがパスした時1の位置に在るAはオフサイドであつて、其後2の位置に戻つても矢張りオフサイドたる事は同一である



(20) Bがパスする瞬間1の位置に居たAはオフサイドでない、故に其後2の位置に進んでボールを受けても、勿論オフサイドにならない。



# ラグビー規則

(昭和六年日本ラグビー蹴球協會制定)

## 第一章 定義及び用語の解釋

**第1條 競技場の構圖**(Plan of the Field)構圖は圖中の總ての言葉及び數字と共に規則の一部として効力を有し圖中の各用語はその字義通りの意味を有し別々に擧げたと同様に定義をなすものとす。

**第2條 用語** 下の用語は各特有の意義を有す。即ち次の如し或地點「を越え—Beyond」「の後に—Behind」「の前にIn front」とは説明の地點より兩足共に「越え」「の後に」「の前に」といふ事を意味す。但文脈上不當の場合はこの限りにあらず。

**テッド—Dead** とはレフリーが笛を吹きたる場合に起ることにして球がその間競技外にあることを意味す即ち次の如き場合なり。

タツクルの後。タツチ・ダウンの後トライが得られたる後。トライ後のゴール不成功の後。ゴールの後球または球を持てる競技者がタツチ・ライン、タツチ・イン・ゴール・ラインまたはデッド・ボール・ラインに觸れまたは横切りたる場合。球または球を持てる競技者がレフリーに觸れたる場合。

**フェア・キャッチ—Fair catch** とは相手方によりてなされたるキック、ノック・オン又はスロー・フオワードの球を直接に捕球することなり。捕球者は直ちに捕球を行へる箇所に踵を以て印を附しフェア・キャッチを要求せざるべからず。フェア・キャッチは味方のイン・ゴールにおいても行ふことを得。

**フィールド・オブ・プレー—Field of Play**とは前掲の圖に示せる如く、ゴール・ライン及びタツチ・ラインによりて圍まれたる地域をいふ。但ゴール・ライン及びタツチ・ラインを含まず。

**ゴール—Goal** はキック・オフ以外のブレース・キック或はドロップ・アウト以外のドロップ・キックにより球をフィールド・オブ・プレーより蹴り地にも双方の競技者の何れにも觸るゝことなく、相手方のクロス・バーを越すことにより得らる。この場合球が一度クロス・バーを越えたる時は假令その後球が吹き戻さるゝとも或はクロス・バー若くはゴール・ポストに觸れたると否とに拘はらずゴールは得らる。

**キック—Kicks** とは足膝または脚の下部を以て球を蹴ることなり。

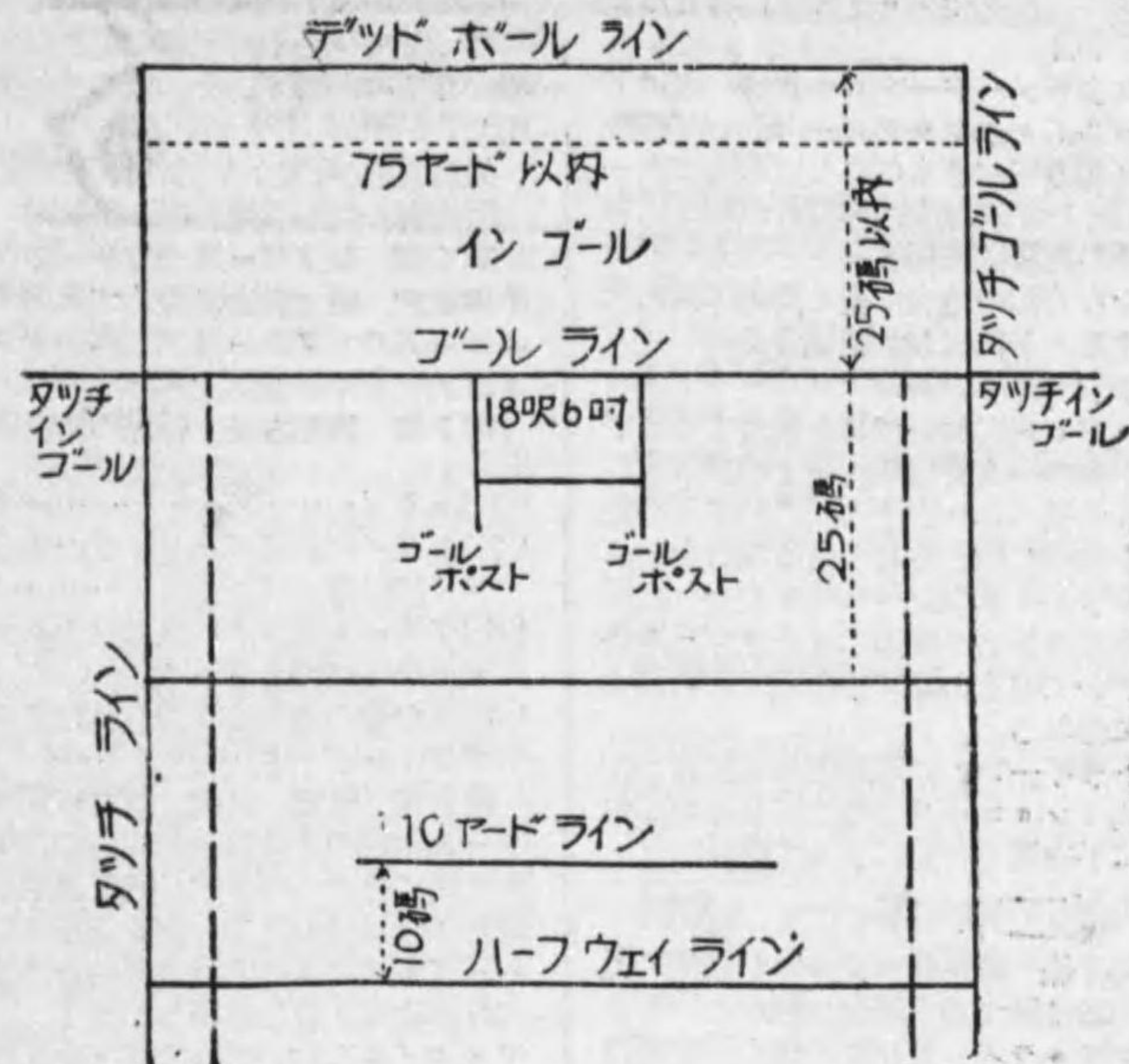
**ドロップ・キック—Drop Kick** とは球の所持者が球を手より地上に落としその最初に跳ね上る時之を蹴ることなり

**ブレース・キック—Place Kick** とはブレース・キックを行ふために地上に置かれたる球を蹴ることなり。

**パント—Punt** とは球の所持者が球を手より落とし球が地に着く以前に蹴ることなり。

**ドロップ・アウト—Drop out** とは防禦側の行ふドロップ・キックにしてタツチ・ダウンの後又は球がタツチ・イン・ゴールに入りし後或はデッド・ボール・ラインに觸れ若くは越えたる後に行はる。

**フリー・キック—Free Kick** とはフェア・キャッチに對して與へらるゝ



ものにしてそのキックはブレース・キック又はパントの何れを探るも可なり

**キック・オフ—Kickoff** とはハーフ・ウェイ・ラインの中央より爲すブレース・キックにして競技の開始ハーフ・タイム後の再開、ゴールの後、或はトライ後のゴール不成功の後に行はる。

**ペナルティ・キック—Penalty Kick** とは相手方に反則ありし理由に依り反則なき側に與へらるゝものにしてブレース・キック、ドロップ・キック、パント何れを探るも可なり

**ノック・オン—Knock on** 又はスロー・フオワード Throw forward とは

手或は腕を以つて球を相手方のデッド・ボール・ラインの方向に押し進む事なり。

**マーカー—Mark** とはフリー・キック又はペナルティ・キックの與へらるゝ地點をいふ。

**ノー・サイド—No side** とは競技の終了をいふ。

**オフ・サイド—Off-side** とは競技者が競技に干與す可からざる位置にあることを意味す。しかしてその競技者が球を處理し、或は相手方を妨ぐることは違法なり。(第17條参照)

**オン・サイド—On side** とは競技者が競技に干與し得る位置にあることを



意味す、即ちオフ・サイドに非ざることといふ。

スクラメージ—Scrummage とはフキールド・オヴ・プレーにおいてのみにて起り得べきものにして双方より一人若くはそれ以上の競技者が地上に在る球の周圍に密集することにより或は球を双方間の地上に置く爲めに豫め密集することによりて組織さる。

タツクル—Tackle フキールド・オヴ・プレーにおいて球を保持する者が相手側の一人或は其れ以上の競技者によりて捕へられ、その間にパスその他球を處理し得ざる時の有る場合をいふ

タツチ・ダウン—Touch Down は防禦側の競技者が味方のイン・ゴール内において地上の球に手を置く行爲によりて得らる。

トライ—Try は攻撃側の競技者が相手側イン・ゴールの地上に在る球に最初に手を置く行爲によりて得らる。

### 第二章 序 則

第3條 競技場—Ground 前掲の圖中の線は總て適宜明白に描かるべし。タツチ・ライン及びその線上の空間はタツチなり、ゴール・ラインはイン・ゴールなりタツチ・イン・ゴール・ライン及びその線上の空間並に四隅にある旗竿はタツチ・イン・ゴールなり。ゴール・ポストはゴール・ライン上に立てらるべし。第1條及び本規則に関する事項につき外來チームが異議を有する時は最初のキツク・オフ前に申出づべし。

第4條 球—Ball 楕圓の球にして出來得る限り下の記載に近きものとす長さ11吋—11¼吋、縦の周圍30吋—31吋、横の周圍25吋½—26吋、重さ13オンス—14½オンス、手縫にて一吋に八針以上。

第5條 競技者の服装 競技者はビジヨウ、指環その他の危険なる物品を

つくる可からず、靴の底は革にて造られ圓くして少くとも三本の釘を以て定着せざるべからず、その釘の寸法次の如し。

最長限度(靴底より)¾吋、直径最短限度(付け根)¾吋、(先端)½吋

第6條 レフリー及タツチ・ジアツチの指定 總て試合に際しては兩チームは一名のレフリー及び二名のタツチ・ジアツチを協議の上指定すべし。

第7條 得點方法 得點の方法次の如し。

- (1) トライ…………… 3點
- (2) トライに因るゴール (此の場合トライは計算せず)…………… 5點
- (3) フリー・キツク、又はペナルテイ・キツクに因るゴール…………… 3點
- (4) その他の方法にて得られたるドロツブド・ゴール…………… 4點

第8條 時間、其他 試合時間は兩チーム協定の上下四十分以内の相等しき二期に分ちて行ふべく若し協定ならざる場合にはレフリー之を決定す、但ハーフ・タイムは五分を其他許さざるべき休止も三分を超ゆるを得ず。ハーフ・タイムにおいてはサイドを交換す

第9條 サイドの選擇 競技開始前に兩主將はキツク・オフを選ぶか又はサイドを選ぶかについてトスを行ふ。

第10條 レフリーの職能 レフリーは唯一のタイム・キーパーにして且つ事實の判定者なり。またレフリーは唯一の競技規則の判定者なり。

レフリーは決定をなす前にタツチ・ジアツチの職能に屬する事柄に付き兩タツチ・ジアツチ、またはその一方に諮問をなすことを得。また時計に故障を生じたる場合時間に付き諮問をなすことを得。レフリーは時間に関してタツチ・ジアツチの報告が不十分なる場合に非ざれば他の何人にも諮問するを得ず。

レフリーは競技中に生じたる遲滞に

對しては時間の延長を許すことを得。

レフリーは競技時間が未だ満了せざる時といへども自己の意見により競技續行不可能と考ふる時は競技を中止する權限を有す。

レフリーが競技時間中その職務を行ふを得ざる場合には雙方の主將の同意を得る能はざる場合といへどもその代理者を指定することを得。

レフリーは一旦與へたる決定を覆すことを得ず。

不規律に對し罪を科すること及び規定範圍内にて必要な命令を發するはレフリーの權限なり。

レフリーは競技者の服装(靴及びその附屬物を含む)が危険なりや否やを決定する全權を有し危険ありと認めたる場合には是等の除去を命じ且つ除去するまで競技に加はらしむるべからずレフリーは雙方の合意を得るも如何なる競技規則をも變更し、若くは否認するを得ず。レフリーは自己が呼び寄せたる者を除き試合競技者以外の何人をもフキールド・オヴ・プレーに入しむべからず。

レフリーは笛を所持すべし。笛を吹きたる時は競技は一時停止す。レフリーは下記の事項を示す場合に限り笛を吹くものとす。

- (イ) フェヤー・キャッチ(ノック・オン又はスロウ・フオーワードに對して既に笛を吹きたる場合において)
- (ロ) 競技者の負傷(負傷後球がデッドとなりたる時直に笛を吹くべし、しかして競技は三分以内には再開せらるべきものとす)
- (ハ) 危険、競技續行の危険なる場合。
- (ニ) 球又は其の所持者がレフリーに觸れたる場合。
- (ホ) ハーフ・タイム及びノー・サイド球がデッドとなりたる時直に笛を吹

くべし、但しトライ後においてはこの限りにあらず。

- (ヘ) ゴール。
- (ト) 球がタツチ・イン・ゴールに入りたる場合。
- (チ) 反則、競技の不規律。但し反則せざる側がこれによりて利益を得たる場合を除く。
- (リ) 罰を科すべき場合。
- (ヌ) 不正又は不行跡なる行爲ありたる時。
- (ル) その他如何なる理由にても競技の停止が必要なる場合。  
笛を吹くべからざる場合  
レフリーが笛を吹くべからざる場合は下の如し。
- (オ) 單に競技者がタツクルされたる場合。
- (ワ) 反則の起きたるときその反則により相手が利益を得たる場合。(第21條、第22條、第23條、第24條及び第27條には適用なし)

第11條 タツチ・ジアツチの職能 各タツチ・ジアツチは旗を所持して競技場の一方のタツチに一名づゝ位置すべし、但しトライ、フリー・キツク、ペナルテイ・キツクに因るゴール・キツクの場合には各自防禦側の各々のゴール・ポストの下に一人宛立ちゴールのありし場合に旗を掲げて合圖しレフリーを補佐すべし。

タツチ・ジアツチは球がタツチ又はタツチ・イン・ゴールに入りし時、その場所に旗を掲げ且つ何れの側が球を競技に戻す權利ありやを示すべし。

タツチ・ジアツチの如何なる判定もレフリーにより覆す事を得タツチ・ジアツチはレフリーの支配の下にありてレフリーはタツチ・ジアツチを第34條(ロ)に於ける競技者と同様に取扱ふ權限を有す。

### 第三章 競技細目

第12條 競技者數 各組とも各々十



五名以下とす。本條に對する異議は何時申立るも可なり、但爾前の得點に影響する事なし。

第13條 競技方法 競技はキック・オフによりて開始せられその後オン・サイドにある競技者は何時にても球を蹴り、拾ひ擧げ、或は球を以て走り、又は球を持てる相手方をタツクルする事を得、但下の如き場合においては球を拾ひ又手を持つて處理するを得ず。

(イ)スクラメーチの中。  
(ロ)タツクルの後球の下に置かれたる場合。  
(ハ)競技者がタツクルされたる後球が地上にある場合。

競技者は球を前方にあらざる限りパスノック、或は投ずることを得。

第14條 ノック・オン又はスロウ・フオーワード (Knock-on or throw forward) タツチよりの投球はスロウ・フオーワードにあらず。リバウンド(反跳)はノック・オンにあらず。球が一度後方にパスされ後方の地上に着きたる時は假令前方に跳上るもそのパスは正當なり。スロー・フオーワードまたはノック・オンの有りし場合には球はその所まで戻されその地點にてスクラメーチを組む、但下の如き場合は此の限りにあらず。

(イ)フェアー・キヤッチの許されたる場合  
(ロ)相手方が利益を得たる場合。  
(ハ)レフリーの意見によりそのスロー・フオーワード又はノック・オンの故意になされたるものと認められてその反則の地點においてペナルティ・キックを與ふるを得る場合。

この規則はタツチに向ひ故意にスロー・フオーワードまたはノック・オンしたる場合には適用せず。(第28條)

第15條 スクラメーチ(Scrummage) レフリーがスクラメーチを命ずる場合または片方がこれを要求し得る權利を行使する場合にはレフリーは競技を止

めたる事に責任無きチームに任意の側より球をスクラメーチ中に入る、權利を與ふべし。もし責任の明かならざる場合にはレフリーは地域的に防禦の立場にあるチームに其權利を與ふべし。

タツチ・ラインより10%以内に起りたる反則に對し25%ライン間に於てスクラメーチの命ぜらるゝ場合はスクラメーチはその反則の行はれたる地點よりゴール・ラインに平行なる線上タツチ・ラインより10%の地點に組まるゝものとす。レフリーはその欲する何れかのチームにスクラメーチに球を入れることを命ずるを得。

球がスクラメーチに入れらるゝ前に各側四人以上の競技者が其のスクラメーチの前列を形成するは違法なり。此の違法に對しては故意又は執拗なる場合にあらざればレフリーは罰を科す可らず。

スクラメーチの反則

(イ)スクラメーチが命ぜられ又は選擇されたる場合には球に入れらるゝまでは何れの競技者も故意にスクラメーチの前列に加はり四人以上となるを得ず。

(ロ)何れの競技者も球がスクラメーチに正當に入れらるゝ事を故意に妨ぐべからず。相方競技者間に球が眞直に入れられ地面に着き且つ兩チーム各一名の競技者の兩足を通過するまでは球は正當にスクラメーチに入りたるものにあらず。球が眞直に通らば抜け又はスクラメーチに入りて後直ちに何れかの横側に蹴り出されたる場合は正當に入りたるものに非ず、球が正當にスクラメーチに入る以前に競技者が味方のフオーワードのフロント・ラインを越して何れかの足を前方に動かしたるときは球を故意に妨げたるものと看做す。

(ハ)球は遲滞なくスクラメーチに入れられざるべからず。

(ニ)何人もスクラメーチの内において故意に球に手を觸れ、若くは倒れ又はスクラメーチの中より球を拾ひ出し、若くはスクラメーチ内において手または足を以て球を拾ひ上げべからず。【第26條(ロ)の場合には適用なし】

(ホ)球がスクラメーチ内にある間地上に横たはれる競技者は如何なる方法によるも球を妨害すべからず。

(ヘ)競技者はスクラメーチの中へ球を故意に不正に入れ又はスクラメーチの中より外へ出でたる球を故意に手もしくは足を以てスクラメーチの中に戻すべからず。

(罰) 反則の場所においてペナルティ・キック

第16條 タツクル—Tackle

(イ)競技者がフキールド・オヴ・プレーに於てタツクルされたる場合には球を直ちに自身と相手方のゴール・ラインとの間に置くべし。

(ロ)競技者がタツクルされたる場合はその球は足を以て處理せられざるべからず。

(ハ)タツクルされたる競技者が球を置ける時は足を以て處理せられたる後にあらざれば如何なる競技者も其球を拾ひ上げる事を得ず。

(ニ)タツクルされたる競技者にして地上に横たはれる者は直ちに球より轉退し而して起き上りたる後は足にて球を處理すべし。

(ホ)何れの競技者もタツクルされたる競技者が起き上り又は球を置く事を妨ぐべからず。

(ヘ)タツクルされ地上に横たはれる競技者は球が足にて處理されたる迄は如何なる方法によるも球を妨害すべからず。

(罰) 反則の場合においてペナルティ・キック

若し球を所持する競技者が投げ倒され

又は衝き倒さるもタツクルされたるにあらざれば假令球が地に觸れたる場合と雖も尚パスし或は起き上り走り續くことを得。

第17條 オフ・サイド—Off-side

競技者は次の場合にオフ・サイドなり  
(イ)相手方の側よりスクラメーチに這入る時。

(ロ)球がスクラメーチ中にある場合にスクラメーチ外の競技者が球の前方に留る時又は其の何れの足も球の後方にあらざるに球をかかんとせるとき。

(ハ)タツチより球が投げ込まるゝ場合に球が投げらるゝ場所においてタツチ・ラインに直角をなす線より前方にある時。

(罰) 反則の地點においてペナルティ・キック

(ニ)味方のインゴールに於て味方が人がゴール・ラインの後方よりフリー・キック又はペナルティ・キックを行ふ場合にその蹴者より前に位置する時。この場合には蹴者側は球の蹴らるゝ時全部その球より後方に位置すべしその他の場合においては味方のイン・ゴール内においてはオフ・サイドなし。

(罰) 反則のありし所に相對しゴール・ラインより5%地點においてスクラメーチ。

(ホ)競技者の後方に居る味方の一人が球を蹴りまたは球に觸れし場合或は球を持つて走りつゝある時。オフ・サイドにある競技者は球を取扱ひまたは積極的たると消極的たるとを問はず相手方を妨害し或は球を持てる相手方の10%以内に近づき若しくはその10%以内に故意に留るべからず  
(罰) 相手方の選擇により反則の地點においてペナルティ・キック若しくはその球が反則者間において最後に取り扱はれたる地點においてスク



ラメーチ。

味方の孰れかオフ・サイドにある場合には何人も「オール・オン・サイド」若くはそれと同一の意味の言葉を發すべからず。

(罰) 相手方の選擇により反則の地點においてペナルティ・キック若しくは球が最後に反則者側により取り扱はれた地點においてスクラメーチ。

偶然にオフ・サイドにある競技者に對し球又は球の保持者が觸れたる場合にはレフリーはスクラメーチを命ずべし。

第18條 オン・サイド—On-Side

下の如き場合にオフ・サイドにある競技者はオン・サイドとなる。

(イ)球を持てる相手が五歩走りたる時  
(ロ)球が相手方により蹴られたる時。

(ハ)相手方が故意に球に觸れたる時但相手方が球を受け又は拾ひ上げたる場合は此の限りにあらず。

(ニ)味方の競技者が球を持ちたる儘若くは後方において球を蹴りたる後彼より前に走り出たる場合。斯る蹴者がオフ・サイドの競技者をオン・サイドに置くためにはフキールド・オヴ・プレーに居らざるべからず。但その以前にタッチ内を走るを妨げず

第19條 チャージ及び妨害—Charge and Obstruction

(イ)球に向つて走る競技者は同じく球に向つて走る相手方を肩と肩を以てする以外にチャージすべからず、球に向つて走らざる競技者は球を保持せざる相手をチャージまたは妨害す可らず。

(ロ)相共に球に向つて走る相手方を追ひ抜かんとする競技者はその相手方を後方より衝くべからず、但その相手方が球を拾はんとし屈みつゝある場合は此の限りにあらず。

(ハ)球を持たざる相手方を捉ふるべからず。

(ニ)ライン・アウトにおいてタッチより球が投込まるゝ時相手方をチャージし又は捉ふるべからず。

(罰) 反則のありし地點にてペナルティ・キック。

(ホ)自ら球に向つて走らざる競技者は正に球を蹴りたる相手方を故意にチャージ又は妨害すべからず。

(罰) 反則なき側はその選擇によりて反則のありし地點若くは球の落ちたる地點においてペナルティ・キックを與へらる。球がタッチ内に落ちたる時は球がタッチ・ラインを横切りたる點よりゴール・ラインに平行なる線上においてタッチ・ラインより10ヤの地點をペナルティ・キックのマークとす。又イン・ゴール内に落ちたる場合には球がゴール・ラインを横切りたる點よりタッチ・ラインに平行なる線上ゴール・ラインより10ヤ以上の地點をペナルティ・キックのマークとす。

第20條 球上に横はる事 球を持ちて地上に横はれる競技者は直ちに起き上り若くは球より轉退すべし。

(罰) 反則ありし地點においてペナルティ・キック。

第21條 キック・オフ—Kick-Off キック・オフはプレス・キックを以てなすべし。

(イ)球は10ヤラインに達せざるべからず若し達せざる時は相手側の選擇により再びキック・オフ又は中央においてスクラメーチをなさしむ。若し10ヤラインに達したる後吹き返へられたる場合には競技は續行さる。

(ロ)キック・オフ側の競技者は總て球の後方に位置すべし若し然らざれば中央においてスクラメーチをなすものとす。

(ハ)相手側は中央線より10ヤ以内に立つべからず之に反する時は再びキック・オフを許す。

(ニ)相手側は球が蹴らるゝまでチャージすることを得ず、之に反する時は再びキック・オフを許す。

(ホ)球が直接にタッチに落ちたる場合には相手側はそのキックを認むるか再びキック・オフせしむるか或は中央においてスクラメーチをなすかその一つを選ぶべし。

利益に關する第10條(ワ)はこの場合に適用なし。

第22條 ドロツプ・アウト—Drop out ドロツプ・アウトの基合には25碼ライン内においてドロツプ・キックをなすべし。

(イ)もし25碼ライン外にてなされたる時は再びドロツプ・アウトをなさしむ。

(ロ)相手側は25碼ラインを越えてチャージするを得ずこれに反する時は再びドロツプ・アウトが命ぜらる。

(ハ)球は25ヤラインに達せざるべからず然らざれば相手側は再びドロツプ・アウトをなさしむるかまたは25ヤラインの中央においてスクラメーチを爲さしむるかその一つを擇ぶことを得25ヤラインに達したる後吹き返されたる場合には競技は續行さる。

(ニ)若し球が直接にタッチに落ちたる場合には相手側はそれを認むるか再びドロツプ・アウトせしむるかまたは25ヤラインの中央においてスクラメーチを爲さしむるを得。

(ホ)蹴者側は悉く球より後に位置せざるべからずこれに反する時はレフリーは25ヤラインの中央にてスクラメーチを命ず。

【註】利益に關する第10條(ワ)はこの場合に適用なし。

第23條 フリー・キック—Free kick フリー・キックはマーク又はマ

ークより後方にてその地點を通じタッチ・ラインに平行なる直線上に行はるべし。此のキックはフエヤー・キヤッチをなしたる競技者が行ふべく且つ球を相手方のゴール・ラインの方向に蹴るべし。ゴールに向ひプレス・キックをなす場合には球が地上に置かれたる後は蹴者はこれに手を觸るゝを得ず球の蹴らるゝ時は如何なる場合においても蹴者側はプレス・キックの置手を除き凡て球の後方に位置すべししかして蹴られたる後その球を追ふことを得。相手側はマークを通じゴール・ラインに平行なる線まで進み寄ることを得るもこれを越ゆるを得ずしかして次の條件に従つてチャージするを得。

(イ)プレス・キックの場合においては球が地上に置かれるや否やチャージするを得。

(ロ)ドロツプ・キックまたはパントの場合においては蹴者が走り始むるかまたは蹴らんとしたる時は直ちにチャージするを得。但し蹴者が球を手にしたまゝ引き退きたる時は相手方はマークの線まで退くものとす。

(罰) (イ)蹴者側の反則に對しマークにおいてスクラメーチ【第17條(ニ)に適用なし】(ロ)相手方の反則に對し相手側にチャージを禁ず、若しキック後ならば原の條件にて再度のキックをなし得る選擇權を蹴者側に與ふ。

ゴール・ラインの後方より蹴らるる場合に球はそのゴール・ラインを越えざるべからず若し越えざる時は再び蹴るべし。利益に關する第10條(ワ)の適用なし。

第24條 ペナルティ・キック—Penalty Kick ペナルティ・キックはマーク又はマークより後方にてその地點を通じタッチ・ラインに平行なる直線上にて行はれるべく而して球を相手方



のゴール・ラインの方向に蹴るべしこのキックはその側の何人が行ふも差支へなくブレスキックの場合には蹴者が球を置くことを得。球の蹴らるゝときは如何なる場合にも蹴者側はブレス・キックの置手を除き全て球の後方に位置すべししかして蹴られたる後その球を追ふことを得。相手方は球が蹴らるゝまでマークを通じゴール・ラインに平行なる線上又は其の後方にチャージをすることなく停まるべし。マークまたはその附近の競技者は球の飛ぶを止めんとすべからず。

(罰) (イ)蹴者側の反則に對しマークの點においてスクラメーヂ【第17條(ニ)に適用なし】(ロ)相手方の反則に對し若しキック後ならば蹴者は原の條件にて再度のキックをなすべき選擇權を有するものとす。

ゴール・ラインの後方より蹴られる場合には球はそのゴール・ラインを越えざるべからず若し然らざる時は再び蹴らるべし。利益に關する第10條(ワ)の適用なし。

第25條 トライ後のゴールに向つてなすブレス・キック ゴールのブレス・キックをなさんがためには球をフキールド・オヴ・プレーに持ち來りトライが得られたる地點を通じタッチ・ラインに平行なる線上の地上に置くべし。トライを得たる側は何人にも球を蹴る事を得、但し球が一旦地上に置かれたる後は蹴者は球に手を觸るべからず。

(イ)球が蹴らるゝとき蹴者側の競技者は球の置手を除き總ての球が蹴られる時には球の後方に位置すべし。

(ロ)相手方は蹴る爲に球が地上に置かるゝまでそのゴール・ラインの後方に留るべし而して地上に置かれたる時は球に觸れんが爲にチャージし又は跳び上る事を得。

(罰) (イ)蹴者側の反則に對しキックの禁止。(ロ)相手方の反則に對しチャージの禁止。若し蹴者が蹴り了りたる場合には蹴者の選擇により再び原の條件に於てチャージを禁止して蹴らしむ。

第23條及第25條の場合に於て競技者が球を置かんとする時に未だ球を地上に置かざる前に相手方をして誤つてチャージせしむるが如き行爲を故意に行ふべからず、若し之を行ふときはチャージを許さる。

第23條、第24條及第25條に於いて球が蹴られたる後防禦側又はその中の何人かにより違法に止められし場合にレフリーが若しその違法なかりせばゴールは疑ひもなく得られたるべしと考ふるときはゴールを與ふことを得。

第26條 トライ—Try 第2條に定議したるトライは次の場合に得らる。(イ)競技者が球を味方のイン・ゴールにパスしノックし、または蹴り入れ相手方が最初に之を手を以つて地に着けたる場合。

(ロ)スクラメーヂの一方が他方を押し、てそのゴール・ラインを越え、しかして最初にイン・ゴール内にて球を地につけたる場合。若し防禦側において之を着けたる場合にはタッチ・ダウンなり。

(ハ)競技者が相手方のイン・ゴールにて一度球を地につけたる上はそれを拾ひ上ぐるともトライは最初に球をつけたる地點において與へらる。

レフリーは自己の見解によりて若し防禦側の不正なる競技又は不法なる妨害なかりせば疑ひもなくトライが爲されたるべしと考ふる時はトライを與ふべし斯るトライは反則の起りたる時球のありし地點を通りタッチ・ラインに平行なる線上において與

へらるべし。競技者が球を手持たざる場合には自身タッチ又はタッチ・イン・ゴールにあるも球がイン・ゴールにあれば之に手を置くことによりてトライをなし得。

第27條 イン・タッチ—Intouch 球又は球を保持する競技者がタッチ・ラインに觸れ又は之を横切りし場合は球はタッチにあり。競技者はタッチにあるも球がタッチにあらざる時はその足を以て球を競技することを得。

球がタッチ・ラインを横切りたる後吹き戻されたる場合には最初に線を越えたる地點において球はタッチになりたるものとす。

球を再び競技に戻す場合にはフキールド・オヴ・プレーにおいて球に最後に觸れたる競技者の相手方によりてなされるべし、但最後に球に觸れし競技者が相手方により球を持ちて身體ごとタッチに押出されたる場合はその押出されたる競技者或はその側の者が球を競技に戻すものとす。球はタッチに這入りし地點において次の方法の一により競技に戻さるゝものとす。

(イ)タッチ・ラインと直角に少くともタッチ・ラインより五分の所に達する様球をフキールド・オヴ・プレーに投げ入るゝこと。

(ロ)球がタッチになりし所よりタッチ・ラインと直角に十分の地點にてスクラメーヂすること。

若し球がタッチより投げられし場合にタッチ・ラインに直角に落ちざる時は(ロ)の方法によりその相手方が球を競技に戻すべきものとす。利益に關する第10條(ワ)はこの場合適用なし。

第28條 タッチに向ひ故意に投げ込む事等—競技者が故意に球をタッチにパス、ノック若しくはスローしたるときは相手側はその選擇により下の地點

においてペナルティ・キック又はスクラメーヂを與へる。

(イ)球がタッチに入りし所よりタッチ・ラインに直角に十<sup>5</sup>分離れたる地點。

(ロ)斯るパス、ノック又はスローが起りたる地點。

ペナルティ・キックの場合には(イ)又は(ロ)の地點の何れかゞペナルティ・キックの地點として取扱はる。本條は第26條のレフリーがトライを許す權限を侵さず。

第29條 タッチ・イン・ゴール—Touch-in-goal 球又は球の保持者が隅の旗竿に觸れ又はタッチ・イン・ゴール・ラインに觸れ若しくは横切りたる時は球はタッチ・イン・ゴールにありと看做す。但旗は竿の一部と認めず。

第30條 球その他がレフリーに觸れたる場合—球又は球の保持者がフキールド・オヴ・プレーにおいてレフリーに觸れたる時はその地點においてスクラメーヂを命ぜらる。

球を所持せる競技者が味方のイン・ゴールに於て競技中のレフリーに觸れたる場合にはタッチ・ダウンとす。競技中競技者に保持せられざる球が何れかの側のイン・ゴールにおいてレフリー、タッチ・ジヤツヂ、又は觀覽者に觸れたる時、若し觸るゝ事なかりせばタッチ・ダウン若しくはデッドとなりたるべしと考ふる時はタッチ・ダウンを與ふ。球が觀覽者に觸れたる時上記の如き結果が疑はしき場合は外來チームが防禦側にある時は之にタッチ・ダウンを與ふ。

競技者が球を持ちて相手側のゴール・ラインを横切り地に着くる前にレフリーに觸れたる時はその地點にてトライを與ふ。

競技中競技者に保持せられざる球が何れかの側のイン・ゴールにてレフリー、タッチ・ジヤツヂまたは觀覽者に



觸れたる時若し觸るゝことなかりせば攻撃側がトライを得たるべしと考ふるときはその觸れたる地點においてトライを興ふ。球が觀覽者に觸れたる時上記の如き結果の疑はしき場合には外來チームの攻撃側にある時は之にトライを興ふ。

第31條 イン・ゴールにてヘルドされたる球—イン・ゴールにて球が競技者の手にあるとき地につけらるゝ前に相手の競技者によりて球が完全にヘルドされたる時はその所に相對してゴール・ラインより5ヤの地點にてスクラメーチとす。

第32條 味方のゴール・ラインを越えて球を持ち込む事 防禦側の競技者が故意に球を味方のイン・ゴール内に蹴り込み、パス、ノック、若しくはキャリー・バックしてその球をデッドに至らしめし場合トライの場合を除き球はキック、パス、ノックまたはキャリー・バックせられたる所に持ち戻されその地點にてスクラメーチとす。本條はヒール・バックまたは故意にファンブルして球が味方のイン・ゴールに入りてデッドせる場合にも適用す。

第33條 イン・ゴール内に於ての反則その他 レフリーは若し攻撃者側の不正なる行爲或は不法なる妨害なかりせば疑もなくトライが得られざりしならんと考へたる時はトライを興へずタッチ・ダウンを興ふ。他に規定されざるイン・ゴール内の反則に對する罰は(イ)攻撃者側の反則に對しタッチ・ダウン

(ロ)防禦者側の反則に對しその反則の起りし所に相對しゴール・ラインより5ヤの地點においてスクラメーチ

第34條 不正なる競技不行跡—Fou lplay, Mcionquet 下の如き行爲を禁ず。

(イ)不正なる競技例へば  
1故意に脛を蹴り置かせ或は毆打すること、2球を持たざる競技者を故意に捉ること、3不法なるタックルチャーヂ並に妨害。

(ロ)不行跡。

(罰) (イ)(ロ)に對しレフリーは反則の地點にてペナルティ・キックを興ふ。【第19條(ホ)に適用なし】しかして最初の反則に於て競技者に警告するか又は退場を命ぜりし。第二回目反則に於て必ず退場を命ぜらるべからず。

(ハ)反則を繰り返す場合。

(罰) 退場を命ぜりし。

競技者退場を命ぜられし時は再び競技に加はるを得ず、しかしてレフリーはその旨協會に報告すべし。

第35條 時間の空費 一競技者又は一方側が故意に時間を空費する事(單に罰則がスクラメーチたる反則を故意になす場合をも含む)は違法なり。

(罰) その地點においてペナルティ・キック。

第36條 規定なき不規律 規則が破られ或は規定なき不規律が起りし場合相手方が是に依つて何等かの利益を得るならばレフリーは笛を吹かず試合の續行を許すものとす。但相手方に何等の利益をも齎らさず且何等の處置も規定しあらざる場合は球の違法または不規則の起りたる地點に持ち歸されその地點においてスクラメーチさるべきものとす。

# スキー規定

(昭和六年度全日本スキー聯盟制定)

## 總 則

第1條 役員は役員長一名でデイスダンスレース係長一名、ジャムプ係長一名を置き各係長の下に更に若干の役員を置く

役員長は實際の競技に關し規定の明文により決定し能はざる總ての疑義を決定す而して其決定は最終にして抗議することを得ず

二名以上の役員ある場合は其中一名を主任とす

第2條 競技種目は長距離競走、短距離競走、複合競走、リレーレース及ジャムプ競技の五種目とす

第3條 役員及新聞雑誌記者の特に許されたる者を除くの外は如何なる人と雖競走路及競技に妨害となる地點に入ることを得ず自己の加入以外の競技に際して競技者もまた同様なりとす役員及新聞雑誌社の代表者は徽章を帶ぶべし競技者は競技番號を胸背に懸ぐべきものとす

## デイスダンスレース

第4條 長距離競走は30キロ乃至50キロ短距離競走は15キロ乃至18キロとす、但し長距離競走は十八歳以上の者に限る

第5條 競技役員を次の如く定む  
係長一名、召集員二名、出發合圖員二名、走路員四名以上、監察員四名以上、通信員若干名、通告員二名以上、計時員三名、決勝審判員三名、記録員三名、補助記録員一名以上、醫師一名

係長は全係員を指揮して競技を進行せしめ記録員の報告を受けてこれを役員長に報告す

召集員は加入競技者の姓名及番號を記入せる名簿を所持し各競技の開始前少くとも十分前加入競技者に競技開始の豫告をなすべし

競技役員は豫め抽籤により競技者の出發順位を定めその結果を記録員に報告すべし

出發合圖員は出發線上に於ける競技者に對して召集員の權限外に屬する總ての權限を有し又競技者が出發の合圖前出發線を超えたるや否やに關しては唯一の判定者たるものとす

出發合圖員は召集員により競技者が出發線につかしまれたる時は直ちに競技を開始するの責任を有す

走路員は走路の完全を期するため走路の踏査及び整理をなし之が管理に當るものとす

監察員は各種の規則違反を係長に通告するものとす

通信員は會場走路間の通信聯絡をなし種々の事項を係長に報告すべし。通信員は競技の進行に關する種々の事項を場内に通告すべく發聲又は掲示等に據りて之をなすことを得通告員が通告すべき事項は係長之を交付す

計時員は各競技に對して一名を置き他に一名の補助員を置く但し同時出發の時は三名の計時員を置き二個の時計一致し他の一個が之に一致せざる場合は前二個の時計の示せる時を以て正式の時間とし三個の時計總て一致せざる



場合は中間の時を示せる時間を以て正式とす

時は號砲の閃光により之を取る

決勝審判員は決勝戦に張れる横紐の一方に二名他方に一名立ち競技者の決勝線に入りたる順序を認定す競技者の決勝線に入りたる順序に関しては審判員の意見一致せざる場合は多数決とす

審判員の決定せる順序は最終にして抗議することを得ず記録員は競技に関する一切の記録をなすものとす

醫師は各競技者の健康診断を行ふ

デスタンスレースにあつては走路の一端所乃至適當なる箇所にて各選手の所要時間を計測し後刻参考の爲發表するものとす

第6條 係長より用意成るの報告を受けたる時は出發合圖員は直ちに競技者を出發線につかしむべし但し出發線上に整列する必要ある時は出發線上に足部を並列せしめて之を行ふ

出發の合圖は次の如くす

(一)十秒、(二)五秒、(三)用意、(四)銃聲又は記號

此際出發合圖員は閃光を容易に計時員に見得る様發砲するを要す雷管不發の場合には之を出發の合圖とせず出發の統聲前出發し又は出發せんとしたる者ある時は不正の出發とす不正なる出發の行はれたりと出發合圖員に於て認めたる時は假令合圖の發砲後と雖も尙一回の發砲を以て競技を中止せしむ不正の出發二回に及びたるものは該競技より除名す

第7條 競技者出發の順位は抽籤を以て定め各競技者をして一定時隔に一人宛出發せしむるを原則とす但し競技場の都合により二名宛或は全部同時に出發せしむることあるべしこの場合出發線上における順位は滑走方面に向ひて最左側にあるものを一番とし以下順次右方に及ぶものとす

第8條 競技中後走者は前走者との距離2m以内(スキーの間隔)に接近し超走の目的を以て適當なる發聲「バーンフライ」を發する事を得前走者が後走者の發聲を受けたる時は之に對し走路を譲るべきものとす

第9條 係長に於て競技中次の各項の一に該當する行爲ありと認めたる時は其競技者を該競技より除名す

(一)他競技者を超走するの目的を以て故意に他の競技者の身體スキー又は杖に觸れたるとき

(二)第8條の規定に違背したるとき

(三)他の競技者が超走せんとするに際しこれを妨害する目的を以て身體スキーまたは杖を用ひてその進路を妨げまたは妨げんとしたるとき

(四)他の競技者の前を滑走し故意に速度を緩めその競技者の競技を妨げまたは妨げんとしたるとき

(五)他の助力により不正の競技をなしたるとき

(六)競技者自ら他の競技者の應援をなしたるとき

第10條 競走路兩側の決勝柱を連絡して雪面に引ける線を以て決勝線とし競技者はその線を含む平面を完全に通過せざるべからず

審判員の判定を便ならしむる爲雪面上1.21m(4ft)の所に白横紐を張る横紐は兩決勝柱に結着せしめ走路の方向に直角にして地表に平行なるを要す同時出發の場合には此横紐に最初觸れたる者を以て一着とし以下決勝線を通過したる順序を以て着順を定む競技者が横紐に觸るゝは必ず胸を以てし手を以て之を攫むを許さず又決勝線を通過したるや否やはスキーの先端によらず足部を以て之を定む

第11條 競技者は必ず所定の通過點を通過すべし

第12條 所要時間の最短なる者を以

て優勝者とす

第13條 優勝者二名以上生ずる場合と雖も再競技を行はず所要時間同一のものは同順位とす

第14條 競技者は出發當時のスキー及杖を以て競技を終始すべく破損せる場合は之を取換ふることを得

第15條 競技開始前係員は競技用スキー及び杖の點檢を行ふ

第16條 競技者は次記以外のスキー用具を携帯することを得ず

(イ)縮具用革(ロ)スパナー

(ハ)ナイフ(ニ)蠟

第17條 走路は平地及び適當なる登行下降の三斜面を平等に含むを原則とす

第18條 (イ)出發點と決勝點とは同一地點の平地或は標高に置くべきものとす特別の場合に限り出發點を決勝點より高處に置くことを得

(ロ)多數の競技者が同時に出發する際は出發點より約100m以上の平地或は之に近き斜面を選ぶものとす

第19條 走路は赤旗を以て示し注意を要す地點には黄旗を立つるものとす

第20條 走路の距離決定は陸軍陸地測量部(五萬分の一)の縮圖上にて決定す

第21條 召集醫師診察出發番號授與競走區間に關する説明は可及的競技前日午後乃至は夕刻之を行ふ競技者は自ら出席するを要し或は又該所に代理者を出席せしむるを要す

### 複合競技

第22條 複合競技は短距離競走及びジャムプ競技より成るものとす

第23條 二種の競技は日を異にし之を行ふを原則とす

第24條 短距離競走の成績は別表により之を採點す

第25條 ジャムプ競技に参加し得べき競技者は短距離競走に参加し豫め提

示せられたる成績を得たるものに限る

第26條 競技者の兩競技得點の最高なるものを以て優勝者とす但し本競技規定第13條を準用す

第27條 ジャムプ競技並に短距離競走は各關係規定により之を行ふものとす

### リレーレース

第28條 本競技は20m乃至40mとし一組六人迄とし四人を以て行ふ

第29條 全走路を四區に分ち各競技者は等距離を走るものとす出發の方法は各組同時に之を行ふものとす

第30條 中繼點は三ヶ所とす、但し同一走路の場合は同一中繼點を三回使用するものとす

第31條 競技者は中繼點の前後約10mの區域において相互の身體を接觸することによりて中繼をなすものとす中繼の認定は決勝審判員これを行ふ

第32條 中繼點は赤旗を以てこれを示し中繼區域は青旗を以てこれを示す

第33條 所要時間の最短なる組を以て優勝者とす

第34條 出發點に於て選手配置を開始する以前には同一組内に於ける競走者の交代を許すも選手配置以後に於ては之を許さず

第35條 一競技者にして半途中止の止むなきに到りたる時は其競技者の屬する競技を繼續することを得ず

第36條 本競技規定第5條乃至第7條及第9條乃至第21條の規定は本競技に之を準用す

第37條 本競技規定第8條は之に準用せず

### ジャムプ競技

第38條 競技役員は次の如く定む  
係長一名、測尺員五名、飛型員三名、斜面員二名、(助手數名)圍外員一名、合圖員及抽籤員二名

係長は全員を指揮して競技を進行せ



しめ各員の報告を受けて之を役員長に報告すべし

測尺員は飛距を測尺し飛型員に報告す

飛型員は競技者の出発より圏外線通過までの全姿勢を審査す。飛型員は各個の競技に對し飛型を審査し其採點と飛距採點即ち各競技者の競技得點數を別規の審査表に記入すべきものとす

斜面員一名は準備滑走路にあり他の一名は着陸斜面にありて共に助手をして斜面の凸凹を修正せしめ競技の可能を合圖員に報告す

圏外員は競技者の完全なる圏外滑走及び轉倒の有無を認定し之を飛型員に報告す

合圖員二名の内一名は出發點に他の一名は飛臺側に位置し上下の聯絡を計り飛台側に位置する合圖員の出發合圖によりて競技の進行を計り競技者の出發と同時に信號を發するものとす

抽籤員及合圖員は之を兼ねる事を得

第39條 ジャムプ競技に於ては競技者の飛型及び飛距の點數並に全體的長不倒飛距を決定すべきものとす

第40條 ジャムプ競技は大膽なる動作ならびに自然にして且つ安定なる態度を以て行ふを要す

準備滑走—準備滑走路の滑走中は多少上體を前方に傾け沈着自由にして自然的滑走姿勢をとるべし、兩手は側方におき兩足を軽く屈し更に兩膝を堅く引き付け全姿勢は最も自然にして拘束なく且つ兩スキーを狭く揃ふべし、準備滑走路の斜面不良なる場合は斜面凹凸の大小に應じ一足を多少前出し應急策を講ずべし

踏切—飛台への移行前上體は適時に同一層前方に傾けられ兩膝は層一層屈すべし體重は強度に前方に置き兩足は多少前後するか又は一束に揃へ兩スキーを完全に揃ふべし

飛台端に於ては兩膝及上體は力強く伸長せられ上體を前方空中に投出すべし、踏切の力は兩手の補助を以て一層大ならしむ

空中姿勢—體全體は伸長せらるゝも緊張を去り沈着なる兩手運動によりて着陸斜面の傾斜面に適應する様前傾姿勢となるを要す、兩スキーは次第に着陸斜面と平行ならしめこの状態を着陸時迄保つべし、全スキーの先端を下向せしむる事は特に避くるを要す、視線は空中飛行の終りには着陸斜面に向け一層確實にして安全なる着陸準備を爲すを要す、要は體及兩スキーの完全なる操作をなす膽力を飛躍者が示すにあり

着陸—着陸は彈性的に操作すべく體の平衡をとり兩スキーを閉ぢ揃ふべし着陸瞬間には兩膝を屈す、前脚は直ちに少しく膝を屈して前方に踏み出し後脚は定則として一層強度に屈す、緩斜面或は不良なる雪の状態に於ては前脚は特に前方に踏み出すべし

飛躍者は着陸後可及的早く準備滑走路におけるが如き滑走姿勢に移るべし。圏外における違止は審査に入らず

第41條 競技審判は次の方法による競技者は各二回または三回同回數の飛躍を爲すものとす

飛距は競技者の着陸中央部より飛臺端に至る直線を測定し0.5mを單位として表示す

飛距點は同一出發地點における各組競技者の長不倒飛距を20點とし別表により算出す

出發點より圏外線に至る迄に轉倒したる者には飛型點と同一の飛距點を興ふ、雪面に兩手を觸れ又はスキー上に腰を落したる場合は轉倒と看做す

飛型點は飛型員の判定する標準飛型を20點とし0.5點を單位として表示す不倒飛躍に對しては定則として10點

以上を興へ準備滑走路に於て轉倒せる競技者の飛躍に對して0點を、着陸後の轉倒飛躍に對しては10點以下を興ふ

第42條 各競技者に對する審判員の採點數の總和を以て該競技者の成績點とす

第43條 成績點の最大なる者を以て優勝者とす

一競技會に於て最長不倒飛躍を爲したる者を最長不倒飛距離保持者とす

同一成績を獲たる者二名以上ある場合は其者につき更に決勝を行はしむ、此の場合の採點は成績點に算入せず。同一成績點を獲たる者の中當該級別又は競技會の最長不倒飛距記録を有する者あるときは該競技者は決勝によらずして上位とす

第44條 各競技者は飛型員の指定する位置より出發するものとす

第45條 本競技は競技者の出發に於て開始され圏外線通過後の違止を以て終了となす而して圏外線を含む鉛直なる平面を完全に通過するを以て圏外線通過とす

### 附 録

#### 軍隊競走規定

第1條 軍隊競走は一組四名(將校一名、下士一名、兵卒二名)を以て編成し各員は同時に出發し全走路を走破すべきものとす、しかして全員が決勝點を通過するにあらざれば競技は完了せず

第2條 各員は全走路を完全に走破すべく其内一名にても走破せざる箇所あるときは該組は失格とす

組内各員相互に於ては如何なる援助を爲すも差支なきものとす、即ち競走中同一組各員は相互に携帶品を代携したるスキーを破損せる場合は他員がこれを援けて競走を續行する事を得

第3條 總ての組は出發當時に於ける服裝並に携帶品を以て競走を終始す

べし、出發の際の服裝及び携帶すべき品名次の如し

服裝—略裝(刀を除く)にてスキー及兩杖を使用す

携帶品—將校(一)拳銃(サツク人)

(二)圖囊(走路圖在中)(三)双眼鏡(サツク人)下士、兵卒(一)小銃(二)

彈藥盒前一個(三)背囊に準ずるリュックサツク(糧食一食分在中)

杖及スキーの豫備を携帶するも差支へなきものとす

出發時に於ける服裝に關する判定はデイスタンスレース係長之を爲す

第4條 本競走は全日本スキー聯盟「スキー競技規定」により行ふものとす

### 全日本スキー選手權大會規定

第1條 本大會の競技種目は長距離競走、短距離競走、複合競技、リレーレース及ジャムプ競技とす

第2條 本大會は本聯盟に於て制定せる競技規則により舉行す

第3條 本大會に出場せんとする者は次記各項の資格を有するものに限る但し聯盟會長において推薦せるものはこの限りにあらず

(一)前年度登録せられたる選手權保持者

(二)當該シーズンにおける聯盟認定のスキー競技會に出場し第一位乃至第六位の成績を得たる者及最長不倒飛距離保持者但しリレーレースは第一位に限る

本條の規定は同一種目の競技に限る

第4條 前條第2項の競技會は下記各項の條件を具備するを要す

(1)毎年定期に開催するものたること

(2)本聯盟の競技規定により舉行するものたること

以上競技會の認定は代表委員會においてこれを行ふ



第5條 前條認定をなしたる競技と雖も不正に舉行せるものと認めたる時は認定を取消することあるべし

第6條 出場選手にして某團體に所屬するものは該團體名を以て終始すべきものとす

第7條 主催者は競技會終了後一週間以内に其成績を聯盟に通報すべし

第8條 選手権獲得者を次の如く定め選手権決定登録をなす。但し出場者少數の場合は常務員會に於て範圍を縮小することを得

デイスタンスレース=第一位乃至第十位

複合競技=第一位乃至第十位

リレーレース=第一位

ジャンプ競技=第一位乃至第十位

ジャンプ最長不倒飛距離保持者

第9條 年齢により下記の級別を以て選手権を決定することを得

(1)幼年組(十八歳未満)

(2)成年組(十八歳以上三十歳未満)

(3)壯年組(三十歳以上)

年齢は競技會前年の十二月三十一日現在を以て算定す

第10條 選手権大會出場者には出場手数料を徴することあるべし、加盟團體外の出場者には加盟團員手数料の倍額を徴することあるべし

# 氷上競技規則

(大日本スケート聯盟制定)

この規則は多年歐洲においてスケート競技を研究せられた日本スケート會員法學士佐久間信氏が國際スケート聯盟規則の獨語原文を翻譯されたもので昭和五年十月大日本スケート競技聯盟の規則に制定、同聯盟の許可を得て本書に掲載するが、第一章のスピード・スケートイングおよびフィギュア・スケートイングの競技に関する一般規定はこれを省略した。

## 第二章 スピード スケートイング (甲) 總則

第35條 距離 國際競技は次の距離に就てのみ之を舉行することを得(第36條は例外とす)但し該距離の個々につき舉行するかまたは唯一個の賞品を與ふることを條件として數個の距離につき舉行するものとす。

500元、1,000元、1,500元、5,000元及び10,000元

第36條 第35條に定むる距離の外競技は10,000元を超えたる距離に就ても之を舉行することを得。

該競技は普通の競技場において之を舉行することを得ずして之を直線「コース」における競技と看做すべきものとす。

第37條 個々の距離に就ての競技の場合における二人組合の構成 一切の國際競技は二人宛且つ「タイム」を目的として之を舉行するを要す(例外第36條及び第40條)但し單一「コース」の競技場(einfache Bahn)において500元の距離の競技を舉行する場合には各選手は單獨に該競技場を滑走するものとす

選手の「スタート」番號は抽籤により之を定め次で選手は「スタート」番號の順位に従ひ二人宛組合さるゝものとす「スタート」に際し何人が内側「コース」を、また何人が外側を滑走すべきやは抽籤により之を定む。

二人組合の確定後選手一名孤立して殘存する場合には、その競技參加者數奇數なるために生じたと該選手の相手方が出場せざる爲に生じたとを問はず、該選手は最後に滑走す、數人の選手が孤立して殘存する場合にはその抽籤により得たる「スタート」番號の順位に従ひ改めて二人宛組合さるゝものとす、該新組合間の順位は抽籤により之を定む。

第38條 數個の距離に付舉行せらるる競技における二人組合の構成及順位 數個の距離に付一個の競技舉行せらるゝ場合には各距離において最優勝の「タイム」を達成せる者がその次の距離において二人宛組合さるゝものとす。

500元 1,500元 5,000元及び10,000元の距離に付一個の競技舉行せらるゝ場合には選手の「スタート」番號及び二人組合の構成は500元及び5,000元の距離に付各別に抽籤せらるゝものとす、まづ各選手の「スタート」番號の抽籤を



行ふものとす、二人組合の構成は「スタート」番號の一と二、三と四などがそれぞれ二人組合を組織する方法により行はるゝものとす、第一番及び第二番の選手は第一番の二人組合を構成し第三番及び第四番の選手は第二番の二人組合を構成し以下之に倣ふものとす。

1,500呎の距離に就ては500呎の距離において達成せられたる「タイム」により選手の組合を構成しきた10,000呎の距離における二人組合の構成は5,000呎の距離において達成せられたる「タイム」によるものとす。

1,500呎及び10,000呎における二人組合の順位は各別に抽籤せらるゝものとす。

500呎及び5,000呎の距離において二名または数名の選手が同一の「タイム」を達成したる場合には、同一の「タイム」を達成せる何れの選手と該選手よりも低きか、または該選手に次ぎ高き席次數を得たる何れの選手とを二人宛組合すべきやは抽籤により定む。

選手が孤立して残存する場合には、その競技参加者の數が奇數なるため生じたと該選手の相手方が出場せざるために生じたとを問はず、該選手は最後に滑走す、數人の選手が孤立して残存する場合には該選手は其達成せる「タイム」に従ひ更に二人宛組合され且つ右新なる二人組合間の順位は抽籤により定めらるゝものとす。

第39條 決勝競技 決勝競技は之を許さざるものとす。

第40條 直線「コース」競技場における500呎競技 500呎競技は之を直線「コース」競技場に於て舉行することを得、直線「コース」競技場において作れる「レコード」は無効とす。

第41條 競技場の測定 競技場の測定は内側より0.5呎離れて之を行ふものとす、競技場は公の機關之を測定す

ることを要し該機關はまた「スタート」線の正しき場所をも確認すべきものとす。

第42條 時計 「タイム」測定に使用せらるゝ時計については該時計が一時間内において正しき時間より一秒を超ゆる誤差なき旨の時計製作者の證明書を提出すべきものとす。

第43條 各廻走の「タイム」 5,000呎及び10,000呎の競技においては出來得れば各廻走毎に「タイム」を測定記録すべきものとす。

第44條 「コース」の幅 選手は個々の競技場(譯者註、本譯文は獨文「テックタスト」によれり獨文「テックタスト」には auf einzelnei Bahn なる語を用ひ第37條單一「コース」の競技場(auf ein fachei Bahn)と區別しあり尤も英文「テックタスト」第44條には single track なる文字を用ひある故單一「コース」の競技場と譯し得しべ)に於て少くも相互に2呎離れて並べらるべきものとす

二重「コース」の競技場に於ては各「コース」は少くも3呎の幅を有するものたるべく且兩「コース」間の分界と彎曲の標識とは能ふ限り固まらざる雪の稜のみを以てきた如何なる場合に於ても可動的の小木片を以てこれを表示すべきものにして固定せる棒を用ふることは許されざるものとす

第45條 「スタート」係 「スタート」係は「スタート」に關する一切の紛議を獨立して裁決すべきものとす

「スタート」係は選手の後に位置を占むべきものとす、「スタート」係は選手をしてその席及び「スタート」の位置に着かしむべきものとす、選手の用意爲れるときは「出發」("Los!", 又は"Go!")なる語又は號砲發射を以て出發せしむ、「コース」又は「ゴー」なる語が發せられ又は號砲發射せられたるときは「スタート」は有効のものとす

第46條 「スタート」線 選手は「スタート」に於てその「スケート」を以て線を横切りて立つことを得ず即ち選手は「スケート」の爪先を以て唯出發線まで到ることを得るのみとす

第47條 左廻り滑走 滑走は常に左廻りに即ち競技場の内側を左方に見てこれを爲すべきものとす

第48條 衝突の危険 個々の競技場(譯者註、第44條同様獨文「テックタスト」に依る)に於て各選手は「スタート」後「コース」の内側を滑走することを得るも衝突の危険は自ら負擔するものとす

「コース」の内側を滑走する者はこの内側滑走を持續するを要す、この者が右方に向ふ場合には自己の危険に於てこれを爲すものとす

二重「コース」の競技場に於て二人の選手が同時に「コース」の彎曲部より走出する時は「コース」内側の選手は他の選手が自己の側を走過するを許容せざるべからず

第49條 選手の後方に於ける距離 個々の競技場(譯者註、第44條同様獨文「テックタスト」に依れり)に於て選手は相手選手との距離少くも5呎ある場合にのみ相手選手の後方を該相手選手の「コース」上に於て滑走する事を得該選手が注意を受けたるにも拘らず該選手が該事實に依り利益を得たりとせらるゝ場合(例へば強風の場合)には該選手は賞品獲得より除斥せらるゝものとす

第50條 「コース」審判員 「コース」審判員は選手の相互に爲す妨害又は他方面より來る妨害に對し注意を拂ひ且該妨害を直ちに告知すべきものとす

第51條 廻走回數算定員 廻走回數算定員は爾後又は滑走すべき廻走回數を明瞭に掲示すべきものとす、最後の廻走の初めには審判員席より選手に對

し打鐘合圖を爲すべきものとす  
第52條 「ゴール」 選手はその「スケート」が「ゴール」線に觸れ又はこれに到達したるときは全距離を滑走し了りたるものとす

選手が「ゴール」の直前に於て轉倒し相手選手が「ゴール」線を走過する以前に自己の「スケート」が「ゴール」線に到達したる場合には該選手は勝者とす

第53條 「ゴール」審判員 「ゴール」審判員は何れの選手が第一に又何れの選手が第二に「ゴール」線を走過したりやを確定す、該審判員の宣告に對しては異議を申立つるを得ず

第54條 「タイム」測定員 各競技に付三名の「タイム」測定員を任命するを要し該各員は兩選手に付「タイム」を測定す

二箇の時計が同一「タイム」を示し第三の時計が異なる「タイム」を示す場合には相一致せる二箇の時計の「タイム」が結果として算へらるゝものとす

總ての時計が相異なる「タイム」を示す場合には中間に位する時計の「タイム」を以て結果と看做すべきものとす、「タイム」測定員の一名が何等かの理由に依り「タイム」を測定せざる場合には他の二箇の時計の中間「タイム」を以て結果と看做さるゝものとす、該中間「タイム」が1/10秒に滿たざる端數を生じたる場合にはその次に高き1/10秒までを取りこれを結果と看做すものとす

各「タイム」測定員の取りたる「タイム」はこれを記録すべきものとす、各競技後毎に時計を「タイム」測定主任に提出すべきものとす、該主任は得られたる「タイム」及び該「タイム」の記録への正しき記入を再検査す、該記録は請求に依り主催者よりこれを國際スケート聯盟幹部會に送致すべきものとす

確定せられたる「タイム」に對しては異議を申立つることを得ず

「タイム」測定員は「スタート」に際し



「スタート」係の後方に於て同係に背を向けて立つことを要す、短距離のため不可能なる場合には「スタート」と「ゴール」とを電鈴に依り相互に結付くるものとす

二重装置の「ストップ・ウォッチ」十分なる数存在せざる場合には三個の單装置の時計を第一の選手の爲又三個の單装置の時計を第二の選手の爲使用することを許さるゝものとす

第55條 數個の距離に就て舉行する競技に於ける結果 一個の賞品のみを付與して數個の距離に就て舉行する競技に在りては勝者中全部の距離を完走しかつその際少くも距離の大多數において勝利を得たる者を以て優勝者とす

數人の選手が何れか一個の距離において最良の「タイム」を獲得したる場合には該選手全部を勝者と看做すものとす、何人も該條件を満足せしめざる場合には勝者中總ての距離を完走しかつ最良(最低)の總點數を獲得したる者を以て優勝者とす

點數は500に於いては達成せる「タイム」の秒數、1,000に於いては秒を以て示せる達成せる「タイム」の半分、1,500に於いては秒を以て示せる達成せる「タイム」の倍、5,000に於いては秒を以て示せる達成せる「タイム」の倍また10,000に於いては秒を以て示せる達成せる「タイム」の二十分一を以て夫々これに當つるものとす、最低の總點數を得たる者は優勝者とす

點數は小數點以下第二位まで計算しかつ必要ある場合には小數點以下第三位までを取りて訂正す

選手が何れか一の距離において失格したる場合には該選手は點數計算の際除外せらるゝものとす

第56條 世界「レコード」 世界「レコード」としては國際スケート聯盟は國際競技若しくは内國競技または數國

間競技において達成せられたる「レコード」にしてその設定に際し次の條件に従ひたるものゝみを認むるものとす

(イ) 競技場は最小400に最大500の範圍を有する圓形の二重「コース」(geschlossene Doppelbahn)たるべくかつ「コース」内側の半徑は24を下らず、また26を超えざるものたることを要す、競技場は公の機關においてこれを測定することを要し該機關はまた「スタート」線の正しき位地を確定すべきものとす

(ロ) 「タイム」測定用の時計は一時間に付正しき時間より1秒を超ゆる差異あるものたるを得ず、之に就ては専門家の發給せる證明書を提出することを要す

内國競技において設定せられたる「レコード」はまた當該國の全國聯盟に依り確認せらるゝことを要す

諸記録及び諸證明書は毎年遅くも五月一日までに國際スケート聯盟幹部會にこれを提出することを要す

世界「レコード」は國際スケート聯盟により500、1,000、1,500および10,000に就てのみ記録せらるゝものとす、達成せられたる「レコード」に就ては國際スケート聯盟は當該選手に對し證書を發給するものとす

### (乙) 世界選手権及「ヨーロッパ」選手権競技會

第57條 二重「コース」競技場、長さ半徑 世界選手権競技會および「ヨーロッパ」選手権競技會は二重「コース」の競技場において之を舉行する事を要す(「コース」の長さは出來得れば500にまた少くも400にたること)

設定せられたる二重「コース」の競技場が何等かの理由に依り使用不可能となる場合には審判長は競技を單一「コ

ース」の競技場において舉行せしむることを得

選手権競技會における半徑及交叉線 世界選手権競技會および「ヨーロッパ」選手権競技會においては内側彎曲線の半徑は24を下るを得ず、かつ26を超ゆるを得ず、また交叉線は少くも70のものたることを要す(但し第20條審判長は氷の状態が競技の舉行を許すや否やを決定す、審判長は本競技規則に牴觸せざる限り「プログラム」の變更を爲し、かつ事態不良となる場合には競技場の形及び大きさを變更し、また全然新なる競技場を任意の場所に設定せしむるの權能を有すに依り例外を許すものとす)

第58條 距離 世界選手権競技會及び「ヨーロッパ」選手権競技會に就ての距離は500、5,000、1,500及び10,000とす

第59條 總ての距離に對する參加 世界選手権競技會及び「ヨーロッパ」選手権競技會に優勝する爲には優勝者は各距離の何れにおいても失格することなく總ての距離を完走することを要す

審判長は例外の場合において本規定を除外するの權利を有す

第60條 優勝者 三個または四個の距離において勝利を得たる者は世界選手権競技會または「ヨーロッパ」選手権競技會における優勝者とす、數人の選手が何れか一個の距離において最良の「タイム」を獲得したるときは該選手全部を勝者と看做すものとす

何れの選手も該條件を満足せしめざるか、または數人の選手が該條件を満足せしめたる場合には總ての距離を完走し、かつ最良(最低)の總點數を獲得したる選手を以て優勝者とす

選手が何れか一の距離において失格したる場合には該選手は選手権を求むるの權利を失ふものとす

第61條 競技の期間 世界選手権または「ヨーロッパ」選手権の爲の競技は二日間に亙り舉行せらるゝものとす、第一日においては500および5,000にまた第二日においては1,500および10,000に付競技を行ふものとす

突然不適當なる氣候状態到來する場合には審判長は之を變更することを得

第62條 「ヨーロッパ」選手権競技會及び世界選手権競技會の結果は遅くも競技後四週間内に記録の形式を以て國際スケート聯盟の會員にこれを送致すべきものとす

## 第三章 フィギュア スケートイング 總 則

第63條 一般規定 國際「フィギュア・スケートイング」競技は之を下記の種類に分つ

- (一) 個人競技
- (二) 「ペーヤ・スケートイング」競技 (二人組合競技)
- (三) 集團競技
- (四) 「ダンス」競技

「ペーヤ・スケートイング」競技においては同様に構成せられたる二人組合(女と男女二名又は男二名)相互間又集團競技においては同數且同構成の參加者より成る集團相互間においてのみ競技をなすことを得

第64條 「スクール・フィギュア」及「フリー・スケートイング」競技 個人「フィギュア・スケートイング」競技は之を次の部門に分つ

- (イ) 課題せられたる「フィギュア」(「スクール・フィギュア」)の競技
- (ロ) 相連續する分(Minuten)の一定數に達するまで各自の自由選擇に依り滑走する競技「フリー・スケートイング」



賞品の付與は該兩部門において獲得せる總結果に依り之を行ふ、該兩部門の何れかにおいて獲得せる成績に對しこの外特別の賞品を付與することは主催の協會又は聯盟の自由とす

最小限度の點數 選手權(肩書及「メダル」)を獲得するためには勝者は審判員の大多數の判定において諸「スケール・ファイギュア—」中少くも%の種目及「フリー・スケーティング」(後者に就ては滑走の内容においても又滑走の態様においても)を最小限度の點數「良」(4點)を得て滑走したることを要す

前記部門の何れか—に對してのみ競技參加届出をなすことは之を許さず

「スケール・ファイギュア—」競技は「フリー・スケーティング」競技の前に之を舉行すべく且若し可能ならば一日中の異なる時又は前日に之を舉行すべきものとす

第65條 「ペーヤ・スケーティング」競技及集團競技並に「ダンス」競技は「フリー・スケーティング」競技のみを包含す

第66條 審判員 審判員は相互に離れて立ち且選手に對して、其の滑走に際し、絶対に影響を與ふることなき様配置を占むべきものとす、審判員は互に談話をなすことを許されず、相互に獨立して所定の採點表上に採點すべきものとす

### スケール ファイギュア—競技

第67條 「スケール・ファイギュア—」は別表中より少くも六種目(Nummer)を採用すべきものとす

この(イ)又は左(ロ)に始まる種目は(イ)及(ロ)兩形共に之を滑走すべきものとす

選手權に對する規定 世男選手權に

おいては「スケール・ファイギュア—」は抽籤に依り之を定む、該抽籤及係數の確定は「スケール・ファイギュア—」競技の前日の夕方少くも審判員二名及選手二名の面前において審判長又は審判長不在の場合には主催協會の職員一名において之を行ふ

「スケール・ファイギュア—」六種目を抽籤に依り定むべきものとす

抽籤は次の方法に依り之を行ふ

(一)第一の「スケール・ファイギュア—」は競技規則別表第38號、第39號、第40號及第41號中より之を採用す

(二)第一次抽籤において第40號又は第41號の「ファイギュア—」籤出せられたるときは第二次抽籤は第14號、第15號、第16號、第17號、第30號、第31號、第38號及第39號の「ファイギュア—」中において之を行ふ、之に反し第一次抽籤において第38號又は第39號の「ファイギュア—」籤出せられたるときは第二次抽籤は第18號、第19號、第32號、第33號、第40號及第41號の「ファイギュア—」中において行はるるものとす

(三)第34號、第35號、第36號及第37號の「ファイギュア—」中より一個

(四)第三次抽籤において第34號又は第35號の「ファイギュア—」籤出せられたるときは第四次抽籤は第1號、第2號、第10號、第11號、第12號、第13號、第24號、第25號、第28號及第29號の「ファイギュア—」中において之を行ふ、之に反し第三次抽籤において第36號又は第37號の「ファイギュア—」籤出せられたるときは第四次抽籤は第3號、第4號、第5號、第6號、第7號、第8號、第9號、第26號及第27號の「ファイギュア—」中に於て之を行ふものとす

(五)第22號及第23號の「ファイギュア—」中より一個

(六)第20號及第21號の「ファイギュ

ア—」中より一個  
「ファイギュア—」は番號順に之を滑走すべきものとす

男子世界選手權に於ては該抽籤方法中より次の「ファイギュア—」を削除す

第1號、第2號、第3號、第5號、第6號、第7號、第9號、第10號、第11號、第12號、第14號、第15號、第16號、第16號、第17號、第18號、第19號

「ヨーロッパ」選手權に對する「スケール・ファイギュア—」は世界選手權に付定められたる「ファイギュア—」の區分を參照し國際スケート聯盟幹部會に於て毎年之を決定するものとす、該「スケール・ファイギュア—」の公表は競技細目規程を以て之を爲すものとす

第68條 選手の順位 「ファイギュア—」を告知し且つ氏名の呼上を爲したる後一切の選手は抽籤に依り定まれる「スタート」番號の順位に依り該「ファイギュア—」を滑走す

選手の順位は各「ファイギュア—」毎に之を變更し直前の「ファイギュア—」を第一に滑走せる選手は次の「ファイギュア—」に於ては最後に滑走す、二名の選手のみ出場し且該選手に於て同意する場合には除外例を設くることを得

各選手は自己の氏名呼上後遅くも二分間にして其の「ファイギュア—」の滑走を開始すべく之に反するときは該選手は該「ファイギュア—」を「滑走せざりしもの」と採點せらるるものとす

第69條 唯一回の蹴りのみに依る滑走開始 各「スケール・ファイギュア—」は静止状態より且準備的「ステップ」を爲すことなく他の足(浮足)を以て唯一つの蹴りを行ふことに依りてのみ之が滑走を開始することを得

「ファイギュア—」滑走が準備的「ステップ」を以て開始せられたるときは審判長は當該「ファイギュア—」を改めて最初より始めしむる爲該選手を制止する

の義務あるものとす  
選手は各「スケール・ファイギュア—」の滑走開始に當りては「スケート」の下部を以て立つべきものとす、「スケート」の爪先を以て立ち又は「スケート」の爪先を以て蹴りを行ふことは之を許さず

「ファイギュア—」は想像的軸線の交叉點に於て之を始むべきものとす

停止することなきこと 一足より他の足への移り變りは停止することなく浮足(之れより滑足と爲る)を氷上に下し且從來の滑足(之より浮足と爲る)を以て單一の蹴りを與ふることに依り之を行ふ

各「ファイギュア—」は右足と左足との双方を以て三回之を滑走す、此反覆は前述の如く停止することなく之を行ふべきものとす

審判長は自ら又は其の代理者を通じ「ファイギュア—」の三回の滑走が爲されたることを當該選手に通告すべきものとす

第70條 點數 各「スケール・ファイギュア—」は零乃至六の點數を以て採點す、其の意味次の如し

- 0點—滑走せず
- 1點—不良の滑走
- 2點—缺點ある滑走
- 3點—可なりの滑走
- 4點—良き滑走
- 5點—非常に良き滑走
- 6點—完全なる滑走

小數一桁迄の採點を爲して等級を附することは之を許すものとす(例1、2點、3、8點、5、5點)

點數付與に當りては第一に氷上に於ける「ファイギュア—」の正しき描寫、第二に姿勢及動作、第三に「ファイギュア—」の三回の反覆に於ける線の合致及第四に「ファイギュア—」の大きさを考慮すべきものとす



選手及審判員は第一に第71條に依る正しき滑走、次で第72條に依る姿勢及動作、次で第三に始めて「フィギュア」線の合致、次で第四に始めて「フィギュア」の大きさを考慮すべきものとす

「フィギュア」線の合致は第71條に依る「フィギュア」の正しき描寫の規定が遵守せられたる場合にのみ之を考慮すべきものとす、辛うじて精確なる合致を得んとする努力は之が爲第72條に依る適當なる姿勢及動作が害せらるる場合には之を非難すべきものとす

第71條に依る「フィギュア」の正しき描寫並に第72條に依る適當なる姿勢及動作を犠牲として達成せる過度の大きさも亦同様とす

選手が或「フィギュア」の滑走に部分的に成功せざるか又は轉倒せるの事實は審判員をして該「フィギュア」を「滑走せざりしもの」と採點せしむるものに非ず、反對に「フィギュア」の成功したる部分を適當に採點すべきものとす

第71條 正しき「フィギュア」描寫に関する規定 正しき「フィギュア」描寫に就ての規定次の如し

三回の反覆に際し縦軸線及横軸線を保持すること(「エイト」の縦軸線として「エイト」の中央を縦に横切り之を左右二個の等しき半分に分割する線を想像すべきものとす、横軸線は「エイト」の中央を縦軸線と直角に横切るものとす)

「エイト」の(横軸線に依り分割せられたる)第一と第二の兩半分が殆んど同じ大きさなること

縦軸線及横軸線との關係に於て「フィギュア」の各部分が對稱的に配列し居ること

「カーヴ」は凹凸なく且最終點迄滑り終ること即ち出發點近く迄歸還すること

「スリー」は其の反轉點が縦軸線上に在り且第二の「カーヴ」が第一の「カーヴ」と殆んど同じ大きさなること

「ダブル・スリー」は其の中央の「カーヴ」が縦軸線を直角に横切り且三個の「カーヴ」が殆んど同大きさなること

「ループ」は幅廣きよりも長目に且尖りたる角なき様描寫し又其の縦軸は「エイト」の縦軸線上に在り第二の「カーヴ」は第一の「カーヴ」と殆んど同じ大きさなること

「チェンジ」は第一の「カーヴ」より第二の「カーヴ」への變移を緩に行ひ「スケート」の「エツヂ」の變更は縦軸線上にて行ふこと、完全なる「エイト」を滑走する場合には「スケート」の「エツヂ」の變更は第一の「カーヴ」の出發點附近にて行ひ又第二の「カーヴ」は同様出發點附近に歸還し且第一の「カーヴ」と殆んど同じ大きさなること

「ロツカー」及「カンター」は「スケート」の「エツヂ」を變更せざること又反轉は軸線附近にて行ふこと

「ブラツケット」は反轉の前及後に於て「スケート」の「エツヂ」を變更せず又反轉點は縦軸線上に在り第一及第二の「カーヴ」は殆んど同じ大きさなること

第72條 正しき姿勢及動作に関する規定 「スケール・フィギュア」の滑走に際しての正しき姿勢及動作に就ての規定(本規定の範圍内に於ては選手の個性は之を自由に發揮し得べく且審判員は該個性を能ふ限り尊重すべきものとす)次の如し

腰を屈けず眞直なる姿勢、但硬直ならざること、適度に膝又は體軀を屈け頭はよく能ふ限り眞直なること、浮足は僅かに氷より離し高め後方に引摺ることなく「スケート」の爪先を下方且外方に向け、膝を僅かに屈け、原則として滑足の後方に置くも然らざる場合には自由に振り動かす

て動作を補助す、但し浮足を離し離し上げざること、腕は硬直ならしめず之を下げ、浮足と同様其の運動に依り補助作用を爲さしむことを得るも肘又は手を體軀より離し離し上げざること手も亦出來得れば帯の高さを越えしめず指は擴げず又拳を握らざること  
一般に總ての激しき角張りたる又は硬直せる動作及強烈に表されたる補助動作は之を避くべきものとす、樂に滑走せりとの印象を與ふる様努むべきものとす

### フリー・スケート テイニング競技

第73條 順位 「フリー・スケートテイニング」に際しては個人競技たると「ペーヤ・スケートテイニング」競技たると集團競技たるとを問はず選手は抽籤に依り相次いで出場するものとす

選手の費し得る時間は其の滑走開始の時より之を起算し審判長に於て之を監督するものとす

經過せる分(Minute)の呼上 經過せる各分は選手に對し、希望に依り、呼上及相當の數字板の差上を以て之を告知す

「フリー・スケートテイニング」の時間及競技場の大きさ 男子世界選手権競技及男子「ヨーロツバ」選手権競技並に「ペーヤ・スケートテイニング」選手権競技に於ては「フリー・スケートテイニング」の時間は5分又女子選手権に於ては4分とす

競技場は直角に限界せらるゝことを要し且出來得れば一方の方向に於て少くも35メートル又右に垂直の方向に於て少くも25メートルの長さを有すべきものとす該競技場の大きさが悪天候の爲障害せらるゝ場合には審判長に於て該競技場を許容すべきや否やを裁決す

第74條 審判 「フリー・スケート

テイニング」の審判は  
内容 (イ)滑走せる「プログラム」の内容(Inhalt)(難易及「ヴァライエテイ」—Schwierigkeit und Mannigfaltigkeit)

態様 (ロ)滑走の態様(Art und Weise)(「プログラム」の構成が調和的なりや、安定度、姿勢、韻律に適へるや及動作等)

に付常に「スケール・フィギュア」競技に於ると同一の意味を有する0乃至6點の點數を附して之を爲すものとす

調和的演技 「ペーヤ・スケートテイニング」競技及集團競技に於てはこの外右(ロ)に於て選手の精確なる調和的演技を特に考慮すべきものとす

### 結果の確定

第75條 點數 採點は「スケール・フィギュア」及「フリー・スケートテイニング」各別の表上に之を爲すべきものとす、前者に就ては各採點標準項目に對する價值割當を記入せざるものとす

個人競技においては各採點表において各「スケール・フィギュア」に付、與へられたる點數に難易係數を乗ず、該難易係數は當該「フィギュア」の難易の程度に依り該「フィギュア」に歸屬するものにして附屬「スケール・フィギュア」一覽表中より之を採用すべきものとす

各採點表において該積を各選手毎に別々に計算して得たる合計數は各選手が個々の審判員より得たる「スケール・フィギュア」の點數と爲るものとす

「フリー・スケートテイニング」において前記(イ)及(ロ)各項目に付與へられたる兩種の點數は之を合計し、此和に對し競技細目規程に依り公表したる係數を乗ず、其の積は「フリー・スケートテイニング」の點數とす

「フリー・スケートテイニング」の係數



此係数は「フリー・スケートイング」において到達し得べき最高點數か「スクール・フィギュア」において到達し得べき最高點數の出來得れば然らざるも%を超えざるものと爲る様之を選定すべきものにして其の際小數一桁迄を許すものとす

總點數 「フリー・スケートイング」に對する點數を「スクール・フィギュア」に對する點數に合計したるものは各選手が個々の審判員より得たる總點數とす

第76條 席次數 審判員に依る採點表の計算は「フリー・スケートイング」の終了後においてのみ之を行ふことを得

各審判員は自己の採點表上の總點數に従ひ各選手を順次並ぶべきものとす其の際最高の總點數を得たる選手は席次數一を又其の次位の者は席次數二を取得し以下之に倣ふ

採點表において二名又は其れより多き選手が總點數同一なるときは席次數はこの者の間において「スクール・フィギュア」の點數の高下により之を決す

「スクール・フィギュア」の點數及「フリー・スケートイング」の點數もまた同一なるときは審判員は自己の採點表上において當該選手に對し問題となれる席次數間の中間の席次數を與ふるものとす

優勝者 審判員の絶對多數に依り第一位の席次を與へられたる者を優勝者とし絶對多數に依り第二位の席次又はよりよき席次を與へられたる者を第二位とす、爾餘の席次の割當は同一の原則に依り之を行ふ、この場合において席次數1、1・5及2はこれを第二位の席次として又席次數1、1・5、2、2・5及3は第三位の席次として計算し以下之に倣ふ

數人の選手が同一の席次に付審判員の多數決を得たる場合には絶對多數よりも一多き多數に依りこの席次を與へられたる者を上位とし又此方法に依り決定し得ざる場合においては席次數の低さに依り之を決定す

席次の確定に付絶對多數を得ざる場合には各個の審判員の與へたる席次數の合計に依り結果を定む、席次數の和が數人の選手に付同一なるときは總點數の多寡に依り之を決し、總點數も同一なるときは「スクール・フィギュア」に對する點數の多寡に依り之を決す

(譯者註、此「席次數の和」以下の文句は英文「テックスト」には別の一項目を爲り居る處本文句は本條第4項にも係らしむべきものなる故英文「テックスト」の項別の方妥當なりとす)

同様の規定は爾餘の席次付與に就ても之を適用す

審判員の採點表において二名又は數名の選手が席次數同一なる爲問題となれる席次間の中間席次を付與せられたる場合には絶對多數を計算するに際しては當該選手の此席次數は當該席次中下位のものにしてのみ計算せらるゝものとす

第77條 「ペーヤ・スケートイング」競技及集團競技の結果 「ペーヤ・スケートイング」競技及び集團競技に在りては「フリー・スケートイング」に付(イ)及(ロ)各項目下に與へられたる點數は之を合計し、各個の審判員採點表上の席次數はこの和に依り之を定むるものとす

各審判員の採點において二個又は數個の二人組合又は集團の各總點數が同一なるときは席次數は滑走の態様に對する點數の多寡に依り之を決す、該點數も同一なるときは該審判員は自己の採點表上において當該二人組合又は集團に對し問題と爲れる席次間の中間席

次を與ふるものとす

優勝者 審判員の絶對多數に依り第一位の席次を與へられたる二人組合(集團)を優勝者とし該絶對多數に依り第二位又はよりよき席次を與へられたる二人組合(集團)を第二位とし以下之に倣ふ、この場合において席次數1、1・5及2は之を第二位の席次として又席次數1、1・5、2、2・5及3は第三位の席次として計算し以下之に倣ふ、數個の二人組合(集團)が同一の席次に付審判員の多數決を得たる場合には絶對多數よりも多き多數に依り此席次を與へられたる二人組合(集團)を上位とし又此の方法に依り決定し得ざる場合においては席次數の低さに依り之を決す

席次の確定に付絶對多數を得ざる場合には、各個の審判員の與へたる席次數の合計に依り結果を定む、席次數の和が數個の二人組合(集團)につき同一なるときは該組合(集團)の間において總點數の多寡に依り之を決す、該方法に依るも尙終結的結果に達せざるときは滑走の態様に對する點數の和の多寡に依り之を決す、同様の方法は爾餘の席次の確定に就ても之を適用す採點及競技結果の確定に關する該規定は「ダンス」競技にも之を適用す

第78條 競技結果の公表 競技結果中少くも各個の採點表の「スクール・フィギュア」に對する點數及び「フリー・スケートイング」に對する點數並に之より生じたる結末的諸數字は之を公表することを要す

採點表の供覽 この外各表の完全なる内容は之を公表せずとするも少くも或期間之を公の閱覽に供すること望ましとす

國際選手権競技會の採點表原本は「プログラム」と共に遅くも競技の四週間後に國際スケート聯盟幹部會に之を

送致することを要す、他の國際競技會の採點表原本は該幹部會の請求ありたる場合にのみ之を送致するを要するものとす

國際選手権競技會に選手を送れる一切の協會に對しては一切の審判員採點表の完全なる内容の謄本を送付すべきものとす

第79條 制規の方法に依る採點以外の採點は無効とす

第80條 追加規定 本規則の定むる所と調和する限り各主催聯盟(協會)は追加規定を任意に採用するの自由を有す、但し該規定は之を競技細目規定中に掲記すべきものとす

尤も世界選手権競技界及「ヨーロッパ」選手権競技會に就ては前記規定は何等追加を爲すことなく其の儘これを適用す

### アイス・ホッケー

第1條 ホッケー・リンク 總べてリンクは下圖の如く記さるべきものとす。(標準氷域長さ200呎幅85呎、最小氷域長さ170呎幅70呎)

第2條 競技は氷上において六人宛をもつてなる兩チームにより行はる。使用すべきパツクは厚さ1寸直径3寸の硬化せる護膜製平圓板とし重量5オンス半より6オンスまでとす。

競技者は次の如く指稱す。

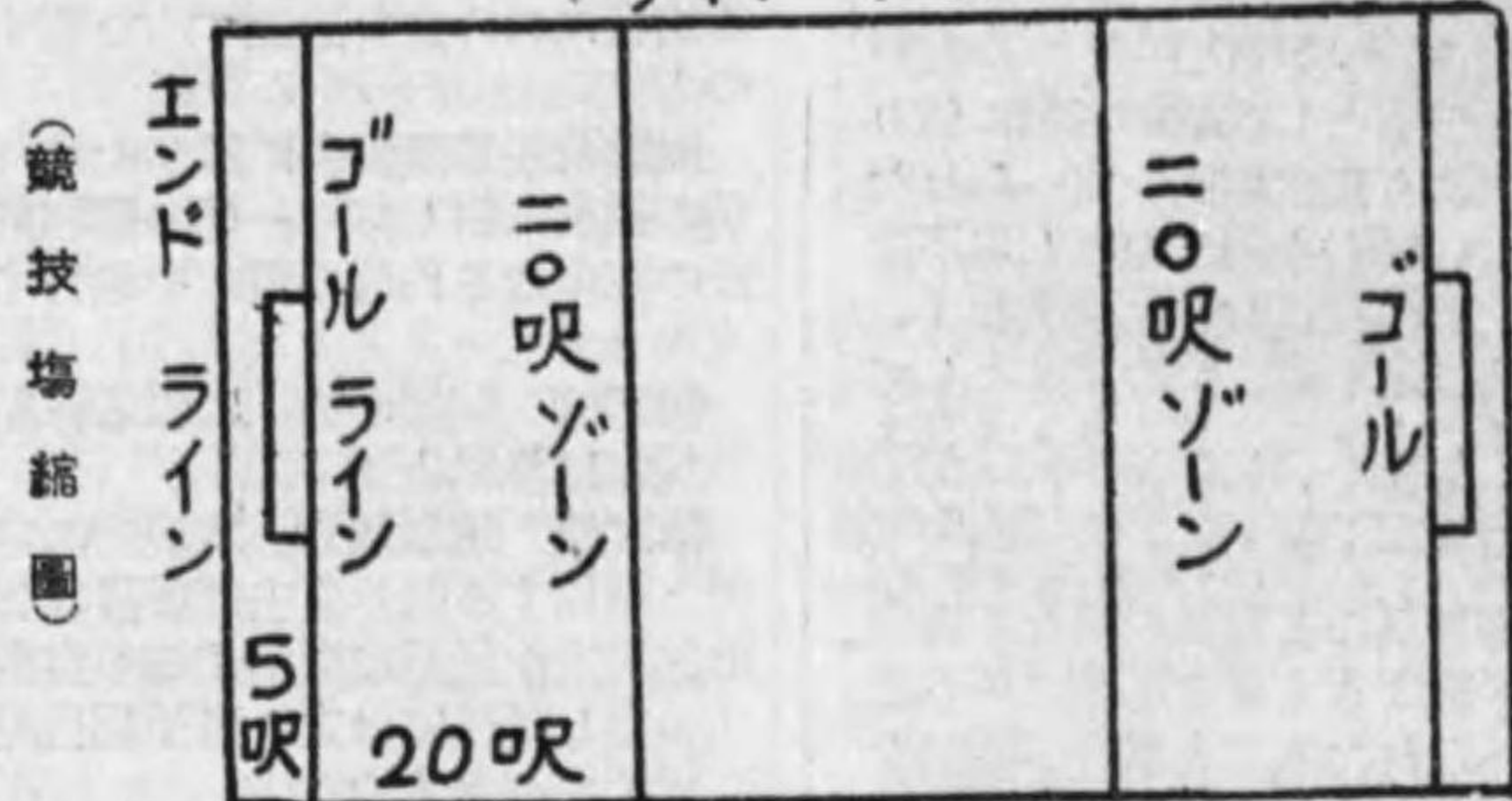
ゴールキーパー、ライトデフェンス、レフトデフェンス、センター、ライトウイング、レフトウイング

試合中如何なる場合に於いても氷上における一方のチームの人員六名を超ゆるを許さず。ゴールキーパーが處罰されし場合には、其の時に於て氷上に在りし競技者の他の一名によりて代置せらるべきものとす。競技者は上着の背後に明かに數字を表示すること。

第3條 ステイツク の幅員は3時半以内柄の長さは54吋以内としプレイ



サイドライン



トの長さは15呎を超ゆるを得ず。ステイックは全然木質なれどテープを捲くは差支へなし。

第4條 ゴール は両側のゴールラインの中央に置かれ、二本の直立せる角柱に依りて支持せらるるネットよりなる支柱の高さは4呎とし、兩柱の間隔を6呎とし、奥行上部17呎下部22呎とす。ゴールはリンクの端より少くとも5呎の所に置く。ゴールの支柱は氷上に確實に安着せしむ。

ゴールの支柱またはネットが規定外の所に置かれ或は破損せる場合にはレフリーは合笛し支柱又はネットの修理が完全せざる間は競技を進行せしむるを得ず。

ゴールを検査するはレフリーの義務とす。各ゴールの支柱間の氷上に線を明かに引くこと、各チームは此規則を厳守する責任を有しこの規則にして厳守されざる限りレフリーは試合を開始するを得ず。

第5條 各チームはキャプテンを有す。キャプテンは試合前トツスによりサイドを決定す。競技は20分宛三回に区分し、各回毎にサイドを交換す。キャプテンの合議により各回の終りに

10分又はそれ以下の休息時間を置く同点の場合は10分又はそれ以下の休息を置きサイドを交換して10分間の補回試合を行ふ。但し開始後5分にしてサイドを交換す。この試合後同点なるときは5分以下の休息を置き更に前形式により試合を行ふ。但し補回試合は三回を限度とす。なほ同点なる時はドロン・ゲームとし改めて試合を行ふ。

補回試合に対する要求權は當該兩チームの諒解によりて放棄するを得。補回試合が必要なる場合に於て一チームが試合を續行する能はざりし場合はそのチームの敗北とす。レフリーは萬一故障等のため試合續行不可能なりと認めたる場合にはこれを中止し、適時續行せしむ。

第6條 二人のタイム・キーパーは兩チームのキャプテンによりて試合前一人宛選任さる。その義務は各ゲームにおいて試合中レフリーの通告により中止されたる時間を控除し、正確なる時間の記録をなし、呼鐘をもつてレフリーに時間の推移を通告し、レフリーは之により適時命令を下す。

レフリーはタイム・キーパー中の一

人を選任して反則せる競技者の罰則時間を計算せしめ、罰則の時間の終るとともに競技者の競技に加入するを許すかくの如くしてタイム・キーパーはレフリーの支配下にあるものとす。呼鐘はタイム・キーパーが之を保持す。

反則せる競技者に対する罰則の時間はレフリーがペナルティ・タイム・キーパーに通告せる時より始る罰則の時間は實際の試合時間によりて計算せられ中止せられたる試合の時間は控除せらる。

第7條 レフリー は兩チームのキャプテンの同意によりて二人を選出すレフリーは如何なる場合といへども試合せんとする兩チームに屬する者たらざること。しかしてそのアマチュアまたはプロフェッショナルを問はず。レフリーは規則を強制し、規則に規定せられざる事項、またはそれに関する論争に対する裁決を下す。その他ゴール・アムパイアを任命解職するの權を有すると共にタイム・キーパーを支配しスコアを保持し、スコアされたる場合にはゴール・インを宣言し或は試合終了後その結果につきて宣言す。レフリーがゲームの中止を命ぜざる間は試合は續行されたるものとす。レフリーの裁決は最後にして抗議を許さず。

第8條 バックがゴールの前方より兩柱間にしてしかも横木以下よりゴール・ラインを完全に通過したる場合ゴール・インとしレフリーの宣言によりスコアされるものとす。但し攻撃側のステイック以外の部分によりて爲されたるゴール・インは得点とならず。

第9條 ゴール・アムパイアは各ゴールに對して一人を要す。しかしてアムパイアはバックがゴールに入りたる時はレフリーに通告す。

各チームはゴール・インの際合圖に用ひる小旗をゴール・アムパイアに試

合前手交するものとすゴール・アムパイアはゴールの後方に立つものとす。

第10條 競技はレフリーがフェイスをなさんとする各チームより一人づつの競技者の中央の氷上にバックを投入して後、合笛またはプレイと稱するによりて開始さる。

バックをフェイスする競技者は、その左手側を敵のゴールに向け、ブレードを氷上に着けてレフリーがバックを投入するを待つべきものとす。

ゴールインの行はれたる場合はリンクの中央において新に前形式によりてフェイスを行ふ。

第11條 オツフ・サイド 競技者なる語は本規則においては競技者の穿てるスケートと解釋す。競技者は常にバックより前方に出でざるものとす若しも競技者にしてバックよりも前方に出で、或はバックが競技者の後方にある味方の一人によりてヒット・タッチ、または送球されつゝある場合においてはその競技者はオツフ・サイドにあるものとす、(即ち味方のゴールに近きリンクの端とその競技者の中間にバックのある場合)

競技者は常にバックよりも後方にあることに努めざるべからず。オンサイドに永く立ち歸らざる者はローフィングと稱しファウルとして處罰せらる。

オツフ・サイドにある競技者と雖も敵方の一人によりてバックがヒットされ或は人體または着衣にタッチせられし場合、その他味方が送球しつゝその前方に出でたる場合はオンサイドとなる。

オツフ・サイドにある競技者はバックをプレイし、または敵方を妨害することを得ず。

バックはオツフ・サイドが行はれたる前最後にプレイされたる場所においてフェイスさるべきものとす。



防禦の側にある競技者がゴールキーパー・リンクの端或はネットよりのパス或はリバウンドを受くともオフ・サイドとならず。

第12條 バックがリンク外に逸出せる場合は次の如し。

- (イ) エンドラインによる場合………バックが逸出せる点よりゴールラインに下せる垂線の足にてフェイスを行ふ。但しこの点は少なくともゴールポストより5ヤード離るゝものとす。
- (ロ) サイドラインよりの場合………(イ)の場合と同様にしてサイドより3ヤードの点においてフェイスを行ふ。

第13條 ゴールキーパーは如何なる方法、如何なる場所においてもバックを止むるを得、また排除の目的を以てパツティングをなしたスケートにてバックを蹴ることを得れども氷上に横臥し、坐し或は膝をつくべからず。バックはこれを投擲しまたは保持すべからず。

防禦側のゴールキーパー以外の他の競技者も試合中ゴール前においては横臥し、坐し、膝をつき或は滑り込むことを得ず。

ゴールキーパーはパツツ及びマスクを用ふることを得るもゴールを守備する上においては不當の扶助となるべき上衣を用ふべからず。

バックの幅員は14ヤードを超ゆるべからず。

ゴールキーパーが除外されて、他の競技者が代置されし場合、該競技者はゴールキーパーの總べての特権を有しゴールキーパーと思惟さるべきものとす。

第14條 競技者の交代は無制限なるもバックが休止の状態にある時の外交代すべからず。

交代を行ふ前に交代競技者レフリーに通告す、萬一試合中に競技者がスケ

ートの破損或は他の事變の爲競技續行不可能となりたる場合、該チームは直ちに補缺を入るゝ事を得。

如何なる場合にてても一チームの人員過剰なる時は、餘剰人員は除外さるべきものとす。しかして該チームは反則として他の一名の競技者を規定時間除外せらるゝものとす反則せるチームの人員過剰中における得點は無効とす。

第15條 ストツペイチ 規則の違反に依り或は偶發事による競技者の交代等の場合、試合はレフリーに依りて中止さる。

バックは之等の事項の發生する前後最後にプレイされたるところにてフェイスを行ふ。但し20ヤードゾーン内において防禦側が反則せる場合には、その起りたる場所にてフェイスを行ひ、攻撃側が反則せる場合或は偶發事によりフェイスを必要とする場合には、ゴールのサイドより5ヤードの直線上にして反則或は事故の起りたる点より之に下せる垂線の足にて行ふ。

バックがレフリーに衝りし場合は、試合を中止しその点においてフェイスを行ふ。

第16條 ゴールラインの前方20ヤードのところに線を引き、此の線と右のゴールラインとの間の境域を稱して20ヤードゾーンといひ、こゝに於ては防禦側にはオフ・サイドは起らざるものとす。

第17條 競技者が次の諸項目に該當する行爲を爲したる場合は之を反則とし、之を犯せるものは罰則により規定の時間中競技に携り得ざるものとす。

(1) ゴールキーパーの反則には次の罰則を科す。

氷上に横臥し坐し膝を着きし場合、ゴールを顛覆せし場合又はゴールイン・バックを持たぬ競技者を妨害せし場合は各2分間。

(2) 競技者の反則には次の罰則を適用す。

無意識のフットラツギング、バック、オフサイドのプレイ、無意識にバックを蹴りし場合はフェイスとすフットラツギング・バックを保持せし場合、バックの投擲パツティングボディカバーの場合は各1分間宛としてスラツシング妨害、敵のステイツクを把握せし場合、故意にバックを蹴りし場合、ステイツクを肩より上にあげし場合、フローイング・オフサイド、ステイツクに依る推衝、後方より引掛けし場合、バックを止むる目的を以てステイツクを投げし場合バックをピツク・アツプせし場合、手にて阻止せし場合、ゴールを顛覆せし場合、足にて推衝せし場合クロツス・チェツク、後方よりの妨害、板圖ひによりてバックを維持せし場合、膝による妨害は何れも各2分間宛。

(3) 剩餘人員は2分間(味方のキャプテンの選びし選手)

(4) レフリーに服せざる場合は4分間又は失格。(3分間以内に續行せざる場合)

(5) 亂暴狼藉の場合試合廢止。

(6) 防禦側の行ひたる無意識の反側が防禦側に不利に展開したる時はレフリーはこれを採らざることを得。

但しレフリーは必要に應じ、以上以外にも反則を採り得。



「フィギュア・スケーティング」ニ於ケル「スクール・フィギュア」

器 語 解

R = 右      o = 外      B = 「ブラケット」  
 L = 左      i = 内      RK = 「ロッカー」  
 f = 前      T = 「スリー」      C = 「カウンター」  
 b = 後      LP = 「ループ」

| 図 形 | 番 號 | 名 稱             | 難 易 係 數 |
|-----|-----|-----------------|---------|
|     | 1   | Rfo - Lfo       | 1       |
|     | 2   | Rfi - Lfi       | 1       |
|     | 3   | Rbo - Lbo       | 1       |
|     | 4   | Rbi - Lbi       | 2       |
|     | 5a  | Rfoi - Lfoi     | 1       |
|     | b   | Lfoi - Rfoi     | 1       |
|     | 6a  | Rboi - Lboi     | 2       |
|     | b   | Lboi - Rboi     | 2       |
|     | 7   | RfoTbi - LfoTbi | 1       |
|     | 8a  | RfoTbi - LbiTfo | 2       |
|     | b   | LfoTbi - RbiTfo | 2       |
|     | 9a  | RfiTbo - LboTfi | 1       |
|     | b   | LfiTbo - RboTfi | 1       |

| 図 形 | 番 號                   | 名 稱                                                               | 難 易 係 數 |
|-----|-----------------------|-------------------------------------------------------------------|---------|
|     |                       | 「ダブル・スリー」<br>{ 獨 Doppeldreier<br>英 Double-Three<br>佛 double-trois |         |
|     | 10                    | RfoTbiTfo - LfoTbiTfo                                             | 1       |
|     | 11                    | RfiTboTfi - LfiTboTfi                                             | 1       |
|     | 12                    | RboTfiTbo - LboTfiTbo                                             | 1       |
| 13  | RbiTfoTbi - LbiTfoTbi | 2                                                                 |         |
|     |                       | 「ループ」<br>{ 獨 Schlinge<br>英 Loop<br>佛 boucle                       |         |
|     | 14                    | RfoLPfo - LfoLPfo                                                 | 2       |
|     | 15                    | RfiLPfi - LfiLPfi                                                 | 2       |
|     | 16                    | RboLPbo - LboLPbo                                                 | 2       |
| 17  | RbiLPbi - LbiLPbi     | 2                                                                 |         |
|     |                       | 「ブラケット」<br>{ 獨 Gegendreier<br>英 Bracket<br>佛 bracket              |         |
|     | 18a                   | RfoBbi - LbiBfo                                                   | 3       |
|     | b                     | LfoBbi - RbiBfo                                                   | 3       |
|     | 19a                   | RfiBho - LboBfi                                                   | 3       |
| b   | LfiBho - RboBfi       | 3                                                                 |         |
|     |                       | 「ロッカー」<br>{ 獨 Wende<br>英 Rocker<br>佛 rocker                       |         |
|     | 20a                   | RfoRKbo - LboRKfo                                                 | 4       |
|     | b                     | LfoRKbo - RboRKfo                                                 | 4       |
|     | 21a                   | RfiRKbi - LbiRKfi                                                 | 4       |
| b   | LfiRKbi - RbiRKfi     | 4                                                                 |         |



| 図形 | 番號  | 名                                             | 稱                                                                                                                                   | 難易係數                                          |   |
|----|-----|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---|
|    |     | 「チェンジ・ループ」                                    | 獨 Schlangenbogen-Schlinge<br>英 Change-Loop<br>佛 changement de carre-boucle                                                          |                                               |   |
|    | 30a |                                               |                                                                                                                                     | R foiL Pfi — L fioL Pfo                       | 2 |
|    | b   |                                               |                                                                                                                                     | L foiL Pfi — R fioL Pfo                       | 2 |
|    | 31a |                                               |                                                                                                                                     | R boiL Pbi — L bioL Pbo                       | 3 |
|    | b   | L boiL Pbi — R bioL Pbo                       | 3                                                                                                                                   |                                               |   |
|    |     | 「チェンジ・ブラケット」                                  | 獨 Schlangenbogen-Gegen-dreier<br>英 Change-Bracket<br>佛 changement de carre-bracket                                                  |                                               |   |
|    | 32a |                                               |                                                                                                                                     | R foiR bo — L boiB fo                         | 3 |
|    | b   |                                               |                                                                                                                                     | L foiB bo — R boiR fo                         | 3 |
|    | 33a |                                               |                                                                                                                                     | R fioB bi — L bioB fi                         | 3 |
|    | b   | L fioB bi — R bioB fi                         | 3                                                                                                                                   |                                               |   |
|    |     | 「スリー・チェンジ・スリー」                                | 獨 Dreier-Schlangenbogen-Dreier<br>英 Three-Change-Three<br>佛 trois-changement de carre-trois                                         |                                               |   |
|    | 34a |                                               |                                                                                                                                     | R foT bioT fi — L fiT boiT fo                 | 3 |
|    | b   |                                               |                                                                                                                                     | L foT bioT fi — R fiT boiT fo                 | 3 |
|    | 35a |                                               |                                                                                                                                     | R boT fioT bi — L biT foiT bo                 | 3 |
|    | b   | L boT fioT bi — R biT foiT bo                 | 3                                                                                                                                   |                                               |   |
|    |     | 「ダブルスリー・チェンジ・ダブルスリー」                          | 獨 Doppeldreier-Schlangenbogen-Doppeldreier<br>英 Double-Three-Change-Double-Three<br>佛 double-trois-changement de carre-double-trois |                                               |   |
|    | 36a |                                               |                                                                                                                                     | R foT biT foiT boT fi — L fiT boT fioT biT fo | 3 |
|    | b   |                                               |                                                                                                                                     | L foT biT foiT boT fi — R fiT boT fioT biT fo | 3 |
|    | 37a |                                               |                                                                                                                                     | R boT fiT boiT foT bi — L biT foT bioT fiT bo | 4 |
|    | b   | L boT fiT boiT foT bi — R biT foT bioT fiT bo | 4                                                                                                                                   |                                               |   |

| 図形 | 番號  | 名                             | 稱                                                                                            | 難易係數                          |   |
|----|-----|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---|
|    |     | 「カウンター」                       | 獨 Gegenwende<br>英 Counter<br>佛 contre-rocking                                                |                               |   |
|    | 22a |                               |                                                                                              | R foC bo — L boC fo           | 3 |
|    | b   |                               |                                                                                              | L foC bo — R boC fo           | 3 |
|    | 23a |                               |                                                                                              | R fiC bi — L biC fi           | 3 |
|    | b   | L fiC bi — R biC fi           | 3                                                                                            |                               |   |
|    |     | 「ワン・フット・エイト」                  | 獨 Achter auf einem Fusse<br>英 One-Foot Eight<br>佛 huit sur un pied                           |                               |   |
|    | 24a |                               |                                                                                              | R foi — L fio                 | 2 |
|    | b   |                               |                                                                                              | L foi — R fio                 | 2 |
|    | 25a |                               |                                                                                              | R boi — L bio                 | 3 |
|    | b   | L boi — R bio                 | 3                                                                                            |                               |   |
|    |     | 「チェンジ・スリー」                    | 獨 Schlangenbogen-Dreier<br>英 Change-Three<br>佛 changement de carre-trois                     |                               |   |
|    | 26a |                               |                                                                                              | R foiT bo — L boiT fo         | 2 |
|    | b   |                               |                                                                                              | L foiT bo — R boiT fo         | 2 |
|    | 27a |                               |                                                                                              | R fioT bi — L bioT fi         | 3 |
|    | b   | L fioT bi — R bioT fi         | 3                                                                                            |                               |   |
|    |     | 「チェンジ・ダブルスリー」                 | 獨 Schlangenbogen-Doppeldreier<br>英 Change-Double-Three<br>佛 changement de carre-double-trois |                               |   |
|    | 28a |                               |                                                                                              | R foiT boT fi — L fioT biT fo | 1 |
|    | b   |                               |                                                                                              | L foiT boT fi — R fioT biT fo | 1 |
|    | 29a |                               |                                                                                              | R boiT foT bi — L bioT fiT bo | 3 |
|    | b   | L boiT foT bi — R bioT fiT bo | 3                                                                                            |                               |   |



| 図形 | 番號  | 名稱                                    | 難易係數 |
|----|-----|---------------------------------------|------|
|    | 38a | R fo L Pfoi L Pfi — L fi L Pfoi L Pfo | 4    |
|    | b   | L fo L Pfoi L Pfi — R fi L Pfoi L Pfo | 4    |
|    | 39a | R bo L Pboi L Pbi — L bi L Pboi L Pbo | 5    |
|    | b   | L bo L Pboi L Pbi — R bi L Pboi L Pbo | 5    |
|    | 40a | R fo Bbio Bfi — L fi Bbio Bfo         | 4    |
|    | b   | L fo Bbio Bfi — R fi Bbio Bfo         | 4    |
|    | 41a | R bo Bfio Bbi — L bi Bfio Bbo         | 5    |
|    | b   | L bo Bfio Bbi — R bi Bfio Bbo         | 5    |

(略語詳解)

|                     |                                |
|---------------------|--------------------------------|
| 獨 R = rechts = 右    | 獨 D = Dreier = 「スリー」           |
| 英 R = right = 右     | 英 T = Three = 「スリー」            |
| 佛 d = Droit = 右     | 佛 T = Trois = 「スリー」            |
| 獨 L = links = 左     | 獨 S = Schlinge = 「ループ」         |
| 英 L = left = 左      | 英 LP = Loop = 「ループ」            |
| 佛 g = Gauche = 左    | 佛 B = Boucle = 「ループ」           |
| 獨 v = vorwärts = 前  | 獨 GD = Gegendreier = 「ブラケット」   |
| 英 f = forwards = 前  | 英 B = Bracket = 「ブラケット」        |
| 佛 v = Avant = 前     | 佛 Bk = Bracket = 「ブラケット」       |
| 獨 r = rückwärts = 後 | 獨 W = Wende = 「ロッカー」           |
| 英 b = backwards = 後 | 英 RK = Rocker = 「ロッカー」         |
| 佛 r = Arrière = 後   | 佛 R = Rocker = 「ロッカー」          |
| 獨 a = auswärts = 外  | 獨 G = Gegenwende = 「カウンター」     |
| 英 o = outside = 外   | 英 C = Counter = 「カウンター」        |
| 佛 H = Dehors = 外    | 佛 C = Contre-rocking = 「カウンター」 |
| 獨 e = einwärts = 内  |                                |
| 英 i = inside = 内    |                                |
| 佛 D = Dedans = 内    |                                |

# ゴルフ規則 (昭和六年度)

## 定 義

- (1) "Side" とは一人或は二人のプレイヤーよりなる、一人のプレイヤーが他の一人のプレイヤーに對しプレイするならばそのマツチを「シングル」といひ二人が二人に對して各サイド共一個のボールを以つてプレイするをフオアサムといふ。一人が二人に對して各サイドとも一個のボールをプレイするマツチをスリーサムと稱す。
- (2) "Advice" とはプレイの方向の決定、クラブの選擇、或はストロークをなす方法に影響する如き談合或は暗示をいふ。
- (3) "Course" とはそれ以内においてプレイが許されたる全面積をいふ、更に詳説せばプレイするために設けられたるホールよりホールに到る間の地域をいふ。
- (4) "Teeing Ground" とはホールに向つて出發の場所にしてその前線はプレイする方向に出来るだけ直角なる様に置かれたる二つの標によりて標示され、かつその標線の直後2クラブ・レツグスの奥行を有する矩形地をいふ。
- (5) "Through the green" とはハザード及び競技中なる當該ホール・ブツティング・グリーンを除きてプレイを許されたる全地域をいふ。
- (6) "Hazard" とはバンカー水(カシユアルウオターを除く)溝(ローカルルールにて除外されあるにあらざれば)叢林、砂地、小道或は道路をいふ、草の上に吹上げられたる砂或は、コースの保護のために覆かれたる砂、或は

- 兀地、羊の足跡、雪、氷はハザードにあらず。
- (7) "Casual Water" とはコース中の普通のかつ指示されたハザードにあらざる一時的の水溜りをいふ。(降雨氾濫或は其の原因を問はず)
- (8) "Out of Bounds" とはプレイを禁せられたる全地域をいふ。
- (9) ボールの過半部がプレイを禁せられたる地域内にある時は其ボールはアウト・オブ・バウンズとす。
- (10) "Putting Green" とはバザードを除きてボールより20ヤ以内の全地域をいふ。
- (11) "Hole" は直径4 $\frac{1}{4}$ 吋深さ最少限4 $\frac{1}{4}$ 吋たるべきものとす、もしもホールの内面を金屬にて覆ふ場合はこれをホールの縁よりも沈下せしめ且つ其金屬環の外直径は4 $\frac{1}{4}$ 吋を超ゆるべからず。
- (12) "Loose impediments" なる語は固着又は生育し居らざる障碍物を意味す、しかして糞、蟲の抜け殻又は土龍の起せる土、雪、氷を含む。
- (13) ストロークとはボールを打つ意志を以てなされたるクラブの前進動作或はボールを動かす如きクラブのヘッドとボールの接觸をいふ、但しボールが偶然テイより打落されたる場合を除く(規則第2條第1項参照)
- (14) ペナルテーストロークとは所定の規則により一方の組のスコアに加算さるべきストロークをいふ、而してプレイの順番には影響せず。
- (15) テイインググラウンドより先



にプレイするサイドを「オナー」を有すといふ。

(16) テイニンググラウンドにおいてはボールを地上に置くか或はボールを地上より浮かすために砂または他の物の上に置く事を得。

(17) プレイヤーがスタンスをとりクラブを地につけたる時ボールにアドレスせりといふ、ハザード内にありてはボールを打つべく用意してスタンスをとりし時また然り。

(18) プレイヤーがテイニンググラウンドにてストロークをなすと同時にそのボールが競技中のものに屬ししかして規則によりて取上げられたる時は外はそのボールがホールアウトするまで繼續す。

(19) 最少限度にてもその原位置を去りたるボールは動かしたるものと看做す、但し單に動揺したるもののみにて原位置に復したるものは然らず。

(20) ボールを捜索し始めてより五分間以内に発見せられざるものはロストとす。

(21) ストロークの計算は「ザオド・ツーモオア・スリーモオア」等に或は「ワンオフスリー」「ワンオフツー」「ザライク」の如き語を以てす、ホールの計算は幾ホールアツブ或はオールイブン、幾ツブプレイなる語を用ふ、一方のサイドが勝てるホールの數となほプレイすべく残れるホールの數と同數なる時ダーミイといふ。

(22) 「アンパイヤ」は事實の疑問を判決し「レフェリー」は法規の疑問を判決す。

### 通則及び Through the Green

第1條 (1) ゴルフの遊戲はゴルフクラブ及びゴルフボールの型及び製作の條項に適合せるものを用ひ、且つ各自己のボールを使用する二者により

てプレイするべきものとす。競技はテイニング・グラウンドよりホールまで連續にストロークしてプレイする二者によりて行ふ、そのホールの勝敗は別に規則に規定されたる場合の他は一方の打數が他方のそれよりも少なき時少なき方を勝者とす、雙方の打數同數にてホールアウトしたる時はそのホールは「ハーフ」とす。

(2) マッチは特に協約なき限りコースの1ラウンドによりて成立す、マッチはプレイすべく残れるホールの數よりも多きホールの數を勝てるサイドを勝者とす、雙方が同數のホールを勝てる時そのマッチはハーフとす。

シングルス、スリーサム及びフオアサムよりなるマッチはすべての他の種類のマッチに對し優先權を有し且つこれ等の競技を超越すの特權を有す。一人にてするプレイヤーは競技者たる資格なきものなるを以て他のすべての組を通過せしむべし。全コースを完全に1ラウンド競技する組はコースの一部を競技する組を超越すの特權を有す若しも競技中コース上に停滯し且つ前方のプレイヤーとの間に完全に1ホールの間隔を生じたる時後方のプレイヤーの請求あらば通過せしめざるべからず。

第2條 (1) マッチは雙方が第一のテイニンググラウンドよりボールをプレイする事によつて始まる、テイニンググラウンドの限界外よりプレイされたるボールに對してはオポネントは直ちにそれを取消し改めて限界内より打直すべく要求し得、此の場合ペナルティなしにリテール得、若しもインプレイにあらざるボールがテイより落ちし時、またはアドレスに際しプレイヤーに依りて偶然打落されたる時はペナルティなしにリテールすることを得。

(2) 要するに最初のテラウン

ドに於るオナーは抽籤によりて定むべし。オナーならざるサイドのプレイヤーが先にボールをプレイしたる時はオポネントは直ちにこれを取消すことを得、この場合ペナルティを科せらるゝことなくしてリテールし得るものとす。1ホールを勝ちたる方が次のテイニンググラウンドにてオナーを取るべし若しハーフならば前のテイニンググラウンドのオナーを持續すべし、新たにマッチを始むるに當りては前のラウンドにおける全競技を通じての勝者がオナーたるべし、もし前の全競技がハーフならば最後のホールの勝者がオナーたるべし。

第3條 スリーサムまたはフオアサムにありてはパートナーは交互にテイニンググラウンドより打出すものとすしかして各ホールのプレイ中は交互にプレイするものとす、もしパートナーのプレイすべき番をプレイヤーがプレイしたる時はこのサイドはそのホールを失權す。

第4條 (1) プレイヤーは自身のキャディ・プレイヤーまたはそのキャディ以外の何人にも請求し或は求めてアドバイスを受くるを得ず。

(2) プレイヤーはプレイ中、何時にてもオポネントのプレイしたるストロークの數を確かむるの權利を有す。もしオポネントがそのプレイせるストロークの數に關し誤りたる報告をなしたる時はオポネントはそのホールを失權す、但しプレイヤーが次のストロークをなす前にその誤報を訂正したる時はこの限りにあらず。

(3) プレイヤーはフアキャディを雇用し得、但しフアキャディよりアドバイスを受くるを得ず。

(4) プレイヤーはスルーザグリーンまたはハザード内よりプレイする際ホールの方向を指示せしむることを得

但しその方向を指示するために目標を置き、又は人を立たせたるまゝにてストロークをなすを得ず。本條に違反したる時はそのホールを失權す。

第5條 ボールはクラブのヘッドにて正確に打撃するべきものとす、押すこと、搔くことまたは抄ふ事を禁ず。本條に違反せばそのホールを失權す。

第6條 ボールは本則若しくはそのローカルルースに規定なき限り如何なる場所にあるともその位置にてプレイするかまたはそのホールを棄權するかの二途あるのみ。

備考 ボールのロスト及びアンプレイブルに關しては本規則第22條をまたボールのアウトオブバウンズに關しては本規則第23條を参照すべし。

第7條 競技中ホールより遠き所にあるボールは常に先にプレイすべし、もしプレイヤーがスルーザグリーン又はハザード内よりオポネントがプレイすべき時にプレイしたる場合はオポネントは直ちにそのストロークを取消す事を得、この場合ボールはペナルティなしに原位置に出来るだけ近くドロップすべきものとす。テイニンググラウンドに於るこの場合は本規則第2條第2項を、ブツテイニンググリーンに於ては本規則第31條第2項を参照すべし。

第8條 ボールをドロップするには次の如くすべし。プレイヤーは自らホールに面し直立して肩を越えて背後にボールをドロップすべし、本條に違反したる時は其のホールを失權す、もしドロップの行爲中ボールがプレイヤーに觸るゝも差支へなし、又ハザード中に轉入せばペナルティなしに再びドロップする事を得るものとす。

第9條 (1) 競技中にあるボールは本規則に定められたる場合の他其ホールを終るまで觸るゝを得ず、本條に違反せばペナルティとして1ストローク



を加算せらるべし、プレイヤーはアドレスの動作中そのボールを動かさざる程度にクラブにて觸るゝ共ペナルティを受くることなし。競技中オポネットの同意を得てボールを鑑別するために取上げる事を得、但し注意して原位置にリブレースすべし。

(2) スルーザグリーンまたはハザード中にてプレイヤーのボールがオポネットのボールを動かしたる時はオポネットはペナルティなしにボールの原位置に出来るだけ近きところにドロップする事を得、但し雙方が次のストロークをなす以前たるを要す。

第10條 競技中スルーザグリーンにてプレイヤーのストロークに種々影響すべき地上の凹凸物を自らまたはそのパートナー或は何れかのキャディが除去し若くは壓下することを許さず但しスタンスをなす際、足を強く地に押しつけるはこの限りにあらず、本條に違反せばそのホールを失權す。

第11條 旗竿、標旗、可動標柱、手押車、工具、ローラー、草刈機、箱、運搬車或は同様の障碍物は取のけ得。斯の如き障碍物を移動することによりて動かしたるボールはペナルティなしに原位置にリブレースすべし。ボールが以上の障碍物に或は衣類、網に乗り又は觸れ或はコースを保存する目的の爲めに修繕中又は開墾中の土地に乗り或は接觸せる時乃至他のホール又は標旗の穴或はグリーンキーパーの作れる穴等の中に入りたる場合何れもペナルティなしに取上げ出来るだけ原位置に近く且つそのホールに對しより近からざる處にドロップすべし。以上の事情によりてハザード内にて取上げたるボールはハザード内にドロップするものとす。

第12條 (1) ボールより1クラブレツグ以内にあるルースインペディメント

トにしてハザード内にあらず若しくはハザードに接觸し居らざる時ペナルティなしに取りのくる事を得、もしプレイヤー自身其のパートナー又は何れかのキャディが之等のルースインペディメントに觸れたる後、そのボールが動くなればプレイヤーが動かしたるものと看做して1ストロークのペナルティを科す。

(2) ボールより1クラブレツグ以上の處にあるルースインペディメントはこれを動かすことを得ず、違反せばそのホールを失權す、但しブツティンググリーンにおいてはこの限りにあらず。

(3) 競技中プレイヤー、またはそのパートナーまたは何れかのキャディがそのサイドのボールを偶然に動かすか或は何物かに觸れ、それがためにボールが動きたる時はペナルティとして1ストロークを科す。

(4) 競技中のボールがプレイヤーがアドレスの動作としてクラブのヘッドを地につけたる後動くか或はハザードにありてスタンスをとりたる後動かしたる時はプレイヤーがボールを動かす原因をなしたりと看做して1ストロークのペナルティを科す。

備考 プレイヤーがルースインペディメントを取上げたるも(第12條第1項及第28條第1項を参照すべし)クラブのヘッドを地につけるまでそのボールが動かさずしてその後動かしたる場合は本條第4項の場合によりて處断せられ1ストロークのペナルティを科す。

第13條 プレイヤーは動きつゝあるボールをプレイする事を得ず、これに違反せば其のホールを失權す、但しティしたるボール(規則第2條参照)二度打ちたるボール(第14條参照)水中のボール(第26條参照)の場合は此限りにあらず。

プレイヤーが前方或は後方にスイ

グをなす時そのボールが動き始めたる場合本條によるペナルティを科せらるることなし、但し規則第12條第1項第23條第1項及第12條第3、第4項の規定を免れず。

第14條 プレイヤーがストロークをなす際ボールを二度打ちたる場合はペナルティとして1ストロークを科す、但し動きつゝあるボールをプレイしたりとの理由により更にペナルティを科すことなし。

第15條 競技中プレイヤーはボールを打つ前に固着または生育せるものは如何なるものといへども動かし屈け或は折ることを得ず但しアドレスすべくスタンスを取るために當然必要な程度の場合或は後方または前方へのスイングに依りて起れる場合は此限りにあらず、クラブはたゞ軽く地につくべきものにして壓下すべからず、本條に違反せばそのホールを失權す。

第16條 スルーザグリーン又はハザード中にて雙方のボールが1クラブレツグ以内にある時雙方何れかの随意にてホールに近き方のボールを他のボールはプレイするまで取上げることを得しかして後原位置に出来るだけ近くリブレースすべし、本條に關聯してもし偶然何れかのボールが動くともペナルティを科する事なし、動きたるボールは原位置にリブレースすべし、もし取上げたるボールのライが他のボールをプレイしたるために變化したる時はそのボールは原位置に出来るだけ近く且つ最初と同様のライの處にリブレースすることを得。

第17條 (1) 動きつゝあるボールが競技に關係なきアウトサイドアゲンシー或はフェアキャディの爲に止められまたは妨げられたる時はラブオフザグリーンとしてボールの止まれる處よりプレイすべきものとす。

(2) ボールが遊動物に乗りたる時乗りたる時のその遊動物の位置に出来るだけ近くドロップすべしブツティンググリーンにありてはブレースすべし、何れの場合もペナルティを科することなし。

(3) 停止せるボールが風以外のアウトサイドアゲンシーによりて位置を更へたる時はプレイヤーはペナルティなしにそのボールを原位置に出来るだけ近くドロップすべし、ブツティンググリーンにありては原位置にリブレースすべし。

第18條 動きつゝあるボールがオポネット又はそのキャディ或はそのクラブのために如何なる方法にてもあれ妨害されたる場合にはオポネットのサイドはそのホールを失權す。停止中のボールがオポネットまたはそのキャディ或はそのクラブの爲めに動かされたる場合はオポネットのサイドはそのホールを失權す、但し第9條第二項、第16條、第21條第3項、第31條第1項、第32條第2項、及び第33條はこの限にあらず。

第19條 プレイヤーのボールが自身又はパートナー或は何れかのキャディ若しくはクラブに當りまたはそれ等の爲め止められたる時はこのサイドはそのホールを失權す。

第20條 (1) プレイヤーがオポネットのボールをプレイしたる場合には下記二項の場合を除きそのホールを失權す。

- (A) プレイヤーがオポネットのボールをプレイし然る後オポネットがまたプレイヤーのボールをプレイしたる場合ペナルティを相殺す、而してそのホールは斯く轉換したるボールを以てプレイし終るべし。
- (B) この誤謬がオポネット或はそのキャディの誤りたる報告に基きた



るものなる時はペナルティを科することなし。

もの誤謬がオポネットのプレイする以前に見えられたる時はオポネットのボールの原位置に出来るだけ近くボールをドロップして訂正すべし。ブツティンググリーンにおいては元の位置にリプレースすべし。

(2) 若しプレイヤーがその競技に關せざるもの、ボールをプレイしその誤謬を發見してオポネットが次のプレイをなす以前にオポネットに申出でたる時はペナルティを科することなし、もしまた誤謬を發見せず且つオポネットが次のストロークをプレイしたる後までも申出でなき時はそのホールを失權す。

第21條 (1) ボールが枯草、草叢、長き草その他これに類するもの、中にある時プレイヤーはそのボールを發見するためにのみこれ等のものに觸るゝことを得。

(2) ボールが全く砂中に覆はれた時はボールの頭を認め得る程度にのみ砂を取のくことを得、またこの際砂を取のけるためにボールに觸るゝともペナルティを科せらるゝことなし。

(3) プレイヤーまたはそのキャディがオポネットのボールを搜索せる際偶然そのボールに觸れ或は動かすともペナルティを科せられず、しかして動きたるボールは原位置に復せしむべし本條に違反せばそのホールを失權す。

第22條 ボールもしロストし(水中及びカシユアルウォーター中の場合を除く)或はアンプレアブルなりとプレイヤーによりて看做されたる場合はプレイヤーがロストまたはアンプレアブルとなりたるボールをプレイしたる原位置に出来るだけ近きところより次のストロークをなすべし但し1ストロークのペナルティをこのホールのスト

ロークに加算すべし、もしそのストロークがテインググリーンよりしたるものなる時はテイアツプすることを得その他の場合はすべてボールをドロップすべし。

ボールがコース中にてロストまたはアンプレアブルらしく思はるゝ所に向つてプレイされたる時は遅滞を防ぐ爲めにプレイヤーは直ちに本條に規定されたる方法によりてプロビジョナルボールをプレイする事を得、しかして最初のボールがロストまたはアンプレアブルにあらざる時はペナルティなしに始めのボールを以てプレイを繼續すべし

第23條 (1) ボールもしアウトオブバウンズにプレイされたる時はそのボールをプレイしたる原位置に出来るだけ近き處より次のストロークを爲すべし、しかしてそのホールのスコアにペナルティとして1ストロークを加算すべし又そのストロークがテインググラウンドよりプレイしたるものならば次のストロークもテイアツプする事を得、その他の場合すべてボールをドロップすべきものとす。アウトオブバウンズにプレイされたるボールに關してはローカルルールによりてペナルティを免ずる事を得。(備考参照)

(2) ストロークをなしたる後そのボールがアウトオブグラウンドらしく考へたる時は遅滞を防ぐ爲に本條に規定されたる方法によりて直ちにプロビジョナルボールをプレイすることを得しかしてそのはじめのボールがアウトオブバウンズならざることを發見したる場合はペナルティなしにそのボールを以てプレイを繼續すべし。

備考 若しもペナルティストロークがローカルルールによりて免ぜられ且つ上記の状況によりプロビジョナルボールをプレイしたりとするも初めのボールがありと思はるゝ場所に到りてプレイヤー

若しくは其のオポネットになほ疑念のある間は五分間搜索したる後にあらざれば初めのボールをアウトオブバウンズなりと推定するを得ず。

(3) プレイヤーはオポネットより次のプレイを促さるとも先づそのオポネットのボールが果してアウトオブバウンズなりや否やを何時にても確むるの權利を有す。

(4) プレイヤーはインバウンズに在るボールをプレイするためにアウトオブバウンズに立つことを得。

第24條 ボールがもし數片に分裂せば他のボールをその一片のある處にドロップする事を得、またボールが龜裂するか或はプレイに不適當の状態となりたる時はプレイヤーはオポネットにその意思を告げたる上、他のボールと交換することを得、單に泥の附着したるボールはプレイに不適當のものと認めず。

### Hazard 及び Casual Water

第25條 ボールがハザード内にあるか若しくはそれに接觸せる時如何なる方法にてもボールのラインを有利にする如き行爲をなすべからず。プレイヤーはストロークする前にクラブを地面に觸るべからず、また何物にも觸れ或は動かすべからず、但し次の數項の例外を除く

(1) プレイヤーはスタンスをとる爲めに地に強く足を押着け得。

(2) ボールにアドレスする際または前後にスイングする際草叢或は他の生育物若しくはバンカーの側面壁、棚、或は他の固着物に觸るゝことを得。

(3) ハザード内に入出するためにグリーンコンミティの設置したる階段または板、或は規則第11條に示せる事物は取のくことを得、しかしてこ

れがためにボールが動きたる場合にはペナルティなしに原位置にリプレースすることを得。

(4) 種々のロースインペディメントはブツティンググリーンより取上げ得。

(5) プレイヤーは規則第21條の規定に本きそのボールを見出すことを得。

本條に違反せばそのホールを失權す。

第26條 水中にあるボールは動きつつある間にストロークするとペナルティを科せず、但し風或は流れによりてそのボールの位置を一層よくするためにそのストロークを遅滞することを許さず。

第27條 (1) ボールが指定されたるウォーター或はハザード内のカジュアルウォーター中にあるか、またそのうちにてロストせる場合(水中にボールの有無に拘らず)1ストロークのペナルティを加へて下記二ヶ所の何れかにボールをドロップすることを得。

(A) プレイヤーとホールの中にあるハザードの境界線のボールの通過したる點を離れぬやうにしつゝハザードの方において。

(B) プレイヤーとホールの中にある水にボールの入りたる地點を離れぬやうにしつゝハザード内において。

(2) ボールがスルーザグリーンのカジュアルウォーター中にあるか或はその中にてロストせる場合プレイヤーはペナルティなしにボールのあるところより出来るだけ近くの水邊より2クラブレングス以内にボールをドロップする事を得、但しボールに對しより近からざるを要す、ドロップせる際ボールが水中に轉入せばペナルティなしにドロップし直すことを得。

(3) ブツティンググリーン上にてボ



ールがカジュアルウオター中にあるか  
或はボールとホールとの中間にある場  
合その位置にてプレイし或はペナルテ  
イなしに取上げて原位置の直後に2  
クラブレンジス以内のところ若しくは  
原位置に最も近く且つホールへより近  
からざるところにてしかも中間にカ  
ジュアルウオターなしにホールへブツ  
し得るところの二者何れかにリプレ  
スすることを得。

(4) ボールの近くにカジュアルウ  
オターありてプレイヤーのスタンスを  
妨ぐる時本條の前項によりてボールが  
カジュアルウオター中にある時と同様  
に取扱ふことを得。

(5) プレイするに場所の廣さが不  
十分なるかまたは他の理由のために  
プレイヤーが本條の第1及第2項を適用  
してドロップすることもまた第3項を適  
用して置くことも不可能なる場合には  
前數項に規定されたる限界以内になる  
べく近くドロップし又はリプレースす  
べし但しホールにより近からざるを要  
す。

本條に違反せばそのホールを失權  
す。

### Putting Green

第28條 (1) ルースインペディメ  
ントは總ての位置に關せずブツティ  
ググリーンより取りのぞくとを得、ブ  
ツティググリーン上のボールの6イン  
チ以内にあるルースインペディメント  
にプレイヤーそのパートナーまたはい  
づれかのキヤデイが觸れたる後そのボ  
ールが動きたる場合はプレイヤーが動  
かしたるものと看做して1ストローク  
のペナルティを科す。

(2) 糞、蟲の抜け殻、雪及び氷は  
クラブにて掻き退くることを得、但し  
クラブの重さ以上の力を加ふべから  
ず、またクラブ或はその他の方法にて  
何物をも壓下すべからず。

(3) ブツトの線に觸るべからず、  
但しアドレスの動作として前項に規定  
せる如くしてボールの直前にクラブを  
置くはこの限りにあらず。

本條に違反せばそのホールを失權  
す。

第29條 (1) ブツティググリー  
ン上にてプレイヤーがプレイする前に  
そのキヤデイ、パートナー及びパート  
ナーのキヤデイはブツティグの方向  
を指示することを得、但しその爲めに  
ブツトの豫定線の地に觸るゝを許さず  
またブツティググリーン上にてはす  
べて目標を置くべからず。

(2) マツチに關係せるプレイヤー  
及びキヤデイはいづれもホールに立つ  
ことを得、但し動き或はその他の方法  
にてボールに風の動きを影響せしむる  
如く努むべからず。プレイヤーはプレ  
イをなす間自己のキヤデイをホールに  
立たすことを得、雙方ともマツチに關  
係なき人をホールに立たしむることを  
拒否することを得。

本條に違反せばそのホールを失權  
す。

第30條 ブツティググリーン上に  
てプレイヤーはオポネントのボールが  
停止するまで自己のボールをプレイす  
べからず。

本條に違反せばそのホールを失權す。

第31條 (1) ブツティググリー  
ン上にて雙方のボールが6インチ以内  
にある時(最接近点を量るべし)プレイ  
ヤー、或はオポネント何れかの隨意に  
てホールに近き方のボールを他のボ  
ールがプレイされるまで取上ぐること  
を得、取上げたるボールは然る後原位置  
に出来るだけ近くリプレースしてプレ  
イすべし。本條の適用に當りいづれか  
のボールが偶然動きたる場合にはペ  
ナルティなしに原位置にリプレースす  
べし。

(2) オポネントのプレイすべき時  
プレイヤーがプレイしたる場合はオポ  
ネントは直ちにそのストロークを取消  
すことを得、しかしてそのボールを原  
位置にリプレースすべし。

備考 ブツティググリーン上にてボ  
ールの位置の變りたる場合につきて規  
則第17條の第2項と第3項を参照すべ  
し、プレイヤーがオポネントのボール  
をプレイしたる場合につきては第20  
條の第1項を、またカジュアルウオ  
ターにつきては第27條の第3項を参  
照すべし。

第32條 (1) ホールに近づく時  
いづれのサイドも旗竿を取のくる事  
を得、プレイヤーそのパートナーまた  
いづれかのキヤデイの取のけたる旗  
竿にプレイヤーのボールが當りたる  
ときはそのサイドはそのボールを失  
權す。ボールがホールに立てる旗竿に  
寄り掛りて停止せる時その竿を取の  
くることを得、しかしてそのボールが  
ホールに落入りたる時はその最後の  
ストロークにてホールアウトしたる  
ものと看做す。

(2) プレイヤーのボールがオポ  
ネントのボールに當りそれをホールに  
落し入れたる時はオポネントはその  
最後のストロークにてホールアウト  
したるものと看做す。そのプレイヤー  
のボールがオポネントのボールを動  
かしたる時はそのボールを原位置に  
リプレースするとせざるとはオポ  
ネントの隨意とす但し原位置にリ  
プレースする場合は雙方とも次の  
ストロークをなす以前たるを要す。

もしもこの場合プレイヤーのボ  
ールがオポネントのボールの前にあ  
りし處に止まれる場合オポネントは  
自己のボールを原位置にリプレース  
する意志を告げプレイヤーが先に  
次のストロークをプレイし然して後  
オポネントはボールを原位置にリ  
プレースしてプレイすべし。

(3) プレイヤーがホールアウトし

たる後オポネントのプレイしたるボ  
ールがホールの縁邊に止まりたる場  
合プレイヤーはそのボールを打退く  
ことを得ず、但し要求されればオポ  
ネントは遅滞なく次のストロークを  
せざるべからず。オポネントのボ  
ールがホールの縁にある場合はプレ  
イヤーは自己のボールをホールア  
ウトしたる後その時同點なればそ  
のホールを勝とし一點多ければそ  
のホールをハーフとしてオポネ  
ントのボールを打退くことを得、  
但しプレイヤーのボールがオポ  
ネントのボールを打たず又動かさざ  
りし事を要す、若しもペナルティ  
がオポネントのボールを打退くこ  
とを怠りてホールに落入ること  
あらばオポネントはその最後の  
ストロークにてホールアウトせる  
ものと看做さる。

第33條 プレイヤーがホールア  
ウトしオポネントが之にハーフす  
るに1ストローク残れる時ホール  
アウトしたるプレイヤーは如何なる  
ことをなすもすでに獲得したる  
ハーフを剥奪さるゝことなし。

### 一般の Penalty

第34條 規則の違反に對し特に  
ペナルティの規定なき場合のペ  
ナルティは其のホールの失權なり  
とす。

### 争議

第35條 アンバイヤ或はレフエ  
リー(定義22参照)は之に撰定  
されたる時争點の申告あると否  
とに拘らず規則の違反なきやに  
注意して熟知し置くを要す

第36條 或點につき論争の起  
りたる時はプレイヤーが次の  
テイよりストライクオフする  
前に、又ラウンドの最後の  
ホールなる場合にはプレイヤー  
がブツティググリーンを立去る  
前にその抗議を爲さざるべ  
からず。アンバイヤ又はレフ  
エリーが撰定されざる時は  
プレイヤーは争點の判決を委  
嘱すべき人



を推薦することを得、但しその推薦に一致を見ざる時は雙方はクラブのシクレタリーを経て公にルールスオブゴルフコンミテイに申告することを得、此コンミテイの判決は最後とす、若し争點がゴルフ規則の範圍内にあらざる時はアービターは公道正義によりて判決すべしプレイヤーがアンパイア或はレフェリーを推薦したる時はその人の判決に服従せざるべからず。

### Local Rules に 關する勸告

雑草、樹木、垣、固定椅子、柵、門、鐵道及び壁の如き障礙物に對し或は兎の掘りたる穴、蹄の跡、動物の造りたるコース上の種々の損傷の如き困難に對し或は競技の正規のプレイを妨ぐるやも知れざる泥の存在の如き局部的情況或はボールがアウトオブバウンズにある場合科すべきペナルティに對して要すればローカルルールを作成すべし。(第23條第1項を参照すべし)ボールがローカルルールにより取上げられたる場合例へば使用中のホール以外のブツティンググリーンよりホールが取上げられたる場合の如きルールスオブゴルフコンミテイはそれがスルーザグリーンによりプレイすべきものならばドロップし使用中のホールのブツティンググリーン上よりプレイすべきものならばプレスさるべきことを勸告す。

### Golf Club 及 Ball

ルールスオブゴルフコンミテイは在來の公認されたるゴルフクラブの型と製法より實質的に異なるものを裁可せざるべきを告知す、即ちコンミテイの意見としてはゴルフクラブはスプリングの如き機械的考案を含まざる普通のシャフトとヘッドより成るべきものにして木頭型或はこれと同じ結果を生

ずべき先のまがりたるクラブの使用は違法と看做するものとすボールの重さは常衡量1.26オンスを越ゆるべからず直径は最少限1.62インチとす。ルールスオブゴルフコンミテイは規定のボールよりも更に大なる力のボールが提供されたる時は距離に關するボールの力を制限すべく必要と考ふる何等かの手段を講ずべし。

(備考) ルールスオブゴルフコンミテイは次に示す概念が本條の解釋に便なるべしと告知す。

(1) ゴルフクラブの頭はヘッドの後端よりトウの尖端までの長さがフェースよりその裏までの幅よりも大に造らるべきものとす。

(2) シャフトはヒールまたはヒールを末端とするネツクソケット或はホースに固着すべきものとす。

(3) シャフトの下端部はこれを延長したりせばクラブのヒールと會合するか然らざれば普通的位置にソールしたる時ヒールの左右何れかの相當する點にて會合すべきものなり。(パークエンドフェアリークラブの例の如し)

### Golf の Etiquette

(1) プレイヤのストロークを爲さんとする際それに近く立ち、またはそのボールの直接に立ち或は動き或は談話等なすべからず。ブツティンググリーン上にてはプレイヤーのストロークの方向のホールの向ふ側に立つべからず。

(2) オーナーを有するプレイヤーは常にオポネットがテイアツプする先にプレイすべきものなり。

(3) 前方の組が第二回のストロークをなし且つ球の到達距離外に出づるまではテイよりプレイすべからず、又ブツティンググリーンへは前方の組がホールアウトしてそこを立去るまではプレイすべからず。

(4) 他方より他の組のの來れる時

はブツティンググリーンにてホールアウトしたる後、再びブツティグを試むることを許さず。

(5) 紛失せるボールを搜索せる間は後方より來る他の組を通過せしむべし而して通過の信號を與へたらばその組が通過しボールの到達距離外に出づるまではプレイをなすべからず。

(6) 芝を切り取りまたは飛ばしたる際は直ちに元の處に置き足にて壓下し置くべし。

(7) バンカー中にて自ら造れるすべての穴は注意してうめ置くべし。

(8) 地面の柔き時キヤデイのホールの近くに立つことによりてホールを傷ふことなきやうに注意すべし。

(9) ペナルティを科せらるべきプレイをなしたる時は直ちにその事實をオポネットに申出づべし。

### Match Play Competition に關する 特別規則

第1條 ブツティンググリーンにてボールがホールに近き方のコンペティターが先にプレイしたる時はそのボールは直ちに原位置にリプレースすべし本條に違反せば双方とも全競技の資格を失ふべし。

第2條 競技者は合意にて規則或はローカルルールの適用を退けまたは競技の進行中受くべきペナルティをさくことあるべからず、違反せば双方共全競技の資格を失ふ。

ルールスオブゴルフコンミテイはプレイヤーがオポネットにブツトを省略することを認容せざる様勸告す。

### Three Ball, Best Ball, Four Ball, Matches の規則

(1) 三人のプレイヤーが各自のボ

ールを用ひて相互にプレイするをスリーボールマツチといふ。

(2) 一人のプレイヤーが二人もしくは二人以上のプレイヤーのベストボールに對してプレイするをベスト・ボール・マツチといふ。

(3) 二人のプレイヤーのベターボールが他の二人のプレイヤーのベターボールに對してプレイするをフオアボールマツチといふ。

第1條 プレイヤーは自己のボールが他のプレイヤーの或はそのサイドのプレイを妨げまたは助くると考ふとき隨意にそのボールを取上げまたは先にプレイすることを得、但し次のストロークをプレイする以前たるを要す。

第2條 プレイヤーのボールが競技中他のボールを動かしたる時は、ペナルティなしにそのボールを原位置に出來るだけ近くリプレースすべし。

第3條 スルーザグリーンにてオポネットがプレイすべきをプレイヤーがプレイするともペナルティを科することなし。またストロークをリコールすることなし。ブツティンググリーンにてはこのストロークはオポネットによりてリコールされ得、但しペナルティを受くることなし。

第4條 スリーボールマツチにてはテイインググラウンドにて二人のオポネットよりオナーを取るべきプレイヤーなき時打撃順は其前のテイインググラウンドにおけると同様なるべし。

第5條 スリーボールマツチにてオポネットが或はそのキヤデイ又は其クラブにてプレイヤーのボールを打ちまたは止め或は動かしたる時はオポネットはそのプレイヤーに對してそのホールを失權し、他のオポネットに對してはその事故がラブオブザグリーンとして取扱はるべきものとす。

第6條 同じサイドに屬するボール



はそのサイドにとりてベストへ考へらるゝ順序にてプレイすることを得。

第7條 オポネント或はそのキャディまたはクラブがプレイヤーのボールを打止め或は動かしたる時、オポネントのサイドはそのホールを失權す。

第8條 プレイヤー自身はパートナー或は何れかのキャディもしくはそのクラブがそのサイドの一員たるプレイヤーのボールに當り或は止めたる時はそのボールの所有者たるプレイヤーのみそのホールの競技の資格を失ふものとす。

第9條 プレイヤーがパートナーのボールを打ちその誤謬を發見してオポネントが次のストロークをなす前に申出でたる時はプレイヤーがそのホールの競技の資格を失ひそのパートナーはペナルティなしに原位置に出来るだけ近くボールをドロップすべし、この誤謬がオポネントが次のストロークをプレイしたる後まで發見されざる時はプレイヤーのサイドはそのホールを失權す。

第10條 その他ゴルフ競技規則にてホールを失權すべく定めある場合は總てプレイヤーはそのホールを競技するの資格を失ふものとす、但しその失格はパートナーに及ぼさざるものとす。

### Stroke Competition する 特別規則

下記規則中に使用さるゝコンミテイなる語は總てコンペティションを管掌する所のコンミテイを意味す。

第1條 (1) ストロークコンペティションにありては所定のラウンドまたはラウンズを最少打數にてホールアウトしたるコンペティターを以て勝者とす。

(2) コンペティターは二人一組となりてプレイすべし、もし何等かの理

由によりて單獨コンペティターある時はコンミテイはその人の爲めに採點すべきプレイヤーを指定するか或は採點者を選定して單獨にて競技を許可すべし出發の順序と時間とは爲し得れば抽籤によりて定めべし。

第2條 (1) コンペティターはコンミテイによりて定められたる順序と時間に出發すべし、天候の不良、その他の理由にてプレイを中止または遲滯すべからず但しコンミテイの同意を表する場合はこの限りにあらず。本條に違反せば全競技の資格を失ふものとす。

(2) コンミテイはそのコースが競技し得べき状況ならずと思考し、或は暗くして競技に適當なるプレイが不可能なりと認めたる時は隨時その日のプレイを無効とする宣告を下すの權能を有す。

第3條 最少スコアが二人もしくは二人以上出来たる場合同點者はその日の中に更に他のラウンドをなして優勝者を決定すべし、但しコンミテイがこれを不適當、もしくは不可能と考へたる時これ等同點者の決勝戦の爲め時日を指定すべし、もし同點者の數が奇數なる場合はコンミテイは抽籤によりて順序を定め表を作りこれによりて二人づつプレイせしめ最後の一人は規則第1條第2項によるか、或は同點者全部の同意を得るならば三人にて競技を許すかの何れかを指定すべし。

第4條 (1) ストロークコンペティションの始まる日には新しきホールを造るべし。

(2) コンペティションの日には、コンペティター出發前にすべてのプッティンググリーン上にて、或はプッティンググリーンへ向つてブラクテクする事を得ず、また規定のラウンド中にて球の到達し得る何れのホールにおい

ても故意にプレイすることを得ず。これに違反せば競技するの資格を失ふものとす。

第5條 (1) 各ホールのスコアは採點者によりて或は對手方のスコアを記入する各競技者によりて記録さるべし、一人以上の採點者が一スコアを記する場合各自が責任を負ふべきスコアの部分に署名すべし、スコアは各ホールを終わる時讀上ぐべし規定のラウンドを終わる時は記載者はカードに署名をなし競技者は遲滯なくそのカードが提出さるゝやを見届くべし。本條に違反せば資格を失ふものとす。スコアするカードは日附と競技に加はりたるプレイヤーの名とを記入して提出すべし。

(2) コンペティターはそのカードが提出さるゝ前に各ホールのスコアが誤りなく記入されあるやを自ら點檢すべし、提出後は如何なるカードも變更するを得ず、もしコンペティターが實際にプレイしたるよりも少なき打數のスコアを提出せることを發見したる場合そのコンペティターは競技の資格を失ふものとす。記入されたるスコアの加算に關してはコンミテイその責に任ずべし。

(3) 所定のラウンドの終りにおいてプレイヤーが或るホールにおいてペナルティを受くべきものなるや否やにつき疑念を有する時はコンミテイに宛てスコアカードと共にその事情の摘要を書きそへ提出する事を得、然してコンミテイは如何なるペナルティを科すべきものなりを決定すべし。

第6條 コンペティターはそのキャディ以外の何人にも請求しまたは進んでアドバイスを受くことを得ず、本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

第7條 (1) コンペティターは第

一のテインググランドより出發表に表はれたる名の順序に出發すべし其後のオナーはマッチプレイにおけると同じ、但しその順序を誤るともペナルティを科せらるゝことなくまたそのストロークをリコールされることなし。

(2) 何れのホールにおいてもテインググランドの限界外より打出したる場合はそのストロークを加算し限界内にボールをテイングアップし第二のストロークをプレイすべし、本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

第8條 (1) コンペティターは各ホールにおいて自己のボールを以てホールアウトすべきものなり。本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

(2) 競技者が自己以外のボールにて1ストロークをプレイしたりともペナルティを科せらるゝことなく更めて自己のボールをプレイすべし、但し誤りたるボールにて二回連続してストロークしたる場合は競技の資格を失ふものとす。

(3) ハザード内にて自己以外のボールにて一回以上プレイするとその誤謬をハザードの限界外よりその誤りたるボールにて1ストロークプレイする前に發見せば、ペナルティを科せられず、更めて自己のボールをプレイすべし。

本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

第9條 コンペティターのボールが自己或はそのクラブまたはそのキャディは當り或はこれらのためにボールが止められたる場合ペナルティとして1ストロークを科す、但ストロークコンペティションの規則第13條第1項に規定せる場合はこの限りにあらず。

第10條 (1) コンペティターのボールが他のコンペティター或はそのクラブまたはそのキャディに當りまたはこ



れ等のためにボールが止められたる場合ラフオブザグリーンとしてそのままにてプレイすべし、但しストロークコンペティションの規則第13條第1項に規定せる場合はこの限りにあらず、停止せるコンペティターのボールが他のコンペティターまたはそのキャディ、クラブ、ボール或は風以外のアウトサイドアゲンシイのために偶然に動かされたる場合そのボールは原位置に出来るだけ近くリプレースすべし。本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

(2) 競技者は他のプレイヤーのボールが自己のプレイを妨ぐるものと思ふるときそのプレイヤーは随意にてそのボールを先にプレイせしめ或は取上げしむることを得。

第11條 ボールはコース上の何れの處にても取上ぐることを得。本條の規定に従ひボールを取上げたる場合は(1)規則第22條の規定の如くしてプレイするか或は(2)ストロークのペナルティを加算して原位置の後方にティアツブしてプレイするか何れかなるべし、もし又は不可能なる場合は2ストロークのペナルティにて原位置に出来るだけ近く且つホールへより近からざる處にティしてプレイすべし。上記に規定せる如くしてティする際は規則第15條に科せられたる拘束を脱するとを得。

本條に違反せば競技の資格を失ふものとす。

第12條 鑑別する目的のためコンペティターは何時にてもボールを取上ぐることを得、しかして共に競技せるプレイヤーの立會にて注意して原位置にリプレースすべし。本條に違反せば1ストロークのペナルティを科するものとす。

第13條 (1)コンペティターがホールより20ヤード以内にあるボールをプレイして旗竿或はそのホールに立てる人に打當て或はこれ等のものによりて

止められたる場合2ストロークのペナルティを科するものとす。

(2) 競技しつゝある雙方のボールが共にブツティンググリーンにありて一方のボールが他のボールを打ちたる場合打ちたる方に1ストロークのペナルティを科し打たれたるボールは直ちに原位置にリプレースすべし。ストロークコンペティションの規則第10條2項を参照すべし。

(3) ホールより遠き方のボールのコンペティターは近き方のボールをその所有者の随意にて取上ぐるか或は先にプレイせしむることを得、本條によりこの要求をなしたるにもかゝらず拒否したる場合は競技の資格を失ふものとす。

(4) ホールの近くにあるボールのコンペティターが一方のプレイヤーのプレイを助けるやも知れずと考へたる時はそれを取上げまたは先にプレイすることを得。

(5) ホールの近くにあるボールのコンペティターがそのボールを一方のプレイヤーのボールがなほ動ける中に取上げたる時は1ストロークのペナルティを科するものとす。

(6) コンペティター或はそのキャディがそのボールをホールアウトする前にブツティンググリーンより取上げたる場合(前數項に規定したる場合を除き)2ストロークのペナルティを以て原位置にリプレースすることを得、但しこれは次のティよりストロークオフする前及びラウンドの最終のホールの場合ならばそのブツティンググリーンを立去る前なるを要す。

第14條 ゴルフの通則において或る條項の違反に對するペナルティがそのホールの失權にある場合ストロークコンペティションにありてはペナルティは2ストロークを失ふものとす、但し

本特別規則に他のペナルティの規定されある場合はこの限りにあらず。

第15條 ゴルフの通則は本特別規則に抵觸せざるかぎりストロークコンペティションにも適用さるべきものなり。

第16條 或點につき争議の起りたる場合コンミティこれを判決すべし、しかして規則第36條に規定されたる如くしてルールズオブゴルフコンミティに抗議するにあらざればこの判決は最終のものなり。

### Bogey Competition に關する規則

ボギーコンペティションとは所定のラウンドの各ホールにおける一定のスコアに對抗してプレイするストロークコンペティションの一法なり。計算はマッチプレイにおける如くしホールの合計において最良のものを勝者とす。下記の例外を除きストロークコンペティションの規則を適用すべきものとす。

(1) スコアの提出なきはそのホールを失權したものと看做す探點者はたゞコンペティターが各ホールの一定のスコアに對し同數もしくはより少くスコアを作りたる場合その各ホールにおけるストロークの誤りなき數につきてのみ責任を負ふべきものとす。

(2) ペナルティが全競技失權に相當すべき規則の違反の場合はたゞその違反の起りたるホールのみを失權するものとす但しストロークコンペティションの規則第2條第1項、第4條第2項及び第5條第1項、第2項に科せられたる一般的競技の資格失權より免るとを得ず。

備考 ハンディキャツプの減率及びストロークを與へらるべきホールを指示せる表は各スコアカードの裏面に印刷し置くべし。