

始



555

各種運動競技

規則全集

昭和八年度

(昭和八年運動年鑑附錄)

朝日新聞社運動部編纂



昭和八年度
各種競技規則

A black silhouette of a pole vaulter is shown in mid-air, holding a long pole. The figure is positioned within a large circle that frames the entire title and author information.

朝日新聞社運動部編纂



昭和八年度

各種競技規則目次

野球規則……(朝日新聞社編)……(1—37)

少年及軟式野球規則……(27—28)

打撃、守備率算出表……(29—37)

庭球規則……(38—58)

硬式庭球規則……(38—50)

准硬式庭球規則……(50—51)

軟式庭球規則……(52—58)

陸上競技規則……(全日本陸上競技聯盟編)……(59—86)

女子競技規則……(76—77)

混成競技採點表……(79—86)

水上競技規則……(日本水上競技聯盟編)……(87—106)

競泳規則……(87—94)

飛込競技規則……(94—100)

水球規則……(100—106)

蹴球規則……(大日本蹴球協會制定)……(107—119)

少年蹴球規則……(118)

オフサイド圖說……(116—119)

ラグビー規則……(大日本ラグビー協會編)……(120—134)

排球規則……(大日本排球協會制定)……(135—141)

籠球規則……(大日本籠球協會編)……(142—166)

スキー規定……(全日本スキー聯盟改定)……(167—172)



氷上競技規則.....(大日本スケート聯盟制定).....(173—191)

 スピードスケート規則.....(173—177)

 フィギュアスケート規則.....(177—183)

アイスホッケー規則.....(183—186)

 スクールフィギュア—覽表.....(187—191)

ホッケー規則.....(大日本ホッケー協會編).....(192—197)

卓球規則.....(日本卓球會制定).....(198—201)

ゴルフ規則.....(山崎高晴譯).....(202—215)

漕艇規則.....(大日本漕艇協會編).....(216—219)

柔剣道審判規定.....(220—222)

ドッジボール規則.....(大阪學童體育研究會編).....(223—225)

競技検査實施要項.....(日本體育聯盟制定).....(226—229)

各種競技最高記録表

陸上競技最高記録表.....(230—240)

陸上競技五傑表.....(241—245)

水上競技最高記録表.....(246—252)

水上競技選手順位表.....(252—255)

スケート最高記録表.....(255—256)

スキー記録表.....(256—257)

野 球 規 則 (昭和八年度)

朝 日 新 聞 社 編

本規則は一九三二年のアメリカ野球協會公認の規則及び同年度のアメリカ學生野球規則に準據し、我が國野球界の實狀に鑑みて適宜に取捨したものである。

野 球 競 技 場

本壘と柵との距離

第1條 野球競技場は、扉又は柵をもつて圍まれて居り、本壘からフェニア・グラウンド後方の柵又は觀覽席に至る距離は二百三十五呎以上、本壘とグラウンド・スタンドとの距離は六十呎なければならぬ。

競技場の劃線

第2條 各壘、捕手及び投手等の位置を明示し、且つ競技に必要な諸種の境界を定めるための線は次の方法によつて引く。

ダイヤモンド(内野)

場内の一點AからEに達するAE線を引き、Aから百二十四呎を距てたBにおいてAE線と垂直にBC、BDの二線を引く、次でB點を中心とし、六十三呎七¹/₁₆分の十一(63.63945呎)の半徑を有する弧を描き、BAをFにBCをGに、BDをHに、BEをIに切る、そして各九十呎の長さを有するFG、GI、IH、HFの四線を引きこれ等の四線に圍まれた區域をダイヤモンド(内野)とする。

捕 手 線

第3條 第1項 Fから十一呎離れたZにおいてFAを切り、ZJ、ZKの二線をFAに垂直に引くときは捕手線を得る。

第2項 Fから六十呎離れたLにおいてFAを切り、LO、LMをFAに垂直に引くときはバック・ストップ・ラインを得る。

ファウル・ライン

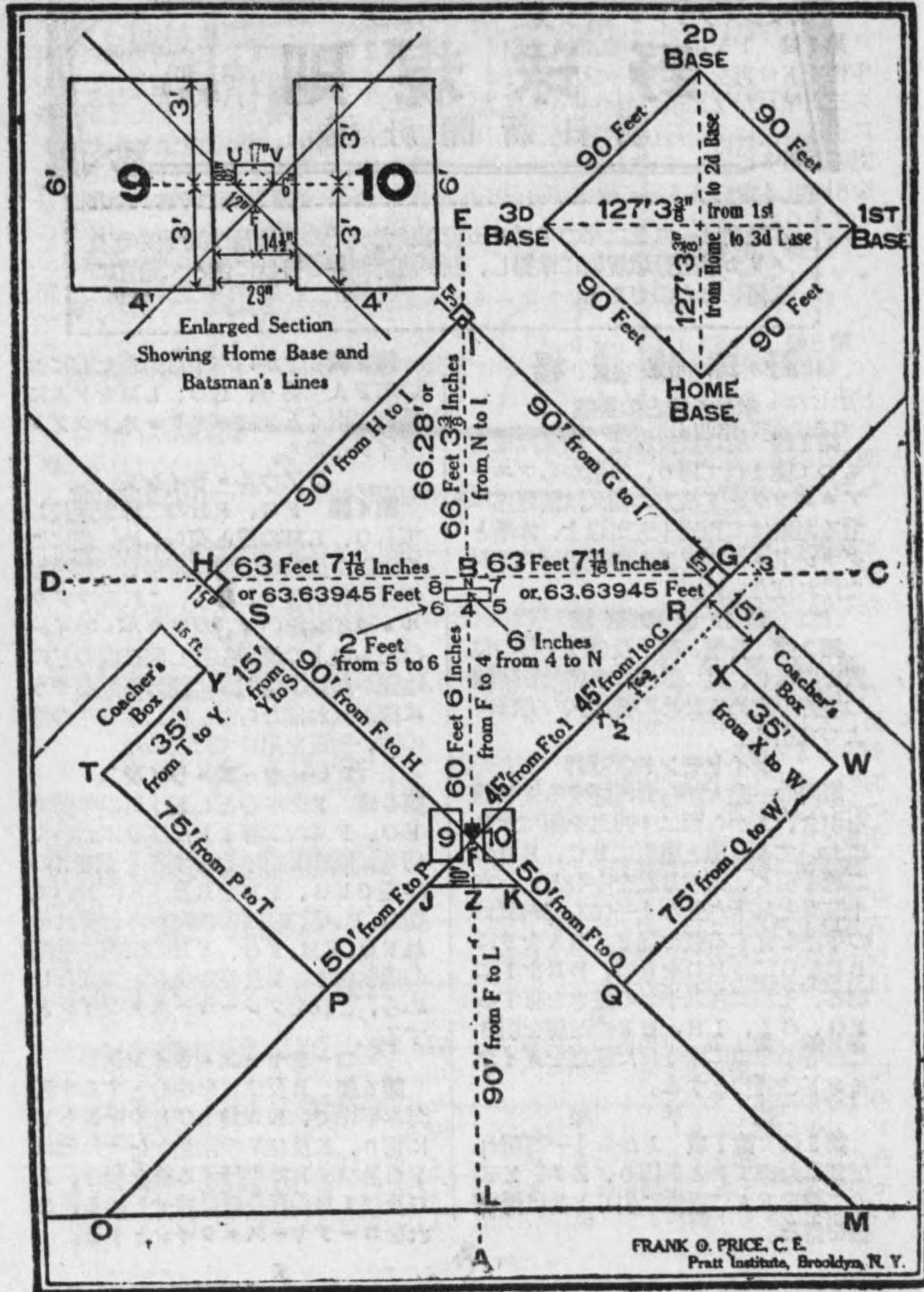
第4條 FG、FHの二線を延長してLO、LMの線と交らしめ、更にこの兩線を反對の方向に延長して競技場の境界線に達せしめる、これをファウル・ラインといふ。ファウル・ラインは三呎以上の幅員を有し競技場のどの地點から見ても明かに認められるやうに描かれねばならぬ。但し木材その他の固い物質を用ひてはならぬ。

プレーヤース・ライン

第5條 Fを中心とし五十呎の半徑でFO、FMの二線とP及びQにおいて切り、同様Fを中心とする七十五呎の半徑でFG、FHをR及びSにおいて切り、P、Q、R、Sの四點から、それぞれFO、FM、FG、FHの四線に垂直の線を引き、T及びWにおいて交らしめる、これをプレーヤース・ラインとする。

コーチャース・ライン

第6條 R及びSを中心とする十五呎の半徑で、RWおよびSTをXとYに切り、X及びYの兩點からそれぞれFG及びFHに平行する線を引き、IG及びIHの延長線に達せしめる、これをコーチャース・ラインとする。



スリー・フット・ラインズ

第7條 Fを中心とする四十五分の半径でFG線を1において切り、1から三寸離れた2に至る線をFGと垂直に引き、更に2からG點の後方三寸の處にある3に向つてFGに平行する線を引き、3から23線に垂直の線を引いてFG線に達せしめ、そこからFGと同一線上を1にかへるものをスリー・フット・ラインとする。

打者線

第8條 直線AFBの兩側に長さ六寸、幅四寸の平行四邊形(圖中9及び10と記したものを)を描き、これを打者線とする。是ら兩四邊形の長邊はAFB線と平行し、兩四邊形の距離は二十九寸で、AFB線からは各十四寸半を距てる、そして兩四邊形の長邊の中心は、本壘板の中央に位する二鈍角、即ちF點からFG、FH線上十二寸の點をつなぐ線の延長線上にある事を要する。

投手板

第9條 第1項 F點からFB線上六寸六分の處に4點を置き、この4を通じてF4線と垂直に4から各十二寸を有する56線を引き、この56線を前面の一邊とする長さ二十四寸、幅六寸の平行四邊形5、6、7、8をもつて投手板とする。

第2項 投手板は野球場の地面と水平面にある本壘及び各壘線よりも、十五寸以上高くしてはいけない、そして投手板から本壘及び各壘線に至る傾斜はなだらかでなければならぬ。

各壘

第10條 第1項 F角内に五角形を描きこれを本壘板とする。五角形の二邊は各十二インチの長さを有して、GF、HFの線上にあり、その末端から各八寸半の二線をFBに平行せしめ、その末端は十七寸の距離を有し、本壘の前面を成すUV線によつて結びつけ

られる。

第2項 G、I、Hの各角内に各長さ十五分の正方形の壘を置き、これを第一、二、三壘とする。而して第一壘及び第三壘は、其二邊をそれぞれFG、GI、及びIH、HFの諸線に沿うて内側に置き、第二壘のみは圖に示す如く、壘の中心とGI、IH兩線の交叉點とを一致せしめるやうに置く。

第11條 F點における本壘板と4點における投手板とは、白く塗られたゴム板を用ひ、地面と水平に固定せしめる。投手板の大きさは長さ二十四寸、幅六寸である。

第12條 G點における第一壘、I點における第二壘、H點における第三壘は、何れも廣さ十五インチ四方、厚さ三インチ以上五インチ以下の白き硬布の袋に柔かな材料を詰めて作り、規則第十條に規定された位置に固定せしめる。

第13條 第三、四、五、六、七、八の各條に規定せられた諸線は、地面または芝生と容易に見分け得るやう、石灰、白墨その他の白いもので引く。

用具と競技者

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下周圍九インチ以上九インチ四分の一以下でなければならぬ。

第2項 ホーム・チーム(自己の野球場で試合するチーム)は、試合開始前に正規の用球數個を審判者に渡して置かねばならぬ。そして審判者は試合中に球が野球場外又は觀覽席の中に打たれ、或は投げ込まれるか、又は他の理由によつて使用に堪へなくなつた時は、直に代りの球を投手に渡さねばならぬから、ホーム・チームは常に一個以上の豫備球を審判者に提供して置か

ねばならぬ。但し競技場外又は観覧席に飛んだ球が場内にかへつて来た時は再び審判者の手許に戻して豫備球とする。又は審判者は二個以上の豫備球を持つてゐる時は新球を要求することを得ない。又豫備球はすべて審判者に渡された順序に従つて使用されねばならぬ。

第3項 すべて豫備の球は、審判者からそれを受け取つた投手が定位置(投手板)に着き、審判者が「プレー」の宣告をすると同時に、豫備球でなく正當の試合用球として取扱はれる。従つてフェアー・ヒットや守備側競技者の投げた球が、競技場外に逸しまたは観覧席に飛び込んだ場合は、走者が各壘を経て本壘にかへるか、或はグラウンド・ルール(第六十二條参照)により走者が第二壘または第三壘に達して停止するまで、豫備の球を出して競技を續行するやうなことはあり得ない。

球を汚損すべからず

第4項 競技者は故意に球に土を塗りつけたり、又は松脂、ペラフィン、甘草などを塗つたり、或は金剛砂紙、紙などで球面を粗悪にしたりしてはならぬ。若しこれを犯した競技者があつた場合は、審判者は直にその球を取り返し、他の正當の球を渡すと同時に右の違反競技者をその試合から除外する。又は上記の如き球を投手が打者に投げた後に、この反則が発見された場合はその投手を試合から除外する。(第二十七條第二項参照)

ホーム・チームの準備球

第5項 試合の用球はすべてホーム・チームが供給すべきもので、試合の最後に使用せられた球は勝つたチームの所有に歸する。

第6項 ホーム・チームは試合に際し審判者の要求に応じて、随時に提供し得る正當の球を少くも十二個用意し

て置かねばならぬ。

バ ッ ト

第15條 バットは堅い木材を圓く削つた棒で、最も太い部分の直径二又四分の三、全體の長さ四十二寸を越えてはいけない。又は握りの下端から十八寸を越えない範囲で、握りよくするためにテープを捲きまたはザラザラした物質を附着せしめても差支ない。

競 技 者

第16條 試合に参加する一チームの競技者は九人で、そのうちの一人が主將(キャプテン)の任に當る、そして如何なる場合でも、各チームの競技者は九人より多くても、また少くてもいけ

競 技 者 の 補 缺

第17條 第1項 試合する兩チームは正當の競技者と同じ制服を着けた補缺若干名を備へておき、凡つとも九人揃つてゐなければならぬ」といふ前條の規定に反かぬやうにしなければならぬ。

第2項 すべての補缺は試合中如何なる場合においても、「ボール・イン・プレー」(競技進行中)の場合を除く外自己のチームの打撃順に記載せられてゐる競技者と交代することが出来る。但し一度交代させられた競技者は再びその試合に出場することは出来ない。

第3項 或る競技者が自己のチームの打撃順に記載された競技者の代走をせんとする場合は、相手方チームの主將または監督の承諾を得なければならぬ。

第4項 主將または監督の命によつて投手が交代した時、後を受けた投手は交代當時の打者がアウトとなるか、走者となつて第一壘に達するか、または他の走者がアウトとなつて攻守のサイドが變るまで投球を續けなければならぬ。

らぬ。

第5項 試合開始の際投手となつた競技者は、相手の第一打者がアウトとなるか、または走者となつて第一壘に達するまで他の投手と交代することは出来ない。

第6項 或る競技者が他の競技者と交代した時は、そのチームの主將または監督は、その都度直に審判者にその旨を通知せねばならぬ。交代競技者はその通知後直に競技に従事することが出来る。又は審判者はこの通知を受けると直ぐ記録係にその旨を通ずる。これらの手續が行はれる間、競技は停止せられる。

備考 本條の第三項、代走者を出す場合は走者が何れかの壘に達して停止してゐる間に交代すべきであつて、たゞ以前もつて相手方の諒解を得て居つたとしても、現にプレーが行はれてゐる際に、他の競技者が横合から飛び出して代走者となるやうなことは許されない。

競 技 者 の 位 置

第18條 第1項 守備側の競技者はそのチームの主將の指圖に従つて、フェアー・グラウンド上の何處にをつても宜しい。但し投手が打者に投球する際には、投手は第九條及び第二十七條に規定された定位置にをらねばならず捕手は第三條に規定された本壘の後方十フィート以内の定位置にをらねばならぬ。また捕手は打者に對して故意に四球を興へんとする投手を助けるため本壘の直後における捕手本來の位置を離れることは出来ない。

第2項 打者以外の攻撃側競技者は第三條規定の捕手線内に入ることは出来ない。本壘後方のこの三角形の區域は審判者と捕手及び打者の専用地である。又は審判者は定位置にある投手か或は捕手の手中に球が持たれてゐる時または兩者の間を球が往復しつゝある場合に、攻撃側の者が右の區域を横切

ることを禁止せねばならぬ。

第3項 攻撃側の競技者またはコーチャーは、守備側の競技者が打たれ或は投げられた球を處理する際、その動作の邪魔にならぬやう、必要に応じて何時でも自身のゐる位置を譲つてやらなければならぬ。

備考 本條の第一項は、投手が打者に故意の四球を興へてはならぬといふのではなく、また投手が悪投した球を止めるために捕手が捕手線外に出ることも差支ないが、唯打者に故意の四球を興へるため、球が投手の手を離れる前に捕手線外に出て待つてゐることは許さぬといふのである。そして若し捕手がこれを犯せば第三十一條第九項及び第四十七條第九項によつて、すべての走者が進壘を許される。

第19條 すべて競技者は観覧者の中に混り入ることは出来ない。

競 技 者 の 制 服

第20條 自己の所屬チームの制服と異つた服装をした競技者は試合に参加することは出来ない。又靴底に普通使用せられてゐるスパイク以外のものを附けた競技者も試合に参加を許されない。

グ ラ ブ の 大 き さ と 重 さ

第21條 捕手と一壘手とは如何なる形状、大きさ、又は重量のミット或はグラブを使用するのも自由であるが、その他の競技者は何れも重量十オンス掌の周囲十四インチ以上のグラブを使用してはならぬ。又は投手のグラブは全體が同一の色のものでなければならぬ。

備考 投手のグラブが色彩を異にする二種以上の革の縫ひ合せで出来たものだと、打者を混惑させる虞があるので、特に投手のグラブは全體が一色のものと制限されたのである。

競 技 者 席

第22條 第1項 競技者席はホーム・チームが設備すべきもので、プレー

ヤース・ラインから二十五呎以上離れた場所に二ヶ所設け、一つは外來チーム、一つはホーム・チームの専用とする。攻撃側のすべての競技者及び補欠は、打者、走者及び規則によつて認められた一塁側と三塁側のコーチヤを除く外、必ずこの席に着いてをり、サイドが變つて自チームが守備につくまでそこにをらねばならぬ。審判者は監督及び制服を着用した競技者、コーチ補欠以外の者がこの競技者席につくことを絶対に禁止しなければならぬ。

第2項 審判者が前項の規定に違反した者を認めた時は、直に着席または離席を命じ、もしこの命令が一分間以内に實行されない時は、違反者が引き續き試合に参加することを禁じ、且つ退場を命じなければならぬ。

ゲームの種類

レギュレーション・ゲーム

第23條 すべての選手権試合は、兩チームが各九回の攻守を完了したのち、雙方の得点を比較して勝敗を決する。但し次の場合は試合を終了し、何れもレギュレーション・ゲーム（正規の試合）として記録される。

第1項 初め守つたチームの八回までに得た点数が、初め攻撃したチームが九回の攻撃を完了して得た点数よりも多い場合。

第2項 初め守つたチームが、第九回の攻撃に際し三人アウトとなる前に、相手のチームより一點を勝ち越した場合。但しこの時打者が競技場の柵を越え、または観覧席に入る本塁打を打つた場合は、その時塁に出てゐた走者並び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よつて記録される。なほこの時すべての走者は必ず各塁を規定通りに踏んで還らねばならぬ。

第3項 雙方五回以上の攻撃を完了するか、或は初め守つたチームの四回までに得た点数が、相手方が五回の攻撃を完了して得た点数に優るか、又は初め守つたチームが第五回の攻撃に際し、三人アウトとなる前に、相手方が五回の攻撃を完了して得た点よりも多くの点を得た時、暗黒、降雨、火災、騒擾その他の原因によつて競技者及び観覧者に危害を及ぼす虞れがあると認め審判者がコールド・ゲームを宣告した場合。（本條第六項参照）

エキストラ・インニング・ゲーム（補回試合）

第4項 兩チームがたがひに九回の攻守を完了した時、雙方同点となつた場合は、更に回数を重ねて、或る同回数の攻撃によつてどちらかの得点が相手方を凌駕するまで續行する。但し初め守つたチームが、三人アウトとなる前に相手方に勝ち越した場合は、直に試合を終了する。

ドローン・ゲーム（引分試合）

第5項 五回又は五回以上の競技が行はれたのち、本條第三項に規定された如き理由によつて、審判者が試合終了を宣告した時、最後の同回数（同一攻撃回数）において同点である場合はドローン・ゲーム（引分試合）を宣告される。但し初め守つたチームが攻撃を終る前（三人アウトとなる前）に同点に漕ぎつけそこで試合が終了となつた時は、最後の同回数における得点如何に拘らずドローン・ゲームとなる。尚初め守つたチームが第五回の攻撃を終る前に相手方が五回の攻撃を完了して得た点数と同点になつた場合もドローン・ゲームである。そしてこれらの引分試合における個人並びにチームの成績は公式の記録に記入される。

コールド・ゲーム

第6項 五回以上の競技が行はれた

のち、本條第三項に規定された如き理由によつて審判者が試合を終了せしめた時は、最後の同回数における雙方の得点によつて勝敗が決められる。但しこの場合、はじめ守つたチームが同回数の攻撃をせぬか、または同回数の攻撃を完了する前に、相手方のチームと同点となつてゐるか或は一點以上勝ち越してゐた時は、雙方の總得点を比較して、引分試合としまたは勝敗を決定する。

備考 本條は舊規則で三ヶ條に別れてゐたのを一とまとめにしたもので、ここに掲げられたゲームは何れもレギュレーション・ゲームである。なほ舊規則は「正規の試合は日没より二時間前に開始すること」を要求してゐたが、今年からこの規定は削除された。即ち比較的遅く試合を開始する場合には、兩チーム協議の上、または審判者の判断によつて開始するか否かを決定し、たゞ日没前二時間に充たぬ時刻に開始された試合であつても、正規の試合と認められることになつたのである。

フォー・イツテッド・ゲーム

第24條 次の如き場合には、審判者はフォー・イツテッド・ゲームを宣告し、正當なるチームに勝利を與へる。

第1項 一方のチームが豫定の時刻に來場しないか、または來場してをつても、競技開始時刻になつて審判者が「プレー」を宣告したのち、五分間以内に競技を開始しない場合。但し己むを得ぬ事情があつた時はこの限りでない。

第2項 競技開始後、審判者が競技の停止または終了の宣告をしたのに一方のチームが競技の續行を拒んだ場合。

第3項 競技停止後、これを再開するために審判者が「プレー」の宣告をしたにも拘らず、一方のチームが一分間以内に競技を開始しなかつた場合。

第4項 一方のチームが試合を長びかせるために、明かに策略を弄した場合。

第5項 或る競技者が審判者から警告されたのち、故意に、そして頑固に何れかの規則を犯した場合。

第6項 規則第十四條、十九條、三十條、五十一條及び六十條によつて、審判者から退場を命ぜられた時、その競技者が一分間以上命令に従はなかつた場合。

第7項 或る競技者が審判者から退場を命ぜられたため、或はその他の理由により、何れかのチームが九人以下になつた場合。

第8項 競技が停止されたのち、審判者の命令が第二十六條の規定通りに行はれなかつた場合。

第9項 フォー・イツテッド・ゲームを宣告された試合であつても、それが四回半以上競技された試合ならば、個人及びチームの成績は公式の記録に記入される。

ノー・ゲーム

第25條 兩チームが互に五回づゝの攻守を終らない前に、第二十三條第三項に規定された如き理由によつて試合を終了する時は、審判者はノー・ゲーム（無試合）を宣告する。但し初め守つたチームが第五回の攻撃を終る前に相手方チームと同点になつてゐた場合は、第二十三條第五項の規定によつて適法のドローン・ゲームが宣告される。また初め守つたチームが第四回の終り、或は第五回の攻撃を終る前に、相手のチームが五回の攻撃を完了して得た点数よりも多くの点数を得てゐて、前記の理由により試合を終了した場合は、審判者は初め守つたチームに勝利を與へる。（第二十三條第六項参照）

攻撃の順序と競技場の適否

第26條 兩チームのうち何れのチー

ムが先に攻めるか或は守るかの選擇權はホーム・チームの主將にある。又その時の競技場が競技に差支ないか否やもホーム・チームの主將の判斷によつて決定する。しかし競技開始後、ある事故のために競技を停止した場合、競技場が再開に適するか否やは審判者が決定する。

備考 競技場が何れのチームにも屬せぬ中立のグラウンドである場合は普通抽籤又は籤占ひによつて攻守の順序を決定し、競技場の適否は最初から審判者が決定する。

投手に関する規則

打者に対する投球規定

第27條 第1項 投手は打者に投球する前、兩足を正しく地につけ、兩足を投手板の上に置くか、または片足を投手板の上に置き片足を投手板に觸れるか、または片足を投手板の前に置き片足を投手板の上に置いた姿勢で打者に面して立つ。そして打者に投球する際には必ず投手板に片足を觸れて居らねばならぬ。そして投手は打者或は壘に投球動作を起すまで、どちらの足をも擧げてはならぬ、また斯る投球をする際に一步以上を踏み出してはならぬ。第一壘または第二壘に走者のある場合は、投手は兩手で身體の前に球を保持し、打者に面して立たねばならぬ。そして若し投球する前に、腕を頭上にさし上げまたは前に突き出した場合は、一旦投手本來の姿勢に戻り、そこで動作を止めてから、投球動作に移らねばならぬ。

第2項 投手は競技中如何なる場合といへども、次の規定に背いてはならぬ。

- (1) 球に異様の物質を付けてはならぬ。
(2) 球またはグラブに唾を吐きかけてはならぬ。

(3) 球を自身のグラブ、身體、着衣などで擦つてはならぬ。

(4) どんな方法でも球を汚損してはならぬ。またシヤイン・ボール(球の一面を摩擦して滑かにしたもの)スピット・ボール(球に唾を吐きかけたもの)エメリー・ボール(球の一面を金剛砂紙などでザラザラにしたもの)など呼ばれる類の球を投げてはならぬ。

以上の規定に違反した時は、審判者は直にその投手を試合から除外する。

備考 本條の第一項は第三十一條規定のボークと關係の多い規定であるから、投手はよく注意せねばならぬ。そして「打者または第一壘に投球する際一步以上踏み出してはいけない」と規定されてあるが、これは「本壘なり第一壘なりに投球するのは、第一步を踏み出した時でなければならぬ」といふ意味で、第一步を踏み出すと同時に投球し、そのあとで身體の平衡を保つために、更に一步踏み出すことは差支へない。又本條の第二項は諸種の變態的投球(フリーク・ピッチング・デリバリー)を禁止するために出來た規定で、目的がさうでなく、球に附着した土を落したり、濡れた球を拭いたりするのは何等差支へない。

フェアリー・デリバード・ボール

第28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球で、地面に觸れる前に本壘上の何れかの部分を通過し、打者の膝より低からず又その肩よりも高くないものをいふ。審判者はこの球に対して「ストライク」を宣告する。

第2項 何れの壘にも走者がをらぬ場合、投手が定位置以外の場所(投手板を離れた)から打者に投球し、もし打者がその不正投球を打つた時は、ス

トライクに數へられるかまたはフェア・ヒットを宣告されるか、その他すべて適法の投球と同一に扱はれる。

アンフェアリー・デリバード・ボール

第29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、打者に面して投げた球で、打者の肩以下膝以上の高さにおける本壘上の何れの部分をも通過しないか、又は球が本壘を通過する前に地面に觸れたのを、打者が打たなかつた場合、或は走者が居らぬとき、投手が何れの足をも投手板に觸れずして打者に對して投げた球を打者が打たなかつた場合の球をいふ。そしてこれ等の球に對して審判者はボールを宣告する。

備考 走者のない場合投手がどちらの足をも投手板に觸れずして投球した時は、たとひその球が適法の高さで本壘上を通過しても、打者が打たなければボールを宣告される。又走者がある時、さうした投球をすればボークを宣告される。

試合を遅延せしむる行爲

第30條 第1項 打者が定位置に立つて、投手の投球を打たうと用意してゐる時、投手は本壘の後方十尺以内の捕手線内にある捕手以外の競技者に投球してはならぬ。但し壘にある走者をアウトとする目的で、その壘に投球するのは差支ない。もし審判者から警告されたのち、この規定の違反を繰り返した時は、その投手は試合から除外される。

第2項 投手が定位置に立つてから二十秒以内に投球しなかつた時は、審判者はボールを宣告する。但し各インニング(各回)の初め、または投手が交代した時に限り、投手は捕手或は他の内野手に對し、一分間を越えざる時間内に、五個以下の投球をすることが出来る。そしてこの投球中競技は停止さ

れる。

ボーク

第31條 次の場合はボークとして、各走者は次の壘に進むことを審判者から許される。

第1項 投手が定位置にあつて打者に対する投球動作を起したのち投球を中止し、または第一壘に走者のある時第一壘に對する投球動作を起したのち投球しなかつた場合。

第2項 投手が走者をアウトにせんとして壘に投球する時、何れの壘に對してでも、第一步をその壘の方向に踏み出さなかつた場合。

第3項 投手が何れかの足を投手板の後方に置くか、又は何れの足をも投手板に觸れずして打者に投球した場合

第4項 投手が打者に面せずして打者に投球した場合。

第5項 投手が第二十七條第一項に規定された位置以外の場所にあつて、打者に対する投球動作を行つた場合。

第6項 試合を遅延せしめるため、投手が必要以上に永く球を持つてゐると、審判者が認めた場合。

第7項 投手が球を手にはせずして定位置につき投球動作を行つた場合。または投球動作を行ふと否とに拘らず、投手が球を持たないで定位置についていた場合。或は走者を欺くために投手が定位置以外の處から打者に投球する真似をした場合。

第8項 投手が常に行ふ、腕、肩、臀部、身體等の投球の準備動作を行つたのち、直に打者に投球しなかつた場合

第9項 捕手が第三條規定の捕手線以外にある時、投手が打者に投球した場合。(第四十七條第九項参照)

第10項 投手が定位置につき、雙手で球を身體の前面に保持した後は、打者或は壘に對して投球動作をなす時の外、左右何れの手をも離すことは出來

ない。

第11項 投手は球を手にして定位置についたのち、濫りに定位置を離れてはならぬ。そして投手がその手を乾かし或は眼を擦る等、走者を欺く目的でなくして定位置を離れたと審判者が認めた時はタイム(競技停止を宣告する用語)を宣告する。

第12項 ボークが宣告された場合はそれと同時に球は死んだもの(デッド・ボール)となるから、走者がそのボークによつて與へられた壘に達するまで、すべての競技行為は停止される。

第13項 投手が打者または第一壘に投球せんとして球を落した場合は、故意又は過失の如何を問はず、審判者はボークを宣告する。但し何れの壘にも走者がゐない場合に、投手が打者に對し投球せんとして取り落した時は、何等の課罰もない。

備考 本條の第一項は本壘と第一壘に對する投球中止を禁止したもので、第二壘第三壘にある走者を牽制する場合は、投球動作を行つたのみで、投球を中止してもボークにはならぬ。しかしこの時も足は必ずその壘の方向に踏み出さねばならぬ。第六項は故意に試合を遅延させることを禁じたもので、第三十條第二項により投手が定位置についてから二十秒以上投球しない時はボールを宣告されることになつてゐるが、定位置についてゐてもあなくても、故意に試合を遅延させるため、投手が必要以上に球を長く持つてゐると、審判者が認めた時は本條の第六項によつてボークを宣告される。

デッド・ボール

死球となつて競技が停止される場合

第32條 次の場合は死球(デッド・ボール)として競技が停止される。

(1) 投手が打者に對して投げた球が、打者がその球を打つと打たぬとに拘

らず、定位置にある打者の身體又は着衣の何れかの部分に觸れた場合。

- (2) ボークが宣告された場合。
- (3) イリーガリー・バツテッド・ボール(不正打球)が行はれた場合。
- (4) ファウル・ヒットの球が野手(守備側の競技者)に捕へられずして、地面その他のものに觸れた場合。
- (5) 野手または打者の、相手方に對する妨害行為があつた場合。

(6) フェア・ヒットが野手に觸れる前に、走者または審判者に觸れた場合。

以上の場合は、定位置にある投手の手に球がかへり、審判者が「プレー」(競技開始の用語)を宣告するまで、競技は停止される。

備考 本條の第六により、打者が打つたフェア・ヒットの球が走者又は審判者に觸れた場合は競技停止となるが、野手の投げた球又は投手が打者に對して投げた球が、審判者や走者に觸れても競技は停止にならない。

ブロック・ボール

第33條 第1項「ブロック」(妨害)とは、打たれ或は投げられた球を、競技に干與してゐる競技者以外の人が觸れ、止め、或は取扱つた場合をいふ。

第2項 球がブロックされた時は、審判者は直にその旨を宣告し、走者はその球が定位置における投手の手にかへるまで、アウトとなる憂なしに進塁することが出来る。

第3項 若し競技者以外の者がブロック・ボールを持つて離さないか、又は野手が容易に取り得ぬ場所へ投げたり蹴飛ばしたりした場合は、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手にかへり審判者が「プレー」を宣告するまで、最後に得た壘に止まらねばならぬ。

打者に關する規則

打者の位置

第34條 攻撃側チームの各競技者は打撃順に記入された順序に従つて、何れも打者となり、第八條規定の打者線内で球を打たねばならぬ。

備考 打撃順はそのチームの主將又は監督が自由に決定し得るもので、何れの競技者が何番目に打たねばならぬといふやうな規則はない。

打撃順

第35條 各チームの打撃順は記録表に記入して、競技開始前に雙方の主將又は監督から球審(主任審判者)に渡し、球審は各相手方の主將または監督に檢閲させる。球審に渡された打撃順は、或る競技者が補缺と交代した場合の外、試合が終了するまで變更することは出来ない。なほ交代した補缺は退出競技者の打撃順位を承継がねばならぬ。

各回の第一打者

第36條 第一回の攻撃を終つたのちの各回における第一打者には、前回の最後に攻撃を完了した競技者の次の順位にある者が出る。

備考 本條の「攻撃を完了した」といふ意味は、その競技者が前回の最後に走者となるかまたはアウトとなつてゐることであつて、ニストライク、三ボール等で、また走者とならず、アウトにもならぬうちにサイドが變つた場合は、その時の打者が次の第一打者となる。但し次の打撃に立つた時は、前回の球数は繼承せず改めて第一球からボール或はストライクを數へられる。

フェア・ヒット

第37條 「フェア・ヒット」とは、打者が適法に打つた球で、本壘第三壘間または本壘第一壘間のフェア・グラウンド内(ファウル線内)に止まつたもの、または内野から外野へバウンド

して行つた球が、第一壘または第三壘を過ぎる時フェア・グラウンドにあつたもの、または第一壘か第三壘間に觸れたもの、または第一壘か第三壘の上或はその後方(外野)のフェア地域内に先づ落ちたもの、又はフェア・グラウンド上において審判者或は競技者に觸れたものをいふ。しかしフェア・フライ(飛球)は、必ず球とフェア・ラインとの位置關係によつて判定すべきで、その球に觸れた野手がフェア・グラウンドに居つたかファウル・グラウンド(ファウル線外)に居つたかによつて決定してはならぬ。

ファウル・ヒット

第38條 「ファウル・ヒット」とは、打者が適法に打つた球で、本壘第一壘間或は本壘第三壘間のファウル・グラウンドに止まつたもの、又はバウンドして第一壘或は第三壘を過ぎる時ファウル・グラウンドにあつたもの、又は第一壘或は第三壘後方のファウル・グラウンドに先づ落ちたもの、又はファウル・グラウンド上において審判者又は競技者に觸れたものをいふ。しかしフェア・フライは必ず球とファウル・ラインとの位置關係により判定すべきで、その球に觸れた野手がファウル・グラウンドにをつたか否かによつて決定してはならぬ。

備考 フェア・ミ・ファウルの區別については屢次議論の起るどころであるが、(1)一壘又は三壘の手前でフェア・グラウンドに落ち、バウンドしつゝ一壘又は三壘の内側を通過して壘の後方のファウル・グラウンドに飛んだ球(2)本壘一壘間または本壘三壘間のフェア・グラウンドに落ち一旦ファウル・グラウンドに出たが再び一壘または三壘と本壘との間でフェア・グラウンドに轉がり込みそしてそこに止まつた球(3)本壘一壘間または本壘三壘間のファウル・グラウンドにまづ落ちたが跳ねかへつて本壘と一

壘または三壘との間のフェアー・グラウンドに入つてそこに止まつた球は、何れもフェアーである。また第三十八條の「ファウル・グラウンド上に於て審判者または競技者に觸れたもの」といふのはその時競技者のゐた位置がフェアー・グラウンドであつても、球がファウル線外にさし伸べてゐる競技者の手に觸れたやうな場合はファウルだといふのである。

ファウル・チツプ

第39條 「ファウル・チツプ」とは打者が定位置にあつて打つた球で、鋭く且つ直接にバットから捕手の手に入り捕手がそれを捕へたものをいふ。

バント・ヒット

第40條 「バント・ヒット」とは、打者が定位置において、バットを振らずに軽く球に當て内野に緩く落したものをいふ。もしバントせんとした球がファウルとなり野手に捕へられなかつた場合は、審判者はストライクを宣告する。

備考 ニストライクの後、バントせんとしてファウルとなつた時は打者アウトとなる。(第四十四條第九項参照)

競技場外に打ち出された球

第41條 第1項 打者の打つた球が競技場外に出た場合は、審判者はその球がどの地點で競技場を出たかによつてフェアーかファウルかを決定する。

第2項 フェアー・ヒットの球が競技場の柵を越え、または観覧席に入つた場合は、審判者は打者に本壘打を與へる。但しその柵或は観覧席が本壘から二百五十呎以内の距離にあつた場合は、打者は二個の壘を與へられるに過ぎぬ。そして何れの場合でも打者は順序通りに壘を踏んで進まねばならぬ。なほ本壘から二百五十呎以内にある柵又は観覧席は、審判者の判定を容易にするため、白色又は黒色の標識を附けて置く。

第3項 フェアー・ヒットの球がバウンドして観覧席に入り又は柵を越えて場外に出た場合は、打者は本壘打を與へられず、二個の壘を與へられる。

備考 本條にある「競技場」といふのはプレーイング・フィールド、即ち競技に使用されてゐる地面のことであつて、観覧席その他の設備はすべて競技場外と心得て居ればよろしい。

ストライク

第42條 次の場合を「ストライク」といふ。

第1項 打者が投手の投球を打たんとして空振りした場合。

第2項 投手が適法に投げた好球(第二十八條第一項規定の球)を打者が打たなかつた場合。

第3項 ニストライク以前のファウル・ヒット。但しファウル・フライとなつて野手に捕へられた場合を除く。

第4項 打者がバントせんとしてファウルとなつた球。但しファウル・フライとなつて野手に捕へられた場合を除く。

第5項 投手の投げた球を打者が打たんとして空振りし、球が打者の身體に觸れた場合。

第6項 捕手が定位置にをかつた場合のファウル・チツプ。

イリーガリー・バツ

テツド・ボール

第43條 「イリーガリー・バツテツド・ボール」とは、打者が片足又は兩足を打者線外に踏み出して、投手の投げた球を打つた場合をいふ。

打者がアウトとなる場合

第44條 次の場合に打者はアウトとなる。

第1項 打撃順に記載された自己の順番に打撃をせず、他の競技者が打撃を完了した場合は、その競技者(正位の打者)はアウトとなる。しかしその

不正位の打者が走者とならぬ前に誤りが發見された時は、正位打者もアウトとならず直に代つて打つことが出来るが、その際不正位打者の得てゐたボールおよびストライクの數をそのまま繼承しなければならぬ。そして不正位打者が打撃を完了した時アウトとなるのは正位打者のみであるが、不正位打者が打つた球によつて他の走者が進壘または生還することは出来ない。その時アウトとなつた競技者の次の打順のものが改めて打ち直すのである。但し打撃順の誤りを發見する前に投手が次の打者に投球した場合は、この規則を適用することは出来ない。なほこの規則によつて攻撃側が第三アウトを宣告せられ、サイドが代つた場合には、その時アウトとなつた競技者の次の打順の者が次の第一打者となる。

第2項 打者が審判者に呼ばれてから一分間以内に定位置につかなかつた場合。

第3項 第三十九條規定のファウル・チツプにあらざるファウル・ヒットが地面その他野手以外のものに觸れる前に野手に捕へられた場合。但し球が野手の帽子、プロテクター、衣囊その他着衣の一部で支へられた場合はアウトにならぬ。

第4項 第四十三條規定のイリーガリー・バツテツド・ボールの場合。

第5項 打者が打者線外に出て、球を捕へ又は投げんとする捕手の行動を妨げ、其他如何なる方法に依つてでも捕手の行爲を妨害した場合。但しその際盗壘を企てて居た走者がアウトになつた場合は、打者はアウトにならぬ。又第四十九條第十五項によつて第三壘の走者がアウトになつた場合も打者はアウトにならぬ。

第6項 二死者(ツー・アウト)以前で第一壘に走者がある時、審判者から

第三ストライクが宣告された場合。

第7項 打者がニストライク後の球を打たんとして空振りし、その球が打者の身體に觸れた場合。そしてこの場合走者は第四十八條第五項の規定によつて進壘することは出来ない。

第8項 二死者(ツー・アウト)以前で第一壘と第二壘に走者があるか、又は各壘に走者がある時、打者が内野手の捕へ得べきフェアー飛球(直球を除く)を打つた場合。この時審判者は「イン・フィールド・フライ」の宣告をしたければならぬ。但しこの場合走者が危険を冒して離壘又は進壘することは自由で、他の飛球が打られた時と同様である。又二死者以前で、第一壘と第二壘に走者があるか又は各壘に走者がある時、打者がバントして内野飛球となつてもイン・フィールド・フライとは見なされない。

第9項 第四十二條第四項の規定によつて第三ストライクが宣告された場合。

第10項 投手が定位置について投球の用意をしてゐる時、打者が一方の打者ボックスから他のボックスに移つた場合。

備考 本條の第五項「打者が捕手の動作を妨けてもその時盗壘を企ててゐた走者がアウトになつた場合は、打者はアウトにならぬ」とあるのは、一つの反則によつて二人アウトにするのは不合理だといふので、新たに書き加へられた規定である。第六項、二死以前で走者が第一壘にある時第三ストライクが宣告された時は、その球を捕手が捕へても落しても打者はアウトとなる。従つて第一壘走者はそのまま第一壘に止まつてゐてもアウトにはならぬ。これは捕手が第三ストライクの球を故意に落し直ぐに拾つて二壘、一壘と轉送して重殺をさることを封じたものである。第七項の場合は球がテツド・ボールになるから走者は進壘出来

ない。第八項のイン・フィールド・フライも、野手がその球を捕へるとき落球するに拘らず打者はアウトとなるから、走者は危険を冒して進む必要はない、矢張り野手が故意に落球して重殺をさる手段を封じたものである。第九項は打者が二ストライク後の球をバントせんとしてファウルとなつた場合、打者は即座にアウトたさいふのである。但し二ストライク後バントせんとして空振した時は普通の三振と同様に取扱はれる。

走塁に関する規則

走塁の順序

第45條 走者は第一、第二、第三壘、及び本壘の順序で各壘に觸れなければならぬ。また競技進行中に、前に占めてゐた壘に戻らねばならぬ時は、右の反對の順序に壘に觸れて歸らねばならぬ。走者はアウトとなる前に壘に觸れることによつてその壘を占有する権利を得る、そして正當に次の壘を得るかまたは自分の後から来る走者に壘を明け渡さねばならなくなるまで、確實にその壘を占有し得る。また自分より前の打撃順の走者で、アウトにならぬものがあつた場合、その走者を追ひ越して進むことは出来ない。

第2項 走者は野手を混乱せしめ、または試合を弄ぶために、反對の順序で壘から壘へ走ることが出来ない。もしこれを犯した時は球を身體に觸れるか、または球を持った野手がその走者の占有する壘に觸れることによつてアウトとなる。

第3項 先走者甲が壘間に挟まれた時、後走者乙が来て甲の去つた壘を占有しても、乙はその壘を離れざる限りアウトにはならない。しかし甲がその壘に戻つた時は乙は占有権を失ふから明け渡して元の壘に歸らねばならぬ、もし甲乙二走者が共にその壘上にある時球を觸れられた場合は乙がアウトに

なる。

第4項 前走者が壘に觸れずして進んだため、後でアウトを宣告された場合でも、正當に壘に觸れて後から進んだ走者の権利は何等の影響をも受けない。但し二死者の後第四十九條第十三項規定の如く、先走者が壘に觸れずに進んだためアウトを宣告された場合は、後走者は正當に壘に觸れても得点することは出来ない。なほその後走者の打つた球が、競技場外に打ち出された明白なる本打壘の球であつても、矢張りその生還は認められない。

打者が走者となる場合

第46條 次の場合に打者は直に走者となる。

第1項 フェア・ヒットを打つた場合。

第2項 審判者がフォア・ボール(四球)を宣告した場合。

第3項 審判者がスリー・ストライク(三ストライク)を宣告した場合。

第4項 定位置にある打者が投手の投球を打たうとしないのに、その球が打者の身體または着衣に觸れた場合。但しその際打者が球を避けるために、何等の努力をもしなかつたと審判者が認めた場合は走者となるを得ず、審判者は第二十八條及び第二十九條の規定に従ひストライクまたはボールを宣告する。

第5項 球を打たんとする打者の動作を捕手が妨害した場合。

第6項 打者の打つたフェア・ヒットが、フェア・グラウンドで審判者または走者に觸れた場合。

備考 本條第三項によつてスリー・ストライクが宣告されるとき同時に打者は走者となるが、その第三ストライクの球が捕手に直接に捕へられると同時にアウトとなるから、捕手が落球するか、球がバウンドして捕手の掌中に入った場合の外、走

者として活動する餘地はない。(第四十九條第三項参照)

安全に壘を得る場合

第47條 次の場合には走者はアウトとなる危険なくして、次の壘に進むことが出来る。

第1項 打者は次の場合に第一壘を安全に取り得る。

(1) 四球(フォア・ボール)が宣告された場合。

(2) 第四十六條第四項規定の如く投手の投球が打者に觸れて走者となつた場合。

(3) 球を打たんとする際に捕手が妨害した場合。

(4) フェア・ヒットが野手の手に觸れる前にフェア・グラウンド内において審判者又は他の走者の身體又は着衣に觸れた場合。但しフェア・ヒットが投手以外の野手を通し又は野手(投手を含む)に觸れた後審判者に觸れた場合、及びフェア・ヒットがフェア・グラウンドにある審判者に觸れた場合は、普通のフェア・ヒットと同様で、打者は安全に第一壘を取り得ない。

第2項 四球が宣告されるか、投手の投球が打者の身體着衣に觸れるか、或は捕手の打撃妨害かの理由によつて審判者が打者に第一壘を與へたため、先走者がそれまで占有してゐた壘を明け渡さねばならなくなつた場合。

第3項 審判者がボークを宣告した場合。

第4項 投手の投げた球が捕手に捕へられずして、本壘の後方六十呎以内の柵または建築物に觸れた場合。そしてこの時球は死球となつて競技は停止状態となる。

第5項 野手が走者の進塁を妨害した場合。但し打者の打つた球を處理せんとする野手が走者の進路を塞いだ場

合、又は野手が球を手にして走者に觸れんとした場合はこの限りでない。なほかかる場合は競技停止とならず、他の走者に關係はない。

第6項 野手が帽子、グラブ、或は着衣の一部を脱ぎ、それらの物を使用して打者の打つた球を止めたり捕へたりした場合は、各走者は三個の壘を與へられ、野手の投げた球に對して同様の行爲をなした場合は、各走者は二個の壘を與へられるのみならず、危険を冒して進むならば、なほそれ以上の壘を得ることが出来る。

第7項 野手の投げた球又は投手の投球が審判者の身體又は着衣に觸れた場合は競技停止にならない、従つて走者は能ふ限り進塁することが出来る。

第8項 野手の投げた球がフェア・グラウンドにあるコーチャーに觸れた場合も競技停止にならない、従つて走者は能ふ限り進塁し得る。但し其際コーチャーが故意に球に觸れて守備を妨害したと審判者が認めた場合は、走者は前に占有してゐた壘にかへされコーチャーは試合から除外される。

第9項 打者に對し故意に四球を與へんとする投手を助けるため、球が投手の手を離れる前に、捕手が本壘の直後における捕手本來の位置を離れることは犯則で、若しこれを犯した時は、各走者は一個づつの進塁を許される。(第三十一條第九項参照)

第10項 第三壘にやつた走者が投手の投球に乗じて盗本壘を企てるか、或はスクイズ・プレー(打者のバント・ヒットによつて生還する方法)によつて得点せんとする際、捕手が投手の投球を捕へるために本壘板の前に走り出した時は、ボークと打撃妨害とを同時に宣告され、三壘の走者が生還を許されるとともに打者も第一壘に進むことを許される。なほかかる際捕手

が打者を押し除け、または打者のバットに觸れた場合も同様の宣告が下される。

備考 本條の第四項は本壘の後方六十フィート以内の柵、または建築物に投手の投球が觸れた場合の規定で、正規の距離六十フィートを有するネットに觸れた場合は、走者は安全に一個の壘を取り得ぬ代り、出来るだけ多くの進壘をすることが出来る。

走者が壘へ戻る場合

第48條 次の場合には走者は元の壘に戻らねばならぬ、しかし歸壘の途中でアウトになる心配はない。

第1項 審判者がフェアを宣告しその球が直接に野手に捕へられなかつた場合。

第2項 審判者がイリーガリー・バット・ボールを宣告した場合。

第3項 審判者がデッド・ボールを宣告した場合。但し第四十七條第二項規定の如く、そのデッド・ボールと同時に打者が走者となつて第一壘を得たため、他の走者が順次進壘せねばならなくなつた場合はこの限りでない。

第4項 本壘の後方に居る審判者の身體又は着衣が捕手の投球を妨害した場合。

第5項 投手の投球を打者が打たんとして空振りし、その球が打者の身體に觸れた場合。

第6項 フェア・ヒットが野手に觸れる前に審判者に觸れた場合。但しそれがため打者が第一壘を得、他の走者が順次進壘せねばならなくなつた時は、この限りでない。従つて満壘の際ならば第三壘にをつた走者が生還し得る。

第7項 審判者が打者又は走者に対し守備妨害の理由でアウトを宣告した場合。そして此場合審判者は妨害行為が起る前に、各走者が何れの壘まで正當に進んでをつたかを判断し、走者は

その判定に従つて歸壘せねばならぬ。

第8項 コーチヤーが第四十七條第八項規定の如く、野手の投げた球に対して故意の妨害を加へた場合。

以上何れの場合にも、走者は歸壘に際して中間の壘に觸れなくてもよい。

走者がアウトとなる場合

第49條 次の場合には走者アウトとなる。

第1項 スリー・ストライクが宣告せられ、その球を捕手が落した時、打者(この時は既に走者となつてゐる)が明かに捕手の守備動作を妨害せんと企てた場合。

第2項 フェア・ヒットが地面その他野手以外のものに觸れる前に、野手に捕へられた場合。但し野手が帽子・プロテクター、衣囊その他着衣の一部をもつて球を捕へた場合はこの限りでない。

第3項 スリー・ストライクが宣告せられた時、その球が地面その他野手以外のものに觸れる前に、野手に捕へられた場合。但し野手が帽子、プロテクター、衣囊その他着衣の一部をもつて球を捕へた時はこの限りでない。

第4項 スリー・ストライクまたはフェア・ヒットによつて走者となつた競技者が第一壘に觸れる前に、野手に球を觸れられた場合。

第5項 スリー・ストライク又はフェア・ヒットによつて走者となつた競技者が第一壘に觸れる前に、身體の何れかの部分を第一壘に觸れて居る野手に球が捕へられた場合。

第6項 野手が第一壘の守備動作をなしつつある時、走者が本壘第一壘間の後半における第七條規定のスリー・フット・ライン以外を走り、そして第一壘に対する野手の投球を妨害したと審判者が認めた場合。但し打たれた球を處理せんとする野手を避けるた

めに、走者がスリー・フット・ライン外を走るとは差支ない。

第7項 走者が或る壘から次壘へ進み、又は元の壘に歸らんとして逆に走る際、野手に球を觸れられるのを避ける爲、各壘を結ぶ直線の側方三フィート以外に出た場合。但し打たれた球を捕へんとする野手が走者の進路を塞いでゐた時、その野手の後方を通つて行つた場合は三フィート以外に出てもアウトにならない。

第8項 野手が打たれた球に対して守備動作をなしつつある時、走者が本條第六項及第七項規定の如くその野手を避けんとせずして守備動作を助け、或は投げられた球に対して故意に妨害を加へた場合。但し打たれた球を處理せんとして二人以上の野手が相接近してゐた時、走者がその一人に衝突した場合は、審判者はそれ等の野手のうち最も適当な位置にあつて守備動作をしてゐた野手を判定し、走者がその野手に衝突したのでなければアウトとしない。又フェア・ヒットの球が内野手(甲)を通過しその直ぐ背後において走者に觸れた時は、審判者はアウトを宣告しない。しかし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こと、並びに他の内野手(乙)がその球を處理する機會のなかつたことを確認しなければならぬ。若しその際走者が故意に球を蹴つたと認めた場合は勿論アウトを宣告する。

第9項 競技進行中走者が自己の占有する壘から離れてをる時、野手に球を觸れられた場合。但し野手が走者に球を觸れた後すぐ落した場合は走者が故意にその球を落させたのでなければアウトにならない。なほ野手は球を走者に觸れた後も確實に球を握つてゐなければならぬ、たとひ落さないでも、手玉に取るが如き動作(ジャツグル)に

よつて保持した時は落球と同様走者はアウトにならぬ。

第10項 フェア・ヒット又はフェア・ヒット(第三十九條規定のフェア・ヒットでない球)が規定通りに野手に捕へられて打者がアウトとなつた時、離壘してゐた走者が壘に戻る前に、野手が身體の一部をその壘に觸れつつ球を保ち、または球をその走者に觸れた場合。但し打たれた球が野手に捕へられ、更に投手が次の打者に投球した後は、單に野手がその壘に身體の一部を觸れつつ球を保つただけでは走者はアウトにならない。又走者が歸壘する際事實は球よりも早く歸つて居りながら、壘が固定された正規の位置から動いたために、壘に達しなかつた場合もアウトにならぬ。なほ前記の如くフェア又はフェアの飛球が野手に捕へられた際壘に觸れてゐた走者は、其球が野手の手に觸れると同時に前進の權利を得る。

第11項 第一壘に走者があるか、第一、二壘に走者があるか、又は第一、二、三壘に悉く走者がある時、打者が走者となつた時は、各走者は壘の占有權を失ふからその壘を明け渡して次の壘に進まねばならぬ、従つて後の走者がアウトにならぬ限り、走者が次の壘に達する前に球を持つた野手がその壘に觸れるか、または球を走者の身體に觸れた場合は、本壘から第一壘に走る時と同様その走者はアウトとなる。但し審判者が第四十四條第八項の規定によつて、イン・フィールド・フライを宣告した場合は、走者は進壘しなくてもよいから、本項の規定によつてアウトになることはない。

(第五十二條フォース・アウトの規定参照)

第12項 フェア・ヒットが野手に觸れる前に走者に觸れた場合。この場

合は競技停止になるから打者が走者となつたために次の壘に進まねばならなくなつた走者のほかは進壘出来ない。従つて生還する走者もなく、また審判者がプレーを宣告するまで他の走者はアウトになる心配もない。

第13項 競技進行中、走者が進壘または歸壘に際し、中間の壘に觸れることを怠つた場合には、本壘から第一壘に進む時と同様、走者が觸れなかつた壘に觸れてゐる野手が球を持つか、または球を走者に觸れることによつてその走者はアウトとなる。但しその前に投手が打者に投球した時は、單に壘に觸れてゐる野手が球を持つただけではアウトにならぬ。なほファウル・チップでないフェアーまたはファウルの飛球が野手に捕へられた時に、走者が本項規定の如き走壘をした場合は、中間の壘のみならず、元占有してゐた壘においても同様の方法によつてアウトとされることは本條第十項規定の通りである。

第14項 競技停止後審判者が再び開始を宣告した時、走者が競技停止前に占有してゐた壘に歸らなかつた場合も前項同様の方法によつてアウトとされる。但し其前に投手が打者に投球した場合は、單に其壘に觸れてゐる野手が球を持つただけではアウトにならぬ。

第15項 一死者(ワン・アウト)又は無死者(ノー・アウト)で第三壘に走者がある時、打者が本壘において行はれる守備動作を妨害した場合は第三壘の走者がアウトとされる。

第16項 先の走者が適法にアウトとなる前に、後の走者が追ひ越した場合は、後走者は直にアウトを宣告される。

第17項 第三壘側にあるコーチヤが、走者に觸れ又は身體を支へる等の動作によつてその走者の第三壘における離壘又は歸壘を援助したと審判者が

認めた場合、但しその走者に対して何等の守備動作も行はれてゐなかつた場合はアウトにならぬ。

第一壘を走り越す事

第18項 走者が第一壘に走る時、第一壘に觸れたのち壘を走り越しても、直ぐに同壘に戻ればアウトにはならない。但しその後離壘すれば球を觸れられてアウトとなること他の壘における場合と同様である。なほ第一壘を走り越したのち、そのまゝ第二壘に進んだとした場合は前記の特権を失ふから安全に第一壘に歸ることは出来ない。

第19項 第三壘に走者がある時、野手が打者に打られた球又は他の野手から投げられた球を處理せんとする際、第三壘側のコーチヤが第三壘本壘間のライン上又はその近くを本壘に向つて走り、それがために野手が本壘に投球した場合は、審判者はコーチヤが守備を妨害したのものとして第三壘の走者にアウトを宣告する。

第20項 一人又はそれ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て、相手方を混乱せしめた時は、仲間が守備を妨害したのものとしてその壘に到着せんとした走者がアウトを宣告される。

備考 本條の第三項はスリー・ストライクが宣告された時、その球が野手(捕手)に捕へられた場合にアウトとなることを規定してゐるが、無死又は一死で第一壘に走者がある時はスリー・ストライク目の球を捕手が落しても打者はアウトとなるから、第一壘の走者はそのまゝ進壘しなくてもよい。(第四十四條第六項参照)。第六項と第七項は、走者がスリー・フット・ライン外又は各壘を結ぶ線の側方三フィート外に出た場合を規定してゐるがこれはその明文の示す通り、走者自身がアウトとなるのを避けるために外へ出た場合、及びスリー・フット線外に出たため野手の第一壘に対する投球を妨害した

場合はアウトだといふのであつて、その他の場合にはアウトではない、現に二壘打三壘打等を打つた走者が、第一壘または第二壘を通る時走力を有効にするため三フィート以上外側に出ることは屢次行はれてゐる。第十一項はフォース・アウトの場合を規定したもので、第五十二條にも規定されてゐる通り、打者が走者となつたために、先走者がそれまでゐた壘の占有権を失ひ、次の壘に進まねばならなくなつた場合の外フォース・アウトはあり得ないことを忘れてはならない。

アウトの宣告

第50條 以上の規定に従ひ、審判者は第四十九條第十、十三、十八の各項に規定された場合を除く外、競技者の要求を待たずして、打者又は走者のアウトを宣告する。

コーチングの規則

第51條 第1項 コーチヤは攻撃側チームの制服を着けたもので、二人以上同時に居つてはいけない。そして一人は第一壘の側のコーチヤス・ボックス(ベース・ラインから十五フィート離れ、且つプレーヤース・ラインとコーチヤース・ラインとの間の地域)の中に居り、他の一人は第三壘の側のコーチヤース・ボックスの中に居らねばならぬ。

第2項 コーチヤは走者又は打者に対してのみ、援助又は指示に必要な言語を發し得るもので、相手方の競技者又は審判者に關係を及ぼす言語を發し或は合圖をしてはならぬ。規定數以上のコーチヤが出てゐるか、その他本條の規定に違反するものがあつた場合は、審判者はその違反者に着席を命じ、もしその命令が一分間以内に實行されなかつた時は、直に退場を命ずる。

得点の記録

第52條 三人アウトとなるまへに、走者が適法に第一、第二、第三壘を経

て本壘に觸れた時は、その都度得点として記録する。但し二死者(ツー・アウト)の後、走者がフォース・アウトとなるか又は第一壘に達する前にアウトとなつた場合は他の走者が本壘に入つても得点とならない。又先走者が途中の壘に觸れなかつた爲にアウトとなりそれが第三アウトであつた場合は、後の走者が本壘に入つたのちであつても得点を記録されない。

フォース・アウトの定義

フォース・アウトは打者が走者となつたために、先の走者がそれまで占有してゐた壘を明け渡して、次の壘に進まねばならなくなつた時にのみ行はれる。

備考 これを換言すれば『第四十九條第十一項に規定された場合の外、フォース・アウトなるのは有り得ない』といふことになる。

審判者とその任務

第53條 審判者は規則の各條項を履行せしむべき権能と義務とを有するもので、すべての競技者、コーチ、主將監督に對し、必要と認めた規則の全部又は一部の履行を強ひ、或は省略せしめると共に、規則違反者を處罰する権能を有するものである。そして審判者相互の任務を定めるため、投手の投球に對してボール或はストライクの裁斷をなすものを球審(アンパイア・イン・チーフ)とし、壘に關する裁斷をなすものを壘審(フィールド・アンパイア)とする。

球審

第54條 第1項 球審(アンパイア・イン・チーフ)は捕手の後方に位置を占め、第五十五條規定の壘審の任務に屬する事項を除く外、試合に關する總ての裁斷と處置とをなすべき責任を有し、なほ普通單獨の審判者が裁斷する事項、及び本規則中の諸條項に述べ

られてゐる審判者に関する事項のすべてを心得て審判に當らなければならぬ。

第2項 球審は投手が打者に対して投げた球のうち、すべてのアンフェア・ボールに対してボールの宣告をなし且つその数を数へる。また次の場合の球に対してはストライクを宣告し、且つその数を数へる。

- (1) 打者がバットを振ると否とに拘らず、第二十八條規定の通り、本塁の上を通過し高さにおいても申分のないフェアリー・デリバード・ボール。
- (2) 本塁の後方十以之内で捕手に捕へられたファウル・チップの球。
- (3) 打者が球を打たんとしてバットを空振りし、又は空振りした後、球が打者の身體に觸れた時。
- (4) 打者がバントせんとしてファウルとなつた球。
- (5) ニストライク以前に打つたファウル・ヒットが直接に野手に捕へられなかつた時。但し審判者は以上の判定をなすに當り、球が本塁の上を通過するまで、ボール又はストライクの宣告をしてはならぬ。

第3項 球審は次の場合には壘に関する判定をなす。

- (1) 第一壘に走者がある時、打者がフェア・ヒットを打つた場合は、球審は第三壘の判定をせねばならぬ。
- (2) 二人以上の走者がある時、打者が飛球を打つた場合は、球審はその飛球が野手に捕へられる前に、第三壘の走者が壘を離れたか否かを判定せねばならぬ。
- (3) 二人以上の走者がある時、或る走者が第三壘と本塁との間に挟まれた時は、球審は本塁に最も近い走者に関する判定をせねばならぬ。

第4項 球審に限りフォアフィツテッド・ゲームを宣告する権能を有する

壘 審

第55條 第1項 壘審(フィールドアンパイア)は競技場内において、壘に関する判定をなすのに最も適當と認められた位置にゐる。そして壘審は第一壘と第二壘に関するすべての判定をなすのみならず、第五十四條第三項規定の球審が第三壘の判定をなすべき場合の外は、第三壘に關しても壘審が判定を下す。なほ壘審は投手に対して球審と同様ボークを宣告し得るのみならず、投手が球を汚損すること並びにその變態投球を禁止してゐる、第十四條第四項及び第二十七條第二項の規定を適用することにおいても、球審と同様の権能を有する。

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で、フォアフィツテッド・ゲームの宣告を除く外、規則違反者を處罰する點においても、球審と同様の権能を有する。

備考 球審と壘審の任務の分擔が規定されてゐるのは、審判上の手落ちを防ぐためと、或る事實の判定に際して兩者の意見が一致しなかつた場合の紛糾を避けるためであつて、元來兩者は互に相扶けて試合を圓滑にかつ公平に進行せしめなければならぬ立場にある。従つて上記の規定からすれば、権限外と見られるが如き判定を一方の審判者が下すことがあつてもその時の事情から見てそれが適當な處置であり、またその判定にも誤りなきものとして、他の一方の審判者が同意するならば、その判定並びに宣告は、完全に權威あるものとして肯定される。なほ上記の規定は球審の外に壘審が一人しかをらぬ場合の規定であつて、二人または三人の壘審がある場合は、第三壘における判定も全部壘審に任せるのを通例とする。

審判者宣告の效力

第56條 競技者は、打者が打つた球のフェア又はファウル、走者のアウト又はセーフ、投手の投球のストライク又はボール、其他當否疑はしき判

に對して、何れの審判者に向つても抗議することは出来ない。又審判者は自身の判定が規則に違反してゐることを悟つた場合の外、その宣告を變更することは出来ない。唯各チームの主將及び監督に限り、審判者の判定が規則に違反してゐると思つた場合は、その理由を述べて審判者に宣告の變更を請求する權利がある。そして主將または監督の申出でに對し、審判者が自己の判定の是非を疑ふに至つた場合は、その抗議を處置する前に、他の審判者と協議しなければならぬ。なほ審判者は他の審判者の要求がない限り、如何なる場合でも他の審判者の判定を批判しまたはその執行を妨害することは出来ない。

單獨審判の任務

第57條 單に一人の審判者が指定された時は、その審判者は試合中の一切の出來事を裁斷する義務と權利とを有し、その任務を遂行するために最も都合の好い場所に位置することが出来る。

宣告の當否を論ずべからず

第58條 如何なる場合でも、監督、主將、競技者は、審判者の判定および宣告の當否に關して論争することは出来ない。

備考 規則違反と信ぜられる判定があつた場合、主將又は監督からその理由を述べて宣告の變更を請求することは出来るがそれを審判者が承認しない場合でも、その當否について論争することは出来ないといふのである。

審判者の更迭不能

第59條 審判者が負傷又は病氣のために任務に堪へない事情になつた場合の外、兩チームの協議によつて試合中に審判者を更迭することは出来ない。

反則者に対する處罰

第60條 第1項 すべて如上の規則

に違反したものがあつた場合は、審判者はその違反者が試合に加ることを禁止し、場合によつては退場を命ずる。何れかの審判者によつて退場を命ぜられた競技者、コーチまたは監督は、直に退場して試合が終るまで競技場に来ることは出来ない。もしこれに違反した時は、審判者はその違反者を出したチームに對してフォアフィツテッド・ゲームを宣告する。

第2項 競技者または補缺が、競技者席から審判者の判定に對して不平を洩し喚き立てた場合は、審判者はまづ警告を與へ、なほ肯かない場合は退場を命ずる。

用具と設備

第61條 審判者は試合開始前に、競技用具、競技場の劃線及び標識等が、すべて十分に規則に適合してゐることを確めねばならぬ。

グラウンドルール

第62條 第1項 觀覽者が競技場内に溢れてゐる時は、ホーム・チームの主將または監督が、觀覽者の中に打たれまたは投げられた球に関する特別の競技場規則(スペシャル・グラウンド・ルール)を作り、相手方チームの監督または主將の承認を得なければならぬ。若し兩者の意見が一致しない場合は、審判者がこれを作成し、職權をもつて兩チームに採用せしめる。

第2項 競技場内に觀覽者がをらぬ時、野手の投げた球が觀覽席に入り、または競技者席の下に入り、或は周圍の柵を潜り抜けまたは越え(球が場内に彈ね返ると否とに關せず)、或は觀覽席の前に張られた金網の目などに支へられた場合には、總ての走者は二個の進壘を許される。斯る場合審判者は、球と走者との位置關係によつて走者に何れの壘まで與へるべきかを決定

せねばならぬ。若しそれが内野手の投げた球であつた場合は、その球が投手から打者に對して投げられた時の走者の位置によつて決定し、外野手の投げた球であつた場合は、外野手が投げた時の走者の位置によつて決定する。

第3項 審判者はホーム・チームの監督又は主將に對して、これ等以外の特別競技場規則が必要であるか否かを確め、その必要ある場合にはその旨を相手方の主將又は監督に告げて承諾を得、他の規則に牴觸せぬ範圍内において採用する。

備考 中立の競技場における特別競技場規則はすべて審判者が決定する。

審判者の宣告

第63條 審判者は試合開始の際及び競技停止後これを再開する際には「プレー」、適法に競技を停止する際には「タイム」、試合を適法に終了せしめる際には「ゲーム」を宣告する。

競技の停止

第64條 審判者は次の場合に競技を停止する。

第1項 降雨、暗黒その他の理由で審判者が競技の續行不可能と認めた場合。そして審判者は競技停止を宣告した時の時刻を書き留めて置き、その後三十分間を経てもなほ競技不可能と認めた時は、自己の意見によつて試合を終了せしめることが出来る。

第2項 審判者が、審判者自身または競技者が事故のため任務を完うする能はずと認めた場合、或は規則に違反した競技者または観覧者を退場せしめんとする場合、或は火災、騒擾などの起つた非常の場合。但し打者の打つた球、または野手の投げた球を處理せんとする競技者が事故を生じた場合は、その事故が眞に競技の續行に差支あるものと判定するまで、審判者は「タイム」の宣告をしてはならぬ。

第3項 審判者が適法の理由によつて競技を停止する時は「タイム」を宣告する。審判者が「タイム」を宣告した時は、再び「プレー」の宣告があるまで競技は停止せられ、競技者はその間にアウトとなることなく、また進塁並びに得點することも出来ない。なほかかる場合審判者は定位置における投手が球を手にするまで「タイム」を宣告してはならぬ。但し第三十三條第三項規定のプロツク・ボールの場合、並びに火災騒擾、暴風の場合及び審判者または競技者に事故を生じた場合はこの限りでない。

競技場に入場し得る者

第65條 試合の進行中は、ユニフォームを着用した競技者、補欠、コーチ監督、審判者及び場内整理係員の外、競技場の如何なる部分にも入ることは出来ない。

一般用語の定義

第66條 第1項 「プレー」とは、審判者が試合を開始し、または競技停止の後再び開始せんとするときの命令である。

第2項 「タイム」とは、審判者が競技を停止せしむる時の命令である。但しこの命令を翌日に及ぼすことは出来ない。

第3項 「ゲーム」とは試合の終了を知らせる宣告である。

第4項 「インニング」とは、或るチームが攻撃を始めた時から、三人の競技者が適法にアウトになるまでの期間を云ふ。

第5項 「タイム・アウト・バット(打撃)」とは、或る打者が定位置に就いてから、走者となるか又はアウトになるまでの期間を云ふ。但し投手の投球が打者の身體に觸れて走者となつた場合、四球によつて走者となつた場合、犠牲打を打つた場合、捕手の打撃妨害

によつて走者となつた場合はタイム・アウト・バットを除外される。

第6項 「リーガル」(適法の)「リーガリー」(適法に)とは、本規則の規定に適合してゐることをいふ。

記録に関する規則

第67條 下記の各項は試合記録の統一を計るため、記録者の指導となるべき事項を規定したもので、記録者はこの規定に準據して記録を作成せねばならぬ。

打者の記録

第1項 試合記録表には先づ各競技者の氏名及びその受持場所を記入し、次にその第一欄に試合中に各競技者が打撃を完了した回数(タイムス・アウト・バットの數)即ち打撃數を記入する。但し第六十六條第五項但し書きの場合は打撃數に算入しない。

第2項 第二欄には、各競技者のなした得點數を記入する。

第3項 第三欄には各競技者の打つた安全打の數を記入する。

第4項 もし最終回の裏で走者ある時、打者が安全打して走者を本壘に入れ、それで試合終了となつた時は、その打者が普通の状態である場合に當然取り得たであらうと記録者が認めた壘の數をもつてその時の壘打數とする。但しその數は生還走者が實際に進塁した壘の數を超過してはならぬ。なほかかる場合に打者が競技場外に出るフェアー・ヒットを打つた時は本壘打を記録されるが、この場合でも打者は規定通りに各壘に觸れて本壘に歸つて來ねば本壘打を與へられない。

安全打の記録

第5項 安全打は次の場合に記録される。

(1)第三十七條規定のフェアー・ヒットを打つた打者が安全に第一壘に達した場合。

(2)フェアー・ヒットの球を野手が止めたが、野手はその球を第一壘に投げて打者をアウトとし得なかつたか又は他の走者をフォース・アウトとし得なかつた場合。

(3)投手又は他の内野手に打たれた球が、打者を第一壘でアウトとし又は他の走者をフォース・アウトせんとしても、到底その機會がなかつたほど球勢が強かつた場合。但し他の野手はその球を處理して打者をアウトとし又は走者をフォース・アウトした場合は安全打を記録しない。なほ斯るヒットに對して安全打とするか否かの疑ひがあつた時はすべて安全打とし、野手は失策の責を免れる。

(4)打たれた球が、野手が第一壘で打者をアウトとし、又は走者をフォース・アウトせんとしても、到底間に合はぬほど球勢が弱かつた場合。

(5)フェアー・ヒットが走者に觸れてその走者がアウトとなつた場合。但し打者自らが自身の打つた球に觸れた場合は安全打としない。

(6)第四十六條第六項規定の如く、打たれた球が審判者の身體又は着衣に觸れた場合。

(7)走者がフォース・アウトになつた時は、如何なる場合でも安全打を記録しない。

(8)打たれた球を捕へた野手が、任意に打者の代りに走者をアウトにせんと試みた時はこれを「フィールダース・チョイス」(野手の選擇)といふ。この場合に走者がアウトとなるか、または失策が無かつたならば、アウトになつてゐるべき時、或は走者がアウトにならず失策もなかつた時は、單に打撃數に算入されるのみで安全打は記録されない。但しこれがバントの場合だつたならば犠牲打

を記録され、また野手が完全な守備動作を行つても、打者を第一壘でアウトにし得なかつたと、記録者が認めた場合は安全打を記録される。

犠牲打の記録

第6項 無死者または一死者(ノー・アウトまたはワン・アウト)の時、打者がバント・ヒットして走者を次の壘に進ませ、打者自身は第一壘に達する前にアウトとなるかまたは野手の失策がなかつたならば、當然アウトになつてゐるべき場合には、打者は犠牲打を記録される。しかして各競技者の打つた犠牲打の数は試合記録表の摘要欄に記入される。

守備の記録

第7項 各競技者が相手方をアウト(刺殺)にした数は試合記録表の第四欄に記入される。打者がイリーガリー・バツテッド・ボールを宣告された場合二ストライク後にバントしてファウルとなつた場合、打者が自身の打つた球に觸れた場合、捕手の守備を妨害した場合、打撃順を誤つてアウトとなつた場合は何れも捕手の刺殺として記録する。インフィールド・フライで打者がアウトになつた場合は、走者の動作又は審判者の宣告の如何に拘らず、その飛球を當然捕へて居るべき野手に刺殺を與へる。走者が打たれた球に觸れてアウトになつた場合は、その球の最も近くにゐた野手に刺殺を與へる。

第8項 各競技者が行つたアツシスト(補殺)の数は試合記録表の第五欄に記入する。或る壘と壘との間に、走者を挾撃してアウトにした場合でも、それに干渉した野手は各一個の補殺しか與へられない、その時最後にアウトを完成した野手も同様一個以上の補殺は與へられない。或る野手の失策の爲にアウトが完成されなかつた場合でも、その以前に適當な動作をもつてこれ

を助けた野手は補殺を與へられる。打たれた球を野手がグラブまたは身體の何れかの部分に當て、横にそらし、打者または他の走者をアウトにするのを助けた場合は補殺を與へられる。野手が悪投した場合は、その悪投に乗じて進壘を企てた走者がアウトになつても補殺は與へられない。すべて失策の後に行はれる動作は、新なる守備動作であつて一度失策した野手は、改めてその新守備動作に干渉したのでなければ補殺を與へられない。投手が打者に対して投げた球が、偶々盗本壘を企てた走者をアウトにするのを助けたとしても、投手は補殺を與へられない。走者が守備妨害又は規定の線外に出てアウトになつた場合は、その時の守備に關して球を取り扱つた各野手に補殺を與へる。「ダブル・プレー」(重殺)とは、球が投手の手を離れてから再び定位置にある投手の手に還つて来るまでの間に、連続して行はれた二個のアウトをいふ。

失策

第9項 各競技者のなした失策は試合記録表の第六欄に記入する。失策は完全な守備動作をもつてすれば、走者または打者をアウトとし得べき場合に動作不完全であつたために、打者の打撃時間または走者の生命を延ばし、或は走者に一個または數個の進壘を許した時に課せられる。但し四球、投手の投球が打者に觸れた時、ボーク、投手の暴投(但しそれがため打者が一壘に達した場合を除く)ベスト・ボール(捕手の逸球)によつて打者または走者が壘を得た場合は、第六欄に記入する失策中に含まれない。捕手が走者の盗壘を防がんとして悪投した場合は失策としない、但しそれがために走者が餘分の壘を得た時はこの限りでない。捕手またはその他の内野手が重殺を企て、

これを完成し得なかつた場合は失策にならない、但しそれがために走者に餘分の壘を與へるが如き悪球を投げたりまたは完全に捕へて居れば重殺し得る好球を、落として走者を生かした野手は失策を課せられる。走者の進壘に際し、壘手はその壘に對して投げられた球を捕へ得ないか、または捕へようとしなかつた場合は、投球者の過失と見るべき場合の外その壘手の失策となる。なほ第二壘において斯る失策が行はれた時は、記録者は二壘手が遊撃手か、何れの失策とすべきかを見定めて記録せねばならぬ。野手が飛球を捕り損ねて打者を生かしたが、直に其球を拾つて他の走者をフォース・アウトとした場合は、フォース・アウトとして記録され野手は失策を免れる。捕手がサード・ストライクの球(三ストライク目の球)を捕り損ねたために、打者が第一壘に達した時は失策を課せられる、しかし投手はストライク・アウト(三振)の記録を與へられる。一壘手、投手、二壘手などが第一壘の守備に當つて、他の野手からの送球を受けた時、十分餘裕があるにも拘らず、壘に觸れることを怠つて走者を生かした場合はその野手の失策となる。なほこの規定は他の壘においてフォース・アウトが行はれんとした場合にもそのまま適用される。

盗壘

第10項 安全打、ブツト・アウト(刺殺)又は野手の失策(投手の暴投、捕手の逸球を含む)に依らずして、走者が次の壘を奪つた時は盗壘を記録される。但し次の場合は盗壘と認められない。(1)二人又は三人の走者が同時に盗壘を企て、そのうちの一人がアウトになつた場合は、他の走者も盗壘を與へられない。(2)次壘に達した走者か、その壘を走

り越し又は滑り越した爲に、直に球を觸れられてアウトになつた場合は盗壘を與へられない。

(3)走者が盗壘を企て、スタートした後、投手がボークを演じた場合は盗壘を與へられない。

(4)走者が盗壘を企て、スタートしたのちに、投手の暴投又は捕手の逸球があつた場合は盗壘を與へられない。そして投手の暴投または捕手の逸球が記録される。

(5)捕手からの送球を野手が確實に捕へて居れば、走者はアウトになるべきであるのに、その野手の明白なる失敗によつて走者を生かしたと記録者が認めた場合は、野手に失策を課し、走者は盗壘を與へられない。

(6)走者が守備側チームから、何等防止の手段を講ぜらるゝことなく進壘した場合は盗壘を與へられない。

備考 この項の第四は従來盗壘と認められてゐたのが、改正されたものである。また第六の意味は、守備側が大に勝ち越してを一つ、一點や二點を相手方に與へても勝敗に影響のないことを意識し、投手も捕手も全然走者を眼中におかずして打者を攻むるに専念した如き場合は、走者が次壘を得ても盗壘ではないといふのである。なほ第一壘と第三壘に走者があつて、第一壘の走者が第二壘を盗んだ時捕手は第三壘走者の生還をおそれて、第二壘に投球しないことはよくあるが、これは盗壘として記録される。

暴投と逸球の定義

第11項 『ワイルド・ピッチ』(暴投)とは、投手が適法に打者に對して投げた球で、高低左右の何れかに偏し、捕手が普通の動作をもつてしては、これを止め或は處理することが出來ず、ために打者に第一壘を得せしめ、または他の走者を進壘せしめたものをいふ。投手が打者に對して投げた球が、本壘に達する前に地面に觸れ、それを捕手

が逸したために、走者を進塁せしめた時は、投手の暴投として記録される。また第四ボールの球(四ボール目の球)が打者の身体に觸れた時は、他の場合に球が打者に觸れた時と同一の死球として記録される。

「バスト・ボール」(逸球)とは投手が適法に打者に対して投げた球で、捕手が普通の動作をもつてすれば、これを捕へまたは処理することの出来る球であるのに、捕手の失敗によつてそれを逸し、ために走者の進塁を許したものをいふ。

備考 従来四ボール目の球が打者の身体に觸れた時は「四球」として記録されてきたが、今度の改正で「死球」に記録されることになった。

アード・ランの定義

第1項 「アード・ラン」(投手の與へし得点)とは、各競技者が安全打犠牲打、盗塁、刺殺、四球、投手の球が打者に觸れた場合の死球、暴投、ボールの何れかによつて走者となり、且つその何れかによつて進塁し、味方が三人アウトとなる前に本塁に還つた場合の得点をいふ。野手の失策によつて走者が進塁した場合、その野手の守備動作を失策とすべきか、または完全なものとするべきかについて疑ひのあつた場合は、投手に利益を與へてアード・ランを記録しない。なほ投手の守備失策も他の野手の失策と同一に取扱はれる。捕手の打撃妨害、すべての守備失策、捕手の逸球によつて第一壘を得または進塁した走者の得点はアード・ランとならぬ。

投手の防禦率

投手の防禦率を得るには、投手が與へたアード・ランの数を、その投手が投球したインニングの数で除し、それに九の数を乗ずればよい、斯すれば投手が各試合(九回を完了した)に與

へたアード・ランの平均数が得られるであらう。

打つて得た點の定義

第13項 「ランズ・バツテッド・イン」(打つて得た點)とは、本塁打を含む安全打、犠牲打、内外野のアウトによつて走者が生還するか、又は打者が走者となつて押し出された爲に、第三壘の走者が得た點をいふ。なほ無死者又は一死者の際に打者の打つた球を野手が失策し、第三壘の走者が生還した時も同様である。

備考 アメリカの規則には外野のアウトによる生還を本項に適用せず、單に「内野のアウト」と規定してあるが、外野飛球のアウトによつて走者を生還せしめた場合、打者に犠牲打を與へぬことになつてある新規則では、「内外野のアウト」とすべきである。

摘要事項

第68條 下記の事項は摘要欄に記入する。

- (1) 試合中各回になされた雙方の得點數及びその總計。
- (2) 各競技者の盗塁數。
- (3) 各競技者の犠牲打の數。
- (4) 各競技者の二壘打(ツー・ベース・ヒット)の數。
- (5) 各競技者の三壘打(スリー・ベース・ヒット)の數。
- (6) 各競技者の本塁打(ホーム・ラン・ヒット)の數。
- (7) 各チームのなした重殺(ダブル・プレー)及び三重殺(トリプル・プレー)の數とそれに干與した競技者の名。
- 備考 三重殺とは、球が投手の手を離れてから、再び定位における投手の手にかへるまでの間に、連続して行はれた三個のアウトをいふ。
- (8) 各競技者が打つて得た點の數。
- (9) 各投手が投球したインニングの

數。
(10)各投手が相手方に打たれた安全打の數、並びに各投手に対する相手方の打撃數。

(11)各投手が得た三振(ストライク・アウト)の數。

(12)各投手が出した四球(フォア・ボール)の數。

(13)各投手の責に歸すべき暴投(ワールド・ピッチ)の數。

(14)各投手が出した死球數(投手の投球が打者に觸れた場合の)及びその球を受けた競技者の名。

(15)各捕手の逸球(バスト・ボール)の數。

(16)試合に費した時間。

(17)各審判者の名。

成績作成法

(1)勝敗率 勝敗兩數の合計をもつて勝數を除したもの。

(2)打撃率 打撃數をもつて安全打の數(壘打數に非ず)を除したもの。

(3)守備率 刺殺、補殺、失策の合計數をもつて刺殺、補殺の合計數を除したもの。以上の場合、割り切れな端數は四捨五入する。

少年野球及軟式野球規則

大日本少年野球協會及び大日本軟式野球協會制定の規則に據り、少年野球及び軟式野球規則と、一般の野球規則との相違する點を次に列記して置く。

少年野球

競技者の資格 A組は高等小學校第一、二學年並びに中等學校第一、二學年の生徒に限る。

B組は、尋常小學校兒童に限る。

野球競技場 フェア・グラウンド内における包圍物或は觀覽席と本壘との最短距離は百八十五呎とし、本壘とグラウンド・スタンドとの距離は五十呎なるを要す。

壘間の距離 A組とB組とで違ふ。

A組 壘間の距離八十二呎。本壘から二壘まで百十五呎十一分ノ一。

B組 壘間の距離七十呎。本壘から二壘まで九十九呎五分。

捕手線 一般の野球規則に「十呎を半徑とする弧を以て」とある、十呎が

八呎にちよめられてゐる。

競技者線 一般の野球では七十五呎に五十呎の矩形となつてゐるのが「六十呎に三十五呎」とちよめられてゐる。

三呎線 A組は三呎であるが、B組は二呎にちよめられてゐる。

打者線 大人の野球では「六呎に四呎」の矩形であるが、少年野球では「五呎に三呎」の矩形である。

投手板 大人の野球では縦二十四呎、横六呎であるが、少年野球では縦十八呎、横五呎に縮められてゐる。又「投手板は地面と水平なるべき本壘及び他の壘線よりも十五呎以上高かるべからず」が「十三呎以上高かるべからず」と改められてゐる。

各壘の大きさ 本壘は前面の長さ十四呎、側方の兩邊各七呎、後方の二邊各九呎九の五角形とし、第一、二、三壘は何れも十三呎の正方形で、厚さ一

五とする。

用球 ゴム製のボールを使用する、大日本少年野球協會ではA組用として協會ボール一號、B組用として協會ボール二號を公認してゐる。

試合 正規の試合は七回である。

補回試合 一般の野球と同じである

ドローン・ゲーム 「兩チームが四回又は四回以上の攻撃を云々」となつてみて、一般の野球より一回短縮せられてゐる、その他は一般野球と同じである。

コールド・ゲーム 「兩チームが四回以上の攻撃を完了したる後」となつてみて、一般の野球より一回短縮せられてゐる。

ノー・ゲーム 「兩チームが四回の攻撃を完全に終る前」となつてみて、一般の野球より一回短縮せられてゐる

投手の球が打者に觸れた場合 少年野球及び軟式野球では、これをボール・ワンに數へることになつてゐる。例へばボール・ワンの時、投手が適法に投げた球が、打者の身體又は着衣に觸れた際にはボール・ツーとなるのである。従つてスリー・ボールの後投手の球に觸れたら打者は一壘を與へられる打者が故意に觸れ又は當つた際にはストライクに數へる。

球が破損した場合 少年野球および軟式野球の用球はゴム球であるから、稀れには、打者が球を打つた時に空氣が抜けたり或は破れたりすることがあるこの場合の特定規則は

打れた球が投球不能の程度に空氣が抜けたり、破れたりした時には、打者に一壘を與へる、しかして打者が走者となつたため、壘を明け渡さざる可らざるに至りし場合以外は壘にある走者は進壘することが出きない此場合打者は安全打を記録される。

スパイク禁止 少年野球では靴の裏

にスパイクを附けることを嚴禁してゐる。

以上の外は、すべて一般野球と同じである。

軟式野球

競技者の資格 軟式野球は、少年野球のやうに年齢に制限がなく、男女何れかのチーム、またはその混成チームでも差支ない。

野球場 少年野球と同じである 壘間の距離 壘間の距離八十二本壘から二壘まで百十五本壘から一、本壘から投手板まで五十四。

捕手線 少年野球と同じ。

競技者線 少年野球と同じ。

打者線 少年野球と同じ。

投手板及各壘 投手板、本壘の大きさ及び一、二、三壘の大きさ等少年野球と同じ。

用球 少年野球と同じくゴム製のボールであるが、現在大日本軟式野球協會では「協會ボール一號」を公認してゐる。

試合 正規の試合は七回であつて、その他は少年野球と同じである。

スパイク 少年野球では、靴の裏にスパイクを打つことを禁じてあるが、軟式野球では差支へない。

投手の球が打者に觸れた場合 少年野球と同じ。

球が破損した場合 少年野球と同じ その他は一般の野球と同じである。(横井春野調)

打撃守備率算出表

打撃率算出表

打撃率は打數をもつて安打數を割つた數である、表の見方=打數10、安打數5の場合は、安打(5)の縦の欄と打數の10の横の欄の合致したところ即ち0.500が打撃率である。

Table with columns: 打數 (1), 安打 (2), 安打 (3), 安打 (4), 安打 (5). Rows include values for 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20.

Table with columns: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20. Rows include values for 9, 30, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 打數 (5), 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5, 20, 1, 2, 3, 4, 5.

打 数	5	6	7	8	9	10	11	12	
6	0.192	0.231	0.269	0.308	1	0.429	0.476	0.524	0.571
7	0.185	0.222	0.259	0.296	2	0.409	0.455	0.500	0.545
8	0.179	0.214	0.250	0.286	3	0.391	0.435	0.478	0.523
9	0.172	0.207	0.241	0.276	4	0.375	0.417	0.458	0.500
30	0.167	0.200	0.233	0.267	5	0.360	0.400	0.440	0.480
1	0.161	0.190	0.226	0.258	6	0.346	0.385	0.423	0.462
2	0.156	0.188	0.219	0.250	7	0.333	0.370	0.407	0.444
3	0.152	0.182	0.212	0.242	8	0.321	0.357	0.393	0.429
4	0.147	0.176	0.206	0.235	9	0.310	0.345	0.379	0.414
5	0.143	0.171	0.200	0.229	30	0.300	0.333	0.367	0.400
6	0.139	0.167	0.194	0.222	1	0.290	0.323	0.355	0.387
7	0.135	0.162	0.189	0.216	2	0.281	0.313	0.344	0.376
8	0.132	0.158	0.184	0.211	3	0.273	0.303	0.333	0.364
9	0.128	0.154	0.179	0.205	4	0.265	0.294	0.324	0.353
40	0.125	0.150	0.175	0.200	5	0.257	0.286	0.314	0.343
1	0.122	0.146	0.171	0.195	6	0.250	0.278	0.306	0.333
2	0.119	0.143	0.167	0.190	7	0.243	0.270	0.297	0.324
3	0.116	0.140	0.163	0.186	8	0.237	0.263	0.289	0.316
4	0.114	0.136	0.159	0.182	9	0.231	0.256	0.282	0.308
5	0.111	0.133	0.156	0.178	40	0.225	0.250	0.275	0.300
6	0.109	0.130	0.152	0.174	1	0.220	0.244	0.268	0.293
7	0.106	0.128	0.149	0.170	2	0.214	0.238	0.262	0.286
8	0.104	0.125	0.146	0.167	3	0.209	0.233	0.256	0.279
9	0.102	0.122	0.143	0.163	4	0.205	0.227	0.250	0.273
打 安打	安打	安打	安打	安打	5	0.200	0.222	0.244	0.267
数	(9)	(10)	(11)	(12)	6	0.196	0.217	0.239	0.261
9	1.000				7	0.191	0.213	0.234	0.255
10	0.900	1.000			8	0.188	0.208	0.229	0.250
1	0.817	0.909	1.000		9	0.184	0.205	0.224	0.245
2	0.750	0.833	0.917	1.000	50	0.180	0.200	0.220	0.240
3	0.692	0.769	0.846	0.923	1	0.176	0.196	0.216	0.235
4	0.643	0.714	0.786	0.857	2	0.173	0.193	0.212	0.231
5	0.600	0.667	0.733	0.800	3	0.170	0.189	0.208	0.226
6	0.563	0.625	0.688	0.750	4	0.167	0.185	0.204	0.222
7	0.529	0.588	0.647	0.706	5	0.164	0.182	0.200	0.218
8	0.500	0.556	0.611	0.667	6	0.161	0.179	0.196	0.214
9	0.474	0.526	0.579	0.631	7	0.158	0.175	0.193	0.211
20	0.450	0.500	0.550	0.600	8	0.155	0.172	0.190	0.207
					9	0.153	0.169	0.186	0.203

打 数	安打 (13)	安打 (14)	安打 (15)	安打 (16)	13	14	15	16	
16	0.813	0.875	0.938	1.000	4	0.241	0.259	0.278	0.296
7	0.765	0.824	0.882	0.941	5	0.236	0.255	0.273	0.291
8	0.722	0.778	0.833	0.889	6	0.230	0.250	0.268	0.286
9	0.684	0.737	0.789	0.842	7	0.228	0.246	0.263	0.281
20	0.650	0.700	0.750	0.800	8	0.224	0.241	0.259	0.276
1	0.619	0.667	0.714	0.762	9	0.220	0.237	0.254	0.271
2	0.591	0.636	0.682	0.727	60	0.216	0.233	0.250	0.267
3	0.565	0.609	0.654	0.696	1	0.213	0.230	0.246	0.262
4	0.442	0.583	0.625	0.667	2	0.210	0.226	0.242	0.258
5	0.520	0.560	0.600	0.640	3	0.206	0.222	0.238	0.254
6	0.500	0.538	0.577	0.615	4	0.203	0.219	0.234	0.250
7	0.481	0.519	0.556	0.593	5	0.200	0.215	0.231	0.246
8	0.464	0.500	0.536	0.571	6	0.197	0.212	0.227	0.242
9	0.448	0.483	0.517	0.552	7	0.194	0.209	0.224	0.239
40	0.433	0.467	0.500	0.533	8	0.191	0.206	0.221	0.235
1	0.419	0.452	0.484	0.516	9	0.188	0.203	0.217	0.232
2	0.406	0.438	0.469	0.500	70	0.186	0.200	0.214	0.229
3	0.394	0.424	0.455	0.485	打 安打	安打	安打	安打	安打
4	0.382	0.412	0.441	0.471	数	(17)	(18)	(19)	(20)
5	0.371	0.400	0.429	0.457	20	0.850	0.900	0.950	0.100
6	0.361	0.389	0.417	0.444	1	0.810	0.857	0.905	0.952
7	0.351	0.378	0.405	0.432	2	0.773	0.818	0.863	0.909
8	0.342	0.368	0.395	0.421	3	0.739	0.783	0.826	0.870
9	0.333	0.359	0.385	0.410	4	0.708	0.750	0.791	0.833
40	0.325	0.350	0.375	0.400	5	0.680	0.720	0.760	0.800
1	0.317	0.341	0.366	0.390	6	0.654	0.692	0.731	0.769
2	0.310	0.333	0.357	0.380	7	0.630	0.667	0.704	0.741
3	0.302	0.326	0.349	0.372	8	0.607	0.643	0.679	0.714
4	0.295	0.318	0.341	0.364	9	0.586	0.621	0.655	0.690
5	0.289	0.311	0.333	0.356	30	0.567	0.600	0.633	0.667
6	0.283	0.304	0.326	0.348	1	0.548	0.581	0.613	0.645
7	0.277	0.298	0.319	0.340	2	0.531	0.563	0.594	0.625
8	0.271	0.292	0.312	0.333	3	0.512	0.545	0.576	0.606
9	0.265	0.286	0.306	0.327	4	0.500	0.529	0.559	0.588
50	0.260	0.280	0.300	0.320	5	0.486	0.514	0.543	0.571
1	0.255	0.274	0.294	0.314	6	0.472	0.500	0.528	0.556
2	0.250	0.269	0.288	0.308	7	0.452	0.486	0.514	0.541
3	0.245	0.264	0.283	0.302	8	0.447	0.474	0.500	0.526

	17	18	19	20
9	0.436	0.462	0.487	0.513
40	0.425	0.450	0.475	0.500
1	0.415	0.439	0.463	0.488
2	0.405	0.429	0.452	0.476
3	0.395	0.419	0.442	0.465
4	0.386	0.409	0.432	0.455
5	0.378	0.400	0.422	0.444
6	0.370	0.391	0.413	0.435
7	0.362	0.383	0.404	0.426
8	0.354	0.375	0.396	0.417
9	0.347	0.367	0.388	0.408
50	0.340	0.360	0.380	0.400
1	0.333	0.353	0.373	0.392
2	0.327	0.347	0.365	0.385
3	0.321	0.340	0.358	0.377
4	0.315	0.333	0.352	0.370
5	0.309	0.327	0.345	0.364
6	0.304	0.321	0.339	0.357
7	0.298	0.316	0.333	0.351
8	0.293	0.310	0.328	0.345
9	0.288	0.305	0.322	0.339
60	0.283	0.300	0.317	0.333
1	0.279	0.295	0.311	0.328
2	0.275	0.290	0.306	0.323
3	0.270	0.286	0.301	0.317
4	0.266	0.281	0.297	0.313
5	0.262	0.277	0.292	0.308
6	0.258	0.273	0.288	0.303
7	0.254	0.269	0.284	0.299
8	0.250	0.265	0.279	0.294
9	0.246	0.261	0.275	0.290
70	0.243	0.257	0.271	0.286
1	0.239	0.254	0.268	0.282
2	0.236	0.250	0.264	0.278
3	0.233	0.247	0.260	
4	0.230	0.243	0.257	
5	0.227	0.240	0.253	
6	0.224	0.237	0.250	
7	0.221	0.234	0.247	
8	0.218	0.231	0.244	
9	0.215	0.228	0.241	

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)の縦の欄と刺補(刺殺、補殺の合
計数を示す)の9の横の欄の合致したと
ころ即ち0.750が守備率である。

補刺	失策	失策	失策	失策
合計 (1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	0.500			
2	0.667	0.500		
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
1	0.917	0.846	0.786	0.733
2	0.923	0.857	0.800	0.750
3	0.929	0.867	0.813	0.765
4	0.933	0.875	0.824	0.778
5	0.938	0.882	0.833	0.790
6	0.941	0.889	0.842	0.800
7	0.944	0.895	0.850	0.810
8	0.947	0.900	0.857	0.818
9	0.950	0.905	0.863	0.826
20	0.952	0.909	0.870	0.833
1	0.955	0.913	0.875	0.840
2	0.957	0.917	0.880	0.846
3	0.958	0.920	0.885	0.852
4	0.960	0.923	0.889	0.857
5	0.962	0.926	0.893	0.862
6	0.963	0.929	0.897	0.867
7	0.964	0.931	0.900	0.871
8	0.966	0.933	0.903	0.875
9	0.967	0.935	0.906	0.879
30	0.968	0.937	0.909	0.882
1	0.968	0.939	0.912	0.889

	1	2	3	4
2	0.970	0.941	0.914	0.889
3	0.971	0.943	0.917	0.892
4	0.971	0.944	0.919	0.895
5	0.972	0.946	0.921	0.897
6	0.973	0.947	0.922	0.900
7	0.974	0.949	0.925	0.902
8	0.974	0.950	0.927	0.905
9	0.975	0.951	0.929	0.907
40	0.975	0.952	0.930	0.909
1	0.976	0.953	0.932	0.911
2	0.977	0.955	0.933	0.913
3	0.977	0.956	0.935	0.915
4	0.978	0.957	0.936	0.917
5	0.978	0.957	0.938	0.918
6	0.979	0.958	0.939	0.920
7	0.979	0.959	0.940	0.922
8	0.980	0.960	0.941	0.923
9	0.980	0.961	0.942	0.925
50	0.980	0.962	0.943	0.926
1	0.981	0.962	0.944	0.927
2	0.881	0.963	0.945	0.929
3	0.981	0.964	0.946	0.930
4	0.982	0.964	0.947	0.931
5	0.982	0.965	0.948	0.932
6	0.982	0.966	0.949	0.933
7	0.983	0.966	0.950	0.934
8	0.983	0.967	0.951	0.936
9	0.983	0.967	0.952	0.937
60	0.984	0.968	0.952	0.938
1	0.984	0.968	0.953	0.938
2	0.984	0.969	0.954	0.939
3	0.984	0.969	0.955	0.940
4	0.985	0.970	0.955	0.941
5	0.985	0.970	0.956	0.942
6	0.985	0.971	0.957	0.943
7	0.985	0.971	0.957	0.944
8	0.986	0.971	0.958	0.944
9	0.986	0.972	0.958	0.945
70	0.986	0.972	0.959	0.946

	1	2	3	4
1	0.986	0.973	0.959	0.947
2	0.986	0.973	0.960	0.947
3	0.986	0.973	0.960	0.948
4	0.987	0.974	0.961	0.949
5	0.987	0.974	0.962	0.949
6	0.987	0.974	0.962	0.950
7	0.987	0.975	0.963	0.951
8	0.987	0.975	0.963	0.951
9	0.987	0.975	0.963	0.952
80	0.988	0.976	0.964	0.952
1	0.988	0.976	0.964	0.953
2	0.988	0.976	0.965	0.953
3	0.988	0.976	0.965	0.954
4	0.988	0.977	0.966	0.955
5	0.988	0.977	0.966	0.955
6	0.989	0.977	0.966	0.956
7	0.989	0.978	0.967	0.956
8	0.989	0.978	0.967	0.957
9	0.989	0.978	0.967	0.957
90	0.989	0.978	0.968	0.957
1	0.989	0.978	0.968	0.958
2	0.989	0.979	0.968	0.958
3	0.989	0.979	0.969	0.959
4	0.989	0.979	0.969	0.959
5	0.990	0.979	0.969	0.960
6	0.990	0.980	0.970	0.960
7	0.990	0.980	0.970	0.960
8	0.990	0.980	0.970	0.961
9	0.990	0.980	0.971	0.961
100	0.990	0.980	0.971	0.962
1	0.990	0.980	0.971	0.962
2	0.990	0.981	0.971	0.962
3	0.990	0.981	0.972	0.963
4	0.990	0.981	0.972	0.963
5	0.991	0.981	0.972	0.963
6	0.991	0.981	0.973	0.964
7	0.991	0.982	0.973	0.964
8	0.991	0.982	0.973	0.964
9	0.991	0.982	0.973	0.965
110	0.991	0.982	0.973	0.965

	1	2	3	4
1	0.991	0.982	0.974	0.965
2	0.991	0.982	0.974	0.966
3	0.991	0.983	0.974	0.966
4	0.991	0.983	0.974	0.966
5	0.991	0.983	0.975	0.966
6	0.991	0.983	0.975	0.967
7	0.992	0.983	0.975	0.967
8	0.992	0.983	0.975	0.967
9	0.992	0.983	0.975	0.967
120	0.992	0.984	0.976	0.968
1	0.992	0.984	0.976	0.968
2	0.992	0.984	0.976	0.968
3	0.992	0.984	0.976	0.969
4	0.992	0.984	0.976	0.969
5	0.992	0.984	0.976	0.969
6	0.992	0.984	0.977	0.969
7	0.992	0.984	0.977	0.969
8	0.992	0.985	0.977	0.970
9	0.992	0.985	0.977	0.970
補刺 合計	失策 (5)	失策 (6)	失策 (7)	失策 (8)
5	0.500			
6	0.545	0.500		
7	0.583	0.538	0.500	
8	0.615	0.571	0.533	0.500
9	0.643	0.600	0.563	0.529
10	0.667	0.625	0.588	0.556
1	0.688	0.647	0.611	0.579
2	0.706	0.667	0.631	0.600
3	0.722	0.684	0.650	0.619
4	0.737	0.700	0.667	0.636
5	0.750	0.714	0.682	0.654
6	0.762	0.727	0.696	0.667
7	0.773	0.739	0.708	0.680
8	0.783	0.750	0.720	0.692
9	0.791	0.760	0.731	0.704
20	0.800	0.769	0.741	0.714
1	0.807	0.778	0.750	0.724

	5	6	7	8
2	0.815	0.786	0.759	0.733
3	0.821	0.793	0.767	0.742
4	0.828	0.800	0.774	0.750
5	0.833	0.806	0.781	0.758
6	0.840	0.813	0.788	0.765
7	0.844	0.818	0.794	0.771
8	0.848	0.824	0.800	0.778
9	0.853	0.829	0.806	0.784
30	0.857	0.833	0.811	0.789
1	0.861	0.838	0.816	0.795
2	0.865	0.842	0.821	0.800
3	0.868	0.846	0.825	0.805
4	0.872	0.850	0.829	0.810
5	0.875	0.854	0.833	0.814
6	0.878	0.857	0.837	0.818
7	0.881	0.860	0.841	0.822
8	0.884	0.864	0.844	0.826
9	0.887	0.867	0.848	0.830
40	0.889	0.870	0.851	0.833
1	0.891	0.872	0.854	0.837
2	0.894	0.875	0.857	0.840
3	0.896	0.878	0.860	0.843
4	0.898	0.880	0.863	0.846
5	0.900	0.882	0.865	0.849
6	0.902	0.885	0.868	0.852
7	0.904	0.887	0.870	0.855
8	0.906	0.889	0.873	0.857
9	0.907	0.891	0.875	0.860
50	0.909	0.893	0.877	0.862
1	0.911	0.895	0.879	0.864
2	0.912	0.897	0.881	0.867
3	0.914	0.898	0.883	0.869
4	0.915	0.900	0.885	0.871
5	0.917	0.902	0.887	0.873
6	0.918	0.903	0.889	0.875
7	0.919	0.905	0.891	0.877
8	0.921	0.906	0.892	0.879
9	0.922	0.908	0.894	0.881

	5	6	7	8
60	0.923	0.909	0.896	0.882
1	0.924	0.910	0.897	0.884
2	0.925	0.912	0.899	0.886
3	0.926	0.913	0.900	0.887
4	0.928	0.914	0.901	0.889
5	0.929	0.915	0.903	0.890
6	0.930	0.917	0.904	0.892
7	0.931	0.918	0.905	0.893
8	0.932	0.919	0.907	0.895
9	0.932	0.920	0.908	0.896
70	0.933	0.921	0.909	0.898
1	0.934	0.922	0.910	0.899
2	0.935	0.923	0.911	0.900
3	0.936	0.924	0.913	0.901
4	0.937	0.925	0.914	0.903
5	0.938	0.926	0.915	0.904
6	0.938	0.927	0.916	0.905
7	0.939	0.928	0.917	0.906
8	0.940	0.929	0.918	0.907
9	0.940	0.929	0.919	0.908
80	0.941	0.930	0.920	0.909
1	0.942	0.931	0.920	0.910
2	0.943	0.932	0.921	0.911
3	0.943	0.933	0.922	0.912
4	0.944	0.933	0.923	0.913
5	0.944	0.934	0.924	0.914
6	0.945	0.935	0.925	0.915
7	0.946	0.935	0.926	0.916
8	0.946	0.936	0.926	0.917
9	0.947	0.937	0.927	0.918
90	0.947	0.938	0.928	0.918
1	0.948	0.938	0.929	0.919
2	0.948	0.939	0.929	0.920
3	0.949	0.939	0.930	0.921
4	0.949	0.940	0.931	0.922
5	0.950	0.940	0.931	0.922
6	0.950	0.941	0.932	0.923
7	0.951	0.942	0.933	0.924

	5	6	7	8
8	0.951	0.942	0.933	0.925
9	0.952	0.943	0.934	0.925
100	0.952	0.943	0.935	0.926
1	0.953	0.944	0.935	0.927
2	0.953	0.944	0.936	0.927
3	0.954	0.945	0.936	0.928
4	0.954	0.945	0.937	0.929
5	0.955	0.946	0.938	0.929
6	0.955	0.946	0.938	0.930
7	0.955	0.947	0.939	0.930
8	0.956	0.947	0.939	0.931
9	0.956	0.948	0.940	0.932
110	0.957	0.948	0.940	0.932
1	0.957	0.949	0.941	0.933
2	0.957	0.949	0.941	0.933
3	0.958	0.950	0.942	0.934
4	0.958	0.950	0.942	0.934
5	0.958	0.950	0.943	0.935
6	0.959	0.951	0.943	0.935
7	0.959	0.951	0.944	0.936
8	0.959	0.951	0.944	0.937
9	0.960	0.952	0.944	0.937
120	0.960	0.952	0.945	0.938
1	0.960	0.953	0.945	0.938
2	0.961	0.953	0.946	0.938
3	0.961	0.953	0.946	0.939
4	0.961	0.954	0.947	0.939
5	0.962	0.954	0.947	0.940
6	0.962	0.955	0.947	0.940
7	0.962	0.955	0.948	0.941
8	0.962	0.955	0.948	0.941
9	0.963	0.956	0.949	0.942
補刺 合計	失策 (9)	失策 (10)	失策 (11)	失策 (12)
9	0.500			
10	0.526	0.500		
1	0.550	0.524	0.500	
2	0.571	0.545	0.523	0.500



	9	10	11	12
3	0.591	0.565	0.542	0.520
4	0.609	0.583	0.560	0.538
5	0.625	0.600	0.577	0.556
6	0.640	0.615	0.593	0.571
7	0.654	0.630	0.607	0.586
8	0.667	0.643	0.621	0.600
9	0.679	0.655	0.633	0.613
20	0.690	0.667	0.645	0.625
1	0.700	0.677	0.656	0.636
2	0.710	0.688	0.667	0.647
3	0.719	0.697	0.676	0.657
4	0.727	0.706	0.686	0.667
5	0.735	0.714	0.694	0.676
6	0.743	0.722	0.703	0.684
7	0.750	0.730	0.711	0.692
8	0.757	0.737	0.718	0.700
9	0.763	0.744	0.725	0.707
30	0.769	0.750	0.732	0.714
1	0.775	0.756	0.738	0.721
2	0.780	0.762	0.744	0.727
3	0.786	0.767	0.750	0.733
4	0.791	0.773	0.756	0.739
5	0.795	0.778	0.761	0.745
6	0.800	0.783	0.766	0.750
7	0.804	0.787	0.771	0.755
8	0.809	0.792	0.776	0.760
9	0.813	0.796	0.780	0.765
40	0.816	0.800	0.784	0.769
1	0.820	0.804	0.788	0.774
2	0.824	0.808	0.792	0.778
3	0.827	0.811	0.796	0.781
4	0.830	0.815	0.800	0.786
5	0.833	0.818	0.804	0.789
6	0.836	0.821	0.807	0.793
7	0.839	0.825	0.810	0.797
8	0.842	0.828	0.814	0.800
9	0.845	0.831	0.817	0.803
50	0.848	0.833	0.820	0.806
1	0.850	0.836	0.823	0.810

	9	10	11	12
2	0.852	0.839	0.825	0.813
3	0.855	0.841	0.828	0.815
4	0.857	0.844	0.831	0.818
5	0.859	0.846	0.834	0.821
6	0.862	0.848	0.836	0.824
7	0.864	0.851	0.839	0.826
8	0.866	0.853	0.841	0.829
9	0.868	0.855	0.843	0.831
60	0.870	0.857	0.845	0.833
1	0.871	0.859	0.847	0.836
2	0.873	0.861	0.849	0.838
3	0.875	0.863	0.851	0.840
4	0.877	0.865	0.853	0.842
5	0.878	0.867	0.855	0.844
6	0.880	0.868	0.857	0.846
7	0.882	0.870	0.859	0.848
8	0.883	0.872	0.861	0.850
9	0.885	0.873	0.863	0.852
70	0.886	0.875	0.864	0.854
1	0.888	0.877	0.866	0.855
2	0.889	0.878	0.868	0.857
3	0.890	0.880	0.869	0.859
4	0.892	0.881	0.871	0.860
5	0.893	0.882	0.872	0.862
6	0.894	0.884	0.874	0.864
7	0.895	0.885	0.875	0.865
8	0.897	0.886	0.876	0.867
9	0.898	0.888	0.878	0.868
80	0.899	0.889	0.879	0.870
1	0.900	0.890	0.880	0.871
2	0.901	0.891	0.882	0.872
3	0.902	0.892	0.883	0.874
4	0.903	0.894	0.884	0.875
5	0.904	0.895	0.885	0.876
6	0.905	0.896	0.887	0.878
7	0.906	0.897	0.888	0.879
8	0.907	0.898	0.889	0.880
9	0.908	0.899	0.890	0.881
90	0.909	0.900	0.891	0.882

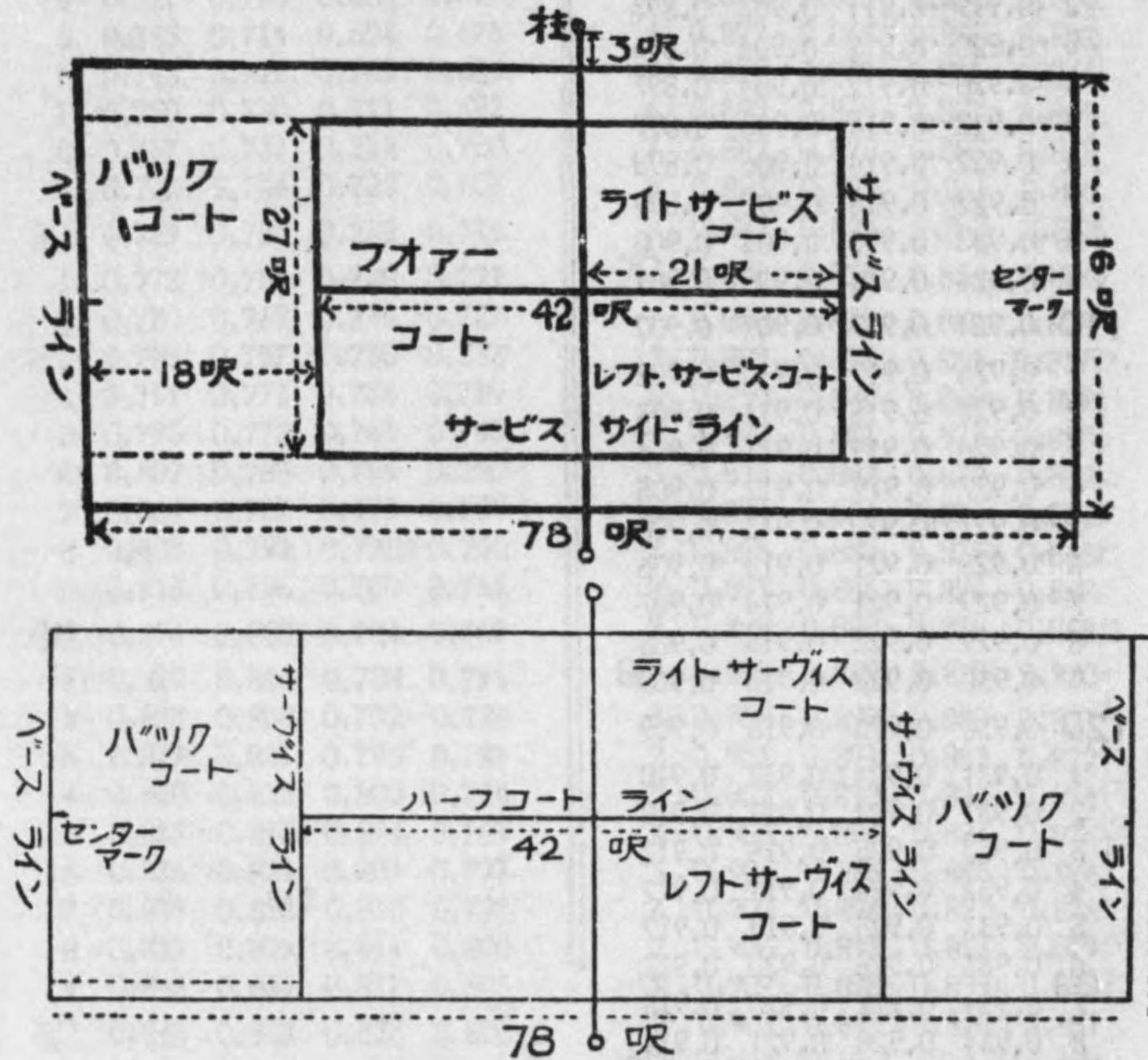
	9	10	11	12
1	0.910	0.901	0.892	0.883
2	0.911	0.902	0.893	0.885
3	0.912	0.903	0.894	0.886
4	0.913	0.904	0.895	0.887
5	0.913	0.905	0.896	0.888
6	0.914	0.906	0.897	0.889
7	0.915	0.907	0.898	0.890
8	0.916	0.907	0.899	0.891
9	0.917	0.908	0.900	0.892
100	0.917	0.909	0.901	0.893
1	0.918	0.910	0.902	0.894
2	0.919	0.911	0.903	0.895
3	0.920	0.912	0.904	0.896
4	0.920	0.912	0.904	0.897
5	0.912	0.913	0.905	0.897
6	0.922	0.914	0.906	0.898
7	0.922	0.915	0.907	0.899
8	0.923	0.915	0.908	0.900
9	0.924	0.916	0.908	0.901
110	0.924	0.917	0.909	0.902
1	0.925	0.917	0.910	0.902
2	0.926	0.918	0.911	0.903
3	0.926	0.919	0.911	0.904
4	0.927	0.919	0.912	0.905
5	0.927	0.920	0.913	0.906
6	0.928	0.921	0.913	0.906
7	0.929	0.921	0.914	0.907
8	0.929	0.922	0.915	0.908
9	0.930	0.922	0.915	0.908
120	0.930	0.923	0.916	0.909
1	0.931	0.924	0.917	0.910
2	0.931	0.924	0.917	0.910
3	0.932	0.925	0.918	0.911
4	0.932	0.925	0.919	0.912
5	0.933	0.926	0.919	0.912
6	0.933	0.926	0.920	0.912
7	0.934	0.927	0.920	0.913
8	0.934	0.928	0.921	0.914
9	0.935	0.928	0.921	0.914

硬式庭球規則 (昭和八年度)

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呎、幅

二十七呎の長方形とし、その中央をネットを以て兩断する。ネットは直径三分の一以下以下の綱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呎六寸とし、コートの外側三呎の點に立てる、従てネ



ツ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、兩面とも幅二寸以上、二寸半以下の白布を以て被ふ。

コートとライン

コートの兩端を劃し、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兩側を劃する線(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ブラインといひ、このサーブ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等分する線をセンターサーブラインと名付ける、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ブラインとセンターサーブラインによつて區劃した等面積の部分をサーブコートと呼ぶ、ベースラインの中央即ちセンターサーブラインの假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、上述センターサーブラインと、センターマーク以外のラインは、その幅を一寸以上二寸以下とする、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、すべてコートの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】 コートの周圍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(デービスカップ)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(パーマネットフイツクスチュア)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或綱は針金、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、コートの周圍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パイア、ラインスマン、フットフォルジヤツチ等を包含する。

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寸以上0.315寸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事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切りかへるべきかは、アマ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マ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。

競技法

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ゝを恐れてそれを飛越した場合には、相手方のコートに侵入する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に侵入したことになる、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かつ後戻りするので、これを打返すべく競技者がコートの外側に出て、ネットの假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ゝ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假想延長線を踏越しても、或は(ロ)ネットの假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

サーヴィスの選擇

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を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。

サーヴィス

第6條 サーヴィスの開始に當り、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

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。サーヴィスはボールがラケットに當つた瞬間に完了しものと看做す。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プレー(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區域をいふ)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ヴィスも何等差支ない。

フット・フォルト

第7條 サーヴィスの動作を通じてサーヴァーは

(1)歩きたまは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」又は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」る上での動きは差支ない(ロ)片方の足が最初から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、サーヴィスの動作を通じて(即ち位置をきめてからラケットでボールを打つ瞬間迄)足の位置は地面に觸れてゐる方も、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。

フォルト

第9條 サーヴィスは

(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る場合。

(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 サーヴィス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ヴィスをなさんとする意志なき事を表示するものと見る」

サーヴィスの順序

第8條 サーヴィスは各ゲームとも必ず右コートよりはじめて、左右交互に行ふ、サーヴィスに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ヴィス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マバイアがなす場合には、サーヴィスが正當に入つたか否かは通例レシーヴァーが判定する、またハンディキャツプ付の試合にても、そのハンディキャツプの如何を問はず、常に

右コートよりサーブを始める。

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、サーブは其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出来ぬ。

【説明】 間違つたコートから打出したサーブは、もしそのポイントが決定されぬうちにその誤り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をサーブが得た場合にも失つた場合にもその儘有効である。何れにせよ誤りが判明したならばサーブ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。斯様な誤り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、但しアンパイアがスコアを呼び誤つたためにサーブ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、斯様なアン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、サーブが誤つて左コートよりサーブしてそのポイントを勝ち、次のポイントを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りに気付いたとする。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ことになる。

サーブとレシーブ

第11條 サーブはレシーブが返球の用意をしてからサーブをする。レシーブがサーブを打返す動作をなした時は用意してみたものと看做される。併しレシーブは用意してをらぬことを表示した場合、サーブ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】 サーブは第二サーブの時にも、第一サーブの時と同様、レシーブが、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、サーブはそのポイントに要求することは出来ぬ。

例11 レシーブの用意が出来ぬうちに、サーブが打出されたが、レシーブ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、レシーブ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、しかしてレシーブ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、このボ

イントはレットとなる、サーブの得点ではない。

例13 レシーブ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ブが無用意の表示がなかつたならば、二個のフォルトがサーブされたので當然レシーブの得点となるのであるが、レシーブが用意してをらぬといふ事實と第二サーブのフォルトとに何等關係はないにしても、レシーブ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コートに入つた時。

(2) レシーブ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にするのは、サーブの場合に限る、サーブ以後の打合の間に正當に相手方コートに入つた(相手方コート區劃内に落ちるか、又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まで、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おけるレシーブがサーブとなり、サーブはレシーブとなる。斯の如く試合の終るまでゲーム毎にサーブとレシーブが交替する。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、但し一フォルトをなした處で順番の誤り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発見したならばサーブの變更されたまゝ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。

サーヴァーの得点

第15條 次の場合にはサーヴァーの得点となる。

- (1)サーヴィス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17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)サーヴァー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)サーヴァーが第17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0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)一打球動作の間に、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(手に持つてみても、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(片手に持つも両手にて持つも差支なし)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 サーヴィス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ヴィ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。

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つの點に高さ三丈六分の支柱を立て、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つ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 返球が直接にアンパ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、打つ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圍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、そのボールを打つた方の競技者がポイントを失ふ、然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ネットの向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つた時、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亦その後の打合ひの場合にも、コート内にころがつてゐ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ころがつてゐ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、アンパ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 當然コート外に落つべき方向に

飛んだボールでも、ネット、ポストに当たったため相手方コートに入つたならば、それは正當有效である。

【説明】 競技繼續中に属するボールが競技者に觸れた場合にはその競技者かコート内にあるも、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属する、またボールが競技繼續中に属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んでも、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點となる。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、鋭い逆廻轉を興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れば失點となる。

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ゐるから、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效なる返球(サーブの場合はレット)である。ポストは當然コートの外側に立てゝあるが、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ゐるべきであるから、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 コートに常設物を除き、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、そのポイントは遣り直しとなる。

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、アンパ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、そのポイントは遣り直しとなる、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、そのポイントは遣り直しとはならぬ、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、そのポイントは遣り直しになる。

例24 競技者が上例の如く妨げられてアンパイアそのポイントをレットと判定した場合、若しサーブが既に一フォルトにみ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 アンパイア或はラインスマンが「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、アンパ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得ぬ程のサーブミス、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遣り直しの必要はない。ライン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け込んで来たために、返球の妨害となつたならば、レットが宣せられる、但し之は嚴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ゐ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關しては自らその責を負はねばならぬ。

例27 第一サーブがフォルトとなり、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、第二サーブ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ブ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 競技繼續中にアンパ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を勝つてから、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ンパ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ま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、競技者の一方が観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、レットになる、アンパイアは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體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を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、夫々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、「デユース」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を勝てば、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、再びデユースとなる斯くの如くしてデユースになつてからは、競技者の一方がデユ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】 上記の記録法はハンディ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、但雙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、しか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を勝てば、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、第三以下奇数番目のゲームおよび各セットを終った時に、雙方の競技者はその占むるコート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数が偶数ならば、そのまま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数番目のゲームが終るときもに行はれる一セットの間に行はれたゲームの總数が偶数ならば、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続け、再び入れ替る、以下これを繰返す、一セットのゲーム数が奇数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、各セットは別々の単位と看做される、アンパイアはこの規則に準據して双方の競技者に対しコートを変換する場合を指示する任務を有つ。

セットの數

第25條 五セットを以つて試合におけるセット數の最大限度とする、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。

アンパイア

第27條 アンパ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、天候または地面の状況如何により、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、そのまま再開の時に持越す、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ンパ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遺す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ま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、アンパ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厳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、遅滞し或は妨げることは嚴禁せねばならぬ、アンパイアはかゝる中断遅滞乃至妨害に關する唯一の判断者たる地位にあり、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、但し國際選手権(デュービス・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」と要求するからアンパイアは競技者が故意に且時間をとるために疲勞を装うてゐるや否やを判断し、若し故意の遲滞なる事が明かならばその不正行為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。

アンパイアは競技者自身如何と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の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ブラインの間の部分をサーブ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、サーブ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いて差支へない。

例29 ダブルスに於ても、サーブアはベースラインの後方、センターマーク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)

サーブの順番

第31條 各セットの第一ゲームにサーブ側になつた組は、二人の中何れが先づサーブ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ブをするものと定める第三ゲームには第一ゲームにサーブした競技者と組んでゐる者が、第四ゲームには第二ゲームにサーブした競技者と組んでゐる者がそれぞれサーブの番に當る、かくして定まつたサーブ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變更してはならぬ、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 ダブルス試合におい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ブの順番を變更して差支ない、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ブをせねばならぬ、何れが先にサーブ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ブをするのである。

レシーブの順番

第32條 各セットの第一ゲームにレシーブ側になつた組は、二人の中何れが第一サーブを受けるかを定め、相手方の組も同様に初めてレシーブ側となる第二ゲームの第一サーブ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ブを受け、斯くの如く定まつた順番はそのセット中は変更出来ぬ、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つかへない。

【説明】 各セットとも最初にレシーブ側になつた際に、何れの組も各自が右か左か守るべきコートを決め、最初右コートにてサーブを受けた者は、そのセット中は右コートにて、同様に左コートにてサーブを受けた者は、そのセット中は左コートにてそれぞれレシーブする、サーブの順番とレシーブの順番とは別に關係なく、最初にサーブした者がレシーブ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へないが、一旦右か左か定めたならば、そのセット中は変更出来ないのである。

例31 サーブ側の組の競技者は、自己コートの何處に位置するも任意である、レシーブ側の視界を妨げるやうな位置も差支へない。

サーブの誤り

第33條 サーブの順番でない競技者が誤つてサーブをした場合には、その誤りが判明すると同時に正當の順番にある者がサーブする但し誤りの判明するまでに完了したすべてのポイントおよびサーブされたフォルトはそのまま有効である。若し誤りの判明するまでに一ゲームが完了してゐたならばサーブの順番は変更されたままで繼續する。

【説明】 サーブ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、誤り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ブをして試合は續行される。

レシーブの誤り

第34條 ゲーム中にサーブを受けける順番が誤つて変更されてゐることが判明した場合には、誤りの判明した際のゲームは誤つたままに濟ませて、次に

レシーブ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、ダブルゲームに於ては、サーブ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、そのサーブはフォルトとなる、反對にサーブにて打出されたボールが地面に落ちる迄にレシーブ側の組の競技者その着衣或は携帯物に觸れた場合には、サーブ側の得點となる。

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 ダブルスにおいて一方の組の競技者が二人とも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り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、直徑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准ずる

ものであるから硬球の重量以内において変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。

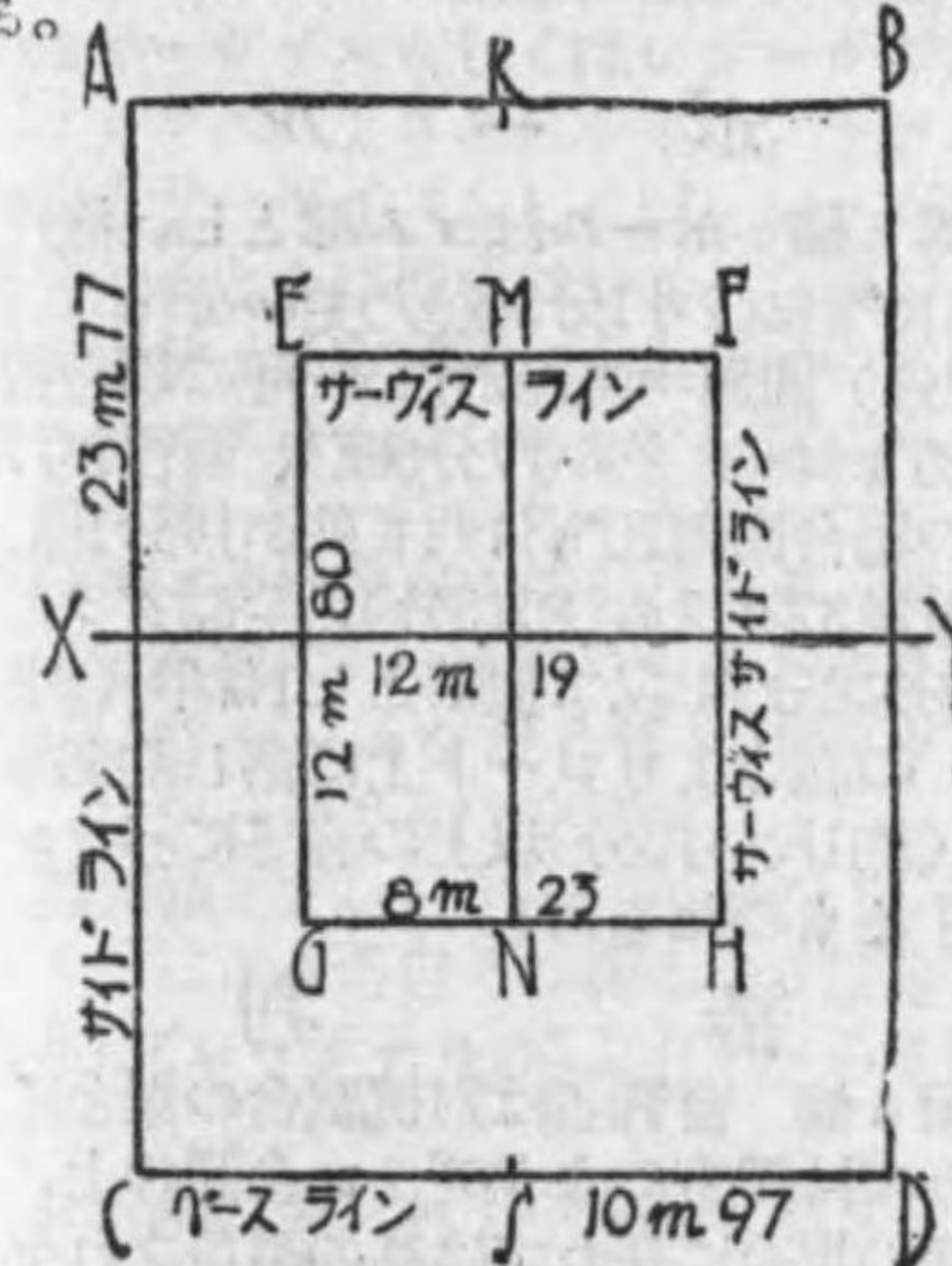
但し一旦發表した順序を変更することは許されない。

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すでに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び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。

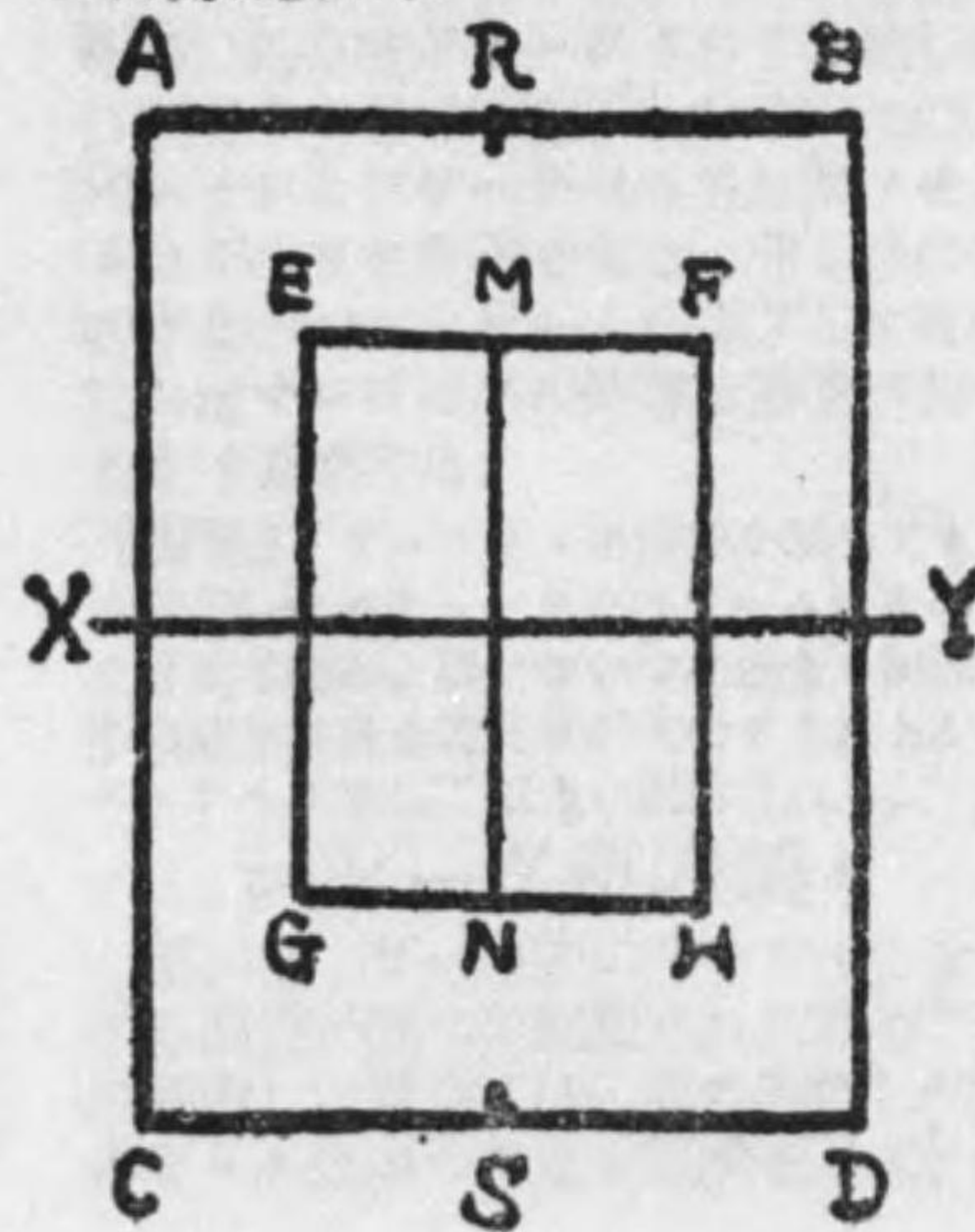
【註】 明治神宮體育大會の同競技規則は「ゲームは一セットとする」と規定されてゐる。



軟式庭球規則 (昭和八年度)

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=A・C・B・D (サイドライン) 23尺77(約78尺4寸) A・B・C・D (ベースライン) 10尺97(約36尺21寸)
 インライン=M・N (ハーフコートライン) 12尺80(約42尺24寸) E・G・F・H (サーブサイドライン) 12尺80(同) E・F・G・H (サーブライン) 8尺23(約27尺16寸)
 センターマーク=R・S
 ネットポスト=X・Y 12尺19(約40尺23寸) 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^分寸(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まで一・二・一・九^分寸とす
 (2) 高さは両端において一・〇六^分寸(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^分寸(二寸)の白布を附し網目は三・〇三^分寸(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^分寸(2寸1分5厘)乃至6・67^分寸(2寸2分) 圓周=直径2寸1分5厘の場合圓周20^分寸468(約6寸7分5厘)、直径2寸2分の場合圓周20^分寸944(約6寸9分1厘)=重量32グラム(8分5厘)乃至33グラム(約8分8厘)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^分寸(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れを

定む。

第7條 審判者はプレーヤー以外の第三者たる可し

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

但場合によりてはライン審判者の數を減ずる事を得

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そのラインにて劃するコート内に入りたるものと認む、サーブの場合もまた同じ

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べし。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またはサーブもしくはレシーブの選擇はトツスによりこれを定む。トツスの勝者サーブもしくはレシーブを選びたるときは他者はサイドを選ぶ、勝者は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、第三回以後奇數のゲーム終りたるときまた同じ、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」により各自その採るべき位置につき「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ときにこれを決す、但雙方三點宛を得たる時にその何れかが先きに續けて二點を勝ち越したるとき勝負を決するものとす

得點カウント法

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**または**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**または**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**、または**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**または**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數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 サービスはネットに向つて右側より始め對角線上にあるサービス・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 サービスはベースライン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 サービ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 始めにサービスすべき組に在りては何れの一人が初めてサービスすべきかを定む可し、他の組も亦次のゲームにサービスすべきものと定むべし、而て始めにサービスせる組の他の一人は第三のゲームにサービスし第二ゲームにサービスせし組の他の一人は第四のゲームに於てサービスすべし、斯の如き順序に於て交互にサービ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・サービス、フォールトなるときはセカンド・サービ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ビ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) サービスせるボールが直接にサービス・ボックス内に落ちざる場合

(2) サービ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 サービ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ビス・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・サービ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・サービスを受けたるとき

(3) サービ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

但しポストの外側を廻り或はこれに觸れて入れるボール及びレット・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、所持品または競技のため特に設けられたる物體に當れる場合

但し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) 不時の出來事又は第三者の妨害により競技を妨げられたる場合。但不時の出來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し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事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

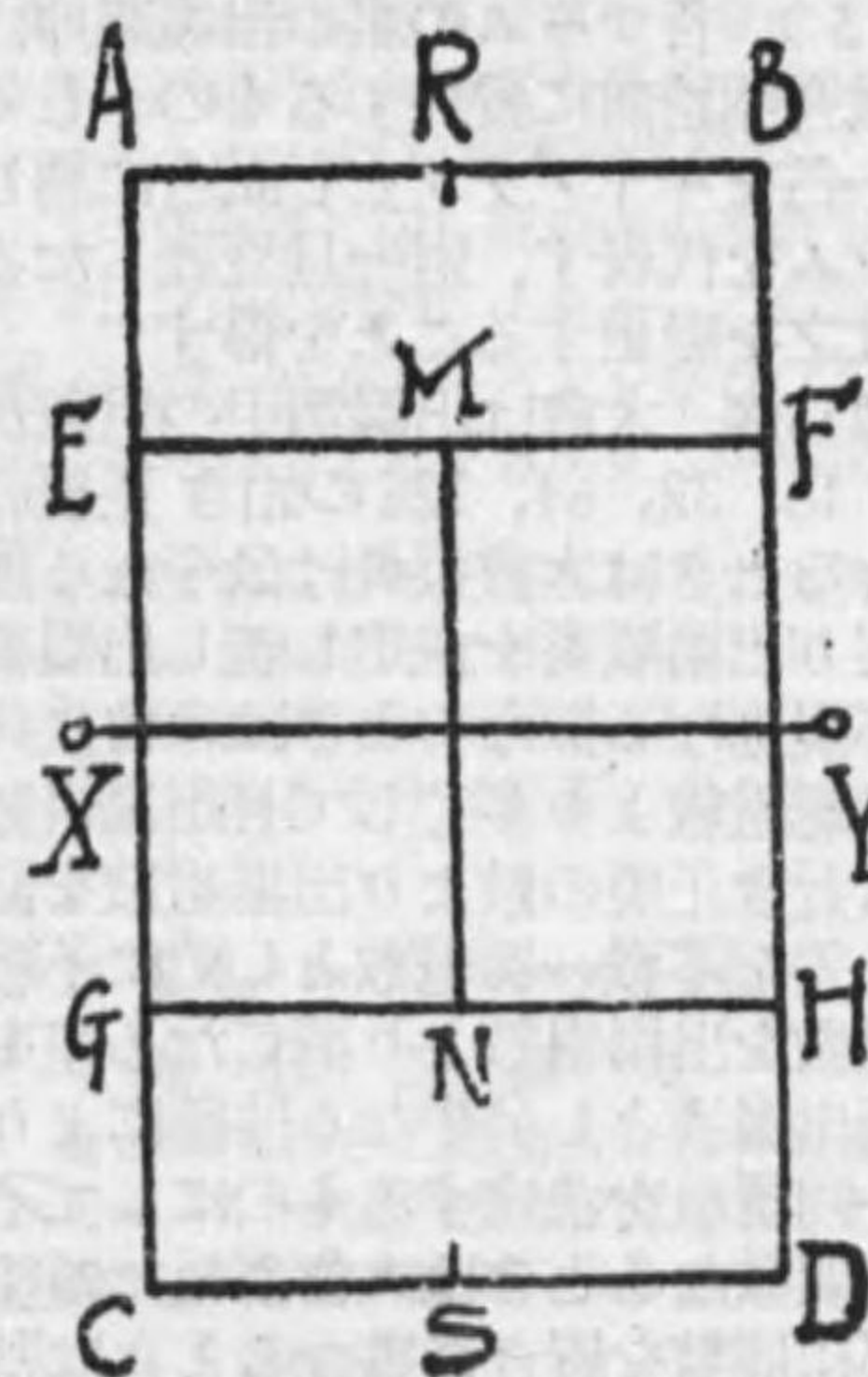
(3) その他一切ゲームの進行を妨害すべき行爲ありたる場合

第38條 正審の判定は如何なる場合においても次のサービスがなされたる後は遡つてこれ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び雙方キャプテンまたは大會委員會議の上これを處理す

シングルス
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呎77(約78尺45) AB、CD (ベースライン) 8呎23(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(サーブライン)8尺23(約27尺16)
 センターマーク=R、S
 セット・ポスト=X、Y9尺45(約1尺18)但しコート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行ふ

(1) 各チームより奇數にして同數の組を出し一組宛の勝敗を決し勝ゲーム數合計の多きチームを勝とす、但ゲーム數合計同一の時は勝組多きチームを勝とす

(2) 各チームより同數の組を出し一組宛の勝敗を決し順次その順序を變更することなく、一組宛勝敗を定め最後に勝ち残れる組のチームをもつて勝とす

(3) 各チームの組の出場順序は豫め試合開始前に發表するものとしその中一名をキャプテンとし試合に關し各チームを代表す、但一旦發表したる順序は之を變更することを得ず

第43條 大會は出場選手の組數が4、8、16、32、64、128の如き正規の組數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數が不規則なる數なるときは大會委員は出場總組數より多くして且出場組數に最も近き正規の數より出場組數を減じ其の差を不戦一勝組數とし更に不戦一勝組數を出場組數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第一回番組を決定するものにして不戦組が偶數なるときは大會番組の頭部と尾部に同數を置き奇數なるときは頭部

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・06尺(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時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條は大正十五年度よりこれを實施す

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その進行および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害物に對して豫め「コントロール」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その位置を變更すべからず
- 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判定の資とす
- 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・ラインの場合においてはレシーブ側サーブ・ラインの延長線

上に在り、サーブ・ラインを終りたる時はポスト側に復歸すべし、(イ)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・ライン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時は之に代り、ライン審判者は各自所持のラインにおけるボールのイン、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・プレイヤ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・プレイヤー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、且簡単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「プレー」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劃せるコート内に入りたるものと認むサーブ・ラインの場合もまた同じ(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・プレイヤー若しくはボール・イン・プレーの場合においてフォールト、ノーカウントまた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 有效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・プレイヤー後に生じたる時は、ファースト・サーブ・プレイヤーをやりなほす事を得ず(規則第26條同第28條、同32條各項参照)

22 ボールが「パンク」したるため競技を妨げられたるときは第32條第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 正審の判定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、たゞその誤が續行されざるも發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 装 に 就 て

1 整潔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じ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心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

8 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装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関し主催者、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および審判者に届出づべく止むを得ざる事故発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権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、なるべく競技前に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ゝ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、之を誤りたるため競技

に不利を蒙むることも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し不時の出來事起りたる時は正審に其の意を通じタイムを求むべし、所定のタイム經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潔よく棄権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 コート内に妨害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つてコート内には何等障害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安に我意を主張すべからず

20 その他荷くも競技に関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

昭和八年度全日本陸上競技聯盟編

第1章 競技會の組織

役員

第1條 役員	
審判長	一名
監察員	四名 又は夫れ以上
技術進行員	一名 又は夫れ以上
跳擲審判員	四名 又は夫れ以上
跳擲記録員	二名 又は夫れ以上
決勝審判員	六名 又は夫れ以上
計時員	三名 又は夫れ以上
出發合圖員	一名
競走記録員	一名 又は夫れ以上
周回記録員	一名 又は夫れ以上
計測員	一名
場内司令	一名 又は夫れ以上
新聞記者	一名
救護員	一名
通告員	一名 又は夫れ以上
總務員	二名 又は夫れ以上
競歩審判員	一名 又は夫れ以上
混成技記録員	一名 又は夫れ以上
途中審判員	三名 又は夫れ以上

審判長

第2條一審判長 (1) 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。

(2) 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

(3) 競走技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初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。

(4) 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條一監察員 (1) 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、その事件に付實見したる所を審判長に報告すべし。

(2) 監察員は審判長の補助員にしてこれに對し報告の義務を有するも自ら判定を下す何等の權能を有せず。

記録員

第4條一記録員 (1) 記録員は必要により競走記録員一名、跳擲記録員二名、混成技記録員一名、周回記録員一名又は夫れ以上に區分す。

(2) 記録員は各競技に参加せる全競技者の氏名、番號を記入せる名簿を所持し各競技開始前參加競技者を點檢し其の姓名を讀み上ぐべし。

(3) 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其結果を總務員に報告すべし。

(4) 周回記録員は數回の周回を必要とする競走競技に於て各競技者の走り終れる回数を記録し、其の先頭の競技者が最後の周回に入らんとする時鐘又は其の他の方法にて信號を與ふべし。

競技進行員

第5條—競技進行員 (1) 競技進行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報告すべし。

(2) 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これを定むべし。

通告員

第6條—通告員 (1) 通告員は各競技の成績を總務員より受け音聲又は掲示板によりて公表す。

新聞記者係

第7條—新聞記者係 (1) 新聞記者係は總務員より各競技の參加者の氏名、人選者の氏名、豫選又は決勝の各成績並に競技會の總ての出來事の報告を受け速かに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 (1) 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、其の時に實施中の競技參加者及び特に許可せられたる者の外場内に居らしむべからず。

決勝審判員

第9條—決勝審判員 (1) 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。

(2) 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。

(3) 審判員は一人が一着を他が一着および二着、二着および三着、三着および四着(以下之に準ず)を審判するものとす。

(4) 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桁の距離にあるべし。しかし決勝線を十分注視し得る爲特に審判台の設備を要す。

競歩審判員

第10條—競歩審判員 (1) 競歩審判員に限り競技者の歩法が反則なりや否やを判定す。此の點に關する同審判員の判定は最終にして抗議することを許さず。

(2) 競歩審判員は反則の歩法をなす競技者に対し直ちに注意を與ふべし。再度反則をなせる時は競技者を除外すべし。同審判員は競技の最終の四百桁の歩程において、反則の歩法をなせる競技者を何時にても且何等の注意を與ふることなくして直に除外すべし。

(3) 競歩審判員は必要に應じて補助員を置き、且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 (1) 各競技に付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。

(2) 時間の計測は出發線に於ける拳銃の閃光(又は發煙)を以て基準とす。

(3) 若し二個の時計が一致し、一個が之れと異なるときは、一致せる二個の時計の示す時間を以て正式の時間とす。

(4) 若し三個の時計が各々異なるときは中間の時計の示す時間を以て正式の時間とす。

(5) 若し何等かの理由により二個の

時計のみが時間を引し、而も二個が一致せざる場合には競技者にとりて不利益なる時間を以て正式の時間とすべし。

(6) 電氣計時法は之を禁ぜざるも唯時計による計時法の補助としてのみ認む。電氣計時法のみによる時間の記載は之を記録として承認せず。千分以下(千分を含む)の競走に於ては十分の一秒の時計を使用し、それ以上の距離の競走に於ては五分の一秒の時計を使用す。

出發合圖員

第12條—出發合圖員 (1) 出發合圖員は出發線における競技者に対し全權を有し、競技者が正當に出發したるや否やを決する唯一の判定者なり。

(2) 出發合圖員は決勝線における審判員より萬事差支なしとの合圖を受くるや競技者をしてその出發線につかしむべし。而して

「位置について」次に「用意」なる語を用ひて出發の用意をなさしめ然る後、約二秒、間隔を置いて出發合圖の拳銃を發射す。

(3) 總ての競走競技の出發合圖は拳銃を以てす。

(4) 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。

(5) 各競技者は出發に際しその身體の前後に循環的動搖をなしその情勢を利用して出發することを得ず。従て拳銃の發砲さるべきときは競技者の身體は靜止の状態にあらざるべからず。

(6) 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ちに全競技者に起立を促すべし。

(7) 出發合圖員が出發に反則ありと認むるときは、第二の拳銃發砲によりて競技者全體を止め之を出發點に戻ら

しめ改めて出發せしむべし。
(8) 出發合圖員は五種競技及び十種競技を除き反則出發者に注意を與ふべし。再度反則せる走者を除名すべし。但五種競技及び十種競技においては別に定むるところによる。

跳擲審判員

第13條—跳擲審判員 (1) 跳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、且競技を遲滞なく進行することに關し責任を有す。必要により跳躍審判員及び投擲審判員と區別することを得。

(2) 跳擲審判員は距離または高さにより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就き計測し、審判す。

(3) 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ことを許さず。

(4) 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 (1) 總務員は競技會を完全に遂行するため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。

(2) 總務員は競技會進行上必要なる總ての事務を處理すべし。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べし。

(3) 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2章 競技に關する一般規則

參加資格申込方法

第15條—參加資格及び申込方法 (1) 各競技會は一般競技者(アマチ

ア)のみの爲に開かるゝものとす。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に據るものとす。

(2)競技参加申込に當りては住所、姓名、年齢、職業、所屬團體等成る可く詳細に互り記入すべし。

豫選競技

第16條—豫選競技 (1)参加者多數にして直ちに満足なる決勝競技を施行し得ざる時は豫選競技を行ふ。

(2)豫選の組合せは競技會準備委員によりて編成され、第二豫選以下は總務員に於てこれを作成す。

(3)如何なる場合と雖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得ず。

(4)豫選競技においては少なくとも第二着者まで次の競技に参加し得べき資格を與ふ。

(5)競走技の決勝は少なくとも六人の競技者によりて行はるゝを原則とす。

競技者心得

第17條—競技者心得 (1)總て競技者は「番組」に記載せられたる番號を競技中佩用すべし。

(2)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又は明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。

(3)走路のある位置を得んが爲、或は他の競技者に助力を與へんが爲、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。

(4)役員の見解一致を見たる時は、如何なる跳擲技と雖も其の競技の位置を変更する權能を有す。

服裝

第18條—服裝 (1)競技者は清潔にして不體裁に互らざる服裝をなすべし

(2)又短袴は少なくとも膝上十種の所

迄長さあるもの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 (1)競技會準備委員は競技参加者の競技順位を定む。而して競技者の試技は番組中の各競技の組合せに記載せる順序による。

(2)一人の競技者が同時に行はるゝ競走技並に跳躍技、投擲技に参加する場合には跳擲審判員は此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むべし。

(3)走圈に於て行はるゝ各競技に於ては、競技者は抽籤によりて出發走路の順位を定む。

(4)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準じて並列すべし。

(5)三千種以上の競走にして團體を代表して競走する場合は同一團體所屬の走者は縦に整列すべし。

距離の測定

第20條—距離の測定 (1)距離は總て糧を目盛の單位とせる鋼鐵製卷尺を以て測定せらるべし。

(2)投擲競技及び幅跳競技に於て距離を計測するには卷尺の零位の所を投擲又は跳躍の痕跡に當て、主任の審判員が投擲線又は踏切線に於けるメートル及び糧を讀み、高跳競技に於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メートル及び糧を讀むものとす。

附添人及び手當

第21條—附添人及び手當 (1)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。

(2)競技者は審判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。

(3)如何なる場合にてても、十六杆以

下の競走においては競技者に幫助または飲食物を與ふことを得ず。

同成績者の等級

第22條—同成績者間の等級 (1)高さ又は距離の計測により勝敗を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。

(2)二人またはそれ以上の競技者が走高跳、立高跳又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。若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。斯くの如くして勝敗の決するまで横木を上下す。

(3)距離の計測により勝敗を決定する競技において同成績の競技者ありたる場合にありて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。

(4)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唯單に同成績の競技者間の順位を決定するに過ぎず。

(5)競走技において同着者を生じたる場合には審判長の命じたる時日及び場所において再競走をなさざるべからず。

(6)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審判長の許可を得て同成績を認むることを得。

異議

第23條—異議 (1)競技開始以前又は競技開始中は口頭を以て異議を申出づることを得。但し其の採用及び審査を受くる爲には正式に書面を以て審判長迄提出すべし。

日本記録

第24條—日本記録 (1)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。

(2)記録は戶外において作られ、競走競歩にありては少くとも三名の正式の計時員が計時し跳躍、投擲競技にありては少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。

(3)投擲競技においては本聯盟の定めたる公式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。

(4)競技が正しく確定されたる競技種目によりて行はれ且「ハンデイキャップ」の有無が少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。

(5)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之を審査す。

(6)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。

(7)記録は、本聯盟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。

(8)記録審査委員會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權能を有す。但しこれが申請に關しては下記事項につき記載せられたる本聯盟所定の保證書を用ふべし。

- (一)競技會名及び主催團體
- (二)場所
- (三)年月日、時刻
- (四)天候
- (五)走路または内壘の土質の状態
- (六)風力及び風向
- (七)地表の水平または傾斜
- (八)用具の重量、容積及び材料

(九)記載時間及び距離の正確なること
 (十)該競技會の参加資格は一般競技者(アマチュア)のみにしてかつ競技者資格に何等抵觸せざること
 (十一)本聯盟の競技委員もし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
 (9) 本聯盟は下の種目についてのみその記録を承認す。

競走の部=百、二百、三百、四百、五百、八百、一千、千五百、二千、三千、五千、一萬、一萬五千、二萬、二萬五千、三萬、一時間競走

競走の部=四百、八百、千六百、三千二百、六千

障害競走の部=百、二百、四百

競歩の部=三千、五千、一萬、一萬五千、二萬、二萬五千

跳躍の部=走高跳、立高跳、棒高跳、走幅跳、立幅跳、三段跳

投擲の部=圓盤投、砲丸投、重錘投、鐵槌投、槍投

混成競技の部=五種競技、十種競技

使用器具

第25條—使用器具(1)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—檢定印は圓内に圓盤投の人像あり圓の上部に「檢定印」下部にZ・R・R(全日本陸上競技聯盟)の六字のあるものである。

第3章 競走

走圈及び走路

第26條—走圈及び走路(1)走圈はその内側の縁より三〇センチの地點に於て計測せらる。

(2)走圈は木、板、綱、セメント又はその他の物質にて造りたる縁によりて確然と區劃するを要す。然して内側

の縁は高さ五センチを超ゆるべからず。

(3)四百センチ又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一、二、五の各自の走路を走るものとす。各走路は幅五センチの石灰の線を以て區劃せらるべし。

(4)曲線部を有する走路の距離も最内側の走路を前記の方法を以て計測せらるべく次の走路よりは各内側より二〇センチの所にて計測せらるべし。

(5)競走の方向は常に走圈の内側境界線を左側に見て走る様に行はるべし。

(6)走路の區劃せられたる競走においては、各競技者は出發線より決勝線に至るまで各自定められたる走路を走らざるべからず。

(7)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者を妨害せざる程度(約二センチ)を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もつて直走せざりし場合は除外せらるゝことあるべし。

決 勝

第27條—決勝(1)決勝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。

(2)競技者の決勝線に到着せる順位は競技者の胸體の何れの部分たるを問はず決勝線を含みたる垂直面を越えたる順位を以て定む。頭部、腕、足及び手等をもつて定むべからず。

(3)審判員がこの勝敗の順序を判定する便宜のため地表、一、二、二の高さに決勝線と平行に走路を横切りて毛線を張るもこれ決して決勝線に非ず。

(4)この毛線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向に直角をなす様兩側の

四百米障碍競走

第30條—四百米障碍競走(1)各競技者の走路に高さ〇、九、一、四の障碍十個を置く。各競技者は此の障碍を跳び越えざるべからず。

(2)最初の障碍は出發線より四五センチの地點に置き以下各障碍は三五センチの間隔を以て置くべし。最後の障碍より決勝線までは四〇センチとす。

(3)その他百、十、十、十、十の規定は此の競技にも適用す。(第54條参照)

繼 走

(騾傳競走)

第31條—繼走(1)繼走においては各出發線の前後十センチの地點に線を引く。此兩線の中間區域を受渡區域と稱し、各競技者は此区域内に於て木管の受授を完了せざるべからず。競技者は同じ組の競技者の責任距離を助くるためにこの區域を出づることを得ず。

(2)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。

(3)下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。

同一競技者は一區域以上走ることを得ず。

各組の走者は豫選競走後は之を変更することを得ず。但し走者の順序は譲更するも妨なし

距離四百センチ迄の繼走に於ては各組は出發線より決勝線迄區劃されたる自組の走路を有し各走區は正確に同距離なるべし。

四百センチ以上の繼走におけ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。

(4)各走者の疾走距離の異なりたる繼走を行ふことを得るも記録として認

決勝柱に結びつくるものとす。

(5)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むるを得ず。

百十米障碍競走

第28條—百十米障碍競走(1)各競技者の走路に高さ一、〇、六の障碍十個を置く。各競技者はこの障碍を跳び越えざるべからず。

(2)最初の障碍は出發線より一、三、七、二の地點に置き以下各障碍は九、一、四の間隔を以て置くべし。最後の障碍より決勝線までは一、四、〇、二とす。

(3)各障碍の上柙は「白ペンキ」塗とす。

(4)競技者は競技中如何なる場合と雖も、三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。

(5)記録が有效なる爲には競技者は正規の距離に置かれた障碍全部を完全に超走するを要す。

(6)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。

(7)競技者は各自競走路を有し出發線より決勝線までこれを變ずることを得ず。(第54條参照)

二百米障碍競走

第29條—二百米障碍競走(1)各競技者の走路に高さ〇、七、六、二の障碍十個を置く。各競技者はこの障碍を跳び越えざるべからず。

(2)最初の障碍は出發線より一、八、二、九の地點に置き以下各障碍は一、八、二、九の間隔を以て置くべし。

(3)最後の障碍より決勝線迄は一、七、一、〇とす。

(4)その他百、十、十、十、十の規定は此の競技にも適用す。(第54條参照)

めず。

(5) 驛傳競走においては木管の代りに棒を使用す。他は繼走に同じ。(第55條参照)

團體競走

第32條—團體競走 (1) 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び等級査定上に必要な採點人員數は豫め確定し、之を明示すべし。

(2) 各組の勝敗の順位は採點人員によりて獲得せられたる順位を合計し、其の採點の最少なる組を勝者とし、以下之に應じて等級を定む。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。一組の中決勝點に到着したる人數が採點人員に達せざる組は除外し其の得點を數へず。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。

(3) 團體競走の走者は豫選競走後之を変更するを許さず。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 (1) 此の競技は斷郊競走の目的に適合する走路に於て行ふ。しかして該走路は正確に測定され、指示せられ嚴格に監督せられざるべからず。

(2) 斷郊競走の出發線及び決勝線は共に競技場内に置くことを得。走路には少くとも百二十五呎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。

(3) 其の他は競走に於ける一般規則を適用す。

障碍物競走

第34條—障碍物競走 (1) 障碍物競走に於ては競走路四百呎に五箇所の障

碍物を置き而して其の中一個に接して水溜を作る。此の水溜に接したる障碍物は固定せざるべからず。

(2) 各競技者は障碍物を跳び越し、水溜を跳び、又は横切るものとす。障碍物又は水溜の側方を通過したものはこれを除外す。障碍物は高さ九一四とす。

(3) 水溜は長さ幅共に三六六とす。障碍物に接したる部分の深さは七六にして其の底部は次第に傾斜をなし先端に於て走路の地表と同一平面をなす様設備すべし。

(4) 競技者は各障碍を跳び越えざる可からず。但し障碍物に手をかくる事は差支なし。

マラソン競走

第35條—マラソン競走 (1) マラソン競走(四二一九五呎)は道路に於て行はる。但し出發線及び決勝線は共に競技場内に設くることを得。

(2) 各競技者は豫め醫師の診断を受けたる後申込むべし。競技者は競走前又は競技中藥品(興奮劑その他を含む)を飲用することを得ず。之に違反する時は直ちに除外せらるべし。

(3) 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べからず。

第4章 競歩

競歩の定義及び規則

第36條—競歩の定義及び規則—定義 一競歩は常に地表に接觸する様支持せられたる歩の連續とす。

審判及び除外—(1) 競技審判員二人の意見にて競歩の何れの部分にあ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ことを得。而してその除外は競技審判員の一人より通告するものとす。

(2) 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。

(3) 競技者が競歩の定義に反する如き危険ありと認めたる時は審判員は其の進行法に就き注意すべし。

(4) 走圈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。又道路に於ける競技にありては除外されたる競技者は除外後直ちに、其の番號票を異なれるものと變更するか又は脱すべし。

(5) 競技者に注意を與ふる場合は白旗を、失格せしむる時は赤旗を用ひて出来るだけ役員、競技者及び一般觀覽者に明瞭に理解せしめる方法を努む。然れどもかゝる方法は強制的に非ず。

第5章 跳躍競技 一般規則

第37條—一般規則 (1) 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於て三回宛の試技を行ふことを得。而して同一の高さに於て三回失敗せる競技者は除外せらる。

(2) 競技者は最低限以上任意の高さより跳躍を開始することを得。又夫れ以上の高さに於ても任意試技を省略することを得。然れども其の次の高さに於て失敗せる者は再び元の高さに試技するを得ず。又一回失敗せる者は其の高さを省略することを得ず。

(3) 競技者の勝敗の順位は各競技者の最高の跳躍を以てし、尙同成績の場合には規則第二十二條を適用して決定す。

(4) 輕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。其の中にて最も優秀なる成績を得たる競技者の内人勝者數だけは尙三回宛の試技を行ふことを得。競技者の勝敗の順位は是等の各試技の内最も優秀なる

成績によりて定められる。

(5) 跳躍競技の審判員に於て必要な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。

(6) 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ときは「跳躍投擲」競技の審判員は此の競技者に對し番組に定められ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。

(7) 總て計測に用ふる卷尺は纏にて度盛したる鋼鐵製のものたるを要す。

(8) 錘又は把握物を使用し、其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ために之に白布等を掛けることを得。

走高跳

第38條—走高跳 (1) 走高跳は最初の高さ一五〇以上より開始し、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於て之を定む。但し十種競技においては、一五〇以下より跳躍を開始することを得。

(2) 横木及び横木止は第57條による (3) 横木を跳び越す際に競技者の頭部が足部に先立ちて横木を越えまたは頭部が腰部より下になるときは無効試技と認む。宙返りまたは「ダイビング」(猫跳び)等の跳躍は禁止す。

(4) 競技者が跳躍をなす目的を以て地表を踏切りたる時、及び横木の垂直面を通りたる時、即ち横木の下をくぐりもしくは支柱の横を通りたる時はこれを一回の試技に數ふ。

(5) 跳躍の高さは地表と垂直に地表より横木の上部に至るまで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。

(6) 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おいて競技が一巡したる後においてすべし。

(7)支柱の間隔は三呎六六以上四呎以下たるべし。

(8)助走路は全く平坦にして水平なるべし。(第57條参照)

立高跳

第39條、立高跳 (1)立高跳は最初の高さ一呎二〇以上より開始す。

(2)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。

(3)兩足が前記の規定に反して個々に地表を離れたる時、または別々に踏切をなしたるときは一「回」の無効試技に數ふ。競技者に爪先及び踵部を交互に地表より擧げて身體を前後に動揺するは差支なしと雖も何れの片足をも地表より離しまたは何れの方向へたりとも地表に沿ひて足を滑らしたる時はこれを無効試技に數ふ。

(4)その他は走高跳の規定による(第57條参照)

走幅跳

第40條、走幅跳 (1)跳躍前の助走距離には何等の制限なし。

(2)競技者が跳躍の際踏切線またはその延長を越走したる時或は足の一部と雖も踏切板の前方の地表に觸れたる時は無効試技と數ふ。

(3)踏切板は地表と水平に埋めたる角材にしてその外側の一辺を踏切線とす。

(4)踏切線の前面には長さこれと同じく幅一〇呎高さ〇呎六の軟土砂を盛るべし。

(5)跳躍の距離は競技者の身體の何れの部分たるを問はず之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。

(6)砂場は幅二呎七五以上長さ踏切板より九呎以上を有する様設備すべし

(7)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 (1)踏切の方法に關しては立高跳の規則を適用しその他は走幅跳の規則による。

三段跳

第42條—三段跳 (1)競技者は最初に踏切り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。

(2)「ホップ」或は「ステップ」の途中において身體、或は服装の一部が地表に觸れたる時は無効試技とす。

(3)その他に關しては走幅跳の規則を適用す。

棒高跳

第43條—棒高跳 (1)棒高跳は最初の高さ三呎以上より開始し以後順次に横木を上げる高さは該競技を擔當する審判員に於て之を定む。但し十種競技においては三呎以下より跳躍を開始することを得。

(2)競技者が跳躍をなす目的を以て地表を踏切りたる時及び支柱の側方または横木の下方に於て横木を含む垂直面を通りたる時は之を無効試技とす、棒がこの垂直面より外方の地表に觸れたるときも亦同じ

(3)競技者は棒を立つる爲に第五十七條による木製の箱を使用すべし。この箱はその後方を砂場と助走路との境界に固く地中に置きその表面は地表と水平の位置たるべきものとす。

(4)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。

(5)身體が横木を跳び越えし後と雖も棒が横木に觸れて横木が落ちたる時は無効試技と認む。

(6)審判員は棒が横木又は支柱より離れ倒るゝ場合の外之に觸れ又は之を攪むことを得ず。

(7)競技者は私有の棒を使用することを得。而して掌握に便する爲「テープ」を巻くは差支なしと雖も夫れ以上の人工的細工を施すことを得ず。

(8)支柱の位置は競技者の希望によりて何れの方向へも六〇呎以内に限り移動することを得。

(9)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。

(10)支柱は其の間少くとも三呎六六の間隔を置くべし。

(11)助走路は全く平坦にして水平なるべし。

(12)跳躍の高さは地表と垂直に横木が地表に最も近き點に於て地表より横木の上部に至るまでの距離を計測したるものとす。

(13)横木及び横木止に關しては第五十七條による。

(14)競技中棒が破損せる場合は之を一回の試技と看做さず。

(器具、用具は第五十七條、第五十八條、第五十九條参照)

第6章 投擲競技 一般規則

第44條—一般規則 (1)投擲競技にありては各競技者は三回宛の試技を行ふことを得。其の内より最も優秀なる成績を得たる競技者の内入勝者數だけは尙三回宛の試技を行ふことを得。競技者の等級は是らの各試技の内最も優秀なる成績によりて定めらる。

(2)投擲競技の審判員において必要なる事情あると認めたる時は投擲競技場を變更することを得。

(3)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」競技の審判員は此の

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。

(4)圈内にて行はるべき總ての投擲競技に於ては競技者が一度其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若しくは服装、投擲器具の一部分と雖も圈外の地表に觸れ、又は圈上を踏みたる場合は之を無効試技と看做す。

(5)競技者は投げたる器具が地上に落下せざるに先立ちて圈を出る事を得ず。而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其の背後の半圓部より退くべし。

(6)總て圈内に於て行はるゝ投擲競技に於ては投擲物は九十度の角度中に落下せざるべからず。其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。

(7)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。而して競技者は圈の内側に觸るゝは差支なし。

(8)投擲競技に用ふる圈は内側の直徑二呎一三五の圓圈たるべし。但し圓盤投に限り内側の直徑二呎五〇とす。

(9)圈の直徑は内側にて計測すべく而し圈は圈外の地表と水平なるべし。

(10)圈内の地表は土質又は鐵屑を以て作り之を堅固に固め其の水準を圈外の地表より二呎低からしむ。

(11)砲丸投に於ては木製の足留材を正面圓圈の中央の位置に固定して外部より之を設置す。(第66條参照)

(12)總て計測に用ふる巻尺は呎にて度盛したる鋼鐵製のものたるを要す。

圓盤投

第45條—圓盤投 (1)圓盤投は直徑二呎五〇の圈内にて之を行ふ。

(2)競技者は競技中圈の内側に觸るゝは差支なし。

(3) 投擲距離は圓盤の落下によりて印せられたる圓の中心に最も近き痕跡より、圓の内側に至る最短距離を以て計測したるものとす。(器具、用具は第64條、第65條参照)

砲丸投

第46條一砲丸投 (1) 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。砲丸を肩後又は肩下より投擲することは固く之を禁ず。

(2) 砲丸投は直徑二呎一三五の圓内より之を行ふ。

(3) 競技者は競技中圓及び足留材の内側に觸るゝは差支なし。

(4) 砲丸投は全然素手にて行はるべく、手頸又は掌其の他に投擲の助けとなる一切の装具を用ふることを禁ず。

(5) 其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條一重錘投 (1) 重錘は直徑二呎一三五の圓内にて之を行ふ。

(2) 競技者は投擲をなすに兩手を使用し且如何なる姿勢をとるも差支なし。

(3) 投擲動作中重錘を手離し又は身體若しくは其の一部が地表に觸れたる時は一回の試技と看做す。

(4) 投擲距離は重錘又はその把手にて地表に印せられたる圓の中心に最も近き痕跡より圓の内側に至る最短距離を以て計測したるものとす。

(5) その他圓盤投の規定は重錘投にも適用す。(器具用具は第61條、第65條参照)

鐵槌投

第48條一鐵槌投 (1) 鐵槌投は直徑二呎一三五の圓内にて之を行ふ。

(2) 動作中鐵槌を手離し又は鐵槌が手中にある間に身體若しくは其の一部が

圓外の地表或は圓上に觸れたる時は一回の試技と認む。

(3) 投擲距離は鐵槌の頭にて印せられたる圓の中心に最も近き痕跡より圓の内側に至る最短距離を以て計測したるものとす。

(4) 試技中の鐵槌が破損したる場合は試技として數へず、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時亦同じ、又鐵槌破損の爲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亦反則として數へず。

(5) 其の他圓盤投の規定は鐵槌投にも適用す。(器具、用具は第62條、第65條参照)

槍投

第49條一槍投 (1) 槍は踏切線の手前にて投げざるべからず。

(2) 幅七呎長さ少くとも三呎六六の地表と同平面に埋めたる木材の内側の一辺を以て踏切線とす。

(3) 槍は把手の所を握るを要す。

(4) 槍の穂先以外の部分が最初地表に落下せるときは試技と數ふるも其の投擲は無効とす。

(5) 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又は其の延長線までの距離を計測したるものとす。

(6) 試技中槍が破損したる場合は試技として數へず、投擲が正當に行はれたる時に限り槍が空間にて破損したる時も同じ。

(7) 競技者は投げたる槍が地上に落下せざるに先立ち踏切線を越ゆるを得ず。

(8) 槍は審判員の用意せるものの外使用することを得ず。(器具、用具は第60條、第68條参照)

第7章 混成競技

五種競技

第50條一五種競技 (1) 五種競技は

走幅跳、槍投、二百呎競走、圓盤投及千五百呎競走の五種目より成り如上の順序によりて一日間に之を行ふものとす。

(2) 跳躍及び投擲競技に於ては各競技者は唯三回の試技を許さるゝのみにして別に決勝競技を行ふことなし。

(3) 二百呎競走は三人又は四人、千五百呎競走は五人又は六人一組として行ふ。組は抽籤を以て定む。

(4) 審判長は必要に應じて是等一組の人員を加減することを得。

(5) 競走に於て各競技者は三個の時計を以て計測せらる。

(6) 二百呎競技に於て二回の無効出發の後更に不正出發をなしたる者は其の度毎に競走距離の百分の一の罰則を受く。罰則による處分二回を受けたるも尙反則出發をなせる競技者は其の種目に限り失格す。

(7) 各競技の採點は國際陸上競技五種十種競技採點表により其の總得點最高の者より順次勝敗の順序を定む。但し一種目にても棄權したる者は勝敗の順位より除外す。

(8) 採點表は別表にあり。

十種競技

第51條一十種競技 (1) 十種競技の第一日は百呎競走、走幅跳、砲丸投、走高跳、四百呎競走、第二日は百十呎障礙競走、圓盤投、棒高跳、槍投、千五百呎競走の十種目よりなり如上の順序によりて二日間に亙りて行ふものとす。

(2) 走幅跳及び各投擲競技において各競技者は唯三回の試技を許さるゝのみにして別に決勝競技を行ふことなし。

(3) 百呎、四百呎、百十呎障礙競走は三人または四人一組となして行ひ千五百呎競走は五人または六人一組とな

して行ふ。組は抽籤を以て之を定む。

(4) 審判長は必要に應じて是等一組の人員を加減することを得。

(5) 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。

(6) 百呎、四百呎及び百十呎障礙競走においては二回の不正出發の後更に不正出發をなしたる者はその距離の百分の一の罰則を受く。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ゝものとす。

(7) 各競技の採點は國際陸上競技五種十種競技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む。但し一種目にても棄權したるものは勝敗の順位より除外す。

(8) 採點表は別表にあり。

第8章 雜種競技綱引

第52條一綱引 (1) 各組は同數の競技者を以て組織せらるべし。

(2) 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。

(3) 綱の太さは周圍10吋を下るべからず。而して結び目其の他手がかりに便ならしむる装置あるべからず。

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

(5) 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、其の兩側各1呎83の地點にも中央線と平行に二本の線を引く、之を側線と稱す。

(6) 各競技者は踵なき底面平にして何等の細工を施さざる靴を用ふべし。手袋をはめ又は粘性の物質を手又は綱に塗ることを得ず。

(7) 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。又試合開始前に足又は他の方法を以て穴を穿つことを得ず。

(8)綱引の際最後尾の競技者は如何なる場合と雖も綱を結びまたは引懸くことを得ず。また何れの手と雖も故意に地に着くことを得ず。

(9)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。

(10)審判員は號令を以て競技開始を命じ、中央線と兩側線を監視し、呼笛を以て勝敗の決せることを示すべし。

(11)審判員は反則ある時その反則せる組を失格せしめ、競技の中途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。

(12)監察員は規則が厳守されるや否やを監視し、若し之に違反せる者ある時は直ちに審判員に通告すべし。

(13)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越ゆるまで引きよせ若くは一方の競技者の足の一部が中央線を横ぎりたる時を以て決す。

(14)兩組の競技者が何れも勝敗の決せられざる前に(一方の側線にある標識が他方の側線を越えざる時)綱を放擲したる時は引分として試合中の勝敗数には関係せず。

(15)一試合は三回勝負とす。

(16)總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重を調べ置くべし。

(17)各組は抽籤によりて二組宛の組に分けられ競技を行ふ。而して一回戦後に於て不戦組なき様仕組まるべし。

(18)参加の組が三組の場合に若し第一回戦の勝者が不戦組に勝ちたる時は第二位を定むる爲他の二組は更に試合を行ふ。

第9章 公式器具明細 一般規則

第53條—一般規則 (1)競技會に於ける使用器具が本聯盟の採用する公式器具明細と合致し且つ捺印あるものにあらざれば本聯盟の記録として承認せず。

障 碍

第54條障碍—構造 障碍は二本の木製の柱と之によりて直角に支へられたる木製の枠組とよりなり、柱は底部中心に固定さるゝものとす。障碍の高さは高低自在に調節し得る様作るを得るも其の各高さは嚴密に一定せざるべからず。

寸法 枠の幅は1尺22を下るべからず。柱の基底の脚の長さは50寸を下るべからず。各障碍の高さは110寸障碍競走用のものは1尺06、400寸障碍競走用のものは高さ0尺914、200寸障碍競走用のものは0尺762たるべし。

重量 總重量は各七もを下るべからず。

仕上 障碍の上部の枠の部分は白「ペンキ」塗とす。

繼走用木管

第55條—繼走用木管—構造 管は木製中空の筒なるべし。

寸法 長さ30寸を超ゆるべからず。周圍は12寸を下るべからず。

重量 重量は50瓦を下るべからず。

決勝審判臺

第56條—決勝審判臺—構造 審判臺は木製にして如何なる方向にも移動し易き様作るべし。

寸法 審判臺は高さ2尺奥行3尺幅1尺10を有すべし。その形態は五段を有する階段状をなし各階段は高さ40寸奥行60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 支柱は如何なる型にてもまた如何なる種類の材料にて製作するも差支なし。

横木 横木は木製にして一邊の長さ3分の正三角柱のものなるべし。横木の長さは3尺66以上4尺以下たるべし。長さの等しき二本の横木材を約30分の長さを有する金屬製の鞘にて接續せるものを用ふるも差支なし。横木の重さ2斤を超ゆるべからず。

走高跳においては横木の兩端は支柱より1寸以上離して保たるべからず。

高跳用横木止 は上面平なる幅四分長さ六分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附らるべし。横木は其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べし。

棒高跳用横木止 横木止は支柱より水平に七寸五突出し裁痕又は刻み目等のなき直径一寸三より太からざる圆柱たるべし。

棒高跳用木製箱 長さ一尺、前方に於ては六寸にして次第に狹まる止木に於ける幅一寸五、深さ二寸のものとする。箱の底部に長さ八寸厚さ〇、六分の鐵板を張るべし。

棒高跳用棒

第58條—棒高跳用棒—構造 棒は木製、竹製何れにても差支なく長さ及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其の他の跳躍を助くる人工的細工を施すことを得ず。棒の下端には金屬製の穂又は木栓を附することを得。

踏 切 板

第59條踏切板—構造 踏切板は木製

とす。

寸法 踏切板は長さ少くとも一尺二寸、幅少くとも二寸、厚さ少くとも一寸一六たるべし。

仕上 白「ペンキ」塗とす。

槍

第60條—槍—構造 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一寸〇と九寸〇との間にある様に作るべきものとす。

把握部 槍の重心點の部分に鞭繩を以て特種の凹凸または幾なき様巻きたる幅一寸六の握をつくる。しかして上述の握以外に把握に便なるものを作ることを得ず。握の圓周と柄の圓周との差は何れの部分にても二寸五を超ゆるべからず。

寸法 長さは二尺六〇を下るべからず。

重量 重量は八百瓦を下るべからず

重 錘

第61條—重錘—頭部 頭部は鉛を充填したる鐵又は眞鍮球にして把手を取附けるために鑄鋼の有孔繫桿を有す。

把手 把手は直径一寸二七の太さを有する鐵又は鋼鐵の圓線をもつてつくり、その一邊の長さは内側に一寸八寸四以下の三角形に曲けたるものなるべし。

結合 把手は直径一寸九五の太さを有する銲接せられたる鋼環によりて結合すべし。

重量 總體の重量は二五斤四〇一を下るべからず。

長さ 總體の長さは四寸六を超ゆるべからず。

鐵 槌

第62條—鐵槌—頭部 頭部は鉛を充填したる鐵または眞鍮球にてなり球形たるべし。

線 線は直径小さくとも0.3の弾性ある鋼線または直径0.25(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ねぢ曲げるとを得。

把手 把手は環状にして単線(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。

結合 線は一の旋廻軸または環によりて頭部に接続し把手は環によりて線に連る。

重量 総體の重量は7斤257を下るべからず。

長さ 總體の長さが一丈二二を超ゆるべからず。

砲 丸

第63條一砲丸一構造 砲丸は鉛を充填したる鐵又は眞鍮球よりなり完全なる球形なるべし。

重量 重量は七斤257を下るべからず。但し競技種目の協定によりては5斤442のものも使用することを得。

圓 盤

第64條一圓盤一構造 圓盤は滑かなる金屬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爲に圓盤の正しき中央部木盤の兩面に何等突起せざる眞鍮製の平圓盤を平坦に嵌入す。

此の眞鍮平圓盤は圓形をなし直径5.1以上5.7以下なるべし。圓盤の兩面は相似形にして何等の凹凸又は突起有るべからず。圓盤の兩面は輪縁より始まり圓盤の中心を去ること2.5の距離に至るまで直線をなす様に作るべきものとす。

寸法 圓盤は少くとも22の直径を有すべし。中心の厚さは4.45を下るべからず。中心を離ること2.5の點に到る厚さは正確に同一なるべし。縁端より0.6の距離に存する外縁の厚さは一.27を下るべからず。

重量 重量は2斤を下るべからず。2

寸法 形狀重量が總て本條に合致するときは全部金屬性の圓盤を作用することを得。

投 擲 用 圈

第65條一投擲用圈一構造 投擲用圈は帶狀をなせる鐵、鋼鐵、木又は綱を以て作る。

寸法 投擲用圈は總て内側の直径2.135たるべし。

但し圓盤投用の圈に於ては直径2.50とす。金屬製の圈の場合には厚さ0.6高さ7.6たるべし。木製の圈の場合には厚さ7.6高さ5.5たるべし。綱製の圈の場合には綱の直径.5たるべし。

仕上 圈は白「ペンキ」塗とす。但し綱は保存上「タール」を塗るも差支なし。

足 留 材

第66條一足留材一構造 足留材は木製とす。

寸法 足留材は長さ1.22厚さ11.5高さ10を有せざるべからず。

仕上 白「ペンキ」塗とす。

鐵 槌 投 用 の 圍 障

第67條一鐵槌投用の圍障 (1)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

(2)圍障は圓形にして其の内部の直径少くとも8.23高さ2.13を下るべからず。

(3)圍障の正面には鐵槌を投ぐる爲約0.7の切目を作る。

(4)圍障は金網を以て作り金網の目は各5.7及び12.5の兩邊を有する菱形とし直径0.953の鋼針金を以て編むものとす。

(5)筒柱を地中に少くとも76の深さに打込み相互の間隔2.438を超えざるものとす。筒柱の口径は少くとも6.4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爲に蓋を有するものとす。

槍 投 踏 切 材

第68條一槍投踏切材 (1)構造一木材を以て作り其の内側の一端を踏切線とす。

(2)寸法一踏切材は幅7.5長さ少くとも3.66を有する木材にして之を地表と同平面に埋めるものとす。

(3)仕上一白「ペンキ」塗とす。

投 擲 用 角 度 標 示 及 び 標 示 旗

第69條一投擲用角度標示及び標示旗 (1)圓圈内にて行はるる投擲競技に於ては九十度の角度内に投擲物を投射すべきものにしてその角度の分界を現はす爲には圓圈の中心に於て相交叉する二本の線を地上に引きその線の終點には各標旗を以て明示せらるべし。

(2)投擲角度を標示するに用ふる旗は全部金屬製なるべし。而してその形態は各10.5及18.5の兩邊を有する長方形のものなるべく竿は直径0.8長さ91.5以下たるべからず。此の旗は赤色に塗り上げらるべし。

第10章 一般競技者と 專業競技者 一般競技者

第70條一一般競技者 (1)一般競技

者とは競技を以て競技者が社交健康を目的とし競技によりて享くる愉快を愛好するが爲に競技をなす者をいふ。

第71條一專業競技者 (1)賞金又は金錢上の報酬を得んが爲に競技するものは總ての競技における專業競技者とす。

(2)陸上競技において專業競技者に與し又は之に對抗して競技したるものは專業競技者とす。

(3)金錢又は金錢に等しき報酬を受けて他人に運動を教授し又は之を訓練し又は練習を指導するを業とする者は專業競技者とす。

但し國家學校又はその他教育團體に奉仕する者又は之を代表する者にしてその本務又は奉仕任務に附隨する職責として指導をなす者は專業競技者と認めざることあるべし。

(4)前記の原則により左の項に觸るる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て賭博を爲すこと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)其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又は其の他の方法によりて其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



旅費（汽船一等汽車二等以下急行寝臺料金及び食費一回一圓以下）滞在費は宿泊料食料費の實費但し一日金十圓を超ゆることを得ず。この外如何なる名義たるを問はず金銭上の利得を受領すること。

(ト) 競技出場または練習中の缺勤によれる利益の減収または給金の損失を名として直接間接を問はず金銭を受領すること。

(チ) 倶楽部またはその他の名稱を用ふる運動團體に入會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ために勞役に服し従つて報酬を受くる時はまた同じ。

(ヌ) 運動競技の專業につくことまたは金銭受領を條件として競技會に参加すべ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、または自己の氏名を是等の商店または製造品の廣告推奨に利用せしむること。

(5) 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。

(6) 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べし。

女子競技規則

第1條(役員)——追加——女子競技には女醫の衛生係を置くこと及び特殊なる種目に應じて多數の婦人の役員を置くを可とす。

第10條(競歩審判員)——除外——本條を除外す。

第18條(服装)——競技者は黑色短袴を

着用すべし。

第24條(日本記録)——修正——女子競技の公認記録として認めらるゝ種目左の如し。

競走の部=50^元、100^元、200^元、800^元、200^元繼走(50^元宛四人) 400^元繼走(100^元宛四人) 800^元繼走(200^元宛四人) 80^元障礙競走(八障礙) 83^元障礙(七障礙)

跳躍競技の部=走高跳、走幅跳、三段跳、立高跳、立幅跳。

投擲競技の部=槍投、圓盤投、砲丸投(四疋)

第25條(使用器具)——(1) 記録を承認さるべき競技會にありては本規則聯盟の検定印ある器具を使用せざるべからず。

第28條(80^元障礙競走)修正——各走路に八個の障礙を置く。しかしてその高さは76^号2とし、出發線より第一障礙までは12^元、各障礙間の距離は8^元、最後の障礙より決勝線までは12^元とす。

第28條(83^元障礙競走)——加入——各走路に七個の障礙を置く。その高さは76^号2にして出發線より最初の障礙までを14^元、障礙間の距離を9^元、最後の障礙より決勝線までを15^元とす。(第54條参照)

第33條(斷郊競走)——變更——3^号以上の距離は施行することを得ず。走路は適當に明示され、且測定されたるものたるべし。而して出發線と決勝線は競技場内に設くることを得。而して走路は少くとも最初及び最後の80^元を水平に作るべし。

走路は100^元の前方より明らかに見得る標旗にて明示すべし。

撒紙競走の場合は同色の紙を撒布すれば可なり。

走路の地形に關しては、高さ障礙物ある所、深き溝、危險を伴ふ如き、又厚き茂等ある場所及び競走をなすに至

難を感じる如き所を避くべし。

第36條(競歩)——除外——本條を除外す
第38條(走高跳)——修正——最初の高さを1^元とす。

第39條(立高跳)——修正——最初の高さを80^号とす。

第43條(棒高跳)——除外——本條を除外す。

第44條(投擲一般規則)——追加——兩手を用ふる場合は先づ右手にて三回の試技を行ひ、然る後左手にて更に三回の試技を行ふものとす。しかして左右各最高の成績を合せたるものを以て全距離とす。

第47條(重錘投) 第48條(鐵槌投)——除外——以上二條を除く。

第50條(五種競技) 第51條(十種競技) 第52條(綱引)——除外——以上三條を除く。

第54條(障礙)——修正——寸法=高さは76^号2、枠の幅は1^元22、台木の長さ50^号、全重量は7^元以上たるべし。

第60條(槍)——變更——構造=鋭き金屬製の穂先を有する木製のものにして穂先より重心までの距離は95^号を出でざるべく又80^号以下ならざるべからず。

把握=重心の邊りに幅15^号の把握を作る。これは鞭繩たるべし。革紐を用ひず又刻み目等も入るべからず。又上述以外の如何なる細工も中央部になすことを得ず。なほ握りの大きさは柄より2^号5を下らざるべし。

寸法=長さ220^号を下らざるべし。
重量=600^瓦を下らざるべし。

第63條(砲丸)——變更——構造=鐵或は眞鍮の外殻に鉛を詰めたる球體なるべし。

重量=四^元を下らざるべし。

第64條(圓盤)——變更——構造=滑らかなる金屬の輪を木部に嚴重に固着せしめ木部の兩側圓の中心部に眞鍮の平板を装置して圓盤の重量を正確ならしむ。しかして眞鍮の平板は圓形にして

直径5^号を下らざるべく5^号7を出でざるべし。圓盤の兩面は相似形をなし刻み目その他突起等あるべからず。

圓盤の兩面は輪の曲線の始めより圓盤の中心より2^号5の距離の縁まで直線にて次第に薄くなる様作らるべし。

寸法=圓盤は直径18^号を下らざるべし。中心點の眞鍮板の厚さは3^号7を下らざるべく、又中心點より2^号5の距離においても中心點と同じ厚みを有すべし。

縁端より0^号6の所にある縁の厚さは1^号2を下らざるべし。端は正しき圓弧をなすべし。

重量=一^元を下らざるべく、前記の規則に應ずる金屬製の圓盤の使用は妨げず。

其他の諸規 競技場認定規定

(1) 公認競技場として認定されたる者は、書式に依り、本聯盟まで申込書を提出すべし。

(2) 申込ありたる競技場には、本聯盟又は加盟團體より、技術者、又は競技委員を派遣し、實地調査の上、報告書を提出せしむ。但し、その際の出張の費用は、依頼者側の負擔とす。

(3) 右の結果に本づきて、本部において、委員會を開催し、會長の許可を得て、公認競技場とし、公認競技場以外にて作成せる記録は日本または世界記録として公認せず。

(4) 公認競技場を次の如く區分す。
甲種=選手權、國際競技等に使用するが如き設備あるもの。一周の距離三九〇^元以上。走路の最短部における幅九^元。

乙種=對抗試合等に使用し得るもの。一周の距離三〇〇^元、幅八^元以上。

(5) 公認は認定の日より五年間有効とす。但し改、變造したる時は、再検査を要す。公認されたる競技場には公

認證を授与す。

(6)公認料は甲種参拾圓、乙種拾五圓とす。

(7)實測すべき項目、許さるべき誤差等は、別に之を定む。

(8)本規定は昭和四年より有効とす。但し四年度中に限り、特に公認競技場以外の競技場にて、作成せる記録をも公認する事あるべし。

甲種公認競技場—明治神宮外苑競技場(東京市)上井草西武鐵道競技場(東京市外上井草)美吉野競技場(奈良縣吉野)大阪市立運動場(大阪市)山形縣運動場(山形市)春日原競技場(福岡市)大連運動場(大連)京城運動場(京城府)

乙種公認競技場—大牟田競技場(福岡縣大牟田市)豊川鐵道運動場(愛知縣豊川)青森市設競技場(青森市)刈羽郡體育協會競技場(新潟縣柏崎町)昭和運動場(松江市外)臺北圓山運動場(臺北市)臺北帝大競技場(臺北市)熊本市設運動場(熊本市)

公認日本陸上競技十傑規定

(1)公認日本陸上競技十傑は、本規定に従ひて申請されたる、多くの記録中より、競技委員會において審査の上各種目毎に、毎年十二月中旬、その年度内における、最も好き記録を保有する者、第十位までを選び、十傑として發表の上名譽賞を授與す。

(2)公認日本陸上競技十傑は次の種目に限り發表す。

男子の部—【競走】百、二百、四百、八百、千五百、五千、一萬。【障礙】百、四百、【繼走】四百、千六百。【跳躍】走幅跳、三段跳、走高跳、棒高跳。【投擲】圓盤投、砲丸投、鐵槌投、槍投。【混成】五種、十種。

女子の部—【競走】百、二百、八百。【障礙】八十。【繼走】二百、四百。【跳躍】走幅跳、三段跳、走高跳。【投擲】圓盤投、砲丸投、槍投。

(3)公認を申請せんとするには、全日本陸上競技聯盟と日本學生陸上競技聯合及び其の加盟團體主催の競技會、日本記録認定願提出の競技會を除き、競技會の少くとも二週間以前に認定願の提出を要す。

(4)競技會役員につきては、本聯盟又は當該地方加盟團體の承認する立會人貳名以上含まざるべからず。記録は申込なきもの、申込遅れたるもの、申請条件の不備なるものは受理せず。

(5)記録申請は競技會後一週間以内に主催者よりなすべし。

(6)申請には、本會發行の申請用紙(十枚十錢)を必ず使用すべし。

(7)本規定は昭和五年一月一日より實施す。但し四年度は参考として實施す。

競技用具檢定規則

第1條 使用器の檢定を受けんとする者は、其の種類、數量をしたゝめたる書類に、手数料全額を添へ、提出すべし。但し一度受領せる料金は如何なる理由あるも返付せず。

第2條 毎月第一火曜日を檢定日とし、本聯盟 所定の場所にて檢定に應ず。但し前日迄に届出なきもの、手数料金額未納のものは檢定せず。

第3條 緊急に檢査を要するもの、その他特に事由あるものは右期日外にも檢査に應ずる事あるべし。但し、この際の檢定費用は檢査を受くる者において全額支拂ふものとす。

第4條 檢定には本聯盟競技委員、または特に理事會により推薦されたる檢定委員三名以上立會ふ事を要す。

第5條 檢定の手料は總て一個十錢とす。

混成競技採點表

緒言

從來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、その端數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惱まされて時としては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來てゐ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、一番よいと思ひつゝ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、200、高障礙を%單位、他を/單位とし

フールド は、走高跳、棒高跳を1單位、他を10單位とし、別に1單位より41單位までの換算歩合表を附した。

棒高跳 は、從來の經驗に鑑み1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=

No1—百米

【單位% (0,1)秒】

時間	點數	時間	點數
12,6	524,00	13,1	405,00
12,7	500,20	13,2	381,20
10,6	1000,00	12,8	476,40
10,7	976,20	12,9	452,60
10,8	952,40	13,0	428,80
10,9	928,60	11,0	904,80
11,0	904,80	13,3	357,40
11,1	881,00	13,4	333,60
11,2	857,20	13,5	309,80
11,3	833,40	13,6	286,00
11,4	809,60	13,7	262,20
11,5	785,80	13,8	238,40
11,6	762,00	13,9	214,60
11,7	738,20	14,0	190,80
11,8	714,40	14,1	167,00
11,9	690,60	14,2	143,20
12,0	666,80	14,3	119,40
12,1	643,00	14,4	95,60
12,2	619,20	14,5	71,80
12,3	595,40	14,6	48,00
12,4	571,60	14,7	24,20
12,5	547,80	14,8	0,40

1912年オリンピック記録10秒³/₅=1000點計算の割合% (0,1)秒=47,60點

No2—走幅跳

【單位10 單位】

距離	點數	距離	點數
7,30	926,50	7,20	902,00
7,40	951,00	7,10	877,50
7,50	976,50	7,00	853,00
7,60	1000,00	6,90	828,50

陸上混成採點表

Table with 4 columns: Time (e.g., 6.80, 6.70), Points (e.g., 804.00, 779.50), Distance (e.g., 4.30, 4.20), and Points (e.g., 191.50, 167.00).

(1912年オリンピック記録7.90種=10.00點)計算の割合1種=2.45點)

No3—砲丸投

【單位 10 種】

Table with 4 columns: Distance (e.g., 15.34, 15.00), Points (e.g., 1000, 966), Distance (e.g., 11.80, 11.70), and Points (e.g., 946, 636).

Table with 4 columns: Time (e.g., 9.80, 9.70), Points (e.g., 446, 436), Time (e.g., 7.10, 7.00), and Points (e.g., 176, 166).

(1912年オリンピック記録15.34種=10.00點)計算割合1種=1點

No4—走高跳

【單位 1 種】

Table with 4 columns: Height (e.g., 1.93, 1.92), Points (e.g., 1000, 986), Height (e.g., 1.78, 1.77), and Points (e.g., 790, 776).

陸上混成採點表

Table with 4 columns: Time (e.g., 1.61, 1.60), Points (e.g., 552, 538), Time (e.g., 1.45, 1.44), and Points (e.g., 328, 314).

(1912年オリンピック記録1.95種=1000點)計算ノ割合1種=14點

No5—四百米

【單位 1/2(C、2)秒】

Table with 4 columns: Time (e.g., 48.2, 48.4), Points (e.g., 1000.00, 992.48), Time (e.g., 52.2, 52.4), and Points (e.g., 849.60, 842.08).

Table with 4 columns: Time (e.g., 57.2, 57.4), Points (e.g., 661.60, 654.08), Time (e.g., 1.06.2, 1.06.4), and Points (e.g., 323.20, 215.68).

(1912年オリンピック記録 48 1/2 秒 = 1000 點計算の割合は 1/2 秒 = 7.52 點)

No 6—高 障 碍

【單位 $\frac{1}{100}$ (0.1)秒】

時間 秒	點數	時間 秒	點數
15.0	1000.0	19.3	591.5
15.1	990.5	19.4	582.0
15.2	981.0	19.5	572.5
15.3	971.5	19.6	563.0
15.4	962.0	19.7	553.5
15.5	952.5	19.8	544.0
15.6	943.0	19.9	534.5
15.7	933.5	20.0	525.0
15.8	924.0	20.1	515.5
15.9	914.5	20.2	506.0
16.0	905.0	20.3	496.5
16.1	895.5	20.4	487.0
16.2	886.0	20.5	477.5
16.3	876.5	20.6	468.0
16.4	867.0	20.7	458.5
16.5	857.5	20.8	449.0
16.6	848.0	20.9	439.5
16.7	838.5	21.0	430.0
16.8	829.0	21.1	420.5
16.9	819.5	21.2	411.0
17.0	810.0	21.3	401.5
17.1	800.5	21.4	392.0
17.2	791.0	21.5	382.5
17.3	781.5	21.6	373.0
17.4	772.0	21.7	363.5
17.5	762.5	21.8	354.0
17.6	753.0	21.9	344.5
17.7	743.5	22.0	335.0
17.8	734.0	22.1	325.0
17.9	724.5	22.2	316.0
18.0	715.0	22.3	306.5
18.1	705.5	22.4	297.0
18.2	696.0	22.5	287.5
18.3	686.5	22.6	278.0
18.4	677.0	22.7	268.5
18.5	667.5	22.8	259.0
18.6	658.0	22.9	249.5
18.7	648.5	23.0	240.0
18.8	639.0	23.1	230.5
18.9	629.5	23.2	221.0
19.0	620.0	23.3	211.5
19.1	610.5	23.4	202.0
19.2	601.0	23.5	192.5
		23.6	183.0

23.7	173.5	24.7	78.5
23.8	164.0	24.8	69.0
23.9	154.5	24.9	59.5
24.0	145.0	25.0	50.0
24.1	135.5	25.1	40.5
24.2	126.0	25.2	31.0
24.3	116.5	25.3	21.5
24.4	107.0	25.4	12.0
24.5	97.5	25.5	2.0
24.6	88.0	25.6	0.0

(1930年オリンピック記録 15秒=1000點) 計算の割合 $\frac{1}{100}$ 秒=2.5點

No 7—圓 盤 投

【單位10種】

距離 米	點數	距離 米	點數
45.21	1000.00	36.80	680.42
45.00	992.02	36.70	676.62
44.00	954.02	36.60	672.82
43.00	916.02	36.50	669.02
42.00	878.02	36.40	665.22
41.00	840.02	36.30	661.42
40.00	802.02	36.20	657.62
39.00	764.02	36.10	653.82
38.90	760.22	36.00	650.02
38.80	756.42	35.90	646.22
38.70	752.62	35.80	642.42
38.60	748.82	35.70	638.62
38.50	745.02	35.60	634.82
38.40	741.22	35.50	631.02
38.30	737.42	35.40	627.22
38.20	733.62	35.30	623.42
38.10	729.82	35.20	619.62
38.00	726.02	35.10	615.82
37.90	722.22	35.00	612.02
37.80	718.42	34.90	608.22
37.70	714.62	34.80	604.42
37.60	710.82	34.70	600.62
37.50	707.02	34.60	596.82
37.40	703.22	34.50	593.02
37.30	699.42	34.40	589.22
37.20	695.62	34.30	585.42
37.10	691.82	34.20	581.62
37.00	688.02	34.10	577.82
36.90	684.22	34.00	574.02
		33.90	570.22

33.80	566.40	29.00	384.02
33.70	562.62	28.90	380.22
33.60	558.82	28.80	376.42
33.50	555.02	28.70	372.62
33.40	551.22	28.60	368.82
33.30	547.42	28.50	365.02
33.20	543.62	28.40	361.22
33.10	539.82	28.30	357.42
33.00	536.02	28.20	353.62
32.90	532.22	28.10	349.82
32.80	528.42	28.00	346.02
32.70	524.62	27.90	342.22
32.60	520.82	27.80	338.42
32.50	517.02	27.70	334.62
32.40	513.22	27.60	330.82
32.30	509.42	27.50	327.02
32.20	505.62	27.40	323.22
32.10	501.82	27.30	319.42
32.00	498.02	27.20	315.62
31.90	494.22	27.10	311.82
31.80	490.42	27.00	308.02
31.70	486.62	26.90	304.22
31.60	482.82	26.80	300.42
31.50	479.02	26.70	296.62
31.40	475.22	26.60	292.82
31.30	471.42	26.50	289.02
31.30	471.42	26.40	285.22
31.20	467.62	26.30	281.42
31.10	463.82	26.20	277.62
31.00	460.02	26.10	273.82
30.90	456.22	26.00	270.02
30.80	452.42	25.90	266.22
30.70	448.62	25.80	262.42
30.60	444.82	25.70	258.62
30.50	441.02	25.60	254.82
30.40	437.22	25.50	251.02
30.30	433.42	25.40	247.22
30.20	429.62	25.30	243.42
30.10	425.82	25.20	239.62
30.00	422.02	25.10	235.82
29.90	418.22	25.00	232.02
29.80	414.42	24.90	228.22
29.70	410.62	24.80	224.42
29.60	406.82	24.70	220.62
29.50	403.02	24.60	216.82
29.40	399.22	24.50	213.02
29.30	395.42	24.40	209.22
29.20	391.62	24.30	205.42
29.10	387.82	24.20	201.62

時間 秒	點數	時間 秒	點數
24.10	197.82	19.00	4.02
24.00	194.02	40種以下	點數
23.90	190.22	0.01米	0.38
23.80	186.42	0.02	0.76
23.70	182.62	0.03	1.14
23.60	178.82	0.04	1.52
23.50	175.02	0.05	1.90
23.40	171.22	0.06	2.28
23.30	167.42	0.07	2.66
23.20	163.62	0.08	3.04
23.10	159.82	0.09	3.42
23.00	156.02	0.10	3.80
22.00	118.02	0.20	7.60
21.00	80.02	0.30	11.40
20.00	42.02	0.40	15.20

(1912年オリンピック記録45、2種=100點)計算の割合1種0.38點

No 8—棒 高 跳

【單位1種】

跳躍高 米	點數	跳躍高 米	點數
3.95	1000.0	3.65	838.0
3.90	973.0	3.64	832.6
89	967.6	3.63	827.2
3.88	962.2	3.62	821.8
3.87	956.8	3.61	816.4
3.86	951.4	3.60	811.0
3.85	946.0	59	805.6
3.84	940.6	3.58	800.2
3.83	935.2	3.57	794.8
3.82	929.8	3.56	789.4
3.81	924.4	3.55	784.0
3.80	919.0	3.54	778.6
79	913.6	3.53	773.2
3.78	908.2	3.52	767.8
3.77	902.8	3.51	762.4
3.76	897.4	3.50	757.0
3.75	892.0	49	751.6
3.74	886.6	3.48	746.2
3.73	881.2	3.47	740.8
3.72	875.8	3.46	735.4
3.71	870.4	3.45	730.0
3.70	865.0	3.44	724.6
69	859.6	3.43	719.2
3.68	854.2	3.42	713.8
3.67	848.8	3.41	708.4
3.66	843.4	3.40	703.0
		39	698.6
		3.38	693.2

3.37	686.8	2.92	443.8
3.36	681.4	2.91	438.4
3.35	676.0	2.90	433.0
3.34	670.6		
3.33	665.2	.89	427.6
3.32	659.8	2.88	422.2
3.31	654.4	2.87	416.8
3.30	649.0	2.86	411.4
.29	643.6	2.85	406.0
3.28	638.2	2.84	400.6
3.27	632.8	2.83	395.2
3.26	627.4	2.82	389.8
3.25	622.0	2.81	384.4
3.24	616.6	2.80	379.0
3.23	611.2	.79	373.6
3.22	605.8		
3.21	600.4	2.78	368.2
3.20	595.0	2.77	362.8
.19	589.6	2.76	357.4
3.18	584.2	2.75	352.0
3.17	578.8	2.74	346.6
3.16	573.4	2.73	341.2
3.15	568.0	2.72	335.8
3.14	562.6	2.71	330.4
3.13	557.2	2.70	325.0
3.12	551.8	2.60	271.0
3.11	546.4	2.50	217.0
3.10	541.0	2.40	163.0
.09	535.6	2.30	109.0
3.08	530.2	2.20	55.0
3.07	524.8	2.10	1.0
3.06	519.4	40種下以	點數
3.05	514.0	0.01	5.4
3.04	508.6	0.02	10.8
3.03	503.2	0.03	16.2
3.02	497.8	0.04	21.6
3.01	492.4	0.05	27.0
2米	487.0	0.06	32.4
2.99	481.6	0.07	37.8
2.98	476.2	0.08	43.2
2.97	470.8	0.09	48.6
2.96	465.4	0.10	54.0
2.95	460.0	0.20	108.0
2.94	454.6	0.30	162.0
2.93	449.2	0.40	216.0

(1929年オリンピック記録3.95種=100
0點)計算の割合1種=5.4點

No9—槍 投

【單位10種】

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

43.40	516.00	38.40	378.50
43.30	513.25	38.30	375.75
43.20	510.50	38.20	373.00
43.10	507.75	38.10	370.25
43.00	505.00	38.00	367.50
42.90	502.25	37.90	364.75
42.80	499.50	37.80	362.00
42.70	496.75	37.70	359.25
42.60	494.00	37.60	356.50
42.50	491.25	37.50	353.75
42.40	488.50	37.40	351.00
42.30	485.75	37.30	348.25
42.20	483.00	37.20	345.50
42.10	480.25	37.10	342.75
42.00	477.50	37.00	340.00
41.90	474.75	36.90	337.25
41.80	472.00	36.80	334.50
41.70	469.25	36.70	331.75
41.60	466.50	36.60	329.00
41.50	463.75	36.50	326.25
41.40	461.00	36.40	323.50
41.30	458.25	36.30	320.75
41.20	455.50	36.20	318.00
41.10	452.75	36.10	315.25
41.00	450.00	36.00	312.50
40.90	447.25	35.90	298.75
40.80	444.50	35.80	285.00
40.70	441.75	35.70	271.25
40.60	439.00	35.60	257.50
40.50	436.25	35.50	243.75
40.40	433.50	35.40	230.00
40.30	430.75	35.30	216.25
40.20	428.00	35.20	202.50
40.10	425.25	35.10	188.75
40.00	422.50	35.00	175.00
39.90	419.75	34.90	161.25
39.80	417.00	34.80	147.50
39.70	414.25	34.70	133.75
39.60	411.50	34.60	120.00
39.50	408.75	34.50	106.25
39.40	406.00	34.40	92.50
39.30	403.25	34.30	78.75
39.20	400.50	34.20	65.00
39.10	397.75	34.10	51.25
39.00	395.00	34.00	37.50
38.90	392.25	40種以下	點數
38.80	389.50	0.01	0.275
38.70	386.75	0.02	0.550
38.60	384.00	0.03	0.825
38.50	381.25	0.04	1.000
		0.05	1.375
		0.06	1.650

0.07 1,925 0.20 5,500
 0.08 2,200 0.30 8,250
 0.09 2,475 0.40 11,000
 0.10 2,750
 (1912年オリンピック記録61種=1000
 點)計算の割合=1種6,275點

No10—千五百米

【單位1/2(0.2)秒】

時間	點數	4.32	788.80
分秒		4.33	782.80
3.56.8	1000.00	4.34	776.80
3.57	998.80	4.35	770.80
3.58	992.80	4.36	764.80
3.59	986.80	4.37	758.80
4分	980.80	4.38	752.80
4.01	974.80	4.39	746.80
4.02	968.80	4.40	740.80
4.03	962.80	4.41	734.80
4.04	956.80	4.42	728.80
4.05	950.80	4.43	722.80
4.06	944.80	4.44	716.80
4.07	938.80	4.45	710.80
4.08	932.80	4.46	704.80
4.09	926.80	4.47	698.80
4.10	920.80	4.48	692.80
4.11	914.80	4.49	686.80
4.12	908.80	4.50	680.80
4.13	902.80	4.51	674.80
4.14	896.80	4.52	668.80
4.15	890.80	4.53	662.80
4.16	884.80	4.54	656.80
4.17	878.80	4.55	650.80
4.18	872.80	4.56	644.80
4.19	866.80	4.57	638.80
4.20	860.80	4.58	632.80
4.21	854.80	4.59	626.80
4.22	848.80	5分	620.80
4.23	842.80	5.01	614.80
4.24	836.80	5.02	608.80
4.25	830.80	5.03	602.80
4.26	824.80	5.04	596.80
4.27	818.80	5.05	590.80
4.28	812.80	5.06	584.80
4.29	806.80	5.07	578.80
4.30	800.80	5.08	572.80
4.31	794.80	5.09	566.80
		.10	560.80

5,11	554,80	5,58	272,80
5,12	548,80	5,59	266,80
5,13	542,80	6分	260,80
5,14	536,80	6,01	254,80
5,15	530,80	6,02	248,80
5,16	524,80	6,03	242,80
5,17	518,80	6,04	236,80
5,18	512,80	6,05	230,80
5,19	506,80	6,06	224,80
20	500,80	6,07	218,80
5,21	494,80	6,08	212,80
5,22	488,80	6,09	206,80
5,23	482,80	10	200,80
5,24	476,80	6,11	194,80
5,25	470,70	6,12	188,80
5,26	464,80	6,13	182,80
5,27	458,80	6,14	176,80
5,28	452,80	6,15	170,80
5,29	446,80	6,16	164,80
30	440,80	6,17	158,80
5,31	434,80	6,18	152,80
5,32	428,80	6,19	146,80
5,33	422,80	20	140,80
5,34	416,80	6,21	134,80
5,35	410,80	6,22	128,80
5,36	404,80	6,23	122,80
5,37	398,80	6,24	116,80
5,38	392,80	6,25	110,80
5,39	386,80	6,26	104,80
40	380,80	6,27	98,80
5,41	374,80	6,28	92,80
5,42	368,80	6,29	86,80
5,43	362,80	30	80,80
5,44	356,80	6,31	74,80
5,45	350,80	6,32	68,80
5,46	344,80	6,33	62,80
5,47	338,80	6,34	56,80
5,48	332,80	6,35	50,80
5,49	326,80	6,36	44,80
50	320,80	6,37	38,80
5,51	314,80	6,38	32,80
5,52	308,80	6,39	26,80
5,53	302,80	6,40	20,80
5,54	296,80	6,41	14,80
5,55	290,80	6,42	8,80
5,56	284,80	6,43	2,80
5,57	278,80		

秒以下の端數(1/10, 1/20, 1/30, 1/40)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1/10秒ならば1,20點、1/20

ならば2,40點、1/30秒ならば3,60點、1/40秒ならば4,80點引けば求める得點となる(1912年オリンピック記録3分56秒1/10=1000點)計算の割合1,2點

五種競技用二百米

【單位1/10(0,1)秒】

時間	點數	時間	點數
21,6	1000	25,5	671
21,7	989	25,6	560
21,8	978	25,7	549
21,9	967	25,8	538
22,0	956	25,9	527
22,1	945	26,0	516
22,2	934	26,1	505
22,3	923	26,2	494
22,4	912	26,3	483
22,5	901	26,4	472
22,6	890	26,5	461
22,7	879	26,6	450
22,8	868	26,7	439
22,9	857	26,8	428
23,0	846	26,9	417
23,1	835	27,0	406
23,2	824	27,1	395
23,3	813	27,2	384
23,4	802	27,3	373
23,5	791	27,4	362
23,6	780	27,5	351
23,7	769	27,6	340
23,8	758	27,7	329
23,9	747	27,8	318
24,0	736	27,9	307
24,1	725	28,0	296
24,2	714	28,1	285
24,3	703	28,2	274
24,4	692	28,3	263
24,5	681	28,4	252
24,6	670	28,5	241
24,7	659	28,6	230
24,8	648	28,7	219
24,9	637	28,8	208
25,0	626	28,9	197
25,1	615	29,0	186
25,2	604	29,1	175
25,3	593	29,2	164
25,4	582	29,3	153
		29,4	142
		29,5	131

(1904年オリンピック記録21,6秒1/10=1000點)計算の割合1/10秒=22點



水上競技規則

(昭和八年度日本水上競技聯盟編)



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、これ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。

競技會の役員

競技會を行ふ際次の如き役員を置くを便利とす。

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(但二名以上の場合は

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水球の役員に就きては當該競技規則を見るべし。

(E) 審判長はC項記載の外に、競技會を總轄し、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) 通告員は審判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 の組合は、第一豫選の完

了後直に記録員において原案を作成し審判長の承認を経て発表すべし。但し次の諸項を考慮すべし。その後の組合せも同様にすべし。

(一)各組の強さを出来得る限り均一になすこと。

(二)前豫選において同一の組において競技したる競技者は出来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来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。

出發及び合圖

第3條 出發 總べての競泳の出發は飛込によるべし(但し背泳競泳の場合を除く、背泳競泳は第9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ことを注意を與ふべし。

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、しかして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)競泳の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ゝ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裝填し置くべし。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また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呎以上の深さまで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。

區劃されざる水面においては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、葎または同様な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また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、しかしてこの反則が故意にな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の端壁に片手または両手にて觸るゝ事を要す。(背泳の場合は第9條に、平泳は第8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。

(F) 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) 両手を前方へ一線に出し、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状態にあることを要す。足も左右同様なべし。肩を水平にせず。また

一方の肩を前へ出すべからず、折返し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し、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證左にて、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向つて整列し兩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。

メ ド レ ー

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。

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発表すべし。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、一組中の人にも失格した場合は、其チームは失格せるものとす。

第12條 メドレー・リレー(A) 300mメドレー・リレーは三人にて一チームを組織し、百m背泳、百m平泳、百m自由形の順に、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、引つぎ其他はリレーの規程に准ず。

(C) チームは六名以下三名以上よりなり、その内三名が実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ども、泳方の順序を變更する事を許さず。

抗議と規則應用

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泳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。

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。

日本及國際記録

第15條 日本記録及日本國際記録 記録したるものは男子、女子共、次の各距離とす。

(自由形) 50m, 100m, 200m, 300m, 400m, 500m, 800m, 1000m, 1500m, 200mリレー(四人各人50m), 400mリレー(四人各人100m), 800mリレー(四人各人200m)

(背泳) 50m, 100m, 200m, 400m
(平泳) 50m, 100m, 200m, 400m, 500m

(メドレー) 30m

(メドレー・リレー) 300m

記録は本聯盟に於て公認せられたる競泳池に於て作成せられたる成績に限る。但し競技の行はれたる後に於ても記録審査以前に公認せられたるものなれば差支へなし。

50mより500mまでの距離につきては水路の長さ25m以上なることを要し800m以上は水路の長さ50m以上なることを要す。

區劃せられざる水面におい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75cm以下、區劃せられざる水面より150cm以下なる事を要す。

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おいてのみ作成せらる。

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、三名各異なる場合には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於て優秀なる者ある場合において、三名の時計に相違ありたる時は最も優秀なる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、下記の諸項を具備したる新記録申請書を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、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)。各計時員は各自の計時結果を明記すべし。

(四)競泳池公認の年月日。

(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す。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其年度の最高記録保持者に對して別に規定する所に從ひ徽章を贈る。

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(競泳飛込競技並にウォーター・ポロ)において次の規定に從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)肩紐の幅は三呎以上なるべし。
- (D)脇下は腋窩より八呎以上切り取るべからず。
- (E)頸の前後の切りは、頸の付根より八呎以内とす。
- (F)膝部は内側の分岐より十呎以上延長せしむべし。且下端は直線状に切り外側、内側共に長さを有すべし。
- (G)八呎以上の長さのキルト(短きスカート)なき水泳着にては、その下で下穿を着用すべし。この下穿は三角形のものにして、下の又の幅を八呎以上にして、兩腰にて合すべし。これを着用したる時、兩側の幅六呎以上なるべし。水褲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)水泳着に縞を入れることを得、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ことを許されず。

競技規定附則

(一) 競泳池公認規定

(一)日本記録の認定及び世界記録の申請は公認せられたる競泳池における成績に限る。但し競技の行はれたる後においても記録審査以前に公認せられたるものなれば差支へなし。

(二)競泳池の公認距離は二十五呎以上百呎以下に限る。

(三)次記範圍以内の距離の差異(建造物の實測距離と公稱距離との差)を認容す。

(A) 25呎	5呎不足	10呎過長
(B) 50呎	10呎不足	20呎過長
(C) 100呎	20呎不足	40呎過長

(四)競泳池の公認は甲種及び乙種の兩種に分つ。甲種は永久的建造をいひ、乙種は假設的建造をいふ。甲種競泳池の公認期間は五ヶ年とし、乙種競泳池に於ては公認期間は一年限りとす。甲乙兩種共公認期間中に競泳池の改造修繕等をなしたる場合は詳細なる届出を要し、改造修繕が兩端壁に影響を及ぼす場合には再公認を必要とす。

(五)競泳池は日本水上競技聯盟に於て指定したる測量者によりて測量せられ、第三項所掲の差異範圍以内なりし場合之を公認發表す。此の場合測量用具は本聯盟の指定したるものを使用すべし。指定測量者には本聯盟所持の精密に再檢定せられたる標準鋼卷尺を貸與すべし。

(六)測量方法 (イ)距離 競泳池の四周が平坦なる場合は直接に四周を測り之に基準して各水路の中心に於ける距離を測定算出すべし。然らざる場合は競泳池を圍みて假想枠を想定し之に基準して右同様各水路の中心に於ける距離を測定算出すべし。尙側壁が直線的又平坦ならざる場合は適當に基線を作り三角測量法により測量すべし。

(ロ)角度水路の四周の角度を二十秒讀みの經緯儀を使用して測定すべし。

(ハ)端壁及び出發台端壁(水上水中共)の鉛直平面なること、兩端壁の平行なること、端壁の上端に細き紐を強く緊張して張りこれと比較して端壁の凹凸を各水路の中心において測量すべし。なほ兩出發台の高さ、及び溢水溝の位置等の兩端壁の詳細なる測量をなすべし。

(ニ)水深、兩端壁の直下の水深を測定すべし。

(七)競泳池公認の申請は競泳池の構造を明記せる圖面(平面、縱斷及横斷圖及び兩端壁の詳細圖)を添へ次記の

件を明記し本聯盟が指定せる測量者の測量結果の詳細なる報告を添へ聯盟會長宛申込むべし。

(イ)競泳池の名稱、所在地、所有者名(ロ)競泳池の公稱、距離、幅、水深、水質(ハ)水路の數、各水路の幅(ニ)各水路の中心における距離(ホ)水路の四周の角度(ヘ)出發台の水面よりの高さ(ト)端壁の不同性(チ)水深(リ)測定日時、天候溫度(ヌ)測定者氏名。

(八)競泳池公認の申請ありたる場合本聯盟記録委員會において審査しその結果により理事會これを決定す。

(九)本聯盟宛競泳池公認のため測量の請求ありたる場合本聯盟は請求に應じ指定測量者を派遣すべし。この場合費用は請求者の負擔とす。

甲種公認競泳池

- ◇明治神宮外苑水泳場50呎及び25呎東京市四谷明治神宮外苑
- ◇大阪市立運動場水泳場50呎大阪市港區八幡屋町
- ◇八潮遊園地プール25呎京都市外八瀬
- ◇七本松プール25呎名古屋市中區古市場町
- ◇清洲プール50呎名古屋市外清洲
- ◇横濱市立水泳場50呎横濱市中區元町
- ◇沼津商業競泳池25呎沼津市同校内
- ◇静岡市立大濱公園水泳場50呎静岡市大濱公園内
- ◇京都二商水泳場50呎京都市中京區御與岡町同校内
- ◇奈良公園プール50呎奈良市春日野町

(二) 記録申請に關する附則

新記録認定の申請は、本聯盟所定の書式に従ふべし。本聯盟には規定による申請書を印刷配布す。競技會を開催せんとする時は豫め本聯盟、若くは加盟團體に請求して競技會場に該申請書

を準備し置くことを要し新記録が作成されたる場合には直ちにその場に於て記入を了するを便とす。

(三) 記録證及最高記録章に關する規定

記録證規定

(一)日本新記録及對記録作成者に對し記録證を與ふ、リレーは同一記録に對しチーム一枚の外、メンバー各人に一枚宛與ふ。

(二)記録證に記載すべき記録に關する條項次の如し。

種目(性別、距離、形種)時間、姓名(リレーはチーム名をも加ふ)日附、場所 會長署名。

(三)同一競技者が一種目に數個の記録を作りたる時は、其年度は同一記録證に、時間、日限、場所を列記して與ふ。

(四)本聯盟は同一記録に對し證狀を再發せず。

(五)右は昭和五年度より實施す。

最高記録章規定

(一)本聯盟が毎年一月一日を以て作成する最高記録表に録されたる者に對しては、最高記録章を贈る。

(二)本章は一競技者に一個を限りて贈る。同年に二種目以上の最高記録を作りたる場合は記録のみ列記彫刻し既に所有せる競技者が、更に最高記録を作りたる場合は記録のみ新に刻記す。

(三)本章に刻記すべき條項次の如し。

贈與年度、種目、時間、姓名、徽章の番號。

(四)本章は亡失其の場合と雖も再發せず。装着の必要上附屬部分品の改造は差支へなけれども、譲渡は絶対に禁止す。

(五)右は昭和六年一月一日より實施す。

(四) 水上競技ベスト・テン詮衡規定

(一) 本聯盟及加盟團體の主催若くは公認せる競技會或は單獨競技にして各加盟團體よりは聯盟規約に従ひ聯盟本部に報告せられたる結果に就き詮衡するものとす。

(二) 詮衡すべき競技の結果、競泳池、競技者の資格及種目は、日本記録に於けると同様の條件を有するものに限り、各種目に就き第一位より第十位迄十人を限つて毎年十二月を以て發表す。従つて外國人の結果は之を加へず。

(三) 詮衡は記録委員會に於て行はれ、理事會の承認を得て發表す。

(四) 詮衡の諸條件に委員の意見を加ふるも尙順位決定し難き場合は同位として發表す。

(五) 競泳に於ける詮衡の標準次の如し。

(イ)各種目に就き絶対に時間の順に配列す。(ロ)時間同じき場合には(1)其が同一競泳に於て着順決定せる場合、及同一競技會の其種目に於て決勝の着順決定せる場合、其の着順に依り配列。(2)水路長きものを先位とす。(3)上記諸條件にて決し難き時は、各人の次位の結果を比較して順位を決定す、次位の結果なきものは有するものゝ下位とす。—(ハ)個人の成績に同じものある場合の取扱は同一競技會においては決勝の場合をとり、異なる競技會においては先づ水路長きものをとり、更に聯盟、或は加盟團體の主催、或はこれに近き競技會における者一つを以て代表せしむ。

(ニ)リレーは同一所屬にてもチームを編成する競技者が異なる場合は、異なるチームとして取扱ひ、競技者が同

一なる場合は引繼の順序が異りても同一チームと看做す。

(六) 飛込競技及び水球の順位は本聯盟の實施せる全日本的競技會の成績に基づき委員の意見により順位を決定す。

第二編 飛込競技規則

第1章 通則

(1) 飛込競技に用ふる飛板、高飛込台及びすべての飛込用設備は本規則に適合せるものなるを要す。

(2) すべての飛込用設備は競技前少くとも八日間は競技出場者の使用に供するを要す。

(3) 競技者の競技順は抽籤によりて定む。

(4) 必要ある場合には競技者を組に分つ、その組合せは當該競技會飛込競技役員會において決定す。此の場合各組の競技成績はこれを一括して最終の成績を決定す。

一競技は全部一日中に行ふを要す。

(5) 各飛込の前に飛込審判長は競技者の氏名及びその行はんとする飛込の名稱を明瞭に通告すべし。

(6) 競技者には飛込の準備及び實行のために十分の時間を興ふるを要す

(7) 後掲の飛込表に掲げたる以外の飛込は行ふを得ず。

(8) 各飛込競技は規定飛及び選擇飛よりなる。

(9) 競技者は競技の行はるゝ一週間前までに、その行はんとする選擇飛を規定の選擇飛込表を用ひ、次の條項に分ちて申し込むを要す。

(イ)飛込の群及番號(ロ)飛込の名稱踏切方(立或は走)、及び型。(ハ)板又は台の高さ(ニ)難易率

(10) 規定飛中の飛込は選擇飛に於

て繰り返すを得ず。

同番號の飛込は同一のものと看做す

(11) 選擇飛込表には競技者の署名捺印を要し、申込み期限後においては變更するを得ず。凡て選擇飛込表の誤謬は競技者自身の責任とす。

(12) 選擇飛込表が期限までに到着せざる時は出場資格を失ふ。

(13) 選擇飛込表が規則に適合せざる時は競技開始に先ち、飛込審判長はこれを訂正するか或は競技者の出場を停止するものとす。

(14) 凡ての飛込は他の助力を受ることなく競技者自身によりて行ふを要す。

(15) 飛込競技の種目は次の如し。男子飛板飛込、女子飛板飛込、男子高飛込、女子高飛込、初等男子飛板飛込、初等女子飛板飛込、初等男子高飛込、初等女子高飛込。

(16) 全日本選手權競技としては次の四種目を行ふ。

男子飛板飛込、女子飛板飛込、男子高飛込、女子高飛込

第2章 役員及び採點

(17)各飛込競技につき
飛込審判長……………一名
飛込審判員……………五名
飛込記録員……………三名を必要とす。
なほ、通告員及び招集員を設くるを便とす。

附則=「三ヶ國以上が公式に飛込競技を行ふ場合の審判及び採點に關してはF・I・N・Aの規則による」。

(18) 全日本選手權競技における飛込審判長、審判員、記録員は日本水上競技聯盟の承認したるものなるを要し地方選手權競技においては地方統轄團體の承認したるものなるを要す。

(19) 飛込審判長は競技を統轄し、且つ規則を確實に勵行せしむ。

(20) 飛込記録員は競技成績計算の諸表を管理す。

(21) 五名の飛込審判員は飛込台の兩側に適當の間隔を保ちて位置し、互に相談することなく各自獨立に審判すその位置は審判長これを指定す。

但し一競技の全組を通じて各審判員の位置を變更すべからず。

(22) 各飛込の後、審判長の合圖(例へば呼笛を吹く)によりて各審判員は直ちに且つ同時にその飛込に附したる評點を明瞭なる方法を以て示す。(例へば點數を大書したる點數板を舉ぐ)

(23) 審判長は各審判員の附したる評點を常に同一の順序を以て記録員に通知す。

(24) 計算の方法は次の如し。

(イ)第一及び第二記録員は各々獨立に豫め必要の記入をなしたる飛込計算用紙に審判長の通知する評點を記入す。

(ロ)第一記録員は此の評點の平均を出し、第二記録員に通知し、第二記録員は飛込得點計算表を用ひて此の平均に難易率を乗じかくして得たる得點を審判長及び第一記録員に通知すべし。

(ハ)次いで第二記録員は自己の記入したる計算用紙によりて評點平均を出し、第一記録員は評點平均に難易率を乗じ、その結果を前項の結果と照合すべし。

(ニ)第三記録員は、審査長を補佐し審判長が正しく各審判員の點數を通知するを確め、かつ諸種の通告に任ず。

(25) 飛込の得點は次の飛込の開始さるゝ以前に通告するを要す。

(26) 最終の結果は各競技者が各飛込において得たる得點の合計によりて決し、この得點合計は飛込競技記録用紙に記入すべし。

(27) 競技の最後に、審判長は各記録員と共に飛込計算用紙及び記録用紙を精査し、之を確認したる後に飛込競技記録用紙に署名す。

(28) 最高の得点合計を得たる競技者を優勝者とす。もし同一得点合計を得たるものある時は、その規定飛に対して與へられたる得点の合計の大なるものを上位とし、なほ相等しきときには規定飛中の最高難易率を有する飛込に対して附せられたる得点を以て決す。更に同位の場合には規定飛中の難易率の第二のものゝ得点によりて決し以下之れに准ず。

(29) 飛込審判員は飛込の難易に拘らずその出来栄えについてのみ考慮し各自の意見及び次の標準に従ひて〇—〇点を以て採点す。

- 全く失敗したるもの……………〇点
- 不満足なるもの……………一點又は二點
- 満足するに近きもの…三點又は四點
- 満足するに足るもの…五點又は六點
- 良好なるもの……………七點又は八點
- 甚だ良好なるもの…九點又は一〇點

(30) 飛込を審判するに當りては、開始の位置につくまでは採点に入れず、次の諸点を考慮して採点す。

走り方△踏切△踏切より水に入るまでの空中における姿勢△水に入り具合。

(31) 競技者が通告されたる以外の飛込をなしたる場合にはその飛込をなしたる場合にはその飛込に對し〇点を與ふ。

第3章 飛込の方法

(32) 競技者は審判長が開始の合圖を與ふる以前に飛込むべからず。

(33) 飛込は次に掲ぐる原則に従ひて行はれ且つ審判さるべし。

(イ) 開始の姿勢は自然にして安易なるべし。開始の位置につくまでは採

点せず。

(ロ) 立飛込の開始の姿勢は、眞直に立ち、足を揃へ、腕を肩巾の廣さに上方或は前方に水平に伸ばし且つ指を揃ふべし。

(ハ) 走り方は滑かにして眞直なるべし。しかして四歩以上走るを要す。

(ニ) 踏切は、勇敢にして自信を以てなすべし。走飛込の踏切は飛板飛込においては兩足を以てなすを要し、高飛込においては片足を以てするも差支へなし。逆立飛においては體を完全に伸して、確實に平衡を保ちたる後に飛ぶを要す。

(ホ) 空中においては、「伸び切り型」「蝦型」或は「抱へ型」をとるを得。「伸び切り型」にては腰また膝を曲ぐべからず、腕を眞直に伸し足を揃へ爪先を伸す。

「蝦型」は體を腰にて折る。しかれども膝を曲ぐべからず。

「抱へ型」は腰および膝を折り縮む。

(ヘ) 水に入る時は眞直に伸び水面に常に直角または直角に近かるべし。すべて頭より水に入る飛込においては腕を頭上に伸して兩手をつけ、その他の飛込に於ては腕を體側につく

第4章 抗議

(34) 抗議ある場合は競技の直後書面を以て審判長に提出すべし。

(35) 競技前に知られたる事項に關しては競技開始前に抗議するに非れば考慮せられず。

(36) 審判員の採点に關しては抗議するを得ず。

(37) 抗議に對しては當該競技會開催前、主催團體の任命公表せる競技會委員において考慮し、かつ決定す。

(38) 本規定に規定されざる事項に關する抗議は日本水上競技聯盟の競技委員會にて考慮す。

第5章 各 則

(一) 飛 板 飛 込

(39) 飛板はその先端が水面の高さ一尺及び三尺にして少くとも長さ四尺幅〇・五尺を有し、全面に棕櫚莖を敷ける彈性ある板たるべし。

現在、國際アマター水泳聯盟にて基準として用ひらるゝ飛板は長さ五尺、幅〇・五尺、厚さ先端において三・八寸、元において七・六寸の米松直柁目一枚板にして、厚端を固定しそれより二・四尺の所に板の長さの直角に前後に各〇・五尺づつ移動しうる支台を設け、その附近より先端にかけて板の下面を削り取りたるものなり。

板の上面の傾斜は水平に對し二度を越ゆべからず。

(40) 飛板の先端は水泳池の壁より一尺以上突出するを要し、兩側の壁よりは一尺飛板は二尺、三尺飛板は三尺飛板は三尺以上距たるを要す。

(41) 水深は少くとも三尺を要す。

(42) 男子飛板飛込競技は規定飛五種、選擇飛五種よりなる。

女子飛板飛込競技は規定飛三種、選擇飛三種よりなる。

初等男子飛板飛込競技は規定飛三種、選擇飛三種よりなる。

初等女子飛板飛込競技は規定飛二種、選擇飛二種よりなる。

(43) 各競技の規定は次の如し。

- (イ) 男子飛板飛込 高さ 難易率
- (一) 2走前蝦飛……………三尺 一・四
- (二) 10伸び切り型後一回宙返り……………三尺 一・六
- (三) 14抱へ型立前踏切後一回宙返り……………三尺 一・八
- (四) 18蝦型後踏切前一回宙返り……………三尺 一・六
- (五) 22立前逆飛一回捻り……………三尺 一・九

(ロ) 女子飛板飛込

- (一) 2走前蝦飛……………三尺 一・四
- (二) 10伸び切り型後一回宙返り……………三尺 一・六
- (三) 21走前逆飛半回捻り……………三尺 一・七

- (ハ) 初等男子飛板飛込
- (一) 1走前逆飛……………三尺 一・二
- (二) 8後逆飛……………三尺 一・六
- (三) 17蝦型後踏切前逆飛……………三尺 一・二

- (ニ) 初等女子飛板飛込
- (一) 1走前逆飛……………三尺 一・二
- (二) 8後逆飛……………三尺 一・六

(44) 選擇飛は本規則第11—15條に従ひ各々異なる群より選擇するを要す。

(45) 第46條の飛板飛込表に掲けたる以外の飛込は行ふを得ず。

飛 板 飛 込 表

(46) 飛板飛込表

第一群、前飛込(前踏地)

番 號	名 稱	難 易 率			
		立飛込	走飛込	1米	3米
1.	前 逆 飛	1.0	1.1	1.1	1.2
2.	前 蝦 飛	1.2	1.3	1.3	1.4
3.	前一回宙返り				
	A 伸び切り型	1.6	1.5	1.6	1.8
	B 蝦 型	1.5	1.4	1.5	1.7
	C 抱へ型	1.3	1.4	1.4	1.5
4.	前一回半宙返り				
	A 伸び切り型	—	2.0	—	1.9
	B 蝦 型	1.7	1.6	1.8	1.8
	C 抱へ型	1.6	1.6	1.8	1.7
5.	前二回宙返り				
	A 蝦 型	—	—	2.1	2.0
	B 抱へ型	—	—	1.9	2.0
6.	前二回半宙返り	—	—	2.2	2.1
7.	前途中宙返り	—	1.6	1.7	1.6
	第二群、後飛込(後踏切)				
8.	後 逆 飛	1.4	1.6	—	—
9.	後 蝦 飛	1.5	1.7	—	—

- 10、後一回宙返り
 - A 伸び切り型 1.7 1.6 - -
 - B 蝦型 1.6 1.6 - -
 - C 抱へ型 1.4 1.5 - -
- 11、後一回半宙返り
 - A 伸び切り型 - 2.1 - -
 - B 蝦型 2.1 2.0 - -
 - C 抱へ型 1.9 1.9 - -
- 12、後二回宙返り 2.2 2.0 - -
第三群、後飛込(前踏切)
- 13、前踏切後逆飛
 - A 伸び切り型 1.7 1.7 1.8 1.9
 - B 蝦型 1.6 1.6 1.7 1.8
 - C 抱へ型 1.5 1.4 1.5 1.6
- 14、前踏切後一回宙返り
 - A 伸び切り型 2.1 2.0 1.9 1.9
 - B 蝦型 1.8 1.9 1.8 1.9
 - C 抱へ型 1.7 1.8 1.7 1.8
- 15、前踏切後一回半宙返り
 - A 蝦型 - 2.2 - 2.3
 - B 抱へ型 - 2.1 - 2.2
- 16、前踏切後二回宙返り
 - A 蝦型 - 2.2 - 2.3
 - B 抱へ型 - 2.0 - 2.1
 第四群、前飛込(後踏切)
- 17 後踏切前逆飛
 - A 伸び切り型 1.2 1.4 - -
 - B 蝦型 1.1 1.2 - -
- 18 後踏切前一回宙返り
 - A 蝦型 1.7 1.6 - -
 - B 抱へ型 1.5 1.5 - -
- 19、後踏切前一回半宙返り
 - A 蝦型 2.2 2.1 - -
 - B 抱へ型 2.1 2.0 - -
- 20、後踏切前二回宙返り - 2.2 - -
第五群、捻り飛込
- 21 前逆飛半回捻り 1.7 1.6 1.6 1.7
- 22 前逆飛一回捻り - 1.9 - 1.9
- 23 前蝦飛半回捻り 1.8 1.8 1.7 1.8
- 24 前蝦飛一回捻り - 2.0 - 2.0
- 25 後踏切前逆飛半回捻り

- 1.9 - -
 - 26 後踏切前逆飛一回捻り - 2.0 - -
 - 27 前踏切後逆飛半回捻り - 2.2 - 2.2
- (二) 高飛込
- (47) 高飛込台は堅固にして動揺せざるを要す。台面は水平にして長さ五尺、幅二尺以上にして棕櫚藁を敷くを要す。〇尺台の先端はその直下の台よりは一尺以上、水泳池の壁よりは二尺以上突出するを要し、五尺台は池壁より一尺以上突出するを要す。台の両側及び後方は手欄を以て圍むべし。
- (48) 高飛込台の高さは五尺及び一〇尺とす。(十分の一の高低は差支へなし)
- (49) 水深は少くとも四・五尺を要す。
- (50) 男子高飛込は規定飛四種、選擇飛四種よりなる。
女子高飛込は規定飛四種よりなる。
初等男子高飛込は規定飛四種のみよりなる。
初等女子高飛込は規定飛三種のみよりなる。
- (51) 各競技の規定飛は次の如し。
- (イ) 男子高飛込
- | | 高さ | 難易率 |
|--------------------|-----|-----|
| (一) 1走前逆飛 | 10尺 | 1.2 |
| (二) 12抱へ型後二回宙返り | 5尺 | 1.9 |
| (三) 13伸び切り型立前踏切後逆飛 | 5尺 | 1.6 |
| (四) 18蝦型後踏切前一回宙返り | 10尺 | 1.7 |
- (ロ) 女子高飛込
- (一) 1走前逆飛.....五尺一〇一
 - (二) 1立前逆飛.....一〇尺一〇一
 - (三) 1走前逆飛.....一〇尺一〇二
 - (四) 17蝦型後踏切前逆飛.....五尺一〇二
- (ハ) 初等男子高飛込

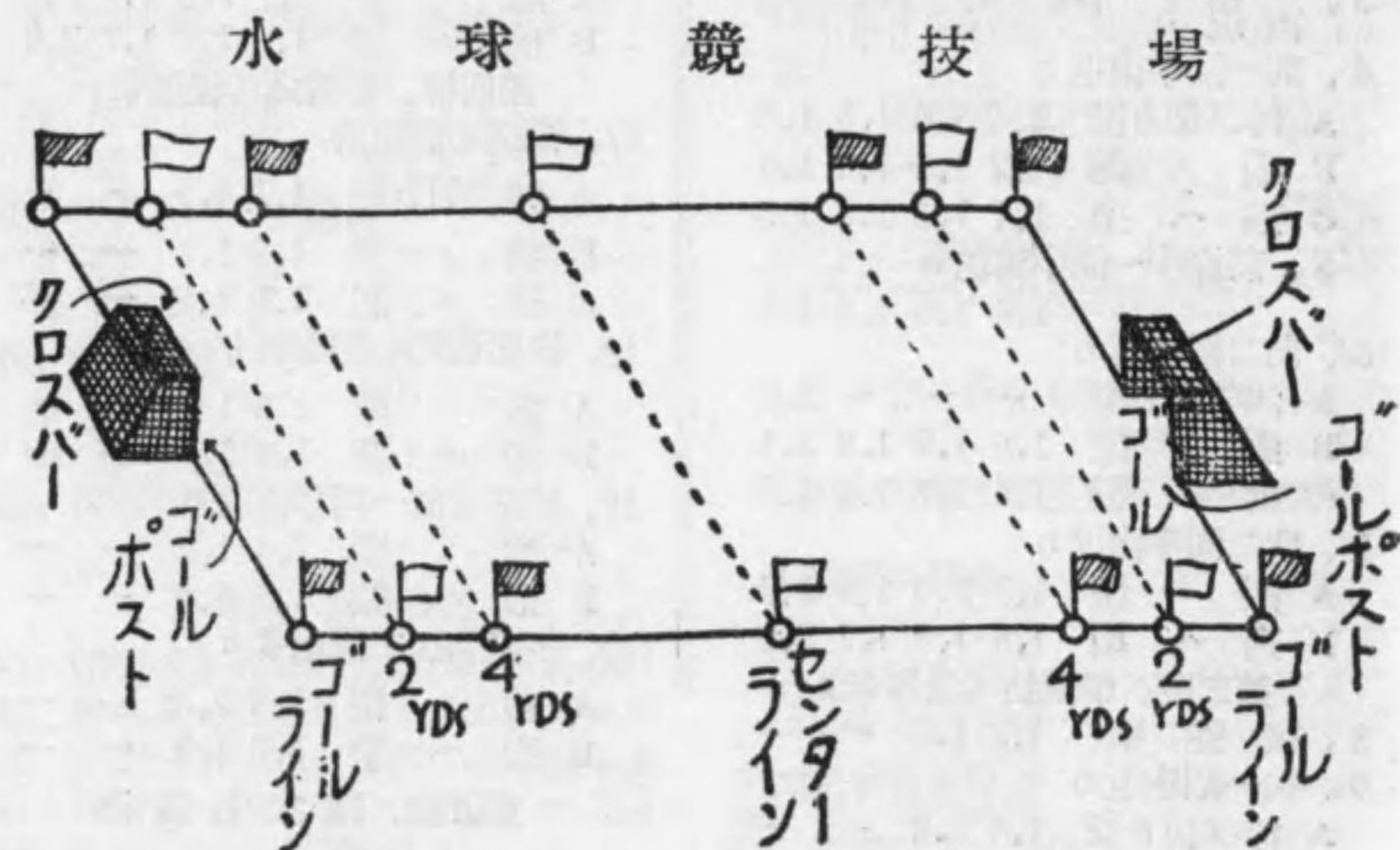
- (一) 1走前逆飛.....五尺一〇一
 - (二) 1立前逆飛.....一〇尺一〇一
 - (三) 1走前逆飛.....一〇尺一〇二
 - (四) 9型後一回宙返り.....五尺一〇四
- (二) 初等女子高飛
- (一) 1立前逆飛.....五尺一〇〇
 - (二) 1走前逆飛.....五尺一〇一
 - (三) 17蝦型後踏切前逆飛.....五尺一〇二
- (52) 第53條の高飛込表に掲ぐる以外の飛込は行ふを得ず。
- (53) 高飛込表
- | 番號 | 名稱 | 型 | | 難易率 |
|----|-----------|-------|-------|-----------------|
| | | 立飛込 | 走飛込 | |
| | | 5尺10尺 | 5尺10尺 | |
| 1、 | 前逆飛 | 1.0 | 1.1 | 1.1 1.2 |
| 2、 | 前一回宙返り | | | |
| | 伸び切り型 | 1.4 | 1.7 | 1.5 1.8 |
| | 蝦型 | 1.3 | 1.5 | 1.4 1.6 |
| | 抱へ型 | 1.2 | 1.4 | 1.3 1.5 |
| 3、 | 前途中宙返り | 1.4 | 1.7 | 1.5 1.8 |
| 4、 | 前一回半宙返り | | | |
| | A 伸び切り型 | 1.3 | 1.6 | 1.5 1.8 |
| | B 蝦型 | 1.2 | 1.4 | 1.4 1.6 |
| | C 抱へ型 | 1.1 | 1.3 | 1.3 1.5 |
| 5、 | 前途中一回半宙返り | | | 1.4 1.6 1.6 1.9 |
| 6、 | 前二回宙返り | | | |
| | A 伸び切り型 | - | - | 2.2 |
| | B 蝦型 | 1.6 | 1.9 | 1.8 2.1 |
| | C 抱へ型 | 1.4 | 1.7 | 1.6 1.9 |
| 7、 | 前二回半宙返り | | | |
| | A 蝦型 | 1.7 | 2.0 | 1.9 2.2 |
| | B 抱へ型 | 1.5 | 1.8 | 1.7 2.0 |
- 第二群、後飛込(後踏切)
- 8、後逆飛 1.3 1.7 - -
 - 9、後一回宙返り
 - A 伸び切り型 1.4 1.8 - -
 - B 蝦型 1.3 1.6 - -

- C 抱へ型 1.2 1.5 - -
- 10、後途中宙返り 1.5 1.9 - -
- 11、後一回半宙返り
 - A 伸び切り型 - 2.2 - -
 - B 蝦型 1.9 2.1 - -
 - C 抱へ型 1.8 2.0 - -
- 12、後二回宙返り
 - A 蝦型 2.1 2.3 - -
 - B 抱へ型 1.9 2.1 - -
 第三群、後飛込(前踏切)
- 13、前踏切後逆飛
 - A 伸び切り型 1.6 1.9 1.7 2.0
 - B 蝦型 1.5 1.8 1.6 1.9
 - C 抱へ型 1.3 1.6 1.4 1.7
- 14、前踏切後一回宙返り
 - A 伸び切り型 1.4 1.8 1.5 1.9
 - B 蝦型 1.3 1.7 1.4 1.8
 - C 抱へ型 1.2 1.5 1.3 1.6
- 15、前踏切後一回半宙返り
 - A 伸び切り型 - 2.2 - 2.3
 - B 蝦型 1.7 2.0 1.8 2.1
 - C 抱へ型 1.6 1.9 1.7 2.0
- 16、前踏切後二回宙返り
 - A 蝦型 1.7 2.0 1.8 2.1
 - B 抱へ型 1.6 1.9 1.7 2.0
 第四群、前飛込(後踏切)
- 17、後踏切前逆飛
 - A 伸び切り型 1.3 1.5 - -
 - B 蝦型 1.2 1.3 - -
 - C 抱へ型 1.1 1.2 - -
- 18、後踏切前一回宙返り
 - A 蝦型 1.4 1.7 - -
 - B 抱へ型 1.3 1.6 - -
- 19、後踏切前一回半宙返り
 - A 蝦型 1.6 1.7 - -
 - B 抱へ型 1.5 1.6 - -
- 20、後踏切前二回宙返り
 - A 蝦型 1.8 2.0 - -
 - B 抱へ型 1.7 1.9 - -
 第五群、逆立ち飛込
- 21、逆立ち飛 1.2 1.3

- 22、逆立ち倒れ飛 1.3 1.5
- 23、逆立ち宙返り 1.4 1.6
- 24、逆立ち中抜飛 1.3 1.4
- 25、逆立ち中抜後逆飛 ー 2.2

第三篇
水球
競技規則
競技場

第1條 競技場 競技場は長さ17.4
呎乃至27.4呎、幅18.3呎以下の矩形な
り、兩ゴール・ラインより等距離なる
中央線並に各ゴール・ラインより3.66
呎(4 $\frac{1}{2}$ 呎) 距れる四 $\frac{1}{2}$ 呎線及び1.83呎(2 $\frac{1}{2}$
呎) 距れる2 $\frac{1}{2}$ 呎線の兩ペナルティ・ラ
イン(Penalty Line)をその兩側に明瞭
に標識し置くべし。競技場の一侧の中
央に高き台を設くるか、又は審判員が
競技場の全長を自由に歩み得る通路を
設くべし。之は主催團體に於て設備す
べし。



水 深
第2條 水深 水深は總て0.914呎
以上とす。

ゴール・ポスト
第3條 ゴール・ポスト ゴール・
ポストは競技場の各端の中央部に角よ
り同距離にて相互に3呎の間隔にて二
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
0.305呎以上離るゝことを要す。

クロス・バーは水平に兩ゴール・ポ
ストに取付けられ高さは水深が1.52呎
以上なる時は水面より0.914呎、水深
が1.52呎未満なる時は水底より2.44呎
とす。ゴール・ポスト及びクロス・バ
ーが懸吊せらるゝ場合には強固に作る
べし。而してゴール・ポスト及クロス
・バーは7.5 $\frac{1}{2}$ 角の材木又は鐵材にて
作り目立つ一色に塗るべし。

ネットはゴール・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、0.30

呎以上離れて外部にあるを要し、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。

ボ ー ル

第4條 ボール ボールは革にて覆
はれ空気止瓣をそなへる空気室を有す
る球形のものにして空気を十分充填せ
ることを要す。ボールの大きさはその
周囲0.68624以上0.711呎以下にして
その重量は最小400グラム、最大450グ
ラムとす。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。ボールに脂膏その他競技に障
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。

帽子及び旗

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・キーバ
ーは其チームの色と赤色とを四割にせ
る帽子を戴くべし。競技者が帽子を落
したる場合にはその直後の競技中断の
ときにつけ直すべし。帽子はしつかり
と固着せしむべし。

兩ゴールスコアラーは赤旗及び白旗
藍旗及び呼笛を所持すべし。これ等の
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・スコア二名
より成る。

第7條 審判員 審判員の任務次の
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勵行に注意すること。
- ▲ゴー

ル・スコアラーによつて表示されま
たは表示せられざる總ての得點、コ
ーナー・スロー及びゴール・スロー
を決定すること。▲得點反則或は他
の競技停止を呼笛を以て合圖するこ
と。

事實の問題に關する審判員の決定は
最終なり、しかして總べての場合にお
いて競技中勵行せられる。審判員の權
威は絕對にして彼が水泳場を出るとき
まで延長せらる。

【注意】(1)審判員はその決定を變更す
ることを得。但しその變更は再び競技が
始めらるゝ前に聲明せらるゝことを要す
審判員は自己の判断により競技者及観
者の行爲又はその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權能を有す。(2)審
判員が競技者に退水を命じしかして競技
者これを拒みたる時、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催團體に報告す
べし。(3)反則宣言をなすときは反則し
たる側に有利なりと考へるときは審判員
は反則宣言の呼笛を吹かざることを得
る權能を有す。

ゴール・スコアラー

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、またはゴ
ール・ラインを越えたりと思惟せる時
旗を掲げて、これを審判員に合圖すべ
し。

赤旗はコーナ・スローを示し、白旗
はゴール・スローを示し、赤白兩旗は
得點を示す。

ゴール・スコアラーは端を交替せず
して其受持端に於て各ゴールの得點を
記録すべし。

計 時 員

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団体に用意すべし。計時員はハーフ・タイム及びタイムを呼笛によりて合圖すべし。其合圖は直ちに效力を生ず。

競技時間

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興ふ。

ボールがゴール・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、紛争反則またはボールが競技場外に投げ出されたるとき或は第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。

チーム

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(競技規則第16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。

キャプテン

第12條 キャプテン キャプテンはチームを代表し其チーム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。

競技開始

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めたる後、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または放置すべし。

開始または再開後、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または一方のチームの二競技者のみにより取扱は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ときはゴール・スローを興へらる。

(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對してフリー・スローが興へられる。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)

得点

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。

頭また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條に示せる如くその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。

通常反則

第15條 通常反則 次掲を通常反則

とす。

- (A) 同時に兩手を以てボールに觸ること。
- (B) 競技中如何なる時にもゴールポスト、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又はそれより押出ること。ゴール・キーパーが水泳場の端にある横棒又は手摺を捕持したる爲の反則に對するフリー・スローは反則の起りたる場所よりなすべし。
- (C) 水泳池内を歩き廻ること。
- (D) 競技中休息の目的以外に水底に立ちまたは觸るゝこと。
- (E) 敵の競技者を制止、妨害すること。但しボールを保持せる場合は此限に非ず。敵方の競技者の脊又は足の上を泳ぐことは妨害を構成す。
- (F) タツクルせられたるときボールを水中に保持すること。
- (G) ボールを扱ふためまたは敵を突込むために水底より飛上り或は境界、側壁等を蹴放または押し放すこと。但し開始或は再開の場合を除く。(自分が飛出すためまたはボールを扱ふために敵を捕へ、押しまたは敵の身體によること)
- (H) 敵を捕へ、引戻しまたは蹴放しまたは押放すこと。
- (I) 敵を蹴ること。またはその意思にて不釣合な動作をなすこと。
- (J) 開始または再開の際、味方の競技者を援助すること。或は如何なる競技者にもゴール・ポスト又は之の支持物の如何なる部分にても之を蹴放し又は押放すこと。
- (K) 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)
- (L) 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)に對し直接、またはドリブルしたる後に投球すること。

(M) 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)

(N) 審判員が笛を吹く以前に出發すること。

(O) 敵の顔に水を撥わかけること。

(P) 握り拳にてボールを打つこと。

【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ざる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ボールの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。

故意反則

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) 故意に時間を消費すること(1)再開の際、普通の速さにて出發位置に戻らざること(2)ボールを持ちたる又は試合せる際競技の正當なる進行を爲さざること。

(B) 敵のゴール・ラインの1.83m以内に入ること(留まるもまた然らざるも)。但し次の場合は差支へなし。(1)ボールをドリブルしつゝあるとき(2)ボールを取りたるまたは取らんとする敵にタツクルするために行くとき(3)ボールが二キ線以内にある場合、ボールに向つて泳ぐとき。競技者が敵にタツクルするためまたは他の正當なる目的のため、敵方の二

線以内に入りたる時は出来得る限り速に其處より出づべし、若しもボールがかゝる競技者が未だ二線内にゐる間にバツスし返されたる時はその競技者はそのボールをプレーするより以前に先づ第一に二線より外へ出でざるべからず。

(C) 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變更すること。

(D) 審判員に服従することを拒むこと違法の行爲或は故意反則のために退水せしめられたる競技者は次の得点が爲さるゝまではハーフ・タイムまた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。

フリー・スロー

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を旗を示す。この場合、反則の起りたる場所に最も近い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るかを、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揚げしめ、その反則の起りたる場所に出来得る限り近い場所にて、且つ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。

ペナルティ・スロー

第18條 ペナルティ・スロー 敵のゴールラインより四線以内に於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、次の得点がなさるゝ迄退水を命ぜられる。

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、審判員の合圖の笛聲を待ちてスローをなすべし。彼がゴールに向つてボールを投げたる時、若しもボールがゴール・ポスト又はクロス・バーに當り撥ね返されたる時はそのまゝに競技は繼續せらるるものとす。この場合ボールが他の競技者によりて取扱はれざるも、ゴールすれば得点となる。然れど四線内にゐる何れの競技者にも、ペナルティ・スローによりて投げられたるボールを阻止して差支へなし。

ゴール・キーパー

第19條 ゴール・キーパーは自己のゴールを守護する事を固執することを

得、但中央線を越えて遠くボールを投ぐることを得ず、此の反則の處罰としてボールが中央線を横切りたる點に最も近い敵の競技者にフリー・スローを與ふ。

ゴールキーパーは四線以内より出づるべからず、出でたる時は、彼に最も近い敵の競技者は四線上よりフリー・スローを與へらる。

ゴールキーパーは第15條のA、C、D、G及びP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ことなし。

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は彼に最も近い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。

ゴールスロー、コーナー・スロー

第20條 ゴール・スロー及コーナー・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最も近い競技者これをなす。

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、或は二線外に投ぐべし。

審判員は、ボールがゴール・ラインを經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、再びボールを取り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。

球が競技場外に出た場合

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その箇所に最も近い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、これをフリー・スローとして考ふ。若しボールが競技場上の障碍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碍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、これをその障碍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点となる、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) ボールが當りたる所の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斷者なり。撥ね

反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まま繼續すべし。

退水

第22條 退水 競技者は試合繼續中退水し、又は水泳場の昇降段或は側に座し又は立つべからず。但し次の場合を除く。

(A)ハーフ・タイムのとき(B)病氣又は事故の場合(C)審判員の許可によりて

此規則を犯せる競技者は違法行為をなせるため有罪と考へられ其試合を管理せる團體によりて出場停止に處せらるることあるべし、正當に退水せる競技者が再び水に入るには必ず彼のゴール・ラインより入るを要し且つ審判員の許可を受けたる場合に限る、事故又は病氣の場合に於ては審判員は三分以内の時間試合を中止することを得べし。

競技の延長

水球規則には雙方の得點同一なりし場合、別段の定めなきも、特に勝敗を決せんとする場合は競技を延長す。この場合はタイムより十分間を経たる後端を替へ、エクストラ・タイム(Extra Time)として正味六分間競技すべし。エクストラ・タイムは之を三分間宛(正味)に分ちハーフ・タイムに於て端を交替する爲に一分間を與ふ。かうして勝敗の決せざりし時は、十分間を経たる後同様に第二のエクストラ・タイムを競技し、以下同様にして勝敗の決するまで競技すべし。

備考 水上競技規則は四月上旬開かれる日本水上競技聯盟記録委員會でその改變が決定される豫定であるが次の條項の變更は殆んど確定的のものである。

第15條 日本記録は長水路(五十呎以上のプール)において日本人により作られたる記録にして短水路(五十呎以下のプール)において五百呎以下の種目の日本記録が作られたる場合及び本邦において外國人が日本記録を破りたる場合はそれぞれ短水路記録及び日本國際記録として認め日本記録に併記す。

蹴球規則

(昭和八年度大日本蹴球協會制定)

選手と競技場

第一條 (1)競技者一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

(二)競技場一競技場は下記平面圖の如くなるべし

その廣さ次の如し

長さ 一三〇呎(一八・八七呎)乃至一〇〇呎(九一・四四呎)

幅 一〇〇呎(九一・四四呎)乃至五〇呎(四五・七二呎)

競技場の外廓には線を引くべし

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五呎(一・五二呎)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エーラインを引き競技場の中心には適宜の印を施しこれを中心として半径一〇呎(九・一四呎)の圓を畫くべし

(備考)旗竿の上端を尖らすべからず

ハーフウエーラインの兩側に旗を樹つべし、但タッチラインより少くとも一呎(〇・九一呎)外方にして且竿は五呎(一・二五呎)以上のものたる事を要す

タッチライン及ゴールラインは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爲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(〇・九一呎)の弧を畫くべし、コーナーキックはその中にてなざるべし

(三)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八碼(七・三二呎)とし柱には地上八呎(二・四四呎)の所に横木を渡すべし、柱並に横木の幅及厚さは最大五呎(一・二七呎)とす

(備考)ゴールネットの使用は特に奨励し度し

明瞭に識別し得る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

(四)ゴールエリア=ゴールの柱より各外側六呎(五・四九呎)の點よりゴールラインに直角なる長さ六呎(五・四九呎)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、此線の内をゴールエリアとす

(五)ペナルティエリア=ゴールの柱より各外側十八呎(一六・四六呎)の點よりゴールラインに直角なる長さ一八呎(一六・四六呎)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

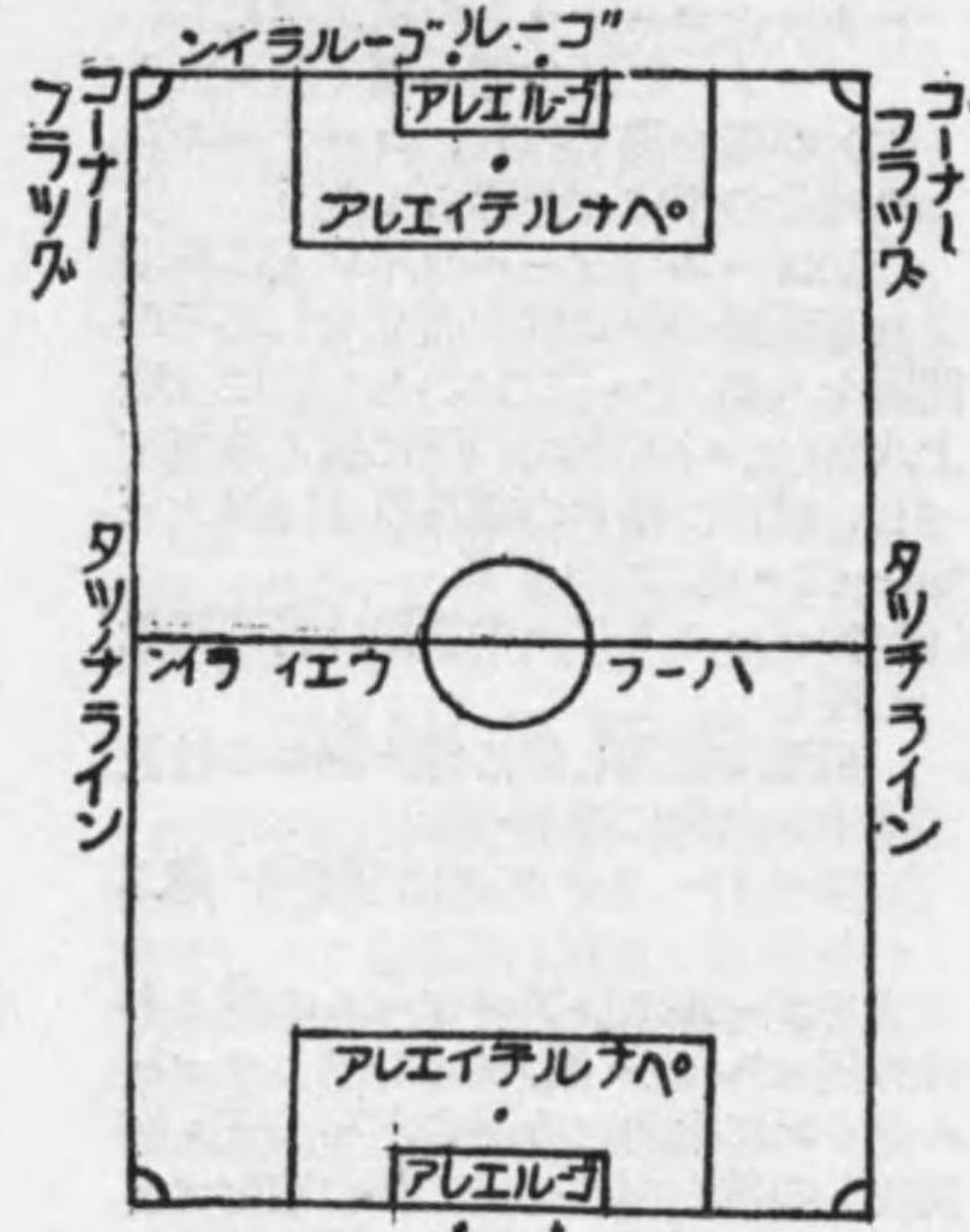
ゴールの中心に向ひゴールラインよ

り十二等(一〇・九七等)の地點に適當の印を施すべし、之をペナルティキックマークとす

(六)ボール=ボールの外周は二七等(六八・五八等)以上二八等(七一・一二等)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與ふる虞ある物質を用ふべからず

ボールの重量は競技開始の際において三七〇グラム乃至四二五グラムたるべし



競技方法

第2條 (一)試合時間=試合時間は九十分とす、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

(二)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事を得

(三)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、プレースキックにより開始せらる

キックオフの行はるゝまで相手方はボールより十等(九・一四等)以内に近づくべからず、又何れの側の競技者もハーフウエーラインを越え相手方に侵入することを得ず

(備考)プレー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、キックオフに関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二七等(六八・五八等)だけ進まさ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 (一)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なすべし

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

得點の後には得點を與へたる側においてキックオフをなす、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時キックオフをなさざりし側においてキックオフをなす、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 (一)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、但本規則中に別段の規定ある場合はこの限にあらず

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または柱に異狀を生じた場合はレフェリーは自己の判断にて得點を決すべし

(二)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

(三)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また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おいてレフェリー或はラインスマンに當りたる場合また同じ

(四)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をらざるに至り初めてアウトオブプレイとなる

競技の諸規則

第5條 (一)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

スローインをなす者は競技場に正面し兩足にてタッチラインの上または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

ボールは投込まれたる瞬間よりインプレイとなる

前項に違反したる場合にはスローインは逆に相手方に與へらるべし

スローインによりて直接得點することを得ず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、これに違反したる場合は相手方にフリーキックを與ふべし

(備考)タッチとは競技場の左右の外側をいふなり

ラインズ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てスローインを監視すべし

スローインが正式に行はれざりしときはレフェリーは逆に相手方にフリーキックを與ふべし

不正のスローインとは次のものをいふ=(一)肩の上より投げたるもの。

(二)一方の手にてボールに力を與へたるもの。(三)スローインをな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。(四)ボールを投込まずして單に落下せしめたるもの

スローインに関してはラインスマンの判定に従ふべくレフェリーが正當なる根據ありと認めたる場合如何なる請求ありと雖も之を變更せしむべからず

第6條 (一)オフサイド=競技者がボールを離したる瞬間其競技者よりも相手方のゴールラインに近き位置にある味方の競技者は、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あるものとし、ボールが他の競技者に觸るゝまで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、コーナキックおよびスローインの場合はオフサイドとなることなし、ハーフウェーラインより味方の側にありたるときまた同じ

(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ざり、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て行動を起しその結果演技に何等かの影響を與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ツピングを加へたる時はペナルティキックを與ふべし

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在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ざり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

相手方の競技者が最後にボールに觸れたるとき、コーナキック、スローイン、ゴールキック等の行は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此保護は失はるゝを以て如斯場合にオフサイドたらざりし競技者もボ

ールが次に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

一度オフサイドと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不得、オフサイドを脱することを得るは次の三場合とす

(一)相手方がボールに觸るゝこと

(二)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

(三)自己より後方に在る味方の競技者がボールに觸れたる時、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 (一)ゴールキック及コーナキック 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ときは、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ときは、ボールが出でたる地點に近き側のコーナフラッグの竿より一ヤ(一ヤ)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キック或はゴールキックをなしたる者はボールが他の競技者に觸るるまで再び之に觸るることを不得、またその相手方は蹴り終るまでボールより九ヤ(十ヤ)以内に近づくべからず

(備考)ゴールキックは任意の方向に蹴ることを得、コーナキックは直接得點することを得べし

第8條 (一)ゴールキーパーは手を用ひ得ること=ゴールキーパーは味方のペナルティエリア内に於てはボール

に對し手を用ふることを得、但し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五歩以上動くべからず、之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9條の違反に準ず

(二)ゴールキーパーに對するチャージ=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

(一)ゴールキーパーがボールを持ち居るとき

(二)ゴールキーパーが相手方を妨害し居るとき

(三)ゴールキーパーがゴールエリア外に在るとき

(三)ゴールキーパーの交代=試合中といへど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時はペナルティキックを與ふべし(第17條参照)

第9條 (一)トリツピング、キツキ等 トリツピング、キツキ、ストライキ等及飛び掛ることはこれを許さず

(備考)トリツピングとは足を用ひ或は身をかぶ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相手方の競技者に對し飛び掛るとは故意に爲す場合を指す、この點にてボールに對して飛ぶことゝ區別すべし

レフェリーは本條を活用し機宜の處置をとることによりて粗暴なる演技を

防止すべし

(2)ハンドリング=競技者はボールに對し故意に手を用ふべからず、味方のペナルティエリア内にお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または腕を用ふることをいふ

ハンドリング、トリツピング、ブツシング、キツキ等、相手方の競技者を捉へること及び背後よりチャージすることは知らずしてなしたる場合は反則とならざるものとす

(3)ホールディング、ブツシング=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場合をも含む

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)チャージング=亂暴または危険に亘らざる限りチャージすることを得

(備考)レフェリーは正當なるチャージは之を禁ずることを不得、飛び掛ることをチャージと混同すべからず之は絶対に許されざる行爲なり

(5)背後よりのチャージング=競技者は故意に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ることなきものとす

(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なる事なし、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演技の進行に無用なる妨を爲す事あり競技者がタックルされたる爲め或はタ

ツクルされんとするを避くる爲め味方のゴールに面する標身を轉じたる時は故意に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

競技者が故意に妨害を爲したるときはその何れに面せるとを問はず背後よりチャージするも差支なし、但チャージは決して亂暴また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=フリーキックの與へられたるときは相手方の競技者は蹴り終るまでボールより九呎(十呎)以内に立入るべからず、但し味方のゴールライン上に立ちゐる場合はこの限にあらず

ボールは完全に一廻轉するか或はその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、フリーキックをなしたる者は他の競技者がボールに觸るゝ迄再びこれに觸るゝ事を得ず

本條の規定はこれをキックオフ、コーナーキック及び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警告を與へ尙同様の行爲ありたるときは退場を命ずべし

フリーキックの際ボールは靜止せる事を要す

キックオフ及フリーキックはレフェリーの合圖を待ちてこれを爲すべし

第11條 (1)直接得點し得るフリーキック=コーナーキック及び第9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)コーナーキックまたはトリッピング、キッキング、ストライキング

飛び掛ること、ホールディング、フツシング、亂暴または危険なるチャージ、背後よりの不法なるチャージングおよびハンドリング等第9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とに關係なく得點となり得ることは特に注意を要する所なり

キックオフ、ゴールキック及下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ことなくゴールインせる場合は得點とならざるなり

- (1)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と
- (2)オフサイド
- (3)ゴールキーパーのキャリーング
- (4)ゴールキーパーに對する不當なるチャージ
- (5)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と
- (6)ペナルティキックが前方に向つて爲されざりしこと
- (7)不正なるスローイン
- (8)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)靴及び脛當=競技者は靴及脛當に釘、板金その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一・三呎(半呎)を超ゆべからず、釘類は總て突出し居らざるやうにすべし

棧は幅一・三呎(半呎)より以上にて平坦なるものとし横に靴底の兩側端に亘るやうに打つべし

鋏は直徑一・三呎(半呎)以上の圓盤狀のものたるべく決して圓錐狀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檢查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檢查すべし

(備考)靴の踵に印度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發見したるときは退場を命ずべし

- (一)釘が革と平面を爲す様打込まれ居らざるもの
- (二)金屬製の板又は突起物あるもの
- (三)硬質のゴムを附したるもの
- (四)棧が幅一・三呎(半呎)以下の平坦なるものにして横に靴底の兩側端に亘る様打たれ居らざるもの
- (五)鋏が直徑一・三呎(半呎)以上高さ一・三呎(半呎)以下の圓盤狀のものにあらざるとき

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か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

レフェリーはまた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警告を與へたは同様の行爲ありたる場合は退場を命ずべし。右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、而してレフェリ

ーは退場を命じたる競技者の姓名を大日本蹴球協會に傳達すべし

レフェリーは事故等のため徒費せられたる時間丈け試合を延長しまた日没觀覽者の妨害等の理由により試合の中止または時間の短縮をなすことを得、レフェリーは試合時間を短縮せる場合は總べて之を該試合を主管せる協會に報告すべし

レフェリーは競技者の行爲が危険若しくは危険を齎す虞ありと認めたるときは假令警告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及ぶものとす

(備考)反則の反覆は本條のいはゆる非紳士的行爲とす

競技者はレフェリーのその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穩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ことあるべし即ち豫め警告することなく直ちに退場を命じ得るなり

ラインズマンおよび競技者以外の者は何人といへどもレフェリーの許可なくして試合中競技場に立入ることを得ず

レフェリーは自身氣付かざりし出來事に就てはラインズ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りと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時はボールがアウトオ

プレイとなるまで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つ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これを避くべし

- (1) 競技場において競技者或は役員と論争すること
- (2) 競技場外において競技者、役員或は新聞記者と論争すること
- (3) 注意を興ふるに際しその競技者を指または手にて指示すること

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興ふべし

時間を延長し得べきは唯ペナルティキツクの場合のみなり

試合中トレーナーはレフェリーの許可なくして競技場内に入場するを得ず又トレーナー又は其チーム關係者はゴールライン及タツチラインに沿うて競技者にコーチする事を許さず

第14條 (1) ラインズマンの権限及任務—ラインズマンは二名任命せらるべし

ラインズマンの任務は(レフェリーの裁決に従ふべきも) ボールがアウトオブプレイとなる時及コーナーキツク、ゴールキツク或はスローインを爲すべき側を判断し其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

ラインズマンが不法なる干涉或は不當なる行動をなしたるときはレフェリーは該ラインズマンを退場せしめ補充者を任命するの権限を有しその事情をその屬する地方協會と大日本蹴球協會に報告するものとす

(備考) ラインズマンはボールに隨ひタツチラインに沿うて行動し競技場内に立入ることは出來得る限りこれを避くべし

ラインズ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

ラインズマンが明かなる反則を發見し且つそれがレフェリーに見えざりしものと信ずる場合にレフェリーの注意を促す事は第14條の是認する處にして此の場合レフェリーは十分ラインズマンと協議すべし

第15條 (一) レフェリーの裁決あるまでボールはインプレーなる事=反則ありと認めらるゝ場合においてもレフェリーの裁決あるにあらざればボールはインプレーなり

第16條 (一) 一時的中止の後における試合の再開—試合の一時的中止の際ボールがタツ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おい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ツ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之を繰返すべし

競技者はボールが地面に接觸する前にボールに觸るゝことを得ず本條の違反に對してはフリーキツクを興ふべし

第17條 (一) フリーキツク—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ツクを興ふべし

(備考) フリーキツクはボールを地上に置き任意の方向に向つてなすことを得

ブレスキツク、フリーキツク或はペナルティキツクはレフェリーの合圖を待ちてなすべし

そのまゝ試合を續行することが相

手方に有利なる場合はレフェリーはフリーキツクを興ふる事を避くべし

(二) ペナルティキツク—ペナルティエレア外において故意に第9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ツクを興ふべし、ペナルティエレア内における攻撃側の反則もまた同じ

防禦側がペナルティエレア内において故意に第9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ツクを興ふべし

ペナルティキツクは次の條件の下にペナルティキツクマークよりこれを爲すべし

ペナルティキツクを爲す者及び相手方のゴールキーパーの外何人もペナルティエレア内に入り又はペナルティキツクマークより少なくとも九呎(十キ)以内に近づくべからず、但し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べからず

ペナルティキツ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、ペナルティキツクにより直接得點することを得

ペナルティキツクをな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ツク完了まで延長すべし

ペナルティキツクが前方に向つてなされざりし時或は他の競技者の觸れざる前ペナルティキツクをな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ツクを興ふべし

レフェリーは本條の勸行が反則者側に有利ならしむる場合は之を避くべし

ペナルティキツ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事なし

(備考) ペナルティキツ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相手方にフリーキツクを興ふべし

ペナルティキツクは之に該當する行爲ありたるときはボールの位置に關係なく興へらるべし

試合時間終了の際ペナルティキツ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とす

ペナルティエレア内に於けるキツキング或はストライキングにより防禦側の競技者に退場を命じたる時はレフェリーは同時にペナルティキツクをも興ふる事を得

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、而してキツ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ツ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ツクを興ふべし

ペナルティキツクは防禦側の競技者がペナルティエレア内において次の反則を故意に犯したるとき之を興ふ

- (一) 相手方に對しトリツピングを爲すこと。(二) 相手方を蹴ること。(三) 相手方を打つこと。(四) 相手方に飛び掛ること。(五) ボールに對し手を用ふること。(六) 相手方を捕へること。(七) 押すこと。(八) 亂暴又は危險なるチャージ。(九) 背後よりのチャージング

故意に不當の距離に近づきたる競

技者には先づ警告を與へ尙再び之を爲すときは退場を命ずべし

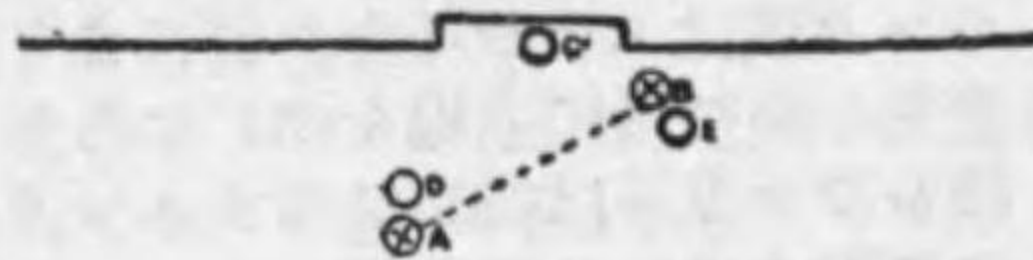
競技者はボールより後方にゐる事は必要にあらずもペナルティエリア内に立入り或は競技場外に出づる事を得ず

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

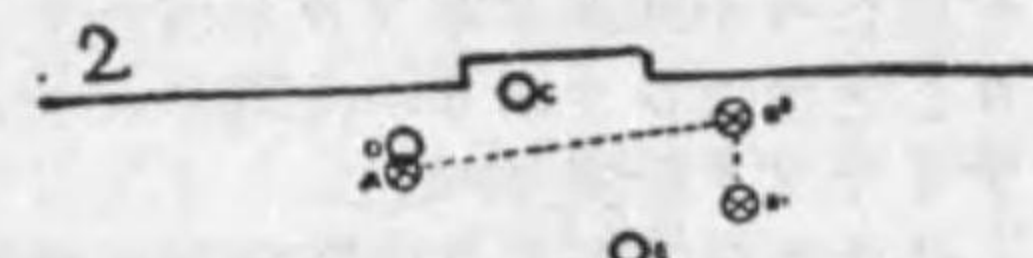
ペナルティキックはレフエリーの合圖を待ちて行ふ可し

オフサイド圖説

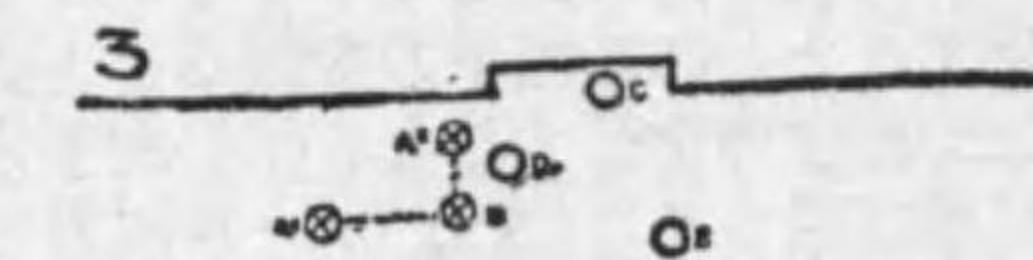
(○印防禦側、○内に×印は攻撃側、...は球道)



(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なほオフサイドたるを免れぬ。

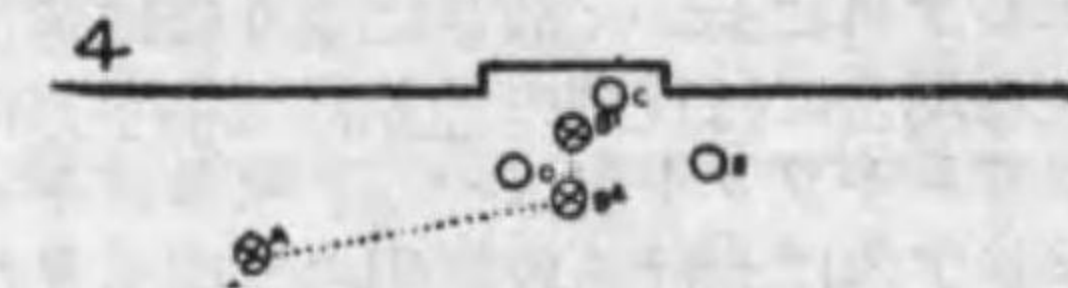


(2) AがパスしたボールをBが1の位置から2の位置に進んで受けるのはオフサイドではない。

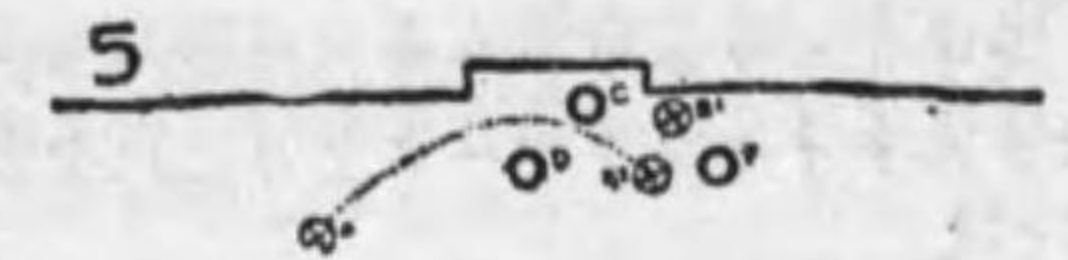


(3) Aがボールを1の位置からBにパスし然る後前進して2の位置でBから受けるならばAはオフサイドである蓋しBがプレイする時AはBより

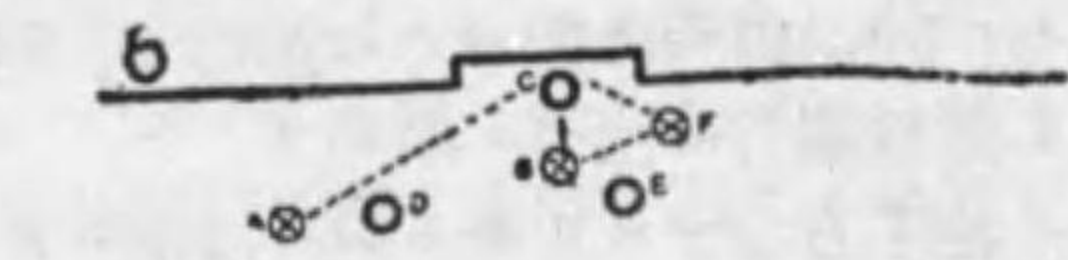
前方にをり且自分とゴールラインとの間に相手方の競技者二人以上ゐないからである。



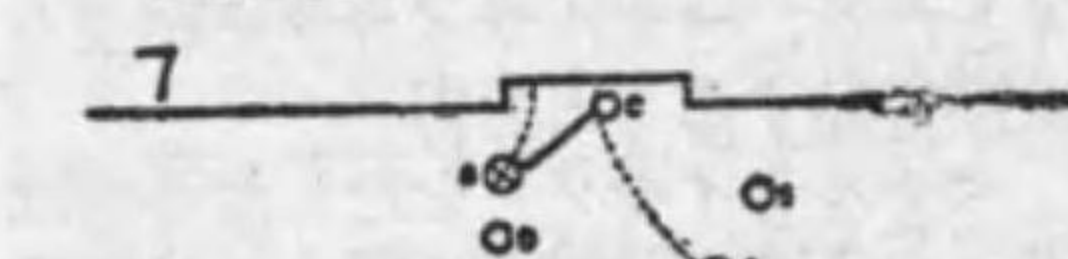
(4) 1の位置にゐたBがAのパスを見て2の位置に歸つてもBは矢張りオフサイドであるBはAのパスした時オフサイドとなつてゐるからである



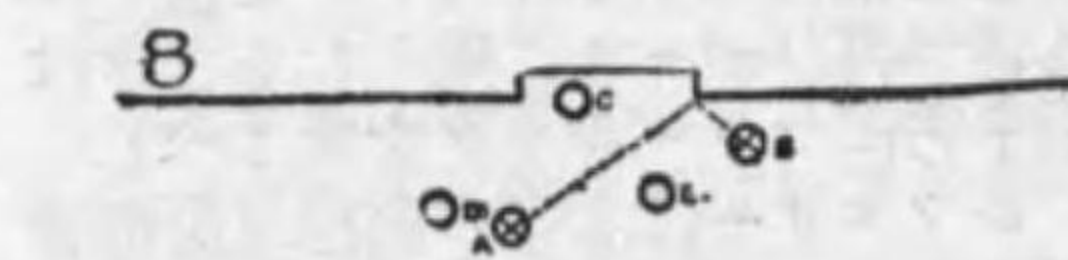
(5) Aが蹴つた後Bが1の位置から2の位置に戻つてボールを受けた場合Bはオフサイドである。



(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。

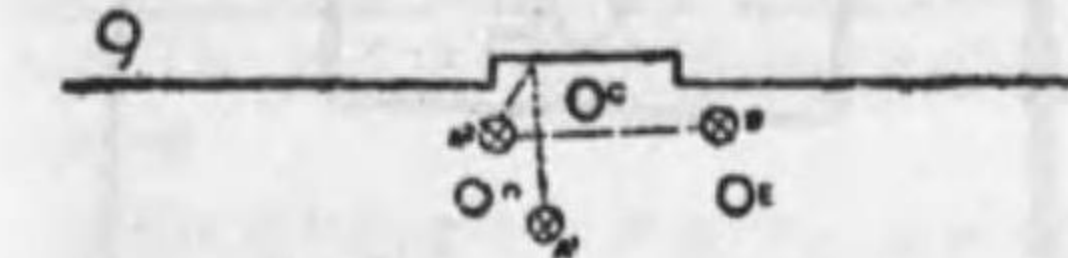


(7) AのシュートをCが防ぎ返した之を更にBがシュートして得點したBはオフサイドでない、何となればCがプレイした時からBはオフサイドでなくなつて居るからである。

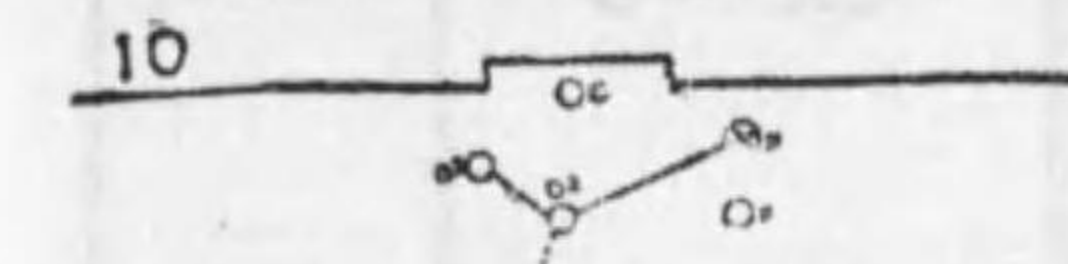


(8) Aのシュートしたボールが、ゴール

ルポストに當つて弾返つた之を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。



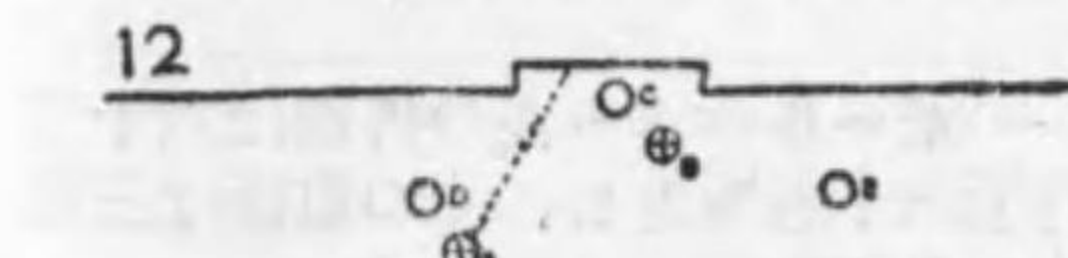
(9) Aが1の位置から放つたシュートはバーに當つて弾返つたが2の位置に前進したAは更にこれをBに送つた、Bはオフサイドである、その理由はAが2の位置でプレイした時Bはオフサイドの要件を備へてゐるからである、もしAが2の位置で自らシュートすればAはオフサイドでないから得點出來たであらう。



(10) AのシュートをDが防がんとしたがるボールはDに當つて横に逸れたので、Bが直に得點したこの場合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Dはオフサイドでなくなつてゐるからである



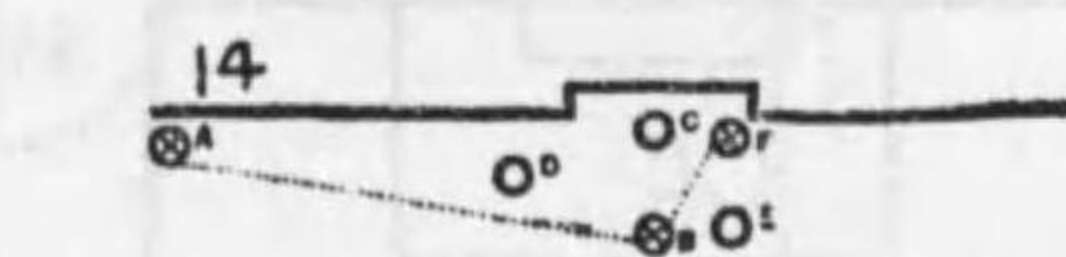
(11) Aのシュートは成功したが、BがCの活動を妨害して居たから得點とすべきでない蓋し オフサイドの位置に在る者は試合に何らの影響を與へることを許されないからである。



(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點とならぬのである。



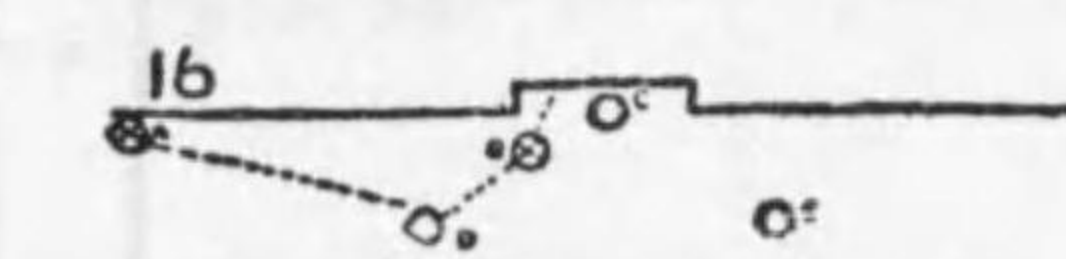
(13) これも第11圖第12圖と等しく得點としないAのシュートは成功してもオフサイドのBがEの行動の障害となつたからである。



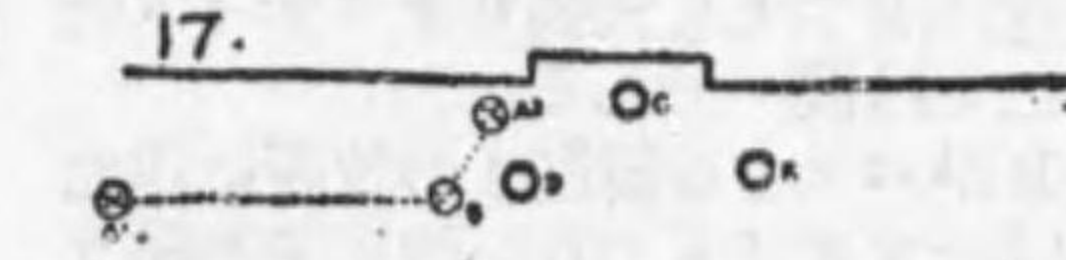
(14) BがAのコーナーキックを受けてシュートしたがボールはFに當つたこの場合Fはオフサイドである。



(15) Aのコーナーキックを受けてBが得點した、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。

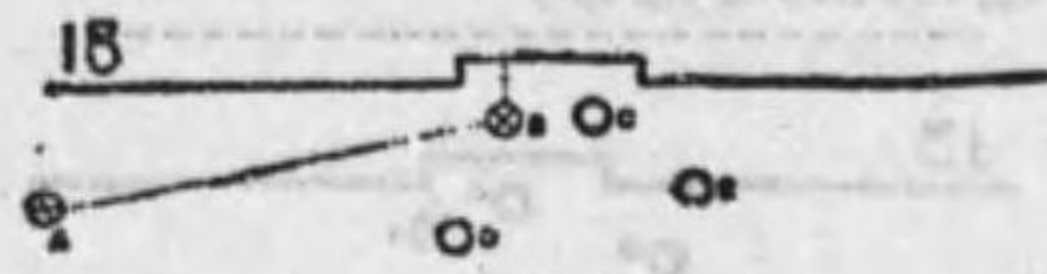


(16) Aがコーナーキックを行つたがボールはDに當つてBに渡りBによつて得點されたBはオフサイドでない何となれば最後にプレイした者は相手方の競技者であるから。

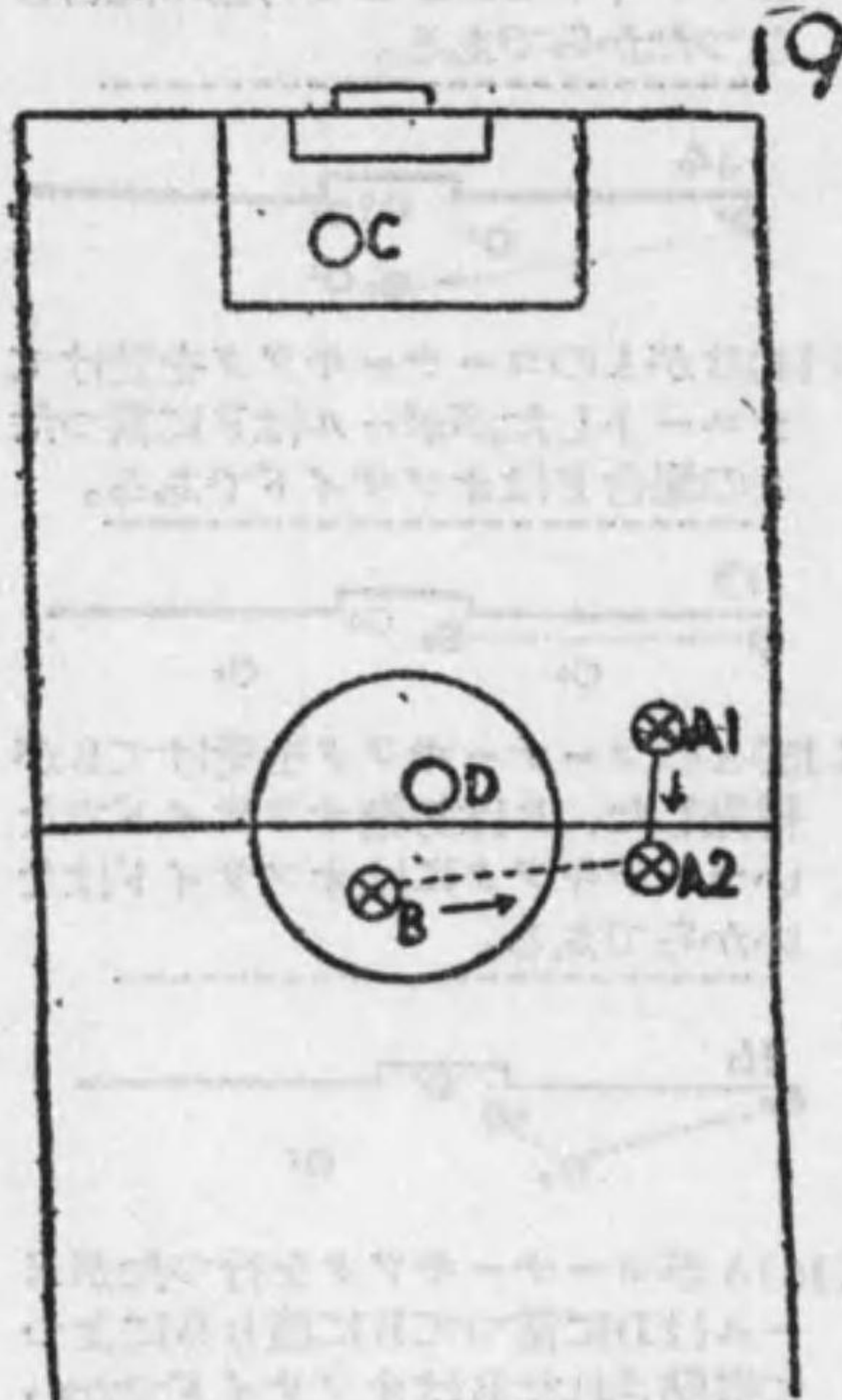


(17) Aはスローインをして1の位置か

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。



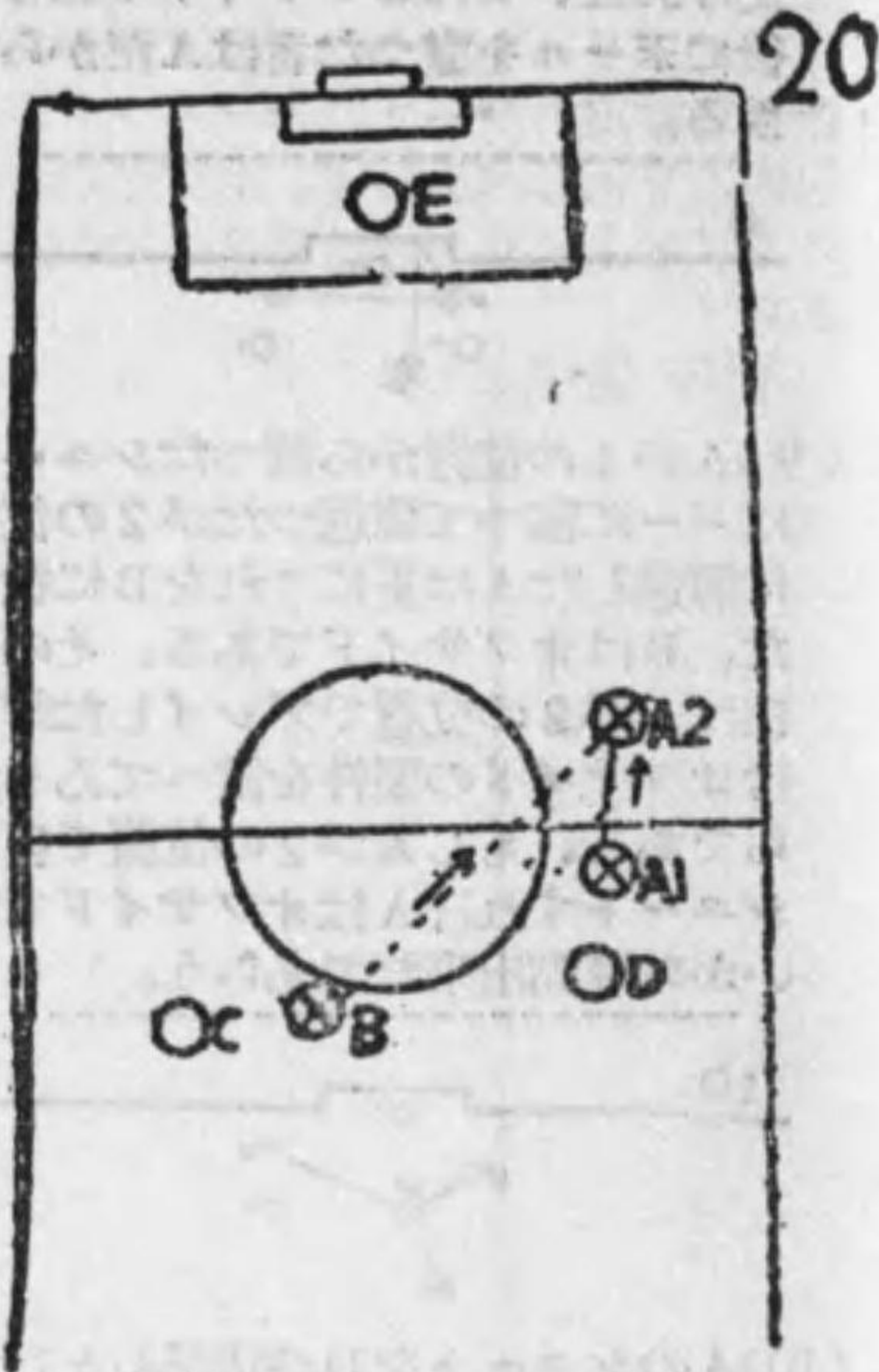
(18)Aがスローインを爲すに當り、ボールをBに投げてBはオフサイドでない、スローインにはオフサイドはない。



(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、その後2の位置に戻つても矢張りオフサイドたることは同一である。

(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その後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。



少年蹴球規則

「少年蹴球規則」は下記條項の外は全蹴球部「規則」を適用す

(一)競技場=長さ五十呎乃至七十八呎。幅三十五呎乃至五十四呎

ゴールエリア・ペナルティエリア・ペナルティキックマーク・中心圓を別圖の如く定む

(一)ゴール=ゴール兩柱の間隔は四・六呎とし、その高さは二・一五呎とす

(一)ボール=ボールの外周は六十二呎乃至六十五呎とし、その重量は三百二十瓦乃至三百七十瓦とす

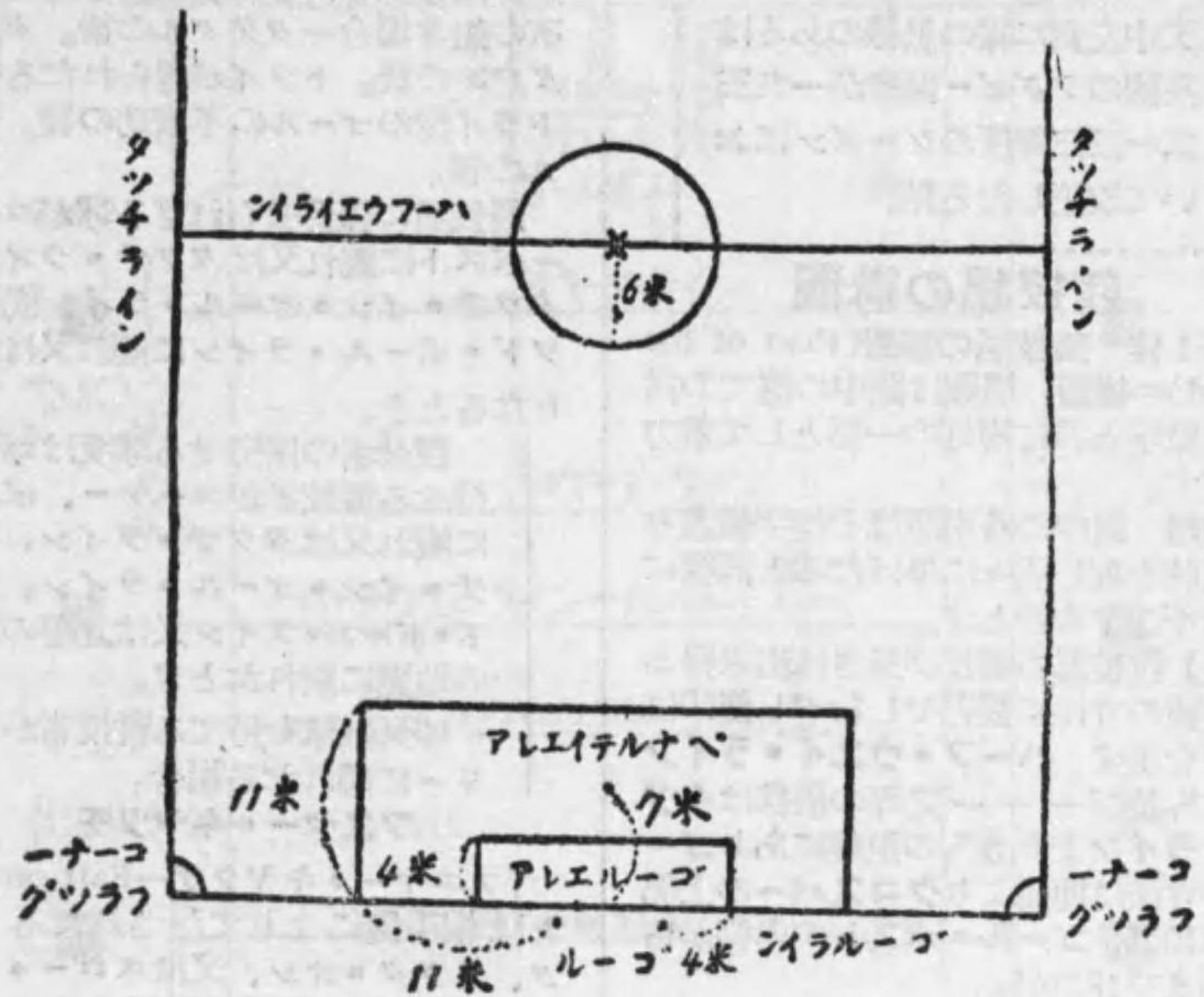
(一)試合時間=試合時間は四十分乃至六十分とす

(一)フリーキックのときは相手方の競技者は蹴り終るまでボールより六呎以内に立入るべからず。但味方のゴールライン上に立ち居る場合はこの限にあらず

本條の規定はキックオフ、コーナキ

ック・ゴールキックにも準用す。

(一)ペナルティキック=ペナルティキックを爲す者及び相手方のゴールキーパーの外何人もペナルティエリアまたはペナルティキックマークより六呎以内に入り、または競技場外に出るべからず



ラグビー規則

(昭和七・八年度日本ラグビー蹴球協會編規則に準據せるもの)

文中左側に縦の黒線のあるは英國のラグビー協會が一九三二—三三年度のシーズンにおいて改正したる點。

競技場の構圖

第1條 競技場の構圖(Plan of the Field)＝構圖 構圖は圖中の總ての言葉及數字と共に規則の一部として效力を有す。

用語 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。

【註】 競技場の幅及び長さは出來得る限り圖の寸法に接近せしむべし■印は旗竿を示す ハーフ・ウェイ・ラインより及び一之等の破線はタッチ・ラインより5ヤードの距離にありゴールの寸法は地面よりクロスバーの上部まで10ヤ、ゴール・ポストの内側から内側まで18ヤ6寸。

第 1 章

定義及用語の解釋

第2條 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」「前に—Infront」とは説明の地點より兩足共に「越え」「の後に」「の前に」といふことを意味す、但文脈上不當の場合は此の限りにあらず。

デ ッ ド

「デッド—Dead」とは球が其の間競技外にあることを意味す、即ちレフリ

ーが笛を吹きたる場合に起ること或は次の如き場合—タツクルの後。タッチダウンの後。トライが得られたる後。トライ後のゴールの不成功の後。ゴールの後。

競技者に保持せられざる球がコーナー・ポストに觸れ又はタッチ・ライン、タッチ・イン・ゴール・ライン或はデッド・ボール・ラインに觸れ又は横切らたるとき。

競技者の保持せる球或は球を保持せる競技者がコーナー、ポストに觸れ又はタッチ・ライン、タッチ・イン・ゴール・ライン、デッド・ボール・ライン又は之等の線外の地面に觸れたとき。

球又は球を持てる競技者がレフリーに觸れたる場合。

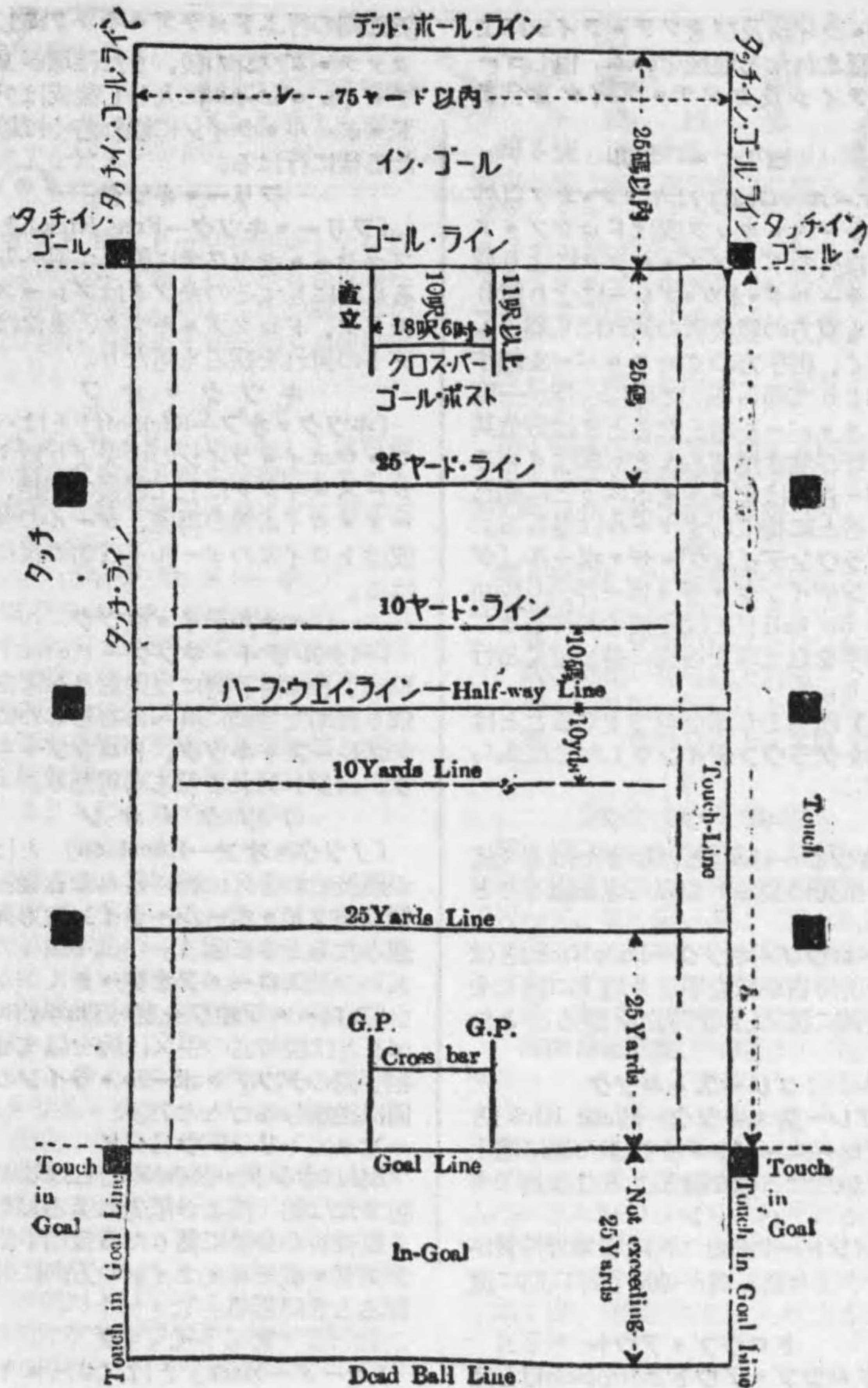
フェア・キャッチ

「フェア・キャッチ—Fair-catch」とは相手側によりてなされたるキック、ノック・オン、又はスロー・フォワードの球を直接に捕球することなり。捕球者は捕球と同時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。

【註】「フェア・キャッチ」は手腕或は脚(膝より爪先に至る)より直接に行ふにあらざればこれをなすことを得ず。

フィールド・オヴ・プレー

「フィールド・オヴ・プレー—Field-of play」とは前掲の圖に示せる如く、ゴ



ール・ライン及びタッチ・ラインによりて圍まれたる地域をいふ。但しゴール・ライン及タッチ・ラインを含まず。

ゴール

「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・プレーにより蹴り地にも双方の競技者の何れにも觸るゝ事なく、相手方のクロス・バーを越す事によりて得らる。この場合球が一度クロス・バーを越えたる時は假令其の後球が吹き戻さるゝとも或はクロス・バー若しくはゴール・ポストとに觸れたと否とに拘はらずゴールは得らる。

グラウンディング・ザ・ボール「グラウンディング・ザ・ボール—Grounding the ball」とは競技者が片手または両手を以て球を地面に押し付ける行為なり。

【註】地面より球を拾ひ上げることは球をグラウンディングしたるにあらず。

キック

「キック—kick」とは足または脚（膝より爪先に至る）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

「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

「パント—Punt」とは球の所持者が球を手より落し球が地に着く以前に蹴ることなり。

ドロップ・アウト

「ドロップ・アウト—Drop-out」とは

防禦側を行ふドロップ・キックにしてタッチ・ダウンの後、または球がタッチ・イン・ゴールに入りし後或はデッド・ボール・ラインに觸れ若しくは越えたる後に行はる。

フリー・キック

「フリー・キック—Free Kick」とはフェヤー・キャッチに對して與へらるるものにしてそのキックはブレース・キック、ドロップ・キック、またはパントの何れを採るも可なり。

キック・オフ

「キック・オフ—Kick-off」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

「ペナルティ・キック—Penalty Kick」とは相手側に反則ありし理由に依り反則なき側に與へらるるものにしてブレース・キック、ドロップ・キック、パント何れを採るも可なり。

ノック・オン

「ノック・オン—Knock-on」とは球が競技者の手又は腕に當りたる後相手側のデッド・ボール・ラインの方向に進みたる時に起る。

スロー・フォワード

「スロー・フォワード—Throw forward」とは競技者の手又は腕を以て球を相手側のデッド・ボール・ラインの方向に推進むることなり。

リバウンド

「リバウンド—Rebound」とは球が手腕または脚（膝より爪先に至る）を除く競技者の身體に當りたる後相手側のデッド・ボール・ラインの方向に進みたる時に起る。

マーク

「マーク—Mark」とはフリー・キッ

第 2 章 序 則

競技場

第3條「競技場—Ground」前掲の圖中の線は總て適宜明白に描るべし。タッチ・ラインはタッチなり。ゴール・ラインはイン・ゴールなり。タッチ・イン・ゴール・ライン及びコーナー・ポストはタッチ・イン・ボールなり。

ゴール・ポストはゴール・ライン上に立てらるべし。

第1條及び本規定に關する事項につき外來チームが異議を有するときは最初のキック・オフ前に申出づべし。

球

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 サ=11¹/₄以上11³/₄
- 縦の周圍=30¹/₂以上31¹/₂
- 横の周圍=24¹/₂以上25¹/₂
- 重 サ=13¹/₂オンス以上15オンス

競技者の服装

第5條「競技者の服装」競技者はピジヨウ指環その他の危険なる物品を帶ぶ可らず、靴の鍔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、その寸法次の如し。

- 最長限度(靴底より) 3/4
- 直径最短限度(付け根) 3/4
- (先端) 1/2

審判者の指定

第6條「レフリー及タッチ・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ッチ・ジアツチを協議の上指定すべし。

得点方法

第7條「得点方法」

トライ……………3點

トライによるゴール(この場合トラ

ク、又はペナルティ・キックの與へらるる地點を云ふ。

ノー・サイド

「ノー・サイド—No-side」とは競技の終了を云ふ。

オフ・サイド

「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事を意味す、而してその競技者が球を處理し或は相手側を妨ぐる事は違法なり。

オン・サイド

「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をいふ。

スクラメーチ

「スクラメーチ—Scrummage」とはフィールド・オブ・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し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事に依り或は球を雙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

「タツクル—Tackle」とはフィールド・オブ・プレーにおいて球を保持する者が相手側の一人或はそれ以上の競技者によりて攔ま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。

タッチ・ダウン

「タッチ・ダウン—Touch-down」とは防禦側の競技者が味方のイン・ゴール内において球をグラウンディングする行為によりて得らる。

トライ

「トライ—Try」とは攻撃側の競技者が相手側のイン・ゴール内において球を最初にグラウンディングする行為によりて得らる。

イは計算せず).....5点
 フリー・キックまたはペナルティ・キックによるゴール.....3点
 その他の方法にて得られたドロップ・ゴール.....4点

時間、其他

第8條 「時間、其他」試合は兩チーム協定の上各四十分以内の相等しき二期に分ちて行ふべく若し協定成らざる場合にはレフリー之を決定す、但ハーフ・タイムは五分を其の他許さるべき休止も三分を越ゆるを得ず。ハーフ・タイムにおいてはサイドを交換す。

ト ス

第9條 競技開始前に兩主將はキック・オフを行ふか又はサイドを選ぶかについてトスを行ふ。

レフリーの職能

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」は雙方の合意を得るも如何なる競技規則をも變更し若しくは否認するを得ず。

「レフリー」は決定をなす前にタッチ・ジアツチの職能に屬する事柄に付き兩タッチ・ジアツチ又はその一方に諮問をなす事を得、又時計に故障を生じた場合時間に付き諮問をなすことを得。

「レフリー」は時間に關するタッチ・ジアツチの報告が不十分なる場合の外他の何人にも一切諮問するを得ず。

「レフリー」は競技中に生じたる遲滯に對しては時間の延長を許すとを得。

「レフリー」は競技時間未だ満了せざる時と雖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能を有す。

「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雖もその代理者を指定する權能を有す。

「レフリー」は一旦與へたる決定を覆す事を得ず。

不規律に對し罰を科すること及び規定範圍内にて必要なる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裝(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かつ除去するまで競技に加はらしむるべからず。

「レフリー」は自己が許可したる者を除き競技者以外の何人をも競技場に入らしむべからず。

「レフリー」は特別の事情ありと認めたるほか自己の許可なくして競技者が競技場より去ることを許すべからず。

笛を吹く場合

「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)フエヤー・キヤツチ(ノック・オン又はスロー・フオワードに對して既に笛を吹きたる場合においても)。

(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)競技續行の危険なる場合。

【註】「タツクル」されたる競技者が正當にプレーし直ちに正しく球を離すならば危険は殆んど起らざるべし、之に反し寸時といへども球を保持する時は危険を生ずべきを以てかゝる場合レフリーはペナルティを課すべし。

(ニ)球またはそ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、但しトライペナルティ・キックまたはフリー・キックの後においてはこの限りにあらず、かゝる場合には次に球がデッドとなるまで競技を續行すべし。

(ヘ)ゴール

(ト)球がタッチ・イン・ゴールに入りたる場合。

(チ)反則、不正規なる行爲、但し相手方が之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)不正また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。

笛を吹かぬ場合

「レフリー」が笛を吹くべからざる場合下の如し。

(オ)單に競技者がタツクルされたる場合。

(ワ)反則・不正規なる行爲の起きたるときにしてそれにより相手側が利益を得たる場合。(第21條、第22條、第23條、第24條及第27條には適用なし)

【註】「レフリー」は反則なき側が實際に利益(所謂地域的利益)を得たることを見届くべし、もし見届くる事能はざる場合は反則に對して笛を吹くべし、利益を得る機會ありしのみにては不十分なり。

線審の職能

第11條 「タッチ・ジアツチの職能」各タッチ・ジアツチは旗を所持して競技場の一方のタッチに一名づつ位置すべし、但しトライ、フリー・キック、ペナルティ・キックによるゴール・キックの場合には各自防禦側の各々のゴール・ポストの下或は後方に一人づつ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。

タッチ・ジアツチは球がタッチに入りし時その場所に旗を揚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。

「タッチ・ジアツチ」は球を投げ入るべき側の競技者により球が投入されるや直ちに旗を下すべし、もし球が反對側により投げ入れらるゝかまたは球を投入するゝ競技者の何れかの足がフィールド・オブ・プレーに在りし場合には引續き旗を掲げおくものとす、しかして球は再び投げ入れらるべし。

「タッチ・ジアツチ」は球または球を保持せる競技者がタッチ・イン・ゴールに入りしとき合圖をなすべし。

「タッチ・ジアツチ」の如何なる判定もレフリーを拘束せず。

「タッチ・ジアツチ」はレフリーの支配の下にありてレフリーはタッチ・ジアツチを第34條(ロ)における競技者に準じて取扱ふ權能を有す。

第3章

競技細目

競技者數

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。

競技方法

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、拾ひ上げ、或は球を持つて走り、又は球を持てる相手側をタツクルする事を得但タツクルされて地上に横はる競技者は球を蹴ることを得ず又下の如き場合に於ては如何なる競技者も球を拾ひ又は手を以て處理するを得ず

(イ)スクラメーヂの中。

(ロ)タツクルの後球が下に置かれた

る場合。

(ハ)競技者がタックルされた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、ノック或は投ずる事を得。

ノック・オン又はス

ロー・フオワード

第14條 「ノック・オンまたはスロー・フオワード—Knock-on or throw forward」 タッチよりの投球はスロー・フオ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たとひ前方に跳上るもそのパスは正當なり。

スロー・フオワードまたはノック・オンの有りし場合には球はそのところまで戻されその地點にてスクラメーヂを組む、但し下の如き場合はこの限りにあらず。

(イ)フェヤー・キャ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・フオワード又はノック・オンが故意に爲されたるものと認められてその反則の地點に於てペナルティ・キックを興ふるを得る場合。

此の規則はタッチに向ひ故意にスロー・フオワード又はノック・オンしたる場合には適用せず。(第28條)

スクラメーヂ

第15條 「スクラメーヂ—Scrummage」(イ)レフリーがスクラメーヂを命ずる場合又は一方のチームが之を要求し得る権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球をスクラメーヂ中に入るゝ権利を興ふべし。若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権利を興ふべし。

(ロ)反則或は其他の事由により二十

五ヤライン間においてタッチ・ラインより十ヤ以内スクラメーヂの命ぜらるゝ場合はスクラメーヂはその事故の起りたる地點よりゴール・ラインに平行なる線上タッチ・ラインより十ヤの地點に組まるゝものとす。

(ハ)レフリーはその欲する任意の側(side)よりスクラメーヂに球を入れることを命ずるを得。但し特別の事情ある場合においてのみレフリーはこの選擇をなすべし。

(ニ)球がスクラメーヂに入れられる以前に各側四人以上の競技者がそのスクラメーヂの前列を形成するは違法なり。

此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からず。この場合は第34條(ハ)によりて取扱ふべし。

(ホ)スクラメーヂが命ぜられ又は選擇せられたる場合には何れの競技者もスクラメーヂが組まれたる後球が入れられるまでは故意にスクラメーヂの前列に加はり四人以上となるを得ず。

【註】レフリーは或る距離をはなれて突進してスクラメーヂを組む危険なる方法を禁止すべし、この場合には第34條(イ)の3によりて取扱ふべし。

(ヘ)スクラメーヂに球を入れる競技者はスクラメーヂより約三ヤ離れ手を膝より下げ両手を以て靜に球を入れるべし球は兩側のフロントローの足の線の中央を通り之に平行なる線に沿ひて入れらるべし。

(ト)雙方競技者間の中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ヂに入りたるものにあらず。

(チ)球が眞直に通り返けまたはスクラメーヂに入りて後直ちに何れかの横

側蹴り出されたる場合は正當に入りたるものに非ず。

(リ)競技者はスクラメーヂの中へ球を不正に入れまたはスクラメーヂの中より外へ出でたる球を手もしくは足を以てスクラメーヂの中に戻すべからず

(ヌ)球は遲滞なく(ヘ)及び(ト)に従つてスクラメーヂに入れられざるべからず。

【註】球をスクラメーヂに入るゝに際し競技者が球と共に味方の何人かがスクラメーヂに加はることを待つ爲めに起るべき遲滞は故意に時間を空費するものと看做す。

(ル)何れの競技者も球がスクラメーヂに正當に入れらるゝ事を妨ぐべからず。

(ヲ)スクラメーヂ中の競技者は球が正當にスクラメーヂに入る以前に足を地面よりあげまたは味方のフロントローの足の線を超えて何れの足をも前方に動かすべからず、また球が入れらるる側の兩チームのフロントローの最初の三本の足は球がその足の前を通過するまでは地面より上げ或は前方に動かすべからず。

(ワ)第26條(ロ)の場合を除き何人もスクラメーヂ中の球に手を觸れ又はスクラメーヂ中にある球を手又は足を以て拾ひ上げべからず又スクラメーヂ中において故意に倒れ若くは躓くべからず。

(カ)球がスクラメーヂ内にある間地上に横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。

【罰】(ホ)(ヘ)(リ)(ヌ)(ル)(ヲ)(ワ)または(カ)の反則の場合、反則の場所においてペナルティ・キック。

【註】レフリーはこの條項を嚴格に適用すべし執拗なる反則に對しては第34條(ハ)に従て取扱ふべし。

タ ッ ク ル

第16條 「タックル—Tackle」(イ)タ

ックルの後その球は足を以て處理せられざるべからず。

(ロ)競技者がタックルされ然して地上に倒されざる場合にはその競技者は直に球を自身と相手側のゴール・ラインの間に落ちる如く離すべし。

(ハ)タックルされる競技者にして地上に横たはれる者は足にて球を處理する前に直ちに球を離し球より轉退して起き上るべし。

(ニ)何れの競技者もタックルされたる競技者が球を離すこと又は球を離したる後起る事を妨ぐべからず。

(ホ)タックルされたる競技者が球を離したる時又は競技者がタックルされて球が地上に在る場合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その球を拾ひ上げる事を得ず。

(ヘ)タックルの後地上に横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)反則の場所においてペナルティ・キック若し球を保持する競技者が投げ倒され、又は衝き倒されるもタッ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なほパスし或は起き上り走り續くことを得。(ハ)

【註】球を保持せる競技者が相手方より攔まれ地上に投げ倒されたる場合と雖も若しその競技者が球をパスすることを妨げんとする抑止尙不十分なりし時はその競技者は假令球が地面に觸れたる後と雖も尙パスすることを得。前述の如く球を保持する競技者が球をパスすることを妨げんとする抑止尙不十分なりし場合において若しその競技者が球を相手側のイン・ゴールにグラウンドし得る時はたとへ球がフィールド・オブ・プレーの地面に觸れたる後と雖もなほ相手側のイン・ゴールにグラウンド

してトライをなし得。競技者が球を保持せる儘相手側のイン・ゴールに滑り込みしかして球をグラウンドすることを妨げんとする抑止なほ不十分なりし場合にはトライは與へらるべし。前各項の如く抑止なほ不十分なりし場合においても球と共にフィールド・オブ・プレーにおいて休止のありし場合にはタックルされたるものと看做さる。

オフ・サイド

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) 競技者が相手側よりスクラメーヂに入る時。

(ロ) 球がスクラメーヂ中にある場合にスクラメーヂ外の競技者が片足にて球の前方に留まるとき。

(ハ) タッ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ッチ・ラインに直角をなす線より前方にある時。

【註】本規則は單にライン・アウトに参加する競技者の場合に適用されるものにして、タッチより球が投げ入れらるゝ前に味方のものがライン・アウトの地點或ひはその後方へ歸るまで待つべきなりといふにあらず (罰) 反則の場所においてペナルティ・キック

(ニ) 味方のイン・ゴールにおいて味方の一人がゴール・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競技者がその蹴者より前方に位置する時。その他の場合においては味方のイン・ゴール内においてオフ・サイドなし。

(罰) マークに相對しゴール・ラインより五ヤの場所においてスクラメーヂ。

(ホ) 競技者の後方に位置せ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如何なる方法によるも相手方を妨害し或は球を待てる相手側の十ヤ以内に近づき若しくはその十ヤ以内に故意に留まるべからず。

(罰) 相手方の選擇により反則の場所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場所においてスクラメーヂ。

味方の何人かがオフ・サイドにある場合には何人も「オール・オン・サイド」若し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場所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て取り扱はれたる場所においてスクラメーヂ。

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そのオフ・サイドの起りたる場所においてスクラメーヂを命ぜべし。

オン・サイド

第18條「オン・サイド—On-side」オフ・サイドにある競技者は次の場合にオン・サイドとなる。

(イ) 球を持つて相手側が五ヤ走りたる時。

(ロ) 球が相手側によりて蹴られたる時。

(ハ) 相手側が故意に球に觸れたる時但相手側が球を受けまたは拾ひ上げたる場合はこの限りにあらず。

(ニ) 味方の競技者が球を持ちたるままもしくは後方において球を蹴りたる後彼より前に走り出でたる場合。

かゝる蹴者がオフ・サイドの競技者をオン・サイドに置く爲にはフィールド・オブ・プレーにをらざるべからず但その以前にタッチ内に走るを妨げず。

チャージ及妨害

第19條「チャージ及妨害—Charging 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側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側をチャージまたは妨害すべからず。

(ロ) 相共に球に向つて走る相手側を追ひ抜かんとする競技者はその相手側を後方より衝くべからず、但しその相手側が球を拾はんとして屈みつゝある場合はこの限りにあらず。

(ハ) 球を持たざる相手側を捉ふるべからず。

【註】相手側の着衣の如何なる部分を引張ることこの(ハ)の條項及び第34條(イ)の2の條項の「捉ふ」として扱ふべし。

(ニ) ライン・アウトに於てタッチより球が投込まるゝ時相手側をチャージし、押し、又は捉ふるべからず。

(ホ) 競技者はスクラメーヂより出でたる球を保持して味方の密集の間を抜けて前進せんとすべからず。

(罰) 反則のありし場所にてペナルティ・キック。

(ヘ) 球に向つて走らざる競技者は正に球を蹴り了りたる相手側を故意にチャージまたは妨害すべからず。

(罰) 反則なき側はその選擇によりて反則のありし場所若しくは球の落ちたる場所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・ラインより十ヤの場所をペナルティ・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・ラインより十

ヤ上の場所をペナルティ・キックのマークとす。

球上に横はる事

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しくは球より轉退すべし。

(罰) 反則ありし場所においてペナルティ・キック。

キック・オフ

第21條「キック・オフ—Kick-Off」

(イ) プレース・キックを以てなすべし然らざる場合は再びキック・オフをなさしむし。

(ロ) 球は十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・オフをなさしむるか又は中央においてスクラメーヂを組ましむ。若し十ヤラインに達したる後吹き返へされたる場合には競技は續行さる。

(ハ) キック・オフ側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ヂを組ましむものとす。

(ニ) 相手側は中央線より十ヤ以内に立つべからず、これに反するときは再びキック・オフを許す。

(ホ) 相手側は球が蹴らるるまでチャージすることを得ずこれに反する時は再びキック・オフを許す。

(ヘ) 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ヂを組むか、その一つを選ばべし。

利益に關する第10條(ワ)は前述の規定に違反したる場合に適用なし。

ドロップ・アウト

第22條「ドロップ・アウト—Drop-out」(イ) ドロップ・キックは25ヤライン内よりなさるべし然らざる場合は

再びドロップ・アウトをなさしむべし。

(ロ)相手側は25%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ップ・アウトをなさしむべし。

(ハ)球は25%ラインに達せざるべからず若し達せざる時は相手側は再びドロップ・アウトを爲さしむるか又は25%ラインの中央においてスクラメーヂを組ましむるかその一つを選ぶことを得。25%ラインに達したる後吹き戻されたる場合には競技は續行さる。

(ニ)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、再びドロップ・アウトせしむるか或は25%ラインの中央においてスクラメーヂを組むかその一を選ぶことを得。

(ホ)蹴者側は球の蹴らるゝときはすべて球の後方に位置せざるべからずこれに反する時はレフリーは25%ラインの中央にてスクラメーヂを命ず。

利益に關する第10條(ワ)は前述の規定に違反したる場合に適用なし。

フリー・キック

第23條「フリー・キック-Free Kick」(イ)フリー・キックはマーク又はマークより後方にてそのマークをよぎりタッチ・ラインに平行なる直線上にて行はるべし。

このキックはフェア・キヤッチをなしたる競技者が行ふべく且蹴られたる球は最初に相手側によりて競技されたる場合を除きマークをよぎりゴール・ラインに平行なる直線に達せざるべからず。

(ロ)ブレス・キックを爲す場合には球が地上に置かれたる後は蹴者は之に手を觸るゝを得ず。

(ハ)球の蹴られたる時は如何なる場合においても蹴者側はブレス・キックの置手を除き總て球の後方に位置すべし、而して蹴られたる後其球を追ふ

事を得。相手側はマークをよぎりゴール・ラインに平行なる線まで進み寄る事を得るも之を越ゆるを得ず、而して次の條件に従つてチャージするを得。

(1)ブレス・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。

(2)ドロップ・キック又はパントの場合においては蹴者が走り始むるか又は蹴らんとしたるときは直ちにチャージするを得。但蹴者が球を手にしたまま引き退きたる時は相手側はマークの線まで退くものとす。マークを越えて徐々に進み出すことはチャージと看做す。

(罰)(1)蹴者側の反則に對しマークにおいてスクラメーヂ(第17條(ニ))に適用なし)

(2)相手側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もと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ゝ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越えざる時は再び蹴るべし。

利益に關する第10條(ワ)は前述の規定に違反したる場合に適用なし。

【註】フェア・キヤッチを爲せる競技者がその際に負傷し三分以内にキックをなす能はざる場合はキックを禁じマークにおいてスクラメーヂを組ましむべし。

ペナルティ・キック

第24條「ペナルティ・キック

-Penalty Kick」(イ)ペナルティ・キックはマークまたはマークより後方にてそのマークをよぎりタッチ・ラインに平行なる直線上にて行はるべくしかして蹴られたる球は最初に相手側によりて競技さ

れたる場合を除きマークをよぎりゴール・ラインに平行なる直線に達せざるべからず、此のキックはその側の何人が行ふも差支なく、ブレス・キックの場合には蹴者が球を置く事を得。

【註】若し反則がイン・ゴールにおいて行はれたる時はそのゴールは球がマークをよぎるゴール・ラインに平行なる線に達すると達せざるとに拘はらず記録さるべきものとす。

(ロ)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總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。

(ハ)相手側の總ての競技者は球が蹴らるゝまでマークをよぎりゴール・ラインに平行なる線上またはそ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爲すべからず。

【註】「チャージすることなく」とは總ての競技者が両手を體側に下して停まり如何なる方法によるを問はず蹴者をしてキックを損はしめんと企てざることを意味す。

【罰】(1)蹴者側の反則に對しマークにおいてスクラメーヂ(第17條(ニ))に適用なし)

(2)相手側の反則に對しもしキック後ならば蹴者はもとの條件にて再度のキックをなし得る選擇權をその蹴者に與ふ。

ゴール・ラインの後方より蹴らるる場合には球はそのゴール・ラインを越えざるべからずもし越えざる時は再び蹴るべし。

利益に關する第10條(ワ)は前述の規定に違反したる場合に適用なし。

反則なき側の要求によりペナルティ

・キックに換へてマークにおいてスクラメーヂを選ぶことを得。

トライ後のゴールに向つてなすブレス・キック

第25條「トライ後のゴールに向つてなすブレス・キック」(イ)球はフィールド・オブ・プレーに持ち來りトライが得られたる場所をよぎりタッチ・ラインに平行なる線上の地上に置かるべし。トライを得たる側は何人にて球を蹴ることを得。但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。

(ロ)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球の後方に位置すべし。

(ハ)相手側は蹴るために球が地上に置かるゝまでそのゴール・ラインの後方に留まるべし、しかして地上に置かれたる時は球に觸れんがためにチャージまたは跳び上る事を得。

(罰)(1)蹴者側の反則に對しキックの禁止。

(2)相手側の反則に對しチャージの禁止。もしキック後ならば相手側のチャージを禁止しもとの條件にて再度のキックをなし得る選擇權をその蹴者に與ふ。

第23條及第25條の場合において：一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置手或は蹴者は相手側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、若し兩者の中何れかの一人でも之を行ふときはチャージを許さる。

第23條、第24條及第25條において：一球が蹴られたる後防禦側の何人かにより違法に觸れ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る事を得。

ト ラ イ

第26條 「トライ-Try」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側が最初にこれをグラウンドしたる場合。

(ロ) スクラメージの一方が他方を押してそのゴール・ラインを越え而して最初にイン・ゴール内にて球をグラウンドしたる場合、もし防禦側において之をグラウンドしたる場合にはタッチ・ダウンを興ふべし。

(ハ) 競技者が相手側のイン・ゴールにて一度球をグラウンドしたる上はそれを拾ひ上げたるともトライは最初に球をグラウンドしたる場所において興へらる。

レフリーは自己の見解によりてもし防禦側の不正なる競技または不法なる妨害なかりせば疑ひもなくトライがなされたるべしと考ふる時はトライを興ふべし、かかるトライは反則の起りたる時球のありし場所をよぎりタッチ・ラインに平行なる線上において興へらるべし。

競技者が球を手を持たざる場合には自身タッチまたはタッチ・イン・ゴールにあるも球がイン・ゴールにあればこれに手を置く事によりてトライをなし得。

レフリーは何れの側が先にイン・ゴールにて球をグラウンドしたりや不明なりし場合にはタッチ・ダウンを許すべし。

タ ツ チ

第27條 「タッチ-Touch」球は下の場合にタッチにあり。

(イ) 競技者に保持せられざる球がタッチ・ラインに觸れまたはこれを横切りたる時。

(ロ) 競技者が保持せる球または球を保持せる競技者がタッチ・ラインまたはこの線外の地面に觸れたるとき。

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タッチに入りたるものとす。

球を再び競技に戻す場合にはフィールド・オブ・プレーにおいて球に最後に觸れたる競技者の相手側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側により球を持ちて身體ごとタッチに押出されたる場合に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。

タッチより球を投入るゝ競技者は兩足共タッチ内に在ることを要す然らざるときは球は再び投げ入れらるべし。

球はタッチに入りし場所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・ラインより五ヤの所に達する様、球をフィールド・オブ・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・ラインと直角に十ヤの場所においてスクラメージを組むこと。

もし球がタッチより投げられし場合に(イ)に従ひて達せざりし時は(ロ)の方法によりその相手側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(イ)の規定に違反したる場合に適用なし。

タッチに向ひ故意に投げ込むこと等

第28條 「タッチに向ひ故意に投げ込むこと等」 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場所においてペナルティ・キック又はスクラメージを興へられる。：一

(イ) 球がタッチに入りし所よりタッチ・ラインと直角に十ヤ離れたる場所 (ロ) 斯るパス、ノック又はスローが起りたる場所。

ペナルティ・キックの場合には(イ)または(ロ)の場所の何れかがペナルティ・キックのマークとして取扱はる。本條は26條におけるレフリーがトライを許す権限を侵さず。

タッチ・イン・ゴール

第29條 「タッチ・イン・ゴール Touch-in-goal」 球は下の場合にタッチ・イン・ゴールにあり。：一

(イ) 競技者に保持せられざる球がコーナー・ポストに觸れまたタッチ・イン・ゴール・ラインに觸れまたはこれに横切りたる時。

(ロ) 競技者が保持せる球または球を保持せる競技者がコーナー・ポストに觸れまたはタッチ・イン・ゴール・ラインまたはこの線外の地面に觸れたとき。旗はコーナー・ポストの一部と認めず。

球その他がレフリーに觸れたる場合

第30條 「球その他がレフリーに觸れたる場合」 競技者の保持せる球または球を保持せる競技者がフィールド・オブ・プレーにおいてレフリーに觸れたる時はその場所においてスクラメージを命ぜらる

球を保持せる競技者が味方のイン・ゴールにおいて競技中レフリーに觸れたる場合にはタッチ・ダウンとす。競技者に保持せられざる球が何れかの側のイン・ゴールにおいて競技中レフリー、タッチ・ジアツチまたは観覽者に觸れたる場合若し觸るゝことなかりせば

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・ダウンを興ふ。球が観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これにタッチ・ダウンを興ふ。

競技者が球を保持して相手側のゴール・ラインを横切りグラウンディングする前にレフリーに觸れたる時はその場所にてトライを興ふ。

競技者に保持せられざる球が何れかの側のイン・ゴールにおいて競技中レフリー、タッチ・ジアツチ又は観覽者に觸れたる場合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場所においてトライを興ふ。球が観覽者に觸れたる時上記の如き結果が疑はしき場合には外來チームが攻撃側にある時はこれにトライを興ふ。

イン・ゴールにて抑止されたる球

第31條 「イン・ゴールにて抑止されたる球」 イン・ゴールにて球が競技者の手にある時グラウンドせらるゝ前に相手側の競技者によりて球が完全に抑止されたる時は其處に相對してゴール・ラインより五ヤの場所においてスクラメージを組ましむ。

味方のゴール・ラインを越えて球を持ち込むこと

第32條 「味方のゴール・ラインを越えて球を持ち込む事」

防禦側の競技者が球を味方イン・ゴール・ラインを越えて、故意にキック、パス、ノック若しくはキャリー・バツ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・バツクせられたるところに持ち戻されその場所にて

スクラメーヂを組ましむ。本條はヒール・バツクまたは故意にフア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。

イン・ゴールにおいての反則その他

第33條「イン・ゴールにおいての反則その他」レフリーは若し攻撃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與へずタッチ・ダウンを與ふ。

他に規定されざるイン・ゴールの反則に対する罰は

(イ)攻撃側の反則に對しタッチ・ダウン。

(ロ)防禦側の反則に對しその反則の起りし所に相對しゴール・ラインより五呎の場所においてスクラメーヂ。

不正なる競技、不行跡

第34條「不正なる競技、不行跡 Foul play, Misconduct.」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、躓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へること(3)不法なるタツクル、押すことチャージ前に妨害。

(ロ)不行跡。

(罰)(イ)(ロ)に對しレフリーは反則の場所においてペナルティ・キックを與ふ【第19條(ハ)に適用なし】而して最初の反則において競技者に警告するかまたは退場を命ぜべし。第二回目の反則においては必ず退場を命ぜざるべからず。

【註】競技者中にはペナルティ・キックを賭してまで不正なる競技によりてトライを得、または免れんとする傾向あるを以てレフリーはこの妨害を規定したる條項に注意し該行爲に對しては極めて嚴重に處理すべきものとす。

(ハ)反則を繰り返す場合

(罰)退場を命ぜべし

競技者退場を命ぜられし時は再びその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。

時間の空費

第33條「時間の空費」競技者またはチームが故意に時間を空費する事(單に罰則がスクラメーヂたる反則を故意になす場合をも含む)は違法なり。

(罰)その場所においてペナルティ・キック

【註】タッチより球を投げ入る際の反則に對してペナルティ・キックが與へらるる場合には反則の場所をよぎりゴール・ラインに平行なる線上においてタッチ・ラインより十呎の場所をペナルティ・キックのマークとす。執拋なる反則は第34條(ハ)に従て取扱ふべし。

規定なき不規律

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側がこれによ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。但相手側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は違法または不規則の起りたる場所に持ち返されその場所においてスクラメーヂは組まべきものとす。



競 技

排球競技は各九名の二チーム間に行はるゝものなり。

各チームは高さネットを以て分たれたるコートの一を占有す。

各チームはネットを越えてボールを打ち合ひ、その目的とする所はボールをして相手方コート内の地表に觸れしめ、或は對手をして失策せしむるが如き方法によりこれを打返すにあり。

コ ー ト

第1條 コート 第1項 コートは障礙物なき長方形の平面にして、其の面積區劃外線測長さ二十二呎、幅十一呎とす、而して高さはコート面より最小限度五呎迄は一切の障礙物なきことを要す。

第2項 コートは明瞭なる線を以て區劃すべし、區劃線は幅五呎ある事を要す、コートの長き側の區劃線をサイドラインと稱し、短き側の區劃線をエンドラインと稱す。

備考 非公式競技においてはキャプテン相互の合意により第一項及第二項所定の區劃線と障礙物との距離は之を變更することを得。

ネ ッ ト

第2條 ネット 第1項 ネットはその幅九十呎以上、一呎以下あることを要し、且つサイドラインよりサイドラインに達すべき十分の長さあることを要す。

ネットは三十番手の黒色または暗褐色の糸を以てし網目は十呎平方。

ネットの上端には幅五呎乃至八呎の白布を縫付け、之に針金または鋼繩を通すべし。

ネットはコート外五十呎以上一呎以下にある支柱間にその全幅を強く張り且つ兩エンドラインの中央において之と平行してコートを二等分すべきものとす、その頂上線は水平たるべく中央においてコート面より二呎三十呎の高さあることを要す。

備考 非公式競技においてはキャプテン相互の合意により針金或は鋼繩は他の綱を以て代用することを得。

ボ ー ル

第3條 ボール 第1項 ボールは球狀にして白色鞣革製の外皮を以て蔽はれたるゴム製の袋より成るものとすその周囲は六十五呎以上、六十八呎以下、重量は二百八十瓦以上、三百四十瓦以下氣壓は一平方呎につき五百瓦以上、五百五十瓦以下とす。

備考 非公式競技においてはキャプテン相互の合意により白色以外のボールを使用することを得。

テ イ ー ム

第4條 テーム 第1項 各チームは九名の競技者より成り、その中一名はキャプテンたるべし、補缺競技者の數は三名以内とす。

備考 非公式競技においてはキャプテン相互の合意により競技者の數は之を變更することを得。

第2項 競技者は競技の進行中ボールがデッドなるときは何時にても交代することを得、但し一度競技より退き

たる競技者は今一度に限りその競技に加はることを得、但し第11條の場合はこの限りに非ず。

交代はキャプテン又は補缺競技者之を請求することを得、キャプテンが交代を請求する場合は交代兩競技者の氏名及び番號をレフリーに報告することを要す。

補缺競技者が交代を請求する場合は交代兩競技者の氏名及び番號をスコアラに報告することを要す、此の場合スコアラはボールがデッドとなるを待ちて直ちに其の旨レフリーに報告すべきものとす。

交代競技者のサーヴィングオーダーにおいては被交代競技者の順位に入るものとす。

第3項 各競技者はその背後にサーヴィングオーダーを表示する明瞭なる番號札を附すべし、しかしてその番號は當該競技者の競技番號と看做さる。

備考 補缺競技者の番號は十番より始むべきものとす。

役員及其の職能

第5條 役員及び其の職能 第1項 役員はレフリー一名、アンパイア一名、スコアラ一名およびラインズマン四名とす。

第2項 レフリーは競技に関する最高役員にしてボールがインプレーなりや、ボールがデッドなりや、得點がなされたりや、並にサイドアウトなりや否やを判定し、且つ總ての反則を判定す。

第3項 レフリーは競技の開始よりその終了に至るまでの間、何時にても反則に関する一切の問題に判定を下す權能を有す、何等かの理由により競技が一時中止せられたる時もまたこれに包含せらる。

レフリーはまた規則に明示せられざる一切の問題に關して判定を下すの權

能を有す。

第4項 レフリーはネットの一端において兩コートと同時に明瞭に觀察し得べき場所に位置すべし。

備考 レフリーの位置はそのネットの上三十厘乃至七十厘にあるを最も適當とす。

第5項 レフリー及びアンパイアは笛を用意し何等かの判定につきて競技票その他の注意を促すべき必要ある時之を吹くべし。

第6項 レフリーは競技者交代の報告を受けたるときは之をスコアラに通告すべし。

第7項 アンパイアはレフリーの反対側に位置すべしアンパイアはタイムアウトの公式計時をなしネットタッチ及び妨害の反則を宣告する權能を有しまたレフリーの要求する方法により之を補佐すべきものとす。

第8項 スコアラはレフリーの側に位置し競技の得點その他の公式記録を作成すべし。

スコアラは競技開始前兩チームのマネージャーまたはキャプテンをして各チームの競技者及びその補缺の氏名、番號並びにサーヴィングオーダーを提出せしめ、競技中サーヴィングオーダーに誤りなきや否やを監視すべし。

第9項 ラインズマンはそれぞれエンドライン及びサイドラインを明瞭に觀察し得るやうコートの四隅に位置すべし、ボールがそのライン近くに落ちたる時は該落下點に最も近きラインズマンは「グッド」或は「アウト」を宣すべし、もしエンドラインの上の決定に關して兩ラインズマンの見解一致せざる時はレフリー之を決す、但しレフリーもまた明瞭なる判定を下し得ざる場合は之をカウントせず、ボールは再びサーヴせらるべきものとす。

備考 ラインズマンの數が二名の場合は兩

ラインズマンは夫々コートの兩端にてレフリーの反対側に位置すべし。

各ラインズマンの判定を下すべきラインの範圍に就いては 試合前役員間の協定によることを得。

第10項 ラインズマンはサーヴィングオーダーの監視ならびに各サーヴァーの得點の記録に關しスコアラを輔佐すべし。

第11項 ラインズマンはレフリーが明瞭なる判定を下し得ざるが如き事情に關しレフリーの要求に應じてその意見を報告すべし。

ラインズマンはレフリーの要求に應じ何時にても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オンコートといひ相手方チームの占有するコートをオポーネンツコートといふ。

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ズなりといふ。區劃線に觸れたるボールはアウトオブバウンズに非ず。

第3項 サーヴィス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 サーヴィングオーダーとは各チームのサーヴィス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ールトといふ。

サーヴ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ーネンツコートに入り得ざりし場合、又は相手方競技者がこれに觸るゝことなくアウトオブバウンズとなりたる場合はこれをフォールトといふ。

但しサーヴァーがサーヴ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これを地上に落しまたはこれを受止めたる場合はフォールトとならず。

第6項 サーヴ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效なるべかりし場合はこれをネットボールといふ。

ネットボールはこれをカウントせず再びサーヴせられるべきものとす。

第7項 ポイント、サイドアウト、ネットボールその他一時的に競技を停止すべきレフリーの判定の後、サーヴィスによつてボールが再びインプレーの状態に置かるゝまで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打返し得ざりし場合に宣告せらる。

第9項 サイドアウトは前項の場合のうちサーヴィングチームが得點をなし得ざりし場合同時に宣告せらる。

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事はプレーイング・ザ・ボールと解せらる。

第11項 ボールディング・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靜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ゝ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込みたる場合はドリブルと看做さるることなく今一度これに觸ることを得。

第13項 デレーイング・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 ネット際の一プレイにつき兩チームの競技者が反則をなしたる時はその兩部の反則に瞬間的遅速あるもこれ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ためにトス(拳)をなすべし、トスに勝つたるキャプテンは其のチームのためコート或は最初のサーブの選擇或は最初のサーブ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イングチームのサーブイング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又は拳を以て打込み之をインプレーの状態におくべし。

サーブを開始するに先立ちサーブは兩足をエンドラインの後方(即ちネットより遠く)且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終るまで兩足はエンドラインの後方且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場合は相手方チームのサーブイング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の行動の自由を阻害する場合はエンドラインの前方十分なる距離においてエンドラ

インと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お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は前のゲームにおける最後のサーブ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十一點を得たるときは兩チームは遲滞なくコートを変ふるものとす。

備考 一ゲームの終りにおいては兩チームはコートを変ふるべし。

第7項 ボールは如何なる方にもこれを打つことを得、しかして競技者がボールをプレーするに當り、脚部以外の如何なる部分をも使用することを得

第8項 サーブに非ら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にボールはなほインプレーの状態にあるものとす。

第9項 サーブにあらざるボールがネットに觸れたる場合は競技者がネットに觸れざることを條件としてこれ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打返す前三度に限りこれをプレーすることを得、しか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これ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ず。

ポイント及サイド・アウト

第8條 **ポイント及サイド・アウト**

第1項 一チームの競技者が次に掲ぐる行爲の一をなしたる場合相手方チームに對し一點を記録すべし、またサーブイングチームの競技者が次に掲ぐる行爲の一をなしたる場合は同時にサイドアウトを宣すべし。

(一)ダブルフォルト。

(二)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こと。

(三)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場合はボールはデッドにして之をカウントせず、再びサーブせらるべきものとす。

(四)ドリブル。

(五)脚部を以てボールをプレーすること。

(六)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。

(七)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之をプレーしたる後更に之をプレーすること。

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ドするボールに非らざる程度においてボールをプレーしたる場合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之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も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を解せらるゝことなし、又そのチームはネットを越えてボールが打返さるゝ前三度これをプレーすることを得。

(八)ボールがデッドなる場合を除くほか如何なる場合と雖も身體又は衣服の如何なる部分にてもネットに觸るゝ事。

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競技者はネットに觸れたるものと看做さるゝ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。

(九)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與へざる限りネットの上には或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入るゝことを禁ずるものに非ずと解すべし。

(十)如何なる方法においても相手方チームを妨害すること。

(十一)コート外よりコーチを受けること。

但し第9條第2項所定の場合は此の限りにあらず。

(十二)ボールをプレーする以外の目的を以てレフリーの許可なくしてコート外に立出づること。

(十三) **デレーイング・ザ・ゲーム**

(十四) 不當なる競技者交代。

第2項 **ダブルファウル**の場合はこれをカウントせず。

第3項 競技者がサーブイング・オーダーを誤りたる場合は相手方チームに對し一點を記録すべし、しかし

てその誤りが

(一) 該競技者のサービス中に発見せられたるとき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。

(二) サイドアウトの後相手方チームのサービス開始前に発見せられたる時はその既に得たるポイントはこれをカウントせず。

(三) 相手方チームのサービス開始後発見せられたる時はこの限りにあらず。

備考 サービスオーダーを誤りたるチームのサービスオーダーは正當なる順位に復歸し順位を誤りてサービスをなしたる該競技者は次の順位に限りサービス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これを宣し得べくボールはレフリーの吹笛あるまでイン・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その長さは一分間を越ゆることを得ず。

第2項 一試合中各ゲーム間に三分間の休憩をおく。

記録

第10條 記録 第1項 最初に二十一得点を得たるチームを其のゲームの勝者とす。

但し兩チームが各二十得点を得たる後は二点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これを定む。

備考 非公式 競技において主催者なき場合は一試合のゲーム数は競技参加チームのキャプテン相互の合意によりこれを決す。

競技者、補缺及 コーチの行爲

第11條 競技者補缺及コーチの行爲

第1項 レフリーは競技者が次に掲ぐる行爲、若しくはその他の著しく競技精神に違背する行爲をなしたる場合にこれを警告を與へ、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これを除名すべき権能を有す。

(一) 役員に對しその決定に關して執拗に話しかくること。

(二) 役員に對しまたは役員に關しその名譽を毀損するが如き言辭を弄すること。

(三) 役員に對しその名譽を毀損するが如き行動をなし、或はその決定に影響をおよぼすが如き行爲をなすこと。

(四) 相手方競技者に對しまたは相手方競技者に關しその名譽を毀損するが如き言辭を弄すること。

本規定はこれを補缺およ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。

試合没收

第12條 試合没收 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尚プレーすることを拒みたるチームは當該ゲームまたは試合を没收せらるべし。

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場合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点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決定は最終なり。

第2項 規則の解釋に關する判定に對する質問は直ちにこれ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、而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その抗議に對して適當の記録を命じ競技はそのまゝ進行すべきものとす。

附則(一)

第1項 本規則は下記修正規則により女子競技に適用す。

(一) コートの面積は長さ18呎、幅9呎とす。

(二) ネットの高さは中央において2呎とす。

(三) ボールは周圍六十二センチ以上、六十五センチ以下、重量は二百三十瓦以上、二百八十瓦以下とす。

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。

(一) ネットの高さは中央において二呎十五センチとす。

附則(二)

質疑應答

【質疑】 ネットの支柱はネットの一部と看做すべきや。

應答 否、支柱はネットの一部と看做すべきにあらず、従つて支柱に觸れたるボールはアウト・オブ・バウンズにしてまた競技者が支柱に觸るゝもネットタッチと解すべきにあらず。

【質疑】 一チームの競技者数は絶対に九名たることを要するや。

應答 然り、従つて公式競技におい

て試合開始に當り一チームのメンバーが八名に不足せる場合は勿論、試合の中途において競技者の負傷、除名その他の理由により八名に不足せる場合においてもそのチームは該試合を没收せらるべきものとす。

【質疑】 競技者その他に對する罰則としてサイド・アウトのみが宣せらるゝことありや。

應答 否、第11條第2項に「之に警告を與へサイド・アウトまたはポイントを宣し云々」とあり、一見サイド・アウトのみの課せらるゝ場合あるがごときも罰則とし相手方のポイントに伴はざるサイド・アウトのごときは殆んど其の意義なし、即ち本項はサービス・チームに對する場合にはポイント、サイド・アウトを宿しレシービング・チームに對する場合はポイントのみを宣するものと解すべきなり。

【質疑】 申込競技者と参加競技者との間に異動あるも可なりや。

應答 然り、但しその申込み變更の理由を競技當日主催者に届出で其の許可を得べきものとす。

籠球規則

(昭和八年 日本籠球協會編)

競技

バスケット・ボールは五人宛二組に分れ、ボールをバ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ことによりなるべく多くの得点をなし、同時に相手方をしてボールを取らしめず得点をせしめざるにあり。

第一章

(競技場)

第1條 競技場は障害物なき長方形の平面にして、其の最大限は長さ九四呎(二八六五呎)幅五〇呎(一五二四呎)最小限は長さ六〇呎(一八二九呎)幅三五呎(一〇六七呎)とす。

【註】 キャプテン相互の協定により本章第一條及障害物と境界線との距離に関する本章第二條の規定を変更することを得。競技場の理想的廣さは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。

- 一、小學校生徒程度——長さ六五呎(一九八一呎)幅三八呎(一一五八呎)
- 二、女子中等學校程度——長さ七〇呎(二一三四呎)幅三八呎(一一五八呎)
- 三、中等學校生徒程度——長さ七五呎(二二八六呎)幅四八呎(一四六三呎)
- 四、高等專門學校及大學程度——長さ八四呎(二五六〇呎)幅四八呎(一四六三呎)

第2條 競技場の區劃線は幅二呎(五呎)を下らざる十分鮮明なる線を以てし、障害物より三呎(九呎)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

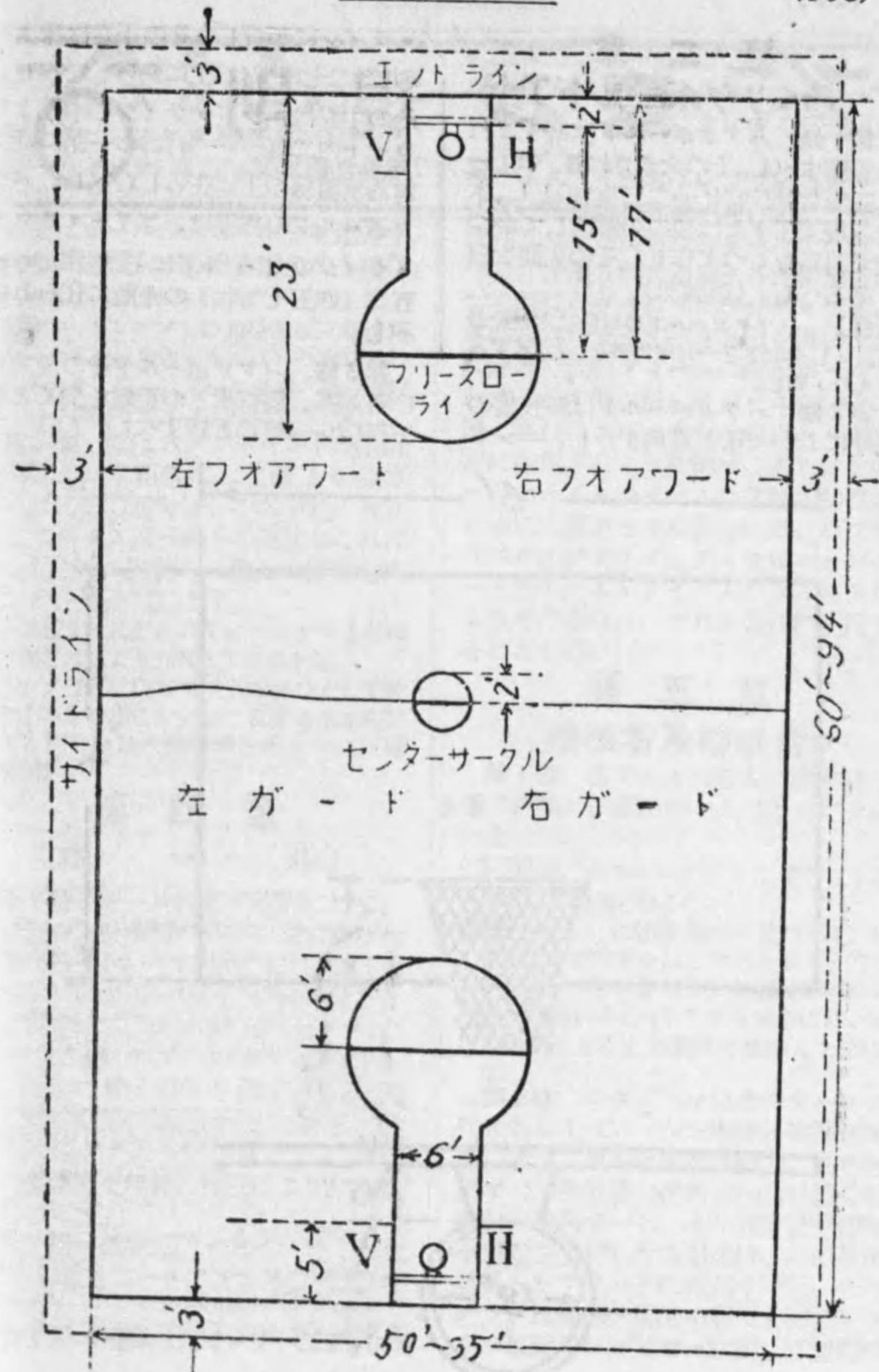
線をエンド・ラインといふ。(圖参照)出來得べくんば競技場の區劃線と障害物との距離を一〇呎(三〇五呎)とするをよしとす。(圖参照)

第3條 センター・サークルは二呎(六一呎)の半径を以てコート中央に印すべし、しかしてその中心を通じエンド・ラインと平行なる直線を引き兩側のサイド・ラインに達せしむべし(圖参照)但し長さ六十呎以下のコートにおいては從來通り直径のみとす。

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三呎(九呎)の距離を取り之に垂直に引きたる二つの線より成る場所とす。之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六呎(一八三呎)の圓の弧によりて限らる。此の部分も亦フリー・スロー・レーンなり。(圖参照)

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べし。この場合にはホーム・チームのためにH、ヴァイジツティング・チームのためにVの字を記すべし。(圖参照)

第5條 フリー・スロー・ラインは本章第四條記載の圓内を横切りて引かれたる線なり。その線は幅一呎(二・五呎)にして兩エンド・ラインに平行し且つ其の内側より一七呎(五一八呎)の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二章第三章及第四章の規定に十分注意すべし)



第二章 (バツクボード)

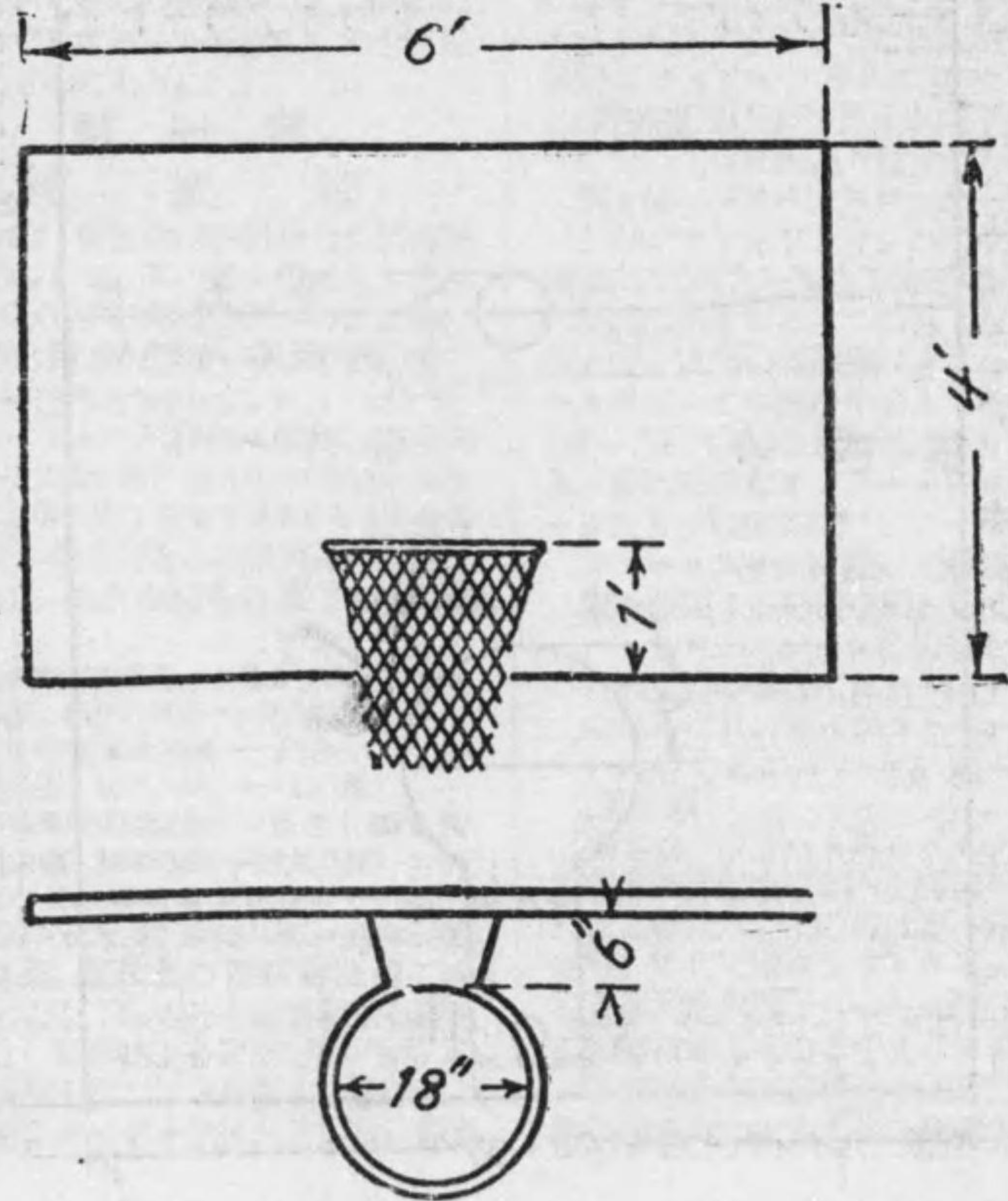
第1條 バツクボードは必ずこれを設備すべし。その大きさは横六尺(一八三^分釐)縦四尺(一二三^分釐)とし、木材、板硝子または他の平盤にしてかつ堅き材料をもつて作り、その表面を白く塗るべし。(圖参照)

【註】 バツクボードの材料は木材を最良としその厚さ一寸半内外を適當とするものゝ如し。

第2條 バツ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、その下端は床より(九尺二七四^分釐)上にあらしむべし。その中點はエンド・ラインの中點よりコート内二尺(六一^分釐)の一點に立てたる垂直線の上に在らしむべし。バツクボードの表面は、フリー・スロー・ラインのボードに遠き側より一五尺(四五七^分釐)の距離に在らしむべし。

第3條 バツクボードその後方及び各端共、觀覽者との距離を少くとも三尺(九一^分釐)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一八インチ(四六^分釐)の黒き金屬製のリング(輪)より吊したるものとする。その網はボールがバスケットを通過する時そ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ゝ紐は可成三十本撚以上六十本撚以下の細絲とし、又リング(輪)の厚味は直径八分の五吋(一・六^分釐)を越えざる様にすべし。

第2條 輪はバツクボードの垂直の兩端より等距離にして床より高さ(一〇尺(三〇五^分釐))の水平面に有り而してバツクボードの表面とこれに最も近き輪の内側の一點との距離を六インチ(一五^分釐)とす。

小學校生徒程度に於てはバスケットの輪の高さは床より九呎とする事を得。

リング(輪)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なるべし。その周圍は三〇^分釐(七六^分釐)以上三二^分釐(七九^分釐)以下とし、重さは二〇オンス(五六七グラム)以上二二オンス(六二四グラム)以下とす。而して堅く空氣を満すべし。(充滿したる空氣の氣壓は十三ポンド一〇・八八^分グラムを適當とす。)ボールの標準型を年齢、性別により左の如きものとす。

男子用一周圍三〇・三インチ(七七^分釐)重さ二一・二オンス(六〇〇グラム)

女子用一周圍二九インチ(七四^分釐)

重さ二〇オンス(五六五グラム)

小學生用一周圍二八インチ(七一^分釐)重さ一九・二オンス(五五四グラム)

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るべき一個を選び、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、何れのチームもそのボールを練習に使用することを得ず。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、こ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、其の中一人はキャプテンたるべし。

(1)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 チ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。然れ共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。

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。もし競技者が競技中番號を變更したる場合は、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ンパ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、本章第三條及び第五條に規定する場合の外は、役員に對し話し掛くことを得ず。

第3條 補缺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ざ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ざれば、再び競技に加はることを得ず。

【註】 コーチ、または補缺交代をなすべき地位に在るものなきチームにおいては、レフリーは補缺交代に関するキャプテンの申出を採用すべきものなり。

(2) 質疑 補缺者は何時競技者なるや。 應答 記録員に報告し、且レフリーにより承認せられたる時なり。

(3) 質疑 一競技に用ひ得可き補缺者の數は幾人なりや。 應答 制限なし。

第4條 競技より退きたる競技者は四度目のパーソナル・ファウルのため失格したる場合または他の除名處分を受けたる場合のほかは、今一度競技に加はることを得。

第5條 ハーフの終りにおいてタイムが宣せらるゝまで、競技者はレフリーまたはアムパイヤーの許可なくしてその競技場を離るゝことを得ず。

(4) 質疑 競技よりの除外または補缺交替の場合、退場者はコート去るについては許可を得る要ありや。

應答 無し。然れ共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事あるべし。

第6條 總ての競技者はシャツの背及び前面に明瞭なる算用數字の番號を確かりと附すべし。數字の太さ一毎(二・五毎)にて高さ少くとも六毎(一・五毎)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】 役員の便宜のため各チームは(1)及(2)の番號、或は役員を迷はす處れ有る數字の組合せを使用すべからず。シャツの前面の數字は高さ少くとも三吋なるをよしとす。

(5) 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) 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るべきや。

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る場合には、役員は、主催者側と協議の上決定すべきものとす。

第六章 役員及役員の任務

第1條 役員はレフリー一人、アムパイヤー一人、計時員二人、記録員二人とす。

【註】 レフリー及びアムパイヤーは競技をなす團體に對して全然無關係たること及び十分の資格あり且公平なるべきことを原則とす。レフリー及びアムパイヤーは何れのチームのユニホームを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び第二條、第八章第一條に規定されたる事項のほかは規則變更に同意する権能を有せず。

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、またゴールがなされたるやを決定す。レフリーはヴァイオレーション及び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、そ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。この最終の報告によりレフリーはその競技に對して役員たる關係を終了するものとす。

(7) 質疑 レフリーはアムパイヤーが、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パイヤーと協議すべきものとす。

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、若しくはディスクオリフアイグ・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、其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恐れある帶金其他を帶ぶる事を許す可らず。

第5條 レフリーは條文に別段の規定なき總ゆる事項に對して決定を爲す権能を有す。

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。アムパ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、レフリーもアムパ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。プレーの完了とは、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こと

をなさざるか、またボールがヘルド・ボールとなり、或はアウト・オブ・バウンドとなりたることを意味す。

(8) 質疑 第六章第六條に「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) 質疑 甲チームの一競技者がボールを所持しある時、乙チームの一競技者が負傷をなしたる場合、ボールを所持しある競技者が好意的に、そ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 その競技者はボールをプレイすることを中止せば可なり。然らばレフリーはその笛を吹きて、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。もしキャプテンがタイム・アウトを欲せずば、競技は直ちに續けられこの場合はタイム・アウトは科せられずも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。その何れの場合においても競技が再開せらるゝ時は、ボールは第十一章第三條に定むる如くサイドの境界線外において、甲チームに與へらるべきなり。

第7條 レフリー及びアムパイヤーは、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権能を有す。レフリー又はアムパイヤーは、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。

(10) 質疑 觀衆の態度に對する責任は誰れが負ふべきものなりや。

應答 其の競技を管理するホーム・チーム側の管掌者又は委員に、彼等が觀衆を整理すべきものと期待するゝ見地よりして、責任あるものとす。レフリー又はアムパイヤーは何れのチームに對しても

式のチームの応援者が競技の正當なる遂行を妨害する如き行爲をなした場合にはファウルを宣することを得。但し斯の如きファウルを宣するに當つては、其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。

第8條 レフリー及びアムパイヤーは、之等の規則に定められたる各自の任務の範圍においてその何れか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。レフリー及びアムパイヤーが、同一行爲に對し殆ど同時の決定を爲し、そ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。之れは第七章第十七條のダブル・ファウルの規定を妨げず。

(11) 質疑 ファウルを宣するに當りレフリーの決定はアムパイヤーの決定に優先するや。

應答 然らず。

(12) 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、一方アムパイヤーが當該行爲に就いて相手競技者のホールディングを宣したる場合、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付すべし。

第9條 レフリー及びアンパイヤーは、コート境界線の内外を問はず、競技開始より終了に至るまで何時にても、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おいてもまた同じ。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げ上けらるゝとき(トス・アップ)、レフリー及びアンパイヤーは他の競技者が、ジャムプする競技者を妨害せざる位置にあるやう注意すべし。

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

アウルの場合には、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、またフリースローをなすべき競技者を指示すべし。

第11條 アムパイヤーは、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・バウンドの決定をなし、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。アムパイヤーは自己並にレフリーのなしたる決定を洩れなく記録員に知らしむべし。

【註】 本條規定のアムパイヤーの職務は、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エンド、一方のサイドを看視することによつて、常に一人の審判をしてボールに先立つことをなさしめて、最も有効に競技を處理し得べし。

第12條 記録員は得点およびファウルを記録し、且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。而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。但しレフリーが之と異りたる定めをなしたる場合は此限にあらざり。記録員は得点毎に、又各ファウル毎に、相互に記録を比較し、相違あらば直ちにレフリーに問合すべし。若し記録員が其の旨直に通告せざるときは、レフリーは公式のスコア・ブックの記録を採るべし。但し公式のスコア・ブックの記録と異りたる決定を爲すに、十分の心證ある場合は此の限りにあらざり。記録員は補缺交替あるとき、レフリーに合圖を爲す爲、呼子を準備すべし。

【註】 記録員の笛の響は競技を中止せず。記録員はボールがデッドの場合にのみ笛を吹く様注意すべし。但し下の質疑應答の場合は此の限に非ず。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き。

(13) 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たる事をレフリーに通告せず、そ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点も、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、直ちに補缺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時は、直ちにその合圖を鳴らすべきなり。然れ共その合圖を鳴らす前に競技が始められたる場合には、ボールがデッドとなるか、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。

(14) 質疑 記録員は一競技者が三回のパーソナル・ファウルをなしたる時、その競技者にそのこと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合すことを得。

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爲め、或はタイム・アウト後、ジャムプ・ボールにてプレー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。計時員の合圖を以て、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。も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。も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。もし兩計時員が、ボールが空中にある前にタイムが終りたる事に一致すれば、レフリーはゴールを得点に數ふべからず、これに反し兩者が一致せざる場合には、レフリーは得点に數へざる十分の理由なき限りこれを得点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又は其の他の方法により、二人にて見得る様におくを可き。

第14條 役員は決定を爲すに必要な場合、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其の音を異にすることを要す。記録員のそれもまた然り。

(15) 質疑 計時員は競技者またはコーチに、競技時間が何程残りあるやを示して然るべきや。

應答 競技中止せられたる時、レフリーはキャプテンまたはコーチの要求によりて右についての報告を得てこれを兩方のチームに告ぐるを以て至當とす。

(16) 質疑 計時員中の何れが時計を取扱ふべきや。

應答 それに對する相互の意見に一致を見ざる場合は、レフリーこれを決定するものとす。

第七章

(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、その中に停止しまたは、通過したる時、爲さるゝもの

とす。

(17)質疑 ボールがバスケットにそ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点となるや。

應答 得点とならず。

(18)質疑 競技者が同僚によつて空中にさし上げられ又は同僚の肩の上に上りてパスを受け、しかしてボールをゴールに入れたる場合に得点となるや。

應答 得点とならず、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。

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、その競技者はアウト・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または裏に觸れたる時、またアウト・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ゝことなく、バックボールドの端に當りまた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る前、最後にそれに觸れたる競技者が、そのボールをアウト・オブ・バウンドならしめたるものとす。

(19)質疑 もし 競技者が ボールを所持する時バックボールドの後の壁に觸れたる時はアウト・オブ・バウンドなりや。

應答 然り。従つてボールはアウト・オブ・バウンドなり。

(20)質疑 ボールがバックボールドの面をかすめ境界線を越えたるも、未だ境界線外にある床また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。

應答 然らず。

(21)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。

(22)質疑 壁をバックボールドの代りに使用せるコートにてゴールに投ずる爲壁を走せ上がる事は正しきや。

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。なほ成可くコートは規則通り設備するを希望す。

(23)質疑 境界線上又は境界線外に在る競技者甲が、敵の競技者乙の投けたるボールを、ボールが境界線を横切る前又は後に捕へたる時、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れに觸れたる時は、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 ボールに堅く片手或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(即ち自己のゴールより遠いコートの半分)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まで接近せるに拘らずなほ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。

(24)質疑 「ヘルド・ボール」に關し、何

時を以て競技者が片手または両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すを得ずと、判断したる時なり。

(25)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)の競技者は何時迄もボールを保持して差支なきや。

應答 差支なし。そ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は、一に懸りて相手方 競技者の活動に在り。

(26)質疑 甲チームの 競技者が 圓形を作り、その中において相互にパスを行ふ、この時相手方は 身體的接觸なしにはボールを取る事を得ず。之は合法なりや。

應答 一人或は数人の乙チームの 競技者が五秒間この 圓形の三呎以内の位置を占むればヘルド・ボールを宣すべし。これは接近してガードされた 競技者がボールをプレイする事をなさざる爲なり。

(27)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、何等プレイせんま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。

(28)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。

第4條 「ジャンプ・ボール」とは、レフリーが相對抗する二人の 競技者の間にボールを投上ぐる場合を言ふ。

第5條 「タイム・アウト」は、競技時間を失ふ事なく、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、一チームがそれに対してボールを投入するバスケットなり。

第7條 次の場合「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・プレイとせらるる迄は、競技は停止せらるゝものとす。

一、レフリーまたはアムパイヤーの笛の鳴らされたる時。

二、ゴールが爲される時。

三、ヘルド・ボールが宣せられたる時。

四、タイム・アウトが宣せられたる時。

五、ファウルまたはヴァイオレーションが宣せられたる時。

六、ボールがアウト・オブ・バウンドとなりたる時。

七、ダブル・ファウルの場合における各フリー・スローの後。

八、競技時間の終りたる時。

九、バスケットの支柱にボールが挟まりたる時。(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。)

十、マルチプル・スローの場合、その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、次の場合を除きて得点とならず。若しボールが手より離るゝ前にゴールに投げつゝ有るタイムの 競技者に、ファウル又はヴァイオレーションが宣せられた時はゴールは得点とす。勿論審判がヘルド・ボールを宣したる場合は、たとひボールが笛の鳴りたる時手より既に離れ居たりとするも得点とならず。

【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・ボールまたはキャリング・ザ・ボール)とは、ボールを保持しながら進行するをなり。ボールを受くる時立ちあつたる競技者がピヴアットするとも、ランニング・ウイズ・ザ・ボールとは看做されず、ピヴアットの後

一、その競技者がドリブルを開始せんとせば、ピヴアット・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。

二、その競技者がボールをパスまたはゴールに投せんとする時は、ピヴアット・フットを揚げまたはジャンプすることを得。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対し、役員はその競技者が出来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、相當の斟酌を加へ寛大に扱ふべし。

【註】 規則委員會は「相當の斟酌」を次の如く解釋すべきものとす。之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、停止またはボールを處理するに付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ふれたる時或は兩足が同時に離れたる時に起る、然る後一方の足が他の足の前方に置かれりたる場合には、その後方の足をピヴアット・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ちぐることを得るも、その足が床に觸るゝ前にボールを離さざるべからず。また、兩足にて飛上る事を得るも、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、轉がし取落しまたは受け損じにより、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事によつてなさる。ドリブルにおいてボールは床に觸れざるべからず。但し競技者は一回丈空中に投げ上げた打ち上ぐることを得またドリブルは空中にボールを投上げて始むる事を得。またドリブル中唯一回のみ片手にて空中に打上ぐる事を得ボールが片手或は兩手に降り、または兩手に同時に觸れたる瞬間においてドリブルは終り、その競技者はボールをパスするかまた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ピヴアットをなす事を得。

【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することを得。しかしゴール成りたる時はこれを得點とす。ゴールに續けてボールを投することはドリブルとは看做されず。

(29)質疑 立ち降りながらボールを床に打ちつくことはドリブルなりや。

應答 然り。

(30)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。而して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兩手に降り或は兩手に同時に觸るゝと共に終る。

(31)質疑 競技者がボールを取落し、數回これを捉へんとして能はず、しかして後これ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。

(32)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ならざるや。

應答 ならず。

を避くことは殆ど不可能なり。

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身體的接觸により妨ぐることなり。

【註】 合法的に身體的接觸を來さずして敵の前進を閉塞することはスクリーニング(從來のいはゆるリーガル・プロツキング)といふ。

第13條 「フェースガーディング」とはボールに無關心に相手方競技者に面し、相手方競技者の動くにつれて動きその前進を妨ぐることなり。フェースガーディングはパーソナル・ファウルなり。

第14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15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。

第16條 「パーソナルファウル」とはホールディング、プロツキング(進行を妨ぐること)、フェースガーディング、トリツピング(踏かしめること)、ブツシング(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17條 「ディスクォリファイング・ファウル」とは、ために競技者が競技より除外せらるゝ反則なり。

第18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。

(38)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とす。

(39)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

(33)質疑 競技者がボールを兩手を以て取り、片手を以てドリブルし、しかして左右交る交る片手を以てドリブルし、最後に兩手をしてこれを捉へパスするも反則ならざるや。

應答 ならず。

(34)質疑 ジャンプ・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、その競技者が床よりはづ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ンプボールの動作にしてドリブルにあらざればなり。

(35)質疑 一競技者がボールを保持したるまゝ、一回又はそれ以上床に觸れしめたる時、その競技者はドリブルをなしたるものなりや。

應答 然らず。

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『身體的接觸について』參照。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とも、片手又は兩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云ふを得ず。

(36)質疑 ガードにして相手方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とす。

(37)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、されどもかかる場合身體的接觸

アル・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非ずば、各ファウルは各別別の罰則を適用せらるべきなり。然れども最後のフリー・スローの後はボールはセンターにて投上げらるべきものとす。

第19條 「マルチプル・スロー」とは、同一チームに興へらるゝ二回以上のフリー・スローをいふ。

第20條 「ヴァイオレーション」とは、ファウル以外の反則をいふ。

第21條 「フリー・スロー」は、チームに興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ことなり。

第22條 「デイレイング・ザ・ゲーム」は競技者が競技の進行を不必要に妨ぐることなり。

第23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。レフリーは本章第五、第六條の規定に従ひ、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。競技は二十分づつの二つのハーフよりなり、各ハーフの間に十分間の中憩を爲す。中等學校の競技、又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、その一を八分間とし、第一クォーターと第二クォーターとの間、及び第三クォーターと第四クォーターとの間に、一分間の中憩を置き、第二と第三クォーターの間に十分間の中憩を置く。滿十四歳以下の少年の競技においては一クォーターを六分

とし、クォーター間の中憩を二分、及ハーフ間の中憩を十分とす。この一分間或は二分間の中憩の間、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、成る可く變更すべからず。

第2條 キャプテンはハーフ間の中憩時間の終了する三分前に、其の通告を受くるものとす。第二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一分間以内に、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。

(40)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。しかれ共兎も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。

第3條 ヴイジツテイング・チームは、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、又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・サークルにおいて開始せらるゝものとす。(但し之等の規則に規定する場合はこの限にあらず)

- 一、各ハーフ各クォーターまたは各エキストラ・ピリオツドの始め。
- 二、各ゴールの後。

三、各テクニカル・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その最後のフリー・スローの後。

四、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、兩センター間、ボールがサイド・ラインと直角をなす平面において雙方の飛び得るよりも高くあがり、且つ兩者の間に落ち来るやうに、之を投上ぐべし。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。

(41)質疑 センター若しくは他の場所に於てジャンプをなす場合、その競技者は「自己」側のバスケットに面するを要すや。

應答 孰れの方角に面するも差支なし。

(42)質疑 クォーター間又はハーフ間の中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 その中憩時間中になすべきものとす。しかしてゴール成るに成らざるに不拘、ボールはアツドなり。

(43)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 その競技者の「自己のバスケット」に遠き方の半圓なり。

第6條 センターはボールがその最高點に達する前にはこれを打つ可からず。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。か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ことを得ず。此の條文により各センター二回宛四回のタップが可能なり、他の競技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ことを得。

(44)質疑 レフリーがセンターまたは場所にてボールを投上げた時、雙方の競技者はジャン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ン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とす。

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、それら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 競技は其の終了を示す計時員の合圖の響により終了す。(第七章第七條参照) ファウルが計時員の合圖と同時に或は其直前に行はれたる時、フリー・スローに要する時間は特に興へらるゝものとす。

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。

(45)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、相手チームに興へらるるや。

應答 然からず。若しその誤りが競技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これを無視し、更に

そ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とす。フリースローが正當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。

第2條 競技の勝敗は、競技時間内における得点数の多少によりて決す。

第3條 第二ハーフの終りに於いて同点ならば、バスケットを替ふることなくエキストラ・ピリオッドとして五分間の競技を續くべし。而して勝敗の決するに至るまで何回にても、エキストラ・ピリオッドを續くべきものとす。八分間クォーターまたは六分間クォーター 競技においては各エキストラ・ピリオッドは三分間とす。各エキストラ・ピリオッドに入る前に、一分間の休憩をなすものとす。各エキストラ・ピリオッドは第二ハーフの繼續と看做さるゝも、その開始に當つてはボールはセンターにおいてイン・プレイとなす可きものとす。中等學校以下の競技において本項の後尾の規定を除き三回以上の延長戦を行はざるものとす。若し第二回の延長戦を必要とする場合は、五分間の中憩が第一、第二の延長戦間に許さるべきものとす。この中憩時間中競技者はコートから離るゝことを許さる。第二、第三の延長戦間は一時間の中憩とすべし。若し第二延長戦を終るもなほ同点なるときは、第三延長戦において先に二點を得たチームを以て勝者とす。但し第一延長戦後の中憩時間中、關係者が他の協定に達した時は此の限に非ず。若し兩チーム共第三延長戦に二點を得ざる時は、相互の協定により本項の冒頭に對す例外を作る事を得。

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、其の競技を沒收せらるべきものとす。

第5條 前條沒收競技(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、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、三呎(九一釐)以内に近づく事を得ざる様にすべし。コート内境界線より三呎(九一釐)の地點に明瞭なる線を引くを便す。

(46)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・バンドとなりたる場合は如何になすべきや。

應答 ボールは之をアウト・オブ・バ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十章第二條に依る。

審判への注意=審判はアウト・オブ・バ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、兩チームが銘銘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對して必しもボールを手にする事を要せず。

第2條 レフリー(又はアンパイヤー)がボールをアウト・オブ・バ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りたる點に直角なる約三呎(九一釐)コート内の地點において、ヘルド・ボールの場合における如く、兩者の間にボールを投上げて競技を開始すべし。若しセンター又はその他の場所におけるジャンプ・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、同じ點において再びボールはイン・プレイとせらるべきものとす。境界線の近くにおいてボールを持てる競技者が軽度の接觸により境界線外に出されたる時審判はボールはその競技者に與ふことを得。

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。ボールがデッドの場合には何時にても補給交代のためタイム・アウトは許さるものとす。此のタイム・アウトは補給交代のため三十秒以上を費さざる時はタイム・アウトとならず。ボールがデッドの場合、或はボールがイン・プレイにして、タイム・アウトを要求するチームがボールを所持する場合は何時にてもキャプテンの要求によりタイム・アウトは許さるものとす。此の場合各一分またはその未滿の時間を費す毎に、一回のタイム・アウトを科すべし。負傷の場合は、ボールがデッドの時は何時にても、また負傷した競技者のチームがボールを所持する時、或は第六章第六條に規定した

る如く相手によりプレイが完了した時は、タイム・アウトは許さるものとす。此の場合、一分間以内に負傷した競技者が、競技より退かざればタイム・アウトを科せらるべし。ファウルが宣せられた時は、常にタイム・アウトとなる。

(イ) テクニカル・ファウルまたはダブル・ファウルの場合には、競技はレフリーがセンターにてボールを投上ぐる際笛を吹く時再開す。

(ロ) その他のファウルの場合には、競技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時、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時、タイム・インとなる。

(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 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。しかれ共一チームがその三回のタイム・アウトを取りたる後と雖も、負傷および緊急を要する場合は、一箇のテクニカル・ファウルを代償として更にタイム・アウトを許さるべし。

(47)質疑 タイム・アウトに際して一分間以上を費したる時は如何になすべきや。

應答 各一分間毎に、若くはその未滿の時間毎に、これを一回のタイム・アウトとして科すべし。但し本條の特別の場合を除く。

(48)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このタイム・アウトに對してそれぞれ一回のタイム・アウトとせらるゝや。

應答 然り。

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、其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或る競技者がこれを保持し居たる場合には、その競技者は競技の停止されたる時居たる地點に最も近きサイドの境界線外より、ボールをプレイするものとす。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おいては、レフリーは投射の練習を爲さしむべからず。

(49)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、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。

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おける同様の方法によりボールをイン・プレイとなすものとす。ボールに觸れみたる二人の競技者は、ヘルド・ボールの起りたる場所における假想圓内にて、競技開始の際におけるセンタ

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・レーンにて「ヘルド・ボール」が宣せられたる中時はボールはセンターにおける同様の方法を以て、フリー・スロー・ラインにおいてイン・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、遅滞なくフリー・スローを許されたるゲームのフリー・スロー・ラインの上、またはフリー・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爲されたる競技者はフリー・スローを爲す事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爲さば、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、退場を要する程の負傷を爲したる場合には、その補缺者がフリー・スローを爲さざるべからず。若しファウルを爲されたる競技者が、除外その他負傷以外の理由の爲め退場する場合には、退場前にフリー・スローを爲すべきものとす。

第3條 テクニカル・ファウルに對するフリー・スローは、ファウルを爲されたる側の競技者は、何人にてて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、又は之を爲すべき競技者にフリー・スロー・ラインにおいてボールが渡されてより、十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おいてイン・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にあらず。

第6條 ゴール成らばパーソナル・ファウルによる一回のフリー・スローの場合には、ボールは其儘競技状態を繼續し、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其儘競技状態を繼續す。ダブル・ファウル或は一回又は夫れ以上のテクニカル・ファウルの場合には、最後のフリー・スローの後には其の最後のスローが、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。但し次の規定に牴觸する場合は、此限りにあらず。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ざる場合はその中一回にててもパーソナル・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儘競技状態を繼續す。

(50)質疑 一競技者にパーソナル・ファウルが宣せられ、そのフリー・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。

第十四章 (ヴァイオレーション及罰則)

競技者は次のことを爲すべからず

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 ゴール成ると得点ならず。

(51)質疑 競技者が境界線外よりリニューしたる時の罰則如何。

應答 ゴール成ると得点に數へず、ボールはセンターに於て投上けらるべきものとす。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ックボードへボールを投ずることはゴール成らざれば何等の罰なし。

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ッ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こと、又はフリー・スローを爲すに十秒以上を費すこと。

罰則 ゴール成ると得点ならず。

【註】 一回のフリー・スローの場合には、ゴールの成ると否とに關せず、センターにてジャム・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と否とに拘らず、センターにてジャム・ボールとす。

第3條 ボールを境界線外に出すこと。

(52)質疑 競技者の身體の一部が境界線外の床に觸れをる際にそ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。

第4條 境界線の外よりコート内にボールを持ち込むこと。

(53)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居る競技者はアウト・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狹隘なる場合には斟酌すべきものとす。

第5條 境界線外よりボールをイン・プレイとなしたる後、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・プレイとするに當り五秒以上を費すこと。

罰則 (第三、四、五、六條) 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あつて、ボールがバスケットまたはバックボードに觸るゝ前にフリースロー・レーンに入り、またはフリースロー・ラインに觸れ、そ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こと。若し競技者がフリースロー・レーンに沿ひてその位置を争ふときは、レフリーは公平にその位置を定むべし。

罰則(第7條) フリースローを爲しつゝあるチームの競技者が反則すれば、ゴール成るも得點せならず。ゴール成るを問はず、ボールはセンターにて投上げらる。相手方のチームの競技者が反則したる場合には、ゴール成らば得點せなし、ゴール成らば今一度フリースローを許さる。此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・ファウルに因る唯一回のフリースローなりし場合には、其の代りのフリースローがゴール成らばボールは其儘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、ゴール成るも得點せならず、ゴール成るを問はず、ボールはセンターにてトス・アップせらる。フリースロー・レー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ことあるべし。テクニカル・ファウル、ダブル・ファウルのフリースローの時は、競技者はフリースロー・レーンに並ぶべからず。若し一つ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際にヴァイオレーションが起らざれば前記のセンターボールの規定は適用されず。

第8條 ボールを持ちて走る事、ボールを蹴る事、拳にて之を打つこと。

【註】 ボールを蹴る事は、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又は脚にて打つはヴァイオレ-

ーションに非ず。

(54)質疑 ボールを蹴るとは如何。

應答 ボールを蹴るとは、作爲的に膝又は脚及び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。

第9條 フリースローを爲しつゝある競技者が、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。ボールが直ちにイン・プレイとなるフリースローの場合、若しボールがバスケットに入らず、リング(輪)にも、バックボードにも觸れざれば、ボールはエンドの境界線外においてフリースローをなせし相手方のものとなる。

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ックボード、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りたる場合には、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、センターまたはその他の場所にボールが投上げらるる場合に、ボールがその最高點に達する前にボールを打つ事、ボールを捕ふる事、或は二度ボールを打つた後それが床または他の八人の競技者の一人、バスケット、バックボードに觸るゝ前に觸るゝ事。

【註】 若し審判がボールを不完全に投上げたる時は、その審判は更にボールをトスしなほす可きものとす。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おいて、相手方のものとなる。

(55)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如何に爲すべきや。

應答 かゝる場合にはそ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おいて相手方競技者にボールを渡しその競技者はアウト・オブ・バウンドのときと同様の方法を以て競技を開始すべく、その際他の競技者はその競技者の身邊三フィート(九一センチ)以内に近づくを得ざらしむるを可きとす。

第12條 ボールがバスケットの中または其の縁にあるときに、ボールまたはバスケットに觸るゝ事。

罰則(第12條) 競技者が相手方のバスケットにおいて此の反則を爲したる時は、ゴール成るを問はず得點せなる。(センターボール) 競技者が自己のバスケットにおいて此の反則したる時は、ゴール成るを問はず得點せならず。(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13條 競技者がフリースロー・レーンの中において、バスケットに背を向けて球を持ちて立ちたる場合は、三秒以上これを保持する事を得ず。

- 1、バスケットは自己のバスケットのみを指す。
- 2、「背を向けて」とはバスケットを眞横にしたる以外はバスケットに背を向けたるものと認む。
- 3、「三秒」は通計三秒にして、競技者が肩の線のバスケットに對する方向を變へず、同一の位置においてドリブルするはボールを手にて保持せるものと同様に取扱ふものとす、從ひてその競技者は三秒以内にボールを處理すべきものとす。

罰則 ボールはサイドの境界線外において相手方のものとなる。

第14條 一、バック・コートにおいてボールを得たチームは十秒以内にボールをセンター・ラインより前方へ進むべし。但し相手方がボールを取るか、または之に觸れたる場合は此の限りに非ず、此の場合においては再びボールを得た時より十秒以内に之をセンター・ラインより前方へ進むべきものとす。ボールを中央線より前方へ進めたる後は次の條項に適合せる場合以外は之を再びそのバック・コートに返すべからず。

- (1)ゴールに向つてボールを投ずるか。
- (2)ジャンプ・ボールが起りたるか。
- (3)アウト・オブ・バウンズが宣せらるゝか。
- (4)相手方によりボールを取られた後再び取返すか。

二、前項規定の(1)(2)(3)及(4)の條項によりて、フロント・コートにおいてボールを得たる時はこれを一度だけセンター・ラインよりバック・コートに返すことを得。

【註】 1、バックコートにおいてボールを得て十秒を越えたる場合は、最後にボールを所持せし競技者の最も近きサイドラインにおいて相手方のものとなる。
2、(1)(2)(3)(4)の條件起らざるにボールをバックコートに返せし場合は、センターラインのサイドにおいて相手方のものとなる。
3、センターラインに觸れたる場合、バックコートより攻め入る場合はフロントコートに入りたるものと見做し、フロントコートに有る場合はバックコートに返されたるものと見做す。

罰則(14條) 此の條項に反したる場合ボールは境界線外において相手方のものとなる。センター・ラインに觸れたる時は之を越えたるものとして取扱ふものとす。

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。

一、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。

二、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ことを要し、且つまた競技者はボールが境界線を横切るまでこれに觸るゝ可からず。

三、三回のタイム・アウトを使用した後タイム・アウトを取る事、またはボールがイン・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。

四、競技の進行を妨害するあらゆる行爲。

五、凡てのジャンプ・ボールの場合、ボールが打たれる前に圓をはなれること。

【註】 圓内に合法的に残れる競技者が、ボールをバスケット中に叩き込みし場合は、ゴールは得点となりファウルは罰せられず。

六、ハツドルにより競技を三秒以上遅延せしめる事。

【註】 「ハツドル」とは競技者が競技時間中肩を組み圓陣を作り作戦にふける事を云ふ。

(56)買疑 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、得点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、又はボールを棄ひ、若くはヘルド・ボールを起さしむることを得るな

り。

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、競技場に入ること。レフリーに報告してその承認を得る前に、補缺者として競技に参加すること。また競技が再開せらるゝまで、レフリーを介することなく他の競技者と通意すること。

(57)買疑 第二ハーフの開始に當つて競技に入る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ならざりし競技者は報告せざるべからず。

(58)買疑 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をれりて、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検すべきなり、レフリーまたは記録員或はこの兩者に對し報告を怠りたる事に対しては一回のファウルを科するを以て十分なりとす。

(59)買疑 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、競技者がその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 これ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科すべきにあらず。然し乍ら、記録員はボールがイン・プレイの場合、或はフリースローが成されつゝ有る時笛を吹かざる様注意すべきなり。

(60)買疑 同時に二人また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これは反則なりや。

應答 然らず。彼等が既に競技を爲しを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こと

を禁するにあり。

(61)買疑 補缺者はその同僚にポジションの變化を告げ、またその相手の指定を乞ふことを得るや。

應答 レフリーを通じて爲すべきなり。同僚競技者は補缺としてコートに入り來れる競技者に話しかくることを得るも、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不得。

第3條 役員に對し激語を放ち、そ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。

(62)買疑 競技者が他の競技者に走り當りた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、また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なり。

第5條 再び競技より退きたる後更にまた競技に加はる事。

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し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科せられ、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、レフリーまた

はアムバ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、しか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

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とにかゝはらず相手方競技者を捕へ、躓かしめ、衝き、または押すこと。ドリブルする競技者が、相手方と身體的接觸を來すことを避けんとする明かなる努力をなさずして、相手方に衝き當りまた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、兩者の何れかゞ又は雙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して爲す場合には、反則の責はドリブルする者に多し(後出規則註解参照)

(63)買疑 一競技者がドリブルしつゝある時、これ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、その際身體的接觸を來したりせよ。この場合ファウルは行はれたるものなりや、またそれは何れの責任なりや。

應答 此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、明確なる決定を爲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、之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

者共に其責を負ふべきものなり。

(64) 質疑 ハツキングとは如何

解答 ハツキングとは規則中には用ひられざるも、手先若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。

(65) 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。

解答 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兩方ともに銘々が罰せらるべきなり。

第10條 相手方競技者をフェースガードする(進行を妨ぐる)事。

第11條 不必要なる粗暴の行爲を爲す事。

【註】 若し競技者が判外的に粗暴にしてボールをブロックする意志なく、ゴールに向つてボールを投じつゝ有る競技者に対して反則を犯したる時は、除外反則を科することを得。

第12條 ボールに片手また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こと。

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) 一、ゴールに向つてボールを投じつゝある競技者に此反則がな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点となり且一回のフリー・スローを許さる。若しゴールを得点すべきや否やに付き判定し難き場合は得点せず。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。二、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。

三、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ものとす。四回のパーソナル・ファウルをなしたる競技者は、何等の手續を俟たず除名され、競技場より退くこと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九條、第十條第十一條、第十二條または第十三條の反則あらば、その競技者を除名することを得。

(66) 質疑 パーソナル・ファウルに関する規定は相互協定によりて之を除外し得るや。

解答 全く除外する事を得ざるものとす。パーソナル・ファウルの規定は競技中におい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事は競技を綺麗ならしむるに與て力有り。凡ての規定は嚴密に且遺漏なく實施せらるべき事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おいて特に然り。

規則の註解

上掲規則中においてま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これを補充せんとす。然れども之らの記述は規定または條項を變改せんとするものにあらず、また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ことは不可能なるは疑

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、ボールに向つ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、且つ單にボールを獲得する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、その背後に在る相手方競技者がそ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、其の接觸は之を己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。

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ことを擧げ、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ことを云々するも、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。規則第十五章第九條は、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ことを強調せり。若しドリブルする競技者の前進路が遮塞せられをる場合には、ドリブルする競技者はパスまた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みなき場合は、相手競技者の横をドリブルにて通過せんとすべからず。尤もこのことは防禦側競技者の責任を免除する意にあらず、身體的接觸は雙方ともにこれ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、防禦側競技者は必らずボールをプレイせざるべからず。

ヘルド・ボール

多くの審判はファウルの先廻りをなして、これを防ぐためにヘルド・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、衝きかゝらんとしたまたはそれを捕へんとするを見て、笛を吹きヘルド・ボールを宣することによつて、ファウルを防がんとするなり。然れどもこのことはボールを保持する競技者に對し不當なるのみならず、また粗暴なるプレイを助長するものなり。又審判によつては主に之を「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數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、此種の審判振は長日月の間には、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又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居る時、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べきなり。ボールが競技者の

手を離れたるや否やは本問題を解決すべき必要素にあらず。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する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たる後も、その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、ま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、または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おいては、マルチプル・スローを與へらるべきものにあらず。

スキー規定

(昭和六年八月全日本スキー聯盟改定)

總 則

第1條 役員は役員長一名、デスタ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、單距離競走、複合競走、リレーレース及び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も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は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標を胸背に掲ぐべきものとす

デスタンスレース

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、但し長距離競走は滿二十歳以上の者に限る

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、補助記録員若干名、醫師一名

係長は全係員を指揮して競技を進行せしめ係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たすべし

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対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

通告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通告すべき事項は係長之を交付す

計時員は各競技に対して一名を置き他に一名の補助員を設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

決勝審判員は決勝線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り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

この際出發合圖員は閃光が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これを出發の合圖とせず出發の銃聲前出發また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おいて認めたる時は假令合圖の發砲後と雖もなほ一回の發砲を以て競技を中止せしむ不正の出發二回におよ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2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「パンフライ」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 係長におい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

スキー又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又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聯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ため雪面上1.21m(4尺)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

同時出發の場合はこの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これを攪むを許さず、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これを定む

第11條 競技者は必ず所定の地點を通過すべし

第12條 所要時間の最短なる者を以て優勝者とす

第13條 優勝者二名以上生ぜ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び杖を以て競技を終始すべく破損せる場合は各一方に限りこれ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 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

多數の競技者が同時に出發する際は出發點より約100m以上の平地或はこれ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短距離競走を先に行ふを原則とす

第24條 短距離競走の成績は別表によりこれを採點す

第25條 短距離競走において零點を得たるか、またはジャムプ競技におい

て全部轉倒したる者は失格とす

第26條 競技者の兩競技得點の和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これを行ふ

リレーレース

第28條 本競技は20m乃至40mとし四人を以て行ふ、一組には二人まで補缺者を置くことを得

第29條 全走路を四區に分ち各競技者は等一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 出發點において選手配置を開始する以前には同一組内における競走者の交代を許すも選手配置以後においては之を許さず

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その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條は本競技に之を準用せず

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対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

斜面員の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発點に他の一名は飛台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 ジャンプ競技においては競技者の飛型及び飛距の點數並に全體的に最長不倒飛距を決定すべきものとす

第40條 ジャン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なほ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または一束に揃へ兩

スキーを完全に揃ふべし

飛台端におい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兩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数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0.5を單位として表示す

飛距點は同一出發點における各組競技者の最長不倒飛距を20點とし別表により算出す

出發點より圏外線に至るまでに轉倒したる者には飛型點と同一の飛距點を與ふ

雪面に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點以上を與へ準備滑走路において轉倒せる競技者の飛躍に對して0點を、着陸後の倒轉飛躍に對しては10點以下を與ふ

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

一競技會におい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、こ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また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ことを要す

第45條 本競技は競技者の出發において開始され圏外線通過後の違止を以て終了となす然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その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

組内各員相互においては如何なる援助を爲すも差支なきものとす、即ち競

走中同一組内各員は相互に携帶品を代携しまた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お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(サック入)(二)圖囊(走路圖在中)(三)双眼鏡(サック入)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ック(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

出發時における服裝に關する判定はデ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、リレーレースおよびジャンプ競技とす

第2條 本大會は本聯盟において制定せるスキー競技規定により舉行す

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り且つ競技種目の變更を許さず

(一)前年度において第一位乃至第十位の登録を受けたる者及び最長不倒距離保持者

(二)當該シーズンにおける本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前二項の場合においてリレーレースは第一位に限る

(三)聯盟會長において推薦したる者

第4條 前條第2項の競技會は下記の條各項件を具備するを要す

(1)毎年定期に開催するものたる
(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その成績を聯盟に通報すべし

第8條 選手權大會の競技を完了したる者は競技種目毎に順位に従ひ成績と共に悉くこれを登録す

ジャムプ競技にては最長不倒飛躍者は別にこれを登録す

第9條 次記の級別を以て選手權を決定することを得

(一)幼年組

(二)成年組(滿二十歳以上、三十歳未滿)但しジャムプ競技は十八歳以上とす

(三)壯年組、年齢は競技會前年十二月末日を以て算定す

第10條 本大會の出場者は加盟團體若しくは假承認を受けたる團體の會員として本聯盟に届出ある者及び中小學校在學生に限る

第11條 本大會の出場者には出場手数料を課することあるべし、但し中小學生にして加盟團體員に非ざる者は毎回一學校金五圓の登録料を納付するものとす

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・スケーティングおよびフィギュア・スケーティ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 スケーティング (甲) 總則

第35條 距離—國際競技は次の距離に就てのみこれ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興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呎、1,000呎、1,500呎、5,000呎及び10,000呎

第36條 第35條に定むる距離の外競技は10,000呎を超えたる距離につい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於る競技と看做すべきものとす。

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爲に生じたる該選手の相手方が出場せざる爲に生じたる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

るものとす、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る場合には各距離において最優秀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るものとす。

500呎、1,500呎、5,000呎及び10,000呎の距離に付一個の競技舉行せらるる場合には選手のスタート番號及び二人組合の構成は500呎及び5,000呎の距離に付各別に抽籤せらるるものとす、まづ各選手の「スタート」番號の抽籤を

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において500呎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るものとす。

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。

行ふものとする。

二人組合の構成はスタート番號の一と二、三と四等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る。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これに倣ふものとする。

1 500mの距離に就ては500m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また10,000mの距離における二人組合の構成は5,000mの距離において達成せられたるタイムによるものとする。

1,500m及び10,000m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る。

500m及び5,000m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かは抽籤により定む。

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その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ものとする。

第39條 決勝競技=決勝競技は之を許さざるものとする。

第40條 直線コース競技場における500m競技=500m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、5m離れて之を行ふものとする。

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る。

第42條 時計=「タイム」測定に使用せらるる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越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る。

第43條 各廻送のタイム=5,000m及び10,000m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る。

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「テックスト」により獨文「テックスト」にはau einzelnei Bahn なる語を用ひ第37條單一「コース」の競技場(auf einfachei Bahn)と區別しあり尤も英文「テックスト」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べし)に於て少くも相互に2m離れて並べらるべきものとする。

二重コースの競技場においては各コースは少くも3m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また如何なる場合におい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ことは許されざるものとする。

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る。

スタート係は選手の後位置を占むべきものとする、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る。

選手の用意なれるときは「出發」("Los!", または "Go!")なる語または號砲發射をもつて出發せしむ、「コース」また

は「オー」なる語が發せられまた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る。

第46條 スタート線=選手はスタートにおい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る。

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る、コースの内側を滑走する者はこの内側滑走を持続するを要す、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る。

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「テックスト」に依れり)に於て選手は相手選手との距離少くも5m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條件に従はず且審判長の裁決に依り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る。

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る。

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る、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なすべきものとする。

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る。

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。

二個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個の時計のタイムが結果として算へらるゝものとする。

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る。

タイム測定員の一名が何らかの理由によりタイムを測定せざる場合には他の二個の時計の中間タイムを以て結果と看做さるゝものとする、該中間タイムが $\frac{1}{10}$ 秒に満たざる端數を生じたる場合にはその次に高き $\frac{1}{10}$ 秒までを取りこれを結果と看做すものとする。

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る、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る、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る。

確定せられたるタイムに対しては異議を申立つことを得ず。

タイム測定員はスタートに際しスタート係の後方におい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より相互に結付くるものとす。

二重装置のストップ・ウォッチ十分なる數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ためまた三個の單装置の時計を第二の選手のため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条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呎において達成せるタイムの秒數、1,000呎においては秒を以て示せる達成せるタイムの半分、1,500呎においては秒を以て示せる達成せるタイムの1/3、5,000呎においては秒を以て示せる達成せるタイムの1/4また10,000呎においては秒を以て示せる達成せるタイムの二十分の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呎最大500呎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径は24呎を下らず又26呎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置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、これについ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富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呎、1,000呎、1,500呎および10,000呎につい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つい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) 世界選手權及「ヨーロッパ」選手權競技會

第57條 二重コース競技場、長さ半径=世界選手權競技會およびヨーロッパ選手權競技會は二重コースの競技場に於て之を舉行する事を要す。(コースの長さは出來得れば500呎また少くも400呎たること)

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。

選手權競技會における半径及交叉線=世界選手權競技會およびヨーロッパ選手權競技會においては内側彎曲線の半径は24呎を下るを得ず、かつ26呎を超ゆるを得ず、また交叉線は少くも70呎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=世界選手權競技會及びヨーロッパ選手權競技會に就ての距離は500呎、5,000呎、1,500呎及び10,000呎とす。

第59條 總ての距離に對する参加=世界選手權競技會及ヨーロッパ選手權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權競技會またはヨーロッパ選手權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。

何れの選手も該条件を満足せしめざるか、または數人の選手が該条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權を求むるの權利を失ふものとす。

第61條 競技の期間=世界選手權またはヨーロッパ選手權のための競技は二日間にわたり舉行せらるゝものとす第一日においては500呎および5,000呎また第二日においては1,500呎および10,000呎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 ヨーロッパ選手權競技會及び世界選手權競技會の結果は遅くも競技後四週間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 總 則

第63條 一般規定 國際フィギュア・スケート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(女と男女二名または男二名)相互間また集團競技においては同數且同構成の参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・スケート競技=個人フィギュア・スケート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)相連繼する分(Minuten)の一定
敷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
せる總結果により之を行ふ、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(肩書及び
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ク
ール・フィギュア中少くも2/3の種目及
びフリー・スケートイグ(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。

前記部門の何れか一に對してのみ競
技参加届出をなすことは之を許さず。

スクール・フィギュア競技はフリ
ー・スケートイ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
れる時又は前日に之を舉行すべきもの
とす。

第65條 ベーヤ・スケートイグ競
技及集團競技並にダンス競技はフリ
ー・スケートイ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、その滑走に
際し、絶対に影響を與ふる事なきやう
配置を占むべきものとす、審判員は互
ひ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 ク ー ル フィギュアー競技

第67條 スクール・フィギュアー
スクール・フィギュアーは別表中より
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=世界選手權に
おいてはスクール・フィギュアーは抽
籤に依り之を定む、該抽籤及係數の確
定はスクール・フィギュアー競技の前
日の夕方少くも審判員三名及選手二名
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。

スクール・フィギュアー六種目を抽
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)第一のスクール・フィギュア
ーは競技規則別表第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號のフィギュアー籤出せられた
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號のフィギュ
アー中において之を行ふ、之に反し第
一次抽籤において第38號または第39
號のフィギュアー籤出せられたると
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
「フィギュアー」中において行はるゝ
ものとす。

(三)第34號、第35號、第36號及第37
號のフィギュアー中より一個。

(四)第三次抽籤において第34號また
は第35號のフィギュアー籤出せられ
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號及び
第29號のフィギュアー中においてこ
れを行ふ、これに反し第三次抽籤に
おいて第36號又は第37號のフィギュ
アー籤出せられたる時は第四次抽籤
は第3號、第4號、第5號、第6號、第7
號、第8號、第9號、第26號および第27

號の「フィギュアー」中においてこ
れを行ふものとす。

(五)第22號および第23號のフィギュ
アー中より一個。

(六)第20號および第21號のフィギュ
ア、中より一個。

フィギュアーは番號順にこれを滑走
すべきものとす。

男子世界選手權においては該抽籤方
法中より次のフィギュアーを削除す。

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17號、第
18號、第19號。

ヨーロツベ選手權に對するスクール
・フィギュアは世界選手權に付定めら
れたるフィギュアーの區分を參照し國
際スケート聯盟幹部會において毎年こ
れを決定するものとす、該スクール
・フィギュアの公表は競技細目規程を以
てこれをなすものとす。

第68條 選手の順位=フィギュア
ー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ィギュア
ーを滑走す。

選手の順位は各フィギュアー毎に之
を變更し直前のフィギュアーを第一に
滑走せる選手は次のフィギュアーに於
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
分間にして其のフィギュアーの滑走を
開始すべく之に反するときは該選手は
該フィギュアーを「滑走せざりしもの」
と採點せらるゝものとす。

第69條 唯一回の蹴りのみに依る滑
走開始=各スクール・フィギュアーは
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
蹴りを行ふことによりてのみこれが滑

走を開始することを得。

フィギュアー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
當該フィギュアー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。

選手は各スクール・フィギュアーの
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これを許さず。

フィギュアーは想像的軸線の交叉點
においてこれ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事なく浮
足(これより滑足と爲る)を氷上に下し
かつ從來の滑足(これより浮足となる)
を以て單一の蹴りを與ふることにより
これを行ふ。

各フィギュアーは右足と左足との雙
方を以て三回これを滑走す、この反覆
は前述の如く停歩することなくこれ
を行ふべきものとす。

審判長は自らまたはその代理者を通
じフィギュアーの三回の滑走がなされ
たることを當該選手に通告すべきもの
とす。

第70條 點數=スクール・フィギュ
アーは零乃至六の點數を以て採點す、
その意味次の如し。

- 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

小數一桁までの採點を爲して等級を
防することはこれを許すものとす。(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お
けるフィギュアーの正しき描寫、第二

に姿勢及動作、第三にフィギュアの三回の反覆に於ける線の合致及び第四にフィギュアの大きさを考慮すべきものとす。

選手及び審判員は第一に第71條による正しき滑走、次で72條による姿勢及び動作、次で第三に始めてフィギュア線の合致、次で第四位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また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關する規定=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び横軸線を保持する事。(エイトの縦軸線としては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。

縦軸線及び横軸線との關係においてフィギュアの各部分が象的に配列

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そ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また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

ロツカー及びカンターはスケートのエツヂを變更せざることまた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び後においてスケートのエツヂを變更せずまた反轉點は縦軸線上に在り第一及び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關する規定=スクール・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げ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、膝を僅かに屈げ、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して動作を補助す、但し浮足を餘り離し上げざること、腕は硬直ならしめず之を下げ、浮足と同様その運動により補助作用を爲さしむことを得るも肘または手を體軀より餘り離し上げざること手もまた出來得れば帯の高さを超えしめず指は擴げずまた拳を握らざること。

一般に總ての激しき角張りたるまた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興ふる様努むべきものとす。

フリー・スケートイニング競技

第73條 順位=フリー・スケートイニングに際しては個人競技たるとペーヤ・スケート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定められるスタート番號の順位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その滑走開始の時より之を起算し審判長におい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、呼上及び相當の數字板の差上を以て之を告知す。

フリー・スケートイニングの時間及び競技場の大きさ=男子世界選手權競技及び男子ヨーロツパ選手權競技並にペーヤ・スケートイニング選手權競技においてはフリー・スケートイニングの時間は5分又女子選手權においては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おいて少くも35呎又右に垂直の方向に於て少くも25呎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ため障害せらるゝ場合には審判長に於て該競技場を

許容すべきものなりや否やを裁決す。

第74條 審判=フリー・スケートイニングの審判は

内容 (イ)滑走せるプログラムの内容 (Inhalt)(難易及ヴァライテエー-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)

に付常にスクール・フィギュア競技における同一の意味を有する0乃至6點の點數を附してこれをなすものとす。

調和的演技 ペーヤ・スケートイニング競技及集團競技においてはこの外右(ロ)におい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 採點はスクール・フィギュア及びフリー・スケート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クール・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過度に依り該フィギュアに歸屬するものにして附屬スクール・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クール・フィギュアの點數と爲るものとす。

フリー・スケート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定に依り公表したる係數を乗

ず、その積はフリー・スケーティングの点数とす。

フリー・スケーティングの係数=此係数はフリー・スケーティングにおいて到達し得べき最高点数かスクール・フィギュアにおいて到達し得べき最高点数の出来得れば然らざるも之を越えざるものと爲るやうこれを選定すべきものにしてその際小数一桁までを許すものとす。

総点数=フリー・スケーティングに對する点数をスクール・フィギュアに對する点数に合計したるものは各選手が個々の審判員より得たる総点数とす。

第76條 席次数=審判員に依る採点表の計算はフリー・スケーティ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点表上の総点数に従ひ各選手を順次並ぶべきものとすその際最高の総点数を得たる選手は席次数一をまたその次位の者は席次数二を取得し以下之に倣ふ。

採点表において二名又はそれより多き選手が総点数同一なるときは席次数はこの者の間においてスクール・フィギュアの点数の高下により之を決すスクール・フィギュアの点数及びフリー・スケーティングの点数もまた同一なるときは審判員は自己の採点表上において當該選手に對し問題となれる席次数間の中間の席次数を與ふるものとす。

優勝者=審判員の絶対多数により第一位の席次数を與へられたる者を優勝者とし絶対多数により第二位の席次数またはよりよき席次数を與へられたる者を第二位とす、爾餘の席次数の割當は同一の原則によりこれを行ふ、この場合において席次数1、1・5および2はこれを第二位の席次数としてまた席次数1、1・5、2、2・5および3は第三位

の席次数として計算し以下これに倣ふ。

數人の選手が同一の席次数に付審判員の多数決を得たる場合には絶対多数よりも多き多数に依りこの席次数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数の低さに依り之を決定す。

席次数の確定に付絶対多数を得ざる場合には各個の審判員の與へたる席次数の合計に依り結果を定む、席次数の和が數人の選手に付同一なるときは総点数の多寡に依り之を決し、総点数も同一なるときはスクール・フィギュアに對する点数の多寡に依り之を決す

(譯者註、此「席次数の和」以下の文句は英文「テックスト」には別の一項となりた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数付與に就てもこれを適用す。

審判員の採点表において二名または數名の選手が席次数同一なるため問題となれる席次数間の中間席次数を付與せられたる場合には絶対多数を計算するに際しては當該選手のこの席次数は當該席次数中下位のものに関してのみ計算せらるるものとす。

第77條 ペーヤ・スケーティング競技及集團競技の結果=ペーヤ・スケーティング競技及び集團競技に在りてはフリー・スケーティングに付(イ)及(ロ)各項目下に與へられたる点数はこれを合計し、各個の審判員採点表上の席次数はこの和によりこれを定むるものとす。

各審判員の採点において二個または數個の二人組合または集團の各総点数が同一なるときは席次数は滑走の態様に對する点数の多寡によりこれを決す該点数も同一なるときは該審判員は自己の採点表上において當該二人組合ま

たは集團に對し問題となれる席次数間の中間席次数を與ふるものとす。

優勝者=審判員の絶対多数に依り第一位の席次数を與へられたる二人組合(集團)を優勝者とし該絶対多数に依り第二位又はより良き席次数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数1、1・5及2は之を第二位の席次数として又席次数1、1・5、2、2・5及3は第三位の席次数として計算し以下之に倣ふ。

數個の二人組合(集團)が同一の席次数に付審判員の多数決を得たる場合には絶対多数よりも多き多数に依り此席次数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数の低さに依り之を決す。

席次数の確定に付絶対多数を得ざる場合には、各個の審判員の與へたる席次数の合計に依り結果を定む、席次数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)の間において総点数の多寡に依りこれを決す、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度に對する点数の和の多寡に依り之を決す、同様の規定は爾餘の席次数の確定に就ても之も適用す採点及び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点表のスクール・フィギュアに對する点数及びフリー・スケーティングに對する点数並にこれより生じたる結末的諸數字はこれを公表することを要す。

採点表の供覽=この外各表の完全なる内容はこれを公表せずとするも少くも或期間これを公の閱覽に供すること望ましとす。

國際選手權競技會の採点表原本はプ

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点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。

國際選手權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点表の完全なる内容の謄本を送附すべきものとす。

第79條 制規の方法に依る採点以外の採点は無効とす。

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。

尤も世界選手權競技界及ヨーロッパ選手權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'幅85'、最小氷域長さ170'幅70')

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 1/2"直径3 1/2"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おいても氷上における一方のチームの人員六名を越ゆるを許さず、ゴールキーパーが處罰されし場合には、そ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 スティックの幅員は3 $\frac{1}{2}$ 半以内柄の長さは54 $\frac{1}{2}$ 以内としプレートの長さは15 $\frac{1}{2}$ を超ゆるを得ず。スティ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 $\frac{3}{4}$ とし、兩柱の間隔を6 $\frac{3}{4}$ とし、奥行上部17 $\frac{1}{2}$ 下部22 $\frac{3}{4}$ とす。ゴールはリンクの端より少くとも5 $\frac{3}{4}$ 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、各チームはこの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分またはそれ以下の休息時間を置く。

同点の場合は10分また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。この試合後なほ同点なるときは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権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、レフリーはこれ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・キーパーがこれを保持す。

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ともにタイム・キーパーを支配しスコアを保持し、アコアー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、合笛またはブ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、ブレイ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するべきものとす。

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………
バックが逸出せる點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。但しこの點は少なくともゴール・ポストより5 $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{2}$ の點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。

ゴールキーパーはバ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呎を超ゆるべからず。

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スに通告す、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 ストツペイジ 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、試合はレフリースに依りて中止さる。

バックはこれ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呎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呎の直線上にして反則或は事故の起りたる點よりこれに下せる垂線の足にて行ふ。

バックがレフリースに衝りし場合は、試合を中止しその點においてフェイスを行ふ。

第16條 兩ゴールラインの前方競技場を三等分した處に線を引き、此の線と右のゴールラインとの間の境域を稱してノーオフサイドゾーンといひ、ここに於ては防禦側にはオフ・サイドはらざるものとす。

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。

無意識のフットラッキング、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。フットラッキング・バックを保持せし場合、バックの投擲・バックテイングボディカバーの場合は各1分間宛としてストラッキング妨害、敵のステイックを把握せし場合、故意にバックを蹴りし場合、ステイックを肩より上にあげし場合、フローイング・オフサイド、ステイックによる推衝、後方より引掛けし場合、バックを止むる目的をもつてステイックを投げし場合バックをピック・アップせし場合、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ス・チェック、後方よりの妨害、板圍ひによりてバックを維持せし場合、板による妨害は何れも各2分間。

(3) 剩餘人員は2分間。(味方のキャプテンの選りし選手)

(4) レフリースに服せざる場合は4分間または失格。(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則が防禦側に不利に展開したる時はレフリースはこれを探らざることを得。但しレフリースは必要に應じ、以上以外にも反則を探り得。

別表第一 (「スクール・フィギュア」一覽表)

「フィギュア・スケート」=於ケル「スクール・フィギュア」			
略 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」	C = 「カウンター」	
b = 後	LP = 「ループ」		
圖 形	番 號	名 稱	難 易 係 數
	1	獨 Bogen-Achter 英 Curve Eight 佛 huit	1
	2	Rfo - Lfo	1
	3	Rfi - Lfi	1
	4	Rbo - Lbo Rbi - Lbi	2
	5a	獨 Schlangenbogen 英 Change 佛 changement de carre	1
	b	Rfoi - Lfio	1
	6a	Lfoi - Rfio	2
	b	Rboi - Lbio Lboi - Rbio	2
	7	獨 Dreier 英 Three 佛 trois	1
	8a	RfoTbi - LfoTbi	2
	b	RfoTbi - LbiTfo	2
	9a	LfoTbi - RbiTfo	1
	b	RfiTbo - LboTfi LfiTbo - RboTfi	1

図形	番號	名 稱	難易係數
		「ダブル・スリー」 { 獨 Doppeldreier 英 Double-Three 佛 double-trois	
	10	RfoTbiTfo — LfoTbiTfo	1
	11	RfiTboTfi — LfiTboTfi	1
	12	RboTfiTbo — LboTfiTbo	1
	13	RbiTfoTbi — LbiTfoTbi	2
		「ループ」 { 獨 Schlinge 英 Loop 佛 boucle	
	14	RfoLPfo — LfoLPfo	2
	15	RfiLPfi — LfiLPfi	2
	16	RboLPbo — LboLPbo	2
	17	RbiLPhi — LbiLPhi	2
		「ブラケット」 { 獨 Gegendreier 英 Bracket 佛 bracket	
	18a	RfoBbi — LbiBfo	3
	b	LfoBbi — RbiBfo	3
	19a	RfiBho — LboBfi	3
	b	LfiBho — RboBfi	3
		「ロッカー」 { 獨 Wende 英 Rocker 佛 rocker	
	20a	RfoRKho — LboRKfo	4
	b	LfoRKho — RboRKfo	4
	21a	RfiRKbi — LbiRKfi	4
	b	LfiRKbi — RbiRKfi	4

図形	番號	名 稱	難易係數
		「カウンター」 { 獨 Gegenwende 英 Counter 佛 contre-rocking	
	22a	RfoCbo — LboCfo	3
	b	LfoCbo — RboCfo	3
	23a	RfiChi — LbiCfi	3
	b	LfiCbi — RbiCfi	3
		「ワン・フット・エイト」 { 獨 Achter auf einem Fusse 英 One-Foot Eight 佛 huit sur un pied	
	24a	Rfoi — Lfio	2
	b	Lfoi — Rfio	2
	25a	Rboi — Lbio	3
	b	Lboi — Rbio	3
		「チェンジ・スリー」 { 獨 Schlangenbogen-Dreier 英 Change-Three 佛 changement de carre-trois	
	26a	RfoiTbo — LboiTfo	2
	b	LfoiTbo — RboiTfo	2
	27a	RfioTbi — LbioTfi	3
	b	LfioTbi — RbioTfi	3
		「チェンジ・ダブルスリー」 { 獨 Schlangenbogen-Doppel-dreier 英 Change-Double-Three 佛 changement de carre-double-trois	
	28a	RfoiTboTfi — LfioTbiTfo	1
	b	LfoiTboTfi — RfioTbiTfo	1
	29a	RboiTfoTbi — LbioTfiTbo	3
	b	LboiTfoTbi — RbioTfiTbo	3

図形	番號	名	稱	難易係數	
		「チェンジ・ループ」	獨 Schlangenbogen-Schlinge 英 Change-Loop 佛 changement de carre-boucle		
	30a			RfoiLPfi — LfioLPfo	2
	b			LfoiLPfi — RfioLPfo	2
	31a			RboiLPbi — LbioLPbo	3
	b	LboiLPbi — RbioLPbo	3		
		「チェンジ・ブラケット」	獨 Schlangenbogen-Gegendreier 英 Change-Bracket 佛 changement de carre-bracket		
	32a			RfoiBbo — LboiBfo	3
	b			LfoiBbo — RboiBfo	3
	33a			RfioBbi — LbioBfi	3
	b	LfioBbi — RbioBfi	3		
		「スリー・チェンジ・スリー」	獨 Dreier-Schlangenbogen-Dreier 英 Three-Change-Three 佛 trois-changement de carre-trois		
	34a			RfoTbioTfi — LfiTboiTfo	3
	b			LfoTbioTfi — RfiTboiTfo	3
	35a			RboTfioTbi — LbiTfoiTbo	3
	b	LboTfioTbi — RbiTfoiTbo	3		
		「ダブルスリー・チェンジ・ダブルスリー」	獨 Doppeldreier-Schlangenbogen-Doppeldreier 英 Double-Three-Change-Double-Three 佛 double-trois-changement de carre-double-trois		
	36a			RfoTbiTfoiTboTfi — LfiTboTfioTbiTfo	3
	b			LfoTbiTfoiTboTfi — RfiTboTfioTbiTfo	3
	37a			RboTfiTboiTfoTbi — LbiTfoTbioTfiTbo	4
	b	LboTfiTboiTfoTbi — RbiTfoTbioTfiTbo	4		

図形	番號	名	稱	難易係數	
		「ループチェンジ・ループ」	獨 Schlinge-Schlangenbogen-Schlinge 英 Loop-Change-Loop 佛 boucle-changement de carre-boucle		
	38a			RfoLPfoiLPfi — LfiLPfioLPfo	4
	b			LfoLPfoiLPfi — RfiLPfioLPfo	4
	39a			RboLPboiLPbi — LbiLPbioLPbo	5
	b	LboLPboiLPbi — RbiLPbioLPbo	5		
		「ブラケット・チェンジ・ブラケット」	獨 Gegendreier-Schlangenbogen-Gegendreier 英 Bracket-Change-Bracket 佛 bracket-changement de carre-bracket		
	40a			RfoBbioBfi — LfiBboiBfo	4
	b			LfoBbioBfi — RfiBboiBfo	4
	41a			RboBfioBbi — LbiBfoiBbo	5
	b	LboBfioBbi — RbiBfoiBbo	5		

(略語詳解)

- 獨 R = rechts = 右
- 英 R = right = 右
- 佛 d = Droit = 右
- 獨 L = links = 左
- 英 L = left = 左
- 佛 g = Gauche = 左
- 獨 v = vorwärts = 前
- 英 f = forwards = 前
- 佛 v = Avant = 前
- 獨 r = rückwärts = 後
- 英 b = backwards = 後
- 佛 r = Arrière = 後
- 獨 a = auswärts = 外
- 英 o = outside = 外
- 佛 H = Dehors = 外
- 獨 e = einwärts = 内
- 英 i = inside = 内
- 佛 D = Dedans = 内
- 獨 D = Dreier = 「スリー」
- 英 T = Three = 「スリー」
- 佛 T = Trois = 「スリー」
- 獨 S = Schlinge = 「ループ」
- 英 LP = Loop = 「ループ」
- 佛 B = Boucle = 「ループ」
- 獨 GD = Gegendreier = 「ブラケット」
- 英 B = Bracket = 「ブラケット」
- 佛 Bk = Bracket = 「ブラケット」
- 獨 W = Wende = 「ロッカー」
- 英 RK = Rocker = 「ロッカー」
- 佛 R = Rocker = 「ロッカー」
- 獨 G = Gegenwende = 「カウンター」
- 英 C = Counter = 「カウンター」
- 佛 C = Contre-rocking = 「カウンター」

ホッケー規則

(昭和八年度大日本ホッケー協會編)

チーム

第1條 チーム (Team) は十一人を一組とする二團體にて行ふ競技なり十一人の正式の組織は五人のフォワード、三人のハーフ・バック、二人のバック、一人のゴール・キーパーより成る。

試合の時間は七十分とす (兩軍キャプテンによりて協定したる時はこの限りにあらず) 三十五分の終りをハーフ・タイムと稱し兩軍は陣地を交換すべし。

(註) チーム細部の編成次の如し

FORWARD
L・W L・I C・F R・I R・W
HALF-BACK
L・H C・H R・H
BACK
L・B R・B
G・K

第2條 キャプテン (Captain) の任務次の如し。

(1) サイドの選擇はトツスにより定む。

(2) 審判官を得ざる時は兩軍チームのキャプテンこれに當り、又は兩軍より一名宛審判のために代表者を出すことを得。

(3) 競技開始に先ちてゴール・キーパーを指示す爾後變更のときまた同じ。

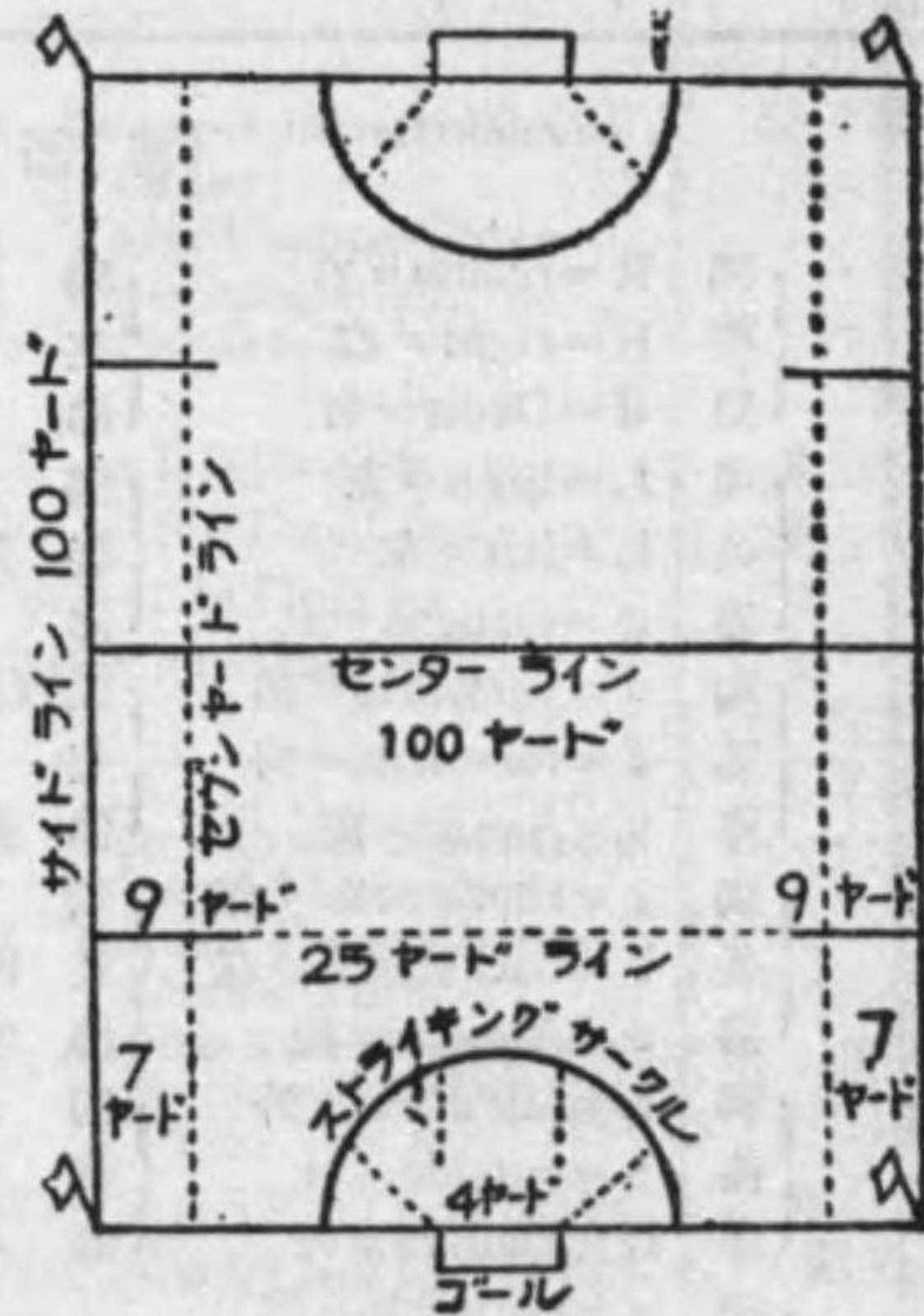
競技場

第3條 グラウンド (Ground) は縦100ヤ、横55ヤ乃至60ヤより成る長方形

のものにして圖の如く各線を白線をもつて劃す長き境界線をサイド・ライン短き境界線をゴール・ラインと稱す。

競技中各コーナーおよびセンター・ラインの端に高さ4ヤ以上の旗竿をたつコーナー・フラッグ以外の旗はラインより1ヤ隔て、たつるものとす。

第4條 ゴール・ポスト (Goalpost) ゴールは各ゴール・ラインの中央に設置す、ゴールは4ヤ (内測計) の間隔を置ける高さ7ヤの柱 (ゴール・ポスト) との先端を結合する横木 (クロスバー) とよりなりゴール・ポスト及び横木 (クロスバー) はいづれもその延長を許さず。



ゴールに用ふる柱棒は幅2ヤ厚さ3ヤを越えざる角材とす、網はゴール後方の地上に張りゴール・ポスト及びクロスバーに結着す、網の裾廻りは木或は他の材料よりなる數個の支柱をもつて固定す支柱は地上18ヤ以上を越ゆべからず。

第5條 ストライキングサークル (Striking Circle) ゴールの正間 (ゴール・ラインに直角に) 15ヤのところをゴール・ラインに平行なる4ヤの直線を引き次にゴール・ポストを中心にゴールの左右各15ヤの半径を以て弧を描きさきの4ヤの直線及びゴール・ラインとの間を結ぶべしゴール・ライン及びこれ等の線にて圍まれたる地域をストライキング・サークルと稱す。

第6條 ボール (Ball) は白色に塗りたるレーザ・クリケット・ボールまたは白皮製のものを使用す、グラウンドに積雪の場合は塗らざる赤皮製のクリケット・ボールを使用することを得、重量は5オンス半とす。

罰則 審判官は規定以外のボールの使用を禁ず。

第7條 スティック (Stick) はその左側のみ平面を有す、スティックの頭部 (接合部より先の部即ち曲屈しある部分) には鋭き角を附し、挿入物をなし堅き木及びこれに類するものを當てはめ或は特に鋭き先端を造り危険なる木片を附する等、總て危険性を有せしむべからず

スティックの太さは徑2ヤのリング内を通過し得るものとす、外径4ヤの護膜製リングを使用することを得、但し全量は28オンスを越ゆべからず、スティックの先端を角形に切り、或は尖らすべからず、丸形とすべし。

罰則 審判官は本條に示されたる規定に反するスティックを以て競技することを禁ずべし。

(注意) スティックの頭部に醫術用の

テープ等を使用する時は2ヤリングを通過し得べき程度以内なればその使用を許す。

第8條 靴 (Boot's etc) にスパイク或は釘等危険性あるものを附着すべからず。

競技方法

第9條 ブリーオフ (Bully-off) 競技者は兩チームより一人宛の競技者がセンターに於て球をブリーする事に依り開始せられる。(尚ブリーは得点のありし都度及ハーフ・タイム後競技開始の時にも行ふ)

ブリーを行ふには最初のスティックを以てボールの側にて自己の陣地の地面を打ち次にボールの上にて相手のスティックを打ち合はす、かくする事三回の後兩者何れかボールを打撃するものとす、かくして一般の競技に移るべし

總てブリーを行ふ二人の競技者はサイド・ラインに直面して立ち他の競技者はボールより自己のゴール・ラインに近き場所に位置すべし (ペナルティ・ブリーの場合を除く) またブリーを行ふ競技者より3ヤ以内に近づくべからず、サークル内における普通のブリーはゴール・ラインより5ヤ以内にて行ふを得ず。

罰則 本條に反したる時はブリーを繰返す。

第10條 ゴール (Goal) 攻撃者がストライキング・サークル内にあるボールを打撃しまたはそのスティックに觸れたる後完全にゴール・ラインを越えゴール・ポストの間クロスバーの下を過ぎたる時は得点となる、なほこの場合ボールが守備者のスティックまたは身體に觸れ或は打撃せられてゴールに完全に入りたる時も得点となる、萬一柱横木 (ゴールポスト、クロスバー) が轉位したる時は審判官の判斷に依り規定のゴールの在るべき位置と認むる處を