

ITSF RULES OF TABLE SOCCER
標準マッチプレー・ルール 2019
(Version 1.0)

目次

1) はじめに

- 1.1 ー背景
- 1.2 ー基本的な考え
- 1.3 ー専門用語
- 1.4 ー文書の構成
- 1.5 ールールの解釈
- 1.6 ールールの範囲

2) 用語の定義

3) 試合の構造

- 3.1 ー一時停止
- 3.2 ー中断

4) マッチプレー・ルール

- 4.1 ー試合の開始
- 4.2 ーボールを入れ、プレーを始める
 - 4.2.1 ーボールの位置決め
 - 4.2.2 ーレディプロトコル
 - 4.2.3 ーダブル・トランスファー
- 4.3 ーポゼッション
- 4.4 ーデッド・ボール
- 4.5 ーボール・オフ・テーブル
- 4.6 ープレーヤーの質問
- 4.7 ー得点
- 4.8 ーポジションの変更
- 4.9 ースピン
- 4.10 ーパス
- 4.11 ーウォール・コンタクト
- 4.12 ーインフラクション・インターラプト
- 4.13 ータイムアウト
- 4.14 ータイムアウトの請求

- 4.15ープレーの妨害
 - 4.15.1ーディストラクション
 - 4.15.2ーリセット
 - 4.15.3ージャーリング
- 4.16ーレフェリーの要求
- 4.17ーレフェリー
- 4.18ーメディカル・ブレイクの要求
- 4.19ーテーブル・メインテナンスの要求
- 4.20ー公式な中断
- 4.21ーゲームとゲームの間
- 4.22ー制限時間
- 4.23ープレイヤーの品行
- 4.24ー観戦者の品行
- 4.25ー許可
- 4.26ープレー・エリアへの侵入
- 4.27ーテーブルの調整
 - 4.27.1ーハンドルの交換
 - 4.27.2ープレーフィールドを拭く
 - 4.27.3ーテーブルの潤滑
 - 4.27.4ーテーブル・メインテナンス
 - 4.27.5ーテーブルの改造
- 4.28ー供給ボール
- 4.29ー練習

5) ペナルティ

- 5.1ーペナルティショット

6) 過去のルール資料

1) はじめに

1.1- 背景

このルールブックには、われわれが、テーブルサッカー（フーズボール）のルールを考えたり、実践したりする上での重要な変化が示されています。

新しいルールブックを作るというプロジェクトは、既存のITSFルールが旧くなってきているという考えから生まれたものです。ITSFによってオリジナルのルールが採用されて以来、様々な変更が加えられてきたことから、ルールブックを刷新する必要性が生じてきたのです。

既存のITSFのルールブックは、タイプが異なるイベント用のルールブックを作成するのに、正確に他の言語に翻訳したりするのに不十分なものでした。

これらのさまざまな問題を解決することが必要であり、この「標準マッチプレー・ルール」はわれわれの計画の最初の成果物です。

1.2 - 基本的な考え

「標準マッチプレー・ルール」の基盤となるのは、本文書全体で参照される定義の一貫性です。

複雑さを減らすためにわかりやすい定義を使用することで、規則自体が簡潔で明確になり、用語はより広く理解されるようになります。例えば、「ポゼッション（所有）」や「ストップト・ボール(停止したボール)」という用語が何を意味するのかについてお互いの意見が一致することでしょう。

この文章は、ルールと定義の正確性によって読み取りやすくなっています。そして、用語の一貫した使用は、曖昧さ、主観性、反復、矛盾を最小限に抑えることにつながります。

この試みの目的は以下の通りです。

- ルールの解釈と審判をより容易にすること

- 他言語への正確な翻訳を容易にすること
- 異なるタイプのイベントの「ITSF マッチプレー・ルールブック」の作成を容易にすること
- 一貫したフーズボール用語を使用すること

「標準マッチプレー・ルール」の新しいアプローチに審判員とプレーヤーが慣れるまでに時間を要することでしょう。ルール自体を合理化し、簡素化することは急務ではありますが、アプローチとルールの両方を一度に大幅に変更することは、多くの混乱と多大な修正を招くこととなります。

そのため、「標準マッチプレー・ルール」の第1版は、可能な限り2015年のITSFルールに近づくことにしました。こうすることで問題が起こったとしたら、それは新しいルールにではなく新しいアプローチに原因があることをはっきりさせることができます。

そして、「標準マッチプレー・ルール」が、ただちに以下に述べる目的を実現させることを願っています。

- ルールの単純化を促進するために、ルールの複雑な部分を洗い出すこと
- 様々なレベルのプレーヤーそれぞれに対応したルールセットまとめること
- 追加で以下のITSF マッチプレー・ルールセットを作成すること
 - その国特有なスタイル、例：スペインの2レグス、イタリアのローラーボール等
 - 障がい者用ルール
 - クラシック・ダブルス
 - 特別なイベント

1.3 - 専門用語

本書では、斜体の語句は定義された用語または定義された用語の活用です。読みやすさを向上させるために、「プレーヤー」や「ロッド」など、口語的な意味で十分に理解できる場合には斜体を使用せず、より正確な意味を意図する場合には斜体を使用します。

歴史的に見ても、最も基本的なフーズボール用語にさえ矛盾があります。例えば、ロッドやバーの呼び方について考えてみましょう。私たちはロッドやバーのどちらでも好きな用語を使うことができますが、正式なルールブックとなると、一つの用語を選んで一貫して使うべきです。

この文書では、バーよりもロッドという用語がふさわしいとしています。これには理由があり、バーは一般的に中の詰まった棒状のものであると考えられているのに対し、ロッドは一般的に断面が円形で中空の筒状のものであると考えられるからです。さらに、本書では、「ゴールキーパー・ロッド」、「2-ロッド」、「5-ロッド」および「3-ロッド」といった用語を使用しています。「ゴリー・ロッド」という用語は、文脈に応じて「ゴールキーパー・ロッド」、「2-ロッド」のいずれか、またはそれら両方を説明するために使用されます。

場合によっては、一般的な用語が、より曖昧な口語的意味との混同を避けるために、特定の方法で定義されることがあります。例えば、「プレーヤー」は常に人間ですが、「フィギュア」は無生物でロッドに取り付けられています。

また、これらの定義には、最初は奇妙に聞こえるかもしれませんが、その有用性が明らかになるにつれて、より親しみやすくなるはずの新しい用語も含まれています。

例えば、ここで紹介されている2つの重要なアイデアは、トランスファーとトランジションです。トランスファーとは、ボールが、あるフィギュアに最初に接触し、次に同じロッド上の別のフィギュアに接触することを略したもので、トランジションとは、ボールが、現時点で保持されているロッドから離れることを意味します。

複雑な場合は定義に集約されていますので、例を挙げるとするとパスのルールなどは簡単かつ正確に記述することができます。

「主体的」や「意図」という概念を含む用語や定義は可能な限り避けてあります。トランジションは意図的に行われたかもしれませんが、そうでないかもしれません。口語的な用語「ショット」は主観的です。例外もあります。例えば、「コントロールド・ポゼッション」という概念には主観性を伴いますが、実際のパスのルールを正しく表現するために必要です。

また、既存の難解な名称がより説明的な用語に置き換えられている場合もあります（例：ペナルティショットがテクニカル・ファウルに置き換わる、など）。

この文書では代名詞の they と them を単数形と複数形の両方で使用しています。

1.4 - 文書の構成

この文書は、定義されたすべての用語をまとめてアルファベット順に並べた「用語の定義」のセクションから始まります。このセクション全体を読む必要はなく、必要に応じて特定の用語を参照することができます。

マッチプレー・ルールは各セクションに分かれており、各々のセクションでは、特定の状況とその状況に関連したルールとペナルティについて説明されています。

各セクションの最初の部分は、その状況のプロセス、そこでプレーヤーができること、しなければならないことを説明しています。次の部分では、プレーヤーがやってはいけないことや違反のために課されるペナルティなどのルールが記載されています。

ルールとペナルティには、それらを特定する簡単な名前がついており、テキストや口頭で簡単に参照できるようになっています。それぞれのペナルティでの従うべき手順の詳細は、「ペナルティ」の章としてまとめられています。

セクションによっては解釈が含まれていることがあります。解釈は、ルールを修正したり、補強したりするものではなく、形式的には不要なものです。しかし、解釈は、誤解を避けたり、一般的なケースやエッジケースがどのように処理されているのかを伝えたりするのに役立ちます。

1.5 - ルールの解釈

ルールに曖昧さや矛盾がある場合は、以下のプロセスを用いて解決を試みるべきです。

1. 規則および定義が完全であり、省略されていても問題をカバーしていると仮定します。
2. 文書中で後に出てきた定義は、前に出ている定義よりも優先されます。
3. 文書中の後半に出てきたルールは、先に出ているルールよりも優先されます。
4. 文書中の後に書かれたセクションは、それ以前に書かれているものよりも優先されます。
5. 解釈を参考にします。

1.6 – ルールの範囲

この文書は、テーブルサッカー（フーズボール）の ITSF 標準マッチプレー・ルールを定義し、スタンダード・シングルスとスタンダード・ダブルスの両イベントタイプのルールをカバーしています。他の競技タイプのマッチプレー・ルールは、別の文書で発表される予定です。

マッチプレー・ルールは、試合の進め方を規定するものであり、服装、薬物、一般的な行動など、トーナメントの他の側面に関する一般的なルールは含まれていません。

イベントタイプやイベントの形式によってルールが異なる場合がありますが、試合の形式の違いに関わらず、同じルールセットが使用されます。例を挙げると、2 ゲーム先取の試合と 3 ゲーム先取の試合には同じルールが適用されます。

2) 用語の定義

この印刷用文書では、用語の定義をアルファベット順に記載しています。電子版ではカーソルを定義された用語の上に置くと定義が表示されるようになっています。

Active play (アクティブ・プレー): ボールがアクティブ・ポゼッション (*active possession*) されているか、トランジション (*transition*) している期間

Active possession (アクティブ・ポゼッション): ポゼッション・クロック (*possession clock*) によって計時されるボールに触れることが可能な (*reachable*) 状態でのアクティブ・プレー (*active play*) の期間

Adjusted ball (アジャスティッド・ボール): トランスファー (*transfer*) の後にフィギュア (*figure*) の前面または背面のいずれかに接触され、それに続いて再び同じフィギュア (*figure*) で接触されたボールのこと

Ball off table (ボール・オフ・テーブル): プレー・エリア (*playing area*) を離れて転がったり、キャビネット (*cabinet*) 上やテーブル外にある物に触れたりしたボールや、キャビネット (*cabinet*) 上に静止したボール

Ball supply (供給ボール): 試合/マッチ (*match*) 全体に使用されるボールのセットのこと

Bump (バンブ): プレーヤーのロッドが小さな力で壁に当たること

Cabinet (キャビネット): テーブルのフレームのうち、プレー・エリア (*playing area*) の外側にある部分

Clash (クラッシュ): プレーヤーの体の一部が、相手チームのロッドに触れること

Contact (接触): フィギュア (*figure*) とボールが触れること

Contact spin (コンタクト・スピン): 接触 (*contact*) の前後に、アクティブ・ポゼッション (*active possession*) のロッドが 360° 以上回転すること

Controlled possession (コントロールド・ポゼッション): 接触 (*contact*) の後、ボールがコントロールされているアクティブ・ポゼッション (*active possession*)

controlled transition (コントロールド・トランジション): コントロールド・ポゼッション (*controlled possession*) につながるトランジション (*transition*)

Current location (現在の位置): 現時点でのボールがある位置のこと。アクティブ・ポゼッションあるいはポーズド・ポゼッション (*active or paused possession*) の下では特定のロッドやフィギュア (*figure*) の近く、デッド・ボール (*dead ball*)、テーブル外、ゴール内のいずれかとなる

Dead ball (デッド・ボール): どのロッドでも触れることができ (*reachable*) ない静止した (*stationary*) ボール

Defensive player (ディフェン側プレーヤー): ディフェンス側チーム (*defensive team*) のプレーヤーのこと

Defensive team (ディフェンス側チーム): 一方のチームがボールを保持 (*possession*) している場合、他方のチーム

Deflection (ディフレクション): アンコントロールド・トランジション (*uncontrolled transition*) での一瞬の接触 (*contact*)

Direct pass (ダイレクト・パス): コントロールド・トランジション (*controlled transition*) の際に、何も触れずに同じチームのロッドでコントロールド・ポゼッション (*controlled possession*) が続くこと

Distraction (ディストラクション): アクティブ・プレー (*active play*) 中に行われる相手プレイヤーの気を散らせる行為で、不正とされているもの。またはレフェリーが不正とみなした行為

Double transfer (ダブル・トランスファー): プレーの開始時、ボールを入れる際に行われる、2回の連続したトランスファー (*transfer*)

Event (種目/イベント): 特定のフーズボールの種目 (例: スタンダード・シングルス、スタンダード・ダブルス)

Event format (イベント・フォーマット): 種目/イベント (*event*) がどのように行われるかを示したもの (例: グループステージ→シングル・エリミネーションなど)

Figure (フィギュア): プレー中にボールをコントロールするために使用される、ロッド上のプレーイングフィギュアのこと

Flex (曲げる): ハンドルに横方向の圧力をかけてロッドを曲げること

Freed ball (フリー・ボール): 触れることができる (*reachable*) ボールでトラップされて (*trapped*) いないもの

Game (ゲーム): 一方のチームがポイント・ターゲット (*point target*) に到達した時点で終了するフィクスチャのこと

Game target (ゲーム・ターゲット): 試合/マッチ (*match*) に勝つために必要となるゲーム (*game*) 数

Goalie rod (ゴーリー・ロッド): ゴールキーパー・ロッド (*goalkeeper rod*) または ゴールキーパー・ロッド (*goalkeeper rod*) 及びそれに隣接する 2-ロッドのこと

Goalkeeper (ゴールキーパー): ゴールキーパー・ロッド (*goalkeeper rod*) 上のゴールマウスをカバーするプレーイングフィギュアのこと

Goalkeeper rod (ゴールキーパー・ロッド): ゴールに最も近いロッド

Has serve (サーブ権): 試合中、チームが直前に失点した場合、または、最初のコインフリップでサーブ権を選択した場合、そのチームはサーブ権を保持する

Head official (ヘッド・オフィシャル): 適切な資格を持ち、大会の審判を務め、大会規則を執行する人

Held ball (ヘルド・ボール): 触れることができる (*reachable*) が、プレーされずに静止した (*stopped*) ボール

Indirect pass (インダイレクト・パス): コントロールド・トランジション (*controlled transition*) の際に、何かにちょっと触れてから同じチームのロッドでコントロールド・ポゼッション (*controlled possession*) が行われること

Infraction interrupt (インフラクション・インターラプト): 反則が宣言された場合、それを処理するために、ゲームを一時止めること

Infraction Location (インフラクション・ロケーション): 反則が発生した場所のこと

Initial flip (イニシャル・フリップ): 最初のサーブやテーブルサイドの選択権をどちらのチームが持つかを決定するプロセスのこと

Interrupt (中断): プレーが一時的に中断されるが、タイム・コントロール (*time control*) から除外される期間のこと

Jar (ジャー): ディフェンス側チーム (*defensive team*) によるシェイク (*shake*)、ショック (*shock*)、スラム (*slam*)、シフト (*shift*)、クラッシュ (*clash*) などにより、オフェンス側チーム (*offensive team*) がボールを保持または獲得ができなくなること

Match format (マッチ・ターゲット): 試合/ マッチ (*match*) のゲーム・ターゲット (*game target*) とポイント・ターゲット (*point target*) を指定する規定 (例えば、試合/ マッチ (*match*) は 3 ゲーム (*game*) 先取、各ゲーム (*game*) は 5 点先取など) のこと

Match (試合/ マッチ): 一方のチーム (*team*) がゲーム・ターゲット (*game target*) に到達した時点で終了するフィクスチャ

Medical break (メディカル・ブレイク): プレーヤーが怪我や病気から回復するために認められる一時停止の期間

Move (ムーブ): 静止している (*stationary*) ボールを動かしたり、または動いているボールの速度や方向を変えたりするような接触 (*contact*) のこと

Moving ball (ムービング・ボール): 動いていたり、回転したりしているボールのこと

Offensive player (オフェンス側のプレーヤー): ボールを保持しているプレーヤー

Offensive team (オフェンス側のチーム): ボールを保持しているチーム

Opposing player (対戦相手のプレーヤー): テーブルの反対側にいるプレーヤー

Pass (パス): ダイレクト・パス (*direct pass*) やインダイレクト・パス (*indirect pass*) のこと

Pause (一時停止): アクティブ・プレー (*active play*) が一時的に中断されるタイム・コントロール (*time control*) 下の時間のこと

Paused possession (ポーズド・ポゼッション): 一時停止 (*pause*) または中断 (*interrupt*) している間、ポーズド・ポゼッション (*paused possession*) のロッドは、ボールに触れられる位置にある

Pinned ball (ピンされたボール): ボールの上部をフィギュア (*figure*) による下向きの圧力によってプレーフィールド (*playfield*) に押し付けられた状態で、直ちにプレーされていないもの。ピンされたボールは、止まっても動いていてもよい

Play (プレー): ムーブ (*move*) やトランスファー (*transfer*) やトランジション (*transition*) のこと

Player (プレーヤー): 2つのチームのいずれかでプレーする人

Playfield (プレーフィールド): ボールがプレーされるテーブルの上面

Playing area (プレー・エリア): プレーフィールド (*playfield*) からキャビネットの側面の高さまでのテーブルの内側の空間のこと

Point target (ポイント・ターゲット): ゲーム (*game*) に勝つために必要な得点

Possession (ポゼッション): アクティブ・ポゼッション (*active possession*) またはポーズド・ポゼッション (*paused possession*) のいずれか。プレーヤーまたはチームは、彼らのロッドのいずれかでボールを保持している場合に、ポゼッション (*possession*) を有している

Possession clock (ポゼッション・クロック): 各ロッドでアクティブ・ポゼッション (*active possession*) の時間を計測する計時装置

Reachable (触れることができる): ロッド上のフィギュア (*figure*) がロッドを曲げる (*flex*) ことなくボールに接触 (*contact*) することができれば、そのロッドはボールに触れることができる (*reachable*)

Referee (レフェリー): 適切な資格を有し、試合の審判を行ってマッチプレー・ルールを執行する人

Released (リリースト): プレーヤーがコントロールしていないロッドのこと

Reset (リセット): オフェンス側プレーヤー (*offensive player*) がボールをコントロールしたりプレーしたりする能力を損なうような、ディフェンス側チーム (*defensive team*) による、シェイク (*shake*)、バンプ (*bump*)、ショック (*shock*) のこと

Restart (リスタート): 一時停止 (*pause*) または中断 (*interrupt*) 後にゲームを再開すること

Restricted ball (リストラクティッド・ボール): パスに関連して、トラップされ (*trapped*)、止められ (*stopped*)、ピンされ (*pinned*)、アジャストされた (*adjusted*) ボール

Rocking ball (ロッキング・ボール): その場でわずかに揺れているボール。ロッキング・ボール (*rocking ball*) はムービング・ボール (*moving ball*) ではない

Rod (ロッド): ゴールキーパー・ロッド (*goalkeeper rod*)、2-ロッド、5-ロッド、3-ロッド

Serve (サーブ): ゲームを開始、またはリスタート (*restart*) する際に、サーブ権 (*have serve*) を持っているチームが、5-ロッドの真ん中のフィギュアからボールを入れること

Shake (シェイク): プレーヤーがテーブルを揺らすこと

Shift (シフト): プレーヤーがテーブルを動かすこと

Shock (ショック): プレーヤーのロッドが中程度の力で壁に当たること

Slam (スラム): プレーヤーのロッドが大きな力で壁に当たること

Spectator (観戦者): プレーヤーでも審判でもない第三者

Stationary ball (ステーションナリー・ボール): 位置を変えたり、回ったりしていないボールのこと

Stopped ball (ストップト・ボール): 直ちにプレー (*play*) されないステーションナリー・ボール (*stationary ball*) のこと

Stub pass (スタブ・パス): ムービング・ボール (*Moving ball*) やステーションナリー・ボール (*Stationary ball*) の上方に、下向きの押さえつけるような力を与えて出すパス

Table maintenance (テーブル・メンテナンス): テーブルのトラブルを解決するための中断 (*interrupt*)

Team (チーム): 同じサイドのプレーヤー

Time-out (タイムアウト): ゲーム (*game*) 中やゲーム (*game*) 間に要求できる、プレーヤー (*player*) が会話をしたり、テーブルを離れたりすることができる一時停止 (*pause*) のこと

Time control (タイム・コントロール): 試合/マッチに関する時間制限。例えばアクティブ・ポゼッション (*active possession*) や一時停止 (*pause*) の時間制限など

Transfer (トランスファー): フィギュア (*figure*) でボールを動かし、同一ロッド上の別のフィギュア (*figure*) に触れさせること

Transition (トランジション): ボールを保持しているロッドでボールをそのロッドで触れられない位置まで動かすこと

Trapped (トラップト): 触れることができる (*reachable*) 状態で壁 (*wall*) または壁 (*wall*) の近くにあるストップト・ボール (*stopped ball*)

Tournament desk (トーナメント・デスク): プレーヤーが大会役員に連絡するために行く場所のこと

Uncontrolled possession (アンコントロール・ポゼッション): 接触 (*contact*) が
ないか、または瞬間的に制御されていないアクティブ・ポゼッション (*active
possession*)

Uncontrolled Transition (アンコントロールド・トランジション): アンコント
ロールド・ポゼッション (*Uncontrolled possession*) につながるトランジション
(*transition*)

Unprocessed infraction (未処理違反): 発生したばかりで、まだ処理されていない
反則行為

Unreachable (触れることができない): どのロッドでも触れることができない
ボールのこと

Wall (壁): プレー・エリア (*playing area*) を囲んでいる垂直面

Wall contact (ウォール・コンタクト): ボールを壁 (*wall*) に当てるムーブ (*move*)
のこと

Wall contact count (ウォール・コンタクト・カウント): 1 回のアクティブ・ポ
ゼッション (*active possession*) 中に行われる 5-ロッドでのウォール・コンタ
クト (*wall contact*) の回数

3) 試合の構造

マッチプレー・ルールでは、試合は構成要素から成り立っていると考えられ
ます。この構造を理解することは、ルールを読んだり解釈したりする際に役立
ちます。

各試合は、一時停止を間に挟んだアクティブ・プレー及び中断とで成り立っ
ています。アクティブ・プレーとはアクティブ・ポゼッションとトランジショ
ンからなります。アクティブ・ポゼッションと一時停止はタイム・コントロー
ルの対象となりますが、中断は対象となりません。

3.1 - 一時停止

一時停止とは、試合中にアクティブ・プレーが一時的に停止されることです。
一時停止はタイム・コントロール下に置かれるため、「ゲームの遅延」の反則の
対象となります。

次のような一時停止が認められています。

- プレーするためにボールを入れる
- デッド・ボール
- ボール・オフ・テーブル
- タイムアウト
- 得点后
- ゲームとゲームの間
- プレーヤーの質問
- メディカル・ブレイク

3.2 - 中断

*中断*とは、アクティブ・プレーが停止される期間のことです。*中断*には制限時間はありません。*中断*中のタイムアウトは認められません。

以下の*中断*が認められています。

- インフラクション・インターラプト
- レフリーの要求
- メディカル・ブレイクの要求
- テーブル・メンテナンス
- オフィシャル・インターラプト

*中断*の終了時には、ルールに従い、ボールを保持するロッドからプレーを再開します。

4) マッチプレー・ルール

4.1 - 試合の開始

試合は、各チームの代表のプレーヤーがコインフリップをすることで始まります。最初のコインフリップで勝った方が、ファーストサーブを取るか、テーブルサイドを選ぶかの選択肢があり、負けたチームは残りの選択肢を取ります。勝ったチームは一度選択を行ったら、その決定を変えることはできません。

サーブ権を持っているチームは、サーブを行い、プレーを始めます。

4.2 - ボールを入れ、プレーを始める

ここでは、ボールをサーブする際にボールを入れプレーを始める手順や、一時停止や中断後にプレーを再開する際にボールを入れる手順について説明します。

ボールを入れプレーに始めるには3つの段階があります。

- ボールの位置決め
- レディプロトコル
- ダブル・トランスファー

この手順が正しく完了して初めてボールを合法的にトランジションすることができます。ボールの位置決め、「レディ？」の問いかけ、「レディ！」の返答、ダブル・トランスファーの開始・完了は遅滞なく行われなくてはなりません。これらの手順は「ゲームの遅延」の反則の対象となります。

ボールの位置決めをしている間、およびレディプロトコルの間は、プレーは一時停止中です。

4.2.1 - ボールの位置決め

ボールの位置決めは、ボールをプレーに入れるプレーヤーが行います。ボールのスタート位置は状況に応じて以下のように決められています。

- サーブを行う場合、ボールは5-ロッドの中央のフィギュアの位置に置かれます。

- タイムアウト後のリスタートの場合、ボールはタイムアウトが取られた時点にあった場所に戻されます。
- デッド・ボールまたはボール・オフ・テーブルの後にリスタートする場合、ボールは、適切なロッドであればどのフィギュアの位置に置いてかまいません。

ボールを適切な位置に動かすためにトランスファーを行うことは、タイムアウト中を除き、違法行為ではありません。

4.2.2 - レディプロトコル

レディプロトコルは2つのステップで構成されています。

- ボールを保持しているプレーヤーは相手のプレーヤーに「レディ？」と尋ねなければなりません。
- 相手プレーヤーは「レディ！」と答えなければなりません。

ダブルスの場合、相手プレーヤーは「レディ！」と答える前にパートナーに確認してもかまいません。レディプロトコルは、ボールを保持しているプレーヤーが、最初のトランスファーを開始した時点で終了します。

4.2.3 - ダブル・トランスファー

「レディ！」の返事の後、ボールを持っているプレーヤーは、ボールを自由にプレーする前に、2回のトランスファーを行わなければなりません。

アクティブ・プレーはプレーヤーが最初のトランスファーを開始した瞬間に始まります。最初のトランスファーが完了した時点でポゼッション・クロックが開始されます。

5-ロッドでは、最初のトランスファーが完了するまで、ウォール・コンタクト・カウントは0回のみです。

ルール：フォルス・スタート

「レディ！」の返答があるまでは、ボールを動かしてはいけません。
ペナルティ（試合で初めて）：「警告」

ペナルティ（続けた場合）：「5-ロッドでリスタート」

ルール：間違ったフィギュア

プレイヤーは、誤ったフィギュアからダブル・トランスファーを開始してはいけません。このような違反の後に得点したとしても取り消されます。

ペナルティ（試合で初めて）：ペナルティなし；同じチームでリスタート

ペナルティ（続けた場合）：「5-ロッドでリスタート」

ルール：不完全なダブル・トランスファー

プレイヤーはダブル・トランスファーを行わなければ、アクティブ・プレーを続けることができません。

ペナルティ：「続行」または「リスタート」

解釈

1. どちらのチームも、ボールの位置決めをしている間、およびレディプロトコル中にタイムアウトを要求することができます。
2. それぞれのトランスファーは、ボールに明らかな動きを与えなければなりません。静止したボールに異なる 2 体のフィギュアで触れてもトランスファーとは認められません。
3. タイムアウト後にボールを壁際でプレーする場合、最初のトランスファーが完了されるまでは、壁への接触回数は増えません。よって、複数回ボールを壁に接触させることでボールをフリー・ボールにすることができます。

4.3 - ポゼッション

ポゼッションとは、どのロッドが、ひいてはどのプレイヤーが、どのチームが、どの時点でボールを保持しているかということです。

あるロッドのアクティブ・ポゼッションは、アクティブ・プレー中に、そのロッドのフィギュアがボールに届くようになったときに始まり、ボールに届かなくなったときに終わります。アクティブ・ポゼッションは、タイム・コントロール下であり、その経過時間はポゼッション・クロックによって測定され、ルールによって制限時間が定められています。

ポーズド・ポゼッションとは、一時停止や中断（例：タイムアウトや反則による中断）の間に、プレイヤーが自分のロッドでボールを保持している状態です。

レフェリーがいる試合では、ポゼッションの時間制限はレフェリーによって執行され、プレイヤーはポゼッションの時間制限の違反を宣言することはできません。レフェリーのいない試合では、相手がポゼッションの時間制限をオーバーしていると判断したプレイヤーは、「ストップ！」とコールしてプレーを中断し、レフェリーを要請することができます。ポゼッションを持っているプレイヤーは、その後、レフェリーのコントロール下で試合を再開します。相手チームのプレーを中断したプレイヤーは、ディストラクションの反則を犯したことになります。

回転しているボールが2ロッドの後方のどこかで、いずれのロッドも届かなくなった場合、ボールの回転が止まるか、ロッドが届くようになるか、デッド・ボールになるまでポゼッション・クロックは停止されます。

ルール：3-ロッドのタイムリミット

3-ロッド上でのアクティブ・ポゼッションは、15秒を超えてはいけません。
ペナルティ：「ゴーリー・ロッドでリスタート」

ルール：5-ロッドのタイムリミット

5-ロッド上でのアクティブ・ポゼッションは、10秒を超えてはいけません。
ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ルール：ゴーリー・ロッドのタイムリミット

ゴーリー・ロッド上でのアクティブ・ポゼッションは、15秒を超えてはいけません。
ペナルティ：「5ロッドでリスタート」

4.4 - デッド・ボール

ボールが静止していてどのロッドでも届かない場合、そのボールはデッド・ボールとなります。デッド・ボールは、レフェリーによって、あるいはレフェリーがいない場合には、両チームの合意によって宣言されます。

デッド・ボールは、停止した位置に応じてプレーに戻されます。

デッド・ボールの位置	リスタートの位置
両チームの5-ロッドの間	サーブ
5-ロッドの後方	直近のゴーリー・ロッドでリスタート

ルール：ボールをデッドにすること

プレイヤーは故意にボールをデッド・ボールにしてはいけません。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ルール：フレックス・インフラクション

プレイヤーは、他の方法では届かないボールに接触するためにロッドを曲げてはいけません。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

解釈

1. サーブホールで止まったボール、またはゴールキーパー・ロッド上でバランスをとって止まっているボールはデッド・ボールとなります。
2. ミッドラインより下方向にボールにアドレスすることは、ボールをデッド・ボールにしようとしているとみなされます。

4.5 - ボール・オフ・テーブル

ボールは、レフェリーによって、レフェリーがいない場合には両チームの合意によって、ボール・オフ・テーブルと宣言されます。ボールをテーブルの外に出したチームを特定し、その相手側のチームのゴーリー・ロッドからボールはプレーに戻されます。

ボールがプレー・エリアを離れ、以下の状態になったらボール・オフ・テーブルとなります。

- ボールがテーブルの外にある物（例：床、天井、壁）に当たった場合
- スコアマーカ、照明器具、またはキャビネットに設置されたその他の構造物に触れた場合
- キャビネットの上を転がったり、キャビネット上に止まったりした場合

以下の場合、ボールはテーブルの外に出ておらず、アクティブ・プレーの状態です。

- ボールがいったんプレー・エリアから出て、何にも当たらずに戻った場合
- ボールがプレー・エリアを離れ、キャビネットに当たった後、プレー・エリアに戻った場合
- ボールがいったんサブホールに入り、プレーフィールドに戻った場合

ルール：不正な空中戦

プレイヤーは、ボールが相手のロッドを飛び越すようなコントロールド・トランジションを行ってはいけません。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

解釈

1. ディフェンス・ブロックやディフェンスの反応は、コントロールド・トランジションではありません。

4.6 - プレーヤーの質問

アクティブ・プレー中に、止まっているボールを保持しているプレイヤーは、質問をするためにプレーを一時停止することができます。質問が解決された後に、ボールを保持しているプレイヤーがリスタートします。

合理的な質問には次のようなものがあります。

- イベント・フォーマットや得点の確認

● ボールの掃除の依頼

4.7 - 得点

ボールがゴールラインを完全に越えたときにゴールとなり、その場合にはプレーは一時停止されます。もし処理されていない違反行為がない場合（すなわち、ゴールが合法的に決められた場合）、攻撃したチームに得点が与えられ、マークされます。ゴールによって試合が終了する場合を除き、失点したチームがサーブを行います。

もし、両チームが、同じゲームの中で以前に決められたゴールに対して得点が加えられなかったことに同意した場合、得点が加えられるものとします。どちらかのチームが同意しない場合には、得点は加えられません。

ルール：不正なマーク

プレイヤーは、合法的でないゴールに対して、得点をマークしてはいけません。

ペナルティ（試合で初めて）：レフェリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり。

ペナルティ（続けた場合）：レフェリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり。ヘッド・オフィシャルの判断で「没収ゲーム」または「没収試合」の可能性あり。

解釈

1. ボールがゴールに完全にいった後、ゴールから出てきたとしてもそれはゴールです。
2. 不正なスピンからゴールが得られた場合、反則となるため、そのゴールはカウントされず、反則を犯さなかったチームが5-ロッドでリスタートを行います。
3. 得点をマークする時の不注意な間違いは、ペナルティの対象とはなりません。
4. スピンによるオウンゴールはカウントされますが、これは、相手チームは、現時点でのボールがある位置からプレーを続行することができるからです

4.8 - ポジションの変更

スタンダード・ダブルスでは、各チームのプレーヤーは以下の一時停止中に限り、プレーポジションを変更することができます。

- 得失点時
- ゲームとゲームの間
- タイムアウト中
- ペナルティショットの前後。

プレーヤー2人がポジションを入れ替えてテーブルに向かっているとき、そのチームはポジションを変更したとみなされます。

ルール：不正な交代

得失点後、ゲームとゲームの間、タイムアウト中、ペナルティショットの前後を除き、チームは、プレーポジションを変更してはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」の反則

ルール：変更の不許可

ポジションを変更したチームは、同じ一時停止中に再び変更することはできません。ただし、ポーズド・ポゼッションを有しているチームの交代に応じる場合を除きます。

ペナルティ。2回目の変更は認められません。

4.9 - スピン

ボールに接触する前後で、ロッドの回転が 360° を超えなければ、ロッドを回転させてボールを撃つことは違法行為ではありません。

ルール：不正なスピン

プレーヤーは、ロッドを 360° を超えて回転させることでトランジションを行ってはいけません。

ペナルティ：「続行」または「リスタート」

解釈

1. トランジションに至らないスピンは違法なスピンではないですが、ディストラクションとある可能性があります。
2. プレーヤーがコントロールしていないロッドが回転しているときに、トランジションが発生しても反則ではありません。
3. 違法なスピンから発生したオウンゴールは、カウントされます。反則を犯していないチームは、現時点でのボールがある位置からプレーを続行することができるからです。

4.10 - パス

パスは、自分のチームのロッド間でボールを移動して、コントロール可能な状態で受け取ることです。

5-ロッドと2-ロッドからボールを前方にパスする場合、いくつかの制限があります。簡単に言うとボールが動いていないと合法的なパスにはなりません。詳細を理解するためには、リストラクティッド・ボールの定義を理解する必要があります。

トラップされたボール、止められたボール、ピンされたボール、フィギュアの前面や後面で位置を調整されたボールはリストラクティッド・ボールとみなされます。5-ロッドから3-ロッドへのパスでは、リストラクティッド・ボールのダイレクト・パスとインダイレクト・パスのどちらも認められていません。2-ロッドから5-ロッドへのパスの場合、リストラクティッド・ボールのダイレクト・パスはできませんが、インダイレクト・パスをすることはできます。

他のロッド間のパス、ロッド間の後方へのパスには制限はありません。

ルール：パスの制限

プレーヤーはリストラクティッド・ボールの5-ロッドから3-ロッドへのダイレクト・パスやインダイレクト・パスをすることはできません。プレーヤーは、ゴリー・ロッドから5-ロッドへリストラクティッド・ボールをダイレクト・パスしてはいけません。

ペナルティ：「続行」または「リスタート」

解釈

1. リストリクティッド・ボールを合法的にパスできるようにするためには、トランスファーをしなければなりません。
2. ステーションナリー・ボールをパスすることは合法です（パスが即座であればボールはストップ・ボールにならないからです）。
3. ストップ・ボールの5-3のパスは、相手の5-ロッドに一瞬当たったとしても不正です。
4. ロッキング・ボールはストップ・ボールです。
5. スタブ・パスは合法です。
6. 一瞬ピンされ、その後ピンが解除されたボールは、ストップ・ボールとみなされます。
7. ボールをキャッチしたロッドで、即座にコントロールド・トランジションを行ったとしても、それはパスです。

4.11 - ウォール・コンタクト

ボールと壁、そしてロッドと壁の接触には制限があります。

ボールが壁やその近くに引っかかった場合は、フィギュアとの接触によってフリー・ボールにされなければなりません。それ以外の方法でボールを動かそうとすることは違法です。（例：ロッドを壁に打ち込む）。

5-ロッドでは、1回のアクティブ・ポゼッション中に、壁への接触回数は2回を超えてはいけません。しかし、もし、ボールが壁またはその近くに引っかかった場合、ボールがフリーになるまでは、「3回の壁」ルールは適応されません。

トランジションの直後に5-ロッドにトラップされたボールの壁との接触については、ウォール・コンタクトの回数に含まれません。

ルール：トラップされたボールへの衝撃

プレーヤーは、ボールがトラップされているときには、どのロッドも壁に当たてはいけません。

ペナルティ（試合で初めて）：「警告」

ペナルティ（続けた場合）：「5-ロッドでリスタート」

ルール：3回の壁

5-ロッドでの1回のアクティブ・ポゼッションの間、ウォール・コンタクトの回数は2回を超えてはいけません。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ルール：トラップされたトランジション

ボールが壁に接して、または近くでトラップされ止まった場合、ボールがフリーになるまでは「3回の壁」ルールは適用されません。ボールがフリーになるまでに、複数回壁にボールを接触させたとしても、その回数は1回と数えられます。「3回の壁」ルールの適用されるようになって、壁への接触回数が2回となっていた場合には、プレイヤーはまずトランスファーを行ってからボールをトランジションしなくてはなりません。

ペナルティ：「続行」または「リスタート」

解釈

1. アクティブ・ポゼッションの間、異なる壁にボールが接触した場合、合計した回数がカウントされます。
2. タイムアウトにより、壁との接触回数は「0回」に戻ります。

4.12 - インフラクション・インターラプト

インフラクション・インターラプトは、反則が宣言され適切なペナルティが決定されるまでの短い中断のことです。

レフェリーがいる試合では、レフェリーのみがインフラクション・インターラプトを宣言することができ、その中断はアクティブ・プレー中にレフェリーが「ストップ」とコールした時に始まります。レフェリーがいない試合では、どのプレイヤーも「ストップ」をコールして反則を主張することができ、その際にはレフェリーを要求することもできます。

反則はできるだけ早く宣言されるべきです。特定の状況下では、正しいペナルティを決定するために、トランジションの結果が明らかになるまで、レフェリーが反則の宣告を遅らせることがあります。レフェリーがいない試合では、

反則を犯していないチームが、相手の反則を主張する権利は、違反の可能性があった行為の後に、コントロールド・トランジションが行われた時点で消滅します。

反則が宣言されると、アクティブ・プレーは中断され、ボールをコントロールしているプレイヤーがボールを止めなければなりません。ボールを止めた場所が現時点でのボールがある位置となります。ボールを止めた後に反則の処理が行われます。

反則は以下の手順で処理されます。

- 反則が宣言され、プレーが中断されます。
- 可能な限り早くボールが止められます。
- 現時点でのボールがある位置が確かめられます。
- 反則が発生した場所が確かめられます。
- 反則に対する適切なペナルティが決定されます。

これらのステップが完了するまで、違反行為は未処理であるとみなされます。反則が処理されると、規則によって与えられたペナルティに従ってプレーがリスタートされます。

解釈

1. トランジションの直後に反則のコールが行われた場合、トランジション後すぐにパスが出されたとしても、そのパスは認められません。

4.13 - タイムアウト

タイムアウトとは、プレイヤーがテーブルから離れて、チームメイトと会話をしたり、他の人と会話をしたりすることができる一時停止のことです。

プレイヤーは、自分のチームがアクティブ・ポゼッションを保持しているとき、または一時停止中にタイムアウトを要求することができます。

アクティブ・ポゼッションを保持するチームが、ボールが動いているときにタイムアウトを要求した場合、アクティブ・ポゼッションはボールが止まるまで続き、ボールが止まった時点でタイムアウトが始まります。

各チームは1 ゲームにつき2 回のタイムアウトを取ることができます。チームがタイムアウトを要求したとき、およびレフェリーがチームにタイムアウトの請求をしたときに、利用可能なタイムアウトの回数は減少します。

ゲームとゲームの間のタイムアウトは、次のゲームのタイムアウトの回数に加算されます。

タイムアウト中、プレーヤーはロッドに潤滑剤を塗ったり、プレーフィールドを拭いたりするために、プレー・エリアに手を入れることができます。ボールに触れることができるのは許可を得た場合のみであり、その後、許可を得てから、ボールをタイムアウト前にあった位置に戻さなければなりません。

タイムアウトは、30 秒が経過したとき、または両チームの合意により30 秒より早く終了し、ポゼッションを有するプレーヤーがレディプロトコルを開始したときに終了します。

レフェリーがいる試合では、レフェリーは、プレーを再開するタイミングを両チームに知らせます。いかなる遅延も「ゲーム遅延」の反則の対象となります。

ダブルスでは、どちらのチームのプレーヤーもテーブルに戻る際にポジションを変更することができます。参照：ポジションの変更

タイムアウトが終了すると、ポゼッションを保持しているプレーヤーが、プレーを再開します。

ルール：タイムアウトの制限

チームは、回数制限を超えてタイムアウトを要求してはいけません。
ペナルティ（ゲームで初めて）：アクティブ・プレー中：「5 ロッドでリスタート」一時停止中：「警告」
ペナルティ（続けた場合）：「ペナルティショット」

ルール：不正なタイムアウト

相手チームがアクティブ・ポゼッションを有しているときに、プレーヤーはタイムアウトを要求してはいけません。

ペナルティ：違反したチームがポゼッションを保持していない場合：「ディストラクション」

ペナルティ：違反したチームがポゼッションを保持している場合：「5-ロッドでリスタート」

ルール：タイムリーでないタイムアウト

タイムアウトを要求した直後に、トランスファーやトランジションを行ってはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

ルール：ダブルタイムアウト

タイムアウト後にボールをプレーにいれた後、トランジションが行われる前に再度のタイムアウトを要求してはいけません。

ペナルティ：「ゴーリー・ロッドでリスタート」

ルール：暗黙のタイムアウト

ボールを保持しているプレーヤーは、両手をハンドルから3秒以上離したり、テーブルから完全に離れたりしてはいけません。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」

解釈

1. タイムリーでないタイムアウトとは、ダブルスにおいて、パートナーがタイムアウトを要求したと同時または直後に、一方のプレーヤーがトランジションを行った場合を指します。
2. タイムアウトを宣言した後に、ボールが動いている場合、ポゼッション・クロックは進行するので、プレーヤーのポゼッションの制限時間を超える可能性があります。同様に、ボールがゴールに落ちてから静止しても、ゴールはカウントされません。
3. 止まったボールを保持しているプレーヤーは、3秒以内であれば両手をハンドルから離しても問題ありません。例：汗を拭くため

4.14 - タイムアウトの請求

レフェリーは、次のような特定の規則に違反した場合には、ペナルティとしてそのチームにタイムアウトを請求することができます。タイムアウトの請求は、以下の場合に限定されません。

- 暗黙のタイムアウト
- ゲームの遅延
- 不当なボール交換要求
- セカンドレフェリーの要求
- 理不尽なアピール
- メディカル・ブレイクの要求を断る

タイムアウトを請求されたチームは、そのゲームに残っているタイムアウト要求の権利を1回失いますが、そのタイムアウトは30秒間取ることが許されません。

ルール：回数超過のタイムアウト請求

すでに2回のタイムアウトの権利を使い果たしたゲームで、さらにタイムアウトを請求されたチームは、「回数超過のタイムアウトの請求」のルールに違反します。

ペナルティ：「ペナルティショット」

4.15 - プレーの妨害

ディストラクション、リセットやジャーリングは相手チームのプレーの妨害行為であり、反則とみなされます。それらは下記のように妨害の種類によって以下のように分類されます。

名称	～の妨害	説明
ディストラクション	注意力	相手の注意を逸らす
リセット	コントロール	相手のボールコントロールを妨害する
ジャーリング	保有	ボールの保持や獲得の妨害

4.15.1 – ディストラクション

アクティブ・プレー中に、プレイヤーは相手チームの注意を逸らす行為をしてはいけません。その行為はディストラクションの反則とみなされます。

試合で最初のディストラクションにはペナルティがあります、同じ試合の中で同じチームによる再度のディストラクションにはより厳しいペナルティが課されます。ディストラクションはここに記載されたものに限られません。レフェリーの裁量でディストラクションと宣言されるものもあります。

ルール：ボールから離れた動き

プレイヤーがあるロッドでアクティブ・ボゼッションを有している時、同じチームの他のロッドを壁にぶついたり、過度に激しく動かしたりしてはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

ルール：手を伸ばす

プレイヤーは両手をハンドルから離して、手をテーブルの下やテーブルから離れたところに伸ばしてはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

ルール：突然の開始

スタンダードダブルスで、プレイヤーはハンドルを掴んだり離したりした直後1秒以内にトランジションを行ってはいけません。スタンダードシングルスで、ボールが3-ロッドにある場合、どのロッドのハンドルであっても、プレイヤーはそれを掴んだり離したりした直後1秒以内にトランジションを行ってはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

ルール：不正なロッド操作

プレイヤーは肘から指までの部分以外でロッドを操作してはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

レフェリーの裁量により、アクティブ・プレー中の下記の行為もディストラクションと判定される場合があります。

- 音を立てる 例) 喋りや叫び
- プレーヤーの電子機器が音を出したとき
- オフェンス又はディフェンスに関係のないロッドの極端な動き
- オフェンス又はディフェンスに関係のない体の動きやジェスチャー、例) テーブルの縁を叩いての謝罪または承認の合図
- 相手チームのロッドへの接触

解釈

1. パスをキャッチするためのロッドの動きは、極端に動かさない限りはディストラクションとみなされません。
2. 手から手首まで滑らせながらハンドルを回す行為は手を離れたとはみなされません。
3. アクティブ・ポゼッションを有するプレーヤーが静止したボールを保持している状態であれば短いささやきは許容されます。

4.15.2 - リセット

プレーヤーのボールのコントロールを妨害することは反則です。「リセット」の反則は、オフェンス側プレーヤーのボールコントロールを損なうようなディフェンス側プレーヤーによるシェイク・バンプ・ショックのことです。

ゲーム中の最初の反則時にレフェリーから「リセット」の声がかけられて、ディフェンス側チームが「リセット」の反則を犯したことを示します、これと同時に、反則を犯していない側のチームのポゼッション・クロックは0秒となり、5-ロッドのウォール・コンタクトの回数が0回に戻されます。レフェリーが「リセット・コール」を宣言した際には、アクティブ・プレーは中断されません。

ゲームで「リセット・コール」が宣言された後、再度、同じチームが反則を犯した場合「リセット・ワーニング」の声がかけられます、同じチームが、同じところで、さらに反則を重ねた場合には、「ペナルティショット」が課されます。「ペナルティショット」を終えた後、再度の反則は「リセット・ワーニング」からとなります。

反則は下記のように処理されます：

リセットの反則の回数	レフェリーのコール	アクティブ・プレー
ゲームでの初めての反則	リセット	続行
その後も続けた場合	リセット・ワーニング	続行
その後も同じ所で続けた場合	リセット・バイオレーション	ストップ - ペナルティショット

5-ロッドで「リセット」の反則が行われた場合にはレフェリーの裁量で5-ロッドでのリスタートが裁定されることもあります。

停止したボールを動かしたら「リセット」の反則が発生します、ボールが移動中だったり、ピンされていたりしていても、レフェリーの判断で「リセット」の反則となる場合があります。

ルール：リセット

ディフェンス側チームのプレイヤーは、オフense側のプレイヤーのボールのコントロールを妨げるようなシェイク・バンプ・ショックを行ってはいけません。

ペナルティ（ゲームで初めて）：「リセット・コール」

ペナルティ（続けた場合）：「リセット・ワーニング」

ペナルティ（同じ所で続けた場合）：「ペナルティショット」

ルール：5-ロッド・リセット

ディフェンス側プレイヤーは、オフense側プレイヤーの5-ロッドから3-ロッドへのパスを妨害するような「リセット」の反則を行ってはいけません。

ペナルティ：「リセット・コール」及び「5-ロッドでリスタート」

ルール：セルフ・リセット

オフense側チームのプレイヤーは、ボールを動かすためにシェイク・バンプ・ショックを行ってはいけません。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

解釈

1. 「リセット・コール」がなされてもアクティブ・プレーは続行中です、ディフェンス側チームは注意を怠ってはいけません。
2. シェイク・バンプ・ショックにより止まっているボールが揺れているだけで動いていない場合はリセットではありません。

4.15.3 - ジャーリング

プレーヤーのボール保持を損なう行為は反則です。ディフェンス側チームがシェイク・バンプ・ショック・スラム・シフト・クラッシュによりオフェンス側チームのボール保持や獲得を妨害する行為はジャーとみなされます。

試合中に同じチームが犯す1回目と2回目の反則は、「続行」や「リスタート」のペナルティとなります、それ以降の反則は「ペナルティショット」となります。

「ジャーリング」の反則は審判の裁量で宣言されます。

ルール：ジャー

ディフェンス側チームは、オフェンス側チームのボール保持や獲得を妨害するシェイク・ショック・スラム・シフト・クラッシュを行ってはいけません。

ペナルティ（ゲームで初めて）：「続行」または「リスタート」

ペナルティ（2回目）：「続行」または「リスタート」

ペナルティ（さらに続けた場合）：「ペナルティショット」

解釈

1. トランジションを行うと同時に同じロッドで壁を強打することが原因で、相手チームが明らかにボールを保持できなかった場合には、その行為はジャーリングの反則とみなされます。
2. プレー中に強い力でロッドを壁にぶつける行為はジャーリングと判定される可能性があります。
3. ボール保持中のロッドの後方で、相手チームによって行われるシェイク・バンプ・ショックはリセットでなくジャーリングとみなされます。

4.16 - レフェリーの要求

レフェリーのいない試合で、プレーヤーは一時停止中、またはボールが静止している状態であれば、レフェリーを要求することができます。レフェリーは要求により下記のことを実施します。

- ルールの解釈の説明
- 論争を解決
- レフェリーのついた状態での試合の続行

レフェリーのいない試合中にルールの解釈に関する疑問が生じた場合、ゲームを一時中断し、レフェリーを呼んでルールの解釈の説明を求めることができます。

レフェリーのいない試合中に論争が起きた場合、レフェリーを要求して裁定をしてもらうことができます。レフェリーの裁定は、プレーヤー、観客、他のレフリー、ビデオの映像に基づいて行われます。

2名のレフェリーがいる場合、ボールが停止していればプレーヤーはレフェリーの交代を要求することができます。要求の最終判断はヘッド・オフィシャルによって行われます。

ルール：ボールが動いている時のレフェリーの要求

レフェリーのいない試合で、プレーヤーはボールが動いているときにレフェリーの要求をしてはいけません。

ペナルティ：「ディストラクション」

ルール：2人目のレフェリーの要求

レフェリーのいる試合で、2人目のレフェリーを要求したプレーヤーは自ら要求したタイムアウト中でない場合、タイムアウトを請求されます。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」

ルール：アクティブ・プレー中の追加のレフェリーの要求

レフェリーがいる試合で、アクティブ・プレー中に、プレーヤーは2人目のレフェリーの要求やレフェリーの交代の要求をしてはいけません。

ペナルティ：「ペナルティショット」

ルール：レフェリー交代の要求への拒否

レフェリーが2名いる試合中に出されたレフェリー交代の要求が、ヘッド・オフィシャルによって拒否された場合、要求を出したチームにペナルティが課されます。

ペナルティ：「ペナルティショット」

解釈

1. レフェリーがいない試合中、ボールが停止していれば、ポゼッションの有無にかかわらずプレーヤーはレフェリーを要求することができます。例) あるロッドでのボール保持の制限時間が守られていないと思う場合
2. オフェンス側チームがプレーを始めるのと同時にディフェンス側チームがレフェリーを要求した場合、「ディストラクション」とみなされます。
3. 2人目のレフェリーを要求したチームは、自ら要求したタイムアウト中ではない場合には、タイムアウトを請求されます。

4.17 - レフェリー

レフェリーがいる、いないにかかわらず、マッチプレー・ルールは尊重されなければなりません。ただし、レフェリーがいる場合には、反則はプレーヤーによってではなく、レフェリーによってのみ宣言されます。

レフェリーの権威は、両チームがテーブルに着いた時点で始まり、試合中には、いかなる時も尊重されなければなりません。試合中、レフェリーの指示には従わなければなりません。レフェリーの判定に異議を唱えてはいけません。プレーヤーはヒューマン・エラーをゲームの一部であると受け入れなければなりません。

レフェリーの裁定に異議を唱えることはできませんが、論争の後のプレーを再開する前であれば、裁定の説明を求めることはできます。負けた試合に関する訴えは、相手チームが次の試合を始める前に行われなければいけません。その訴えはヘッド・オフィシャル及び、可能であれば、少なくとも2名の運営スタッフによって聴取されます。

プレイヤーは、下記の一時停止中に出されるレフェリーの指示を知っている必要があります。

指示	理由	プレイヤーの行動
「タイム」	中断の規定時間が経過しました。	プレーの準備
「プレー」	プレーを始めなければいけません	ポゼッションを有するプレイヤーは直ちにプレーを再開

プレイヤーは、アクティブ・プレー中に出されるレフェリーの指示による下記の中断を知っている必要があります。

指示	理由	プレイヤーの行動
「ストップ」	レフェリーの判定が下されます	ボールを止め、保持
「タイム」	ボール保持の制限時間の違反です。	ポゼッションを有するプレイヤーはボールを止める
「リセット」	リセットの反則です。	アクティブ・プレーの続行
「ワーニング」	リセットの反則です。	アクティブ・プレーの続行

ルール：不合理な訴え

プレイヤーはレフェリーの裁定に異議を唱えてはいけません。また、内容の無い訴えや不合理な訴えをしてはいけません。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」レフェリーの裁量により「ゲームの遅延」の反則。

ルール：口論

プレイヤーはレフェリーと口論してはいけません。

ペナルティ：審判の裁量により「ゲームの遅延」または「品行違反」の可能性がります。

4.18 - メディカル・ブレイクの要求

ボールが停止、または一時停止中に、プレイヤーはメディカル・ブレイクを要求することができます。

要求の承認の可否はレフェリー、またはトーナメント・ディレクターによって行われます。レフェリーのいない試合では、要求は直接トーナメント・ディレクターに伝えられる必要があります。

要求が承認された場合には、最長 60 分のメディカル・ブレイクが認められません。

ルール：メディカル・ブレイクの不許可

メディカル・ブレイクの要求が不許可となった場合にはペナルティが課されます。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」審判の裁量で「ゲームの遅延」の反則の可能性あり。

ルール：メディカル・ブレイクの時間超過

メディカル・ブレイクの制限時間が経過したら、プレイヤーは直ちにプレーを開始しなければいけません。

ペナルティ：「没収試合」

4.19 - テーブル・メインテナンスの要求

テーブル本体や照明に突然の変調があったときや、プレー・エリア内に異物が発見された時には、プレイヤーはテーブル・メインテナンスを要求することができます。処理が終わった後、テーブル・メインテナンス直前にボールを保持していたロッドでゲームは「リスタート」されます。

解釈

1. 突然の変調とは、フィギュア・ピン・ネジ・バネ・バンパーの破損、ロッドの曲がり、照明の故障、プレー・エリア内への異物の侵入などです。

4.20 - 公式な中断

運営側からのアナウンス等でプレーを中断しなければならない場合があります。この場合、ボールを保持するプレイヤーはボールを止めます。中断が終了したら、そのプレイヤーはボールを止めた場所からゲームを再開します。

4.21 - ゲームとゲームの間

ゲームに勝ったチームは、テーブル上にスコアマーカがある場合には、そこにマークしなければなりません。

次のゲームを始めるまでに、最大で 90 秒間のインターバルが設けられます。両チームの合意があれば、インターバルは短縮されても構いません。90 秒を経過してもゲームが開始されなければ「ゲームの遅延」の反則になります。

ゲームとゲームの間、各チームは下記の行為が認められます：

- サイドチェンジ
- ポジションの変更
- ハンドル交換（トーナメント・ディレクターが認めている場合）
- タイムアウトの要求

ゲームの間に消費されたタイムアウトの回数は次のゲームに反映されます。

最初のゲームを終えた後、どちらかのチームからでもサイドチェンジの要求を申し出ることができます。もう一方のチームはその要求を拒む事はできません。もし、サイドチェンジをするならば、この試合が終わるまですべてのゲーム毎にサイドチェンジを行わなければなりません。もし、最初のゲームの後にサイドチェンジを行わなかったならば、両チームはこの試合の残りのゲームすべてで同じサイドでプレーしなければなりません。

特定の状況下では、トーナメント・ディレクターがサイドチェンジを許可しない場合があります。

4.22 - 制限時間

アクティブ・ポゼッションと一時停止には制限時間が決められています。下記の表はそれぞれの制限時間及び超過した場合の処理を示しています。

制限時間の項目	制限時間	制限時間超過の場合
アクティブ・ポゼッション - ゴーリー・ロッド	15 秒	ペナルティ：5-ロッドでリスタート
アクティブ・ポゼッション - 5-ロッド	10 秒	ペナルティ：5-ロッドでリスタート
アクティブ・ポゼッション - 3-ロッド	15 秒	ペナルティ：ゴーリー・ロッドでリスタート
一時停止 - メディカル・ブレイク	最大 60 分	審判の「プレー」のコール
一時停止 - ゲームとゲームの間	90 秒	審判の「プレー」のコール
一時停止 - タイムアウト	30 秒	審判の「プレー」のコール
一時停止から復帰後に審判が「プレー」のコールをしてプレーを始めるまでの時間	3 秒	警告：「ゲームの遅延」
一時停止 - ゴール後またはデッド・ボールからのボールの再配置	5 秒	警告：「ゲームの遅延」
一時停止 - プレーの再開時 <ul style="list-style-type: none"> • 「レディ？」の間 • 「レディ！」の返答 • ダブル・トランスファーの開始 	3 秒	警告：「ゲームの遅延」
ゲーム遅延の警告	10 秒	「ゲームの遅延」の反則ペナルティ：タイムアウトの請求

アクティブ・ポゼッションの制限時間の超過には、「リスタート」のペナルティが課されます

レフェリーは、一時停止（メディカル・ブレイク、ゲームとゲームの間、タイムアウト）後、リスタートする時に合図をします。ボールを保持しているプレーヤーが、3秒以内にゲームを始めない場合、「ゲームの遅延」の警告を受けます。「ゲームの遅延」の警告を受けたプレーヤーが、その後10秒以内にゲームを始めない場合、「ゲームの遅延」の反則を犯したとみなされます。その場合はペナルティとしてレフェリーより「タイムアウトの請求」が課されます。

「ゲームの遅延」の警告および反則は、審判の裁量で宣言されます、また、上記以外の場合でも宣言されることがあります。

ルール：ゲームの遅延

「ゲームの遅延」の警告を受けたプレーヤーは10秒以内にゲームを再開しなければなりません。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」

4.23 - プレーヤーの品行

プレーヤーは、試合中、倫理的かつ礼儀正しく行動しなければなりません。レフェリーは、品行違反があった場合に、ペナルティを決定する裁量権を持っています。

ルール：不正な行為

プレーヤーは、不正行為をしてはならず、また、不正行為を試みようとしてはいけません。

ペナルティ：「品行違反」

ルール：口論

プレーヤーはレフェリーと口論してはいけません。

ペナルティ：審判の裁量で「ゲームの遅延」の違反または「品行違反」

ルール：罵声

プレーヤーは罵声を浴びせてはなりません。

ペナルティ（試合で初めて）：「ペナルティショット」

ペナルティ（続けた場合）：審判の裁量で「品行違反」

ルール：軽蔑的なコメント

プレイヤーは、他のプレイヤーや試合関係者について、軽蔑的または不適切な発言を、直接的にも間接的にもしてはなりません。

罰則 レフリーの裁量で「ペナルティショット」の可能性あり

ルール：違法なコーチング

タイムアウト中やゲームとゲームの間を除き、プレイヤーは、試合中のいかなる場面でも、観客からの助言を受けてはなりません。

ペナルティ：「品行違反」

ルール 電子機器の使用

タイムアウト中や試合の間を除き、プレイヤーは、試合中にヘッドフォンやイヤフォン、携帯電話などの電子機器を使用してはいけません。

ペナルティ（試合で初めて）：「警告」

ペナルティ（続けた場合）：「ペナルティショット」

ルール：攻撃的な動き

ボールがアクティブ・プレー中でないときに、プレイヤーは、シェイク・スラム・ショック・シフト・クラッシュをしてはいけません。

ペナルティ：「品行違反」

ルール：試合方式の変更

イベントで指定された試合方式を変更して試合をしてはいけません。

ペナルティ：「品行違反」

4.24 - 観戦者の品行

観戦者は、レフェリーの裁量で行動違反の対象となります。観戦者はプレー中に選手に助言を与えたり、プレイヤーの気を散らす行為をしたりしてはいけません。

ルール：観戦者によるコーチング

観戦者は、タイムアウト中やゲームとゲームの間を除き、選手に情報を伝えて試合に影響を与えたり、影響を与えようとしたりしてはいけません。

ペナルティ：「品行違反」

ルール：観戦者による妨害

プレー中、観戦者は、レフェリーやプレーヤーの気を散らすような行為をしてはいけません。

ペナルティ：「品行違反」；または「退場」もありうる

4.25 - 許可

プレーヤーの行動の中には、事前に許可が必要なものがあります。それらの行動を行う際には、レフェリー（レフェリーがいない試合では相手チームのプレーヤー）の承諾が必要です。

許可を得る必要のある行動の例：ボールを拾い上げたり、プレーフィールドを掃除したり、緩んだハンドルを締めたりするためにプレー・エリアへ手を入れる行為など。

4.26 - プレー・エリアへの侵入

アクティブ・プレー中、許可を得てプレー・エリアに手を伸ばすことは合法です。

一時停止または中断の間、許可を得てプレー・エリアに手を伸ばし、ボールに触れることは合法です。

一時停止または中断の間、ボールに触れなければ、許可なくプレー・エリアに手を伸ばしても問題ありません。

その他の場合は、以下のルールにより違反行為になります。

ルール：プレー中の手出し

アクティブ・プレー中、プレーヤーは許可なくプレー・エリアに手を入れてはいけません。

その行為で反則を犯していないチームのゴールを妨げた場合：ペナルティ：相手チームに「得点」

ボールが動いている状態、または反則を犯していないチームがアクティブ・ポゼッションを有している場合：ペナルティ：「ペナルティショット」

その他の場合：ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ルール：一時停止中のボールの扱い

一時停止中や中断の間に、プレーヤーは許可なくプレー・エリアに手を入れてボールに触れることはできません。

ボールが反則をしたチームのゴールキーパーより後ろにあり、かつ、フィギュアで触れることができる位置にある場合：ペナルティ：相手チームに「得点」

反則をしていないチームがボールを保持している場合：ペナルティ：「ペナルティショット」

その他の場合：ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ルール：空中のボール・キャッチ

プレーヤーはテーブル上で空中に浮いているボールをキャッチしてはいけません。：ペナルティ：「ペナルティショット」

ペナルティショットが入らなかった場合：「5-ロッドでリスタート」

解釈

1. 許可なくボールを拾い上げることは常に禁じられています。
2. 一時停止中、プレーヤーは許可なくプレーフィールド上のゴミを取り除いたり、汚れを拭いたりすることができます。
3. アクティブ・プレー中、フィールド内に手を入れて緩んだハンドルを絞める前に、許可を得る必要があります。
4. プレー・エリアを離れ、キャビネットを飛び越えた飛球を捕ることは合法です。
5. レフェリーは、ボールに触ることを許可しない事があります。例、ゴールマウスの縁ギリギリにあるボールや触れられるかどうか疑わしいボール。

4.27 - テーブルの調整

ハンドルの交換、テーブルの拭き取り、ロッドの潤滑は、定期的なメンテナンス活動であり、一時停止中に行うことができますが、「ゲームの遅延」の反則の対象となります。

テーブルに関する問題点は、テーブル・メンテナンスによって解決されます。それ以外の変更は、「テーブルの改造」となり、違法です。

4.27.1 – ハンドルの交換

トーナメント・ディレクターにより許可されている場合、プレイヤーは、現在付いているハンドルを他の承認されたハンドルと交換することができます。

プレイヤーは、制限時間内であれば、各ゲームの前、タイムアウト中、得点后にハンドルを交換することができます。

4.27.2 – フィールドを拭く

一時停止中、プレイヤーは、許可を得ることなく、プレーフィールドやボールに付いているゴミを取ったり汚れを拭いたりすることができます。ただし、そのために何らかの物質を使用してはいけません。

ルール：不正なクリーニング

プレイヤーは、唾液や汗を含むいかなる物質も、プレーフィールドやボールの汚れを拭き取るために使用してはいけません。

ペナルティ（試合で初めて）：「警告」

ペナルティ（続けた場合）：「ペナルティショット」

4.27.3 – ロッドの潤滑

プレイヤーはタイムアウト中や得失点後に自陣のロッドの潤滑を行うことができます。

ロッドに直接潤滑剤を塗布する場合は、ピペットやスポンジアプリケーターを使用する必要があります。潤滑剤は、ロッドに直接スプレーしてはいませんが、間接的に塗布することは可能です。

テーブルメーカーやイベント主催者が、特定の潤滑剤の使用を要求する場合があります。また、それらの使用に関する特定の要件や制限を義務付けている場合があります。

ルール：違法な潤滑剤

プレイヤーは、ルールに則った潤滑剤のみを使用することができます。
ペナルティ：レフリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり

解釈

1. テーブルメーカーは、内部のテレスコピック・ロッドがプレイヤーによって潤滑されないように要求することがあります。

4.27.4 - テーブル・メンテナンス

プレー・エリアに異物が侵入した場合、または、テーブルの一部に故障やその他の問題が発生してプレーに適さなくなった場合には、テーブル・メンテナンスのためにゲームは中断されます。

許可を得てからであれば、プレイヤーは、緩んだハンドルを締めるためにプレー・エリアに手を伸ばすことができます。

テーブルのクリーニングが必要な場合には、テーブルメーカーやイベント主催者の仕様や制限に従えば、承認された製品を使用することができます。

プレイヤーが自分たちで問題を解決できない場合には、トーナメント・デスクにテーブル・メンテナンスの依頼をしてください。

テーブルは試合開始前に水平にしておく必要があります。試合が始まってからは、プレイヤーは一時停止中にテーブルを水平にすることを要求できます。両チームがテーブルを水平にすることに同意した場合、プレイヤーがテーブルを水平にするか、トーナメント・デスクにテーブル・メンテナンスを依頼することができます。

問題が解決された後には、中断前にボールを保持していたロッドからプレーがリスタートされます。

ルール：テーブルを水平にする要求

試合開始後、テーブルを水平にするかどうかについて両チームの間で意見の相違があった場合、要求したチームがテーブル・メンテナンスを依頼し、そのチームはタイムアウトを請求されます。

ペナルティ：「タイムアウトの請求」

解釈

1. テーブルの故障とは、フィギュア、ピン、ネジ、スプリング、バンパーの破損、ロッドの曲がり、テーブル照明の故障などを指します。

4.27.5 - テーブルの改造

プレイヤーは、テーブルやボールのプレー特性を変更してはいけません。

プレイヤーは、いかなる物質もプレーフィールドやボールに塗ってはなりません。

プレイヤーは、ハンドル・グリップを改善するために、何らかの物質を塗っても良いですが、その物質がプレー・エリアやロッドやボールに付着しないようにしなければなりません。もし、付着してしまった場合には、プレーを始める前にその物質を取り除かなければなりません。もし、ボールの動きに影響が出た場合には、そのボールは交換されなければなりません。ゲームとゲームの間のサイドチェンジ時には、プレイヤーは、ハンドルに塗った物質を完全に除去しなければなりません。

ルール：テーブルの改造

プレイヤーは、テーブルやボールの特性にいかなる変更も加えてはなりません。

ペナルティ：レフェリーの判断により、「ペナルティショット」または「失格」の可能性あり

ルール：汚染

プレイヤーは、プレーフィールドやボールに、いかなる物質であっても塗ってはいけません。

ペナルティ（試合で初めて）：「ゲームの遅延」

ペナルティ（続けた場合）：「ペナルティショット」

ルール：ハンドルに塗った物質

ゲームとゲームの間にサイドチェンジをする際、プレーヤーはハンドルに付着物を残してはいけません。

ペナルティ（試合で始めて）：「警告」プレーヤーは制限時間内に付着物を取り除かなければなりません。

ペナルティ（続けた場合）：「警告」その物質の使用の禁止

ルール ロッドの動きの制限

プレーヤーは、ロッドの動きを制限するいかなる装置や物体も使用してはいけません。

ペナルティ：レフリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり

解釈

1. テーブルの改造の例としては、プレーフィールドにサンドペーパーをかけた
り、フィギュアにヤスリをかけた
り、プレーフィールド、フィギュア、ボール
に何らかの物質を塗ったりすることが挙げられます。
2. 汚染物質の例としては、潤滑剤やハンドル・グリップを向上させるための物
質などがあります。

4.28 - 供給ボール

試合が始まる前に、プレーヤーは試合中に使用するボールを承認しなければなりません。承認が得られない場合には、新しいボールが使用されなければなりません。このボールが供給ボールとなります。

ボールがサーブされた後、ボールの交換を要求する場合は、一時停止の間に行ってください。ボールの交換は、許可を得てから行うことができます。

アクティブ・プレー中にボールの交換が要求されたときには、レフェリーが、プレー続行不可能と判断した場合にのみボールは交換されます。

ルール：ボールの交換

ボールがサーブされた後、プレーヤーは許可なくボールを交換してはいけません。

ペナルティ：レフリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり

ルール：理不尽なボール要求

アクティブ・プレー中、プレーヤーがボールの交換を要求した場合、レフェリーは、ボールがプレー続行可能な状態であるかどうかを判断します。続行が不可能な場合にはボールを交換します。ボールがプレー続行可能と判断された場合、要求したチームはタイムアウトを請求されます。

ペナルティ：レフリーの判断で「タイムアウトの請求」が課せられる可能性があります

ルール：ボールの追加

試合が開始された後、プレーヤーは許可なく新しいボールを供給ボールに追加してはいけません。

ペナルティ：レフリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり

4.29 - 練習

一時停止や中断中にボールをプレーすることは、練習とみなされます。いったん試合が始まったら、練習が許されるのは、ゲームとゲームの間だけです。

ルール：不正な練習

プレーヤーは、ゲームとゲームの間やボールをプレーに入れるとき以外には、一時停止や中断中にトランスファーやトランジションを行ってはいけません。

ペナルティ（試合中に始めて）

違反したプレーヤーがボールを保持している場合；「5-ロッドでリスタート」

違反したプレーヤーがボールを保持していない場合；「警告」

ペナルティ（続けた場合）：「ペナルティショット」

解釈

1. 不注意なトランジションは反則ではありません；レフリーの判断によります。
2. プレー・エリア内に追加のボールを入れて練習することは違法行為です。

3. ボールに使わずにロッドの素振りをするのは違法行為ではありません。
4. ボールをプレーに入れる際に、ボールの位置を決めるためにトランスファーを行うのは違法行為ではありません。

5) ペナルティ

この章では、ルールを違反した際のペナルティについて明らかにします。

ペナルティ：「警告」

警告は、同じ反則が続いた場合に更なる罰則が適応されることを示します。

ペナルティ：「5-ロッドでリスタート」

ボールの権利は反則を犯していないチームに移り、5-ロッドでリスタートされます。

ペナルティ：「ゴーマー・ロッドでリスタート」

ボールの権利は反則を犯していないチームに移り、ゴーマー・ロッドのどちらかでリスタートされます。

ペナルティ：「得点」

反則を犯していないチームに得点が入ります。その後、反則を犯したチームがサーブを行います。

ペナルティ：「続行」または「リスタート」

反則を犯していないチームは、次のいずれかの選択肢を選びます。

- 現時点でのボールがある位置からのゲームの続行(ゴール含む)
- 反則が発生した場所からのリスタート
- 5-ロッドでリスタート

ペナルティ：「ディストラクション」(初回)

- レフェリーに悪質でないとみなされた場合：「警告」

- 反則を犯したチームがゴールした場合：ゴールは認められず、「5-ロッドでリスタート」
- その他の場合：「続行」または「リスタート」

ペナルティ：ディストラクション(続けた場合)

レフェリーの判断で「ペナルティショット」の可能性あり

ペナルティ：「リセット・コール」

レフェリーが「リセット!」と言った場合、ポゼッション・クロックは{0秒}、ウォール・コンタクト・カウントは「0回」に戻されます。

次に「リセット」の反則があった場合は、「リセット・ワーニング」の反則となります。

ペナルティ：「リセット・ワーニング」

レフェリーが「リセット!」と言った場合、ポゼッション・クロックは{0秒}、ウォール・コンタクト・カウントは「0回」に戻されます。

次に「リセット」の反則があった場合は、「ペナルティショット」となりません。

ペナルティ：「没収ゲーム」

そのチームはゲームの参加権を失います。

ペナルティ：「没収試合」

そのチームは試合の参加権を失います。

ペナルティ：「品行違反」

レフェリーやヘッド・オフィシャルの判断で、反則の悪質さに従って、「警告」から「没収ゲーム」や「没収試合」までのペナルティが課されます。さらに、試合の主催者から、トーナメント会場からの「退場」や「罰金」が課されることもありえます。

ペナルティ：「ペナルティショット」

詳細はペナルティショットの章参照。

5.1 - ペナルティショット

レフェリーは、ルール違反の結果としてペナルティショットを与えることができます。これは、反則を犯していないチームの1人のプレーヤーが3ロッドでシュートを1回行い、反則を犯したチームの1人のプレーヤーが防御します。ペナルティショットが行われた後は、ペナルティショットで得点されなかった場合には、反則の発生した場所からプレーはリスタートされます。ただし、ペナルティショットで得点された場合には、反則を犯したチームがサーブを行います。ペナルティショットの間、すべてのマッチプレー・ルールが適用されません。

スタンダード・ダブルスの試合では、反則を犯したチームのフォワードと反則を犯していないチームのディフェンスは、テーブルを離れる際に、それぞれのチーム内でポジションを変更することができます。

ペナルティショットを与えられたプレーヤーは、3-ロッドでリスタートし、シュートを打ちます。ペナルティショットの間、すべての標準マッチプレー・ルールが適用されます。

ペナルティショットは、攻撃側のプレーヤーがトランジションを実行し、次のような結果になったとき、完了したとみなされます。

- ボールがディフェンス側のゴールに入ったとき
- ボールがディフェンス側のゴーリー・エリアに入ってから出たとき
- ボールの動きが止まったとき

ペナルティショットが終了した後、レフェリーは、罰則を受けたチームがさらに反則をした場合、そのゲームまたは試合を没収すると宣告することができます。

ペナルティショットが終了したら、次のようにプレーが再開されます。

- ダブルスの場合、テーブルに戻る時に、どちらのチームのプレーヤーもポジションを変更することができます。
- ペナルティショットで得点があった場合、反則を犯したチームがサーブを行います。

- ペナルティショットで得点がなかった場合、ルールに従って反則が発生した場所でリスタートされます。

ルール：ペナルティショットの回数制限

チームは1ゲームに3回のペナルティショットを課されてはなりません。
ペナルティ：「没収ゲーム」

6) 過去のルール資料

今回のルールブックでは、過去のルールからの変更は意図していません。
下記のリンクより、過去のルールについての資料を読むことができます。

Arabic:<https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rules%20-%20Arabic.pdf>

Bulgarian: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook_BG.pdf

Chinese:[https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese\(Traditional\)2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesChinese(Traditional)2016.pdf)

English: https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016_Rulebook.pdf

French: <https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesFrench2016.pdf>

German:<https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF-Regelwerk%20Deutsch2016.pdf>

Italian:https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf

Russian:<https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSFRulesRussian2016black.pdf>

Turkish:<https://www.tablesoccer.org/rules/documents/2016%20ITSF%20Rule%20Book%20TURKISH.pdf>

Slovenian:https://www.tablesoccer.org/rules/documents/ITSF_Uradna_Pravila_2016_Sl.pdf

Spanish:[https://www.tablesoccer.org/rules/documents/\[15-16\]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/[15-16]%20ITSFRulesSpanish%20v0.5.pdf)

2021 年 12 月 8 日 初版