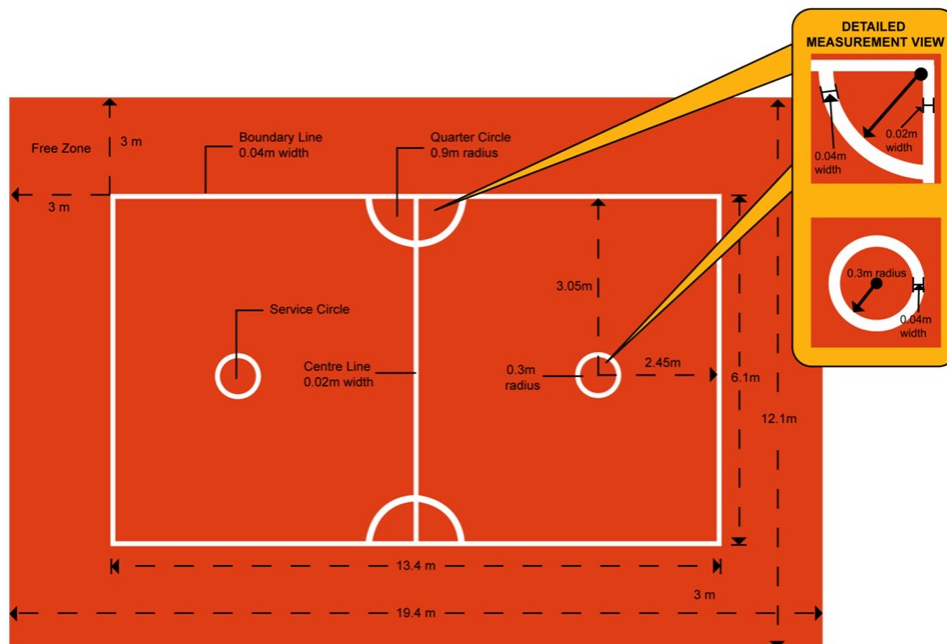


セパタクロー競技規則

(種目: チーム戦・レグ戦)

1. コート



1.1. コートの寸法

コートの大きさは縦 13.4m 横 6.1m で、床面から 8m の高さまで障害物の無いこと。コートを囲むラインの幅は 0.04m を越えてはならない。またコートの寸法よりも内側に引くこと。

1.2. センターライン

センターラインは幅 0.02m で、コートの左右を 2 等分するように引くこと。

1.3. クォーターサークル

センターラインの両端に、サイドラインから半径 0.9m のクォーターサークルを引くこと。

1.4. サービスサークル

ベースラインから 2.45m、サイドラインから 3.05m の点を中心に半径 0.3m のサービスサークルを左右のコートに描く。ラインの幅は 0.04m であること。

1.5. フリーゾーン

コートのまわり、サイドラインおよびベースラインから最低 3.0m 以内には障害物のない状態にしておくこと。

2. ポスト

- 2.1. ポストは床面からそれぞれ男子用 1.55m、女子用 1.45mの高さであること、またネットの張りをしっかりと保てるように立っていること。十分に丈夫な素材で作られたもので、半径 0.04m を超えないこと。
- 2.2. ポストの位置はセンターラインの延長線上、サイドラインから外側 0.3m 離れたところに、まっすぐしっかり立てること。

3. ネット

- 3.1. ネットの編み目は 0.06m から 0.08m でナイロン製であること。
- 3.2. ネットは幅が 0.7m で長さは 6.1m 以上とする。ネットはセンターラインの真上に垂直に設置すること
- 3.3. ネットの両側にはサイドラインの直上に境界線として 0.05m テープを縦に巻く。これらはネットの一部とみなされる。
- 3.4. ネットの最上部と最下部には幅 0.05m の二重のテープで縁取り、テープ内に通した丈夫なケーブルによってポストのトップから張られ、支えるようにすること。
- 3.5. ネットの中央の高さはそれぞれ男子用 1.52m、女子用 1.42m、ポスト付近ではそれぞれ男子用 1.55m、女子用 1.45m であること。

4. セパタクロールボール

- 4.1. セパタクロールボールは合成繊維で一層に編まれた球形のものである。
- 4.2. 合成ゴムで覆われていないセパタクロールボールは次の基準をそなえていなければならない。
 - 4.2.1. 12 の穴を持つ。
 - 4.2.2. 20 の交点を持つ。
 - 4.2.3. 男性用ボールは 0.41m から 0.43m、女性用ボールは 0.42m から 0.44m の円周を持つ。
 - 4.2.4. 男性用ボールは重量が 170 グラムから 180 グラム、女性用ボールは 150 グラムから 160 グラムの範囲内であること。
- 4.3. セパタクロールボールの色は単色、2 種類以上の色、明るい配色が可能で、選手のプレーの障害にならない配色であること。
- 4.4. セパタクロールボールの表面は、選手の身体と接触した折の衝撃を緩和するため、合成ゴムが柔軟で耐久性のある材質でカバーされたものであってもよい。材質と製造方法は試合で用いられる前に ISTAF によって承認されたものであること。

- 4.5. オリンピック競技大会、ワールドゲームズ、コモンウェルスゲームズ、アジア競技大会、東南アジア競技大会を含む、国際セパタクロー連盟が承認するすべての国際及び地域の試合では、国際セパタクロー連盟公認のボールを使用すること。

5. 選手

- 5.1. 試合は2組の「レグ」と呼ばれる組で行う。各レグの選手は3名で構成される。
- 5.2. 3人の選手のうち1人は後衛に位置し、「テコン(サーバー)」と呼ばれる。
- 5.3. 他の2人の選手は前衛に位置し、1人は左に、もう1人は右に位置する。左に位置する選手を「レフトインサイド」、右に位置する選手を「ライトインサイド」と呼ぶ。双方を「インサイド」の選手と呼ぶ。
- 5.4. チーム戦
- 5.4.1. 「チーム」と呼ばれる各チームは3つのレグから成り、最低9名、最大12名で構成される。
- 5.4.2. 各選手はいずれの試合にも参加するために登録されること。(同一大会ではいずれの試合も同一選手が登録されていること)
- 5.4.3. 最大3名の選手を「控え」として登録することができる。控えの選手は選手交代によって出場できる。
- 5.4.4. 1人の選手はチーム戦をとおして1つのレグでのみ出場できる。
- 5.4.5. 試合の開始までに各チームは最低9名の登録済み選手を、競技を行うコート上にそろえておかなければならない。
- 5.4.6. 9名に満たないいかなるチームも試合を行うことはできず、失格となる。
- 5.5. レグ戦
- 5.5.1. 各レグは最低3名、最大5名(3名の先発選手と2名の控え選手)で構成される。全員が事前に登録されていなければならない。
- 5.5.2. 試合の開始までに各レグは最低3名の選手を、競技を行うコート上にそろえておかなければならない。
- 5.5.3. 3名に満たないいかなるレグも試合を行うことはできず、失格となる。

6. 選手の服装

- 6.1. 選手が使う一切の用具類についてはセパタクロー競技に適切な物であること。ボールのスピードを増減させたり、選手の動きを助けたり身長や動きを増すような物を身につけてはならない。また、その他の手段によって選手を不公平に利する、あるいは当人および他者を危険にさらす如何なる用具についてその使用の一切を禁じる。
- 6.2. 対戦するチームは互いに異なった色のユニフォームを着用すること。

- 6.3. 1つのチームは異なる色の最低 2 組のユニフォーム上下を用意すること。もし対戦する 2 チームが同じ色のユニフォームを着ている場合は、ホームチームの側が着替えることとする。
(ホーム/ビジターの関係ない)中立の会場で試合が行われる場合は、試合プログラム上で初めに記載されているほうのチームが着替えることとする。
- 6.4. 選手の服装はジャージ(ユニフォーム上)、ショーツあるいはパンツ(ユニフォーム下)、靴下、ゴム底でヒールのついていないシューズで構成される。服装のすべては選手当人の体の一部とみなされる。試合開始前、ジャージの裾は必ずショーツ/パンツの中に入れる。
- 6.5. すべてのジャージには前と後ろの両方に番号が付けられていること。使用可能な数字は 1 から 36 までとする。
- 6.6. ジャージ後ろの番号(背番号)は 19cm 以上であること。ジャージ前の番号は胸の部分に 10cm 以上であること。
- 6.7. 選手名あるいは代表国名はジャージの後ろ、背番号の上にはっきりと見えるようにプリントされていること。
- 6.8. ユニフォーム上のスポンサーロゴはそれぞれの競技大会規則に応じて認められる。
- 6.9. ユニフォーム製造メーカーのロゴは認められたサイズにおいて選手の衣服上に見えていてもよい。
- 6.10. 各レグのキャプテンは左の上腕にジャージと異なる色のアームバンドを着用すること。
- 6.11. 上記に特定されていない衣服を着用する際は ISTAF の承認を得る必要がある。

7. 選手交代

- 7.1. 選手はチーム戦において1つより多いレグでプレーすることはできない。
- 7.2. 選手の交代は、ボールがインプレー(in play)ではないときに、選手交代カードを主審に示すことでいつでも行うことができる。選手交代カードには交代で外に出る選手の番号が示される。
- 7.3. 各レグにおいて、1 セット中に 2 回までの交代が許される。一度交代によってコートの外に出た選手も同じセットの中で再び交代によってコートに戻ることができる。チーム戦、レグ戦とも、一度に 1 名ないし 2 名の交代が同時にできる。
- 7.4. レグ戦では、(先発の)選手 3 名に加え、各レグ最大 2 名の控え選手を用意することができる。
- 7.5. チーム戦では、各チーム最大 3 名までの控え選手を用意することができる。
 - 7.5.1. 各チームは1つのレグについて控え選手 3 名のうち 2 名までを出場させることができる。
 - 7.5.2. 1つのレグに交代によって出場した控え選手はその他のレグではプレーできない。
 - 7.5.3. まだどのレグにも出場していない状態の控え選手は、次のレグ以降に出場することができる。
 - 7.5.4. 3 名の控え選手全員を選手交代によって出場させ使い切ってしまったチームは、それ以上、選手交代をすることは認められない。

- 7.6. 1つのレグについて、前のセット終了時にコート上にいた選手と異なる選手が新しいセットが始まる時点でコート上にいた場合は、その変更はその新しいセットにおける1度の選手交代とみなされる。
- 7.7. ケガの発生において、その時点でまだそのセットにおける選手交代可能な回数が残っていて控え選手がいる場合は、ケガをした選手と交代できるが、すでに選手交代の回数を使い切っており残っておらず、ケガをした選手が試合続行不可能な状態の場合は、試合は終了となり、ケガをした選手の側のレグの負けとなる。
- 7.8. レグが3名に満たなくなった場合は、試合を続行することは許されず、負けとなる。
- 7.9. もし1名の選手がレッドカードを示され試合から退場となったとき、そのレグにそのセットでの選手交代可能な回数が残っている場合は、選手交代が認められる。もし選手交代可能な回数を使い切っており残っていない場合は、試合は終了となり退場となった選手のレグの負けとなる。

8. コイントス

- 8.1. 試合開始直前にコート審判(Court Referee)がコインあるいはディスクを対戦する両サイドのキャプテンの立ち会う目の前でトスし、トスに勝った側が次の二つの選択肢の内どちらかを選択する。
 - a. 「ファーストサービス」;
 - b. 「試合開始時のコートサイド選択」
- 8.2. トスに負けた側は残った選択肢に従う。
両サイドのチームはコート審判の指示に従う。

9. サービス時の選手の位置

- 9.1. プレー開始時には、双方のレグの選手はそれぞれのコート内で構えの態勢になっていること。
- 9.2. テコンは、蹴り足ではないほうの片足をサービスサークルの内側に置き、主審が得点をコールする前に構えの態勢になっていること。蹴り足はサービスの間、自由にどのような位置に置くことができる。
- 9.3. サービス側の両方の「インサイド」の選手は、各々のクォーターサークル内にいなければならない。
- 9.4. レシーブ側のレグは、自分のコート内のどこにいてもよい。

10. プレーの開始とサービス

- 10.1. 各試合は主審(ネットの1つの端に配置)、副審(主審の反対側に配置)、サイドラインに沿って主審右の1人の線審、そしてサイドラインに沿って副審右のもう1人の線審によって取り仕切られる。
- 10.2. 主審は「公式審判」(オフィシャルレフェリー)と副審によって支援される。
- 10.3. サービスは、どちらの側が得点したかに関わらず、1得点ごとに交互に入れ替わる。
- 10.4. 「ローリングボール」(体の表面をボールが転がる)動きは1タッチとして数えられる。ただし首より下の体の部位を意図的ではなくボールが転がったときに限る。
- 10.5. デュース(得点が14対14に到達したとき)においても、サービスは1得点ごとに交互に入れ替わる。
- 10.6. 前のセットでサーブをレシーブした側のレグが、続くセットで最初のサーブを行う。
- 10.7. 各セットの始まりの前に選手はサイドを替わる。
- 10.8. 第3セットの途中、一方のレグが8点に達したときに、チームはサイドを替わる。
- 10.9. 主審が「ポイント、(チーム名)」をコールすると、サーブを行う側のテコンはサービスサークルの中でその足で次のサービスを行う態勢を整えるまでに15秒が与えられ、もし遅延のあった場合は警告を受ける。遅延が繰り返されたときフォルトとされる。
- 10.10. 汗を拭く、服装を整える、その他関係する行為はその15秒の間に済まなければならない。
- 10.11. 主審が得点のコールをしたら、サービストス(投げ)は直ちに行われなければならない。もし投げが主審が得点をコールする前に行われた場合、そのレグに対して警告が与えられる。この行為の繰り返しはフォルトとされる。
- 10.12. サービスの間、テコンがボールを蹴ったら直ちにすべての選手はそれぞれのコートで自由に動くことができる。
- 10.13. ボールがネットに触ったかどうかによらず、ボールがネットの上を通過し、2つのネットテープ(3.3. 参照)で仕切られた境界と相手コートの境界線との内側にボールが入った場合は、そのサービスは有効となる。
- 10.14. チーム戦に関し、「ノックアウトシステム」において、勝者(第1レグと第2レグを続けて勝った側)が決定すればチームは第3レグの試合を行わなくてもよい。
- 10.15. チーム戦に関し、「リーグシステム」においては、義務として必ず第3レグの試合を行わなければならない。

11. フォルト

以下のような場合にフォルトとみなされる。

- 11.1. サービス時、サービスを行う側について
 - 11.1.1. 主審によって得点のコールがなされた後に、サービスのボールを投げる「インサイド」の選手がボールをもてあそぶ(ボールを投げ上げたり、床についたり、もう一方の「インサイド」の選手に渡す等)。
 - 11.1.2. サービスのためのボールが投げられようとしている時に、「インサイド」の選手が、足を持ち上げたり、ラインを踏んだり、ラインより足が出たり、また体の一部がネットに触れたりする。
 - 11.1.3. サーブを行う選手が 15 秒ルールに反してサービスの準備態勢に入らない行為を 2 回行った場合。
 - 11.1.4. サービスが行われている最中に、そのテコンの蹴り足でないほうの足が、蹴り足によってボールに触れる前に、床から離れる、あるいは蹴り足でないほうの足がサービスサークルから完全に出てしまう。
 - 11.1.5. サービスのために投げられたボールをテコンが蹴らない。
 - 11.1.6. ボールがネットを越える前に自分側の選手に触れる。
 - 11.1.7. ボールがネットを越えるがコートの外に落ちる。
 - 11.1.8. ボールがネットを越えない。
 - 11.1.9. 選手が片手、両手、あるいは腕のその他の部分を、たとえそれらの部分がボールに直接触れなくても何か他の対象物や床表面に触れることで蹴る行為の補助になるように使う。
 - 11.1.10. サービスをする側のボールを投げる選手が、主審が得点をコールする前にボールを投げることを 2 度以上繰り返した時、それ以降はすべてフォルトとなる。
- 11.2. サービス時、サービスを行う側、レシーブを行う側について共通
 - 11.2.1. 叫ぶ、雑音を発生させる、あるいは仕草(ジェスチャー)によって、相手に対し故意に妨害をしようとする事。
- 11.3. 試合中、双方のサイドについて
 - 11.3.1. 相手側にあるボールに触れること。
 - 11.3.2. 選手の体のいずれかの部分が、ネットの上から、あるいは下から、相手側のコートに入る事。ただし、「フォロースルー」の場合を除く。
 - 11.3.3. ボールタッチを、3 回を超えて行うこと。
 - 11.3.4. ボールが選手の腕に触れる。
 - 11.3.5. 腕や脚の間、体によってボールを止めたり抱えたりすること。
 - 11.3.6. 選手の体のいずれかの部分が、ネット、ポスト、または主審の椅子に触れること。あるいは選手の装着しているもの、たとえばシューズ、ジャージ、ヘッドバンド等が、ネット、ポスト、または主審の椅子に触れる、あるいは相手側のコートに落ちること。

- 11.3.7. ボールが天井、壁、あるいはネットを除く何らかの対象物に触れる。
- 11.3.8. いずれかの選手が、ボールを蹴る行為を補助して容易にするものとして外部の対象物の支援を用いること。

12. スコアリングシステム

- 12.1. サーブをする側のレグ、あるいはレシーブをする側のレグがフォルトを犯した場合、相手側に1点が与えられる。
- 12.2. 15点目を得点したレグがそれぞれのセットの勝者となる。
- 12.3. 14対14という得点になったとき、主審は「Setting up to seventeen (17) points」(セッティングアップ トゥ セブンティーン ポイント)とアナウンスし、その後、17点目に到達したレグがそのセットの勝者となる。
- 12.4. それぞれの試合は、3つのセットのうち、より多くのセットの勝者となったものを試合の勝者とする形式をもとに決められる。3つのセットをそれぞれ「第1セット」「第2セット」「第3セット」と呼び、セットとセットの間には2分間の休憩を取る。2つのセットを先に勝ったレグがその試合の勝者として宣言される。

13. タイムアウト

- 13.1. それぞれのレグは各セット1回ずつ、1分間を超えない時間でタイムアウトを取ることができる。
- 13.2. チームマネージャーあるいはコーチのみが、ボールがインプレーではない時に限り、タイムアウトをコールしてもよい。
- 13.3. 試合をしているレグから選手とは違う服装をしている2名のみが、タイムアウトと休憩の間、ベースライン付近に入ることを許される。

14. プレーの一時中断

- 14.1. 主審は、選手が負傷して至急の医療上の注意を要した場合、それぞれのレグについて5分間を超えない範囲で、一時的にプレーを中断することができる。
- 14.2. 負傷した選手には5分間までの「injury time」(インジャリータイム)が許される。もし5分経過ののちにプレーの継続が不可能であったならば、選手交代が行われる。ただし、負傷した選手のレグが、それより以前にすでに2回の選手交代を行っている場合は、その試合は相手側の勝利となる。「injury time」は1つレグにつき、5分間を超えて与えられることはない。

- 14.3. 試合に障害や妨害や邪魔が生じた場合、審判長のみが大会委員会との相談ののちに試合を中断させることができる。
- 14.4. 試合の一時中断の間、全ての選手は、審判長の明示された許可なくコートを離れることは許されない。
- 14.5. ポイントのやり直しが必要とされる場合、レフリーにより「レット」がコールされる。次のケースのときに「レット」がコールされる：
 - 14.5.1. レフリーがどちらサイドの得点かを決断できず、「リプレイ」と宣言するとき
 - 14.5.2. プレー中に障害や妨害が発生したことによりレフリーがプレーを一時中断する必要があるとき。

15. 規律

- 15.1. 全ての選手とチーム役員は、本競技規則に従わなければならない。
- 15.2. レグのキャプテンのみが、その試合で下された最新の判定に関する説明を求めるために主審に近づいて尋ねることができる。
- 15.3. 主審の試合中の判定に異議を唱える、あるいはいかなる手段であれ円滑な試合進行を脅かす行為をするチーム役員や選手は重大な規律違反を犯したとみなされ、その者に対し懲戒処分が取られることになる。

16. 罰則

次のようなファウルや不正行為には罰則(規律上の制裁)が科せられる。

- 16.1. 警告をうける違反行為
 - 選手は以下の違反行為を行った場合、警告とともにイエローカードの提示をうける
 - 16.1.1. 適切な試合進行に有害な影響を与えるような非紳士的行動。
 - 16.1.2. 言葉や行動で審判に異議を唱える。
 - 16.1.3. 繰り返し違反を犯す。
 - 16.1.4. プレーの開始を遅らせる。
 - 16.1.5. 主審の許可なく、コート内に入る、またはコートから出る。
- 16.2. 退場を伴う違反行為
 - 選手は以下の違反行為を行った場合、退場とともにレッドカードの提示をうける。
 - 16.2.1. 危険なプレー。
 - 16.2.2. 相手チームの選手あるいはいずれかの他者を意図的に負傷させるような行動を含む暴力的行為。
 - 16.2.3. 相手チームや他者につばを吐きかける。
 - 16.2.4. 侮蔑的な言葉やジェスチャーを使う。

- 16.2.5. 1 試合に 2 回目のイエローカードを受ける。
- 16.3. イエローカードコートの内外にかかわらず、試合中、相手チーム、味方チーム、審判など何人に対しても、警告を受ける違反を犯した選手に対し、イエローカードが提示される。
イエローカードを提示されることで取られる措置は以下のとおりである。
- 16.3.1. 違反:最初のイエローカード → 罰則:通常の警告。
- 16.3.2. 違反:同一試合に限らず、同一大会での同一選手による 2 度目のイエローカード受領 → 罰則:1 試合の出場停止。
- 16.3.3. 違反:試合の出場停止後、同一大会での 3 度目のイエローカード → 罰則:2 試合の出場停止および選手が代表している団体(クラブ、協会、連盟)に対し US\$ 100 の罰金。
- 16.3.4. 違反:4 度目のイエローカード。同一大会で、同一選手が 3 度のイエローカードによる 2 回の試合出場停止処分後、4 度目のイエローカード → 罰則:規律委員会(Disciplinary Committee)の判断が行われるまで、ただちに次の試合以降いかなる関連する統括団体(連盟等)の管轄する大会における試合について一切の出場停止処分。
- 16.3.5. 違反:同一試合中に 2 度目のイエローカード → 罰則:2 試合の出場停止処分および選手が代表している団体(クラブ、協会、連盟)に対し US\$ 100 の罰金。さらに同一大会中の他の試合において 3 度目の違反を犯した場合、それに対し即時にレッドカードが与えられる。
- 16.4. レッドカード
- 16.4.1. レッドカードは、コートの内外にかかわらず、試合中、相手チーム、味方チーム、審判など何人に対しても、16.2 に定める「退場を伴う違反行為」を犯した選手に対し提示される。
- 16.4.2. レッドカードの違反に対する罰則は、その試合からの退場と、ただちに次の試合以降いかなる関連する統括団体(連盟等)の管轄する大会における試合について一切の出場停止処分とする。

17. チーム役員の不正行為

- 17.1. 大会中、コートの内外に関わらず、いかなる不正行為についてもそれを犯したチーム役員およびまたはチームのメンバーに対して懲戒処分の措置が取られる。
- 17.2. いかなるチーム役員も不正行為や妨害行為を起こした者は大会役員ないしは審判長に伴われて即座に大会会場内から退場に処せられ、規律委員会(Disciplinary Committee)の判断が行われるまでチーム役員の任を解かれる。
- 17.3. 規律を犯したチーム役員は 16. 4 に定めるルールと同等の扱いを受ける。

18. 総括

18.1. 本競技規則に明記されていない事柄については、それぞれの協会または連盟の理事会に委ねられる。

※

(1)ISTAF が発行した本競技規則の原文は英語であり、この日本語版は日本セパタクロー協会によって翻訳されたものである。

【改訂履歴】

2024/03/17 : ISTAF 新ルール、他を反映。ISTAF Law Of The Game 2024 に準拠。