ニュースポーツ
ルールブック

RULE BOOK

国立大雪青少年交流の家

はじめに

いつでも、どこでも、誰とでも気軽に楽しめるのが「ニュースポーツ」です。柔軟性のある競技規則と適度な運動量を備え、特別なトレーニングをしなくても楽しめます。

ここに紹介するルールについては、それぞれのスポーツの正式なルールから抜粋したものです。人数、場所、年齢、体力、時間などを考慮し、誰もが楽しめるように工夫していただきたいと思います。

勝負、結果、能力、技術よりもまずは楽しみましょう！

目　　次

１　フロアーカーリング……　１

２　キンボール……　２～　３

３　アジャタ（玉入れ）……　４

４　テニポン……　５

５　ドッヂビー……　６

６　ティーボール……　７

７　ユニホック……　８～　９

８　ユニカール……１０～１１

９　フライングディスク・ストラックアウト……１２

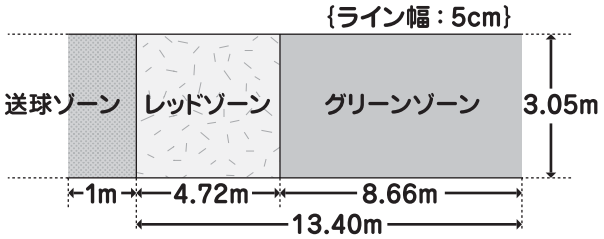
１０　五色綱引き……１３

１１　スノーバンディー……１４～１７

1．フロアーカーリング

競技について

木製のターゲットを的にキャスター付きの木製のフロッカーを送球し、得点を競うもので、ルールも簡単。子どもからお年寄りまで、男女を問わず誰でも手軽に楽しめる軽スポーツです。



用具の準備

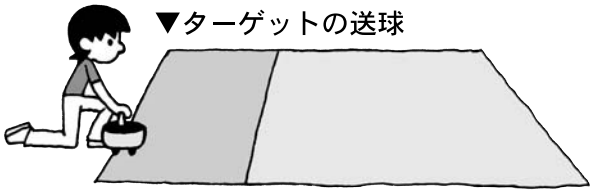
ターゲット、フロッカー

コート

３m×１０mくらいのコート。

選　手

４人対４人から１人対１人でプレーします。



進め方

① ターゲットストーンを送球し、各チームフロッカーストーンを審判の指示に従って１個ずつ送球します。

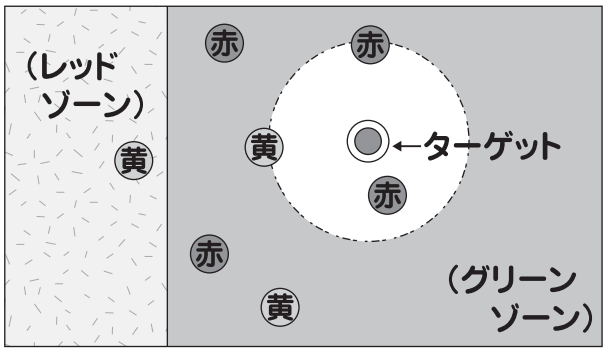
② ２投目からは、ターゲットから遠いストーンのチームが、相手チームのストーンよりもターゲットに近くなるまで送球を続けます。

③ 両チームがすべてのストーンを送球し、そのセットは終了します。

ゲームの勝敗は３セットマッチでの得点を競う方法と、９点先取したチームの勝ちとなる方法があります。

※ フロッカー・ターゲットともにオンラインはすべてセーフになります。

この場合は赤の2点です。



得点計算

・ターゲットに最も近いストーンのチームに得点が与えられますが、相手チームのターゲットに最も近いストーンより内側にある自チームのストーンの個数が得点になります。

※ ゲームの勝敗は３セットマッチでの得点を競う方法と、９点先取したチームの勝ちとなる方法があります。

２．キンボール

競技について

ＫＩＮ－ＢＡＬＬ（キンボール）は直径１２２㎝、重さ約１kg のボールです。メインのキンボール・コンペティションゲームは、このキンボールを使用し、４人１組で構成された３チーム（ピンク、ブラック、グレー）がコート内でサーブやレシーブを繰り返す新しいゲームです。

用具の準備

キンボール、ゼッケン（ピンク、ブラック、グレー）、専用得点板、ストップウォッチ

コート

最大２１ｍ×２１ｍ、最小１３ｍ×１６ｍですが、参加者の身体条件や年齢を考慮してコートサイズを決めてもかまいません。

人　数

１チーム最大登録数は１２名。ただし、ゲームは１チーム４名、３チームで行います。メンバー交代は、失敗や反則があってゲームが止まっているときであれば、いつでも何回でも行うことができます。

ルール

①ピンク、ブラック、グレーの４人１組、３チームで行う。

②１ピリオド７～１５分、休憩３分の３ピリオド行う。

③サーブ

・サーブするチーム以外は守備につく。

・サーブチームは３名でボールを支え（必ず全員がボールに触れていなければならない）、１名がサーブをする。

・コート内であればどこにサーブしても良い。

・床と水平以上の角度で、ボールの直径の1.5倍（1.8m）以上飛ばさなければならない。

・サーブチームの１名が、必ず「オムニキン」と言い、続いて「レシーブチームの色（自分の色以外のどちらか）」を大きな声でコールしてからサーブする。

※コールの前に打ったり、コールと同時に打った場合は反則で、他の２チームにポイントが入り、同じ場所から再開。

④レシーブ

・サーブされたボールはコールされた色のチームが床に落ちる前にレシーブ（全身使用可）する。ただし、つま先でのキックは禁止。

・最初にボールに触れた時点から５秒以内に３人がサーブの体制を作り、１０秒以内にサーブをしなければなりません。

⑤反則やサーブ、レシーブに失敗すると、失敗したチーム以外の２チームに１点ずつ得点されます。
⑥その後、ゲーム再開は、レシーブの失敗や反則をしたチームがその場（2.5m以内の範囲）からのサーブで再開します。
⑦第２ピリオド、第３ピリオドスタート時は前ピリオドまで最も点数の低いチームがサーブ権を得ます。同点の場合はジャンケンで決めます。

その他のバリエーション

①ＴＡＧ　ＢＡＬＬ　鬼ごっこ…１チーム２人、２チーム以上で、鬼２人がボールを転がして他の組みの２人にボールを触れさせ鬼にするゲームです。
②ボールを使った相撲

特殊なボールですのでリレーをしたり、玉転がし、玉送りなどをしても楽しめると思います。

３．アジャタ（玉入れ）

AJTA（全日本玉入れ協会）

競技について

「全日本玉入れ」は６人の選手が合計１００個（アジャタボール９９個、アンカーボール１個）のボールをすべてバスケットに入れるまでの時間を競うスポーツです。

用具の準備

①アジャタバスケット
　高さ：４ｍ１２㎝
　直径・深さ：ともに４４㎝
②アジャタボール
　９９個　（１個８０グラム前後）
③アンカーボール
　１個　（２５０グラム前後）

コート

アジャタバスケットを中心とした直径６ｍの円（ラインテープを引くとよい）

選　手

原則として１チーム６名。性別は問いません。

スタート

①アジャタボールは競技開始前に自由な形に積むことができます。
②選手はサークルの外に後ろ向きに立ちます。（ラインを踏まないように）
③競技開始の号砲前にサークル内に入るとフライングとなる。（フライングは再スタート。２回で失格）

競　技

①スタートの合図で選手は投球を開始します。
②投球方法は基本的に自由であるが、アンカーボールは９９個のアジャタボールを全部入れた後でないと投球してはいけません。
③アンカーボールがバスケット内に入った時点で競技終了とします。

失格事項

①アンカーボールを最後に入れないと失格。
②選手以外の人がアジャタボールに触れると失格。
③道具を使ったり肩車などをして投球をしたら失格。
④フライング２回で失格。

4．テニポン

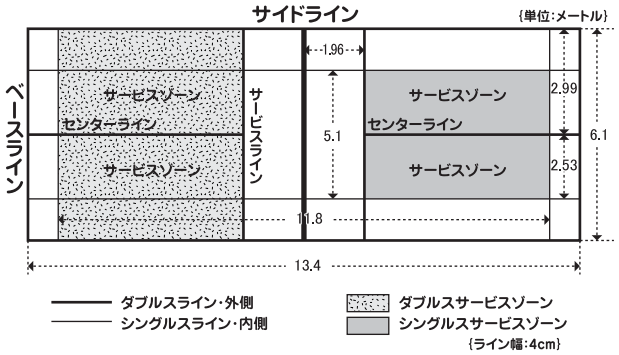
競技について

テニスとピンポンを合わせた、誰でも気軽にできるスポーツです。ルールはピンポンとほとんど同じで、スポンジボールを使用するのでスピードもあまりなく、簡単にラリーができるスポーツです。

用具の準備

ポール、ネット（バドミントン用を使用します）、ラケット（ミニテニス用）、ボール

コート



試合の進め方・ルール

①サーブ、コートはジャンケンで決めます。
②サーブは一人５本ずつ打ちます。(ダブルスはお互い５本ずつ)
③サーブは相手コートのサービスゾーンに対角線に打ちます。ネットインはやり直し。
④サーブレシーブはワンバウンドしてから打ちます。ラリーはノーバウンドでもＯＫです。(ダブルスの場合レシーブ後はどちらが打ってもかまいません)
⑤３セットマッチで２セット先取したチームの勝ちです。１セット２１点とし、２０点ずつの場合はデュースとなり、２点先取したチームの勝ちとなります。

失　点

①サービスでのミス、レシーブでのミスは失点。
②ボールがラインからアウトの時点で失点。
③ラケット、身体、着衣がネット、ポールに触れたり、越えたりした場合失点。
④ボールがパートナーに当たった場合失点。
⑤ラケットにボールが２度以上当たった場合失点。

有　効

①サービス以外でボールがネット、ポールに触れても、越えて正しく相手コートに入った場合。
②ボールがポールの外側をまわり、相手コートに正しく入った場合。(ネットの高さ以上)
③ボールがラインに触れている場合。

５．ドッヂビー

競技について

　ウレタン製フライングディスクでのドッヂボールです。大きさの異なる３つのディスクがあるので、バリエーションを変えて楽しんでください。

用具の準備

　ディスク

コート

　バレーボールのコート。

人　数

　１３人対１３人（登録人数は１５人まで）ゲームごとにメンバーを入れ替えることができます。

ルール

①１ゲーム１５分です。時間内に相手のプレイヤーを全員アウトにするか、１５分経過後、より多くのプレイヤーが内野に残っていたチームが勝ちになります。
②ゲーム開始時には、内・外野共に１人以上配置しなければなりませんが、何人配置するかは自由です。
③顔を含め、体のどの部分に当たってもアウトになります。
④ディスクをキャッチしたプレイヤーがディスクを投げなければなりません。
⑤ディスクをキャッチしてから５秒以内に投げなければなりません。

※人数や細かなルールなどは、独自に決めていただいてかまいません。

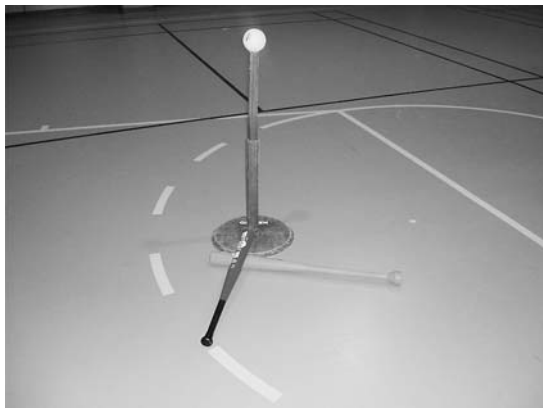
６．ティーボール

競技について

ティーボールは、野球やソフトボール入門期の子どもたちのために考案されたスポーツです。バッティングティーにのせたボールを打者が打つことで競技が進みます。

人数や年齢などを考慮して、適宜ルールを変更して楽しんでください。

用具の準備



バッティングティー、
ティーボール用バット、
ティーボール、
コーン×３（ベースとして使います)、
メジャー
※グラブは必要ありません。

コート

塁間は１０m～１４m。
本塁はバッティングティー

試合の進め方

試合の進め方については通常の野球やソフトボールに準じますが、攻撃側の全打者が打撃を完了した時点で攻守交代とする方法もあります。この場合、残塁走者は次回に受け継ぎます。また、5回程度が適当でしょう。

ルール

ティーボール特有のルールは次の通りです。

①打撃時の軸足の移動は１歩まで。2歩以上動かしたときはストライク。
②打者がボールを打たないで、ティーを打ったときは、空振りとする。
③ツーストライクからのファールはアウト。
④バントは認められません。
⑤走者のリード、盗塁は認められません。打者が打つ前にベースを離れたら走者はアウト。
⑥スライディングは禁止。走者はアウト。
⑦塁の駆け抜けは認められます。進塁の意志がない場合はベースから離れてもアウトにはなりません。

7．ユニホック

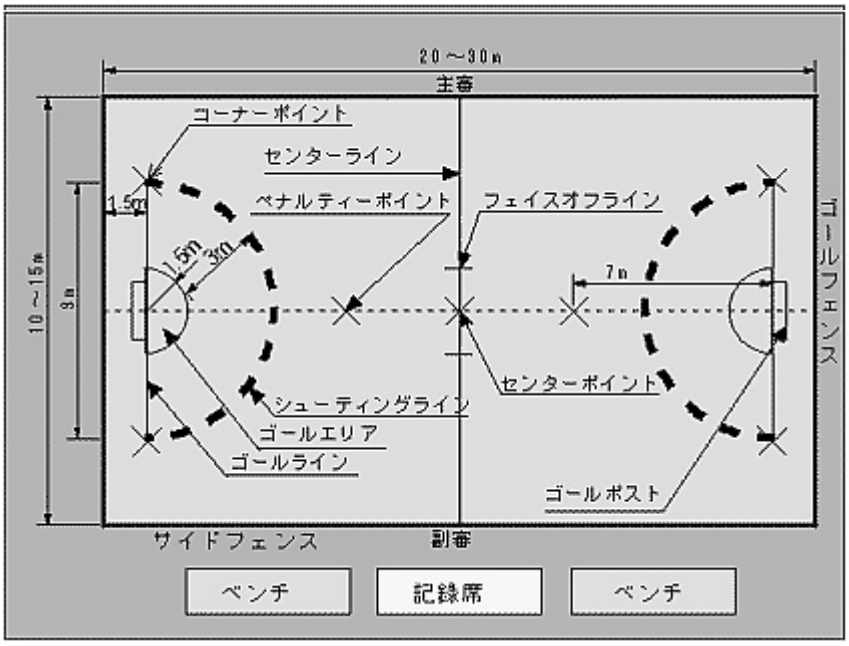
競技について

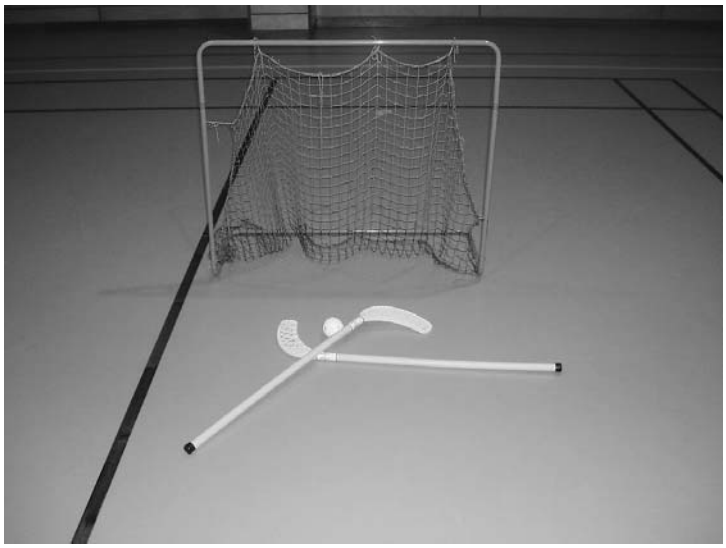
　プラスティック製の柔らかなスティックと、スピードの出にくいボールを使用し、安全性を高めたミニホッケーの一種です。６人対６人、１０分ハーフで行います。キーパーも置きます。

用具の準備

　スティック、ボール、ゴール

コート





試合の進め方・ルール

①競技時間は前後半１０分。ハーフタイムは２分。

②フェイスオフにより競技開始。

※フェイスオフとは、レフリーによって床上に落とされたボールを、両チーム各１名のプレイヤーがスティックを用いて取り合うこと。開始時、ゲーム再開時に行う。

③得点は１ゴール１点。

④同点の場合は５分間の延長戦を行う。それでも決着がつかない場合はサドンデス方式の延長戦を行う。

主な反則

①ボールを足で蹴ったり、踏んだりすること。(キッキング・ザ・ボール)

②スティックのブレード（ボールを打つ部分）を膝より高く振り上げてプレーすること。(ハイ・スティック)

③手や膝をついたり、寝そべってプレーすること。(スライディング・ストローク)

④空中に浮いたボールを手ではたいたり、掴んだり、パスしたりすること。(ハッキング・ザ・ボール)

⑤相手チームのプレイヤーを押しつけたり、つまずかせたり、蹴ったり、タックルなどをすること。(チャージング)

⑥その他、危険な行為や審判に暴言を吐くなどの行為。(オブストラクション)

ペナルティーストローク・フリーストローク

反則の度合いによって、ペナルティーストロークまたはフリーストロークが与えられ、特に重い反則を犯したものは退場になる場合もある。

ペナルティーストローク

反則を犯したチームの相手側がペナルティーポイント（ゴールから７m離れた地点）から１度だけシュートできます。この際、他のプレイヤーはペナルティーポイントから後方に２m以上離れ、ボールがゴールラインを越えるまで動いてはいけません。ボールがゴールまで届かない場合はフェイスオフにより再開されます。

フリーストローク

反則を犯したチームの相手側に自由なストロークが与えられます（直接シュートしてもかまいません)。相手方はプレイヤーより３m以上離れていなければなりません。尚、プレイヤーは審判の合図から３秒以内に打たなければなりません。

8．ユニカール

ユニバーサル・カーリング（みんなのカーリング）

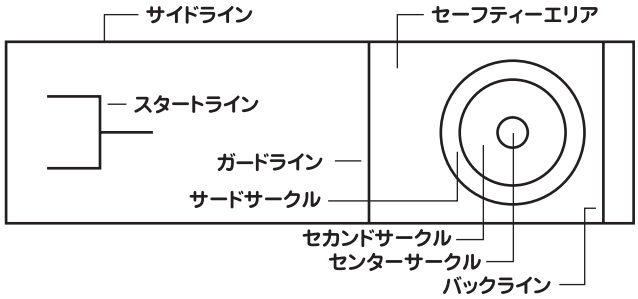
競技について

３人対３人で、専用カーペットの上で３個のストーンを交互に投げ、円形の目標地点により近づけることを競うゲームです。相手チームのストーンを弾きとばしたり、邪魔をしたり、味方チームのストーンの助けをしたりしてもかまいません。

用具の準備

ストーン（青・黄各３個）、スライドカーペット、得点ボード、マーカー
シリコンスプレー、タオル（ストーンの滑走面を磨いて滑りをよくします。つけすぎないようにしてください）
ビニールテープ、はさみ（スライドカーペットを床に固定するのに使います）
掃除機（スライドカーペットが汚れていると滑りが悪くなります）

コート



進め方

①両チームは、各３名のプレイヤーからなり、１人１個ずつのストーンを持ちます。
②両チームのプレイヤーは、交互にストーンを投げ、全員が投げ終えたときに、得点を計算します。これを６回繰り返し、得点を合計して勝敗を決めます。
③初回のみジャンケンなどで先攻後攻を決めます。２回目以降は前回に得点を上げたチームから始めます。前回が同点（０対０）の場合は前回と同じ順番に投げます。
④６回を終了し、両チームの総得点が同点の場合は偶数回の延長戦で決めます。

無効となるプレイ

①ストーンを投げる際に足がラインを踏んだり、越えてしまった場合は失格となり、取り除かれます。
②投げたストーンが転がっている状態でガードラインを越えた場合、セーフティーエリアにそのストーンが止まっても失格となり、取り除かれます。
③ガードラインを完全に越えていないストーンは失格となり、取り除かれます。ただし、他のストーンに当たってガードライン上に止まったストーンは有効です。
④バックライン、サイドラインから完全に外れたストーンは失格となり、取り除かれます。
⑤有効エリア内にあり、かつ、サークルに触れていない先攻の第１投目ストーンを後攻の第１投目ストーンが当てて有効エリア外にはじき出した場合、後攻の第１投目ス

トーンが失格となり、取り除かれます。先攻のストーンは元の位置に戻されます。

⑥他のストーンに乗り上げてしまったり、横転してしまったストーンは失格となり、取り除かれます。

無効となるストーンの処置

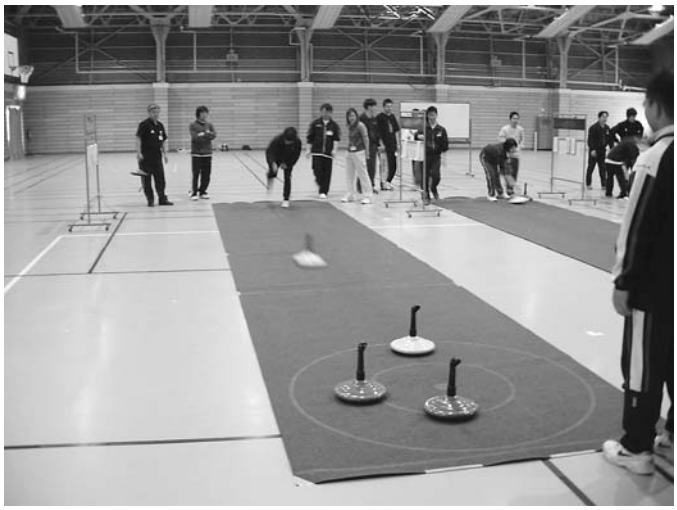
①ストーンが無効となったときは、直ちに取り除きます。無効となったストーンによって移動させられたストーンは、元の位置に戻されます。

②ストーンの元の位置が明確でないときは、無効となったストーンによって移動させられたストーンのチームは、そのままの状態でゲームを続行するか、その回を無効にしてやり直すか、どちらかを選ぶことができます。

得　点

サークルに触れていないストーンは得点にはなりません。サークルに触れていて次のような場合は得点になります。(一方のチームは必ず０点になります)

１ポイント	センターサークルに一番近いストーンに１ポイントが与えられます。
２ポイント	同チームのストーンがセンターサークルから１番、２番に位置したとき２ポイントが与えられます。
３ポイント	同チームのストーンが１番から３番まで占めたとき３ポイントが与えられます。
双方０ポイント	両チームのセンターサークルに一番近いストーンがセンターサークルから等距離の場合は引き分けになります。また、両チームのストーンがいずれもセンターサークル外にある場合も引き分けになります。



９．フライングディスク･ストラックアウト

競技について

フライングディスク版「ストラックアウト」です。フライングディスクを投げ、４枚のパネルを何枚抜くことができるか、を競うゲームです。距離や投げるフライングディスクの数を変えることによって、自由に楽しんでいただけます。

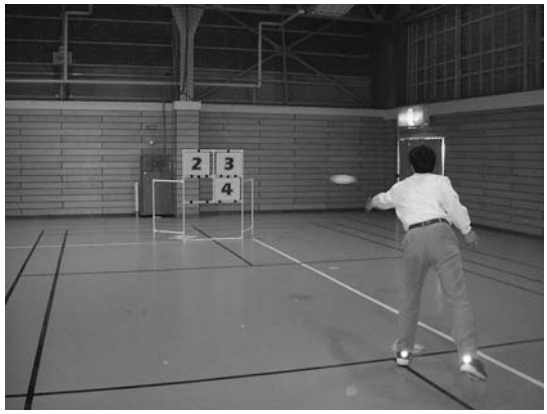
用具の準備

ストライクボード台、コーナーポスト、フリスビー

競技例

① 射抜いた枚数を競う。
② 射抜いたボードの数字をそのまま加算して得点を競う。
③ ビンゴゲームのように、縦・横・斜めのラインはを射抜けば得点とする。

※特に決まったルールなどはありませんので、各団体で自由に決めてください。距離を調整するなど工夫して楽しんでください。



１０．五色綱引き

競技について

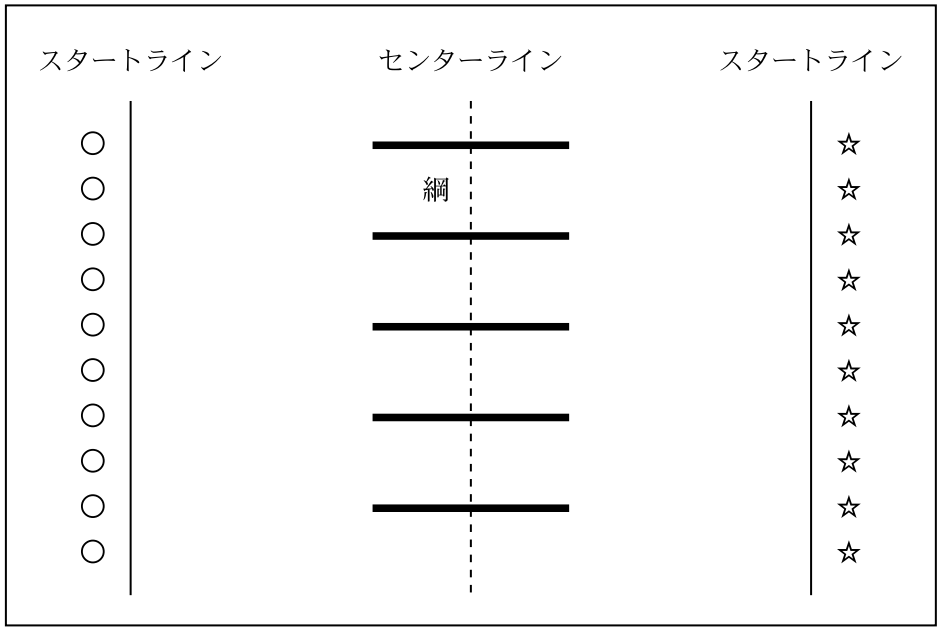
五色の綱を中央に置いて、両サイドから一斉に綱を奪い合う競技です。先に３本の綱を自分の陣地に引き込んだ方が勝ちとなります。

運動会などで行われる「棒取り合戦」を「綱」で行うものです。

用具の準備

五色綱引き

コート



※特に決まったルールなどはありませんので、各団体で自由に決めてください。距離を調整するなど工夫して楽しんでください。

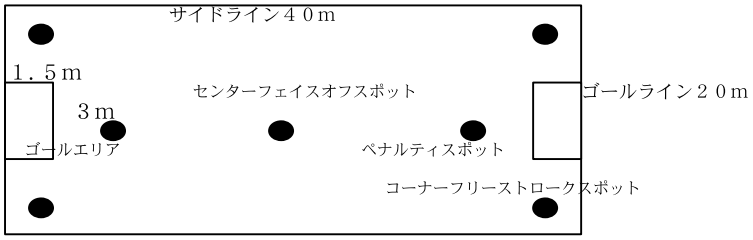
１１．　スノーバンディー

旭川市小学校スノーバンディー競技規則（平成18年度版）

第１章　競技場（コート）

１．コートは、ゴールライン２０m、サイドライン４０mを基準とするが、場所やプレーヤーに応じて大きさを変更することができる。

２．ゴールは、公式用ゴールを使用する。(高さ1.5m・幅2.0m・ネット付)



第２章　用　　具

１．スティックは、バンディスティックを用い、頭部の両面（ブレード）を使用してプレーする。

２．ボールはバンディ用ボールを使用する。

第３章　チ　　ー　　ム

１．競技は２チームによって行われ、１チームのプレーヤーは６名とし、フォワード３名、バック２名、ゴールキーパー１名の構成とする。

２．交代要員は、６名まで置くことができる。

３．コートの大きさにより人数を増減することができる。

第４章　競　技　時　間

１．競技時間は前･後半それぞれ７分間を原則とし、ハーフタイム２分間の休憩を設けチェンジコートを行う。

２．１４分間の競技時間中に得点の多いチームが勝者となる。同点の場合は、プレーヤー５人の、各１回ずつのペナルティストローク合戦で勝者を決定する。

※大会によって競技時間などの運用ができる。

４．反則･アウトオブバウンズなどレフリーが必要と認めたときボールデットとなる。

第５章　キャプテンの役割

１．キャプテンは、自陣の選定のためのトスをする。

２．監督またはキャプテンは、ゲーム前にプレーヤーのオーダーを提出する。

第６章　ゲ　　ー　　ム

１．ゲームは、６人のプレーヤーからなる２チームによって行われる。

２．各チームは、相手のゴールにスティックを使ってボールをシュートして得点を競うことと、相手チームのボールを、得点させないように防ぐことによってゲームを進める。

3．プレー中は、以下に規定されたところに従う限り、ボールをどんな方向にでもパスしドリブルし、シュートすることができる。

第７章　ゲームの方法

1．両チームのプレーヤーは、各コートにはいる。
2．センターラインをはさんで、各チーム代表（センターフォワード）が自陣を背にしてフェイスオフを行い、センターライン中央のセンターフェイスオフスポットに置かれたボールから、おのおの３０cm離してブレードを雪面につけ、レフリーの合図を待つ。
3．他のプレーヤーは、フェイスオフ地点より自陣内でフォーメーションを組む。
4．フェイスオフを行ったプレーヤーは、他のプレーヤーがボールに触れるまでは再びボールに触れてはならない。（ダブルストローク）
5．得点は、１ゴール１ポイントで相手側のゴールにボールが入った時点で成立する。（誤って自陣ゴールにボールを入れたときは相手側の得点となる。）
6．ゴールがなされた後及び、後半の競技開始は、フェイスオフをセンターフェイスオフスポットから行う。
7．ボールが何らかの原因で、３秒以上のこう着状態になった時は、その地点か、都合によりその地点で行うことができない場合は適当に離れた地点（レフリーの判断）でフェイスオフを行う。
8．ゴールキーパーはスティックや身体・足などで打球を防御してよい。また、直接手で叩き落としてもよいし、補給しても良いが、補給した場合、直ちにゴールエリア内フリーストロークをしなければならない。

第８章　ゴールの判定

1．ボールが、ゴールラインを完全に通過した時に得点となる。
2．プレー中は両チームとも、ゴールエリア内にスティックや身体の一部を入れてはならない。エリア内のボールを打ってゴールインしても得点にはならない。
3．シュートされたボールが攻撃側の身体に当たってのゴールは認められない。但し、防御側の身体に当たってのゴールは認める。（ゴールキーパーは安全のため防御具をつけること。）

第９章　メンバーチェンジ

1．プレー中いつ交代してもよいが、メンバーオーバーになり、それがプレーに支障をきたし、メンバーオーバーをしたチームが有利になるような場合は相手チームのフリーストロークになる。
2．メンバーチェンジを行う場合は、自陣の待機しているセンターポイント付近で互いに手をタッチして行う。チェンジの回数に制限はない。

第１０章　反則と罰則

A．フリーストロークになる場合　《　》は審判動作

1．味方のプレーヤーに足でボールをパスすること。（クッキンザボール）《蹴る動作》
2．相手方のチームプレーヤーを蹴ること。（キッキング）　《蹴る動作》
3．プレー中のボールを手で処理すること。（パス・ハッキング）

但し、腰より高いボールは手で叩き落としてもよいが、方向を変えてはいけない。

4．ボールを操作する時、スティックのブレードを腰より上に持ち上げ、また振り上げること。(ハイスティック)《右手上》但し、ゴールエリア内のゴールキーパーはこの限りではない。

5．腰より高いフライイングボールをスティックで操作すること。(ハイスティック)《右手上》

6．相手側チームのプレーヤーに身体でタックルすること。(クリッピング)

7．相手側チームのプレーヤーをつまずかせること。(トリッピング)

8．相手側チームのプレーヤーのスティックを故意に打ったり（クラッシング）押さえたり、持ち上げたりすること。

9．自分のスティックを投げること。(スローイングザスティック)

10. 相手を抱えたり、捕まえたりすること。(ホールディング)

11. ゴールエリア内にスティックを入れてプレーすること。(スティックイン)

12. フリーストロークやフェイスオフの時、2度続けてボールに触れること。(ダブルストローク)《指２本を示す》
但し、ゴールエリア内フリーストロークにおいて、ボールがエリアから出なかった場合は打ち直すことができる。

13. 1個のボールを1チーム2人以上で処理した場合。(ダブルスティック)《指２本を示す》

14. メンバーがオーバーになった時。(選手交代の時少なくなった場合はよいが多くなった場合は、ボールの位置で)

15. 防御側のゴールエリア近くで、攻撃側の反則があった場合のフリーストロークは、反則の行われた地点がゴールライン中心の延長上７mより近い場合、ゴールライン中心の延長上７m離れた地点で行う。)

16. フリーストロークから直接シュートをねらった場合。

17. ゴールエリア内フリーストロークにおいてキーパーが打ったボールが誰のスティックにも触れずハーフラインを超した場合。(ハーフライン上からの相手側フリーストローク)

B．ペナルティーストロークになる場合

1．ゴール付近で明らかな得点のチャンスが反則行為により妨害された時。チーム役員や控え選手によって行われた時も同じである。精神的な打撃を与えるプレーや言動によって行われた時も同じである。

2．ゴールエリア内に、ゴールキーパー以外の防御側の選手（スティックを含む）が入った時。攻撃側の反則に対しては防御側のゴールエリア内フリーストロークとなる。(空間で見る)

3．タイムアップ近くになって、リードしているチームが故意にアウトオブバウンズをしたとレフリーが認めたとき、遅延行為として1回目は注意するが、2回目からは、ペナルティーストロークとする。但し、タイムアップ1分前からはペナルティーストロークとする。(遅延行為の禁止)

4．ゴールキーパーがシュートに対しスティックを離し両手で防御した場合。また、ゴールキーパーがエリア内からエリア外のボールに手で触れた場合。

C．警告・退場になる場合

1．プレーが直接けがに結びつくような反則及びレフリーや相手チームの選手に精神的な打撃を与えるようなプレーや言動（スポーツマンシップに反する行為）があった時、1度目は警告とするが、同じ選手が2度目の警告を受けた時は退場となる。
2．退場となった選手は、退場を受けたその試合にのみ出場することはできない。チームの人数が減ることはない。

第11章　フリーストロークの方法

1．反則を犯した相手チームプレーヤー１人によって行われる。
2．フリーストロークが行われる時、相手側チームのプレーヤーはもとより味方チームプレーヤーもフリーストロークする地点より３m以上離れなければならない。
3．フリーストロークの場合、直接シュートは認められない。プレーヤーの身体やスティックに触れてゴールに入った時も、レフリーが直接シュートをねらったと判断した時は得点にはならない。
4．打たれたボールが、サイドラインを超えた時は、越えた地点から１mコートの中に垂直に入った位置から行う。
5．打たれたボールがゴールラインを超えた時、攻撃側のためであれば、防御側のゴールエリア内フリーストローク（ゴールキーパー処理）となり、防御側のためであれば、近いほうのコーナーフリーストロークスポットから攻撃側のフリーストロークとなる。なお、ゴールエリア内フリーストロークおいてキーパーはエリア内より出てはいけない。

第12章　ペナルティーストロークの方法

1．反則を犯したチームの相手側プレーヤーの1人は、主審の笛の合図の後，ペナルティースポットからゴールに向かってシュートしなければならない。防御側はゴールキーパー１人とする。シュートが1度なされれば、そのプレーは完了したものとみなし、ゴールエリア内フリーストロークでゲームを再開する。

第13章　　審　　判

1．審判は３名とし、1名はレフリー、他の２名はサブレフリーとする。レフリーは競技の進行全てを司り、サブレフリーはゴール付近でレフリーの補佐をする。
2．競技の開始、中断、反則にあっては、強く短い合図で行う。
3．ゴールの成功は「ピー」と長く強い合図で行う。
4．競技の終了は「ピー」「ピー」と強く長い合図で行う。
5．ジャッジは笛・言葉・動作で知らせる。また，攻める方向をすばやく示すこととする。
6．危険な行為には、黄色札を示して警告し、再度の行為には赤札を出して退場を命ずる。但し、退場はその試合だけとする。

NEWS SPORTS