

# PART 8

## INDOOR CYCLING - CYCLE-BALL

### 室内自転車競技 – 国際サイクルサッカー規則

(01.07.25改定版)

#### TABLE OF CONTENTS

<b>Chapter VII TECHNICAL CONDITIONS</b>
§ 1 Type of sport
§ 2 Jury
§ 3 Match field and size
§ 4 Match field boarding
§ 5 Marking of the match field
§ 6 Goals
§ 7 Ball
§ 8 Clothing
§ 9 Cycle-ball bicycles
§ 10 Defects / Changing bicycle
§ 11 Planning of the games
§ 12 Age categories / Game time and additional playing time

#### Chapter VIII GAME RULES

§ 1 General rules
§ 2 Kick off
§ 3 Start of the match
§ 4 Interruption/ Whistling signal / Neutral ball
§ 5 Advantage rule
§ 6 Riding behind goal line / Permission to participate in the game
§ 7 Scoring a goal
§ 8 Out ball
§ 9 Corner ball
§ 10 Goal defence
§ 11 Penalty area
§ 12 Free kick
§ 13 Penalty kick
§ 14 Whistle signals
§ 15 Complaints / Improper behaviour / Unsporting behaviour
§ 16 Injuries and suspension of players and teams

#### Chapter IX RESULT / CLASSIFICATION BY POINTS / 成績/勝ち点による順位付け/異議申立て

##### OBJECTIONS

§ 1 Result
§ 2 Classification by points

#### 目次

	Page
<u>テクニカルコンディション</u>	1
競技種目	1
競技委員	1
競技場と広さ	2
競技場のフェンス	2
競技場の標示	3
ゴール	5
ボール	6
服装	6
サイクルサッカー用自転車	6
自転車の欠陥／交換	9
試合の計画	9
年齢カテゴリ/試合時間および延長試合時間	9
<u>競技規則</u>	12
総則	12
キックオフ	13
試合開始	13
中断/ホイッスルの合図/ニュートラルボール	14
アドバンテージルール	15
ゴールライン後方への後退 / 試合参加の許可	16
有効得点	17
アウトボール	17
コーナーキック	18
ゴールディフェンス	19
ペナルティエリア	20
フリーキック	21
ペナルティキック	22
ホイッスルの合図	24
抗議／不適切な行為／非スポーツ的行為	25
競技者とチームの負傷と出場停止	27
<u>成績</u>	30
勝ち点による順位付け	30

# UCI CYCLING REGULATIONS / JCF EDITION 2025

---

§ 3	Ties / Final Matches	<u>順位タイ／決定戦</u>	30
§ 4	Penalty kicks	<u>ペナルティキック</u>	33
§ 5	Objections	<u>異議申立て</u>	33
<b>Chapter X</b>	<b>CLASSIFICATION OF RACES / UCI RANKINGS</b>	<b><u>競技のクラス分け / UCIランキング</u></b>	36
§1	Classification of races	<u>競技のクラス分け</u>	36
§2	UCI Rankings	<u>UCIランキング</u>	37
<b>Chapter XI</b>	<b>WORLD CHAMPIONSHIP SET UP</b>	<b><u>世界選手権大会の組立て</u></b>	39
<b>Chapter XII</b>	<b>UCI CYCLE-BALL WORLD CUP</b>	<b><u>UCIサイクルサッカーワールドカップ大会</u></b>	43
Participation		<u>参加</u>	43
World Cup rankings		<u>ワールドカップ・ランキング</u>	44
Organisation		<u>組織</u>	45
Leader's jersey		<u>リーダー・ジャージ</u>	45
Tournament mode		<u>トーナメント方式</u>	45
Final mode		<u>順位決定方式</u>	46
UCI Cycle-ball World Cup Final		<u>UCIサイクルサッカーワールドカップ決勝</u>	46

**PART 8 INDOOR CYCLING - CYCLE-BALL****第8部 室内自転車競技 – サイクルサッカー****GENERAL GUIDELINES AND RULES FOR CYCLE-BALL**  
**サイクルサッカー一般指針および規則****Chapter VII TECHNICAL CONDITIONS****第7章 テクニカルコンディション****§1 Type of Sport**  
**競技種目**

**8.7.001** Cycle-ball is played in gyms or sport halls. The following surfaces are suitable for cycle-ball: wood, parquet, chipboard, triplex and synthetic floors. The game is played by two teams of two players.  
サイクルサッカーの試合は、体育館やホールで行う。次の表面がサイクルサッカーに適している。: 木製、寄せ木張り、チップボード、樹脂合板、合成の床。試合は、各々2人の競技者の2チームで行う。

**8.7.001 Definitions**  
**bis 定義**

For the sake of clarity, the following terms have the following meaning within the context of and throughout Part 8 of the UCI regulations:

明確を期すため、UCI規則第8部全体において、以下の用語は次の意味を有するものとする：

Competition:	Refers to any Indoor Cycling competition registered on the UCI Calendar.
Discipline:	Refers to the type of Indoor Cycling discipline: Artistic Cycling or Cycle-ball.
Event:	Refers to the different categories of each discipline, as identified in article 8.1.009 for Artistic Cycling and Matches/Games for Cycle-ball.
大会:	UCI競技日程に登録されている全ての室内自転車競技大会を指す。
種目:	室内自転車競技の種類(サイクルフィギュアまたはサイクルサッカー)を指す。
競技:	サイクルフィギュアについては条項8.1.009が定められた各種目のカテゴリ、サイクルサッカーについては試合を指す。

*(article introduced on 01.01.26)*

**§2 Jury**  
**競技委員**

**8.7.002** Cycle-ball competitions shall have at least two commissaires on the field acting with the same power, one time-keeper and a secretary.

サイクルサッカー競技を行うには、競技委員は競技場内で同等の権限を持つコミセール2名以上、ならびにタイムキーパー1名およびセクレタリ1名で構成するものとする。

*(text modified on 01.01.25)*

**8.7.003** If no President of the Commissaire is appointed before the competition one should be appointed before the start of the competition. The chief commissaire is responsible for the running of the competitions or tournaments in accordance with the regulations.

競技以前にチーフコミセールが指名されていない場合、試合開始以前に1名を指名しなければならない。チーフコミセールは、競技あるいは試合が規則に従って進行することに責任を持つ。

**8.7.004** The commissaire is responsible for ensuring that the games are played according the regulations.  
コミセールは、責任をもって試合が確実に規則に従って行われるようにしなければならない。

**8.7.005** *[abrogated on 01.01.25]*

**8.7.006** The time-keeper is responsible for the length of both halves and should indicate the end of each half with a clearly audible whistle or horn. He shall stop the clock when determined by the commissaire. The time recorded by the time-keeper shall be definitive.  
He shall keep track of the time between the two halves and inform the commissaire after 1'45".  
タイムキーパーは前後半の試合時間に責任を持ち、前後半の終了を明瞭に聞こえるホイッスルまたは警音器で合図しなければならない。また、コミセールの判断により時計を止めなければならない。タイムキーパーにより記録された時間は最終的なものとする。  
彼は前後半の間のハーフタイムの時間経過を計測し、1分45秒経過時にコミセールに知らせなければならない。

*(text modified on 01.01.25)*

**8.7.007** The secretary shall record the goals and make up the results list. The secretary or the hall speaker shall announce the result or other relevant information.  
セクレタリはゴールを記録し、成績表を作成する。セクレタリあるいは会場アナウンサーは成績およびその他の必要な情報をアナウンスしなければならない。

### **§3 Match Field and Size**

#### **競技場と広さ**

**8.7.008** The size of the field for international competitions must be 14 x 11 metres.  
国際競技の競技場の広さは、11×14mでなければならない。

**8.7.009** For national competitions however a minimum size of 12 x 9 metres is permissible.  
しかしながら、国内競技においては最小寸法12×9mまで許容される。

**8.7.010** On each side of the goal (elongated goal line) there must be a free zone of 0.60 metres over the whole width. The dimension is measured between the outer site of the elongated goal line and the boarding  
ゴールの両側(ゴール・ラインの延長)に、全幅にわたり60cm以上の余地がなければならない。この寸法は、ゴール・ライン延長の外側の位置とフェンスの間を計測する。

**8.7.011** On each edge of the field there should be a free zone of at least 0.60 metres in width. (distance between field boarding and wall or crowd)  
競技場の各端において、60cm幅の余地がなければならない(競技場のフェンスと壁または観衆との距離)。

### **§4 Match field boarding**

#### **競技場のフェンス**

**8.7.012** Wood or plastic boarding shall surround the entire field.  
競技場の周囲全部を木製かプラスティック製の傾斜したフェンスによって囲まなければならない。

*(text modified on 01.09.2024)*

**8.7.013** The boarding must have the following dimensions:  
フェンスは下記の寸法のものでなければならない。

Height 0.30 metres

Angle towards horizontal surface **65°** to 70° (see sketch below)

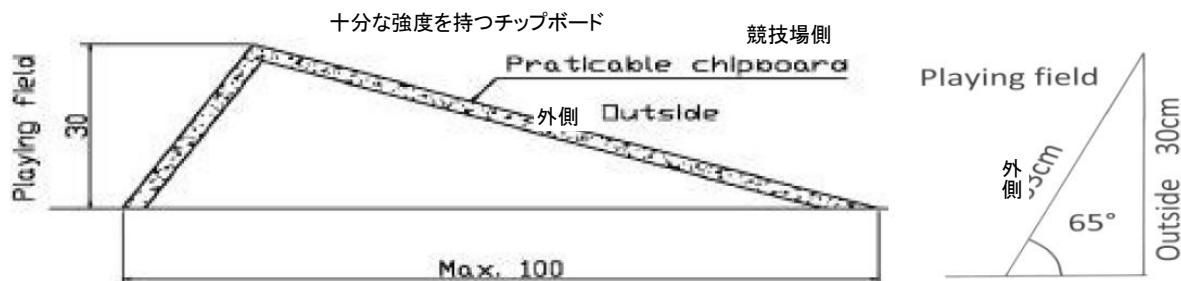
The upper edge must be rounded and free of burrs.

高さ30cm

垂直面からの傾斜角は65°から70°(下図参照)

上端はなめらかに丸められていなければならない

(text modified on 1.01.13; 1.01.18).



**8.7.014** The boarding must not be fastened to the floor  
フェンスは、床に固定してはならない。

**8.7.015** Advertising may be displayed on the boarding  
フェンスに広告を付けることができる。

## §5 Marking of the Match Field

### 競技場の標示

**8.7.016** The field must be marked according the regulations and should be drawn up with clear lines and points as shown on the drawing below.  
競技場は規則に従って標示され、下図に示すように鮮明な線と点が描かなければならぬ。

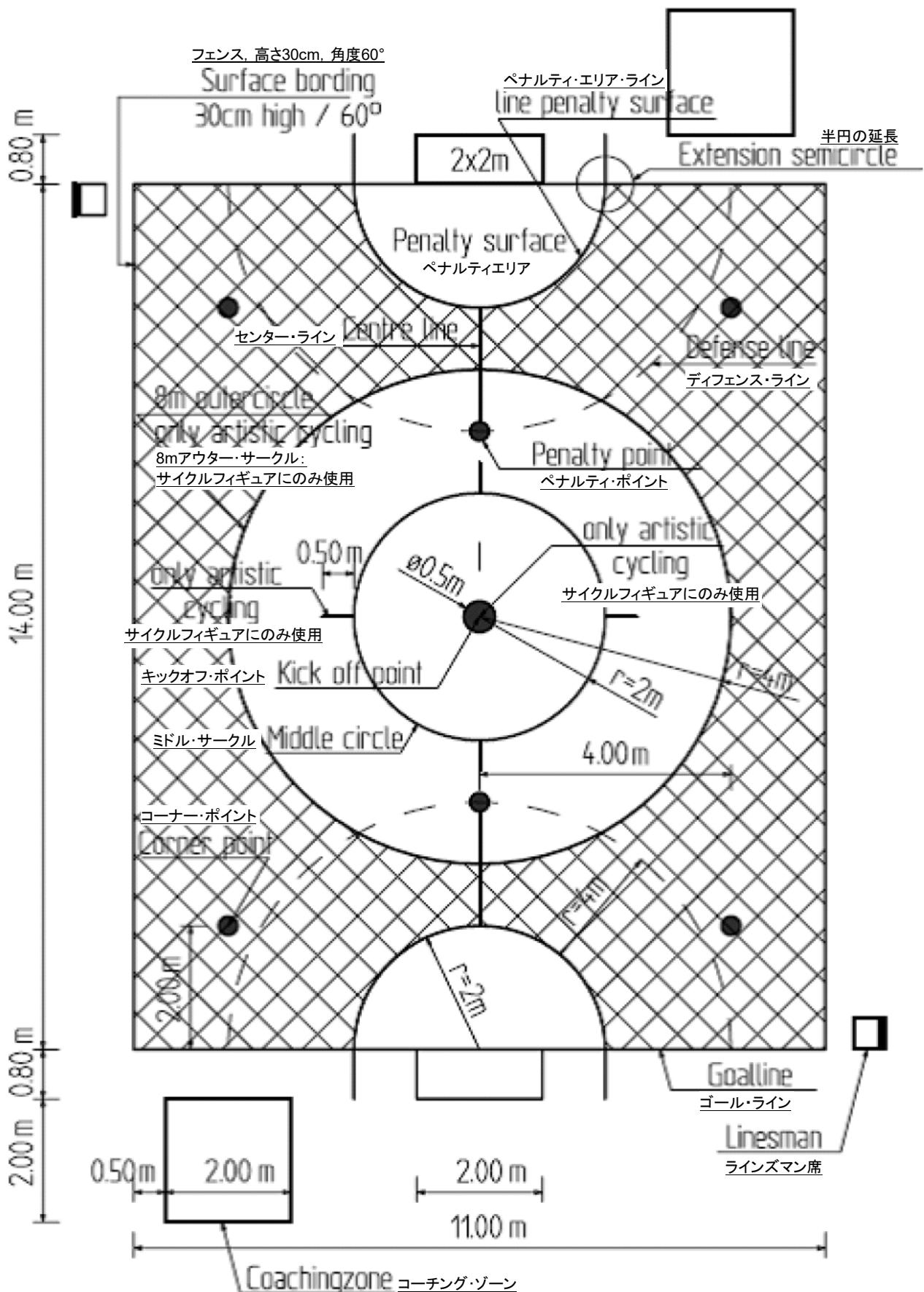
**8.7.017** The width of the lines should be between 3 and 5 cm. The dots (points) should have a diameter between 10 and 15 cm.  
線幅は3cmから5cmでなければならない。点は、直径10から15cmでなければならない。

**8.7.018** All dimensions are external dimensions  
すべての寸法は、外側の寸法である。

The 8 meter and 0.5 meter circles are only used for artistic cycling.

Advertising is allowed in the shaded area as long as the surface conditions are equal to the none shaded area

8mと0.5mの円は、サイクルフィギュア競技にのみ使用される。広告の表示はハッチングしたエリアで許可されるが、表面状態はハッチングしていないエリアと同等でなければならない。



**§6 Goals  
ゴール**

**8.7.019** The goals must have the dimensions and construction as shown in the drawing below.  
ゴールは、下図のような寸法と構造でなければならない。

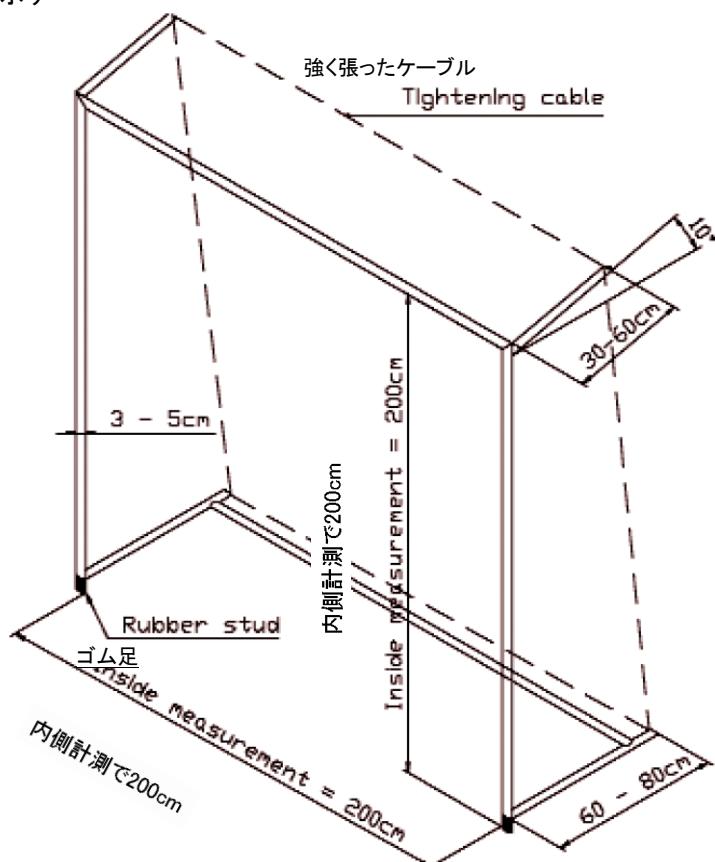
**8.7.020** The goals must be fitted with a net (no wire). The net meshes must be capable of stopping the ball.  
ゴールには網(針金は不可)を取り付ける。網目はボールを止められる大きさでなければならない。

**8.7.021** The goals must not be fixed to the floor.  
ゴールは、床に固定してはならない。

**8.7.022** Cycle-ball goal:  
サイクルサッカー・ゴール

The internal measurements must be 2x2 metres. The diameter of the tubes must be between 3 and 5 cm.  
The fixing of the net must be constructed in a way that no injuries occur.  
内部の寸法は2m x 2mでなければならない。管の直径は3~5cmの間になければならない。ネットの固定は、負傷の原因とならない方法で構成されなければならない。

The following sketch serves as an example.  
例として以下に略図を示す



(text modified on 1.01.18)

**§7 Ball  
ボール**

**8.7.023** A cycle-ball ball should have a textile surface and have a diameter between 17 and 18 cm. It must be spherical.

The weight shall be between 500 and 600 gram. It is the responsibility of the commissaire to decide if the condition of the ball is acceptable.

サイクルサッカー用ボールの表面は布製で、直径17cmから18cmでなければならない。それは球形でなければならない。重量は500gから600gとする。ボールの状態が許容しうるものかの決定はコミセールの責任である。

**§8 Clothing  
服装**

**8.7.024** Clothing shall consist of a jersey or T-shirt, shorts or cycling shorts. The top must be tucked into the shorts (to avoid accidents). A one piece skinsuit is permissible. Where cycling shorts are worn, the jersey may be worn on top of the shorts. Both team members must wear identical outfits.

服装はジャージまたはTシャツと、ショートパンツ／自転車用パンツを着用する。上衣はパンツの中に入れなければならない(事故を防ぐため)。ワンピースは使用できる。自転車用パンツを着用する場合、ジャージをパンツの上に着用することができる。チームの両選手ともまったく同一の服装でなければならない。

**8.7.025** High-top sports shoes or ankle protections should be worn in order to protect the ankles.  
足首を守るためにハイカットの靴または足首の保護具を着用しなければならない。

*(text modified on 1.01.13).*

**8.7.026** Knee-high socks or stockings must be worn. Shinbone protectors are recommended.  
ハイソックスやストッキングを履かなければならない。脛骨保護具は推奨される。

*(text modified on 1.01.13).*

**8.7.027** Gloves, sweat-band and cycling helmets are permitted.  
グローブと汗用バンド、ヘルメットは、着用できる。

**8.7.028** No articles which might endanger other players may be worn. Piercings must be taped.  
他の選手を危険にさらす可能性のある衣類/道具を着用することはできない。突起にはテープを巻かなければならない。

*(text modified on 1.01.13).*

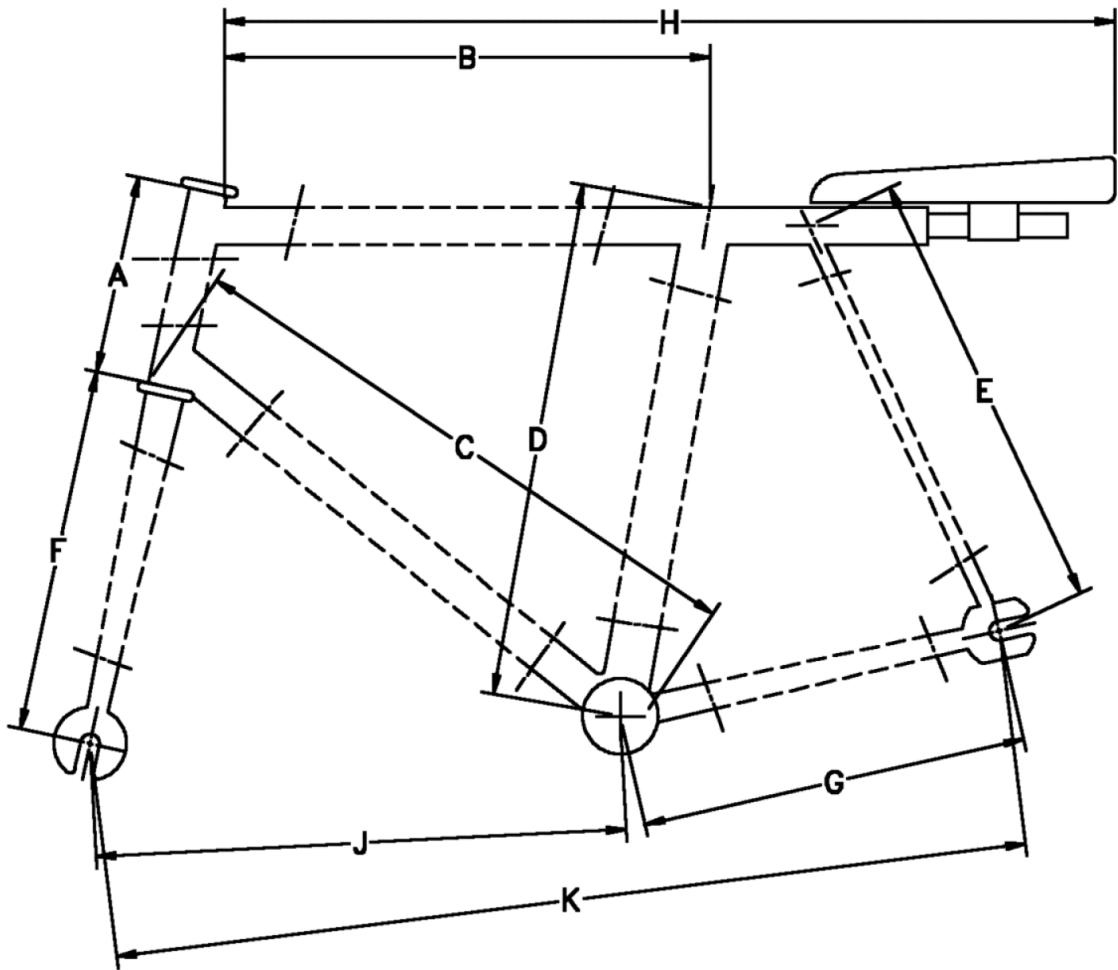
**8.7.029** If both teams are dressed identically, one team should change their outfit. If neither volunteers the commissaire shall decides by the toss of a coin. If the team still refuses it shall be deemed to have lost the game by 5 goals to 0.

双方のチームが同色の服装を着用している場合、1方のチームは服装を変更しなければならない。どちらのチームも自発的に衣類の変更を行わない場合は、コミセールはコイン投げによって決めなければならない。それをまだ拒むチームは、0:5での負けとみなされる。

**8.7.030** Advertising on sportswear is allowed as long as it meets the UCI regulations.  
UCI規則に従っている限り、服装の広告は許される。

**§9 Cycle-ball bicycles  
サイクルサッカー用自転車**

**8.7.031** The bicycles used shall be constructed in accordance with following guidelines and dimensions:  
自転車は、次のガイドラインおよび寸法に従って製作されたものでなければならない。



**Dimensions: /寸法:**

A = 150 - 180mm	B = 395 - 455 mm
C = 560 - 610mm	D = 500 - 550mm
E = 400 - 500mm	F = 370 - 410mm
G = 360 - 410mm	H = 8.75 - 960mm
J = 530 - 580mm	K = 920 - 970mm

For smaller bicycles these dimensions can be adapted in line with the wheel sizes.

Frame tubes may be round or oval. Curved tubes are allowed. The largest cross section of the tubes may not exceed 50 mm.

Tube fittings may not have reinforcements or supports which are bigger than the diameter of the ball itself.

New developments of bicycles which deviate from these norms may only be used with approval by the UCI.

小さ目の自転車に対して寸法は、車輪の寸法に比例して小さくすることができる。

フレームチューブは、円断面か長円断面とする。湾曲したパイプを使用できる。チューブ断面は50mmを超えてはならない。ボルトの直径より大きな補強や助材をチューブにつけることは許されない。

これらの基準と異なる、自転車に関する新開発は、UCIの承認なしに使用できない。

**Bottom bracket/ボトムブラケット**

**8.7.032** The distance between the lowest point of the front gear and the floor must be at least 220 mm +- 2 mm.  
前スプロケットの最下部と床面との間隔は最小220mm(誤差±2mm)とする。

**Crank/クランク**

**8.7.033** The length of the cranks between center of the bracket axle and pedal spindle centre must be between

135 to 170 mm.

ボトムブラケット軸中心とペダル軸間におけるクランク長は135mmから170mmの間とする。

**Handlebars/ハンドルバー**

**8.7.034** The overall width of the handlebars may not exceed 380 mm. The ends of the handlebars shall be plugged to prevent accidents.

ハンドルバーの全幅は380mmを超えてはならない。ハンドルバーの端部は事故を防ぐために塞がれていなければならない。

**Saddle/サドル**

**8.7.035** Saddles made of leather or plastic may be used. The maximum length shall be 300 mm and the maximum width 200 mm. The saddle should be fitted directly above the seat tube (an extension of the top tube of the frame). The highest point of the saddle must be above the top-edge of the horizontal frame tube, with a maximum of 100mm. Playing without a saddle is forbidden.  
皮革またはプラスティック製のサドルを使用できる。サドルの最大長は300mmとし、最大幅は200mmとする。サドルは(フレームのトップ・チューブの延長上の)シートチューブ上に直接取り付けなければならない。サドル無しでは競技できない。サドルの最高部は水平フレームチューブより上方で、最大100mmまででなければならない。

**Pedals/ペダル**

**8.7.036** The pedals shall have rubber or plastic coverings over all exposed metal surfaces.  
ペダルは、金属露出部分がすべてゴムかプラスティックで覆わればなければならない。

**Wheels/車輪**

**8.7.037** The diameter of the front and rear wheels shall be equal. In no circumstances shall the diameter be bigger than 26 inches or smaller than 20 inches. Only wheels with spokes are permitted; disc wheels may not be used. Wheel diameter front and rear may vary according to Din norm 7168. i.e. for 26 " wheel +/- 3 mm.  
前後の車輪は同径でなければならない。いかなる場合も26インチ以下、20インチ以上の径でなければならない。スポーク車輪のみが使用でき、ディスク車輪は使用できない。前後の車輪径は、DIN標準7168、すなわち26インチ車輪、誤差士3mm、に従うものとする。

**Gearing/伝動装置**

**8.7.038** For one complete turn of the cranks, the bicycle must move at least 2.0 metres and no more than 3.20 m metres.  
自転車はクランク1回転につき、2.0m以上、3.2m未満動くものでなければならない。

**In General/総則**

**8.7.039** Dangerous equipment or any other aids like additional frame members, footholds etc. are not allowed. The front and rear axle ends and the chain tensioners must be well protected with enclosed nuts.  
フレームの附加部材、足掛けのような、危険な装置や補助具は許されない。前後の車軸とチェーン引きは袋ナットにより保護されなければならない。

**§10 Defects / Changing Bicycle****自転車の欠陥／交換**

**8.7.040** It is not permissible to continue playing with a damaged bicycle which might be dangerous to the other players. If the commissaire decides that the bicycle should be replaced because of the risk of injury to other players, the time will be stopped during the replacement.  
他の競技者に危険を与える損傷した自転車での競技続行は許されない。他の競技者に怪我をさせる危険があるために自転車を交換すべきとコミセールが決定したなら、交換中は計時を停止する。

The player concerned shall continue to play immediately after having changed the bicycle. It is not permitted to wait until the bicycle has been repaired.

当該競技者は自転車交換後直ちに競技を続行しなければならない。自転車が修理されたなら待つことは許可されない。

**8.7.041** A change of bicycle must be take place outside the match field area behind the player's own prolonged goal line (coaching area) without impeding the opponent. If the player does not live up to this he will be warned and in case of repetition a yellow card will be given. No coach nor mechanic may enter the match field area (pass the match field boarding) during the match nor may interfere. If they do so, the team shall be penalised with a penalty kick (4 metres).

自転車の交換は、対抗相手を妨害することなく、自陣のゴール・ライン後方の競技場外(コーチングエリア)で行わなければならぬ。これに従った行動をしない競技者は、繰り返す場合はイエローカードを示される。試合中は、コーチやメカニシャンは競技場内に(フェンスを越える)入ることや妨害をしてはならない。もし競技場内に入った場合は、そのチームは、ペナルティキック(4m)で処罰される。

## §11 Planning of the Games 試合の計画

**8.7.042** Prior to the competition each team should be informed on the enrolment of the competition i.e. split up into groups, sequence and timing.

競技以前に、各チームは競技の参加登録状況、グループ分けや順番、時間割等の情報を知らされなければならない。

## §12 Age categories / Game time and additional playing time 年齢カテゴリ／試合時間および延長試合時間

**8.7.043** Cycle ball is divided into following age categories:

サイクルサッカーは下記のように年齢カテゴリに分けられる:

A. Pupils league	Up to 14 years	= under 15
B. Youth league	Up to 16 years	= under 17
C. Junior league	Up to 18 years	= under 19
D. Young Elite league	Up to 23 years	= under 23
E. Elite league	From 19 years on	= from 19 on
A. 少年リーグ	14歳まで	= U15
B. ユースリーグ	16歳まで	= U17
C. ジュニアリーグ	18歳まで	= U19
D. ヤングエリートリーグ	23歳まで	= U23
E. エリートリーグ	19歳以上	= from 19 on

**A. Youth Leagues**  
- Up to 14 years = U15  
- Up to 16 years = U17  
**B. Junior League**  
- Up to 18 years = U19  
**C. Elite Leagues**  
- Up to 23 years = U23  
- From 19 years on = Elite

**A. ユースリーグ**  
-14歳まで=U15  
-16歳まで=U17  
**B. ジュニアリーグ**  
-18歳まで=U19  
**C. エリートリーグ**  
-23歳まで=U23  
-19以上=エリート

The league depends on the year of birth, i.e. throughout the year of a player's 18<sup>th</sup> birthday he may play in the Junior league.

The leagues may if necessary, at the discretion of the national federations, be divided further in order to restrict the number of competitors or be combined where there are too few.

リーグは、生まれ年によるものであり、例えば、18歳の誕生日を迎える年を通じて、その競技者はジュニアリーグでの競技を許される。

リーグは、必要であれば国内連盟の決定により、競技者数を制限するために分割したり、少なすぎる場合にはいくつかを統合することができる。

*(text modified on 01.01.26)*

**8.7.044** The game (match) time depends on the different age categories:

試合時間は、年齢カテゴリによって異なる:

- A. Elite and **U23 young elite** 2 x 7 minutes
- B. Juniors (**U19**) 2 x 6 minutes
- C. **All others Youth (U15 and U17)** 2 x 5 minutes

- A. エリートおよび **U23 ヤングエリート** 7分間の2回
- B. ジュニア(**U19**) 6分間の2回
- C. **その他 ユース(U15 および U17)** 5分間の2回

The match times can be reduced to a minimum of 2 x 5 minutes for certain tournaments or prequalifying rounds. The game time shall be taken to mean the two halves excluding a two minute break between halves.

試合時間は、特定のトーナメントや予選ラウンドのために、最短5分間2回までに短縮することができる。試合時間は、前後半間の2分間のハーフタイムを除く、前半、後半を意味する。

*(text modified on 01.01.26)*

**8.7.045** A game of decision shall comprise only a single half (without changing ends). 1 x 7, 1 x 6 or 1 x 5 minutes as per normal game time. The game of decision will start with a neutral ball.

決定戦は、(サイドチェンジは行わず)ワンハーフで行う。普通の試合時間同様の7分、6分、5分のいずれかとする。決定戦はニュートラルボールで開始する。

*(text modified on 01.01.25)*

**8.7.046** The maximum time allowed to change ends may not exceed 2 minutes. Infractions of the rule should, after two verbal warnings, be penalised by an official warning to the team (both players).

サイドチェンジに許される時間は最長2分を超えてはならない。この規則の違反は、2回の口頭警告の後、当該チーム(両競技者)に公式警告のペナルティが科される。

Should the team ignore the official warning a second warning should be given and as a consequence the match be stopped.

チームがこの公式警告を無視した場合、2回目の警告がなされ、試合継続を停止される。

**8.7.047** Intentional time-wasting, match breaks or interruptions to the game attributable to one player or a team may lead to a stoppage after a warning by the commissaire. In such a case the commissaire shall announce via the time-keeper the additional time to be played (minimum of 20 seconds).

The remaining time must be clearly announced. Where the time is displayed electronically, a verbal announcement is not required.

The commissaire shall restart the game by blowing a whistle. He shall also whistle at an out ball, in order to give the time-keeper the precise signal.

一競技者またはチームによる意図的な時間稼ぎ、試合中断あるいは試合妨害が行われた場合、コミッサールは警告を発した後、試合を中断することができる。この場合、コミッサールはタイムキーパーを介して延長時間(最短20秒)を告げなければならない。

残り時間は明瞭に告げられなければならない。タイムが電子的に表示される場合、口頭通告は必要とされない。

コミセールはホイッスルを吹くことにより再開する。アウトボールの場合も、コミセールはタイムキーパーに正確な合図を送るためにホイッスルを吹かなければならない。

**8.7.048** In case of differences of opinion regarding the exact time remaining it shall always be the time keepers' time that is definitive. At half time and the end of the match it is the beginning of the timekeeper's signal which determines the end of play.

Any goal scored during an accidental extension of play shall not be cancelled. If the end signal is given too early, the remaining match time shall be played after an announcement of the remaining time. In case of a dispute concerning the time the commissaire shall decide after consulting the timekeeper.

正確な残り時間についての意見の相違が発生した場合は、常にタイムキーパーが記録した時間を最終的なものとする。ハーフタイムおよび試合終了時は、タームキーパーの合図をもって決定する。

偶発的に延長された競技時間の間に決められたゴールが、取り消されることはない。終了合図が早すぎた場合、残り時間の通告の後に、残り試合時間を試合する。タイムに関する論議があった場合は、コミセールはタイムキーパーに相談後、決定する。

*(text modified on 01.01.25)*

**Chapter VIII GAME RULES****第8章 競技規則****§ 1 General rules****総則**

**8.8.001** Match field marking is neutral.

競技場の標示は中立であること

**8.8.002** The players may drive the ball into the opponent goal by knocking the ball with the bicycles. One hand must be on the handlebars and one foot on the bicycle pedal. If such is not the case the goal is not valid and the action cannot lead to a penalty or a corner. The game must continue with an out ball from the right corner marking.

競技者は、自転車でボールを突いて相手ゴールに入れる。片手はハンドルバーに、片足はペダル上になければならない。そうでない場合は有効なゴールとならず、ペナルティキックやコーナーキックを与えられることもない。試合は右のコーナーマークからアウト・ボールとして続行されなければならない。

A ball which rebounds from a bicycle or the body of a player shall be considered as a valid kick. Headers are allowed.

自転車または競技者の身体に当たって跳ね返ったボールは有効なキックとみなされる。ヘディングも認められる。

*(text modified on 1.02.07; 1.01.18).*

**8.8.003** Obstruction of the opponent (purposely riding into his bicycle, pushing or grasping), leaning on a goal-post or wall, leaning on the other player with hands or body, loud shouting (within the team, towards the coach, towards the opponent or any other person), objections (against a fellow player, opponent, commissaire, jury, coaches or public), shall be considered as against the rules and will be penalised.

相手競技者への妨害(故意に自転車で突っ込んだり、押したり掴んだりする)、ゴールポストあるいは壁に寄りかかる、他競技者に手や身体で寄りかかる、(チーム内で、コーチに対して、相手競技者あるいはその他の者に対して)大声で叫ぶ、(仲間の競技者、相手競技者、コミセール、競技委員、コーチあるいは観衆に対して)抗議することは、規則違反とみなされ、制裁を受ける。

For the sake of clarity and as a matter of example, if a player of the attacking team, not controlling the ball, is riding actively in the direct path of the defender towards the ball and hinders him, is blocking the opponent, then such a behaviour is considered an obstruction and will lead to a free kick.

明確にするために例を挙げると、ある攻撃側のチームの競技者が、ボールをコントロールできずに、防御側の競技者の進行方向に突っ込んで進路を妨げたり、相手競技者をブロックした場合、かかる行為は妨害行為とみなされ、フリーキックの制裁となる。

*(text modified on 01.01.21)*

**8.8.004** Only the ball and never the opponent or his bicycles may be tackled. A player having the ball may only be tackled on the ball side.

ボールを保持している競技者に対して、ボールを奪いにいく場合、常にボールのみを攻撃すべきで、相手競技者あるいはその自転車を攻撃してはならない。したがって、ボールのある側からのみ攻撃しなければならない。

**8.8.005** Inside the match field or on the field boarding the ball may not be blocked unless an opponent is obstructing.

If a player is not obstructed by an opponent and fails to continue the game after the commissaire gives a warning it shall be considered a breach of the rules.

競技場の内側やフェンス上において、相手競技者の妨害がないにもかかわらず、ボールをブロックしてはならない。

コミセールが注意を与えた後も、競技者が相手競技者の妨害がないにもかかわらず、競技を停滞させた場合は、規則違反とみなされる。

(text modified on 01.01.25)

**8.8.006** If the ball is stuck to the bicycle or to the body of a player, this causes a neutral ball.  
ボールが自転車または競技者の身体に引っかかった場合、これはニュートラルボールをもたらす。

(text modified on 1.01.18)

**8.8.007** It is not permissible to jump from the bicycle in order to catch an unreachable ball. In the event that this occurs repeatedly it shall be penalised with an official warning.  
届かないボールを取るために自転車から飛び降りることは許されない。違反が繰り返される場合、競技者は公式警告により制裁される。

Coaching area

コーチングエリア

**8.8.008** Only two responsible persons of the team are allowed to take place on the chairs in the coaching area (See sketch point 8.7.018).  
チームの責任者2名までが、コーチングエリア内の(条項8.7.018の図を参照)の椅子に座ることが許される。

(text modified on 1.02.07; 1.01.13).

Time-wasting

遅延行為

**8.8.009** If a commissaire is convinced that a team is trying to keep the ball, and by doing this gain time, he shall inform the players with a hand signal (picture 4).  
The team shall have approximately 20 seconds to attempt an attack. Should the team not finish the attack within this time, the commissaire decides on foul, which will be penalized by a free kick in the centre of the match field.  
チームがボールをキープし、時間を稼ごうとしているとコミセールが確信する場合、コミセールは手信号(写真4)により競技者に合図する。  
このチームは20秒間攻撃の時間が与えられるが、この時間内に攻撃を終えることができなかった場合、コミセールは反則として、競技場の中央からの相手のフリーキックによる制裁を決定する。

(text modified 01.09.2024)

## § 2 Kick off

キックオフ

**8.8.010** To start a game the commissaire shall toss a coin to determine which team shall start the game. The winning team shall begin the first half. The other team shall start the second half.  
After each goal the team against which the goal was scored shall have the right to restart the game.  
試合開始にあたり、コミセールはコイン投げによりどちらのチームが試合を開始するかを決定する。トスに勝ったチームが前半を開始する。他方のチームは後半を開始する。  
各ゴール後に、得点をあげられたチームは試合を再開する権利を持つ。

## § 3 Start of Match

試合開始

**8.8.011** The ball shall be placed on the centre point at the beginning of a game and after each valid goal scored.  
試合開始および各有効ゴール(得点)後、ボールはセンターポイントに置かれなければならない。

**8.8.012** At the start of the first or the second half and after each goal the players may stay wherever they want in the field except in the centre circle and in the penalty area of the opposing team.

前半、後半の開始時およびゴールの後は、競技者はセンターサークル内と相手チームのペナルティエリア内を除いて競技場の望む場所に位置できる。

**8.8.013** After the starting whistle the attacking team may ride into the centre circle and move the ball. The ball may be touched more than once by the first player.

The defending team may enter the centre circle as soon as one of the attackers have touched the ball.  
開始のホイッスルの後、攻撃側チームはセンターサークル内に乗り入れ、ボールを動かす。最初の競技者は、何度もボールに触れる事ができる。

守備側はボールが攻撃側の一人によって触れられた後のみにセンターサークルに入る事ができる。

**8.8.014** If a member of the defending team enters the centre circle and remains there at starting of the game (touch of the ball), the defender will be penalized by a free kick on the nearest place of the defenders goal (center line). The commissaire may optionally give advantage to the attacking team if the attack can be continued without delay.

守備側の一競技者が、センターサークルに入り、試合開始(ボールに触れる)までそこにとどまった場合、守備側は守備側ゴール(センター・ライン)に最も近い場所からのフリーキックにより制裁される。

コミセールは、攻撃側チームが遅れ無しに攻撃を続けられる場合、随意に優位性(=アドバンテージ)を与えることができる。

*(text modified on 1.01.13).*

#### **§ 4 Interruption / Whistling Signal / Neutral ball**

中断／ホイッスルの合図／ニュートラルボール

**8.8.015** The start of each half time and any other interruption shall be given by whistle by the commissaire. On each goal the commissaire shall blow a long whistle.

Half time and the end of the game shall be given by a signal from the timekeeper. The commissaire shall whistle to confirm the end of the first half and the end of the game with two long whistles but the definitive signal is that from the timekeeper.

前後半とすべての中止状態からの試合開始は、コミセールのホイッスルの合図による。各ゴール時にコミセールはホイッスルを長く鳴らす。

前半と試合の終了は、タイム・キー・パーにより合図される。コミセールは前半の終了と試合の終了を確定するために、2回長くホイッスルを吹鳴しなければならないが、最終的な合図はタイムキー・パーによるものである。

*(text modified on 1.01.13).*

**8.8.016** The commissaire must interrupt the game in the event of:

コミセールは、次の場合に試合を中断しなければならない。

- Any breach of the rules.
- The ball leaving the match field.
- A goal.
- The ball hitting the ceiling.
- 規則違反があった場合
- ボールが競技場から出た場合
- ゴールの場合
- ボールが天井に当たった場合

The commissaire must interrupt the game and stop the time by giving a hand sign (according to picture nr 6) and a short whistles in the event of:

コミセールは、次の場合には試合を中断し、手信号(写真6による)および、1回の短いホイッスルによりにより計時を停止しなければならない。

- A player, the jury or other persons have to be verbally notified.

- The score or time is not clear.
- A player is injured or an injury is suspected.
- Official warnings
- Disqualification.
- The match field being not set up properly or in line with the rules.
- 競技者、競技委員や他の者に対して口頭で注意を与えなければならない場合
- 得点や時間が明らかでない場合
- 競技者が負傷したか負傷した疑いがある場合
- 公式警告の場合
- 失格の場合
- 競技場が適切に準備されていない場合あるいは規則に準じていない場合

(text modified on 1.01.18).

**8.8.017** The time shall not be stopped in the event of a problem to bicycle equipment or incorrect sportswear. An exception shall be made if any scattered object is on the match field or if sportswear has become indecent.  
計時は、自転車器材の問題あるいは正しくない服装の場合には停止しない。  
例外は、競技場に物が散乱した場合や、服装が見苦しくなった場合である。

**8.8.018** If the match has been interrupted for some reason and the ball has not left the match field, or no offence against the rules has been noticed, the game should be continued by means of a neutral ball. A neutral ball shall be given in the event that the ball hits the ceiling or any other foreign object. In all cases the neutral ball shall be given on the centre point of the field. The players have to wait outside the centre circle and can enter the centre circle and touch the ball after the commissaires whistle. A player may touch the ball several times.  
競技が何らかの理由で中断された場合に、ボールが競技場を出ていない、あるいは規則違反がないことが認められたなら、試合はニュートラル・ボールという方法によって継続しなければならない。ニュートラル・ボールは、ボールが天井やその他競技に無関係な物に当たった場合にも与えられる。ニュートラル・ボールは、常に競技場のセンター・ポイントから始められる。競技者はセンターサークルの外側で待機し、コミセールのホイッスルの後、センターサークルに入りボールに触れる事ができる。競技者はボールに、何度も触れる事ができる。

## § 5 Advantage Rule アドバンテージルール

**8.8.019** Since a player who commits an offence should never gain an advantage from the situation; the commissaire may decide not to interrupt the game and to give the advantage to the non-offending team although the other team has committed an offence.  
反則を犯した競技者がその状況下で優位性を得られない場合、相手チームによる違反があった場合でもコミセールは試合を中断することなくミセールは試合を中断することなく、違反を犯していないチームにアドバンテージを与えることを決定できる。

If advantage is given, the commissaire shall give a signal by showing the direction of the game and to say "Go on" (see picture 2).

アドバンテージが与えられる場合、コミセールは試合の進行方向を示し(写真2を参照)て「ゴー・オン」と発声してこれを合図しなければならない。

If the advantage is lost during the same game situation, the commissaire may decide to withdraw the advantage by interrupting the game in favour of the team which is not at fault.

同じ試合の流れ中でアドバンテージが失われた場合、コミセールはアドバンテージを取り消し、反則を犯していないチームに利益をあたえるために試合を中断することができる。

(text modified on 1.01.13; 1.01.18).

**§ 6 Riding behind goal line / Permission to participate the game**  
**ゴールライン後方への後退 / 試合参加の許可**

**8.8.020** If during a match (except at interruptions or at half time) a player falls, touches the floor, leans against an other player, leans against the wall, leans on the match field boarding, leans on the ball or the goal that player shall not be permitted to continue playing.  
試合中に(中断やハーフタイムを除く)競技者が転倒したり、床に触れたり、他の競技者に寄りかかったり、壁に寄りかかったり、競技場フェンスに寄りかかったり、ボールあるいはゴールに寄りかかった場合、競技者は、競技を続行することを許さない。

**8.8.021** To become eligible to play again, the player concerned has to ride or walk immediately behind his goal line and re-enter the match field on the same side. He must cross the goal line with one wheel outside the penalty area.  
競技資格を再び得るために、当該競技者は自転車に乗り、または歩いて、直ちに自チーム側のゴールライン後方へ行き、同じ側から競技場に戻らなければならない。彼は、ペナルティエリアの外側でゴールラインを片輪で横切らなければならぬ。

**8.8.022** If a player who is not allowed to participate in the game disrupts the game by lying down or standing, or by covering or holding his opponent or touching the ball with the intention of disadvantaging his opponent, the player shall be penalised with a free kick.  
試合に参加することを許されていない競技者が、横たわったり立ったり、相手競技者をさえぎったり掴んだり、相手の不利を意図してボールに触れたりした場合、この競技者はフリーキックにより制裁される。

(text modified on 1.01.18).

**8.8.023** If a player in his own penalty area touches the floor or leans against the goal, he must leave his penalty area immediately and cross the goal line in order to get permission to return to the game  
The player concerned has to cross the goal line in such a way that both wheels have left the penalty area and at least one wheel has crossed the goal line outside the penalty area.  
自陣のペナルティエリア内に居る競技者が、床に触れたり、ゴールポストに寄りかかった場合、競技者は、直ちに自陣のペナルティエリアを離れ、再び試合に戻るためにゴールラインを横切らなければならない。  
問題の競技者がゴールラインを横切る際は、自転車の両輪がペナルティエリアを離れ、少なくとも片輪がペナルティエリア外のゴールラインを横切るかたちでなければならない。

**8.8.024** Should an ineligible defender remain in the penalty area, a penalty (4 m.) kick shall be given if he touches the ball or impedes his opponents.  
資格の無い競技者がペナルティエリア内に残っていて、相手を邪魔したり、ボールに触ったりした場合、4mのペナルティキックが相手チームに与えられる。

**8.8.025** Offences against riding behind the goal line in the field shall be penalised with a free kick, in the penalty area with a penalty kick.  
ゴールライン後方へ下がることについての競技場内の違反はフリーキックで制裁され、ペナルティエリア内での規則違反はペナルティキックで制裁される。

**§ 7 Scoring a goal**  
**有効得点**

**8.8.026** A goal shall be valid if the ball passes the goal line between the goal posts.  
If the ball rolls on the floor central contact point of the ball has to pass the back of the goal line.  
The same principle shall apply to any ball in the air.  
The goal is still valid even if the player falls off his bicycle after striking.

ゴールは、ボールがゴール・ポスト間でゴールラインを通過したときに有効となる。  
ボールが床を転がっている場合、ボールの接地中心点がゴールラインの後方部分を通過しなければならない。  
同じ原則を空中のボールにも適用する。  
競技者がシュートの後で自転車から落車した場合であっても、ゴールは有効である。

**8.8.027** If a goal is being moved from its normal position during the game and a goal is scored, the determining item shall be the imaginary line between goal posts and not the floor marking. If the ball passes an imaginary line between the goal posts, the goal shall be valid.  
試合中にゴールが定位置からずれ、その時にゴールが成功した場合は、床の標示線ではなく、2本のゴールポストの間の仮想線が基準となる。2本のゴールポストの間の仮想のラインをボールが通過した場合、ゴールは有効となる。

**8.8.028** A ball struck or deviated into a player's own goal shall count towards his opponent's score.  
偶然あるいははずして自陣ゴールにボールを入れた場合、相手チームの得点に数える。

**8.8.029** After a disallowed goal the ball shall be put on the right corner point and may be played by the defending team.  
無効なゴールの後は、ボールを右側コーナー・ポイントに置き、守備側チームから再開する。

## § 8 Out-Ball アウトボール

**8.8.030** If the ball leaves the match field over the long sidelines on the ground or in the air the match should be interrupted. The commissaire should collect the ball and place it 1 meter away from the sideline where the ball crossed. The team which did not put the ball out of play shall serve. The opponent must keep a distance of at least 2 meters from the ball and the commissaire shall allow the game to restart without any signal. If the opponent is less than 2 meters from the ball a free kick shall be given.  
ボールが転がってもしくは空中から長いサイドラインを越えて競技場を出た場合、試合は中断されなければならない。コミセールはボールを確保し、ボールがサイドラインを越えた地点から1m離れた所に置く。ボールを競技外に出した方でないチームが、ボールキックを行う。相手チームは、ボールから最小2m離れていないければならず、コミセールは合図なしに試合再開を認めなければならない。相手がボールから最小2m離れていない場合、フリーキックが与えられる。

**8.8.031** If the attacking team kicks the ball over the goal line outside the goal, the ball shall be put on the corner marking on the side where the ball went out. When the ball crosses the goal line the commissaire shall whistle. The defending team may restart the game without any signal from the commissaire.  
攻撃側のチームがゴールラインの外にボールを蹴った場合ボールは、ボールが出た所と同じサイドのコーナーマークに置かれる。ボールがゴールラインを越えた時コミセールはホイッスルを鳴らす。守備側チームはコミセールからの合図なしに試合を再開できる。

**8.8.032** An out ball may be touched several times by the serving player.  
アウトボールは、キックをする競技者によって何度も触れることができる。

**8.8.033** Should the half time or match time be finished the out ball regardless on the goal line or sideline is not executed.  
ボールが出ている間に前半あるいは試合時間終了となった場合は、ゴールラインあるいはサイドラインからのアウトボールに関わらず、キックは行われない。

## § 9 Corner Ball コーナーキック

**8.8.034** If a ball is hit by a defending player, or comes off the defenders body or bicycle and crosses his own goal line, the commissaire shall whistle to stop the game and a corner will be awarded to the opponent.

A corner ball must be served from the corner point after a whistle signal from the commissaire.

All players should be on their correct position.

ボールが、守備側の競技者の身体または自転車に触れてゴールラインを越えた場合、試合は止められコーナーキックが相手側に与えられる。

コーナーキックは、コミセールのホイッスルの合図後にコーナー・ポイントからキックをされなければならない。  
すべての競技者は正しく位置しなければならない。

**8.8.035** For the execution of a corner ball the defending player (goalkeeper) should have both wheels in his penalty area while his partner should stay behind the centre line on the opposite side of the corner point. Outside the dotted defence line he should keep a minimum distance of 4 meters.

After the ball has been touched the defenders are allowed to leave their position.

The ball is considered as being hit as soon as the ball is touched by the attacking player after the whistle from the commissaire. The second attacking player is not allowed to be in the defending teams' penalty area nor on the opposite side between the penalty area and the dotted defence line. The middle line between the penalty spot and the centre of the penalty area is considered as being a "wall" even in the penalty area. This means that this "wall" may not be passed by neither the offence nor the defensive player prior to the serve of the corner. This does not only concern the floor contact area of the wheel but also the foremost point of the wheel, bicycle or body.

コーナーキックが行われる時、守備の競技者(ゴールキーパー)は、自転車の両輪を自陣ペナルティエリア内に位置しなければならない。もう一人の守備側の競技者はセンター・ラインを隔てたコーナーマークの反対側に位置しなければならない。  
点線で示されたディフェンスライン外側ではこの競技者はボールまで4mの距離を保たなければならない。

攻撃する競技者がボールに触れた後、守備競技者はその指定位置を離れることができる。

コミセールのホイッスルの後、攻撃側競技者がボールに触れた時に、ボールはキックされたとみなされる。攻撃を行うチームのもう一人の競技者は、守備側のペナルティエリア内や反対側のペナルティエリアと点線で示されたディフェンスラインの間のいずれにも位置することは許されない。ペナルティ・ポイントとペナルティエリア中心の間のミドル・ラインは、ペナルティエリアも含めて“壁”と考えられる。この“壁”は、攻撃、守備の競技者いずれもコーナーキックが行われる前に越えてはならないことを意味する。これは、自転車の車輪の接触面だけではなく、車輪や自転車や競技者の身体も含まれる。

**8.8.036** The corner ball may only be touched once. A served corner ball being bounced on the goal frame or the boarding may not be touched for a second time by the serving player as long until some other player has touched the ball.

コーナーキックは、1度しかボールに触ることはできない。キックされたボールが、ゴールポストやフェンスによって跳ね返った場合、他の競技者に触れられていない限りは、コーナーキックを行った競技者が2回目に触ることはできない。

**8.8.037** A corner must be executed even if the match time (half and full time) is over. (last kick)

A goal by last kick shall only count, if the goal is scored directly or because of a mistake at the goalkeeper's defence.

The other players may not interfere in the action even trivially or after the game has ended.

During execution of a last kick the other players may not interfere, not even pretending an action.

コーナーキックは、試合時間が終了(前半終了と試合終了)しても行なわなければならない。(最後のキック)

最後のキックによるゴールはボールがキックによって直接または守備側ゴールキーパーの失敗によってゴールに入った場合のみ、得点と数えられる。

試合終了後、両チームの他の選手は、その行為を妨害したり惑わしたりすることは許されない。

最後のキックの実行時に、他の選手は動きを偽ったり、干渉してはならない。

**8.8.038** A last kick corner may not lead to a further corner.

If the corner is not defended according to the rules a penalty kick shall be awarded and executed.

最後のコーナーキックは、更なるコーナーキックの理由とならない。

コーナーキックが規則に従って防御されなかった場合は、ペナルティキックが相手側に与えられ、実施されなければならない。

## § 10 Goal defence ゴールディフェンス

**8.8.039** All offences against the rules of the goalkeeper within the penalty area should be penalised by a penalty kick.  
ペナルティエリア内にいるゴールキーパーによるすべての規則違反は、ペナルティキックにより制裁されなければならない。

**8.8.040** The goal defence can be executed by either player of the team. The goalkeeper is entitled to use one or both hands to defend his goal as long as both wheels are in the penalty area, both feet are on the bicycle pedals and he is eligible.  
ゴールディフェンスは、チーム内の両競技者どちらでも行うことができる。ゴールキーパーの両輪がペナルティエリア内にあり、両足が自転車のペダル上にあり、かつ競技権を有している場合に限り、ゴールキーパーは片手もしくは両手でゴールを守備する資格が与えられる。

**8.8.041** A ball caught by the goalkeeper within the penalty area may not be thrown out further than the dotted defence line and the ball must touch the floor within 3 seconds. The ball may not be thrown towards the co-player (the head, the body or the bicycle) as long as he is outside the defence line.  
Should a beaten off ball bounce off in front of the defence line and then roll over this line, no offence has been committed.  
ペナルティエリア内に位置するゴールキーパーによってキャッチされたボールは、点線で示されたディフェンスラインを越えて外に投げることは許されず、キャッチしたボールを3秒以内に床に触れさせなければならない。ボールを、ディフェンスライン外のチームのもう1人の競技者の頭や身体、自転車に向けて投げることは許されない。  
手で打ち返されたボールが、ディフェンスラインの手前に落ち、そして転がって線を越えた場合、規則違反とはならない。

**8.8.042** The ball may be beaten away with the hands (even a double beat), even if it passes the defence line as long as the ball has not been caught first with one or two hands.  
ボールを最初に片手もしくは両手でキャッチしない限り、手で打ち返したボールがディフェンスラインを越えることは許される（2回打ち返した場合も）。

**8.8.043** A ball that was beaten off with hands and continues to roll, either inside or outside the defence line, may only lead to a goal if it was defended correctly and touched by another player.  
Thus a direct goal from the hand cannot occur, except for an own goal resulting from incorrect defence from the goalkeeper.  
手で打ち返したボールが、ディフェンスライン内から転がったか、ディフェンスラインの外から転がったかは問題ではなく、正しい守備を行ない他の競技者が触れた後ゴールに入った場合、得点となる。  
したがって、ゴールキーパーのミスによるオウンゴールの場合を除いて、直接手によるゴールは得点にはならない。

**8.8.044** If the goalkeeper catches the ball he may bounce it once on the floor and catch it again. Then the ball must be thrown or kicked.  
ゴールキーパーはボールを手で捕らえた場合、そのボールを1回だけ床にバウンドさせ、もう一度捕球することが許される。その後、ボールを投げるか、キックしなければならない。

### § 11 Penalty area ペナルティエリア

**8.8.045** During the game only one player of the team may be in the penalty area and act as goalkeeper. A player is considered as being in the penalty area as soon as a part of his bicycle or body touches the floor in the penalty area.  
試合中は、チームの中の一人の競技者だけがゴールキーパーとしてペナルティエリアに留まることが許される。自転車や身体の一部がペナルティエリア内の床に触れた場合、その競技者はペナルティエリア内に位置するとみなされる。

**8.8.046** At any time only one player from the attacking team may be in the opponents' penalty area providing the ball is in the penalty area. A player is considered as being in the opponents' penalty area as soon as a part of his bicycle or body touches the floor in the penalty area.  
If a player gains possession of the ball, on the floor, from inside the penalty area although he stays

outside the penalty area he shall be considered as being inside the penalty area.

The elongated line from the penalty area behind the goal line is not considered as part of the penalty area.

ボールが相手側のペナルティエリア内にある場合、攻撃側チームの競技者の1名だけが、相手側のペナルティエリアに乗り入れることができる。競技者は、身体か自転車の一部が相手側のペナルティエリア内の床に触れた場合に、相手のペナルティエリア内に位置するとみなされる。

競技者がペナルティエリア内の床にあるボールを取った場合、その競技者がペナルティエリア外にいたとしても、その競技者はペナルティエリア内に位置するとみなされる。

ペナルティエリアからゴールラインの後ろに延長されたラインは、ペナルティエリアとはみなさない。

**8.8.047** If a ball is kicked away from the penalty area so that the attacking player is left inside the penalty area without a ball, this shall not constitute an offence as long as the ball rolls away from the goal and the goalkeeper is not hindered by the attacker in any way.

Should the attacking team gain the ball, no advantage shall be given but considered as “offside”. The attacking player in the opponents’ penalty area shall regain his eligibility if he leaves the penalty area.

ボールがペナルティエリアから蹴り出され、これによって攻撃側の競技者がボール無しでペナルティエリアに残っても、ボールがゴールから遠くにありゴールキーパーが攻撃側の競技者からいかなる方法でも妨害されなかつた場合は規則違反にならない。

攻撃側の競技者がボールを得た場合、アドバンテージが生じず、“オフサイド”とみなされる。相手陣ペナルティエリア内にいる攻撃側の競技者は、ペナルティエリアを離れた場合にのみ競技権を取り戻す。

**8.8.048** If the commissaire decides that there has been a breach of the rules, this offence will be penalised with a free kick from the centre of the penalty area at the beginning of the middle line (off side point).

コミセールが規則違反と決定した場合、この違反は、ミドル・ラインの開始点でペナルティエリアのセンター(オフサイドポイント)からのフリーキックで制裁される。

**8.8.049** If both attacking players are in the opponents’ penalty area, even if the ball is inside, it is considered as an offence to the rules and be penalised with a free kick on the off side point. The ball has to be kicked after the whistle from the commissaire by one of the defending players. He may touch the ball only once.

ボールがペナルティエリア内にあったとしても、攻撃側の両競技者が相手陣ペナルティエリア内にいる場合は規則違反とみなされ、オフサイドポイントのフリーキックで制裁される。コミセールのホイッスルの後に守備側チーム1人の競技者によってボールはキックされる。ボールをキックした競技者は一回だけボールを触れることが許される。

**8.8.050** The goal area is considered as being part of the penalty area.

ゴールエリアはペナルティエリアの一部とみなされる。

## § 12 Free kick

### フリーキック

**8.8.051** A free kick is granted for offences committed outside the penalty area. The ball is placed at the point the offence happened, but at least one meter from the boarding. After the defender has reached a distance of at least 4 meters from the ball, the commissaire whistles. Should this distance not be kept, before the ball is kicked, a new offence against the rules shall be given (Picture 3 – Distance).

フリーキックは、ペナルティエリアの外で起こった規則違反に対する制裁である。ボールは、規則違反が起こった地点に置かれるが、フェンスからは少なくとも1m離す。守備側チームがボールから少なくとも4m離れたなら、コミセールはホイッスルを鳴らす。ボールがキックされる前に、この距離が保たれていない場合、新しい規則違反が与えられる。(写真3 – 距離)

If the free kick is less than 4 meters from the goalkeeper the following is obligated: Before the whistle, the defending goalkeeper has to stay in the penalty area parallel to the goal line, and no more than 15 cm in front of his goal line. He may leave this position only after the ball is has been hit by his opponent.

フリーキックがゴールキーパーから4m以内の場合、以下が義務付けられる：ホイッスル吹鳴前に、守備側ゴールキーパーはペナルティエリア内で自陣ゴールラインから15cm以内でゴールラインに並行に立たなければならない。そのゴールキーパーは相手によってボールがキックされた後にのみ、この位置から離れられる。

A free kick may only be served once; prior to a second serve, the ball must be touched by another player or his bicycle. A player shall not be eligible for a second serve if the ball touches the goal frame or the field boarding.

フリーキックは、1度のみ蹴る事ができ、2度目を蹴る前にボールは他の競技者、あるいはその自転車に触れていなければならぬ。競技者は、ゴールポストや競技場のフェンスに触れたボールに対して2度目のキックをする資格は与えられない。

*(text modified on 1.02.07; 1.10.10; 1.01.13).*

**8.8.052** A free kick must be served even if the normal time (half and full time) is over. There will be a “last kick”. A last kick results in a goal, if kicked directly on the goal or through a defensive error. A last kick will not lead to a corner. During execution of a one shot the other players may not interfere, not even pretending an action. Offences against the defence rules must be penalised with a penalty kick. フリーキックは、通常の試合時間が終了(前半終了、試合終了)しても、実施されなければならない。それが“ラストキック”となる。ラストキックは、ボールがゴールに直接入るか、守備側のミスでゴールが決まった場合にのみ得点となる。ラストキックには、更なるコーナーキックは与えられない。キックが行われる時に、他の競技者は、その行為を妨害したり惑わしたりすることは許されない。守備の規則違反は、ペナルティキックで制裁される。

### § 13 Penalty kick ペナルティキック

**8.8.053** A penalty is the punishment for offences committed within a player's own penalty area. ペナルティキックは、競技者自陣側のペナルティエリア内の規則違反行為に対する制裁である。

A player is considered to be within his own penalty area as soon as part of his bicycle or his body touches the floor of the penalty area even if the offence is done outside the penalty area. 競技者は、ペナルティエリアの床に自転車や身体の一部が触れている場合、規則違反がペナルティエリア外でなされても、自陣のペナルティエリア内に位置するとみなされる。

Offences outside a player's own penalty area leading to a penalty kick:  
自陣ペナルティエリア外であってもペナルティキックが適用される規則違反:

- A: If a player stops his opponent by a “serious” fault e.g. tackles or pulls the opponent from the bicycle.
- B: If a player who is not allowed to participate in the game stops an opponent or the ball by walking, running, jumping or using the bicycle to avoid an attack. (leaving a stable position)
- C: Playing the ball purposely by hand outside the penalty area.
- D: Purposely pushing or pulling the goal away by a defending player or his coach or team mates.
- E: When a player does not hold his bike and on purpose hold or deviates the ball or obstruct the opponent.
- F: When a player is ready to kick the ball in an empty goal and is obstructed by his opponent.

A: 相手競技者にタックルしたり自転車から引きずりおろしたりするような重大な違反によって相手競技者を止めた場合  
B: 競技権のない競技者が、歩いたり、走ったり、ジャンプしたりし、または自転車を用いて相手側またはボールを止め、攻撃を避けた場合。  
C: ペナルティエリア外で故意に手を使ってプレーした場合  
D: 守備の競技者やそのコーチやチームメイトによって故意にゴールを押したり引いたりして移動させた場合。  
E: 競技者が自転車を保持していない状態での、故意にボールを保持あるいは逸らせ、あるいは相手を妨害した場合。  
F: 競技者が無人のゴールにおいてボールを蹴る用意ができているときに、相手競技者に妨害された場合。

*(text modified on 1.01.13).*

**8.8.054** At a penalty kick all players with exception of the goalkeeper and the player kicking the ball should take up position behind the penalty spot. After the whistle the ball has to be directed directly towards the goal. The other two players may in no circumstances interfere.

The defending player (not the goalkeeper) must keep a distance from 4 meters towards the ball and has to be on the other side from where the attacking player is going towards the ball. Both non active players can come into the game as soon as the ball has been touched.

If the defending player breaks the rule a new penalty kick shall be given. If the second attacking player commits an offence he will be penalised by a free kick.

ペナルティキックの場合、ゴールキーパーとボールをキックする競技者を除く全ての競技者は、ボールが置かれているペナルティキック・ポイントの後方に位置しなければならない。ホイッスルの合図後、ボールは直接ゴールの方向にキックされなければならない。他の2名の競技者は、どんなことがあっても妨害してはならない。

ゴールキーパーではない守備側競技者はボールから4m離れなければならず、攻撃側競技者がボールに向かって行くのとは反対側にいなければならない。他の2名の競技者はボールがキックされた後に行動を起こせる。

守備側競技者が規則違反した場合は、ペナルティキックを繰り返すことで罰しなければならない。攻撃側チームのもう1人の競技者による規則違反は、相手チームに対してフリーキックを与える。

**8.8.055** A penalty kick can only be served once and must be kicked directly towards the goal. Riding past the ball and "braking" during the attack is not permitted.

Offences hereto are penalised by a free kick.

The rebound of the ball from the goal post does not entitle the penalty kicker to a second serve.

ペナルティキックは、1度しか蹴ることができず、直接ゴールに向かって蹴らなければならない。ボールを通過したり、攻撃中に止まる事(フェイント)は許されない。これに関する規則違反は、フリーキックで制裁される。

ゴールポストからのリバウンドボールに、ペナルティキックをした競技者に2度目のキックの資格は与えられない。

**8.8.056** The defence against a penalty kick must be such that the goalkeeper prior to the whistle signal is situated with front and rear wheel parallel to the goal line and maximum 15 cm in front of it.

The defender may leave this position from the moment on the ball has been served.

Offences against are penalised by a new penalty kick.

ペナルティキックに対する守備において、ホイッスルの合図の前には、ゴールキーパーは前後輪をゴールライン平行で、ゴールライン前方15cm以内に位置しなければならない。

ゴールキーパーは、ボールが蹴られた後にこのポジションを離れることができる。

これに対する規則違反が行われた場合、ペナルティキックが繰り返される。

**8.8.057** A penalty kick must be executed even if the half or full time has been reached. If the finishing signal sounds before the execution of the penalty kick, the commissaire will give a whistle signal to serve if the goalkeeper is in position. If the finishing signal sounds when the ball is in the air but has not past the goal line, the goal does not count and the penalty kick will not be repeated.

A penalty kick goal executed after the end of game time will only be counted if the ball goes into the goal without help of the other players not involved in the execution of the penalty kick. The players directly involved in a penalty kick are the serving player and the defending goalkeeper. The serving player may not kick a second time if the ball rebounds from the goal post or goalkeeper.

A penalty kick correctly executed after regular time which crosses the goal out line will not lead to a corner ball.

If a penalty kick has been defended incorrectly and no goal has been scored a new penalty kick shall be given.

Should the penalty kick not be executed correctly while served after the regular time, e.g. like stopping, braking during the attack etc, there will be no further punishment. The penalty kick shall not be repeated and the game is over.

前半または試合が終了してもペナルティキックを行わなければならない。もし、ペナルティキックを行う前に終了の合図が鳴った場合、コミッサールは、ゴールキーパーが位置についたらキックをするためにホイッスルで合図する。ボールが空中にありゴールにまだ入っていない時に終了の合図が鳴った場合、ゴールは数えられず、ペナルティキックも繰り返されない。

試合時間終了の後に行われるペナルティキックは、ボールがペナルティキックに関わらない競技者の手助け無しにゴールが決まった場合にのみ得点となる。ペナルティキックに直接関わる競技者は、キックする競技者と守るゴールキーパーである。キックした競技者は、ゴールポストやゴールキーパーによって止められたボールを、再度キックすることは許されない。

試合終了後にペナルティキックが正しく行われ、ゴールラインを越えた場合は、コーナーキックにはならない。

ペナルティキックが正しくない守備で、ゴールに入らなかった場合、ペナルティキックは繰り返し行われる。

試合終了後のペナルティキックが、例えばキックの途中に止まるなどで、正しく行われなかつたとしても、さらなる規則違反にはならない。ペナルティキックは行われず、試合は終了する。

## § 14 Whistling Signals

### ホイッスルの合図

**8.8.058** At the start of the half, a corner, a penalty kick, a free kick and a neutral ball the ball will be put into play after a whistle signal.

A corner ball, penalty kick and free kick can only be served once, after which the ball has to be touched by another player or his bicycle. After serving all other players are allowed to continue playing.

試合の開始、コーナーキック、ペナルティキック、フリーキック、ニュートラルボールにおいては、ホイッスルの合図の後にキックされる。

コーナーキック、ペナルティキックやフリーキックは、1度のみキックすることができ、その後、ボールは他の競技者やその自転車により触られなければならない。キックの後、すべての他の競技者は、競技を続けることができる。

**8.8.059** If any ball which can only be served after a whistle signal is served prior to that signal, it shall be repeated.

ボールはホイッスルの合図の後にキックすることができるが、合図の前にキックされた場合、それは再度行われなければならない。

**8.8.060** If the ball goes out of play during the match, a whistling signal is given to interrupt the game. The ball will be put by the commissaire on the spot that the ball left the match field. If the ball went out on the extended goal line the ball shall be placed on that corner spot on the side where the ball went out. Under no circumstances shall a whistle signal be given to restart the game.

The release of the ball does not depend on the security of the goal; it is playable immediately.

ボールが試合時間中に競技場の外に出た場合、ホイッスルの合図で試合が中断される。ボールは、コミサールによってボールが競技場から出た位置に置かれる。ボールがゴールラインから出た場合、ボールが出た側のコーナー・ポイントにボールが置かれる。試合はコミサールのホイッスルの合図なしで再開される。

ボールのキックは、ゴールの守備位置に着いたかに関わらず、すぐに競技できる。

**8.8.061** In case of any offence, the commissaire must very clearly show against which team a free kick or penalty kick is given. The same procedure has to be followed for corner ball and out balls.

すべての規則違反において、コミサールはどちらのチームに対してフリーキックやペナルティキックが与えられるかを明確に示さなければならない。また、アウトボールとコーナーキックの場合も同様である。

**8.8.062** The signals for free kick, penalty ball, corner ball and neutral ball shall be given as soon as all players have taken their positions at the required distances from the ball.

フリーキックやペナルティキック、コーナーキック、ニュートラルボールの合図は、競技者がボールから要求された距離の位置についたらすぐに発せられる。

## § 15 Complaints / Improper behaviour / Unsporting behaviour

**抗議／不適切な行為／非スポーツ的行為**

**8.8.063** In the event of improper behaviour of a player or team the commissaire may sanction the concerned party by a verbal warning or a yellow card.

競技者やチームが不適切な行為をした場合は、コミセールは言葉による警告またはイエローカードによって対象者に制裁を与えることができる。

Improper behaviour shall include cases when:

- One player or more players repeatedly criticizes a decision taken by the commissaire.
- A player seeks to argue with his opponent, partner, the tournament jury and/or spectators
- Repeated unjustified protest by raising one hand
- Repeated on purpose violations of the rules.
- Quitting the game or leaving the match field without justified reason.

不適切な行為とは下記事例を含む:

- 一競技者あるいは複数競技者が、コミセールの判定を繰り返し批判した時
- 対戦相手、パートナー、公式競技コミセール員、観客との議論を試みる時
- 繰り返し手を上げて不当な抗議を示す時
- 規則違反行為を故意に繰り返し行なう時
- 正当な理由無く、試合をやめたり、競技場を去ったりする場合

*(text modified on 1.01.13; 1.01.18).*

**8.8.064** Should the coach of a team repeatedly disrupt the progress of a match or repeatedly criticize a commissaire, the commissaire may sanction the coach with a yellow or red card. In the case of a red card, the coach must leave the hall.

チームのコーチが繰り返し試合の進行を妨げるか、繰り返しコミセールを批判するならば、コミセールはイエローまたはレッドカードによりコーチに制裁を与えることができる。レッドカードの場合、そのコーチは会場を離れなければならない。

*(text modified on 1.01.18).*

**8.8.065** If warnings are being issued the match must be interrupted, the time stopped (picture 6) and the concerned person(s) shown the yellow card. The commissaire must inform the jury of the reason of this yellow card. The jury must announce the warning and the remaining match time. With electronic time panel the time announcement has not to be given. After this the commissaire can continue the game.

警告を発する場合、試合を中断しなければならない。時間は止められ(写真6)、対象者に“イエローカード”が示される。コミセールはイエローカードの理由を競技委員に報告しなければならない。競技委員は、警告内容と残り時間を通告しなければならない。電子標示タイム・パネルがある場合、時間を通告しなくても良い。その後、コミセールは試合を再開する。

*(text modified on 1.01.13).*

**8.8.066** If the behaviour of a player is cause for a second yellow card during the same game, the commissaire must act as per article 8.2.066.

The referee will then show him the red card and the concerned player has to leave the match field. The result of the game will be 5:0 against the team in question, unless the score of the opponent is already higher.

同一の試合中に競技者が二度目のイエローカードを受けるような行為をした場合、コミセールは8.2.066に基づいて行動しなければならない。

その後コミセールは、当該競技者にレッドカードを見せ、当該者は競技場から退場しなければならない。

相手チームが既にそれ以上に有利なスコアでない限り、その試合は相手チームの5対0とされる。

**8.8.067** In case of extreme unsportmanship the concerned player may be sent off without prior warning and should receive directly the red card.

極度のスポーツマンらしからぬ行為があつた場合、当該競技者は事前の警告無しに直接レッドカードを与えられる。

Unsporting behaviour includes:

- A player stopping or holding back his opponent violently, not having a possibility to reach for the ball

and consciously acknowledging the risk of causing an injury for his opponent.

- Violence against players, jury, commissaires or public.
- Insulting the commissaire.
- Throwing or kicking the ball at the commissaire.
- Purposely riding the bicycle towards or pushing the commissaire.

In the above cases the game will be stopped and the game lost 0:5 unless the opponent's score at that point is better.

スポーツマンらしくない行為とは:

- 一方の競技者がボールを奪うことができず、相手に怪我をさせるリスクがあることをはっきりと認識しながら、相手競技者を乱暴に止めたり捕まえたりした場合
- 競技者、競技委員、コミセール、観客に対する暴力行為
- コミセールを侮辱した場合
- コミセールにボールを投げつけたり蹴りつけたりした場合
- コミセールに、わざと自転車で突っ込んだり押したりした場合

このような場合、試合は中断され、試合は、相手チームが既にそれ以上に有利なスコアでない限り、そのチームは0対5で負けになる。

*(text modified on 1.01.21)*

**8.8.068** A warning shall always be followed by a yellow card.  
警告の後はイエローカードが示されなければならない。

## § 16 Injuries and suspension of players and teams 競技者とチームの負傷と出場停止

**8.8.069** In case of non-attendance or late arrival or the elimination of a team the following rules are applicable.  
不参加や遅刻をした場合は、チームの失格のみならず以下のような手続きが取られる:

**8.8.070** Any game where both players are not on the match field at the starting signal of the game shall be considered as lost with a score of 0:5.  
試合開始の合図があった時に、チームの両競技者が競技場内にいない場合、このチームは、0対5で試合に負けたとみなされる。

**8.8.071** The jury is permitted to change the order of play where a team arrives late due to force majeure.  
そのチームが試合に遅れた原因が不可抗力である場合には、競技委員は、試合順序を変更することを許される。

**8.8.072** A team which arrives late at the contest hall may play their remaining matches if not all games of his group have been played. The matches already missed shall however still be considered as 0-5 defeats.  
競技会場に遅れて到着したチームのグループの試合がすべて終わっていなかった場合、そのチームは残りの試合に参加できる。しかしながら、参加を逸した試合は0対5で負けとして数えられる。

**8.8.073** If a team stops competition by not appearing in a tournament or series, all games shall be deemed lost by 0:5 goals.  
トーナメントやリーグ戦に現れず大会を中断したチームは、すべての試合を0対5で負けたものとする。

**8.8.074** Should a team or a player be suspended under article 8.8.067 the player or team may start the next game.  
条項8.8.067によって出場停止となったチームや競技者は、続く試合で試合を続行できる。

**8.8.075** If a player is suspended according art. 8.8.068 he may not play in the next two games. He can be replaced by a substitute.

## UCI CYCLING REGULATIONS / JCF EDITION 2025

In the event of very serious infractions disciplinary procedures can be started against the person concerned in line with chapter 12 "Discipline and Procedures" of the UCI Regulations

条項8.8.068によって出場停止となった競技者は、その後の続く2試合に出場することが許されない。その競技者は、補欠競技者に代役を務めてもらうことができる。

事実が非常に重大な場合、対象者に対してUCI規則第12章“懲戒および手続き”に従った手続きが始められる。

**8.8.076** If both players are suspended under article 8.8.068 all games for this team should be abandoned. The team shall be excluded from rankings and prizes.

チームの両競技者が条項8.8.068により出場停止になった場合、そのチームのすべての試合はキャンセルされる。そのチームは順位や賞から除外される。

**8.8.077** If both players are suspended during a championship series or ranking series under article 8.2.068 they retain the points already scored. The remaining games shall be lost with a score of 0:5.

選手権戦や順位決定のリーグ戦において、チームの両競技者が条項8.2.068により出場停止になった場合、既に得た勝ち点はカウントされる。残りの試合は、0対5で負けとなる。

**8.8.078** If a team drops out of the tournament due to injuries, illness or lack of a substitute, the team's results up to that point shall be counted. The remaining games shall be lost 0:5.

怪我、病気、補欠競技者がいないためにチームが試合を中断した場合、その時点までの試合結果はカウントされる。残りの試合は、0対5で負けとなる。

### Procedure in case of injuries

#### 負傷発生時の手順

**8.8.079** If a player indicates an injury by raising his hand the commissaire may stop the game.もし、競技者が手を上げて怪我をしたことを示した場合、コミサールは試合を中断することができる。

If the commissaire can not clearly identify the injury, he has to give a signal by raising his hand showing that he noticed his signal but there is no obligation to stop the game. The commissaire must be sure that the wound is not feigned for diverse reasons such as a damaged bicycle. In the latter case, there is no interruption of the game.

コミサールがはっきりと傷害を確認することができないとき、彼が彼の合図に気付いたことを示す合図を手を上げて示さなければならぬが、試合を止めるという義務はない。コミサールはその傷害が、損傷した自転車のような種々の理由による虚偽のものでないことを確認しなければならない。

If the commissaire comes to the conclusion that there is a real injury, he has to interrupt the game. He gives by hand the signal to the responsible person (coach) or and to the doctor that he can enter the field. Only one responsible person, a doctor or another person belonging to the medical service is authorized to enter on the field of play.

コミサールが真の傷害があるという結論に達したなら、試合を中断しなければならない。手により、責任者(コーチ)およびまたは医師に競技場内に入ることができる合図を与える。責任者1名と医師あるいは医療サービスに所属する者が競技場に入るように許可される。

If the responsible person or the doctor enters the field before the commissaire gives the signal by raising his hand, the team concerned shall be punished with a penalty kick (4 meters).

コミサールが拳手することにより合図する以前に責任者あるいは医師が競技場に入った場合、当該チームはペナルティック(4m)により罰せられる。

During time interruptions due to injuries, bicycles can be exchanged and or repaired outside the boarding (coaching zone).

傷害による時間中断の間、自転車を交換すること、フェンス外(コーチング・ゾーン)で修理することができる。

The linemen shall follow these actions very scrupulously in order to recognize any irregularity or to clarify the situation.

すべての規則違反を認め、あるいは状況を明らかにするために線審は非常に厳正にこれらの行為に従うものとする。

---

*(text modified on 1.02.07; 1.01.13).*

**8.8.080** If a player is seriously injured and has to leave the field, the substitute player may replace him immediately. The game shall continue within the next 5 minutes (time of interruption). In some special cases, the commissaire may increase the time of interruption to a maximum of 10 minutes.

競技者が重症を負い競技場を離れた場合、直ちに補欠競技者が代わることができる。競技は5分以内に再開されなければならない(タイム中断)。特別な場合、コミセールは最大10分まで中断タイムを延長できる。

The injured player can, after having been replaced by a substitute, continue the tournament after having informed the commissaire or chief commissaire. If the same player gets injured for the second time he may not participate in the tournament any longer.

負傷した競技者は、補欠と交代した後も、コミセールあるいはチーフコミセールに通告した後に競技を再開することができる。同一競技者が再び負傷した場合、この競技者は再び競技に参加することはできない。

One player from the original team must always remain in the team. None of the other players are allowed to leave the field.

最初のチームの1名の競技者は常にチームに残っていなければならない。他の競技者は競技場を離れるることは許されない。

During the injury-interruption, responsible members of the adversary team are not allowed to enter the field. They shall stay behind the boarding surface.

負傷中断中に、相手チームの関係メンバーは競技場に入ることは許されない。彼らはフェンスの後方に止まらなければならない。

**§ 1 Results****成績**

**8.9.001** Every valid kick into the goal shall be counted as being scored.  
すべての有効なゴールは、得点として数えられる。

**8.9.002** After each valid goal and after each half the score should be clearly announced.  
各々の有効得点後と前半終了と試合終了時に、得点が明瞭に通告されなければならない。

**8.9.003** The goals scored must be recorded as they happen by the secretary of the tournament jury.  
The scoreboard should display the actual score to players and spectators.  
ゴールはその得点時に、競技委員のセクレタリによって記録されなければならない。  
競技者と観客のために、スコアボードにその時点での得点が標示されなければならない。

**8.9.004** The winner of a game is the team who score the most goals. In the event of equal scores the match shall be drawn.  
試合の勝者は、より多く得点を上げたチームである。両チームが同点の場合、試合は引き分けで終わる。

**§ 2 Classification by Points****勝ち点による順位付け**

**8.9.005** For each game won the winners are awarded 3 points. For a drawn game both teams are awarded 1 point. The losing team is awarded no points.  
各試合において、勝者チームに勝ち点3を与える。引き分けで終わった試合は、両チームに勝ち点1を与える。敗者チームには勝ち点は与えられない。

**8.9.006** The result for a tournament or championship is calculated by summing up all the points scored by each team.  
トーナメントや選手権の結果は、各チームの勝ち点の合計によって計算される。

**8.9.007** If qualifying matches etc are played, the points awarded for them are only calculated for that particular round. It is however permissible to add points from the preliminary or semi-finals together if participants are notified in advance.  
予選などが行われる場合、そこで与えられる勝ち点は当該ラウンドにおいてのみ計算される。しかしながら、事前に参加者に知らされている場合、予選や準決勝からの勝ち点を合計できる。

**8.9.008** The winner shall be the team with highest points total.  
勝者は、勝ち点合計が最も多いチームである。

**§ 3 Ties / Final Matches****順位タイ／決定戦****Days of matches, rounds of a competition over several days****数日にわたる大会や競技会**

**8.9.009** In the event of a tie on points, goal difference shall determine the ranking. Goal difference is calculated by subtracting goals scored against the team from the goals scored by the team. The goal difference may be positive, negative or zero.  
勝ち点が同点の場合、得失点差で順位が決定される。得失点差は、得点から失点を引くことによって計算される。このゴール差(得失点差)は、プラス、マイナス、ゼロになる可能性がある。

If two teams are still tied on goal difference, the team with the highest number of goals scored shall be given the higher ranking.

Should the result remain tied, a game of decision under article 8.7.046 should be arranged if the result determines the next round or promotion or relegation between divisions.

得失点差の同じチームが出た場合、総得点数の高いチームが上位となる。

それでもなお結果が同じ場合、次のラウンドへ進出、または、昇格や降格を決定するために、条項8.7.046に従って決定戦が行なわなければならない。

**Final round in championships, national and international competitions****選手権大会や国内、国際大会の最終ラウンド**

**8.9.010** In the event that two teams are tied on points for first place a game of decision will be played under article 8.7.045. If the result of this game is also tied, the result shall be determined by penalty kicks as per paragraph 4.

第1位を争う2チームの勝ち点が同じだった場合、まず条項8.7.045に従って決定戦が行なわれる。その試合の結果が同点の場合、§4に従い、ペナルティキック戦により決定する。

Should more than two teams be tied for first place, the results of games between these teams shall be considered. The two highest in this ranking shall play a game of decision under article 8.7.045. Should this match be drawn the result shall be determined by penalty kicks under paragraph 4.

第1位を争う2チーム以上が同じ勝ち点の場合、これらのチーム間での試合成績が考慮される。この成績評価で上位の2チームが、条項8.7.045に従って決定戦を行なう。この試合の結果が同点の場合、§4に従いペナルティキック戦が実施される。

If more than two teams are equal on points after the above calculation the two teams with the best goal difference shall be placed first and second. In the event of a tie on goal difference the team with the highest number of goals scored shall be the winner.

上記の成績評価後、3チーム以上の勝ち点が同じ場合、得失点差の大きい2チームが1位と2位になる。得失点差においても同じ場合、総得点の多いチームが勝者となる。

The top two teams shall play a game of decision as per article 8.7.045 to determine the winner. Should this match be drawn the result shall be determined by penalty kicks under paragraph 4.

上位の2チームが勝者を決めるために条項8.7.045に従って決定戦を行なう。この試合の結果が同点の場合、§4に従いペナルティキック戦が実施される。

If more than two teams are still tied after considering goal difference, the result in the total final round shall determine the leading team. The two teams with the highest goal difference, if it should be the same between more than two teams, and the highest total number of goals scored shall play a game of decision as per article 8.7.045. Should this match be drawn, once again the result shall be determined by penalty kicks under paragraph 4.

さらに、得失点差が3チーム以上において同点だった場合、決勝ラウンドの全成績により首位者を決める。得失点差において最高の2チーム間で、もし3チーム以上の間で得失点差が等しい場合には総得点の大きい2チーム間で条項8.7.045に従って決定戦を行なう。この試合の結果が同点の場合、§4に従いペナルティキック戦が実施される。

If and only if more than two teams in this final round are tied on points and the top two teams cannot be determined as described above, then all these teams shall play a game of decision against each other as per article 8.1.045, etc.

この最終ラウンドにおいて3チーム以上がポイントに関して同点で、上記に説明されるように上位2チームを決定することができない場合のみ、これらのすべてのチームは条項8.7.045などに従って互いに決定戦を行うものとする。

The order in which these matches are played shall be determined by draw, as well as the right to serve.これらの試合の対戦順序はキックオフ権と同様に抽選により決められる。

The team with the most points from the game of decision shall be the winner.

この決定戦で最も高い勝ち点を上げたチームが勝者となる。

If two or more teams are equal in points after the game of decision, then penalty kicks shall determine the winner as per paragraph 4.

決定戦の後、再び2チーム以上の勝ち点が同じだった場合、§4に従ってペナルティキック戦が実施される。

In each penalty kick competition the winners shall be awarded three points, and the loser no points. The team with the highest points total shall be the winner.

各ペナルティキック戦で勝ったチームは勝ち点3、負けは勝ち点0が与えられる。最も高い合計勝ち点を上げたチームが勝者となる。

In the event that the teams are still tied on points the winner shall be the team with the best goal difference of the penalty kick decision and should that not be decisive the team with most goals scored. In the event of a tie further penalty kicks shall be taken until the winner is known.

まだ勝ち点が同じだった場合、勝者は得失点差が一番高いチームで、それが同じ場合、ペナルティキック戦で総得点が一番多いチームである。すべてがまだ同じ場合は、勝者が決まるまでペナルティキック戦が続けられる。

The teams taking part in the game of decision shall be ranked after the game of decision are completed. The other teams shall be ranked according to points scored, goal difference and total goals scored. Should that method result in a tie, the matches between the tied teams shall be considered. Should that fail to break the tie, a game of decision will be played should the result be critical in determining which team progresses to the next round or is promoted or relegated in a division.

決定戦に参加するチームは、これらの決定戦終了後に順位を決定される。それ以外のチームは、勝ち点、得失点差、総得点によって順位が決められる。この方法で結果が同じ場合、直接対決の試合を考慮する。それが引き分けの場合、次のラウンドへの進出や昇格や降格で重要な場合、決定戦が行われる。

#### **World and continental championships / world and continental cups**

世界選手権大会・大陸選手権大会/ ワールドカップ・コンチネンタルカップ

##### **8.9.011**

During these competitions the procedure in article 8.9.010 shall be followed for all medal places.

これらの大会中においては、すべてのメダル順位を決めるために条項8.9.010に従った手順が実施されなければならない。

Teams not in a medal-winning position shall be classified by points, goal difference and goals scored. If two teams are still tied then the direct result between them shall be counted. If that game was a draw then a game of decision must be played.

メダルを争わないチームは、勝ち点、得失点差、総得点に従って順位付けされる。この結果が同じ場合、直接対決の試合結果によって決められる。それが引き分けで終わっていた場合、決定戦が実施されなければならない。

#### **§ 4 Penalty kicks**

#### **ペナルティキック**

##### **8.9.012**

In the event that two or more teams have equal points after deciding matches, penalty kicks shall be taken. In the first penalty kick round each player of the team has to attempt two penalty kicks on the opponent's goal.

決定戦の結果、2つより多くのチームの勝ち点が同じだった場合、ペナルティキックが実施される。初めのペナルティキック・ラウンドは各チームの各競技者によって2回ずつ相手ゴールに対してキックされなければならない。

##### **8.9.013**

The commissaire shall determine which team goes first by lot. Each team shall then announce which player is to kick first, and then they will alternate. The players must serve their kicks in the same order towards the goal as their opponent.

The goalkeeper may be changed within the team.

コミセールは、抽選によって先攻のチームを決める。各チームは初めにキックする競技者を宣言し、そして交互にキックをする。各チームは、相手のゴールに向かって同じ順番でキックをしなければならない。

ゴールキーパーは、チーム内で変更出来る。

**8.9.014** The winning team shall be awarded three points.

勝利チームは勝ち点3を与えられる。

If after the first round of penalty kicks does not produce a result, the teams it shall continue to alternate kicks until a result has been reached.

初めのペナルティキック・ラウンドで勝者が決まらない場合、勝者が決まるまで各チーム1回ずつのペナルティキックにより続けられる。

**§ 5 Reclamations**

**異議申立て**

**8.9.015** Objections against facts and decisions by the commissaire may not be submitted.

No objections may be made to the allocation of commissaires to games.

事実やコミセールの決定に対して異議申立てをすることはできない。

同様にコミセールの割り当てに対する異議申立ててもできない。

**8.9.016** Objections against the groupings for a series or group, the arrangements for or order of matches must be submitted as soon as they are received.

組み合わせやグループ分け、試合日程、試合順に対する異議申立ては、それを受け取った直後に提出されなければならない。

**8.9.017** Objections concerning the field of play, ball, goals etc. must be submitted prior to the matches.

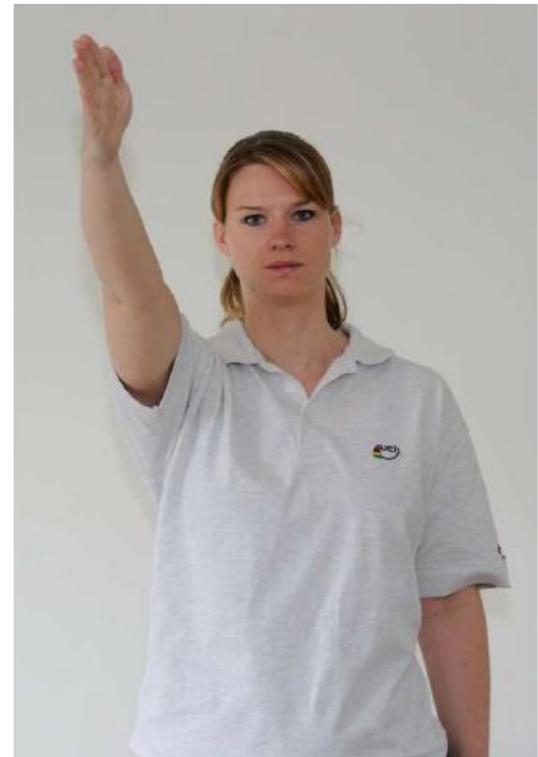
競技場、ボール、ゴールなどに関する異議申立ては、試合の始まる前に提出されなければならない。

Handsigns Commissaire:  
コミセールの手での合図

**Picture 1 – Goal**  
写真1 - ゴール



**Picture 2 - Advantage**  
写真2 - アドバンテージ



**Picture 4 – Time wasting**  
写真図4 – 遅延行為



## UCI CYCLING REGULATIONS / JCF EDITION 2025

Picture 5 – Not valid goal

写真5 – 無効ゴール



Picture 6 – Time out

写真6 – タイムアウト



**Chapter X CLASSIFICATION OF RACES / UCI RANKINGS****第10章 競技のクラス分け / UCIランキング****§1 Classification of races****競技のクラス分け****8.10.001 Category A events****カテゴリA競技大会**

- minimum of 4 participating nations;
- minimum of 8 participating teams;
- one president, UCI international commissaire;
- two UCI or national commissaires from two different countries;
- results list signed by the president of commissaires' panel to be sent to the UCI within 48 hours, at the organizers expense (stamped envelope handed to the president, or sent by fax or e-mail).
- 最少4の参加国;
- 最少8の参加チーム;
- 1名のチーフコミセール、UCI 国際コミセール;
- 2つの異なる国からの2名のUCIまたは国内コミセール;
- チーフコミセールにより署名されたリザルト・リストが、主催者の費用負担により(郵券を貼られた封筒がチーフコミセールに手渡される、あるいはファクシミリ、Eメールによる)、48時間以内にUCIに送付されること。

Note: Any organizer who, when registering his event, asks to be put in Category A and is unable to fulfill all the requirements, will not be able to register any Category A events for the following two years.

注意: 主催者は、その競技大会登録にあたり、カテゴリA登録を依頼し、全必要条件を満たすことのできない場合、以後2年間はカテゴリA大会として登録できない。

*(article introduced on 1.01.05; text modified on 1.01.13; 11.02.20).*

**8.10.002 Category B events****カテゴリB競技大会**

- minimum of 2 participating nations;
- minimum of 5 participating teams;
- one president, UCI international or national commissaire;
- one UCI or national commissaire;
- results list signed by president of commissaires' panel to be sent to the UCI within 4 days, at the organizers expense (stamped envelope handed to the president, or sent by fax or e-mail).
- 最少2の参加国;
- 最少5の参加チーム;
- 1名のチーフコミセール、UCI 国際または国内コミセール;
- 1名のUCIまたは国内コミセール;
- チーフコミセールにより署名されたリザルト・リストが、主催者の費用負担により(郵券を貼られた封筒がチーフコミセールに手渡される、あるいはファクシミリ、Eメールによる)、4日以内にUCIに送付されること。

*(article introduced on 1.01.05; text modified on 1.01.13; 11.02.20).*

**§2 UCI Rankings****UCI ランキング**

**8.10.003****UCI ranking  
UCIランキング**

The UCI ranking is calculated by adding all the points obtained by teams in all **events** competitions listed below:

UCIランキングはチームが以下に記載するすべての大会において獲得したすべてのポイントを加えて計算するものとする:

1. World Championships (CM) 世界選手権大会(CM)
2. World Cup **events** competitions (CDM) ワールドカップ大会(CDM)

Points will be awarded to riders and attributed to the team in which they are registered. If two riders from different teams earn points together, the points will be split equally, with each rider receiving 50% of the total points for their respective team.

ポイントは競技者に与えられ、その競技者が登録されているチームのものとなる。異なるチームに所属する2名の競技者が共同でポイントを獲得した場合、ポイントは均等に分割され、各競技者のチームにそれぞれ総ポイントの50%が与えられる。

Points can only be awarded to teams in the age group elite. For teams with riders in the age groups U13<sup>15</sup>, and/or U15<sup>17</sup> and/or U19 no points can be awarded.

ポイントはエリートの年齢グループのチームにのみ付与される。U13<sup>15</sup>、U15<sup>17</sup>、U19の年齢グループに属する競技者のチームにはポイントは付与しない。

The UCI shall be the sole owner of these classifications.

UCIはこれらランキングの唯一の所有者である。

*(article introduced on 1.01.05; text modified on 11.02.20; 01.01.26).*

**8.10.004****Publication UCI ranking  
UCIランキングの公表**

The UCI ranking shall be drawn up at least once a week.

UCIランキングは、少なくとも週に1回作成されるものとする。

~~The classifications shall be published on 30 June, 30 September, 30 November and 31 December.~~  
~~このランキングは6月30日、9月30日、11月30日および12月31日に公表される。~~

If need be, the classification of preceding weeks will be corrected.

必要に応じて、過去の週の順位は修正される。

*(article introduced on 1.01.05, modified on 01.01.26).*

**8.10.005**

National federations **or the president of the commissaires' panel and organisers** are required to submit the results according to the UCI DataRide procedure in place for each discipline. **send full results to the UCI immediately by fax.**

国内連盟またはチーフ・コミッセールと主催者は、各種目に適用されるUCI DataRideの手順に従ってリザルトを提出する全リザルトを速やかにUCIにファクシミリで送付する必要がある。

Any national federation must immediately notify the UCI of any fact or decision resulting in an alteration to the points scored.

得点されたポイントに変更を与える事実や決定について、国内連盟は速やかにUCIに通知しなければならない。

In the event of a failure to do so, the UCI Management Committee may downgrade the event in question or exclude it from the calendar, without prejudice to other penalties applicable under the regulations.

これを怠った場合、UCI理事会は、競技規則下における他のペナルティ適用とは別に、当該競技大会を降格、あるいは競技日程から除外できる。

*(article introduced on 1.01.05; text modified on 1.01.13; **01.01.26**).*

**8.10.006 Points scale**  
**ポイント基準**

Place 順位	World Championships 世界選手権大会	UCI A Events; World Cup UCI A 大会; ワールドカップ
1	60	50
2	55	45
3	50	40
4	45	35
5	40	30
6	35	25
7	32	20
8	29	18
9	26	16
10	23	14
11	20	12
12	18	10
13	16	8
14	14	6
15	12	4
16	10	
17	9	
18	8	
19	7	
20	6	
21	5	
22	4	
23	3	
24	2	
25	1	

*(article introduced on 1.01.05; 11.02.20).*

**Chapter XI WORLD CHAMPIONSHIP SET UP**

第XI章 世界選手権大会の組立て

**8.11.001 Split up of leagues リーグの分割**

The following split applies to both, Cycle-ball Women and Cycle-ball Men:  
下記分割は、サイクルボール女子とサイクルボール男子の両方に適用される:

	<i>N° Games Qualification</i> 予選の試合数	<i>Second Round</i> 第2回戦	<i>Quarter-finals</i> 準々決勝	<i>Lucky Loser</i> ラッキーローザー	<i>Semi-finals</i> 準決勝	<i>Match for 9th place</i> 9位決定戦	<i>Match for 7th place</i> 7位決定戦	<i>Match for 5th Place</i> 5位決定戦	<i>Final 4</i> ファイナル4(上位4チームによる 準決勝ステージ)	<i>Match for 3rd place</i> 3位決定戦	<i>Final</i> 決勝	<i>Relegation Game</i> 入れ替え戦	<i>Total</i> 合計
<i>Men Elite League</i> 男子 エリート リーグ													
8 Teams	12	2	0	0	0	0	1	1	6	1	1	1	25
<i>Challenger League</i> チャレンジャー リーグ													
3 Teams	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
4 Teams	6	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	8
5 Teams	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
6 Teams	6	0	2	0	2	0	0	1		1	1	0	13
7 Teams	7	1	2	0	2	0	0	1		1	1	0	15
8 Teams	12	0	0	0	0	0	1	1		1	1	0	16
9 Teams	16	0	0	0	0	0	1	1		1	1	0	20
10 Teams	20	0	0	0	0	1	1	1		1	1	0	24
<i>Women Elite League</i> 女子 エリート リーグ													
3 Teams	3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	5
4 Teams	6	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	10
5 Teams	10	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	0	14
6 Teams	6	2	0	0	0	0	0	1	6	1	1	0	17
7 Teams	9	2	0	0	0	0	0	1	6	1	1	0	20
8 Teams	12	2	0	0	0	0	1	1	6	1	1	1	25

**Format**

グループの構成

Number is based on the result at the UCI Indoor Cycling World Championships the year before  
数字は前年のUCI室内自転車競技世界選手権大会での順位による

<b>Group I (グループ I)</b>	<b>Group II (グループ II)</b>
1	2
4	3
6	5
8	7

*Schedule*

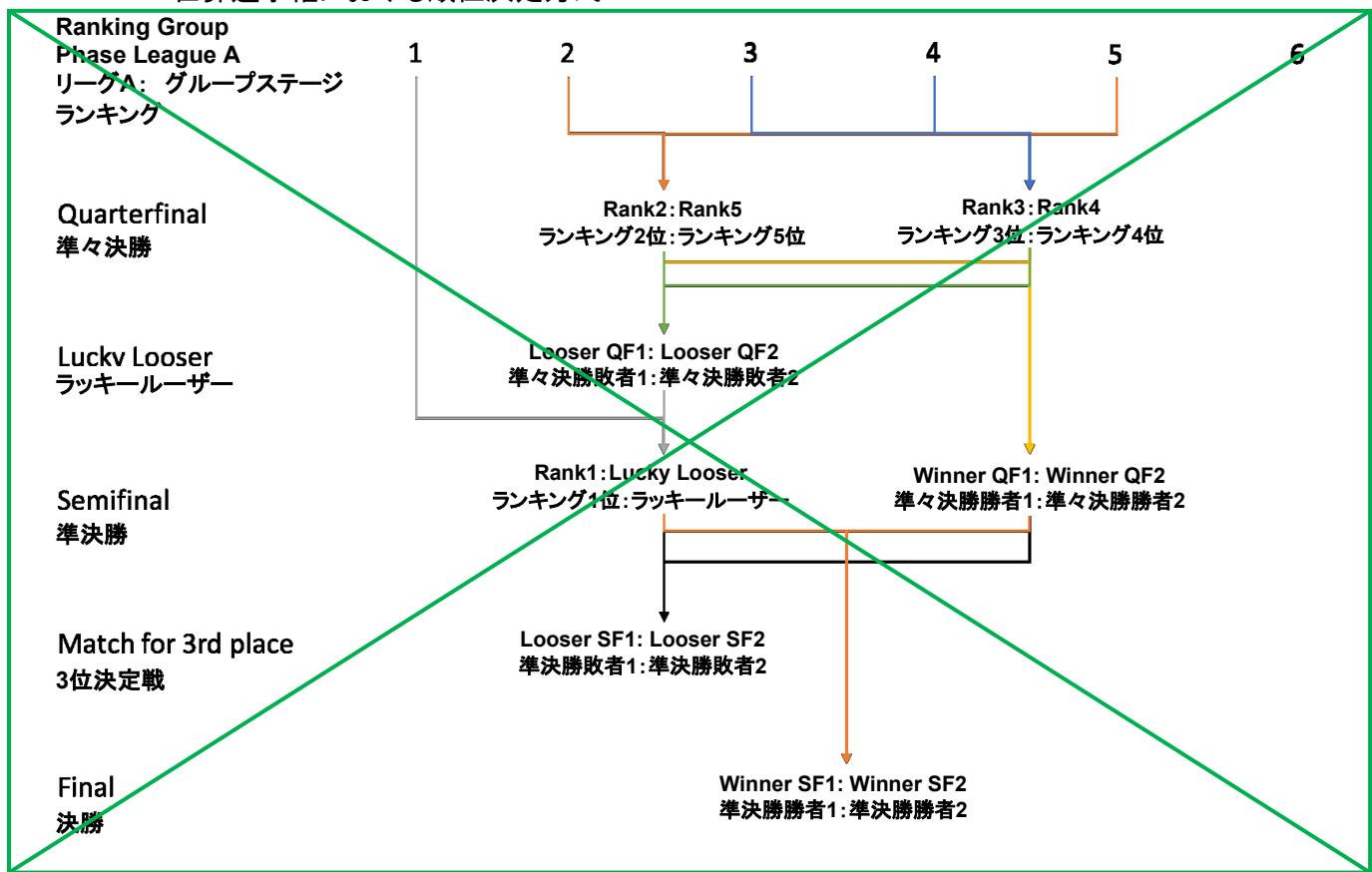
スケジュール

1	6	:	8	Qualification 予選
2	5	:	7	Qualification 予選
3	1	:	4	Qualification 予選
4	2	:	3	Qualification 予選
5	4	:	6	Qualification 予選
6	3	:	5	Qualification 予選
7	1	:	8	Qualification 予選
8	2	:	7	Qualification 予選
9	4	:	8	Qualification 予選
10	3	:	7	Qualification 予選
11	1	:	6	Qualification 予選
12	3	:	7	Qualification 予選
13	2A	:	3B	2 <sup>nd</sup> Round 第2回戦
14	2B	:	3A	2 <sup>nd</sup> Round 第2回戦
	:			
15	4A	:	4B	Place 7/8 7位/8位決定戦
16	L13		L14	Place 5/6 5位/6位決定戦
17	L15	:	Winner Challenger League チャレンジャーリーグの優勝チーム	Relegation 入れ替え戦
18	1A	:	1B	Final 4 ファイナル 4
19	W13	:	W14	Final 4 ファイナル 4
20	1A		W14	Final 4 ファイナル 4
21	1B	:	W13	Final 4 ファイナル 4
22	1A		W13	Final 4 ファイナル 4
23	1B		W14	Final 4 ファイナル 4
24	2 <sup>nd</sup> place F4 ファイナル 4 で 2 位のチーム	:	3 <sup>rd</sup> place F4 ファイナル 4 で 3 位のチーム	Bronze/Silver Game 3 位決定戦
25	1 <sup>st</sup> place F4 ファイナル 4 で 1 位のチーム	:	W24	Gold Game 優勝決定戦

<b>Number teams</b> <b>TOTAL</b> <b>チーム数合計</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>
<b>N° teams</b> <b>League A</b> <b>Aリーグチーム数</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>												
<b>N° games Group phase</b> <b>グループステージの試合数</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>												
<b>Quarterfinal</b> <b>準々決勝</b>		<b>2</b>													
<b>Lucky Loser</b> <b>ラッキーローザー</b>		<b>4</b>													
<b>Semifinal</b> <b>準決勝</b>	<b>2</b>														
<b>Match for 3rd place</b> <b>3位決定戦</b>	<b>4</b>														
<b>Final</b> <b>決勝</b>	<b>4</b>														
<b>N° teams</b> <b>League B</b> <b>Bリーグチーム数</b>				<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
<b>N° games Group phase</b> <b>グループステージの試合数</b>				<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
<b>Relegation</b> <b>入れ替え戦</b>				<b>4</b>											
<b>N° teams</b> <b>League C</b> <b>Cリーグチーム数</b>								<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>N° games Group phase</b> <b>グループステージの試合数</b>								<b>6</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>Relegation</b> <b>入れ替え戦</b>								<b>4</b>							
<b>N° teams</b> <b>League D</b> <b>Dリーグチーム数</b>													<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>N° games Group phase</b> <b>グループステージの試合数</b>													<b>6</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>Relegation</b> <b>入れ替え戦</b>													<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>N° games</b> <b>TOTAL</b> <b>試合数合計</b>	<b>40</b>	<b>47</b>	<b>22</b>	<b>29</b>	<b>33</b>	<b>38</b>	<b>44</b>	<b>36</b>	<b>40</b>	<b>44</b>	<b>49</b>	<b>54</b>	<b>47</b>	<b>52</b>	<b>55</b>

(article introduced on 01.01.13, text modified on 01.08.23; **01.07.25**)

8.11.002 *World Champions mode*  
世界選手権における順位決定方式



If a match ends in a draw in the rounds from the quarterfinals to the semifinals, a penalty shoot-out will decide the match.

If the match for 3rd place or the final ends in a draw, extra time will be played, followed by a penalty shoot-out if the match is still tied after extra time.

準々決勝から準決勝までのラウンドで引き分けに終わった場合は、PK戦で勝敗を決する。

3位決定戦または決勝戦が引き分けに終わった場合は、延長戦が行われ、延長戦終了後も同点の場合はPK戦が行われる。

(text modified on 01.08.23; **01.07.25**)

**Chapter XII UCI Cycle-ball World Cup****第 XII 章 UCI サイクルサッカーワールドカップ大会**

**8.12.001** The UCI Cycle-ball World Cup shall be the exclusive property of the UCI.  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会は UCI の独占的財産である。

Men

男子

**8.12.002** The UCI Cycle-ball World Cup ~~consists of~~ ~~is contested over a maximum of 9 European Qualification competitions events, a minimum of 1 Asian competition and a UCI World Cup Final. The last event of the World Cup Series is the World Cup Final.~~  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会は、~~最大 9 戦で戦う。ワールドカップシリーズの最終戦はワールドカップ決勝となる。最大 9 戦のヨーロッパ予選大会、最低 1 戦のアジア大会、および UCI ワールドカップ決勝~~で構成される。

*(text modified on 01.01.26)*

**8.12.003** UCI Cycle-ball World Cup events shall be organised in the age-group Elite. The discipline shall be Cycle-ball.  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会はエリート年齢グループで構成される。競技種目はサイクルサッカーである。

**Participation**

参加

**8.12.004** The eligibility of participation in the preliminaries of the UCI Cycle-ball World Cup ~~is determined using the UCI Cycle-ball Ranking and depends on the highest ranked team of a nation, according to the table below: ranking of the National Federations in the respective discipline of competition at the recent UCI Indoor Cycling World Championships. The National Federations are entitled to register a maximum number of riders or teams for the UCI Cycle-ball World Cup as follows:~~  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会予選ラウンドへの参加資格は、UCI サイクルサッカーランキングおよび各国最上位のチームの順位に基づいて、以下の表に従い決定される:  
~~に~~出場できるチーム数は、直近の UCI 室内自転車競技世界選手権大会でのランクイングによるものとする。  
各国内連盟は UCI サイクルサッカーワールドカップ大会に下記を最多としてチーム登録する権利を有する。

Ranking UCI Indoor Cycling World Championships UCI 室内自転車競技世界選手権大会ランクイング		
place 1 to 4 1~4位	place 5 5位	from place 6 6位以下
Maximum number of teams 登録できる最大のチーム数		
3	2	1

UCI Cycle-Ball Ranking (highest ranked team of a nation) European Rounds: UCIサイクルサッカーランキング(国内最上位のチーム) ヨーロッパ予選ラウンド:			
rank 1 to 3 rank 1位～3位	rank 4 4位	rank 5 & 6 5位・6位	rank 7,8 & 9 7位～9位
Maximum number of teams 登録できる最大のチーム数			
3 (3 Rounds) 3 (3ラウンド)	2 (3 Rounds) 2 (3ラウンド)	1 (3 Rounds) 1 (3ラウンド)	1 (1 Round) 1 (1ラウンド)

If the maximum entries are not fully used by the eligible National Federations, other National Federations that have no or only one entry may register for the available entries. In this case a National Federation may only get a maximum of 2 entries per discipline. The application for additional entries is made by the registration for the respective preliminary round.

登録資格を有する国内連盟により最大数のエントリー枠がすべて使用されなかった場合、登録資格をまったく有しないか、1枠のみ有する国内連盟は空いている枠を用いて登録することができる。この場合、それぞれの国内連盟は最大で種目ごとに2枠まで獲得することができる。追加のエントリーの申し込みはそれぞれの予選ラウンドの登録時に行うものとする。

The allocation of the additional entries is as follows:

追加のエントリーの割当ては以下の通りとする:

1. National Federations which do not have a regular entry in the corresponding discipline will be considered with one entry first **in order of the quota**.  
相当する種目に正規のエントリー枠をもたない国内連盟は、割り当て順にがまず1つの枠を考慮される。
2. Then all National Federations with one regular entry will receive one additional entry.  
次に、正規のエントリー枠を1つ有する国内連盟に、追加のエントリー枠が1つ与えられる。
3. Then National Federations from 1) can get a second entry.  
上記1)の国内連盟に2つ目の枠が与えられる。
4. If there are more registrations than there are additional entries available, the date of receipt of the registration is decisive.  
利用可能な追加のエントリー枠の数よりも希望する登録数のほうが多い場合は、登録の受付日順に従って決定する。

(text modified on 01.01.26)

#### 8.12.005 Final 決勝

Teams who achieve place ~~1 to 8~~ 1 to 6 in the World Cup rankings after the preliminary rounds are qualified for the UCI Cycle-ball World Cup Final. The organizer of the Final gets one wild card and the best ranked Asian team qualifies for the Final as well.

予選ラウンド後のワールドカップ・ランキングが 1 位～8-6 位のチームが UCI サイクルサッカーワールドカップ決勝に出場することができる。決勝大会の主催者には1つの推薦枠(ワイルドカード)が与えられる。また、アジアで最上位のランクのチームにも出場権が付与される。

*(text modified on 01.01.26)*

**8.12.006** The registration procedure for the riders and teams shall be fulfilled by the National Federations as requested by the UCI.  
選手およびチームの登録手続きは UCI からの要求に応じて、各国内連盟が遂行するものとする。

### **World Cup rankings** ワールドカップ・ランキング

**8.12.007** The World Cup rankings are drawn up based on the points won by each team in accordance with the table in article 8.10.006.  
ワールドカップのランキングは、条項 8.10.006 の表に従って、各チームが獲得した勝ち点により作成される。

**8.12.008** In the event of a tie-on points, the ranking of teams shall be determined based on the individual ranking obtained at World Cup events.  
ポイント数が同点の場合、チームのランキングはワールドカップ大会で獲得した個人ランキングに基づいて決定する。

In the event of a tie of points and same individual rankings in the individual ranking of a UCI World Cup round that both teams compete at decides over the overall ranking.  
ポイント数および個人ランキングの両方とも同点の場合は、両チームが出場した UCI ワールドカップラウンドでの個人ランキングにより総合ランキングを決定する。

### **Organisation** 組織

**8.12.009** The commissaires' panel shall comprise 4 UCI International Commissaires. At the UCI Cycle-ball World Cup Final one additional UCI International Commissaire shall be appointed.  
コミセール・パネルは国際コミセール 4 名で構成される。UCI サイクルサッカーワールドカップ決勝では UCI 国際コミセールが 1 名追加される。

### **Leader's jersey** リーダー・ジャージ

**8.12.010** The UCI shall award a leader's jersey at each event of the series.  
UCI はシリーズの大会ごとにリーダー・ジャージを授与する。

The leader's jersey may only be worn at UCI Cycle-ball World Cup events, and in no other event.  
リーダー・ジャージは、UCI サイクルサッカーワールドカップ大会においてのみ着用でき、他大会では着用できない。

The colors of the leader's jerseys are determined by the UCI as well as other details regulated in article 1.3.055 bis.  
リーダー・ジャージの色は UCI および条項 1.3.055bis の規定に従って決定される。

### Tournament mode

#### トーナメント方式

**8.12.011** At a UCI Cycle-ball World Cup ~~event~~ competition ~~10~~ 8 teams compete against each other following the competition model detailed below. Each UCI Cycle-ball World Cup ~~event~~ competition consists of a preliminary round, a second round and a final. For the preliminary round the teams are separated in 2 groups, ~~5~~ 4 teams each. The ranking in the preliminary round is determined as follows:

UCI サイクルサッカーワールドカップ大会は、~~10~~ 8 チームが以下に示す競技モデルに従い総当たり制で競う。各大会は予備ラウンド、第 2 ラウンド、および決勝で構成される。予備ラウンドは、出場チームをそれぞれ ~~5~~ 4 チームからなる2つのグループに分けて戦う。予備ラウンドにおける順位決定は以下のとおりとする：

The groups will be determined by the UCI Cycle-ball Ranking based on the season before.

グループは前シーズンのUCIサイクルサッカーランキングに基づいて決定される。

Group I グループ 1	Group II グループ 2
1st highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第1位	2nd highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第2位
4th highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第4位	3rd highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第3位
6th highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第6位	5th highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第5位
8th highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第8位	7th highest rank in UCI Ranking UCIランキングにおける第7位

If 3 teams from the same nation are in the same group, the second team will be changed with the first possible team from another nation in order of the UCI Ranking.

同じ国から3チームが同じグループに入った場合、2番目のチームは、UCIランキングで次に順位が高く、変更が可能な他の国からのチームと入れ替えられる。

1	1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	:	8th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 8 位	Qualification 予選
2	2nd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位	:	7th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 7 位	Qualification 予選
3	4th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	:	6th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位	Qualification 予選
4	3rd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位	:	5th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	Qualification 予選
5	1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	:	6th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位	Qualification 予選
6	2nd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位	:	5th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	Qualification 予選
7	4th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	:	8th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 8 位	Qualification 予選
8	3rd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位	:	7th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 7 位	Qualification 予選

Break 小休止				
9	1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	:	4 <sup>th</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	Qualification 予選
10	2 <sup>nd</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位	:	3 <sup>rd</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位	Qualification 予選
11	6 <sup>th</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位	:	8 <sup>th</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 8 位	Qualification 予選
12	5 <sup>th</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	:	7 <sup>th</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 7 位	Qualification 予選
Finals 決勝				
13	1A	:	2B	Semi-finals 準決勝
14	1B	:	2A	Semi-finals 準決勝
15	4A	:	4B	Place 7/8 7 位/8 位決定戦
16	3A	:	4B	Place 5/6 5 位/6 位決定戦
17	L13	:	L14	Bronze Game 3 位決定戦
18	W13	:	W14	Gold Game 決勝戦

The points achieved are decisive for the placement in the preliminary round.  
予選ラウンドにおける順位は獲得した勝ち点により決定する。

If two or more teams are equal on points, the placement is determined by an internal table of the teams concerned. If in this table points and goals between teams are equal, the placement is decided through penalty kicks. Further details are regulated in articles 8.9.012 to 8.9.014.

2 チームまたはそれ以上のチームが同点だった場合、順位は該当する表の中の内容に従い決する。この表中においても、チーム間の勝ち点およびゴール数が同じだった場合、順位はペナルティキックにより決定するものとする。詳細は条項 8.9.012～ 8.9.014.に規定されている。

#### Final mode 順位決定方式

Game 試合	Team 1 チーム 1		Team 2 チーム 2
Semi-final 1: 準決勝 1	Winner group 1 グループ1の勝者	VS	Second group 2 グループ2の2位
Semi-final 2: 準決勝 2	Second group 1 グループ1の2位	VS	Winner group 2 グループ2の勝者
Final : 決勝	Winner Semi-final 1 準決勝1の勝者	VS	Winner Semi-final 2 準決勝2の勝者
Game for 3 <sup>rd</sup> 3-4 位決定戦	Loser Semi-final 1 準決勝1敗者	VS	Loser Semi-final 2 準決勝2の敗者
Game for 5 <sup>th</sup> 5-6 位決定戦	3 <sup>rd</sup> group 1 グループ1の3位	VS	3 <sup>rd</sup> group 2 グループ2の3位
Game for 7 <sup>th</sup> 7-8 位決定戦	4 <sup>th</sup> group 1 グループ1の4位	VS	4 <sup>th</sup> group 2 グループ2の4位

Game for 9 <sup>th</sup> 9-10 位決定戦	5 <sup>th</sup> group 1 グループ1の 5 位	VS	5 <sup>th</sup> group 2 グループ2の 5 位
---------------------------------------	---------------------------------------	----	---------------------------------------

In case of a draw in the games for the places 1 to 4, a play-off will decide. If the play-off leads to a draw, penalty-kicks follow.

1 位～4 位を決定する試合で同点であった場合、プレイオフによって順位を決する。プレイオフでも同点であった場合、ペナルティキックを行う。

In case of a draw in the games for the places 5 – 10, the teams shoot penalty kicks.

5～10 位を決定する試合で同点だった場合、ペナルティキックを行う。

*(text modified on 01.01.26)*

**8.12.012 UCI Cycle-ball World Cup Final  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会決勝**

The groups for the preliminary round at the UCI Cycle-ball World Cup Final will be separated according to the current UCI World Cup ranking:

UCI サイクルサッカーワールドカップ決勝の予選ラウンドグループは、その時点における UCI ワールドカップランキングに従って次のように分けられる:

Group I: グループ1	Group II: グループ2
Place 1: 1 位	Place 2: 2 位
Place 4: 4 位	Place 3: 3 位
Place 6: 6 位	Place 5: 5 位
Place 8: 8 位	Place 7: 7 位
Wild Card participant 推薦枠(ワイルドカード)	Asia representative (アジア代表)

Group I: グループ1	Group II: グループ2
Rank 1: 1 位	Rank 2: 2 位
Rank 4: 4 位	Rank 3: 3 位
Rank 5: 5 位	Rank 6: 6 位
Wild Card participant 推薦枠(ワイルドカード)	Asia representative (アジア代表)

If two teams from the same nation qualify for the final, they will be set in different groups.

同じ国の 2 チームが決勝に進出した場合、それぞれのチームが別のグループになるようになる。

*(text modified on 01.01.26)*

**Women**

**女子**

**8.12.013** At a UCI Cycle-ball World Cup competition, 6 teams compete against each other in a qualification round. Each UCI Cycle-ball World Cup competition consists of a preliminary round, semi-finals and a final.  
UCI サイクルサッカーワールドカップ大会は、6 チームが総当たり制で予選ラウンドを競う。各大会は、予選ラウンド、準決勝、および決勝で構成される。

If 2 teams from the same nation are in the same group, the second teams will be changed with the first possible team from another nation in order of the UCI Ranking.  
同じ国から2チームが同じグループに入った場合、2番目のチームは、UCIランキングで次に順位が高く、変更が可能な他国のチームと入れ替えられる。

The order of teams will be determined by the UCI Ranking based on 1 month before the event.

チームのグループ分けの順序は、大会1か月前時点のUCIランキングにより決定される。

<b>Group I グループ1</b>	<b>Group II グループ2</b>
1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	2nd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位
4th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	3rd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位
5th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	6th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位

#### Schedule

#### スケジュール

1	1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	:	5th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	Qualification 予選
2	2nd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位	:	6th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位	Qualification 予選
3	4th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	:	5th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 5 位	Qualification 予選
4	3rd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位	:	6th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 6 位	Qualification 予選
5	1 <sup>st</sup> highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 1 位	:	4th highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 4 位	Qualification 予選
6	2nd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 2 位	:	3rd highest rank in UCI Ranking UCI ランキングにおける第 3 位	Qualification 予選
7	2A	:	3B	Quarter-finals 準々決勝
8	2B	:	3A	Quarter-finals 準々決勝
9	L7	:	L8	Place 5/6 5 位/6 位決定戦
10	1A		W8	Semi-finals 準決勝
11	1B		W7	Semi-finals 準決勝
12	L10		L11	Bronze Game 3 位決定戦
13	W10		W11	Final 決勝戦

*(article introduced on 01.01.26)*