

	翻訳(自動翻訳)	翻訳(修正用/自由に編集して構いません)
DEFINITIONS 5 Official Court Diagram 12	定義5 公式裁判所ダイアグラム12	定義5 オフィシャルコートダイアグラム12
Rule 1 - The Playing Area 13 Section 1. The Court 13 Section 2. Court Layout 13	ルール1 - 遊ぶエリア13 セクション1.裁判所 13 第2節裁判所レイアウト 13	ルール1 - 競技場13 第1セクション コート 13 セクション2コートのレイアウト 13
Rule 2 - Equipment 14 Section 1. The Official Dodgeball 14 Section 2. Uniforms and Protective Equipment 14 Section 3. Uniform Guide 15 Section 4. All Equipment 16 Section 5. Exterior Substances 16	ルール2 - 機器14 第1節公式ドッジボール 14 第2節制服と保護具 14 第3節制服ガイド 15 第4節すべての機器 16 第5節エクステリア物質 16	ルール2 - 装備品14 セクション1公式ドッジボール 14 セクション2 ユニフォームと保護具 14 セクション3 ユニフォームガイド 15 セクション4 すべての機器 16 セクション5 外部物質 16
Rule 3 - Players, Coaches, Retrievers & Substitutes 17 Section 1.Players 17 Section 2. Coaches, Assistant Coaches, Manager 17 Section 3. Line-up Cards 17 Section 4. Substitutions 18 Section 5. Short-Handed Rule 18 Section 6. Ineligible Players 18 Section 7. Ejected Player/Coach/Penalty Set 19 Section 8. Retrievers 19 Section 9. Spectator Interference 20	ルール3 - 選手、コーチ、レトリバー&代用17 Section1.Players 17 第2節コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー 17 第3節ラインアップカード 17 第4節置換 18 第5節ショートハンドルール 18 第6節不適格なプレーヤー 18 第7節排出プレーヤー/コーチ/ペナルティを設定し 19 セクション8レトリバー 19 第9節観客干渉 20	ルール3 - 選手、コーチ、レトリバーと選手17 セクション1 プレイヤー 17 セクション2 コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー 17 セクション3 ラインアップカード 17 セクション4 代入 18 セクション5 短手のルール 18 セクション6 不適格プレイヤー 18 セクション7 イジェクトされたプレーヤー/コーチ/ペナルティセット 19 セクション8 レトリバー 19 セクション9 観客の干渉 20
RULE 4 - THE MATCH 21 Section 1. Approved Style of Play 21 Section 2. Home Team 21 Section 3. Bench Conduct 21 Section 4. Fitness of the Court 21 Section 5. Regulation Match and Game Type 21 Section 6. Forfeited Match and Forfeited Set 22	規則4 - MATCH 21 第1節は、プレイのスタイルを承認 21 第2節ホームチームの 21 第3節ベンチ行動 21 第4節コートフィットネス 21 第5節規制マッチやゲームタイプ 21 第6節没収試合と没収セット 22	ルール4 - マッチ...21 セクション1 承認されたプレイスタイル 21 セクション2 ホームチーム 21 セクション3 ベンチ行動 21 セクション4 コートのフィットネス 21 セクション5 規制の一致とゲームの種類 21 セクション6 マッチの喪失とセットの喪失 22
RULE 5 - STARTING THE GAME 24 Section 1. Beginning Play 24 Section 2. The Rush 24 Section 3. Putting the ball in play during the Rush 25 Section 4. Time Outs and Suspension of Play 25 Section 5. Re-setting or Resuming Play 26	RULE 5 - GAME 24を起動します 第1節始まりプレイ 24 第2節ラッシュ 24 ラッシュ時のプレーでボールを置く第3節 25 第4. Timeアウトアンドプレイのサスペンション 25 第5節の再設定やプレイを再開 26	ルール5 - ゲームの開始 24 セクション1 プレーを開始 24 セクション2 急いで 24 セクション3 ラッシュ中にボールをインプレーにする 25 セクション4 タイムアウトとプレイの中断 25 セクション5 再生の再設定または再開 26
RULE 6 - EXITING PLAYERS 27 Section 1 Exiting Players 27 WDA Rules & Regulations Version 2.0.4 Page 3 of 51 TABLE OF CONTENTS Section 2 Player Interference 27	RULE 6 - EXITING PLAYERS 27 第1節の終了プレーヤー 27 WDA規則および規定バージョン2.0.4 51のページ3 目次 第2節プレーヤー干渉 27	ルール6 既存のプレイヤー 27 セクション1 退場プレイヤー 27 WDAルール バージョン2.0.4 ページ3/51 目次 セクション2プレイヤーの干渉 27
RULE 7 - RETURNING PLAYERS 28 Section 1. Returning Players 28 Section 2. Returning Order 28	RULE 7 - RETURNING PLAYERS 28 第1節プレーヤーを返す 28 第2節の注文を返す 28	ルール7 選手の復帰...28 セクション1 復帰プレイヤー 28 セクション2 返却命令 28
RULE 8 - OFFENSIVE AND DEFENSIVE PLAY 29 Section 1. Attempts 29 Section 2. Outs 29 Section 3. Catches 29 Section 4. Blocking 30 Section 5. No Stalling Rule 30 Section 6. Pinching 32	RULE 8 - 攻撃と守備のPLAY 29 第1節試み 29 第2節アウト 29 第3節キャッチ 29 第4節ブロッキング 30 第5節はありませんストールルール 30 第6節ピンチ 32	ルール8 攻撃的かつ防衛的なプレー 29 セクション1アタック 29 セクション2アウト 29 セクション3 キャッチ 29 セクション4 ブロッキング 30 セクション5 遅延規制(5秒ルール) 30 セクション6 ピンチング 32
RULE 9 - OUT OF BOUNDS 33 Section 1 Out Of Bounds 33	RULE 9 - BOUNDS 33 OF OUT 境界の第1アウト 33	ルール9 - 範囲外33 セクション1範囲外 33
RULE 10 - NEUTRAL ZONE 34 Section 1 Neutral Zone 34	RULE 10 - NEUTRAL ZONE 34 第1中立地帯 34	ルール10 - ニュートラルゾーン...34 セクション1ニュートラルゾーン 34
RULE 11 - SIMULTANEOUS PLAY 35 Section 1. Simultaneous Play 35 Section 2. Simultaneous Hit and Catch 35	RULE 11 - 同時PLAY 35 第1節同時プレイ 35 第2節同時ヒットとキャッチ 35	ルール11 - 同時プレイ35 セクション1同時プレイ 35 セクション2 同時ヒットとキャッチ 35
RULE 12 - SACRIFICE PLAY 36 Section 1. Sacrifice Play 36	RULE 12 - SACRIFICEのPLAY 36 第1犠牲プレイ 36	ルール12 - 空中攻撃 犠牲プレイ36 セクション1 犠牲プレイ 36
RULE 13 - HEAD SHOTS 37 Section 1 Head Shots 37	RULE 13 - HEADショット37 第1ヘッドショット 37	ルール13 - ヘッドショット37 セクション1ヘッドショット 37

	翻訳(自動翻訳)	翻訳(修正用/自由に編集して構いません)
RULE 14 - INJURED PLAYER/BLOOD 38 Section 1. Injured Player38 Section 2. Blood Rule 38	RULE 14 - 負傷者PLAYER / BLOOD 38 第1節負傷プレイヤー..... 38 第2節ブラッドルール..... 38	ルール14 - 負傷したプレイヤー/血液...38 セクション1負傷したプレイヤー..... 38 セクション2血液ルール..... 38
RULE 15 - PROTESTS 39 Section 1. Invalid Protests39 Section 2. Valid Protests39 Section 3. Verbal Protest39	RULE 15 - 抗議39 第1節無効な抗議..... 39 第2節有効な抗議..... 39 第3節口頭抗議..... 39	ルール15 プロテクト39 セクション1無効な抗議..... 39 セクション2有効な抗議..... 39 セクション3口頭での抗議..... 39
RULE 16 - OFFICIALS 41 Section 1. Power and Duties41 Section 2. Officials Crew41 Section 3. Responsibilities of a Single Official 42 Section 4. Official's Court Positions42 Section 5. Change of Official42 Section 6. Official's Judgment42 WDA Rules & Regulations Version 2.0.4 Page 4 of 51 TABLE OF CONTENTS Section 7. Official Interference42 Section 8. Official's Uniform43 Section 9. Guideline for Officials43 Section 10. Match Officials Positioning Diagram 44	RULE 16 - オフィシャル41 第1の電源と職務..... 41 第2節役員クルー..... 41 第一公式の3.責任..... 42 第4節公式 "の裁判所体位..... 42 公式の第5変更..... 42 第6節の公式」の判断..... 42 WDA規則および規定バージョン2.0.4 51ページ4 目次 第7節の公式干渉..... 42 8章公式 "の制服..... 43 職員のための第9節のガイドライン..... 43 セクション10. マッチオフィシャルポジショニングダイアグラム..... 。44	ルール16 - 公式インターフェイス 41 セクション1 カと義務..... 41 セクション2 役員クルー..... 41 セクション3 役員責任..... 42 セクション4 オフィシャルのコートの地位..... 42 セクション5 公式オフィシャルの変更..... 42 セクション6 オフィシャルの判 断..... 42 WDAのルールと規制バージョン2.0.4ページ4/51 目次 セクション7オフィシャルの干渉..... 42 セクション8 役員制服..... 43 セクション9 役員のためのガイドライン..... 43 セクション10 役員の位置づけ図..... 44
RULE 17 - CODE OF CONDUCT 45 Section 1. WDA Code of Conduct for Players: 45 Section 2. The Honour System:45 Section 3. Code of Conduct for Officials 45	RULE 17 - CONDUCT 45 OF CODE プレイヤーのための行動の第1節WDAコード:..... 45 第2節名誉システム:..... 45 職員のための行動の第3節コード..... 45	ルール17 - 行動規範 45 セクション1プレイヤーのためのWDA行動規範:..... 45 セクション2 名誉制度:..... 45 セクション3 役員行動規範..... 45
RULE 18 - VIOLATIONS AND PENALTIES 46 Section 1. Penalty Set46 Section 2. Yellow Card46 Section 3. Red Card47 Section 4. Unsportsmanlike Conduct 47	RULE 18 - 違反や罰則46 第1節ペナルティを設定..... 46 第2節イエローカード..... 46 第3節レッドカード..... 47 第4節非スポーツマン行為..... 47	ルール18 - 違反と罰金46 セクション1ペナルティセット..... 46 セクション2イエローカード..... 46 セクション3レッドカード..... 47 セクション4スポーツマンらしくない行動..... 47
RULE 19 - MEDIA 49 Section 1. MEDIA49	RULE 19 - MEDIA 49 第1節MEDIA 49	ルール19 メディア...49 セクション1メディア..... 49
RULE 20 - DODGEBALL FOR THE DEAF.....50	RULE 20 - ドッジボールFOR THE DEAF 50	ルール20 - 障がい者のためのドッジボール.....50
RULE 21 - DODGEBALL FOR WHEELCHAIR USE.....50	RULE 21 - 車椅子用のドッジボール..... 50	ルール21 - 車椅子用ドッジボール.....50
RULE 22 - DODGEBALL FOR PEOPLE WITH CEREBAL PALSY.....51	RULE 22 - ドッジボールFOR人と脳性麻痺..... 51	ルール22 - 小児麻痺のある人のためのドッジボール.....51

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
DEFINITIONS	定義				わかりにくいところのみ修正しました 正確かどうかわかりませんが・・・
ASSISTANT COACH. A person who is responsible for the TEAMS actions on the court. May represent the TEAM in communication with OFFICIALS, scorekeeper, and opposing TEAM. If a team does not have an assistant coach the TEAM CAPTAIN or TEAM VICE CAPTAIN takes these responsibilities.	アシスタントコーチ。 裁判所のTEAMSの行動に責任ある者。職員とコミュニケーション、記録係、そして相手チームにチームを表すことができます。チームはアシスタントコーチを持っていない場合はチームキャプテンやチームVICE CAPTAINは、これらの責任を取ります。	ASSISTANT COACH. コートでのTEAMSの行動に責任を負う人。チーム、オフィシャル、スコアキーパー、そして反対側のチームと連絡を取り合いチームを代表する。チームにアシスタントコーチがない場合は、チームキャプテンまたはチームバイスキャプテンがこれらの責任を負います。			アシスタントコーチ ・・・のチームの・・・スコアキーパー、および、相手チームと・・・チーム副キャプテンが・・・
ATTACKING PLAYER. A PLAYER who is throwing or preparing to throw a ball at a defending PLAYER on the opposing team.	PLAYERを攻撃。 投げや相手チームの防御プレイヤーにボールを投げるために準備しているA PLAYER。	ATTACKING PLAYER 相手チームのディフェンディングPLAYERにボールを投げる、または投げる準備をしているPLAYER。	相手チームのディフェンスにボールを投げる、もしくは投げる準備をするプレーヤー		アタックプレイヤー 相手チームの・・・プレイヤー
ATTACK LINE. The line marked across the court 3 metres in front of the BACK LINE. During the rush and when a RETRIEVER is returning a ball to court the balls must be returned to a player with both feet behind this line before it will be considered a LIVE BALL.(Previously referred to as the Ball Return Line in Europe)	ATTACK LINE. ラインは、裁判所全体にバックラインの前で3メートルをマーク。ラッシュ時には及びRETRIEVERが裁判所にボールを返しているとき、それはLIVE BALL考慮される前にボールがこのラインの後ろ両足を持つプレイヤーに返却しなければなりません。(以前はヨーロッパでボールリターンラインと呼ばれます)	ATTACK LINE コート内BACK LINEの前の3メートルを横切ってマークしたLINE。 RUSHの間、そしてRETRIEVERがボールをコートに戻すとき、それはLIVE BALLとみなされる前にこのLINEの後ろに両足を接地してプレイヤーに返されなければなりません。(以前はヨーロッパではボールリターンラインと呼ばれていました)	(以前はヨーロッパでボールリターンラインと言われていた)バックラインの前から3メートルに引かれた線		アタックライン ・・・バックラインの3m前を・・・ライン。ラッシュの間、ライブボールとみなされる前にレトリバーがこのラインより後ろで両足を着いたプレイヤーがボールをコートに戻す(・・・)
ATTEMPT. The act of a TEAM with possession of the ball trying to put OUT a member of the other TEAM, by throwing the ball to try to HIT them with the ball and within a playable height. The thrown ball must be within reach of the defending PLAYERS, if the ball is thrown high it must be within reach without jumping and, if thrown wide of the player, it must be within 1 metre to the side of a defending player.	ATTEMPT. ボールとし、再生可能な高さの中にそれらをヒットしようとするボールを投げることによって、他のチームのメンバーを出しようとしてボールを保持してチームの行為。ボールは、それがジャンプせずに手の届くところにでなければならず、幅の広いプレイヤーの投げた場合、それは防御プレイヤーの側に1メートル以内でなければならず、高がスローされた場合にスローボールは、防御選手の手の届くところになければなりません。	ATTEMPT ボールを持っていて、他のチームのメンバーをアウトしようとしているチームの行為。ボールを投げてプレイ可能な高さの範囲内でボールを投げつけます。投球されたボールは、防御側のプレイヤーの手の届く範囲内になければならず、プレイヤーが高く投げられた場合はジャンプせずに手の届く範囲内にあり、プレイヤーの幅いっぱい投げられた場合は防御側のプレイヤーの側に1メートル以内になければなりません。	ボールの支配権を持ち、相手のチームの選手がプレーできる高さにボールを投げ当てようとする行為。投げられたボールはディフェンスに届かなくてはならず、ディフェンスから1メートル(1ヤード)の高さ(ジャンプしていない状態)や広さ(横)でなければなりません。		アテンプト
BACKCOURT. A TEAMS Backcourt is the area of the court between the BACK LINE/wall and the ATTACK LINE.	バックコート。 TEAMSバックコートは、バックライン/壁とATTACK線との間に裁判所の面積です。	BACKCOURT. TEAMS Backcourtは、BACK LINE / wallとATTACK LINEの間のコートの領域です。	Aチームのバックコートのエリアはバックライン(壁)とアタックラインの間。		
BACKLINE. Where used the BACK LINE defines the end of a team's playing area.	バックライン。 使用どこBACK LINEは、チームの競技エリアの終了を定義します。	BACKLINE. BACK LINEは、使用された場所で、チームのプレイエリアの終わりを定義します。	コートの後ろに引かれた線。		
BALL COLLISION. When balls collide in the air they will remain a LIVE BALL in the event of a rebound collision (Where the balls bounce off of each other when IN FLIGHT) the balls will be treated as though they were a BLOCK ATTACK by the throwing PLAYERS.	BALL衝突。 ボールは空気中で衝突すると、それらは、それらが投げプレイヤーによってブロック攻撃があったかのようにボール扱われる(IN FLIGHTのときボールが互いに跳ね返る)リバウンド衝突時にLIVE BALL残ります。	BALL COLLISION. ボールが空中で衝突したとき、それらはリバウンド衝突の際にはLIVE BALLのままになります(飛行中にボールが互いに跳ね返った場合)、それらのボールは投げているプレイヤーによるBLOCK ATTACKのように扱われます。			ボールコリジョン
BLOCK. When a PLAYER uses a ball to BLOCK a THROWN LIVE BALL, they must retain possession of the blocking ball. If the block causes the player to lose possession of the blocking ball they must regain possession of the blocking ball before it makes contact with any object other than a ball in their possession or a LIVE BALL.	ブロック。 PLAYERがスローLIVE BALLをブロックするためにボールを使用すると、彼らはブロッキングボールの所有権を保持しなければなりません。ブロックはブロッキングボールを失う所有するプレイヤーが発生した場合、それは彼らの所持でボールやLIVE BALL以外の任意のオブジェクトに接触する前に、彼らは、ブロッキングボールの所有権を取り戻す必要があります。	BLOCK. プレイヤーがスローライブボールをブロックするためにボールを使用するとき、彼らはブロッキングボールの所有権を保持しなければなりません。ブロックによってプレイヤーがブロッキングボールの所有権を失う場合、ブロッキングボールが所有するボールまたはLIVE BALL以外のオブジェクトと接触する前に、ブロッキングボールの所有権を取り戻す必要があります。	ボールを使って相手の攻撃をブロックする。ブロックされたボールはブロックしたボールと一緒に残り続けます。		ブロック プレイヤーが投球された・・・
BLOCK ATTACK. A block, causing the ball to rebound towards an opponent. The ball is considered a LIVE BALL and is equivalent to throwing a ball at the opponent.	BLOCK ATTACK. ボールが相手の方にリバウンドさせるブロック、。ボールはLIVE BALLとみなされ、相手にボールを投げると同等です。	BLOCK ATTACK. ボールが相手に向かって跳ね返る原因となるブロック、ボールはLIVE BALLと見なされ、相手にボールを投げるのと同じです。	ブロックして跳ね返ったボールがセンターラインを越えて相手の方へいくこと。ボールは生きており、相手にボールを投げたことに相当する。(ブロックしたボールが相手に当たったらアウト)		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)	吉原修正案
CATCH. The act of a LIVE PLAYER catching a ball.	キャッチ。 ボールをキャッチLIVE PLAYERの行為。	ボールをキャッチするLIVE PLAYERの行為。	ボールが死ぬ前(アタックが有効となる前)に 正当なやり方でキャッチすること。落とさない ように2つ目のボールをキャッチすることは 許されている。プレーヤーがまだプレーし ている間でも、キャッチするためには少なく とも1つのボールを安全にキープして(ボ セッションして)キャッチするプレーヤーを管 理、支配しなければならない。	
1. Any LIVE BALL can be caught by a LIVE PLAYER and the opposition PLAYER that threw the ball or BLOCKED the ball is OUT.	1.任意のLIVEボールはLIVE PLAYERとボール またはブロックを投げたボールがOUTであること を野党PLAYERでキャッチすることができます。	1.どのLIVE BALLもLIVE PLAYERにキャッチされることがあり、 ボールを投げた、またはBLOCKEDした反対側の PLAYERはOUTです。		
1-1. Also any Illegally THROWN ball. may be caught.	1-1.また、任意の不法ボールをスローされま す。キャッチすることができます。	1-1.違法に投球されたボールもCATCHされることがありま す。		
1-2. A LIVE BALL will remain a LIVE BALL after a collision with any other ball.	1-2. LIVE BALLは、他のボールとの衝突の後 にLIVE BALLままになります。	1-2. LIVE BALLは他のボールとの衝突後もLIVE BALLの ままです。		
1-2-1. If THROWN balls collide and rebound a CATCH of any of the colliding balls will result in the opponent that threw being called OUT and a PLAYER from the queue being able to return to play.	1-2-1. スローされたボールが衝突してリバウンド した場合、衝突ボールのいずれかのCATCHは、 OUTと呼ばれて投げ、キューからPLAYERが遊 びに復帰することができるということを相手にな ります。	1-2-1. 投げられたボールが衝突し、衝突したボールの キャッチをリバウンドした場合、投げ出された相手はアウト と呼ばれ、キューから出たプレイヤーはプレイに戻ることに できます。		
1. For a CATCH to be considered complete it must be fully in control of the catching PLAYER.	1. CATCHが完了したと見なされるためには、それ は完全に引くPLAYERの制御でなければなりません。	CATCHが完全であると見なされるためには、キャッチする PLAYERの完全なcontrolの下にいる必要があります。		
2. Full control is established once at least one hand has been placed on the ball to secure the CATCH by the PLAYER.	少なくとも一つの手がPLAYERでCATCHを確保 するためにボールの上に置かれた後2.フルコン トロールが確立されています。	2.プレイヤーによってキャッチを固定するためにボールに 少なくとも片方の手が置かれると、フルコントロールが確立 されます。		
CATCH AND CARRY. A catch made by a DEFENSIVE PLAYER, where momentum carries that player OUT OF BOUNDS, after completing the CATCH. The CATCH is good but the PLAYER is deemed out because the PLAYER goes OUT OF BOUNDS.	CATCH AND CARRY. 勢いがCATCHを完了した後、境界のそのプレ イヤーのOUTを運ぶ守備側の選手によって作ら れたキャッチ。CATCHは良いのですが、 PLAYERが範囲外に行くのでPLAYERがアウト とみなされます。	キャッチ完了後の勢いでそのディフェンシブプレイヤーをア ウトオブバウンズにしているキャッチ。キャッチは良いです が、PLAYERは枠外に出ているのでPLAYERはアウトと見な されます。	キャッチした後、勢いで外に出ること。キャッ チはいいが、選手はアウト。(外に出てしまっ ているから)	
CENTRE LINE. The line across the width of the court extending to 1 Meter outside of each court boundary line separating the two playing areas.	CENTER LINE. 2演奏領域を分離し、各裁判所の境界線の1メ ートルの外まで延び、裁判所の幅を横切るライン。	2つの競技エリアを分け、両コート境界線の外側の1メ ートルまで伸び、コートの幅を横切る線。	コート真ん中に引かれ、2つのプレーエリ アを分ける線。	
COACH/COACHES. Person or persons who are responsible for the TEAMS actions on the court. Represents the TEAM in communication with OFFICIALS, SCOREKEEPER, and opposing TEAM. If a team does not have a COACH or ASSISTANT COACH the TEAM CAPTAIN or TEAM VICE CAPTAIN takes these responsibilities.	COACH /コーチ。 人や裁判所にTEAMSアクションを担当している 者。関係者との通信、スコアキーパー、及び相手 チームにチームを表します。チームはコーチやア シスタントコーチを持っていない場合はチーム キャプテンやチームVICE CAPTAINは、これら の責任を取ります。	コートでのTEAMSの行動に責任を負う人物。 OFFICIALS, SCOREKEEPER, および反対側のTEAMと 通信してTEAMを代表します。チームにコーチまたはアシ スタントコーチがない場合は、チームキャプテンまたは チームバイスカプテンがこれらの責任を負います。	コート上のチームの行為の責任を持つ者。 審判、記録、相手チームとのコミュニケー ションでチームを示す(チームのコミュニケー ションの代役となる)。コーチがないチーム は、キャプテンが務める。	
COACHING AREA. An area which may be occupied by the COACH, ASSISTANT COACH and MANAGER. (This area is suggested to be a 5.5 meter by 1-meter box placed directly behind the QUEUE where possible and not a requirement if venue limitations do not allow for the provision of it)	コーチングAREA。 コーチ、アシスタントコーチとMANAGERIによ って占有されるエリア。(この領域は、会場の制限 は、その提供を可能にしている場合、可能に可 能としませ要件QUEUEの真後ろに置いた1メ ートルのボックスによって5.5メートルであることが示 唆されました)	コーチ、アシスタントコーチ、そしてマネージャーが占める可 能性のあるエリア。(このエリアは、可能であればQUEUE のすぐ後ろに5.5メートル×1メートルの箱を配置すること をお勧めします。開催場所の制限により設置が許可されてい ない場合は必要ありません)		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)	吉原修正案
COMPETITION COORDINATOR/ COMPETITION COORDINATORS. Person or Persons in charge of the coordination of the competition.	COMPETITION COORDINATOR / COMPETITIONコーディネーター。 競争のコーディネートの担当者または人。	コンペティション共同コーディネーター。 競技会の調整を担当する人物。		
DEAD BALL. The term used for a ball which can no longer get a PLAYER out.	DEAD BALL。 もはやPLAYERを出すことはできないボールのために使用される用語。	DEAD BALL。 プレイヤーを出すことができなくなったボールに使用される用語。	アウトにならない条件	
1. A ball becomes a DEAD BALL when it has made contact with the court floor or ceiling.	1. Aのボールが、それは裁判所の床や天井に接触したDEAD BALLとなります。	1.ボールがコートフロアまたは天井と接触すると、ボールはデッドボールになります。	1 床、壁、天井、柱やその他の物、面、コート外の人に触れたボール	
2. A ball becomes a DEAD BALL when it has made contact with any object, surface or person that is considered outside of the court.	2。 ボールは、それは裁判所の外で考えられている任意のオブジェクト、表面や人との接触をしたDEAD BALLとなります。	2.ボールがコートの外にあると考えられる物体、表面、または人と接触した場合、そのボールはDEAD BALLになります。	3 サイドラインやバックラインを越えて壁、床、その他の物、人(生きているプレイヤーでない人)に当たる	
3. During the RUSH a ball will remain a DEAD BALL until it has been returned or retrieved either to a LIVE PLAYER with both feet behind the ATTACK LINE or has made contact with the court behind the ATTACK LINE.	3。 それが返されたり、検索のいずれかLIVE PLAYERにATTACKラインの背後に両足や攻撃ラインの背後にある裁判所に接触したされるまでの間、RUSHボールはボールデッドのままになります。	3.ラッシュの間、ボールはアタックラインの後ろに両足を置いてライブプレイヤーに戻るかまたは回収されるか、アタックラインの後ろにあるコートと接触するまで、デッドボールのままになります。	2 ラッシュによってアタックラインを越えたもの？	
4. A ball becomes a DEAD BALL when it is in the possession of an OUT PLAYER.	4。 それはOUT PLAYERを所有しているとき、ボールはボールデッドとなります。	4.アウトプレイヤーがボールを所持している場合、そのボールはデッドボールになります。		
1. This rule directly affects DELAY OF GAME. When a PLAYER is HIT or called OUT during a PLAY n BALLS scenario any balls that they are holding at the time they are OUT become a DEAD BALL this means that any remaining PLAYER of the team on court that either has possession of or could be in possession of ball that was included in the PLAY n BALLS call will be expected to make an ATTEMPT within the time remaining of the PLAY n BALLS call or they will be OUT. (See Rule 8 section 5.8 for examples.)	1.この規則は、直接GAMEの遅れが影響します。PLAYERは、彼らがOUTのどちらかがの所有権を持っているかであることができることを裁判所にチームの残りのPLAYERというこの手段DEAD BALLとなっている時に保持されていることHITまたはPLAY中にOUTと呼ばれるn個BALLSシナリオ任意のボールである場合にはPLAYに含まれていたボールをキープN BALLS呼び出しがPLAYの残り時間以内に試みすることが期待されるn個のボールは電話か、彼らがOUTになります。 (参照規則8例については、セクション5.8。)	4-1.このルールはDELAY OF GAMEに直接影響します。PLAY n BALLSシナリオ中にPLAYERがHITまたはOUTと呼ばれたときに、彼らがOUTであるときに持っていたボールはすべてデッドボールになります。これは、チームの残りのPLAYERがボールを持っているかPLAY n BALLSコールに含まれていたボールを所有している場合は、PLAY n BALLSコールの残り時間内にATTEMPTを実行するかOUTになります。 (例についてはルール8の5.8セクションを参照。)		…ゲーム遅延に…
5. Been ruled dead by an official.	5.公式で死んだ支配されて。	5.OFFICIALよりデッドと判定されたボール	4 ルール上、審判により無効となったもの	
DEFENSIVE PLAYER. A PLAYER that is defending an attack from an ATTACKING PLAYER.	守備側の選手。 攻撃プレイヤーからの攻撃を防御されるA PLAYER。	DEFENSIVE PLAYER. ATTACKING PLAYERからの攻撃を防御している	アタッカーから自分自身で守る(ディフェンスする)プレイヤー	
DELAY OF GAME. The act of intentionally not throwing the required number of dodgeballs within the time as instructed by a MATCH OFFICIAL.	GAME OF DELAY。 意図的にMATCH OFFICIALの指示により時間内にdodgeballsの必要な数を投げない行為。	試合の遅延 MATCH OFFICIALの指示に従わず、意図的に時間内に必要な数のドッジボールを投げない行為。	審判に5秒の内に投げなければならないと指示されたあとに、故意にボールを投げない行為。	
DOUBLE PLAY. A play in which two defensive PLAYERS are put OUT as a result of continuous action.	DOUBLE PLAY。 2回の守備が連続アクションの結果として出されているプレイ。	DOUBLE PLAY。 継続的な行動の結果として2人の守備側プレイヤーがアウトとなるプレイ。	2人のディフェンスが結果としてアウトになること。	
EJECTED PLAYER. A PLAYER or COACH removed from the game by an official, usually for an unsportsmanlike act or unacceptable behaviour.	PLAYERを排出。 A PLAYERまたはコーチは、通常、スポーツマンらしくない行為または容認できない行動のために、公式によりゲームから取り除か。	EJECTED PLAYER. スポーツマンらしくない行いや容認できない行動が原因でOFFICIALに立ち去るように判断を下されたプレイヤーやコーチ	追い出されたプレイヤー スポーツマンらしくない行いや容認できない行動が原因で審判に立ち去るように判断を下されたプレイヤーやコーチ	イジェクト プレイヤー
EXITING PLAYER. A PLAYER who has been deemed OUT and is in the act of leaving the court.	PLAYERを終了します。 OUTみなし、裁判所を出るの行為であるされてきたA PLAYER。	EXITING PLAYER. アウトとみなされ、コートを離れる行為をしているプレイヤー。	アウトだと考えられ、コートからでる行為をするプレイヤー	イクジティング プレイヤー
FAIR TERRITORY. The internal part of the court, the area inside the marked court boundaries.	FAIR TERRITORY。 裁判所の内部の部分、マーク裁判所の境界の内側の領域。	FAIR TERRITORY。 コート内部、コートの境界線の内側の領域です。	場外からコート内にボールを入れるところ(コートの一部)で、エリアの中に境界線がマークされている。	フェアー テリトリー

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
FALSE START. When a player moves forward prior to the whistle to initiate the RUSH.	FALSE START. 前笛の前方プレーヤーの移動は、RUSHを開始したとき。	FALSE START. 笛の前にPLAYERが前進してラッシュを開始したとき。	プレーヤーが笛が吹かれる前にバックラインを横切る、超える。(フライング的な)		フォールス スタート
1. After the MATCH OFFICIALS call the PLAYERS to „Line up!“, „Ready!“ the PLAYERS should remain stationary and not move forward until the starting whistle if a PLAYER does move forward it will be considered a FALSE START.	マッチオフィシャル後1.プレーヤーが静止したままとPLAYERは、それがFALSE START考慮されます前進した場合に開始のホイッスルまで前進してはならない「ラインアップ!」、 「準備完了!」にPLAYERSを呼び出します。	1. MATCH OFFICIALSが「Line up!」「Ready!」コール後、開始ホイッスルまでは静止したままとし、前進しないでください。PLAYERが前進した場合はFALSE STARTと見なされます。			
FINAL SET. If at the end of a SET there is 30 seconds or less remaining of the MATCH half a final 90 second SET will be played no further SETS will be played in this half after it has ended.	FINAL SET. SETの終わりの場合、最終的な90秒SETが無い再生されます、それが終了した後、さらにセットはこの半分に再生されるMATCHの半分の残り30秒以下があります。	FINAL SET. SETの終了時にMATCHの残り時間が30秒以下である場合、最後の90秒のSETが再生され、終了後のこの半分ではそれ以降のSETは進行されません。			ファイナル セット
FORFEIT. A SET FOR FEIT occurs when a team fails to field the required number of PLAYERS at the start of a SET. A MATCH FORFEIT occurs when a team fails to show up to play or fails to field 4 PLAYERS and the opposing team claims the win.	FORFEIT. チームはSETの開始時PLAYERSの必要数をフィールドに失敗したときにSET FOR FEITが発生します。チームがプレイするまで表示するように失敗するか、フィールドに4人の選手を失敗し、相手チームが勝利を主張したときにA MATCH FORFEITが発生します。	FORFEIT. SET FORFEITは、チームがSETの開始時に必要な数のPLAYERSを揃えることができなかった場合に発生します。MATCH FORFEITは、チームがプレイに出場できなかった場合、または4人のプレイヤーがフィールドに参加できず、反対側のチームが勝利を宣言したときに発生します。(不完全なチーム。不戦敗)	set forfeit は、チームの人数が足りず負けとなるときに起こる。(不戦勝) match forfeit は、4人のプレーヤーしか現れず、出場しないとき、さらに相手チームが勝利を要求、主張するとき負けとなる。?		フォーフィット 没収セットは・・・没収マッチは・・・
GAME. A general term for a contest between 2 TEAMS.	ゲーム。 2つのチーム間のコンテストの総称。	GAME. 2チーム間のコンテストのための一般用語。	2チームによる競技		
HEAD REFEREE. The MATCH OFFICIAL who is in charge of all OFFICIALS, LINE OFFICIALS and has the final say on all decisions.	HEADの審判。 すべての関係者、LINEの職員を担当している、すべての意思決定の最終決定権を持つMATCH OFFICIAL.	HEAD REFEREE. すべての役員、LINE役員を担当し、すべての決定について最終的な意見を述べるMATCH OFFICIAL.	オフィシャルの全責任を負い、最終決定権がある人。		
HEADSHOT/HEADSHOTS. A ball that strikes the head of a PLAYER above the shoulders, including the neck. This is a valid ATTEMPT and a PLAYER struck on the head is OUT, unless the REFEREE believes it was intentionally used in an UNSPORTSMANLIKE fashion (to intentionally injure an opposing PLAYER).	ヘッドショット/ヘッドショット。 首を含む肩、上記PLAYERの頭を打つボール。これは、頭の上に打た有効な試み、PLAYERで審判がそれを意図的に意図的に相手プレイヤーを傷つけるため)スポーツマンらしくないやり方で使用されたと考えている場合を除き、OUTです。	HEADSHOT/HEADSHOTS. 首を含む肩の上のPLAYERの頭に当たるボール。REFEREEが意図的にUNSPORTSMANLIKEの方法で使用されたと考えている場合を除き(反対のPLAYERを故意に傷害する意図とみなした際を除き)、これは有効なATTEMPTであり、頭に当たったPLAYERはOUTです。	頭(首を含む肩から上)にボールが当たること。これはスポーツマンらしくなく故意に行ったり、怪我をさせようとしたとレフリーが判断しない限り、正当なアタックでアウト。		
HOME TEAM. The HOME TEAM shall be designated by schedule, mutual agreement or by a flip of a coin.	ホームチーム。ホームチームは、スケジュール、相互の合意によって、またはコインのフリップによって指定されなければなりません。	ホームチームは、スケジュール、相互の合意、またはコイン投げによって指定されるものとします。	ホームチームはスケジュールを指示を、相互賛同もしくはコインをはじいて決める義務がある。		
HONOUR SYSTEM. The standard of fair play required to be exhibited by all teams at WDA events.	HONORシステム。 フェアプレーの標準は、WDAのイベントで、すべてのチームが展示されるために必要。	HONOUR SYSTEM. WDAイベントですべてのチームに求められるフェアプレーの基準。	すべてのwdaのチームは一般的なフェアプレーな行いを求められる。		オナー システム
ILLEGALLY THROWN BALL. An illegally thrown ball occurs when:	違法ボールをスローされます。 違法に投げたボールは、次の場合に発生します。	違法・無効投球 次の場合に発生します。	不法投球は、		
1. The thrower is OUT OF BOUNDS.	1. 投げる人が範囲外です。	1. 枠外からの投球	1 投球者がエリア外にいるとき		
2. A ball is thrown after an OFFICIAL calls a TIMEOUT or after play has stopped.	2. OFFICIALがTIMEOUTを呼び出したリプレイが停止した後後にボールがスローされます。	2.OFFICIALがTIMEOUTをコールした後、またはプレイが停止した後の投球	2 投げる前にneutral zoneを越えて相手のエリアに入っている(sacrifice fly犠牲フライは除く)	"3 オフィシャルがタイムアウトを言ったあとやプレーが止まったあとに投げる"	
3. A ball has not yet become a LIVE BALL following the RUSH.	3. AボールはまだRUSH BALL以下のLIVEになっていません。	3.ラッシュ後、ボールがまだLIVE BALLになっていないとき	4 ボールがアタックラインをまだ越えていない		
An illegally thrown ball is not able to HIT an opposition player OUT but can be caught by the opposition or used for a BLOCK ATTACK.	違法に投げたボールは反対プレーヤーのOUTをヒットすることはできませんが、野党でキャッチまたはBLOCK ATTACKのために使用することができます。	違法に投げられたボールは、対戦相手のプレーヤーをアウトヒットさせることはできませんが、対戦相手にキャッチされたり、ブロック攻撃に使用されたりする可能性があります。			

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
ILLEGAL ATTEMPT. An ATTEMPT is illegal if propelled through the air by a PLAYER at the opposing team, when it is not thrown. It is also a ball that the OFFICIAL deems has been delivered within appropriate intent, such as to injure, e.g., after play has stopped or at the face of an opponent when other body parts were an option.	違法ATTEMPT. それがスローされていない場合、相手チームのプレイヤーが空中を推進場合試みは違法です。これは、公式と見なしが例えば、受傷つけとして、適切な意思以内に配信されたことを、他の体の部分はオプションだったときのプレイが停止または相手の顔をした後もボールです。	違法な攻撃。 ？	投げられる前に相手チームのプレイヤーを空気中で推進させる(駆り立てる)ことはイリーガル。またオフィシャルが不適当だと感じたボール(怪我をさせるような)、例えばプレーが止まった後や相手の顔(他の部分は有効)とき。		
INTERFERENCE. Interfering with the natural direction and/or speed of a dodgeball.	干渉。 ドッジボールの自然の方向及び/又は速度を妨害します。	INTERFERENCE. ドッジボールの自然な方向やスピードを妨げる。	指示、ドッジボールのスピードの邪魔		インタフィアレンス
1. Interference can be caused by a PLAYER or spectator who is not actively involved in a play, i.e., a PLAYER who is out, a TEAM member, club member or COACH not involved in the period or a spectator.	1.干渉は積極的にプレーに関与していないPLAYERや観客、つまり、うちで、チームメンバー、クラブのメンバーやコーチの期間や観客に関与していないPLAYERによって引き起こされる場合があります。	1.干渉は、プレーに積極的に関与していないプレーヤまたは観客、すなわち退出中のプレイヤー、チームメンバー、クラブメンバー、またはコーチに関与していないコーチまたは観客によって引き起こされ得る。	1積極的にプレーしていない選手や観客は邪魔(妨害)となることがある。すなわち、アウトになった選手、チームメンバー、コーチは関係ない。		インタフィアレンスは・・・
2. Interference can also be the act of an opposing PLAYER, OFFICIAL or spectator that impedes, hinders or confuses a PLAYER from the opposing TEAM attempting to execute a play. Physical contact is not necessary.	2.干渉も妨げる、妨げている相手プレイヤー、公式や観客の行為であるか、またはプレイを実行しようとする相手チームからPLAYERが混乱することができます。物理的な接触は必要ありません。	2.干渉はまた、対戦PLAYER、オフィシャル、または観客が、相手のプレイヤーの行動を妨げ、または混乱させる行為でもあり得ます。物理的な接触は要件ではありません。	2相手との接触(交流)もなりえる。相手チームを妨害や邪魔、困惑させる審判や観客(観戦)。精神的接触は必要ない。(冷やかしのな?)		インタフィアレンスは・・・
INVALID ATTEMPT. A ball which is thrown at the opposing team in such a manner that it is not aimed at one of the defending team's live PLAYERS. It is normally recognised that an ATTEMPT is invalid	INVALIDしようします。 それは防御チームのライブ選手の一人を狙っていないように相手チームに投げられたボール。通常の試みは無効であると認識されています	INVALID ATTEMPT. ディフェンディングチームのライブPLAYERSIに向けられていないような方法で相手チームに投げられるボール。通常、ATTEMPTは無効と認識されています。	無効な攻撃 ディフェンスチームの生きている選手を狙っていないやり方のような、ボール。狙っていた選手のスタートポジションにボールがたどり着くとき、もしくはボールがディフェンス選手が届かないくらい高いとき、生きている(残っている)選手の中から1メートル(ヤード)以上離れているボールは無効とされる。		・・・スターティング ポジション・・・
1. If it is more than 1 metre away from a LIVE PLAYER when the ball reaches the targeted starting position of the PLAYER.	1.ボールがPLAYERの目標開始位置に到達したとき、それは離れLIVE PLAYERから1m以上である場合。	1.ボールがPLAYERのstarting position に到達したときに、LIVE PLAYERから1メートル以上離れている場合。			
2. If it is higher than the defending PLAYER can reach	2.それは防御プレイヤーが到達できるよりも高い場合。	2.それが防御側のプレイヤーが届く範囲よりも高い場合			
3. If the PLAYER would be forced to move OUT OF BOUNDS to make a CATCH.	3. PLAYERは、CATCHを作るために範囲外に移動することを余儀なくされるだろう場合。	3.PLAYERが境界外に移動しなければキャッチできない範囲の場合。			
IN FLIGHT. The term used for a thrown ball while airborne.	飛行中。 空中ながら投げたボールのために使用される用語。	IN FLIGHT. 空中に投げられた球に使われる用語。	ボールが空中で運ばれている(パスされている)間、期間。		インフライト
INELIGIBLE PLAYER. A PLAYER who has not met the requirements laid out by the WDA or those specific to a tournament, league, or event (i.e., underage, not registered for the team, ineligible due to disciplinary action or national eligibility)	不適格PLAYER。 WDAまたはトーナメント、リーグ、またはイベントにそれらの特定によってレイアウトされた要件を満たしていないA PLAYERは(すなわち、未成年者、チームのために登録されていない、懲戒処分や国家資格への不適格によるもの)	INELIGIBLE PLAYER. WDAによって定められた要件、またはトーナメント、リーグ、またはイベントに固有の要件を満たしていないプレイヤー(未成年者、チームに登録されていない、懲戒処分または国内資格の対象外)	要求に応じない選手(wdaのルールブックや特定の試合、リーグや部門(アンダーエージ、チームに登録されていない、処罰がある選手)		インエリジブル プレイヤー
LEAPING. An upward motion made by a PLAYER. A PLAYER is considered leaping if one or both feet have left the ground, causing their head to move above its normal upright standing position.	跳躍。 PLAYERによって作られた上向きの動き。一方または両方の足が通常の直立位置以上移動するには自分の頭を引き起こし、地面を残している場合はA PLAYERを跳躍と考えられています。	LEAPING. PLAYERによる上向きの動き。片足または両足が地面から離れた場合、プレイヤーは跳躍していると見なされ、頭が通常の直立姿勢の上に移動します。	跳躍 上向きのモーション。片足か両足が離れたいたら跳ぶ。?		リーピング
LINEUP CARD. A LINE UP CARD will contain the names and shirt numbers for a maximum of 12 players that are designated as able to participate in a MATCH. Only a PLAYER submitted on a LINEUP CARD will be allowed to play or act as a SUBSTITUTE during a MATCH.	LINEUPカード。 A LINE UP CARDは、MATCHに参加できるように指定されている12人のプレイヤーの最大の名前とシャツの番号が含まれています。LINEUPカードに提出した唯一のプレイヤーは、プレーや試合中SUBSTITUTEとして機能することが許可されます。	LINE UP CARD. LINE UP CARDIには、試合に参加できると指定されている最大12人のプレイヤーの名前とシャツ番号が含まれます。LINE UP CARDIに提出されたPLAYERのみが、試合中にプレーまたは代用として行動することが許可されます。			ライン アップ カード
LINE OFFICIAL / LINE OFFICIALS. Responsible for assisting the MATCH OFFICIALS in ensuring the rules of the GAME are adhered to by the PLAYERS, COACHES, MANAGERS, SUBSTITUTES etc...	LINE公式 / LINEの職員。ゲームのルールを確実にMATCH職員を支援する責任は選手、コーチ、マネージャー、代用などにより接着されています...	LINE OFFICIAL / LINEオフィシャル ゲームのルールがプレイヤー、コーチ、マネージャー、代理人などによって遵守されていることを確認するためにMATCH OFFICIALSを支援する責任があります			

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
1. LINE OFFICIALS will normally be provided by the COMPETITION COORDINATOR however TEAMS not scheduled to play may be required to provide up to 5 LINE OFFICIALS upon request.	1. LINEの職員は、通常のプレイにスケジュールされていないチームは、要求に応じて5人のLINE職員まで提供するために必要とされるがCOMPETITIONコーディネーターによって提供されます。	1.LINE OFFICIALSは通常、COMPETITION COORDINATORによって提供されますが、プレイを予定されていないチームは、要求に応じて5 LINE OFFICIALSを提供する必要があります。			
2. LINE OFFICIALS optimum positioning is shown on the MATCH OFFICIALS POSITIONING DIAGRAM(see Rule 16 Section 10)	2. LINE職員最適な位置決めがマッチオフィシャル位置決めダイアグラムに示されている(規則16セクション10を参照)	2.オフィシャルラインの最適なポジショニングは、オフィシャルサイトのポジショニングダイアグラムに表示されます(Rule16セクション10参照)。			
LINES. The lines show the boundaries of the COURT. The actual line is OUT OF BOUNDS. If any part of a PLAYER touches any boundary line, or any surface beyond the boundary line, either wall or floor, they are OUT. The opposing team's court is considered as being over the boundary line.	LINES。 ラインは、裁判所の境界を示しています。実際のラインが範囲外です。PLAYERのいずれかの部分が任意の境界線、または境界線を越えた任意の表面、壁や床のいずれかに触れた場合、彼らはOUTです。相手チーム "の裁判所は、境界線の上にあるものとして考えられています。	ライン： COURTの境界を示します。ライン上は境界外です。PLAYERのいずれかの部分が境界線、または境界線を越えて壁または床のいずれかの表面に触れた場合、それらはOUTです。相手チームのコートは境界線を越えていると見なされます。			
LIVE BALL. A ball which has not come into contact with anything else other than the following (LIVE BALL, DEAD BALL, LIVE PLAYER, EXCITING PLAYER)from the moment it is released from the throwers hand.	LIVE BALL。 それはthrowersの手から解放された瞬間から、次の(LIVE BALL, DEAD BALL, LIVE PLAYER, EXCITING PLAYER)以外の他の任意のものに接触していないボール。	LIVE BALL 投手の手から解放された瞬間から、以下のもの(LIVE BALL, DEAD BALL, LIVE PLAYER, EXCITING PLAYER)以外のものと接触していないボール。			ライブ ボール
You can only be HIT OUT by a LIVE BALL, only a LIVE BALL can be caught. A LIVE BALL is/has:	あなたが唯一のLIVE BALLによってOUT HITすることができます。唯一のLIVEボールがキャッチすることができます。LIVE BALLがあります/あります。	あなたはLIVE BALLによってのみHIT OUTされ、LIVE BALLのみが捕球されることができます。LIVE BALLは以下のものです。			ライブボールのみにより、ヒットアウトになり、ライブボールのみキャッチできる
1. A THROWN ball that has not touched a wall, floor, ceiling, posts or any attached objects of the court.	1. Aは、壁、床、天井、柱や裁判所の取り付けられているすべてのオブジェクトに触れていないボールをスローされます。	1.壁、床、天井、柱、または裁判所のあらゆる付属物に触れていないTHROWN BALL。	1 壁、床、天井、柱やコートにある何かに触れていないボール		
2. Been put into play by passing it across the ATTACK LINE or to a PLAYER with both feet behind the ATTACK LINE immediately following a RUSH.	2.すぐRUSH以下ATTACKラインの背後に両足で攻撃ラインを越えたりPLAYERに渡すことで遊びに置かれて。	2.RUSHの直後にATTACKLINEを横切り、またはATTACKLINEの後ろに両足を置いたプレイヤーに渡されたボール	2 投げてアタックラインを超えたボール		
3. Been passed by a RETRIEVER or an EXITING PLAYER to a LIVE PLAYER with both feet behind the ATTACK LINE.	3. ATTACKラインの背後に両足でLIVE PLAYERにRETRIEVERまたはEXITING PLAYERで渡されて。	3. ATTACK LINEの後ろに両足を置いて、RETRIEVERまたはEXITING PLAYERからLIVE PLAYERに渡された。			
4. Been placed on COURT behind the ATTACK LINE.	4. ATTACKラインの後ろCOURTの上に置かれて。	4.アタックラインの後ろのコートに配置された(ボール)			
5. Not touched a surface beyond a sideline or back line when playing on an OPEN COURT.	5. OPEN COURT上で再生するとき副業やバックラインを超えて表面に触れていません。	5. OPEN COURTでのプレイ時に、サイドラインやバックラインを越えてサーフェスに接触していない(ボール)	3 サイドラインやバックラインに触れていないボール		
LIVE PLAYER. A PLAYER that is within the sideline court boundaries and considered to be able to make attacking and defensive actions.	LIVE PLAYER。 副業の裁判所の境界内にあり、攻撃と守備のアクションを行うことができると考えA PLAYER。	ライブプレイヤー コートの領域内で、攻撃的かつ防衛的な行動をとることができるプレイヤー。			
MATCH. The contest between 2 TEAMS, consisting of two 15 minute halves, with a 5-minute half-time break.	一致。 2つのチーム間のコンテスト、5分ハーフタイムの休憩で、2つの15分の半分からなります。	MATCH 2つの15分のハーフと、5分のハーフタイム休憩からなる、2チーム間の試合。	2チームから成り立つ、2チーム間の競技、15分ハーフ、5分のハーフタイム休憩。		
NEUTRAL ZONE. The area extended from the CENTRE LINE by 1.5 meters on each teams side of the court. This area may be occupied by PLAYERS from both teams. A PLAYER may safely step into the NEUTRAL ZONE, but not across. A PLAYER crossing over the NEUTRAL ZONE, into their opponent's territory, is deemed out, except in the case of a SACRIFICE PLAY.	NEUTRAL ZONE。 裁判所の各チーム側1.5メートル、中心線から延長領域。このエリアには、両チームの選手で占められていてもよいです。A PLAYERかもしれないニュートラルゾーンに安全ステップではなく、全体で。ニュートラルゾーンを超えるPLAYERの交差は、その相手の領土に、犠牲PLAYの場合を除き、アウトとみなされます。	ニュートラルゾーン センターラインからコートの各チームサイドに1.5メートル伸びているエリア。どちらのチームのプレイヤーも進入できます。プレイヤーは安全にニュートラルゾーンに入ることができますが、横切ることではできません。SACRIFICE PLAYの場合を除いて、ニュートラル地帯を越えて対戦相手の領土に入るPLAYERは除外されます。	センターラインから1.5mのところを広がるエリア。両チームの選手がお互いに占領できる。neutral zoneは安全に(差し支えなく)入れるが、無競争(争う余地のない)試合や犠牲になるプレーの場合。		・・・サクリファイス プレイ・・・
NO STALLING RULE.An instruction of „Play n Balls” by the OFFICIALS warning the team with the majority of the balls, that they have no more than 5 seconds to make a valid attempt with of the balls in their possession. Failing this, the OFFICIAL calls the offending players out and play continues.	彼らは彼らの所持でボールを持つ有効な試みをするためにこれ以上5秒以上持っていること、ボールの過半数でチームを警告しない職員が「プレイボールn個」のNO失速RULE.An命令。これに失敗すると、関係者は外に怒る選手を呼び出して、プレイが続きます。	NO STALLING RULE (5秒ルール)： オフィシャルによる「Play n Balls」の指示は、ボールの大部分を持っているチームに、所有しているボールの有効なATTEMPTのための時間は5秒以内であることを警告しています。これに失敗すると、OFFICIALは問題のあるプレイヤーをOUTと呼び、プレイを続けます。	プレイボールと言われたら5秒以内に正当な(妥当な)攻撃をしないとポジションしてるボールは無効となる。これをする、オフィシャルはアウトとコールし、プレーは続けられる。		ノー ストローリング(長引かせる、遅延)ルール

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
1. n signifies the number of balls the OFFICIAL expects to be thrown within their instruction and will be 1 less than the number of balls that the OFFICIAL considers to be in the team's possession or in reachable distance.	1. Nが意味するボールの数、その命令の中にスローされるとOFFICIALはチームの所持や到達距離にあると考えていることをボールの数より1少なくなりますOFFICIAL期待しています。	1. nは、オフィシャルが5秒以内に投球すると予想されるボールの数を表し、オフィシャルがチームの所持または到達可能距離内にあると見なすボールの数より1少なくなります。			
2. At least 3 balls must be considered to be in play.	2.少なくとも3ボールがプレーにあると考えなければなりません。	2.少なくとも3つのボールが競技中であると見なされなければなりません。			
3. The TEAM with the majority of these balls in their possession or within their reach will be considered to be stalling by the MATCH OFFICIALS if they do not appear to be making an ATTEMPT after 5 seconds of possession and MATCH OFFICIALS will instruct the TEAM to PLAY n BALLS	彼らは、チームに指示します所持とマッチオフィシャルの5秒後に試みを作ることが表示されない場合は、その所有しているか、自分の手の届くところにこれらのボールの大半は3チームがマッチオフィシャルで失速しているとみなされますPLAY N BALLS	3.これらのボールの大部分を持っているか手の届く範囲内にいるチームは、5秒後にATTEMPTをしていないようであれば、MATCH OFFICIALSによって失速していると見なされ、MATCH OFFICIALSはTEAMに指示します。ボールを投球する			
OBSTRUCTION. The act of an EXITING PLAYER who intentionally:	障害物。 意図的にEXITING PLAYERの行為:	OBSTRUCTION. EXITING PLAYERの意図的な次の行為:	退場選手のアクション		オプストラクション(妨害)
1. Alters or attempts to alter the path of a LIVE BALL	1.変更またはLIVE BALLの経路を変更することを試みます。	1. LIVE BALLのパスを変更または変更しようとします。	1 生きているボールの軌道を変える		
2. Shields or attempts to shield one of his teammates while exiting.	2.シールド又は退出しながら彼のチームメイトのいずれかを遮蔽することを試みます。	2.退場中に彼のチームメイトの一人をシールドするかシールドしようとします。	2 チームメイトが退去しているときに守る(隠す)or 攻撃する		
OFFICIAL/OFFICIALS. Responsible for implementing the rules and regulations of the sport. All judgement calls of the officials are final. An OFFICIAL can be a REFEREE, SCORE KEEPER, or LINE OFFICIAL. COMPETITION CO-ORDINATORS and Director of the Governing Body can also make calls, to assist MATCH OFFICIALS, if they see an incident which MATCH OFFICIALS have missed.	OFFICIAL /職員。 スポーツのルールや規制を実装するための責任。職員のすべての判断呼び出しは最終的なものです。公式審判、SCOREのKEEPER、またはLINE公式ことができます。彼らはMATCH職員が見逃している事件を見ればCOMPETITIONコーディネーターと理事会の理事はまた、マッチオフィシャルを支援するために、呼び出しを行うことができます。	⇒	スポーツの責任を持つ。すべてのジャッジに決定権がある。オフィシャルはレフリー(審判員)、記録、ライン審判となる。オフィシャルが出来事を見逃したとき、統治する競技調整者とディレクターはオフィシャルを助けるため(サポートするため)にコールできる。		
OPEN COURT. A court without walls or physical barriers.	OPEN COURT. 壁や物理的障壁のない裁判所。	OPEN COURT 外壁の物理的障壁なしのコート。	壁や物質的なものがないコート		
OUT. The state of a PLAYER once they are no longer considered to be a LIVE PLAYER. (Also see EXITING PLAYER)	アウト。 PLAYERの状態彼らはもはやLIVE PLAYERと見なされません一度。(また、EXITING PLAYERを参照してください)	OUT. ライブプレイヤーと見なされなくなったプレイヤーの状態。(また、EXITING PLAYERも参照)			
OUT OF BOUNDS. The area of the court outside the marked court boundaries.	立入禁止で。 マーク裁判所の境界外の裁判所のエリア。	OUT OF BOUNDS.	コートの外		
OVERTIME. In knockout tournament play, OVERTIME is played at the end of a MATCH when both teams have won an equal number of sets in the MATCH. All 6 PLAYERS return to the COURT and an additional overtime SET starts if this is drawn at 3 minutes the MATCH OFFICIALS will call sudden death.	時間とともに。 ノックアウトトーナメントプレイでは残業は両チームが試合中にセットの数と同じ数を獲得しているMATCHの最後に演奏されています。すべての6人の選手が法廷に戻り、追加の残業SETは、これは3分で描画されている場合MATCH当局は突然死を呼ぶ開始します。	OVERTIME. ノックアウトトーナメントのプレーでは、両方のチームが試合で同数のセットを獲得したとき、試合の最後にOVERTIMEがプレーされます。6人のプレイヤー全員がCOURTに戻り、MATCH OFFICIALSがサドンデスをコール、3分間の延長戦が開始されます。	サドンデス 同数のとき勝ち抜き試合で最後の試合に行われる。6人すべてがコートに戻り、1分間で行われる。		
PENALTY BOX. The area in which a penalised PLAYER must remain for 5 minutes of continuous GAME time.	ペナルティ。 面積はここで罰せPLAYERは連続GAMEの時間の5分間維持しなければなりません。	PENALTY BOX. ペナルティを課されたPLAYERが5分間留まり、ゲームを継続するためのエリア。			
PINCHING. Squeezing a ball in order to alter the flight of the thrown ball or resulting block.	摘心。 スローボールや得られたブロックの飛行を変更するためにボールを絞ります。	PINCHING. 投げられたボールまたは結果として生じるブロックの飛行を変えるためにボールを絞ること。	ボールをブロックするためや変えるために抱える。		ピンチング
PLAY N BALLS. Is an instruction from an OFFICIAL to make a valid THROW with N number of balls in a teams possession. N is the number of balls that the OFFICIAL expects the team to make valid attempts with and this number of balls must be used.	Nボールを果たしています。 チームの所持でボールのN番号と有効THROWを作るための公式からの命令です。 Nは、公式にはチームが持つ有効な試みを作るために期待し、ボールのこの番号が使用されなければならないことをボールの数です。	PLAY N BALLS. チームが所有するN個のボールを有効にTHROWするように、オフィシャルから指示されたものです。Nは、公式にチームが有効な試行を行うことを期待しているボール数であり、この個数のボールを使用する必要があります。			

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
1. At least 3 balls must be considered to be in play.	1.少なくとも3ボールがプレーにあると考えなければなりません。	1.少なくとも3つのボールが競技中であると見なされなければなりません。			
2. The TEAM with the majority of these balls in their possession or within their reach will be considered to be stalling by the MATCH OFFICIALS if they do not appear to be making an ATTEMPT after 5 seconds of possession and MATCH OFFICIALS will instruct the TEAM to PLAY n BALLS	2. 彼らはPLAY nにチームに指示します所持とマッチオフィシャルの5秒後に試みを作ることが表示されない場合は、その所有しているか、自分の手の届くところにこれらのボールの大半を持つチームがマッチオフィシャルで失速しているときとみなされますBALLS	2. これらのボールの大部分を持っている、または手の届く範囲内にあるチームは、5秒後にATTEMPTをしていないようであればMATCH OFFICIALSによって失速と見なされ、MATCH OFFICIALSはTEAMにPLAY n BALLSを指示します。			・・・によって、ストーリング(長引き[遅延])とみなされ・・・
PLAYER/PLAYERS. Participants in a TEAM.	PLAYER/PLAYERS. チームで参加。	プレイヤー/プレイヤー。チーム内の参加者。	チームの参加者		
PLAYER PENALTY SET. MATCH OFFICIALS may choose to award PLAYERS a PLAYER PENALTY SET. for behaviour that does not warrant a YELLOW CARD(e.g., smaller offence where YELLOW CARD would be to harsh in the MATCH OFFICIALS opinion), a PLAYER receiving a PLAYER PENALTY SET must remain in the PENALTY BOX for the remainder of the current SET and the following SET the TEAM will not be able to replace the PLAYER until the PENALTY SET has been served.	PLAYERペナルティSET。 MATCH職員が表彰PLAYERSにPLAYERペナルティSETを選択することができます。イエローカードを保証するものではありません動作のために(例えば、イエローカードは、マッチオフィシャルの意見では厳しいのだから小さな犯罪が)、PLAYERペナルティSETを受けたプレイヤーは、現在のSETの残りのペナルティエリアに残っている必要があります、ペナルティSETが提供されるまで、次のSETは、TEAMは、PLAYERを交換することはできません。	PLAYER PENALTY SET: MATCH OFFICIALSは、YELLOW CARDが正当化されない行動に対してPLAYER PENALTY SETをPLAYERSに授与することを選択することができます(例えば、MATCH OFFICIALSの意見ではYELLOW CARDが厳しすぎる場合のより小さな違反)。については、現在のSETの残りの期間、プレイヤーペナルティセットを受け取るプレイヤーはペナルティボックスに留まらなければなりません。次のSETチームはPENALTY SETが提供されるまでPLAYERを交換することはできません。			
PROTEST/PROTESTS. A dispute made to the OFFICIALS by the designated MANAGER, COACH, ASSISTANT COACH, TEAM CAPTAIN OR TEAM VICE CAPTAIN within the court boundaries of the following:	抗議/抗議。 下記の裁判所の境界内に指定管理者、コーチ、アシスタントコーチ、チームキャプテンやチーム VICE CAPTAINにより関係者に作られた紛争:	PROTEST / PROTESTS. 指定されたMANAGER, COACH, ASSISTANT COACH, TEAM CAPTAIN,またはTEAM VICE CAPTAINによって、コート内でOFFICIALに行われた次の異議申し立て。	マネージャー、コーチ、アシスタントコーチ、チームキャプテンや副キャプテンが異議を唱えること。		プロテスト(抗議)
1. An incorrect application of a playing rule.	1.競技ルールの間違ったアプリケーションです。	1.プレイルールの誤った適用	1 不適当なルールの利用		
2. An illegal PLAYER.	2.違法PLAYER。	2 違法PLAYER			
3. An ineligible PLAYER.	3.不適格PLAYER。	3 ふさわしくないプレイヤー	3 ふさわしくないプレイヤー		
QUEUE. The area on one side of the court where PLAYERS in the current MATCH retire when put OUT. PLAYERS must sit/stand in the order they are OUT until the SET is over. (Previously known as Player Return Area in Europe).	キュー。 OUT入れたときに、現在の試合で選手が引退裁判所の一方の側のエリア。プレイヤーはSETが終わるまで、彼らが出ているために、立つ/座る必要があります。(以前はヨーロッパでプレイヤーリターン・エリアとして知られています)	QUEUE. 現在のMATCHのPLAYERSがOUT時に退場するコートの片側の領域。プレイヤーは、SETが終了するまで、順番通りに座って(立っている)必要があります。(以前はヨーロッパではプレイヤーのリターンエリアとして知られていました)。	アウトになったとき、そのときの試合で選手が退場する方側のサイドにあるエリア。そのセットが終わるまでプレイヤーは座る(もしくは立って)なければならない。		キュー
RECOVERING A DODGEBALL. When a RETRIEVER returns a ball into play behind the ATTACK LINE by passing it to one of their TEAM or placing it on court.	ADッジボールを回収すること。 ときRETRIEVERは、自分のチームの一つに渡したり、裁判所にそれを置くことによって、ATTACKラインの背後に遊びにボールを返します。	RECOVERING A DODGEBALL. RETRIEVERが、ATTACK LINEの後ろで自分のチームの一つにボールを渡すか、それをコートに置くことによってボールを場に戻す状態。	レトリバーがボールを持ってきたときの1人の選手		
RESET. Starting or restarting a SET this is expected to take no more than 20 seconds during normal MATCH play.	RESET. これは、通常のマッチプレーの間にせいぜい20秒を取らないと予想されるSETを開始または再起動します。	RESET. SETの開始または再開は、通常のMATCHプレイ中に20秒以内に完了することが期待されています。			
RETRIEVERS. SUBSTITUTES or other non-playing members of a TEAM who are designated to retrieve dodgeballs for their TEAM during live play.	レトリバー。 代用やライブ演奏中に自分のチームのためにdodgeballsを取得するために指定されているチームの他の非演奏メンバー。	RETRIEVERS. ライブプレイ中に自分のチームのためにドッジボールを回収するように指定されている、チームの他のプレーしていないメンバー。	プレー中にドッジボールを回収してくる人(代理人、プレーしていない人)		レトリヴァー
RETURNEE. A PLAYER who returns to live play from the QUEUE, when a member of the same team successfully completes a catch.	帰国。 同じチームのメンバーが正常にキャッチを完了したとき、QUEUEからのライブ演奏に戻りA PLAYER。	RETURNEE. 同じチームのメンバーがキャッチに成功したときに、QUEUEからライブプレイに戻るPLAYER。	誰かがキャッチしたらキューにいる人は戻る		リタニー
RUSH. The act of both teams rushing to centre court to retrieve balls. This may happen at the beginning of each set or whenever an OFFICIAL declares are-set.	ラッシュ。 両チームの行為は、ボールを取得するために、中央裁判所に急ぎます。これは、各セットまたはたびOFFICIALが設定されている宣言するの初めに起こるかもしれません。	RUSH. 両チームが、ボールを確保するためにコートのセンターに急ぐ行動。これは各セットの始めに、またはOFFICIALが再セットを宣言するたびに発生する可能性があります。	センターコートまでボールを取りに行くこと。試合の最初か、オフィシャルがリセットを言ったときに行われる。		ラッシュ

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)	吉原修正案
SACRIFICE PLAY. An airborne attack, where an attacking player may jump from within ZONE into their opponent's FAIR TERRITORY to make an ATTEMPT while still airborne. If the ATTEMPT is successful either by making a HIT or forcing an opponent to make themselves OUT by avoiding it the attacking player will be considered to still be a LIVE PLAYER and must return to the NEUTRAL ZONE as quickly as possible.	犠牲PLAY。 攻撃プレイヤーは自分の相手のFAIRの領土にZONE内からジャンプして空中攻撃は、また空中しばらく試みを作ります。試みはHITを作るか、攻撃プレイヤーはまだLIVE PLAYERとみなされませんか？迅速に可能な限り中立地帯に戻る必要がありますが、それを避けることによって、自分自身を作るために相手を強制することにより、どちらか成功した場合。	SACRIFICE PLAY. 攻撃中のプレイヤーがZONE内から対戦相手のFAIR TERRITORYにジャンプして、また空中にいる間にATTEMPTを行うことができる空中攻撃。ATTEMPTがHITをするか、またはそれを回避することによって相手を強制的にアウトさせることによって成功した場合、攻撃側プレイヤーは依然としてLIVE PLAYERであると見なされ、できるだけ早くニュートラルゾーンに戻る必要があります。	まだディフェンスチームのコートの空中にボールがあるとき、アタッカーがボールを投げるため合法的にボールをneutral zoneを超える空中のアタック。	サクリファイス プレイ …フェア テリトリ…アテンプト…
SET/SETS. A period of play which begins with both teams behind the BACK LINE and with a RUSH to commence play when indicated by an OFFICIAL. The maximum time for a SET is 3-minutes of continuous play. The winning team will receive one point towards their MATCH score. A SET concludes when one TEAM has eliminated all members of the opposing TEAM or when 3-minutes or all remaining time within a MATCH half expires. (Previously known as a Game or Period in some countries).	SET /設定します。 公式で示されるとき、バックラインの背後にある両チームとし、開始プレイにRUSHから始まる遊びの期間、SETの最大時間は、連続再生の3分です。優勝チームは、彼らの一致スコアに向けて一点を受け取るようになります。Aセットは、1つのチームがすべての相手チームのメンバーまたは場合3分又はMATCH半分の有効期限が切れる内のすべての残りの時間を排除したときに終了します。(以前は一部の国では、ゲームや期間として知られています)。	SET / SETS. 両チームがBACK LINEの後ろについて、OFFICIALによるプレイ開始のためのRUSHから始まるプレイ時間。SETの最長連続時間は3分間です。勝利したチームは彼らのMATCHスコアに向かって1ポイントを受け取ります。あるTEAMが反対側のTEAMのすべてのメンバーを排除したとき、またはMATCHの半分以内に3分または残りの時間が経過したときに、SETは終了します。(以前は一部の国ではゲームまたは期間として知られていました)。	オフィシャルが指示し、両チームがバックラインのうしろでラッシュから始まる試合。勝ったチームは1ポイント加わる。全員いなくなるか、3分たったら終わる。	セット …相手チームの全滅または3分経過あるいは、半分マッチの残り時間経過でセットは終了する…
SHORT-HANDED. When a TEAM is unable to field the required minimum of 4 PLAYERS.	ショートハンド。 チームは、4人のに必要な最小のフィールドすることができない場合。	SHORT-HANDED. 試合最低人数: チームが必要最低限4人のプレイヤーをフィールドに用意できない場合。		
SIDELINE. The line, a long each side of the court, which separates the playing area from the surrounding area.	副業。 周囲からプレーエリアを区切る線、裁判所の長い各側、。	SIDELINE. コート両側にあり、周囲のエリアと競技エリアを分離しています。	プレーエリアと周りのエリアを分ける、両端にあるライン。	
SIMULTANEOUS HIT AND CATCH. Occurs when DEFENSIVE PLAYER catches a ball and is HIT by another ball simultaneously.	同時HITとキャッチ。 守備側の選手がボールをキャッチし、同時に別のボールに見舞われたときに発生します。	SIMULTANEOUS HIT AND CATCH. DEFENSIVE PLAYERがボールをキャッチし、同時に別のボールがヒットしたときに発生します。	とつたと同時に当てられること。	シミュレタス ヒット アンド キャッチ (同時) ディフェンス プレイヤー…
SIMULTANEOUS PLAY. A simultaneous play occurs when two or more players are HIT and/or CATCH balls at exactly the same time.	同時PLAY。 2人以上のプレイヤーがまったく同じ時刻にHITおよび/またはキャッチボールであるとき同時プレイが発生します。	SIMULTANEOUS PLAY. 同時プレイ(SIMULTANEOUS PLAY)は、2人以上のプレイヤーが同時にHITまたはCATCH、あるいはその両方ある場合に発生します。	2人かそれ以上の選手が同時に当てる、もしくはキャッチすること	シミュレタス プレイ (同時)
SPECTATOR. An individual who is not playing on the court, is not in the QUEUE, during a game and who is not named as a SUBSTITUTE for a TEAM which is playing.	観客。 法廷で再生されていない個人が、ゲームと誰がプレイしているチームの代用として命名されていない時に、QUEUEではありません。	SPECTATOR. ゲーム中のチームの交代メンバーとして名前が無く、QUEUEにもコート内でもプレイに加わっていない人	プレーしていない人、キューエリアにいない人、補欠として名前がない人。	スペクテーター (観客)
SUBSTITUTE/SUBSTITUTES. Any member of a TEAMS roster who is not a starting PLAYER in a SET or a PLAYER who enters the game as a replacement of an existing PLAYER who has become injured. A SUBSTITUTE must abide by the rules of a PLAYER even when not playing.	SUBSTITUTE /代用。 負傷者となっている既存のPLAYERの代替として、ゲームに入るSETまたはPLAYERで始まるPLAYERない名簿チームの任意のメンバー。SUBSTITUTEは再生できない場合でも、PLAYERのルールに従わなければなりません。	SUBSTITUTE/SUBSTITUTES. SETのstarting PLAYERではないTEAMS名簿のメンバー、または怪我をした既存のプレイヤーの代わりとしてゲームに参加するプレイヤー。プレイしていないときでも、選手は選手のルールに従わなければなりません。	ケガした時に変わる人。プレーしていても、ルールを厳守しなければならない。	サブスティテュート(交代)
SUBSTITUTES AREA. This is a 5.5 meter by 1-meter box placed directly behind the COACHING AREA which may be occupied by the SUBSTITUTES only.	代用AREA。 これが唯一の代用によって占有されるコーチングAREAの真後ろに置いた1メートルのボックスによって5.5メートルです。	SUBSTITUTES AREA. これはコーチングエリアのすぐ後ろに配置された5.5メートル×1メートルの箱で、これは選手によってのみ占有されません。		サブスティテュート エリア (交代)
TAUNTING. Verbally abusing the opposition, in an UNSPORTSMANLIKE manner, as determined by the officials.	ばか。 当局によって決定される口頭、スポーツマンらしくないやり方で、反対を悪用。	TAUNTING. OFFICIALの判断に、反抗的な態度で口頭で異議を濫用すること。		ターンティング(侮辱)
TEAM/TEAMS. A TEAM consists of 6 PLAYERS and a minimum of 4 PLAYERS on court plus SUBSTITUTES.	TEAM / TEAMS。 Aチームは6人のプレイヤーと4人のコート上の選手を加えた代替物の最小値から成ります。	TEAM/TEAMS. チームは6人のプレイヤー、最低でも4人のプレイヤー、にSUBSTITUTESを加えて構成されています。	チームは6人のプレイヤー、少なくとも4人のプレイヤー、加えて補欠で成り立つ。	

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		吉原修正案
TEAM CAPTAIN or TEAM VICE CAPTAIN. Responsible for all communications with the MATCH OFFICIALS in the absence of a COACH or an ASSISTANT COACH.	チームキャプテンやチームVICE CAPTAIN。コーチやアシスタントコーチの不在でMATCH関係者とのすべての通信を担います。	TEAM CAPTAIN or TEAM VICE CAPTAIN。 コーチまたはアシスタントコーチがいない場合には、MATCH OFFICIALSとのすべてのコミュニケーションを担当します。			
THROW. Another term for an ATTEMPT.	スロー。 試みのために別の用語。	THROW。 ATTEMPTのための別の用語。	攻撃		スロー(投球)
TACTICAL TIMEOUT. Each Team has the option to call for a 1 minute TACTICAL TIMEOUT this must be communicated by the Acting COACH or TEAM CAPTAIN of the TEAM before the MATCH OFFICIALS have called the TEAMS to be ready for the next SET.	TACTICAL TIMEOUT。 各チームは、マッチオフィシャルは、次のSETのための準備ができてチームを求めている前に、これは演技コーチやチームのチームキャプテンで伝達されなければならない1分TACTICAL TIMEOUTのために呼び出すためのオプションがあります。	TACTICAL TIMEOUT。 各チームは1分の戦術タイムアウトを要求するオプションを持っています。これはMATCH OFFICIALSがチームに次のSETの準備が整ったことを知らせる前に、チームの代理コーチまたはチームキャプテンによって伝えられなければならないなりません。			タクティカル タイムアウト(作戦)
TIMEOUT. A stop in play called by an OFFICIAL due to a PLAYER injury or other incident which requires the timer/stopwatch to be paused.	タイムアウト。 タイマー/ストップウォッチを必要とするため、PLAYER損傷または他の事件への公式によって呼び出された試合中の停止は一時停止します。	TIMEOUT PLAYERの怪我、またはタイマー/ストップウォッチの一時停止が必要なその他の事象のために、OFFICIALによって要求されたプレイの停止。	ケガや何かでオフィシャルがタイムアウトをとること。		
TRAPPING. The act of catching a ball in flight by pinning it between a wall, floor, or other objects that would otherwise render the ball dead. Trapping is not considered a valid CATCH and the PLAYER executing the trap is deemed OUT.	トラッピング。 壁、床、またはその他のボールの死者をレンダリングするでしょう他のオブジェクトの間に固定することによって、飛行中のボールをキャッチする行為。トラップは、有効なCATCHとみなされず、トラップを実行PLAYERがOUTとみなされます。	TRAPPING。 壁、床、またはBALL DEADに導く他の物体の間に固定することによって、飛んでいるボールをキャッチする行為。TRAPPINGは有効なCATCHとは見なされず、TRAPPINGを実行しているPLAYERはOUTと見なされません。			トラッピング
UNDER CONTROL. when it is in possession and in control of a PLAYER with at least one hand in contact with the ball (i.e., A ball caught between a players knees, must have a hand on the ball while it is under the player's control for it to be considered a CATCH).	UNDER CONTROL。 それはすなわち(ボールに接触して少なくとも片手で所持し、PLAYERを制御しているとき、それはであるために、それはプレイヤーのコントロール下にある一方で、選手の膝の間に挟まボールはボールの上に手を持っている必要があります) CATCHを検討しました。	UNDER CONTROL。 少なくとも片方の手がボールと接触している状態で、プレイヤーが所有し、制御している状況(言い換えれば、プレイヤーの膝の間にキャッチされたボールがキャッチと見なされるためには、プレイヤーがコントロールしている間にボールを握る必要があります)。			
UNSPORTSMANLIKE BEHAVIOUR. Unacceptable behaviour for an international representative.	反スポーツマン的行為を見せました。 国際代表のために容認できない行動。	UNSPORTSMANLIKE BEHAVIOUR。 国際的な代表者として受け入れがたい行動。			スポーツマンシップから逸脱した行為
VOIDED PLAY. A play that results in no action. No PLAYERS are deemed OUT, any catches are void, and no PLAYERS are allowed to re-enter from the QUEUE.	ボイドPLAY。 ノーアクションにつながるプレー。 何PLAYERSは、任意の漁獲量は無効であり、何のプレイヤーは、キューから再入力を許可されていない、OUTとみなされていません。	VOIDED PLAY。 何の行動も生まないPLAY。 誰もOUTにならず、全てのキャッチが無効で、誰もQUEUEから入ることが許可されていません。	なんのアクションにも繋がらない、ならないプレー。		ボイデッド プレイ(無効)
WALL STRIKE. A LIVE BALL, which strikes a PLAYER and a wall or other court support at the same time. The PLAYER is not OUT and the ball is deemed a DEAD BALL.	WALL STRIKE。 PLAYERと同時に、壁や他の裁判所のサポートを打つLIVE BALL。PLAYERはOUTでなく、ボールはボールデッドとみなされます。	WALL STRIKE。 PLAYERと壁や他のコートの附帯物に同時にあたるライブボール。PLAYERはアウトではなく、ボールはデッドボールと見なされます。	プレイヤーと壁、もしくはコートの何かに同時に当たった時。アウトにはならず、ボールはデッドボールとなる。		ウォール ストライク

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
Rule 1 - The Playing Area	ルール1 - プレイエリア	ルール1 - 競技場13			
Section 1. The Court					
1. The court is the area within which the balls maybe legally played and PLAYERS can be HIT or make a CATCH.	1.裁判所は多分法的に演奏ボールと選手がヒットするか、CATCHを作ることができ、その中の領域です。	1.COURTは、ボールが合法的にプレーされる領域であり、PLAYERはHITまたはCATCHすることができます。	a.合法的にプレーができ、アウトができるくらいのエリア		
2. There shall be a clear and unobstructed area between the backlines & sidelines and any walls, nets or barriers beyond the court boundaries.	2. backlines & 傍観し、任意の壁、ネットや裁判所の境界を越えて障壁との間に明確かつ遮るものがないエリアがなければなりません。	2.バックライン、サイドライン、他コートの境界と、壁・ネットまたは障壁の間に、明確に妨げのない領域とします。	b.きれいでさえぎるものがない		
3. An OFFICIAL shall inspect the court for suitability for play prior to the start of the MATCH.	3. OFFICIALは、MATCHの開始前にプレイに適合するために裁判所を検査しなければなりません。	3.OFFICIALは、試合の開始前に、COURTの適否を検査しなければいけません。	c.オフィシャルはゲームが始まる前に、コートが適切であるか調べる		
Section 2. court layout					
1. The official dimensions for a regulation court are as follows:	次のように規制裁判所1.公式の寸法は以下のとおりです。	1.コートの公式な大きさは以下のとおりです。	a.オフィシャルなコートの大きさは、		
1. The Court is 17 metres in length and 8 metres wide.	1.裁判所は広い長さ17メートル、8メートルです。	1.Courtは、長さ17mおよび幅8mです。	1 タテ17m/18.7ヤード、ヨコ8m/8.8ヤード		
1. The CENTRE LINE is marked across the court at exactly halfway between each BACK LINE and should continue for 1 meter outside of the court lines to indicate where a RETRIEVER can retrieve balls from before they have passed this line, should a RETRIEVER collect a ball that has passed this line the MATCH OFFICIAL will instruct that the ball be returned to the opposing team's backcourt area.	1. CENTER LINEはRETRIEVERがボールを収集する必要があり、RETRIEVERは、彼らがこのラインを通過してきた前からボールを取り出すことができる場所を示すために裁判所ラインの1メートルの外のために継続すべきであるちょうど中間の各BACK LINEとの間で法廷を越えマークされていますそれは、MATCH OFFICIALは、ボールが相手チームのバックコートエリアに戻されることを指示します。このラインを通過しました。	1-1.センターラインは、各バックラインのちょうど真ん中の中間でコートを横切ってマークされ、ボールがラインを通過する前にリトライバーがボールを引き出すことができる場所を示すためにコートラインの外側1メートルのところまで続くべきです。このラインを通過したならば、MATCH OFFICIALはボールを相手チームのバックコートエリアに戻すよう指示します。	①センターラインはエンドラインとエンドラインの間(真ん中)		
2. The NEUTRAL ZONE will be marked 3-metres, wide with lines which are 1.5 metres yards either side of the CENTRE LINE.	2.ニュートラルゾーンは広い1.5メートルヤード中心線の両側である線で、3メートルをマークします。	1-2.ニュートラルゾーンの幅は3メートルで、センターラインから両側に1.5メートル離れた幅の線で囲まれた領域です。	②neutral zoneはタテ3m/3.28ヤード、ヨコ1.5 m/1.64ヤードでセンターラインの横		
3. An ATTACK LINE will be marked across the court 3-metres from each BACK LINE.	3.アンATTACK LINEは3メートルの各バックラインから裁判所渡ってマークされます。	1-3. ATTACK LINEは、それぞれのバックラインから3mのところにマークされます。	③アタックラインはバックラインから3mのところ		
2. At least 1 metre should be allotted for an out of bound area, allowing officials to move freely along the sidelines.	2.少なくとも1メートルは、当局がサイドラインに沿って自由に移動できるように、バインドされたエリアのうちのために割り当てられる必要があります。	2.サイドラインに沿ってOFFICIALが移動できるよう、コート領域外に少なくとも1mは割り当てする必要があります。	2 少なくとも1mはobとしてとること(オフィシャルが審判しやすいように)		
3. The QUEUE for each team is a 1 meter X 4-meters area, and should be located at least 1-meter from the, leaving enough room for officials to move freely along the side of . It will be marked out from appoint which is level with the BACK LINE, running parallel with the sideline.	3.各チームのキューは1メートルX 4メートルの領域であり、職員が側面に沿って自由に移動するための十分な余地を残し、から少なくとも1メートルに位置しなければなりません。これは副業と平行に走る、BACK LINEと同じ高さでaPointからマークされます。	3各チームのQUEUEは1メートル×4メートルのエリアで、チームから少なくとも1メートル離れた場所に配置し、役員が横に自由に動くのに十分なスペースを確保します。それはサイドラインと平行に走っている、バックラインと同じレベルのポイントからマークされます。	3 キューは1m×4mのエリアで、サイドラインから1m/1ヤードのどこ。バックラインと垂直でサイドラインと平行。		
4. The COACHING AREA for each TEAM is a 1-meter X5.5 meters area and should be located behind the QUEUE.	4.各チームのコーチング領域が1メートルX5.5メートルの面積であり、キューの背後に配置されるべきです。	4各チームのコーチングエリアは1メートル×5.5メートルで、キューの後ろにあります。			

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
5. The SUBSTITUTES AREA for each TEAM is a 1-meter X5.5 meters area and should be located behind the COACHING AREA.	各チームのため5.代用領域が1メートルX5.5メートルの面積であり、コーチングエリアの背後に配置されるべきです。	5各チームの交代エリアは1メートル×5.5メートルのエリアで、コーチングエリアの後ろに配置する必要があります。			
6. When used, ball tees shall be made of as of trubber or anon- , measuring 3" in diameter large enough to hold a WDA Dodgeball in position.	6.使用する場合、ボールティーが所定の位置にWDAドッジボールを保持するために直径十分な大きさの3" 測定、trubber又はanon-のものから作られなければなりません。	6. 使用時、ボールティーアロースリップ材料のボールベアード、WDAドッジボールインポジションを保持するのに十分な大きさの直径3インチ。			
7. The court should have four enclosed walls or barriers, or some type of solid barrier to prevent balls from exiting.	7.裁判所が出るボールを防ぐために、4つの囲まれた壁や障害、または固体障壁のいくつかの種類を持っている必要があります。	7.コートは、ボールが出るのを防ぐために4つの囲まれた壁または障壁、あるいはある種の堅固な障壁を持つべきです。	5 4つの壁やバリアを使うこと。(おくこと)		
8. Ceilings should be least 4-metres yards high whenever possible.	8.天井は、可能な限り高い少なくとも4メートルヤードであるべきです。	8.可能な限り、天井の高さは4 m以上にする必要があります。	6 天井はできれば4m以上あること。		
2. Every effort should be made to obtain the correct dimensions. However court size may be adjusted to best suit the available space.	2.すべての努力は正しい寸法を得るためになされるべきです。しかし、裁判所のサイズは、最高のスーツに利用できるスペースを調整することができます。	2.正しいコートの寸法を得るためにあらゆる努力を払うべきです。ただし、コートサイズは、利用可能なスペースに最も合うように調整することができます。	b.コートのサイズはそのスペースに一番いいサイズでも認められる。		
3. Wherever possible courts will have a wall or solid barrier 1 meter behind the backline.	3.可能裁判所はバックラインの後ろの壁や固体障壁1メートルを持っています。	3.可能な限り、コートはバックラインの1メートル後ろに壁または堅固なバリアを設置します。	c.バックラインから1m後ろに壁やバリアをつける。		
4. Ball Placement: Five balls are placed in the neutral ZONE on the centre LINE. The balls shall be placed an equal distance from each other.	4.ボール配置:ファイブボールがセンターライン上のニュートラルゾーンに配置されています。ボールは、互いから等しい距離に配置しなければなりません。	4.ボールの配置:5個のボールがCENTRE LINEのニュートラルゾーンに配置されます。ボールは互いに等距離に置かれなければなりません。	d.5つのボールはセンターラインの上(neutral zone)にある。お互いのチームから同じ距離にあること。		
1. The MATCH OFFICIAL can mark the CENTRE LINE to show the placement of dodgeballs at the start of each SET. Starting at 1 m with 1.5 m intervals (1 m, 2.5 m, 4 m, 5.5 m, 7 m)	1. MATCH OFFICIALは、各セットの開始時にdodgeballsの配置を示すために、センターラインをマークすることができます。1.5メートル間隔で1メートル(1M、2.5M、4メートル、5.5メートル、7メートル)から始まります	1. MATCHOFFICIALは、各SETの開始時にドッジボールの配置を示すためにCENTRE LINEに印を付けます。1.5 m間隔で1 mから開始(1 m、2.5 m、4 m、5.5 m、7 m)			
Rule 2 - Equipment	ルール2 - 設備	ルール2 - 装備品14			
Section 1. The Official Dodgeball	第1節。 公式ドッジボール	セクション1 公式ドッジボール	the official dodgeball		
1. All WDA sanctioned events must use WDA approved balls.	1. すべてのWDA認可のイベントは、WDAはボールを承認した使用する必要があります。	1. すべてのWDA承認イベントでWDA承認済みボールを使用する必要があります。	a.wdaに認められたボールを使う		
2. WDA sanctioned dodgeballs can be designed in any way appropriate with designs and sponsor's logo's as approved and deemed acceptable by WDA.	2. WDA制裁dodgeballsが承認され、WDAによって許容できると認めるのロゴは、「Sデザインやスポンサーとのいずれかの方法を適切に設計することができます。	2.WDA承認ドッジボールは、WDAの承認を受けていると認められるものとして、デザインやスポンサーのロゴを使用して適切な方法でデザインすることができます。	b.適切なデザインがされたボール		
3. Balls used in WDA regulation play must, in the sole opinion and discretion of the official, be appropriate for MATCH play.	3. WDA規制プレイ必須で使用されるボールは、公式の唯一の意見や判断で、マッチプレーに適しています。	3.WDAのレギュレーションプレーで使用されるボールは、オフィシャルの独自の意見と裁量の範囲で、マッチプレーにふさわしいものでなければなりません。	c.wdaで認められたボールを使うことがマストだが、オフィシャルの意見と判断で試合に合ったものが認められる		
4. Approved dodgeballs will be made of a butylbladder, covered by webbing and a textured no-sting cloth covering which has a 2 mm layer of foam directly underneath it.	4. 承認dodgeballsウェビングと直接下に泡の2mmの層を有するテクスチャ無刺す布カバーにより覆われ、butylbladderについて説明します。	4.承認されたダッジボールは、その真下に2 mmのフォーム層を有する織布およびテクスチャード加工された不織布カバーで覆われている。	d.強い布地でカバーされていて、突起物のない覆われている		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
5. Approved dodgeballs shall be 7 inches/17.78cm.in diameter when measuring across the width of the inflated ball.	5. 膨張したボールの幅を横切って測定する際に承認dodgeballsは/ 17.78cm.in直径7インチでなければなりません。	5.承認されるドッジボールは、膨張したボールの幅を横切って測定するとき、直径7インチ/直径17.78cmでなければなりません。	e.7インチ/18.7cm		
6.The ball pressure should be set at 1.6-1.8 psi(pounds per square inch)or 0.110-0.125 bars.	6. ボールプレッシャーは1.6-1.8psi(平方インチ当たりのポンド)または0.110-0.125barsに設定する必要があります。	6.ボールの圧力は1.6-1.8psi(ポンド/平方インチ)または0.110-0.125バーに設定する必要があります。	f.圧力は1.6-1.8 or		
Section 2. Uniforms and Protective Equipment			uniforms and protective equipment		
1. Uniforms and protective equipment are considered part of the PLAYER. Any PLAYER hit on any part of their uniform or protective equipment will be considered OUT.	1. 制服や保護具は、PLAYERの一部とみなされません。彼らの制服や保護具のどの部分にどれPLAYER ヒットをOUTとみなされます。	1.ユニフォームや保護具はPLAYERの一部と見なされます。ユニフォームや保護具のどの部分に当たったプレイヤーもアウトとみなされます。	a.ユニやプロテクトに当たってもアウト。体の一部として考えられる		
2. Uniforms must be worn by each team PLAYER.	2.ユニフォームは各チームPLAYERが着用しなければなりません。	2.ユニフォームは各チームPLAYERが着用しなければなりません。	b.全員着る		
3. Uniforms must be similar in colour and graphic style, sleeves may be of differing lengths. The uniform should display the team name along with a visible number is unique to each PLAYER. TEAM logos can also be displayed on uniforms.	3.ユニフォームは、色とグラフィックスタイルが似ている必要があり、袖は異なる長さのものであってもよいです。制服は、目に見える番号と一緒にチーム名が表示される必要があり、各プレイヤーにユニークです。チームロゴもユニフォームに表示することができます。	3.制服は色とグラフィックのスタイルが似ていなければならない、袖の長さが異なってもかまいません。ユニフォームは、チーム名を視認性の高い選手番号と共に表示し、各プレイヤーに固有のものである必要があります。チームロゴも制服に表示することができます。	c.チーム名と名前をユニにつける。色とスタイルが似ていなければならない。		
1. A PLAYER must maintain the same unique number throughout a competition i.e. A PLAYER can be registered for both the mixed and gender competitions under two different numbers providing the numbers used remain unique within each team.	1. A PLAYERは競争を通して同じ一意の番号を維持する必要がありますすなわち、番号を提供する二つの異なる番号の下で混合し、性別競技の両方が、各チーム内で一意のままで使用するためのA PLAYERを登録することができます。	1.プレイヤーは競技を通して同じ固有の番号を維持しなければなりません。すなわち、使用される番号が各チーム内で固有のままであるという条件で、プレイヤーは2つの異なる番号の下で混合競技と性別競技の両方に登録できます。			
4. Sponsor's names and logos must be approved by WDA before they can be displayed on a team uniform at WDA events.	4. 彼らはWDAのイベントでチームのユニフォームに表示することができます前に、スポンサーの名称およびロゴは、WDAによって承認されなければなりません。	4.スポンサーの名前とロゴは、WDAイベントでチームユニフォームに表示する前にWDAによって承認されなければなりません。	d.ユニフォームにする前に、スポンサーの名前やロゴをwdaに確認してもらう。		
5. Offensive and/or otherwise obscene and discriminatory graphics and text will not be allowed.	5.攻撃および/またはその他のわいせつと差別グラフィックとテキストは許可されません。	5.不快な、あるいはわいせつで差別的なグラフィックやテキストは許可されません。	e.わいせつで差別的、攻撃的なものは認められない。		
6. A PLAYER will not be penalised for a uniform miss-match as result of the blood rule or should their uniform become damaged in the course of a game.	6. A PLAYERは、血液ルールの結果として、均一なミスマッチのために罰せられることはないだろうが、彼らの制服はagameの過程で損傷しておかする必要があります。	6.プレイヤーは、ブラッドルールの結果としてのユニフォームミスマッチや、ゲーム中にユニフォームがダメージを受けたとしてもペナルティを科されることはありません。	f.ユニのミスマッチで罰せられることはない。		
7. All protective equipment must be worn correctly and be in working condition.	7.すべての保護具を正しく着用し、労働条件でなければなりません。	7.すべての保護具は正しく着用され、動作状態になければなりません。	g.プロテクトは正しく着られていて、しっかり役に立つ		
8. An OFFICIAL may at any time request a PLAYER to change uniform,require an adjustment or removal off any equipment, including jewellery, watches/ timing devices.	8.アン関係者はいつでも宝飾品、腕時計/タイミングデバイスを含む任意の機器、オフ調整または除去を必要とする、変化を均一にPLAYERを要求することができます。	8.オフィシャルは、いつでもプレイヤーにユニフォームの交換を要求したり、宝飾品、時計/計時装置を含む機器の調整や取り外しを要求することができます。	h.オフィシャルはアクセサリーを含め、ユニを変えることを要求することができる		
1. If such equipment poses a significant risk to safety or is in violation of WDA rules,the PLAYER will be instructed to remove the items which pose the risk.	1.このような機器は、安全性に重大なリスクをもたらすか、WDAルールに違反している場合、プレイヤーはリスクをもたらす項目を削除するように指示されます。	8-1.このような機器が安全性に対して重大な危険をもたらすか、またはWDAの規則に違反している場合、PLAYERは危険をもたらすアイテムを取り除くように指示されます。	1 安全に関わるリスクやルール違反があると警告される(命令される)		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
2. Should a PLAYER refuse, they will not be allowed to play.	2.万が一PLAYERのゴミ、彼らがプレーすることはできません。	8-2.Playerが拒否した場合、プレイを許可することはできません。	2 プレーヤーが断る(認めない 従わない)と、プレーすることは許されない。		
3. Medical alert bracelets and necklaces are exempt from this ruling but should be taped for safety if the possible injury could occur.	3.医療警告ブレスレットとネックレスは、この判決を免除されるが、怪我が発生する可能性がある場合は、安全のためにテープで固定する必要があります。	3.医療用警告ブレスレットとネックレスはこの対象から除外されていますが、怪我をする可能性がある場合は安全のためにテーピングする必要があります。	taped テーピング		
9. Headgear.	9.帽子。	9.ヘッドギア	i.headgear		
Headbands and protective helmets are the only optional headgear for PLAYERS.	ヘッドバンドと保護ヘルメットは、プレーヤーのための唯一のオプションヘッドギアです。	1.ヘッドバンドと保護用ヘルメットは、プレーヤーのための唯一のオプションヘッドギアです。	1 ヘアバンやヘルメットは任意		
Ballcaps, visors, and other head coverings are not allowed in tournament play. Bandannas do not qualify as headbands and cannot be worn around the head, neck, or wrist/arm.	Ballcaps、バイザー、および他のヘッドカバーは、トーナメントでは使用できません。バンダナはヘッドバンドとしての資格がないし、頭、首、または手首/腕周りに着用することはできません。	2.ボールキャップ、バイザー、およびその他のヘッドカバーは、トーナメントには使用できません。バンダナは、ヘッドバンドとしての資格がなく、頭、首、または手首/腕の周りに着用することはできません。	2 キャップやお面は認められない。バンダナは認められた場合以外ng。		
10. Cast/Prostheses.	10.キャスト/義肢。	キャスト/プロテーゼ。	m.cast		
10-1. Prostheses may be worn. All casts,braces, and splints with exposed hard surfaces must be padded.	10-1. 義肢を着用することができます。暴露硬い表面を持つすべてのキャスト、ブレース、およびスプリントを埋めなければなりません。	1.人工装具を着用できます。硬い表面が露出しているすべてのギプス、ブレース、および副木にはパッドを入れる必要があります。	1 人工義肢など着てもよい。ただ、パッドが、入っていれば大丈夫。		
10-2. No PLAYER will be allowed to play should an OFFICIAL determine their equipment poses a significant risk to the safety of other players, or which changes the fundamental nature of the game or enhance the ability of a PLAYER such as to give them an advantage.	10-2. OFFICIALは、自社の機器を決定する必要があります。PLAYERは遊びに許可される他のプレイヤーの安全性に重大なリスクをもたらすか、ゲームの基本的な性質を変えたり、そのような彼らにアドバンテージを与えるようPLAYERの能力を増強します。	10-2. オフィシャルが、その着用品が他のプレイヤーの安全に重大なリスクをもたらすと判断した場合、またはゲームの基本的な性質を変更したりプレイヤーに有利さを与えるなどプレイヤーの能力を向上させる場合は、そのプレイヤーはプレイできません。	2 オフィシャルで認められない、安全を害するもの、基本的な部分を変えてしまうもの、有利となるものはダメ。		
11. Gloves.	11.手袋。	手袋。	n.gloves		
Gloves may not be worn.	手袋を着用することはできません。	1.手袋は着用できません。	1 グローブはしてはいけない。		
The only exceptions shall be when a PLAYER can prove there is a medical or health requirement for them to wear a glove or hand covering. If a glove or gloves are allowed for medical reasons they must not be able to enhance the ability of a PLAYER to play the game.	PLAYERは彼らが手袋や手のカバーを着用するための医療や健康の要件があることを証明できる場合にのみ例外がなければなりません。手袋や手袋は医療上の理由のために許可されている場合、彼らはゲームをプレイするPLAYERの能力を高めることができない必要があります。	2.唯一の例外は、医療上または健康上の要件として手袋または手の覆いを着用することを、プレイヤーが証明できる場合です。1つまたは複数の手袋が医学的な理由で許可されている場合も、それらはプレイヤーがゲームをプレイする能力を高めることはなりません。	2 メディカル、健康的な面でなければならぬ場合は例外。有利になるものはだめ。		
12. Jewellery.	12.ジュエリー。	12.ジュエリー	o.jewellery		
12-1. Exposed jewellery, if judged by an OFFICIAL to be dangerous, must be removed and may not be worn during the game.	12-1. 露出したジュエリーは、危険なことを公式で判断した場合、削除する必要がありますし、ゲーム中に着用することはできません。	12-1.危険にさらされているとオフィシャルが判断した場合、露出されたジュエリーは取り除かれなければならない。ゲーム中に着用されてはいけません。	1 危険だとオフィシャルが判断したら外さなければならない		
12-2. Medical alert bracelets/necklaces are not considered jewellery. If worn, they must be secured to the body so the medical alert information remains visible.	12-2. Medical警告ブレスレット/ネックレスのジュエリーとはみなされません。着用している場合、彼らは医療のアラート情報が表示されたままので、本体に固定されなければなりません。	12-2. 医療用警告ブレスレット/ネックレスはアクセサリーとは見なされません。着用した場合は、医療情報が表示された状態で身体に固定する必要があります。	2 メディカル的なものはアクセサリーではない。もし付けるならば安全でなければならないため、目に見えるようにしておく。		
12-3. If a PLAYER wears jewellery which is not noticed by an OFFICIAL and the item causes injury to the PLAYER wearing the jewellery or to another PLAYER, on either team, the PLAYER wearing the jewellery will be held fully responsible for all personal injury caused by not following rules.	PLAYERは公式に気付かれていないジュエリーを身に付けていると、アイテムがプレイヤーに怪我はジュエリーを身に付けているか、他のプレイヤーになり、どちらかのチームに、the PLAYER wearing the jewelleryはしないことによって生じたすべてのけがのために完全に責任を負うことになる12-3. Ifルールを以下に示します。	12-3. オフィシャルに気づかれないアクセサリーを身に付けていたプレイヤーは、そのアイテムが本人または他のプレイヤーに怪我をさせた場合、そのプレイヤーがその規則に従わないことによって引き起こされるすべての怪我に全責任を負います。	3 認められていないアクセサリーで自分や人を怪我させた場合、全責任を負う。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
13. Goggles. Goggles may be worn.	13.ゴーグル。 ゴーグルを着用することができます。	ゴーグル。 1.ゴーグルを着用することができます。	p.goggles 1 つけてよい		
Eye glasses should be secured with head straps.	眼鏡は、ヘッドストラップで固定する必要があります。	メガネはヘッドストラップで固定する必要があります。	2 メガネはヘッドベルトを着用する		
14. Shoes. Must be worn at all times.	14.靴。 常に着用しなければなりません。	靴。 1.必ず履かなければいけません。	q.shoes 1 履かなければならない		
All shoes must be made of canvas, leather, or similar material and possess a rubber non-marking sole.	すべての靴は、キャンバス、革、または類似の材料で作られ、ゴム製の非底痕を所有する必要があります。	2. 全ての shoesは、キャンバス、革、または同様の材料で作られていて、ゴム製のノンマーキングソールを持っている必要があります。	2 ゴム製		
An OFFICIAL may deem any footwear unsafe at their discretion. A PLAYER will only be allowed to play with footwear deemed safe.	OFFICIALは、その裁量で危険な任意の靴をとみなすことができます。A PLAYERは安全であると見なされた靴でプレイすることが許可されます。	3.オフィシャルは、彼らの判断で履物を安全でないと思ふ可能性があります。プレイヤーは、安全と見なされる履物でのみプレーすることが許可されます。	3 安全だと思われるものを履く		
Section3.UniformGuide	Section3.UniformGuide		uniform guide		
Uniform or equipment which affects the safety of all participants, OFFICIALS, and spectators.	すべての参加者、関係者、そして観客の安全性に影響を与え制服や機器。	すべての参加者、オフィシャル、観客の安全に影響を与えるユニフォームまたは備品。	安全なものである		
1.No uniform or equipment will be allowed which is deemed dangerous or harmful to the wearer or to other PLAYERS.	1.No均一または装置は、着用者または他のプレイヤーに危険又は有害とみなされている許可されません。	1.着用者または他のプレイヤーにとって危険または有害と見なされるユニフォームまたは着用用品は許可されません。	a.危険で害のあると思われるものは許可されない		
2.No equipment or uniform item will be allowed which significantly enhances PLAYER performance beyond the normal limits of individual skill.	2.No機器や均一なアイテムを大幅個人スキルの正常範囲を超えてプレイヤーのパフォーマンスを強化する許可されません。	2.個々のスキルの通常の限界を超えてPLAYERのパフォーマンスを大幅に向上させる機器やユニフォームアイテムは許可されません。	b.有利になるものは認められない		
3. Numbers.	3.数字。	数字。	l.numbers		
An Arabic whole number(0-99) of contrasting colour, at least 6 inches(15.24cm)high must be worn and be visible on the back of all uniform shirts.	対照的な色のアラビア整数(0-99)、少なくとも6インチ(15.24センチメートル)は高い着用し、すべての均一なシャツの背面に表示されなければなりません。	1.対照的な色のアラビア数字(0-99)、少なくとも6インチ(15.24cm)の高さを着用し、すべてのユニフォームシャツの裏側に表示する必要があります。	1 アラビア数字、15.24cm以上、後ろに		
No PLAYER on the same TEAM may wear identical numbers. (Numbers 0 and 00 or 3 and 03 are examples of identical numbers.)A PLAYER without a number will not be permitted to play.	同じチームの選手なしには、同一の番号を着用しないことがあります。(番号0~00又は3及び03は、同一番号の一例である。)A PLAYER番号なしの再生が許可されないであろう。	2.同じチームのどのプレイヤーも同じ選手番号を着用することはできません。(数字の0と00、または3と03は同じ数字の例です。)選手番号のないプレイヤーはプレイできません。	2 同じ番号はダメ。3 番号のない選手はだめ		
PLAYERS with the same number will not be permitted to play.	同じ番号を持つ選手がプレーを許可されることはありません。	3.同じ番号のプレイヤーはプレイできません。			
PLAYERS not wearing the number they were registered in the competition will not be permitted to play.	彼らは競争に登録された番号を着用していないプレイヤーは、プレイに許可されることはありません。	4.競技会に登録された番号を着用していないプレイヤーは、プレーすることが許可されません。			
A PLAYER instructed to replace their shirt due to BLOOD INJURY occurring earlier in the days play will be exempt from this rule for the remainder of that days competition only.	A PLAYERが原因BLOOD傷害が唯一のその日の競争の残りの部分については、この規則から免除される以前の日のプレーで発生する彼らのシャツを交換するように指示しました。	4-1.その日の早い時期に起きた血液損傷のために、シャツを交換するように指示されたプレイヤーは、その日の残りの競技会についてのみ、この規則から免除されます。			
4. Shirts.	4.シャツ。	4.シャツ	k.shirts		
All TEAM members must wear shirts that display unique PLAYER numbers and are similar in colour and graphic style, sleeve lengths may vary.	すべてのチームメンバーは、ユニークPLAYER番号を表示し、色とグラフィックスタイルが似ているシャツを着用しなければならない、袖の長さが異なる場合があります。	1.すべてのチームメンバーは、個別のPLAYER番号を表示し、色とグラフィックスタイルが似ているシャツを着用する必要があります。	1 例外を除き、同じものを着る		
Visible undershirts may be either long or short sleeved, no restrictions on colours or style apply. No PLAYER may wear ragged, frayed, cut off, or slit uniform items.	可視アンダーのどちらか長い袖で短袖であってもよいし、色やスタイルに制限は適用されません。ノーPLAYERは、擦り切れ、ギザギザカットオフ、またはスリット均一なアイテム摩擦があります。	2.目に見えるアンダーシャツは長袖または半袖のどちらでも構いません。色やスタイルの制限はありません。一人一人が不揃いのアイテム、擦り切れたアイテム、切り落としたアイテム、またはスリットの入ったアイテムを着用することはできません。	2 目に見えるアンダーシャツ、チームに合ったスタイルと色		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE奥宮さん)		
5. Shorts/Leggings.	5. ショートパンツ/レギンス。	ショートパンツ/レギンス。	j.pants		
TEAMS may choose to wear sport pants/ leggings or shorts as long as they are alike in colour and style for all members of the TEAM that are wearing them.	チームは、彼らがそれらを身に着けているチームのすべてのメンバーのための色とスタイルで似ている限り、スポーツパンツ/レギンスやショートパンツを着用することもできます。	1. TEAMSは、着用しているTEAMのすべてのメンバーにとって、色とスタイルが似ている限り、スポーツパンツ/レギンスまたはショーツを着用することができます。	1 チームは似ている色やスタイルなら自由に選べる		
No PLAYER may wear ragged, frayed or slit legs on exposed pants or leggings.	ノーPLAYERが露出パンツやレギンスの上に、ギザギザ擦り切れやスリットの脚を着用します。	2. 露出したズボンやレギンスに脚の切れ端がほつれたり、ほつれたり、スリットが入ったりするウェアを着用してはいけません。	2 ほつれていたり、スリットの入った危険なものだダメ	No players may ~と、Players may not ~は同じと考えると良い？	
Female PLAYERS may choose alternative TEAM wear to shorts such as sport pants, skorts, sports skirts, sports dresses, leggings as long as all female members of the TEAM are wearing the same style of apparel. Black is an alternative acceptable lower apparel colour to the TEAMS base colour.	女性プレーヤーは、このようなスポーツパンツ、skorts、スポーツスカート、スポーツのドレス、チームのすべての女性メンバーがアパレルの同じスタイルを身に着けている限り、レギンスのようにショートパンツに代わるチームウェアを選択することができます。ブラック、チームベースカラーの代わりに許容される低い衣服の色です。	3. 女性選手は、チームのすべての女性会員が同じスタイルのアパレルを身に着けている場合に限り、スポーツパンツ、スカート、スポーツスカート、スポーツドレス、レギンスなど、ショートパンツの代わりにチームウェアを選ぶことができる。黒は、TEAMSベースカラーに代わる許容される下着色です。	3 チームカラーと同じであれば、女性はスポーツパンツ、ショーツ、スカートなどk		
PLAYERS can wear visible sports base layer garments underneath the required uniform clothing. No PLAYER may wear ragged, frayed, cutoff, or slit uniform items.	プレーヤーが必要均一な衣類の下に見えるスポーツベース層の衣服を着ることができます。ノーPLAYERはぼろぼろ、擦り切れ、カットオフを着用し、または均一なアイテムをスリットがあります。	PLAYERは、必要な制服の下に目に見えるスポーツベースレイヤーの服を着ることができます。不揃い、ほつれ、カットオフ、またはスリットの入った均一なアイテムを着てはいけません。			
Section 4. All Equipment	第4節すべての機器	セクション4. AllEquipment	all equipment		
Not with standing the fore going, the WDA reserves the right to with hold or with draw approval of any equipment which in the sole determination of the WDA, significantly changes the character of the game.	行く前面に立って、WDAは保留またはWDAの唯一の決意で、大幅にゲームのキャラクターを変更するあらゆる機器のドロー承認をする権利を留保していません。	上記にかかわらず、WDAは、WDAの単独の決定においてゲームの性格を著しく変える機器の承認を保留または撤回する権利を留保します。	wdaに従うこと		
Section 5. Exterior Substances	第5節エクステリア物質	セクション5. 外部物質	exterior substances		
Substances applied to the exterior of team uniform or on to the skin of a PLAYER which enhance the ability to throw or to catch are not allowed.	物質は、チームのユニフォームの外側に適用されるか、スローする能力を高めるPLAYERの皮膚の上やキャッチには許可されません。	スローやキャッチの能力を高める効果を持つ、チームのユニフォームの外側または皮膚の上に塗布された物質は認められません。	a. チームと関係ないものをユニは肌のにせ、プレーヤーが有利となるものは認められない。		
Substances applied to the exterior of PLAYERS skin, which are applied for medical reasons are allowed, but they must be covered by a dressing which is not in breach of Rule 2. Section 2 - 1.2.	物質は医学的理由のために適用されているPLAYERSの皮膚の外側に適用される許可されているが、彼らは規則2節2に違反していないドレッシングでカバーしなければならない - 1.2。	医学的な理由で適用される場合、PLAYERSの皮膚の外側に適用される物質は許可されていますが、それらは規則2に違反していない包帯で覆われなければなりません。セクション2 - 1.2。	b. メディカル的に認められているもの以外は許されない		
Substances applied to aid a PLAYER injury, such as a heat spray or cold spray, are allowed to be applied.	物質は、熱スプレーまたはコールドスプレーとして、PLAYER損傷を支援するために適用し、適用することが許可されています。	3. ヒートスプレーやコールドスプレーなど、プレーヤーのケガを治療する物質の使用は許可されています。	c. ヒートスプレーやコールドスプレーなど怪我を治療するものは認められている。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
Rule 3 – Players, Coaches, Retrievers & Substitutes	ルール3 - 選手、コーチ、レトリーパー & 代用	ルール3 - 選手、コーチ、レトリーパーと代替選手			
Section 1. Players	第1節プレイヤー	セクション1.プレイヤー	1 players		
TEAMS consist of 6 PLAYERS with up to 6 SUBSTITUTES, selected from a squad roster. A maximum of 15 PLAYERS can be listed on a squad roster.	チームは、チームの選手から選ば6つの代用まで6人の選手から成ります。15人の選手の最大値は、チームの名簿に記載されていることができます。	チームは、チーム名簿から選択された最大6つの候補を持つ6人のプレイヤーで構成されます。最大15人のプレイヤーをチーム名簿に記載することができます。	a.チームは6人のプレイヤーと最大6人の補欠から成り立つ。すべての選手が選手登録表の名前と番号が入ったユニフォームを着なければならない。試合が始まってから人数は増やせない。		
1. A TEAM can consist of no more than 12 PLAYERS.	1. A TEAMはない12人の以上のプレイヤーからなることができます。	1.チームは12人以下のプレイヤーで構成できます。	b.チームは12人以上の選手からなる班または選手団で構成されていますが、最大12人の選手が1つの試合で競うことができる。		
2. All PLAYERS must be in uniform a unique name and numbers on as listed on the line up sheet. PLAYERS cannot be added after the MATCH has begun.	2.すべての選手が均一にシートまでの行に記載されているように、一意の名前と番号でなければなりません。MATCHが始まった後にPLAYERSを追加することはできません。	2.すべてのプレイヤーは、ラインアップシートに記載されているとおりに、一意の名前と番号を統一する必要があります。MATCHが始まった後にPLAYERSを追加することはできません。			
3. A PLAYER may only participate in a tournament they have registered for.	3. A PLAYERは、彼らが登録したトーナメントに参加することができます。	3.プレイヤーは、登録したトーナメントにのみ参加できます。			
4. Mixed teams must field a team consisting of both genders but no more than 3 PLAYERS of a single gender may be on court at anytime.	4.混合チームは男女からなるチームを現場でなければなりません、単一性別のない3人の以上のプレイヤーがいつでも裁判所にないかもしれません。	4.混合チームは、男女で構成されるチームでなければならないが、1つの性別につき3人以下のPLAYERは、いつでもCOURTに参加することができる。	c.混合チームは同数の男女で成立しなければならない。(例えば、男性3人と女性3人のチーム)しかし、もし混合チームが6人以下の選手の場合、5人のときは2:3、4人のときはない2:2の男女構成となる。		
5. In specific circumstances such as BLOOD INJURY or Missing uniform PLAYERS may be allowed to wear an alternative Shirt name and number to that listed on the squad roster and LINE UP CARD providing this has been authorised and noted by the MATCH OFFICIALS.	5. 具体的には、血液損傷又は欠落均一プレイヤーなどの状況は、このマッチオフィシャルによって承認と指摘されているを提供するチームの選手とLINE UPカードに記載されていることに代替シャツ名前と番号を着用させてもよいです。	5. BLOOD INJURYやMissing uniformのような特定の状況では、PLAYERSは、チーム名簿およびLINE UP CARDに記載されているものとは別のシャツ名および番号を着用することを許可されます。	最新版では該当欄無し? d.無差別の部門はどちらの性別でもよい。すべて男でもすべて女でも、男女の比率は任意である。		
6.A SUBSTITUTE may not enter a SET in progress until the start of a new SET,except in the case of aninjury.	6.AのSUBSTITUTEはaninjuryの場合を除き、新しいSETが開始されるまで進行中のSETを入力しない場合があります。	6.怪我の場合を除いて、新しいSETの開始まで、SUBSTITUTEは進行中のSETに加わってはいけません。			
7. Should a PLAYER listed on the roster arrive late and is of the proper gender, they may enter the line-up at the start of the next SET.	7.万が一PLAYERは遅れて到着し、適切な性別であり、彼らは次のSETの開始時にラインアップを入力することができます名前簿に記載されています。	7.名簿に記載されている選手が遅れて到着し、適切な性別の人物である場合、彼らはnext SETの開始時にラインナップに入ることができます。			
8. Any PLAYER removed on a YELLOW CARD offence (see Rule 3 Section 7) must remain in the PENALTY BOX until 5 minutes of MATCH play has completed.	8.任意のプレイヤーはマッチプレーの5分が完了するまで、ペナルティアリアに残っている必要があります(ルール3セクション7を参照)のイエローカード犯罪で除去しました。	8.YELLOW CARD offence(ルール3の7項を参照)のPLAYERは、5分間のマッチプレイが完了するまで、必ずペナルティボックスに留まっていなければなりません。			
9. Any PLAYER removed for a PENALTY SET offence (see Rule 3 Section 7.5) must remain in the PENALTY BOX until the end of the following SET of MATCH play should this occur in the final SET of a MATCH it will be served in the first SET of the following MATCH the TEAM will not be able to replace the PLAYER until the PENALTY SET has been served.	9.ペナルティSET犯(ルール3節7.5を参照)のために取り外したすべてのプレイヤーは、このことが最初に提供されますMATCHの最終セットで発生したマッチプレーの次のSETの終わりまで、ペナルティアリアに残っている必要があります次MATCHのSETはTEAMはペナルティSETが提供されるまでPLAYERを交換することはできません。	9. PENALTY SETオフェンス(ルール3の7.5項を参照)で削除されたプレイヤーは、次のMATCHプレイのSETが終了するまでの間、PENALTY BOXに留まる必要があります。次の試合の集合チームは、ペナルティ集合が提供されるまで、選手を交代することはできません。			
Section 2.Coaches, Assistant Coaches, Manager	第2.Coaches、アシスタントコーチ、マネージャー	セクション2.コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー	2 coaches		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
1. The COACH, ASSISTANT COACH or MANAGER is a person who is responsible for the TEAMS actions on the court and will represent the team in communication with the MATCH OFFICIALS and opposing team.	1.コーチ、アシスタントコーチまたはマネージャーは、裁判所にTEAMSアクションを担当し、MATCH関係者や相手チームとのコミュニケーションにチームを代表する人物です。	1.コーチ、アシスタントコーチ、またはマネージャーは、コート上でのチームの行動に責任を負う人物であり、代表チームおよび相手チームと連絡を取り合う際にチームを代表します。	a.コーチはチームのコート上の行為に責任を持ち、オフィシャルや相手チームとのコミュニケーションの代表となる。		
2. A PLAYER may be designated as a COACH. In the event the COACH, ASSISTANT COACH or MANAGER is absent or that PLAYER is acting as a PLAYER-COACH. In the absence of a COACH or PLAYER-COACH the TEAM CAPTAIN will represent their team. COACHES must be neatly attired or dressed in the TEAM uniform.	2. A PLAYERはコーチとして指定することができます。イベントではコーチ、アシスタントコーチまたはマネージャーが存在しないか、またはプレイヤーは、コーチとして作用していること。COACHまたはPLAYER-コーチの不在でチームキャプテンは、チームを代表します。コーチはきちんと盛装やチームのユニフォームを着なければなりません。	2.プレイヤーはコーチとして指名されるかもしれませんが、コーチ、アシスタントコーチ、またはマネージャーが不在の場合、またはそのプレイヤーがプレイヤーコーチとして行動している場合。コーチまたはPLAYER-COACHがない場合は、チームキャプテンがTEAMを代表します。コーチはチームのユニフォームを着用していなければなりません。	b.選手はコーチによって指名される。コーチがいない場合は選手がプレイヤーコーチとなる。コーチもプレイヤーコーチもいない場合は、キャプテンが代表する。 c.コーチはきちんとチームユニフォームを着なければならない。	コーチもユニフォームのみ？	
3. In championship play, COACHES shall not display the names and/or logos of any other dodgeball associations on their uniform, other than the logo of their National Governing Body.	3.選手権のプレイでは、コーチは彼らの国家統治体のロゴ以外の自分の制服上の他のドッジボール協会の名称および/またはロゴを表示してはなりません。	3.チャンピオンシッププレイでは、コーチは他のドッジボール協会の名前および/またはロゴを、その統治体のロゴ以外のユニフォームに表示してはならない。	d.チャンピオンシップのプレイでは、コーチは、国が統治している組織のロゴを除いて、他のドッジボール連盟の名前とロゴをユニフォームに表示してはならない。		
4. COACHES may not use language that will reflect negatively upon PLAYERS, OFFICIALS or spectators.	4.コーチはPLAYERS、オフィシャルや観客時にマイナスに反映されます言語を使用することはできません。	4.コーチは、プレイヤー、オフィシャル、または観客に否定的な影響を与えるような言葉を使用することはできません。	e.コーチは選手やオフィシャル、観客に悪影響な言葉を使ってはならない。		
5. A COACH may address only their team members and the OFFICIALS when they are making a genuine appeal of incorrect procedure.	5. 彼らは間違った手順の本物の魅力を作っているとき、コーチは自分のチームのメンバーや関係者に対処することができます。	5?	f.コーチは、オフィシャルやチームメンバーが誤った手段のアピールをしているとき、彼らだけを呼ぶことができる。?		
6. A COACH, ASSISTANT COACH, MANAGER must remain in the COACHING AREA for their TEAM, which is marked out at the side of the court behind the QUEUE. They must not enter the court without justification from an OFFICIAL.	6. Aコーチ、アシスタントコーチ、マネージャーはQUEUEの背後にある裁判所の側に出てマークされているチームのためのコーチングAREAに残っている必要があります。彼らは公式から正当化することなく、法廷を入力してはいけません。	6.コーチ、アシスタントコーチ、マネージャーは、チームのコーチングエリアに留まる必要があります。これは、QUEUEの後ろのコートの側面にマークされています。彼らは、OFFICIALの許可なしにCOURTに入ることはできません。	g.コーチはサイドラインにマークされたキューエリアに引き続きなければならない。コートにはオフィシャルの許可なしには入れない。		
7. COACHES, ASSISTANT COACHES, MANAGER are subject to all rules of conduct.	7.コーチ、アシスタントコーチ、マネージャーは行動のすべてのルールの対象となります。	7.コーチ、アシスタントコーチ、マネージャーはすべての行動規範の対象となります。	h.コーチはすべての指導のルールの支配下である。?		
Section 3. Line-up Cards.	第3節ラインアップカード。	セクション3ラインナップカード	3 line-up cards		
1. A LINE-UP CARD must be completed and submitted to the COMPETITION CO-ORDINATOR or to a HEAD REFEREE before their team's first SET of a MATCH.	1. A LINE-UP CARDは、MATCHの彼らのチームの最初のセットの前に完了し、COMPETITIONコーディネーターまたはHEADの審判に提出しなければなりません。	1.チームの最初の試合のSETの前に、ラインナップカードを完成させて、コンペティションコーディネーターまたはHEAD REFEREEに提出しなければなりません。	a.ラインナップカードは第1試合の前に完成し、競技協力者もしくはヘッドコーチに提出されなければならない。		
2. A LINE-UP CARD cannot be changed once the MATCH has begun.	2. MATCHが始まった後、LINE-UPカードが変更することはできません。	2. MATCHが開始されると、ラインナップカードを変更することはできません。	b.ラインナップカードは試合が始まったら変更はできない。		
3. PLAYERS shall be official once the LINE-UP CARD is inspected and approved by the HEAD REFEREE, COACH, TEAM MANAGER, or representative at the pre-match meeting.	3. LINE-UP CARDを検査し、試合前のミーティングでHEADの審判、コーチ、チームマネージャー、または代表者によって承認されると、プレイヤーは公式でなければなりません。	3.ラインナップが審査され、試合前のミーティングでヘッドレフリー、チームマネージャー、コーチ、または代理人によって承認されると、PLAYERは公式となります。	c.ラインナップが審査され、予選会議でヘッドレフリー、チームマネージャー、コーチ、または代理人によって承認されると、選手は公式となる。		
4. The LINE-UP CARD shall contain	4. LINE-UPカードが含まなければなりません	4. THE LINE-UP CARDには、次の記載が含まれません。			
1. PLAYERS section.	1. PLAYERSセクション。	1. PLAYERSセクション			

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
The first name, last name, and uniform number of each PLAYER including SUBSTITUTES. If an incorrect number is written on the LINE-UP CARD, an OFFICIAL may correct it, and allow a TEAM to continue playing with no penalty.	姓、名、および代用を含む各プレイヤーの背番号。間違った番号は、LINE-UPカードに書かれている場合は、公式には、それを訂正し、チームはペナルティなしで遊んで継続することを可能にします。	SUBSTITUTESを含む各プレイヤーの名、姓、および統一番号。間違った番号がLINE-UP CARDに書かれている場合、オフィシャルはそれを修正し、チームにペナルティなしでプレイを続けさせることができません。	d.ラインナップカードは補欠を含むすべての選手の氏名、ユニフォームの番号が書いてある。間違った番号が書かれていても、直し、ペナルティ無しでプレーを続けられる。		
1. Except in the case of a BLOOD INJURY a PLAYER will not be allowed to play unless wearing the correct registered numbered shirt.	1. BLOOD損傷の場合を除いて、PLAYERは、正しい登録番号のシャツを着ていない限りプレーすることはできません。	1.血液損傷の場合を除いて、正しい登録番号のシャツを着用しない限り、プレイヤーはプレイを続けることができません。			
2. COACHES section.	2.コーチセクション。	コーチセクション。			
2-1. The first name, last name of anyone the TEAM designate to be allowed in the COACHING AREA.	2-1. 最初の名前、誰TEAMの指名の最後の名前は、コーチングAREAで許可されます。	2-1.チームがコーチングエリアで許可されるように指定した人の名、姓。			
2-2. Only a PERSON listed on the LINE-UP CARD or a person named under this section.on the submitted LINE-UP CARD will be allowed in the COACHING AREA.	2-2. 唯一のLINE-UP CARDに記載されている人や提出LINE-UP CARD section.onこの下という名前の人がコーチングエリアに許可されます。	2-2. コーチングエリアには、ラインナップカードに記載されている個人、またはこのセクションに記載されているラインナップカードに記載されている個人のみが許可されます。			
3. RETRIEVERS section.	3.レトリバーセクション。	3.RETRIEVERセクション。			
3-1. The first name, last name of each RETRIEVER that is not included as a PLAYER.	3-1. 最初の名前、PLAYERとして含まれていない各RETRIEVERの姓。	3-1. PLAYERとして含まれていない各RETRIEVERの姓名。			
3-2. Only a PLAYER listed on the LINE-UP CARD or a person named under this section. on the submitted LINE-UP CARD will be allowed to act as a RETRIEVER.	3-2. LINE-UPカードまたはこのセクションの下という名前の人物に記載されている唯一のプレイヤー。提出LINE-UPカードにRETRIEVERとして機能することが許可されます。	3-2. LINE-UP CARDに記載されているPLAYER、またはこのセクションに記載されているLINE-UP CARDに記載されている人物のみが、RETRIEVERとしての役割を果たすことができます			
Section 4.Substitutions	第4.Substitutions	セクション4.代替	4 substitution		
1. Substitutions must be made prior to the start of a SET. No substitutions can be made during a SET, except in cases of injury.	1.置換は、前にSETの開始になされなければなりません。いかなる置換は、傷害の場合を除いて、SET中に行うことはできません。	1.交代はSETの開始前に行わなければなりません。傷害の場合を除いて、SET中に交代することはできません。	a.補欠はセットが始まる前に決めなければならない。けがの場合を除き、セットの間ではダメ。		
2. Should a PLAYER become injured that PLAYER is replaced by the next available PLAYER in the QUEUE. A SUBSTITUTE will come into the MATCH by taking the last place in the QUEUE;the SUBSTITUTE will join the QUEUE immediately from the bench.	2.万一PLAYERは、PLAYERがキュー内の次の利用可能PLAYERにより置換されていることをけがをしました。SUBSTITUTEは、キュー内の最後の場所を取るによってMATCHに来る、SUBSTITUTEはベンチからすぐQUEUEに参加します。	2. PLAYERが負傷した場合、そのPLAYERはQUEUE内で次に使用可能なPLAYERに置き換えられます。交代者はQUEUEの最後の場所を取るによって、MATCHに入ります。SUBSTITUTEはベンチからすぐにQUEUEに参加します。	b.けが人が交代する場合はキューエリアにいる選手と代わる。補欠が試合に入るときはキューエリアから始まる。		
3. In a Mixed Team MATCH, the SUBSTITUTE PLAYER must be of the same gender and in QUEUE order. If there are no other same gender PLAYERS, that team will play SHORT-HANDED.	3. ミックスチームの試合で、SUBSTITUTEプレイヤーが同じ性別とQUEUE順でなければなりません。他の同じ性別のプレイヤーが存在しない場合、そのチームは、ショートハンド再生されます。	3. MixedTeamMATCHでは、SUBSTITUTEPLAYERは同じ性別でQUEUE順になっている必要があります。他に同じ性別のプレイヤーがいない場合、そのチームはShort-Handedでプレイします。	c.混合チームの場合、補欠は代わる人と同性でなければならない。もし同性がいなければ、人数不足となる。		
4. If a SUBSTITUTE is discovered to be an ineligible PLAYER, that PLAYER must be replaced immediately by an eligible PLAYER.	4. SUBSTITUTEは不適格PLAYERであることが発見された場合、そのプレイヤーは資格PLAYERですぐに交換する必要があります。	4.そのプレイヤーは、資格のあるプレイヤーによって直ちに置き換えられる必要があります。	d.代わる人が不適格者と判明した場合、適格者とただちに代わらなければならない。		
Section 5. Short-Handed Rule	第5節ショートハンドルール	セクション5. Short-Handed Rule	5 shorthanded rule		
1. Starting a MATCH.	1. MATCHを開始。	1.MATCHの開始	A.starting a game		
1. A team may begin a MATCH with a minimum of one or PLAYER.	1. Aチームは1またはPLAYERを最小限に抑えて試合を開始してもよいです。	1.チームは最低限のプレイヤーで試合を始めることができます。	1.チームは1人、もしくは2人不足で試合を始められる。	確か一人ではだ めだったような?	

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
2. If at the beginning of a MATCH or 2nd half a TEAM is unable to field at least 1 PLAYER due to multiple PLAYERS having received a PENALTY the following procedure will be applied	2. MATCH又は後半の最初のチームは、以下の手順が適用されるペナルティを受けた原因複数のプレーヤーのフィールドに少なくとも1つの人のプレーヤーができない場合	2.試合の開始時または後半に、複数のプレーヤーがPENALTYを受け取ったためにチームが1人もプレーヤーを配置できない場合は、以下の手順が適用されます。	(マレーシア時点とは、表記の順が異なる?) 2.混合チームは少なくとも男2人、女2人いなければならない。	誰も配置できないケース?	
2-1. The TEAM will forfeit the 1st SET of that half, MATCH OFFICIALS will clear any penalty timer with less than 3 minutes to run all other MATCH timers and the MATCH clock will be and reduced by 3 minutes.	2-1. その半分の第一SETを没収されます TEAMは、マッチオフィシャルは、他のすべてのMATCHタイマーを実行するために3分未満で任意のペナルティ・タイマーをクリアし、MATCHクロックが可能と3分短縮されます。	2-1.当該チームはそのハーフの最初のセットを失い、MATCH OFFICIALSは3分以内に他のすべてのMATCHタイマーを実行するためにペナルティタイマーをクリアし、対戦時間は3分短縮されます。	3.いかなる状況下でも、チームは4人未満のプレーヤーでゲームを開始することは許されない。オフィシャルは権利を放棄したとみなす。		
2-2. Where a TEAM is still unable to field at least 1 PLAYER the TEAM will forfeit the 2nd SET and the MATCH OFFICIALS will clear all PENALTY timers and reduce the MATCH clock by an additional 2 Minutes.	2-2. チームはまだ少なくとも1 PLAYERフィールドにできない場合はTEAMは、第二SETを没収し、マッチオフィシャルは、すべてのペナルティタイマーをクリアし、さらに2分MATCHクロックを削減します。	2-2.チームがまだ1人以上のプレーヤーを配置することができない場合、チームは第2セットを失い、試合オフィシャルはすべてのPENALTYタイマーをクリアし、試合時間をさらに2分減らします。	B.games in progress 1.補欠は次の新しいセットになるまで入れない。ただし、けが人が出た場合は除く。		
2-3. Should the TEAM be unable to field at least 1 PLAYER at this point they will forfeit the MATCH.	2-3. チームは試合を没収されます。この時点で、少なくとも1 PLAYERフィールドにできないはずで。	2-3.チームがこの時点で少なくとも1人のプレーヤーを擁することができなければ、彼らはマッチを失います。	2.選手名簿に記載されたプレーヤーが遅れて到着し、適切な性別のプレーヤーである場合、次のセットの開始時にラインナップに入ることができる。 3.イエローカードを与えられた選手はペナルティボックスに5分間いなければならない。		
Section 6. Ineligible Players	第6節 不適格なプレーヤー	セクション6.不適格者	6 ineligible players		
1. An INELIGIBLE PLAYER is 1. A PLAYER who is not part of the Official TEAM roster for the competition.	1.アン不適格PLAYERです 1. 競争のための公式のチーム名簿の一部ではありませんA PLAYER。	1.不適格なプレーヤーは 1.競技の公式チーム名簿に無い選手。		a.不適格な選手とは、名簿に入っていない選手やラインナップカードに記載されていない選手のことである。	
2. A PLAYER not listed on the LINE-UP CARD.	2. A PLAYERは、LINE-UPカードに記載されていません。	2. LINE-UPカードにリストされていないPLAYER。			
3. A PLAYER not wearing a shirt with their correct registered number for the competition.	3. A PLAYERは、競争のための正しい登録番号のシャツを着ていません。	3.競技用の正しい登録番号のシャツを着ていないPLAYER			
4. A PLAYER which has received a RED CARD within the competition the MATCH is for i.e. a RED CARD within the mixed competition would not prevent a PLAYER from participating in their gender competition and vice versa.	MATCH混合競争内すなわちAレッドカードのためのものである競争内のレッドカードを受けた4 A PLAYERはその逆、その性別競争副の参加プレイヤを妨げないであろう。	4. (???)試合内で大会内でレッドカードを受け取った選手。混在大会ではレッドカードを受けた選手は、男性・女性別の大会に参加するのを妨げることはなく、逆もまた同様である。			
2. A PLAYER will not violate the INELIGIBLE PLAYER rule until the RUSH or a ball has been thrown.	2. RUSHやボールが投げられるまでA PLAYERは不適格PLAYERのルールに違反しません。	2.RUSHまたはボールが投げられるまで、PLAYERはINELIGIBLE PLAYERルールに違反しません。	b.選手はラッシュやボールが投げられるまで違反とはならない。?		
3. If the PLAYER is deemed ineligible the OFFICIAL will:	3. PLAYERはOFFICIAL意志不適格とみなされた場合:	3.PLAYERが不適格であるとみなした際、OFFICIALは:	c.選手が不適格者だと感じたらオフィシャルは、		
3-1. Remove the INELIGIBLE PLAYER from the court.	3-1. 裁判所から不適格PLAYERを削除します。	3-1.INELIGIBLE PLAYERをコートから外します。	1.コートから退出させる。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文章構成が異なりますが参考		
3-2. The offending team will continue to play without the INELIGIBLE PLAYER being replaced for the remainder of the MATCH i.e. a TEAM with 2 PLAYERS that are INELIGIBLE would be allowed to continue with 4 PLAYERS only for the remainder of the MATCH.	3-2。 不適格プレイヤーは不適格のみMATCHの残りの4人を継続させることになる2人のプレイヤーにMATCHすなわちAチームの残りのために交換されることなく怒らチームがプレーし続けます。	4.INELIGIBLE PLAYERが残りの試合で置き換えられることなく、問題のあるチームはプレーし続けます。つまり、2人のプレイヤーがINELIGIBLEであるチームは、試合の残りを4 PLAYERのみ、続けることができます。	2.違反しているチームは、次の試合まで完全にチームに移籍するまで、人数不足のまま。		
Section 7. Ejected Player/Coach/Penalty Set	第7節 排出プレイヤー/コーチ/ペナルティセット	第7章 イジェクトプレーヤ/コーチ/ペナルティセット			
(YELLOW CARD Offence)	(イエローカードオフェンス)	(黄色のカードオファ)	7 ejected player(yellow card offence)		
1. An EJECTED PLAYER is restricted to the PENALTY BOX for 5 minutes of live play. The 5 minutes can take place across the half time break. The time in the PENALTY BOX will be paused during halftime or if there is an injury TIMEOUT.	1.アン排出PLAYERはライブ演奏の5分間のペナルティエリアに制限されています。5分には、ハーフタイムの休憩を越え場所を取ることができます。ペナルティエリア内の時間はハーフタイム中または傷害TIMEOUTがある場合は一時停止されます。	1.違反プレイヤーは、5分間ペナルティボックス内に制限されます。5分間は、ハーフタイムブレイクを跨いで発生することがあります。ペナルティボックス内の時間計測は、ハーフタイムまたはケガによるTIME OUT時は一時停止します。	a.違反した選手はペナルティボックスに5分間制限される。ハーフタイムやけが人が出て試合が止まった場合、その5分間も止まる(含まれない)。		
2. An ejected COACH must remove themselves from the playing area and remain outside the barriers and/or nets which enclose the court, for the rest of the day's play.	2.アンはコーチが競技区域からその人自身を削除し、その日のプレーの残りのため、裁判所を囲み障壁およびまたはネットの外に残っている必要があります排出されます。	2.違反COACHは、自分自身をプレイエリアから取り除き、その日の残りのプレイの間、コート周囲障壁やネットの外側に留まる必要があります。	b.違反したコーチはプレーエリアから離れ、周りのバリアやネットの外に出る。		
3. Should an act be determined to be flagrant, aggressive or abusive the PLAYER or COACH may be required to leave the venue or the event. The offending PLAYER or COACH will be recorded as receiving a RED CARD by the MATCH OFFICIAL or tournament OFFICIALS.	3.万一行為が目に残るように決定され、積極的または虐待PLAYERまたはコーチが、会場やイベントを残すために必要な場合があります。怒らPLAYERまたはコーチはMATCH公式またはトーナメント職員がレッドカードを受け取るように記録されます。	3.行為が目に残り、攻撃的または虐待的であると判断された場合、当該PLAYERまたはCOACHは、会場またはイベントを去ることを求められることがあります。問題のあるPLAYERまたはCOACHは、試合またはトーナメント事務局からRED CARDを受け取ったと記録されます。	c.攻撃的、違反的であると判断された場合、プレイヤーまたはコーチは、オフィシャルまたはトーナメントの役員によってレッドカードを受け取ったとして記録される。		
4. Any EJECTED PLAYER discovered participating in the game will constitute a FORFEIT.	4.任意の排出PLAYERは、ゲームに参加することはFORFEITを構成する発見しました。	4.ゲームに参加していることを発見されたすべてのEJECTED PLAYERは失格となります。	d.不適格な選手が試合に出ていると判明した場合、失格となる。		
5. PLAYER PENALTY SET	5. PLAYERペナルティSET	5.プレイヤーペナルティセット			
1. MATCH OFFICIALS may choose to award PLAYERS a PLAYER PENALTY SET. for behaviour that does not warrant a YELLOW CARD	1.マッチオフィシャルは、受賞PLAYERSにPLAYERペナルティSETを選択することができます。イエローカードを保証するものではありません行動のための	1.マッチオフィシャルは、(黄色のカードを表明しない行動のため??)PLAYERSにPLAYER PENALTY SETを授与することを選択できます。			
2. A PLAYER receiving a PLAYER PENALTY SET must remain in the PENALTY BOX for the remainder of the current SET and the following SET.	2. PLAYERペナルティセットを受信するAプレイヤーが現在のSETの残りの部分と次のSETのためのペナルティエリア内に維持しなければなりません。	2.PLAYER PENALTY SETを受け取るプレイヤーは、現在のセットとそれに続くセットの残りの間、ペナルティボックス内に留まらなければなりません。			
Section 8.Retrievers	第8.Retrievers	セクション8.レトリバー	8 retrievers		
1. RETRIEVER is an individual designated to retrieve balls that go out of play. TEAMS are responsible for providing retrievers. There will normally be 2 RETRIEVERS provided by each TEAM. Tournament OFFICIALS will determine if more or fewer RETRIEVERS are required and they will inform TEAMS before the start of play.	1. RETRIEVERは遊びの外出ボールを取得するために、指定された個人です。チームはレトリバーを提供する責任があります。通常、各チームが提供する2つのレトリバーがあります。より多くのまたはより少ないレトリバーが必要な場合はトーナメント職員が判断し、彼らはプレーの開始前にチームを通知します。	1. RETRIEVERは、プレイアウトされた個々の指定されたボール回収担当者です。チームは、RETRIEVERを準備する責任があります。通常、各チームによって2名のRETRIEVERが提供されます。より多くのまたはより少ないレトリバーが必要とされる場合、トーナメントオフィシャルが決定し、プレイ開始前にチームに知らせます。	a.レトリバーは外に出たボールを回収することを指名された人。チームはレトリバーを準備しなければならない。普通、チームに2人ずつ準備される。もしもっと多くもしくは少ないレトリバーが必要であればプレーが始まる前にオフィシャルがコーチやキャプテンに知らせる。		
1. A RETRIEVER may not enter the court at anytime.	1. A RETRIEVERはいつでも、裁判所を入力しないことがあります。	1. RETRIEVERは、コートに入ってはいけません。	1.レトリバーはいつでもコートに入ってはいけません。		
2. A RETRIEVER may not wear a jersey of the same colour as their TEAM uniform.	2. A RETRIEVERは自分のチームのユニフォームと同じ色のユニフォームを着用しなくてもよいです。	2. RETRIEVERは、チームユニフォームと同じ色のjerseyを着用してはいけません。	2.レトリバーはチームユニフォームと同じ色のジャージを着てはいけません。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
3. A RETRIEVER is only allowed to field balls that are outside of the courts boundaries and have not passed the court's halfway line.	3. RETRIEVERだけ裁判所境界の外側にあるフィールドボールに許可され、裁判所の途中でラインを通過していません。	3.RETRIEVERは、コートの境界線の外側にあり、コートのhalfway lineを過ぎていないボールのみに対して処理することができます。	3.レトリバーは陣地のハーフラインのサイドのみボールを回収することが許されている。		
1. Each team will designate RETRIEVERS.	1.各チームはレトリバーを指定します。	1.各チームがRETRIEVERを指定します。	a.各チームレトリバーを準備する。		
1. Retrievers may be changed during the RESET between each SET.	1.レトリバーは、各セットの間にリセット中に変更することができます。	1.各SET間のRESET中にRETRIEVERを変更することができます。			
2. RETRIEVERS can be ejected from play if they hoard dodgeballs which are needed in play.	2. 彼らはプレーに必要なdodgeballsを買いだめ場合レトリバーがプレーから排出することができます。	2. RETRIEVERがプレーに必要なドッジボールを保有し続ける場合、プレーから退場させることができます。	b.プレーに必要なボールをずっと保持している場合は、レトリバーを退場させることができる。		
3. RETRIEVERS must put balls into play as soon as possible.	3.レトリバーはできるだけ早く場にボールを置く必要があります。	3.RETRIEVERはできるだけ早くボールをプレーに戻さなければならない。	c.レトリバーはできるだけ早くボールをプレーに戻さなければならない。		
4. When returning a ball to play a RETRIEVER may either toss a ball to any active PLAYER behind the TEAMS ATTACK LINE or place the ball on COURT behind the TEAMS ATTACK LINE.	4. RETRIEVERを再生するためにボールを返すときのいずれかTEAMS ATTACK LINEの背後にある任意のアクティブなプレイヤーにボールを投げるか、TEAMS ATTACK LINEの後ろのコート上でボールを置くことがあります。	4. RETRIEVERをするためにボールを返却するときは、TEAMSATTACK LINEの背後にあるすべてのactivePLAYERを無効にするか、TEAMSATTACK LINEの背後にあるCOURTにボールを置きます。	d.レトリバーは現役の(コートにいる)選手にボールをパスする。		
5. Balls being returned from OUT OF BOUNDS must be returned to play by passing them on to the court behind their TEAMS ATTACK LINE.	範囲外から返される5.ボールは、チーム ATTACK LINEの後ろの裁判所へのそれらを渡すことによって、遊びに戻す必要があります。	5.アウトオブバウンズから返却されたボールは、チームアタックラインの後ろにあるコートを通してプレーに戻されなければならない。	e.外から戻されたボールはチームのアタックラインの後ろからパスされなければならない。		
4. For events not requiring RETRIEVERS the following rules apply:	レトリバーを必要としないイベントの場合4.次の規則が適用されます。	4. RETRIEVERSを必要としないイベントには、以下のルールが適用されます	b.レトリバーが必要ないときは、		
4-1. If there are PLAYERS in the QUEUE:	4-1. 場合QUEUEのプレイヤーがあります。		1.キューエリアに人(レトリバー)がいる場合		
4-2. Active PLAYERS may not go OUT OF BOUNDS to retrieve balls.	4-2. 現役選手がボールを取得するために、境界の外に出ない場合があります。		a.コート内にいる選手は外に出たボールを回収してはいけません。		
4-3. One PLAYER may leave the QUEUE to retrieve a ball OUT OF BOUNDS.	4-3. 一人のプレイヤーは、境界のボールOUTを取得するためにキューを残すことができます。		b.選手はすばやくボールを回収する。故意に遅らせることは反則となる。		
4-4.A PLAYER leaving the QUEUE to retrieve a ball is subject to all RETRIEVER rules and regulations.	ボールを取得するためにキューを残し4.4.A PLAYERは、すべてのRETRIEVERの規則や規制の対象となります。		c.キューエリアから出てボールを回収する場合は、その人はレトリバーのルールに従わなければならない。		
2. If there are no PLAYERS in the QUEUE:	2.キューにPLAYERSがない場合:		2.キューエリアに人がいない場合		
1. One active PLAYER may go OUT OF BOUNDS to retrieve a ball.	1.一つのアクティブ・プレイヤーがボールを取得するために、範囲外に行くことがあります。		a.コート内の1人が外に出たボールを回収する。		
2. A PLAYER retrieving a ball must return promptly to their side of the court. Intentional delay will result in a penalty.	2. ボールを取り出すPLAYERは裁判所の彼らの側に迅速に戻らなければならない。意図的な遅延は、ペナルティが発生します。		b.ボールを回収した選手はすばやく戻す。故意に遅らせることは反則となる。		
3. A LIVEPLAYER leaving the court to retrieve a ball must leave the court behind their team's ATTACK LINE.	3. ボールを取得するために裁判所を出たLIVEPLAYERは、自分のチーム "の攻撃ラインの後ろに裁判所を残しておく必要があります。		c.コート内の選手がボールを回収しに行った場合、チームのアタックラインの後ろからコートを出る。		
The PLAYER must raise their hand above their head to indicate they are leaving court to retrieve a ball.	PLAYERは、彼らがボールを取得するために裁判所を残している示すために、彼らの頭の上に手を上げる必要があります。		i.ボールを回収しに行く選手は手を頭より高く上げる。		
The PLAYER remains a live target until they have made contact outside the playing area of the court.	彼らは裁判所の競技エリア外の接触をしたまでPLAYERはライブターゲットのまま。		ii.選手はコートを出て、両足がコートの外に着くまではコート内の選手である。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文章構成が異なりますが参考		
The retrieving PLAYER must come back into play by stepping back onto court over the backline.	取得PLAYERは、バックラインオーバーコートの上に背中を踏んで遊びに戻って来なければなりません。		iii.レトリバーとなった選手はバックラインの後ろからコートに戻る。		
A LIVEPLAYER retrieving balls is subject to all retriever rules and regulations.	ボールを取り出すLIVEPLAYERはすべてレトリバーの規則や規制の対象となります。		d.コート内の選手がレトリバーとなる場合、レトリバーのルールに従わなければならない。		
3. A RETRIEVER may not	3. A RETRIEVERないかもしれません	3. RETRIEVERは、次の行為は禁止です。			
Touch, move or interfere with a ball that is within the COURT boundaries either through direct contact with the ball or by deliberate use of a ball they have RETRIEVED.	タッチ、動きやボールとの直接接点を介して、あるいは、彼らが取得したボールを意図的に使用していずれかの裁判所の境界内にあるボールを妨げます。	ボールと直接接触するか、意図的にボールを使用することによって、ボールの境界内にあるボールに触れたり、動かしたり、干渉したりすること			
Cause a ball to be transferred to the opposite TEAM through any means.	ボールは任意の手段を通じて反対のチームに転送することが原因。	何らかの手段でボールを反対側のチームに移動させること			
Make contact with an opposition RETRIEVER.	野党レトリバーとの接触を確認します。	対戦相手のRETRIEVERと連絡をとること			
4. If a RETRIEVER commits an infraction the MATCH OFFICIALS may:	4. RETRIEVERが違反を犯した場合MATCH当局者は可能性があります。	4. RETRIEVERが違反行為を行った場合、MATCH OFFICIALSは以下のことを行えます。			
4-1. Ask the opposing TEAM to choose the distribution of all balls.	4-1. すべてのボールの分布を選択するために相手チームを確認して下さい。	4-1.相手チームに全球の配分を求める。			
4-2. Choose to give a TEAM RETRIEVER warning depending on the nature of the infraction.	4-2. 違反の性質に応じてTEAMレトリバーの警告を与えることを選択してください。	4-2. 違反の性質に応じて、チームRETRIEVERへ警告を出す選択			
4-3. Choose to give a YELLOW CARD or RED CARD depending on the nature of the infraction.	4-3. 違反の性質に応じて、イエローカードやレッドカードを与えることを選択してください。	4-3. 違反の性質に応じて、YELLOW CARDまたはRED CARDを選択してください。			
Section 9. Spectator Interference	第9節 観客干渉	セクション9.観客の干渉	9 spectator interference		
1. Spectators may return a ball to play that has gone OUT OF BOUNDS by passing it to an OFFICIAL or RETRIEVER.	1.観客はOFFICIALまたはRETRIEVERに渡すことにより、境界のなくなっOUTを持って遊びにボールを戻してもよいです。	1.観客は、OFFICIALまたはRETRIEVERにボールを渡すことで、バウンスアウトになったボールをプレーに戻すことができます。	a.観客は外に出てしまったボールをオフィシャル、レトリバー、もしくはチームの人に返す。これは妨害とはならない。		
RULE 4 - THE MATCH	規則4 - THE MATCH	ルール4 - マッチ			
Section 1. Approved Style of Play	第1プレイのスタイルを承認	セクション1.承認されたプレイスタイル	1 approved style of play		
1. There is currently one approved style of play that is sanctioned by the WDA (See Rule 4- Section 5)	1. WDA(4-5項を参照してくださいルール)によって認可された演劇の現在、1つの承認されたスタイルがあります	1.現在WDAIによって認可されている承認されたプレイスタイルがあります(ルール4 - セクション5を参照)。	現在、WDAIによって認可されている1つの承認されたプレイスタイルが存在する。		
Section 2.Home Team	第2.HomeTeam	第2章ホームチーム	2 home team		
1. The home team shall get first choice of courtside.	1.ホームチームは、コートサイドの最初の選択肢を得るものとします。	1.ホームチームはコートサイドの最初の選択をしなければならない。	a.ホームチームは最初のコートの選択肢がある。		
2. In absence of a home team, choice of sides shall be determined by a coin toss.	2.ホームチームが存在しない場合には、辺の選択はコイントスによって決定されなければならないとします。	2.ホームチームが存在しない場合、サイドの選択はコイントスによって決定されなければならない。	b.ホームチームがない場合、コイントスによってコートのサイドが決まる。		
Section 3. Bench Conduct	第3節ベンチ行動	セクション3	3 bench conduct		
1. COACHES, ASSISTANT COACHES, MANAGERS, SUBSTITUTES, PLAYERS, shall only be allowed in their designated area, personnel not taking part in live play, i.e., during a SET, shall not be allowed inside the boundaries (barrier sand/or nets) which designates the area of court play.	1.コーチ、アシスタントコーチ、マネージャー、代用、PLAYERSだけ自分の指定した領域で許可されなければならない、ライブ演奏に参加していない人が、すなわち、SETの間に、(バリア砂/またははネット)の境界内で許されてはなりませんこれは裁判所の遊びの領域を指定。	1.コーチ、アシスタントコーチ、監督、補欠選手は、その指定された場所でのライブプレイに参加することはできません。すなわち、SET中は、コートの範囲内の境界線(障壁および/またははネット)の中に入ることはできません。	a.コーチ、選手、補欠、または参加していない他の人物は、指定されたプレーエリア内に入ることは許されない。?		
2. Violation of point 1 can result in a TEAM FORFEIT of the SET being played.	点1の2違反は、再生中のSETチームFORFEITをもたらすことができます。	2.ポイント1の違反が発生した場合、チームのFORFEITを与えることができます。	b.ポイントAの妨害はチームの罰則となる。?		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
Section 4. Fitness of the Court	裁判所の第4節フィットネス	セクション4 Courtのフィットネス	4 fitness of the court		
1. The OFFICIAL shall determine the fitness of the court prior to the start of the MATCH.	1. OFFICIALは、MATCHの開始前に、裁判所の適合性を決定するものとします。	1.オフィシャルは試合の開始前にコート の適合性を決定するもの とします。	a.オフィシャルは試合が始まる前にコートが適切であるか決める。		
2. The court must fit WDA standards and be free of slip or trip hazards.	2.裁判所は、WDA規格に適合し、スリップや旅行危険があつてはなりません。	2.コートはWDAの規則に合っていて、滑ったりつまずく危険がないこと。⇒	b.コートはWDAの規則に合っていて、滑ったりつまずく危険がないこと。		
3. Over the course of the MATCH, should the court be become hazardous, the OFFICIAL may call a TIMEOUT to clear the hazard.	3. MATCHのコースで、裁判所は、公式には危険をクリアするためにTIMEOUTを呼び出すことができ、有害になるべきです。	3.試合中にコートが危険だと判断された場合はタイムアウトをとり、危険を取り除く。⇒	1.試合中にコートが危険だと判断された場合はタイムアウトをとり、危険を取り除く。		
4. A RESET will be called to resume play.	4. A RESETはプレーを再開するために呼び出されます。	4.プレーを再開するためにRESETがcallされます。	2.リセットはリズムプレーと呼ばれる。		
Section 5. Regulation Matchand GameType	第5節規制Matchandゲームタイプ	Section 5.Regulation Match and GameType	5 regulation match and game type		
1. Match:	1. マッチ:	1. マッチ:	a.match		
1. A regulation MATCH will consist of two 15 minute halves,with a 5 minute half-time break.	1. A規制MATCHは、5分間のハーフタイムの休憩で、2人の15分ハーフで構成されます。	1.レギュレーションMATCHは、5分半のタイムブレークで15分ごとにソフトウェアを構成します。	1.普通の試合は15分ハーフでハーフタイムは5分となる。		
2. The 15 minutes for the each half will be a running clock,i.e.15 minutes without pausing.	各半分は一時停止せずに実行している時計、i.e.15分になります2. 15分。	2. 各半分の15分は、実行中の時計、つまり一時停止なしの15分になります。	2.15分間タイムが止まることはない。(ランニングタイム)		
1. If less than 30 seconds remain of a MATCH after a SET or RESET is completed the MATCH OFFICIALS will announce that a FINAL SET will be played and the MATCH clock will be set for a FINAL SET.	SETまたはRESETがマッチオフィシャルがFINAL SETが再生され、MATCHクロックはFINAL SETのために設定されることを発表します完了した後に1 30秒未満の場合は、試合のまま。	1. SETまたはRESETが完了してからMATCH時間が残り30秒以内の場合、MATCH OFFICIALSはFINAL SETが実行され、MATCHクロックがFINAL SETに設定されることを通知します。			
1. All penalty timers will be paused when MATCH OFFICIALS announce the FINAL SET and will restart when the FINAL SET begins and will be paused again when it ends.	MATCH当局はFINAL SETを発表し、FINAL SETが開始されたときに再起動し、それが終了したときに再び一時停止されるとき1.すべてのペナルティタイマーは一時停止されます。	1. MATCH OFFICIALSがFINAL SETを発表するとすべてのペナルティタイマーは一時停止され、FINAL SETが始まると再開され、終了すると再び一時停止されます。			
2. A FINAL SET will last a maximum of 90 seconds.	2. A FINAL SETは、90秒の最大値を持続します。	2. FINAL SETは最大90秒間持続します。			
1. In the event of any FALSE START the FINAL SET timer will be reset to the full FINAL SET time.	どんなFALSEの場合に1. FINAL SETタイマーがフルFINAL SET時間にリセットされますSTART。	1. FALSE STARTが発生した場合、FINAL SETタイマーは完全なFINAL SET時間にリセットされます。			
3.The HEAD REFEREE or other MATCH OFFICIAL can halt play and call for a time out to stop the MATCH timing when they deem this to be necessary. (See point6)	3. HEADレフリーまたは他のMATCH OFFICIALは、彼らが必要になるこの考えるときMATCHタイミングを停止する時間のためにプレーして呼び出しを中止することができます。(参照のpoint6)	3. HEAD REFEREEまたは他のMATCHOFFICIALは、プレーを止めることができ、必要に応じてMATCHタイミングを停止するためにプレイアウトおよびコールタイムアウトを停止できます。(ポイント6参照)	3.オフィシャルが必要と感じたときは、ヘッドレフリーもしくは他のオフィシャルが試合を止め、タイムアウトを取ることができる。		
4. TEAMS will change ends at half-time.	4.チームはハーフタイムに端を変更します。	4.⇒	4.コートはハーフタイムで交換する。		
2. Sets:	2.設定します:	2.セット:	b.sets		
1. A MATCH will consist of an indeterminate number of SETS.	1. A MATCHはSETSの不確定数で構成されます。	1. MATCHは、不確定のSET数で構成されます。	1.試合の数は不確定である。?		
2. A SET is when 2 TEAMS line up behind the BACK LINE to start play and they play until one TEAM is eliminated, or until the time for the SETexpires.	2つのチームがプレーを開始するためにバックラインの後ろに並ぶと、1つのチームが解消されるまで、彼らがプレー、またはSETexpiresまでの時間まで、とき2. A SETです。	2. 1つのチームが削除されるまで、またはSETが期限切れになるまで、2TEAMSBACK LINEの後ろに並んで再生して再生します。	2.試合は、2つのチームが6人のプレイヤーでプレーを開始するためにバックラインの後ろに並んでいるときから、片方のチームの人数がゼロになるまでか、時間が終わるまでである。		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
3. A SET is played as an elimination game with 2 points awarded towards the MATCH score for the winning of each SET or 1 Point each for a draw.	3. SETは、抽選のために、それぞれ各SETまたは1ポイントの勝利のための一致スコアの方に授与さ2ポイントで排除ゲームとして再生されま	3.各消化SETの、勝利には2ポイント、引き分けには1ポイントが対戦スコアに加えられ、SETは進行し	3.試合は、各セットの勝利のためのマッチスコアに向けて与えられたポイントの有する。??		
4. The maximum time allowed for each SET is 3 minutes of continuous play.	4.各SETに許可される最大時間は、連続再生の3分です。	4.各SETの最大許容時間は3分間の連続プレイです。	4.最長3分の連続したプレーが許される。?		
5. If the REFEREE declares a SET ended due to minutes of time being played, the winning TEAM for that SET will be the TEAM with the most PLAYERS, on court when the REFEREE has ended the SET. If WDA Rules & Regulations Version 2.0.4 Page 22 of 51	5.審判が再生されている時間の3分のために終了しSETを宣言した場合、そのSETのための優勝チームは、審判がSETを終了した裁判上のほとんどのプレイヤーとチームになります。WDA規則および規定51のバージョン2.0.4ページ22の場合	5. REFEREEが、3分間プレイされたためにSETが終了したと宣言した場合、REFEREEがSETを終了した時点で、そのSETの勝利TEAMは最も多くのプレイヤーがいるTEAMとなります。WDA Rules & Regulationsバージョン2.0.4の場合22/51	5.審判が3分のためにセットが終了したと宣言した場合、そのセットの勝利チームは、審判がセットを終了したときに最も多くの選手が残っている方。		
both TEAMS have an equal number of PLAYERS, still in when time expires at the end of a SET, it will be declared a draw and both teams receive 1 point towards the MATCH score.	両チームはまだ時間がSETの終わりに満了したとき、それは引き分けと宣言され、両チームが試合のスコアの方に1ポイントを受け取るのプレイヤーの等しい数を持っています。	SETの終了時に両方のチームにまだ同数のPLAYERSがあるときには、引き分けと宣言され、MATCHスコアに対して、両方のチームが1ポイントを受け取ります。	同点の場合はドローとなり、1ポイントずつ貰える。		
6. When a TEAM is eliminated, or the time expires, TEAMS will RESET for the next period. TEAMS must RESET immediately. MATCH OFFICIALS will allow 20 seconds for TEAMS to RESET.	6. チームは排除、または時間が経過した場合、次period. TEAMSは直ちにリセットしなければならぬため、チームはリセットされます。MATCH職員はチームの20秒にリセットすることができます。	6. チーム全員が当てられるか、時間が切れると、チームは次のperiodへ向けリセットされます。チームはただちにリセットする必要があります。チームオフィシャルは、チームのリセットのために20秒与えます。	6.チームがみんな当たったり、時間が無くなったらリセットして次へ。チームは早急にリセットする。オフィシャルは20秒間チームにリセットする時間を与える。		
7. Upon completion of a SET the winning TEAM receives 2 points towards their MATCH score if a SET is drawn both TEAMS will be awarded 1 point.	7. SETは、両チームが1点を授与される描画されている場合、SETの完了時に勝利チームは一致スコアに向かって2点を受け取ります。	7. SETが完了すると、勝利チームはTEAMを2ポイント受け取り、SETが引き分けた場合は両方のTEAMSに1ポイントが付与されます。	7.同点の場合は勝ち点1ずつとなる。		
3. After the MATCH has been completed, the points are totalled to determine a winner. The team with the highest points total wins the MATCH.	3. MATCHが完了した後、ポイントが勝者を決定するために合計されます。最高点の合計を持つチームが試合を勝利します。	3.MATCHが完了した後、勝者を決定するためにポイントが合計されます。より得点の高いチームがMATCHに勝ちます。	c.after all sets in the match have been completed;(すべてのセットが終わったら)最終的なポイントを集計する。1番多かったチームが勝者となる。		
4. A tie or drawn MATCH will remain as such in league tables and tournament group or pool rounds. Competitions will normally use the following scoring system:	4. ネクタイや描画MATCHリーグテーブルトーナメントグループまたはプールラウンドにおいてそのようなものとして残ります。大会には、通常、以下のスコアリングシステムを使用します。	4.同点や引き分けの試合はそのまま予選リーグテーブルやトーナメントグループ、プールラウンドの結果が残ります。優劣を決める場合は通常、以下の採点システムが使用されます。	d.同点の場合、試合はそのまま試合表、トーナメントグループに残る。?		
1. The points awarded from MATCH play towards a league table or group/pool in tournament play will normally be 3 points for a MATCH win and 1 point for a drawn MATCH.	1. トーナメントにおけるリーグテーブルまたはグループ/プールに向かってマッチプレーから授与点は、通常、MATCHの勝利のための3点と描かれたMATCH 1点となります。	4-1.トーナメントの試合でリーグテーブルやグループプールに向けて行われたマッチプレイから得られるポイントは、通常、マッチの勝利には3ポイント、引き分けのマッチには1ポイントです。	1.トーナメントでの予選リーグから得られるポイントは、勝ち3点、ドローは1点となる。	前段では勝利は2ポイントとなっていたような?	
2. In league and group/pool tables, round-robin competitions, the more points from MATCH play won by a team the higher they will be placed in the table.	2. リーググループ/プールテーブル、ラウンドロビン競技会では、上位チームによるマッチプレーのウォンからより多くのポイントは、彼らがテーブルに置かれます。	2.リーグ/グループ/プールテーブル、ラウンドロビン・コンペティション、MATCHplayからの得点は、テーブルの上位に配置されるほどチームによって獲得されます。	e.競技は記録システムを使う 2.予選リーグもしくは総当たりの試合では、ポイントが高いほど表に置かれる。?		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
3. If 2 teams are tied on points in a table the number of MATCH wins will decide which team is placed higher.	3. 2つのチームがテーブルにポイントで結ばれている場合MATCH勝利数が高い置かれたチームが決定します。	3. 2つのチームがテーブル内のポイントで結ばれている場合は、MATCHの勝利数によってどちらのチームの順位が上がるかが決まります。	3.2チームが同点の場合、セット数で高い方が決まる。		
1. If this is equal, the team with the better SETS for and against difference will be placed higher.	1. これが等しい場合、用と違いに対する優れたセットでチームが上位に配置されます。	3-1.これが同じであれば、??得失セット数の差で??、より良いSETSを持つチームがより高く配置されます。	i.これも同点だった場合、試合の勝った数で決まる。		
2. If they have won an equal number of MATCHES and SETS their head to head result(s) will be used to decide which team is the better placed.	2. 彼らはMATCHESの等しい数を獲得し、ヘッドの結果に自分の頭を設定している場合(複数可)良く配置されたチームを決定するために使用されます。	2.一致する数が一致して、対戦相手の結果が一致している場合は、どちらのチームが最適なチームであるかを判断するために使用されます。	ii.それも同点だった場合、直接対決。		
3. Failing all the set ie-breaking methods a single SET will be played to determine which team is placed higher.	3.単一SETが高く配置されたチームを決定するために再生されますすべてのセットすなわち破りの方法を失敗。	3.すべてのセットタイブレーク方法に失敗した場合は、どのチームが上位に配置されているかを判断するために単一のSETが実行されます。	iii.この直接対決は1セットのみ。		
5. Overtime Set	5.残業セット	5.延長セット	f.overtime set		
1. In knockout tournament play, an OVERTIME SET is played at the end of a MATCH when both teams have won an equal number of SETS in the MATCH. An additional OVERTIME SET starts.	1. ノックアウトトーナメントプレイでは、残業SETは、両チームが試合中にセットの数と同じ数を獲得しているMATCHの最後に演奏されています。追加の残業SETが開始されます。	1.ノックアウトトーナメントプレイでは、両方のチームが試合で同数のセットを獲得したとき、試合終了時にオーバータイムセットがプレイされます。追加のOVERTIME SETが始まります。	勝ち抜きや決勝のドロウ試合は、1分追加されて試合を行う。 1.1分たつて最終的にコートに人数の多い方が勝者。		
2. If this is drawn at 3 minutes the MATCH OFFICIALS will call "Sudden Death!" and the first TEAM to eliminate an opposing PLAYER wins the MATCH.	2. これは3分で描かれている場合MATCH当局者は「突然死を！」呼びますそして相手プレイヤーを排除するための最初のチームは試合に勝ちます。	2.これが3分後に引き分けた場合、MATCH OFFICIALSは「Sudden Death！」を呼び出し、最初に相手のプレイヤーを排除したTEAMがMATCHを勝ち取ります。	2.それでも同点の場合は、オフィシャルがサドンデス！とコールし、先に相手を減らした方が勝者。		
6. An OFFICIAL is empowered to stop a MATCH at any time because of darkness,rain,fire,panic,or any other causes that place the patrons or PLAYERS inperil.	6. OFFICIALがあるため、暗闇、雨、火災、パニック、または任意の他の原因その場所常連客やPLAYERS、inperilの任意の時点で試合を停止する権限を与えられています。	6.闇、雨、火事、パニック、または他の利用者やプレイヤーを危険にさらすその他の原因により、OFFICIALはいつでもMATCHを停止することができます。	g.オフィシャルはいつでも暗闇(停電)、雨、火事、パニックやその他の理由で試合を止める権利がある。		
1. A MATCH stopped by an OFFICIAL is deemed regulation if 3 or more SETS have been completed.	1. A MATCHは、3組以上が完了した場合に規制とみなされる公式によって停止しました。	1. OFFICIALによって停止されたMATCHは、3SET以上が完了した場合に成立と見なされます。(be deemed regulation=直訳では規制とみなすのですが、)	1.3セットが完了していれば、公式に止められた試合は規制とみなされる。?		
2. If the MATCH is considered regulation, the team winning the majority of the SETS is declared the winner.	2. MATCHがレギュレーションと見なされた場合は、セットの過半数を獲得したチームが勝者と宣言されます。	2.MATCHが成立と見なされた場合は、SETSの過半数を勝ち取ったチームが勝者と宣言されます。	2.試合が規制されたとしたら、その時点で多くのセットを獲得していた方が勝ち。		
3. Matches not considered regulation shall be resumed at the exact point where they were stopped.	3. マッチは規制は、それらが停止した正確なポイントで再開されるものと考えられていません。	3.regulationと見なされない試合は、中止された時点から再開されます。	3.規制とみなされない試合は、停止した正確な時点で再開されなければならない。		
4. Stopped matches that result in a tie, may be resumed with a RESET, consisting of the same number of PLAYERS, at the point the SET was stopped.	4. タイもたらす停止マッチは、SETが停止した時点で、プレイヤーの同じ数からなる、RESETで再開することができます。	4.同点となる試合の中止は、SETが中止された時点で、同数のPLAYERSからなるRESETで再開できます。	4.同点に終わり停止した試合は、セットで停止した時点で同じ数の選手からリセットで再開することができる。		
Section 6. Forfeited Match and ForfeitedSet	第6節没収試合とForfeitedSet	セクション6. 没収マッチとForfeitedSet	6 forfeit match and forfeit set		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
A forfeited MATCH shall be declared by the OFFICIAL in favour of the TEAM not at fault in the following cases:	没収MATCHは、次のような場合に、障害のチームではないの賛成でOFFICIALによって宣言されなければなりません。	1.没収された対戦は、以下のケースで正当なチームに有利になると公式によって宣言されなければなりません。	a.失格となった試合は、次の点で過失をしていないチームが有利であることをオフィシャルは宣言しなければならない？		
1. If an OFFICIAL is physically attacked by any TEAM member and/or spectator.	1. OFFICIALが物理的にどのチームメンバーおよび/または観客に襲われた場合。	1.いずれかのチームメンバーおよび/または観客によって公式に攻撃された場合。	1.オフィシャルがチームメンバーや観客から身体的な攻撃を受けた場合。		
2. If a TEAM fails to appear on the court or is on the court but refuses to begin a MATCH at the scheduled or assigned time.	2.チームはコート上で表示されないまたは裁判所であるが、スケジュールされたか、割り当てられた時間にMATCHを開始することを拒否した場合。	2.チームがCOURTに集まることができないか、COURTにいるが、予定された、または割り当てられた時間に試合の開始を拒否した場合。	2.チームがコートに現れなかったり、スケジュールの関係などで現れたが断られた場合。		
3. If a TEAM refuses to continue to play after the MATCH has begun, unless the MATCH has been suspended or terminated by the OFFICIAL.	3. MATCHはOFFICIALによって中断または終了されていない限り、チームは、試合が始まった後に再生し続けることを拒否した場合。	3.OFFICIALによって試合が中断された、または終了された場合を除き、試合が始まった後でチームがプレーを続けることを拒否した場合。	3.試合が始まってからチームが続行を拒否したとき。(オフィシャルによって止められた場合は除く。)		
4. If, after the OFFICIAL has suspended play, one side fails to resume play within two minutes after the OFFICIAL signal to resume play.	4. OFFICIALはプレーを中断した後、場合、片側はプレーを再開するOFFICIAL信号2分後にプレーを再開することができません。	⇒	4.オフィシャルが試合を中断した後、再開する合図をオフィシャルが出してから2分以内に一方の側が再開できない場合。		
5. If a TEAM employs tactics noticeably designed to delay the game.	5.チームが著しくゲームを遅らせるように設計された戦術を採用した場合。	5.チームが、著しくゲームを遅らせるように設計された戦術を採用している場合。	5.チームがゲームを遅らせるための故意の戦術を行なった場合。		
6. If after a warning by an OFFICIAL, anyone of the rules of the game is wilfully violated.	6. OFFICIALによる警告後、ゲームのルールのいずれかが故意に違反した場合。	6.オフィシャルによる警告の後、ゲームのルールのどれか1つが故意に違反された場合。	6.オフィシャルに警告された後、ルールが故意に破られたとき。		
7. If the order for the ejection of a PLAYER, COACH or TEAM MANAGER is not obeyed.	7. PLAYER、コーチやチームマネージャーの排出のための順序が守られていない場合。	7. PLAYER, COACH, またはTEAM MANAGERがイジェクトの指示に従わない場合。	7.選手、コーチ、マネージャーが退出しなければならないのに従わないとき。		
8. If an EJECTED PLAYER is discovered participating.	8. 排出PLAYERが発見された場合、参加。	8.退場PLAYERの参加を発見した場合	9.退場者が参加しているのが見つかったとき。		
9. If a PLAYER is injured or becomes ill, leaving the TEAM with less PLAYERS, than the required number of PLAYERS, for a full team.	9. PLAYERは、完全なチームの選手の必要な数よりも少ないPLAYERS、とチームを残して、怪我や病気になった場合。	9. PLAYERの怪我や病気により、必要な人数より少ないPLAYER数しか残されていない場合	10.けがや病気でプレーが成り立つ人数に達さなくなったとき。8.退場者が出て、プレーが成り立つ人数に達さなくなったとき。		
10. Once a MATCH has been forfeited, the FORFEIT cannot be changed.	10. MATCHが没収された後、FORFEITを変更することはできません。	10. 一旦没収されたMATCHは、結果を変更することはできません。	11.一度試合が放棄となった場合、もうその結果は覆らない。		
2. A forfeited SET will happen when a team is not on court to begin the first SET in a MATCH at the scheduled time and when the MATCH OFFICIALS and opposing team are present.	2. チームは予定時間とするときMATCH関係者や相手チームが存在しているの試合で最初のセットを開始するために裁判所がないときに没収SETが発生します。	2.チームが、スケジュールされた時間に、当該試合で最初のセットを開始するためにコート上にいないとき、且つ、MATCH OFFICIALと相手チームはコート上にいる場合、失効SETは起こります。	b.試合する権利を放棄したとみなされるのは、最初のセットが始まる予定通りの時間にコートにいないときや、相手チームやオフィシャルがいるのにいないとき。		
1. The HEAD REFEREE will declare the first SET FORFEIT and then allow the team who has forfeited a maximum of 3 minutes to be ready for the second SET of the MATCH.	1. HEADの審判は最初のSET FORFEITを宣言してから3分の最大を没収しているチームが試合の第二のSETのための準備ができるようになります。	1. HEAD REFEREEは最初のSET FORFEITを宣言し、その後、失ったチームがMATCHの次SETに備えることができるよう、最大3分の準備時間を許可します。	1.ヘッドレフリーは最初のセットの放棄を宣言し、放棄したチームに最大3分の準備する時間が許される。		
2. Should the team still not be present and/or ready to begin play they will forfeit the MATCH.	2.万一のチームはまだ存在および/または、彼らは試合を没収されますプレーを開始する準備ができていません。	2.チームがまだ存在していない、および/またはプレーを開始する準備ができていない場合、チームは試合を失うことになります。	2.準備ができていない、もしくは来ていないチームは試合放棄となる。		
3. A FORFEIT SET can also occur when a team receives a TEAM YELLOW CARD.	3. チームはTEAM YELLOWカードを受信したときにA FORFEIT SETも発生する可能性があります。	3.チームがチームイエローカードを受け取ったときも、FORFEIT SETが発生する可能性があります。	3.試合放棄はチームイエローカードを得たときにも起こる。	チームイエローカードとは？	
3. Forfeit Scoring:	3.没収採点:	3. 失格発生時の Scoring:	c.試合放棄の記録		

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳(OVERDRIVE 奥宮さん)※正確には当時のファイルや文 章構成が異なりますが参考		
1. A FORFEIT SET will award the one point for that SET to the non-offending team, towards their MATCH score.	彼らの一致スコアの方1. A FORFEIT SET非怒らチームへのSETのための意志賞1点、。	1. FORFEIT SETは、MATCHスコア上、そのSETの1ポイントを問題のないチーム側に授与します。	1.試合放棄となったセットは、相手チームに1ポイントとなる。		
2. A MATCH FORFEIT will result in the non-offending team being awarded the win for that MATCH by 20 points to nil(20-0).	2. A MATCH FORFEITはnilに20ポイント(20-0)でそのMATCHのために勝利を授与された非怒らチームになります。	2. MATCH FORFEIT発生時は、問題のないチームがそのMATCHの勝利を20ポイント対nil(20-0)で獲得することになります。	2.試合放棄となった試合は10-0での不戦勝となる。		
	#VALUE!				

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当 時のファイルや文章構成が異なります が参考
RULE 5 – STARTING THE GAME	RULE 5 - ゲームを開始	ルール5 - ゲームを開始する	
Section 1. Beginning Play	プレイを始めて第1節	セクション1. Beginning Play	1 beginning play
1. Play begins with all PLAYERS positioned behind their team's BACK LINE.	1. プレイは自分のチームのバックラインの後ろに配置すべてのプレーヤーから始まります。	1.すべてのPLAYERがお互いのチームのBACK LINEの後ろに位置した状態で、プレイは始まります。	A.プレイはすべての選手がバックラインの後ろに並んで始まる。
1-1. PLAYERS cannot be over the BACK LINE or touch the BACK LINE, until after the OFFICIALS have signalled the start of play.	1-1. プレイヤーはバックラインを超えることや職員がプレイの開始を合図するまでは、バックラインに触れることができません。	1-1.オフィシャルがプレイの開始を知らせるまで、PLAYERはバックラインを越えたりバックラインに触れることはできません。	a.オフィシャルがスタートの合図を出すまで、バックラインを越えたり踏んだりできない。
2. False Starts	2. 不正スタート	2. False Start	B.false starts
1. After the MATCH OFFICIALS call "Teams ready!", the PLAYERS should remain stationary and not move forwards until the starting whistle If a PLAYER does move forward, it will be considered a FALSE START.	1. MATCH当局者は「チーム準備を！」呼び出した後、プレイヤーは静止したまま開始のホイッスルまで前方に移動するべきではありません。 PLAYERが前方に移動しない場合は、FALSE STARTとみなされます。	1. MATCH OFFICIALSが「Teams ready！」とコールした後、PLAYERSは静止したまま、開始の笛が鳴るまで前進してはいけません。PLAYERが前進した場合、それはFALSE STARTと見なされます。	1. 誤ったスタートの場合、センターボールは相手に行き、チームはリセットされる。
2. In the event of a FALSE START, the offending TEAM will forfeit a ball to their opponents starting with the centre ball and the TEAMS are then RESET.	2. FALSE STARTの場合には、怒らTEAMは、センターボールで始まる相手にボールを没収し、チームはその後、リセットされます。	2.FALSE STARTが発生した場合、反則したチームはセンターボールを失い、相手チームのセンターボールで再スタート？	i.残りのチームは、最大2人の走者が争う必要のないボールを持つことが許される。？
2-1. If both TEAMS FALSE START, the TEAM which was deemed to have begun the FALSE START will be classed the offending TEAM.	2-1. 両チームはFALSE START場合は、FALSEを開始したとみなされたチームは、STARTは怒らTEAMを分類されます。	2-1.両方のチームがFALSE STARTの場合は、FALSE STARTを開始したと見なされたチームが反則のチームと分類されます。	2. 誤ったスタートは相手チーム(違反していないチーム)へボールが外から中へ与えられる。？
2-2. If the MATCH OFFICIALS are unable to determine which TEAM initiated the FALSE START the MATCH OFFICIALS will RESET	2-2. マッチオフィシャルは、マッチオフィシャルがリセットされます FALSE STARTを開始したTEAMを決定することができない場合	2-2. MATCH OFFICIALSがどのチームがFALSE STARTを開始したか判断できない場合、MATCH OFFICIALSはリセットされます。	3. 相手チームに与えられたボールは、所有しているプレイヤーが完全にコートに足を踏み入れた直後に、ゲーム開始直後に生きていとみなされる。
2-3. At the RESET the offending TEAM will only be allowed to have a maximum of 1-runner for each of the remaining balls designated for their TEAM if any remain	2-3. RESETで怒らTEAMは唯一のいずれかが残っている場合、そのチームのために指定され、残りのボールのそれぞれについて、1-ランナーの最大値を持つことが許可されます。	2-3. RESETの際は、問題となっているチームは、残っているボールがあれば、そのチームに指定されている各ボールについて、最大1人のランナーを持つことが許可されます。	
2-4. In the event of any additional FALSE START the balls are given to the other TEAM in the order of outside to inside, starting with the non-offending TEAMS balls first. Any balls given to the non-offending TEAM are deemed a LIVE BALL immediately upon the start of the SET, as soon as the PLAYER in possession has fully stepped onto the court.	2-4. 任意の追加の不正スタートの場合には、ボールが最初の非怒らTEAMSボール始まる、内部に外部のために、他のチームに与えられます。 非怒らチームに与えられた任意のボールが保持している選手は完全に裁判所に強化しているとして、SETの開始直後にLIVE BALLとみなされています。	2-4. 追加のFALSE STARTが発生した場合は、外側ボールから内側ボールに向かって順に相手のチームに渡され、最初に問題のないチームのボール(所有?)で開始されます。 セット開始時に、所有しているプレイヤーが完全にコートに足を踏み入るとすぐに、問題のないチームに与えられたボールはLIVE BALLと見なされます。	
3. The HEAD REFEREE or other designated Starter will address each TEAM with these instructions:	3. HEAD審判またはその他の指定されたスターターは、これらの命令で各チームに対処します:	3. HEAD REFEREEまたはその他の指定スターターは、以下の指示に従って各チームに対処します。	C.ヘッドレフリーや他のスターターは両チームにこのような指示をする
3-1. "Lineup!" to order teams to take their places.	3-1. 「ラインナップ！」オーダーチームへの彼らの場所を取ります。	3-1. 「Lineup！」チームに自分の場所を取るよう命令します。	1.ラインナップ！と言って位置に着かせる。
3-2. The OFFICIAL then states "Teams ready!" for the TEAMS to get into position to RUSH.	3-2. OFFICIALは、「チームの準備ができて！」と述べチームはRUSHに位置に入るためにのために。	3-2. その後、オフィシャルは、チームがラッシュするための準備を整えるための「Teams ready!」と述べます。	2.オフィシャルはチームスレディー！と言ってラッシュのポジションに着かせる。
3-3. The OFFICIAL will pause for approximately 1-second and then blow a whistle to signal the start of the SET.	3-3. 関係者は約1秒間一時停止した後、SETの開始を通知するために笛を吹きます。	3-3. OFFICIALは約1秒間停止してから、ホイッスルを吹いてSETの開始を知らせます。	3.オフィシャルは約1秒おいてスタートの合図の笛を吹く。
Section 2.The Rush	セクション2.ラッシュ	セクション2	2 the rush

英文(ENGLISH)	翻訳(google 関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当 時のファイルや文章構成が異なります が参考
1. The RUSH occurs at the beginning of each SET or RESET.	1. RUSHは、各SETまたはRESETの初めに起こります。	1.RUSHは、各SETまたはRESETの開始時に発生します。	A. ラッシュはセットごとの最初に起こる。
2. Upon an OFFICIALS signal, both TEAMS RUSH to centre court and attempt to retrieve the two balls to their left designated for their TEAM and the one ball in the centre (which is open to either TEAM).	2. オフィシャル信号時には、両チームがセンターコートに殺到し、(どちらかのチームに開いている)彼らのチームと中央に1つのボールのために指定され、左に2個のボールを取得しよう。	2.OFFICIALの合図で、両TEAMは互いのチームに優先され、左側に置かれた2つのボールと中央のボールを確保するため、コートの中央にrushします。(中央のボールはどちらのチームにも開放されています。)	B. オフィシャルの合図で、両チームはセンターコートに突入し、チームのために指定された左の2つのボールと中央の1つのボールを回収する。(中央のボールはどちらのチームがとっても良い)
3. A maximum of 3 PLAYERS per team are allowed to RUSH for the balls.	チームあたり3 PLAYERSの3 Aの最大値は、ボールにRUSHに許可されています。	3. 1チームあたり最大3人のPLAYERがボールをラッシュすることができます。	C. 最大3人の選手がラッシュをしても良い、また最低1人はラッシュをしなければならない。
4. PLAYERS who are not Rushing for the balls, but who are waiting for the balls to be made LIVE must step onto the court at the start of the set.	4. ボールに急いされるのではなく、ボールを待っている人のプレイヤーがセットの開始時に裁判所にLIVE必須のステップを行うことにします。	4.Rushing for the ballsのPLAYERではなく、ライブになるのを待っているPLAYERは、セットの開始時に足を踏み入れる必要があります。	D. ラッシュはせず待っている選手はスタートと同時にコートに入らなければならない。
4-1. Then on-rushing PLAYERS have until the rusher have reached the CENTRE LINE to step onto the court and enter the game.	4-1. ラッシャー制りが裁判所へのステップにCENTER LINEに達し、ゲームを入力するまで続いたオン急い選手が持っています。	4-1.RUSHに加わっていないplayerは、RUSHERがCENTRE LINEに到達するまでに、コートに入らなければいけません。	a. ラッシュを行わない選手はラッシュを行う選手がセンターラインにたどり着くまでにコートに入り試合に参加しなければならない。
4-2. If a PLAYER has not stepped on to the court by the time the first rusher, from either team, has reached the balls on the centre line, that PLAYER will be called OUT for being off the court.	4-2. PLAYERが時間によって裁判所に踏まれていない場合は最初のラッシャーは、どちらかのチームから、PLAYERが法廷外であるために呼び出されることを、センターライン上のボールに達しています。	4-2.最初のRUSHERが中心線上のボールに届くまでに、プレイヤーがコート内に入らない場合、そのプレイヤーはCourt外にいるためアウトコールされます。	b. ラッシュを行わない選手がラッシュを行う選手がセンターラインにたどり着いてもコートに入らない場合はアウトとなる。
5. When retrieving their 2-designated balls on their left, only one foot of the PLAYER is allowed to cross the CENTRE LINE.	5. 自分の左側にその2 - 指定されたボールを取り出すときは、PLAYERの唯一の足がセンターラインを横切ることができます。	5. それぞれのチームに充てられた左側の2個のボールを取り出すときは、プレイヤーの片方の足だけがセンターラインを横切ることができます。	
5-1. If a designated ball is knocked off of the CENTRE LINE in the opponent's direction the ball will be considered a LIVE BALL for the opponents which can be used immediately without needing to be returned to a PLAYER behind the ATTACK LINE.	5-1. 指定されたボールが相手の方向の中心線をオフにノックされた場合は、攻撃の背後にあるLINE PLAYERに戻すことが必要とせず、すぐに使用することができます。相手のためのLIVE BALLとみなされます。	1.指定されたボールがセンターラインから相手チーム方向にノックオフされた場合、そのボールは、相手チームのためのライブボールとみなされ、アタックラインの後ろのプレイヤーに返却する必要はありません。	
5-2. Only a PLAYER with a LIVE BALL may fully cross the CENTRE LINE	5-2. 唯一のLIVE BALLとPLAYERは完全にセンターラインを越えて	5-2.ライブボールを保持しているプレイヤーのみがセンターラインを完全に横切ることができます。	
5-2-1. Once a LIVE BALL has been THROWN or taken past the CENTRE LINE any PLAYER may fully cross the CENTRE LINE.	5-2-1. LIVE BALLが投げたりCENTER LINEを過ぎて取られた後の任意 PLAYERは完全にセンターラインを越えることがあります。	5-2-1.一度、ライブボールが投げられるかセンターラインを通過したら、プレイヤーはセンターラインを完全に横切ることができます。	E. 左側のボールを回収する選手は1人だけなら両足がセンターラインを超えることが許される。
6. PLAYERS rushing for the centre ball are not allowed to put their feet across or on to the CENTRELINE while trying to gain possession of the ball. The rushing PLAYERS are not allowed to contact the line or the court over the line with any part of their body, including their uniform.	6. センターボールのために急いで選手がボールを保持を獲得しようとしたときに、中心線にまたがったり自分の足を置くことを許可されていません。急いでプレイヤーは自分の制服を含め、自分の体のどの部分でライン上のラインや裁判所に連絡することを許可されていません。	6.センターボールに向かうプレイヤーは、ボールを所有しようとしている最中にCENTRELINEを越えて、またはその上に足を置くことはできません。RUSHプレイヤーは、ユニフォームを含めて、自分の体のどの部分でも、線または線を超えてCOURTに接触することはできません。	F. 真ん中のボールをラッシュする人はセンターラインを越えてはいけない。ラッシュをする人は相手との接触が許されていない。(身体、ユニフォームを含む)

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当 時のファイルや文章構成が異なります が参考	
7. There is no limit to how many balls an individual PLAYER may retrieve.	7.個々のプレイヤーが検索することができるように多くのボールに制限はありません。	7.個々のプレイヤーが取り出せるボールの数に制限はありません。	G.1人で何個ボールを回収するかは決まりはない。	
8. A PLAYER may not slide or dive head first towards the CENTRE LINE of the court when rushing to gain possession of a ball on the CENTRE LINE. The offending PLAYER will be called OUT.	8. CENTER LINE上のボールの所有権を得るために急いとき A PLAYERは、裁判所の中心線に向けて最初のスライドやダイビングヘッドしない場合があります。怒ら PLAYERはOUTと呼ばれます。	8.プレイヤーは、CENTER LINE上のボール所持の為にRUSHの際、最初にコートのセンターラインに向かって滑り込んだり、頭から飛び込んだりしてはいけません。問題のあるPLAYERはOUTコールされます。	H.ラッシュする人は滑ったりダイブしたりしてはいけません。アウトとなる。	
9. No deliberate physical contact between PLAYERS is allowed, the offending PLAYER/PLAYERS will be called OUT. This applies to pushing, grabbing and leaning on to a PLAYER from the opposing TEAM. Incidental contact when competing for the centre ball will not be penalised.	9. PLAYERS間には意図的な物理的接触が許されず、怒ら PLAYER/プレイヤーがOUTと呼ばれます。これは、プッシュつかみ、相手チームから PLAYERへ傾いて適用されます。センターボールを競う偶発的な接触が罰せられることはありません。	9.PLAYERS間の意図的な物理的接触は許可されていません。問題のあるPLAYER / PLAYERSはOUTとなります。これは、反対側のチームからプレイヤーにプッシュし、つかみ、そして傾くことに当てはまります。センターボールを争うときの偶発的な接触は罰せられません。	I.故意ではない選手同士の接触は許されるが、違反した選手はアウトとなる。これは相手チームの選手を押し、つかむことなどが当てはまる。偶然起きた接触はペナルティとはならない。	
10. If two PLAYERS both have hold of the centre ball they are both allowed to keep hold of it and try to gain possession, as long as they do not initiate intentional physical contact (see Section 2.9). If one PLAYER is pulled over the CENTRE LINE by the other competing PLAYER without the pulling PLAYER being in breach of Rule 5 Section 2.9, the PLAYER who touches the court over the CENTRE LINE will be called OUT.	10. 2 PLAYERS両方がセンターボールのホールドを持っている場合、それらは両方限り、そうではない意図的な物理的接触を開始して(2.9節を参照)、そのホールドを維持し、所持を試みるために許可されています。1 PLAYERを引っ張るPLAYERがルール5 2.9項に違反することなく、他の競合 PLAYERによってCENTER LINEの上に引っ張られた場合は、CENTER LINEオーバーコートに触れたプレイヤーはOUTと呼ばれます。	10.2人のプレイヤーが両方ともセンターボールを保持している場合、意図的な物理的接触を開始しない限り、両方ともボールを保持して所有しようとするのが許可されます(セクション2.9を参照)。片方のプレイヤーが規則5の2.9項に違反することなく、一方のプレイヤーが他方の競合プレイヤーによってセンターラインを越えて引っ張られた場合、センターラインを越えてコートに触れたプレイヤーはアウトとなります。	J.両チームの選手が同時にセンターラインのボールを取った場合、取り合うことが許されるが、故意の接触は許されない。その際に線に触れたり越えたりしたらアウト。	
11. Any PLAYER may cross the CENTRE LINE fully into the NEUTRAL ZONE once a LIVE BALL has been thrown or a PLAYER with possession of a LIVE BALL has passed the CENTRE LINE.	11. LIVEボールがスローされているか、LIVEのボール支配率でPLAYERはCENTER LINEを通過した後、任意のプレイヤーは、ニュートラルゾーンに完全 CENTER LINEを交差していてもよいです。	11.LIVE BALLが投げられるか、またはLIVE BALLを所有しているPLAYERがCENTER LINEを通過すると、どのPLAYERもCENTER LINEを完全に通過してニュートラルゾーンに入ることができます。		
12. Once all of a TEAM uncontested balls have been retrieved behind the ATTACK LINE the team may retrieve their opponents uncontested balls.	12チームのすべての無競争のボール度はチームが相手無競争のボールを検索することができるATTACKラインの後ろに取得してきました。	12.すべてのチームの未対戦ボールが攻撃ラインの後ろに回収されたら、チームは対戦相手の未対戦ボールを回収できます。		?
Section 3. Putting the ball in play during the Rush	ラッシュ時のプレーでボールを置く 第3節	Section 3.ラッシュを通してボールをインプレーにする	3 putting the ball in play	
1. During the RUSH, any ball retrieved from the NEUTRAL ZONE must be returned behind the ATTACK LINE before it may be thrown at an opponent.	1. それは相手にスローされる可能性が前RUSH中に、ニュートラルゾーンから取り出されたすべてのボールは、攻撃 LINEの後ろに返却しなければなりません。	1.ラッシュ中にニュートラルゾーンから取り出されたボールは、相手方に投げられる前にアタックラインの後ろに戻されなければなりません。	A.ラッシュの間、neutral zoneから回収されたボールは、相手チームへ投げられる前にアタックラインの後ろに戻されなくてはならない。	
2. There are several ways to put a ball into play following a RUSH. A PLAYER carries the ball across the ATTACK LINE.	2. RUSH、次のプレーにボールを入れるには、いくつかの方法があります。A PLAYERはATTACKラインを越えてボールを運びます。	2.RUSHの後にボールを場に出す方法はいくつもあります。プレイヤーがアタックラインを横切ってボールを選びます。	B.ボールをプレーにいれる方法はさまざま、	
2-1. A PLAYER passes the ball to a teammate who is behind or carries it across the ATTACK LINE.	2-1. A PLAYERは、背後にあるかATTACKラインを渡ってそれを運ぶチームメイトにボールを渡します。	2-1. PLAYERは、アタックラインを超えて背後にいる自チームの選手にパスするか運びます。	1.選手がアタックラインを越えて運ぶ。	
2-2. A RETRIEVER passes the ball to a PLAYER with both feet in contact with the COURT behind the ATTACK LINE.	2-2. A RETRIEVERはATTACKラインの背後にあるCOURTと接触して両足を持つプレイヤーにボールを渡します。	2-2.RETRIEVERは、両足がアタックラインの後ろのコートと接触している状態で、プレイヤーにボールを渡します。	2.選手がアタックラインより後ろにいるチームメイトにパスするか、アタックラインより後ろに運んでもらう。	

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当時のファイルや文章構成が異なりますが参考	
2-3. A ball is live from the opening RUSH once it is in possession of a PLAYER that has both feet established and in contact with the COURT behind the ATTACK LINE.	2-3. それは両足が確立している PLAYERの所持で、攻撃ラインの背後にある COURTと接触しているボールがオープニング RUSHからのライブです。	2-3.両足が確立され、アタックラインより後ろのコートと接触しているプレーヤーがボールを持っていると、ボールはオープニングラッシュからライブになります。	C.ボールはラッシュの後、アタックラインより後ろに越えた時点で生きていることになる。	
2-4. See Rule 5 Section 2.5.1 regarding designated balls.	2-4. 指定されたボールに関するルール 5 2.5.1項を参照してください。	2-4.指定ボールについては、ルール5の2.5.1項を参照のこと。		
2-5. Once a ball crosses the ATTACKLINE it remains in play until the end of the SET or until the game is RESET and a new RUSH is executed	2-5. ボールは、ゲームがリセットされ、新しい RUSHが実行されるまで、それは SETの最後まで遊びに残っているか ATTACKLINEを横切ったら、	2-5. ボールがアタックラインを通過すると、セットが終了するまで、またはゲームがリセットされて新しいラッシュが実行されるまで、ボールはインプレーのままです。	D.一度ボールがアタックラインより後ろに越えたら、セットが終わるまでもしくは試合がリセットされるまで生きている。	
3. A ball put in play by a PLAYER that hasn't crossed the ATTACK LINE is considered a DEAD BALL, any hits are voided plays.	ATTACKのラインを越えていないプレイヤーがプレイ中に入れば、それはデッドボールとみなされ、任意のヒットはボイド演劇があります。	3. ATTACK LINEを超えていないPLAYERがボールをインプレーにした場合、それはデッドボールとみなされ、ヒットは無効となります。	E.アタックラインを越えていないボールはデッドボールとなり、当たっても取っても無効となる。	
4. A ball knocked from it's starting position on the CENTRE LINE towards the opposing team is considered to be in play and may be collected by the opposing team without penalty.	4. Aボールは相手チームがプレー中にあると考えられ、ペナルティなしで、相手チームによって収集される方に、それは中心線上に位置し始めてからノックしました。	4. CENTER LINEの開始位置から相手チームに向かってノックされたボールは競技中とみなされ、ペナルティなしに相手チームによって集められます。		
Section 4. Time Outs and Suspension of Play	第4. Time OutsとSuspension of Play	Section 4. Time Outs and Suspension of Play	4 time out and suspension of play	
1. Each team has the option to use a TACTICAL TIMEOUT of 1 minute this must be notified to the HEAD REFEREE immediately at the end of a SET before the RESET if it is not the TIME OUT will take place at the beginning of the following SET.	1.各チームは、これはそれが無い場合はTIME OUTは、次のSETの初めに行われるRESETの前にSETの終わりにすぐHEADの審判に通知しなければならぬ1分のTACTICAL TIMEOUTを使用するオプションを持っています。	1.各チームは1分のTACTICAL TIMEOUTを使用することができます。これは、次のSETの開始時にタイムアウトが発生しない場合は、RESETの前にSET REFEREEに直ちに通知する必要があります。 1.各チームは1分の戦術タイムアウトを使用することができます。これは、リセットの前のSETの終わりにすぐにHEAD REFEREEに通知されなければなりません。そうでない場合、タイムアウトは次のSETの始めに行われます。		前後関係が良く分かりませんでした
1-1. MATCH and PENALTY timers will be paused during the TACTICAL TIMEOUT and will be resumed immediately at the beginning of the next SET. An OFFICIAL may stop play if in their judgment an injury or hazard has occurred, or conditions justify such action.	1-1. MATCHとペナルティタイマーがTACTICAL TIMEOUT中に一時停止され、次のセットの先頭すぐに再開されます。自分の判断で怪我や危険が発生した場合アンOFFICIALはプレーを停止すること、または条件は、そのような行動を正当化します。	1-1. MATCHタイマーとPENALTYタイマーは、TACTICAL TIMEOUTの間は一時停止され、次のSETの開始時に直ちに再開されます。オフィシャルは、自分の判断で怪我や危険が発生した場合、または状況がそのような行動を正当化する場合、プレーを中止することができます。	A.チームのタイムアウトはなく、オフィシャルがけがや危険を発見し、タイムアウトが必要だと思ったときだけタイムアウトにできる。	
2. An OFFICIAL may suspend play to assess penalties, settle verbal protests or to replace faulty equipment.	2. 公式には、罰則を評価するためにプレーを中断口頭で抗議を解決するか、障害のある機器を交換することができます。	2. オフィシャルは、ペナルティの査定、口頭での抗議の解決、または欠陥のある備品の交換のためにプレーを中断することができます。	B.オフィシャルがペナルティを決めるため、異議を解決させるため、もしくは不完全なものがあるときにプレーを止めることがある。	
3. An OFFICIAL will suspend play if a PLAYER becomes injured, if in the official's judgment the PLAYER requires immediate attention. The OFFICIAL shall call a TIME OUT and seek first aid or contact emergency personnel.	3. PLAYERが負傷してしまう場合 PLAYERは早急に対応が必要な公式の判断であれば公式には、プレーを中断します。公式には、TIME OUTを呼び出し、応急処置やコンタクト救急隊員を求めなければなりません。	3.プレーヤーが怪我をした場合、役員の判断でプレーヤーが即時の注意を必要とする場合、オフィシャルはプレーを中断します。 オフィシャルはTIMEOUTをコールし、応急処置を求め、または緊急要員に連絡しなければなりません。	C.オフィシャルは選手がけがをしたり、オフィシャルのジャッジに異議があるときプレーを止める。オフィシャルはタイムアウトとコールし、応急処置や救急に診てもらったりする。	
4. Coaches and team medics are allowed on the COURT in the case of an injury.	4. コーチとチームの衛生兵が負傷した場合にはCOURT上で許可されています。	4.負傷の場合は、コーチとチーム医療スタッフのコート立ち入りが許可されています。	D.コーチやチームの看護はけがの場合のみコートに入れる。	
5. During a break in play, all PLAYERS must remain on court, on the bench, or if OUT they must remain in their position in the QUEUE.	5. ブレークイン中に、すべてのプレイヤーがベンチの上に、裁判所に残っている必要があります、または OUT場合、彼らはキューにその位置に留まる必要があります。	5.ブレークイン中は、すべてのプレイヤーがベンチの上、ベンチの上、またはコートに残っている必要があります。	E.プレーが止まったとき、すべての選手はコート、ベンチ、キューエリアにそのままとまっていなければならない。	
Section 5. Re-setting or Resuming Play	第5節の再設定やResuming Play	セクション5.再設定またはResuming Play	5 re-setting or resuming play	

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当 時のファイルや文章構成が異なります が参考	
Play will resume from the point play was paused and on the instructions of MATCH OFFICIAL.	再生ポイントの再生を一時停止したからとMATCH OFFICIALの指示に再開します。	1.プレイは一時停止された時点からMATCH OFFICIALの指示に従って再開されます。	プレーは止まったところから、もしくはオフィシャルから指示されたところから再開される。	
RULE 6 – EXITING PLAYERS	RULE 6 - EXITING PLAYERS	ルール6 – EXITING PLAYERS	exiting players	
Section 1 Exiting Players	第1節の終了プレーヤー	セクション1		
1. An EXITING PLAYER is a PLAYER who has been deemed OUT and is in the process of leaving the court.	1. アンEXITING PLAYERは、裁判所を出る過程でOUTとみなさされてきた選手です。	1.EXITING PLAYERは、OUTと判断され、COURTを退場中のプレイヤーです。	a.exiting players はアウトだと考えられるプレイヤーでコートから去っていく。	
2. An EXITING PLAYER is one who has been HIT and is obviously not attempting to, or has failed to catch the deflected ball.	2. アンEXITING PLAYERがヒットしたと明らかにしようとしていない、または偏向ボールをキャッチするために失敗したものです。	2. EXITING PLAYERは、HITされた後、明らかに？反射ボールを捕まえようとしなかった、または捕球に失敗したプレイヤーです。	b.exiting players は当てられた人、キャッチに失敗した人。	
3. PLAYERS HIT and attempting to CATCH the deflected ball are not considered an exiting player. Plays made against the PLAYER are resolved as follows:	3. プレイヤーがヒットし、偏向ボールをキャッチしようとして出て行く選手とはみなされません。次のようPLAYERに対して行われた解決されます。	3. HITしたボールをキャッチしようとするPLAYERSは、EXITING PLAYERとはみなされません。PLAYERに対するプレイは以下のように解決されます。	c.キャッチをしようとしてそらした人はexiting playerではない。	
3-1. The player may be HIT and deemed OUT by additional throws.	3-1. 追加のスローによってプレイヤーは HIT とみなしている可能性があります。	1. プレーヤーは、追加の投球により、ヒットし、OUTされます。	1 公式の投球で当てられてアウトとされた人	additional
3-2. Catches made by the PLAYER are void, until the PLAYER first catches the deflected ball saving themselves from the OUT.	3-2. プレイヤーは最初 OUTから身を保存偏向ボールをキャッチするまで PLAYERによって作られたキャッチは、無効となります。	2.PLAYERの最初のキャッチが反射したボールをOUTから自分自身を救うまで、PLAYERによって行われたキャッチは無効です。 ? PLAYERによるキャッチは、PLAYERが最初に反射したボールをキャッチしてOUTから自分自身を救うまで無効です。	2 当たっても自分たちでキャッチしたら無効(セーフ) アシスト？	
3-3. The PLAYER may not do anything to eliminate an opponent until they have caught the deflection. All throws made by the PLAYER between the deflection and CATCH of the deflected ball are void.	3-3. PLAYERは、彼らがたわみをキャッチするまで、相手を排除するために何もしてはいけません。すべてが偏向ボールのたわみとCATCHの間PLAYERによって作られたスローは無効です。	3. 反射ボールをキャッチするまでは、プレイヤーは相手を排除するためには何もしてはいけません。反射と反射したボールのキャッチの間に、そのプレイヤーによって行われたすべてのスローは無効です。	3 当たった選手はキャッチするまで何もできない。よけたボールは無効(?)	may not=ペナルティまではいかない禁止 shall not=厳禁
4. Upon being deemed OUT an EXITING PLAYER should raise a hand over their head. This signals that they're OUT and leaving the court, it also helps to prevent late hits and protects the PLAYERS head as they exit.	4. EXITING PLAYERをOUTとみなされている時には、彼らの頭の上に手を上げなければなりません。彼らはしている OUTと裁判所を残して、それはまた、後半にヒットを防ぐのに役立ちますし、それが終了してプレイヤーが頭保護することを、この信号。	4.退場中のプレイヤーは、頭上に手を挙げなければなりません。これは、彼らがOUTになり、COURTを出ることを示し、また、レイトヒットを防ぐのに役立ち、PLAYERSの退場時にヘッドを保護します。	d.当てられた選手は頭より高く頭をあげる。これはコートを出ていく合図で、その後に当てられることを防ぐ(頭を守る)	
5. An EXITING PLAYER must exit the court as quickly as possible over the nearest side line or end line. They must then make their way to the QUEUE without interfering with play.	5. アンEXITING PLAYERは、最寄りのサイドラインやエンドライン上で可能な限り迅速に裁判を終了する必要があります。そして、彼らは遊びに干渉することなく、キューに自分の道を作る必要があります。	5. EXITING PLAYERは、最寄りのサイドラインまたはエンドラインを介してできるだけ早くコートを出なければなりません。彼らはそれから、邪魔をすることなくQUEUEに向かって行かなければなりません。	e.当たった人は早急に1番近いサイドラインかエンドラインから出ていく。試合で衝突しないように出ていく。	
6. The EXITING PLAYER takes a position at the end of the QUEUE, behind any previously OUT teammates.	6. EXITINGプレーヤーは以前 OUTチームメイトの後ろ、キューの末尾位置をとります。	6. EXITING PLAYERは、以前のOUTチームメイトの後ろで、QUEUEの最後に並びます。	f.キューエリアでは前に当たった人よりも後ろに並ぶ(いる)	
7. A ball that has HIT an EXITING PLAYER which hasn't been intentionally deflected by that PLAYER is still a LIVE BALL and can be caught or HIT other PLAYERS OUT.	意図的PLAYERはまだLIVE BALLあることによって偏向されていないとキャッチまたは HIT 他のプレイヤーの OUTすることができEXITING PLAYERを襲った7 Aボール。	7.そのプレイヤーによって意図的にそらされていないEXITING PLAYERをHITしたボールはまだLIVE BALLであり、捕球され、他のPLAYERSをHITしてOUTにすることができます。	g.当てたボールはまだ生きてる	
8. An EXITING PLAYER must not intentionally obstruct a LIVE BALL that is IN FLIGHT while leaving the playing area. This includes shielding other PLAYERS, catching, or otherwise altering the path of a LIVE BALL.	8. アンEXITING PLAYERは、意図的にプレーエリアを残したまま飛行中であるライブボールを妨害してはなりません。これは、他のプレイヤーを遮蔽する、キャッチする、またはその他の方法でライブボールの経路を変更することが含まれます。	8.EXITING PLAYERは、プレーエリアを出る間に故意に空中のLIVE BALLを妨害してはいけません。これには、他のプレイヤーをシールドする、キャッチする、またはその他の方法でライブボールの経路を変更することが含まれます。	h.当てられた人はプレーエリアから離れるときに妨害してはいけません。これは他の選手を守る、キャッチする、パスボールの行く手を変えることも含まれています。	

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	2016マレーシア時の翻訳 (OVERDRIVE奥宮さん)※正確には当 時のファイルや文章構成が異なります が参考	
9. Should an OFFICIAL determine an EXITING PLAYER has intentionally attempted to impact the play while leaving the COURT:	9. OFFICIALは、終了PLAYERが意図的 COURTを残しながらプレーに影響を与える ためにしようとしたかを決定する必要があり ます。	9.退場中のプレイヤーがプレイに影響を与えようとした場 合のオフィシャルは、:	i.当たった選手がコート去るときに故意 に悪影響を与えたことはオフィシャル が決める。	
9-1. The OFFICIAL will blow the whistle and stop play.	9-1. OFFICIALは笛と停止再生を爆破しま す。	9-1.OFFICIALは、ホイッスルを吹いて、プレイを止めます。	1 オフィシャルは笛を吹いてプレイを止 める	
9-2. The offending EXITING PLAYER shall receive a YELLOW CARD and will have to remain in the PENALTY BOX until the 5 minute penalty for the PLAYER has ended. At the end of this time the PLAYER will join the QUEUE as if the last PLAYER to be out.	9-2. 問題EXITING PLAYERはイエローカードを 受けるものとし、PLAYERのための5分のペ ナルティが終了するまでペナルティのままに する必要があります。最後 PLAYERが出てす るかのよう、この時間の終わりに PLAYER はQUEUEに参加します。	9-2.問題のある既存のプレイヤーは、イエローカードを受 け取り、そのプレイヤーの5分間のペナルティが経過する まで、そのペナルティボックスに留まらなければいけませ ん。終了すると、他のEXITING PLAYERと同じように キューに入ります。	2 当たった選手が妨害したら、イエロー カードが与えられ、5分間ペナルティエ リアで待つ。5分たったらキューエリアに 入る。	
9-3. All balls will be given to the non-offending team.	9-3. すべてのボールは非違反チームに与え られます。	9-3. すべてのボールは問題のないチーム側に渡されま す。	3 すべてのボールが妨害をしていない 方のチームに与えられる	
9-4. Play will then resume.	9-4. プレイは、その後再開します。	9-4.その後プレイが再開されます。	4 プレイは再開される	
Section 2 Player Interference	第2節 プレーヤー干渉	Section 2 Player Interference	player interference妨害	
1. An EXITING PLAYER must not intentionally obstruct an IN FLIGHT LIVE BALL while leaving the playing area This includes shielding other players, catching, or otherwise altering the path of a liveball.	1. プレーエリアを残したままアン EXITING PLAYERは、意図的に、IN FLIGHT LIVE ボールを妨害してはなりません。これは、他 のプレイヤーをシールド引く、あるいは liveballのパスを変更することを含みます。	1. EXITING PLAYERは、プレーエリアを出る間に意図的 にIN FLIGHT LIVE BALLを塞いではいけません。これに は、他のプレイヤーをシールドする、キャッチする、または ライブボールの進路を変更することが含まれます。	a.当たった選手はプレーエリアから出る とき、故意に妨害してはいけません。これ は他の選手を守る、キャッチする、パス ボールの行く手を変えることも含まれて いる。	
2. An EXITING PLAYER or those in the QUEUE may not throw balls at opposing players, catch, or interfere with the path of a LIVE BALL.	2. アンEXITING PLAYERまたはQUEUEのも のは、反対側の選手でキャッチボールを投げ る、またはLIVE BALLの経路に干渉しないこ とがあります。	2. EXITING PLAYERまたはQUEUE内のPLAYERは、対戦 相手にボールを投げつけたり、LIVE BALLの進路を捉え たり、妨害したりすることはできません。	b.当てられた選手はボールを相手チ ームに投げたり、キャッチしたり、パスボ ールを妨害してはいけません。	? 味方には
3. Any violation determined to be intentional PLAYER interference,will result in a YELLOW CARD for the offending PLAYER.	3.違反は、違反しているプレイヤーのための イエローカードになり、意図的 PLAYER干渉 であると判断しました。	3. PLAYERの意図的な干渉であると判断された違反は、 問題のあるPLAYERに黄色のカードをもたらします。	c.侵害、暴力、違反行為はイエローカー ドの対象であり、選ばれた追加されたプ レーヤー(one additional player)は外に 出される。	

原文(ENGLISH)	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 7 - RETURNING PLAYERS	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 1. Returning Players	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
A RETURNER as a PLAYER who has been deemed OUT and is waiting in the QUEUE to return to play	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
PLAYERS from the QUEUE return to play in the order they were put out. An evaluation of this rule will result in a YELLOW CARD for the offending PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
A RETURNING PLAYER must have both feet on the playing area to be deemed in bounds.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. A PLAYER must return to the court by stepping onto the court over the Baseline.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. A PLAYER is only eligible to be OUT once both feet are in the playing area.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. A PLAYER is only eligible to make a CATCH once both feet are in the playing area.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. If a PLAYER catches a ball before establishing both feet in bounds the play is void. APPLIES entering from the QUEUE leaps across the sideline into the court and catches a ball before both feet contact the ground. This would not be deemed a CATCH. NO OUT or penalty would result.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. If a RETURNER leaves the QUEUE for any reason they must return to the queue by their original position the QUEUE. The team will forfeit its ability to return a PLAYER from the QUEUE until that PLAYER returns to the QUEUE.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 2. Returning Order	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
PLAYERS shall return from the QUEUE in the order they were put out, i.e. first out first in(FIFO).	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
A PLAYER who enters out of turn receives a YELLOW CARD, and must immediately exit the court to the PENALTY BOX.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. The team loses the chance to add a new PLAYER and the PLAYER who was supposed to enter remains in the front of the QUEUE but is not allowed to enter until the next opportunity.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
RULE 8 - OFFENSIVE AND DEFENSIVE PLAY	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 1. Attacks	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Balls may only be THROWN, with the exception of the BLOCK, ATTACK, A THROW may be performed with one or both hands and be overhead underneath, sideways or chest high throw.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. Intentionally kicking or spiking a ball will result in an OUT for the offending PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. A PLAYER may not THROW or kick the ball once play has stopped or after being called OUT. Action deemed as flagrant or unnecessary, will result in a PLAYER YELLOW CARD.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. A PLAYER should not pick up a ball on COURT after they are HIT or called OUT.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
5. A THROW must have a PLAYERS hand. An opponent may not be "tagged" OUT.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
6. PLAYERS are not allowed to add a ball to a MATCH OFFICIAL.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
7. Attempts must be seen as valid attempts will result in the offending PLAYERS being called OUT by the officials.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Transferring balls to the opponents half by any means other than an ATTEMPT or BLOCK will be considered an INVALID ATTEMPT and the PLAYER will be called OUT. Examples of this but not limited to are:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Dropping a ball in a manner that causes it roll into the opponents FAIR TERRITORY.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. Carrying a ball into the NEUTRAL ZONE and	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 1.5. Out	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. A PLAYER deemed OUT becomes an EXITING PLAYER and must exit the court directly and join the end of their team's QUEUE accordingly.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. A PLAYER is OUT at the moment of contact. Although the ball remains a LIVE BALL the PLAYER may no longer make any other than to CATCH the ball that put them OUT.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. A PLAYER shall be deemed OUT when:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. HIT by a LIVE BALL on any part of the body including ball	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. Any article of clothing or uniform is HIT by a LIVE BALL.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. HIT by a LIVE BALL:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Rebounding off of another PLAYER on the court	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. Rebounding off of another ball including balls blocked by opponents and/or teammates.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. Rebounding off of a ball going on court.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. ALIVE BALL they have thrown is:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Caught IN FLIGHT by a defending PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. Caught after rebounding off another PLAYER by a defending PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. Caught after rebounding off a ball going on the court by a defending PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. An OFFICIAL has deemed that a PLAYER has committed a rules violation.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
5. The PLAYER crosses over the NEUTRAL ZONE in violation of RULE 10	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
6. An OFFICIAL has deemed that a PLAYER has committed a rules violation.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
7. The PLAYER or team has been charged with a penalty causing a PLAYER to be spotted from play.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 2. Outbounds	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. A CATCH is deemed valid if the following conditions are met:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. The ball is a LIVE BALL and is caught ENLIGHT by a LIVE PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Also any flagrant THROW ball may be caught.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. When a player jumps to make a CATCH the CATCH is complete once the player has control of the ball. Any subsequent action such as being HIT by another ball or landing OUT OF BOUNDS will be seen as a separate action which happens after the CATCH and the PLAYER will be OUT.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. A ball shall be considered UNDER CONTROL when it is in possession and in control of a PLAYER with at least one hand in contact with the ball.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. An OFFICIAL shall decide if the ball is UNDER CONTROL.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
Section 3. Outbounds	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. A CATCH is deemed valid if the following conditions are met:	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. The ball is a LIVE BALL and is caught ENLIGHT by a LIVE PLAYER.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
1. Also any flagrant THROW ball may be caught.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
2. When a player jumps to make a CATCH the CATCH is complete once the player has control of the ball. Any subsequent action such as being HIT by another ball or landing OUT OF BOUNDS will be seen as a separate action which happens after the CATCH and the PLAYER will be OUT.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
3. A ball shall be considered UNDER CONTROL when it is in possession and in control of a PLAYER with at least one hand in contact with the ball.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)
4. An OFFICIAL shall decide if the ball is UNDER CONTROL.	和訳(日本語による和訳案)	和訳/修正案(Manually translated)	和訳/修正案	2016マレーシア時点(英訳案)

英文(ENGLISH)	和訳(日本語による和訳案)	和訳/準訳用(Originally translated)	和訳/準訳用(Originally translated)	和訳/準訳用(Originally translated)	2016マレーシア時点(東京大会)
<p>The reasoning on these examples is based on the following: If a PLAYER in possession of a ball or multiple balls is HIT out during a "Play n Balls", call they will be unable to throw the balls held and they are not in possession of another PLAYER nor can another PLAYER be considered to have declined to pick them up as they were in possession of an active PLAYER during the "Play n Balls" call.</p> <p>1. Team has 2 balls in possession OFFICIALS call "Play 2 Balls" and 2 PLAYERS have begun to THROW but 1 PLAYER is HIT before making a throw and only 1 ball is THROWN this means that a 2nd ball needs to be THROWN before the call to "Play 2 Balls" expires or a PLAYER will be called OUT.</p> <p>2. Team has 2 balls in possession OFFICIALS call "Play 2 Balls" and 2 PLAYERS have begun to THROW but both PLAYERS are HIT before making a throw this means that the 2nd ball in the teams possession must be THROWN before the call to "Play 2 Balls" expires or a PLAYER will be called OUT.</p> <p>3. Team has 2 balls in possession OFFICIALS call "Play 2 Balls" and 1 PLAYER with possession of 2 balls is HIT before making a THROW this means that the 3rd ball in the teams possession must be THROWN before the call to "Play 2 Balls" expires or a PLAYER will be called OUT.</p> <p>4. Team has 3 balls in possession OFFICIALS call "Play 2 Balls" and 2 PLAYERS have begun to THROW 1 PLAYER in possession of 2 balls and is HIT before making a throw this means that the 3rd ball in the teams possession must be THROWN before the call to "Play 2 Balls" expires or a PLAYER will be called OUT.</p> <p>5. Team has 3 balls in possession OFFICIALS call "Play 2 Balls" and 2 PLAYERS have begun to THROW 1 PLAYER has possession of 2 balls and another PLAYER has possession of the 3rd ball and both are HIT before making a throw this means that the call to "Play 2 Balls" must end and a new "Play n Balls" be called.</p>	<p>ボールの所持でPLAYERまたは複数のボールが投げられていない状態中に他のプレイヤーがボールを投げることは認められず、ボールが投げられた時点で、ボールの所持は、投げたプレイヤーのみに移ります。ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。また、ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。</p> <p>1. チームが2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、2人のプレイヤーがボールを投げる前に、2番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>2. チームが2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>3. チームが2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、1人のプレイヤーが2つのボールを投げ始めるが、そのプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>4. チームが3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、3番目のボールを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>5. チームが3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p>	<p>これらの例の理由は、ボールまたは複数のボールを所有しているプレイヤーが投げたボールが投げられていない状態中に他のプレイヤーがボールを投げることは認められず、ボールが投げられた時点で、ボールの所持は、投げたプレイヤーのみに移ります。ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。また、ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。</p> <p>これらの例の理由は、「プレイボール、Play n Balls」のコール中に、2つのボールを所有しているプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、2人のプレイヤーがボールを投げる前に、2番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>1. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、2人のプレイヤーがボールを投げる前に、2番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>2. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>3. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、1人のプレイヤーが2つのボールを投げ始めるが、そのプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>4. チームは3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、3番目のボールを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>5. チームは3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p>	<p>1. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、2人のプレイヤーがボールを投げる前に、2番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>2. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>3. チームは2つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、1人のプレイヤーが2つのボールを投げ始めるが、そのプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>4. チームは3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、1人のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、3番目のボールを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p> <p>5. チームは3つのボールを所有しています。オフィシャルが「Play 2 Balls」と呼び、2人のプレイヤーがボールを投げ始めるが、両方のプレイヤーがボールを投げる前にヒットされます。これは、チームの所有する2つのボールのうち1つを投げる前に、3番目のボールを投げる必要があることを意味します。</p>	<p>ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。また、ボールを投げたプレイヤーが他のプレイヤーにボールを渡すことは認められず、他のプレイヤーはボールを渡すことができません。</p>	
<p>Section 6 Pinching</p> <p>1. Holding a ball in order to alter the normal flight pattern of the thrown ball.</p> <p>Pinching is when a PLAYER holds the outer cover of the dodgeball between thumb and fingers.</p> <p>2. Inserting the ball when throwing it is an ILLEGAL ATTEMPT.</p> <p>3. Inserting fingers through splits or tears in the outer cover of the ball is also regarded as Pinching.</p> <p>2. Any individual or team found pinching will be assessed as called OUT.</p> <p>1. Persistent pinching can result in a YELLOW CARD offense being designed by the MATCH OFFICIALS on the offending PLAYER.</p>	<p>第6 Pinching</p> <p>1. 投げられたボールの真ん中または真つ直ぐな部分を握ります。</p> <p>2. プレイヤーは、親指と他の指の間でボールの外側を握ります。</p> <p>3. ボールを外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>4. ボールの外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>5. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>6. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>7. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>8. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>9. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>10. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p>	<p>1. 投げられたボールの真ん中または真つ直ぐな部分を握ります。</p> <p>2. プレイヤーは、親指と他の指の間でボールの外側を握ります。</p> <p>3. ボールを外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>4. ボールの外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>5. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>6. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>7. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>8. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>9. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>10. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p>	<p>Pinching(ボールをつまむ)は、プレイヤーがボールの外側を握ることを指します。</p> <p>1. 投げられたボールの真ん中または真つ直ぐな部分を握ります。</p> <p>2. プレイヤーは、親指と他の指の間でボールの外側を握ります。</p> <p>3. ボールを外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>4. ボールの外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>5. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>6. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>7. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>8. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>9. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>10. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p>	<p>Pinching(ボールをつまむ)は、プレイヤーがボールの外側を握ることを指します。</p> <p>1. 投げられたボールの真ん中または真つ直ぐな部分を握ります。</p> <p>2. プレイヤーは、親指と他の指の間でボールの外側を握ります。</p> <p>3. ボールを外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>4. ボールの外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>5. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>6. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>7. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>8. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>9. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>10. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p>	<p>Pinching(ボールをつまむ)は、プレイヤーがボールの外側を握ることを指します。</p> <p>1. 投げられたボールの真ん中または真つ直ぐな部分を握ります。</p> <p>2. プレイヤーは、親指と他の指の間でボールの外側を握ります。</p> <p>3. ボールを外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>4. ボールの外側カバーに指を挿入することは違法な試みです。</p> <p>5. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>6. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>7. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>8. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>9. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p> <p>10. 指をボールの外側カバーに挿入することは違法な試みです。</p>

和文(ENGLISH)	和訳(日本語訳による直訳)	和訳/準訳(Originally translated)	和訳	
RULE 8 - OUT OF BOUNDS Section 1 Out Of Bounds	RULE 8 - バウンズの越え(アウト・オブ・アウト)	ルール8 - 越境(アウト・オブ・アウト)領域外		
1. If any part of the PLAYER's body touches a BACK LINE, SIDE LINE or oppositions NEUTRAL ZONE line the PLAYER shall be deemed OUT. 2. A foot or feet must touch ground in FAIR TERRITORY (in the court boundary line) or any part of their body touching or outside a boundary line for a PLAYER to be considered bounds. The BACK LINE, SIDE LINE and NEUTRAL ZONE line in the opposition's court are considered OUT OF BOUNDS. 3. The following actions will result in an OUT when: A. PLAYER sees OUT OF BOUNDS or a BACK LINE, SIDE LINE or oppositions NEUTRAL ZONE line. B. A PLAYER intentionally throws a ball at an opponent from OUT OF BOUNDS, his HIT or CATCH will be called and no PLAY will be returned from the catch. A flagrant or repeat violation will result in a YELLOW CARD. C. A PLAYER sees out of bound to avoid a hit. D. A PLAYER sees out OF BOUNDS to make a catch. E. Momentum may carry a PLAYER OUT OF BOUNDS while making a CATCH. The CATCH will be good, providing control of the ball is established before going OUT OF BOUNDS, but the PLAYER will subsequently be called out after making the CATCH. F. A PLAYER may safely step into the NEUTRAL ZONE and retrieve a ball.	1. プレイヤーの体の一部がバックライン、サイドライン又は相手コートゾーンに接触した場合はプレイヤーはアウトと見なされます。 2. 足の指先がコート面にフェアテリトリー(コート境界線内)の何れか一部分を触れるか、またはプレイヤーがプレイヤーの境界線外またはプレイヤーの境界線外に位置するプレイヤーの境界線外に接触した場合はプレイヤーはアウトと見なされます。 3. 次の動作を行うと、アウトが発生します。 A. プレイヤーがアウト・オブ・バウンズかバックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインを見ます。 B. プレイヤーが故意に相手コートからボールを投げます。HITまたはCATCHの場合、コールは呼ばれますが、そのプレイは返さず、イエローカードの結果をもたらす可能性があります。 C. プレイヤーがヒットを避けるために、バウンズの外へ飛びます。 D. プレイヤーがキャッチをするためにバウンズの外へ飛びます。 E. モメンタムがキャッチをするためにプレイヤーをアウト・オブ・バウンズに持っていき、ボールをコントロールする前にアウト・オブ・バウンズに移動してしまいます。 F. プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして取り戻すことができます。	1.コートライン(バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンライン)を越え、またはバックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインに接触した場合は、プレイヤーはアウトと見なされます。 2.コートライン(バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンライン)に接触した場合は、プレイヤーはアウトと見なされます。 3.次の動作を行うと、アウトが発生します。 A.プレイヤーがアウト・オブ・バウンズ、バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインを見ます。 B.プレイヤーが故意に相手コートからボールを投げます。HITまたはCATCHの場合は、コールは呼ばれますが、そのプレイは返さず、イエローカードの結果をもたらす可能性があります。 C.プレイヤーがヒットを避けるために、バウンズの外へ飛びます。 D.プレイヤーがキャッチをするためにバウンズの外へ飛びます。 E.モメンタムがキャッチをするためにプレイヤーをアウト・オブ・バウンズに持っていき、ボールをコントロールする前にアウト・オブ・バウンズに移動してしまいます。 F.プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして取り戻すことができます。	ルール9 - 越境(アウト・オブ・アウト)領域外 1.コートライン(バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンライン)を越え、またはバックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインに接触した場合は、プレイヤーはアウトと見なされます。 2.コートライン(バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンライン)に接触した場合は、プレイヤーはアウトと見なされます。 3.次の動作を行うと、アウトが発生します。 A.プレイヤーがアウト・オブ・バウンズ、バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインを見ます。 B.プレイヤーが故意に相手コートからボールを投げます。HITまたはCATCHの場合は、コールは呼ばれますが、そのプレイは返さず、イエローカードの結果をもたらす可能性があります。 C.プレイヤーがヒットを避けるために、バウンズの外へ飛びます。 D.プレイヤーがキャッチをするためにバウンズの外へ飛びます。 E.モメンタムがキャッチをするためにプレイヤーをアウト・オブ・バウンズに持っていき、ボールをコントロールする前にアウト・オブ・バウンズに移動してしまいます。 F.プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして取り戻すことができます。	out of bounds rule 1. If any part of the player's body touches a back line, side line or oppositions neutral zone line, the player is out. 2. A foot or feet must touch ground in fair territory (in the court boundary line) or any part of their body touching or outside a boundary line for a player to be considered out. The back line, side line and neutral zone line in the opposition's court are considered out of bounds. 3. The following actions will result in an out when: a. The player sees out of bounds or a back line, side line or oppositions neutral zone line. b. A player intentionally throws a ball at an opponent from out of bounds, his hit or catch will be called and no play will be returned from the catch. A flagrant or repeat violation will result in a yellow card. c. A player sees out of bound to avoid a hit. d. A player sees out of bounds to make a catch. e. Momentum may carry a player out of bounds while making a catch. The catch will be good, providing control of the ball is established before going out of bounds, but the player will subsequently be called out after making the catch. f. A player may safely step into the neutral zone and retrieve a ball. 1. 選手がバックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインに触れるか、またはバックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインに接触した場合は、プレイヤーはアウトと見なされます。 2. 足の指先がコート面にフェアテリトリー(コート境界線内)の何れか一部分を触れるか、またはプレイヤーがプレイヤーの境界線外またはプレイヤーの境界線外に位置するプレイヤーの境界線外に接触した場合はプレイヤーはアウトと見なされます。 3. 次の動作を行うと、アウトが発生します。 A. プレイヤーがアウト・オブ・バウンズ、バックライン、サイドライン、または相手のニュートラルゾーンラインを見ます。 B. プレイヤーが故意に相手コートからボールを投げます。HITまたはCATCHの場合、コールは呼ばれますが、そのプレイは返さず、イエローカードの結果をもたらす可能性があります。 C. プレイヤーがヒットを避けるために、バウンズの外へ飛びます。 D. プレイヤーがキャッチをするためにバウンズの外へ飛びます。 E. モメンタムがキャッチをするためにプレイヤーをアウト・オブ・バウンズに持っていき、ボールをコントロールする前にアウト・オブ・バウンズに移動してしまいます。 F. プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして取り戻すことができます。
RULE 10 - NEUTRAL ZONE Section 1 Neutral Zone	RULE 10 - NEUTRAL ZONEセクション1中立地帯	ルール10 - ニュートラル地帯セクション1ニュートラル地帯		
1. The NEUTRAL ZONE is an area the width of the court and meters wide, spaced equally either side of the CENTRE LINE. The NEUTRAL ZONE Lines are 1.5 m either side of the CENTRE LINE. 2. A PLAYER may safely step into the NEUTRAL ZONE and retrieve a ball. A player crossing over the NEUTRAL ZONE is deemed OUT. 3. A PLAYER is considered crossing the NEUTRAL ZONE if any part of the PLAYERS body touches the ground over or on the NEUTRAL ZONE line in the opponent team's FAIR TERRITORY. 4. PLAYERS may reach across the NEUTRAL ZONE into the opposing team's FAIR TERRITORY to retrieve a ball. 5. A PLAYER HIT while in the NEUTRAL ZONE is deemed OUT. 6. The SACRIFICE PLAY rule supersedes any application of NEUTRAL ZONE rule. 7. No physical contact can be made between opposing PLAYERS. Any physical contact results in an out for the PLAYER that initiates contact.	1. ニュートラルゾーンはコート幅と同じ幅で、コート幅の両側均等に1.5メートルの幅がある。中央線(SAG)の両側から各側1.5メートルの幅がある。 2. プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして取り戻すことができます。中立地帯を横断するプレイヤーはアウトと見なされます。 3. プレイヤーは中立地帯を横断すると見なされる場合は、プレイヤーの体の一部分が相手コートフェアテリトリー領域のニュートラルゾーンラインを越えたり、ニュートラルゾーンラインに接触したりします。 4. プレイヤーはボールを安全にニュートラルゾーンにステップして、相手コートフェアテリトリーにボールを取り戻すことができます。 5. A PLAYER HIT while in the NEUTRAL ZONE is deemed OUT. 6. 犠牲プレイルルールは、中立地帯のルールを凌駕して適用されます。 7. 相手プレイヤーとの物理的接触は許されず、物理的接触の結果は、接触を開始するプレイヤーのアウトと見なされます。	1. ニュートラルゾーンは、コート幅と同じ幅で、コート幅の両側に均等に1.5メートルの幅があります。 2. プレイヤーは、別のチームに交わらないように、NEUTRAL ZONEにステップすることが出来ます。 3. プレイヤーは、NEUTRAL ZONEを横断すると見なされます。 4. プレイヤーは、相手のコートフェアテリトリー領域のニュートラルゾーンラインに接触したり、ニュートラルゾーンラインを越えたりすると見なされます。 5. プレイヤーは、ボールを取り戻すために、ニュートラルゾーンにステップして、相手チームのフェア・テリトリーにボールを取り戻すことができます。 6. SACRIFICE PLAYルールは、中立地帯のルールを凌駕して適用されます。 7. 相手プレイヤーとの物理的接触は許されず、物理的接触の結果は、接触を開始するプレイヤーのアウトと見なされます。	ルール10 - ニュートラル地帯セクション1ニュートラル地帯 1. ニュートラルゾーンは、コート幅と同じ幅で、コート幅の両側に均等に1.5メートルの幅があります。 2. プレイヤーは、別のチームに交わらないように、NEUTRAL ZONEにステップすることが出来ます。 3. プレイヤーは、NEUTRAL ZONEを横断すると見なされます。 4. プレイヤーは、相手のコートフェアテリトリー領域のニュートラルゾーンラインに接触したり、ニュートラルゾーンラインを越えたりすると見なされます。 5. プレイヤーは、ボールを取り戻すために、ニュートラルゾーンにステップして、相手チームのフェア・テリトリーにボールを取り戻すことができます。 6. SACRIFICE PLAYルールは、中立地帯のルールを凌駕して適用されます。 7. 相手プレイヤーとの物理的接触は許されず、物理的接触の結果は、接触を開始するプレイヤーのアウトと見なされます。	neutral zone rule 1. The neutral zone is an area the width of the court and 1.5 meters wide, spaced equally either side of the center line. The neutral zone lines are 1.5 meters either side of the center line. 2. A player may safely step into the neutral zone and retrieve a ball. A player crossing over the neutral zone is out. 3. A player is considered crossing the neutral zone if any part of the player's body touches the ground over or on the neutral zone line in the opposing team's fair territory. 4. Players may reach across the neutral zone into the opposing team's fair territory to retrieve a ball. 5. A player hit while in the neutral zone is out. The sacrifice play rule supersedes any application of neutral zone rule. No physical contact can be made between opposing players. Any physical contact results in an out for the player that initiates contact. 1. The neutral zone is an area the width of the court and 1.5 meters wide, spaced equally either side of the center line. The neutral zone lines are 1.5 meters either side of the center line. 2. A player may safely step into the neutral zone and retrieve a ball. A player crossing over the neutral zone is out. 3. A player is considered crossing the neutral zone if any part of the player's body touches the ground over or on the neutral zone line in the opposing team's fair territory. 4. Players may reach across the neutral zone into the opposing team's fair territory to retrieve a ball. 5. A player hit while in the neutral zone is out. The sacrifice play rule supersedes any application of neutral zone rule. No physical contact can be made between opposing players. Any physical contact results in an out for the player that initiates contact. 1. ニュートラルゾーンは、コート幅と同じ幅で、コート幅の両側に均等に1.5メートルの幅があります。 2. プレイヤーは、別のチームに交わらないように、NEUTRAL ZONEにステップすることが出来ます。 3. プレイヤーは、NEUTRAL ZONEを横断すると見なされます。 4. プレイヤーは、相手のコートフェアテリトリー領域のニュートラルゾーンラインに接触したり、ニュートラルゾーンラインを越えたりすると見なされます。 5. プレイヤーは、ボールを取り戻すために、ニュートラルゾーンにステップして、相手チームのフェア・テリトリーにボールを取り戻すことができます。 6. SACRIFICE PLAYルールは、中立地帯のルールを凌駕して適用されます。 7. 相手プレイヤーとの物理的接触は許されず、物理的接触の結果は、接触を開始するプレイヤーのアウトと見なされます。

英名(ENGLISH)	和名(和名) 和名による日本語訳 JAPANESE TRANSLATION	和名/修正用(Manually translated)	和名
RULE 11 - SIMULTANEOUS PLAY	RULE 11 - 同時プレイ	ルール11 - 同時プレイセクション	
Section 1. Simultaneous Play Simultaneous Play occurs when two or more opposing PLAYERS are HIT and/or CATCH balls at the same time and MATCH OFFICIALS cannot determine which play was completed first.	同時プレイセクション これは1人以上の対戦プレイヤーが同時にHITおよび/またはCATCHボールであるMATCH官員が最終的にどちらのプレイが優先できない場合、同時にプレイが完了したときに発生します。	同時プレイ Simultaneous Play これは1人以上の対戦プレイヤーが同時にHITおよび/またはCATCHボールであるMATCH官員が最終的にどちらのプレイが優先できない場合、同時にプレイが完了したときに発生します。	
1. All results are resolved simultaneously. 1. Each PLAYER HIT is deemed OUT.	1. すべての結果が同時に解決されます。 1. 各プレイヤーはアウトとみなされます。	1. 各プレイヤーのHITはアウトと見なされます。 2. それぞれのCATCH、HITはアウトと見なされます。	1. それぞれの選手が同時にアウトとみなされません。 2. それぞれのプレイヤーのキャッチの場合は、それはアウトと見なされず、プレーヤーが捕球したボールをリリースしてアウトと見なされます。
2. Each CATCH results in one PLAYER returning from the QUEUE.	2. 各CATCHの結果は1プレイヤー2名CATCH結果。	2. 各CATCHの結果は1プレイヤー2名CATCH結果。 1. 捕球の結果はアウトと見なされず、	2. それぞれのプレイヤーのキャッチの場合は、それはアウトと見なされず、プレーヤーが捕球したボールをリリースしてアウトと見なされます。
3. Should a SIMULTANEOUS PLAY result in all PLAYERS being eliminated: 1. The SET is concluded and the SET result is declared a tie draw. 2. Both teams retake their positions to begin the next SET.	3. すべてのプレイヤーへの同時プレイの結果が決定されている必要がある場合は、次のとおりです。 1. SET結果はドローの結果を宣言し、セットは終了します。 2. 両チームは、次のセットを開始するために自分のポジションを再構築します。	3. 同時にプレイした結果、すべてのプレイヤーが排除された場合は、次のとおりです。 1. SET結果はSET結果を宣言します。 2. 両チームは、次のセットを開始するために自分のポジションを再構築します。	1. セット終了後、セットの結果はドローのプレイタイムドローと見なされます。 2. 両チームは、次のセットを開始するためにコートに戻る必要があります。
Section 2. Simultaneous Hit and Catch 1. A SIMULTANEOUS HIT AND CATCH occurs when a PLAYER in an act of catching a ball is HIT by another ball simultaneously. Note that the MATCH OFFICIALS cannot determine which action was completed first (S1). The thrower of the caught ball will be deemed OUT. 2. The PLAYER catching the ball who was HIT is deemed OUT. 3. One PLAYER from the catching team is allowed to return from the QUEUE.	同時ヒットとキャッチ 1. 同時ヒットとキャッチは、プレイヤーがボールをキャッチする行為中に別のプレイヤーのボールで同時にHITされたときに発生します。MATCH官員がどちらのアクションが先に完了したかを決定できない場合に発生し、投球したプレイヤーはアウトと見なされます。 2. 2プレイヤーが同時にボールをキャッチしました。 3. キャッチチームからの1プレイヤーは、キューから戻ることが許可されています。	同時ヒットとキャッチ 1. 同時にHITされたプレイヤーがボールをキャッチする行為中に別のプレイヤーのボールで同時にHITされたときに発生します。MATCH官員がどちらのアクションが先に完了したかを決定できない場合に発生し、投球したプレイヤーはアウトと見なされます。 2. 2プレイヤーが同時にボールをキャッチしました。 3. キャッチチームからの1プレイヤーは、キューから戻ることが許可されています。	
RULE 12 - OFFSIDE PLAY Section 1. Boundaries They Can Enter Whenever an ATTACKING PLAYER moves inside the NEUTRAL ZONE to make an attempt to HIT out an opponent: The ball must leave the attacker's hand before any part of the ATTACKING PLAYER touches the opponents FAIR TERRITORY. No physical contact can be made between opposing PLAYERS. Any physical contact results in an foul for the PLAYER that initiates contact. If an attacker picks up any opponent the attacker remains in but must return to their side of the court immediately. Any intentional delay shall result in a PLAYER YELLOW CARD. If the ATTACKING PLAYER is HIT while in the air after they have thrown their ball, the ball has three thrown remains a LIVE BALL. 2. A SACRIFICE PLAY is successful if the THROW causes a PLAYER to go out by being HIT or stepping OUT OF BOUNDS.	RULE 12 - SACRIFICE PLAYの第1部(オフサイドプレイ) 攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入してボールを投げることを試みる場合、攻撃プレイヤーの手が相手チームのフェアテリトリーに触れる前に、ボールはプレイヤーの手に残らなければならない。 攻撃プレイヤーの体のいかなる部分も相手チームのフェアテリトリーに触れることはできません。物理的な接触は、接触を始めたプレイヤーがアウトになります。 攻撃者が相手チームの選手を拾い上げる場合は、攻撃者は残りますが、すぐにボールを自分のコートに戻らなければならない。意図的な遅延は、プレイヤーにイエローカードをもたらします。 空中でボールを投げた後、攻撃プレイヤーが空中でHITされた場合、ボールはライブボールのままです。 2. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。	ルール12 - オフサイドプレイセクション1 攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入してボールを投げることを試みる場合、攻撃プレイヤーの手が相手チームのフェアテリトリーに触れる前に、ボールはプレイヤーの手に残らなければならない。 攻撃プレイヤーの体のいかなる部分も相手チームのフェアテリトリーに触れることはできません。物理的な接触は、接触を始めたプレイヤーがアウトになります。 攻撃者が相手チームの選手を拾い上げる場合は、攻撃者は残りますが、すぐにボールを自分のコートに戻らなければならない。意図的な遅延は、プレイヤーにイエローカードをもたらします。 空中でボールを投げた後、攻撃プレイヤーが空中でHITされた場合、ボールはライブボールのままです。 2. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。	
1. Once an ATTACKING PLAYER which has out a defending PLAYER out, touches the ground and remains within the opponents court boundaries they can not make any throw attempts until they return completely into the NEUTRAL ZONE. They may however be put OUT. This means a PLAYER making a successful SACRIFICE PLAY will be deemed OUT but they cannot act as any defending PLAYER OUT with a throw attempt until they have returned to the NEUTRAL ZONE. 2. Any ball thrown by a SACRIFICE PLAYER after they have landed in their opponents court is not considered to be a LIVE BALL, and it not able get an opponent OUT. 3. A SACRIFICE PLAYER may CATCH any LIVE BALL that has been thrown by BLOODED by or deflected off an opponent ball thrown by an opponent whilst they are a LIVE PLAYER. 4. If the ATTACKING PLAYER catches a ball in midair the CATCH is good but the PLAYER is out when they land on the oppositions FAIR TERRITORY if the initial SACRIFICE PLAY was not successful. 5. The ATTACKING PLAYER must remain within the court boundaries and return to the NEUTRAL ZONE immediately with or without possession of the caught ball. 6. The ATTACKING PLAYER must not pick up any ball from the oppositions FAIR TERRITORY until they have returned fully to the NEUTRAL ZONE. 7. If the ATTACKING PLAYER is HIT by a ball ricocheting off a defending PLAYER both PLAYERS are out. 8. An ATTACKING PLAYER is unsuccessful, the attacking PLAYER is deemed OUT and must leave the court immediately.	1. 攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入してボールを投げることを試みる場合、攻撃プレイヤーの手が相手チームのフェアテリトリーに触れる前に、ボールはプレイヤーの手に残らなければならない。 2. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。 3. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。 4. 空中でボールを投げた後、攻撃プレイヤーが空中でHITされた場合、ボールはライブボールのままです。 5. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。 6. 攻撃プレイヤーは、ボールをキャッチした後も、すぐにフェアテリトリーに戻る必要があります。 7. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。 8. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。	1. 攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入してボールを投げることを試みる場合、攻撃プレイヤーの手が相手チームのフェアテリトリーに触れる前に、ボールはプレイヤーの手に残らなければならない。 2. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。 3. SACRIFICE PLAYは成功する場合は、THROWがプレイヤーをHITするか、またはフィールドを離れることによって成功する場合があります。 4. 空中でボールを投げた後、攻撃プレイヤーが空中でHITされた場合、ボールはライブボールのままです。 5. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。 6. 攻撃プレイヤーは、ボールをキャッチした後も、すぐにフェアテリトリーに戻る必要があります。 7. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。 8. 攻撃プレイヤーが空中でボールをキャッチした場合、CATCHは良いですが、攻撃プレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときにアウトと見なされます。	
			修正された場合(ATTACKING PLAYER is unsuccessful?) これはボールが落ちたか、または捕球したプレイヤーが相手チームのフェアテリトリーに侵入したときに発生します。

英文(ENGLISH)	翻訳(google翻訳による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)			
RULE 13 – HEADSHOTS Section 1 Head Shots	RULE 13 - ヘッドショット 第1ヘッドショット	ルール13 - ヘッドショットセクション1ヘッドショット	仲谷		
1.A HEAD SHOT is when a ball that strikes the head of a PLAYER above the shoulders, including the neck. 2. There is no penalty for HEADSHOTS in normal play. 3. A HEADSHOT is a valid attempt and a PLAYER struck on the head is OUT, unless the REFEREE believes it was intentionally used in an UNSPORTSMANLIKE fashion (to intentionally injure an opposing player).	1.Aヘッドショットは首を含む肩上記PLAYERの頭を、打つときボールです。 2.通常のプレイ中にヘッドショットのためのペナルティはありません。 3. Aヘッドショットが有効な試みとPLAYERは頭の上に打たれる審判はそれが意図的に(意図的に相手プレイヤーを傷つけるため)スポーツマンらしくないやり方で使用されたと考えている場合を除き、OUTです。	1ヘッドショットプレイヤーのヘッドをスワイプすると、ネックが含まれません。 HEAD SHOTSのノーマルプレイ。 3ヘッドショットを無効にするためのプレイヤーの攻撃を防止するために、意図的に「対戦相手」を意図的に使用していない(対戦相手を怪我させるため)。	1ヘッドショット(HEAD SHOT)は、プレイヤーの首を含む肩の上の頭にボールが当たることです。 2.通常のプレイではヘッドショット(HEADSHOTS)にペナルティはありません。 3.審判(REFEREE)が意図的にスポーツマンらしくない(UNSPORTSMANLIKE)方法でヘッドショットを使用したと認めない限り(相手方のプレイヤーを故意に怪我をさせるため)、ヘッドショット(HEADSHOT)は有効な試みであり、頭につくったプレイヤーがアウトです。		
INJURED PLAYER/BLOOD RULE 14 – INJURED PLAYER/BLOOD Section 1. Injured Player	負傷者PLAYER / BLOODルール14 - 負傷者PLAYER / BLOOD第1節負傷プレイヤー	傷害を負ったプレイヤー/血液ルール14 - 傷害を負ったプレイヤー/血液第1セクション	RULE 14 – 負傷したプレイヤー/流血したプレイヤー		
1.If a PLAYER becomes injured and requires immediate attention, the OFFICIAL shall blow the whistle, call a timeout and seek first aid or contact emergency personnel if necessary 2. If the injured PLAYER is unable to continue play: 1. The next PLAYER in the QUEUE replaces the injured PLAYER. 2. A SUBSTITUTE may enter the game to replace the PLAYER on the roster for that set. 1. The SUBSTITUTE enters at the end of the QUEUE, and must wait until their turn to enter the game. If the QUEUE is empty, the SUBSTITUTE may enter immediately. 3. Anyone leaving the game due to injury may not re-enter until the start of the next set at the discretion of the OFFICIAL and the league, tournament, or event representative. 4.The OFFICIAL may disqualify an injured PLAYER and insist that a SUBSTITUTE PLAYER replaces them, should that PLAYER present an unreasonable risk to themselves and/or other PLAYERS.	PLAYER 1.負傷し、早急に対応が必要な、公式には、笛を吹くタイムアウトをコールし、必要に応じて応急処置やコンタクト救急隊員を求めなければならないこととなります。 2.負傷したプレイヤーがプレーを続けることができない場合: 1.キュー内の次のプレイヤーが怪我PLAYERを置き換えます。 2. AのSUBSTITUTEは、そのセットのための名簿上のPLAYERを置き換えるためにゲームを入力することもできます。 1. SUBSTITUTEは、キューの末尾に入り、ゲームを入力して自分の順番になるまで待たなければなりません。キューが空の場合は、SUBSTITUTEはすぐに入ることがあります。 負傷のため試合を残し、誰でもOFFICIALやリーグ、トーナメント、またはイベント代表の裁量で次のセットが開始されるまで再入力しない場合があります。	傷害を負ったプレイヤー/血液第1セクション 傷害を負った後すぐに緊急の注意を払う必要があります。 2.損傷したプレイヤーを再生できない場合は、次の手順を実行します。 1.キュープレイヤーの次のプレイヤーを、損傷したプレイヤーの代わりに使用します。 2. ASUBSTITUTEは、ゲームプレイヤーの代わりにプレイヤーの代わりに遊具を使います。 1. Theキューの終わりにSUBSTITUTEを入力し、それらがゲームに入るまで待たなければなりません。QUEUEが空の場合、SUBSTITUTEはすぐに入ることがあります。 3.傷害を受けたゲームを欠席した人は、公式の裁量で設定された次の試合と、リーグ、トーナメント、またはイベント代表者とが決定するまで、再入場できません。 4.そのプレイヤーが自分自身や他のプレイヤーに不当なリスクを与える可能性がある場合は、そのプレイヤーの損傷を受けたプレイヤーの再生停止を絶対的に無効にします。	1プレイヤーが怪我をして、早急に対応が必要な場合、試合役員(OFFICIAL)は笛を吹いて、タイムアウトを呼びかけ、そして必要ならば応急処置を求めるか、または緊急要員(emergency personnel)に連絡しなければなりません。 2.負傷したプレイヤーがプレーを続けることができない場合: 修正用翻訳がいいと思う! 1.ベンチ(QUEUE)から次のプレイヤーが負傷したプレイヤーに代わりコートに入ります。 2.(アウトになったプレイヤーの)代わりにプレイヤー(SUBSTITUTE)は、そのセットの名簿(roster)に載っているプレイヤーであれば、入れ替わりゲームに入ることができます。 1.代理プレイヤー(SUBSTITUTE)はベンチ/キューエンド(end of the QUEUE)にエントリーし(enter)、順番になるまでゲームに入るのを待たなければなりません。ベンチ(QUEUE)が空の場合、代理(SUBSTITUTE)がすぐにコート入りすることがあります。 3.怪我のためにゲームから退場したプレイヤーはだれでも、試合役員(OFFICIAL)およびリーグ、トーナメント、またはイベント代表者の裁量で、次のセットの開始まで再入場できません。 4.オファシヤルは、負傷したプレイヤーを失格(disqualify)とし、怪我させたプレイヤーが自分自身および/または他のプレイヤーに不当なリスクを提示した場合には代理プレイヤー(SUBSTITUTE PLAYER)と交代することができます。	修正用翻訳がいいと思う!	
Section 2. Blood Rule	第2節ブラッドルール	セクション2. Blood Rule	セクション2. 出血		
1. If a PLAYER, COACH, or OFFICIAL is found to be bleeding or discovered to have blood on their uniform. The OFFICIAL shall: 1. Stop the game immediately and allow treatment. 2. Call a COACH, trainer or other authorised personnel to administer first aid, or contact emergency services as necessary. 3. The injured individual will be prohibited from participating any further in the set. They can return to MATCH pay at the start of the next appropriate treatment has been administered and there is no blood clearly visible on the person and the PLAYERS clothing. 2. All rules of the game regarding substitution and shorthanded play will be applied, and a RESET will be executed if required. 3. If medical care or treatment is administered in a reasonably short length of time, in the OFFICIALS judgment, and the PLAYER is not at risk to themselves or others, the individual may remain in the set. 4. Uniform rule violations will not be forced if a uniform change is required due to a blood injury.	1. PLAYER, COACHの場合、または公式は出血することが判明したり、制服の上に血を持っていることが発見されました。OFFICIALなければなりません。 1.停止、すぐにゲームや治療を可能にします。 2.コールコーチ、トレーナーや他の関係者は、必要に応じて応急処置、または接触緊急サービスを管理します。 3.負傷した個人はセット内の任意のさらなる参加が禁止されます。彼らは、投与されている次の適切な治療の開始時にMATCH手当てに戻ることができますし、人とPLAYERS衣類にはっきりと見える何の血はありません。 置換および人手不足プレーに関するゲームの2.すべての規則が適用され、必要に応じてRESETが実行されます。 3.医療や治療がオファシヤルの判断で、時間の合理的に短い長さで投与され、プレイヤーは自分自身や他人に危険にさらされていないとされている場合は、個人がセットに残ることがあります。 均一な変更が必要な場合4.統一ルール違反が原因血傷を余儀なくされています。	1. PLAYER, COACH, または彼らのユニフォームに血が出たことが判明した場合、または彼らのユニフォームに血が出たことが判明した場合。 1.直ちにゲームを中止し、治療を禁止する。 2.CallCOACH, 承認された担当者のトレーニングを受ける、または必要に応じて緊急サービスに連絡する。 3.負傷した個人は、セット内でこれ以上参加することを禁じられません。彼らは、適切な治療が開始されたときにMATCHに戻ることができます、その人およびPLAYER上にはっきりと見える血液はない。 2.置換および短縮された再生に関するすべてのルールが適用され、必要に応じてRESETが実行されます。 3.医療上の処置または治療が、公式の判断で合理的に短い期間内に行われ、かつ、プレイヤーが自分自身または他の人にとって危険にさらされていない場合、その個人はその場に留まることができます。 4.均一な暴力的行為は、強制的な均一な交換が必要ではありません	1.プレイヤー、コーチ、または試合役員(オファシヤル)が出血していることが判明した場合、またはユニフォームに血液があることが判明した場合。 オファシヤルは: 1.直ちにゲームを止めて治療を受けてください。 2.必要に応じて、コーチ、トレーナー、またはその他の公認の担当者に連絡して応急処置を施すか、緊急サービスに連絡してください。 3.負傷した人は、そのセット内でこれ以上参加することは禁止されます。彼らは次の適切な治療が開始された(支払われた)ときにマッチ(プレイ)に戻ることができ、その人およびプレイヤーの服にはっきりと見える血液がなくなれば。 2.代理(交代)プレイヤーと人数不足(ショートプレイ)に関するゲームのすべてのルールが適用され、必要に応じてリセット(仕切り直し)が実行されます。 3.試合役員(OFFICIALS)の判断で医療または治療が合に行われ、かつ、プレイヤー自身または他の人にとって危険と判断されない場合、けがをした本人(プレイヤー)はそのセットの中に留まることができる場合があります。 4.けがをして出血で汚れたユニフォームを着替える必要がある場面では、全員が揃いの統一ユニフォーム着用違反は強制されません。	QUEUEがカラの場合にすぐ入れ替わり??	that playerはinjured player?

原文(ENGLISH)	翻訳(google画像による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)	仲谷
RULE 15 – PROTESTS Section 1. Invalid Protests	RULE 15 – 抗議第1節無効抗議	ルール15 – プロテクションセクション1.無効な抗議	RULE15- PROTEST SECTION (抗議)1.無効な抗議
1. Protests will not be received or considered if based solely on or involving the accuracy of a decision or judgment on the part of a MATCH OFFICIAL. Examples of protests, which will not be considered but not limited too: 1. Whether a defender was HIT. 2. Whether a defenders clothing was HIT. 3. Whether a PLAYER was OUT OF BOUNDS. 4. Whether a throw was a HEADSHOT. 5. Whether a ball was caught legally. 6. Whether a PLAYER crossed the NEUTRAL ZONE. 7. Whether a ball was live or dead. 8. Whether there was or was not interference or obstruction. 9. Whether the court/field is or is not fit to continue or resume play. 10. Whether there is or is not sufficient light to continue of play. 11. Any other matter involving the accuracy of a decision or judgment of a MATCH OFFICIAL.	もつばよ上またはMATCH OFFICIALの一部の決定や判断の精度を含むケースの精度1抗議は受取または考慮されません。考慮されていない抗議が、あまりにも限定されないであろう抗議行動の例: 1. 防脚側がHITだったかどうか1。 2. 守備の服がHITだったかどうか2。 3. PLAYERが範囲外にあったかどうか3。 4. かどうかは、スローはヘッドショットでした。 5. ボールは、法的にキャッチされたかどうか。 6. PLAYERがニュートラルゾーンを越えたかどうか6。 7. ボールがライブまたは死んでいたかどうか7。 8。 かどうかがあったか、干渉や妨害はなかったか。 9. かどうかは裁判所/フィールドがあるか、プレイを続けるか、覆面画に適合させているか。 10. かどうかがあるか、プレーの続けるために十分な光ではありませ ん。 11. MATCH OFFICIALの意思決定や判断の精度を含む任意の他の物	1.抗議は、公式には公式の部署による判断または判断の正確さ に正確な判断に照準を合わせるべきではありません。抗議の 例、これも考慮されないがこれに制限(限定)されない: 1. 防脚側がヒットしたかどうか。 2. 防脚側の衣服にヒットしたかどうか。 3. チームには、各MATCHに対して1つのPROTESTが割り当てられていま す。 4. 抗議は受取られている場合、彼らはMATCH以内に抗議をするための オプションを保持します。 5. 抗議は拒否された場合、それらはMATCH内で抗議をするためのオプ ションを失います。 6. すべてのタイマー抗議中に一時停止している抗議が解決された後に 再開します。 7. 1次の「アウト」の直前に、不正確な裁定のプロテクトがオフェン サーに行われなければなりません。 8. 不適切なプレーヤープロテクトは、現在のセットの前にヘッドレフ リーに行われなければなりません。 9. 失格または排除されたプレーヤーは、現在のセットの最後に公式 に作成されなければなりません。 10. 抗議は受取られている場合、ゲームは前に抗議する時点でリセットさ れます。 11. ボールの数はその後中心(4M)のいずれかの側を開始ボールマ ーカーと両側に配置されている場合、ボールマーク 抗議が拒否され、決定が保留されている場合、抗議のチームはその試合 中に任意の更なる抗議を上げるための権利を放棄します。 12. すべてのdodgeballsはプレーを停止した際に所持していたチームの 所有のままになります。 13. 1つのチームが所持していなかった。1任意のボールは、ボールの 数が奇数だけで中心(4M)ボールマークで開始し、均一に外側に動作し ている場合は等間隔と中央、中心線2に沿って配置されます。	1.一部の試合役員(MATCH OFFICIAL)の決定(意思)がある 1.一部の試合役員(MATCH OFFICIAL)の決定(意思)ある 人入れられませんが、または考慮しません。 抗議例、これも考慮されないがこれに制限(限定)されない: 1. 防脚側がヒットしたかどうか。 2. 防脚側の衣服にヒットしたかどうか。
2. PROTESTS will only be addressed if presented by the designated MANAGER, COACH, ASSISTANT COACH, TEAM CAPTAIN within the court boundaries i.e. the TEAM CAPTAIN on court or in the PLAYER OUT QUEUE or PENALTY BOX, the designated MANAGER, COACH, ASSISTANT COACH in the COACHING AREA. 1. If a TEAMS designated COACH has been ejected then only the TEAM CAPTAIN on court or in the PLAYER OUT or PENALTY BOX may PROTEST. 3. A TEAM is allocated a single PROTEST for each MATCH.	指定管理者、コーチ、アシスタントコーチ、チームキャプテンが提示した場 合2抗議は唯一すなわち、チームキャプテンコートまたはPLAYER OUT QUEUEやペナルティ、指定管理者、コーチ、アシスタントコーチ の裁判所の境界内で告知されますコーチングAREAインテ 1. 指定されたチームはコーチは、裁判所のみPLAYER OUTでチーム キャプテンやペナルティが抗議も、その後排出された場合。 3. Aチームには、各MATCHの単一の抗議が割り当てられます。	1. MATCH OFFICIALの決定または判断の正確性に關連するその他の 事項。 2. 保護範囲内に指定されたMANAGER, COACH, ASSISTANT COACH, TEAM CAPTAIN, つまりPLAYER OUT QUEUEまたは PENALTY BOXに指定されたMANAGER, COACH, ASSISTANT COACHのいずれかにプロテクトが表示されます。 1. コーチ指定のチームが退場した場合は、コートまたはプレーヤーアウト またはペナルティボックス内のチームキャプテンのみが抗議できます。 3. チームには、各MATCHに対して1つのPROTESTが割り当てられていま す。	
1. If the PROTEST is upheld they keep the option to make a PROTEST within the MATCH. 2. If the PROTEST is denied they forfeit the option to make a PROTEST within the MATCH. 3. All timers are paused during a PROTEST and will resume once the protest has been resolved.	1. 抗議が受取られている場合、彼らはMATCH以内に抗議をするための オプションを保持します。 2. 抗議は拒否された場合、それらはMATCH内で抗議をするためのオプ ションを失います。 3. すべてのタイマー抗議中に一時停止している抗議が解決された後に 再開します。	1. PROTESTが受取られている場合、彼らはMATCH内でPROTESTをす るという選択権を保持します。 2. PROTESTが否定された場合、彼らはMATCH内でPROTESTをする 選択権を失います。 3. すべてのタイマーはPROTEST中に一時停止され、抗議が解決される と再開されます。	
Section 2. Valid Protests The following PROTESTS will be considered:	第2節有効な抗議以下の抗議が考慮されます。	セクション2.有効なプロテスト次のプロテストが考慮されます。	
1. PROTESTS of an incorrect ruling must be made to an OFFICIAL immediately before the next "out." 2. Ineligible PLAYER PROTESTS must be made to the HEAD REFEREE on the court prior to the start of the current set. 3. Disqualified or ejected PLAYER PROTESTS must be made to an OFFICIAL at the end of the current set.	間違った判決の抗議はすぐに次の前に公式になされなければならない 「アウト」。 2. 不適格PLAYERの抗議はthetstartofthecurrentsetbeforecourtprior に受けなければならない。 3. 失格またはEJECTの抗議を吐き出すはとcurrentsetの終わりに公式に なされなければならない。	1. 次の「アウト」の直前に、不正確な裁定のプロテクトがオフェン サーに行われなければなりません。 2. 不適切なプレーヤープロテクトは、現在のセットの前にヘッドレフ リーに行われなければなりません。 3. 失格または排除されたプレーヤーは、現在のセットの最後に公式 に作成されなければなりません。	
Section 3. Verbal Protest	第3節口頭抗議	セクション3.言葉での抗議	
All PROTESTS must be made immediately by notifying the HEAD REFEREE on the court that the MATCH is to be played under PROTEST. The PROTEST must be made by the designated TEAM CAPTAIN or COACH within the court boundaries. If the court's HEAD REFEREE determines the PROTEST is valid, the play shall stop. The court's HEAD REFEREE shall turn notify other OFFICIALS, as well as the opposing team's OFFICIAL representative. To aid in the determination of the PROTEST, all interested parties shall take notice of the information, details and conditions surrounding the decision to PROTEST. The HEAD REFEREE and league, event or tournament representative will attempt to resolve the PROTEST before the game can continue. If the PROTEST is upheld, the game will be RESET at the point prior to the PROTEST. 1. If the number of balls is even then positioned between the ball markers starting either side of the centre(4m) ball mark If the PROTEST is denied and the decision is upheld, the protesting team will forfeit the right to raise any further PROTESTS during that MATCH. 8. All dodgeballs will remain in possession of the teams who had possession when play was halted. 1. Any balls which were not in possession of either team will be placed equally spaced and centrally along the CENTRE LINE 2. If the number of balls is odd then starting with the centre(4m) ball mark and working outwards evenly.	すべての抗議はMATCH抗議の下で演奏することを裁判所にHEADの審 判を通知することで、すぐに行われなければなりません。抗議は裁判所 の境界内に指定されたチームキャプテンやコーチによってなされなけれ ばなりません。 裁判所の審判HEAD抗議が有効であると判断した場合、再生を停止しな ければなりません。 裁判所の公式式「の頭の審判は順番に他の当局者だけでなく、相手 チームに通知するものとします」。 抗議の決議を助けるために、すべての利害関係者は、情報、詳細と抗議 する決定を取り急ぐ状況の通知を取らなければなりません。 HEADの審判リーグ、イベントや大会の代表は、ゲームを続ける前 に、抗議を解決しようとする。 抗議が受取られている場合は、ゲームは前に抗議する時点でリセットさ れます。 1. ボールの数はその後中心(4M)のいずれかの側を開始ボールマ ーカーと両側に配置されている場合、ボールマーク 抗議が拒否され、決定が保留されている場合、抗議のチームはその試合 中に任意の更なる抗議を上げるための権利を放棄します。 8. すべてのdodgeballsはプレーを停止した際に所持していたチームの 所有のままになります。 1. 1つのチームが所持していなかった。1任意のボールは、ボールの 数が奇数だけで中心(4M)ボールマークで開始し、均一に外側に動作し ている場合は等間隔と中央、中心線2に沿って配置されます。	2. CourtのHEAD REFEREEが「PROTEST」が無効であることを確認 した場合は、再生が停止します。 3. そのクールのヘッドレフリーは、その他のオフェンサー、最後 には反対のチームのオフェンサー代表としても有効です。 4. PROTESTの決定には、すべての関心を持つ人が、TROTESTの 決定を取り急ぐ情報、詳細および条件を確認するために注意を払う 必要があります。 5. HEAD REFEREEとリーグ、イベント、またはトーナメントの代表者 は、ゲームを続ける前にPROTESTを解決することを試みます。 6. 「PROTEST」が表示されている場合は、ゲームが「PROTEST」の前 に表示されます。 7. ボールの数が偶数でボールマーカーの間(中央(4m)のボール マーカーの両側から始まる)にある場合 7. PROTESTが否定され、決定が支持されると、そのプロテクト チームはそのMATCHの間にそれ以上のPROTESTSを上げることが できなくなります。 8. すべてのドロップボールは、所有権を保持していたチームの所有権 を保持したままになります。 1. ボールの数が奇数の場合は、中心のボールマーク(4m)から始め て均等に外側に向かって移動します。	
RULE 16 – OFFICIALS Section	RULE 16 – オフィシャルセクション		
Power and Duties OFFICIALS are representatives of the league or organisation by which they have been assigned to a particular MATCH and as such, are authorised and required to enforce each section of these rules. 2. OFFICIALS may order PLAYERS, CAPTAINS, MANAGERS, and COACHES to carry out or to omit any act which in their judgment is necessary to give force and effect to one or all of the rules. 3. An OFFICIAL may sign penalties, disqualify or eject PLAYERS, CAPTAINS, MANAGERS, and COACHES at any time. 4. The OFFICIAL has the authority to make a decision on any situation not specifically covered in the rules. 5. No OFFICIAL has the authority to set a side or question the decisions made by another OFFICIAL within the limits of the respective duties, as outlined in these rules. 6. An OFFICIAL may consult other OFFICIALS at anytime. However, the final decision and call rests with the HEAD REFEREE of that MATCH. 7. The primary responsibilities for a HEAD REFEREE are: Enforce proper conduct from all participants of the game.	電話および職務 当節は、彼らが特定の一致するように割り当てられている、そのような のどで、許可及びこれらのルールを各セクションを強制するために必要 とされるリーグまたは組織の代表です。 2. 職員が行うこと、または彼らの判断内の1つまたはすべてのルールに 効力を与える必要がある行為を拒絶し、CAPTAINS、マネージャー、および コーチ選手を命ずることができます。 3. 7. An OFFICIALいつでもサイン、罰金、失格またはエJECT PLAYERS、 CAPTAINS、マネージャー、コーチなどがあります。 4. OFFICIALは、具体的ルールに記載されていない任意の状況に関 する決定を行う権限を保持しています。 5. No個体をこれらのルールに職担されるように決定は、それぞれの職 務の範囲内の別の公式によって行われ又は質問を設定する権限を有し ています。 6. An OFFICIALはいつでも、他の当局者協議することができます。しか し、そのMATCHのHEADの審判との最終決定とコール休み。 7. HEAD審判のための主要な責任は、以下のとおりです。 ゲームのすべての参加者から適正な実施を強制します。		

原文(ENGLISH)	翻訳(google翻訳による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)
Inspect the court,balls, and all equipment in play.	裁判所、ボール、そして劇中のすべての機器を点検してください。	仲谷
Review and verify the team line-up,substitutions,androster.	レギュラーやチームのラインアップ、置換、and rosterを確認すること。	
Align all balls at centre court, and initiate a RUSH.	センターコートでalignすべてのボール、およびRUSHを開始します。	
Enforce the NEUTRAL ZONE RULE.	ニュートラルゾーンの規則を実施。	
Assume all responsibilities of a sideline OFFICIAL.	副業OFFICIALのすべての責任を負うものとします。	
8. The primary responsibilities for the side line OFFICIAL are:	8サイドライン公式のための主要な責任は、以下のとおりです。	
Insuring that all balls are put in play, following a RUSH	RUSH以下、すべてのボールをプレー中に置かれていることを保証しま	
Calling and verifying a CATCH made in their territory.	自国の領土で行われたCATCHを呼び出し、検証します。	
Calling and verifying an OUT made within their territory on the court.	裁判所に自国の領土内で行われたOUTを呼び出すと検証	
Monitor players exiting and re-entering from the QUEUE.	モニターの選手が終了し、キューから再入力。	
Assist the HEAD REFEREE in enforcing the rules of the game.	ゲームのルールを執行するにはHEADの審判をアシスト。	
8.The HEAD REFEREE and sideline OFFICIALS have equal authority to:	9. HEAD審判副業職員はに等しい権限を持っています。	
Determine if a ball has HIT a player or article of clothing of a PLAYER in their territory	ボールが自国の領土でPLAYERの衣服のプレーヤーや記事を襲ってい	
Determine if a ball was thrown illegally.	ボールが違法にスローされたかどうかを確認します。	
Call a player OUT.	プレーヤーOUTを呼び出します。	
Declare a CATCH.	CATCHを宣言します。	
Declare a player OUT OF BOUNDS.	境界のプレーヤーOUTを宣言します。	
Suspend play or call a TIMEOUT, when an injury occurs or protests are enforced.	プレイを一時停止や怪我が発生するか進行aprotestとき、TIMEOUTを	
Ejector disqualify a PLAYER, COACH, manager or other team member from the game for violation of rules or unsportsmanlike conduct.	エジェクタールールやスポーツマンらしくない行為の違反のためのゲーム	
Declare a forfeit of any game.	すべてのゲームの没収を宣言します。	
10. An OFFICIAL will declare the PLAYER OUT without waiting for an appeal for such decision. In all cases such a PLAYER retires to the QUEUE in accordance with these rules.	【請求項10】OFFICIALは、そのような意思決定のためのボールを持た	
11.An OFFICIAL will not penalise a TEAM for any infraction of rule when imposing the penalty would be an advantage to the offending TEAM.	ペナルティを課すことは、問題のあるチームに有利であろうとき11.An	
Section 2. Officials Crew	第2節役員クルー	
An OFFICIALS Crew (a team of OFFICIALS) can consist of the following personnel:	アンオフィシャルクルー(職員のチーム)は、次の担当者で構成されま	
2. The HEAD REFEREE is in charge of all officials on their court and is the final decision maker on all matter covered by these Rules and Regulations.	2. HEADの審判は、その裁判所にすべての職員の担当であり、これらの	
3. SideLine OFFICIALS are there to assist the HEAD REFEREE and they can number between 1 and 5 on each court.	3. 副業当局はHEADの審判を支援するために存在し、彼らはそれぞれの	
SideLine OFFICIAL#1 is the main assistant to the HEAD REFEREE. They will usually be a qualified dodgeball REFEREE.	副業OFFICIAL #1は、HEADの審判への主なアシスタントです。彼らは	
SideLine OFFICIALS#2,#3,#4 will be provided by TEAMS who are not playing at the time this MATCH is being played if not provided by the COMPETITION COORDINATOR. TEAMS must provide these SideLine OFFICIALS when instructed to do so or face fines and penalties as stated by the event organisers.	副業職員#2、#3、#4、#5はCOMPETITIONコーディネーターによ	
4. A Scorer can also be appointed to keep accurate MATCH scoring, by filling out the score sheet as the MATCH progresses.	4. A得点もMATCHの進行に伴ってスコアシートに記入することで、正確	
5. They will operate the scoreboard.	5.彼らはスコアボードで動作します。	
6. The Scorer can also be responsible for operating all official timing used during the MATCH where a designated TIME KEEPER is not provided by the COMPETITION COORDINATOR.	6.得点も指定されたTIME KEEPERはCOMPETITIONコーディネーター	
Section 3. Responsibilities of a Single Official	シングル公式の第3節責任	
If only one OFFICIAL is assigned, that OFFICIAL assumes all powers and duties of both a HEAD REFEREE and LINE OFFICIAL.	一つだけOFFICIALが割り当てられている場合は、その公式はHEADの	
The OFFICIAL shall take position as a HEAD REFEREE at the CENTRE LINE.	OFFICIALは、CENTER LINEでHEADの審判としての地位をとらなけれ	
Section 4. Official's Court Positions	第4節公式の裁判所地位	
The HEAD REFEREE shall:	HEAD審判しなければなりません。	
1. Takes a starting position at centre court in the NEUTRAL ZONE, on either the right or left hand side of the court.	1.裁判所の右側又は左側のいずれかに、ニュートラルゾーンの中心裁	
2. The HEAD REFEREE can alternate sides between sets.	2. HEAD審判は、セット間の側面を交互にすることができます。	
The SideLine OFFICIALS shall:	副業の職員しなければなりません。	
1. Take a position on the sideline mid court,roughly at a 45° angle opposite the HEAD REFEREE.	1. HEAD審判の向かい、およそ45°の角度で、副業のミッドコート上のポ	
2. The sideline OFFICIALS should alternate sides in coordination with the HEAD REFEREE.	2. 副業の職員は、ヘッドの審判と連携して側面を交互にすべきです。	
3. The diagram indicates the correct positioning for each MATCH OFFICIAL.	3.図は、各MATCH公式の正しいポジションを示します。	
Section 5. Change of Official	第5節。公式の変更	
A team may not request a change of OFFICIAL during a MATCH unless an official has become incapacitated by injury or illness.	公式には怪我や病気により無能力となっていない限り、チームは試合中	
An officer of the organisation may remove an OFFICIAL at their discretion.	組織の役員は自分の裁量でOFFICIALを削除することができます。	
A change of an OFFICIAL shall not constitute nor be grounds for a protest.	OFFICIALの変更は、構成も抗議の根拠とはなりません。	
Section 6. Official's Judgment	第6節公式の判決	
There will be no protest or appeal of any decision made by an official on the grounds that the official's judgment was incorrect.	公式の判断が誤っていたことを理由に公式によって行われた決定のな	
2. Whether a PLAYER was HIT, a ball was caught, a PLAYER crossed an end line or sideline, or on any action involving accuracy of judgment	2. PLAYERは、HITしたボールをキャッチされたかどうか、PLAYERはエ	
No decision rendered by an OFFICIAL may be reversed except where by the official in question is convinced the decision is in violation of one of these rules.	OFFICIALによってレンダリングされた決定は除いて逆転することはできま	

原文(ENGLISH)	翻訳(google)自動による自動翻訳 google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)
<p>Should a manager, acting manager, captain, or assistant captain of either team seek reversal of a decision based solely on a point of rules the OFFICIAL in question, if in doubt, shall confer with other OFFICIALS before rendering a decision. Any decision is solely the responsibility of the calling official.</p>	<p>誤りで、意思決定をシンドリグする前に、他の関係者と協議するものならばマネージャー、演説マネージャー、キャプテン、またはどちらかのチームのアシスタントキャプテンは、単にルールでのPointに基づいて問題の公式の意思決定の逆転を求めべきです。任意の決定は、単に呼び出す公式の責任です。</p>	
<p>Under circumstances as they may arise, a manager, acting manager, captain, or assistant captain, able to protest any decision and or seek its reversal on a rule.</p>	<p>Under circumstances as they may arise, a manager, acting manager, captain, or assistant captain, able to protest any decision and or seek its reversal on a rule.</p>	
<p>Under no circumstances will an OFFICIAL seek to reverse a decision made by another official unless asked to do so, by another official.</p>	<p>いかなる状況においてOFFICIALは、別の公式によって、そうするように頼まれない限り、別の公式によって行われた決定を覆すに努めます。</p>	
<p>Section 7. Official Interference</p>	<p>第7. Official 干渉</p>	
<p>An OFFICIAL shall avoid interfering with play or balls in flight whenever possible.</p>	<p>OFFICIALは、可能な限り飛行中の遊びやボールとの干渉を回避しなければなりません。</p>	
<p>An OFFICIAL may prevent a ball from leaving an OPEN COURT. In which case the ball should be moved on in its natural direction as if it had bounced off the OFFICIAL or returned to centre court if the point of exit is undetermined.</p>	<p>公式には公開の法廷を出るからボールを防ぐことができます。終了点は未定である場合、それは公式に跳ね返す、またはセンターコートに戻ったかのように、その場合にはボールがその自然な方向に移動させなければなりません。</p>	
<p>Any ball rebounding off an OFFICIAL is considered a dead ball as if it hits a wall, ceiling, floor.</p>	<p>それは、壁、天井、床に当たったかようOFFICIALをオフに反映されボールはボールデッドと考えられています。</p>	
<p>Section 8. Official's Uniform</p>	<p>第8. Officialの制服</p>	
<p>A regulation WDA OFFICIAL shall wear a short-sleeve polo shirt, predominantly black colour with white trim. It will have the WDA logo or the letters "WDA" worn on the left chest.</p>	<p>規制WDA関係者は、白いトリムと主として黒色を半袖のポロシャツを着用しなければなりません。これは、WDAのロゴや「WDA」は左胸に着用手紙を持っています。</p>	
<p>Black slacks or shorts.</p>	<p>ブラックスラックスやショートパンツ。</p>	
<p>Shoes may be solid black or white or mixed black and white athletic shoes with non-marking soles.</p>	<p>靴は、ソールマーキングソール固体系または白または混合黒と白の運動靴であってもよいです。</p>	
<p>Section 9. Guidelines for Officials</p>	<p>職員のための第9節のガイドライン</p>	
<p>An OFFICIAL should not be a member of either TEAM (i.e., player, coach, manager, officer, scorekeeper or sponsor), if so an equal number of OFFICIALS from each TEAM should be available.</p>	<p>各チームからの職員のうち誰かが利用可能であるべきであるとしても、そうなら関係者は、いずれかのチーム(すなわち、選手、コーチ、マネージャー、役員、スポンサー)のメンバーであってはなりません。</p>	
<p>The OFFICIALS should be sure of the date, start time, and location of the event and should arrive at the court 15 to 30 minutes ahead of the start time.</p>	<p>当局は、日付の確認する時間を開始し、イベントの場所と15〜30分先に開始時間の裁判所に到着しなければなりません。</p>	
<p>At some events the OFFICIALS will be responsible for the accurate marking and set up of the court and its immediate playing area.</p>	<p>いくつかのイベントの職員は、正確なマーキングや裁判所とその直接の競技エリアの設定を担当します。</p>	
<p>When OFFICIALS are responsible for marking out courts and set up the playing area, an other OFFICIAL or event OFFICIAL should inspect the court area before play commences.</p>	<p>当局は裁判所をマーキングするための責任であり、競技エリアを設定すると、他のOFFICIALまたはイベントOFFICIALは、プレイ開始前の裁判所のエリアを検査する必要があります。</p>	
<p>They should start the event or MATCH at the designated time and leave the court when the MATCH is over.</p>	<p>彼らは、指定された時間でのイベントや試合を開始し、試合が終わったとき、裁判所を残す必要があります。</p>	
<p>The OFFICIAL jurisdiction begins upon entering the court for the court check and ends when they leave the court at the completion of the event or the MATCH.</p>	<p>OFFICIAL管轄権は、彼らがイベントや試合の終了時に、裁判所を出る際に、裁判所のチェックおよび終了のために裁判所に入るときに開始されます。</p>	
<p>OFFICIALS should introduce themselves to the COACHES, TEAM CAPTAINS, MANAGERS.</p>	<p>当局者はコーチ、チームキャプテン、マネージャーに自分自身を導入すべきです。</p>	
<p>The OFFICIAL should inspect the court, bound aries, balls, and all other equipment.</p>	<p>公式には裁判所、バウンド牡草座、ボール、および他のすべての機器を点検しなければなりません。</p>	
<p>The OFFICIAL should clarify all rules for the representatives of both teams.</p>	<p>OFFICIALは、両チームの代表者のためのすべてのルールを明確にする必要があります。</p>	
<p>The OFFICIAL may suspend play when in their judgment, conditions justify such action.</p>	<p>彼らの判断で、条件はそのような行動を正当化するときOFFICIALは、プレイを中断することができます。</p>	
<p>The OFFICIAL should suspend play when a PLAYER become injured and require immediate attention. The OFFICIAL shall call a "time out" and seek first aid or contact emergency services if required.</p>	<p>PLAYERがけがをしたとすぐに注意が必要ときOFFICIALはプレイを中断しなければなりません。OFFICIALは「タイムアウト」を呼び出し、応急処置やコンタクト緊急サービスを求めなければならないif required</p>	
<p>#VALUE!</p>	<p>#VALUE!</p>	

英文(ENGLISH)	翻訳(google翻訳による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)					
<p>Section 1.Penalty Set</p> <p>1. A PENALTY SET can be issued where the MATCH OFFICIALS consider a YELLOW CARD to harsh for the offence committed but still requires punitive action.</p> <p>2. A PENALTY SET will mean that the PLAYERS will be sent to the PENALTY BOX for the duration of the current SET and the following SET and the TEAM will not be able to SUBSTITUTE the PLAYERS and must play with the reduced amount of PLAYERS until the PENALTY SET has expired.</p> <p>3. A PLAYER may only be given a PENALTY SET twice within a MATCH after which all offences for the PLAYER will have to be given as a minimum of a YELLOW CARD.</p> <p>4. Use of a PENALTY SET is discretionary and based on the MATCH OFFICIALS judgment of the intentions and the severity of the offence.</p>	<p>第1.Penalty設定</p> <p>マッチオフィシャルがコミット犯罪に対して厳しいへのイエローカードを検討したが、まだ懲罰的措置を必要とする場合1. AペナルティSETを発行することができます。</p> <p>2. AペナルティSETは、プレイヤーが現在のSETの期間と、次のSETのためのペナルティエリアに送信され、チームは選手を代替することはできませんとまでPLAYERSの量が減少して果たさなければならないことを意味しますペナルティSETの有効期限が切れています。</p> <p>3. A PLAYERは、プレイヤーのためのすべての犯罪は、イエローカードの最小値として与えられなければならないであろう後MATCH以内に2回PENALTYセットを与えられてもよいです。</p> <p>ペナルティSETの4.は裁量や意図のマッチオフィシャルの判断と犯罪の重大度に基づいています。</p>						
<p>Section 2.YellowCard</p> <p>1.A YELLOW CARD indicates that a team or PLAYER has received a penalty following aggressive,abusive, unsportsmanlike or other unacceptable conduct or unacceptable use of profanity or unsavoury language.</p> <p>2. A YELLOW CARD can be issued to a nindividual player or a whole team and they are cumulative throughout a tournament.</p> <p>3. PLAYER YELLOW CARDS:</p> <p>1. First Offence:The PLAYER shall be deemed ejected from play for a 5 -minute period of play and may not return until they have remained offcourt, in the Penalty Box(situated next to the QUEUE), for the allotted time. 1. The EJECTED PLAYER must remain in the PENALTY BOX and they must not confer or is cuss the disciplinary decision which inflicted the YELLOW CARD with any MATCH OFFICIAL during the time of their penalty.</p> <p>2. When a PLAYER has been ejected due to a YELLOW CARD offence, their team will play SHORT HANDED while the penalty is being served.</p> <p>3. When the YELLOW CARD is issued in the first half of play and there is less than 5- minutes of play remaining in the half, their 5-minute penalty will be paused during the</p> <p>4.Half-time break and the penalty will continue at the beginning of the second half. The penalised PLAYER is allowed to leave the PENALTY BOX during the half-time break.</p> <p>5. When the YELLOW CARD is issued in the second half of play and there is less than 5-minutes of play remaining in the MATCH, the 5-minute penalty will be paused at the end of the MATCH and the penalty will continue for that PLAYER at the beginning of the next MATCH in the tournament or league.The EJECTED PLAYER must sit out the rest of the time for his penalty, as a SUBSTITUTE, at the start of the next MATCH but his/her team can start the next MATCH with a full team.</p> <p>6. Once the 5 minute penalty is completed the player will take position in the QUEUE as the last PLAYER out.</p> <p>2.Second Offence:The PLAYER is assessed a RED CARD and is removed from the MATCH for the rest of the time remaining. Further penalties will be forced.</p> <p>4. RETRIEVER YELLOW CARD 1. Should a RETRIEVER receive a YELLOW CARD that person will not be allowed within the COURT BOUNDARIES for 5 minute period of play.</p> <p>5. Team YELLOW CARDS:</p> <p>1. First Offence:The team will forfeit the set in which they are issued the YELLOW CARD.</p> <p>2.Second Offence:The team will be assessed a RED CARD. This will result in a MATCH forfeit. 1. MATCH OFFICIAL s, tournament officials and/or WDA officials will decide if further Penalties will be imposed. 2. Further penalties for a TEAM RED CARD can be decided on the day or at a meeting convened at a later date.</p>	<p>第2.YellowCard</p> <p>1.イエローカードは、チームやプレイヤーが冒瀆や不快な言語の、積極的な虐待、スポーツマンらしくまたは他の容認できない行為または容認できない使用後のペナルティを受けたことを示しています。</p> <p>2. Aイエローカードはnindividualプレイヤーやチーム全体に対して発行することができます、それらはトーナメント全体で累積されます。3. PLAYERイエローカード:</p> <p>1.初犯:PLAYERをもとのみならずには、遊びの5 -minute期間にプレイから排出され、彼らがoffcourt残っているまで、割り当てられた時間のために、ペナルティボックス(次のQUEUEに位置する)には、返さないことがあります。1. 排出PLAYERはペナルティエリアの中に残っている必要がありますし、彼らと与えるORDはそのペナルティの期間中にいずれかのMATCH OFFICIALでイエローカードを与えた懲戒決定やつではないけません。</p> <p>2. PLAYERは、イエローカードの犯罪に起因するが排出された場合には、彼らのチームは、ペナルティが提供されている間、SHORTがHANDED再生されます。</p> <p>3.イエローカードが場の前半に発行され、半分に残っているプレー未満の5分があるされている場合、その5分のペナルティが中に一時停止します</p> <p>4.Half時間の休憩とペナルティは後半の初めに継続されます。ペナルティPLAYERは、ハーフタイムの休憩中にペナルティを残すことが許可されています。</p> <p>5.イエローカードが場の後半に発行され、MATCHに残っているプレー未満の5分があるされた場合、5分のペナルティがMATCHの終わりで一時停止され、ペナルティはそのために継続されますPLAYER大会で次の試合の冒頭またはleague.The排出PLAYERは、次の試合の開始時に、代替として、彼のペナルティのための時間の残りを欠場しなければならないが、彼/彼女のチームは、次の試合を開始することができます完全なチームと。</p> <p>6. 5分のペナルティが完了するとプレイヤーが最後PLAYERのうちとしてQUEUEに位置を取ります。</p> <p>2.Secondオフense:プレイヤーは、レッドカードを評価し、残り時間の残りの部分に一致するから除去されます。また、罰則が余儀なくされます。</p> <p>4. RETRIEVERイエローカード1.万RETRIEVER人は遊びの5分の期間のために裁判所の境界内に許可されないことはイエローカードを受けます。</p> <p>5.チームイエローカード:</p> <p>1.初犯:チームは、彼らはイエローカードを発行されているセットを没収されます。</p> <p>2.Secondオフense:チームはレッドカードを評価されます。これは、MATCHの没収になります。さらに罰則が課される場合1. MATCH OFFICIAL者、大会関係者および/またはWDA職員が決定します。TEAM RED CARD 2.さらなる罰則は、当日または後日召集会議で決定することができます。</p>						
<p>Section 3. RedCard</p>	<p>第3節RedCard</p>						

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)					
1. A RED CARD may be issued to an individual PLAYER or a whole team. 2. A RED CARD indicates that a TEAM or PLAYER has received a penalty following aggressive, abusive, unsportsmanlike or other unacceptable conduct or unacceptable use of profanity or unsavoury language. 3. PLAYERRED CARD:	1. A RED CARDは、個々のPLAYERまたはチーム全体に発行することができます。2. レッドカードは、チームまたはプレイヤーが冒瀆または不快な言語の、積極的な乱用、スポーツマンらしくまたは他の容認できない行為または容認できない使用後ペナルティを受信したことを示しています。3. PLAYERRED CARD:						
1.The PLAYER is disciplined with a RED CARD and is removed from the MATCH for the rest of the time remaining.	1.プレイヤーは、レッドカードで訓練され、残りの時間の残りの部分に一致するから除去されます。						
2.The PLAYER will also automatically be penalised with a full 2 MATCH suspension with immediate effect on the next matches their team is scheduled to play. These matches can take place at the same event, at any subsequent WDA events and at the events of affiliated National Governing Bodies.	2. PLAYERも自動的に自分のチームがプレーするために予定されている次の試合への直接的な影響を完全に2試合の出場停止と罰せられることでしょう。これらのマッチは、後続のWDAのイベントで提携国家統治機関のイベントで、同じイベントで行うことができます。						
1. MATCH OFFICIAL's,tournament officials and/or WDA officials will decide if further penalties will be imposed.	1. さらに罰則が課される場合MATCH OFFICIAL者、大会関係者および/またはWDA職員が決定します。						
2. Further penalties for a PLAYER RED CARD can be decided on the day or at a meeting convened at a later date.	2. PLAYER RED CARDのためのさらなる罰則は、当日または後日召集会議で決定することができます。						
4.During the MATCH in which the RED CARD penalty is issued that PLAYERS team will play SHORT HANDED for the remainder of that MATCH. At the following matches in which the penalised PLAYER is not allowed to participate, the team can use another member of they'replay in groster to SUBSTITUTE in for the penalised PLAYER in order to make up a full team.	PLAYERSチームはSHORTそのMATCHの残りのHANDED再生されまことをRED CARDペナルティが発行されているMATCHを4.During. ペナルティPLAYERが参加することを許可されていない、次の試合では、チームは完全なチームを作るために罰せPLAYERのためにSUBSTITUTEにgrosterにtheyreplayの別のメンバーを使用することができます。						
5. Team RED CARD: Results in the forfeiture of the entire MATCH.	5.チームRED CARD: 全体MATCHの没収で結果。						
Section 4. Unsportsmanlike Conduct	第4節非スポーツマン行為						
1. Sporting Behaviour: Dodgeball competitions are based on sporting behaviour and fair play. Coaches and PLAYERS are expected and trusted with these values. The following are examples of unacceptable or unsportsmanlike behaviour:	1.スポーツ行動:ドッジボール競技はスポーツ行動とフェアプレイに基づいています。コーチと選手が期待されると、これらの値に信頼されています。以下は、容認できないか、スポーツマンらしくない行動の例を示します。						
1. Tactics that endanger the safety of PLAYERS.	1. 選手の安全を危険にさらす戦術。						
2. After equipment check, illegal equipment is put back into play.	2.機器のチェックの後、不正な機器が遊びに戻されます。						
3. Use of equipment for other than it sintended design.	3. それはデザインをsintended以外のための機器の使用。						
4. Fighting.	4.ファイティング。						
5. Intentional damage the court, equipment or facilities.	5.意図的な損傷、裁判所、機器や施設。						
6. Use of derogatory, racial, or offensive gestures or language by PLAYERS will not be tolerated. Coaches, managers, or other team members will not make disparaging or insulting remarks about opposing PLAYERS, OFFICIALS, or spectators, nor commit any other acts that could be considered unsportsmanlike conduct.	6. プレーヤーによって軽蔑的、人種的、または攻撃的な身振りや言語の使用は許されなければならぬ。コーチ、マネージャー、または他のチームメンバーは、中傷や、対向PLAYERS、関係者、あるいは観客についての発言を侮辱し、また非スポーツマン行為と見なされる可能性のある他の行為を犯すことはありません。						
2. Fighting or physically contacting another PLAYER in an aggressive manner is not tolerated. An offender will be ejected (REDCARD offence) from the MATCH and shall be removed from the tournament venue. Should an OFFICIAL be unable to determine who initiated the Offence, all parties involved will be penalised with a RED CARD and ejected from play.	2. ファイティングまたは物理的に攻撃的な方法で他のプレイヤーを接触させることは許容されていません。犯人は、MATCHから(REDCARD犯罪)排出され、トーナメント会場から除去されなければなりません。OFFICIALはオフェンス開始した者を決定することができないならば、関係するすべての当事者がレッドカードで罰せられるとプレーから排出されます。						
3. Fighting between teams shall result in the discontinuation of the game. The game shall be determined a draw. No points will be awarded and both teams shall be removed from the venue at the discretion of the official.	3. チーム間の戦いは、ゲームの中断につながるものとします。ゲームは引き分けを決定しなければなりません。いいえポイントが授与されず、両チームは公式の裁量で会場から撤去しなければなりません。						
4. The OFFICIAL will report any unsportsmanlike conduct to the COMPETITION CO-ORDINATOR, league, or WDA representative. Depending on the circumstances, severity, and frequency of such conduct, a team or player may be prohibited from participation in WDA sanctioned play.	4.公式競技コーディネーター、リーグ、又はWDAの代表への非スポーツマン行為を報告します。状況、重大度、および、そのような行動の頻度に応じて、チームや選手はWDA制裁劇に参加することを禁止することができます。						
5. An official may remove any PLAYER or team from play at any time should their conduct be deemed unsportsmanlike.	いつでも遊びから任意のPLAYERやチームを削除することがあり5.アの公式は、その行為はスポーツマンらしくないとみなされるべきです。						
	#VALUE!						

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)				
RULE 19 – MEDIA	RULE 19 - MEDIA					
Section1.MEDIA	Section1.MEDIA					
1. All photographic equipment must be in possession of or carried by the photographer. No equipment can be left on the ground.	1. すべての写真機材を所有してあるか、撮影者が実施しなければなりません。いいえ機材は、地上に残っていないことができます。	1.すべての写真機材は、写真家によって所有されているか、持ち運ばれていなければなりません。機材を地面に残すことはできません。				
2. A ball trapped in equipment is considered “dead” and should be returned to an OFFICIAL.	機器の中に閉じ込め2. Aボールは「死んだ」とみなされ、公式に返却しなければなりません。	2. 機材に閉じ込められたボールは「DEAD」と見なされ、OFFICIALに返却されます。				
3. Media Coverage: Media authorised by the tournament OFFICIALS can be in the playing area. All media personnel must be able to move to avoid being HIT by the ball. Should they accidentally be hit, the ball becomes dead.	3.メディア報道:メディア関係者は競技エリアにすることができトーナメントで承認しました。すべてのメディア関係者は、ボールがヒットされないように動くことができなければなりません。彼らは誤ってヒットしなければならない、ボールは死んだりします。	3.メディア取材: トーナメントOFFICIALSによって承認されたメディアは、プレイエリアに入れることができます。すべてのメディア担当者は、ボールがヒットしないように移動可能な準備の必要があります。誤ってHITした場合、ボールはDEADとなってしまいます。				
RULE 20 – Dodgeball for the Deaf	RULE 20 - 聴覚障害者のためのドッジボール					
It is important to understand many organizations use the term deaf for all types of deafness; including temporary deafness, partial hearing and profound deafness. For the purpose of competing in WDA Deaf classified matches all players must have a minimum hearing loss of 55 Decibels in their better ear.	多くの組織は、難聴のすべてのタイプのための長期的な聴覚障害者を使用し理解することが重要です。一時的な難聴、部分的な聴力と深遠な難聴を含みます。WDA聴覚障害者で競争の目的のために、すべての選手たちがより良い耳で55デシベルの最小難聴を持っている必要がありますマッパを分類しました。					
Adaptations Role of the vertical line person	縦線の人の適応役割					
・ The game is played using mainstream WDA rules ・ Introduction of two vertical lines people.	・ゲームが主流のWDA規則を使用して再生されます。 ・2本の垂直線の人の紹介。					
・ Players who are unaware that the game has ceased cannot become out after the allotted game time, even if they continue playing.	・ゲームが停止したことを気づいていないプレイヤーは、彼らが演奏を続けていても、割り当てられたゲーム時間後になることはできません。	・ゲームが中止されたことに気付いていないプレイヤーは、割り当てられたゲーム時間が経過してゲームを続けても、参加できなく(=ペナルティには)なりません。				
(Two flags held above head and waving lines people and referee’s enter court)	(2つのフラグは、上記の頭と手を振っラインの人々を開催し、審判のは、裁判所を入力してください)					
・ The deaf game will have two vertical lines people, positioned opposite each other at opposing ends of the dodgeball court	・聴覚障害ゲームはドッジボール裁判所の反対側の端部で互いに反対側に位置する2つの縦線の人々を、持っています					
Linesperson is to display the referee calls using a flag system.	Linespersonフラグシステムを使用して審判のコールを表示することです。					
When out the linesperson will also point to an ejected player and raise the player’s number.	ときlinespersonでも排出されたプレイヤーにポイントし、プレイヤーの数を発生させます。					
The Linesperson officiates the team facing them, on the far side of the court.	Linespersonは、裁判所の向こう側には、彼らが直面しているチームをofficiates。					

英文(ENGLISH)	翻訳(google関数による自動翻訳) google automatic translation	翻訳/修正用(Manually translated)			
RULE 21 – Dodgeball for Wheelchair Users	RULE 21 - ドッジボール車椅子ユーザーのための	ルール21 - 車椅子用ドッジボール.....50			
The Wheelchair Dodgeball structure is defined for players using a manually powered wheelchair.	車椅子ドッジボール構造は、手動で電源を入れ車いすを使用してプレーヤーのために定義されています。	車椅子ドッジボール構造は、手動の電動車椅子を使用するプレーヤー用に定義されています。			
· The game is played by 3 in a team with a squad of 5.	・ゲームは5のチームとチームに3で再生されます。	5名中3名			
· The dead zone is 1 ft wide not the regular 2 ft, this allows players on both sides to reach all balls in the dead zone.	・デッドゾーンが広い1フィートではない通常の2フィートで、これは両側のプレーヤーがデッドゾーン内のすべてのボールに到達することができます。				
sides to reach all balls in the dead zone.	側面デッドゾーン内のすべてのボールに到達します。				
· Front wheels on wheelchair can cross the Dead zone, when picking up balls.	ボールを拾ったとき・車いすの前輪は、デッドゾーンを横断することができます。				
·No part of the body or wheelchair can cross the dead zone or court when Dodging a throw, if they do that player is out.	投げ逃れたとき、彼らはプレーヤーが出ていることを行う場合・体や車椅子のいかなる部分も、デッドゾーンや裁判所を渡ることはできません。				
Dodging a throw, if they do that player is out.	彼らはプレーヤーが出ていることを行う場合には、スローをDodging。				
· Shots below the knee do not count.	・膝下ショットはカウントされません。				
· Parts of the wheelchair above knee height are classified as “body” and if hit player is out.	・膝の高さ以上の車いすの一部は「身体」として分類され、ヒットしたプレーヤーが出ている場合されています。				
RULE 22 – Dodgeball for people with Cerebral Palsy	RULE 22 - ドッジボール脳性麻痺を持つ人々のために				
Cerebral Palsy matches are accessible to players who are classed as ambulant and therefore within the Cerebral Palsy classification spectrum of 5-8. Alternatively through following the Paralympic classification T35, T36, T37 and T38. Players in T31, T32, T33, T34 are wheelchair users.	脳性麻痺の試合は、歩行に分類し、したがって、5-8の脳性麻痺の分類スペクトル内にあるプレーヤーにアクセスできます。またパラリンピックの分類T35、T36、T37とT38、次の経由。T31、T32、T33、T34の選手車いすです。	脳性麻痺の試合は、???として分類され、したがって5-8の脳性麻痺の分類スペクトルの範囲内であるPLAYERにアクセス可能です。 あるいは、パラリンピック分類T35、T36、T37、T38に従うこと。T31、T32、T33、T34のPLAYERは、車椅子の方です。			
It is recommended that in all cerebral palsy matches the participants compete against players in the same classification as themselves in accordance with Paralympic athletic events.	すべての脳性麻痺の試合に参加者がパラリンピックスポーツイベントに合わせて自分自身と同じ分類のプレーヤーと対戦することをお勧めします。				
There are very few rule adaptations and the game is played mainly using mainstream WDA rules.	そこに非常に少数のルールの変更があるとゲームが主流のWDA規則を使用して主に再生されます。				
The dead zone is 1 ft wide not the regular 2ft, in order to assist players with hemiplegia.	デッドゾーンは、片麻痺で選手を支援するために、1フィート広い通常の2フィートではありません。				
Matches are contested between a standardised 5 games.	マッチは標準化5つのゲームの間で争われています。				
T33 -- CP3 athletes. T32 athletes also (CP2) compete in this class. T34 -- CP4 athletes. T35 -- CP5 athletes. T36 -- CP6 athletes.	T33 - CP3選手。このクラスのT32の選手も(CP2)競います。 T34 - CP4選手。 T35 - CP5選手。 T36 - CP6選手。				
T37 -- CP7 athletes. T38 -- CP8 athletes	T37 - CP7選手。 T38 - CP8選手				
WDA Rules & Regulations Version 2.0.4 Page 51 of 51	WDA規則および規定バージョン2.0.4 51ページ51				