

The International Floorball Federation

Rules of the Game

Edition 2018

**Rules and Interpretations
Valid from 1st July 2018**

International floorball Federation, Rules and Competition
Committee

© International floorball Federation 2014
All rights reserved.

Drawings: Anna Eriksson

日本語版発行：(一社) 日本フロアボール連盟

【目次】

| | |
|---|-----------|
| ゲームの定義: CONDITIONS OF THE GAME..... | 5 |
| 1. リンク: RINK | 6 |
| 101 リンクの規格: DIMENSIONS OF THE RINK..... | 6 |
| 102 リンク上へのマーキング: MARKINGS ON THE RINK..... | 6 |
| 103 ゴール・ケージ: GOALCAGES..... | 7 |
| 104 選手交代ゾーン: SUBSTITUTION ZONES..... | 7 |
| 105 記録席およびペナルティ・ベンチ: SECRETARIAT AND PENALTY BENCHES..... | 8 |
| 106 リンクの確認: INSPECTION OF THE RINK..... | 8 |
| 2. 試合時間: GAME TIME | 9 |
| 201 正規の試合時間: REGULAR GAME TIME..... | 9 |
| 202 タイム・アウト: TIMEOUT..... | 10 |
| 203 延長戦: EXTRA TIME..... | 10 |
| 204 延長戦後のペナルティ・シュット: PENALTY SHOT AFTER EXTRA TIME..... | 11 |
| 3. 参加者: PARTICIPANTS | 12 |
| 301 プレーヤー: PLAYERS..... | 12 |
| 302 プレーヤーの交代: SUBSTITUTION OF PLAYERS..... | 12 |
| 303 ゴールキーパーに関する特別規則: PARTICULAR REGULATIONS FOR GOALKEEPERS..... | 13 |
| 304 チーム・キャプテンに関する特別規則: PARTICULAR REGULATIONS FOR TEAM CAPTAINS..... | 13 |
| 305 チーム・スタッフ: TEAMSTAFF..... | 14 |
| 306 レフリー: REFEREES..... | 14 |
| 307 記録員: SECRETARIAT..... | 14 |
| 4. 装具: EQUIPMENT | 15 |
| 401 プレーヤーの服装: THE PLAYERS' CLOTHING..... | 15 |
| 402 レフリーの服装: THE REFEREES' CLOTHING..... | 16 |

| | | | |
|-----|----------------|--|----|
| 403 | ゴールキーパーの装具 : | PARTICULAR GOALKEEPER'S EQUIPMENT..... | 16 |
| 404 | チーム・キャプテンの装具 : | PARTICULAR TEAM CAPTAIN'S EQUIPMENT..... | 16 |
| 405 | 個人の装具 : | PERSONAL EQUIPMENT..... | 17 |
| 406 | ボール : | BALL..... | 17 |
| 407 | スティック : | STICK..... | 17 |
| 408 | レフリーの装具 : | THE REFEREES' EQUIPMENT..... | 18 |
| 409 | 記録員の用具 : | THE SECRETARIAT'S EQUIPMENT..... | 18 |
| 410 | 装具の検査 : | CONTROL OF EQUIPMENT..... | 18 |

5. フィックスド・シチュエーション: FIXED SITUATIONS..... 19

| | | | |
|-----|--|---|----|
| 501 | フィックスド・シチュエーションに関する一般規則 : | GENERAL REGULATIONS FOR FIXED SITUATIONS..... | 19 |
| 502 | フェイスオフ : FACE-OFF (802) | | 20 |
| 503 | フェイスオフとなる事項 : | EVENTS LEADING TO A FACE-OFF | 21 |
| 504 | ヒット-イン : HIT-IN (803) : HIT-IN..... | | 23 |
| 505 | ヒット-インとなる事項 : EVENTS LEADING TO HIT-IN | | 24 |
| 506 | フリーヒット : FREE-HIT..... | | 24 |
| 507 | フリーヒットとなる反則 : OFFENCES LEADING TO A FREE-HIT | | 25 |
| 508 | ペナルティ・シュート : PENALTY SHOT..... | | 29 |
| 509 | ディレイド・ペナルティ・シュート : | DELAYED PENALTY SHOT..... | 30 |
| 510 | ペナルティ・シュートとなる反則 : | OFFENCES LEADING TO A PENALTY SHOT..... | 30 |

6. ペナルティ: PENALTIES 31

| | | | |
|-----|--|--|----|
| 601 | ペナルティに関する一般規則 : | GENERAL REGULATIONS FOR PENALTIES..... | 31 |
| 602 | ベンチ・ペナルティ : BENCH PENALTY | | 33 |
| 603 | 2分間のベンチ・ペナルティ : 2 MINUTES BENCH PENALTY | | 34 |
| 604 | ディレイド・ペナルティ : DELAYED PENALTY | | 35 |
| 605 | 2分間のベンチ・ペナルティとなる反則 : | OFFENCES LEADING TO A 2 MINUTE BENCH PENALTY | 36 |

| | | |
|------------|---|-----------|
| 606 | 5 分間のベンチ・ペナルティ : 5 MINUTE BENCH PENALTY..... | 40 |
| 607 | 5 分間のベンチ・ペナルティとなる反則 : OFFENCES LEADING TO A 5 MINUTE BENCH PENALTY..... | 40 |
| 608 | パーソナル・ペナルティ : PERSONAL PENALTY | 41 |
| 609 | 10 分間のパーソナル・ペナルティ : 10 MINUTE PERSONAL PENALT | 41 |
| 610 | 2 分間のベンチ・ペナルティ+10 分間のパーソナル・ペナルティとなる反則 : OFFENCES LEADING TO A 2 MINUTE BENCH PENALTY + 10 MINUTE PERSONAL PENALTY | 42 |
| 611 | マッチ・ペナルティ : MATCH PENALTY..... | 42 |
| 612 | マッチ・ペナルティ 1 : MATCH PENALTY 1..... | 43 |
| 613 | マッチ・ペナルティ 1 となる反則 : OFFENCES LEADING TO MATCH PENALTY 1 | 43 |
| 614 | マッチ・ペナルティ 2 : MATCH PENALTY 2..... | 44 |
| 615 | マッチ・ペナルティ 2 となる反則 : OFFENCES LEADING TO MATCH PENALTY 2 | 44 |
| 616 | マッチ・ペナルティ 3 : MATCH PENALTY 3..... | 46 |
| 617 | マッチ・ペナルティ 3 となる反則 : OFFENCES LEADING TO MATCH PENALTY 3 | 46 |
| 7. | ゴール : GOALS..... | 48 |
| 701 | ゴールの認定 : ALLOWED GOALS | 48 |
| 702 | 得点が認められるゴール : CORRECTLY SCORED GOALS..... | 48 |
| 703 | 得点が認められないゴール : INCORRECTLY SCORED GOALS.... | 49 |
| 8. | 帰結を表すレフリーのサイン : CONSEQUENC SIGNS..... | 52 |
| 9. | 反則の内容を表すレフリーのサイン : OFFENC SIGNS..... | 55 |
| 10. | フロアボール・リンクの設置概要 | 62 |

前書き

この 2018 年版のゲーム・ルールは、2017 年 11 月に発行された。

フロアボールのルールに関する我々の作業は、所定のレベルに到達しているものの、“完璧な”ルール集を完成させるには、依然として不足している部分や抜け落ちている点もいくつかあることを我々は認識している。

ゲームに関係するすべての者は、ルールを注意深く読み、しっかりと理解することが求められる。ゲームは、楽しく・安全に、そして公平にプレーできることが必要であり、かつプレーヤー、コーチ、レフリー、観客およびメディアにとって分かりやすいものであることが重要である。

競技ルールに関する提案や意見、あるいは建設的な批判は、現在も続いている我々の作業の助けになるものであるので、我々としては大いに歓迎するところである。なぜなら、我々は、プレー様式が急速に発展するのに伴って、ルールもまた常に変更されていくべきものであると考えているからである。

もちろん、競技ルールは、男女を問わず、すべてのレベルの競技に対して等しく当てはまるべきものである。本ルール集の文中において、男性名詞を使用しているのは、文章をできるだけ簡潔にするためであるのでご了承願いたい。

ゲーム・ルール中に記述したように、全ての用具には“それ相応の標章”がなされるべきである。ボード（フェンス）、ゴール・ケージ、スティック、ボールについては IFF ロゴが認定マークの中に含まれており、同様にゴーリーマスクのグリル左側にも IFF マークが表示されており、非常にわかりやすい。一方で、ヘルメット（フェイス・マスク）や防護用ゴーグルのような個人の防具については、CE-マーク（商品がすべてのEU加盟国の基準を満たすものに付けられるマーク）が入っていれば、必ずしも IFF マークが入っている必要はない。IFF は、フロアボールで使用する用具には CE-マークと”Recommended by IFF”の表示がされているものを推奨する。IFF はこのゲーム・ルール有効期間内について、17歳未満のプレーヤーに保護用ゴーグルの使用を義務づけるとともに、19歳未満のプレーヤーについ

でも保護用ゴーグル使用を推奨するように、各国の統括団体に勧告する。用具規則 (Material Regulation) および大会規則 (Competition Regulation) は www.floorball.org 内の Regulations に掲載されている。競技規則に関する全ての免除事項については、IFF に申請すること。認可された免除事項については、www.floorball.org 内の Regulations / Rules of the Game に掲載される。

文言の変更、改善に関する代替案、および各国統括団体による著作権法の範囲内における印刷物の配布については、以下にご連絡いただきたい。

国際フロアボール連盟 競技部門
Alakiventie 2 FIN-00920 Helsinki, Finland
E-mail: Competition@floorball.org

2017年11月

IFF ルールおよび競技委員会 (RACC)

委員長 Martin Klabere

ゲームの定義：Conditions of the Game

フロアボールは、2つのチーム間の対戦形式でプレーされる。ゲームの目的は、ルールの許す範囲内におけるプレーによって、相手チームより多くの得点を挙げることである。

できるならば、フロアボールは、統括団体によって承認された室内の硬くて平らな床面上で行われることが望ましい。

1. リンク : Rink

101 リンクの規格 : Dimensions of the rink

- 1) リンクは、40m×20mの大きさを、ボードによって囲まれているものとする。なお、コーナーボードは曲線的なものを用いることとする。また、ボードは I F F の認定を受けたものを使用し、かつボードには認定シールが貼られていること。

リンクは長方形とし、大きさは縦（長辺）×横（短辺）で示している。リンクの大きさの最小許容範囲は、36m×18mとする。

102 リンク上へのマーキング : Markings on the rink

- 1) すべてのマーキングは、4~5cm幅のはっきりと視認できる色の線を以て行われる。
- 2) センター・ラインおよびセンター・スポットをマークする。
センター・ラインはリンクの短辺と平行とし、かつリンクを等分するものとする。
- 3) リンクの短辺から 2.85mの位置に、4m×5mの大きさのゴール・クリーズをマークする。
ゴール・クリーズは長方形とし、その大きさは奥行×幅で示されている。ラインの幅はゴール・クリーズに含まれる。ゴール・クリーズは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置される。
- 4) 1m×2.5mの大きさのゴールキーパー・エリアを、ゴール・クリーズの後端線から 0.65m前方の位置にマークする。
ゴールキーパー・エリアは長方形とし、その大きさは奥行×幅で示されている。ラインの幅はゴールキーパー・エリアに含まれる。ゴールキーパー・エリアはリンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置される。

- 5) ゴールキーパー・エリアの後端線は、ゴール・ラインを兼ねる。ゴールキーパー・エリアの後端線の外側にゴール・ポスト用の印をマークする。マーク間の距離は1.6mとする。

ゴール・ラインは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置される。ゴール・ポスト用のマークは、ゴールキーパー・エリアの後端線に直角に交差する、あるいはゴールキーパー・エリアの後端線の後方向に向かって垂直な短い線として描かれる。

- 6) フェイス・オフ・ドットは、センター・ライン上、およびゴール・ラインの仮想延長線上でリンクの長辺から1.5m離れた位置に、直径30cmを超えない大きさで、それぞれ設置される。

フェイス・オフ・ドットは、十字型の印とする。センター・ライン上のドットは仮想のものであってもよい。

103 ゴール・ケージ : Goal cages

- 1) ゴール・ケージは、IFFの認定を受けたものを使用し、かつ認定シールがはられたものとする。ゴール・ケージは、先に述べたゴール・ポスト用のマークの上に設置される。

ゴール・ケージの開口部分を、センター・スポットに向けて設置する。

104 選手交代ゾーン : Substitution zones

- 1) 幅10mの選手交代ゾーンを、リンクの長辺に沿ってセンター・ラインから5m離れた地点に設置する。選手交代ゾーン内には、ベンチを設置する。

選手交代ゾーンの範囲は、ボード面上にマークされる。選手交代ゾーンの奥行きは、ボードから測って3mを超えてはならない。プレーヤー用のベンチは、ボードから適切な距離を保って設置し、それぞれ19人分のスペースを確保すること。選手交代ゾーンは、フェンスの上端部分の色を変えて明示してもよい。

105 記録席およびペナルティ・ベンチ：

Secretariat and penalty benches

- 1) 記録席とペナルティ・ベンチを、選手交代ゾーンとは反対側サイドに、センター・ラインに沿って設置する。

記録席とペナルティ・ベンチは、ボードから適切な距離を保って設置する。記録席の両側に、両チーム用のペナルティ・ベンチをそれぞれ設置する。ペナルティ・ベンチには、少なくとも2人のスペースを確保すること。ペナルティ・ベンチゾーンは、センター・ラインから少なくとも1mの距離を取り、2mの幅(大きさ)で設置され、その位置は視認できるようにボード上にマークすること。記録席とペナルティ・ベンチに関する例外事項については、統括団体がこれを決定する。また、もしこの例外措置がとられた場合には、選手交代ゾーンとペナルティ・ベンチとの間に、少なくとも2mの距離を空けること。

106 リンクの確認：Inspection of the rink

- 1) レフリーは、試合開始前の早い段階においてリンク内を視察し、もし不備がある場合には、これを修正させる。

修正できない全ての不備・不具合については、報告されるものとする。ゲームの主催者は、不備の修正および試合中におけるボードの適正状態の維持について責任を負う。全ての危険物については、リンク外に撤去するか、あるいはパッドをつけるなどの処置を施すこと。

2. 試合時間：GAME TIME

201 正規の試合時間：Regular game time

- 1) 正規の試合時間は20分×3ピリオドとし、ピリオド間に10分間の休憩時間を設け、各チームはその間に自陣サイドの交換を行う。

統括団体の決定により、試合時間およびあるいは休憩時間を、短くあるいは長くすることができるが、試合時間が15分×2ピリオドより短くなることはない。自陣サイドの交換の際は、選手交代ゾーンも同時に交換する。ホーム・チームは、試合開始前の早い時点で自陣を選択する。すべてのピリオドは、センター・スポットでのフェイスオフによって開始される。自動的に音を発生させるシステムになっていない場合には、記録員はピリオド終了を知らせるサイレンあるいはそれに替わる適当な音によって、ピリオド終了を知らせる責任を有する。ピリオドや試合の終了は、シグナル音が鳴り始めた時点とする。休憩時間の計時は、ピリオド終了とともに開始される。レフリーは、休憩時間終了後、直ちに時間通りに試合を再開できるよう、各チームがリンクに戻るよう促す責任を有する。どちらかのサイドが有利であるとレフリーが判断した場合には、第3ピリオドの途中でサイドを交代することがある。ただし、これは第3ピリオド開始前に決定されていなければならない。このようなサイド・チェンジを行った場合、試合はセンター・スポットからのフェイスオフで再開される。

- 2) 試合時間は、正味の時間 (effective) とする。

正味の時間とは、レフリーの笛によりプレーが中断した場合には、必ず計時を中断し、ボールがプレー状態になると同時に計時を再開することをいう。不測の事態によるゲーム中断には、3連続のホイッスルを鳴らすシグナルが用いられる。何が不測の事態による中断となるかは、レフリーが判断する。ただし、ボールの破損、ボードが外れた場合、ケガ人の発生、用具を計測、リンク内に関係のない物や人が入り込んだ場合、照明が完全ないし部分的に消えた場合、試合終了の合図が間違っって鳴った場合などは、必ず不測の事態に含まれる。ボードが外れた場合であっても、ボールが近くにないときには試合は中断されない。ケガ人発生の場合には、そのケガが重傷の可能性があるか、あるいはケガ人がプレーに直接影響するような状況についてのみ、試合は中断される。正味の時間を用いないこと（ロス込タイム）に関する例外の適用については、統括団体の権限とする。しかし、ロス込タイムを用いる場合でも、ゴールの成功、ペナルティ、ペナルティ・ショット、タイム・アウトおよびレフリーの3連続のシグナルによる不測の事態によるゲーム中断の場合には、試合時間は中断される。また、ロス込タイムの場合でも、正規の試合時間の最後の3分間は、必ず正味の時間とする。ペナルティ・ショットの際には、ゲーム時間の計時は中断される。

202 タイム・アウト : Time out

- 1) ゲーム時間中に、各チームはタイム・アウトを1回要求する権利を有する。タイム・アウトはプレーが中断した際に、レフリーの3連続のシグナルによって実行される。

タイム・アウトは、延長戦後のペナルティ・ショットを除き、それ以外のゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、いつでも要求することができるが、これを要求できるのはチームのキャプテンおよびチーム・スタッフのみである。ゲーム中断中に要求されたタイム・アウトは直ちに実行されるが、このことが相手側のチームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、タイム・アウトは次のゲーム中断時に実行される。要求されたタイム・アウトは、得点が入り当該チームが要求を取り下げた場合を除き、必ず実行される。タイム・アウトは、チームのメンバーが選手交代ゾーンに集まり、レフリーが記録席の前に立った状態で、レフリーの更なるシグナルを以て開始される。30秒後に再度発せられるシグナルによって、タイム・アウトは終了する。タイム・アウト終了後は、ゲームが中断した理由に応じて、ゲームが再開される。ペナルティを課されているプレーヤーは、タイム・アウトに参加することは認められない。

203 延長戦 : Extra time

- 1) 勝敗を決しなければならぬ試合が同点で終了した場合には、どちらかのチームが得点するまで、10分間の延長戦を行う。

延長戦の前に、両チームは2分間の休憩時間をとる権利を有する。ただし、自陣ゾーンの交換は行なわない。延長戦における計時と時間の停止に関しては、正規の試合時間と同じルールが適用される。延長戦にはピリオドを設けない。正規の試合時間終了時点でなお残っているペナルティ・タイムは、延長戦において引き継がれる。時間制限を設けた延長戦が、なお同点で終了した場合には、ペナルティ・ショットによって勝敗を決定する。

204 延長戦後のペナルティ・ショット:

Penalty shots after extra time

- 1) 各チームより指名された5人のフィールド・プレーヤーが、それぞれ1回ずつペナルティ・ショットを行う。それでもなお同点の場合には、勝敗が決定するまで、同じ選手がそれぞれ1回ずつ、ペナルティ・ショットを行なう。

ペナルティ・ショットは、両チームの選手が交互に行なう。どちらのゴールを使用するかについてはレフリーが決定し、あわせてチーム・キャプテンによるコイン・トスによる抽選を行う。コイン・トスの勝者は、どちらのチームが先にペナルティ・ショットを行なうかを決定する。チーム・キャプテンあるいはチーム・スタッフの1人が、書面により、ペナルティ・ショットを行なうプレーヤーの背番号と順番を、レフリーおよび記録席に報告する。レフリーは、チーム・スタッフにより告知された順番通りに正しくペナルティ・ショットが実施・運営されるよう責任を果たす。

ペナルティ・ショット戦においては、結果が確定した時点で直ちに試合は終了となる。この場合、勝利したチームは1点多い得点で勝利したものとみなされる。正規のペナルティ・ショットにおいては、一方のチームがもう一方のチームの残っているペナルティ・ショットの数よりも多く得点差をつけたことを以て、試合結果が決定したと判断される。ペナルティ・ショットの延長戦では、両チームが同じ数のペナルティ・ショットを行った時点において、一方のチームが他方のチームより1点多く得点した時に、試合が決定したと判断される。ペナルティ・ショットの延長戦においては、正規のペナルティ・ショット戦と同じ順番で、これを行なう必要はない。ただし、チームより指名された5名すべてのプレーヤーが2回目のペナルティ・ショットを終了するまで、ある特定の人が3回目のペナルティ・ショットを行なうことはできない。なお、それ以降も同様とする。

チームより指名された5名のプレーヤーが、ペナルティ・ショット中にペナルティを課された場合には、チーム・キャプテンは未だ指名されていないフィールド・プレーヤーの中から、代わりにペナルティ・ショットを行うプレーヤーを選び指名する。ゴールキーパーがペナルティ・ショット中に何らかのペナルティを課された場合には、控えのゴールキーパーと交代させられる。控えのゴールキーパーを用いることができない場合には、未だペナルティ・ショットを行なうプレーヤーとして告知されていないフィールド・プレーヤーの1人に、ゴールキーパーの装具を装備するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間はウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーはマッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。5人のフィールド・プレーヤーを告知することができないチームには、告知されたプレーヤー数と同じ数だけペナルティ・ショットを行なうことが許される。このことは、ペナルティ・ショットに関する延長戦においても同様に適用される。

3. 参加者 : PARTICIPANTS

301 プレーヤー : Players

- 1) 各チームは、ゲームに最大20人の選手を用いることが認められる。これらの選手は、すべてマッチ・レコードに記載されていなければならない。

選手は、フィールド・プレーヤーあるいはゴールキーパーとする。マッチ・レコードに記載されていない選手は、試合に参加したり、あるいは自陣の選手交代ゾーン内に入ったりすることはできない。

- 2) 試合中、各チームは、最大で1名のゴールキーパーを含む6人のプレーヤー、あるいはフィールド・プレーヤーのみ6名を、同時にリンク内に入れることができる。

レフリーが試合を開始する際には、各チームに少なくとも5人のフィールド・プレーヤーと、適正に装具を装備した1名のゴールキーパーがいなければならない。一方のチームがこの条件を満たさない場合には、試合は、5対0で条件を満たしている方のチームが勝利したこととなる。試合中、各チームは少なくとも4人の選手がゲームに出場することができるが、もしこの条件が満たされない場合には試合は終了し、5対0あるいはその時点の得点のいずれか一方のうち、条件を満たしたチームに有利な方の得点で、条件を満たした方のチームが勝利したこととする。

302 選手の交代 : Substitution of players

- 1) 選手の交代は、試合中いつでも回数の制限なく行うことができる。

選手の交代はすべて、そのチームの選手交代ゾーン内で行うものとする。交代する選手がリンク内に入る前に、リンクを離れる選手はボードを超えていなければならない。ケガをして選手交代ゾーン以外の場所でリンクを離れた選手がいる場合には、試合が中断されるまで交代選手がリンク内に入ることはできない。出血しているプレーヤーは、止血されるまで試合に参加することはできない。

303 ゴールキーパーに関する特別規則：

Particular regulations for goalkeepers

- 1) ゴールキーパーとなる選手は、すべてマッチ・レコードにマークされる。

これは、マッチ・レコードの余白に“G”の文字を付けることを以てなされる。ゴールキーパーとして記載されたプレーヤーは、同一試合中、スティックを持ってフィールド・プレーヤーとして試合に参加することはできない。怪我やペナルティにより、フィールド・プレーヤーがゴールキーパーとなる場合には、ゴールキーパーの装具を装備するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにその交代時間とともに記録される。

- 2) プレー中、ゴールキーパーが自陣ゴール・クリーズを完全に離れた場合、そのゴールキーパーは、ゴール・クリーズに戻るまでの間、スティックを持たないフィールド・プレーヤーとみなされる。

この規定は、送球動作に関連して適用されることはない。ゴールキーパーの体のいずれの部分もゴール・クリーズ内の床に接していない場合に、ゴール・クリーズから離れたものとみなされる。ただし、ゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズ内でジャンプをすることは認められる。ラインはゴール・クリーズに含まれる。

304 チーム・キャプテンに関する特別規則：

Particular regulations for team captains

- 1) 各チームにはチーム・キャプテンを置くこととし、チーム・キャプテンはマッチ・レコードにマークされる。

これは、マッチ・レコードの余白に“C”の文字を付けることを以てなされる。チーム・キャプテンの交代は、怪我、病気になるいはマッチ・ペナルティの場合のみ認められ、交代時間とともにマッチ・レコードに記録される。一度交代したチーム・キャプテンが、同一試合中に再びチーム・キャプテンを務めることはできない。

- 2) チーム・キャプテンのみが、レフリーに話しかける権利を有する。
チーム・キャプテンはまた、レフリーを補佐する義務を負う。

チーム・キャプテンがレフリーに話しかけられるのは、ゲームが中断している状況とする。ペナルティを課されているチーム・キャプテンは、レフリーから話しかけられた場合を除き、レフリーと話す権利を失う。そのため、このような状況では、チーム・スタッフがタイム・アウトを要求する場合を除き、当該チームはレフリーと会話する機会を失うこととなる。もし、レフリーによる考慮が必要な場合には、それに関する審議は、通路で行なうべきであり、決してリンク内あるいはレフリーの控え室で行なってはならない。

305 チーム・スタッフ : Team staff

- 1) 各チームは、マッチ・レコードに最大5名のチーム・スタッフを記載することができる。

マッチ・レコードに記載された以外の者は、選手交代ゾーンに入ることはできない。タイム・アウトの場合を除き、チーム・スタッフはレフリーの許可なくリンクに入ることはできない。すべてのコーチングは、試合中にスタッフがいるべき自陣の選手交代ゾーン内から行うものとする。試合の前に、チーム・スタッフがマッチ・レコードにサインをする。試合が始まった以降は、背番号の記載ミスがありその修正を行なう以外、いかなる修正も認められない。チーム・スタッフのうち、プレーヤーとしても記載されている者の選手交代ゾーン内での反則に関しては、いかなる状況下においても、常にプレーヤーと見なされ処罰される。

306 レフリー : Referees

- 1) 試合は、対等の権限を持った2人のレフリーによって指導・運営される。

レフリーは、規則に従ってゲームを続けることが困難となるような、明らかな危険がある場合には、試合を中止する権利を有する。

307 記録員 : Secretariat

1) 記録員が配置される。

記録員は中立であり、マッチ・レコード、計時および必要なアナウンス業務に関する責任を有する。

4. 装具 : Equipment

401 プレーヤーの服装 : The player' s clothing

1) すべてのフィールド・プレーヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびハイ・ソックスからなるユニフォームを着用すること。

女子のプレーヤーについては、ショートパンツの代わりに、短いスカートあるいはドレス（シャツとスカートが一体となったワンピース）を着用することが認められる。当該チームのすべてのフィールド・プレーヤーは、完全に同一のユニフォームを着用しなければならない。チームのユニフォームには、あらゆる色の組み合わせを使うことが可能であるが、ジャージの色にグレーを使ってはならない。それぞれのユニフォームによってチームを識別できないとレフリーが判断した場合には、アウェー・チームがユニフォームを変更する義務を負う。ソックスは膝丈まで挙げられるべきであり、もし、この状態で両チームのソックスが完全に同一のものであった場合には、統括団体の決定に従い、両チーム間でソックスを識別可能とするような何らかの処置をとることがある。

2) すべてのゴールキーパーは、ジャージおよび長ズボンを着用すること。

3) すべてのジャージには、番号を付けること。

チームのジャージには、それぞれ背面および胸部に、明らかに視認できるアラビア数字によって、すべて異なる整数の番号を付けなければならない。背面の番号の大きさは、少なくとも高さ 200mm 以上とし、同様に胸部の番号は少なくとも高さ 70mm 以上とする。ジャージには、1 番から 99 番までの番号を用いることができる。ただし、1 番はフィールド・プレーヤーに使うことはできない。もし、背番号が間違っているプレーヤーが試合に参加していた場合には、マッチ・レコードは修正され、その反則については統括団体に報告しなければならない。

4) すべての選手は、シューズを履くこと。

シューズは、インドア・スポーツモデルのものとする。ソックスを靴の外側から履くことは許されない。片方あるいは両方の靴が脱げた場合でも、選手は次のゲーム中断まで、そのままプレーを続けることができる。

402 レフリーの服装 : The referees' clothing

1) レフリーは、ジャージ、黒色のショートパンツおよび黒色の膝丈ソックスを着用すること。

レフリーは、当該ペアのユニフォームとして、同じ色の組み合わせのシャツを着用すること。

403 ゴールキーパー用の装具 :

Particular goalkeeper' s equipment

1) ゴールキーパーが、スティックを使用することは認められない。

2) ゴールキーパーは、I F Fの用具・用品規程に適合し、それを示す表示がなされたフェイス・マスクを着用しなければならない。

この規則は、プレー中のリンク内においてのみ適用される。

3) ゴールキーパーは、あらゆる種類の防具を用いることができる。ただし、これにゴールをカバーする面積を増すことを目的とする装具が含まれてはならない。

ヘルメットおよび薄手のグローブの着用は認められる。あらゆる形態の粘着性物質あるいは摩擦を軽減する物質の使用を禁止する。ゴール・ケージの中あるいは上に、物を置いてはならない。塗装を除き、フェイス・マスクに関する全ての改変を禁止する。ゴールキーパーは、自身の身体の大きさを超えるような防具、例えばショルダーパッドのような防具を着用してはならない。

404 チーム・キャプテン用の装具：

Particular team captain' s equipment

1) チーム・キャプテンは、腕章を着用しなければならない。

腕章は腕に着用し、視認できるものであること。テープを腕章の代わりとして用いることは認められない。

405 個人の装具および防具：

Personal and protective equipment

1) 選手は、怪我の原因となるような個人的装具を着用してはならない。

個人の装具には、防具および医療用の装具、防護用ゴーグル、時計ならびにイヤリング等が含まれる。何が危険であるかは、レフリーが決定する。すべての体を守るための装具（防具）は、可能な限り衣服の下に着用すること。

統括団体がユニフォームに関する特別措置を設けない限り、アンダーシャツ、アンダーショーツ、タイツ、コンプレッションウェア等の外から視認できる箇所については、試合時のユニフォームのメインカラーと一致していなければならない。レッグウェアについては、黒色の使用も容認する。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、ヘッドギアを着用することは認められない。あらゆる形態のロングタイツを、フィールド・プレーヤーが着用することは禁止とする。但し。この件に関しては、書面によって統括団体に申し入れがあった場合にのみ、例外が認められることがある。

2) 選手が保護用ゴーグルを着用する場合、そのゴーグルは IFF マテリアル（素材・用具）規程に適合し、それに応じた適合マークが施されていないといけない。

ゴーグルに対しては、いかなる改造・改ざんも認められない。選手がプレー中にゴーグルを脱落した場合には、次の中断（笛）までプレーを継続することができる。

406 ボール：Ball

1) ボールは I F F の認定を受け、相応の認定マークが付いたものであること。

ボールの表面は蛍光色ではない単一色とする。また、ボールの内側の色も同様に、蛍光色であってはならない。

407 スティック : Stick

- 1) スティックは I F F の認定を受け、かつ認定マークが付いたものであること。

長さを短くすることを除いて、シャフトの改変はすべて禁止されている。シャフトのグリップ・マークより上をストラップで巻いても良いが、認定マークを隠してはならない。

- 2) ブレードを尖らせてはならない。また、ブレードの曲がり は 30mm を超えてはならない。

曲げることを除いて、ブレードの改変はすべて禁止されている。ブレードの曲がり は、スティックを平らな面に置いた状態で、ブレードの内側の最も高い部分から、スティックが置かれた面までの距離として測定する。もし、ブレードがシャフトと同じブランドの認定品であるならば、ブレードを交換することは認められる。ただし、新しいブレードの強度を弱くしてはならない。ブレードとシャフトとの間のつなぎ目にテープを巻くことは認められるが、ブレードの見える部分の 10mm 以上を覆ってはならない。

408 レフリーの装具 : The referees' equipment

- 1) レフリーは、プラスチック製の中型ホイッスルと、長さを計測する用具およびレッド・カードを装備するものとする。

ホイッスルに関する例外事項については、統括団体の決定による。

409 記録員の用具 : The secretariat' s equipment

- 1) 記録員は、その責任を果たすために必要なすべての装具を準備する。

410 装具の検査 : Control of equipment

1) 装具の検査および計測に関するすべての決定は、レフリーが行なう。

検査は、試合中および試合前に行なわれる。スティックの曲げに関する計測を除き、スティックに関する不備・欠陥を含めて、試合前あるいは試合中に発見された用具の不正については、関連する選手がこれを修正した後に、その選手は試合を開始あるいは継続することができる。選手のユニフォームに関する違反については、各チームとも1試合につき2回以上のペナルティが適用されることはない。ただし、すべての不正な装具に関しては、統括団体に報告される。検査中は、両チーム・キャプテンおよび用具を検査されている選手以外の者は、記録席の周辺には行かない。検査後、試合はゲームが中断した理由に応じて再開される。

2) ブレードの曲がりスティックとフェイス・マスクグリル上の適合マーク、およびシャフトとブレードの組合せに関する検査は、チーム・キャプテンからの要求によって実施される。

チーム・キャプテンは、相手側プレーヤーの装具、その他の欠陥について、レフリーに対してそれを指摘する権利を持つが、この場合でも行動を起こすか否かについてはレフリーが決定する。計測およびシャフトとブレードの組合せについては、スティックとフェイス・マスクグリル上の適合マークの検査はいつでも要求することができるが、プレーが中断するまでは実行されない。もし、検査がプレーの中断中に要求された場合には、ゴールやペナルティ・ショットに関連している場合も含め、検査は速やかに実行される。しかし、検査を実行することが、相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、検査は次のゲーム中断時に行われる。レフリーは、チーム・キャプテンの要求に応じて曲がりやシャフト、スティックとフェイス・マスクグリル上の適合性マークを確認する義務を負う。ただし、各チームともに1回の中断につき1回の計測のみが実行される。検査中は、両チームのキャプテンおよび用具を検査される選手以外の選手が、記録席の周辺には行かない。装具の検査後、試合は、ゲーム中断の理由に応じて再開される。

5. フィックスド・シチュエーション：

FIXED SITUATIONS

501 フィックスド・シチュエーションに関する一般規則：

General regulations for fixed situations

- 1) プレーが中断した場合には、中断した原因に応じて、フィックスド・シチュエーションによってプレーが再開される。

「フィックスド・シチュエーション」とは、フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒット、およびペナルティ・ショットを指す。

- 2) レフリーは、まず1回シグナルを鳴らし（ホイッスルを吹き）、次に所定のサイン（ゼスチャー）を示した後、フィックスド・シチュエーションを行う場所を指し示す。ボールが動いていない状態で、かつその位置が正しい場合には、シグナルの後に、直ちにボールをプレーすることができる。

レフリーは、まず結果としてどうなったのかを示すサインを出し、次に可能な場合には反則内容を示すサインを出す。反則内容を示すサインについては、必要と判断された場合にのみ示すものとするが、ペナルティおよびペナルティ・ショットが生じた場合には、必ずサインを示すこととする。ヒットインおよびフリーヒットにおいては、レフリーがプレーに影響がないと判断した場合には、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。

- 3) フィックスド・シチュエーションを、特別な理由なく遅延させてはならない。

何が特別な理由のない遅延行為なのかについては、レフリーが判断する。フィックスド・シチュエーションが遅延された場合には、レフリーは罰則を与える前に、可能な限りプレーヤーに注意を与えるものとする。

502 フェイス-オフ : Face-off (802)

- 1) 新しいピリオドの開始時および得点が認められる正規のゴールを確定するために、センター・スポットでのフェイス-オフが行なわれる。

延長戦におけるゴールや、勝敗を決するためのペナルティ・ショットあるいはピリオド終了後のペナルティ・ショットによるゴールについては、フェイス-オフによるゴールの確定は行われない。センター・スポットでフェイス-オフを行う時には、各チームの選手は、それぞれセンター・ラインをはさんで自陣内にいなければならない。

- 2) プレーが中断し、どちらのチームにもヒット-イン、フリー-ヒットあるいはペナルティ・ショットを与えることができないときには、フェイス-オフでプレーが再開される。
- 3) フェイス-オフは、プレーが中断した時点のボールの位置から、最も近いフェイスオフ・ドットで行われる。
- 4) フェイス-オフを行うプレーヤー以外の他のプレーヤーは、レフリーの指示がなくとも、速やかに、スティックを含め、少なくともボールから3m以上離れること。

フェイス-オフの前に、チームの準備が整い、すべてのプレーヤーが適正なポジションについていることを確認するのは、レフリーの責任である。

- 5) フェイスオフは、両チームから出されたそれぞれ1名のフィールド・プレーヤーがボールをスティックでプレーすることによって実施される。フェイスオフを行なう選手は、相手チームのリンクの短辺方向に顔を向ける。また、フェイスオフ前に身体接触があってはならない。この際、両足はセンター・ライン に対し直角に置くものとする。また、各選手の両足は、センター・ラインから等距離に置くものとする。スティックは、グリップ・マークより上の部分をノーマル・グリップにより両手で保持すること。ブレードは、ボールに触れない状態でそれぞれがボールの両側に、センター・ライン に対して垂直に置くものとする。

「ノーマル・グリップ」とは、そのプレーヤーがプレー中にスティックを保持する仕方をいう。守備側のプレーヤーが、ボールのどちら側にブレードを置くかを決定する。センター・ライン上でのフェイスオフでは、アウェー・チームのプレーヤーがスティックを置くサイドを決定する。ボールは、ブレード間の中央にある状態とする。フェイスオフを行うプレーヤーがレフリーの指示に従わない場合には、リンク上にいる他のプレーヤーが代わりにフェイスオフを行う。フェイスオフ実施前にフェイスオフを行なうプレーヤーの交代について口論となった場合には、アウェー・チームが先にプレーヤーの交代を行なう義務を負うものとする。

- 6) フェイスオフされたボールが直接ゴールに入った場合には、その得点は認められる。

503 フェイスオフになる事項 : Events leading to a face-off

- 1) ボールが故意でなく破損されたとき。
- 2) ボールが正常にプレーできない状態になったとき。
レフリーは、プレーを中断する前に、プレーヤーがボールをプレーする適当な機会を与えなければならない。
- 3) ボードの一部が離れ、かつその周辺にボールが来たとき。
- 4) ゴール・ケージが故意でなく動かされ、かつその際に、ゴール・ケージが適当な時間内に元の位置に戻すことができなかつたとき。
ゴール・ケージを、可能と考えられる範囲内において、速やかに正しい位置に戻すのは、ゴールキーパーの責任である。

- 5) 重大なケガが起こった場合、あるいはケガをした選手が直接的にプレーに影響を及ぼしたとき。

何が重大なケガなのかについては、レフリーが決定する。ただし、重大なケガと判断した場合には、プレーは直ちに中断される。

- 6) プレー中に、不測の事態が発生したとき。

何が不測の事態なのかについては、レフリーが決定する。ただし、以下の事、すなわち関係のない人や物がリンク内に入った場合、照明が完全にあるいは部分的に消えた場合、ゲーム終了のシグナルが誤って鳴ってしまった場合、何が不測の事態なのかについては、レフリーが決定する。ただし、以下の事、すなわち関係のない人や物がリンク内に入った場合、照明が完全にあるいは部分的に消えた場合、ゲーム終了のシグナルが誤って鳴ってしまった場合、破損したスティックによって危険な状態が生じプレーに直接的な影響を与えた場合、あるいはレフリーにボールが当たりプレーに重大な影響を与えた場合などは、常に不測の事態に含まれる。

- 7) フリーヒットとなる反則が行われたわけではないが、そのゴールが認められなかったとき。

このことには、ボールがゴール・ラインを正面から通過せずに、ゴール・ケージに入ってしまった場合が含まれる。

- 8) ペナルティ・ショットの結果、ゴールが成功しなかったとき。

このことには、ペナルティ・ショットが、正しい方法で行われなかった場合も含まれる。

- 9) 反則を犯した側のチームが、ボールを得たりコントロールしたりしたために、ディレイド・ペナルティが実行されたとき。

このことには、反則を犯していないチームが、無駄に時間を費やそうとしていると、レフリーが判断した場合も含まれる。

- 10) レフリーが、どちらのチームのフリーヒットあるいはヒットインなのか、判断できないとき。

このことには、両チームのプレーヤーが同時に反則を犯した場合も含まれる。

- 11) レフリーが、彼ら自身の決定が間違いであると判断したとき。

504 ヒット-イン : Hit-in (803)

- 1) ボールがリンク外に出てしまった場合には、相手側チームにヒット-インが与えられる。

ボールをコート外に出したチームとは、ボールがリンクから出る直前に、最後にボールが装具あるいは身体に触れたプレーヤーの属するチームをいう。このことには、ゴール・ケージの背面からボールを出す際に、選手がボールに触れずにネットを叩いて出した場合も含まれる。

- 2) ヒット-インは、ボールがリンク外に出た地点の、ボードから 1.5m 離れた場所から行われる。但し、ゴール・ラインの仮想延長線より後方から行われることはない。

プレーに影響がないとレフリーが判断した場合には、必ずしもボールは静止状態で正しい場所にセットされている必要はない。ヒット-インをするチームにとって有利である場合には、ボードから 1.5m 以内の場所からヒット-インを行ってもよい。ゴール・ラインの仮想延長線より後方でヒット-インは、最も近いフェイスオフ・ドットより行うものとする。ボールが天井あるいはその他のリンク上方の物体に当たった場合には、センター・ラインからの距離がボールの当たった場所と等しい位置の、ボードから 1.5m 離れた地点からヒット-インを行う。

- 3) 相手チームのプレーヤーは、レフリーの指示がなくとも速やかに、スティックを含め、少なくともボールから 3m 以上離れるものとする。

ヒット-インを行うプレーヤーは、相手側プレーヤーが離れるまで待つ必要はないが、相手がきちんと離れようとしている最中にヒット-インが行われた場合には、反則が適用されることはない。

- 4) ボールは、スティックを用いてプレーするものとする。ボールはヒットするものとし、ボールを引き寄せたり、ボールとブレードが付いた状態から手首を使ってボールを浮かせたり、またはその状態からボールを持ち上げたり (flick) してはならない。

- 5) ヒット-インを行なったプレーヤーは、他のプレーヤーあるいは他のプレーヤーの装具にボールが触れる前に、再度ボールに触れてはならない。

- 6) ヒット-インされたボールが直接ゴールした場合、そのゴールは認められ得点となる。

505 ヒット-インとなる事項 : Events leading to hit-in

- 1) ボールが完全にボードを越えた場合、あるいは天井またはリンク上方の物体に当たった場合。

506 フリー-ヒット : Free-hit (804)

- 1) フリー-ヒットとなる反則が行われた場合、反則行為を行っていない方のチームにフリー-ヒットが与えられる。

フリー-ヒットとなる反則に関しては、可能な限りアドバンテージ・ルールが適用される。「アドバンテージ・ルール」とは、反則を犯していないチームが反則後も引き続きボールをコントロールしている状態において、フリー-ヒットを与えるよりも、そのままゲームを続行した方が有利な場合に、プレーを続ける機会を与えることをいう。アドバンテージが適用され、プレーが続行されている状態において、反則を犯していないチームがボールのコントロールを失うことによりゲームが中断された場合には、最後に反則が行われた場所からフリー-ヒットが行われる。

- 2) フリー-ヒットは、反則のあった場所から行われる。ただし、ゴール・ラインの仮想延長線上より後ろの位置、あるいはゴールキーパー・エリアから 3.5m 以内の地点で行われることはない。

プレーに影響がないとレフリーが判断した場合には、ボールは必ずしも静止状態で正しい場所にセットされている必要はない。ボードから 1.5m 以内の場所からのフリー-ヒットは、1.5m 離れた位置に移動させて行うものとする。ゴール・ラインの仮想延長線より後方のフリー-ヒットについては、最も近いフェイス・オフ・ドットから行うものとする。ゴールキーパー・エリアから 3.5m 以内の地点からのフリー-ヒットの場合には、ゴール・ラインの中央から反則の起きた場所を通る仮想延長線上のゴールキーパー・エリアから 3.5m 離れた地点から行うものとする。この際、0.5m については守備側の壁のためにとるものであり、これによりフリー-ヒットの地点より 3m という距離が確保されることになる。このように、守備側のチームにはゴールキーパー・エリアのぎりぎり外側に、ディフェンス・ライン（壁）を作る権利が常に与えられていることになる。攻撃側のプレーヤーがこれを阻止あるいは妨害した場合には、守備側チームにフリー-ヒットが与えられる。攻撃側のチームは、守備側のチームがディフェンス・ラインを作るのを待つ義務はない。また、ディフェンス・ラインの前に選手を立たせる権利を有する。

- 3) 相手側チームは、レフリーからの指示がなくとも、速やかにスティックを含め、少なくともボールから3m以上離れるものとする。
フリーヒットを行うプレイヤーは、相手側のプレイヤーが適正な距離に離れるのを待つ必要はないが、相手が離れようとしている最中にプレーが再開された場合には、反則を適用することはない。
- 4) ボールは、スティックを用いてプレーするものとする。ボールはヒットするものとし、ボールを引き寄せたり、ボールとブレードが付いた状態から手首を使ってボールを浮かせたり、またはその状態からボールを持ち上げたり (flick) してはならない。
- 5) フリーヒットを行ったプレイヤーは、他のプレイヤーあるいは他のプレイヤーの装具にボールが触れる前に、再度ボールに触ることはできない。
- 6) フリーヒットされたボールが、直接イン・ゴールした場合には、その得点は認められる。

507 フリーヒットとなる反則 : Offences leading to a free-hit

- 1) プレイヤーが、相手側プレイヤーのスティックを叩いたり、ブロックしたり、持ち上げたり、蹴ったりしたとき。(901, 902, 903, 912)
当該選手が相手のスティックを叩く前にボールをプレーしていたと、レフリーが判断した場合には、この規定は適用されない。
- 2) プレイヤーが、相手側プレイヤーあるいは相手側プレイヤーのスティックを掴んだとき。(910)
- 3) フィールド・プレイヤーがボールを打つ前後のスウィングにおいて、腰の高さ以上にブレードを持ち上げたとき。(904)
このことは、フェイント行為にも適用される。周りに他のプレイヤーがおらず、ケガの危険がない場合には、前方へのスウィングについて、高さに関する規定を適用しない。「腰の高さ」とは、直立した状態での腰の高さとする。

- 4) フィールド・プレーヤーが、膝の高さより上にあるボールを、プレーあるいはプレーしようとして、スティック、足または下肢のいかなる部分であれこれを使ったとき。(904, 913)

ボールを大腿部で止める行為は、危険と判断されない限り、膝の高さより上にあるボールをプレーしたとは見なされない。「膝の高さ」とは、直立した状態での膝の高さとする。

- 5) フィールド・プレーヤーが、スティックあるいは足または脚を、相手側プレーヤーの足あるいは脚の間に入れたとき。(905)
- 6) プレーヤーが、ボールをコントロールしようとして、あるいはボールを取ろうとして、肩と肩の接触以外の方法で、相手を押したり、相手にぶつかったりしたとき。(907)
- 7) プレーヤーが、ボールをコントロールあるいはボールを取ろうとして、またはより良いポジションを得ようとして、相手側プレーヤーを後ろ向き状態で押したり、あるいは故意にそのプレーヤーの動きや動作を妨害したりしたとき。(908, 911)
- 8) フィールド・プレーヤーが、自分自身のスティック、他のプレーヤーあるいは他のプレーヤーの装具にボールが触れる前に、続けて2度以上ボールを蹴ったとき。(912)

当該プレーヤーが、2度ともボールを故意に蹴ったとレフリーが判断した場合にのみ、この反則が適用される。

9) フィールド・プレーヤーが、ゴールキーパー・エリアに入ったとき。(914)

プレーに影響を及ぼしていない、あるいはゴールキーパーの動きを妨げていないとレフリーが判断した場合には、フィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリアを通過することは、反則行為とはならない。相手のフリーヒットが直接ゴールに向けて打たれた際に、守備側のフィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリアあるいはゴール・ケージ内に入っていた場合、またはゴール・ケージが動かされてしまった状況において通常ゴール・ケージが本来あるべき場所に守備側のフィールド・プレーヤーが入っていた場合には、常にペナルティ・ショットが与えられる。フィールド・プレーヤーの体のいずれかの部分がゴールキーパー・エリア内の床に触れていた場合には、ゴールキーパー・エリアに侵入したとみなされる。フィールド・プレーヤーのスティックのみがゴールキーパー・エリアに入っている状態は、ゴールキーパー・エリアに侵入したとはみなされない。ラインはゴールキーパー・エリアに属する。

10) フィールド・プレーヤーが、故意に相手側チームのゴール・ケージを動かしたとき。(914)

11) フィールド・プレーヤーが偶発的あるいは消極的な動作によって、ゴールキーパーの送球を邪魔したとき。(915)

ゴールキーパーがボールをコントロールし始めた位置から計測して、3m以内の場所にフィールド・プレーヤーがいた場合のみ、反則とみなされる。「消極的な動作」とは、故意ではない場合、あるいは動くことを怠った場合をいう。

12) フィールド・プレーヤーが、ジャンプしてボールを止めたとき。(916)

「ジャンプ」とは、「ジャンプ」とは、両足が完全に床から離れた状態をいう。走っている動作はジャンプとはみなさない。ボールの上をジャンプすることは認められ、膝より低い位置にあるボールをプレーしたり、タッチしたり、止めたりすることは認められる。「膝の高さ」とは、選手が直立した際の膝の位置をいう。

13) フィールド・プレーヤーが、リンクの外側からボールをプレーしたとき。(反則のサインなし)

「外から」とは、片足あるいは両足がリンク外にある状態をいう。交代中のプレーヤーがリンク外からボールをプレーした場合には、人数オーバーとみなされる。交代中でないプレーヤーが、選手交代ゾーンからボールをプレーした場合には、プレーへの故意の妨害行為とみなされる。リンク外を走ることは認められるが、リンク外からボールをプレーしてはならない。

14) ゴールキーパーが、送球中に完全にゴール・クリーズから出てしまったとき。(917)

この場合、ゴールキーパーはフィールド・プレーヤーとはみなされない。ゴールキーパーは、ゴール・クリーズ内の床に体のいかなる部分も触れていない状態の時に、完全にゴール・クリーズを離れたものとみなされる。送球動作は、ゴールキーパーの手からボールが離れたときに、完了したものとみなされる。そのため、ボールを投げ終わった後にゴールキーパーがゴール・クリーズから出た場合には、反則は適用されない。もしゴールキーパーがゴール・クリーズ内のボールを拾った後、体が完全にゴール・クリーズから出てしまった場合にも、この反則が適用される。ラインはゴール・クリーズに属する。

15) ゴールキーパーが、センター・ラインを越えてボールを投げたり、あるいは蹴ったりしたとき。(917)

ボールが床、ボード、他のプレーヤーの身体あるいは装具に触れずにセンター・ラインを超えた場合にのみ、この反則が適用される。ボールが完全にセンター・ラインを越えた時に、反則が適用される。

16) フェイス・オフ、ヒット・インおよびフリー・ヒットが、不正に行われたとき、あるいは故意に遅延されたとき。(918)

反則を犯していないチームのプレーヤーがプレー・中断時にボールを遠くどころがしたり、あるいはボールを引き寄せたり、ブレード・ボールが付いた状態で手首を使ってさっと打ち出したり、スティックで持ち上げたりした場合、または選手がフェイス・オフを故意に遅延させた場合に、この反則を適用する。ヒット・インが間違った場所で行われた場合、あるいはボールが完全に静止していない状態で行われた場合には、やり直しとなる。プレーに影響がないとレフリーが判断した場合には、ボールは必ずしも静止状態で正しい位置にセットされている必要はない。

17) ゴールキーパーが、3秒以上、ボールをコントロール状態においたとき。(924)

ゴールキーパーがボールを床に置き、再度ボールを保持した場合には、この間は全てボールをコントロールしていたとみなされる。

18) ゴールキーパーが、味方のフィールド・プレーヤーからのパスを受け取ったり、味方プレーヤーのボールを取ったりした場合。(924)

味方が故意にパスをしたとレフリーが判断した場合にのみ、この反則が適用される。「受け取る」とは、ゴールキーパーが自分の手、あるいは腕を用いてボールに触れたことを意味する。また、ゴールキーパーが手や腕以外の体の部分を使って、能動的にボールに触れた後に、あるいはボールを止めた後に、さらに手あるいは腕でボールに触れた場合もこの反則に該当する。ゴールキーパーが味方プレーヤーからパスを受け取る際に、完全にゴール・クリーズを出てボールを止め、その後そのボールをゴール・クリーズに戻って拾い上げた場合には、これはゴールキーパーへのパスとはみなされない。ゴールキーパーへのパスは、ゴール・シチュエーションとは見なされないので、この反則の結果ペナルティ・ショットとなることはない。

19) プレー中にペナルティが科されたとき。(規定された反則のサイン)

フリーヒットは、反則が起こった場所で行われる。レフリーが反則発生地点を特定できない場合は、プレーが中断した場所との関連で、最も近いフェイス・オフ・ドットにおいてフリーヒットを行うものとする。

20) 選手がプレーを遅延させたとき。(924)

ボールを保持しているフィールド・プレーヤーが、時間を稼ぐために、相手側プレーヤーが正しい方法でボールに届かないように、自分の体をリンクあるいはゴール・ケージに向けるような行為をした場合にもこの反則が適用される。このことには、ゴールキーパーがネット越しにボールを押さえ込んでいる場合も含まれる。レフリーは、できるならば反則を適用する前に、選手が遅延行為に気づくように注意を与えるべきである。

21) チームがプレーを遅延させたとき。(924)

自陣ゴール・ケージ裏にて、チームが組織的に消極的な方法でプレーすることも含まれる。レフリーは、反則を適用する前に、遅延行為であるということをチームに気づかせるように注意を与えるべきである。

22) フィールド・プレーヤーが頭部でボールをプレーしたとき。(921)

508 ペナルティ・ショット : Penalty shot (806)

- 1) ペナルティ・ショットとなる反則が行われた場合、反則を犯していない側のチームに、ペナルティ・ショットが与えられる。

ディレイド・ペナルティ中にペナルティ・ショットが与えられた場合、あるいはペナルティとなる反則によってペナルティ・ショットが与えられた場合には、ペナルティ・ショットに関連するペナルティに関する規定も同時に適用される。

- 2) ペナルティ・ショットは、センター・スポットからスティックを用いて開始される。

- 3) ペナルティ・ショットを行うプレーヤーと守備側ゴールキーパーを除く、全てのプレーヤーは、ペナルティ・ショットが完全に終了するまでの間、選手交代ゾーン内に入っていないなければならない。守備側ゴールキーパーは、ペナルティ・ショット開始の時点には、ゴール・ライン上にいなければならない。

レフリーに質問するようなケースにおいても、ゴールキーパーは、先にリンク内に入っていないなければならない。フィールド・プレーヤーが、ゴールキーパーとなることはできない。もし、ペナルティ・ショット中に、ゴールキーパーが新たにペナルティ・ショットとなる反則を犯した場合は、新たなペナルティ・ショットが与えられるとともに、既存のペナルティも実行される。もし、ペナルティ・ショット中に、反則側チームの他の選手あるいはチーム・スタッフが新たにペナルティ・ショットを与えられるような、さらなる反則を犯した場合は、既存のペナルティも実行される。ペナルティ・ショット中、反則を犯していない側の選手やチーム・スタッフがペナルティ・ショットとなる反則を犯した場合は、実行されているペナルティ・ショットは失敗とみなされる。

- 4) ペナルティ・ショットを行う選手は、回数の制限なく何回でもボールに触れることができるが、ボールはゴール・ケージ向かって常に前方に動いていなければならない。

この場合の「常に」とは、プレーヤーとボールが完全に停止すること、およびボールの向かう方向がゴール・ケージから遠ざかることを認めないことをいう。ゴールキーパーがボールに触るあるいはボールがゴール・ケージの前面に触れると同時に、ペナルティ・ショット中のプレーヤーは再びボールに触れることはできない。

ボールがゴール・ケージ前面のバーやポストに当たってからさらにゴールキーパーに当たり、ゴール・ケージ前面からゴール・ラインを通過した場合は、得点が認められる。ペナルティ・ショットが完了するまでの間、試合時間は停止される。

- 5) 5分間のベンチ・ペナルティを科された選手は、ペナルティ・ショット中はペナルティ・ベンチ内にはいってはいけない。

選手がマッチ・ペナルティを科された場合には、チーム・キャプテンはその時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、当該ペナルティを受ける選手を指名する。

509 ディレイド・ペナルティ・ショット：

Delayed penalty shot (807)

- 1) ペナルティ・ショットとなる反則が行なわれた後も、なお反則を受けた側のチームがボールをコントロールし、かつゴール・シチュエーションが続いている場合には、ディレイド・ペナルティが適用される。

たとえディレイド・ペナルティが既に進行中であったとしても、さらなるペナルティとなる反則を犯した場合には、ディレイド・ペナルティ・ショットとなる事がある。ディレイド・ペナルティ・ショット適応中に、その反則を犯した側のチームが、フリーヒットとなる反則をさらに犯した場合、「反則の繰り返し(Repeated Offences)」としてペナルティが科される。この場合、ペナルティの原因となった反則に応じて、ペナルティが科される。すべてのペナルティは、それらの反則を犯した選手に科される。

- 2) ディレイド・ペナルティ・ショットとは、反則を受けた側のチームに、当面のゴール・シチュエーションが完了するまで、攻撃を継続する機会が与えられることをいう。

ディレイド・ペナルティ・ショットは、ピリオドあるいは試合の終了後でも、実行される。もし、反則を受けた側のチームが、ディレイド・ペナルティ・ショット中に、正しく得点した場合には、そのゴールが認められペナルティ・ショットは取り消される。

510 ペナルティ・ショットとなる反則：

Offences leading to a penalty shot

- 1) 守備側チームが、フリーヒットあるいはペナルティとなる反則を犯したために、ゴール・シチュエーションが中断あるいはゴール・シチュエーションの発生が妨害されたとき。(規定されたサイン)

何がゴール・シチュエーションなのかは、レフリーが判断する。ゴール・クリーズ内での反則が、自動的にペナルティ・ショットとなる訳ではない。ただし、ゴール・シチュエーション中に、守備側チームが故意にゴール・ケージを動かしたり故意にリンク上の人数をオーバーさせたりした場合には、必ずペナルティ・ショットが与えられる。攻撃側のフリーヒットが直接ゴールを狙って打たれた際に、守備側のフィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリア内あるいはゴール・ケージ内に入っていた場合、またはゴール・ケージが動かされてしまった状態において、ゴール・ケージが通常あるべき位置に守備側フィールド・プレーヤーが入っていた場合には、常にペナルティ・ショットが与えられる。

6. ペナルティ : PENALTIES

601 ペナルティに関する一般規則 :

General regulations for penalties

1) ペナルティとなる反則が行われた場合、反則を犯した者にペナルティ科される。

レフリーが反則を犯した選手を特定できない場合、あるいはチーム・スタッフが反則を犯した場合には、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、当該ペナルティを受ける選手を指名する。チーム・キャプテンがこれを拒否した場合、あるいはキャプテンがペナルティを課されている状況においては、審判がペナルティを受ける選手を指名する。すべての実行されたペナルティについては、マッチ・レコードに時間、選手の番号、ペナルティの種類およびペナルティの理由が記録される。ペナルティがプレーと関係のある反則によって生じた場合には、反則をしていないチームにフリーヒットが与えられる。ペナルティがプレーと関係のない反則によって生じた場合には、プレーはフェイス・オフによって再開される。ペナルティがプレー中断中の反則によって生じた場合には、プレー中断の理由に応じてプレーは再開される。ペナルティを課されたチーム・キャプテンは、レフリーから話し掛けられない限り、レフリーに話し掛ける権利を失う。

2) ペナルティを科された選手は、ペナルティ期間中、ペナルティ・ベンチ内にいるものとする。

延長戦終了後のペナルティ・ショット戦(シュートアウト)の際には、ペナルティを科されたプレイヤーはペナルティ・ベンチ内に留まる必要はない。正規の試合時間終了時に完了していないペナルティ時間は、延長戦に継続される。延長戦終了後、マッチ・ペナルティを除く全てのペナルティは解除される。ペナルティを課されている選手は、記録席およびペナルティ・ベンチが選手交代ゾーンと同じ側に設置されているという例外的な状況を除き、センター・ラインを基準として自陣サイド側のペナルティ・ベンチ内にいなければならない。ペナルティを課されているプレイヤーはピリオド間の休憩中は、ペナルティ・ベンチを離れることが許される。しかし、正規の試合時間と延長戦との間の休憩時間には、ペナルティ・ベンチを離れることはできない。ペナルティを科されているプレイヤーは、タイム・アウトに参加することはできない。ペナルティが終了したプレイヤーは、自分のチームに複数のペナルティがあつて復帰が不可能な場合、あるいは終了したペナルティがパーソナル・ペナルティである場合を除き、ただちにペナルティ・ベンチから出るものとする。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次のプレー中断までペナルティ・ベンチを離れることは出来ない。

負傷した選手がペナルティを科された場合には、ペナルティを課されていないフィールド・プレイヤーを代わりにペナルティ・ベンチに入れることができる。この場合、両方の選手の背番号をマッチ・レコードに記載する。なお、実際にペナルティ・ベンチに入ったプレイヤーの背番号はカッコ書きとする。もし、ケガをしたプレイヤーがペナルティ終了前にリンク内に入った場合には、マッチ・ペナルティ 2 が課される。

記録員のミスにより、ペナルティ実行中のプレイヤーを間違つて早くリンク内に入れてしまい、そのミスが正規のペナルティ時間内に判明した場合には、そのプレイヤーはただちにペナルティ・ベンチに戻される。この場合、ペナルティ時間の追加はなく、そのプレイヤーは正規のペナルティ時間が終了した時点でリンク内に戻ることができる。

- 3) ゴールキーパーが、1つあるいは複数の2分間のベンチ・ペナルティを受けた場合には、当該チームのキャプテンは、ゴールキーパーに代わってペナルティを受けるフィールド・プレーヤーを、未だペナルティを課されていないプレーヤーの中から選ぶこととする。もし、ゴールキーパーが5分間のベンチ・ペナルティあるいはパーソナル・ペナルティを課された場合には、当該ゴールキーパー自身がペナルティを受けなければならない。

もし、ゴールキーパーが、ペナルティを受けている最中に、さらに1つあるいは複数の2分間のベンチ・ペナルティとなる反則を犯した場合、あるいは5分間のベンチ・ペナルティ、またはパーソナル・ペナルティに関連して2分間のベンチ・ペナルティを課された場合には、ゴールキーパー自身が当該ペナルティを受けるものとする。

ゴールキーパーがペナルティを受け、控えのゴールキーパーを使えない場合、そのチームにはフィールド・プレーヤーが適正な装具を装着するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間は、ウォーミング・アップのために使ってはならない。

新しいゴールキーパーは、交代時間とともに、マッチ・レコードに記録される。ペナルティが解除されても、ゴールキーパーは、プレーが中断するまでリンク内に入ることはできない。このため、チーム・キャプテンは、ペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中からベンチ・ペナルティが終了したときに、ゴールキーパーに代わって一時的にリンク内に入るフィールド・プレーヤーを1名選び、ゴールキーパーとともにペナルティ・ベンチに入れておくこととする。この場合でも、ペナルティを課されたプレーヤーのみが、マッチ・レコードに記録される。レフリーは、記録員とともに、プレー中にペナルティが終了したゴールキーパーが、プレー中断後、速やかにペナルティ・ベンチを離れられるように補助する。

- 4) ペナルティ時間は、試合時間と同期させて計時するものとする。

602 ベンチ・ペナルティ : Bench penalty

1) ベンチ・ペナルティはチームに影響する。そのため、ペナルティ中、ペナルティを課されたプレーヤーの代わりに、他のプレーヤーをリンク内に置き換えることはできない。

2) 一人のプレーヤーにつき2つ以上、あるいは一つのチームについて3つ以上のベンチ・ペナルティが同時に計時されることはない。

すべてのベンチ・ペナルティは、反則が課された順に計時されるものとする。まだペナルティが計時されていないプレーヤーも、そのペナルティが実行された時点からペナルティ・ベンチに入っていないといけない。チームが同時に2つ以上のペナルティが課された場合には、新しいペナルティのうちのどのペナルティを先に計時するのかについては、レフリーが決定する。ただし、この場合、時間の短いペナルティが時間の長いペナルティよりも先に計時される。

3) 3人以上のプレーヤーにベンチ・ペナルティが課されているチームであっても、4人の選手をリンク上に出場させてゲームを行う権利がある。

ベンチ・ペナルティが1つだけ計時されている状態になるまで、そのチームは4人の選手をリンク上に入れてプレーすることとなる。計時されているペナルティが1つだけになる前にベンチ・ペナルティが終了した選手は、プレーが中断するまで、あるいは他のベンチ・ペナルティが終了して1つのペナルティのみが計時されている状態になるまで、ペナルティ・ベンチで待機することとなる。ペナルティを課されたすべての選手は、ベンチ・ペナルティが終了した順に、リンク内に戻るものとする。ただし、リンク上に入ることを認められる選手の数に関する規定にも常に注意すること。レフリーは、記録員とともに、プレー中にペナルティが終了したプレーヤーが、プレー中断後直ちにペナルティ・ベンチを離れることが出来るように補助するものとする。

- 4) ベンチ・ペナルティを課されているプレーヤーが、さらにペナルティとなる反則を犯した場合には、それらのペナルティは連続的に実行される。

最初のペナルティが既に実行中かどうかを問わず、この規定が適用される。既にベンチ・ペナルティが実行されている最中に、同じプレーヤーがさらなるペナルティを犯した場合には、最初のペナルティは何ら影響を受けることなく実行され、新たなペナルティもそのペナルティが課された時点から引き続き実行される。「連続的に」とは、そのチームが、最初にペナルティを課された当該プレーヤーによる複数のベンチ・ペナルティの間に、まだ実行されていないベンチ・ペナルティを持っている場合は除き、そのプレーヤーの最初のベンチ・ペナルティが終了あるいは解除した後ただちに、次のベンチ・ペナルティが計時されることをいう。ひとりのプレーヤーに対して、ベンチ・ペナルティを数の制限なしに課することができる。もし、あるプレーヤーがパーソナル・ペナルティを犯した場合には、そのパーソナル・ペナルティを課す前に、そのプレーヤーに関わるすべてのベンチ・ペナルティは終了あるいは解除されていなければならない。パーソナル・ペナルティを受けているプレーヤーが、ベンチ・ペナルティを犯した場合には、パーソナル・ペナルティを一時中断して、ベンチ・ペナルティを受け、ベンチ・ペナルティが終了あるいは解除された後に、パーソナル・ペナルティを再び続けて計時するものとする。この場合、チーム・キャプテンは、まだペナルティを課されていないプレーヤーの中からベンチ・ペナルティが終了したときに、代わりにリンクに入るためにペナルティ・ベンチに入れておくプレーヤーを選ぶこととする。もし、ペナルティを課されているプレーヤーが、マッチ・ペナルティとなる反則を犯した場合には、マッチ・ペナルティに関する規定も同時に適用される。

603 2分間のベンチ・ペナルティ : 2 minutes bench penalty

- 1) 2分間のベンチ・ペナルティ実行中に、ペナルティを受けていないチームが得点した場合には、そのペナルティは解除される。ただし、得点したチームの人数が少ないか、同人数である場合は除く。

ディレイド・ペナルティ中にディレイド・ペナルティ、ペナルティ・ショット、またはディレイド・ペナルティ中に得点が減された場合でも、そのペナルティは解除されない。

- 2) 一方のチームに2つ以上の2分間のベンチ・ペナルティがある場合には、ペナルティが実行された順にペナルティが解除される。

604 ディレイド・ペナルティ : Delayed penalty

- 1) すべてのペナルティは、その適用をディレイドする(後回しにする)ことができる。ペナルティとなる反則があった後も、なお反則を犯していない側のチームがボールをコントロールしている場合に、ディレイド・ペナルティが適用される。1度に1つのペナルティのみディレイドさせることができるが、ゴール・シチュエーションが継続中の場合には、2つ目のペナルティも同時にディレイドすることができる。

1つあるいは複数のディレイド・ペナルティが、ペナルティ・ショットあるいはディレイド・ペナルティ・ショットとの関連で課された場合には、ペナルティ・ショットに関連するペナルティに関する規定も同時に適用される。

- 2) ディレイド・ペナルティとは、反則を犯した側のチームがボールを得たりコントロールしたりするまで、あるいはプレーが中断するまで、反則を犯していない方のチームに、攻撃を続ける権利が与えられることをいう。

ディレイド・ペナルティは、ピリオドあるいは試合終了後でも実行することができる。反則を犯した側のチームがボールを得たり、あるいはコントロールしたりしたために、ディレイド・ペナルティが実行された場合には、フェイス・オフでゲームが再開される。

反則を犯していないチームは、ディレイド・ペナルティを組織的な攻撃的プレーのために使うべきである。単なる時間稼ぎを行っているとレフリーが判断した場合には、選手はその旨注意される。それでもなお、そのチームが攻撃を試みない場合には、プレーは中断され、ディレイド・ペナルティが実行され、フェイス・オフでプレーが再開される。ディレイド・ペナルティが、他の中断理由により実行された場合には、その中断理由に応じてプレーが再開される。

反則を犯していないチームが、ディレイド・ペナルティ中に正しい方法でゴールを記録した場合には、その得点が認められ、相手側チームが最後に犯した2分間のベンチ・ペナルティは実行されない。ただし、このことは2分間のベンチ・ペナルティより重いその他のペナルティには影響を与えない。反則を犯した側のチームが、ディレイド・ペナルティ中にゴールを記録した場合には、得点は認められず、フェイス・オフでプレーは再開される。反則を犯していないチームの自殺点の場合には、その得点が認められる。

605 2分間のベンチ・ペナルティとなる反則：

Offences leading to a 2 minute bench penalty

- 1) プレーヤーが少なからぬアドバンテージを得るために、あるいはボールに届く可能性がないにも拘らず、相手側チームのプレーヤーのスティックを叩いたり、ブロックしたり、持ち上げたり、蹴ったりしたとき。(901, 902, 903, 912)
- 2) プレーヤーが少なからぬアドバンテージを得るために、あるいはボールに届く可能性がないにも拘らず、相手側チームのプレーヤーあるいは相手側チームのプレーヤーのスティックを掴んだとき。(910)
- 3) フィールド・プレーヤーが、スティック、足および下肢のいかなる部分であれ、これを使って腰より上にあるボールをプレーしたとき。(904, 913)
腰の高さとは、直立した状態におけるそのプレーヤーの腰の高さとする。
- 4) プレーヤーがスティックを用いて危険なプレーを犯したとき。(904)
このことには、スティックがコントロールされない状態で、前方あるいは後方にスウィングされた場合、およびスティックが相手の頭の上まで持ち上げられ、それが危険であったり相手への妨害となったりした場合も含まれる。
- 5) 相手側の選手をボードやゴール・ケージに対して、押しつけたり、ぶつけたりしたとき。(907)
- 6) 相手側プレーヤーにタックルしたり、あるいは足で引っ掛けたりしたとき。(909)
- 7) チーム・キャプテンがブレードの曲がりに関する検査を要求し、検査の結果、不正がなかったとき。(反則のサインなし)
この場合には、チーム・キャプテンにペナルティが課される。

- 8) フィールド・プレーヤーがスティックを持たずにプレーに参加したとき。(反則のサインなし)

ゴールキーパーについては、一時的なフィールド・プレーヤーとみなされるので、この規程には含まれない。
- 9) リンク内のフィールド・プレーヤーが、自陣選手交代ゾーン以外の所からスティックを持ってきたとき。(反則のサインなし)
- 10) フィールド・プレーヤーが自分のスティック、あるいはスティックの壊れたパーツを拾い、選手交代ゾーンに持ち帰ることを怠ったとき。

明らかに視認できるスティックのパーツは、そのプレーヤー自身の手によりリンク内から取り除かれなければならない。
- 11) ボールをコントロールしていない相手側選手を妨害するために、故意に動いたとき。(911)

より有利な位置に動こうとしたプレーヤーが、相手側プレーヤーに背中からぶつかったり、あるいは相手側選手の進路を妨げたりした程度の場合には、フリーヒットが与えられるのみである。
- 12) フィールド・プレーヤーが、ゴールキーパーの投球動作を積極的に妨害したとき。(915)

フィールド・プレーヤーが、ゴール・クリーズ内にいた場合、あるいはゴールキーパーがボールをコントロールしはじめた位置から 3m以内の場所にいた場合にのみ反則とみなされる。「積極的に」とは、ゴールキーパーの横の動きに合わせて動いたり、あるいはスティックでボールに触ろうとしたりした場合をいう。
- 13) フィールド・プレーヤーが、相手側のヒット-インあるいはフリーヒットにおいて、3mルールを守らなかったとき。(915)

相手側プレーヤーが正しい距離をとろうとしている最中に、ヒット-インあるいはフリーヒットが行われた場合には、この反則は適用されない。一方のチームが適切でない距離にディフェンス・ラインを作った場合でも、一人のプレーヤーにのみペナルティが課される。

- 14) 転んだ状態あるいは座り込んだ状態のフィールド・プレーヤーが、ボールを止めたり、プレーしたりあるいは他の方法でゲームに影響を与えたとき。(919)

このことには、両膝あるいは片手(スティックを持っている手は除く)を床につけてボールを止めたり、またはプレーしたりした場合を含む。

- 15) フィールド・プレーヤーが、手あるいは腕を使ってボールを止めたり、プレーしたりしたとき。(920)

- 16) 選手交代が正しく行われなかったとき。(922)

リンクを出る選手は、新しい選手がリンク内に入る前にボードを完全に超えていなければならない。これが微妙な時には、プレーに影響があった場合にのみ、この反則が適用される。プレーが中断しているときに、自陣選手交代ゾーン以外の所で選手交代が行われた場合も、不正な選手交代とみなされる。この場合、リンクに入るプレーヤーが、ペナルティを課されることとなる。

- 17) 一方のチームが、リンク上に規定数以上に多くのプレーヤーが入っている状態でプレーしたとき。(922)

この場合、一人の選手のみにペナルティが課される。

- 18) ペナルティを課されているプレーヤーが、ペナルティが終了あるいは解除される前に、リンクに入らずにペナルティ・ベンチを離れた場合。ペナルティを課されたプレーヤーが、ペナルティが終了したにもかかわらず、ペナルティ・ベンチを離れるのを拒否した場合。ゲーム中断中に、ペナルティを課されたプレーヤーが、ペナルティの終了あるいは解除される前にリンク内に入ったとき。

記録員は可能な限り速やかに、このことを審判に知らせること。ペナルティが終了したプレーヤーであっても、そのチームに複数のペナルティがあつて不可能な場合、または終了したペナルティがパーソナル・ペナルティである場合には、ペナルティ・ベンチを離れることはできない。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次にゲームが中断するまでペナルティ・ベンチを離れてはならない。もし、ペナルティを課された選手がプレー中にリンク内に入った場合には、ゲームへの妨害行為とみなされる。

19) チームが組織的に、フリーヒットになる反則を繰り返して行ない、プレーを妨害したとき。(923)

このことには、チームが短時間の間に、ささいな反則を繰り返した場合も含まれる。この場合、最後の反則を犯した選手に対して、最後に犯した反則についてペナルティが課される。

20) 選手が意図的にプレーを遅延させたとき。(924)

チームが短時間の間に、ささいな反則を繰り返した場合も、これに含まれる。この場合、最後の反則を犯した選手にペナルティが科される。ディレイド・ペナルティ・ショット適応中に、反則を犯したチームによって行なわれたフリーヒットとなる反則については、「反則の繰り返し(Repeated Offences)」としてペナルティが科される。この場合、ペナルティの原因となった反則に応じて、ペナルティが科される。すべてのペナルティは、それらの反則を犯した選手に科される。

21) 一方のチームが、故意にプレーを遅延させたとき。(924)

一方のチームが、プレー遅延行為によりペナルティを課されそうな状態にあるとレフリーが判断した場合には、レフリーは可能な限り、ペナルティを取る前にチーム・キャプテンにその旨を伝えるべきである。この反則が適用された場合、チーム・キャプテンは未だペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、ペナルティを課すべき選手を選ぶこととする。このことには、新しいピリオドのゲーム開始に遅れることも含まれる。

22) 選手またはチーム・スタッフがレフリーの決定に対して抗議した場合、あるいはコーチングがゲームを妨害したりその他正しくない方法で行われたりしたとき。(925)

このことには、チーム・キャプテンが継続的に、かつ理由なくレフリーの決定に対して質問をする場合が含まれる。レフリーの決定に対する抗議およびゲームの進行を妨げるようなコーチングは、スポーツマンらしくない行為と比較して、故意ではない軽程度の反則とみなされる。チーム・スタッフがレフリーの許可なくリンクに入った場合にも、この反則が適用される。レフリーは、可能な場合には、この反則を適用する前にチーム・スタッフに注意を与えること。

- 23) レフリーからの勧告があったにもかかわらず、ゴールキーパーがゴール・ケージを元の位置に戻すことを怠ったとき。(925)

可能な限り速やかにゴール・ケージを元の位置に戻すことは、ゴールキーパーの責任である。

- 24) レフリーからの勧告があったにも関わらず、プレーヤー個人の装具を修正することを怠ったとき。(反則のサインなし)

- 25) プレーヤーが正しくない衣服を着用した時。(反則のサインなし)

この服装に関する反則は1試合あたり、1チームにつき1回のみ適用される。その他、胸番号が着いていないなどの、すべての正しくない装具に関する事例は、統括団体に報告されるものとする。レフリーは可能であるならば、何らかのペナルティを適用する前に、プレーヤーに注意を促すべきである。

- 26) ゴールキーパーが、適切な装具を装着せずにプレーに参加したとき。(反則のサインなし)

ゴールキーパーが故意ではなくマスクを落としてしまった場合には、プレーは中断され、フェイスオフでプレーが再開される。

606 5分間のベンチ・ペナルティ : 5 minute bench penalty

- 1) 5分間のベンチ・ペナルティ中に相手側チームが得点しても、そのペナルティは解除されない。

ペナルティ・ショットおよびディレイド・ペナルティ・ショットに関連して、5分間のベンチ・ペナルティが課された場合には、ペナルティ・ショットに関連するペナルティに関する規定も同時に適用される。

607 5分間のベンチ・ペナルティとなる反則 :

Offences leading to a 5 minute bench penalty

- 1) フィールド・プレーヤーが、スティックを用いて暴力的あるいは危険な振り上げを行ったとき。(901)
- 2) フィールド・プレーヤーが、スティックで相手の体を引っ掛けたとき。(906)
- 3) プレーヤーが、ボールを打つために、あるいはボールを止めようとして、自分のスティックあるいはその他の装具をリンク上に投げつけたとき。(909)
- 4) プレーヤーが、相手側チームのプレーヤーに身体でぶつかっていたり、または暴力的に相手側プレーヤーを攻撃したりしたとき。(909)
- 5) プレーヤーが、相手側チームのプレーヤーに対して、ボードあるいはゴール・ケージの方向に向かってタックルしたり、ぶつかったり、あるいは引っ掛けたりして転ばせたとき。(909)

608 パーソナル・ペナルティ : Personal penalty

- 1) パーソナル・ペナルティは、ベンチ・ペナルティとの関連においてのみ課され、ベンチ・ペナルティが終了あるいは解除されるまで計時されない。パーソナル・ペナルティについては、数の制限なくいくつでも同時に計時することができる。

既にパーソナル・ペナルティを課されている選手がベンチ・ペナルティとなる反則を犯した場合には、パーソナル・ペナルティを一時中断してベンチ・ペナルティを計時し、ベンチ・ペナルティが終了した後に、パーソナル・ペナルティの計時を再開することとする。この際、チーム・キャプテンは、未だペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、一緒にペナルティ・ベンチに入り、ベンチ・ペナルティ終了と同時にリンク内に入るための選手を決めることとする。

- 2) パーソナル・ペナルティは当該選手にのみ適用される。そのため、チームは代替りの選手をリンクに置き換えることが出来る。

チーム・キャプテンは、未だペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、一緒にペナルティ・ベンチに入りベンチ・ペナルティ終了と同時にリンク内に入る選手を決める。この場合でも、ペナルティを課されたプレーヤーのみが、マッチ・レコードに記載される。パーソナル・ペナルティが終了しても、その選手はプレイが中断するまでリンク内に戻ることはできない。レフリーは記録員とともに、プレイ中にパーソナル・ペナルティの終了したプレーヤーが、ゲーム中断と同時に速やかにペナルティ・ベンチを離れられるように補助する。パーソナル・ペナルティを犯したチーム・スタッフは、試合の残り時間中観客席に退去させられる。そして、チーム・キャプテンは、未だペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、代わりにベンチ・ペナルティを課される選手を選ぶこととする。

609 10 分間のパーソナル・ペナルティ:

10 minute personal penalty

- 1) 10 分間のパーソナル・ペナルティ中に相手チームが得点した場合でも、ペナルティが解除されることはない。

610 2分間のベンチ・ペナルティ+10分間のパーソナル・ペナルティとなる反則：

Offences leading to a 2 minute bench penalty
+ 10 minute personal penalty

1) プレーヤーあるいはチーム・スタッフが、スポーツマンらしくない行為をした場合。

スポーツマンらしくない行為とは以下のような行為をいう。すなわち、レフリー、プレーヤー、チーム・スタッフ、オフィシャルまたは観客に対して侮辱的なあるいは不当な行為をすること、規定された人数以上に多いチーム・スタッフが選手交代ゾーンに入っていること、あるいはレフリーの判断を欺くためのシミュレーション行為、ボードあるいはゴール・ゲージを意図的に蹴ったり、倒したり、または叩いたりするなどの行為をいう。プレー中断中であっても、選手交代ゾーン内にスティックあるいはその他の装具を投げつける行為にもこの罰則が適用される。

611 マッチ・ペナルティ：Match penalty

1) マッチ・ペナルティを犯したプレーヤーあるいはチーム・スタッフは、直ちにロッカールームに退去させられ、その試合の残りの時間については一切ゲームに関わることはできない。

主催者は、反則を犯した選手が、ロッカールームに戻り、延長戦やペナルティ・ショットを含むその後の試合時間中に、リンクや観客席に戻ることがないように確認する義務を負う。全てのマッチ・ペナルティ3については、マッチ・レコードに記録され、かつ統括団体に報告される。

マッチ・レコードに記録されないマッチ・ペナルティは例外として、プレーヤーおよびチーム・スタッフに課されるマッチ・ペナルティは、1試合につき1つのみである。その後に行なわれたマッチ・ペナルティとなる反則については、統括団体に報告されるべき事項ではあるけれども、さらなるベンチ・ペナルティが課されることは一切ない。ただし、マッチ・レコードに記載されていないプレーヤーあるいはチーム・スタッフに課されるマッチ・ペナルティは例外とする。

試合前後に、通常マッチ・ペナルティとなるような反則が犯された場合には、統括団体への報告はなされるものの、ベンチ・ペナルティが課されることはない。不正な装具に関する例外を除き（この場合、その選手自身で修正をした後、試合に参加することができる）、試合前にマッチ・ペナルティとなる反則が犯された場合には、反則を犯した選手は、延長戦およびペナルティ・ショット戦を含め、一切試合に参加することは出来ない。

- 2) マッチ・ペナルティには必ず、5 分間のベンチ・ペナルティが付加される。

チーム・キャプテンは、未だペナルティを課されていないフィールド・プレーヤーの中から、マッチ・ペナルティを犯した選手あるいはチーム・スタッフに与えられたベンチ・ペナルティを、それらの人に代わって課するために、ペナルティ・ベンチに入る選手を選ぶ。ただし、この場合でも、ペナルティを課されたプレーヤーのみがマッチ・レコードに記録される。マッチ・ペナルティを犯した選手に関するパーソナル・ペナルティは解除される。もし、マッチ・ペナルティを言い渡されているプレーヤーが、さらなるマッチ・ペナルティを犯した場合には、より重たいマッチ・ペナルティとなる反則行為のみが、マッチ・レコードに記録される。

612 マッチ・ペナルティ 1 : Match penalty 1

- 1) マッチ・ペナルティ 1 は、その試合の残り部分について出場停止となるものであり、その他の罰則が追加されることはない。

613 マッチ・ペナルティ 1 となる反則 :

Offences leading to a match penalty 1

- 1) フィールド・プレーヤーが、認定されていないスティックを用いたり、あるいは規定以上に曲がりの大きいスティックを使ったり、異なるブランドのシャフトとブレードとの組合せを用いたりした時。

ゴールキーパーが、不正なフェイス・マスクを使ったとき。(反則のサインなし)

認定マークのついていないスティックを用いた場合は、常に非公認スティックの使用とみなされる。

- 2) マッチ・レコードに記載されていないプレーヤーあるいはチーム・スタッフが、試合に参加したとき。(反則のサインなし)
- 3) プレーヤーが、続けてあるいは繰り返して、スポーツマンらしくない行為を犯したとき。(925)

2 度目の 2 分間のベンチ・ペナルティ+10 分間のパーソナル・ペナルティの代わりに、マッチ・ペナルティが適用される。しかし、この場合でも 5 分間のベンチ・ペナルティが付加される。「続けて」とは、同じ流れの中で同一試合中に 2 回続いた場合のことをいう。

4) プレーヤーが、怒りにまかせ自分のスティックや他の装具を壊したとき。(925)

5) プレーヤーが、身体を用い危険な反則を犯したとき。(909)

この反則は試合中に適応されるものであり、ボールをコントロールし続ける為あるいはボールに届く可能性が無いにも関わらず、相手選手に対し飛びかかったり、危険なタックルしたり、あるいは相手選手をボードやゴール・ケージに打ち付けて転ばせたりするような行為を指す。

6) プレーヤーが、故意に暴力的に身体を用いた反則を犯したとき。(909)

このことには、感情的にならないで故意に行われたとみなされた危険で暴力的あるいはスポーツマンらしくない反則も含まれる。

614 マッチ・ペナルティ 2 : Match penalty 2

1) マッチ・ペナルティ 2 は、同一大会における、残りの試合について試合出場停止処分となるものである。

615 マッチ・ペナルティ 2 となる反則 :

Offences leading to a match penalty 2

1) プレーヤーまたはチーム・スタッフが、いがみ合い・小競り合いに参加した時。(909)

いがみ合い・けんかとは、キックやパンチのないそれほど激しくない乱闘を意味する。

2) プレーヤーが、1 試合に 2 度、5 分間のベンチ・ペナルティとなる反則を犯した時。(反則のサインなし)

2 度目の 5 分間のベンチ・ペナルティとなる反則がマッチ・ペナルティ 2 に置き換えられるが、その場合でもなお、5 分間のベンチ・ペナルティが付加される。

- 3) チーム・スタッフが、スポーツマンらしくない行為を連続して行った時。(925)

2度目の2分間のベンチ・ペナルティ+10分間のパーソナル・ペナルティが、マッチ・ペナルティに置き換えられるが、その場合でもなお5分間のベンチ・ペナルティが付加される。

- 4) 用具の検査をされそうになったプレーヤーが、用具の検査直前に、その用具を直そうとしたり交換しようとしたとき。(925)

- 5) プレーヤーまたはチーム・スタッフが、明らかに意図的に試合を妨害するような行為を犯したとき。(925)

このことには、次のような行為が含まれる:すなわち、ペナルティを課されているプレーヤーが、プレー中ペナルティが終了あるいは解除される前に、故意にリンク内に入った場合。もし、プレーの中断中にリンク内に入った場合には、2分間のベンチ・ペナルティが課される。選手が規定の時間より早くリンク内に入ったことについて記録員に責任があり、かつ、そのミスが正規のペナルティ・タイム中と判明した場合は、選手は直ちにペナルティ・ベンチに戻り、そのまま残り時間についてペナルティを継続する。この場合、追加のペナルティ時間は課されず、選手は正規のペナルティ時間が終了した時点でリンク内に戻ることができる。誤りが正規のペナルティ時間が終了後と判明した場合は、いかなる追加処置も取られない。ケガにより代替選手がペナルティ・ベンチにいる状態において、ペナルティが解除される前に当該プレーヤーが試合に参加した場合。ペナルティの終了したプレーヤーが、リンク内に入る許容人数との関係で次のプレー中断を待ってからリンク内に入るべき状況であることを分かっているにも拘わらず、リンク内に入ってしまった場合には、その原因に応じて「メンバー・オーバー」とみなされる。ペナルティ・ショット中にいずれかの選手交代ゾーンあるいはペナルティ・ベンチから反則が犯されたとき。プレー中に選手交代ゾーンから用具が投げ込まれたとき。選手交代の途中ではないプレーヤーが、選手交代ゾーンからプレーしたり、またはプレーしようとしたとき。これには、選手あるいはチーム・スタッフが、ボードを意図的に外側から蹴り、プレーに影響を与えた場合も含まれる。同一試合において、ゴールキーパーとして参加したプレーヤーが、その後フィールド・プレーヤーとしてゲームに参加したとき。チームが意図的に、リンク内に選手を多く出したとき。

- 6) フィールド・プレーヤーが、不備・欠陥のあるスティック、あるいはシャフトを強化または改造したスティックを使用した場合。

616 マッチ・ペナルティ 3 : Match penalty 3

- 1) マッチ・ペナルティ 3 においては、同一大会の次の試合への出場が停止されることに加えて、更なる追加の処分が統括団体によって決定される。

617 マッチ・ペナルティ 3 となる反則 :

Offences leading to a match penalty 3

- 1) プレーヤーあるいはチーム・スタッフが、乱闘に参加したとき。(909)
殴ったり蹴ったりした場合には、乱闘に参加したものとみなされる。
- 2) プレーヤーあるいはチーム・スタッフが、悪質な暴力的反則を犯したとき。(909)
このことには、スティックやその他の用具を、相手に投げつけた場合を含む。
- 3) プレーヤーあるいはチーム・スタッフのメンバーが、粗暴で不品行な言動（ミスコンダクト）を犯したとき。(925)
粗暴で不品行な言動（ミスコンダクト）とは、レフリー、プレーヤー、チーム・スタッフ、オフィシャルあるいは観客を、ひどく侮辱することを意味する。
- 4) プレーヤーあるいはチーム・スタッフのメンバーが、暴力的な行為を犯したとき。(925)
暴力的な行為とは、怪我をさせない程度に、身体的に無防備な人に対して、意図的にぶつかって行くことを意味する。

7. ゴール : GOALS

701 ゴールの認定 : Allowed goals

- 1) 正しい方法でゴールがなされ、かつセンター・スポットでのフェイス・オフによって確認された場合に、得点が認められたものとする。

すべての認められた得点は、得点が入れられた時間、選手の番号、アシストした選手の番号とともに、マッチ・レコードに記載される。アシストした選手とは、得点したチームのプレーヤーのうち、特に直接的に得点に関与したプレーヤーである。1回のゴールにつき、1名のみがアシストした選手として記録される。延長戦あるいはピリオドおよび試合終了後のペナルティ・ショットによる得点は、フェイス・オフによって確認する必要はないが、この場合でも、2名のレフリーは共にセンター・スポットを指で示すことによって得点が認められ、マッチ・レコードに記載される。

- 2) 認められた得点が、フェイス・オフがなされた後に、取り消されることはない。

もし、両方のレフリーが、認められた得点が正しくないと確信しているのであれば、そのことは報告されるべきである。

702 得点が認められるゴール : Correctly scored goals

- 1) フィールド・プレーヤーのスティックにより、正しい方法でプレーされ、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリー・ヒットまたはペナルティとなる反則がなかった時に、得点が認められる。

このことには、次の事柄が含まれる: ゴール・ケージが動かされた状態で、ボールがゴール・ポストのマーク間で、かつ仮想上のバーの高さよりも下の位置をゴール・ライン前方より通過した場合。オウン・ゴール、すなわちディフェンス側の選手のスティックあるいは身体にボールが当たって自陣ゴール・ケージに入った場合でも、ゴールとして認められる。反則を犯していない側のチームがディレイド・ペナルティ中にオウン・ゴールした場合でも、その得点は認められる。オウン・ゴールは“OG”と記録される。

- 2) 守備側のプレーヤーのスティックや身体の一部にボールが当たったり、あるいは偶然に攻撃側のプレーヤーの体にボールが当たったりした後に、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつゴールに関連して、あるいはゴール直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったとき。

もし、不正なスティックを使用した選手が得点をした場合でも、ボールがゴール・ラインを通過した後にこれが発覚した場合には、得点が認められる。

- 3) マッチ・レコードに記載されていないプレーヤーがゴールに関係した場合でも、得点は認められる。

関係したとは、得点あるいはアシストを意味する。

703 得点が認められないゴール : Incorrectly scored goals

- 1) ゴールに関連して、あるいはゴール直前に、攻撃側のプレーヤーがフリーヒットやペナルティとなる反則を犯したとき。

このことには、プレーヤーの人数が多かった場合、ペナルティを受けている選手がリンク内にいた場合および攻撃側のチームが意図的にゴールを動かした場合などが含まれる。

- 2) 攻撃側のプレーヤーが、故意にキックあるいは直接体の一部を使ってボールを操作し、ボールがゴール内に入ったとき。このケースにおいては、故意にキックあるいは直接体の一部を使って操作されたボールが、相手側プレーヤーおよび相手側プレーヤーの装具あるいは攻撃側チームのプレーヤーに当たった後にゴール内に入った場合も含まれる。

このことは、反則とはみなされないので、プレーはフェイスオフで再開される。

- 3) ホイッスルやブザー音の後、あるいは最中に、ボールがゴール・ラインを通過したとき。

- 4) ゴール・ラインの前面を通過せずに、ボールがゴール・ケージに入ったとき。
- 5) ゴールキーパーが正当な方法で投げたり蹴ったりしたボールが、相手側ゴールに入ってしまったとき。このケースにおいては、正当な方法で投げたり蹴ったりしたボールが、相手側プレーヤーおよび相手側プレーヤーの装具あるいは攻撃側チームのプレーヤーに当たった後にゴール内に入った場合も含まれる。

これは反則とはみなされないので、プレーはフェイス-オフで再開される。

- 6) ディレイド・ペナルティ中に、反則を犯した側のチームが、相手側ゴールにイン・ゴールさせたとき。

この場合、直ちにペナルティが実行され、プレーはフェイス-オフで再開される。

- Memo -

