

# 国際フロアボール連盟

## 競技ルール

## Rules of the Game

ルールと解釈集

国際フロアボール連盟

競技規則・競技委員会

© 国際フロアボール連盟 2022 年版

All rights reserved

日本語版発行：(一社)日本フロアボール連盟



## 目次

序文 .....	4
ゲームの形態 .....	6
ルールの読み方 .....	6
用語集 .....	7
1. リンク .....	13
101 リンクの寸法 .....	13
102 リンク上へのマーキング .....	13
103 ゴールケージ .....	14
104 選手交代ゾーン .....	14
105 記録席およびペナルティベンチ .....	14
106 リンクの点検 .....	15
107 ボール .....	15
2. 試合時間 .....	16
201 正規の試合時間 .....	16
202 タイムアウト .....	17
203 延長戦 (Extra time) .....	17
204 延長戦後のペナルティシュット戦 .....	18
3. 参加者 .....	19
301 選手 .....	19
302 選手の交代 .....	19
303 ゴールキーパーに関する特別規則 .....	19
304 チームキャプテンに関する特別規則 .....	20
305 チームスタッフ .....	20
306 審判 .....	21
307 記録席(記録員) .....	21
4. 装具・用具 .....	22
401 選手の服装 .....	22
402 審判の服装 .....	22
403 ゴールキーパー専用の装具 .....	23
404 チームキャプテン専用の装具 .....	23

405 個人用装具・防具	23
406 スティック	24
407 審判の装備	24
408 記録席の用具	24
409 装具の検査	25
5. フィクストシチュエーション	26
501 フィクストシチュエーションに関する一般規定	26
502 フェイスオフ (802)	26
503 フェイスオフにつながる事象	27
504 ヒットイン (803)	29
505 ヒットインにつながる事象	30
506 フリーヒット (804)	30
507 フリーヒットにつながる反則	31
508 ペナルティショット (806)	35
509 ディレイドペナルティショット (807)	36
510 ペナルティショットにつながる反則	37
6. ペナルティ	37
601 ペナルティに関する一般的な規定	37
602 ディレイドペナルティ (807)	39
603 ベンチペナルティ	40
604 マイナーベンチペナルティ	42
605 マイナーベンチペナルティが科される反則	42
606 メジャーベンチペナルティ	47
607 メジャーベンチペナルティが科せられる反則	47
608 パーソナルペナルティ	47
609 10 分間のパーソナルペナルティ (808)	49
610 10 分間のパーソナルペナルティが科される反則	49
611 テクニカルマッチペナルティ (809)	49
612 テクニカルマッチペナルティが科される反則	50
613 マッチペナルティ (809)	50
614 マッチペナルティが科される反則	50
7. ゴール	53

701 ゴールの認定 .....	53
702 得点が認められるゴール .....	53
703 得点が認められないゴール .....	54
8. プレイ結果のサイン .....	56
9. 反則のサイン .....	61
10. リンクのイラスト .....	74

## 序文

この2022年版競技ルールは、2021年9月に各国の連盟に文書として送付され、2022年2月に発行された。

我々はフロアボールのルールに関する対応において、新たな節目に達したと考えているが、「完璧な」ルール集ができるまでには、いくつかあると考えられる欠陥や抜け穴を修正しなければならないことを十分認識している。

競技に関わるすべての人が、このルールを十分かつ注意深く読むことを奨励する。競技が楽しく、安全で公平に行われること、そして選手、コーチ、審判員、観客、メディアにとって等しく理解しやすいものであることが重要である。

我々の今後の活動に役立つ提案、アイデア、建設的な批評は大いに歓迎するところである。プレースタイルの急速な変化に伴い、ルールもまた常に変化し続けなければならないことを理解しなければならない。

本ルールは、あらゆる競技レベルの男女のフロアボールに等しく有効である。

ルール内に書かれているように、すべての用具は「相応の認証」がなされたものでなければならない。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、国際フロアボール連盟（IFF）のロゴが認証マークに含まれており、またフェイスマスクのグリルの左側にはIFFプレートがあることから、容易に認識が可能である。

ヘルメット（フェイスマスク）や保護用ゴーグルなどの個人用保護具については、CEマークが付与されていれば必ずしもIFFのロゴが付与されている必要はない。しかしIFFは、フロアボールでの使用に関しては、CEマークと共に「Recommended by IFF」という文言が入っている用具の使用を推奨している。

IFFはこの競技ルールの有効期間中、17歳未満のプレイヤーには保護用ゴーグルの使用を義務化し、同時に19歳未満のプレイヤーにも使用を推奨するよう、各国の連盟に勧告するものである。

用具規則（Material Regulation）と大会規則（Competition Regulation）は、[www.floorball.sport](http://www.floorball.sport)「Regulations」に掲載している。

競技規則の適用除外は、IFFへの申請が必要である。許可された適用除外は、[www.floorball.sport](http://www.floorball.sport)「Regulation / Rules of the Game」に掲載されている。ユースの試合に関する免除事項は、認定用具と個人保護用具に関する規定を除き、各国連盟が独自に取り扱うものとする。

変更や改善に関する提案、および各国連盟による著作権法の範囲内での転載に関する問い合わせは、下記まで連絡をいただきたい。

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

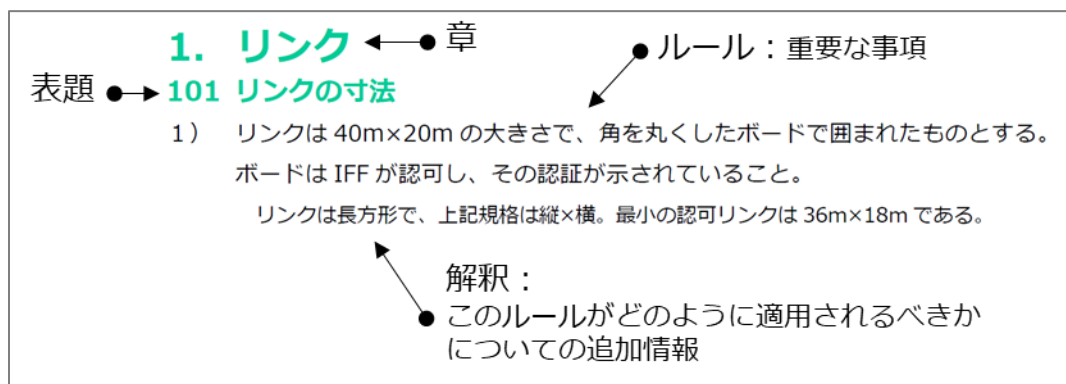
2022年2月  
IFF 規則・競技委員会 (RACC)  
委員長 Martin Klabere

## ゲームの形態

フロアボールは、2チーム間の対戦形式で行われるものとする。ゲームの目的は、ルールの範囲内でプレイしながら、相手チームより多くのゴールを挙げることである。

出来るならば、フロアボールは、統括団体によって承認された会場の屋内、硬く平らな床面上で行われるものとする。

## ルールの読み方



## 用語集

### アドバンテージ

反則が起きたとき、反則をしていないチームに有利な場合に審判がプレイの継続を認める場合。

### アンインテンショナル（非意図的行為）

目的があって行われたわけではない行為。

### インテンショナル（意図的行為）

目的があって行われた行為のこと。

### 延長戦

一方のチームが得点するか、延長戦が終了するまでプレイを続け、試合の結果を決定するための方法。

### オフィシャル

記録席など、ゲーム中に責任を持つ中立的な立場の人。

### 仮想延長ゴールライン

ゴールラインからコーナーのフェイスオブドットを通り、ボードまで延長された、床上に表示されていない直線状の線。

### 記録席（Secretariat）

審判員を補佐し、試合の記録、タイムキープ、スピーカー業務などを担当する中立的なオフィシャルたち。

### ゴールキーパー（GK）

ボールがゴールに入るのを阻止するという特別な役割を有するプレイヤー。

### ゴールキーパーエリア

ゴールケージの前にある2つの長方形のエリアのうちの小さい方。



## **ゴールクリース**

ゴールケージの前にある2つの長方形のエリアのうちの大きい方。

## **ゴールケージ**

クロスバーと2本の支柱からなるネット付きの構造物。ゴールケージの目的は、ボールがゴールラインを横切ったときに、クロスバーの高さの下を通ったかどうかを審判が判断しやすくすることである。

## **ゴールライン**

ゴールを記録するためにボールが通過しなければならない、床上の印のついた線。

## **国際フロアボール連盟 (IFF)**

フロアボール競技の世界的な統括団体。

## **国内連盟**

フロアボール競技の各国統括団体。

## **審判 (レフェリー)**

ゲームを監督し、競技ルールが守られていることを確かめる人。

## **スティック**

ボールをプレイするために使用される、シャフトと曲がったブレードからなる道具。通常、シャフトはカーボンファイバーで、ブレードはプラスチックでできている。

## **選手交代 (サブスティテューション)**

リンク上のプレイヤーと、交代ゾーンにいるプレイヤーとが交代すること。

## **選手交代ゾーン**

選手用ベンチが置かれ、選手の交代が行われなければならない区域。

## **センターライン**

リンクを同じ大きさの2つの半分に分ける、床上にある印のついた線。

### **センタースポット**

試合やピリオドの開始時やゴール後に、フェイスオフドットとして使用されるフロア上のマークされた場所。ペナルティショットが開始される場所でもある。

### **タイムアウト**

チームが戦術を議論するための、時間制限のあるゲームの中断。

### **チームキャプテン**

各チームで1人のプレイヤーに与えられる称号。チームキャプテンには、特別な権利と義務がある。

### **チームスタッフ**

コーチなど、プレイをしないチームのメンバー。

### **ディレイドペナルティ**

ペナルティが与えられたが、反則しなかったチームがまだボールを支配しているため、プレイが継続されている場合。

### **ディレイドペナルティショット**

ペナルティショットが与えられたが、反則しなかったチームがまだボールを支配し、かつゴールを狙う状況が続いているため、プレイが継続される場合。

### **統括団体**

国際フロアボール連盟や国内連盟など、行われる競技の管理団体。

### **パーソナルペナルティ**

違反したプレイヤーにのみ影響し、リンク上のプレイヤー数には影響しないペナルティ。

### **反則**

競技ルールを破る、またはそれに違反する行為。

### **反則チーム**

反則を犯したチーム。

## **ヒットイン**

ボールがリンクから離れた後、反則をしていないチームがプレイを再開するフィクストシチュエーション。

## **非反則チーム**

反則をしたチームの相手チーム。

## **フィールドプレイヤー**

ゴールキーパーではなく、スティックを持ってプレイするチームのメンバー。

## **フィクストシチュエーション**

中断後のプレイの再開の仕方。フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒット、ペナルティショットがある。

## **フェイスオフ**

対戦する2人のプレイヤーが、両者の間に置かれたボールをコントロールしようとする一定の状況。

## **フェイスオフドット**

フェイスオフが行われる、床上のマークされた場所。場合によっては、ヒットインやフリーヒットに使用されることもある。フェイスオフドットは全部で6つある。

## **不注意な (Careless) 行為**

配慮や用心深さが欠けている行為。「無謀な」(reckless) よりはやや軽いものとする。

## **フリーヒット**

反則があった後、反則をしていないチームがプレイを再開するフィクストシチュエーションのこと。

## **プレイ**

プレイヤーがスティックまたは身体を用いて行う行為。

## **ペナライズ**

反則をしたプレイヤーまたはチームスタッフにペナルティを課すこと。

### **ペナルティショット**

反則チームの、ゴールキーパー以外のプレイヤーの妨害を受けずに、非反則チームに得点するチャンスが与えられるフィクストシチュエーション。

### **ペナルティベンチ**

ペナルティを受けたプレイヤーが、ペナルティ時間中に座っていることが義務付けられている場所。

### **ベンチペナルティ**

リンク上のプレイヤー数に影響するペナルティ。

### **ボード**

角が丸くなった、分節化して作られた低い壁。通常はプラスチック製。

### **マイナーベンチペナルティ**

比較的、軽微な反則に対して与えられるペナルティ。

### **マッチペナルティ**

違反したプレイヤーまたはチームスタッフが試合の残り時間の出場を停止され、違反の内容によってはさらなる罰が科される可能性があるペナルティ。

### **マッチレコード**

選手、チームスタッフ、および試合中の出来事を記載した、チームの公式文書。

### **無謀な行為 (Reckless)**

対戦相手に与える影響を無視した行為。不注意な行為 (careless) よりも悪いが、暴力的な行為 (violent) よりも軽いものとする。

### **メジャーベンチペナルティ**

より重大な反則に対して与えられるペナルティ。

### **暴力的な (Violent) 行為**

過剰な力を使い、相手を著しく危険にさらす行為。無謀な (reckless) 行為より悪いが、野蛮な (brutal) 行為よりは穏やかなものとする。

### **野蛮な (Brutal) 行為**

野蛮なまたは悪質な行為を指す。「暴力的な」(violent) よりも酷いものとする。

### **リンク**

ボードによって囲われた、試合が行われるエリア。

# 1. リンク

## 101 リンクの寸法

- 1) リンクは 40m×20m の大きさに、角を丸くしたボードで囲まれたものとする。ボードは IFF が認可し、その認証が示されていること。

リンクは長方形で、上記規格は縦×横。最小の認可リンクは 36m×18m である。

## 102 リンク上へのマーキング

- 1) すべてのマーキングは、幅 4~5cm の、はっきりと見える色の線で行う。
- 2) センターラインとセンタースポットをマークすること。  
センターラインはリンクの短辺と平行で、リンクを同じ大きさの 2 つに分割するものとする。
- 3) 4m×5m のゴールクリースは、リンクの短辺から 2.85m のところにマークする。  
ゴールクリースは長方形とし、寸法は線の幅を含めて縦×横を示す。ゴールクリースはリンクの両長辺の中央に位置しなければならない。
- 4) ゴールキーパーエリアは 1m×2.5m で、ゴールクリースの後端から 0.65m 手前にマークする。  
ゴールキーパーエリアは長方形とし、寸法は線の幅を含めて縦×横を示す。ゴールキーパーエリアはリンクの両長辺に対して中央に位置しなければならない。
- 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。ゴールポストのマークは、ゴールキーパーエリアの後端線上に、マーク間の距離を 1.6m として作成する。

ゴールラインはリンクの長辺に対して中心でなければならない。ゴールポストのマークは、ゴールキーパーエリアの後端線に隙間を空けてつけるか、ゴールキーパーエリアの後方線に直角な短い線をつけるものとする。

- 6) フェイスオフドットは、センターラインおよびゴールラインの仮想延長線上、リンクの両長辺から 1.5m の地点にそれぞれ直径 30cm 以内でマークするものとする。

フェイスオフドットは十字で表示してもよい。センターライン上のドットは、実際にマークせず仮想的なものであってもよい。

### 103 ゴールケージ

- 1) IFF によって認定され、その旨の印があるゴールケージを使用し、所定のマークの上にポストとともに置かれる。

ゴールケージの開口部は、センタースポットに面するものとする。

### 104 選手交代ゾーン

- 1) 幅 10m の選手交代ゾーンは、一方のリンクの長辺に沿い、センターラインから 5m のところに設置し、選手用ベンチを含むものとする。

選手交替ゾーンはボードの両面に表示する。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。選手用ベンチは、ボードから適切な距離をおいて配置し、それぞれ 19 人分のスペースを確保しなければならない。選手交代ゾーンはボード上端の色を変えることで表示してもよい。

### 105 記録席およびペナルティベンチ

- 1) 記録席とペナルティベンチは、選手交代ゾーンの反対側、センターラインのそばに置かれる。

記録席およびペナルティベンチは、ボードから適切な距離をおいて設置する。

記録席の両側には、各チーム別のペナルティベンチを設置する。ペナルティベンチは、それぞれ少なくとも 2 人分のスペースを確保する。ペナルティベンチのゾーンは長さ 2m で、センターラインから 1m 以上の位置にあり、ボードの両側から見えるように表示されなければならない。

記録席およびペナルティベンチの設置は運営団体によって例外措置をとる場合がある。その場合、ペナルティベンチと選手交代ベンチの間に最低 2m の間隔を空けること。すべてのマーキングは、幅 4~5cm の、はっきりと見える色の線で行う。

## 106 リンクの点検

- 1) 審判は、試合前の早い時点でリンクの点検を行い、不備が修正されていることを確認しなければならない。

修正できない不備・不具合はすべて報告すること。主催者は不備を修正し、試合中にボードを適切な状態に保つ責任がある。危険なものはすべて取り除く、ないしはパッドを当てるなどの処置を施すものとする。

## 107 ボール

- 1) ボールは、IFF によって認可され、その認証があるものを使用する。

ボールの表面は、非蛍光色の単色でなければならない。ボールの内側も蛍光色であってはならない。



## 2. 試合時間

### 201 正規の試合時間

- 1) 正規の試合時間は 20 分×3 ペリオドとし、10 分の休憩を 2 回はさみ、その間に両チームがエンドチェンジ（自陣サイドの交代）の交代を行う。

統括団体の決定により、より短い試合時間（ただし 15 分×2 ペリオド以上）および／または、休憩時間をより短く／長くすることができるものとする。ゲームクロックは、可能な限り 00:00 からカウントアップする。エンドチェンジの際には同時に選手交代ゾーンも変更する。ホームチームは、試合前の早い段階でエンドを選択するものとする。新たなペリオドは全てセンタースポットでのフェイスオフで開始する。

自動的にシグナルが鳴るシステムになっていない場合、記録席は各ペリオドの終了時にサイレンまたはその他の適切な音響装置で終了を知らせる責任がある。ペリオドまたは試合は、終了シグナルの鳴り始めと同時に終了するものとする。休憩時間はペリオドの終了時に直ちにカウントが開始される。各チームは、休憩後のプレイ再開に間に合うようにリンクに戻る責任がある。

もし審判がリンクの一方のエンドが有利であると判断した場合、第 3 ペリオドの半分が経過した時点でエンドを変更するものとするが、これは第 3 ペリオドの開始前に決定されなければならない。そうしたエンドチェンジが行われる場合には、センタースポットでのフェイスオフでプレイを再開する。

- 2) 試合時間は正味の（effective）時間で計測する。

正味の試合時間とは、審判の笛によってプレイが中断された場合に時間のカウントを止め、ボールがプレイ状態になった時点で再開することで測られた時間を意味する。

不測の事態によるプレイの中断にはトリプルシグナル（3 連続のホイッスル）を用いる。何が不測の事態による中断とみなされるかは審判員が決定するが、以下の事項は常に不測の事態として扱う：ボールが破損した場合、ボードの接合が外れた場合、選手の負傷、用具の計測、リンク内にプレイと関係ない人物や物が入り込んだ場合、照明の完全または部分消灯、試合終了シグナルが誤って鳴らされた場合。ボードの接合が外れた場合には、ボールが問題の場所に近づくまでプレイは中断されない。負傷者が出た場合は、重大な負傷の疑いがある、または負傷した選手がプレイに直接影響を与える場合にのみ、プレイを中断する。

統括団体の権限において、正味時間以外の試合時間の適用が可能である。この場合、試合時間のカウントが停止されるのは、ゴール、ペナルティ、ペナルティショット、タイムアウト、

または不測の事態に対する審判のトリプルシグナルに関連した場合のみである。ただし正規の試合時間の、最後の3分間は必ず正味時間とする。

ペナルティシュットの間は、試合時間のカウントを停止する。

## 202 タイムアウト

- 1) 各チームは試合中に1回のタイムアウトを要求する権利を有する。タイムアウトはプレイが中断されると同時に実行され、トリプルシグナルで示されるものとする。

タイムアウトは、ゴールおよびペナルティシュット（延長戦後のペナルティシュットを除く）の際を含めていつでも要求することができるが、要求する資格はチームキャプテンまたはチームスタッフに限られる。試合が中断しているときに要求されたタイムアウトは直ちに実施されるが、審判が相手チームに不利な悪影響を与えると判断した場合は、次の中断時に実施される。

要求されたタイムアウトは、ゴールが決まり、当該チームがその要求を撤回できる場合、または次の中断がピリオドの終了となるため自動的に要求が取り消される場合を除いて必ず実施される。これはピリオドの途中でのエンド変更がある場合にも同様である。タイムアウトは、チームが選手交代ゾーンに集まり、審判が記録席の前に立った状態で、審判の追加ホイッスルで開始する。30秒後にもう一度、追加ホイッスルを鳴らすことでタイムアウト終了の合図とする。

タイムアウト後は中断の原因に応じてプレイを再開する。ペナルティを受けている選手はタイムアウトに参加することができない。

## 203 延長戦 (Extra time)

- 1) 勝敗を決しなければならない試合が同点で終了した場合、いずれ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分間の休憩をとる権利を有するが、エンドの変更は行わない。延長戦の間、時間の計測には正規の試合時間と同じ規則が適用される。延長戦はピリオドを設けない。正規の試合時間の終了時点でなおペナルティタイムが残っている場合は、延長戦に引き継ぐものとする。

延長戦後も同点の場合はペナルティシュット戦によって勝敗を決する。

## 204 延長戦後のペナルティショット戦

- 1) 両チームのフィールドプレイヤー5名がそれぞれ1回ずつペナルティショットを行う。それでもなお同点であれば、同じプレイヤー達が、勝敗が決定するまで1回ずつペナルティショット戦の延長戦を行う。

ペナルティショットは各チーム交互に行う。審判がどちらのゴールを使用するかを決定し、チームキャプテン同士でコイントスによる抽選を行う。その勝者が、どちらのチームからペナルティショットを開始するかを決定する。チームキャプテンまたはチームスタッフの1人は、書面で審判と記録席にペナルティショットを行う選手の背番号と順番を知らせる。審判は責任を持って、チームスタッフによる申告通りの順序でペナルティショットを確実に行うこと。

ペナルティショット戦において、確定的な結果が出た時点で試合は終了する。この場合、勝利したチームは1点の追加得点で勝利したものとみなす。正規のペナルティショット戦では、相手チームの残りのペナルティショット数よりも多くの得点差をつけた場合に、確定的な結果が得られたとみなす。ペナルティショット戦の延長戦では、両チームが同数のペナルティショットを行った時点で、一方のチームが相手より1点多く得点した場合に、確定的な結果が得られたとみなす。ペナルティショット戦の延長戦では、正規のペナルティショット戦と同じ順序である必要はない。ただし、チームが指定する全選手が少なくとも2回ペナルティショットを行うまでは、ある選手が3回目のペナルティショットを行うことはできない。それ以降も同様である。

ペナルティショット戦の最中に、指名された選手の1人が何らかのペナルティを受けた場合、チームキャプテンは、未指名のフィールドプレイヤーを、ペナルティを受けた選手に代わって指名するものとする。ゴールキーパー（GK）がペナルティショット中に何らかのペナルティを受けた場合、控えのGKと交代する。控えGKがない場合、未指名のフィールドプレイヤーを適切に装備させるために最大3分間与えられるが、この時間をウォーミングアップに使ってはならない。新しいGKは、マッチレコード（試合記録）に交代時間とともに記録される。

フィールドプレイヤー5名を指名することができないチームは、指名プレイヤーの数だけペナルティショットを打つことができるものとする。これは、ペナルティショットの延長戦においても同様に適用される。

## 3. 参加者

### 301 選手

- 1) 各チームは、最大 20 名の選手を起用することができる。マッチレコードにはこれらの選手を記載する。

選手はフィールドプレイヤーでもゴールキーパーでもよい。マッチレコードに記載のない選手は、試合に参加したり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ものとする。

- 2) 試合中は、各チーム最大 6 名(1 名のゴールキーパー(GK)を含む 6 人の選手、またはフィールドプレイヤーのみ 6 名)が同時にリンク上にいることができる。

審判が試合を開始するためには、各チームに少なくとも 5 名のフィールドプレイヤーと、適切に装具を身につけた 1 名の GK がいなければならない。さもなければ、最終スコアは 5-0 で適切に条件を満たすチームの勝ちとなる。

試合中、各チームは少なくとも 4 人の選手でプレイしなければならない。そうでない場合は試合を中止し、条件を満たすチームの勝ちとする。最終スコアは 5-0 か、もしくは同時点でのスコアがそれよりも勝利チームにとって有利な場合は、その得点での勝利とする。

### 302 選手の交代

- 1) 選手の交代は、試合中いつでも、回数に制限なく行うことができる。

選手交代はすべて自陣の選手交代ゾーンで行わなければならない。リンクを出る選手がボードの上を通過する途中でなければ、交替要員はリンクに入ることができない。負傷した選手が自陣の選手交替ゾーン外でリンクから離れる場合は、プレイが中断されるまで交替選手がリンク内に入ってはならない。出血している選手は、出血が治まるまで試合に参加することができない。

### 303 ゴールキーパーに関する特別規則

- 1) ゴールキーパー(GK)となる選手は全員、マッチレコードに印をつけること。

マーキングは、余白に「G」を付けて行う。GK としてマークされた選手は、当該の試合中にスティックを持ったフィールドプレイヤーとして参加することはできない。負傷またはペナルティにより、GK をフィールドプレイヤーと交代させる場合、適切な装具を身につけるためチームには最大 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に使ってはならない。新しい GK は、マッチレコードに交代時刻とともに記載される。

- 2) ゴールキーパー(GK)がプレイ中にゴールクリースから完全に離れた場合、戻るまでは「スティックを持たないフィールドプレイヤー」とみなされる。

ただし送球動作の場合はこの限りではない。GKの身体のいずれの部分もゴールクリース内の床に触れていない場合、完全にゴールクリースから離れたものとみなされる。ただし、GKが自陣のゴールクリース内でジャンプすることは認められる。ラインはゴールクリースに含まれる。

### 304 チームキャプテンに関する特別規則

- 1) 各チームには、チームキャプテンを置き、マッチレコードに印をつけること。

マーキングは余白に「C」を付けて行う。チームキャプテンの変更は、負傷、病気、またはマッチペナルティの場合にのみ行われ、マッチレコードに交代時間と共に記録されなければならない。一度、交代したチームキャプテンは、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) チームキャプテンだけが審判員と話す権利を有する。一方でチームキャプテンはまた、審判を補佐する義務を負う。

チームキャプテンが審判と話をする場合、決められた条件に従って行わなければならない。ペナルティを受けたチームキャプテンは、向こうから話しかけられた場合を除き、審判と話す権利を失う。この場合、チームスタッフがタイムアウトを要求する場合を除き、当該チームは審判とコミュニケーションをとる機会はない。審判が必要と認めた場合の審議はリンク内ではなく通路で行うものとする。特に審判の控室では決して行わないものとする。

### 305 チームスタッフ

- 1) 各チーム最大5名のチームスタッフをマッチレコードに記載することができる。

マッチレコードに記載された者以外、自陣の選手交代ゾーンに立ち入ることはできない。タイムアウト時を除き、チームスタッフのメンバーは審判の許可なくリンクに立ち入ってはならない。すべてのコーチングは、試合中チームスタッフがいるべき自陣の選手交代ゾーンから行われるものとする。

試合前、チームスタッフの一人は、マッチレコードの記載内容を確認し、チームリストが正しいことを確認する。

試合開始後は、背番号の誤り以外は、いかなる修正も行うことはできない。チームスタッフが選手としても記載されている場合、選手交代ゾーン内での反則には、いかなる状況下でも、常に選手とみなしてペナルティを科される。

### 306 審判

1) 試合は、対等の権限をもつ2名の審判によって指導・運営される。

審判は、規則に従って試合を継続することができない明白なリスクがある場合、試合を中止する権利を有する。

### 307 記録席(記録員)

1) 記録席を設置する。

記録席(記録員)は中立的な立場で、マッチレコード、計時および必要なアナウンス業務に責任を持つものとする。

## 4. 装具・用具

### 401 選手の服装

- 1) フィールドプレイヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびソックスで構成されるユニフォームを着用すること。

チーム内のすべてのフィールドプレイヤーは、全く同じユニフォームを着用すること。チームのユニフォームはどのような色の組み合わせでもよいが、ジャージの色をグレーにしてはならない。ユニフォームでチームの区別がつかないと審判が判断した場合、アウェーチームがユニフォーム変更の義務を負う。ソックスは相互に統一し、統括団体の決定があれば、チーム間の識別を可能にする何らかの処置をとる。

- 2) ゴールキーパーは皆、ジャージと長ズボンを着用すること。

- 3) すべてのジャージに番号を付けること。

チームのジャージには、背中と胸にはっきりと見えるようにアラビア数字で異なる整数の番号をつける。背中の数字は高さ 200mm 以上、胸の数字は高さ 70mm 以上でなければならない。ジャージには 1 から 99 までの任意の番号をつけることができるが、フィールドプレイヤーには 1 をつけることはできない。

背番号が間違っている選手が試合に参加した場合、マッチレコードは訂正し、その違反については統括団体に報告されなければならない。試合中にジャージの変更を余儀なくされた場合は、新しい番号をマッチレコードに記載するものとする。

- 4) 全選手がシューズを着用すること。

シューズはインドアスポーツ用のモデルを使用すること。靴の外側にソックスを履くことは禁止する。プレイ中に片方または両方のシューズが脱げてしまった場合であっても、次の中断まではプレイを続けることができる。

### 402 審判の服装

- 1) 審判は、ジャージ、黒のショートパンツ、黒の膝丈ソックスを着用する。

審判は、ペアで同色の組み合わせのユニフォームを着用するものとする。

### 403 ゴールキーパー専用の装具

- 1) ゴールキーパーは、スティックを使用することはできない。
- 2) ゴールキーパーは、IFF 用具規則に準拠しその旨の印があるフェイスマスクを着用しなければならない。  
これは試合中のリンク上においてのみ適用される。フェイスマスクの改造は、ペイントを除きすべて禁止する。
- 3) ゴールキーパー(GK)はあらゆる種類の防具を使用することができるが、それらにはゴールを覆うことを目的としたパーツが含まれてはならない。  
ヘルメット、薄手のグローブは認められる。粘着性物質、摩擦を軽減する物質はいかなる形態のものであっても禁止する。ゴールケージの上や中に物を置いてはならない。GK は、肩パッドなど身体のサイズを超えてゴールを覆うような防具を着用してはならない。

### 404 チームキャプテン専用の装具

- 1) チームキャプテンは腕章を着用する。  
腕章は上腕に着用しはっきりと見えるようにする。テープを腕章の代わりに用いることは認められない。

### 405 個人用装具・防具

- 1) 怪我の原因となる可能性のある個人的装具の着用は禁止する。  
個人的装具とは、防具及び医療用具、保護ゴーグル、時計ならびにイヤリング等を指す。何が危険とみなされるかは審判員が決定する。可能であれば、すべての防具は衣服の下に着用すること。  
国内連盟のユニフォーム規程に別段の定めがない限り、アンダーシャツ、アンダーショーツ、タイツおよびコンプレッションウェア等の外から見える部分は、試合用ユニフォームのシャツまたはショーツのメインカラーと同じであること。レッグウェアは黒色も認められる。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、ヘッドギアの着用は禁ずる。フィールドプレイヤーは、いかなる種類であれロングタイツの着用を禁止する。ただし、統括団体に対する書面の要請があった場合のみ例外が認められる。



- 2) 保護ゴーグルを着用する場合は、IFF 用具規則に準拠しその旨が表示されているものを用いること。

ゴーグルに手を加えることは一切禁止されている。プレイ中にゴーグルが脱落した場合、次の中断（笛）までプレイを続けることができる。

## 406 スティック

- 1) スティックは IFF によって認定され、その旨が表示されているものであること。

シャフト部分への加工は、長さを短くすることを除きすべて禁止する。グリップマークの上はストラップを巻いてもよいが、認定マークを覆ってはならない。

- 2) ブレードは鋭利であってはならず、その曲がりには 30mm を越えてはならない。

ブレードは曲げる以外のすべての加工を禁止する。ブレードの曲がりには、スティックを寝かせて置いた平面と、ブレードの内側の最も高い部分との距離として測定する。ブレードがシャフトと同一ブランドの認定品であれば交換は可能とするが、新しいブレードの強度を弱めてはならない。ブレードとシャフトの接合部分にテーピングをすることは許されるが、ブレードの見える部分の 10mm 以上を覆ってはならない。

## 407 審判の装備

- 1) 審判は、プラスチック製の中型ホイッスル、長さを計測する用具およびレッドカードを装備する。

他の種類のホイッスルの使用については統括団体の決定に従う。

## 408 記録席の用具

- 1) 記録席には、その責務に必要なすべての備品を備えること。

## 409 装具の検査

### 1) 装具の検査および測定に関する全ての決定は審判員が行う。

検査は試合前と試合中に行う。ブレードの曲がりの計測を除き、スティックに関する欠陥を含めて装具の不備が試合前または試合中に発見された場合は、当該の装具を保持する選手が修正する。当該選手は修正後に試合を開始・続行することができる。選手のユニフォームに関する違反は、1チーム1試合につき1回までとするが、すべての不正な装具に関しては報告されなければならない。

装具の検査中は、チームキャプテンと検査対象の用具を持つ選手以外、記録席周辺に居てはならない。装具の検査後は、ゲーム中断の原因に応じてプレイを再開する。

### 2) ブレードの曲がりの測定、スティックやフェイスマスクグリルの認可マークの確認、シャフトとブレードの組み合わせの検査は、チームキャプテンが要求することができる。

チームキャプテンは審判に対して相手チームの用具に関するその他の不正を指摘する権利を有するが、何らかの措置を取るかどうかは審判が決定する。測定とシャフト/ブレードの組み合わせチェック、スティックとフェイスマスクグリルの認可マークの確認はいつでも要求できるが、実施はプレイが中断された後とする。プレイの中断中に検査が要求された場合、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て直ちに実施されなければならない。ただし、相手チームのプレイ状況に悪影響を与えると審判が判断した場合、検査は次の中断時に実施される。

審判は、チームキャプテンの要請により、ブレードの曲がりやシャフト/ブレードの確認、スティックやフェイスマスクグリルの認可マークの検査を行う義務があるが、1回の中断につき、1チーム1検査のみ認めるものとする。用具の検査中は、チームキャプテンと検査対象の用具を持つ選手以外は記録席周辺に居てはならない。用具の検査後は、ゲーム中断の原因に応じてプレイを再開する。

## 5. フィクストシチュエーション

### 501 フィクストシチュエーションに関する一般規定

- 1) プレイが中断された場合、中断の原因に応じたフィクストシチュエーションで再開されるものとする。

フィクスト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、ペナルティショットを指す。

- 2) 審判は1回シグナルを鳴らし、所定のサインを示した上で、フィクストシチュエーションの場所を指し示す。ボールが動かず、かつ正しい位置にあれば、シグナルの後にプレイすることができる。

審判はまずプレイの結果を示すサインを出し、次に可能性のある反則サインを示す。反則サインは必要と判断された場合のみで良いが、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示すこと。

審判がプレイに影響がないと判断した場合、ヒットインやフリーヒットの際、ボールの「完全な静止」や「正確な位置」を求める必要はない。

- 3) フィクストシチュエーションは、不当に遅延させてはならない。

何を不当な遅延とみなすかは審判が決定する。フィクストシチュエーションが遅延された場合、可能であれば、審判は何らかの処置をとる前に原因となった選手に通知しなければならない。

### 502 フェイスオフ (802)

- 1) 新しいピリオドの開始時、および正しく得点されたゴールを確定するために、センタースポットでフェイスオフを行う。

延長戦におけるゴール、勝敗を決するためのペナルティショットによる得点、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、フェイスオフでのゴール確定は行わない。センタースポットでフェイスオフを行う場合、各チームはセンターラインの自陣側にいるものとする。

- 2) プレイが中断され、両チームともにヒットイン、フリーヒット、ペナルティショットが与えられない状況の場合、プレイはフェイスオフで再開されるものとする。

- 3) フェイスオフは、プレイが中断した時にボールがあった場所から最も近いフェイスオフドットで行なう。
- 4) フェイスオフを行う以外の選手は、審判の指示がなくとも直ちに、ボールからスティックを含めて少なくとも3メートル離れた位置につくこと。  
フェイスオフの前に、審判は両チームの準備が整っており、すべての選手が適切な位置についていることを確認する責任がある。
- 5) ボールはスティックでプレイし、各チーム1名ずつのフィールドプレイヤーが実施する。両選手は、相手チームのリンクの短辺方向を向き、フェイスオフ前に身体的接触をしてはならない。両足はセンターラインに対して垂直に置くものとする。各プレイヤーは、両足をセンターラインから等距離に置く。スティックは、グリップマークの上を、両手のノーマルグリップで持つ。ブレードはボールのいずれかの側に、センターラインに対して垂直に置くが、ボールには触れないようにする。  
ノーマルグリップとは、その選手がプレイ中にスティックを持つ方法をいう。守備側の選手が、スティックをボールのどちら側に置くかを選択する。フェイスオフがセンターライン上で行われる場合は、アウェーチームの選手が選択する。ボールはそれぞれのブレードの中心にあるものとする。フェイスオフが行われる前に選手交代に関連して論議が生じた場合、アウェーチームが先に選手の交代を行う義務を負う。
- 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は得点となる。

### 503 フェイスオフにつながる事象

- 1) 故意によるものではなくボールが破損した場合。
- 2) ボールが正常にプレイできない状態となったとき。  
ただし、審判はプレイを中断する前に選手にボールをプレイする適度な機会を与えなければならない。
- 3) ボードの一部分の結合が解けており、ボールが当該場所に近づいたとき。

- 4) ゴールケージが意図せず移動させられ、かつ適度な時間内に元の位置に戻すことができないとき。  
可能であると判断した場合はすぐにゴールケージを戻すことがゴールキーパーの責任である。
- 5) 重大な怪我が発生した場合、または怪我をした選手がプレイに直接影響する場合。  
何をもって重傷とするかは審判が決定するが、その疑いがある場合は直ちにプレイを中断する。
- 6) プレイ中に不測の事態が発生した場合。  
何が不測の事態に当たるかは審判が決定するが、以下のような事象は常に該当すると考えられる。リンク上にプレイとは無関係の人や物がある場合、照明が完全にあるいは部分的に消えた場合、試合終了の合図が誤って鳴らされた場合、折れたスティックが危険な状況を引き起こしたりプレイに直接影響を与えたりした場合、審判がボールに当たり、それがプレイに大きな影響を与えた場合。
- 7) フリーヒットにつながる反則がないにもかかわらず、ゴールが認められない場合。  
これにはボールが正面からゴールラインを通過せずにゴール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場合。  
これにはペナルティショットが正しく行われなかった場合が含まれる。
- 9) ヒットインまたはフリーヒットの方向を審判が決定できないとき。  
これには両チームの選手が同時に反則を犯した場合が含まれる。
- 10) 審判が自身の判定を誤りであると認めたとき。
- 11) ディレイドペナルティの間、反則しなかったチームが無駄に時間を費やしていると審判が判断した場合。  
可能であれば何らかの処置を取る前に、このことをチームに知らせるべきである。

## 504 ヒットイン (803)

- 1) ボールがリンク外に出た場合、反則をしていないチームにヒットインが与えられる。
 

反則をしたチームとは、ボールがリンクを離れる前に、最後に身体あるいは用具がボールに触れた選手が属するチームのことである。これには、選手がゴールケージからボールを取り除くために、ボールに触れることなく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。ただし、ゴールラインの仮想延長線より後方では行わない。
 

審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要も、正確に正しい場所にある必要もない。

もしチームにとって有利であれば、1.5m よりボードに近いところでヒットインを行なっても良いものとする。

ゴールラインの仮想延長線上の後方でのヒットインは、最も近いフェイスオフドットから行う。

ボールがリンクの上の天井や何らかの物に当たった場合、センターラインからの距離が同じ位置で、ボードから 1.5m 離れた場所から行う。
- 3) 相手側は、審判の指示がなくとも直ちに、スティックも含めてボールから少なくとも 3m 離れた位置にポジションを取ること。
 

ヒットインを行う選手は、相手がポジションを取るのを待つ必要はない。ただし相手が正しくポジションを取ろうとしている最中にボールがプレイされた場合、相手側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イする。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる (drag)、跳ね上げる (flick)、持ち上げる (lift) などはない。
- 5) ヒットインをした選手は、ボールが他の選手または他の選手の用具に触れる前に、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に入った場合の得点は認められる。

## 505 ヒットインにつながる事象

- 1) ボールがボードを越えた場合、あるいは天井やリンク上方のその他の物体に当たったりした場合。

## 506 フリーヒット (804)

- 1) フリーヒットにつながる反則が行われた場合、反則をしなかったチームにフリーヒットが与えられる。

フリーヒットにつながる反則に対しては、可能な限りアドバンテージルールを適用する。

アドバンテージルールとは、反則が起きた後、反則をしなかったチームがボールを支配しており、フリーヒットをするよりも有利な状況であれば、プレイを続行する機会を与えるというものである。アドバンテージが適用されたのち、反則をしなかったチームがボールのコントロールを失うことでゲームが中断された場合、当該のフリーヒットは最後に反則が起きた場所から行われる。

- 2) フリーヒットは反則のあった地点で行うが、ゴールラインの仮想延長線上より後ろ、ないしゴールキーパー (GK) ・エリアから 3.5m 以内では行わない。

審判がプレイに影響を与えないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要はなく、また正確に正しい位置にある必要もない。

1.5m よりボードに近い位置でのフリーヒットは、1.5m の距離まで移動して行うことができる。

ゴールラインの仮想延長線上の後方でのフリーヒットは、最も近いフェイスオフドットから行う。

GK エリアから 3.5m 以内でのフリーヒットは、ゴールライン中央から反則が行われた場所へ仮想的な延長線を想定し、GK エリアの外側の線から 3.5m の距離で行う。このうち 0.5m は守備側のディフェンスライン (壁) を形成するスペースとして用いられ、残りの 3m がフリーヒットのために確保される距離となる。この場合、守備側のチームは常に自陣の GK エリアのすぐ外側に壁を形成する権利を有する。もし攻撃側のチームがこれを阻止または妨害した場合、防御側チームにフリーヒットが与えられる。攻撃側は防御側のチームが壁を形成するのを待つ義務はない。また、壁の前に味方選手を置く権利がある。

- 3) 相手側は、審判の指示がなくても直ちに、スティックも含めてボールから少なくとも 3m 以上離れなければならない。  
フリーヒットを行う選手は、相手側がポジションを取るのを待つ必要はないが、正しくポジションを取ろうとしている最中にボールがプレイされた場合、相手側にはいかなる反則も課されない。
- 4) ボールはスティックを用いてプレイする。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる (drag)、跳ね上げる (flick)、持ち上げる (lift) などはない。
- 5) フリーヒットをした選手は、ボールが他の選手または他の選手の用具に触れる前に、再度、ボールに触れてはならない。
- 6) フリーヒットしたボールが直接ゴールに入った場合のゴールは認められる。

## 507 フリーヒットにつながる反則

- 1) 選手がボールを獲ろうとして相手側選手のスティックを叩く (hit)、ブロックする (block)、持ち上げる (lift)、蹴る (kick) などした場合、または相手側選手の身体を叩いた場合。(901, 902, 903, 912)  
審判が、当該選手が相手側選手のスティックまたは身体を叩く前に、正しい方法でボールをプレイしたとみなす場合には、この規定は適用されない。
- 2) 選手が、相手側選手またはそのスティックを掴んだ場合。(910)
- 3) フィールドプレイヤーが、ボールを打つ前の後方スイング、またはボールを打った後の前方スイングにおいて、スティックのブレードを腰の高さより上に上げたとき。(904)  
これにはモック (フェイント) ショットも含む。周囲に他の選手がおらず、スティックが当たる危険性がない場合はこのようなハイスイングも許される。腰の高さとは、直立したときの腰の高さとする。



- 4) フィールドプレイヤーが、膝の高さより上にあるボールをプレイ、またはプレイしようとして、スティックのあらゆる部分、または足や下腿部を使ったとき。(904, 913)
- 大腿部でボールを止めることは、膝の高さより上でボールをプレイしたとは見なされない。膝の高さとは、直立したときの膝の高さとする。
- 5) フィールドプレイヤーが、自分のスティックないし足または脚を、相手の足または脚の間に入れたとき。(905)
- 6) 選手がボールをコントロールしているとき、またはボールに到達しようとしているとき、肩同士の接触以外の方法で相手にぶつかったり、押ししたりした場合。(907)
- 7) 選手がボールをコントロールしているときやボールを獲ろうとしているとき、またはよりよいポジションを取ろうとしているときに、相手側選手を背中から押ししたり、相手側が意図した方向に動くのを妨げたりした場合。(908, 911)
- ゴールキーパーエリアから 3.5m 以内で与えられたフリーヒットの際に、攻撃側がディフェンスラインの形成を妨げたり、妨害したりした場合も含まれる。
- 8) フィールドプレイヤーがゴールキーパー (GK) エリアまたは通常ゴールケージがあるべきエリアに入ったとき。(914)
- プレイに影響がなく、GK の行動にも支障がないと審判が判断した場合、フィールドプレイヤーが GK エリアを通過しても反則行為とはならない。
- 相手チームのフリーヒットが直接ゴールに向かって打たれた際、守備側のフィールドプレイヤーが GK エリアやゴールケージ内、または移動しているゴールケージが本来あるべきエリアにいた場合、常にペナルティショットが与えられる。
- フィールドプレイヤーの身体のいずれかの部分が GK エリア内の床に触れていれば、侵入したものとみなされる。フィールドプレイヤーのスティックのみが GK エリアに入っている場合は侵入とはみなさない。ラインは GK エリアに含まれる。
- 9) フィールドプレイヤーが故意に相手チームのゴールケージを動かした場合 (914)
- 10) フィールドプレイヤーが、ゴールキーパー (GK) の送球を消極的に妨害したとき。(915)

フィールドプレイヤーがゴールクリースの内側にいるか、GKがボールのコントロールを得た地点から測って3m以内に居た場合のみ、反則が適用される。消極的な妨害とは、意図せず、または動くことを怠った形で妨害した場合をいう。

1 1) フィールドプレイヤーがジャンプしてボールを止めた場合。(916)

ジャンプとは、両足が完全に床から離れた状態を指す。走ることはジャンプとはみなされない。選手はボールを飛び越えるだけでなく、膝の高さより下でボールをプレイしたり、タッチしたり、止めたりすることが許される。膝の高さとは、直立したときの膝の高さをいう。

1 2) フィールドプレイヤーがリンクの外側からボールをプレイした場合。(特定の反則サインなし)

リンクの外側からとは、片足または両足がリンクの外に出ている状態を意味する。交代時に選手がリンクの外側からボールをプレイした場合、リンク上の選手数が多すぎるとみなされる。

交代の途中ではない選手が選手交代ゾーンからボールをプレイした場合、プレイの妨害と見なされる。

リンクの外側を走ることは認められるが、そこからボールをプレイしてはならない。

1 3) ゴールキーパー (GK) が送球時、完全にゴールクリースから離れた場合。(917)

この場合、GKはフィールドプレイヤーとはみなされない。GKの身体の中のどの部分もゴールクリース内の床に触れていないとき、完全にゴールクリースから離れたとみなされる。この規則は、GKがゴールクリース内でボールを拾い、その後、身体全体がゴールクリースの外に滑り出てしまった場合にも適用される。送球はGKがボールから手を離れたときに完了する。その後でゴールクリースから離れた場合にはこの反則は適用されない。ラインはゴールクリースに含まれる。

1 4) 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場合。(917)

これは、ボールがセンターラインを通過する前に、床、ボード、他の選手または他の選手の用具に触れていない場合にのみ適用される反則である。ボールの全体がセンターラインを越えた時に反則が適用される。

1 5) フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒットが不正に行われた場合、または故意に遅延させられた場合。(918)

これには、プレイが中断されたときに反則しなかったチームがボールを遠くに転がすことに加えて、スティックでボールを引きずる (drag)、跳ね上げる (flick)、持ち上げる (lift) などの動作をしたとき、およびいずれかの選手がフェイスオフを遅延させたときが含まれる。

ヒットインまたはフリーヒットが誤った場所から行われた場合、またはボールが完全に静止していない状態で行われた場合、やり直しとなることがある。ただし審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要はなく、正確な場所にある必要もない。

1 6) ゴールキーパー (GK) が 3 秒以上ボールをコントロール状態に保持していた場合。(924)

GK がボールを一旦置いて再び拾い上げる場合、ボールを常にコントロールしているものとみなす。

1 7) ゴールキーパー (GK) が同じチームのフィールドプレイヤーからパスを受けた、またはボールを取ったとき。(924)

これが反則とみなされるのは、故意のプレイであると審判が判断した場合のみである。パスを受けるとは、GK が手または腕でボールに触れることを意味する。GK が身体の他の部分でボールに触れたり止めたりした後でも同様である。GK は、パスを受けるときにゴールクリースの外に完全に出ていれば、同じチームのプレイヤーからのパスを受けることができ、その場合はフィールドプレイヤーとみなされる。GK がゴールクリースから完ゴールクリースルを止め、その後ゴールクリースに戻ってボールを拾った場合は、GK へのパスとはみなされない。GK へのパスは、ゴールシチュエーションとはみなされず、それによってペナルティショットにはならない。

1 8) プレイ中にペナルティが科された場合 (所定の反則のサイン)

当該の反則が行われた場所でフリーヒットを行うものとする。審判員が反則の起こった場所を特定できない場合、中断時にボールがあった場所に依じて、最も近いフェイスオフドットからフリーヒットを行う。

1 9) 選手が「消極的プレイ」をしている場合。(924)

これには、ボールを保持しているフィールドプレイヤーが時間を稼ぐために、相手側選手が正しい方法でボールに届かないように、リンクまたはゴールケージに対して身体を向けるような行為を含む。また、ゴールキーパーがゴールネット越しにボールをブロックするなどの行為も含まれる。可能であれば、審判員は何らかの反則を適用する前に、選手にこれらのことを認識させるべきである。

## 2 0) チームが組織的に「消極的プレイ」をしている場合。(924)

これには、チームが時間を稼ぐために、自陣の仮想延長ゴールラインより後ろで継続的または反復的にプレイしているような場合が含まれる。

可能であれば、審判員は何らかの反則を適用する前に、チームにこのことを認識させるべきである。

## 2 1) フィールドプレイヤーが頭を使ってボールをプレイしたとき。(921)

## 2 2) アドバンテージルールの適用後、反則したチームにプレイが移った、あるいはボールのコントロールを得たためにディレイドペナルティが発動する場合。

フリーヒットは、中断時にボールがあった場所に応じて、最も近いフェイスオフドットで行われるものとする。

## 508 ペナルティショット (806)

1) ペナルティショットにつながる反則が行われた場合、反則をしなかったチームにペナルティショットが与えられる。

2) ペナルティショットは、スティックを用いてセンタースポットから行われる。

ペナルティショットは、審判員の笛から始まり、次の審判員の笛で終了する。

3) ペナルティショットを行う選手と、守備側のゴールキーパー (GK) 以外の選手は、ペナルティショットの間、自陣の選手交代ゾーン内にいること。GK は、ペナルティショットの開始時には GK エリア内にいなければならない。

審判員に質問するようなケースにおいても、GK が先にリンクに入るものとする。GK はフィールドプレイヤーとは交代できない。

ペナルティショット中に GK が反則をした場合、相手側に新たなペナルティショットが与えられ、所定のペナルティを実行するものとする。

反則を犯したチームの他の選手またはチームスタッフが、ペナルティショット中に新たに反則を犯した場合、相手側に新たなペナルティショットが与えられる。

反則を犯していないチームのうち、ペナルティショットを行う選手以外の選手、またはチームスタッフがペナルティショット中に反則行為を行なった場合、そのペナルティショットは失敗したものとみなされる。

- 4) ペナルティショットを行う選手は回数制限なくボールに触れることができるが、ゴールケージに向かい連続的な動作をしなければならない。

連続的な動作とは、選手とボールが共に完全に止まったり、ゴールケージから離れる方向に動いたりしてはならないことを意味する。

GK がボールに触れるか、ボールがゴールケージの前面に触れた時点で、そのペナルティショット中の選手は再度ボールに触れてはならない。

ボールがゴールケージの前面に当たり、仮想延長ゴールラインを通過せずに正面からゴールラインを通過した場合、ゴールは認められる。ボールが仮想延長ゴールラインを越えた時点でペナルティショットは終了する。

ペナルティショットの間、計時は停止する。

- 5) メジャーベンチペナルティを受けたプレイヤーは、ペナルティショットの間、ペナルティベンチにいるものとする。

選手がマッチペナルティを受けた場合、チームキャプテンは、当該ベンチペナルティを受けるために、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イヤーを指名する。

## 509 ディレイドペナルティショット (807)

- 1) ディレイドペナルティショットは、ペナルティショットにつながる反則の後、反則をしなかったチームが依然としてボールを支配し、かつゴールシチュエーションが進行している場合に適用される。

ディレイドペナルティがすでに進行中であっても、さらなるペナルティにつながる反則によってディレイドペナルティショットとなる場合がある。ディレイドペナルティショットの間、

反則した側が再度、フリーヒットにつながる反則行為をした場合は、反則の反復（repeated offences）としてペナルティが科される。この場合、原因となった反則に応じたペナルティが科される。すべてのペナルティは、それらを犯した選手が受けなければならない。

- 2) ディレイドペナルティショットは、反則行為を受けた側のチームに、当該のゴールシチュエーションの終了まで攻撃を継続する機会を与えることを意味する。

ディレイドペナルティショットは、ピリオドまたは試合の終了後であっても実施される。ディレイドペナルティショット中に、反則行為を受けた側のチームが正しく得点した場合、そのゴールは認定され、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につながる反則

- 1) 守備側がフリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯したため、ゴールシチュエーションが中断された、またはゴールシチュエーションの発生が妨害された場合。(所定の反則のサイン)

何をもってゴールシチュエーションとみなすかは審判員の判断による。ゴールクリース内での反則が自動的にペナルティショットにつながるわけではない。

ゴールシチュエーションにおいて、守備側が故意にゴールケージを動かしたり、意図的にリンク上の選手数をオーバーさせたりした場合は、必ずペナルティショットが与えられるものとする。

相手チームがフリーヒットを直接ゴールに向かって打ったとき、防御チームのフィールドプレイ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いた場合、またはゴールケージが移動している状態で、本来ゴールケージがあるべき場所に立っていた場合は、必ずペナルティショットが与えられる。

# 6. ペナルティ

## 601 ペナルティに関する一般的な規定

- 1) ペナルティとなる反則が行われた場合、当該の反則を犯した者にペナルティを科す。

審判員が反則者を特定できない場合、またはチームスタッフの一人が反則を犯した場合に、チームキャプテンが、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イヤーを指名して、当該のペナルティを受ける。チームキャプテンがこれを拒否した場合、またはキャプテン自身がペナルティを科された場合は、審判員がその選手を指名する。

実施されたペナルティはすべて、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をマッチレコードに記載する。中断中に行われた反則行為によってペナルティが引き起こされた場合、中断の原因に応じてプレイを再開する。ペナルティを受けたチームキャプテンは、審判員の指示がない限り、審判員に対して発言する権利を失う。

2) ペナルティを受けた選手は、その執行中はペナルティベンチにいるものとする。

延長戦後のペナルティショット戦においてペナルティを受けた選手は、ペナルティベンチにとどまる必要はない。

正規の試合時間が終了した時点で時間が終了していないペナルティは延長戦に持ち越される。マッチペナルティを除くすべてのペナルティは、延長戦後には完了したものとみなす。

記録席とペナルティベンチが、選手交替ゾーンと同じ側にある例外的な状況を除き、ペナルティを受けた選手はセンターラインを基準として自チームと同サイドにいるものとする。

ペナルティを受けた選手は、正規の試合時間中であれば休憩時間にペナルティベンチから離れることができる。ただ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てはならない。タイムアウトへの参加は認められない。ペナルティ時間の終了後は直ちにペナルティベンチから出られるが、自チームに複数のペナルティがあって復帰が不可能な場合、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はこの限りではない。ゴールキーパーの場合、ペナルティが完了したとしても次の中断までペナルティベンチを離れてはならない。

ペナルティを科された選手が負傷している場合は、まだペナルティを受け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。双方の選手の番号をマッチレコードに記載するが、実際にペナルティベンチに入った選手の番号を括弧書きで記入する。当該ペナルティが終了する前に、負傷した選手がリンクに入った場合にはマッチペナルティが科されるものとする。

記録員のミスにより、早すぎるタイミングでペナルティ中の選手をリンクに戻してしまい、そのミスに正規のペナルティ時間内に気づいた場合には、当該選手をペナルティベンチに戻し、ペナルティを再開する。ペナルティ時間の追加はなく、正規のペナルティ時間が終了した時点でリンクに戻ることができる。

3) ゴールキーパー（GK）が一度または複数のマイナーベンチペナルティを受けた場合には、チームキャプテンが指名した、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーが代わりに当該ペナルティを受ける。ただし、GKがメジャーベンチペ

ナルティまたはパーソナルペナルティを科された場合は、自らそのペナルティを受ける。もし GK があるペナルティ中に、ないしはメジャーベンチペナルティもしくはパーソナルペナルティに関連して一度または複数のマイナーベンチペナルティを科された場合、GK 自身がこれらのペナルティを受ける。

GK がペナルティを受け、控え GK がいない場合、チームはフィールドプレイヤーに適切な装備をさせるために最大で 3 分間使うことができる。ただしこの時間をウォーミングアップに使ってはならない。新しい GK はマッチレコードに交代時間と共に記録される。

ペナルティが終了しても、プレイが中断されるまで GK はリンクに入ってはならない。このためチームキャプテンは、ペナルティ終了時点で 1 人がリンクに戻れるよう、まだペナルティを科されていないフィールドプレイヤーを選び、GK と共にペナルティベンチに入れる。この場合も、実際にペナルティを受けた選手のみをマッチレコードに記載する。プレイ中断後、審判員は記録席の係員とともに速やかに、プレイ中にペナルティが終了した GK がペナルティベンチを離れる補助をする。

- 4) ペナルティ時間は、試合時間と同期させて計時する。

## 602 ディレイドペナルティ (807)

- 1) すべてのペナルティはその適用を遅らせる (ディレイさせる) ことができる。ディレイドペナルティは、ペナルティにつながる反則の後、反則をしなかったチームがまだボールをコントロールしているときに適用される。遅延させることができるのは、ゴールを狙う状況 (ゴールシチュエーション) が継続している場合を除き、一度に 1 つのペナルティのみである。
- 2) ディレイドペナルティとは、反則を犯したチームのプレイに移るか同チームがボールのコントロールを得る、ないしはプレイが中断するまで、反則をしなかったチームに攻撃を継続する機会を与えることを意味する。

ディレイドペナルティは、ピリオドまたは試合の終了後にも実施される。反則を犯したチームがボールを獲得しコントロールしたためにディレイドペナルティが実行された場合、プレイはフリーヒットをもって再開される。

反則を受けたチームは、ディレイドペナルティ中、積極的に攻撃しなければならない。審判員が、当チームが時間稼ぎをしようとしているだけだと判断した場合、選手にその旨を通告す



る。それでも攻撃しようとしめない場合はプレイを中断しディレイドペナルティを実行するが、フェイスオフでプレイを再開する。

その他の中断によりディレイドペナルティが実行された場合は、中断の原因に応じてプレイを再開する。

ディレイドペナルティ中に、反則を受けた側のチームが正しい方法で得点した場合にゴールは認められ、相手側チームが最後に犯したマイナーベンチペナルティは実行されないものとする。ただしその他のより重いペナルティには影響を与えない。

ディレイドペナルティ中に反則を犯した側のチームが得点した場合のゴールは認められず、フェイスオフでプレイを再開する。ただし反則を受けた側のチームのオウンゴール（自殺点）となった場合、そのゴールは認められるものとする。

### 603 ベンチペナルティ

- 1) ベンチペナルティの時間は 2 分間とする。
- 2) ベンチペナルティはチームに影響する。そのため、ペナルティ中はペナルティを受けた選手と交代で他の選手がリンク内に入ってはならない。
- 3) 同時に計時されるベンチペナルティは、選手 1 人あたり 1 つ、チームあたり 2 つまでとする。

すべてのベンチペナルティは、科された順番に計時されるものとする。この条件のためにペナルティ時間を計時できない選手も、ペナルティが実行された時点からペナルティベンチにいるものとする。

1 つのチームに対して同時に 3 つ以上のペナルティが課された場合、審判員は新しいペナルティのうちどれを先に計時するかを決定する。この場合、短時間のベンチペナルティを必ず長時間のものより先に計時する。

- 4) 3 名以上の選手がベンチペナルティを科されたチームであっても、リンク上で 4 名の選手でプレイする権利を有するものとする。

計時中のベンチペナルティが 1 名になるまで、チームはリンク上に 4 名の選手を入れてプレイする。それ以前にベンチペナルティが終了した選手は、プレイが中断されるまで、またはさらに他のペナルティが終了し、チームのベンチペナルティが 1 つになるまで、ペナルティベンチに留まるものとする。

ペナルティを科された選手は全員、ベンチペナルティが終了するのと同じ順序でペナルティベンチから退出するものとする。ただし、リンク上のプレイヤー数がオーバーすることのないよう、常に注意すること。

審判員は記録席の係員とともに、プレイ中にペナルティが終了した選手が、プレイ中断後、速やかにペナルティベンチから出るのを補助する。

- 5) ベンチペナルティを受けた選手が、さらにペナルティにつながる反則を犯した場合、そのすべてのペナルティは連続して科されるものとする。

これは最初のペナルティが既に実行中か否かに関係なく適用される。もしベンチペナルティがすでに始まっていて、同じ選手が別のペナルティを受けた場合、最初のペナルティの計時は影響を受けることなく、新たなペナルティが科された時点から継続して行われる。

「連続して」とは、当該選手の最初のベンチペナルティが終了するか、解除されると同時に、次のベンチペナルティの計時が開始されることを意味する。ただし、これら同一選手による2つのベンチペナルティの間に、チームが他の未計時のベンチペナルティを犯した場合はこの限りではない。

同一選手に科されるベンチペナルティの数は無制限である。選手がパーソナルペナルティを科された場合、これらのベンチペナルティはすべて、パーソナルペナルティの計時を始める前に終了ないし解除されなければならない。

選手がパーソナルペナルティを受けた後にベンチペナルティを科された場合には、ベンチペナルティの計時ができるようになり次第、パーソナルペナルティの計時を一旦停止し、ベンチペナルティが終了するか解除された時点で再開する。チームキャプテンは、ベンチペナルティの終了時点で代わりにリンクに入るための選手を一名、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーから選び、ペナルティベンチに同伴させる。ペナルティを受けた選手がマッチペナルティにつながる反則を犯した場合には、マッチペナルティに関する規則も同時に適用される。

- 6) 自チームのベンチペナルティ計時中に相手チームが得点した場合、当該ペナルティは解除される。ただし、その時点で相手チームの人数が少ないか、同数でプレイしている場合は除く。

ディレイドペナルティ中の得点、ディレイドペナルティショットまたはペナルティショットからの得点の場合は、そのペナルティは解除されない。

- 7) チームに複数のベンチペナルティがある場合、これらは実施されたのと同じ順序で解除されるものとする。
- 8) 相手チームにペナルティショットが与えられる反則はベンチペナルティの対象とはならない。ただし、それがメジャーベンチペナルティまたはマッチペナルティである場合は除く。  
その他の反則はそれに応じたペナルティが科され、他のペナルティには影響しない。

## 604 マイナーベンチペナルティ

- 1) マイナーベンチペナルティとは、当該の反則を犯した選手が科される 1 回のベンチペナルティを指す。

## 605 マイナーベンチペナルティが科される反則

- 1) 選手が、相当のアドバンテージを得るために相手選手のスティックを打つ (hit)、ブロックする (block)、持ち上げる (lift)、蹴る (kick)、または相手選手の身体にぶつかるなどした場合。あるいは、ボールに到達する可能性がないにも関わらずこうした行為に及んだ場合 (901, 902, 903, 912)
- 2) 選手が、相当のアドバンテージを得るために、相手選手またはそのスティックを掴んだ場合。あるいはボールに到達する可能性がないにもかかわらず、こうした行為に及んだ場合。(910)
- 3) フィールドプレイヤーが、スティック、足、下腿部のいずれかの部分で腰の高さより上にあるボールをプレイした場合 (904, 913)  
腰の高さとは直立したときの選手の腰の高さをいう。
- 4) 選手がスティックを用いて不用意な (careless) プレイをしたとみなされる場合。(904) (909)  
これには、スティックを無秩序に前方または後方に振る、相手選手の頭の上まで振り上げ危険な状況となったり、プレイの妨害になったりした場合が含まれる。
- 5) 選手が、相手選手をボードまたはゴールケージに無理に押し付けるか、または押し込んだとき。(907)

- 6) 選手が不用意な (careless) 身体的プレイをしたとき。(909)  
これには、不用意な形で相手にタックル (tackle) をしたり、相手に躓いたり (trip)、または妨害した (obstruct) 場合を含む。
- 7) チームキャプテンが、相手チームのブレードの曲がり、シャフトとブレードの組み合わせ、またはフェイスマスクグリルの検査を要求し、検査の結果、不正がなかったとき。(特定の反則サインなし)  
この場合にはチームキャプテンにペナルティが科される。
- 8) フィールドプレイヤーがスティックを持たずにプレイに参加した場合。(特定の反則サインなし)  
リンク上にスティックを落とした選手が、それを拾わずに交代した場合も含む。  
一時的にフィールドプレイヤーとみなされているゴールキーパーには適用されない。
- 9) リンク上のフィールドプレイヤーが、自陣の選手交代ゾーン以外からスティックを取ってきた場合。(特定の反則サインなし)
- 10) ボールをコントロールしていない相手選手を妨害するために故意に動いた場合 (911)  
より有利な位置に動こうとする中で相手選手に背中からぶつかる、あるいは相手選手の進路を妨害した形になった場合、フリーヒットが与えられるのみである。
- 11) フィールドプレイヤーが、ゴールキーパー (GK) の送球を積極的に妨害した場合。(915)  
フィールドプレイヤーが、ゴールクリース内、または GK がボールをコントロールし始めた位置から 3m 以内にいた場合のみ反則となる。積極的とは、GK の横の動きに合わせて追いかける、スティックをボールに向けて伸ばそうとするなどの行為を指す。
- 12) ヒットインやフリーヒットの際に、3m ルールに違反した場合。(915)

相手側が正しい方法でポジションを取ろうとしている間にヒットインまたはフリーヒットが行われた場合、この反則は適用されない。一方のチームが適切な距離を取らずにディフェンスラインを形成した場合、1名の選手にのみペナルティを科す。

1 3) フィールドプレイヤーが、相当な有利を得ようと横になったり座ったりした状態でボールを止めたりプレイしたり、その他の方法で状況に影響を与えた場合。(919)

両膝、またはスティックを持っている手とは逆の手を床につけてボールを止めたりプレイしたりする行為も含む。

1 4) フィールドプレイヤーが、手あるいは腕でボールを止めたり、プレイしたりした場合 (920)

1 5) 選手交代が正しく行われなかったとき。(922)

リンクから出る選手がボードの上を通過していなければ、交代選手がリンクに入ることはできない。微妙な状況の場合、プレイに影響があった場合にのみ、この反則が適用されるものとする。プレイが中断されたときに、自陣の選手交代ゾーン外で選手が交代することも不正な選手交代とみなす。この場合、リンクに入った選手にペナルティが科される。

1 6) チームがリンク上に規定数以上の選手を置いてプレイした場合。(922)

ペナルティを科される選手は1名のみである。

1 7) ペナルティを受けた選手が：

- リンクに入ることなく、そのペナルティが終了または解除される前にペナルティベンチを離れたとき。
- ペナルティの解除後もペナルティベンチを離れようとしないうとき。
- 試合の中断中、ペナルティが終了または解除される前にリンクに入った場合。

(925)

記録員は、これらのことを速やかに審判員に通知しなければならない。選手はペナルティが終了しても、自チームのペナルティの数によって不可能な場合、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、ペナルティベンチを離れてはならない。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次の中断までペナルティベンチを離れてはならない。ペナルティを受けた選手がプレイ中にリンクに入った場合、試合の妨害行為とみなされる。

1 8) 一方のチームがフリーヒットにつながる反則を繰り返し、組織的にプレイを混乱させた場合。(923)

チームが短時間に軽微な反則を何度も犯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ペナルティを科す。ディレイドペナルティショットの適用中に、フリーヒットにつながる再度の反則を犯した場合、反則の繰り返し (repeated offences) としてペナルティが科される。ペナルティにつながる反則行為は、それに応じたペナルティを科す。すべてのペナルティは、当該の反則を犯した選手に科される。

1 9) 選手またはチームスタッフが故意にプレイを遅らせた場合。(924)

これには、プレイが中断されたときに反則を犯したチームの選手またはチームスタッフがボールを遠くに飛ばしたり追いやったりした場合、意図的にボードやゴールにボールを押し付けてブロックしたり、ボールを故意に破損したり、防御チームの選手が意図的にゴールケージを移動させたりする場合が含まれる。

2 0) 一方のチームが故意にプレイを遅らせた場合。(924)

審判員が一方のチームを、プレイ遅延行為によるペナルティが科されそうな状態であると考えた場合、可能であれば、ペナルティを取る前にチームキャプテンにその旨を通告するべきである。チームキャプテンは、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーの中から、代表してペナルティを受ける選手を選ぶ。この反則は、チームがピリオド間の休憩後のプレイ開始に遅れた場合にも適用される。休憩時間の終了後、チームで最低 4 名の選手が試合再開の準備を整えていなければならない。ペナルティを受けた選手はペナルティベンチにいなければならない。

2 1) 選手またはチームスタッフが審判の判定に抗議した場合、またはコーチングが妨害的または不適切な方法で行われた場合。(925)

これには、チームキャプテンが継続的に、理由なく審判の判定に疑問を呈する場合も含まれる。審判の判定に抗議することや、妨害的な方法でコーチングを行うことは、自然発生的

(spontaneous) な行為とみなし、スポーツマンシップに反する行為 (unsportsmanlike behavior) に比べれば軽微な反則であるとみなす。

この反則には、チームスタッフが審判の許可なくリンクに入った場合にも適用される。審判員は、可能であれば、ペナルティを取る前に当該のチームスタッフに通告するべきである。

2 2) ゴールキーパー (GK) が、審判員からの要請があったにもかかわらず、ゴールケージを所定の位置に戻すのを怠った場合。(925)

プレイ的に可能であると判断されたら速やかにゴールケージに戻すことは GK の責任である。

2 3) 選手が、審判員からの勧告にもかかわらず、個人装具の不備修正を怠った場合 (特定の反則サインなし)

統括団体が保護ゴーグルの着用を義務付けており、審判員の勧告があるにもかかわらず正しく着用していなかった場合も含まれる。また、脱落した個人用具を中断時に拾わなかったなどの場合も含む。

2 4) 審判員からの勧告にもかかわらず、選手が折れたスティックをリンクから拾い上げることを怠った場合。

次の中断時に、スティックを折った選手が責任をもって引き取る。

ただし、ゲームに参加している者は、プレイ中であっても、折れたスティックを安全かつ確実にリンクから取り除くことができる。

2 5) 不正なウェアを着用した場合 (特定の反則サインなし)

ウェアに関する違反は 1 試合につき 1 チーム 1 ペナルティまでとする。胸番号の欠落については、統括団体への報告にとどめるものとする。審判員は、可能であればペナルティを取る前に選手に通告すべきである。

2 6) ゴールキーパー (GK) が不十分な装備でプレイに参加した場合。(特定の反則サインなし)

GKが故意ではなくフェイスマスクを落としてしまった場合、プレイは中断され、フェイスオフで再開されるものとする。

## 606 メジャーベンチペナルティ

- 1) メジャーベンチペナルティは、反則を犯した選手が2回のベンチペナルティを連続して行うことを指す。

ペナルティショットまたはディレイドペナルティショットに関連してメジャーベンチペナルティが科された場合、ペナルティショットに関連するペナルティ規則も同時に適用されるものとする。

## 607 メジャーベンチペナルティが科される反則

- 1) フィールドプレイヤーが、スティックを用いて無謀な (reckless) プレイを行なったとき。(901)
- 2) フィールドプレイヤーが、スティックを使って相手の身体を引っ掛けたとき。(906)
- 3) 選手がボールを打つために、または打とうとしてスティックやその他の用具をリンク上に投げつけたとき。(909)
- 4) 選手が無謀な (reckless) 身体的プレイをしたとき。(909)

これには、選手がボードやゴールケージに向けて、相手選手にタックルしたり、投げ飛ばしたり、つまずかせたり、その他の無謀な攻撃をしたときが含まれる。

## 608 パーソナルペナルティ

- 1) パーソナルペナルティには、ベンチペナルティが付随して科され、ベンチペナルティが終了または解除されるまで計時されない。同時に計時されるパーソナルペナルティの数は無制限とする。

チームキャプテンは、パーソナルペナルティを科された選手またはチームスタッフが受けたベンチペナルティを遂行するために、その時点でペナルティを受けていないフィールドプレイヤーを選択する。マッチレコードに記載されるのは、実際にペナルティを受けた選手またはチームスタッフのみである。



パーソナルペナルティを既に受けている選手がベンチペナルティを科された場合には、ベンチペナルティの計時ができるようになり次第、パーソナルペナルティの計時を一旦停止し、ベンチペナルティが終了するか解除された時点で再開する。

- 2) パーソナルペナルティは当該選手のみに影響する。そのためチームはペナルティ中に交代選手をリンクに入れることができるものとする。

パーソナルペナルティが終了した場合でも、その選手はプレイが中断されるまでリンクに立ち入ってはならない。プレイ中にパーソナルペナルティが終了した選手が、プレイが中断され次第ペナルティベンチを離れるよう、審判員は記録席の係員とともに補助をする。チームスタッフのうちパーソナルペナルティを受けた者は、その試合の残りの時間、観客席に送られる。チームキャプテンは、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーを選び、代わりにベンチペナルティを受けさせるものとする。

- 3) テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを受けた選手またはチームスタッフは直ちに控室に退去し、それ以上試合に参加してはならない。

主催者は、反則を犯した選手が控室に退去し、延長戦およびペナルティショット戦を含めた残りの試合時間中、観客席やリンクに戻らないよう確認する義務を負う。すべてのマッチペナルティは、マッチレコードに記載されると共に、然るべく報告されなければならない。

テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを受けた場合、当該選手に関するパーソナルペナルティは解除される。テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを受けた選手が、さらなるマッチペナルティにつながる反則を犯した場合、マッチレコードにはより重たいペナルティにつながる反則を記録する。

マッチレコードに記録されなかったテクニカルマッチペナルティを例外として、選手あるいはチームスタッフが科されるテクニカルマッチペナルティないしマッチペナルティは1試合につき1つのみである。それ以後に発生したテクニカルマッチペナルティないしマッチペナルティにつながる反則は記録されるが、それに対するベンチペナルティは科されないものとする。

試合前あるいは試合後に起きた反則は、それが通常テクニカルマッチペナルティないしマッチペナルティにつながるものであれば報告はなされるが、ベンチペナルティは科されない。用具の不備（当該選手が修正し、その後試合を開始できる）である場合を除き、試合前にテクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティにつながる反則を起こした場合であっても、反則をした選手は延長戦およびペナルティショット戦を含めてその後の試合には参加できない。

## 609 10 分間のパーソナルペナルティ (808)

- 1) 10 分間のパーソナルペナルティには、マイナーベンチペナルティが付随して科される。
- 2) 10 分間のパーソナルペナルティの間に相手チームが得点した場合でも、そのペナルティが解除されることはない。

## 610 10 分間のパーソナルペナルティが科される反則

- 1) 選手またはチームスタッフのメンバーが、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。(925)

スポーツマンシップに反する行為とは次のようなものをいう。審判員、選手、チームスタッフ、記録員、観客に対して侮辱的ないし不当な振る舞いをする事。故意にボードやゴールキーパーを蹴ったり、ひっくり返したり、叩いたりすること。故意にスティックやその他の用具を壊すこと。プレイ中断中であつたり、選手交代ゾーン内にいたりしても、スティックやその他の用具を投げつける行為にも当てはまる。

- 2) 選手が、審判員を欺く意図でシミュレーション行為をした場合。

これには、転倒、殴打やその他の攻撃を受けたと誇張したり演出したりする場合が含まれる。反則行為を受けたように見せかけること、または負傷したように見せかけることも同様である。反則を犯した選手が、同状況においてシミュレーション行為をしたとしてさらにペナルティを受けることもあり得る。

統括団体は、試合中に審判員がどのような処置をとったかとは関係なく、試合後にシミュレーション行為をさらに罰することを決定することができる。

## 611 テクニカルマッチペナルティ (809)

- 1) テクニカルマッチペナルティには、メジャーベンチペナルティが付随して科される。

- 2) テクニカルマッチペナルティは、その試合の残りの時間について出場停止となるものであり、選手またはチームスタッフに対してそれ以上の罰則は追加されない。

## 612 テクニカルマッチペナルティが科される反則

- 1) フィールドプレイヤーが、認可されていない、ブレードとシャフトのブランドが一致しない、ブレードの曲がり方が規定以上などの不備があるスティックを使用した場合。ゴールキーパーが不正なフェイスマスクを使用した場合。(特定の反則サインなし)  
認可マークのないスティックは、常に非認可 (non-approved) とみなされる。
- 2) マッチレコードに記載されていない選手またはチームスタッフが試合に参加した場合。(特定の反則サインなし)

## 613 マッチペナルティ (809)

- 1) マッチペナルティには、メジャーベンチペナルティが付随して科される。
- 2) マッチペナルティは、その試合の残り時間および同一大会の次試合の出場が停止となる。統括団体が規定する条件と規定に従い、さらなる処分を受ける可能性がある。

## 614 マッチペナルティが科される反則

- 1) 選手が継続的または反復的にスポーツマンらしくない行為を行った場合。(925)  
2度目の10分間のパーソナルペナルティ、およびそれに関連して科されるマイナーベンチペナルティはマッチペナルティに置き換わる。ただし引き続きメジャーベンチペナルティが科されるものとする。継続的とは、同一の動きの中を指し、反復的とは同じ試合で2回繰り返された場合を指す。
- 2) 選手が、無謀な (reckless) または暴力的な (violent) 方法でスティックまたはその他の用具を壊した場合。(925)

- 3) 選手が暴力的な身体的プレイを行った場合。(909)  
 これには、相手選手に対する暴力的なタックル (tackle)、相手選手をボードやゴールケージに向けて投げたりつまずかせたり、その他、相手選手に暴力的に攻撃した場合を含む。
- 4) 選手またはチームスタッフが小競り合いに参加したとき。(909)  
 小競り合いとは、パンチやキックを伴わない、さほど激しくない乱闘を指す。周囲の選手が、彼らを引き離そうとすることは尊重される。
- 5) 選手が同一試合中に 2 度のメジャーベンチペナルティとなる反則を犯した場合。(特定の反則サインなし)  
 2 度目のメジャーベンチペナルティはマッチペナルティに置き換わる。その場合でもなお、メジャーベンチペナルティが付加される。
- 6) チームスタッフが、継続的にスポーツマンシップに反する行為を行った場合。(925)  
 2 度目の 10 分間のパーソナルペナルティおよびそれに関連して科されたマイナーベンチペナルティはマッチペナルティに置き換わる。その場合でもなお、メジャーベンチペナルティが付加される。
- 7) 用具検査をされそうになった選手が、その直前に用具の不備を直そうとしたり、交換しようとした場合。(925)
- 8) 選手またはチームスタッフが、明らかに意図的にプレイを妨害する反則行為を犯したとき。  
 これには以下のような場合が含まれる：  
 ペナルティ中の選手が、ペナルティ時間の終了または解除前に、プレイ中に故意にリンクに入った場合。プレイの中断中にリンクに入った場合、マイナーベンチペナルティが科される。選手の早すぎるリンク入場が記録席の責任であり、その間違いに正規のペナルティ時間中に気づいた場合、その選手はペナルティベンチに戻るものとする。追加のペナルティ時間はなく、正規のペナルティ時間の終了時点でリンクに戻るものとする。正規のペナルティ時間の終了後に間違いに気付いた場合は、いかなる追加措置も取られないものとする。  
 ペナルティベンチに負傷した選手の代わりが入っているとき、ペナルティ時間が終了する前に負傷した当該選手がプレイに参加した場合。リンク内の数的状況によっては、ペナルティが

終了した選手がリンクに入ったとき、その原因に応じて「インコレクトサブスティテューション(不正な選手交代)」とみなされる可能性がある。

ペナルティショット中に、選手交代ゾーンまたはペナルティベンチからいずれかのチームが反則を犯した場合。

プレイ中に、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選手が、選手交代ゾーンからプレイに参加する、または参加しようとした場合。選手またはチームスタッフが故意にボードのリンク外側を蹴り、プレイに影響を与えた場合も含まれる。

ゴールキーパーとして出場した選手が、その後同一試合でフィールドプレイヤーとして出場した場合。

チームが故意にリンク上のプレイヤーの人数をオーバーさせた場合。

- 9) フィールドプレイヤーが欠陥のあるスティックを使用し続けたり、シャフトを強化しないし長くしたスティックを使用したりした場合。(特定の反則サインなし)
- 1 0) 選手またはチームスタッフが、選手交代ベンチまたはペナルティベンチを離れ、口論に参加したとき。
 

参加とは、選手またはチームスタッフが、相手側選手と身体的または言葉による口論に加わること、あるいは口論中に審判員にアプローチすることを指す。
- 1 1) 選手またはチームスタッフが乱闘に参加した場合。(909)
 

選手が、殴る、蹴るなどの行為をしたとされる場合を指す。
- 1 2) 選手またはチームスタッフが野蛮な (brutal) 行為を行った、または行おうとしたとき。(909)
 

スティックやその他の用具を相手選手に投げつけることも含まれる。
- 1 3) 選手またはチームスタッフが粗暴な不品行を働いたとき (925)
 

粗暴な不品行とは、審判員、他選手、チームスタッフ、記録員あるいは観客を著しく侮辱することを意味する。
- 1 4) 選手またはチームスタッフが脅迫的行為を行った場合。

脅迫的行為とは、必ずしも身体的傷害を伴わないものの、人の身体的有り様に意図的な影響を与える行為を指す。これは言葉による脅し、選手に対して唾を吐く、審判員や記録員に身体的に接触する、などの行為を指す。

## 7. ゴール

### 701 ゴールの認定

- 1) 正しい方法でゴールがなされ、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。

認められたゴールはすべて、時間、得点した選手とアシストした選手の背番号とともにマッチレコードに記載される。アシスト選手は、得点に直接関与した同じチームの選手を指す。アシストは1ゴールにつき1回のみ記録する。延長戦、またはピリオドや試合終了後のペナルティショットによるゴールは、フェイスオフで確認するのではなく、両審判員がセンタースポットを指し、ゴールがマッチレコードに記録された時点で認定されたものとする。

- 2) 認められたゴールは、続くフェイスオフの後には取り消されない。

双方の審判員が、認定されたゴールが正しくないと確信しているのであれば、その旨を報告しなければならない。

### 702 得点が認められるゴール

- 1) フィールドプレイヤーのスティックで正しい方法でプレイされたボール全体が正面からゴールラインを通過し、かつ、そのゴールに関連して、またはその直前に攻撃側チームがフリーヒットやペナルティにつながる反則を犯していない場合。

これには以下が含まれる：

ゴールケージの位置がずれており、ボールがゴールラインを正面から両ゴールポストのマークの間で、かつ仮想的なバーの位置の下を通過した場合。

オウンゴールが発生した場合。守備側の選手のスティックまたは身体に当たることで、明らかにゴールラインから遠ざかりつつあるボールを自陣ゴールに向かってプレイまたは誘導した場合、オウンゴールとみなされる。もし、反則を犯していない側のチームが、与えられたディレイドペナルティの間にオウンゴールをした場合、そのゴールは相手側ゴールとして認められる。

オウンゴールは「OG」と記録する。

- 2) 守備側選手がスティックまたは身体を用いてボールを操作した後、または偶然に攻撃側選手の身体にボールが当たった後、ボール全体が正面からゴールラインを通過し、そのゴールに関連して、またはその直前に攻撃側がフリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯していない場合。

選手が不正なスティックを用いて得点した場合でも、ボールがゴールラインを通過した後にそれが発覚した場合、そのゴールは許可される。

- 3) マッチレコードに記載されていない選手がゴールに関与した場合でも得点は認められる。

関与とは得点またはアシストを意味する。

### 703 得点が認められないゴール

- 1) 攻撃側のプレイヤーが、ゴールに関連して、またはゴールの直前に、フリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯した場合。(所定の反則サイン)

これには、選手数オーバーの状態での得点やペナルティを受けた選手が得点した場合、攻撃側の選手が故意にゴールケージの位置をずらした場合なども含まれる。

- 2) 攻撃側のプレイヤーが意図的に身体の一部でボールを蹴らないしは操作し、ボールがゴールに入った場合。その前にボールが相手選手やその用具、味方の攻撃側プレイヤーに触れた後で入ったとしても同様である。

これは反則とはみなされず、フェイスオフでプレイを再開する。

- 3) シグナルの間、またはシグナル後にボールがゴールラインを通過したとき。
- 4) ボールが正面からゴールラインを通過せずにゴールケージに入ったとき。
- 5) ゴールキーパーがボールを相手側ゴールに投げ入れたり蹴り入れたりしたとき。その前にボールが相手選手やその用具、味方の攻撃側選手に触れた後で入ったとしても同様である。

これは反則とはみなされず、フェイスオフでプレイを再開する。

- 6) ディレイドペナルティ中に反則を犯したチームが得点した場合。  
当該ペナルティは直ちに実行され、フェイスオフでプレイを再開する。



## 8. プレイ結果のサイン

### 801 試合の中断／タイムアウト

指先と手のひらを垂直に掲げる



### 802 フェイスオフ

腕は水平に保ち、  
手のひらを下に向ける。



### 803 ヒットイン

腕を、アドバンテージを持つチームの方向へ水平に構え、手のひらを下向きにする。



### 804 フリーヒット

腕を、アドバンテージを持つチームの方向へ水平に構え、手のひらを下向きにする。



## 805 アドバンテージ

腕を、アドバンテージを持つチームの方向へ水平に構え、手のひらを上向きにする。



## 806 ペナルティショット

両腕を頭上に上げ、手首を交差させ、こぶしを閉じる。



### 807 ディレイドペナルティ/ ディレイドペナルティ ショット

腕を垂直に上げ、  
手のひらを前方へ向ける。



### 808 ベンチペナルティ/ パーソナルペナルティ

腕を垂直に上げ、  
2本の指でマイナーペナルティを、  
5本指でメジャーペナルティを、  
握り拳で10分のペナルティを示す。



## 809 マッチペナルティ

レッドカードを示し、  
腕を垂直に上げる。



## 810 ゴール

伸ばした腕を、最初にゴール、  
次にセンタースポットの方向へ向ける。



## 811 プレイ続行/ノーゴール

両腕を横に水平に構え、  
手のひらを下に向ける。



## 9. 反則のサイン

### 901 ヒット

一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え掌を下に向け、もう一方の腕で伸ばした前腕を一回叩く。



### 902 ロッキング アンオポネンツスティック

一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え掌を下に向け、もう一方の腕で伸ばした前腕を下方向へひと押しする。





### 903 リフティング アンオポネンツスティック

一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え掌を下に向け、もう一方の腕で伸ばした前腕を上方向へひと押しする。



### 904 ハイスティック

スティックを持つ格好をする。

905 プレイシング  
スティック/フット/レッグ  
ビットウィーン  
アンオポネンツレグ

片方の脚をわずかに上げ、  
片方の腕で上げた脚の下を指し示す。



906 フッキング

両方の前腕を水平に持ち、  
スティックを持つ格好と  
スティックを引く動作をする。







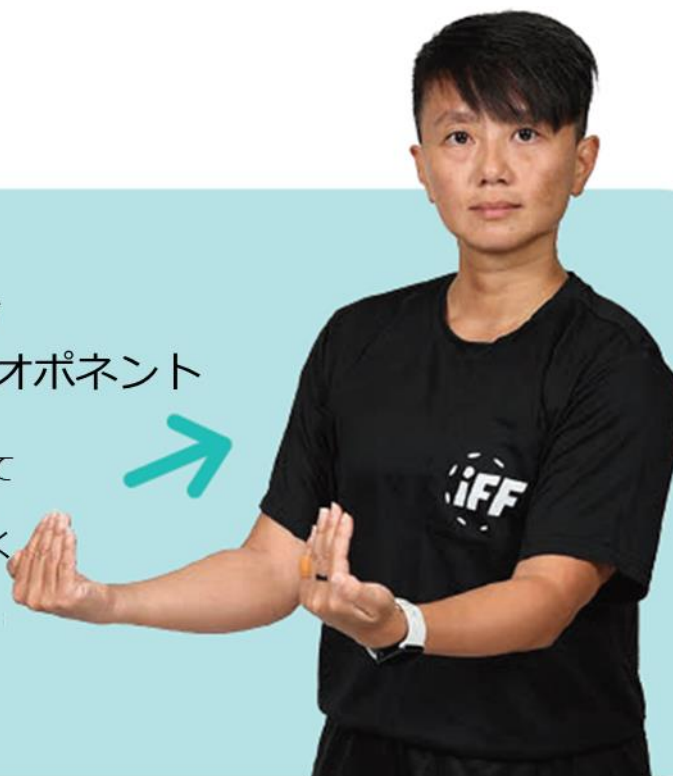
### 907 インコレクトプッシング

片方の手だけで行ってもよい。



### 908 バッキング イントゥアンオポネント

手をカップ状に丸めて  
手のひらを上に向け、  
両前腕部を後方に引く



## 909 ラフィング

両手の甲を上に向け、  
胸の高さで両拳を突き合わせる。



## 910 ホールディング

片方の腕を水平に上げ、  
掌を下に向け、  
もう一方の腕で伸ばした腕の手首をつかむ。



## 911 インターフェアランス

両腕を胸の前で交差させ、  
手のひらを身体の方に向ける。



## 912 インコレクトキック

足を外側に向け、  
足首の高さで蹴る動作をする。



### 913 ハイキック

足を外側に向け、  
膝の高さまで持ち上げる。



### 914 エンタリング ザゴールキーパーエリア

両腕を頭上に伸ばし、  
指先を合わせて三角形を作る。



### 915 インコレクト ディスタンス

両前腕を垂直に保ち、  
肩幅に開く。



### 916 インコレクトジャンプ

両手のひらを上向きに突き出し、  
上に持ち上げる仕草をする。



## 917 インコレクトスローアウト

両前腕を水平に保ち、  
手のひらを互いに向き合わせる。



## 918 インコレクトヒットイン/ インコレクトフリーヒット

手のひらを元のフリーヒットの  
方向へ上に向け、  
次に図のように動かす。



### 919 プレイングザボール ライングダウン

手のひらを下に向けて左右に動かす。



### 920 ハンド

手のひらを前方に向ける。



## 921 ヘッダー

手のひらを頭に当てる。



## 922 インコレクト サブスティテューション

両前腕をローリングする動作。







### 923 リピーテドオフENSEス

一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え、手のひらを下に向け、もう一方の腕で伸ばした前腕を手で3回叩く。



### 924 遅延行為

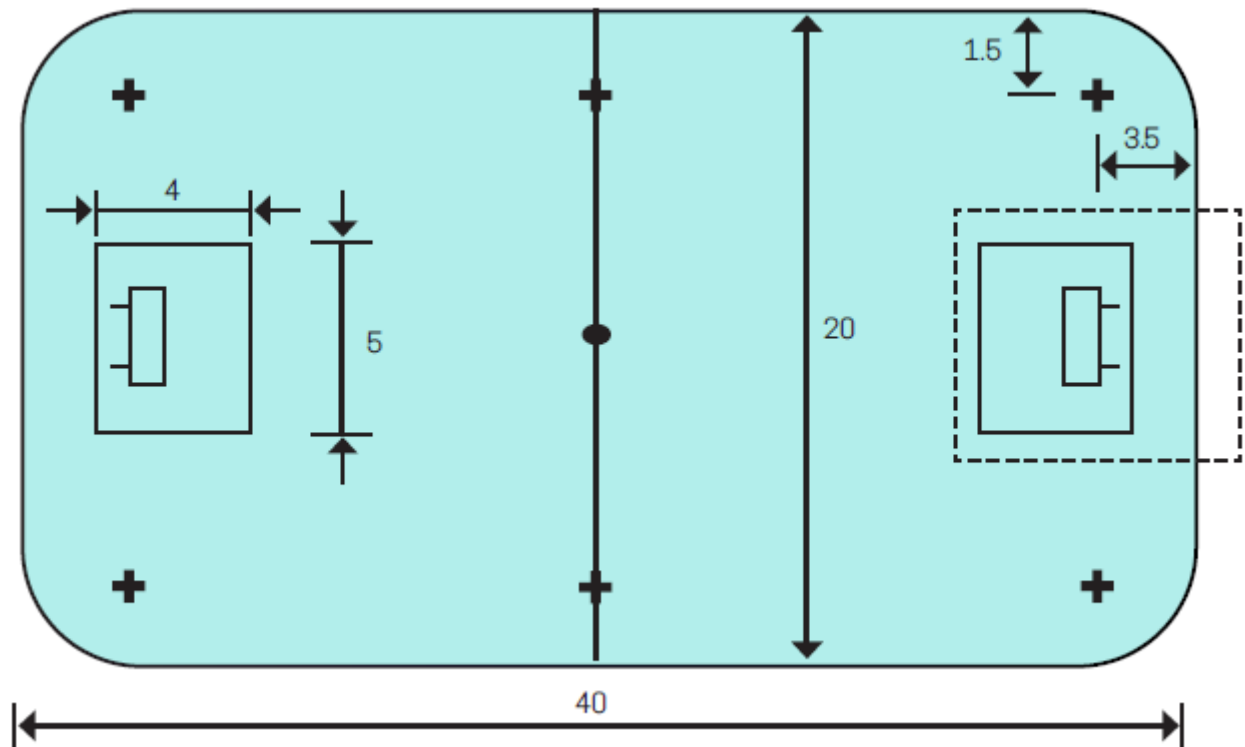
片方の腕を頭上に伸ばし  
1本指で上方を指し、  
腕で円運動させる。

## 925 ミスコンダクト

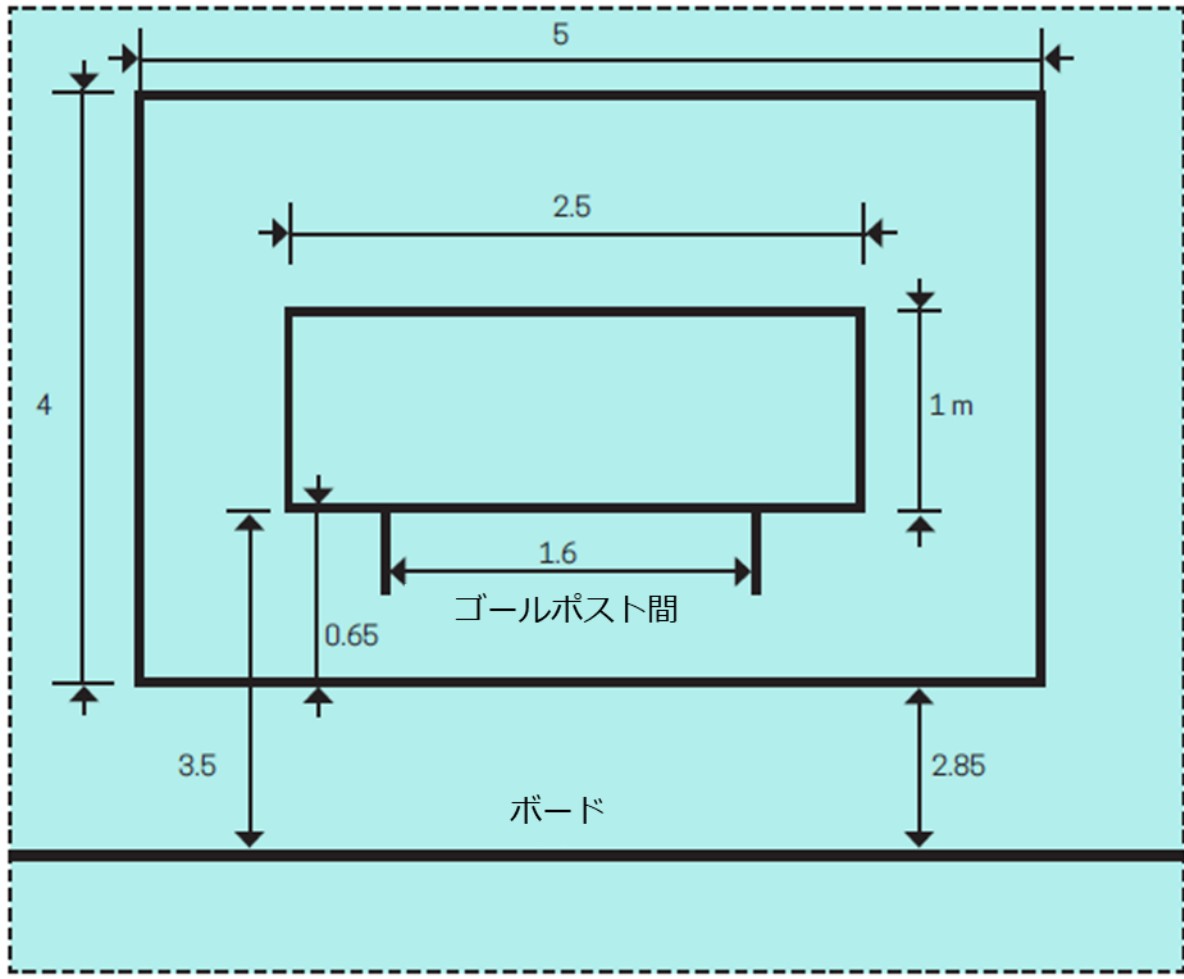
両手を腰の上に置く。



## 10. リンクのイラスト



ゴールキーパーエリア



内端を測定

外端を測定

