

2014-2018 年度
アイスホッケー公式国際競技規則

IIHF
OFFICIAL
RULE
BOOK

2014-2018



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

本文書のいかなる部分も、国際アイスホッケー連盟の事前の文書による許可を得ることなく、英語または他の言語に翻訳して複製すること、またはコピー、記録、またはあらゆる情報保存および検索システムを含む、電子的または機械的なあらゆる形態または方法で流布することを禁じる。

2014年9月

© 国際アイスホッケー連盟

2014-2018 年度
アイスホッケー公式国際競技規則

IIHF
OFFICIAL
RULE
BOOK

2014-2018



**INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION**

第1章 試合規則 13

第2条	男女の出場規定	13
第3条	選手の出場資格/年齢	13
第4条	オンアイス・オフィシャル	13
第5条	当該管轄機関と懲罰規定	14
第6条	ドーピング	14
第7条	用語	14

第2章 リンク 17

第8条	氷面/プレーに適切	17
第9条	プレイヤーズ・ベンチ	17
第10条	ペナルティ・ボックス	19
第11条	氷上の障害物	20
第12条	リンクの標準的な寸法	20
第13条	リンクのボード	20
第14条	保護ガラス	21
第15条	保護ネット	22
第16条	ドア	22
第17条	氷面のマーキング/ゾーン	22
第18条	氷面のマーキング/フェイスオフのサークルとスポット	23
第19条	氷面のマーキング/クリーズ	24
第20条	ゴールネット	26

第3章 チームとプレイヤー 27

第21条	チーム構成	27
第22条	没収試合	27
第23条	出場資格のないプレイヤー	27
第24条	用具をつけたプレイヤー	28
第25条	チームの人員	29
第26条	チーム・オフィシャルとテクノロジー	29
第27条	試合中の氷上のプレイヤー	29
第28条	キャプテンとキャプテン代行	29

第4章	スケーターの用具	31
第29条	危険な用具	31
第30条	エルボーパッド	31
第31条	顔面の保護	31
第32条	蛍光素材	32
第33条	グローブ	32
第34条	ヘルメット	32
第35条	首とどののプロテクター	33
第36条	すねパッド	33
第37条	スケート靴/スケーター	33
第38条	スティック/スケーター	34
第39条	テープ	35
第40条	ユニフォーム/スケーター	35
第41条	プレイヤーの用具の計測	36
第42条	スケーターのスティックの測定/ゲームウィニング・ショット戦	37
第5章	プレー規則/一般	39
第43条	試合の進行	39
第44条	プレー時間	39
第45条	スコアクロック	40
第46条	ホイッスル	40
第47条	バック	40
第48条	ウォームアップ	41
第49条	プレー中のバック	41
第50条	エンドの交換	41
第51条	プレーの開始	41
第52条	フェイスオフ位置の決定/一般	42
第53条	フェイスオフ位置の決定/ペナルティを科した後	42
第54条	フェイスオフ位置の決定/負傷	43
第55条	フェイスオフ位置の決定/ディフェンディング・ゾーン	43
第56条	フェイスオフ位置の決定/センター・アイス・スポット	44
第57条	フェイスオフ位置の決定/アタッキング・ゾーン	44
第58条	フェイスオフの手順	46
第59条	フェイスオフの失敗	47
第60条	テレビジョン（コマーシャル）タイムアウト	48
第61条	チーム・タイムアウト	48

第 62 条	延長ピリオド	49
第 63 条	ゲームウィニング・ショット戦	49

第 6 章 — プレー規則／プレーの中断 51

第 64 条	観客による妨害	51
第 65 条	アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング	51
第 66 条	アイシング・ザ・バック／具体例	52
第 67 条	バックが競技エリアの外に出た場合	53
第 68 条	ダツシャにバックが乗った場合	54
第 69 条	バックがゴールネット（底部と上部）に乗った場合	54
第 70 条	バックがエンドネットに当たった場合	55
第 71 条	バックを見失った場合	55
第 72 条	バックがゴールネットに当たった場合	56
第 73 条	バックがオンアイス・オフィシャルに当たった場合	56
第 74 条	ハンドパス	56
第 75 条	ハイスティックング・ザ・バック／具体例	57
第 76 条	ハイスティックング・ザ・バックでのゴール	58
第 77 条	保護ガラス／破損	59
第 78 条	オフサイド	59
第 79 条	オフサイドの具体例	60
第 80 条	オフサイド後のフェイスオフの位置	61
第 81 条	オンサイド	61
第 82 条	ディレイド・オフサイド	62
第 83 条	ディレイド・オフサイド／ハイブリッド・アイシング	63
第 84 条	故意のオフサイド	64
第 85 条	スケーターの負傷	64
第 86 条	オンアイス・オフィシャルの負傷	65

第 7 章 — 競技規則／選手交代 66

第 87 条	氷上と氷上外の定義	66
第 88 条	プレー中の選手交代	66
第 89 条	相手チームのプレイヤーズ・ベンチへの不正なアクセス	66
第 90 条	ブルーライン内側のプレイヤーズ・ベンチ／オフサイド	66
第 91 条	プレー中断中の選手交代	67
第 92 条	選手交代の手順	67
第 93 条	アイシングのコールでの選手交代	68

第8章	競技規則／ゴール	69
第94条	ゴールが認められる場合	69
第95条	ゴールとゴール・クリーズの関係	70
第96条	蹴りの動作によるゴール	71
第97条	ゴールの取り消し／プレー中	71
第98条	ゴール／ゴール・フレームを動かした場合	73
第99条	ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用	73
第9章	ペナルティ／分数と状況	75
第100条	ペナルティがコールされる場合	75
第101条	ペナルティの細則	75
第102条	スコアクロックのペナルティ表示	76
第103条	ショートハンドでのプレー	77
第104条	ペナルティの退場時間／マイナー - ベンチ・マイナー	77
第105条	ペナルティの退場時間／メジャー	78
第106条	ペナルティの退場時間／マイナーおよびメジャー	78
第107条	ペナルティの退場時間／ミスコンダクト	78
第108条	ペナルティの退場時間／マイナーおよびミスコンダクト	79
第109条	ペナルティの退場時間／ゲーム・ミスコンダクト	79
第110条	ペナルティの退場時間／マッチ	79
第111条	ペナルティの遂行の具体例	79
第112条	同時のペナルティ	80
第113条	ペナルティ開始を遅らせる場合	81
第114条	ディレイド・ペナルティのコール	82
第115条	延長のペナルティ	83
第10章	ペナルティの説明	85
第116条	アビュース・オブ・オフィシャル (オフィシャルへの侮辱的な行為)	85
第117条	ベンチ・マイナー	86
第118条	バイティング (噛みつき行為)	86
第119条	ポーティング	87
第120条	ブローケン・スティック／プレー中 - 交換	87
第121条	バット・エンディング	88
第122条	チャージング	88
第123条	チェッキング・フロム・ビハインド (背後からのチェック)	88

第 124 条	チェックング・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック (頭部または頸部へのチェック)	89
第 125 条	クリッピング	90
第 126 条	クローズイング・ハンド・オン・バック (バックをつかむ行為)	90
第 127 条	クロスチェックング	91
第 128 条	デンジャラス・イクイップメント (危険な用具)	91
第 129～137 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム (競技遅延)	92
第 129 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/アジャストメント・オブ・ イクイップメント (競技遅延/用具の調整)	92
第 130 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/ディスプレイスト・ゴール・ ネット (競技遅延/動かされたゴールネット)	92
第 131 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/フォーリング・オン・ザ・ バック (競技遅延/バックを隠す行為)	93
第 132 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/フリーズイング・ザ・バック (競技遅延/不必要なバックのフリーズ)	93
第 133 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/ゴール・セレブレーション (競技遅延/ゴール・セレブレーション)	93
第 134 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/レイト・ラインナップ (競 技遅延/開始前に速やかに選手を送り出さない行為)	94
第 135 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/シューティング・オア・ スローイング・ザ・バック・アウト・オブ・プレイ (競 技遅延/バックを競技エリアの外に出す行為)	94
第 136 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/サブスティテューション・ アフター・アン・アイシング・コール (競技遅延/ア イシング・コール後の交代)	94
第 137 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/バイオレーション・オブ・ フェイスオフ (競技遅延/フェイスオフの違反)	95
第 138 条	ダイビング・オア・エンベリッシュメント (ダイビン グまたは負傷を装う行為)	95
第 139 条	エルボーイング	95
第 140 条	エンゲージング・ウィズ・スペクテイター (観客に危 害を加える行為)	95
第 141 条	ファイティング (殴り合い)	96
第 142 条	ヘッド・バッティング	97
第 143 条	ハイ・スティッキング	97
第 144 条	ホールディング	98
第 145 条	ホールディング・ザ・スティック (スティックをつかむ行為)	98
第 146 条	フッキング (相手を引っかける行為)	98
第 147 条	イリーガル・スティック (スティックの測定)	99

第 148 条	インコレクト・アクセス・トゥ・オア・フロム・ペナルティ・ボックス（ペナルティ・ボックスへの不正なアクセス）	99
第 149 条	インジャード・スケーター・リフューズイング・トゥ・リーブ・ザ・アイス（氷上を退かない負傷スケーター）	100
第 150 条	インターフェアランス（妨害行為）	100
第 151 条	インターフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー（ゴールキーパーへのインターフェアランス）	101
第 152 条	キッキング（相手を蹴る行為）	102
第 153 条	ニーイング（相手をひざで蹴る行為）	102
第 154 条	リーピング・ザ・ペナルティ・ボックス・プリマチュラリー（ペナルティ・ボックスを時間前に出る行為）	102
第 155 条	プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット（ヘルメットなしのプレー）	103
第 156 条	プリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ（髪、ヘルメット、フェイスケージを引っ張る行為）	103
第 157 条	リフューズイング・トゥ・スタート・プレー（プレー開始の拒否）	103
第 158 条	ラフティング（乱暴な行為）	104
第 159 条	スラッシング	104
第 160 条	スルー・フットイング	105
第 161 条	スピアリング	105
第 162 条	スピitting（つばを吐く行為）	105
第 163 条	トーンティング（相手を愚弄する行為）	106
第 164 条	チーム・オフィシャル・エンタリング・ザ・プレーイング・エリア（競技エリアに入ったチーム・オフィシャル）	106
第 165 条	スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト（スティックまたはその他の物を投げる行為）	106
第 166 条	トゥー・メニー・メン	107
第 167 条	トリッピング	108
第 168 条	アンスポーツマンライク・コンダクト（スポーツマンらしくからぬ行為）	108
第 169 条	イリーガル・ヒット（女子）（不当なボディチェック）	110

第 11 章 — ペナルティ・ショットとゴールの授与 112

第 170 条	試合の一部としてのペナルティ・ショットとゲームウィニング・ショット戦	112
第 171 条	ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ	112
第 172 条	ペナルティ・ショットの授与／インターフェアランスまたは物を投げる行為	113

第 173 条	ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションまたは延長の最後の2分	113
第 174 条	ペナルティ・ショットの授与／プレイヤーがゴールネットを動かした場合	114
第 175 条	ペナルティ・ショットの授与／スケーターがパックの上に倒れた場合	114
第 176 条	ペナルティ・ショットの手順／概要	114
第 177 条	ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ	115
第 178 条	ペナルティ・ショットの手順／具体例	117
第 179 条	ゴールの授与	118
第 180 条	ゴールの授与／ゴールネット前の障害物	119

第 12 章 — ゴールキーパーの規則 120

第 181 条	ゴールキーパーのウォームアップ	120
第 182 条	ゴールキーパーのキャプテンまたはキャプテン代行	120
第 183 条	ゴールキーパーの保護	120
第 184 条	ゴールキーパーとゴール・クリーズ	121
第 185 条	ゴールキーパーとゴール・クリーズ／ゴールが与えられる場合	121
第 186 条	ゴールキーパーとゴール・クリーズ／ゴールが認められない場合	122
第 187 条	ゴールキーパーの用具／一般	122
第 188 条	ブロッカー／ゴールキーパー	123
第 189 条	胸と腕の保護／ゴールキーパー	123
第 190 条	フェイスマスク／ゴールキーパー	124
第 191 条	ひざのプロテクター／ゴールキーパー	124
第 192 条	首とどののプロテクター／ゴールキーパー	124
第 193 条	パッド／ゴールキーパー	124
第 194 条	パンツ／ゴールキーパー	125
第 195 条	スケート／ゴールキーパー	125
第 196 条	スティック／ゴールキーパー	125
第 197 条	ユニフォームの上着／ゴールキーパー	126
第 198 条	どののプロテクター／ゴールキーパー	126
第 199 条	ユニフォーム／ゴールキーパー	127
第 200 条	プレー／ゴールキーパー	127
第 201 条	パックを前方に投げる行為 — ゴールキーパー	127
第 202 条	ゴールキーパーの交代	128
第 203 条	不正な交代／ゴールキーパー	128
第 204 条	フェイスオフ／ゴールキーパー	129

第 205 条	アイシングとゴールキーパー	129
第 206 条	チーム・タイムアウトとゴールキーパー	129
第 207 条	ゴールキーパーのペナルティ／概要	130
第 208 条	ゴールキーパーのペナルティ／説明	131
第 209 条	センターラインを越える行為／ゴールキーパー	131
第 210 条	破損したスティック／ゴールキーパー	131
第 211 条	危険な用具／ゴールキーパー	132
第 212 ～ 217 条	競技遅延／ゴールキーパー	132
第 212 条	競技遅延／ゴールキーパー - 用具の調整	132
第 213 条	競技遅延／ゴールキーパー - ゴール・フレームを動かす行為	132
第 214 条	競技遅延／ゴールキーパー - ボード沿いのパックのフリーズ	133
第 215 条	競技遅延／ゴールキーパー - プレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為	133
第 216 条	競技遅延／ゴールキーパー - フェイスマスクを外す行為	134
第 217 条	競技遅延／ゴールキーパー - パックを競技エリアの外に打つ行為	134
第 218 条	ゴールネットの上にパックを落とす行為／ゴールキーパー	134
第 219 条	殴り合い／ゴールキーパー	134
第 220 条	ゴール・クリーズでのパックの保持／ゴールキーパー	135
第 221 条	ゴール・クリーズ外でのパックの保持／ゴールキーパー	135
第 222 条	ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為／ゴールキーパー	135
第 223 条	プレイヤーのカンフロンテーションの際にゴール・クリーズを離れる行為／ゴールキーパー	136
第 224 条	トゥー・メニー・メン／ゴールキーパー	136
第 225 条	ペナルティ・ショット／ゴールキーパーによるファウル	136
第 226 条	ゴールの授与／ゴールキーパーによるファウル	137

ペナルティ一覧

付録 1 - 統計の記録	142
ゴールとアシスト	142
エンプティーネット・ゴール	142
イーブン・ストレンクス・ゴール	142
エクストラ・アタッカー・ゴール	142
フェイスオフの勝敗	142
決勝ゴール	142
負けゴールキーパー	143

勝ちゴールキーパー	143
ゴールキーパーの失点	143
ゴールキーパーの平均失点	143
オウンゴール	143
ペナルティの退場分数	143
プラス／マイナス（得失点差）	143
ポイント	143
パワープレー・ゴール	143
セーブ率	144
ショートハンド・ゴール	144
枠内シュート	144
シャットアウト（完封試合）	144
滞氷時間	144

レフェリーとラインズマンのシグナル

レフェリーのシグナル	146
レフェリーのシグナル（女子）	154
ラインズマンのシグナル	155

索引	158
-----------	------------

メモ	167
-----------	------------

公式國際競技規則

第1条 - 管理機関としての国際アイスホッケー連盟 (IIHF)

- i. IIHF は加盟国によって構成される。加盟国はプレーのレベルや試合場所に関係なく、スポーツマンシップに基づき、体系化された規則に基づいて参加する必要性を認識している。
- ii. IIHF の規則は、安全な環境での技術と運動能力の向上を目的としている。試合中にこれらの規則に違反した場合には、オンアイス・オフィシャルが処分を下す。重大な違反があった場合には、IIHF の細則および懲戒規定に従って当該管轄機関が試合後に処分を下す場合もある。
- iii. 試合で八百長に関与した選手、オフィシャル、チーム・オフィシャル、または各国連盟の関係者は、IIHF の行動規範に基づいて処分する。
- iv. 加盟国の代表として IIHF の大会に出場する選手は、本規則を理解し、尊重するものとし、いついかなる時もこれらの規則に従うことに合意する。

第1章 ー 試合規則

概要 ー プレー規則を定めることにより、あらゆるレベルの大会で公平性を確保する。これらの規則では、水平なアイスリンクの必要性、そして加盟国のアイスホッケー連盟、プレイヤー、オフィシャルにはこれらの規則に従う責任のあることが認識されている。

第2条 ー 男女の出場規定

- i. IIHFの大会では、女子の大会に男子は出場できない。同様に男子の大会に女子は出場できない。

第3条 ー 選手の出場資格／年齢

- i. 年齢規定のある大会、つまりU18とU20では、選手に最低年齢と最高年齢の規定がある。最低年齢は15歳である。
- ii. 2015年のU20に出場する選手は、1995年1月1日から1999年12月31日の間に生まれていなければならない。2016年のU20では、この日付は1996年1月1日から2000年12月31日、2017年のU20では1997年1月1日から2001年12月31日、2018年のU20では1998年1月1日から2002年12月31日となる。
- iii. 2015年のU18に出場する選手は、1997年1月1日から1999年12月31日の間に生まれていなければならない。2016年のU18では、この日付は1998年1月1日から2000年12月31日、2017年のU18では1999年1月1日から2001年12月31日、2018年のU18では2000年1月1日から2002年12月31日となる。

第4条 オンアイス・オフィシャル

オンアイス・オフィシャルとその役割、装備などについての情報は、IIHFの『オフィシャル手順マニュアル』を参照のこと。

- i. オンアイス・オフィシャルが下す決定は、本競技規則に則り彼らの先入観のない理解、判断、解釈に基づくものとする。
- ii. 各国代表が出場するIIHFのすべての選手権大会、トーナメント、および国際試合では、3人制（レフェリー1名、ラインズマン2名）または4人制（レフェリー2名、ラインズマン2名）のオフィシャル・システムを採用する。レフェリーとラインズマンの役割は、いずれのシステムでも同じである。
- iii. 加盟国の連盟は、管轄下で実施する試合を、2人制（2人のオンアイス・オフィシャルが共にレフェリーおよびラインズマンの役割を担う）のオフィシャル・システムで行うか、またはその他のオフィシャル・システムで行うかを決定す

る権限を有する。

- iv. ビデオ・ゴールジャッジ・システムが必須となるのは、IIHF の特定の大会のみである。

第5条 - 当該管轄機関と懲罰規定

- i. 「当該管轄機関」とは、行われている試合の直接の管轄機関を意味する。IIHF の選手権大会およびイベントの試合は、オンアイス・オフィシャルに加えて、レフェリー・スーパーバイザー 1 名並びに懲罰委員会またはその代表者が監視する。プレー規則を軽視した目に余る行為があった場合には、当該管轄機関が試合後に処分を下す。
- ii. 当該管轄機関の機能と役割については、IIHF の『懲戒規定』に概説してある。

第6条 - ドーピング

- i. IIHF の加盟国は、世界アンチ・ドーピング規程に従う必要があり、各加盟国の連盟の方針、規則、プログラムはこの規程に準拠していなければならない。
- ii. ドーピングの基準と手順の詳細については、IIHF の『医療規則』に概説されている。

第7条 - 用語

アグレッサー - カンフロンテーションにおいて、反撃する意思のない、または自分を守ることができない相手プレイヤーに暴力を振るうプレイヤー。

アタッキング・ハーフ/ディフェンディング・ハーフ - センターラインを中心線として等しく 2 分されたリンクの氷域。自陣のゴールネットに近い氷域にいる場合、チームはディフェンディング・ハーフにいることになり、自陣のゴールネットから遠い氷域にいる場合、チームはアタッキング・ハーフにいることになる。

最低でもマイナー - ペナルティの名称に「最低でもマイナー」の言葉が含まれる場合には、そのペナルティはメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティとなる場合がある。

ブレイクアウェイ - 試合中に以下の基準をすべて満たす状況：(1) アタッキング・プレイヤーがバックを支配している、または明らかにバックを支配しようとしている状況で、相手ゴールキーパーと 1 対 1 になっている状態。(2) アタッキング・プレイヤーと相手ゴールネットの間に相手プレイヤーのいない状態。(3) バックがアタッキング・プレイヤーのディフェンディング・ゾーンのブルーラインから完全に外側にある状況。(4) アタッキング・スケーターに妥当な得点チャンスがある状況。

ブロークン・スティック - 完全な状態ではなくなったスティック。ブレードまたはシャフトが破損している、またはこれらが完全な状態ではなくなっているスティック。

フェイスマスク (スケーター) - スケートターの顔全体を覆う、ヘルメットについているフル・フェイスマスク。

コーチ - コーチは試合中、チームがどのようにプレーするかに関してすべての決定を下すチーム・オフィシャルで、チームの戦略、プレイヤーの交代、ゴールキーパー・ペナルティおよびベンチ・マイナー・ペナルティを受ける選手の指名、ペナルティ・ショット戦に参加する選手の指名などを行う。試合中（最初のフェイスオフの2時間前から試合終了のブザーまで、延長および／またはペナルティ・ショット戦を含む）に指示を出す行為には、試合の直接的または間接的な側面に関係するチーム・オフィシャルおよびオンアイス・オフィシャルとのあらゆる方法による直接的または間接的なコミュニケーションが含まれる。

カンフロンテーション (いさかい) - スポーツマンらしくない方法で、相手プレイヤーと身体的な接触を開始するあらゆる事象。

パックの支配/所有 - パックの支配とは、パックを長時間、所有することを意味する。

- パックを支配した状態とは、プレイヤーがパックをスティックで扱っている、または手または足を使ってパックを保持していることを意味する。パックが他のプレイヤーまたはその用具と接触している場合、またはゴールに当たった場合、あらゆる形態で自由になっている場合には、パックは支配されるとは見なされない。
- パックを所有した状態とは、パックをスティックで扱っているプレイヤーが、このパックをチームメイトに意図的にパスする、またはフリーズする（押える）ことを意味する。相手プレイヤー、ゴールフレーム、またはボードとの偶発的な接触やデフレクションは、所有した状態とは見なされない。パックに最後に触ったスケーターがパックを所有すると見なされ、そのプレイヤーがパックの所有を失った時または失った直後に相手プレイヤーから接触され、その接触が正当なものであれば、それはチェックと見なされる。

フェイスマスク (ゴールキーパー) - ケージのついたスケーターのヘルメット、またはゴールキーパーの頭と顔のプロテクターである。

ゲーム・アクション - スコアクロックが動作している間のプレー。

ゴールライン/アイシング・ライン - 氷面の横幅に伸びる赤いラインで、2つの部分に分かれている。この赤いラインのうち2本のゴールポストに挟まれた部分をゴールライン、そしてゴールポストから両側のサイドボードにそれぞれ伸びるラインをアイシング・ラインと呼ぶ。1本のラインとして言及する際には、今後はア

イシング・ラインと呼ぶ。

マイナー・ペナルティ/ベンチ・マイナー・ペナルティ - マイナー・ペナルティは、ある特定のプレイヤーに対して下される2分間のペナルティで、ベンチ・マイナー・ペナルティは、プレイヤーは特定せず、チームに対して下される2分間のペナルティである。ベンチ・マイナー・ペナルティは、キャプテンを経由してコーチが指名する、プレーが止められた時点で氷上にいた、または別途本規則によって規定される、あらゆるスケーターが受けることができる。

オンアイス・オフィシャル - レフェリーまたはラインズマンである。

プレイヤー - スケーター（ディフェンスとフォワード）およびゴールキーパーを意味する。

プレー・エリア - ボードと保護ガラスに囲まれた氷面の3次元のエリア。ただしボードと保護ガラスの高さには制限されない。

当該管轄機関 - 試合中にプレイヤーとチーム・オフィシャルの行為を監視する管理または審査機関。

チーム・オフィシャル - 試合において用具を身につけたプレイヤー以外のチーム・メンバーで、(これらに限られないが) コーチ、アシスタント・コーチ、用具スタッフ、トレーニング・スタッフなどを含む。

テリトリアル・アドバンテージ - 反則を犯したチームが場所的に有利にならないよう、フェイスオフの位置をディフェンディング・ゾーン近くに移動させる判定。

第2章 - リンク

概要 - アイスホッケーは、プレー規則で規定されるマーキングがついた、ある一定の囲まれた氷面でプレーされる。リンクはプレイヤーにとって公平かつ安全に作られる必要があり、また観客の安全を最重要事項として設置されなければならない。リンクで許可されるマーキングは、本規則およびIIHFの『マーケティング規則』で規定されているマーキングだけである。

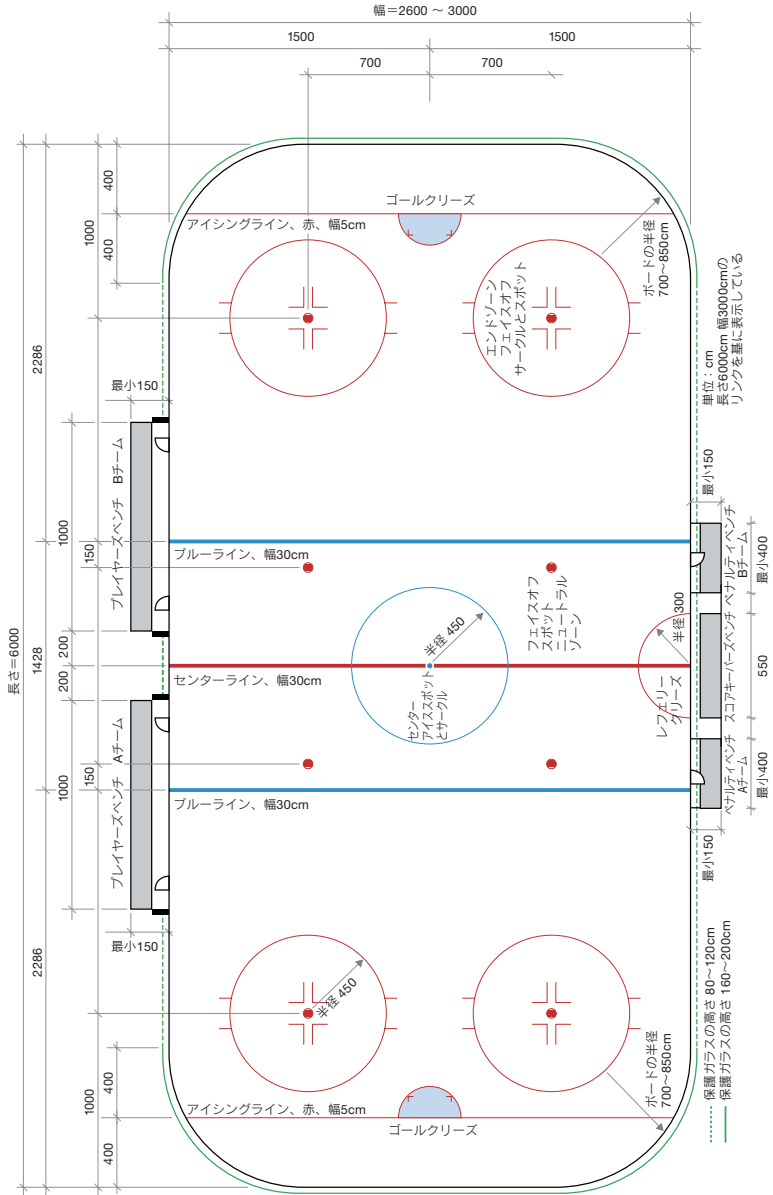
アリーナのガイドラインと施設の要件については、各マニュアルを参照のこと。

第8条 - 氷面／プレーに適切

- i. アイスホッケーはリンクと称する白い氷面でプレーされなければならない。氷面は、その試合を担当するオンアイス・オフィシャルがプレーに適切と見なす品質でなければならない。
- ii. 氷面は、すべてのエリアで均一な品質の氷ができるように水と化学物質で作るものとし、一定の温度と密度が確保できるよう、信頼性の高い冷凍システムまたは自然の作用で適切に凍らせなければならない。
- iii. 試合前または試合中に氷またはリンクの一部がダメージを受けた場合には、オンアイス・オフィシャルは直ちに試合を中断し、必要な修理を施してから試合を再開する。
- iv. 修理のために試合が過度に遅延する場合には、リンクがプレーに適切と見なされるようになるまで、レフェリーはチームを各更衣室に待機させる選択肢を有する。短時間で問題が解決できない場合、またはプレーにあたり氷またはリンクの一部が危険な状態になっている場合には、氷またはリンクがプレーに適した状態になるまで試合を延期する権限をレフェリーは有する。
- v. ピリオド終了の5分前以内に長い遅延が発生した場合に、レフェリーは直ちにインターミッションを開始してチームを各更衣室に戻らせる選択肢を有する。ピリオドの残り時間は、修理後に製氷が完了してインターミッションの時間が終わってからプレーする。この時、各チームはプレーが中断される前と同じゴールを守り、このピリオドが終了した時点でエンドを変えて、インターミッションなく次のピリオドを開始する。
- vi. プレー・エリアが霧またはその他の不透明な気体の影響を受けている場合には、アリーナからその気体が適切に除去され、プレイヤーとファンにとって安全な環境が確保されるまで、レフェリーは試合行為を許可しないものとする。

第9条 - プレイヤーズ・ベンチ

- i. プレイヤーズ・ベンチは氷面の一部ではないが、リンクの一部と見なされ、氷面にかかわるあらゆる規則が適用される。



- ii. プレイヤーズ・ベンチに立ち入ることを許されるのは、用具を身につけたプレイヤーと8人以下のチーム・オフィシャルのみである。
- iii. どちらのプレイヤーズ・ベンチもサイズ、品質共に同じものとし、いかなる形であれ、いずれかのチームに利点を提供してはならない。
- iv. どちらのプレイヤーズ・ベンチも、片側がセンターラインから2.0メートル離れた位置にあり、横幅は10メートル、縦幅は1.5メートルでなければならない。
- v. どちらのプレイヤーズ・ベンチにも、両側に1つずつ、2つのドアがなければならない。
- vi. どちらのプレイヤーズ・ベンチも、リンクの同じ側にあるものとし、スコアキーパーズ・ベンチとそれぞれのペナルティ・ボックスの反対側になければならない。
- vii. 1試合中は、チームは常に同じプレイヤーズ・ベンチを使用しなければならない。
- viii. プレイヤーズ・ベンチは、ドアのない3面を観客側とし、唯一ドアのある面からプレイヤーが直接、氷面に出入りしなければならない。
- ix. ホームチームに指名されたチームが、どちらのプレイヤーズ・ベンチにするか、選ぶ権限を有する。

第10条 - ペナルティ・ボックス

- i. ペナルティ・ボックスは、各チームに1つ、それぞれのプレイヤーズ・ベンチと反対側で、スコアキーパーズ・ベンチの両隣に1つずつ配置する。どちらのペナルティ・ボックスもサイズ、品質共に同じものとし、いずれかのチームに利点を提供するものであってはならない。
- ii. 各チームは、それぞれのプレイヤーズ・ベンチの正面にあるペナルティ・ボックスを使用し、1試合の間、常に同じペナルティ・ボックスを使用しなければならない。
- iii. ペナルティ・ボックスは出入り共用の1つのドアを備えるものとし、ペナルティ・ボックスの担当者のみが、その開け閉めをすることができる。
- iv. ペナルティ・ボックスに入れるのは、ペナルティ・ボックスの担当者、ペナルティを受けたスケーター、ゲーム・オフィシャルのみである。
- v. どちらのペナルティ・ボックスも、ニュートラル・ゾーンに位置してなければならない。

第 11 条 - 氷上の障害物

- i. 氷面は、プレイヤーとオンアイス・オフィシャル以外は立ち入ることが出来ない。これらの人員またはその用具、またはバックに直接関係のない、氷面のあらゆる障害物の存在は厳密に禁じられる。こうした障害物により何らかの形でプレー施設にダメージが生じた場合には、直ちに試合を中止する。障害物が取り除かれて、プレー・エリアで試合行為を行う準備が整うまでプレーは再開されないものとする。

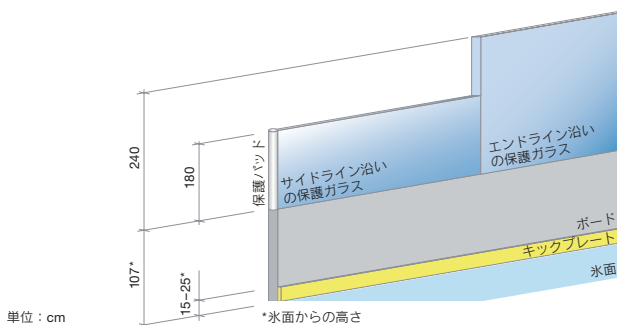
第 12 条 - リンクの標準的な寸法

- i. トップレベルの IIHF 選手権大会では、リンクの寸法は長さ 60 メートル、幅 25 ～ 30 メートルが推奨される。
- ii. リンクのコーナーは、半径 7.0 ～ 8.5 メートルの円弧状でなくてはならない。
- iii. 第 12 条の i 項および ii 項の基準が不可能な国においては、大会前または試合開始前に IIHF が承認すれば、その他の寸法も許容されるものとする。

第 13 条 - リンクのボード

- i. リンクはその周辺を「ボード」と称する、白く塗られた木製またはプラスチック製の壁で囲まれていなければならない。
- ii. ボードを構成するパネル間の隙間は 3mm 以下とする。
- iii. ボードは、リンク側の面を滑らかにし、選手のケガの原因となるような、またはバックの飛ぶ方向を不自然に変えるような障害物がないように設置しなければならない。
- iv. ボードの高さは氷面から 107cm であるものとする。
- v. ボードの下部には氷との接触面の全体にわたって、黄色の「キックプレート」をつけるものとする。氷面からの高さは 15 ～ 25cm とする。
- vi. ボードの上部には全体にわたって青色の「ダツシャ」をつけ、ボードが終わる部分と保護ガラスが始まる部分を明確に区別するものとする。ダツシャは、氷の下にあるコンクリートの床板から 110cm の高さにあるものとする。

第 14 条 一 保護ガラス



- i. ボードの上部には、プレキシグラスまたは同等の亚克力素材で厚さが 12 ～ 15mm、透明で耐久性の高い窓ガラスを挿入し、固定しなければならない。保護ガラスは、柔軟性を高めるために支柱を使って位置合わせをするものとする。保護ガラスは、IIHF の大会では必須の要素である。
- ii. ゴールの後方にある保護ガラスは高さ 2.4 メートルとし、アイシング・ラインからブルーラインに向かって、最低でもさらに 4.0 メートルの位置まではこの高さでなくてはならない。プレイヤーズ・ベンチの前を除くサイドライン沿いでは、高さは 1.8 メートルとする。
- iii. プレイヤーズ・ベンチの前には保護ガラスを設置してはならないが、第 14 条 ii 項で説明しているのと同様の高さの保護ガラスをプレイヤーズ・ベンチとペナルティ・ボックスの後面と側面に設置しなければならない。人が通る面にむき出しになる保護ガラスの切れ目の部分には、保護パッドをつけないといけない。
- iv. 保護ガラスとボードへの取り付けに使用する留め具は、プレーが行われる側とは反対側に取り付けるものとする。
- v. 保護ガラスのパネル間の隙間は 5mm 以下でなくてはならない。
- vi. 保護ガラスは、スコアキーパーズ・ベンチの前にある直径 10cm の穴以外には、いかなる穴があってはならない。
- vii. 保護ガラスは、他の部分に影響を与えずに 1 枚ずつ交換できる形態で設置するものとする。

第 15 条 - 保護ネット

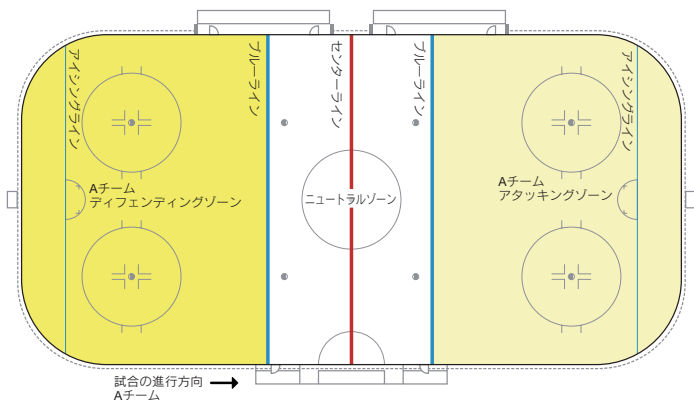
- i. 適切な高さの保護ネットを、両方のゴール裏のエンドゾーンの保護ガラスの上と、そこから少なくともアイシング・ラインがボードと交差する位置までをカバーする形でリンク周囲に吊るすものとする。
- ii. IIHF の大会では、ゴール裏の保護ネットは必須の要素である。

第 16 条 - ドア

- i. 氷面にアクセスできるすべてのドアは、観客エリアに向かって開かなくてはならない。
- ii. ドアとボードの間は、5mm 以下でなくてはならない。

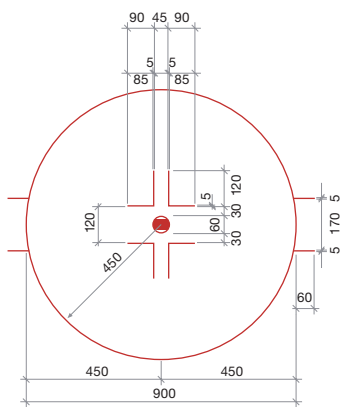
第 17 条 - 氷面のマーキング/ゾーン

- i. 氷面は、氷面からボード上部のダッシュャまで垂直に伸びる5本のライン、つまりアイシング・ライン、ブルーライン、センターライン、ブルーライン、アイシング・ラインによって縦方向に分割されなければならない。
- ii. リnkはブルーラインによって3つのゾーンに分けられ、それぞれディフェンディング・ゾーン、ニュートラル・ゾーン、アタッキング・ゾーンと呼ばれる。それぞれ順番にアイシング・ラインからブルーラインまで、2本のブルーラインの間、ブルーラインからアイシング・ラインまでと定義され、計測は各ラインの中央で行う。
- iii. センターラインは、リンクを等しく2分割する。幅は30cmで、キックプレート、およびボードのダッシュャの高さまでラインを伸ばすものとする。ボードに広告が許可されている場合でも、センターラインはキックプレートまでは伸びているものとする。
- iv. 2本のアイシング・ラインは、幅が5cmで、リンク両端でボードの中央部分（曲がっていない部分）から4メートルの位置に引くものとする。
- v. ブルーラインは、幅が30cmで、リンク両端でボードの曲がっていない中央部分から22.86メートルの位置に引き、キックプレートとボードまでラインを伸ばさなければならない。ボードに広告が許可されている場合でも、ブルーラインはキックプレートまでは伸びているものとする。
- vi. 屋外リンクでは、すべてのラインの幅は5cmでなくてはならない。



第 18 条 - 氷面のマーキング/フェイスオフのサークルとスポット

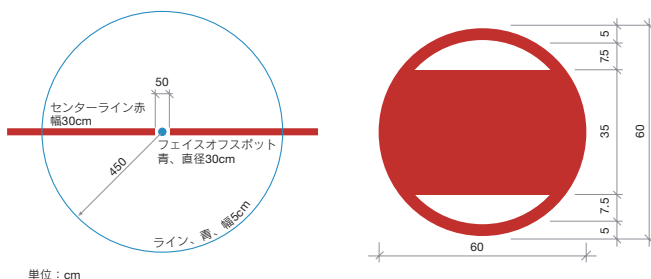
- i. 氷面には、9つのフェイスオフ・スポットがなければならない。この場所でのみ、オンアイス・オフィシャルはバックをドロップして、試合を開始することができる。
- ii. すべてのフェイスオフ・スポットは、センターアイスにある青を除いて、赤でなければならない。
- iii. 直径 30cm のセンターアイス・スポットは、氷面の中心にマークしなければならない。このスポットを中心として、半径 4.5 メートルの円を幅 5cm の青いラインで描くものとする。この円がセンター・フェイスオフ・サークルである。
- iv. ニュートラル・ゾーンには、直径 60cm のフェイスオフ・スポットを 4 か所、マークするものとする。各ブルーラインから 1.5 メートルの位置に、2 つずつとする。これらのフェイスオフ・スポットは、エンド・ゾーンの 4 つのフェイスオフ・スポットと同様、両方のゴールラインの中心を結ぶ仮想直線から同じ距離だけ離れているべきである。
- v. 両方のエンド・ゾーンで各ゴールの両サイドに、合計 4 つの直径 60cm のフェイスオフ・スポットと、フェイスオフ・スポットの中心から半径 4.5 メートルのサークルを、幅 5cm の青いラインで描くものとする。エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットは、



単位：cm

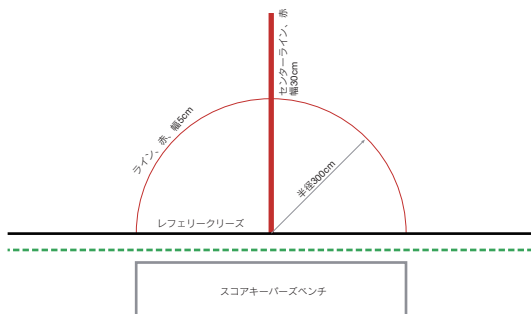
両側に2つずつ「L」のマークを描くものとする。

- vi. エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットの位置は、各アイシング・ラインから6メートルの仮想直線上になければならない。この線上で2つのゴールラインの中心を結ぶ仮想直線から左右に7メートルの2つのポイントをマークする。このポイントが、エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットの中心である。



第19条 - 氷面のマーキング/クリーズ

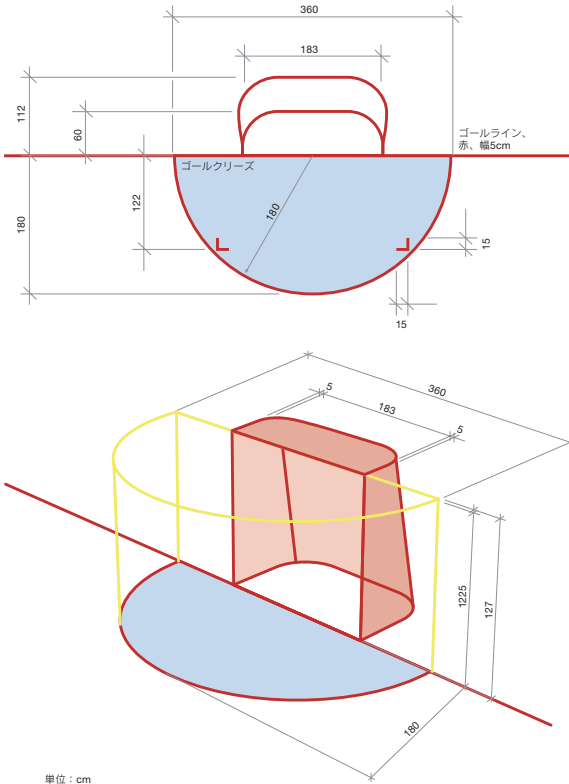
- i. 氷上には3つのクリーズがある。ゴールキーパーのいる各ゴールネット前に1つずつ計2つ、そしてオンアイス・オフィシャルのいるスコアキーパーズ・ベンチの前のボードに1つとする。
- ii. オンアイス・オフィシャルのクリーズは、スコアキーパーズ・ベンチの前に半径3.0メートルの半円として幅5cmの赤いラインで描かなくてはならない。プレイヤーは、オンアイス・オフィシャルが、お互いに話し合っている場合、またはオフアイス・オフィシャルに報告している場合はプレー中断時に、このエリアに入ってはならない。



- iii. 各ゴールネットの前のゴール・クリーズは、幅5cmの赤いラインで描くものとする。
- iv. ゴール・クリーズ内は水色に塗るものとし、ゴールラインからゴールの内側の

ネットまでの部分は白色とする。

- v. ゴール・クリーズは3次元の空間であり、氷面のクリーズのラインによって描かれたスペースおよびそのクリーズのマーキングからゴール・フレーム上端までの空間を含むものとする。
- vi. ゴール・クリーズは以下のように描かなくてはならない。
 1. ゴールラインの中心を中心点として、半径 180cm の半円を幅 5cm のラインで描く。
 2. 1 辺の長さが 15cm の L 字形のマークを左右両方のフロント・コーナーに描く。
 3. L 字形のマークの位置は、ゴール・クリーズの半円の線上で、ゴールラインから 122cm の地点である。
- vii. クリーズを描く際の測定は、ラインの幅部分もすべてがクリーズに含まれるよう、ラインの外側の端から行うものとする。



第 20 条 - ゴールネット

- i. リンクには両端に1つずつ、2つのゴールネットがなくてはならない。
- ii. ゴールネットは、ゴール・フレームとネットで構成される。
- iii. ゴールネットの開いている側は、センター・アイス・スポットに向いているものとする。
- iv. リンクの両端にある各ゴールネットは、アイシング・ラインの中央に位置するものとし、試合中に動いたりすることがないようにしっかりと固定されているものとする。トップレベルのIIHF大会では、ゴール・フレームを固定する際には柔軟性の高いゴール・ペグを使用し、激しい接触があった場合にはゴールネットが外れるようにしておくことが必須である。このような設備の採用は、他の大会でも強く推奨される。ゴール・ペグの穴は、アイシング・ラインに位置していなければならない。
- v. ゴールポストは氷面から垂直に高さ 1.22メートルとし、両ポストの間隔（内側を計測）は 1.83 mとする。ゴール・フレームは、指定されたデザインで直径 5 cm、スチール製の管状のゴールポストとクロスバーで構成され、色は赤とする。
- vi. ゴールポストとクロスバーには、氷面に沿った底部の白いフレームと、ポスト上部から後方に伸びてネットがかけられる白いフレームが取り付けられる。ゴールラインから後方のフレームの最も深い位置までの長さは 60cm 以上 1.12 m以下とする。
- vii. 耐久性の高い白色のナイロン製ネットをゴール・フレームの後方部分にしっかりと取りつける。この際には、ゴールネットに入ったバックをしっかりととらえられるよう、またバックが正面以外からゴールネットに入ることをないように取り付けるものとする。
- viii. オンアイス・オフィシャルは、各ピリオドの開始前にネットの状態をチェックする必要がある。ネットに何らかのダメージを発見した場合には、必要な修理を行うまで試合を開始することはできない。
- ix. ゴールポストとクロスバー以外の白いフレームの内側部分は、白い保護パッドで覆わなくてはならない。底部のフレームの保護パッドは、ゴールポストから 10cm 以上離れた位置から始まり、バックがゴールラインを越えるのを邪魔しないように取り付けなければならない。

第3章 - チームとプレイヤー

概要 - アイスホッケーの試合は、オンアイス・オフィシャルの指示に従ってプレーする2つのチームで争う。

一貫性を保つために、この規則本では男性の三人称代名詞（彼）を使用しているが、別途明記されている場合を除いて、すべての規則は等しく女子のアイスホッケーにも適用される。

第21条 - チーム構成

- i. 試合をするチームは、試合開始時に最低でも5人のスケーターと1人のゴールキーパーを氷上に送り出すことができないなければならない。

第22条 - 没収試合

- i. 両チームが氷上にありながら、一方のチームが何らかの理由でプレーを拒否した場合、レフェリーは拒否しているチームのキャプテンに30秒以内にプレーを始めるよう警告する。それでもそのチームがプレーを拒否した場合、レフェリーはこれをベンチ・マイナー・ペナルティとする。同様の事態が繰り返される、または続く場合には、レフェリーは試合を中断し、この事態を当該管轄機関に報告する。
- ii. 一方のチームが氷上に出でおらず、キャプテン、マネージャー、またはコーチを通じてレフェリーが命じても氷上に出てプレーを開始しない場合、レフェリーはそのチームがプレーを行うまで2分間の猶予を与える。この2分間にそのチームがプレーを開始した場合、これはベンチ・マイナー・ペナルティとなる。この2分間に氷上に出ることを引き続き拒否している場合には、レフェリーは試合を中断し、この事態を当該管轄機関に報告する。
- iii. 規定される人数のプレイヤーが氷上にいて、プレーの開始を拒否しているチームは、試合を没収され、相手チームの勝利が宣告されるものとする。
- iv. 試合中にペナルティおよび選手のケガにより、必要な数のプレイヤーを氷上に出せないチームは、試合を没収され、相手チームの勝利が宣告されるものとする。
- v. 一方のチームがペナルティ・ショット戦を拒否する場合には、相手チームが勝利を与えられる。

第23条 - 出場資格のないプレイヤー

- i. プレイヤーが試合でプレーするためには、IIHFおよび加盟国の連盟の両方の基準を満たしていなければならない。具体的には、国籍と年齢の条件を満たし、トーナメント前、大会前、または試合前のプレイヤー登録リストおよびゲーム

シートにリストされていないなければならない。

- ii. プレイヤーに出場資格があるかどうかを判断する決定的な要因は、(背番号ではなく)プレイヤーの名前がラインナップに正しくリストされているかどうかである。
- iii. 試合中にゴールが決まった時に、ゴールを決めたチームの氷上にいるプレイヤーの一人に出場資格がなく、ゴールが決まった直後にセンターアイスでフェイスオフを行う前にレフェリーがその事実を知らされた場合には、ゴールは無効となるものとする。ただし、出場資格のないプレイヤーのいるチームのそれ以前のゴールは、認められるものとする。
- iv. ペナルティを与えられたプレイヤーが、そのペナルティの間に出場資格がないと明らかになった場合、そのプレイヤーは退場となり、キャプテンを通じてコーチが指名する別のスケーターが残り時間のペナルティを受けるものとする。
- v. 試合中に出場資格がないことが明らかになったプレイヤーは、ペナルティを受けることなく即座に退場となる。
- vi. あらゆる場合において、出場資格のないプレイヤーは該当管理機関に報告される。

第 24 条 - 用具をつけたプレイヤー

- i. 試合開始の 60 分前までに、各チームの代表者はスコアキーパーに、キャプテンとキャプテン代行の名前を含むチームのラインナップ (プレイヤーの指名と用具を身につけた時の背番号) を提出しなければならない。
- ii. IIHF のトーナメントでは、試合開始の 2 分前までに各チームの代表者はラインナップの確認を行わなければならない。ただし最初のフェイスオフまでにプレイヤーの追加または抹消が可能である。
- iii. 試合開始後は、第 3 ゴールキーパー以外の変更または追加は認められない。
- iv. スタッフ・メンバー (コーチ、アシスタント・コーチ、ゼネラル・マネージャー、またはその他のチーム・オフィシャル) は、ケガをしたプレイヤーを介護する場合を除いて、オンアイス・オフィシャルの同意なく氷上に入ることはできない。
- v. 各チームは、1 試合で最大 20 人のスケーターと 2 人のゴールキーパーに用具をつけさせることができる。
- vi. 試合に出場資格があると見なされるためには、プレイヤーはスティックを持ち、スケート靴を履いて、すべての用具を身につけていなければならない。すべての用具とは、スティック、スケート靴、防具、チームのユニフォームである。

- vii. すべての防具は、グローブ、ヘルメット、ゴールキーパーのパッドを除いて、ユニフォームの下につけなくてはならない。
- viii. プレイヤーは、ピリオドの終了時またはプレーの中断時に氷上でウォームアップをしてはならない。
- ix. 出場資格のあるプレイヤーのみが、ラインナップ・シートに記入することができ、試合でプレーすることができる。
- x. ゲームシートにはリストされていないが、トーナメントまたは大会に登録されているプレイヤーは、試合前のウォームアップには参加することができる。

第 25 条 - チームの人員

- i. 各チームはベンチの後ろに、コーチとして活動するスタッフ・メンバーを1名と、選手がケガをした場合に治療する有資格のトレーナーまたは医療従事者、最低でも1名を配置するものとする。

第 26 条 - チーム・オフィシャルとテクノロジー

- i. チーム・オフィシャルは、プレス・ボックスにいるアシスタント・コーチとの無線連絡を除いて、試合中にプレイヤーズ・ベンチまたはその近くに立って、いかなる形態のテクノロジーも利用することはできないものとする。この禁止事項には、これらに限られないが、ビデオ装置、コンピュータ、スマートフォン、iPad、またはその他の電子機器による助言や相談が含まれる。

第 27 条 - 試合中の氷上のプレイヤー

- i. 試合規則により、1チームは試合中に4人（ペナルティによりゴールキーパー1名とスケーター3名）以上、6人（ゴールキーパー1名とスケーター5名、またはスケーター6名）以下の選手しか、氷上に出ずことはできない。
- ii. 試合中、スケーターは自由に動き、あらゆるポジションでプレーすることができるが、標準的な6つのポジションは、ゴールキーパー、レフト・ディフェンス、ライト・ディフェンス、センター、レフトウィング、ライトウィングである。
- iii. 試合中はいついかなる時も、氷上には1人のゴールキーパーしか入ってはならない。ゴールキーパーが退場となった場合には、スケーターが代役を務めることができる。しかしこのスケーターは用具、バックのフリーズ、相手プレイヤーとの身体的接触において、ゴールキーパーの規則でプレーすることはできない。

第 28 条 - キャプテンとキャプテン代行

- i. 各チームは、試合のラインナップにリストされているスケーターの中から、キャプテン1名と2名のキャプテン代行を指名しなければならない。キャプテンを

指名せず、3名のキャプテン代行を指名することはできない。

- ii. 試合中にキャプテンまたはキャプテン代行を変更することはできない。キャプテンが退場となる、またはケガにより途中で試合に出場できなくなった場合には、キャプテン代行の1人がキャプテンの役割を引き継ぐものとする。
- iii. キャプテンは「C」のマークを、キャプテン代行は「A」のマークをユニフォーム前面の目立つ場所につけなければならない。マークは高さ8cmで、ユニフォームの色とは対照的な色でなければならない。
- iv. 試合中は、指名されたキャプテンまたはキャプテン代行のみが、ペナルティを受けていなければ、規則の解釈に関係する事項をレフェリーと話し合うことができる。
- v. キャプテンとキャプテン代行の両方が氷上にいる場合には、キャプテンのみが規則の解釈についてレフェリーと話し合うことができる。
- vi. 氷上にいないキャプテンおよびキャプテン代行は、オンアイス・オフィシャルに要求されない限り、いかなる状況についてもレフェリーと話し合うためにプレイヤーズ・ベンチから出てくることはできない。要求されていないのにプレイヤーズ・ベンチから出てきた場合、レフェリーは戻るように指示し、さらにもし2度目の違反をしたらミスコンダクト・ペナルティを与えるという警告を、ヘッドコーチに対して与えるものとする。
- vii. ペナルティの理非曲直についての抗議は、規則の解釈に関する問題ではなく、禁止されている。ペナルティのコールに異議を唱えるプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを受ける場合がある。

第4章 - スケートの用具

概要：スケーターの用具はスティック、スケート靴、防具、ユニフォームである。グローブ、ヘルメット、スケート靴を除くすべての防具は、ユニフォームの下につけなければならない。用具は安全基準を満たす必要があり、スケーターを守るためにのみ使用されるものとし、プレー能力を高める、または相手プレイヤーにケガをさせるために使用されてはならない。ヘルメットを含むすべての用具は、試合前のウォームアップでも適切に身につけていなければならない。

第 29 条 - 危険な用具

- i. 違法な用具、IIHF の基準を満たしていない用具、およびプレーに適さないと見なされる用具は、すべて危険な用具と分類され、このような用具を使用するプレイヤーは第 128 条に規定するペナルティを受ける。
- ii. レフェリーは、いついかなる時も用具のあらゆる部分の測定を要求することができる。用具が以下に規定される IIHF の基準を満たしていないとレフェリーが判断する場合には、危険な用具と見なされ、没収される。
- iii. 危険な用具を使用するプレイヤーは氷上から退去を命じられ、レフェリーが警告を発する。違法な部分を修正またはその用具を外すまでは、プレイヤーは試合に出場することはできない。
- iv. 危険な用具には、相手プレイヤーにケガさせるようなバイザーのかぶり方、承認されていない用具の装着、危険または違法なスケート靴またはスティックの使用、ユニフォームの上への用具の装着（グローブ、ヘルメット、ゴールキーパーのパッドを除く）、片方または両方のグローブの手のひら部分に切り目を入れることが含まれる。

第 30 条 - エルボーパッド

- i. エルボーパッドは厚さ 1.27cm 以上のスポンジラバーや同様の素材の柔らかかなカバーで覆われていなければならない。

第 31 条 - 顔面の保護

- i. スケートのヘルメットには、顔面を保護するために 2 種類の保護具、つまりフェイスケージまたはバイザーのいずれかを取りつけることができる。
- ii. バイザーは、前面から側面に渡って、両目と鼻がすべて隠れるようにヘルメットに取り付けられなければならない。
- iii. IIHF の選手権大会に出場する加盟国の連盟は、自国のプレイヤーにアイスホッケー専用で製造されたヘルメットを着用させ、適宜、バイザーまたはフェイス

ケージを取り付けなければならない。

- iv. 1974年12月31日より後に生まれた男子プレイヤーは、最低でもバイザーを着用しなければならない。
- v. すべての女子プレイヤーは、フェイスケージ付きのヘルメットを着用しなければならない。
- vi. 18歳以下のすべてのプレイヤーは、出場する大会またはトーナメントに関係なく、バックもスティックのブレードも貫通できないように作られたフェイスケージを着用しなくてはならない。
- vii. スケーターは色付きまたは薄い色付きのバイザーまたはフェイスケージを着用してはならない。
- viii. バイザーまたはフェイスケージにひびが入ったり、破損したりしたスケーターは、引き続き氷上にいる間はプレーを続けられるが、氷上を一度去った場合には、修理または交換をした後でなければ氷上に戻れないものとする。

第32条 - 蛍光素材

- i. 氷上のあらゆる人員の用具、服、またはユニフォームには、いかなる部分にも蛍光素材を使用してはならない。

第33条 - グローブ

- i. スケーターのグローブは、適切なデザインで手と手首の部分を覆っていないといけない。
- ii. グローブの手の甲の部分は柔らかい素材であるものとし、縫い付けられたパッド以外の素材や異物が入っていない。

第34条 - ヘルメット

- i. 試合前のウォームアップと試合（レギュレーションタイム、延長、ペナルティ・ショット戦）の間は、スケーターはアイスホッケー専用で製造された認証ヘルメットを着用し、アゴのストラップをしっかりと締めおかななくてはならない。
- ii. IIHFの選手権大会でスケーターがウォームアップ中にヘルメットを着用していなかった場合、スタンバイレフェリーはその違反を当該管理機関に報告する。国内大会の場合には、この手順は各国連盟の規則に従うものとする。
- iii. スケーターは、ヘルメットの下端と眉毛との間に指1本分以上の間隔が開かないようにヘルメットを着用しなければならない。また、アゴひもとアゴの間のゆとりも、指1本分のみとする。

- iv. プレー進行中にヘルメットが脱げたスケーターは、直ちにプレイヤーズ・ベンチに戻らなければならない。バックに触れることも、プレーに加わることも許されない。またプレーに参加していないからといって、氷上でヘルメットをかぶり直すことは許されない。
- v. スケーターは、相手プレイヤーをプレイヤーズ・ベンチに戻すために、またはプレーに加わらせないために、相手プレイヤーのヘルメットを故意に脱がせてはならない。
- vi. スケーターのヘルメットには、ユニフォームと同じ番号または正式に承認された広告以外には、いかなるデザインも文字も記入してはならない。
- vii. スケーターはプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスに座っている間も、清掃または修理している間を除いて、ヘルメットを着用しなければならない。

第 35 条 - 首とのどのプロテクター

- i. 18 歳以下のすべてのプレイヤーは、出場している大会またはトーナメントに関係なく、首とのどのプロテクターを着用しなければならない。

第 36 条 - すねパッド

- i. スケーターのすねパッドは、標準的なスケーターのストッキングにぴったりと入るサイズでなければならない。すねパッドに突起部分はないものとし、製造されたすねパッドに追加的な細工をしてはならない。

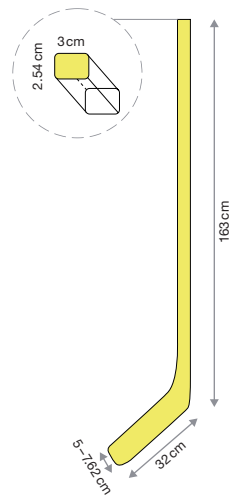
第 37 条 - スケート靴/スケーター

- i. スケート靴は、靴、ブレード、ブレードホルダー、靴ひものみで構成されなければならない。
- ii. 靴の部分はスケーターの足に合っているものとし、過度に幅が広かったり、長さが長かったりしてはならず、いかなる付属物もつけてはならない。
- iii. ブレードは先端部分から後部まで滑らかでなくてはならず、常にブレードホルダーにしっかりと留められているものとする。フィギュア・スケートのように先端にギザギザがついてはならない。
- iv. ブレードの先端と後部はブレードホルダーで適切に覆われ、ホルダーから突き出ているのはならない。ブレードはスピードスケートの靴のように、つま先部分またはかかと部分より伸びてはならない。
- v. スケータの滑る速度やスケート能力を高めるような、機械的な付属品や機器などを取り付けてはならない。

- vi. 靴ひもは蛍光色も可で、どんな結び方をしてもよいが、氷面に触れるほど長くしてはならない。

第 38 条 - スティック/スケーター

- i. スティックは木製、または IIHF が承認したその他の素材でなければならない。いかなる突起部分もあってはならず、すべての角は面取りされていなければならない。
- ii. スティックのブレードの湾曲度は、ヒールとブレードの先端を結ぶ直線上から計測した垂直線が 1.5cm を超えない範囲に制限されるものとする。
- iii. スティックの湾曲は 1 カ所で、ブレードは 1 つのみであるものとする。湾曲計による測定でブレードの曲がりか規定以外の物は、違法なスティックと見なす。
- iv. スティックのシャフト部分は、上部からブレードの始まる部分まで直線でなければならない。
- v. スティック上部の先端部分は、保護材で覆ってなければならない。金属製スティックの先端部分でキャップが外れたり、落ちたりしている場合には、そのスティックは危険な用具と見なされる。
- vi. スティックのシャフトの空洞部分に何らかの物質を詰めて、重量、材質、目的を変えることは禁止される。
- vii. スティックのどの部分にも、蛍光色以外のあらゆる色の粘着テープでも巻くことができる。蛍光色に塗られたスティックは使用できない。
- viii. 破損したスティックでプレーすることは反則となる。プレー中にスティックが破損したスケーターは、直ちにそのスティックを破棄しなければならない。
- ix. いついかなる時も、スケーターはゴールキーパーのスティックを使用してはならない。
- x. いついかなる時も、スケーターは 1 度に 2 本以上のスティックを使用してはならない。
- xi. スケーターが相手プレイヤーのスティックを使用することは、氷上から拾い上げるか、相手プレイヤーの手から奪うかにかかわらず禁止される。
- xii. スティックのシャフトは、先端からヒールまで



の長さが最大 163cm、幅は最大 3cm、厚さは最大 2.54cm であるものとする。

- xiii. スティックのブレードは、底部はヒールから先端までが最大 32cm、高さは 5 ~ 7.62cm であるものとする。
- xiv. 以下の場合は前述の長さの規定が免除される。(1) プレイヤーの身長が 2.0メートル以上。(2) 規定外のスティックを使用する前に、適宜、IIHF に文書により使用の申請をする。(3) シャフトの長さは 165.1cm を超えない。

第 39 条 - テープ

- i. ブレードに使用できるのは、スティックに巻くテープのみである。剥離紙を剥がして貼るタイプの粘着テープは使用してはならない。

第 40 条 - ユニフォーム/スケーター

- i. チームのすべてのプレイヤーは、同じ上着、パンツ、ストッキング、ヘルメットを着用しなければならない。
- ii. ユニフォームのすべての上着は、前面のロゴ、袖と背中中の数字の字体、背中中の名前の字体も含め、同じデザインでなければならない。
- iii. プレイヤーは、一部を切断する、書き込みをする、マークをつけるなど、いかなる方法であれ、ユニフォームに手を加えてはならない。
- iv. 対戦する 2 チームのユニフォームの色が似ていて、プレイヤーを間違える可能性があるとしてレフェリーが判断する場合には、ホームチームがユニフォームを変えなければならない。
- v. ユニフォームの主要な色は、名前と数字を除いて、上着とストッキングの約 80% を占めていなければならない。
- vi. ユニフォームの上着の裾は、パンツにしまわず外に出さなければならない。
- vii. 上着はプレイヤーの体の線が出る程度の大きさであるものとし、過度にぶかぶかであってはならない。
- viii. 上着の裾はパンツの裾よりも長くなってはならず、袖はグローブの指よりも長くなってはならない。
- ix. 各プレイヤーは、上着の背中には高さ 25 ~ 30cm の数字、両袖には高さ 10cm の数字を入れるものとする。番号は、1 ~ 99 の整数であるものとする(分数や小数は不可)。
- x. 2 人のプレイヤーが 1 つの試合で同じ番号を使用してはならない。

- xi. 試合開始後は、プレイヤーは背番号を変えたり、他のプレイヤーと交換したりしてはならない。プレイヤーは1試合だけでなく、トーナメントまたは大会の間、同じ番号をつけなければならない。
- xii. 第40条 xi 項の唯一の例外は、試合中にユニフォームが血で汚れたり、ひどく破れた場合である。このような場合にはオンアイス・オフィシャルが、氷上から退出し、名前が入っていない別の番号の入った、指定された上着を着るよう命じる場合がある。
- xiii. 上着の背番号と名前がよく見えなくなるほど髪が長いプレイヤーは、ポニーテールにするか、ヘルメットの中にまとめなければならない。
- xiv. ユニフォームには、グラフィティ（落書き）のようなデザイン、模様、イラスト、スケッチ、または侮辱的または卑猥な言葉、文化、人種、または宗教に関するスローガンを入れてはならない。
- xv. IIHF の試合でプレイヤーは、試合またはトーナメント前に IIHF が承認したフォントで高さ 10cm の大文字、垂直なブロック体で、上着の背中上部に名前を入れなければならない。
- xvi. すべてのプレイヤーは試合前のスケートイングでも、試合で着用するのと同じ背番号の同じユニフォームを着用しなければならない。
- xvii. これらの規定に従わないプレイヤーは、試合に出場することはできない。

第 41 条 - プレイヤーの用具の計測

- i. レフェリーはいつでも、用具のあらゆる部分の測定を要求することができる。本規則に規定される IIHF の基準に準拠していないとレフェリーが判断した用具は、危険な用具と見なされ、本規則または IIHF の基準に従って修正されるまでは試合で使用することはできない。
- ii. 用具の違反により、ゴールが取り消されることはない。
- iii. スケートターの用具の測定は、スティックに制限される。
- iv. 相手チームの用具の寸法についてレフェリーに正式な抗議ができるのは、チームのキャプテンとキャプテン代行のみである。抗議はプレーの中断時、またはピリオドの開始前に行うことができる。
- v. レフェリーは、必要な測定を直ちに行う。抗議が認められない場合には、抗議をしたチームはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。抗議が認められた場合には、違反をしたプレイヤーはマイナー・ペナルティを与えられ、違法な用具はレフェリーによってプレイヤーズ・ベンチに戻される。

- vi. 測定の要求は1度のプレー中断時には1チームの1つの測定に限られるが、キャプテンは1試合で何度でも測定の要求をすることができる。
- vii. 試合の最後2分間または延長の最中に、2人少ないチームのキャプテンが用具の測定を要求し、その抗議が認められなかった場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。抗議が認められた場合には、違反したプレイヤーはマイナー・ペナルティを与えられる。
- viii. スティックを測定されるプレイヤーは、その要求がなされる時にそのスティックを保持していなければならない。そのプレイヤーはベンチにいても氷上においてもよいが、レフェリーは当該のスティックがそのプレイヤーのものであることを、目視で確認しなければならない。
- ix. スティックが規則に違反していると見なされた場合には、違反したスケーターは直ちにペナルティ・ボックスに入らなければならないが、チームメイトが他のスティックを渡すことができる。レフェリーは違反しているスティックをそのチームのプレイヤーズ・ベンチに戻すが、基準の寸法に修正することでそのスティックは再び使用できる。そのスティックは再度測定される場合もある。
- x. レフェリーがスティックの湾曲部を測定する際に、何らかの理由で湾曲計を使用できない場合には、そのスティックは規則に違反していると見なされ、試合では使用できなくなる。しかしいずれのチームにもペナルティは科されない。
- xi. プレイヤーまたはゴールキーパーのスティックは、延長、ペナルティ・シュート戦、または試合開始から終了までのあらゆる時点で測定することができる。

第 42 条 - スケーターのスティックの測定/ゲームウィニング・ショット戦

- i. ゲームウィニング・ショット戦の間、キャプテンはスティックの測定を要求することができる。
- ii. スケーターがペナルティ・ショットを打つ前に測定が要求され、スティックが違反していなかった場合には、要求したチームはベンチ・マイナー・ペナルティを科され、スケーターの1人がペナルティ・ボックスに入らなければならない。その時点から、ペナルティ・ボックスに入ったスケーターはペナルティ・ショット戦に参加できなくなる。このあと、スティックを測定されたスケーターはペナルティ・ショットを打つ。
- iii. 第42条ii項の測定でスティックが規則に違反していた場合には、ペナルティ・ショットを打とうとしていたスケーターはペナルティ・ボックスに入らなければならない。その時点からペナルティ・ショット戦に参加できなくなる。その分のペナルティ・ショットは、他のスケーターが打つよう指名されるものとする。
- iv. キャプテンはペナルティ・ショット戦のすべてのショットの前後にスティックの測定を要求できるが、1回の「中断」時間（つまり2本のペナルティ・ショット

トの間)には1回のみである。

- v. スケーターがペナルティ・ショットを打った後に測定をした場合、処分は第42条ii項および第42条iii項と同じである。規則に違反したスティックでスケーターが決めたゴールでも、得点として認められる。

第5章 - プレー規則／一般

概要 - プレー規則はアイスホッケーの試合を行う際の基本であり、いついかなる時も尊重され、これに準拠しなければならない。氷上でのすべての違反を列挙する努力はしているものの、以下の規則で規定されていない違反もある。オンアイス・オフィシャルは本規則に基づいて、フェアプレーの精神に反し、アイスホッケーというスポーツの品位を貶めると見なされる、規定されていないその他の違反に対してペナルティを科す権利を有する。

第 43 条 - 試合の進行

- i. 試合は 20 分のピリオド 3 つと、必要に応じて延長、ゲームウィニング・ショット戦で構成される。
- ii. 試合では 2 チームがゴール数を競う。より多くのゴールを決めたチームが勝者となる。
- iii. 規則に従って、相手チームのゴールネットに正当な方法でバックを入れるとゴールとなる（この例外については、第 179 条と第 180 条「ゴールの授与」を参照）。
- iv. スケーターはスティックでバックをコントロールし、氷上を滑る、バックをパスまたは打つことによってゴールを目指す。
- v. ボディチェックは、アイスホッケーに欠かせない要素で、バックを支配するための最も一般的な方法である。ボディチェックが正当なものであるためには、本規則に規定される一連の基準を満たさなければならない。
- vi. 規則に違反したプレイヤーおよびチーム・オフィシャルは、オンアイス・オフィシャルにペナルティを科されるが、違反が重大な場合には、当該管轄機関によるペナルティを受ける。

第 44 条 - プレー時間

- i. レギュレーションタイムは、20 分間のピリオドが 3 つと、中断時間で構成される。
- ii. ピリオドの間には、15 分間のインターミッションが入る。
- iii. 各ピリオドの開始時に、チームはエンドを変える。
- iv. 各ピリオドの開始前に、整氷を行わなければならない（5 分および 10 分の延長ピリオドを除く）。
- v. 60 分のレギュレーションタイムが経過しても同点の場合には、第 3 ピリオド

に続いて延長を行う。この延長は5分ピリオド、10分ピリオド、または20分ピリオドで、いずれの延長の場合もサドンデス方式(次のゴールを決めたチームが勝利)である。ゲームウィニング・ショット戦では1チーム当たり3本のショット(必要な場合)で、この3本を打った後のゴール数が同じ場合には、サドンデス方式のゲームウィニング・ショット戦を続ける。

第45条 - スコアクロック

- i. スコアクロックは試合の時間を計測し、ピリオドの長さ(20分、10分、または5分)から0:00までカウントダウンしていく。
- ii. スコアクロックはオンアイス・オフィシャルによるパックのフェイスオフで動き始め、オンアイス・オフィシャルによるホイッスルで停止する。
- iii. スコアクロックで余分な時間が経過した場合(特にフェイスオフが失敗した場合やタイムキーパーのホイッスルに対する反応が遅かった場合など)には、オンアイス・オフィシャルはビデオ・ゴール・ジャッジと協議して、必要な調整を行うことができる。

第46条 - ホイッスル

- i. オンアイス・オフィシャルがホイッスルを吹いてプレーを中断した時には、プレイヤーは相手プレイヤーとの接触をやめて、パックを放棄しなければならない。
- ii. 試合の進行中は、オンアイス・オフィシャルが笛を吹いてプレーを中断するまでプレーは継続される。

第47条 - パック

- i. パックの色は主に黒とし、硬化ゴムまたはIIHFの承認したその他の材質のものとする。
- ii. パックは直径7.62cm、厚さ2.54cmとする。
- iii. パックの重さは156～170グラムとする。
- iv. パックに印刷されているロゴ、商標、および広告は、パックの各面で直径4.5cm未満、または面積の35%未満でなくてはならない。パックの両面に印刷することも可能である。



第 48 条 - ウォームアップ

- i. ウォームアップ中は、相手チームのプレイヤーとの身体的接触は許されず、赤いセンターラインを越えて相手チーム側に滑っていくことも許されない。この規則への違反があった場合には、ウォームアップを監視しているスタンバイ・レフェリーが対応する。
- ii. ウォームアップ中に発生した試合規則への違反は、オンアイス・オフィシャルが氷上で直接その違反を目撃していないので、オンアイス・オフィシャルがペナルティを科すことはできない。ただし、該当管理機関が試合後にペナルティを検討する場合がある。

第 49 条 - プレー中のバック

- i. バックが完全な形でなくなった（割れた、または何らかの形で破損した）場合には、プレーを中断する。
- ii. プレーの進行中、プレーで正式に使用されている以外のバックが出現した場合には、バックの所有者が変わる、または偽物のバックが本物に代わって間違っただけでプレーされるまでは、そのままプレーが続けられる。
- iii. バックは常に動いているか、プレーされていなければならない。一方または両方のチームがバックでのプレーを止めた時点で、オンアイス・オフィシャルはプレーを中断し、プレー中断の時点でバックがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで、フェイスオフを行う。

第 50 条 - エンドの交換

- i. チームは、各プレイヤーズ・ベンチに近いゴールネットを守る形で、試合を開始しなければならない。
- ii. チームは各ピリオドの終了後、または 20 分間の延長後に、エンドを交換しなければならない。整氷をしない（つまり延長が 5 分または 10 分の場合も、エンドは交換しなければならない。ゲームウィニング・ショット戦の場合には、最終ピリオド終了時と同じゴールを守る。
- iii. 屋外の試合では、第 3 ピリオドの 10 : 00 でプレーが中断されるので、この時点でエンドを交換することができる。しかし延長ではエンドは交換しない。

第 51 条 - プレーの開始

- i. プレーは、必ずオンアイス・オフィシャルによるフェイスオフによって始まらなければならない。
- ii. 各ピリオドは、センターアイスでのフェイスオフで開始される。それ以外の場

合には、氷上に描かれた9つのうち、指定された1つのフェイスオフ・スポットでプレーが開始される。

第52条 - フェイスオフ位置の決定／一般

- i. 以下で説明する以外に何らかの理由でプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、バックが最後にプレーされたゾーンで、その位置に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- ii. プレー中断の理由が1つのチームによる2つの規則違反(ハイスティックング・ザ・バックと故意のオフサイド)であった場合、その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージが与えられないフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. 両チームが規則違反(ハイスティックング・ザ・バックと故意のオフサイド)を犯してプレーが中断された場合、その後のフェイスオフは、プレーが中断された時にバックがあった位置にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iv. アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・スケーターが原因でプレーが中断した場合、ディフェンディング・チームに同時にペナルティが発生していない限りは、その後のフェイスオフは、ニュートラル・ゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- v. プレイヤーが打ち上げたバックがスコアクロックなどのセンターアイス上のあらゆる障害物に当たった場合には、プレーを中断し、その後のフェイスオフは、バックが打ち上げられた位置から最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

第53条 - フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後

- i. 複数のプレイヤーにペナルティが科され、一方のチームにペナルティが科されたことがスコアクロックに表示された場合、その後のフェイスオフは、ショートハンドになったチームのエンドゾーンの、2つあるうちの1つのフェイスオフ・スポットで行う。ただし、以下の場合を除く。
 1. ゴールが決まった後にペナルティが科された場合には、その後のフェイスオフはセンターアイスで行う。
 2. ペナルティがピリオドの開始前または終了後に与えられた場合には、その後のフェイスオフはセンターアイスで行う。
 3. ディフェンディング・チームにペナルティが科された時に、アタッキング・スケーターがアタッキング・ゾーンのエンドゾーン・フェイスオフトップサークルを越え侵入してきた時、その後のフェイスオフはアタッキング・ゾーンのすぐ外の2つのうち1つのフェイスオフ・スポットで行う。
- ii. アタッキング・ゾーンでのフェイスオフの最中に、アタッキング・チームのスケータにペナルティが科された場合には、フェイスオフの位置は、ペナルティ

を科されたチームのディフェンディング・ゾーンに移動される。

- iii. プレーの中断中に両方のチームに、異なる事象について異なる理由でペナルティが科された場合には、その後のフェイスオフは最後にペナルティを犯したチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- iv. 両方のチームがスコアクロックに表示されるペナルティを引き起こした場合には、その後のフェイスオフは、プレーが中断されたゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- v. アタッキング・プレイヤーがアタッキング・ゾーンでミスコンダクトまたはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科された場合には、その後のフェイスオフは、プレーが中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 54 条 - フェイスオフ位置の決定/負傷

- i. プレイヤーの負傷でプレーを中断した場合には、その後のフェイスオフの位置は、ホイッスルが吹かれた時点のバックの位置とバックを所有していたのがどちらのチームかによって判断する。
- ii. 負傷したプレイヤーのチームがアタッキング・ゾーンでバックを所有していた場合には、負傷したプレイヤーのいた場所に関係なく、その後のフェイスオフはアタッキング・ゾーンのブルーラインの外側にあるフェイスオフ・スポットの1つで行う。
- iii. 負傷したプレイヤーのチームがニュートラル・ゾーンでバックを所有していた場合には、負傷したプレイヤーのいた場所に関係なく、その後のフェイスオフは、ホイッスルが吹かれた時点でバックがプレーされていた位置に最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットの1つで行う。
- iv. 負傷したプレイヤーのチームがディフェンディング・ゾーンでバックを所有していた場合には、負傷したプレイヤーのいた場所に関係なく、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・ゾーンのフェイスオフ・スポットの1つで行う。
- v. オンアイス・オフィシャルが負傷した場合には、得点のチャンスがある場合を除いて直ちにプレーを中断し、その後のフェイスオフは、ホイッスルが吹かれた時点でバックがプレーされていた位置に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 55 条 - フェイスオフ位置の決定/ディフェンディング・ゾーン

- i. ディフェンディング・チームのプレイヤーが、ディフェンディング・ゾーンでボードに沿ってバックをフリーズした場合には、その後のフェイスオフは、プレー中断が発生した側のエンド・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットで行う。

- ii. アタッキング・スケーターがバックを上方にショットまたはパスして、そのバックをニュートラル・ゾーンにいたディフェンディング・スケーターがデフレクションで競技エリアの外に出た場合には、その後のフェイスオフは、ニュートラル・ゾーンで、バックがディフェンディング・スケーターに当たった位置にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. アタッキング・スケーターがバックを上方にショットまたはパスして、そのバックをディフェンディング・ゾーンにいたディフェンディング・スケーターがデフレクションで競技エリアの外に出た場合には、その後のフェイスオフは、エンド・ゾーンで、バックがディフェンディング・スケーターに当たった位置にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iv. アタッキング・チームが故意にオフサイドを犯した場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・チームのディフェンディング・ゾーンで、オフサイドが発生した側のフェイスオフ・スポットで行う。

第 56 条 - フェイスオフ位置の決定／センター・アイス・スポット

- i. 以下の場合には、フェイスオフはセンターアイスのフェイスオフ・スポットで行う。
 - 1. ピリオドの開始時
 - 2. ゴールが決まった後
 - 3. オンアイス・オフィシャルがアイシングのコールでミスをした後
 - 4. 両方のチームのスケーターがセンターライン近くのボード沿いでバックをフリーズした後
 - 5. プレーがアタッキング・ハーフで中断され、違反を犯したチームがバックを所有した後で、ゴールキーパーの交代が早過ぎた時。ただしプレーがセンターラインを越えている場合のみ。バックがセンターラインに達する前にプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、プレーが中断されたゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- ii. いずれのチームにも非がなく、何らかの理由でニュートラル・ゾーンでプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、ニュートラル・ゾーンで、中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。ニュートラル・ゾーンの5つのフェイスオフ・スポットのうち、どれが最も近いかわからない場合には、ホームチームにとって最もテリトリアル・アドバンテージのあるフェイスオフ・スポットを選ぶものとする。

第 57 条 - フェイスオフ位置の決定／アタッキング・ゾーン

- i. アタッキング・チームのスケーターがアタッキング・ゾーンのボードに沿ってバックをフリーズし、これをレフェリーがプレーを中断させるためだと判断した場合には、その後のフェイスオフは、プレー中断が発生した側の、アタッキング・ゾーンのブルーラインの外側にあるフェイスオフ・スポットで行う。

- ii. アタッキング・チームのスケーターがアタッキング・ゾーン内でショットしたバックが、相手チームのプレイヤーの体やスティックに当たることなく保護ガラスを超えて飛んで行ってしまった場合には、その後のフェイスオフは、バックを打った場所に最も近い、アタッキング・ゾーンのブルーラインの外側にあるフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. アタッキング・チームのスケーターがアタッキング・ゾーン内でショットしたバックが、相手チームのプレイヤーの体やスティックに当たってから保護ガラスを超えて飛んで行ってしまった場合には、その後のフェイスオフは、バックが最後に当たった場所の側の、アタッキング・ゾーンのブルーラインの内側にあるフェイスオフ・スポットで行う。
- iv. プレイヤーが氷上のあらゆる場所からゴールに向かってショットを打ち、デフレクションがなくバックがゴールフレームに当たって、プレーが継続できない方向に飛んで行ってしまった場合には、その後のフェイスオフは、バックを打った場所に最も近い、アタッキング・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- v. アタッキング・チームのスケーターが、ハイ・スティック、蹴りの動作、またはオンアイス・オフィシャルまたはビデオ・ゴール・ジャッジが違反と見なすその他の方法でゴールを決めた場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・ゾーンのブルーラインの外側で行う。
- vi. バックがオンアイス・オフィシャルに当たって直接ゴールネットに入った場合には、その後のフェイスオフは、バックがオンアイス・オフィシャルに当たった位置に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- vii. アタッキング・スケーターが、アタッキング・ゾーンにあるゴールネットにぶつかって留め具から外してしまい、その時にそれを避けようとしていなかった場合には、その後のフェイスオフは、バックがあったサイドのアタッキング・ゾーンに最も近い、ニュートラル・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットで行う。しかし、アタッキング・プレイヤーがディフェンディング・プレイヤーによってゴール・フレームへと押し込まれている場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットで行う。
- viii. ホイツルが吹かれたのがブルーライン内側のアタッキング・ゾーンでも、フェイスオフが行われるのがブルーラインの外側になる場合は、以下の4つである。
 - 1. ホイツル後にプレイヤーのいさかいの際に、アタッキングチームのディフェンスまたは、アタッキング・チームベンチから出てきたプレイヤーが、エンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外側を越えてアタッキング・ゾーンに入ってきた場合。
 - 2. アタッキング・チームのスケーターのショットまたはデフレクションで、バックがゴールフレームにも、またはディフェンディング・チームのプレイヤーにも当たることなく、プレーが継続できない方向に飛んでしまった場合。

3. アタッキング・チームのハイ・スティックの行為で、バックがアタッキング・ゾーンに入った場合。
4. アタッキング・スケーターが、ゴール・クリーズ内で立ち位置を固定していた場合。

第 58 条 - フェイスオフの手順

- i. オンアイス・オフィシャルは、指定されている9つのフェイスオフ・スポットのうち、1つにバックをドロップするものとする。
- ii. 各チーム1人のスケーターのみが、フェイスオフに参加できる。
- iii. フェイスオフに参加する2人のスケーターは、スティック1本分程度の間隔を空けてそれぞれ相手エンドを向いて正面に向き合い、スティックのブレードの先をフェイスオフ・スポットの白い部分に置くものとする。
- iv. オンアイス・オフィシャルは、1人のプレイヤーがフェイスオフの準備ができたならばバックを落とすことができる。ただし、フェイスオフに参加していない他のすべてのスケーターがオンサイドで、準備ができた位置にいることが条件である。
- v. フェイスオフがディフェンディング・ハーフで行われる場合、アタッキング・チームのスケーターが先にセットし、その直後にデフェンディング・チームのスケーターがセットする。次にデフェンディング・センタープレイヤーが先にスティックをセットしてから、アタッキング・センターがスティックをセットする。
- vi. フェイスオフがセンターアイスのフェイスオフ・スポットで行われる場合、ピジターチームのスケーターがスティックを先に氷上に置かなくてはならない。
- vii. フェイスオフを行わないすべてのスケーターは、スケートをフェイスオフ・サークルの外に置かなくてはならない（サークルのラインに触れることは可とする）。スケーターのスティックはサークルの内側にあってもよいものとするが、相手チームのプレイヤーまたはそのスティックに触れてはならない。
- viii. またスケーターは、スケートをハッシュ・マーク（破線）から出してはならない（ハッシュ・マークに触れることは可とする）。スケーターのスティックは、2本のハッシュマークの間にあってもよいが、相手チームのプレイヤーまたはそのスティックに触れてはならない。
- ix. すべてのスケーターは、ニュートラル・ゾーンでフェイスオフを行っているスケーターを除いて、彼らから適度な距離を置いて、自チームのエンドの氷上にいなければならない。フェイスオフの間は静止して動いてはならないものとし、フェイスオフに影響を与えたり、干渉してはならないものとする。

- x. スケーターがフェイスオフの位置についたら、その位置を変えることはできない。

第 59 条 - フェイスオフの失敗

- i. フェイスオフをしているスケーターの一方または両方が、指示をされた後すぐに適切な位置につかなかった場合には、オンアイス・オフィシャルは氷上にいるチームメートにフェイスオフの役割を交代するよう指示することができる。
- ii. フェイスオフを行わない他のスケーターの 1 人が、まだ入れない時点でフェイスオフ・サークルに入ってしまったら、オンアイス・オフィシャルはフェイスオフを中断する。この違反をしたチームでフェイスオフを行っていたスケーターは、他のスケーターとフェイスオフの役割を交代しなければならない。
- iii. フェイスオフを行わない他のスケーターの 1 人が、まだ入れない時点でフェイスオフ・サークルに入ってしまう、すでにパックがドロップされている場合には、プレーを中断して再度フェイスオフを行う。ただし相手チームがパックを所有している場合を除く。プレーを中断した場合には、違反したチームでフェイスオフを行っていたスケーターは、フェイスオフの役割を他のスケーターと交代しなければならない。
- iv. フェイスオフの失敗後は、フェイスオフが正しく実行されてプレーが始まるまでは、選手の交代は認められない。ただし、いずれかのチームの氷上の選手数に影響を与えるペナルティが科された場合を除く。
- v. スケーターがパックを蹴ってチームメートにパスし、フェイスオフに勝った場合には、プレーを中断して、再度フェイスオフを行う。違反したチームでフェイスオフを行っていたスケーターは、フェイスオフの役割を他のスケーターと交代しなければならない。
- vi. ハンドパスでフェイスオフに勝った場合には、プレーを中断して、再度フェイスオフを行う。ハンドパスを行ったチームでフェイスオフを行っていたスケーターは、フェイスオフの役割を他のスケーターと交代しなければならない。フェイスオフでスケーターが手でパックに触れても、相手チームがパックを所有した場合にはプレーを続ける。すべてのオンアイス・オフィシャルがこのコールをすることができる。
- vii. 1 回のフェイスオフで、フェイスオフ手順について 2 つの違反をしたチームは、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- viii. オンアイス・オフィシャルがドロップした直後に、プレイヤーが手で空中にあるパックを打つことによって、フェイスオフに勝つことはできない。
- ix. フェイスオフ時にパックをドロップする前に、スケーターのスケートがハッシュマークを越えていた場合には、フェイスオフの反則と見なされる。

- x. フェイスオフ時にバックをドロップする前に、相手または相手のスティックに触れた場合には、フェイスオフの反則と見なされる。

第 60 条 - テレビジョン（コマーシャル）タイムアウト

- i. テレビ放送される IIHF の試合は、ピリオド当たり 2 回のコマーシャル・タイムアウトがある。
- ii. このタイムアウトは、14:00 および 8:00 のマーク表示後のホイッスルで開始される。
- iii. 以下の場合には、コマーシャル・タイムアウトは始まらない。
 - 1. アイシングのコール後
 - 2. パワープレー後
 - 3. ゴール後
 - 4. ペナルティ・ショットのコールにより試合が中断された場合
- iv. 事前に規定された時間分、コマーシャル・タイムアウトが取られなかった場合、その分の最初のコマーシャルはその後の最初のホイッスルによるコマーシャル時間に入れられる。2 番目のコマーシャルは、1 番目のコマーシャル時間後の 2 番目のホイッスル後に入れられる。2 番目のコマーシャルを入れることができない他の事象が発生した場合には、すべてのコマーシャル時間が取られるまで、この手順が繰り返される。唯一の例外は、5 分間の（同時ではない）メジャー・ペナルティがプレイヤーにコールされた時である。この場合、コマーシャル時間は規定された時間で発生する。
- v. テレビジョン・タイムアウトは、延長ピリオドでは禁止される。

第 61 条 - チーム・タイムアウト

- i. 各チームは、1 試合（60 分のレギュレーション・タイムと延長）の間に 30 秒のタイムアウトを 1 回取ることができる。
- ii. コーチに指名されたスケーターまたはコーチ自身が、プレーの中断中にチーム・タイムアウトをレフェリーに要求することができる。
- iii. 氷上のすべてのプレイヤーは、チーム・タイムアウト中にそれぞれのプレイヤーズ・ベンチに自由にいくことができる。
- iv. 両方のチームは同じプレー中断中にタイムアウトを取ることができるが、2 番目にタイムアウトを取るチームは、1 回目のタイムアウトが終了する前にその意向をレフェリーに通知しなければならない。
- vi. チーム・タイムアウトは、プレイヤーの交代終了後にコールすることはできない。

い。

vii. チーム・タイムアウトは、フェイスオフ失敗後にコールすることはできない。

viii. チーム・タイムアウトは、プレー進行中にコールすることはできない。

第 62 条 - 延長ピリオド

- i. 試合では勝敗を決する必要がある（つまり同点は許されない）、レギュレーションタイム後も同点の場合には、サドンデスで 5 分、10 分、または 20 分の延長ピリオドを行うものとする。
- ii. 5 分または 10 分の延長ピリオドの場合には、レギュレーションタイム後に 3 分間の休憩がある。整氷はなく、チームは第 3 ピリオドの時とはゴールを交換する。
- iii. 20 分の延長ピリオドの場合には、通常のインターミッションと同様にチームが各更衣室にいる間に整氷を行い、第 3 ピリオドの時とはゴールを交換する。
- iv. 延長時のペナルティと選手数の調整に関する規則については、第 115 条を参照。

第 63 条 - ゲームウィニング・ショット戦

ゲームウィニング・ショットの手順については、第 176 条、第 178 条を参照。

- i. サドンデスの延長ピリオドでゴールがなかった場合には、ゲームウィニング・ショット戦で勝敗を決める。
- ii. ゲームウィニング・ショット戦を開始する前には、両側エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットの間にあるリンクの中央部分全体を、水をまかずに整氷車で整氷する。
- iii. レフェリーは、両チームのキャプテンをオンアイス・オフィシャルのクリーズに呼んでコイントスを行う。勝った方が先攻か後攻かを定める。
- iv. ゴールキーパーは、延長ピリオドと同じゴールネットを守る。
- v. 各チームのゴールキーパーは、ショットごとに交代することができるが、何らかの理由でショットをやり直す場合には、スケーターとゴールキーパーは負傷した場合を除いて同じでなければならない。
- vi. 各チーム 3 人のスケーターが交互にショットを打つ (A、B、A、B、A、B)。スケーターは前もって指名しておく必要はなく、レフェリーがショットの開始を伝えるホイッスルを吹く時点まで変更することができる。

- vii. 正式なゲームシートにリストされた両チームのすべてのプレイヤーが、ゲームウィニング・ショット戦に参加できる。ただし、延長ピリオドの終了までにペナルティが終了しなかったプレイヤー、およびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科されたプレイヤーを除く。これらのプレイヤーはゲームウィニング・ショット戦の間、ペナルティ・ボックスまたは更衣室にいなければならない。
- viii. 最初の6ショット終了時にゴールが多いチームが勝者となる。6ショットすべてを行う前に勝敗が明らかになった場合には、残りのショットは行わない。
- ix. 6ショット終了時もゲームウィニング・ショット戦のゴール数が同じ場合には、サドンデスでショットを続ける。
- x. サドンデスのゲームウィニング・ショット戦では、勝者が決まるまで、各チームから1人ずつスケーターがショットを打つ。最初の6ショットに参加した者も含むすべてのスケーターが、サドンデスのラウンドが続く限り、ショットを打つことができる。
- xi. 最初の3本のゲームウィニング・ショットで先攻だったチームは、サドンデスの4本目から勝敗が決するまでは後攻となる。(B、A、B、A …)
- xii. レフェリーが促しても、コーチがスケーターをゲームウィニング・ショットに送り出さない、またはスケーターがショットを打つのを拒否した場合には、そのショットは「ノーゴール」となり、相手チームが次のショットを打つ。
- xiii. 一方のチームがゲームウィニング・ショット戦を拒否した場合には、相手チームが勝利を与えられる。
- xiv. レフェリーがビデオ・ゴール・ジャッジとの協議を許されるのは、バックがゴールラインを越えたかどうかに疑念がある場合のみである。ゲームウィニング・ショット戦では、その他の目的でビデオ・ゴール・ジャッジを使用することはない。

第6章 - プレー規則／プレーの中断

概要 - 試合は、オンアイス・オフィシャルによるバックのフェイスオフによって開始される。以下に規定される規則への違反、またはプレーの継続を妨げる事象（バックのフリーズ、バックが競技エリアの外に出た時など）があった場合には、オンアイス・オフィシャルがホイッスルを吹いてプレーを中断する。

第64条 - 観客による妨害

- i. 観客の妨害があった場合には、オンアイス・オフィシャルが当該管轄機関に報告しなければならない。
- ii. 観客が氷上に障害物を投げ入れてゲームの進行に支障が出た場合には、プレーを中断し、その後のフェイスオフはプレーが中断された場所にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. スケーターが観客につかまれたり、妨害された場合には、プレーを中断する。
- iv. 妨害されたスケーターのチームがバックを所有していた場合には、バックの所有チームが変わるまではプレーを続行する。

第65条 - アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング

- i. プレイヤーの数が相手チームと同じか、多いチームのプレイヤーが、バックをあらゆる方法（スティック、グローブ、スケート、体）で自チームのハーフから相手チームのアイシング・ラインを越えさせ（ボードまたは保護ガラスを越える場合を含む）、その際にアタッキング・ハーフでバックがいずれのチームのプレイヤーにも触れられることがなかった場合には、これはアイシングと見なされる。
- ii. ハイブリッド・アイシングの規則では、ラインズマンは2つの判断をしなければならない。1つ目は、自チームのハーフから打たれたバックがアタッキング・ゾーンのアイシング・ラインを越えるかどうか。2つ目は、バックに最初に触れたのがディフェンディング・プレイヤーかアタッキング・プレイヤーかである。
- iii. 2つ目の判断は、最初のプレイヤーがエンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットに到達するまでに下さなければならないが、これより早く判断することもできる。判断基準は、スケーターのスケートである。
- iv. 打たれたまたは前に進められたバックがボード周辺に当たってセンターアイスに戻ってきた場合には、ラインズマンはどのプレイヤーが最初にバックに触るかを判断しなければならない。この時の判断基準は、エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットではなく、バックである。

- v. バックの「奪い合い」がない場合には、ディフェンディング・プレイヤーが、自チームのディフェンディング・ゾーンのブルーラインを越え、バックがアイシング・ラインを越えるまではアイシングはコールされない。
- vi. バックの奪い合いで、どちらのチームのどの選手が最初にバックに触れたか判断ができない場合には、アイシングがコールされる。
- vii. プレーが中断されている場合でのアイシングの状況では、回避可能な接触に関する規則が厳密に適用されなければならない。
- viii. アタッキング・プレイヤーが位置的なアドバンテージを得ていることによって、アイシングが取り消された状況では、プレイヤーは身体的な接触に関する規則の範囲内でプレーしなければならない。

第 66 条 - アイシング・ザ・バック／具体例

第 205 条 - 「アイシングとゴールキーパー」も参照。

- i. アイシングの判断においては、センターラインのライン上はすべてアタッキング・ハーフと見なされる。スケーターが少しでも「ラインに入って」打った場合には、アイシングとは見なされない。
- ii. 「ラインに入って」いるためには、プレイヤーは（スケートではなく）スティックにバックをつけて、センターラインに接触していなくてはならない。
- iii. ディフェンディング・ハーフから相手チームのアイシング・ラインを越えるようにバックを打ってもアイシングとならないのは、ショートハンド（相手チームよりも氷上のスケーター数が少ない状態）でプレーしているチームのみである。
- iv. チームがショートハンドであるか否かは、バックがプレイヤーのスティックから離れた時点で氷上にいたスケーターの数で判断する。ペナルティ・ボックスにいるプレイヤーが、ペナルティ終了時にドアは開けているがまだ氷上に足を踏み出していない場合でも、アイシングの判断においては氷上にいると見なすものとする。
- v. 氷上にいるプレイヤーの数が許可されているより少なくても、その数になった原因がペナルティでない場合、そのチームはショートハンドとは見なされないものとする。
- vi. バックがオンアイス・オフィシャルに当たっていても、アイシングはコールされるものとする。またオンアイス・オフィシャルに当たったことでバックの速度が落ち、結果的にアイシング・ラインを越えなかった場合には、アイシングにはならない。

- vii. アイシングがコールされた後のフェイスオフは、アタッキング・チームのエンド・ゾーンで、プレイヤーが最後にバックに触れた場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- viii. オンアイス・オフィシャルが間違っ てアイシングをコールした場合には、その後のフェイスオフはセンターアイスのフェイスオフ・スポットで行う。
- ix. 以下の状況が発生した場合には、アイシングはコールされないものとする。
 - 1. フェイスオフを行っているスケーターが、直接アイシングをしてしまった場合。
 - 2. ゴールキーパーを除く相手チームのスケーターが、アイシング・ラインを越える前にバックに追いついてプレーすることが可能だった場合（バックがアイシング・ラインを越えるようにスケーターが速度を落とした、または速く滑るふりをするだけで実際にはアイシング・ラインを越える前にバックに追いつこうと本気を出していない場合を含む）。
 - 3. メンバーオーバーのペナルティを避けるためか、またはその他の理由であるかにかかわらず、ラインチェンジをしているプレイヤーが、バックでプレーせず、バックを無視してベンチに向かっている場合。
 - 4. バックが打たれてからアイシング・ラインを越えるまでの間に、相手チームのプレイヤーの体または用具に触れた場合。
 - 5. アイシングのプレーの間にゴールキーパーがゴール・クリーズを離れた場合、またはゴール・クリーズの外にいてバックの方向に移動した場合。
 - 6. バックがゴール・フレームに当たってアイシング・ラインを越えた場合。

第 67 条 - バックが競技エリアの外に出た場合

- i. 打たれたまたはデフレクションによってバックが競技エリアの外（プレイヤーズ・ベンチを含む）に出た場合、またはボードまたは保護ガラス以外のあらゆる氷上の障害物に当たった場合には、本規則で別途規定される場合を除いて、プレーは中断され、その後のフェイスオフはバックが打たれた、またはデフレクションがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- ii. プレイヤーのショットまたはパスで、自チームのプレイヤーズ・ベンチでボードによりかかっている、または氷面にいるチームメートにバックが当たってしまった、またはバックが開いたドアから自チームのプレイヤーズ・ベンチに入ってしまったことでプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・チームにテリトリアル・アドバンテージがないように、バックが打たれたゾーンでバックが打たれた場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. プレイヤーのショットまたはパスで、相手チームのプレイヤーズ・ベンチでボードによりかかっている、または氷面にいる相手にバックが当たってしまった、またはバックが開いたドアから相手チームのプレイヤーズ・ベンチに入ってしまったことでプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、アタ

キング・チームにテリトリアル・アドバンテージがないように、相手チームのプレイヤーズ・ベンチに最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

- iv. フェイスオフから直接、バックが競技エリアの外に出た場合には、同じスポットで再度フェイスオフを行い、競技遅延でスケーターにペナルティを与えることはないものとする。
- v. プレイヤーズ・ベンチのいずれかの端にある保護ガラスは、湾曲しているターンバックルに取り付けられた支柱に接続している（プレイヤーズ・ベンチ内部の保護ガラス）。バックがこの支柱に当たった場合にはプレーは続行されるが、ターンバックルに当たった場合には、バックは競技エリアの外に出たと見なされる。
- vi. バックがゴール裏のネットに当たった場合には、競技エリアの外に出たと見なされ、ホイッスルによってプレーが中断されたのであれば、通常のフェイスオフの規則が適用される（例外事項として、第 70 条 ix 項を参照）。

第 68 条 - フェンス上部にバックが乗った場合（ダッシュにバックが乗った場合）

- i. プレー中にバックがリンク内のフェンス上部に乗り、プレー続行可能と見なされた場合には、プレイヤーは通常の許容される方法によってバックを所有することができる。

第 69 条 - バックがゴールネット（底部と上部）に乗った場合

- i. 試合の流れが止まるほど長い間、バックがゴールネットの外側（後方の底部または最上部）に乗ってしまった場合、または相手プレイヤーがゴールネットに対してバックをフリーズした場合には、レフェリーはプレーを中断する。
- ii. プレー中断がディフェンディング・プレイヤーによるものの場合、その後のフェイスオフは、エンドゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- iii. プレー中断がアタッキング・スケーターによるものの場合、その後のフェイスオフは、アタッキング・ゾーンのブルーラインの外の最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- iv. バックがゴールネットの外側（後方の底部または最上部）に乗ってしまった場合でも、継続したプレーの流れの中で、プレイヤーがそこから落とせる場合には、プレーは継続する。
- v. ゴールネットの上に乗ったバックを落とすために、プレイヤーがスティックでバックに接触をした場合には、通常のハイスティックング・ザ・バックのルールが適用される。

第 70 条 - バックがエンドネットに当たった場合

- i. アタッキング・ゾーンから打ったバックが直接、エンドネットに当たった場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・ゾーンのブルーラインの外側のフェイスオフ・スポットで行われる。
- ii. アタッキング・ゾーンから打ったバックが、ディフェンディング・チームのデフレクションによってエンドネットに当たった場合には、その後のフェイスオフは、アタッキング・ゾーンでバックを打った場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- iii. アタッキング・ゾーン外から打ったバックが直接、エンドネットに当たった場合には、その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、バックを打った場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- iv. 第 70 条 iii 項のバックを打った場所がニュートラル・ゾーンの場合、その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、バックを打った場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- v. 第 70 条 iii 項のバックを打った場所がディフェンディング・ゾーンの場合、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・ゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- vi. アタッキング・ゾーン外から打ったバックが、ディフェンディング・チームのデフレクションによってエンドネットに当たった場合には、その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、デフレクションがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- vii. 第 70 条 vi 項のバックがデフレクションした場所がディフェンディング・ゾーンの場合、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・ゾーンで行われる。
- viii. 第 70 条 vi 項のバックがデフレクションした場所がニュートラル・ゾーンの場合、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、その後のフェイスオフは、デフレクションがあった場所に最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行われる。
- ix. バックがエンドネットに当たってもホイッスルが吹かれなかった場合、バックは保護ガラスに当たったものとしてプレーを継続する。

第 71 条 - バックを見失った場合

- i. バックを見失ったレフェリーは、すぐにホイッスルを吹いてプレーを中断する。その後のフェイスオフは、本規則で別途規定される場合を除いて、プレーが中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。

第 72 条 - パックがゴールネットに当たった場合

- i. アタッキング・スケーターが打ったパックがゴールフレームまたはゴールネットに当たって、そのまま相手プレイヤーに当たらず競技エリアの外に出たら、その後のフェイスオフはアタッキング・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットで行う。パックがゴールフレームまたはゴールネットに当たる前後に、ディフェンディング・チームのプレイヤーによるデフレクションがあった場合にも、その後のフェイスオフは、パックを打った場所に最も近いエンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

第 73 条 - パックがオンアイス・オフィシャルに当たった場合

- i. 通常のプレーの流れにおいては、オンアイス・オフィシャルにパックが当たってもプレーは中断しない。ただし以下の場合を除く。
 1. オンアイス・オフィシャルに当たったパックがゴールネットに入った場合。
 2. オンアイス・オフィシャルに当たったパックが競技エリアの外に出た場合。
 3. オンアイス・オフィシャルが負傷した場合。
- ii. オンアイス・オフィシャルに当たったパックが、デフレクションまたはバウンドしてアタッキング・チームのゴールが決まった場合、このゴールは認められず、その後のフェイスオフは、パックがオンアイス・オフィシャルに当たった場所にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. パックがオンアイス・オフィシャルに当たった後に、何の違反もなくゴールに入った場合には、このゴールは認められるものとする。
- iv. パックがニュートラル・ゾーンでオンアイス・オフィシャルに当たった後、競技エリアの外に出た場合には、その後のフェイスオフは、パックがオンアイス・オフィシャルに当たった場所に最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- v. パックがいずれかのエンド・ゾーンでオンアイス・オフィシャルに当たった後、競技エリアの外に出た場合には、その後のフェイスオフは、パックがオンアイス・オフィシャルに当たった場所に最も近い、エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

第 74 条 - ハンドパス

- i. スケーターは、パックを手でキャッチして、チェックを避けるために、またはパックを保持するために、持ったまま滑ることはできない。
- ii. ハンドパスの反則があった場合には、プレーを中断する。その後のフェイスオ

フは、反則があった場所か、または反則した側のチームメートがバックを所有した場所かにもっと近い、違反したチームのテリトリアル・アドバンテージが少ない方のフェイスオフ・スポットで行う。

- iii. ディフェンディング・ゾーンでハンドパスが許容されるのは、パスを受けたスケーターとバックの両方がまだそのディフェンディング・ゾーンを出ていない場合である。
- iv. ディフェンディング・ゾーンにいるスケーターが、グローブまたは腕を使ってバックを故意にチームメートに向かって打ち、自分のチームがディフェンディング・ゾーン以外のゾーンで有利になるようにした場合には、プレーを中断する。その後のフェイスオフは、ハンドパスが発生した場所に最も近い、ディフェンディング・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- v. ニュートラル・ゾーンにいるスケーターは、ディフェンディング・ゾーンにいるチームメートにハンドパスをしてはならない。これをした場合には、レフェリーはプレーを中断し、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・ゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- vi. バックがアタッキング・プレイヤーのグローブに当たりゴールに入った場合、またはグローブに当たった後、プレイヤーのデフレクションによりゴールネットに入った場合、このゴールは認められない。その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、違反したチームによるハンドパスが最初にあった場所にもっとも近い、ブルーラインの外側のフェイスオフ・スポットで行う。
- vii. ディフェンディング・プレイヤーがたたいて、またはグローブで自チームのゴールにバックを入れてしまった場合、このゴールは認められる。

第 75 条 - ハイスティック・ザ・バック／具体例

- i. あるプレイヤーがスティックを肩より高い位置に上げてバックに触れ、そのプレイヤーまたはチームメートが次にバックを所有して支配するプレイヤーだった場合、またはバックが競技エリアの外に出た場合には、プレーを中断する。
- ii. この反則がアタッキング・ゾーンで発生し、その後、チームメートがアタッキング・ゾーンでバックを所有して支配した場合には、その後のフェイスオフは、チームメートがバックを支配した場所に近い側の、ブルーラインの外側のフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. この反則がアタッキング・ゾーンで発生し、その後、チームメートがニュートラル・ゾーンまたはディフェンディング・ゾーンでバックを所有して支配した場合には、その後のフェイスオフは、バックを支配した場所にもっとも近く、違反したチームのテリトリアル・アドバンテージが少ない方のフェイスオフ・スポットで行う。

- iv. この反則がニュートラル・ゾーンで発生した場合には、その後のフェイスオフは、その後、チームメートがパックを所有して支配した場所にもっとも近い側の、ディフェンディング・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- v. この反則がディフェンディング・ゾーンで発生した場合には、その後のフェイスオフは、その後、チームメートがパックを所有して支配した場所にもっとも近い側の、ディフェンディング・エンドのフェイスオフ・スポットで行う。
- vi. プレー進行中のハイスティックング・ザ・パックは、プレイヤーの肩を基準に判断する（一方、デフレクションでゴールネットにパックが入った場合の許容される高さはクロスバーである）。
- vii. プレイヤーが自分の肩の高さより上に上げたスティックでパックに触れた場合でも、次にパックをプレーしたのが相手プレイヤーだった場合には、プレーを続行する。
- viii. プレイヤーがハイスティックング・ザ・パックで自チームのゴールにパックを入れた場合には、このゴールは相手チームの得点として認められる。
- ix. スケーターがスティックのブレードでパックを揺らすようにして保持する「ラクロスのような」手法は、その動きの際に自分の肩の高さより上にスティック（とその延長上にあるパック）を上げなければ許容される。この動きの際に、パックとスティックが肩の高さより上になることがあれば、プレーは中断される。
- x. パックを所有するチームのプレイヤーが、相手チームに対してディレイド・ペナルティを科せられている状況でハイ・スティックでパックに触れた場合には、その後のフェイスオフは、ペナルティを科されたチームのエンド・ゾーンで、2つあるうちの1つのフェイスオフ・スポットで行う。

第 76 条 — ハイスティックング・ザ・パックでのゴール

第 97 条 ii 項も参照。

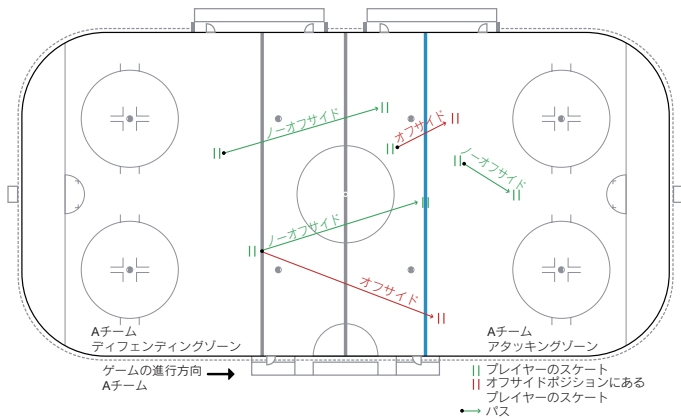
- i. アタッキング・スケーターが、クロスバーよりも高い位置にスティックを上げて、直接打って、またはデフレクションになってパックがゴールネットに入った場合には、その後、パックが他のあらゆるプレイヤー、ゴールキーパー、またはオンアイス・オフィシャルに当たったか、または跳ね返って入ったかに関係なく、そのゴールは認められない。
- ii. 判断基準は、パックがスティックに接触した位置がクロスバーの上だったか、下だったかである。スティックがパックと接触した位置がクロスバーと同じか下だった場合には、ゴールは認められる。

第 77 条 保護ガラス/破損

- i. プレー進行中に保護ガラスのある部分または一部がダメージを受けた場合には、直ちにプレーを中断して、修理が終了するまではプレーは再開できない。

第 78 条 - オフサイド

- i. オフサイドのラインは唯一、アタッキング・ゾーンのブルーラインである。アタッキング・チームのスケーターは、バックが入るよりも先にこのブルーラインを越えると、オフサイドになる。
- ii. ブルーラインの幅の部分は、アタッキング・ゾーンの一部と見なされる。
- iii. バックがアタッキング・ゾーンのブルーラインの外側にある場合には、バックがブルーラインを完全に越えた状態になるまでは、バックはアタッキング・ゾーンの内側にあるとは見なされない。
- iv. バックがアタッキング・ゾーンにある場合には、バックがブルーラインを完全に越えた状態になるまでは、バックがブルーラインの外側にあるとは見なされない。
- v. アタッキング・チームのスケーターがアタッキング・ゾーンにいて、バックがニュートラル・ゾーンにある場合には、バックが完全にブルーラインを越えるまでは、バックはアタッキング・ゾーンにあるとは見なされない。
- vi. オフサイドは、アタッキング・ゾーンのブルーラインにあるアタッキング・チームのスケートの位置とバックの関係で判断する。つまりバックがアタッキング・ゾーンのブルーラインを完全に越える前に、アタッキング・スケーターの両方のスケートがそのブルーラインを完全に越えていたら、これはオフサイドである。これにはバックの3次元の位置も含まれる。もし空中のバックが、アタッキング・スケーターよりも先にブルーラインよりも中にあれば、そのプレーはオフサイドではない。
- vii. スケーターのスケートは2次元でのみ解釈する。空中にあるスケートは、着氷するまではブルーラインのどちらの側にあるとも見なされない。
- viii. スケーターは一方の着氷しているスケートがブルーライン上か、ブルーラインの外側にある限り、もう一方のスケートがブルーラインより内側にあつたとしても、これはオフサイドではない。



第 79 条 - オフサイドの具体例

- i. アタッキング・スケーターが打ったまたはパスしたバックが、バックよりも前に出ていたチームメートに当たって、アタッキング・ゾーンに入った場合には、プレーは中断され、オフサイドがコールされる。その後のフェイスオフは、違反したチームのテリトリアル・アドバンテージが少ない、バックのパスまたはシュートが出された地点に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- ii. アタッキング・スケーターがアタッキング・ゾーンの外側からバックを打ち、チームメートがバックよりも先にアタッキング・ゾーンに入っていて、バックがアタッキング・ゾーンで競技エリアの外に出た場合、プレーは中断され、オフサイドがコールされる。その後のフェイスオフは、違反したチームのテリトリアル・アドバンテージが少ない、バックのショットまたはパスが出された地点に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. ディフェンディング・チームのプレイヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンにいて、そのゾーンを出てショットまたはパスしたバックが、ブルーラインの外側でオンアイス・オフィシャルに当たって内側に戻り、その時にまだアタッキング・チームのスケーターがブルーラインの内側にいた場合には、このプレーはディレイド・オフサイドと見なされる。
- iv. スケーターが自チームのディフェンディング・ゾーンの外から、両方のスケーターがアタッキング・ゾーンの内側にあるチームメートにパスをした場合、このプレーはオフサイドとしてコールされ、その後のフェイスオフは、違反したチームのテリトリアル・アドバンテージが少ない、バックのパスが出された地点に最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- v. プレイヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンから、アタッキング・ゾーンにいるチームメートにパスをした場合、このプレーはオフサイドとしてコー

ルされ、その後のフェイスオフは、バックのパスが出された地点に最も近い、ディフェンディング・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

- vi. アタッキング・プレイヤーがアタッキング・ゾーンに居る時にバックを一度ニュートラル・ゾーンに出してしまい再度、両スケートがアタッキング・ゾーンにあるままの時にバックをアタッキング・ゾーンに引き戻したらオフサイドと見なされる。その後のフェイスオフは、ホイッスルが吹かれた時点でバックがあった地点に最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

第 80 条 オフサイド後のフェイスオフの位置

- i. オフサイドがあった場合には、プレーは中断され、以下のようにフェイスオフを行う。
 1. バックがアタッキング・スケーターによってブルーラインを越えて運ばれ、その間にチームメイトがバックよりも先にブルーラインの内側に入っている場合には、ニュートラル・ゾーンで最も近いフェイスオフ・スポット。
 2. ショットが、センターラインとアタッキング・ゾーンのブルーラインの間から出された場合には、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポット。
 3. パスまたはショットが、センターラインとディフェンディング・ゾーンのブルーラインの間から出された場合には、ディフェンディング・ゾーンに最も近いニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポット。
 4. スケーターが故意にオフサイドを引き起こした場合には、違反したチームのディフェンディング・ゾーンのエンド・ゾーンのフェイスオフ・スポット。
 5. アタッキング・スケーターが自チームのディフェンディング・ゾーンからバックをパスまたはショットした場合には、違反したチームのディフェンディング・ゾーンのエンド・ゾーンのフェイスオフ・スポット。
 6. テイレイド・オフサイドとなったショットまたはパスが、競技エリアの外に出た場合には、バックが打たれた地点にもっとも近いフェイスオフ・スポット。
 7. ディフェンディング・チームがテイレイド・オフサイドのプレーでペナルティを引き起こそうとした場合には、ディフェンディング・ゾーンのフェイスオフ・スポット。

第 81 条 - オンサイド

- i. バック・キャリアがバックを支配していて、そのスケートがバックよりも先にブルーラインを越えてしまった場合でも、そのプレイヤーの両方のスケートがニュートラル・ゾーンにあるときにすでにバックを支配しており、バックが完全にブルーラインを越えるまでスティックがバックを保持し続けている場合には、このプレイヤーはオフサイドではない。
- ii. スケーターがパスを受けた時、そのスティックと片方のスケートはブルーライ

ンを越えているが、もう一方のスケートが氷面についてニュートラル・ゾーンにある場合には、このプレーはオフサイドではない。

- iii. ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンにいるディフェンディング・チームのスケーターが、(スティックで扱って、パスで、または蹴って) パックを自チームのディフェンディング・ゾーンに戻し、その時にアタッキング・チームのスケーターがディフェンディング・ゾーンにいる場合には、このプレーはオフサイドではない。

第 82 条 - ディレイド・オフサイド

- i. アタッキング・スケーターがパックよりも先にアタッキング・ゾーンに入ったがパックには触っていない場合、オンアイス・オフィシャルは腕を上げてディレイド・オフサイドのシグナルを出す。プレーが継続されるのは、ディフェンディング・チームがパックを奪って所有し、アタッキング・スケーターがパックを取り戻そうとせず、またはディフェンディング・チームのパック・キャリアにプレッシャーをかけておらず、反対にアタッキング・ゾーンを離れ、この時の状態が少なくとも片方のスケートがブルーラインと接触している場合である。
- ii. アタッキング・ゾーンからアタッキング・スケーターが完全になくなるか、またはディフェンディング・チームがパックをブルーラインの外側に出すまでは、ラインズマンはオフサイドを取り消すことはできない。この時点で、アタッキング・チームは自由にパックの所有しようとしたり、アタッキング・ゾーンに再度入ることができる。
- iii. ディレイド・オフサイドによってプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・チームのブルーラインの外側で、ホイッスルが吹かれた時点でパックがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iv. ディレイド・オフサイドの際に、ディフェンディング・チームが自チームのエンドからパックを出そうとせず、およびアタッキング・チームがアタッキング・ゾーンから出ようとしなない場合には、プレーは中断され、オフサイドがコールされる。その後のフェイスオフは、ディフェンディング・チームのブルーラインの外側で、ホイッスルが吹かれた時点でパックがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- v. ディレイド・オフサイドの際に、ディフェンディング・チームが自チームのゴールネットに入れてしまった場合には、そのゴールは認められる。
- vi. ディレイド・オフサイドの際にディフェンディング・チームは、試合の遅延を目的としていない限り、そのゾーンから全員が出るプロセスにおいて、自チームのゴールネットの裏でパックを持っていることは、許容される。

- vii. バックがアタッキング・ゾーンに入ってディレイド・オフサイドになったが、そのショットの結果、バックが（直接、またはゴールキーパー、プレイヤーまたはオンアイス・オフィシャルに当たって、または保護ガラスまたはボードに当たって跳ね返って）ディフェンディング・チームのネットに入ってしまった場合、このショットはオフサイドなので、このゴールは認められない。この場合、バックがゴールネットに入る前にアタッキング・チームがゾーンから出ていたかどうかは無関係である。
- viii. ディレイド・オフサイドの際に、ディフェンディング・チームのプレイヤーが打ったバックがそのまま競技エリアの外に出た場合には、競技遅延に関する規則が適用され、該当するペナルティが科される。
- ix. 第 82 条 viii 項の状況が発生したが、バックがガラスまたはチームメートに当たってデフレクションし、ブルーラインを越えなかった場合には、ペナルティは科されず、その後のフェイスオフは、ディレイド・オフサイドであるためニュートラル・ゾーンで行う。
- x. 第 82 条 viii 項の状況が発生したが、バックがガラスまたはチームメートに当たってデフレクションし、ブルーラインを越えていない場合には、ペナルティは科されず、その後のフェイスオフは、バックが打たれたまたはデフレクションした場所側のディフェンディング・ゾーンで行う。
- xi. ディレイド・オフサイドの際に、アタッキング・チームが打ったバックがブルーラインを越え、ディフェンディング・チームのプレイヤーに当たってデフレクションとなって、競技エリアの外に出たら、その後のフェイスオフは、バックが打たれた場所に最も近い、そのゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- xii. ディレイド・ペナルティの規則は、ディレイド・オフサイドの規則よりも優先される。ディフェンディング・チームがペナルティを科される状況で、アタッキング・チームのディレイド・オフサイドでホイッスルを吹かれた場合には、ペナルティ後のフェイスオフの通常の規則に従って、ディフェンディング・ゾーンでフェイスオフを行う。

第 83 条 - ディレイド・オフサイド/ハイブリッド・アイシング

- i. アイシングのコールを無効にしようとするスケーターがバックよりも先にアタッキング・ゾーンのブルーラインを越えて、ディレイド・オフサイドの状況を作った場合には、ハイブリッド・アイシングの規則に従ってアイシングがコールされる。ラインズマンが、オフサイドであるそのスケーターがバックに先に触ったと判断する場合には、オフサイドがコールされる。
- ii. 第 83 条 i 項の規則で、アイシングのコールの前にプレイヤーがバックに触ってディレイド・オフサイドとなった場合には、その後のフェイスオフは、バックが打たれた場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 84 条 - 故意のオフサイド

- i. アタッキング・チームがプレーを中断させるために意図的な行為をした場合、オフサイドは故意だったと判断される。
- ii. その後のフェイスオフは、故意のオフサイドを試みたチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- iii. 以下の場合に、ディレイド・オフサイドは故意だったと判断される。
 1. ディレイド・オフサイドの際にアタッキング・チームがバックをゴールネットに、またはその近くに打って、ゴールキーパーにわざとセーブをさせた場合。
 2. ディレイド・オフサイドの際に、アタッキング・チームがバックをプレーすることによって、またはバックを所有するディフェンディング・スクーターをチェックしようとすることによって、バックに触れる、またはバックを所有しようとした場合。
 3. アタッキング・チームがディレイド・オフサイドの状況を作ったプレーでゴールを決めた時（つまりその時のショットがゴールネットに入った場合）。この場合、ゴールは認められない。
 4. アタッキング・チームが、オフサイドを無効にするためにアタッキング・ゾーンから出る行為をしようとししない場合。
- iv. バックがアタッキング・ゾーンに打ち込まれ、ディレイド・オフサイドになって、バックが何らかの形でゴールネットに入っても、それがディフェンディング・プレイヤーによる故意の行為によるものでない限り、ゴールは認められない。その後のフェイスオフは、故意のオフサイドを犯したチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- v. アタッキング・チームがアタッキング・ゾーンから出ようとしている時に、バックがアタッキング・ゾーンにいるスクーターに偶発的に当たった場合には、オフサイドはコールされるが、故意とは見なされない。

第 85 条 - スクーターの負傷

- i. スクーターが重傷を負ったことが明らかな場合には、オンアイス・オフィシャルは直ちにプレーを中断し、医療スタッフを氷上に呼び出す。
- ii. プレイヤーが負傷してプレーを続行できない場合またはベンチに戻れない場合には、負傷したプレイヤーのチームが得点機にある場合を除き、そのチームがバックを所有するまでプレーは続行される。
- iii. 負傷したスクーターが同時にペナルティを科せられた場合、そのスクーターは更衣室に行くことができる。科せられたペナルティがマイナー、メジャーまたはマッч・ペナルティの場合、ペナルティを科せられたチームは直ちに交代ス

ケーターをペナルティ・ベンチに送り、ペナルティを代行させなければならない。

- iv. ペナルティを科せられた負傷したスケーターが、ペナルティの終了前にプレーに戻れる場合には、ペナルティ・ボックスに行って残りのペナルティを遂行しなければならない。
- v. スケーターの負傷によってプレーが中断された場合には、負傷したスケーターは氷上から退去しなければならない、プレーが再開されるまで戻ることはできない。

第 86 条 - オンアイス・オフィシャルの負傷

- i. プレー中にオンアイス・オフィシャルが負傷した場合には、直ちにプレーを中断し（チームが得点機にある場合を除く）、その場でどの程度の負傷かを確認する。直ちに治療できる場合には、負傷したオンアイス・オフィシャルはホームチームのプレイヤーズ・ベンチにいか、ホームチームの医療スタッフに処置してもらう。
- ii. 負傷したレフェリーの続行が不可能な場合、4人制オフィシャル・システムでは残りのレフェリーが1人でその役割を果たす。3人制オフィシャル・システムでは、レフェリー・スーパーバイザー、負傷したレフェリー、またはチーム・リーダーが選ぶラインズマンの1人がレフェリーの役割を担う。
- iii. 3人制または4人制オフィシャル・システムで負傷したラインズマンは、レフェリーが必要と判断した場合には交代する。
- iv. スタンバイ・オフィシャルで試合がプレーされている場合、正当なオフィシャルは服装を整え準備ができ次第、試合に入るが、プレーはその間も継続される。

第7章 一 競技規則／選手交代

概要 一 試合中はプレーの中断中でもプレー中でも選手交代は可能である。いずれの場合もどのような状況で交代できるか、できないかについての規則がある。

第87条 一 氷上と氷上外の定義

- i. 一方のスケートが氷上で、他方のスケートがプレイヤーズ・ベンチで氷上にないプレイヤーは、バックでプレーするまで、相手選手と接触、または接触を試みる行為をするまで、または両方のスケートが着氷するまで、氷上にはいないと見なされる。

第88条 一 プレー中の選手交代

- i. プレー中はいつでも選手交代が可能である。ただし交代する2人のプレイヤーがチームのプレイヤーズ・ベンチのリンクに面したボードから1.5メートル以内の位置にいて、いかなる形であれプレーにかかわっていないことが条件である。
- ii. 退くプレイヤーが少なくとも片方のスケートを氷上から離してプレイヤーズ・ベンチに入れる前に、交代出場するプレイヤーが1.5メートルのゾーンを離れてプレーに加わった場合には、チームはトゥー・メニー・プレイヤーのペナルティを科される。
- iii. プレー中の選手交代で、交代出場するまたは退くプレイヤーが同時に1.5メートルのゾーンにいる間に、この2人のプレイヤーのいずれかがバックでプレーする、相手プレイヤーと接触する、またはプレーに参加した場合には、トゥー・メニー・プレイヤーのペナルティを科される。
- iv. プレー中の選手交代で、交代出場するまたは退くプレイヤーが同時に1.5メートルのゾーンにいる間に、この2人のプレイヤーのいずれもいかなる形であれプレーに参加していない場合には、トゥー・メニー・プレイヤーのペナルティは科されない。

第89条 一 相手チームのプレイヤーズ・ベンチへの不正なアクセス

- i. いついかなる時も、偶発的な場合を除いて、プレイヤーは相手チームのプレイヤーズ・ベンチを使用してはならない。

第90条 一 ブルーライン内側のプレイヤーズ・ベンチ／オフサイド

- i. ティレイド・オフサイドの際に、アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤーが、アタッキング・ゾーン側のプレイヤーズ・ベンチのドアからチームのプレイヤーズ・ベンチに入った場合には、交代プレイヤーがニュートラル・

ゾーンに入っている場合には、氷上にいるとは見なされない。交代プレイヤーがアタッキング・ゾーンに入った時にディレイド・オフサイドがまだ有効な場合には、交代プレイヤーはアタッキング・ゾーンを出なければならない。他のアタッキング・プレイヤーがアタッキング・ゾーンを出ていて、ラインズマンがディレイド・オフサイドを却下している場合、この交代プレイヤーはオンサイドとなる。

第 91 条 - プレー中断中の選手交代

- i. 1人以上の選手交代が可能である。
- ii. ホームチームが「後に交代」する権利を有する。これは以下の手順に従ってビジターチームのコーチが先に、その後ホームチームのコーチがプレイヤーを氷上に出すことを意味する。いずれかのチームが速やかに交代をしない場合、レフェリーは交代を許可しない。
- iii. チームが本規則に従わない、速やかに従わない、または故意に間違えて従わなかった場合には、レフェリーは最初に警告を発し、その後、競技遅延でベンチ・マイナー・ペナルティを科す。
- iv. 選手交代が行われたら、正当なフェイスオフによってプレーが開始されるまで、チームは氷上のラインナップを変更することはできない。
- v. フェイスオフの失敗後は、選手交代はできない。
- vi. 選手交代が行われて、正当なフェイスオフ前の時点で、いずれかまたは両方のチームが氷上のラインナップを変えたことによってペナルティを科された場合には、選手交代が可能になる。
- vii. プレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーは、ゴール後でも交代のためにしか氷上に出ることはできず、ゴールのセレブレーションで交代選手以外が氷上に出ることはできない。

第 92 条 選手交代の手順

- i. 選手交代では、以下の手順に従わなければならない。
 1. プレー中断の直後、レフェリーはビジターチームのコーチに選手交代のシグナルを示す。
 2. ビジターチームは5秒で交代する。
 3. レフェリーは腕を上げて、ビジターチームがもう選手交代をしないことを示す。
 4. レフェリーが腕を上げたままで、ホームチームのコーチに選手交代のシグナルを示す。
 5. 5秒後にレフェリーが腕を降ろしたら、ホームチームがもう選手交代をし

- ないことを示す。
6. レフェリーが腕を降ろしたら直後、フェイスオフを行うラインズマンはホイッスルを吹き、両方のチームに5秒以内にフェイスオフの位置につくよう指示する。
 7. 5秒経過後（フェイスオフを行うスケーターの準備ができた場合にはすぐに）ラインズマンはパックをドロップする。フェイスオフ時にすべてのスケーターが適切な位置にいることを確認するのは、ラインズマンの役割である。
 8. チームが割り当てられた時間外に選手交代をしようとしたら、レフェリーはそのプレイヤーをプレイヤーズ・ベンチに戻し、コーチに警告を発する。その後、この手順に違反した場合には、競技遅延でベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

第 93 条 - アイシングのコールでの選手交代

- i. アイシングのコールを受けたチームは、続くフェイスオフの前に選手交代をすることはできない。この規則は、アイシングとなったパックがプレイヤーのスティックを離れた瞬間に、氷上にいた選手に適用される。
- ii. アイシング後にそのチームが選手交代をしようとした場合、レフェリーは1度目には警告を発し、2度目以降は競技遅延でベンチ・マイナー・ペナルティを科す。
- iii. アイシングをしたチームがそのプレー中断時にチームタイムアウトを取った場合でも、選手交代は認められない。
- iv. 以下の場合には選手交代が可能である。
 1. プレイヤー数を増やすために退いていたゴールキーパーの交代
 2. 負傷したプレイヤーまたはゴールキーパーの交代
 3. いずれかのチームが氷上のプレイヤー数が変わるペナルティを科された場合、アイシングをしたチームは選手交代が許可される。ただし、その後のフェイスオフはペナルティを科されたチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- v. アイシングがコールされたプレーでスティックを破損したスケーターは、プレイヤーズ・ベンチに戻って新しいスティックと交換できる。

第8章 - 競技規則／ゴール

概要 - どのような時にゴールが認められるか、どのような状況で認められないかの規則が適用される。

第94条 - ゴールが認められる場合

- i. チームが打ったまたは放ったパックが、プレー中にゴールラインの平面を完全に越えてゴールネットに入り、レフェリーまたはビデオ・ゴール・ジャッジが何ら違反をしていないと見なした時には、ゴールは認められる（例外については第99条 vii 項を参照）。
- ii. パックがクロスバーの下にある2本のゴールポストの間で、ゴールラインの平面を完全に越えた時に、ゴールは認められる。
- iii. ディフェンディング・プレイヤーがパックが打つ、蹴る、放つ、または置くなど、あらゆる方法でゴールネットに入れた時に、ゴールは認められる。
- iv. チームメイトが打ったパックがスケーターの体のあらゆる部分に当たって、デフレクションで偶発的にゴールネットに入った時に、ゴールは認められる。
- v. パックがゴールラインの平面を越える際には、破損しておらず、完全な状態であればならない。
- vi. プレー中断時にゴールネットに入ったパックは、得点とは認められない。
- vii. ゴールが決まった後にセンターアイスでフェイスオフが行われたら、そのゴールは正式に認められる。このフェイスオフの終了後は、ゴールが無効だという証拠のビデオがあっても、得点を取り消すことはできない。
- viii. 試合中、1チームには1度に1ゴールしか与えられない。ゴールが決まった後、プレーが中断されることなくいずれかのチームが次のゴールを決めても、ビデオが示す先のプレーが得点を認められ、2番目のゴールは無効となる。最初のゴールが認められ、スコアクロックの時間は（プレー時間と該当する場合にはペナルティ時間についても）、最初のゴールが決まった時間に戻される。
- ix. 第94条 viii 項の状況がさらに検討され、ビデオ・ゴール・ジャッジが最初のゴールは不当とした場合には、2番目のゴールが認められ、スコアクロックは修正されない。
- x. 第94条 viii 項の2つのゴールの間に、または2番目のゴールが決まったホイッスル後に発生したペナルティは、得点したチームへの最初のマイナー・ペナルティを除いて、科されるものとする（ディレイド・ペナルティでのゴールが決まった時のペナルティの取り消しに関する規則に基づいて）。

- x. スケーターが空中に浮いたバックをスティックで打ってゴールに入れるかまたは、「ラクロスのような」手法は、その動きの際に自分の肩の高さより上にスティックを上げなければ許容される（第 75 条 ix 項も参照）。
- xii. ゴールキーパーがクリーズにいる時に、バックがゴール・クリーズの3次元的な空間に入ってくる前にすでに静止してクリーズ内にいたアタッキング・スケーターのスティックまたは体に当たってバックがデフレクションでゴールネットに入った場合には、ゴールは認められず、その後のフェイスオフはブルーラインの外側のフェイスオフ・スポットで行う。
- xiii. スケーターのスケートが第 94 条 xii 項のゴール・クリーズにはないが、スティックが入っている場合には、そのスティックによるゴールは認められる。ただしこれは、ゴールキーパーのプレーをスティックが妨害していない場合に限られる。スティックが妨害している場合には、ゴールは認められず、その後のフェイスオフはブルーラインの外側のフェイスオフ・スポットで行う。
- xiv. ゴールが認められるためには、バックはピリオドの時間内にゴールラインの平面を完全に越えていなくてはならない。スコアクロックが機能していない場合には、ビデオ・ゴール・ジャッジと協議できる。その他の場合には、オンアイス・オフィシャルの判断が最終決定となる。
- xv. ペナルティ・ボックス・アテンダントがペナルティ終了時にペナルティ・ボックスのドアを開けず、プレイヤーが氷上に戻るのが遅れ、この間に相手チームがゴールを決めた場合でも、このゴールは認められる。

第 95 条 - ゴールとゴール・クリーズの関係

- i. アタッキング・チームのスケーターがディフェンディング・スケーターに押されたり、ファウルを受けたりしてゴール・クリーズに入り、その時にバックがゴールネットに入った場合、ゴールは認められる。ただしアタッキング・スケーターがゴール・クリーズから出るのに十分な時間があつた場合を除く。
- ii. バックがゴール・クリーズでフリーになった状態で、アタッキング・スケーターのスティックでゴールネットに入った場合、ゴールは認められる。
- iii. バックがゴールラインの平面を越える瞬間にアタッキング・スケーターがゴール・クリーズにいたが、その位置がゴールキーパーのセーブにも、適切なプレーにも影響を与えていない場合には、そのゴールは認められる。
- iv. ゴール・クリーズの外にいるゴールキーパーがゴール・クリーズに戻ろうとするのを、またはゴールキーパーが適切にプレーするのをアタッキング・スケーターが妨害してゴールが決まった場合には、そのゴールは認められず、アタッキング・スケーターはインターフェアランス（妨害行為）でマイナー・ペナルティを科される。

- v. ゴール・クリーズは3次元であり、クリーズに関するすべての規則は水色の氷面だけでなく、その上のクロスバーまでの空間にも適用される。

第 96 条 - 蹴りの動作によるゴール

- i. アタッキング・プレイヤーの明白な蹴りの動作によってバックがゴールネットに入った場合には、ゴールは認められない。
- ii. 明白な蹴りの動作とは、バックをゴールネットに押し込むために、脚を氷面に沿って蹴るまたは空間で振り子のように振って蹴る動作である。
- iii. アタッキング・スケーターが蹴ったバックをゴールキーパーがセーブをした後に、そのスケーターまたはチームメイトがゴールネットに入れた場合には、そのゴールは認められる。
- iv. アタッキング・スケーターが蹴ったバックが、ゴールキーパーまたはその用具、またはいずれかのチームのプレイヤーに当たってデフレクションとなってゴールネットに入った場合には、そのゴールは認められない。
- v. スケーターが意図的にデフレクションさせようとして、あらゆる形でスケートの方向を変えてバックに当て、結果的にそのデフレクションでバックがゴールネットに入った場合でも、明白な蹴りの動作がない限り、そのゴールは認められる。
- vi. アタッキング・プレイヤーがスケートでバックを蹴り上げてスティックで所有しようとして失敗し、その後、バックがゴールネットに入った場合には、結果的に明白な蹴りの動作でバックをゴールネットに入れたため、そのゴールは認められない。
- vii. アタッキング・プレイヤーが相手チームのスケーターと押し合いになり、この時にバランスを取ろうとしながら明白な蹴りの動作でバックをゴールネットに入れた場合、そのゴールは認められない。唯一の判断基準は相手スケーターとの押し合いではなく、明白な蹴りの動作である。
- viii. アタッキング・スケーターがバックを自分のスティックで持ち、そのスティックを蹴ってバックをゴールネットに入れた場合、そのゴールは認められない。

第 97 条 - ゴールの取り消し/プレー中

ゴールキーパーとゴール・クリーズに関する規則については、第 184 ~ 186 条も参照。

- i. アタッキング・スケーターが、自分のスティック以外の体のあらゆる部分またはあらゆる方法を用いて、バックを蹴る、投げる、またはグローブまたはその他の方法でゴールネットに入れた場合には、その後バックがプレイヤーまたは

オンアイス・オフィシャルに当たってデフレクションしていたとしても、そのゴールは認められない。

- ii. アタッキング・スケーターが、いかなる方法であれスティックをクロスバーの上まで上げてバックを打つ、たたく、またはデフレクションでゴールネットに入れた場合、その後バックがプレイヤー、ゴールキーパー、またはオンアイス・オフィシャルに当たってデフレクションした後または氷面で跳ね返った後にゴールネットに入ったとしても、そのゴールは認められない。判断基準は、バックがスティックと接触した時のクロスバーとの位置関係である。スティックがバックと接触した位置がクロスバーと同じかそれより低い場合には、ゴールは認められる。
- iii. バックがオンアイス・オフィシャルに当たったデフレクションから直接、ゴールネットに入った場合には、それが、いずれかのチームのスケーターまたはゴールキーパーに当たってデフレクションしていても、そのゴールは認められない。バックがオンアイス・オフィシャルに当たって、その後、正当な方法でゴールネットに入った場合には、そのゴールは認められる。
- iv. アタッキング・プレイヤーに押されたディフェンディング・プレイヤーの下にあったバックが、その状態のままゴールネットに入った場合には、そのゴールは認められない。
- v. あるスケーターがチームのプレイヤーズ・ベンチから不正に試合に参加し、そのプレイヤーが氷上にいる間にそのチームが得点した場合には、そのゴールは認められない。
- vi. スケーターが自身のミスまたはペナルティ・ボックス・アテンダントのミスで早めにペナルティ・ボックスから出てしまい、そのスケーターが氷上にいる間または交代している間にそのチームが得点した場合には、そのゴールは認められず、そのスケーターはペナルティ・ボックスに戻って残りのペナルティ時間を遂行しなければならない。この間に別のペナルティが科された場合には、その時間も遂行しなければならない。
- vii. レフェリーは、ゴールに至る一連の出来事をラインズマンと協議する権限を有する。ラインズマンが、ゴールの直前にアタッキング・プレイヤーによるメジャー・ペナルティ、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ、マッチ・ペナルティ、またはアンスポーツマンライク・コンダクト（スポーツマンらしくない行為）ペナルティになるような反則を目撃して、レフェリーがこれに気づいていない場合には、ラインズマンはこの事態を報告することができ、レフェリーはゴールを取り消して、ペナルティを与えることができる。
- viii. ピリオドの終了後にバックが完全にゴールラインの平面を越えても、ゴールは認められない。
- ix. バックがゴールラインの平面を完全に越える前にレフェリーがホイッスルを

吹いてプレーを中断した場合には、そのゴールは認められない。このようなプレーは、ビデオ・ゴール・ジャッジが検討する対象にはならない。

第 98 条 - ゴール/ゴール・フレームを動かした場合

- i. ディフェンディング・プレイヤーが自チームのゴール・フレームを動かし、相手チームがゴールを決めた時には、以下の場合にゴールが認められる。
 1. ゴール・フレームが動く前に、相手選手がシュートの動作に入っている場合。
 2. ゴール・フレームが通常的位置にあったとしたら、パックはゴールネットに入っているとレフェリーが判断する場合。
- ii. プレイヤー数を増やしてゴールキーパーが氷上におらず、アタッキング・スケーターがブレイクアウェイの時に、ゴールキーパーのチームメイトがゴールフレームを通常的位置から動かした場合には、そのゴールは認められる。
- iii. 以下の場合に、ゴール・フレームは動かされたと見なされる。
 1. 2つのゴール・ベグのいずれかが、それぞれの穴に入っていない場合。
 2. 片方または両方のベグが外れている場合。
 3. 片方または両方のゴールポストが氷面に対して垂直でない場合。
- iv. ベグを使用していないその他すべてのゴールフレームに関しては、パックがゴールに入った時に、ゴールポストが氷面とゴールラインに対して垂直であればゴールは認められる。
- v. プレー進行中に何らかの理由でゴールネットの位置が変わり、すぐにゴールネットを元の位置に戻せない場合はプレーを中断する。ゴールネットをすぐに元の位置に戻した場合にはプレーを継続する。
- vi. 第 98 条 i 項に規定される場合を除いて、パックがゴールラインの平面を越える前にゴールフレームが動かされていたら、そのゴールは認められない。

第 99 条 - ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用

- i. レフェリーが要求した時、またはビデオ・ゴール・ジャッジ自身が要求した場合にのみ、ビデオ・ゴール・ジャッジはレフェリーと協議する。主にゴールの正当性を判断するために協議する。
- ii. ゴールが決まった、または決まったように見えた段階でレフェリーは直ちにゴールのコールをし、必要であればビデオ・ゴール・ジャッジと協議する。ビデオ・ゴール・ジャッジはレフェリーのコールを承認するか、正当な証拠があればゴールを認めない。

- iii. ビデオを検討しても結論が出ない場合には、レフェリーの最初のコールが認められる。
- iv. ビデオ・ゴール・ジャッジが、オンアイス・オフィシャルが認めていないゴールの可能性についてレフェリーに協議を要求した場合には、ビデオ・ゴール・ジャッジの意見が決定権を持つ。
- v. 次のプレー中断時にオンアイス・オフィシャルもビデオ・ゴール・ジャッジもゴールの可能性を検討しなかった場合には、その後のフェイスオフの後に検討することはできない。
- vi. プリオードの終了直後に疑問のあるプレーを検討すべきとの示唆がレフェリーからもビデオ・ゴール・ジャッジからもなかった場合には、プレイヤーが氷上を去った後に検討することはできない。
- vii. ビデオ・ゴール・ジャッジの検討を行う状況は以下の事項についてのみである（これ以外の使用については第 45 条 iii 章を参照）。
 - 1. バックがゴールラインの平面を越えたかどうか。
 - 2. ゴール・フレームが動かされる前にバックがゴールネットに入ったかどうか。
 - 3. バックがゴールネットに入ったのがプリード終了の前か後か。
 - 4. ゴールネットに入ったバックが、手または蹴りによるものであるかどうか。
 - 5. ゴールネットに入ったバックが、オンアイス・オフィシャルに当たったデフレクションによるものかどうか。
 - 6. ゴールネットに入ったバックが、アタッキング・スケーターがクロスバーよりも高い位置にスティックを上げて打ったものであるかどうか。

第9章 - ペナルティ/分数と状況

概要 - 試合のペナルティは、オンアイス・オフィシャルの裁量により科される。

ゴールキーパーに関する違反については、第12章の「ゴールキーパーの規則」を参照。

第100条 - ペナルティがコールされる場合

- i. ペナルティは、試合中のいついかなる時でもコールできる。試合には60分のレギュレーションタイム、延長、ペナルティ・ショット戦、プレー中断中、チームが氷上から更衣室に行く時が含まれる。
- ii. ペナルティを科するためには、オンアイス・オフィシャルが直接違反を目撃し、オフィシャル・ゲームシートに記入しなくてはならない。この違反には試合の前、最中、後の事象が含まれる。
- iii. 試合の「前」とは、オンアイス・オフィシャルとプレイヤーが氷上において最初のフェイスオフをする前で、まだプレーが始まっていない数分を意味する。
- iv. 試合前のスケートイングまたはスタンド下で発生した規則への違反は、オンアイス・オフィシャルがその時点でその場所にいないので、試合中のペナルティを科す形で罰することはできない。こうした違反には気づいたスタンバイ・レフェリーが対応し、必要であれば当該管轄機関が対応する。
- v. 試合中または試合直後に、プレイヤーまたはチーム・オフィシャルはオンアイス・オフィシャルの更衣室に入ることはできない。この規則への違反は当該管轄機関に報告する。

第101条 - ペナルティの細則

- i. レフェリーが2人いるシステムでは、1人のプレイヤーが1つの違反で両方のレフェリーからペナルティを科されることはないが、1人のプレイヤーが2つの異なる違反で両方のレフェリーからペナルティを科されることはある。
- ii. バックを所有するチームがペナルティを科される場合には、プレーは直ちに中断される。相手チームがバックを所有している場合には、ペナルティを科されるチームがバックを支配するまでプレーは続行する。
- iii. テイレイド・ペナルティの際に、バックを所有するチームが相手チームのゴールに得点した場合には、最初のマイナー・ペナルティは取り消される。ダブル・マイナー・ペナルティが科される場合には、1つのマイナー・ペナルティが科され、1つは取り消される。メジャー、ミスコンダクト、またはマッチ・ペナルティの場合には、これらはゴールが決まっても科される。

- iv. ティレイド・ペナルティの際に、2人以上のプレイヤーに2つ以上のマイナー・ペナルティが科されることになり、ゴールが決まった場合には、レフェリーはペナルティを科されるチームのキャプテンに、どちらのペナルティを取り消すかを聞く。その後のペナルティはそのまま科される。科されるペナルティの順番は考慮されない。
- v. ブレイクアウェイのアタッキング・スケーターが、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ相当の反則を相手チームにされた場合には、このペナルティは、これによって与えられたペナルティ・ショットが成功したか否かにかかわらず、科される。
- vi. ペナルティを科された選手は、別途オンアイス・オフィシャルに指示される場合を除いて、直ちにペナルティ・ボックスまたは更衣室に行かなければならない。これをしなかった場合には、さらにベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- vii. 一方のチームが同じ時間帯に、氷上の選手数に影響を与える2つ以上のペナルティを科された場合、そのチームのキャプテンは、ペナルティを科された1人が他のスケーターよりも先にペナルティ・ボックスを出ることができる場合には、レフェリーに科されるペナルティの順番を知らせなければならない。
- viii. 第3ピリオドにミスコンダクト・ペナルティを科されて更衣室に行かなければならないスケーターは、その後の延長およびペナルティ・ショット戦に出場することはできない。

第 102 条 - スコアクロックのペナルティ表示

- i. ペナルティは、スコアクロックでコールされた時刻からそのペナルティの時間が経過した時点で終了する。たとえば 4:58 にコールされたマイナー・ペナルティは、2:58 に終了する。13:05 に科されたメジャー・ペナルティは 8:05 に終了し、スケーターがその時刻に氷上に出るかどうかは関係ない。マイナー・ペナルティとミスコンダクト・ペナルティが同時に科されている場合には、ペナルティ時間が終了して最初のホイッスルが吹かれるまでスケーターは氷上に戻れない。
- ii. スコアクロックに表示されているペナルティについてのみ、チームはそのペナルティが終了した時に、プレー中にその分のスケーターを投入できる。スコアクロックに表示されないペナルティには、同時のマイナーまたはメジャー、ミスコンダクト、ゲーム・ミスコンダクト、同時のマッチ・ペナルティが含まれる。
- iii. スコアクロックに表示しなければならないペナルティには、マイナー、ダブル・マイナー、メジャー、マッチ・ペナルティが含まれる。
- iv. 開始時間が遅れたペナルティは、実際に開始された時点でスコアクロックに表示される。

- v. ミスコンダクト・ペナルティの場合には、スケーターはペナルティ時間の経過後、最初のホイッスルが吹かれたら氷上に戻ることができる。
- vi. チームに2つ以上のペナルティが科された場合、スケーターは自身のペナルティ時間が終了したときのみ氷上に戻るることができる。自身のペナルティ時間ではなく、チームのペナルティ時間が経過した時点で氷上に戻ったスケーターは、さらにペナルティを科される場合がある。

第 103 条 - ショートハンドでのプレー

- i. ショートハンドとは、一方のチームが1つ以上のペナルティを科されたことで、プレー中に相手チームよりも氷上のプレイヤー数が少なくなった状態を言う。
- ii. チームがショートハンドの時に相手チームが得点した場合、チームをショートハンドにしているマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを遂行している選手は、直ちに氷上に戻るることができる。

第 104 ~ 110 条 - ペナルティの退場時間

概要 (1人のプレイヤーに対して)

マイナー/ベンチ・マイナー・ペナルティ=スコアクロックで2分 (2PIM)

メジャー・ペナルティ=スコアクロックで5分 + 自動的なゲーム・ミスコンダクト、時間はスコアクロックに表示されない (25PIM)

マイナー + メジャー・ペナルティ=スコアクロックで5分、その後スコアクロックで2分 + 自動的なゲーム・ミスコンダクト、時間はスコアクロックに表示されない (27PIM)

ミスコンダクト・ペナルティ = 10分、時間はスコアクロックに表示されない (10PIM)

マイナー + ミスコンダクト・ペナルティ = スコアクロックで2分 + 10分、時間はスコアクロックに表示されない (12PIM)

マイナー + ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ = スコアクロックで2分 + 試合の残り時間、時間はスコアクロックに表示されない (22PIM)

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ = 試合の残り時間、時間はスコアクロックに表示されない (20PIM)

マッチ・ペナルティ = スコアクロックで5分 + 試合の残り時間、時間はスコアクロックに表示されない (25PIM)

第 104 条 - ペナルティの退場時間/マイナー - ベンチ・マイナー

- i. マイナー・ペナルティはプレー時間での2分間で、ペナルティを科されたスケーターが遂行しなければならない。氷上にいる他の選手がこのスケーターの代わりをすることはできない。パワープレー中に相手チームが得点した場合には、1番目のマイナー・ペナルティは終了したと見なされ、そのスケーターはペナルティ・ボックスを出ることができる。

- ii. ただしパワープレー中にペナルティ・ショットでゴールが決まった場合には、ペナルティを科されていたスケーターは氷上に戻ることはできない。

第 105 条 - ペナルティの退場時間/メジャー

- i. メジャー・ペナルティはプレー時間での5分間で、自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを伴う。この5分間に、氷上に交代プレイヤーを出すことはできない。ペナルティを科されたプレイヤーは更衣室に行かねばならず、キャプテンを通じてコーチが指名したチームメートが、相手チームがいくつゴールを決めようとも5分間のペナルティを遂行しなければならない。5分経過後にチームはペナルティのゲーム・ミスコンダクト分のスケーターを交代することができる。試合後の当該管轄機関によるペナルティの検討は自動的に行われる。

第 106 条 - ペナルティの退場時間/マイナーおよびメジャー

- i. 1人のスケーターが同時にマイナーおよびメジャー・ペナルティ（および自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ）を科された場合には、まずメジャー・ペナルティが終了してから、マイナー・ペナルティの遂行が始まる。ペナルティを科されたプレイヤーは更衣室に行かなければならず、キャプテンを通じてコーチが指名したチームメートが、科されたペナルティを遂行しなければならない。
- ii. チームがショートハンドになっている状態で、そのチームの2人のスケーターが同時にマイナーおよびメジャー・ペナルティを科された場合には、マイナー・ペナルティの時間が経過するまでは、マイナー・ペナルティを先に遂行してメジャー・ペナルティが始まると見なされる。メジャー・ペナルティを科されたスケーターは更衣室に行かなければならず、キャプテンを通じてコーチが指名したチームメートが、科されたペナルティを遂行しなければならない。

第 107 条 - ペナルティの退場時間/ミスコンダクト

- i. ミスコンダクト・ペナルティはプレー時間での10分であるが、直ちに氷上のプレイヤーを交代することができる。スケーターは負傷している場合を除いて本人が10分すべてのミスコンダクト・ペナルティを遂行しなければならないが、負傷している場合には、キャプテンを通じてコーチが指名したチームメートが、そのプレイヤーの代わりにペナルティ・ボックスに入らなければならない。このスケーターは、10分間のプレー時間経過後、最初のホイッスルが吹かれるまではペナルティ・ボックスを出ることはできない。
- ii. 試合中にプレイヤーが2度目のミスコンダクト・ペナルティを科されたら、自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティとなる。このプレイヤーは更衣室に行かなければならないが、直ちに氷上で交代が可能で、チームメートがそのペナルティを遂行する必要はない。
- iii. ゴールキーパーがミスコンダクト・ペナルティを科された場合には、このペナ

ルティは、キャプテンを通じてコーチが指名した、プレー中断のためのホイッスルが吹かれた時点で氷上にいたスケーターが遂行する。

第 108 条 - ペナルティの退場時間/マイナーおよびミスコンダクト

- i. 1人のスケーターがマイナーおよびミスコンダクト・ペナルティを同時に科された場合には、ペナルティを科されたチームは直ちに、マイナー・ペナルティを遂行する追加のスケーターをペナルティ・ボックスに入れなければならない。このスケーターの代わりに新たに交代選手を氷上に出すことはできない。マイナー・ペナルティの時間が終了したら、追加でペナルティ・ボックスに入っていたスケーターは出ることができるが、実際に違反を犯したスケーターは、ミスコンダクト・ペナルティを遂行するためペナルティ・ボックスに残らなければならない。チームメイトがマイナー・ペナルティを遂行していても、ミスコンダクト・ペナルティはそれより軽微なペナルティが終了しなければ開始されないということである

第 109 条 - ペナルティの退場時間/ゲーム・ミスコンダクト

- i. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティでは、ペナルティを科された選手またはチーム・オフィシャルが更衣室に行かなければならないが、直ちに氷上に交代プレイヤーを出すことができる。
- ii. 1人のプレイヤーが2つのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを1つの試合において、または同じトーナメントにおいて、同じ大会の異なる試合において、科された場合には、その後の1試合で自動的に出場停止となる。

第 110 条 - ペナルティの退場時間/マッチ

- i. マッチ・ペナルティでは、プレイヤーまたはチーム・オフィシャルが直ちに試合から退場となり、キャプテンを通じてコーチが指名したチームメイトが5分間のペナルティを遂行する。この5分間が経過するまでは、氷上にこのスケーターの交代プレイヤーを出すことはできない。
- ii. マッチ・ペナルティには、自動的に（そして最低でも）1試合の出場停止が伴う。

第 111 条 - ペナルティの遂行の具体例

- i. スコアクロックに表示されるペナルティのみが、氷上の選手数に影響を与える（開始時間が遅れるペナルティを除く）。
- ii. 相手チームのゴールによって、ペナルティを科されたスケーターが試合に復帰できるのは、そのゴール時にそのスケーターのチームがマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティでショートハンドになっている場合のみである。2人以上のスケーターがペナルティを科されている場合には、最初のマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティが終了する（ただし相手チームのスケーターの

マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティと同時ではなかった場合に限る。同時だった場合には、次のマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティが取り消される)。

- iii. メジャーまたはマッチ・ペナルティで既にショートハンドになっていたチームに、マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティでディレイド・ペナルティのコールがあったものの、このペナルティを科すためにプレーを中断する前に相手チームが得点した場合には、シグナルが出ていたペナルティはゴールによって取り消しとなる。
- iv. マイナー、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト、またはマッチ・ペナルティで、あるスケーターに対してディレイド・ペナルティが科されようとしている際に相手チームが得点をした時には、マイナー・ペナルティの場合は取り消されるが、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクトおよびマッチ・ペナルティの場合には取り消されない。スケーターは更衣室に行かなければならず、キャプテンを通じてコーチが指名するチームメートがメジャーまたはマッチ・ペナルティを遂行する。
- v. 1つのチームが1度のプレー中断中に同じ長さの2つ以上のペナルティを科された場合には、そのチームのキャプテンはプレー再開の前に、どのスケーターが最初にペナルティ・ボックスから出るか(相手チームのパワープレー・ゴールが決まった後、またはペナルティが終了してスケーターがペナルティ・ボックスを出る時のいずれか)をレフェリーに知らせておかなければならない。レフェリーは、その情報をスコアキーパーに知らせる。

第 112 条 - 同時のペナルティ

IIHF のケースブック、『同時のペナルティ』も参照。

- i. 同じプレー中断中に両チームがマイナー、メジャー、またはマッチ・ペナルティを同数だけ科された場合には、これらのペナルティは同時のペナルティと見なされる。
- ii. 同じプレー中断中に両方のチームが複数のペナルティを科された場合、レフェリーは各チームに対して可能な限り、同じ長さの同じ数のペナルティ(マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、メジャー、自動的なゲーム・ミスコンダクト)を取り消す。
- iii. チームが5対5でプレーしており、各チームに1つのマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティのみが科された場合には、4対4のプレーになる。2人のプレイヤーが交代なしでペナルティ・ボックスに入らなければならず、この2人はペナルティの終了時に氷上に戻ることができる。
- iv. 第 112 条 iii 項の片方または両方のプレイヤーがマイナー・ペナルティに加えてミスコンダクト・ペナルティを科された場合には、チームは4対4でプレー

して、追加のスケーターがペナルティ・ボックスに入ってマイナー・ペナルティを遂行しなければならず、元々ペナルティを科されたプレイヤーは 12 分間すべてのペナルティを遂行する。マイナー・ペナルティを遂行したプレイヤーは、このペナルティの終了時に氷上に戻ることができる。

- v. 第 112 条 i 項で示すようにペナルティが科され、一方のチームがショートハンドの場合には、各チームに対する退場時間が同じ同数の同時のペナルティについて即座の交代が認められ、ペナルティの開始時間が遅らされることはない(第 113 条を参照)。
- vi. 両チームが 5 対 5 でプレーしていない場合には、退場時間が同じ同数のペナルティで相殺が可能であれば、氷上のプレイヤーをさらに減らすことはしないものとする。
- vii. 両チームに複数のペナルティが科される場合、同数のマイナー、メジャー (+ 自動的なゲーム・ミスコンダクト)、およびマッチ・ペナルティは、同時のペナルティの規則に従って取り消される。ペナルティの退場時間が違う場合にはスコアクロックに表示され、プレイヤーはその時間に従ってペナルティを遂行する。ペナルティの終了後、最初にプレーが中断されるまで、プレイヤーは氷上に戻ることはできない。
- viii. 同時のペナルティで、メジャーまたはマッチ・ペナルティを科されたプレイヤーは更衣室に行かなければならないが、ペナルティの 1 つがスコアクロックに表示されてない限り、チームメートはペナルティ・ボックスに入る必要はない。
- ix. ゴールキーパーが関係している場合には、第 207 条 ii 項および第 207 条 iv 項を参照。
- x. 同時のペナルティの適用においては、マイナーおよびベンチ・マイナー・ペナルティは同じであると見なされる。

第 113 条 - ペナルティ開始を遅らせる場合

- i. プレー進行中のいついかなる時も、氷上に 1 チーム 3 人以上のスケーターがいるものとする。
- ii. プレイヤーは常に、自身のペナルティが終了する順番に氷上に戻らなければならない。
- iii. レギュレーションタイムに、一方のチームでペナルティ・ボックスに入らなければならないペナルティを科された 3 番目以降のプレイヤーが出て、すでに 2 人のチームメートがペナルティを遂行している場合には、3 番目以降のプレイヤーのペナルティ時間は、最初の 2 人のプレイヤーのうち一方のペナルティ時間が終了するまでは開始されない。3 番目以降のプレイヤーは、そのペナルティが科されたらすぐにペナルティ・ボックスに入らなければならないが、そのペ

ナルティ時間が開始されるまでは、交代のプレイヤーが氷上に出ることができない。

- iv. 3番目以降のプレイヤーの最初のペナルティ時間が経過しても、その後に最初のホイッスルが吹かれるまで、または自身のペナルティ時間が終了するまで、そのスケーターは氷上に戻ることはできない。

第 114 条 - ディレイド・ペナルティのコール

- i. ほとんどのペナルティで、プレーを中断してペナルティを科すためには、違反したチームのプレイヤーがパックを支配していなければならない。
- ii. パックに触れたこと、またはスティックとパックがわずかに接触している状態では、その接触でペナルティを科されるチームがゴールを決めるのであれば、パックを支配しているとは見なされない。
- iii. 違反したチームがパックを支配していない場合には、レフェリーは腕を上げてペナルティをコールする意向を示すが、以下の状態になるまでプレーは中断しない。
 - 1. 違反したチームがパックを支配する。
 - 2. パックがフリーズされる。
 - 3. パックが競技エリアの外に出る。
 - 4. パックを支配しているチームがファウルを犯す。
 - 5. いずれかのチームがパックをアイシングする。
 - 6. 本規則に規定されるその他の状態。
- iv. ディレイド・ペナルティの状況でパックを支配しているチームが自チームのゴールに得点したら、そのゴールは相手チームの得点として認められ、その後、ペナルティも科される。
- v. ディレイド・ペナルティの状況でペナルティを科されているチームは、自らゴールを決めることはできない。
- vi. レフェリーが腕を上げた後に、パックを支配しているチームがゴールを決めた場合、ゴールは認められ、最初のマイナー・ペナルティ（2つ以上のペナルティがコールされる予定だった場合）は取り消される。追加のすべてのペナルティは科される。
- vii. ペナルティを科されているチームがすでにショートハンドの状態で、相手チームがディレイド・ペナルティのコールの間にゴールを決めた場合には、遂行中の早い方のマイナー・ペナルティが自動的に終了し、シグナルが出ているすべての新しいペナルティが科される。
- viii. マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティでチームにディレイド・ペナル

ティがあり、そのチームがメジャーまたはマツチ・ペナルティですでにショートハンドの状態では相手チームがゴールを決めた場合には、ティレイド・ペナルティは取り消されるが、メジャーまたはマツチ・ペナルティはスコアクロックに残ったままとする。

- ix. ペナルティを引き起こしたチームが同じプレーの最中に、バックがゴールネットに入る前にレフェリーがホイッスルを吹く間もなくゴールを決めた場合、レフェリーはこのゴールを認めず、プレー中断後にペナルティを科す。

第 115 条 - 延長のペナルティ

- i. 延長ではその長さに関係なく、いずれかのチームに氷上の選手数に影響を与えるペナルティが、レギュレーションタイムの終了時から繰り越される場合、または延長ピリオドの開始前に科される場合を除いて、1 チーム 4 人のスケーターと 1 人のゴールキーパーでプレーする。
- ii. 延長で一方のチームにマイナー・ペナルティが科された場合には、4 対 3 でプレーする。
- iii. 延長ピリオドでの同時のペナルティは、氷上の選手数に影響を与えない。
- iv. ペナルティによって一方のチームが 2 人多い状態になる場合、違反したチームは 3 人のスケーターのままプレーし、相手チームに 5 人目のスケーターが加わり、5 対 3 でプレーする。2 人多い状態のペナルティ時間が終了して最初のプレー中断時に、両チームの氷上の選手数は 4 対 4 または 4 対 3 に調整される。
- v. レギュレーションタイムの終了時に氷上の選手数が 5 対 4 または 4 対 3 だった場合には、延長は 4 対 3 で開始する。
- vi. レギュレーションタイムの終了時に氷上の選手数が 5 対 3 だった場合には、延長は 5 対 3 で開始する。その後プレーが続き、ペナルティが終了して氷上の選手数が 5 対 4 または 5 対 5 になったら、その後の最初のプレー中断時に氷上の選手数は 4 対 4 または 4 対 3 に調整する。
- vii. レギュレーションタイムの終了時のプレーが 4 対 4 でペナルティ・ボックスにいる 2 人のスケーターが同時のペナルティを遂行しているのではない場合には、延長は 4 対 4 で開始され、スケーターが通常どおりにペナルティ・ボックスを出ると 5 対 4 または 5 対 5 になる。その後の最初のプレー中断時に氷上の選手数は 4 対 4 または 4 対 3 に調整する。
- viii. レギュレーションタイムの終了時のプレーが 4 対 4 で、ペナルティ・ボックスにいる 2 人のスケーターが同時のペナルティを遂行している場合には、延長は 4 対 4 で開始される。
- ix. レギュレーションタイムの終了時のプレーが 3 対 3 である場合には、延長は 3

対3で開始される。氷上の選手数が5対4または5対5になったら、その後の最初のプレー中断時に氷上の選手数は4対4または4対3に調整する。

第 10 章 ー ペナルティの説明

概要 ー 以下に試合中の反則の定義、説明、解釈を示す（試合中とは、60 分のレギュレーションタイム、延長、ペナルティ・ショット戦、およびプレイヤーが氷上を離れて各チームの更衣室に行くまでの試合直後の時間を含む）。

第 116 条 ー アビュース・オブ・オフィシャル（オフィシャルへの侮辱的な行為）

定義：プレイヤーまたはチーム・オフィシャルによる、オンアイス・オフィシャルに対して権限を侵害し、貶めて品位を傷つけ、完全性または能力に疑問を投げかけ、または身体的に対決しようとする試み。

i. マイナー・ペナルティ

1. オンアイス・オフィシャルの決定に抗議して、保護ガラスをたたくプレイヤー。
2. オンアイス・オフィシャルの決定に抗議して、ボードをスティックなどでたたくプレイヤー。

ii. ベンチ・マイナー・ペナルティ

1. 卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使う、またはオフィシャルの名前を野次などと一緒に叫ぶ、特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャル。
2. オンアイス・オフィシャルの指示に従って、直ちにペナルティ・ボックスまたは更衣室に行かない、ペナルティを科されたプレイヤー。
3. オンアイス・オフィシャルの決定に抗議して、ボードをスティックなどでたたくチーム・オフィシャル。

iii. ミスコンダクト・ペナルティ

1. オンアイス・オフィシャルの決定に抗議または異議を申し立てるプレイヤー。
2. オンアイス・オフィシャルに拾わせることを意図して、受け取れないようにバックを投げるプレイヤー。
3. オンアイス・オフィシャルの協議中またはオンアイス・オフィシャルへの報告時に、オンアイス・オフィシャルのクリーズに入るまたは入ったままのプレイヤー。
4. オンアイス・オフィシャルの試合進行、規則の解釈、またはプレーへの対応について、氷上またはそれ以外の場所でオンアイス・オフィシャルに抗議をするキャプテンまたはキャプテン代行。
5. マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを自分のチームに対して科したオンアイス・オフィシャルに抗議して自分のスティックなどでボー

ドをたたくプレイヤー。

6. マイナー・ペナルティを自分に対して科したオンアイス・オフィシャルに対して、抗議して保護ガラスをたたくプレイヤー。

iv. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

1. マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを自分のチームに対して科したオンアイス・オフィシャルに対して、卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使うプレイヤーまたはコーチ。試合終了後に氷上またはそれ以外の場所でこの行為があった場合には、それ以前にマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティが科されていなくても、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される場合がある。

v. マッチ・ペナルティ

1. オンアイス・オフィシャルにあらゆる方法で接触し、試合進行に悪影響を与えたプレイヤーまたはチーム・オフィシャル。
2. オンアイス・オフィシャルに向けてスティックを振り回したプレイヤー。

第 117 条 - ベンチ・マイナー

定義：特定できるまたは特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャルによる、プレイヤーズ・ベンチからゲームに悪影響を及ぼす行為または規則への違反。

- i. プレイヤーズ・ベンチで行われた違反は、ベンチ・マイナー・ペナルティとして罰することができる。
- ii. ミスコンダクトまたはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティに相当する氷上のあらゆる行為は、プレイヤーズ・ベンチで特定されるプレイヤーまたはチーム・オフィシャルと同様の行為として罰する。
- iii. ベンチ・マイナー・ペナルティは、ホイッスルが吹かれてプレーが中断された時点で氷上にいた、または別途、本規則により規定される、あらゆるスケーターが遂行することができる。
- iv. ペナルティを科されたチームのヘッドコーチが、ベンチ・マイナー・ペナルティまたはゴールキーパーへのペナルティを遂行するスケーターの指名を拒否した場合には、レフェリーが選んで指名する。

第 118 条 - バイティング（噛みつき行為）

定義：相手の体の一部に噛みつくプレイヤー。

- i. 相手に噛みついたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 119 条 - ボーディング

定義：ボディチェック、エルボーイング、チャージング、またはトリッピングで相手を激しくボードに衝突させるプレイヤー。

- i. ボーディングのペナルティには、最低でもマイナー・ペナルティを科することができる。
- ii. ボーディングで相手を負傷させる、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー + ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- iii. バックを所有し、ボード沿いの狭いすき間を通り抜けようとしている相手プレイヤーを「ローリング」することはボーディングではない。

第 120 条 - ブロークン・スティック/プレー中 - 交換

定義：ブレードまたはシャフトが破損している、または完全ではないスティックは、破損し、不正であると見なされる。

- i. プレイヤーは破損したスティックを直ちに放棄しなければならない。破損したスティックでプレーに参加したプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレー中にゴールキーパーのスティックを使用したスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. スティックが破損したプレイヤーは、プレイヤーズ・ベンチまたは観客から投げられたスティックを使用することはできないが、氷上のチームメートからスティックを受け取ることはできる。そしてスティックは手渡してなければならない。渡す際にスティックを投げた、ほうり上げた、氷上を滑らせたチームメートは、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. 第 120 条 iii 項は、スケーターが破損していないスティックを紛失し、チームメートが渡そうとする時にも適用される。
- v. スケーターはいついかなるときも、以下の相手のスティックをつかんで서는ならない (1) スティックを持っている、またはスティックを氷上に落とした氷上の相手選手。(2) プレイヤーズ・ベンチに座っている相手選手。(3) 相手チームのプレイヤー・ベンチのスティック・ラック。この規則に違反した場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- vi. スケーターまたはゴールキーパーへの交換スティックを受けとりながら、プレーに参加したスケーターはマイナー・ペナルティを科される。

- vii. プレーの進行中にペナルティ・ボックスにいるチームメートからスティックを受け取ったプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- viii. 自分のスティックを手に持っていないプレイヤーも、プレーに参加することができる。

第 121 条 - バット・エンディング

定義：スティックの持つ手を下方にスライドさせて、危険な柄の部分で相手選手の体を突くプレイヤー。

- i. バット・エンディングをしようとした場合、ダブル・マイナー+ミスコンダクト・ペナルティが科される場合がある。
- ii. 相手選手にバット・エンディングをしたプレイヤーは、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- iii. バット・エンディングで相手を負傷させた、または無謀にも危険にさらしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 122 条 - チャージング

定義：相手選手に向かって滑っていった後に、相手に対して不必要な力でチェックする、突っ込む、または飛びかかるプレイヤー。

- i. 相手に対して不必要な力でチェックする、突っ込む、または飛びかかったプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ホイツルが吹かれた後、接触を避けるだけの十分な時間があったにもかかわらず、相手選手に身体的な接触をしたプレイヤーは、最低でもチャージングのマイナー・ペナルティを科される。
- iii. ゴールキーパーがゴール・クリーズの外にいる場合でも、接触すればペナルティを科される場合がある。相手選手がゴールキーパーに不必要な接触をした場合には、インターフェアランスまたはチャージングのマイナー・ペナルティが科される。
- iv. チャージングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 123 条 - チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

定義：背後からのチェックに気づくことのできない、またはそのような殴打から自分の身を守ることのできない、無防備なプレイヤーをチェックするプレイヤー。接

触点は背面である。

- i. あらゆる方法で背面から殴打して、その相手選手をボード、ゴールフレーム、または氷面にたたきつけた選手は、最低でもマイナー＋ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. 無謀な背後からのチェックで相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- iii. 背後からのチェックで相手を負傷させたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。
- iv. チェックをされるスケーターが、その直前に相手に背中を向けて自分を無防備な状態にしてチェックング・フロム・ビハインドの状況を作った場合には、チェックング・フロム・ビハインドのペナルティは科されない（ただし他のペナルティが科される場合はある）。

第 124 条 - チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック（頭部または頸部へのチェック）

定義：自分の体または用具のあらゆる部分で、相手選手の頭部または頸部を殴る、または相手選手の頭部を保護ガラスまたはボードに押し付ける、またはたたきつけるプレイヤー。この規則は、殴り合い（fighting）に関する規則を除いて、頭部と頸部への殴打に関する同様のすべての行為に関する規則よりも優先される。

- i. 頭部への殴打はあってはならない。偶発的であれ故意であれ、相手選手の頭部または頸部への直接的な殴打はペナルティを科される。
- ii. 相手選手の頭部または頸部にチェックを行ったプレイヤーは、以下のいずれかのペナルティを科される。(1) マイナー＋ミスコンダクト・ペナルティ。(2) メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ。(3) マッチ・ペナルティ。
- iii. 頭部または頸部へのチェックで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。
- iv. 相手選手へのチェックにより以下のいずれかが発生した場合には、頭部または頸部へのチェックのペナルティが科される。
 1. 相手選手の頭部または頸部に対して、スケーターが自身の体または用具のあらゆる部分で殴打した場合。
 2. スケーターが自身の上半身のあらゆる部分を使って、相手選手の頭部を保護ガラスまたはボードに押し付けたまたはたたきつけた場合。
 3. スケーターが相手選手の頭部または頸部に接触しようとして、上半身のあらゆる部分を伸ばしたまたは向けた場合。

4. スケーターが相手選手と接触しようとして体を上方または外側に伸ばした場合、または相手選手の頭部または頸部に接触しようとして上半身のあらゆる部分を使用した場合。
 5. スケーターがジャンプをして（スケートを氷から離して）相手選手の頭部または頸部に打撃を与えようとした場合。
- v. スケーターがバックを所有して、頭を上げて滑っていて、チェックを予想している場合、相手選手にはこのスケーターの頭部または頸部を殴打する権利はない。
- vi. 打撃の主な力が最初は体の部分に向けられ、その後、接触面が頭部または頸部に移っていった場合には、頭部または頸部へのチェックのペナルティは科されない。
- vii. バックを保持して頭部を下げて自分に向かってきている相手選手に対してチェックを行ったスケーターが、上方へ動いていない、または相手選手に対して自分の体を入れて押し上げていない場合には、頭部または頸部へのチェックのペナルティは科されない。
- viii. スケーターが通常のプレーの流れで自分の位置を維持しているところに相手選手が突っ込んできた場合には、第 124 条 iv 項または 124 条 v 項の条件が守られている限り、その後の接触は頭部または頸部へのチェックとは見なされない。

第 125 条 - クリッピング

定義：クリッピングとは、相手選手のひざ部分にチェックをする明確な意図を持って、体を低くする行為である。

- i. クリッピングでチェックを行った、または相手選手のひざ部分にチェックをするために体を低くしたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ボディチェックをされるのを避けるためにボード近くでしゃがんだことで、結果的に自分の体に当たって相手選手を転ばせたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- iii. クリッピングの行為で相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 126 条 - クローズィング・ハンド・オン・バック(バックをつかむ行為)

定義：スケーターはグローブでバックをたたき、またはつかんですぐに氷上に置くことはできるが、手のひらに隠す（グローブで隠す）、つかんですぐに氷上に置く

よりも長くつかみ続ける、または手で持って滑ることはできない。

- i. バックをキャッチして、相手選手を避けるためまたはバックを完全に所有するために、止まった状態で保持し続けたり、手で持ったまま滑ったスケーターは、バックをつかむ行為でマイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレー中に自チームのゴール・クリーズの外でグローブまたは手で氷上のバックを拾い上げたスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. プレー中に自チームのゴール・クリーズの外で、グローブでバックを隠したスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. スケーターがグローブで氷上のバックを拾い上げ、味方ゴールキーパーが氷上にいる間に自陣のゴール・クリーズの3次元エリア内においてグローブでバックを覆うまたは隠していた場合には、相手チームにペナルティ・ショットが与えられる。

第 127 条 - クロスチェックング

定義：両手でスティックを持ち、スティックのいかなる部分も氷面につけずに相手選手の体にスティックでチェックをしたプレイヤー。

- i. 相手選手にクロスチェックをしたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. クロスチェックングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 128 条 - デンジャラス・イクイップメント（危険な用具）

定義：ケガを引き起こすような素材で作られたパッドおよび防具は危険と見なされ、その使用は厳しく禁じられる。

- i. レフェリーは、ケガを引き起こす可能性があると思われるプレイヤーの用具の使用を禁止することができる。
- ii. 不正な用具でプレーに参加しているプレイヤーに対して、レフェリーはまず警告を発する。レフェリーの指示に従って用具を調整、交換、または安全なものにせず、警告に従わなかった場合には、その後、同じチームのプレイヤーが危険な用具の規則に違反した場合にミスコンダクト・ペナルティが科される。
- iii. レフェリーが危険と見なしたスティックは、試合から排除しなければならないが、ペナルティは科されない。その後スケーターがそのスティックを使用した場合には、使用したスケーターはミスコンダクト・ペナルティを科される。

- iv. レフェリーはプレイヤーに対して、危険と思われるアクセサリーを外すよう要求することができる。これらの個人的なアクセサリーを外すのが困難な場合には、プレイヤーは危険がなくなるよう、テープで留めるか、ユニフォームの上着の下に安全にしまうものとする。この作業中、プレイヤーは氷上から退くよう要求され、このプレイヤーのチームには警告が発せられる。レフェリーの指示に従って警告に従わなかった場合、つまりその後、そのチームのプレイヤーが個人のアクセサリーに関する規則に違反した場合には、ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- v. 危険な用具には、ひびがはいったまたはダメージを受けたフェイスケージまたはバイザーが含まれる。このようなダメージがあってもシフト中はプレーを継続できるが、次のシフト前には修理または交換しなくてはならない。これをしなかった場合、1度目はレフェリーから警告が発せられ、その後はミスコンダクト・ペナルティが科される。

第 129 ～ 137 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム（競技遅延）

定義：意図的か偶発的かを問わず、試合を遅らせる、プレーの進行を中断させる、またはプレー開始を妨害する行為。

第 129 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／アジャストメント・オブ・イクイップメント（競技遅延／用具の調整）

- i. 用具を修理または調整するためにプレーを中断させた、またはプレー開始を遅らせたプレイヤーはマイナー・ペナルティを科される。

第 130 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／ディスプレイド・ゴール・ネット（競技遅延／動かされたゴールネット）

- i. ゴールネットを通常の位置から故意に動かしたプレイヤーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレイヤーがレギュレーションタイムの最後の2分間または延長で自チームのゴールネットを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーはそのプレイヤーの相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- iii. アタッキング・プレイヤーがブレイクアウェイの時に、相手プレイヤーが自チームのゴールネットを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- iv. ゴールキーパーが氷上を退いていてアタッキング・プレイヤーがブレイクアウェイの時に、ゴールキーパーのチームメートが自チームのゴールネットを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。

- v. プレー中にアタッキング・チームの何らかの行為によってゴール・ネットの位置が動いても、ディフェンディング・チームがパックを奪って前進する明確なチャンスがある場合には、パックを所有するチームが再び変わるまではホイッスルは吹かない。ディフェンディング・チームがそのまま前進してゴールを決めた場合、そのゴールは認められる。
- vi. 第 130 条 v 項のパックの所有チームが変わったのがディフェンディング・チームのブルーライン内側だった場合、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・チームのブルーラインに最も近い、ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。
- vii. 第 130 条 v 項のパックの所有チームが変わったのがニュートラル・ゾーンまたはディフェンディング・チームのアタッキング・ゾーンだった場合、その後のフェイスオフは、プレーが中断した場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 131 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／フォーリング・オン・ザ・パック (競技遅延／パックを隠す行為)

- i. スケーターがプレーを中断するためにパックの上に倒れる、パックをつかむ、または体または用具の下にパックを入れた場合には、マイナー・ペナルティを科される。ただし、スケーターがショットまたはパスをブロックしようとした時に、パックがスケーターのスケートまたは用具に挟まってしまった場合には、プレーは中断するがペナルティは科されない。
- ii. ホイッスルを吹かせるためにスケーターが手のひらまたは用具にパックを隠していた場合には、マイナー・ペナルティを科される。

第 132 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／フリーズイング・ザ・パック (競技遅延／不必要なパックのフリーズ)

- i. 相手選手に押されていないのに、ボードに対してまたは氷上でスティック、スケート、または体でパックを保持またはフリーズしたスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。

第 133 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／ゴール・セレブレーション (競技遅延／ゴール・セレブレーション)

- i. プレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーは、ゴール後でも選手交代のためにしか氷上に出ることはできず、交代する選手以外が氷上に出てセレブレーションをすることはできない。この規則への違反があった場合、レフェリーは両チームに警告を発し、その後再び違反があった場合にはベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

第 134 条 - **ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/レイト・ラインナップ（競技遅延/開始前に速やかに選手を送り出さない行為）**

- i. 延長を含むピリオドを開始する際に必要な数の選手を速やかに送り出さなかったコーチは、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

第 135 条 - **ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/シューティング・オア・スローイング・ザ・バック・アウト・オブ・プレイ（競技遅延/バックを競技エリアの外に出す行為）**

- i. プレー中に自チームのディフェンディング・ゾーンから直接、バックをショットする、投げる、または打つことによって、デフレクションなしで競技エリア外のリンクのあらゆる場所に出したプレイヤーは、（保護ガラスがない場合を除いて）マイナー・ペナルティを科される。判断基準は、バックがプレーされていた位置である。
- ii. プレイヤーの打ったバックがプレイヤー・ベンチのボードを直接越えても、プレイヤーズ・ベンチの後ろの保護ガラスを越えていない場合には、ペナルティは科されない。
- iii. プレー中またはプレー中断後に、バックを氷上の競技エリアの外に故意に打ったプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. ディフェンディング・ゾーンからバックを打ち上げて、スコアクロックまたはセンターアイス上の屋根に当ててしまい、プレーを中断させたプレイヤーは、ペナルティは科されない。

第 136 条 - **ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/サブスティテューション・アフター・アン・アイシング・コール（競技遅延/アイシング・コール後の交代）**

- i. アイシングのコールを受けたチームは、以下の交代を除いて選手交代をすることはできない。
 - 1. 氷上のプレイヤー数を増やすために退いていたゴールキーパーの交代
 - 2. 負傷したプレイヤーまたはゴールキーパーの交代
 - 3. いずれかのチームが氷上の選手数が変わるペナルティを引き起こした場合、アイシングをしたチームは選手交代を許されるが、その後のフェイスオフはペナルティを引き起こしたチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- ii. レフェリーまたはラインズマンが正当なラインナップで試合を行おうとしている中、アイシング・コールの後に試合を遅延させるために違法な交代をしようとしたコーチは、1度目の違反ではレフェリーから警告を受ける。コーチがその後のフェイスオフを遅延させる目的で2度目の交代を行おうとした場合に

は、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

第 137 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/バイオレーション・オブ・フェイスオフ（競技遅延/フェイスオフの違反）

- i. フェイスオフに参加していないスケーターが、バックがドロップされる前にフェイスオフ・サークルに入った場合には、このチームでフェイスオフを行っていたスケーターは他のスケーターとフェイスオフの役目を交代しなければならない。このチームのあらゆるスケーターが同じフェイスオフで2度目の違反をした場合には、違反したチームはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- ii. フェイスオフを行っていたスケーターが、オンアイス・オフィシャルによってフェイスオフの役目を外され、同じチームの他のスケーターが警告後、速やかに適切な位置につかなかった場合、違反したチームはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- iii. フェイスオフでの位置がオフサイドまたはいかなる形であれ不適切だったスケーターが、オンアイス・オフィシャルの警告後も引き続きオフサイドまたは不適切だった場合には、マイナー・ペナルティを科される。

第 138 条 - ダイビング・オア・エンベリッシュメント（ダイビングまたは負傷を装う行為）

定義：相手選手にペナルティを科そうとして、露骨に転倒や負傷を装うプレイヤー。

- i. 相手選手がファウルしたと偽ったり、相手選手からファウルされたように見せかけるプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。

第 139 条 - エルボーイング

定義：自分のひじ（エルボ）を使って相手選手にファウルをするプレイヤー。

- i. 相手選手にエルボーイングをしたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. エルボーイングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 140 条 - エンゲージング・ウィズ・スペクテイター（観客に危害を加える行為）

定義：プレー中（プレーの中断時とインターミッションを含む）に観客と身体的な接触をするプレイヤーまたはチーム・オフィシャル。

- i. 観客と身体的に接触する、報復する、または関わったプレイヤーまたはチーム・オフィシャルには、マッチ・ペナルティが科される。

第 141 条 - ファइटिंग (殴り合い)

定義：通常の試合の流れにおいて、プレー中、ホイッスルが吹かれた後、または相手とのカンフロンテーションで、相手選手を殴るプレイヤー。

- i. 殴り合いを始めたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。
- ii. 殴られたことにあらゆる方法で報復したプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- iii. 相手選手とのカンフロンテーションをする意図でグローブまたはヘルメットを外したプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティと他のあらゆるペナルティを科される。
- iv. 殴り合いに明確な扇動およびアグレッションがあった場合には、アグレッションに対してマイナー・ペナルティを科され、その他にもプレイヤーの行為に対して他のペナルティが科される場合がある。
- v. 殴り合いに明確な扇動およびアグレッションがなかった場合でも、両方のプレイヤーはマッチ・ペナルティを科される場合がある。
- vi. その時点で氷上にいて、敵対する2人のプレイヤーで進行中の殴り合いに最初に介入したプレイヤー（3人目）は、その事象で発生したその他のペナルティに加えて、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。どの程度のペナルティが科されるかは、介入の度合いによって異なる。
- vii. レフェリーにやめるよう命令されても殴り合いをしようとした、または殴り合いを続けたプレイヤー、または殴り合いをやめさせようとしたラインズマンに抵抗したプレイヤーは、ダブル・マイナー・ペナルティまたはメジャー・ペナルティおよび+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- viii. 一方のプレイヤーが氷上、もう一方が氷上外の殴り合いでは、両方のプレイヤーがミスコンダクト・ペナルティまたはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- ix. 氷上または氷上外で殴り合いにかかわったチーム・オフィシャルは、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される
- x. 氷上のプレイヤーのカンフロンテーションで、プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを最初に出たプレイヤーは、ダブル・マイナー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。プレイヤーのカ

ンフロンテーションの間にプレイヤーズ・ベンチを離れたその他のすべてのスケーターは、ミスコンダクト・ペナルティを科される。プレイヤーのカンフロンテーションの間にペナルティ・ボックスを離れたその他のすべてのスケーターは、マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。これらのペナルティは、以前のすべてのペナルティが終了してから遂行される。たとえ氷上での殴り合いに加わらなくても、プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを出るといふ行為のみで、この規則に違反することになる。

- xi. プレイヤーのカンフロンテーション前に行われた選手交代（ライン交代）は認められるが、その後、プレイヤーのカンフロンテーションに関係したプレイヤーは、そのカンフロンテーションに加わるためにプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを出たものとしてペナルティを科される。
- xii. 両方のチームのプレイヤーがそれぞれのプレイヤーズ・ベンチを同時に出了場合、または一方のチームのプレイヤーが、もう一方のチームのプレイヤーがベンチを出るのを見てから出了場合、各チームで最初にベンチを出たことが確認されたプレイヤーが、この規則に基づいてペナルティを受けるものとする。
- xiii. 本規則に基づき、1 チームで最大5つのミスコンダクトおよび／またはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される場合がある。
- xiv. 殴り合いを続けたことで、プレイヤーがマッチ・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの両方を科されることはない。

第 142 条 - ヘッド・バッティング

定義：ヘルメットの有無に関係なく、頭を相手にぶつけるプレイヤー。

- i. 相手選手にヘッド・バットを試みた、またはヘッドバットをしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 143 条 - ハイ・スティッキング

定義：スティックまたはスティックのあらゆる部分を自分の肩よりも高い位置に上げて、そのあらゆる部分で相手選手をたたくプレイヤー。

- i. ハイ・スティックで相手選手と接触したプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ハイ・スティックのファウルで偶発的に相手選手を負傷させたプレイヤーは、ダブル・マイナー・ペナルティを科される。
- iii. 不注意なハイ・スティックのファウルで相手選手を負傷させたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

- iv. ショットまたはパスを打って最後まで振り切る過程で、相手選手の上半身のあらゆる部分に接触したプレイヤーは、ハイ・スティッキングのあらゆるペナルティを科される場合がある。

第 144 条 - ホールディング

定義：片方または両方の手、腕、脚、またはその他のあらゆる方法で相手選手をpushさえついたり、つかんだりすることで、相手選手が自由に滑るのを阻止するため、相手選手の動きを妨げるプレイヤー。

- i. 相手選手をホールディングしたプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. 一般的なホールディングには以下の3つがある。
 - 1. バックの有無にかかわらず、相手選手が自由に滑るのを妨げるためだけに、相手選手の片方または両方の腕をつかむ。
 - 2. バックをプレーしようとせず、自分の両腕と上半身または下半身を使用して、相手選手をボードに押し付け、そこから動けないようにする。
 - 3. 相手選手の上着をつかんで、自由な動きを制限する、または動きを遅くする。

第 145 条 - ホールディング・ザ・スティック（スティックをつかむ行為）

定義：片手または両手で相手選手のスティックをつかみ、相手が滑る、バックをプレーする、またはその他、自由にプレーするのを妨害する、または相手選手がスティックを使うのを妨害するあらゆる行為をするプレイヤー。

- i. 相手選手のスティックをつかんだプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。

第 146 条 - フッキング（相手を引っかける行為）

定義：相手がバックを持っているか否かにかかわらず、自分のスティックで引っかけることで、相手選手の進行を妨げる、または干渉するプレイヤー。

- i. 相手選手を引っかけたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. 一般的なフッキングには以下の4つがある。
 - 1. パスをしようとしている、またはショットを打とうとしている相手選手の腕、手、またはグローブをひっかける。
 - 2. バックを1対1で争っている時に、スティックを使って相手選手の体のあらゆる部分に接触をする。

3. 相手選手がバックを所有するのを阻止するために、相手選手の体に対して自分のスティックを使用する。
 4. 相手選手が自由に滑るのを阻止するために自分のスティックを使用する。
- iii. フッキングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 147 条 - イリーガル・スティック（スティックの測定）

定義：プレイヤーは IIHF 基準に準拠した、正当なスティックを使用しなければならない。

- i. チームのキャプテンは、あらゆるプレー中断時にスティックの測定を要求することができる。測定によりスティックが不正だと判明した場合には、違反したプレイヤーはマイナー・ペナルティを科され、そのスティックはレフェリーがプレイヤーズ・ベンチに戻す。
- ii. スティックを測定されるプレイヤーは、その要求がなされる時にそのスティックを保持していなければならない。そのプレイヤーはベンチにいても氷上にいてもよいが、レフェリーは当該のスティックがそのプレイヤーのものであることを、目視で確認しなければならない。
- iii. 測定によりスティックが基準を満たしていると判明した場合には、測定を要求したチームは競技遅延でベンチ・マイナー・ペナルティを科される。このペナルティは、測定要求時に氷上にいたプレイヤーが遂行しなければならない。
- iv. 1 チームが 1 試合で要求できるスティック測定の回数に制限はないが、1 度のプレー中断時には 1 チームによる 1 測定のみが許可される。
- v. レフェリーにスティックまたは用具のあらゆる部分の測定を要求されたプレイヤーが、スティックの提出を拒む、またはスティックまたは用具のあらゆる部分を破壊した場合には、その用具は不正であったと見なされ、プレイヤーはマイナー+ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- vi. スティックの測定はレギュレーションタイムのゴール後にも要求することができるが、スティックが違法と判断されてもゴールは取り消されない。同様の規則は延長とペナルティ・ショット戦にも適用される。

第 148 条 - インコレクト・アクセス・トゥ・オア・フロム・ペナルティ・ボックス（ペナルティ・ボックスへの不正なアクセス）

定義：氷面を通してペナルティ・ボックスに出入りしないスケーター。

- i. 氷面以外のアリーナの経路を使ってペナルティ・ボックスに出入りしたスケー

ターは、マイナー・ペナルティを科される。

第 149 条 - インジャード・スケーター・リフューズイング・トゥ・リーブ・ザ・アイス（氷上を退かない負傷スケーター）

定義：プレーが継続できない、または自分で氷上を離れることができないプレイヤーは、プレーが中断されたら、助けを借りて氷上を離れなければならない。

- i. 負傷して氷上で治療が必要なスケーターは、可能になった時点で、最低でも次のフェイスオフ後までにベンチに戻らなければならない。これに従わないスケーターはマイナー・ペナルティを科される。マイナー・ペナルティを科された後も氷上を退かない場合には、さらにミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. 出血しているスケーターは、血が流れないように傷口に包帯を巻くか、縫うまでプレーに戻ることはできない。適切な処置をせず、または血のついた用具で戻った場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. 負傷を装って氷上に倒れた、または氷上から起き上がらないスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。

第 150 条 - インターフェアランス（妨害行為）

定義：バックを保持していない相手選手が滑る、パスを受ける、または氷上を自由に移動することを妨げたプレイヤー。

- i. 相手選手を妨害したプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレー中の妨害行為は、以下のいずれかに分類される。
 1. 相手選手が氷上を移動するのを妨害する行為。
 2. 相手選手が自由にアタッキング・ゾーンに入ろうとするのをブロックする行為。特に腰を突き出して相手選手を押し、自分の周囲を回らせる場合。
 3. バックを所有するチームメイトに相手選手がチェックするのを妨害する、または自分の立ち位置を確保せず相手選手の進行経路に入る（味方のシュートを邪魔させない）行為。
 4. パスを受ける位置に入るために相手選手をブロックする行為。
 5. フェイスオフに勝って、相手選手がバックに向かってくるのを妨害する行為（フェイスオフ・インターフェアランス）。
 6. プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレイヤーが、プレーの進行中にスティックまたは体を氷上に伸ばして、バックまたは相手選手の動きを妨害する行為。
 7. 自分の立ち位置を確保せず相手選手の進行を妨害するために横方向に移動する行為。
 8. 相手選手を押し、相手選手が氷上から用具を拾い上げようとするのを妨

害する行為。

- iii. ゴールネット前のスケーターは、ゴール前で位置を確保しようとする動きまたはそのような相手スケーターを排除しようとする動きがフェアな場所争いである限りは、インターフェアランス、クロスチェックング、フッキング、ホールディング、トリッピング、およびスラッシングのようなペナルティはある程度は許容されている。このエリアの違反には、バックを保持していない相手選手を倒す、相手選手の上着を引っ張る、「コークスクリュウ（コルク抜き）」戦法で相手選手の両脚の間にスティックを置く、相手選手に対して暴力的にクロスチェックングをする、相手選手の両脚を背後からスラッシングする、などがある。
- iv. インターフェアランスに分類されない状況は以下のとおりである。
 - 1. スケーターはある程度の滑る速度と、相手選手と自由なバックとの距離を保っている限り、自身が占める氷面の権限を有する。速度を落とすと、相手選手に対する妨害行為となる危険がある。
 - 2. スケーターが氷面に立っている場合、相手選手がそのエリアを通りたいと考えても、動くよう要求されない。
 - 3. スケーターが相手選手の前方にいて、同じ方向に動いている限りは、相手選手をブロックすることができる。
 - 4. スケーターは自分の体の位置を利用して、相手選手にバックまで遠いルートを通らせるようにできる。ただし手や腕を使って相手選手を押さえたり、ブロックしたりしない場合に限る。
- v. バックを所有していない相手選手をチェックしたプレイヤーは、インターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。
- vi. 自由なバックに向かって滑っているスケーターが相手選手と押し合いをするのは妥当な行為であるが、このためにスティック、腕、スケートを使って相手選手がバックへ滑っていかこうとするのを邪魔した場合には、インターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。
- vii. インターフェアランスで相手選手を負傷させた、または無謀にも危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 151 条 - インターフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

定義：あらゆる方法でゴールキーパーのプレーを妨害するプレイヤー。

- i. スティックまたは体を使って、自陣のゴール・クリアーズにいるゴールキーパーの進行を妨害または邪魔をする、またはゴールキーパーがプレーするのを妨害したプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。

- ii. バックを所有するアタッキング・スケーターが、スケートで前進または後退しながらゴール・クリーズにいるゴールキーパーと接触し、バックがゴールネットに入った場合には、このゴールは認められず、このアタッキング・スケーターは最低でもマイナー・ペナルティを科される。この規則はペナルティ・シヨットおよびペナルティ・シヨット戦にも適用される。
- iii. 相手チームのゴールキーパーの正面に位置するアタッキング・スケーターが、自分の前に立ちをだかつてプレーしようとするゴールキーパーの気を散らすためにゴールキーパーの顔の前で腕やスティックを振るなどの行為をした場合には、そのアタッキング・プレイヤーのいる位置がゴール・クリーズの内側か外側であるかにかかわらず、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズに戻ろうとするのを妨害またはブロックしたり、またはゴールネット裏でバックをプレーしているゴールキーパーに不当にぶつかった相手プレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- v. アタッキング・スケーターは、ゴールキーパーと接触しない限り、プレー中にゴール・クリーズ上を滑ってもよい。ただしアタッキング・スケーターが接触した場合、またはゴール・クリーズを後退しているゴールキーパーが接触してきた場合には、アタッキング・スケーターがマイナー・ペナルティを科される。

第 152 条 - キッキング（相手を蹴る行為）

定義：相手選手の体のあらゆる部分に向かって、スケートを振り子のように振るプレイヤー。

- i. 相手選手を蹴ったまたは蹴ろうとしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 153 条 - ニーイング（相手をひざで蹴る行為）

定義：ひざを使って相手選手に接触するスケーター。

- i. ひざを使って相手選手に接触したスケーターは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ニーイングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 154 条 - リービング・ザ・ペナルティ・ボックス・プリマチュラリー（ペナルティ・ボックスを時間前に出る行為）

定義：試合中、ペナルティ・ボックスのドアを開け閉めできるのはペナルティ・ボックス・アテンダントだけである。スケーターは、ピリオド終了時または自分のペナ

ルティ時間の終了時にしかペナルティ・ボックスを出ることはできない。

- i. 自分のペナルティ時間が終了する前に自身のミスでペナルティ・ボックスから出たスケーターは、マイナー・ペナルティを科され、ペナルティの残り時間を遂行しなければならない。
- ii. 自分のペナルティ時間が終了する前にペナルティ・ボックス・アテンダントのミスでペナルティ・ボックスから出たスケーターは、マイナー・ペナルティは科されないが、ペナルティ・ボックスに戻り、ペナルティの残り時間を遂行しなければならない。
- iii. 自分のペナルティ時間が終了する前にオンアイス・オフィシャルの判定に抗議するためにペナルティ・ボックスから出たスケーターは、マイナー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- iv. 自分のペナルティ時間が終了する前に、カンフロンテーションに参加するまたは殴り合いに加わるためにペナルティ・ボックスから出たスケーターは、マイナー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。

第 155 条 - プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット（ヘルメットなしのプレー）

定義：ヘルメットを適切に頭に装着せずにプレーに参加するプレイヤー。

- i. プレー中にヘルメットが脱げた後、直ちに自チームのプレイヤーズ・ベンチに戻らなかったスケーターは、マイナー・ペナルティを科される。

第 156 条 - プリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ（髪、ヘルメット、フェイスケージを引っ張る行為）

定義：相手選手のフェイスケージまたはヘルメットをつかむまたは押さえる、または髪を引っ張るプレイヤー。

- i. 相手選手のフェイス・ケージまたはヘルメットをつかむまたは押さえる、または髪を引っ張ったプレイヤーは、マイナー・ペナルティまたはメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。

第 157 条 - リフューズィング・トゥ・スタート・プレー（プレー開始の拒否）

定義：チームは、レフェリーによるプレー開始のコールを無視することはできない。

- i. 両チームが氷上にありながら、一方のチームが何らかの理由でプレーを拒否した場合、レフェリーは拒否しているチームのキャプテンに 30 秒以内にプレーを始めるよう警告する。それでもそのチームがプレーを拒否した場合、レフェ

リーはこれをベンチ・マイナー・ペナルティとする。

- ii. 同様の事態が繰り返される場合には、レフェリーは試合を中断し、この試合を没収して相手チームの勝利とする権限を有する当該管轄機関にこの事態を報告する。
- iii. 一方のチームが氷上に出ておらず、キャプテン、マネージャー、またはコーチを通じてレフェリーが命じても氷上に出てプレーを開始しない場合、レフェリーはそのチームがプレーを行うまで2分間の猶予を与える。この2分間にそのチームがプレーを開始した場合、これはベンチ・マイナー・ペナルティとなる。この2分間に氷上に出ることを引き続き拒否している場合には、レフェリーは試合を中断し、この試合を没収して相手チームの勝利とする権限を有する当該管轄機関にこの事態を報告する。

第 158 条 - ラフティング (乱暴な行為)

定義：試合中に相手選手に乱暴にぶつかる、または殴るプレイヤー。

- i. 相手選手とのカンフロンテーションに携わったプレイヤーは、マイナー、ダブルマイナー、またはメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. 相手選手がプレーを継続できなくなるよう、相手選手のヘルメットを殴って故意に脱がせたプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. しつこくラフティングを続けたプレイヤーは、殴り合いに関する規則を適用される場合がある。
- iv. グローブを外して相手選手とのカンフロンテーションに携わったプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを科される。

第 159 条 - スラッシング

定義：相手選手の体または用具に向かって、片手または両手でスティックを持って振り回すプレイヤー。実際に相手選手に接触したか否かに関係なく、ペナルティが科される。

- i. バック・キャリアのスティックを軽くたたくことは、相手選手のバックを奪うことのみを目的としている場合には、スラッシングとは見なされない。しかし力が入っている場合、特に相手選手のスティックまたはプレイヤー自身のスティックが折れるような接触はスラッシングと見なされる。
- ii. 相手選手にスラッシングをしたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。

- iii. スラッシングで相手選手を負傷させた、または無謀にも危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- iv. カンフロンテーションの最中に他のプレイヤーにスティックを振り回したプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- v. 相手選手を威嚇するためにバックまたは氷に向かって、または空中で激しくスティックを振り回したプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- vi. 相手選手の両脚間にスティックを入れ、股と接触させるために持ち上げたプレイヤーは、メジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティのいずれかを科される。

第 160 条 - スルー・フットイング

定義：相手選手の足またはスケートを背後から暴力的に蹴る、または相手選手を後ろに引っ張りながら下から足を打ったり、蹴ったりするプレイヤー。

- i. 相手選手にスルー・フットイングをしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 161 条 - スピアリング

定義：スティックを片手または両手で持って、ブレードの先端で相手選手を突く、または突こうとするプレイヤー。実際に相手選手に接触したか否かに関係なく、ペナルティは科される。

- i. 相手選手にスピアリングをしようとしたプレイヤーは、ダブル・マイナー+ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. 相手選手にスピアリングをしたプレイヤーは、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。
- iii. スピアリングで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 162 条 - スピitting (つばを吐く行為)

定義：試合中に相手選手、観客、またはリンクにいるあらゆる人物に対して、つばを吐くプレイヤー（実際に相手にかかる場合とかがからない場合が含まれる）。

- i. 試合中に相手選手またはリンクにいるあらゆる人物に、つばを吐くプレイヤー（実際に相手にかかる場合とかがからない場合が含まれる）は、マッチ・ペナルティ

を科される。

- ii. 出血しているプレイヤーが、その血を拭って意図的に相手選手またはリンクにいるあらゆる人物につけた場合には、つば吐きの行為でマッチ・ペナルティを科される。

第 163 条 - トーンテイング (相手を愚弄する行為)

定義：ゴールのセレブレーションのために、または相手選手を意気消沈させるために、相手チームのプレイヤーズ・ベンチの前を滑りながら、セレブレーション、愚弄、または嘲りのジェスチャーをする、または相手選手を愚弄または煽る意図で挑発的な言葉を浴びせるプレイヤー。

- i. いかなる方法であれ、過剰なセレブレーションを行った、または相手選手のプレイヤーズ・ベンチ前で相手選手を愚弄したプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを科される。

第 164 条 - チーム・オフィシャル・エンタリング・ザ・プレーイング・エリア (競技エリアに入ったチーム・オフィシャル)

定義：オンアイス・オフィシャルの同意がない限り、試合中にチーム・オフィシャルが氷上に足を踏み入れることは禁止されている。

- i. プレイヤーが負傷して試合が中断した場合、チームドクター（またはその他の医療担当者）はレフェリーの同意を待つことなく、負傷した選手を診るために氷上へ行くことができる。
- ii. ピリオドの開始から終了までの間に氷上に足を踏み入れたチーム・オフィシャルは、(第 164 条 i 項の場合を除いて) ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。

第 165 条 - スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト (スティックまたはその他の物を投げる行為)

定義：競技エリアの内外でスティックまたはその他の物を投げるプレイヤーまたはチーム・オフィシャル。

- i. 競技エリアからスティックまたはその一部、またはその他の物を投げたプレイヤーは、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. プレイヤーはスティックまたはそのあらゆる部分、またはその他の物を、相手選手を妨害しない限りは、自分の周囲から滑らせたり、投げたりすることができる。しかしスティックまたはそのあらゆる部分、またはその他の物を、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンのバックまたはバック・キャリアに向けて投げたプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。

- iii. プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスから、スティックまたはそのあらゆる部分、またはその他の物を、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンのパックまたはパック・キャリアに向けて投げたプレイヤーまたはチーム・オフィシャルは、マイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- iv. 第 165 条 ii 項または第 165 条 iii 項のいずれかの行為を、プレイヤーまたはチーム・オフィシャルが自チームのディフェンディング・ゾーンで行った場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- v. 科すのがマイナー・ペナルティかベンチ・マイナー・ペナルティか、またはペナルティ・ショットを与えるかどうかの判断基準は、投げる行為があった時点でのパックまたはパック・キャリアの位置である。
- vi. プレイヤーまたはチーム・オフィシャルがスティックまたはそのあらゆる部分、またはその他の物を、ブレイクアウェイのアタッキング・スケーターに向かって投げた場合には、レフェリーはこのアタッキング・スケーターにペナルティ・ショットを与える。
- vii. ゴールキーパーが氷上のプレイヤー数を増やすために交代してゴールネットを守っていない場合に、ゴールキーパーのチームメートまたはチーム・オフィシャルが、ニュートラル・ゾーンまたはディフェンディング・ゾーンのパックまたはパック・キャリアに対してスティックまたはそのあらゆる部分、またはその他の物を投げて、パック・キャリアがゴールキーパーのいないゴールネットにシュートするのを妨害した場合には、アタッキング・チームにゴールが与えられる。ゴールキーパーは、交代選手が氷面に片方のスケートを置いている時点で、氷上にはいないと見なされる。

第 166 条 - トウー・メニー・メン

定義：チームは、最大で 1 人のゴールキーパーと 5 人のスケーター、または 6 人のスケーターを氷上に出すことができる。氷上にこの人数より 1 人以上多いスケーターがいた場合には、ベンチ・マイナー・ペナルティを科することができる。

- i. 「氷上にいる」とは、両方のスケートが氷面にあることを意味する。自チームのプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスで、プレイヤーの片方のスケートが氷面にあり、もう片方がボードの上にあるか、または氷面でない場合には、このプレイヤーは氷上にはいないと見なされる。しかしこの定義により氷上にいないプレイヤーは、パックをプレーすること、相手選手と接触すること、あらゆる形でプレーに参加することはできない。
- ii. 氷上に入るプレイヤーは、氷上を退くプレイヤーが自チームのプレイヤーズ・ベンチから 1.5 メートルの位置に来るまで待たなければならない。
- iii. プレー中およびプレー中断中の選手交代は、プレイヤーズ・ベンチで行わな

なければならない。その他の出入口を使用した氷上の選手交代は反則となり、トゥー・メニー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

- iv. プレー中に認められている数以上のプレイヤーを氷上に出したチームは、トゥー・メニー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- v. プレー中の選手交代で、氷上に入るプレイヤーまたは氷上を退くプレイヤーが、両方とも 1.5 メートルのゾーンにいる時に、バックをプレーした、相手選手と接触した、またはあらゆる形でプレーに参加した場合には、トゥー・メニー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- vi. プレー中に選手交代がなされた場合で、(1) 交代選手が自チームのプレイヤーズ・ベンチの幅でボードから 1.5 メートルの範囲にいて、(2) 交代選手がいかなる形でプレーに携わっていない場合には、トゥー・メニー・メンのペナルティは科されない。
- vii. トゥー・メニー・メンのベンチ・マイナー・ペナルティは、このペナルティを科すホイッスルが吹かれた時に氷上にいたスケーターが遂行しなければならない。

第 167 条 - トリップング

定義：スティック、足、または足を使って相手選手を氷上につまずかせるプレイヤー。

- i. 相手選手をつまずかせたプレイヤーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. バックを所有している相手選手を追い、スティックでバックをたたいた結果、相手選手を転倒させてしまった場合には、ペナルティは科されない。
- iii. 第 167 条 ii 項の場合で、プレイヤーが先にバックに接触しないで相手選手を転倒させた場合には、トリッピングでマイナー・ペナルティを科される。
- iv. トリップングで相手選手を負傷させた、または無謀にも危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

第 168 条 - アンスポーツマンライク・コンダクト (スポーツマンらしくらぬ行為)

定義：スポーツマンシップ、フェアプレー、およびリスペクトに関する規則に違反するプレイヤーまたはチーム・オフィシャル。

- i. マイナー・ペナルティ

1. スポーツマンシップ、フェアプレー、およびリスペクトに関する規則に違反し、特定されたプレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
2. 氷上またはリンクのあらゆる場所にいるあらゆる人物に向かって、卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使って、特定されたプレイヤーはマイナー・ペナルティを科される。
3. 相手選手が負傷した後に、チームメートとセレブレーションを行う、または喜んだことを、特定されたプレイヤーはマイナー・ペナルティを科される。
4. ホイッスルを吹いてもらうために、バックをフリーズしたゴールキーパーにスプレーする（氷面をスケート靴で削り、雪のように浴びせる行為）アタッキング・プレイヤーは、マイナー・ペナルティを科される。

ii. ベンチ・マイナー・ペナルティ

1. 特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、スポーツマンシップ、フェアプレー、およびリスペクトに関する規則に違反した場合には、マイナー・ペナルティを科される。
2. 特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、相手選手が負傷した後に、チームメートとセレブレーションを行った、または喜んだ場合にはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
3. 特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、氷上またはリンクのあらゆる場所にいるあらゆる人物に向かって、卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使った場合には、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
4. 氷上にいない特定できないプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、スティックまたはその他のあらゆる物を氷上に投げ入れた場合には、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

iii. ミスコンダクト・ペナルティ

1. ホイッスルが吹かれた後、またはピリオド終了後にバックを打ったプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを科される。
2. 違反が目に見える場合、またはプレイヤーがスポーツマンらしくない行為を続ける場合には、ミスコンダクト・ペナルティを科される場合がある。
3. 氷上またはリンクのあらゆる場所にいるあらゆる人物に向かって、卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使ってすでにマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されているプレイヤーが、しつこくその行為を続けた場合には、さらにミスコンダクト・ペナルティを科される。
4. 殴り合いまたはプレイヤーのカンフロンテーションの後にペナルティを受けて、直ちにペナルティ・ボックスに直行しなかった選手は、ミスコンダクト・ペナルティを科される。
5. ペナルティを犯させようと相手選手をしつこく挑発し続けるプレイヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを科される。
6. 偶発的ではない何らかの理由で相手チームのプレイヤーズ・ベンチに入ったプレイヤーは、その事象で受ける可能性のあるその他のペナルティに加

えて、ミスコンダクト・ペナルティを科される。

iv. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

1. すでにマイナー、ベンチ・マイナー、またはミスコンダクト・ペナルティを科されたあらゆる行為を、しつこく続けたチーム・オフィシャルはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
2. 氷上またはリンクのあらゆる場所にいるあらゆる人物に向かって、卑猥な、冒瀆的な、または汚い言葉を使ってすでにマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されているプレイヤーまたはコーチが、再びこれと同じことをした場合にはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。この種の行為が試合終了後に氷上または氷上以外で発生した場合には、以前にマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されていなくても、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される場合がある。

v. ベンチ・マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

1. 氷上以外からスティックまたはその他の物を氷上に投げ入れて、特定されたプレイヤーまたはチーム・オフィシャルはベンチ・マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。

vi. マッチ・ペナルティ

1. あらゆる人物に対して、脅し、人種または民族的な中傷、つば吐き、血をかける行為、または性的な発言をしたプレイヤーまたはチーム・オフィシャルは、マッチ・ペナルティを科される。
2. 試合の前または試合中に、氷上またはリンクのあらゆる場所にいるあらゆる人物に向かって、あらゆる卑猥なジェスチャーをしたプレイヤーまたはチーム・オフィシャルは、マッチ・ペナルティを科される。
3. 観客または相手選手以外のあらゆる人物に対してスティックを振り回したプレイヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 169 条 - イリーガル・ヒット (女子) (不当なボディチェック)

定義：女子アイスホッケーでは、プレイヤーは相手選手にボディチェックをすることは禁止されている。

- i. 女子アイスホッケーでは、相手選手へのボディチェックは禁止されている。
- ii. 相手選手にボディチェックをしたプレイヤーは、(1)マイナー・ペナルティ(2)メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ、または(3)マッチ・ペナルティのいずれか1つを科される。
- iii. ボディチェックで相手選手を負傷させた、または無謀な行為で相手を危険にさらしたプレイヤーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを科される。

- iv. 2人のプレイヤーがパックを追っている場合、この2人の目的がパックを所有することのみである場合には、お互いに押し合うことは妥当に許容される。
- v. 2人以上のプレイヤーがパックを所有するために争っている場合、プレーから相手選手を排除するためにボードを使ってその選手と接触すること、相手選手をボードに押し付けること、または相手選手をボードに固定することは禁止される。これらすべての行為は、パックを所有するための意図がないことを示している。
- vi. 静止しているプレイヤーは、その氷上のエリアの優先権を有する。このようなプレイヤーに対しては、相手選手に身体的な接触を避ける責任がある。静止しているプレイヤーが相手選手とパックの間にいる時には、その相手選手は静止しているプレイヤーを迂回して滑る義務がある。
- vii. パックを持ったプレイヤーが静止している相手選手に向かって滑っている場合、接触を避ける義務はパック・キャリアにある。しかしパック・キャリアが接触を避けるためにあらゆる努力をしているのに、相手選手がパック・キャリアに向かってきた場合には、この相手選手がボディチェックでマイナー・ペナルティを科される。

第 11 章 - ペナルティ・ショットとゴールの授与

概要 - ディフェンディング・チームの選手が、氷上にゴールキーパーがいる時に、相手選手の妥当な得点機をつぶすために不正な方法を取った場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える場合がある。ディフェンディング・チームのメンバーが、氷上にゴールキーパーがいない時に、相手選手の妥当な得点機をつぶすために不正な方法を取った場合には、レフェリーは相手チームに得点を与える場合がある。

この規則は、相手選手の背後からのファウルまたは明らかな規則違反がなければ得られていたであろう妥当な得点機またはゴールのために、妥当な得点機を復活させることを意図している。

第 170 条 - 試合の一部としてのペナルティ・ショットとゲームウィニング・ショット戦

- i. ペナルティ・ショットを打つこととゲームウィニング・ショット戦のプレーは、試合の一部と見なされる。通常、プレー中にプレイヤーに科されるあらゆるペナルティは、ペナルティ・ショットおよびゲームウィニング・ショット戦でも等しく適用される。

第 171 条 - ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

- i. ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターが背後から相手選手に、または相対するゴールキーパーにファウルを受けた場合には、このアタッキング・スケーターはペナルティ・ショットを与えられる。
- ii. ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターがファウルを受けた後にバックの支配または所有を失った場合には、レフェリーはプレーを中断し、ペナルティ・ショットを与える。
- iii. ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターがファウルを受けてもバックを所有している場合には、レフェリーはこの時点ではペナルティのコールをせず、そのアタッキング・スケーターがプレーを完了するのを待つ。
- iv. このアタッキング・スケーターが得点したら、ペナルティ・ショットは行わない。前述のファウルがマイナー・ペナルティに相当するのであれば、得点によってこのペナルティは科されない。しかしファウルがミスコンダクトに相当するのであれば、メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト、またはマッチ・ペナルティが科される。
- v. レフェリーがペナルティ・ショットのシグナルを出した際に、得点によってまたはペナルティ・ショットをコールするためにプレーが中断される前に、同じチームがさらにファウルをした場合には、アタッキング・プレイヤーが継続したプレー中に得点したか、その後のペナルティ・ショットで得点したかにかか

わらず、追加のペナルティが科される。

- vi. ファウルがあらゆるピリオド（レギュレーションまたは延長）の終わり近くで発生し、レフェリーがペナルティ・ショットを与える前にスコアクロックの時間が終了しても、ペナルティ・ショットは行われる。

第 172 条 - ペナルティ・ショットの授与／インターフェアランスまたは物を投げる行為

- i. ディフェンディング・ゾーンでプレーが進行中で、ディフェンディング・チームのプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、バックまたはバック・キャリアに対して廃棄されたまたは破損したスティックまたはその他の用具または物を当てたり、投げたりした場合には、レフェリーはアタッキング・チームにペナルティ・ショットを与える。
- ii. プレイヤーまたはあらゆるチーム・オフィシャルがプレイヤーズ・ベンチまたはアリーナのその他の場所から不当に試合に介入し、ブレイクアウエイの状態にあるアタッキング・プレイヤーを妨害した場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- iii. プレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、ブレイクアウエイの状態にあるバックまたはバック・キャリアに対して、スティックまたはその他の用具またはあらゆる物を当てたり、投げたりした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- iv. プレイヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンで、バックまたはバック・キャリアに対して、スティックまたはその一部またはその他のあらゆる物を当てたり、投げたりした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- v. プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、自チームのディフェンディング・ゾーンのバックまたはバック・キャリアに対して、スティックまたはその一部またはその他のあらゆる物を当てたり、投げたりした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。

第 173 条 - ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションまたは延長の最後の2分

- i. レギュレーションタイムの最後の2分間または延長で、プレイヤーが自チームのゴール・フレームを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- ii. レギュレーションタイムの最後の2分間または延長で、チームがトウ・メニー・メンの状況にするために故意に違法な交代をした場合には、相手チーム

にペナルティ・ショットが与えられる。

- iii. 故意の違法な交代とは、有利になるため、プレーを中断するため、またはゴールを妨害する目的で、チームがプレー中に故意に、許される以上のプレイヤーを氷上へ送る行為を意味する。
- iv. プレー中の間違っただ交代は、故意の違法な交代とは見なされず、第 173 条 iii 項の戦術でない限りは、違反したチームはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- v. レギュレーションタイムの最後の 2 分間または延長で、2 人少ないチームのキャプテンが用具の測定を要求し、その主張が認められなかった場合には、レフェリーは測定を要求したチームの相手チームにペナルティ・ショットを与える。

第 174 条 - ペナルティ・ショットの授与／プレイヤーがゴールネットを動かした場合

- i. 相手チームのアタッキング・スケーターがブレイクアウェイの状態、プレイヤーが自チームのゴールフレームを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。

第 175 条 - ペナルティ・ショットの授与／スケーターがバックの上に倒れた場合

- i. スケーターがディフェンディング・ゾーンのゴール・クリーズで、バックの上に倒れる、バックをつかむ、または体の下に入れた場合、手でバックを拾い上げた場合、または両手で氷上にあるバックを隠した場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。

第 176 条 - ペナルティ・ショットの手順／概要

- i. スケーターがペナルティ・ショットを得られるファウルを受けた場合には、そのスケーターがペナルティ・ショットを打たなくてはならない。そのスケーターが負傷してペナルティ・ショットを打てない場合には、違反があった時に氷上にいたペナルティを受けていないスケーターが打つことができる。
- ii. ペナルティ・ショットの手順において「負傷」とは、そのスケーターが身体的にペナルティ・ショットを打てないことをチームドクターがレフェリーに保証することを意味する。スケーターが負傷したふりをしていないとレフェリーが判断した場合には、その後、当該管轄機関がそのスケーターおよび／またはコーチに処分を下す場合がある。
- iii. ファウルを受けたスケーターが特定できない場合には、ペナルティ・ショットを打つチームのコーチは、違反があった時に氷上にいたスケーターなら誰でも

ペナルティ・ショットを打つよう指名することができる。ただし、そのスケーターがペナルティを遂行することになっていないことが条件である。

- iv. ペナルティ・ショットが与えられる理由が特定のスケーターに対するファウル以外である場合には、ペナルティ・ショットを打つチームのコーチは、違反があった時に氷上にいたスケーターなら誰でもペナルティ・ショットを打つよう指名することができる。ただし、そのスケーターがペナルティを遂行することになっていないことが条件である。
- v. ディフェンディング・チームのコーチはペナルティ・ショットの前にゴールキーパーを交代させることができるが、代替りのゴールキーパーはいかなる種類のウォームアップも許されない。
- vi. 1度のプレー中断時に一方のチームに（2つのファウルで）2つのペナルティ・ショットが与えられた場合でも、ゴールは1点しか入れられない。最初のペナルティ・ショットが決まった場合には、2番目のペナルティ・ショットは自動的に取り消され、この2番目の違反には適切なペナルティが科される。最初のペナルティ・ショットが決まらなかった場合には、2度目のペナルティ・ショットも行う。ペナルティ・ショットの順番は、プレー中に違反が起きた順番で行われる。
- vii. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦では、スタメンのゴールキーパーまたは控えのゴールキーパーのみが、ゴールキーパーを務めることができる。
- viii. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦でスケーターがゴールキーパーの役を務めることができるのは、スタメンと控えのゴールキーパーの両方が負傷またはペナルティの遂行でプレーできない時のみである。

第 177 条 - ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ

- i. 両方のチームのスケーターは、氷域全体を空けるために各プレイヤーズ・ベンチに戻り、ペナルティ・ショットが行われる間はそこに留まっていなければならない。氷上にいるのが許されるのは、ゴールを守るゴールキーパー、ペナルティ・ショットを打つスケーター、そしてオンアイス・オフィシャルだけである。
- ii. レフェリーは、バックをセンターアイス・フェイスオフ・スポットに置く。
- iii. ペナルティ・ショットを打つスケーターは、ペナルティ・ショットの開始前は、センターアイスの自チームのサイドにいなければならない。
- iv. ゴールキーパーは、スケーターがセンターアイスでバックに触れるまで、ゴール・クリーズに留まっていなければならない。スケーターがセンターアイスでバックに触れる前にゴールキーパーがゴール・クリーズから出てきてしまったら、レフェリーは腕を上げて反則の合図をするが、ショットはそのまま打たせ

る。このシュットが決まったら、そのまま得点となる。シュットが決まらなかった場合には、ゴールキーパーは警告を受け、このスケーターはもう一度ペナルティ・シュットを打つことができる。この時にも再度、スケーターがセンターアイスでバックに触れる前にゴールキーパーがゴール・クリーズから出てきたら、ゴールキーパーはミスコンダクト・ペナルティを科され、キャプテンを通じてコーチが指名するスケーターがペナルティ・ボックスに入らなければならない。この時も得点が決まらなければ、同じスケーターがもう1度ペナルティ・シュットを打つ。3度目もゴールキーパーがファウルをしたら、このスケーターにはゴールが与えられる。

- v. ペナルティ・シュットの際にゴールキーパーがスケーターに対してファウルを犯し、ゴールが決まらなかった場合には、ゴールキーパーは該当するペナルティを科され、キャプテンを通じてコーチが指名したプレイヤーがペナルティ・ボックスに入らなければならない。スケーターは、再度ペナルティ・シュットを打つことができる。2度目のシュットでこのスケーターに対してゴールキーパーが再度ファウルを犯し、ゴールが決まらなかった場合には、レフェリーはゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティを科すので、キャプテンを通じてコーチが指名した別のプレイヤーがペナルティ・ボックスに入らなければならない。同じスケーターが3度目のペナルティ・シュットを打ち、この時にゴールキーパーが3度目のファウルをしてゴールが決まらなかった場合には、ゴールが与えられる。
- vi. ペナルティ・シュットが正式に開始されるのはレフェリーがホイッスルを吹いた瞬間からで、この後にスケーターはシュットを開始する。スケーターはレフェリーのホイッスルを聞いてからプレーを開始し、相手チームのゴールラインに向かって止まることなく進み、得点を試みる。
- vii. プレイヤーが失敗をして途中バックに触れずに通り過ぎ、バックがセンター・フェイスオフ・スポットにそのままになっている場合、プレイヤーは戻ってペナルティ・シュットを続けることができる。いかなる方法でもスケーターがバックに触れた時点で、ペナルティ・シュットは開始されたといえる。
- viii. バックがスケーターのスティックを離れて、シュートの動きまたは試みが完了したら、ペナルティ・シュットは完了したと見なされる。いかなる形であれ2回目のシュートでの得点は認められない。
- ix. ゴールネットに向かって継続的にバックを前に進める動きをする限り、スケーターは氷域の幅についてはすべてを使用することができる。
- x. ペナルティ・シュットは、以下の時点で完了したと見なされる。
 - 1. スケーターが打ったことにより、バックがスケーターのスティックを離れた時。
 - 2. ゴールキーパーがセーブをした時。
 - 3. スケーターが継続的な前への動きでバックを保持するのをやめた時。

4. バックが赤いセンターラインとアイシング・ラインの間でボードに触れ、直接的にはゴールネットに入らなかった時。
 5. バックが何らかの理由または何らかの形でアイシング・ラインを越えた時。
 6. ゴールが決まった時。
- xi. スケーターがバックを離したり、転倒した場合でも、バックが前進し続けていれば、スケーターは追い付いて再びバックを所有し、通常どおりシュートをすることができる。
- xii. ペナルティ・ショットが決まって得点した場合には、その後のフェイスオフはセンターアイスで行う。ゴールが決まらなかった場合には、その後のフェイスオフは、ペナルティ・ショットを打った場所に最も近い、エンド・ゾーンのエイスオフ・スポットで行う。

第 178 条 - ペナルティ・ショットの手順／具体例

- i. 相手チームのプレイヤーが、ペナルティ・ショットを打つスケーターを妨害する、または気を散らしたことによって、ペナルティ・ショットが失敗した場合には、レフェリーはスケーターに再度ペナルティ・ショットを与え、ファウルを犯したプレイヤーにミスコンダクト・ペナルティを科す。
- ii. ディフェンディング・チームのプレイヤーズ・ベンチにいるチーム・オフィシャルが、ペナルティ・ショットを打つスケーターを妨害する、または気を散らしたことによって、ペナルティ・ショットが失敗した場合には、レフェリーはスケーターに再度ペナルティ・ショットを与え、ファウルを犯したチーム・オフィシャルにミスコンダクト・ペナルティを科す。
- iii. スケーターは、ゴールネットに近づきながら 360 度回転する「スピン・オーラマ」の動きはしてはならない。
- iv. スケーターは、バックをスティックのブレード上ではじきながら滑る、「ラクロスのような」動きをしてはならない。
- v. それぞれ指名されたスケーター(ペナルティ・ショットを打つ)、ゴールキーパーが何らかの違反によりペナルティ・ショットがやり直される場合でも、スケーターもゴールキーパーも交代することはできない。ただし一方または両方が負傷した場合を除く。この場合には、コーチがペナルティ・ショットを打つ代わりにスケーターまたはゴールネットを守る控えのゴールキーパーを指名することができる。
- vi. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦の間、バックがゴールネットに入った時に、ゴールキーパーの行為または「セーブしようとする動作」によってゴールフレームが留め具から外れる、または正しい位置から動いた場合でも、そのゴールはビデオ・ゴール・ジャッジで検討することなく認め

られる。

- vii. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦の間、ゴールキーパーの行為または「セーブしようとする動作」によってゴールフレームが留め具から外れる、または正しい位置から動いた場合で、パックがゴールネットに入らなかった場合には、ゴールは与えられない。
- viii. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦でショットを打つスケーターが、ゴールキーパーの気を散らそうとした何らかの行為でペナルティ・ショットが完了したと見なされた場合には、ゴールは与えられないままペナルティ・ショットは終了する。
- ix. 観客がペナルティ・ショットを妨害して、スケーターが適切にショットを打てない、またはゴールキーパーが適切にプレーできなかった場合には、レフェリーはペナルティ・ショットのやり直しを命じる。
- x. パワープレーの状況でペナルティ・ショットを与えられた場合に、元からペナルティベンチに居たスケーターは氷上に戻ることはできない。
- xi. ペナルティ・ショットは、ホイッスルが吹かれた時点でスコアクロックを止めて行う。ペナルティ・ショットを行う間は、スコアクロックは止めたままである。

第 179 条 - ゴールの授与

- i. ディフェンディング・チームのゴールキーパーが氷上のスケーター数を増やすために氷上を退いている時に違反があった場合、パックがゴールネットに入っていないとしても、レフェリーは攻撃側のチームにゴールを与えることがある。
- ii. ゴールが与えられるのは、ゴールキーパーが氷上から退いていて、パックがゴール・クリーズの3次元の空間に入っている時に、ゴールキーパーのチームのスケーターが故意に以下のことを行った場合である。
 - 1. パックの上に倒れる、パックをつかむ、または体の下に入れる。
 - 2. 手でパックを拾い上げる。
 - 3. 手でパックを隠す。
- iii. ゴールが与えられるのは、ゴールキーパーが氷上から退いていて、ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターが背後からファウルされ、明白な得点機を妨害された場合である。
- iv. ゴールが与えられるのは、ゴールキーパーが氷上から退いていて、アタッキング・スケーターがブレイクアウェイの状態にある時に、ゴールキーパーのチームのスケーターが自チームのゴールフレームを通常の位置から動かした場合である。

- v. ゴールが与えられるのは、ゴールキーパーが氷上から退いていて、ゴールキーパーのチームのプレイヤーまたはあらゆるチーム・オフィシャルが、プレイヤーズ・ベンチまたはアリーナのその他の場所から不法に試合に介入し、ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・プレイヤーを妨害した場合である。
- vi. ゴールが与えられるのは、ゴールキーパーが氷上から退いていて、ゴールキーパーのチームのプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレイヤーまたはチーム・オフィシャルが、スティックまたはその他の物または体のあらゆる部分により、相手チームのディフェンディング・ゾーンのブルーラインの外側にあるバックの動きを妨害した場合である。

第 180 条 - ゴールの授与／ゴールネット前の障害物

- i. プレイヤーが自チームのゴールネットの前に置いたあらゆる物にバックが当たり、交代中でゴールキーパーのいないゴールネットにバックが入るのを妨害した場合には、このゴールは認められる。
- ii. ゴールキーパーがスケーターと交代して氷上を退く前に、自チームのゴールネットの前にスティックまたはその他の用具を置く、雪を積む、またはその他の障害物を置いて、これらの障害物によりバックがゴールネットに入るのが妨害された場合には、相手チームにゴールが与えられる。

第 12 章 - ゴールキーパーの規則

概要 - 本章には、ゴールキーパーに関するすべての規則が含まれている。「ゴールキーパー」という表現は、等しく「控えのゴールキーパー」も意味する。

第 181 条 - ゴールキーパーのウォームアップ

- i. フェイスオフで試合が開始されたら、その後、交代出場するゴールキーパーは、いついかなる時もウォームアップをすることはできない(第 202 条 vii 項を参照)
- ii. 「ゴールキーパー」は、試合のあらゆる時点で再出場するスタメンのゴールキーパー、控えのゴールキーパー、第 3 ゴールキーパー、またはやむを得ず用具をつけてゴールキーパーの代役をするスケーターを意味する。

第 182 条 - ゴールキーパーのキャプテンまたはキャプテン代行

- i. ゴールキーパーは、試合中、キャプテンまたはキャプテン代行を務めることはできない。

第 183 条 - ゴールキーパーの保護

- i. いついかなる時も、スケーターが相手チームのゴールキーパーに接触することは許されない。そのためゴールキーパーには、ボディチェックを受ける準備をする必要はない。偶発的であるか否かにかかわらず、接触はスティックまたは体の一部との接触である。
- ii. スケーターが相手チームのゴールキーパーと不必要な接触をしたら、すべての場合でペナルティが科される。ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズからバックを出そうとしているプレーでは、偶発的な接触は許容される。ただしこれはアタッキング・スケーターが、その接触を避けるまたは最小限にするために妥当な努力をしていることが条件である。
- iii. アタッキング・スケーターが、相手選手に押される、突かれる、またはファウルを受けてゴールキーパーと接触した場合には、これはアタッキング・スケーターが意図した接触とは見なされない。ただしアタッキング・スケーターがその接触を避けるために妥当な努力をしていることが条件である。
- iv. ゴールキーパーがセーブをした後、アタッキング・スケーターは氷上または空中にあるゴールキーパーのグローブを、打つ、突く、または横殴りしてはならない。
- v. アタッキング・スケーターはいかなる方法によっても、ゴールキーパーのスティックを彼の手からたたき落としてはならない。

- vi. 自チームのゴール・クリーズの外にいるゴールキーパーは、バックをプレーしようとしている、または相手をチェックしようとしているアタッキング・スケーターを妨害してはならない。

第 184 条 - ゴールキーパーとゴール・クリーズ

概要 - ゴールキーパーのプレー能力は、自チームのゴール・クリーズを自由に動く能力に左右される。アタッキング・スケーターはゴール・クリーズ内を滑ることは出来るが、その行為によりペナルティを科される場合や、またはゴールを取り消される事がある。さらにアタッキング・スケーターからゴールキーパーに接触した場合には、それが直接だったにせよ、相手プレイヤーを倒してゴールキーパーに接触させた場合にせよ、ペナルティを受ける、またはゴールを取り消される事がある。

- i. アタッキング・スケーターがゴール・クリーズの中で静止していた場合には、プレーは中断され、その後フェイスオフはニュートラル・ゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- ii. ゴールキーパーにファウルをしたアタッキング・スケーターは、ゴールキーパーのプレーする能力に影響を与えたか否かに関係なく、またはバックがプレーされていたか否かに関係なく、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- iii. ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズの外にいて、アタッキング・スケーターがゴールキーパーがゴール・クリーズに戻るのを妨害した、またはゴールキーパーが適切にプレーするのを妨害して、ゴールが決まった場合には、このゴールは取り消され、そのアタッキング・スケーターはインターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。
- iv. アタッキング・スケーターがゴール・クリーズにいて、バックがゴールネットに入って来た時にゴールキーパーが見えないよう妨害していた場合には、ゴールは認められないが、ペナルティも科されない。

第 185 条 - ゴールキーパーとゴール・クリーズ/ゴールが与えられる場合

- i. バックがゴールラインの平面を越える瞬間にアタッキング・スケーターがゴール・クリーズ内にいても、ゴールキーパーがセーブをする、または適切にプレーする能力に一切影響を与えていない場合には、そのゴールは認められる。
- ii. バックがゴールネットに入る時にアタッキング・スケーターがゴール・クリーズにいたとしても、それがディフェンディング・スケーターに押される、突かれる、またはファウルを受けたことが原因である場合はゴールは認められる。ただし、アタッキング・スケーターにゴール・クリーズから出る十分な時間があつた場合を除く。
- iii. アタッキング・スケーターが、自チームのゴール・クリーズの外にいるゴール

キーパーと、どちらもバックを所有しようとして偶発的に接触した場合には、ペナルティは科されない。この時にゴールが決まった場合には認められる。

- iv. アタッキング・スケーターがゴール・クリーズの外で、ゴールキーパーの前で静止してゴールキーパーの視界を遮っていた時に、接触はせずにゴールが決まった場合には、このゴールは認められる（ただし 151 条 iii 項の違反がないことが条件である）。

第 186 条 - ゴールキーパーとゴール・クリーズ／ゴールが認められない場合

- i. プレー中にアタッキング・スケーターがゴール・クリーズ内でゴールキーパーに接触したら、インターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。この時にゴールが決まっても、認められない。
- ii. プレー中にアタッキング・スケーターが意図的にゴールキーパーに接触したら、インターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。この時にゴールが決まっても、認められない。
- iii. プレー中にアタッキング・スケーターが、あらゆる形で相手プレイヤーを押し、相手チームのゴールキーパーと接触させた場合、この時にゴールが決まっても、認められない。
- iv. アタッキング・スケーターがゴール・クリーズ内で静止してゴールキーパーの視界を遮っていた時に、接触はせずにゴールが決まった場合には、このゴールは認められない。
- v. プレー中にアタッキング・スケーターが、自チームのゴール・クリーズの外にいるゴールキーパーに偶発的ではなく接触した場合には、インターフェアランスでマイナー・ペナルティを科される。この時にゴールが決まっても、認められない。

第 187 条 - ゴールキーパーの用具／一般

ゴールキーパーのすべての用具の測定と寸法については、別の文書に規定されている。

- i. すべての防具は、グローブ、フェイスマスク、ゴールキーパーのパッドを除いて、ユニフォームの下につけなくてはならない。
- ii. スティックを除くゴールキーパーの用具の測定は、第 1 または第 2 ピリオドの終了直後にしか要求できない。
- iii. スケートとスティックを除いて、ゴールキーパーが装着する用具は頭部と体を保護するためだけに作られていなければならない。ゴールキーパーがゴールを守る能力を不当に高める、またはゴールキーパーを「大きくする」ような衣服や

付属品を含めてはならない。

- iv. パンツの外側で太ももの前まで垂れるような、腹部のエプロン（前垂れ）をつけることは禁止される。
- v. 用具には、グラフィティ（落書き）のようなデザイン、模様、イラスト、スケッチ、または侮辱的または卑猥な言葉、文化、人種、または宗教に関するスローガンを入れてはならない。
- vi. レフェリーはゴールキーパーに対して、危険と思われる個人的なアクセサリーを外すよう要求することができる。これらの個人的なアクセサリーを外すのが困難な場合には、ゴールキーパーは危険がなくなるよう、テープで留めるか、ユニフォームの上着の下に安全にしまうものとする。この作業中、プレイヤーは氷上を去るよう要求され、このプレイヤーのチームには警告が発せられる。
- vii. 第 187 条 vi 項に 2 度目に違反した場合には、レフェリーは違反したゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティを与える。

第 188 条 - ブロッカー／ゴールキーパー

- i. ブロッカーは長方形でなければならない。
- ii. 親指と手首を守るフラップはブロッカーにしっかりと取り付けられ、親指と手首の輪郭に合っていないと認められない。
- iii. ブロッカーはいかなる部分も筋状に隆起させてはならない。

第 189 条 - 胸と腕の保護／ゴールキーパー

- i. チェスト・パッドの前面の縁またはサイド、アームの内側と外側、または肩部分のパッドは、筋状に隆起させてはならない。
- ii. ひじ部分の保護は、層を厚くすることはできるが、パッドを止める部分の面積を広くすることはできない。
- iii. ショルダー・キャップのプロテクターは、ショルダー・キャップの外形と同じ形でなければならない。肩またはショルダー・キャップよりも大きく外側に飛び出してはならない。
- iv. 肩と鎖骨のプロテクターは左右両側とも、肩またはショルダーキャップよりも大きく上下に伸びた、または脇の下より下に伸びた形態であってはならない。肩と鎖骨のプロテクターとチェストパッドの間に、肩と鎖骨のプロテクターを持ち上げる働きをする挿入物を入れてはならない。
- v. ゴールキーパーが通常のしゃがむポーズを取った時に、肩またはショルダー

キャップのプロテクタが肩よりも上に上がる場合には、そのチェストパッドは違法だと見なされる。

第 190 条 - フェイスマスク／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーは、プレー中はいついかなる時もフェイスマスクを着用しなければならない。フェイスマスクは、パックが突き抜けないように作られなければならない。
- ii. 18 歳以下のゴールキーパーは、出場している大会またはトーナメントに関係なく、開いた部分からパックもスティックのブレードも入らないように作られているフェイスマスクを着用しなければならない。
- iii. ゴールキーパーは、チームメートとは異なる色とデザインのフェイスマスクを着用することができる。
- iv. 控えのゴールキーパーがインターミッション後にプレイヤーズ・ベンチに戻るために氷上を移動する際は、ヘルメットとフェイスマスクを着用しなくてもよい。

第 191 条 - ひざのプロテクター／ゴールキーパー

- i. ひざのプロテクターは、ストラップで固定し、パンツの太ももパッドの裏側でフィットしていなければならない。
- ii. パンツの太ももパッドの裏側に装着するのではない、ひざ上でゴールキーパー・パッドの内側につけるフラップは、使用してはならない。
- iii. ひざストラップのパッドは、ひざの内側を氷面から守る働きをする。
- iv. ひざのプロテクタは、「5つの穴」のいかなる部分も隠れないように、ストラップをきつく締めて装着しなければならない。ひざストラップのパッドと、内側のひもが通っている部分の間の詰め物は測定基準の影響を受けてはならない。
- v. メディカル・ロール（縫い目が盛り上がっている）は使用してはならない。

第 192 条 - 首とのどのプロテクター／ゴールキーパー

- i. 28 歳以下のすべてのゴールキーパーは、出場する大会またはトーナメントに関係なく、首とのどのプロテクターを着用しなければならない。

第 193 条 - パッド／ゴールキーパー

- i. スケートの前面では、氷面とゴールキーパーのパッドの間の空間をカバーするいかなる素材の用具も使用してはならない。

- ii. パッドには、グラフィティ（落書き）のようなデザイン、模様、イラスト、スケッチ、または侮辱的または卑猥な言葉、文化、人種、または宗教に関するスローガンを入れてはならない。ただし蛍光色以外なら、どんな色を使ってもよい。
- iii. パッドのいかなる部分にも、プラスチック製のバックホイルなどをつけてはならない。

第 194 条 - パンツ／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーのパンツは、IIHF のサプライヤが IIHF のガイドラインに従って製造する。このパンツはいかなる方法であれ、IIHF 代表者の同意なく変更することはできない。
- ii. パンツの脚および腰の部分の内側または外側に、保護のためのパッドを追加することはできない（内側も外側も隆起部分があってはならない）。
- iii. ゴールキーパーがパンツの硬い保護部分を緩めて身につけ、しゃがんだときにその保護部分で、パッドの上の両脚の間のスペースを覆おうとした場合には、これは違法と見なされる。
- iv. パンツ内の太ももプロテクターは、脚の輪郭に沿っていなければならない。四角い太ももプロテクターは違法と見なされる。

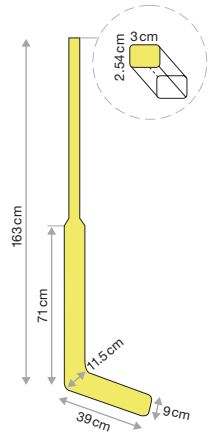
第 195 条 - スケート／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーのスケート靴は、靴の前面に蛍光色以外の保護カバーがついていなければならない。
- ii. スケートのブレードは平らで、長さは靴と同じか、短くなければならない。
- iii. ゴールキーパーが氷面との接触を増やすために、靴にブレードや突起部をつけたり、「細工」をすることは禁じられる。

第 196 条 - スティック／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーのスティックは、木製、または IIHF が承認したその他の素材でなければならない。いかなる突起部分もあってはならず、すべての角は面取りされていなければならない。
- ii. スティックのシャフト部分は、上部からブレードの始まる部分まで直線でなければならない。
- iii. ゴールキーパースティック上部の先端部分は、保護材で覆っていないと見なされない。金属製スティックの先端部分でキャップが外れたり、落ちたりしている場合には、そのスティックは危険な用具と見なされる。

- iv. スティックのシャフトの空洞部分に何らかの物質を詰めて、重量、材質、目的を変えることは禁止される。
- v. スティックのどの部分にも、蛍光色以外のあらゆる色の粘着テープを巻くことができる。蛍光色に塗られたスティックは使用できない。
- vi. ゴールキーパーのスティックのシャフトは、先端からヒールまでの長さが最大 163cm、幅は最大 3cm、厚さは最大 2.54cm であるものとする。
- vii. シャフトは2つの部分で構成される。ヒールまでの下部（シャンク）の部分は、長さが最大 71cm、幅は最大 9cm であるものとする。どちらの部分でもシャフトはまっすぐでなければならない。
- viii. スティックのブレードは、底部はヒールから先端までが最大 39cm、高さは最大 9cm であるものとする。例外はヒール部分で、これは最大 11.5cm である。ブレードの最大湾曲度は 1.5cm である。



第 197 条 - ユニフォームの上着／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーのユニフォームの上着は、IIHF のサプライヤが IIHF のガイドラインに従って製造する。この上着はいかなる方法であれ、IIHF 代表者の同意なく変更することはできない。
- ii. 上着を両手首の部分で縛ることは、これによって上着を引っ張って、脇の下の布がピンと張るようにする場合には、許されないものとする。
- iii. 布をピンと張った状態にするために、上着のあらゆる部分を縛ったり、付属品をつけることは許されない。
- iv. ゴールキーパーの両脚の間を隠すような長さの上着は、違法である。
- v. 袖は、キャッチングおよびブロッキング・グローブの指の部分まで伸びていてはならない。

第 198 条 - のどのプロテクター／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごの部分にのどプロテクターをつけることができる。素材は、負傷を引き起こすものであってはならない。

第 199 条 - ユニフォーム／ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーは、チームメートとは違う色とデザインフェイスマスクを装着することができる。
- ii. ゴールキーパーは、チームメートとは違う色とデザインのスケート靴とグローブを装着することができる。

第 200 条 - プレー／ゴールキーパー

- i. プレー中にゴールキーパーがフェイスマスクを打たれた場合には、得点機でない限り、レフェリーはプレーを中断することができる。
- ii. プレー中にゴールキーパーのフェイスマスクが外れ、その時にゴールキーパーのチームがバックを所有していた場合には、レフェリーは直ちにプレーを中断する。その後のフェイスオフは、プレー中断時にバックがあった場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. プレー中にゴールキーパーのフェイスマスクが外れ、その時に相手チームがバックを所有していた場合、得点機でない限りレフェリーは直ちにプレーを中断する。その後のフェイスオフは、ディフェンディング・チームのフェイスオフ・スポットのいずれかで行う。
- iv. プレー中にゴールキーパーのフェイスマスクが外れ、レフェリーがホイッスルを吹いてプレーを中断する前にバックがゴールネットに入った場合には、そのゴールは認められる。
- v. バックがゴールキーパーのフェイスマスクに当たってゴールネットに入った場合には、そのゴールは認められる。

第 201 条 - バックを前方に投げる行為 - ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーがバックをいずれかのグローブで持ち、それを自分の前の氷上において、スティック、スケート、または自分の体または用具を使って前方に進めても、ペナルティは科されない。
- ii. ゴールキーパーがバックを前方に投げて、それを最初にプレーしたのがチームメートだった場合には、レフェリーはプレーを中断する。その後フェイスオフは、違反したチームのエンド・ゾーンにある、バックを投げたゴールキーパーがいた位置に最も近いフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. ゴールキーパーがバックを前方に投げて、それを最初にプレーしたのが相手選手だった場合には、プレーはそのまま継続される。

第 202 条 - ゴールキーパーの交代

- i. ゴールキーパーがプレー中断中に何らかの理由でプレイヤーズ・ベンチに行かなければならない場合には、その中断がチームタイムアウトまたはテレビジョン・タイムアウトである場合を除いて、そのゴールキーパーは交代しなければならない。ゴールキーパーは、用具を調整、固定、または交換するためにプレー開始を遅延させてはならない。
- ii. ゴールキーパーのスティックが破損した、またはゴールキーパーが何らかの理由でスティックの交換を望む場合には、ゴール・クリーズにとどまり、チームメートに交換を頼まなければならない。
- iii. ゴールキーパーがプレー中断中またはタイムアウト中に交代した場合には、プレイヤーズ・ベンチに戻ったゴールキーパーは、プレーが再開されるまでは再び試合に戻ることはできない。
- iv. 氷上のゴールキーパーと交代するゴールキーパーは、他のスケーターと同様、プレー中に交代することができるが、「緊急の交代」と同じ規則の適用を受ける。
- v. 交代で入るゴールキーパーにウォームアップは認められない（第 202 条 vii 項の例外を参照）。
- vi. 負傷したまたは具合が悪くなったゴールキーパーは、氷上で応急処置を受けたらすぐにプレーする準備ができていなくてはならない。負傷により不当な遅延が発生した場合には、負傷したゴールキーパーは交代しなければならない。しかしその後、いつでも試合に再出場することができる。
- vii. プレー中にチームの両方のゴールキーパーがプレーできなくなったら、プレイヤーズ・ベンチにいるスケーターにゴールキーパーの装備をさせて、ゴールキーパーとしてプレーさせることができる。用具をつけてプレーするまでの準備時間として 10 分が与えられるが、これにより前に準備ができた場合には、残り時間は氷上のウォームアップに使うことができる。
- viii. 第 202 条 vii 項の状況が発生した場合には、2 名のレギュラー・ゴールキーパーは再び試合に出場することはできない。
- ix. 3 人のゴールキーパーが登録されている IIHF の大会で、ゲームシートに登録されている 2 名のゴールキーパーのうち 1 人がプレーできなくなった場合には、該当する IIHF の細則が適用される。

第 203 条 - 不正な交代／ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーと交代するスケーターは、自チームのプレイヤーズ・ベンチから 1.5 メートル内でゴールキーパーを待たなければならない。

- i. ゴールキーパーが、スケーターを増やす目的で交代するためにプレイヤーズ・ベンチに向かった時に、交代が早すぎた場合には、違反したチームがバックを所有した時にレフェリーはプレーを中断する。
- ii. アタッキング・ハーフでプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフはセンターアイスのフェイスオフ・スポットで行う。
- iii. ディフェンディング・ハーフでプレーが中断された場合には、その後のフェイスオフは、違反したチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、プレーが中断されたゾーンでもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 204 条 - フェイスオフ/ゴールキーパー

- i. ゴールキーパーは、フェイスオフを行うことはできない。

第 205 条 - アイシングとゴールキーパー

- i. アイシングのシグナルがあった時に、ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズを離れて、またはゴール・クリーズの外にいて、バックの方向に動いた場合には、ゴールキーパーがゴール・クリーズに戻ったとしても、アイシングのコールは取り消される。
- ii. バックが打たれてアイシングのシグナルが出された時に、ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズの外にいた場合に、ゴールキーパーがすぐにゴール・クリーズに戻れば、アイシングは有効である。
- iii. バックが打たれてアイシングのシグナルが出された時に、ゴールキーパーが自チームのゴール・クリーズの外にいた場合に、ゴールキーパーがすぐにゴール・クリーズに戻ろうとしなかった場合には、アイシングはコールされない。
- iv. プレー中にゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチに戻ろうとしている時にアイシングのシグナルが出された場合、ゴールキーパーがバックをプレーしようとせず引き続きプレイヤーズ・ベンチに戻ろうとするか、またはバックをプレーしようとせずにゴール・クリーズに直接戻った場合に、アイシングはコールされる。
- v. プレー中にゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチに戻ろうとしている時にアイシングのシグナルが出された場合、ゴールキーパーがバックでプレーしている、またはプレーしようとしている場合には、アイシングはコールされない。

第 206 条 - チーム・タイムアウトとゴールキーパー

- i. ゴールキーパーが自チームのプレイヤーズ・ベンチに戻れるのは、チームタイムアウトとテレビジョンタイムアウトの間だけである。

第 207 条 - ゴールキーパーのペナルティ/概要

- i. アタッキング・スケーターにファウルをしたゴールキーパーは、最低でもマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールキーパーは、本人または自チームに科されるペナルティによって、ペナルティ・ボックスに入ることはない。
- iii. 同じプレー中断中にゴールキーパーに科された追加のペナルティは、ペナルティを科すためにプレーが中断された時に氷上にいた、ゴールキーパーのチームのスケーターに科され、遂行される(ただしそのスケーター自身にペナルティが科されていないことが条件である)。
- iv. ゴールキーパーのためにペナルティを遂行するスケーターは、そのペナルティを科すホイッスルが吹かれた時に氷上にいなければならない。
- v. 1つめのミスコンダクト・ペナルティを科されたゴールキーパーは、プレーを続けることができる。このペナルティは、プレーが中断された時に氷上にいたチームメイトが遂行しなければならない(ただし、このチームメイト自体がペナルティを科されていないことが条件である)。
- vi. 同じ試合で2つめのミスコンダクト・ペナルティを科されたゴールキーパーは(自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティになって)退場となり、控えのゴールキーパーが交代しなければならない。
- vii. メジャー、ゲーム・ミスコンダクト、マッチ・ペナルティの場合には、ゴールキーパー自身が遂行しなければならない。
- viii. ゴールキーパーがメジャーまたはマッチ・ペナルティを科された場合には、5分のペナルティはプレー中断時に氷上にいた同じチームのスケーターが遂行しなければならない(ただし、このスケーター自体がペナルティを科されていないことが条件である)。
- ix. どのような場合であれ、ゴールキーパーが退場となった場合には、まず控えのゴールキーパーが交代する。スケーターがゴールキーパーの装備をして交代するのは、その控えのゴールキーパーと交代する時のみである。
- x. 1人のゴールキーパーが1度のプレー中断時に2つ以上のマイナーまたはメジャー・ペナルティを科された場合には、キャプテンを通じてコーチが指名した、プレー中断時に氷上にいた同じチームの1人のスケーターが、すべてのペナルティを遂行することができる(ただし、このスケーター自体がペナルティを科されていないことが条件である)。
- xi. 1人のゴールキーパーが同時に1つのマイナー・ペナルティと1つのミスコンダクト・ペナルティを科された場合には、プレー中断時に氷上にいた同じチー

ムの1人のスケーターがマイナー・ペナルティを遂行し、もう1人のスケーターは12分すべてのペナルティを遂行する。どちらのプレイヤーも、キャプテンを通じてコーチが指名する。

第208条 - ゴールキーパーのペナルティ/説明

- i. ゴールキーパーは、第10章「ペナルティの説明」にあるすべてのペナルティの対象となる。さらにゴールキーパーのポジション、ゴールキーパーの用具、その試合での役割にのみ関係する規則を以下で説明する。

第209条 - センターラインを越える行為/ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーはいついかなる時も、センターラインを越えてプレーに参加することはできない。

- i. この規則に違反した場合には、マイナー・ペナルティが科される。
- ii. 両方のスケートがセンターラインを越えると、ペナルティが科される。
- iii. ゴールが決まってアタッキング・ハーフでのセレブレーションに加わったゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. ゴールキーパーがセンターラインを越えてカンフロンテーションに加わった場合には、この規則よりも殴り合いの規則が優先される。

第210条 - 破損したスティック/ゴールキーパー

定義：ブレードまたはシャフトが破損している、または完全ではないスティックは、破損し、不正であると見なされる。

- i. ゴールキーパーは破損したスティックは直ちに放棄しなければならない。破損したスティックでプレーに参加したゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. スティックが破損したゴールキーパーは、プレイヤーズ・ベンチまたは観客から氷上に投げられたスティックを使用することはできないが、氷上のチームメートからスティックを受け取ることはできるそしてスティックは手渡しでなければならない。ゴールキーパーに向かってスティックを投げた、ほうり上げた、氷上を滑らせたチームメートは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. プレー中断時にスティックを交換するために自チームのプレイヤーズ・ベンチに戻り、その後ゴール・クリアーズに戻ったゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。しかしプレーが再開されるまでに交代すれば、このペナルティは科されない。

- iv. ゴールキーパーは、プレー中は自チームのプレイヤーズ・ベンチに戻ってスティックを交換することができる。
- v. ゴールキーパーはいかなるときも、以下の相手のスティックをつかんではいならない（1）スティックを持っている、またはスティックを氷上に落とした氷上の相手選手。（2）プレイヤーズ・ベンチに座っている相手選手。（3）相手チームのプレイヤー・ベンチのスティック・ラック。この規則に違反した場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- vi. スティックが破損したゴールキーパーが、プレー中にペナルティ・ボックスにいるチームメートからスティックを受け取った場合にはマイナー・ペナルティを科される。
- vii. ゴールキーパーは、スケーターのスティックを使ってもよい。
- viii. ゴールキーパーは、1度に1本のスティックしか使用することはできない。

第 211 条 - 危険な用具／ゴールキーパー

定義：スケーターの用具は、安全基準を満たし、許容される品質で、きちんと整備されていなければならず、またユニフォームの下につけなければならない（グローブ、フェイスマスク、パッドを除く）。

- i. 違法な用具でプレーに参加しているゴールキーパーに対して、レフェリーはまず警告を発する。レフェリーの指示に従って用具を調整、交換、または安全なものにせず、警告に従わなかった場合には、その後、同じチームのプレイヤーが危険な用具の規則に違反した場合にミスコンダクト・ペナルティが科される。

第 212 ～ 217 条 - 競技遅延／ゴールキーパー

定義：試合を遅延させる、プレーを中断させる、またはプレーの開始を妨害する意図的な行為。

第 212 条 - 競技遅延／ゴールキーパー - 用具の調整

- i. 用具を修理または調整するためにプレーを中断させた、またはプレー開始を遅らせたゴールキーパーはマイナー・ペナルティを科される。

第 213 条 - 競技遅延／ゴールキーパー - ゴール・フレームを動かす行為

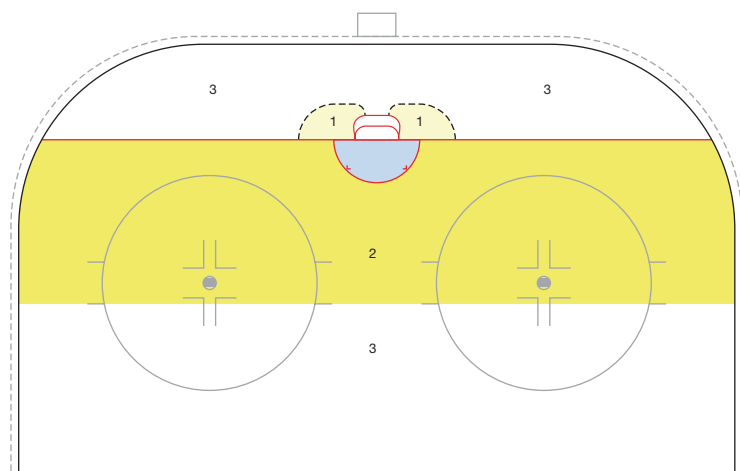
- i. ゴール・フレームを通常的位置から故意に動かしたゴールキーパーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールキーパーがレギュレーションタイムの最後の2分間または延長でゴール

フレームを通常的位置から動かした場合には、相手チームにペナルティ・ショットが与えられる。

- iii. ゴールキーパーがペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦でゴールフレームを通常的位置から動かした場合には、第 178 条 vi 項または第 178 条 vii 項が適用される場合を除いて、相手チームにゴールが与えられる。

第 214 条 - 競技遅延/ゴールキーパー - ボード沿いのバックのフリーズ

- i. プレーを中断させるためにスティック、スケートまたは体を使って、ボード沿いにバックを押さえる、またはプレーしたゴールキーパーは、たとえチェックをされていてもマイナー・ペナルティを科される。



- 1 ゴールキーパーは、少なくとも身体の一部がゴール・クリーズ内にある場合のみバックをフリーズする（押える）ことができる。
- 2 ゴールキーパーは、プレッシャーをかけられている場合に限りバックをフリーズすることができる。
- 3 ゴールキーパーは、バックをフリーズすることができない。

第 215 条 - 競技遅延/ゴールキーパー - プレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為

- i. テレビジョン・タイムアウトまたはチームタイムアウトではないプレー中断時に、交代以外で自チームのプレイヤーズ・ベンチに行ったゴールキーパーは、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

第 216 条 - 競技遅延／ゴールキーパー - フェイスマスクを外す行為

- i. プレーを中断させるためにプレー中にフェイスマスクを故意に外したゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。

第 217 条 - 競技遅延／ゴールキーパー - バックを競技エリアの外に打つ行為

- i. プレー中に自チームのディフェンディング・ゾーンから直接、バックをショットする、投げる、またはたたいて、デフレクションなしで競技エリア外のリンクのあらゆる場所に飛ばしたゴールキーパーは、（保護ガラスがない場合を除いて）マイナー・ペナルティを科される。判断基準は、バックがプレーされていた位置である。
- ii. ゴールキーパーは、セーブの際にバックをデフレクションによって保護ガラスを越えさせてもペナルティを科されないが、ゴールキーパーがつかみ、投げ上げ、スティック、グローブ腕またはパットで向きを変えて故意にボードを越えさせた場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. プレー中またはプレー中断中に、故意にバックを氷上の競技エリア外に打ち出したゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。

第 218 条 - ゴールネットの上にバックを落とす行為／ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーは、プレーを中断させるためにバックをゴールネットの上部またはゴールネットの後方の下部に落としてはならない。

- i. プレーを中断させるために、バックを故意にゴールネットの上部またはゴールネットの後方の下部に落としたゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. バックが跳ね返ってゴールネットの上に乗った場合には、ゴールキーパーはバックをグローブで隠して、相手選手がバックでプレーするのを妨害することができる。

第 219 条 - 殴り合い／ゴールキーパー

定義：フィスティカフス（殴り合い）で、グローブをしてまたはグローブを外して、相手選手を殴る行為。

- i. ブロッカーとグローブを使って相手選手の頭部、頸部、または顔面を殴ったゴールキーパーは、マッチ・ペナルティを科される。
- ii. グローブとブロッカーを外して相手選手とのカンフロンテーションに加わったゴールキーパーは、他のペナルティに加えてミスコンダクト・ペナルティを科

される。

- iii. 殴り合いを始めたゴールキーパーは、マッチ・ペナルティを科される。

第 220 条 - ゴール・クリーズでのバックの保持／ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーは、セーブ後に相手選手のプレッシャーがある場合に限り、ゴール・クリーズでバックをフリーズすることができる。相手選手のプレッシャーが無い時または、安全にチームメートにパスできる時間がある場合には、ゴールキーパーはバックをフリーズしてはならない。

- i. 相手選手のプレッシャーが無い場合、3秒を超えてバックを保持していたゴールキーパーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. 相手選手のプレッシャーが無いのに、バックを故意に自分のパッド、体、用具に落としてプレーを中断しようとしたゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される。

第 221 条 - ゴール・クリーズ外でのバックの保持／ゴールキーパー

定義：ゴール・クリーズの外にいるゴールキーパーは、バックの上に倒れてプレーを中断させることはできない。

- i. バックがアイシング・ラインの後ろ、またはハッシュ・マーク（破線）を超えている場合に、ゴール・クリーズの外にいるゴールキーパーが、バックの上に倒れる、バックを体の下に入れる、つかむ、またはゴールネットまたはボードのあらゆる部分においた場合には、相手選手のプレッシャーがあるか否かに関係なく、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. アイシング・ラインと、エンド・ゾーンのフェイスオフ・サークルのハッシュ・マークの間のエリアで、バックの上に倒れる、またはバックを自分の体の下に入れたゴールキーパーは、最低でも1人以上の相手選手のプレッシャーがある場合を除いてマイナー・ペナルティを科される。

第 222 条 - ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為／ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーは、バックがゴールネットに入るのを妨害するために、自チームのゴールネットの前に自分のスティックまたはその他の用具を置く、雪を積む、またはその他の障害物を置くことはできない。ゴール・クリーズの前に何も置かないようにすることはゴールキーパーの責任である。

- i. 自チームのゴールネットの前に自分のスティックまたはその他の用具を置く、雪を積む、またはその他の障害物を置いたゴールキーパーは、本人が氷上にいる間にそれらの障害物によってバックがゴールネットに入るのが妨害された場

合には、マイナー・ペナルティを科される。

第 223 条 - プレイヤーのカンフロンテーションの際にゴール・クリーズを離れる行為／ゴールキーパー

定義：プレイヤーのカンフロンテーション（いさかい）の際に、そのカンフロンテーションが自チームのゴール・クリーズに移動して来るのでなければ、ゴールキーパーはゴール・クリーズに留まっていなければならない。

- i. ゴールキーパーが、いかなる形であれカンフロンテーションに参加するために自チームのゴール・クリーズを離れた場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールネットの裏でバックをプレーする、またはプレイヤーズ・ベンチに行くなどでゴール・クリーズの外にいたゴールキーパーがプレイヤーのカンフロンテーションに加わった場合には、ゴール・クリーズを離れたことについてはペナルティを科されないが、カンフロンテーションでの行為によりその他のペナルティを科される場合がある。
- iii. プレイヤーのカンフロンテーションが自チームのゴール・クリーズで起こった場合には、ゴールキーパーはペナルティを科されることなくゴール・クリーズを離れることができる。またオンアイス・オフィシャルに指示された場合には、自チームのゴール・クリーズを離れる、またはプレイヤーのカンフロンテーションが行われていない、ゴール・クリーズに最も近い自チームのディフェンディング・ゾーンのコーナーまたはその他のエリアに退避しなければならない。

第 224 条 - トウ・メニー・メン／ゴールキーパー

定義：ゴールキーパーは、自分の交代プレイヤーがすでに氷上に入っていて自分が氷上を退く時に、バックをプレーしたり、相手選手と接触してはならない。

- i. ゴールキーパーには、スケーターと同様にトウ・メニー・メンのすべての規則が適用される（第 166 条を参照）。
- ii. プレー中はいかなる時も、1 チームの 2 人のゴールキーパーが同時に氷上にいてはならない。ただし、ゴールキーパーを別のゴールキーパーと「緊急に」交代させる場合を除く。

第 225 条 - ペナルティ・ショット／ゴールキーパーによるファウル

- i. ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターにゴールキーパーがファウルを犯した場合には、ファウルが背後からであったか否かに関係なく、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- ii. ゴールキーパーがレギュレーションタイムの最後の 2 分間または延長でゴール

フレームを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。

- iii. ゴールキーパーが、アタッキング・スケーターがブレイクアウェイの状態の時にゴールフレームを通常の位置から故意に動かした場合には、レフェリーは相手スケーターにペナルティ・ショットを与える。
- iv. 控えのゴールキーパーが、不当に試合に参加し、ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・スケーターを妨害した場合には、レフェリーはプレーを中断して、相手チームにペナルティ・ショットを与える。アタッキング・スケーターがホイッスルの前に得点した場合には、そのゴールを認めてペナルティ・ショットは行わない。
- v. アタッキング・スケーターがブレイクアウェイの状態の時にゴールキーパーがフェイスマスクを外した場合には、レフェリーはプレーを中断して相手チームにペナルティ・ショットを与える。

第 226 条 - ゴールの授与／ゴールキーパーによるファウル

- i. ペナルティ・ショットの最中にゴールキーパーがゴール・フレームを動かす、または押しつけた場合には、別途、本規則で規定される場合を除いてゴールが与えられる（第 178 条 vi 項および第 178 条 vii 項を参照）。
- ii. ペナルティ・ショットまたはゲームウィニング・ショット戦の間にゴールキーパーがフェイスマスクを外した場合には、相手チームにゴールが与えられる。
- iii. ペナルティ・ショットの際にゴールキーパーがスケーターに対してファイルを犯し、ゴールが決まらなかった場合には、ゴールキーパーは該当するペナルティを科され、キャプテンを通じてコーチが指名したプレイヤーが、ペナルティ・ボックスに入らなければならない。スケーターはもう一度、ペナルティ・ショットを打つことができる。ゴールキーパーがこの同じスケーターに対して 2 度目のファウルを犯し、ゴールが決まらなかった場合には、レフェリーはゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティを科して、キャプテンを通じてコーチが指名したもう 1 人のプレイヤーが、ペナルティ・ボックスに入らなければならない。スケーターはもう一度、ペナルティ・ショットを打つことができる。この際にゴールキーパーが 3 度目のファウルを犯した場合、ゴールが決まらなくても、得点が認められるものとする。

ペナルティ一覧

ペナルティの名称	条項	標準
アビュース・オブ・オフィシャル	116	マイナー／ベンチ・マイナー
オフィシャルへの侮辱的な行為 － 意図的な接触	116	マッチ (MP)
ベンチ・マイナー	117	ベンチ・マイナー
バイティング	118	マッチ (MP)
ボーディング	119	マイナー
ブロークン・スティック	120	マイナー
バット・エンディング	121	ダブル・マイナー＋ミスコンダクト
チャージング	122	マイナー
チェッキング・フロム・ビハインド	123	マイナー＋ミスコンダクト
チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック	124	マイナー＋ミスコンダクト
クリッピング	125	マイナー
クローズィング・ハンド・オン・バック	126	マイナー
クロスチェッキング	127	マイナー
デンジャラス・イクイップメント	128	警告／ミスコンダクト
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム	129-137	マイナー／ベンチ・マイナー
**ディスプレイズド・ゴール・ネット	130	マイナー
**フォーリング・オン・ザ・バック	131/172	マイナー
**フリーズィング・ザ・バック	132	マイナー
**ゴール・セレブレーション	133	警告／マイナー
**レイト・ラインナップ	134	マイナー
**シューティング・オア・スローィング・ザ・ バック・アウト・オブ・プレイ	135	マイナー
**サブスティテューション・アフター・アン・ アイズィング・コール	136	警告／マイナー
**バイオレーション・オブ・フェイスオフ	137	警告／マイナー
ダイビング・オア・エンベリッシュメント	138	マイナー
エルボーィング	139	マイナー
エンゲージィング・ウィズ・スペクティター	140	マッチ (MP)
ファイティング	141	メジャー＋GM
**グローブを外す	141	ミスコンダクト
**最初にプレイヤーズ・ベンチを出たプレイヤー	141	ダブル・マイナー＋GM
**プレイヤーズ・ベンチを出た他のプレイヤー	141	ミスコンダクト
**ペナルティ・ボックスを出た他のプレイヤー	141	マイナー＋GM

追加の処分

選手が負傷した場合

ミスコンダクト / GM

ミスコンダクト / GM

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

マツチ

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

マツチ

メジャー + GM/MP

マツチ

メジャー + GM/MP

マツチ

ペナルティ・ショット

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

ペナルティ・ショット

ペナルティ・ショット

メジャー + GM/MP

メジャー + GM/MP

MP

ペナルティの名称	条項	標準
ヘッドバッティング	142	マッチ (MP)
ハイ・スティッキング	143	マイナー/ダブル・マイナー
**偶発的なケガ	143	ダブル・マイナー
ホールディング	144	マイナー
ホールディング・ザ・スティック	145	マイナー
フッキング	146	マイナー
イリーガル・スティック	147	マイナー/ベンチ・マイナー
インコレクト・アクセス・トゥ・オア・フロム・ペナルティ・ボックス	148	マイナー
インジャード・スケーター・リフューズイング・トゥ・リーブ・ザ・アイス	149	マイナー
インターフェアランス	150	マイナー
インターフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー	151	マイナー
キッキング	152	マッチ (MP)
ニーイング	153	マイナー
リーピング・ザ・ペナルティ・ボックス・プリマチュラリー	154	マイナー
プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット	155	マイナー
プリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ	156	マイナー
リフェーズイング・トゥ・スタート・プレー	157	ベンチ・マイナー
ラフティング	158	マイナー/ダブル・マイナー
スラッシング	159	マイナー
スルー・フットイング	160	マッチ (MP)
スピアリング	161	ダブル・マイナー+ミスコンダクト
スピットイング	162/169	マッチ
トーンティング	163	ミスコンダクト
チーム・オフィシャル・エンタリング・ザ・プレーイング・エリア	164	ゲーム・ミスコンダクト (GM)
スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト	165	マイナー/ベンチ・マイナー
**ベンチから	165	追加 GM
トゥー・メニー・メン	166	ベンチ・マイナー
トリッピング	167	マイナー
アンスポーツマンライク・コンダクト	168	マイナー/ベンチ・マイナー
イリーガル・ヒット ボディチェック	169	マイナー

GM = ゲーム・ミスコンダクト

MP = マッチ・ペナルティ

追加の処分

選手が負傷した場合

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

ミスコンダクト

ミスコンダクト

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

MP

マイナー+ GM

メジャー+ GM

プレーの中断

メジャー+ GM

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

MP

ペナルティ・ショット

ペナルティ・ショット

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

ミスコンダクト/ GM

MP

メジャー+ GM/MP

メジャー+ GM/MP

付録1 - 統計の記録

IIHF ケースブック、『ゴール (Scoring a Goal)』も参照

ゴールとアシスト

- i. ゴールは得点記録に、相手チームのゴールネットにバックを入れたプレイヤーの名前と共に記入する。得点者は、ゴールネットに入る前のバックを攻撃チームで最後に触ったプレイヤーである。
- ii. ゴールが決まった際には、2人のアシストを記録することができる。これは得点者の前にバックに触った2人のプレイヤーである。アタッキング・チームによるバックの所有が始まってからゴールまで得点者以外のプレイヤーがバックに触れていない場合には、そのゴールは「アシストなし」と記される。
- iii. ゲームウィニング・ショット戦で決勝点を決めたプレイヤーのみが、ゲームウィニング・ショット戦の得点者として記録される。
- iv. まず得点者の名前を記入し、次に得点者の前の前にバックに触れたプレイヤー、その次に得点者の前にバックに触れた選手を記入する。
- v. プレイヤーの統計記録に、ゴールとアシストが1つ1ポイントで加算される。
- vi. 以下のゴールにはアシストはない。(a) ネットに入っていないゴール（授与されたゴール）。(b) ペナルティ・ショット、ゲームウィニング・ショット戦のゴール。(c) 「オウンゴール」となったゴール（「オウンゴール」の定義を参照）。

エンptyネット・ゴール

相手チームのゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチにいて、ゴール前にいない時に決まったゴール。プレイヤーズ・ベンチにいるゴールキーパーは、失点を記録されない。

イーブン・ストレンクス・ゴール

両チームの氷上のスケーター数が同じときに決まったゴール。

エクストラ・アタッカー・ゴール

ゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチにいて、その分スケーターの数が多し時に決まったゴール。

フェイスオフの勝敗

フェイスオフ直後にバックを所有した方が勝ちとなる。

決勝ゴール

試合で、相手チームの総得点よりも1点多い得点のゴール（たとえばチームが5対2で勝った場合には、3点目のゴールを決めたプレイヤーが決勝ゴールの得点者と

して記録される)。ペナルティ・ショット戦では、勝利を決めたゴールである（たとえばチームが2対0で勝った場合には、最初のゴールを決めたプレイヤーが決勝ゴールの得点者として記録される）

負けゴールキーパー

決勝ゴールを失点したゴールキーパー（たとえばチームが6対4で負けた場合には、5点目を失点したゴールキーパー）。

勝ちゴールキーパー

勝ちチームが決勝ゴールを挙げた時にゴールを守っていたゴールキーパー（たとえばチームが6対4で勝利した場合には、チームが5点目を挙げた時にゴールを守っていたゴールキーパー）。

ゴールキーパーの失点

あるゴールキーパーが氷上にいる時に許したゴール数。エンプティネット・ゴールは、ゴールキーパーの失点とはならない。ペナルティ・ショット戦で決勝ゴールを決められたゴールキーパーも、枠内シュート1、失点1と記録される。

ゴールキーパーの平均失点

ゴールキーパーの失点をプレー分数で割って、60（1試合のレギュレーションの長さ）をかけて算出した数字。

オウンゴール

ディフェンディング・プレイヤーが打ったバックが、直接、自チームのゴールネットに入ってしまった時のゴール。ディフェンディング・プレイヤーのスティックや体のあらゆる部分に当たってデフレクションで入った場合には、オウンゴールとはならない。

ペナルティの退場分数

マイナー・ペナルティ=2分

メジャー・ペナルティ=5分

ミスコンダクト・ペナルティ=10分

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ=20分

マッチ・ペナルティ=25分

プラス/マイナス（得失点差）

あるプレイヤーが氷上にいる間にそのチームが得点した数から、同じく失点した数を引いて算出した数字（両チームのパワープレー中の得点は含めない）。

ポイント

ゴールとアシストのポイントの合計。

パワープレー・ゴール

相手チームよりもスケーター数が1人以上多い時に得点したゴール。

セーブ率

ゴールキーパーの失点をそのゴールキーパーが受けたシュート数で割って算出した数字。

ショートハンド・ゴール

相手チームよりもスケーター数が1人以上少ない時に得点したゴール。

枠内シュート

ゴールに向けて打たれ、ネットに入ったか、またはゴールキーパー（またはディフェンディング・プレイヤー）がセーブしなければネットに入っていたシュート。

シャットアウト（完封試合）

ゴールキーパーが1点も失点せずに勝利した試合。2人のゴールキーパーが出場していた場合には、どちらの記録にも完封試合として記録されず、チームの記録となる。延長またはペナルティ・ショット戦で1対0で負けたゴールキーパーは、完封試合にはならない。

滞氷時間

プレイヤーが試合中に氷上にいた合計時間（スコアクロックが動いている時間）。

レフェリーとラインズマンのシグナル

レフェリーのシグナル



第 61 条 - チーム・タイムアウト
胸の前に両手で「T」の文字を作る。



第 74 条 - ハンドパス
片手の手のひらを開いて、押す動作をする。



第 84 条 i 項 - アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズに入った場合

片方の腕を胸の高さで、氷面に平行にゴール・クリーズの形を描くように半円に回す。その後、もう一方の腕でニュートラル・ゾーンの方を指しながら水平に出す。



第 92 条 - 選手交代のシグナル
レフェリーはビジターチームに5秒の選手交代時間を与える。5秒後に一方の腕を上げてビジターチームの交代終了とホームチームの5秒の選手交代開始を示す。



第 94 条 - 得点

ゴールを指して腕を伸ばし、バックがネットに入ったことを示す。



第 107 条および第 109 条 - ミスコンダクト・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
両手を腰に当てる。



第 110 条 - マッチ・ペナルティ
片方の手のひらをヘルメットの上に置く。



第 114 条 - ディレイド・ペナルティのコール
ホイッスルを持っていない方の腕を頭上まで伸ばす。まず選手を指差してから、腕を頭上に伸ばしてもよい。



第 119 条 - ボーディング
胸の前で、こぶしをもう一方の手のひらに当てる。



第 121 条 - バット・エンディング
胸の前で両腕を水平に上下にして、下の腕を動かす。上の手のひらは開き、下の手はこぶしを握る。



第 122 条 - チャージング
こぶしを握った両腕を胸の前でくるくる回す。



第 123 条 - チェッキング・フロム・ビハインド(背後からのチェック)
両腕を肩の高さで、手のひらを開いて前に押し出し、完全に伸ばす。



**第 124 条 - チェッキング・ト
ウ・ザ・ヘッド・オア・ネック (頭
部または頸部へのチェック)**

手のひらを横から頭部に近づける。



第 125 条 - クリッピング

両方のスケートを氷面につけて、片方の手で後ろからひざの下をたたく。



**第 127 条 - クロスチェック
グ**

両手のこぶしを握って、両腕を胸から約 50 cm の位置まで出し、胸元に戻す。



第 139 条 - エルボーイング

いずれかのひじを反対の手で軽くたたく。



第 129 ～ 137 条および第 212 条～ 217 条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム（競技遅延）

ホイッスルを持っていない手を、手のひらを開いて胸の前におき、横方向に伸ばす。



第 143 条 - ハイ・スティッキング

両手のこぶしを握り、一方のこぶしを額の高さに上げ、もう一方はそのひじ程度の高さまで上げる。



第 144 条 - ホールディング

胸の前で、一方の手でもう一方の手首をつかむ。



第 145 条 - ホールディング・ザ・スティック (スティックをつかむ行為)

まず胸の前で一方の手でもう一方の手首をつかむホールディングの動作をしてから、通常の両手でスティックを持つ動きをする。



第 146 条 - フッキング (相手を引っかける行為)

前方から手前に、両腕で縄を引き寄せるような動作をする。



第 150～151 条 - インターフェアランス（妨害行為）

両手のこぶしを握って、胸の前で両腕をクロスさせて静止する。



第 153 条 - ニーイング（相手をひざで蹴る行為）

両方のスケートを氷面につけて、手のひらでいずれかのひざを軽くたたく。



第 158 条 - ラフティング（乱暴な行為）

片手のこぶしをにぎって、肩の高さで横に出す。



第 159 条 - スラッシング

両腕をお腹の前でクロスさせ、上の手のひらを立てて、包丁を切るような動作をする。



ウォッシュアウト

手のひらを下に向け、肩の高さで両腕を左右に広げる動作。

レフェリーの場合、「ノー・ゴール」、「ノー・ハンドパス」、「ノー・ハイスティッキング・ザ・パック」のシグナルで、ラインズマンの場合は、「ノー・アイシング」と「ノー・オフサイド」のシグナルである。



第 161 条 - スピアリング

両手を素早く身体の前に押し出し、突く動作をして下げる。



第 167 条 - トリップング

両足を氷上につけたまま、片手でひざの下をたたく。



第 170 条 - ペナルティ・ショット

頭上で両腕をクロスさせる。

レフェリーのシグナル（女子）



第 169 条 - イリーガル・ヒット（女子）（不当なボディチェック）

ホイッスルを持っていない手のひらを反対側の肩にあてる。

ラインズマンのシグナル



第 65 条 - アイシング・ザ・バック

バック・ラインズマン（2人制オフィシャル・システムの場合はレフェリー）は、一方の腕を頭上にまっすぐ上げ、アイシングの可能性のあることを合図する。フロント・ラインズマンまたはレフェリーがアイシングのホイッスルを吹くかアイシングがウォッシュアウトされるまで、腕を上げたままにする。アイシングが確定したら、バック・ラインズマンまたはレフェリーはまず両手を胸の前で交差し、適切なフェイスオフ・スポットを指し、その場所に移動する。



第 78 条 - オフサイド

まずホイッスルを吹き、ホイッスルを持たない腕を伸ばしブルーラインに沿って水平に指す。



第 82 条 - テイレイド・オフサイド

ホイッスルを持たない腕を頭上にまっすぐ上げる。テイレイド・オフサイドを取り消すためには、ラインズマンは腕を下ろす。



第 166 条 - トウ・メニー・
メン

胸の前で、指で「6」を示す（一方の手のひらを開く）。

索 引

【ア】

アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング	65
アイシング・ザ・バック／具体例	66
アイシングとゴールキーパー	205
相手チームのプレイヤーズ・ベンチへの不正なアクセス	89
アビュース・オブ・オフィシャル（オフィシャルへの侮辱的な行為）	116
アンスポーツマンライク・コンダクト（スポーツマンらしからぬ行為）	168
イリーガル・スティック（スティックの測定）	147
イリーガル・ヒット（女子）（不当なボディチェック）	169
インコレクト・アクセス・トゥ・オア・フロム・ペナルティ・ボックス （ペナルティ・ボックスへの不正なアクセス）	148
インジャード・スケーター・リフューズイング・トゥ・リーブ・ザ・アイス （氷上を退かない負傷スケーター）	149
インターフェアランス（妨害行為）	150
インターフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー （ゴールキーパーへのインターフェアランス）	151
ウォームアップ	48
エルボーイング	139
エルボーパッド	30
エンゲージング・ウィズ・スペクテイター（観客に危害を加える行為）	140
延長のペナルティ	115
延長ピリオド	62
エンドの交換	50
オフサイド	78
オフサイドの具体例	79
オフサイド後のフェイスオフの位置	80
オンアイス・オフィシャル	4
オンアイス・オフィシャルの負傷	86
オンサイド	81

【カ】

観客による妨害	64
顔面の保護	31
管理機関としての国際アイスホッケー連盟 (IIHF)	1
危険な用具 (ベナルティ)	124
危険な用具 (定義)	29
危険な用具/ゴールキーパー	211
キッキング (相手を蹴る行為)	152
キャプテンとキャプテン代行	28
競技遅延/ゴールキーパー - ゴール・フレームを動かす行為	213
競技遅延/ゴールキーパー - バックを競技エリアの外に打つ行為	217
競技遅延/ゴールキーパー - フェイスマスクを外す行為	216
競技遅延/ゴールキーパー - プレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為	215
競技遅延/ゴールキーパー - ボード沿いのバックのフリーズ	214
競技遅延/ゴールキーパー - 用具の調整	212
首とのどのプロテクター	35
首とのどのプロテクター/ゴールキーパー	192
クリッピング	125
クローズイング・ハンド・オン・バック (バックをつかむ行為)	126
グローブ	33
クロスチェッキング	127
蛍光素材	32
蹴りの動作によるゴール	96
ゲームウィニング・ショット戦	63
故意のオフサイド	84
ゴール/ゴール・フレームを動かした場合	98
ゴール・クリーズでのバックの保持/ゴールキーパー	221
ゴール・クリーズ外でのバックの保持/ゴールキーパー	220

索引**条項**

ゴールが認められる場合	94
ゴールキーパーとゴール・クリーズ	184
ゴールキーパーとゴール・クリーズ／ゴールが認められない場合	186
ゴールキーパーとゴール・クリーズ／ゴールが与えられる場合	185
ゴールキーパーのウォームアップ	181
ゴールキーパーのキャプテンまたはキャプテン代行	182
ゴールキーパーの交代	202
ゴールキーパーのペナルティ／概要	207
ゴールキーパーのペナルティ／説明	208
ゴールキーパーの保護	183
ゴールキーパーの用具／一般	187
ゴールとゴール・クリーズの関係	95
ゴールネット	20
ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為／ゴールキーパー	222
ゴールネットの上にパックを落とす行為／ゴールキーパー	218
ゴールの取り消し／プレー中	97
ゴールの授与	179
ゴールの授与／ゴールキーパーによるファウル	226
ゴールの授与／ゴールネット前の障害物	180
ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用	99
【サ】	
試合中の氷上のプレイヤー	27
試合の一部としてのペナルティ・ショットとゲームウィニング・ショット戦	170
試合の進行	43
出場資格のないプレイヤー	23
ショートハンドでのプレー	103
スケーターのスティックの測定／ゲームウィニング・ショット戦	42
スケーターの負傷	85
スケート／ゴールキーパー	195

索引	条項
スケート靴／スケーター	37
スコアクロック	45
スコアクロックのペナルティ表示	102
スティック／ゴールキーパー	196
スティック／スケーター	38
すねパッド	36
スピアリング	161
スピitting (つばを吐く行為)	162
スラッシング	159
スルー・フットイング	160
スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト (スティックまたはその他の物を投げる行為)	165
選手交代の手順	92
選手の出場資格／年齢	3
センターラインを越える行為／ゴールキーパー	209
【タ】	
ダイビング・オア・エンベリッシュメント (ダイビングまたは負傷を装う行為)	138
ダツシャにバックが乗った場合	68
男女の出場規定	2
チーム・オフィシャル・エンタリング・ザ・プレーイング・エリア (競技エリアに入ったチーム・オフィシャル)	164
チーム・オフィシャルとテクノロジー	26
チーム・タイムアウトとゴールキーパー	206
チームの人員	25
チーム構成	21
チェックング・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック (頭部または頸部へのチェック)	124
チェックング・フロム・ビハインド (背後からのチェック)	123
チャージング	122

索引

条項

ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/アジャストメント・オブ・イクイップメント (競技遅延/用具の調整)	129
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/ゴール・セレブレーション (競技遅延/ゴール・セレブレーション)	133
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/サブスティテューション・アフター・アン・ アイシング・コール (競技遅延/アイシング・コール後の交代)	136
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/シューティング・オア・スローイング・ザ・パッ ク・アウト・オブ・プレイ (競技遅延/バックを競技エリアの外に出す行為)	135
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/ディスプレイズド・ゴール・ネット (競技遅延/動かされたゴールネット)	130
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/バイオレーション・オブ・フェイスオフ (競技遅延/フェイスオフの違反)	137
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/フォーリング・オン・ザ・バック (競技遅延/バックを隠す行為)	131
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/フリージング・ザ・バック (競技遅延/不必要なバックのフリーズ)	132
ディレイ・オブ・ザ・ゲーム/レイト・ラインナップ (競技遅延/開始前に速やかに選手を送り出さない行為)	134
ディレイド・オフサイド	82
ディレイド・オフサイド/ハイブリッド・アイシング	83
ディレイド・ペナルティのコール	114
テープ	39
テレビジョン (コマーシャル) タイムアウト	60
ドア	16
トゥー・メニー・メン	166
トゥー・メニー・メン/ゴールキーパー	224
当該管轄機関と懲罰規定	5
同時のペナルティ	112
ドーピング	6
トーンテイング (相手を愚弄する行為)	163

索引	条項
トリッピング	167
【ナ】	
殴り合い／ゴールキーパー	219
ニーイング（相手をひざで蹴る行為）	153
のどのプロテクター／ゴールキーパー	198
【ハ】	
ハイ・スティッキング	143
ハイスティックング・ザ・バック／具体例	75
ハイスティックング・ザ・バックでのゴール	76
バイティング（噛みつき行為）	118
破損したスティック／ゴールキーパー	210
バック	47
バックがエンドネットに当たった場合	70
バックがオンアイス・オフィシャルに当たった場合	73
バックが競技エリアの外に出た場合	67
バックがゴールネット（底部と上部）に乗った場合	69
バックがゴールネットに当たった場合	72
バックをつかむ行為	126
バックを見失った場合	71
バックを前方に投げる行為 - ゴールキーパー	201
パッド／ゴールキーパー	193
バット・エンディング	121
パンツ／ゴールキーパー	194
ハンドパス	74
ひざのプロテクター／ゴールキーパー	191
氷上と氷上外の定義	87
氷上の障害物	11
氷面／プレーに適切	8

索引	条項
氷面のマーキング/クリーズ	19
氷面のマーキング/ゾーン	17
氷面のマーキング/フェイスオフのサークルとスポット	18
ファイティング (殴り合い)	141
フェイスオフの失敗	59
フェイスオフの手順	58
フェイスオフ位置の決定/アタッキング・ゾーン	57
フェイスオフ位置の決定/センター・アイス・スポット	56
フェイスオフ位置の決定/ディフェンディング・ゾーン	55
フェイスオフ位置の決定/ペナルティを科した後	53
フェイスオフ位置の決定/一般	52
フェイスオフ位置の決定/負傷	54
フェイスマスク/ゴールキーパー	190
不正な交代/ゴールキーパー	203
フッキング (相手を引っかける行為)	146
ブリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ (髪、ヘルメット、フェイスケージを引っ張る行為)	156
ブルーライン内側のプレイヤーズ・ベンチ/オフサイド	90
プレイヤーズ・ベンチ	9
プレイヤーのカンフロンテーションの際にゴール・クリーズを離れる行為 /ゴールキーパー	223
プレイヤーの用具の計測	41
プレー/ゴールキーパー	200
プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット (ヘルメットなしのプレー)	155
プレー時間	44
プレー中断中の選手交代	91
プレー中のバック	49
プレー中の選手交代	88
プレーの開始	51

索引	条項
ブロークン・スティック／プレー中 - 交換	120
ブロッカー／ゴールキーパー	188
ヘッド・バッティング	142
ペナルティ・ショット／ゴールキーパーによるファウル	225
ペナルティ・ショットの手順／概要	176
ペナルティ・ショットの手順／具体例	178
ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ	177
ペナルティ・ショットの授与／インターフェアランスまたは物を投げる行為	172
ペナルティ・ショットの授与／スケーターがバックの上に倒れた場合	175
ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ	171
ペナルティ・ショットの授与／プレイヤーがゴールネットを動かした場合	174
ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションまたは延長の最後の2分	173
ペナルティ・ボックス	10
ペナルティ開始を遅らせる場合	113
ペナルティがコールされる場合	100
ペナルティの細則	101
ペナルティの遂行の具体例	111
ペナルティの退場時間／ゲーム・ミスコンダクト	109
ペナルティの退場時間／マイナー - ベンチ・マイナー	104
ペナルティの退場時間／マイナーおよびミスコンダクト	108
ペナルティの退場時間／マイナーおよびメジャー	106
ペナルティの退場時間／マツチ	110
ペナルティの退場時間／ミスコンダクト	107
ペナルティの退場時間／メジャー	105
ヘルメット	34
ベンチ・マイナー	117
ホイッスル	46
ボーディング	119

索引	条項
ホールディング	144
ホールディング・ザ・スティック（スティックをつかむ行為）	145
保護ガラス	14
保護ガラス／破損	77
保護ネット	15
没収試合	22
【マ】	
胸と腕の保護／ゴールキーパー	189
【ヤ】	
ユニフォーム／ゴールキーパー	199
ユニフォーム／スケーター	40
ユニフォームの上着／ゴールキーパー	197
用具をつけたプレイヤー	24
用語	7
【ラ】	
ラフティング（乱暴な行為）	158
リービング・ザ・ペナルティ・ボックス・プリマチュラリー （ペナルティ・ボックスを時間前に出る行為）	154
リフューズイング・トゥ・スタート・プレー（プレー開始の拒否）	157
リンクのボード	13
リンクの標準的な寸法	12

メモ

2014—2018 年度
アイスホッケー公式国際競技規則
〈日本語版〉

監 修 川村一彦 小泉公一 山内秀貴
翻 訳 日本印刷株式会社
発 行 公益財団法人日本アイスホッケー連盟
〒150-8050
東京都渋谷区神南1-1-1 岸記念体育館 5 階
TEL : 03-3481-2404 FAX : 03-3481-2407
E-mail : jihf@jihf.or.jp
<http://www.jihf.or.jp/>
発行日 2015 年 10 月 1 日
著 作 国際アイスホッケー連盟



国際アイスホッケー連盟
International Ice Hockey Federation
Brandschenkestrasse 50
Postfach
CH-8027 Zurich
電話： +41 44 562 22 00
Fax： +41 44 562 22 39
E-メール： office@iihf.com

www.IIHF.com