

2018–2022 年度  
アイスホッケー公式国際競技規則

IIHF  
OFFICIAL  
RULE  
BOOK

2018–2022



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。

2018年6月初版

© 国際アイスホッケー連盟

**2018-2022 年度**  
**アイスホッケー公式国際競技規則**

**IIHF**  
OFFICIAL  
RULE  
BOOK

2018-2022



INTERNATIONAL  
**ICE HOCKEY**  
FEDERATION

第1条	管理機関としての国際アイスホッケー連盟 (IIHF)	12
-----	----------------------------	----

<b>第1章 一 試合規則</b>	<b>13</b>
-------------------	-----------

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	13
第6条	ドーピング	14
第7条	用語	14

<b>第2章 一 リンク</b>	<b>18</b>
------------------	-----------

第8条	氷面/プレーに適切	18
第9条	プレイヤーズ・ベンチ	20
第10条	ペナルティ・ボックス	20
第11条	氷上の障害物	21
第12条	リンクの標準的な寸法	21
第13条	リンクのボード	21
第14条	保護ガラス	22
第15条	保護ネット	23
第16条	ドア	23
第17条	氷面のマーキング/ゾーン	23
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	24
第19条	氷面のマーキング/クリーズ	25
第20条	ゴールネット	27

<b>第3章 一 チームとプレイヤー</b>	<b>28</b>
------------------------	-----------

第21条	チーム構成	28
第22条	没収試合	28
第23条	出場資格のないプレイヤー	28
第24条	用具をつけたプレイヤー	29
第25条	チームの人員	30
第26条	チーム・オフィシャルとテクノロジー	30
第27条	試合中の氷上のプレイヤー	30
第28条	キャプテンとキャプテン代行	31

<b>第4章</b>	<b>スケーターの用具</b>	<b>32</b>
第29条	危険な用具	32
第30条	エルポーパッド	32
第31条	顔面の保護とマウスガード	32
第32条	蛍光素材	33
第33条	グローブ	33
第34条	ヘルメット	34
第35条	首とのどのプロテクター	34
第36条	すねパッド	35
第37条	スケート靴／スケーター	35
第38条	スティック／スケーター	35
第39条	スティックテープ	36
第40条	ユニフォーム／スケーター	36
第41条	プレーヤーの用具の計測	38
第42条	スケーターのスティックの測定／ペナルティ・ショット・シュートアウト	39

<b>第5章</b>	<b>プレー規則／一般</b>	<b>40</b>
第43条	試合の進行	40
第44条	プレー時間	40
第45条	スコアクロック	41
第46条	ホイッスル	41
第47条	バック	41
第48条	ウォームアップ	42
第49条	プレー中のバック	42
第50条	エンドの交換	42
第51条	プレーの開始	43
第52条	フェイスオフの場所の決定／一般	43
第53条	フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後	43
第54条	フェイスオフ位置の決定／負傷	44
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	45
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	45
第57条	フェイスオフ位置の決定／アタッキング・ゾーン	46
第58条	フェイスオフの手順	47
第59条	フェイスオフの失敗	48
第60条	テレビジョンタイムアウト	49
第61条	チーム・タイムアウト	50

第 62 条	延長ピリオド	50
第 63 条	ペナルティ・ショット・シュートアウト	50
<b>第 6 章 — プレー規則／プレーの中断</b>		<b>52</b>
第 64 条	観客による妨害	52
第 65 条	アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング	52
第 66 条	アイシング・ザ・バック／具体例	53
第 67 条	バックが競技エリアの外に出た場合	55
第 68 条	ダッシュにバックが乗った場合	56
第 69 条	バックがゴールネット（底部と上部）に乗った場合	56
第 70 条	バックがエンドネットに当たった場合	56
第 71 条	バックを見失った場合	57
第 72 条	バックがゴールネットに当たった場合	57
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	58
第 74 条	ハンドパス	58
第 75 条	ハイスティッキング・ザ・バック／具体例	59
第 76 条	ハイスティッキング・ザ・バックでのゴール	60
第 77 条	保護ガラス／破損	61
第 78 条	オフサイド	61
第 79 条	オフサイドの具体例	62
第 80 条	オフサイド後のフェイスオフの位置	64
第 81 条	オンサイド	64
第 82 条	ディレイド・オフサイド	65
第 83 条	ディレイド・オフサイド／ハイブリッド・アイシング	67
第 84 条	故意のオフサイド	67
第 85 条	スケーターの負傷	68
第 86 条	オンアイス・オフィシャルの負傷	68
<b>第 7 章 — 競技規則／選手交代</b>		<b>70</b>
第 87 条	氷上と氷上外の定義	70
第 88 条	プレー中の選手交代	70
第 89 条	相手チームのプレーヤーズ・ベンチへの違法なアクセス	70
第 90 条	ブルーライン内側のプレーヤーズ・ベンチ／オフサイド	70
第 91 条	プレー中断中の選手交代	71
第 92 条	選手交代の手順	71
第 93 条	アイシングのコールでの選手交代	72

<b>第8章</b>	<b>競技規則／ゴール</b>	<b>73</b>
第94条	ゴールが認められる場合	73
第95条	ゴールとゴール・クリーズの関係	75
第96条	スケートによるゴール	75
第97条	ゴールの取り消し／プレー中	76
第98条	ゴール／ゴールフレームを動かした場合	78
第99条	ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用	79

<b>第9章</b>	<b>ペナルティ／分数と状況</b>	<b>81</b>
第100条	ペナルティがコールされる場合	81
第101条	科されるペナルティ - 細則	81
第102条	スコアクロックのペナルティ表示	82
第103条	ショートハンドでのプレー	82
第104条	ペナルティの退場時間／マイナー - ベンチ・マイナー	83
第105条	ペナルティの退場時間／メジャー	83
第106条	ペナルティの退場時間／マイナーおよびメジャー	83
第107条	ペナルティの退場時間／ミスコンダクト	84
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	84
第109条	ペナルティの退場時間／ゲーム・ミスコンダクト	85
第110条	ペナルティの退場時間／マッチ	85
第111条	ペナルティの遂行の具体例	85
第112条	同時のペナルティ	87
第113条	ペナルティ開始を遅らせる場合	88
第114条	ティレイド・ペナルティのコーラーパックの支配とゴール	88
第115条	延長のペナルティ	91

<b>第10章</b>	<b>ペナルティの説明</b>	<b>92</b>
第116条	アビューズ・オブ・オフィシャル	92
第117条	ベンチ・マイナー	93
第118条	バイティング	94
第119条	ボーディング	94
第120条	ブロークン・スティック／プレー中 - 交換	94
第121条	バット・エンディング	96
第122条	チャージング	96
第123条	チェッキング・フロム・ビハインド	97
第124条	チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド・アンド・ネック	97

第 125 条	クリッピング	98
第 126 条	クロージング・ハンド・オン・パック	99
第 127 条	クロスチェック	99
第 128 条	デンジャラス・イクイップメント	99
第 129 条	ディレイ・オブ・ゲーム/用具の調整	100
第 130 条	ディレイ・オブ・ゲーム/動かされたゴールネット	100
第 131 条	ディレイ・オブ・ゲーム/パックを隠す行為	101
第 132 条	ディレイ・オブ・ゲーム/不必要なパックのフリーズ	102
第 133 条	ディレイ・オブ・ゲーム/ゴール・セレブレーション	102
第 134 条	ディレイ・オブ・ゲーム/開始前に速やかに選手を送り出さない行為	102
第 135 条	ディレイ・オブ・ゲーム/パックを競技エリアの外に出す行為	102
第 136 条	ディレイ・オブ・ゲーム/アイシング・コール後の交代	103
第 137 条	ディレイ・オブ・ゲーム/フェイスオフの違反	103
第 138 条	ダイビング・オア・エンベリッシュメント	104
第 139 条	エルボーイング	104
第 140 条	エンゲージング・ウィズ・スペクテーターズ	104
第 141 条	ファイティング	104
第 142 条	ヘッドバット	106
第 143 条	ハイスティック	106
第 144 条	ホールディング	106
第 145 条	ホールディング・ザ・スティック	107
第 146 条	フッキング	107
第 147 条	イリーガル・スティック - スティックの計測	107
第 148 条	インジャード・スケーター・リフュージング・トゥ・リーブ・ジ・アイス	108
第 149 条	インターフェアランス	109
第 150 条	ゴールテンダーへのインターフェアランス	110
第 151 条	キッキング	111
第 152 条	ニーイング	111
第 153 条	レイトヒット	112
第 154 条	ペナルティ・ボックス・バイオレーション - 時間前に入る/不正なアクセス	112
第 155 条	プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット	113
第 156 条	プリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ	113
第 157 条	リフュージング・スタート・トゥ・プレー	113
第 158 条	ラフティング	114



第 159 条	スラッシング	114
第 160 条	スルー・フットイング	115
第 161 条	スピアリング	115
第 162 条	スピットイング	115
第 163 条	トーンティング	116
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	116
第 165 条	スローイング・スティック・オア・オブジェクト	116
第 166 条	トゥー・メニー・メン	117
第 167 条	トリッピング	118
第 168 条	アンスポーツマンライク・コンダクト	118
第 169 条	イリーガルヒット (女子)	120

## **第 11 章 — ペナルティ・ショットとゴールの授与 122**

第 170 条	試合の一部としてのペナルティ・ショットとペナルティ・ショット・シュートアウト	122
第 171 条	ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ	122
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	124
第 173 条	ペナルティ・ショットの授与／ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションの最後の 2 分／延長ピリオド (全ての時間)	124
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	125
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	125
第 176 条	ペナルティ・ショットの手順／概要	125
第 177 条	ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ	126
第 178 条	ペナルティ・ショットの手順／具体例	128
第 179 条	ゴールの授与	130
第 180 条	ゴールの授与／ゴールネット前の障害物	131

## **第 12 章 — ゴールテンダーの規則 132**

第 181 条	ゴールテンダーのウォームアップ	132
第 182 条	ゴールテンダーのキャプテンまたはキャプテン代行	132
第 183 条	ゴールテンダーの保護	132
第 184 条	ゴールテンダーとゴール・クリーズ	133
第 185 条	ゴールテンダーとゴール・クリーズ／ゴールが与えられる場合	133

第 186 条	ゴールテンダーとゴール・クリーズ／ゴールが認められない場合	134
第 187 条	ゴールテンダーの用具／一般	134
第 188 条	ブロッカー／ゴールテンダー	135
第 189 条	胸と腕の保護／ゴールテンダー	135
第 190 条	フェイスマスク／ゴールテンダー	136
第 191 条	ひざのプロテクター／ゴールテンダー	136
第 192 条	首とのどのプロテクター／ゴールテンダー	137
第 193 条	パッド／ゴールテンダー	137
第 194 条	パンツ／ゴールテンダー	137
第 195 条	スケート／ゴールテンダー	137
第 196 条	スティック／ゴールテンダー	138
第 197 条	ジャージ／ゴールテンダー	138
第 198 条	のどのプロテクター／ゴールテンダー	139
第 199 条	ユニフォーム／ゴールテンダー	139
第 200 条	プレー／バックがゴールテンダーのフェイスマスクに当たった場合	139
第 201 条	バックを前方に投げる行為 - ゴールテンダー	140
第 202 条	ゴールテンダーの交代	140
第 203 条	違法な交代／ゴールテンダー	141
第 204 条	フェイスオフ／ゴールテンダー	141
第 205 条	アイシングとゴールテンダー	141
第 206 条	タイムアウトとゴールテンダー	142
第 207 条	ゴールテンダーのペナルティ／概要	142
第 208 条	ゴールテンダーのペナルティ／説明	143
第 209 条	センターラインを越える行為／ゴールテンダー	143
第 210 条	ブロークン・スティック／ゴールテンダー	144
第 211 条	デンジャラス・イクイップメント／ゴールテンダー	145
第 212 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - 用具の調整	145
第 213 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - ゴールネットを動かす行為	145
第 214 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - ボード沿いのバックのフリーズ	145
第 215 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - プレー中断中にプレーヤーズ・ベンチに行く行為	146
第 216 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - フェイスマスクを外す行為	146

第 217 条	ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - バックを競技エリアの外に打つ行為	146
第 218 条	ゴールネットの上にバックを落とす行為／ゴールテンダー	147
第 219 条	ファイティング／ゴールテンダー	147
第 220 条	ゴール・クリーズでのバックの保持／ゴールテンダー	148
第 221 条	ゴール・クリーズ外でのバックの保持／ゴールテンダー	148
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／ゴールテンダー	148
第 223 条	プレー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／ゴールテンダー	149
第 224 条	トゥー・メニー・メン／ゴールテンダー	149
第 225 条	ペナルティ・ショット／ゴールテンダーによるファウル	150
第 226 条	ゴールの授与／ゴールテンダーによるファウル	150

<b>付録 1 - スコアクロックのペナルティ - 具体的な状況</b>	<b>151</b>
ショートハンド・チームに対するゴール	151
ディレイド・ペナルティの際のゴール	154
同時のマイナー・ペナルティ	156
同時のメジャー・ペナルティ	161
マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの同時発生	161
メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティの同時発生	163
ディレイド・ペナルティ	163
ゴールテンダーのペナルティ	165

<b>レフェリーとラインズマンのシグナル</b>	<b>167</b>
レフェリーのシグナル	168
レフェリーのシグナル (女子)	176
ラインズマンのシグナル	177

<b>索引</b>	<b>179</b>
-----------	------------

<b>メモ</b>	<b>189</b>
-----------	------------

---

# 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・内規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。
- v. この『公式国際競技規則』は、すべての IIHF 競技大会、オリンピック競技大会とその予選、IIHF 内規 1300 で定義されている IIHF 主催のその他のすべての国際試合に適用される。

## 第1章 - 試合規則

概要 - 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、フェアプレーの必要性が認識されており、加盟国のアイスホッケー連盟、プレーヤー、オフィシャルは、これらの規則に従う責任がある。

### 第2条 - 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 - 選手の出場資格/年齢

IIHFの細則・内規も参照のこと。

- 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。

### 第4条 オンアイス・オフィシャル

IIHFの『オフィシャル手順マニュアル』も参照のこと。

- i. オンアイス・オフィシャルが下す決定は、本競技規則についての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

IIHFの『懲戒規定』も参照のこと。

- 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、

当該機関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プレーヤーやチーム・スタッフによって行われた場合には、当該管轄機関が、試合後に処分を下す。

## 第6条 - ドーピング

IIHF の『ドーピング管理規則』および IIHF の『懲戒規定』も参照のこと。

- 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なければならない。

## 第7条 - 用語

**年齢カテゴリー** - ある特定のホッケー・シーズンを通じた特定プレーヤーのステータスを表す（つまり、ある特定シーズンでアンダー 18 カテゴリーに入っているプレーヤーは、その年を通して、そのプレーヤーが参加するイベント、トーナメントがどのようなものであるかに関係なく、アンダー 18 カテゴリーに対応する規則に従わなければならない）。

**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一番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。

**ボディチェック** - ボディチェックとは、スケーターによる相手スケーターへのコンタクトを表す。ただしその目的が、相手スケーターとバックとを切り離すという目的でなければならない。以下の場合、バックを支配または所有しているスケーターに対して、ボディチェックすることができる。

(a) ボディチェックが、臀部、身体、肩に対して行われる場合。

(b) 相手とのコンタクトが前方または側方から行われ、なおかつ頭部や頸部、あるいは下半身（臀部より下）を狙って行われてない場合。

相手プレーヤーの背中、頭部、下半身に対してのボディチェックは、すべて正当なものではない。

主として下半身、スティック、頭部に対して行われたボディチェックは、すべて正当なものではない。ゴールテンダーに対してのボディチェックは、すべて正当なものではない。

**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・プレー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、相手ゴールテンダーと 1 対 1 になっている状態。(2) アタッキング・プレーヤーと相手ゴールネットの間に相手プレーヤーのいない状態。(3) バックがアタッキング・プレー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、プレーヤーの交代、ゴールテンダー・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・シュートアウト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、延長およびペナルティ・ショット・シュートアウトを含む）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。

**コンペティティブ・コンタクト** - コンペティティブ・コンタクトとは、パックの近くにいる2人以上のスケーターがパックを取ろうとした時に起こるボディ・コンタクトを表す。これらのスケーターについては、このコンタクトの目的が単純にパックの確保であれば、相手スケーターを押ししたり寄りかかったりすることが正当に認められている。

**カンフロンテーション** - スポーツマンらしくない方法で、相手プレー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、プレー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所有していることを意味する。パックが他のプレー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、パックは支配されてい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ーヤーが、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。相手プレーヤー、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、そのプレー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ーヤーから接触され、その接触が正当なものであれば、それはボディチェックと見なされる。

**デフレクション/ダイレクション** - パックのデフレクションとは、パックがスケーターの身体、スティック、スケートに当たって偶発的に動きが変わることを示す。パックのダイレクションとは、スケーターがパックを身体、スティック、スケー



トに当てて故意に動きを変えることを示す。

**フェイスマスク（ゴールテンダー）** - ケージのついたスケーターのヘルメット、またはゴールテンダ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・ネット/フレーム** - ゴール・フレームは、ゴールの平面を表現する3本の赤いポスト（ゴール・ポストとクロスバー）で構成されている。ゴール・ネットは、1つのユニットになっており、ゴール・フレーム、ネット、ゴールライン後方の基部がこれに含まれている。

**レイトヒット** - レイトヒットは、パックの支配や所有に関わっていないスケーターを危険にさらす無謀な行為である。パックの支配や所有を放棄または喪失しつつあるスケーターについては、それに対する敵対スケーターが、パックを持つスケーターのすぐ近くにいる場合に限り、ボディチェックすることができる。敵対スケーターが相手スケーターへ向かって移動しなければならない距離におり、その上で強くコンタクトした場合、相手が無防備なポジションであれば、ヒットの力によっては、そのスケーターのボディチェックがレイトヒットになる危険性がある。

**マイナー/ベンチ・マイナー・ペナルティ** - マイナー・ペナルティは、ある特定のプレー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、プレーヤーは特定せず、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。

**プレーヤー/スケーター** - プレーヤーは、任意のチーム・メンバー（ゴールテンダー、ディフェンス、フォワード）を指し、スケーターと言う場合は、ディフェンスとフォワードのみを指す。

**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** - 試合中にプレーヤーとチーム・オフィシャルの行為を監視する管理または審査機関。

**無謀な行為** - 相手プレーヤーを危険にさらす行為。

**シュート（の行為）** - パックをゴール・ネットの方向に推進させる行為。パックがシュートされた後のパックの継続的な運動は、攻撃側チームの行為がそれ以降なければ、ディフェンス・チームがパックを所有するまでの間、シュートの継続と

見なされる。

**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ーヤー以外のチーム・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。

**無防備** — スケーターは、パックを支配または所有していない状態で、差し迫ったヒットに気付いていない場合、またはそのヒットに対する準備ができていない場合、無防備なポジションであると見なされる。

無防備でないスケーターの場合に合法的なボディチェックであっても、無防備な相手スケーターに対してこれを行えば、自動的に無謀な行為と見なされる。

## 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。リンクはプレーヤーにとって公平で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。IIHFの競技大会でこれらの要件から逸脱するような場合は、IIHFの承認が必要になる。

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、またはプレーが危険なほどの状態に氷またはリンクの一部が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10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、遅延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、プレー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 - プレーヤーズ・ベンチ

- i. プレーヤーズ・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. プレーヤーズ・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ーヤーと8人以下のチーム・オフィシャルのみである。
- iii. どちらのプレーヤーズ・ベンチも同じサイズと品質であるものとし、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. どちらのプレーヤーズ・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. どちらのプレーヤーズ・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. どちらのプレーヤーズ・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、チームはずっと同じプレーヤーズ・ベンチを使用しなければならない。
- viii. プレーヤーズ・ベンチは、ドアのない3面が観客側で、ドアのある唯一の面からプレーヤーが直接、氷面に出ることができなければならない。
- ix. ホームチームに指名されたチームが、どちらのプレーヤーズ・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、それぞれのプレーヤーズ・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・ボックスも同じサイズと品質であるものとし、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、それぞれのプレーヤーズ・ベンチの正面にあるペナルティ・ボックスを使用し、1試合の間はずっとその同じペナルティ・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・ボックスの担当者しかその開け閉めをしてはならない。

- 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・ゾーンに位置していなければならない。

## 第 11 条 - 氷上の障害物

- i. 氷面は、プレーヤーとオンアイス・オフィシャル以外が立ち入ることを意図していない。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、直ちに試合行為を中止する。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。
- iv. IIHF の世界選手権大会では、リンクの公式の寸法は長さ 60 メートル (197')、幅 30 メートル (98' 5") でなければならない。
- v. 氷面からその上空にある物体までの高さは、7 メートル (23') 以上なければならない。

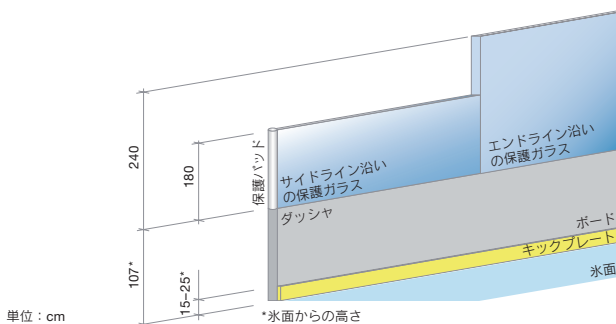
## 第 13 条 - リンクのボード

- 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 107 cm 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 — 保護ガラス



- i. ボードの上部には、プレキン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. ゴールの裏柄にある保護ガラスは高さ 2.4 メートルとし、ゴール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。プレーヤーズ・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. プレーヤーズ・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ーヤーズ・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。保護ガラスがボードから外れている場合は、保護ガラス全高に渡って保護パッドをつけなければならない。
- 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 10 cm の穴以外には、いかなる開口部も穴もあってはならない。

- 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. IIHFの大会では、適切な高さの保護ネットを設置しなければならない。保護ネットは、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ゴール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すものとする。

## 第16条 - ドア

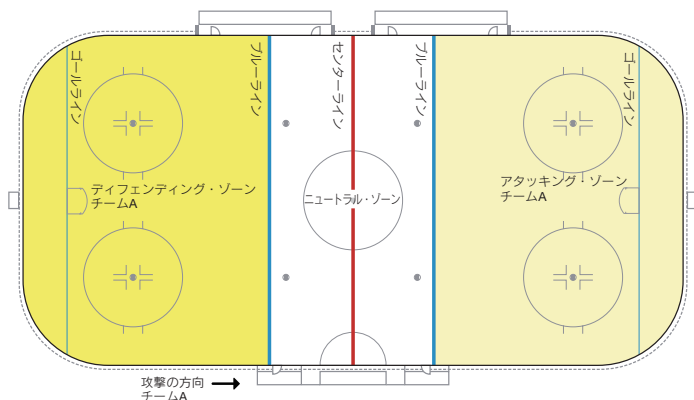
- i. 氷面にアクセスできるすべてのドアは、観客エリアに向かって開かなくてはならない。
- ii. ドアとボードの隙間は、5mm以下でなくてはならない。

## 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ツシャまで垂直に伸びる5本のライン、つまりゴールライン、ブルーライン、センターライン、ブルーライン、ゴール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。それぞれ順番にゴールラインからブルーラインまで、2本のブルーラインの間、ブルーラインからゴール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、およびボードのダツシ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本のゴールラインは、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. それぞれの寸法については、ラインの太さがすべて測定値に含まれるものとする。
- vii. 屋外リンクでも、ブルーラインとセンターラインの幅は30cm（12"）である

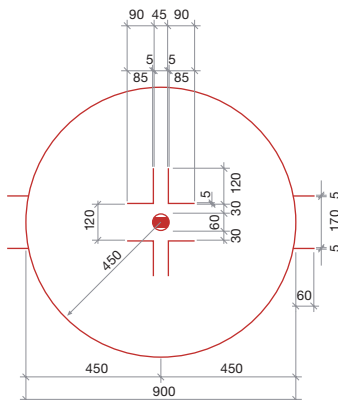


が、2本の5cm幅の線でこのラインを作ることとする。



### 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

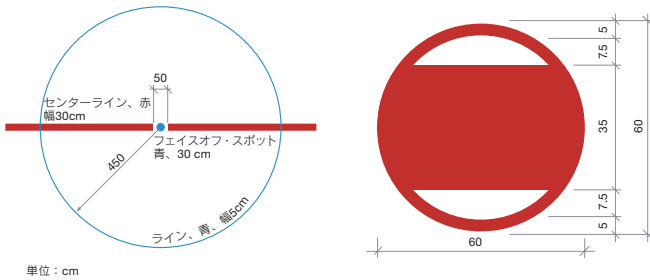
- i. 氷面には、9つのフェイスオフ・スポットがなければならない。この場所でのみ、オンアイス・オフィシャルはパックをドロップして、試合を開始することができる。
- ii. すべてのフェイスオフ・スポットは、センターアイスにある青を除いて、赤でなければならない。
- iii. 直径30cmのセンターアイス・スポットは、氷面の中心にマークしなければならない。このスポットを中心として、半径4.5メートルの円を幅5cmの青いラインで描くものとする。この円がセンター・フェイスオフ・サークルである。
- iv. ニュートラル・ゾーンには、直径60cmのフェイスオフ・スポットを4か所、マークするものとする。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(24")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



単位：cm

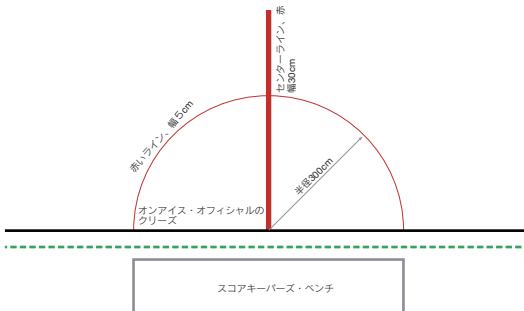
径 4.5メートル (14' 9 ¼") のサークルを設け、幅 5cm (2") の赤いラインで描くものとする。エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットは、両側に 2 つずつ「L」のマークを描くものとする。

- vi. エンド・ゾーンのフェイスオフ・スポットの位置は、各ゴールラインから 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。
- vii. それぞれの寸法については、(特に明記している場合を除き) ラインの太さがすべて測定値に含まれるものとする。

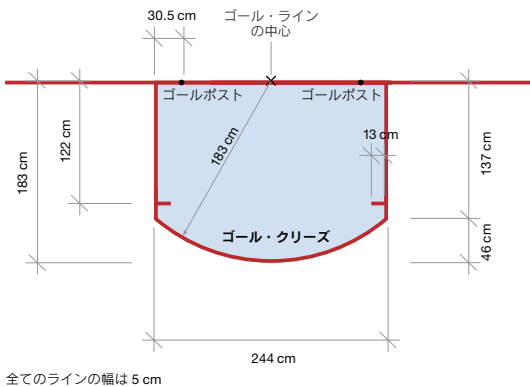


## 第 19 条 - 氷面のマーキング/クリーズ

- i. 氷上には 3 つのクリーズがある。ゴールテンダーのいる各ゴールネット前に 1 つずつで計 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 つである。
- 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・ベンチのすぐ前に半径 3.0メートルの半円として幅 5 cm の赤いラインで描かなくてはならない。プレーヤーは、オンアイス・オフィシャルが、お互いに話し合っている、またはオフアイス・オフィシャルに報告しているプレー中断時に、このエリアに入ってはならない。



- iii. それぞれのゴール・ネットの前にはゴール・クリーズ・エリアがあり、幅 5cm (2") 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ければならない。
  1. それぞれのゴールポストから 30.5cm (12") 外側にゴールラインと垂直のラインを描き、センター方向に 137cm (4' 6") そのラインを延ばす。なお、この 30.5cm には、ラインの太さおよびポストの太さが含まれ、137cm には、ゴールラインの太さが含まれるものとする。
  2. ゴールラインの中心を中心点として、半径 183cm (6') の半円を描き、クリーズの両側を構成するラインの両端と結ぶ。この 183cm は、ゴールラインの後ろから始まり、クリーズ・ラインの幅を含むものとする。
  3. クリーズの両側を構成する2本のライン上の、ゴールラインの後ろから 122cm (4') の位置に、これらのラインと垂直に長さ 13cm (5") の赤いラインを描き、クリーズの内側方向に延ばさなければならない。この 122cm という距離には、線の幅は含まれない。
  4. 全体で、クリーズの幅は、線の幅を含み、244cm (8') にならなければならない。
  5. ゴールラインの後ろからクリーズのトップまでの距離は、両方の線の幅を含み、183cm (6') になる。
- vii. ゴール・クリーズは、氷面上のマーキングからクロスバーの上面まで空中に延長された三次元の空間を表す。ゴール・クリーズ・エリアには、クリーズ・ラインで外郭を描かれたすべての空間が含まれ、ゴール・フレームの上面まで垂直に 122cm (4') 延長しているものとする。



## 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、ゴール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、ゴール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 5cm、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る。
- vi. ゴールポストとクロスバーの色は赤とする。ネットとフレームの他の部分はすべて白とする。
- vii. 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。
- viii. 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付ける。この際には、ゴールネットに入ったパックをしっかりとらえられるよう、またパ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。
- ix. 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。
- x. 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、パ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 - チームとプレーヤー

**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3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人のゴールテンダーを氷上に送り出すことができなければならない。

### 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ーヤーが氷上にいて、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、必要な数のプレー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・シュートアウト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ーヤー

- i. プレー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ー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ければならない。

- ii. プレー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) プレー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ー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ー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ーヤーが、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、そのプレーヤーは退場となり、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ーヤーは、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ーヤーは該当管理機関に報告される。

## 第 24 条 - 用具をつけたプレーヤー

- 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 (プレー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ー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 ゴールテンダー以外の変更または追加は認められない。
- iv. チーム・オフィシャルは、ケガをしたプレー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 人のゴールテンダーに用具をつけさせることができる。(例外については 202 条 vi 項と vii 項を参照)。
- vi. 試合に出場資格があると見なされるためには、プレー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、ゴールテンダ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. プレーヤーは、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ーヤーのみが、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ーヤーは、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. 試合中にプレーヤーズ・ベンチまたはその近くに立っているチーム・オフィシャルは、IIHF が指定したエリアにおいて、他のチーム・オフィシャルとの連絡のために、無線テクノロジーを使用することができる。
- ii. その他の形態のテクノロジーは、コーチングの目的（動き（の確認）や統計）に限って認められており、どのような方法であってもオンアイス・オフィシャルの決定に影響を及ぼそうとする目的で使用することはできない。

## **第 27 条 - 試合中の氷上のプレーヤー**

- i. 試合規則により、1 チームは試合中にいついかなる時も 4 人（ペナルティによりゴールテンダー 1 名とスケーター 3 名）以上、6 人（ゴールテンダー 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、氷上に出すことはできない。
- 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、ゴールテンダー、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、氷上には 1 人のゴールテンダーしか入ってはならない。ゴールテンダ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、相手プレーヤーとの身体的接触において、ゴールテンダ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。キャプテンを指名しないまま、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がなければならない。
- 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 - スケーターの用具

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、または相手プレー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も、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、プレーに適さないと見なされる用具は、すべて危険な用具に分類され、このような用具を使用するプレーヤーは第128条に規定するペナルティを受ける。
- ii. レフェリーは、プレーヤーのスティックやゴールテンダーのパッドについて、測定を要求することができる。いずれかの用具が、本書で規定されているIIHFの基準を満たしていないとレフェリーが判断した場合は、危険な用具と見なされ、規則に合わせて修正しない限り、試合で使用できなくなる。
- iii. 危険な用具を使用するプレーヤーは氷上から退去を命じられ、レフェリーがチームに対して警告を発する。
- iv. 危険な用具には、相手プレーヤーを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、ゴールテンダーのパッドを除く）、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いカバーで覆われていなければならない。

### 第31条 - 顔面の保護とマウスガード

IIHFの『スポーツ規定』も参照のこと。

- i. スケーターのヘルメットには、顔面を保護するために3種類の保護具、つまりフェイスケージまたはバイザーかフル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。また、側面が持ち上がらないようにヘル

メットに固定されてなければならない

- iii. IIHF の選手権大会に出場する加盟国の連盟は、自国のプレー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ーヤーは、最低でもバイザーを着用しなければならない。
- v. すべての女子プレーヤーは、フェイスケージ付きのヘルメットもしくはフルバイザーを着用しなければならない。
- vi. アンダー 18 カテゴリーのすべてのスケーターは、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ければならない。
- vii. スケーターは色付きまたは薄い色付きのバイザーを着用してはならない。
- viii. 試合中に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、速やかに氷上から退去しなければならない。
- ix. アンダー 20 カテゴリーのすべてのスケーターは、マウスガードを着用しなければならない。



バイザー



フルバイザー



ケージ

## 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なければならない。
- 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はいはならない。

- iii. グローブは完全なものでなければならず、何らかの利益を得るために改造してはならない（たとえば手のひら部分を切り落とすなど）。

## 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・シュートアウト）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、あごのストラップをしっかりと締めて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、あごひもとあごの間のゆとりも、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、直ちにプレーヤーズ・ベンチに戻らなければならない。パ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、相手プレーヤーをプレーヤーズ・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、相手プレー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. スケーターはプレーヤーズ・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。

**試合状況 1 :** スケーターのヘルメットをあごのストラップが試合中に緩んでもヘルメットがまだ頭に乗っている場合、プレーが中断するかそのスケーターが氷上から退去するまで、試合にそのまま参加し続けることができる。

## 第 35 条 - 首とのどのプロテクター

IIHF の『スポーツ規定』も参照のこと。

- i. 18 歳以下のすべてのプレーヤーは、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

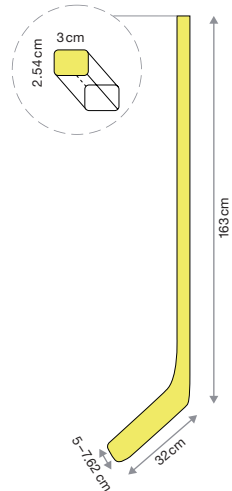
- i. スケーターのすねパッドは、標準的なスケーターのストッキングにぴったりと入るサイズでなければならない。すねパッドに突起部分はないものとし、製造されたすねパッドに追加的な細工をしてはならない。

### 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. 靴ひもは非蛍光色で、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 IJHF が承認した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 か所、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たが倍の場合には、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、保護材で覆っていないなければならない。製造スティック（たとえば金属製またはカーボン製）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デンダ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ー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、相手プレー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. 以下の場合には前述の長さの規定が免除される。(1) プレーヤーの身長が 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 - スティックテープ**

- 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ーヤーは、同じユニフォーム、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. ユニフォームは、前面のロゴ、袖と背中中の数字の字体、背中中の名前前の字体も含め、同じデザインでなければならない。
- iii. プレーヤーは、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、プレー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、ユニフォームとストッキングの約80%を占めていなければならない。
- vi. ユニフォームの裾は、パンツにしまわず外に出し、できる限りタイダウン・ストラップ（ユニフォームとパンツをつなぐストラップ）でパンツに密着させるようにしなければならない。
- vii. ユニフォームはプレー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. ユニフォーム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. 各プレーヤーは、ユニフォームの背中には高さ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人のプレーヤーが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、プレーヤーは背番号を変えたり、他のプレーヤーと交換したりしてはならない。プレーヤーは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、名前の入っていない別の番号の入った、指定されたユニフォームを着るよう命じる場合がある。
- xiii. ユニフォームの背番号と名前がよく見えなくなるほど髪が長いプレーヤーは、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. ユニフォームのどこにも、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 の試合でプレーヤーは、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、ユニフォームの背中上部に名前を入れなければならない。
- xvi. すべてのプレーヤーは試合前のスケータリングでも、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ーヤーは、試合に出場することはできない。警告後も従わないプレーヤーがチームにいる場合、競技遅延によりマイナー・ペナルティが科される。

#### 第 41 条 - プレーヤーの用具の計測

- i. レフェリーは、試合中、2 つの用具、つまりプレーヤーのスティック（プレイ中断時）とゴールテンダーのパッド（最初または 2 番目のインターバル、第 3 ピリオドの後延長ピリオドに入る時）に限り、測定を要求することができる。いずれかの用具が、本書で規定されている IIHF の基準を満たしていないとレフェリーが判断した場合は、危険な用具と見なされ、規則に合わせて修正しない限り、試合で使用できなくなる。
- 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. 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の氷上で行うことができる。
- iv. 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、違反をしたプレーヤーはマイナー・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ーヤーズ・ベンチに戻される。
- v. 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。
- vi. スティックを測定されるプレーヤーは、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。そのプレー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ー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。
- vii. 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、チームメー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ーヤーズ・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。

- viii. 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思われ、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。
- ix. スケーターまたはゴールテンダーのスティックは、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。

**試合状況 1：**ペナルティが科される状況あるいは科された状況でペナルティ・ボックスに入ったあるいはボックスから出たプレーヤーに対し、スティックの正当性についてチャレンジすることができる。

## **第 42 条 - スケーターのスティックの測定／ペナルティ・ショット・シュートアウト**

- i. ペナルティ・ショット・シュートアウトの間、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・シュートアウト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・シュートアウト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・シュートアウト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、ペナルティ・シュート・シュートアウトで構成される。
- 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パ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パックをコントロールし、氷上を滑る、パ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、パ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ーヤーおよびチーム・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

IIHFの『スポーツ規定』も参照のこと。

- 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。ペナルティ・ショット・シュートアウトでは、それぞれのチームごとに一定数のショットを打ち合うが、それぞれの回数打ち合った後でもゴール数が同じ場合は、サドンデス方式でペナルティ・ショット・シュートアウトを続ける。

#### **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、プレーヤーは相手プレー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、相手チームのプレーヤーとの身体的接触は許されず、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 - プレー中のパック

- i. パ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パックが出現した場合には、パックの所有者が変わる、または偽物のパ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. パックは常に動いているか、プレーされていないなければならない。一方または両方のチームがパ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、フェイスオフを行う。

**試合状況 1 :** A チームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドになっている。この状況で B チームにマイナー・ペナルティ（ディレイド）が科されたが、A チームは、自チームのペナルティの時間を消化するために、故意にパックを動かさない。このような状況では、レフェリーがプレーを中断し、ペナルティを科されたチーム（B チーム）のディフェンス・エンドのフェイスオフ・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、各プレーヤーズ・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、エンドを交換しなければならない。延長ピリオド

ドやペナルティ・ショット・シュートアウトでの状況については、IIHFの『スポーツ規定』を参照のこと。

- 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。詳細については、IIHFの『スポーツ規定』を参照のこと。

## 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 - フェイスオフの場所の決定／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. プレーヤーが打ち上げたバックがスコアクロックに当たる、または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. 複数のプレー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

たことがスコアブ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. いさかいが起きてディフェンディングチームにペナルティが科されようとしているとき、アタッキング・スケーターがエンド・ゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った場合には、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・チームのスケーターにペナルティが科された場合、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・ゾーンで行われる。
- iii. プレーヤーがミスコンタクトまたはゲーム・ミスコンタクト・ペナルティを科された場合、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・ゾーンで行われる。
- iv. プレーの中断中に、両方のチームに対し異なる理由でペナルティが科された場合、フェイスオフは、最後にファウルを犯したチームのディフェンディング・ゾーンで行う。
- v. 両方のチームがスコアブ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。

**試合状況 1：**ディレイド・ペナルティの際に、反則をしていないチームのゴールテンドーの交代が早すぎ、そのチームのエンド・ゾーンでプレーが中断した。このような状況では、ペナルティを科されたチームのエンド・ゾーンにある2つのフェイスオフ・スポットのいずれかでフェイスオフを行う。

## 第 54 条 - フェイスオフ位置の決定/負傷

- i. プレー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. 負傷したプレー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、負傷したプレー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. 負傷したプレーヤーのチームがニュートラル・ゾーンでパックを所有していた場合には、負傷したプレー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パ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. 負傷したプレーヤーのチームがディフェンディング・ゾーンでパックを所有していた場合には、負傷したプレー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パ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・チームのプレーヤーが、ディフェンディング・ゾーンでボードに沿ってパ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・スケーターがパックを上方にショットまたはパスして、そのパ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した場合には、その後のフェイスオフは、ニュートラル・ゾーンで、パ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・スケーターがパックを上方にショットまたはパスして、そのパ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した場合には、その後のフェイスオフは、エンド・ゾーンで、パ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パックを

フリーズした後

5. プレーがアタッキング・ゾーンで中断され、違反を犯したチームがバックを所有した後で、ゴールテンダ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否がなく、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、これが明らかにプレーを中断させるための場合には、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・ゾーン内でシュートしたバックが、相手チームのプレーヤーの体やスティックに当たることなく保護ガラスを越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・ゾーン内でシュートしたバックが、相手チームのプレーヤーの体やスティックに当たってから保護ガラスを越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. アタッキング・チームのスケーターが氷上のあらゆる場所からゴールに向かってシュートを打ち、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、パックがオンアイス・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、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・プレーヤーがディフェンディング・プレー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・スポットのエンド・ゾーンで行う。
- viii. ホイッス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5つである。
  1. いさかいの最中に、アタッキングチームの氷上のディフェンス、またはベンチから出てきたプレーヤーが、エンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁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ュートまたはデフレクションが、パックがゴールネットにも、またはディフェンディング・チームのプレー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、パ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、自発的にゴール・クリアズ内にポジションをとっている場合。

## 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つにのみパ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。エンド・ゾーン・フェイスオフの場合、プレーヤーは、フェイスオフ・ドット(2つの「L」)のそれぞれの側のマーキング内にスケートを入れる。ただしこの時、身体のどの部分もドットの中心部上空の相手の空間内に入れることができない。
- iv. フェイスオフに参加するいずれかのスケーターが、相手とヘルメット同士を接触させた場合、そのスケーターはフェイスオフから外される。どちらのスケーターが接触を始めたかラインズマンが判断できない場合は、両方のスケーターが外される。



- v. オンアイス・オフィシャルは、1人のスケーターがフェイスオフの準備ができたからパ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。
- vi. 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、ディフェンディング・チームのスケーターが先にスティックを氷上に置き、その直後にアタッキング・チームのスケーターが置くものとする。
- vii. 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。
- viii. 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、相手チームのプレーヤーまたはそのスティックに触れてはならない。
- ix. 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、相手チームのプレーヤーまたはそのスティックに触れてはならない。
- x. 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滑っ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。
- xi. すべての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代わるよう命令することができる。
- ii. 交代が行われた後、ラインズマンは新しく入ったプレーヤーに対し、次に違反があったら競技遅延によりベンチ・マイナー・ペナルティが科される旨通知する。
- 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。

- iv. 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、すでにバ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バ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。
- v. 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。
- vi. スケーターがバックを蹴ってチームメイトにパスし、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。
- vii. 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バックに触れても、相手チームがバックを所有した場合にはプレーを続行する。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。
- viii. 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。
- ix. オンアイス・オフィシャルがドロップした直後に、プレーヤーが手で空中にあるバ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。
- x. フェイスオフ時にバックをドロップする前に、フェイスオフをしていない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。
- xi. 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。
- xii. 不正なフェイスオフの時にスコアクロックが動いた場合、フェイスオフを再開する前に、経過した時間をクロックに追加しなければならない。

## 第 60 条 - テレビジョンタイムアウト

IIHF の『スポーツ規定』も参照のこと。

- i. テレビ放送される IIHF の試合では、コマーシャル・タイムアウトが取られる。

## 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、またはコーチ自身のみが、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ーヤーは、チーム・タイムアウト中にそれぞれのプレーヤーズ・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、プレーヤーの交代終了後にコールすることはできない。
- 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

IIHF の『スポーツ規定』も参照のこと。

- 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。

## 第 63 条 - ペナルティ・ショット・シュートアウト

ペナルティ・ショットの手順については、第 176 条から第 178 条を参照のこと。

- 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、ペナルティ・ショット・シュートアウトで勝敗を決める。
- ii. ペナルティ・ショット・シュートアウトを開始する前には、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。ホーム・チームがコールを行う。勝った方が先攻か後攻かを定める。

- iv. ゴールテンダーは、延長ピリオドと同じゴールネットを守る。
- v. 各チームのゴールテンダーは、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テンダーは負傷した場合を除いて同じでなければならない。
- vi. 両方のチームのゴールテンダーは、ペナルティ・ショットが完全に終わるまで、クリアズ内に留まることができる。
- vii. 各チームの違うスケーターが交互にショットを打つ (A、B、A、B など)。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。
- viii. ペナルティ・ショット・シュートアウトに参加できるのは、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ーヤーである。ただし、(a) 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ーヤー、(b) 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ーヤーは除外される。これらのプレーヤーはペナルティ・ショット・シュートアウトの間、ペナルティ・ボックスまたは更衣室にいないなければならない。
- ix. ゴールが多いチームが勝者となる。すべてのショット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。
- x. ペナルティ・ショット・シュートアウト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。
- xi. サドンデスのペナルティ・ショット・シュートアウトでは、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。
- xii. 最初のペナルティ・ショットで先攻だったチームは、サドンデスから勝敗が決するまでは後攻となる。
- xiii. レフェリーが促しても、コーチがスケーターをペナルティ・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。
- xiv. 一方のチームがペナルティ・ショット・シュートアウトを拒否した場合には、相手チームが勝利を与えられる。
- xv. 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。ペナルティ・ショット・シュートアウトでは、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、オンアイス・オフィシャルがプレーを中断し、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. プレーヤーの数が相手チームと同じか、多いチームのプレーヤーが、バックを何らかの方法（スティック、グローブ、スケート、身体）で自チームのハーフから相手チームのゴールライン（ゴールポストの間は除く）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）、ゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えるまでの間にバックがアタッキング・ハーフでいずれのチームのプレーヤーにも触れられることがなかった場合は、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・ゾーンのゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えるかどうかで、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・スケーターかアタッキング・スケーターかである。
- iii. 2つ目の判断は、最初のスケーターがエンド・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スケータ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・スケーターが、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、バックがゴールライン（ゴールポストの間は除く）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. アイシングでプレーが中断された直後は、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・スケータ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、スケータ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 93 条「アイシングのコールでの選手交代」および第 205 条「アイシングとゴールテンダー」も参照のこと。

- 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、プレーヤーは（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ゴールライン（ゴールポストの間は除く）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（ペナルティのために氷上のスケーター数が相手チームより少ない状態）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、バックがプレー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ーヤーが、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. 氷上にいるプレー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、結果的にゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えなかつ

た場合は、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、プレー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. 相手チームのスケーターが、ゴールライン（ゴールポストの間は除く）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（これには、バックがゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えるようにスケーターが速度を落とした場合や、速く滑るふりをするだけで実際にはゴール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も含まれる）。
  - 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ーヤーが、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ゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えるまでの間に、相手チームのプレーヤーの身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テンダーがゴール・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ゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えた場合。
- x. アタッキング・チームがディレイド・オフサイドの状況にあるときにディフェンディング・チームがバックをアイシングの状態にした場合、アイシングがコールされる。

**試合状況 1 :** あるプレーヤーが、ブルーラインの後ろから、センターラインの前で両方のスケートを付けて立っているチームメートにパスを出したが、バックが、センターラインを越えた位置でそのチームメートのスティックに当たり、さらにそのまま相手チームのゴールライン（ゴールポストの間ではない）を越えた。このような状況では、アイシングはコールされない。

**試合状況 2 :** チーム A のプレーヤーが、ブルーラインの手前からバックを打ち、それがセンターラインの前にいるチーム B のプレーヤーに当たる。バックがチーム B のプレーヤーに当たった後、それがそのままチーム B のゴールライン（ゴールポストの間ではない）を越えた。このような状況では、アイシングはコールされない。

**試合状況 3 :** アイシングの状況で、ゴールテンダーがスティックのブレードをゴール・クリーズの外側に置いた状態でバックの方向に動いたが、スケートは依然とし

てゴール・クリーズ内にある。このような状況では、スティックをクリーズ内に戻した場合でも、ゴールテンダーがバックの方向に動いているため、アイシングはコールされない。

**試合状況 4：**自陣アタッキング・ハーフのプレーヤーが、相手ゴールに向かってシュートする。バックがディフェンディング・プレーヤーに当たって、元々シュートした側のチームのゴールライン（ゴールポストの間は除く）を割る。このような状況では、アイシングはコールされない。

**試合状況 5：**プレーヤーのスケートがセンターラインを越えており、バックがそのプレーヤーのスティックに付いたとき、バックはセンターラインの手前にある。この位置から（つまり「ゲイン・ザ・ライン」せずに）そのプレーヤーが打ったバックがゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越えた。このような状況では、アイシングがコールされる。

**試合状況 6：**一方のチームのプレーヤーがセンターラインの後ろから打ったバックが、そのバックを取ろうとしていた相手チームのプレーヤーのスティックの前で弾んでスティックを越えていく。このバックが、そのまま転がりゴールライン（ゴールポストの間は除く）を越える。このような状況では、アイシングがコールされる。

## 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（プレーヤーズ・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. プレーヤーのショットまたはパスで、自チームのプレーヤーズ・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ーヤーズ・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、違反したチーム（バックを打った）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. プレーヤーのショットまたはパスで、相手チームのプレーヤーズ・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ーヤーズ・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、違反したチーム（バックを打った）にチームにテリトリアル・アドバンテージがないように、相手チームのプレーヤーズ・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. プレーヤーズ・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（プレーヤーズ・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保護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。

#### **第 68 条 - ダツシャ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ダツシャに乗った場合には、プレー続行可能と見なされ、プレー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・プレーヤーによるもの場合、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、プレー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バックを打つ動作で、プレーヤーがスティックとバックの間で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 項のショット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 項のショット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。

## 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 - バ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バックがゴールフレームまたはゴールネットに当たって、そのまま相手プレー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・ゾーンで行う。
- ii. バ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・チームのプレーヤーによるデフレクションがあった場合には、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、ディフェンディング・ゾーンの外で、グローブを使ってチームメートにパックをパスしたりダイレクションしたりすることができない。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、またはパックを所有するために、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パックを所有した場所かに最も近い、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パ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チームメイトにダイレクションし、バックをグローブや腕でダイレクションした結果、ディフェンディング・ゾーン以外のゾーンで自分のチームが有利になるようにした場合、プレーが中断される。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・スポットで行われる。
- 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イ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・プレーヤーのグローブに当たった場合、またはアタッキング・プレーヤーのグローブに最初に当たった後にいずれかのプレーヤーによりデフレクションされた結果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・プレーヤーがたたいて、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。

**試合状況 1 :** A6 がバックを手で叩き落とす。これが相手チームのゴールテンダーに当たり跳ね返ったところを、チームメイトがこれを拾う。このような状況では、ゴールテンダーがバックを支配していないため、プレーが中断される。

**試合状況 2 :** A6 がバックを手で叩き落とす。これが A10 の身体に当たり、その後相手チームのプレーヤーがこれを拾う。このような状況では、A10 がチームのブルーラインの外でバックを支配していない限り、プレーが継続される。

**試合状況 3 :** ディフェンディング・ゾーンにいる A6 がバックを手で叩き落とし、その結果、バックがニュートラル・ゾーンに出る。バックはニュートラル・ゾーンの B7 に当たるが、B7 はバックを支配 / 所有していない。その後、バックがニュートラル・ゾーンにいる A チームのプレーヤーによって支配された場合、B7 がバックを支配していなかったため、プレーが中断される。

## 第 75 条 - ハイステッキング・ザ・バック / 具体例

- i. あるプレー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、そのプレーヤーまたはチームメイトが次にバックを所有して支配するプレーヤーだった場合、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、チームメイトがアタッキング・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、チームメイ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・ゾーンでパ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、パ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、チームメートがパックを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、チームメートがパックを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、プレー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. プレー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ーヤーだった場合には、プレーを続行する。
- viii. プレー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所有する「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のブレード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ーヤーが、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。

**試合状況 1 :** B6 が、ハイスティックでパックに触れた。パックはその後、Aチームのゴールテンダーの胸に当たって跳ね返った。そのまま、Bチームのプレーヤーがそのパックを支配、シュート、パスした場合は、ゴールテンダーがパックを支配していなかったため、プレーが中断される。

## **第 76 条 一 ハイスティックング・ザ・パックでのゴール**

第 97 条「ゴールの取り消し／プレー中」の ii 項も参照のこと。

- 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、またはデフレーションになってバックがゴールネットに入った場合には、その後、バックが他のあらゆるプレーヤー、ゴールテンダー、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、バ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。スティックがバ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。
- iii. スケーターが動きの中でスティックを（ひいてはバックを）自分の肩の高さより上に上げない限り、「ラクロスのような」動き（つまりスケーターがバックをスティックのブレード上に載せるような方法）でゴールを決めることもできる。バックとスティックのブレードが、この動作の中のいずれかの状態で肩の位置より高くなっている場合、プレーが中断される。同様に、バックとスティックのブレードがクロスバーの高さより高い状態でシュートが放たれ、バックがネットに入った場合、そのゴールは認められない。

## 第 77 条 保護ガラス／破損

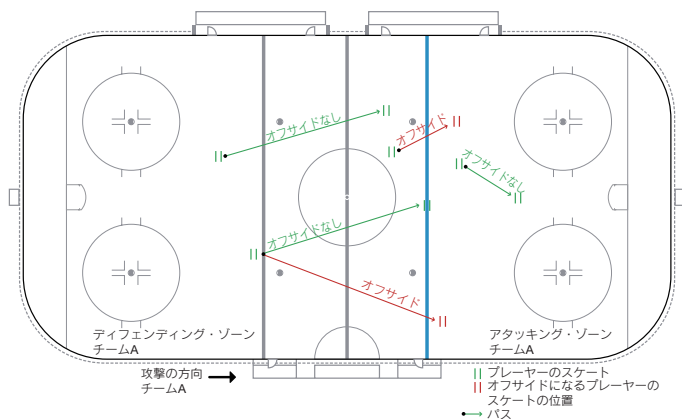
- i. プレー進行中に保護ガラスのある部分または一部がダメージを受けた場合には、直ちにプレーを中断して、修理が終了するまではプレーは再開できない。

## 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。（例外については 81 条 i 項を参照）。
- 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。これにはパックの3次元の位置も含まれる。もし空中のパックが、アタッキング・スケーターよりも先にブルーラインの上であれば、そのプレーはオンサイドである。

- 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ったとしても、これはオンサイドである。



## 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パックが、バックよりも先にアタッキング・ゾーンにいたチームメイトに当たった場合、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、パ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、チームメイ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、パ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、両方のスケートがアタッキング・ゾーンの内側にあるチームメイ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. プレーヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンから、既にアタッキング・ゾーンにいるチームメイ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・プレーヤーはアタッキング・ゾーンにはいるが、バックを扱っているまたは支配しているのはアタッキング・ゾーンの外側である場合、またはアタッキング・ゾーンのブルーラインを前後にジグザグに動いている場合には、このプレーは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。

**試合状況 1 :** バックがブルーラインを完全に通過した時点で、あるスケーターが一方のスケートを氷から離し、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。このような状況では、オフサイドになる。

**試合状況 2 :** バックがブルーラインを完全に通過した時点で、あるスケーターが両方のスケートをアタッキング・ゾーン内に完全に入れている。このような状況では、オフサイドになる。

**試合状況 3 :** ニュートラル・ゾーン内のスケーターが氷上でバックを打ち、チームメイトが、アタッキング・ブルーラインを越えてバックより前にいたが、バックに触れていない。このような状況では、チームメイトがディレイド・オフサイド・ポジションになる。

**試合状況 4 :** アタッキング・ゾーン内に両方のスケートを入れているスケーターがチームメイトからパスを受けた。バックがブルーラインを通過する前にスティックでバックを止め、その後ラインを越えてバックを運んだ。このような状況では、オフサイドになる。

**試合状況 5 :** A6 が両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れている。ニュートラル・ゾーンにいる A8 がショットまたはパスしたが、バックがニュートラル・ゾーン内の B4 に当たる。B4 の身体またはスティックに当たって跳ね返った後、ブルーラインを越えてアタッキング・ゾーンに入った。このような状況では、A6 がディレイド・オフサイド・ポジションになる。

**試合状況 6 :** アタッキング・チームがバックをアタッキング・ゾーン内で所有している。バックは一部ブルーラインにかかっている、一部はニュートラル・ゾーン内にある。その後アタッキング・スケーターが、バックをブルーラインからアタッキ



ング・ゾーン内に完全に動かした。このような状況では、オフサイドにならない。  
**試合状況 7 :** あるアタッキング・スケーターがブルーラインをまたいだ状態で、ニュートラル・ゾーン内においてスティックでパスを受けた。その後このスケーターは、バックがニュートラル・ゾーン内にある状態で、ニュートラル・ゾーン内にあったスケートをブルーラインを越えて動かしてから、バックをブルーラインを越えて移動させた。このような状況では、オフサイドになる。

**試合状況 8 :** ディフェンディング・プレーヤーがディフェンディング・ゾーンからバックをクリアし、バックが完全にブルーラインを越えた。その後バックは、ニュートラル・ゾーンでいずれかのチームのスケーターに当たって跳ね返り、アタッキング・スケーターがアタッキング・ゾーンにいるときにディフェンディング・ゾーンに戻った。このような状況では、オフサイドになる。

## 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. パスまたはショットが、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、センターアイスのフェイスオフ・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. ディレイド・オフサイドとなったショットまたはパスが、直接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・チームがディレイド・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。
- ii. ラインズマンがオフサイドのプレーでミスを犯しプレーを中断した場合、フェイスオフは、正しいコールの場合と同じフェイスオフ・スポットで行われる。

## 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、そのプレー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パックを支配しており、パックが完全にブルーラインを越えるまでスティックがパックを所有し続けている場合には、このプレーヤーはオンサイドと見なされる。

- 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、このプレーはオンサイドである。
- 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、このプレーはオンサイドである。

**試合状況 1 :** パックがブルーラインを完全に通過した時点で、あるスケーターが一方のスケートをブルーライン上またはニュートラル・ゾーン内に置き、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。このような状況では、オフサイドにならない。

**試合状況 2 :** パックがブルーラインを完全に通過した時点で、あるスケーターが両方のスケートをニュートラル・ゾーンに入っていたが、スティックがアタッキング・ゾーンにあった。このような状況では、オフサイドにならない。

**試合状況 3 :** パックがブルーラインを完全に通過した時点で、あるスケーターが一方のスケートをニュートラル・ゾーンに入れ、もう一方のスケートをブルーライン上に置いている。このような状況では、オフサイドにならない。

**試合状況 4 :** あるスケーターが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているが、パックは依然としてブルーライン上にある。このような状況では、パックがブルーラインを完全に通過していない限り、オフサイドにならない。

**試合状況 5 :** A8 が両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているときに、パックをニュートラル・ゾーンで所有している B5 がディフェンディング・ゾーン内にシュート、パス、ドリブルした。このような状況では、A8 はオフサイドにならない。

**試合状況 6 :** あるアタッキング・プレーヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているときに、ニュートラル・ゾーンにいるチームメートからパスを受けた。このプレーヤーは、パックがブルーラインを越える前にスティックでパックを止め、その後一方のスケートをブルーライン上に戻し、スケートをライン上に置いた状態で、ブルーラインを越えてパックを動かした。このときスケートはまだライン上にあった。このような状況では、オフサイドにならない。

## 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・

キャリアを自チームのエンドのさらに奥に戻らせようとしておらず、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いなくなるか、またはディフェンディング・チームがバ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・チームは自由にバ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. テイレイド・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。
- iv. テイレイド・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バックを出そうとせず、かつアタッキング・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。
- v. テイレイド・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. テイレイド・オフサイドの際にディフェンディング・チームは、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バックを持っていることは、試合の遅延を目的としているのでない限り、許容される。
- vii. バックがアタッキング・ゾーンに入ってテイレイド・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、またはゴールテンダー、ディフェンディング・プレー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. テイレイド・オフサイドの際に、ディフェンディング・チームのプレー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、バックが保護ガラスまたはチームメートに当たって跳ね返った後、ブルーラインを越えなかった場合は、ペナルティは科されず、その後のフェイスオフは、テイレイド・オフサイドであるためニュートラル・ゾーンで行われる。

- x. 第 82 条 viii 項の状況が発生したが、パックが保護ガラスまたはチームメートに当たって跳ね返った後、ブルーラインを越えた場合は、ペナルティは科されず、その後のフェイスオフは、パックのシュートまたはデフレクションが発生した側のディフェンディング・ゾーンで行われる。
- xi. ティレイド・オフサイドの際に、アタッキング・チームが打ったパックがブルーラインを越え、ディフェンディング・チームのプレー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、パ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. ティレイド・ペナルティの規則は、ティレイド・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・チームのティレイド・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 - ティレイド・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パ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、ティレイド・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パックを先に触ると判断した場合には、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ーヤーがパックに触ってオフサイドになった場合は、その後のフェイスオフは、パックが打たれた場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。

### **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、ティレイド・オフサイドは故意だったと判断される。
  - 1. ティレイド・オフサイドの際にアタッキング・チームがパックをゴールネットに、またはその近くに打って、ゴールテンダーにわざとセーブをさせた場合。
  - 2. ティレイド・オフサイドの際に、アタッキング・チームがパックをプレーすることによって、またはパックを所有するディフェンディング・スケーターをチェックしようとすることによって、パックに触れる、またはパ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めない場合。
- iv. パ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、パ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・プレー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、パックがアタッキング・ゾーンにいるスケ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 - スケーターの負傷

- i. プレーヤ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. プレーヤーが負傷してプレーを続行できない場合またはプレーヤーズ・ベンチに戻れない場合には、負傷したプレーヤーのチームが得点機にある場合を除き、そのチームがパックを所有するまでプレーは続行される。
- iii. 負傷したスケーターが同時にペナルティを科せられた場合、そのスケ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チ・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代替りの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・ボックスに行つ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ーヤーズ・ベンチにいくか、ホームチームの医療スタッフに処

置してもらおう。

- 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 ー 競技規則／選手交代

**概要** ー 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 ー 氷上と氷上外の定義

- i. 一方のスケートが氷上にあり、もう一方のスケートが氷上になくプレーヤーズ・ベンチ内にあるプレーヤーは、氷上にはないと見なされる。パックに触るか、相手選手と何らかのアクションを実行すると、氷上にいると見なされる。

### 第88条 ー 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人のプレーヤーがチームのプレーヤーズ・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. 退くプレー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ーヤーズ・ベンチに入れる前に、交代出場するプレーヤーが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・メン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ーヤーが同時に1.5メートルのゾーンにいる間に、この2人のプレーヤーのいずれかがパックでプレーする、相手プレーヤーと接触する、またはプレーに参加した（領域的、数的な優位さを含む）場合には、トゥー・メニー・メン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ーヤーが同時に1.5メートルのゾーンにいる間に、この2人のプレー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・メンのペナルティは科されない。

### 第89条 ー 相手チームのプレーヤーズ・ベンチへの違法なアクセス

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

### 第90条 ー ブルーライン内側のプレーヤーズ・ベンチ／オフサイド

- i. テイレイド・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・プレーヤーが、アタッキング・ゾーン側のプレーヤーズ・ベンチのドアからチームのプレーヤーズ・ベンチに入った場合には、交代プレー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。交代プレーヤー

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、交代プレー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・プレー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、この交代プレー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ー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人数が変わるような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. プレーヤーズ・ベンチにいるプレーヤーは、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）ラインズマンはバ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ーヤーをプレーヤーズ・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ができない。この規則は、アイシングとなったバックがプレー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. 以下の場合に限り、選手交代を行うことができる。
  1. スケーター数を増やすために退いていたゴールテンダーの交代
  2. 負傷したプレーヤーの交代
  3. いずれかのチームが氷上のプレー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。
  4. 用具が破損した（ケージ、バイザー、スケート・ブレードの損傷など）プレーヤーの交代
- 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、プレーヤーズ・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。何らかの方法でバックがゴール・ネットに入り、レフェリーがホイッスルを吹いた時点で、スコアクロックは停止する。

### 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方向を変えたバックが、プレー中にポスト間の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、ゴールが認められる（例外については99条 vii 項を参照）。
- ii. バ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・プレーヤーがバックが打つ、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. 氷上で打たれたバックがヘルメットやスケーターの身体のいずれかの部分に当たって、デフレクションで偶発的にゴール・ネットに入った時に、ゴールが認められる。
- v. バックがヘルメットやスケーターの身体のいずれかの部分で故意に方向を変えられた時は、得点とは認められない。
- vi. バックがポスト間のゴールラインの平面を越える際には、破損しておらず、完全な状態でなければならない。
- vii. プレー中断時にゴールネットに入ったバックは、得点とは認められない。
- viii. 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。
- ix. 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。
- x. 第94条 ix 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。

- xi. 第 94 条 ix 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）。
- xii. 「ラクロスのような」動き（つまりスケーターがパックをスティックのブレード上に載せるような方法）は、スケーターが動きの中でスティックを自分の肩の高さより上に上げない限り、許容される（第 75 条 ix 項も参照）。
- xiii. ゴールテンダーがクリーズにいる時に、クリーズ内にポジションを取っているアタッキング・スケーターのスティックまたは身体に当たってパ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・スポットで行われる。
- xiv. スケーターのスケートが第 94 条 xiii 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、ゴールテンダ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。
- xv. ゴールテンダーが自身の判断でクリーズから出ている場合、特定のプレーヤーまたは他のプレーヤーがパックをネットに入れた時点で、そのプレーヤーがクリーズ内に完全に入っていてもかまわない。
- xvi. ゴールが認められるためには、パ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。
- xvii. 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られず、そのためにプレー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。
- xviii. ピリオド終了を告げるブザーが鳴る直前にパックがネットに入り、レフェリーがゴールを認めた場合、センターアイスでフェイスオフを行う必要はない。この場合、スコアキーパーはオフィシャル・ゲーム・シートに 19:59 のゴールと記録し、レフェリーがそれを確認する。
- xix. ピリオドの最後の分にゴールが決まり、スコアクロックに 1/10 秒単位でその時間が表示されている場合、オフィシャル・ゲーム・シートでは、ゴールの時間は最も近い秒に四捨五入して記録しなければならない。

**試合状況 1 :** ゴールが決まった後のビデオ・レビューの際に、スコアクロックが止まっておりパックがゴールに入った時点もクロックが動いていなかったことについて、レフェリーが通知を受けた。このような状況では、ピリオドがまだ終わって

ないと判断されればそのゴールは認められる。レフェリーは、ラインズマン、タイムキーパー、ビデオゴール・ジャッジと協議して、クロックが動いていなかった時間の長さを決定し、必要な調整を行わなければならない。レフェリーもオフアイス・オフィシャルも時間調整を行えないような場合は、クロックの現在時間に合わせて試合を進行させる。

**試合状況 2：**あるアタッキング・スケーターがゴール・クリーズにいる時に、ディフェンディング・プレーヤーがバックをゴール・ネットに入れた。このような状況では、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、その位置がゴールテンダーのセーブにも、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テンダーがゴール・クリーズに戻ろうとするのを、またはゴールテンダ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次元の空間であると考え、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 - スケートによるゴール

- i. アタッキング・スケーターが何らかの方法によりスケートでバックの方向を故意に変えてゴール・ネットに入れた場合、そのゴールは認められない。
- ii. アタッキング・スケーターが蹴ったバックをゴールテンダーがセーブをした後に、そのスケーターまたはチームメー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。
- iii. アタッキング・スケーターが蹴ったバックが、ゴールテンダーまたはその用具、またはいずれかのチームのスケータ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。

- iv. アタッキング・スケーターがいかなる方法であれスケートの向きを変えてパックをスケートに当て、パックをゴールの方へ方向付けた結果、パックがゴール・ネットに入った場合、そのゴールは認められない。
- v. アタッキング・プレーヤーがスケートでパックを蹴りスティックで所有しようとして失敗し、その後、パ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ない。
- vi. アタッキング・スケータ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パックの方向を故意に変えてゴール・ネットに入れた場合、そのゴールは認められない。この場合の唯一の判断基準は、相手スケーターとの押し合いではなく、パックのダイレクションである。
- vii. アタッキング・スケーターがパックを自分のスティックで所有し、そのスティックを蹴ってパ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

ゴールテンダーとゴール・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、パックを蹴る、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、その後パックがプレー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パックを打つ、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、その後パックがスケーター、ゴールテンダー、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、パ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。スティックがパ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. パックがオンアイス・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テンダ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。パックがオンアイス・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・スケーターに押されたディフェンディング・プレーヤーの下にあったパックが、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ーヤーズ・ベンチから不正に試合に参加し、そのプレー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消化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・スケーターによるメジャー・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らぬ行為）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。

**試合状況 1:** A7 がバックを手当てした。そのためにバックが相手ゴールテンダーに当たって逸れて A8 に渡り、A8 がバックをゴール・ネットにシュートした。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 2:** A6 がバックを手当てした。そのためにバックが相手ゴールテンダー、B2 に当たって逸れて A9 に渡り、A9 がバックをゴール・ネットにシュートした。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 3:** A7 がバックを手当てした。その後、バックが A6 のスティックのシャフトに当たり、相手チームのゴール・ネットに直接入った。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 4:** バックが、クロスバーの高さより高い位置でアタッキング・スケーターのスティックに当たり、その後、他の氷上のプレーヤーに当たってゴール・ネットに直接入った。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 5:** アタッキング・スケーターがゴール・クリアーズ内でゴールテンダーと接触し始めている時に、ディフェンディング・スケーターがバックをダイレクションしゴール・ネットに入れた。このような状況では、ゴールは認められず、アタッキング・スケーターにペナルティが科される。

**試合状況 6:** アタッキング・スケーターがゴールテンダーと接触し始めている時に、ディフェンディング・スケーターがバックをダイレクションしゴール・ネットに入れた。このような状況では、ゴールは認められず、アタッキング・スケーターにペ

ナルティが科される。

**試合状況 7:** アタッキング・スケーターがゴール・クリーズ内にいるが、ゴールテンダーがポジションを取る際に影響をまったく与えていない状態で、ディフェンディング・スケーターがパックをダイレクションしゴール・ネットに入れた。このような状況では、ゴールは認められる。

## 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・プレー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の位置にあったとしても、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. 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。
- iii. ゴールポストのいずれかまたは両方が氷上で平坦になっておらず、ベグに接触していて、そのベグが穴に入っている場合には、そのゴールは認められる。
- iv. ベグを使用していない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. ディフェンディング・プレーヤーが、ゴール・ネットの後ろを持ち上げたが、パックがゴール・ネットに入り、ゴールラインの平面を通過した場合には、ポストのベグに関連する規則に準拠している限り、ゴールは認められる（第 98 条 i 項から iv 項）。
- vi. 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。
- vii. 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。
- viii. ブレイクアウェイの状況で、スケーター数を増やすためにゴールテンダーが氷上から離れていて、その間にチームメイトがゴール・フレームを正常な位置からずらした場合には、ゴールは認められる。

## 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（ゴールまたはノー・ゴール）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. ピリオ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、プレー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. パ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パックがゴールネットに入ったかどうか。
  3. パックがゴールネットに入ったのがピリオド終了の前か後か。
  4. ゴールネットに入ったパックが、アタッキング・スケーターの身体で故意にダイレクション、されていたかどうか。
  5. ゴールネットに入ったパックが、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パックが、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。
  7. ゴールネットに入ったパックが、アタッキング・スケーターがゴールテンダーを妨害した後にに入ったかどうか。
- viii. コーチのチャレンジに関する規則については、IIHF の『スポーツ規定』を参照のこと。



ix. 以下の事項については、ビデオゴール・ジャッジの検討を行うことができない。

1. パックがゴール・ネットに入ったのがホイッスルの前か後か。
2. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトの際に、ゴールが動かされたかどうか。
3. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトの際に、リバウンドの後、2度目のショットが試みられたかどうか。

## 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。

ゴールテンダーに関する違反については、第12章の「ゴールテンダーの規則」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・シュートアウト、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ーヤーが氷上に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. 試合前のスケートリ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ため、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、気付いたスタンバイ・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、プレーヤーまたはチーム・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 - 科されるペナルティ - 細則

- i. レフェリーが2人いるシステムでは、1人のプレーヤーが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人のプレーヤーが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. ペナルティを科されたスケーターは、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・ペナルティが科される。
- iii. 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、ペナルティを科された1人のスケーターが他の選手よりも先にペナルティ・ボックスを出られる状況では、そのチームのキャプテンが、科されるペナルティの順番についてレフェリーに通知しなければならない。

- iv. 第3ピリオドにミスコンダクト・ペナルティを科されて、その後の延長およびペナルティ・ショット・シュートアウトに出場できなくなったスケーターは、更衣室に行かなければならない。
- v. パ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。相手チームがパ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パックを支配するまでプレーは続行する。

## 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、スコアクロックで表示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に表示されたマイナー・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. 一方のチームが1つ以上のペナルティを科されたために、プレー中に相手チームよりも氷上のスケーター数が少なくなった場合、そのチームはショートハンドの状態になる。
- 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 人のプレーヤーに対して)

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 (2 PIM)

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 (25 PIM)

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 (27 PIM)

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 (10 PIM)

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 (12 PIM)

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 (22 PIM)

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 (20 PIM)

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 (25 PIM)+自動的に1試合出場停止

## 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、氷上に交代プレーヤーを出すことはできない。ペナルティを科されたプレー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ー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スケーターが、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人のスケーターがマイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティを同時に科された場合には、最初にマイナー・ペナルティが遂行されることとし、メジャー・ペナルティは、最初のすべてのペナルティが遂行されるまで開始しない。メジャー・ペナルティを科されたプレー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スケーターが、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、直ちに氷上のプレー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、そのプレー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. 試合中にプレーヤーが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。このプレー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. ゴールテンダ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。チームメートがマイナー・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ーヤーを出すことができる。
- ii. 1人のプレーヤーが2つのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを、1つの試合または同じトーナメントまたは大会の異なる試合で科された場合には、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、プレーヤーまたはチーム・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ー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

付録 1「スコアクロックのペナルティ - 個別の状況」も参照のこと。

- 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・ペナルティと同時に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る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、あるプレーヤ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イ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。

**試合状況 1:** Aチームがトウ・メノー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティが科された。そのプレー中断のときに、AチームがBチーム・プレーヤーのスティック計測を要請し、そのスティックが正当だということが判明した。結果的に2番目のベンチ・マイナー・ペナルティがAチームに科された。このような状況では、Aチームの1人のスケーターに両方のマイナー・ペナルティが科される(2 + 2分)。

**試合状況 2:** A5 が、フッキングによりディレイド・マイナー・ペナルティを科された。そのプレー中断のときに、Aチームに対しベンチ・マイナー・ペナルティが科された。このような状況では、A5には自身のマイナー・ペナルティのみが科され、Aチームはさらに、別のスケーターにベンチ・マイナー・ペナルティを受けるよう指示する。

**試合状況 3:** 1つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによってすでにショートハンドになっているチームに対して、ディレイド・ペナルティのシグナルが出され、このペナルティによりペナルティ・ショットが相手チームに与えられる予定だった。しかしレフェリーがプレーを中断してペナルティ・ショットを与える前に、反則を犯していないチームがゴールを入れた。このような状況では、シグナルが出されたペナルティ（ペナルティ・ショットになったもの）がマイナー（ダブル・マイナー、メジャー、マッチ）ペナルティとして科され、すでに適用されている最初のマイナー・ペナルティについては停止される。

**試合状況 4:** Aチームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドになっている。この状況でレフェリーがディレイド・ペナルティのシグナル（メジャー・ペナルティ）をそのチームに出したが、プレーを中断する前にBチームがゴールした。このような状況では、適用されている最初のマイナー・ペナルティは停止されるが、レフェリーはさらにメジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを与える。

**試合状況 5:** あるプレーヤーに自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、その後、ホイッスルの前または後に、他の違反に対してマッチ・ペナルティが科された。このような状況では、そのチームは、ペナルティ・ボックスに1人のスケーターを10分間入れなければならず、その間、チームはショートハンドでプレーする。

**試合状況 6:** チーム・オフィシャルにマッチ・ペナルティが科された場合、残りのチーム・スタッフがキャプテンを通じて、ペナルティ・ボックスで5分間のペナルティを遂行するスケーターを指名しなければならない。

## 第 112 条 - 同時のペナルティ

付録 1「スコアクロックのペナルティ - 個別の状況」も参照のこと。

- 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。こうすることにより、代理プレーヤーがペナルティ・ボックスに入ることを極力避け、できる限り多くのスケーターを氷上に戻すようにする。
- iii. しかし、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人のスケータ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ーヤーがマイナー・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スケーターは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スケーターは、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、氷上のプレー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、スケータ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、プレー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（および自動的なゲーム・ミスコンダクト）またはマッチ・ペナルティを科されたプレー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いるのでない限り、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. ゴールテンダ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**

付録 1「スコアクロックのペナルティ - 個別の状況」も参照のこと。

- 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ことができるものとする。
- ii. スケーターは常に、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 番目以降のプレーヤーが出て、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 番目以降のプレーヤーのペナルティ時間は、最初の 2 人のスケータ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 番目以降のプレーヤーは、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、交代のプレーヤーが氷上に出ることができる。
- iv. 3 番目以降のスケーターの最初のペナルティ時間が経過しても、その後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 - バックの支配とゴール**

- 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るためには、違反したチームのプレーヤーがバックを支配していなければならない。
- ii. バックに触れたこと、またはスティックとバ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なければ、バックを支配しているとは見なされない。
- iii. 違反したチームがバ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. 違反したチームがバックを支配する。
  2. バックがフリーズされる。
  3. バックが競技エリアの外に出る。
  4. バ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バ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. 反則を犯したチームがバックを支配していなくても、人数の利を持つチームが、前に発生したペナルティの時間を消費しようとして故意にバックを動かさない場合、レフェリーはそのプレーを中断させる。
- v. テイレイド・ペナルティの状況でバ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。
- vi. テイレイド・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。
- vii. 複数のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティがコールされており、レフェリーが腕を上げた後に、バックを支配しているチームがゴールを決めた場合、そのゴールは認められる。その後レフェリーは、ペナルティが科された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確認する。
- viii. 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、相手チームがテイレイド・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。
- ix. マイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティでチームにテイレイド・ペナルティがあり、そのチームがメジャーまたはマッチ・ペナルティですでにショートハンドの状態、相手チームがゴールを決めた場合には、テイレイド・ペナルティは取り消されるが、メジャーまたはマッチ・ペナルティはスコアブックに残ったままとなる。
- x. 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、レフェリーがホイッスルを吹く間もなく、バックをゴールネットに入れた場合、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。
- xi. テイレイド・ペナルティの時に、バックを所有しているチームが相手のゴールにシュートを決めた場合、そのマイナー・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ている場合は、一方のマイナー・ペナルティが取り消され、もう一方だけが科される。メジャー、ミスコンダクト、マッチ・ペナルティが科されている場合は、ゴールが入った場合でもこれらのペナルティはそのまま科される。

- xii. ディレイド・ペナルティの時に、複数のマイナー・ペナルティが複数のプレーヤーに科された状況で、ゴールが決まった場合、レフェリーは、ペナルティが科された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訊ねる。2 番目以降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については考慮されない。
- xiii. ブレイクアウェイの状況にあるアタッキング・スケーターが、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・ペナルティに匹敵するほどのファウルを相手プレーヤーから受けている場合、ペナルティ・ショットが成功したかどうかにかかわらず、相手プレーヤーにそのペナルティが科される。

**試合状況 1 :** A チームにディレイド・ペナルティのシグナルが出され、B チームのプレーヤーがショットを打った。ゴールテンダーがこれを止めてバックを支配し、バックを故意にチームメートにダイレクションした。このような状況では、レフェリーはゲームを中断させる。

**試合状況 2 :** A チームのプレーヤーにディレイド・ペナルティのシグナルが出され、B チームがゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。B チームのプレーヤーがネットの前でバックをもってスケATINGしているときに、A チームのプレーヤーがスティックでチェックしたため、バックが無人のゴールに入った。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 3 :** A チームのプレーヤーにディレイド・ペナルティのシグナルが出され、B チームがゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。B チームのスケーターがバックを所有しており、バックをチームメートにパスしようとしたが、打ったバックが A チームのスケーターに当たって跳ね返り、それが B チームの無人のゴールに入った。このような状況では、ゴールは認められず、そのペナルティが科される。

**試合状況 4 :** レフェリーが A チームにディレイド・ペナルティのシグナルを出し、B チームがゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。B チームのスケーターがバックを打ち、そのバックが、A チームのプレーヤーに当たって跳ね返り氷上に落ちて、それが B チームの無人のゴールに入った。このような状況では、ゴールは認められず、そのペナルティが科される。

**試合状況 5 :** レフェリーが A6 にディレイド・ペナルティのシグナルを出し、その反則に対して B チームにペナルティ・ショットを与えようとした。ところがプレーを中断する前に、A6 がマイナー・ペナルティに相当する他の違反を犯した。この状況では、プレーを中断する前に B チームがゴールした場合、ペナルティ・ショットは相殺されるが、レフェリーはプレーヤー A6 に対してマイナー・ペナルティを科す。プレーを中断する前に B チームがゴールしていない場合、レフェリーは B チームにペナルティ・ショットを与え、A6 に対してマイナー・ペナルティを科す。A6 には、ペナルティ・ショットの結果に関係なく、ペナルティが科されなければならない。

**試合状況 6 :** A チームに対してディレイド・ペナルティのシグナルが出された。バックを所有している B チームは、ゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。ディフェンディング・ゾーンでバックを所有する B チームのスケーターがチームメートにパスしようとしたバックが、彼のチームの無人のゴールにまっすぐ向かっていった。彼のチームメートは、バックが無人のゴールに入るのを阻止しようとしてダイビングしたが、バックに届かなかった。このプレーヤーが勢い余ってゴール・フレームに激突し、その結果ゴール・ネットがベグから完全に外れた場合、A チーム

ムにゴールが与えられ、ペナルティが科される。

**試合状況 7:** A チームに対してディレイド・ペナルティのシグナルが出された。パックを所有している B チームは、ゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。ディフェンディング・ゾーンで B チームのスケーターがチームメートにパスしようとしたパックが、彼のチームの無人のゴールにまっすぐ向かっていった。彼のチームメートは、パックが無人のゴールに入るのを阻止しようとしてダイビングし、パックが無人のゴール・ネットに入ることを阻止した。だが、このプレーヤーは勢い余ってゴール・フレームに激突し、その結果ゴール・ネットがペグから完全に外れた。このような状況で、スケーターが、パックが無人のネットに入るのを阻止した後、偶然（ほとんどあり得ない状況で）ゴール・ネットを動かしてしまったとレフェリーが判断した場合、B チームにペナルティが科されることはない。ただし、スケーターが故意に、パックが入らないようゴールを動かしたとレフェリーが判断した場合、レフェリーは A チームにゴールを与え、さらに A チームにディレイド・ペナルティを科す。

## 第 115 条 - 延長のペナルティ

IIHF の『スポーツ規定』も参照のこと。

- i. 延長の長さおよび延長での人数に関する規則に関係なく、レギュレーションタイムの終了時のペナルティや、延長ピリオドの開始前に科されたペナルティは、延長でもそのまま引き継がれる。

## 第 10 章 - ペナルティの説明

概要 - 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・シュートアウト、およびプレー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）。あるプレーヤーが相手プレーヤーを負傷させた場合、どのような場合であっても、懲戒委員会は、プレーヤーに対して、オンアイス・オフィシャルが科す追加のペナルティを適用する権限を持つ。

### 第 116 条 - アビュース・オブ・オフィシャル

第 168 条「アンスポーツマンライク・コンダクト」も参照のこと。

定義：プレーヤーまたはチーム・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、整合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、保護ガラスやボードをスティックなどで叩くプレーヤー。
2. オンアイス・オフィシャルに対し、不快、冒瀆的、侮辱的な言葉や行為を浴びせるプレーヤー。

#### 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、またはオンアイス・オフィシャルの名前を野次や動きなどと一緒に叫ぶ、特定できないプレーヤーまたはチーム・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ーヤー。
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。
4. ビデオ・テクノロジーを使用してオンアイス・オフィシャルの決定に異議を唱えるチーム・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対して、抗議するか、またはビデオ・テクノロジーを使用して異議を唱えるプレーヤー。
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ーヤー。
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そこにとどまるプレーヤー。
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の保護ガラスやボードをたたくプレーヤー。
6. ファइटリングまたはプレーヤーのカンフロンテーションの後、ペナルティを科されたにもかかわらず、すぐにペナルティ・ボックスに行かないプレーヤー。

#### 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、不快、冒瀆的、侮辱的な言葉や行為を浴びせるプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。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。
2. オンアイス・オフィシャルに冒瀆的な方法で接触する、またはオンアイス・オフィシャルに対して身体的な暴力をふるうプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。
3. オンアイス・オフィシャルにものを投げつける、またはボトルの飲料をかけるプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。
4. すでにミスコンダクト・ペナルティを受けたにもかかわらず、同じ行為を継続するプレーヤー。

#### v. マッチ・ペナルティ

1. オンアイス・オフィシャルに対して、その方法を問わず、意図的かつ無謀な方法で暴力をふるうまたは怪我をさせる、プレーヤーまたはチーム・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す（スティックをオフィシャルに当てるかどうかに関係なく）、またはオンアイス・オフィシャルに向けてパックを打つプレーヤー。
3. オンアイス・オフィシャルに対して、脅迫、人種的または民族的中傷、唾吐き、血の塗りつけ、性的発言などを行うプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。
4. 試合前、試合中、試合終了直後に、オンアイス・オフィシャルに対して、氷上またはリンク内のそれ以外の場所で不快なジェスチャーや行為を行うプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。

### 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ーヤーまたはチーム・オフィシャルによる、プレーヤーズ・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. プレーヤーズ・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. プレーヤーズ・ベンチで特定されるプレーヤーまたはチーム・オフィシャルによる、ミスコンダクトまたはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティは、氷上でのペナルティ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を中断する時点で氷上にいた、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テンダ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。
- v. IIHF の公認試合では、コーチは、ゴールが決まった際オフサイドについて、チャレンジすることができる。判定が覆らなかった場合、チャレンジを行ったコーチのチームには、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

## 第 118 条 - バイティング

定義：相手の体の一部に噛みつくプレーヤー。

- i. 相手に噛みついたプレーヤーは、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ーヤー。

- i. ボーディングのペナルティには、マイナー及びミスコンダクト・ペナルティを科す。
- ii. ボーディングによる無謀な行為で相手を危険にさらしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。
- iii. バックを所有する相手プレーヤーが、ボード沿いの狭いすき間を通り抜けようとしているときに、ディフェンダーがこのプレーヤーをボードに釘付けにすること（「ローリング」）は、そのプロセスで他に違反（ホールディング、インターフェアランス）が発生していない限り、認められる。

## 第 120 条 - ブロークン・スティック/プレー中 - 交換

第 165 条「スティックまたはその他の物を投げる行為」も参照のこと。

定義：無傷ではない、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、違法であると見なされる。

- i. プレー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ーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレー中にゴールテンダ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ーヤーは、ベンチまたは観客から投げられたスティックを受け取ることができない。そのプレーヤーは、プレーヤーズ・ベンチからスティックを手渡して受け取らなければならない。渡す際にスティックを投げた、放り上げた、氷上を滑らせた、シュートしたチームメートは、マイナー・ペナルティが科される。プレーヤーにスティックを投げた、放り上げた、氷上を滑らせた、シュートしたチームメートが判明していない場合は、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。スティックを受け取ったプレーヤーにはペナルティが科されない。
- iv. スティックが破損したプレーヤーは、氷上のチームメートからスティックを受け取ることができる。ただしスティックは手渡しでなければならない。渡す際にスティックを投げた、放り上げた、氷上を滑らせた、シュートしたチームメートは、マイナー・ペナルティが科される。スティックを受け取ったプレーヤーにはペナルティが科されない。
- 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）プレーヤーズ・ベンチに座っている相手選手。（3）相手チームのプレーヤーズ・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テンダーへの交換スティックを保持しながら、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ーヤーは、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を持っていないプレーヤーも、プレーに参加することができる。

**試合状況 1:** A チームのプレーヤーが、B チームのベンチから B チームのプレーヤーに向けて投げられたスティックを拾った。このような状況では、A チームのプレーヤーと B チームのプレーヤーの両方にマイナー・ペナルティが科される。B チームのプレーヤーが識別できない場合、チームにベンチ・マイナー・ペナルティが科される。



**試合状況 2 :** ゴールテンダーがスティックを失ったか壊してしまった状況で、あるプレーヤーがゴールテンダーのスティックをゴールテンダーの元に届ける際に、自らプレーに参加しようとした。彼は、プレーに参加するために、ゴールテンダーのスティックを捨てた。このような状況ではペナルティが科されない。ただしそのプレーヤーが、ゴールテンダーのスティックを手を持ったままプレイに関わった場合は、ペナルティが科される。

**試合状況 3 :** A5 がスティックなしでプレーに参加している。A8 が自分のスティックを彼に渡し、A9 が自分のスティックを A8 に渡して、プレーが続けられた。このような状況では違反はない。プレーヤー間でスティックを受け渡す回数については、それぞれのプレーヤーがスティックを手渡しで受け取っている限り、制限がない。

**試合状況 4 :** 一連のプレーで、プレーヤーが、自分の合成スティックまたは金属製スティックの木製のバットエンド部分を失ったか壊してしまった。木の端部を落とした状態で、そのまま自分のスティックでプレーを続けた。このような状況では、プレーヤーにマイナー・ペナルティが科される。

## 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ーヤー。

- 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ーヤーは、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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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ーヤー。この規則については、ファイティングに関する規則を除いて、頭部と頸部への殴打に関するすべての行為の規則の方が優先される。

- 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ーヤーは、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つたにもかかわらず、相手プレーヤーに身体的な接触をしたプレーヤーは、チャージングのマイナー・ペナルティが科される。
- iii. ゴールテンダーは標的でなはい。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。相手選手がゴールテンダ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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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

定義：チェックされることに気づくことのできない、またはそのようなチェックから自分の身を守ることのできない、無防備なプレーヤーをチェックするプレーヤー。接触点は背面である。

- i. あらゆる方法で背後からチェックして、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（ハイ・スティッキング、クロスチェッキングなど、インターフェアランスは含まない）選手は、マイナー+ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. 背後からの無謀なチェックで相手を危険にさらしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。
- iii. ボディ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ボディチェッキング・フロム・ビハインドの状況を作った場合には、チェッキング・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・アンド・ネック

定義：頭部に対してのボディチェックは、すべて正当なものではない。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ーヤー。この規則は、ファイティング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. 相手プレーヤーの頭部または頸部にチェックを行ったプレーヤーは、マイナー・ペナルティおよびミスコンダクト・ペナルティが科される。
- ii. 相手プレーヤーの頭部または頸部にチェックを行ったプレーヤーは、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・ペナルティが科されることもある。
- iii. 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、プレーヤ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. プレーヤ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. プレーヤ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. プレーヤーが相手選手と接触しようと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上半身のあらゆる部分を使用した場合。
  5. プレーヤ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。
- iv. スケーターがパックを所有して、頭を上げて滑っていて、ボディ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。
- v. 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。
- vi. パックを所有し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ボディ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。
- vii. 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 iii 項または 124 条 iv 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：相手選手のひざ部分にヒットする明確な意図を持って、体を低くする行為である。

- i. クリッピングでヒットを行った、または相手選手のひざ部分にヒットするために体を低くしたプレーヤーは、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、結果的に相手選手が自分の体に当たって転んだプレーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. クリッピングによる無謀な行為で相手を危険にさらしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。

## 第 126 条 - クロージング・ハンド・オン・バック

定義：スケーターはグローブでバックをたたく、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、味方ゴールテンダ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。
- v. ゴールテンダーがスケーターと交代のために氷上にいない時に、ゴール・クリーズの三次元領域内で、あるスケーターが氷上からグローブでバックを拾い上げた場合、またはバックをグローブで隠したり覆い隠したりした場合、相手チームのゴールが認められる。

## 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チェックをしたプレーヤー。

- i. 相手選手にクロスチェックをしたプレーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. クロスチェックングによる無謀な行為で相手を危険にさらしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。

## 第 128 条 - デンジャラス・イクイップメント

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ーヤーの用具の使用を禁止することができる。

- ii. 違法な用具でプレーに参加しているプレーヤーに対して、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、同じチームのプレーヤーが危険な用具の規則に違反した場合にはミスコンダクト・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. レフェリーはプレーヤーに対して、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、プレーヤーは危険がなくなるよう、テープで留めるか、ユニフォームの下に安全にしまうものとする。この作業中、プレーヤーは氷上を去るよう要求され、このプレー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、そのチームのプレー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. プレー中にスティックをなくしたプレーヤーは、どのような方法であっても、チームメートから投げられたスティックを受け取ることができない。そのプレーヤーは、チームメートからスティックを受け取るとはできるが、必ず手渡しで受け取らなければならない。渡す際にスティックを投げた、放り上げた、氷上を滑らせた、シュートしたプレーヤーは、マイナー・ペナルティが科される。

## **第 129 ～ 137 条 - ディレイ・オブ・ゲーム**

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・ゲーム/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ーヤーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. プレーヤーは、グローブ、ヘルメット、ゴールテンダーのパッドを除いて、ユニフォームの下に完全に保護用具を着用しなければならない。警告後も着用していない状態が続けられる場合、マイナー・ペナルティが科される。
- iii. 警告後も第 40 条 vi 項の規定に従わないプレーヤーは、マイナー・ペナルティが科される。

### **第 130 条 - ディレイ・オブ・ゲーム/動かされたゴールネット**

- i. ゴールネットを通常的位置から故意に動かしたプレーヤーはマイナー・ペナルティを科される。

- ii. プレー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的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ー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・プレーヤーがブレイクアウェイの時に、相手プレーヤーが自チームのゴールネットを通常的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. ゴールテンダーが氷上を退いていてアタッキング・プレーヤーがブレイクアウェイの時に、ゴールテンダーのチームメートが自チームのゴールネットを通常的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ゴールを与える。
- 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・チームがバックを奪って前進する明確なチャンスがある場合には、バ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 項のバ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 項のバ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・ゲーム/バックを隠す行為

第 175 条（「ペナルティ・ショットの授与」）および第 179 条（「ゴールの授与」）も参照のこと。

- i. スケーターがプレーを中断するためにバックの上に倒れる、バックをつかむ、または体または用具の下にバ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、バ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バ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・ゲーム/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・ゲーム/ゴール・セレブレーション

- i. プレーヤーズ・ベンチにいるプレーヤーは、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・ゲーム/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。
- ii. 「必要な数」とは、規則で定められた、試合に参加できるプレーヤーの総数を示す（チームのメンバーが揃っている場合 5 人のスケーターと 1 人のゴールテンダー、チームがショートハンドの場合 4 人または 3 人のスケーターと 1 人のゴールテンダー）。

### 第 135 条 - ディレイ・オブ・ゲーム/パ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、パックをショットする、投げる、蹴る、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ーヤーは、（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、パックがプレーされていた位置である。
- ii. プレーヤーの打ったパックがプレーヤーズ・ベンチのボードを直接越えても、プレーヤーズ・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. プレーヤーの打ったパックがリンク内のいずれかのエリアのボードを直接越えても、ボードの上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。
- iv. プレー中またはプレー中断後に、パックを氷上の競技エリアの外に故意に打ったプレーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- v. ディフェンディング・ゾーンからパックを打ち上げて、スコアロックまたは

センターアイス上空の構造物に当ててしまい、プレーを中断させたプレーヤーについては、ペナルティは科されない。

**試合状況 1：**パックがショットされたが、スケーターまたはゴールテンダーのスティック、または用具の任意の部位に当たって跳ね返り、意図せずボードを越えた。このような状況では、ペナルティは科されない。

**試合状況 2：**プレーヤーが開いたゲートの外にパックを打ち出した。このような状況では、ペナルティは科されない。

**試合状況 3：**パックがディフェンディング・ゾーンからショットされたが、これが相手エンドの保護ガラスを越えていった。このような状況では、競技遅延によりマイナー・ペナルティが科される（この行為はアイシングより優先される）。

**試合状況 4：**レフェリーから A3 に対してマイナー・ペナルティのシグナルが出された。ディフェンディング・ゾーンにいた A6 がパックを支配し、ホイッスルが吹かれたときに、パックをショットしてそれが直接保護ガラスを越えた。このような状況では、A6 にペナルティが科されることはない。ただし、A6 が怒りまたはコールへの不満によって故意に保護ガラスを越えてパックを打ったとレフェリーが判断した場合、ペナルティが科される。

## 第 136 条 - デイレイ・オブ・ゲーム/アイシング・コール後の交代

- i. アイシングを犯したチームは、以下の交代を除いて選手交代をすることはできない。
  1. 氷上のスケーター数を増やすために退いていたゴールテンダーの交代
  2. 負傷したプレーヤーの交代
  3. いずれかのチームが、アイシングのコール時に氷上の選手数が変わるようなペナルティを犯した場合、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犯したチームのディフェンディング・ゾーンで行われる。
- 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。
- iii. アイシングのコールの後、ディフェンディング・チームのスケーターが、試合を遅延させるために故意にフェイスオフ違反を犯した場合、ベンチへ警告が出される。試合中にもう一度違反すると、デイレイ・オブ・ゲームによりベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

## 第 137 条 - デイレイ・オブ・ゲーム/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、パ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. フェイスオフでの立ち位置が違反したポジション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違反したポジション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・エンペリッシュメント**

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ーヤー。

- 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ーヤーは、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（エルボー）を使って相手選手にファウルをするプレーヤー。

- i. 相手選手にエルボーイングをしたプレーヤーは、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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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・スペクテーターズ**

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ーヤーまたはチーム・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ーヤーまたはチーム・オフィシャルには、マッチ・ペナルティが科される。

### **第 141 条 - ファイティング**

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、相手選手を繰り返し殴るプレーヤー。

- i. ファイティングに関わったすべてのプレーヤーは、マッチ・ペナルティが科さ

れる。

- ii. 殴られたことに報復したプレーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. 相手選手とファイティングをする意図でグローブまたはヘルメットを外したプレーヤーは、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. ファイティングに明確な扇動者があった場合は、そのプレーヤーに追加のマイナー・ペナルティが科される。
- v. その時点で氷上にいて、敵対する2人のプレーヤーの間で進行しているファイティングに最初に介入したプレーヤー（「3番目のプレーヤー」）には、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。
- vi. レフェリーにやめるよう命令されてもファイティングをしようとした、またはファイティングを続けたプレーヤー、またはファイティングをやめさせようとしたラインズマンに抵抗したプレーヤーは、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。
- vii. 氷上または氷上外でファイティング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
- viii. 氷上のプレーヤーのカンフロンテーションで、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを最初に出たプレーヤーには、ダブル・マイナー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。プレーヤーのカンフロンテーションの間にプレーヤーズ・ベンチを離れたその他のすべてのスケーターには、ミスコンダクト・ペナルティが科される。プレー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には、マイナー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。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。たとえ氷上でファイティングに加わらなくても、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを出るという行為のみで、この規則に違反することになる。
- ix. 選手交代（つまりライン交代）の際にプレーヤーのカンフロンテーションが発生した場合、通常の規則が適用される。ただしその後、ライン交代に関係しないプレーヤーがカンフロンテーションに関わった場合は、そのカンフロンテーションに加わるためにプレーヤーズ・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が科される。
- x. 両方のチームのプレーヤーがそれぞれのプレーヤーズ・ベンチを同時に出了場合、または一方のチームのプレーヤーが、もう一方のチームのプレー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ーヤーが、この規則に基づいてペナルティを受けるものとする。

- xi. 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。
- xii. ファイティングを続けたことで、プレーヤーがマッチ・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 - ヘッドバット

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ーヤー。

- 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ーヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

## 第 143 条 - ハイスティック

定義：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ーヤー。

- i. ハイスティックで相手選手と接触したプレーヤーは、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プレーヤーを負傷させたプレーヤーは、ダブルマイナー・ペナルティが科される。
- iii. ハイスティックのファウルで相手選手を無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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ーヤーは、ハイスティックのあらゆるペナルティを科される。

## 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ーヤー。

- i. 相手選手をホールディングしたプレーヤーは、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. パ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. パックをプレーしようとして、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. 相手選手のユニフォームをつかんで、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

定義：何らかの方法（手、腕、身体、脚）で相手プレーヤーのスティックをつかみ、相手プレーヤーのスケーティング、パックのコントロール、自由なプレーなどを妨害するプレーヤー、または相手プレーヤーがスティックを使うのを妨害するあらゆる行為。

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

## 第 146 条 - フッキング

定義：自分のスティックを使って、相手がパックを持っているか否かにかかわらず、相手選手の進行を妨げる、または妨害するプレーヤー。

- i. 相手選手を引っかけたプレーヤーは、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、またはシュ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. パックを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. 相手選手がパ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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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 - イリガール・スティック - スティックの計測

定義：プレーヤーは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。

(第 38 条 (「スティック/スケーター」) 及び第 196 条 (「スティック/ゴールテンダー」) を参照のこと。)

- 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違法だと判明した場合には、違反したプレーヤーはマイナー・ペナルティを科され、そのスティックはレフェリーが

プレーヤーズ・ベンチに戻す。

- ii. スティックを測定されるプレーヤーは、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。そのプレー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ー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ディレイ・オブ・ゲームでベンチ・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ー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どちらか1チームによる1回の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ーヤーが、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、その用具は違法であったと見なされ、プレーヤーはマイナー+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・シュートアウトにも適用される。
- vii. ゲームの最後の2分間または延長ピリオドの間に、2人少ないチームのキャプテンが器具の測定を要求し、それが妥当でなかった場合、レフェリーは、要求側のチームの相手チームにペナルティ・ショットを与える。その測定が認められた場合は、その違反したプレーヤーにマイナー・ペナルティが科される。

**試合状況 1:** ペナルティ・ボックスに入ったばかりまたは出てきたばかりで、ペナルティを科されたスケーターも、スティックの測定を受ける対象となる。

## **第 148 条 - インジャード・スケーター・リフュージング・トゥ・リーブ・ジ・アイス**

定義：プレーを継続できない、または自分の力で氷上から退去できないプレーヤーは、負傷の治療のために試合が中断した際に（可能になった時点で）退場しなければならない。

- i. 氷上で治療行為が必要なスケーターは、可能になった時点で、少なくともその後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。プレーヤーがこれに従うのを拒否した場合、マイナー・ペナルティが科される。マイナー・ペナルティが科された後でも退場を拒否した場合、さらにミスコンダクト・ペナルティが科される。

- ii. 出血しているプレーヤーは、止血のために包帯や縫合などの手当を施し流血を止めてからでないと、ゲームに戻ることが許されない。適切な処置を行わない状態、または血がいずれかの器具に染みだした状態で戻った場合、マイナー・ペナルティが科される。
- 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・ペナルティが科される。

## 第 149 条 - インターフェアランス

定義：パックを所有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ーヤー。

- i. 相手選手を妨害したプレーヤーは、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. 相手選手が自由にスケート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. パックを所有するチームメイトに相手プレーヤーがボディチェックするのを妨害する、または自分の立ち位置を変えて相手プレーヤーの進行経路に入る（ピックのプレイなど）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、相手選手がパ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. プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレーヤーが、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、パ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. 相手選手が拾い上げようとしている用具を押して妨害する行為。
- iii. ゴールネット前のスケーターは、ゴール前での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、パックを所有していない相手選手を倒す、相手選手のユニフォームを引っ張る、「コークスクリュー（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、相手選手とルーズパ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、相手選手にパ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. パックを所有していない相手選手をチェックしたプレーヤーは、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. あるプレーヤーが、相手プレーヤーがパックを所有または支配することを予想し、パックを所有または支配する前にそのプレーヤーに接触した場合、インターフェアランスでマイナー・ペナルティが科される。
- vii. 2人のスケーターが、ルーズパックに向かってコンペティティブ・コンタクトでポジションを得ようと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プレーヤーがパ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・ペナルティが科される。
- viii. 「氷上にいる」とは、両方のスケートが氷の上にある状態を示す。あるプレーヤーが、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスで一方のスケートを氷上に置き、もう一方のスケートがボードを越えて氷上にない場合、このプレーヤーは氷上に見なされない。この定義のような氷上にいる状態でない場合、そのプレーヤーは、パックを扱うことができず、相手プレーヤーとコンタクトすることもできない。またどのような方法であってもゲームに加わることができない。それでもプレーに加わった場合、インターフェアランスでマイナー・ペナルティが科される。
- ix. あるプレーヤーが、プレーヤーズ・ベンチのボードに乗りかかっている状態で、パックを扱ったり、氷上で相手プレーヤーとコンタクトしたり、何らかの方法でゲームに加わったりした場合、インターフェアランスが科される。
- x. インターフェアランスで相手選手を無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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ツチ・ペナルティを科される。

## 第 150 条 - ゴールテンダーへのインターフェアランス

第 183 条（「ゴールテンダーの保護」）および第 184 条（「ゴールテンダーとゴール・クリーズ」）も参照のこと。

定義：あらゆる方法でゴールテンダーがプレーするのを妨害するスケーター。

- i. スティックまたは体を使って、自陣のゴール・クリーズにいるゴールテンダーの動きを妨害または邪魔をする、またはゴールテンダーがプレーするのを妨害したプレーヤーは、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テンダーと接触し、バックがゴール・ネットに入った場合、このゴールは認められず、このアタッキング・スケーターはマイナー・ペナルティが科される（例外については第 183 条 iii 項を参照）。この規則はペナルティ・ショットおよびペナルティ・ショット・シュートアウトにも適用される。
- iii. 相手チームのゴールテンダーの前に位置するアタッキング・スケーターが、ゴールテンダーの気を散らすためにゴールテンダ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、そのアタッキング・スケーターのいる位置が、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・ペナルティが科される。
- iv. ゴールテンダ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テンダーに不当にぶつかった相手プレーヤーは、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、ゴールテンダ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テンダ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。
- vi. ゴールテンダーとの偶発的な接触は、第 150 条 i 項から v 項で規定されている状況に違反していない限り、許容される。

## 第 151 条 - キッキング

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ーヤー。

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

## 第 152 条 - ニーイング

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、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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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 153 条 - レイトヒット

定義：レイトヒットは、すでにパックを所有しておらず無防備になっているスケーターに対するボディチェックである。レイトヒットは、チェックされるスケーターが接触されることに気付いているかどうかは関係ない。

- i. すぐそばにいないにもかかわらず、パックを所有または支配した接触されることに気付いているスケーターに対してレイトヒットを行ったスケーターは、マイナー・ペナルティが科される。
- ii. 予期していなかった相手プレーヤーにレイトヒットを行ったスケーターは、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・ペナルティが科される。
- iii. レイトヒットによる無謀な行為で相手を危険にさらしたスケーターは、マッチ・ペナルティが科される。

## 第 154 条 - ペナルティ・ボックス・バイオレーションー時間前に入る／不正なアクセス

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ができない。またペナルティ・ボックスを出る時は、必ず氷面に出なければならない。

- 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、ダブルマイナー・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（当該プレーヤーが最初の

プレーヤーだった場合) またはマイナー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (当該プレーヤーが 2 番目以降のプレーヤーだった場合) を科される。

- v. 試合中、スケーターがアリーナの氷面以外の場所からペナルティ・ボックスに出入りした場合、マイナー・ペナルティが科される。

## 第 155 条 - プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット

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ーヤー。

- 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ーヤーズ・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。
- ii. ひびが入ったり破損したりしたケージやバイザーは、危険な用具に含まれる。試合中に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、速やかに氷上から退去しなければならない。これに従わない場合、レフェリーは、そのプレーヤーのチームに対し、不正および危険な用具に関する警告を出し、それ以降のプレーヤーに対してはミスコンダクト・ペナルティを科す。
- iii. スケーターのあごのストラップが試合中に外れてもヘルメットがまだ頭に乘っている場合、プレーが中断するかそのスケーターが氷上から退去するまで、試合にそのまま参加し続けることができる。

## 第 156 条 - プリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ

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ーヤー。

- 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ーヤーは、マイナー・ペナルティまたはメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。

## 第 157 条 - リフュージング・スタート・トゥ・プレー

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

定義：試合中に相手選手に乱暴にぶつかる、または殴るプレーヤー。

- i. 相手選手との短時間のカンフロンテーションに携わったプレーヤーは、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ーヤーは、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ーヤーは、ファイティングに関する規則を適用される場合がある。(第 141 条「ファイティング」を参照)

## 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ーヤー。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ー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ーヤーは、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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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ーヤーにスティックを振り回したプレーヤーは、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ーヤーは、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ーヤーは、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：相手選手のスケートを背後から無謀に蹴る、または相手選手を後ろに無謀に引っ張りながら下から足を打ったり、蹴ったりするプレーヤー。

- i. 相手プレーヤーにスルー・フットイングしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。
- ii. スルー・フットイングによる無謀な行為で相手を危険にさらしたプレーヤーは、マッチ・ペナルティが科される。

## 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ーヤー。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ーヤーは、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ーヤーは、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無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、マッチ・ペナルティを科される。

## 第 162 条 - スピットイング

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、つばを吐くプレーヤー（実際に相手にかかる場合とか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、つばを吐くプレーヤーまたはチームオフィシャル（実際に相手にかかる場合とか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. 出血しているプレーヤーが、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ひっつけた場合には、スピットイングによりマッチ・ペナルティを科される。

## 第 163 条 - トーンティング

定義：ゴールのセレブレーションのために、または相手選手を愚弄するために、相手チームのプレーヤーズ・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ーヤー。

- 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ーヤーズ・ベンチ前で相手選手を愚弄したプレーヤーは、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

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. プレー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・スティック・オア・オブジェクト

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ーヤーまたはチーム・オフィシャル。

- i. 競技エリアからエリア外へ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ーヤーは、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科される。
- ii. プレー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ーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iii. プレーヤーズ・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・ゾーンのバックまたはバック・キャリアに向けて投げた特定できないプレーヤーまたはチーム・オフィシャルは、ベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- iv. プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスの特定できるプレーヤーま

たはチーム・オフィシャルがスティックまたはその一部分、あるいは何らかのものを、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンにあるパック、またはパックキャリアに投げつけた場合は、マイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

- v. 第165条ii項～iv項のいずれかの行為を、プレーヤーまたはチーム・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。
- vi. 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。
- vii. プレーヤーまたはチーム・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・スケーターのチームにペナルティ・ショットを与える。
- viii. ゴールテンダーが氷上のスケータ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、ゴールテンダ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・キャリアがゴールテンダ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。ゴールテンダーは、交代選手が氷面に片方のスケートを置いている時点で、氷上にはないと見なされる。

**試合状況 1:** A チームにディレイド・ペナルティのシグナルが出された状況で、B チームがゴールテンダーを控えスケーターと交代させた。B チームのプレーヤーが、パックが無人のゴール・ネットに吸い込まれそうになっていたため、ディフェンディング・ゾーンで自分のスティックをフリーのパックに向けて投げた。このような状況では、A チームにゴールが与えられる。A チームへのペナルティも同様に科される。

## 第 166 条 - トウー・メニー・メン

定義：チームは、最大で1人のゴールテンダーと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・ペナルティを科すことができる。

- i. 氷上に入るプレーヤーは、氷上を退くプレーヤーが自チームのプレーヤーズ・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。
- ii. プレー中およびプレー中断中の選手交代は、プレーヤーズ・ベンチで行わなければならない。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、トウー・メニー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

- iii. プレー中に認められている数以上のプレーヤーを氷上に出したチームは、トウ・メニー・メンでベンチ・マイナー・ペナルティを科される。
- iv. プレー中の選手交代で、氷上に入るプレーヤーまたは氷上を退くプレーヤーが、両方とも 1.5 メートルのゾーンにいる時に、パックをプレーした、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、トウ・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ーヤーズ・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、トウ・メニー・メンのペナルティは科されない。
- vi. トウ・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、スケート、脚、腕を使って相手プレーヤーをつまづかせ、バランスを失わせたり転倒させたりするプレーヤー。

- i. 相手選手をつまづかせたプレーヤーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. パックを所有し前に抜け出した相手プレーヤーを追いかけ、スティックでパックを叩いた結果、相手プレーヤーを転倒させてしまった場合でも、ペナルティは科される（ただしペナルティ・ショットは与えられない）。
- iii. トリップングによる無謀な行為で相手を危険にさらしたプレーヤーは、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・ペナルティが科される。

## 第 168 条 - アンスポーツマンライク・コンダクト

第 116 条「オフィシャルへの侮辱的な行為」も参照のこと。

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ーヤーまたはチーム・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、特定されたプレーヤー。
  - 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い行動する、特定されたプレーヤー。

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った、または喜んで、特定されたプレーヤー。
4. ホイツ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テンダーにスプレーする（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・プレーヤー。

## ii. ベンチ・マイナー・ペナルティ

1. 特定できないプレーヤーまたはチーム・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。
2. 特定できないプレーヤーまたはチーム・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。
3. 特定できないプレーヤーまたはチーム・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い行動した場合。
4. 氷上にいない、特定できないプレーヤーまたはチーム・オフィシャルが、判定に抗議するため、スティックまたは何らかのものを氷上に投げつけた。

## iii. ミスコンダクト・ペナルティ

1. ホイツスルが吹かれた後、またはピリオド終了後にバックを打ったプレーヤー。
2. 違反が目に見える場合、またはプレーヤーがスポーツマンらしくない行為を続ける場合。
3. 氷上またはリンク内の人物に対して不快、冒瀆的、侮辱的な言葉や行為を浴びせたことでマイナー・ペナルティを科されているプレーヤーが、この行為を止めない場合。
4. ペナルティを受けさせようとして相手プレーヤーを挑発し続けるプレーヤー。
5. 偶発的ではない何らかの理由で相手チームのプレーヤーズ・ベンチに入ったプレーヤー。

## iv. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

1. すでにベンチ・マイナー・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. 氷上またはリンク内の人物に対して不快、冒瀆的、侮辱的な言葉や行為を浴びせたことでマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されているプレーヤーやチーム・オフィシャルが、この行為を行う場合。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. マイナー/ベンチ・マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ



1. 特定できるプレーヤーまたはチーム・オフィシャルが、コールに抗議するため、氷上以外からスティックまたは何らかのものを氷上に投げつけた場合。

vi. マッチ・ペナルティ

1. いずれかの人物に対して、脅迫、人種的または民族的中傷、不快、差別的、性的な発言、唾吐き、血の塗りつけなどを行うプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。
2. 試合の直前直後または試合中に、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や行動したプレーヤーまたはチーム・オフィシャル。
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ーヤー。

### 第 169 条 - イリーガルヒット (女子)

定義：女子アイスホッケーでは、プレー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. 相手選手にボディチェックをしたプレーヤーは、(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。
- ii. ボディチェックで相手選手を無謀にも危険にさらしたプレーヤーは、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。
- iii. 2人のプレー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な範囲で許容される。
- iv. 2人以上のプレー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。
- v. 静止しているプレーヤーは、その氷上のエリアの優先権を有する。このようなプレーヤーに対しては、相手選手に身体的な接触を避ける責任がある。静止しているプレーヤーが相手選手とパックの間には、その相手選手は静止しているプレーヤーを迂回して滑る義務がある。
- vi. パックを持ったプレー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、相手プレーヤーがパック・

キャリアに向かってきた場合には、この相手プレーヤーがボディチェックでマイナー・ペナルティが科される。

- vii. プレーヤーは、氷上にポジションを取るとき、いつでも「自分の立ち位置を守る」ことが認められている。向かってくるプレーヤーとの接触を避けるため、そのプレーヤーに進路を譲る必要はない。ただし相手プレーヤーの進路に足を出したり身体を入れたりする動作を行うと、ボディ・チェックと見なされ、マイナー・ペナルティが科される。
- viii. あるプレーヤーの意図がバックを処理することであったときに、そうすることにより相手プレーヤーと衝突した場合、そのプレーヤーはペナルティを受けない。

## 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、氷上にゴールテンダーがいる時に、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、氷上にゴールテンダーがいない時に、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・ショットとペナルティ・ショット・シュートアウト

- i. ペナルティ・ショットを打つこととペナルティ・ショット・シュートアウトのプレーは、試合の一部と見なされる。通常、プレー中にプレーヤーに科されるあらゆるペナルティは、ペナルティ・ショットおよびペナルティ・ショット・シュートアウト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テンダ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パ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パ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、メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト、またはマッチ・ペナルティに相当するのであれば、その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・スケータ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。

**試合状況 1:** A9 がブレイクアウェイの状態にあるときに、B5 によって背後からファウルを受けた。このような状況では、レフェリーは、A9 にペナルティ・ショットを与え、B9 には、自動的なミスコンダクト・ペナルティを科す。

**試合状況 2:** A チームのスケーターがブレイクアウェイの状態にあるときに、B9 によって背後からファウルを受けた。このファウルでメジャー・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・ペナルティが科される場合、レフェリーは、ペナルティ・ショットを与え、ファウルを犯した B チームのスケーターには、さらにメジャー・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・ペナルティを与える。

**試合状況 3:** A チームのスケーターがブレイクアウェイの状態にあるときに、背後からファウルを受けた。このスケーターがリンクに倒れたが、すぐに起き上がって妨げられずにシュートを行った。このような状況では、レフェリーはペナルティ・ショットを与えないが、B チームに対してはマイナー・ペナルティを科す。

**試合状況 4:** A9 がブレイクアウェイの状態にあるときに、トリッピングにより転倒した。その後、A7 がフリーになったパックを拾い、ゴールにシュートした（ただし得点にはならなかった）。このような状況では、レフェリーはペナルティ・ショットを与えないが、B チームに対してはマイナー・ペナルティを科す。

**試合状況 5:** A6 がブレイクアウェイの状態にあるときに、B3 により背後からファウルを受けた。レフェリーはペナルティ・ショットのシグナルを出したが、プレーが完了する前に、2 回目の反則が行われ、(B3 または B チームの他のスケーターに対して) コールされた。このような状況では、ペナルティ・ショットによって最初の反則が相殺されるが、2 回目の反則を行った B チームのスケーターにはペナルティが科される。このプレーヤーは、ペナルティを遂行するためすぐにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティ・ショットの結果に関係なくそこにとどまらなければならない。また、B チームがすでに別のマイナー・ペナルティを科されている場合、のチームにはペナルティ・ショットの結果に関係なくこのペナルティも科され、チームは 2 人ショートハンドの状態になる。

**試合状況 6:** A10 がペナルティ・ボックスに入っている（スコアクロックに表示されているペナルティ）。A8 がスラッシングのペナルティを科されるが、プレーが中断する前に、A チームによる別のファウルによって、B チームにペナルティ・ショットが与えられ、B チームはペナルティ・ショットで得点した。このような状況では、A チームのプレーヤーは誰も氷上に復帰せず、A8 にはペナルティが科される。

**試合状況 7:** A9 がブレイクアウェイの状態にある。B2 がゴール・ネットの後ろに立って、ゴール・ネットを動かした。このような状況では、レフェリーはペナルティ・ショットを与える。

## 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・ゾーンにおいて、氷上または氷上外のプレーヤーまたはチーム・オフィシャルが、パックまたはパック・キャリアに対し、放棄されたスティックまたは破損したスティック、またはその他の用具またはものを当てたり、投げたりした。このような状況では、レフェリーは速やかにペナルティ・ショットを与える。
- ii. プレーヤーまたはチーム・オフィシャルがプレーヤーズ・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、ブレイクアウェイの状態にあるアタッキング・プレー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. プレーヤーまたはチーム・オフィシャルが、ブレイクアウェイの状態にある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。

## 第 173 条 - ペナルティ・ショットの授与／ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションの最後の 2 分 / 延長ピリオド (全ての時間)

- 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、プレーヤーが自チームのゴールフレームを通常的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、プレーヤーがトウ・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、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. 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、許される以上のスケーターを氷上に送る行為を意味する。
- iv. プレー中の間違った交代は、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スティックの測定を要求し、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／プレー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、プレー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／スケーターがパックの上に倒れた場合

- i. スケーターが自分のチームのゴール・クリーズで、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た場合、手でパックを拾い上げた場合、または手で氷上にあるパ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。
- ii. この場合、スケーターの位置ではなく、パックの位置が決定要因になる。

## 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、コーチはペナルティ・ショットを打つプレーヤーとして、ペナルティを受けていない同チームの任意のスケーターを指名することができる。
- ii. ティフェンディング・チームのコーチはペナルティ・ショットの前にゴールテンダーを交代させることができるが、代わりにゴールテンダーはいかなる種類のウォームアップも許されない。
- iii. 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。
- iv. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトでは、スタメンのゴールテンダーまたは控えのゴールテンダーのみが、ゴールテンダーを務めることができる。
- v. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトでスケーターがゴールテンダ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テンダ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ーヤーズ・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。氷上にいることが許されるのは、ゴールを守る双方の 2 人のゴールテンダー、ペナルティ・ショットを打つスケーター、オンアイス・オフィシャルだけである。
- ii. レフェリーは、パ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いなければならない。
- iv. ゴールテンダーは、スケーターがセンターアイスでパックに触れるまで、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パックに触れる前にゴールテンダーがゴール・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。このショットが決まったら、そのまま得点となる。ショットが決まらなかった場合には、ゴールテンダーは警告を受け、このスケーターはもう一度ペナルティ・ショ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パックに触れる前にゴールテンダーがゴール・クリーズから出てきたら、ゴールテンダ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・ショットを打つ。3 度目もゴールテンダ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・ショットの際にゴールテンダ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、ゴールテンダ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ーヤーがペナルティ・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・ショットを打つことができる。2 度目のショットでこのスケーターに対してゴールテンダ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、レフェリーは適切なペナルティを科し、同時にゴールテンダーにミスコンダクト・ペナルティを科す。同じスケーターにこのペナルティが与えられ、キャプテンを通じてコーチが指名した別のスケーターにミスコンダクトが科される。そのスケーターがショットを再度打つが、このショットでゴールテンダーがこのスケーターに対して 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ゴールが与えられる。
- vi. ペナルティ・ショットを行うスケーターに対して、ゴールテンダーがメジャー・ペナルティのファウルを犯した場合は、レフェリーは、ゴールテンダーにメジャー・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・ペナルティを科し、ゴールが決まっていない場合には、再度ペナルティ・ショットを与える。このゴールテンダーは、残りの試合時間、氷上か

ら離れて退場し、シュットが打たれる前に更衣室に行かなければならない。コーチまたはチーム・オフィシャルは、キャプテンを通じて、5分間ペナルティを受けるスケーターを指名する。シュットが再度行われる前に、指名されたスケーターはペナルティ・ボックスに入り、ペナルティ終了までそこにとどまらなければならない。ペナルティ・シュットについては、交代したゴールテンダーが行う。

- vii. 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時で、この時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妥当な時間内にバックでのプレーを開始し、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。
- viii. プレー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、プレー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。
- ix. 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。
- x. ゴール・ネットに向かって継続的に身体とバックを前または横に進める動きをする限り、スケーターは氷域の全面を使用することができる。
- xi. 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. ゴールテンダーがセーブをした時。
  - 3. スケーターが継続的な前か側面への動きでバックを所有するのをやめた時。
  - 4. バックがセンターラインとゴール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、ポストの間ではないゴールラインを越えた時。
  - 6. ゴールが決まった時。
- xii. スケーターがバックを離したり、転倒した場合でも、バックが動き続けていれば、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行うことができる。
- xiii. ペナルティ・シュ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・シュット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。



**試合状況 1 :** スケーターのショットがゴール・ネットの背後の保護ガラスに当たって跳ね返り、ゴールテンダーの背中に当たってからネットに入った。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 2 :** スケーターのショットがゴールテンダーに当たって跳ね返り、ショットを行ったプレーヤーに当たってから、ゴール・ネットに入った。このような状況では、ゴールは認められない。

**試合状況 3 :** スケーターがゴール・ネットにショットを打とうとしたが、パックに当たらなかった。しかしパックはゴール・ネットの方向にそのまま動き続けた。そのスケーターがその後 2 回目のショットを打ちゴールした。このような状況では、ゴールは認められる。

## 第 178 条 - ペナルティ・ショットの手順／具体例

- i. 相手チームのプレーヤーが、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ー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・チームのプレーヤーズ・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・オフィシャルにゲーム・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、パ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. 以下のいずれかの事態が起こった場合、ゴールは認められる。
  1. パックがゴールポストに当たって跳ね返り、そのままゴール・ネットに入った。
  2. パックがゴールテンダーに当たって跳ね返り、そのままゴール・ネットに入った。
  3. パックがゴールポストに当たってからゴールテンダーに当たって跳ね返り、そのままゴール・ネットに入った。
  4. パックがゴールテンダーに当たってからゴールポストに当たって跳ね返り、そのままゴール・ネットに入った。
  5. パックがスライド中のゴールテンダーに当たり、そのままゴールテンダーと一緒にゴール・ネットに入った。
- vi. スケーターがペナルティ・ショットを打つよう、ゴールテンダーがそれに対してゴールを守るよう、それぞれのコーチに指名されたら、何らかの違反により

またはゴールテンダーのファウルによりペナルティ・ショットがやり直される場合でも、スケーターもゴールテンダーも交代することはできない。ただし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テンダーを指名することができる。

- vii. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトの間、バックがゴールネットに入った時に、ゴールテンダーの行為または「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。
- viii. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトの間、ゴールテンダーの行為または「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、バ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。
- ix. ペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトでショットを打つスケーターが、ゴールテンダ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。
- x. 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、またはゴールテンダ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。
- xi. パワープレーの状況でペナルティ・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たスケーターは氷上に戻ることはできない。
- xii. 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で行う。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。
- xiii. あるチームにペナルティ・ショットが与えられたとき、相手チームに完全装備したゴールテンダーがいない場合、そのチームは特定のスケーターを指名して、ゴールテンダーのすべての特権をそのスケーターに与えなければならない。このスケーターはショットの間、通常のゴールテンダーと同じ制限を受けるが、すべての用具を付ける必要はない。ショットが行われた後、そのスケーターは、通常のスケーターと同じ扱いになる。このような状況は、ペナルティ・ショットを行う場合に限り適用される。

**試合状況 1：**スケーターが、ペナルティ・ショットを行う際にスティックを折ってしまった場合、次の4つの判定の可能性がある。

- i. ショットを打った時点でスティックが折れ、ゴールが決まった場合、ゴールは認められる。

- ii. ショットを打った時点でスティックが折れ、ゴールが決まらなかった場合、ショットは終わったものと見なされる。
- iii. スティックが折れた後にシュートを打ち、ゴールが決まった場合、ゴールは認められない。
- iv. シュートの前のいずれかのタイミングでスティックが折れた場合、ショットは終わったものと見なされる。

## 第 179 条 - ゴールの授与

- i. ディフェンディング・チームのゴールテンダ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、バックがゴールネットに入っていなくても、レフェリーはゴールを与えることがある。
- ii. ゴールテンダーが氷上から退いていて、バックがゴール・クリーズの3次元の空間に入っている時に、ゴールテンダ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にはゴールが与えられる。
  - 1. 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る。
  - 2. 手でバックを拾い上げる。
  - 3. 手でバックを隠す。
- iii. ゴールテンダ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にはゴールが与えられる。
- iv. ゴールテンダ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、ゴールテンダ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にはゴールが与えられる。
- v. ゴールテンダーが氷上から退いていて、ゴールテンダーのチームのプレーヤーまたはあらゆるチーム・オフィシャルが、プレーヤーズ・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・プレーヤーを妨害した場合にはゴールが与えられる。
- vi. ゴールテンダーが氷上から退いていて、ゴールテンダーのチームのプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレーヤーまたはチーム・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にはゴールが与えられる。

**試合状況 1 :** A チームのゴールテンダーが控えスケーターとの交代のために氷上におらず、シュートされた時に A3 がクリーズに横たわっていた。このとき、A3 はバックを覆おうとしたり、バックの上に乗ったり、バックを身体の下に集めたりしてい

なかったが、パックは身体の下で止まっていた。このような状況では、レフェリーは、A3 が故意にパックを覆おうとしない限り、ゴールを与えない。

### **第 180 条 - ゴールの授与／ゴールネット前の障害物**

- i. ゴールテンダーがスケーターと交代するときに、そのチームのプレーヤーがゴール・ネットの前に物を置いており、パックがその物に当たったためにゴール・ネットに入らなかった場合、ゴールが与えられる。
- ii. ゴールテンダ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パ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 - ゴールテンダーの規則

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

### 第 181 条 - ゴールテンダ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テンダーは、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. 「ゴールテンダー」は、試合のあらゆる時点で再出場するスタメンのゴールテンダー、控えのゴールテンダー、第 3 ゴールテンダー、またはやむを得ず用具をつけてゴールテンダーの代役をするスケーターを意味する。

### 第 182 条 - ゴールテンダーのキャプテンまたはキャプテン代行

- i. ゴールテンダーは、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 - ゴールテンダーの保護

- i. いついかなる時も、スケーターが相手チームのゴールテンダーに接触することは許されない。そのためゴールテンダーには、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、接触と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テンダ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。ゴールテンダーが自チームのゴール・クリーズの外でプレーしている場合は、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テンダ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. ゴールテンダ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テンダーのグローブを、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、ゴールテンダ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. ゴールテンダーがポジションを取っている時、そのスティックは用具の一部と

見なされるため、ゴールテンダーの能力を阻害する方法で、そのスティックを引っかけたり持ち上げたりチェックしたりすることはできない。ただし、ゴールテンダーがスケーターのようにパックを扱うためにスティックを使用している場合は、このプレーヤーにスティック・チェックすることができる。

- vii. 自チームのゴール・クリーズの外にいるゴールテンダーは、パックをプレーしようとしている、または相手をボディ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 - ゴールテンダーとゴール・クリーズ

**概要** - ゴールテンダーのプレー能力は、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できるが、そうすることにはペナルティを科される、またはゴールを取り消される恐れがある。さらにアタッキング・スケーターからゴールテンダーに接触した場合には、それが直接だったにせよ、相手プレーヤーを倒してゴールテンダ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恐れがある。

- 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. ゴールテンダーにファウルをしたアタッキング・スケーターは、ゴールテンダーのプレーする能力に影響を与えたか否かに関係なく、またはパックがプレーされていたか否かに関係なく、ペナルティを科される。
- iii. ゴールテンダ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テンダーがゴール・クリーズに戻るのを妨害した、またはゴールテンダ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、ゴールテンダーと偶発的に接触し、ゴールテンダーがポジションを取るのを妨害してしまった時に、パックがゴール・ネットに入ってきたら、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 - ゴールテンダーとゴール・クリーズ/ゴールが与えられる場合

- i. パ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・クリーズ内にも、ゴールテンダーがセーブをする、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. パックがゴール・ネットに入った時にアタッキング・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、ゴールテンダーと接触していてもゴールが認められる。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った場合はその限りではない。
- 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テンダーと、どちらもパ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・クリーズの外において、ゴールテンダーの前で静止してゴールテンダーの視界を遮っていた時、接触しないままゴールが決まった場合、このゴールは認められる（ただし第 150 条 iii 項の違反がないことが条件である）。

### **第 186 条 - ゴールテンダーとゴール・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テンダーに接触したら、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テンダーに接触したら、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ーヤーを押して相手チームのゴールテンダ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テンダ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、ゴール・クリーズの外にいるゴールテンダーに偶発的に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 - ゴールテンダーの用具／一般**

#### **IIHF の『ゴールテンダー測定基準』も参照のこと。**

- i. すべての防具は、グローブ、フェイスマスク、ゴールテンダ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. ゴールテンダーのパッドの測定は、最初または 2 番目のインターバル、第 3 ピリオドの後延長ピリオドに入る時に限り、要求することができる。
- iii. スケートとスティックを除いて、ゴールテンダ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、ゴールテンダーがゴールを守る能力を不当に高める、またはゴールテンダーを「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テンダーに対して、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、ゴールテンダーは危険がなくなるよう、テープで留めるか、ユニフォームの下に安全にしまうものとする。この作業中、プレーヤーは氷上を去るよう要求され、このプレー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テンダ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／ゴールテンダー**

- 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なければならない。
- 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／ゴールテンダー**

- 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は、ゴールテンダーのショルダー・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いない。



- iv. 肩と鎖骨のプロテクターは左右両側とも、ゴールテンダーの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. ゴールテンダ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ー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／ゴールテンダー

- i. ゴールテンダーは、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. アンダー 18 カテゴリーのゴールテンダーは、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. ゴールテンダーは、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. 控えのゴールテンダーがインターミッション後にプレーヤーズ・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／ゴールテンダー

- 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、ひざ上でゴールテンダー・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. ひざのプロテクターは、「ファイブホール（股下）」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／ゴールテンダー

- i. 18 歳以下のすべてのゴールテンダーは、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／ゴールテンダー

- i. スケートの前面では、氷面とゴールテンダ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／ゴールテンダー

- i. ゴールテンダーのパンツは、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. ゴールテンダ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。平らな太ももプロテクターは認められない。

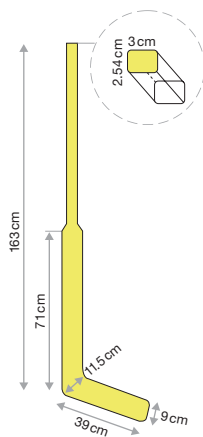
## 第 195 条 - スケート／ゴールテンダー

- i. ゴールテンダーのスケート靴は、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. ゴールテンダ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」をすることは許されない。

## 第 196 条 - スティック/ゴールテンダー

第 39 条「スティックテープ」も参照のこと。

- i. ゴールテンダーのスティックは、IIHF が承認した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. ゴールテンダ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いけない。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. ゴールテンダ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 39 cm、高さは最大 9 cm であるものとする。例外はヒール部分で、これは最大 11.5 cm である。ブレードの最大湾曲度は 1.5 cm である。



## 第 197 条 - ジャージ/ゴールテンダー

- i. ゴールテンダーのユニフォームは、IIHF のサプライヤが IIHF のガイドラインに従って製造する。このユニフォーム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. ユニフォームを両手首の部分で縛ることは、これによってユニフォームを引っ張って、脇の下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、ユニフォーム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. ゴールテンダーの両脚の間を隠すような長さのユニフォームは、違法である。
- v. 袖は、キャッチングおよびブロッカー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／ゴールテンダー**

- i. ゴールテンダーは、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／ゴールテンダー**

- i. ゴールテンダーは、チームメートとは違う色とデザインのフェイスマスクを装着することができる。
- ii. ゴールテンダーは、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／バックがゴールテンダーのフェイスマスクに当たった場合**

- i. プレー中にゴールテンダーがフェイスマスクにショットが当たった場合には、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. プレー中にゴールテンダーのフェイスマスクが外れ、その時にゴールテンダ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. プレー中にゴールテンダ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. プレー中にゴールテンダ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. バックがゴールテンダ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 - パックを前方に投げる行為 - ゴールテンダー

- i. ゴールテンダーがパ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. ゴールテンダーがパ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、エンド・ゾーンにある、パックを投げたゴールテンダ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. ゴールテンダーがパ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 - ゴールテンダーの交代

- i. ゴールテンダーがプレー中断中に何らかの理由でプレーヤーズ・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、そのゴールテンダーは交代しなければならない。ゴールテンダーは、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. ゴールテンダーのスティックが破損した、またはゴールテンダ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. ゴールテンダ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、プレーヤーズ・ベンチに戻ったゴールテンダーは、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. 氷上のゴールテンダーと交代するゴールテンダーは、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、プレー中の選手交代と同じ規則の適用を受ける。(第 88 条を参照)
- v. 交代で入るゴールテンダ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テンダーは、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、負傷したゴールテンダ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テンダーがプレーできなくなったら、プレーヤーズ・ベンチにいるスケーターにゴールテンダーの装備をさせて、ゴールテンダ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・ゴールテンダーは再び試合に出場することはできない。
- ix. 3人のゴールテンダ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名のゴールテンダーのうち 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 - 違法な交代／ゴールテンダー**

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

- i. ゴールテンダーが、スケーターの数を増やす目的で交代するためにプレーヤーズ・ベンチに向かった時に、交代が早すぎた場合には、違反したチームがパ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／ゴールテンダー**

- i. ゴールテンダーは、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テンダー**

- i. アイシングのシグナルが相手チームに向けてあった時に、ゴールテンダ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、パックの方向に動いた場合には、ゴールテンダーがゴール・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. パックが打たれてアイシングのシグナルが相手チームに向けて出された時に、ゴールテンダーが自チームのゴール・クリーズの外にいた場合に、ゴールテンダーがすぐにゴール・クリーズに戻れば、アイシングは有効である。
- iii. 第 205 条の ii 項のゴールテンダーが、ゴール・クリーズにすぐに戻ろうとしなかった場合は、アイシングはコールされない。
- iv. プレー中にゴールテンダーがプレーヤーズ・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相手チームに向けて出された場合、ゴールテンダーが

パックをプレーしようとして引き続きプレーヤーズ・ベンチに戻ろうとするか、またはパックをプレーしようとしてゴール・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. 第 205 条の iv 項のゴールテンダーが、パックを扱ったまたは扱おうとした場合は、アイシングはコールされない。

## 第 206 条 - タイムアウトとゴールテンダー

- i. 試合中、ゴールテンダーが自チームのプレーヤーズ・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 - ゴールテンダーのペナルティ/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テンダーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールテンダーは、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テンダーに科された追加のマイナー・ペナルティは、ペナルティを科するためにプレーが中断された時に氷上にいた、ゴールテンダーのチームの 1 人のスケーターのみで遂行される（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. ゴールテンダ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るためにプレーが中断さ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テンダーは、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スケーター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テンダーは（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、控えのゴールテンダ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、ゴールテンダー自身が遂行しなければならない。
- viii. ゴールテンダ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、ゴールテンダーが退場となった場合には、まず控えの

ゴールテンダーが交代する。スケーターがゴールテンダーの装備をして交代するのは、その控えのゴールテンダーと交代する時のみである。

- x. 1人のゴールテンダーが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しなければならない(ただし、このスケーター自身がペナルティを科されていないことが条件である)。
- xi. 1人のゴールテンダーが同時に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。どちらのスケーターも、キャプテンを通じてコーチが指名する。

**試合状況 1：**ゴールテンダーにミスコンダクト・ペナルティが科された。代替のスケーターがペナルティ・ボックスに入り、ペナルティを受けたが、ゴールテンダーが2回目のミスコンダクトをコールされた。このような状況では、結果的に、2回目のミスコンダクト・ペナルティが自動的なゲーム・ミスコンダクトになるため、ゴールテンダーが試合から退場することになる。ミスコンダクトを科されているスケーターはペナルティ・ボックスから出る。

**試合状況 2：**プレーヤーズ・ベンチにいたゴールテンダーが、プレーの進行中にペナルティを犯した場合、ペナルティを科するためにプレーを中断した時点で氷上にいた、同じチームのプレーヤーがペナルティを科される。コーチまたはチーム・オフィシャルは、キャプテンを通じて、このプレーヤーを指名する。

## 第 208 条 - ゴールテンダーのペナルティ/説明

- i. ゴールテンダーは、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。さらにゴールテンダーのポジション、ゴールテンダーの用具、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/ゴールテンダー

定義：ゴールテンダ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テンダーは、マイナー・ペナルティを科される。
- iv. ゴールテンダ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、この規則よりもファイティングの規則が優先される。

## 第 210 条 - ブロークン・スティック／ゴールテンダー

第 120 条 iii 項（「破損したスティック／プレー中 - 交換」）および第 128 条 v 項（「危険な用具／用具の危険な使い方」）も参照のこと。

定義：無傷ではない、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、違法であると見なされる。

- i. ゴールテンダーは、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テンダーは、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テンダーは、プレーヤーズ・ベンチまたは観客から投げられたスティックを受け取ることができない。手渡しされた氷上のチームメートのスティックを使うことができる。渡す際にスティックを投げた、放り上げた、氷上を滑らせた、シュートしたチームメートは、マイナー・ペナルティが科される。
- 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ーヤーズ・ベンチに戻り、その後ゴール・クリーズに戻ったゴールテンダーは、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. ゴールテンダーは、プレー中は自チームのプレーヤーズ・ベンチに戻ってスティックを交換することができる。
- v. ゴールテンダ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）プレーヤーズ・ベンチに座っている相手選手。（3）相手チームのプレーヤーズ・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テンダーが、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. ゴールテンダーは、スケーターのスティックを使ってもよい。（第 210 条 ii 項を参照）
- viii. ゴールテンダーは、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 - デンジャラス・イクイップメント／ゴールテンダー

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ない、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テンダーに対して、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、同じチームのプレーヤーが危険な用具の規則に違反した場合にミスコンタクト・ペナルティが科される。
- ii. ゴールテンダーの用具がピリオドの間に測定され、不正であることが判明した場合、ゴールテンダーにマイナー・ペナルティが科される。同じチームのいずれかのスケーターが、そのペナルティを受ける。

## 第 212 ～ 217 条 - ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー

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

### 第 212 条 - ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - 用具の調整

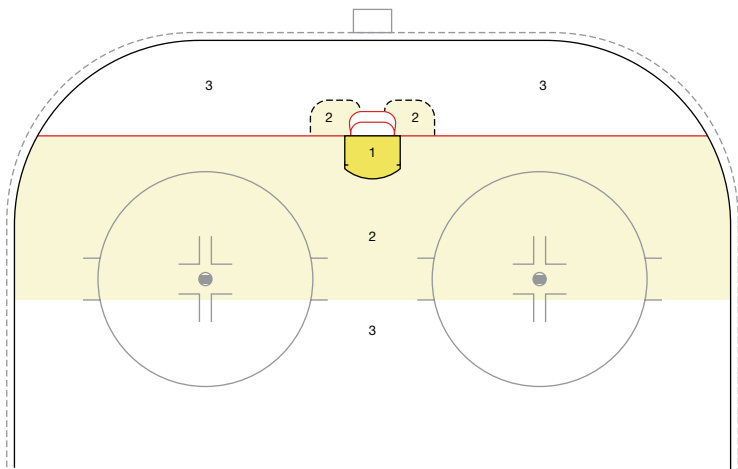
- i. 用具を修理または調整するためにプレーを中断させた、またはプレー開始を遅らせたゴールテンダーはマイナー・ペナルティを科される。

### 第 213 条 - ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - ゴールネットを動かす行為

- i. ゴールネットを通常的位置から故意に動かしたゴールテンダーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールテンダ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ネット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. ゴールテンダーがペナルティ・ショットまたはペナルティ・ショット・シュートアウトでゴールネットを通常的位置から動かした場合には、第 178 条 vii 項または第 178 条 viii 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 - ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - 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テンダーは、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・クリーズ

**2** ゴールテンダーは、プレッシャーをかけられてスティックで安全にプレーできない場合に限ってバックをフリーズすることができる。

**3** ゴールテンダーは、バックをフリーズすることができない。

## 第 215 条 - デイレイ・オブ・ゲーム/ゴールテンダー - プレー中断中にプレーヤーズ・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ーヤーズ・ベンチに行ったゴールテンダーは、マイナー・ペナルティを科される。

**試合状況 1:** ゴールが入った後、ゴールテンダーがセレブレーションのために味方のベンチに行く。このような状況では、ゴールテンダーが交代しない場合、このゴールテンダーに、デイレイ・オブ・ゲームによりベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

**試合状況 2:** デイレイド・ペナルティのとき、アドバンテージを得たチームのゴールテンダーが、控えスケーターと交代するために味方のベンチに向かってスケータリングしているが、ベンチに到着する前にプレーが中断した。このような状況で、このゴールテンダーがプレーヤーズ・ベンチに向かってスケータリングを続けた場合、オンアイス・オフィシャルが最初の違反に対して警告する。さらにもう一度このような違反が発生した場合、ゴールテンダーは、デイレイ・オブ・ゲームによりベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

## 第 216 条 - デイレイ・オブ・ゲーム/ゴールテンダー - 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テ

ンダーは、マイナー・ペナルティを科される。

## **第 217 条 - ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - パ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、パ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テンダーは、（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、パックがプレーされていた位置である。
- ii. ゴールテンダーは、セーブの結果、パックがデフレクションによって偶発的に保護ガラスを越えてしまってもペナルティを科されないが、セーブの際に故意にパックを競技エリアの外に打ち出した場合には、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、故意にパックを氷上の競技エリア外に打ち出したゴールテンダーは、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パックを落とす行為／ゴールテンダー**

定義：ゴールテンダーは、プレーを中断させるためにパ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、パ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テンダーは、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. パックが跳ね返ってゴールネットの上に乗った場合には、ゴールテンダーはパックをグローブで隠して、相手選手がパックでプレーするのを妨害することができる。

## **第 219 条 - ファイティング／ゴールテンダー**

定義：試合中、ホイッスルが鳴った後、または試合の流れの中で、プレーヤーのカンフロンテーションが長引いたときに相手プレーヤーを繰り返し殴るゴールテンダー。

- i. ブロッカー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テンダーは、マッチ・ペナルティを科される。
- ii. グローブまたは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テンダーは、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. ファイティングを始めたゴールテンダーは、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／ゴールテンダー**

定義：ゴールテンダーは、相手選手にプレッシャーをかけられている場合に限り、ゴール・クリーズでバックをフリーズすることができる。相手選手にプレッシャーをかけられておらず、安全にチームメートにパスできる時間がある場合には、ゴールテンダーにはそうする義務がある。

- i. 相手選手にプレッシャーをかけられている場合を除いて、3秒を超えてバックを保持していたゴールテンダーはマイナー・ペナルティを科される。
- ii. 相手選手にプレッシャーをかけられていないのに、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テンダーは、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／ゴールテンダー**

定義：ゴール・クリーズの外にいるゴールテンダーは、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. バックがゴールラインの後ろ(ゴールポストの間は除く)、またはハッシュ・マークを越えている場合に、ゴール・クリーズの外にいるゴールテンダーが、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、相手選手にプレッシャーをかけられているか否かに関係なく、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールラインと、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身体の下に入れたゴールテンダーは、相手プレイヤーのプレッシャーがあり、バックをスティックで安全に処理できない場合を除いて、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／ゴールテンダー**

定義：ゴールテンダーは、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いたり、雪を積んだり、その他の障害物を置いたりすることはできない。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テンダーの責任である。

- 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テンダーは、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。

- ii. ゴールテンダーが、氷上にいない時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いたり、雪を積んだり、その他の障害物を置いたりしてパックがゴール・ネットに入るのを妨害した場合、相手チームにゴールが与えられる。

## 第 223 条 - プレー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／ゴールテンダー

定義：プレーヤーのカンフロンテーションの際に、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あれば、ゴールテンダーはゴール・クリーズに留まっていなければならない。

- i. ゴールテンダーが、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・クリーズの近くを離れた場合には、マイナー・ペナルティを科される。
- ii. ゴールネットの裏でパックをプレーする、またはプレーヤーズ・ベンチに行くなどでゴール・クリーズの外にいたゴールテンダーがプレー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. プレーヤーのカンフロンテーションが自チームのゴール・クリーズ内で起こった場合、ゴールテンダーはゴール・クリーズを離れなければならないが、それについてペナルティを科されることはない。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、またはプレー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。

**試合状況 1：**いさかいが起こったとき、ゴールテンダーがゴール・クリーズの近辺を離れて、最初にファイティングに介入した。このような状況では、このゴールテンダーに（クリーズを離れたことについて）マイナー・ペナルティが科され、その他に（いさかいに参加した 3 番目のプレーヤーとして）ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

**試合状況 2：**アタッキング・ゾーンでのカンフロンテーションの間、ディフェンディング・ゾーンのゴールテンダーが自軍のプレーヤーズ・ベンチに行き、自陣のセンター・アイス・レッド・ラインにとどまる。このような状況では、このゴールテンダーにマイナー・ペナルティが科される。

## 第 224 条 - トゥー・メニー・メン／ゴールテンダー

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

- i. ゴールテンダーには、スケーターと同様にトゥー・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. プレー中はいついかなる時も、1 チームの 2 人のゴールテンダーが同時に氷上にはいてはならない。ただし、ゴールテンダーを別のゴールテンダーと「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／ゴールテンダーによるファウル

- 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テンダ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. ゴールテンダ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. ゴールテンダーが、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、レフェリーは相手チームにペナルティ・ショットを与える。
- iv. 控えのゴールテンダーが、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テンダ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／ゴールテンダーによるファウル

第 177 条 v 項（「ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ」）も参照のこと。

- i. ペナルティ・ショットの最中にゴールテンダ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 vii 項および第 178 条 viii 項を参照）。
- ii. ペナルティ・ショットの間に、ゴールテンダ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・ショットの間に、ゴールテンダーがスティックをパックまたはパック・キャリアに向けて投げた場合には、相手チームにゴールが与えられる。

## 付録 1 – スコアクロックのペナルティ – 具体的な状況

### ショートハンド・チームに対するゴール

1. A6 – 2分、3:00 時点                      B11 – 2分、3:00 時点  
    A9 – 2分、3:30 時点                      B    ゴール、4:00 時点

–3:00 時点で、両チームは 4 対 4 でプレーする。  
–3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 4 (B) でプレーする。  
–4:00 時点で、A9 が復帰する。

---

2.    B11 – 2分、3:00 時点  
    A6 – 2分、3:30 時点  
    A9 – 2分、4:00 時点                      B    ゴール、4:30 時点

–4:30 時点で、A6 が復帰する。

---

3. A6 – 2分、3:00 時点                      B11 – 2分、3:00 時点  
    A9 – 5分 + GM、3:30 時点                      B    ゴール、4:00 時点

–3:00 時点で、両チームは 4 対 4 でプレーする。  
–3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 4 (B) でプレーする。  
–A9 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために  
    に代わり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。  
–4:00 時点で、どのスケーターも復帰しない。

---

4. A6 – 5分 + GM、3:00 時点                      B11 – 2分、3:00 時点  
    A9 – 2分、3:30 時点                      B    ゴール、4:00 時点

–3:00 時点で、両チームは 4 対 4 でプレーする。  
–A6 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために  
    に代わり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。  
–3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 4 (B) でプレーする。  
–4:00 時点で、A9 が復帰する。

---

5. A6 – 5分 + GM、3:00 時点                      B11 – 2分、3:00 時点  
    A9 – 2分、3:00 時点                      B    ゴール、4:00 時点

–3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。  
–A6 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために  
    に代わり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。



-4:00 時点で、どのスケーターも復帰しない。

---

6. A6 - 2 + 5 分 + GM、4:00 時点

A9 - 2 分、8:00 時点

B ゴール、9:15 時点

-A6 が試合から退場するため、A チームは、A6 のペナルティを遂行するために  
代わり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。

-A9 へのマイナーが最初に適用されたマイナーだったため、9:15 時点で A9 が  
復帰する。

---

7. A6 - 2 + 5 分 + GM、4:00 時点

A9 - 2 分、9:10 時点

B ゴール、9:15 時点

-A6 が試合から退場するため、A チームは、A6 のペナルティを遂行するために  
代わり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。

-A6 へのマイナーが最初に遂行されたマイナーだったため、9:15 時点で A6 の  
代わりのスケーターが復帰する。

---

8. A7 - 5 分 + GM、3:00 時点

A11 - 5 分 + GM、3:10 時点

A12 - 2 分、4:00 時点

B ゴール、4:30 時点

-A7 および A11 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂  
行するため、A7 および A11 の代わり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。

-この時点では A12 に対するマイナーが遂行されていないため、どのスケーター  
も復帰しない。

---

9. A4 - 2 分、10:00 時点

A7 - 2 分、10:30 時点

B8 - 2 分、11:00 時点

A9 - 2 分、11:00 時点

B ゴール、12:10 時点

-11:00 時点で、B8 と A9 に対するマイナーが相殺されるため、両チームは 3 (A)  
対 5 (B) でプレーする。

-12:00 時点で A4 が氷上に復帰し、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレー、A7  
へのマイナーのみがスコアブックに表示されるペナルティとなる。

-12:10 の時点で A7 が復帰する。

---

10. A9 - 5 分 + GM、3:00 時点

B11 - 2 + 2 分、3:30 時点

A6 - 2分、3:30 時点

B ゴール、4:30 時点

- A9 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために代替り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。
- 3:30 時点で、両チームは 4 対 4 でプレーする。
- 3:30 時点で A6 のマイナーと B11 のマイナーが相殺される。
- B チームは B11 の残りのマイナーを遂行するため、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。
- 4:30 時点でどのスケーターも復帰しない。
- 7:30 以降の最初の中断時に B11 が復帰する。

---

11. A6 - 5分 + GM、3:00 時点

B11 - 5分 + GM、3:30 時点

A9 - 2分、3:30 時点

B ゴール、4:00 時点

- A6 および B11 が試合から退場するため、A チームおよび B チームは A6 および B11 の代替りのスケーターを 5 分間ペナルティ・ボックスに入れなければならない。
- 3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 4 (B) でプレーする。
- A9 のマイナーと B11 のメジャーは相殺されない。
- 4:00 時点で A9 が復帰する。

---

12. A7 - 2 + 2分、12:00 時点

B3 - 2分、12:00 時点

A9 - 2分、13:15 時点

B ゴール、13:30 時点

- 12:00 時点で、A チームは、A7 の 1 つのマイナーを遂行するために代替り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。
- A7 の 1 つのマイナーと B3 のマイナーが相殺される。
- 13:30 時点で、B チームのゴールにより、A7 の代替りのスケーターが復帰する。
- 15:30 以降の最初の中断時に A7 が復帰する。

---

13. A7 - 2分、3:30 時点

B11 - 2分、3:30 時点

B14 - 5分 + GM、3:30 時点

B19 - 2分、3:30 時点

A、ゴール、4:00 時点

- B14 が試合から退場するため、B チームは、5 分間のペナルティを遂行するために、代替り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。
- 3:30 時点で、A7 のマイナーが B11 または B19 のいずれか (キャプテンが選択) で相殺されるため、両チームは 5 (A) 対 3 (B) でプレーする。
- 4:00 時点で B11 または B19 のどちらかが復帰する。

14. A6 - 5分 + GM、3:00 時点

B11 - 2分、3:30 時点

A9 - 2分、3:30 時点

B ゴール、4:00 時点

-A6 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために、  
代わり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。

-3:30 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-A9 のマイナーと B11 のマイナーが相殺される。

-4:00 時点で、A6 の代わりのスケーターがメジャー・ペナルティを遂行するた  
め、どのスケーターも復帰しない。

-5:30 以降の最初の中断時に A9 および B11 が復帰する。

---

15. A8 - 2 + 2分、3:00 時点

A9 - 2分、4:00 時点

B ゴール、4:30 時点

B ゴール、5:30 時点

-4:30 時点で、A8 の最初のマイナーがキャンセルされ、両チームは 3 (A) 対 5 (B)  
でプレーする。

-5:30 時点で、A9 のマイナーがキャンセルされ、両チームは 4 (A) 対 5 (B)  
でプレーする。

### ディレイド・ペナルティの際のゴール

1. A15 - 2分、3:00 時点

A23 - 2 + 2分

(3:00以降にディレイド・ペナルティ)

B ゴール、4:00 時点

-4:00 時点で A15 が復帰する。

-4:00 時点で、A23 に出されたディレイド・ダブル・マイナー・ペナルティが  
科される。

---

2. A15 - 2分、3:00 時点

B 12 - 2分、3:30 時点

A23 - 2分

(3:30以降にディレイド・ペナルティ)

B ゴール、4:10 時点

-どのスケーターも復帰しない。

-A チームがショートハンドでなかったため、A23 にシグナルが出されたペナル  
ティは、B チームのゴールによって無効になる。

---

3. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、4:00 時点  
B12 - 2分、3:30 時点  
B ゴール、4:30 時点

-4:30 時点で A15 が復帰する (マイナー・ペナルティで遂行すべき時間が最小だったため)。

---

4. A15 - 5分 + GM、3:00 時点  
A23 - 2分、3:30 時点  
B12 - 2分、4:00 時点  
B ゴール、4:30 時点

-マイナー・ペナルティでチームがショートハンドだったため、4:30 時点で A23 が復帰する。

---

5. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、3:15 時点  
B12 - 2分、3:00 時点  
B ゴール、4:30 時点

-A23 へのマイナー・ペナルティでチームがショートハンドだったため、4:30 時点で A23 が復帰する。

---

6. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、4:00 時点  
A、ゴール、4:30 時点  
B12 - 2分、3:30 時点  
B3 - 2分  
(4:00 以降にディレイド・ペナルティ)

-B12 へのペナルティで B チームがショートハンドにならないため、B3 へのディレイド・ペナルティがゴールによって無効になる。

---

7. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、4:00 時点  
A6 - 2分  
(4:00以降にディレイド・ペナルティ)  
B12 - 2分、3:30 時点  
B ゴール、4:30 時点

-4:30 時点で A15 が復帰する。  
-4:30 時点で、A6 へのディレイド・ペナルティが開始する。

---

8. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、4:00 時点  
B12 - 2分、3:30 時点

B ゴール、5:00 時点

-5:00 時点で、A15 のマイナー・ペナルティが終わるため、A15 が復帰する。  
-ゴールの時点で、両チームは同じ戦力になっている。

---

9. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 2分、3:30 時点

B12 - 2分、4:00 時点  
B ゴール、4:30 時点

-4:30 時点で A15 が復帰する。

---

10. A15 - 2分、3:30 時点  
A23 - 5分+ GM、4:00 時点

B12 - 2分、3:00 時点  
B ゴール、4:30 時点

-4:30 時点で A15 が復帰する。

---

11. A15 - 5分+ GM、3:00 時点  
A23 - 2分、4:00 時点

B12 - 5分+ GM、3:30 時点  
B ゴール、4:30 時点

-マイナー・ペナルティで A チームがショートハンドだったため、4:30 時点で A23 が復帰する。

---

12. A15 - 2分、3:00 時点  
A23 - 5分+ GM、3:30 時点  
A6 - 2分  
(3:30以降にディレイド・ペナルティ)

B12 - 2分、3:00  
B ゴール、4:30 時点

-A チームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドにならないことから、A6 に対するペナルティは科されない (メジャー・ペナルティまたはマッチ・ペナルティの場合はその限りではない)。

### 同時のマイナー・ペナルティ

1. A6 - 2分、3:00 時点

B11 - 2分、3:00 時点

-両チームは 4 対 4 でプレーする。

---

2. A6 - 2 + 2分、3:00 時点                      B11 - 2分、3:00 時点

-B11 に対するマイナーと A6 に対する 1つのマイナーが相殺されるため、3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。  
-A チームは、A6 の代わりに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。

---

3. A6 - 2分、3:00 時点  
A9 - 2分、3:30 時点                      B11 - 2分、3:30 時点

-3:30 時点で、A9 と B11 に対するマイナーが相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

---

4. A6 - 2分、3:00 時点    B11 - 2分、3:30 時点  
A9 - 2分、3:30 時点  
A7 - 2分、3:30 時点

-3:30 時点で、B11 のペナルティが A9 または A7 のいずれか (キャプテンが選択) で相殺されるため、両チームは 3 (A) 対 5 (B) でプレーする。

---

5. A6 - 2分、3:00 時点  
A9 - 2分、3:15 時点                      B12 - 2 + 10分、3:15 時点

-3:15 時点で、A9 と B12 に対するマイナーが相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

---

6. A6 - 2分、3:00 時点    B12 - 2 + 2分、4:00 時点  
A9 - 2 + 2分、4:00 時点

-4:00 時点で、A9 と B12 のダブル・マイナーが相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

---

7. A6 - 2分、3:00 時点    B11 - 2分、3:00 時点  
A9 - 2分、3:00 時点

-3:00 時点で、B11 の 1つのマイナーが A6 または A9 のいずれか (キャプテンが選択) のマイナーで相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

---

8. A6 - 2分、3:00 時点    B11 - 2 + 2分、3:30 時点  
A9 - 2分、3:30 時点

- 3:30 時点で、A9 に対するマイナーが B11 に対するマイナーで相殺されるため、両チームは 4 対 4 でプレーする。  
-B チームは、B11 の 1 つのマイナーを遂行するために、代わり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。
- 

9. A6 - 2 + 10 分、3:00 時点      B11 - 2 + 10 分、3:00 時点

- 両チームは 4 対 4 でプレーする。  
-A チームおよび B チームは、5:00 時点で氷上に復帰する代わり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。  
-15:00 以降の最初の中断時に A6 および B11 が氷上に復帰する。
- 

10. A6 - 2 分、9:00 時点

A9 - 2 分、9:20 時点

B4 - 2 分、9:20 時点

A8 - 2 分、9:20 時点

B7 - 2 分、9:20 時点

- 9:20 時点で、A9 と A8、B4 と B7 のマイナーがすべて相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 

11. A6 - 2 + 2 分、3:00 時点

A9 - 2 + 2 分、3:00 時点

B11 - 2 + 2 分、3:00 時点

- 3:00 時点で、B11 に対するダブル・マイナーが A6 または A9 のいずれか (キャプテンが選択) で相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 

12. A6 - 2 分、3:00 時点

A9 - 2 + 2 分、3:00 時点

B11 - 2 + 2 分、3:00 時点

- 3:00 時点で、A9 と B11 に対するダブル・マイナーが相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 

13. A6 - 2 分、3:00 時点

A9 - 2 分、3:00 時点

A7 - 2 + 2 分、3:00 時点

B11 - 2 + 2 分、3:00 時点

B12 - 2 分、3:00 時点

- 3:00 時点で、A7 と B11 のダブル・マイナーが相殺され、B12 のマイナーが A6 または A9 のいずれか (キャプテンが選択) のマイナーで相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 

14. A6 - 2 分、3:00 時点

A9 - 2 + 2 分、3:00 時点

A7 - 2 + 2 分、3:00 時点

B11 - 2 + 2 + 2 分、3:00 時点

B12 - 2 分、3:00 時点

-3:00時点で、B11とB12に対するマイナーがA9とA7に対するマイナーで相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

---

15. A6 - 2分、3:00時点	B11 - 2 + 2分、3:00時点
A9 - 2 + 2 + 2分、3:00時点	B12 - 2 + 2分、3:00時点
A7 - 2分、3:00時点	

-3:00時点で、B11とB12に対するマイナーがA9とA6またはA7のいずれか(キャプテンが選択)に対するマイナーで相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

---

16. A6 - 2分、3:00時点	B11 - 2 + 2 + 2分、3:00時点
A9 - 2 + 2分、3:00時点	B12 - 2 + 2分、3:00時点
A7 - 2 + 2分、3:00時点	

-3:00時点で、両チームのすべてのマイナー(Aチームに対する5つのマイナーとBチームに対する5つのマイナー)が相殺されるため、両チームは5対5でプレーする。

---

17. A6 - 2分、3:00時点	B8 - 2分、3:00時点
A3 - 2 + 2分、3:00時点	B9 - 2分、3:00時点
A5 - 2分、3:00時点	B7 - 2分、3:00時点

-3:00時点で、Bチームの3つのマイナーがA3のダブル・マイナーとA6またはA5のいずれか(キャプテンが選択)の1つのマイナーで相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

---

18. A5 - 2分、3:00時点	B8 - 2分、3:00時点
A6 - 2 + 2分、3:00時点	B9 - 2分、3:00時点
A7 - 2分、3:00時点	

-3:00時点で、A5とA7に対するマイナーがB8とB9に対するマイナーで相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

---

19. A5 - 2 + 2分、3:00時点	B8 - 2 + 2分、3:00時点
A6 - 2分、3:00時点	B9 - 2 + 2分、3:00時点
A7 - 2 + 2 + 2分、3:00時点	

-3:00時点で、B8とB9に対するマイナーがA7とA6に対するマイナーで相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

---

20. A6 - 2分、3:00時点	B11 - 2 + 2分、3:00時点
A9 - 2分、3:00時点	

-B11に対するダブル・マイナーがA6およびA9に対するマイナーで相殺される



ため、両チームは5対5でプレーする。

---

21. A6 - 2分、3:00 時点                      B8 - 2分、3:00 時点  
    A9 - 2分、3:00 時点                      B7 - 2分、3:00 時点

-3:00 時点で、4つのすべてのマイナーが相殺されるため、両チームは5対5でプレーする。

---

22. A6 - 2 + 2分、3:00 時点                      B8 - 2 + 2分、3:00 時点

-3:00 時点で、4つのすべてのマイナーが相殺されるため、両チームは5対5でプレーする。

---

23. A6 - 2 + 10分、3:00 時点                      B11 - 2分、3:00 時点  
    A9 - 2 + 2分、3:00 時点

-A6 および B11 のマイナーが相殺されるため、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

-A チームは4分間 (A9 ダブル・マイナーの間) ショートハンドになる。

-7:00 の時点で A9 が復帰する。

-15:00 以降の最初のプレー中断時に A6 が復帰し、5:00 以降の最初のプレー中断時に B11 が復帰する。

---

24. A6 - ペナルティ・ショット、3:00 時点  
    A9 - 2分、3:00 時点                      B11 - 2分、3:00 時点

-A9 と B11 のマイナーが相殺されるため、両チームは4対4でプレーする。

---

25. A15 - 2分、4:00 時点    B10 - 2分、4:20 時点  
    A18 - 2分、4:30 時点  
    A77 - 2 + 2分、5:00 時点    B21 - 2分、5:00 時点

-4:20 時点で、両チームは4対4でプレーする。

-4:30 時点で、両チームは3(A)対4(B)でプレーする。

-5:00 時点で、両チームは3(A)対4(B)でプレーする。

-5:00 時点で B21 のマイナーが A77 のマイナーと相殺される。

-A チームは代替り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。

-6:00 時点で、A77 の代替りのスケーターのマイナー・ペナルティが始まるが、A15 はペナルティ終了後最初の中断時までペナルティ・ボックスにそのまま残らなければならない、両チームは3(A)対4(B)でプレーする。

-10:00 以降の最初の中断時に A77 がペナルティ・ボックスを出る。

-7:00 以降の最初の中断時に B21 がペナルティ・ボックスを出る。

---

26. A6 - 2分、3:00 時点

A7 - 2分、3:30 時点

B9 - 2分+ GM、3:30 時点

-3:00 時点で、両チームは4 (A) 対5 (B) でプレーする。

-3:30 時点で、両チームは4 (A) 対5 (B) でプレーする。

-B9 は試合から退場するが、A7 および B9 のペナルティがスコアブックに表示されない (同時のペナルティ) ため、B チームは、B9 の代わりにスクーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

### 同時のメジャー・ペナルティ

1. A3 - 5分+ GM、3:00 時点

B8 - 5分+ GM、3:00 時点

-3:00 時点で、両チームは5 対5 でプレーする。

-A3 および B8 が試合から退場し、2 つのメジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代わりにスクーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

2. A1 (ゴールテンダー) -

5分+ GM、3:00 時点

B8 - 5分+ GM、3:00 時点

-3:00 時点で、両チームは5 対5 でプレーする。

-A1 および B8 が試合から退場し、2 つのメジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代わりにスクーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

### マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの同時発生

1. A6 - 2分、3:00 時点

B14 - 5分+ GM、3:30 時点

A9 - 5分+ GM、3:30 時点

-3:30 時点で、A9 と B14 に対するメジャー+ GM が相殺されるため、両チームは4 (A) 対5 (B) でプレーする。

-A9 および B14 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代わりにスクーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

2. A6 - 2分、3:00 時点

B19 - 2 + 5分

+ GM、4:00 時点

A7 - 2 + 5分+ GM、4:00 時点

-4:00 時点で、A7 と B19 のマイナー+メジャー+ GM が相殺されるため、両チームは4 (A) 対5 (B) でプレーする。

-A7 および B19 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代わりにスクーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

3. A6 - 2分、3:00 時点

B11 - 2分、4:00 時点  
B19 - 5分+ GM、4:00 時点

A5 - 2分と A7 - 5分+ GM  
A7 - 5分+ GM、4:00 時点

- 4:00 時点で、A5 と B11 のマイナー、A7 と B19 のメジャー+ GM がすべて相殺されるため、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- A7 および B19 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

---

4. A3 - 2 + 2分、3:00 時点      B8 - 2 + 5分+ GM、3:00 時点

- 3:00 時点で、両チームは 4 対 4 でプレー (各チームの 1 つのマイナーが相殺されるため)。
- 5:00 時点で A3 の代替りのスケーターが復帰する。
- B8 が試合から退場し、8:00 の時点で代替りのスケーターが復帰する。

---

5. A3 - 2 + 2分、3:00 時点      B8 - 2 + 5分+ GM、3:00 時点  
A5 - 2分、3:00 時点      B9 - 5分+ GM、3:00 時点  
A7 - 5分+ GM、3:00 時点

- 3:00 時点で、両チームは 4 対 4 でプレー (A7 のメジャー+ GM と A5 のマイナーが、B8 のペナルティで相殺されるため)。
- A7、B8、B9 が試合から退場する。
- B9 の代替りのスケーターが 5 分間のペナルティを遂行しなければならない。
- 8:00 時点で B9 の代替りのスケーターが復帰する。

---

6. A7 - 2分、4:00 時点      B4 - 5分+ GM、5:00 時点  
A9 - 5分+ GM、5:00 時点  
A8 - 2分、5:10 時点      B3 - 2分、5:10 時点  
A4 - 2分、5:10 時点      B7 - 2分、5:10 時点

- 5:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレー (A9 と B4 のメジャー+ GM が相殺されるため)。
- 5:10 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレー (4 つのすべてのマイナーが相殺されるため)。
- A9 および B4 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

---

7. A3 - 2 + 5分+ GM、3:00 時点      B8 - 2 + 5分+ GM、3:00 時点

- 3:00 時点で、両チームは 5 対 5 でプレー (すべてのペナルティが相殺されるため)。
- A3 および B8 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チー

ムは代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

---

8. A3 - 2分、3:00 時点                      B8 - 2分、3:00 時点  
A7 - 5分+ GM、3:00 時点                      B9 - 5分+ GM、3:00 時点

-3:00 時点で、両チームは 5 対 5 でプレー（すべてのペナルティが相殺されるため）。

-A7 および B9 が試合から退場し、メジャー・ペナルティが相殺されるため、両チームは代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

---

9. A6 - 5分+ GM、3:00 時点                      B11 - 2分、3:00 時点  
A9 - 2分、3:00 時点

-3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレー (A9 と B11 に対するマイナーが相殺されるため)。

-A チームは、試合から退場する A6 の 5 分間のペナルティを遂行するために、代替り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。

### メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティの同時発生

1. A6 - 5分+ GM、3:00 時点                      B7 - マッチ・ペナルティ、3:00 時点

-両チームは 5 対 5 でプレーし、代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

---

2. A6 - マッチ・ペナルティ、3:00 時点                      B7 - マッチ・ペナルティ、3:00 時点

-両チームは 5 対 5 でプレーし、代替りのスケーターをペナルティ・ボックスに入れる必要はない。

### ディレイド・ペナルティ

1. A6 - 2 + 2 + 10 分、13:00 時点  
A6 - 2 分、20:00 時点 (ピリオド終了)

-ピリオド終了時に科されたマイナーは次のピリオドの開始時に適用され、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-ミスコンダクトは、マイナーが終わった 2:00 の時点から再開。

-A6 は、9:00 以降の最初の中断時に氷上に復帰する。

-A チームは、ピリオドの開始時に、マイナーを遂行するため代替り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、そのスケーターは 2:00 時点で氷上に復帰できる。

---

2. プレーの中断中に次のペナルティがAチームに科される。

A4 - 2分

A5 - 2分

A6 - 2 + 2分

A7 - 5分 + GM

-A7が試合から退場する。

-A7のメジャー・ペナルティが、(代わりのスケーターによって)遂行される最後のペナルティになる。

-他の3人のスケーターがペナルティを遂行する順番は、たとえあるスケーターがダブル・マイナー・ペナルティを受けていても、キャプテンの選択で決められる。

---

3. A6 - 2分、3:00時点

B7 - 2 + 2分、3:00時点

B7 - 2分、3:30時点

(ペナルティ・ボックスに入っている間)

-3:00時点で、両チームは5(A)対4(B)でプレーする。

-Bチームは、B7の残りのマイナーを遂行するため、代わり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。

-3:30時点で、(B7に対するマイナー(3:30時点でペナルティ・ボックスに入っている間に科されたもの)が代わりのスケーターのペナルティ時間に追加されるため)両チームは5(A)対4(B)でプレーする。

-Bチームの代わりのスケーターには4分のペナルティが与えられ、7:00時点で氷上に復帰できる。

-Aチームがゴールを入れられない場合、両チームは7:00まで5(A)対4(B)でプレーする。

-B7が3つのペナルティに対する全時間(6分)を消費したら、9:00以降の最初の中断時に復帰できる。

---

4. A7 - 2 + 2分、3:00時点

A8 - 2分、3:00時点

A9 - 2分(ベンチ・マイナー)、3:00時点

-3:00時点で、両チームは3(A)対5(B)でプレーする。

-3:00時点で、A8とA9にマイナー・ペナルティが科される(クロックに表示される)。

-5:00時点で、A7が2つのマイナー・ペナルティを遂行し始める。

-5:00時点で、両チームは4(A)対5(B)でプレーする。

-5:00時点で、A8またはA9のいずれか(キャプテンが選択)が氷上に復帰する。

---

5. A6 - 5分 + GM、3:00時点

A8(A6の代わりのスケーター) - 2分、3:30時点

(ペナルティ・ボックスに入っている間)

A8(A6の代わりのスケーター) - 10分、4:00時点

(ペナルティ・ボックスに入っている間)

- A6 が試合から退場するため、A チームは、5 分間のペナルティを遂行するために、代わり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。
- 3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 3:30 時点で、ペナルティ・ボックスに入っている間に A8 に追加のマイナー・ペナルティが科される。その後、両チームはそのまま 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- A8 のマイナー・ペナルティは、5 分間のペナルティが遂行された後、8:00 時点で開始する (ディレイド・ペナルティ)。
- 4:00 時点で、ペナルティ・ボックスに入っている間に A8 にミスコンダクト・ペナルティが科される。その後、両チームはそのまま 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
- 4:00 時点で、A チームは、(3:30 時点に)A8 に与えられたマイナー・ペナルティを遂行するため、別の代わり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。
- A8 のミスコンダクト・ペナルティは、10:00 時点で開始する (ディレイド・ペナルティ)。
- それ以上のペナルティが A チームに科されずゴールもない場合、10:00 時点で 5 分のペナルティが遂行され、両チームは 5 対 5 でプレーする。

## ゴールテンダーのペナルティ

1. A1 (ゴールテンダー) 2 + 10 分、3:00 時点  
A1 (ゴールテンダー) 2 + 10 分、3:30 時点
  - 3:00 時点で、A チームが、ゴールテンダーのペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいた氷上にいた 2 人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。1 人が 2 分、もう 1 人が 12 分になる。
  - 3:30 時点で、A チームが、ゴールテンダーの 2 番目のマイナー・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいたもう 1 人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。
  - 2 番目のミスコンダクト・ペナルティのために、A1 に自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、3:00 時点で 2 + 10 分のペナルティが科されたスケーターは、ペナルティ・ボックスから出ることができる。
  - 3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 5 (B) でプレーする。
  - ゴールテンダーの 2 番目のマイナーは、3.30 時点で始まる。
  - (ゴールがなければ) 5.00 時点で、ゴールテンダーの最初のマイナー・ペナルティを遂行したスケーターが氷上に復帰できる。

---

2. A30 (ゴールテンダー) 2 分、3:00 時点  
A30 (ゴールテンダー) 2 分、3:30 時点
  - 3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。
  - A チームが、最初のマイナー・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいた 1 人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。
  - 3:30 時点で、A チームが、2 番目のマイナー・ペナルティを遂行するため、ゲー

ム中断時に氷上にいたもう 1 人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。

-3:30 時点で、両チームは 3 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-(ゴールがなければ) 5.00 時点で、最初のマイナー・ペナルティを遂行したスケーターが氷上に復帰できる。

---

3. A30 (ゴールテンダー) 2 分、3:00 時点

A30 (ゴールテンダー) 10 分、3:30 時点

-3:00 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-A チームが、マイナー・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいた 1 人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。

-3:30 時点で、A チームが、ミスコンダクト・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいたもう 1 人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。

-3:30 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-2 番目のペナルティ (ミスコンダクト) は、3:30 時点で始まる。

-(ゴールがなければ) 5.00 時点で、マイナー・ペナルティを遂行したスケーターが復帰できる。

-ミスコンダクト・ペナルティを遂行したスケーターが、13.30 以降の最初の中断時に氷上に復帰できる。

---

4. A30 (ゴールテンダー) 10 分、3:00 時点

A30 (ゴールテンダー) 2 分、3:30 時点

-3:00 時点で、両チームは 5 対 5 でプレーする。

-A チームが、ミスコンダクト・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいた 1 人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。

-3:30 時点で、A チームが、マイナー・ペナルティを遂行するため、ゲーム中断時に氷上にいたもう 1 人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。

-3:30 時点で、両チームは 4 (A) 対 5 (B) でプレーする。

-マイナー・ペナルティは、3:30 時点で始まる。

-(ゴールがなければ) 5.30 時点で、マイナー・ペナルティを遂行したスケーターが復帰する。

-ミスコンダクト・ペナルティを遂行したスケーターが、13.00 以降の最初の中断時に氷上に復帰する。

---

## 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**  
胸の前で両手で「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 184 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・ペナルティの適用**

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**

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・  
トゥ・ザ・ヘッド・アンド・ネック**  
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 - クロスチェッキング**  
**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 135 条と第 217 条 - デイレイ・オブ・ゲーム**

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 - ホールドイング**

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

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

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。



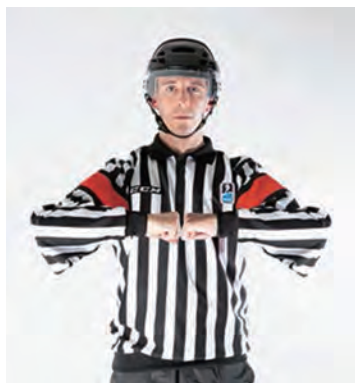
**第 149 条～ 150 条 - インターフェアランス**

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 152 条 - ニーイング**

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 153 条 - レイトヒット**

両手のこぶしを握って、胸の前で合わせる。



**第 158 条 - ラッフイング**

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・ハイステッキング・ザ・バック」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。



## レフェリーのシグナル（女子）



**第 170 条** - ペナルティ・ショット  
頭上で両腕をクロスさせる。



**第 169 条** - イリーガル・ヒット（女子）  
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 - デイレイド・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。デイレイド・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／具体例	66
アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシン	65
アイシングとゴールテンダー	205
アイシングのコールでの選手交代	93
相手チームのプレーヤーズ・ベンチへの違法なアクセス	89
アビューズ・オブ・オフィシャル	116
アンスポーツマンライク・コンダクト	168
違法な交代／ゴールテンダー	203
イリーガル・スティック - スティックの計測	147
イリーガルヒット (女子)	169
インジャード・スケーター・リフュージング・トゥ・リーブ・ジ・アイス	148
インターフェアランス	149
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・スペクテーターズ	140
延長のペナルティ	115
延長ピリオド	62
オフサイド	78
オフサイド後のフェイスオフの位置	80
オフサイドの具体例	79
オンアイス・オフィシャル	2
オンアイス・オフィシャルの負傷	86
オンサイド	81
<b>【カ】</b>	
科されるペナルティ - 細則	101
観客による妨害	64
顔面の保護とマウスガード	31
管理機関としての国際アイスホッケー連盟 (IIHF)	1

索引	条項
危険な用具	29
キッキング	151
キャプテンとキャプテン代行	28
首とのどのプロテクター	35
首とのどのプロテクター／ゴールテンダー	192
クリッピング	125
クロージング・ハンド・オン・バック	126
クロスチェック	127
グローブ	33
蛍光素材	32
故意のオフサイド	84
ゴールが認められる場合	94
ゴール・クリーズ外でのバックの保持／ゴールテンダー	221
ゴール・クリーズでのバックの保持／ゴールテンダー	220
ゴール／ゴールフレームを動かした場合	98
ゴールテンダーとゴール・クリーズ	184
ゴールテンダーとゴール・クリーズ／ゴールが与えられる場合	185
ゴールテンダーとゴール・クリーズ／ゴールが認められない場合	186
ゴールテンダーのウォームアップ	181
ゴールテンダーのキャプテンまたはキャプテン代行	182
ゴールテンダーの交代	202
ゴールテンダーのペナルティ／概要	207
ゴールテンダーのペナルティ／説明	208
ゴールテンダーの保護	183
ゴールテンダーの用具／一般	187
ゴールテンダーへのインターフェアランス	150
ゴールとゴール・クリーズの関係	95
ゴールの取り消し／プレー中	97
ゴールの授与	179

索引	条項
ゴールの授与／ゴールテンダーによるファウル	226
ゴールの授与／ゴールネット前の障害物	180
ゴールネット	20
ゴールネットの上にパックを落とす行為／ゴールテンダー	218
ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為／ゴールテンダー	222
ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用	99
<b>【サ】</b>	
試合の一部としてのペナルティ・ショットとペナルティ・ショット・シュートアウト	170
試合の進行	43
試合中の氷上のプレーヤー	27
ジャージ／ゴールテンダー	197
出場資格のないプレーヤー	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／ペナルティ・ショット・シュートアウト	42
スケーターの負傷	85
スケート／ゴールテンダー	195
スケート靴／スケーター	37
スケートによるゴール	96
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／スケーター	38
スティック／ゴールテンダー	196
スティックテープ	39
すねパッド	36
スピアリング	161
スピットティング	162
スラッシング	159
スルー・フットイング	160

索引	条項
スローイング・スティック・オア・オブジェクト	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／ゴールテンダー	209
<b>【夕】</b>	
ダイビング・オア・エンベリッシュメント	138
タイムアウトとゴールテンダー	206
ダツシャにバックが乗った場合	68
男女の出場規定	2
チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド・アンド・ネック	124
チェッキング・フロム・ビハインド	123
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
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	61
チーム構成	21
チームの人員	25
チャージング	122
ディレイ・オブ・ゲーム／アイシング・コール後の交代	136
ディレイ・オブ・ゲーム／動かされたゴールネット	130
ディレイ・オブ・ゲーム／開始前に速やかに選手を送り出さない行為	134
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴール・セレブレーション	133
ディレイ・オブ・ゲーム／バックを隠す行為	131
ディレイ・オブ・ゲーム／バックを競技エリアの外に出す行為	135
ディレイ・オブ・ゲーム／フェイスオフの違反	137
ディレイ・オブ・ゲーム／不必要なバックのフリーズ	132
ディレイ・オブ・ゲーム／用具の調整	129
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 - バックの支配とゴール	114



索引	条項
テレビジョンタイムアウト	60
デンジャラス・イクイップメント	128
デンジャラス・イクイップメント／ゴールテンダー	211
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - ゴールネットを動かす行為	213
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - パックを競技エリアの外に打つ行為	217
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - フェイスマスクを外す行為	216
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - プレー中断中にプレーヤーズ・ベンチに行く行為	215
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - ボード沿いのパックのフリーズ	214
ディレイ・オブ・ゲーム／ゴールテンダー - 用具の調整	212
ドア	16
当該管轄機関と懲罰規定	5
同時のペナルティ	112
トゥー・メニー・メン	166
トゥー・メニー・メン／ゴールテンダー	224
ドーピング	6
トリッピング	167
トーンティング	163
<b>【ナ】</b>	
ニーイング	152
のどのプロテクター／ゴールテンダー	198
<b>【ハ】</b>	
ハイスティッキング	143
ハイスティッキング・ザ・バック／具体例	75
ハイスティッキング・ザ・バックでのゴール	76
バイティング	118
バック	47

## 索引

## 条項

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
バックを前方に投げる行為 - ゴールテンダー	201
バックを見失った場合	71
バット・エンディング	121
バッド／ゴールテンダー	193
パンツ／ゴールテンダー	194
ハンドパス	74
ひざのプロテクター／ゴールテンダー	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
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	141
ファイティング／ゴールテンダー	219
フェイスオフ／ゴールテンダー	204
フェイスオフ位置の決定／アタッキング・ゾーン	57
フェイスオフの場所の決定／一般	52
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／負傷	54
フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後	53
フェイスオフの失敗	59
フェイスオフの手順	58

索引	条項
フェイスマスク／ゴールテンダー	190
フッキング	146
ブリング・ヘアー・ヘルメット・ケージ	156
ブルーライン内側のプレーヤーズ・ベンチ／オフサイド	90
プレー／パックがゴールテンダーのフェイスマスクに当たった場合	200
プレーイング・ウィズアウト・ア・ヘルメット	155
プレー時間	44
プレー中断中の選手交代	91
プレー中の選手交代	88
プレーヤーズ・ベンチ	9
プレー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／ ゴールテンダー	223
プレーヤーの用具の計測	41
ブロークン・スティック／ゴールテンダー	210
ブロークン・スティック／プレー中 - 交換	120
ブロッカー／ゴールテンダー	188
ヘッドバット	142
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・ショット／ゴールテンダーによるファウル	225
ペナルティ・ショット・シュートアウト	63
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／スケーターがパ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／プレー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／ペナルティ・ショットの授与／レギュレーションの最後の2分／延長ピリオド（全ての時間）	173
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

索引	条項
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／マイナー - ベンチ・マイナー	104
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
ペナルティ・ボックス	10
ペナルティ・ボックス・バイオレーション - 時間前に入る／不正なアクセス	154
ヘルメット	34
ベンチ・マイナー	117
ホイッスル	46
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
ボーディング	119
ホールディング	144
ホールディング・ザ・スティック	145
<b>【マ】</b>	
胸と腕の保護／ゴールテンダー	189
<b>【ヤ】</b>	
ユニフォーム／ゴールテンダー	199
ユニフォーム／スケーター	40
用具をつけたプレーヤー	24

## 【ラ】

ラッピング	158
リフュージング・スタート・トゥ・プレー	157
リンクの標準的な寸法	12
リンクのボード	13
レイトヒット	153





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 2018 年 ■ 月 ■ 日  
著 作 国際アイスホッケー連盟

印刷・製本 日本印刷株式会社





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](mailto:office@iihf.com)

[www.IIHF.com](http://www.IIHF.com)