

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION



アイスホッケー公式国際競技規則

2010—2014 年度

2010年12月改定

著作 国際アイスホッケー連盟

第1章 アイスリンク

第100条	リンクの定義	9
第101条	リンクのサイズ	9
第102条	ボード	9
第103条	キックプレート	9
第104条	ドア	9
第105条	保護ガラス	11
第106条	エンドゾーン・ネット	11
第110条	氷域の分割とマーキング	11
第111条	ゴールライン	11
第112条	ブルーライン	11
第113条	センターライン	11
第114条	フェイスオフ・スポットとサークル	13
第115条	センター・フェイスオフ・スポットとサークル	13
第116条	ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポット	13
第117条	エンドゾーン・フェイスオフ・スポットとサークル	13
第118条	レフェリー・クリーズ	15
第119条	ゴール・クリーズ	15
第130条	ゴール	17
第140条	プレイヤーズ・ベンチ	17
第141条	ペナルティ・ベンチ	17
第142条	ゴールジャッジ・ベンチ	17
第143条	スコアキーパーズ・ベンチ	17
第150条	シグナルおよび計時装置	19
第151条	サイレン	19
第152条	時計	19
第153条	レッド・ライトとグリーン・ライト	19
第160条	選手の更衣室	19
第161条	レフェリー・ラインズマンの更衣室	19
第170条	リンクの照明	19
第171条	アリーナ内の喫煙	19
第172条	アリーナ内の音楽	19

第2章 チーム・選手および用具

第200条	ユニフォームを着用した選手	21
第201条	チームのキャプテン（主将）	21
第210条	用具	21
第220条	プレイヤーの用具	21
第221条	プレイヤーのスケート	21
第222条	プレイヤーのスティック	21
第223条	プレイヤーのヘルメット	23
第224条	プレイヤーのフェイスマスクとパイザー	23
第225条	プレイヤーのグローブ	23
第226条	首とのどのプロテクター	23
第227条	マウスガード	25
第228条	エルボーパッド	25
第230条	ゴールキーパーの用具	25
第231条	ゴールキーパーのスケート	25
第232条	ゴールキーパーのスティック	25
第233条	ゴールキーパーのグローブ	25
第233条 a)	ブロッキング・グローブ	25
第233条 b)	キャッチング・グローブ	27
第234条	ゴールキーパーのヘルメットとフルフェイス・マスク	27
第235条	ゴールキーパーのレッグガード	27
第240条	ユニフォーム	27
第250条	パック	29
第260条	用具の計測	29

第3章 オフィシャルとその任務

第300条	オフィシャルの任命	31
第310条	ゲーム・オフィシャル	31
第311条	レフェリー・ラインズマンの用具	31
第312条	レフェリーの任務	31
第313条	ラインズマンの任務	31
第320条	オフ・アイス・オフィシャル	33
第321条	ゴール・ジャッジ	33
第322条	スコアキーパー	33
第323条	タイムキーパー	33
第324条	アナウンサー	33
第325条	ペナルティ・ベンチ・アテンダント	33
第330条	ビデオ・ゴールジャッジとビデオ・サポートシステム	33
第340条	関係機関	33

第4章 競技規則

第400条	氷上の選手	35
第402条	試合およびピリオドの開始	35
第411条	プレー中のプレイヤーズ・ベンチからの プレイヤーおよびゴールキーパーの交代	35
第412条	プレー中断中のプレイヤー交代の手順	37
第413条	ペナルティ・ベンチからのプレイヤーの交代	39
第415条	プレー中断中のゴールキーパーの交代	39
第416条	プレイヤーの負傷	39
第417条	ゴールキーパーの負傷	39
第419条	氷面の清掃	39
第420条	試合時間	41
第421条	延長ピリオド	41
第422条	タイムアウト	41
第430条	勝敗の決定	41
第440条	フェイスオフ	43
第442条	フェイスオフの手順	45
第450条	オフサイド	45
第451条	ディレイド・オフサイドの手順	47
第460条	アイシング・ザ・パック	47

第470条	ゴールの定義	49
第471条	ノー・ゴール	49
第472条	ゴールとアシストの認定	51
第480条	リンクから出たパック	51
第481条	ネットにのったパック	51
第482条	見えなくなったパック	51
第483条	不正なパック	53
第484条	オフィシャルに当たったパック	53
第490条	ストッピング/パッシング・ザ・パック・ウィズ・ハンド (手でパックを止めたりパスする行為)	53
第492条	ハイスティック・ザ・パック (パックをハイスティックで打つ行為)	53
第493条	観客による妨害	55

第5章 ペナルティ

第500条	ペナルティ (定義と手順)	57
第501条	マイナー・ペナルティ	57
第502条	ベンチ・マイナー・ペナルティ	59
第503条	メジャー・ペナルティ	59
第504条	ミスコンダクト・ペナルティ	59
第505条	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ	59
第507条	マッチ・ペナルティ	59
第508条	ペナルティ・ショット	61
第509条	ペナルティ・ショットの手順	61
第510条	追加処分	63
第511条	ゴールキーパーのペナルティ	63
第512条	同時のペナルティ	63
第513条	ディレイド・ペナルティ	65
第514条	ペナルティのコール	65
選手に対するペナルティ		67
第520条	ボーディング	67
第521条	バット・エンディング	67
第522条	チャージング	67
第523条	チェッキング・フロム・ビハインド (背後からのチェック)	69
第524条	クリッピング	69
第525条	クロスチェッキング	69
第526条	エルボーイング	71
第527条	過度のラフ・プレー	71
第528条	フィスティカフスまたはラフティング (殴り合いまたは乱暴な行為)	71
第529条	ヘッド・バッティング (頭突き)	73
第530条	ハイスティック	75
第531条	ホールディング・ザ・オポーネンツ (相手をつかむ行為)	75
第532条	ホールディング・ザ・スティック (スティックをつかむ行為)	75
第533条	フッキング (相手を引っかける行為)	75
第534条	インターフェアランス (妨害行為)	77
第535条	キッキング (相手を蹴る行為)	79

第536条	ニーイング（相手をひざで蹴る行為）	79
第537条	スラッシング	79
第538条	スピアリング	81
第539条	トリッピング	81
第540条	頭部および頸部へのチェック	83
第541条	女子のボディチェック	83
その他のペナルティ 85		
第550条	選手によるオフィシャルに対する粗暴な言動および アンスポーツマンライク・コンダクト	85
第551条	チーム・オフィシャルによるオフィシャルに対する粗暴な 言動およびアンスポーツマンライク・コンダクト	87
第554条	競技遅延	89
第554条 a)	パックの動きを止める行為	89
第554条 b)	ゴールを動かす行為	89
第554条 c)	パックを競技エリアの外に出す行為	91
第554条 d)	用具の調節	91
第554条 e)	負傷したプレイヤーが氷上を離れることを拒否する行為	91
第554条 f)	得点後に2回以上交代する行為	91
第554条 g)	フェイスオフの手順に反する行為	93
第554条 h)	遅れたラインナップ	93
第555条	不正または危険な用具	93
第556条	破損したスティック	95
第557条	プレイヤーがパックに覆いかぶさる行為	95
第558条	ゴールキーパーがパックに覆いかぶさる行為	97
第559条	プレイヤーがパックを手で扱う行為	97
第560条	ゴールキーパーがパックを手で扱う行為	99
第561条	観客に危害を加える行為	99
第562条	プレイヤーがプレイヤーズ・ベンチ またはペナルティ・ベンチを離れる行為	99
第565条	チーム・オフィシャルがプレイヤーズ・ベンチを離れる行為	101
第566条	氷上にいるチームがプレー開始を拒否する行為	101
第567条	氷上にいないチームがプレー開始を拒否する行為	101
第568条	競技エリアの外にスティックその他の物を投げる行為	101
第569条	競技エリアの中でスティックその他の物を投げる行為	103
第570条	ブレイクアウェイの場でスティックその他の物を投げる行為	103
第571条	血液感染の予防	103
第572条	キャプテンおよびキャプテン代行の態度	105
第573条	トウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス	105
第575条	選手交代の手順に反する行為	105
第576条	ダイビング	105
第590条 ゴールキーパーのペナルティ 105		
第591条	ゴールキーパーがセンター・レッド・ラインを超える行為	107
第592条	ゴールキーパーがプレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為	107
第593条	いさかしの最中にゴールキーパーがゴールクリーズを離れる行為	107
第594条	ゴールキーパーがゴールネットにパックをのせる行為	107
第595条	ゴールキーパーの保護	107

資料 1	広告規定	109
資料 2	カウントダウンおよびウォームアップの手順	109
資料 3	公式アナウンス	111
	A3.1 必須項目	111
	A3.2 一般情報	111
資料 4	オフィシャルの任務	112
	A4.1 レフェリーまたはラインズマンが試合前に 任務を遂行できなくなった場合	112
	A4.2 レフェリーまたはラインズマンが試合中に 任務を遂行できなくなった場合	112
	A4.3 3人審判員制	112
	A4.4 3人審判員制－試合前のレフェリーの任務.....	112
	A4.5 3人審判員制－試合中のレフェリーの任務.....	112
	A4.6 3人審判員制－試合後のレフェリーの任務.....	113
	A4.7 ラインズマンの任務	113
	A4.8 2人審判員制	114
	A4.9 2人審判員制－試合前のレフェリーの任務.....	114
	A4.10 2人審判員制－試合中のレフェリーの任務.....	114
	A4.11 2人審判員制－試合後のレフェリーの任務.....	114
	A4.20 オフ・アイス・オフィシャル（競技役員）	115
	A4.21 試合前のスコアキーパーの任務	115
	A4.22 試合中のスコアキーパーの任務	115
	A4.23 試合後のスコアキーパーの任務	116
	A4.24 タイムキーパーの任務.....	116
	A4.25 アナウンサーの任務	116
	A4.26 ペナルティ・ベンチ・アテンダントの任務.....	116
資料 5	ゴール図解	117
	レフェリーのシグナル	117
	ラインズマンのシグナル	125
索引	（五十音順）	126

第1章 アイスリンク

本規則で特定されている場合または資料1（広告規定）に定められている場合を除き、氷上、ボード、保護ガラス、ネット、ゴール、またはプレイヤーズ・ベンチ、ペナルティ・ベンチ、ゴールジャッジ・ベンチまたは競技役員エリアの内外の表面に、いかなるマーキングもあってはならない。

第100条 リンクの定義

アイスホッケーの試合は、「リンク」と称する白い氷上で行われなければならない。

第101条 リンクのサイズ

最大：長さ 61m × 幅 30m

最小：長さ 56m × 幅 26m

コーナーの弧の半径を 7～8.5m とする。

- IIHF選手権大会で使用するリンクのサイズは、長さ 60～61m、幅 29～30m とする。

第102条 ボード

- リンクはその周辺を「ボード」と称する木製またはプラスチック製の壁で囲まなければならない。ボードの色は白とする。
- ボードの高さは氷面から 1.17m 以上 1.22m 以下とする。
- ボードは、リンク側の面を平らにし、選手の怪我の原因となるいかなる障害物もないように設置しなければならない。また保護スクリーンおよびボードを固定する留め金は、リンクと反対側の面に取りつけるものとする。
- パネル間の隙間は 3mm 以下とする。

第103条 キックプレート

ボードの下部に、氷面から高さ 15～25cm の黄色の「キックプレート」をつけるものとする。

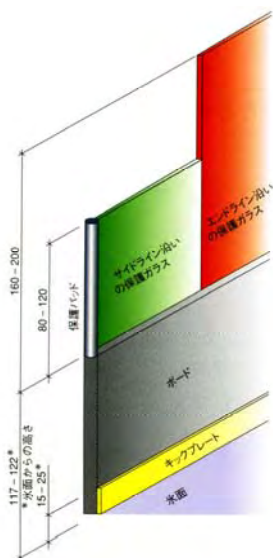
第104条 ドア

- リンクに出入りするドアは、すべてリンクの内側から外側に向かって開くものとする。
- ドアとボードとの隙間は 5mm 以下とする。

- ▶ IIHF主催試合で使用するリンクには、保護ガラスとエンドゾーン・ネットが設置されていなければならない。

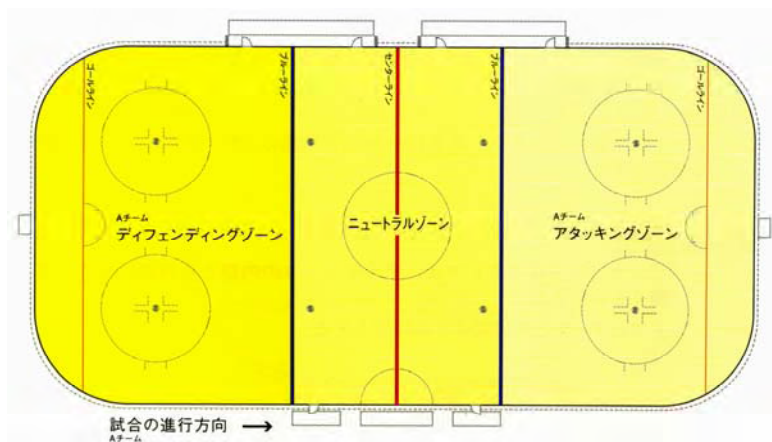
保護ガラスとボード

(単位：cm)



- ▶ 1. 屋外リンクでは、第 112 条および第 113 条に定めるすべてのラインおよびフェイスオフ・スポットを、幅 5cm の 2 本の線で印さなければならない。
- ▶ 2. ボード上の広告が認められている場合、少なくともキックプレートにはラインを引かななければならない。
- ▶ 3. ライン上はすべて、パックのあるゾーンの一部とみなされる。

氷域の分割



第 105 条 保護ガラス

- a) ボードの上の保護ガラスの**高さ**は、エンド沿いおよびゴールラインからニュートラル・ゾーンに向かって 4mの間は **160cm～200cm**、プレイヤーズ・ベンチの前を除くサイド沿いは **80cm 以上**とする。
- b) ガラス板間の隙間は5mm 以下とする。
- c) 選手の怪我を防ぐため、保護ガラスの切れ目にはすべて保護パッドをつけなければならない。
- d) 保護ガラスは途切れてはならない。

第 106 条 エンドゾーン・ネット

エンドゾーンのボードとガラスの上部に保護ネットを掛けなければならない。

第 110 条 氷域の分割とマーキング

氷域は、氷上に引いた**5本のライン**によって分割される。これらのラインはリンクを完全に横切り、サイドボードの上まで垂直に続くものとする。

第 111 条 ゴールライン

各リンクエンドから**4m**の位置に幅**5cm**の赤色の線で「**ゴールライン**」を引くものとする。

第 112 条 ブルーライン

NEW a) 2本のゴールラインの間の氷域を、「**ブルーライン**」と称する幅 30cmの青い線で3等分するものとする。

ブルーラインは、キックプレートおよびボードにも表示される。

- b) ブルーラインによって、以下の3つのゾーンが定義される：
 - －「**ディフェンディング・ゾーン**」：自チームの守るゴールがある氷域
 - －「**ニュートラル・ゾーン**」：中央の氷域
 - －「**アタッキング・ゾーン**」：相手チームの守るゴールがある氷域

第 113 条 センターライン

リンクの中央に「**センターライン**」と称する線を引くものとする。ラインの幅は**30cm**、色は**赤**とする。

第 114 条 フェイスオフ・スポットとサークル

氷上のすべてのスポットとサークルは、試合開始時、各ピリオド開始時およびプレー中断後に、オフィシャルの指示によってプレイヤーがフェイスオフの位置につく場所を示すものである。

第 115 条 センター・フェイスオフ・スポットとサークル

直径 **30cm** の青色の円形スポットをリンクの中央に描くものとする。

このスポットを中心として半径 **4.5m** の円を幅 **5cm** の青い線で引くものとする。

第 116 条 ニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポット

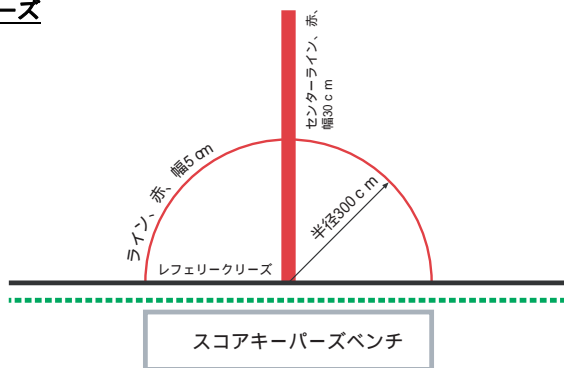
各ブルーラインから **1.5m** のニュートラル・ゾーン内に、前頁の図のように直径 **60cm** の赤いスポットを2つ描くものとする。

第 117 条 エンド・ゾーン・フェイスオフスポットとサークル

- a) 両方のエンドゾーンのゴール両側の氷上に、前頁の図のようにフェイスオフ・スポットとサークルを描くものとする。
- b) フェイスオフ・スポットは、直径 **60cm**、色は赤とする。
- c) エンド・ゾーン・フェイスオフスポットの両側に、前頁の図のように2つの「L」字を背中合わせに描くものとする。
- d) サークルは、フェイスオフ・スポットの中心から半径 **4.5m** とし、幅 **5cm** の赤色の線で描くものとする。

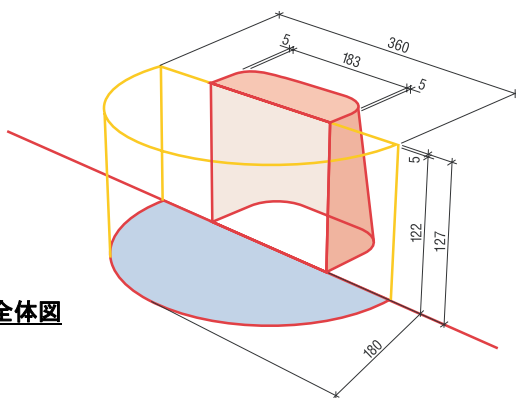
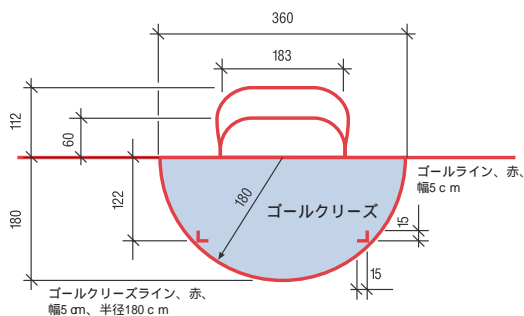
レフェリー・クリーズ

(単位 : cm)



ゴール・クリーズ

(単位 : cm)



ゴール・クリーズの全体図

(単位 : cm)

第118条 レフェリー・クリーズ

前頁の図のように、スコアキーパーズ・ベンチの真正面に、幅5cmの赤色の線で「レフェリー・クリーズ」と称する半径3mの半円を描くものとする。

第119条 ゴール・クリーズ

- a) 前頁の図のように、各ゴールの前に幅5cmの赤色の線で「ゴール・クリーズ」を描くものとする。
- b) 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。
- c) ゴール・クリーズは、氷面のクリーズのラインによって描かれたスペース及びそのクリーズのマーキングからゴール・フレーム上端まで垂直に1.27mの空間を含む。
- d) ゴール・クリーズは、以下の通りに描かれなければならない。ゴールの中心を中心点とした幅5cm、半径180cmの半円であること。それに加えて幅5cm、長さ15cm（両方の線とも）の「L」の形をしたマーキングが左右両方のコーナーに描かれなければならない。「L」の位置は、前頁の図の通りにゴールラインから122cmの仮想線上で、ゴール・クリーズの半円のヘリと接触する場所の地点に「L」字が描かれなければならない。

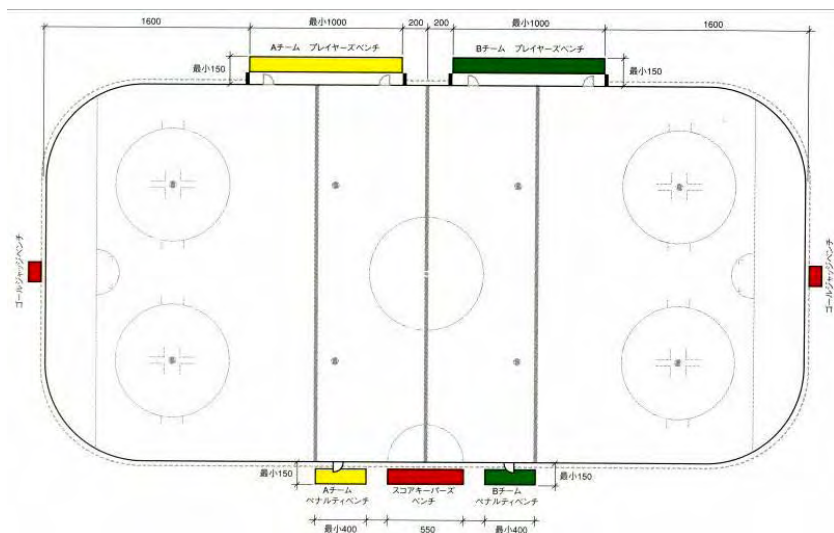
- ▶ 1. ゴールポストおよびネットは、試合進行中に動かないよう設置するものとする。
- ▶ 2. オリンピック冬季大会、IIHF 世界選手権男女、ディビジョン I、U20、U18 選手権大会では、**フレキシブル・ゴールペグ**（ゴールに強い衝撃が加わった場合には外れる留め具）を使用しなければならない。他の IIHF 大会にも強く勧告する。



- ▶ 1. 各プレイヤーズ・ベンチには、ドアを2つ設置し、そのうち1つは「**ニュートラル・ゾーン**」にしなければならない。
- ▶ 2. プレイヤーズ・ベンチは、選手と6名のチーム・オフィシャル以外の人物が立ち入ることができないよう保護されていなければならない。この規則に反した場合：

▶ 関係機関への報告

プレイヤーズ・ベンチとペナルティ・ベンチ（単位：cm）



第 130 条 ゴール

- a) ゴールラインの中央にゴールを置くものとする。
- b) ゴールポストは水面から垂直に高さ **1.22m**とし、両ポストの間隔（内側を計測）を **1.83m**とする。両ポストの上端に、公認のデザインと素材で作られた直径 **5cm** のクロスバーを水平に渡らせる。ポストおよびクロスバーは赤色とする。
- c) 各ゴールに、ネットを支えるフレームを取りつける。ゴールラインからフレームの最も深い位置までの長さを **60cm** 以上 **1.12m**以下とする。フレームは白色とする。但し、ベースプレートの外側は赤色とする。
- d) ゴール・フレームの後ろ側に、バックをゴール内に留められるようナイロン製で作られた白色のネットを取りつけるものとする。
- e) 支柱の内側は、ゴールポストとクロスバーを除き、白色のパッドで覆うものとする。ベースプレートのパッドは、ゴールポストから **10cm** 以内を起点とし、バックが完全にゴールラインを横切ることを妨げるものであってはならない。

第 140 条 プレイヤーズ・ベンチ

- a) 各リンクにユニフォームを着用した両チームの選手およびオフィシャル専用として、同じベンチを 2 つ設置するものとする。
- b) プレイヤーズ・ベンチは、ペナルティ・ベンチと反対側のリンクサイド沿いに設置される。両チームのベンチは、十分な間隔または他の設備によって隔てられるものとする。また、更衣室との往来が容易でなければならない。
- c) 各ベンチの端をセンターラインから **2m**の地点とし、ベンチの長さを **10m**以上、幅 **1.5m**以上とする。
- NEW** d) 各ベンチは、**▶ 選手 16 名およびチーム・オフィシャル 8 名**を収容できるものでなければならない。

第 141 条 ペナルティ・ベンチ

- a) 各リンクに「ペナルティ・ベンチ」と称する**それぞれ 5 名以上の選手**を収容できるベンチを、2 つ設置するものとする。
- b) ペナルティ・ベンチは、プレイヤーズ・ベンチと反対のリンクサイドのスコアキーパーズ・デスクの両側に設置し、長さ **4m** 以上、幅 **1.5m** 以上とする。

▶ ペナルティを科せられたプレイヤーおよびペナルティ・ベンチ・アテンダント以外の人物の、ペナルティ・ベンチへの出入りを制限するものとする。

第 142 条 ゴールジャッジ・ベンチ

各リンクエンドのゴールエリアのボードとガラスの後ろに、ゴールジャッジの業務に支障をきたさないよう適切な保護を施したケージを設置するものとする。

第 143 条 スコキーパーズ・ベンチ

両方のペナルティ・ベンチの間に、**6 名**を収容する長さ **5.5m**のスコアキーパーズ・ベンチを設置するものとする。

PLAYER	PENALTY	20:00	PLAYER	PENALTY
44-4.43			20-3.45	
38-1.37			88-1.28	
22-2.00			30-5.00	
		HOME	GUEST	
		2	2 1	

▶ 1. IHF 主催試合では、ビデオスクリーンのついた電光掲示板を利用するよう勧告する。

- ▶ 1. レッド・ライトは、ピリオド終了時にゴールジャッジが点灯できないよう計時装置と連動させるものとする。
- ▶ 2. ピリオド終了時にゴールジャッジがレッド・ライトを点灯できないということは、必ずしもそのゴールが無効であることを意味するものではない。決定要因は、ピリオド終了前にバックが完全にゴールラインを越え、ゴールに入ったかどうかにある。
- ▶ 3. グリーン・ライトの目的は、レフェリーとラインズマンがゴールとグリーン・ライトを同時に視界に入れ、ピリオドの終了を正確に把握できるようにすることにある。

▶ 当該連盟に承認されている場合を除き、いかなる者も試合中または試合終了直後にオフィシャルの更衣室に立ち入ることを認められない。この規則に反した場合：

▶ 関係機関への報告

- ▶ 1. 試合を続行するに足る照明が施されていないとレフェリーが判断した場合、レフェリーは、試合の残り時間を延期するか、照明を改善するためのタイムアウトをとる権限を有する。
- ▶ 2. 照明の故障によって一方のチームが著しく不利になっている状態で、レフェリーがその試合を中止すべきでないと判断した場合、レフェリーは、両チームがそれぞれのエンドでプレーする時間が等しくなるよう、エンドを交代させる権限を有する。



▶ ウォームアップ中およびプレー中断中に音楽をかけることができる。

第 150 条 シグナルおよび計時装置

第 151 条 サイレン

各リンクには、タイムキーパーが使用するサイレンまたはその他の適切な音響装置が備えられていなければならない。

第 152 条 時計

観客、選手およびオフィシャルに以下の情報を正確に提供するため、各リンクに電子時計（スコアボード）を設置しなければならない：

1. 両チームの名称
- NEW** 2. **試合経過時間**(分・秒) — 20分00秒から0分00秒までカウントダウン
3. **少なくとも各チーム2名分のペナルティの残り時間** — ペナルティの合計分数から0までカウントダウン
4. **スコア**
5. **タイムアウト** — 30秒から0までカウントダウン
6. **インターミッション** — 15分から0までカウントダウン

第 153 条 レッド・ライトとグリーン・ライト

各ゴールの後ろに以下のものを設置しなければならない：

1. 得点が入った時にゴールジャッジが点灯するレッド・ライト
2. プレー中断時にタイムキーパーが時計を止めた時および各ピリオド終了時に、電子時計により自動的に点灯するグリーン・ライト

第 160 条 選手の更衣室

合計 25 名のチーム・オフィシャルおよび選手と用具が入るのに十分な広さで、ベンチ、衛生的なトイレとシャワーの備えられた更衣室が各チームに提供されなければならない。

第 161 条 レフェリー・ラインズマンの更衣室

椅子またはベンチ、衛生的なトイレとシャワーの備えられた、レフェリーおよびラインズマン専用の更衣室を用意しなければならない。

第 170 条 リンクの照明

選手、オフィシャルおよび観客が常にプレーを目で追うことができるように、すべてのリンクに十分な照明を施すものとする。

第 171 条 アリーナ内の喫煙

屋内リンクでは、競技エリア、観客席、更衣室その他選手が関与する施設での喫煙を禁ずる。

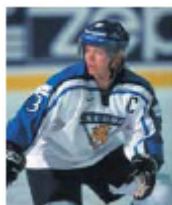
第 172 条 アリーナ内の音楽

- a) 試合進行中またはタイムアウト中は、**音楽をかけないものとする。**
- b) リンク内でのエアホーンおよびホイッスルの使用を禁止する。
- NEW** c) 中断時に負傷したプレイヤーが氷上にいる時は、音楽をかけないものとする。

- ▶ 1. 試合開始後のリストの**変更**または追加は、認められないものとする。
- ▶ 2. 試合中、ペナルティまたは怪我のため、いずれかのチームが適切な人数の選手を氷上に揃えることができなくなった場合、レフェリーは試合の没収を宣言するものとする。

▶ 関係機関への報告

- ▶ 1. ゴールキーパー、プレイング・コーチまたはマネージャーを、キャプテンまたはキャプテン代行に任命することは認められない。
- ▶ 2. キャプテンまたはキャプテン代行が氷上にいない場合、いずれもレフェリーからの要請がない限り、何らかの状況についてレフェリーと討議するためにベンチから氷上に出ることはできない。
 - ▶ ミスコンダクト・ペナルティ（第 572 条参照）
- ▶ 3. キャプテンおよびキャプテン代行が両者とも氷上にいる場合、キャプテンのみがレフェリーと話をする特権を有する。
- ▶ 4. 「C」または「A」のマークをユニフォームにつけていない選手は、レフェリーと話をする特権を与えられているとはみなされない。



- ▶ 1. 試合の秩序を保つため、また参加者の安全と健康のために、本規則は防具の使用を明確に定めている。しかしながらこの規則は、かかる用具の使用が怪我を完全に予防することを IIHF が保証するものではない。選手は、公式規則に定められている用具を製造者の保証に従い着用し、よい状態に保ち規則に従って着用する責任を有する。
- ▶ 2. 選手の用具上の広告および／またはブランドの商標については、資料 1 を参照のこと。



プレイヤーのスケート

第2章 チーム、選手および用具

第200条 ユニフォームを着用した選手

- a) 試合に先立ち各チームのマネージャーまたはコーチは、レフェリーまたはスコアキーパーに、キャプテンおよびキャプテン代行に印をつけ、出場資格を有するプレイヤーおよびゴールキーパーの氏名と背番号のリストを提出するものとする。
- b) 各チームの構成は、最大以下のとおりとする：
 - プレイヤー 20名
 - ゴールキーパー 2名
 - 合計 22名

第201条 チームのキャプテン（主将）

- a) チームは、「**キャプテン**」1名および2名以下の「**キャプテン代行**」を指名するものとする。
- b) 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、ユニフォームの色と対照をなす色でなければならない。
- c) 自身がペナルティを科せられている場合を除き、キャプテンまたはキャプテン代行のみが試合中に起こり得る規則の解釈に関する問題について、氷上でレフェリーと話をする特権を有する。
- d) ペナルティに関する苦情は、規則の解釈に関する問題ではないため、ペナルティを科せられる。
ミスコンダクト・ペナルティ（第572条参照）

第210条 用具

- a) プレイヤーおよびゴールキーパーの用具には、スティック、スケート、防具およびユニフォームがある。
- b) グローブ、ヘルメットおよびゴールキーパーのレッグガードを除き、防具はすべて完全にユニフォームの下に着用しなければならない。
- c) 用具着用に関する違反は、全て第555条に基づきペナルティが科されるものとする。
- NEW d) ジャージを含むすべての用具は、試合前ウォームアップ時にも着用しなければならない。

第220条 プレイヤーの用具

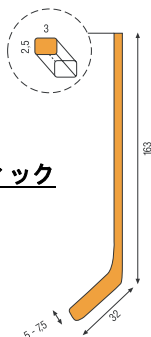
第221条 プレイヤーのスケート

プレイヤーは、セーフティー・ブレードのついた「**アイスホッケー用のスケート**」を着用しなければならない。

第222条 プレイヤーのスティック

- a) スティックは、木製、またはIIHFの承認した素材で作られたものでなければならない。
- b) スティックにいかなる突起もあってはならず、すべての角は面取りされていなければならない。
- NEW c) スティックシャフトのトップエンドの空洞部分は、保護する形状でなければならない。
- d) 非蛍光色であれば色を問わず粘着テープをスティックのどの部分にも巻くことができる。
- NEW e) 蛍光色に塗られたスティックの使用は認められない。もしプレイヤーがそのスティックを取り除くことを拒否した場合、第555条に基づきミスコンダクトペナルティが科せられるものとする。

- ▶ プレイヤーのスティックのブレードは、湾曲していてもよい。その湾曲度は、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。



プレイヤーのスティック

(単位：cm)

プレイヤーのヘルメット



プレイヤーのバイザー



- ▶ 第 224 条は、以下の年齢の選手に適用される；**NEW**

2010-11 シーズン	1993 年生まれ
2011-12 シーズン	1994 年生まれ
2012-13 シーズン	1995 年生まれ
2013-14 シーズン	1996 年生まれ

フルフェイスマスク



- ▶ IIHF選手権に参加する各国連盟は、それぞれの所属選手のヘルメットに関し、規定適用がある場合にはバイザーまたはフルフェイス・マスクが製造業者の意図する目的に従って適切に装着されていることを確保するものとする。
- ▶ フルフェイス・マスクは、パックおよびスティックのブレードが貫通しないようにつくられていなければならない。

- 第 226 条は、以下の年齢の男子選手に適用される；**NEW**

2010-11 シーズン	1993 年生まれ
2011-12 シーズン	1994 年生まれ
2012-13 シーズン	1995 年生まれ
2013-14 シーズン	1996 年生まれ

f) プレイヤーのスティックのサイズ：

1. シャフト： ヒールからシャフトの端までの長さ 最長 163cm
幅 最大 3cm
厚さ 最大 2.5cm
シャフトは**まっすぐ**でなければならない
2. ブレード： ヒールからブレードの先端までの長さ 最長 32cm
幅 最大 7.5cm
最小 5cm

第 223 条 プレイヤーのヘルメット

- a) 試合中および試合前のウォームアップ中、プレイヤーは全員、国際規格を満たした公認のホッケー用ヘルメットを着用し、あごひもを適切に締めなければならない。
- b) 国際大会において試合開始前のウォームアップ中にヘルメットを着用しない選手がいた場合、スタンパイルフェリーは大会チェアマンに報告し、大会チェアマンは代表者会議または国際アイスホッケー連盟審議委員会へ報告するものとする。国内の大会においては、各国連盟の規定する手順に従うものとする。
- c) ヘルメットは、ヘルメットの下端と眉毛との間に指1本分以上のゆとりがないように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
- NEW** d) プレー進行中にプレイヤーのヘルメットが脱げた場合、そのプレイヤーはプレーへの参加を認められず、直ちにプレイヤーズベンチに戻らなければならない。
- e) ヘルメットを着用せずにプレーを続けたプレイヤーに、第555条g項に基づきペナルティが科せられる。

第 224 条 プレイヤーのバイザー

- a) 全ての選手がフルフェイス・マスクまたはバイザーを着用するように勧告される。
- b) 1974年12月31日以降に生まれたプレイヤーは、少なくともバイザーを着用するものとする。
- c) バイザーは、目および鼻全体を覆うよう、前面から側面に渡っていないなければならない。
- d) 全ての女子選手は、フルフェイス・マスクを着用するものとする。
- e) 18歳未満の全てのカテゴリーのプレイヤー及びゴールキーパーは、フルフェイス・マスクを着用するものとする。
- f) プレイヤーは色つきまたは色ぼかしのされたバイザーまたはフルフェイス・マスクを着用してはならない。

第 225 条 プレイヤーのグローブ

プレイヤーのグローブは手と手首を覆わなければならない、素手を使えるようグローブの手のひらの部分をくりぬいてはならない。

第 226 条 首とのどのプロテクター

- a) プレイヤー全員に、首とのどのプロテクターを着用するよう勧告する。
- b) 18歳未満の全カテゴリーのプレイヤー及びゴールキーパーは、首とのどのプロテクターを着用するものとする。

→第 227 条は、以下の年齢の男子選手に適用される； **NEW**

2010-11 シーズン 1991 年生まれ

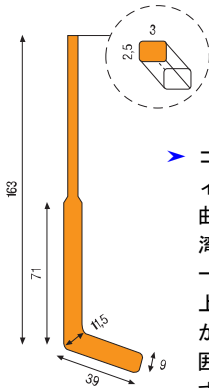
2011-12 シーズン 1992 年生まれ

2012-13 シーズン 1993 年生まれ

2013-14 シーズン 1994 年生まれ

ゴールキーパーのスティック ゴールキーパーのフルフェイス・マスク

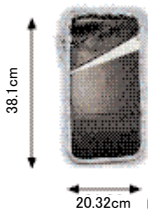
(単位：cm)



▶ ゴールキーパーのスティックのブレードは、湾曲していてもよい。その湾曲度は、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。



ブロッカー・グローブ



ゴールキーパーのスケート



第 227 条 マウスガード

- a) プレイヤー全員に、オーダーメイドのマウスガードを使用するよう勧告する。
- NEW** b) U20カテゴリーのすべてプレイヤーは、マウスガードを使用しなければならない。

第 228 条 エルボーパッド

NEW 少なくとも 1.27cm の厚さのスポンジラバーや保護カバーに類似した素材で覆われていないエルボーパッドは 危険な用具とみなされる。

第 230 条 ゴールキーパーの用具

スケートとスティックを除き、ゴールキーパーが着用する用具はすべて頭部および身体を保護することのみを目的として作られたものでなければならず、ゴールの守備を不当に助ける装飾や工夫を施してはならない。

- パンツの外側に、股の前部まで下がる腹部用エプロン（前垂れ）をつけることは禁じられている。

第 231 条 ゴールキーパーのスケート

ゴールキーパーは、承認されたデザインの「**ゴールキーパー専用スケート**」を着用するものとする。

第 232 条 ゴールキーパーのスティック

- a) スティックは、木製、または IIHF の承認した素材で作られたものでなければならない。
- b) スティックにいかなる突起もあってはならず、すべての角は面取りされていなければならない。
- NEW** c) スティックシャフトのトップエンドの空洞部分は、保護する形状でなければならない。
- d) 非蛍光色であれば色を問わず粘着テープをスティックのどの部分にも巻くことができる。
- NEW** e) 蛍光色に塗られたスティックの使用は認められない。もしゴールキーパーがそのスティックを取り除くことを拒否した場合、第 555 条に基づきミスコンダクトペナルティーが科せられるものとする。
- f) 寸法:
1. **シャフト:** ヒールからシャフトの端までの長さ 最長 163cm
幅 最大 3cm
厚さ 最大 2.5cm
シャフトの幅の広い部分:
ヒールからの長さ 最長 71cm 幅 最大 9cm
シャフトはまっすぐでなければならない
 2. **ブレード:** ヒールからブレードの先端までの長さ 最長 39cm
幅 最大 9cm (ヒールを除く)
ヒールの幅 最大 11.5cm

第 233 条 ゴールキーパーのグローブ

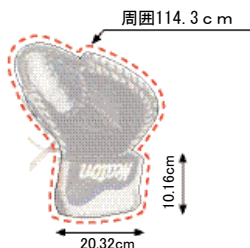
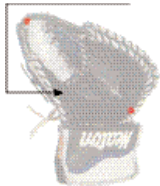
233 a) ブロッキング・グローブ

グローブのブロック面の裏側につける保護パッドの外寸を以下のとおりとする:

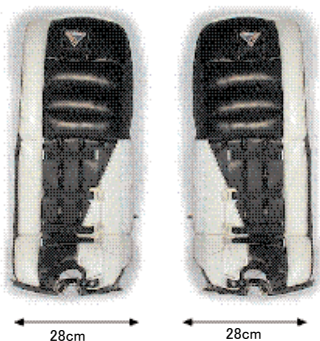
- 長さ 最長 38.1cm ➤ 幅 最大 20.32cm

キャッチング・グローブ

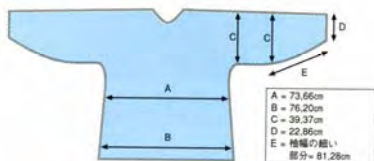
“Tトラップ”
内側の長さ 46cm



ゴールキーパーの ヘルメット



レッグガード



ゴールキーパー用ジャージの計測

- ▶ 1. これらの規定を満たしていない選手は、試合に参加することを認められない。
- ▶ 2. 対戦するチームのユニフォームの色が紛らわしく、ペナルティのコールを誤る可能性がある場合、レフェリーが判断した場合、**ホームチーム**はレフェリーの指示に従い、ユニフォームを着替える責任を有する。
- ▶ 3. 選手の頭髪が長く、ユニフォームのネームプレートまたは背番号を覆ってしまう場合、髪を束ねるか、ヘルメットの中に入れてなければならない。
- NEW** ▶ 4. 落書きやアートワークされたゴールキーパーのパッドやグローブの使用は、認められない。
- NEW** ▶ 5. 文化・人種および宗教に関する差別的なスローガンやわいせつな描画がされたものは、ヘルメットおよびフルフェイスマスクを含むすべての用具には認められない。

233b) キャッチング・グローブ

- a) キャッチング・グローブの外寸を以下のとおりとする：
 - 手首の部分の長さは、どの部分を測定しても **20.32cm** を上回ってはならず、その幅（高さ）は **10.16cm** を上回ってはならない。
 - ポケット沿いのヒールからトラップの先端までの長さは、最大 **46cm** とする。
- b) キャッチング・グローブの周囲は、**114.3cm** を上回ってはならない。

第 234 条 ゴールキーパーのヘルメットとフルフェイス・マスク

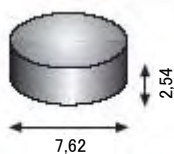
- NEW** a) ゴールキーパーは、ホッケー用ヘルメットと「**フェイスマスク**」、またはゴールキーパー用フルフェイスヘッドプロテクターを着用しなければならない。
ゴールキーパーのフェイスマスクは、パックが突き抜けないように作られていなければならない。
- NEW** b) U18 男子女子カテゴリーのゴールキーパーのフェイスマスクは、パックおよびスティックのブレードが突き抜けないように作られていなければならない。
- NEW** c) プレー進行中にヘルメットおよび／またはフェイスマスクが外れた場合、レフェリーはプレーを中断するものとする。
- NEW** d) プレー進行中に強いショットがゴールキーパーのヘルメットおよびフェイスマスクに当たった場合、相手チームが直ちに得点機会に繋がらない限りプレーは中断するものとする。
- NEW** e) 試合を中断されるためにゴールキーパーがヘルメットおよびフェイスマスクを脱いだ場合、レフェリーはゴールキーパーにマイナーペナルティーを科すものとする。
- f) ブレイクアウェイの状況で、試合を中断するためにゴールキーパーがヘルメットおよび／またはフェイスマスクを脱いだ場合には、レフェリーは反則を犯していないチームに対してペナルティショットを与える（PS）
- g) ペナルティショットの状況で、試合を中断するためにゴールキーパーがヘルメットおよび／またはフェイスマスクを脱いだ場合には、レフェリーは反則を犯していないチームに対して得点を与える

第 235 条 ゴールキーパーのレッグガード

- a) ゴールキーパーのレッグガードは、着用した際の幅を **28cm** 以内とする。
- b) 氷面とレッグガード下端との間のすき間を埋めるために、エプロン（前垂れ）またはプレートをつけることは認められない。

第 240 条 ユニフォーム

- a) 各チームの**プレイヤーは全員**、同じセーター、パンツ、ストッキングおよびヘルメットを着用するものとする（ゴールキーパーはチームの他のプレイヤーとは色の異なるヘルメットを着用することを認められる）。
- b) 基本となる色は、それぞれの用具（名前と番号を除く）の約 **80%** を占めていなければならない。
- c) 袖を含むセーターとストッキングは同じ色でなければならない。
- d) セーターはパンツから出して着用するものとする。
- e) 各選手は、セーターの背中に**高さ 25～30cm**、両そでに**高さ 10cm** の番号をつけるものとする。番号は **1 から 99** までの数字に限られる。



パック
(単位 : cm)



パックロゴ

- NEW** ➤ 印刷されたロゴ、商標・広告はパックの各面直径 4.5cm以下または、各面の面積の 35%を超えてはならない。
これらはパックの両面に印刷することができる。

- f) IIHF 主催試合では、各選手はセーターの背中の上部に、高さ 10cm の大文字ブロック体のローマ字で名前をつけなければならない。

第 250 条 パック

- a) 「**パック**」は、硬化ゴムまたは IIHF の承認したその他の材質のものとし、色は主に黒とする。
- b) パックのサイズは、以下を限度とする：
- 直径 7.62cm
 - 厚さ 2.54cm
 - 重さ 156～170g

第 260 条 用具の計測

- a) レフェリーはいつでも自身の判断で、いかなる用具も計測することができる。
- b) チームのキャプテンは、いかなる用具の寸法についても、正式に異議を申し立てることができる。レフェリーは、直ちに必要な計測を行うものとする。但し、用具の計測結果により得点を取り消されることはない。
- c) 異議の申し立てが立証されなかった場合、計測を要求したチームにベンチ・マイナーペナルティ（第 555 条参照）
- d) 異議の申し立てが立証された場合、反則した選手にマイナー・ペナルティ（第 555 条参照）
- e) 用具計測の要求は、プレー中断時、1 チームに限られるものとする。
- f) スティックを除くゴールキーパーの用具計測は、ピリオド終了直後にのみ要求することができる。
- g) 試合終了 2 分前または延長ピリオドにおいて、2 名がショートになっている側のキャプテンが用具計測を要求し、計測の結果違法なものでないことが証明された場合には、レフェリーは反則を犯していないチームにペナルティショットを与える（PS）

- NEW** >1. 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は、IIHF大会においてIIHFによって採用されている。
- NEW** >2. 4人制システムのレフェリーの任務は、3人制システムと同じである。
- NEW** >3. 各国連盟は、試合において2人制システム（2名のオフィシャルがレフェリー・ラインズマン両方の任務を遂行）を採用する権限を有する。



第3章 オフィシャル（役員）とその任務

第300条 オフィシャルの任命

すべての国際試合において、以下のオフィシャルが任命されるものとする：

NEW ゲーム・オフィシャル	-レフェリー	1名
	-ラインズマン	2名
	もしくは	
	-レフェリー	2名
	-ラインズマン	2名

オフアイス・オフィシャル (競技役員)

-ゴールジャッジ	2名
-スコアキーパー	1名(アシスタント2名以下)
-タイムキーパー	1名
-アナウンサー	1名
-ペナルティ・ベンチ・アテンダント	2名
-ビデオ・ゴールジャッジ	1名

(IIHFの選手権大会で要請されることがある)

第310条 ゲーム・オフィシャル

第311条 レフェリー・ラインズマンの用具

- レフェリーおよびラインズマン全員は、黒のズボンとオフィシャル用セーターを着用しなければならない。
- レフェリーおよびラインズマンは、スケート、およびバイザーのついた黒のホッケー用ヘルメットを着用し、公認ホイッスルと長さ2m以上の金属製の巻尺を携帯しなければならない。
- レフェリーは、幅8~10cmの赤またはオレンジのアームバンドを両そでの上部につけるものとする(3人審判員制の場合のみ)。

第312条 レフェリーの任務

レフェリーは、試合を総合的に管理し、ゲーム・オフィシャルおよび選手に対する完全な統制権を有するものとする。いかなる論争についても、レフェリーの決定を最終とする。

第313条 ラインズマンの任務

- ラインズマンは、主にラインに関する反則(オフサイド、アイシング)を判定する責任を有する。
- ラインズマンは、ほとんどの場合にフェイスオフを行い、レフェリーの試合運営を補助するものとする。
- レフェリーおよびラインズマンの任務の詳細は資料4のとおり

- ▶ 試合開始後、ゴールジャッジが不公平な判定をしていることが明らかになった場合、レフェリーは別のゴールジャッジを任命することができる。

- ▶ IHF スポーツ規定「ビデオ・ゴールジャッジ」及び「ビデオ・サポート・システム」参照



ビデオ・ゴールジャッジと協議するレフェリー

第 320 条 オフアイス・オフィシャル（競技役員）

第 321 条 ゴールジャッジ

- a) 各ゴールの後ろに、1名のゴールジャッジを配置する。ゴールジャッジは、担当するゴールを試合中に変更してはならない。IIHF 主催試合においては、ゴールジャッジは、試合を行っているチームの国民であってはならない。
- b) ゴールジャッジは、パックがゴールポストの間を通り完全にゴールラインを越えたかどうかのみを判定するものとし、その判定を適切な合図で知らせるものとする。
- c) レフェリーはゴールジャッジと協議することができるが、得点に関する論争の最終決定はレフェリーが下すものとする。

第 322 条 スコアキーパー

スコアキーパーの任務の詳細は資料 4.21 から 4.23 の通り。

第 323 条 タイムキーパー

タイムキーパーの任務の詳細は資料 4.24 の通り。

第 324 条 アナウンサー

アナウンサーの任務の詳細は資料 4.25 の通り。

第 325 条 ペナルティ・ベンチ・アテンダント

各ペナルティ・ベンチに、1名のペナルティ・ベンチ・アテンダントを配置する。ペナルティ・ベンチ・アテンダントの任務の詳細は資料 4.26 の通り。

第 330 条 ビデオ・ゴールジャッジ及びビデオ・サポート・システム

- a) ビデオ・ゴールジャッジ・システム(VGJ)は、レフェリーまたはビデオ・ゴールジャッジから要請があった場合に限りプレーを審理する。
- b) 以下の状況についてのみ、ビデオ・ゴールジャッジシステムによる確認またはレフェリーによるビデオ・サポート・システムを利用した確認を行うものとする：
 1. パックがゴールラインを越えたかどうか
 2. ゴール・フレームが正当な位置から外れる前にパックがネットに入ったかどうか
 3. パックがネットに入ったのがピリオド終了の前か後か
 4. パックが手に当たって、または蹴られて直接ネットに入ったかどうか
 5. パックがオフィシャルに当たって直接ネットに入ったかどうか
 6. パックがネットに入る前に、アタッキング・プレイヤーがクロスバーより高い位置のスティックでパックを打ったかどうか
 7. 公式時計上の正確な時間を確立するために、ビデオ・ゴールジャッジのモニター上に試合時間が認識できるよう備えること

第 340 条 関係機関

本競技規則にいう「**関係機関**」または「**関係審議機関**」は、当該試合の直接的な統括機関と定義する。

- ▶ 各チームは、試合中1名のゴールキーパーを氷上に出すことができる。
- ▶ ゴールキーパーは、別のプレイヤーと交代することができる。但し、交代出場したプレイヤーにはゴールキーパーの特権は与えられない。

- ▶ 1. ホームチームが指定されていない場合、対戦する両チームは、双方の合意、コイントスまたは類似の方法により、どちらをホームチームとするかを決定する。

▶ 2. **ホームチームの特権：**

1. プレイヤーズ・ベンチを選択する
2. ユニフォームの色を選択する
3. プレー中断後のフェイスオフの際、ホームチームはビジターチームの後にラインナップを氷上に出す

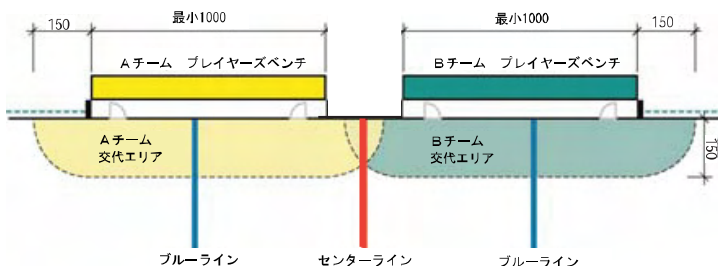
- ▶ 3. 試合中いかなる時も、レフェリーはキャプテンを通じて速やかにプレーを開始するためプレイング・ラインナップを氷上に揃えるよう、ビジターチームに要請することができる。

- ▶ 1. 第1・第2ピリオド終了時またはプレー中断時に、プレイヤーまたはゴールキーパーにウォームアップの時間は与えられない。

- ▶ 2. 延長またはゲーム・ウィニング・ショットの前に整氷が行われない場合、両チームはエンドを交替しない。

- ▶ 3. 本規則の適用において、1名もしくは複数のプレイヤーの交替は、ライン・チェンジとみなされる。

選手交代のためのエリア（単位：cm）



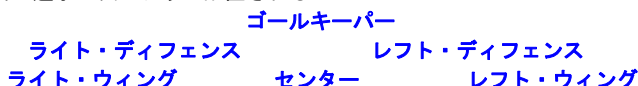
第4章 競技規則

第400条 氷上の選手

プレー進行中、各チームは6名を超える選手を同時に氷上に出してはならない。

- ▶ トウ・メニー・プレイヤーズによるベンチ・マイナー・ペナルティ (第573条)

6名の選手は次のように配置される：



第402条 試合およびピリオドの開始

- 試合は、開始予定時刻にセンター・フェイスオフ・スポットでのフェイスオフによって始められる。各ピリオドの開始時にも、同様の方法でフェイスオフが行われる。
- 試合開始時は、両チームはそれぞれのプレイヤーズ・ベンチに近い方のゴールを守るものとする。
- 両チームは、次のレギュラー・ピリオドまたは延長ピリオド開始時にエンドを交替する。

NEW 第411条 プレー中、プレイヤーズ・ベンチからのプレイヤーの交代

- プレイヤーおよびゴールキーパーは、以下のことを条件に試合の進行中いつでもプレイヤーズ・ベンチの選手と交代することができる：
 - 前頁の図のとおり、交代するプレイヤーおよびゴールキーパーは、それぞれのプレイヤーズ・ベンチ前のボードから1.5mの仮想エリア内に戻っていなければならない。
 - 交代出場するプレイヤーおよびゴールキーパーは、完全に交代が行われるまでプレーに参加してはならない
 - アイシングの違反をしたチームは、フェイスオフが行われる前にプレイヤーの交代は認められない。(第460条参照)
- 交代の際、退くプレイヤーがまだ氷上にいる間に交代出場するプレイヤーがパックをプレーしたり、相手と身体的に接触した場合、メンバー・オーバーによるベンチ・マイナーペナルティが科せられる。(第573条)
- 交代出場するプレイヤーが氷上にいる間、氷上から退くゴールキーパーがパックをプレーしたり、相手と身体的に接触した場合、メンバー・オーバーによるベンチ・マイナーペナルティが科せられる。(第573条)
- 交代の際、交代出場する選手または退く選手にパックが偶発的に当たってしまった場合、プレーは中断されず、ペナルティも科せられない。
- プレイヤーと交代するためにゴールキーパーがゴール・クリーズを離れプレイヤーズ・ベンチに向かう際の交代が早すぎた場合、オフィシャルは違反したチームがパックを保持した時点でプレーを中断し、センター・フェイスオフ・スポットでフェイスオフを行うものとする。ただし、そのフェイスオフ・スポットでフェイスオフを行うことにより、この違反をしたチームが地域的に有利となる場合には、試合が中断した最寄りのフェイスオフスポットでフェイスオフを行うものとする。



選手交代のシグナル

(第 412 条)

- ▶ このペナルティーは、「プレイヤーの交代手順違反の遅延行為」による、ベンチマイナーペナルティーとしてアナウンスされる。

- ▶ このペナルティーは、「ペナルティーベンチからのプレイヤーの交代手順違反の遅延行為」による、ベンチマイナーペナルティーとしてアナウンスされる。

第 412 条 プレー中断中のプレイヤー交代の手順

- a) プレー中断後、ビジターチームは速やかにプレイング・ラインナップを氷上に揃えなければならない。その後プレーが再開されるまで更なる交代はできない。続いてホームチームは、試合を遅らせない範囲で交代を行うことができる。

いずれかのチームがラインの交代によって不当な遅れをもたらした場合、レフェリーは違反したチームに直ちにポジションにつくよう命じ、ラインの交代は認めないものとする。

- b) 交代は以下の手順で行われる：

1. レフェリーは次のプレー開始の位置につき、パックをドロップするラインズマンは速やかにフェイスオフの位置に向かう。
2. レフェリーはビジターチームに、選手交代のための時間を 5 秒与える。
3. 5 秒経過後、レフェリーは腕を上げ、ビジターチームがそれ以上選手を交代できないことを示す。
4. 腕を上げたままレフェリーはホームチームに、選手交代のための時間を 5 秒与える。
5. 5 秒経過後、レフェリーは腕を下ろし、ホームチームがそれ以上選手を交代できないことを示す。
6. レフェリーが腕を下ろしたら直ちに、フェイスオフを行うラインズマンはホイッスルを吹き、5 秒以内に両チームがフェイスオフのためのラインナップを揃えなければならないことを示す。
7. 5 秒経過後、またはフェイスオフを行うプレイヤーが位置につき次第、ラインズマンはパックをドロップする。ラインズマンは、プレイヤーがフェイスオフの位置につくまで待つ必要はない。

- NEW** c) チームに与えられた時間を過ぎてからプレイヤーの交代をしようとした場合、レフェリーはそのプレイヤーをベンチに戻し、コーチに警告を与えるものとする。同じ試合中に再度この手順に違反した場合、そのチームにベンチ・マイナーペナルティーを科すものとする。(第 575 条参照)

- d) フェイスオフ違反があった場合、ベンチからのプレイヤーの交代は認められない。但しどちらかのチームにペナルティーが科され、氷上の人数に影響があった場合を除く。
- e) アイシングによる競技停止後、違反したチームは、プレーが再開されるまでいかなるプレイヤーの交代も認められない。
- f) アイシングをしたチームは、続くフェイスオフ前にいかなるプレイヤーであっても交代することは認められない。アイシング後のプレー中断が、コマーシャルタイムアウトと同時である場合、違反したチームはこの中断を利用してチームタイムアウトを取ることも認められるが、依然としてプレイヤーの交代は認められない。しかしゴールキーパーが氷上にいない時のプレイヤーとゴールキーパーの交代、負傷したプレイヤーおよびゴールキーパーの交代、またペナルティーが科せられ氷上の人数に影響がある場合、交代は認められる。氷上にいるという定義は、違反を犯した選手のスティックからパックが離れた時点で決定される。
- g) アイシング後、レフェリーが警告したにもかかわらず、違反したチームがプレイヤーの交代を続けた場合、違反したチームにベンチ・マイナーペナルティーを科すものとする。

- ▶ このペナルティーは、「ペナルティーベンチからのプレイヤーの交代手順違反の遅延行為」による、ベンチマイナーペナルティーとしてアナウンスされる。

- ▶ このペナルティーは、「プレー中断時のゴールキーパーの交代手順違反の遅延行為」による、ベンチマイナーペナルティーとしてアナウンスされる。
- ▶ 交代出場するゴールキーパーに**ウォームアップの時間は与えられない**。

- ▶ 1. プレイヤーが重傷を負ったことが明らかな場合、レフェリーおよび／またはラインズマンは直ちにプレーを止めるものとする。

- ▶ 1. 交代出場するゴールキーパーに**ウォームアップの時間は与えられない**。
- ▶ 2. この場合、2人のゴールキーパーのいずれも試合に戻ることはできない。
- ▶ 3. 3名のゴールキーパーが登録されるIIHF主催試合において、ゲームシートに記載された2名のうち1名がプレーできなくなった場合、IIHFの細則が適用される。

第413条 ペナルティ・ベンチからのプレイヤーの交代

ペナルティを遂行しているプレイヤーが、そのペナルティの完了後に交代する場合、そのプレイヤーは、いかなる交代も行われる前に氷上を通過して一旦、自チームのプレイヤーズ・ベンチに戻らなければならない。

- ▶ **ベンチ・マイナー・ペナルティ**（第562条）

第415条 プレー中断中のゴールキーパーの交代

- 交代する場合またはタイムアウト中を除き、プレー中断中、ゴールキーパーはプレイヤーズ・ベンチに戻ることを認められない。
 - ▶ **マイナー・ペナルティ**（第592条）
- プレー中断中にゴールキーパーが交代した場合、退いたゴールキーパーは、プレーが再開次第試合に再出場することができる。

第416条 プレイヤーの負傷

- プレイヤーが負傷してプレーを続行できない場合またはベンチに戻れない場合、負傷したプレイヤーのチームが得点機にある場合を除き、そのチームがバックを保持するまでプレーは続行される。
 - ゴールキーパー以外のプレイヤーが負傷した場合または試合中に氷上を退かざるを得なくなった場合、そのプレイヤーは氷上を退き交代することができるが、チームは氷上を離れることなくプレーを続けなければならない。
 - ペナルティを科せられたプレイヤーが負傷している場合、そのプレイヤーは更衣室に行くことができる。そのプレイヤーに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交代プレイヤーをペナルティ・ベンチに送り、ペナルティを代行させなければならない。ペナルティを代行するプレイヤーは、ペナルティを科せられた負傷したプレイヤー本人以外のプレイヤーと交代することはできない。
 - ペナルティを科せられた負傷したプレイヤーは、自身のペナルティが終了するまでプレーに参加する資格を持たない。
 - ペナルティを科せられた負傷したプレイヤーが、自身のペナルティが終了する前にプレーに参加した場合には、レフェリーはそのプレイヤーに対してさらに**マイナー・ペナルティ**を科すものとする（2分）
- NEW** f) プレイヤーが負傷したためにプレーが中断された場合、ゴールキーパーを除き負傷したプレイヤーは氷上から退くものとし、プレーが再開されるまで氷上に戻るができない。それよりも前に戻った場合には、マイナーペナルティが科せられるものとする。（第554条e参照）

第417条 ゴールキーパーの負傷

- ゴールキーパーが負傷したり具合が悪くなった場合、このゴールキーパーは速やかにプレーを再開する体勢を整えるか、さもなければ控えのゴールキーパーと交代しなければならない。
- そのチームのゴールキーパーが二人とも具合が悪くなりプレーできなくなった場合は、そのチームに、他のプレイヤーがゴールキーパーとしてユニフォームを着用するための時間を**10分間**与えられる。

NEW 第419条 氷面の清掃

- レフェリーおよびラインズマンは、ゴールポストの周辺及びネットに近いゴールライン上に積もった雪を取り去る権限を有する。
- もしゴールキーパーが意図的にゴールポストのそばに雪を積み上げ、バックがゴールするのを明らかに妨げているとレフェリーが判断した場合は、マイナーペナルティを科すものとする。

- ▶ 1. プレイング・タイムは、パックがフェイスオフされた瞬間に始まり、ホイッスルが吹かれると同時に止まるものとする。
 - ▶ 2. 第1・第2ピリオドの残り5分の間に不当な遅延があった場合、レフェリーは直ちに次の通常のインターミッションを取るよう命じることができる。インターミッションの後、両チームはインターミッション前と同じゴールを守り試合を再開する。前ピリオドの残り時間をプレーした後、両チームはエンドを交替し、引き続き次のピリオドのプレーを始めるものとする。
 - ▶ 3. 屋外リンクでは、第3ピリオドおよび延長ピリオドの中間に、両チームはエンドを交替するものとする。
 - ▶ 4. インターミッションの間に整氷を行うものとする。
- ▶ 1. ゴールキーパーは各チーム交互のショットを行った後、交代することができるが、ショットを繰り返さなければならない場合、同じゴールキーパーとプレイヤーによって行われなければならない。
 - ▶ 2. ショットの際、コーチにより指名されたプレイヤーおよびゴールキーパーは、負傷しペナルティーショットに参加できない場合を除いて交代することはできない。

- ▶ チームタイムアウト中は、音楽をかけないものとする。



タイムアウトのシグナル
(第422条)

- ▶ 「サドン・デス」とは、延長ピリオド中、先に得点したチームが勝者となることを意味する。

NEW 第 420 条 試合時間

- a) 通常の試合は、**正味各 20 分間の 3 つのピリオド**および 2 回の 15 分間のインターミッションから成る。
- b) 全 60 分の試合時間は、「レギュレーションタイム」という。
- c) チームは、レギュレーションタイムの各ピリオド終了後にエンドを交換する。

第 421 条 延長ピリオド

勝敗を決定しなければならない試合では、レギュレーションタイム終了時に同点の場合、「**サドン・デス・オーバータイムピリオド**」の延長が行われる。得点が入らなかった場合、ゲーム・ウィニングショットにより勝敗を決定する。

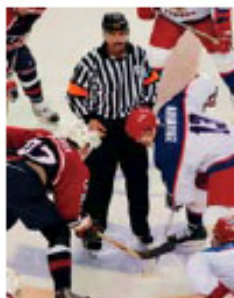
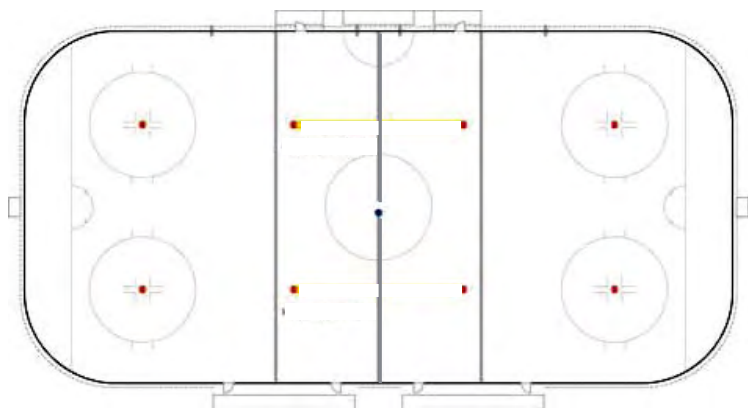
第 422 条 タイムアウト

- a) 両チームは、レギュレーションタイム中または延長ピリオド中に、**30 秒間のタイムアウトを 1 回**とることができる。
- b) 通常のプレー中断中、コーチに指名されたプレイヤーは、レフェリーにタイムアウトを要求することができる。レフェリーは、スコアキーパーにタイムアウトを報告するものとする。
- c) ペナルティを科せられた選手を除き、両チームのプレイヤーおよびゴールキーパーは、それぞれのベンチに戻ることを認められる。
- d) 各チームは同じプレー中断時にタイムアウトをとることができるが、後からタイムアウトをとるチームは、最初のタイムアウトの終了前にレフェリーに通知しなければならない。

NEW 第 430 条 勝敗の決定

- a) レギュレーションタイムを通じて、得点の多かったチームを勝者とし**勝点 3**が記録される。
- b) レギュレーションタイム終了時点で両チームが同点の場合、両チームに**勝点 1**が与えられ、試合は引き続きサドン・デスのオーバータイムが行われる。
- c) サドン・デス・オーバータイムピリオドで勝利したチームには、追加の勝点が与えられる。
- d) もしサドン・デス・オーバータイムピリオドで、どちらのチームにも得点なかった場合、ゲームウィニングショットが行われる。
- e) ゲームウィニングショットにて勝利したチームには、追加の勝点が与えられる。
- f) プレーオフの試合では、サドン・デス・オーバータイムピリオドの延長を行う。もし延長ピリオドにて得点がない場合、ゲームウィニングショットにより勝敗を決定する。

フェイスオフ・スポット

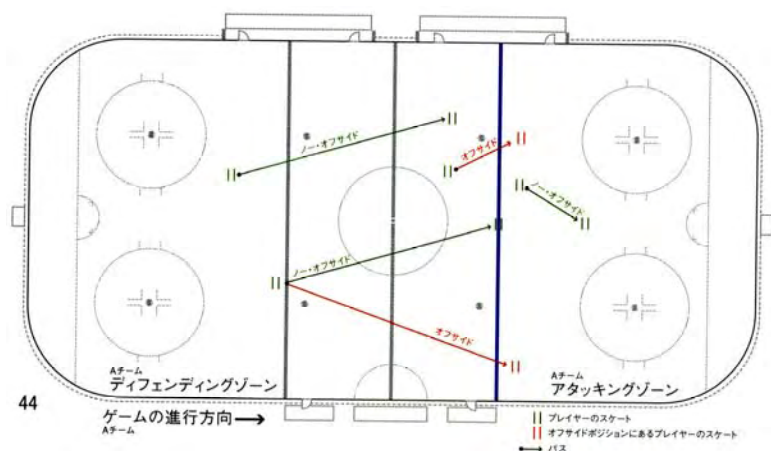


NEW 第 440 条 フェイスオフ

- a) 各ピリオド開始時およびすべてのプレー中断後、フェイスオフを行うものとする。
- b) フェイスオフは、指定された9か所のフェイスオフ・スポットでのみ行われる。
- c) 以下の場合、センター・アイス・スポットでフェイスオフを行う：
 1. ピリオド開始時
 2. 得点后
 3. アイシングのミスコールの後
 4. ゴールキーパーの交代が早過ぎた場合（第 411 条 e の場合を除き）
- d) アタッキングゾーンにおいて攻撃側のプレイヤーが原因となってプレーが中断した時、続くフェイスオフはニュートラルゾーンの最寄りのフェイスオフスポットで行われる。もし2つの違反（ハイスティックング・ザ・パックおよび故意のオフサイド）によってプレーが中断した場合、続くフェイスオフの場所は攻撃側チームにもっとも不利となるスポットで行われる。
- e) パックがニュートラルゾーンにあり、プレー中断の理由がどちらのチームにもあてはまらない場合、続くフェイスオフは、ブルーライン付近のフェイスオフスポットにて行われる。4つのフェイスオフスポットのうち、最寄りのスポットが明らかでない場合、ホームチームが有利となるスポットが選択され、フェイスオフが行われる。
- f) 両チームのプレイヤーによって、競技規則に反する行為によりプレーが中断した時、続くフェイスオフはそのゾーンの最寄りのフェイスオフスポットにて行われる。
- g) プレー中断中にプレイヤーがペナルティーを科せられ、その結果チームにペナルティータイムが記録された時、続くフェイスオフは反則を犯したチームのエンドゾーンにある2つのスポットのどちらかで行われる。但し以下の4項目に限り適用されない。
 1. 得点後にペナルティーが科せられた時。－センター・フェイスオフスポットにてフェイスオフ。
 2. ピリオド終了後（または開始時）に、ペナルティーが科せられた時。－センター・フェイスオフスポットにてフェイスオフ。
 3. ディフェンディングチームにペナルティーを科せられた時に、攻撃側のプレイヤーがアタッキングゾーンに入り、エンドゾーン・フェイスオフサークルの外側のラインを越え侵入してきたとき－ニュートラルゾーン内のフェイスオフスポットにてフェイスオフ。
 4. ペナルティーを科せられていないチームが、アイシングをした時。－アイシングをしたチームのブルーライン外側のニュートラルゾーン・フェイスオフスポットにてフェイスオフ。
- h) エンド・フェイスオフスポットとリンクのエンド付近の間でプレーが中断した場合、規則に記載されていない限り、中断したエンド・フェイスオフスポットにて行われる。
- i) ディフェンディングゾーンにおいて、パックがオフィシャルに当たり、直接ゴールに入った認められない得点の場合、続くフェイスオフは、ディフェンディングゾーン内のフェイスオフスポットにて行われる。
- j) 規則に記載されていない理由によってプレーが中断した時、続くフェイスオフは、プレーが中断したゾーンの最寄りのフェイスオフスポットにて行われる。

- ▶ 1. プレー開始時に、オフィシャルはホイッスルを吹かない。
- ▶ 2. 氷上の人数に影響のあるペナルティを科せられた場合を除き、フェイスオフが行われプレーが再開するまで選手の交代は認められない。
- ▶ 3. フェイスオフを行うプレイヤーが、オフィシャルの指示の後速やかに所定のポジションにつかなかった場合、オフィシャルは氷上にいるチームメイトとフェイスオフを交代するよう命じることができる。
- ▶ 4. フェイスオフを行うプレイヤー以外のプレイヤーがフェイスオフ・サークルに入った場合、反則していないチームがパックを得た場合を除き、レフェリーまたはラインズマンはホイッスルを吹き、再度フェイスオフを行うものとする。
- ▶ 5. レフェリーは、反則したプレイヤーに、相応のペナルティを科すものとする。(第 554 条 g 項参照)

オフサイド・パスの場面



- ▶ 1. アタッキング・チームのプレイヤーがオフサイドの位置にいるときにディフェンディング・プレイヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンにパックを持ち込んだりパスを打ち込んだ場合、オフサイドはコールされない。
- ▶ 2. **故意のオフサイド**とは、理由を問わず、プレーを中断させることを目的としてなされたものをいう。

- k) プレー中断後、1名または両方のポイント・プレイヤーのディフェンスマン、またはアタッキング・チームのベンチから氷上に出てきたプレイヤーが、いさかいの最中にアタッキング・ゾーンに入りエンド・ゾーン・フェイスオフ・サークルの外側のラインを越えた場合、続くフェイスオフは、ディフェンディング・チームのブルーライン近くのニュートラル・ゾーンにて行われる。この規則は同様にアイシング、故意のオフサイド、またはハイスティック・ザ・バックにあてはまる。反則していないプレイヤーが、いさかいの最中にアタッキング・ゾーンに入りエンド・ゾーン・フェイスオフ・サークルの外側のラインを越えた場合、続くフェイスオフは、ディフェンディング・チームのブルーライン近くのニュートラル・ゾーンにて行われる。
- l) 第 411 条 e の反則に対して、結果として生じるフェイスオフは、センター・レッドラインを越えてプレーが中断した場合、センターアイス・フェイスオフ・スポットで行われる。センター・レッドラインを越える前でプレーが中断した場合、結果として生じるフェイスオフは、プレーが中断したゾーンの最寄りのフェイスオフ・スポットで行われる。
- m) 負傷したプレイヤーのためにプレーが中断したとき、続くフェイスオフは、プレーが中断した際のバック位置の最寄りのゾーンのフェイスオフ・スポットにおいてフェイスオフが行われる。負傷したプレイヤーのチームがアタッキング・ゾーンにおいてバックを保持している場合、フェイスオフは、ニュートラル・ゾーンのブルーライン付近の一つのフェイスオフ・スポットにて行われる。負傷したプレイヤーが自身のディフェンディング・ゾーンに位置し、アタッキング・チームがアタッキング・ゾーンにおいてバックを保持している場合、フェイスオフは、ディフェンディング・チームのエンド・ゾーン・フェイスオフ・スポットにおいて行われる。

第 442 条 フェイスオフの手順

- a) レフェリーまたはラインズマンは、「フェイスオフ」を行う 2 名のプレイヤーのスティックの間にバックをドロップする。
- b) 両プレイヤーは相手エンドの方を向き、スティック 1 本分程度の間隔をあけて真正面に相対し、スティックのブレードを氷上のフェイスオフ・スポットの白い部分につけるものとする。
- c) アタッキング・ハーフにいるアタッキング・チームのプレイヤーが先にスティックを氷につけ、ディフェンディング・チームのプレイヤーが速やかに続くものとする。
- d) 但し、フェイスオフがセンター・アイス・スポットで行われる場合は、ビジターチームのプレイヤーが先にスティックをつけるものとする。

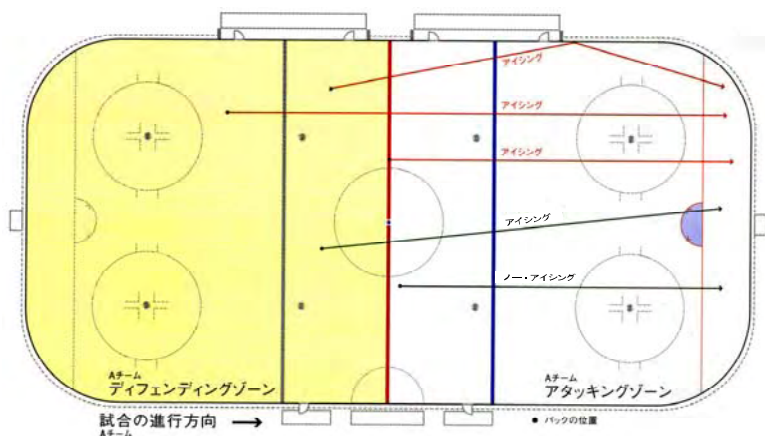
第 450 条 オフサイド

- a) アタッキング・チームのプレイヤーは、バックより先にアタッキング・ゾーンに入ることはできない。
- b) オフサイドの判定基準は以下のとおりである：
 1. **プレイヤーのスケートの位置**：バックが完全にアタッキング・ゾーンのブルーラインを越える前に、両足のスケートが完全にそのブルーラインを越えていたプレイヤーはオフサイドとなる。
 2. **バックの位置**：バックが完全にブルーラインを越え、アタッキング・ゾーンに入っていなければならない。
 3. **後ろ向きにスケータリングしながらプレイヤーがバックを進め、バックより先にラインを越えた場合、そのプレイヤーは実際にバックを支配し、両足のスケートがブルーラインを越える前にニュートラル・ゾーンに位置しているならばオフサイドにはならない。**

NEW

- ▶ 1. パックがアタッキング・ゾーン内にある間にアタッキング・プレイヤーが完全にアタッキング・ゾーンから出るまで、ディレイド・オフサイドは取り消されない。
- ▶ 2. 「直ちに」とは、アタッキング・プレイヤーはパックに触れたり、ルースパックを取ろうとしたり、ディフェンディング・チームのパック保持者をゾーンに追い込んだりしてはならないことを意味する。
- ▶ 3. 右記の2番目のケースでは、ラインズマンが腕を降ろした後は、アタッキング・プレイヤーはアタッキング・ゾーンに再度入ることができる。

アイシング・ザ・パック



- ▶ 1. ラインズマンがアイシングのコールを誤った場合、センターアイス・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
- ▶ 2. 本項の目的は動きを継続させることにあり、レフェリー・ラインズマンはそのようになるよう、ルールを解釈し適用することが必要である。
- ▶ 3. 「ショートハンド」とは、ペナルティを科されたことによって、氷上にいる選手の人数が相手チームより少ないことを意味する。

- c) この規則に違反した場合、プレーは中断され、以下の場所でフェイスオフが行われる：
1. アタッキング・プレイヤーがパックを保持してブルーラインを越えた場合、最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット
 - NEW 2. アタッキング・プレイヤーがパスまたはシュットしたパックがブルーラインを越えた場合、最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット。
 3. ラインズマンまたはレフェリーが、プレイヤーが**故意**のオフサイドをしたと判断した場合、反則したチームのディフェンディング・ゾーンのエンド・フェイスオフ・スポット
 4. アタッキング・プレイヤーが自分のディフェンディング・ゾーンからパスまたはシュットを出した場合には、この規則に違反した側のチームのディフェンディング・ゾーンのエンド・ゾーン・フェイスオフスポット

第 451 条 ディレイド・オフサイドの手順

アタッキング・プレイヤーがパックより先にアタッキング・ゾーンに入ったが、ディフェンディング・プレイヤーがそのパックをプレーできる状態にある場合、パックがゴール目がけてシュートされゴールキーパーがパックをプレーしようとしている場合を除き、ラインズマンは腕を上げ、「**ディレイド・オフサイド**」の合図をするものとする。

以下の場合、ラインズマンは腕を下ろし、オフサイドを取り消しプレーを続行させる：

1. ディフェンディング・チームがニュートラル・ゾーンにパックをパスしたり持ち込んだ場合
2. アタッキング・プレイヤーが全員、スケートをブルーラインに接触させることによって直ちにアタッキング・ゾーンから出た場合

第 460 条 アイシング・ザ・パック

- a) 本規則適用のために、リンクをセンター・レッド・ラインで二等分する。パックを保持しているチームが最後にパックに触った地点を基準に、アイシングを判定する。
- b) 氷上にいる選手の人数が相手チームと同数または上回っているチームのプレイヤーが**自チーム側のハーフ**からシュートしたり、打ったり、跳ね返したパックが相手チームの**ゴールラインを越えた場合**、プレーは中断されアイシングがコールされるものとする。
- c) 反則したチームが最後にパックに触った地点に最も近い、反則したチームの**エンド・ゾーン・フェイスオフスポット**でフェイスオフが行われる。
- d) 以下の場合、**アイシングはコールされない**：
 1. パックがゴールに入った場合 — 得点が認められる
 2. パックが打たれたとき、反則したチームが「**ショートハンド**」だった場合
 3. パックがゴールラインを越える前に、ゴールキーパーを含む相手選手に当たった場合
 4. フェイスオフを行ったプレイヤーの打ったパックが直接ゴールラインを越えた場合
 5. パックがゴールラインを越える前に、ゴールキーパーを除く相手チームのいずれかのプレイヤーがそのパックをプレーできる状態にあったとラインズマンが判断した場合
 6. ゴールキーパーがアイシングの状況でクリーズを離れてパックの方向へ動いた場合及び同じ状況下でクリーズの外におり、パックの方向へ動いた場合
- NEW e) アイシングによってプレーが中断した後、プレーが再開するまでアイシングを犯したチームは、いかなるプレイヤーであっても交代することは禁止されている。

- ▶ このペナルティは、「アイシング後のプレイヤーの交代に反する行為—競技遅延によるベンチ・マイナー・ペナルティ」としてアナウンスされる。



ゴール

- ▶ 1. 試合中の各中断時において、1点に限りチームに与えられることができる。
 - ▶ 2. ラクロスの動きのようにスティックのブレードでパックを拾い上げて、パックが常に肩の高さを越えず打ち込んだときクロスバーの高さを越えなければネットに打ち込むことは認められる。
 - ▶ 3. すべてのゴールに関するコールは、厳格にレフェリーの判断のみに基づくものである。
-
- ▶ 1. 得点直後のフェイスオフが行われた後は、そのゴールは取り消されないものとする。
 - ▶ 2. ゴール・クリーズは、氷上のクリーズ・エリアから垂直に1.27mの高さの空間と定義する。
 - ▶ 3. ゴールキーパーとアタッキング・プレイヤーとの「**コンタクト**」（接触）は、スティックまたは体の一部によるものであってもよい。
 - ▶ 4. すべてのノーゴールに関するコールは、厳格にレフェリーの判断のみに基づくものである。

- NEW** f) アイシングしたチームは、続くフェイスオフ前にいかなるプレイヤーであっても交代することは認められない。アイシング後のプレーの中断は、コマーシャル・タイムアウトと同時でなければならない。反則したチームはこのプレー中断を利用してチーム・タイムアウトをとる選択をしてもかまわないが、依然としていかなるプレイヤーの交代も認められない。しかしゴールキーパーが氷上にいない時のプレイヤーとゴールキーパーの交代、負傷したプレイヤーまたはゴールキーパーの交代およびペナルティが科されたときに、氷上の人数に影響する場合は認められる。氷上選手の定義は、ペナルティを犯した選手のスティックからパックが離れた時点で確定される。
- g) アイシング後、レフェリーによる警告をしたにもかかわらずチームがプレイヤーを交代し続けた場合、レフェリーは規則に反したチームに、ベンチ・マイナー・ペナルティ (2')

第 470 条 ゴールの定義

以下の場合、得点が認められる：

1. アタッキング・チームの選手がスティックで打ったパックが、両方のゴールポストとクロスバーで囲まれた範囲を通り完全にゴールラインを越えた場合
2. ディフェンディング・チームのプレイヤーが何らかの方法でパックをゴールに入れた場合
3. アタッキング・プレイヤーの打ったパックがチームメイトに当たり跳ね返ってゴールに入った場合
4. ディフェンディング・プレイヤーに身体的妨害を受けたアタッキング・チームのプレイヤーがゴール・クリーズ内に入ってしまう、その間にパックがゴールに入った場合。但し、そのプレイヤーがクリーズの外に出る時間の余裕があったとレフェリーが判断した場合を除く
5. ゴール・クリーズ内で誰にも保持されていない状態になったパックをアタッキング・プレイヤーがスティックでゴールに押し込んだ場合
6. パックがアタッキング・プレイヤーまたはディフェンディング・プレイヤーのスケートに当たり、跳ね返って直接ゴールに入った場合
7. パックがゴールラインを超えた時点で、アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内にいたが、ゴールキーパーのゴールを守る能力に一切影響がなかった場合。ただし、競技規則 4 7 1 条に規定されている場合を除く。

第 471 条 ノー・ゴール

a) 以下の場合、得点は認められない：

1. アタッキング・プレイヤーが故意に蹴ったり、投げたり、手で打ったり、またはスティック以外の手段でパックを直接ゴールに入れた場合 (第 4 9 1 条の場合を除く)。そのパックがいずれかのプレイヤー、ゴールキーパーまたはオフィシャルに当たった場合を含む
2. アタッキング・プレイヤーがクロスバーより高い位置でパックに触れた場合
3. パックがオフィシャルに当たり、直接ゴールに入った場合
4. アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内に立ったり、スティックを入れている間にパックがゴールに入った場合。但し、ゴール・クリーズに入るようにディフェンディング・プレイヤーによって身体の圧力をかけられ、クリーズから出るに十分な時間がなかったとレフェリーが判断した場合や、第 4 7 0 条の場合を除く
5. ゴールが通常の位置から外れた場合。あるいはゴールネットのフレームが氷上に対して完全に平らになっていない場合

- ▶ 1. 1ゴールにつき1名のプレイヤーに1ポイントのみが記録される。
- ▶ 2. ゴールキーパーからのリバウンドをシュートして得点した場合でも、アシストを2名記録することが認められる。
- ▶ 3. ゴールまたはアシストの認定を誤ったことが明らかな場合、速やかに誤りを訂正するものとする。但し、レフェリーがオフィシャル・ゲームシートに署名した後は、訂正できないものとする。

6. ゴールキーパーがクリーズ内におり、アタッキング・プレイヤーが偶然あるいは他の理由でゴールキーパーへの接触を始め、ゴールにパックが入った場合
 7. ゴールキーパーがクリーズの外におり、アタッキング・プレイヤーがゴールキーパーと偶然ではない接触を始め、ゴールにパックが入った場合
 8. アタッキング・プレイヤーがクリーズ内に位置しているために、ゴールキーパーの視野を妨げる結果となり、ゴールキーパーのゴールを守る能力への障害となっており、ゴールにパックが入った場合
 9. ゴールキーパーがパックを止めた後にパックと共にネットに押し込まれた場合。ペナルティ・コールが可能であるならば、適切なペナルティを科すこと。
- b) 故意であるか否かに関りなく、パックがゴール・クリーズの内側またはその周囲に横たわっている選手の体の下にある場合、その選手をパックとともにゴールに押し入れることによって得点をすることはできない。条項の適用が可能な場合、ペナルティショットを含む適切な反則が科せられる (557 条参照)

第 472 条 ゴールとアシストの認定

- a) パックを相手チームのネットに入れたプレイヤーに「**ゴール**」が記録される。
- b) 選手の記録上、1 ゴール 1 ポイントとカウントされる。
- c) 得点が入った場合、直前のプレーに直接関わった選手に「**アシスト**」が記録される。
- d) 1 ゴールにつき、アシストが認定されるのは 2 名までとする。
- e) 選手の記録上、1 アシスト 1 ポイントとカウントされる。

NEW 第 480 条 リンクから出たパック

パックが競技エリアの外に出たり、リンクのボードまたは保護ガラス以外の障害物に当たった場合、プレーは中断され、本競技規則に別途定められている場合を除き、パックが打たれた場所または跳ね返った場所の最寄りのフェイスオフスポットにてフェイスオフが行われるものとする。

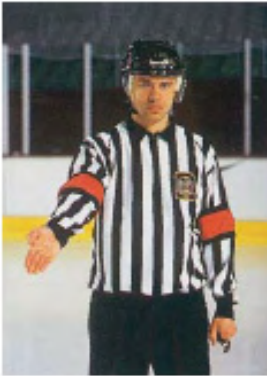
NEW 第 481 条 ネットにのったパック

パックがゴールの外側のネット上に 3 秒以上のっていた場合、または相対するプレイヤーがパックをゴールに押しつけて動きを止めてしまった場合、レフェリーはプレーを中断し以下の場所でフェイスオフを行うものとする。

1. 中断の原因がディフェンディング・プレイヤーにあるとレフェリーが判断した場合、最寄りのエンド・ゾーン・フェイスオフ・スポット
2. 中断の原因がアタッキング・プレイヤーにあるとレフェリーが判断した場合、最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット

NEW 第 482 条 見えなくなったパック

もみ合い、またはプレイヤーが偶発的にパックの上に倒れたことによってパックがレフェリーから見えなくなった場合、レフェリーは直ちにプレーを中断し、本競技規則に別途定められている場合を除き、プレーが中断された場所の最寄りのフェイスオフスポットにてフェイスオフを行うものとする。



ハンドパスのシグナル
(第 490 条)



ハイスティック・ザ・パックのシグナル
(第 492 条)

第 483 条 不正なパック

プレー進行中いかなる時も、正当にプレーされているパック以外のパックが氷上に入った場合、パックが**相手チームに渡る**ことによって進行中のプレーが完了するまでプレーは中断されない。

第 484 条 オフィシャルに当たったパック

パックがオフィシャルに当たった場合、そのパックがゴールに入った場合を除き、プレーは中断されない。

NEW 第 490 条 ストップング／パッシング・ザ・パック・ウィズ・ハンド（手でパックを止めたりパスする行為）

プレイヤーは、空中のパックを平手で止めたり、打ったり、または氷上を滑らせることができる。但し、そのプレイヤーがチームメイトの方向に**意図的に**パックの向きを変えたり、そのチームのプレイヤーがパックを手で扱いかなるプレイヤーやオフィシャルに直接はね返り、有利になってしまったとレフェリーが判断した場合を除く。

プレイヤーは、空中のパックをつかむことを許されるが直ちに氷上に氷上に落とさなければならない。もし、プレイヤーが相手のチェックを避けるため、もしくは自分たちに有利になるようにパックを保持してスケートをした場合、マイナーペナルティーが科せられる。（第 559 条参照）

- a) そのプレイヤーのチームメイトがニュートラル・ゾーンでパックを保持した場合、プレーは中断され、違反が発生したゾーン内の最寄りのフェイスオフスポットでフェイスオフが行われる。但し、違反したチームが位置的に優位になる場合は、規則に記載されている場合を除きプレーの中断したゾーン内の最寄りのスポットでフェイスオフを行うものとする。
- b) そのプレイヤーのチームメイトがディフェンディング・ゾーンでパックを保持した場合、そのプレイヤーおよびパックがゾーンを出る前にハンドパスが完了していれば、レフェリーはプレーを中断しないものとする。但し、ニュートラル・ゾーンにいるプレイヤーから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がなされた場合は、レフェリーはプレーを中断し、ディフェンディング・ゾーン内のスポットにてフェイスオフを行うものとする。
- c) そのプレイヤーのチームメイトがアタッキング・ゾーンでパックを保持した場合、レフェリーはプレーを中断し、アタッキングゾーン外側のニュートラルゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
- d) アタッキング・プレイヤーが手で打ったパックがゴールに入った場合、そのパックがいかなるプレイヤーまたはスティック、ゴールキーパーまたはオフィシャルに当たっているならば、得点は認められないものとする。
- e) アタッキング・プレイヤーが手で打ったパックがゴールに入った場合、そのパックがいかなるプレイヤーまたはスティックおよびスケート、ゴールキーパーまたはオフィシャルに当たっているならば、得点は認められないものとする。

第 492 条 ハイスティックング・ザ・パック（パックをハイスティックで打つ行為）

- a) 肩より高い位置のスティックでパックを止めたり打つことは禁じられている。この規則に反した場合、以下を除きプレーが中断される：
 1. 打ったパックが相手に渡った場合、レフェリーは「**ウォッシュアウト**」を合図しプレーを続行する
 2. ディフェンディング・チームのプレイヤーが打ったパックが自チームのゴールに入った場合、得点が認められる。



ウォッシュアウトのシグナル

- b) アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤーが高い位置のスティックでパックを打った場合、ニュートラル・ゾーン内の最寄りのスポットでフェイスオフが行われる。

NEW

- c) ディフェンディング・ゾーンまたはニュートラル・ゾーンにいるプレイヤーが高い位置のスティックでパックを打った場合、ディフェンディング・ゾーン内の最寄りのフェイスオフスポットでフェイスオフが行われる。
- d) アタッキング・プレイヤーがゴールのクロスバーより高い位置のスティックで打ったパックがゴールに入った場合、得点は認められない。

第 493 条 観客による妨害

NEW

- a) 氷上に投げ入れられた障害物によって試合の進行が妨げられた場合、レフェリーはプレーを中断しプレーが中断した最寄りのフェイスオフスポットでフェイスオフを行う。
- b) 選手が観客につかまれたり妨害された場合、レフェリーまたはラインズマンはプレーを中断する。妨害されたプレイヤーのチームがパックを保持している場合は、そのプレーが完了するまで続行させるものとする。

➤ 関係機関への報告

パナルティ一覧表

パナルティの種類	プレイヤー	ゴールキーパー	備考
	本人の退場時間 パナルティ・ベンチでの パナルティ遂行者	本人の退場時間 パナルティ・ベンチでの パナルティ遂行者	注意事項 ゲームシート上の 記録時間 同時の パナルティ
マイナー	2分	反則者	氷上にいるプレイヤー 得点と同時ご終了の場合
ベンチ・マイナー	2分	いずれかのプレイヤー	— 得点と同時ご終了の場合
メジャー	当該試合の残り時間	反則者以外のいずれかの プレイヤー (5分)	氷上にいるプレイヤー (5分) — 適用有
ミスコンダクト	10分	反則者	氷上にいるプレイヤー — —
ゲーム・ミスコンダクト	当該試合の残り時間	なし	— 要報告 —
マッチ	当該試合の残り時間	反則者以外の いずれかの プレイヤー (5分)	氷上にいるプレイヤー (5分) 要報告 適用有
パナルティ・ショット	—	—	— パナルティ・ ショット —

第5章 ペナルティ

第500条 ペナルティの定義と手順

ペナルティの種類および科される時間は、以下のとおりである：

- | | |
|----------------------|-------|
| 1. マイナー・ペナルティ | (2分) |
| 2. ベンチ・マイナー・ペナルティ | (2分) |
| 3. メジャー・ペナルティ | (5分) |
| 4. ミスコンダクト・ペナルティ | (10分) |
| 5. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ | (GM) |
| 6. マッチ・ペナルティ | (MP) |
| 7. ペナルティ・ショット | (PS) |

ペナルティはすべて**正味のプレイング・タイム**とする。

1. 試合後に科せられたペナルティは、レフェリーがオフィシャル・ゲームシートに記録するものとする。
2. ペナルティを遂行するプレイヤーを監督またはコーチが指名することが規則に定められている。監督またはコーチが指名を拒否した場合、レフェリーは、反則したチームの中からペナルティを遂行するプレイヤーを指名する権限を有する。
3. 同一チームの2名のプレイヤーのマイナーまたはメジャー・ペナルティが同時に終了する場合、そのチームのキャプテンは、先に氷上に戻すプレイヤーを指名しレフェリーに伝えるものとする。レフェリーはその内容をスコアキーパーに知らせる。
4. ゲーム・ミスコンダクトについては、ペナルティを科せられたプレイヤーまたはゴールキーパーに合計**20分**がゲームシートに記録される。マッチ・ペナルティについては、ペナルティを科せられたプレイヤーまたはゴールキーパーに合計**25分**が記録される。
5. すべてのゲーム・ミスコンダクトおよびマッチ・ペナルティについて、レフェリーは試合後直ちに関係機関に報告書を提出する。

第501条 マイナー・ペナルティ

ゴールキーパーを除き、**マイナー・ペナルティ**を科せられたプレイヤーは**2分間**の退場となり、その間の交代は認められない。

1人のプレイヤーにメジャー・ペナルティとマイナー・ペナルティが同時に科せられた場合、メジャー・ペナルティが先に遂行される。これは、両方のペナルティが**同一**のプレイヤーに科せられた場合に適用される

(第513条参照)。

- ▶ 1. 指名されたプレイヤーは速やかにペナルティ・ベンチに入り、自身に**マイナー・ペナルティ**が科せられた場合と同じようにそのペナルティを遂行するものとする。
 - ▶ 2. 「**ショートハンド**」とは、ペナルティを科せられたことによって得点時に氷上にいる選手の人数が相手チームより少ないことを意味する。
 - ▶ 3. これは、ペナルティ・ショットで得点が入った場合には適用されない。
-
- ▶ 1人のプレイヤーにメジャーおよびマイナー・ペナルティが同時に科せられた場合、メジャー・ペナルティが先に遂行される。これは、両方のペナルティが**同一の**プレイヤーに科せられた場合に適用される。
(第 513 条参照)。
 - ▶ 1人のプレイヤーに**マイナー**または**メジャー・ペナルティ**と**ミスコンダクト・ペナルティ**が同時に科せられた場合、そのチームは直ちに代行選手をペナルティ・ベンチに送り、マイナーまたはメジャー・ペナルティを交代なく遂行させるものとする。
-
- ▶ 1. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティは、その試合を除き、自動的な出場停止を伴わない。但し関係機関は、その選手またはチーム・オフィシャルに追加の出場停止処分を科す権限を有するものとする。
 - ▶ 2. 選手権大会またはトーナメント大会では、2 回目のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科せられた選手またはチーム・オフィシャルは、そのチームの次の試合は自動的に出場停止となるものとする。
-
- ▶ 1. マッチ・ペナルティを科せられた選手は、更衣室に行くことを命じられるが、**5分経過後**に交代選手の出場が認められる。
 - ▶ 2. マッチ・ペナルティを科せられた選手またはチーム・オフィシャルは、**自動的に追加処分**を科されるものとする。つまり、その選手またはチーム・オフィシャルは少なくとも次の試合は出場停止となり、関係機関による処分が下されることとなる。

第 502 条 ベンチ・マイナー・ペナルティ

- NEW** a) ベンチ・マイナー・ペナルティがチームに科せられた場合、反則があった時点で氷上にいたゴールキーパー以外のプレイヤーの中からキャプテンを通じ、コーチ・マネージャーが指名したプレイヤーが2分間の退場となる。その間の交代は認められない。
- b) 1つまたは複数のマイナーまたはベンチ・マイナー・ペナルティによってチームが「**ショートハンド**」になっている間に相手チームが得点した場合、遂行されているペナルティのうち先に科せられたペナルティが自動的に終了するものとする。ただし、そのペナルティが相手側の選手と同時に科されたものであり、それが両チームを1名ずつショートとなる状況の原因となったものである場合には、先に科せられたものではなく、得点の前に科せられた、その次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ものとする。

第 503 条 メジャー・ペナルティ

ゴールキーパーを含む**メジャー・ペナルティ**を科せられた選手は、**その試合の残り時間を退場**となり（ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ）、5分後に交代選手の出場が認められる。

第 504 条 ミスコンダクト・ペナルティ

- a) ゴールキーパーを除き、1回目の**ミスコンダクト・ペナルティ**を科せられたプレイヤーは**10分間の退場**となり、直ちに交代選手の出場が認められる。ミスコンダクト・ペナルティを科せられたプレイヤーは、ペナルティ遂行後の最初のプレー中断時までペナルティ・ベンチを出ることはできない。
- b) ゴールキーパーを含む、2回目の**ミスコンダクト・ペナルティ**を科せられた選手は**その試合の残り時間を退場**となり（ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ）、直ちに交代選手の出場が認められる。

第 505 条 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科せられたゴールキーパーを含む選手またはチーム・オフィシャルは、**その試合の残り時間を退場**となり更衣室に行くよう命じられるが、直ちに交代選手の出場が認められる。

第 507 条 マッチ・ペナルティ

ゴールキーパーを含む**マッチ・ペナルティ**を科せられた選手は、**その試合の残り時間を退場**となり更衣室に行くよう命じられるが、**5分経過後**に交代選手の出場が認められる。

- ▶ 1. 「ブレイクアウェイ」の状況（第533条、第539条参照）において、プレイヤーが自分のディフェンディング・ゾーンの外側におり、「**バックを保持**」し、ゴールキーパーとの間に相手方の選手が誰もいない状態で、背後から反則をされ、その結果得点の好機を妨げられた場合には、レフェリーは反則をされていないチームに▶**ペナルティ・ショット（PS）**を与える。
- ▶ 2. ブレイクアウェイの状況（第533条、第539条参照）において、プレイヤーが自分のディフェンディング・ゾーンの外側におり、「**バックを保持**」し、ゴールキーパーが氷上におらず、ゴールとの間に相手方の選手が誰もいない状態で、背後から反則をされ、その結果得点の好機を妨げられた場合には、レフェリーは反則をされていないチームに▶**得点**を与える。

第509条について

- ▶ 1. 実際のプレイング・タイム中に、ペナルティ・ショットの対象となる反則があり、レフェリーがプレーを完了させるためホイッスルを遅らせたことにより正規のプレイング・タイムが終了してしまっても、通常通りペナルティ・ショットが与えられ、直ちに行われるものとする。
- ▶ 2. ショットを行うプレイヤーがバックに触れる前にゴールキーパーがクリーズを離れた場合、または何らかの反則を犯した場合、レフェリーは腕を上げるが、そのショットを完了させるものとする。ショットが外れた場合、レフェリーはペナルティ・ショットのやり直しを認めるものとする。ゴールキーパーがクリーズを出るのが早過ぎた場合、レフェリーは以下の手順をとる：
 - 1 回目の反則：**警告**を与え、ペナルティ・ショットのやり直しを認める
 - 2 回目の反則：ミスコンダクト・ペナルティを科し、ペナルティ・ショットのやり直しを認める
 - 3 回目の反則：相手チームに得点を与える
- ▶ 3. ゴールキーパーは、スティックまたはその他の物を投げる行為を除き、いかなる方法でもショットを阻止するよう試みることができる。スティックまたはその他の物を投げた場合、相手チームに得点が与えられる。
- ▶ 4. ペナルティ・ショットが行われる際、相手チームの選手がショットを行っているプレイヤーを妨害したり気を散らすような行為をし、それによってショットを失敗した場合、レフェリーは2回目のペナルティ・ショットを与えると同時に、反則した選手にミスコンダクト・ペナルティを科すものとする。
- ▶ 5. ペナルティ・ショットに要した時間は、実際のプレイング・タイムには記録されない。
- ▶ 6. プレイヤーがゴールに接近して360度回転する動き「スピン・オー・ラマ」は、継続的な前進する動きと見なされ認められる。
- ▶ 7. プレーが中断したときに同じチームに2つのペナルティ・ショット（別々の反則）が与えられた場合、そのプレーの中断時には1得点に限り得点を認める。最初のペナルティ・ショットで得点した場合、2つ目のペナルティ・ショットは行われませんが、該当するペナルティは科される。
- ▶ 8. 通常の肩より高い位置でスティックのブレードの上にバックを乗せることは禁止とされ、その結果プレーは中断する。
- ▶ 9. ペナルティ・ショットまたはゲーム・ウィニング・ショットが終了した場合、プレーはレフェリーによって直ちに止められ、完了したと見なされる。
- ▶ 10. コーチによってショットするプレイヤーおよびゴールを守るゴールキーパーが選ばれ、反則のためにショットを改めて行う場合、プレイヤーまたはゴールキーパーが負傷しペナルティ・ショットに参加することができない場合を除き、そのプレイヤーおよび／またはゴールキーパーを変更することはできない。

第 508 条 ペナルティ・シュート

- a) 背後から反則された選手へペナルティ・シュートを与えるためには、5つの条件が必要とされる：
1. 反則が発生したのは、その選手のディフェンディング・ゾーンの外側であること（完全にブルーラインを通過していること）。
 2. アタッキング・プレイヤーはバックを支配及びコントロールしていたこと。
 3. 反則行為が背後から行われたこと。
 4. バックを支配およびコントロールしていたアタッキング・プレイヤーは、絶好な得点の機会を奪われたこと。
 5. バックを支配及びコントロールしていたアタッキング・プレイヤーには、ゴールキーパー以外、対面し、通り抜ける必要のある防衛側の選手がいないこと。
- NEW** b) ブレイクアウェイの状況においてゴールキーパーがプレイヤーに反則した場合、背後からの反則であるか否かにかかわらずペナルティ・シュートが与えられる。
- c) その他のペナルティを伴う反則の場合、反則していないチームにシュートが与えられるものとし、シュートの結果に関わらず、**反則したチームに当該ペナルティが科されるものとする。**

第 509 条 ペナルティ・シュートの手順

- NEW** a) ペナルティ・シュートの対象となる反則をプレイヤーが受けた場合、反則されたプレイヤーがペナルティ・シュートを行う。もし反則を受けたプレイヤーがそのプレーにおいて負傷していた場合、キャプテンは反則の時点で氷上にいたペナルティを科せられていないプレイヤーの中から指名する。
- NEW** b) 反則されたプレイヤーを特定できない場合、反則されたチームのコーチまたはキャプテンは、反則の時点で氷上にいたペナルティを科せられていないプレイヤーの中からシュートを行うプレイヤーを選び、その背番号をレフェリーに報告する。
- c) レフェリーはそのプレイヤーの名前と背番号を場内にアナウンスさせる。ペナルティを遂行中のプレイヤーまたはディレイド・ペナルティを科せられているプレイヤーは、シュートを行うことはできない。
- NEW** d) 両チームのプレイヤーは、各プレイヤーズ・ベンチに下がらなければならない。
- e) レフェリーは、バックをセンタースポットに置く。ゴールキーパーのみがペナルティ・シュートに対してゴールを守ることができる。
- f) ゴールキーパーは、シュートを行うプレイヤーがバックに触れるまで、ゴールクリーズ内にいなければならない。
- g) プレイヤーは、レフェリーの指示に従い相手ゴールラインの方向にバックを進め、シュートを試みる。
- NEW** h) プレイヤーが失敗をして途中バックに触れず通り過ぎ、バックがセンター・フェイスオフ・スポットにある場合、プレイヤーは戻ってペナルティ・シュートを続けることができる。
- i) バックがシュートされた時点でそのプレーは完了したものとみなされ、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。
- j) 得点が入った場合、センターアイスでフェイスオフが行われる。
- k) 得点が入らなかった場合、ペナルティ・シュートが行われた側のいずれかのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

- ▶ 1. 誰が遂行するかに関わらず、ゴールキーパーに科されたペナルティはすべて、ゴールキーパーの反則として記録される。
- ▶ 2. 同じプレーの中断時にゴールキーパーにペナルティが科された場合、その反則行為に対してペナルティを科するために試合が中断された時点で、氷上にいた自チームの他のプレイヤーがペナルティを代行するものとする。

第 510 条 追加処分

関係懲戒機関は、試合前、試合中および試合後に氷上またはリンク外で起きた何らかの違反行為について、試合終了後いつでも、自らの判断で調査し、その行為に対してレフェリーがペナルティを科したか否かに関わらず、本規則の下で科せられた出場停止処分の他に、さらなる出場停止処分を科することができる。

第 511 条 ゴールキーパーのペナルティ

ゴールキーパーは、ペナルティ・ベンチに入らない。

- a) ゴールキーパーにマイナーまたは1回目のミスコンダクト・ペナルティが科せられた場合：
 - ゴールキーパーはプレーを続ける。
 - その反則行為に対してペナルティを科すために、試合が中断された時点で氷上にいた自チームの他のプレイヤーの中から、監督またはコーチがキャプテンを通じて指名したプレイヤーがペナルティを代行するものとする。
- b) メジャー、ゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティが科せられた場合は、ゴールキーパーはその試合の残り時間の退場となる。控えのゴールキーパーがいる場合は交代し、いない場合は自チームのいずれかのプレイヤーと交代する。そのプレイヤーには、ゴールキーパーの防具を着用するための準備時間が10分間与えられるものとする。
- c) メジャーまたはマッチ・ペナルティの場合、キャプテンを通じて監督またはコーチが指名したその反則行為に対して、ペナルティを科すために試合が中断された時点で、氷上にいた自チームのプレイヤーが5分間のペナルティを代行する。

第 512 条 同時のペナルティ

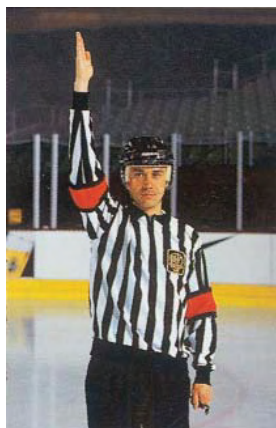
- a) 同数の同一のペナルティ（マイナー、メジャーまたはマッチ）が**同じプレー中断時に両チーム**に科せられた場合、これらのペナルティを**➤ 同時のペナルティ**という。
- b) 同時のペナルティが科せられた場合、これらのペナルティに対して直ちに交代選手の出場を認め、ディレイド・ペナルティの対象とはならない。
- c) ペナルティを科せられたプレイヤーが試合に残る場合、ペナルティ・ベンチに入り、それぞれのペナルティ終了後の最初のプレー中断時までペナルティ・ベンチを出ることはできない。

以下の場合を**唯一の例外**とする(本項「d」参照)：

- d) **両チーム**が氷上に**フル・ストレングス**（ゴールキーパーを含み6人ずつ）いる状態で、**同じプレー中断時に両チーム1名ずつのプレイヤーに1つのみのマイナー・ペナルティ**が科された場合、**交代は行われない**。

- ▶ 1. 同一チームの2名のプレイヤーのペナルティが同時に終了する場合、そのチームのキャプテンは先に氷上に戻すプレイヤーを指名してレフェリーに伝え、レフェリーはこれをスコアキーパーに指示するものとする。
- ▶ 2. 同一チームの2名またはそれ以上のプレイヤーにメジャーおよびマイナー・ペナルティが同時に科せられた場合、スコアキーパーはマイナー・ペナルティを先に科せられたものとして記録する。
これは、**別々のプレイヤーに2つのペナルティが科された場合にも適用される**（第501条参照）

- ▶ 1. パックを保持しているチームの「**プレーの完了**」とは、パックが相手チームに渡り、相手チームのプレイヤーまたはゴールキーパーがパックを支配したり故意に方向を変えること、またはパックの動きが止められた状態をいう。
相手チームのプレイヤー、ゴールまたはボードからのリバウンドは、プレーの完了にはならない。
- ▶ 2. レフェリーがペナルティの合図を出したがホイッスルを吹く前に、反則したチームの行為の直接的な結果としてパックが反則していないチームのゴールに入った場合、得点は認められず、合図されたペナルティが科されるものとする。



ペナルティの
ディレイド・コール



ペナルティのコール

第 513 条 ディレイド・ペナルティ

本規則は、マイナー、ベンチマイナー、メジャーまたはマッチ・ペナルティが科された場合にのみ適用される。

- a) いずれかのチームの 2 名のプレイヤーがペナルティを遂行している間に、同一チームの 3 人目のプレイヤーにペナルティが科せられた場合、3 人目のプレイヤーのペナルティは、先の 2 名のいずれかのペナルティタイムが終了するまで始まらない。
- b) この 3 人目のプレイヤーは速やかにペナルティ・ベンチに入らなければならないが、交代選手の出場が認められる。
- c) いずれかのチームの 3 名またはそれ以上のプレイヤーが同時にペナルティを遂行している状況で、ディレイド・ペナルティの規則により 3 人目の反則者の交代選手が氷上にいる場合、ペナルティを科せられた 3 名のプレイヤーのいずれも、自身のペナルティタイム終了後、プレーが中断するまで氷上に戻ることができない。但し、ペナルティが終了したことによってそのチームがゴールキーパーを含め 5 名以上の選手を氷上に出せる状態になった場合は、ペナルティを科せられたプレイヤーはペナルティの科された順番に氷上に戻ることを認められる。

第 514 条 ペナルティのコール

規則に反する行為があった場合、ペナルティがコールされる：

- NEW** a) 反則した選手のチームがパックを保持している場合、レフェリーは直ちにホイッスルを吹き、ペナルティを科すものとする。続くフェイスオフは、反則をしたチームのエンドゾーン内にある 2 つのフェイスオフスポットのうち、いずれかで行われる。(第 440 条参照)
- NEW** b) 反則したプレイヤーのチームがパックを保持していない場合、レフェリーは腕を上げ、ペナルティのコールを示し、反則をしたチームがパックを保持次第、ホイッスルを吹きペナルティを科すものとする。
- c) レフェリーがディレイド・ペナルティのために腕を上げた後、反則を犯していないチームの行為によりそのチームに対して何らかの方法で得点がなされた場合の得点は認められ、そして通常の方法でペナルティが科せられるものとする。
- NEW** d) レフェリーが腕を上げた後、反則していないチームが得点した場合、その得点は認められ、1 つ目のマイナー・ペナルティが相殺される。その他のペナルティは科されるものとする。反則したチームがショートハンドの状態にあった場合、既に科せられている 1 つめのマイナーまたはベンチマイナー・ペナルティは終了し、合図されたすべてのペナルティは通常通り科せられるものとする。

- ▶ バックを保持し、ボード沿いの狭いすき間を通り抜けようとしている相手プレイヤーを「ローリング」することはボーディングではない。



ボーディングのシグナル
(第 520 条)



ボーディング

▶ 1. 「**バット・エンディング**」

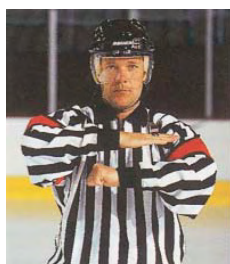
とは、上腕より高い位置でスティックのシャフトを使って相手選手をチェックする行為をいう。

▶ 2. 「**バットエンドを試みる**」

とは、バットエンドのジェスチャーをしたが接触しなかったすべての場合を含む。



バット・エンディング



バット・エンディングのシグナル
(第 521 条)



チャージングのシグナル
(第 522 条)

- ▶ 1. 「**チャージング**」とは、離れたところから移動して、相手選手を暴力的にチェックするプレイヤーの行為を意味する。チャージングは、ボードへ向かってのチェック、ゴール・フレームへ向かってのチェック、あるいはオープン・アイス上でのチェックの結果となる。
- ▶ 2. ホイッスルが吹かれた後で相手選手に身体的に接触し、その選手にその接触を避ける時間的余裕があったとレフェリーが判断した場合、レフェリーの裁量で「**チャージング**」によるペナルティが科されるものとする。
- ▶ 3. ゴールキーパーがゴールクリーズの外にいることは、接触の対象になることを意味するものではない。相手プレイヤーがゴールキーパーに不必要な接触をした場合は必ず、「**インターフェアランス**」または「**チャージング**」によるペナルティが科されるものとする。

選手に対するペナルティ

第 520 条 ボーディング

- a) 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により相手をボードに激しく衝突させた選手に、レフェリーの判断で：
- マイナー・ペナルティ (2分)
 - 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 (5分+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- b) ボーディングにより相手にケガをさせた選手に、レフェリーの判断で：
- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)

第 521 条 バット・エンディング

- a) 相手に対してバットエンドを試みた選手に：
- ダブル・マイナー+ミスコンダクト・ペナルティ (2+2+10分)
- b) 相手に対してバットエンドした選手にはレフェリーの自由な判断によって：
- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- c) バットエンドにより相手に怪我をさせた選手に：
- マッチ・ペナルティ (MP)

第 522 条 チャージング

- a) 相手に向かって走ったり、飛びかかったり、チャージした選手にはレフェリーの判断で：
- マイナー・ペナルティ (2分)
 - 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 (5分+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- b) チャージングにより相手にケガをさせた選手に、レフェリーの判断で：
- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)

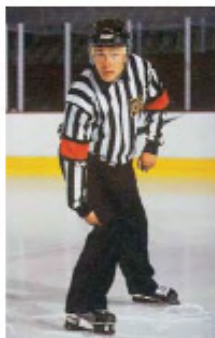
- 1. 背後からのチェックとは、相手が近づいてくることに気づかず防御することができない選手の背面へのチェックをいう。
- 2. 但し、プレイヤーが接触するために故意に体の向きを変えた場合は、背後からのチェックとは見なされない。

チェックング・フロム・ビハインドのシグナル

(第 523 条)



チェックング・フロム・ビハインド



- 「クリッピング」とは、背後、横または前から相手に近づき、相手のひざの周辺またはひざ下を目標けて身体を投げ出したり、チャージしたり、倒れ込む行為をいう。



クリッピングのシグナル

(第 524 条)

クリッピング

- クロスチェックとは、スティックを氷面に付けずに、両手で持ったスティックでチェックすることをいう。



クロスチェックングのシグナル

(第 525 条)



クロスチェックング

第 523 条 チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

- a) 相手の背後から走り込んだり、飛びかかったり、何らかの方法でぶつかった選手に、レフェリーの判断で：
- マイナー＋自動的なミスコンダクト・ペナルティ (2+10 分)
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(5分+GM)
または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- b) 背後からのチェックにより相手に怪我をさせた選手に、レフェリーの判断で：
- マッチ・ペナルティ (MP)

第 524 条 クリッピング

- a) クリッピングの行為で、相手にチェックするために相手の膝より低い体勢をとった選手に：
- マイナー・ペナルティ (2分)
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 (5分+GM)
または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- b) クリッピングにより相手に怪我をさせた選手に：
- メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
または
 - マッチ・ペナルティ (MP)

第 525 条 クロスチェック

- a) 相手にクロスチェックした選手に、レフェリーの判断で：
- マイナー・ペナルティ (2分)
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(5分+GM)
または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- b) クロスチェックにより相手に怪我をさせた選手に：
- メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ(5分+GM)
または
 - マッチ・ペナルティ (MP)



エルボーイングのシグナル
(第 526 条)



エルボーイング



ラフティングのシグナル
(第 528 条)



ラフティング

第 526 条 エルボーイング

- a) 肘を使って相手にファウルした選手に：
- **マイナー・ペナルティ** (2分)
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 (5分+GM)**
または
 - **マッチ・ペナルティ** (MP)
- b) エルボーイングによって相手に怪我をさせた選手に：
- **メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ(5分+GM)**
または
 - **マッチ・ペナルティ** (MP)

第 527 条 過度のラフ・プレー

規則で認められていない、相手に怪我をさせ得る行為をした選手、または実際に怪我をさせた選手に：

- **マッチ・ペナルティ** (MP)

- その状況は**関係機関**へ報告するものとする。

第 528 条 フィスティカフスまたはラフティング (殴り合いまたは乱暴な行為)

- a) 乱闘またはいさかいの最中に故意にグローブをはずした選手に：
- **ミスコンダクト・ペナルティ** (10分)
- b) 殴り合いを始めた選手に：
- **マッチ・ペナルティ** (MP)
- c) 殴られた選手が相手を殴り返したり殴り返そうとした場合：
- **マイナー・ペナルティ** (2分)
- d) 既に始まっているいさかいに最初に介入したプレイヤーまたはゴールキーパーに：
- **ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ** (GM)

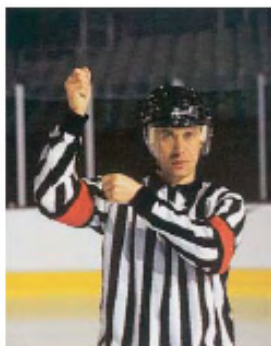
- ▶ 1. 「ヘッドバットの試み」とは、ヘッドバットのジェスチャーをしたが、相手に当たらなかった全てのケースを含むものとする。

- e) レフェリーからやめるよう命じられた後もいさかいを続けたり、続けようとした選手、または任務遂行中のラインズマンに抵抗した選手に、レフェリーの判断で：
- ダブル・マイナー・ペナルティ (2 + 2分)
 - 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(5分+GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- NEW** f) 競技エリア内外のプレイヤーまたはゴールキーパーとのいさかいはまたは殴り合いに関与した氷上または氷上外のプレイヤーまたはチーム・オフィシャルに、レフェリーの判断で：
- ミスコンダクト・ペナルティ (10分)
 - または
 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ
- NEW** g) 競技エリア内外のプレイヤーまたはゴールキーパーとのいさかいはまたは殴り合いに関与した氷上または氷上外のチーム・オフィシャルに、レフェリーの判断で：
- ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
 - または
 - マッチ・ペナルティ (MP)
- h) 不必要な乱暴行為を働いたと思われる選手に、レフェリーの判断で：
- マイナー・ペナルティ (2分)
 - または
 - ダブル・マイナー・ペナルティ (2 + 2分)
 - 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(5分+GM)
- i) 相手のフェイスマスクやヘルメットをつかんだり、髪を引っ張った選手に、レフェリーの判断で：
- マイナー・ペナルティ (2分)
 - 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 (5分+GM)
- j) ゴールキーパーがブロッカーグラブを使い、相手選手の顔面・頭部および頭部に攻撃を加えた場合：
- マッチ・ペナルティ (MP)

第 529 条 ヘッド・バッシング (頭突き)

相手にヘッドバットを試みたり、故意にヘッドバットした選手に：

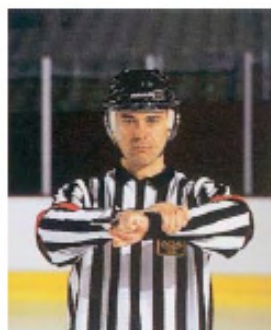
- マッチ・ペナルティ (MP)



ハイスティックングのシグナル
(第 530 条)



ハイスティックング



ホールディングのシグナル
(第 531 条)



ホールディング

ホールディング・スティックのシグナル (第 532 条)



(2 段階のシグナル)



ホールディング・スティック

第 530 条 ハイステッキング

- a) スティックまたはその一部を通常の肩の位置より上に持ち、そのスティックを相手選手と接触させた選手には、レフェリーの判断で：
- **マイナー・ペナルティ** (2分)
 - 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 (5分+GM)**
 - または
 - **マッチ・ペナルティ** (MP)
- b) スティックのいずれかの部分を肩より上で持ち、そのスティックで相手に怪我をさせた選手に：
- **メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)**
 - または
 - **マッチ・ペナルティ** (MP)
- c) 但し、怪我をさせたハイステッキングの行為が偶発的であると判断された場合、反則した選手に：
- **ダブル・マイナー・ペナルティ** (2+2分)

第 531 条 ホールディング・アン・オポーネント (相手をつかむ行為)

手またはスティックで相手を押えつけた選手に：

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

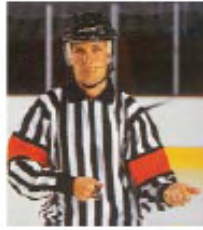
第 532 条 ホールディング・ザ・スティック (スティックをつかむ行為)

手またはその他の方法で相手のスティックをつかんだ選手に：

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 533 条 フッキング (相手を引っかける行為)

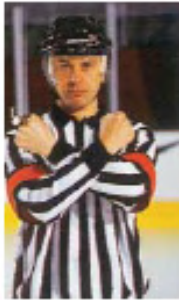
- a) スティックで引っかけることによって相手の進行を妨げたり、妨げようとした選手に：
- **マイナー・ペナルティ** (2分)
 - または
 - **メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)**
 - または
 - **マッチ・ペナルティ** (MP)



フッキングのシグナル (第 533 条)

フッキング

- ▶ 1. 「**ブレイクアウェイ**」とは、完全にパックを支配しているプレイヤーと相手ゴールキーパーとの間に相手プレイヤーのいない1対1の状態、またはゴールキーパーが氷域を退いている間はそのプレイヤーと相手ゴールとの間に相手プレイヤーのいない状態をいう。
- ▶ 2. 「**パックの支配**」とは、スティックでパックを進める行為をいう。パックを進めている間に他のプレイヤーまたはその用具がパックに触れたり、ゴールに当たったり手元を離れた場合、そのプレイヤーはパックを支配しているとは見なされない。
- ▶ 3. レフェリーはアタッキング・チームがパックを保持していない状態になるまで、プレーを中断しないものとする。
- ▶ 4. パックの位置を決定要因とする。パックが完全にディフェンディング・ブルーラインの外側にあった場合は、ペナルティ・ショットまたは得点が与えられる。
- ▶ 5. 本規則の意図は、背後からの反則によって失った正当な得点機を復活させることにある。



**インター
フェアランス
のシグナル**
(第 534 条)



**インター
フェア
ランス**

- ▶ 1. 以下のような妨害行為のすべてに本規則を適用する：
 - －相手の持っているスティックをたたき落とす行為
 - －落としたスティックを拾おうとしている相手プレイヤーを妨害する行為
- ▶ 2. ゴールキーパーを除き、最後にパックに触ったプレイヤーが、パックを保持していると見なされる。
- ▶ 3. アタッキング・プレイヤーが、ゴールキーパーを妨害することなく故意にゴールクリーズ内に立っている場合、レフェリーはプレーを中断し、それに続くフェイスオフはニュートラル・ゾーンの最寄りのフェイスオフ・スポットで行われる。

- b) フッキングによって相手に怪我をさせた選手に、レフェリーの判断で：
 - メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5分+GM）
または
 - マッチ・ペナルティ（MP）
- c) 自チームのディフェンディング・ゾーンの外でパックを支配しているプレイヤーが、ゴールキーパー以外に相手プレイヤーのいない「ブレイクアウト」の状況で背後から引っかけられ、それによって正当な得点機を逃した場合、そのプレイヤーに：
 - ペナルティ・ショット（PS）
- d) 相手ゴールキーパーが氷域を退いているときに、自チームのディフェンディング・ゾーンの外でパックを支配しているプレイヤーが、相手ゴールとの間に相手プレイヤーのいない状況で引っかけられ、それによって正当な得点機を逃した場合、レフェリーは直ちにプレーを中断し、反則していないチームに：
 - 得点

第 534 条 インターフェアランス（妨害行為）

- a) パックを保持していない相手を妨害したり進行を妨げたプレイヤーに：
 - マイナー・ペナルティ（2分）
- b) プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチにいる選手が、プレー進行中にスティックまたは身体を使って氷上にいる相手のパックの動きを妨げた場合：
 - マイナー・ペナルティ（2分）
- c) スティックまたは身体を使って、ゴールクリーズ内にいるゴールキーパーを妨害したり進行を妨げたプレイヤーに：
 - マイナー・ペナルティ（2分）
- NEW** d) ゴールキーパーが氷域を退いている間に、チーム・オフィシャルを含むそのチームのいずれかのメンバーが、スティックまたは体を使って相手プレイヤーのパックの動きを妨げた場合、レフェリーは反則していないチームに：
 - 得点
- NEW** e) アタッキング・プレイヤーが相手ゴールキーパーと向き合うポジションを自ら取り、ゴール・クリーズの内側、外側に拘らず妨害することを目的にゴールキーパーの顔の前で腕またはスティックを振るような行為、プレーをしようとするゴールキーパーの気をそらす行為をした場合、レフェリーは妨害したプレイヤーに：
 - マイナー・ペナルティ（2'）

- > 1. 「相手を蹴ろうとする」とは、相手を蹴ろうとするジェスチャーをしたが、相手に当たらなかった全てのケースを含むものとする。



ニーイングのシグナル

(第 536 条)

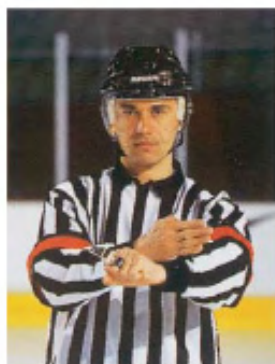


ニーイング

- > 1. 実際には相手に当たらなくても、相手を目掛けてスティックを振り回したり、相手を威嚇することを目的としてパックに向けて大きなスイングをしたプレイヤーに、レフェリーはスラッシングによるペナルティを科すものとする。
- > 2. パックを奪うことのみを目的としてパック保持者の「スティックを軽く叩く行為」は、スラッシングとはみなされない。



スラッシング



スラッシングのシグナル

(537 条)

第 535 条 キッキング（相手を蹴る行為）

他のプレイヤーを蹴ったり、または蹴ろうとした選手に：

- マッチ・ペナルティ (MP)

第 536 条 ニーイング（相手をひざで蹴る行為）

a) 膝を使って相手を妨害した選手に：

- マイナー・ペナルティ (2分)
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 (5分+GM)
または
- マッチ・ペナルティ (MP)

b) ニーイングによって相手に怪我をさせた選手に：

- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
または
- マッチ・ペナルティ (MP)

第 537 条 スラッシング

a) スティックでスラッシングすることによって相手の進行を妨げたり、または妨げようとした選手に、レフェリーの判断で：

- マイナー・ペナルティ (2分)
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 (5分+GM)
または
- マッチ・ペナルティ (MP)

b) スラッシングによって相手に怪我をさせた選手に：

- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
または
- マッチ・ペナルティ (MP)

c) いさかいの最中に他の選手目がけてスティックを振り回した選手に：

- メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (5分+GM)
または
- マッチ・ペナルティ (MP)

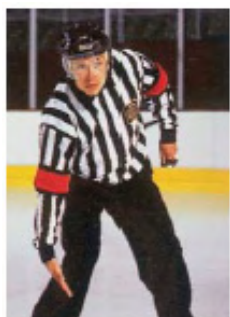
- > 1. 「**スピアリングを試みる**」とは、スピアリングのジェスチャーをしたが接触しなかったすべての場合を含む。
- > 2. 「**スピアリング**」とは、スティックを持つ手が、片手が両手を問わず、スティックのブレードの先端で相手を突くことをいう。



スピアリングのシグナル

(第 538 条)

重要： プレイヤーが明らかにパックをチェックしてパックを奪い、その結果として相手を転倒させてしまったとレフェリーが判断した場合、ペナルティは科せられない。



トリッピングのシグナル

(539 条)



トリッピング

- > 1. 「**ブレイクアウェイ**」とは、完全にパックを支配しているプレイヤーと相手ゴールキーパーとの間に相手プレイヤーのいない1対1の状態、または相手ゴールキーパーが氷域を退いている場合はそのプレイヤーと相手ゴールとの間に相手プレイヤーのいない状態をいう。
- > 2. 「**パックの支配**」とは、スティックでパックを進める行為をいう。パックを進めている間に他のプレイヤーまたはその用具がパックに触れたり、ゴールに当たったり手元を離れた場合、そのプレイヤーはパックを支配しているとは見なされない。
- > 3. レフェリーはアタッキング・チームがパックの保持を失うまで、プレーを中断しないものとする。
- > 4. パックの位置を決定要因とする。ペナルティ・ショットまたは得点が与えられるためには、パックは完全にディフェンディング・ブルーラインの外側になければならない。
- > 5. 本規則の意図は、背後からの反則によって失った正当な得点機を復活させることにある。

第 538 条 スピアリング

- a) 相手を突こうとした選手に：
 - ダブル・マイナー＋ミスコンダクト・ペナルティ（2＋2＋10分）
- b) 相手を突いた選手に：
 - メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5分＋GM）
 - または
 - マッチ・ペナルティ（MP）
- c) スピアリングにより相手に怪我をさせた選手に：
 - マッチ・ペナルティ（MP）

第 539 条 トリッピング

- a) スティック、膝、足、腕、手または肘を出して相手をつまづかせたり転ばせた選手に、レフェリーの判断で：
 - マイナー・ペナルティ（2分）
 - 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（5分＋GM）
 - または
 - マッチ・ペナルティ（MP）
- b) トリッピングにより相手に怪我をさせた選手に：
 - メジャー＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5分＋GM）
 - または
 - マッチ・ペナルティ（MP）
- c) 自チームのディフェンディング・ゾーンの外で「バックを支配」しているプレイヤーが、ゴールキーパー以外に相手プレイヤーのいない「ブレイクアウェイ」の状況で背後から引っかけられ、それによって正当な得点機を逃した場合、そのチームに：
 - ペナルティ・ショット
- d) 相手ゴールキーパーが氷域を退いているときに、自チームのディフェンディング・ゾーンの外で「バックを支配」しているプレイヤーが、相手ゴールとの間に相手プレイヤーのいない状況で引っかけられた場合、そのチームに：
 - 得点

- ▶ 1. 以下に記載されている相手選手をチェックする過程状況に一つでも該当する場合、頭部へのチェックに対するペナルティが科される：
 1. 身体のいずれかの部分を使って、相手選手の頭部および頸部をチェックまたは殴打する。
 2. 下記3に記載されている身体のいずれかの部分を使って、相手選手の頭部を保護ガラスにぶつける。
 3. 腕、肘、前腕または肩を伸ばして相手選手の頭部および頸部に接触する。
 4. 相手選手に向けて身体を外側や上方に伸ばし、上記3に記載されている身体のいずれかの部分を使って、相手選手の頭部および頸部に接触する。
 5. 相手選手の頭部および頸部を殴打するために、チェックしている選手が飛び跳ね、またはスケートが氷上から離れる。
 6. 頭部および頸部へのクロスチェック行為。
 7. ゴールキーパーが、ブロッカー・グローブを使って相手選手の頭部、頸部または顔を殴る。しかし、この状況はマッチ・ペナルティが科される。
- ▶ 2. プレイヤーは、頭を上げ続ける責任があり、そしてチェックされる場所や可能性があることを認識する。チェックされることは、試合において通常起こりうることであり、規則によって認められるように、プレイヤー自身で守る準備をしなければならない。
- ▶ 3. 頭部への衝突が、反則にならないという結果は、自身で守る準備は出来ているか否か、今にも起こる衝突を認識しているか否かが要素となる。
- ▶ 4. ガイドラインとして、身体部分を最初に強打し、その後スライドアップ（上部に移動）して頭部におよんだ。これは、頭部へのチェックとは見なされない。
- ▶ 5. パックを保持しているプレイヤーが下を向いている時に相手プレイヤーが近づいてチェックした場合、チェックしたプレイヤーが相手の頭部または頸部に向けて身体の一部または腕、肘、肩を上げず、伸ばさず、方向付けていない場合、頭部へのチェックとは見なされない。
- ▶ 6. 試合において通常起こりうる行為として、相手プレイヤーが接近している時に、プレイヤーがポジションを維持しようとして相手にチェックしている場合、そのチェックが上記3または4に該当しない限り頭部へのチェックとは見なされない。
- ▶ 7. いさかみや乱闘の間に頭部と頸部への殴打は、頭部へのチェックと分類されないが、第528条—フィスティカフスまたはラフティングに従ってペナルティが科される。

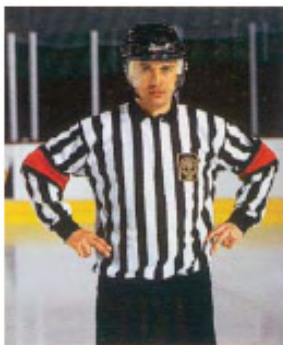
第 540 条 頭部および頸部へのチェック

- NEW** a) 身体のいずれかの部分または用具を使って、相手選手の頭部および頸部をチェックまたは殴打したり、相手選手の頭部を保護ガラスにぶつけた選手に、レフェリーの判断で：
- **マイナー**＋自動的なミスコンダクト・ペナルティ (2＋10分)
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 (5分＋GM)
または
 - **マッチ**・ペナルティ (GM)
- b) 頭部および頸部へのチェックにより相手に怪我をさせた選手に：
- **マッチ**・ペナルティ (MP)
- c) この規則は、条項 a)および b)において記述されるすべての行為に関して、520 条、522 条、525 条、526 条および 537 条に差し替えられる。

第 541 条 女子のボディチェック

女子アイスホッケーでは、直接的なボディチェックを行った選手にレフェリーの判断で：

- **マイナー**・ペナルティ (2分)
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 (5分＋GM)



ミスコンダクト・ペナルティのシグナル

(第 504 条, 第 550 条, 第 551 条)

このルールを守らせるために、多くの場合、レフェリーには以下の通りの選択がある：

- ▶ 1. プレイヤーズ・ベンチまたはその付近における反則行為として**ベンチ・マイナー・ペナルティ**を科す。競技エリア内のもは対象とはならないが、プレイヤーでない人に効果を及ぼすことができる。
- ▶ 2. 競技エリア内またはペナルティ・ベンチにおいて発生した反則に対して、ペナルティを科す選手が容易に特定できる場合には、**ミスコンダクト・ペナルティ**を科す。

その他のペナルティ

第 550 条 選手によるオフィシャルに対する粗暴な言動およびアンスポーツマンライク・コンダクト (スポーツマンらしからぬ行為)

- a) 選手が：
1. ペナルティを科せられた後、ペナルティ・ベンチまたは更衣室に直行しなかった場合
 2. 氷上を離れている間に、オフィシャルまたはその他の人に対して、わいせつ、卑俗または口汚い言葉を使ったり、低俗な行為をした場合
 3. 氷上を離れている間に、何らかの方法でオフィシャルを妨害した場合
そのチームに：
➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- b) 選手が：
1. 試合中、オフィシャルの判定に異議を唱えたり抗議した場合
 2. オフィシャルが回収しようとしているパックを故意に遠くへ打った場合
 3. レフェリーがいずれかのオフィシャルに報告している間に、レフェリー・クリーズに入ったり留まった場合
その選手に：
➤ ミスコンダクト・ペナルティ (10分)
その選手がさらに抗議を続けた場合：
➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
- c) 氷上にいる選手が：
1. 試合前、試合中または試合後、氷上またはリンク内のベンチ付近を除くいずれかの場所にいる人物に対して、わいせつ、卑俗または口汚い言葉を使ったり、低俗な行為をした場合
 2. 時間を問わず、スティックその他の物でボードを叩いた場合
 3. 自身が関与した乱闘またはいさかいの後、直ちにペナルティ・ベンチに行くことを怠ったり、用具を拾うなど何らかの遅延をもたらした場合
 4. 相手に反則させるよう執拗に挑発した場合
スティックまたは用具を競技エリア外に故意に投げた場合：
➤ ミスコンダクト・ペナルティ (10分)
- d) 氷上にいる選手がミスコンダクト・ペナルティを科された行為を執拗に続けた場合：
➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
- e) 宗教または人種を侮辱する言動をした選手に：
➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
- f) 選手が：
1. ゲーム・オフィシャルに対して、手またはスティックで故意に接触したり、つかんだり、押したり、手、スティックまたは身体でチェックしたり、トリッピング、スラッシングなどの行為をした場合
 2. 試合の進行を茶化したり、妨害したり、損なった場合
 3. 氷上にいるか氷上外であるかを問わず、試合開始の前、試合中、試合終了後を問わず、オフィシャルまたはそのほかの人に対してわいせつなジェスチャーをした場合
 4. 氷上またはリンク内のいずれかの場所で、いずれかの人物に対してつばを吐いた場合
➤ マッチ・ペナルティ (MP)

- ▶ プレイヤーのグローブおよびスティックは、チームメイトがペナルティ・ベンチに届けるものとする。

- NEW** g) スティックまたはその他のものをプレイヤーズベンチまたはペナルティベンチから氷上に向けて投げた氷上外の選手が特定できる場合
 ➤ マイナー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (2分+GM)
- NEW** h) スティックまたはその他のものをプレイヤーズベンチまたはペナルティベンチから氷上に向けて投げた氷上外の選手が特定できない場合
 ➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)

第 551 条 チーム・オフィシャルによるオフィシャルに対する粗暴な言動およびアンスポーツマンライク・コンダクト (スポーツマンらしからぬ行為)

- a) チーム・オフィシャルが：
 1. オフィシャルその他の人物に対して、わいせつ、卑俗または口汚い言葉を使ったり、低俗な行為をした場合
 2. その試合のオフィシャルを何らかの方法で妨害した場合
 3. スティックその他の物でボードを叩いた場合
 そのチームに：
 ➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- b) そのチーム・オフィシャルがその行為を執拗に続けたり、何らかの不正行為を働いた場合：
 ➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
- c) 宗教または人種を侮辱する言動をしたチーム・オフィシャルに：
 ➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
- d) チーム・オフィシャルが：
 1. オフィシャルをつかんだり、殴った場合
 2. 試合の運営を茶化したり、妨害した場合
 3. わいせつなジェスチャーをオフィシャルまたはその他の人に対して行った場合
 4. ゲーム・オフィシャルにつばを吐きかけた場合
 ➤ マッチ・ペナルティ (MP)
- e) スティックまたはその他のものをプレイヤーズ・ベンチから氷上に向けて投げたチーム・オフィシャルが特定できる場合：
 ➤ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)
 そしてそのチームに対して
 ➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- f) スティックまたはその他のものをプレイヤーズ・ベンチから氷上に向けて投げたチーム・オフィシャルが特定できない場合：
 ➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)



パックの動きを保つ



ゴールが外れた場面

第 554 条 競技遅延

554 a) パックの動きを止める行為

- a) パックは常に動かさなければならぬ。自チームのディフェンディング・ゾーン内でパックを保持しているチームは、以下の場合を除き、相手ゴールに向かってパックを進めなければならない。
1. ゴールの後ろにパックを一旦戻す場合
 2. 相手チームのプレイヤーにパックを進めることを妨げられた場合
 3. そのチームがショートハンドの場合
- b) チームがショートハンドの場合を除き、ディフェンディング・ゾーンを越えているプレイヤーは、試合を遅らせるためにパックを自チームのディフェンディング・ゾーンにパスしたり、持ち込んだりしてはならない。
この規則に最初に違反した場合、反則したチームのキャプテンに：
- 警告
- 同じピリオド中に 2 回目の違反をしたプレイヤーに：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**
- c) 相手にチェックされている場合を除き、プレイヤーまたはゴールキーパーが、スティック、スケートまたは体を使ってボード沿いにパックを押しついたり、パックの動きを止めたりして試合を中断させた場合：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**

554 b) ゴールを動かす行為

- a) プレイヤーまたはゴールキーパーが故意にゴールポストを通常の位置から動かした場合：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**
- b) 試合終了前 2 分間または延長ピリオド中に、ディフェンディング・ゾーンにいるディフェンディング・プレイヤーまたはゴールキーパーによってゴールを動かす反則があった場合、反則していないチームに：
- **ペナルティ・ショット (PS)**
- c) パックを支配しているプレイヤーが相手ゴールキーパーとの間に相手選手のいない得点機にあるときに、相手プレイヤーまたはゴールキーパーが故意にゴールを通常の位置から動かした場合、反則していないチームに：
- **ペナルティ・ショット (PS)**
- NEW** d) ゴールキーパーが氷上を離れている間に、相手チームがパックを支配し、ゴールとの間に相手プレイヤーがいない状態で、ディフェンディングチームのプレイヤーがゴールを通常の位置から動かした場合、反則していないチームに：
- **得点**

- ▶ 1. 「競技エリア」とは、ボードと保護ガラスによって囲まれている表面を意味し、競技エリアの高さは無限とする。
- ▶ 2. 「ガラスがない場合を除き」とは、IIHF アイスリンク基準の両プレイヤーズ・ベンチ前のスペースを参照。
- ▶ 3. ペナルティを科すための判断要因は、プレイヤーまたはゴールキーパーによって手やスティックを使ってパックが打たれる、投げられるまたは叩かれるときの位置による。
- ▶ 4. ディフェンディング・ゾーンからパックが打たれ、時計に当りプレー中断の原因となった場合、ペナルティは科されない。(時計がリンク内の空間にある場合)

- ▶ 1. このペナルティーは、「用具の調整に反する行為のディレイド・オブ・ザ・ゲーム」によるマイナーペナルティーとアナウンスされる。

- ▶ 1. このペナルティーは、「負傷した選手が氷上から離れることを拒否する行為」のディレイド・オブ・ザ・ゲームによるマイナーペナルティーとアナウンスされる。

- ▶ 1. このペナルティーは、「得点後に2回以上交代する行為」のディレイド・オブ・ザ・ゲームによるベンチマイナーペナルティーとアナウンスされる。

- NEW** e) ペナルティーショットの状況で(レフェリーがショットを始めるためのホイッスル後)、ゴールキーパーが明らかにゴールを通常の位置から動かした場合、反則していないチームに:
- 得点

NEW 554 c) パックを競技エリアの外に出す行為

- プレイヤーまたはゴールキーパーがディフェンディング・ゾーンにおいて、パックを手やスティックで投げたり打ったりした場合、保護ガラスがない場合を除き、競技エリアの外に直接出した場合、規則に従って競技遅延としてペナルティが科される。
- 手やスティックを使ってプレイヤーまたはゴールキーパーがパックを打つ、投げるまたは叩いてプレイヤーズ・ベンチ(または保護ガラスがない場合にはペナルティ・ベンチ)に入った場合、ペナルティは科されない。
- 手やスティックを使ってプレイヤーまたはゴールキーパーがパックを打つ、投げるまたは叩いてプレイヤーズ・ベンチ(または保護ガラスがない場合にはペナルティ・ベンチ)の後ろのガラスを越えた場合、規則に従ってペナルティが科される。
- 競技遅延によるマイナー・ペナルティは、プレー進行中またはプレー中断後、故意にパックを打つまたは叩いて競技エリアの外に出したいずれかのプレイヤーまたはゴールキーパーに科される。

554 d) 用具の調節

- プレイヤーの用具およびユニフォームを修理または調整するためにプレーを中断したり、試合を遅らせてはならない。調整を必要とするプレイヤーは氷上を離れなければならない。
- ゴールキーパーの用具およびユニフォームを修理または調整するために、プレーを中断したり試合を遅らせてはならない。調整を必要とするゴールキーパーは氷上を離れ、直ちに控えのゴールキーパーと交代しなければならない。
- 本規則に違反したプレイヤーまたはゴールキーパーに:
➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)

554 e) 負傷した選手が氷上を離れることを拒否する行為

負傷した選手が氷上を離れることを拒否した場合:

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

554 f) 得点後に2回以上交代する行為

得点した後に氷上の選手を2回以上交代したチームに:

- **ベンチ・マイナー・ペナルティ** (2分)

- ▶ 1. このペナルティは、「フェイスオフの手順に反する行為」のディレイド・オブ・ザ・ゲームによるベンチ・マイナー・ペナルティとアナウンスされる。

- ▶ 1. このペナルティは、「遅れたラインナップ」のディレイド・オブ・ザ・ゲームによるベンチ・マイナー・ペナルティとしてアナウンスされる。

- ▶ 1. 不正な用具を着用／使用している選手は、その用具を修正するか取り替えるまで、試合に出場することを認められない。
- ▶ 2. 本規則のもとに科されるペナルティは、「不正または危険な用具」のディレイド・オブ・ザ・ゲームとアナウンスされる。

554 g) フェイスオフの手順に反する行為

- a) フェイスオフを行うプレイヤーがオフィシャルに交代を命じられ、同じチームの別のプレイヤーが「警告」を受けた後も所定の位置につくことを遅らせた場合、そのチームに：
➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- b) フェイスオフを行わないプレイヤーが、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、フェイスオフを行おうとしていたそのチームのプレイヤーが交代を命じられる。同じフェイスオフ中に2回目の違反をしたチームに：
➤ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)

554 h) 遅れたラインナップ

インターミッションの終了後に、チームがピリオド(延長ピリオド)の開始のために必要な数の選手を氷上にラインナップさせなかった場合、そのチームに：

- ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)

第 555 条 不正または危険な用具

- a) プレイヤーまたはゴールキーパーが：
1. 相手に怪我をさせ得る用具またはバイザーを着用した場合
 2. 承認されていない用具を着用した場合
 3. 不正または危険なスケート、スティックまたは用具を使用または着用した場合
 4. グローブ、ヘルメットおよびゴールキーパーのレガースを除く用具を、完全にユニフォームの下に着用しなかった場合
 5. プレイヤーが、素手が使えるように手のひらの部分をくりぬいたり切り取ったグローブをプレー中に着用した場合
- その選手は氷上から出され、そのチームに「警告」が与えられる
- b) レフェリーは、プレイヤーまたはゴールキーパーに対して、レフェリーの自由な裁量によって、個人的なアクセサリーの試合中の着用がプレイヤー及びそのほかの競技参加者にとって危険であると判断した場合には、その個人的なアクセサリーを取り去るように要求することができる。もしそれらのアクセサリーを取り除くことが困難である場合には、プレイヤーまたはゴールキーパーはその個人的アクセサリーをテープするか、誰に対しても危険でないようにジャージの内側に入れることとする。この場合、プレイヤーまたはゴールキーパーは一時的に氷上から去り、そのチームに対して警告が与えられる。
- c) チームへの警告後、同じチームの選手が、本条項に規定される不正または危険な用具によって何らかの反則をした場合、その選手に：
➤ ミスコンダクト・ペナルティ (10分)
- d) レフェリーから用具の計測を要求されたプレイヤーまたはゴールキーパーが、計測を拒否したり、スティックまたは用具のいずれかの部分を壊した場合、その用具は不正なものとなされ、そのプレイヤーまたはゴールキーパーに：
➤ マイナー+ミスコンダクト・ペナルティ (2分+10分)

- ▶ 1. 「**破損したスティック**」とは、通常のプレーに適さないとレフェリーが判断した物をいう。
- ▶ 2. スティックを持っていないプレイヤーも、試合に出場することができる。
- ▶ 3. 本規則のもとに科されるペナルティは、「不正なスティックの取り替え」によるマイナー・ペナルティと、アナウンスされる。

- ▶ シュートを阻止するためにプレイヤーが氷上に膝をついたり、パックがそのプレイヤーの着衣または用具に入ってしまった場合でもペナルティは科せられない。但し、パックをプレーできなくするために手を使った場合はペナルティが科せられるものとする。

- e) 一方のチームが相手チームの用具の計測を要求しその申し立てが立証された場合、反則した選手に：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- f) 一方のチームが相手チームの用具の計測を要求しその申し立てが立証されなかった場合、計測を要求したチームに：
 ➤ **ベンチ・マイナー・ペナルティ** (2分)
- NEW** g) 氷上にいるプレイヤーのヘルメットがプレー中に脱げ、直ちにベンチに戻らなかったり、プレーを続行した場合：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)

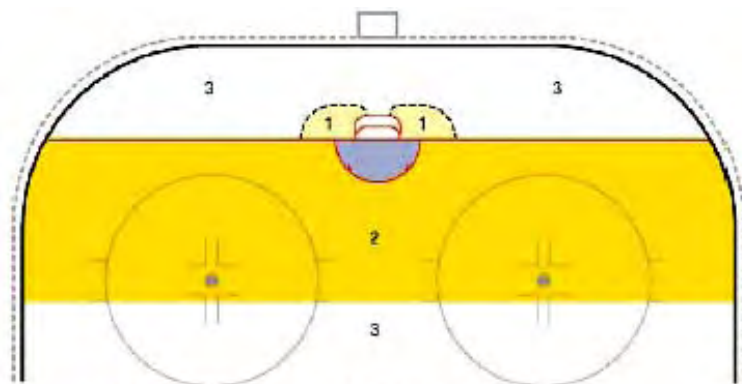
第 556 条 破損したスティック

- NEW** a) スティックが破損したプレイヤーまたはゴールキーパーは、氷上に投げ入れられたスティックを受け取ることはできないが、その時に氷上でチームメイトから与えられたスティックを使うことはできる。
- NEW** b) スティックが破損したプレイヤーまたはゴールキーパーが、破損した部分を直ちに下に落とさなかった場合：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- c) プレー中断中にスティックを取り替えるためにゴールキーパーがベンチに戻り、その後試合再開のために戻った場合には、そのゴールキーパーに：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
 しかし、ゴールキーパーがもう一人のキーパーと交代した場合には、ペナルティは科せられない。
- d) プレー進行中は、ゴールキーパーはスティックを取り替えるためにベンチに行くことが認められる。
- e) プレイヤーまたはゴールキーパーに、代替りのスティックを届けている途中でプレーに参加したプレイヤーに：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- NEW** f) スティックを破損したプレイヤーが、プレー進行中にペナルティーベンチにいるプレイヤーからスティックを受け取った場合、受け取ったプレイヤーに：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 557 条 プレイヤーがパックに覆いかぶさる行為

- a) ゴールキーパー以外のプレイヤーが、故意にパックの上に倒れたり、パックを身体の下にかき寄せたりした場合：
 ➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- b) パックが自チームのゴールクリーズ内にあるときに、ゴールキーパー以外のディフェンディング・プレイヤーが、故意にパックの上に倒れたり、パックを身体の下にかき寄せたりした場合、反則していないチームに：
 ➤ **ペナルティ・ショット** (P S)

ゴールキーパーがパックに覆いかぶさる行為



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

- ▶ プレイヤーは、空中のパックを手で止めたり、打ったり、氷上のパックを手で押すことを認められている。

但し、アタッキング・プレイヤーが手で打ったパックがゴールに入った場合、そのパックがいずれかのチームのプレイヤーまたはそのスティック、ゴールキーパーまたはオフィシャルにあたっても、**得点は認められない。**

- c) ゴールキーパーが氷上を離れ、パックがそのチームのゴールクリーズ内にあるときに、そのチームのプレイヤーが故意にパックの上に倒れたり、パックを身体の下にかき寄せたりした場合、反則していないチームに：
- 得点

第 558 条 ゴールキーパーがパックに覆いかぶさる行為

- a) 身体が完全にゴールクリーズの外に出ているゴールキーパーが、パックがゴールラインの後ろ側またはフェイスオフ・サークルの両側の 2 本線を越えている時に、故意にパックの上に倒れたり、パックを身体の下にかき寄せたり、ゴールまたはボードのどこかにパックを押しつけた場合：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**
- b) ゴールキーパーがゴールラインとハッシュマーク (図を参照) の間でパックの上に覆いかぶさったりパックを身体の下にかき寄せたりした場合には、プレッシャーをかけられていない限りゴールキーパーに対して：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**

第 559 条 プレイヤーがパックを手で扱う行為

- NEW** a) プレイヤーは、空中にあるパックを手のひらで止めたり打ったりすること、または氷上にあるパックを手を使って押し出すことは許される。但し、明らかに直接チームメイトに渡したり、ディフェンディングゾーン外で自分たちに有利になるような状況だとレフェリーが判断した場合は、プレーをストップしフェイスオフが行われる。(第 490 条参照)
- NEW** b) プレイヤーは、空中のパックをつかむことができるが、直ちに氷上にパックを落とさなければならない。もし、パックをつかんだまま相手のチェックを避けたり、地域的に有利になるようにスケートした場合：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**
「パックをつかんだことにより」
- c) ゴールキーパー以外のプレイヤーが、氷上から手でパックを拾い上げた場合：
- **マイナー・ペナルティ (2分)**
- d) ゴールキーパー以外のプレイヤーが、ゴールクリーズ内のパックを氷上から手で拾い上げた場合、反則していないチームに：
- **ペナルティ・ショット (P S)**
- e) ゴールキーパーが氷上を離れている間に上記の行為があった場合、反則していないチームに：
- 得点

- ▶ 本規則の目的は、パックのプレーを継続させ、不必要なプレーの中断を招くゴールキーパーのいかなる行為にもペナルティを科すことにある。

- ▶ 1. プレイヤーが、自身の誤りまたはペナルティベンチ・アテンダントの誤りにより、自チームのプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチから不正に氷上に出てプレーに参加した場合、そのプレイヤーが不正に氷上にいる間のそのチームの得点はすべて無効となる。但し、両チームに科せられたペナルティはすべて遂行されなければならない。
- ▶ 2. ペナルティベンチ・アテンダントの誤りにより、プレイヤーがペナルティ・ベンチを出てしまった場合、そのプレイヤーにペナルティは科せられないが、試合に戻った時点で残っていたペナルティタイムは遂行しなければならない。
- ▶ 3. ペナルティベンチ・アテンダントは、最初のプレー中断時にレフェリーにその時間を通知しなければならない。
- ▶ 4. 交代出場した選手がいさかいは加わっていないことを条件として、そのいさかいは起こる前に行われた交代は認められるものとする。
- ▶ 5. 両チームの選手が同時にそれぞれのベンチを出た場合、各チーム最初に確認された選手に、本規則に基づきペナルティが科せられる。
- ▶ 6. 最初にプレイヤーズ・ベンチを出た選手を決定することを目的として、レフェリーはラインズマンまたは競技役員と協議することができる。
- ▶ 7. 本規則の下、**各チーム5名を限度**にミスコンダクトおよび／またはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科せるものとする。

第 560 条 ゴールキーパーがパックを手で扱う行為

- a) ゴールキーパーが、プレッシャーをかけられている状態を除き、3秒以上パックを手で持った場合：
➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- NEW** b) ゴールキーパーが相手ゴールに向かってパックを投げ、そのパックを自チームのプレイヤーが最初にプレーした場合、レフェリーは直ちにプレーを中断し、エンドゾーン内フェイスオフスポットにてフェイスオフを行うものとする。
- c) ゴールキーパーがパックを故意に自分のパッドに入れた場合：
➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 561 条 観客に危害を加える行為

観客に身体的な危害を加えた選手に、レフェリーの判断で：

- **マッチ・ペナルティ** (MP)

第 562 条 プレイヤーがペナルティ・ベンチまたはプレイヤーズ・ベンチを離れる行為

- NEW** a) ピリオド終了時や通常のゲーム開始前を除き、プレイヤーもしくはゴールキーパーは、プレイヤーズベンチまたはペナルティベンチより不当に氷上に出ることは認められない。
- b) ピリオド終了時を除き、ペナルティを科せられたプレイヤーが自身のペナルティタイム終了前にペナルティ・ベンチを出た場合：
➤ **マイナー・ペナルティ** (2分)
- c) オフィシャルの判定に対して異議を述べる目的で、既にペナルティ・ベンチに入っている選手が、自身のペナルティタイム終了前にペナルティ・ベンチを出た場合：
➤ **マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ** (2分+GM)
- d) いさかいの最中に最初にプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチを出た選手に：
➤ **ダブル・マイナー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ** (2分+2分+GM)

- ▶ プレイヤーが負傷して試合が中断した場合、チームドクター（またはそれに指示された者）は、負傷した選手を診るために氷上へ行くことが認められる。

- e) いさかいの間にプレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチを出た他の選手には：
 - ▶ ミスコンダクト・ペナルティ (10分)
- f) いさかいが起き、プレーが中断している間にこの反則を犯した選手には以下のペナルティが科せられ、既に科せられているペナルティに続けて遂行される：
 - ▶ マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (2分+GM)
- g) プレイヤーもしくはゴールキーパーが、不当に競技に参加し進行中のプレーを妨げた場合、バックをキープしているプレイヤーとゴールキーパーとの間に反則をしたチームのプレイヤーがいない時には：
 - ▶ ペナルティ・ショット (P S)
- h) ゴールキーパーが氷上を離れている時に、プレイヤーが不当に競技に参加し進行中のプレーを妨げた場合：
 - ▶ 得点

第 565 条 チーム・オフィシャルがプレイヤーズ・ベンチを離れる行為

いかなるピリオドにおいても、レフェリーの許可なく氷上に入ったチーム・オフィシャルに：

- ▶ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)

第 566 条 氷上にいるチームがプレー開始を拒否する行為

- a) 両チームとも氷上におり、一方のチームが、レフェリーが指示したにも関わらず、何らかの理由でプレーすることを拒否した場合、レフェリーはキャプテンに警告を与え、そのチームにプレー再開までの時間を **30 秒** 与える。
- b) 30 秒経過後もなお、そのチームがプレー再開を拒否した場合：
 - ▶ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- c) 再度同じ反則があった場合、レフェリーはその試合を没収し、反則していないチームの勝利を宣告するものとする。追加処分の審議のため、レフェリーは関係機関に報告書を提出しなければならない。
 - ▶ 関係審議機関

第 567 条 氷上にいないチームがプレー開始を拒否する行為

- a) 氷上にいないチームが、キャプテン、監督またはコーチを通じてレフェリーに指示されたにも関わらず、氷上に出てプレーを開始することを怠った場合、レフェリーはそのチームに **2分間** の猶予を与える。
- b) そのチームが2分以内にプレーを再開した場合：
 - ▶ ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- c) 2分経過後もそのチームが氷上に出ることを怠った場合、レフェリーはその試合を没収し反則していないチームの勝ちを宣告するものとする。

第 568 条 競技エリアの外にスティックその他の物を投げる行為

スティックまたはその一部を、競技エリアの外に投げたプレイヤーまたはゴールキーパーに、レフェリーの判断で：

- ▶ ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (GM)

- ▶ プレイヤーまたはゴールキーパーが、プレーまたは相手選手を妨害しないように、スティックの破損部分をリンクサイドに放った場合（ボードは越えていない）は、スティックを投げたことに対するペナルティは科されない。
- ▶ 相手選手によってバックまたはバック・キャリアに向けて、スティックまたはその一部もしくはその他の物を、投げ、打ち、あるいは向けられた（例えそれらの一部であっても）時点のバックまたはバック・キャリアの位置が、マイナー・ペナルティを科すか、ペナルティ・ショットを与えるかを判断する要素となる。氷上にゴールキーパーがいない場合は、本条の e 項を参照。

- ▶ この場合、バックの位置を決定要因とする。バックが完全にディフェンディング・ゾーンのブルーラインを越えていた場合は、ペナルティ・ショットまたは得点が与えられる。

第 569 条 競技エリアの中でスティックその他の物を投げる行為

- NEW** a) 氷上にいるプレイヤーまたはゴールキーパーもしくはベンチにいるチーム・オフィシャルが、自チームのアタッキング・ゾーンまたはニュートラル・ゾーン内で、スティックまたはその一部またはその他の物をパックまたはパック・キャリアー目がけて打ったり投げたりした場合：
- ▶ マイナー・ペナルティ、もしくはベンチマイナー・ペナルティ (2分)
- b) 氷上にいるディフェンディング・チームのプレイヤー、ゴールキーパーまたはチーム・オフィシャルが、自チームのディフェンディング・ゾーン内で本条 a 項に規定する行為を行った場合、反則していないチームに：
- ▶ ペナルティ・ショット (P S)
- c) ゴールキーパーが氷上にいるか否かに関わらず、ゴールキーパーがスティックまたはその一部またはその他の物を故意にゴールの前に置き、パックがその障害物に当たった場合、反則していないチームに：
- ▶ 得点
- d) スティックまたはその一部またはその他の物が、氷上のプレイヤーまたはゴールキーパーによってはるか遠くに投げられ、打たれ、あるいは向けられた場合で、プレーを妨げることがない全然ない場合には、プレイヤーまたはゴールキーパーに対してペナルティは科せられない。
- NEW** e) ゴールキーパーが氷上におらず、本条 a 項に記載されている行為が、パックを保持しているプレイヤーに対して行われた場合、反則していないチームに：
- ▶ 得点

第 570 条 ブレイクアウェイの場面でスティックその他の物を投げる行為

- a) 自チームのディフェンディング・ゾーンの外でパックを支配し、相手ゴールキーパー以外に相手プレイヤーのいない状況にあるプレイヤーが、ディフェンディング・チームのチーム・オフィシャルを含むいずれかのメンバーが投げたり打ったりしたスティックまたはその他の物に妨害された場合、反則していないチームに：
- ▶ ペナルティ・ショット (P S)
- b) 本条 a 項に規定される行為が、ゴールキーパーが氷上を離れている間に、自分のディフェンディング・ゾーンの外でパックを支配しているプレイヤーに対して行われた場合、反則をしていないチームに：
- ▶ 得点

第 571 条 血液感染の予防

- a) 出血している選手または相手選手の血液が付着している選手は負傷していると見なされ、治療および／または洗浄のために氷上を離れなければならない。この規定に反した選手に：
- ▶ マイナー・ペナルティ (2分)



トゥー・メニー・プレイヤーズ・
オン・ジ・アイスのシグナル
(第 573 条)



ダイビング

- NEW** b) そのようなプレイヤーは、以下のような場合に氷上に戻る事が認められる。
1. 切り口が完全に閉じられ、適切な包帯によって覆われている場合
プレイヤー及び防具から血液が取り去られ、ユニフォームが取り替えられあるいは適切に洗浄された場合
- c) 氷面、リンクの設備またはその他の物が血液によって汚れている場合、レフェリーは最初の試合中断時において、そのような血液による汚れがリンクの整備人によって完全に取り去られることを確実にしなければならない。

第 572 条 キャプテンおよびキャプテン代行の態度

氷上にいたかあるいはプレイヤーズ・ベンチから来たかにかかわらず、キャプテンまたはキャプテン代行がペナルティに関して不平を訴えた場合：

- ミスコンダクト・ペナルティ (10分)

第 573 条 トゥー・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス

- a) プレー中いかなる時も、権利のある人数より多くの選手を氷上に出したチームに：
- ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)
- b) 試合終了前2分間および延長ピリオド中に、故意に不正な交代が行われた場合、反則していないチームに：
- ペナルティ・ショット (PS)

第 575 条 選手交代の手順に反する行為

- a) チームに与えられた時間を過ぎてから選手の交代をしようとした場合、レフェリーはその選手をベンチに戻し、チームに「警告」を与えるものとする。
- b) 同じ試合中に再度同じ反則をした場合、そのチームに：
- ベンチ・マイナー・ペナルティ (2分)

第 576 条 ダイビング

レフェリーの自由な裁量に基づき、その行為によってペナルティを相手選手に科してもらおうとして、眼にあまる態様で転倒を装い、反応し、あるいは負傷をしたふりをする場合：

- マイナー・ペナルティ (2分)

第 590 条 ゴールキーパーのペナルティ

ゴールキーパーのペナルティに関する手順は第 511 条のとおり。

- ゴールキーパーのペナルティは、以下の条項に記載されている：
- | | |
|---------------|-------------------|
| — 第 509 条 | ペナルティ・ショットの手順 |
| — 第 528 条 j | フィスティカフスまたはラフティング |
| — 第 554 条 c | パックを競技エリアの外に出す行為 |
| — 第 556 条 | 破損したスティック |
| — 第 558 条 | パックに覆いかぶさる行為 |
| — 第 560 条 | パックを手で扱う行為 |
| — 第 568～570 条 | スティックその他の物を投げる行為 |

▶ ゴールキーパーのスケートの位置がこの決定の要因となる。

- ▶ 1. このルールに関する全てのコールは、厳格にレフェリーの判断に基づく。
- ▶ 2. ゴールキーパーとアタッキング・プレイヤー間の故意の接触は、スティックまたは身体の一部であってもよい。

第 591 条 ゴールキーパーがセンター・レッドラインを越える行為

ゴールキーパーがセンター・レッドラインを越えてプレーに加わった場合：

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 592 条 ゴールキーパーがプレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為

NEW 交代またはタイムアウト中を除き、ゴールキーパーがプレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行った場合：

- **ベンチマイナー・ペナルティ** (2分)

第 593 条 いさかいの最中にゴールキーパーがゴールクリーズを離れる行為

いさかいの最中にゴールキーパーが自身のクリーズ付近を離れた場合：

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 594 条 ゴールキーパーがゴールネットにバックをのせる行為

ゴールキーパーがプレーを中断させるためにバックをゴールネットの上ののせた場合：

- **マイナー・ペナルティ** (2分)

第 595 条 ゴールキーパーの保護

- a) アタッキング側のプレイヤーがゴールキーパーと偶発的でない接触をしたときに、ゴールキーパーがゴールクリーズの内側にいた場合は、得点がされたか否かに関係なくそのアタッキング側のプレイヤーに対して適切なペナルティが科せられるものとする。
- b) ゴールキーパーは、ゴールクリーズの外側にいるからといって標的となるのではない。アタッキング側のプレイヤーがゴールキーパーに対して不必要な接触をしたときにはペナルティが科されるものとする（競技規則 522 条参照）。アタッキング側のプレイヤーが不必要な接触を避けるような合理的な努力をしたのであれば、ゴールキーパーがゴールクリーズの外においてバックをプレーしている場合の偶発的な接触は認められる。
- NEW** c) アタッキング側の選手が、ディフェンディング側の選手によって押され、押し付けられ、あるいは倒されたことがゴールキーパーと接触する原因となった場合には、もしアタッキング側のプレイヤーがゴールキーパーとの接触を避ける合理的な努力をしたのであれば、そのような接触はアタッキング側の選手からはじまったものとは考慮されない。
- NEW** d) ゴールキーパーがゴールクリーズの外側でバックをプレーし、アタッキング側の選手の偶発的でない行為によってクリーズ内に戻ることを妨げられた場合には、そのようなプレイヤーに対して適切なペナルティが科せられるものとする。
- NEW** e) ゴールキーパーは、クリーズ外における自身の行為によってバックをプレーまたは相手方とプレーしようとしている選手を妨害した場合には、ペナルティが科せられるものとする。
- NEW** f) しかしながら、アタッキング側の選手がゴールクリーズ内に立ち止まった場合、プレーは中断されニュートラル・ゾーンのもっとも直近のフェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

- ▶ 1. これらの手順のため、アリーナ内の計時装置が不可欠である。
- ▶ 2. ウォームアップ中：
 - a) 各チームは、ニュートラル・ゾーンの中央から直径9mの範囲を空け、リンクの自チーム用の半面でウォームアップを行うものとする。
 - b) 全選手が完全に防具を着用することが勧告されている。
- ▶ 3. ウォームアップの間、音楽をかけることができる。
- ▶ 4. IIHF選手権では、控えのレフェリーがウォームアップの手順をとりしきるものとする。

資料 1－広告規定

仕様書が用意され下記関係機関から書面による許可を得ていることを条件として、氷上、ボード、保護ガラス、ネット、ゴール、またはプレイヤーズ・ベンチ、ペナルティ・ベンチ、ゴールジャッジ・エリアおよび競技役員エリア周辺のその他の面、選手のユニフォームおよび／または用具、レフェリー・ラインズマンのユニフォームおよび／または用具に、広告および開催地の名称やマークをつけることができる。

1. IIHF 選手権大会に関しては、国際アイスホッケー連盟からの許可
2. 国内連盟の管轄下で行われる国内・国際試合については、当該国内連盟からの許可

資料 2－カウントダウンおよびウォームアップの手順

IIHF 選手権においては、試合前に下記のとおりカウントダウンの手順を踏まなければならない（IIHF 各選手権によって条件が異なることがある）。

時 間

- －90:00 チーム・コンポジション・フォームを対戦チームに提出する。
- －60:00 ウォームアップ開始まで 20 分のカウントダウンを開始する。両チームは、チーム・コンポジション・フォームをスコアキーパーに提出する。メディア・センターは、チームラインナップのコピーを受け取る。ゲームオフィシャル・ウォームアップ。
- －40:00 ウォームアップ終了まで 20 分のカウントダウンを開始する。ゲーム・オフィシャルは、氷上を出る。両チーム氷上に入り試合前ウォームアップを開始する。20 分間ウォームアップ・ミュージックをかける。
- －20:00 サイレンによってウォームアップの終わりを知らせる。チームは、氷上を出る。製氷を行う。試合開始時間までのカウントダウンをする。チームは、オフィシャル・ゲームシートにスターティング・ラインナップとキャプテンおよびアシスタント・キャプテンを示す。
- －10:00 チームは、オフィシャル・ゲームシートのコピーを受け取る。レフェリーとラインズマンは、オフィシャル・ゲームシートのコピーを受け取る。ドーピング・コントロールは、オフィシャル・ゲームシートを受け取る。アナウンサーは、両チームのすべてのメンバーを発表する。
- －07:00 レフェリーおよびラインズマンは、氷上に入る 1 分前の知らせを受け取る。

アナウンス

(IIHF パブリック・アナウンサー・ハンドブックおよび IIHF オフアイス・オフィシャル・ハンドブックを参照)

ゴールおよびアシスト

「ただいまの得点：___ (チーム名)、___ (背番号)、___ (選手名)」

「アシスト：___ (背番号)、___ (選手名)、および ___ (背番号)、
___ (選手名)」 「時間：___ 分 ___ 秒」

ペナルティ

「ただいまの反則：___ (チーム名)、___ (背番号)、___ (反則名) により ___ 分間、および ___ (チーム名)、___ (背番号)、___ (反則名) により ___ 分間」 「時間：___ 分 ___ 秒」

- 1. ビジターチームの反則を、先にアナウンスする。
- 2. ペナルティを科せられたプレイヤーがペナルティ・ベンチに行くことができない場合、またはゴールキーパーにペナルティが科せられた場合：
「___ (背番号)、___ (選手名) が、ペナルティを代行します」

ペナルティの終了時

「___ (チーム名) ペナルティ終了」 (他に遂行中のペナルティがあり、このチームがまだショートハンドになっている場合)

「___ (チーム名) フル・ストレングス」または

「両チーム、フル・ストレングス」 (いずれのチームにもペナルティが残っていない場合)

ビデオ・ゴールジャッジによる確認

「プレーを確認しております。」

ゴールが与えられる場合：「ゴールが認められました。」

ゴールが与えられない場合：「ゴールは認められません。」

タイムアウト

「___ (チーム名) タイムアウト」

「タイムアウト終了」

ピリオド／試合の残り時間

第1ピリオド 19:00 : 「第1ピリオド残り時間 1分」

第2ピリオド 19:00 : 「第2ピリオド残り時間 1分」

第3ピリオド 18:00 : 「第3ピリオド残り時間 2分」

- 06:00 チームは、氷上に入る 1 分前の知らせを受ける。レフェリーおよびライズマンは、ドレッシング・ルームを出て、すぐに氷上に向かう。
- 05:00 チームは、ドレッシング・ルームを出て、すぐに氷上に向かう。レフェリーおよびライズマンは、氷上に入る。国際テレビ放映開始（オープニング・アニメーション）。
- 04:00 チームは、氷上に入る。
- 03:15 レフェリーおよびライズマンは、レフェリー・クリーズに立つ。
- 02:50 オフィシャル・アナウンサーは、レフェリーおよびライズマンを紹介する。
- 02:30 両チームは、それぞれのブルーラインに整列する。
- 02:00 チーム・キャプテンは、レフェリー・クリーズでレフェリーおよびライズマンに挨拶する。
- 01:00 先発メンバーを除き、チームはプレイヤーズ・ベンチに戻る。
- 00:15 レフェリーは、センター・アイス・フェイスオフ・スポットに両チームを呼ぶ。
- 00:00 試合開始。

資料 3 - 公式アナウンス

A3.1 - 必須項目

選手、コーチ、レフェリーおよび観客のため、以下の情報を必ずアナウンスしなければならない：

1. ゴールおよびアシスト
2. ペナルティ
3. ペナルティの終了
4. ビデオ・ゴールジャッジによるプレーの確認
5. タイムアウト
6. ピリオド／試合の残り時間

A3.2 - 一般情報

1. オフサイド
2. アイシング

資料 4－オフィシャルの任務

A4.1－レフェリーまたはラインズマンが試合前に任務を遂行できなくなった場合

指名されたレフェリーまたはラインズマンが、何らかの理由で会場に来られない場合、両チームのチームリーダー（団長）の合意により代替りのレフェリーおよび／またはラインズマンを任命する。両者の合意が得られない場合は、関係機関が代替りのオフィシャルを任命する。

A4.2－レフェリーまたはラインズマンが試合中に任務を遂行できなくなった場合

- レフェリーが氷上を離れた場合、または負傷した場合、ラインズマンまたはもう一人のレフェリーは、一方のチームが得点機にある場合を除き、プレーを中断するものとする。
- レフェリーが任務を遂行することができない場合、いずれかのラインズマンがレフェリーの任務を遂行する。レフェリーを代行するラインズマンは、レフェリー、レフェリー・スーパーバイザーまたは必要により両チームのチームリーダー（団長）が選任するものとする。
- ラインズマンまたはもう一人のレフェリーが任務を遂行することができない場合、レフェリーは必要に応じて交代者を任命する権限を有する。
- 試合進行中に、当初のオフィシャルが出場可能になった場合、臨時のオフィシャルと直ちに交代するものとする。

A4.3－3人審判員制

レフェリーおよびラインズマンは、各ピリオド終了時および試合終了時、選手全員が氷上を去り、それぞれの更衣室に向かうまで、氷上に留まっていなければならない。

A4.4－3人審判員制－試合前のレフェリーの任務

レフェリーは試合を総合的に管理し、ゲーム・オフィシャルおよび選手を完全に統制し、いかなる論争においてもレフェリーの判断を最終とする。試合開始前にレフェリーは、任命されたオフィシャルがそれぞれの配置につき、計時およびシグナルの装置が作動することを確認するものとする。レフェリーは各ピリオドの開始時刻に、両チームを氷上の所定の位置につかせる。

A4.5－3人審判員制－試合中のレフェリーの任務

- レフェリーは、競技規則で反則とされている行為にペナルティを科し、スコアキーパーに報告するものとする。またレフェリーは、得点を認定するものとする。
- レフェリーは、問題となったゴールについて最終の判定を下す前に、ラインズマン、ゴールジャッジおよびビデオ・ゴールジャッジと協議することができる。
- レフェリーは、得点者およびアシストした選手の背番号をスコアキーパーに報告するものとする。
 - ▶ IIHF 世界選手権およびオリンピックゲームでは、スコアキーパーがアシストを認定する。

- d) 最初のプレー中断時に、レフェリーは場内放送を通じて、得点が認められなかった理由をアナウンスさせるものとする。
- e) レフェリーは、自身の判断で、またはいずれかのチームのキャプテンからの要請により、用具の計測を行う（第260条）。
- f) レフェリーは、各ピリオドの開始時刻に両チームを氷上の所定の位置につかせる。
- g) レフェリーは、各ピリオド開始時および得点後のフェイスオフを行う。

A4.6-3人審判員制一試合後のレフェリーの任務

- a) レフェリーは試合後直ちにスコアキーパーからオフィシャル・ゲームシートを受け取るものとする。レフェリーはシートを確認し、署名の上スコアキーパーに返却する。
- b) レフェリーは以下のペナルティのすべてについて、試合後直ちにオフィシャル・ゲームシートに詳細を記載し、関係機関に報告しなければならない：
 1. **ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ**
 2. **マッチ・ペナルティ**
 3. 試合中および試合の前後に起こった問題をすべて関係機関に**報告**しなければならない。

A4.7-ラインズマンの任務

- a) ラインズマンは以下の反則を判定し、ホイッスルを吹くことによりプレーを中断するものとする：
 1. オフサイド
 2. アイシング
 3. パックが見えなくなった場合、パックがプレーできなくなった場合、および権利のない人物によって妨害された場合
 4. ゴールフレームが通常の位置から外れた場合
 5. フェイスオフ中のオフサイド
 6. ゴールキーパーの交代が早過ぎた場合
 7. 観客による妨害
 8. 選手の負傷
 9. チームメイトへのハンドパス
 10. ハイスティックでパックを打った場合
- b) ハンドパス、またはハイスティック・ザ・パックの反則をレフェリーが見ていなかったことが明らかな場合、ラインズマンがホイッスルを吹くものとする。
- c) 以下の場合、ラインズマンはホイッスルを吹き、レフェリーに当該ペナルティを報告するものとする：
 1. トウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス
 2. プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチ付近から氷上にスティックまたは何らかの物が投げ入れられた場合。
- d) ラインズマンは、レフェリーから要請があった場合、プレー中に起きていた可能性のある問題について、自身の見解を述べるものとする。

- e) ゴールが故意に所定の位置から動かされた場合、ラインズマンは直ちにその状況について自身の見解を述べるものとする。
- f) 以下の場合、ラインズマンは直ちに自身の見解を述べるものとする：
 - 3. ベンチ・マイナー・ペナルティ
 - 4. メジャー・ペナルティ
 - 5. ミスコンダクト・ペナルティ
 - 6. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
 - 7. マッチ・ペナルティ
- g) ラインズマンは、各ピリオド開始時および得点機を除くすべてのフェイスオフを行うものとする。

A4.8-2人審判員制

レフェリーは試合を総合的に管理し、ゲーム・オフィシャルおよび選手を完全に統制し、いかなる論争においてもレフェリーの判断を最終とする。

A4.9-2人審判員制-試合前のレフェリーの任務

試合開始前にレフェリーは、任命されたオフィシャルがそれぞれの配置につき、計時およびシグナルの装置が作動することを確認するものとする。

レフェリーは各ピリオドの開始時刻に、両チームを氷上の所定の位置につかせる。

A4.10-2人審判員制-試合中のレフェリーの任務

レフェリーは、競技規則で反則とされている行為にペナルティを科し、スコアキーパーに報告するものとする。

レフェリーは、その他いかなる反則行為に対してもプレーを中断するものとする。

レフェリーは、得点を認定するものとする。

レフェリーは、得点者およびアシストした選手の背番号をスコアキーパーに報告するものとする。

レフェリーは、場内放送を通じて、得点が認められなかった理由をアナウンスさせるものとする。

レフェリーは、自身の裁量で、またはいずれかのチームのキャプテンからの要請により、用具の計測を行う（第260条）。

レフェリーは、各ピリオドの開始時刻に両チームを氷上の所定の位置につかせる。

レフェリーは、プレー中断時にパックをフェイスオフする。

A4.11-2人審判員制-試合後のレフェリーの任務

レフェリーは、各ピリオド終了後、選手全員が氷上を去り、それぞれの更衣室に向かうまで、氷上に留まっていなければならない。

レフェリーは試合後直ちにスコアキーパーからオフィシャル・ゲームシートを受け取るものとする。レフェリーはシートを確認し、署名の上スコアキーパーに返却する。

レフェリーは以下のペナルティのすべてについて、試合後直ちにオフィシャル・ゲームシートに詳細を記載し、関係機関に報告しなければならない：

1. ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
2. マッチ・ペナルティ
3. 試合中および試合の前後に起こった問題をすべて関係機関に報告しなければならない。

A4.20ーオフ・アイス・オフィシャル(競技役員)

A4.21ー試合前のスコアキーパーの任務

スコアキーパーは両チームの監督またはコーチから全有資格選手のリストを受け取る。

スコアキーパーは、オフィシャル・ゲームシートに以下の項目を記入する：

1. 各選手の氏名、ポジションおよび背番号。キャプテンには「C」を、キャプテン代行には「A」の文字をそれぞれの氏名の前に記入。
2. 場所、日付、ホームおよびビジターチームの名称、オフィシャルの氏名等、試合に関するすべてのデータ。

A4.22ー試合中のスコアキーパーの任務

a) スコアキーパーは、オフィシャル・ゲームシートに以下の項目を記録する：

1. 得点
 2. 得点者およびアシストの背番号
 3. 得点時に氷上にいた両チームの選手
 4. オフィシャルが科したすべてのペナルティと、ペナルティを科せられた選手の背番号、ペナルティの種類、ペナルティが科せられた時間、および各ペナルティの長さ
 5. ペナルティ・ショットを行ったプレイヤーの氏名とそのペナルティ・ショットの結果
 6. 交代ゴールキーパーがプレーに入った時間
- ▶IIHF 世界選手権およびオリンピックでは、アシストの認定はスコアキーパーが行うものとする。
- ▶ポイントの認定変更は、その試合の実際のプレーが完了する前またはレフェリーがオフィシャル・ゲームシートに署名する前に、当該チームの各キャプテンから申し出ない限り考慮されないものとする。

b) スコアキーパーは、以下の責任を有する：

1. ペナルティおよび得点をスコアボードに正しく表示すること
2. ペナルティを科せられたプレイヤーが遂行したペナルティの時間が正しいことを確認すること
3. 計時装置の表示と公式タイムとの間に矛盾が生じた場合は、直ちにレフェリーに知らせること
4. レフェリーに指示された調整を行うこと
5. 同一選手が1試合に2つ目のミスコンダクト・ペナルティを科された場合、レフェリーに通知すること
6. オフィシャル・ゲームシートに記載のない選手が試合に出場した場合、レフェリーに通知すること

A4.23ー試合後のスコアキーパーの任務

スコアキーパーは、オフィシャル・ゲームシートを作成し、レフェリーの署名を受けて関係機関に送付するものとする。

A4.24ータイムキーパーの任務

- a) タイムキーパーは、以下の項目を記録する：
 1. 試合前のカウントダウン（資料2ー試合前のカウントダウンおよびウォームアップの手順参照）
 2. 各ピリオドおよび試合の開始時刻および終了時刻
 3. 各ピリオド間の15分間のインターミッション
 4. 試合中の実際のプレイング・タイムのすべて
 5. すべてのペナルティの開始時間および終了時間
 6. タイムアウトの開始と終了
- b) 自動のブザーまたはサイレンが備えられていない場合は、タイムキーパーは各ピリオドまたは延長ピリオドの終了を、ブザー、サイレンまたはホイッスルで合図する。
- c) タイムキーパーは、各ピリオド開始3分前および2分前に、オフィシャルおよび両チームにシグナルにより予備通告を与える。
- d) 時間に関する論争が起きた場合、レフェリーの判断を最終とする。

A4.25ーアナウンサーの任務

アナウンサーは、場内放送を通じて以下の事項をアナウンスする：

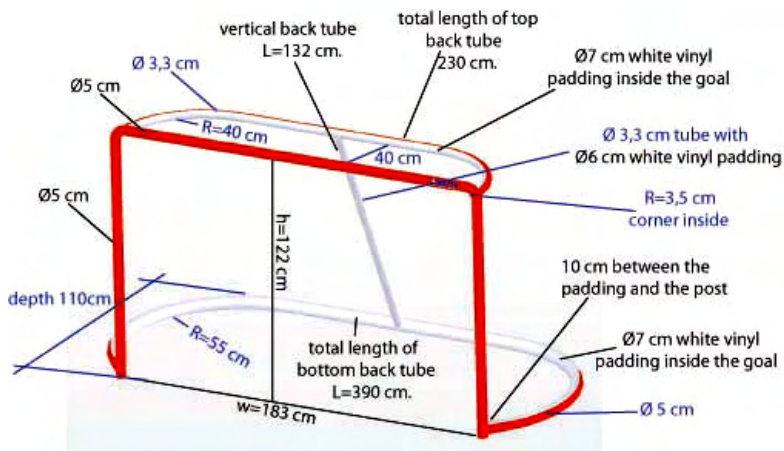
1. 得点およびアシストの認定
2. ペナルティ
3. ペナルティの終了
4. 第1・第2ピリオド終了1分前
5. 第3ピリオド終了2分前

▶公式アナウンスの用語については、資料3を参照のこと

A4.26ーペナルティベンチ・アテンダントの任務

- a) 各チームのペナルティ・ベンチに1ずつ、ペナルティベンチ・アテンダントを配置する。
- b) ペナルティベンチ・アテンダントは、以下の責任を有する：
 1. 要求に応じてペナルティを科せられたプレイヤーに、ペナルティの正確な残り時間を知らせる。
 2. ペナルティ終了後の適切な時間に、ペナルティを科せられたプレイヤーを氷上に戻す。
 3. ペナルティ終了後にプレイヤーがペナルティベンチを出た場合、スコアキーパーにその旨を通知する。

資料 5 - ゴール図解



レフェリーのシグナル

アタッキングプレイヤーがゴールクリーズに侵入した場合 (第 595 条)

胸の高さで片手を使い半円を描き、もう一方の手でニュートラルゾーンのフェイスオフスポットを指し示す。



ボーディング (第 520 条)

胸の前で、一方のこぶしで反対の手のひらをたたく。



バットエンディング (第 521 条)

両腕を胸の前で上下平行にし、下の腕を左右に動かす。上の腕は手を開き、下の腕はこぶしを握る。



選手交代のシグナル (第 412 条)

レフェリーはビジターチームに選手交代の時間を 5 秒与える。5 秒経過後、レフェリーは腕を上げ、ビジターチームがそれ以上選手を交代できないことを示し、ホームチームに選手交代の時間を 5 秒与える。



チャージング (第 522 条)

握ったこぶしを胸の前で交互に回転する。



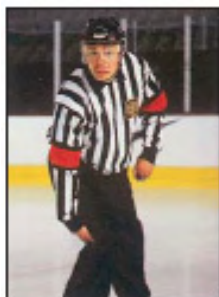
チェッキング・フロム・ビハインド～背後からのチェッキング～ (第 523 条)

手のひらを前方に向けて開き、肩の高さで両腕をまっすぐ前に突き出す。



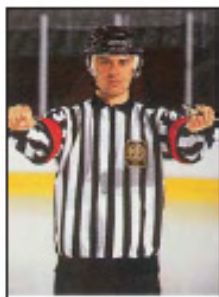
クリッピング (第 524 条)

両足は氷上につけたまま、片手で膝の下を後ろから叩く。



クロスチェックング (第 525 条)

両手のこぶしを握り、胸から前方へ約 50 cm 突き出す。



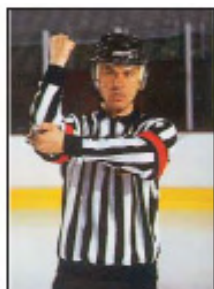
ディレイド・コーリング・オヴ・ペナルティ ~ペナルティのディレイドコール~ (第 514 条)

ホイッスルを持っていない腕を頭上に高く上げる。
一度プレイヤーを指してから腕を頭上に上げてよい。



エルボーイング (第 526 条)

一方の肘を反対の手でたたく。



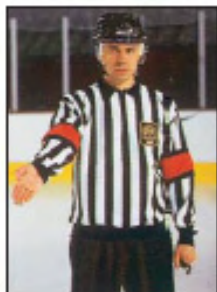
ゴール～得点～ (第 470 条)

腕を伸ばしてゴールを指し、バックがネットに入ったことを示す。



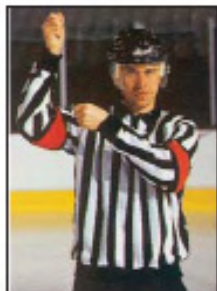
ハンドパス～手でバックを止めたりパスする行為～ (第 490 条)

手のひらを開き、押す動作をする。



ハイスティックング (第 530 条)

両手のこぶしを握り、一方を他方のすぐ上につけ、肩の高さで前方に上げる。



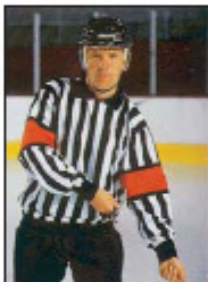
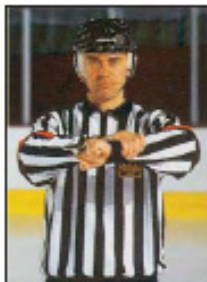
ホールディング (第 531 条)

胸の前で、一方の手で他方の手首を握る。



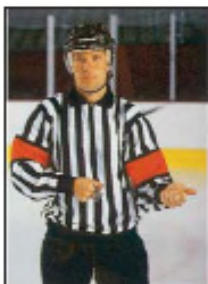
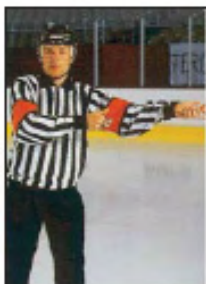
ホールディング・ザ・スティック (第 532 条)

ホールディングのシグナルの後、通常の方法で両手でスティックを持つ動作をする。



フッキング (第 533 条)

前方から腹部の方へ何かを引き寄せするように、両腕を引く動作。



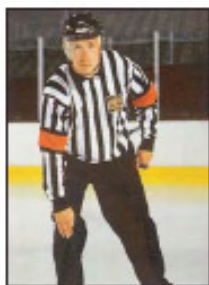
インターフェアランス (第 534 条)

両手のこぶしを握り、胸の前で両腕を交差し静止する。



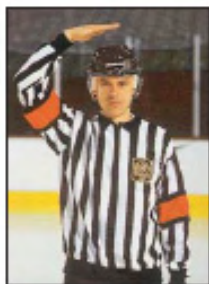
ニーイング (第 536 条)

両足を氷上につけたまま、手のひらで一方の膝をたたく。



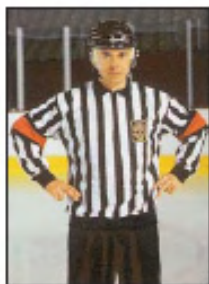
マッチ・ペナルティ (第 507 条)

手のひらで頭頂を軽くたたく。



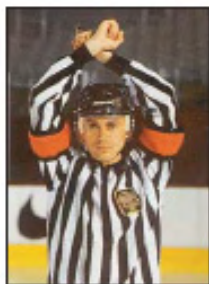
ミスコンダクト・ペナルティ (第 504 条、第 505 条)

両手を腰にあてる。



ペナルティ・ショット (第 508 条)

両腕を頭上で交差させる。プレーが止まりしだい合図する。



ラフティング (第 528 条)

こぶしを握り、腕を身体の横に突き出す。



スラッシング (第 537 条)

一方の手のひらの縁で、他方の前腕を切るように軽くたたく。



スピアリング (第 538 条)

両手を身体のすぐ前に押し出し、突く動作をし、身体の脇に下げる。



タイムアウト (第 422 条)

胸の前に両手で「T」の字をつくる。



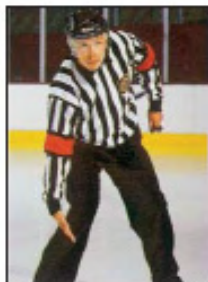
トウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス (第 573 条)

胸の前で、指で「6」を示す（一方の手のひらを開く）。



トリッピング (第 539 条)

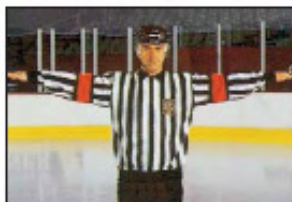
両足を氷上につけたまま、片手で膝の下をたたく。



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。

- レフェリーが「ノー・ゴール」、「ノー・ハンドパス」、「ノー・ハイスティックング・ザ・バック」を合図する。
- ラインズマンが「ノー・アイシング」、および特定の状況で「ノー・オフサイド」を合図する。



NEW チェッキング・トウ・ザ・ヘッド・アンド・ネック・エリア～頭部および頸部へのチェック～ (第 540 条)

頭の側面に手のひらをあてる動作。



NEW ウーメン・ボディ・チェッキング～女子のボディ・チェッキング～ (第 541 条)

ホイッスルを持たない手のひらを、他方の肩におく。



ラインズマンのシグナル

ディレイド・オフサイド (第 451 条)

ホイッスルを持たない腕を頭上にまっすぐ上げる。ディレイド・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。



アイシング・ザ・バック (第 460 条)

バック・ラインズマン (2人審判員制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があることを合図する。フロント・ラインズマンまたはレフェリーがアイシングのホイッスルを吹くかアイシングがウォッシュアウトされるまで、腕を上げたままにする。アイシングが確定したら、バック・ラインズマンまたはレフェリーはまず両手を胸の前で交差し、適切なフェイスオフ・スポットを指し、その場所へ移動する。



オフサイド (第 450 条)

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。



索引 (五十音順)

項目	条項
アイシング・ザ・パック	440, 460
あごひも (チン・ストラップ)	223
アシスト	472
アタッキング・ゾーン	112, 490, 569
アナウンサー	300, 324, 資料 4.25
アナウンス	資料 3
いさかい	593
インターフェアランス	534
インターミッション	420
ウォームアップ	172, 402, 415, 417, 資料 2
ウォッシュアウト	492, 514
エルボーイング	503, 526
オーバータイム	421, 554b, 573
オフィシャル (オフアイス)	320, 資料 4.20~4.26
オフィシャル (オンアイス)	310, 資料 4.1~4.11
オフィシャル (チーム)	551, 553, 565
オフィシャルに当たったパック	470, 484
オフィシャルに対する粗暴な言動	550, 551
オフサイド	442, 450, 451
音楽	172, 資料 2
カウントダウン	152, 資料 2
過度のラフプレー	527
観客に危害を加える行為	561
観客による妨害行為	493
関係機関	340
感染 (防止)	571
キッキング (相手を蹴る行為)	535
キッキング・ザ・パック (パックを蹴る行為)	491
キックプレート	103, 110 注
キャッチング・グローブ	233 b
キャプテン (主将)	201, 566, 567, 572
キャプテン代行	201, 572
競技遅延	554
禁煙	171
クリーズ (ゴール)	119, 460, 470, 534, 557, 558
クリーズ (レフェリー)	118, 550
クリッピング	524
グローブ (ゴールキーパー)	233
グローブ (プレイヤー)	225, 528, 555
クロスチェックング	503, 525

警告	509, 554a, 554g, 555
ゲーム・ウイニング・ショット	431
ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ	505
血液感染の予防	571
故意のオフサイド	450
更衣室（プレイヤー）	160
更衣室（レフェリー）	161
広告	資料 1
コーチ	200, 201, 500, 550a, 567
ゴール（得点）	470, 471, 472
ゴールキーパーの交代	415
ゴールキーパーのペナルティ	509, 511, 554c, 558, 560, 569, 590~594
ゴールキーパーの用具	230
ゴールクリアーズ	119, 460, 470, 534, 557, 558
ゴールジャッジ	142, 321
ゴールネットにのったパック	481, 594
ゴールフレーム（ネット）	130
ゴールライン	111, 460, 558
ゴールを動かす行為	471, 554b
サークル	114, 115, 117, 440
サイレン	151
サドン・ピクトリー	421
試合およびピリオドの開始	402, 566, 567
試合時間	420, 500
試合終了2分前	554b, 573, 資料 3, A4.25
試合の勝敗	430
出場停止	507
ジュニア	224, 226, 227
ショートハンド	460, 502, 514, 554a
女子	600
スケート	221, 231, 450, 451
スコアキーパー	143, 300, 322, 資料 4.21~A4.23
スコアボード	152
スティック（ゴールキーパー）	232
スティック（破損）	556
スティック（プレイヤー）	222
スティックの湾曲度	222, 232
スティックの破損	556
スティックを軽くたたく行為	537
スティックを投げる行為	568~570
スピアリング	503, 538
スポット（フェイスオフ）	114~117, 440
スラッシング	503, 537

セーター	240
センターライン	113, 460, 591
第1・第2ピリオド終了1分前	資料2, 資料3
ダイビング	550a
タイムアウト	415, 422, 592, 資料3
タイムキーパー	300, 323, A4
チーム・オフィシャル	551, 565
チーム構成	200
チェックング・フロム・ビハインド	503, 523
チャージング	522
追加処分	510
つばを吐く行為	550, 551
手	490, 559, 560
ディフェンディング・ゾーン	112, 440, 490, 533, 569, 570
ディレイド・オフサイド	451
ディレイド・ペナルティ	513
手でパックを扱う行為	490, 559, 560
手でパックを止めたりする行為	490
ドア	104
トゥー・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス	400, 410, 573
同時のペナルティ	512
頭髮	240, 528h
頭部（頭部へのチェック）	540
時計	152
トリッピング	539
ニーイング	503, 536
2人審判員制	300, A4.8
ニュートラル・ゾーン	112, 116, 140, 440, 490, 569
ネット（エンドゾーンネット）	106
ネット（ゴールネット）	130, 481, 594
のどあて（スロート・プロテクター）	226
バイザー	224, 555
ハイスティックング（プレイヤー）	530
ハイスティックング・ザ・パック	492
パック	250, 330b, 450, 460, 480, 484, 490, 491, 492
パックに覆いかぶさる行為	557, 558
パックの動きを止める行為	554a
パックの支配	533, 534
パックの保持	533, 539
パックを競技エリアの外に投げ出す行為	554c
パックを競技エリアの外に打ち出す行為	554c
バットエンディング	521
ビジターチーム	412, 資料3

ビデオ・ゴール・ジャッジ	330
氷上のプレイヤー	400
ピリオド	420, 421
フェイスオフ	313, 440, 442, 554g
フェイスオフ・スポット	114~117, 440
負傷したプレイヤー／ゴールキーパー	416, 417, 554e
フッキング	533
フル・ストレングス	512, 資料3
ブルーライン	112, 450, 451, 533, 539, 570
フルフェイス・マスク	234, 528h
プレイオフ	421
ブレイクアウェイ	533, 539, 570
プレイヤーズ・ベンチ	140, 562, 592
プレイヤーズベンチを離れる行為	562, 565
プレイヤーの交代	410~413, 554 f , 575
プレー開始を拒否する行為	566, 567
ブレード	222, 232, 234
プレーの完了	514
プレーの中断	114, 172, 412, 415, 422, 440, 512, 556
ブロッキング・グローブ	233a
ヘッドパッティング	529
ペナルティ	500
ペナルティ・ショット	508, 509
ペナルティ・ベンチ	141, 562
ペナルティ・ベンチ・アテンダント	300, 325, A4.26, 562
ペナルティのコール	514
ペナルティベンチを離れる行為	562
ペナルティを科せられた選手の交代	503, 504, 505, 507, 512
ヘルメット	223, 234
ベンチ (プレイヤーズ)	140, 562, 592
ベンチ (ペナルティ)	141, 562
ベンチ・マイナー・ペナルティ	502
ポイント (ゴールーアシスト)	472
ボーディング	520
ボード	102
ホームチーム	240, 412
ホールディング	531
ホールディング・ザ・スティック	532
保護ガラス	105
没収試合	200, 566, 567
ボディチェック (女子)	601
マイナー・ペナルティ	501
マウスガード	227

マスク（フルフェイス）	234
マッチ・ペナルティ	507
マネージャー（監督）	200, 201, 401, 500, 567
ミスコンダクト・ペナルティ	504
メジャー・ペナルティ	503
物を投げる行為	568～570
ユニフォーム	200, 210, 240
用具（オフィシャル）	311
用具（ゴールキーパー）	230
用具（不正または危険な用具）	555
用具（プレイヤー）	220
用具の計測	260, 555
用具の調節	554 d
ライト（レッド・グリーン）	153
ライン（ゴール）	111, 460, 558
ライン（センター）	113, 460, 591
ライン（ブルー）	112, 450, 451, 533, 539, 570
ラインズマン	300, 311, 313, A4.7
ラインナップ	402 注 3, 資料 2
ラフティング	528
ラフプレー	527
乱闘	528
リンク	100, 101
リンク（屋外）	110, 420
リンクから出たバック	480, 481, 482, 554c
リンクの照明	170
レッグガード（ゴールキーパー）	210, 235
レフェリー	300, 311, 312, 資料 4
レフェリー／ラインズマンが任務を遂行できない場合	資料 4.1, 4.2
レフェリー／ラインズマンのシグナル	資料 5
レフェリー／ラインズマンのシステム	A4.3～A4.7
レフェリー・クリーズ	118, 550
ローリング	520