

国際アイスホッケー連盟

2021／22 年度

# アイスホッケー 公式国際競技規則



INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION

## 序文

アイスホッケーがどこで行われようとも、試合の目的は一つ - パックを相手のゴールに入れることである。それ以外では、アイスホッケーは世界中で少しずつ異なる。このため、試合の規則が非常に重要となる。誰もが試合を楽しめるようにするには、どの国でも、どんな年齢カテゴリーでも、この規則が守られる必要がある。

ホッケーは非常に興奮を呼ぶものだが、それはスピード感あってこそだ。しかし、このスキルと興奮に対しては、フェアプレーと敬意とでバランスを取る必要がある。

従って、試合のあらゆる要素の目的を明確に区別すること、そしてそれを尊重して使用することが重要である。こうした区別は、幼い頃でも、試合に興味を持ち始めた時であればいつでも、教わることができる。そしてこれこそが、ホッケーの発展が親やコーチから始まる理由なのだ。親やコーチこそが、年齢に関わらず、試合を正しく、競争心を持って、しかも規則の範囲内でプレーできるように導く、最も影響力のある人々なのである。

IIHF の選手権のカテゴリーには、81 カ国の加盟国協会、5 つの年齢カテゴリーと性別、冬季オリンピックを含め 30 のアイスホッケー国際大会がある。

こうした幅広いプログラムは、規則集（ルールブック）でも認められている。すべての人に対して、基盤となる 1 つの規則を提供することが目標とされる。そこでは、公正で公平なプレー基準が示される。これは、どこでプレーしても試合の「言語」を同一にするための手段である。

### 国際アイスホッケー連盟



**INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION**

# 一般情報

## 著作権

無断複写・複製・転載を禁ず。国際アイスホッケー連盟の書面による事前承諾なく、本出版物の一部を複製し、電子的、機械的、写真複写、録音録画、その他の形式や手段で送信し、または検索システムに保存して、それを使用することは、著作権法の侵害となる。この出版物をスキャンすること、アップロードすること、インターネットやその他の方法で配布することは違法である。

## 公用語

IIHF ではルールブックを英語で発行している。異なる言語への翻訳は、通常は加盟国協会が作成する。表現にかい離がある場合は、英語のテキストが優先される。

## その他の言語

加盟国協会（MNA）がこのフォーマットを使ってアイスホッケー国際競技規則（IIHF ルールブック）の翻訳版を作成した場合には、IIHF に 1 部を送付し（表紙にその MNA の公式翻訳であることを明記）、IIHF のウェブサイトにてそれを掲載し、他者が使用できるようにする。

## 競技規則内ナビゲーション

→ [競技規則内部リンク](#)

← [競技規則外部文書への参照](#)

## ご不明点やご意見について

この規則について、ご不明点、ご提案、ご指摘などがございましたら、[rulebook@iihfoffice.com](mailto:rulebook@iihfoffice.com) までお問い合わせください。

承認：2021 年 6 月 5 日付 IIHF 年次総会（ラトビア、リガ） - 第 1.0 版  
2021 年 6 月



**INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION**

# 大切にしていること



## 連帯

規則は、試合を理解するための基礎であり、プレーヤー、コーチ、協会がスキルを説明し発展させるための重要なツールである。競技規則は、標準的な方法でコミュニケーションを取るために使用して、スポーツをできる限り公正にすることができる、共通言語であると理解できる。

## 大切にしていること

### 健全性

アイスホッケーは団体競技である。個々のプレーヤーがどれほど優れていても、チームの成功にはチームメイトが不可欠である。これはアイスホッケーの大きな特徴でもある。ホッケーは、必要な身体技能のほか、無私無欲、チームプレー、性格、心、献身、リーダーシップ、敬意などの価値観を教えてくれる。

アイスホッケーの規則は、スポーツそのものを尊重することから始まる。これは、ドーピングや八百長に関するあらゆる規則を遵守することを意味している。また、コーチやオフィシャルに敬意を払い、氷上での行動規範を守ってプレーすることでもある。

# 大切にしていること

## スキル

アイスホッケーは、スケートとホッケーという2つのスポーツの組み合わせであるため、チームスポーツの中で最速で、最もスリリングなスポーツである。スケートは複雑なスキルであるが非常に楽しめるものでもある。その一方で、ホッケーのプレーに関わるスキルは、習得に献身的な努力と練習が必要となる。

スケートには、力強さ、バランス、スタミナが求められる。プレーヤーが、前後に滑る、素早くターンして止まる、プレーヤーを回り込む、ボディチェックを避けることをマスターすれば、本当の意味で試合の楽しさが増す。

アイスホッケーには基本スキルが3つある。スティックハンドリング、パス、シュートである。スティックハンドリングには、優れた手と目のコーディネーション、パックを揺り動かす能力、そしてタイミングを見計らって相手をフェイントする能力が求められる。パスをするには、視野、タイミング、予測が求められる。シュートするには、練習と力と技術が求められる。

アイスホッケーが非常に特別かつ難しいのは、こうした3つの基本的なホッケースキルと、スケートという全く異なるスキルを組み合わせる習得しなければならないからである。1つのスポーツではなく、2つのスポーツが組み合わせることで、信じられないほど楽しめる体験となる。

# 大切にしていること



## 情熱

プレーヤーからコーチ、保護者からオフィシャル、ファンやボランティアまで、あらゆるところに、アイスホッケーへの情熱が存在している。この情熱なくしてホッケーは成り立たない。それは、スティックを手に取り、初めて氷に打ち付けた瞬間に着火できる火花のようなものだ。その瞬間は、子供にとっても大人にとっても人生の一部であり続けるものである。

## 大切にしていること

### 規律と敬意

誰もが勝ちたいと思っているが、何が何でも勝ちたいというのは、試合に対する敬意を欠くことにもなる。敬意は、パックや相手のゴールとは関係がない。それは人間性だ。スキルレベル、体格、体型、人種、性別、性的指向、信条にかかわらず、誰もが安全で楽しめる環境でプレーできるようにすることだ。

あらゆる肌の色や宗教、あらゆる国、あらゆる背景を持つ人々を励ますことだ。排除ではなく包みこむこと、傷つけるのではなく祝福することだ。ホッケーはチームワークとチャンスの祭典であり、一緒に課題に挑戦するものなのである。試合を安全かつ公正に保つことは、試合でプレーする人すべての義務である。



# 大切にしていること

## 試合の原則

ゲーム・オフィシャル（レフェリーとラインズパーソン）がいなければ、きちんとした試合を行うことはできない。ゲーム・オフィシャルに対し、プレーレベルを問わずすべてのプレーヤー、コーチ、両親、協会は敬意を払わなくてはならない。

アイスホッケーを愛し、アイスホッケーをしたいと思うことは、試合を監督するゲーム・オフィシャルに敬意を払うことから始まる。オフィシャルは長年にわたりスキルを向上させてきた。その中には、スケーターとしてプレーヤーに負けないほどの能力も含まれる。また、プレーの邪魔にならないように素早く動く、様々な方向にトップスピードで移動しながらプレーを理解し解釈する、プレッシャーの中で瞬時に規則を適切に適用するといった一連の技能に磨きをかけなくてはならない。

プレーの尊重に関する責任の中心はプレーヤーにあるとはいえ、試合の安全と成功のためには、コーチ、親、連盟、協会、試合実施を監督するリーグをそこに含めることが欠かせない。

最終的には、最終スコアが勝者と敗者を決める決定的要素ではある。アイスホッケーが文化として根付いている国においても、あるいはこれから根づこうとしている新興スポーツである国においても、試合を成功に導き、成長させ、発展させるのはフェアプレーの精神であり、従ってそれこそが最終スコアにも増して大切なものなのである。

# 大切にしていること

## 試合のために

試合を愛することは試合を大切にすることであり、試合を大切にすることは試合に敬意を払うことである。アイスホッケーは、スピードとスキルを中心とした試合であり、世界中の人々を魅了しているが、適切にプレーしなければ危険を伴う試合でもある。

試合の成功は、レベルにかかわらずフェアプレーにかかっている。つまり、試合の規則を守り、コーチに従い、レフェリーやラインズパーソンの権限を尊重することが、試合のためになることなのである。

# はじめに

## 男女の出場規定

IIHF の競技会では、トランスジェンダー・プレーヤーの出場資格は、IIHF トランスジェンダーポリシーに従う。男性プレーヤーは女性の競技会には参加できず、女性プレーヤーは男性の競技会に参加できない。

## プレーヤーの出場資格／年齢

IIHF のすべての競技会では、プレーヤーの出場資格に最低年齢が設定されている。年齢別の競技会、特に U18 と U20 では、プレーヤーの出場資格要件として最低年齢と最高年齢の両方が設定されている。IIHF の競技会の最低・最高年齢の条件を満たしたプレーヤーのみが、その競技会に出場できる。

← 詳細については、IIHF 規約・細則を参照。

## 当該管轄機関と規律

「当該管轄機関」とは、IIHF 規約・細則と IIHF 懲戒規定およびその他の関連規則・規定に定められた通り、この競技規則を目前の問題に適用する管轄権を持つ IIHF 規律機関を指す。当該管轄機関は、ゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティの制裁を受けたすべての事態を審査する。

また当該管轄機関は、これらの競技規則に違反する可能性のあるプレーヤーやコーチ、プレーヤー以外のチームの人員によるすべての行動を審査する権限を持つ。

← 詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## アンチ・ドーピング

IIHF の会員資格には、世界アンチ・ドーピング規約の受諾が含まれ、MNA の方針、規則およびプログラムが IIHF ドーピング・コントロール規定や IIHF 懲戒規定、世界アンチ・ドーピング規約を遵守する必要がある。

← 詳細については、IIHF ドーピング・コントロール規定および IIHF 懲戒規定を参照。

© International Ice Hockey Federation



**INTERNATIONAL  
ICE HOCKEY  
FEDERATION**

# 目次

序文	2	
<b>一般情報</b>	<b>3</b>	
著作権	3	
公用語	3	
その他の言語	3	
競技規則内ナビゲーション	3	
ご不明点やご意見について	3	
連帯	4	
健全性	5	
スキル	6	
情熱	7	
規律と敬意	8	
試合の原則	9	
試合のために	10	
<b>はじめに</b>	<b>11</b>	
男女の出場規定	11	
プレイヤーの出場資格/年齢	11	
当該管轄機関と規律	11	
アンチ・ドーピング	11	
<b>第1章 プレー・エリア</b>	<b>30</b>	
<b>第1条</b>	<b>リンク</b>	<b>31</b>
第1条1	リンク	31
第1条2	寸法	31
第1条3	ボードと保護ガラス	31
第1条4	保護ネット	32
第1条5	ライン	33
第1条6	氷面の分割	33
第1条7	ゴールクリアーズ/オンアイス・オフィシャル・クリアーズ	34
第1条8	ゴールキーパーの制限エリア	34
第1条9	フェイスオフ・スポットとサークル	34
第1条10	アイス・クリーニング	35
<b>第2条</b>	<b>ゴールポストとゴールネット</b>	<b>35</b>
第2条1	ゴールポスト	35
第2条2	ゴールネット	36
<b>第3条</b>	<b>ベンチ</b>	<b>36</b>
第3条1	プレイヤーズ・ベンチ	36

# 目次

第3条2	ペナルティ・ボックス .....	37
第4条	シグナル・デバイスとタイム・デバイス .....	37
第4条1	シグナル・デバイス .....	37
第4条2	タイム・デバイス .....	37
<b>第2章 チーム</b>		<b>38</b>
第5条	チーム .....	39
第5条1	出場資格のあるプレーヤー .....	39
第5条2	出場資格のないプレーヤー .....	39
第5条3	ゴールキーパー .....	40
第5条4	コーチとチームの人員 .....	40
第5条5	チーム・オフィシャルとテクノロジー .....	40
第5条6	氷上での試合前のウォーミングアップ .....	40
第6条	キャプテンとキャプテン代行 .....	41
第6条1	キャプテン .....	41
第6条2	キャプテン代行 .....	41
第7条	スターティング・ラインアップ .....	41
第7条1	スターティング・ラインアップ .....	41
第7条2	違反行為 .....	41
第8条	負傷したプレーヤー .....	42
第8条1	負傷したプレーヤー .....	42
第8条2	負傷したゴールキーパー .....	43
第8条3	出血 .....	43
<b>第3章 用具</b>		<b>44</b>
第9条	ユニフォーム .....	45
第9条1	チームのユニフォーム .....	45
第9条2	番号とネームプレート .....	45
第9条3	プレーヤー用ジャージ .....	46
第9条4	ゴールキーパー用ジャージ .....	46
第9条5	保護具 .....	46
第9条6	ヘルメット .....	46
第9条7	顔面の保護 .....	47
第9条8	危険な用具 .....	48
第9条9	すねパッド .....	48
第9条10	スケート .....	48
第9条11	スケート靴 - ゴールキーパー .....	49

# 目次

第9条 12	首とのどの保護 .....	49
第9条 13	マウスガード .....	49
<b>第10条</b>	<b>スティック .....</b>	<b>49</b>
第10条 1	プレーヤー用スティック .....	49
第10条 2	ゴールキーパー用スティック .....	50
第10条 3	ブローケン・スティック - プレーヤー .....	50
第10条 4	ブローケン・スティック / 破棄されたスティック - ゴールキーパー .....	50
第10条 5	スティックの計測 .....	51
第10条 6	スティックの計測 - 「ペナルティ・ショット」の前 .....	52
第10条 7	スティックの計測 - シュートアウト・アテンプトの前 .....	52
<b>第11条</b>	<b>ゴールキーパーの用具 .....</b>	<b>52</b>
第11条 1	ゴールキーパーの用具 .....	52
第11条 2	レガース .....	52
第11条 3	胸と腕のパッド .....	53
第11条 4	パンツ .....	53
第11条 5	ひざパッド .....	53
第11条 6	キャッチング・グローブ .....	53
第11条 7	ブロッキング・グローブ .....	54
第11条 8	フェイスマスク .....	54
第11条 9	IIHFによる検査 .....	54
<b>第12条</b>	<b>イリーガル・イクイップメント .....</b>	<b>55</b>
第12条 1	イリーガル・イクイップメント .....	55
第12条 2	グローブ .....	55
第12条 3	エルボーパッド .....	55
第12条 4	フェアプレー .....	55
第12条 5	IIHFによる検査 .....	55
<b>第13条</b>	<b>パック .....</b>	<b>55</b>
第13条 1	寸法 .....	55
第13条 2	供給 .....	56
第13条 3	不正なパック .....	56
<b>第14条</b>	<b>ウェアまたは用具の調整 .....</b>	<b>56</b>
第14条 1	ウェアまたは用具の調整 .....	56
<b>第4章 ペナルティの種類</b>		<b>57</b>
<b>第15条</b>	<b>ペナルティのコール .....</b>	<b>58</b>
第15条 1	ペナルティのコール .....	58
第15条 2	マイナー・ペナルティのコール - ゴールを決めた場合 .....	58

# 目次

第 15 条 3	ダブル・マイナー・ペナルティのコール - ゴールを決めた場合.....	58
第 15 条 4	ペナルティのコール - ショートハンドのチーム - ゴールを決めた場合.....	58
第 15 条 5	フェイスオフ位置.....	59
<b>第 16 条</b>	<b>マイナー・ペナルティ.....</b>	<b>59</b>
第 16 条 1	マイナー・ペナルティ.....	59
第 16 条 2	ショートハンド.....	59
第 16 条 3	反則.....	60
<b>第 17 条</b>	<b>ベンチ・マイナー・ペナルティ.....</b>	<b>60</b>
第 17 条 1	ベンチ・マイナー・ペナルティ.....	60
第 17 条 2	ショートハンド.....	60
第 17 条 3	反則.....	60
<b>第 18 条</b>	<b>ダブル・マイナー・ペナルティ.....</b>	<b>60</b>
第 18 条 1	ダブル・マイナー・ペナルティ.....	60
第 18 条 2	ショートハンド.....	60
第 18 条 3	反則.....	60
第 18 条 4	ハイスティックングによるダブル・マイナー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー.....	60
<b>第 19 条</b>	<b>同時のペナルティ.....</b>	<b>61</b>
第 19 条 1	同時のマイナー・ペナルティ.....	61
第 19 条 2	同時のメジャー・ペナルティ.....	62
第 19 条 3	同時のマッチ・ペナルティ.....	62
第 19 条 4	最後の 5 分間と延長.....	62
第 19 条 5	同時のペナルティの規則適用.....	63
<b>第 20 条</b>	<b>メジャー・ペナルティ.....</b>	<b>63</b>
第 20 条 1	メジャー・ペナルティ.....	63
第 20 条 2	ショートハンド.....	63
第 20 条 3	選手交代.....	63
第 20 条 4	自動的なゲーム・ミスコンダクト.....	63
第 20 条 5	反則.....	64
第 20 条 6	メジャー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー.....	64
第 20 条 7	報告.....	64
<b>第 21 条</b>	<b>マッチ・ペナルティ.....</b>	<b>64</b>
第 21 条 1	マッチ・ペナルティ.....	64
第 21 条 2	ショートハンド.....	65
第 21 条 3	懲罰.....	65
第 21 条 4	反則.....	65
第 21 条 5	マッチ・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー.....	65

# 目次

第 22 条	ミスコンダクト・ペナルティ .....	66
第 22 条 1	ミスコンダクト・ペナルティ .....	66
第 22 条 2	ミスコンダクト・ペナルティ - ゴールキーパー .....	66
第 22 条 3	ショートハンド .....	66
第 22 条 4	報告 .....	66
第 22 条 5	反則 .....	66
第 23 条	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	66
第 23 条 1	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	66
第 23 条 2	懲罰 .....	66
第 23 条 3	懲罰 - 一般カテゴリー .....	67
第 23 条 4	懲罰 - アビューズ・オブ・オフィシャルのカテゴリー .....	67
第 23 条 5	懲罰 - スティックの反則のカテゴリー .....	67
第 23 条 6	懲罰 - 身体的ファウルのカテゴリー .....	67
第 23 条 7	自動的なゲーム・ミスコンダクト .....	67
第 23 条 8	その他の反則 - ゲーム・ミスコンダクトにつながる可能性のあるもの .....	67
第 24 条	ペナルティ・ショット .....	68
第 24 条 1	ペナルティ・ショット .....	68
第 24 条 2	手順 .....	68
第 24 条 3	指名プレーヤー .....	68
第 24 条 4	「ペナルティ・ショット」中の違反行為 .....	68
第 24 条 5	フェイスオフ位置 .....	69
第 24 条 6	結果 .....	70
第 24 条 7	タイミング .....	70
第 24 条 8	反則 .....	70
第 25 条	ゴールの授与 .....	71
第 25 条 1	ゴールの授与 .....	71
第 25 条 2	反則 - ゴールキーパーが氷上にいる場合 .....	71
第 25 条 3	反則 - ゴールキーパーが氷上にいない場合 .....	71
第 25 条 4	反則 - 「ペナルティ・ショット」の最中 .....	71
第 26 条	ディレイド・ペナルティ .....	71
第 26 条 1	ディレイド・ペナルティ .....	71
第 26 条 2	ペナルティの終了 .....	71
第 26 条 3	メジャー・ペナルティとマイナー・ペナルティ .....	72
第 27 条	ゴールキーパーのペナルティ .....	72
第 27 条 1	ゴールキーパーのマイナー・ペナルティ .....	72
第 27 条 2	ゴールキーパーのメジャー・ペナルティ .....	72
第 27 条 3	ゴールキーパーのミスコンダクト・ペナルティ .....	72
第 27 条 4	ゴールキーパーのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	72



# 目次

第 27 条 5	ゴールキーパーのマッチ・ペナルティ .....	73
第 27 条 6	ゴールクリアランスからの退出 .....	73
第 27 条 7	センター・レッドラインを越えるプレーへの参加 .....	73
第 27 条 8	ゴールキーパーの制限エリア .....	73
第 27 条 9	反則 - ゴールキーパーに特有のもの .....	73
第 28 条	補足的な懲罰 .....	74
第 28 条 1	補足的な懲罰 .....	74
第 28 条 2	補足的な懲罰 - プレ選手権およびエキシビションゲーム .....	74
第 29 条	ゲーム・オフィシャルのシグナル .....	74
<b>第 5 章 オフィシャル</b>		<b>75</b>
第 30 条	オフィシャルの任命 .....	76
第 30 条 1	オフィシャルの任命 .....	76
第 31 条	レフェリー .....	76
第 31 条 1	ウェアと用具 .....	76
第 31 条 2	異議 .....	76
第 31 条 3	フェイスオフ .....	76
第 31 条 4	一般的な義務 .....	76
第 31 条 5	ゴール .....	76
第 31 条 6	オフアイス・オフィシャル .....	77
第 31 条 7	ペナルティ .....	77
第 31 条 8	プレーヤーのユニフォーム .....	77
第 31 条 9	報告 .....	77
第 31 条 10	試合とピリオドの開始と終了 .....	77
第 31 条 11	続行不可能 .....	78
第 32 条	ラインズパーソン .....	78
第 32 条 1	ウェアと用具 .....	78
第 32 条 2	フェイスオフ .....	78
第 32 条 3	一般的な義務 .....	78
第 32 条 4	レフェリーへの報告 .....	78
第 32 条 5	プレーの中断 .....	79
第 32 条 6	続行不可能 .....	79
第 33 条	オフィシャル・スコアキーパー .....	79
第 33 条 1	一般的な義務 .....	79
第 33 条 2	ゴールとアシスト .....	80
第 33 条 3	ラインアップ .....	80
第 33 条 4	位置 .....	81

# 目次

第 33 条 5	ペナルティ .....	81
第 34 条	ゲーム・タイムキーパー .....	81
第 34 条 1	一般的な義務 .....	81
第 34 条 2	インターミッション .....	81
第 34 条 3	延長のオペレーション .....	81
第 34 条 4	シグナル・デバイス .....	82
第 34 条 5	ピリオドの開始 .....	82
第 34 条 6	テレビとホストブロードキャスター .....	82
第 34 条 7	時間の確認 .....	82
第 35 条	ペナルティ・タイムキーパー .....	82
第 35 条 1	一般的な義務 .....	82
第 35 条 2	用具 .....	83
第 35 条 3	ゴールキーパーのペナルティ .....	83
第 35 条 4	ペナルティ・ショット .....	83
第 35 条 5	ペナルティ・タイム・クロック .....	83
第 35 条 6	報告 .....	83
第 35 条 7	スティックの計測 .....	84
第 35 条 8	時間の確認 .....	84
第 36 条	統計スタッフ .....	84
第 37 条	ビデオレビュー .....	84
第 37 条 1	ビデオレビュー・オペレーション .....	84
第 37 条 2	ゴールのレビュー手順 .....	84
第 37 条 3	ビデオレビューの対象となるゴールの状況 .....	85
第 37 条 4	明白なキッキングの動作 .....	86
第 37 条 5	ハイスティックで打たれたパック .....	86
第 37 条 6	クロックの時刻を確認するためのビデオレビュー .....	87
第 37 条 7	ネット後方のゴール・ジャッジ - ビデオレビューが使用できない場合 .....	87
第 38 条	コーチのチャレンジ .....	87
第 38 条 1	概要 .....	87
第 38 条 2	コーチのチャレンジの対象となる状況 .....	88
第 38 条 3	IIHF のビデオレビュー・オペレーションにより開始されたコーチのチャレンジ .....	88
第 38 条 4	コーチのチャレンジを開始するプロセス .....	89
第 38 条 5	コーチのチャレンジをレビューするプロセス .....	89
第 38 条 6	コーチのチャレンジを開始する権利 .....	89
第 38 条 7	コーチのチャレンジが成功した場合の結果 .....	90
第 38 条 8	コーチのチャレンジが成功しなかった場合の結果 .....	90
第 38 条 9	「オフサイド」に対するチャレンジの適用基準 .....	91
第 38 条 10	「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」に対するチャレンジの適用基準 .....	91

# 目次

第 38 条 11	「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性に対するチャレンジの適用基準.....	91
第 39 条	アビューズ・オブ・オフィシャル.....	92
第 39 条 1	概要.....	92
第 39 条 2	マイナー・ペナルティ.....	92
第 39 条 3	ベンチ・マイナー・ペナルティ.....	92
第 39 条 4	ミスコンダクト・ペナルティ.....	93
第 39 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ.....	93
第 39 条 6	報告.....	94
第 40 条	身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル.....	94
第 40 条 1	ゲーム・ミスコンダクト.....	94
第 40 条 2	補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリーⅠ.....	95
第 40 条 3	補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリーⅡ.....	95
第 40 条 4	補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリーⅢ.....	95
第 40 条 5	補足的な懲罰 - 停止のプロセス.....	95
第 40 条 6	補足的な懲罰.....	95
第 40 条 7	コーチまたはプレーヤー以外のチームの人員.....	95
第 40 条 8	保護とセキュリティ.....	95
<b>第 6 章 身体的なファウル</b>		<b>96</b>
第 41 条	ボーディング.....	97
第 41 条 1	ボーディング.....	97
第 41 条 2	マイナー・ペナルティ.....	97
第 41 条 3	メジャー・ペナルティ.....	97
第 41 条 4	マッチ・ペナルティ.....	97
第 41 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ.....	97
第 41 条 6	懲罰.....	97
第 42 条	チャージング.....	97
第 42 条 1	チャージング.....	97
第 42 条 2	マイナー・ペナルティ.....	98
第 42 条 3	メジャー・ペナルティ.....	98
第 42 条 4	マッチ・ペナルティ.....	98
第 42 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ.....	98
第 42 条 6	懲罰.....	98
第 43 条	チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）.....	98
第 43 条 1	チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）.....	98
第 43 条 2	マイナー・ペナルティ.....	99
第 43 条 3	メジャー・ペナルティ.....	99
第 43 条 4	マッチ・ペナルティ.....	99

# 目次

第 43 条 5	ゲーム・ミスコンダクト	99
第 43 条 6	懲罰	99
<b>第 44 条</b>	<b>クリッピング</b>	<b>99</b>
第 44 条 1	クリッピング	99
第 44 条 2	マイナー・ペナルティ	99
第 44 条 3	メジャー・ペナルティ	99
第 44 条 4	マッチ・ペナルティ	100
第 44 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ	100
第 44 条 6	懲罰	100
<b>第 45 条</b>	<b>エルボーイング</b>	<b>100</b>
第 45 条 1	エルボーイング	100
第 45 条 2	マイナー・ペナルティ	100
第 45 条 3	メジャー・ペナルティ	100
第 45 条 4	マッチ・ペナルティ	100
第 45 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ	100
第 45 条 6	懲罰	100
<b>第 46 条</b>	<b>ファイティング</b>	<b>101</b>
第 46 条 1	ファイティング/ファイター - ファイティングの意思とファイティングの継続	101
第 46 条 2	いさかい	101
第 46 条 3	インスティゲーター/イニシエーター	101
第 46 条 4	アグレッサー	101
第 46 条 5	危険なパンチャー - 「不意打ちのパンチャー」	102
第 46 条 6	ディフェンダー - 戦闘意思のない者	102
第 46 条 7	3人目のプレーヤーの介入	102
第 46 条 8	ファイティングのエリアからの退出	102
第 46 条 9	試合のピリオド中以外のファイティング	102
第 46 条 10	パックをドロップする前のファイティング	103
第 46 条 11	氷面外でのファイティング	103
第 46 条 12	ヘルメット	103
第 46 条 13	ジャージ	103
<b>第 47 条</b>	<b>ヘッドバット</b>	<b>103</b>
第 47 条 1	ヘッドバット	103
第 47 条 2	ダブル・マイナー・ペナルティ	104
第 47 条 3	メジャー・ペナルティ	104
第 47 条 4	マッチ・ペナルティ	104
第 47 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ	104
<b>第 48 条</b>	<b>イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック</b>	<b>104</b>
第 48 条 1	イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック	104

# 目次

第 48 条 2	マイナー・ペナルティ .....	105
第 48 条 3	メジャー・ペナルティ .....	105
第 48 条 4	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	105
第 48 条 5	マッチ・ペナルティ .....	105
第 48 条 6	懲罰 .....	105
<b>第 49 条</b>	<b>キッキング .....</b>	<b>105</b>
第 49 条 1	キッキング .....	105
第 49 条 2	ゴール .....	105
第 49 条 3	マッチ・ペナルティ .....	106
第 49 条 4	懲罰 .....	106
<b>第 50 条</b>	<b>ニーイング .....</b>	<b>106</b>
第 50 条 1	ニーイング .....	106
第 50 条 2	マイナー・ペナルティ .....	106
第 50 条 3	メジャー・ペナルティ .....	106
第 50 条 4	マッチ・ペナルティ .....	106
第 50 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	106
第 50 条 6	懲罰 .....	106
<b>第 51 条</b>	<b>ラフティング .....</b>	<b>107</b>
第 51 条 1	ラフティング .....	107
第 51 条 2	マイナー・ペナルティ .....	107
第 51 条 3	マッチ・ペナルティ .....	107
第 51 条 4	懲罰 .....	107
<b>第 52 条</b>	<b>スルー・フットイング .....</b>	<b>107</b>
第 52 条 1	スルー・フットイング .....	107
第 52 条 2	マッチ・ペナルティ .....	107
第 52 条 3	懲罰 .....	107
<b>第 53 条</b>	<b>スローイング・イクイップメント .....</b>	<b>108</b>
第 53 条 1	スローイング・イクイップメント .....	108
第 53 条 2	マイナー・ペナルティ .....	108
第 53 条 3	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	108
第 53 条 4	ミスコンダクト・ペナルティ .....	108
第 53 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	108
第 53 条 6	マッチ・ペナルティ .....	109
第 53 条 7	「ペナルティ・ショット」 .....	109
第 53 条 8	ゴールの授与 .....	109
第 53 条 9	懲罰 .....	109

# 目次

第7章拘束によるファウル	110
第54条	ホールディング ..... 111
第54条1	ホールディング ..... 111
第54条2	マイナー・ペナルティ ..... 111
第54条3	「ペナルティ・ショット」 ..... 111
第54条4	ゴールの授与 ..... 112
第55条	フッキング ..... 112
第55条1	フッキング ..... 112
第55条2	マイナー・ペナルティ ..... 112
第55条3	メジャー・ペナルティ ..... 112
第55条4	ゲーム・ミスコンダクト ..... 112
第55条5	ペナルティ・ショット ..... 112
第55条6	ゴールの授与 ..... 112
第55条7	懲罰 ..... 112
第56条	インターフェアランス ..... 112
第56条1	インターフェアランス ..... 112
第56条2	マイナー・ペナルティ ..... 114
第56条3	ベンチ・マイナー・ペナルティ ..... 114
第56条4	メジャー・ペナルティ ..... 114
第56条5	マッチ・ペナルティ ..... 114
第56条6	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ ..... 115
第56条7	「ペナルティ・ショット」 ..... 115
第56条8	ゴールの授与 ..... 115
第56条9	懲罰 ..... 115
第56条10	観客によるインターフェアランス ..... 115
第57条	トリッピング ..... 115
第57条1	トリッピング ..... 115
第57条2	マイナー・ペナルティ ..... 115
第57条3	メジャー・ペナルティ ..... 115
第57条4	マッチ・ペナルティ ..... 116
第57条5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ ..... 116
第57条6	「ペナルティ・ショット」 ..... 116
第57条7	ゴールの授与 ..... 117
第8章 スティック・ファウル	118
第58条	バット・エンディング ..... 119
第58条1	バット・エンディング ..... 119
第58条2	ダブル・マイナー・ペナルティ ..... 119

# 目次

第 58 条 3	メジャー・ペナルティ .....	119
第 58 条 4	マッチ・ペナルティ .....	119
第 58 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	119
第 58 条 6	懲罰 .....	119
<b>第 59 条</b>	<b>クロスチェッキング</b> .....	<b>119</b>
第 59 条 1	クロスチェッキング .....	119
第 59 条 2	マイナー・ペナルティ .....	119
第 59 条 3	メジャー・ペナルティ .....	119
第 59 条 4	マッチ・ペナルティ .....	119
第 59 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	120
第 59 条 6	懲罰 .....	120
<b>第 60 条</b>	<b>ハイスティックング</b> .....	<b>120</b>
第 60 条 1	ハイスティックング .....	120
第 60 条 2	マイナー・ペナルティ .....	120
第 60 条 3	ダブル・マイナー・ペナルティ .....	120
第 60 条 4	マッチ・ペナルティ .....	120
第 60 条 5	懲罰 .....	120
<b>第 61 条</b>	<b>スラッシング</b> .....	<b>121</b>
第 61 条 1	スラッシング .....	121
第 61 条 2	マイナー・ペナルティ .....	121
第 61 条 3	メジャー・ペナルティ .....	121
第 61 条 4	マッチ・ペナルティ .....	121
第 61 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	121
第 61 条 6	「ペナルティ・ショット」 .....	121
第 61 条 7	ゴールの授与 .....	121
第 61 条 8	懲罰 .....	121
<b>第 62 条</b>	<b>スピアリング</b> .....	<b>121</b>
第 62 条 1	スピアリング .....	121
第 62 条 2	ダブル・マイナー・ペナルティ .....	121
第 62 条 3	メジャー・ペナルティ .....	122
第 62 条 4	マッチ・ペナルティ .....	122
第 62 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	122
第 62 条 6	懲罰 .....	122
<b>第 9 章 その他のファウル</b>		<b>123</b>
<b>第 63 条</b>	<b>試合の遅延</b> .....	<b>124</b>
第 63 条 1	試合の遅延 .....	124
第 63 条 2	マイナー・ペナルティ .....	124

# 目次

第 63 条 3	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	125
第 63 条 4	ディレイド・ホイッスル .....	125
第 63 条 5	氷上に投げられた物 .....	125
第 63 条 6	「ペナルティ・ショット」 .....	125
第 63 条 7	ゴールの授与 .....	126
第 63 条 8	ラインチェンジなし .....	126
第 63 条 9	反則 .....	126
<b>第 64 条</b>	<b>ダイビング／エンベリッシュメント .....</b>	<b>127</b>
第 64 条 1	ダイビング／エンベリッシュメント（誇張） .....	127
第 64 条 2	マイナー・ペナルティ .....	127
第 64 条 3	懲罰 .....	127
<b>第 65 条</b>	<b>用具 .....</b>	<b>127</b>
第 65 条 1	用具 .....	127
第 65 条 2	マイナー・ペナルティ .....	127
<b>第 66 条</b>	<b>試合の没収 .....</b>	<b>128</b>
第 66 条 1	試合の没収 .....	128
<b>第 67 条</b>	<b>ハンドリング・パック .....</b>	<b>128</b>
第 67 条 1	ハンドリング・パック .....	128
第 67 条 2	マイナー・ペナルティ - プレーヤー .....	129
第 67 条 3	マイナー・ペナルティ - ゴールキーパー .....	129
第 67 条 4	「ペナルティ・ショット」 .....	129
第 67 条 5	ゴールの授与 .....	130
第 67 条 6	ゴールが認められない場合 .....	130
<b>第 68 条</b>	<b>不正な交代 .....</b>	<b>130</b>
第 68 条 1	不正な交代 .....	130
第 68 条 2	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	130
第 68 条 3	「ペナルティ・ショット」 .....	130
第 68 条 4	ゴールの授与 .....	131
第 68 条 5	ゴールが認められない場合 .....	131
第 68 条 6	故意の不正な交代 .....	131
<b>第 69 条</b>	<b>ゴールキーパーへのインターフェアランス .....</b>	<b>131</b>
第 69 条 1	ゴールキーパーへのインターフェアランス .....	131
第 69 条 2	ペナルティ .....	132
第 69 条 3	ゴールクリーズ内での接触 .....	132
第 69 条 4	ゴールクリーズ外での接触 .....	132
第 69 条 5	コーチのチャレンジ .....	133
第 69 条 6	フェイスオフ位置 .....	133



# 目次

第 69 条 7	リバウンドとルーズパック .....	133
第 69 条 8	懲罰 .....	133
第 70 条	プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出 .....	133
第 70 条 1	プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出 .....	133
第 70 条 2	正当なラインチェンジ .....	133
第 70 条 3	プレーヤーズ・ベンチからの退出 .....	134
第 70 条 4	ペナルティ・ボックスからの退出 .....	134
第 70 条 5	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	135
第 70 条 6	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	135
第 70 条 7	「ペナルティ・ショット」 .....	135
第 70 条 8	ゴールの授与 .....	136
第 70 条 9	ゴールが認められない場合 .....	136
第 70 条 10	懲罰 .....	136
第 71 条	早すぎる交代 .....	136
第 71 条 1	早すぎる交代 .....	136
第 71 条 2	アナウンス .....	136
第 72 条	パックのプレーの拒否 .....	136
第 72 条 1	パックのプレーの拒否または自制 .....	136
第 72 条 2	ハンドパス .....	137
第 72 条 3	ハイスティック .....	137
第 72 条 4	アイシング .....	137
第 72 条 5	ペナルティ .....	137
第 73 条	プレー開始の拒否 .....	137
第 73 条 1	プレー開始の拒否 .....	137
第 73 条 2	手順 - チーム・オン・アイス（チームが氷上にいる場合） .....	137
第 73 条 3	手順 - チーム・オフ・アイス（チームが氷上外にいる場合） .....	138
第 74 条	トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス .....	138
第 74 条 1	トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス .....	138
第 74 条 2	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	139
第 74 条 3	ペナルティ・ボックス .....	139
第 74 条 4	故意の不正な交代 .....	139
第 74 条 5	延長でのゴールキーパー .....	139
第 75 条	アンスポーツマンライク・コンダクト .....	139
第 75 条 1	アンスポーツマンライク・コンダクト .....	139
第 75 条 2	マイナー・ペナルティ .....	140
第 75 条 3	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	140
第 75 条 4	ミスコンダクト・ペナルティ .....	140

# 目次

第 75 条 5	ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ .....	141
第 75 条 6	報告 .....	141
<b>第 10 章 試合の流れ</b>		<b>142</b>
<b>第 76 条</b>	<b>フェイスオフ .....</b>	<b>143</b>
第 76 条 1	フェイスオフ .....	143
第 76 条 2	フェイスオフ位置 .....	143
第 76 条 3	フェイスオフの手順 .....	144
第 76 条 4	フェイスオフの手順 - センター .....	144
第 76 条 5	フェイスオフの手順 - 他のプレーヤー .....	145
第 76 条 6	フェイスオフの手順 - 違反行為 .....	146
第 76 条 7	フェイスオフの手順 - ラインチェンジ .....	147
第 76 条 8	フェイスオフの手順 - 時間の確認 .....	147
<b>第 77 条</b>	<b>ゲームとインターミッションの計時 .....</b>	<b>147</b>
第 77 条 1	試合の計時 .....	147
第 77 条 2	インターミッションの計時 .....	147
第 77 条 3	遅延 .....	148
<b>第 78 条</b>	<b>ゴール .....</b>	<b>148</b>
第 78 条 1	ゴールとアシスト .....	148
第 78 条 2	ゴールのクレジット .....	148
第 78 条 3	アシストのクレジット .....	148
第 78 条 4	ゴールが認められる場合 .....	148
第 78 条 5	ゴールが認められない場合 .....	149
第 78 条 6	ビデオレビュー・オペレーションにより開始されたレビュー .....	150
<b>第 79 条</b>	<b>ハンドパス .....</b>	<b>150</b>
第 79 条 1	ハンドパス .....	150
第 79 条 2	ディフェンディング・ゾーン .....	151
第 79 条 3	フェイスオフ位置 .....	151
<b>第 80 条</b>	<b>パックのハイスティックング .....</b>	<b>151</b>
第 80 条 1	パックのハイスティックング .....	151
第 80 条 2	フェイスオフ位置 .....	151
第 80 条 3	ゴールが認められない場合 .....	151
<b>第 81 条</b>	<b>アイシング .....</b>	<b>152</b>
第 81 条 1	アイシング .....	152
第 81 条 2	アイシング - フェイスオフ位置 .....	152
第 81 条 3	ゴールキーパー .....	152
第 81 条 4	アイシングのラインチェンジ .....	153

# 目次

第 81 条 5	アイシングの無効.....	153
第 81 条 6	アイシング - 人数の優位 .....	153
<b>第 82 条</b>	<b>ラインチェンジ .....</b>	<b>153</b>
第 82 条 1	ラインチェンジ .....	153
第 82 条 2	ラインチェンジ - 手順.....	154
第 82 条 3	ラインチェンジ - ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	155
<b>第 83 条</b>	<b>オフサイド .....</b>	<b>155</b>
第 83 条 1	オフサイド .....	155
第 83 条 2	オフサイド - デフレクション/リバウンド.....	156
第 83 条 3	ディレイド・オフサイド.....	156
第 83 条 4	ゴールが認められない場合 - オフサイド .....	156
第 83 条 5	コーチのチャレンジ - オフサイド .....	157
第 83 条 6	フェイスオフ位置 - オフサイド.....	157
第 83 条 7	故意のオフサイド.....	158
<b>第 84 条</b>	<b>延長のオペレーション .....</b>	<b>158</b>
第 84 条 1	延長のオペレーション - ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム .....	158
第 84 条 2	延長 - ラウンドロビンまたは予選ラウンドゲーム - 追加のアタッカー .....	158
第 84 条 3	延長 - ラウンドロビンまたは予選ラウンドゲーム - ペナルティ .....	158
第 84 条 4	「ペナルティ・ショット」シュートアウトの手順 - ラウンドロビンまたは予選ラウンドゲーム.....	159
第 84 条 5	延長のオペレーションとペナルティ・シュートアウトの手順 - プレーオフの試合とメダルゲーム ..	160
<b>第 85 条</b>	<b>パックのアウト・オブ・バウンズ.....</b>	<b>160</b>
第 85 条 1	パックのアウト・オブ・バウンズ.....	160
第 85 条 2	アンプレアブルのパック .....	161
第 85 条 3	視界から外れたパック .....	161
第 85 条 4	オフィシャルに当たったパック .....	161
第 85 条 5	フェイスオフ位置.....	161
第 85 条 6	マイナー・ペナルティ .....	162
第 85 条 7	時間の確認 .....	162
<b>第 86 条</b>	<b>試合と各ピリオドの開始 .....</b>	<b>162</b>
第 86 条 1	試合と各ピリオドの開始.....	162
第 86 条 2	ベンチ・マイナー・ペナルティ .....	162
第 86 条 3	エンドの選択.....	163
第 86 条 4	遅延 .....	163
第 86 条 5	ピリオドの終了 .....	163
第 86 条 6	試合前のウォームアップ.....	163
第 86 条 7	試合の開始 .....	163
第 86 条 8	ピリオドの開始 .....	163
第 86 条 9	試合の終了 .....	164

# 目次

第 87 条	タイムアウト	164
第 87 条 1	タイムアウト	164
<b>第 11 章 女子アイスホッケー</b>		<b>165</b>
第 100 条	女子ホッケー - 年齢カテゴリー	166
第 100 条 1	定義 女子ホッケーの年齢カテゴリー	166
第 101 条	女子ホッケー - 特定競技規則	166
第 101 条 1	女子ホッケーにおけるイリーガルヒット（不正な殴打）	166
第 102 条	女子ホッケー - 特定用具規則	167
第 102 条 1	顔面保護 - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー	167
第 102 条 2	顔面保護 - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー	167
第 102 条 3	マウスガード - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー	167
第 102 条 4	マウスガード - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー	168
第 102 条 5	首・のど用プロテクター - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー	168
第 102 条 6	首・のど用プロテクター - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー	168
第 102 条 7	ヘルメット／耳あて - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー	168
第 102 条 8	ヘルメット／耳あて - 女子ホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー	168
第 102 条 9	手順 - 保護具の不適合	168
<b>第 12 章 ジュニア・アイスホッケー</b>		<b>169</b>
第 200 条 1	定義 男子ジュニアホッケーの年齢カテゴリー	170
第 201 条	男子ジュニアホッケー - 特定競技規則	170
第 201 条 1	ペナルティの評価 - 男子ジュニア「アンダー20」および「アンダー18」の年齢カテゴリー	170
第 202 条	男子ジュニアホッケー - 特定用具規則	170
第 202 条 1	顔面保護 - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー	171
第 202 条 2	顔面保護 - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー	171
第 202 条 3	マウスガード - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー	171
第 202 条 4	マウスガード - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー	171
第 202 条 5	首・のど用プロテクター - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー	172
第 202 条 6	首・のど用プロテクター - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー	172
第 202 条 7	ヘルメット／耳あて - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー	172
第 202 条 8	ヘルメット／耳あて - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー	172
第 202 条 9	手順 - 保護具の不適合	172

# 目次

## 付録

付録 I	ゲーム・オフィシャル .....	173
付録 II	シグナル .....	173
付録 III	用語とその定義 .....	181
付録 IV	アイスホッケー用具 .....	186
付録 V	概要表 .....	196
付録 VI	技術要件 .....	227
付録 VII	一目でわかる解説図 .....	231

第1章

# プレー・エリア

# プレー・エリア

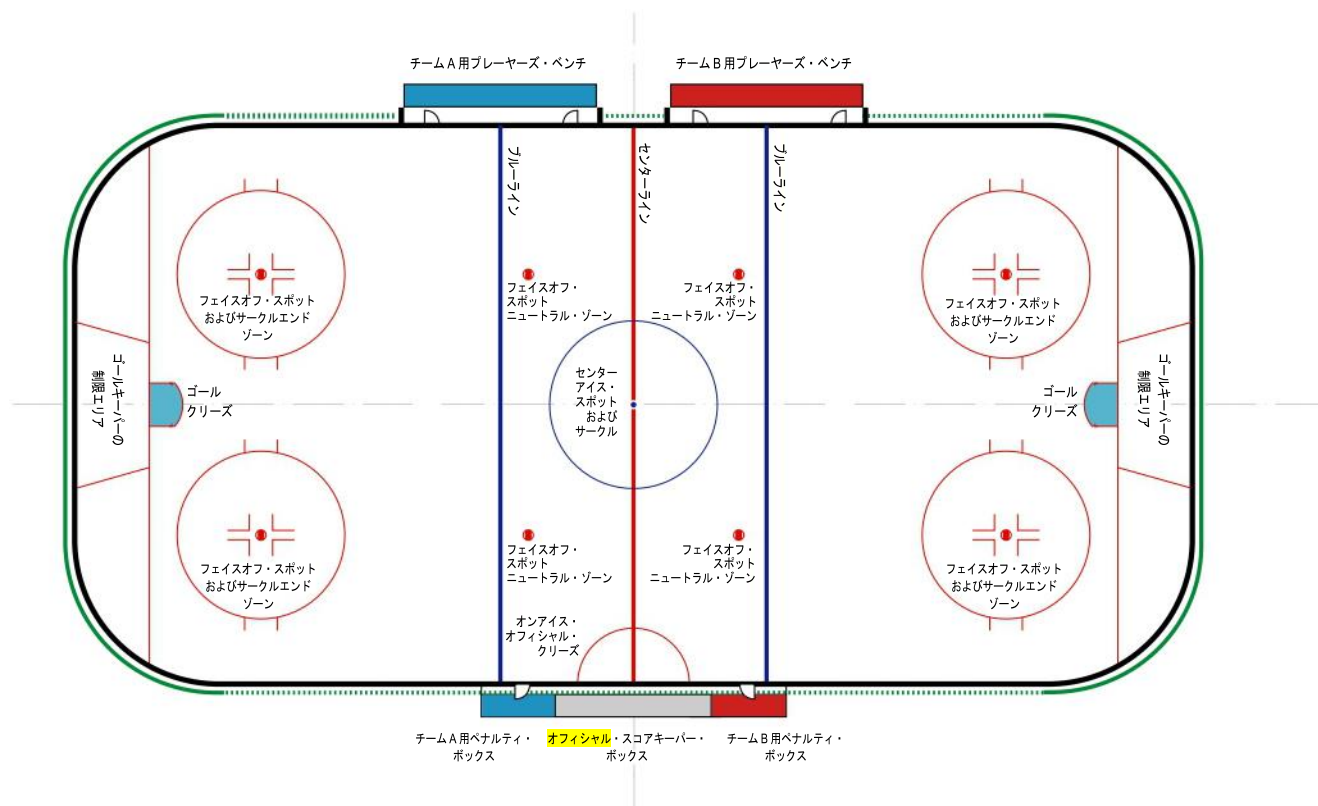
## 第 1 条 リンク

### 第 1 条 1 リンク

IIHF の管轄下にある試合は、「リンク」と呼ばれる氷面上で行うものとし、IIHF およびこの規則で定められた寸法と仕様に従わなければならない。

IIHF から書面による許可を得ていない限り、この規則で定められた以外のアイス・マーキングは認められない。氷上のロゴは、試合を適切に行うために設けられた公式のアイス・マーキングを妨げてはならない。

ピリオドとピリオドの間には、互いにこれと異なる合意のない限り、氷表面に水をまくものとする。



### 第 1 条 2 寸法

リンクの公式サイズは、長さ 60 m (197 フィート)、幅 25 m ~ 30 m (82 フィートから 98 フィート 5 インチ) とする。それぞれの角は、半径 7.0 m から 8.50 m (23 フィートから 28 フィート) の円の弧で丸める。IIHF の競技会において上記の寸法のいずれかから逸脱する場合は、IIHF の承認が必要となる。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

### 第 1 条 3 ボードと保護ガラス

リンクは、「ボード」と呼ばれる壁で囲まなくてはならない。氷面からのボードの理想的な高さは 1.07 m (42 インチ) とする。この規則で規定されている公式のマーキングを除き、氷面全体とボードは、ボードの下部にある「キックプレート」以外は白色とし、キックプレートの色は淡黄色とする。前述の寸法のいずれかを変更するには、IIHF による正式な承認が必要となる。

ボードは、氷に面した表面が滑らかで、障害物やプレーヤーに負傷を引き起こすような物がないように作る。ボードに固定され、垂直方向に伸びるものは、承認された「保護ガラス」構造物とすること。ゴール裏のボードからの高さは 2.4 m (8 フィート) で、「ゴールライン」からブルーラインに向かっては 4.0 m (13 フィート) 以上でなければならない。側面のボードからの高さ

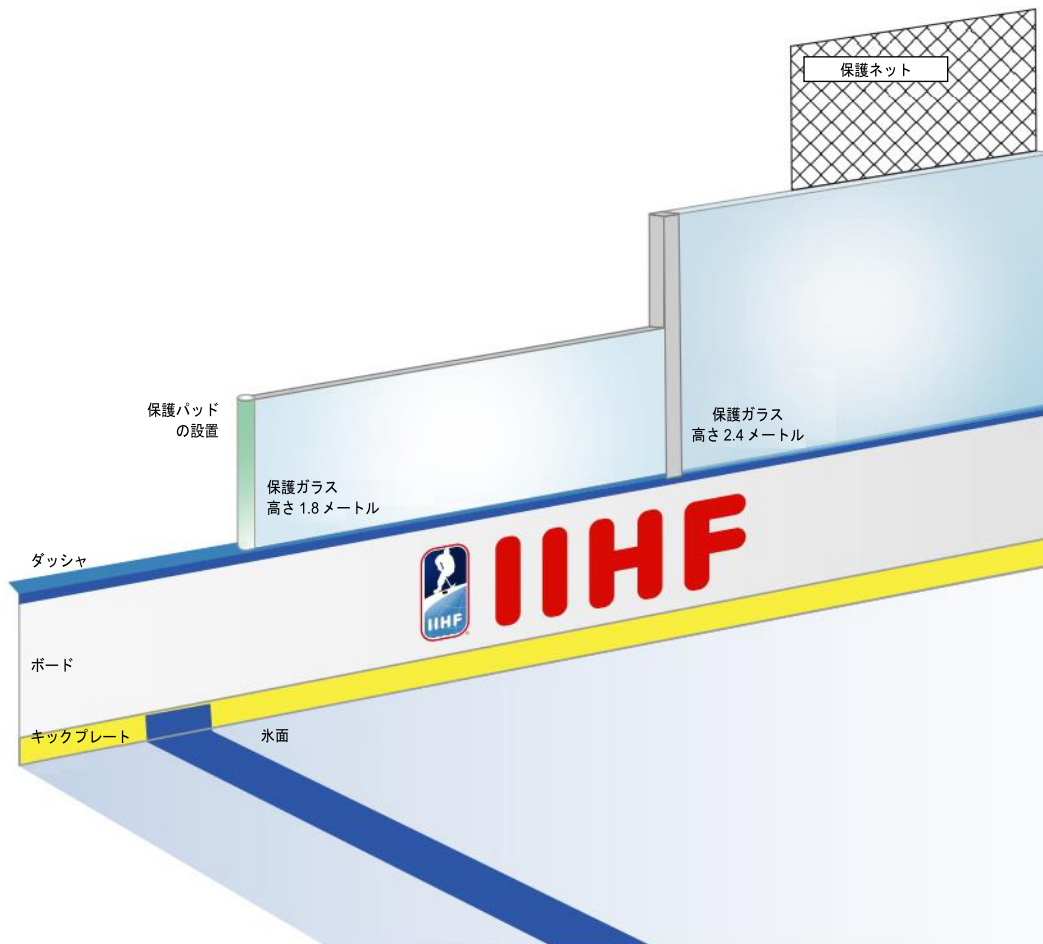
# プレー・エリア

は、プレーヤーズ・ベンチの前を除き、1.8 m (6 フィート) でなければならない。ペナルティ・ボックスの前には保護ガラスを設置すること。

保護ガラスおよびその固定具は適切にパッドを当てるか保護し、以下で概説している「保護ネット」を含め、氷面から離れた側面のボードに取り付ける。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

← 詳細については、IIHF リンクガイド規定を参照。



## 第1条4 保護ネット

保護ネットは、IIHF が承認した高さ、種類、方法でアリーナの端に吊るす。

保護ネットは、両方のゴール裏の「エンドゾーン」の保護ガラスの上に吊り下げ、少なくともゴールラインとボードが交差する位置までリンクを取り囲むこと。

保護ネットは、ベンチ最上段の観客を保護できるような方法で設置すること。したがって、保護ネットの高さは、リンクの高さとベンチ最上段の配置に応じて決定される。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

← 詳細については、IIHF リンクガイド規定を参照。



# プレー・エリア

## 第 1 条 5 ライン

### ゴールライン：

氷面の両端から 4.0 m (13 フィート) のところに、幅 5 cm (2 インチ) の赤いラインを氷面の全幅にわたって引き、かつボードの側面に沿って垂直方向に延ばす。このラインを「ゴールライン」と呼ぶ。ゴールポストとネットは、試合中静止しているように設置する。

### ゴールクリーズ：

各ゴールの前には、幅 5 cm (2 インチ) の赤い線で「ゴールクリーズ」と呼ぶエリアをマークすること。

### ブルーライン：

ゴール間の氷面は、幅 30 cm (12 インチ) の青いラインで 3 つのゾーンに分ける。このラインは、ゴールラインと平行にリンクを完全に横断し、ボードの側面に垂直方向に延びるものとし、「ブルーライン」と呼ぶ。ボード上に広告が許可されている場合は、少なくともキックプレート上にラインをマークすること。

### センターライン：

幅 30 cm (12 インチ) の赤で描かれたもうひとつのラインは、リンクのセンターアイスでゴールラインと並行にリンクを完全に横断し、ボードの側面に垂直方向に延ばすこと。これを「センターライン」と呼ぶ。ボード上に広告が許可されている場合は、少なくともキックプレート上にラインをマークすること。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 1 条 6 氷面の分割

### ディフェンディング・ゾーン：

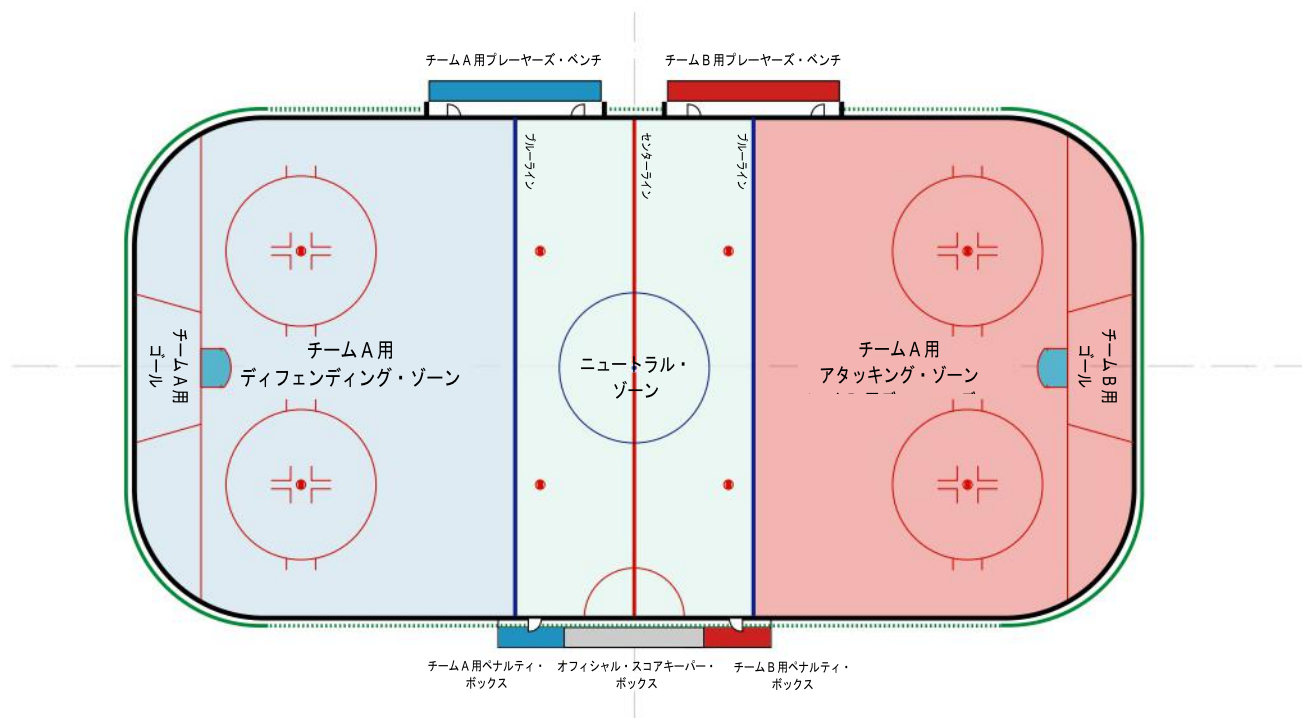
ゴールが位置する氷面上の部分を、そのゴールを守るチームの「ディフェンディング・ゾーン」と呼ぶ。

### ニュートラル・ゾーン：

中央部は「ニュートラル・ゾーン」と呼ぶ。

### アタッキング・ゾーン：

守られるゴールから最も遠い部分を「アタッキング・ゾーン」とする。



# プレー・エリア

## 第 1 条 7 ゴールクリーズ/オンアイス・オフィシャル・クリーズ

### ゴールクリーズ（氷面上のマーキング）：

「ゴールクリーズ」は、幅 5 cm（2 インチ）の赤いラインでマークする（第 1 条 5「ライン」を参照）。

上記のラインは、「ゴールライン」に対して直角でなければならない。半径 1.83 m（6 フィート）、幅 5 cm（2 インチ）の半円状の赤いラインでクリーズ両端を結ぶ。ゴールエリアの両側に、ゴールラインと直角に、半円と交差するラインをマークする。クリーズラインとゴールラインで囲まれたエリアは、ライトブルーに塗る。ゴールフレームの内側からゴールラインまでのエリアは、光沢のある白色で塗る。

### ゴールクリーズ・エリア/スペース：

「ゴールクリーズ・エリア」は三次元の空間で、氷上のマーキングの上の空間からクロスバー上端までを含む。ゴールクリーズ・エリアには、クリーズラインで囲まれたスペース全体が含まれ、垂直方向に 1.22 m（4 フィート）にわたっており、クロスバーの高さよりも高い。

### オンアイス・オフィシャル・クリーズ：

オフィシャル・スコアキーパー・ボックスの前に、半円形のエリアを氷面上にマークする。これを「オンアイス・オフィシャル・クリーズ」と呼ぶ。半径 3.0 m（10 フィート）の幅 5 cm（2 インチ）のラインでこのクリーズ・エリアをマークする。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 1 条 8 ゴールキーパーの制限エリア

各ゴール裏に、台形のエリアを氷面にマークする。これを「ゴールキーパーの制限エリア」と呼ぶ。2本の幅 5cm（2 インチ）の赤いラインで、ゴールラインとゴール裏のボードの間の制限エリアをマークする。マーキングの外寸はゴールラインに沿って 6.78m（22 フィート）、ボードに沿って 8.64m（28 フィート）で、ラインはキックプレート上に垂直方向に延ばす。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 1 条 9 フェイスオフ・スポットとサークル

### センターアイスのフェイスオフ・スポットとサークル

リンクの中央に、直径 30cm（12 インチ）の青色の円形スポットを正確にマークする。このスポットを「センターアイス・フェイスオフ・スポット」と呼ぶ。この場所を中心にして、半径 4.50 m（15 フィート）の円形を幅 5 cm（2 インチ）のブルーラインでマークする。

### ニュートラル・ゾーン内のフェイスオフ・スポット：

ニュートラル・ゾーン内の氷上に、各ブルーラインから 1.50 m（5 フィート）の位置で直径 60 cm（24 インチ）の赤色のスポットを 2 つマークする。この 4 つのスポットを「ニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット」と呼ぶ。

フェイスオフ・スポット内で、スポットの上下から 8 cm（3 インチ）のところに 2 本の平行線を引く。2 本の線の内側エリアは赤色、残りの部分は白色で塗る。スポットの間隔は 14.0 m（44 フィート）とし、それぞれのスポットから隣接するボードまで均一な距離を置く。

### エンドゾーン（アタッキング・ゾーン、ディフェンディング・ゾーン）のフェイスオフ・スポットとサークル：

両エンドゾーンおよび各ゴールの両側に、赤色のフェイスオフ・スポットおよびサークルを氷上にマークする。

フェイスオフ・スポットは、直径 60cm（24 インチ）とする。この 4 つのスポットを「エンドゾーン・フェイスオフ・スポット」と呼ぶ。

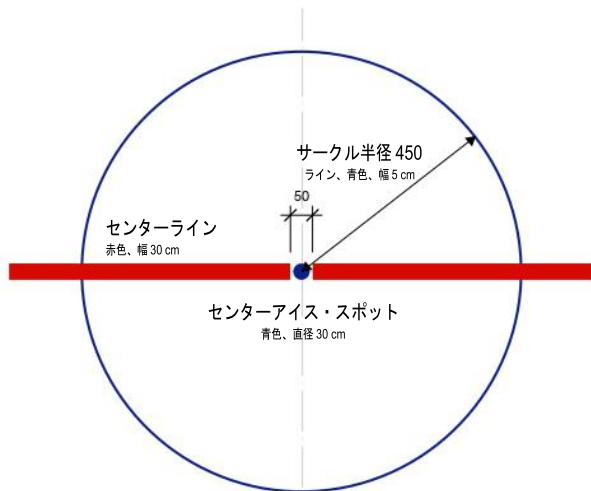
フェイスオフ・スポット内で、スポットの上下から 8 cm（3 インチ）のところに 2 本の平行線を引く。2 本の線の内側エリアは赤色、残りの部分は白色で塗る。

# プレー・エリア

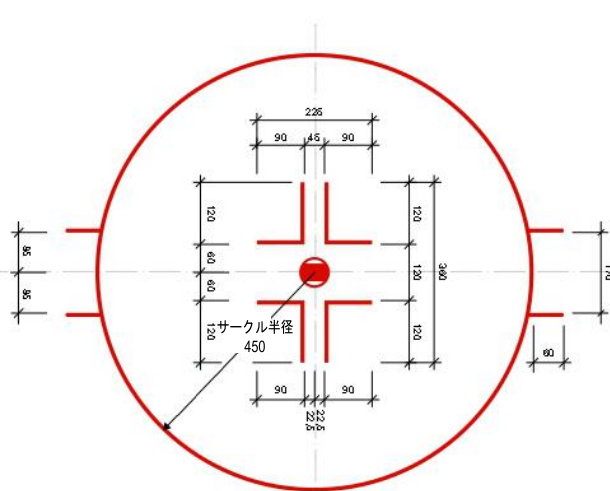
フェイスオフ・スポットの中心から半径 4.50 m (15 フィート) で、幅 5 cm (2 インチ) の赤色のラインで円をマークする。各フェイスオフ・サークルの両側の外縁に、「ゴールライン」に平行に、幅 5 cm (2 インチ)、長さ 60 cm (2 フィート) の 2 本の赤色のラインを、1.70 m (5 フィート 7 インチ) の間隔でマークする。

フェイスオフ・スポットの外縁から 30 cm (1 フィート) 離れたところに、幅 5 cm (2 インチ) の赤色のラインを 2 本、サイドボードと平行に引く。その長さは 1.20 m (4 フィート)、間隔は 45 cm (1 フィート 10 インチ) とする。エンドボードに平行して、フェイスオフ・スポットに最も近いライン端から、幅 5 cm (2 インチ) の赤色のラインを長さ 90 cm (3 フィート) にわたり延ばす。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。



センターアイスのフェイスオフ・スポットとサークル



フェイスオフ・スポットおよびサークルエンドゾーン

## 第 1 条 10 アイスクリーニング

各ピリオドの間のインターミッション中に行われる通常の製氷は除く。必要な場合は、追加で製氷作業を行う。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 2 条 ゴールポストとゴールネット

### 第 2 条 1 ゴールポスト

各リンクには、2 つの「ゴールネット」を、リンクの両端に 1 つずつ設置しなくてはならない。「ゴールネット」は、ゴールフレームとネットから成る。ゴールネットの開口部はセンターアイスに向いていなければならない。

各ゴールネットは両端のゴールラインの中央に位置し、試合の進行中は静止しているように設置しなければならない。ゴールポストは、氷や床に固定された柔軟なペグによって所定の位置に保つ。ただし、大きな接触の際にはゴールネットが係留場所から外れることが必須となる。

ゴール・ペグ用の穴は、ゴールライン上に正確に配置しなければならない。

ゴールポストは承認されたデザインと材質で、氷面から垂直方向に 1.22 m (48 インチ) の高さで、ポストの内側から 1.83 m (72 インチ) 離れて設置する。ゴールポストと同じ材質のクロスバーを、一方のポストの上端からもう一方のポストの上端に届くようにする。ゴールポストとクロスバーは赤色、その他の外面は白色で塗る。

# プレー・エリア

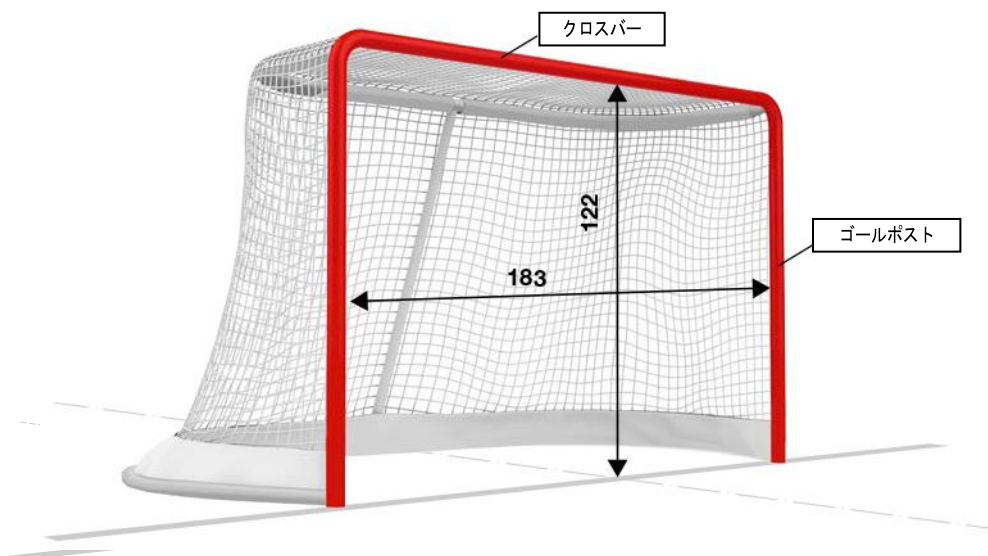
## 第 2 条 2 ゴールネット

各ゴールフレームには、白色のナイロンコード製の承認されたデザインのネットを取り付ける。このネットは、パックが外側に飛び出さないように垂らし、かつパックがネット内にとどまるようにつなぐ。

ゴールネットの切断や破損を防ぐため、白色の厚手のナイロン生地または白色の厚手のキャンバス地のスカートを、ゴールフレームのベースプレートに巻き付ける。

この保護パッドは、パックがゴールラインを完全に越えるのを妨げない方法で取り付けなければならない。

このパッドは、ゴールポストの内側から 15 cm (6 インチ) 後方に設置しなければならない。このスカートは、ベースプレートから 2.5 cm (1 インチ) 以上突出してはならない。ゴールのフレームには、ナイロン製のメッシュネットをフレームの背面を完全に覆うようにかける。



## 第 3 条 ベンチ

### 第 3 条 1 プレーヤーズ・ベンチ

各リンクには、両チームのプレーヤーが使用するシートまたはベンチを設置する。プレーヤーズ・ベンチに入るのが認められるのは、用具をつけたプレーヤーのほか、コーチとプレーヤー以外のチームの人員を含む 8 人以下だけである。チームは試合中、同じプレーヤーズ・ベンチを使用しなければならない。ベンチやドアなど提供される設備は、両チームで統一しなければならない。

プレーヤーズ・ベンチは、リンクの中央にできるだけ近い位置で、氷のすぐそばに設置する。各プレーヤーズ・ベンチの 2 つのドアは、位置と大きさを統一し、できるだけ更衣室との往来が便利な近い場所に設置しなければならない。

各プレーヤーズ・ベンチは長さ 10 m (33 フィート)、幅 1.50 m (5 フィート) とし、観客席内に設置する場合はプレーヤーとチームの人員を必要に応じて保護できるように、保護ガラスで観客から隔てる。

どのプレーヤーズ・ベンチも氷面の同じ側でペナルティ・ボックスの向かい側に、可能であれば十分な距離を置いて、設置する。

注：指定されたホームチームは、別段の定めがない限り、プレーヤーズ・ベンチを選ぶ権利がある。IIHF 選手権では、各チームにそれぞれプレーヤーズ・ベンチが割り当てられる。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

# プレー・エリア

## 第 3 条 2 ペナルティ・ボックス

各リンクには、「ペナルティ・ボックス」と呼ばれるベンチまたはシートを設置しなければならない。

各チームにそれぞれペナルティ・ボックスが与えられる。これは、スコアキーパーズ・ボックスの向かい側、プレーヤーズ・ベンチから氷を挟んで真向かいに設置する。チームは、プレーヤーズ・ベンチの向かい側にある「ペナルティ・ボックス」を使用し、試合中は同じ「ペナルティ・ボックス」を使用しなければならない。

各ペナルティ・ボックスは長さ 4.0 m (13 フィート)、幅 1.50 m (5 フィート) 以上とし、プレーヤーを必要に応じて保護できるよう保護ガラスで観客から隔てる。

各ペナルティ・ボックスは同じ大きさや品質とし、いずれのチームにも有利にならないようにすること。また、出入り口のドアは 1 つだけで、「ペナルティ・ボックス・アテンダント」のみが操作するようにしなければならない。

ペナルティ・ボックスへの立ち入りが許されるのは、ペナルティ・ボックス・アテンダント、ペナルティを受けたスケーター、ゲーム・オフィシャルのみである。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 4 条 シグナル・デバイスとタイム・デバイス

### 第 4 条 1 シグナル・デバイス

各リンクには、各ピリオドの終了時に自動的に音が鳴る適切なサウンド・デバイスを設置しなければならない。時間終了時にサウンド・デバイスが自動的に鳴らなかった場合、ピリオドが終了したかどうかの判断は試合のタイム・クロックで行う。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

### 第 4 条 2 タイム・デバイス

各リンクには、観客、プレーヤー、チームの人員、ゲーム・オフィシャルに、各ピリオドの試合の残り時間、各チームのペナルティを科されたプレーヤーがそれを遂行すべき残り時間など、試合のすべての段階における時間の要素を正確に伝えるため、何らかの形の電子スコアクロックを設置する。

スコアクロックは、オンアイス・オフィシャルによるパックのフェイスオフで起動し、オフアイス・オフィシャルのホイッスルで停止する。試合時間とペナルティ時間の両方の時間記録は、プレーまたはペナルティの残り時間を表示する。

試合のタイム・クロックは、各ピリオドの最後の 1 分間では残り時間を 10 分の 1 秒単位で計測する。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

第2章

# チーム



# チーム

## 第 5 条 チーム

### 第 5 条 1 出場資格のあるプレーヤー

試合は、オンアイス・オフィシャルとオフアイス・オフィシャルの指示のもとでプレーする 2 つのチーム間で争われる。

1 チームは、22 人のプレーヤーで構成する。スケーターは 20 人以内、ゴールキーパーは 2 人以内とする。この競技規則では、「プレーヤー」とはスケーターとゴールキーパーの両方を指すものとする。「ゴールキーパー」と言う場合は、規則のセクションがゴールキーパー特有のものであることを意味する。

各試合の開始前に、各チームのチーム・マネージャーとコーチは、試合に出場資格のあるプレーヤーを「ラインアップ/ロースターシート」に記載する。チームが試合を行うためには、試合開始時にスケーター 5 人以上とゴールキーパー 1 人を氷上に配置できなければならない。

ロースターシートに記載されて試合に出場できるのは、出場資格のあるプレーヤーのみである。オフィシャル・ゲームシートに記載されていないが、競技会やイベントに登録されているプレーヤーは、試合前のウォームアップに参加できる（出場資格のあるプレーヤーの定義は、IIHF 規約・細則を参照）。

コーチは、試合開始の 60 分前までに、「ラインアップ/ロースターシート」をオフィシャル・スコアキーパーに提出しなければならない。試合開始前に、出場資格のあるプレーヤーの氏名と番号を記載したオフィシャル・ゲームシートをオンアイス・ゲーム・オフィシャルに渡さなければならない。試合開始後のオフィシャル・ゲームシートの変更は認められない。

試合前にオフィシャル（オンアイスまたはオフアイス）が、ユニフォームを着用しているもののオフィシャル・ゲームシートに記載されていないプレーヤーに気付いた場合、レフェリーは違反したチームにその旨を伝え、ペナルティは科さずにオフィシャル・ゲームシートに必要な修正を加えるようにする。

IIHF 選手権では、試合開始の 2 分前までに各チームの代表者が「ラインアップ/ロースターシート」を確認しなければならない。「オープニング・フェイスオフ」まではプレーヤーの追加または削除が可能である。

試合規則では、チームがペナルティを受けていない場合、試合中にプレーヤー 6 人（ゴールキーパー 1 人とスケーター 5 人）を超えてプレーヤーを氷上に置くことは認められない。

→第 74 条 - トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

プレーヤー 2 人以上にペナルティが科された場合、チームはプレーヤー 4 人（ゴールキーパー 1 人とスケーター 3 人）以上を氷上に置かなければならない。チームは、プレーを再開するために必要な人数のプレーヤーを氷上に置かなければならない（第 66 条「試合の没収」を参照）。

→第 66 条 - 試合の没収

← 詳細については、IIHF スポーツ規定と IIHF 規約・細則を参照。

### 第 5 条 2 出場資格のないプレーヤー

試合前に公式スコアキーパーに提出されたロースターシートに記載されているプレーヤーのみが試合に参加できる。プレーヤーに出場資格があるかどうかを検討する際の決め手となるのは、プレーヤーの氏名であり、必ずしもプレーヤーの番号ではないため、チーム・マネージャーまたはコーチがプレーヤーの氏名を正しく記載しなければならない。

レフェリーが出場資格のないプレーヤーを確認した場合には、そのプレーヤーは試合から退場させられ、そのチームはロースターからの別のプレーヤーと交代させることはできない。

追加のペナルティはないが、事態の報告を当該管轄機関に提出しなければならない。出場資格のない者の場合ゴールキーパー（第 5 条 3「ゴールキーパー」を参照）。

出場資格のないプレーヤーが氷上にいるときにゴールが決まった場合（そのプレーヤーが得点に関与したかどうかにかかわらず）、そのゴールは無効となる。これは、プレーヤーに出場資格がないと判断されたプレー中断時のゴールにのみ適用される。出場資格のないプレーヤーのチームが、それまでに獲得したその他のすべてのゴールは（そのプレーヤーが氷上にいてもいなくても）認められる。

# チーム

もしプレーヤーにペナルティが科され、そのペナルティ中に出場資格のないプレーヤーであることが判明した場合、そのプレーヤーは試合から退場させられ、コーチが指定するそのチームの他のプレーヤーが残りのペナルティを遂行しなければならない。追加のペナルティはないが、事態の報告を当該管轄機関に提出しなければならない。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定と IIHF 規約・細則を参照。

## 第5条3 ゴールキーパー

各チームが一度に氷上に置くことができるゴールキーパーは1人とする。ゴールキーパーを外し、他のスケーターと交代させることができる。そのような代替りのプレーヤーには、ゴールキーパーの特権を与えてはならない。

各チームは、プレーヤーズ・ベンチ、またはプレーヤーズ・ベンチのすぐそばの椅子（またはその近く）に、常に完全な装備でプレーできる代替りのゴールキーパーを置く。

ゴールキーパーが両者（2人）ともに能力を失っている場合を除き、オフィシャル・ゲームシートに記載されているどのスケーターも、ゴールキーパーの用具を着用することは許されない。IIHF の特定の選手権では、3人目のゴールキーパーの記載が認められる。

← 詳しい情報については、IIHF スポーツ規定を参照。

記載されているゴールキーパーが両者（2人）ともに能力を失った場合、そのチームには出場資格のあるゴールキーパーに用具を着用させてプレーさせる権利がある。

レギュラーのゴールキーパー2人が立て続けに負傷するか、能力を失った場合、3人目のゴールキーパーには2分間のウォームアップに加えて、用具着用のために必要な十分な時間が与えられるものとする（「ペナルティ・ショット」を防御するために試合に出場する場合を除く）。

ただし、2人目のゴールキーパーが負傷したときに、3人目のゴールキーパーが用具をつけてプレーヤーズ・ベンチにいた場合は、3人目のゴールキーパーは直ちに試合に出場するものとし、ウォームアップは認められない。

## 第5条4 コーチとチームの人員

プレーヤーズ・ベンチに入ることを認められるのは、ユニフォームを着用したプレーヤーと、ロースターシートに正式に登録されたプレーヤー以外のチームの人員のみとする。

各チームは、プレーヤーズ・ベンチ内のチームの背後にコーチの役割を果たすスタッフを1人以上、また負傷の場合にプレーヤーを治療する資格を持つコーチまたは医療従事者1人以上、配置しなければならない。

## 第5条5 チーム・オフィシャルとテクノロジー

試合中にプレーヤーズ・ベンチ内またはその近くにいるプレーヤー以外のチームの人員は、IIHF が指定したエリアにいるチームの他の関係者と無線技術を使って連絡を取ることができる。

その他のテクノロジーは、コーチングの目的に限って許可されており（例：統計、タグ付け）、オンアイス・オフィシャルの判断に何らかの影響を与えるために使用してはならない。テクノロジーが悪用された場合

→ 第39条「アビューズ・オブ・オフィシャル」

## 第5条6 氷上での試合前のウォーミングアップ

氷上でのウォーミングアップ中は、すべての保護具を適切に着用しなければならない。IIHF 選手権に登録され、「ラインアップ／ロースターシート」に記載されていないプレーヤーも、氷上での「試合前のウォームアップ」に参加できる。ピリオドの終了時またはプレー中断時に、プレーヤーが氷上でウォームアップすることは認められない。

ペナルティはないが、事態の報告を当該管轄機関に提出しなければならない。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。



# チーム

## 第 6 条 キャプテンとキャプテン代行

### 第 6 条 1 キャプテン

各チームがキャプテン 1 人を任命し、そのキャプテンのみが、試合の進行中に生じる規則の解釈に関する疑問について、レフェリーと話し合う権限を持つものとする。

キャプテンは、ジャージの前身頃の目立つ位置に、高さ約 8 cm (3 インチ) で対照的な色の「C」の文字をつける。「共同キャプテン」は認められない。キャプテンは 1 人で、キャプテン代行は 2 人まで認められる (第 6 条 2「キャプテン代行」を参照)。

キャプテン、キャプテン代行、またはプレーヤーが、プレーヤーズ・ベンチから出てきて、いかなる目的であれオフィシャルに対して抗議や介入を行った場合は、「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティを科される。

→ 第 39 条「アビューズ・オブ・オフィシャル」

この抗議が続く場合には、ミスコンダクト・ペナルティが科される可能性があり、さらに続く場合には、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

ペナルティに対する抗議は、「規則の解釈に関する」事項ではなく、こうした抗議を行ったキャプテン、キャプテン代行、その他のプレーヤーには、マイナー・ペナルティが科されるものとする。

レフェリーと公式スコアキーパーには、各試合の開始前に、両チームのキャプテンとキャプテン代行の氏名を知らせるものとする。

チームが試合中にキャプテンまたはキャプテン代行を変更することはできない。キャプテンが試合から退場させられた場合や、負傷のために試合全体に出場できない場合は、キャプテン代行のうちの 1 人がその任務を引き受けなければならない。

キャプテンとキャプテン代行の両方が氷上にいる場合、解釈に関する点についてレフェリーと話すことが認められるのはキャプテンのみである。キャプテンまたはキャプテン代行のいずれかが、レフェリーからの要請なくプレーヤーズ・ベンチから出てきた場合、それに応じたペナルティが科される。

プレーヤー以外のコーチ、プレーヤーであるチーム・マネージャーやゴールキーパーがキャプテンまたはキャプテン代行を務めることは認められない。

→ 第 39 条「アビューズ・オブ・オフィシャル」

### 第 6 条 2 キャプテン代行

キャプテンが氷上にいない場合、氷上にいるキャプテン代行には、キャプテンの権限が与えられる。

キャプテン代行は、ジャージの前身頃の目立つ位置に、高さ約 8 cm (3 インチ) で対照的な色の「A」の文字をつける。

## 第 7 条 スターティング・ラインアップ

### 第 7 条 1 スターティング・ラインアップ

この規則は IIHF 選手権では適用されない。

### 第 7 条 2 違反行為

この規則は IIHF 選手権では適用されない。

# チーム

## 第 8 条 1 負傷したプレーヤー

試合中にプレーヤーが負傷するか、氷上から離れざるをえなくなった場合、そのプレーヤーは試合から退いて他のプレーヤーと交代できるが、チームは氷を離れずにプレーを続けなければならない。

プレー中に、負傷したプレーヤーが氷上から退いて他のプレーヤーとの交代を希望する場合は、プレーヤーズ・ベンチで行い、リンクの他の出口を使ってはならない。これは正当な選手交代ではないため、違反した場合はベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

ペナルティを受けたプレーヤーが負傷した場合、そのプレーヤーはペナルティ・ボックスに着席せずに更衣室に向かってもよい。ペナルティを科されたチームは直ちに代替りのプレーヤーをペナルティ・ボックスに入れ、負傷したプレーヤーが試合に復帰できるようになるまでペナルティを遂行させる。そのプレーヤーは、次のプレー中断時にペナルティ・ボックスにいるチームメイトと交代する。

この規則に違反した場合、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

ペナルティを受けたが負傷したためペナルティ・ボックスに代替りのプレーヤーが置かれているプレーヤーが、ペナルティの終了前にプレーヤーズ・ベンチに戻った場合、そのプレーヤーはペナルティが終了するまでプレーをする資格はない。これには、自分の代替りのプレーヤーがまだペナルティ・ボックスにいてプレー中断を待っているときの同時のペナルティも含まれる。

負傷したプレーヤーは、自分の代替りのプレーヤーがペナルティ・ボックスから解放されるまで、プレーする資格はない。ただし、自分のペナルティが終了する前にプレーが中断した場合は、ペナルティ・ボックスにいるチームメイトと交代しなければならないが、ペナルティが終了した時点で復帰する資格を得る。

プレーヤーが負傷してプレーを続けることもプレーヤーズ・ベンチに戻ることもできない場合は、負傷したプレーヤーのチームがパックの支配を確保するまでプレーを止めてはならない。負傷した時点で、そのプレーヤーのチームが「パックを支配」している場合、そのチームがスコアリングポジションにいる場合を除き、プレーを直ちに中断する。

プレー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／またはラインズパーソンは直ちにプレーを中断できる。プレーヤーに負傷が生じてプレーが中断した場合、チームドクター（またはその他の医療スタッフ）は、レフェリーの同意を待たずに、負傷したプレーヤーの治療のために氷上に出ることができる。

負傷したプレーヤーのためにレフェリーまたはラインズパーソンがプレーを中断した場合、または負傷したプレーヤーが氷上でコーチまたは医療スタッフによる手当を受けた場合は、そのプレーヤーは直ちに交代しなければならない。この負傷したプレーヤーは、プレーが再開されるまで氷上に戻ることはできない。

負傷したプレーヤーのためにプレーが中断した場合、続くフェイスオフは、プレーが中断したときのパックの位置に最も近いゾーン内のフェイスオフ・スポットで行う。

負傷したプレーヤーのチームがアタッキング・ゾーンでパックを支配しているときは、ニュートラル・ゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行う。

負傷したプレーヤーがディフェンディング・ゾーンにいて、アタッキング・チームがアタッキング・ゾーンで「パックを所有」している場合、「フェイスオフ」はディフェンディング・チームのゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

負傷をしたふりをして氷上に横たわるか、氷上から立ち上がろうとしないプレーヤーには、マイナー・ペナルティが科される。

# チーム

## 第 8 条 2 負傷したゴールキーパー

ゴールキーパーが負傷した、または病気になった場合は、直ちにプレーを再開するか、または代わりのゴールキーパーと交代しなければならない。負傷した、または病気のゴールキーパーが、そのポジションに戻るための追加時間は認められない。すべての試合において、代わりのゴールキーパーのウォームアップは認められない。

代わりのゴールキーパーは、ゴールキーパーに適用される通常の規則に従い、同じ特権を持つことができるものとする。

レギュラーのゴールキーパーが交代した場合、そのレギュラーのゴールキーパーは次のプレー中断までそのポジションには戻ってはならない。この規則に違反した場合は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティが科される。

ゴールキーパーの負傷によりレフェリーまたはラインズパーソンがプレーを中断した場合、そのゴールキーパーの交代は、手当を受けるためプレイヤーズ・ベンチに向かわなければならない場合に限られる。

ゴールキーパーが負傷し、プレーが中断している場合、チームドクター（またはその他の医療スタッフ）は、レフェリーの同意を待たずに、負傷したプレイヤーの治療のために氷上に出ることができる。

医療スタッフがゴールキーパーの治療のため氷上に出てきて、不当な遅延がない場合は、ゴールキーパーは試合に残ってもよい。しかし、レフェリーは、負傷したゴールキーパーが元のポジションに戻るための追加時間を認めない（すなわち、ウォームアップはない）。

## 第 8 条 3 出血

出血しているプレイヤー、または用具や身体に目に見える血が付着しているプレイヤーは、次のプレー中断時に氷上から退場する。そのようなプレイヤーは、出血が止まり、（必要に応じて）切り傷や擦り傷が覆われるまでプレーに戻ることは認められない。出血の影響を受けた用具および／またはユニフォームは、適切に消毒するか交換する必要がある。

第3章

# 用具

# 用具

## 第 9 条 ユニフォーム

### 第 9 条 1 チームのユニフォーム

各チームの全プレイヤーは、承認されたデザインと色で統一されたヘルメット、ジャージ、ショートパンツ、ストッキングを着用する。

1 つのチームのすべてのジャージは、正面のロゴ、袖と背中番号、背中のネームプレートなどが同じデザインでなければならない。ユニフォームの支配的な色は、氏名と番号を除き、ジャージとストッキングの約 80% を占めていなければならない。もしレフェリーが、競合チームのジャージの色が類似しているためプレイヤーを見間違える可能性があるとして判断した場合、ジャージの変更はホームチームの責任となる。

チームの全プレイヤーは、氷上のウォームアップでは試合中と同じユニフォームとジャージ番号を着用しなければならない。ベルクストラップの挿入、大きすぎるサイズのジャージ、襟の変更など、いかなるユニフォームの変更も認められない。この規則に従わないプレイヤーやゴールキーパーは、試合に参加することは認められない（第 9 条 5「保護具」を参照）。

ベルクストラップの挿入、大きすぎるサイズのジャージ、襟の変更など、いかなるユニフォームの変更も認められない。この規則に従わないプレイヤーやゴールキーパーは、試合に参加することは認められない。試合開始後にプレイヤーが、ジャージの番号を変更することや交換することはできない。試合中はもちろん、競技会全体を通して同じ番号をつけなければならない。

この規則の例外として、試合中にジャージが血液で汚れたり、ひどく破れたりした場合、オンアイス・オフィシャルから、氷上を離れ、別の番号でネームプレートのない指定のジャージに着替えるよう要求されることがある。

各チームは、ホームゲームおよびアウェーゲームにおいて、特徴的で対照的なユニフォームをデザインして着用するものとし、パンツ以外の部分は交換できないものとする。プレイヤー（ゴールキーパーを含む）のユニフォームに関するいかなる懸念も、レフェリーが当該管轄機関に報告するものとする。プレイヤーのパンツは、全プレイヤーが統一した方法で着用しなければならない。パンツの脚の周りや脚部全体に一貫した色を使用しなければならない。パンツの脚部は、脚や太ももの部分で裂けたり、切れたり、破れていたりしてはならない。

落書きタイプのデザイン、パターン、アートワーク、ドローイング、スローガンなど罵倒的または卑猥なもの、および文化や人種、宗教に言及したものは、ユニフォームのいかなる部分にも認められない。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 9 条 2 番号とネームプレート

各チームのラインアップに記載されている各プレイヤーは、ジャージの背側に高さ 25 cm～30 cm（10～12 インチ）、両袖に高さ 10 cm（4 インチ）の個人を識別する番号をつける。番号は 1 から 99 までの整数に限定される。00、 $\frac{1}{2}$ （分数）、0.05（小数）、101（3 桁）などのジャージの番号は使用できない。1 つのチームの 2 人のプレイヤーが、同一試合で同一番号を使用することはできない。

また各プレイヤーは、試合または競技会に先立って、IIHF が承認したフォントのブロック体を用いた大文字のローマ字で、肩の高さでジャージの背側に横向きで高さ 10 cm（4 インチ）の文字で自分の姓を正確につける。

ジャージの背中のネームプレートや番号が見えなくなるほど髪の毛が長いプレイヤーは、ポニーテールにするか、ヘルメットの下に髪の毛を入れなければならない。

# 用具

## 第 9 条 3 プレーヤー用ジャージ

この規則に従わないプレーヤーは、試合に参加できない。ゴールキーパー用ジャージ - 規則第 9 条 4 を参照すること。ジャージはパンツの端を超える長さに伸ばしてはならず、袖はグローブの指を超えて伸ばしてはならない。

メーカーが製造した標準的なプレーヤーのジャージに、挿入物や追加的な細工を加えることはできない。(メーカーでの改造は、IIHF の事前承認がない限り認められない。)

ユニフォームの支配的な色は、氏名と番号を除き、ジャージとストッキングの約 80% を占めていなければならない。

ジャージは完全にパンツの外側に着用し、タイダウンストラップで常にパンツに適切に固定しなければならない。そのチームのプレーヤーが警告後に従わなかった場合、マイナー・ペナルティが科される。

→ 第 63 条 - 試合の遅延

← 詳しい情報については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 9 条 4 ゴールキーパー用ジャージ

この規則に従わないゴールキーパーには、試合への参加を認めない。ジャージは過度に大きいものであってはならない。メーカーが製造した標準的なゴールキーパー用ジャージに、挿入物や追加的な細工を加えることはできない。メーカーでの改造は、IIHF の事前承認がない限り認められない。ジャージの手首部分を「固定する」ことは、ジャージ全体に張力がかかり「ウェビング効果」が生じる場合には認められない。「ウェビング効果」を生み出すようなその他の固定も認められない。ジャージの長さがゴールキーパーの足の間を覆う場合は不正となる。

← 詳しい情報については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 9 条 5 保護具

用具は安全基準に適合していなければならない、プレーヤーを保護するためにのみ使用され、プレーの能力の強化や向上のため、または相手を負傷させるために使用してはならない。

グローブ、ヘッドギア、マウスガード、首・のど用プロテクター、ゴールキーパーのレガース以外の保護具はすべて、ユニフォームの下に着用しなければならない。試合中も「試合前のウォームアップ」中も、保護具を完全に着用しなければならない。

例えばジャージに覆われていないエルボーパッドなどを着用しているプレーヤーにレフェリーが気付いた場合、レフェリーはそのプレーヤーにパッドを覆うように指示する。同じプレーヤーが 2 回目の違反をした場合はマイナー・ペナルティが科される。

レフェリーは、プレーヤーが IIHF の規定に従わない用具を着用していると判断した場合には必ず、プレーヤーにその用具を交換するか取り外すよう指示する。

該当するプレーヤーとそのチームは、それに応じて用具を調整するようにレフェリーから警告を受けることになる。警告を受けた後、該当する用具を着用している当該チームのプレーヤーはすべて、第 12 条「イリーガル・イクイップメント」に従ってペナルティを科される。

プレーヤーが拒否した場合は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティを科し、プレーヤーが変更を行わずに氷上に戻った場合はミスコンダクト・ペナルティを科す。これが 3 回目になった場合、そのプレーヤーにはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

## 第 9 条 6 ヘルメット

すべてのプレーヤーは、アイスホッケー用に承認されたデザイン、素材、構造のヘルメットを着用し、あごひもは常に正しく締める。「試合前のウォームアップ」中を含めて、試合に参加する際には、氷面、プレーヤーズ・ベンチ、ペナルティ・ボックスのいずれかで着用する。ヘルメットは脱げないように装着する必要がある。ヘルメットが脱げ落ちて、それが相手側プレーヤーにより外されたものでない場合、ヘルメットは正しく装着されていない。

## 用具

プレー中に氷上でプレーヤーのヘルメットが脱げ落ちた場合、そのプレーヤーは直ちに氷面から退出しなければならない。  
プレー中に氷上でプレーヤーのヘルメットが脱げ落ちた場合、ヘルメットを回収して頭に戻すことは認められない。そのためには、プレーヤーズ・ベンチに向かい、氷面から退出しなくてはならない。  
プレーヤーがこの規則に従わない場合、警告なしにマイナー・ペナルティを科す。

### →第 12 条 イリーガル・イクイップメント

プレーヤーが交代のためプレーヤーズ・ベンチに戻った場合、プレー中に氷上に戻ることは、ヘルメットを（あごひもを正しく締めて）着用した場合に限る。

プレーヤーは、プレー中にヘルメットを（あごひもを正しく締めて）着用せずにペナルティ・ボックスから出ることはできない。そのような場合には、自チームがパックを支配した時点でプレーを止め、違反したプレーヤーにマイナー・ペナルティを科す。試合中にプレーヤーのあごひもが外れたがヘルメットが頭上に残っている場合、次の試合中断まで、または氷上から退出するまで、プレーを続けることができる。プレー中に相手のヘルメットを故意に脱がせたプレーヤーには、「ラフティング」によるマイナー・ペナルティを科す。

### →第 51 条 ラフティング

パックの強打がゴールキーパーのフェイスマスクに当たり、その強打によってゴールキーパーが意識を失っている、または失っている可能性があるとしてレフェリーが判断した場合、アタッキング・チームに直ちに得点のチャンスがない場合、レフェリーは安全上の理由からプレーを中断することができる。

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失い、自チームがパックを支配しているときは、プレーを直ちに中断し、ゴールキーパーがヘルメットやフェイスマスクを取り戻す機会を与える。

相手チームがパックを支配しているときは、直ちに差し迫った得点機がない場合に限りプレーを中断する。このようなプレーの中断は、レフェリーが行わなければならない。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失ったためにプレーが中断したときは、続く「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のフェイスオフ・スポットの 1 つで行う。ゴールキーパーがプレーを中断させるために故意にヘルメットおよび／またはフェイスマスクを外した場合、レフェリーは上記のようにプレーを中断し、ゴールキーパーに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティを科す。

### →第 63 条 - 試合の遅延

相手側チームがブレイクアウェイの状態のときにゴールキーパーが故意にヘルメットおよび／またはフェイスマスクを外した場合、レフェリーは違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。「ペナルティ・ショット」中またはシュートアウトをしようとする最中に、ゴールキーパーが故意にヘルメットおよび／またはフェイスマスクを外した場合、レフェリーは違反していないチームにゴールを与える。

### 第 9 条 7 顔面の保護

プレーヤーのヘルメットの前面に装着できる顔面保護具として、バイザー保護具、ケージ保護具、フルフェイス保護具の 3 種類が認められる。

1974 年 12 月 31 日以降に生まれたプレーヤーはすべて、顔面の保護のために少なくともバイザーを着用しなければならない。バイザーはヘルメットに適切に取り付け、目を十分に保護できるよう、目と鼻を完全に覆うような形で下方向に延びていてはならない。また、跳ね上げられないようにサイドに沿ってヘルメットに固定しなくてはならない。試合中にバイザーが割れるか壊れた場合、そのプレーヤーは直ちに氷上を離れなければならない。

プレーヤーは、色つきのバイザーや着色したバイザーをつけることはできない。

IIHF 競技会の参加チームは、アイスホッケー用に特別に製造・承認されたヘルメットをプレーヤーが装備し、必要に応じてバイザ

# 用具

—またはフルフェイス・プロテクターを適切に取り付けているようにしなければならない。

女子ホッケーおよび男子ジュニアの適切な頭部／顔／首／喉／口の保護に関する具体的なルールとガイドライン "Under 20" と "Under 18" のカテゴリー。

→第 102 条「女子ホッケー 特定用具」および→第 202 条「男子ジュニアホッケー 特定用具」

## 第 9 条 8 危険な用具

IIHF の基準に適合しない用具および試合行為として受け入れられないと判断された用具は、「危険な用具」と分類されることになる。「危険な用具」を使用したプレーヤーはレフェリーが氷上から退場させ、所属チームはレフェリーから警告を受けるものとする。

チームが警告を受けた後、該当する用具を着用している当該チームのプレーヤーはすべてペナルティを科される。

→第 12 条 イリーガル・イクイップメント

危険な用具には、相手を負傷させる可能性のある方法でのバイザーの着用、承認されていない用具の着用、危険または不正なスケート靴やスティックの使用、用具をユニフォームの下に着用しないこと（グローブ、ヘルメット、ゴールキーパーパッドを除く）、片方または両方のグローブの手のひらを切り取った場合も含まれる。

金属製のパッドやプロテクターなど、相手側プレーヤーに負傷させる可能性のある素材の使用は禁じられている。

レフェリーは、試合参加者に負傷させる可能性があると思われる用具を禁止する権限がある。レフェリーの指示に従わなかった場合、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティを科される。顔面を負傷したプレーヤーは、IIHF が承認したデザインのマスクまたはプロテクターを着用できる。

まず第一に、負傷したプレーヤーは、チームドクターが指示する保護装備を着用する権利を有する。反対意見があればチームが装置に対して異議を唱える場合は、IIHF にその異議を記録することができます。

スティックが改造されている可能性があり、エッジが面取りされていないことが明らかな場合、レフェリーはそのスティックを危険な用具とみなし、エッジが十分に面取りされるまで試合から外す。

プレーヤーが修正されていないスティックを持って氷上に戻らない限り、ペナルティは科されない。この場合、プレーヤーはマイナー・ペナルティを科される。

→第 63 条 - 試合の遅延

## 第 9 条 9 すねパッド

スケーターのすねパッドは、標準的なスケーター用ストッキングの中に収まるサイズでなければならない。製造されたすねパッドからの突起物や追加的な細工は認められない。

## 第 9 条 10 スケート靴

スケート靴は、ブーツ、ブレード、ブレードホルダー、靴ひもの 4 つのパーツのみで構成されなければならない。ブーツはスケーターの足に合っていないと見なされず、過度に幅が広かったり長かったり、付属物が付いていたりしてはならない。ブレードは先端から後ろまで滑らかで、常にブレードホルダーに固定されていること。フィギュアスケートのように先端にギザギザがついてはならない。

ブレードの先端と後部をブレードホルダーでしっかり覆い、どちらかの端が突き出ないようにする。ブレードは、スピードスケートのようにブーツのつま先部分より前やかかと部分より後ろに出してはならない。

スケーターのスピードやスケート能力を助ける可能性のある機械的な付属品や、その他の装置は認められない。

靴ひもは非蛍光色であれば何でもよく、結び方も自由だが、氷面に触れるほど長くしてはならない。



# 用具

## 第 9 条 11 スケート靴 - ゴールキーパー

ゴールキーパーのスケート靴には、それぞれのブーツの前部に非蛍光性の保護用カウリングを付けなければならない。スケート靴のブレードは平らでなければならず、ブーツより長くすることはできない。ゴールキーパーの氷面への接触回数を増やすため、ブーツにブレードや突起物、「チーター（細工）」などを付け加えることは認められない。

## 第 9 条 12 首と顔の保護

すべてのプレーヤーは、認定された「首・顔用プロテクター」を着用することが推奨される。ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごに顔用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材であること。

成人カテゴリでプレーしている、「アンダー20」や「アンダー18」のカテゴリに該当する年齢のプレーヤーは、特定規則に従って、これらのアンダー20やアンダー18のカテゴリの適切な保護具を着用しなければならない。

女子ホッケーおよび男子ジュニアの適切な頭部/顔/首/喉/口の保護に関する具体的なルールとガイドライン

"Under 20"と"Under 18"のカテゴリ。

→第 102 条「女子ホッケー 特定用具」および→第 202 条「男子ジュニアホッケー 特定用具」

## 第 9 条 13 マウスガード

すべてのプレーヤーに対しては、マウスガード（望ましくはカスタムメイド）の着用が強く推奨される。

マウスガードは衝撃から歯を守るために設計されており、脳しんとうのリスクを軽減する役割も果たすことができる。プレーヤーに対しては、カスタムメイドのマウスガードの使用が強く推奨される。氷上では常にこのマウスガードを規則に則って着用することが推奨される。

成人カテゴリでプレーしている、「アンダー20」や「アンダー18」のカテゴリに該当する年齢のプレーヤーは、特定規則に従って、これらのアンダー20やアンダー18のカテゴリの適切な保護具を着用しなければならない。

女子ホッケーおよび男子ジュニアの適切な頭部/顔/首/喉/口の保護に関する具体的なルールとガイドライン

"Under 20"と"Under 18"のカテゴリ。

→第 102 条「女子ホッケー 特定用具」および第 202 条「男子ジュニアホッケー 特定用具」

## 第 10 条 スティック

### 第 10 条 1 プレーヤー用スティック

スティックは、木製または IIHF が承認した素材で作られ、突起物があるてはならない。補強やパットの制御を向上させる目的で、任意の色の粘着テープをスティックのどの位置に巻いてもよい。

スティックのシャフトは、上から下にブレードの始まりまで、まっすぐでなければならない。スティックは、ヒールからシャフトの端までの長さが 1.63 m (64 インチ) を超えてはならず、ヒールからブレードの端までの長さが 32.0 cm (12½ インチ) を超えてはならない。

シャフト（のみ）の長さで例外を求める場合は、そのようなスティックの使用前に IIHF に書面で申請を提出し、IIHF の承認を得なければならない。身長が 2.0 m (6 フィート 6 インチ) 以上のプレーヤーのみに、例外が検討される。この規則で例外的に認められたスティックの最大の長さは 1.65 m (65 インチ) である。

スティックのバットエンドは保護剤で覆われなければならない。製造されたスティック（例えば金属製やカーボン製など）の上部先端のキャップが取り外されているか脱落している場合、そのスティックは危険な用具とみなされる。

スティックのブレードの幅は、ヒールからブレードの先端の中間点から 1.5 cm (¾ インチ) までの間のどこにおいても 7.6 cm (3 インチ) を超えず、5.0 cm (2 インチ) 以上とする。ブレードのすべてのエッジは面取りされていなければならない。

→ 規則第 9 条 8 - 危険な用具

# 用具

スティックのブレードの湾曲度は、ヒールの任意の点からブレードの端まで引いた直線から計測した垂線の距離が、最大湾曲度の点まで 1.9 cm (3/4 インチ) を超えない範囲に制限される。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 10 条 2 ゴールキーパー用スティック

スティックは、木製または IIHF が承認した素材で作られ、突起物があるてはならない。補強やパックの制御を向上させる目的で、任意の色の粘着テープをスティックのどの位置に巻いてもよい。

ゴールキーパー用スティックの場合は、白いテープまたは IIHF が承認したその他の保護材のノブがあること。このノブは、シャフト上部の厚みが 1.3 cm (1/2 インチ) 以上でなければならない。

この規則の規程に従わなかった場合、ゴールキーパー用スティックはプレーに適さないものとみなされる。そのゴールキーパー用スティックは交換されなければならないが、マイナー・ペナルティは科されない。

スティックのシャフトは、上から下にブレードの始まりまで、まっすぐでなければならない。

ゴールキーパー用スティックのブレードは、ヒールを除いてどの部分でも幅が 9.0 cm (3 1/2 インチ) を超えてはならず、ヒール部分の幅は 11.5 cm (4 1/2 インチ) を超えてはならない。また、ゴールキーパー用スティックのヒールからブレードの端までの長さは 39.5 cm (15 1/2 インチ) を超えてはならない。スティックのブレードの湾曲度は、ヒールの任意の点からブレードの端まで引いた直線から計測した垂線の距離が、最大湾曲度の点まで 1.5 cm を超えない範囲に制限される。ゴールキーパー用スティックのブレードからシャフトの上に伸びる幅広部分は、ヒールから 71 cm (30 インチ) を超えて伸びてはならず、幅は 9.0 cm (3 1/2 インチ) を超えてはならない。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 10 条 3 ブロークン・スティック・プレーヤー

「ブロークン・スティック」とは、レフェリーが通常のプレーに適さないと判断したものである。

スティックを持たないプレーヤーも試合に参加できる。スティックが「破損した」場合、そのプレーヤーは、その「ブロークン・スティック」を捨てれば試合に参加できる。この規則に違反した場合、マイナー・ペナルティが科される。

スティックを「失う」か「破損した」場合、そのプレーヤーは、所属チームのプレーヤーズ・ベンチからスティックを手渡してもらるか、氷上でチームメイトからスティックを手渡してもらるか、または氷上から自分の破損していないスティックまたはチームメイトのスティックを拾うことで、代替りのスティックを受け取ることができる。

プレーヤーが氷上のチームメイト（スケーター）にスティックを投げたり、放り上げたり、滑らせたり、シュートしたりした場合、または相手側のスティックを拾ってプレーをした場合、ペナルティが科される。

プレーヤーは、ゴールキーパーのスティックを使ってプレーに参加してはならない。この規則に違反した場合、マイナー・ペナルティが科される。

プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスから氷上に投げ出されたスティックを使用した場合、そのプレーヤーはペナルティを受けない。ただし、スティックを投げた責任のある違反したチームはベンチ・マイナー・ペナルティを受ける。

## 第 10 条 4 ブロークン・スティック／破棄されたスティック - ゴールキーパー

ゴールキーパーは、プレーが中断するか、チームメイトから正当にスティックを手渡されるまで、「ブロークン・スティック」でプレーを続けることができる。

# 用具

## 「破棄された無傷のスティック」の返却

ゴールキーパーが偶発的に落とした、破棄された無傷のスティックは、動かされたスティックがプレーの妨げになったり、試合や相手側プレーヤーの注意を逸らすことになったりしない限り、ゴールキーパーの近くにいるチームメイトがゴールキーパーに手渡したり、ゴールキーパーに向かって動かしたり、突いたり、滑らせたりしてよい。手から離れたスティックを動かすことによってプレーヤーがプレーを妨げたり、相手側プレーヤーの注意を逸らした場合、マイナー・ペナルティまたは「ペナルティ・ショット」が科される。

→第 53 条 - スローイング・イクイップメント

## 「ブローケン・スティック」の交換

「ブローケン・スティック」の交換用スティックを氷面上のゴールキーパーに投げることはできない。スティックは、氷上のチームメイトが手渡しでゴールキーパーに渡さなければならない。これは、ゴールキーパーがスティックを「紛失または放棄」し、チームメイトがそれを戻そうとする場合にも適用される。この規則に違反した場合、違反したプレーヤーは「スローイング・ザ・スティック」によるマイナー・ペナルティを受ける。

→第 53 条 - スローイング・イクイップメント

ゴールキーパーはスティックを受け取ってもペナルティを受けない。

ゴールキーパーのスティックが「破損しているか不正なものである」場合、プレーヤーズ・ベンチに行って交換を求めることはできず、上記の通りチームメイトからスティックを受け取らなければならない。

ゴールキーパーは、交換用のゴールキーパー用スティックが正当に提供されるまで、スケーター用スティックを使用してプレーに参加できる。この規則に違反した場合、ゴールキーパーにはマイナー・ペナルティが科される。

## 第 10 条 5 スティックの計測

試合中にチームが行うスティックの計測の要求回数に制限はないが、プレー中断中のスティック計測の要求は、1 チームにつき 1 回に限るものとする。

チームのキャプテンまたはキャプテン代行が、相手側のスティックの寸法に対して正式な抗議を申し立てる場合、その相手側は、レフェリーに対し要求が出された時点で氷上にいなければならない。スティックのどの部分を測定するかを指定しなくてはならない。

要求が行われ、オンアイス・オフィシャルがスティックに対する目視を維持している限り、スティックは計測できる。つまり、スティックが計測されようとしているプレーヤーが氷上を離れてプレーヤーズ・ベンチに入った場合でも、氷上から離れる前に要求を受け、スティックがオンアイス・オフィシャルのうち少なくとも 1 人の視界に入っていれば、スティックを計測できる。

レフェリーはそのスティックをペナルティ・ボックスに運び、そこで直ちに必要な計測を行う。両チームのプレーヤーは、それぞれのプレーヤーズ・ベンチに退く。スティックのブレードの湾曲度を計測するために、レフェリーはシャフトの外側に沿ってブレードの底まで仮想線を引き、次にブレードの底に沿って線を引かなければならない。これでヒールの位置が決まる。IIHF 承認の計測ゲージを用いて、レフェリーはスティックのヒールにゲージを固定し、ヒールからブレードのつま先に沿った任意の点までブレードの湾曲度を計測する。スティックのその他の寸法の計測には、レフェリーは巻き尺を使用する。

その結果はペナルティ・タイムキーパーに報告し、ペナルティ記録用紙に記録する。レフェリーは、スティックを計測されたチームのキャプテンまたはキャプテン代行に計測結果を伝える。

スティックを計測した結果、規則に適合していないと判明したプレーヤーにはマイナー・ペナルティが科され、そのスティックはレフェリーによってプレーヤーズ・ベンチに戻される。

抗議が認められない場合は、抗議を申し立てたチームに対してベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

2 本のスティックを持っている間（チームのゴールキーパーに対し交換用スティックを持っていく間を含む）にプレーに参加した

# 用具

プレーヤー（すなわち相手側またはパックをプレーする人の動きをチェックするか阻止する）には、この規則に基づきマイナー・ペナルティが科される。

通常のプレーイングタイム中にスティックの計測を要求することは、ゴールを決めた後を含めて認められている。ただし、計測の結果によりゴールを無効にすることはできない。

延長中のゴール（延長中の「ペナルティ・ショット」によるゴールを含む）の後にスティックの計測を要求することは認められない。以下に記載されているガイドラインに従って、シュートアウトの前または最中にスティックを計測することは認められる。

## →第 71 条 早すぎる交代

故意にスティックを破損させたり、レフェリーが計測のためにスティックを渡すことを要求した際にこれを拒否したプレーヤーには、マイナー・ペナルティに加えて 10 分間のミスコンダクト・ペナルティが科される。

## 第 10 条 6 スティックの計測 - 「ペナルティ・ショット」の前

「ペナルティ・ショット」の前に、以下のガイドラインに従ってスティックの計測を要求することができる。

スティックが「正当なもの」であれば、申立てを行ったチームにベンチ・マイナー・ペナルティが科され、1 人のプレーヤーが直ちにペナルティ・ボックスに置かれる。「ペナルティ・ショット」の結果に関わらず、ベンチ・マイナー・ペナルティが科され、遂行される。

スティックが「不正なもの」であれば、そのプレーヤーはマイナー・ペナルティを科され、直ちにペナルティ・ボックスに向かって、ペナルティを遂行しなくてはならない。「ペナルティ・ショット」は別のプレーヤーが行わなければならない。プレーヤーが計測のためにスティックを渡すことを拒否した場合、「ペナルティ・ショット」は認められず、そのプレーヤーにはミスコンダクト・ペナルティが科される。

## 第 10 条 7 スティックの計測 - シュートアウト・アテンプトの前

この規則は IIHF 選手権では適用されない。

## 第 11 条 ゴールキーパーの用具

### 第 11 条 1 ゴールキーパーの用具

スケート靴とスティックを除き、ゴールキーパーが着用するすべての用具は、保護のみを目的に作られたものでなければならない。ゴールを守るために、必要以上の支援を与えるような衣服の着用や装具の使用を行ってはならない。

IIHF の代表者が行う計測。

IIHF はこの規則の遵守を確認するため、各チームの用具（ゴールキーパー用スティックを含む）を確かめる権限を特に与えられている。懲戒処分の対象として、その結果を当該管轄機関に報告する。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

### 第 11 条 2 レガース

スケート靴の前面では、氷面とゴールキーパー用パッドの底の間の空間を覆ういかなる素材も認められない。落書きタイプのデザイン、パターン、アートワーク、ドロ잉、スローガンなど罵倒的または卑猥なもの、および文化や人種、宗教に言及したものは認められない。パッドは非蛍光色であれば何色でもよい。パッドのどの部分にも、プラスチック製パックホイールなどの付属物をつけることは認められない。ゴールキーパーが着用するレガースは、プレーヤーの脚への装着時に最大幅が 28 cm（11 インチ）を超えないものとする。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

# 用具

## 第 11 条 3 胸と腕のパッド

各ゴールキーパーが着用する胸と腕のプロテクターは、そのゴールキーパー個人の身体的特徴に基づいて、解剖学的に比例した特定のサイズでなければならない。

胸パッドの前端や側面、腕の内側や外側、肩の部分には、隆起した畝を設けることはできない。トルソーの側縁部に肋骨保護のためのレイヤリングは認められるが、その厚さは胸の前面のブロックの厚さを超えてはならず、さらに脇腹の保護がプレーヤーのトルソーの輪郭を包み込まなければならない。ゴールキーパーが通常のしゃがむポジションをとったときに、肩または肩キャップのプロテクターが肩の輪郭よりも上に押し出されている場合には、そのチェストパッドは不正なものとなされる。

IIHF の代表者の計測により、ゴールキーパーにとって大きすぎると判断された胸と腕のプロテクターは、それまでの用具の上限内に当てはまるかどうかに関わらず、そのゴールキーパーにとって不正な用具とみなされる。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 4 パンツ

各ゴールキーパーが着用するパンツは、そのゴールキーパー個人の身体的特徴に基づいて、解剖学的に比例した特定のサイズでなければならない。

パンツの脚部や腰部には、保護のための内部パッドや外部パッドをつけることはできない（すなわち、内部でも外部でも隆起は不可）。

ゴールキーパーがパンツシェルを緩めて着用し、しゃがむポジションのときにパッドの上の両脚の間のスペースを閉じることができるときには、そのシェルは不正とみなされる。パンツ内側にある太もものプロテクターは、脚の輪郭に沿っていなければならない。平らな太もも用のプロテクターは認められない。

IIHF の代表者がこの規則に適合していないと判断したパンツは、それまでの用具の上限内に当てはまるかどうかにかかわらず、そのゴールキーパーにとっては不正な用具とみなされる。

変更の要求は、修正や追加を行う前に、IIHF に申請を提出しなければならない。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 5 ひざパッド

ひざのプロテクターはストラップで固定し、パンツの太もも用パッドの下に収めなければならない。ひざ上のゴールキーパー用パッドの内側に取り付けたフラップで、パンツの太もも用パッドの下に装着していないものは、認められない。ひざストラップのパッドとは、ひざの内側を氷面から守るパッドのことである。

ひざのプロテクターは、両脚の間または「ファイブホール（股下）」のどの部分も隠さないように、ストラップをしっかりと締めて着用しなければならない。ひざストラップのパッドとひざ内側部分の間のパッドは、この計測基準の影響を受けない。メディアール・ロール（縫い目の隆起）は認められない。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 6 キャッチング・グローブ

最大で外周 114.3 cm（45 インチ）が認められている。グローブの外周とは、グローブの周囲の長さのことである。

リストカフの幅は 10.2 cm（4 インチ）でなければならない。グローブのカフとは、親指の関節が手首に接する部分から手首を保護するグローブの一部分とされる。カフをグローブに結合/強化する保護は、カフではなくグローブの一部とみなす。

# 用具

リストカフの長さは最大 20.3 cm (8 インチ) (結合部を含む) とする。すべての計測は、カフの輪郭に沿って行う。グローブのヒールからポケット沿いに、グローブのトラップ内側の輪郭に沿って、「T」字型トラップの先端までの長さは 45.7 cm (18 インチ) を超えてはならない。ヒールは、カフからの直線的な垂直線がグローブに接する部分とみなされる。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 7 ブロッキング・グローブ

ブロッキング・グローブは、長方形でなければならない。

親指と手首を保護するフラップをブロッカーに固定し、親指と手首の輪郭に沿って合わせなければならない。ブロッキング・グローブのどの部分にも隆起した敵は認められない。

ゴールキーパーのブロッキング・グローブの背面またはその一部に取り付けられた保護パッドは、いかなる部分でも、幅が 20.3 cm (8 インチ)、長さが 38.1 cm (15 インチ) を超えてはならない (これには接合部が含まれる)。すべての計測は、グローブの背面の輪郭に沿って行う。

この親指のプロテクターは、ブロック面の上端から測ったときの最大の長さが 17.8 cm (7 インチ) を超えてはならない。

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 8 フェイスマスク

ゴールキーパーは、試合中は常にフェイスマスクを着用しなければならない。ゴールキーパーは、IIHF が承認したデザインの保護用フェイスマスクを着用しなければならない。阻止する面積を増やすためだけに着用していると判断されたフェイスマスクは不正とみなされる。

フェイスマスクは、パックが開口部を貫通しないような構造でなければならない。ゴールキーパーには、チームメイトとは異なる色やデザインのフェイスマスクの着用が認められる。控えのゴールキーパーは、インターミッション後にプレーヤーズ・ベンチに戻るために氷上を横切るときは、ヘルメットとフェイスマスクを着用する必要はない。

女子ホッケーおよび男子ジュニアの「アンダー20」および「アンダー18」年齢カテゴリーにおける、適切な頭部/顔の保護については、特定規則とガイドラインあり。

→ 第 102 条「女子ホッケー 特定用具」および→ 第 202 条「男子ジュニアホッケー 特定用具」

→ 詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 11 条 9 IIHF による検査

ゴールキーパーは、規則に準拠していない用具では試合に参加できない。IIHF による検査は、試合前、試合中、試合後のいつでも行うことができる。

IIHF の代表者は、参加しているいずれかのゴールキーパー、またはすべてのゴールキーパーから用具を入手できる。この用具は、計測のために安全な場所に移すことができる。

調査結果は記録され、該当するゴールキーパーとチームの用具管理者がフェアプレー合意書に署名する。不適合な用具や不正な用具は、試合の参加前または試合での使用前に修正しなければならない。

フォローアップの検査中にさらに不正が見つかった場合は、その事態は当該管轄機関に報告される。

IIHF の計測に用具を提出することを拒否すると、不正な用具を持ったゴールキーパーに科されるのと同じ制裁を受けることになる。

# 用具

## 第 12 条 イリーガル・イクイップメント

### 第 12 条 1 イリーガル・イクイップメント

グローブ、ヘッドギア、マウスガード、首・のど用プロテクター、ゴールキーパーのレガース以外の保護具はすべて、ユニフォームの下に着用しなければならない。この規則に違反した場合、レフェリーによる警告の後、マイナー・ペナルティが科される。このルールに違反したプレーヤーは、そのような用具が修正または除去されるまで、試合への参加は認められない。プレーヤーが拒否した場合は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティが科され、プレーヤーが変更を行わずに氷上に戻った場合はミスコンダクト・ペナルティが科される。これが 3 回目になった場合、そのプレーヤーにはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

→第 63 条 - 試合の遅延

### 第 12 条 2 グローブ

手のひらの全部または一部が取り除かれるか切断されて素手で利用できるグローブは、不正な用具とみなされ、プレーヤーがプレー中にそのようなグローブを着用した場合、そのプレーヤーにはマイナー・ペナルティが科される。この規則に基づいて抗議が申し立てられ、その抗議が認められなかった場合には、試合を遅延させたことにつき、抗議を行ったチームにベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 第 12 条 3 エルボーパッド

エルボーパッドで、スポンジゴムや同様な素材の厚さ 1.3 cm (½ インチ) 以上の柔らかい保護カバーが付いていないものは、すべて危険な用具とみなされる。

### 第 12 条 4 フェアプレー

この用具規定 (第 3 章) は、「フェアプレー」の精神に基づいて書かれている。この精神が乱用されていると IIHF が考えた場合はいつでも、不正な用具は、その適格性に関する審理が決まるまではプレーには不適格とみなされる。

### 第 12 条 5 IIHF による検査

IIHF による検査は、試合前、試合中、試合後のいつでも行うことができる。

IIHF の代表者は、参加しているチームのどのプレーヤーからも用具を入手できる。抗議を受けた用具や不正な用具は、試合の参加前に修正しなければならない。フォローアップの検査中にさらに不正が見つかった場合は、その事態は当該管轄機関に報告される。

IIHF の計測に用具を提出することを拒否すると、不正な用具を持ったプレーヤーに科されるのと同じ制裁を受けることになる。

## 第 13 条 パック

### 第 13 条 1 寸法

パックは厚さ 2.5 cm (1 インチ)、直径 7.6 cm (3 インチ) の硫化ゴム製または承認されたその他の素材製とし、重さは 156 g ~ 170 g (5 ½ オンス ~ 6 オンス) とする。競技会で使用するすべてのパックは、IIHF が承認したものでなければならない。パックに印刷されたロゴ、商標、広告は、パックの各面で直径 4.5 cm (1¾ インチ) 未満、または各面の面積の 35% を超えてはならない。パックの両面に印刷することもできる。

→詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

# 用具



## 第 13 条 2 供給

組織委員会またはホームチームは、冷凍状態で保管した公式パックを十分に供給する責任を負う。こうして供給されるパックは、正規のオフアイス・オフィシャルの 1 人または特別な係員の管理下でペナルティ・ボックスに置く。フローズンパックに関する規則：

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 13 条 3 不正なパック

プレーの進行中に、プレーで正式に使用されているパック以外のパックが氷面に出現した場合、プレーは中断せずに、その時点で進行中のプレーがパックの所有が変わって完了するまで、正当なパックで続けること。

## 第 14 条 ウェアまたは用具の調整

### 第 14 条 1 ウェアまたは用具の調整

ウェア、用具、スケート靴、スティックの調整を理由にプレーを中断したり試合を遅らせたりしてはならない。ウェアや用具を適切な状態に保つ責任は、プレーヤーにある。

調整が必要な場合は、プレーヤーは氷上から退場し、代替りのプレーヤーを使ってプレーを続ける。ゴールキーパーの用具の修理または調整のための遅延は認められない。

調整が必要な場合、ゴールキーパーは氷上から退場し、直ちに代替りのゴールキーパーがその場に立つ。



第4章

# ペナルティの種類



# ペナルティの種類

## 第 15 条 ペナルティのコール

### 第 15 条 1 ペナルティのコール

パックを支配している側のプレーヤーまたはチームの人員が、マイナー、ベンチ・マイナー、メジャー、ミスコンダクト、ゲーム・ミスコンダクト、マッチの各ペナルティの対象となる反則を犯した場合、レフェリーは直ちにホイッスルを吹き、違反したプレーヤーまたはチームにペナルティを科す。

パックを支配していないチームのプレーヤーまたはチームの人員が、マイナー、ベンチ・マイナー、メジャー、ミスコンダクト、ゲーム・ミスコンダクト、マッチの各ペナルティの対象となる反則を犯した場合、レフェリーは腕を上げてペナルティのコールを遅らせる合図をする。ペナルティを科されるチームがパックを支配した時、レフェリーはホイッスルを吹いてプレーを中断し、違反したプレーヤーまたはチームにペナルティを科す。

プレーヤー、チーム・マネージャー、コーチまたはプレーヤー以外のチームの人員が競技規則に違反して試合から退場させられた場合、その者はプレーヤーズ・ベンチのエリアを退出しなければならず、いかなる方法でもそれ以上は試合に参加してはならない。これには、チームへの観客席からの指示、または無線通信による指示も含まれる。違反があった場合は、当該管轄機関に報告する。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 1 を参照。

### 第 15 条 2 マイナー・ペナルティのコール - ゴールを決めた場合

科されるペナルティがマイナー・ペナルティで、違反していない側がそのプレーでゴールを決めた場合、マイナー・ペナルティは科されないが、メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティは、ゴールの有無にかかわらず、通常の方法で科される。

2 つ以上のマイナー・ペナルティが科され、違反していない側がそのプレーでゴールを決めた場合、違反したチームのキャプテンは、どのマイナー・ペナルティを科すか、またゴールを決めたことでどのマイナー・ペナルティを取り消すかをレフェリーに対し指定する。

### 第 15 条 3 ダブル・マイナー・ペナルティのコール - ゴールを決めた場合

科されるペナルティが、第 47 条「ヘッドバット」、第 58 条「バット・エンディング」、第 60 条「ハイスティックング」、または第 62 条「スピアリング」に基づいて適用されたものであって、かつゴールが決まった場合、違反したプレーヤーには 2 分間の適切なペナルティが科される。この場合、適切なファウルに対するダブル・マイナー・ペナルティが言い渡され、プレーヤーは 2 分間のみペナルティを遂行する。

### 第 15 条 4 ペナルティのコール - ショートハンドのチーム - ゴールを決めた場合

1 つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによりチームが「ショートハンド」になったときに、レフェリーが「ショートハンド」になったチームに対してさらに 1 つ以上のマイナー・ペナルティのシグナルを出し、ホイッスルが吹かれる前に違反していない側がゴールを決めた場合、そのゴールは認められる。

シグナルが出されたペナルティは科される。また、すでに遂行しているマイナー・ペナルティの最初のものは、第 16 条「マイナー・ペナルティ」により自動的に終了する。メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティは、ゴールの有無にかかわらず、通常の方法で科される。

メジャー（またはマッチ）・ペナルティのためにすでに「ショートハンド」になっているチームに対して、マイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティのシグナルが出されたが、マイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科すためプレーの中断が可能となるより先に、違反していない側がゴールを決めた場合、シグナルが出されたマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティは、ゴールが決まったことを理由として、科されない。

1 つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティのためすでに「ショートハンド」となっているチームに対してペナルティのシグナルが出され、シグナルが出されたそのペナルティにより「ペナルティ・ショット」が与えられるはずだったが、レフェリーが「ペナルティ・ショット」を与えるためプレーを中断する前に、違反していないチームがゴールを決めた場

## ペナルティの種類

合、シグナルが出されたペナルティ（「ペナルティ・ショット」が与えられるはずだったもの）は、マイナー（ダブル・マイナー、メジャー、またはマッチ）ペナルティとして科され、すでに科されているマイナー・ペナルティのうち最初のもは、第 16 条「マイナー・ペナルティ」により自動的に終了する。

→第 16 条 マイナー・ペナルティ

### 第 15 条 5 フェイスオフ位置

プレーの中断時にプレーヤーがペナルティを科され、そのため 1 つのチームに対してペナルティ・タイム・クロックで表示される 1 つ以上のペナルティが適用された場合、続く「フェイスオフ」は違反したチームのエンドゾーンにある 2 つのフェイスオフ・スポットのうち 1 つで行う。この適用には、以下の 3 つだけ例外がある。

- (i) ゴールが決まった後にペナルティが科された場合には、センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (ii) ピリオドの終了時（または開始時）にペナルティが科された場合は、センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (iii) ディフェンディング・チームがペナルティを受け、アタッキング・プレーヤーがエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った時は、ニュートラル・ゾーンで「フェイスオフ」を行う。

→第 76 条 フェイスオフ位置

## 第 16 条 マイナー・ペナルティ

### 第 16 条 1 マイナー・ペナルティ

マイナー・ペナルティの場合、ゴールキーパー以外のプレーヤーは氷上から 2 分間退場し、その間のプレーヤー交代は認められない。

### 第 16 条 2 ショートハンド

「ショートハンド」とは、ゴールが決まった時点で、チームの数が氷上にいる相手チームの数を下回っていることを意味する。自動的に終了するマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティは、クロックに表示される時間が最も短い。したがって、両チームに同時にマイナー・ペナルティが科されても、どちらかのチームが「ショートハンド」になることはない（第 19 条「同時のペナルティ」を参照）。

1 つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによりチームが「ショートハンド」である間に相手チームがゴールを決めた場合、そのうちの最初のペナルティは自動的に終了する。

この規則は、ゴールが与えられた時にも適用される。この規則は、「ペナルティ・ショット」でゴールが決まったときは適用されない（すなわち、「ペナルティ・ショット」でゴールが決まっても違反したチームのプレーヤーは解放されない）。

マイナー・ペナルティ終了の基準

- (i) 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- (ii) 得点されたチームが、クロックに表示されているマイナー・ペナルティを遂行しているか？

両方の基準が満たされている場合、「同時のペナルティ」が適用されている場合を除き、クロックに表示された残り時間が最も短いマイナー・ペナルティが終了する。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 14 を参照。

「ペナルティ・ショット」でチームに対するゴールが決まった場合は、ペナルティは終了しない。同じチームの 2 人のプレーヤーのマイナー・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、どちらのプレーヤーが先に氷上に戻るかをレフェリーに指定し、レフェリーはそれによってペナルティ・タイムキーパーに指示する。

# ペナルティの種類

## 第 16 条 3 反則

マイナー・ペナルティが科される可能性のある反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 2 を参照。

## 第 17 条 ベンチ・マイナー・ペナルティ

---

### 第 17 条 1 ベンチ・マイナー・ペナルティ

ベンチ・マイナー・ペナルティは、ペナルティを科されたチームのプレーヤー 1 人を氷上から 2 分間退場させることである。

コーチは、プレー中のキャプテンを通じて、そのチームのゴールキーパー以外のプレーヤーをペナルティを遂行するよう指名することができ、そのプレーヤーは速やかにペナルティ・ボックスに着席し、自分に科されたマイナー・ペナルティと同じようにペナルティを遂行する。

### 第 17 条 2 ショートハンド

説明：「ショートハンド」

→ 第 16 条 2 ショートハンド

### 第 17 条 3 反則

ベンチ・マイナー・ペナルティが科される可能性のある反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 3 を参照。

## 第 18 条 ダブル・マイナー・ペナルティ

---

### 第 18 条 1 ダブル・マイナー・ペナルティ

ダブル・マイナー・ペナルティの場合、ゴールキーパー以外のプレーヤーは、氷上から 4 分間退場し、その間のプレーヤー交代は認められない。

### 第 18 条 2 ショートハンド

レフェリーがダブル・マイナー・ペナルティのシグナルを出し、その遅延の最中に違反していないチームが得点した場合、マイナー・ペナルティのうち 1 つを取り消し、ペナルティを科されたプレーヤーはダブル・マイナー・ペナルティの残りの 2 分間を遂行することになる。このペナルティではダブル・マイナー・ペナルティが言い渡されるが、ペナルティ・タイム・クロックには 2 分しか表示されない。説明：「ショートハンド」

→ 第 16 条 2 ショートハンド

### 第 18 条 3 反則

ダブル・マイナー・ペナルティが科される可能性のある反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 4 を参照。

### 第 18 条 4 ハイステッキングによるダブル・マイナー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー

レフェリーは、「ハイステッキング」に対するダブル・マイナー・ペナルティの判定となるすべてのプレーを、氷上での最初のコールを確認（または修正）する目的でレビューする。

このようなレビューは、必要に応じて他のオンアイス・オフィシャルと協議しながら、以下に規定されて、それに従って提供される技術（例えば、携帯型タブレット、テレビ、またはコンピュータ・モニター）を使用して氷上のレフェリーのみが行う。

# ペナルティの種類

## → 第 38 条 5 審査のプロセス

ビデオレビュー・オペレーションとオンアイス・オフィシャル間のコミュニケーションは、適切なビデオレビュー・コンサルタントとレフェリーとの間の連絡に限定され、レフェリーが要求するすべてのビデオ、およびペナルティのコールのレビューに必要な適切なリプレー・アングルを必ず受け取るようにする。

オンアイス・オフィシャルとビデオレビュー・オペレーションの間以外では、連絡または協議をしないこと。自分のペナルティのコールのビデオレビュー後にレフェリーが有する選択肢は以下にいずれかに限られる。

- (i) 最初のダブル・マイナー・ペナルティのコールを確認すること。
- (ii) 同じ反則に対する最初のダブル・マイナー・ペナルティのコールより軽いペナルティに変更すること。

この規則は、特定の IIHF 選手権でのみ適用される。

→ 詳細については、付録 V - 技術要件を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 19 条 同時のペナルティ

### 第 19 条 1 同時のマイナー・ペナルティ

両チームのプレーヤーに対して「同時のマイナー・ペナルティ」または「同一時間の同時のマイナー・ペナルティ」が科された場合、ペナルティを受けたプレーヤーは全員ペナルティ・ボックスに着席し、それぞれのペナルティが終了した後の最初のプレー中断までペナルティ・ベンチを離れてはならない。ゴールキーパーが関わる場合

→ 第 27 条 1 - ゴールキーパーのペナルティ。

即時のプレーヤー交代は、ペナルティを科された各チームに対する同数のマイナー・ペナルティ、または同一時間の同時のマイナー・ペナルティに対して行われるものとし、交代が行われたプレーヤーのペナルティは、ディレイド・ペナルティの適用は考慮しない（第 26 条「ディレイド・ペナルティ」を参照）。この規則は、少なくとも 1 つのチームがすでにペナルティ・ボックスでタイム・ペナルティを遂行し、それによって「ショートハンド」となっている場合にのみ適用される。

同じプレー中断時に、各チームのプレーヤー 1 人にマイナー・ペナルティが科された場合、他に有効なペナルティがなく、ペナルティ・クロックに表示されていれば、これらのペナルティはプレーヤー交代せずに遂行される。したがって両チームは、マイナー・ペナルティの間、4 人のスケーター対 4 人のスケーターでプレーすることになる。

上記プレーヤー（または他のプレーヤー）の 1 人または両方が、1 つのマイナー・ペナルティに加えてミスコンダクト・ペナルティを受けた場合もこの規則を適用し、チームは 4 人のスケーター対 4 人のスケーターでプレーする。ミスコンダクト・ペナルティを科されたプレーヤーは、マイナー・ペナルティとミスコンダクト・ペナルティを合わせた 12 分間のペナルティを遂行しなければならない。そのチームはマイナー・ペナルティを遂行するためにペナルティ・ボックスにもう 1 人のプレーヤーを置き、マイナー・ペナルティが終了したら氷上に戻るようしなければならない。

両チームに複数のペナルティが科された場合、「同数のマイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティ」は、「同時のペナルティ」規則を用いて排除するものとし、ペナルティ・タイムの差分は通常の方法で遂行し、それに応じてペナルティ・タイム・クロックに表示する（第 19 条 5「同時のペナルティのルールを参照」）。

## ペナルティの種類

ペナルティに時間差がない場合、すべてのプレーヤーは与えられたペナルティ・タイムを遂行するが、それぞれのペナルティの時間が終了した後の最初のプレー中断までは解放されない。延長に持ち越されるか延長中に科される「同時のペナルティ」については、

### →第 84 条 延長のオペレーション

「同時のペナルティ」の概要 - 詳細は個別の規則条項を参照。

→詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 17 および表 18 を参照。

### 第 19 条 2 同時のメジャー・ペナルティ

両チームのプレーヤーに対して「同時のメジャー・ペナルティ」が科されるか、メジャー・ペナルティおよび/またはマッチ・ペナルティを含む「同一時間の同時のペナルティ」が科される場合、ペナルティを科されたプレーヤーは全員がペナルティ・ボックスに着席し、それぞれのペナルティが終了した後の最初のプレー中断までペナルティ・ボックスを離れてはならない。

即時の選手交代は、ペナルティを科された各チームに対する「同数のメジャー・ペナルティ」またはメジャー・ペナルティを含む「同一時間の同時のペナルティ」に対して行われるものとし、交代されたプレーヤーのペナルティは、ディレイド・ペナルティに関して考慮しない。

### →第 26 条 ディレイド・ペナルティ

このような状況では、プレーヤーの一方または両方がメジャー・ペナルティに加えてゲーム・ミスコンダクトを受けた場合、代わりのプレーヤーはペナルティ・ボックスに入る必要はない。

### 第 19 条 3 同時のマッチ・ペナルティ

両チームのプレーヤーに対して「同時のマッチ・ペナルティ」が科されるか、メジャー・ペナルティおよび/またはマッチ・ペナルティを含む「同一時間の同時のペナルティ」が科される場合、マッチ・ペナルティを受けたプレーヤーは直ちに試合から退場させられる。

ペナルティを科された残りのプレーヤーは、それぞれのペナルティが終了した後の最初のプレー中断までペナルティ・ボックスを離れてはならない。

即時のプレーヤー交代は、ペナルティを科された各チームに対する「同数のメジャー・ペナルティおよび/またはマッチ・ペナルティ」か、メジャー・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを含む「同一時間の同時のペナルティ」に対して行われるものとし、交代されたプレーヤーのペナルティはディレイド・ペナルティの規則に関して考慮しない。

### →第 26 条 ディレイド・ペナルティ

### 第 19 条 4 最後の 5 分間と延長

レギュレーションタイムの最後の 5 分間または延長中に、チーム A のプレーヤー 1 人にマイナー・ペナルティ（またはダブル・マイナー・ペナルティ）が科され、同じプレーの中断時にチーム B のプレーヤー 1 人にメジャー・ペナルティ（またはマッチ・ペナルティ）が科された場合、3 分（または 1 分）の時間差分を直ちにメジャー・ペナルティとして遂行する。

これは、前述の例はそのままに、「同時のペナルティ」が否定された場合にも適用される。チームは、ペナルティを科されたプレーヤーまたは交代のプレーヤーを直ちにペナルティ・ボックスに入れなければならない。

この時間差は、該当する場合は 3 分または 1 分のペナルティとしてペナルティ・クロックに記録され、メジャー・ペナルティと同じ方法で遂行する。この規則は、上記で示したペナルティが科された時点の両チームの氷上での数に関係なく適用する。

# ペナルティの種類

## 第 19 条 5 同時のペナルティの規則適用

同じプレー中断時に両チームに複数のペナルティが科された場合、レフェリーは両チームの氷上の数を決定するため、以下の規則を用いる。

- (i) 可能な限り多くのメジャー・ペナルティおよび/またはマッチ・ペナルティを取り消す。
- (ii) 可能な限り多くのマイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナーのペナルティを取り消す。

「同時のペナルティ」の概要 - 詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 15 を参照。

## 第 20 条 メジャー・ペナルティ

### 第 20 条 1 メジャー・ペナルティ

身体的なファウルを犯したプレーヤーについて、ファウルを受けた相手プレーヤーを無謀な危険にさらし、そのプレーヤーがマイナー・ペナルティやダブル・マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁を受けないとレフェリーが判断すれば、メジャー・ペナルティが科される。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することにに基づくものとする。

1 試合中の最初のメジャー・ペナルティについては、ゴールキーパーを除く違反者は氷上に 5 分間は出られないものとし、その間のプレーヤー交代は認められない。

1 人のプレーヤーが同時にメジャー・ペナルティとマイナー・ペナルティを科された場合、ペナルティを科されたプレーヤー（または代替りのゴールキーパー）は、最初にメジャー・ペナルティを遂行する。ただし、→ 第 19 条 2 「同時のメジャー・ペナルティ」が有効な場合には、マイナー・ペナルティが先に記録され、このペナルティを先に遂行する。

### 第 20 条 2 ショートハンド

メジャー・ペナルティによりチームは「ショートハンド」となるが、相手チームがゴールを決めても、メジャー・ペナルティを遂行しているプレーヤーはペナルティ・ボックスを離れない。そのプレーヤーがペナルティ・ボックスから出ることが許されるには、メジャー・ペナルティがすべて終了するのを待たねばならない。

### 第 20 条 3 プレーヤー交代

プレーヤーがメジャー・ペナルティを科されて試合から退場した場合、またはプレーヤーが負傷した場合、違反したチームは直ちに代替りのプレーヤーをペナルティ・ボックスに置かねばならない。その後、上記の者は、メジャー・ペナルティが終了した時点で、ペナルティ・ボックスから正当に出ることができる。

もしプレーヤーが、ペナルティ・タイム・クロックに表示されている遂行すべきメジャー・ペナルティに加えてマイナー・ペナルティを科された場合、違反したチームは直ちに代替りのプレーヤーをペナルティ・ボックスに置かねばならない。

### 第 20 条 4 自動的なゲーム・ミスコンダクト

同じ試合で 2 回目のメジャー・ペナルティまたは 2 回目のミスコンダクト・ペナルティを科されたプレーヤーに対しては、「自動的なゲーム・ミスコンダクト」が適用される。また、参考表に記載されている反則によりプレーヤーがメジャー・ペナルティを科された場合にも、「自動的なゲーム・ミスコンダクト」が適用される。

メジャー・ペナルティと「自動的なゲーム・ミスコンダクト」が科された場合、そのプレーヤーは試合の残り時間は氷上に出不着のものとする。ただし 5 分が経過した時点で、その出場停止となったプレーヤーの交代が認められる。

「自動的なゲーム・ミスコンダクトのペナルティ」の概要 - 詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 6 を参照。

# ペナルティの種類

## 第 20 条 5 反則

メジャー・ペナルティが科される可能性のある反則のリストについては、参考表の表 5「メジャー・ペナルティの概要」を参照（詳細は個別の規則条項を参照）。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 5、表 6 および表 7 を参照。

## 第 20 条 6 メジャー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー

レフェリーは、メジャー・ペナルティ（ファイティングに対するメジャー・ペナルティを除く）を科されたすべてのプレーを、氷上での自分の最初のコールを確認（または修正）する目的でレビューする。

このようなレビューは、必要に応じて他のオンアイス・オフィシャルと協議しながら、以下に規定されて、それに従って提供される技術（例えば、携帯型タブレット、テレビ、またはコンピュータ・モニター）を使用して氷上のレフェリーのみが行う。

→ 第 38 条 5 審査のプロセス

ビデオレビュー・オペレーションとオンアイス・オフィシャルの間のコミュニケーションは、適切なビデオレビュー・コンサルタントとレフェリーとの間の連絡に限定され、レフェリーが要求するすべてのビデオ、およびペナルティのコールのレビューに必要な適切なリプレー・アングルを必ず受け取るようにする。

オンアイス・オフィシャルとビデオレビュー・オペレーションの間以外では、連絡または協議をしないこと。自分のペナルティのコールのビデオレビュー後にレフェリーが有する選択肢は以下にいずれかに限られる。

- (i) 最初のメジャー・ペナルティの判定を確認すること。
- (ii) 同じ反則に対する最初のメジャー・ペナルティのコールより軽いペナルティに変更すること。

注：この規則は、特定の IIHF 選手権でのみ適用される。

→ 詳細については、付録 V - 技術要件を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 20 条 7 報告

レフェリーは、すべてのメジャー・ペナルティとその周辺状況を、それが発生した試合の直後に、当該管轄機関に報告することを求められる。

## 第 21 条 マッチ・ペナルティ

### 第 21 条 1 マッチ・ペナルティ

身体的なファウルを犯したプレーヤーについて、ファウルの相手プレーヤーを無謀な危険にさらし、そのプレーヤーが以下のいずれかのペナルティを科すことでは十分な制裁を受けないとオフィシャルが判断すれば、マッチ・ペナルティが科される。

- (i) メジャー・ペナルティを科すこと。
- (ii) 判定した身体的ファウルではメジャー・ペナルティを科す選択肢がない場合に、マイナー・ペナルティまたはダブル・マイナー・ペナルティを科すこと。

このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

相手を負傷させることや故意に負傷させようとすることで、自動的にマッチ・ペナルティが科されるわけではないが、無謀な危険行為はマッチ・ペナルティを科するのに十分な重さかどうかの目安として用いることができる。ここで規定されている身体的なファウルには、例外または追加の基準を定めることができる。



# ペナルティの種類

マッチ・ペナルティには、試合の残り時間はプレーヤーの出場を停止し、その違反者には直ちに更衣室に行くよう命じることが含まれる。

## 第 21 条 2 ショートハンド

このペナルティを受けたプレーヤーの代わりとして、プレー時間が 5 分間経過した後に、プレーヤー交代が認められる。マッチ・ペナルティと追加のペナルティは、違反したチームのコーチがプレーをするキャプテンを通じて指名したプレーヤー（ゴールキーパーを除く）が遂行し、そのプレーヤーは直ちにペナルティ・ボックスに入る。

すべてのマッチ・ペナルティでは、科された時または規定された追加のペナルティにかかわらず、違反したプレーヤーに対して記録上で合計 25 分が科される。

マッチ・ペナルティに加えて、そのプレーヤーには、当該管轄機関がその問題について裁定を下すまで、自動的に今後の競技会への出場を停止する。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 21 条 3 懲罰

マッチ・ペナルティを引き起こしたプレーヤー、コーチ、またはその他のプレーヤー以外のチームの人員を当該管轄機関に報告する。当該管轄機関は、ペナルティを科された者にさらに懲罰を科す全権限を持つ。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 21 条 4 反則

マッチ・ペナルティが科せられる可能性のある（がそれに限定されない）反則のリスト。詳細は個別の規則条項を参照。

→ 参照表 - 表 5 「メジャー・ペナルティの概要」を参照

## 第 21 条 5 マッチ・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー

レフェリーは、マッチ・ペナルティ（ファイティングに対するマッチ・ペナルティを除く）を科されたすべてのプレーを、氷上での自分の最初のコールを確認（または修正）する目的でレビューする。

このようなレビューは、必要に応じて他のオンアイス・オフィシャルと協議しながら、以下に規定されて、それに従って提供される技術（例えば、携帯型タブレット、テレビ、またはコンピュータ・モニター）を使用して氷上のレフェリーのみが行う。

→ 第 38 条 5 審査のプロセス

ビデオレビュー・オペレーションとオンアイス・オフィシャルの間のコミュニケーションは、適切なビデオレビュー・コンサルタントとレフェリーとの間の連絡に限定され、レフェリーが要求するすべてのビデオ、およびペナルティのコールのレビューに必要な適切なりプレー・アングルを必ず受け取るようにする。

オンアイス・オフィシャルとビデオレビュー・オペレーションの間以外では、連絡または協議をしないこと。自分のペナルティのコールのビデオレビュー後にレフェリーが有する選択肢は以下にいずれかに限られる。

- (i) 最初のマッチ・ペナルティのコールを確認すること。
- (ii) 同じ反則に対する最初のマッチ・ペナルティのコールより軽いペナルティに変更すること。

この規則は、特定の IIHF 選手権でのみ適用される。

→ 詳細については、付録 V - 技術要件を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

# ペナルティの種類

## 第22条 ミスコンダクト・ペナルティ

### 第22条1 ミスコンダクト・ペナルティ

ゴールキーパー以外のプレーヤーがミスコンダクト・ペナルティを受けた場合、そのプレーヤーをそれぞれ10分間は氷上に出さないこと。代替のプレーヤーは、ミスコンダクト・ペナルティを遂行しているプレーヤーと直ちに交代できる。ミスコンダクト・ペナルティが終了したプレーヤーは、次のプレー中断までペナルティ・ボックスにとどまる。同じ試合で2回目のミスコンダクト・ペナルティを科されたプレーヤーに対しては、「自動的なゲーム・ミスコンダクト」が適用される。

### 第22条2 ミスコンダクト・ペナルティ・ゴールキーパー

氷上にいるゴールキーパーがミスコンダクト・ペナルティを科された場合、このペナルティは、違反を犯した時に氷上にいた自チームの他のメンバーが遂行する。このスケーターは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指名する。

### 第22条3 ショートハンド

ミスコンダクト・ペナルティを受けたプレーヤーは、ミスコンダクト・ペナルティに加えてマイナー、メジャー、マッチのペナルティも受けない限り、チームが「ショートハンド」でプレーすることにはならない。

プレーヤーがマイナー・ペナルティとミスコンダクト・ペナルティを同時に科された場合、ペナルティを科されたチームは直ちに代替のプレーヤーをペナルティ・ボックスに入れ、そのプレーヤーがそのままマイナー・ペナルティを遂行する。

マイナー・ペナルティが適用されている間に相手チームが得点した場合、マイナー・ペナルティは終了し（→第15条4「ショートハンドのチーム・ゴールを決めた場合」が適用される場合を除く）、最初にペナルティを科されたプレーヤーに対するミスコンダクト・ペナルティが直ちに開始される。

プレーヤーがメジャー・ペナルティとミスコンダクト・ペナルティを同時に受けた場合、ペナルティを科されたチームは、メジャー・ペナルティが終了する前に代替のプレーヤーをペナルティ・ボックスに入れる。ペナルティを科されたプレーヤーの交代は、ペナルティ・ボックスから以外は認められない。

### 第22条4 報告

「アビューズ・オブ・オフィシャル」に対して科されたすべてのミスコンダクト・ペナルティは、当該管轄機関に詳細を報告しなければならない。

### 第22条5 反則

ミスコンダクト・ペナルティが科される可能性のある反則のリスト。詳細は個別の規則条項を参照。

→参照表 - 表9「ミスコンダクト・ペナルティの概要」を参照。

## 第23条 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

### 第23条1 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・ペナルティでは、試合の残り時間にプレーヤーの出場停止があるが、そのプレーヤーの代替のプレーヤーが認められる。ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを受けたプレーヤーには、記録上で20分が適用される。

# ペナルティの種類

## 第 23 条 2 懲罰

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを引き起こしたプレーヤー、コーチ、またはその他のプレーヤー以外のチームの人員を当該管轄機関に報告する。当該管轄機関は、ペナルティを科された者にさらに懲罰を科す全権限を持つ。

→第 28 条 補足的な懲罰

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 23 条 3 懲罰 - 一般カテゴリー

それぞれのプロセスは、IIHF 懲戒規定に概説されている。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 23 条 4 懲罰 - アビューズ・オブ・オフィシャルのカテゴリー

それぞれのプロセスは、IIHF 懲戒規定に概説されている。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 23 条 5 懲罰 - スティックの反則のカテゴリー

それぞれのプロセスは、IIHF 懲戒規定に概説されている。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 23 条 6 懲罰 - 身体的ファウルのカテゴリー

それぞれのプロセスは、IIHF 懲戒規定に概説されている。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 23 条 7 自動的なゲーム・ミスコンダクト

説明については、→ 第 20 条 4 「自動的なゲーム・ミスコンダクト」を参照。

## 第 23 条 8 その他の反則 - ゲーム・ミスコンダクトにつながる可能性のあるもの

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される可能性のある反則のリスト。詳細は個別の規則条項を参照。また、以下の反則によっても、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科されることがある。

- (i) 観客の邪魔をすることや観客を殴ること。
- (ii) 人種的な侮辱や中傷、または性的な発言。
- (iii) 対戦相手や観客に唾を吐くことや血を塗りつけること。
- (iv) 相手や観客へのバイティング

物理的に観客の邪魔をしたり、観客とのいさかいに関与したり、観客に向かって物を投げつけるたりしたプレーヤーまたはプレーヤー以外のチームの人員は、自動的にゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを受けることになり、レフェリーはそのような反則をすべて当該管轄機関に報告する。当該管轄機関は、適切と思われる追加のペナルティを科す全権限を持つ。

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される可能性のある反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 10 を参照。

# ペナルティの種類

## 第 24 条 ペナルティ・ショット

### 第 24 条 1 ペナルティ・ショット

「ペナルティ・ショット」は、この規則に定められたパラメータに基づき、違反したチームが犯したファウルにより失われた得点を回復するためのものである。

### 第 24 条 2 手順

レフェリーは、「ペナルティ・ショット」の理由を言い渡し、「ペナルティ・ショット」を行う権利を持つチームが選んだプレーヤーをパブリック・アドレス・システムで発表させる。

その後、レフェリーがセンターのフェイスオフ・スポットにパックを置き、レフェリーの指示により、ホイッスルが吹かれたら「ペナルティ・ショット」を行うプレーヤーがそこからパックをプレーしてゴールキーパーへの得点を試みる。

パックは相手のゴールラインに向かって動き続けなければならないが、シュートの時点でそのプレーは完了したとみなされる。種類にかかわらず、リバウンドでゴールを決めることはできない（例外は、パックがゴールポストやクロスバーに当たり、ゴールキーパーに当たって直接にゴールに入る場合）。パックがゴールラインを越えた時、あるいは完全に止まった時、「ペナルティ・ショット」は完了したとみなされる。

パックをスティックのブレードで持ち上げてネットに「投げ込む」という「ラクロスのような動き」は、パックが常に肩の高さよりも高くないようにし、パックが放たれた時にクロスバーよりも高くないように認められる。

#### →第 80 条 1- パックのハイスティックング

プレーヤーが 360 度回転してゴールに近づく「スピン・オー・ラマ」方式の動きは認められない。プレーヤーが「ペナルティ・ショット」の最中にそのような動きをした場合、そのショットはレフェリーにより止められ、ゴールとはならない。「ペナルティ・ショット」を防御できるのは、ゴールキーパーまたは代替りのゴールキーパーとして指名されたプレーヤーに限る。

ゴールキーパーは、「ペナルティ・ショット」を行うプレーヤーがパックに触れるまで、自分のクリーズの中にいなければならない。「ペナルティ・ショット」が与えられた時点で、ペナルティを科されたチームのゴールキーパーが他のプレーヤーと交代するため氷上から退場した場合、そのゴールキーパーは「ペナルティ・ショット」が行われる前に氷上に戻ることが認められる。

「ペナルティ・ショット」を科されたチームは、そのシュートを防御するためにゴールキーパーを交代できるが、交わりのゴールキーパーは次のプレー中断まで試合にとどまる必要がある。

「ペナルティ・ショット」が行われている間は、両チームのプレーヤーは、リンクのサイドおよび自チームのプレーヤーズ・ベンチの前に退避する。

### 第 24 条 3 指名プレーヤー

「ペナルティ・ショット」が与えられるすべての場合において、「ペナルティ・ショット」は、違反していないチームのコーチまたはキャプテンが、自チームのペナルティを受けていないプレーヤーの中から選んで行う。この選択はレフェリーに報告し、変更はできない。

### 第 24 条 4 「ペナルティ・ショット」中の違反行為

ペナルティ・ショットを行うプレーヤーがパックに触れるかファウルを犯す前にゴールキーパーが自分のクリーズを離れた場合、レフェリーは「ペナルティ・ショット」を認める。

「ペナルティ・ショット」が失敗した場合は、レフェリーは「ペナルティ・ショット」のやり直しを認める。「ペナルティ・ショット」中にゴールキーパーがマイナー・ペナルティに値する反則を犯したことでペナルティ・ショットが失敗した場合、ペナルティは科されないが、レフェリーは「ペナルティ・ショット」のやり直しを認める。

## ペナルティの種類

ゴールキーパーが2回目の反則を犯し、ペナルティ・ショットが失敗した場合、そのゴールキーパーにはミスコンダクト・ペナルティが科せられ、レフェリーはペナルティ・ショットのやり直しを認める。

このような反則が3回目になれば、ゴールキーパーにはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、ゴールが与えられる。ゴールキーパーがメジャー・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを犯し、これによりシュートが失敗した場合、レフェリーは「ペナルティ・ショット」のやり直しを認め、ゴールキーパーには適切なペナルティを科す。ゴールキーパーは、どのような方法でも「ペナルティ・ショット」を止めようとすることができるが、自分のスティックや物を投げることや故意にゴールを動かすことはできず、その場合はゴールが与えられる。

ペナルティ・ショットの間に、ゴールキーパーが防御しようとしてゴールを偶発的に動かした場合、レフェリーは以下のいずれかの判定を行う。

- (i) ネットが外れていなければプレーヤーがネットが通常あるエリアにゴールしていたはずと判断した場合、ゴールを与える。
- (ii) 得点しなかった場合、またはネットが通常あるエリアにパックが入ったかどうか判断できなかった場合には、「ペナルティ・ショット」を再度行うことを認める。
- (iii) パックがゴールラインを越えた後にゴールが動いて「ペナルティ・ショット」が終了した場合、上記の判断は適用せず、「ペナルティ・ショット」は完了する。

「ペナルティ・ショット」を行っている最中に、相手チームのプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が「ペナルティ・ショット」を行っているプレーヤーを妨害したりその注意を逸らしたりしたためにペナルティ・ショットが失敗した場合には、2回目の「ペナルティ・ショット」が認められる。

レフェリーは、違反したチームにベンチ・マイナー・ペナルティを科し、ベンチにいるプレーヤーに責任がある場合は、責任のあるそのプレーヤーにミスコンダクト・ペナルティを科す。

コーチまたはプレーヤー以外のチームの人員が上記行為を行った場合、その責任がある者にはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科されるほか、追加の懲罰の可能性についてその問題を当該管轄機関に報告する。

「ペナルティ・ショット」を行っている最中に、「ペナルティ・ショット」を行っているチームのプレーヤー、ゴールキーパー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が「ペナルティ・ショット」を防御しているゴールキーパーを妨害したりその注意を逸らしたためにショットが成功した場合、レフェリーはノーゴールとし、違反したチームにベンチ・マイナー・ペナルティを科す。

「ペナルティ・ショット」が行われている最中に、観客が氷上に何らかの物を投げ入れ、それが「ペナルティ・ショット」を行うプレーヤーや「ペナルティ・ショット」を防御するゴールキーパーの妨げになるとレフェリーが判断した場合、レフェリーは「ペナルティ・ショット」のやり直しを認める。スティックの計測を伴う事態については、以下を参照。

→ 第 10 条 5 スティックの計測および → 第 10 条 6 スティックの計測 - ペナルティ・ショットの前

### 第 24 条 5 フェイスオフ位置

「ペナルティ・ショット」によるゴールで得点した場合、パックはセンターアイスでフェイスオフする。ゴールが決まらなかった場合、パックは「ペナルティ・ショット」を試みたゾーン内のいずれかのエンドゾーンのフェイスオフ・スポットでフェイスオフする。ただし、その「ポイントマン」がエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてそのゾーンに入った場合や、アタッキング・チームが同じプレーでペナルティを科された場合など、他の規則により「フェイスオフ」位置を別の位置にすべきとされる場合はこの限りではない。

→ 第 76 条 2 フェイスオフ位置

# ペナルティの種類

## 第 24 条 6 結果

「ペナルティ・ショット」からゴールが決まった場合、違反したプレーヤーまたはゴールキーパーへのさらなるペナルティは適用されない。ただし、「ペナルティ・ショット」が与えられた違反がメジャー、マッパ、またはミスコンダクト・ペナルティの場合はその限りでなく、その場合には適切なペナルティが科される。

「ペナルティ・ショット」が与えられた反則が、通常はマイナー・ペナルティとなるものであれば、「ペナルティ・ショット」の結果に関わらず、それ以上のマイナー・ペナルティは遂行されない。

「ペナルティ・ショット」が与えられた反則がダブル・マイナー・ペナルティを与えるべき反則であった場合や、違反したチームが同じプレーで追加のマイナー・ペナルティを科された場合には、最初のマイナー・ペナルティは科されない。これは、「ペナルティ・ショット」が、失われた得点機を回復するために与えられたものだからである。

「ペナルティ・ショット」でゴールが決まったかどうかにかかわらず、2 つ目のマイナー・ペナルティは科され、遂行される。この場合、適切なファウルに対するダブル・マイナー・ペナルティが言い渡され、プレーヤーは 2 分間のみペナルティを遂行する。

「ペナルティ・ショット」でチームに対するゴールが決まった場合は、ペナルティは終了しない。

同じプレー中断時に、同じチームに 2 本の「ペナルティ・ショット」が与えられた場合（2 人の別のプレーヤーに対する 2 つの別々のファウル）、1 回のプレー中断で得られるまたは与えられるゴールは 1 つに限る。

1 回目の「ペナルティ・ショット」でゴールが決まった場合、2 回目の「ペナルティ・ショット」は行われませんが、犯した反則に対して適切なペナルティが科され、遂行される。

## 第 24 条 7 タイミング

「ペナルティ・ショット」の根拠となる反則が実際のプレー時間中に発生した場合、攻撃側が防御側にパックを奪われるまでプレーを続行させるためレフェリーがホイッスルを吹くのを遅らせたために発生した遅延の結果、いずれかのピリオドで通常のプレー時間が終了した場合であっても、「ペナルティ・ショット」は通常の方法で直ちに与えられ、行われる。

「ペナルティ・ショット」に要する時間は、通常のプレー時間および延長には含まれないものとする。

## 第 24 条 8 反則

背後からファウルを受けたプレーヤーにレフェリーが「ペナルティ・ショット」を与えるには、満たさなければならない条件が 4 つある。その条件は以下の通り。

- (i) 反則が、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで（すなわちパック・キャリアの自陣ブルーラインを越えて）行われたものであること。
- (ii) 反則が「背後から行われた」ものであること（ただし、ブレイクアウェイの状態でもゴールキーパーが前方から行った反則は除く）。
- (iii) パックを「所有し支配」していたプレーヤー（またはレフェリーの判断により、明らかにパックを「所有し支配」するはずだったプレーヤー）が、「得点するための妥当な機会を奪われ」たこと。プレーヤーがショットを外したからといって、このプレーが自動的に「ペナルティ・ショット」の検討基準から除外されるわけではない。もしファウルが「背後から行われた」もので、そのファウルのためにプレーヤーが「より妥当な得点機を奪われ」た場合、「ペナルティ・ショット」を与えるべきである。
- (iv) パックを「所有し支配」していたか、またはレフェリーの判断によれば「明らかにパックを所有し支配するはずであった」プレーヤーとゴールキーパーとの間に相手プレーヤーがいなかったこと。

「ペナルティ・ショット」が与えられる可能性のある反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 11 を参照。

# ペナルティの種類

## 第 25 条 ゴールの授与

### 第 25 条 1 ゴールの授与

相手チームがゴールキーパーを氷上外に出しており、アタッキング・プレーヤーがニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンにおいて、相手ゴールと自分との間にディフェンディング・プレーヤーがいない状態で「パックを所有し支配しており」（または「所有し支配するはずであり」）、かつディフェンディング・チームが犯した反則のため「得点が阻止された」とき（ゴールキーパーが氷上にいない場合は、アタッキング・チームにゴールが与えられる。

→ 第 25 条 3 反則

### 第 25 条 2 反則 - ゴールキーパーが氷上にいる場合

アタッキング・プレーヤーが「差し迫った得点機」にあり、ディフェンディング・プレーヤーまたはゴールキーパーが「故意にまたは偶発的に」ゴールポストを動かしたために「得点が阻止された」ときはゴールが与えられる。これには、パックがゴールポストの通常の位置でゴールに入るはずだったと判断されなくてはならない。

→ 第 63 条 7 ゴールの授与

### 第 25 条 3 反則 - ゴールキーパーが氷上にいない場合

ゴールキーパーが追加のアタッカーのため退場した場合、ゴールが与えられる反則のリストについては、詳細は個別の規則条項を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 12 を参照。

### 第 25 条 4 反則 - 「ペナルティ・ショット」の最中

ゴールキーパーが、「ペナルティ・ショット」を行うプレーヤーに向かってスティックその他の物を投げることにより、または（故意にまたは偶発的に）ゴールを動かすことにより、「ペナルティ・ショット」を止めようとした場合、またはフェイスマスクを外して中断させようとした場合は、ゴールが与えられる。

→ 第 63 条 7 ゴールの授与

## 第 26 条 ディレイド・ペナルティ

### 第 26 条 1 ディレイド・ペナルティ

同じチームの 2 人のプレーヤーがペナルティを遂行している最中に、3 人目のプレーヤーがペナルティを科された場合、すでにペナルティを遂行している 2 人のプレーヤーのうち 1 人のペナルティ・タイムが終了するまで、3 人目のプレーヤーのペナルティ・タイムは開始されない。

3 番目にペナルティを科されたプレーヤーは、直ちにペナルティ・ボックスに進まなければならない。そのプレーヤーは、自チームの「氷上の人数の優位さ」を 3 人以上に保つため、氷上で交代できる。

同じチームの 2 人のプレー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、どちらのプレーヤーが先に氷上に戻るかをレフェリーに指定し、レフェリーはそれに応じてペナルティ・タイムキーパーに指示する（これは、相手チームが「パワープレー」で得点した時に、ペナルティ・ボックスからプレーヤーを解放するのを早めるためである）。

### 第 26 条 2 ペナルティの終了

どのチームにおいても、3 人のプレーヤーが同時にペナルティを遂行し、ディレイド・ペナルティの規則により、3 人目の違反者の代わりにプレーヤーが氷上にいる場合、ペナルティ・ボックスにいる 3 人のペナルティを科されたプレーヤーは、プレーが中断するまで氷上に戻ることはできない。

# ペナルティの種類

プレーが中断した時に、ペナルティが完全に終了したプレーヤーは氷上に戻ることができる。プレー中、ペナルティタイムキーパーは、ペナルティを受けたプレーヤーが氷上に戻ることを、そのペナルティが終了した順に許可するが、ペナルティを受けたチームが4名以上のプレーヤーを氷上に置くことができる場合に限る。そうでない場合は、これらのプレーヤーがペナルティ・ボックスから解放されるには、ペナルティ終了後の最初のプレー中断まで待たなければならない。

## 第26条3 メジャー・ペナルティとマイナー・ペナルティ

同じチームの異なるプレーヤーに、メジャー・ペナルティとマイナー・ペナルティが同時に科された場合、ペナルティ・タイムキーパーは、マイナー・ペナルティを最初のペナルティとして記録すること。

## 第27条 ゴールキーパーのペナルティ

### 第27条1 ゴールキーパーのマイナー・ペナルティ

ゴールキーパーは、マイナー・ペナルティを科される反則によりペナルティ・ボックスに送られることはないが、その代わりに、その反則を犯した時に氷上にいた自チームの他のメンバーがマイナー・ペナルティを遂行する。このプレーヤーは、違反したチームのコーチが、プレー中のキャプテンを通じて指名し、その交代は変更できない。

ペナルティを科されているプレーヤーは、ゴールキーパーのペナルティを遂行することはできない。  
もしゴールキーパーが同時のペナルティに関与し、そのためゴールキーパーに科された追加のペナルティによりチームが「ショートハンド」でプレーしなければならない場合、ゴールキーパーに科された追加の時間のペナルティを遂行するよう指名されたプレーヤーは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指名したプレーヤーでもよい。

### 第27条2 ゴールキーパーのメジャー・ペナルティ

ゴールキーパーは、メジャー・ペナルティを科される反則によりペナルティ・ボックスに送られることはないが、その代わりに、その反則を犯した時に氷上にいた自チームの他のメンバーが、直ちにメジャー・ペナルティを遂行する。このプレーヤーは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指名し、その交代は変更できない。

ゴールキーパーが、相手チームのメジャー・ペナルティやマッチ・ペナルティと同時に、メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクトを科された場合、ゴールキーパーは試合から退場しているため、プレーヤーがペナルティ・ボックスでゴールキーパーのペナルティを遂行する必要はない。

ゴールキーパーが1試合で2回のメジャー・ペナルティを犯した場合（自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される）、そのゴールキーパーは試合の残り時間中氷上から退場し、自チームのメンバー、または可能なレギュラーの代わりにゴールキーパーがその役割を果たす。そのプレーヤーには、ゴールキーパーのフル装備が認められる。

### 第27条3 ゴールキーパーのミスコンダクト・ペナルティ

氷上にいるゴールキーパーがミスコンダクト・ペナルティを科された場合、このペナルティは、違反を犯した時に氷上にいた自チームの他のメンバーが遂行する。

このプレーヤーは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指名し、その交代は変更できない。

### 第27条4 ゴールキーパーのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

ゴールキーパーがゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科された場合、その代わりに自チームのメンバー、または可能なレギュラーの代わりにゴールキーパーがその役割を果たし、そのプレーヤーにはゴールキーパーのフル装備が認められる。



# ペナルティの種類

## 第 27 条 5 ゴールキーパーのマッチ・ペナルティ

ゴールキーパーがマッチ・ペナルティを科された場合、その代わりに自チームのメンバー、または可能な代替りのゴールキーパーがその役割を果たし、そのプレーヤーにはゴールキーパーのフル装備が認められる。

マッチ・ペナルティ、およびゴールキーパーに科される追加のペナルティは、反則が行われた時に氷上にいたチームのメンバーが直ちに遂行する。このプレーヤーは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指名し、その交代は変更できない。

ただし、マッチ・ペナルティが相手チームのマッチ・ペナルティまたはメジャー・ペナルティと同時の場合は、ゴールキーパーのマッチ・ペナルティを遂行するためにプレーヤーがペナルティ・ボックスに向かう必要はない。

## 第 27 条 6 ゴールクリーズからの退出

いさかひの最中にゴールクリーズのすぐ近くを離れたゴールキーパーには、マイナー・ペナルティが科される。

ただし、ゴールキーパーのクリーズ内またはその付近でいさかひが発生した場合には、レフェリーはゴールキーパーをニュートラルな位置に誘導すべきで、ゴールクリーズのすぐ近くを離れたことによるペナルティを科さないこと。同様にゴールキーパーが、追加のアタッカーと交代するためにプレーヤーズ・ベンチに向かうためゴールクリーズのすぐ近くから正当に離れ、その後にいさかひに巻き込まれた場合には、ゴールクリーズからの退出によるマイナー・ペナルティは科されない。

また試合でプレーが中断している間に、スティックや用具の交換や修理を受けるため、負傷のため、または指示を受けるために、予めレフェリーの許可を得ることなく自分のプレーヤーズ・ベンチに進んではならない。それ以外の場合には、直ちに（遅滞なく）代替りのゴールキーパーと交代させるか、またはベンチ・マイナー・ペナルティを科さなければならない。

→第 63 条 - 試合の遅延

## 第 27 条 7 センター・レッドラインを越えるプレーへの参加

ゴールキーパーがセンター・レッドラインを越えている時に、何らかの形でプレーに参加した場合（故意にパックをプレーしたり、相手をチェックする場合）、そのゴールキーパーにはマイナー・ペナルティが科される。この規則の適用では、パックの位置が決め手となる。

## 第 27 条 8 ゴールキーパーの制限エリア

ゴールキーパーは、ネット裏の指定されたエリア以外でパックをプレーしてはならない。

ゴールキーパーがゴールライン後方の指定された場所以外でパックをプレーした場合は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティが科される。パックの位置を決め手とする。

ゴールキーパーがゴールクリーズにスケート靴を接触させたままパックをプレーした場合、マイナー・ペナルティは科されない。指定の台形のエリアは、各ゴール裏にラインでマークされる。ラインはゴールラインからゴール裏のボードまで斜めに引く。ゴールラインの外寸は 6.80 m、ボードの外寸は 8.60 m である。

→詳細については、付録 VI - 解説図を参照。

## 第 27 条 9 反則 - ゴールキーパーに特有のもの

ゴールキーパーにペナルティが科される反則のリストについて、詳細は個別の規則条項を参照。

→詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 13 を参照。

# ペナルティの種類

## 第 28 条 補足的な懲罰

---

### 第 28 条 1 補足的な懲罰

当該管轄機関は、IIHF の管轄下で行われるあらゆる試合（選手権、プレ選手権、練習試合、エキシビジョンゲーム、リーグ戦を含む）に関連して発生したあらゆる事態を、その裁量で調査できる。

当該管轄機関は、プレーヤー、ゴールキーパー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員やチーム幹部が試合中または試合直後に犯した違反に対して、その違反がレフェリーによってペナルティを科されたかどうかにかかわらず、追加の懲罰を科することができる。

### 第 28 条 2 補足的な懲罰 - プレ選手権およびエキシビジョンゲーム

プレ選手権やエキシビジョンゲームにおける補足的な懲罰の詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 29 条 ゲーム・オフィシャルのシグナル

---

ゲーム・オフィシャルのシグナルのまとめと説明は、付録に収録されている。

→ 詳細については、付録 1 - ゲーム・オフィシャルのシグナルを参照。

第5章

# オフィシャル

# オフィシャル

## 第 30 条 オフィシャルの任命

### 第 30 条 1 オフィシャルの任命

IIHF は、各試合のオンアイス・オフィシャル（レフェリー、ラインズパーソン、スタンバイ）とオフアイス・オフィシャル（審判コーチ、ビデオレビュー・オペレーション、オフィシャル・スコアキーパー、ゲーム・タイムキーパーなど）を任命する。

←詳細については、IIHF スポーツ規定と IIHF 規約・細則を参照。

## 第 31 条 レフェリー

### 第 31 条 1 ウェアと用具

レフェリーはすべて、黒いパンツ、IIHF オフィシャルのジャージ、IIHF 承認のバイザー付き黒いヘルメット、承認されたホイッスルを身につける。

### 第 31 条 2 異議

レフェリーは試合を全般的に監督し、中断を含めて試合中のすべてのゲーム・オフィシャルとプレーヤーを完全にコントロールし、異議があった場合には、レフェリーの決定を最終的なものとする。

プレーを止めるためホイッスルを吹くことには人間的な要素が関わるため、レフェリーは実際にホイッスルを吹く少し前にプレーが中断したと判断してもよい。ホイッスルが鳴る前にパックがルーズになったり、ゴールラインを越えたりしても、その前にプレーが中断したとレフェリーが判断した場合には何ら関係はない。

タイムやペナルティの終了について異議が生じた場合には、レフェリーに調整を委ね、その決定を最終的なものとする。レフェリーは、最終決定を下す際にビデオレビュー・オペレーションを使うことができる。

→ 第 37 条 ビデオレビューおよび → 第 38 条 コーチのチャレンジ

### 第 31 条 3 フェイスオフ

レフェリーの 1 人が、各ピリオドの開始時にパックの「フェイスオフ」を行う。それ以外の「フェイスオフ」は、ラインズパーソンが担う。

### 第 31 条 4 一般的な義務

反則に対して規則に定められたペナルティを科すことはレフェリーの義務であり、異議が生じたゴールの問題では、「最終的な氷上の決定」を行う。

レフェリーは決定を下す前に、ラインズパーソンと協議できる。

レフェリーは、第 83 条「オフサイド」に関する反則や、第 81 条「アイシング」の反則があっても、試合を中断しないものとする。これら反則の決定はラインズパーソンの義務である。ただし、不測の事態によりラインズパーソンがこれを行えない場合には、プレーが中断するまでラインズパーソンの義務はレフェリーが担う。

←詳細については、IIHF ゲーム・オフィシャル・ハンドブックおよびガイドラインとオペレーション手順マニュアル（OPM）を参照。

### 第 31 条 5 ゴール

レフェリーは、パブリック・アドレス・システムで、見た目では明らかなゴールの正当性に関する情報をアナウンスする。

該当する場合には、オフィシャル・スコアキーパーは、ビデオ・ゴール・ジャッジの協力を得て、「ゴール・スコアラー」および「アシスト」に値するプレーヤーを確認する。

→ 第 78 条 ゴール

# オフィシャル

レフェリーは、プレー中にゴール・シグナル・ライトが点灯するたびに、ゴールを認めない理由をパブリック・アドレス・システムでアナウンスする。

これは、ゴール・シグナル・ライトが誤って点灯した時に、レフェリーが発する標準的なシグナルに関係なく、最初のプレー中断時に行うこと（赤色のゴール・ライトが義務付けられ設置されている場合）。

レフェリーは、「ゴール・スコアラー」の氏名または番号を報告するとともに、そのゴールに対する「アシスト」に値するプレーヤーも報告すること。

該当する場合には、レフェリーは「ゴール・スコアラー」のみを報告し、オフィシャル・スコアキーパーは統計スタッフの協力を得て、「ゴール・スコアラー」および「アシスト」に値するプレーヤーを確認する。

「ゴール・スコアラー」の氏名および「アシスト」をしたプレーヤーは、パブリック・アドレス・システムでアナウンスされる。レフェリーが規則違反によりゴールを取り消した場合、レフェリーはその理由をオフィシャル・スコアキーパーに報告し、オフィシャル・スコアキーパーはレフェリーの決定をパブリック・アドレス・システムで正確にアナウンスする。

## 第 31 条 6 オファイス・オフィシャル

レフェリーは試合の開始前に、任命されたオファイス・オフィシャルが所定の場所にいることを確認し、計時とシグナルの機器が正常に機能することを確認する。

## 第 31 条 7 ペナルティ

各ペナルティが科される反則は、レフェリーからの報告に基づき、パブリック・アドレス・システムを使って正確にアナウンスされる。両チームのプレーヤーが同じプレーでペナルティを科された場合、ビジターチーム側のプレーヤーに対するペナルティが最初にアナウンスされる。

## 第 31 条 8 プレーヤーのユニフォーム

レフェリーには、すべてのプレーヤーが適切な服装をし、承認された規定の用具（承認された氷上でのブランド露出プログラムを含む）が試合中に常に使用されていることを確認する義務がある。

## 第 31 条 9 報告

レフェリーは、以下の関連状況を迅速かつ詳細に、当該管轄機関に報告する。アビューズ・オブ・オフィシャルのミスコンダクト・ペナルティの判定。

- (i) ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの判定。
- (ii) マッチ・ペナルティの判定。
- (iii) プレーヤー、ゴールキーパー、またはプレーヤー以外のチームの人員が、観客とのいさかきに関与した場合。
- (iv) 試合前、試合中、試合後に、氷上または氷上外で起こる異常な出来事。

## 第 31 条 10 試合とピリオドの開始と終了

レフェリーまたはオフィシャル・タイムキーパーは、試合開始時および各ピリオド開始時の指定された時間に、チームを氷上に整列させる。

何らかの理由で試合開始が 15 分以上遅れた場合、または IIHF が認めたピリオド間のインターミッション後のプレー再開が不当に遅れた場合（IIHF スポーツ規定を参照）、レフェリーは当該管轄機関への報告書に、遅延の原因と過失のあったチームを記載する。

# オフィシャル

レフェリーは各ピリオドの終了時に、すべてのプレーヤーが更衣室に移動するまで氷上に留まる。チームの氷面への入場と退場  
 ← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 31 条 11 続行不可能

IIHF 選手権では、個々の試合に「スタンバイ」のゲーム・オフィシャルが選任される。

ゲーム・オフィシャルが負傷した場合は、指定された「スタンバイ」のゲーム・オフィシャルが動員される。

← 詳細については、IIHF ゲーム・オフィシャル・ハンドブックおよびガイドラインとオペレーション手順マニュアル (OPM) を参照。

## 第 32 条 ラインズパーソン

### 第 32 条 1 ウェアと用具

すべてのラインズパーソンは、黒いパンツ、IIHF オフィシャルのジャージ、IIHF 承認のバイザー付き黒いヘルメット、承認されたホイッスルを身につける。

### 第 32 条 2 フェイスオフ

ラインズパーソンは、各ピリオドの開始時を除き、常にパックの「フェイスオフ」を行う。

### 第 32 条 3 一般的な義務

ラインズパーソンは、「オフサイド」および「アイシング」の違反をコールする全般的な責任を担う。

→ 第 81 条 アイシング および → 第 83 条 オフサイド

ラインズパーソンは、以下の第 32 条 4 および第 33 条 5 に記載されているように、その他の様々な状況でプレーを中断できる。  
 ← 詳細については、IIHF ゲーム・オフィシャル手順マニュアル (IIHF OPM) を参照。

### 第 32 条 4 レフェリーへの報告

ラインズパーソンは、試合中に発生した可能性のある事態について、自分の解釈をレフェリーに伝える。

- (i) スティックを紛失または破損したプレーヤーが不正にスティックを受け取った場合 → 第 10 条 「スティック」
- (ii) チームの人員がゲーム・オフィシャルを妨害した場合 → 第 39 条 アビューズ・オブ・オフィシャル
- (iii) プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいる特定可能なプレーヤーが、スティックや体を使って、パックまたは相手の動きを妨害した場合 → 第 56 条 インターフェアランス
- (iv) 氷上にいるプレーヤーの数が多すぎる場合 → 第 74 条 トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス
- (v) プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスから氷上に物が投げ込まれた場合 → 第 75 条 「アンスポーツマンライク・コンダクト」

ラインズパーソンはプレー終了後、以下に関するいかなる状況も報告する。

- (i) メジャー・ペナルティ → 第 20 条 メジャー・ペナルティ
- (ii) マッチ・ペナルティ → 第 21 条 マッチ・ペナルティ
- (iii) ミスコンダクト・ペナルティ → 第 22 条 ミスコンダクト・ペナルティ
- (iv) ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ → 第 23 条 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
- (v) アビューズ・オブ・オフィシャル → 第 39 条 アビューズ・オブ・オフィシャル
- (vi) 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル → 第 40 条 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル
- (vii) アンスポーツマンライク・コンダクト → 第 75 条 アンスポーツマンライク・コンダクト

# オフィシャル

アタッキング・チームがゴールを決める前に、ラインズパーソンが（レフェリーが気づいていない）アタッキング・プレーヤーの反則を目撃した場合、ラインズパーソンは目撃した内容をレフェリーに報告し、ゴールを無効とし適切なペナルティを科す。

ラインズパーソンは以下の場合に、直ちにプレーを中断しレフェリーに報告する。

レフェリーが気づかなかった「ハイスティック」により負傷したことが明らかであり、ダブル・マイナー・ペナルティの判定が必要な場合。

→第 60 条 **ハイスティックング**

## 第 32 条 5 プレーの中断

ラインズパーソンは以下の場合にプレーを中断する。

- (i) プレーヤーが重傷を負ったと判断し、いずれのレフェリーもこれに気づかなかった場合。→第 8 条 **負傷したプレーヤー**
- (ii) 観客によるインターフェアランスや観客へのインターフェアランスがあった場合。→第 24 条 **ペナルティ・ショット**
- (iii) 以下に基づく「ペナルティ・ショット」のコール。→第 53 条 **スローイング・イクイップメント**
- (iv) ゴールキーパーの交代が早すぎる場合。→第 71 条 **早すぎる交代**
- (v) 「氷上にいるプレーヤーの数が多すぎる」反則があった場合。→第 74 条 **トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス**
- (vi) 「フェイスオフ」エリアへの侵入の場合。→第 76 条 **フェイスオフ**
- (vii) いずれかのゾーン内で、「フェイスオフ」を獲得しようとして、どちらかのセンターがパックを手で叩いた場合。→第 76 条 **フェイスオフ**
- (viii) レフェリーが見ていないゴールが決まった場合。→第 78 条 **ゴール**
- (ix) ディフェンディング・ゾーン以外のゾーンでパックを手を使って味方に向け、いずれのレフェリーもこれに気づかなかった場合。→第 79 条 **ハンドパス**
- (x) 肩の通常の高さより高い位置でスティックがパックに当たり、どちらのレフェリーもこれに気づかなかった場合。→第 80 条 **パックのハイスティックング**
- (xi) どちらかのチームがパックを「アイシング」した場合。→第 81 条 **アイシング**
- (xii) ブルーラインでの「オフサイド」プレーに関する規則の違反の場合。→第 83 条 **オフサイド**
- (xiii) 出場資格のないプレーヤー／人によってパックが妨害された場合→第 5 条 **チーム**、→第 74 条 **トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス**、→第 78 条 **ゴール**、→第 84 条 **延長のオペレーション**
- (xiv) パックが「アウト・オブ・バウンズ」または「アンプレアブル」の場合。→第 85 条 **パックのアウト・オブ・バウンズ**

## 第 32 条 6 続行不可能

プレーの進行中にラインズパーソンが偶発的に氷上を離れるか、または任務を遂行できないような負傷をした場合、その試合は自動的に中断される。

←詳細については、IIHF ゲーム・オフィシャル・ハンドブックおよびガイドラインとオペレーション手順マニュアル（OPM）を参照。

## 第 33 条 オフィシャル・スコアキーパー

### 第 33 条 1 一般的な義務

オフィシャル・スコアキーパーは、試合開始前に、両チームのチーム・マネージャーまたはコーチから、各チームの出場資格のある全プレーヤーのリストを入手し、その情報を試合開始前に相手側のコーチに伝える。コーチは、試合開始の 60 分前までに、「ラインアップ／ロスターシート」をオフィシャル・スコアキーパーに提出しなければならない。

# オフィシャル

オフィシャル・スコアキーパーは、ラインアップを受け取る際に、チーム・マネージャーまたはコーチにキャプテンおよびキャプテン代行の名前を確認し、オフィシャル・ゲームシートの名前の横に「C」または「A」の文字を記入することで指名された者を示す。

オフィシャル・スコアキーパーは、得点となったゴール、「ゴール・スコアラー」、「アシスト」に値するプレーヤーを記録するほか、リストに記載のプレーヤーのうち実際に試合に参加した者を表記する。詳細な統計と備考は、IIHF 結果管理規定・規則に従って記入する。

試合終了後、オフィシャル・スコアキーパーは、オフィシャル・ゲームシートに記入・署名し、これを IIHF 事務局に提出する。オフィシャル・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得て、これを IIHF 事務局に提出する。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 33 条 2 ゴールとアシスト

レフェリーは、「ゴール・スコアラー」の氏名または番号を報告するとともに、そのゴールに対する「アシスト」に値するプレーヤーも報告すること。

指定の IIHF 選手権では、レフェリーは「ゴール・スコアラー」のみを報告し、オフィシャル・スコアキーパーは統計スタッフの協力を得て、「ゴール・スコアラー」および「アシスト」に値するプレーヤーを確認する。

ポイントの授与に関する変更要求は、試合の実際のプレー終了時またはその前にチームのキャプテンによって、または試合終了直後にチームの代表者によって行われたい限り、考慮されないものとする。

試合終了後、オフィシャル・スコアキーパーはオフィシャル・ゲームシートに記入・署名し、レフェリーが署名できるよう準備する。オフィシャル・ゲームシートは完成したとみなされ、IIHF 事務局に送付される。

プレーが一定時間続行されたにもかかわらず、ビデオレビュー・オペレーションがプレーをレビューしてゴールが与えられた場合、オフィシャル・スコアキーパーは、ゴールが決まった時点でゴールとアシストを記録する。

確信が持てない場合は、ビデオレビュー・オペレーションに確認しなければならない。クロックとペナルティ・クロックをそれによって調整するため、タイムキーパーにもその旨を伝えなければならない。ゴールは、パックがネットに入る前にパックに触れた得点チームの最後のプレーヤーに与えられる。

### → 第 78 条 ゴール

「アシスト」は、「ゴール・スコアラー」よりも先にパックに触れたプレーヤー（最大 2 人）に与えられる。ただし、その間に防衛側がプレーするか、「パックを所有」していないことが条件となる。

レフェリーまたはオフィシャル・スコアキーパーが、どのような形であれ最終的なゴールに対してアシストが与えられたと判断した場合、そのアシストは、レフェリーが与えたゴールに対して、ふさわしいプレーヤーに与えることができる。

クロックに 10 分の 1 秒が表示されているピリオドの最後の 1 分間にゴールが決まった場合、公式記録のゴールの時刻は 1 秒単位に切り上げる。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 33 条 3 ラインアップ

IIHF の方針として、両チームのコーチは、ウォームアップ終了後 5 分以内（「フェイスオフ」の 20 分前）に、出場資格のあるプレーヤー、指名されたキャプテンとキャプテン代行のリストをオフィシャル・スコアキーパーに提出する。

この 20 分間で、オフィシャル・スコアキーパーは完成したラインアップを入手し、両チームのコーチに返却し、両チームのラインアップのコピーをレフェリーに提出する。



# オフィシャル

オフィシャル・スコアキーパーは、時間を節約してこの任務を完了するため、オフアイスのクルーに手伝ってもらう必要がある。いずれかのコーチがこれら推奨ガイドラインに沿った協力をしなかった場合、オフィシャル・スコアキーパーは当該管轄機関に報告しなければならない。

## 第 33 条 4 位置

オフィシャル・スコアキーパーは、プレーヤーズ・ベンチの向かい側にあるオフィシャル・スコアキーパー・ボックスに配置し、その位置からは氷面がよく見える必要がある。  
オフィシャル・スコアキーパーはテレビモニターを利用でき、ビデオレビュー・オペレーションとコミュニケーションをとるための通信機器を有する。

## 第 33 条 5 ペナルティ

オフィシャル・スコアキーパーは、ゴールキーパーにペナルティが科された場合や、プレーヤーが試合から退場させられた場合、ペナルティ・タイムキーパーが氷上のプレーヤーの数を把握できるよう支援しなければならない。  
また、いさかいの最中にはプレーヤーズ・ベンチを監視し、それぞれのプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを離れたプレーヤーの数と離れた順番も記録しなければならない。

## 第 34 条 ゲーム・タイムキーパー

### 第 34 条 1 一般的な義務

ゲーム・タイムキーパーは、試合の各ピリオドの開始と終了の時刻を記録する。  
試合中、ゲーム・タイムキーパーは、パックのドロップとともにクロックをスタートさせ、オンアイス・オフィシャルのホイッスルを聞くか、ゴールが決まった時点でクロックをストップさせる。  
ゲーム・タイムキーパーは、パブリック・アドレス・システムを用いて以下のアナウンスを行う。  
(i) 第 1 ピリオドと第 2 ピリオドのそれぞれにおいて、そのピリオドのプレーの残り時間が 1 分であること。  
(ii) 第 3 ピリオドでは、そのピリオドのプレーの残り時間が 2 分であること。  
タイム・システムが故障した場合に正しいプレー時間を決定するため、手動のストップウォッチを用意すること。  
← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

### 第 34 条 2 インターミッション

インターミッションの残り時間を観客に知らせるため、ゲーム・タイムキーパーは電子クロックを使ってインターミッションの長さを記録する。インターミッションのクロックは、ピリオド終了時に直ちに開始する。インターミッションの長さは、特に規定がない限り 15 分である。  
何らかの理由で異常な遅延が生じた場合（いさかい、アリーナの設備や氷、製氷の問題など）、クロックの開始は慎重に判断することが重要である。  
← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

### 第 34 条 3 延長のオペレーション

ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドの試合で延長の場合、ゲーム・タイムキーパーは延長ピリオドに備えてクロックを 5 分にリセットする。延長ピリオドは、氷面全体の整備後に速やかに開始される。  
→ 第 63 条 延長のオペレーション  
← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

# オフィシャル

## 第 34 条 4 シグナル・デバイス

アリーナに自動シグナル・デバイスが設置されていない場合、またはそのようなデバイスが機能しない場合、ゲーム・タイムキーパーはホイッスルを吹いて各ピリオドの終了を合図する。

## 第 34 条 5 ピリオドの開始

ゲーム・タイムキーパーは、レフェリーおよび競技中のチームに試合およびそれに続く各ピリオドの開始を合図し、レフェリーは速やかにプレーを開始する。

→第 77 条 試合とインターミッションの計時

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 34 条 6 テレビとホストブロードキャスター

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 34 条 7 時間の確認

誤った「フェイスオフ」によるゲーム・クロックまたはペナルティ・クロックでの時間のロス、必要に応じて戻さなければならない。時間が正確に戻っていることを確認するため、ビデオレビュー・オペレーションに相談できる。

時間に関する異議が生じた場合、その問題はレフェリーに委ね、その決定が最終的なものとなる。レフェリーは、最終決定を下す際にビデオレビュー・オペレーションを使うことができる。

→第 37 条 6 ビデオレビュー

ゲーム・タイムキーパーは、追加のタイム・デバイス（IIHF 承認のストップウォッチ）を使用して試合時間の確認を支援する。プレー再開時にクロックが作動しない場合、オンアイス・オフィシャルは、差し迫った得点機がない場合にはプレーを中断するか、次の正当なプレー中断まで待つことができる。

ゲーム・タイムキーパーとビデオレビュー・オペレーションの協力を得て、クロックを適切な時刻にリセットする。プレーの中断前にゴールが決まったことがビデオレビューで確認された場合、ビデオレビュー・オペレーションはゲーム・タイムキーパーとオフィシャル・スコアキーパーにゴールの時刻とゲーム・クロックでリセットする残りのプレー時間を知らせる。

## 第 35 条 ペナルティ・タイムキーパー

### 第 35 条 1 一般的な義務

ペナルティ・タイムキーパーは、オンアイス・ゲーム・オフィシャルが科したすべてのペナルティについて、ペナルティを科されたプレーヤーの氏名、科されたペナルティ、各ペナルティの時間、各ペナルティが科された時刻などをオフィシャル・ゲームシートに正確に記録する。

ペナルティ・タイムキーパーは、ペナルティを科されたプレーヤーとペナルティ・ボックス・アテンダントに、すべてのペナルティの正確な終了時間を知らせる。ペナルティ・タイム・クロックが故障した場合は、ゲーム・クロックを用いて各ペナルティの終了時間を決定する。それ以外では、ペナルティ・タイム・クロックが、チームが 5 人未満でプレーする必要があるすべてのペナルティのオフィシャル・タイム・デバイスとなる。

プレーヤーがペナルティ・ボックスから解放されるのは、ペナルティ・タイム・クロックで示された時、またはその他の競技規則で定められた時のみとする。各ペナルティが科された反則は、レフェリーからの報告により、パブリック・アドレス・システムでアナウンスされる。両チームのプレーヤーが同時にペナルティを科された場合、ビジターチーム側のプレーヤーに対するペナルティが最初にアナウンスされる。

# オフィシャル

同一のプレー中断時に、複数のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが誰か（1人）のプレーヤーに科された場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティは1つだけアナウンスされること。

ミスコンダクト・ペナルティと同時のメジャー・ペナルティは、タイム・デバイス（ペナルティ・タイム・クロック）に記録する必要はないが、そのようなペナルティを科されたプレーヤーは、ペナルティ終了後の最初のプレー中断時に合図を受けて解放される必要がある。

プレーヤーが他のペナルティに加えてミスコンダクト・ペナルティを科されたときは、ミスコンダクト・ペナルティは他のペナルティをすべて遂行し終わった（またはゴールが決まったことによりウォッシュアウトされた）後に限り開始される。

プレーヤーがペナルティの時間終了前にペナルティ・ボックスを離れた場合、ペナルティ・タイムキーパーはその時刻を記録し、機会があり次第、レフェリーに伝えなければならない。

ペナルティ・タイムキーパーは、新しいピリオドの開始でパックがドロップされる前に、ペナルティを科されたプレーヤーがペナルティ・ボックスに戻ったことを確認する責任がある。

ペナルティを科されたプレーヤーがペナルティ・ボックスにいない場合、ペナルティ・タイムキーパーはレフェリーにこれを伝え、プレーヤーがペナルティ・ボックスに来るまで試合を再開してはならない。

## 第 35 条 2 用具

タイム・システムが故障した場合に正しいプレー時間を決定するため、手動のストップウォッチを用意すること。

## 第 35 条 3 ゴールキーパーのペナルティ

ゴールキーパーにペナルティが科された場合、その反則でプレーが中断した時に氷上にいた、自チームの他のメンバーがペナルティを遂行する。この時に、オフィシャル・スコアキーパーや統計スタッフとのコミュニケーションが重要である。彼らは、適切なプレーヤーだけがペナルティを遂行するように、実際に氷上にいたプレーヤーをペナルティ・タイムキーパーに伝えられるようにするためである。

## 第 35 条 4 ペナルティ・ショット

ペナルティ・タイムキーパーは、「ペナルティ・ショット」が与えられるたびに、ショットを行ったプレーヤーの氏名とショットの結果をペナルティ記録用紙で報告する。

## 第 35 条 5 ペナルティ・タイム・クロック

ペナルティ・タイムキーパーは、常にスコアボードにペナルティを正しく表示する責任があり、時計に記録された時間と公式の正しい時間との間に矛盾が生じた場合には、速やかにレフェリーに注意を促し、レフェリーが命じた調整を行う責任がある。

1つのチームの2人のプレーヤーと相手チームの1人のプレーヤーが同時にペナルティを科された場合、ペナルティ・タイムキーパーは、レフェリーまたは違反したチームのキャプテンを通じて、どちらのペナルティをタイム・デバイスに表示するか回答を要請する。

## 第 35 条 6 報告

プレーヤーが「試合から自動的に退場」となるペナルティを科された場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが確実に科されるように、ペナルティが科された時点でレフェリーに伝えなければならない。クロックに10分の1秒が表示されるピリオドの最後の1分間にペナルティが科された場合、オフィシャル・ゲームシートではペナルティの時間を1秒単位に切り上げる。

# オフィシャル

## 第 35 条 7 スティックの計測

ペナルティ・タイムキーパーは、IIHF 公式の「スティック計測器」と巻尺を用意し、レフェリーが試合中にこれらを使用できるようにすること。試合中にレフェリーが行ったスティック計測の詳細と結果もオフィシャル・ゲームシートに記録する。

## 第 35 条 8 時間の確認

プレーが継続していたにもかかわらず、ビデオレビューによりゴールが与えられた場合、ペナルティ・タイムキーパーは状況に応じて、既存のペナルティを調整しなければならない。クロックは、ゴールが決められた時点の時刻に戻さなければならない。ペナルティがコール中だった場合は、その時点に戻る。

## 第 36 条 統計スタッフ

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 37 条 ビデオレビュー

### 第 37 条 1 ビデオレビュー・オペレーション

IIHF は、ビデオレビュー・オペレーション・ルームに経験豊富なオフアイス・ゲーム・オフィシャルを配置して全試合を観戦し、すべての競技場のオンアイス・オフィシャルとオフアイス・オフィシャルと協力し、すべてのゴールと異議や論争のあったプレーをレビューし、ここに規定された特定のパラメータに従って決定を下す。

IIHF は、すべての試合のすべてのアリーナで、ビデオレビュー・コンサルタントの役割を果たすオフアイス・オフィシャルを指名する。ビデオレビュー・コンサルタントは、両ゴールをはっきり見渡せる建物の上層階の奥まった場所に配置される。

その場所は、4 人（ビデオレビュー・コンサルタント、ビデオレビュー・テクニシャン、審判コーチ、IIHF 審判代表）が着席できる十分な広さがあり、必要なモニター、リプレー、録画機器を置くスペースが必要である。

ビデオレビュー・コンサルタントと審判コーチは、両者ともに、試合の入手可能なすべての放送からすべてのリプレーを利用できる。

また、ビデオレビュー・コンサルタントと審判コーチは、ペナルティ・ボックスにいるオフアイス・オフィシャルおよびオンアイス・オフィシャルに、直接かつ即時に連絡できる最新の通信システムも装備する。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

### 第 37 条 2 ゴールのレビュー手順

すべてのゴールは、IIHF ビデオレビュー・オペレーションがレビューする。見た目では明らかなゴールの後にプレーの再開を遅らせる必要がある場合は、氷面レベルのオフアイス・オフィシャルは、レフェリーの 1 人にセンターアイスの「フェイスオフ」をしばらく遅らせる合図を送るよう注意喚起を受ける。

IIHF ビデオレビュー・オペレーションが映像を確認し、ゴールが有効と確認したら、氷面レベルのオフアイス・オフィシャルはレフェリーにプレー再開の合図をする必要がある。ゴールの可能性についてレビューの延長が必要な場合は、IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、アリーナ内のホーンを鳴らしてパブリック・アドレス・アナウンサーが「プレーはレビュー中である」とアナウンスするよう指示する。プレーをレビューしてゴールと判断したら、通常の方法でゴールがアナウンスされる。

レビューによりゴールを無効にすべきであると判明した場合、レフェリーはゴールを無効にした理由を明らかにする。

IIHF ビデオレビュー・オペレーションが、オンアイス・オフィシャルが気づかなかったゴールの可能性を含む事態を見つけた場合、オフアイス・オフィシャルは最初のプレー中断時にレフェリーに連絡し、プレーのレビューが進行中であることを伝える。パブリック・アドレス・アナウンサーは、「プレーはレビュー中である」とアナウンスする。

# オフィシャル

レビューによりゴールをカウントすべきであると判明した場合、クロック（該当する場合はペナルティ・タイム・クロックを含む）をゴールが決まった時刻にリセットする。

レビューによりゴールの得点はなかったと判明した場合、タイム・クロックの調整は行わない。どのようなプレー中断時でも、与えられるゴールは1つのみである。

チーム A により見目で明らかなゴールが決まり、その後に IIHF ビデオレビュー・オペレーションによってゴールが確認された場合、チーム A による明らかなゴールからプレー中断までの間にチーム B によって決められたゴール（チーム B のゴール）は、ゴールとして認められない。

チーム A による見目で明らかなゴールが不正なゴールと判断された場合（例：「明白なキッキングの動作」など）、IIHF ビデオレビュー・オペレーションによりゴールは認められない。この状況では、見目で明らかなゴールの時点でプレーは中断しているはずなので、チーム B にもゴールは与えられない。クロック（該当する場合は、ペナルティ・タイム・クロックも含む）は、チーム A の見目で明らかなゴールの時刻にリセットする（ゴールが与えられたか無効になるかを問わない）。

見目で明らかなゴールと次のプレー中断までの間に発せられるペナルティは、通常の方法で科される。ただし、得点されたチームにマイナー・ペナルティが科され、そのためゴールの得点が無効となる場合を除く（**第 16 条 2 「マイナー・ペナルティ」 および 第 18 条 2 「ダブル・マイナー・ペナルティ」を参照**）。

いずれかのチームによる見目で明らかなゴール後、最初のプレー中断後に反則が発生した場合（ホイッスル後の反則）、ビデオレビューによって下された決定に関わらず、通常の方法でペナルティが科され、遂行される。

レフェリーがビデオレビューが進行中であると示した場合、すべてのプレーヤー（ゴールキーパーを除く）は、直ちにそれぞれのプレーヤーズ・ベンチに移動する必要がある。これを怠った場合は、違反したプレーヤーに対してゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科し、当該管轄機関に報告する。

ビデオレビューを必要とするゴールの可能性は、次のプレーの中断前かプレー中断中にレビューしなければならない。パックがドロップされ、プレーが再開された後は、ビデオレビューの結果としてゴールが与えられる（または認められない）可能性はない。

IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、氷上のレフェリーと直接連絡を取り、クロスプレーや争点となったゴールのレビューを支援する。オンアイス・オフィシャル（レフェリーまたはラインズパーソン）の決定が、最終的なものとなる。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 37 条 3 ビデオレビューの対象となるゴールの状況

以下の状況は、IIHF ビデオレビュー・オペレーションによるレビューの対象となる。

- (i) パックがゴールラインを越えた場合。
- (ii) パックがゴールフレームが外れる前にネットに入った場合。
- (iii) パックがピリオド終了時の時間切れ前（または後）にネットに入った場合。
- (iv) 足やスケート靴を使った「明白なキッキングの動作」が明らかになった場合。
- (v) アタッキング・プレーヤーが、スティック以外の（身体の一部を用いた）何らかの方法で（ただし足／スケート靴を除く）、パックを故意にネットに向け方向を変えたり、バッティングしたり、投げ入れた場合（上記（d）を参照）。
- (vi) パックがオンアイス・オフィシャルに当たりネットに直接入った場合。

# オフィシャル

- (vii) パックが、クロスバーの高さよりも高い位置にあるハイスティックで、ネットに向けて打たれたか、それに当たった場合。
- (viii) パックがゴールマウスから適切な方法でネットに入った場合（パックがネットの網目やネットフレームの下などから不適切にネットに入っていないことを確認）。
- (ix) レフェリーがパックを見失った時に吹いたホイッスルによりプレーの結果に影響を受けず、パックが連続したプレーの結果としてネットに入った場合。
- (x) 「ペナルティ・ショット」または「ペナルティ・ショット」シュートアウトにおけるすべてのゴールの可能性の正当性について、適用される規則に従っていることを確認する場合（例：ゴールキーパーがセンターアイスでパックタッチの前にクリーズを離れる、ゴールキーパーがスティックを投げる、ゴールキーパーがゴールを動かす、シューターがパックを通常の肩の高さよりも高い位置で浮かせる、シューターが不正な「スピン・オー・ラマ」を行う、スケーターがパックの前進を続ける、「ダブルタップ」／「リバウンド」など）。

## コーチのチャレンジに関する規則（第 38 条）が適用されない場合の追加のビデオレビュー

コーチのチャレンジは、特定の IIHF 選手権でのみ使われる。

- (xi) コーチのチャレンジに関する規則が適用されない場合、レフェリーは自らの裁量によりゴールキーパーへのインターフェアランスをレビューしてよい（またはレビューを完了してよい）

→ 第 69 条 ゴールキーパーへのインターフェアランス

→ 詳細については、付録 V - 技術要件とセットアップを参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 37 条 4 明白なキッキングの動作

「明白なキッキングの動作」の直接の結果としてパックがネットに入るプレーは、「ノーゴール」と判定される。ビデオレビューにおいて「明白なキッキングの動作」とは、アタッキング・プレーヤーが足やスケートのキッキングで故意にパックを推進し、その後でパックがネットに入ったことが映像で明らかになった場合のこと。アタッキング・プレーヤーが「明白なキッキングの動作」を用いてスケート靴でパックをネットに押し込むプレーでは（その後の他のプレーヤーによるデフレクションによっても）、ゴールは得点にならない。

またアタッキング・プレーヤーが、自分のスティックのブレードを蹴ることを含めて、パックに向けてあらゆる用具（スティック、グローブ、ヘルメットなど）を蹴り、これによりパックがゴールラインを越えるプレーでもゴールは得点にならない。

「明白なキッキングの動作」を行っていないアタッキング・プレーヤーのスケート靴からネットに向かって当たったパックは、「グッドゴール」と判定される。

アタッキング・プレーヤーのスケート靴によりネットに向け方向を変えられたパックも、「明白なキッキングの動作」が認められない限り、「グッドゴール」と判定される。

→ 第 49 条 2 キッキング／ゴール

## 第 37 条 5 ハイスティックで打たれたパック

ハイスティックのビデオレビューの判断は、クロスバーに対してパックがスティックと接触した位置によって行う。

パックがクロスバーの高さかそれより下の位置にあるスティックの部分と接触してゴールに入った場合（スティックの他の部分がクロスバーより高い位置にあっても）、ゴールが認められる。

→ 第 80 条 3 パックのハイスティック

# オフィシャル

## 第 37 条 6 クロックの時刻を確認するためのビデオレビュー

IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、クロックの正しい時刻を確定するためにビデオレビューを使用できる。  
ゲーム・クロックの「バーンイン」は、2つのオーバーヘッドゴールのビデオフィールドでは必須であり、ホストブロードキャスターは可能な限り多くの追加フィールドで利用できるようにする必要がある。

誤った「フェイスオフ」、「フェイスオフ」違反、またはパックのプレーからの飛び出しによる、ゲーム・クロックまたはペナルティ・クロックの時間のロス、必ず戻さなければならない。これらの状況によるゲーム・クロックやペナルティ・クロックの時間のロスが適切に戻されるように、必要に応じて IIHF ビデオレビュー・オペレーションは相談を受けるか、またはオフアイス・オフィシャルやオフアイス・オフィシャルに直接介入できる。

→ 第 76 条 8 フェイスオフの手順/時間の確認、→ 第 85 条 7 パックのアウト・オブ・バウンズ/時間の確認

時間に関する異議が生じた場合、その問題は調整のために IIHF ビデオレビュー・オペレーションに委ねられ、その決定が最終的なものとなる。ゲーム・タイムキーパーは、追加のタイム・デバイス (IIHF 承認のストップウォッチ) により、試合時間の確認を支援する。ビデオレビューによりプレーの中断前にゴールが決まっていたことが示された場合、IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、ゲーム・タイムキーパーとオフィシャル・スコアキーパーに、ゴールの時刻およびゲーム・クロックとペナルティ・タイム・クロック (該当する場合) でリセットすべき残りのプレー時間を通知する。

→ 第 34 条 7 ゲーム・タイムキーパー/時間の確認

ビデオレビュー・オペレーションが、ビデオ・リプレーによってゴールが決まったと判断でき、それにもかかわらず氷上でプレーが続いていた場合、ビデオレビュー・オペレーションは、競技場内のホーンを鳴らしてプレーを直ちに中止するよう指示し、ゴールが与えられる。その後で、ゲーム・クロック (および該当する場合はペナルティ・クロック) はゴールの時刻にリセットされる。見目で明らかなゴールの後の最初のプレー中断がピリオドの終了と重なった場合、オンアイス・オフィシャルは両チームに対し、プレーのビデオレビューが終わるまで、それぞれのプレーヤーズ・ベンチにとどまるよう指示する。

## 第 37 条 7 ネット後方のゴール・ジャッジ - ビデオレビューが使用できない場合

ビデオレビューを使用していない IIHF 選手権では、ゴール・ジャッジを起用する。  
ゴール・ジャッジは、各ゴールの後方 (または IIHF が指定し承認したエリア) に 1 人ずつ配置され、可能であれば適切に保護されたエリアで、その活動に支障をきたさないようにする。試合中にゴールを変更しないものとする。  
ゴール・ジャッジは、パックがゴールポストの間を通過し、ゴールラインを完全に越えたかどうかの判定を、通常は赤いライトで合図する。

ゴール・ジャッジが行うべき判定は、パックが実際にネットに入ったかどうかだけであり、いつ、どのようにしていったかは問わない。

このライトは状況にかかわらず、パックがネットに入るたびに 5 秒間点灯しなければならない。最終的な判断はレフェリーに委ねられる。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 38 条 コーチのチャレンジ

### 第 38 条 1 概要

コーチのチャレンジによって行われるビデオレビューは、「グッドゴール/ノーゴール」の状況でのみ利用でき、その対象範囲は極めて狭いものとされている。

すべてのコーチのチャレンジの状況では、氷上での最初のコールが明らかに正しくないという決定的で反論の余地のない判断が、映像証拠に基づいてなされた場合に限り、最初のコールが覆される。

# オフィシャル

レビューが決定的でない場合や氷上のコールが正しいかどうかについて疑問がある場合は、氷上の最初のコールが確定される。

← 詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

## 第 38 条 2 コーチのチャレンジの対象となる状況

チームは、以下のシナリオをレビューする目的に限り、コーチのチャレンジを要求できる。

### (i) 「オフサイド」 - ゴールにつながるプレー

氷上で「ゴール」のコールとなったものの、アタッキング・チームの「オフサイド」の反則によりプレーが中断されるべきであったと、ディフェンディング・チームが主張するプレー。

→ 第 83 条 オフサイド

### (ii) アタッキング・ゾーンで試合中断の見逃しのうち、ゴールにつながるもの

氷上で「ゴール」のコールとなったプレーで、アタッキング・チームが原因でプレー中断になるべきだったものの、中断にならなかったアタッキング・ゾーンで発生したプレーのため、ディフェンディング・チームが中断すべきだったと主張するプレー。

### (iii) 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性がある得点プレー

以下のいずれか：

- (1) 氷上で「ゴール」のコールとなったものの、「ゴールキーパーへのインターフェアランス」のためゴールが認められないはずだったと、ディフェンディング・チームが主張するプレー → 第 69 条 ゴールキーパーへのインターフェアランス
- (2) パックがネットに入ったにもかかわらず、アタッキング・チームが「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の反則を犯したとオンアイス・オフィシャルが判断し、氷上で「ノーゴール」のコールとなったものの、アタッキング・チームが以下のいずれかのように主張した場合。
  - アタッキング・プレーヤーはゴールキーパーと実際にはいかなる種類の接触もしていなかった。
  - アタッキング・プレーヤーがディフェンディング・プレーヤーに押されたか、突っ込まれたか、ファウルを受けたことにより、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと接触した。
  - アタッキング・プレーヤーのゴールクリアーズ内での位置が、ゴールキーパーのゴールの守備力を阻害するものではなく、実際にプレーに目立った影響がなかった。

## 第 38 条 3 IIHF のビデオレビュー・オペレーションにより開始されたコーチのチャレンジ

第 3 ペリオドの最後の 1 分間と延長のどの時点でも、IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、コーチのチャレンジの対象となり得るシナリオのレビューを開始する。

IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、ビデオレビューの対象となるすべてのゴールについて、レビューを引き続き担う。

### → 第 37 条 ビデオレビュー

「オフサイド」、「攻撃ゾーンでの試合中断の見逃し」、または「ゴールキーパーへのインターフェアランス」を伴う可能性がある得点プレーでコーチのチャレンジが可能な場合は、IIHF ビデオレビュー・オペレーションが最初の出发点としてパックが正當にネットに入ったと判断し、その後にプレーがコーチのチャレンジによるレビューの対象となる（または、プレーの最後の 1 分間または延長では、IIHF ビデオレビュー・オペレーションが開始するレビュー）。

チームがコーチのチャレンジを要求しても、第 37 条によるビデオレビューでそのチャレンジが不要になった場合、チャレンジは行われなかったものとみなす。



# オフィシャル

## 第 38 条 4 コーチのチャレンジ開始のプロセス

コーチのチャレンジはすべて、「ゴール」後のセンターアイスでの「フェイスオフ」の前、または「ゴールキーパーへのインターフェアランス」を理由に「ノーゴール」のコールとなった場合にはプレーの再開前に、口頭でレフェリーに伝えて開始しなければならない。

チームは、コーチのチャレンジを開始するかどうかを検討する間に、プレーの再開を不当に遅らせてはならない。このような遅延または遅延の戦法は、チャレンジする権利を否定することになり、レフェリーの裁量により、「試合の遅延」に対するマイナー・ペナルティが科されることもある。

### →第 63 条 - 試合の遅延

レビューのプロセスを速めるため、コーチのチャレンジを開始するコーチは、チャレンジの理由（すなわち、主張する実際の反則）および主張する反則が発生した時のクロックのおおよその時刻を、妥当な具体性をもってレフェリーに提供する必要がある。この情報を妥当な具体性をもって提供できない場合は、コーチのチャレンジの権利が認められないことがある。

コーチのチャレンジは、1 回のプレー中断につき 1 チームにつき 1 回のみ認められる。

## 第 38 条 5 コーチのチャレンジをレビューするプロセス

オンアイス・オフィシャルが IIHF ビデオレビュー・オペレーションと共に、コーチのチャレンジの原因となったプレー（または、プレーの最後の 1 分間や延長では、IIHF ビデオレビュー・オペレーションがレビューを開始する原因となったプレー）のビデオのリプレーを確認できるように、IIHF テクノロジー部門は主催者と協力し、適切なテクノロジー（例えば、携帯型タブレットやテレビ、コンピュータ・モニター）をすべての競技場で利用できるようにする。

現実的かつ可能な範囲で、オンアイス・オフィシャルに提供されるリプレーは、IIHF ビデオレビュー・オペレーションが使用するリプレーと同じものとなる。

コーチのチャレンジが開始されると（または、プレーの最後の 1 分間や延長では、レビューは IIHF ビデオレビュー・オペレーションによって開始される）、IIHF ビデオレビュー・オペレーションは、氷上でコール（またはノンコール）を担うオンアイス・オフィシャルとヘッドセットを介して直ちに連絡を取り、オンアイス・オフィシャルがビデオを確認する前に、オンアイス・オフィシャルに以下のことを問い合わせて協議する。

- (i) オンアイス・オフィシャルの「氷上での最終コール」。
- (ii) オンアイス・オフィシャルがそのプレーで見た内容。

ビデオレビュー・コンサルタントは、ヘッドセットを介したオンアイス・オフィシャルとのコミュニケーション、およびオンアイス・オフィシャル（レフェリーとラインズパーソン）への情報提供の両方に携わる。オンアイス・オフィシャルは「最終的な」決定を行う責任がある。

「氷上のコール」は、氷上の適切なオンアイス・オフィシャル、および IIHF ビデオレビュー・オペレーションの一部であるビデオレビュー・コンサルタントによって、あらゆるリプレーを自由に使って同時にレビューされる。

オンアイス・オフィシャル（レフェリーまたはラインズパーソン）は、共同でレビューと協議を行った後、当初の「氷上でのコール」を支持するか覆すかという判断を下す。

決定が下されると、レフェリーはペナルティ・タイムキーパー／パブリック・アドレス・アナウンサーに伝え、氷上でアナウンスする。

## 第 38 条 6 コーチのチャレンジを開始する権利

チームは、試合中いつでも適切なプレーについてコーチのチャレンジを開始できる。ただし、レギュレーションタイムの最後の 1 分間や延長中は例外で、その時点でコーチのチャレンジの対象となるシナリオのレビューを開始する独占的な権利は、IIHF ビデオ

# オフィシャル

レビュー・オペレーションに移る。

## 第 38 条 7 コーチのチャレンジが成功した場合の結果

「ゴールにつながるオフサイドプレー」または「ゴールにつながる攻撃ゾーンでの試合中断の見逃し」に対して（チームまたは IHF ビデオレビュー・オペレーションのいずれかにより）チャレンジが開始され、氷上のゴールのコールを覆すべきだと判断した場合、ゴールは認められず、クロックは見逃した反則のためにプレーが中断されるべきだった時刻にリセットされる。

このような場合の「フェイスオフ」は、氷上での反則が適切にコールされていれば発生していたであろう氷上の位置で行う。見逃した反則から見た目に明らかなゴールを認めないと判断するビデオレビューまでの間に、1 つ以上のペナルティ（マイナーまたはメジャー）が科された場合、違反したチーム（および責任のあるプレーヤー）を特定し、科されたペナルティを遂行させる必要があり、ペナルティの時刻は、反則の見逃しによりプレーを中断すべきだった時刻で記録される。

→第 69 条「ゴールキーパーへのインターフェアランス」、に記載されているように、氷上の「ゴール」のコールに対して、「ゴールキーパーへのインターフェアランス」によりゴールを認めるべきではなかったとディフェンディング・チームが主張してチャレンジが開始され、「氷上のコール」を覆すべきであるとの判断が下された場合、ゴールは認められず、アタッキング・ゾーンの外にある最も近いニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」が行われる。

これらのプレーのビデオレビューのプロセスは（コーチのチャレンジによって開始されたものであれ、プレーの最後の 1 分間または延長で IHF ビデオレビュー・オペレーションによって開始されたものであれ）、氷上での「ゴール」のコールを覆す目的のみに使われる。特にゴールキーパーへのインターフェアランスによるマイナー・ペナルティまたはメジャー・ペナルティの判定を含め、その他の目的には使用しない。

パックがネットに入ったにもかかわらず氷上で「ノーゴール」とするコールに対してチャレンジが開始された場合、アタッキング・チームに「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の反則があったとオンアイス・オフィシャルが判断し、「氷上でのコール」を覆すべきだと判断した場合には、ゴールが認められ、センターアイスで「フェイスオフ」が行われる。

「ゴールキーパーへのインターフェアランス」のビデオレビュー後のペナルティの取り消しと発動

「ゴールキーパーへのインターフェアランス」に対するペナルティが示され、ビデオレビューによりアタッキング・プレーヤーにそのような行為がなかった場合には、その反則に対するペナルティは科されない。

「ゴールキーパーへのインターフェアランス」に関連しない他のすべてのペナルティは、通常の方法で科され、遂行されるべきである。一方、示されていないペナルティは、ビデオレビューにより科されることはない。

## 第 38 条 8 コーチのチャレンジが成功しなかった場合の結果

チームが上記の第 38 条 2 に列挙されたシナリオのいずれかに対してコーチのチャレンジを開始し、そのチャレンジが「氷上の最初のコール」を覆す結果にならなかった場合、そのチャレンジを行ったチームには、試合を遅延させたとしてマイナー・ペナルティ（2 分）を科すこと。

すでに 1 回以上のコーチのチャレンジを行って不成功に終わったチームが、上記の第 38 条 2 に列挙されたシナリオのいずれかに対してコーチのチャレンジを行い、そのチャレンジが氷上の最初のコールを覆す結果にならなかった場合、そのチャレンジを行ったチームには、試合を遅延させたとしてダブル・マイナー・ペナルティ（4 分）が科される。

# オフィシャル

## 第 38 条 9 「オフサイド」に対するチャレンジの適用基準

氷上で「ゴール」のコールがあった場合にコールを覆す基準は、オンアイス・オフィシャル（ラインズパーソン）が入手可能なあらゆるリプレーをレビューし、IIHF ビデオレビュー・オペレーションに相談した上で、ゴールが決まる前にアタッキング・チームの 1 人以上のプレーヤーがアタッキング・ゾーンにパックを進めたと判断し、その結果として「オフサイド」の反則によりプレーを中断すべきだったと判断することである。この基準が満たされた場合、ゴールは認められない。

ゴールは、「オフサイド」の反則があつてからゴールが決まるまでの間に、パックがアタッキング・ゾーンから再び出なかった場合にのみ、「オフサイド」の反則の可能性についてレビューの対象となる。

## 第 38 条 10 「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」に対するチャレンジの適用基準

氷上で「ゴール」のコールがあった場合にコールを覆す基準は、オンアイス・オフィシャル（レフェリー）が入手可能なあらゆるリプレーをレビューし、IIHF ビデオレビュー・オペレーションと相談した上で、パックがアタッキング・ゾーンに入った後のゴールが決まる前の時点で、プレーを中断すべきだったが中断しなかったと判断することである。この基準が満たされた場合、ゴールは認められない。

アタッキング・ゾーンでのプレー中断が必要な反則の可能性には、以下のようなものがあるが、これらに限定されるわけではない。→第 79 条「ハンドパス」、→第 80 条「ハイスティックング・ザ・パック」、および→第 85 条「パックのアウト・オブ・バウンズ」。このような反則が氷上の「ゴール」のコールを覆す根拠となるのは、アタッキング・ゾーンで試合中断が発生し、オンアイス・オフィシャルがこれを見逃したことが、ビデオレビューにより決定的に証明できる場合に限る。

問題となった反則が、オンアイス・オフィシャルの判断や裁量に委ねられているペナルティのコールの見逃しである場合、そのような反則は、たとえレビューによりオンアイス・オフィシャルが別のコールをしていたはずだったとしても、氷上の「ゴール」のコールを覆すことにはならない。「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」の可能性がある場合、「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」が発生してからゴールが決まるまでの間に、パックがアタッキング・ゾーンから再び出てこなかった場合にのみ、ゴールはレビューされる。

## 第 38 条 11 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性に対するチャレンジの適用基準

氷上で「ゴール」のコールがあった場合にコールを覆す基準は、オンアイス・オフィシャル（レフェリー）がすべてのリプレーをレビューし、IIHF ビデオレビュー・オペレーションに相談した上で、→第 69 条「ゴールキーパーへのインターフェアランス」によりゴールが認められるべきではなかったと判断することである。この基準が満たされた場合、ゴールは認められない。

氷上で「ノーゴール」のコールがあった場合にコールを覆す基準は、オンアイス・オフィシャル（レフェリー）があらゆるリプレーをレビューし、IIHF ビデオレビュー・オペレーションに相談した上で、以下のいずれかの理由で氷上のゴールが認められるべきだったと判断することである。

- (i) アタッキング・プレーヤーからゴールキーパーには、実際にはいかなる種類の接触もなかった。
- (ii) アタッキング・プレーヤーがディフェンディング・プレーヤーに押されたか、突っ込まれたか、ファウルを受けたことにより、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと接触した。
- (iii) アタッキング・プレーヤーのゴールクリアーズ内での位置が、ゴールキーパーのゴールの守備力を阻害するものではなく、実際にプレーに目立った影響はなかった。この基準が満たされた場合、ゴールは認められる。

# オフィシャル

## 第 39 条 アビューズ・オブ・オフィシャル

### 第 39 条 1 概要

プレーヤー、ゴールキーパー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員は、試合前、試合中、試合後、氷上や氷上外、およびアリーナとその関連施設内のあらゆる場所で、オフィシャルの裁定にチャレンジしたり異議を唱えたりしてはならない。

プレーヤー、ゴールキーパー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員は、わいせつ、粗野または乱暴な言動、オフィシャルの品位を汚すような個人的な性質のコメントなど「アンスポーツマンライク・コンダクト（スポーツマンシップに反する行為）」をしてはならない。あるいは、やめるよう言われた後やそのような行為でペナルティを科された後に、裁定に異議を唱え続けてはならない。注：このような行為がオフィシャル以外の者に向けられた場合、→第 75 条「アンスポーツマンライク・コンダクト」が適用される。

### 第 39 条 2 マイナー・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤーが、オフィシャルの裁定にチャレンジしたり、異議を唱えた場合。  
特定可能なプレーヤーが、オンアイス・オフィシャルまたはオフアイス・オフィシャルの関係者に対して、わいせつ、粗野または乱暴な言動をした場合。注：わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言を行った場合には、追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 39 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。
- (ii) プレーヤーが、時点を問わず、スティックやその他の物でボードやガラスを叩いたり、あらゆる方法でオフィシャルの判断を軽んじた場合。  
正当な理由（重大な負傷や病気など）で、オンアイス・オフィシャルの注意を引くために行われる場合は、レフェリーの裁量が必要となる。
- (iii) キャプテン、キャプテン代行、またはその他のプレーヤーが、オンアイス・オフィシャルによる裁定に対して質問または抗議するために、プレーヤーズ・ベンチから出てきた場合。
- (iv) プレーヤーがオフアイス・オフィシャルの裁定に抗議してボードやガラスを叩いた場合。もし、その行為が続くようであれば、ミスコンダクト・ペナルティが科される。
- (v) ペナルティを科されたプレーヤーが、最初のペナルティを遂行する前または後に、さらに「アンスポーツマンライク・コンダクト」のペナルティを科された場合、追加のマイナー・ペナルティは、そのプレーヤーが終了していないペナルティの時間に追加され、連続して遂行される。
- (vi) ペナルティを科されたプレーヤーが、オンアイス・オフィシャルの指示通りにペナルティ・ボックスまたは更衣室に直接向かわない場合。

### 第 39 条 3 ベンチ・マイナー・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト・アビューズ・オブ・オフィシャル」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

- (i) 時点を問わず、コーチやプレーヤー以外のチームの人員が、スティックその他の物でボードやガラスを叩いてオフィシャルの判断を軽んじた場合。正当な理由（重大な負傷や病気など）で、オンアイス・オフィシャルの注意を引くために行われる場合は、レフェリーの裁量が必要となる。
- (ii) 特定不能なプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、オンアイス・オフィシャルまたはオフアイス・オフィシャルに対して、わいせつ、粗野、または乱暴な言動をするか、オフィシャルの名前を声高に叫んだ場合。  
注：わいせつな身ぶり、人種的な嘲笑や中傷、性的な発言を行った場合には、追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

# オフィシャル

ィが科される（第 39 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。

- (iii) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、レフェリー、ラインズパーソン、ゲーム・タイムキーパー、ペナルティ・タイムキーパー、ゴール・ジャッジを含め、ゲーム・オフィシャルの任務遂行を何らかの方法で妨害した場合。
- (iv) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外の人、テクノロジー（タブレットなど）を悪用してゲーム・オフィシャルにチャレンジした場合。

## 第 39 条 4 ミスコンダクト・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト・アビュース・オブ・オフィシャル」によるミスコンダクト・ペナルティが科される。

- (i) すでにマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されたプレーヤーが、オンアイス・オフィシャルまたはオフアイス・オフィシャルに対して、わいせつ、粗野または乱暴な言葉を使い続けた場合。注：わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言を行った場合には、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 39 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。
- (ii) プレーヤーが、パックを回収しているオフィシャルの手の届かないところに、故意にパックを打ったりシュートしたりした場合。
- (iii) プレーヤーが、「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティを科され、その後もオフィシャルの裁定にチャレンジや異議を唱え続けた場合。
- (iv) すでに「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科されたプレーヤーが、時点を問わず、スティックその他の物でボードやガラスを叩いてオフィシャルのその判断を軽んじた場合。
- (v) レフェリーが他のレフェリーやラインズパーソン、ゲーム・タイムキーパー、ペナルティ・タイムキーパー、オフィシャル・スコアキーパー、パブリック・アドレス・システムのアナウンサーなどのゲーム・オフィシャルに報告したり協議を行っている間に、プレーヤーが、ペナルティ・ボックスに向かう目的以外で、レフェリーのクリーズに入ったり、留まったりした場合。
- (vi) プレー・エリア外に用具を故意に投げ出したプレーヤーには、ミスコンダクト・ペナルティ（またはレフェリーの裁量によりゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ）が科される。この行為がオフィシャルの裁定に抗議して行われた場合には、マイナー・ペナルティに加えて、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 39 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。
- (vii) プレーヤーが、すでに「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティを科され、オフアイス・オフィシャルの裁定に抗議してボードやガラスを叩いた場合。
- (viii) 一般に、この種の行為に参加した者には、マイナー・ペナルティ、次にミスコンダクト・ペナルティ、そして行為が続くとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

## 第 39 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト・アビュース・オブ・オフィシャル」によるゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤーが、ミスコンダクト・ペナルティを科された後、オフィシャルの裁定にチャレンジや異議を唱え続けた場合。

# オフィシャル

- (ii) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、オンアイス・オフィシャルまたはオフアイス・オフィシャルに対して、わいせつ、粗野または乱暴な言動をするか、または声高にオフィシャルの名前を叫んだ場合、すでにベンチ・マイナー・ペナルティ（第 39 条 3 (ii)）を科された後に、このコーチまたはプレーヤー以外のチームの人員は、ゲーム・ミスコンダクトを科され、その状況を当該管轄機関に報告してさらなる措置を講じること。この種の行為が試合終了後、氷上または氷上外で発生した場合、以前にベンチ・マイナー・ペナルティを科されていなくても、ゲーム・ミスコンダクトを適用する。
- (iii) 方法にかかわらず、プレーヤーがオフィシャルに対して故意に身体的な力を加え、その行為がオフィシャルに負傷を負わせるか、オフィシャルを身体的におとしめる可能性がある場合や、またはいさかいの最中や直後にそのオフィシャルから逃れる目的のみで故意にオフィシャルに身体的な力を加えた場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを受け、第 40 条「身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル」に定められたガイドラインが適用される。(iv) ペナルティ・ボックスに入ったプレーヤーが、オフィシャルの裁定にチャレンジする目的で、ペナルティの終了前にペナルティ・ボックスを離れた場合、ペナルティが科される。
- (v) この規則は、いさかいを始める目的やいさかいに加わる目的でペナルティ・ボックスを離れた場合に科される他のより厳しいペナルティに取って代わるものではない。  
→ 第 70 条 プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出
- (vi) オフィシャルの判定に抗議して、スティックやその一部、その他の用具や物をプレー・エリア外に投げ出したプレーヤーには、「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクトが科される。
- (vii) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、用具やその他の物をオフィシャルの方に向けて投げたり打ったりしたが、ぶつけるまでには至らなかった場合。この行為は、氷上でも氷上外でも起こりえる。
- (viii) 一般に、この種の行為に参加した者には、マイナー・ペナルティ、次にミスコンダクト・ペナルティ、そして行為が続くとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。
- (ix) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、オフィシャルに対して、試合中や試合後、氷上や氷上外、およびアリーナとその関連施設内のあらゆる場所で、唾を吐くことや血を塗つけること、わいせつ、粗野または乱暴な言葉、わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言をした場合。

## 第 39 条 6 報告

すべてのゲーム・オフィシャルは、プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員によるわいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、または性的な発言や言葉の使用について、詳細な情報を当該管轄機関に報告する責任がある。

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 40 条 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル

### 第 40 条 1 ゲーム・ミスコンダクト

いかなる方法でもプレーヤーがオフィシャルに対して故意に身体的な力を加え、その行為がオフィシャルを負傷させるか、オフィシャルを身体的におとしめる可能性がある場合や、またはいさかいの最中や直後にそのオフィシャルから逃れる目的のみで故意にオフィシャルに身体的な力を加えた場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを受ける。

← 詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

# オフィシャル

## 第 40 条 2 補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリー I

故意にオフィシャルを殴り、負傷させる可能性のある行為を行ったプレーヤー、または負傷させる意図でいかなる方法でもオフィシャルに身体的な力を加えたプレーヤー、またはいかなる方法であってもオフィシャルを負傷させようとしたプレーヤー。本規則において、「負傷をさせる可能性のある」とは、プレーヤーが、それが負傷を引き起こすことが合理的に予想できることを知っていたか、または知っていたはずである、身体的な力を意味する。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 3 補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリー II

いかなる方法であっても故意にオフィシャルに身体的な力を加えたプレーヤー（カテゴリー I に定められた行為を除く）で、負傷させる意図はなく身体的な力を加えたか、またはオフィシャルに唾を吐いたプレーヤー。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 4 補足的な懲罰 - 出場停止 - カテゴリー III

スティックやその他の用具や物をオフィシャルに向かって投げる、パックをオフィシャルに向けて打つ、オフィシャルに向かって唾を吐いたり血を塗りつけるなど（これに限定しない）により、オフィシャルを身体的におとしめたり、身体的に脅かしたりしたプレーヤーや、いさかひの最中や直後に、そのオフィシャルから逃れる目的のみで、故意に身体的な力を加えたプレーヤー。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 5 補足的な懲罰 - 停止のプロセス

そのようなゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科された試合の直後に、レフェリーはラインズパーソンと協議し、違反のカテゴリーを決定する。それぞれの試合終了後、直ちに当該管轄機関に口頭および／または書面で報告する必要がある。関係するプレーヤーとチームは IIHF から通知を受ける。懲戒手順とそれぞれの手順がそれによって開始される。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 6 補足的な懲罰

プレーヤーがこの規則に基づいて複数の反則を犯した場合、この反則に基づいて科されたペナルティに加えて、その事案を、補足的な懲罰の検討のため当該管轄機関に委ねられる。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 7 コーチまたはプレーヤー以外のチームの人員

オフィシャルを掴んだり叩いたり、あるいは第 40 条 1 に規定されているその他の反則を犯したコーチやプレーヤー以外のチームの人員は、自動的に試合から退場させられ、更衣室に向かうよう命じられる。またその問題は、さらなる懲戒処分のため当該管轄機関に報告される。

オフィシャルを掴んだり叩いたり、あるいは第 40 条 1 に規定されているその他の反則を犯したコーチやプレーヤー以外のチームの人員は、自動的に試合から退場させられ、更衣室に向かうよう命じられる。またその問題は、さらなる懲戒処分のため当該管轄機関に報告される。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

## 第 40 条 8 保護とセキュリティ

すべての選手権の主催者は、すべてのプレーヤー、ゴールキーパー、およびオフィシャルのために、常に適切な保安またはその他の保護を提供する。レフェリーは、この保護が機能していないことに気づいたか、またはその報告を受けた場合、詳細とともに当該管轄機関に報告する。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

第6章

# 身体的な ファウル



# 身体的なファウル

## 第 41 条 ボーディング

### 第 41 条 1 ボーディング

ボーディング・ペナルティは、無防備な相手をチェックしたり押ししたりして、その相手がボードに激しく、または危険な状態で衝突するようなことを行ったプレーヤーに科される。

ペナルティの厳しさは、ボードへの衝撃に基づき、レフェリーの裁量に委ねられる。この規則の適用には、レフェリーの相当な量の判断が必要である。チェックをするプレーヤーには、相手が無防備な状態でないことを確認する責任があり、もし無防備であれば、接触を避けるか接触を最小限に抑えなければならない。ただし、そのような接触が避けられたかどうかを判断する際には、チェックの直前またはチェックと同時に相手が無防備な立場になったかどうか、チェックが避けられなかったかどうかなど、チェックの状況が考慮される。この規則を適用する際には、レフェリーはこのバランスを考慮しなければならない。

明らかな「アイシング」または「オフサイド」のプレーでパックをプレーしているプレーヤーに不必要に接触し、それによりプレーヤーがボードにぶつかったり、衝撃を受けたりした場合は「ボーディング」となり、そのペナルティを科さねばならない。ボードとの接触がないその他の場合は、「チャージング」として扱う必要がある。

### 第 41 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「ボーディング」の反則を犯したプレーヤーに対し、ボードへの衝撃の力と暴力の度合いに応じて、マイナー・ペナルティを科す。

### 第 41 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは、相手に「ボーディング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、自らの裁量によりメジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 41 条 5 を参照。

### 第 41 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「ボーディング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

### 第 41 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により「ボーディング」に対してメジャー・ペナルティが科され、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科される。

### 第 41 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 42 条 チャージング

### 第 42 条 1 チャージング

相手に向かって滑る、相手に飛びかかる、またはいかなる方法であっても相手にチャージしたプレーヤーにはペナルティが科される。

チャージングとは、相手をチェックするために飛びかかることや、接触する直前に何歩も前進して速度を上げること、またはいかなる方法であっても相手をヒットするか激しくチェックすることだけを目的に、過度な距離を移動すること。「チャージ」とは、

# 身体的なファウル

ボードへのチェック、ゴールフレームへのチェック、またはオープンアイスでのチェックの結果である可能性がある。この規則は、「ファイティング」に関するものを除き「イリーガルヒット・トゥ・ザ・ヘッド（頭部への不正なヒット）」に関するすべての類似した行為に優先する。ゴールキーパーがゴールクリーズ内にいる間にゴールキーパーにチャージしたプレーヤーには、ペナルティが科される。

ゴールキーパーがゴールクリーズの外にいるというだけでは、「標的」とはならない。相手プレーヤーがゴールキーパーに不必要な接触をした場合には、適切なペナルティを科すべきである。

ただし、ゴールキーパーがゴールクリーズの外でパックをプレーしている時、アタッキング・プレーヤーがそのような接触を避けるために妥当な努力をした場合には、レフェリーの判断により偶発的な接触が認められる。

## 第 42 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「チャージング」の反則を犯したプレーヤーに対して、チェックの力と暴力の程度に応じて、マイナー・ペナルティを科す。

## 第 42 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「チャージング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 42 条 5 を参照すること。

## 第 42 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「チャージング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 42 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により「チャージング」に対してメジャー・ペナルティが科され、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科される。

## 第 42 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 43 条 チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

### 第 43 条 1 チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

チェッキング・フロム・ビハインドとは、ヒットが迫っていることを認識しておらず、そのためそうしたヒットから自分を守ることができない無防備なプレーヤーに対して行われるチェックであり、接触は身体の背後から行われる。

いかなる方法（すなわちハイスティックング、クロスチェッキングなど）でも、後ろから相手をボードやゴールネット、またはオープンアイスにヒットさせたプレーヤーは、この規則に従ってペナルティを科される。

ボディチェックを受けているプレーヤーが、ボディチェックの直前に、故意に相手に背を向け、自分を無防備な状態にして、「チェッキング・フロム・ビハインド」の状況を作り出した場合、「チェッキング・フロム・ビハインド」のペナルティは科されない。ただし、他のペナルティが科される可能性がある。

# 身体的なファウル

## 第 43 条 2 マイナー・ペナルティ

このファウルは重大かつ危険なものとみなされ、従って「チェックング・フロム・ビハインド」によるマイナー・ペナルティを与える選択肢はない。

## 第 43 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「チェックング・フロム・ビハインド」の反則を犯し、ファウルを受けたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに、メジャー・ペナルティを科す。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 43 条 5 を参照すること。

## 第 43 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「チェックング・フロム・ビハインド」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 43 条 5 ゲーム・ミスコンダクト

「チェックング・フロム・ビハインド」に対してメジャー・ペナルティが科される場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

## 第 43 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 44 条 クリッピング

### 第 44 条 1 クリッピング

「クリッピング」または「ローヒット」とは、あらゆる方向から相手の膝部分や膝下に体を投げ出すことである。プレーヤーは、「クリッピング」の方法でチェックを行ったり、自分の体勢を低くして相手の膝部分や膝下にチェックを行ったりしてはならない。

不正な「ローヒット」とは、氷上に両方のスケート靴がついているかどうかにかかわらず、プレーヤーが相手の膝部分をチェックすることだけを目的に行うチェックのことである。プレーヤーは、相手の膝にチェックするために体勢を低くしてはならない。プレーヤーは、ボディチェックを受けることを避けるためにボード近くでしゃがみ、それにより相手を自分の上に倒れ込ませてはならない。

### 第 44 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手を「クリッピング」でチェックしたプレーヤーの暴力の程度に応じて、マイナー・ペナルティを科す。

### 第 44 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「クリッピング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 44 条 5 を参照すること。

# 身体的なファウル

## 第 44 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「クリッピング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 44 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「クリッピング」に対してメジャー・ペナルティが科された場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

## 第 44 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 45 条 エルボーイング

### 第 45 条 1 エルボーイング

エルボーイングとは、相手に負傷させるかどうかにかかわらず、ヒジを伸ばして相手を殴ったりチェックしたりする。

### 第 45 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「エルボーイング」の反則を犯したプレーヤーに対して、チェックの力と暴力の程度に応じて、マイナー・ペナルティを科す。

### 第 45 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「エルボーイング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 45 条 5 を参照すること。

### 第 45 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「エルボーイング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

### 第 45 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により「エルボーイング」に対してメジャー・ペナルティが科され、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科される。

### 第 45 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

# 身体的なファウル

## 第 46 条 ファイティング

### 第 46 条 1 ファイティング/ファイター - ファイティングの意思とファイティングの継続

「ファイティング」は、国際アイスホッケーの伝統に含まれる行為ではない。

「乱闘/喧嘩」に進んで参加したプレーヤー、いわゆる「戦闘意思のある者」は、レフェリーによりそれに応じてペナルティを科され、試合から退場させられることがある。

さらに補足的な懲罰が科されることもある。

少なくとも 1 人のプレーヤーが相手を何度も殴るか殴ろうとした場合、または 2 人のプレーヤーが格闘し、ラインズパーソンが介入して 2 人を引き離すことが困難な場合に、ファイティングが起きたとみなす。

レフェリーが停止を命じた後もファイティングやいさかいを続けるか続けようとするプレーヤーや、任務遂行中のラインズパーソンに抵抗するプレーヤーには、レフェリーの裁量により、科されたペナルティに加えて、少なくとも 1 つのメジャー・ペナルティ（「ファイティング」）のほか、ミスコンダクト・ペナルティ（5+GMP）が科される。

レフェリーはこの規則により科すことのできるペナルティについて、非常に大きな裁量を与えられている。これは、ファイティングを始めたことに対するプレーヤーの責任と、ファイティングを続けたことに対する責任の明らかな度合いを、レフェリーが区別できるよう意図したものである。与えられた裁量は妥当性をもって行使すべきである。

プレーヤー、コーチ、またはチームの人員のプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出

→ 第 70 条 プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出

### 第 46 条 2 いさかい

いさかいは、少なくとも 2 人のプレーヤーが関与し、少なくとも 1 人がペナルティを科される状況のことである。

### 第 46 条 3 インスティゲーター（扇動者）/イニシエーター（開始者）

「いさかい」の「インスティゲーター/イニシエーター」とは、次の基準のいずれか/いくつかを行為や態度で示したプレーヤーとする：離れた距離を移動、最初にグローブを脱ぐ、最初にパンチを打つ、威嚇的な態度や姿勢、言葉による扇動や脅し、以前の試合での事態に対する報復行為、その試合での前の事態に対する明らかな報復行為。

「いさかい」の「インスティゲーター/イニシエーター」とみなされたプレーヤーには、マイナー・ペナルティ（インスティゲーター/イニシエーター）に加え、メジャー・ペナルティ（「ファイティング」）、およびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（2+5+GMP）が科される。

「いさかい」の「インスティゲーター/イニシエーター」でありながら「アグレッサー」でもあるとみなされたプレーヤーには、マイナー・ペナルティ（「インスティゲーター/イニシエーター」）のほか、マイナー・ペナルティ（「アグレッサー（攻撃者）」）、それに加えてメジャー・ペナルティ（「ファイティング」）、さらにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（2+2+5+GMP）が科される。

### 第 46 条 4 アグレッサー（攻撃者）

いさかいにおける「アグレッサー」とは、無防備な状態にある相手や「戦闘意思のない」相手に、罰を与えようとしてパンチを打ち続けるプレーヤーである。

明らかに「ファイティング」に勝ったにもかかわらず、もはや身を守れないポジションにある相手に罰を与えようとして、または負傷させようとしてパンチを打ち続ける場合には、そのプレーヤーをアグレッサーとみなさなくてはならない。

いさかいの「アグレッサー」とみなされたプレーヤーには、マイナー・ペナルティ（「アグレッサー」）に加え、メジャー・ペナ

# 身体的なファウル

ルティ（「ファイティング」）、およびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（2'+5'+GMP）が科される。

「いさかいのアグレッサー」とみなされたプレーヤーは、出場停止の対象となるいさかいの「アグレッサー」として記録される（第28条「補足的な懲罰」を参照）。

いさかいの「アグレッサー」でありながら「インスティゲーター／イニシエーター」でもあるとみなされたプレーヤーには、マイナー・ペナルティ（「アグレッサー」）のほか、マイナー・ペナルティ（「インスティゲーター／イニシエーター」）、それに加えてメジャー・ペナルティ（「ファイティング」）、さらにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（2'+2'+5'+GMP）が科される。

## 第46条5 危険なパンチャー - 「不意打ちのパンチャー」

テープなどを手（手首より下）に付けているプレーヤーが、いさかいの最中に相手を切ったり傷つけたりした場合、この規則により「ファイティング」に対するものを含めた他のペナルティに加えて、マッチ・ペナルティを受ける。

予測していない相手や「戦闘意思のない者／相手」にパンチを与え（すなわち「不意打ちのパンチ」）、負傷させる可能性のあったプレーヤーには、マッチ・ペナルティが科される。

## 第46条6 ディフェンダー - 戦闘意思のない者

アグレッサー、インスティゲーター／イニシエーター、またはファイターに対して「数回のパンチ」で「防御」したプレーヤーは、「戦闘意思のない者」とみなす。このプレーヤーは「ファイティング」を続けたり長引かせたりすること、または「ファイティングを手を負えなくすること」を望んでいない。レフェリーには、このプレーヤーが異常な「ファイティング」を望んでいないことが明白である。

パンチを受けて報復したプレーヤーには、数回のパンチによる「反撃」の基準が満たされない場合、少なくとも1つのマイナー・ペナルティ（ラフティング）または1つのメジャー・ペナルティ（「ファイティング」、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティなし）が科される。

## 第46条7 3人目のプレーヤーの介入

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティはレフェリーの裁量により、すでに起こっているいさかいに最初に介入したプレーヤー（「3人目のプレーヤーの介入」）に科される。ただし、元々のいさかいでマッチ・ペナルティが科されている場合を除く。このペナルティは、同じ事態で発生した他のペナルティに加えて適用される。

この規則は、同じプレー中断中にすでに起こっているいさかい、または別の「いさかい」への介入を行った後続のプレーヤーにも適用される。一般に、この規則は「ファイティング」が発生した時に適用される。

## 第46条8 ファイティングエリアからの退出

「ファイティング」が起こった場合、関わっていないすべてのプレーヤーは、直ちにプレーヤーズ・ベンチのエリアに行かねばならない。また、プレーヤーズ・ベンチでいさかいが起きた場合、そのチームの氷上にいるプレーヤーは、自チームのディフェンディング・ゾーンに行かねばならない。

ゴールキーパーは、いさかいがゴールクリーズ付近で起きた場合を除き、ゴールクリーズ内にとどまり、レフェリーの指示に従う。

これに従わない場合は、そのエリア内とエリア周辺での関与によるペナルティと、懲罰を受ける可能性がある。

## 第46条9 試合のピリオド中以外のファイティング

試合のピリオド中以外にプレーヤーがいさかいに関わったチームには、加わったプレーヤーに科される可能性のある適切なペナルティに加えて、補足的な懲罰などが科されることがある。

試合のピリオド中以外に「ファイティング」に関わったプレーヤーには、メジャー・ペナルティ（「ファイティング」）とゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5'+GMP）が科される。「アグレッサー」および／または「インスティゲーター／イニシエー

# 身体的なファウル

ター」は、それぞれ第 46 条 3 および／または第 46 条 4 に従ってペナルティを科される。

ピリオドまたは試合の終了後にいさかいが起きた場合は、さらなる懲罰措置のため当該管轄機関に報告される。

ピリオド終了後にいさかいが始まる前に、プレーヤーがプレーヤーズ・ベンチから氷上に出てきても、プレーヤーズ・ベンチの近くにとどまり、いさかいに関わらなければ、ペナルティは科さないものとする。

## 第 46 条 10 パックのドロップ前のファイティング

試合開始前、またはいずれかのピリオド開始前に起きた場合を除き、通常の「フェイスオフ」の過程でパックをドロップする前に起きた「ファイティング」には、通常のプレー時間中のものとしていさかいにペナルティが科される（第 46 条 9「ファイティング」を参照）。

試合の終盤に一方または両方のチームが特定の選手交代を行い、その後にいさかいが起きたとレフェリーが判断した場合、適切なペナルティが科され、レビューと補足的な懲罰の検討のため、その事態を試合直後に当該管轄機関に報告しなくてはならない。

## 第 46 条 11 氷面外でのファイティング

「氷面外でのファイティング」や「氷面外」にいる他のプレーヤーとの「ファイティング」に関わったプレーヤーには、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

これらのペナルティは、メジャー・ペナルティ（「ファイティング」）を含めたその他のタイム・ペナルティに加えて科される。

コーチまたは他のプレーヤー以外のチームの人員が相手プレーヤーとのいさかいに関わった場合は常に、コーチや他のプレーヤー以外のチームの人員には、氷上か氷上外かにかかわらず、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、自動的に試合から退場させられ、更衣室に行くよう命じられる。また、この問題は、さらなる懲罰のため当該管轄機関に報告される。

## 第 46 条 12 ヘルメット

いかなるプレーヤーも、ファイティング前にヘルメットを脱いではならない。もし脱いだ場合は、「アンスポーツマンライク・コンダクト」としてマイナー・ペナルティが科される。いさかいの途中やその結果でヘルメットが落ちて、どちらのプレーヤーにもペナルティは科されない。

## 第 46 条 13 ジャージ

いさかいに加わる前に故意にジャージを脱いだプレーヤーや、明らかに改造されており→第 9 条「ユニフォーム」に適合しないジャージを着用しているプレーヤーには、「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティ、およびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

これは、いさかいに加わった者に科される他のペナルティとは別に科される。「いさかい」が起らなかった場合、プレーヤーは「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティと、故意にジャージを脱いだことによる 10 分間のミスコンダクト・ペナルティを受ける。

## 第 47 条 ヘッドバット

### 第 47 条 1 ヘッドバット

ヘッドバット行為とは、実際の接触の有無にかかわらず、プレーヤーが頭および／またはヘルメットを使って相手と故意に接触したり、接触しようとするものである。

# 身体的なファウル

## 第 47 条 2 ダブル・マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「ヘッドバット」を試みたプレーヤーにダブル・マイナー・ペナルティを科す。

## 第 47 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「ヘッドバット」の反則を犯したプレーヤーに、メジャー・ペナルティを科す。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 47 条 5 を参照すること。

## 第 47 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「ヘッドバット」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 47 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「ヘッドバット」に対してメジャー・ペナルティが科された場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。懲罰適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 48 条 イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック

### 第 48 条 1 イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック

頭部または頸部への正当なチェックというものはない。ヒットを行うプレーヤーは、相手の頭部や頸部に当たらないようにしなければならない。

相手の頭部に接触するヒットは、頭部が主な接触点であり、そのような頭部への接触が避けられる場合には認められない。この規則は、頭部および頸部へのヒットに関するあらゆる類似の措置に優先する。

パックを所有しているかどうかにかかわらず、スケーターが頭を上げて滑り、かつ差し迫った接触を合理的に予期できる場合、相手にはその頭部または頸部をヒットする権利はない。

パックを所有しながら滑っている相手に対し、プレーヤーの方向に頭を下げてボディチェックを行ったプレーヤーが、上向きの動作をしたり、体を入れて押し上げたりしていない場合は、「頭部への不正なチェック」によるペナルティは科されないものとする。

- (i) プレーヤーが、上半身の一部や用具を使って、相手プレーヤーの頭部や頸部に何らかの打撃を与えたり、その頭部を保護ガラスまたはボードに向けさせたり押し付けたりした場合。
- (ii) プレーヤーが、相手に頭部や頸部に接触するため、上半身の一部を伸ばして向けた場合。
- (iii) プレーヤーが、相手に届くために上半身を上向きまたは外向きに伸ばしたり、相手の頭部や頸部に接触するために上半身の一部を使った場合。
- (iv) プレーヤーが、相手の頭部や頸部に打撃を与えるためにジャンプした（スケート靴を氷から離れた）場合。

相手の頭部への接触が避けられたかどうかを判断するには、以下を含むヒットの状況を考慮する。

- (v) プレーヤーが相手の体を正面からヒットしようとして、タイミングの悪さやアプローチの角度の悪さにより、または体を不必要に上向きや外向きに伸ばしたために、頭部を「ピックする」ことになったかどうか。打撃の主な力が最初は胸部にあり、その後、頭部や頸部にまで接触が及んだかどうか。
- (vi) 全身でのチェックで頭の接触が避けられない姿勢をとることで、相手が無防備なポジションに自分自身を置いたかどうか。
- (vii) 相手が、頭部の接触に大きく寄与する形で、ヒットの直前またはヒットと同時に胸部や頭部の位置を大きく変えたかどうか。



# 身体的なファウル

## 第 48 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手の「イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック」を行ったプレーヤーにマイナー・ペナルティを科す。

## 第 48 条 3 メジャー・ペナルティ

この場合の規則にはメジャー・ペナルティの規定はない。

## 第 48 条 4 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この場合の規則にはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの規定はない。

## 第 48 条 5 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 48 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 49 条 キッキング

### 第 49 条 1 キッキング

プレーヤーが故意にスケート靴を使って蹴る動作でパックを推進したり、相手と接触する行為。

### 第 49 条 2 ゴール

パックのキッキングは、すべてのゾーンで認められる。アタッキング・プレーヤーが「明白なキッキングの動作」で、スケート靴や足でパックをネットに押し込んでも、ゴールは得点にならない。

アタッキング・プレーヤーがパックを「蹴り」、それがプレーヤー、ゴールキーパー、またはオフィシャルのいずれかに当たってネットに入っても、ゴールは得点にならない。「明白なキッキングの動作」をしていないアタッキング・プレーヤーのスケートに当たってネットに入ったパックは、正当なゴールである。

アタッキング・プレーヤーのスケートにより、ネットに向けて「方向が変えられた」パックは、「明白なキッキングの動作」が見られない限り、正当なゴールとなる。

以下に、ゴールに入ったパックが「蹴られたパック」と認められるデフレクションを明示する。

- (i) 「蹴られたパック」がいずれかのチームのプレーヤー（ゴールキーパーを含む）の体に「当たった」場合は、「ノーゴール」と判定される。
- (ii) 「蹴られたパック」がいずれかのプレーヤーのスティック（ゴールキーパーのスティックを除く）に「当たった」場合は、「グッドゴール」と判定される。
- (iii) アタッキング・プレーヤーがパックを「蹴り」、そのパックが自分のスティックに「当たって」ネットに入った場合は、ゴールが認められる。
- (iv) パックがアタッキング・プレーヤーのスケート靴に「当たる」か、またはプレーヤーが「止まる過程」でそのスケート靴に「当たった」後にゴールに入った場合、ゴールは認められる。

# 身体的なファウル

アタッキング・プレーヤーが、自分のスティックのブレードへの「キッキング」を含め、パックに向けて何らかの用具（スティック、グローブ、ヘルメットなど）の「キッキング」を行なったためにパックがゴールラインを越えた場合は、ゴールは得点にならない。

## 第 49 条 3 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが相手プレーヤーを「蹴る」または「蹴ろうとする」場合には、マッチ・ペナルティを科す。

この反則により「キッキング」と判定された場合には、たとえ接触がなくてもマッチ・ペナルティとなる。

## 第 49 条 4 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 50 条 ニーイング

### 第 50 条 1 ニーイング

ニーイングとは、プレーヤーが膝を突き出して、場合によっては脚を外側に伸ばして相手と接触する行為である。

### 第 50 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「ニーイング」の反則を犯したプレーヤーに、反則の程度に応じてマイナー・ペナルティを科す。

### 第 50 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「ニーイング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 50 条 5 を参照すること。

### 第 50 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「ニーイング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

### 第 50 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「ニーイング」に対してメジャー・ペナルティが科せられた場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

## 第 50 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

# 身体的なファウル

## 第 51 条 ラフティング

### 第 51 条 1 ラフティング

ラフティングとは、手にグローブをはめているかいないかにかかわらず、通常は相手の頭や顔に向けたパンチや激しく打つ動作、またはプレーヤーがプレー中に相手のヘルメットを故意に脱がせること。ラフティングとは、どちらの側にもメジャー・ペナルティを与えるほどではない軽微ないさかいである。

### 第 51 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、手や拳で相手を殴ったプレーヤー、またはプレー中に故意に相手のヘルメットを脱がせたプレーヤーに、マイナー・ペナルティを科す。

#### → 第 9 条 6 ヘルメット

ラフティングへの関与を続けるプレーヤーは、「ファイティング」に関する規則の対象となる。

#### → 第 46 条 ファイティング

### 第 51 条 3 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、ゴールキーパーがブロッカーグローブを使って相手を殴り、その行為が相手の負傷につながる可能性があれば、そのゴールキーパーにマッチ・ペナルティを科してもよい。

### 第 51 条 4 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

#### → 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 52 条 スルー・フットイング

### 第 52 条 1 スルー・フットイング

「スルー・フットイング」とは、プレーヤーが足や脚を使って相手の足を下から叩いたり蹴ったりするか、腕や肘で相手の上半身を後ろに押し、同時に脚を前に出す動作により相手の足を下から叩いたり蹴ったりし、相手を氷上に激しく転倒させる行為である。

### 第 52 条 2 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが相手プレーヤーに対して「スルー・フットイング」の反則を犯した場合に、マッチ・ペナルティを科す。

### 第 52 条 3 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

#### → 第 28 条 補足的な懲罰

# 身体的なファウル

## 第53条 スローイング・イクイップメント

### 第53条1 スローイング・イクイップメント

プレーヤーは、いかなるゾーンでもスティックやその他の物を投げないこと。スティックを紛失または破損したプレーヤーは、自分のプレーヤーズ・ベンチで、または氷上のチームメイトからの手渡しに限り、スティックを受け取ることができる。

→ 第10条 スティック

### 第53条2 マイナー・ペナルティ

以下に対してマイナー・ペナルティが科される。

- (i) 氷上のいずれかのゾーンにあるパックまたは相手に向かって、スティックあるいはその一部、またはその他の物を投げた氷上のプレーヤーに対して、スティックを投げたことに対して。ただし、その行為により「ペナルティ・ショット」（第53条7）またはゴールの授与（第53条8）によりペナルティを科される場合を除く。
- (ii) ディフェンディング・プレーヤーがディフェンディング・ゾーン内で、スティックやその他の物をシュートするか投げたが、それがパックまたはパック・キャリアに向けたものではない場合に、スティックを投げたことに対して。
- (iii) プレーヤーが破損していないスティックを動かして相手プレーヤーに干渉した場合（第53条7「ペナルティ・ショット」または第53条8「ゴールの授与」が適用される場合を除く）、またはその結果としてスティックを失ったプレーヤーがスティックを取り戻せなくなった場合に、「インターフェアランス」に対して。  
破損していないスティックを動かしても、それがプレーの妨げにならないか、相手プレーヤーがそれを取り戻そうとしていなければ、ペナルティは科されない。  
プレーヤーが、スティックの破損した部分やその他の物を、プレーや相手プレーヤーの妨げにならないような方法で、氷上のサイドに（ボードを超えずに）向けて投げるか打って捨てた場合は、その行為に対するペナルティは科されない。
- (iv) プレーヤーがオフィシャルの判定に抗議してスティックやその一部、その他の物や用具をプレー・エリア外に投げ出した場合に、「アンスポーツマンライク・コンダクト」に対して。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第53条5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照。

### 第53条3 ベンチ・マイナー・ペナルティ

試合の進行中またはプレーの中断中に、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が氷上に何かを投げた場合、「アンスポーツマンライク・コンダクト」に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

→ 第75条 アンスポーツマンライク・コンダクト（スポーツマンシップに反する行為）

### 第53条4 ミスコンダクト・ペナルティ

スティックやその一部、その他の物や用具をプレー・エリア外に「意図せずに」または「偶発的に」投げたプレーヤーには、ミスコンダクト・ペナルティが科される。

### 第53条5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

自分のスティックやその一部、その他の物や用具をプレー・エリア外に故意に投げたプレーヤーには、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

オフィシャルの判定に抗議して反則を犯した場合は、「アンスポーツマンライク・コンダクト」（第53条2(iv)）に対するマイナー・ペナルティに加えて、違反したプレーヤーにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

# 身体的なファウル

## 第 53 条 6 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが相手のプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員に対してスティックやその他の物、または用具を投げつけ、その行為が相手に負傷を与える可能性がある場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。

注：このような無謀な危険行為の判定は、反則行為の重さと関係する全般的な非難の度合いに基づくものとする。

## 第 53 条 7 「ペナルティ・ショット」

コーチやプレーヤー以外のチームの人員を含むディフェンディング・チームのメンバーが、ディフェンディング・ゾーンにあるパックまたはパック・キャリアに向かってスティックの一部やその他の物、用具を投げたり、打ったりした場合、レフェリーまたはラインズパーソンはプレーの終了を認め、ゴールが決まらなかった場合は、レフェリーは違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

このショットは、違反していないチームのどのプレーヤーでも行える。

ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンでブレイクアウェイのプレーヤーが、コーチやプレーヤー以外のチームの人員を含むディフェンディング・チームのメンバーが投げたスティックやその他の物、用具によって妨害された場合、レフェリーは違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

### → 第 57 条 3 トリッピング

ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで「ブレイクアウェイ」のプレーヤーが、観客が氷上に投げた物によって妨害され、パックの所有ができなくなるか倒れた場合、レフェリーは違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

## 第 53 条 8 ゴールの授与

相手のゴールキーパーが退場している時に、コーチやプレーヤー以外のチームの人員を含むディフェンディング・チームのメンバーが、ニュートラル・ゾーンまたは自陣のディフェンディング・ゾーンにあるパックまたはパック・キャリアに向かってスティックの一部やその他の物、用具を投げたり打ったりして、パック・キャリアが「無人のネット」に向かって「妨げられないショット」をするのを妨害した場合、アタッキング・チームにゴールを与える。

この規則で「無人のネット」とは、アタッキング・プレーヤーを追加するためにゴールキーパーが退場したものと定義する。ゴールキーパーは、交代したプレーヤーが氷面に入った時点で、氷上にはいないとみなされる。

## 第 53 条 9 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

### → 第 28 条 補足的な懲罰

第7章

# 拘束による ファウル

# 拘束によるファウル

## 第54条 ホールディング

### 第54条1 ホールディング

相手プレーヤーがパックを所有しているかどうかにかかわらず、プレーヤーが相手プレーヤーの進行を拘束したり、妨害したりする行為。

### 第54条2 マイナー・ペナルティ

手や腕、脚を使って相手をつかんだプレーヤーには、マイナー・ペナルティが科される。

プレーヤーは、相手をさえぎることでかっぱい腕を動かすことができるが、その場合には「立ち位置」を確保し、手を握るような動作をしていないことが条件となる。

プレーヤーは、相手のスティックをつかんだりはならない。マイナー・ペナルティは、相手のスティックをつかんだプレーヤーに科すこと（「ホールディング・ザ・スティック」と判定し、アナウンスする）。プレーヤーは、相手のスティックを防ぐことで自分の身を守ることが認められる。相手は、直ちにスティックを離して、そのプレーヤーに通常のプレーを再開させなければならない。

### 第54条3 「ペナルティ・ショット」

ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで、パックを「支配」している（または、パックを「所有し支配」できたはずの）プレーヤーが、ゴールキーパー以外にパスする相手がない状態で、背後からファウルを受け、それにより妥当な得点機が妨げられた場合、違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

しかし、レフェリーは、アタッキング・チームがディフェンディング・チームにパックの「所有を奪われる」までは、プレーを中断しないものとする。

この規則の狙いは、失われた妥当な「得点機」を回復させることにある。ただし、ファウルを受けたプレーヤーが「妥当な得点機」を回復することができた場合（または、味方が妥当な得点機を得ることができた場合）、「ペナルティ・ショット」は与えられないが、このプレーでゴールが決まらなかった場合には、適切なペナルティのシグナルを出し、これを科すべきである。

「パックの支配」とは、スティック、手、足でパックを推進する行為を指す。

背後からファウルを受けたプレーヤーに「ペナルティ・ショット」を与えるには、以下の4つの基準を満たさなければならない。

- (i) 反則が、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで（すなわち、パック・キャリアの自陣のブルーラインを越えて）行われたこと。
- (ii) 反則が背後から行われたものであること（ただし、ゴールキーパーが「ブレイクアウェイ」の状況で前方から行った反則は除く）。
- (iii) 「所有し支配」するプレーヤー（またはレフェリーの判断により、明らかにパックを「所有し支配」していたであろうプレーヤー）が、得点するための妥当な機会を奪われていたこと。プレーヤーがショットを外したからといって、このプレーが自動的に「ペナルティ・ショット」の検討基準から除外されるわけではない。もしファウルが背後からで、そのファウルのためにプレーヤーが「より妥当な得点機」が奪われた場合、「ペナルティ・ショット」を与えるべきである。
- (iv) 「所有し支配」するプレーヤー（または、レフェリーの判断により、明らかに「所有し支配」していたであろうプレーヤー）とゴールキーパーとの間に相手プレーヤーがいなかったこと。

プレーヤーが最初にパックに接触し、その際に相手をつまづかせたとレフェリーが判断した場合、「ペナルティ・ショット」は与えられないが、「トリッピング」に対するマイナー・ペナルティが科される。

なお、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーを回避し、自分と「無人のゴール」との間にディフェンディング・プレーヤーがない状態で、ゴールキーパーまたは他のディフェンディング・プレーヤーに背後からファウルされた場合、ゴールキーパーはまだ氷上にいるため、ノーゴールとなる。「ペナルティ・ショット」が与えられる。

# 拘束によるファウル

## 第 54 条 4 ゴールの授与

相手ゴールキーパーが氷上から退場した時に、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーン内で「パックを支配」している（または「パックを所有し支配できたはずの」）プレーヤーが、相手ゴールとの間に相手プレーヤーがいない状態でファウルを受け、それによって「合理的な得点機」が妨げられた場合、レフェリーは直ちにプレーを中断し、アタッキング・チームにゴールを与える。

## 第 55 条 フッキング

### 第 55 条 1 フッキング

フッキングとは、プレーヤーがスティックを使って相手を妨げる行為。スティックが相手の手やその近くに向けられた場合は、「フッキング」としてペナルティが科される。プレーヤーが他のプレーヤーをチェックする際に、スティックとスティックが接触するだけの行為は、「フッキング」としてペナルティを科されない。

### 第 55 条 2 マイナー・ペナルティ

自分のスティックで「フッキング」をして相手の進行を妨げたプレーヤーには、マイナー・ペナルティが科される。「フッキング」に対するマイナー・ペナルティは、スティックを持つ上の手より上のほうのシャフトを使って相手をホールドしたり引っ掛けたりしたプレーヤーに科す。

### 第 55 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「フッキング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 55 条 4 を参照。

### 第 55 条 4 ゲーム・ミスコンダクト

この規則により「フッキング」に対してメジャー・ペナルティが科され、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科される。

### 第 55 条 5 ペナルティ・ショット

この規則は、→第 54 条 3「ペナルティ・ショット」にも同様に記載されている。

### 第 55 条 6 ゴールの授与

この規則は、→第 54 条 4「ゴールの授与」にも同様に記載されている。

### 第 55 条 7 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 56 条 インターフェアランス

### 第 56 条 1 インターフェアランス

プレーヤーが、パックを所有していない相手に対し、滑ること、パスを受けること、氷上を自由に移動することを邪魔したり妨げたりした場合、「インターフェアランス」とみなされる。

「レイトヒット」は、「すでにパックの支配や所有をしていない」プレーヤーに対する無謀な危険行為である。



# 拘束によるファウル

「パックの支配や所有」を「放棄」または「喪失」しつつあるプレーヤーは、パックを所有するスケーターのすぐ近くにアグレッションがいる限りはボディチェックの対象となる。

リンクのすべてのエリアで、インターフェアランスの行為に対する厳しい基準が適用されなければならない。

**立ち位置：** 「立ち位置」とは、プレーヤーが相手の前または横にスケートで滑って移動し、同じ方向に進むことをいう。パックを持っていない相手の背後にいるプレーヤーは、相手を制止するためにスティック、体、空いている手を使ってはならず、チェックするために「適切な位置」を獲得または取り戻すには滑らなければならない。

プレーヤーは、自分が立っている氷上（立ち位置）にいることは認められ、相手を進行させるために動く必要はない。プレーヤーは、相手の前にいて同じ方向に動いていれば、相手の「進路をさえぎる」ことができる。「立ち位置」を確保せずに横方向に移動し、パック・キャリア以外の人と接触することは認められず、これは「インターフェアランス」としてペナルティを科される。プレーヤーには、相手のパックまでの進路を長くするため自分の「立ち位置」を利用することが常に認められる。ただし、スティックを使わないこと（自分を「大きくする」ことで、相手が向かう位置までの移動距離を大幅に長くするため）や「空いた手」を使わずに「立ち位置」を利用して不正なチェックを行わないことが条件となる。

**パックの所有：** ゴールキーパー以外で最後にパックに触れたプレーヤーを、「所有」しているプレーヤーとみなす。

「所有の喪失」の直後にチェックが行われ、相手はそのチェックを行う「客観的に妥当な絶好の機会」の範囲内にいる場合には、パックを「所有」しているとみなされていたプレーヤーがチェックを受けることは正当となる（第56条4「インターフェアランス」を参照）。

**拘束：** 「立ち位置」をとらずに、不正な手段（例：スティックでの「引っ掛け」、手での「ホールド」、スティックで「つまずかせる」など）を用いて、パックを「所有」していない相手を妨害するプレーヤーの行為のこと。不正な手段とは、プレーヤーまたはゴールキーパーがスケートで滑る以外で「立ち位置を確立、維持、回復」できるようにする行為である。

**ピック：** 「ピック」とは、パックを「所有」しておらず、差し迫ったチェック／ヒットに気づかない相手をチェックするプレーヤーの行為のこと。

差し迫ったヒットに気づいているプレーヤーは、正当な「パックの争奪」にあるとはみなされず、「ピック」を行うプレーヤーまたはゴールキーパーに妨害されてはならない。

「ピック」を行うプレーヤーとは、最初に「立ち位置」をとらずに相手の進路に移動することにより、相手を「プレーから外す」者である。これが行われた場合、「インターフェアランス」のペナルティが科される。

**空いた手：** 「空いた手」を使って、相手が「自由」に動けないように、つかんだり、引いたり、強く引っ張ったり、握ったり、身体的に拘束したりした場合は、「ホールディング」としてペナルティを科さねばならない。「空いた手」は、プレーヤーが相手や相手のスティックを「かわす」ためには使えるが、相手のスティックや体をつかむためには使えない。

**スティック：** 相手に対して「立ち位置」をとっていないプレーヤーが、スティック（ブレードまたはシャフトのいずれか、シャフトのバットエンドを含む）を使って相手が氷上で「自由に」移動するのを阻止するか妨げた場合、そのプレーヤーには「フッキング」のペナルティが科される。

→ 第55条 フッキング

# 拘束によるファウル

## 第 56 条 2 マイナー・ペナルティ

以下に対しては、「インターフェアランス」に対するマイナー・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤーが、パックを「所有」していない相手の進行を妨害したか阻止した場合。
- (ii) 「フォアチェック」をしようとしている相手選手を制止したプレーヤー。
- (iii) プレーヤーが、パックを「所有していないか、またはすでに所有しているとみなされない」相手（ゴールキーパーを含む）を故意にチェックした場合（「レイトヒット」）。
- (iv) プレーヤーが、パックを「所有」していない相手をオフサイドに追いやり、プレー中断を引き起こした場合。この行為がディレイド・オフサイドを引き起こした場合（必ずしもプレー中断ではない）、「インターフェアランス」に対するペナルティの適用は、レフェリーの判断に委ねられる。
- (v) プレーヤーが、相手の手から故意にスティックを「たたき落とし」たり、スティックやその他の用具を落としたプレーヤーに対してそれを再び「所有」しようとするのを妨げた場合。
- (vi) プレーヤーが、相手のパック・キャリアの注意をそらすような方法で、捨てられたか破損したスティック、不正なパック、またはその他の破片をそのパック・キャリアに向かって「強打するか弾きとばした」場合。  
→第 53 条 スローイング・イクイップメント
- (vii) プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいる特定可能なプレーヤーが、プレーの進行中にスティックや体を使って、パックまたは氷上の相手の動きを妨害した場合。
- (viii) 氷上に出ようとしているプレーヤーが、片方または両方のスケート靴をプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスに置いたままパックをプレーした場合。

プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいるプレーヤーが、プレーの中断中に氷上の相手に関与した場合、競技規則に従って適切なペナルティが科される。関与したプレーヤーは、適切な追加制裁を受ける可能性がある。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 56 条 3 ベンチ・マイナー・ペナルティ

プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスにいる特定できないプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、スティックや体を使って、プレーの進行中にパックや氷上の相手の動きを妨害した場合には、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

## 第 56 条 4 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「インターフェアランス」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 56 条 6 を参照すること。

## 第 56 条 5 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「インターフェアランスまたはレイトヒット」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

# 拘束によるファウル

## 第56条6 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により「インターフェアランスまたはレイトヒット」に対してメジャー・ペナルティが科され、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科される。

## 第56条7 「ペナルティ・ショット」

ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンでパックを支配し、ゴールキーパー以外にパスする相手がないプレーヤーが、コーチやプレーヤー以外のチームの人員を含むディフェンディング・チームのメンバーが投げたり打ったりしたスティックやその一部、その他の物や用具によって妨害された場合、違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

コーチやプレーヤー以外のチームの人員がこのような行為を犯した場合、その者は自動的に試合から退場させられ、更衣室に行くよう命じられるほか、追加の懲罰の可能性についてその事態を当該管轄機関に報告する。

## 第56条8 ゴールの授与

ゴールキーパーが氷上から退出させられ、コーチやプレーヤー以外のチームの人員を含めて氷上にいるのが正当ではないそのチームのメンバー（ゴールキーパーを含む）が、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンでのパックまたは相手プレーヤーの動きを、体やスティック、その他の物や用具を使って妨害した場合、レフェリーは直ちに違反していないチームにゴールを与える。コーチやプレーヤー以外のチームの人員がこのような行為を犯した場合、その者は自動的に試合から退場させられ、更衣室に行くよう命じられるほか、追加の懲罰の可能性についてその事態を当該管轄機関に報告する。

## 第56条9 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第28条 補足的な懲罰

## 第56条10 観客によるインターフェアランス

観客によるインターフェアランスが起きた場合は、オンアイス・オフィシャルが当該管轄機関に報告しなければならない。

- (i) 観客により氷上に物が投げ込まれ、試合の進行が妨げられた場合、オンアイス・オフィシャルはプレーを中断し、その後の「フェイスオフ」はプレーが中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
- (ii) プレーヤーが観客につかまれるか妨害された場合、プレーは中断される。  
妨害されたプレーヤーのチームが「パックを所有」している場合、「所有の変更」があるまでは、試合は続行される。

## 第57条 トリップング

### 第57条1 トリップング

プレーヤーは、相手がつまづくか転倒するような方法でスティックや体の一部を置いてはならない。

完了したプレーと同時に起きた偶発的なつまづきには、ペナルティは科されない。

プレー中断と同時に、または中断後に起きた偶発的なつまづきには、ペナルティは科されない。

### 第57条2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手がつまづいて転倒するようにスティックや体の一部を置いたプレーヤーに対して、反則の程度に応じてマイナー・ペナルティを科す。

### 第57条3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「トリッピング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプ

# 拘束によるファウル

レフェリーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの基準については、第 57 条 5 を参照すること。

## 第 57 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーの行為が「トリッピング」によって相手に負傷を与える可能性が高いと判断した場合、マッチ・ペナルティを科す。

注：レフェリーが、犯した反則を力、暴力、無謀な危険行為の度合いに基づいて深刻で重大なものと判定する場合は、マッチ・ペナルティを科す。

たとえ反則が負傷につながらなくても、この判断に基づいてマッチ・ペナルティが科されることがある。

## 第 57 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により「トリッピング」に対してメジャー・ペナルティが科せられ、そのファウルが相手プレーヤーを傷つける可能性が高いとレフェリーが判断した場合には、ゲーム・ミスコンダクトも科せられる。

## 第 57 条 6 「ペナルティ・ショット」

ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで、パックを「支配」している（または、パックを「所有し支配」できたはずの）プレーヤーが、ゴールキーパー以外にパスする相手がない状態で、背後からトリッピングなどのファウルを受け、それにより妥当な得点機が妨げられた場合、違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を与える。

しかし、レフェリーは、アタッキング・チームがディフェンディング・チームにパックの「所有を奪われる」までは、プレーを中断しないものとする。

この規則の狙いは、失われた妥当な「得点機」を回復させることにある。ただし、ファウルを受けたプレーヤーが「妥当な得点機」を回復することができた場合（または、味方が妥当な得点機を得ることができた場合）、「ペナルティ・ショット」は与えられないが、このプレーでゴールが決まらなかった場合には、適切なペナルティのシグナルを出し、これを科すべきである。

「パックの支配」とは、スティック、手、足でパックを推進する行為を指す。

背後からファウルを受けたプレーヤーに「ペナルティ・ショット」を与えるには、以下の 4 つの基準を満たさなければならない。

- (i) 反則が、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで（すなわち、パック・キャリアの自陣のブルーラインを越えて）行われたこと。
- (ii) 反則が背後から行われたものであること（ただし、ゴールキーパーが「ブレイクアウェイ」の状況で前方から行った反則は除く）。
- (iii) 「所有し支配」するプレーヤー（またはレフェリーの判断により、明らかにパックを「所有し支配」していたであろうプレーヤー）が、得点するための妥当な機会を奪われていたこと。プレーヤーがショットを外したからといって、このプレーが自動的に「ペナルティ・ショット」の検討基準から除外されるわけではない。もしファウルが背後からで、そのファウルのためにプレーヤーが「より妥当な得点機」が奪われた場合、「ペナルティ・ショット」を与えるべきである。
- (iv) 「所有し支配」するプレーヤー（または、レフェリーの判断により、明らかに「所有し支配」していたであろうプレーヤー）とゴールキーパーとの間に相手プレーヤーがいなかったこと。

プレーヤーが最初にパックに接触し、その際に相手をつまずかせたとレフェリーが判断した場合、「ペナルティ・ショット」は与えられないが、「トリッピング」に対するマイナー・ペナルティが科される。

なお、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーを回避し、自分と「無人のゴール」との間にディフェンディング・プレーヤーがいない状態で、ゴールキーパーまたは他のディフェンディング・プレーヤーに背後からファウルされた場合、ゴールキーパーはまだ氷上にいるため、ノーゴールとなる。「ペナルティ・ショット」が与えられる。

# 拘束によるファウル

## 第57条7 ゴールの授与

相手ゴールキーパーが氷上から退場した時に、ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーン内で「パックを支配」している（または「パックを所有し支配できたはずの」）プレイヤーが、相手ゴールとの間に相手プレイヤーがいない状態でトリッピングまたはその他のファウルを受け、それによって「合理的な得点機」が妨げられた場合、レフェリーは直ちにプレーを中断し、アタッキング・チームにゴールを与える。

第8章

# スティック・ファウル



# スティック・ファウル

## 第 58 条 バット・エンディング

### 第 58 条 1 バット・エンディング

接触の有無にかかわらず、プレーヤーがスティックを持つ上の手より上のほうのシャフトを使って、どんな方法であれ相手プレーヤーをチェックするか、スティックのその部分で相手プレーヤーを突いたり突こうとしたりする行為。

### 第 58 条 2 ダブル・マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「バット・エンド」を試みたプレーヤーにダブル・マイナー・ペナルティを科す。

### 第 58 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「バット・エンド」をしたプレーヤーに対して、メジャー・ペナルティを科す。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 58 条 5 を参照すること。

### 第 58 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「バット・エンディング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

### 第 58 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「バット・エンディング」に対してメジャー・ペナルティが科された場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さなければならない。

### 第 58 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 59 条 クロスチェックング

### 第 59 条 1 クロスチェックング

両手でスティックのシャフトを挟んで使い、相手を強引にチェックする行為。

### 第 59 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「クロスチェックング」の反則を犯したプレーヤーに、力と暴力の程度に応じて、マイナー・ペナルティを科す。

### 第 59 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「クロスチェックング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては第 59 条 5 を参照。

### 第 59 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「クロスチェックング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に

# スティック・ファウル

値することに基づくものとする。

## 第59条5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「クロスチェックング」に対してメジャー・ペナルティが科された場合には常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

## 第59条6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第28条 補足的な懲罰

## 第60条 ハイステッキング

### 第60条1 ハイステッキング

「ハイステック」とは、相手の肩の高さよりも高い位置に持つスティックのこと。プレーヤーは自分のスティックをコントロールし、責任を持たねばならない。ただし、その行為が「シュートの動き」の通常の「windアップまたはフォロースルー」として行われる場合や、「フェイスオフ」の最中に体を曲げている相手側センターに「誤って接触」した場合は、プレーヤーは相手へ「誤って接触」と認められる。

跳ね返ったパックに向かって乱暴なスイングをした場合は、通常の「windアップまたはフォロースルー」とはみなされず、肩の高さより上で相手に接触した場合は、それに応じてペナルティを科される。「パックのハイステッキング」が関与する状況について、

→第80条 パックのハイステッキング

### 第60条2 マイナー・ペナルティ

相手の肩より上の部分へのスティックでの接触は禁止されており、マイナー・ペナルティが科される。

### 第60条3 ダブル・マイナー・ペナルティ

プレーヤーがスティックの一部を肩より上に持つか掴むかして、相手の頸部、顔面または頭部に接触させたために出血するなどの「負傷の結果」が生じた場合、レフェリーはダブル・マイナー・ペナルティを科す。

このコールを行ったレフェリーは、氷上での最初のコールを確認する（あるいは、しない）ため、プレーのビデオをレビューする選択肢があり（義務ではない）、特に明らかな負傷を引き起こしたスティックが実際にペナルティを科されたプレーヤーのスティックであったかどうかを確認すること。ハイステッキングによるダブル・マイナー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー。

→第18条4 ハイステッキングによるダブル・マイナー・ペナルティのオンアイス・ビデオレビュー。

### 第60条4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「ハイステッキング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第60条5 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第28条 補足的な懲罰



# スティック・ファウル

## 第 61 条 スラッシング

### 第 61 条 1 スラッシング

スラッシングとは、接触の有無にかかわらず、プレーヤーが相手に向かってスティックを振り回す行為である。スティックがパンツやすねパッドの前部に接触し、「攻撃的でない」場合は、スラッシングとしてペナルティを科すべきではない。スティックで相手の体やスティック、または相手の手やその近くに力強く振り下ろし、それがレフェリーの判断ではパックをプレーしようとしていない場合は、スラッシングとしてペナルティが科される。

### 第 61 条 2 マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「スラッシング」の反則を犯したプレーヤーに対して、力と暴力の程度に応じて、マイナー・ペナルティを科す。

### 第 61 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「スラッシング」の反則を犯し、ファウルされたプレーヤーを無謀にも危険にさらしたプレーヤーに対し、マイナー・ペナルティを科すことでは十分な制裁にならないと判断した場合には、メジャー・ペナルティを科してもよい。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては第 61 条 5 を参照すること。

### 第 61 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「スラッシング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

### 第 61 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「スラッシング」に対してメジャー・ペナルティが科された場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

### 第 61 条 6 「ペナルティ・ショット」

この規則は、→第 54 条 3「ペナルティ・ショット」にも同様に記載されている。

### 第 61 条 7 ゴールの授与

この規則は、→第 54 条 4「ゴールの授与」にも同様に記載されている。

### 第 61 条 8 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

## 第 62 条 スピアリング

### 第 62 条 1 スピアリング

スピアリングとは、接触の有無にかかわらず、スティックのブレードや先端で相手を突くことを指す。

### 第 62 条 2 ダブル・マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手を「スピアリング」で突こうとしたプレーヤーにダブル・マイナー・ペナルティを科す。

# スティック・ファウル

## 第 62 条 3 メジャー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手を「スピアリング」で突いたプレーヤーにメジャー・ペナルティを科す。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、第 62 条 5 を参照。

## 第 62 条 4 マッチ・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、プレーヤーが「スピアリング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、マッチ・ペナルティを科してもよい。このような無謀な危険行為の判定は、反則の重さ、接触の重さ、暴力の程度、関係する一般的な非難に値することに基づくものとする。

## 第 62 条 5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

「スピアリング」に対してメジャー・ペナルティが科された場合は常に、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さねばならない。

## 第 62 条 6 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

第9章

# その他のファウル

# その他のファウル

## 第 63 条 試合の遅延

### 第 63 条 1 試合の遅延

プレーヤーまたはチームが何らかの方法で試合を遅延させているとレフェリーが判断した場合、ペナルティを科することができる。

### 第 63 条 2 マイナー・ペナルティ

以下に対しては、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤー（ゴールキーパーを含む）が、故意にプレーの中断を引き起こすような方法で、スティック、スケート靴または体を使って、パックをつかんだり、「フリーズ」させたり、プレーした場合。ゴールキーパーに関しては、この規則はゴールクリーズのエリア外で適用される。
- (ii) プレーヤーが、プレー中またはプレー中断後に、プレー・エリアの外で（氷面上のどこからでも）故意にパックを（手またはスティックを使って）シュートするか叩いた場合。
- (iii) プレーヤーが、保護ガラスがない場合を除き、自陣のディフェンディング・ゾーンから氷面の外に直接に（はね返らずに）パックを（手またはスティックを使って）シュートするか叩いた場合。  
決定要因は、違反したプレーヤーが打ったか叩いた時のパックの位置とすること。パックがディフェンディング・ゾーン内にある時にパックと接触し、その後にプレー・エリアの外に出た場合は、マイナー・ペナルティが科される。パックがプレーヤーズ・ベンチ後方の保護ガラスを越えてシュートされた場合、ペナルティが科される。注：パックがプレーヤーズ・ベンチの中に打ち込まれた場合、ペナルティは適用されない。「フェイスオフ」からパックが直接にプレー・エリアの外に出た場合、ペナルティは科されない。
- (iv) プレーヤーが、故意にゴールポストを通常の位置から動かして試合を遅延させた場合。レフェリーは、違反したチームがパックを「支配」した場合、直ちにプレーを中断する。  
注：相手側が無人のネットへの差し迫った得点機会がある時に、プレーヤ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には、レフェリーがゴールを与えることができる（→第 63 条 7「ゴールの授与」を参照）。
- (v) プレーヤー（ゴールキーパー以外）が、パックの上に故意に倒れこんだり、パックを体の下にかき寄せたりした場合。  
注：膝についてショットをブロックしたプレーヤーは、パックが自分の下に打ち込まれるか自分のウェアや用具に付着してもペナルティを科されないが、パックをアンプレイブル（プレー不可能）にするために手を使った場合は、速やかにペナルティを科されるべきである。
- (vi) ゴールキーパーが、アタッキング・プレーヤーを倒してパックを奪おうとしてゴールクリーズから「飛び出し」、パックを弾く代わりにパックの上に飛び乗ってプレーを中断させた場合。注：ゴールキーパーがショットの「角度を小さくする」ためにゴールクリーズから出て、セーブした後にパックを覆った場合、これは正当とする。
- (vii) ゴールキーパーが、自陣のゴールクリーズにいる時に故意にパックの上に倒れこんだり、体の下にかき寄せたり、または実際に相手からチェックを受けていないのにプレー中断を引き起こすような方法でパックをつかんだりゴールのどこかに置いたりした場合。
- (viii) ゴールキーパーが、ネット裏の指定エリアの外でパックをプレーした場合。パックの位置を決め手とする。注：ゴールキーパーがゴールクリーズにスケート靴を接触させたままパックをプレーした場合、マイナー・ペナルティは科されない。
- (ix) ウェアや用具、スケート靴、スティックの調整の場合。注：水のボトルがゴールキーパーに渡された場合はペナルティは科されないが、これはタイムアウト中に行うべきであり、故意に試合を遅らせるために行われたとレフェリーが判断した場合には、マイナー・ペナルティが科せられることがある。

## その他のファウル

- (x) ゴールキーパーの用具の修理または調整のための遅延は認められない。調整が必要な場合、ゴールキーパーは氷上から退場し、直ちに代替りのゴールキーパーがその場に立つ。ゴールキーパーがこの規則に違反した場合は、マイナー・ペナルティが科される。

### 第 63 条 3 ベンチ・マイナー・ペナルティ

レフェリーがキャプテンまたはキャプテン代行に対し、正しい人数のプレーヤーを氷上に配置してプレーを開始するよう警告した後に、レフェリーの指示に従わず、追加の交代（試合を停滞または遅延させる目的でゴールキーパーを継続的に交代させることを含むが、これに限定されない）やプレーヤーにオフサイドを続けることや、またはその他の方法により遅延を生じさせたチームには、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 第 63 条 4 ディレイド・ホイッスル

アタッキング・プレーヤーにより偶発的にネットが外れ、防御側がパックを支配して自陣から移動している場合は、違反していないチームがパックを支配できなくなるまでプレーを続行できる。

これによる「フェイスオフ」は、プレーが中断された位置に最も近いゾーンのフェイスオフ・スポットで行われる。ただし、その位置が違反しなかったチームのディフェンディング・ゾーンの場合には、続く「フェイスオフ」はブルーラインの外側のニュートラル・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットの 1 つで行う。

リンクの一方の端のネットが外れている間に、もう一方の端でゴールを決めることはできる。ただし、ゴールを決められたチームに、リンクのもう一方の端のネットを外した責任があることが条件となる。

### 第 63 条 5 氷上に投げられた物

IIHF 選手権には適用されない。観客により氷上に物が投げ込まれ、試合の進行が妨げられた場合、レフェリーはホイッスルを吹いてプレーを中断し、プレーが中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットでパックのフェイスオフが行われる。

### 第 63 条 6 「ペナルティ・ショット」

通常の試合時間内に時間が十分でないため、またはすでにペナルティを科されているために、自陣のゴールポストを故意に動かし、プレーヤーに科されたマイナー・ペナルティを通常の試合時間内あるいは延長のどの時点でも完全には遂行できない場合、「ペナルティ・ショット」が違反していないチームに与えられる。

ゴールキーパー以外のどのディフェンディング・プレーヤーも、パックがゴールクリーズ内にある場合は、パックの上に倒れこむことやパックを拾い上げること、パックを体の下や手にかき寄せることは認められない。

この規則に違反した場合は直ちにプレーを停止し、違反していないチームに「ペナルティ・ショット」を命じるが、違反したチームにその他のペナルティは与えてはならない。この規則は、反則が発生した瞬間にパックがゴールクリーズ内にある場合のみ「ペナルティ・ショット」を与えると解釈する。

ただし、パックがゴールクリーズの外にある場合にも第 63 条が適用され、「ペナルティ・ショット」が与えられなくても、マイナー・ペナルティが科されることがある。「ペナルティ・ショット」が正当かどうかを判断する際の重要な要素は、パックを握った、つかんだ、またはゴールクリーズ内にいるプレーヤー（ゴールキーパー以外）の体の下にかき寄せた時点でパックの位置であり、マイナー・ペナルティが科される。

→ 第 67 条 ハンドリング・パック

## その他のファウル

### 第63条7 ゴールの授与

パックがゴールポストの正常な位置の間にあるゴールラインを通過する前に、ディフェンディング・プレーヤーがゴールポストを「故意に」または「偶発的に」動かした場合、レフェリーはゴールを与えてもよい。

この状況でゴールを与えるには、ディフェンディング・プレーヤーの行為によりゴールポストが動き、ゴールポストが動く前にアタッキング・プレーヤーに「差し迫った得点機」があり、パックがゴールポストの正常な位置の間のゴールに入ったであろうと判断されなければならない。

「ブレイクアウェイ」の最中にゴールキーパーが故意にゴールポストを動かした場合、違反していないチームにゴールが与えられる。

ディフェンディング・チームのゴールキーパーが追加のアタッカーと交代するために退出した時に、ディフェンディング・チームがゴールポストを故意に動かし、それによってアタッキング・チームの差し迫ったゴールが阻止された場合、レフェリーはアタッキング・チームにゴールを与える。

パックがゴールに入る前、または入る時に、どちらか一方または両方のゴール・ペグが氷上のそれぞれの穴に入っていない場合、またはネットが片方または両方のペグから完全に外れた場合、ゴールフレームは動かされたときとみなす。

### 第63条8 ラインチェンジなし

ディフェンディング・プレーヤーがゴールポストを偶発的に移動させ、プレーの中断を引き起こした場合、続く「フェイスオフ」は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・スポットの1つで行う。違反したチームには、「フェイスオフ」の前に選手交代をすることは認められない。

ただし、追加のアタッカーと交代していたゴールキーパーを再び交代させるためや、負傷したプレーヤーと交代させるため、またはどちらかのチームの「氷上の優位さ」に影響を与えるペナルティが科された場合には、チームにプレーヤーの交代を認める。アタッキング・チームがセンターラインの自陣側からエンドゾーンに向かってパックを打ち込み、相手ゴールキーパーがパックをフリーズさせてプレーが中断した場合、続く「フェイスオフ」はゴールキーパーのディフェンディング・ゾーンにあるエンドゾーン・フェイスオフ・スポットの1つで行う。

ディフェンディング・チームには、「フェイスオフ」の前に選手交代をすることは認められない。

ただし、負傷したプレーヤーと交代させるため、またはどちらかのチームの「氷上の優位さ」に影響を与えるペナルティが科された場合には、チームにプレーヤーの交代が認められる。

さらに、この章で説明した両方の状況において、ディフェンディング・ゾーンにおける続く「フェイスオフ」では、アタッキング・チームは「フェイスオフ」をどのエンドゾーンのフェイスオフ・スポットで行うかを選択できる。

### 第63条9 反則

以下に列挙した反則に対しては、レフェリーが、「試合の遅延」によるペナルティ（マイナー・ペナルティ、ベンチ・マイナー・ペナルティ、「ペナルティ・ショット」、ゴールの授与）を科す。

- (i) パックを故意にシュートして、アウト・オブ・プレー（パックをリンク外に出す）／アウト・オブ・バウンズ（パックをフェンスを越えてリンク外に飛び出させる）にすること。
- (ii) パックを故意に投げるか叩いてアウト・オブ・プレー／アウト・オブ・バウンズにすること。
- (iii) ディフェンディング・ゾーンから保護ガラス越しにパックを（手またはスティックで）シュートするか叩くこと。

## その他のファウル

- (iv) 故意にゴールを通常の位置から動かすこと（または、ゴールの授与に関連して、ディフェンディング・プレーヤーまたはゴールキーパーが「偶発的に」動かすこと）。
- (v) 正しい数のプレーヤーを氷上に配置することを拒否すること。
- (vi) プレーヤーがオフサイド・ポジションにいる状態を続けること。
- (vii) 故意にパックの上に倒れこむこと。
- (viii) ウェアや用具の調整

### 第64条 ダイビング／エンベリッシュメント

#### 第64条1 ダイビング／エンベリッシュメント

「あからさまなダイビング」や転倒、リアクションの「誇張」、または「見せかけの負傷」を行ったプレーヤーには、この規則によりマイナー・ペナルティが科される。

ゴールキーパーが、クリーズ内での位置を確立するためではなく、故意にアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こした場合、または見るからにアタッキング・プレーヤーとの「偶発的な接触」以外の行為をした場合、「ダイビング／エンベリッシュメント」に対するマイナー・ペナルティの対象となる。

注：「ダイビング」とは、プレーヤーが相手からペナルティを引き出そうとする行為で、「エンベリッシュメント」とは、ファウルはあったものの、被害者側がファウルの見た目の印象を実際「よりも大きく」見せることである。

#### 第64条2 マイナー・ペナルティ

自分の行為（「ダイビング／エンベリッシュメント」）によってペナルティを引き出そうとしたプレーヤーには、マイナー・ペナルティが科される。

#### 第64条3 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第28条 補足的な懲罰

### 第65条 用具

#### 第65条1 用具

プレーヤーは、この規則に規定されているように、自分の用具やユニフォームをプレーできる状態にしておく責任がある。プレーヤーの用具は、スティック、スケート靴、保護具、ユニフォームから成る。

グローブ、ヘルメット、スケート靴を除くすべての保護具は、ユニフォームの下に完全に着用しなければならない。用具は安全基準に適合していなければならない。スケーターを保護するためにのみ使用され、プレーの能力を高めるためや向上させるため、または相手を負傷させるために使用してはならない。

試合前のウォームアップ中も、ヘルメットを含むフル装備を正しく着用しなければならない。レフェリーは、危険と思われる付属品を取り外すようプレーヤーに要求できる。

#### 第65条2 マイナー・ペナルティ

グローブ、ヘッドギア、ゴールキーパーのレガースを除くすべての保護具は、ユニフォームの下に着用しなければならない。この規則に違反した場合、レフェリーによる警告の後、マイナー・ペナルティが科される。

このルールに違反したプレーヤーは、そのような用具が修正または除去されるまで、試合への参加は認められない。

## その他のファウル

ウェア、用具、スケート靴、スティックの調整を理由にプレーを中断したり試合を遅らせたりしてはならない。この規則に違反した場合、マイナー・ペナルティが科される。

ゴールキーパーの用具の修理または調整のための遅延は認められない。調整が必要な場合、ゴールキーパーは氷上から退場し、直ちに代替りのゴールキーパーがその場に立つ。ゴールキーパーがこの規則に違反した場合は、マイナー・ペナルティが科される。不正な用具、IIHF 基準に適合しない用具、試合で使用できないと判断された用具はすべて危険な用具とされ、そのような用具を着用しているプレーヤーはペナルティの対象となる。

### 第 66 条 試合の没収

#### 第 66 条 1 試合の没収

試合のプレーに影響を与える適用規則の規定をチームが遵守しなかった場合、IIHF またはその指名を受けた者から指示があれば、レフェリーは、違反したチームが当該規定を遵守するまで試合の進行を認めない。

ペナルティや負傷により、試合中に必要な人数のプレーヤーを氷上に配置できない場合、チームは対戦相手に試合を没収される。

違反したチームが遵守への拒否を続けた場合、レフェリーは IIHF またはその指名を受けた者の事前承認を得て、没収試合を宣言し、違反していないチームを勝者とする。両チームがこのような規定に従わなかったことでレフェリーが没収試合を宣言した場合、両チームが敗者となる。

試合の開始前に没収を宣言した場合、スコアは 1-0 と記録され、いかなるプレーヤーにも個人的な統計値を加えない。

没収が宣言された時点で試合が進行中の場合、スコアは敗者が 0、勝者が 1、またはそれまでに獲得したゴール数の大きい方を記録するが、両チームのプレーヤーには、没収が宣言された時点までに獲得したすべての個人的な統計値を加える。

試合の開始前または進行中に、両チームが遵守しないため没収を宣言した場合、スコアは 0-0 と記録するが、どのチームにも得点は与えず、どのプレーヤーにも個人的な統計値を加えない。

当該管轄機関はその裁量により、没収試合を調査し、没収とスコアに関するレフェリーの判断を修正できる。また当該管轄機関は、没収試合に関連して、チームまたはチームのメンバーに対して追加の懲罰を科することができる。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

### 第 67 条 ハンドリング・パック

#### 第 67 条 1 ハンドリング・パック

この規則は、プレーヤーまたはゴールキーパーがパックに対して手を不正に使った場合にペナルティの対象となるファウルの概要を示している。

手でパックをパスすることに関するすべての参照事項については、→第 79 条 ハンドパスを参照。



## その他のファウル

### 第 67 条 2 マイナー・ペナルティ・プレーヤー

プレーヤーは、空中でパックをキャッチすることは許されるが、直ちにパックを氷上に置くか、氷上に向けて落とさなければならない。以下の場合に、プレーヤーには、「パックを手でつかむ」ことによるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) チェックを避けるため、または相手に対して「テリトリアル・アドバンテージ」を得るために、パックをキャッチしたまま滑った場合。
- (ii) 氷上にあるパックを相手から隠したり、相手がパックをプレーするのを妨げたりするために、パックの上に手を置いた場合。  
これが自チームのゴールクリーズのエリアで行われた場合には、「ペナルティ・ショット」が与えられる（→第 67 条 4 「ペナルティ・ショット」または→第 67 条 5 「ゴールの授与」を参照）。
- (iii) プレーの進行中に氷上のパックを手で拾い上げた場合。

「フェイスオフ」を獲得しているプレーヤーが以下を行う場合、「ディレイ・オブ・ゲーム」（フェイスオフ違反）によるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) 手でパックを叩いて「フェイスオフ」を獲得しようとする。  
注：実際に「フェイスオフ」に関与した 2 人のプレーヤー（両センター）には、（どちらかのチームの）3 人目のプレーヤーが少なくともパックに触れるまでは、この規則によるペナルティを受けずに手でパックをプレーすることは認められない。「フェイスオフ」が完了した（「フェイスオフ」の勝者が明らかになった）と判断したら、ハンドパスが実施される。  
→ 第 79 条 ハンドパス

### 第 67 条 3 マイナー・ペナルティ・ゴールキーパー

この規則全体の目的はパックが継続してプレー中となるようにすることであり、ゴールキーパーが不要なプレー中断を引き起こすような行動をとった場合は、警告なしにペナルティを科さなければならない。

「ディレイ・オブ・ゲーム」のペナルティは、以下に該当するゴールキーパーに科される。

- (i) 実際に相手から「チェック／プレッシャー」を受けている場合を除き、手でパックを 3 秒を超えて握った場合。
- (ii) 不要なプレー中断を引き起こすとレフェリーが判断する方法で、故意にパックを握った場合。
- (iii) 相手のネットに向けてパックを前方に投げた場合。
- (iv) 注：ゴールキーパーが前方に放り投げたパックが相手に奪われた場合、レフェリーはそのプレーを完了させる。また、違反していないチームがゴールを決めた場合には、それを認めてペナルティを与えない。ただしゴールが決まらなかった場合には、プレーを中断し、ゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科される。
- (v) パックを自分のパッドやゴールネットにドロップした場合。
- (vi) 故意に雪や障害物を自分のネットの上やネット近くに積み上げ、これがゴールを妨害するために使われるとレフェリーが判断した場合。

### 第 67 条 4 「ペナルティ・ショット」

ゴールキーパーを除くディフェンディング・プレーヤーが、プレーの進行中にパックの上に倒れこんだり、パックを握ったり、パックを拾い上げたり、ゴールクリーズのエリアの氷上からパックを体の下や手にかき寄せたりした場合には、プレーは直ちに中断され、違反していないチームにペナルティ・ショットが与えられる。

→ 第 63 条 - 試合の遅延

## その他のファウル

### 第67条5 ゴールの授与

ゴールキーパーが、追加のアタッカーと交代するためにプレーヤーズ・ベンチに向かう前に、故意にスティックやその他の用具を放置することや雪などの障害物をネットの上やネット近くに置いて、これがパックのネットへの進入を妨げるために使われるとレフェリーが判断した場合、ゴールが与えられる。

この状況でゴールを与えるには、ゴールキーパーが追加のアタッカーとすでに交代していなければならず、そうでない場合はマイナー・ペナルティが科される。

ゴールキーパーが追加のアタッカーと交代した時に、プレーヤーがゴールクリーズのエリアの氷上で、パックの上に倒れこんだり、パックを握ったり、パックを拾い上げたり、パックを体の下や手にかき寄せたりした場合、プレーは直ちに中断され、違反していないチームにゴールが与えられる。

### 第67条6 ゴールが認められない場合

アタッキング・プレーヤーがパックをネットに向けて、手で「叩くか方向を変え」てもゴールとして得点にはならない。アタッキング・プレーヤーがパックを「叩くか方向を変え」、それがプレーヤーやゴールキーパー、オフィシャルに当たり「はね返った」としてもゴールとして得点にはならない。

グローブに「明白にはね返る」ことでパックがネットに入った場合は、ゴールが認められる。

## 第68条 不正な交代

### 第68条1 不正な交

プレーヤーがプレーヤーズ・ベンチ（チームメイトが1.50 m（5フィート）の範囲内にいない場合は第74条「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」を参照）、またはペナルティ・ボックス（ペナルティがまだ終了していない場合）のどちらかから、不正に試合に参加した場合や、メジャー・ペナルティを遂行している交代のプレーヤーがペナルティ・ボックスから氷上に戻らない場合（第68条2「ベンチ・マイナー・ペナルティ」を参照）や、相手プレーヤーの「ブレイクアウェイ」（第68条3「ペナルティ・ショット」または第68条4「ゴールの授与」）による得点の阻止のみを目的にプレーヤーが不正に試合に参加した場合に、「不正な交代」が発生したとみなす。

負傷したプレーヤーがペナルティを科されて試合から退出した場合、ペナルティの終了前に戻ってきても、プレーする資格はない。これには、自分の代わりにプレーヤーがまだペナルティ・ボックスにいてプレー中断を待っているときの同時のペナルティも含まれる。負傷したプレーヤーは、自分の代わりにプレーヤーがペナルティ・ボックスから解放されるまで、プレーする資格はない。

→第8条1 負傷したプレーヤー

### 第68条2 ベンチ・マイナー・ペナルティ

プレーヤーがメジャー・ペナルティとミスコンダクトかゲーム・ミスコンダクトのペナルティを同時に受けた場合や、負傷したプレーヤーがメジャー・ペナルティを受け、そのペナルティを自分自身は遂行できない場合、ペナルティを科されたチームは直ちに代わりにプレーヤーをペナルティ・ボックスに置き、ペナルティを科されたそのプレーヤーの交代はペナルティ・ボックスからの場合を除き、試合に入ることは認められない。

この規定に違反した場合は、この規則による不正な交代として扱われ、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 第68条3 「ペナルティ・ショット」

パックを所有する攻撃側のプレーヤーが、相手のゴールキーパーとの間に他に相手がいないうちに、その位置にいる間に不正に試合に加わった相手側プレーヤーに妨害された場合、レフェリーは違反したプレーヤーが所属するチームの相手チーム側に「ペナルティ・ショット」を与える。

## その他のファウル

### 第 68 条 4 ゴールの授与

相手のゴールキーパーが氷上から退出した時、無人のゴールを攻撃する側のプレーヤーがニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで不正に試合に加わったプレーヤーに妨害された場合、レフェリーは直ちに違反していないチームにゴールを与える。

### 第 68 条 5 ゴールが認められない場合

ペナルティを科されたプレーヤーが、自分の過失またはペナルティ・タイムキーパーの過失によりペナルティが終了する前にペナルティ・ボックスから氷上に戻った場合、そのプレーヤー（またはその代替りのプレーヤー）が不正に氷上にいた間に自チームが決めたゴールは認められないが、どちらかのチームに科されたすべてのペナルティは通常のペナルティとして遂行される。

ペナルティを科されたプレーヤーは、終了していないペナルティ・タイムを遂行するために戻らなければならない（これには、自らペナルティ・ボックスを離れた場合の追加のマイナー・ペナルティも含む）。プレーヤーが、自陣のプレーヤーズ・ベンチまたはリンク内のその他の場所から不正に試合に加わった場合、そのプレーヤーが不正に氷上にいる間に自分のチームが決めたゴールは認められないが、どちらかのチームに科されたすべてのペナルティは通常のペナルティとして遂行される。

### 第 68 条 6 故意の不正な交代

トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

→ 第 74 条 - トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

## 第 69 条 ゴールキーパーへのインターフェアランス

### 第 69 条 1 ゴールキーパーへのインターフェアランス

この規則は、アタッキング・プレーヤーの位置がゴールクリーズの内側か外側かにかかわらず、それだけでゴールを認めるべきか否かを決めてはならないという前提に基づいている。言い換えれば、アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズに立っている間に決められたゴールは、適切な状況であれば認められる。ゴールが認められないのは、以下の場合に限られる。

- (i) アタッキング・プレーヤーの位置または「関連性のある接触」により、ゴールキーパーがゴールクリーズ内で自由に動くことやゴールを守ることができなかった場合。
- (ii) アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズの内側または外側で、故意にゴールキーパーに接触した場合。

ゴールキーパーとの「偶発的な接触」は、アタッキング・プレーヤーがその接触を避けるために妥当な努力をした場合には、ゴールクリーズの外でその接触が始まった場合には認められ、結果としてゴールが認められる。

この規則の適用は、レフェリーの氷上での判断のみに基づくが、ビデオレビューの対象となることがある。該当する場合は → 第 37 条 ビデオレビュー、またはコーチのチャレンジに対しては 第 38 条 コーチのチャレンジ

この規則において「接触／関連性のある接触」とは、「偶発的かどうか」にかかわらず、スティックまたは体の一部を使ってゴールキーパーとアタッキング・プレーヤーの間で起きる接触を指す。この規則の最大の目的は、ゴールキーパーがアタッキング・プレーヤーの行動に妨げられずにゴールクリーズ内を自由に動けるようにすることである。

アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズに入り、その行為によってゴールキーパーがゴールを守ることができずにゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。

アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズ内にいて直ちに離れない場合、レフェリーは試合を中断でき、その後の「フェイスオフ」は、違反したチームのアタッキング・ゾーンの外のニュートラル・ゾーンにある最も近いフェイスオフ・スポットで行う。アタッキング・プレーヤーがディフェンディング・プレーヤーに押されるか突き飛ばされるか、ファウルを受けてゴールキーパーと接触した場合、アタッキング・プレーヤーがそのような接触を避けるために妥当な努力をしていれば、この規則によりその接触

## その他のファウル

はアタッキング・プレーヤーが引き起こした接触とはみなされない。

ディフェンディング・プレーヤーがアタッキング・プレーヤーに押されるか突き飛ばされるか、ファウルを受けて、ディフェンディング・プレーヤーが自分のゴールキーパーと接触した場合、そのような接触はこの規則ではアタッキング・プレーヤーが引き起こした接触とみなされ、必要に応じてアタッキング・プレーヤーにペナルティが科され、ゴールが決まった場合はこれが取り消される。

→ 詳細については、付録 IV - 表 16 - ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況を参照。

### 第 69 条 2 ペナルティ

アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーに「故意に」接触した場合、ゴールキーパーがゴールクリーズの内側にいるか外側にいるかを問わず、またゴールの有無にかかわらず、アタッキング・プレーヤーにはペナルティ（マイナー、メジャー、またはレフェリーが適切と判断するもの）が科される。アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーのゴールクリーズ内での自由な動きを妨げた場合に科される反則はすべて、「ゴールキーパーへのインターフェアランス」である。

レフェリーは判断の際に、接触時のゴールキーパーの正確な位置よりも、ゴールキーパーとの関連性のある接触の程度と性質を重視すべきである。

### 第 69 条 3 ゴールクリーズ内での接触

ゴールキーパーがゴールクリーズ内にいる間に、アタッキング・プレーヤーが、偶発的かどうかにかかわらずゴールキーパーと「関連する接触」を引き起こしゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。

ゴールクリーズ内で「自分の位置を確立する行為」をしているゴールキーパーが、ゴールクリーズ内にいるアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、そのためにゴールキーパーがゴールを守ることができずにゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。

ゴールクリーズ内で位置を確立しようとしているゴールキーパーによる接触の後で、アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズ内の自分の位置を直ちに明け渡さず（すなわちゴールキーパーに譲らず）、ゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。このような場合には、ゴールの有無にかかわらず、アタッキング・プレーヤーはゴールキーパーへの「インターフェアランス」による適切なペナルティを受ける。

アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズ内で「重要な位置」を占め、それによりゴールキーパーの視界を妨げてゴールを守れないようにしてゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。

ここでプレーヤーが「ゴールクリーズ内で重要な位置を占める」とは、プレーヤーの体または体のかなりの部分が、ゴールクリーズ内に一瞬よりも長く入っていたとレフェリーが判断した場合のことである。

→ 詳細については、付録 IV - 表 16 - ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況を参照。

### 第 69 条 4 ゴールクリーズ外での接触

ゴールキーパーがゴールクリーズの外にいる間に、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと「偶発的な接触」ではない「関連性のある接触」を引き起こし、ゴールが決まった場合、そのゴールは認められない。

ゴールキーパーがゴールクリーズの外にいるというだけでは、「標的」とはならない。アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーに「不必要な接触」をした場合には、適切なペナルティを科すべきである。

ただし、ゴールキーパーがゴールクリーズの外でパックをプレーしている時の「偶発的な接触」については、アタッキング・プレーヤーがそのような不必要な接触を避けるために「妥当な努力」をした場合に認められる。

ゴールキーパーが自分のゴールクリーズの外でパックをプレーした後、アタッキング・プレーヤーによりゴールクリーズのエリアに戻るのを故意に妨害された場合、そのプレーヤーに「ゴールキーパーへのインターフェアランス」のペナルティを科してもよい。

## その他のファウル

同様に、ゴールキーパーがゴールクリーズの外での行為により、相手プレーヤーや、パックをプレーしようとしているアタッキング・プレーヤーを故意に妨害した場合、ゴールキーパーにペナルティを科してもよい。

→ 詳細については、付録 IV - 表 16 - ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況を参照。

### 第 69 条 5 コーチのチャレンジ

→ 第 38 条 コーチのチャレンジ

### 第 69 条 6 フェイスオフ位置

レフェリーが、ゴールキーパーとの「関連性のある接触」（偶発的か否かにかかわらず）によりゴールを認めないことでプレーを中断した場合は常に、それによる「フェイスオフ」は、違反したチームのアタッキング・ゾーンの外の新トラル・ゾーンにある最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

### 第 69 条 7 リバウンドとルーズパック

リバウンドの状況の場合、またはゴールキーパーとアタッキング・プレーヤーが同時にルーズパックをプレーしようとしている場合、ゴールクリーズの内側や外側にかかわらず、ゴールキーパーとの「偶発的な接触」は認められ、それにより決まったゴールも認められる。

ゴールキーパーがパックを止めた後で、アタッキング・プレーヤーによってパックと一緒にネットに押し込まれた場合、そのゴールは認められない。該当する場合は、適切なペナルティが科される。

ただし、アタッキング・プレーヤーがディフェンディング・プレーヤーに押されるなどのファウルを受け、それによりゴールキーパーがパックとともにネットに押し込まれたとレフェリーが判断した場合は、ゴールが認められる。

ゴールクリーズのエリア内またはその周辺にいるプレーヤーの下にパックがある場合（故意か否かにかかわらず）、このプレーヤーをパックと一緒にゴールに押し込んでもゴールとはならない。該当する場合には、適切なペナルティが科される。これには、ゴールクリーズが故意に覆われているとみなされた場合の「ペナルティ・ショット」も含まれる。

→ 第 63 条 - 試合の遅延

### 第 69 条 8 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 70 条 プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出

### 第 70 条 1 プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出

いかなるプレーヤーも、いさかいの最中、あるいはいさかいを始める目的で、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを離れてはならない。

### 第 70 条 2 正当なラインチェンジ

プレーの進行中に、自陣のプレーヤーズ・ベンチから試合に参加するか、または（ペナルティ・タイムがすでに終了し）ペナルティ・ボックスから正当に試合に参加したプレーヤーがいさかいを始めた場合、第 28 条「補足的な懲罰」に従って懲罰の対象となることがある。

## その他のファウル

プレー中断中の正当なラインチェンジで試合に入り、続く「フェイスオフ」に備えて整列したうえでいさかいに加わったプレイヤーは、適切な規則によりペナルティを科され、補足的な懲罰に従って懲罰を受ける（いさかいで行為の結果に対する規定がない限り、この状況ではゲーム・ミスコンダクトは自動的に科されない）。

→第 28 条 補足的な懲罰

### 第 70 条 3 プレーヤーズ・ベンチからの退出

プレイヤーは、プレーの中断中、または第 1 ピリオドと第 2 ピリオドの終了時に、ウォームアップのため氷上に出ることは認められない。レフェリーは、この規則への違反について、懲罰のため当該管轄機関に報告する。

各ピリオドの終了時や正当に試合に参加する場合を除き、プレイヤーはいかなる時もプレーヤーズ・ベンチを離れてはならない。

試合中に更衣室に行く必要がある場合（また、更衣室に行くために氷上を通る必要がある場合）、プレイヤーはプレーの中断を待って、いさかいが起きていないことを確認してから行かなければならない。いさかいの最中に、またはいさかいを始める目的で、どちらかのチームまたは両チームから最初または 2 番目にプレーヤーズ・ベンチ（またはペナルティ・ボックス）を離れたプレイヤーには、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

### 第 70 条 4 ペナルティ・ボックスからの退出

各ピリオドの終了時またはペナルティの終了時を除き、プレイヤーはいかなる時もペナルティ・ボックスを離れてはならない。

ペナルティ・ボックスでペナルティを遂行しているプレイヤーが、ペナルティの遂行後に交代する場合、直ちに氷上を進み、自分のプレーヤーズ・ベンチに着いてからでないと交代できない。

この規則に違反した場合、「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

→第 74 条 トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

ペナルティを科されたプレイヤーが、そのペナルティが終了する前にペナルティ・ボックスを離れた場合、プレーの進行中であるか否かにかかわらず、そのペナルティの遂行後にさらにマイナー・ペナルティが科される。

ペナルティ・ボックスに入ったプレイヤーが、オフィシャルの裁定にチャレンジする目的で、ペナルティの終了前にペナルティ・ボックスを離れた場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第 28 条 補足的な懲罰

この規則は、規則内に記載されているように、いさかいを始める目的やいさかいに加わる目的でペナルティ・ボックスを離れた場合に科される他のより厳しいペナルティに取って代わるものではない。

プレーの中断中やいさかいの最中にペナルティ・ボックスを離れたペナルティを科されているプレイヤーには、マイナー・ペナルティに加え、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。マイナー・ペナルティに加えてももとのペナルティの残り時間は、違反したチームのコーチがペナルティ・ボックスに置いた代替りのプレイヤーが遂行しなければならない。

プレイヤーがペナルティを遂行し終わる前にペナルティ・ボックスを離れた場合、ペナルティ・タイムキーパーはその時刻を記録し、オンアイス・オフィシャルに合図する。そのオフィシャルは、違反したプレイヤーのチームが「パックを支配」した時に、プレーを中断する。

このプレイヤーは、ももとのペナルティの残り時間に加えて、さらにマイナー・ペナルティを遂行しなければならない（この残り時間は、プレイヤーが不正にペナルティ・ボックスを離れた時点から計算する）。

## その他のファウル

ペナルティ・タイムキーパーの過失により、ペナルティの時間が終わる前にプレーヤーが氷上に戻った場合、追加のペナルティは遂行しなくてよいが、ペナルティの残り時間を遂行しなければならない。この残り時間は、ペナルティ・タイムキーパーの過失によりペナルティ・ボックスを離れた時点から計算する。

ペナルティ終了後のプレー中断時に、ペナルティ・ボックスから出てきたプレーヤーがいさかいに関わった場合、ペナルティ・ボックスから出てきたプレーヤーには、そのいさかいで発生したペナルティが科される。

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

### → 第28条 補足的な懲罰

プレー中断時にペナルティ・ボックスから出てきたプレーヤーが相手に絡み、その相手がいさかいのインスティゲーターとみなされた場合、ペナルティ・ボックスから出てきたプレーヤーはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの対象とはならない。適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

### → 第28条 補足的な懲罰

### 第70条5 ベンチ・マイナー・ペナルティ

ベンチ・マイナー・ペナルティは、いさかいが発生していない時に、選手交代以外の目的でプレーヤーズ・ベンチを離れたプレーヤーのチームに科される。

ピリオドの開始後からピリオドの終了前までに、コーチまたはプレーヤー以外のチームの人員が氷上に出た場合（オンアイス・オフィシャルまたは負傷したプレーヤーに対応する医療スタッフから指示があった場合を除く）、レフェリーはそのチームにベンチ・マイナー・ペナルティを科し、懲罰のため当該管轄機関にその事態を報告する。

プレーヤーに負傷が生じてプレーが中断した場合、チームドクター（またはその他の医療スタッフ）は、レフェリーの同意を待たずに、負傷したプレーヤーの治療のために氷上に出ることができる。

### 第70条6 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

いさかいの最中またはいさかいを始める目的で、一方のチームまたは両チームのプレーヤーから最初または2番目にプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスを離れたプレーヤーには、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

プレーの中断中やいさかいの最中にペナルティ・ボックスを離れたペナルティを科されているプレーヤーには、マイナー・ペナルティに加え、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。マイナー・ペナルティに加えてももとのペナルティの残り時間は、違反したチームのコーチがペナルティ・ボックスに置いた代わりのプレーヤーが遂行しなければならない。

オフィシャルから更衣室に行くよう命じられたプレーヤーが、何らかの理由で適切な時間の前にプレーヤーズ・ベンチまたは氷面に戻った場合、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

### → 第28条 補足的な懲罰

いったんペナルティ・ボックスに入ったプレーヤーは、そのペナルティが終了して自チームが氷上にプレーヤーを追加できるまで、またはピリオド終了時に更衣室に行くまで、またはオンアイス・オフィシャルの許可を得る時まで、その場を離れてはならない。それ以外の時に離れた場合は、この規則によりゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

### 第70条7 「ペナルティ・ショット」

パックを所有する攻撃側のプレーヤーが、相手のゴールキーパーとの間に他に相手がいけない位置にいて、その位置にいる間に不正に試合に加わった相手チームのプレーヤーに妨害された場合、レフェリーは違反したプレーヤーが所属するチームの相手チーム側

## その他のファウル

に「ペナルティ・ショット」を与える。

### 第 70 条 8 ゴールの授与

相手のゴールキーパーが氷上から退出した時、無人のゴールを攻撃する側のプレーヤーがニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで不正に試合に加わったプレーヤーに妨害された場合、レフェリーは直ちに違反していないチームにゴールを与える。

### 第 70 条 9 ゴールが認められない場合

ペナルティを科されたプレーヤーが、自分の過失またはペナルティ・タイムキーパーの過失によりペナルティが終了する前にペナルティ・ボックスから氷上に戻った場合、そのプレーヤーが不正に氷上にいた間に自チームが決めたゴールは認められないが、どちらかのチームに科されたすべてのペナルティは通常のペナルティとして遂行される。

プレーヤーが、自陣のプレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスから不正に試合に加わった場合、そのプレーヤーが不正に氷上にいる間に自分のチームが決めたゴールは認められないが、どちらかのチームに科されたすべてのペナルティは通常のペナルティとして遂行される。

### 第 70 条 10 懲罰

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 71 条 早すぎる交代

### 第 71 条 1 早すぎる交代

ゴールキーパーが他のプレーヤーと交代するためにゴールエリアを離れてプレーヤーズ・ベンチに向かった場合、そのスケーターはゴールキーパーがプレーヤーズ・ベンチから 1.50 m (5 フィート) 以内に入るまで氷面に入ることはできない。

交代が早すぎる場合、オフィシャルは直ちにプレーを中断する。ただし、違反していないチームが「パックを所有」している場合は、パックの「所有がチェンジ」されるまでプレー中断を遅らせる。

早すぎる交代を行ったチームに対するペナルティ・タイムはないが、それにより生じる「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はセンターアイスのフェイスオフ・スポットで行う。センター・レッドラインの前でプレーが中断した場合は、それにより生じる「フェイスオフ」は、プレーが中断したゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

上記以外のすべての状況では、「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」に対してマイナー・ペナルティが科されることがある。

→ 第 74 条 - トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

### 第 71 条 2 アナウンス

レフェリーは、パブリック・アドレス・アナウンサーに以下のアナウンスを要請する。「ゴールキーパーの早すぎる交代によりプレーが中断している」

## 第 72 条 パックのプレーの拒否

### 第 72 条 1 パックのプレーを拒否またはプレーを控えること

この項の目的はプレーを続行させることであり、レフェリーとラインズパーソンの両者は、それが実現するように規則を解釈し、適用すべきである。



## その他のファウル

### 第 72 条 2 ハンドパス

プレーヤーが味方に「ハンドパス」をして、味方がプレーの中断を避けるためそのパックをプレーせず、相手チームも（おそらくペナルティの時間が終わるのを待つため）パックのプレーを控えた場合、レフェリーはプレーを中断し、この違反でプレーが中断された場所に最も近い「フェイスオフ」位置で「フェイスオフ」を命じる。

### 第 72 条 3 ハイスティック

プレーヤーがスティックで「通常の肩の高さ」より上でパックに接触し、味方がプレーの中断を避けるためそのパックをプレーせず、相手チームも（おそらくペナルティで時間が終わるのを待つため）パックのプレーを控えた場合、レフェリーはプレーを中断し、この違反でプレーが中断された場所に最も近いフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を命じる。

→第 76 条 2 フェイスオフ位置

### 第 72 条 4 アイシング

防衛側がアイシングで速やかにフェイスオフ・スポットを越えてパックを追える位置にいるにもかかわらず「故意に」それを控えた場合、レフェリーが判断した場合、レフェリーはそのプレーを中断し、ファウルをしたチームのゴールの最も近くに隣接するコーナーのフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を命じる。

### 第 72 条 5 ペナルティ

ゲーム・クロックまたはペナルティ・タイム・クロックの時間が経過するように故意にパックをプレーしないチームおよびプレーヤーに、レフェリーが遅れてペナルティのコールのシグナルを出した場合、レフェリーはプレーを中断し、違反したチームのディフェンディング・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットの 1 つでフェイスオフを命じる。

→第 76 条 2 フェイスオフ位置

## 第 73 条 プレー開始の拒否

### 第 73 条 1 プレー開始の拒否

この規則は、両チームが氷上にいる間にプレーを拒否したチーム、または氷上から退出してプレーを拒否したチーム、あるいは試合開始時または試合のいずれかのピリオドの開始時にオフィシャルから命じられても氷上に入ることを拒否したチームに適用される。

### 第 73 条 2 手順・チーム・オン・アイス（チームが氷上にいる場合）

両チームが氷上にいる時に、一方のチームが何らかの理由でレフェリーがプレーを命じてもプレーを拒否した場合、レフェリーはキャプテンに警告し、拒否したチームに 15 秒以内のプレーの開始かプレーの再開を求める。

その時間が経過してもチームがプレーを拒否した場合、レフェリーは、違反したチームのコーチがキャプテンを通じて指定したプレーヤーに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

同じ事態が繰り返された場合、違反したコーチはプレーヤーズ・ベンチから退出させられ、レフェリーはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科し、違反したチームには「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。違反したチームが依然としてプレーを拒否した場合、レフェリーはこの試合を没収して違反していないチームの勝利とすることを宣言するしかなく、さらなる措置のために、これを当該管轄機関に報告する。

→第 66 条 試合の没収

## その他のファウル

### 最初の違反：

- (i) 違反したチームのキャプテンに警告し、15 秒以内のプレー再開を認める。
- (ii) 15 秒が経過してもチームがプレーの再開を拒否した場合は、違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 2 回目の違反：

- (i) 違反したチームのキャプテンに警告し、15 秒以内のプレー再開を認める。
- (ii) 15 秒が経過してもチームがプレーの再開を拒否した場合は、違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。
- (iii) レフェリーは、違反したチームのコーチに、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科したことを通告する。
- (iv) それでもチームがプレーを拒否した場合、レフェリーはこの試合を没収して違反していないチームの勝利を宣する。  
→ 第 66 条 試合の没収

### 第 73 条 3 手順 - チーム・オフ・アイス（チームが氷上外にいる場合）

チームがコーチを通じてレフェリーからプレーの開始を命じられた時に、5 分以内に氷上に出てプレーを開始しなかった場合、その試合を没収し、さらなる措置のため、これを当該管轄機関に報告する。

→ 第 66 条 試合の没収

- (i) チームが氷上に出てプレーを開始することを拒否していることがレフェリーに明らかになった時点で、違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。
- (ii) 違反したチームが氷上に戻ってプレーを開始するまで、5 分間の猶予が与えられる。
- (iii) 5 分が経過しても違反したチームが氷上に戻ってプレーを再開しない場合、その試合は没収される。
- (iv) コーチが 5 分間の警告を受け、その時間内にチームが氷上に戻ってプレーを再開した場合、違反したチームには「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティを科さねばならない。

当該管轄機関は、その裁量により、補足的な懲罰を適用できる。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

### 第 74 条 トウ・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

#### 第 74 条 1 トウ・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

プレー中にプレーヤーズ・ベンチからいつでもプレーヤーを交代させることができる。ただし交代させる前に、氷上を離れるプレーヤーがプレーヤーズ・ベンチから 1.50m (5 フィート) 以内に入りプレーから離れていることが条件となる（第 71 条「早すぎる交代」も参照）。

味方のプレーヤーがプレーヤーズ・ベンチの 1.50 m (5 フィート) 以内に入る前に氷上に交代するプレーヤーが出てきたとオンアイス・オフィシャルが判断した場合（したがって明らかにそのチームが氷上で「トウ・メニー・プレーヤー」の状態となった場合）、ベンチ・マイナー・ペナルティが科されることがある。

プレーヤーが氷面から退出し、プレーヤーズ・ベンチの 1.50 m (5 フィート) 以内において、代替のプレーヤーが氷上にいる場合、退出するプレーヤーは、第 70 条「プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスからの退出」については氷上外にいるとみなす。

交代の最中に試合に出場するプレーヤーまたは氷上から退場するプレーヤーのどちらかが実際に氷上にいる間に、スティックやスケート、手でパックをプレーしたり、相手プレーヤーをチェックするか身体的な接触をした場合は、「トウ・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」の反則が適用される。

## その他のファウル

交代の最中にプレーに入るプレーヤーまたは退出するプレーヤーのどちらかが偶発的にパックに当たった場合は、プレーは中断せず、ペナルティも科されない。

プレー中に氷上から退出するプレーヤーは、プレーヤーズ・ベンチに退出しなければならず、リンクの他の出口から退出してはならない。これは正当な選手交代とはならないため、違反した場合はベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

代替りのプレーヤーとして氷上に出てくるプレーヤーは、両方のスケート靴が氷上に出た時点で氷上に出たとみなす。まだプレーヤーズ・ベンチにいる間にパックをプレーするか相手に干渉した場合は、→第 56 条「インターフェアランス」によるペナルティが科される。

退出する（氷上から降りる）プレーヤーが、プレーヤーズ・ベンチで片方のスケートを氷上に、もう片方のスケートを氷外に置いていれば、「氷上外」とみなされる。

### 第 74 条 2 ベンチ・マイナー・ペナルティ

この規則に違反した場合、「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。このペナルティは、レフェリーまたはラインズパーソンが科することができる。

レフェリーまたはラインズパーソンがベンチ・マイナー・ペナルティを科するためホイッスルを吹く前に、違反したチームがゴールを決めた場合、そのゴールを認めず、「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」によるペナルティが科される。

### 第 74 条 3 ペナルティ・ボックス

ペナルティ・ボックスでペナルティを遂行しているプレーヤーが、ペナルティを遂行した後に交代する場合、直ちに氷上を進み、自分のプレーヤーズ・ベンチから 1.50 m (5 フィート) 以内にいないと交代できない。この規則に違反した場合、「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 第 74 条 4 故意の不正な交代

プレー時間が十分に残っていないため、またはすでにペナルティを科されているため、「故意の不正な交代」（「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」）に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科されても、それを通常のプレー時間内あるいは延長のいかなる時点でも完全に遂行できない場合、「ペナルティ・ショット」が違反していないチームに与えられる。

### 第 74 条 5 延長でのゴールキーパー

ゴールキーパーが試合の延長中に追加のアタッカーのため退場した場合、その位置に戻るためには次のプレー中断まで待つ必要がある。

ゴールキーパーが次のプレー中断前に自分の位置に戻ろうとした場合（「オン・ザ・フライ」）、「不正な交代」とみなされ、出場資格のないプレーヤーがいることによるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

## 第 75 条 アン스포ーツマンライク・コンダクト

### 第 75 条 1 アン스포ーツマンライク・コンダクト

プレーヤー、コーチおよびプレーヤー以外のチームの人員は、常に自分の行動に責任を持ち、試合前、試合中、試合後、氷上または氷上外およびリンク内のあらゆる場所で、乱暴な行為をしないよう努めなければならない。レフェリーは、これを怠った上記のチームの人員に対してペナルティを科することができる。

そのような行為がオフィシャルに向けられたものである場合、→第 39 条「アビューズ・オブ・オフィシャル」を適用する。

## その他のファウル

### 第 75 条 2 マイナー・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) 特定可能なプレーヤーが、誰かに向かって、わいせつ、粗野または乱暴な言動をした場合。  
わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言を行った場合には、追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 75 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。
- (ii) プレーヤーが、試合の進行中またはプレーの中断中に、髪の毛を引っ張ったり、フェイスマスクをつかんだり、ボードやガラスをスティックやその他の物で叩いたりするなど、「アンスポーツマンライク・コンダクト」の反則を犯した場合。  
注：レフェリーが、力や暴力の程度に基づいて、犯された身体的な反則を深刻で重大なものと判断した場合。  
→ 第 21 条 マッチ・ペナルティ
- (iii) プレーヤーが、プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックス（またはその他の氷上外の場所）から氷上に物を投げた場合。
- (iv) いさかきに加わる前に故意にジャージやヘルメットを脱いだプレーヤーや、明らかに改造されており第 9 条「ユニフォーム」に適合しないジャージを着用しているプレーヤーには、「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティ、およびゲーム・ミスコンダクトが科される。「いさかき」が実際には起こらなかった場合、プレーヤーは「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティと、故意にジャージを脱いだことによる 10 分間のミスコンダクト・ペナルティを受ける。

ペナルティを科されたプレーヤーが、最初のペナルティを遂行する前または後に、さらに「アンスポーツマンライク・コンダクト」のペナルティを科された場合、追加のマイナー・ペナルティは、そのプレーヤーが終了していないペナルティの時間に追加され、連続して遂行される。

### 第 75 条 3 ベンチ・マイナー・ペナルティ

以下の反則に対し、この規則に基づき「アンスポーツマンライク・コンダクト」によるマイナー・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、試合の進行中またはプレーの中断中に、プレーヤーズ・ベンチやペナルティ・ボックス（またはその他の氷上外の場所）から氷上に物を投げたり、ボードやガラスなどをスティックや他の物で叩いたりした場合。
- (ii) 特定できないプレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、誰かに向かって、わいせつ、粗野または乱暴な言動をしたり、ボードやガラスなどをスティックや他の物で叩いたりした場合。
- (iii) コーチやプレーヤー以外のチームの人員が、リンク内のどこかでわいせつか粗野な言動をした場合。わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言を行った場合には、追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 75 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。

### 第 75 条 4 ミスコンダクト・ペナルティ

この規則では、以下の反則に対して、ミスコンダクト・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤーが、この規則に基づきマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティを科された後も、誰かに向かってわいせつ、粗野または乱暴な言葉を続けた場合。わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言を行った場合には、追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される（第 75 条 5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」

## その他のファウル

を参照)。

- (ii) プレーヤーが、プレー・エリアの外に故意に用具を投げ出した場合。ゲーム・オフィシャルの判断により、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科されることがある。
- (iii) プレーヤーが、相手を扇動して、ペナルティを負わせるような行為（脅迫的または乱暴な言動、あるいは同様の行為を含む）を続けた場合。
- (iv) ペナルティを科されたプレーヤーがペナルティ・ボックスに入り、プレーが再開した後に、オフィシャルの裁定に対してチャレンジしたり、異議を唱えたりした場合。
- (v) 一般に、この種の行為に参加した者には、マイナー・ペナルティ、次にミスコンダクト・ペナルティ、そして行為が続くとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

### 第75条5 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

この規則により以下の反則に対してゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

- (i) プレーヤーが、以前にミスコンダクト・ペナルティを科された行為を続けた場合。
- (ii) プレーヤー、コーチ、プレーヤー以外のチームの人員が、試合中または試合後、氷上または氷上外、およびアリーナとその関連施設内にいる間のあらゆる場所で、わいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、性的な発言をした場合。レフェリーは、さらなる懲罰のため、その状況を当該管轄機関に報告する。
- (iii) コーチおよびプレーヤー以外のチームの人員が、以前にリンク内でのわいせつな言動により、ベンチ・マイナー・ペナルティを科されている場合。レフェリーは、さらなる懲罰のため、その状況を当該管轄機関に報告する。
- (iv) プレーヤー、コーチ、その他のプレーヤー以外のチームの人員が、コーチやプレーヤー以外のチームの人員に対して、何らかの形で負傷を引き起こす可能性のある行為をした場合。レフェリーは、さらなる懲罰のため、その状況を当該管轄機関に報告する。
- (v) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム人員が、試合終了後にわいせつ、粗野または乱暴な言動を誰かに向けた場合。この行為は、氷上でも氷上外でも起こりえる。
- (vi) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチームの人員が、試合中に対戦相手やリンク内の誰かに唾を吐いた場合。
- (vii) 出血したプレーヤーが、故意に相手やリンク内の誰かに自分の体から血を塗りつけた場合。

### 第75条6 報告

すべてのゲーム・オフィシャルは、プレーヤー、コーチ、プレーヤー以外のチームの人員、またはその他のチーム・オフィシャルによるわいせつな身ぶり、人種的な中傷や嘲笑、または性的な発言や言葉の使用について、詳細な情報を当該管轄機関に報告する責任がある。

適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→第28条 補足的な懲罰

第10章

# 試合の流れ



# 試合の流れ

## 第76条 フェイスオフ

### 第76条1 フェイスオフ

プレーを開始または再開するため、レフェリーまたはラインズパーソンが2人の対戦プレイヤーのスティックの間にパックをドロップする行為を「フェイスオフ」と呼ぶ。「フェイスオフ」は、オフィシャルが「フェイスオフ位置」を示し、オフィシャルとプレイヤーがそれぞれの適切な位置についた時に始まる。フェイスオフは、パックが正当にドロップされた時点で完了する。ゴールキーパーは、「フェイスオフ」に参加できない。

### 第76条2 フェイスオフ位置

すべてのフェイスオフは、リンク上にある9つのフェイスオフ・スポットのいずれかで行わなければならない。

2つの規則違反でプレー中断となった場合（例えば、「パックのハイスティックング」と「故意のオフサイド」）、続く「フェイスオフ位置」は、違反したチームに「テリトリアル・アドバンテージ」を最も与えない位置に決める。

パックがニュートラル・ゾーンにある間に、どちらのチームにも起因しない何らかの理由でプレーが中断した場合、続く「フェイスオフ」は、可能な限りブルーラインの外側にある最も近いフェイスオフ・スポットで行う。4つのフェイスオフ・スポットのうち、どのスポットが最も近いかわからない場合は、ニュートラル・ゾーンにおいてホームチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えるフェイスオフ・スポットが、続く「フェイスオフ」用に選択される。

プレーの中断時に複数のプレイヤーがペナルティを科され、そのため一方のチームにペナルティが科されたことがペナルティ・タイム・クロックで表示された場合、続く「フェイスオフ」は、違反したチームのディフェンディング・ゾーンにある2つのフェイスオフ・スポットのうちの1つで行う。

この適用には、以下の3つだけ例外がある。

- (i) ゴールが決まった後にペナルティが科された場合には、センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (ii) ピリオドの終了時（または開始時）にペナルティが科された場合は、センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (iii) ディフェンディング・チームがペナルティを受け、アタッキング・プレイヤーがエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った時は、ニュートラル・ゾーンで「フェイスオフ」を行う。

「パワープレー」を与えられたチームは、「パワープレー」を開始するための「フェイスオフ」をどのエンドゾーンの点で行うかを選択できる。中断を引き起こしたプレーにおいて両チームのプレイヤーが反則を犯した場合、続く「フェイスオフ」は、そのゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

エンド・フェイスオフ・スポットとリンクの端近くの間でプレーが中断した場合、この規則で明確に規定されていない限り、パックは中断した側のエンド・フェイスオフ・スポットでフェイスオフを行う。

「フェイスオフ」は、ゴールまたはサイドボードから4.50 m (15 フィート) 以内、またはフェイスオフ・スポット以外の場所で行わない。

パックがオフィシャルに当たったことで、直接に不正なゴールが決まった場合、それによる「フェイスオフ」は、パックがオフィシャルに当たったゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

アタッキング・チームがパックをゴールに向けて「方向を変えること」、「叩くこと」、「キッキング」、「ハイスティックング」により不正にゴールした場合、それによる「フェイスオフ」は、ニュートラル・ゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行わなければならない。

本公式規則に明記されていない何らかの理由で試合が中断した場合、パックは最後にプレーした場所に最も近いゾーンのフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行わなければならない。

## 試合の流れ

プレーの中断後、アタッキング・チームの「ポイントプレーヤー」であるディフェンスの1人または2人、あるいはプレーヤーズ・ベンチから出てきたプレーヤーが、いさかいの最中や「ギャザリングまたはスクラム」の最中にエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った場合、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付近のニュートラル・ゾーンで行う。この規則は、「アイシング」、「故意のオフサイド」、または「ハイスティックング・ザ・パック」の違反（相手よりも数的に優位なチームによるもの）が発生した場合にも適用され、続く「フェイスオフ」は違反したチームのディフェンディング・ゾーンで行う。

いさかいの最中や「ギャザリングまたはスクラム」の最中に、違反していないプレーヤーがエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った場合、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付近のニュートラル・ゾーンで行う。→第71条「早すぎる交代」の反則については、プレーがセンター・レッドラインを越えて中断した場合は、それによる「フェイスオフ」はセンター・アイス・フェイスオフ・スポットで行う。センター・レッドラインの前でプレーが中断した場合は、それにより生じる「フェイスオフ」は、プレーが中断したゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

負傷したプレーヤーのためにプレーが中断した場合、続く「フェイスオフ」は、プレーが中断したときのパックの位置に最も近いゾーン内のフェイスオフ・スポットで行う。

負傷したプレーヤーのチームがアタッキング・ゾーンで「パックを支配」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の外側にあるフェイスオフ・スポットの1つで行う。

負傷したプレーヤーがディフェンディング・ゾーンにいて、アタッキング・チームがアタッキング・ゾーンで「パックを支配」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のフェイスオフ・スポットのいずれかで行う。

### 第76条3 フェイスオフの手順

レフェリーがラインチェンジの手順を完了し、レフェリーが手を下げてそれ以上の変更がないことを示したらすぐに、「フェイスオフ」を行うラインズパーソンがホイッスルを吹く。

これにより、続く「フェイスオフ」のため、両チームが5秒以内に整列するよう合図をする。5秒が経過した時点で（または両センターの準備ができればそれより早い時点）、ラインズパーソンは適切な「フェイスオフ」を行う。

ただし、

- (i) 片方または両方のセンターがフェイスオフの位置についていない場合、
- (ii) 片方または両方のセンターがスティックを氷上に付けていない場合、
- (iii) フェイスオフ・サークル内に侵入しているプレーヤーがいる場合、
- (iv) プレーヤーが相手と身体的な接触をした場合、または
- (v) オフサイド・ポジションで「フェイスオフ」のため整列しているプレーヤーがいる場合には、

ラインズパーソンはパックをドロップする前に、違反したセンターに「フェイスオフ」違反の警告を与えることができる。

レギュレーションタイムの最後の2分、または延長のいかなる時点においても、ラインズパーソンはホイッスルを吹いて「フェイスオフ」を開始するが、5秒の制限時間は適用されない。ただしプレーヤーは、迅速かつ公正な「フェイスオフ」を行うため、ラインズパーソンから口頭で与えられた指示に従わなければならない。

### 第76条4 フェイスオフの手順 - センター

レフェリーまたはラインズパーソンは、フェイスオフを行うプレーヤーのスティックの間の氷上にパックをドロップしてフェイスオフを行う。フェイスオフを行うプレーヤーは、それぞれリンクの相手側のエンドを向いて正面に向き合い、スティックの長さ1本分ほど離れて、スティックのブレードを氷につけて立つ。



## 試合の流れ

「フェイスオフ」が9つのフェイスオフ・スポットのいずれかで行われる場合、参加するプレーヤーは、リンクの相手側のエンドを向いて正面に向きあい、アイスのマーキング（該当する場合）から離れた位置に立つ。フェイスオフを行う両プレーヤーのスティックは、指定された白いエリア内でブレードを氷上につける。

8つのフェイスオフ・スポット（センターアイスのフェイスオフ・スポットを除く）では、最初にディフェンディング・プレーヤーが指定された白いエリアにスティックをつけ、次にアタッキング・プレーヤーがすぐにつける。センターアイスのフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」が行われる場合は、最初にディフェンディング・プレーヤーが自分のスティックを氷上につける。

フェイスオフを行うプレーヤーが、オンアイス・オフィシャルの指示を受けて直ちに適切な位置を取らなかった場合、オフィシャルは「フェイスオフ」違反に対して警告できる。

5秒の制限時間が経過してもセンターが指定された「フェイスオフ」のエリアにいない場合は、ラインズパーソンは直ちにパックをドロップする。

センターがフェイスオフ・スポットから下がっていたり、「チームに指示を出して」いたり、ラインズパーソンに指示されても「フェイスオフ」エリアに入ることを拒否したり、あるいは5秒が経過してもセンターがフェイスオフ・スポットに行くのが単に遅い場合でも、パックをドロップする。

センターが、「フェイスオフ」を獲得するため優位に立とうとして、5秒が経過した時点でフェイスオフ・スポットにつこうとした場合、そのセンターはラインズパーソンから「フェイスオフ」違反を犯したとの警告を受ける。

「フェイスオフ」がアイシングの反則によるもので、「フェイスオフ」を獲得するために優位に立とうとして、5秒が経過する時点でフェイスオフ・スポットにつこうとした場合、そのセンターはラインズパーソンから「フェイスオフ」違反を犯したとの警告を受ける。センターが2回目の「フェイスオフ」違反となる場合、またはその行為が実際に2回目の「フェイスオフ」違反である場合、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

「フェイスオフ」違反の警告を受けたら、そのプレーヤーは速やかに位置につかなければならない。さもないと、そのプレーヤーが位置につかないままラインズパーソンがパックをドロップするリスクがあるか、または同じ「フェイスオフ」中の2回目の「フェイスオフ」違反による「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科されることになる。

チームがアイシングの反則を犯した場合、センターはラインズパーソンから自チームが最初の「フェイスオフ」違反を犯しており、それ以降の違反は「ディレイ・オブ・ゲーム」（「フェイスオフ」違反）によるベンチ・マイナー・ペナルティを科されることになる警告を受ける。

### 第76条5 フェイスオフの手順 - 他のプレーヤー

他のプレーヤーは、フェイスオフ・サークルに入ることや、フェイスオフを行うプレーヤーの4.5 m（15フィート）以内に入るとは認められない。すべてのプレーヤーは、すべての「フェイスオフ」でオンサイドにいないなければならない。エンドゾーンでの「フェイスオフ」の間、氷上の他のすべてのプレーヤーは、フェイスオフ・サークルの外縁に記された制限線の自陣側にいなければならない。

パックがドロップされる前に、「フェイスオフ」を行うプレーヤー以外のプレーヤーがフェイスオフ・サークル内に移動した場合、「フェイスオフ」を行っている違反したチームは「フェイスオフ」違反の警告を受ける。

アタッキング・チームのプレーヤー（センターを除く）は、まず自分の位置を確立しなければならず、その後にディフェンディング・チームが対抗する位置をとり、パックがドロップされるまでその位置を維持できる。この手順に違反すれば「フェイスオフ」の侵害として扱われ、ラインズパーソンは違反したチームにフェイスオフ違反を警告する。

アタッキング・プレーヤーが「フェイスオフ」の前に新たな位置を確立しようとしていて、防御側のセンターが味方を再配置するためにフェイスオフ・スポットから下がった場合、アタッキング・チームが先に位置を確立しなければならないため、「フェイスオフ」違反はアタッキング・チームに科される。

## 試合の流れ

### 第76条6 フェイスオフの手順 - 違反行為

「フェイスオフ」の前にセンターが早めに動いた場合や、レフェリーやラインズパーソンがパックを不公平にドロップした場合は、その「フェイスオフ」は「フェイスオフ違反」とみなす。違反したチームには警告が出され、再度「フェイスオフ」を行わなければならない。同じ「フェイスオフ」の間に、同一チームが2回以上の「フェイスオフ」違反を犯した場合、このチームには違反したチームに対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。このペナルティは、「ディレイ・オブ・ゲーム・フェイスオフ違反」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。

「フェイスオフ」違反は、以下のようにまとめられる（4人のオンアイス・オフィシャルのいずれかが「フェイスオフ」違反を特定できる）。

- (i) パックがドロップされる前に、センター以外のプレーヤーが「フェイスオフ」エリアに侵入すること。フェイスオフ・サークルの外周にいるプレーヤーは、両方のスケート靴がフェイスオフ・サークルの外になければならない（ラインへのスケート靴の接触は認められる）。パックがドロップされる前に、プレーヤーのスケート靴がラインを越えてフェイスオフ・サークルに入った場合、「フェイスオフ」違反とみなす。プレーヤーのスティックは、相手または相手のスティックと物理的に接触しない限り、フェイスオフ・サークル内に入ってもよい。
- (ii) パックがドロップされる前に、プレーヤーがフェイスオフ・サークル外縁のハッシュマーク（破線）の間のエリアに侵入すること。プレーヤーはまた、両方のスケートがそれぞれのハッシュマークを越えないようにしなければならない。スケートがラインに接触することは認められる。パックがドロップされる前に、プレーヤーのスケート靴がラインを越えてハッシュマーク間のエリアに入った場合、「フェイスオフ」違反とみなす。プレーヤーのスティックは、相手または相手のスティックと物理的に接触しない限り、ハッシュマークの間のエリア内に入ってもよい。
- (iii) パックがドロップされる前に、相手と身体的に接触すること。「フェイスオフ」を行うどちらかのプレーヤーが、相手とヘルメット同士で接触した場合、そのプレーヤーに最初の「フェイスオフ」違反を警告しなければならない。どちらのプレーヤーが接触を始めたかラインズパーソンが判別できない場合は、両方のプレーヤーに最初の「フェイスオフ」違反を警告しなければならない。
- (iv) 「フェイスオフ」を行うどちらかのセンターが、第76条4「フェイスオフの手順 - センター」の説明の通りに「制限線の後ろの適切な位置にいる」ことやスティックを氷上につけることを怠ったこと。  
「制限線の後ろの適切な位置にいる」とは、サイドボードに平行な制限線のいずれかの側に足を置き（ラインへの接触は認められる）、センターがフェイスオフ・スポットに近づく際に、スケートのブレードの先がサイドボードに垂直な制限線を越えてはならないことを指す。その後で、スティックのブレードをフェイスオフ・スポットの氷上の指定された白いエリアにつけ（少なくともスティックのブレードの先端をつけ）、パックがドロップされるまでそこにとどまらなければならない。
- (v) この位置と「フェイスオフ」の手順に従わない場合、「フェイスオフ」違反となる。

同じフェイスオフの間に、チームが2回の「フェイスオフ」違反を犯した場合、レフェリーは違反したチームに直ちに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。このペナルティは、ディレイ・オブ・ゲーム（フェイスオフ違反）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。

「フェイスオフ」位置に遅れたため、続く「フェイスオフ」でオフサイド・ポジションになったプレーヤーは、レフェリーからその試合中に1度の警告を受ける。

この警告は、違反したチームのコーチにも伝えられる。この状況では、違反したチームのセンターは、「フェイスオフ違反」の警告を受けない。それ以降の違反は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティを違反したチームに科される。このペナルティは、「ディレイ・オブ・ゲーム」（フェイスオフ位置への進行遅延）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。

## 試合の流れ

氷面の 9 つのフェイスオフ・スポットにおいて「フェイスオフ」を行う際、プレーヤーは、「フェイスオフ」完了後にパックをプレーしている間を除き、自分の体やスティックを使って相手の体と物理的に接触してはならない。

この規則に違反した場合、レフェリーは自らの裁量により、「物理的な接触」を引き起こしたプレーヤーにマイナー・ペナルティ又はペナルティを科してもよい。

パックのドロップ前の「物理的な接触」は「フェイスオフ」違反とみなし、そのセンターはラインズパーソンからチームが「フェイスオフ」違反を犯しており、それ以降の違反は「ディレイ・オブ・ゲーム」（「フェイスオフ」違反）によるベンチ・マイナー・ペナルティが科されることになると警告を受ける。

「フェイスオフ」への侵入は、氷面の 9 つのフェイスオフ・スポットでのフェイスオフの最中に適用されることがある。ただし、ブルーラインに隣接する 4 つのフェイスオフ・スポットにはそのようなラインが氷上に描かれていないため、違反が起きたかどうかはラインズパーソンの判断によるものとする。

センター以外のすべてのプレーヤーは、エンドゾーンでの「フェイスオフ」において、フェイスオフ・サークルの外側に位置するのと同じように、「フェイスオフ」位置から一様に後退する。

### 第 76 条 7 フェイスオフの手順 - ラインチェンジ

どちらかのチームの氷上の数的な優位さに影響を与えるペナルティが科された場合を除き、「フェイスオフ」が完了してプレーが再開されるまでは、プレーヤーの交代を認めない。

ディフェンディング・チームについて、続く「フェイスオフ」のため十分な人数のプレーヤーが氷上にいないことにオンアイス・オフィシャルが気づいた場合には、ニュートラル・ゾーンにいるレフェリーに通告し、レフェリーはそのチームに対して別のプレーヤーを氷上に置くよう指示する。

これが「時間稼ぎの戦術」として行われているとレフェリーが判断した場合には、レフェリーは違反したチームのコーチに警告を発生し、それ以降の違反には「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

アタッキング・チームについて、続く「フェイスオフ」のため十分な人数のプレーヤーが氷上にいないことにオンアイス・オフィシャルが気づいた場合には、ラインズパーソンは通常の方法で「フェイスオフ」を進行する。アタッキング・チームは、常に適切な数のプレーヤーを氷上に置くようにしなければならない。

### 第 76 条 8 フェイスオフの手順 - 時間の確認

誤った「フェイスオフ」や「フェイスオフ」違反により、ゲーム・クロックまたはペナルティ・クロックに表示された時間のロスは、戻さなければならない。時間を正確に戻しているかどうかを確認するために、ビデオレビューを参照できる。オフィシャルは、プレー開始のホイッスルを吹かない。

プレー時間は、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た時、またはゴールが決まった時に終了する。

## 第 77 条 ゲームとインターミッションの計時

### 第 77 条 1 試合の計時

試合時間は、20 分×3 ピリオドとし、ピリオド間に休憩のインターミッションを挟むものとする。

### 第 77 条 2 インターミッションの計時

前のピリオドのプレー終了から 15 分、または IIHF が指定する時間が経過したら、各インターミッション後に速やかにプレーを再開する。インターミッションの計時は、ピリオドの終了後に開始される。

→第 34 条 ゲーム・タイムキーパー

# 試合の流れ

インターミッションの残り時間を観客に知らせるため、ゲーム・タイムキーパーは電子クロックを使ってインターミッションの長さを記録する。

## 第 77 条 3 遅延

第 1 ペリオドまたは第 2 ペリオドの終了までの 10 分以内に異常な遅延が生じた場合、レフェリーは直ちに中止し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。

プレーの再開時に、前のペリオドの残り時間は両チームがそれぞれ同じゴールを守り、その終了後に両チームはエンドを交換し、次のペリオドのプレーを遅滞なく再開する。

## 第 78 条 ゴール

### 第 78 条 1 ゴールとアシスト

ゴールを与え、「ゴール・スコアラー」と「アシスト」を報告する責任はレフェリーにあり、この点に関するレフェリーの判断は、レフェリーまたはその他のゲーム・オフィシャルの報告にかかわらず、最終的なものである。

該当する場合、ゴールを与え、「ゴール・スコアラー」を報告する責任はレフェリーにある。オフィシャル・スコアキーパーは、統計スタッフの協力を得て、「ゴール・スコアラー」および「アシスト」に値するプレーヤーを確認する。これについては、その決定が最終的なものであり、試合終了後の変更はできない。

ゴールやアシストの適切な授与を確認するため、ビデオのリプレーの使用は不可欠である。このように授与を行うか行わないかは、この規則の規定に厳密に従う。したがって、オフィシャル・スコアキーパーはこの規則のあらゆる面を十分に理解し、ゴールやアシストの授与に影響を与える可能性のあるすべての行動を観察するよう注意し、何よりも絶対的な公平性をもって授与するか授与しないことが重要である。

アナウンスしたゴールやアシストの授与に明らかな誤りがあった場合には、速やかに修正する必要があるが、レフェリーが試合レポートに署名した後は、オフィシャル・スコアリングサマリーに変更を加えてはならない。各 20 分の 3 回のペリオドの間に、最も多くのゴールを決めたチームが勝者となり、順位表に 3 ポイントの勝ち点を加算する。

レギュラーシーズン中に延長ペリオドまたはシュートアウトで勝敗が決まった場合、勝利したチームには 2 ポイント、敗れたチームには 1 ポイントの勝ち点を順位表に加算する。

### 第 78 条 2 ゴールのクレジット

「ゴール」は、パックを相手ゴールに押し込んだプレーヤーに対し、得点としてクレジットすること各「ゴール」は、プレーヤーの記録に 1 ポイントを加算する。1 つのゴールで、1 人のプレーヤーが獲得できるのは 1 ポイントだけである。

### 第 78 条 3 アシストのクレジット

プレーヤーがゴールを決めた場合、その後にディフェンダーがプレーしたり、「パックを支配したり」していないことを条件に、「ゴール・スコアラー」より前にパックに触れた 1 人以上のプレーヤー（最大 2 人）に 1 「アシスト」が加算される。

各「アシスト」は、プレーヤーの記録では 1 ポイントを加算する。1 つのゴールで、1 人のプレーヤーが獲得できるのは 1 ポイントだけである。

### 第 78 条 4 ゴールが認められる場合

攻撃側のプレーヤーのスティックにより、パックが両ゴールポストの間にクロスバーの下を前から入り、ゴールフレームが適切な位置にある状態で、片方のゴールポストからもう片方のゴールポストまで氷上に引かれたゴールポストの幅の赤い線を完全に横切った時に、ゴールを得点とする。

## 試合の流れ

ゴールフレームは、少なくともフレキシブル・ペグの一部が両方ゴールの中にあれば、適切な位置にあるとみなされる。フレキシブル・ペグが曲がっていても、フレキシブル・ペグの少なくとも一部が氷の穴とゴールポストに入っていれば、ゴールフレームは適切な位置にあるとみなされる。

ゴールフレームは、片方（または両方）のポストで多少持ち上がっても、フレキシブル・ペグが氷とゴールポストの穴に接触している限り、ゴールフレームが動いたとはみなさない。ゴールは、防御側のプレーヤーがパックをゴールに打った場合も得点とする。最後にパックに触れた攻撃側のプレーヤーがゴールを決めたときクレジットするが、アシストは与えない。

防御側のプレーヤーがパックをその他の方法でゴールに入れた場合には、ゴールを得点とする。最後にパックに触れた攻撃側のプレーヤーがゴールを決めたときクレジットされ、アシストが与えられることもある。

アタッキング・プレーヤーが、パックを自分のスケートや体に当てて、何らかの方法でネットに入った場合は、ゴールを認める。パックを当てたプレーヤーが、ゴールを決めたときクレジットされる。

プレーヤーがパックを相手チームのゴールクリアーズに正当に押し込み、そのパックがフリーになって攻撃側の別のプレーヤーの手へ渡った場合、そのプレーで得られたゴールは正当なものとする。

### 第 78 条 5 ゴールが認められない場合

見目で明らかなゴールも、レフェリーは以下の理由の場合には認めず、パブリック・アドレス・アナウンサーによって適切なアナウンスがなされる。

- (i) パックが、アタッキング・プレーヤーによってスティック以外の体の一部（スケートを除く）で方向を変えられるか、打たれるか、ネットに投げ入れられた場合。その際に、故意に行われたと判断された場合は、ノーゴールの判定とする。パックがアタッキング・プレーヤーの体の一部を使って故意にネットに向け打たれた場合は、ゴールを決めることはできない。→第 78 条 4 ゴールが認められる場合
- (ii) パックが明白なキッキングの動作を用いて蹴られた場合。→第 49 条 2 キッキング
- (iii) パックがオフィシャルに当たり、直接ネットに入った場合→第 85 条 4 オフィシャルに当たったパック
- (iv) ゴールが決まった時に、出場資格のないプレーヤーが氷上にいた場合。→第 68 条 5 ゴールが認められない場合
- (v) アタッキング・プレーヤーが、ゴールクリアーズ内でゴールキーパーを妨害した場合。→第 69 条 1 ゴールキーパーへのインターフェアランス
- (vi) パックが、クロスバーの高さより上でアタッキング・プレーヤーのスティックに接触した後に、ネットに入った場合。決定要因は、パックがスティックと接触する場所とする。→第 80 条 3 ゴールが認められない場合
- (vii) ビデオレビューで氷上の一方の端でのゴールを確認した場合、同じプレーにおけるもう一方の端でのゴールは認めてはならない。→第 37 条 2 ビデオ・レビュー
- (viii) 違反したチームがゴールを決めた後で、ハイスティックによるダブル・マイナー・ペナルティ、メジャー・ペナルティ、またはマッチ・ペナルティをラインズパーソンがレフェリーに報告した場合、そのゴールは認めてはならず、適切なペナルティを科さなければならない。→第 32 条 4 レフェリーへの報告

# 試合の流れ

- (ix) ゴールキーパーがセーブした後、パックと一緒にネットに押し込まれた場合。→第 69 条 7 リバウンドとルーズパック
- (x) 偶発的にネットが外れた場合。パックがゴールに入る前またはゴールに入った時に、ゴール・ペグの一方または両方が氷上のそれぞれの穴に入っていない場合、またはネットがペグの一方または両方から完全に外れている場合、ゴールフレームが動いたとみなす。→第 78 条 4 ゴールが認められる場合
- (xi) ペナルティのコールが遅れている間に、違反していないチームがパックを自陣のネットにシュートしない限り、違反したチームは得点できない。これは、違反していないチームのゴールにパックが入る原因となる可能性があるような違反したプレーヤーによるデフレクション、または違反したプレーヤーによる物理的行為は、正当なゴールとはみなされないためである。パックがネットに入る前に（可能な限り）プレーを中断し、違反したチームにペナルティを科すシグナルを出す。
- (xii) レフェリーがホイッスルを吹いてプレーを中断する機会が実際になかったとしても、レフェリーがプレーは中断されたと判断した場合。
- (xiii) 公式規則の対象以外のゴールは、認めない。

## 第 78 条 6 ビデオレビュー・オペレーションにより開始されたレビュー

第 3 ペリオドの最後の 1 分間および延長のどの時点でも、ビデオレビュー・オペレーションは、コーチのチャレンジの対象となるシナリオのレビューを開始する。

「ビデオレビュー・オペレーションが開始したレビュー」における最後の 1 分間とは、パックがゴールに入った瞬間を指す。つまり、レビューすべき状況は、最後の 1 分間より前に発生している可能性がある（例えば、パックがブルーラインを越えた）。ビデオレビュー・オペレーションは、ビデオレビューの対象となるすべてのゴールについてレビューを引き続き開始し、その責務を担う。

### → 第 37 条 3 ビデオレビュー

「ゴールキーパーへのインターフェアランス」、「ゴールにつながる攻撃ゾーンでの試合中断の見逃し」、または「オフサイド」を伴う可能性のある得点プレーでコーチのチャレンジが可能な場合は、ビデオレビュー・オペレーションが最初の出発点として、パックがネットに入ったこと、およびホッケーのグッドゴールであると判断し、その後にプレーがコーチのチャレンジによるさらなるレビューの対象となる（または、プレーの最後の 1 分間または延長では、ビデオレビュー・オペレーションが開始するレビュー）。

チームがコーチのチャレンジを要求しても、第 37 条 3 によるビデオレビューでそのチャレンジが不要になった場合、そのチャレンジは行われなかったものとみなす。

## 第 79 条 ハンドパス

### 第 79 条 1 ハンドパス

プレーヤーが、開いた手でパックを空中で止めることや「叩く」こと、または氷上で手で押すことは認められ、そのプレーを中断しない。ただし、そのプレーヤーがパックを味方に向けて方向を変えたか、または自分のチームが有利になるようにし、その後で違反したチームのプレーヤーが直接に、またはプレーヤーやオフィシャルに当たってはね返ったパックを所有し支配したとオンアイス・オフィシャルが判断した場合を除く。「パックをつかむ」ことに関する違反については、ハンドリング・パックを参照。

### → 第 67 条 ハンドリング・パック

# 試合の流れ

## 第 79 条 2 ディフェンディング・ゾーン

自分のディフェンディング・ゾーンにいるプレーヤーがハンドパスをしても、プレーは中断されない。ハンドパスをするプレーヤー、またはハンドパスを受けるプレーヤーのどちらが接触した時のパックの位置で、そのパックがどのゾーンにあるかを定める。

## 第 79 条 3 フェイスオフ位置

ハンドパスの違反が起きた場合、続く「フェイスオフ」は、違反が起きたゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで行う。ただし、違反したチームがテリトリアル・アドバンテージを得た場合には、規則で特に定めがない限り、「フェイスオフ」はプレー中断が起きたゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで行う。アタッキング・ゾーンでチームがハンドパス違反をした場合、続く「フェイスオフ」は、ニュートラル・ゾーン内のディフェンディング・チームのブルーラインの外側にあるフェイスオフ・スポットの一つで行う。

## 第 80 条 パックのハイスティッキング

### 第 80 条 1 パックのハイスティッキング

スティックでパックを通常の肩の高さより上で叩くことは禁止されている。パックが「ハイスティック」で打たれ、その後に違反したチームのプレーヤー（パックに接触したプレーヤーを含む）が、直接またはプレーヤーやオフィシャルに当たってはね返ったパックを「所有および支配」した場合、ホイッスルを鳴らす。

パックに「ハイスティック」で接触した場合、以下の条件でプレーの続行が認められる。

- (i) パックが相手に向けて打たれた場合（プレーヤーがパックを相手に向けて打った場合、レフェリーは直ちに「ウォッシュアウト」のシグナルを出さねばならない。さもなければプレーを中断する）。
- (ii) 防御側のプレーヤーがパックを自陣のゴールに打ち込んだ場合、そのゴールを認める。

スティックのブレードの上でパックを揺らして（「ラクロススタイル」）肩の通常の高さより上に持っていくことは禁止され、プレーを中断とする。「ペナルティ・ショット」やシュートアウトの試みの際にプレーヤーがこのような行為をした場合、そのショットは直ちに止められ、終わったものとみなす。

### →第 60 条 ハイスティッキング

### 第 80 条 2 フェイスオフ位置

「ハイスティッキング・ザ・パック」の違反によりプレーが中断した場合、続く「フェイスオフ」は、パックに不正に接触した場所、または違反したチームが最後にプレーをした場所のうち、パックを打ったチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えない場所で行わねばならない。

アタッキング・チームに過失があり、パックがアタッキング・ゾーンにある間にプレーが中断した場合、続く「フェイスオフ」はニュートラル・ゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットに移動しなければならない。

### 第 80 条 3 ゴールが認められない場合

アタッキング・プレーヤーが、パックをクロスバーの高さより上で接触したことで、直接またはプレーヤーやオフィシャルに当たって相手ゴールに入った場合、そのゴールは認めない。決め手は、パックがスティックと接触する位置である。

パックがクロスバーの高さ、またはクロスバーの下でスティックと接触し、ゴールに入った場合、このゴールは認められる。

# 試合の流れ

ディフェンディング・プレーヤーが、ゴールフレームのクロスバーの高さより上で持っていったスティックで、パックを自陣のゴールに打ち込んだことで決まったゴールは認められる。

## 第 81 条 アイシング

### 第 81 条 1 アイシング

この規則では、センター・レッドラインが氷上を半分に分ける。「数的な優位さ」（パワープレー）では相手チームと同等以上のチームのプレーヤーが、氷上の自陣から相手チームのゴールラインを越えてパックをシュートするか叩くか、またははね返した場合、プレーを中断する。

はね返ったパックについては、パックがもともととは違反したチームによって氷上で推進していた場合にのみ適用される。

この規則では、パックを所有するチームが最後にパックと接触した地点により、アイシングが発生したかどうかを判断する。このように、アイシングを無効にするには、所有するチームが「ラインに入る」必要がある。「ラインに入る」とは、アイシングの可能性を無効にするためには、パックがプレーヤーのスティック（プレーヤーのスケートではない）に乗っている間にセンター・レッドラインに接触しなければならないことを指す。この規則の解釈では、「アイシング・ザ・パック」に必要な判断が 2 つある。

ラインズパーソンはまず、パックがゴールラインを越えると判断しなければならない。ラインズパーソンは、パックがゴールラインを越えると判断した時点で、どちらのプレーヤー（攻撃側または防御側）が最初にパックに触れるかを判断することで、「アイシング」が完了する。

このラインズパーソンの判断は、最初のプレーヤーがエンドゾーンの「フェイスオフ」ドットに到達した瞬間までに行われ、そこではプレーヤーのスケート靴を決定要因とする。パックが、ボードの周りを回るかエンドゾーンの「フェイスオフ」ドットに向かって戻るように氷上に放り出され場合は、同じ手順をとって、ラインズパーソンは同じような距離の中で誰が最初にパックに触れたかを判断する。明確にするため記せば、決定要因は、どちらのプレーヤーが最初にパックに触れるかであり、どちらのプレーヤーが最初にエンドゾーンの「フェイスオフ」ドットに到達するかではない。

最初のプレーヤーがエンドゾーンの「フェイスオフ」ドットに到達する時点までに、「パックの奪い合い」が接近しすぎていて判断できない場合は、「アイシング」をコールする。パックがオフィシャルに当たるかはね返っても、自動的に「アイシング」の可能性がなくなるわけではない。

### 第 81 条 2 アイシング - フェイスオフ位置

「アイシング」の後、アタッキング・チームは、どのエンドゾーンのドットで「フェイスオフ」を行うかを選択する。

防御側が、速やかにパックをプレーできる位置にいるものの、プレーを故意に控えたときレフェリーが判断した場合、レフェリーはそのプレーを中断し、それによる「フェイスオフ」を、違反したチームのゴールに最も近くに隣接するコーナーのフェイスオフ・スポットで行うよう命じる。ラインズパーソンが「アイシング・ザ・パック」の反則を間違えてコールした場合（どちらかのチームが「ショートハンド」かどうかにかかわらず）、パックはセンターアイスのフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」をする。

### 第 81 条 3 ゴールキーパー

ゴールキーパーがパックをプレーするふりをしたり、パックをプレーしようとしたり、アイシングの際にパックの方向に向かって滑ったりしたとラインズパーソンが判断した場合、「アイシングの可能性」をコールせず、プレーを続行する。

ただし、ゴールキーパーが、追加のアタッカーに交代するためプレーヤーズ・ベンチに行こうとして正当にクリーズから出て、パックをプレーしようとしなかった場合は、このセクションに基づき「アイシング」を無効とすべきではない。

ショットが打たれる前にゴールキーパーが自分のクリーズから出ていて、パックをプレーしようせず、またはパックをプレーするふりをせず自分のクリーズに戻っただけの場合は、「アイシングの可能性」を有効なままとする。



# 試合の流れ

## 第 81 条 4 アイシングのラインチェンジ

この規則に違反したチームには、続く「フェイスオフ」の前にプレーヤーを交代をすることは認められない。

ただし、追加のアタッカーのために交代したゴールキーパーや負傷したプレーヤー、またはスケートを破損したプレーヤーを交代させるためである場合、またはどちらかのチームの氷上の優位さに影響を与えるペナルティが科された場合には、チームにプレーヤーの交代を認める。パックが違反したプレーヤーのスティックから離れた時に、氷上のプレーヤーが決まる。

## 第 81 条 5 アイシングの無効

パックが打たれ、氷上の自陣で相手の体やスティックで跳ね返り、それによりシュートしたプレーヤーのゴールラインを越えた場合は、「アイシング」とはみなさない。

パックが氷上の自陣から打たれ、センター・レッドラインを越える前に数回当たった場合、これらのデフレクションのうち少なくとも 1 回が相手プレーヤーに当たった場合には、アイシングは無効とする。フェイスオフ中に、パックがどちらかのプレーヤーから直接に氷上の相手側にゴールラインを越えて入った場合、この規則での違反とはみなさない。

相手チームのプレーヤー（ゴールキーパーを除く）が、パックがゴールラインを越える前にプレーできるにもかかわらず、それをしなかったとラインズパーソンが判断した場合、プレーは続行し、「アイシング」の違反はコールされない。

これには、相手チームがプレー中にプレーヤーの交代を行っている間、パックをプレーできるものの「トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス」の判定を避けるためプレーしないという状況も含まれる。「アイシング」はコールすべきではない。

ゴールラインを越える前後の時点で、パックが相手チームのプレーヤーのスケートやスティックなどの一部に触れた場合、または相手チームのゴールキーパーのスケートやスティックなどの一部に触れた場合は、「アイシング」とはみなさない。

ゴールキーパーがネット裏からパックを動かすような行為をした場合、「アイシング」はコールされない。

## 第 81 条 6 アイシング - 人数の優位

人数の優位さで下回る相手チームのプレーヤーによってパックが打たれた場合、プレーは続行し、「アイシング」の違反はコールされない。

ペナルティによりチームが「ショートハンド」となり、そのペナルティが終了する直前の場合は、「アイシング」があったかどうかの決定は、ペナルティが終了した瞬間に判断すること。ペナルティが終了する前に、氷上でパックを打ったプレーヤーのスティックからパックが離れた場合、「アイシング」の反則は適用しない。ペナルティ・ボックスに残っているペナルティを科されたプレーヤーによる行為でも、その裁定は変わらない。

メジャー・ペナルティにより「ショートハンド」となったチームが、ペナルティ・ボックスにペナルティ終了時に退出するプレーヤーがいることの確認を怠った場合、チームはショートハンドでプレーを続けるが、パックをアイシングすることは認められない。「アイシング」がコールされる。これらのプレーヤーは、次のプレーの中断時に、このペナルティを科されたプレーヤーと交代してよい。

→ 第 20 条 3 メジャー・ペナルティ

## 第 82 条 ラインチェンジ

### 第 82 条 1 ラインチェンジ

プレーの中断後、ビジターチームはプレーの準備ができて氷上にラインアップを速やかに置き、その時点からプレーの再開まで交代を行わない。

その後、ホームチームは希望する交代ができる。ただし、「アイシング」の後の場合を除き、これは試合の遅延にはならない。

「ラインアップを氷上に置く」とは、両チームがラインチェンジの時間内に、出場資格のあるプレーヤーの全人数（それを超えてはならない）を配置することを指す。

## 試合の流れ

どちらかのチームがプレーヤーの交代で不当に遅れた場合、レフェリーは違反したチームに直ちに位置につくよう命じ、それ以上のプレーヤーの交代は認められない。

上記規則により交代した場合、プレーが始まるまで追加の交代はできない。ラインチェンジの手順が完了したら、フェイスオフが正当に完了してプレーが再開されるまで、プレーヤーの追加の交代は認められない。ただし、どちらか一方または両方のチームの「氷上の優位さ」に影響を与えるペナルティが科された場合を除く。これには、ラインチェンジの完了後でフェイスオフの前に科されるペナルティ、または「フェイスオフ」違反に対して科されるペナルティを含めてよい（第 82 条 2「ラインチェンジ - 手順」を参照）。

→第 63 条 8「試合の遅延」または→第 81 条「アイシング」に違反しているチームには、続く「フェイスオフ」の前にはプレーヤーの交代は認められない。

ただし、追加のアタッカーと交代していたゴールキーパーを再び交代させるためや、負傷したプレーヤーと交代させるため、またはどちらかのチームの「氷上の優位さ」に影響を与えるペナルティが科された場合には、チームにプレーヤーの交代を認める。

パックが違反したプレーヤーのスティックから離れた時に、氷上のプレーヤーが決まる。

試合中のゴールキーパーの交代は、通常のラインチェンジと同じ時間内に行う。ゴールキーパーが負傷した場合を除き、ベンチから退場したゴールキーパーには追加時間は与えられない。

### 第 82 条 2 ラインチェンジ - 手順

プレーの中断後、レフェリーは、ラインチェンジの手順を開始してもよいと判断すれば、以下の手順を実施する。

- (i) レフェリーは、ラインチェンジを行うためビジターチームに最大 5 秒間を与える。
- (ii) レフェリーは手を上げて、ビジターチームにそれ以上の変更がないことを示し、ホームチームのラインチェンジを開始する。
- (iii) レフェリーは、ラインチェンジを行うためホームチームに最大 8 秒間を与える。
- (iv) レフェリーは手を下げて、ホームチームにそれ以上の変更がないことを示す。
- (v) レフェリーの合図の後にどちらかのチームが交代しようとすることや、その後のラインチェンジのために氷上に多すぎるプレーヤーを配置しようとする、または追加でプレーヤーを変更しようとするは認められず、レフェリーは交代しようとしたプレーヤーをプレーヤーズ・ベンチに送り返す。レフェリーは、違反したチームに（コーチを通じて）警告を発し、試合の残り時間中（延長を含む）に違反が続けば、「試合の遅延」によるベンチ・マイナー・ペナルティになることを示す。このペナルティは、「ディレイ・オブ・ゲーム（不適切なラインチェンジ）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。
- (vi) 「フェイスオフ」を行うラインズパーソンは、（レフェリーがラインチェンジで手を下げた後に）ホイッスルを吹き、すべてのプレーヤーが 5 秒以内に「フェイスオフ」のため位置について、オンサイドにいなければならないことを示す。その後「フェイスオフ」を行う。→第 76 条 フェイスオフ
- (vii) （ラインズパーソンによる 5 秒前を警告するホイッスルの後で）「フェイスオフ」位置につくのが遅いプレーヤーや、続く「フェイスオフ」のためオフサイド・ポジションにいるプレーヤーは、レフェリーから試合中に 1 回の警告を受ける。

## 試合の流れ

- (viii) この警告は、違反したチームのコーチにも伝えられる。この状況では、違反したチームのセンターが「フェイスオフ」から排除されることはない。それ以降の違反は、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティを違反したチームに科される。
- (ix) レギュレーションタイムの最後の2分間および延長ピリオドの間は、上記の(vi)および(vii)は適用されない。ラインズパーソンは、上記(i)から(v)を実施した後、続く「フェイスオフ」に向けて準備するのに十分な時間をそのチームに与える。

### 第 82 条 3 ラインチェンジ - ベンチ・マイナー・ペナルティ

ホームチームには「後に交代」する権利がある。これは、最初にビジターチームのコーチが自分のプレーヤーを氷上に出し、その後でホームチームのコーチが出さなければならないというものである。どちらかのチームが速やかに交代しない場合、レフェリーは交代を許可しない。

どちらかのチームがこの規則に従わないか、速やかに従わない、または故意に間違えて規則に従わない場合は、レフェリーは最初に警告を発し、その後に「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。プレーヤーは、続く「フェイスオフ」に参加するために、「フェイスオフ」位置に直接進まなければならない。

どちらかのチームが時間稼ぎやその他の不要な行動により試合を遅らせようとした場合、「試合の遅延」に対するベンチ・マイナー・ペナルティを科すことになる。このペナルティは、「ディレイ・オブ・ゲーム」（「フェイスオフ」位置への進行遅延（又はプレーヤーズ・ベンチへの進行遅延））による「ベンチ・マイナー・ペナルティ」としてアナウンスする。

プレー中に、負傷したプレーヤーがリンクから退場して代替りのプレーヤーとの交代を希望する場合は、交代はプレーヤーズ・ベンチで行い、リンクの他の出口を使ってはならない。これは正当な選手交代とはならないため、違反した場合はベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

### 第 83 条 オフサイド

#### 第 83 条 1 オフサイド

アタッキング・チームのプレーヤーは、アタッキング・ゾーンでバックより前にいてはならない。

「オフサイド」の判断においては、いかなる場合でも、プレーヤーのスティックの位置ではなくスケート靴の位置を決定要因とする。両方のスケートが、プレーに関わるブルーラインの先端を完全に越えている場合、プレーヤーは「オフサイド」となる。

プレーヤーは、バックがブルーラインの先端を完全に越えた瞬間に、自分のどちらかのスケート靴がブルーラインに接触しているか、またはブルーラインの「自陣側」にある時、オンサイドとなる。ラインの「自陣側」とは、ブルーラインの先端から上に伸びるブルーラインの「平面」と定義する。

バックが先端を完全に越える前に、プレーヤーのスケート靴がまだ「平面を越えて」いない場合、「オフサイド」の規則については、そのプレーヤーは「オンサイド」とみなす。

バックを支配しているプレーヤーが、バックより前でラインを越えた場合、スケート靴がブルーラインの先端を越える前にバックを「所有および支配」していれば、「オフサイド」とはみなさない。

プレーヤーが「オフサイド」かどうかは、プレーヤーのスケート靴の位置で決まるが、それでも「オフサイド」の問題は、バックがブルーラインの先端を完全に越えるまでは決して生じることはなく、越えた時点で決定を下すことに留意する必要がある。

相手チームのプレーヤーが自陣のディフェンディング・ゾーンにいる時に、プレーヤーがバックを正当に自陣のディフェンディング・ゾーンまで運ぶかパスするか、またはプレーして戻した場合、「オフサイド」は無視してプレーの続行が認められる。

## 試合の流れ

### 第 83 条 2 オフサイド・デフレクション／リバウンド

この章については、アタッキング・プレーヤーはアタッキング・ゾーンでパックより前に進むと規定している。

ディフェンディング・プレーヤーがディフェンディング・ゾーンからパックを出し、そのパックがニュートラル・ゾーンにいるディフェンディング・プレーヤーに明らかにはね返ってディフェンディング・ゾーンに戻ってきた場合、すべてのアタッキング・プレーヤーがパックをプレーできる。

ただしアタッキング・プレーヤーが、ニュートラル・ゾーンにいるディフェンディング・プレーヤーの「デフレクション／リバウンド」でディフェンディング・ゾーンに戻すことを引き起こす行為（すなわちスティックのチェック、ボディのチェック、身体的な接触）は「ディレイド・オフサイド」となり、ラインズパーソンがシグナルを出す。

ニュートラル・ゾーンにいるオフィシャルに当たってディフェンディング・ゾーンに戻ってきたパックは、「オフサイド」（または状況に応じて「ディレイド・オフサイド」）となる。

ブルーラインの外側にいるアタッキング・プレーヤーからアタッキング・ゾーンに当たりはね返ったパックは、誰が最初に推進したか、どこから推進してきたかにかかわらず、状況に応じて「オフサイド」または「ディレイド・オフサイド」と判定する。アタッキング・チームが推進したパックがいずれかのプレーヤーに当たりはね返った場合、状況に応じて「オフサイド」または「ディレイド・オフサイド」と判定する。

### 第 83 条 3 ディレイド・オフサイド

アタッキング・プレーヤー（または複数のプレーヤー）が攻撃側のブルーラインを越えてパックより前に出たものの、ディフェンディング・チームが遅れることなく、あるいはアタッキング・プレーヤーと接触することなく、ディフェンディング・ゾーンからパックを戻せる位置にいるか、またはアタッキング・プレーヤーがアタッキング・ゾーンから全員出るプロセスにある状態。

「オフサイド」のコールが遅れた場合、ラインズパーソンは腕を下げて「オフサイド」の違反を無効にし、以下のいずれかに該当する場合はプレーの続行を認める。

- (i) 違反したチームのすべてのプレーヤーが同時にそのゾーンから出て（スケートがブルーラインに接触して）、アタッキング・プレーヤーがアタッキング・ゾーンに再び入れるような場合。
- (ii) ディフェンディング・チームがパックをニュートラル・ゾーンにパスするか運び入れる場合。

「ディレイド・オフサイド」の最中に、アタッキング・チームのメンバーがパックに触れるか、「ルーズパックを獲得」しようとするか、防御側のパック・キャリアを自陣のゾーンに押し戻すか、または防御側のパック・キャリアと物理的な接触を起こそうとしている場合、ラインズパーソンは「オフサイド」の違反によりプレーを中断する。

「ディレイド・オフサイド」の最中に、アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレーヤーが、味方と交代するために（アタッキング・ゾーン内まで伸びている）プレーヤーズ・ベンチに進む場合、両足のスケート靴が氷上から離れて、そのプレーヤーが氷面から離れたとラインズパーソンが判断した時点で、そのプレーヤーはゾーンを出たとみなされる。

「ディレイド・オフサイド」がまだ有効な間に、交代したプレーヤーが氷上のアタッキング・ゾーンに出る場合、そのプレーヤーもアタッキング・ゾーンから出なければならない。すべてのアタッキング・プレーヤーがアタッキング・ゾーンを出て、ラインズパーソンが「ディレイド・オフサイド」について腕を下げたら、アタッキング・プレーヤーは全員がアタッキング・ゾーンに正當に入り、パックを追うことができる。

### 第 83 条 4 ゴールが認められない場合 - オフサイド

パックがアタッキング・ゾーンに打ち込まれて「ディレイド・オフサイド」が生じた場合は、通常の「ゾーンからの全員退出」の規則によりプレーの続行が認められる。

このショットによりパックが直接、あるいはゴールキーパー、プレーヤー、ボード、ガラス、用具、またはオンアイス・オフィシャルに当たってディフェンディング・チームのゴールに入った場合、最初のショットは「オフサイド」のためゴールを認めない。

## 試合の流れ

パックがゴールに入る前にアタッキング・チームが「ゾーンを全員出て」いたとしても、この裁定には関係ない。

「フェイスオフ」は、もともとのショットの起点に最も近いゾーンで、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えないフェイスオフ・スポットで行う。

「ディレイド・オフサイド」の状況でアタッキング・チームがゴールを決めることができる唯一の方法は、アタッキング・チームの行為や接触がないままディフェンディング・チームがパックをシュートするか、または自陣のネットに入れる場合である。

「ディレイド・オフサイド」でパックがゴールに入った場合や、コーチのチャレンジが成功した場合を除き、ホイッスルを吹く際に人為的な要因がある場合を例外として、「オフサイド」の違反ではゴールを事後的に無効にはできない。

→ 第38条 コーチのチャレンジ

### 第83条5 コーチのチャレンジ - オフサイド

→ 第38条 コーチのチャレンジ

### 第83条6 フェイスオフ位置 - オフサイド

この規則の違反では、プレーを中断し、パックのフェイスオフは、アタッキング・チームが攻撃側のブルーラインを越えてパックを運んだために違反が起きた場合には違反したチームのアタッキング・ゾーンに最も近いニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットか、またはショットやパスの起点（アタッキング・プレーヤーやディフェンディング・プレーヤー、またはオフィシャルに当たった場合も含む）に最も近いゾーンのフェイスオフ・スポットで行う。

「故意のオフサイド」を含めて、すべての「ディレイド・オフサイド」の状況に対し、ラインズパーソンはホイッスルを持たないほうの腕を上げる。ラインズパーソンはプレーの続行を許可し、プレーの中断が発生した場合には、「フェイスオフ」位置としては以下の4つの可能性がある。

- (i) ブルーラインを越えて運ばれた場合には、ブルーラインの外側での「フェイスオフ」。
- (ii) アタッキング・ゾーンへのショット（またはパスミス）の場合には、パスまたはショットの起点となったゾーン内で、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えないような最も近いフェイスオフ・スポット（アタッキング・プレーヤーまたはディフェンディング・プレーヤー、またはオフィシャルに当たった場合でも）。
- (iii) ディフェンディング・プレーヤーがアタッキング・プレーヤーにプレッシャーをかけられているか、チェックされそうな場合には、パスまたはショットの起点となったゾーン内で、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えないような最も近いフェイスオフ・スポット（アタッキング・プレーヤーまたはディフェンディング・プレーヤー、またはオフィシャルに当たった場合でも）。
- (iv) 「故意のオフサイド」と判断された場合には、違反したチームのエンドゾーンにあるフェイスオフ・スポット。

ラインズパーソンが「ディレイド・オフサイド」のシグナルを出し、ディフェンディング・プレーヤーがシュートしたパックが保護ガラス越しにプレー・エリアの外に出た場合、続く「フェイスオフ」は、ディフェンディング・ゾーンのエンドゾーンのフェイスオフ・スポットの1つで行うこと（また、ディフェンディング・プレーヤーにはマイナー・ペナルティが科される）。

→ 第63条 - 試合の遅延

ラインズパーソンが「ディレイド・オフサイド」のシグナルを出し、もともとのショットがディフェンディング・プレーヤーに当たってプレー・エリアの外に出た場合、続く「フェイスオフ」は、パックが打たれたゾーンの中で最も近いフェイスオフ・スポットで行う。

ディフェンディング・ゾーンでディフェンディング・チームがペナルティを科される直前に、同じプレーでラインズパーソンがアタッキング・チームに対して「ディレイド・オフサイド」のシグナルを出した場合は、続く「フェイスオフ」はディフェンディング・ゾーンのエンドゾーンにあるフェイスオフ・スポットの1つで行う。

# 試合の流れ

## 第 83 条 7 故意のオフサイド

「故意のオフサイド」とは、理由の如何を問わず、またどちらかのチームが「ショートハンド」であるかどうかに関わらず、プレーを中断させるために行われるものである。

「故意のオフサイド」のプレーが行われたとラインズパーソンが判断した場合、違反したチームのディフェンディング・ゾーン内のエンド・フェイスオフ・スポットでパックを「フェイスオフ」する。

「オフサイドのコールが遅れている」間に、違反したチームのプレーヤーが故意にパックに触れてプレーを中断させた場合、ラインズパーソンは「故意のオフサイド」のシグナルを出す。

パックがゾーンに打ち込まれた時点で、アタッキング・プレーヤーがアタッキング・ゾーンから出る努力をしており、ブルーラインのすぐ近くにいるとラインズパーソンが判断した場合には、そのプレーは「故意のオフサイド」とはみなされない。

## 第 84 条 延長のオペレーション

### 第 84 条 1 延長のオペレーション - ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム

IIHF 選手権の単独のラウンドロビン、またはトップカテゴリーの IIHF 選手権の予選において、20 分のピリオドが 3 回終了した時点で 2 チームが同点の場合、5 分以内の「サドンデス」の延長ピリオドを行い、先に得点したチームが勝者となる。

延長ピリオドは、各チームが 3 人のスケーターと 1 人のゴールキーパーの数的な強さで行う。

延長ピリオドは、3 分間のインターミッションの後に開始される。この間に、「テレビコマーシャルの休憩時間」と同じ手順で、アリーナのスタッフが氷上の表面を「製氷」する。インターミッションが終了すると、クロックは 5:00 分にリセットされ、直ちに延長ピリオドが始まる。両チームはエンドを変更しない。プレーヤーは、氷面の「製氷」が行われる 3 分間のインターミッションの間は、それぞれのプレーヤーズ・ベンチにとどまる。ゴールキーパーは、この休憩時間にそれぞれのプレーヤーズ・ベンチに行かなければならないが、ペナルティを科されたプレーヤーは、ペナルティ・ボックスにとどまらなければならない。

ペナルティを科されたプレーヤーがペナルティ・ボックスから退出した場合、他の規則の反則を犯していない限り、ゲーム・オフィシャルによって直ちに戻され、追加のペナルティは科さないものとする。この間にチームが更衣室に戻ることは認められない。延長の実施 - プレーオフの試合の場合、またはメダルゲームの場合は、IIHF スポーツ規定を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 84 条 2 延長 - ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム - 追加のアタッカー

延長ピリオド中に、ゴールキーパーの代わりにプレーヤー 1 人を追加することをチームに認める。

### 第 84 条 3 延長 - ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム - ペナルティ

レギュレーションタイムが終了し、両チームが 5 対 3 の場合は、5 対 3 で延長ピリオドを開始する。プレーヤーの優位さが 5 対 4 または 5 対 5 に達したら、次のプレー中断時にプレーヤーの優位さは、必要な場合には 4 対 3 または 3 対 3 に調整される。

レギュレーションタイムが終了し、両チームが 4 対 4 の場合は、両チームは 3 対 3 で延長を始める。プレーヤーの優位さが 4 対 4 になったら、次のプレー中断時にプレーヤーの優位さは 3 対 3 に調整される。

レギュレーションタイムの終了時に両チームが 3 対 3 の場合、延長は 3 対 3 で始まる。プレーヤーの優位さが 4 対 4、5 対 4、5 対 5 に達すれば、次のプレー中断時にプレーヤーの優位さは、必要な場合には 3 対 3、4 対 3 に調整される。

## 試合の流れ

チームの氷上にいるプレーヤーが3人未満になることはない。ペナルティが科された場合には、4人目および／または5人目のスケーターの追加が必要となる可能性がある。延長でチームがペナルティを科された場合、両チームは4対3でプレーする。

もし両チームが同じプレー中断時にマイナー・ペナルティを科された場合（他のペナルティが有効でない場合）、3対3でプレーを続ける。延長でチームにペナルティが科せられ、ツーマン（2人）・アドバンテージを要求された場合、違反したチームは3人のスケーターのままとし、違反していないチームには5人のスケーターが認められる。

ツーマン・アドバンテージがなくなった後の最初のプレー中断では、チームの「数的な優位さ」は、必要な場合には4対3または3対3に戻される。

延長の実施 - プレーオフの試合の場合、またはメダルゲームの場合は、IIHF スポーツ規定を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

→ 詳細については、付録 IV - 概要表 - 表 18 を参照。

### 第 84 条 4 「ペナルティ・ショット」シュートアウトの手順 - ラウンドロビンまたは予選ラウンドゲーム

IIHF 選手権の試合でレギュレーションタイムが終了した後、試合のスコアが同点の場合、両チームは IIHF スポーツ規定に定められている最長時間と人数で延長ピリオドを行い、先に得点したチームが勝者となる。

延長ピリオド中にゴールが決まらなかった場合は、IIHF のペナルティ・ショット・シュートアウト方式が採用される。以下のような手順が用いられる。

- (i) ショットは氷面の両端で行う。ニュートラル・ゾーンとエンドゾーンのフェイスオフ・スポットの間にある、リンクの縦方向中央部の幅 14 メートルの部分は、ペナルティ・ショット・シュートアウトの前で、そのプログラムの準備に必要な時間の間に、水をまかずに製氷車で製氷する。
- (ii) この手順は、各チームの異なる 5 人のシューターが交互にシュートを行うことで始まる。プレーヤーをあらかじめ決めておく必要はない。「ペナルティ・ショット」シュートアウトに出場できるのは、下記第 3 項に規定されている場合を除き、オフィシャル・ゲームシートに記載されている両チームの 4 人のゴールキーパーとすべてのプレーヤーである。
- (iii) 延長ピリオドが終了した時点でペナルティが終わっていないプレーヤーは、シュートを打つプレーヤーに選ばれる資格はなく、ペナルティ・ボックスまたは更衣室にとどまらなければならない。また、「ペナルティ・ショット」シュートアウト中に科されたペナルティを遂行しているプレーヤーは、この手順が終了するまでペナルティ・ボックスまたは更衣室にとどまらなければならない。
- (iv) レフェリーは、2 人のキャプテンをオンアイス・オフィシャルのクリーズに呼び、コインをはじいてどちらのチームが最初のシュートを行うかを定める。コインで決まった勝者は、自分のチームが先攻か後攻かを選ぶことができる。
- (v) ゴールキーパーは、延長ピリオド中と同じゴールを守るものとし、相手チームがシュートを打つ間、ゴールクリーズに留まることができる。
- (vi) 各チームのゴールキーパーは、各シュートの後に交代できる。
- (vii) ショットは、→第 24 条「ペナルティ・ショット」に従って行う。
- (viii) 両チームのプレーヤーは、決定的なゴールが決まるまで交互にシュートを打つ。残りのシュートは行わない。

## 試合の流れ

- (ix) 各チームがすべてのシュートを行ってもまだ同点の場合は、同じプレーヤーまたは新しいプレーヤーによる「タイブレイク・シュートアウト」でこの手順を続行する。最初の 5 つのペナルティ・ショットで後攻だったチームが、「タイブレイク・シュートアウト」では先攻となる。試合は、2 人のプレーヤーの対決が決定的な結果となった時点で終了となる。「タイブレイク・シュートアウト」では、チームの各シュートに同じプレーヤーを起用できる。
- (x) オフィシャル・スコアキーパーはすべてのシュートを記録し、プレーヤーとゴールキーパー、得点を示す。
- (xi) 決定的なゴールだけが試合の結果に加算される。ゴールを決めたチームには加算し、ゴールされたチームには加算しない。
- (xii) 片方のチームが「ペナルティ・ショット」シュートアウトへの参加を辞退した場合、その試合はそのチームの負けとなり、もう一方のチームに勝ち点 3 ポイントが与えられる。プレーヤーがシュートを拒否した場合、そのチームは「ノースコア」となる。

延長の実施 - プレーオフの試合の場合、またはメダルゲームの場合は、IIHF スポーツ規定を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 84 条 5 延長のオペレーションとペナルティ・シュートアウトの手順 - プレーオフの試合とメダルゲーム

延長の実施 - プレーオフの試合の場合、またはメダルゲームの場合は、IIHF スポーツ規定を参照。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 85 条 パックのアウト・オブ・バウンズ

### 第 85 条 1 パックのアウト・オブ・バウンズ

パックがリンクの両端または両サイドのプレー・エリアの外に出たり、氷面の上のボードや保護ガラス以外の障害物に当たったり、ガラスや照明、タイム・デバイス、支持物を破損させたりした場合、そのパックがシュートされたか当たってプレー・エリアの外に出たゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行う。

パックがプレー・エリアの外に出る原因となったショットまたはデフレクションが、ニュートラル・ゾーンまたはディフェンディング・ゾーンからのものであるとオンアイス・オフィシャルが判断した場合には、その後の「フェイスオフ」位置は、ショットまたはデフレクションが起きた場所に最も近く、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えないフェイスオフ・スポットとする。

パックがプレー・エリアを囲むボードの上に乗った場合は、パックはプレー・エリア内にあるとみなされ、手やスティックでのプレーは正当となる。

パックが「フェイスオフ」から直接プレー・エリアの外に出た場合、どちらのプレーヤーが最後にパックに触れたかにかかわらず、「フェイスオフ」は同じ場所で行い、試合の遅延によるペナルティはどちらのチームにも科されない。

打たれたパックが、プレーヤーズ・ベンチから出ているプレーヤーのグローブや体に接触した場合、またはパックがプレーヤーズ・ベンチの開いているドアからプレーヤーズ・ベンチに入った場合は、パックが打たれたゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行う。ただし、パックが相手チームのプレーヤーズ・ベンチから出ている相手プレーヤーのグローブや体に当たった場合、またはプレーヤーズ・ベンチの開いているドアから相手チームのプレーヤーズ・ベンチに入った場合は、相手チームのプレーヤーズ・ベンチに隣接するニュートラル・ゾーンで「フェイスオフ」を行う。



## 試合の流れ

パックがどちらかのプレーヤーズ・ベンチの端にある曲面ガラスに当たった場合、オンアイス・オフィシャルが確認した時点でプレーを中断する。続く「フェイスオフ」は、パックがプレー・エリアの外に出たものとして決める。

パックがアリーナの端と角にある観客席のネットに当たった場合は、プレーを中断し、続く「フェイスオフ」は、パックがプレー・エリアの外に出たものとして決める。ただし、パックが観客席のネットに当たったことをオンアイス・オフィシャルが気づかなかった場合は通常通りプレーを続行し、結果的にそのパックを使ったプレーは正当なプレーとみなす。プレーヤーは、試合を中断するためのホイッスルを聞くまで、試合を中断してはならない。

### 第 85 条 2 アンプレアブルのパック

パックがどちらかのゴールの外側のネットに挟まって「アンプレアブル（プレー不可能）」になった場合、または故意かその他の方法で相手プレーヤーの間でパックが「フリーズ」した場合、レフェリーはプレーを中断する。

パックはどちらのチームがゴールネットから外してプレーしてもよい。ただし、パックがゴールネットに 3 秒以上とどまった場合は、プレーを中断する。

ゴールキーパーがスティックやグローブを使ってパックをネット裏に「フリーズ」させた場合や、アタッキング・プレーヤーがネット裏からパックを外してプレーすることをディフェンディング・プレーヤーが妨害した場合は、「フェイスオフ」はディフェンディング・ゾーンフェイスオフ・スポットの 1 つで行う。

パックが後方またはサイドからゴールの下に入った場合、または後方やサイドからメッシュを通過した場合、オンアイス・オフィシャルがこれを目撃していれば、プレーは直ちに中断され、続く「フェイスオフ」はプレーが中断された位置に最も近いゾーンの最も近いフェイスオフ・スポットで行うべきである。

### 第 85 条 3 視界から外れたパック

奪い合いが起きるか、プレーヤーが偶発的にパックの上に倒れこんで、パックがレフェリーの視界から外れた場合、レフェリーは直ちにホイッスルを吹き、プレーを中断する。その後、規則に特に定めがない限り、プレーが中断したゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットでパックを「フェイスオフ」する。

### 第 85 条 4 オフィシャルに当たったパック

パックがリンク上のどこかでオンアイス・オフィシャルに触れた場合には、チームが「ショートハンド」であるかどうかにかかわらず、プレーは中断されない。ニュートラル・ゾーンにいるオンアイス・オフィシャルに当たってディフェンディング・ゾーンに戻ってきたパックは、「オフサイド」とみなされる。

#### → 第 83 条 オフサイド

パックがオンアイス・オフィシャルに当たるかはね返っても、自動的に「アイシングの可能性」がなくなるわけではない。パックがオンアイス・オフィシャルに当たってプレー・エリアから出た場合、続く「フェイスオフ」は、パックがオフィシャルに当たった場所に最も近いゾーン内のフェイスオフ・スポットで行う。オンアイス・オフィシャルに当たって直接ネットに入ったことでゴールが決まった場合、そのゴールは認めない。

### 第 85 条 5 フェイスオフ位置

いずれかのプレーヤーが、いずれかのゾーンでパックをプレー・エリアの外に出すか「アンプレアブル」にした場合は、パックが打たれたゾーン内のフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行う。はね返ってプレー・エリアの外に出た場合は、プレー・エリアの外に出たゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行うこと。

## 試合の流れ

そのゾーンがたまたまニュートラル・ゾーンであった場合、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えない位置のフェイスオフ・スポットを選ぶ。

ネットにかかったり、相手プレーヤーの間で「フリーズ」したために「アンプレアブル」となったパックについては、本規則に特に定めがない限り、それによる「フェイスオフ」は、隣接するフェイスオフ・スポットか、またはパックが打たれたゾーン内で最も近いフェイスオフ・スポットとする。

アタッキング・チームがゾーン内でパックをシュートし、「ディレイド・オフサイド」が示された場合、またはアタッキング・チームが「ハイスティック」でパックに接触するか「グローブでパックを叩く」など試合の流れ上で（プレーの中断を引き起こす）反則を犯した場合、続く「フェイスオフ」は、違反したチームのアタッキング・ゾーンの外側のニュートラル・ゾーンで行う。

### 第 85 条 6 マイナー・ペナルティ

プレーを中断させるため、ゴールネット上にパックを「故意に」落としたゴールキーパーには、「ディレイ・オブ・ゲーム」に対するマイナー・ペナルティが科される。

→ 第 67 条 3 マイナー・ペナルティ・ゴールキーパー

### 第 85 条 7 時間の確認

パックがプレー・エリアの外に出たことによるゲーム・クロックまたはペナルティ・クロックでの「時間のロス」は、戻さなければならない。時間が正確に戻っていることを確認するため、ビデオレビュー・オペレーションに相談できる。

## 第 86 条 試合と各ピリオドの開始

### 第 86 条 1 試合と各ピリオドの開始

IIHF 選手権大会中の競技施設内で、参加チームが同じ共通のドアや廊下を使って氷面に入出入りする場合、チームが秩序正しく、事故なく氷面に入出入りできるような手順を提案している。

ゲーム・クロックは、「試合前のウォームアップ」、ピリオド間のインターミッション、「実際の試合自体」など、すべての活動の計時に使用する唯一のタイム・デバイスとなる。

試合は、予定された時刻に、リンク中央の「フェイスオフ」によって開始し、各インターミッションの終了時には同様の方法で速やかに再開する。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 86 条 2 ベンチ・マイナー・ペナルティ

以下の場合には、片方または両方のチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

クロックでインターミッションの時間が終了した時に、第 2 ピリオド、第 3 ピリオド、または延長ピリオドを開始するうえで、チームが氷上にいないか氷上に向かっているのが見える場合。

第 2 ピリオド、第 3 ピリオド、および延長ピリオドの開始時に、スターティング・プレーヤーを除くすべてのプレーヤーは、それぞれのプレーヤーズ・ベンチに直行しなければならない。スターティング・プレーヤー以外の者による滑走、ウォームアップ、氷上での行為は認められない。

ピリオド終了時にビジターチームが氷上を通過して更衣室に進まなければならない時は、オフィシャルのうちの 1 人の合図を待ってから進まなければならない。オフィシャルの合図を待たなかった場合、ペナルティを科すことになる。

# 試合の流れ

## 第 86 条 3 エンドの選択

主催組織による指定がない場合、ホームチームが試合開始時に守るべきゴールを選択できるものとする。両チームは、レギュレーションタイムの各ピリオドごとにエンドを交換する。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 86 条 4 遅延

IIHF が承認しない限り、セレモニーやエキジビション、デモンストレーション、またはプレゼンテーションを理由とした遅延は認めない。

## 第 86 条 5 ピリオドの終了

第 1 ピリオドと第 2 ピリオドの終了後にブザーが鳴ったら、両チームは手順に従って氷上から退出しなければならない。ピリオドの終了を告げるブザーが鳴った時点で、ゲーム・クロックは直ちに適切なインターミッション時間にリセットされる。

プレーヤーは、プレーの中断中、または第 1 ピリオドと第 2 ピリオドの終了時に、ウォームアップのため氷上に出ることは認められない。レフェリーは、この規則への違反について、懲罰のため当該管轄機関に報告する。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 86 条 6 試合前のウォームアップ

試合前のウォームアップ（15 分を超えてはならない）の間、およびどのピリオドのプレー開始前でも、各チームはウォームアップをリンクの自陣だけで行う。

→ 第 46 条 10 パックのドロップ前のファイティング

ゲーム・タイムキーパーには、試合前のウォームアップの開始と終了にシグナルを出す責任があり、プレーヤーがこの規則に違反した場合は、当該管轄機関に報告する。試合開始の予定時刻の 20 分前に両チームは氷上から離れ、氷上に水をまく間は更衣室に移動する。両チームは、試合開始の予定時刻に合わせて、ゲーム・タイムキーパーの合図により一緒に氷上に戻る。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

## 第 86 条 7 試合の開始

正当な理由なく、チームが試合開始時に時間通りに氷上に現れない場合、この事態は当該管轄機関に報告される適切と判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→ 第 28 条 補足的な懲罰

## 第 86 条 8 ピリオドの開始

第 2 ピリオドと第 3 ピリオド、およびプレーオフでの延長ピリオドの開始時（クロックでは 0:00）には、チームは氷上にいるか、氷上に向かって見えないなければならない。

この規定に従わなければ、「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科されることになる。第 2 ピリオドと第 3 ピリオド（および延長ピリオド）の開始前に、両チームはそれぞれのプレーヤーズ・ベンチに直行する。

ビジターチームは直ちにスケーターをフェイスオフ・サークルに配置し、ホームチームもそれに続く。「フェイスオフ」の前に希望があれば、レフェリーはホームチームにラインチェンジを認める。

## 試合の流れ

滑走、ウォームアップ、またはスターティング・プレーヤー以外による氷上での行為には、違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科されることになる。どのピリオドの開始時でも、ゴールキーパーには氷上でパックを使ったウォームアップは認められない。

1 回の警告後にこの状況が続く場合、レフェリーは違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」のペナルティが科される。各ピリオドの開始時に氷面に戻る時間を両チームに知らせるため、オフィシャル・ゲーム・タイムキーパーは更衣室エリアのブザーを鳴らす。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 86 条 9 試合の終了

試合の終了時には、負けたチームが先に氷面を離れ、勝ったチームは負けたチームが氷面を離れるまで氷上で待機する。負けたチームの最後のプレーヤーが共用廊下に入ったら、レフェリーは勝ったチームに氷面から離れるよう合図する。

本部は、2 つのチームの更衣室の位置を考慮して、この規定の調整について合意することもできる。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

### 第 87 条 タイムアウト

#### 第 87 条 1 タイムアウト

各チームは、レギュラーシーズンやプレーオフを問わず、試合中に 30 秒間の「タイムアウト」を 1 回取ることができる。タイムアウト時に氷上にいたゴールキーパーを含むすべてのプレーヤーは、それぞれのベンチに戻ることができる。

この「タイムアウト」は、通常のプレー中断中に取らなければならない。1 回のプレー中断時に認められる「タイムアウト」

（「テレビコマーシャル休憩」またはチームの「タイムアウト」）は、1 回のみとする。

この規則では、「テレビコマーシャル休憩」を「オフィシャル・タイムアウト」とみなし、どちらのチームにもタイムアウトをカウントしない。

コーチが指名したプレーヤーまたはコーチは、自チームがそのオプションを行使することをレフェリーに示す。

「タイムアウト」は、レフェリーが手を下ろし、遵守すべきフェイスオフ位置を指し示す前に、レフェリーが選手交代の手順を完了する前にチームが要求しなければならない。

レフェリーは「タイムアウト」をゲーム・タイムキーパーに報告し、ゲーム・タイムキーパーは「タイムアウト」の終了を責任を持って合図する。

「フェイスオフ」違反後には、「タイムアウト」を認めない。

アイシングの後やゴールキーパーがセンター・レッドラインを越えてシュートしてプレーを中断させた後、またはディフェンディング・プレーヤーによって偶発的にネットが外れたためプレーを中断させた後は、ディフェンディング・チームに「タイムアウト」を認めない。

レフェリーによってどちらかのチームに「ペナルティ・ショット」が与えられた場合、シュートをするプレーヤーとシュートから守るゴールキーパーに指示が与えられた後は、「タイムアウト」は認めない。

シュートアウト中の「タイムアウト」は認められない。

「タイムアウト」中のゴールキーパーや控えのゴールキーパーには、氷上でパックを使ったウォームアップを認めない。1 回の警告後にこの状況が続く場合、レフェリーは違反したチームに「ディレイ・オブ・ゲーム」のペナルティが科される。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定を参照。

第11章

# 女子 アイスホッケー

# 女子アイスホッケー

## 第 100 条 女子ホッケー - 年齢カテゴリー

### 第 100 条 1 定義 女子ホッケーの年齢カテゴリー

IIHF 規約・細則では、プレーヤーの出場資格と年齢区分は以下のように定義されている。

#### 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー

IIHF アイスホッケー女子世界選手権に出場するプレーヤーは、女子選手として出場資格があり、選手権のシーズンが終了する年の 12 月 31 日までに 18 歳以上でなければならない。

この最低年齢の条件を満たしてはいないものの、選手権のシーズンが終了する年に 16 歳または 17 歳の誕生日を迎える選手は、IIHF 細則第 10 条 6 の 2 に規定されている「アンダーエイジ」の権利放棄に署名すれば参加が可能である。

#### 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー

IIHF アイスホッケーU18 女子世界選手権に出場する選手は、女子選手として出場資格があり、選手権のシーズンが終了する年の 12 月 31 日までに 15 歳以上 18 歳以下でなければならない。「アンダーエイジ」の権利放棄は認められない。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定と IIHF 規約・細則を参照。

## 第 101 条 女子ホッケー - 特定競技規則

### 第 101 条 1 女子ホッケーにおけるイリーガルヒット（不正な殴打）

女子ホッケーでは、「不正なヒット」の規則に記載されている状況を除き、パックをプレーするかパックの「所有を獲得」しようとする明確な意図がある場合に「ボディチェック」が認められる。

2 人のプレーヤーがパックを追いかけている場合、2 人のプレーヤーの目的が「パックの所有」のみであれば、互いに押し合ったり寄りかかったりすることはかなり認められる。

この規則に記載されている相手へのチェックを行ったプレーヤーには、以下のいずれかが科される。

- (i) マイナー・ペナルティ (2')
- (ii) メジャー・ペナルティ (5') と自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
- (iii) マッチ・ペナルティ (MP)

2 人以上のプレーヤーが「パックの所有」を争っている場合、ボードを使って相手と接触して相手をプレーから排除することや、相手をボードに押し込むこと、またはボード沿いに相手をとどめることは認められない。

静止しているプレーヤーには、氷上のそのエリアでの権限がある。そのようなプレーヤーとのボディ・コンタクトを避けるのは、対戦相手の責任である。そのプレーヤーが相手とパックの間で静止している場合、相手側は静止しているプレーヤーの周りを滑る義務がある。

パックを持ったプレーヤーが静止している相手に直接向かって滑っている場合、「接触を避ける」のはパック・キャリアの義務である。しかし、パック・キャリアが「接触を避け」ようとあらゆる努力をしたものの、相手がパック・キャリアのほうに移動した場合、その相手側には「不正なヒット」に対して少なくともマイナー・ペナルティ (2') が科される。

プレーヤーは、氷上で自分の位置を確立すれば、いつでも「自分の位置を保つ」ことができる。プレーヤーは、衝突を避けるために交代出場するプレーヤーの邪魔にならないよう動く必要はない。

プレーヤーが相手プレーヤーに踏み込んだり、滑り込んだりする動きは、「不正なヒット」として少なくともマイナー・ペナルティ (2') が科される。

# 女子アイスホッケー

## 第 102 条 女子ホッケー - 特定用具規則

→ 詳細については、付録 II - アイスホッケー用具を参照。



ケージでの保護



完全な保護

### 第 102 条 1 顔面保護 - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー

年齢カテゴリーで「成人」のプレーヤーはすべて、ヘルメットに適切に固定した、顔面全体の保護具（フルフェイスバイザーまたはケージ顔面保護具）を着用しなければならない。

→ 第 9 条 6 ヘルメット

→ 第 9 条 7 顔面の保護

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

「成人」の年齢カテゴリーに参加する「アンダー18」の年齢カテゴリーにあたる若年プレーヤーは、「アンダー18」の年齢カテゴリー用に指定・記載されている保護具を着用しなければならない。

### 第 102 条 2 顔面保護 - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー

年齢カテゴリーで「U18」のプレーヤーはすべて、ヘルメットに適切に固定した、顔面全体の保護具（フルフェイスバイザーまたはケージ顔面保護具）を着用しなければならない。

→ 第 9 条 6 ヘルメット

→ 第 9 条 7 顔面の保護

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

この「アンダー18」の年齢カテゴリーのゴールキーパーはすべて、パックやスティックのブレードがフェイスマスクの開口部から貫通しないような構造のものを着用しなければならない。

### 第 102 条 3 マウスガード - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー

すべてのプレーヤーに対しては、マウスガード（望ましくはカスタムメイド）の着用が推奨される。

→ 第 9 条 13 マウスガード

マウスガードは衝撃から歯を守るために設計されており、脳しんとうのリスクを軽減する役割も果たすことができる。プレーヤーに対しては、カスタムメイドのマウスガードの使用が強く推奨される。氷上では常にこのマウスガードを規則に則って着用することが推奨される。

# 女子アイスホッケー

## 第102条4 マウスガード - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー

すべてのプレイヤーに対しては、マウスガード（望ましくはカスタムメイド）の着用が推奨される。

### → 第9条13 マウスガード

マウスガードは衝撃から歯を守るために設計されており、脳しんとうのリスクを軽減する役割も果たすことができる。プレイヤーに対しては、カスタムメイドのマウスガードの使用が強く推奨される。氷上では常にこのマウスガードを規則に則って着用することが推奨される。

## 第102条5 首・のど用プロテクター - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー

すべてのプレイヤーは、認定された「首・のど用プロテクター」を着用することが推奨される。

### → 第9条12 首と喉のプロテクター

ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごにのど用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材でなくてはならない。

## 第102条6 首・のど用プロテクター - 女子ホッケー「アンダー18」および「アンダーエイジ」カテゴリー

すべてのプレイヤーは、認定された「首・のど用プロテクター」を着用することが推奨される。

### → 第9条12 首と喉のプロテクター

ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごにのど用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材でなくてはならない。ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごにのど用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材でなくてはならない。

## 第102条7 ヘルメット/耳あて - 女子ホッケー「成人」 - 年齢カテゴリー

プレイヤーは、ヘルメットに取り付けられた耳あてを装着しなければならない。

### → 第9条6 ヘルメット

前述の保護がないプレイヤーは、試合に参加できない。

## 第102条8 ヘルメット/耳あて - 女子ホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー

プレイヤーは、ヘルメットに取り付けられた耳あてを装着しなければならない。

### → 第9条6 ヘルメット

前述の保護がないプレイヤーは、試合に参加できない。

## 第102条9 手順 - 保護具の不適合

氷上のゲーム・オフィシャルは、氷上のプレイヤーが着用する顔面保護具が規則に従っていない場合（例えば、顔面保護具が正しく装着されていないなど）、適切に対応する。

ゲーム・オフィシャルは、違反したプレイヤーを適切なプレイヤーベンチに連れて行き、コーチを通じてチームに警告を与える。ゲーム・オフィシャルは相手チームにもこれを伝え、警告する。これにより両チームともに、プレイヤーが保護具を正しく着用するよう警告された。

プレイヤーが、保護具を着用せず規則に従っていないことが次に判明した場合は、10分のミスコンダクト・ペナルティが科される。



第12章

# ジュニア・ アイスホッケー

# ジュニア・アイスホッケー

## 第 200 条 男子ジュニアホッケー - 年齢カテゴリー

### 第 200 条 1 定義 男子ジュニアホッケーの年齢カテゴリー

IIHF 規約・細則では、プレーヤーの出場資格と年齢区分は以下のように定義されている。

#### 「アンダー20」の年齢カテゴリー

IIHF アイスホッケーU20 世界選手権に出場する選手は、選手権のシーズンが終了する年の 12 月 31 日時点で、男子選手としての出場資格を持ち、15 歳以上 20 歳以下でなければならない。アンダーエイジの権利放棄は認められない。

#### 「アンダー18」の年齢カテゴリー

IIHF アイスホッケーU18 世界選手権に出場する選手は、選手権のシーズンが終了する年の 12 月 31 日までに、男子選手としての出場資格を持ち、15 歳以上 18 歳以下でなければならない。アンダーエイジの権利放棄は認められない。

← 詳細については、IIHF スポーツ規定と IIHF 規約・細則を参照。

## 第 201 条 男子ジュニアホッケー - 特定競技規則

### 第 201 条 1 ペナルティーの評価 - 男子ジュニア「アンダー20」および「アンダー18」の年齢カテゴリー

メジャー・ペナルティが科されるようなファウルを犯したプレーヤーは、いかなる場合でも追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを受け、試合から退場させられる。

## 第 202 条 男子ジュニアホッケー - 特定用具規則

→ 詳細については、付録 II - アイスホッケー用具を参照。



バイザーでの保護



ケージでの保護



完全な保護

# ジュニア・アイスホッケー

## 第 202 条 1 顔面保護 - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー

「アンダー20」の年齢カテゴリーで参加するプレーヤーはすべて、顔面保護として少なくともヘルメットに適切に固定したバイザーを着用しなければならない。顔面保護具はヘルメットに適切に取り付け、目を十分に保護できるように、目と鼻を完全に覆うような形で下方向に延びていなくてはならない。また、跳ね上げられないようにサイドに沿ってヘルメットに固定しなくてはならない。試合中にバイザーが割れるか壊れたプレーヤーは、直ちに氷上から離れなければならない。プレーヤーは、色つきのバイザーや着色したバイザーをつけることはできない。

→ 第 9 条 6 ヘルメット

→ 第 9 条 7 顔面の保護

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

「アンダー20」の年齢カテゴリーに参加する「アンダー18」の年齢カテゴリーにあたる若年プレーヤーは、「アンダー18」の年齢カテゴリー用に指定・記載されている保護具を着用しなければならない。

## 第 202 条 2 顔面保護 - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー

「アンダー18」の年齢カテゴリーで参加するプレーヤーはすべて、ヘルメットに適切に固定した、顔面全体の保護具（フルフェイスバイザーまたはケージ）を着用しなければならない。顔面全体の保護具は、ヘルメットに適切に装着されていなければならない。また、跳ね上げられないようにサイドに沿ってヘルメットに固定しなくてはならない。

→ 第 9 条 6 ヘルメット

→ 第 9 条 7 顔面の保護

試合中に顔面全体の保護具が割れたり壊れたりした場合、そのプレーヤーは直ちに氷上を離れなければならない。この「アンダー18」の年齢カテゴリーのゴールキーパーはすべて、パックやスティックのブレードがフェイスマスクの開口部から貫通しないような構造のものを着用しなければならない。前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

## 第 202 条 3 マウスガード - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー

「アンダー20」の年齢カテゴリーのプレーヤーは全員、顔面全体の保護具（フルフェイスバイザーまたはケージ）を着用していない場合には、マウスガード（望ましくはカスタムメイド）を着用しなくてはならない。

→ 第 9 条 13 マウスガード

マウスガードは衝撃から歯を守るために設計されており、脳しんとうのリスクを軽減する役割も果たすことができる。

プレーヤーは、氷上で常にこのマウスガードを遵守した方法で装着しなければならない。マウスガードを完全に口に入れずに装着すること（これを噛むなど）は認められない。

「アンダー20」の年齢カテゴリーに参加する「アンダー18」の年齢カテゴリーにあたる若年プレーヤーは、「アンダー18」の年齢カテゴリー用に指定・記載されている保護具を着用しなければならない（第 202 条 4「ジュニアホッケー - 特定用具規則」を参照）。

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

## 第 202 条 4 マウスガード - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー

「アンダー18」の年齢カテゴリーのすべてのプレーヤーに対しては、マウスガード（望ましくはカスタムメイド）の着用が強く推奨される。フルフェイスのプロテクション（フルバイザーやケージ）を着用しているので、着用義務はありません。

→ 第 9 条 13 マウスガード

マウスガードは衝撃から歯を守るために設計されており、脳しんとうのリスクを軽減する役割も果たすことができる。氷上では常にこのマウスガードを規則に則って着用することが推奨される。

# ジュニア・アイスホッケー

## 第 202 条 5 首・のど用プロテクター - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー

すべてのプレーヤーは、認定された「首・のど用プロテクター」を着用しなくてはならない。

### → 第 9 条 12 首とのどのプロテクター

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごにのど用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材でなくてはならない。

## 第 202 条 6 首・のど用プロテクター - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー

すべてのプレーヤーは、認定された「首・のど用プロテクター」を着用しなくてはならない。

### → 第 9 条 12 首とのどのプロテクター

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

ゴールキーパーは、フェイスマスクのあごにのど用プロテクターを装着することが認められる。これは負傷を引き起こさないような素材でなくてはならない。

## 第 202 条 7 ヘルメット/耳あて - 男子ジュニアホッケー「アンダー20」 - 年齢カテゴリー

プレーヤーは、ヘルメットに取り付けられた耳あてを装着しなければならない。

### → 第 9 条 6 ヘルメット

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

## 第 202 条 8 ヘルメット/耳あて - 男子ジュニアホッケー「アンダー18」 - 年齢カテゴリー

プレーヤーは、ヘルメットに取り付けられた耳あてを装着しなければならない。

### → 第 9 条 6 ヘルメット

前述の保護がないプレーヤーは、試合に参加できない。

## 第 202 条 9 手順 - 保護具の不適合

氷上のゲーム・オフィシャルは、氷上のプレーヤーが規則に従った保護具を着用していない場合、適切に対応する（例えば、パイザーが押し上げられている、顔面プロテクターが正しく装着されていない、耳当てが外れているなど）。

マウスガードの着用が義務付けられているプレーヤーが、氷上で明らかにマウスガードを着用していない場合、氷上のゲーム・オフィシャルは適切に対応する。ゲーム・オフィシャルは、違反したプレーヤーを適切なプレーヤーベンチに連れて行き、コーチを通じてチームに警告を与える。ゲーム・オフィシャルは相手チームにもこれを伝え、警告する。

これにより両チームともに、プレーヤーが保護具を正しく着用するよう警告された。

次のプレーヤーが、保護具を着用せず規則に従っていないことが判明した場合は、10 分のミスコンダクト・ペナルティが科される。

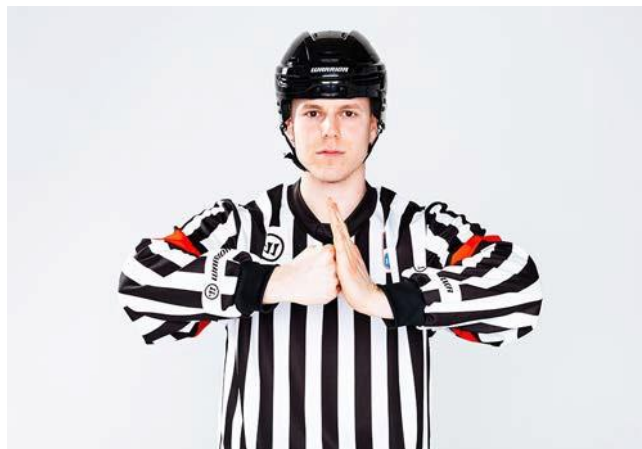
付録 I

# ゲーム・オフィシャル のシグナル

# ゲーム・オフィシャルのシグナル



**第 24 条 ペナルティ・ショット**  
両腕を頭の上でクロスする。



**第 41 条 ボーディング**  
胸の前で、片方の手の握りこぶしを反対の手のひらに叩きつける。



**第 42 条 チャージング**  
握りしめたこぶしを胸の前で互いに回転させる。



**第 43 条 チェッキング・フロム・ビハインド (背後からのチェック)**  
両手の手のひらを開いて体とは反対側に向け、両腕を肩の高さで胸から完全に伸ばした状態で前方に動かす動作。



**第 44 条 クリップング**  
両方のスケートを氷上に置いたまま、片方の手で膝の後ろから脚を叩く。



**第 45 条 エルボーイング**  
どちらかの肘を反対の手で叩く。

# ゲーム・オフィシャルのシグナル



**第47条 ヘッドバット**  
シグナルなし



**第48条 イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック**  
ホイッスルを持たない方の手（開いた手のひら）で、頭の同じ側を軽く叩く。



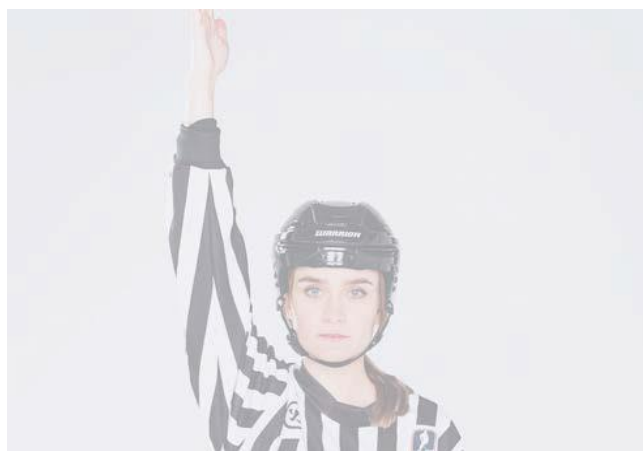
**第49条 キッキング**  
マッチ・ペナルティのシグナルの使用：平手で頭の上を叩く。



**第50条 - ニーイング**  
両足のスケートを氷上に置いたまま、手のひらで、どちらかの膝を叩く。



**第51条 ラフティング/ファイティング**  
片手のこぶしを握って腕を体の横に伸ばす。



**第52条 スルー・フットイング**  
シグナルなし

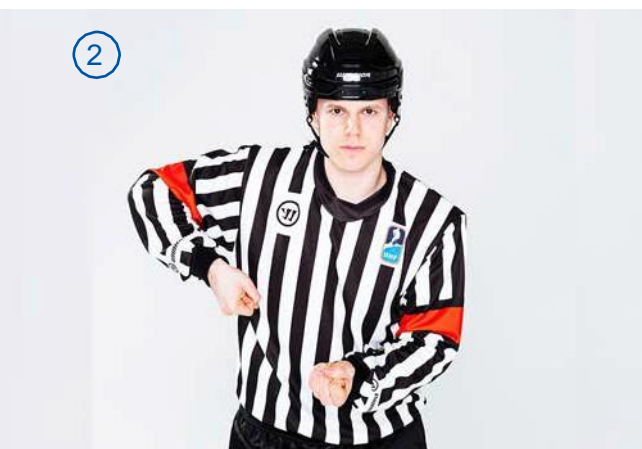
# ゲーム・オフィシャルのシグナル



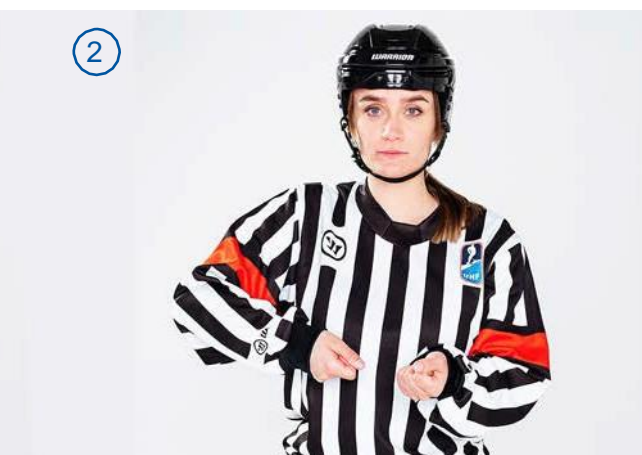
**第 53 条 スローイング・イクイップメント (用具を投げる行為)**  
シグナルなし



**第 54 条 ホールディング**  
胸の前で、一方の手でもう一方の手首を握る。



**第 54 条 - ホールディング・ザ・スティック (2 段階のシグナル)**  
ホールディングのシグナルに続いて、両手で通常の方法でスティックをつかんでいることを示すシグナルを出す 2 段階のシグナル。



**第 55 条 フッキング (2 段階のシグナル)**  
両腕で、何かを前方から腹部に向けて引っ張るようなけん引の動作。



# ゲーム・オフィシャルのシグナル



## 第56条 インターフェアランス

胸の前で「X」の字を描くように腕をクロスさせて静止する。



## 第57条 トリッピング

両方のスケート靴を氷上に置いたまま、片方の手で脚の膝下を叩く。



## 第58条 バット・エンディング

手のひらを下にして開いた前腕の下で、もう片方のこぶしを閉じた前腕を移動させる。



## 第59条 クロスチェッキング

両手の拳を握った状態で、両腕を胸から約1フィート（30 cm）の距離まで前後に動かす。



## 第60条 ハイスティッキング

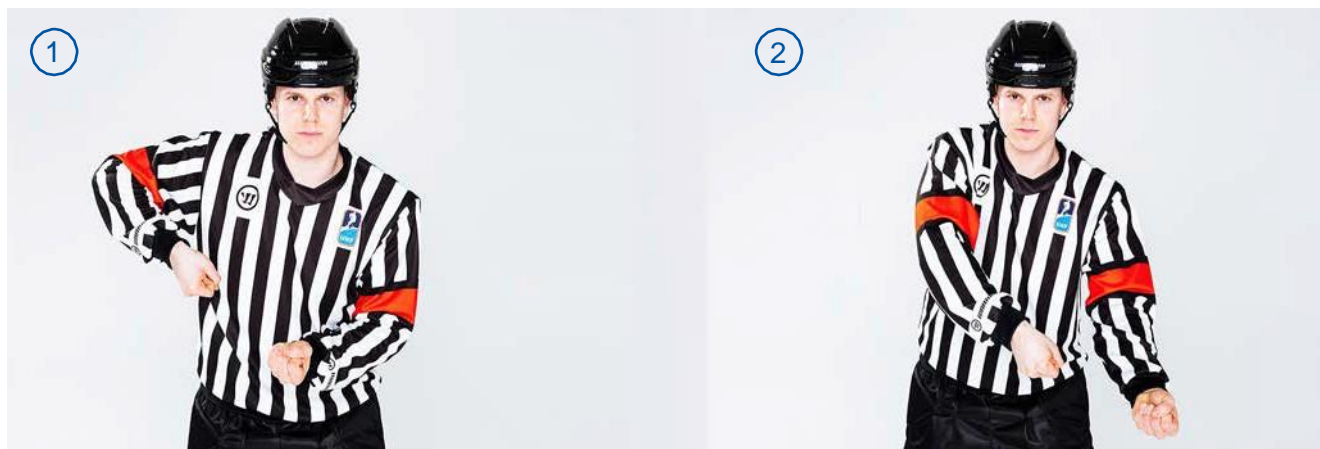
両手のこぶしを握り、片方のこぶしをもう片方より少し上に（棒を持つように）、額の高さに上げる。



## 第61条 スラッシング

片方の手のひらで、もう片方の前腕を切るような動作。

# ゲーム・オフィシャルのシグナル



## 第 62 条 スピアリング (2 段階のシグナル)

両手を体の前に素早く押し出し、両手を体の横に降ろすジャビング動作（基本的にはフッキングのシグナルとは逆で、体に向かってではなく、体から離すように行う）。



## 第 63 条 試合の遅延

シグナルなし



## 第 64 条 ダイビング/エンベリッシュメント

両手を腰に当て、必要に応じて 2 本の指を指す。



## 第 74 条 トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス

胸の前で、片手は開いて 6 本の指で示す。



## 第 75 条 アンスポーツマンライク・コンダクト (スポーツマンシップに反する行為)

両手を腰に当て、必要に応じて 2 本の指を指す。

# ゲーム・オフィシャルのシグナル



## 第76条 - フェイスオフ違反の警告

手のひらを開いたまま、フェイスオフ違反を行ったチームの側の片方の腕を曲げる。



## 第78条 パック・イン・ザ・ネット

バックが合法的に入ったゴールに向けて、伸ばした手で行うシグナル。



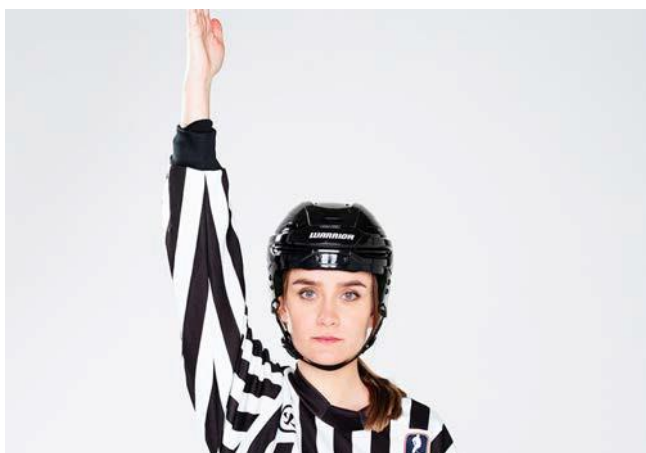
## 第79条 ハンドパス

手のひらを開いて前を向けて、体の前方に向かって1~2回押し出す動作で、バックが手で前方に動いたことを示す。



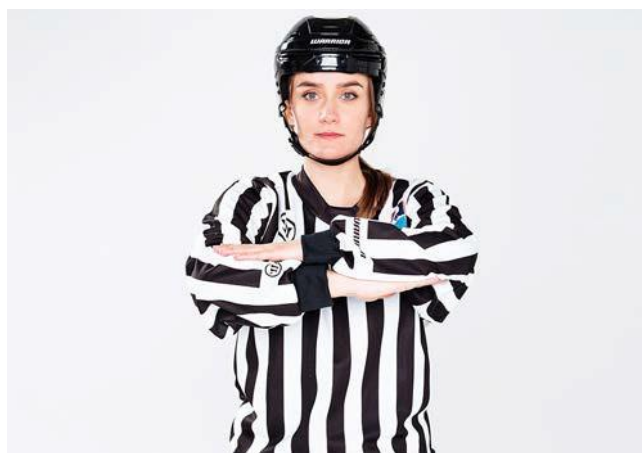
## 第80条 パックのハイスティックング

両手のこぶしを握り、片方のこぶしをもう片方より少し上に（棒を持つように）、額の高さに上げる。



## 第81条 アイシング・シグナル

バック・ラインズパーソンは、一方の腕を完全に伸ばして、アイシングの可能性を合図する。  
フロント・ラインズパーソンがアイシングを示す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、腕は上げたままにする。



## 第81条 アイシングのコール

アイシングが確定したら、バック・ラインズパーソンは適切なフェイスオフ・スポットを指差し、そこまで滑って移動し、ブルーライン付近で後方に向きを変え、腕を胸の前で交差させてアイシングを示す。

# ゲーム・オフィシャルのシグナル



## 第83条 オフサイドの遅延

ホイッスルを持たない方の腕を、平手を伸ばして垂直上向きに完全に伸ばす。ディレイド・オフサイドを取り消すには、ラインズパーソンは腕を横に下げなくてはならない。



## 第83条 - オフサイドのコール

ホイッスルを吹いてプレーを止めてから、ホイッスルを吹いていない方の手でブルーラインを指すように腕を水平に伸ばす。



## 第87条 - タイムアウト

胸の前で、両手を使って「T」の字を描く。



## 第101条 1 - 女子ホッケー - イリーガルヒット

ホイッスルを持たない方の手のひらを身体にクロスさせ、反対側の肩に置く。



## 異なる規則 - ウォッシュアウトのシグナル ラインズパーソン

横に振るような動作。両腕を肩の高さで外側に伸ばし、手のひらを下にする。オフサイド、アイシングなどがないことを示す。



## 異なる規則 - ウォッシュアウトのシグナル レフェリー

横に振るような動作。両腕を肩の高さで外側に伸ばし、手のひらを下にする。ゴール、ハイスティックング・ザ・パックなどがないことを示す。

付録 - II

# 用語とその定義

# 用語とその定義

いさかい	2人以上の対戦相手のプレーヤーの間で行われる物理的な相互作用で、ペナルティが科されること。いさかいは通常、プレーの中断時（パックをプレーする通常の過程ではない）に発生し、2人以上の対戦プレーヤーが集まることを含み、プレーヤーを引き離すためオンアイス・オフィシャルが取る措置が必要となる。
アタッキング・プレーヤー	プレーヤーが、チームがパックを支配し、パックを相手側ゴールに向けて進めている場合。また、自陣の攻撃ゾーンにいるプレーヤーはすべて、「アタッキング・プレーヤー」とみなす。
アタッキング・ゾーン	チームのアタッキング・ゾーンは、相手側のブルーラインと相手側ゴールの裏にあるエンドボードとの間である。
ブラインド・サイド・ヒット	<p>パックを持っているか支配しているプレーヤーは、パックを持っているか支配している間のどの時点においても、自分がヒットされる可能性があることを認識する義務がある。そのため、氷上での周囲の環境を意識し、常にそのような接触に備えなければならない。しかし、この接触の受け入れは制限され、相手が正当に行うチェックのみが認められる。</p> <p>プレーヤーの周辺視野は限られており、氷上で起こることを完全に把握しているとは合理的には期待できない。パックを持っているか支配している相手にチェックを行おうとしているプレーヤーは、公正でタイミングの良いヒットを行うため、全力を尽くさなければならない。また確立された周辺視野から差し迫った接触を認識する合理的な可能性があり、それに応じてその衝撃に備えることができるような方法で、それを行うようにしなければならない。プレーヤーが相手の周辺視野の外でチェックを行った場合も「ブラインド・サイド・ヒット」として知られているが、これはチェックが十分に行われたとはみなされず、レフェリーはそれに応じたペナルティを科することができる。</p>
ボディチェック	<p>正当なボディ・チェックとは、パックを持っている相手を、プレーヤーが腰や体を使って、前からや斜め前から、または横からまっすぐにチェックすることである。</p> <p>正当なボディチェックは、相手をパックから引き離す目的で、体幹（腰と肩）のみで行われ、相手の膝より上、肩より下でなければならない。</p>
ボディ・コンタクト	パックをプレーする通常の過程で相手との間に生じた接触で、相手を物理的にパックから引き離すようなあからさまな腰、肩、腕の接触がなかった場合。
ブレイクアウェイ	プレーヤーと相手側ゴールの間に相手がいらない状態で、プレーヤーがパックを支配し、合理的な得点機がある状態。
支配の変更	ルール15「ペナルティのコール」を適用する際に、ゴールキーパーのパッド、またはその他用具からのリバウンドは、チームが支配を失ったかプレーを完了したとはみなさない。
コーチ	<p>コーチとは、所属するチームのプレーを指示し、指導することに主に責任を負う人のことである。</p> <p>コーチは、チーム・マネージャーとともに、試合前や試合中、試合後に自チームのプレーヤーの行動に対して責任を持つ。</p>

# 用語とその定義

<b>同時発生のペナルティ</b>	同じ種類のペナルティ（例：マイナーまたはメジャー）が同じプレーの中断中に科せられ、どちらのチームも氷上の数的な優位さが減少しないこと。ゴールが決められた場合、同時発生のペナルティにより、ペナルティ終了のためどちらかのチームが「ショートハンド」になることはない。
<b>コンペティティブ・コンタクト</b>	パックのすぐ近くにおいて、パックを取ろうとしている2人以上のプレーヤーがボディ・コンタクトすること。これらのスケーターは、コンタクトの目的がパックを取ることであれば、互いに押すことや寄りかかることが正当と認められる。
<b>プレーの完了</b>	パックを持つチームによるプレーの完了は、パックを相手側のプレーヤーまたはゴールキーパーが支配したか、または「フリーズ」したことを意味する。 これは、ゴールキーパー、ゴール、またはボードからのリバウンド/デフレクション、あるいは相手側プレーヤーの体、スティック、用具との接触を意味するものではない。
<b>パックの支配</b>	スティック、手、または足でパックを推進する行為。パックを支配しているプレーヤーがパックを推進し続ける限り、相手側やボード、またはネットがパックに接触しても、パックの支配は失われない。支配とは、パックの所有の拡張を指す。
<b>クリーズ</b>	ゴールキーパーのクリーズは、アタッキング・プレーヤーによるインターフェアランスからゴールキーパーを保護することを目的として、各ゴール前にマークされたものである。
<b>ディフェンディング・ゾーン</b>	チームのディフェンディング・ゾーンは、自陣のブルーラインと自陣のゴール裏のエンドボードとの間である。
<b>パックのデフレクション</b>	パックが意図した経路から逸れたとき、その多くの場合は偶然である。デフレクションは、スティック、身体、ネット、ボード、ガラスなどに当たること。リバウンドも参照すること。
<b>ディレイド・オフサイド</b>	アタッキング・プレーヤーが攻撃側のブルーラインを越えてパックより前に出たものの、ディフェンディング・チームが遅れることなく、あるいはアタッキング・プレーヤーと接触することなく、パックの所有を獲得し、自陣のディフェンディング・ゾーンからパックを戻せる位置にいる状態。
<b>パックの方向付け</b>	パックの進路を望ましい方向に変えるため、身体、スケート、スティックを意図的に動かすか配置する行為。
<b>フェイスオフ</b>	「フェイスオフ」とは、オンアイス・オフィシャルが2人の対戦プレーヤーのスティックの間にパックをドロップしてプレーを開始する行為である。「フェイスオフ」の手順は、オンアイス・オフィシャルが適切な位置を示し、そのオフィシャルが適切な位置にいるときに始まる。「フェイスオフ」は、パックをドロップすることで始まる。
<b>ゲーム・アクション 試合出場停止処分</b>	スコアクロックが動いている間のプレー。 選手、コーチ、またはチーム・マネージャーが試合出場停止処分を受けた場合、当該管轄機関による最終審査と最終決定がなされるまで、次の試合への出場は認められない。
<b>ゴールキーパー</b>	ゴールキーパーはチームが指名し、保護のため特別な装備と、パックをプレーするための特権が認められる。

## 用語とその定義

スティックのヒール	スティックのシャフトとブレードの底が交わる部分。
負傷	血が見えなくても負傷とみなすことができる。出血だけが決定要因ではない。例えば、顔面へのハイスティックによる負傷は、ハイスティックによる激しい打撲、擦り傷、腫れ、皮膚の傷、歯の損傷などの特徴がある。
レイトヒット	レイトヒットは、パックをもはや支配していないか持っていないプレーヤーに対する無謀な危険行為となる。パックの支配または所有を放棄または失う過程にあるプレーヤーは、攻撃者がパックを持つプレーヤーのすぐ近くにいる限り、ボディチェックの対象となる。攻撃者が、そのプレーヤーに向かわなければならない、力強く接触した場合には、その攻撃者について、相手の無防備な位置とヒットの強さの度合いによっては、ボディチェックがレイトヒットとなる危険性がある。
ラインチェンジ手順	プレー中断中にプレーヤーを交代すること。
ニュートラル・ゾーン	2本のブルーラインの間のセンターアイスエリア（ディフェンディング・ゾーンでもアタッキング・ゾーンでもない）。
数的な優位さ	一方のチームがペナルティを科されたため、相手チームよりも氷上にいるプレーヤーの数が少ない場合、数的な優位さが影響を受ける。
オフアイス・オフィシャル	オフアイス・オフィシャルとは、試合の進行を支援するために任命された者で、オフィシャル・スコアラー、ゲーム・タイムキーパー、ペナルティ・タイムキーパー、ペナルティ・ボックス・アテンダント（および該当する場合は2人のゴール・ジャッジ）を含む。レフェリーは、試合を全般的に監督し、ゲーム・オフィシャルを完全に支配下に置く。争いが発生した場合は、レフェリーの決定が最終的なものとなる。
オンアイス・オフィシャル	オフアイス・オフィシャルとは、氷上で試合の審判を担うよう任命された人のことで、レフェリーとラインズパーソンである。
ペナルティ	ペナルティとは、プレーヤーやチームの人員による規則違反の結果である。通常は、違反したプレーヤーやチームの人員を一定の時間、試合から除外することを伴う。パックを持って支配しているチームのペナルティであれば、直ちにホイッスルが吹かれる。パックを持っているチームにペナルティが科せられない場合、レフェリーはディレイド・ペナルティを指示し、違反したチームがパックを持ち支配するまではホイッスルを吹かない。場合によっては、「ペナルティ・ショット」が与えられることや、実際にゴールが与えられることもある。
プレー・エリア	ボードと保護ガラスに囲まれた氷面の3次元的なエリアで、保護ガラスと板の高さに限定されない。



# 用語とその定義

パックの所有	最後にスティックや体でパックに触れたプレーヤーがパックを所有しているとみなす。プレーヤーは、支配せずにパックを所有できるが、所有していないパックを支配することはできない。
当該管轄機関	「当該管轄機関」とは、IIHF 規約・細則と IIHF 懲戒規定およびその他の関連規則・規定に定められた通り、この競技規則を目前の問題に適用する管轄権を持つ IIHF 規律機関を指す。
保護具	プレーヤーが、安全と負傷からの保護だけを目的に着用する用具。すべての用具はアイスホッケー用に製造されたもので、意図した方法で着用しなければならない。
無謀な危険行為	相手を危険にさらす行為。他人に重大な身体的傷害を与える重大な危険性がある行為からなる反則。責任を問われるには、必ずしも結果的または潜在的な損害を意図したかは要さないが、その行為による予見可能な結果を無視した方法で行動していなければならない。
ショートハンド	ショートハンドとは、氷上で相手チームに対して「数的な優位さ」を下回ることを指す。
交代用ゴールキーパー	交代用ゴールキーパーは、公式の試合スコアシートで指定されているが、試合には参加していない。交代者は完全な服装と装備で、プレーできる状態でなければならない。代替りのゴールキーパーは、ゴールキーパーとしてのみ試合に参加することができる。
チームの人員/ チーム・オフィシャル	チームの人員とは、プレーヤーズ・ベンチにいてユニフォームを着用せず、プレーをしない者である。こうした人のうち 1 人をヘッドコーチに任命しなければならない。出場停止以外の理由でプレーできない、ロースターに記載されているプレーヤーまたはゴールキーパーは、チームのジャージと、必要な頭部および顔面の保護具を着用していれば、チームの人員とはみなされずにプレーヤーズ・ベンチに入ることができる。
テリトリアル・アドバンテージ	反則をしたチームにとってテリトリアル・アドバンテージにならないようにするため、「フェイスオフ」の位置をディフェンディング・ゾーン近くに移動させる決定。
トルソー	プレーヤーがいさかいの際にジャージを失った場合に、トルソーとはそのプレーヤーの上半身を指す。プレーヤーがまだ片腕をジャージの袖に通し、首の開口部が首にかかっている場合には、完全にトルソーから外れているとはみなされない。ただし両腕が袖から外れ、ジャージが首にかかっている場合は、完全にトルソーから外れているとみなす。プレーヤーが両腕を袖に通していても、頭が首の開口部から出ていない場合は、ジャージも完全にトルソーから外れているとみなされる。
無防備なポジション	スケーターがもはやパックを支配または所有していない状況で、差し迫ったヒットに気づかないか、ヒットに対する準備ができていない場合、スケーターは無防備なポジションにあるとみなされる。無防備でない相手には正当とみなされるボディチェックでも、無防備な相手に対しては自動的に無謀とみなされる。

付録 - III

# アイスホッケー 用具

# アイスホッケー用具



ヘルメットとマスク



ネックガード



胸と腕の保護



ブロッキング・グローブ



パンツ



キャッチング・グローブ



レガース



スティック



スケート靴

# アイスホッケー用具



ヘルメットと  
顔面の保護



ネックガード



チェストプロテクター



エルボーパッド



グローブ



パンツ



すねパッド



スケート靴



スティック

# アイスホッケー用具

ゴールキーパー用ヘルメットとフェイスマスク

→ 第11条8



プレーヤーのヘルメットと顔面の保護

→ 第9条6および第9条7



バイザーでの保護

ケージでの保護

完全な保護

# アイスホッケー用具

## ゴールキーパー用胸部・腕部プロテクター

→ 第11条3



## 首とのどの保護

→ 第9条12

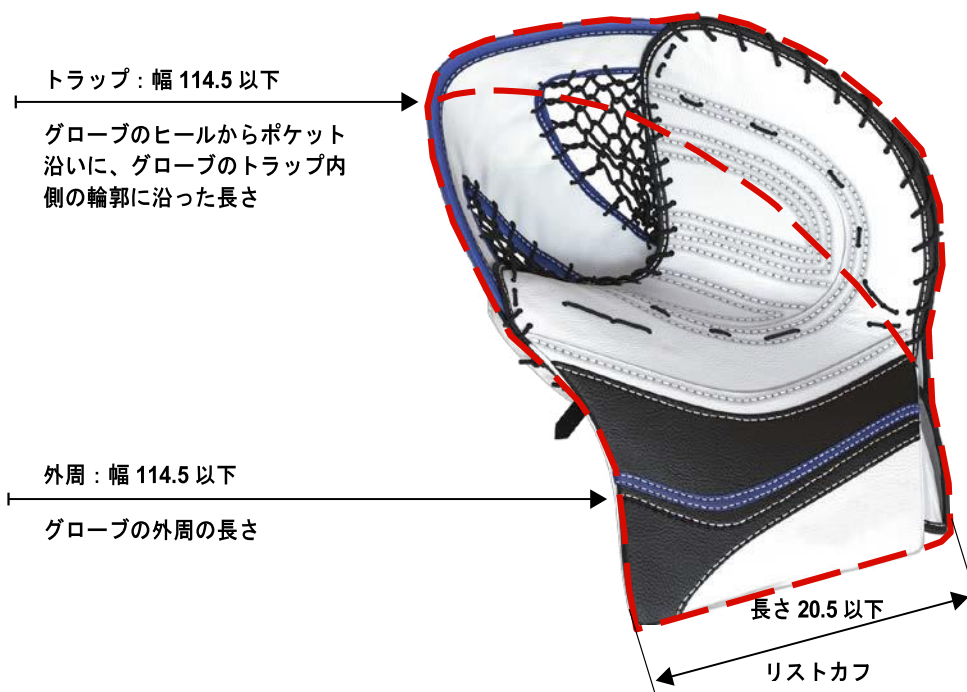


すべての寸法の単位は cm

# アイスホッケー用具

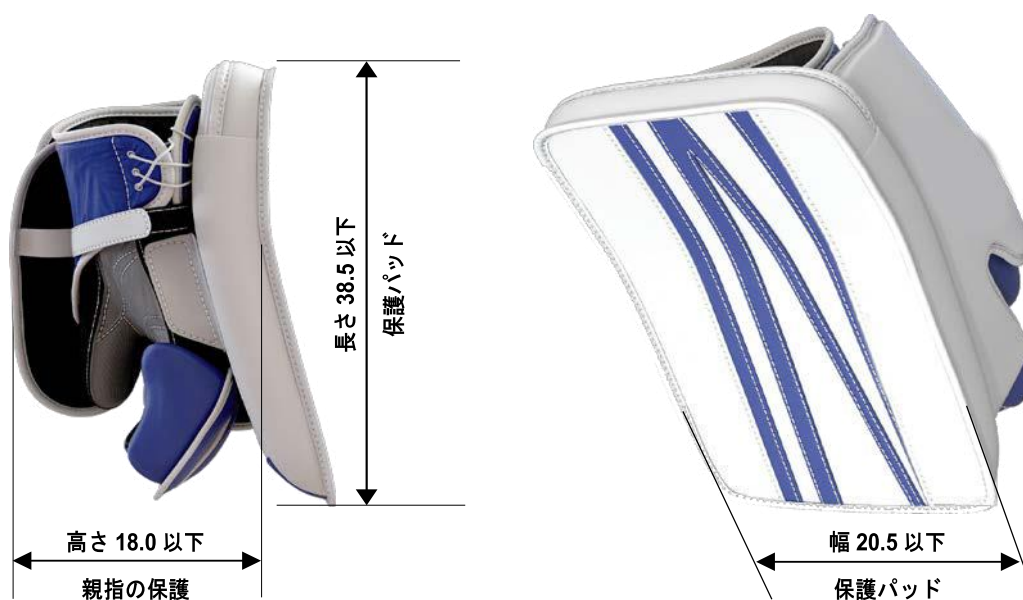
## ゴールキーパー用キャッチング・グローブ

→ 第 11 条 6



## ゴールキーパー用ブロッキング・グローブ

→ 第 11 条 7



すべての寸法の単位は cm

# アイスホッケー用具

ゴールキーパー用パンツ

→ 第 11 条 4



ゴールキーパー用ニーパッド

→ 第 11 条 5



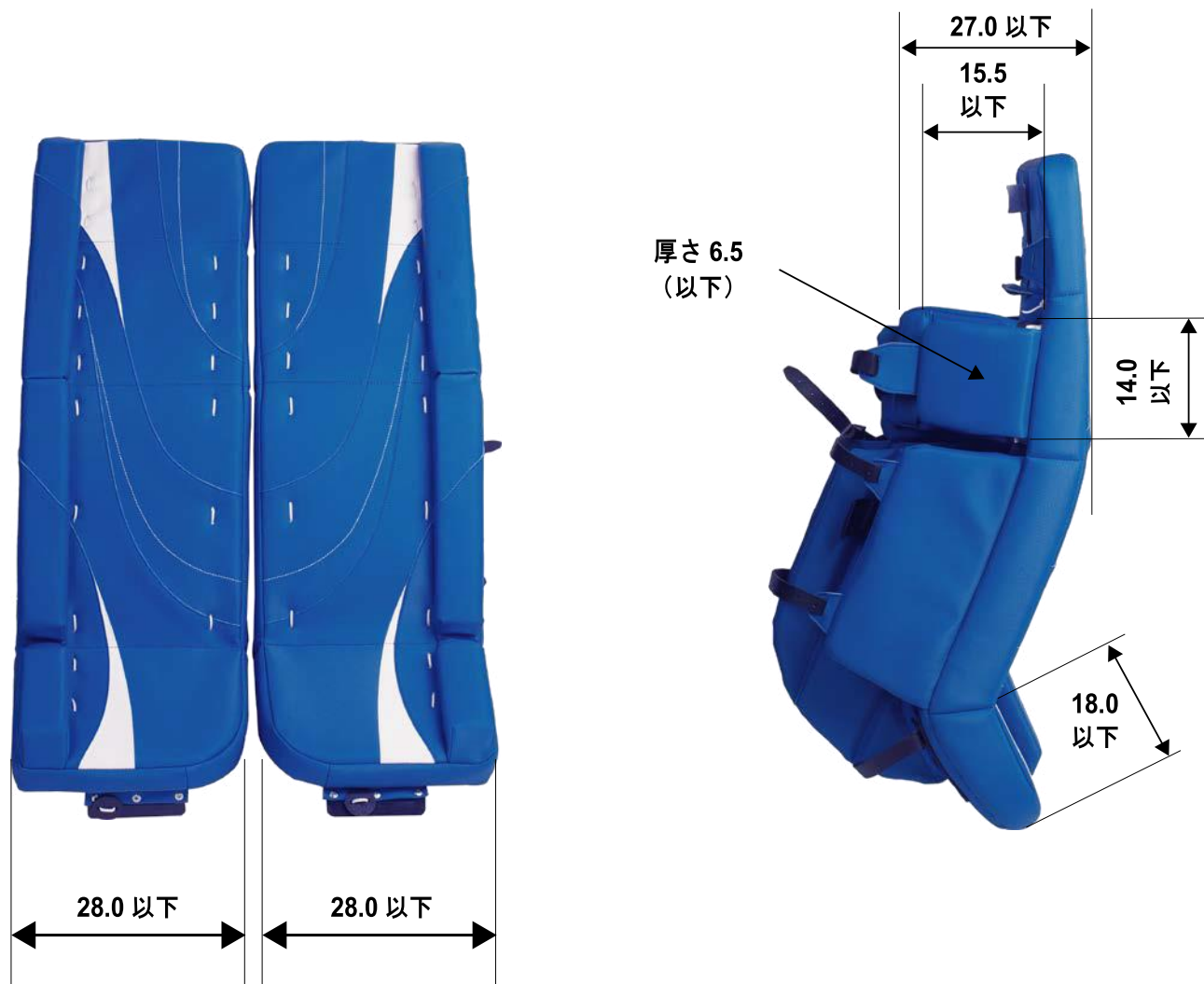
すべての寸法の単位は cm



# アイスホッケー用具

ゴールキーパー用レガース

→ 第 11 条 2



ゴールキーパー用およびスケーター用スケート靴

→ 第 9 条 10、第 9 条 11



ゴールキーパー用スケート靴



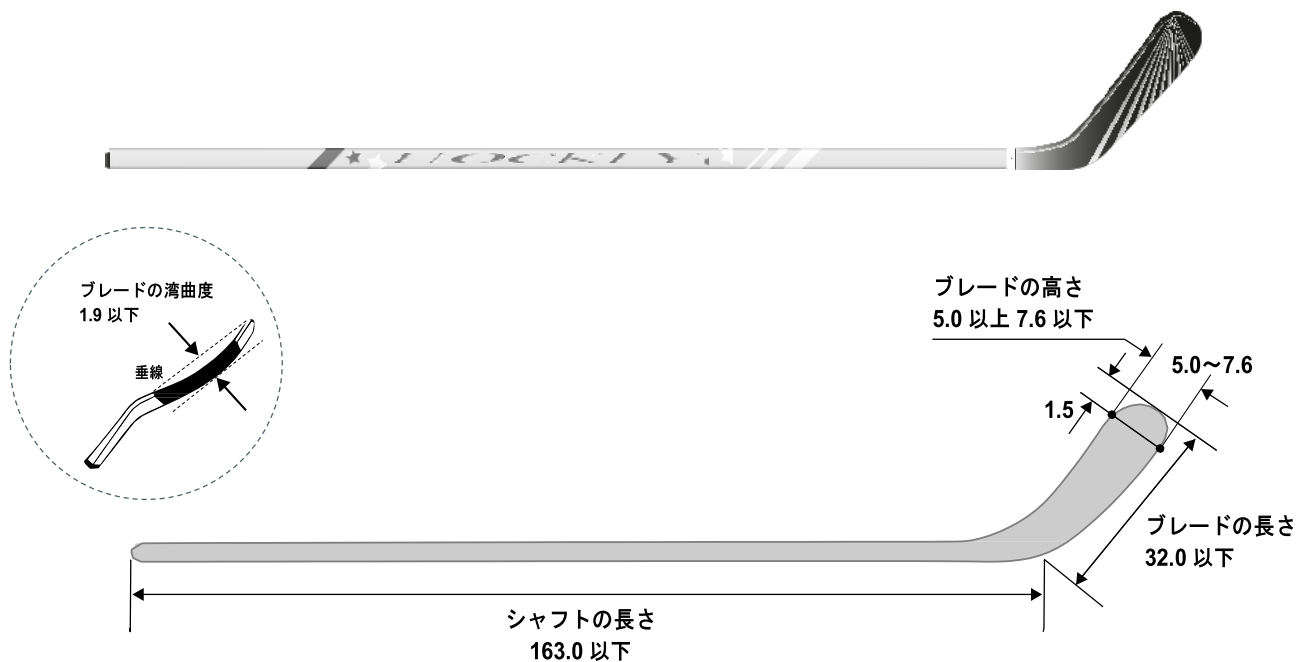
スケーター用スケート靴

すべての寸法の単位は cm

# アイスホッケー用具

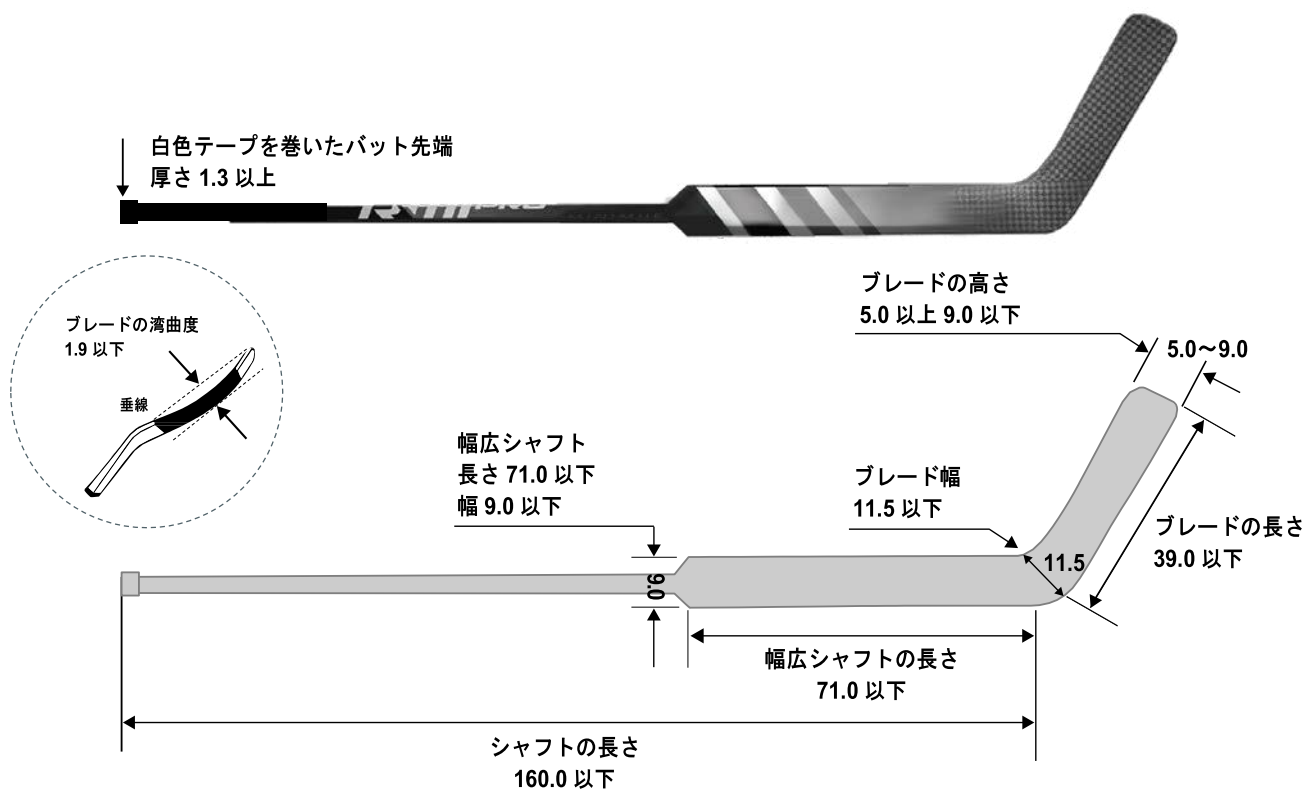
## プレーヤー用スティック

→ 第 10 条 1



## ゴールキーパー用スティック

→ 第 10 条 2

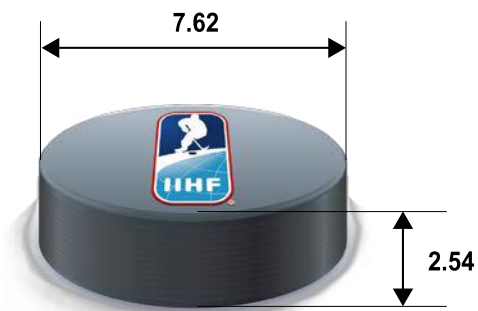


すべての寸法の単位は cm

# アイスホッケー用具

パック

→ 第 13 条



すべての寸法の単位は cm

付録 - IV

# 概要表

# 概要表

表 1 - 第 15 条

ペナルティのコール・コーチおよびプレーヤー以外のチームの人員に対するペナルティの概要

説明	規則
スティックやその他の物でボードやガラスを叩くこと	第 39 条 3(i)、第 75 条 3(ii)
プレー進行中の相手またはパックへのインターフェアランス	第 56 条 3
ゴールキーパーが退場している間の相手またはパックへのインターフェアランス	第 56 条 7、第 56 条 8
ゲーム・オフィシャルへの妨害行為	第 39 条 3(iii)
ピリオド終了前に氷上に立ち入りベンチを離れること	第 70 条 5
わいせつな言動	第 39 条 3(ii)、第 39 条 5(ii)、(vi)、(viii)、 第 39 条 9、第 75 条 3(iii)、第 75 条 5(ii)、 (iii)、(v)
身体的なアビュース・オブ・オフィシャル	第 40 条 7
プレー開始の拒否 (チームが更衣室にいる場合)	第 73 条 1、第 73 条 3
プレー開始の拒否 (チームが氷上にいる場合)	第 73 条 1、第 73 条 2
氷上への物の投げ込み (アンスポーツマンライク・コンダクト)	第 75 条 1、第 75 条 3
スティックを投げること (無人のネットでのブレイクアウェイ)	第 53 条 8
スティックを投げること (ディフェンディング・ゾーン)	第 53 条 7

表 2 - 第 16 条

マイナーペナルティの概要

説明	規則	説明	規則
アグレッサー	第 46 条 3、第 46 条 4	ボーディング	第 41 条 2
ブローケン・スティック	第 10 条 3	チャージング	第 42 条 2
クリッピング	第 44 条 2	クロージング・ハンド・オン・パック (パックを手で握りしめる)	第 67 条 2
パックを手で隠す	第 67 条 2、2 (ii)	クロスチェックング	第 59 条 2
ディレイ・オブ・ゲーム	第 63 条 2	エルボーイング	第 45 条 2

# 概要表

表 2 - 第 16 条

## マイナーペナルティの概要

説明	規則	説明	規則
ゴールキーパーへのインターフェアランス	第 69 条 2	ハイスティックング	第 60 条 2
ホールディング	第 54 条 2	ホールディング・ザ・スティック	第 54 条 2
フッキング	第 55 条 2	イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック	第 48 条 2
イリーガル・イクイップメント	第 9 条 6、第 12 条、第 65 条 2	イリーガル・スティック	第 10 条 5、第 10 条 6
インスティゲーター／イニシエーター	第 46 条 3	インターフェアランス	第 56 条 2
ニーイング	第 50 条 2	ペナルティ・ボックスからの早すぎる退出	第 70 条 4
リービング・ゴールクリーズ（ゴールキーパー）	第 27 条 6	センターラインを越えての参加（ゴールキーパー）	第 27 条 7
ラフティング	第 51 条 2	スラッシング	第 61 条 2
相手のゴールに向けたパックの投入	第 67 条 3、第 2 段(iii)	スローイング・イクイップメント	第 53 条 2
トリッピング	第 57 条 2	「フェイスオフ」での手の使用	第 67 条 2、3 (i)
アンスポーツマンライク・コンダクト	第 75 条 2		

表 3 - 第 17 条

## ベンチ・マイナー・ペナルティの概要

説明	規則	説明	規則
アビューズ・オブ・オフィシャル	第 39 条 3	ディレイ・オブ・ゲーム	第 63 条 3
故意の不正な交代	第 74 条 4	フェイスオフ違反	第 76 条 4、第 76 条 6、第 76 条 7
不正な交代	第 68 条 2	プレーヤーズ・ベンチ／ペナルティ・ボックスからのインターフェアランス	第 56 条 3
試合およびピリオドの開始時のベンチからの退出	第 86 条 2、第 86 条 8	プレー開始の拒否	第 73 条 2、第 73 条 3
ピリオド中の氷上への立ち入り（コーチ）	第 70 条 5	氷上に物を投げること	第 75 条 3
トゥー・メニー・プレーヤー・オン・ジ・アイス	第 70 条 4、第 74 条 1、第 74 条 2、第 74 条 3	アンスポーツマンライク・コンダクト	第 75 条 3
根拠のないスティック計測の要求	第 10 条 5、第 10 条 6		

# 概要表

表 4・第 18 条 3

## ダブル・マイナー・ペナルティの概要

説明	規則	説明	規則
バット・エンディング (未遂、接触なし)	第 58 条 2	ディレイ・オブ・ゲーム (コーチのチャレンジ)	第 38 条 8
ヘッドバット (未遂、接触なし)	第 47 条 2	ハイスティックング (故意でないもの、負傷)	第 60 条 3
スピアリング (未遂、接触なし)	第 62 条 2		

表 5 - 第 20 条

## メジャー・ペナルティの概要 (ゲーム・ミスコンダクトの可能性なし)

説明	規則	説明	規則
ファイティング (戦闘意思のない者)	第 46 条 6		

表 6・第 20 条

## 自動的にゲーム・ミスコンダクトとなる主なメジャー・ペナルティの概要

説明	規則	説明	規則
バット・エンディング	第 58 条 5	チェックング・フロム・ビハインド (背後からのチェック)	第 43 条 5
クリッピング	第 44 条 5	クロスチェックング	第 59 条 5
ファイティング	第 46 条 1	ヘッドバット	第 47 条 5
ニーイング	第 50 条 5	スラッシング	第 61 条 5
スピアリング	第 62 条 5		

## 概要表

表 7 - 第 20 条

自動的にゲーム・ミスコンダクトとなる主なメジャー・ペナルティの概要 レフェリーの判断

説明	規則	説明	規則
ボーディング	41.5	チャージング	42.5
エルボーイング	45.5		

表 8 - 第 21 条

マッチ・ペナルティ - マッチ・ペナルティへの言及がある規則

説明	規則	説明	規則
ボーディング	41.4	バット・エンディング	58.4
チャージング	42.4	チェック・フロム・ビハインド（背後からのチェック）	43.4
クリッピング	44.4	クロスチェック	59.4
エルボーイング	45.4	ブロッキング・グローブを使って相手を殴ったゴールキーパー（ラフティング）	51.3
ヘッドバット	47.4	ハイスティック	60.4
イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド	48.5	相手へのキッキング	49.3
ニーイング	50.4	ファイティング（危険なパンチャー - 「不意打ちのパンチャー」）	46.5
スラッシング	61.4	スルー・フットイング	52.2
スピアリング	62.4	スローイング・イクイップメント	53.6

表 9 - 第 22 条

ミスコンダクト・ペナルティの概要

説明	規則
オフィシャルの裁定に抗議してボードをスティックで叩くこと	第 39 条 2 (v)、 第 39 条 4 (iv)~(vii)



# 概要表

表 9 - 第 22 条

## ミスコンダクト・ペナルティの概要

説明	規則
スティックやその他の物でボードやガラスを叩くこと	第 39 条 2 (v)、 第 39 条 4 (iv)および(vii)
故意にスティックを折ること、または計測のためにスティックを渡すことを拒否すること	第 10 条 5、第 10 条 6
スティックを含む用具をプレー・エリアの外に故意に投げ込むこと	第 39 条 4 (vi)、 第 75 条 4 (ii)
オンアイス・オフィシャル・クリーズ内に入ることやクリーズ内にとどまること	第 39 条 4 (v)
相手を煽ってペナルティを負わせること	第 75 条 4 (iii)★
ペナルティ・ショットを行う相手を邪魔したり注意をそらしたりすること	第 24 条 4
オフィシャルの届かないところにパックを打つかシュートすること	第 39 条 4 (ii)
抗議のためベンチから退出すること	第 6 条 1
規定外の保護具の交換を拒否すること（警告後）	第 9 条 5
わいせつな言葉や乱暴な言葉の使用	第 75 条 4 (i)
オフィシャルに対する言葉の暴力	第 39 条 4 (i)

表 10 - 第 23 条

## ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの概要

説明	規則
バット・エンディング	第 58 条 5
チャージング	第 42 条 5
クリッピング	第 44 条 5
ファイティングを続けるか続けようとする	第 46 条 1
クロスチェックング	第 59 条 5
エルボーイング	第 45 条 5
氷面外でのファイティング	第 46 条 11

# 概要表

表 10 - 第 23 条

## ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの概要

説明	規則
いさかいの最中またはいさかいを始めた際に、プレーヤーズ・ベンチを離れた最初または 2 番目のプレーヤー	第 70 条 3
いさかいで最初に介入したプレーヤー (3 人目のプレーヤー)	第 46 条 7
ヘッドバット	第 47 条 5
フッキング	第 55 条 4
インターフェアランス	第 56 条 6
ニーイング	第 50 条 5
いさかいの最中にペナルティ・ボックスから退出すること	第 39 条 5 (vii)、 第 70 条 4、第 70 条 6
わいせつな言動	第 39 条 5 (ii)
オフィシャルの裁定にチャレンジするか異議を唱え続けること	第 39 条 5 (i)
オフィシャルに暴力を振るうこと	第 39 条 5 (v)、 第 40 条 1
いさかいの前にジャージを脱ぐこと	第 46 条 13
スラッシング	第 61 条 5
スピアリング	第 62 条 5
1 試合で 2 回目のメジャー・ペナルティ	第 20 条 4、第 27 条 2
プレー・エリアの外へスティックまたは用具を投げ入れること	第 39 条 5 (v)、 第 53 条 2 (iv)、 第 53 条 5

# 概要表

表 11 - 第 25 条

## 「ペナルティ・ショット」の概要

説明	規則
故意の不正な交代	第 68 条 3、第 74 条 4
レギュレーションタイム内にペナルティを完全に終わられない場合に、故意にネットを係留場所から外したプレーヤー	第 63 条 6
ゴールクリーズ内でパックの上に倒れこむこと	第 63 条 6、第 67 条 4、 第 69 条 7
ゴールクリーズ内で手でパックを拾うこと	第 63 条 6、 第 67 条 2 (ii)、 第 67 条 4
「ブレイクアウェイ」のプレーヤーが、ディフェンディング・チームが投げるか打った物で妨害されること	第 53 条 7、第 56 条 7
ブレイクアウェイのプレーヤーが、試合に不正に入ったプレーヤーに妨害されること	第 70 条 7
プレーヤーが自分のディフェンディング・ゾーン内でパックに向けてスティックまたは物を投げるかシュートすること	第 53 条 7
プレーヤーが背後からファウルを受けること	第 24 条 8、第 54 条 3、 第 55 条 5、第 57 条 6、 第 61 条 6

表 12 - 第 26 条

## ゴールの授与 ゴールの授与の概要（追加のアタッカーのためゴールキーパーを退出させた場合）

説明	規則
試合の遅延（ゴールポストが動かされた場合）	第 63 条 7
不正な交代	第 68 条 4、第 70 条 8
インターフェアランス	第 56 条 8
スティックや物を投げること	第 53 条 8
背後からのファウル - フッキング、ホールディング、スラッシング、トリッピングなどを含む)	第 54 条 4、第 55 条 6、 第 57 条 7、第 61 条 7

# 概要表

表 12.1 - 第 26 条

ゴールの授与 ゴールの授与の概要（ゴールキーパーが氷上にいる場合）

説明	規則
ペナルティ・ショット時のフェイスマスクの取り外し	第 9 条 6
ブレイクアウェイ時にゴールポストを動かすこと	第 63 条 7

表 13・第 28 条

ゴールキーパーへのペナルティの概要

説明	規則
不正なスティック	第 10 条 4
イリーガル・イクイップメント	第 9 条、第 12 条 1
いさかいの最中にクリーズを離れること	第 27 条 6
センターラインを越えてプレーに参加すること	第 27 条 7
制限エリア内でのパックのプレー	第 1 条、第 27 条 8、 第 63 条 2 (viii)
スティックを交換するためプレーヤーズ・ベンチに向かうこと	第 10 条 4
パックをシュートするか叩いて故意にプレー・エリアの外に出すこと	第 63 条 2 (ii)
ゴールクリーズの内側または外側で故意にパックを「フリーズ」させること	第 63 条 2 (i)、(vi)および (vii)、第 67 条 3 (i) および (ii)
パックをパッドやゴールネットに故意に落とすこと	第 67 条 3 (iv)
積み上げた雪やその他の障害物	第 67 条 3 (v)
相手のゴールに向けてパックを投げること	第 67 条 3 (iii)★
ブロッキング・グローブを使って相手を殴ること（ラフティング）	第 51 条 3

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>A ダブル・マイナー・ペナルティを受けたプレーヤーが 1 人</b>					
A 1	3:00 4:30	A15 - 2+2	ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	最初のペナルティは終了し、2 つ目のペナルティは 4:30 に始まる。
A 2	3:00 5:30	A15 - 2+2	ゴール	A15 が復帰する	最初のペナルティは終了し、2 つ目のペナルティはゴールを決めた時点で終了する。
<b>B マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティを受けたプレーヤー 1 人</b>					
B 1	3:00 4:30	A15 - 5+2	ゴール	ペナルティは終了しない	メジャー・ペナルティを最初に受けねばならない。
B 2	3:00 8:30	A15 - 5+2	ゴール	A15 が復帰する	最初のペナルティは終了し、2 つ目のペナルティはゴールを決めた時点で終了する。
<b>C 同じチームの 2 人のプレーヤー - マイナーとメジャーのペナルティの組み合わせ - シグナルを出された (S*)</b>					
C 1	3:00 4:00 4:00	A15 - 2 A23 - 2	ゴール	A15 が復帰する	
C 2	3:00 4:00 4:30	A15 - 2 A23 - 5		A15 が復帰する ゴール	
C 3	3:00 4:00 4:30	A15 - 5 A23 - 2	ゴール	A23 が復帰する	

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>C 同じチームの 2 人のプレーヤー - マイナーとメジャーのペナルティの組み合わせ - シグナルを出された (S*)</b>					
C 4	3:00	A15 - 2+2			A15 に対する最初のマイナー・ペナルティが終了する。A23 が復帰。これはマイナー・ペナルティを受ける時間が最も短いためである。
	4:00	A23 - 2			
	4:30		ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	
	5:30		ゴール	A23 が復帰する	
C 5	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する*	A23 にシグナルが出されたダブル・マイナー・ペナルティが 4:30 に科せられる。
	(S*) 4:30	A23 - 2+2	ゴール	*S = シグナルを出された	
C 6	3:00	A15 - 5+2		A23 が復帰する	A15 は最初に自分のメジャー・ペナルティを遂行しなくてはならない。A23 はマイナー・ペナルティを遂行しているため復帰する。
	4:00	A23 - 2			
	4:30		ゴール		
C 7	3:00	A15 - 5+2		A23 が復帰する	遂行する時間が最も短い。
	7:30	A23 - 2			
	8:30		ゴール		
C 8	3:00	A15 - 5+2		A15 と A23 の両方が復帰する	A15 に対するメジャー・ペナルティが終了した。彼らのマイナー・ペナルティはゴールにより終了する。A23 のマイナー・ペナルティは終了した。
	6:00	A23 - 2			
	8:00		ゴール		
C 9	3:00	A15 - 5+2		キャプテンの選択	A15 に対するメジャー・ペナルティが終了した。両方のマイナー・ペナルティが同時に終了する。
	8:00	A23 - 2			
	9:00		ゴール		

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>D</b> 同じチームの 3 人のプレーヤー - ディレイド・ペナルティ(D*)またはシグナルを出された(S*)ペナルティ (プレー中断はなし)。					
D 1	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	4:00	A6 - 2(D*)			
	4:30		ゴール	A15 が復帰する	A6 に対するディレイド・ペナルティが 4:30 に始まる。
	5:00		ゴール	A23 が復帰する	
	5:30		ゴール	A6 が復帰する	
D 2	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	(S*) 4:30	A6 - 2		ゴール	A15 が復帰し、A6 に対するペナルティが始まる。
	5:00		ゴール	A23 が復帰し、A6 はペナルティ・ボックスにとどまる。	
D 3	3:00	A15 - 5			
	3:30	A23 - 2			
	(S*) 4:30	A6 - 2		ゴール	A23 が復帰し、A6 に対するペナルティが始まる
D 4	3:00	A15 - 5			
	7:30	A23 - 2			
	(S*) 8:00	A6 - 2		ゴール	A15 と A23 が復帰し、A6 に対するペナルティが始まる
					A15 に対するメジャー・ペナルティが終了する。A23 に対するマイナー・ペナルティは、ゴール決まった時点で終了する。

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>E 各チームから 1 人のプレーヤー・マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組み合わせ</b>					
E 1	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	4:30		ゴール		
	5:00		ゴール	どのプレーヤーも復帰しない A15 が復帰する	両チームは同じ戦力である。 彼らのマイナー・ペナルティは終了した。
E 2	3:00	A15 - 5+2		どのプレーヤーも復帰しない	両チームは同じ戦力である。
	3:30		B12 - 2		
	4:30		ゴール		
E 3	3:00	A15 - 5+2		どのプレーヤーも復帰しない	A15 に対するメジャー・ペナルティは終了するが、チームは同じ戦力を保っている。
	7:30		B12 - 2		
	8:00		ゴール		
E 4	3:00	A15 - 2+2			
	3:30		B12 - 2		
	4:30		ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	両チームは同じ戦力である
	5:00		ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	A15 に対する最初のマイナー・ペナルティは終了するが、チームは同じ戦力を保っている。
	5:30		ゴール	A15 が復帰する	A15 に対する最初のマイナー・ペナルティと B12 に対するマイナー・ペナルティは終了する。A15 に対する 2 つ目のマイナー・ペナルティはゴールにより終了する。



# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>E 各チームから 1 人のプレーヤー・マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組み合わせ</b>					
E 5	3:00	A15 - 5+2		A15 が復帰する	A15 に対するメジャー・ペナルティと B12 に対するマイナー・ペナルティは終了した。A15 に対するマイナー・ペナルティはゴールが決まった時点で終了する。
	6:00		B12 - 2		
	8:00		ゴール		
E 6	3:00	A15 - 2		どのプレーヤーも復帰しない。	このゴールは、A23 に対してシグナルが出されたペナルティを無効にする（理由：チーム A はショートハンドではなかった）。
	3:30 (S+)	A23 - 2	B12 - 2		
	4:10		ゴール		
<b>F プレーヤーの数が同じでない・マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組み合わせ：</b>					
F 1	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	彼らはマイナー・ペナルティを遂行する時間が最も短かった。
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			
	4:30		ゴール		
F 2	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	彼らのマイナー・ペナルティは終了する。 ゴールした時点でチームの戦力は同じである。
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			
	5:00		ゴール		
F 3	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	
	3:30	A23 - 2			
	4:00		B12 - 2		
	4:30		ゴール		
F 4	3:00		B12 - 2	A15 が復帰する	マイナー・ペナルティの遂行時間が最も短い。
	3:30	A15 - 2			
	4:00	A23 - 5			
	4:30		ゴール		

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考	
<b>F プレーヤーの数が同じでない - マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組み合わせ：</b>						
F 5	3:00		B12 - 2			
	3:30	A15 - 2				
	4:00	A23 - 2				
	4:30		ゴール	A15 が復帰する	マイナー・ペナルティの遂行時間が最も短い。	
	5:00		ゴール	A23 が復帰する		
.....						
F 6	3:00	A15 - 5		A23 が復帰する		最も短い時間（および、チーム A はマイナー・ペナルティのためショートハンドである）。
	3:30		B12 - 5			
	4:00	A23 - 2				
	4:30		ゴール			
.....						
F 7	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	最も短い時間（および、チーム A はマイナー・ペナルティのためショートハンドである）。	
	3:30		B12 - 5			
	4:00	A23 - 5				
	4:30		ゴール			
.....						
F 8	3:00	A15 - 5		A23 が復帰する	マイナー・ペナルティによるショートハンド。	
	3:30	A23 - 2				
	4:00		B12 - 2			
	4:30		ゴール			
.....						
F 9	3:00	A15 - 5		A23 が復帰する	マイナー・ペナルティによるショートハンド。	
	3:30		B12 - 2			
	4:00	A23 - 2				
	4:30		ゴール			
.....						
F 10	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	マイナー・ペナルティによるショートハンド。	
	3:30	A23 - 5				
	4:00		B12 - 2			
	4:30		ゴール			
.....						

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- A. 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？  
 B. クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？  
 C. a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考	
<b>F プレーヤーの数が同じでない - マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組み合わせ：</b>						
F 11	3:00		B12 - 5	A15 が復帰する	最も短い時間。	
	3:30	A15 - 2				
	4:00	A23 - 2				
	4:30		ゴール			
F 12	3:00	A15 - 2+2		どのプレーヤーも復帰しない	A15 に対する最初のマイナー・ペナルティが終了する。	
	3:30		B12 - 2			
	4:00	A23 - 2				
	4:30		ゴール			
F 13	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	A6 に対するペナルティは 4:00 に始まる。	
	3:15	A23 - 2				
	3:30		B12 - 2			
	3:45	A6 - 2(D*)				
	4:00		ゴール			A23 が復帰する
	4:30		ゴール			
F 14	3:00	A15 - 2	B12 - 2	A23 が復帰する	A6 と B3 に対するペナルティはクロックに表示されない。	
	3:15	A23 - 2				
	3:30	A6 - 2	B3 - 2			
	5:10		ゴール			
F 15	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	A6 に対するマイナー・ペナルティは 4:30 に始まる。	
	3:30		B12 - 2			
	4:00	A23 - 2				
	(S*)	A6 - 2				
	4:30		ゴール			

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- A. 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？  
 B. クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？  
 C. a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>G 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じ :</b>					
G 1	3:00 4:30	A15 - 5+2	B12 - 2+2 ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	両チームは同じ戦力である。
G 2	3:00 4:30	A15 - 2+5	B12 - 5 ゴール	A15 の代わりにプレーヤーが復帰する	同時のメジャー・ペナルティ
G 3	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 2	B12 - 2 ゴール	A15 が復帰する	クロック上に同時のペナルティが表示されていない
G 4	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 2	B12 - 2 ゴール	A23 が復帰する	
G 5	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 5	B12 - 2 ゴール	どのプレーヤーも復帰しない	チーム A はショートハンドだが、メジャー・ペナルティを受けている。
G 6	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 5	B12 - 5 ゴール	A15 が復帰する	チーム A が相手よりも人数の優位が下回っている。A15 に対するマイナー・ペナルティはゴールが決まった時点で終了する。
G 7	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 2	ゴール	A15 が復帰する	
G 8	3:00 3:30 4:30	A15 - 2 A23 - 5	B12 - 5 ゴール	A15 が復帰する	

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- A. 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？  
 B. クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？  
 C. a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>G 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じ :</b>					
<b>G 9</b>	3:00	A15 - 5		どのプレーヤーも復帰しない	A15 はメジャー・ペナルティを受けている。A23 と B12 に対するペナルティはクロックに表示されない。
	3:30	A23 - 2	B12 - 2		
	4:30		ゴール		
<b>G 10</b>	3:00	A15 - 5	B12 - 5	A23 が復帰する	マイナー・ペナルティによるショートハンド。
	3:30	A23 - 2			
	4:30		ゴール		
<b>G 11</b>	3:00	A15 - 2+2	B12 - 5	どのプレーヤーも復帰しない	A15 に対する最初のマイナー・ペナルティが排除される。
	3:30	A23 - 2			
	4:30		ゴール		
<b>G 12</b>	3:00	A15 - 2	B12 - 2	A26 へのペナルティは (メジャー・ペナルティやマッチ・ペナルティでない限り) 科されない。	
	3:30	A23 - 5			
	(S*)	A26 - 2			
	4:30		ゴール		
<b>G 13</b>	3:00	A15 - 2		A23 と B12 に対するペナルティはクロックに表示されない。	
	3:30	A23 - 2	B12 - 2		
	4:00	A26 - 2			
	4:30		ゴール		
	4:45		ゴール		
<b>G 14</b>	3:00	A15 - 2		A15 が復帰する	A26 に対するマイナー・ペナルティは 4:30 に始まる。A23 と B12 に対するペナルティはクロックに表示されない。
	3:30	A23 - 2	B12 - 2		
	(S*)	A26 - 2			
	4:30		ゴール		
<b>G 15</b>	3:00	A15 - 2+2	B12 - 2	A15 に対する最初のマイナー・ペナルティが排除される	A15 は、チーム B のゴールにより 3:30 に始まるが、氷上の戦力には影響しない。
	3:30	A23 - 2	ゴール		

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>H 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じでない :</b>					
H 1	3:00	A15 - 2 A23 - 2	B12 - 2	キャプテンの選択	この選択は、ペナルティが科された時点で行わねばならない。
	4:30		ゴール		
H 2	3:00	A15 - 2 A23 - 5	B12 - 2	どのプレーヤーも復帰しない	メジャー・ペナルティにより、チームはショートハンドになる。A15 と B12 に対するペナルティはクロックに表示されない
	4:30		ゴール		
H 3	3:00	A15 - 2 A23 - 2	B12 - 5	キャプテンの選択	マイナー・ペナルティが同時に終了する。
	3:30		ゴール		
H 4	3:00	A15 - 2 A23 - 5	B12 - 5	A15 が復帰する	メジャー・ペナルティが同時に発生し、クロックに表示されない。
	4:30		ゴール		
H 5	3:00	A15 - 5 A23 - 2	B12 - 2	どのプレーヤーも復帰しない。	同時のマイナー・ペナルティチーム A は、メジャー・ペナルティによりショートハンドになる。A23 と B12 に対するペナルティはクロックに表示されない。
	4:30		ゴール		
H 6	3:00	A15 - 2+2 A23 - 2	B12 - 2	キャプテンの選択	チーム A の選択により、A23 が復帰するか、A15 に対する最初のマイナー・ペナルティがゴールが決まった時点で終了するか、A15 に対する追加のマイナー・ペナルティを遂行している交代のプレーヤーが復帰する。
	4:30		ゴール	キャプテンの選択 B12 に対するマイナー・ペナルティは、チーム A の 2 人のプレーヤーに科されたマイナー・ペナルティのいずれか 1 つと相殺できる。	

# 概要表

表 14 - 第 16 条

マイナー・ペナルティ ショートハンドのチームに対して決めたゴール

## マイナー・ペナルティ終了の基準

- 得点されたチームが「ショートハンド」であるか？
- クロックでマイナー・ペナルティ遂行しているか？
- a)と b)の答えがイエスであれば、同時のペナルティが遂行中である場合を除き、クロックに表示された時間が最も短いマイナー・ペナルティを取り消す。

例	時間	チーム A	チーム B	答え	備考
<b>H 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じでない :</b>					
H 7	3:00	A15 - 2	B12 - 2	キャプテンの選択 B12 に対するマイナー・ペナルティは、 チーム A の 2 人のプレーヤーに科された マイナー・ペナルティのいずれか 1 つと 相殺できる。	チーム A の選択により、A15 が復帰するか、A23 に対する最初のマイナー・ペナルティがゴールが決まれば終了するか、または A23 に対する追加のマイナー・ペナルティを遂行している交代のプレーヤーが復帰する。
	4:30	A23 - 2+2	ゴール		
H 8	3:00	A15 - 2	B12 - 2	キャプテンの選択	B12 およびチーム A に対するマイナー・ペナルティのうち 1 つ（選択による）は、クロックに表示されない。
	4:00	A23 - 2	ゴール		
	4:30	A6 - 2	ゴール		
H 9	3:00	A15 - 5	B12 - 2	キャプテンの選択	同時のペナルティの規則は、B12 および A23 か A6 のいずれかに適用される（および、これらのペナルティはクロックに表示されない）。
	4:30	A23 - 2 A6 - 2	ゴール		
H 10	4:00	A15 - 2	B12 - 2	どのプレーヤーも復帰しない。	A23 の最初のペナルティが終了し、A23 の 2 つ目のペナルティが始まる。
	4:30	A23 - 2+2	ゴール		
	5:00				

注：同時のペナルティは、常に完全な形で遂行されなければならない。

# 概要表

表 15・第 19 条 (1/3)

同時のペナルティ（同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ）

例	チーム B	ペナルティ	チーム B	ペナルティ	氷上の戦力
1	A 3	2	B 10	2+2	チーム B は 2 分間、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドでプレーをする。チーム B は、B10 に対する追加のマイナー・ペナルティを遂行するため、追加のプレーヤーを配置しなければならない。
2	A 3 A 5	2 2+2	B 10 B 12	2+2 2	両チームはフルメンバーでプレーする。
3	A 3 A 5	2+2 5	B 10 B 12	2+2 5	両チームはフルメンバーでプレーする。
4	A 3	2+5	B 10 B 12	2 5	両チームはフルメンバーでプレーする
5	A 3 A 5	2+5 2	B 10 B 12	2 5	チーム A は 2 分間、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドでプレーをする。どのペナルティがペナルティ・タイム・クロックに表示されるかを、チーム A のキャプテンが選択。A3 が選ばれた場合、A3 に対するマイナー・ペナルティを遂行するため、チーム A のプレーヤー 1 人を追加でペナルティ・ボックスに入れなければならない。
6	A 3 A 5	2+2 5	B 10	2+2	チーム A は 5 分間、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドとなる。
7	A 3 A 5	2+2 2	B 10	2	プレーヤーが 1 人少ないショートハンドで 4 分間プレーするか、プレーヤーが 2 人少ないショートハンドで 2 分間プレーするかをチーム A のキャプテンが選択。後者を選択した場合は、A3 に対するマイナー・ペナルティを遂行するため、チーム A のプレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れなければならない。
8	A 9 A 24	2+2 5	B 2 B 18	2+2 2	チーム B は 2 分間、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドになる。どのプレーヤーのタイムがペナルティ・タイム・クロックに表示されるかをチーム B のキャプテンが選択。もし B2 を選んだ場合、B2 に対するマイナー・ペナルティを受けるため、チーム B はプレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れなければならない。
9	A 24	5	B 5	5	両チームはフルメンバーでプレーする。
10	A 3	5	B 5 B 7	5 5	チーム B は 5 分間のショートハンド（キャプテンの選択）。
11	A 3 A 4	5 5	B 5 B 7	5 5	両チームはフルメンバーでプレーする。



# 概要表

表 15・第 19 条 (2/3)

同時のペナルティ (同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ)

例	チーム B	ペナルティ	チーム B	ペナルティ	氷上の戦力
第 12	A 3	5+5	B 5	5	チーム A は 5 分間のショートハンド。チーム A は、追加のメジャー・ペナルティを遂行するため、プレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れなければならない。
13	A 3	5+5	B 5 B 7	5 5	両チームはフルメンバーでプレーする。
14	A 3 A 4	5+5 5	B 7	5	チーム A は、A3 に科された 2 つのメジャー・ペナルティのうち 1 つを取り消すか、A4 に科された 1 つのメジャー・ペナルティを単に取り消すかを選択できる。A3 を選んだ場合は、プレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れる必要がある。
15	A 3 A 4	5+5 5	B 5 B 7	5 5	チーム A は 5 分間のショートハンドになる。 チームはメジャー・ペナルティを取り消すことを選択。
16	A 3	2+5	B 7	5	チーム A は、A3 に対する追加のマイナー・ペナルティを直ちに遂行するため、もう 1 人のプレーヤーをペナルティ・ボックスに入れなければならない。
17	A 3	2+5	B 7	2+5	両チームはフルメンバーでプレーする。
18	A 3	2+5	B 5 B 7	5 5	チーム A は 2 分間のショートハンド。チーム B は 5 分間のショートハンド (キャプテンの選択)。チーム A は、マイナー・ペナルティを遂行するため、もう 1 人のプレーヤーをペナルティ・ボックスに入れなければならない。
19	A 3	2	B 5	5	両チームは、4 対 4 の「ショートハンド」でプレーする。
20	A 3	2+2	B 5	5	両チームは、4 対 4 の「ショートハンド」でプレーする。
21	A 3	5	B 5 B 7	2 2	チーム A は 4 人でプレイ チーム B は 3 人でプレイ
22	A 3 A 4	5 2	B 5 B 7	2+2 2	両チームとも、4 対 4 (A4 と B7 はクロックに表示されない) でプレーする。
23	A 3	2+5	B 5	2+2+5	チーム B は、「ショートハンド」で 2 分間プレーすることになる。 チーム B はマイナー・ペナルティを遂行するため、プレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れる必要がある。
24	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	5 5	チーム A は 2 分間、ショートハンドでプレーすることになる。チーム A はマイナー・ペナルティを遂行するため、プレーヤーを 1 人追加でペナルティ・ボックスに入れる必要がある。

# 概要表

表 15・第 19 条 (3/3)

同時のペナルティ (同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ)

例	チーム B	ペナルティ	チーム B	ペナルティ	氷上の戦力
25	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	2+2+5 5+5	チーム B は、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドで 7 分間か、またはプレーヤー 2 人のうち 1 人が 2 分間、もう 1 人が 5 分間のショートハンドとなる (キャプテンの選択)。
26	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	両チームはフルメンバーでプレーする。
27	A 3 A 4	2+5 5	B 5	5	チーム A は、プレーヤーが 1 人少ないショートハンドで 7 分間か、またはプレーヤー 2 人のうち 1 人が 2 分間、もう 1 人が 5 分間のショートハンドとなる (キャプテンの選択)。
28	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	両チームはフルメンバーでプレーする
29	A 5 A 6 A 7	2 5+5 5	B 12 B 13 B 14	5+5 2 5	両チームはフルメンバーでプレーする。
30	A 3	2+5	B 5	2	チームは 4 対 5 でプレーする。
31	A 3	2+10	B 5	2+10	チームは 4 対 4 でプレーする。
32	A 3 A 4	2 10	B 5 B 7	5 10	チームは 4 対 4 でプレーする。

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

説明	結果
<b>状況 1 - ゴールキーパーがゴールクリーズの内側にいた</b>	
<b>状況 1A</b> パックがクリーズに入ってからゴールラインを越えた時に、アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズ内に立っていた。ゴールキーパーのゴールの守備力に影響を与えることはない。	ゴールは認められる
<b>状況 1B</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと接触したが、このプレーでゴールが決まらなかった。	プレーは続行し、ホイッスルは鳴らない。
<b>状況 1C</b> ゴールが決まったと同時に、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと関連性のある偶発的な接触をした。	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティをコールできる。アナウンスは、「ゴールキーパーへのインターフェアランスによりノーゴール」とすべきである。
<b>状況 1D</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的ではない接触をしたが、このプレーでゴールが決まらなかった。	レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。
<b>状況 1E</b> ゴールが決まった時に、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的ではない接触をした。	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。ゴールキーパーへのインターフェアランス
<b>状況 2 - ゴールキーパーがゴールクリーズの外側にいた</b>	
<b>状況 2A</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的な接触をしたが、このプレーでゴールが決まらなかった。	プレーは続行し、ホイッスルは鳴らない。
<b>状況 2B</b> ゴールが決まったと同時に、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的な接触をした。	ゴールが認められる。
<b>状況 2C</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的ではない接触をしたが、このプレーでゴールが決まらなかった。	レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。
<b>状況 2D</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと偶発的ではない接触をしたが、このプレーでゴールが決まらなかった。	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

説明	結果
<b>状況 3 - プレーヤーが、ゴールクリーズの内側または外側にいるゴールキーパーに向けて、別のプレーヤーを押し。</b>	
<b>状況 3A</b> アタッキング・プレーヤーは、 <b>接触を避けるために妥当な努力をした後</b> 、ゴールが決まった時にゴールキーパーと <b>偶発的な接触</b> をした。	<b>ゴールが認められる。</b>
<b>状況 3B</b> アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーの接触は <b>偶発的なものではなく</b> 、アタッキング・プレーヤーはその接触を避けるため妥当な努力をしなかったとレフェリーが判断した。しかし、このプレーではゴールは決まらなかった。	レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに <b>適切なペナルティを科さなければならない。</b>
<b>状況 3C</b> アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーの接触は <b>偶発的なものではなく</b> 、ゴールが決まった時にアタッキング・プレーヤーはその接触を避けるため妥当な努力をしなかったとレフェリーが判断した。	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。
<b>状況 3D</b> ゴールが決まった時に、アタッキング・プレーヤーが <b>自らの行為によりディフェンディング・プレーヤーをゴールキーパーに向けて押すか、押しつけるか、またはそのプレーヤーにファウルをした。</b>	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。
<b>状況 4 - ゴールクリーズの内側または外側で、ゴールキーパーとルーズパックを争奪</b>	
<b>状況 4A</b> ゴールが決まった時に、アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーがルーズパックをプレーしようとして、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと <b>偶発的な接触</b> をした。	<b>ゴールが認められる。</b>
<b>状況 4B</b> ゴールが決まった時に、アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーがルーズパックをプレーしようとして、アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと <b>偶発的ではない接触</b> をした。	<b>ゴールは認められない。</b> レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

説明	結果
<b>状況 5 - 遮る状況</b>	
<p><b>状況 5A</b>            アタッキング・プレーヤーが、ゴールが決まると同時に、ゴールクリーズ先端にいるゴールキーパーの前で滑走した。アタッキング・プレーヤーは動き続け、ゴールキーパーの前のクリーズ内で重要な位置を維持しなかった。</p>	<p>ゴールが認められる。</p>
<p><b>状況 5B</b>            アタッキング・プレーヤーが、ゴールが決まると同時に、クリーズのかなり内側にいるゴールキーパーの前を滑った。アタッキング・プレーヤーは動き続け、クリーズ内で重要な位置を維持し、ゴールキーパーのゴールの守備力を損なうとレフェリーが判断した。</p>	<p>ゴールは認められない。アナウンスは、「ゴールキーパーへのインターフェアランスによりノーゴール」とすべきである。</p>
<p><b>状況 5C</b>            アタッキング・プレーヤーが、ゴールが決まると同時に、クリーズの外側のゴールキーパーの前を滑った。アタッキング・プレーヤーは動き続け、ゴールキーパーのゴールの守備力を損なった。</p>	<p>ゴールが認められる。</p>
<p><b>状況 5D</b>            アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズ内に身を置いて、ゴールキーパーの視界を妨げてゴールの守備力を損ない、ゴールが決まった。</p>	<p>ゴールは認められない。アナウンスは、「ゴールキーパーへのインターフェアランスによりノーゴール」とすべきである。</p>
<p><b>状況 5E</b>            アタッキング・プレーヤーがクリーズのライン上またはゴールクリーズの外側に身を置いて、ゴールキーパーの視界を妨げてゴールの守備力を損ない、ゴールが決まった。</p>	<p>ゴールが認められる。</p>

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

説明	結果
<b>状況 6 - ゴールキーパーに詰め寄ること</b>	
<p><b>状況 6A</b>            ゴールキーパーがアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こしてクリーズ内の位置を確立し、アタッキング・プレーヤーが直ちにその位置を明け渡した。このプレーでゴールは決まらなかった。</p>	プレーは続行し、ホイッスルは鳴らない。
<p><b>状況 6B</b>            ゴールキーパーがクリーズ内の位置を確立するため、アタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、アタッキング・プレーヤーがその位置を明け渡さなかったが、そのプレーでゴールは決まらなかった。ペナルティの可能性は、アタッキング・プレーヤーとの接触の度合いや抵抗の度合い、ゴールキーパーが本当に位置を確立しようとしていたかどうかというレフェリーの判断による。</p>	レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。このプレーヤーには、クリーズ内にいることで「悪い事態」が起こる危険性がある。
<p><b>状況 6C</b>            ゴールキーパーは、位置を確立するためクリーズ内でアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、ゴールが決まった時点でアタッキング・プレーヤーは直ちにその位置を明け渡した。アタッキング・プレーヤーが直ちに位置を明け渡したとしても、その接触によりゴールキーパーのゴールの守備力が損なわれた。</p>	<b>ゴールは認められない。</b> アナウンスは、「インターフェアランスによりノーゴール」とすべきである。
<p><b>状況 6D</b>            ゴールキーパーがクリーズ内の位置を確立するためアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、ゴールが決まった時点でアタッキング・プレーヤーが位置を譲らなかった。</p>	<b>ゴールは認められない。</b> マイナー・ペナルティは科されない（ゴールの喪失のみ）。アナウンスは、「ゴールキーパーへのインターフェアランスによりノーゴール」とすべきである。」
<p><b>状況 6E</b>            ゴールキーパーは、クリーズ内で位置を確立するためではなく、故意にアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こすか、またはアタッキング・プレーヤーと不必要な接触をする行為を行った。</p>	レフェリーの判断により、ゴールキーパーに適切なペナルティを科さなければならない。

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

説明	結果
<b>状況 6 - ゴールキーパーに詰め寄ること</b>	
<p><b>状況 6F</b>            ゴールキーパーが、クリーズ内の位置を確立するため過剰な力を使うかペナルティを科されるような行為をしてアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、ゴールが決まった時にアタッキング・プレーヤーが位置を譲ろうとしなかった。</p>	<p>レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーおよびまたはゴールキーパーに適切なペナルティを科さなければならない。この場合にレフェリーは、パックがネットに入る前にペナルティをコールしており、それにより反則が起きた時点でプレーは終わっているためノーゴールであることをプレーヤーや観客に強く示す。</p>
<p><b>状況 6G</b>            ゴールキーパーが、クリーズ内の位置を確立するため過剰な力を使うかペナルティを科されるような行為をしてアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、ゴールが決まった時にアタッキング・プレーヤーが位置を明け渡した。</p>	<p><b>ゴールは認められない。</b> またレフェリーの判断により、ゴールキーパーに適切なペナルティを科さなければならない。これは、アタッキング・プレーヤーがクリーズの中に入って、ゴールキーパーが任務を妨げた例である。アナウンスは、「ゴールキーパーによるインターフェアランスによりノーゴール（合わせてゴールキーパーへのペナルティのアナウンス）」とすべきである。</p>
<p><b>状況 6H</b>            ゴールキーパーが、クリーズ内の位置を確立するため過剰な力を使うかペナルティを科されるような行為をしてアタッキング・プレーヤーと接触を引き起こし、アタッキング・プレーヤーは位置を明け渡したが、ゴールは決まらなかった。</p>	<p>レフェリーの判断により、ゴールキーパーに適切なペナルティを科さなければならない。</p>
<b>状況 7 - ゴールキーパーとの接触</b>	
<p><b>状況 7A</b>            アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズの内側か外側で、ペナルティを科されるような方法でゴールキーパーと接触を引き起こした（例えば、ゴールキーパーに「突き当たる」）。</p>	<p>レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。</p>
<p><b>状況 7B</b>            アタッキング・プレーヤーがクリーズ内においてクリーズを明け渡そうとあらゆる努力をし、ゴールキーパーは誇張してペナルティを誘うために接触を引き起こした。このプレーでゴールは決まらなかった。</p>	<p>これはダイビングであり、ゴールキーパーに対するマイナー・ペナルティ（ダイビング／エンベリッシュメント）が科される。</p>

# 概要表

表 16・第 69 条

## ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

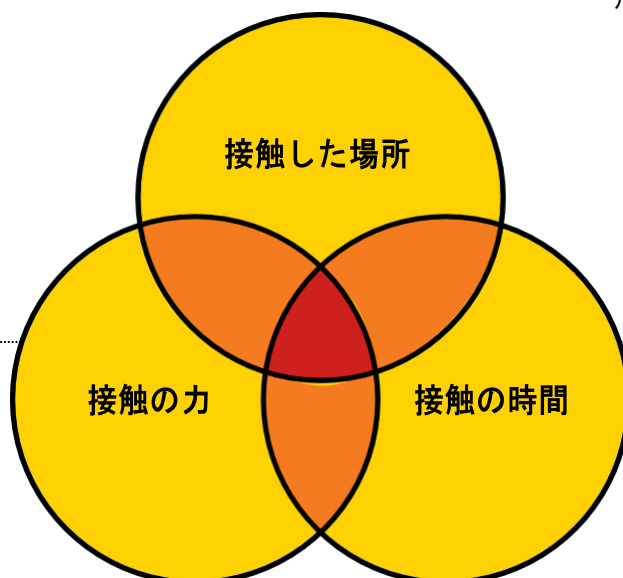
説明	結果
<b>状況 7 - ゴールキーパーとの接触</b>	
<b>状況 7C</b> アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと接触を引き起こした時に、ディフェンシブ・プレーヤーがパックを自陣のネットに入れた。	<b>ゴールは認められない。</b> またレフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科さなければならない。
<b>状況 7D</b> アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズに立っている時に、ディフェンシブ・プレーヤーがパックを自陣のネットに入れた。アタッキング・プレーヤーは、ゴールキーパーの守備能力に影響を与えていない。	<b>ゴールが認められる。</b>
<b>第 69 条</b> ゴールキーパーへのインターフェアランス - 定義「関連性のある偶発的な接触」	

### 関連性のある偶発的な接触

上記 3 つの作用が集まって、「関連性のある接触」とみなされる。

### 接触した場所

どの場所（ゴールキーパーの身体または用具）で接触したか？接触した場所が、ゴールキーパーの守備にとって不可欠か？



### 接触の力

ゴールキーパーとの接触はどのような力と効果で行われたか？その力が加わったことで、それに応じてゴールキーパーの守備が妨害される効果があった。

### 接触の時間

ゴールキーパーとの接触はどの時点で起きたか？ゴールキーパーが体勢を立て直し、自分のポジションでプレーする機会があったか？



# 概要表

表 17・第 84 条「延長」

延長開始前の有効なペナルティ・ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム

例	第 3 ピリオドの時間	チーム A	チーム B	備考
1	19:30	A 5-2	B 17-2	第 3 ピリオド終了後にペナルティ・タイムがペナルティ・クロックの表示から除かれ、両チームは 3 対 3 で延長を開始する。 ペナルティ終了後の最初のホイッスルで、ペナルティを受けたプレーヤーはペナルティ・ボックスから解放される。
2	19:10 19:50	A 5-2 A 7-2	B 17-2	両チームは 4 対 3 で延長ピリオドのプレーを開始する。A5 と B17 に対するペナルティ・タイムは、ペナルティ・クロックの表示から除かれる。A5 と B17 に対するペナルティが終了した後の最初のプレー中断で、これらのプレーヤーはペナルティ・ボックスから解放される。
3	19:10 19:25 19:40	A 5-2 A 7-2	B 17-2	延長は、チーム A が 3 人、チーム B が 4 人のスケーターで始まる。通常のペナルティ・タイムの終了後、ペナルティを受けたプレーヤーは氷上に復帰する。プレーを続行すれば、氷上の戦力が 5 対 5 に達する可能性がある。しかし氷上の戦力は、次のプレー中断時に適宜調整される。
4	19:10 19:30 19:40	A 5-2 A 7-2	B 17-2 B 36-2	延長は、プレーヤーが 3 対 3 の戦力で始まる。A5 と B17 に対するペナルティは、ペナルティ・クロックの表示から除かれる。A5 と B17 のペナルティ終了後にプレーが中断した場合、これらのプレーヤーはペナルティ・ボックスから解放されること。A7 と B36 に対するペナルティが終了すると、氷上戦力は 4 対 4 になる可能性がある。次のプレー中断時には、戦力を 3 対 3 に調整する。

# 概要表

表 17・第 84 条「延長」

延長開始前の有効なペナルティ - ラウンドロビン（総当たり戦）または予選ラウンドゲーム

例	第 3 ピリオドの時間	チーム A	チーム B	備考
5	19:10	A 5 - 2		延長の氷上の戦力は、3 対 3 で始まる。通常のペナルティタイムの終了により、ペナルティを受けたプレーヤーは氷上に復帰する。プレーを続行すれば、氷上の戦力が 5 対 5 に達する可能性がある。ただし、氷上の戦力は次のプレー中断時に、そのプレー中断をもたらした状況に応じて、4 対 3 または 3 対 3 のいずれかに調整される。
	19:20		B 17 - 2	
	19:30	A 7 - 2		
	19:50		B 36 - 2	

表 18 第 84 条「延長」

延長で科せられるペナルティ - 通常の試合

例	延長での時間	チーム A	チーム B	氷上の戦力
1	00:30	A 23 - 2		チーム A - 3 人のスケーター チーム B - 4 人のスケーター
	01:00		B 17 - 2	チーム A - 3 人のスケーター チーム B - 3 人のスケーター
	13:30	A 7 - 2		チーム A - 3 人のスケーター チーム B - 4 人のスケーター

チーム A が 2 回目のマイナー・ペナルティを受けた時点で、各チームは氷上の戦力にプレーヤーを 1 人加えなければならない。A23 に対するペナルティが終了することで氷上の戦力が 4 対 4 に戻り、その後にプレーが中断した場合は、この時点で氷上の優位さを 3 対 3 に調整しなければならない。

ただし、B17 に対するペナルティが終了した時（A7 のペナルティが終了する前）にプレーが中断した場合、氷上の戦力は 4 対 3 に調整される。

両チームがそれぞれ 5 人のスケーターに戻るまでプレーが中断しなかった場合、次のプレー中断時に氷上の戦力は 3 対 3 に戻される。

付録 - V

# 技術要件

# 技術要件とセットアップ

ビデオレビューとコーチのチャレンジに対するコンサルタントのサポートとそれぞれの裁定技術的な設置とサポート（カメラの数と位置、通信システム、人員の配置）に応じて、以下のセットアップが使われる。

セットアップと説明	第 37 条 - ビデオレビュー	第 38 条 - コーチのチャレンジ
<p><b>セットアップ 1 - 完全なセットアップ</b> 完全な技術設備と完全なビデオレビュー・オペレーションの実施試合のすべての状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のゲーム・オフィシャルに助言を提供。</p> <p><b>ペナルティのオンアイス・レビュー</b> ダブル・マイナー、メジャー、マッチのペナルティを確認するためにビデオレビュー・システムを参照するかどうかは、レフェリーの判断による。 → 第 18 条 4、第 20 条 6、第 21 条 5</p>	<p><b>IIHF トップイベント</b> ★★★★★ ビデオレビュー・コンサルタントは、→ 第 37 条に従って以下の状況をレビューする。変則的な場合には、レフェリーに報告する。</p> <p>A. パックがラインを越える B. ゴールフレームが外れる C. 時間の経過 D. 明白なキッキングの動作 E. 体の一部を使って方向を変える F. オフィシャルに当たりはね返る G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのパックのゴール I. 連続プレーによるゴール J. 規則に則った「ペナルティ・ショット」</p>	<p>コーチには→ 第 38 条に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。</p> <p>A. ゴールにつながる「オフサイド」プレー B. オフェンシブ・ゾーンでのゴールにつながる「試合中断の事態の見逃し」 C. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性のある得点プレー</p>
<p><b>セットアップ 2 - 限定的なセットアップ</b> 完全な技術設備と完全なビデオレビュー・オペレーションの実施試合のいくつかの状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のゲーム・オフィシャルに助言を提供。</p> <p><b>ペナルティのオンアイス・レビューは行わない</b> ダブル・マイナー、メジャー、マッチのペナルティのオンアイス・レビューを行わない（技術的な設置が限られているため、これは適用されない）。</p>	<p><b>IIHF イベント</b> ★★★★★ ビデオレビュー・コンサルタントは、→ 第 37 条に従って以下の状況をレビューする。変則的な場合には、レフェリーに報告する。</p> <p>A. パックがラインを越える B. ゴールフレームが外れる C. 時間の経過 D. 明白なキッキングの動作 E. 体の一部を使って方向を変える F. オフィシャルに当たりはね返る G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのパックのゴール I. 連続プレーによるゴール J. 規則に則った「ペナルティ・ショット」</p>	<p>コーチには→ 第 38 条に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。</p> <p>A. ゴールにつながる「オフサイド」プレー B. 該当しない（技術設備が限られているため、これは適用されない）。 C. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性のある得点プレー</p>

# 技術要件とセットアップ

## セットアップと説明

## 第 37 条 - ビデオレビュー

## 第 38 条 - コーチのチャレンジ

### セットアップ 3 - 限定的なセットアップ

限定的な技術設備と完全なビデオレビューの実施。試合のいくつかの状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のゲーム・オフィシャルに助言を提供。

### ペナルティのオンアイス・レビューは行わない

ダブル・マイナー、メジャー、マッチのペナルティのオンアイス・レビューを行わない（技術的な設置が限られているため、これは適用されない）。

### IIHF イベント

ビデオレビュー・コンサルタントは、→第 37 条に従って以下の状況をレビューする。変則的な場合には、レフェリーに報告する。

- A. パックがラインを越える
- B. ゴールフレームが外れる
- C. 時間の経過
- D. 明白なキッキングの動作
- E. 体の一部を使って方向を変える
- F. オフィシャルに当たりはね返る
- G. クロスバーより高い位置でハイスティック
- H. 適切な方法でのパックのゴール
- I. 連続プレーによるゴール
- J. 規則に則った「ペナルティ・ショット」

コーチには→第 38 条に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。

- A. 該当しない（技術設備が限られているため、これは適用されない）。
- B. 該当しない（技術設備が限られているため、これは適用されない）。
- C. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性のある得点プレー

### セットアップ 4 - 限定的なセットアップ

限定的な技術設備と限定的なビデオレビュー・オペレーションの実施「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性を伴う試合状況の迅速かつ的確なレビュー、および氷上のゲーム・オフィシャルへの助言の提供。

### ペナルティのオンアイス・レビューは行わない

ダブル・マイナー、メジャー、マッチのペナルティのオンアイス・レビューを行わない。

### IIHF イベント

ビデオレビュー・コンサルタントは、→第 37 条に従って以下の状況をレビューする。変則的な場合には、レフェリーに報告する。

- A. パックがラインを越える
- B. ゴールフレームが外れる
- C. 時間の経過
- D. 明白なキッキングの動作
- E. 体の一部を使って方向を変える
- F. オフィシャルに当たりはね返る
- G. クロスバーより高い位置でハイスティック
- H. 適切な方法でのパックのゴール
- I. 連続プレーによるゴール
- J. 規則に則った「ペナルティ・ショット」
- K. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性を伴う得点プレー。ビデオレビュー・コンサルタントが介入するのは、レフェリーの判断に明らかに誤りがある場合のみ。

コーチには→第 38 条に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。

- A. ゴールにつながる「オフサイド」プレー
- B. 該当しない（技術設備が限られているため、これは適用されない）。
- C. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性のある得点プレー

# 技術要件とセットアップ

## セットアップと説明

## 第 37 条 - ビデオレビュー

## 第 38 条 - コーチのチャレンジ

### セットアップ 5 - 限定的なセットアップ

限定的な技術設備とビデオレビュー・オペレーションの不実施。オンアイス・オフィシャルへの助言は行われない。

### ペナルティのオンアイス・レビューは行わない

ダブル・マイナー、メジャー、マッチのペナルティのオンアイス・レビューを行わない。

### IIHF イベント

→第 37 条に従って、以下の状況を独自に

- A. パックがラインを越える
- B. ゴールフレームが外れる
- C. 時間の経過
- D. 明白なキッキングの動作
- E. 体の一部を使って方向を変える
- F. オフィシャルに当たりはね返る
- G. クロスバーより高い位置でハイスティック
- H. 適切な方法でのパックのゴール
- I. 連続プレーによるゴール
- J. 規則に則った「ペナルティ・ショット」
- K. 「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性のある得点プレー

→第 38 条に従ったコーチのチャレンジは適用されない。

コーチのチャレンジが利用できないため、レフェリーはビデオレビューにより、「ゴールキーパーへのインターフェアランス」の可能性を独自に確かめることができる。

### セットアップ 6 - ビデオレビューを行わない

技術設備なし、ビデオレビュー・オペレーションの不実施。オンアイス・オフィシャルへの助言は行われない。

レフェリーは→第 37 条に従って、状況の確認とレビューを行うことはできない。

ただし、レフェリーは最終的な判断のため、氷上のゲーム・オフィシャルの同僚に相談できる。

パックがゴールラインを越えたかどうかを確認するため、ゴールの後ろにいるゴール・ジャッジに相談することもできる。

→第 38 条に従ったコーチのチャレンジは適用されない。

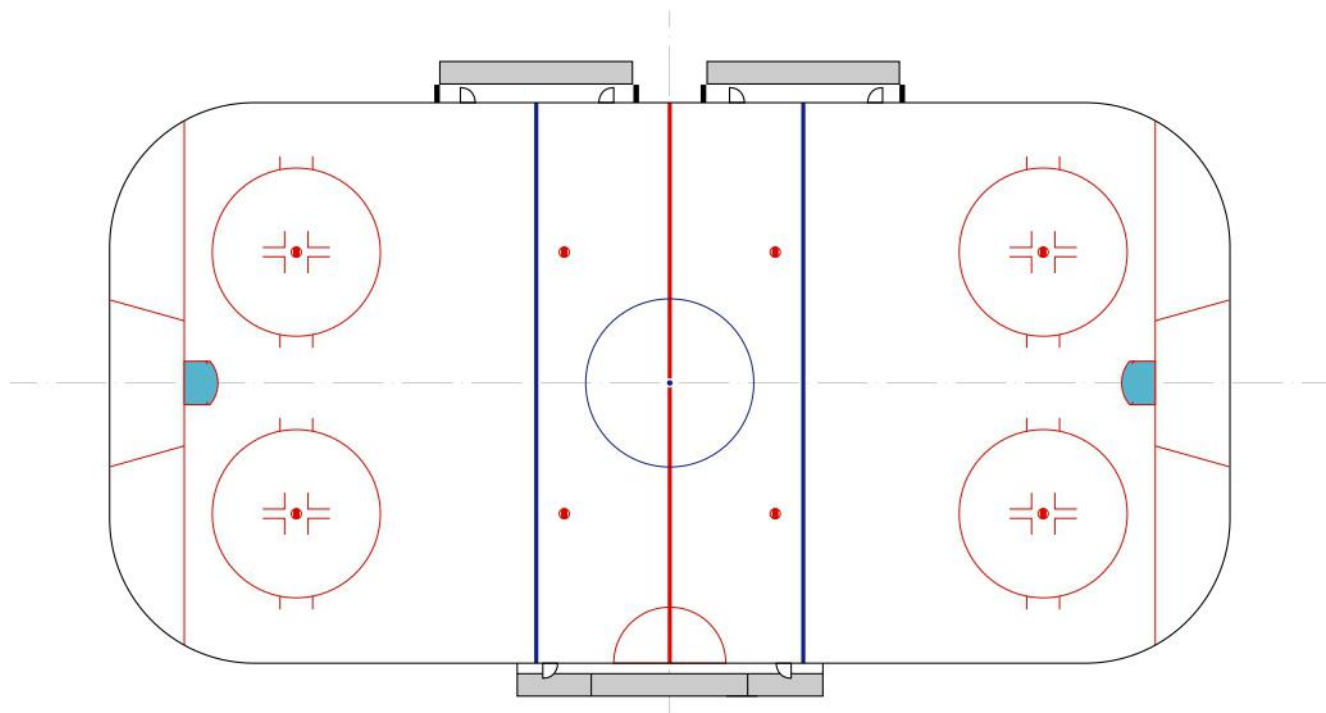
付録 - VI

# 一目でわかる 解説図

# 解説図の概要

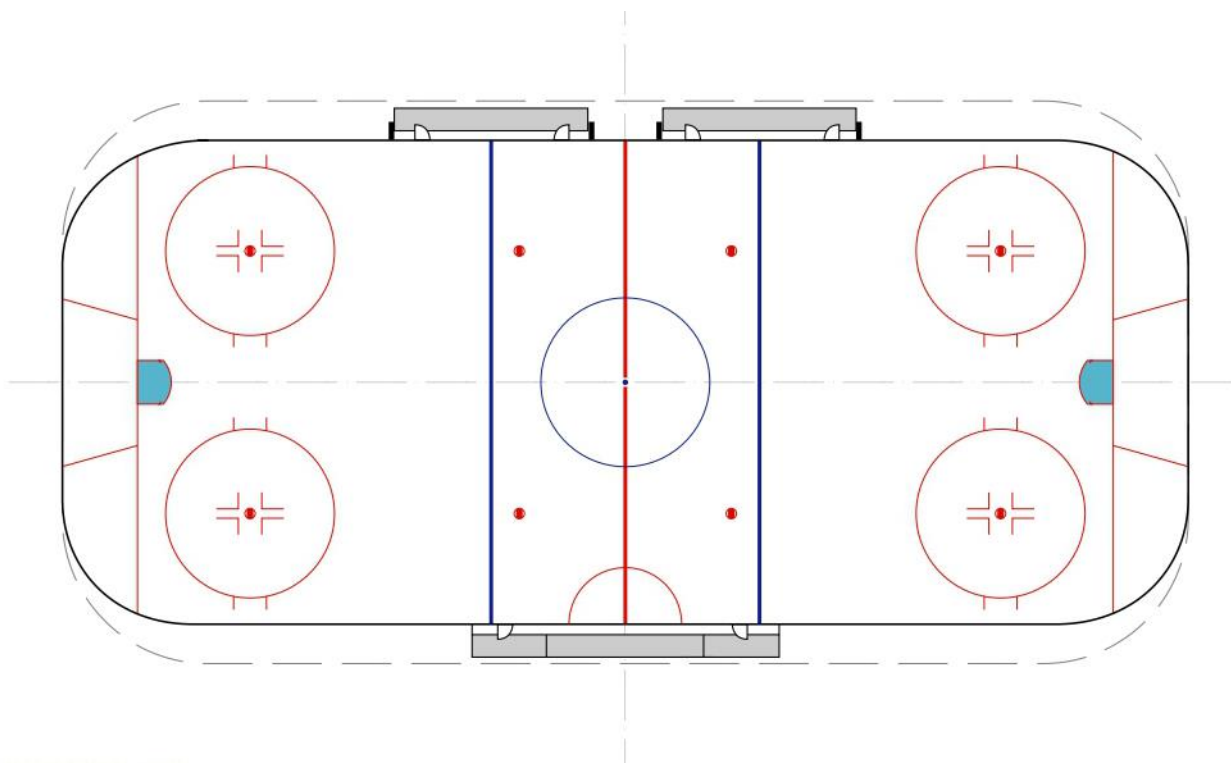
リンクの寸法 - 長さ 60m×幅 30m

→ 第 1 条 2



リンクの寸法 - 長さ 60m X 幅 26m

→ 第 1 条 2



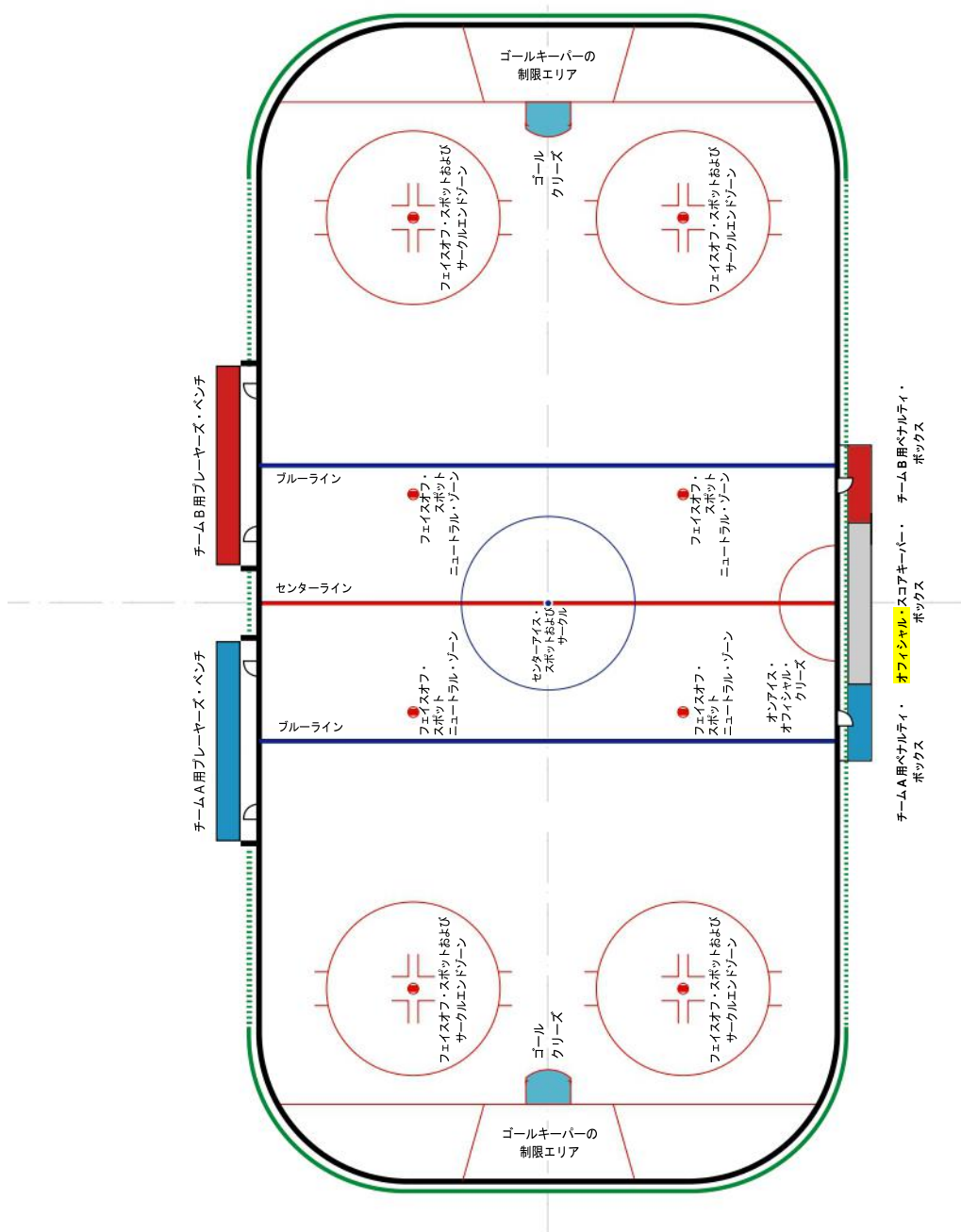
すべての寸法の単位は cm



# 解説図の概要

リンクと定義

→ 第1条1



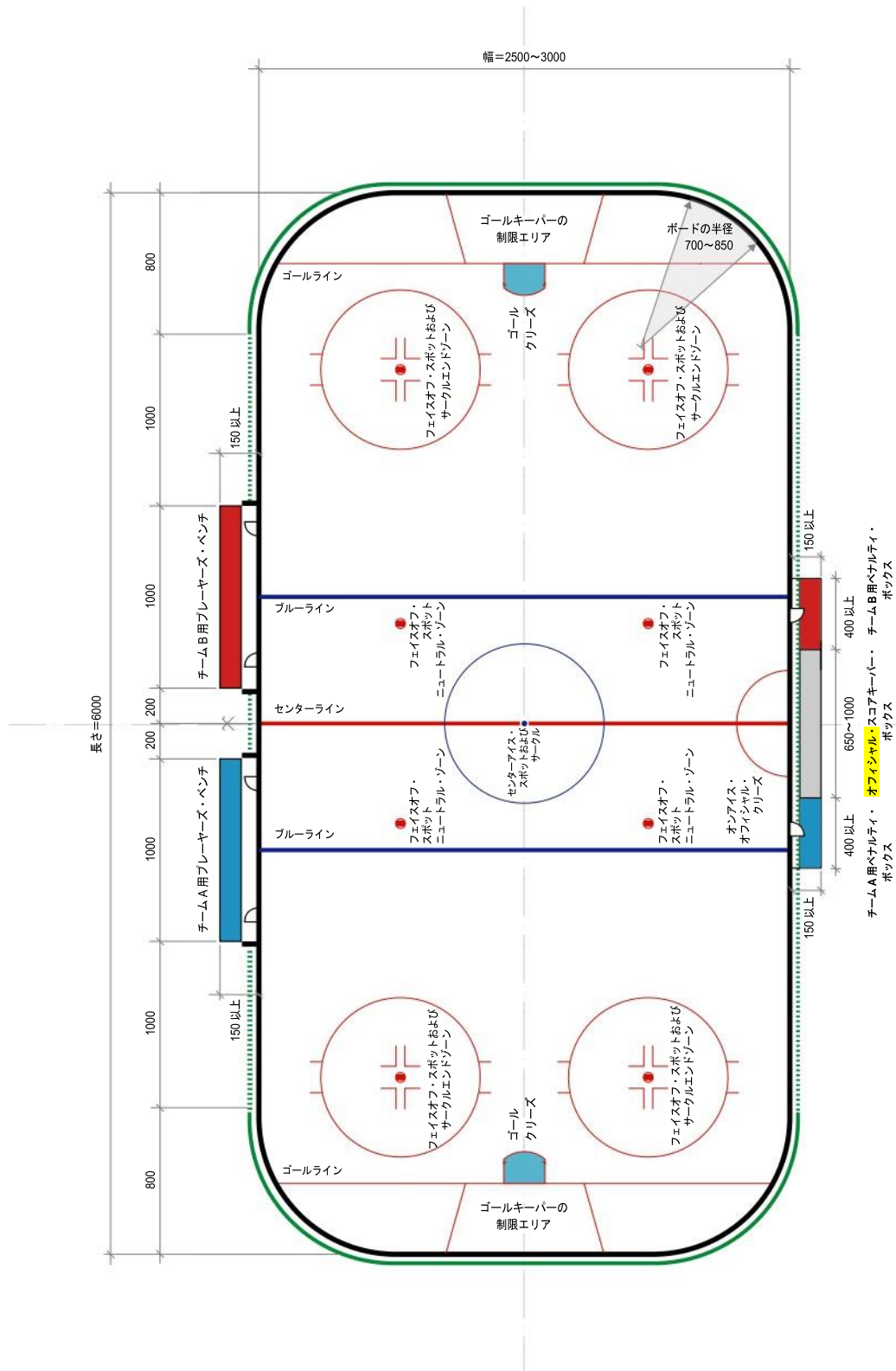
すべての寸法の単位は cm

VI 付録・一目でわかる解説図

# 解説図の概要

リンクの寸法

→ 第1条2、第1条3、第3条0



VI

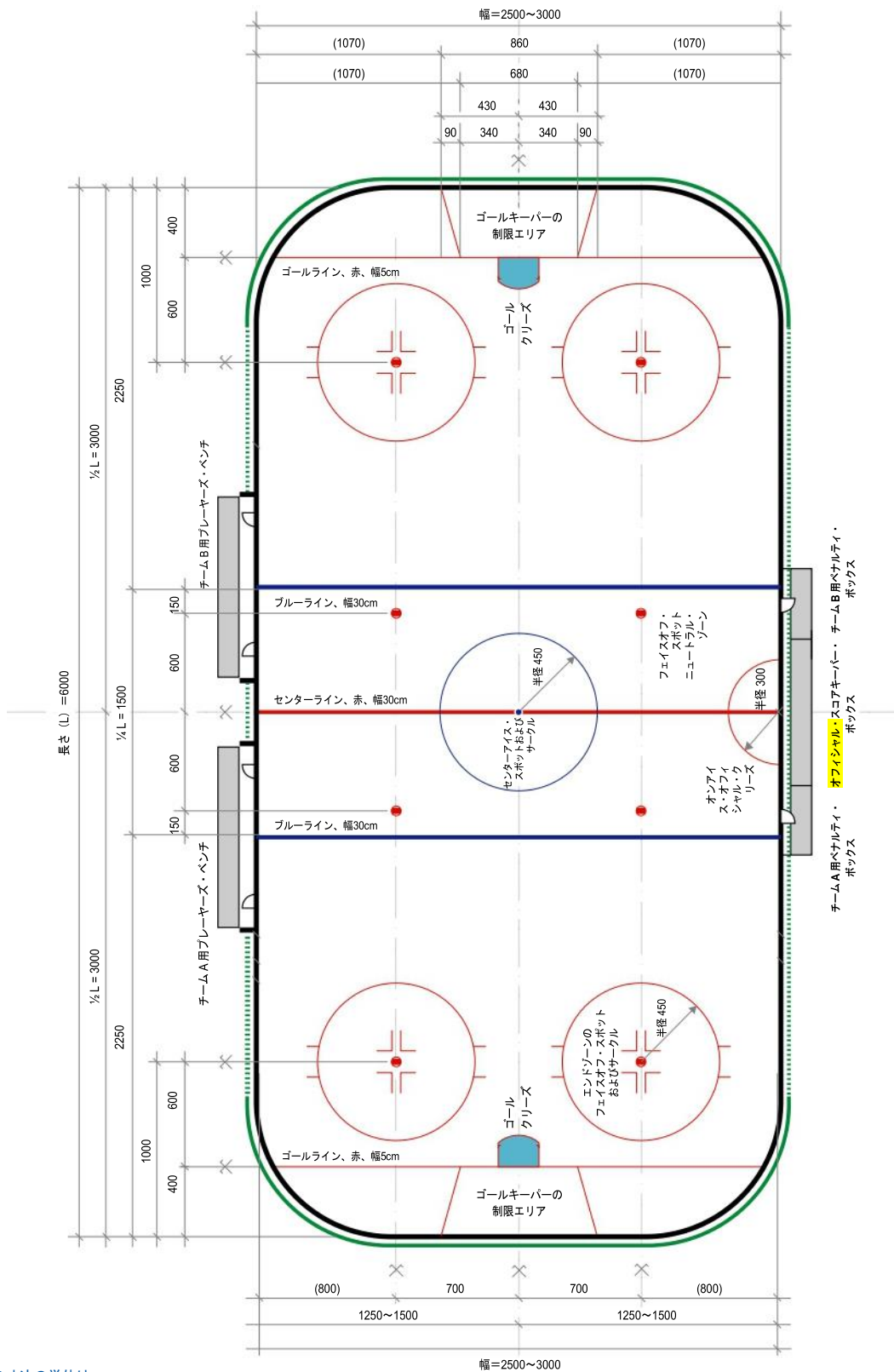
付録・一目でわかる解説図

すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

## リンクの各ライン

→ 第1条5、第1条7、第1条8、第1条9

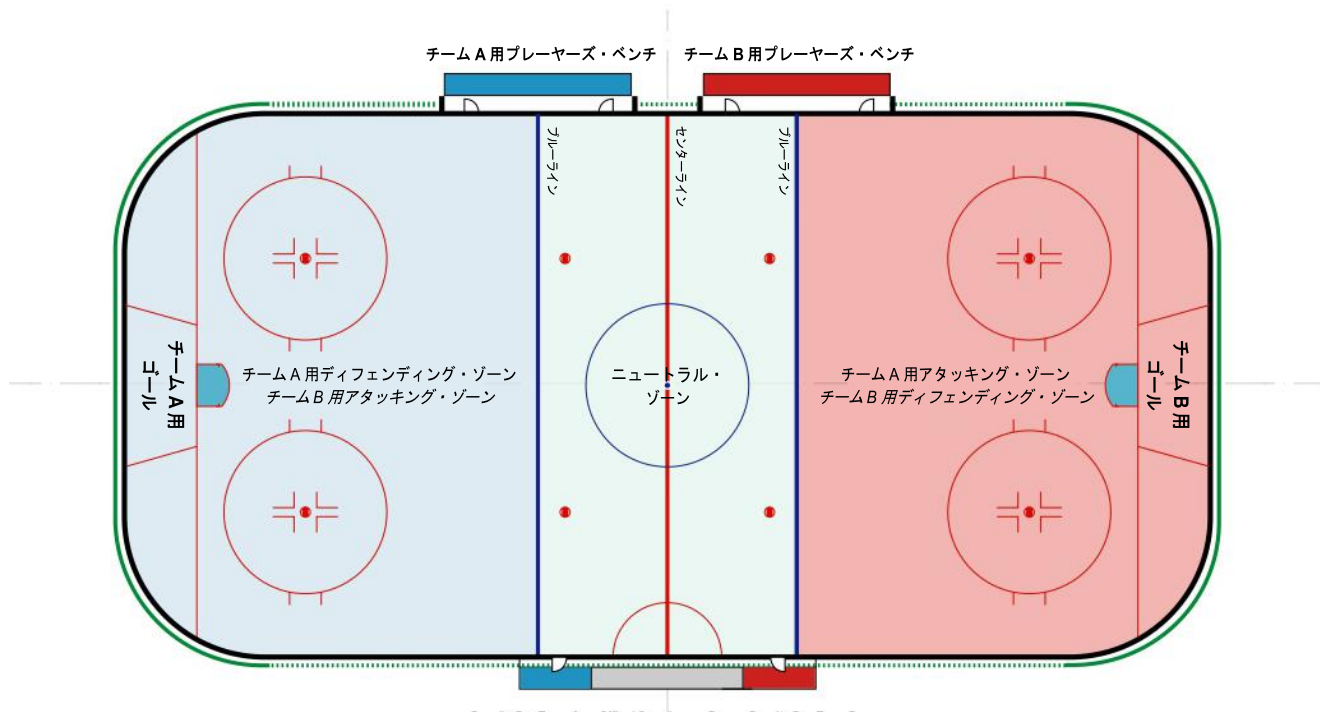


すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

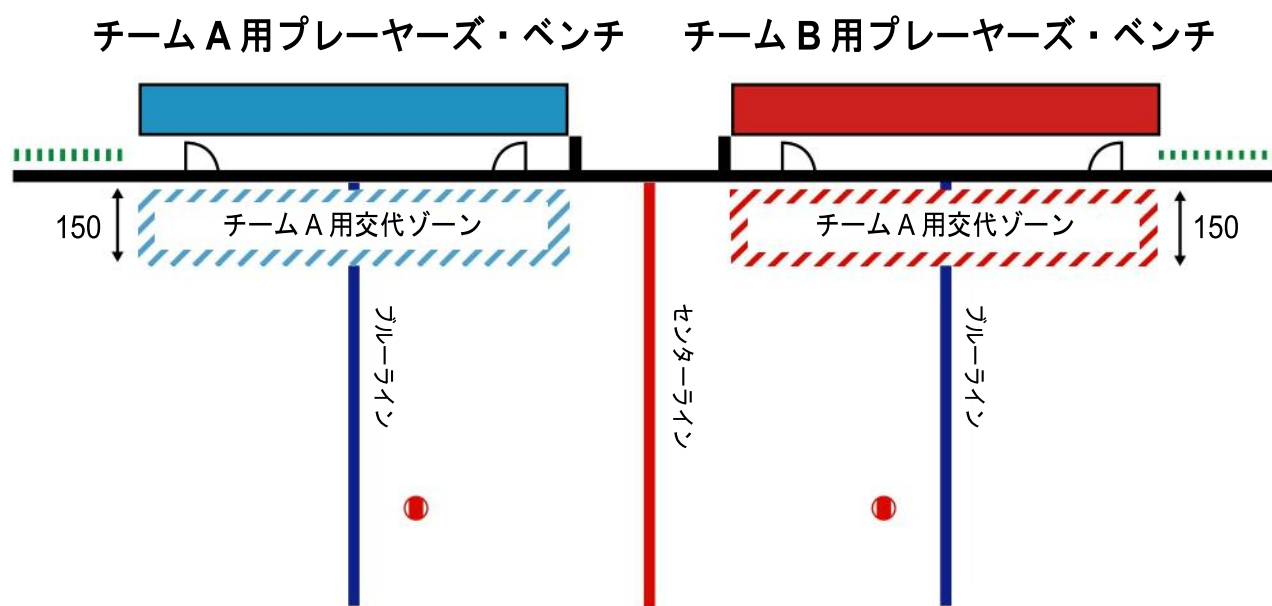
## 氷面の分割

→ 第 1 条 6



## プレイヤーの交代ゾーン

→ 第 74 条

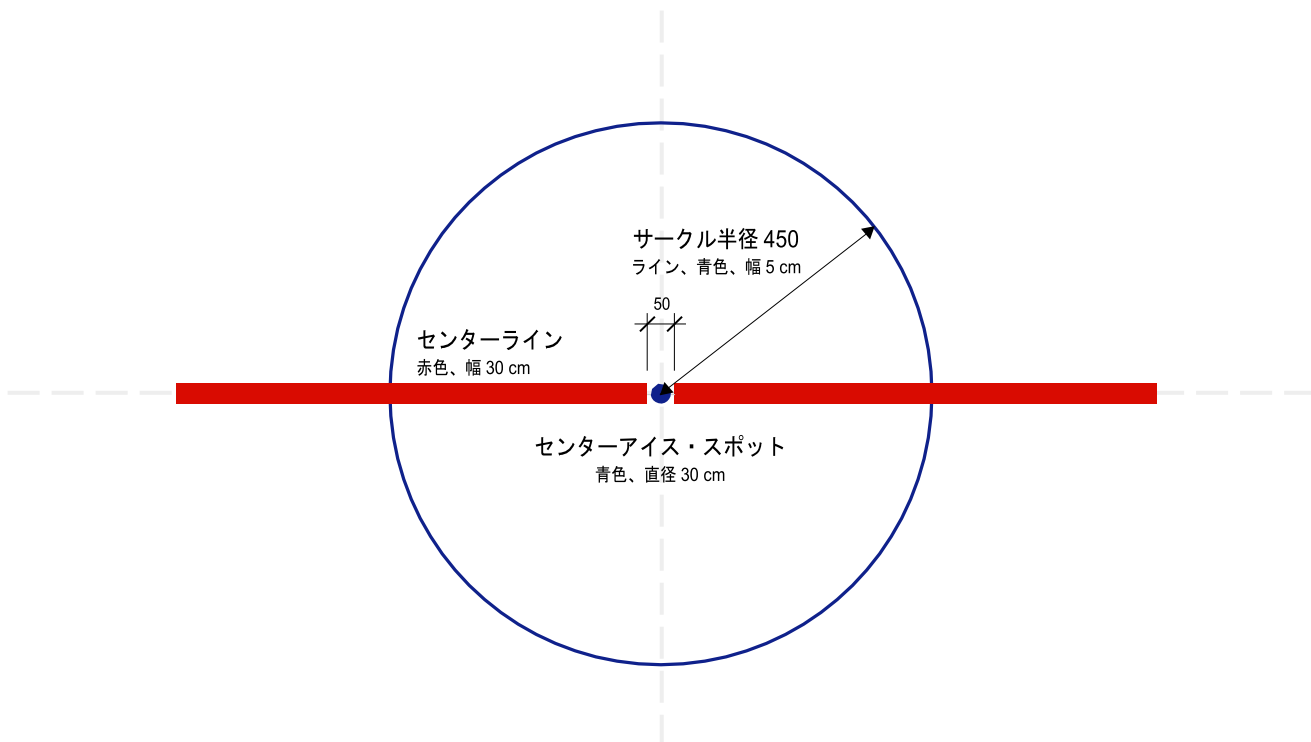


すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

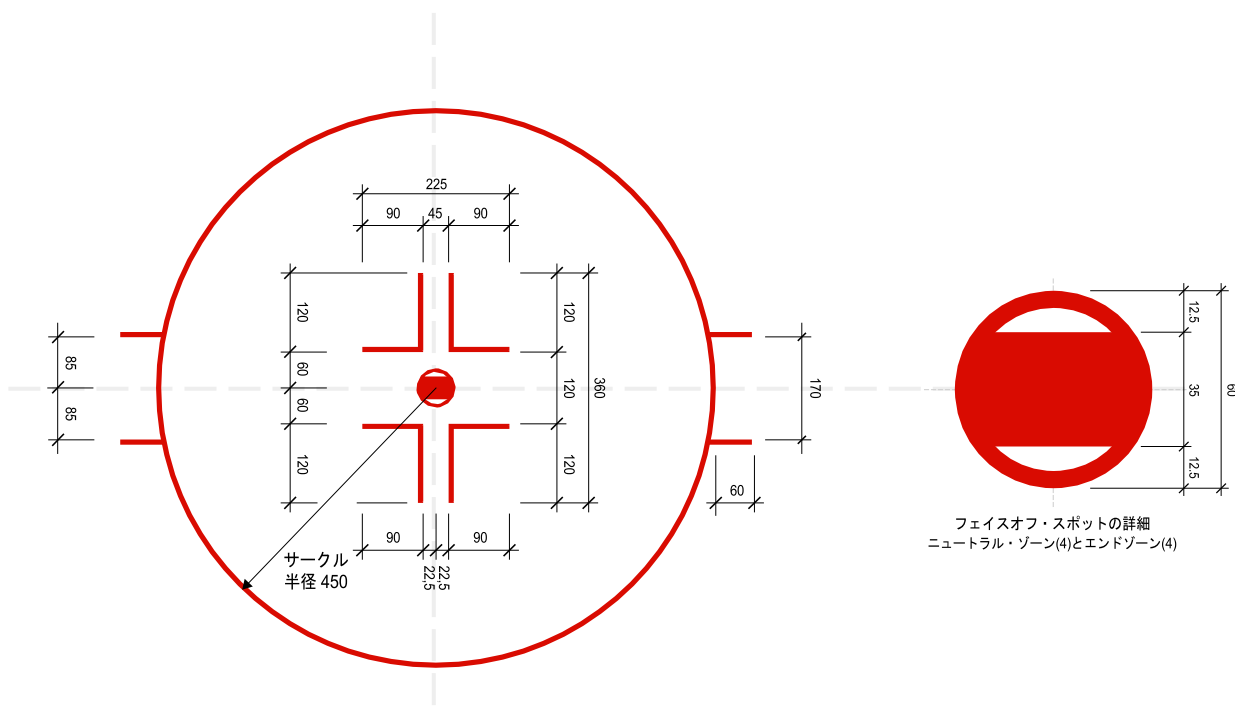
## センターアイスのフェイスオフ・スポットとサークル

→ 第1条9



## フェイスオフ・スポットおよびサークルエンドゾーン

→ 第1条9

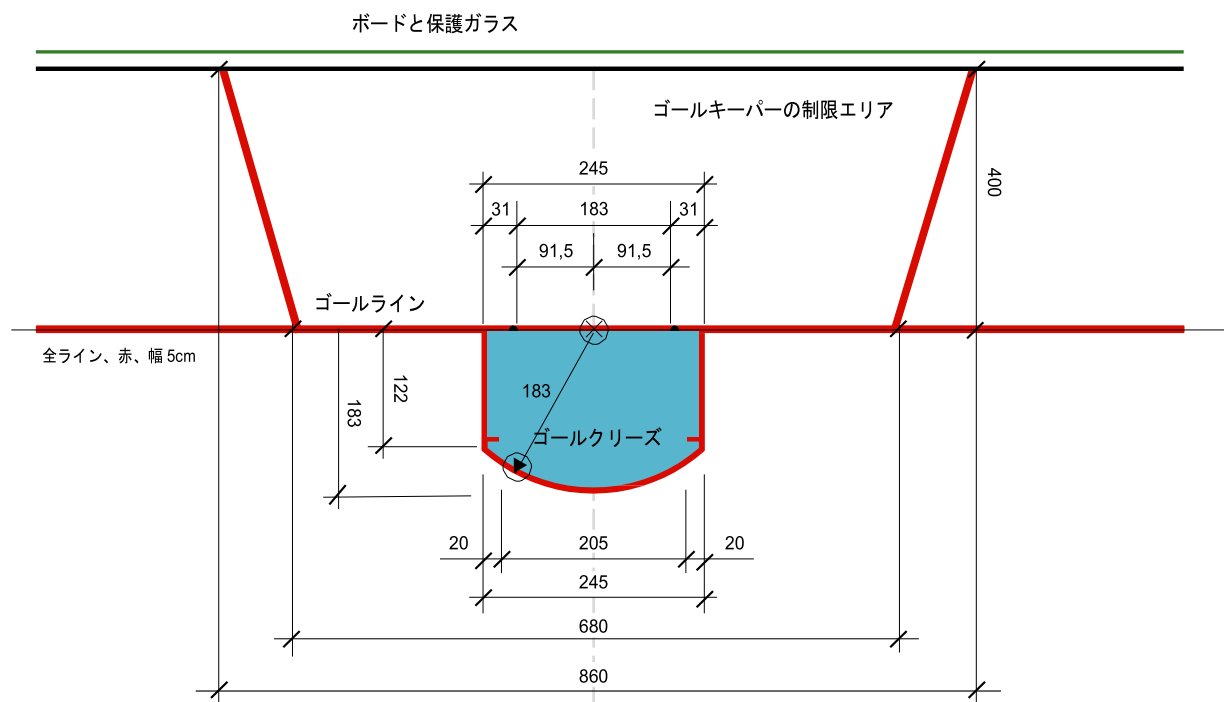


すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

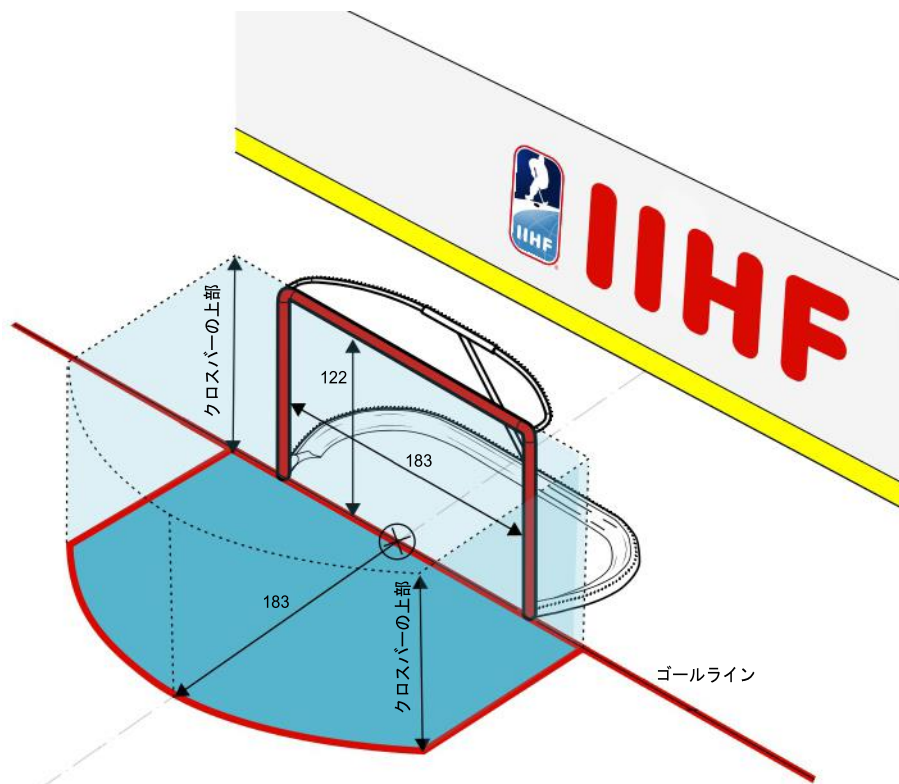
## ゴールクリーズとゴールキーパーの制限エリア

→ 第1条7、第1条8



## ゴールクリーズエリア / 3D

→ 第1条7

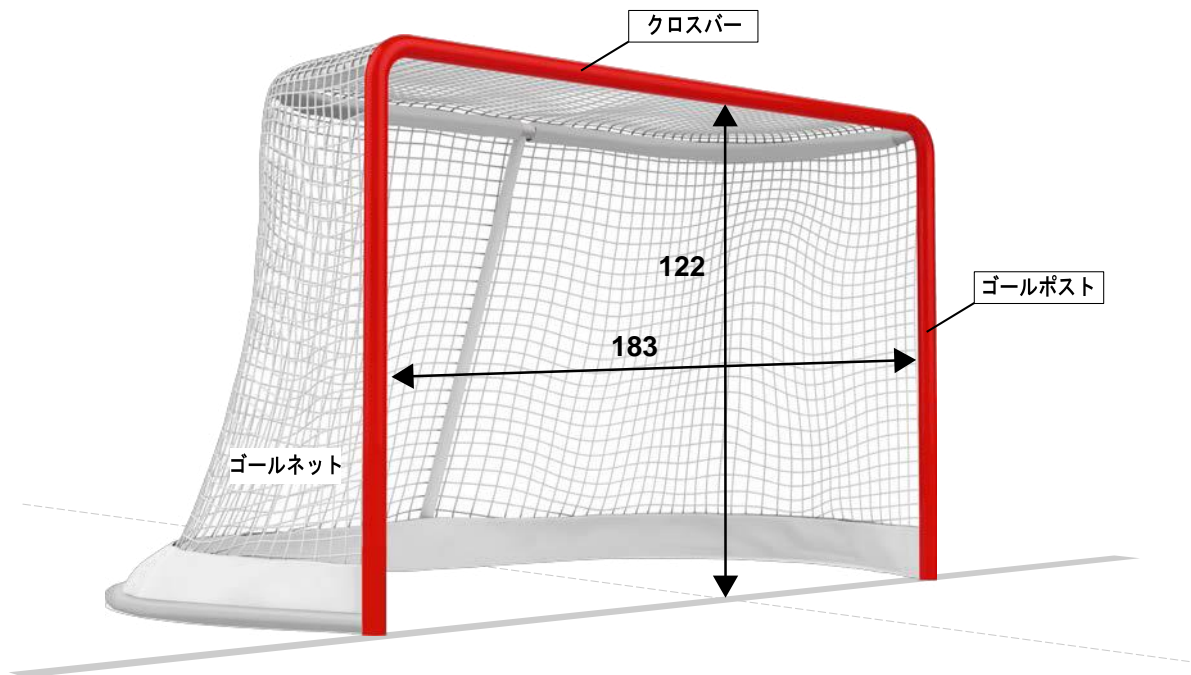


すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

ゴールポストとゴールネット

→ 第2条1、第2条2



ハイスティックの定義

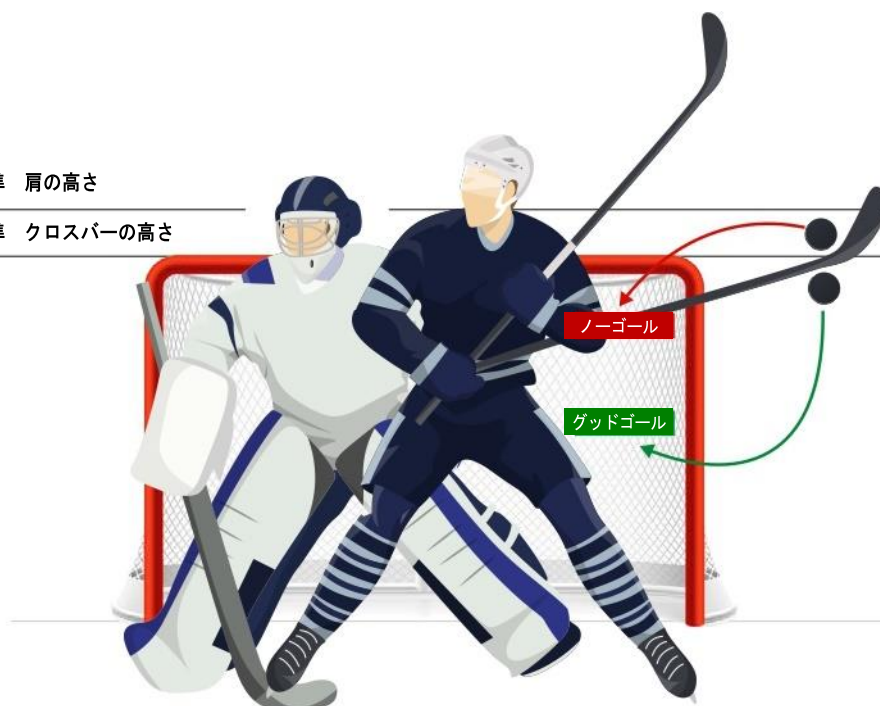
→ 第37条5、第60条、第80条

基準 肩の高さ

第60条、第80条

基準 クロスバーの高さ

第37条5



第60条 - 相手に対するハイスティック  
基準となる高さは、ハイスティックで打たれた相手プレイヤーの肩の高さである。

第80条 - パックのハイスティック  
基準となる高さは、ハイスティックでパックをプレーしているプレイヤーの肩の通常の高さである。

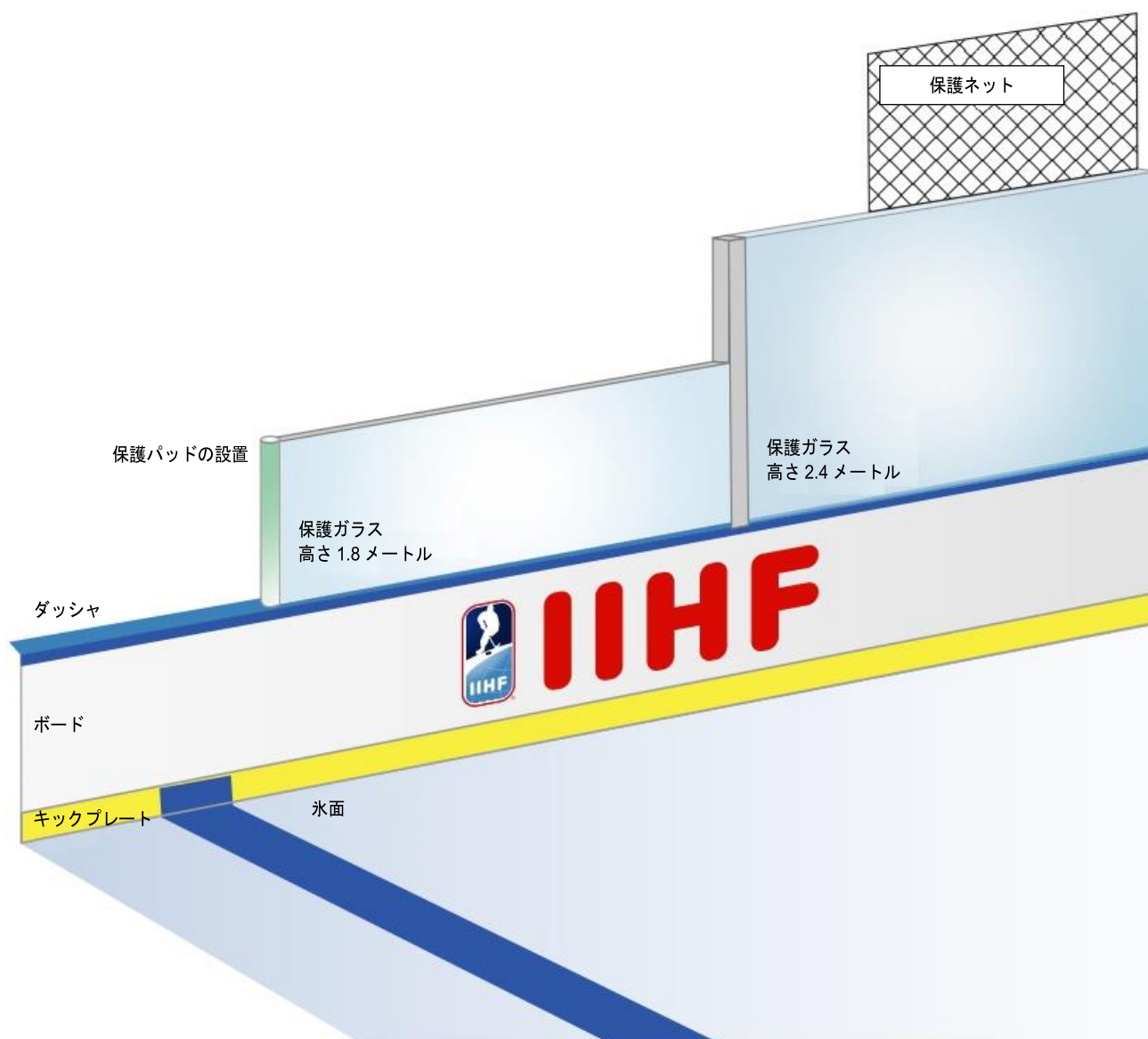
第37条5 ゴールに向けたパックのハイスティック  
クロスバーの高さよりも高い位置で、ハイスティックでネットに向けて打たれたか、当たったパック。基準となる高さは、バックがスティックに当たったクロスバーからの高さである。

すべての寸法の単位は cm

# 解説図の概要

ボードと保護ガラス、ネット

→ 第1条3、第1条4



VI 付録・一目でわかる解説図

すべての寸法の単位は cm



国際アイスホッケー連盟  
スイス国チューリヒ、ブランドシェンケ通り 50 番地  
私書箱 8027

電話番号 +41 44 562 22 00

電子メール [office@iihf.com](mailto:office@iihf.com)

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