

【改訂第7版】

OFFICIAL GAME SHEET 記録マニュアル 2018—2022



公益財団法人 日本アイスホッケー連盟

OFFICIAL GAME SHEET 記録マニュアル 目次

1 記録要領 (表面)	
1. 1. イベント (大会) に関する情報	- 3P
(1) Event (大会の名称) の欄	- "
(2) Venue (試合の開催地, 競技場名) の欄	- "
(3) Date (試合の開催日) の欄	- "
(4) Start (試合開始予定時刻) の欄	- "
(5) Spectators (観客入場者数) の欄	- "
(6) Game No. (試合番号) の欄	- "
1. 2. チームに関する情報	- 3P
(1) Home Team (A) (ホームチーム名), Visitor Team (B) (ビジターチーム名) の欄	- "
(2) No., Family and Given Name (+BP+C/A), Pos (選手の背番号, 氏名, ポジション) の欄	- "
(3) Y-N (出場記録) の欄	- 4P
(4) SoG (シュート数) の欄	- "
1. 3. ゴールに関する情報	- 4P
(1) Goals (ゴールズ: 得点) の欄	- "
① # (ナンバー) の欄	- "
② Time (得点した時間) の欄	- "
③ G (得点) の欄	- 5P
④ A1 (第1アシスト), A2 (第2アシスト) の欄	- "
⑤ GS (得点時の状況) の欄	- "
⑥ P1,P2, P3, P4, P5, P6 (得点したチームの滞氷者) の欄	- "
⑦ N1,N2, N3, N4, N5, N6 (失点したチームの滞氷者) の欄	- "
1. 4. ペナルティに関する情報	- 6P
(1) Penalties (ペナルティ: 反則) の欄	- "
① Time (反則が発生した時間) の欄	- "
② No. (ナンバー・背番号) の欄	- "
③ Min (反則の分数) の欄	- "
④ Offence (反則の種類) の欄	- "
⑤ Start (反則の計時を始めた時間) の欄	- "
⑥ End (反則の計時が終了した時間) の欄	- "
1. 5. ゲーム・サマリー (試合の詳細・まとめ) に関する情報	- 12P
(1) Game Summary (ゲーム・サマリー) の欄	- "
① G (Goal) の欄	- "
② SOG (Shot on Goal) の欄	- "
③ PIM (Penalty in Minutes) の欄	- "
④ PPGF (Power Play Goal For) の欄	- "
⑤ SHGF (Short Hand Goal For) の欄	- "
(2) Goalkeeper Saves (ゴールキーパーのセーブ) の欄	- 13P
① GKA1, GKA2, GKA3, GKB1, GKB2, GKB3 の欄	- "
(3) Goalkeeper Records (ゴールキーパーの記録) の欄	- "
① GKA, GKB (ゴールキーパーの背番号) の欄	- "
② MIP (滞氷時間) の欄	- "
③ GA (失点) の欄	- 14P
④ Start of Game (試合開始時間), End of Game (試合終了時間) の欄	- "
⑤ Timeout A, Timeout B (タイムアウト) の欄	- "
⑥ Game Supervisor (ゲーム・スーパーバイザー) の欄	- "
⑦ Referee Supervisor (レフェリー・スーパーバイザー) の欄	- "

(4) Goalkeeper Changes (ゴールキーパーの交代) の欄	-14P
① Time (ゴールキーパーが出場・退場・交替をした時間) の欄	- "
② GKA, GKB (ゴールキーパーの背番号) の欄	-15P
(5) Off-Ice Officials (オフアイス・オフィシャル/競技役員) の欄	- "
① Timekeeper (タイムキーパー) の欄	- "
② Penalty Timekeeper (ペナルティ・タイムキーパー) の欄	- "
③ Announcer (アナウンサー) の欄	- "
④ Scorekeeper (スコアキーパー) の欄	- "
⑤ Goal Judge (ゴール・ジャッジ) の欄	- "
⑥ Penalty Bench Attendant (ペナルティ・ベンチ・アテンダント) の欄	- "
(6) Game Officials (ゲーム・オフィシャル/競技役員) の欄	-16P
① Linesman (ラインズマン) の欄	- "
② Referee (レフェリー) の欄	- "
③ Sign. Referee (サイン・レフェリー) の欄	- "
(7) Notes added (裏面の追記) の欄	- "
2. 記録要領 (裏面)	
(1) Game No. (ゲーム・ナンバー) の欄	-17P
(2) Penalty-Shot Shootout (ペナルティ・ショット・シュートアウト) の欄	- "
① A (PSS を行うホームチーム(A) のシューターの背番号) の欄	- "
② B (PSS を行うビジターチーム(B) のシューターの背番号) の欄	- "
④ GKA (PSS を受けるホームチーム(A) のゴールキーパーの背番号) の欄	- "
⑤ GKB (PSS を受けるビジターチーム(B) のゴールキーパーの背番号) の欄	- "
⑥ GF : GA (Goal For : Goal Against) の欄	- "
(3) Goalkeeper Changes (ゴールキーパーの交代) の欄	-18P
(4) Notes (備考) の欄	- "
3. その他	-19P
4. 補足	-23P
付録1. 反則略語表	-20P
付録2. JIHF オフィシャル・ゲーム・シート	-21P

1. 記録要領（表面）

1. 1. イベント（大会）に関する情報

(1) Event（大会の名称）の欄

大会名を記録する。

(2) Venue（試合の開催地，競技場名）の欄

試合の開催地（または開催地の連盟）と競技場名を記録する。

(3) Date（試合の開催日）の欄

試合を開催した年月日（曜日）を記録する。

(4) Start（試合開始予定時刻）の欄

試合開始の予定時刻を記録する。

(5) Spectators（観客入場者数）の欄

可能な限り正確な観客入場者数を記録する。

(6) Game No.（試合番号）の欄

リーグ戦など、試合数が複数になる大会は、あらかじめ試合の組み合わせに応じて、ゲーム・ナンバー（試合番号）を定め、その番号を記録する。

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Event: 第86回全日本選手権大会	Venue: 東京 ダイアードリコアイスアリーナ	Date: 平成30年12月16日(日)	Start: 14:00	Spectators: 1,284	Game No.: 8

※ 海外のチームなどが出場している試合や大会の場合は、英語で記録しても構わない。

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Event: Asia League Ice Hockey 2018-2019	Venue: Tomakomai, Hakucho Arena	Date: Dec. 22, 18	Start: 16:00	Spectators: 1,313	Game No.: 48

1. 2. チームに関する情報

(1) Home Team (A)（ホームチーム名）， Visitor Team (B)（ビジターチーム名）の欄

ホームチーム，ビジターチームを定め，対戦するチーム名を記録する。

(2) No., Family and Given Name (+BP+C/A)， Pos（選手の背番号，氏名，ポジション）の欄

① No.の欄に選手の背番号を記録する。

② Family and Given Name の欄に選手の氏名（名字，名前）を記録する。

③ キャプテンには，選手の氏名の右側に“+C”を記録する。

④ オルタネート・キャプテンには，選手の氏名の右側に“+A”を記録する。

⑤ ベスト・プレイヤーには，選手の氏名の右側に“+BP”を記録する。

複数人 ベスト・プレイヤーを選出した場合には，“+BP1, +BP2, +BP3・・・”と記録する。

⑥ Pos (Position) の欄に選手のポジションを記録する。

ゴールキーパーにはGを，ディフェンスの選手にはDを，フォワードの選手にはFを記録する。

(エマージェンシー・ゴールキーパーにはEGを記録する)

(3) Y-N (出場記録) の欄

選手ごとに試合に出場した状況を記録する。

試合中、氷上でプレイした場合は Y を、しなかった場合は N を記録する。

※ 試合中、氷上でプレイしなかった選手がペナルティを科せられた場合や、ペナルティを代行するためペナルティ・ベンチに入った場合は、出場とみなし Y を記録する。

(4) SoG (シュート数) の欄

選手毎にシュート数を記録する。

シュート数は、ゴールの枠内に放たれ、相手チームのゴールキーパーがブロックしたショットと、得点したショットを指す。(ゴールの枠外、または相手チームのプレイヤーがブロックしたショットは、シュート数に含めない)

※ レギュレーションタイム終了後に行われるペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) のシュート数は、いずれの場合も個人のシュート数に加算しない。(2019 IIHF Sport Regulations による)

(記録例: 下記はホームチームについてのものであるが、ビジターチームもこの記録要領のとおり行う)

Home Team (A)		●●●●●●			
No.	Family and Given Name (+BP+C/A)	POS	Y-N	SoG	
30	○○○ ○○ +BP	G	Y	0	
39	○○ ○	G	N	-	
7	△△ △△△	D	Y	2	
8	△ △△ +C	D	Y	0	
21	□□ □□	F	Y	3	
34	□ □	F	Y	1	
88	□□□ □□□ +A	F	Y	5	
9	×× ××	D	N	-	
71	** ** ** *	F	Y	0	
-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	

※ 試合中、氷上でプレイしなかった選手の SoG はハイフン (-) を記録する。(ゼロと記録しないので注意)

※ ベンチ入りする選手が最大数に満たない場合、空欄のままにせず全ての欄にハイフン (-) を記録する。

海外のチームなどが出場している試合や大会の場合は、英語で記録しても構わない。

この場合、ホームチーム、ビジターチームともに英語で統一し、記録すること。

1. 3. ゴールに関する情報

(1) Goals (ゴールズ: 得点) の欄

① # (ナンバー) の欄に得点順 (何点目の得点か) を記録する。

② Time の欄に得点した時間を (累計時間で) 記録する。

第1ピリオド 8分34秒は、08:34 と記録する。

第2ピリオド 12分34秒は、32:34 と記録する。

第3ピリオド 14分22秒は、54:22 と記録する。

※ 1ピリオドが20分の場合

③ G (Goal) の欄に得点したプレイヤーの背番号を記録する。

- ④ A1 (First Assist), A2 (Second Assist) の欄にアシストしたプレイヤーの背番号を記録する。
 ※ 第1アシスト (A1), 第2アシスト (A2) がいない場合はハイフン (－) とする。
- ⑤ GS (Game Situation) の欄に、得点時における両チームの氷上プレイヤー数および試合状況を記録する。
 ◎得点時の両チームの氷上プレイヤー数について・・・
 ・両チームの氷上プレイヤーが同人数 (5 : 5, 4 : 4, 3 : 3) の場合は, EQ (Equal) を記録する。
 ・氷上プレイヤーが1人多いパワープレイ (5 : 4, 4 : 3) の場合は, PP1 を記録する。
 ・氷上プレイヤーが2人多いパワープレイ (5 : 3) の場合は, PP2 を記録する。
 ・氷上プレイヤーが1人少ないショートハンド (4 : 5, 3 : 4) の場合は, SH1 を記録する。
 ・氷上プレイヤーが2人少ないショートハンド (3 : 5) の場合は, SH2 を記録する。
 ◎得点時の試合状況について・・・
 ・ゴールキーパーの代わりにプレイヤーが参加し得点した場合は, EA (Extra Attacker) を記録する。
 ・エンプティネットの状況で得点した場合は, EN (Empty Net Goal) を記録する。
 ・ペナルティ・ショットにより得点した場合には, PS (Penalty Shot) を記録する。
 ・レギュレーションタイム終了後に行われるペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) による有効な得点には, GWG (Game Winning Goal) と記録する。
 ※ 得点時の試合状況は, 両チームの氷上プレイヤー数に関係なく発生しうるため, その際は最適な組合せを選択し記録する。(例: “EQ・EA” や “SH1・EN” など)
- ⑥ (P1,P2, P3, P4, P5, P6) の欄に、得点したチームの氷上プレイヤーの背番号を記録する。
- ⑦ (N1,N2, N3, N4, N5, N6) の欄に、失点したチームの氷上プレイヤーの背番号を記録する。

(記録例)

Goals																		
#	Time	G	A1	A2	GS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	
1	05:23	16	44	7	EQ	1	7	9	44	16	71	33	3	8	15	10	27	
2	07:49	75	30	－	EQ・EA	7	11	5	75	30	－	33	49	4	28	19	－	
3	23:58	12	－	－	EQ	1	77	4	12	－	－	33	6	22	13	－	－	
4	30:05	44	9	－	PP1	1	7	9	44	16	71	33	3	8	15	27	－	
5	33:19	5	34	41	PP2	1	11	5	34	30	41	33	21	56	16	－	－	
6	36:37	71	7	－	SH1	1	7	9	16	71	－	33	3	4	15	16	27	
7	45:40	30	－	－	SH2・EN	1	77	11	30	－	－	8	21	22	15	10	13	
8	52:12	16	－	－	PS	16	－	－	－	－	－	70	－	－	－	－	－	※1
9	59:56	44	16	7	EQ・EN	1	7	9	44	16	71	13	3	8	15	10	27	
10	65:00	18	－	－	GWG	18	－	－	－	－	－	70	－	－	－	－	－	※2

※1 ペナルティ・ショット (以下 PS という) を行い得点に成功した場合
 #欄に得点順, Time 欄に PS を行った時間 (累計時間), G 欄に得点したプレイヤーの背番号, GS 欄に PS, P1 欄に得点したプレイヤーの背番号, N1 欄に失点したゴールキーパーの背番号を記録する。(PS を行い得点に失敗した場合は, 記録は不要とする)

※2 ペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) により有効な得点をした場合
 #欄に得点順, Time 欄に 60 : 00 (5 分間の延長戦を行った場合は, 65 : 00), G 欄に有効な得点をしたプレイヤーの背番号, GS 欄に GWG, P1 欄に有効な得点をしたプレイヤーの背番号, N1 欄に失点したゴールキーパーの背番号を記録する。(認定ゴールによる得点も, 通常の得点と同様に記録要領に基づいて記録する)

1. 4. ペナルティに関する情報

(1) Penalties (ペナルティ：反則) の欄

- ① Time の欄に反則をした時間（レフェリーが反則を通告した時間）を累計時間で記録する。
※ 試合終了後の反則には、60：00 と記録する。（ただし、延長戦を行わなかった場合）
- ② No.の欄に反則を科せられた選手の背番号を記録する。
※ チームにベンチ・マイナー・ペナルティが科せられた場合や、チーム・オフィシャルにペナルティが科せられた場合には、T と記録する。
- ③ Min の欄にその選手に科せられた反則の分数（ペナルティ・タイム）を記録する。
 - ・マイナー・ペナルティの場合は、2 を記録する。
 - ・ベンチ・マイナー・ペナルティの場合は、2 を記録する。
 - ・メジャー・ペナルティの場合は、5 を記録する。
 - ・ミスコンダクト・ペナルティの場合は、10 を記録する。
 - ・ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの場合は、20 を記録する。
 - ・マッチ・ペナルティの場合は、25 を記録する。
 - ・ペナルティ・ショットの場合には、PS を記録する。（Game Summary のPIM に反映しない）
※ ダブル・マイナー・ペナルティの場合は、同じ種類の反則であっても、2つのマイナー・ペナルティとして2行（2段）にして記録する。
- ④ Offence の欄に反則内容（反則名）を略語で記録する。
※ オフィシャル・ゲーム・シートの裏面の略語表に分類されていない反則内容（反則名）には、OTHER を記録し、裏面の Notes の欄に特記する。
- ⑤ Start の欄に反則計時の開始時間を累計時間で記録する。
 - ・試合終了後の反則は、Start の欄に 60：00 と記録する。（ただし、延長戦を行わなかった場合）
- ⑥ End の欄に反則計時の終了時間を累計時間で記録する。
 - ・試合終了までに反則時間が終了しなかった場合や、試合終了後の反則は、End の欄に 60：00 と記録する。（ただし、延長戦を行わなかった場合）

◎マイナー・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
01:56	15	2	TRIP	01:56	03:56

※ ノーゴールの場合

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
01:56	12	2	TRIP	01:56	03:22

※ ゴール（03：22）の場合
End 欄は得点時間と一致させる

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
12:05	T	2	TOO—M	12:05	14:05

※ ベンチ・マイナー場合
No 欄は T と記録する

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
21:37	20	2	TRIP	21:37	23:37
21:51	12	2	HOOK	21:51	23:51
22:22	8	2	SLASH	23:37	25:37

※ 複数のマイナー・ペナルティの場合
（全て異なるプレイヤー、ノーゴール）

◎ダブル・マイナー・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
03:14	13	2	HI-ST	03:14	05:14
03:14	13	2	HI-ST	05:14	07:14

※ 同じ種類の反則，ノーゴールの場合
同じ種類の反則内容であっても2行
で記録する

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
07:11	13	2	ROUGH	07:11	07:58
07:11	13	2	ROUGH	07:58	09:58

※ ゴール（07:58）の場合
End欄は得点時間と一致させる

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
03:14	13	2	ELBOW	03:14	05:14
03:14	13	2	ROUGH	05:14	07:14

※ 異なる種類の反則，ノーゴールの場合

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
12:14	13	2	CROSS	12:14	14:14
12:14	13	2	ROUGH	14:14	15:10

※ ゴール（15:10）の場合
End欄は得点時間と一致させる

◎マイナー・ペナルティ+ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
04:39	17	2	CHE-B	04:39	06:39
04:39	17	10	MISC	06:39	16:39

※ ノーゴールの場合
マイナー・ペナルティの反則終了時間
（End）とミスコンダクト・ペナルティ
の反則開始時間（Start）を一致させる

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
14:22	17	2	BOARD	14:22	15:58
14:22	17	10	MISC	15:58	25:58

※ ゴール（15:58）の場合
マイナー・ペナルティの反則終了時間
（End），および，ミスコンダクト・
ペナルティの反則開始時間（Start）を
得点時と一致させる

注意1： マイナー・ペナルティ（2）を別のプレイヤーが代行しても，実際に反則を科せられた
プレイヤーの番号を記録する（代行者は記録しない）

◎ダブル・マイナー・ペナルティ+ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
06:23	19	2	SPEAR	06:23	08:23
06:23	19	2	SPEAR	08:23	10:23
06:23	19	10	MISC	10:23	20:23

※ ノーゴールの場合
ペナルティの反則終了時間 (End) と、
それに続くペナルティの反則開始時間 (Start) を一致させる

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
08:21	34	2	BUT-E	08:21	09:58
08:21	34	2	BUT-E	09:58	11:22
08:21	34	10	MISC	11:22	21:22

※ ゴール (09:58 & 11:22) の場合
ペナルティの反則終了時間 (End) と、
それに続く反則開始時間 (Start) を、
それぞれ得点時と一致させる

注意1: マイナー・ペナルティ (2) を別のプレイヤーが代行しても、実際に反則を科せられたプレイヤーの番号を記録する (代行者は記録しない)

◎ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
03:52	29	10	ABUSE	03:52	13:52

※ 反則内容がわかるように記録する
Min 欄には 10 を記録する

◎同じプレイヤーによる2度目のミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
04:39	21	2	CHE-H	04:39	06:39
04:39	21	10	MISC	06:39	16:39
21:45	21	2	CHE-B	21:45	23:45
21:45	21	20	GA-MI	21:45	60:00

※ 同じプレイヤーによる2度目に科せられたミスコンダクト・ペナルティを
ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
(GA-MI) として記録する

注意1: マイナー・ペナルティ (2) を別のプレイヤーが代行しても、実際に反則を科せられたプレイヤーの番号を記録する (代行者は記録しない)

注意2: 2度目のミスコンダクト・ペナルティ (ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ) の
反則開始時間 (Start) は、レフェリーが反則をコールした時間 (Time) と同時刻とし、
反則終了時間 (End) を 60:00 と記録する

◎マイナー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
23:43	28	2	L-BCH	23:43	25:43
23:43	28	20	GA-MI	23:43	60:00

※ GA-MI は、同じプレイヤーによる
2度目のミスコンダクト・ペナルティ
の記録例と同様

注意1： マイナー・ペナルティ（2）を別のプレイヤーが代行しても、実際に反則を科せられた
プレイヤーの番号を記録する（代行者は記録しない）

◎メジャー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
05:18	16	5	FIGHT	05:18	10:18
05:18	16	20	GA-MI	05:18	60:00

※ GA-MI は、同じプレイヤーによる
2度目のミスコンダクト・ペナルティ
の記録例と同様

注意3： メジャー・ペナルティ（5）を別のプレイヤーが代行しても、実際に反則を科せられた
プレイヤーの番号を記録する（代行者は記録しない）

◎マイナー・ペナルティ+メジャー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
08:28	16	5	BUT-E	08:28	13:28
08:28	16	20	GA-MI	08:28	60:00
08:28	16	2	ROUGH	13:28	15:28

※ GA-MI は、同じプレイヤーによる
2度目のミスコンダクト・ペナルティ
の記録例と同様

注意3： マイナー・ペナルティ+メジャー・ペナルティ（2+5）を別のプレイヤーが代行しても、
実際に反則を科せられたプレイヤーの番号を記録する（代行者は記録しない）

注意4： スコアクロックにはマイナー・ペナルティより先にメジャー・ペナルティから計時される

◎ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
04:57	51	20	THR-ST	04:57	60:00

※ 反則内容がわかるように記録する
Min 欄には20を記録する

◎同じプレイヤーによる2度目のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
28:44	23	5	FIGHT	28:44	33:44
28:44	23	20	GA-MI	28:44	60:00
28:44	23	2	L-BCH	33:44	35:44
28:44	23	2	L-BCH	35:44	37:44
28:44	23	20	GA-MI	60:00	60:00

※ 2つ目のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの反則開始時間 (Start) と、反則終了時間 (End) を 60:00 と記録する

◎マッチ・ペナルティの記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
37:59	31	25	KICK	37:59	60:00

※ 反則内容がわかるように記録する
Min 欄には 25 を記録する

◎ピリオド終了後 (試合終了後) に反則を科せられた場合の記録例

[第1ピリオド終了後のマイナー・ペナルティの場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
20:00	27	2	SLASH	20:00	22:00

※ 反則をした時間 (Time) , 反則開始時間 (Start) を、それぞれピリオドの終了時間で記録する

[第2ピリオド終了後のミスコンダクト・ペナルティの場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
40:00	7	10	UN-SP	40:00	50:00

※ 反則をした時間 (Time) , 反則開始時間 (Start) を、それぞれピリオドの終了時間で記録する

[第3ピリオド終了後 (試合終了後) のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
60:00	7	20	ABUSE	60:00	60:00

※ 反則をした時間 (Time) , 反則開始時間 (Start) , 反則終了時間 (End) を 60:00 と記録する

◎試合終了までに反則時間が終了しなかった場合の記録例

[マイナー・ペナルティが科せられ、第3ピリオドで勝敗が決した場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
58:30	27	2	INTRF	58:30	60:00

※ ペナルティの反則終了時間 (End) を 60:00 と記録する

◎複数の反則が科せられ試合終了までに反則時間が終了しなかった場合の記録例

[ダブル・マイナー・ペナルティが科せられ、第3ピリオドで勝敗が決した場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
58:47	27	2	HI-ST	58:47	60:00
58:47	27	2	HI-ST	60:00	60:00

※ 試合終了までに、計時しなかった反則開始時間 (Start) と反則終了時間 (End) を 60 : 00 と記録する

[マイナー+ミスコンダクト・ペナルティが科せられ、サドン・デス方式の延長戦で勝敗が決した場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
60:48	22	2	ROUGH	60:48	62:21
60:48	22	10	MISC	62:21	62:21

※ ゴール (62 : 21) で勝敗が決した場合 試合終了までに、計時しなかった反則開始時間 (Start) と反則終了時間 (End) を勝敗が決した時間 (62 : 21) と記録する

◎反則によるペナルティ・ショットの場合の記録例

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
27:06	1	PS	DELAY	—	—

※ 反則の分数を PS と記録し、反則開始時間 (Start) , 反則終了時間 (End) , にハイフン (—) を記録する

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
29:15	32	PS	THR-ST	—	—
29:15	32	20	GA-MI	29:15	60:00

※ ペナルティ・ショット+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの場合

注意5 : 反則の分数 (PS) は Game Summary の PIM 欄に加算・反映しない

◎チーム・オフィシャル (チームの役員) にペナルティが科せられた場合の記録例

[ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
38:49	T	20	T-BCH	38:49	60:00

※ No の欄に T を記録し、裏面 (Reverse Sheet) の備考欄 (Notes) に退場した役員 (役職・氏名等) を記録する

[マッチ・ペナルティの場合]

Penalties					
Time	No	Min	Offence	Start	End
48:41	T	25	ENG-S	48:41	60:00

※ No の欄に T を記録し、裏面 (Reverse Sheet) の備考欄 (Notes) に退場した役員 (役職・氏名等) を記録する

※ ペナルティの発生状況には様々なシチュエーションがあり、全てがこの限りということはありません。必ず、ルールブック・ケースブック等を参考にしてください。

1. 5. ゲーム・サマリー（試合の詳細・まとめ）に関する情報

(1) Game Summary (ゲーム・サマリー)の欄

- ① G (Goal) 欄に両チームの各ピリオドの得点（ホームチーム(A)：ビジターチーム(B)）を記録する。
また、その総合計を TOTAL に記録する。
※ 延長戦を行った場合は OVT (Overtime) に両チームの得点を記録する。
※ ペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合は PSS (Penalty-Shot Shootout) に、得点したチーム（勝利チーム）のペナルティ・ショット・シュートアウトによる有効な得点の1点を、失点したチーム（敗戦チーム）に0点を記録する。（1：0 または 0：1）
（延長戦、ペナルティ・ショット・シュートアウトを行わなかった場合はハイフン（－）を記録）
- ② SOG (Shot on Goal) の欄に両チームの各ピリオドのシュート数（対戦チームのゴールキーパーがセーブしたシュート数と得点数の合計）を記録する。また、その総合計を TOTAL に記録する。（ホームチーム(A)：ビジターチーム(B)）
※ 延長戦を行った場合は OVT (Overtime) に両チームのシュート数を記録する。
※ ペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合は PSS (Penalty-Shot Shootout) に、得点したチーム（勝利チーム）のペナルティ・ショット・シュートアウトによる有効なシュート数の1本を、失点したチーム（敗戦チーム）に0本を記録する。（1：0 または 0：1）
（延長戦、ペナルティ・ショット・シュートアウトを行わなかった場合はハイフン（－）を記録）
- ③ PIM (Penalty in Minutes) の欄に両チームの各ピリオドの反則時間（反則の分数）の合計を記録する。また、その総合計を TOTAL に記録する。（ホームチーム(A)：ビジターチーム(B)）
※ 延長戦を行った場合は OVT (Overtime) に、ペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合は PSS (Penalty-Shot Shootout) に両チームの反則時間を記録する。
（延長戦、ペナルティ・ショット・シュートアウトを行わなかった場合はハイフン（－）を記録）
- ④ PPGF (Power Play Goal For) の欄に両チームの各ピリオドのパワープレイによる得点を記録する。また、その総合計を TOTAL に記録する。（ホームチーム(A)：ビジターチーム(B)）
※ 延長戦を行った場合は OVT (Overtime) に両チームのパワープレイによる得点を記録する。
（延長戦を行わなかった場合はハイフン（－）を記録）
- ⑤ SHGF (Short Hand Goal For) の欄に両チームの各ピリオドのショートハンドによる得点を記録する。また、その総合計を TOTAL に記録する。（ホームチーム(A)：ビジターチーム(B)）
※ 延長戦を行った場合は OVT (Overtime) に両チームのショートハンドによる得点を記録する。
（延長戦を行わなかった場合はハイフン（－）を記録）

（記録例：延長戦ならびにペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合）

Game Summary

Period	G:A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B
1	1:1	8:8	4:4	0:0	0:1
2	0:2	5:9	4:0	0:0	0:0
3	2:0	7:3	2:6	1:0	0:0
OVT	0:0	3:3	0:0	0:0	0:0
PSS	1:0	1:0	0:0	—	—
TOTAL	4:3	24:23	10:10	1:0	0:1

※ ペナルティ・ショット・シュートアウト（PSS）時の PPGF, SHGF は存在しないので、その有無に関わらず、ハイフン（－）となる。

(2) Goalkeeper Saves (ゴールキーパーのセーブ) の欄

- ① Saves 欄の GKA1, GKA2, GKA3, GKB1, GKB2, GKB3 は次のとおりである。
 - ・ GKA1 はホームチームの第1 (先発した) ゴールキーパーを示す。
 - ・ GKA2 はホームチームの第2 (交代した) ゴールキーパーを示す。
 - ・ GKA3 はホームチームの第3 (エマージェンシー) ゴールキーパーを示す。
 - ・ GKB1 はビジターチームの第1 (先発した) ゴールキーパーを示す。
 - ・ GKB2 はビジターチームの第2 (交代した) ゴールキーパーを示す。
 - ・ GKB3 はビジターチームの第3 (エマージェンシー) ゴールキーパーを示す。
- ② 両チームのゴールキーパーがセーブしたシュート数をピリオドごとに記録する。また、その総合計を TOTAL に記録する。
 - ※ 延長戦 (OVT) を行わなかった場合は、ハイフン (—) を記録する。
 - ※ 各ゴールキーパーのペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) は、その有無に関わらず ブランクとする。(2019 IIHF Sport Regulations による)
- ③ ゴールキーパーがプレイ (滞氷) しなかったピリオドの欄は、ハイフン (—) を記録する。

(記録例： 延長戦ならびにペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合)

Goalkeeper Saves

Period	GKA1	GKA2	GKA3	GKB1	GKB2	GKB3
1	7	—	—	7	—	—
2	9	0	—	4	1	—
3	—	8	—	—	5	—
OVT	—	2	—	—	3	—
PSS						
TOTAL	16	10	—	11	9	—

(3) Goalkeeper Records (ゴールキーパーの記録) の欄

- ① GKA 欄にホームチームの、GKB 欄にビジターチームの、ゴールキーパーの背番号を記録する。
 - ・ 上段に、ホームチーム、ビジターチームの第1 (先発した) ゴールキーパーの背番号を記録する。
 - ・ 中段に、ホームチーム、ビジターチームの第2 (交代した) ゴールキーパーの背番号を記録する。
 - ・ 下段に、ホームチーム、ビジターチームの第3 (エマージェンシー) ゴールキーパーの背番号を記録する。
- ② MIP (Minutes in play) の欄にゴールキーパーの滞氷時間を記録する。
 - ・ ゴールキーパーが試合に出場 (氷上でプレイ) した時間 (滞氷時間) を記録する。
1ピリオド20分の試合をフルに (3ピリオド) 出場すれば、60:00となる。(ただし、延長戦を行わなかった場合)
 - ※ 途中交代した場合は、それまで出場していた時間を記録する。なお、6人攻撃などでゴールキーパーが氷上にいない (エンプティネットの) 状況で、失点のリスクを負う場合に限り、滞氷時間を減算して記録する。
(ディレイド・ペナルティの際に、ゴールキーパーがクリーズから離れるのは減算しない)
 - ※ 試合中に氷上でプレイしなかったゴールキーパーが反則を科せられた場合は、MIP の欄に滞氷時間を、00:00として記録する。
 - ※ 試合開始から終了まで出場しなかったゴールキーパーが、ペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) をプレイした場合は、MIP の欄に滞氷時間を、00:00として記録する。

- ③ GA (Goal Against) の欄にゴールキーパーの失点数を記録する。
 ※ エンプティネットの状況で失点した場合は、ゴールキーパーの失点数に含めない。
 ※ レギュレーションタイム終了後に行われるペナルティ・ショット・シュートアウト (PSS) での失点はいずれの場合も加算しない。(2019 IIHF Sport Regulations による)
- ④ Start of Game (試合開始時間) には実際に試合が開始された時間を, End of Game (試合終了時間) には実際に試合が終了した時間を記録する。
- ⑤ Timeout A (ホームチームのタイムアウト) にはホームチームがタイムアウトを取った時間 (累計時間) を, Timeout B (ビジターチームのタイムアウト) にはビジターチームがタイムアウトを取った時間 (累計時間) を記録する。(ただし, タイムアウトを取らなかった場合は, ハイフン (-) を記録する)

※ 両チームが続けてタイムアウトをとった場合には, 最初にタイムアウトをとったチームの時間 (累計時間) の左側にアスタリスク (*) をつける。

(記録例)

Timeout A:	59:12	Timeout B:	* 59:12
------------	-------	------------	---------

- ⑥ Game Supervisor の欄にゲーム・スーパーバイザーの氏名を記録する。
 ⑦ Referee Supervisor の欄にレフェリー・スーパーバイザーの氏名を記録する。

(記録例)

Goalkeeper Records

GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA
33	60:00	3	1	40:00	5
—	—	—	55	19:39	0
—	—	—	—	—	—
Start of Game :		14 : 01	End of Game :		16 : 07
Timeout A :		—	Timeout B :		34 : 22
Game Supervisor :		× ×	× ×		
Referee Supervisor :		〇〇	〇〇		

※ 試合の途中でゴールキーパーが交代しなかった場合は, 中断 (第2ゴールキーパーの行), 下段 (エマージェンシー・ゴールキーパーの行) の, ゴールキーパーの背番号 (GKA・GKB), 滞氷時間 (MIP), 失点数 (GA) の欄はハイフン (-) とする。

(4) Goalkeeper Changes (ゴールキーパーの交代) の欄

- ① Time の欄にゴールキーパーが交代した時間 (累計時間) を記録する。
- ・ 試合開始時, Time の欄に 00 : 00 を記録する。
 - ・ ゴールキーパーが途中交代した場合, その都度, 交代した時間 (累計時間) を記録する。
 - ・ 6人攻撃などでゴールキーパーが氷上にいない (エンプティネットの) 状況で, 失点のリスクを負う場合に限り, その時間を記録する。
- (ディレイド・ペナルティの際に, ゴールキーパーがクリーズから離れるのは記録しない)
- ・ 延長戦を行わなかった場合, 試合終了時, Time の欄に 60 : 00 を記録する。
 - ・ 延長戦を行った場合は, その終了時間を累計時間で記録する。
 - ※ 5分間の延長戦をフルに行った場合には, 試合終了時, Time の欄に 65 : 00 を記録する。
 - ※ 10分間の延長戦をフルに行った場合には, 試合終了時, Time の欄に 70 : 00 を記録する。
 - ※ 20分間の延長戦をフルに行った場合には, 試合終了時, Time の欄に 80 : 00 を記録する。

② GKA の欄にホームチームのゴールキーパーの背番号を、GKB の欄にビジターチームのゴールキーパーの背番号を記録する。

- ・ 試合開始時 (Time の欄 00 : 00) に先発したゴールキーパーの背番号を記録する。
- ・ ゴールキーパーが途中交代した場合、その時間に交代したゴールキーパーの背番号を記録する。
- ・ 6人攻撃などでゴールキーパーが氷上にいない (EMPTY ネットの) 場合、PLAYERS・BENCH に退いたチームのゴールキーパーの欄にハイフン (-) を記録する。(ディレイド・ペナルティの際に、ゴールキーパーがクリーズから離れるのは記録しない)
- ・ 延長戦を行わなかった場合、試合終了時 (Time の欄 60 : 00) にハイフン (-) を記録する。

(記録例: サドン・デス方式の延長戦 62:21 で勝敗が決した場合)

Goalkeeper Changes

Time	GKA	GKB
00:00	33	1
40:00	33	55
58:55	33	-
59:18	33	55
59:26	33	-
59:53	33	55
62:21	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

※ 表面の Goalkeepers Changes の欄に書ききれなくなった場合は、その続きを裏面の Goalkeepers Changes の欄に記録する

(5) Off-Ice Officials (オフアイス・オフィシャル/競技役員) の欄

- ① Timekeeper (タイムキーパー) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ② Penalty Timekeeper (ペナルティ・タイムキーパー) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ③ Announcer (アナウンサー) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ④ Scorekeeper (スコアキーパー) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ⑤ Goal Judge (ゴール・ジャッジ) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ⑥ Penalty Bench Attendant (ペナルティ・ベンチ・アテンダント) の欄に担当者の氏名を記録する。

Off-Ice Officials

(記録例)

Timekeeper	〇〇 〇〇	Goal Judge	〇〇〇 〇〇〇
Penalty Timekeeper	〇 〇〇〇	Goal Judge	〇〇〇 〇〇
Announcer	〇〇 〇〇〇	Penalty Bench Attendant	〇〇 〇
Scorekeeper	〇 〇〇	Penalty Bench Attendant	〇〇〇 〇〇

(6) Game Officials (ゲーム・オフィシャル/競技役員) の欄

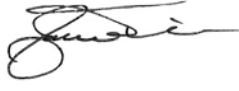

- ① Linesman (ラインズマン) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ② Referee (レフェリー) の欄に担当者の氏名を記録する。
- ③ Sign. Referee (サイン・レフェリー) の欄に、スコアキーパーは、試合終了後、速やかにレフェリーの確認を受け、署名 (サイン) をもらう。

※ レフェリーの確認を無しに、勝手にゲーム・シートの記録の修正を行ってはならない。

署名後、ゲーム・シートの記録に訂正箇所があった場合は、再度、レフェリーの確認を受け署名をもらい直すこと。


(記録例 : 4 審判の場合)

Game Officials

Linesman	〇〇 〇〇〇	〇 〇〇〇
Referee	〇〇 〇〇〇〇	〇〇 〇〇
Sign. Referee		

(記録例 : 3 審判の場合)

Game Officials

Linesman	〇〇 〇〇	〇 〇〇〇
Referee	〇〇 〇〇〇	—
Sign. Referee		—

(7) Notes added (裏面の追記) の欄

レギュレーションタイム終了後にペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合や、Goalkeeper Changes 欄が書ききれず裏面にまたがり記入した場合のほか、裏面の備考欄に特記事項が有る場合は、オフィシャル・ゲーム・シート左下に裏面の追記があることを示す。

(裏面に記述が無い場合) * No notes added .

(裏面に記述が有る場合) - Notes added .

Off-Ice Officials

Timekeeper		Goal Judge	
Penalty Timekeeper		Goal Judge	
Announcer		Penalty Bench Attendant	
Scorekeeper		Penalty Bench Attendant	

* No notes added.

2. 記録要領（裏面）

(1) Game No.（ゲーム・ナンバー）の欄

ペナルティ・ショット・シュートアウトを行った場合や、特記事項がある場合は、裏面の Game No の欄にゲーム・ナンバーを記録する。

（記録例）

Game No.	6
----------	---

(2) Penalty-Shot Shootout（ペナルティ・ショット・シュートアウト）の欄

- ① A 欄にペナルティ・ショット・シュートアウトを行うホームチーム(A) のプレイヤーの背番号を、シュートアウトを行う順に記録する。
- ② B 欄にペナルティ・ショット・シュートアウトを行うビジターチーム(B) のプレイヤーの背番号を、シュートアウトを行う順に記録する。
- ③ ペナルティ・ショット・シュートアウトを先攻するチームの、1 番目のプレイヤーにアスタリスク(*) を付け、先攻チーム/後攻チームを記録する。
- ④ GKA 欄に、シュートアウトを受けたホームチーム(A) のゴールキーパーの背番号を記録する。
- ⑤ GKB 欄に、シュートアウトを受けたビジターチーム(B) のゴールキーパーの背番号を記録する。
- ⑥ GF : GA (Goal For : Goal Against) の欄に、ペナルティ・ショット・シュートアウト行った時点の得点数（ホームチーム(A) の得点 : ビジターチーム(B) の得点）を累計で記録する。
※ 勝敗が決した時点で終了となり、ショットを行わなかった場合はハイフン（-）を記録する。

（ビジターチーム(B) が先攻して、両チーム5名ずつによるシュートアウトを行った場合の記録例）

A	B	GKA	GKB	GF:GA	A	B	GKA	GKB	GF:GA
16	*9	35	30	1:0					
9	97	35	30	1:1					
92	18	35	30	2:1					
8	48	35	30	2:1					
-	11	35	-	2:1					

※ ペナルティ・ショット・シュートアウトによって試合の勝敗が決まった場合、試合結果には決定時の得点（1点）だけを有効とし Goals 欄に記録する。

（上記例の場合、ホームチーム(A) の 92 番の選手のゴールが有効な得点（1点）となる）

（参考）勝敗決定時の得点状況と有効な得点（何点目の得点か）は、次の通りである。

勝敗決定時の得点状況	記録される得点・プレイヤー
1 : 0, 2 : 0, 3 : 0	記録される得点は1点目のプレイヤー
2 : 1, 3 : 1, 4 : 1	記録される得点は2点目のプレイヤー
3 : 2, 4 : 2	記録される得点は3点目のプレイヤー
4 : 3, 5 : 3	記録される得点は4点目のプレイヤー
5 : 4	記録される得点は5点目のプレイヤー
6 : 5	記録される得点は6点目のプレイヤー

※ タイブレイクになった場合は、最後に勝敗を決したそのプレイヤー

(3) Goalkeeper Changes (ゴールキーパーの交代) の欄

ゲーム・シート(表面)のGoalkeepers Changes(ゴールキーパーの交代)の欄に、書ききれなくなった場合は、その続きを裏面の欄に記録する。

※ 記録方法は、1. 記録要領(表面) 1. 5. ゲーム・サマリーに関する情報(4) Goalkeepers Changeの欄と同様に記録する

(4) Notes(備考)の欄

- ① 反則の略語表に記載されていない反則内容(反則名)をOTHERで記録した場合の記録方法。
・反則時間, チーム名, 選手の背番号, 選手の氏名, 反則内容を記録する。

(記録例)

53:49 チーム名・No.70 選手氏名 モレストィング・オフィシャルズ

- ② チーム・オフィシャルにペナルティが科せられた場合の記録方法。
・反則時間, チーム名, 役職(監督・コーチ等), 役員氏名, 反則内容を記録する。

(記録例)

55:27 チーム名・役職 役員氏名 THR-STによりベンチ・マイナー及びゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

- ③ 血液の付着などで予備のユニフォームを着用して、背番号を変更した場合の記録方法
・変更時間帯, チーム名, 選手の背番号, 選手の氏名, 変更した背番号を記録する。
・なお, 背番号変更後に得点, アシスト, 反則などに関わった場合は, オフィシャル・ゲーム・シートの表面に変更前(登録済み)の背番号で記録する。

(記録例)

35:24~60:00 チーム名・選手氏名 No.18→No.68(血液付着のため)

- ④ 試合開始から試合終了まで登録と違うユニフォームを着用して、背番号を変更した場合の記録方法。
・変更時間帯, チーム名, 選手の背番号, 選手の氏名, 変更した背番号を記録する。
・なお, 得点, アシスト, 反則などに関わった場合は, オフィシャル・ゲーム・シートの表面に変更前(登録済み)の背番号で記録する。

(記録例)

00:00~60:00 チーム名・選手氏名 No.43→No.88(セカンドジャージのため)

- ⑤ 試合の途中でレフェリーやラインズマンが負傷交代した場合の記録方法。
・交代した時間滞, オフィシャル名, 負傷者の氏名, 交代者の氏名, 交代理由を記録する。

(記録例)

35 : 17~60 : 00 ラインズマン 負傷者の氏名 → 交代者の氏名 (頭部の出血, 脳震盪の疑いがあるため)

- ⑥ リンクの状態不良, 設備の故障, 災害などにより試合が中断した場合の記録方法。
・時間, 中断した理由, 中断した時刻を記録する。

(記録例)

34 : 29 フェンスボード破損のため試合中断 19時49分

(記録例)

52 : 51 停電のため試合中断 20時39分~20時54分 (15分間)

- ⑦ 必要に応じ記録達成選手や表彰選手の記録する場合。
・チーム名, 選手の背番号, 選手の氏名, 達成した記録や表彰内容を記録する。

(記録例)

チーム名 No.21 選手氏名 リーグ通算300試合出場達成

(記録例)

チーム名 No.16 選手氏名 リーグ通算500ポイント達成

(記録例)

チーム名 No.92 選手氏名 大会MVP賞

(記録例)

チーム名 No.35 選手氏名 ベスト6賞 (ゴールキーパー)

3. その他

- (1) Goals, Penalties, Goalkeepers Changes (表面/裏面) の記録欄が書ききれなくなった場合。
記録欄にデータが書ききれなくなった場合は、オフィシャル・ゲーム・シートの2枚目を作成し記録を続ける。

- ※ さらに必要が生じた場合は、3枚目, 4枚目のシートを用意し記録する。
- ※ 2枚目以降は, Goals, Penalties, のみ記録し, Game Summary などのデータはハイフン (-) とする。
Game Summary などのデータの集計は1枚目にまとめて記録し, 裏面も同様とする。
- ※ 複数枚に渡るゲーム・シートは1つに綴り, レフェリーの確認後, 全てのゲーム・シートに著名 (サイン) をもらう。

◎反則略語表

Abbreviations	Explanations of penalty abbreviations:	Rule	読み方	反則内容
ABUSE	Abuse of Officials	116	アビュース・オブ・オフィシャルズ	オフィシャルへの屈辱的な行為
BENCH	Bench Minor Penalty	117	ベンチ・マイナー・ペナルティ	ベンチ・マイナー(ベンチに関する反則)
BITE	Biting	118	バイティング	噛み付き行為
BOARD	Boarding	119	ボードイング	相手を激しくボードに衝突させる行為
BR-ST	Broken Stick	120	ブローケン・スティック	破損したスティックの使用
BUT-E	Butt-Ending	121	バット・エンディング	スティックの柄の部分で相手の体を突く行為
CHARG	Charging	122	チャージング	相手に不必要な力でチェックし突っ込む行為
CHE-B	Checking from Behind	123	チェッキング・フロム・ビハインド	背後からのチェック
CHE-H	Checking to the Head or Neck	124	チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド(・オア・ネック)	頭部および頸部へのチェック
CLIPP	Clipping	125	クリッピング	相手の膝部分へチェックするなど体を低くする行為
CLOS	Closing hand on puck	126	クローズイング・ハンド・オン・パック	パックを掴む行為
CROSS	Cross-Checking	127	クロスチェッキング	氷面から上げたスティックで相手の体をチェックする行為
DANG	Dangerous equipment	128	デンジャラス・イクイップメント	危険な用具の使用
DELAY	Delay of Game	129 to 137	デレイ・オブ・ゲーム	競技遅延(以下の凡例により)
	** adjustment of equipment (AD-EQ)		** アジャストメント・オブ・イクイップメント	** 用具を調整するためにプレイを中断させる行為
	** displaced goal net (DIS-N)		** ディスプレイド・ゴール・ネット	** ゴールネットを故意に動かす行為
	** falling on the puck (FAL-P)		** フォールング・オン・ザ・パック	** パックを隠す行為
	** freezing the puck (FRE-P)		** フリーズイング・ザ・パック	** 不必要にパックをフリーズさせる行為
	** goal celebration		** ゴール・セレブレーション	** 氷上で過剰なゴールセレブレーションをする行為
	** late lineup		** レイト・ラインナップ	** 選手を遅やかに出場させない行為
	** shooting or throwing the puck out of play (P-OUT)		** シューティング・オア・スローイング・ザ・パック・アウト・オブ・プレイ	** パックを競技エリア外に出す行為
	** substitution after an icing call		** サブstitーション・アフター・アン・アイシング・コール	** アイシングコール後に違法に交代をする行為
	** violation of faceoff procedures (F-OFF)		** ヴァイオリーション・オブ・フェイスオフ・プロシジャ	** 不正なフェイスオフ
ELBOW	Elbowing	139	エルボーイング	自分の肘を使って相手にファウルする行為
EMBEL	Diving or Embellishment (DIVE)	138	(ダイビング・オア) エンベリッシュメント	負傷を装う行為(ダイビングを含む)
ENG-S	Engaging with Spectators	140	エンゲージング・ウィズ・スペクテイター	観客に危害を加える行為
FIGHT	Fighting	141	ファイトイング	殴り合い(過度のラフプレイ)
GA-MI	Game Misconduct Penalty		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
GK-INT	Interference on a Goalkeeper	150	インタフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー	ゴールキーパーのプレイを妨害する行為
GK-PEN	Goalkeeper Penalty	209 to 226	ゴールキーパー・ペナルティ	ゴールキーパー特有の反則(以下の凡例により)
	- beyond centre red line		- ビヨンド・センター・レッド・ライン	- ゴーリーがセンター・レッド・ラインを越える行為
	- dropping the puck on goal netting		- ドロップング・ザ・パック・オン・ゴール・ネットティング	- ゴーリーがパックをゴールネットにのせる行為
	- illegally blocking goal net or piling snow		- イリガリー・ブロッキング・ゴール・ネット・オア・パイルング・スノー	- ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為
	- leaving goal crease during player confrontation		- リービング・ゴール・クレース・デュアリング・プレイヤー・カフロンテーション	- いさかひの最中にゴーリーがクリーズを離れる行為
H-BUT	Head-Butting	142	ヘッド・バタティング	頭を相手にぶつける行為
HELM	Playing without helmet	155	プレイング・ウィズアウト・ヘルメット	ヘルメットを装着せずにプレイに参加する行為
HI-ST	High sticking **Accidental injury	143	ハイ・スティッキング	スティックを自分の肩より上げ相手を叩く行為
HO-ST	Holding the Stick	145	ホールディング・ザ・スティック	相手のスティックをつかむ行為
HOLD	Holding an opponent	144	ホールディング・アン・オポネント	相手をつかむ行為
HOOK	Hooking	146	フッキング	相手を引っかける行為
ILL-H	Illegal Hit (U12 / Women)	169	イリガル・ヒット	不当なボディチェック(低学年U12・女子)
ILL-ST	Illegal Stick - Stick Measurement	147	イリガル・スティック - スティック・メジャメント	不正なスティックの使用
INJUR	Injured player refusing to leave the ice	148	インジャード・プレイヤー・リフュースイング・トゥ・リーブ・ザ・アイス	負傷した選手が氷上を退かない行為
INTRF	Interference	149	インタフェアランス	妨害行為
KICK	Kicking	151	キッキング	相手をスケートで蹴る行為
KNEE	Kneeing	152	ニーイング	相手をひざで蹴る行為
L-BCH	Penalty Box Violation - Leaving Prematurely	154	ペナルティ・ボックス・ヴァイオリーション - リービング・プリマチュアリー	ペナルティ・ボックスを無断または不正に出入りする行為
LA-HI	Late Hit	153	レイト・ヒット	パックを離れた相手に遅れてぶつかる行為
MATCH	Match Penalty		マッチ・ペナルティ	マッチ・ペナルティ
MISC	Misconduct Penalty		ミスコンダクト・ペナルティ	ミスコンダクト・ペナルティ
OTHER	Other offences	-	アザー・オフENSES	その他の反則行為
PULL	Pulling Hair, Helmet, Cage	156	プリルグ・ヘア・ヘルメット・ケージ	髪、ヘルメット、フェイスケージを引っ張る行為
REFUS	Refusing to Strat Play	157	リフュースイング・トゥ・スタート・プレイ	プレイの開始を拒否する行為
ROUGH	Roughing	158	ラフイング	乱暴な行為
SLASH	Slashing	159	スラッシング	相手に向かってスティックを振り回す行為
SLEW	Slew-footing	160	スルー・フティング	相手の足またはスケートを背後から蹴る行為
SPEAR	Spearing	161	スピーアリング	スティックブレードの先端で相手を突く行為
SPIT	Spitting	162	スピitting	つばを吐く行為
T-BCH	Team Officials Entering the Playing Area	164	チーム・オフィシャルズ・エンタリング・ザ・プレイング・エリア	競技エリアに無断で入ろうとするチーム・オフィシャル
TAUNT	Taunting	163	トウティング	相手を愚弄する行為
TEE	Teeing (Sledge Hockey only)	-	ティーイング	ソリの正面(先端)で相手にチャージする行為(スレッジホケーのみ)
THR-ST	Throwing a Stick or Object	165	スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト	スティックまたはその他の物を投げる行為
TOO-M	Too Many Men	166	トゥー・メニー・メン	メンバーオーバー
TRIP	Tripping	167	トリッピング	スティックや足を使って相手を蹴らせる行為
UN-SP	Unsportsmanlike Conduct	168	アンスポーツマンライク・コンダクト	スポーツマンらしくない行為
PS	Penalty shot	-	ペナルティ・ショット	ペナルティ・ショット

4. 補足

(1) オフィシャル・ゲーム・シート裏面の改訂について（改訂第2版）

2002年 IIHF 競技規則改訂にともない、オフィシャル・ゲーム・シート裏面の記載を変更した。

(2) 記録要領の一部改訂およびオフィシャル・ゲーム・シート裏面の改訂について（改訂第3版）

2004年 IIHF オフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックの改訂にともない、記録要領の一部を改訂し、反則略語表の追加および削除した。

(3) 記録要領の一部改訂およびオフィシャル・ゲーム・シート裏面の改訂について（改訂第4版）

2006□2010年 IIHF 競技規則改正、ケースブックとオフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックの改訂にともない、記録要領例を追加した。また、オフィシャル・ゲーム・シート裏面の記載の反則略語を一部変更し追加した。

① 各種反則記録例の追加。

② 反則略語表 ※ 略語の数を45個から46個に変更

(4) オフィシャル・ゲーム・シート表面の記録書式一部改訂と、裏面の改訂について（改訂第5版）

オフィシャル・ゲーム・シート表面の記録書式について、IIHF オフィシャル・ゲーム・シートとの一部統一を図った。また、オフィシャル・ゲーム・シート裏面の記載の反則略語を一部変更し追加した。

① Event 欄の行を変更した。（Event, Place, Date, Start, Spectators, Game No. に変更）

② Game Summary の欄, Saves の欄, Goalkeepers Records の欄, Goalkeepers Change の欄を変更した。

③ Team Official の欄, Game Official の欄, Off-Ice Official の欄を統合した。

④ 反則略語表 ※ 略語の数を46個から51個に変更

(5) 公益財団法人移行に伴う変更およびオフィシャル・ゲーム・シート裏面の改訂について（改訂第6版）

① 反則略語表 ※ 略語の数を51個から49個に変更

(6) オフィシャル・ゲーム・シートの一部様式改訂および記録要領の改訂について（改訂第7版）

2018□2022年 IIHF 競技規則改正、オフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックの改訂にともない、ゲーム・シート様式の一部改訂および記録要領と反則コードの改訂を行った。

① Head Coach A/B を、Off-Ice Officials 欄から Team 欄にそれぞれ移動した。

② Goalkeeper Records 欄および Saves 欄に Emergency Goalkeeper 用の項目（行／列）を追加した。

③ Referee Supervisor の氏名欄を追加した。

④ GWS (Game Winning Shot) の名称を、IIHF スポーツ規定により PSS (Penalty Shot Shootout) に変更した。

⑤ IIHF スポーツ規定によりゲーム・シート裏面の PSS を5人区切りに変更した。

⑥ PSS (Penalty Shot Shootout) により有効な得点をした場合の Goals 欄の記録方法を変更した。

⑦ 反則によるペナルティ・ショットの記録方法を、IIHF オフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックに合わせ変更した。

⑧ IIHF オフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックにより、ウォッシュアウトされたディレイド・ペナルティを記録しないこととした。

⑨ ベンチ・マイナー・ペナルティなど反則を代行する全てのプレイヤーについて背番号の入力を“T”のみに変更した。

⑩ 反則略語表のコードを変更し、競技規則および IIHF オフ・アイス・オフィシャルズ・ハンドブックのとおり改訂した。

J. I. H. F. OFFICIAL GAME SHEET 記録マニュアル 2018 - 2022

平成13年 8月31日 初版発行
平成13年 9月10日 一部改訂
平成13年 9月25日 改訂初版発行
平成14年 8月31日 改訂第2版発行
平成16年 9月10日 改訂第3版発行
平成18年 8月31日 改訂第4版発行
平成20年 9月21日 改訂第5版発行
平成23年 9月26日 改訂第6版発行
令和 元年 5月 1日 改訂第7版発行

監修：公益財団法人 日本アイスホッケー連盟事業本部
発行：公益財団法人 日本アイスホッケー連盟競技事業委員会
GAME SHEET 記録マニュアル検討部会
部会長：本川敬一
副部会長：郡 貴志
部会員：中路信哉、吉田智和

〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号

(Japan Sport Olympic Square 506)

電話 (03) 5843-0375 FAX (03) 5843-0376

URL <https://www.jihf.or.jp> E-mail jihf@jihf.or.jp