

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

IIHF OFFICIAL RULEBOOK 2026/27

公益財団法人日本アイスホッケー連盟監修
アイスホッケー国際競技規則2026/27 日本語版

IIHF Official Rulebook 2026/27 – Version 1.0, June 2026

WELCOME

アイスホッケーがどこで行われようとも、試合の目的は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。

ホッケーは非常にエキサイティングだが、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、フェアプレーとリスペクトとでバランスをとる必要がある。

したがって、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、84 か国の加盟国協会、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 以上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

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。表現に相違がある場合は、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 のウェブサイトにそれを掲載し、他者が使用できるようにする。

シチュエーションハンドブック

IIHF ルールブックのさらなる詳細と実施例については、オンラインで IIHF 公式シチュエーションハンドブック参照のこと。

ご質問・ご意見

このルールブックに関するご質問、ご提案、ご指摘がございましたら、rulebook@iihfoffice.com までお問い合わせください。

IIHF Official Rule Book 2026/27 - Version 1.0, 2026 年 6 月

アイスホッケー国際競技規則 2026/27 ＜日本語版＞

翻訳・監修　日本アイスホッケー連盟レフェリー委員会
発　　行　公益財団法人日本アイスホッケー連盟
〒160-0013
東京都新宿区霞ケ丘町 4 番 2 号 Japan Sport Olympic Square 602 号室
TEL：03-3481-2404　FAX：03-3481-2407
E-mail：jihf@jihf.or.jp
http://www.jihf.or.jp/



結束

ルールはゲームを理解するための基礎であり、選手、コーチ、連盟にとってスキルを伸ばすための重要なツールである。ルールブックを共通言語として理解し、標準的な方法でコミュニケーションをとることで、スポーツを可能な限り公平なものにすることができる。



誠実

アイスホッケーはチームスポーツである。どんなに素晴らしい選手であっても、チームの成功にはチームメイトの存在が不可欠である。これが、アイスホッケーを特別なものにしている理由でもある。求められる身体能力に加え、自己犠牲、チームプレー、人格、情熱、献身、リーダーシップ、敬意といった価値観を教えてくれる。

アイスホッケーのルールは、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すべての規則を遵守することを意味する。また、コーチやオフィシャルを尊重し、氷上での行動規範の範囲内でプレーすることも意味する。



スキル

アイスホッケーは、スケーティングとホッケーという 2 つのスポーツを組み合わせた、チームスポーツの中で最もスピード感があり、スリリングなスポーツである。スケーティングは複雑であると同時に非常に楽しいスキルであり、ホッケーに必要なスキルを習得するには、献身的な練習が必要である。

スケーティングには、筋力、バランス、スタミナが必要である。前後に滑る、素早くターンして止まる、プレーヤーをかわす、ボディチェックを避けるといった能力をマスターすれば、ホッケーの楽しさは真に大きくなる。

アイスホッケーは、ハンドリング、パス、シュートという 3 つの基本スキルで構成されている。ハンドリングには、卓越した手と目の連動性、パックを動かし適切なタイミングで相手をフェイントする能力が求められる。パスには、視野、タイミング、先読みが必要である。シュートには、練習、筋力、テクニックが必要だ。

アイスホッケーが特別で、かつ挑戦的なスポーツである理由は、プレーヤーがこれら 3 つのホッケーに不可欠なスキルと、まったく異なるスケーティングスキルを組み合わせ習得しなければならないことである。アイスホッケーは 1 つのスポーツではなく、2 つのスポーツを組み合わせ、信じられないほど楽しいスポーツである。



情熱

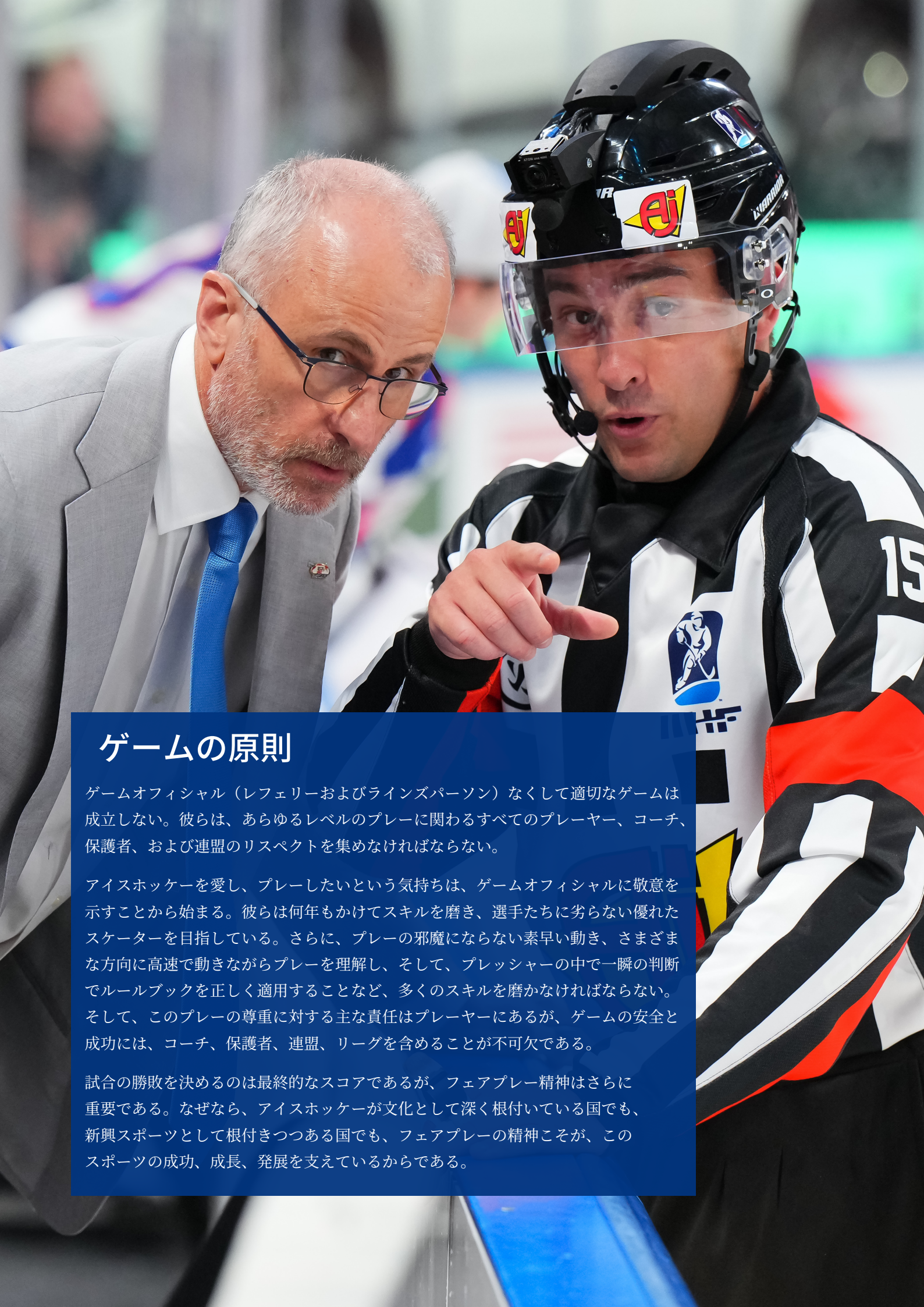
アイスホッケーへの情熱は、選手からコーチまで、保護者からオフィシャルまで、そしてファンやボランティアまで、ありとあらゆるところに存在する。この情熱がなければホッケーは存在し得ない。アイスホッケーへの情熱は、初めてスティックを手に取り、氷上に立った瞬間に燃え上がる花火のようなものである。その瞬間が訪れたとき、子どもであろうと大人であろうと、生涯忘れられない思い出となるであろう。



規律とリスペクト

誰もが勝ちたいと思うが、どんな犠牲を払ってでも勝つことは、ゲームに対するリスペクトの欠如を示すことになりかねない。リスペクトは、パックや相手のゴールとは何の関係もなく、人間性に関わることである。スキルレベル、体格、人種、性別、性的指向、信条に関わらず、すべての人が安全で楽しい環境でプレーすることである。

あらゆる肌の色や宗教、国籍、背景を持つ人々を励ますことである。排除するのではなく、受け入れること、否定するのではなく、称賛することである。ホッケーは、チームワーク、チャンス、ともに困難に立ち向かうことを称えるものである。ゲームをプレーするすべての人の義務であり、ゲームを安全かつ公正に保つことである！



ゲームの原則

ゲームオフィシャル（レフェリーおよびラインズパーソン）なくして適切なゲームは成立しない。彼らは、あらゆるレベルのプレーに関わるすべてのプレーヤー、コーチ、保護者、および連盟のリスペクトを集めなければならない。

アイスホッケーを愛し、プレーしたいという気持ちは、ゲームオフィシャルに敬意を示すことから始まる。彼らは何年もかけてスキルを磨き、選手たちに劣らない優れたスケーターを目指している。さらに、プレーの邪魔にならない素早い動き、さまざまな方向に高速で動きながらプレーを理解し、そして、プレッシャーの中で一瞬の判断でルールブックを正しく適用することなど、多くのスキルを磨かなければならない。そして、このプレーの尊重に対する主な責任はプレーヤーにあるが、ゲームの安全と成功には、コーチ、保護者、連盟、リーグを含めることが不可欠である。

試合の勝敗を決めるのは最終的なスコアであるが、フェアプレー精神はさらに重要である。なぜなら、アイスホッケーが文化として深く根付いている国でも、新興スポーツとして根付きつつある国でも、フェアプレーの精神こそが、このスポーツの成功、成長、発展を支えているからである。



ゲームの利益のために

ゲームを愛することはゲームを大切にすることであり、ゲームを大切にすることはゲームを尊重することである。アイスホッケーは、スピードとスキルを基盤としたスポーツであり、世界中の人々を魅了する要素となっているが、正しくプレーされなければ本質的に危険な状況を生み出してしまう。

このスポーツの成功は、あらゆるレベルでのフェアプレーにかかっている。つまり、ゲームのルールを守り、コーチの指示に耳を傾け、レフェリーとラインズパーソンの役割をリスペクトすることを意味する。- for the good of the game!

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・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関係者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。

はじめに

変更点の概要

この表は、2026/2027 シーズンから導入される変更点をまとめたものである。各変更点の詳細については、関連する規則を参照すること。以下に記載する変更点に加え、明確化やその他の文言上の修正も行われている。

RULE	変更点
6.1	チームは、キャプテン 1 名とオルタネイトキャプテン 2 名を指名するか、あるいはキャプテンを指名せず、オルタネイトキャプテン 3 名を指名することが認められる。
33.2	アタッキング・プレーヤーがルーズパックに到達しようとしている際にペナルティを受け、それにより無人のゴールへのシュートが妨げられ、その結果としてゴールが与えられた場合、そのゴールはペナルティを受けた選手にゴールが記録される。
46	明確化を図るため、大幅な編集上の変更を行った。ルールの運用に変更はない。
60.1	ハイスティックの定義が明確化され、ハイスティッキングのペナルティを宣告するには、相手の肩が腰の高さ以上にあることが必要となる。
76	フェイスオフ・バイオレーションがあった場合、違反したチームのセンターはそのフェイスオフから交代となる。ただし、アイシング後のフェイスオフについては、この規定は適用されない。
79.1	オンアイス・オフィシャルの判断により、パックが選手の手に当たって方向が変わったものの、そのチームがそれによって有利な状況を得ていない場合、本規則の運用上、これは違反とはみなされない。
83.1	パックより先にアタッキング・ゾーンに入るアタッキング・プレーヤーは、オフサイドとならないよう、スティックでパックをコントロールしなければならない。
102.7, 202.7	ジュニアホッケーにおける用具規定への不適合に関する特例規定が削除され、シニアの試合とジュニアの試合の双方に同一の規定が適用されることになった。今後はすべての試合に Rule 12.1 が適用される。

© International Ice Hockey Federation

目次

WELCOME 2

一般情報 3
著作権 . . . 3
公用語 . . . 3
その他の言語 . . . 3
シチュエーションハンドブック . . . 3
ご質問・ご意見 . . . 3

はじめに 11
男女の出場規定 . . . 11
プレーヤーの出場資格／年齢 . . . 11
当該管轄機関と規律 . . . 11
アンチ・ドーピング . . . 11
変更点の概要 . . . 12

第 1 章　プレーエリア 17
RULE 1　リンク . . . 18
RULE 2　ゴールポストとゴールネット . . . 22
RULE 3　ベンチ . . . 23
RULE 4　シグナル・デバイスとタイム・デバイス . . . 24

第 2 章　チーム 25
RULE 5　チーム . . . 26
RULE 6　キャプテンとオルタネイトキャプテン . . . 28
RULE 7　スターティング・ラインアップ . . . 29
RULE 8　負傷したプレーヤー . . . 29

第 3 章　用具 32
RULE 9　ユニフォーム . . . 33
RULE 10　スティック . . . 38
RULE 11　ゴールキーパーの用具 . . . 42
RULE 12　イリーガル・イクイップメント . . . 44
RULE 13　パック . . . 45
RULE 14　ウェアまたは用具の調整 . . . 46

第 4 章　ペナルティの種類 47
RULE 15　ペナルティのコール . . . 48

RULE 16 マイナー・ペナルティ 49
RULE 17 ベンチ・マイナー・ペナルティ 50
RULE 18 ダブル・マイナー・ペナルティ 51
RULE 19 同時のペナルティ 52
RULE 20 メジャー・ペナルティ 53
RULE 21 危険な行為 55
RULE 22 ミスコンダクト・ペナルティ 55
RULE 23 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ 56
RULE 24 ペナルティ・ショット 57
RULE 25 認定ゴール 61
RULE 26 ディレイド・ペナルティ 62
RULE 27 ゴールキーパーのペナルティ 63
RULE 28 補足的な懲罰 65
RULE 29 ゲーム・オフィシャルのシグナル 65

第 5 章 オフィシャル 66
RULE 30 オフィシャルの任命 67
RULE 31 レフェリー 67
RULE 32 ラインズパーソン 69
RULE 33 オフィシャル・スコアキーパー 71
RULE 34 ゲーム・タイムキーパー 73
RULE 35 ペナルティ・タイムキーパー 75
RULE 36 統計スタッフ 77
RULE 37 ビデオ・レビュー 77
RULE 38 コーチ・チャレンジ 81
RULE 39 アビューズ・オブ・オフィシャル 86
RULE 40 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル 89

第 6 章 身体的妨害 91
RULE 41 ボーディング 92
RULE 42 チャージング 93
RULE 43 チェッキング・フロム・ビハインド 94
RULE 44 クリッピング 94
RULE 45 エルボーイング 95
RULE 46 ファイティング 96
RULE 47 ヘッド・バッティング 100
RULE 48 イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック 101
RULE 49 キッキング 102
RULE 50 ニーイング 103

RULE 51 ラッフィング . . . 103
RULE 52 スルー・フッティング . . . 104
RULE 53 スローイング・イクイップメント . . . 104

第 7 章 拘束する妨害 107
RULE 54 ホールディング . . . 108
RULE 55 フッキング . . . 108
RULE 56 インターフェアランス . . . 109
RULE 57 トリッピング . . . 112

第 8 章 スティックでの妨害 114
RULE 58 バット・エンディング . . . 115
RULE 59 クロスチェッキング . . . 115
RULE 60 ハイスティッキング . . . 116
RULE 61 スラッシング . . . 117
RULE 62 スピアリング . . . 118

第 9 章 その他の妨害 119
RULE 63 ディレイング・ザ・ゲーム . . . 120
RULE 64 ダイビング／エンベリッシュメント . . . 123
RULE 65 用具 . . . 123
RULE 66 没収試合 . . . 124
RULE 67 ハンドリング・パック . . . 124
RULE 68 不正な交代 . . . 126
RULE 69 ゴールキーパーへのインターフェアランス . . . 127
RULE 70 リービング・ザ・プレーヤーズ・ベンチ・オア・ペナルティ・ボックス . . . 130
RULE 71 早すぎる交代 . . . 133
RULE 72 パックのプレー拒否 . . . 134
RULE 73 プレー開始の拒否 . . . 135
RULE 74 トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス . . . 136
RULE 75 アンスポーツマンライク・コンダクト . . . 137

第 10 章 ゲームの流れ 140
RULE 76 フェイスオフ . . . 141
RULE 77 ゲームとインターミッションの計時 . . . 147
RULE 78 ゴール . . . 147
RULE 79 ハンドパス . . . 150
RULE 80 パックへのハイスティッキング . . . 150
RULE 81 アイシング . . . 151
RULE 82 ラインチェンジ . . . 154

RULE 83 オフサイド 156
RULE 84 延長のオペレーション 159
RULE 85 パックのアウト・オブ・バウンズ 162
RULE 86 試合と各ピリオドの開始 164
RULE 87 タイムアウト 166

第 11 章 女子アイスホッケー 169
RULE 100 女子ホッケー - 年齢カテゴリ 170
RULE 101 女子ホッケー - 特定競技規則 170
RULE 102 女子ホッケー - 特定用具規則 171

第 12 章 ジュニアアイスホッケー 173
RULE 200 男子ジュニアホッケー - 年齢カテゴリ 174
RULE 201 男子ジュニアホッケー - 特定競技規則 174
RULE 202 男子ジュニアホッケー - 特定用具規則 174

付録 1 シグナル 177

付録 2 用語とその定義 185

付録 3 アイスホッケーの用具 191

付録 4 概要表 201

付録 5 技術要件 234

付録 6 解説図 239

付録 7 試験導入に関する規定 248

SECTION 01

Playing Area



プレーエリア

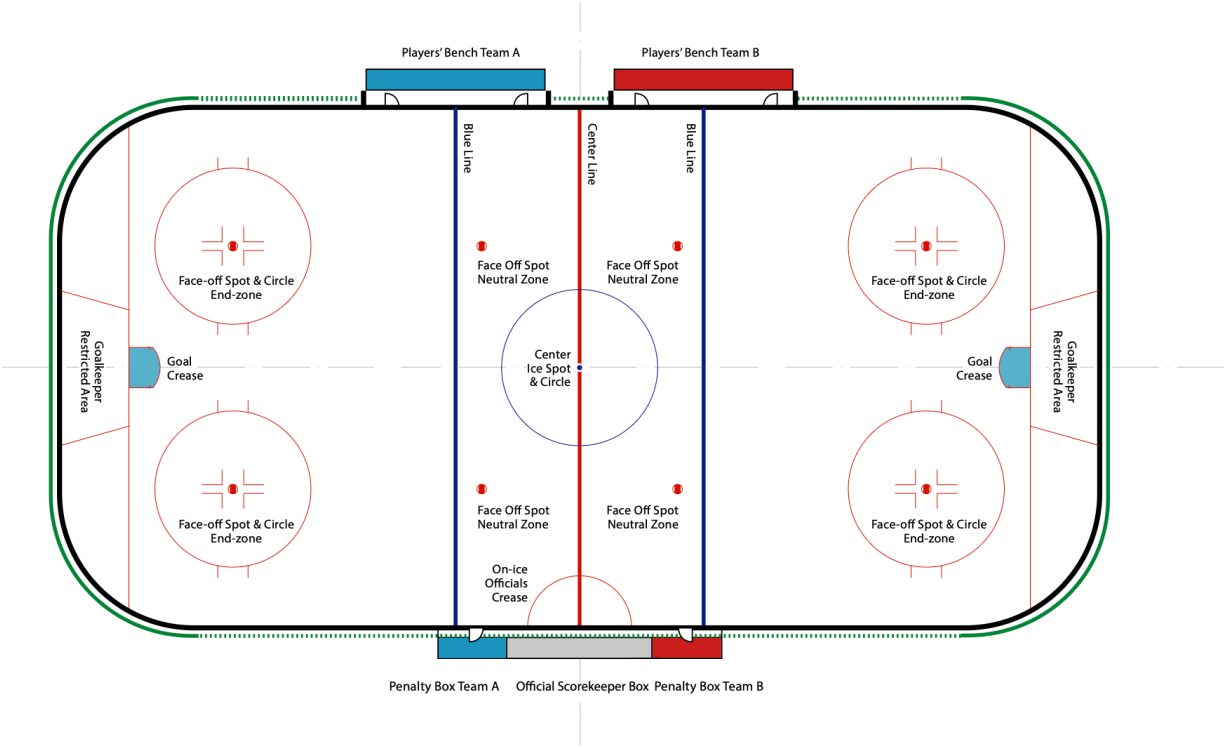
RULE 1　　リンク

1.1.　　リンク

IIHF の管轄下にある試合は、「リンク」と呼ばれる氷上で行うものとし、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。

ピリオド間には、互いに異なる合意のない限り、氷表面に水をまくものとする。



1.2.　　リンクサイズ

リンクの正式な大きさは、長さ 60m、幅 26m～30m とする。コーナーは半径 7.0m～8.5m の円弧状に丸める。IIHF の大会において、これらの寸法から逸脱する場合は、IIHF の承認を必要とする。

→詳細は付録 VI 解説図を参照。

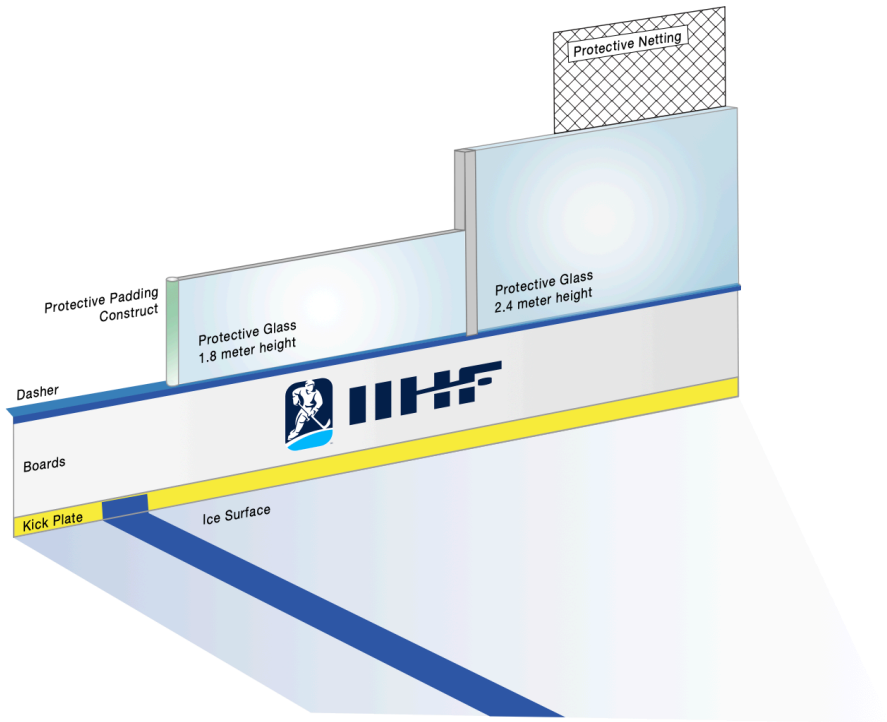
1.3.　　ボードと保護ガラス

リンクは、「ボード」と呼ばれる壁で囲まなくてはならない。氷上からのボードの理想的な高さは 1.07m 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、氷上全体とボードは、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。

プレーエリア

ゴール裏のボードからの高さは 2.4m で、「ゴールライン」からブルーラインに向かって 4.0m 以上でなければならない。側面のボードからの高さは、プレーヤーズ・ベンチの前を除き、1.8m 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、氷上から離れた側面のボードに取り付ける。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。



1.4. 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。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

1.5. ライン

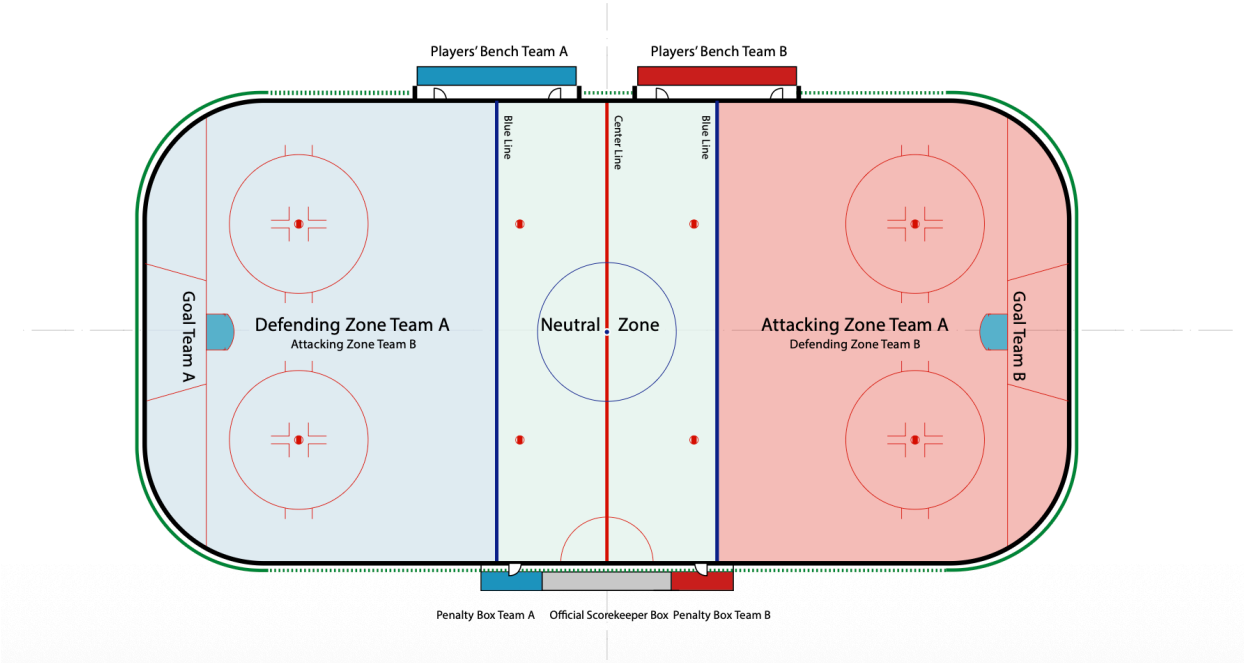
ゴールライン：
氷上の両端から 4.0m のところに、幅 5cm の赤いラインを氷上の全幅にわたって引き、かつボードの側面に沿って垂直方向に延ばす。このラインを「ゴールライン」と呼ぶ。ゴールポストとネットは、試合中静止しているように設置する。

プレーエリア

ゴールクリーズ：
各ゴールの前には、幅 5cm の赤い線で「ゴールクリーズ」と呼ぶエリアをマークする。
ブルーライン：
ゴール間の氷上は、幅 30cm 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。
センターライン：
幅 30cm 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。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

1.6. 氷上の分割

ディフェンディング・ゾーン：
ゴールが位置する氷上の部分を、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：
守るゴールから最も遠い部分を「アタッキング・ゾーン」と呼ぶ。



1.7. 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（氷上のマーキング）：
各ゴールの前方には、1 本のゴールクリーズを赤線で示す。マークされた線はゴールクリーズに属する。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

プレーエリア

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。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

オンアイス・オフィシャル・クリーズ：
オフィシャル・ボックスの前には、氷上に「オンアイス・オフィシャルズ・クリーズ」と呼ばれる半円形のエリアが示されている。幅 5cm、半径 3.0m の赤い線がこのクリーズエリアを示す。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

1.8. ゴールキーパー制限エリア

各ゴール裏には、「ゴールキーパー制限エリア」と呼ばれる台形の区域が氷上に示されている。幅 5cm の 2 本の赤い線は、ゴールラインとゴール裏のボードの間の制限エリアを示す。ゴールラインに沿ったマーキングの外寸はゴールラインに沿って 6.80m、ボードに沿って 8.60m であり、ラインはキックプレート上で垂直に延ばす。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

1.9. 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 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 4.50m の円を幅 5cm の青いラインでマークする。

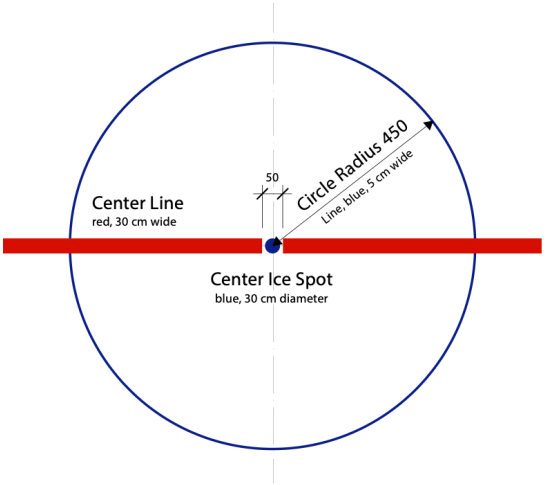
ニュートラル・ゾーン内のフェイスオフ・スポット：
ニュートラル・ゾーン内の氷上に、各ブルーラインから 1.50m の位置で直径 60cm の赤色のスポットを 2 つマークする。この 4 つのスポットを「ニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット」と呼ぶ。
フェイスオフ・スポット内に、スポットの上下から 8cm のところに 2 本の平行線を引く。2 本の線の内側エリアは赤色、残りの部分は白色で塗る。スポットの間隔は 14.0m とし、それぞれのスポットから隣接するボードまでの距離は一定とする。

エンド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 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・スポット内に、スポットの上下から 8cm 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。
フェイスオフ・スポットの中心から半径 4.50m で、幅 5cm 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 5cm、長さ 60cm の 2 本の赤色のラインを、1.70m の間隔でマークする。

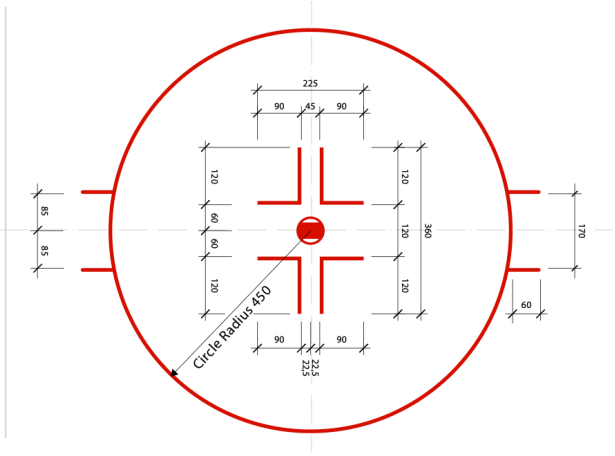
プレーエリア

フェイスオフ・スポットの外縁から 30cm 離れたところに、幅 5cm 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 1.20m、間隔は 45cm 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 5cm の赤色のラインを長さ 90cm の長さで引く。

→詳細は付録 VI 解説図を参照。



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE AT CENTER ICE



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE END ZONES

1.10. 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に加え、必要に応じて、追加で製氷作業を行う必要がある。

← 詳細は IIHF リンクガイドラインを参照。

RULE 2 ゴールポストとゴールネット

2.1. ゴールポスト

各リンクには、2 つの「ゴール」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」は、ゴールフレームとネットで構成される。ゴールの開口部はセンターアイスを向いていなければならない。

各ゴール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なければならない。ゴールポストは、氷や床に固定されたフレキシブルペグによって所定の位置に保たれなければならない。ただし、大きな接触の際にはゴールポストが係留部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。

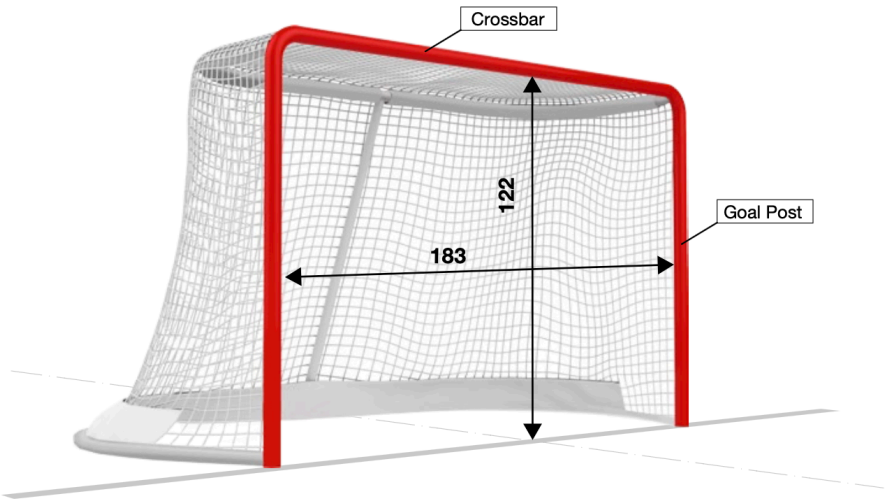
ゴールポストは承認されたデザインと材質で、氷上から垂直方向に 1.22m の高さで、ポストの内側から 1.83m 離れて設置する。ゴールポストと同じ材質のクロスバーを、一方のポストの上端からもう一方のポストの上端に届くようにする。ゴールポストとクロスバーは赤色、その他の外面は白色で塗る。

2.2. ゴールネット

各ゴールフレームには、承認されたデザインの白色ナイロンコード製ネットを取り付けるものとする。

プレーエリア

ネットは、パックがネットの外側にかからないように覆い、かつパックがネット内に留まるように張るものとする。ゴールフレームのベースプレートの周囲には、ゴールネットが切れたり破れたりしないように、厚手の白色ナイロン生地または厚手の白色キャンバス生地のスカートを巻き付けるものとする。IIHF 競技規則で規定されている場合、スカートはポストに接続するスカートの最後の 30cm が透明になるように設計しなければならない。
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ことを妨げないように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 15cm 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 2.5cm 以上突出してはならない。ゴールフレームは、フレームの背面を完全に囲むようにナイロンメッシュネットで覆うものとする。



RULE 3 ベンチ

3.1. 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。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、可能な限りリンクの中央付近で、氷上のすぐそばに設置する。各プレーヤーズ・ベンチには 2 つのドアがあり、位置と大きさが統一され、更衣室にできるだけ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 10m 以上、幅 1.50m 以上とし、観客席内に設置する場合はプレーヤーとチームスタッフ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。プレーヤーズ・ベンチは、ペナルティボックスの反対側に設置し、可能であれば十分な間隔をあけて設置しなければならない。
注：ホームチームには、別途規定がない限り、プレーヤーズ・ベンチを選択する権利がある。IIHF 選手権大会では、それぞれのチームにプレーヤーズ・ベンチが割り当てられる。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

プレーエリア

3.2. 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、プレーヤーズ・ベンチから氷上を挟んで反対側に設置される。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 4.0m、幅 1.50m 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と品質とし、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。
→詳細は付録 VI 解説図を参照。

RULE 4 シグナル・デバイスとタイム・デバイス

4.1. 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音響装置を設置しなければならない。時間終了時に音響装置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ゲーム・クロックで行う。
← 詳細は IIHF テクノロジー規約・規定を参照のこと。

4.2. タイム・デバイス

各リンクには、観客、プレーヤー、チームスタッフ、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、何らかの形の電子ゲームクロックを設置する。
ゲーム時間とペナルティ時間の記録は、残りプレーとペナルティ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。
タイム・デバイスは、Rule 34 に規定されているとおり、公式タイムキーパーが操作するものとする。
← 詳細は IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

SECTION 02

Teams



チーム

RULE 5　　チーム

5.1.　　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、各チームの監督またはコーチは、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。

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ず、「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。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

5.2.　　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、監督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（Rule 5.3「ゴールキーパー」）を参照のこと。
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

チーム

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。
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。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

5.3. 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。そのような代わ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わりのゴールキーパーを置く。
各チームは、2 名のゴールキーパーを公式ゲームシートに記載しなければならない。ただし、特定の IIHF 選手権大会においては、例外として 1 人のゴールキーパー、または 3 人目のゴールキーパーが認められる。
記載されているゴールキーパー（1 人または 2 人）がともに欠場した場合、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、欠場した場合、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。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

5.4. コーチとチームスタッフ

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チーム関係者のみとする。
各チームは、プレーヤーズ・ベンチ内にコーチの役割を果たすスタッフを少なくとも 1 人、最大 8 人までのスタッフを配置する必要がある。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を少なくとも 1 人、配置しなければならない。

5.5. 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チーム関係者は、IIHF が指定した区域において他のチーム関係者と無線技術を使って連絡をとることができる。
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

チーム

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、以下のとおりペナルティが科される：
→ Rule 39 - アビューズ・オブ・オフィシャル

5.6. 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。
← 詳細は IIHF スポーツ規定とイベントコードを参照。

RULE 6 キャプテンとオルタネイトキャプテン

6.1. 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、ジャージ前面の目立つ位置に、高さ約 8cm 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 1 名およびオルタネイトキャプテン 2 名以内、またはキャプテンを指名せずオルタネイトキャプテン 3 名以内とすることが認められる。(Rule 6.2 - オルタネイトキャプテンを参照)。
キャプテン、オルタネイトキャプテン、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・ペナルティが科される。
→ Rule 39 - 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」事項ではないため、こうした抗議を行ったキャプテン、オルタネイトキャプテン、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オルタネイトキャプテン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、オルタネイトキャプテンのうちの 1 人がその任務を引き受けなければならない。
キャプテンとオルタネイトキャプテン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。キャプテンまたはオルタネイトキャプテンのいずれかが、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。

チーム

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オルタネイトキャプテンを務めることは認められない。
→ Rule 39 - アビューズ・オブ・オフィシャル

6.2. オルタネイトキャプテン

キャプテンが氷上にいない場合、氷上にいるオルタネイトキャプテンには、キャプテンの権限が与えられる。
オルタネイトキャプテンは、ジャージ前面の目立つ位置に、高さ約 8cm で対照的な色の「A」の文字をつける。

RULE 7 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。

RULE 8 負傷したプレーヤー

8.1. 負傷したプレーヤー

試合中にプレーヤーが負傷またはやむを得ず退場した場合、そのプレーヤーは試合から退場し、他のプレーヤーと交代できるが、チームは氷上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、リンクの他の出入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わ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。

ペナルティーを受けたが負傷したためペナルティ・ボックスに代わ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、自分の代わ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、自分の代わ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ず、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、

チーム

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。

8.2. 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ーヤーズ・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、負傷したプレー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

チーム

追加時間を認めない（すなわち、ウォームアップはない）。

8.3. 出血

出血しているプレーヤー、または用具や身体に目に見える血が付着しているプレーヤーは、次のプレー中断時に氷上から退場する。そのようなプレーヤーは、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。

SECTION 03

Equipment



用具

RULE 9　　ユニフォーム

9.1.　　チームユニフォーム

各チームの全プレーヤーは、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、袖と背中の番号、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、名前と番号を除き、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、相手チームとジャージの色が類似しているためプレーヤーを見間違える可能性があると判断した場合、ジャージの変更はホームチームの責任となる。
チームの全プレーヤーは、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。ベルクロストラップの挿入、オーバーサイズのジャージ、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ー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（Rule 9.5 - 「保護具」を参照）。

試合開始後のジャージ番号の変更や交換は認めない。プレーヤーは、試合中および大会期間中、同じ番号を着用しなければならない。このルールの例外として、試合中にジャージが血で汚れたり、ひどく破れたりした場合、オンアイス・オフィシャルによって、氷上から退場し、別の番号のネームプレートのない指定された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イゲームにおいて、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。プレーヤー（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。プレーヤーのパンツは、全プレーヤーが統一した方法で着用しなければならない。パンツの脚の周りと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。
← 詳細は IIHF イベントコードを参照。

9.2.　　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ーヤーは、ジャージの背側に高さ 25cm～30cm、両袖に高さ 10cm 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、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。

また各プレーヤーは、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 10cm 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ーヤーは、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

9.3. スケーター用ジャージ

この規則に従わないスケーターは、試合に参加できない。
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スケーターのジャージに、挿入物や追加的な細工を加えることはできない。IIHF の事前承認がない限り、メーカーでの改造は認められない。
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。
→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

9.4. 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。

9.5. 保護具

用具は安全基準に適合していなければならず、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。
すべてのプレーヤーは、耐切創性の靴下、袖、または下着を着用することを強く推奨する。
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ッグガード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、Rule 12「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。

9.6. 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、リン

用具

ク上、プレーヤーズ・ベンチ、ペナルティ・ボックスのいずれにおいても着用しなければならない。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。
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上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、氷上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。
→ Rule 12 - 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ができるのは、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、「ラッフィング」によるマイナー・ペナルティを科す。
→ Rule 51 - ラッフィング

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。相手側チームがブレイクアウェイ中（後方からの反則を除き、ペナルティ・ショットの基準を満たす場合）、または「ペナルティ・ショット」中もしくはシュートアウトの最中に、ゴールキーパーが故意にヘルメット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。
→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

用具

9.7. 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 日以降に生まれたすべてのプレーヤーは、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伸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。

プレイヤーは、プレイヤーとのアイコンタクトが不可能になるような色付きまたは薄色のバイザーを着用することはできない。

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ー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規則とガイドライン”U-20”と ”U-18”のカテゴリー。
→ Rule 102 - 女子ホッケー 特定用具　および　→ Rule 202 - 男子ジュニアホッケー 特定用具

9.8. デンジャラス・イクイップメント

IIHF の基準に適合しない用具や、ゲームに使用できないと判断された用具は、「危険な用具」と分類される。「危険な用具」を使用したプレーヤーはレフェリーによって氷上から退場させられ、その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。
→ Rule 12 - 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る。

用具

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。

→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

9.9. 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。

9.10. スケート

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ければならず、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。

9.11. スケート - ゴールキーパー

ゴールキーパーのスケートには、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。

9.12. 首とのどの保護

IIHF 競技会の全カテゴリーにおいて、すべてのプレーヤーは、首・のど用プロテクターの着用が義務付けられており、頸部をできる限り覆うようなデザインのものを選定しなければならない。頸部裂傷プロテクターは適切に着用する必要があり、いかなる変更、改造もしてはならない。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。

→ Rule 12 - イリーガル・イクイップメント

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あること。

用具

9.13. 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。

成人カテゴリーでプレーしていても、「U-20」や「U-18」のカテゴリー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規則とガイドライン”U-20 ”と ”U-18 ”のカテゴリー

→ Rule 102 - 女子ホッケー 特定用具　および　→ Rule 202 - 男子ジュニアホッケー 特定用具

RULE 10 スティック

10.1. プレーヤースティック

スティックは、木製または IIHF が承認した素材で作られ、突起物があってはならない。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。
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 1.63m 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 32.0cm 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 2.0m 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 1.65m 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（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 1.5cm までの間のどこにおいても 7.6cm を超えず、5.0cm 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。

→ Rule 9.8 - デンジャラス・イクイップメント

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 1.9cm を超えない範囲に制限される。

→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

10.2. ゴールキーパースティック

スティックは、木製または IIHF が承認した素材で作られ、突起物があってはならない。補強やパック

用具

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 1.3cm 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 9.0cm を超えてはならず、ヒール部分の幅は 11.5cm 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 39.5cm 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 71cm を超えて伸びていてはならず、幅は 9.0cm を超えてはならない。
→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

10.3. 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うか、氷上でチームメイトからスティックを手渡してもらうか、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、代わ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。

10.4. 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

用具

ロークン・スティック」でプレーを続けることができる。「ブロークン・スティック」の代わりのスティックを、氷上のゴールキーパーに投げることはできない。スティックはスティックを手から手へ渡さなければならない。このルールに違反した場合、違反したプレーヤーは、「スローイング・スティック」としてマイナー・ペナルティが科される。

→ Rule 53 - 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。

→ Rule 53 - スローイング・イクイップメント

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。

10.5. 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オルタネイトキャプテンが、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オルタネイトキャプテン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。
→ Rule 10.7. - スティックの計測（シュートアウトの前）

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。

10.6. 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。

10.7. スティックの計測（シュートアウトの前）

スティック測定の要求は、レフェリーがシュートアウトの試みを開始するホイッスルを吹く前に行われなければならない。

スティックが 「正当なもの 」であった場合、測定を要求したチームは次のシュートアウトの試みを放棄し、「ノーゴール」と記録される。

スティックが「不正なもの」であった場合、違反したチームはそのプレーヤーのシュートアウトを没収され、このシュートアウトは「ノーゴール」として記録される。

用具

10.8. イリーガル・スティック

イリーガル・スティックとは、計測の結果、Rule 10 に適合していないと判断されたスティックを指す。また、プレーヤーがプレーヤーズ・ベンチまたはチームメイトから合法的に渡されていないスティックもイリーガル・スティックと定義される。さらに、氷上のプレーヤーが相手チームのスティックでプレーしようとした場合もイリーガル・スティックとなる。

RULE 11 ゴールキーパーの用具

11.1. ゴールキーパーの用具

スケートとスティックを除き、ゴールキーパーが着用するすべての用具は、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 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。懲罰の対象として、その結果を当該管轄機関に報告する。

→詳細は付録 VI 解説図を参照。

11.2. レッグガード

スケートの前面では、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ッグガードは、プレーヤーの脚への装着時に最大幅が 28cm を超えないものとする。

→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.3. 胸と腕のガード

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、隆起した突起部を設けることはできない。肋骨保護を強化するために胴体の側端に重ねることは認められるが、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胴体の輪郭に沿っていなければならない。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、その胸パッドは不正なものとみなされる。

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。

→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

用具

11.4. 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、個々の選手の体格に応じた適切な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場合には、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。
→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.5. 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。メディアル・ロール（縫い目の隆起）は認められない。
→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.6. キャッチング・グローブ

最大で外周 114.5cm 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 10.5cm 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。リストカフの長さは最大 20.5cm（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 46.0 cm 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。
→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.7. 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畝は認められない。

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 20.5cm、長さが 38.5cm 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。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 18.0cm を超えてはならない。

→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.8. 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「U-20」および「U-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。

→ Rule 102 - 女子ホッケー 特定用具　および　→ Rule 202 - 男子ジュニアホッケー 特定用具

→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

11.9. 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。

その後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。

RULE 12 イリーガル・イクイップメント

12.1. 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ッグガード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、「イリーガル・イクイップメント」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。

12.2. 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使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、試合を遅延させたとして、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。

12.3. 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1.5cm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。

12.4. フェアプレー

この用具規定は、「フェアプレー」の精神に基づいて書かれている。この精神が濫用されていると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。

12.5. 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。その後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。

RULE 13 パック

13.1. 寸法

パックは厚さ2.5cm、直径7.6cm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156g～170g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4.5cm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。
→詳細は付録 Ⅲ - アイスホッケー用具を参照。

用具

13.2. 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：

← 詳細は IIHF イベントコードを参照。

13.3. 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上に出現した場合、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。



RULE 14 ウェアまたは用具の調整

14.1. 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、代わ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、直ちに代わりのゴールキーパーがその場に立つ。

SECTION 04

Types of Penalties



ペナルティの種類

RULE 15　ペナルティのコール

15.1.　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関係者が、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関係者が、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ディレイド・ペナルティの合図をする。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関係者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。
→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 1 を参照。

15.2.　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、反則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、反則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。

15.3.　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、Rule 47「ヘッドバット」、Rule 58「バット・エンディング」、Rule 60「ハイスティッキング」、または Rule 62「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、反則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、該当する反則に対するダブル・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。

15.4.　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」のときに、レフェリーが「ショートハンド」の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反則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、Rule 16「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・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より先に、反則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、反則していないチームがゴールを決めた場合、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）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のは、自動的に終了する。
→ Rule 16 - マイナー・ペナルティ

15.5. 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」は反則したチームのエンドゾーンにある 2 つのフェイスオフ・スポットのうちの 1 つで行う。この適用には、以下の 3 つだけ例外がある。

(1) ゴールが決まった後にペナルティが科された場合には、センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
(2) 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。
(3) 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。

「パワープレー」を与えられたチームは、どのエンドゾーンで「パワープレー」を開始するか選択できる。

プレー中に両チームのプレーヤーが反則を犯し試合が中断された場合、その後の「フェイスオフ」は、そのゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。
→ Rule 76 - フェイスオフ位置

RULE 16 マイナー・ペナルティ

16.1. 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。

ペナルティの種類

16.2. 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、そのチームが氷上にいる相手チームの人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ものである。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いる場合は、どちらかのチームが「ショートハンド」になることはない（Rule 19「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適用され、「ペナルティ・ショット」でゴールが決まったときには適用されない（「ペナルティ・ショット」でゴールが決まっても反則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：

(1) 得点されたチームが 「ショートハンド」であるか？

(2) 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。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 11 を参照。

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従ってペナルティ・タイムキーパーに指示する。

16.3. 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は表 2 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 2 を参照。

RULE 17 ベンチ・マイナー・ペナルティ

17.1. 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・ボックスに向かい、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。

17.2. ショートハンド

説明：ショートハンド

→ Rule 16.2 - ショートハンド

ペナルティの種類

17.3. 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は表 3 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 3 を参照。

RULE 18 ダブル・マイナー・ペナルティ

18.1. 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。

18.2. 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、そのディレイド中に反則を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」

→ Rule 16.2 - ショートハンド

18.3. 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は表 4 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 4 を参照。

18.4. ハイスティ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、「ハイスティッキング」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、1. 氷上での最初のコールを確認する、または 2. 氷上での判定を無効にする目的でレビューする選択権がある。

このようなレビューは、氷上のレフェリーが他のオンアイス・オフィシャルと協議した上で、当該レフェリーによって行われる。シチュエーション・ルームとオンアイス・オフィシャル間のコミュニケーションは、担当のビデオレビュー・コンサルタントとレフェリーとの間のみに限定され、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・コンサルタントとの間、あるいは試合に関与しない者との間を除き、いかなる連絡や協議も行ってはならない。

→ Rule 38.5 - レビューのプロセス

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。

(1) 氷上でのコールを確認する
(2) 氷上でのコールを無効にする

注：この規則は、特定の IIHF 選手権でのみ適用される。

→詳細は付録 V - 技術要件 - を参照。
← 詳細は IIHF スポーツ規定を参照。

ペナルティの種類

RULE 19　同時のペナルティ

19.1.　同時のペナルティ

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・ボックスに向かい、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：

→ Rule 27.1 - 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：**→ Rule 26 - ディレイド・ペナルティ**

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（Rule 19.5「同時のペナルティのルールを参照)。

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：**→ Rule 84 - 延長のペナルティ**

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 14, 15 を参照。

19.2.　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・ボックスに向かい、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・ボックスから退出することはできない。

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。

→ Rule 26 - 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。

19.3.　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、A チームのプレーヤー 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 B チームのプレーヤー 1 人にメジャー・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。

ペナルティの種類

これは「同時のペナルティ」が無効となり、前述の例が残る場合に適用される。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。

このタイム差は、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。

19.4. 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。

(1) 可能な限り多くのメジャー・ペナルティを取り消す
(2) 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

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 12 を参照。

RULE 20 メジャー・ペナルティ

20.1. メジャー・ペナルティ

身体的な反則を犯したプレーヤーについて、反則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（またはゴールキーパーの代行者）は、最初にメジャー・ペナルティを遂行する。ただし、**→ Rule 19.2 - 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。

20.2. 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・ボックスを退出できない。そのプレーヤーがペナルティ・ボックスから退出できるのは、メジャー・ペナルティがすべて終了するのを待たなければならない。

20.3. 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わり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。そ

ペナルティの種類

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。

20.4. 自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

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、概要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られないものとする。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。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 5, 6 を参照。

20.5. 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表 5 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 5 を参照。

20.6. 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、氷上での当初の判定を確認（または修正）するために、メジャーペナルティの判定に至ったすべてのプレーをレビューするものとする。ただし、この規則の例外として、Rule 46「ファイティング」に該当する状況は、Rule 46.13「デンジャラス・パンチャー」に該当する場合にのみレビューすることができる。Rule 46「ファイティング」に該当するその他の状況はレビューすることができない。

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。

→ Rule 38.5 - レビューのプロセス

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。

(1) 最初のメジャー・ペナルティの判定を確定する
(2) 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
(3) 最初のメジャー・ペナルティの判定を無効にする

注：この規則は、特定の IIHF 選手権でのみ適用される。

ペナルティの種類

→詳細は付録 V - 技術要件 - を参照。
←ビデオレビュー・システムの実装に関する詳細については、IIHF イベントコードを参照。

20.7. 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義務がある。

RULE 21 危険な行為

21.1. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

プレー規則に規定されていない行為を犯し、レフェリーの判断によりゲームに関わる人物に危険を及ぼす行為を行ったプレーヤーには、メジャー・ペナルティと自動的にゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

21.2. 懲罰

必要であれば、管轄当局は独自の裁量により、追加の懲罰を適用することができる。

→ Rule 28 - 追加の懲罰

RULE 22 ミスコンダクト・ペナルティ

22.1. 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・ペナルティを科された場合、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。代わりのプレーヤーは、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。

22.2. 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ものとする。

22.3. 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わり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

ペナルティの種類

した場合、マイナー・ペナルティは終了し（→ Rule 15.4 - 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科された場合、ペナルティを科されたチームは、直ちに代わり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ず、ペナルティを科された代わりのプレーヤーは、ペナルティ・ボックス以外から試合に参加することはできない。

22.4. 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。

22.5. 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については表 6 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 6 を参照。

RULE 23 ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

23.1. 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・ペナルティを受けた選手は、試合終了まで出場停止になるが、そのプレーヤーの代わりに交代選手の出場が認められる。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、20 分間の出場停止が記録される。

23.2. 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関係者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。

→ Rule 28 - 追加の懲罰

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

23.3. 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。

23.4. 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。

23.5. 懲罰 - スティックで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。

ペナルティの種類

23.6. 懲罰 - 身体的反則のカテゴリー

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。

23.7. 自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

→ Rule 20.4 - 自動的なゲーム・ミスコンダクト

23.8. その他の反則 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの対象となる違反

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの対象となる違反行為の一覧は、表 7 を参照のこと。さらに、以下の違反行為もゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの対象となる可能性がある。

(1) 観客の邪魔をすることや観客への打撃
(2) 人種的な侮辱や中傷、または性的な発言
(3) 対戦相手や観客への唾吐き、血の塗りつけ
(4) 相手や観客への噛みつき

観客に身体的に干渉したり、観客と口論になったり、観客に向かって物を投げつけたりするプレーヤーまたはプレーヤー以外のチーム関係者は、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。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 7 を参照。

RULE 24 ペナルティ・ショット

24.1. 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ペナルティにより失われた得点機を回復するためのものである。

24.2. 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場内放送でアナウンスするものとする。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ず、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らないようにし、パックが放たれた時にクロスバーよりも高くならなければ認められる。

→ Rule 80.1 - パックへのハイスティッキング

ペナルティの種類

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わ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留まらなければならない。

「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に氷上から退いている場合、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、代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。

24.3. 指名プレーヤー

「ペナルティ・ショット」が与えられた場合、「ペナルティ・ショット」は、反則を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され、変更はできない。

24.4. 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、何らかのペナルティ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・ペナルティに相当する反則を犯し、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。ゴールキーパーが 2 回目のペナルティを犯し、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。

ペナルティの種類

ペナルティ・ショット中に、ゴールキーパーがセーブを試み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断を行う。

(1) ゴールが外れていなければ、プレーヤーはゴールが通常あるエリアでゴールしていたはずと判断した場合、ゴールを与える。
(2) 得点しなかった場合、またはゴール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」のやり直しを認める。
(3) 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関係者が「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関係者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関係者が「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。

→ Rule 10.5 - スティックの計測、→ Rule 10.6 - スティックの計測 - ペナルティ・ショットの前

24.5. フェイスオフ位置

「ペナルティ・ショット」によりゴールした場合、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をする。ただし、「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。

→ Rule 76.2 - フェイスオフ位置

24.6. 結果

「ペナルティ・ショット」によりゴールが決まった場合、反則したプレーヤーまたはゴールキーパーへの

ペナルティの種類

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」が与えられた反則がメジャー、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、通常のマイナー・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、適切なペナルティに対するダブル・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 つの別々のペナルティ）、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」は行われないが、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。

24.7. 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、攻撃側が守備側にパックを奪われるまでプレーを続行させるディレイド・ペナルティ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、実行される。
「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。

24.8. 反則

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、パックを「コントロール」している（またはパックの「ポゼッションとコントロール」を得ることができた）プレーヤーが、ゴールキーパー以外にパスできる相手がいない場合、背後から反則を受け、正当な得点機会を奪われた場合、反則を犯していないチームに「ペナルティ・ショット」が与えられる。
それでもなお、アタッキング・チームがディフェンディング・チームにパックを奪われるまで、レフェリーはプレーを停止してはならない。

このルールの目的は、失われた「正当な得点機会」を取り戻すことである。しかしながら、ペナルティを受けたプレーヤーが立ち直り、「正当な得点機会」を得ることができた場合（またはチームメイトが正当な得点機会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ず、そのプレーで得点が入らなかった場合は、適切なペナルティが科される。「パックのコントロール」とは、スティック、手、または足でパックを推進する行為を指す。

ペナルティの種類

背後からペナルティ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。

(1) 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。

(2) 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ゴールキーパーが前方から行った反則は除く）。

(3) パックを「ポゼッションとコントロール」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「ポゼッションとコントロール」するはずであったプレーヤー）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放ったからといって、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。もしペナルティが「背後から行われた」もので、そのペナルティ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。

(4) パックを「ポゼッションとコントロール」していたか、またはレフェリーの判断によれば「明らかにパックをポゼッションとコントロールするはずであった」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。

レフェリーが、プレーヤーが最初にパックに触れ、その際に相手プレーヤーを転倒させたと判断した場合、「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。

アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーをかわし、ディフェンディング・プレーヤーがそのゴールの間にいない「空いているゴール」の場合、ゴールキーパーまたは他のディフェンディング・プレーヤーによって背後からペナルティされた場合、ゴールキーパーがまだ氷上にいるため、得点は認めらない。「ペナルティ・ショット」が与えられる。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 8 を参照。

RULE 25　認定ゴール

25.1.　認定ゴール

相手チームがゴールキーパーを氷上から退け、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「パックのポゼッションとコントロールしており」（または「ポゼッションとコントロールするはずであり」）、かつディフェンディング・チームが犯したペナルティのため「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。

→ Rule 25.3 - ゴールキーパーが氷上にいない時の反則

25.2.　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。

→ Rule 63.7 - 認定ゴール

ペナルティの種類

25.3. 反則 - ゴールキーパーが氷上にいない場合

相手チームのゴールキーパーが氷上から退き、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コントロールしていた（またはパックのポゼッションとコントロールを得ることができた）プレーヤーが、相手チームのゴールとの間に妨害がない状態でトリップまたはその他のペナルティを受け、正当な得点機会が妨げられた場合、レフェリーは直ちにプレーを停止し、アタッキング・チームに得点を与えるものとする。

ゴールキーパーがエクストラ・アタッカーのために退いている場合に得点が認められる反則行為のリストは、表 9 に記載されている。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 9 を参照。

25.4. 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。

→ Rule 63.7 - 認定ゴール

RULE 26 ディレイド・ペナルティ

26.1. 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「氷上人数」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迅速に解放するためである）。

26.2. 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の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。

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。

26.3. 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ものとする。

RULE 27 ゴールキーパーのペナルティ

27.1. 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、交代は認められない。

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あれば誰でもよい。

27.2. 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、交代は認められない。

ゴールキーパーが、メジャー・ペナルティ及びゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科され、それが相手チームのメジャー・ペナルティと同時に科された場合、ゴールキーパーは退場処分を受けているため、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 つのメジャー・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退場し、そのポジションは自チームのプレーヤー、または交代可能な通常のゴールキーパーが務める。このプレーヤーには、ゴールキーパーのフル装備が認められる。

27.3. 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、プレーが中断され、ペナルティが科された時点で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するものとする。

ペナルティの種類

27.4. 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、または交代可能な通常のゴールキーパーがその役割を果たし、交代した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。

27.5. リービング・ゴールクリーズ（ゴールクリーズからの退出）

いさかい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い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、その後にいさかい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、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。許可を得なかった場合には、直ちに（遅滞なく）代わりのゴールキーパーと交代するか、またはベンチ・マイナー・ペナルティを科される。

→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

27.6. 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た際に、いかなる方法であれ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。この規則の適用は、パックの位置によって決定される。

27.7. 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の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エリアの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。判定基準はパックの位置とする。ゴールキーパーがゴールクリーズにスケートを接触させたままパックをプレーした場合は、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 6.80m、ボードの外寸は 8.60m である。

→詳細は付録 VI - 解説図 - 参照。

27.8. 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、表 10 を参照。

→詳細は付録 IV - 概要表 10 - 参照。

ペナルティの種類

RULE 28　補足的な懲罰

28.1.　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、エキシビションゲーム、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関係者やチーム幹部が試合中または試合後に犯した違反行為に対して、レフェリーによるペナルティの有無にかかわらず、追加の懲罰を科すことができる。

チームの行動に対する責任は、常にヘッドコーチが負うものとする。チームが明確に規則に違反した場合、当該管轄機関は独自の判断により、ヘッドコーチに対して追加の懲戒処分を科すことがある。

28.2.　補足的な懲罰 - プレ選手権およびエキシビションゲーム

プレ選手権やエキシビシ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。

RULE 29　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 I に収録されている。
→詳細は付録 I - ゲーム・オフィシャルシグナル - 参照。

SECTION 05

Officials



オフィシャル

RULE 30　オフィシャルの任命

30.1.　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（オフィシエイティング・コーチ、ビデオレビュー・コンサルタント、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

RULE 31　レフェリー

31.1.　ウェアと用具

レフェリーは全員、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、ネックガード、防具、承認されたホイッスルを着用しなければならない。

31.2.　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。ホイッスルが吹かれ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・コンサルタントを使うことができる。

→ Rule 37 - ビデオレビュー、→ Rule 38 - コーチ・チャレンジ

31.3.　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。

31.4.　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することができる。

レフェリーは、Rule 83「オフサイド」に関する反則や、Rule 81「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。

オフィシャル

←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。

31.5. ゴール

レフェリーは、場内放送で、見た目で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・レビュー・コンサルタントの協力を得て、「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。
→ Rule 78 - ゴール

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場内放送でアナウンスしなければならない。

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」の名前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」および「アシスト」をしたプレーヤーの名前は、場内放送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認めなかった場合、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場内放送で正確にアナウンスするものとする。

31.6. オフアイス・オフィシャル

レフェリーは試合の開始前に、任命されたオフアイス・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。

31.7. 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、場内放送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。

31.8. 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。

31.9. 報告

レフェリーは、以下の事項に関する状況を速やかにかつ詳細に、当該管轄機関に報告しなければならない。

(1) 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
(2) ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの判定
(3) プレーヤー、またはチーム関係者が、観客とのいさかいに関与した場合
(4) 試合前、試合中、試合後に、氷上または氷上外で発生した異常事態
(5) メジャー・ペナルティの判定

31.10. 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、チームを氷上に出させる。

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 イベントコードを参照）、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。
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。
チームの氷上への入場と退場 **→ Rule 86.5**

31.11. 続行不可能

試合中にレフェリーが誤って氷上を離れた場合、または負傷により職務を遂行できない場合、試合は自動的に中止される。

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。

RULE 32 ラインズパーソン

32.1. ウェアと用具

ラインズパーソンは全員、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、ネックガード、防具、承認されたホイッスルを着用しなければならない。

32.2. 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。

32.3. 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。
→ Rule 81 - アイシング、→ Rule 83 - オフサイド

ラインズパーソンは、以下の Rule 32.4 および Rule 32.5 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（OPM）を参照。

オフィシャル

32.4. レフェリーへの報告

ラインズパーソンは、試合中に発生したあらゆる事態について、自分の解釈をレフェリーに伝えなければならない。ラインズパーソンは以下の場合，プレーを中断し、目撃したできごとをレフェリーに報告する。

(1) 氷上にいるプレーヤーの数が多すぎる場合
→ **Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス**
(2) 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
→ **Rule 75 - アンスポーツマンライク・コンダクト**
(3) チーム関係者がゲーム・オフィシャルを妨害した場合
→ **Rule 39 - アビューズ・オブ・オフィシャル**
(4) 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
→ **Rule 10 - スティック**
(5) 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
→ **Rule 56 - インターフェアランス**
(6) ゴールキーパーがネットの後ろの指定されたエリアの外でパックをプレーした場合
→ **Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム**

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しなければならない。

(1) メジャー・ペナルティ→ **Rule 20 - メジャー・ペナルティ**
(2) ミスコンダクト・ペナルティ → **Rule 22 - ミスコンダクト・ペナルティ**
(3) ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ → **Rule 23 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ**
(4) アビューズ・オブ・オフィシャル → **Rule 39 - アビューズ・オブ・オフィシャル**
(5) 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル → **Rule 40 - 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル**
(6) アンスポーツマンライク・コンダクト → **Rule 75 - アンスポーツマンライク・コンダクト**
(7) 危険な行為 → **Rule 21 - 危険な行為**

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。

(1) 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

→ **Rule 60 - ハイスティッキング**

オフィシャル

32.5. 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。

(1) ゴールキーパーの交代が早すぎる場合 → **Rule 71 - 早すぎる交代**
(2) 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 → **Rule 8 - 負傷したプレーヤー**
(3)「フェイスオフ」エリアへの侵入の場合 → **Rule 76 - フェイスオフ**
(4) 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 → **Rule 79 - ハンドパス**
(5) 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 → **Rule 76 - フェイスオフ**
(6) 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 → **Rule 80 - パックへのハイスティッキング**
(7) どちらかのチームがパックを「アイシング」した場合 → **Rule 81 - アイシング**
(8) 観客による妨害があった場合 → **Rule 24 - ペナルティ・ショット**
(9) 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 → **Rule 83 - オフサイド**
(10) 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 → **Rule 85 - アウト・オブ・バウンズ**
(11) レフェリーが見ていないゴールが決まった場合 → **Rule 78 - ゴール**
(12) 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 → **Rule 5 - チーム**、→ **Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス**、→ **Rule 78 - ゴール**、→ **Rule 84 - 延長のオペレーション**
(13) スローイング・イクイップメントに基づく「ペナルティ・ショット」のコール → **Rule 53 - スローイング・イクイップメント**

32.6. 続行不可能

試合中にラインズパーソンが退場、もしくは氷上を離れることになった場合、または負傷により職務を遂行できない場合、試合は自動的に中止される。

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。

RULE 33 オフィシャル・スコアキーパー

33.1. 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、両チームの監督またはコーチから、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。
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、監督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」、「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。

33.2. ゴールとアシスト

レフェリーは、「ゴール」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」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」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ない限り、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・コンサルタント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・コンサルタント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。

アタッキング・プレーヤーがルーズパックに到達しようとしている際にペナルティを受け、それにより無人のゴールへのシュートが妨げられ、その結果としてゴールが与えられた場合、そのゴールはペナルティを受けた選手にゴールが記録される。→ **Rule 78 - 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、その間に守備側がプレーするか、「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間は 1 秒単位に切り上げる。

33.3. 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・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。

33.4. 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、その位置からは氷上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・コンサルタントとコミュニケーションをとるための通信機器を有する。

33.5. 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。

RULE 34 ゲーム・タイムキーパー

34.1. 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間を記録する。
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、場内放送を用いて以下のアナウンスを行う。

(1) 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
(2) 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。

34.2. 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。

各ピリオドの開始時に、各チームに氷上に戻る時間を知らせるため、オフィシャル・ゲーム・タイムキーパーはロッカールームエリアでブザーを鳴らし、各アイスホールで以下のシステムを使用するチームに知らせる。

(1) ゲームクロック残り 3 分 - ゲームタイムキーパーがアラームを 1 回鳴らし、1 分後にチームが氷上に戻ることを知らせる
(2) ゲームクロック残り 2 分 - ゲームタイムキーパーがアラームを 2 回鳴らし、ホームチームに直ちにロッカールームを出て氷上に戻ることを知らせる。アウェイチームは、ホームチームの最後の選手に続いて直ちに氷上に戻る

ホストチームは、プレーヤーが正しい時間に氷上にいてピリオドを開始できるように、このタイミングの修正を提案することができる。
←詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

34.3. 延長のオペレーション

延長の場合、ゲーム・タイムキーパーは Rule 84 に従い、延長ピリオドの時間にタイムをリセットする。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。
→ Rule 84 - 延長戦のオペレーション

34.4. 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。

34.5. 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。
→ Rule 77 - 試合とインターミッションの計時

34.6. テレビとホストブロードキャスター

→ Rule 87 - タイムアウト

オフィシャル

34.7. 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は、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・コンサルタントに相談できる。
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・コンサルタントを使うことができる。
→ **Rule 37.6 - 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・コンサルタントの協力を得て、クロックを適切な時間にリセットする。

プレーの中断前にゴールが決まってい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・コンサルタントはゲーム・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間とゲーム・クロックでリセットする残りのプレー時間を知らせる。

RULE 35 ペナルティ・タイムキーパー

35.1. 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間などをオフィシャル・ゲームシートに正確に記録する。この情報は、スコアキーパーによって公式ゲームシートにも記録されるものとする。

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、場内放送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。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 つだけアナウンスすること。

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間を記録し、できるだけ早く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。

35.2. 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。

35.3. 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、そのペナルティ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、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ることで、適切なプレーヤーだけがペナルティを遂行できるようにすることができる。

35.4. 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。

35.5. 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。

35.6. 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。

35.7. 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。

35.8. 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・タイム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間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。

RULE 36 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。

RULE 37 ビデオ・レビュー

37.1. ビデオ・レビュー

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、オフィシエイティング・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・コンサルタントとオフィシエイティング・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・コンサルタントとオフィシエイティング・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。

37.2. ゴールレビュー手順

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。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、リンクサイドのオフアイス・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。IIHF ビデオレビュー・コンサルタントが映像を確認し、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・コンサルタントは、アリーナ内のホーンを鳴らして場内放送アナウンサーが「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・コンサルタントが、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。

ビデオレビューが開始されると場内放送アナウンサーは、「プレーはレビュー中である」とアナウンスする。

ビデオレビュー・コンサルタントがビデオリプレーを使用してゴールが決定されたと判断でき、それにもかかわらず氷上のプレーが続行された場合、ビデオレビュー・コンサルタントはアリーナ内のホーンを鳴らしてプレーを直ちに停止するよう指示し、ゴールが認められる。

明らかなゴールに続く最初のプレーの停止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、ビデオによるプレーの検証が完了するまで、両チームにそれぞれのプレーヤーズ・ベンチで待機するよう指示する。そのプレーのビデオレビューが終了するまで、両チームはそれぞれのプレーヤーズ・ベンチで待機するよう指示する。

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間に戻す。

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。A チームにより見た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・コンサルタントによってゴールが確認された場合、A チームによる明らかなゴールからプレー中断までの間に B チームによって決められたゴール（B チームのゴール）は、ゴールとして認められない。A チームによる見た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・コンサルタントによりゴールは認められない。この状況では、見た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、B チーム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、A チームの見かけ上のゴールの時間に戻される（ゴールが与えられたか無効になるかを問わない）。

明白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。
→ Rule 16.2 - マイナー・ペナルティ、→ Rule 18.2 - ダブル・マイナー・ペナルティ

いずれかのチームによる明白なゴール後、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・コンサルタントは、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。

37.3. 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。

(1) パックがゴールラインを越えた場合
(2) ゴールが外れる前、または外れたゴールネットの後に得点を認める基準を満たしパックがネットに入った場合
(3) 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
(4) 足やスケートを使った「明白なキッキングの動作」が認められた場合
(5) 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／スケートを除く）、パックを故意にネットに向け方向を変えたり、叩く、投げ入れた場合（上記（4）を参照）
(6) 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
(7) 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
(8) 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）
(9) 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が影響を受けず、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
(10) 「ペナルティ・ショット」または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・チャレンジに関する規則（Rule 38）が適用されない場合の追加のビデオレビュー - コーチ・チャレンジは、特定の IIHF 選手権でのみ使われる。

(12) 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する場合
→ Rule 66 - ゴールキーパーへのインタフェアランス

オフィシャル

→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 イベントコード・ビデオレビュー規定を参照。

37.4. 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、スケーターのスティックによるものでない限り）、ゴールは得点にならない。

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。
→ Rule 49.2 - キッキング／ゴール

37.5. 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。
→ Rule 80.3 - ハイスティッキング・ザ・パック

37.6. クロックの時間を確認するためのビデオレビュー

ビデオレビューは、クロックの正しい時間を確定するためにビデオレビューを使用できる。
「フェイスオフ」の失敗、「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は、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、必要に応じてビデオレビュー・コンサルタントは相談を受けるか、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。
→ Rule 76.8 - フェイスオフの手順／時間の確認、→ Rule 85.7 - 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 ビデオレビュー・コンサルタントに委ねら

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、ビデオレビュー・コンサルタントは、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、ゴールの時間およびゲーム・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。

→ **Rule 34.7 - ゲーム・タイムキーパー／時間の確認**

37.7. 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、どのようにして入ったかは問わない。

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。

RULE 38 コーチ・チャレンジ

38.1. 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」および「ディレイング・ザ・ゲーム」パックがガラスを超えた場合（Rule 63.2 (3)）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。

←詳細については、IIHF テクノロジー規約・規定を参照。

38.2. コーチ・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。

(1) **「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。
→ **Rule 83 - オフサイド**

(2) **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。この規定の唯一の例外は、どちらかのチームがパックを競技区域からプレーし、オンアイス・オフィシャルに気づかれなかった場合である。

(3) **「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：

(a) 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。

→ **Rule 69 - ゴールキーパーへのインターフェアランス**

(b) 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、反則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。

(4) **「ディレイング・ザ・ゲーム - パックがガラスを越える」ペナルティの場合**

Rule 63.2(3) により、ディフェンディング・ゾーンからパックをシュートまたはバッティングでプレーの場外に打ち出したことに対し、ディレイング・ザ・ゲームによるマイナー・ペナルティが科せられた場合に適用される。これは、シュートまたはバッティングされたパックがその後、プレーヤー、スティック、ガラス、ボードなどに当たって逸れたと判断され、ペナルティのコールがない場合にはチャレンジは認められない。言い換えれば、オンアイス・オフィシャルが Rule 63.2(3) の違反ではないと判断した場合は、チャレンジはできない。チャレンジはペナルティを無効にするためにのみ使用でき、ペナルティを科すためにはできない。チャレンジが失敗した場合、追加のマイナー・ペナルティ（または状況に応じてダブル・マイナー・ペナルティ）が（既存のディレイング・ザ・ゲームによるペナルティに加えて）科せられる。

→ **Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム**

38.3. コーチ・チャレンジ開始のプロセス

コーチ・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・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。
→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

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間を、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。

38.4. コーチ・チャレンジをレビューするプロセス

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・コンサルタントが使用するリプレーと同じものとなる。

コーチ・チャレンジが開始されると、ビデオレビュー・コンサルタントは、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とり、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。

(1) オンアイス・オフィシャルの「氷上での最終コール」
(2) 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／場内放送アナウンサーに伝え、氷上でアナウンスする。

38.5. コーチ・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。

38.6. コーチ・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「ゴールにつながるアタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」に対して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間に戻される。

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、ペナルティの時間は、反則の見逃しによりプレーを中断すべきだった時間で記録される。

→ Rule 69 - 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、氷上での「ゴール」のコールを覆す目的にのみで使われる。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、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「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、「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。
→ Rule 69 - ゴールキーパーへのインターフェアランス

「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、示されていなかったペナルティは、ビデオレビューにより科されることはない。

38.7. コーチ・チャレンジが失敗した場合の結果

チームが上記の Rule 38 (2) に列挙されたシナリオのいずれかに対してコーチ・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、ディレイング・ザ・ゲームとしてマイナー・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 Rule 38 (2) に列挙されたシナリオのいずれかに対してコーチ・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、ディレイング・ザ・ゲームとしてダブル・マイナー・ペナルティ（4 分）が科される。
注：技術的なエラー（例：ブラックスクリーン）によりオンアイス・オフィシャルが状況をレビューできない場合、「氷上の最終判定」は有効となる。この場合、コーチ・チャレンジは「失敗」とみなされるが、チャレンジを開始したチームにはベンチ・マイナー・ペナルティは科されない。

オフィシャル

38.8. 「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、ビデオレビュー・コンサルタントに相談した上で、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」の反則があっ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。

38.9. 「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、ビデオレビュー・コンサルタントと相談した上で、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**→ Rule 79 - ハンドパス、Rule 80 - ハイスティッキング・ザ・パック、Rule 85 - 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。

38.10. 「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、ビデオレビュー・コンサルタントに相談した上で、**→ Rule 69 - 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、ビデオレビュー・コンサルタントに相談した上で、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。

(1) 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。
(2) 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、反則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。

(3) アタッキング・プレーヤーのゴールクリーズ内での位置が、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。

38.11. 「ディレイング・ザ・ゲーム」- ガラスを超えたパック- に対するチャレンジの適用基準

ディレイング・ザ・ゲームに対するマイナー・ペナルティ（ディフェンディング・プレーヤーへのパック・オーバー・グラスの判定）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確認し、ビデオレビュー・コンサルタントと協議した上で、パックがボード、ガラス、ゴールネットフレームなどに当たって逸れた、または跳ね返った、あるいはガラスの上端のラインを越えなかったと判断し、マイナー・ペナルティの対象とすべきではないと判断することである。このような場合、マイナー・ペナルティは取り消され、ディフェンディング・ゾーンでフェイスオフが行われる。

RULE 39 アビューズ・オブ・オフィシャル

39.1. 概要

選手、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者は、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。

選手、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者は、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。

→ Rule 75 - アンスポーツマンライク・コンダクト

39.2. 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。

(1) プレーヤーが、オフィシャルの裁定に反論したり、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。
→ Rule 39.5 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

(2) 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。

(3) キャプテン、オルタネイトキャプテン、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。

(4) 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。
(5) 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。

39.3. 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。

(1) 時点を問わず、コーチやプレーヤー以外のチーム関係者が、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。
(2) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、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。
(3) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外の人が、テクノロジー（タブレットなど）を悪用してゲーム・オフィシャルに異議を申し立てた場合。

39.4. 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 - アビューズ・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。

(1) 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。
→ Rule 39.5 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
(2) 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。
(3) 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。
(4) 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。
(5) 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、場内放送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。
(6) ペナルティーを科されたプレーヤーが 、レフェリーの指示があったにもかかわらず、ペナルティ・ベンチに直接進まなかった場合。

(7) 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。

→ Rule 39.5 - ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

(8) 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。

(9) 一般に、この種の行為に参加したプレーヤーには、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。

39.5. 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 - アビューズ・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。

(1) 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反論や異議を唱え続けた場合。

(2) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、ベンチ・マイナー・ペナルティ（Rule 39.3 (2)）を科された後に、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。その状況は当該管轄機関に報告し、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。

(3) 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。

→ Rule 40 - 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル

(4) 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。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とって代わるものではない。

→ Rule 70 - リービング・ザ・プレヤーズ・ベンチ・オア・ペナルティ・ボックス

(5) 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。

(6) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、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。

(7) 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。

(8) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、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りつけること、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。

39.6. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 40 身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル

40.1. 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。

40.2. 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。

40.3. 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。

オフィシャル

40.4. 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。

40.5. 補足的な懲罰 - 出場停止のプロセス

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従って開始される。

←詳細については、IIHF 懲戒規定を参照。

40.6. 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。

40.7. コーチまたはチーム関係者

オフィシャルを掴んだり叩いたり、あるいは Rule 40.1 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関係者は、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。

40.8. 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。

SECTION 06

Physical Infractions



身体的妨害

RULE 41　　ボーディング

41.1.　　ボーディング

無防備な相手へのチェックや押すことにより、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は、ボーディングのペナルティが科される。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。

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なければならない。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。

41.2.　　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。

41.3.　　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、反則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・ペナルティを科すことができる。

41.4.　　メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、プレーヤーが「ボーディング」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらし、メジャー・ペナルティを科しても十分な罰則にならないと判断した場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

41.5.　　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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

身体的妨害

RULE 42 チャージング

42.1. 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、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。
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なければならない。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。
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」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。

42.2. 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。

42.3. 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、反則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・ペナルティを科すことができる。

42.4. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、プレーヤーが「チャージング」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらし、メジャー・ペナルティを科しても十分な罰則にならないと判断した場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

42.5. 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

身体的妨害

RULE 43 チェッキング・フロム・ビハインド

43.1. チェッキング・フロム・ビハインド

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キング、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が科せられる。
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場合がある。

43.2. マイナー・ペナルティ

このペナルティは重大かつ危険なものとみなされるため、「チェッキング・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。

43.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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「チェッキング・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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

43.4. 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 44 クリッピング

44.1. 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。

44.2. 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。

身体的妨害

44.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、反則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・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

44.4. 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。

→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

RULE 45 エルボーイング

45.1. 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ことである。

45.2. 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。

45.3. メジャー・ペナルティ

レフェリーは、相手に「エルボーイング」の反則を犯し、反則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・ペナルティを科すことができる。

45.4. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、プレーヤーが「エルボーイング」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらし、メジャー・ペナルティを科しても十分な罰則にならないと判断した場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。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基づくものとする。

45.5. 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。

→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

身体的妨害

RULE 46 ファイティング

46.1. ファイティング

「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。

自ら進んでファイティングを行う、または積極的にファイティングに加担したプレーヤーには、ファイティングに対するメジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。これが、ファイティングに関与したプレーヤーに対する標準的なペナルティである。

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。

46.2. 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す。

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・ペナルティに加え、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

レフェリーの判断により、アグレッサーやインスティゲーターに対して「身を守る」行為を行ったプレーヤーは「戦闘意思のない者」とみなされ、自動的に科されるゲーム・ミスコンダクト・ペナルティがレフェリーの裁量で免除される場合がある。

いさかいにおいてアグレッサーの役割を担ったと判断されたプレーヤーは、いさかいの「アグレッサー」として記録され、追加の懲罰の対象となる可能性がある。

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）のほか、マイナー・ペナルティ（アグレッサー）、それに加えてメジャー・ペナルティ（ファイティング）、および自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

46.3. オルタケーション（いさかい）

いさかいとは、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。

身体的妨害

46.4. 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・ベンチの付近に行かなければならない。また、プレーヤーズ・ベンチ付近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・ゾーンに行かなければならない。
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、追加の懲罰を受ける可能性がある。

46.5. ファイティングやいさかいを続ける、または続けようとすること

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、科されるペナルティに加えて、ミスコンダクト・ペナルティまたはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

46.6. 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 2 分間のマイナー・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も、どちらのプレーヤーにもペナルティは科されない。

46.7. リンク外でのファイティング

「リンク外でのファイティング」や「リンク外」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、ファイティングによるメジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、追加の懲罰の対象となる場合がある。

コーチまたは他のプレーヤー以外のチーム関係者が氷上か氷上外かにかかわらず、相手チームのプレーヤー、コーチまたは他のプレーヤー以外のチーム関係者とのいさかいに関わった場合は、当該者にはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、その試合の残り時間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とともに、追加の懲罰の対象となる。

46.8. 試合のピリオド中以外のファイティング

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、追加の懲罰の対象となることがある。

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、ファイティングよるメジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

レフェリーの判断により、アグレッサーやインスティゲーターに対して「身を守る」行為を行ったプレーヤーは「戦闘意思のない者」とみなされ、自動的に科されるゲーム・ミスコンダクト・ペナルティがレフェリーの裁量で免除される場合がある。

試合のピリオド中以外にインスティゲーターまたはアグレッサーとみなされたプレーヤーは、それぞれ Rule 46.10 および Rule 46.2 に従ってペナルティが科され、追加の懲罰の対象となる可能性がある。

身体的妨害

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。

46.9. パックのドロップ前のファイティング

試合開始前、または各ピリオド開始前（Rule 46.8 を参照）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は、通常のプレー時間中のものとしてペナルティが科される。

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をし、プレーヤーおよびコーチに対する Rule 28 に基づく再検討および追加の懲罰の可能性について審議するものとする。

46.10. インスティゲーター（扇動者）

「いさかいのインスティゲーター」とは、その行動や態度によって以下の基準のいずれか、または複数を示したプレーヤーとする：移動した距離、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、言葉による挑発や脅し、以前の試合またはシーズンのできごとに対する報復行為、あるいはその試合やシーズン中の以前のできごとに対する明白な報復行為。

いさかいのインスティゲーターとみなされたプレーヤーには、インスティゲーターによるマイナー・ペナルティに加え、ファイティングによるメジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

レフェリーの判断により、アグレッサーやインスティゲーターに対して「身を守る」行為を行ったプレーヤーは「戦闘意思のない者」とみなされ、自動的に科されるゲーム・ミスコンダクト・ペナルティがレフェリーの裁量で免除される場合がある。

いさかいにおいてインスティゲーターの役割を担ったと判断されたプレーヤーは、いさかいのインスティゲーターとして記録され、追加の懲罰の対象となる可能性がある。

試合時間の最後の 5 分間、または延長戦のいずれかの時点で、いさかいのインスティゲーターとみなされたプレーヤーは、追加の懲罰の対象となる可能性がある。本ルールに基づきプレーヤーがペナルティを科された場合、そのプレーヤーのコーチもまた、Rule 28 に基づく追加の懲罰の対象となる可能性がある。

いさかいのインスティゲ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）のほか、マイナー・ペナルティ（アグレッサー）、それに加えてメジャー・ペナルティ（ファイティング）、および自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

身体的妨害

46.11. 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→ **Rule 9 - 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に加えて科される。いさかいが実際には発生しなかった場合でも、その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・ペナルティが科される。

46.12. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

ファイティングを行ったプレーヤーには、メジャー・ペナルティと自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられる。

注：レフェリーの判断により、アグレッサーやインスティゲーターに対して「身を守る」行為を行ったプレーヤーは「戦闘意思のない者」とみなされ、自動的に科されるゲーム・ミスコンダクト・ペナルティがレフェリーの裁量で免除される場合がある。

46.13. デンジャラス・パンチャー - 「不意打ちのパンチャー」

テープなどを手（手首より先）に付けているプレーヤーが、いさかいの最中に相手を切りつけたり負傷させたりした場合、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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。

不意をつかれた相手や「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も、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科され、追加の懲罰の対象となる場合がある。

46.14. サード・プレーヤー・イン（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（サード・プレーヤー・イン）に科される。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。

当初のいさかいにおいてアグレッサーに対するペナルティが科される場合、レフェリーの判断により、「サード・プレーヤー・イン」に対するペナルティが免除されることがある。ただし、その介入が、新たないさかいを引き起こすためではなく、戦闘意思のない者が関与している進行中のいさかいを制止する目的で行われた場合に限る。

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。

一般的に、この規則はファイティングが発生した時に適用される。

身体的妨害

46.15. 懲戒措置

本規則に基づくペナルティに対し、適切と判断される場合、当該管轄機関の裁量により追加の懲罰が科されることがある。これには以下が含まれるが、これらに限定されない。

- ファイティングを誘発する
- ファイティグにおいて攻撃的な枠割を担う
- 不意を突かれた相手を殴打する
- ファイティングエリアから離れるよう指示された際に従わない
- 試合時間外でのファイティング
- パックドロップ前のファイティング
- リンク（プレーエリア）外でのファイティング
- プレーヤーズ・ベンチやペナルティ・ボックスから離れる
- 試合終了前 5 分間または延長戦のいずれの時点において、ファイティングの誘発や攻撃的な役割を担う

RULE 47 ヘッド・バッティング

47.1. ヘッド・バッティング

ヘッドバット行為とは、実際の接触の有無にかかわらず、プレーヤーが頭やヘルメットを使って相手と故意に接触したり、接触しようとすることである。

47.2. 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。

47.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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・バッティング」によって無謀にも相手を危険にさらした場合、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。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。

47.4. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

身体的妨害

RULE 48　　イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック

48.1.　　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。
パックを持ち、頭を下げて自分の方向を向いて滑走している相手選手に対し、上向きの動きをせず、体を押し上げずにボディチェックを行った場合、「イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド」のペナルティは科されない。「イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック」のペナルティは、選手が相手選手をチェックする際に以下のいずれかに該当する場合に科される。

(1) 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
(2) 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
(3) 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
(4) 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した）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。

(6) 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胴部にあり、その後、頭部や頸部にまで接触が及んだかどうか
(7) 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
(8) 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胴部や頭部の位置を大きく変えたかどうか

48.2.　　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。

48.3.　　メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。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。

身体的妨害

48.4. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 49 キッキング

49.1. 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。

49.2. 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、得点にならない。

アタッキング・プレーヤーがパックを「キック」し、それがプレーヤー、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、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。

(1)「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）の体に当たって「逸れた」場合は、「ノーゴール」と判定される
(2)「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）に当たって「逸れた」場合は、「グッドゴール」と判定される
(3) 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
(4) 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

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。

49.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

49.4. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

身体的妨害

RULE 50 ニーイング

50.1. 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。

50.2. 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。

50.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。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。

50.4. 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。

→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

RULE 51 ラッフィング

51.1. ラッフィング

ラッフィングとは、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殴る動作、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。ラッフィングとは、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。

51.2. 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。

→ **Rule 9.6 - ヘルメット**

ラッフ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。

→ **Rule 46 - ファイティング**

51.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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る場合は、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。

身体的妨害

51.4. ペナルティ・ショット

この規則については

→ Rule 24.8 - 反則

51.5. 認定ゴール

この規則については

→ Rule 25 - 認定ゴール

51.6. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 52 スルー・フッティング

52.1. スルー・フッティング

「スルー・フッティング」とは、プレーヤーが足や脚を使って相手の足をすくい上げ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すくい上げたり蹴ったりし、相手を氷上に激しく転倒させる行為である。

52.2. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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・フッティング」の反則を犯した場合に、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

52.3. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 53 スローイング・イクイップメント

53.1. 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ることはできない。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。

→ Rule 10 - スティック

53.2. マイナー・ペナルティ

以下の場合にマイナー・ペナルティが科される。

身体的妨害

(1) 氷上のいずれかのゾーンにあるパックまたは相手プレーヤーに向かって、スティックあるいはその一部や、その他の物を投げた場合。ただし、その行為により「ペナルティ・ショット」（Rule 53.7）または認定ゴール（Rule 53.8）によりペナルティを科される場合を除く。

(2) 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、パックまたはパック・キャリアに対してではなく、スティックやその他の物をシュートまたは投げた場合。

(3)「インターフェアランス」：プレーヤーが破損していないスティックを動かし、相手プレーヤーに干渉した場合（Rule 53.7「ペナルティ・ショット」または Rule 53.8「認定ゴール」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。

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ず、かつ相手プレーヤーがそれを取り戻そうとしていない場合には、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）向けて投げるか弾き飛ばして排除した場合は、その行為に対するペナルティは科されない。

(4)「アンスポーツマンライク・コンダクト」：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。追加のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティについては、Rule 53.5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照。

53.3. 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関係者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。

→ Rule 75 - アンスポーツマンライク・コンダクト

53.4. 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。

53.5. 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」（Rule 53.2（4））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。

53.6. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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関係者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、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科

身体的妨害

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。

53.7. ペナルティ・ショット

コーチやプレーヤー以外のチーム関係者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関係者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。
→ **Rule 24.8 - 反則**

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。

53.8. 認定ゴール

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関係者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「オープンネット」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「オープンネット」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上に入った時点で、氷上にはいないとみなされる。

53.9. 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。
→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

SECTION 07

Restraining Infractions



拘束する妨害

RULE 54　　ホールディング

54.1.　　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。

54.2.　　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力い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ではならない。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。

54.3.　　ペナルティ・ショット

この規則については
→ Rule 24.8 - 反則

54.4.　　認定ゴール

この規則については
→ Rule 25 - 認定ゴール

RULE 55　　フッキング

55.1.　　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。

55.2.　　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部分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。

55.3.　　メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、反則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・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。

55.4. ペナルティ・ショット

この規則については

→ Rule 24.8 - 反則

55.5. 認定ゴール

この規則については

→ Rule 25 - 認定ゴール

55.6. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 56 インターフェアランス

56.1. 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。

「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サー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。

拘束する妨害

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、相手がそのチェックを行う「客観的に妥当な機会」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（Rule 56.4「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。
→ Rule 55 - フッキング

56.2. 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。

(1) 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。
(2) 「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場合。
(3) 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」）。
(4) 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。
(5) 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。

拘束する妨害

(6) 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「叩いたり弾きとばした」場合。
→ Rule 53 - スローイング・イクイップメント

(7) 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。

(8) 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

56.3. 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関係者が、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。

56.4. メジャー・ペナルティ

レフェリーは、相手に「インターフェアランス」の反則を犯し、反則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・ペナルティを科すことができる。

56.5. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、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」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらし、メジャー・ペナルティを科しても十分な罰則にならないと判断した場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

56.6. 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、ゴールキーパー以外にパスする相手がいないプレーヤーが、コーチやプレーヤー以外のチーム関係者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関係者がこのような行為を犯した場合、その者はゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科され、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。

拘束する妨害

56.7. 認定ゴール

ゴールキーパーが氷上から退出しており、コーチやプレーヤー以外のチーム関係者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関係者がこのような行為を犯した場合、その者はゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科され、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。

56.8. 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

56.9. 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。

(1) 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。
(2) 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。

RULE 57 トリッピング

57.1. トリッピング

プレーヤーは、相手がつまず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ずきには、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ずきには、ペナルティは科されない。

57.2. マイナー・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手がつまず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。

57.3. メジャー・ペナルティ

レフェリーは、相手に「トリッピング」の反則を犯し、反則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・ペナルティを科すことができる。

拘束する妨害

57.4. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、プレーヤーが「トリッピング」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらし、メジャー・ペナルティを科しても十分な罰則にならないと判断した場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよびゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。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基づくものとする。

57.5. ペナルティ・ショット

この規則については

→ **Rule 24.8 - 反則**

57.6. 認定ゴール

この規則については

→ **Rule 25 - 認定ゴール**

57.7. 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。

→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

SECTION 08

Stick Infractions



スティックでの妨害

RULE 58　　バット・エンディング

58.1.　　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部分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。

58.2.　　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。

58.3.　　メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

58.4.　　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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 59　　クロスチェッキング

59.1.　　クロスチェッキング

スティックのシャフトを両手で間に挟み、相手を強引にチェックする行為。

59.2.　　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「クロスチェッキング」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。

59.3.　　メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは自らの裁量により、相手に「クロスチェッキング」の反則を犯し、反則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・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

59.4.　　ペナルティ・ショット

この規則については

→ Rule 24.8 - 反則

スティックでの妨害

59.5. 認定ゴール

この規則については

→ Rule 25 - 認定ゴール

59.6. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 60 ハイスティッキング

60.1. ハイスティッキング

「ハイスティック」とは、相手の肩が腰の高さ以上にある場合において、その肩よりも高い位置で相手に接触するスティックのことである。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「シュートモーション」の通常の「ワインド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への「偶発的な接触」である場合は、プレーヤーは相手への「偶発的な接触」を許される。

跳ねているパックに向かって乱暴なスイングをした場合は、通常の「ワインド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。

「パックのハイスティッキング」が関与する状況について、

→ Rule 80 - ハイスティッキング・ザ・パック

60.2. 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。

60.3. ダブル・マイナー・ペナルティ

プレーヤーがスティックで、相手の頸部、顔面または頭部（相手の腰より高い位置）に接触し，それによって出血をするなどの「負傷」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。ハイスティ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。

→ Rule 18.4 - ハイスティ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

60.4. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ

レフェリーは、プレーヤーが「ハイスティッキング」によって相手プレーヤーを無謀に危険にさらした場合、裁量によりメジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

スティックでの妨害

60.5. ペナルティ・ショット

この規則については、→ **Rule 24.8 - 反則**

注：ハイスティッキングにより傷害を負わせ、ペナルティ・ショットが与えられた場合、ショットの結果にかかわらず、ペナルティを受けたプレーヤーは、本来の 4 分間のペナルティのうち 2 分間を務めなければならない。

60.6. 認定ゴール

この規則については

→ **Rule 25 - 認定ゴール**

60.7. 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。

→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

RULE 61 スラッシング

61.1. 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。

61.2. 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。

61.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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、反則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・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。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基づくものとする。

61.4. ペナルティ・ショット

この規則については

→ **Rule 24.8 - 反則**

スティックでの妨害

61.5. 認定ゴール

この規則については

→ Rule 25 - 認定ゴール

61.6. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 62 スピアリング

62.1. 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。

62.2. 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。

62.3. メジャー・ペナルティとゲーム・ミスコンダクト・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」により突いたプレーヤーに、メジャー・ペナルティおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す。

62.4. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

SECTION 09

Other Infractions



その他の妨害

RULE 63　　ディレイング・ザ・ゲーム

63.1.　　ディレイング・ザ・ゲーム

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、ペナルティを科すことができる。

63.2.　　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。

(1) 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。

(2) プレーヤーが、プレー中またはプレー中断後に、プレーエリア外へ（リンク上のどこからでも）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。

(3) 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・ゾーンからリンクの外に直接に（はね返らずに）パックを（手またはスティックを使って）打ち出した場合。
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。

(4) 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。→ **Rule 63.7 - 認定ゴール**

(5) 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：膝を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挟まっていてもペナルティを科されないが、パックをアンプレアブル（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。

(6) 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。

(7) 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したり、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。

(8) ゴールキーパーが、ネット裏の指定エリア外でパックをプレーした場合。パックの位置を決め手

その他の妨害

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。

(9) ウェアや用具、スケート靴、スティックの調整の場合。注：水のボトルをゴールキーパーに渡し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。

(10) 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、直ちに代わ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。

63.3. 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オルタネイト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。

63.4. 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され、守備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は続行される。

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。

63.5. 氷上に投げられた物

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。

63.6. ペナルティ・ショット

通常の試合時間内に時間が十分にないため、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た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、パックをつかむこと，パックを体の下や手

その他の妨害

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科されない。この規則は、ペナルティ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 Rule 63 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のパックの位置である。パックがゴールクリーズ外にあり、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）の体に集められた場合は、マイナー・ペナルティが科される。

63.7. 認定ゴール

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から外れた場合、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みなす。

63.8. 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

その他の妨害

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。

RULE 64　ダイビング／エンベリッシュメント

64.1.　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「負傷したふり」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、反則はあったものの、被害者側が反則の見た目の印象を実際「よりもおおげさに」見せることである。

64.2.　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。

64.3.　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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 65　用具

65.1.　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、ユニフォームからなる。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。

65.2.　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ッグ・ガード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。用具は安全基準に適合していなければならず、スケーターを保護するため

その他の妨害

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。
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。

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、直ちに代わ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。

RULE 66　　没収試合

66.1.　　没収試合

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。

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、没収試合を宣言するものとする。

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、没収試合となる。

没収試合となった場合、レフェリーはすべての状況を管轄当局に報告しなければならない。当該管轄機関はその裁量により、没収試合を調査し、試合の結果を決定する。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ことができる。

RULE 67　　ハンドリング・パック

67.1.　　ハンドリング・パック

この規則は、プレーヤ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違反の概要を示している。
手でパックをパスすることに関したすべての参照事項については→ Rule 79 - ハンドパス

67.2.　　マイナー・ペナルティ - スケーター

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

その他の妨害

マイナー・ペナルティが科される。

(1) 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スケーティングした場合。

(2) 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、Rule 67.4「ペナルティ・ショット」または Rule 67.5 「認定ゴール」に基づき、「ペナルティ・ショット」が与えられる。

(3) 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」をす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・バイオレーション）によるマイナー・ペナルティが科される。

(1) 手でパックを叩いて「フェイスオフ」を獲得しようとする場合。
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、ハンドパスが適用される。
→ Rule 79 - ハンドパス

67.3. 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。

(1) 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 秒以上保持した場合。

(2) 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、故意にパックを保持した場合。

(3) 相手チームのゴールに向けてパックを前方に投げた場合。
注：ゴールキーパーが前方に放り投げたパックを相手チームが奪った場合、レフェリーはそのプレーの続行を認める。違反していないチームがゴールを決めた場合には、その得点は認められ、ペナルティは科されない。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。

(4) 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。

(5) 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。

67.4. ペナルティ・ショット

この規則については
→ Rule 63.6 - ペナルティ・ショット

その他の妨害

67.5. 認定ゴール

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。

67.6. 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。

RULE 68 不正な交代

68.1. 不正な交代

プレーヤーがプレーヤーズ・ベンチ（チームメイトが 1.50m の範囲内にいない場合）**→ Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス** 、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**→ Rule 68.2 - ベンチ・マイナー・ペナルティ**、相手プレーヤーの「ブレイクアウェイ」（**→ Rule 68.3 - ペナルティ・ショット**または**→ Rule 68.4 - 認定ゴール**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、自分の代わ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。
→ Rule 8.1 - 負傷したプレーヤー

68.2. 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の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。

その他の妨害

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。

68.3. ペナルティ・ショット

この規則については
→ Rule 70.7 - ペナルティ・ショット

68.4. 認定ゴール

この規則については
→ Rule 70.8 - 認定ゴール

68.5. ゴールが認められない場合

この規則については
→ Rule 70.9 - ゴールが認められない場合

68.6. 故意の不正な交代

トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス
→ Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス

RULE 69 ゴールキーパーへのインターフェアランス

69.1. 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。

(1) 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。
(2) 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→ Rule 37 - ビデオレビュー、またはコーチのチャレンジに対しては→ Rule 38 - コーチ・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

その他の妨害

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、反則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、反則を受けて、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。
→詳細は、付録 IV - 表 13 - 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。

69.2. 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（レフェリーが適切と判断したマイナーまたはメジャー）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。

69.3. 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。

その他の妨害

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。
→詳細は、付録 IV - 表 13 - 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。

69.4. 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、適切なペナルティが科される。

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。

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。
→詳細は、付録 IV - 表 13 - 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。

69.5. コーチ・チャレンジ

→ Rule 38 - コーチ・チャレンジ

69.6. 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。

69.7. 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。

その他の妨害

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反則を受け、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。故意にゴールクリーズ内に覆われているとみなされた場合は「ペナルティ・ショット」が科される。

→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

69.8. 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。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 70 リービング・ザ・プレーヤーズ・ベンチ・オア・ペナルティ・ボックス

70.1. リービング・ザ・プレーヤーズ・ベンチ・オア・ペナルティ・ボックス

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。

70.2. 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、Rule 28「補足的な懲罰」に従って懲罰の対象となることがある。

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ーヤーは、適切な規則によりペナルティを科され、補足的な懲罰 Rule 28- に従って懲罰を受ける（いさかいでの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は科されない）。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

70.3. リービング・ザ・プレーヤーズ・ベンチ

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。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、プレー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）、プレー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

その他の妨害

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、追加の懲罰の対象になる可能性がある。

この規則に基づきプレーヤーがペナルティを科された場合、そのプレーヤーのコーチもまた、Rule 28 に基づく追加の懲罰の対象となる可能性がある。

70.4. リービング・ペナルティ・ボックス

各ピリオドの終了時またはペナルティの終了時を除き、プレー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ーヤーが、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・プレーヤーズ・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。

→ Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス

ペナルティを科されたプレーヤーが、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ーヤーが、オフィシャルの裁定に異議を申し立てる目的で、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。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代わるものではない。

→ Rule 28 - 補足的な懲罰

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と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。

プレー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、違反したプレーヤーのチームが「パックを支配」した時に、プレーを中断する。このプレーヤーは、もと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、プレー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）。

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。

その他の妨害

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と共に、追加の懲罰の対象となる。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。

この規則に基づきプレーヤーがペナルティを科された場合、そのプレーヤーのコーチもまた、Rule 28 に基づく追加の懲罰の対象となる可能性がある。
→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

70.5. 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。
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の指示がない限り、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関係者が氷上に出た場合、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、レフェリーの許可を待たずに、負傷したプレーヤーの治療のために氷上にでることができる。

70.6. 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。当該プレーヤーは追加の懲罰の対象となる可能性がある。

この規則に基づきプレーヤーがペナルティを科された場合、そのプレーヤーのコーチもまた、Rule 28 に基づく追加の懲罰の対象となる可能性がある。

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と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を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・ベンチまたは氷上に戻った場合、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。
→ **Rule 28 - 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

その他の妨害

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。

70.7. ペナルティ・ショット

パックを所有するアタッキング・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に「ペナルティ・ショット」を与える。

70.8. 認定ゴール

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。

70.9. 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。

70.10. 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 71 早すぎる交代

71.1. 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 1.50m 以内に入るまで氷上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。

その他の妨害

上記以外のすべての状況では、「トゥー・メニー・プレーヤーズ・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。

→ Rule 74 - トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス

71.2. アナウンス

レフェリーは、場内放送アナウンサーに以下のアナウンスを要請する。「ゴールキーパーの交代が早すぎたため、プレーは中断されました。」

RULE 72 パックのプレー拒否

72.1. パックのプレー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。

72.2. 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。

72.3. 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。

→ Rule 76.2 - フェイスオフ位置

72.4. アイシング

守備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」それを控えたと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、反則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。

72.5. ペナルティ

レフェリーが一方のチームにディレイド・ペナルティのシグナルをした際、そのチームのプレーヤーがゲーム・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場合は、レフェリーはプレーを中断し、反則を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・スポットのいずれかでフェイスオフを命じる。

→ Rule 76.2 - フェイスオフ位置

その他の妨害

RULE 73　　プレー開始の拒否

73.1.　　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、または氷上から引き揚げ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出ることを拒否したチームに適用される。

73.2.　　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・ペナルティを科す。同じ事態が繰り返された場合、違反したコーチはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティによりプレーヤーズ・ベンチから退出させられ、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、レフェリーは没収試合とするしかなく、さらなる措置のために、これを当該管轄機関に報告する。

→ Rule 66 - 没収試合

1 回目の違反：

(1) 違反したチームのキャプテンに警告し、15 秒以内にプレーを再開させる。
(2) 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・ペナルティを科す。

2 回目の違反：

(1) 違反したチームのキャプテンに警告し、15 秒以内にプレーを再開させる。
(2) 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・ペナルティを科す。
(3) 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。
(4) それでもチームがプレーを拒否した場合、レフェリーは没収試合を宣言するものとする。
→ Rule 66 - 没収試合

注：ピリオド開始前にチームが氷上またはプレーヤーズ・ベンチに入った時点からピリオド終了までこのルールが適用される。チームのプレーヤー全員が氷上を離れてプレーヤーズ・ベンチに入った場合でも、チームは氷上にいるとみなされる。

73.3.　　手順 - チーム・オフ・アイス（チームが氷上にいない場合）

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。

→ Rule 66 - 没収試合

その他の妨害

(1) 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。
(2) 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。
(3) 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、没収試合となる。
(4) 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、上記（1）に記載されているように、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。

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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 74　トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス

74.1.　トゥー・メニー・プレーヤーズ・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 以内に入りプレーから離れていることが条件となる（Rule 71「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 1.50m 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「トゥー・メニー・プレーヤーズ」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。

プレーヤーが氷上から離れる際、自チームのプレーヤーズ・ベンチから 1.50m 以内の範囲にいて、かつ交代するプレーヤーが氷上に出ている場合、その選手は、Rule 70「リービング・ザ・プレーヤーズ・ベンチ・オア・ペナルティ・ボックス」の適用上、氷上を離れたものとみなされる。

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離れ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、「トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス」の反則が適用される。
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離れるプレーヤーは、プレーヤーズ・ベンチに戻らなければならず、リンクの他の出口から出てはならない。これは正当なの選手交代とはみなされないため、違反した場合はベンチ・マイナー・ペナルティが科せられる。

代わ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、**→ Rule 56 - インターフェアランス**によるペナルティが科される。一方、氷上から離れるプレーヤーの片方のスケートが氷上にあり、もう片方がプレーヤーズ・ベンチにある状態であっても、「氷上から出ている」ものとみなされる。

その他の妨害

74.2. 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・プレーヤーズ・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・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス」によるペナルティが科される。

74.3. 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 1.50m 以内にいなければ交代できない。この規則に違反した場合、「トゥー・メニー・プレーヤーズ・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。

74.4. 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・プレーヤーズ・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。

RULE 75 アンスポーツマンライク・コンダクト

75.1. アンスポーツマンライク・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関係者は、常に自分の行動に責任を持ち、試合前、試合中、試合後、氷上か否かを問わず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関係者に対してペナルティを科すことができる。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、→ **Rule 39 - アビューズ・オブ・オフィシャル**を適用する。

75.2. 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。

(1) 特定可能なプレーヤが、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（Rule 75.5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照)。

(2) 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、以下の処分を適用する。

その他の妨害

→ Rule 21 - 危険な行為

(3) 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以外の場所）から氷上に物を投げた場合。

(4) プレーヤーが、プレー中にスケートをリンクに露出させたままボードに座る場合。
レフェリーは、ボードに座った選手について、違反したチーム（コーチとプレーヤー）に 1 回目の警告を与える（相手チームにも通知）。試合中に 1 回目の警告を受けた場合、警告を誘発したチームには、今後の違反に対してマイナー・ペナルティが科せられる。

(5) 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 Rule 9「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。「いさかい」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・ペナルティが科せられる。

(6) プレーヤーがファイティングを開始する前に故意にヘルメットを脱いだ場合。ファイティングの過程または結果としてヘルメットが脱げた場合、どちらの選手にもペナルティは科せられない。

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。

75.3. 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」によるベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

(1) 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関係者が、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以外の場所）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。

(2) 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関係者が、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。

(3) コーチやプレーヤー以外のチーム関係者が、リンクのいかなる場所でも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（Rule 75.5「ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ」を参照）。

75.4. 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。

(1) プレーヤーが、この規則に基づきマイナー・ペナルティを科された行為を続けた場合。

(2) 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。

その他の妨害

(3) 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。
(4) 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。
(5) 一般的に、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。

75.5. 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。
(1) 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。
(2) プレーヤー、コーチ、プレーヤー以外のチーム関係者が、試合中または試合後、氷上または氷上以外、およびアリーナとその関連施設内のいかなる場所においても、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。
(3) コーチおよびプレーヤー以外のチーム関係者が、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。
(4) プレーヤー、コーチ、その他のプレーヤー以外のチーム関係者が、コーチやプレーヤー以外のチーム関係者に対して、いかなる形であれ、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。
(5) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、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、氷上でも氷上以外でも起こりえる。
(6) プレーヤー、コーチ、またはプレーヤー以外のチーム関係者が、試合中に対戦相手やリンク内の誰かに唾を吐いた場合。
(7) 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。

75.6. 懲罰

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関係者、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。
→ **Rule 28 - 補足的な懲罰**

SECTION 10

Game Flow



ゲームの流れ

RULE 76　　フェイスオフ

76.1.　　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 人の対戦プレー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ー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。

76.2.　　フェイスオフ位置

すべてのフェイスオフは、氷上にある 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キング」と「インテンショナル・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となる。

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不明な場合は、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。

プレーの中断時にプレー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。

(1) ゴールが決まった後にペナルティが科された場合には、センターアイスでフェイスオフを行う。
(2) 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。
(3) 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。（本章のパラグラフ 11 を参照）

「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ー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。

ゲームの流れ

フェイスオフは、ゴールまたはサイドボードから 4.50m 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「意図的に体で方向を変えること」、「叩くこと」、「キッキング」、「ハイスティッキング」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・スポットで行う。

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う。

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」、「インテンショナル・オフサイド」、またはペナルティが科され、その後のフェイスオフが違反したチームのディフェンディング・ゾーンで行われるはずの場合にも適用される。
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。

→ **Rule 71 - 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。

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。

76.3. 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。

ゲームの流れ

ただし、以下の場合は、

(1) 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
(2) 片方または両方のセンターがスティックを氷上につけていない場合
(3) いずれかのプレーヤーがフェイスオフサークル内に侵入した場合
(4) プレーヤーが相手と身体的な接触をした場合
(5) いずれかのプレーヤーがオフサイド・ポジションでフェイスオフに並んだ場合
(6) センターの一方がスケートを使ってフェイスオフを獲得した場合

ラインズパーソンはパックをドロップする前に、違反したセンターを交代させる。

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。

76.4. 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。

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、最初にビジターチームの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、そのフェイスオフにおいて当該プレーヤーをその時点で氷上にいる他のチームメイトと交代させる。

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、そのセンターはフェイスオフから外され交代させられる（フェイスオフ・バイオレーション）。

アイシング直後のフェイスオフにおいて、センターがフェイスオフに勝つための有利な状況を作ろう

として、5 秒の制限時間が経過する直前にフェイスオフ・スポットに到着しようとした場合、そのセンターはフェイスオフから交代しないものとする。当該センターは、フェイスオフ・バイオレーションを犯した旨をラインズパーソンから警告される。その後、そのセンターが再びフェイスオフ・バイオレーションを犯した場合、あるいはその行為が実質的に 2 回目のフェイスオフ・バイオレーションに該当する場合は、ベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

フェイスオフからプレーヤーが交代させられた場合、交代のプレーヤーは速やかに所定の位置に就かなければならない。さもなければ、そのプレーヤーがセットを完了していない状態でラインズパーソンがパックをドロップするか、あるいはラインズパーソンによってフェイスオフから交代させられ、同一のフェイスオフにおける 2 回目のバイオレーションとして「ディレイ・オブ・ゲーム」のベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

アイシングが発生した際、どちらのチームであっても、最初のフェイスオフ・バイオレーションについては、センターの交代は行われない。ラインズパーソンはそのチームが最初のフェイスオフ・バイオレーションを犯したことをセンターに警告し、同チームがそれ以降に違反を犯した場合には、「ディレイ・オブ・ゲーム（フェイスオフ・バイオレーション）」に対するベンチ・マイナー・ペナルティが科される。

76.5. ディレイング・ザ・ゲーム

実際のフェイスオフに関与する 2 人のプレーヤー（センター）は、3 人目のプレーヤー（どちらかのチームのプレーヤー）が少なくともパックに触れるまで、**→ Rule 67.2 - ハンドリング・パック**が適用されるため、手でパックをプレーすることはできない。フェイスオフが完了した（フェイスオフの勝者が明確になった）時点では、ハンドパスは Rule 79 - ハンドパスが適用される。

76.6. 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 4.5m 以内に入ることは認められない。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・サークル内に動いた場合、フェイスオフ・バイオレーションとなり、その違反したチームのフェイスオフを行うプレーヤーは交代させられる。

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のセンターを交代させる。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、ディフェンディング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

ゲームの流れ

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、アタッキング・チームにフェイスオフ・バイオレーションが科される。

76.7. フェイスオフの手順 - バイオレーション

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正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・バイオレーションとみなされ、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 回目のフェイスオフ・バイオレーションを犯した場合、このチームにはベンチ・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・バイオレーション」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・バイオレーションは、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・バイオレーションを特定できる）。

(1) 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・バイオレーションとみなす。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。

(2) 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の間のエリアに侵入すること。プレーヤーは、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・バイオレーションとみなす。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。

(3) 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・バイオレーション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 1 回目のフェイスオフ・バイオレーションを警告しなければならない。

(4) フェイスオフを行うどちらかのセンターが、Rule 76.4「フェイスオフの手順 - センター」の説明のとおりに「制限ライン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。

「制限ライン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ライン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、スケートブレードの先がサイドボードに垂直な制限ライン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、少なくとも先端をフェイスオフ・スポットの指定された白いエリアにつけ、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。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・バイオレーションとなる。

ゲームの流れ

同じフェイスオフの間に、チームが 2 回のフェイスオフ・バイオレーションを犯した場合、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・ペナルティを科す。このペナルティは、ディレイ・オブ・ゲーム（フェイスオフ・バイオレーション）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 回目の警告を受ける。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、交代することなはい。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・ペナルティが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。

氷上の 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・ペナルティを科すことができる。ただし、パックのドロップ前の「物理的な接触」はフェイスオフ・バイオレーションとみなし、ラインズパーソンは、違反したチームのセンターを交代させる。

フェイスオフへの侵入は、氷上の 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。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しなければならない。

76.8. 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。

ゲームの流れ

76.9. 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・バイオレーションにより、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・コンサルタントを参照できる。→ Rule 37.6 - ビデオレビューによる時間の確認

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。

RULE 77 ゲームとインターミッションの計時

77.1. 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。

77.2. 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。
→ Rule 34 - ゲーム・タイムキーパー

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。

77.3. 遅延

第 1 ピリオドまたは第 2 ピ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とるよう命じることができる。
プレーの再開時に、前のピ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代し、次のピリオドのプレーを遅滞なく再開する。

RULE 78 ゴール

78.1. ゴールとアシスト

ゴールの判定、「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。

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

ゲームの流れ

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 回のピリオドの間に、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。
ラウンドロビンまたは予選ラウンドの延長ピ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。

78.2. 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。

78.3. 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。

78.4. 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。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、ディフェンディング・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アタッキング・プレーヤーがゴールを決めたとクレジットするが、アシストは与えない。

ディフェンディング・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アタッキング・プレーヤーがゴールを決めたとクレジットされ、アシストが与えられることもある。
パックが、アタッキング・プレーヤーのスケートや体に当たり、何らかの方法でネットに入った場合は、いかなる形であれゴールを認める。パックが当たったプレーヤーが、ゴールを決めたとクレジットされる。
プレーヤーがパックを相手チームのゴールクリーズに正当に押し込み、そのパックがフリーになってア

ゲームの流れ

タッキング・プレーヤーの手に渡った場合、そのプレーで得られたゴールは正当なものとする。

78.5. ゴールが認められない場合

見た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、場内放送によって適切なアナウンスがなされる。

(1) 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。**→ Rule 78.4 - ゴールが認められる場合**

(2) パックが明白なキッキングアクションで蹴られた場合。**→ Rule 49.2 - キッキング**

(3) 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。**→ Rule 85.4 - オフィシャルに当たったパック**

(4) 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**→ Rule 68.5 - ゴールが認められない場合**

(5) アタッキング・プレーヤーが、ゴールクリーズ内でゴールキーパーを妨害した場合。**→ Rule 69.1 - ゴールキーパーへのインターフェアランス**

(6) 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。**→ Rule 80.3 - ゴールが認められない場合**

(7) 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られない。**→ Rule 37.2 - ビデオ・レビュー**

(8) 違反したチームがゴールを決めた後で 、ハイスティッキングによるダブル・マイナー・ペナルティ、メジャー・ペナルティ 、またはメジャー・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。**→ Rule 32.4 - レフェリーへの報告**

(9) 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。**→ Rule 69.7 - リバウンドとルーズパック**

(10) 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る時に、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。ただし、ディフェンディング・プレーヤーの行動によってこれが起こった場合は次を参照。**→ Rule 63.7 - ゴールが認められる場合**

(11) ディレイド・ペナルティのコール間に、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。

ゲームの流れ

(12) 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。
(13) 公式規則の対象以外のゴールは、認められない。

RULE 79 ハンドパス

79.1. 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。オンアイス・オフィシャルの判断によって、パックがプレーヤーの手に当たって方向が変わったものの、そのチームがそれによって有利な状況を得ていない場合、本ルールの適用上、それは違反とはみなされない。

「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。→ **Rule 67 - ハンドリング・パック**

79.2. 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。そのゾーンの判定は、ハンドパスを行うプレーヤー、または受けるプレーヤーがパックに触れた時点でのパックの位置に基づいて決める。

79.3. フェイスオフ位置

ハンドパスの違反が起きた場合、その後のフェイスオフは、反則が起きたゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。ただし、反則を犯したチームがそれによってテリトリアル・アドバンテージを得た場合は、規則で特段の定めがない限り、プレーが中断したゾーンで最も近いフェイスオフ・スポットでフェイスオフを行う。アタッキング・ゾーンにおいてチームがハンドパスの違反をした場合、その後のフェイスオフは、ディフェンディング・ゾーンのブルーラインの外側、ニュートラル・ゾーンにあるフェイスオフ・スポットのいずれかで行う。

RULE 80 パックへのハイスティッキング

80.1. ハイスティッキング・ザ・パック

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。

ゲームの流れ

(1) 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）。
(2) ディフェンディング・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。

80.2. 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、その後のフェイスオフは、違反したチームにとって「テリトリアル・アドバンテージ」が最も少なくなる地点で行わなければならない。具体的には、パックに不正に接触した地点、あるいは反則を犯したチームが最後にパックをプレーした地点のいずれかとなる。

アタッキング・チームが違反し、アタッキング・ゾーンでプレーが中断された場合、その後のフェイスオフは、ニュートラルゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行われる。

80.3. 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。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。

RULE 81 アイシング

81.1. アイシング

この規則では、センター・レッドラインがリンクを半分に分ける。相手チームと同等またはそれ以上の「数位的優位（パワープレー）」にあるチームのプレーヤーが、自陣からパックをシュート、叩く、あるいはディフレクションさせ、相手チームのゴールラインを越えた場合、プレーは中断される。ディフレクションされたパックについては、パックが元々は違反したチームによってリンク前方へ打ち出され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「ラインに到達する」必要がある。「ラインに到達する」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

ゲームの流れ

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（攻撃側または守備側）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」が成立する。
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るかを判断する。

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。

「パックの奪い合い」がない場合、ディフェンディング・プレーヤーがディフェンディング・ゾーンのブルーラインを越え、パックがゴールライン（ゴールポストの間ではない）を越えるまで、アイシングはコールされるべきではない。

81.2. 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。

ディフェンディング・チームが、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」の違反を間違ってコールした場合（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。

81.3. 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

ゲームの流れ

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、この条項に基づき「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とせず、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。

81.4. アイシングでのラインチェンジ

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、追加のアタッカーと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。

81.5. アイシングの無効（ノー・アイシング）

自陣側から放たれたパックが、相手チームのプレーヤーの体やスティックに当たって跳ね返り、シュートを放った側のゴールラインを越えた場合、それは「アイシング」とはみなされない。
自陣側から放たれたパックが、センターレッドラインを越えるまでに何度かディフレクションした場合、そのうち少なくとも 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。
フェイスオフの際、どちらかのプレーヤーから直接放たれたパックが相手側のゴールラインを越えた場合、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・プレーヤーズ・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。

81.6. 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

ゲームの流れ

は適用しない。ペナルティを受けた選手がペナルティボックス内に留まっている場合でも、その行為によって判定が変わることはない。

RULE 82　　ラインチェンジ

82.1.　　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いる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。

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・バイオレーションに対して科されるペナルティが含まれる（Rule 82.2「ラインチェンジ - 手順」を参照）。

→ Rule 63.8 - ディレイング・ザ・ゲームまたは、**→ Rule 81 - 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、ベンチから出場したゴールキーパーには追加時間は与えられない。

82.2.　　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。

(1) 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。
(2) 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。
(3) 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。
(4) 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。

ゲームの流れ

(5) 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くのプレーヤーを配置しようとすること、または追加でプレーヤーを変更しようとすることは認められず、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、「ディレイング・ザ・ゲーム」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。

(6) 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。→ Rule 76 - フェイスオフ

(7) （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 回目の警告を受ける。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す。

(8) 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（6）および（7）は適用されない。ラインズパーソンは、上記（1）から（5）を実施した後、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。

82.3. 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・ペナルティを科す。

プレーヤーは、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、「ディレイング・ザ・ゲーム」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」としてアナウンスされる。

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わりのプレーヤーとの交代をする場合は、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。

ゲームの流れ

RULE 83　　オフサイド

83.1.　　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・ゾーンでパ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の位置を決定要因とする。両方のスケートが、プレーが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、パ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。本規則において、「スケート」とはスケートのブレード（刃）のみを指すものとする。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。パックが先端を完全に越える前に、プレーヤーのスケートがまだ「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。

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、両足のスケートが氷上から離れて、そのプレーヤーが氷上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。

パックを支配しているプレーヤーが、パックより前でラインを越えた場合、スケートがブルーラインの先端を越える前にスティックでパックを「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の位置で決まるが、それでもオフサイドの問題は、パ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、プレーヤーがパ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。

83.2.　　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。

ゲームの流れ

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・ゾーンにはね返ったパックは、誰が最初に打ったか、どこから打たれたかにかかわらず、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・チームが打っ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。

83.3. 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。ディレイド・オフサイドのコールである場合、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。

(1) 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する、この場合 3D 判定は適用されない）、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。
(2) 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、ディフェンディング・チームのパック・キャリアを自陣のゾーンに押し戻すか、またはディフェンディング・チームのパック・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、両足のスケートが氷上から離れて、そのプレーヤーが氷上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・ゾーンに正当に入り、パックを追うことができる。

83.4. 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は認

ゲームの流れ

められない。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で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・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。

→ Rule 38 - コーチ・チャレンジ

83.5. コーチ・チャレンジ - オフサイド

→ Rule 38 - コーチ・チャレンジ

83.6. 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。

インテンショナル・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。

(1) 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。
(2) 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）。
(3) 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）。
(4) インテンショナル・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を越えてプレー・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 つで行い、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。
→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム

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。

83.7. インテンショナル・オフサイド

インテンショナル・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目的のために行われるものである。

ディレイド・オフサイドのコール間に、違反したチームのプレーヤーがプレーを停止させるために意図的にパックに触れた場合、ラインズパーソンはインテンショナル・オフサイドのシグナルを出す。

パックがアタッキング・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・ゾーンから出ようと努めており、かつブルーラインの至近距離に位置しているとラインズパーソンが判断した場合、そのプレーはインテンショナル・オフサイドとはみなされない。

RULE 84 延長のオペレーション

84.1. 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 選手権のラウンドロビン方式、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 回終了した時点で両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で行われる。

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リンクの表面を製氷する。インターミッションが終了すると、クロックは 5:00 にリセットされ、直ちに延長ピリオドが始まる。両チームはサイドを変更しない。プレーヤーは、リンクの製氷が行われる 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れないものとする。この間にチームが更衣室に戻ることは認められない。

ゲームの流れ

84.2. 延長 - 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。

84.3. 延長 - 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。プレーヤー数が 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数は、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。プレーヤー数が 4 対 4 になったら、次のプレー中断時にプレーヤー数は 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。プレーヤーの数が 4 対 4、5 対 4、または 5 対 5 になれば、次のプレー中断時にプレーヤー数は、必要な場合には 3 対 3、4 対 3 に調整される。

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（他のペナルティがない場合）、3 対 3 でプレーを続ける。

延長でツーマン・アドバンテージ（2 人多い状況）となるようなペナルティが科せられた場合、違反したチームは 3 人のスケーターとし、違反していないチームは 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、チームの人数は、必要な場合には 4 対 3、または 3 対 3 に戻される。

→詳細は付録 IV - 概要表 - 表 15 を参照。

84.4. シュートアウトの手順

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。

(1) ショットはリンクの両サイドで行う。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 メートルの部分を、ペナルティ・ショット・シュートアウトの前に、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。

(2) 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。シュートアウトに出場できるのは、下記（3）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すべてのプレーヤーである。

(3) 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、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。

(4) 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ョットを行うかを決める。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。

(5) 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。

(6) 各チームのゴールキーパーは、シュートごとに交代することができる。

(7) ショットは、**→ Rule 24 - ペナルティ・ショット**に従って行う。

(8) 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。

(9) 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ーク・シュートアウトでこの手順を続行する。最初の 5 本のペナルティ・ショットで後攻だったチームが、タイブレーク・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。タイブレーク・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。

(10) 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、プレーヤーと得点を記録する。

(11) 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。

(12) 片方のチームが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 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。

84.5. 延長のオペレーション - プレーオフとブロンズ・メダルゲーム

プレーオフ、降格ラウンド、順位決定ラウンド、または 3 位決定戦において、通常の 20 分間の 3 ピリオド終了時点で両チームが同点の場合、両チームは 10 分以内のサドンデス方式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、各チームのスケーター 3 名とゴールキーパー 1 名で行われる。

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リンクの表面を製氷する。インターミッションが終了すると、クロックは 10:00 にリセットされ、直ちに延長ピリオドが始まる。両チームはサイドを変更しない。

プレーヤーは、リンクの製氷が行われる 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れないものとする。この間にチームが更衣室に戻ることは認められない。

84.6. 延長のオペレーション - ゴールド・メダルゲーム

トップカテゴリー選手権のゴールドメダルゲームにおいて、通常の 20 分間の 3 ピリオド終了時点で両チームが同点の場合、サドンデス方式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、各チームのスケーター 3 名とゴールキーパー 1 名で行われる。

延長ピリオドは、15 分間のインターミッション中の製氷作業の後に開始される。延長ピリオド前にプレーヤーは更衣室に戻り、両チームはサイドを変更しない。

第 1 延長ピリオド終了時点で両チームのスコアが同点の場合、15 分間の休憩中に製氷をした後、第 2 延長ピリオドを続行する。第 2 延長ピリオド開始前に両チームは更衣室に戻り、チームはサイドを交代する。

第 2 延長ピリオド終了時点で両チームのスコアが同点の場合、15 分間の休憩中に製氷をした後、第 3 延長ピリオドを続行する。第 3 延長ピリオド開始前に両チームは更衣室に戻り、チームはサイドを交代する。

この手順は、勝者が決まるまで続けられる。

RULE 85 パックのアウト・オブ・バウンズ

85.1. 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、ディレイング・ザ・ゲームによるペナルティはどちらのチームにも科されない。

ゲームの流れ

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。

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。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。

85.2. 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・ゾーンのフェイスオフ・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・スポットで行われる。

85.3. 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。

85.4. 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。
→ Rule 83 - オフサイド

ゲームの流れ

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、そのゴールは認められない。

85.5. 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。この中断がアタッキング・ゾーン内のアタッキング・プレーヤーによって引き起こされた場合、フェイスオフはアタッキング・ゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行われるものとする（当該プレーヤーが**→ Rule 63 - ディレイング・ザ・ゲーム**に規定される反則を犯していない場合）。
そのゾーンがニュートラル・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・チームがゾーン内に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。

85.6. 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。
→ Rule 67.3 - ハンドリング・パック

85.7. 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・コンサルタントに確認することができる。**→ Rule 37.6 - ビデオレビューによるクロックの確認**

RULE 86 試合と各ピリオドの開始

86.1. 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上に出入りする場

ゲームの流れ

合、チームが秩序正しく、事故なく氷上に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。

86.2. 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。

(1) クロックでインターミッションの時間が終了した時に、チームが氷上にいない、または第 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ために、氷上に向かう姿が見えない場合。
(2) 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、ウォームアップは認められない。
(3) ピリオド終了時にビジターチームが氷上を通って更衣室に進まなければならない時は、オフィシャル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、ペナルティが科せられる。

86.3. サイドの選択

主催団体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サイドを交換する。

86.4. 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。

86.5. 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、すぐにアウェイチームはプレーヤーズ・ベンチに戻り、ホームチーム全員が氷上を離れ共用通路に入るまでそこに留まる。ホームチームの最後のプレーヤーが共用通路に入ったら、オフィシャルはアウェイチームに氷上を離れるよう合図する。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。

86.6. 試合前のウォームアップ

試合前のウォームアップ（20 分以内）の間、およびどのピリオドのプレー開始前でも、各チームは自陣内での活動に限定される。
→ Rule 46.9 - 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

ゲームの流れ

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、製氷の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。

← 詳細は IIHF スポーツ規定を参照。

86.7. 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ことが適切であると判断した場合、当該管轄機関がその裁量で補足的な懲罰を適用できる。

→ Rule 28 - 追加の懲罰

86.8. 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、氷上に向かっている姿が見えなければならない。この規則に従わない場合は、ディレイ・オブ・ゲームとしてベンチ・マイナー・ペナルティが科せられる。

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。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。

ゴールキーパーは、各ピリオドの開始時に氷上でパックを使ったウォームアップをすることはできない。1 回の警告後もウォームアップを継続する場合、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を科す。

各ピリオドの開始時にリンク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。

86.9. 試合の終了

試合の終了時には、負けたチームが先にリンクを離れ、勝ったチームは負けたチームがリンク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リンク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ができる。

RULE 87 タイムアウト

87.1. タイムアウト

各チームは、試合中に 30 秒間のタイムアウトを 1 回とることができる。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とらなければならない。1 回のプレー中断時に認められる

ゲームの流れ

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合図する責任を負う。
フェイスオフ・バイオレーション後には、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・レッドライン手前からのシュートをフリーズした後、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が中断された後は、ディフェンディング・チームにタイムアウトを認められない。

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を科す。

87.2. コマーシャル・ブレイク

IIHF 選手権大会の各試合の通常ピリオド中には、最大 3 回のコマーシャル・ブレイクが設けられ、各コマーシャル・ブレイクの最大時間は 70 秒であるが、特定のイベントにおいては変更されることがある。

コマーシャル・ブレイクは、ゲーム・クロックの以下の時間のカウントダウン後の最初のプレー停止時に行われる。

(1) ブレイクナンバー 1：14:00
(2) ブレイクナンバー 2：10:00
(3) ブレイクナンバー 3：6:00

上記の時間帯にかかわらず、以下の場合にはコマーシャルは行われない。

(a) ゴールが決まった時
(b) ペナルティ・ショットが宣告された時
(c) 一方のチームがショートハンドでプレーしている時。ただし、メジャー・ペナルティの結果としてチームがショートハンドになっている場合は除く
(d) 氷上でファイティングが発生した時
(e) アイシングが宣告された時
(f) ディフェンディング・プレーヤー（ゴールキーパーを含む）がゴールネットを偶然的に動かした場合

ゲームの流れ

(g) パックがセンターのレッドラインの手前からエンドゾーンに打ち込まれ、ゴールキーパーがパックをフリーズしたため、プレーが中断された時

上記の（e）-（g）項において、試合中断時にどちらかのチームの氷上の戦力に影響を与えるペナルティが科された場合は除く。

上記の例外により所定の時間帯にコマーシャル・ブレイクが実施されなかった場合、その未実施分は、状況が許す限り、次回のプレー中断時に補填されるものとする。さらに別のコマーシャル・ブレイクが実施されなかった事象が発生した場合は、すべてのコマーシャル・ブレイクが実施されるまで、この手順が繰り返される。ただし、コマーシャル・ブレイクとコマーシャル・ブレイクの間には、常に少なくとも 60 秒の間隔を設けなければならない。

時間帯中に追加のコマーシャル・ブレイクが挿入された場合、上記の手順に従い、その時間帯の最後の残り時間帯から削除されるものとする。放送局の追加コマーシャル枠を作成するために、これらのコマーシャルブレイクを使用することはできない。ただし、このような場合、コマーシャル・コーディネーターはライトを点灯し、任意のコマーシャル・ブレイクが挿入されていることを知らせるよう指示される。

第 1 ピリオドおよび第 2 ピリオドの最後の 30 秒間、ならびに第 3 ピリオドの最後の 2 分間は、コマーシャルブレイクは行わない。また、20 分未満の延長戦中はコマーシャル・ブレイクは認められない。20 分間の延長ピリオドにおいては、状況が許せば、10 分経過後の最初のプレー停止時にコマーシャル・ブレイクを設けるものとする。

チームはコマーシャル・ブレイク中に以下の規定を遵守するものとする。

(a) ゴールキーパーはそれぞれのプレーヤーズ・ベンチに戻ることができる
(b) コマーシャル中断の残り 20 秒で、レフェリーが両チームにフェイスオフに戻る合図のホイッスルを吹いた時点で、両チームはラインを変更することができる
(c) これらのラインチェンジは、プレー中断中の通常のラインチェンジと同じ手順とする

87.3. ゴール・ブレイク

ゴール直後、45 秒間のゴール・ブレイクがある。このブレイクは、放送局がゴールシーンのリプレーを放映し、失点したチームがコーチ・チャレンジを行うかどうか（試合で Rule 38 が適用される場合）を判断するための時間である。

SECTION 11

Women's Ice Hockey



女子アイスホッケー

RULE 100　女子ホッケー - 年齢カテゴリ

100.1.　定義：女子ホッケー - 年齢カテゴリ

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 10.6.2 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。
← 詳細は IIHF 規約・細則を参照。

RULE 101　女子ホッケー - 特定競技規則

101.1.　女子ホッケーにおけるイリーガル・ヒット

女子ホッケーでは、「イリーガル・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。

(1) マイナー・ペナルティ（2’）
(2) 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

2 人以上のプレーヤーがパックの所有権を争っている場合、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に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、その相手側にはイリーガル・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。

女子アイスホッケー

プレーヤーは、氷上で自分の位置を確立すれば、いつでも自分のポジション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、イリーガル・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。

101.2. 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。
→ Rule 28 - 補足的な懲罰

RULE 102 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。



CAGE PROTECTION



FULL PROTECTION

102.1. 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。
→ Rule 9.6 - ヘルメット
→ Rule 9.7 - 顔面の保護
前述の保護具がないプレーヤーは、試合に参加できない。この規則に違反した場合、レフェリーの警告後、マイナー・ペナルティが科せられる。**→ Rule 12 - イリーガル・イクイップメント**
「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。

102.2. 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「アンダー 18」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。
→ Rule 9.6 - ヘルメット
→ Rule 9.7 - 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。

女子アイスホッケー

この「アンダー 18」の年齢カテゴリーのゴールキーパーは、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。控えゴールキーパーは、プレーヤーズ・ベンチに座っている間もフェイスマスクを着用しなければならない。

102.3. マウスガード - 女子ホッケー

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。

→ Rule 9.13 - マウスガード

マウスガードは衝撃から歯や顎を守るために設計されており、脳震盪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適切な方法で着用することが推奨される。

102.4. ヘルメット／耳あて - 女子ホッケー

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。

→ Rule 9.6 - ヘルメット

前述の保護具がないプレーヤーは、試合に参加できない。この規則に違反した場合、レフェリーの警告後、マイナー・ペナルティが科せられる。**→ Rule 12 - イリーガル・イクイップメント**

SECTION 12

Junior Ice Hockey



ジュニアアイスホッケー

RULE 200　男子ジュニアホッケー - 年齢カテゴリ

200.1.　定義：男子ジュニアホッケー - 年齢カテゴリ

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。

← 詳細は IIHF 規約・細則を参照。

RULE 201　男子ジュニアホッケー - 特定競技規則

201.1.　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反則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。

RULE 202　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 III - アイスホッケー用具を参照。



VISOR PROTECTION　CAGE PROTECTION　FULL PROTECTION

ジュニアアイスホッケー

202.1. 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」の年齢カテゴリーに参加するすべてのプレーヤーは、Rule 9.6 および Rule 9.7 に記載されている顔面保護具を着用する必要がある。

→ Rule 9.6 - ヘルメット

→ Rule 9.7 - 顔面の保護

前述の保護具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。

202.2. 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。

→ Rule 9.6 - ヘルメット

→ Rule 9.7 - 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。控えゴールキーパーは、プレーヤーズ・ベンチに座っている間もフェイスマスクを着用しなければならない。

前述の保護具がないプレーヤーは、試合に参加できない。

202.3. 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。

→ Rule 9.13 - マウスガード

マウスガードは衝撃から歯や顎を守るために設計されており、脳震盪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適切な方法で着用することが推奨される。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（Rule 202 .4「ジュニアホッケー - 特定用具規則」を参照）。

前述の保護具がないプレーヤーは、試合に参加できない。

202.4. 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

ジュニアアイスホッケー

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、着用義務はない。

→ Rule 9.13 - マウスガード

マウスガードは衝撃から歯や顎を守るために設計されており、脳震盪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適切な方法で着用することが推奨される。

202.5. **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。

202.6. **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。

APPENDIX – I

Game offical Signals



シグナル



RULE 24 ペナルティ・ショット

両腕を頭の上でクロスする



RULE 41 ボーディング

胸の前で、一方の手の握り拳をもう一方の手の開いた手のひらに打ち付ける



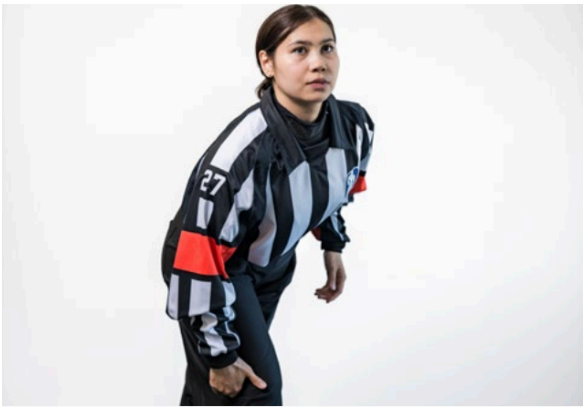
RULE 42 チャージング

握り拳を胸の前で互いに回転させる



RULE 43 チェッキング・フロム・ビハインド

両手の手のひらを開いて体とは反対に向け、肩の高さで胸から完全に伸ばし前方に動かす



RULE 44 クリッピング

両方のスケートを氷上に置いたまま、片手で膝の裏から脚を叩く



RULE 45 エルボーイング

どちらかの肘を反対の手で軽く叩く

シグナル



RULE 48
イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド
ホイッスルのない開いた手で、頭を軽く叩く



RULE 50 ニーイング
両方のスケートを氷上に置いたまま、手の平でどちらかの膝を叩く



RULE 51 ラフィング／ファイティング
拳を握りしめ、腕を体の横に伸ばす



RULE 54 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





RULE 54 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き、両手でスティックを握っていることを示す 2 段階のシグナル

シグナル



RULE 55 フッキング
両腕で何かを前方から腹部に向けて引っ張る牽引の動作



RULE 56 インターフェアランス
両腕を胸の前で「X」の字を描くようにクロスさせる



RULE 57 トリッピング
両方のスケートを氷上に置いたまま、片方の手で脚の膝下を叩く



RULE 58 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、拳を握った前腕を手のひらを下にして動かす



RULE 59 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（30cm）の距離まで押し出す

シグナル



RULE 60 ハイスティッキング
両手の拳を握り、片手を少し上に（スティックを持つように）、額の高さに上げる



RULE 61 スラッシング
片方の手で、もう片方の腕前を切るような動作



RULE 62 スピアリング（2 段階のシグナル）
両手を体の脇から前へ突き出すように素早く動かす動作（基本的には「フッキング」のシグナルとは逆の動きであり、体の方へ引き寄せるのではなく、体から遠ざけるような動き）



RULE 63 ディレイング・ザ・ゲーム
開いた手を、下側の手から体の中心に向かって上に滑らせる動作



RULE 64 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 本指を示す

シグナル



RULE 74
トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス
胸の前で、6 本指を示す



RULE 75 アンスポーツマンライク・コンダクト
両手を腰に当て、必要に応じて 2 本指を示す



RULE 76 フェイスオフ・バイオレーション
手を開いたまま、バイオレーションをした
チーム側の腕をあげる



RULE 78 パック・イン・ザ・ネット
パックが合法的に入ったゴールに向けて手を
伸ばす動作



RULE 79 ハンドパス
手のひらを前に向け、体の前方に向け 1〜2 回
押し出し、パックが手で動いたことを示す動作



RULE 80 ハイスティッキング・ザ・パック
両手の拳を握り、片手を少し上に（スティック
を持つように）、額の高さに上げる

シグナル



RULE 81 アイシング・シグナル

バック・ラインズパーソンは片方の腕を完全に伸ばし、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



RULE 81 アイシング・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アイシングを示す



RULE 83 ディレイド・オフサイド

ホイッスルを持たない方の腕を、手を伸ばして垂直上向きに完全に伸ばす。腕を下げることによって取り消す



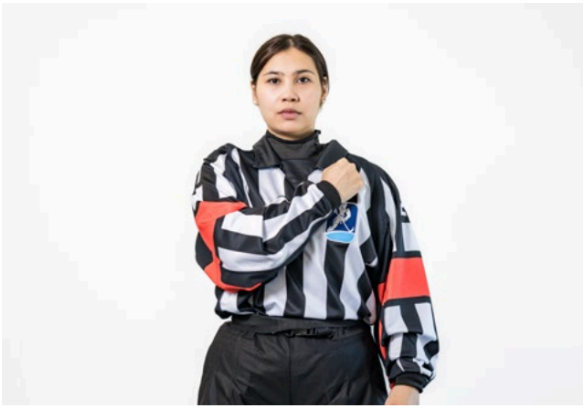
RULE 83 オフサイド・コール

ホイッスルを吹きプレーを止めてから、ホイッスルを持た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



RULE 87 タイムアウト

胸の前で、両手で「T」の字を示す



RULE 101.1 女子ホッケー：イリーガル・ヒット

ホイッスルを持たない手を体にクロスさせ、反対側の肩に置く

シグナル



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、ハイスティッキング・ザ・パック、ハンドパス等がないことを示す

APPENDIX – II

Definition, Terminology & Terms



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身体的接触で、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、オンアイス・オフィシャルがプレーヤーを引き離すための措置が必要となる。
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、自陣のアタッキング・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	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。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ことができる。
ボディチェッキング	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。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。
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。

用語とその定義

支配の変更	Rule 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	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。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。
同時発生のペナルティ	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。
コンペティティブ・コンタクト	パックのすぐ近くにいて、パックを奪おうとしている 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だけであれば、互いに押すことや寄りかかることが正当と認められる。
プレーの完了	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。
パックの支配	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、パックを長時間保持することを指す。
クリーズ	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。
ディフェンディング・ゾーン	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。
パックのデフレクション	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。

用語とその定義

ディレイド・オフサイド	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。
パックの方向付け	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。
フェイスオフ	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。
ゲーム・アクション	スコアクロックが動いている間のプレー。
試合出場停止処分	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。
ゴールキーパー	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。
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ず、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。

用語とその定義

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）。
数位的な優位さ	1 つまたは複数のペナルティにより、チームの氷上の人数がスケーター 5 名とゴールキーパー 1 名よりも少なくなり、そのチームの人数差が生じること。
オフアイス・オフシャル	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、公式スコアラー、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	オンアイス・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。
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。

用語とその定義

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。
控えゴールキーパー	控えゴールキーパーは、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。控えゴールキーパーは、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。

APPENDIX – III

Ice Hockey Equipment



アイスホッケーの用具


HELMET & MASK
NECK GUARD
CHEST & ARM PROTECTION
BLOCKING GLOVE
PANTS
CATCHING GLOVE
STICK
LEG GUARDS
SKATES

アイスホッケーの用具


HELMET &
FACE PROTECTION
NECK GUARD
CHEST PROTECTOR
ELBOW PADS
GLOVES
PANTS
SKATES
SHIN PADS
STICK

アイスホッケーの用具

ゴールキーパー用ヘルメットとフェイスマスク → Rule 11.8



プレーヤーのヘルメットと顔面の保護 → Rule 9.6 & Rule 9.7



VISOR PROTECTION　CAGE PROTECTION　FULL PROTECTION

アイスホッケーの用具

ゴールキーパー用胸部・腕部プロテクター

→ Rule 11.3



首とのどの保護

→ Rule 9.12

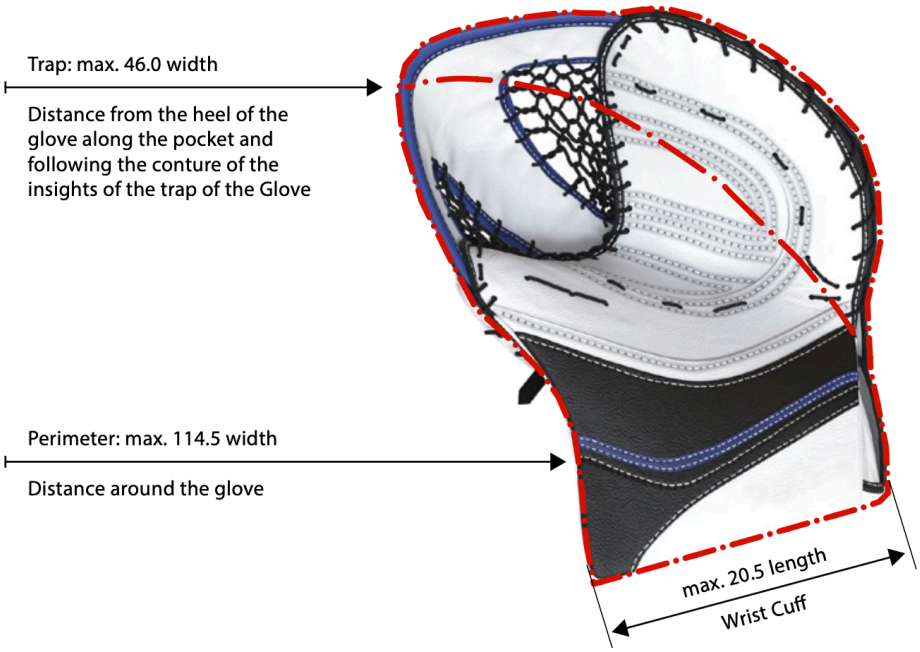


すべての寸法の単位は cm

アイスホッケーの用具

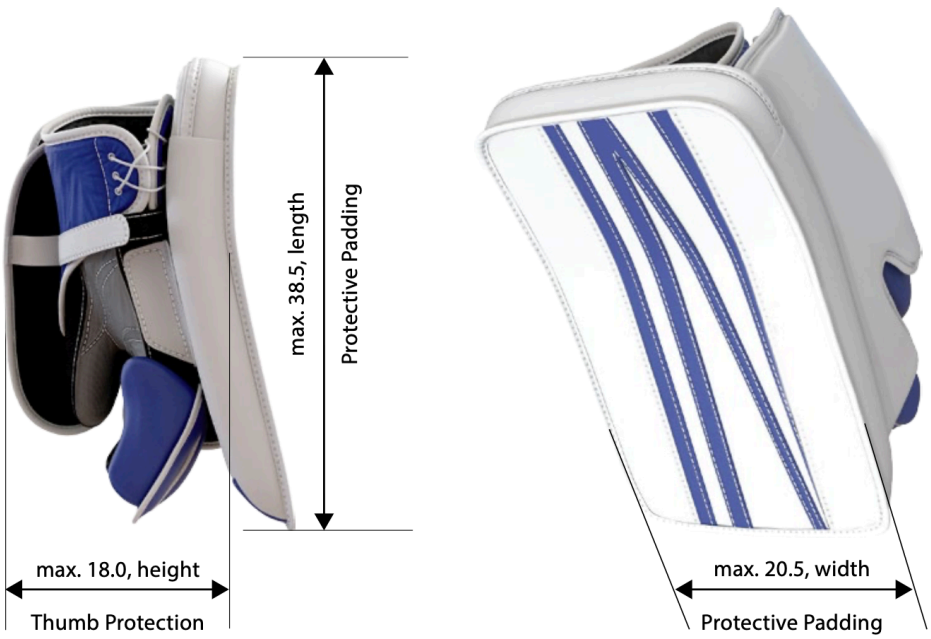
ゴールキーパー用キャッチング・グローブ

→ Rule 11.6



ゴールキーパー用ブロッキング・グローブ

→ Rule 11.7



すべての寸法の単位は cm

アイスホッケーの用具

ゴールキーパー用パンツ → Rule 11.4



ゴールキーパー用ニーパッド → Rule 11.5



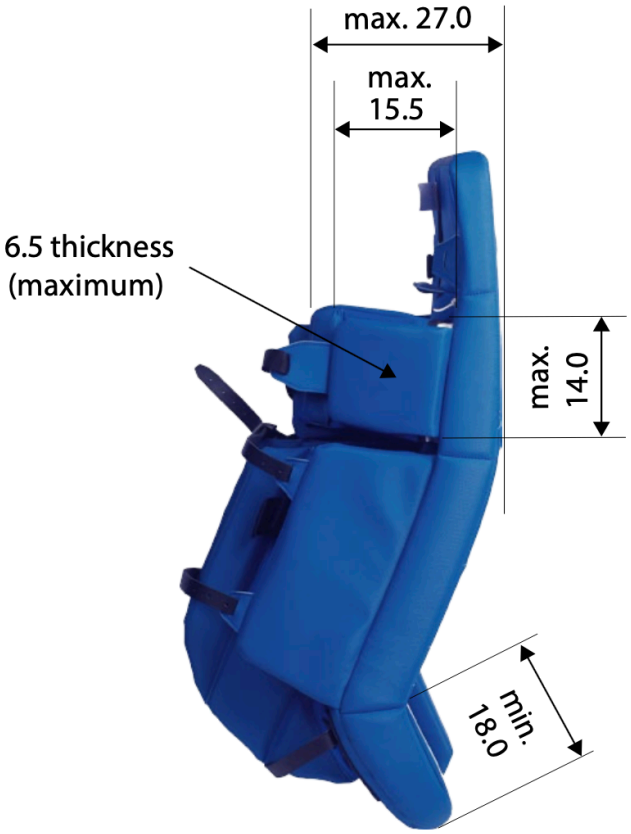
すべての寸法の単位は cm

アイスホッケーの用具

ゴールキーパー用レックガード

→ Rule 11.2





ゴールキーパー用およびスケーター用スケート靴

→ Rule 9.10, 9.11



GOALKEEPER SKATES



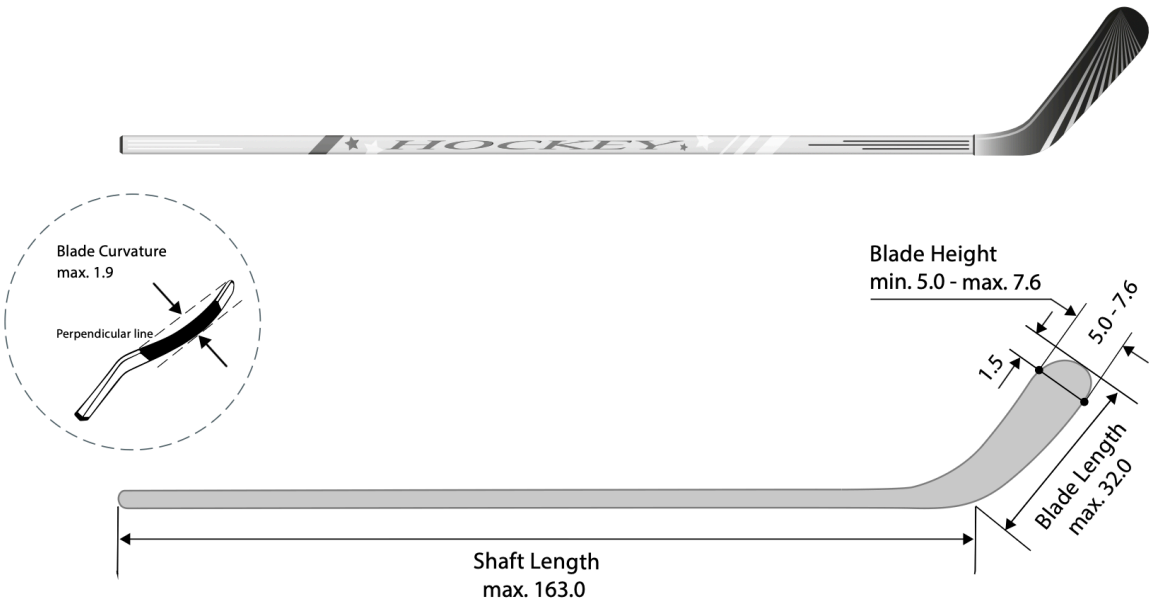
SKATER SKATES

すべての寸法の単位は cm

アイスホッケーの用具

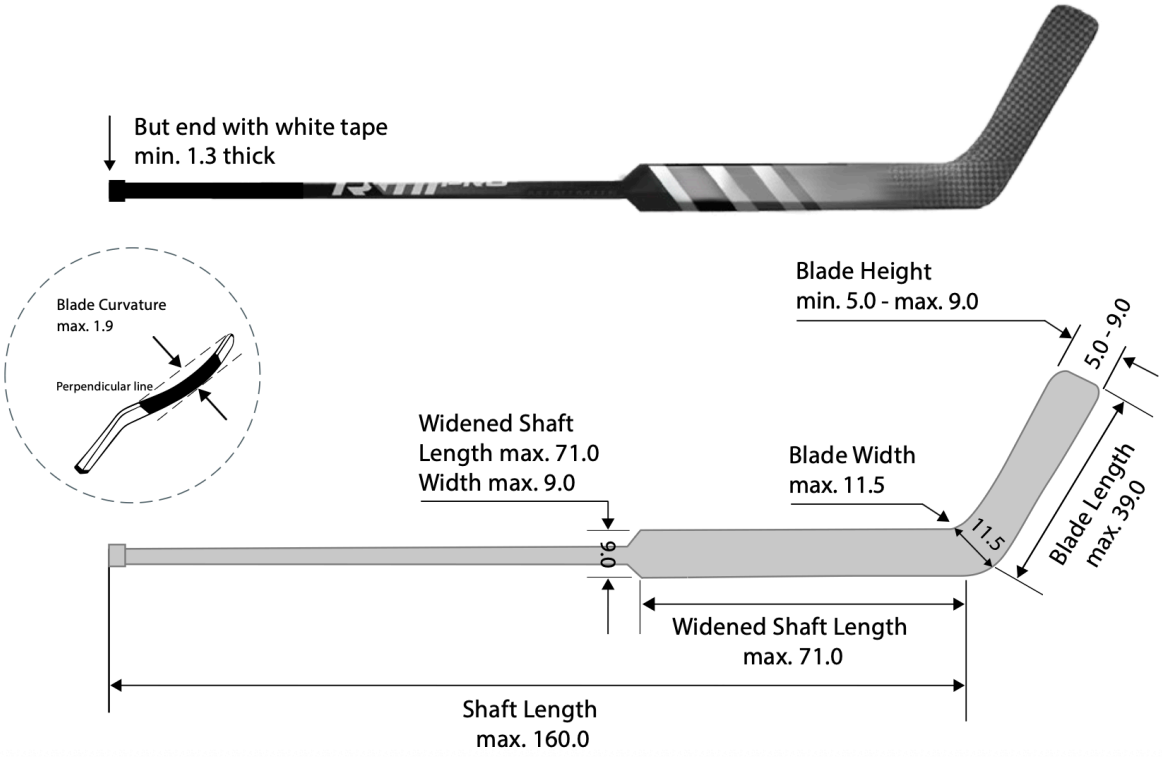
プレーヤー用スティック

→ Rule 10.1



ゴールキーパー用スティック

→ Rule 10.2



すべての寸法の単位は cm

アイスホッケーの用具

パック → Rule 13





すべての寸法の単位は cm

APPENDIX – IV

Tables Overview



概要表

表 1 - Rule 15（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関係者に対するペナルティの概要

説明	RULE
スティックやその他の物でボードやガラスを叩くこと	39.3(1), 75.3(2)
ブレイクアウェイでの相手への妨害	56.6
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	56.3
ゴールキーパーが退場した状態での相手やパックへのインターフェアランス	56.7, 56.8
ゲーム・オフィシャルへの妨害行為	39.3(3)
ピリオド終了前に氷上に立ち入りベンチを離れること	70.5
わいせつな言動	39.3(2), 9.5(2), (8),(9) 75.3(3), 75.5(2),(3),(5)
身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル	40.7
プレー開始の拒否（チームが更衣室にいる場合）	73.1, 73.3
プレー開始の拒否（チームが氷上にいる場合）	73.1, 73.2
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）	75.1, 75.3
スティックを投げること（オープンネットでのブレイクアウェイ）	53.8
スティックを投げること（ディフェンディング・ゾーン）	53.7

表 2 - Rule 16（マイナー・ペナルティ）

マイナー・ペナルティーの概要

説明	RULE	説明	RULE
アグレッサー	46.2	ボーディング	41.2
ブロークン・スティック	10.3	チャージング	42.2
クリッピング	44.2	クロージング・ハンド・オン・パック	67.2
パックを手で隠す	67.2, 2(2)	クロスチェッキング	59.2
ディレイ・オブ・ゲーム	63.2	エルボーイング	45.2

概要表

表 2 - Rule 16（マイナー・ペナルティ）

マイナー・ペナルティーの概要

説明	RULE	説明	RULE
ゴールキーパーへのインターフェアランス	69.2	ハイスティッキング	60.2
ホールディング	54.2	ホールディング・ザ・スティック	54.2
フッキング	55.2	イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド・オア・ネック	48.2
イリーガル・イクイップメント	9.6, 12, 65.2	イリーガル・スティック	10.5, 10.6
インスティゲーター	46.10	インターフェアランス	56.2
ニーイング	50.2	早すぎるペナルティ・ボックスからの退出	70.4
リービング・ゴールクリーズ（ゴールキーパー）	27.6	センターラインを越えての参加（ゴールキーパー）	27.7
ラッフィング	51.2	スラッシング	61.2
相手のゴールに向けたパックの投入	67.3 .3, 2(3)	スローイング・イクイップメント	53.2
トリッピング	57.2	フェイスオフでの手の使用	67.2, 3(1)
アンスポーツマンライク・コンダクト	75.2		

表 3 - Rule 17（ベンチ・マイナー・ペナルティ）

ベンチ・マイナー・ペナルティーの概要

説明	RULE	説明	RULE
アビューズ・オブ・オフィシャル	39.3	ディレイ・オブ・ゲーム	63.3
故意の不正な交代	74.4	フェイスオフ・バイオレーション	76.4, 76.6 76.7
不正な交代	68.2	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	56.3
オフィシャルへの妨害	39.3	試合およびピリオドの開始時のベンチからの退出	86.2, 86.8
プレー開始の拒否	73.2, 73.3	ピリオド中の氷上への立ち入り（コーチ）	70.5
氷上に物を投げること	75.3	トゥー・メニー・プレーヤーズ・オン・ジ・アイス	70.4, 74.1, 74.2, 74.3,
アンスポーツマンライク・コンダクト	75.3	根拠のないスティック計測の要求	10.5, 10.6

概要表

表 4 - Rule 18（ダブル・マイナー・ペナルティ）

ダブル・マイナー・ペナルティーの概要

説明	RULE	説明	RULE
バット・エンディング（未遂、接触なし）	58.2	ディレイ・オブ・ゲーム（コーチ・チャレンジ）	38.8
ヘッドバッティング（未遂、接触なし）	47.2	ハイスティッキング（故意でないもの・負傷）	60.3
スピアリング（未遂、接触なし）	62.2		

表 5 - Rule 20（メジャー・ペナルティ）

主なメジャー・ペナルティの概要

説明	RULE	メジャーのみ	メジャー + GM
ボーディング	41.3, 41.4	◯	◯
バット・エンディング	58.3		◯
チャージング	42.3, 42.4	◯	
チェッキング・フロム・ビハインド	43.3		◯
クリッピング	44.3		◯
クロスチェッキング	59.3		◯
危険な行為	21.1		◯
エルボーイング	45.3, 45.4	◯	◯
ファイティング	46		
戦う意思がある／積極的に参加する	46.1, 46.12		◯
ディフェンダー - 戦闘意思のないもの	46.2, 46.8	◯	
	46.10, 46.12	◯	
リンク外でのファイティング	46.7	◯	
試合のピリオド以外のファイティング	46.8		◯
パックのドロップ前のファイティング	46.9		◯
危険なパンチ・不意打ちのパンチ	46.13		◯

概要表

表 5 - Rule 20（メジャー・ペナルティ）

主なメジャー・ペナルティの概要

説明	RULE	メジャーのみ	メジャー + GM
ブロッカーで相手を殴るゴールキーパー	51.3		○
ヘッド・バッティング	47.3		○
ハイ・スティッキング	60.4		○
フッキング	55.3		○
イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド	48.3		○
イリーガル・ヒット	101.1		○
インターフェアランス	56.4, 56.5	○	○
キッキング	49.3		○
ニーイング	50.3		○
スラッシング	61.3		○
スルー・フッティング	52.2		○
スピアリング	62.3		○
スローイング・イクイップメント	53.7		○
トリッピング	57.3, 57.4	○	○

概要表

表 6 - Rule 22（ミスコンダクト・ペナルティ）

ミスコンダクト・ペナルティの概要

説明	RULE
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	39.2 (4), 39.4(4) ,(7)
ファイティングやいさかいを続ける、または続けようとする	46.5
故意にスティックを折る、または計測するスティックを渡すことを拒否する	10.5, 10.6
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捨てる	39.4(6), 75.4(2)
オンアイス・オフィシャル・クリーズ内に入る、またはクリーズ内にとどまる	39.4(5),
スティックやその他の物でボードやガラスを叩く	39.2 (4) 39.4(4) ～ (7)
相手を煽ってペナルティを与えようとする	75.4 (3)
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す（2 回目の違反）	24.4
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	39.4(2)
ベンチを飛び出して抗議する	6.1
規定外の保護具の交換を拒否する（警告後）	9.5
わいせつな言葉や乱暴な言葉の使用	75.4 (1)
オフィシャルに対する暴言	39.4(1)

概要表

表 7 - Rule 23（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・ペナルティの概要

説明	RULE
相手や観客を噛む	23.8
ボーディング	41.4
バット・エンディング	58.3
チャージング	42.4
チェッキング・フロム・ビハインド	43.3
クリッピング	44.3
ファイティングを続けるか続けようとする	46.5
クロスチェッキング	59.3
危険な行為	21.1
エルボーイング	45.4
戦う意思がある／積極的に参加する	46.12
リンク外でのファイティング	46.7
試合のピリオド中以外でのファイティング	46.8
パックのドロップ前のファイティング	46.9
危険なパンチ・不意打ちのパンチ	46.13
いさかいの際に、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	70.3
いさかいで最初に介入したプレーヤー（サード・プレーヤー・イン）	46.14
ゴールキーパーがブロッカーを使って相手を殴る（ラッフィング）	51.3
ヘッド・バッティング	47.3
ハイスティッキング	60.4
フッキング	55.3
イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド	48.3
インターフェアランス	56.5
観客への妨害や暴力	23.8
キッキング	49.3

概要表

表 7 - Rule 23（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・ペナルティの概要

説明	RULE
ニーイング	50.3
いさかいの最中にペナルティ・ボックスから退出する	39.5(5), 70.4, 70.6
わいせつな言動	39.5(2)
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	39.5(1)
身体的なアビューズ・オブ・オフィシャル	39.5(3), 40.1
人種差別的な挑発や中傷、性的な発言	23.8
いさかいの前にジャージを脱ぐ	46.11
スラッシング	61.3
スルー・フッティング	52.2
スピアリング	62.3
相手や観客に唾を吐いたり、血を塗る	23.8
1 試合で 2 回目のメジャー・ペナルティ	20.4, 27.2
プレー・エリアの外へスティックまたは用具を放り投げる	39.5(6), 53.2(4) 53.5, 53.6
トリッピング	57.4

概要表

表 8 - Rule 24（ペナルティ・ショット）

ペナルティ・ショットの概要

説明	RULE
故意の不正な交代	68.3, 74.4
レギュレーションタイム内にペナルティを完全に終えられない場合に、プレーヤーが故意にネットを固定場所から外す	63.6
ゴールクリーズ内でパックの上に倒れこむ	63.6, 67.4, 69.7
ゴールクリーズ内で手でパックを拾う	63.6, 67.2(2), 67.4
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	53.7, 56.6
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	70.7
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	53.7
プレーヤーが背後からペナルティを受ける	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 59.4, 60.5, 61.6

表 9 - Rule 25（認定ゴール）

認定ゴールの概要（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	RULE
ディレイング・ザ・ゲーム（ゴールポストが動かされた場合）	63.7
不正な交代	68.4, 70.8
インターフェアランス	56.7
プレーヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ボックスから退出	70.8
スティックや物を投げる	53.8
背後からのペナルティ - 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	25

概要表

表 9.1 - Rule 25（認定ゴール）

認定ゴールの概要（ゴールキーパーが氷上にいる場合）

説明	RULE
ブレイクアウェイ、ペナルティショット、シュートアウト中にフェイスマスクを外す	9.6
ブレイクアウェイ時、または差し迫った得点機にゴールポストを動かす	63.7

表 10 - Rule 27（ゴールキーパーのペナルティ）

ゴールキーパーのペナルティの概要

説明	RULE
イリーガル・スティック	10.4
イリーガル・イクイップメント	9, 12.1
いさかいの最中にクリーズを離れる	27.5
センターラインを越えてプレーに参加する	27.6
制限エリア外でのパックのプレー	1, 27.7, 63.2(8)
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	10.4
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	63.2(2)
ゴールクリーズの内外側で故意にパックをフリーズさせる	63.2(1), (6), (7) 67.3(1), (2)
パックをパッドやゴールネットに故意に落とす	67.3(4)
雪やその他の障害物を積み上げる	67.3(5)
相手のゴールに向けてパックを投げる	67.3(3)
ブロッカーを使って相手を殴る（ラッフィング）	51.3

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
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					
A1	3:00	A15 - 2+2			最初のペナルティは終了し、2 つ目
	4:30		**GOAL**	復帰しない	のペナルティは 4:30 に開始
A2	3:00	A15 - 2+2			最初のペナルティは終了し、2 つ目
	5:30		**GOAL**	A15 が復帰	のペナルティは次のゴールで終了
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が 1 人					
B1	3:00	A15 - 5+2		ペナルティは終了	メジャー・ペナルティを最初に遂行
	4:30		**GOAL**	しない	しなければいけない
B2	3:00	A15 - 5+2			最初のペナルティは終了し、2 つ目
	8:30		**GOAL**	A15 が復帰	のペナルティは次のゴールで終了
C 同チームの 2 人のプレーヤー - マイナーとメジャー・ペナルティの組合わせ - シグナル（S*）					
C1	3:00	A15 - 2			
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	
C2	3:00	A15 - 2			
	4:00	A23 - 5			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	
C3	3:00	A15 - 5			
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
C 同チームの 2 人のプレーヤー - マイナーとメジャー・ペナルティの組合わせ - シグナル (S*)					
C4	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。A23 はマイナー・ペナルティの残り時間が最も短くなるので、復帰
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	復帰しない	
	5:30		**GOAL**	A23 が復帰	
C5	3:00	A15 - 2			シグナルが出された A23 へのダブル・ マイナー・ ペナルティは、4:30 に科せられる
	(S*)	A23 - 2+2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	
C6	3:00	A15 - 5+2			A15 は最初にメジャー・ペナルティを遂行。A23 はマイナー・ペナルティを遂行しているので、復帰
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	
C7	3:00	A15 - 5+2			ペナルティ残り時間が最も短い
	7:30	A23 - 2			
	8:30		**GOAL**	A23 が復帰	
C8	3:00	A15 - 5+2			A15 に対するメジャー・ペナルティが終了。マイナー・ペナルティはゴールにより終了。A23 のマイナー・ペナルティは終了
	6:00	A23 - 2			
	8:00		**GOAL**	A15・A23 が復帰	
C9	3:00	A15 - 5+2			A15 に対するメジャー・ペナルティが終了。両方のマイナー・ペナルティは同じタイム
	8:00	A23 - 2			
	9:00		**GOAL**	キャプテンの選択	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
D 同チーム 3 人 - ディレイド・ペナルティ (D*)、またはシグナル (S*)（プレー中断なし）					
D1	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	4:00	A6 - 2(D*)			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	A6 に対するディレイド･ペナルティが 4:30 に開始する
	5:00		**GOAL**	A23 が復帰	
	5:30		**GOAL**	A6 が復帰	
D2	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	(S*)	A6 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	A6 に対するペナルティが開始
	5:00		**GOAL**	A23 が復帰	A6 はペナルティ・ボックスに残る
D3	3:00	A15 - 5			
	3:30	A23 - 2			
	(S*)	A6 - 2			
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	A6 に対するペナルティが開始
D4	3:00	A15 - 5			A15 に対するメジャー・ペナルティが終了。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
	7:30	A23 - 2			
	(S*)	A6 - 2			
	8:00		**GOAL**	A15・A23 が復帰	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
E 各チームから 1 人 - マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組合せ					
E1	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	4:30		**GOAL**	復帰なし	両チーム同じ戦力
	5:00		**GOAL**	A15 が復帰	マイナー・ペナルティは終了
E2	3:00	A15 - 5+2			
	3:30		B12 - 2		
	4:30		**GOAL**	復帰なし	両チームは同じ戦力
E3	3:00	A15 - 5+2			A15 に対するメジャー・ペナルティ
	7:30		B12 - 2		は終了するが、チームは同じ戦力
	8:00		**GOAL**	復帰なし	保っている
E4	3:00	A15 - 2+2			
	3:30		B12 - 2		
	4:30		**GOAL**	復帰なし	両チームは同じ戦力
	5:00		**GOAL**	復帰なし	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		**GOAL**	A15 が復帰	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。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

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
E 各チームから 1 人 - マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの組合せ					
E5	3:00	A15 - 5+2			A15 に対するメジャーと B12 に対
	6:00		B12 - 2		するマイナーは終了。 A15 に対す
	8:00		**GOAL**	A15 が復帰	るマイナーはゴールの時点で終了
E6	3:00	A15 - 2			このゴールは、A23 に対してシグナ
	3:30		B12 - 2	復帰なし	ルが出されたペナルティを無効にす
	(S*)	A23 - 2		A23 に対するペ	る（理由：A チーム はショートハン
	4:10		**GOAL**	ナルティは取消	ドではない）
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・ペナルティの組合せ					
F1	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			マイナー・ペナルティを遂行する
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	時間が最も短い
F2	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			マイナー・ペナルティは終了
	5:00		**GOAL**	A15 が復帰	ゴール時点でチームの戦力は同じ
F3	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	4:00		B12 - 2		
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	
F4	3:00		B12 - 2		
	3:30	A15 - 2			
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
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・ペナルティの組合せ					
F5	3:00		B12 - 2		
	3:30	A15 - 2			
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	ペナルティの遂行時間が最も短い
	5:00		**GOAL**	A23 が復帰	
F6	3:00	A15 - 5			
	3:30		B12 - 5		最も短い時間（および、A チームは
	4:00	A23 - 2			マイナー・ペナルティのためショー
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	トハンド）
F7	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 5		最も短い時間（および、A チームは
	4:00	A23 - 5			マイナー・ペナルティのためショー
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	トハンド）
F8	3:00	A15 - 5			
	3:30	A23 - 2			
	4:00		B12 - 2		マイナー・ペナルティによる
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	ショート・ハンド
F9	3:00	A15 - 5			
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			マイナー・ペナルティによる
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	ショート・ハンド
F10	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 5			
	4:00		B12 - 2		マイナー・ペナルティによる
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	ショート・ハンド

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
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・ペナルティの組合せ					
F11	3:00		B12 - 5		
	3:30	A15 - 2			
	4:00	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	遂行時間が最も短い
F12	3:00	A15 - 2+2			
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			A15 に対する最初のマイナー・ペナ
	4:30		**GOAL**	復帰なし	ルティが終了
F13	3:00	A15 - 2			
	3:15	A23 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	3:45	A6 - 2(D*)			
	4:00		**GOAL**	A15 が復帰	A6 へのペナルティは 4:00 に開始
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	遂行時間が最も短い
F14	3:00	A15 - 2	B12 - 2		
	3:15	A23 - 2			
	3:30	A6 - 2	B3 - 2		A15, B12, A6, B3 に対するペナル
	5:10		**GOAL**	A23 が復帰	ティはクロックに表示されない
F15	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 - 2		
	4:00	A23 - 2			
	(S*)	A6 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	A6 へのペナルティは 4:30 に開始

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
G 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じ					
G1	3:00	A15 - 5+2	B12 - 2+2		
	4:30		**GOAL**	復帰なし	両チームは同じ戦力
G2	3:00	A15 - 2+5	B12 - 5		
	4:30		**GOAL**	A15 代行が復帰	同時のメジャー・ペナルティ
G3	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2	B12 - 2		
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	同時のペナルティは表示しない
G4	3:00	A15 - 2	B12 - 2		
	3:30	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A23 が復帰	同時のペナルティは表示しない
G5	3:00	A15 - 2	B12 - 2		同時のペナルティは表示しない
	3:30	A23 - 5			A チームはショート・ハンドだが、
	4:30		**GOAL**	復帰なし	メジャー・ペナルティを受けている
G6	3:00	A15 - 2	B12 - 5		A チームが相手よりも人数の優位が
	3:30	A23 - 5			下回っている。A15 へのマイナー・
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	ペナルティはゴールの時点で終了
G7	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	
G8	3:00	A15 - 2			
	3:30	A23 - 5	B12 - 5		
	4:30		**GOAL**	A15 が復帰	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
G 同時のペナルティ - 各チームのプレーヤーの数が同じ					
G9	3:00	A15 - 5			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		**GOAL**	復帰なし	
G10	3:00	A15 - 5	B12 - 5		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		**GOAL**	A23 が復帰	
G11	3:00	A15 - 2+2	B12 - 5		A15 に対する最初のマイナー・ペナルティが消える
	3:30	A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	復帰なし	
G12	3:00	A15 - 2	B12 - 2		A26 のペナルティは（メジャー・ペナルティでない限り）科されない
	3:30	A23 - 5			
	(S*)	A26 - 2			
	4:30		**GOAL**	復帰なし	
G13	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		**GOAL**	A15 が復帰	
	4:45		**GOAL**	A26 が復帰	
G14	3:00	A15 - 2			A26 のマイナー・ペナルティは 4:30 に開始。A23 と B12 の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		**GOAL**	A15 が復帰	
G15	3:00	A15 - 2+2	B12 - 2		A チームは A15 のペナルティを遂行するために、代行者を入れる
	3:30		**GOAL**	A15 代行が復帰	

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
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					
H1	3:00	A15 - 2	B12 - 2		
		A23 - 2			この選択は、ペナルティが科された
	4:30		**GOAL**	キャプテンの選択	時点で行う
H2	3:00	A15 - 2	B12 - 2		メジャー･ペナルティにより､A チームはショート・ハンド。A15 と B12 のペナルティは表示されない
		A23 - 5			
	4:30		**GOAL**	復帰なし	
H3	3:00	A15 - 2	B12 - 5		
		A23 - 2			
	3:30		**GOAL**	キャプテンの選択	マイナー・ペナルティが同時に終了
H4	3:00	A15 - 2	B12 - 5		
		A23 - 5			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
	3:30		**GOAL**	A15 が復帰	
H5	3:00	A15 - 5	B12 - 2		A チームは、メジャー・ペナルティによりショート・ハンド。A23 と B12 のペナルティは表示されない
		A23 - 2			
	4:30		**GOAL**	復帰なし	
H6	3:00	A15 - 2+2	B12 - 2	キャプテンの選択	A チームの選択により、A23 が復帰するか、A15 に対する最初のペナルティがゴールが決まった時点で終了するか、A15 に対するペナルティを遂行している代行プレーヤーが復帰
		A23 - 2		B12 に対するペナルティは、A チームの 2 人のプレーヤーに科されたペナルティのいずれか 1 つと相殺	
	4:30		**GOAL**		

概要表

表 11 - Rule 16（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・ペナルティを遂行しているか？
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	A チーム	B チーム	答え	備考
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					
H7	3:00	A15 - 2	B12 - 2	キャプテンの選択	A チームの選択により、A15 が復帰
		A23 - 2+2		B12 に対するペ	するか、A23 に対する最初のペナル
	4:30		**GOAL**	ナルティは、A	ティがゴールが決まった時点で終了
				チームの 2 人のプ	するか、A23 に対するペナルティを
				レーヤーに科され	遂行している代行プレーヤーが復帰
				たペナルティのい	
				ずれか 1 つと相殺	
H8	3:00	A15 - 2	B12 - 2		
		A23 - 2			
		A6 - 2			
	4:00		**GOAL**	キャプテンの選択	B12 および A チームに対するペナルティのうち 1 つ（選択による）は、クロックに表示されない
	4:30		**GOAL**	残りのプレーヤが復帰	ペナルティが科された時に、A チームが行った選択による
H9	3:00	A15 - 5	B12 - 2		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
		A23 - 2			
		A6 - 2			される（および、これらのペナル
	4:30		**GOAL**	キャプテンの選択	ティはクロックに表示されない）
H10	4:00	A15 - 2	B12 - 2		
	4:30	A23 - 2+2			A23 の最初のペナルティが終了し、
	5:00		**GOAL**	復帰なし	A23 の 2 つ目のペナルティが開始

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 12 - Rule 19（同時のペナルティ）

試合の最後の 5 分間と延長戦中の特定のルールに注意

同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ

例	A チーム	ペナルティ	B チーム	ペナルティ	氷上の戦力
1	A3	2	B10	2+2	B チームは 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。B チームは、B10 のペナルティ遂行のため、代行プレーヤーを入れる
2	A3	2	B10	2+2	両チームはフルメンバーでプレー
	A5	2+2	B12	2	
3	A3	2+2	B10	2+2	両チームはフルメンバーでプレー
	A5	5	B12	5	
4	A3	2+5	B10	2	両チームはフルメンバーでプレー
			B12	5	
5	A3	2+5	B10	2	A チームは 2 分間、1 人少ないショート・ハンドでプレー。クロックに表示されるペナルティを、A チームのキャプテンが選択。残りのペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
	A5	2	B12	5	
6	A3	2+2	B10	2+2	A チームは 5 分間、1 人少ないショート・ハンド
	A5	5			
7	A3	2+2	B10	2	1 人少ないショート・ハンドで 4 分間プレーするか、2 人少ないショート・ハンドで 2 分間プレーするかを A チームのキャプテンが選択。後者を選択した場合、A3 のペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
	A5	2			
8	A9	2	B2	2+2	B チームは 2 分間、1 人少ないショート・ハンド。どのプレーヤーをクロックに表示させるかを B チームのキャプテンが選択。B2 を選んだ場合、B2 のペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
	A24	2	B18	2	
9	A24	5	B5	5	両チームはフルメンバーでプレー

概要表

表 12 - Rule 19（同時のペナルティ）

試合の最後の 5 分間と延長戦中の特定のルールに注意

同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ

例	A チーム	ペナルティ	B チーム	ペナルティ	氷上の戦力
10	A3	5	B5	5	B チームは、5 分間ショート・ハンド
			B7	5	（キャプテンの選択）
11	A3	5	B5	5	両チームはフルメンバーでプレー
	A4	5	B7	5	
12	A3	5+5	B5	5	A チームは 5 分間のショート・ハンド代行プレーヤー 1 人を入れる
13	A3	5+5	B5	5	両チームはフルメンバーでプレー
			B7	5	
14	A3	5+5	B7	5	A チームは、A3 に科されたメジャー・ペナルティのうち 1 つを取り消すか、A4 に科されたメジャー・ペナルティを取り消すかを選択する。A3 を選んだ場合、代行プレーヤー 1 人を入れる
	A4	5			
15	A3	5+5	B5	5	A チームは 5 分間、ショート・ハンド
	A4	5	B7	5	チームはペナルティの取り消しを選択
16	A3	2+5	B7	5	A チームは、A3 のマイナー・ペナルティを遂行するため、代行プレーヤ 1 人を入れる
17	A3	2+5	B7	2+5	両チームはフルメンバーでプレー
18	A3	2+5	B5	5	A チームは 2 分間のショート・ハンド
			B7	5	B チームは 5 分間のショート・ハンド（キャプテンの選択）。A チームは、マイナー・ペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
19	A3	2	B5	5	両チームは、4 対 4 でプレー。ただし、試合終了の最後の 5 分間、または延長戦中は、3 分の差がペナルティ・クロックに表示される。B チーム 3 分間ショート・ハンドでプレーし、メジャー・ペナルティと同様に扱われる

概要表

表 12 - Rule 19（同時のペナルティ）

試合の最後の 5 分間と延長戦中の特定のルールに注意

同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ

例	A チーム	ペナルティ	B チーム	ペナルティ	氷上の戦力
20	A3	2+2	B5	5	両チームは、4 対 4 でプレー。ただし、試合終了の最後の 5 分間、または延長戦中は、1 分の差がペナルティ・クロックに表示される。B チーム 1 分間ショート・ハンドでプレーし、メジャー・ペナルティと同様に扱われる
21	A3	5	B5	2	試合終了の最後の 5 分間、または延長
			B7	2	戦中の Rule 19.3 の要件を満たしていない。チームは 4 対 3 でプレー
22	A3	5	B5	2+2	キャプテンの選択
	A4	2	B7	2	4 対 4 で 4 分間プレーの後、4 対 5 で 1 分間プレー、または 4 対 3 で 2 分間プレーの後、4 対 5 で 3 分間プレー
23	A3	2+5	B5	2+2+5	B チームは 2 分間ショート・ハンドでプレー。ペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
24	A3	2+5	B5	5	A チームは 2 分間ショート・ハンド
	A4	5	B7	5	A チームはペナルティ遂行のため、代行プレーヤー 1 人を入れる
25	A3	2+5	B5	2+2+5	キャプテンの選択
	A4	5	B7	5+5	B チームは、1 人少ないショート・ハンドで 7 分間、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
26	A3	2+5+5	B5	2+5	両チームはフルメンバーでプレー
			B7	5	
27	A3	2+5	B5	5	キャプテンの選択
	A4	5			A チームは、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

概要表

表 12 - Rule 19（同時のペナルティ）

試合の最後の 5 分間と延長戦中の特定のルールに注意

同じプレー中断時に科されるすべてのペナルティ

例	A チーム	ペナルティ	B チーム	ペナルティ	氷上の戦力
28	A3	2+5+5	B5	2+5	両チームはフルメンバーでプレー
			B7	5	
29	A5	2	B12	5+5	両チームはフルメンバーでプレー
	A6	5+5	B13	2	
	A7	5	B14	5	
30	A3	2+10	B5	2	両チームはフルメンバーでプレー
31	A3	2+10	B5	2+10	両チームはフルメンバーでプレー
32	A3	2	B5	5	両チーム 4 対 4 でプレー
	A4	10	B7	10	

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 1 - ゴールキーパーがゴールクリーズの内側にいる	
状況 1A 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
状況 1B 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
状況 1C 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。	ゴールは認められない 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す。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」とする。

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 1 - ゴールキーパーがゴールクリーズの内側にいる	
状況 1D 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す。
状況 1E 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。	ゴールは認められない 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す。ゴールキーパーへのインターフェアランス
状況 2 - ゴールキーパーがゴールクリーズの外側にいる	
状況 2A 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
状況 2B 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。	ゴールは認められる
状況 2C 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す。
状況 2D 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。	ゴールは認められない 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す。
状況 3 - プレーヤーが、ゴールクリーズの内外にいるゴールキーパーに別のプレーヤーを押す	
状況 3A アタッキング・プレーヤーは、接触を避けるために妥当な努力をした後、ゴールが決まった時にゴールキーパーと偶発的な接触をした。	ゴールは認められる

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 3 - プレーヤーが、ゴールクリーズの内外にいるゴールキーパーに別のプレーヤーを押す	
状況 3B アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーの接触は偶発的なものではなく、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、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・プレーヤーに適切なペナルティを科す。
状況 3C アタッキング・プレーヤーとゴールキーパーの接触は偶発的なものではなく、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。	ゴールは認められない 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す。
状況 3D ゴールが決まった時に、アタッキング・プレーヤーが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、押しのけるか、またはそのプレーヤーに反則をした。	ゴールは認められない 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す。
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	
状況 4A 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偶発的な接触をした。	ゴールは認められる
状況 4B 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偶発的ではない接触をした。	ゴールは認められない 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す。

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 5 - ゴールキーパーを遮る状況	
状況 5A アタッキング・プレーヤーが、ゴールクリーズ先端にいるゴールキーパーの前を滑ると同時にゴールが決まった。アタッキング・プレーヤーは動き続け、ゴールキーパー前のクリーズ内で重要な位置を維持しなかった。	ゴールは認められる
状況 5B アタッキング・プレーヤーが、クリーズのかなり内側にいるゴールキーパーの前を滑ると同時にゴールが決まった。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。	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」とする。
状況 5C アタッキング・プレーヤーが、クリーズの外側のゴールキーパーの前を滑ると同時にゴールが決まった。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。	ゴールは認められる
状況 5D 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。	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」とする。
状況 5E 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。	ゴールは認められる

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 6 - ゴールキーパーに詰め寄る	
状況 6A 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。	プレーは続行し、ホイッスルは鳴らない
状況 6B 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。	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す。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。
状況 6C 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。	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」とする。
状況 6D 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。	ゴールは認められない 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」とする。
状況 6E 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した。	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す。

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

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
状況 6 - ゴールキーパーに詰め寄る	
状況 6F 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・プレーヤーも位置を譲ろうとしなかった。	レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーおよび/またはゴールキーパーに適切なペナルティを科す。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。
状況 6G 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。	ゴールは認められない 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す。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、ゴールキーパーのプレーを妨げた例である。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）」とする。
状況 6H 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。	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す。
状況 7 - ゴールキーパーとの接触	
状況 7A アタッキング・プレーヤーがゴールクリーズの内外で、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」）。	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す。

概要表

表 13 - Rule 69（ゴールキーパーへのインターフェアランス）

ゴールキーパーへのインターフェアランスの状況

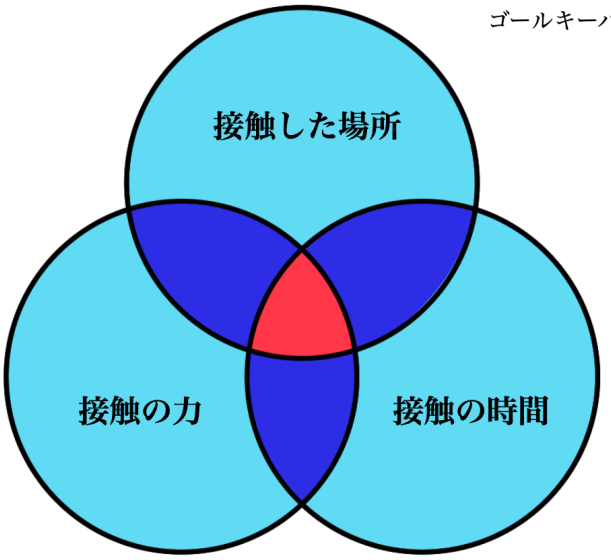
説明	結果
状況 7 - ゴールキーパーとの接触	
状況 7B アタッキング・プレーヤーがクリーズ内にいてクリーズを明け渡そうとあらゆる努力をし、ゴールキーパーは誇張してペナルティを誘うために接触を引き起こした。このプレーでゴールは決まらなかった。	これはダイビングであり、ゴールキーパーに対するマイナー・ペナルティ（ダイビング／エンベリッシュメント）を科す。
状況 7C アタッキング・プレーヤーがゴールキーパーと接触を引き起こした時に、ディフェンディング・プレーヤーがパックを自陣のゴールに入れた。	ゴールは認められない レフェリーの判断により、アタッキング・プレーヤーに適切なペナルティを科す。
状況 7D 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、ディフェンディング・プレーヤーがパックを自陣のゴールに入れた。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。	ゴールは認められる

概要表

Rule 69 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
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？

表 14 - Rule 84（延長戦）

延長戦開始前に有効なペナルティ - 延長戦が 3 対 3 で行われる場合

例	第 3 ピリオドの時間	A チーム	B チーム	備考
1	19:30	A5 - 2	B17 - 2	ペナルティはクロックに表示されない
2	19:10 19:50	A5 - 2 A7 - 2	B17 - 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 は、クロックに表示されない
3	19:10 19:25 19:40	A5 - 2 A7 - 2	 B17 - 2 	延長は、A チーム 3 人、B チーム 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が、プレー中断時に適宜調整される

概要表

表 14 - Rule 84（延長戦）

延長戦開始前に有効なペナルティ - 延長戦が 3 対 3 で行われる場合

例	第 3 ピリオドの時間	A チーム	B チーム	備考
4	19:10 19:30 19:40	A5 - 2 A7 - 2	 B36 - 2	延長は、プレーヤー 3 対 3 で開始する。A5 と B17 のペナルティは、クロックに表示されない。A7 と B36 のペナルティが終了すると、氷上戦力は 4 対 4 になるが、次のプレー中断時に、3 対 3 に調整される
5	19:10 19:20 19:30 19:50	A5 - 2 A7 - 2 	 B17 - 2 B36 - 2	延長戦は、3 対 3 で開始する。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、氷上の戦力は 5 対 5 に達する可能性があるが、次のプレー中断時に状況に応じて、4 対 3 または 3 対 3 のいずれかに調整される

表 15 - Rule 84（延長戦）

延長戦での科されるペナルティ

例	延長戦の時間	A チーム	B チーム	氷上戦力
1	00:30 01:00 01:30	A23 - 2 A7 - 2	 B17 - 2 	A チーム - 3 人，B チーム - 4 人 A チーム - 3 人，B チーム - 3 人 A チーム - 3 人，B チーム - 4 人

A チームが 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、この時点で氷上の戦力を 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戦力は 3 対 3 に戻される。

APPENDIX – V

Technical Requirements



技術要件

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によるサポートとそれぞれの裁定。技術的な設備とサポート（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	RULE 37 - ビデオレビュー	RULE 38 - コーチ・チャレンジ
セットアップ 1 完全なセットアップ	IIHF トップ ★★★★★	
完全な技術設備と完全なビデオレビュー体制。あらゆる試合状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のオフィシャルと協議が可能。	ビデオレビュー・コンサルタントは、→ **Rule 37** 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。	コーチには→ **Rule 38** に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。
ペナルティの オンアイス・レビュー ダブル・マイナー、メジャー・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。	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. 体の一部で方向を変える F. オフィシャルに当たる G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのゴール I. 連続プレーによるゴール J. ペナルティ・ショット	A. ゴールにつながるオフサイド B. アタッキング・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がある得点プレー

技術要件

セットアップと説明	RULE 37 - ビデオレビュー	RULE 38 - コーチ・チャレンジ
セットアップ 2 限定的なセットアップ 完全な技術設備と完全なビデオレビュー体制。あらゆる試合状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のオフィシャルと協議が可能。	IIHF イベント ★★★★ ビデオレビュー・コンサルタントは、→ **Rule 37** 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。	コーチには→ **Rule 38** に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。
ペナルティのオンアイス・レビューはしない ダブル・マイナー、メジャー・ペナルティを確認するためのオンアイス・レビューは実施しない（技術的設備が限定されているため）。	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. 体の一部で方向を変える F. オフィシャルに当たる G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのゴール I. 連続プレーによるゴール J. ペナルティ・ショット	A. ゴールにつながるオフサイド B. 該当なし（技術的設備が限定されているため） C. 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
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体制。いくつかの試合状況を迅速かつ的確にレビューし、氷上のオフィシャルと協議が可能。	IIHF イベント ★★★ ビデオレビュー・コンサルタントは、→ **Rule 37** 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。	コーチには→ **Rule 38** に従って、以下の状況にチャレンジする選択肢がある。
ペナルティのオンアイス・レビューはしない ダブル・マイナー、メジャー・ペナルティを確認するためのオンアイス・レビューは実施しない（技術的設備が限定されているため）。	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. 体の一部で方向を変える F. オフィシャルに当たる G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのゴール I. 連続プレーによるゴール J. ペナルティ・ショット	A. 該当なし（技術的設備が限定されているため） B. 該当なし（技術的設備が限定されているため） C. 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

技術要件

セットアップと説明	RULE 37 - ビデオレビュー	RULE 38 - コーチ・チャレンジ
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体制。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を迅速かつ的確にレビューし、氷上のオフィシャルと協議が可能。	IIHF イベント ★★ ビデオレビュー・コンサルタントは、→ **Rule 37** 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。	→ **Rule 38** に基づく、コーチ・チャレンジは適用しない。
ペナルティのオンアイス・レビューはしない ダブル・マイナー、メジャー・ペナルティを確認するためのオンアイス・レビューは実施しない。	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. 体の一部で方向を変える F. オフィシャルに当たる G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのゴール I. 連続プレーによるゴール J. 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。

技術要件

セットアップと説明	RULE 37 - ビデオレビュー	RULE 38 - コーチ・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の実施なし。氷上のオフィシャルとの協議はしない。	IIHF イベント ★ → **Rule 37** に従って以下の状況を独自に。	→ **Rule 38** に基づく、コーチ・チャレンジは適用しない。
ペナルティのオンアイス・レビューはしない ダブル・マイナー、メジャー・ペナルティを確認するためのオンアイス・レビューは実施しない。	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. 体の一部で方向を変える F. オフィシャルに当たる G. クロスバーより高い位置でハイスティック H. 適切な方法でのゴール I. 連続プレーによるゴール J. 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。	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 ビデオレビューをしない 技術設備なし。氷上のオフィシャルとの協議はしない。	レフェリーは→ **Rule 37** に従う、状況の確認とレビューはできない。 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。	→ **Rule 38** に基づく、コーチ・チャレンジは適用しない。

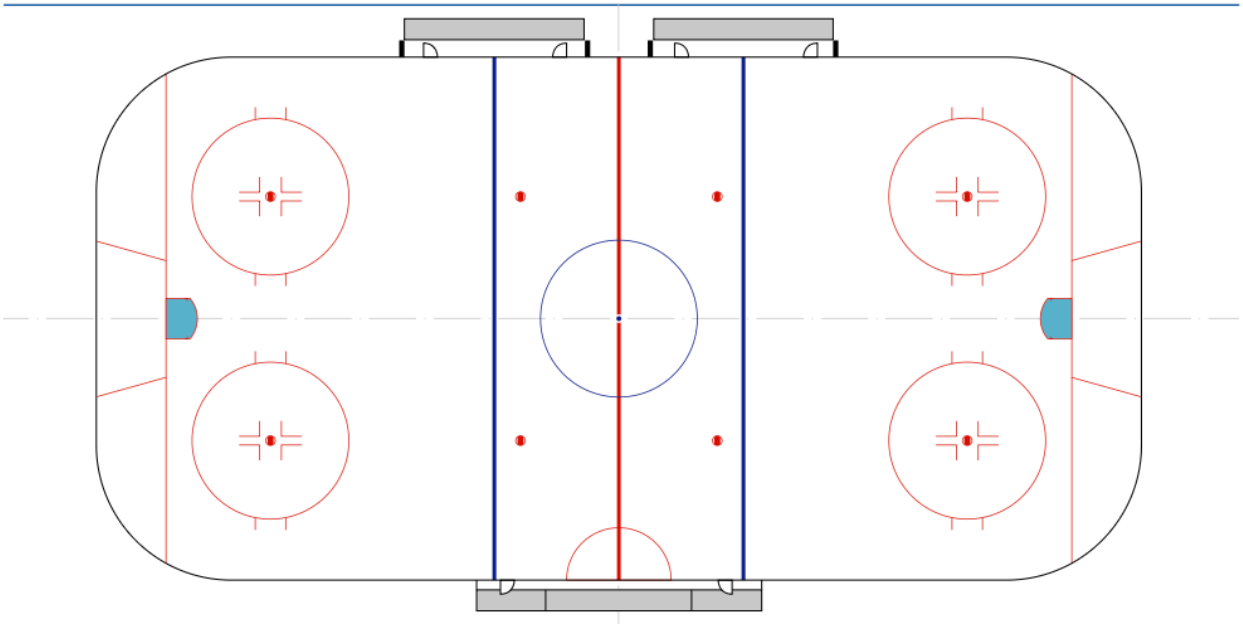
APPENDIX – VI

Infographics at a Glance

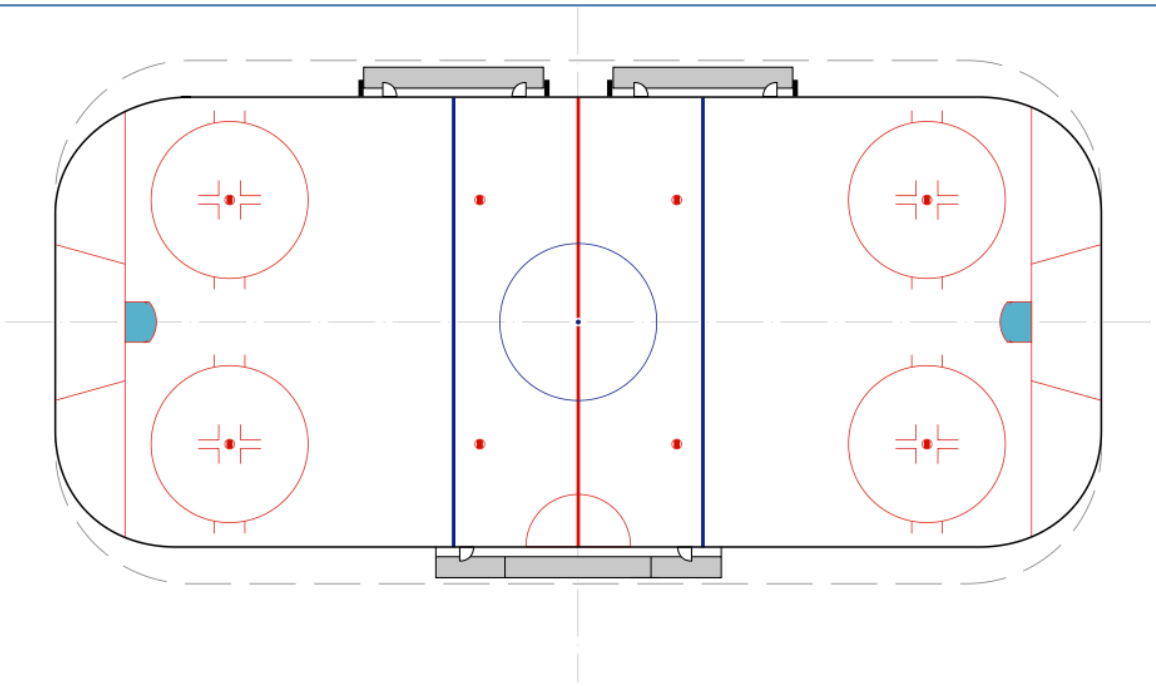


解説図

リンクの寸法 - 長さ 60m × 幅 30m
→ Rule 1.2



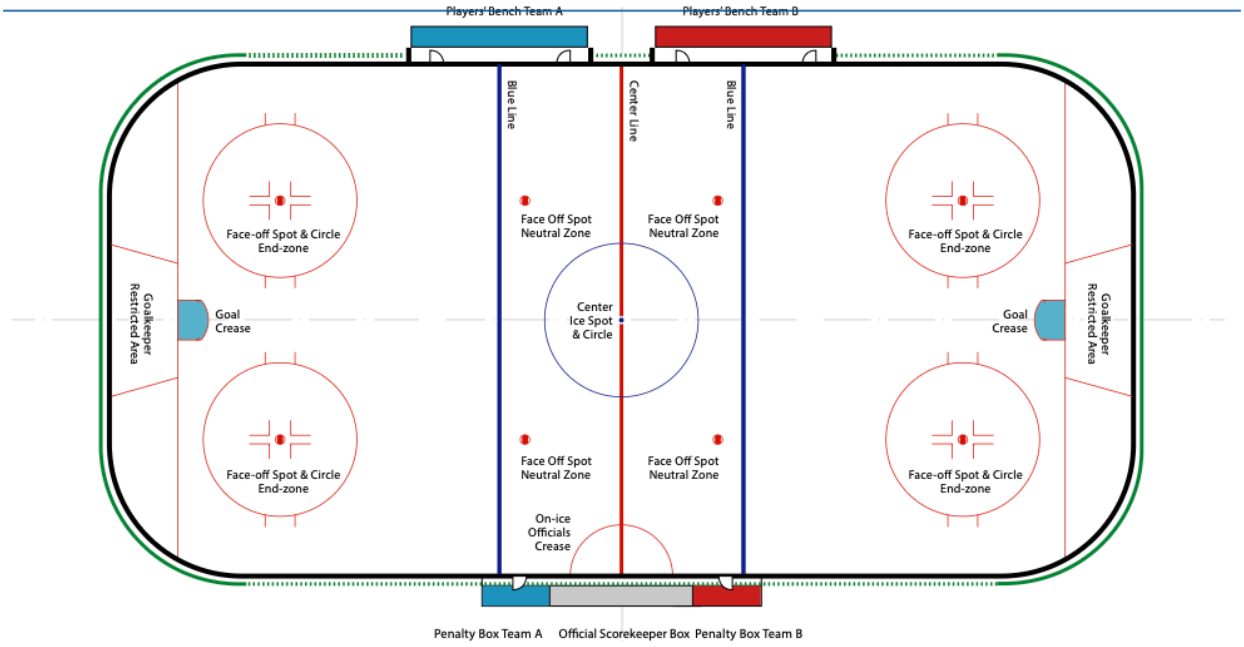
リンクの寸法 - 長さ 60m × 幅 26m
→ Rule 1.2



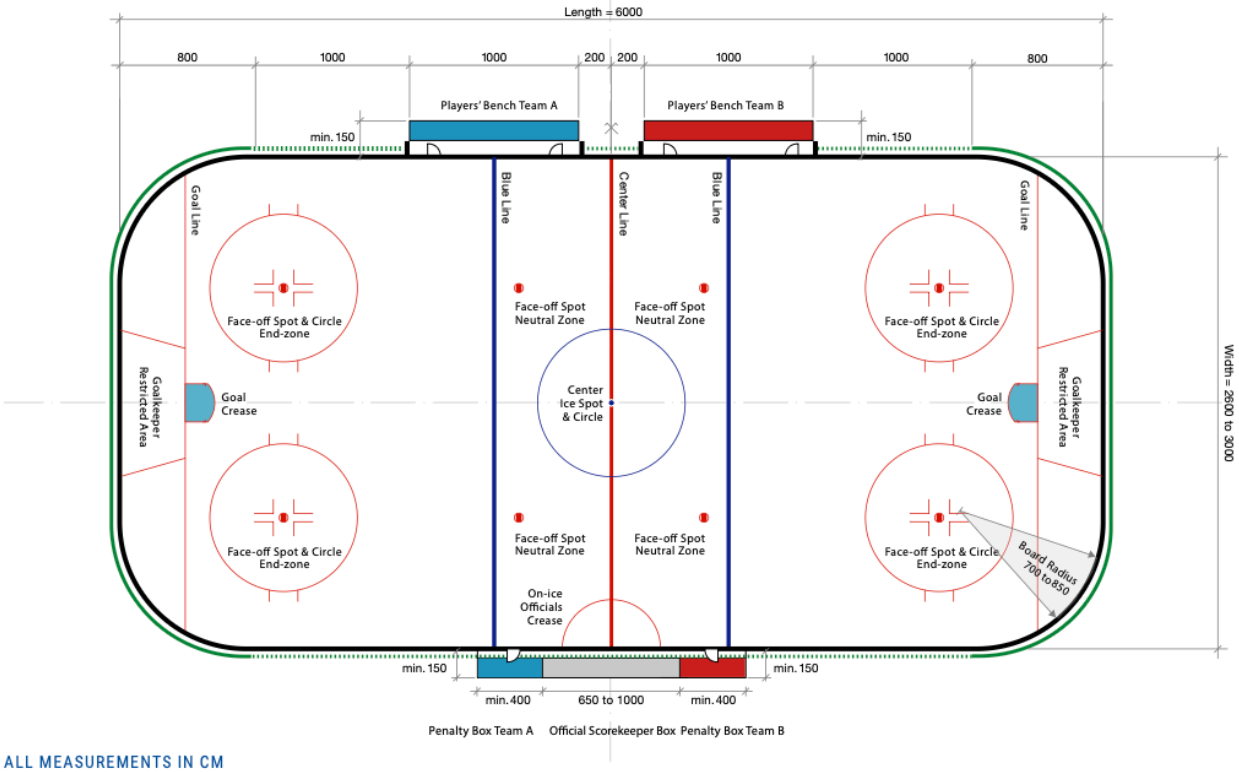
ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

リンクと定義
→ Rule 1.1



リンクの寸法
→ Rule 1.2, 1.3, 3.0

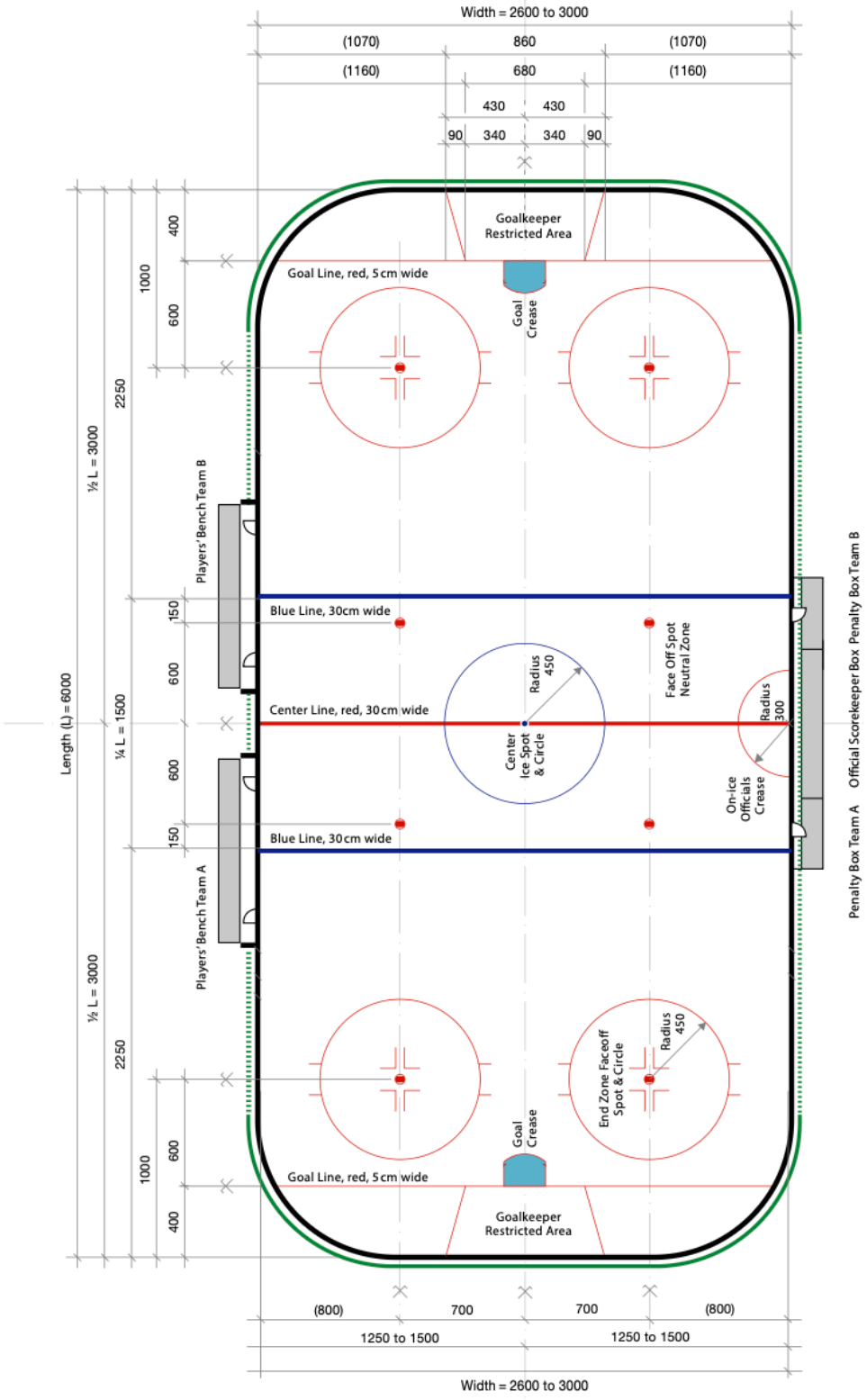


ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

リンクのライン

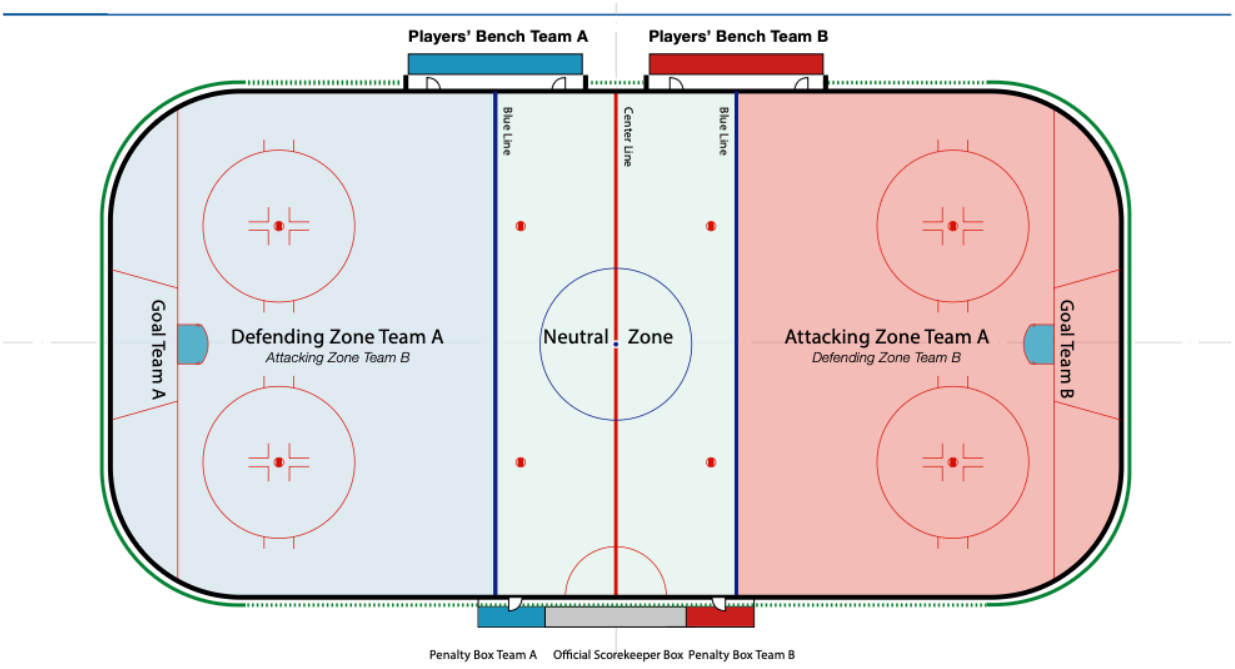
→ Rule 1.5, 1.7, 1.8, 1.9



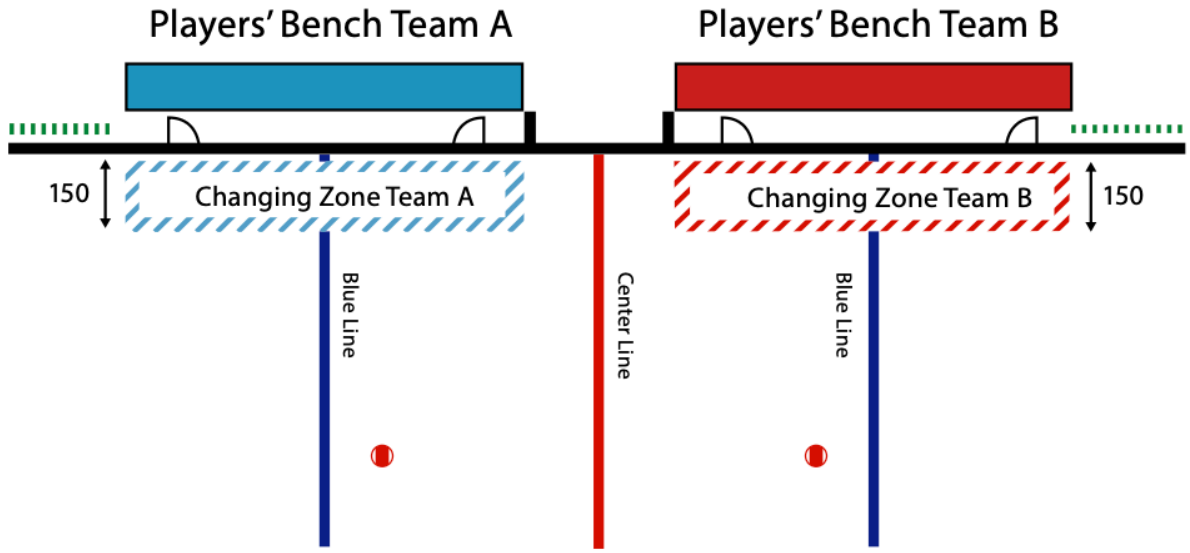
ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

氷面の分割
→ Rule 1.6



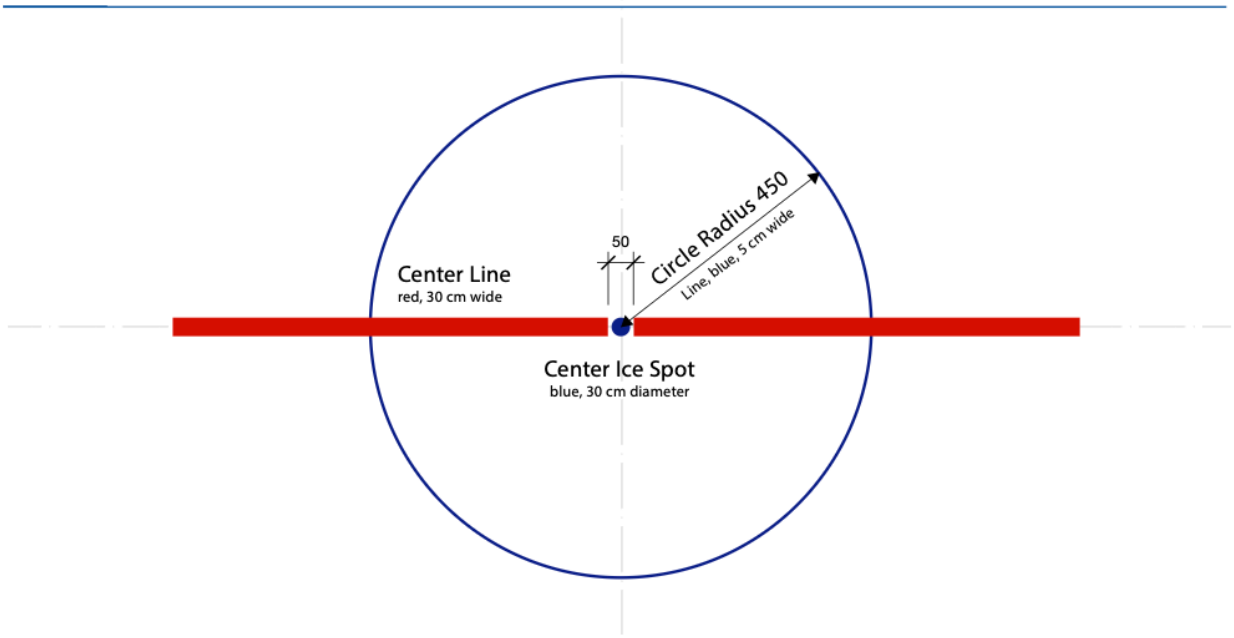
プレーヤーの交代ゾーン
→ Rule 74



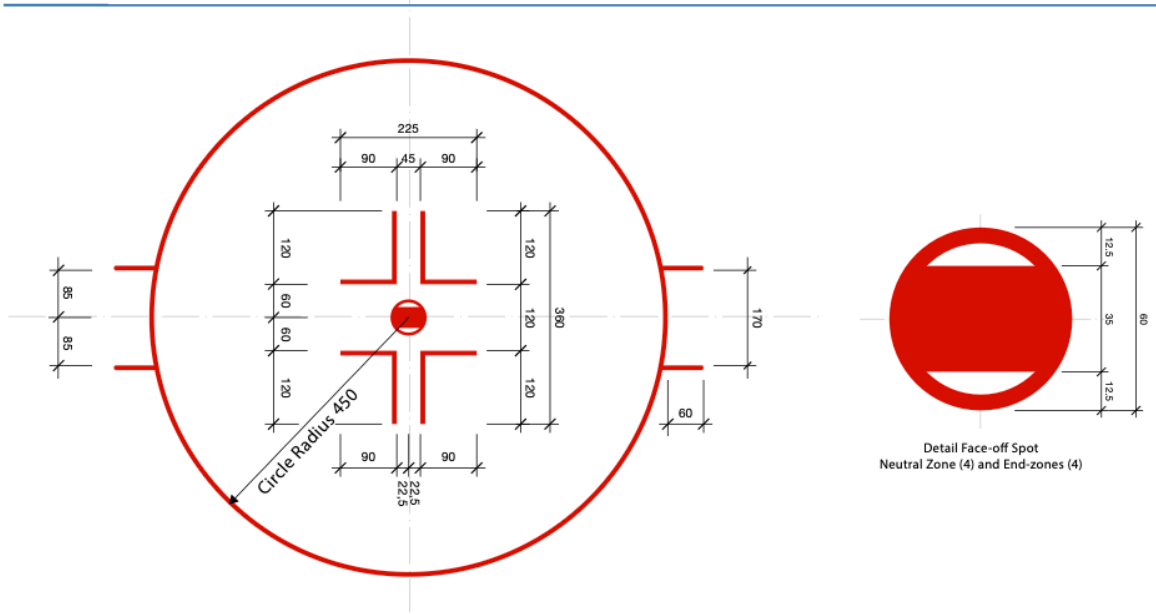
ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

センターアイスのフェイスオフ・スポットとサークル
→ Rule 1.9



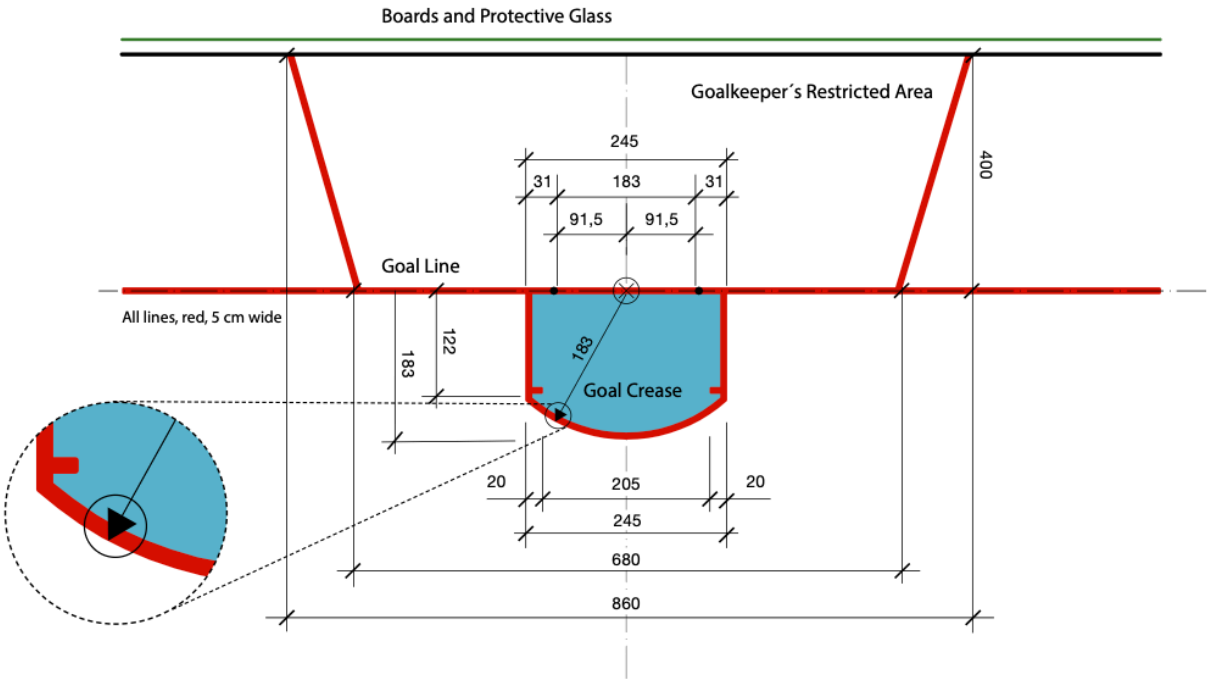
フェイスオフ・スポットおよびサークルエンドゾーン
→ Rule 1.9



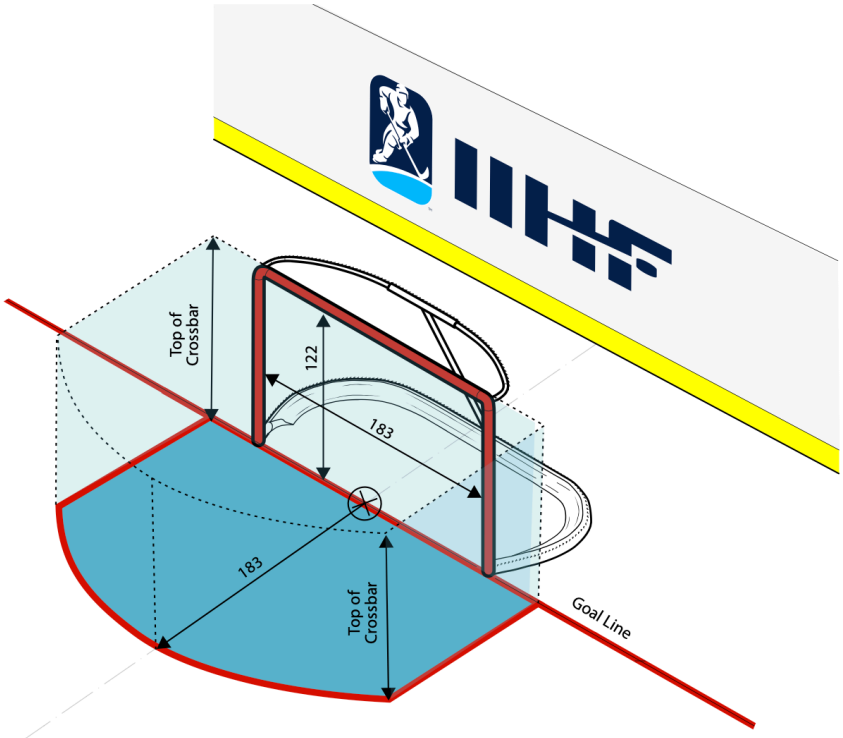
ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

ゴールクリーズとゴールキーパーの制限エリア
→ Rule 1.7, 1.8



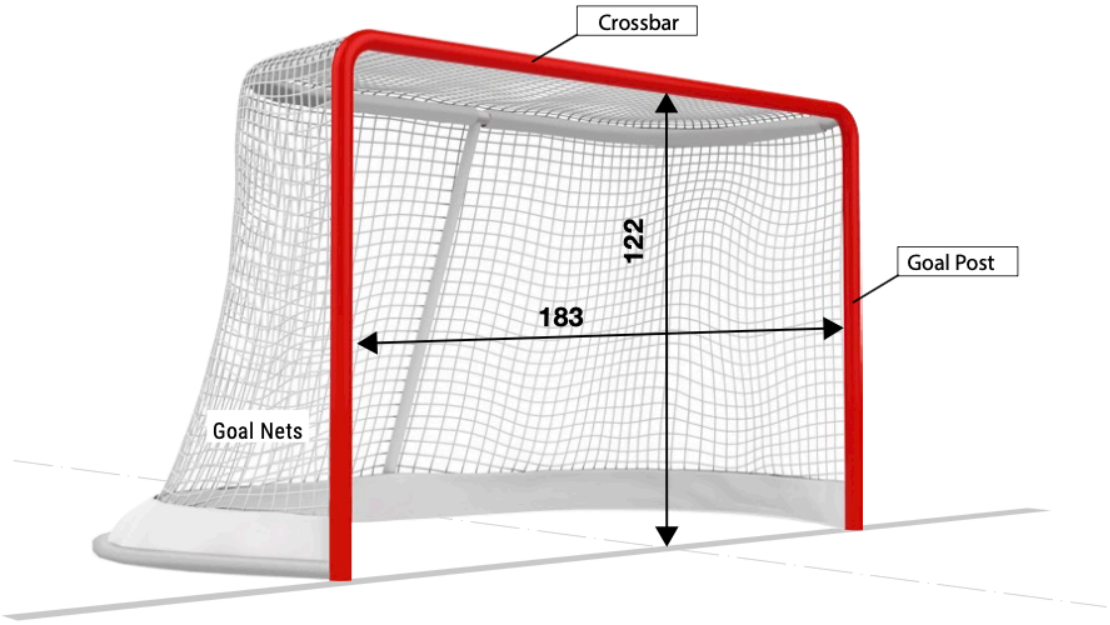
ゴールクリーズエリア／ 3D
→ Rule 1.7



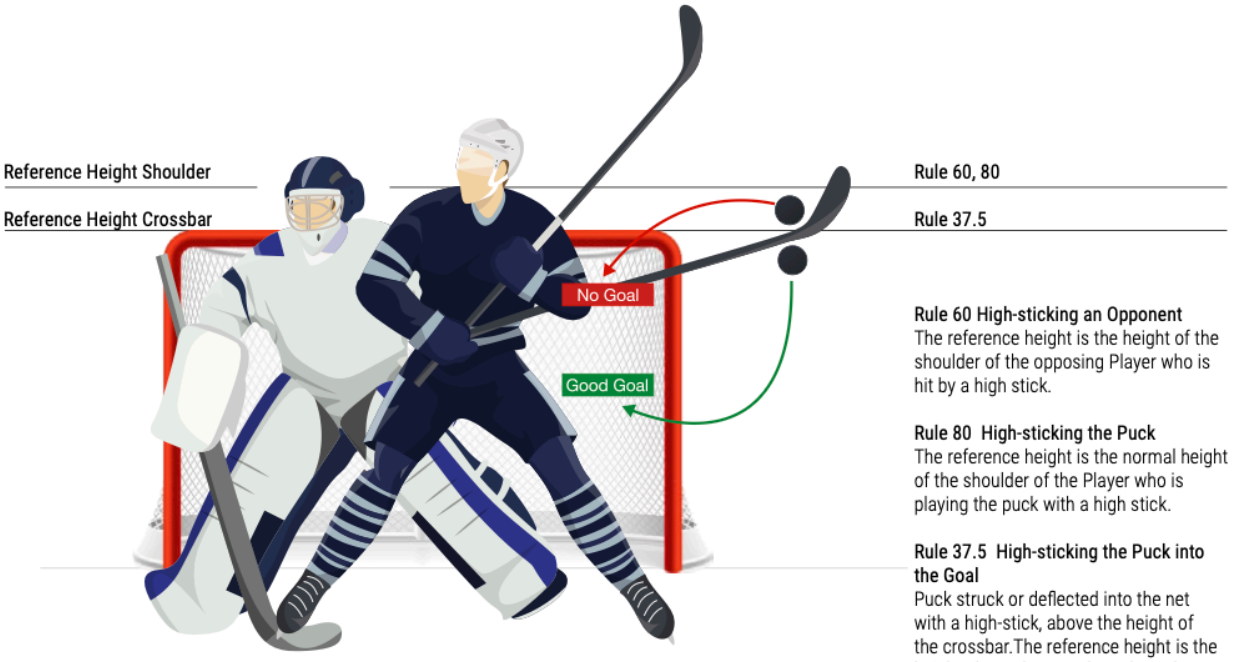
ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

ゴールポストとゴールネット
→ Rule 2.1, 2.2



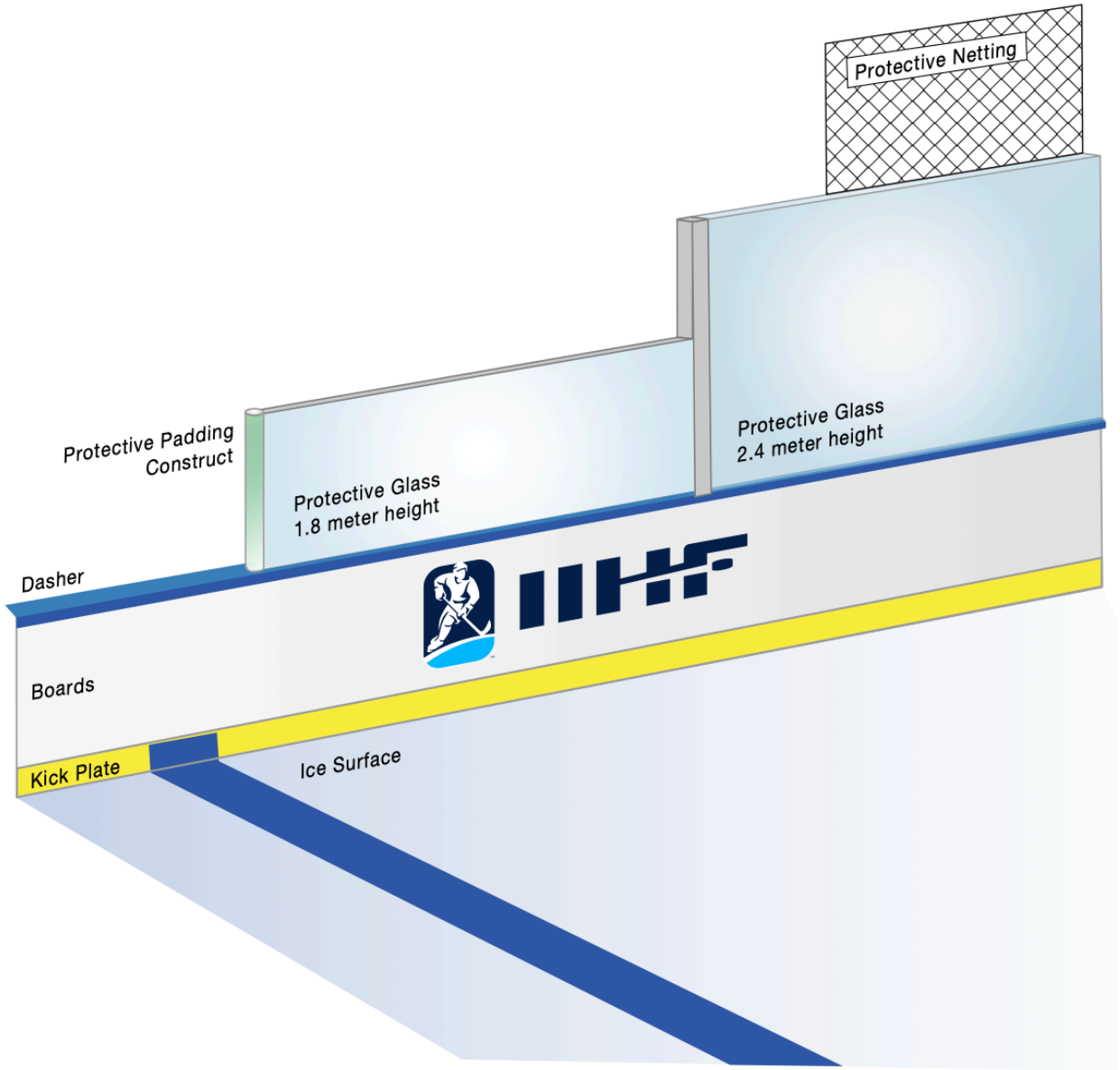
ハイスティッキングの定義
→ Rule 37.5, 60, 80



ALL MEASUREMENTS IN CM

解説図

ボードと保護ガラス、ネット
→ Rule 1.3, 1.4



APPENDIX – VII

Developmental rules for piloting



試験導入に関する規定

本付録では、IIHF が試験導入および評価を行う価値があると判断した、将来的なルール変更の案について説明する。ここに記載されたルールはすべて、当初は特定のリーグ内という限定された環境で試験的に運用されたものである。これらを IIHF 統一ルールブックに採用するかどうかを検討するにあたっては、より広範な環境での試験が必要となる。そのため IIHF は、関心を持つリーグや加盟国協会（MNA）がこれらのルールのうち 1 つ以上を試験・評価し、IIHF と共同でその評価を行うことを歓迎する。

これらのルールの試験的導入を選択するリーグや加盟協会（MNA）は、試験の実施および評価方法について協議するため、IIHF スポーツ部門（sport@iihf.com）に連絡することを強く推奨する。

試験導入に関する規定

コンセプト 1 - チームが失点しても、ペナルティは終了しない

すべてのマイナー・ペナルティ、ベンチ・マイナー・ペナルティ、およびダブル・マイナー・ペナルティは、メジャー・ペナルティと同様に扱う。つまり、マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、メジャー・ペナルティによってショート・ハンド（数的不利）の状態でプレーしているチームは、相手チームにゴールを決められたとしても、引き続き「ショート・ハンド」の状態のままとなる。レフェリーがマイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー・ペナルティの「ディレイド・ペナルティ」を合図している間に、ペナルティを受けていない側のチームがゴールを決めた場合でも、そのペナルティは科されなければならない。

以下のセクションでは、本概念に関するルール文言について説明し、IIHF 統一ルールブックと併せてどのように使用すべきかについて解説する。

Rule 15.2 ペナルティのコール - ゴール成立

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、あるいはメジャーおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティのいずれか 1 つ以上が科されることになり、そのプレー中にペナルティを受けていない側のチームがゴールした場合、その得点の有無にかかわらず、当該ペナルティは通常の手順に従って科されるものとする。

この規則は、Rule 15.2 および 15.3 に取って代わる。

Rule 15.4 ペナルティのコール - ショート・ハンドのチーム - ゴールが決まった場合

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー・ペナルティのいずれか 1 つ以上のペナルティによりチームが「ショート・ハンド」の状態にある際、レフェリーがそのチームに対してさらなるペナルティを科す合図を出したにもかかわらず、ホイッスルが鳴る前にペナルティを受けていない側のチームが得点した場合、その得点は認められる。

合図されたペナルティが科されるものとし、既に遂行中のペナルティは終了しない。

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー・ペナルティにより、すでに「ショート・ハンド」の状態にあるチームに対してペナルティが宣告される場合において、その宣告されたペナルティが「ペナルティ・ショット」の対象となるものであっても、レフェリーがプレーを止めて「ペナルティ・ショット」を命じる前にペナルティを受けていない側のチームが得点したときは、当該ペナルティ（本来なら「ペナルティ・ショット」となるはずだったもの）はマイナー（ダブル・マイナーまたはメジャー）ペナルティとして科されるものとし、すでに遂行中のペナルティが終了することはない。

この規則は、Rule 15.4 に取って代わる。

試験導入に関する規定

Rule 16.2, 17.2, 18.2 ショート・ハンド

ペナルティは、相手チームが得点したか否かにかかわらず、すべて遂行される。チームがマイナー・ペナルティ、ベンチ・マイナー・ペナルティ、ダブル・マイナー・ペナルティ、またはメジャ・ーペナルティを 1 つ以上受けてペナルティを受けている間に、相手チームが得点した場合（正規の方法で得点した場合、ペナルティ・ショットによる得点の場合）、ペナルティは終了しない。

プレーヤーは、科されたペナルティの全時間が終了するまでペナルティ・ボックスから出ることは許されず、ショート・ハンドにあるチームに対してゴールが決められた場合であっても、ペナルティ・ボックスから出ることはできない。

この規則は、Rule 16.2, 17.2, 18.2 に取って代わる。

試験導入に関する規定

コンセプト 2 - ショート・ハンドのチームが得点した場合、ペナルティは終了する

チームがショート・ハンドで得点した場合、残り時間が最も短いマイナー・ペナルティ、ベンチ・マイナー・ペナルティ、またはダブル・マイナー・ペナルティが終了する。

以下のセクションでは、本概念に関するルール文言について説明し、IIHF 統一ルールブックと併せてどのように使用すべきかについて解説する。

Rule 16.2 マイナー・ペナルティ - 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、氷上のプレーヤー数が相手よりも少ない状態にあることを指す。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、残りの時間が最も短いものである。したがって、両チームに同時に科されたマイナー・ペナルティによって、いずれかのチームが「ショート・ハンド」の状態になることはない。

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」の状態にある際、相手チームがゴールを決めた場合、それらのペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。この規定は、ゴールが与えられた（認定ゴールとなった）場合にも適用される。ただし、「ペナルティ・ショット」によってゴールが決まった場合には、この規定は適用されない（すなわち、ペナルティショットでのゴールによって、反則チームのペナルティを受けているプレーヤーがペナルティから解放されることはない）。

1 つまたは複数のマイナー・ペナルティやベンチ・マイナー・ペナルティにより「ショート・ハンド」の状態にあるチームがゴールを決めた場合、それらのペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。この規則は、ゴールが認定された場合や、「ショート・ハンド」のチームが「ペナルティ・ショット」でゴールを決めた場合にも適用される（つまり、「ペナルティ・ショット」でゴールが決まれば、「ショート・ハンド」のチームのペナルティを受けているプレーヤーはペナルティから解放される）。

レフェリーが、相手よりも数的優位にあるチーム（A 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を宣告する合図を行い、そのディレイドの間に、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「ショート・ハンド」の状態にあるチーム（B チーム）が得点した場合：

- 「ショート・ハンド」の状態にしている B チームのペナルティのうち、残り時間が最も短いマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティが、解消される）
- 数的優位にある A チームに対するディレイド・ペナルティが科される

この規則は、Rule 16.2 に取って代わる。

試験導入に関する規定

Rule 18.2 ダブル・マイナー・ペナルティ - ショート・ハンド

ダブル・マイナー・ペナルティによりチームが「ショート・ハンド」の状態にある際、そのショート・ハンドのチームが得点した場合、当該ペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。

レフェリーが、相手よりも数的優位にあるチーム（A チーム）に対してダブル・マイナー・ペナルティを宣告する合図を行い、そのディレイドの間に、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「ショート・ハンド」の状態にあるチーム（B チーム）が得点した場合：

- 「ショート・ハンド」の状態にしている B チームのペナルティのうち、残り時間が最も短いマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティが、解消される
- 数的優位にある A チームに対するディレイド・ダブル・マイナー・ペナルティが科される（Rule 15.3 を参照）

この規則は、Rule 18.2 に取って代わる。

試験導入に関する規定

コンセプト 3 - コンセプト 1 と 2 の組み合わせ

この案は、案 1 と案 2 を組み合わせたものである。つまり、数的不利な状態にあるチームが失点した場合にはペナルティは終了せず、そのチームが得点した場合には、残り時間が最も少ないマイナー、ベンチ・マイナー、またはダブル・マイナー・ペナルティが終了することになる。

以下のセクションでは、本概念に関するルール文言について説明し、IIHF 統一ルールブックと併せてどのように使用すべきかについて解説する。

Rule 15.2 ペナルティのコール - ゴール成立

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、あるいはメジャーおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティのいずれか 1 つ以上が科されることになり、そのプレー中にペナルティを受けていない側のチームがゴールした場合、その得点の有無にかかわらず、当該ペナルティは通常の手順に従って科されるものとする。

この規則は、Rule 15.2 および 15.3 に取って代わる。

Rule 15.4 ペナルティのコール - ショート・ハンドのチーム - ゴールが決まった場合

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー・ペナルティのいずれか 1 つ以上のペナルティによりチームが「ショート・ハンド」の状態にある際、レフェリーがそのチームに対してさらなるペナルティを科す合図を出したにもかかわらず、ホイッスルが鳴る前にペナルティを受けていない側のチームが得点した場合、その得点は認められる。

合図されたペナルティが科されるものとし、既に遂行中のペナルティは終了しない。

マイナー、ベンチ・マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー・ペナルティにより、すでに「ショート・ハンド」の状態にあるチームに対してペナルティが宣告される場合において、その宣告されたペナルティが「ペナルティ・ショット」の対象となるものであっても、レフェリーがプレーを止めて「ペナルティ・ショット」を命じる前にペナルティを受けていない側のチームが得点したときは、当該ペナルティ（本来なら「ペナルティ・ショット」となるはずだったもの）はマイナー（ダブル・マイナーまたはメジャー）ペナルティとして科されるものとし、すでに遂行中のペナルティが終了することはない。

この規則は、Rule 15.4 に取って代わる。

Rule 16.2 マイナー・ペナルティ - 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、氷上のプレーヤー数が相手よりも少ない状態にあることを指す。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、残りの時間が最も短いものである。したがって、両チームに同時に科されたマイナー・ペナルティによっ

試験導入に関する規定

て、いずれかのチームが「ショート・ハンド」の状態になることはない。

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」の状態にある際、相手チームがゴールを決めた場合、それらのペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。この規定は、ゴールが与えられた（認定ゴールとなった）場合にも適用される。ただし、「ペナルティ・ショット」によってゴールが決まった場合には、この規定は適用されない（すなわち、ペナルティショットでのゴールによって、反則チームのペナルティを受けているプレーヤーがペナルティから解放されることはない）。

1 つまたは複数のマイナー・ペナルティやベンチ・マイナー・ペナルティにより「ショート・ハンド」の状態にあるチームがゴールを決めた場合、それらのペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。この規則は、ゴールが認定された場合や、「ショート・ハンド」のチームが「ペナルティ・ショット」でゴールを決めた場合にも適用される（つまり、「ペナルティ・ショット」でゴールが決まれば、「ショート・ハンド」のチームのペナルティを受けているプレーヤーはペナルティから解放される）。

レフェリーが、相手よりも数的優位にあるチーム（A 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を宣告する合図を行い、そのディレイドの間に、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「ショート・ハンド」の状態にあるチーム（B チーム）が得点した場合：

- 「ショート・ハンド」の状態にしている B チームのペナルティのうち、残り時間が最も短いマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティが、解消される）
- 数的優位にある A チームに対するディレイド・ペナルティが科される

この規則は、Rule 16.2 に取って代わる。

Rule 18.2 ダブル・マイナー・ペナルティ - ショート・ハンド

ダブル・マイナー・ペナルティによりチームが「ショート・ハンド」の状態にある際、そのショート・ハンドのチームが得点した場合、当該ペナルティのうち最初のものが自動的に終了する。

レフェリーが、相手よりも数的優位にあるチーム（A チーム）に対してダブル・マイナー・ペナルティを宣告する合図を行い、そのディレイドの間に、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「ショート・ハンド」の状態にあるチーム（B チーム）が得点した場合：

- 「ショート・ハンド」の状態にしている B チームのペナルティのうち、残り時間が最も短いマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティが、解消される
- 数的優位にある A チームに対するディレイド・ダブル・マイナー・ペナルティが科される（Rule 15.3 を参照）

この規則は、Rule 18.2 に取って代わる。

試験導入に関する規定

コンセプト 4 - ノー・リターン

3 対 3 で行われるサドンデス方式の延長戦において、アタッキング・ゾーンでパックを保持・支配しているチームは、ニュートラル・ゾーンや自陣のディフェンディング・ゾーンへ後退（パックを運ぶ、パス、またはプレー）することはできない。これに違反した場合、プレーは停止され、違反したチームのディフェンディング・ゾーンでフェイスオフが行われれる。この際、プレーヤーのラインチェンジは認められない（アイシングと同様の扱い）。

以下のセクションでは、本概念に関するルール文言について説明し、IIHF 統一ルールブックと併せてどのように使用すべきかについて解説する。

Rule 84.7 延長戦 - ノー・リターン

各チームがスケーター 3 名とゴールキーパー 1 名（追加のスケーターを投入するためにゴールキーパーをベンチに下げた場合を含む）という同数の戦力でプレーするサドンデス方式の延長戦において、アタッキング・ゾーンでパックを保持・支配しているチームは、ニュートラル・ゾーンや自陣のディフェンディング・ゾーンへ後退（パックを運ぶ、パス、またはプレー）してはならない。

このルールは、パックからプレー可能な範囲内にいるアタッキング・プレーヤーが意図的にパックをプレーせず、パックがアタッキング・ゾーンから出るようにした者にも適用される。

アタッキング・プレーヤーがパックをニュートラル・ゾーンまたはディフェンディング・ゾーンへ持ち込む、パスする、あるいは戻す際、相手チームのプレーヤーがパックを保持・コントロールする前に、アタッキング・チームがパックの保持・コントロールを再び得ることはできない。

この規則に違反した場合、プレーは直ちに停止され、違反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・スポットのいずれかでフェイスオフが行われる。その際、どちらのスポットでフェイスオフを行うかは、反則を犯していないチームに選択する権利がある。違反したチームは、その後のフェイスオフ前には、選手交代を行うことは認められない。ただし、エキストラ・アタッカーと交代していたゴールキーパーを戻す場合、負傷したプレーヤーやスケートが破損したプレーヤーを交代させる場合、あるいは両チームのリンク上の戦力バランスに影響を及ぼすペナルティが科された場合には、選手交代が認められる。リンク上の選手構成は、パックがアタッキング・ゾーンのブルーラインを越えてニュートラル・ゾーンに入った時点の状態に基づいて決定される。

この規則は、相手チームよりも人数が多い、または少ないチームに対しては適用されず、違反の判定も行われない。また、ペナルティの終了により 3 対 3 を超える人数構成（4 対 4 や 5 対 5）となる場合にも、この規則は適用されない。こうした状況は、次のプレー中断時に氷上の人数が適切に調整されるまで続く可能性がある。

レフェリーおよびラインズパーソンの両方が、この反則に対してプレーを停止することができる。この状況は、ビデオ・レビューの対象にならない。

試験導入に関する規定

パックがアタッキング・ゾーンから出る - 反則なし

ゴールへのシュート試行後

アタッキング・チームによる「ゴールへのシュート」の直後にパックがエンドゾーンから出た場合、そのプレーは「ノー・インフラクション（反則なし）」とみなされ、本ルールの違反とはならない。ただし、アタッキング・プレーヤーがパックをプレーできる範囲にいながら、意図的にプレーせず、パックがアタッキング・ゾーンから出るのを容認した場合は例外とする。

「ゴールへのシュート」の判定には、以下のいずれのシュートも含まれるものとする。

- ゴールキーパーのセーブを必要とするショット
- ゴールネットが動くショット
- いずれかのチームによって逸れる、またはブロックされるショット
- ゴールに向かって打たれ、チームメイトが再び力を加えて打ち直すことなく、そのままゴールへとコースが変わる（デフレクションする）ことを意図するショット

通常の守備的プレーの後

ディフェンディング・プレーヤーが（適法なボディチェックやスティックチェックによって）相手から物理的にパックを奪い、その結果としてアタッキング・プレーヤーがパックのコントロールを失った場合、この規則は適用されない。ただし、アタッキング・プレーヤーが意図的にプレーせず、パックがアタッキング・ゾーンから出るのを容認した場合は例外とする。

アタッキング・ゾーンでのフェイスオフ直後

アタッキング・ゾーンでのフェイスオフにおいて、アタッキング・チームがフェイスオフにクリーンに勝利し、パックが直接ニュートラル・ゾーンへ出た場合、アタッキング・プレーヤーが意図的にパックをプレーせず、パックがアタッキング・ゾーンから出るのを容認した場合を除き、本ルールの違反とはみなされず、当該判定は「ウォッシュアウト」される。

パックがアタッキング・ゾーンから出る - 反則

パス失敗（パス試みが失敗に終わった場合）など、物理的に接触・触れた場合（例：パスのインターセプト／ディフレクション）を含め、パックの扱いに起因する自己のミス、またはその他のいかなる理由によるパックの喪失など、パックのアタッキング・ゾーンからニュートラル・ゾーンへの移動を招くその他のすべてのケースは、本規則の違反とみなされる。

Rule 84.7 への違反に対する手続は、次のとおりとする。

- 反則を行ったチームのディフェンディング・ゾーンでのフェイスオフ
- 反則を行ったチームによる選手交代は認められない
- 反則を受けていないチームが、どちらのスポットでフェイスオフを行うかを選択できる

この規則は、Rule 84 への追加規定である。

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION
Brandschenkestrasse 50, PO-Box
8027 Zurich, Switzerland

Phone +41 44 562 22 00
E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com