



Special Olympics

Be a fan™

2014年度 ルール変更 対照表

競技名：フロアホッケー

変更前の内容	変更後の内容
	読みやすく、意味を更に明確にするため、全体的見直しを行いました。
セクションA—公式種目	<p>セクションA—公式種目</p> <p>個人スキルコンテスト (ISC) では、競争環境においてアスリート／チームのスキルレベルを決定することを認めている。アスリートはゴール周辺でのシュート、パス、スティックハンドリング、正確なシュート、ディフェンス(付録 1 参照)の5つの種目に参加する。それぞれの種目はアスリートのレベルを決定するために、得点が付けられる。個人スキルコンテストが試合と関連している場合、得点は順位を決定するために使われる。個人スキルコンテストは試合に先立ってチームをディビジョニングすることを目的に、チームのレベルを評価することにも使われる。全てのチームはヘッドコーチの誘導のもと、5つの個人スキルコンテストに参加する。試合では、得点はチーム登録名簿とスキル評価表に記録され、大会組織委員にチームの公式書類として提出される。</p> <p>チーム競技は、トラディショナルスペシャルオリンピックスフロアホッケーチームに、互いに競うことを認めている。もしそのチームがスペシャルオリンピックスのアスリートのみから成る場合、トラディショナルスポーツチームと見</p>

	<p>なされる。トラディショナルチームは全て男性か全て女性、もしくは男女混合から成る。チームは、チーム登録名簿とスキル評価表に記録された個人スキルコンテストのチーム得点によってディビジョニングされる。チームの競技レベルを一致させるために、チームはこれらの得点によって事前のディビジョニングをされる。</p> <p>ユニファイドスポーツチーム競技は、ユニファイドスペシャルオリンピックスのフロアホッケーチームに、互いに競うことを認めている。もしチームがスペシャルオリンピックスのアスリートと彼らのパートナーから成る場合、ユニファイドスポーツチームと見なされる。パートナーの年齢や能力に加え、いつでも競技エリアにすることができるパートナーの数については特別なルールが適用する。トラディショナルチームと同様に、ユニファイドスポーツチームは、チームの競技レベルを一致させるために、チーム登録名簿とスキル評価表に記録された個人スキルコンテストのチーム得点によってディビジョニングされる。</p>
<p>セクションE – 競技ルール</p> <p>1. チーム競技</p> <p>11) より高いレベルの競技会（国際大会など）に参加するための資格として、チームは11人制度の国際ルールにそって、次の下位レベルの競技会（地区、地方など）に最低11人で参加しておかなければならない。</p> <p>b. ディビジョニング</p> <p>1) チームは、個人スキルコンテストのチームスコアとクラシフィケーション試合によってディビジョン分けされる。</p>	<p>競技会</p> <p>競技会資格</p> <p>より高いレベルの競技会（国際大会など）に参加するための資格として、次の下位レベルの競技会（国、州、地区、地方など）にSOIのルールに従って参加しておかなければならない。</p> <p>ディビジョニング</p> <p>チームは、個人スキルコンテストのチームスコアと実際の競技会が始まる前に行われるクラシフィケーション試合によってディビジョン分けされる。</p>

2) チームのコーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人スキルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。

3) 最初にチームは、チームの登録名簿とスキル評価スコアに従ってディビジョニングされる。次に最終的ディビジョニングをするためにクラシフィケーション試合を行う。

4) クラシフィケーション試合では、各チームは最低6分以上のゲームを1試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿に記載されている全選手のプレイが要求されている。

コーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人スキルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表(スペシャルオリンピックス国際本部より入手可能)を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。

最初にチームは、チームの登録名簿とスキル評価スコアに従ってディビジョニングされる。次に最終的ディビジョニングをするためにクラシフィケーション試合を行う。そのため、全てのチームは公平と安全を示すレベルに振り分けられる。

クラシフィケーション試合では、各チームは最低9分から12分までのゲームを1試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿およびスキル評価表に記載されている全選手(控えのゴリーを含む)のプレイが要求されている。

クラシフィケーション試合が終わると、チームはその結果とディビジョニング委員会の評価に基づきディビジョニングされる。トラディショナルチームはトラディショナルチームと競い、ユニファイドスポーツチームはユニファイドスポーツチームと競う。ディビジョンの数は全チーム数と試合を保証するための最善のグループ分けに基づく。

m. エンドゾーン・フェイスオフ・サークル：

フェイスオフ・サークルは半径 10cm の円形のスポットか、長さ 10cm のラインで各円の中心に記す。フェイスオフ・サークルは各チームの陣営に 2 つずつ、ゴールライン中心から角度 45 度の所に置く。フェイスオフ・サークルの中心はセンターラインとコートとの端との間に位置し、コートサイドから 10%内側に位置する。

例えば、コートの大きさが 15.24m×30.5m の場合は各フェイスオフ・サークルのフェイスオフスポットは、コートサイドから 1.5m内側の地点におき、その中心はセンターラインから 7.6m の位置とする。コートの大きさが 12m×24m の場合、各フェイスオフ・サークルは、コートサイドから 1.3m の位置におき、その中心はセンターラインから 6.1m の位置とする。各サークルは半径 0.75m で、センターラインと平行にフェイスオフ・サークルのセンターポイントを通るラインを引く。

セクション 1

ルール 106 - エンドゾーン・フェイスオフ・サークル

フェイスオフ・サークルは半径 10cm の円形のスポットか、長さ 10cm のラインで各円の中心に記す。フェイスオフ・サークルは各チームの陣営に 2 つずつ、ゴールライン中心から角度 45 度の所に置く。フェイスオフ・サークルの中心はセンターラインとコートとの端との間に位置し、コートサイドから 2.1m 内側に位置する。

例えば、コートの大きさが 15.24m×30.5m の場合は各フェイスオフ・サークルのフェイスオフスポットは、中心がセンターラインから 7.6m の位置で、コートサイドから 2.1m内側の地点におく。コートの大きさが 12m×24m の場合、各フェイスオフ・サークルは、中心がセンターラインから 6.1m の位置で、コートサイドから 1.5m (の位置におく。各サークルは半径 0.75m で、センターラインと平行にフェイスオフ・サークルのセンターポイントを通るラインを引く。

ルール 107 - ベンチとペナルティーボックスエリア

1. 各競技エリアには、両チームのプレイヤーが使う椅子かベンチが用意され、両チームのために統一される。これらの席やベンチは各チーム少なくとも 16 人が座れるようになっており、出来る限り競技エリアの中心に近い、競技エリアすぐ横に位置する。
2. プレイヤーのベンチはペナルティーボックスと同じ側にあるが、ペナルティーボックスとは離れた場所に位置する。物理的に可能であれば、各ボックスには 2 つのドアがあること。
3. ユニフォームを着ているプレイヤーとチーム役員 4 名(ヘッドコーチ：1 名、コーチ 3

	<p>名)のみベンチエリアに入ることが出来る。</p> <p>4. ベンチに座っている全てのプレイヤー（控えのゴールキーパーを含む）は常にヘルメットを着用しなければならない。</p> <p>5. ペナルティーボックスエリアが設置される。ペナルティーボックスエリアは得点板とタイムキーパーの左右に置かれる。</p>
<p>セクションE – 競技ルール</p> <p>1. チーム競技</p> <p>a. プレイヤーとラインローテーション</p> <p>2) ゲームの間、ゴールキーパーは常に出場している。ただし、ゲーム終了（第9ライン）2分前から終了までは、ゴールキーパーの代わりにフォワードプレイヤー1名を加えることができる。但し、この入れ替わりはプレイが中断されたあとか、フェイスオフの時しかできない。</p> <p>10) チームのベンチにはプレイヤーとチーム役員4人のみ座ることができる。怪我、病気、態度の悪さ等で現在のゲームに出場していないプレイヤーはスコア表の下に名前を列挙しておく。</p> <p>b. ディビジョニング</p> <p>1) チームは、個人スキルコンテストのチームスコアとクラシフィケーション試合によってディビジョン分けされる。</p> <p>2) チームのコーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人ス</p>	<p>セクション2—用具</p> <p>ルール 205 – 競技ルール</p> <p>1. チーム競技</p> <p>a) プレイヤーとラインローテーション</p> <p>2. ゲームの間、ゴールキーパーは常に出場している。ただし、ゲーム終了（第9ライン）2分前から終了までは、ゴールキーパーの代わりにフォワードプレイヤー1名を加えることができる。但し、この入れ替わりはプレイが中断されたあとか、フェイスオフの時しかできない。ゴールキーパーの代わりに入る追加選手は、ゴールキーパー以外の全てのプレイヤーとの出場ライン数の差は1ラインでなければならない。</p> <p>10. チームのベンチにはプレイヤーとチーム役員4人(ヘッドコーチ:1名、コーチ3名)のみ座ることができる。怪我、病気、態度の悪さ等で現在のゲームに出場していないプレイヤーはスコア表の下に名前を記入しておく。</p> <p>b) ディビジョニング</p> <p>1) チームは、個人スキルコンテストとクラシフィケーション試合のチーム登録名簿とスキル評価表に記録された得点によりディビジョン分けされる。</p> <p>2) チームのコーチは、チーム登録名簿に記載されている全プレイヤーの各個人ス</p>

<p>キルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。</p> <p>4) クラシフィケーション試合では、各チームは最低6分以上のゲームを1試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿に記載されている全選手のプレイが要求されている。</p> <p>d. フェイスオフ</p> <p>f. マイナーファウル</p> <p>d) プレイヤーがパックを3秒以上保持した場合。</p>	<p>ルコンテストスコアを、チーム登録名簿とスキル評価表(スペシャルオリンピックス国際本部より入手可能)を利用して作成し、競技前に提出すること。チームスコアはプレイヤー全員のスコアを足しプレイヤー全員の人数で割る。</p> <p>c) クラシフィケーション試合 クラシフィケーション試合では、各チーム、9分から12分のゲームを1試合以上行う。各チームはそのチームのチーム登録名簿とスキル評価表に記載されている全プレイヤーのプレイが要求されている。</p> <p>e) フェイスオフ</p> <p>g) パックの中心部分に2本もしくはそれ以上のスティックがあり、いずれのプレイヤーもパックを所有することが出来ない時※。</p> <p>※ 訳注 パックが動かずプレイが留まった(3秒以上)状態のことをさす</p> <p>g) マイナーファウル</p> <p>d) プレイヤー/ゴールキーパーがパックを3秒以上保持した場合。</p>
<p>g. マイナーペナルティ</p> <p>1) マイナーペナルティの場合違反したプレイヤーは、1分間ゲームを退場しなければならない。ペナルティ後のフェイスオフは、違反を起こしたプレイヤーのチームエンドのフェイスオフ・サークルで行われる。 次の違反をマイナーペナルティとする。</p> <p>h. メジャーペナルティ</p> <p>1) 次の違反行為をしたプレイヤーは退場と</p>	<p>セクション3 —ペナルティ マイナー / メジャーペナルティ</p> <p>1. マイナーペナルティの場合、違反したプレイヤーは1分間退場しなければならない。ペナルティ後のフェイスオフは、違反を起こしたプレイヤーのチームエンドのフェイスオフ・サークルで行われる。</p> <p>2. メジャーペナルティ メジャーペナルティを受けたプレイヤー</p>

なる。審判はプレイを中断し、タイムキーパーがゲーム時間を止める、ヘッドコーチは、ゴールキーパー以外のプレイヤーのプレイ回数の差が 1 ライン以内になるように、ラインメンバーを調整する。退場したプレイヤーの代わりに別のプレイヤーが 2 分間ゲームを退場する。フェイスオフは違反を起こしたプレイヤーのディフェンスエンドで行う。もし、2 分間のペナルティタイム中でショートハンドの状態の間に相手が得点を入れても、退場したプレイヤーはペナルティタイムが終了するまでプレイに復活できない。2 分間退場するプレイヤーはヘッドコーチが決める。

a) ホールディング(相手のプレイヤーの動きを妨げる)

b) トリップング

は、2 分間競技エリアから出なければならず、その間交代は認められない。

“メジャー” ペナルティを受けたプレイヤーは、退場しなければならない。

審判はゲームを中断し、タイムキーパーがゲーム時間を止める。ヘッドコーチは、ゴールキーパー以外のプレイヤーのプレイ回数の差が 1 ライン以内になるように、ローテーションおよびラインメンバー（ラインローテーション）を調整する。退場したプレイヤーの代わりに別のプレイヤーが 2 分間ゲームを退場する。フェイスオフは違反を起こしたプレイヤーのディフェンスエンドで行う。もし 2 分間のペナルティタイム中でショートハンドの状態の間に相手が得点を入れても、退場したプレイヤーはペナルティタイムが終了するまでプレイに復活できない。

注意：ゴールキーパーがメジャーペナルティを受けた場合、ゲームシートに記録し、交代のプレイヤーがゴール位置に立つこと。上記に定義されているルールに従い、スコアシートは調整されなければならない。

ルール 301 - ホールディング

1. 相手チームプレイヤーに対し、手、スティックもしくは他の方法で進行の妨げ行為を行ったプレイヤーに対しマイナーペナルティが科せられる。

ルール 302 - トリップング

1. 前からもしくは後ろからスティック、足、腕、手、肘、脚を伸ばす（レッグチェックング）または体を張るなどの対戦相手をつまづかせるもしくは転ばせる原因となるプレイを行ったプレイヤーに対し、マイナー

	<p>もしくはメジャーペナルティが科せられる。</p> <p>注意：プレイを止めると同時もしくは後に発生する偶発性のつまずきは、ペナルティが科せられないものとする。</p> <p>2. トリッピングやレッグチェックングのファウルにより対戦相手に負傷を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。</p>
<p>c) チャージング（相手のプレイヤーに走り込むか飛び込むか、またはポジションが固定しているプレイヤーにチャージングをした場合）</p>	<p>ルール 303 - チャージング</p> <p>1. 相手のプレイヤーに走り込む、飛び込む、またはチャージングなどの行為を行ったプレイヤーに対しマイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。</p> <p>注意：3 歩以上歩を進めるもしくはまたいで進んだ場合、それは“チャージング”とみなす。</p> <p>2. プレイヤーが“チャージング”により対戦相手に対して負傷をさせた場合、審判は選択の余地なく違反行為をしたプレイヤーに対しメジャーペナルティを科す。</p> <p>3. 体当たりをする、またはチャージングを行ったプレイヤーに対してはマイナーまたはメジャーペナルティが科さなければならない。</p>
<p>d) インターフィアランス（パックを持っていないプレイヤーの動きを妨害した場合）</p>	<p>ルール 304 - インターフィアランス</p> <p>1. パックを所持していないプレイヤーの進行を妨げるもしくは、パックでプレイしようとする試みことなく、得点を取られないよう妨害するプレイヤーに対しマイナーペナルティが科せられる。</p>

e) パックの上に立ったり、横たわったり、またはわざとパックをプレイエリア外に出してゲームの流れを妨害した場合。

f) フッキング(スティックで相手をひっかける)、スラッシング(パックをコントロールする相手プレイヤーのスティックを上からたたいた場合)、またはキッキング(相手を蹴った場合)

ルール 305 - 試合遅延

1. パックに横たわるもしくは上に乗る、パックを集めるおよび相手チームのアドバンテージ取得を妨げるために、わざとシュートをしたり、競技エリア外側でスティックでパックを叩いたりするといった故意に試合を遅らせる行為を行ったプレイヤーおよびゴールキーパーに対しマイナーペナルティが科せられる。

注意: このペナルティはプレイヤーもしくはゴールキーパーが試合停止後競技エリアの外でわざとパックを叩く、シュートした時にも適用されるものとする。

2. 指定された“ヘッドコーチ”以外のコーチが試合中にルールおよび判断に関する議論をしようとした場合、審判は試合遅延のベンチマイナーペナルティを科すことがある。

注意: パックがプレイヤーの下、ユニフォーム及び防具の中に入った場合、そのシュートを止めるために膝を床に付けたプレイヤーはペナルティを科せられることはない。

注意: プレイヤーが誤ってパックのすぐそばもしくはパックの上に転んだ場合は、試合を中断しなければならない。ペナルティは科せられず一番近いフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。

ルール 306 - フッキング

1. スティックでの“フッキング”によって相手の進行を妨げたり、妨げようとしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。フッキングとは、スティックを使って相手のスピードを遅らせたり止めたり影響を与えたりすることをいう。

2. フッキングにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対しメジャーペナルティが科せられる。

ルール 307 - スラッシング

1. スティックでスラッシングをしたりスラッシングをしようとしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。
2. スラッシングにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

注意： 相手に向かってスティックを振ったプレイヤーは、審判によりスラッシングの反則を科せられる。(相手に届く範囲であったかどうか、また、実際に当たったかどうかは問わない) パックを打つ際に相手を怯ませる目的でわざと乱暴に打つような行為をしたプレイヤーにも、スラッシングの反則が科せられる。

3. 口論をしながら相手チームのプレイヤーに向かってスティックを振ったプレイヤーは退場処分を受ける。

注意： 審判はこのルールの他の項に記載されている通常の適切なペナルティを科すことに加え、ゲームシートレポートで報告する。

ルール 308 - キッキング

1. 他のプレイヤーを蹴ったり蹴ろうとしたプレイヤーまたはゴールキーパーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。

ルール 309 - ハイステッキング

1. プレイヤーやゴールキーパーは常にスティックを肩の高さより低く保たなければならない。このルールに違反したプレイ

g) ハイステッキング(プレイヤーはスティックを肩の高さより上に上げてはならない)

<p>h) ラフティング(例えば肘などの体の一部を使って相手にぶつかったり、接触したりすることで相手の動きを変えた場合)</p> <p>i) ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合(両足共ゴールクリース内に入っていないなければならない)。 相手のチームがパックを持っているとき、ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合、後になってからペナルティ(退場)を受けることとなる。</p> <p>1) ゴールキーパーがプレイ中に座り込んだり、膝を地面につけたり、またはスティックを地面と水平に持った場合。ゴールキーパーはセーブの際や、パックを抑える際には地面に足以外がついても良い。最初は、審判から注意を受ける。</p>	<p>ヤーには審判によりマイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。</p> <p>2. ハイステックにより相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。</p> <p>3. 守備側のプレイヤーによる場合を除き、ハイステックによるゴールは得点として認められない。</p> <p>4. 肩よりも高い位置でパックを打つことは禁止されており、そうした事態が起きたときはただちにプレイを中断し、ペナルティとして攻撃側チームのゾーンでフェイスオフを行う。</p> <p>ルール 310 - ラフティング</p> <p>1. 肘やひざなどを使って相手にファウルをしたプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。</p> <p>2. ラフティングによるファウルで相手に怪我を負わせたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。</p> <p>ルール 311 - ゴールキーパーの違反行為</p> <p>1. ゴールキーパーがゴールクリース外に出た場合には、マイナーペナルティが科せられる。ゴールキーパーは、ゴールクリース内に両足共に入っていないなければならない。</p> <p>2. ゴールキーパーは立っていないなければならない。床に座ったり横たわったり跪いたり、プレイ中にスティックを床に寝かしたりした場合、1度目は警告を受ける。パックをセーブしたり止める場合には地面に足以外がついても良い。</p> <p>注意: ゴールキーパーがゴールクリースを離れ</p>
---	--

<p>j) 後方からチャージングをした場合。</p>	<p>相手チームがパックを所有した場合、遅延によるペナルティが科せられる。</p> <p>ルール 312 - 背後からのチャージング</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 相手に背後からボディチェックや押す行為を行ったプレイヤーに対し、メジャーまたはマイナーペナルティが科せられる。 2. 背後からボディチェックや押す行為を行った結果相手チームのプレイヤーに怪我を負わせた場合、審判は選択の余地なく違反行為をしたプレイヤーに対しメジャーペナルティを科す。 <p>注意：背後からのチェックは相手チームの選手を負傷させても良いあるいは負傷させようという意図があったものと解釈される。</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 背後からの頭突きによりサイドボード、エンドボード、ゴールフレーム、場外へ向かって相手にボディチェックや押す行為を行ったプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。
<p>k) クロスチェック(プレイヤーがスティックを地面と水平に持ち相手を押した場合)</p>	<p>ルール 313 - クロスチェック</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 相手にクロスチェックを行ったプレイヤーに対し、マイナーまたはメジャーペナルティが科せられる。 <p>注意：クロスチェックとは、どこもコートに接していないスティックを両手で持ってチェックをする行為を言う。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. クロスチェックで相手に怪我を負わせたプレイヤーに対してはメジャーペナルティが科せられる。
<p>m) 審判に攻撃的な態度をとる、またスポーツマンらしくない行為(アンスポーツマンシップ・コンダクト)をした場合。プレイ中のプレイヤーに対してこのペナルティが課</p>	<p>ルール 314 - 審判に対する攻撃的な態度</p> <p>注意：このルールの実施において、審判は多くの場合、“ベンチマイナーペナルティ”か“マイナーペナルティ”もしくは“メジャーペナル</p>

せられた場合は、違反行為をしたプレイヤーが退場する。

ペナルティがベンチで起こった場合は、プレイ中のプレイヤーの 1 人が代わりにペナルティとして退場する。

ティ”を与える選択肢がある。原則として審判は、競技エリア外ベンチのすぐ近くの場所で起きた違反行為に関して、プレイしていない役員やプレイヤーに影響するいかなる場合でも、“ベンチペナルティ”か“メジャーペナルティ”を与える。“マイナーペナルティ”または“メジャーペナルティ”は競技エリア内もしくはペナルティベンチエリアやペナルティを受けたプレイヤーをすぐに認識できる場所で起きた違反行為に与えられる。

1. 役員の判断に異議を申し立てたり抵抗したりするプレイヤーに対してスポーツマンらしくない行為としてマイナーペナルティが与えられる。もし、プレイヤーが異議や抵抗をしつこく主張する場合は、メジャーペナルティが与えられる。

2. 審判から見て、パックを打つことをやめるために考える十分な時間があつたとされる場合、笛が吹かれた後にパックを打ったプレイヤーはスポーツマンらしくない行為として、マイナーペナルティが科せられる。

以下のいずれか一つでも違反した場合、そのプレイヤーのチームはベンチマイナーペナルティを受ける。

1. プレイヤーのベンチ付近で、いずれのプレイヤーや役員へ節度の欠く言葉、冒瀆する言葉、罵倒する言葉を使うこと。

2. プレイヤーのベンチ付近もしくはペナルティベンチで、ゲームの途中やプレイが止まっている時に競技エリアに向かって何かを投げ入れる。

n) チームが、審判にスコアシートを 10 分前に提出しない場合、またはヘッドコーチ以外のコーチが、ゲーム中に審判とルールやルールの解釈について討論しようとする場合。この際も、ペナルティで退場するプレイヤーはコーチが決める。

2) プレイヤーがペナルティによる退場中で、ライン交代があった場合、次のラインに出るプレイヤーの 1 人が、残りのペナルティの時間を代わりに退場する。

3) ペナルティによってチームのプレイヤー数が少ないとき(ショートハンド)にゴールを入れられた場合、退場中のプレイヤーはペナルティ時間が終了していても、プレイに復活することができる。ペナルティの数にかかわらず、プレイ中は 1 チーム 4 人未満 (ゴールキーパーを含む) になってはいけない。同時に 2 人以上の同じチームのプレイヤーがペナルティにより退場になる場合、ペナルティは 1 人ずつ順番に受ける。

注) 定義— “ショートハンド” とは、ゴールが入った時チームのプレイヤーの数が相手チームの数よりも少ない場合である。次の例を参照のこと。

a. 同程度の強さで試合している両チームに、マイナーペナルティが偶然同時に起こった場合、プレイヤーはペナルティ時間ずっと座っておくことになる。

b. チーム A がマイナーペナルティを起こし、

ルール 315 - ゲームシート - 試合開始

1. ゲームシート (スコアシート) をゲーム開始 10 分前に提出していないチームは、ベンチマイナーペナルティを受ける。

注意: マイナーペナルティもしくはメジャーペナルティが与えられた時にライン変更がある場合、ヘッドコーチに指定された次のラインに出るプレイヤーの 1 人が残りのペナルティの時間を代わりに退場する。

ルール説明

1. ペナルティによってチームのプレイヤー数が少ないとき(ショートハンド)にゴールを入れられた場合、退場中のプレイヤーはペナルティ時間が終了していても、プレイに復活することができる。ペナルティの数にかかわらず、プレイ中は 1 チーム 4 人未満 (ゴールキーパーを含む) になってはいけない。同時に 3 人以上の同じチームのプレイヤーがペナルティにより退場になる場合、ペナルティは 1 人ずつ順番に受ける。

注意: 定義— “ショートハンド” とは、ゴールが入った時チームのプレイヤーの数が相手チームの数よりも少ない場合である。次の例を参照のこと。

同程度の強さで試合している両チームにマイナーペナルティが偶然同時に起こった場合、プレイヤーはペナルティ時間ずっと座っておくことになる。

例: チーム A がマイナーペナルティを起こし、

し、“ショートハンド”となる。チーム B はその 30 秒後マイナーペナルティを起こす。両チームペナルティで同人数となるが、チーム A のペナルティが終わり、同時にチーム B がペナルティのため、残りの 30 秒は“ショートハンド”となる。

- 4) もしゴールキーパーがマイナーペナルティを起こした場合、ペナルティ発生時にコートでプレイしていた選手 1 人がゴールキーパーの代わりに 1 分間ペナルティを受けることとなる。
- 5) パックをコントロールしていないチームのプレイヤーが違反した場合は、審判が「ディレード (遅延) ペナルティ」を示して片腕を挙げる。ペナルティを起こしたチームがパックを所有するまでペナルティのコールは行わない (プレイを止めない)。そしてペナルティのコールがされてから (プレイが止められた後から)、ペナルティタイムを測る。
- 6) ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後のチームの行為はヘッドコーチの責任となる。審判がチームのプレイが乱暴で不適切と決定した場合、審判はヘッドコーチに一度警告を与える。また、ヘッドコーチのスポーツマンらしくない行為に対し 1 分間のペナルティを与えることもある。もしこのようなことが続くなら、ヘッドコーチは 2 分のメジャーペナルティを受け、ゲームから退場しなければならない。

“ショートハンド”となる。チーム B はその 30 秒後マイナーペナルティを起こす。両チームペナルティで同人数となるが、チーム A のペナルティが終わり、同時にチーム B がペナルティのため、残りの 30 秒は“ショートハンド”となる。

2. もしゴールキーパーがマイナーペナルティを起こした場合、ペナルティ発生時にコートでプレイしていた選手 1 人がゴールキーパーの代わりに 1 分間ペナルティを受けることとなる。
3. パックをコントロールしていないチームのプレイヤーが違反した場合は、審判が「ディレード (遅延) ペナルティ」を示して片腕を挙げる。ペナルティを起こしたチームがパックを所有するまでペナルティのコールは行わない (プレイを止めない)。そしてペナルティのコールがされてから (プレイが止められた後から)、ペナルティタイムを測る。
4. ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後のチームの行為はヘッドコーチの責任となる。審判がチームのプレイが乱暴で不適切と決定した場合、審判はヘッドコーチに一度警告を与える。また、ヘッドコーチのスポーツマンらしくない行為に対し 1 分間のペナルティを与えることもある。もしこのようなことが続くなら、ヘッドコーチは 2 分のメジャーペナルティを受け、ゲームから退場しなければならない。

ルール 316 - 乱闘

1. 乱闘に加わったいかなるプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられる。

注意：審判は、このルールの下で科されるペナルティでは、広い範囲で判断を委ねられている。これは審判が、乱闘を始めた参加者と乱闘を続けた参加者の責任の度合いを区別出来るように

するためである。この与えられた決定権は現実的に講師される。

その他の起こりうる状況において、乱闘に対し審判がメジャーペナルティを科すこともある：

2. ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後に、競技エリア外での乱闘、もしくは競技エリア外にいる人と共に乱闘に加わったプレイヤーの対し、メジャーペナルティが科せられる。
3. 口論の途中で、最初に介入したプレイヤーまたはゴールキーパーに対し、メジャーペナルティが科せられる。このペナルティは、同一のゲーム中に受けた他のペナルティに追加される。

ルール 317 - 故意にプレイヤーに怪我を負わせる行為

1. 対戦相手に故意に怪我をさせた、もしくは怪我をさせようとしたプレイヤーに対しメジャーペナルティが科せられ、競技責任者報告される。
2. いかなる方法で、チーム役員または競技役員に故意に怪我をさせた、もしくは怪我をさせようとしたプレイヤーにはメジャーペナルティが与えられ、競技責任者に報告される。

ルール 318 - 3つのマイナーペナルティ

1. 1 ゲームで、3つのマイナーペナルティやベンチマイナーペナルティを受けたプレイヤーに対し、メジャーペナルティが科せられ、そのゲームから退場させられる。