

国際アイスホッケー連盟（IIHF）公式ケースブック
IIHF 公式競技規則補足資料

目 次

第 34 条	ヘルメット	3
第 41 条	プレイヤーの用具の計測	3
第 49 条	プレー中のバック	3
第 53 条	フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後	3
第 58 条	フェイスオフの手順	3
第 65 条	アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング	4
第 66 条	アイシング・ザ・バック／具体例	4
第 69 条	バックがゴール・ネット（底部と上部）に乗った場合	5
第 74 条	ハンドパス	6
第 75 条	ハイスティッキング・ザ・バック／具体例	6
第 78 条	オフサイド	6
第 79 条	オフサイドの具体例	8
第 80 条	オフサイド後のフェイスオフの位置	8
第 94 条	ゴールが認められる場合	9
第 96 条	蹴りの動作によるゴール	9
第 97 条	ゴールの取り消し／プレー中	9
第 99 条	ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用方法	11
第 100 条	ペナルティがコールされる場合	11
第 107 条	ペナルティの退場時間／ミスコンダクト	11
第 111 条	ペナルティの遂行の具体例	12
	ショートハンドのチームに対するゴールの例	14
	ディレイド・ペナルティのシグナルとゴールの例	17
第 112 条	同時のペナルティ	19
	同時発生マイナー・ペナルティの例	19
	同時発生メジャー・ペナルティの例	22
	マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの同時発生の例	23
	メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティの同時発生の例	24
第 113 条	ペナルティ開始を遅らせる場合	25
	ディレイド・ペナルティの例	25

第 114 条	ディレイド・ペナルティのコール	26
第 120 条	ブローケン・スティック／プレー中 - 交換	28
第 123 条	チェックング・フロム・ビハインド	29
第 131 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／フォーリング・オン・ザ・バック	29
第 134 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／レイト・ラインナップ	29
第 135 条	ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／シューティング・オア・スローイング・ザ・バック・アウト・オブ・プレイ	29
第 141 条	ファイティング	30
第 165 条	スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト	30
第 169 条	イリーガル・ヒット（女子）	31
第 171 条	ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ	31
第 175 条	ペナルティ・ショットの授与／スケーターがバックの上に倒れた場合	33
第 177 条	ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ	33
第 178 条	ペナルティ・ショットの手順／具体例	33
第 187 条	ゴールキーパーの用具／一般	34
第 207 条	ゴールキーパーのペナルティ／概要	35
	ゴールキーパーのペナルティの例	35
第 215 条	競技遅延／ゴールキーパー プレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為	37
第 223 条	プレイヤーのカンフロンテーションの際にゴール・クリーズを離れる行為／ゴールキーパー	37
付録 1	統計の記録	37
	ゴールとアシスト	37

第 34 条 – ヘルメット

状況 1

プレイヤーがチェックされ、ヘルメットのストラップが緩んだが、プレイヤーは依然として頭にヘルメットをかぶっている。

判定： プレイヤーは、プレーの中断までまたはプレイヤーが氷上から出るまで試合に参加し続けることができる。そのプレイヤーにペナルティが科されることはない。

第 41 条 – プレイヤーの用具の計測

状況 1

ペナルティが科される状況あるいは科された状況でペナルティ・ボックスに入ったあるいはペナルティ・ボックスから出たプレイヤーが、スティックの正当性について抗議を受けた。

判定： ペナルティ・ボックスに入ったプレイヤー、またはペナルティ・ボックスから氷上に出たプレイヤーに対しては、随時スティックの計測を行うことができる。

第 49 条 – プレー中のバック

状況 1

A チームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドになっている。この状況で B チームが、アタッキング・ゾーンでマイナー・ペナルティ（ディレイド）を受ける。A チームが、自チームのペナルティの時間を遂行するために、エンド・ゾーンで故意にバックを動かさない。

判定： レフェリーがプレーを中断し、ペナルティを科せられたチーム（B チーム）のエンドのフェイスオフ・スポットでフェイスオフを行う。

第 53 条 – フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後

状況 1

ディレイド・ペナルティの際に、反則をしていないチームのゴールキーパーの交代が早過ぎた場合に、反則をしていないチームのエンド・ゾーンでのプレーが中断した。

判定： ペナルティを科されたチームのエンド・ゾーンにある 2 つのフェイスオフ・スポットのいずれかでフェイスオフを行う。

第 58 条 – フェイスオフの手順

状況 1

フェイスオフの際、フェイスオフに関わらないプレイヤーで、フェイスオフ地点の外側でそのポジションを継続的に変えるプレイヤーがいた場合、レフェリーはこれにどう対応したらよいか？

判定： フェイスオフに関わらないプレイヤーは、たとえオンサイドであっても、フェイスオフ地点の外側でいったんポジションを決めたら、そのポジションを変えることはできない。氷上のアタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤーは、ディフェンディング・プレイヤーより先にポジションを決めなければならない。

第 65 条 – アイシング・ザ・バック／ハイブリッド・アイシング

状況 1

自チームディフェンディング・ゾーンから、センター・レッド・ラインの前で両方のスケートを付けて立っているチームメイトにパスを出した、バックがそのセンターラインを越えているチームメイトのスティックに当たり、さらにそのまま相手チームのアイシング・ラインを越えた。

判定： これはアイシングにならない。

状況 2

アタッキング・プレイヤーがセンターラインを越えていないポジションからショットを出し、ディフェンディング・プレイヤーに当たって、そのバックが、アイシング・ラインを越えていった。

判定： これはアイシングにならない。

状況 3

プレイヤーのスケートがセンター・レッド・ラインを越えており、バックはそのプレイヤーがコントロールしセンター・レッド・ラインを越えていない。この位置からそのプレイヤーが打ったバックがアイシング・ラインを越えたが、彼のスティックとバックはレッド・ライン越しに引き込んでいない。またはバックがスティックから離れた後に「ゲイン・ザ・ライン」をしていない。

判定： アイシングになる。

第 66 条 – アイシング・ザ・バック／具体例

状況 1

A チームのプレイヤーがセンター・ラインを越えていない位置から打ったバックが、そのバックを取ろうとしていた相手チームのプレイヤーのスティックに当たる前に跳ね上がった、その結果としてバックがアイシング・ラインを越えていった。

判定： アイシングになる。

状況 2

ラインズマンがディレイド・オフサイドのシグナルを出し、ディフェンディング・チームがアイシングをした。

判定： バックがブルー・ラインを越えた瞬間、ディレイド・オフサイドがウォッシュアウトになり、アイシングになる（第 82 条 ii）。

状況 3

ゴールキーパーが、スティックのブレードをゴール・クリーズの外に出しバック方向にスティックを動かしたが、スケートがゴール・クリーズ内に残っていた。ゴールキーパーは、アイシングがコールされると思い、スティックを引っ込めた。

判定： ラインズマンがアイシングをウォッシュアウトしなければならない。ゴールキーパーがバック方向に移動したと見なす（第 66 条 ix. 5）。

状況 4

バックが、プレイヤー A8 によって A チームのディフェンディング・ゾーンから打たれた。バックはアタッキング・ゾーンのブルー・ライン方向に動き、そこで 2 人のプレイヤー A10 と B6 がバックを待っている。B6 はバックをプレーできる位置にいるが、A10 がスティックを持ち上げたため B6 はバックをプレーできず、そのままバックはアイシング・ラインを越えてしまった。この 2 人のプレイヤーも他のプレイヤーもバックに触っていない。このような状態でもハイブリッド・アイシングの状況になり、両方のプレイヤーがバックを争うことができるか？

判定： B6 がバックをプレーできる位置にいたにもかかわらず A10 がそれを妨害したため、アイシングの状況はキャンセルされなければならない。

第 69 条 – バックがゴール・ネット（底部と上部）に乗った場合

状況 1

バックがディフェンディング・チームのゴール・ネット上部に落ちたが、レフェリーがホイッスルを吹く前に、アタッキング・チームのプレイヤーがスティックでバックを叩いてネット上部から落とした。

判定： その行為にハイスティックの反則がない場合、レフェリーはプレーを継続させなければならない。

状況 2

バックがディフェンディング・チームのゴール・ネット上部に落ちたが、レフェリーがホイッスルを吹く前に、アタッキング・チームのプレイヤーがスティックでバックを叩いてネット上部から落とし、それがそのままゴールになった。

判定： プレイヤーがバックを叩いたときハイスティックの反則になっておらず、しかもバックがゴール・クリーズに落ちたときにプレイヤーがクリーズ内にいないのであれば、ゴールは認められなければならない。

状況 3

バックがディフェンディング・チームのゴール・ネット上部に落ちたが、レフェリーがホイッスルを吹く前に、アタッキング・チームのプレイヤーがゴール・ネット内部からスティックでバックを叩いてネット上部から落とし、それがそのままゴールになった。

判定： プレイヤーがバックを叩いたときハイスティックの反則になっておらず、しかもバックがゴール・クリーズに落ちたときにプレイヤーがクリーズ内にいないのであれば、ゴールは認められなければならない。

状況 4

センター・レッド・ラインの後ろに立っているプレイヤーがバックを打ち、ダイレクト・ショットの結果、またはエンド・ゾーン・ボードや保護ガラスに跳ね返った結果、バックがゴール・ネットの上に乗った。どちらのチームもバックをプレーしようという意志はない。レフェリーがホイッスルを拭いてプレーを中断させた。次のフェイスオフはどこで行えばよいか？

判定： 次のフェイスオフは、バックが打たれた地点にもっとも近いフェイスオフ・スポットで行う。

第 74 条 – ハンドパス

状況 1

A6 がバックを手で叩き落とした。これが相手チームのゴールキーパーに当たり跳ね返ったところを、最初にバックを手で叩き落としたプレイヤーのチームメイト、A10 がプレーした。

判定： ゴールキーパーがバックをコントロールして保持できなかった時点で、プレーを中断しなければならない（第 7 条、バックのコントロール／保持）。

状況 2

A6 がバックを手で叩き落とした。これが A10 の身体に当たり、その後相手チームのプレイヤーがこれをプレーした。

判定： 最初にバックを手で叩き落としたプレイヤーのチームメイトが、バックをコントロールして保持しない限り、プレーを中断してはならない。

状況 3

自分のディフェンディング・ゾーンにいる A6 がバックを手で叩き落とし、その結果、自分のディフェンディング・ゾーンからニュートラル・ゾーンにバックが出た。バックは、ニュートラル・ゾーンで相手プレイヤーに触れたが、その相手プレイヤーはバックをコントロールして保持できなかった。その後バックは、A10 がニュートラル・ゾーンでプレーした。

判定： 相手チームのプレイヤーがバックをコントロールして保持できなかった時点で、プレーを中断しなければならない（第 7 条、バックのコントロール／保持）。

第 75 条 – ハイステッキング・ザ・バック／具体例

状況 1

B6 が、ハイスティックでバックに触れた。バックはその後、A チームのゴールキーパーの胸に当たって跳ね返った。A チームのメンバーが触った後だが、B チームの他のプレイヤーがバックをプレーすることはできるか？

判定： できない。相手ゴールキーパーに当たって跳ね返ったバックは、保持／コントロールされていないため、この時点でプレーを中断しなければならない。

第 78 条 – オフサイド

状況 1

バックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが一方のスケートをブルー・ライン上またはニュートラル・ゾーン内に置き、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。

判定： これはオフサイドにならない。

状況 2

バックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが両方のスケートをニュートラル・ゾーンに入っていたが、スティックがアタッキング・ゾーンにあった。

判定： これはオフサイドにならない。

状況 3

バックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが一方のスケートをブルー・ライン上またはニュートラル・ゾーン上で上げており（上空にあり氷には触れていない）、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。

判定： アタッキング・ゾーンでスケートが氷に接触しておりバックに先行していることになるため、オフサイドになる。

状況 4

バックがブルー・ラインを通過した時点で、アタッキング・プレイヤーの両方のスケートがアタッキング・ゾーン内にある。

判定： オフサイドになる。

状況 5

ニュートラル・ゾーン内のプレイヤーがバックを打ち、同じチームの他のプレイヤーが、バックより先にアタッキング・ゾーンにいたが、バックに触れていない。

判定： スケーターはディレイド・オフサイドの位置にいる。このスケーターがアタッキング・ゾーンから出てディレイド・オフサイドがウォッシュアウトされればチームはバックをプレーすることができる。

状況 6

バックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが一方のスケートをニュートラル・ゾーンに入れ、もう一方のスケートをブルー・ライン上に置いている。

判定： これはオフサイドにならない。

状況 7

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているが、バックは依然としてブルー・ライン上にある。

判定： バックがブルー・ラインを完全に通過していない限り、オフサイドにならない。

状況 8

アタッキング・ゾーン内に両方のスケートを入れているプレイヤーがチームメイトからパスを受け、バックがブルー・ラインを通過する前にスティックでバックを止め、その後ラインを越えてバックを運んだ。

判定： オフサイドになる。プレイヤーは、バックをアタッキング・ゾーンに進める前に、少なくとも一方のスケートをニュートラル・ゾーン内またはブルー・ライン上に置いていなければならない。

状況 9

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れている。ニュートラル・ゾーンにいるチームメイトがバックをショットしたが、バックがニュートラル・ゾーン内の相手プレイヤーに当たり、プレイヤーの身体またはスティックに当たって跳ね返った後、ブルー・ラインを越えてアタッキング・ゾーンに入った。

判定： オフサイドになる。

状況 10

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているときに、バックをニュートラル・ゾーンで保持している相手プレイヤーがバックを自身のディフェンディング・ゾーン内にショット、パス、またはバックをキープしアタッキング・ゾーンに入った。このときアタッキング・プレイヤーは依然としてそのゾーンにいる。

判定： これはオフサイドにならない。

状況 11

アタッキング・チームがバックをアタッキング・ゾーン内で保持している。バックは一部ブルー・ラインにかかっていて、一部はニュートラル・ゾーン内にある。その後アタッキング・スケーターが、バックをアタッキング・ゾーン内に動かした。

判定： バックがブルー・ラインを完全に通過してニュートラル・ゾーン内に入っていることが条件になるため、オフサイドにならない。

状況 12

ブルー・ラインをまたいだアタッキング・プレイヤーが、ニュートラル・ゾーンにあるスティックでパスを受けたが、バックは依然としてニュートラル・ゾーンにある。この状態で、ニュートラル・ゾーンにあったスケートをブルー・ラインを超えて中にいれ、その後バックをアタッキング・ゾーンに引き入れた。

判定： オフサイドになる。

状況 13

あるアタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているときに、ニュートラル・ゾーンにいるチームメイトからパスを受けた。パスを受けたプレイヤーは、バックがブルー・ラインを越える前にスティックでバックを止め、その後、一方のスケートをブルー・ライン上に置き、スケートをライン上に置いた状態で、ブルー・ラインを越えてバックを動かした。このときスケートはまだライン上にあった。

判定： これはオフサイドにならない。

第 79 条 – オフサイドの具体例

状況 1

ディフェンディング・プレイヤーが自身のディフェンディング・ゾーンからショットし、バックが完全にブルー・ラインを越えた。その後バックは、ニュートラル・ゾーンでいずれかのチームのプレイヤーに当たって跳ね返り、アタッキング・スケーターがアタッキング・ゾーンにいるときにディフェンディング・ゾーンに戻った。

判定： これはパスと見なされないため、オフサイドになる。

第 80 条 – オフサイド後のフェイスオフの位置

状況 1

ラインズマンがオフサイドのプレーで間違いを犯し、プレーを中断した。この場合、次のフェイスオフはどこで始めたらよいか？

判定： ラインズマンがオフサイドのプレーで間違いを犯し、プレーを中断した場合、フェイスオフは、オフサイド状況の手順に従ってフェイスオフ・スポットを決め、そのスポットで行う。

第 94 条 – ゴールが認められる場合

状況 1

ゴールが決まった時に、時計が止まっていたと、レフェリーが報告を受けた。

判定： ピリオドが終わっていないければゴールは認められる。レフェリーは、ラインズマンおよびタイムキーパーと協議して、時計が動いていなかった時間の長さを決定し、必要な調整を行わなければならない。レフェリーもオフアイス・オフィシャルも調整時間を判断できない場合には、時計の現在時間に合わせて試合を進行させる。

状況 2

プレイヤーが、自身のディフェンディング・ハーフにいて相手ゴールにシュットし、バックがゴールに入った。

判定： ゴールが認められる。

状況 3

打たれたバックが、アタッキング・プレイヤーのヘルメットまたは身体のいずれかに当たり、その後ネットに入った。

判定： アタッキング・プレイヤーが頭や身体の一部を使ってバックの方向を故意に変えた場合を除き、ゴールが認められる。

状況 4

アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズに立っているときに、ディフェンディング・プレイヤーがバックをゴール・ネットに入れた。

判定： ゴールが認められる。

第 96 条 – 蹴りの動作によるゴール

状況 1

アタッキング・プレイヤーのスケートにバックが当たって方向が変わり、ゴール・ネットに入った。

判定： 明白な蹴りの動作がない限り、ゴールが認められる。

状況 2

アタッキング・プレイヤーの動いているスケートにバックが当たり、そのままゴール・ネットに入った。

判定： 明白な蹴りの動作がない限り、ゴールが認められる。

第 97 条 – ゴールの取り消し／プレー中

状況 1

アタッキング・プレイヤーが手でバックを叩き、それがいずれかのプレイヤー（攻撃側または守備側）、そのスティック、スケート、またはゴールキーパーやゲーム・オフィシャルに当たって方向が変わり、ゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない（第 74 条 vi）。

状況 2

アタッキング・プレイヤーが故意にバックを手で叩いた。そのバックが相手ゴールキーパーに当たって跳ね返り、それがチームメイトの前に落ちて、そのチームメイトがゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。ゴールキーパーがバックをコントロールして保持していないため、レフェリーはハンドパス違反でプレーを中断しなければならない（第 74 条vi、第 7 条、バックのコントロール／保持）。

状況 3

アタッキング・プレイヤーが故意にバックを手で叩いた。そのバックが相手ゴールキーパーに当たりさらに別のディフェンディング・プレイヤーに当たって跳ね返り、それがチームメイトの前に落ちて、そのチームメイトがゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。ゴールキーパーも別のディフェンディング・プレイヤーもバックをコントロールして保持していないため、レフェリーはハンドパス違反でプレーを中断しなければならない（第 74 条vi、第 7 条、バックのコントロール／保持）。

状況 4

アタッキング・プレイヤーがバックを手で叩いた。その後バックは、チームメイトのスティックのシャフトに当たり、相手チームのゴール・ネットに直接入った。

判定： ゴールは認められない（第 74 条vi）。

状況 5

バックが、アタッキング・プレイヤーが上げたスティックに、クロスバーより高い位置で当たり、その後プレイヤーの身体に当たってゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。

状況 6

バックが、アタッキング・プレイヤーが上げたスティックに、クロスバーより高い位置で当たり、その後プレイヤー、ゴールキーパー、またはゲーム・オフィシャルに当たって跳ね返り、ゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。

状況 7

アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内に立っているときに、ディフェンディング・プレイヤーがバックを自分のゴールに入れた。次の場合、レフェリーはどのような裁定をすべきか？

- a) アタッキング・プレイヤーがゴールキーパーと接触した場合
- b) アタッキング・プレイヤーがゴールキーパーのセーブ能力に一切影響を及ぼしていない場合

判定： a) ゴールは認められず、アタッキング・プレイヤーに適切なペナルティが科せられる。
b) ゴールが認められる。

第 99 条 – ゴール判定でのビデオ・ゴール・ジャッジの使用法

状況 1

レフェリーが要求できないビデオ・レビューは、どのようなものか？

判定： 以下を調べる場合、レフェリーは一切ビデオ・レビューを要求できない。

- a. パックがゴール・ネットに入ったのがホイッスルの前か後か。
- b. パックがゴール・ネットに入ったときにアタッキング・プレイヤーがクリーズ内にいたかどうか。
- c. ペナルティショットまたはゲームウィニング・ショット戦の際に、ゴール・ネットが動かされていたかどうか。
- d. ペナルティショットまたはゲームウィニング・ショット戦の際に、パックが跳ね返って 2 回目のショットが試みられたかどうか。

第 100 条 – ペナルティがコールされる場合

1. ダブル・マイナー・ペナルティが科せられるとき、ラインズマンがレフェリーにバットエンディング違反を報告する権限はない。ただし、レフェリーから要請があれば、随時観察結果を報告しなければならない。
2. ハイスティックングはケガの原因になりやすいが、ラインズマンがプレーを中断させて、ハイスティックングのダブル・マイナー・ペナルティをコールすることはできない。ただし、レフェリーから要請があれば、随時観察結果を報告しなければならない。
3. ダブル・マイナー・ペナルティが科せられるとき、ラインズマンがレフェリーにスピアリング違反を報告する権限はない。ただし、レフェリーから要請があれば、随時観察結果を報告することができる。

状況 1

ディレイド・ペナルティのシグナルが A チームに出され、その後、A チームについて、ベンチ・マイナー・ペナルティ相当の違反がラインズマンによって観察された。

判定： ラインズマンがプレーを中断させて、違反のシグナルを出すことはできない。ラインズマンは、次のプレーの中断時にレフェリーに違反を報告しなければならない。

第 107 条 – ペナルティの退場時間／ミスコンダクト

状況 1

プレイヤーがミスコンダクト・ペナルティを科され、ペナルティ・ベンチに入っているときにもさらに別のミスコンダクトが科された。

判定： 2 番目のミスコンダクトに対してゲーム・ミスコンダクトが科されなければならない。オフィシャル・ゲーム・シートでは、最初のミスコンダクトに対して 10 分、ゲーム・ミスコンダクトに対して 20 分のペナルティが科せられることになっている。ただし 2 番目のミスコンダクトについては、自動的にゲーム・ミスコンダクトになるため記録されない。

第 111 条 – ペナルティの遂行の具体例

マイナー・ペナルティについては次の 3 つの事項を考慮する必要がある。

- そのチームがマイナー・ペナルティを遂行しているか？
- マイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによって、そのチームの人数が、氷上内で相手チームの人数より少なくなっているか？
- そのチームに対してゴールが決められているか？

この 3 つの質問に対する答えがすべて「はい」であれば、最初に科せられたマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティは、ゴール後にキャンセル・アウトされる。ただしペナルティ・ショットでゴールが決まった場合や、第 111 条で他に明確に規定されていない場合はその限りでない。

状況 1

A チームがトウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイスでベンチ・マイナー・ペナルティを科せられた。そのプレー中断のときに、A チームが B チーム・プレイヤーのスティック計測を要請したが、そのスティックに違反はないということが判明し、A チームには 2 つ目のベンチ・マイナー・ペナルティが科せられた。

判定： A チームの 1 人のプレイヤーに両方のマイナー・ペナルティが科せられる (2 + 2 分)。

状況 2

A5 が、フッキングによりディレイド・マイナー・ペナルティを科せられた。そのプレー中断のときに、A チームに対しベンチ・マイナー・ペナルティが科せられた。

判定： A5 には自身のマイナー・ペナルティが科せられなければならない。A チームは、別のプレイヤーにベンチ・マイナー・ペナルティを受けるよう指示し、結局 A チームは 2 人少ない 3 対 5 でプレーすることになる。

状況 3

1 つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによってすでにショートハンドになっているチームに対して、ディレイド・ペナルティのシグナルが出され、このペナルティによりペナルティ・ショットが相手チームに与えられる予定だった。しかしレフェリーがプレーを中断してペナルティ・ショットを与える前に、反則していないチームがゴールを決めた。このような場合、レフェリーはどのような裁定をしたらよいのか？

判定： シグナルが出されたペナルティ（ペナルティ・ショットになったはずのもの）をマイナー（ダブル・マイナー、メジャー、またはマッチ）ペナルティとして科し、すでに適用されている最初のマイナー・ペナルティについては、第 111 条 ii) に従って自動的にキャンセル・アウトしなければならない。

状況 4

A チームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドになっている。この状況でレフェリーがディレイド・メジャー・ペナルティのシグナルを A チームに出す予定だったが、プレーを中断する前に B チームがゴールした。

判定： 適用されている最初のマイナー・ペナルティはキャンセル・アウトされ（第 111 条 ii）、レフェリーは反則したプレイヤーに対してさらにメジャー・ペナルティ + 自動的なゲーム・ミスコンドクト・ペナルティを与えなければならない。

状況 5

プレイヤーにメジャー・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられ、その後、ホイッスルの前または後に、同じプレイヤーの他の違反に対してマッチ・ペナルティが科せられた。

判定： チームは、ペナルティ・ベンチに代行プレイヤーを 10 分間 (5 + 5) 入れなければならない、その間、チームはショートハンドでプレーする。オフィシャル・ゲーム・シートでは、そのプレイヤーに対して、5 分 + 20 分 + 25 分が記録されることになる。

状況 6

チーム・オフィシャルにマッチ・ペナルティが科せられる。

判定： チーム・オフィシャルにマッチ・ペナルティが科された場合、残りのチーム・スタッフがキャプテンを通じて、ペナルティ・ベンチで 5 分間のペナルティを遂行する代行プレイヤーを指名しなければならない。チームはこの間、他のルールが適用されるような他の状況が発生しない限り、ショートハンドになる。

ショートハンドのチームに対するゴールの例

	<u>A チーム</u>		<u>B チーム</u>	
1.	A6 - 2 分	3:00	B11 - 2 分	3:00
	A9 - 2 分	3:30	ゴール	4:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 4 でプレー。 ● 3:30 に両チームは 3 対 4 でプレー。 ● 4:00 に A9 が復帰。			
2.	A6 - 2 分	3:30	B11 - 2 分	3:00
	A9 - 2 分	4:00	ゴール	4:30
	● 4:30 に A6 が復帰。			
3.	A6 - 2 分	3:00	B11 - 2 分	3:00
	A9 - 5 分 + GM	3:30	ゴール	4:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 4 でプレー。 ● 3:30 に両チームは 3 対 4 でプレー。 ● A9 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、5 分間のペナルティを遂行するため、A9 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 4:00 では誰も復帰しない。			
4.	A6 - 5 分 + GM	3:00	B11 - 2 分	3:00
	A9 - 2 分	3:30	ゴール	4:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 4 でプレー。 ● A6 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、5 分間のペナルティを遂行するため、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 3:30 に両チームは 3 対 4 でプレー。 ● 4:00 に A9 が復帰。			
5.	A6 - 5 分 + GM	3:00	B11 - 2 分	3:00
	A9 - 2 分	3:00	ゴール	4:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。 ● A6 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、5 分間のペナルティを遂行するため、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 4:00 では誰も復帰しない。			

- | | <u>A チーム</u> | | <u>B チーム</u> |
|-----|---|---|--------------|
| 6. | A6 - 2 + 5 分 + GM 4:00
A9 - 2 分 8:00 | ゴール | 9:15 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● A6 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、ペナルティを遂行するため、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● A9 へのマイナーが最初に適用されたマイナーだったため、A9 が 9:15 に復帰。 | | |
| 7. | A6 - 2 + 5 分 + GM 4:00
A9 - 2 分 9:10 | ゴール | 9:15 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● A6 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、ペナルティを遂行するため、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● A6 へのマイナーが最初に適用されたマイナーだったため、A6 の代行プレイヤーが 9:15 に復帰。 | | |
| 8. | A7 - 5 分 + GM 3:00
A11 - 5 分 + GM 3:10
A12 - 2 分 4:00 | ゴール | 4:30 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● A7 および A11 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは、5 分間のペナルティを遂行するため、A7 および A11 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● ゴールでは A12 に対するマイナーが適用されていないため、誰も復帰しない。 | | |
| 9. | A4 - 2 分 10:00
A7 - 2 分 10:30
A9 - 2 分 11:00 | B8 - 2 分 11:00
ゴール 12:10 | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 11:00 に、B8 と A9 に対するマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 3 対 5 でプレー。 ● 12:00 に A9 が氷上に戻り、両チームは 4 対 5 でプレー、A7 へのマイナーのみが唯一計時されるペナルティとなる。 ● 12:10 のゴールで A7 が復帰。 | | |
| 10. | A9 - 5 分 + GM 3:00
A6 - 2 分 3:30 | B11 - 2 + 2 分 3:30
ゴール 4:30 | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● プレイヤー A9 が試合終了までベンチから退場。 ● A チームは A9 の代行プレイヤーを 5 分間ペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 3:30 に両チームは 4 対 4 でプレー。 ● 3:30 に A6 のマイナーと B11 のマイナーの 1 つがキャンセル・アウトされる。 ● B チームは B11 の残りのマイナーを遂行するため、プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 7:30 以降の最初の中断時に B11 が出場。 ● 誰も復帰しない。 | | |

Aチーム

Bチーム

11. A6 - 5 分 + GM	3:00	B11 - 5 分 + GM	3:30
A9 - 2 分	3:30	ゴール	4:00

- A6 および B11 が試合終了までベンチから退場。
- A チームおよび B チームは A6 および B11 の代行プレイヤーを 5 分間ペナルティ・ベンチに入れなければならない。
- 3:30 に両チームは 3 対 4 でプレー。
- A9 のマイナーと B11 のメジャーはキャンセル・アウトされない。
- 4:00 に A9 が出場。

12. A7 - 2 + 2 分	12:00	B3 - 2 分	12:00
A9 - 2 分	13:15	ゴール	13:30

- 12:00 に、A7 の 1 つのマイナーと B3 のマイナーがキャンセル・アウトされることから、A チームは、A7 のもう 1 つのマイナーを遂行するために代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
- 13:30 の B チームのゴールで A7 の代行プレイヤーが出場。
- 15:30 以降の最初の中断時に A7 が出場。

13. A7 - 2 分	3:30	B11 - 2 分	3:30
ゴール	4:00	B14 - 5 分 + GM	3:30
		B19 - 2 分	3:30

- B14 が試合終了までベンチから退場。
- B チームは、5 分間のペナルティを遂行するために、B14 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
- 3:30 に、A7 のマイナーが B11 または B19 のいずれか（キャプテンが選択）をキャンセル・アウトするため、両チームは 5 対 3 でプレー。
- 4:00 の A チームのゴール時点で、B11 または B19 のいずれかが氷上に戻る。

14. A6 - 5 分 + GM	3:00	B11 - 2 分	3:30
A9 - 2 分	3:30	ゴール	4:00

- A6 が試合終了までベンチから退場。
- A チームは、5 分間のペナルティを遂行するため、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
- 3:30 に両チームは 4 対 5 でプレー。
- A9 のマイナーと B11 のマイナーがキャンセル・アウトされる。
- A6 の代行プレイヤーがメジャー・ペナルティを遂行する為、誰も出場しない。
- 5:30 以降の最初の中断時に A9 および B11 が出場。

15. A8 - 2 + 2 分	3:00	ゴール	4:30
A9 - 2 分	4:00	ゴール	5:30

- 4:30 に、A8 の最初のマイナーがキャンセルされ、両チームは 3 対 5 でプレー。
- 4:30 に、A9 のマイナーがキャンセルされ、両チームは 4 対 5 でプレー。

ディレイド・ペナルティのシグナルとゴールの例

	A チーム		B チーム
1.	A15 - 2 分 3:00	ゴール	4:30
	A23 - 2 + 2 分 (S)		

(S) * - シグナル

判定： A15 が復帰する。A23 にシグナルが出されたダブル・マイナー・ペナルティが、4:30 に科される。

2.	A15 - 2 分 3:00	B12 - 2 分 3:30
	A23 - 2 分 (S)	ゴール 4:10

判定： 誰も出場しない。A23 にシグナルが出されたペナルティは、ゴールによって無効になる。

理由：A チームがショートハンドでなかったため。

3.	A15 - 2 分 3:00	B12 - 2 分 3:30
	A23 - 2 分 4:00	ゴール 4:30

判定： A15 が出場する。マイナー・ペナルティで遂行すべき時間が最小だった。

4.	A15 - 5 分 3:00	B12 - 2 分 4:00
	A23 - 2 分 3:30	ゴール 4:30

判定： A23 が出場する。マイナー・ペナルティのためにショートハンドだった。

5.	A15 - 2 分 3:00	B12 - 2 分 3:00
	A23 - 2 分 3:15	ゴール 4:30

判定： A23 が出場

6.	A15 - 2 分 3:00	B12 - 2 分 3:30
	A23 - 2 分 4:00	B3 - 2 分 (S)
	ゴール 4:30	

判定： B3 にシグナルが出されたペナルティは科されない。B12 に対するペナルティでは、B チームはショートハンドにならない。

7.	A15 - 2 分	3:00	B12 - 2 分	3:30
	A23 - 2 分	4:00	ゴール	4:30
	A6 - 2 分	(S)		

判定： A15 が出場する。A6 へのマイナー・ペナルティは 4:30 に始まる。

8.	A15 - 2 分	3:00	B12 - 2 分	3:30
	A23 - 2 分	4:00	ゴール	5:00

判定： A15 が出場する。A15 のペナルティは終了した。両チームはゴールで同じ人数になっている。

9.	A15 - 2 分	3:00	B12 - 2 分	4:00
	A23 - 2 分	3:30	ゴール	4:30

判定： A15 が出場する。

10.	A15 - 2 分	3:30	B12 - 2 分	3:00
	A23 - 5 分	4:00	ゴール	4:30

判定： A15 が出場する。

11.	A15 - 5 分	3:00	B12 - 5 分	3:30
	A23 - 2 分	4:00	ゴール	4:30

判定： A23 が出場する。マイナー・ペナルティのため、A チームがショートハンドになる。

12.	A15 - 2 分	3:00	B12 - 2 分	3:00
	A23 - 5 分	3:30	ゴール	4:30
	A6 - 2 分	(S)		

判定： A6 に対するペナルティは科されない（メジャー・ペナルティまたはマッチ・ペナルティの場合はその限りではない）。チームは、マイナー・ペナルティのためショートハンドにならない。

第 112 条 – 同時のペナルティ

- 1. できる限り多くのペナルティをキャンセル・アウトする。
- 2. ペナルティ・ベンチに代行プレイヤーを入れないようペナルティをキャンセル・アウトする。
- 3. 氷上に出来る限り多くのプレイヤーを戻すようにペナルティをキャンセル・アウトする。

同時発生マイナー・ペナルティの例

	A チーム		B チーム	
1.	A6 – 2 分	3:00	B11 – 2 分	3:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 4 でプレー。			
2.	A6 – 2 + 2 分	3:00	B11 – 2 分	3:00
	● 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。			
	● A チームは、A6 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。			
	● B11 に対するマイナーと A6 に対するマイナーがキャンセル・アウトされる。			
3.	A6 – 2 分	3:00	B11 – 2 分	3:30
	A9 – 2 分	3:30		
	● 3:30 に、A9 と B11 に対するマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。			
4.	A6 – 2 分	3:00	B11 – 2 分	3:30
	A9 – 2 分	3:30		
	A7 – 2 分	3:30		
	● 3:30 に、B11 のマイナーが A9 または A7 のいずれか（キャプテンが選択）をキャンセル・アウトするため、両チームは 3 対 5 でプレー。			
5.	A6 – 2 分	3:00	B12 – 2 + 10 分	3:15
	A9 – 2 分	3:15		
	● 3:15 に、A9 と B12 に対するマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。			
6.	A6 – 2 分	3:00	B12 – 2 + 2 分	4:00
	A9 – 2 + 2 分	4:00		
	● 4:00 に、A9 と B12 のダブル・マイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。			
7.	A6 – 2 分	3:00	B11 – 2 分	3:00
	A9 – 2 分	3:00		
	● 3:00 に、B11 の 1 つのマイナーが A6 または A9 のいずれか（キャプテンが選択）のマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。			

- | | <u>A チーム</u> | | <u>B チーム</u> | |
|-----|---|----------------------|--------------------------------|--------------|
| 8. | A6 - 2 分
A9 - 2 分 | 3:00
3:30 | B11 - 2 + 2 分 | 3:30 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:30 に、A9 に対するマイナーが B11 に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 4 でプレー。 ● B チームは、B11 の 1 つのマイナーについて代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 | | | |
| 9. | A6 - 2 + 10 分 | 3:00 | B11 - 2 + 10 分 | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 両チームは 4 対 4 でプレー。 ● A チームおよび B チームは、5:00 に氷上に戻る代行プレイヤーを、ペナルティ・ベンチに入れなければならない。 ● 15:00 以降の最初の中断時に A6 および B11 が氷上に戻る。 | | | |
| 10. | A6 - 2 分
A9 - 2 分
A8 - 2 分 | 9:00
9:20
9:20 | B4 - 2 分
B7 - 2 分 | 9:20
9:20 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 9:20 に、A9 と A8、B4 と B7 のマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 11. | A6 - 2 + 2 分
A9 - 2 + 2 分 | 3:00
3:00 | B11 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、B11 に対するダブル・マイナーが A6 または A9 のいずれか(キャプテンが選択) に対するダブル・マイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 12. | A6 - 2 分
A9 - 2 + 2 分 | 3:00
3:00 | B11 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、A9 と B11 に対するダブル・マイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 13. | A6 - 2 分
A9 - 2 分
A7 - 2 + 2 分 | 3:00
3:00
3:00 | B11 - 2 + 2 分
B12 - 2 分 | 3:00
3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、A7 と B11 のダブル・マイナーがキャンセル・アウトされ、B12 のマイナーが A6 または A9 のいずれか (キャプテンが選択) のマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 14. | A6 - 2 分
A9 - 2 + 2 分
A7 - 2 + 2 分 | 3:00
3:00
3:00 | B11 - 2 + 2 + 2 分
B12 - 2 分 | 3:00
3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、B11 と B12 に対するマイナーが A9 と A7 に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 15. | A6 - 2 分
A9 - 2 + 2 + 2 分
A7 - 2 分 | 3:00
3:00
3:00 | B11 - 2 + 2 分
B12 - 2 + 2 分 | 3:00
3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、B11 と B12 に対するマイナーが A9 と A6 または A7 のいずれか (キャプテンが選択) に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |

- | A チーム | | B チーム | |
|--|------|-------------------|------|
| 16. A6 - 2 分 | 3:00 | B11 - 2 + 2 + 2 分 | 3:00 |
| A9 - 2 + 2 分 | 3:00 | B12 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| A7 - 2 + 2 分 | 3:00 | | |
| ● 3:00 に、両チームのすべてのマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 5 対 5 でプレー。 | | | |
| 17. A6 - 2 分 | 3:00 | B8 - 2 分 | 3:00 |
| A3 - 2 + 2 分 | 3:00 | B9 - 2 分 | 3:00 |
| A5 - 2 分 | 3:00 | B7 - 2 分 | 3:00 |
| ● 3:00 に、B チームの 3 つのマイナーが A3 のダブル・マイナーと A6 または A5 のいずれか（キャプテンが選択）のマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 18. A5 - 2 分 | 3:00 | B8 - 2 分 | 3:00 |
| A6 - 2 + 2 分 | 3:00 | B9 - 2 分 | 3:00 |
| A7 - 2 分 | 3:00 | | |
| ● 3:00 に、A5 と A7 に対するマイナーが B8 と B9 に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 19. A5 - 2 + 2 分 | 3:00 | B8 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| A6 - 2 分 | 3:00 | B9 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| A7 - 2 + 2 + 2 分 | 3:00 | | |
| ● 3:00 に、B8 と B9 に対するマイナーが A7 と A6 に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| 20. A6 - 2 分 | 3:00 | B11 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| A9 - 2 分 | 3:00 | | |
| ● B11 に対するダブル・マイナーが A6 および A9 に対するマイナーをキャンセル・アウトするため、両チームは 5 対 5 でプレー。 | | | |
| 21. A6 - 2 分 | 3:00 | B8 - 2 分 | 3:00 |
| A9 - 2 分 | 3:00 | B7 - 2 分 | 3:00 |
| ● 3:00 に、4 つのすべてのマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 5 対 5 でプレー。 | | | |
| 22. A6 - 2 + 2 分 | 3:00 | B8 - 2 + 2 分 | 3:00 |
| ● 3:00 に、4 つのすべてのマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 5 対 5 でプレー。 | | | |
| 23. A6 - 2 + 10 分 | 3:00 | B11 - 2 分 | 3:00 |
| A9 - 2 + 2 分 | 3:00 | | |
| ● 両チームは 4 対 5 でプレー。 | | | |
| ● A6 および B11 のマイナーがキャンセル・アウトされる。 | | | |
| ● A チームは 4 分間 1 プレイヤー（A9）分ショートハンドになる。 | | | |
| ● 7:00 に A9 が出場。 | | | |
| ● 15:00 以降の最初のプレー中断時に A6 が復帰し、5:00 以降の最初のプレー中断時に B11 が出場。 | | | |

- | <u>A チーム</u> | <u>B チーム</u> |
|---|----------------------------------|
| 24. A6 - ペナルティ・ 3:00
シヨット
A9 - 2 分 3:00 | B11 - 2 分 3:00 |
| ●両チームは 4 対 4 でプレー。 | |
| 25. A15 - 2 分 4:00
A18 - 2 分 4:30
A77 - 2 + 2 分 5:00 | B10 - 2 分 4:20
B21 - 2 分 5:00 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 4:20 に両チームは 4 対 4 でプレー。 ● 4:30 に両チームは 3 対 4 でプレー。 ● 5:00 に両チームは 3 対 4 でプレー。 ● 5:00 に B21 のマイナーが A77 のマイナーとキャンセル・アウトされる。 ● A チームは代行プレイヤーを入れなければならない。 ● 6:00 に、A77 の代行プレイヤーのマイナー・ペナルティが始まるため、A15 はペナルティ終了から最初の中断時までペナルティ・ベンチにそのまま残らなければならない、両チームは 3 対 4 でプレー。 ● 10:00 以降の最初の中断時に A77 が出場。 ● 7:00 以降の最初の中断時に B21 が出場。 | |
| 26. A6 - 2 分 3:00
A7 - 2 分 3:30 | B9 - 2 分 + GM 3:30 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 3:30 に両チームは 4 対 5 でプレー。 ● B9 は、試合の残り時間、更衣室にいないなければならない。 ● A7 および B9 のペナルティが計時されない（同時のペナルティ）ため、B9 の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | |

同時発生メジャー・ペナルティの例

- | <u>A チーム</u> | <u>B チーム</u> |
|---|--------------------|
| 1. A3 - 5 分 + GM 3:00 | B8 - 5 分 + GM 3:00 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に両チームは 5 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A3 および B8 が試合終了までベンチから退場となったため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | |
| 2. A1（ゴールキーパー） 3:00
- 5 分 + GM | B8 - 5 分 + GM 3:00 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に両チームは 5 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A1 および B8 が試合終了までベンチから退場となったため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | |

マイナー・ペナルティとメジャー・ペナルティの同時発生例

- | | A チーム | | B チーム |
|----|---|----------------------|--|
| 1. | A6 - 2 分
A9 - 5 分 + GM | 3:00
3:30 | B14 - 5 分 + GM
3:30 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:30 に、A9 と B14 のメジャー + GM がキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A9 および B14 が試合終了までベンチから退場となったため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | |
| 2. | A6 - 2 分
A7 - 2 + 5 分 + GM | 3:00
4:00 | B19 - 2 + 5 分 + GM
4:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 4:00 に、A7 と B14 のマイナー + メジャー + GM がキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A7 および B19 が試合終了までベンチから退場となったため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | |
| 3. | A6 - 2 分
A5 - 2 分
A7 - 5 分 + GM | 3:00
4:00
4:00 | B11 - 2 分
B19 - 5 分 + GM
4:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 4:00 に、A5 と B11 のマイナー、A7 と B19 のメジャー + GM がすべてキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A7 および B19 が試合終了までベンチから退場となったため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | |
| 4. | A3 - 2 + 2 分 | 3:00 | B8 - 2 + 5 分 + GM
3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、各チームの 1 つのマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 4 でプレー。 ● A3 の代行プレイヤーが 5:00 に出場し、B8 の代行プレイヤーが 8:00 に出場。 ● B8 は試合終了までベンチから退場。 | | |
| 5. | A3 - 2 + 2 分
A5 - 2 分
A7 - 5 分 + GM | 3:00
3:00
3:00 | B8 - 2 + 5 分 + GM
B9 - 5 分 + GM
3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 時点で、A7 のメジャー + GM、A5 のマイナーと、B8 のペナルティがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 4 でプレー。 ● A7、B8、B9 が試合終了までベンチから退場。 ● B9 の代行プレイヤーが 5 分間のペナルティを受けなければならない。 ● 8:00 に、B9 の代行プレイヤーが氷上に出場。 | | |

- | | <u>Aチーム</u> | | <u>Bチーム</u> | |
|----|---|------|-------------|------|
| 6. | A7-2分 | 4:00 | B4-5分+ GM | 5:00 |
| | A9-5分+ GM | 5:00 | B3-2分 | 5:10 |
| | A8-2分 | 5:10 | B7-2分 | 5:10 |
| | A4-2分 | 5:10 | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 5:00 に、A9 と B4 のメジャー+ GM がキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 5:10 に、4 つのすべてのマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A9 および B4 が試合終了までベンチから退場のため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | | |
| 7. | A3-2+5分+ GM | 3:00 | B8-2+5分+ GM | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、すべてのペナルティがキャンセル・アウトされるため、両チームは 5 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A3 および B8 が試合終了までベンチから退場のため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | | |
| 8. | A3-2分 | 3:00 | B8-2分 | 3:00 |
| | A7-5分+ GM | 3:00 | B9-5分+ GM | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、すべてのペナルティがキャンセル・アウトされるため、両チームは 5 対 5 でプレー。 ● 両チームは、A7 および B9 が試合終了までベンチから退場のため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | | |
| 9. | A6-5分+ GM | 3:00 | B11-2分 | 3:00 |
| | A9-2分 | 3:00 | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 3:00 に、A9 と B11 に対するマイナーがキャンセル・アウトされるため、両チームは 4 対 5 でプレー。 ● A チームは、ベンチから退場した A6 の 5 分間のペナルティを遂行するために、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。 | | | |

メジャー・ペナルティとマッチ・ペナルティの同時発生の場合

- | | <u>Aチーム</u> | | <u>Bチーム</u> | |
|----|---|------|---------------|------|
| 1. | A6-5分+ GM | 3:00 | B7- マッチ・ペナルティ | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 両チームは 5 対 5 でプレーし、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | | |
| 2. | A6- マッチ・ペナルティ | 3:00 | B7- マッチ・ペナルティ | 3:00 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ● 両チームは 5 対 5 でプレーし、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる必要はない。 | | | |

第 113 条 – ペナルティ開始を遅らせる場合

ディレイド・ペナルティの例

A チーム

B チーム

1. A6 – 2 + 2 + 10 分 13:00
A6 – 2 分 20:00 (ピリオド終了)
 - ピリオド終了時に科せられたマイナーは次のピリオドの開始時に適用され、このとき A チームは 4 対 5 でプレー。
 - ミスコンダクトは、マイナーが終わった 2:00 の時点で再開しなければならない。
 - A6 は、9:00 以降の最初の中断時に氷上に戻る。
 - A チームは、ピリオドの開始時に、マイナーを遂行するため代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない、そのプレイヤーは 2:00 に氷上に戻る。
2. プレーの中断中に次のペナルティが A チームに科せられる
A4 – 2 分
A5 – 2 分
A6 – 2 + 2 分
A7 – 5 分 + GM
 - A7 が試合終了までベンチから退場。
 - A7 の代行プレイヤーが、ペナルティを遂行する最後のプレイヤーにならない。
 - 他の 3 人のプレイヤーがペナルティを遂行する順番は、たとえ 1 人のプレイヤーがダブル・マイナー・ペナルティを受けていても、キャプテンの選択で決められる。
3. A6 – 2 分 3:00 B7 – 2 + 2 分 3:00
B7 – 2 分 3:30
(ペナルティ・ベンチに入っている間)
 - 3:00 に両チームは 5 対 4 でプレー。
 - B チームは、B7 の残りのマイナーを遂行するため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
 - 3:30 に、B7 に対するマイナー (3:30 にペナルティ・ベンチに入っている間に科されたもの) が代行プレイヤーのペナルティ時間に追加されるため、両チームは 5 対 4 でプレー。
 - B チームの代行プレイヤーは 4 分のペナルティを遂行し、7:00 に氷上に戻る。
 - A チームがゴールを決めなければ、両チームは 7:00 まで 5 対 4 でプレー。
 - B7 は、3 つすべてのペナルティの合計時間 (6 分) を遂行したら、9:00 以降の最初プレー中断時に戻る。

A チーム

B チーム

4. A7 - 2 + 2分 3:00
A8 - 2分 3:00
A9 - 2分 (ベンチ・マイナー) 3:00
- 3:00 に両チームは 3 対 5 でプレー。
 - 3:00 に A8 と A9 にマイナー・ペナルティを遂行 (計時される)。
 - 5:00 に、A7 が 2 つのマイナー・ペナルティを遂行し始める。
 - 5:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - 5:00 に、A8 または A9 のいずれか (キャプテンが選択) が氷上に戻る。
 - この判定の慣例で根拠になっているのは、できる限り多くのプレイヤーを氷上に戻すことである。
5. A6 - 5 分 + GM 3:00
A8 (A6 の代行プレイヤー) - 2 分 3:30
(ペナルティ・ベンチに入っている間)
A8 (A6 の代行プレイヤー) - 10 分 4:00
(ペナルティ・ベンチに入っている間)
- A6 が試合終了までベンチから退場。
 - A チームは、A6 の 5 分のペナルティを遂行するため、代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
 - 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - 3:30 に、A8 はペナルティ・ベンチに入っている間に追加のマイナー・ペナルティを科された。
 - 両チームは 4 対 5 でプレー。
 - A8 のマイナー・ペナルティは、5 分間のペナルティが遂行された後、8:00 に開始する (ディレイド・ペナルティ)。
 - 4:00 に、A8 はミスコンダクト・ペナルティを科された。
 - 両チームは 4 対 5 でプレー。
 - 4:00 に、A チームは、3:30 に A8 に与えられたマイナー・ペナルティを遂行するため、別の代行プレイヤーをペナルティ・ベンチに入れなければならない。
 - A8 のミスコンダクト・ペナルティは、10:00 に開始する (ディレイド・ペナルティ)。
 - それ以上のペナルティが A チームに科されずゴールもない場合、10:00 に 5 分のペナルティが遂行された後、両チームは 5 対 5 でプレー。

第 114 条 - ディレイド・ペナルティのコール

状況 1

A チームにディレイド・ペナルティがコールされ、B チームのプレイヤーが A チームのゴールに向けてショットを打った。ゴールキーパーがこれを止めてバックをコントロールし、バックを故意にチームメイトに渡した。

判定： レフェリーはプレーを中断しなければならない。

状況 2

ディレイド・ペナルティがAチームのプレイヤーにシグナルされ、Bチームがゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーがネットの前でバックをもってスケーティングしているときに、Aチームのプレイヤーがスティックでチェックしたため、バックが無人のゴールに入った。

判定： ディレイド・ペナルティがシグナルされているAチームのプレイヤーが起こしたアクションでバックが無人のゴールに入ったため、ゴールは認められない（第114条vを参照）。プレーを中断し、Aチームのプレイヤーに対してディレイド・ペナルティを科される。

状況 3

ディレイド・ペナルティがAチームのプレイヤーにシグナルされ、Bチームがゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーがバックを保持しており、バックをチームメイトにパスしようとしたが、打ったバックがAチームのプレイヤーに当たって跳ね返り、それがBチームの無人のゴールに入った。

判定： ゴールは認められず、ディレイド・ペナルティが科される。

状況 4

レフェリーがAチームにディレイド・ペナルティをシグナルし、Bチームがゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーがバックを打ち、そのバックが、センター・レッド・ラインの向こうにいたAチームのプレイヤーに当たって跳ね返り、それがBチームの無人のゴールに入った。

判定： ゴールは認められず、ディレイド・ペナルティが科される。

状況 5

レフェリーがA6にディレイド・ペナルティをシグナルし、その反則に対してペナルティ・ショットを与えようとした。ところがプレーを中断する前に、A6がマイナー・ペナルティに相当する他の違反を犯した。

判定： プレーを中断する前にBチームがゴールした場合、ペナルティ・ショットはウォッシュアウトになるが、レフェリーはプレイヤーA6に対してマイナー・ペナルティを科す。プレーを中断する前にBチームがゴールしていない場合、レフェリーはBチームにペナルティ・ショットを与え、プレイヤーA6に対してマイナー・ペナルティを科す。このプレイヤーはすぐにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティ・ショットの結果に関係なくそこにとどまらなければならない。

状況 6

レフェリーが、バックを保持していないAチームにディレイド・ペナルティをシグナルした。バックを保持しているBチームは、ゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。自身のディフェンディング・ゾーンでバックを保持するBチームのプレイヤーがチームメイトにパスしようとしたが手元が狂ってしまい、バックがBチームの無人のゴールにまっすぐ向かっていった。チームメイトは、バックが無人のゴールに入るのを阻止しようとしてダイビングした。以下の場合、レフェリーの判定はどうなるか？

- プレイヤーはバックに触れられないまま、勢い余ってゴール・フレームに激突し、その結果ゴール・ネットが留め具から完全に外れた。
- プレイヤーはバックがゴール・ネットに入るのを阻止したが、勢い余ってゴール・フレームに激突し、その結果ゴール・ネットが留め具から完全に外れた。

判定： a) A チームにゴールが与えられ、ペナルティが科される（第 114 条および第 98 条 i）。

b) レフェリーは、プレイヤーが、バックが無人のネットに入るのを阻止した後、（可能性はきわめて低い）偶発的にゴール・ネットを動かしてしまったと見なすことができる。この場合、ネットを動かしたプレイヤーにペナルティが与えられることはない。このプレイヤーの動作について、バックが無人のネットに入らないようネットを動かしたのだとレフェリーが判断した場合、レフェリーは A チームにゴールを与え、ディレイド・ペナルティを科す。

第 120 条 – ブロークン・スティック/プレー中 - 交換

状況 1

あるプレイヤーが、そのプレイヤーズ・ベンチから彼に向かって投げられたスティックを拾った。

判定： スティックを拾ったプレイヤーにペナルティは科されないが、レフェリーはスティックを投げたプレイヤーに対し、第 168 条 ii 4 または第 168 条 v 1 に従ってペナルティを科す。

状況 2

自分のスティックが壊れた A チームのプレイヤーが、B チームのプレイヤー・ベンチから、同じくスティックが壊れた B チームのプレイヤーに投げられたスティックを拾った。

判定： B チームのスティックを拾った A チームのプレイヤーにマイナー・ペナルティが科される（第 120 条 iii）。B チームには、第 168 条 ii 4 または第 168 条 v 1 に従い、スティックを投げたことに対してペナルティが科される。

状況 3

ゴールキーパーがスティックを失ったが、氷上にいるチームメイトが、ゴールキーパーのスティックを滑らせて彼に戻した。

判定： これは違反になる。チームメイトはスティックをゴールキーパーに手渡さなければならない。この規則の違反については、違反したプレイヤーに対し、スティックを投げたことに対してマイナー・ペナルティを科す（第 120 条 iii）。

状況 4

ゴールキーパーがスティックを失ったか壊してしまった状況で、あるプレイヤーがゴールキーパーのスティックをキーパーの元に届けようとする最中に、自らプレーに関わることができると判断した。彼は、プレーに参加するために、ゴールキーパーのスティックを手放した。

判定： a) そのプレイヤーが、自分のスティックとゴールキーパーのスティックの両方を持ったままバックを動かした場合は、ペナルティが科される（第 120 条 iv）。

b) そのプレイヤーがゴールキーパーのスティックを手放してからバックを動かした場合には、ペナルティにならない。

状況 5

A5 がスティックなしでプレーに参加している。A8 が自分のスティックを A5 に渡し、A11 が自分のスティックを A8 に渡して、プレーが続けられた。

判定： プレイヤー間でスティックを受け渡しする回数については、それぞれのプレイヤーがルールに従ってスティックを受け取っている限り、制限がない。

状況 6

一連のプレーで、プレイヤーが、自分のスティックの木製のバットエンド部分を失ったか壊してしまった。木の端部を落とした状態で、そのまま自分のスティックでプレーを続けた。

判定： この状態のスティックは完全と見なされないため、このプレイヤーにはマイナー・ペナルティが科される（第 120 条）。

第 123 条 – チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

「あらゆる方法」という言葉にはハイスティックング、クロスチェックング、チャージングなどの行為が含まれるが、インターフェアランスは含まれない。

第 131 条 – ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／フォーリング・オン・ザ・バック（競技遅延／バックを隠す行為）

状況 1

バックがゴール・クリーズ内にあり、スケーターは自身のゴール・クリーズの外にいて、バックを手で打ったりかき出したりすることでクリーズから自分の身体の方に出したが、バックがクリーズ内にあるときにはバックに覆いかぶさったり、つかんだりしていない。このときレフェリーがプレーを中断した。

判定： レフェリーはこのスケーターに対してマイナー・ペナルティを科す。その際の判断基準は、覆いかぶさってプレーが中断したときのバックの位置になる。

状況 2

ゴールキーパーがいないゴールクリーズ内で他のプレイヤーが倒れているときに、そのプレイヤーの下にバックが打たれた。このプレイヤー自身はバックに覆いかぶさったりバックの上に倒れようとしておらず、バックを自身の身体に寄せたりもしていないが、バックは彼の身体の下でフリーズしていた。

判定： レフェリーは、プレイヤーがバックに故意に覆いかぶさろうとしていない限り、ゴールを与えてはならない。

第 134 条 – ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／レイト・ラインナップ（競技遅延／開始前に速やかに選手を送り出さない行為）

このルールで規定されている「必要な数」とは、ルール上ゲームに参加できるプレイヤーの総数である（5 人のプレイヤー＋ゴールキーパー - チームがフル・ストレングスでプレーする場合。4 人または 3 人のプレイヤー＋ゴールキーパー - チームがショートハンドの場合）。

第 135 条 – ディレイ・オブ・ザ・ゲーム／シューティング・オア・スローイング・ザ・バック・アウト・オブ・プレイ（競技遅延／バックを競技エリアの外に出す行為）

状況 1

バックがショットされたが、プレイヤーまたはゴールキーパーのスティック、または用具のあらゆる部位に当たって跳ね返り、意図せずボードを越えた。

判定： ペナルティは科されない。

状況 2

バックがショットされたが、ゴールキーパーがこれをキャッチし、用具を使って何らかの方法でそのバックを投げる、ショットする、打つ、または蹴るなどして、バックを故意にボードを越えて外に出した。

判定： ゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科せられる（第 135 条 i）。

状況 3

プレイヤーまたはゴールキーパーが開いたゲートの外にバックを打ち出した。

判定： ペナルティは科されない。

状況 4

アイシング・ザ・バックの状況で、バックがディフェンディング・ゾーンから保護ガラスを越えてショットされ、氷上の反対側のネットに入った。

判定： テイレイ・オブ・ザ・ゲームがアイシング・ザ・バックより優先されるため、テイレイ・オブ・ザ・ゲームに対するマイナー・ペナルティが科せられる。

状況 5

レフェリーから A チームのプレイヤーに対してマイナー・ペナルティのシグナルが出された。自身のディフェンディング・ゾーンにいた彼のチームメイトがバックを保持してコントロールし、ティレイド・ペナルティのホイッスルが吹かれたときに、バックをショットしてそれが直接保護ガラスを越えた。レフェリーはこの状況をどう処理すべきか？

判定： A チームがバックを保持しコントロールしているときにホイッスルが吹かれているため、ショットしたバックが保護ガラスを越えたことに対して、A チームに追加のペナルティが科されることはない。

注：ただし、プレイヤーがオフィシャルの判定を混乱させるために故意に保護ガラスを越えてバックを打ったとレフェリーが見なした場合や第 135 条 iii が適用されるとレフェリーが判断した場合は、A チームにペナルティが科される。

第 141 条 – ファイティング（殴り合い）

プレイヤーが殴り合いを続けても、マッチ・ペナルティ+ゲーム・ミスコンダクトの両方を科されることはない。

第 165 条 – スローイング・ア・スティック・オア・オブジェクト（スティックまたはその他の物を投げる行為）

状況 1

A チームにティレイド・ペナルティがコールされた状況で、B チームがゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。B チームのプレイヤーが、プレーが中断する前に、自身のディフェンディング・ゾーンで自分のスティックをバックに向けて投げた。

判定： ディフェンディング・プレイヤーが自身のディフェンディング・ゾーンでスティックを投げたことに対してペナルティが科される。B チームによるスティックのスローイングはウォッシュアウトにできないため、A チームにゴールが与えられる。ただし、ティレイド・ペナルティがシグナルされている A チームのプレイヤーは、ペナルティを遂行するために、ペナルティ・ベンチに入らなければならない。

第 169 条 – イリーガル・ヒット（女子）（不当なボディチェック）

1. このルールの精神は、身体的な接触によるケガの危険性を減らすことである。このため、相手プレイヤーに身体的な力を与えるために行われる明白なまたは故意の接触（バックを取りに行く場合を除く）は、このルールに従ってペナルティを科される。通常のバックのプレーで偶発的な接触が起こった場合については、このルールによるペナルティは科されない。
2. 女子アイスホッケーで身体的な接触が発生した場合、レフェリーは、接触をしたプレイヤーの意図に基づいて判定する。接触をしたプレイヤーが、バックでなくプレイヤーに向かっていった場合は、そのプレイヤーにペナルティが科せられる。すべてのプレイヤーは、何よりもバックを追って行動するものとし、レフェリーはプレイヤーがバックを奪い合うことを認めなければならない。
3. 故意に衝突を起こしたり、衝突を大きくしようとする意図に対しては、ペナルティが科せられる。これには、プレイヤーが、逆方向に動いている相手プレイヤーの進路に入ってボディ・チェックするようなケースもすべて含まれる。プレイヤーの意図がバックを争うことであり、意図的に相手プレイヤーと衝突を起こそうとしていない場合、そのプレイヤーにペナルティが科せられることはない。
4. バックを奪うために、バックに直接関係していないプレイヤーに向かって行くのは反則となる。これは、プレイヤーがバックを受けるために待っている場合やバックに向かって動いている場合など、あらゆる条件に適用される。プレイヤーが氷上で静止している場合、相手チームのプレイヤーは、そのプレイヤーの周囲を滑ることしかできない。
5. プレイヤーは、ボード周辺でバックを取りに行っている場合、互いに身体を寄せて身体的な接触をすることができる。このような動作は、「接触」のレベルにとどまり「チェック」のレベルまでエスカレートしない限り違反とはならない。
6. 2人以上のプレイヤーが接近してボード周辺でバックを取り合っているとき、故意のボディ・チェックがあればペナルティが科される。これには、プッシング、身体の押し付け、ショルダー・コンタクト、相手プレイヤーをボードに押さえつけることなども含まれる。繰り返しになるが、バックを争うためでない明白な身体的な接触にはペナルティが科される。
7. プレイヤーは、氷上にポジションを取るとき、いつでも「自分の立ち位置を守る」ことが認められている。向かってくるプレイヤーとの接触を避けるため、そのプレイヤーに進路を譲る必要はない。ただし相手プレイヤーの進路に足を出したり身体を入れたりする動作を行うと、ボディ・チェックと見なされ、マイナー・ペナルティが科される。

第 171 条 – ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

状況 1

A チームのプレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、B チームのプレイヤーによって背後からクロスチェックされた。レフェリーがチェッキング・フロム・ビハインドをコールしたが、それでもペナルティ・ショットが与えられた。

判定： A チームのプレイヤーがペナルティ・ショットを得て、ファウルを犯した B チームのプレイヤーには、自動的なミスコンタクト・ペナルティが与えられる。

状況 2

A チームのプレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、B チームのプレイヤーが背後からファウルした。このファウルは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティに相当する。

判定： レフェリーは、ペナルティ・ショットを与え、ファウルを犯した B チームのプレイヤーには、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを与える。

状況 3

プレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、背後からファウルを受け氷上に倒れたが、すぐに起き上がって妨げられずにシュートを打った。

判定： プレイヤーがすぐに起き上がって妨げられずにゴールに向かいシュートした、レフェリーはペナルティ・ショットは与えないが、ペナルティをしたプレイヤーに対してはマイナー・ペナルティを科す。

状況 4

プレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、トリッピングにより転倒し、バックがフリーになった。チームメイトが後ろから来て、フリーになったバックをプレーして、ゴールにシュートしたが得点にはならなかった。

判定： プレイヤーが妨げられずにシュートしているので、レフェリーがペナルティ・ショットを与えることはないが、ファウルをしたプレイヤーに対してはマイナー・ペナルティを科す。

状況 5

プレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、背後からファウルを受け、レフェリーはペナルティ・ショットのシグナルを出したが、プレーが完了する前に、同じプレイヤーまたはそのチームの別のプレイヤーに対して 2 回目の反則が行われ、シグナルが出された。

判定： ペナルティ・ショットによって最初の反則がウォッシュアウトされるが、2 回目の反則に対してプレイヤーにペナルティが科される。このプレイヤーは、ペナルティを遂行するためすぐにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティ・ショットの結果に関係なくそこにとどまらなければならない。そのチームがすでに別のマイナー・ペナルティを遂行している場合、第 171 条 v に従って、そのチームにはペナルティ・ショットの結果に関係なくそのペナルティの遂行も続け、チームはショートハンド 2 人の状態になる。

状況 6

A10 がペナルティ・ベンチでペナルティを遂行している。A8 がスラッシングのペナルティを科されるが、プレーが中断する前に、A チームによる別のファウルによって、B チームにペナルティ・ショットが与えられた。B チームはペナルティ・ショットで得点した。

判定： 誰も氷上に戻らず、A8 はペナルティ・ショットの結果に関係なくペナルティの時間を遂行する。

状況 7

アタッキング・プレイヤーがブレイクアウェイの状態にある。ディフェンディング・チームのプレイヤーがゴール・ネットの後ろに立って、ゴール・ネットを動かした。

判定： ブレイクアウェイのときにディフェンディング・プレイヤーがプレイヤーとゴールキーパーの間にいなかったため、レフェリーはペナルティ・ショットを与える。

第 175 条 – ペナルティ・ショットの授与／スケーターがバックの上に倒れた場合

状況 1

A チームのゴールキーパーが氷上にいる。A チームのディフェンディング・プレイヤーが自チームのゴール・クリーズ内におり、バックをゴール・クリーズの外からクリーズ内にかき入れたが、バックがクリーズ外にあるときにはバックに覆いかぶさったり、つかんだりしていない。その後、バック上に倒れる、または覆いかぶさったためにプレーが中断した。

判定： レフェリーは反則をしていないチームにペナルティ・ショットを与える。その際の判断基準は、覆いかぶさってプレーが中断したときのバックの位置である。

第 177 条 – ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ

状況 1

ペナルティ・ショットで、バックがゴールキーパーの背後の保護ガラスに当たって跳ね返り、ゴールキーパーの背中に当たってからネットに入った。

判定： ゴールは認められない。バックがゴール・ライン／アイシング・ラインを越えた瞬間にプレーが完了している。

状況 2

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーがバックをシュートし、それがゴールキーパーに当たって跳ね返り、ショットを行なったプレイヤーに当たってから、ゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。

状況 3

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーがゴール・ネットに向けてショットを打とうとしたが、バックを打ちそこなった。バックはゴール・ネットの方向に動き続けた。ペナルティ・ショットを行なったプレイヤーが、再びバックに触れてゴール・ネットに入れた。

判定： ゴールは認められる。最初のショットではバックに触れていないため、ショットと見なされない。2 回目で実際に初めてバックに触れたため、これが最初のショットと見なされる。

第 178 条 – ペナルティ・ショットの手順／具体例

チームにペナルティ・ショットが与えられたとき、相手チームに完全装備したゴールキーパーがいない場合、そのチームはプレイヤーを指名して、ゴールキーパーのすべての特権をそのプレイヤーに与えなければならない。このプレイヤーはペナルティ・ショットの間、通常のゴールキーパーと同じ制限を受けるが、すべての用具を付ける必要はない。ペナルティ・ショットが行われた後、そのプレイヤーは、通常のプレイヤーと同じ扱いになる。このルールは、あるチームにゴールを守るゴールキーパーがおらず、ペナルティ・ショットを行う場合に限って適用される。

状況 1

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーがバックをシュートしたが、バックが以下のようになった。

- a. ゴール・ポストに当たって跳ね返り、ゴール・ネットに入った。
- b. ゴールキーパーに当たって跳ね返り、ゴール・ネットに入った。
- c. ゴール・ポストに当たった後、ゴールキーパーに跳ね返り、ゴール・ネットに入った。
- d. ゴールキーパーに当たった後、ゴール・ポストに跳ね返り、ゴール・ネットに入った。
- e. ゴールキーパーがバックと一緒にゴール・ネット内に滑り、バックがゴール・ラインを割った。

判定： ゴールが認められる。

状況 2

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーが、ゴールに向かってスケATINGしながらグローブを投げ捨てたため、それがゴールキーパーの気を逸らし、その後バックをシュートしてゴール・ネットに入れた。

判定： ペナルティ・ショットは完了したと見なされ、ゴールは認められない（第 178 条viii）。

状況 3

ペナルティ・ショットを行う過程で、プレイヤーがスティックを壊した。

判定： ショットは完了したと見なされる。

状況 4

ペナルティ・ショットのとき、ゴールキーパーが、ペナルティ・ショットを行うスケーターに対し、メジャー・ペナルティに相当するファウルを犯し、結果的にゴールできなかった。

判定： レフェリーは、メジャー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティをゴールキーパーに科す。ゴールキーパーは、試合終了まで氷上から退場となり、ペナルティ・ショットをやり直す前に、速やかに更衣室に行かなければならない。コーチまたはチーム・オフィシャルは、キャプテンを通じて、5 分間のペナルティを遂行するスケーターを指名する。指名されたスケーターは、ペナルティ・ショットをやり直す前に、速やかにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティが終わるまでそこにとどまらなければならない。2 回目のペナルティ・ショットでは、代行のゴールキーパーがゴール・ネットを守る。

第 187 条 – ゴールキーパーの用具／一般

状況 1

ピリオドと次のピリオドの間にゴールキーパーの用具が計測され、不正が見つかった。ゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科された。

判定： 計測時には氷上にスケーターがいないため、同じチームの任意のスケーターがペナルティを遂行できる。

第 207 条 – ゴールキーパーのペナルティ／概要

状況 1

ゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティが科された。代行スケーターがペナルティ・ベンチに入ってペナルティを遂行したが、そのスケーターがペナルティ・ベンチに入っている間に、ゴールキーパーが 2 回目のミスコンダクトをコールされた。

判定： ゴールキーパーが試合終了までベンチから退場となり（2 回目のミスコンダクト・ペナルティは自動的なゲーム・ミスコンダクトになる - 第 107 条 ii）、ミスコンダクトを遂行していたスケーターがペナルティ・ベンチから出る。

状況 2

プレイヤーズ・ベンチにいたゴールキーパーが（プレーの中断中またはプレーの進行中に）ルール違反を起こした、または相手プレイヤーに違反行為をした。

判定： ペナルティを科すためにプレーを中断した時点で氷上にいた、同じチームのスケーターがペナルティを科される。コーチまたはチーム・オフィシャルは、キャプテンを通じて、このプレイヤーを指名する。

ゴールキーパーのペナルティの例

A チーム

B チーム

1. A1（ゴールキーパー）2 + 10 分 3:00
A1（ゴールキーパー）2 + 10 分 3:30
 - 3:00 に、A チームは、ゴールキーパーのペナルティを遂行するため、氷上の 2 人のプレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる。1 人が 2 分、もう 1 人が 12 分になる。
 - 3:30 に、A チームは、ゴールキーパーの 2 番目のマイナー・ペナルティを遂行するため、氷上のもう 1 人のプレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる。
 - 2 番目のミスコンダクト・ペナルティのために、A1（ゴールキーパー）に自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される。
 - 3:00 から 2 + 10 分のペナルティを遂行したプレイヤーは、ペナルティ・ベンチを出られる（残りの試合時間、ゴールキーパーは退場になる）。
 - 3:30 に A チームは 3 対 5 でプレー。
 - ゴールキーパーの 2 番目のマイナーは、3:30 に始まる。
 - ゴールがなければ、5:00 に、ゴールキーパーの最初のマイナー・ペナルティを遂行したプレイヤーが戻る。
 - オフィシャル・ゲーム・シートでは、A1（ゴールキーパー）に対して合計 34 分（2 + 10 + 2 + 20）が記録される。

A チーム

B チーム

2. A30 (ゴールキーパー) 2 分 3:00
A30 (ゴールキーパー) 2 分 3:30
- 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - A チームは、最初のマイナー・ペナルティを遂行するため、氷上の 1 人のプレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる。
 - 3:30 で、A チームは、2 番目のマイナー・ペナルティを遂行するため、氷上のもう 1 人のプレイヤーをペナルティ・ベンチに入れる。
 - 3:30 に両チームは 3 対 5 でプレー。
 - (ゴールがなければ) 5:00 に、最初のマイナー・ペナルティを遂行したプレイヤーが戻る。
 - オフィシャル・ゲーム・シートでは、すべてのペナルティが A30 に対して記録される。
3. A30 (ゴールキーパー) 2 分 3:00
A30 (ゴールキーパー) 10 分 3:30
- 3:00 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - A チームは、マイナー・ペナルティを遂行するため、氷上の 1 人のプレイヤーをペナルティ・ボックスに入れる。
 - 3:30 に、A チームは、ミスコンダクト・ペナルティを遂行するため、氷上のもう 1 人のプレイヤーをペナルティ・ボックスに入れる。
 - 3:30 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - 2 番目のペナルティ (ミスコンダクト) は、3:30 に始まる。
 - (ゴールがなければ) 5:00 に、マイナー・ペナルティを遂行したプレイヤーが戻る。
 - ミスコンダクト・ペナルティを遂行したプレイヤーは、13:30 以降の最初の中断時に氷上に戻る。
 - オフィシャル・ゲーム・シートでは、すべてのペナルティが A30 に対して記録される。
4. A30 (ゴールキーパー) 10 分 3:00
A30 (ゴールキーパー) 2 分 3:30
- 3:00 に両チームは 5 対 5 でプレー。
 - A チームは、ミスコンダクト・ペナルティを遂行するため、氷上の 1 人のプレイヤーをペナルティ・ボックスに入れる。
 - 3:30 に、A チームは、マイナー・ペナルティを遂行するため、氷上のもう 1 人のプレイヤーをペナルティ・ボックスに入れる。
 - 3:30 に両チームは 4 対 5 でプレー。
 - マイナー・ペナルティは、3:30 で始まる。
 - (ゴールがなければ) 5:30 に、マイナー・ペナルティを遂行したプレイヤーが戻る。
 - ミスコンダクト・ペナルティを遂行したプレイヤーが、13:00 以降の最初の中断時に氷上に戻る。
 - オフィシャル・ゲーム・シートでは、すべてのペナルティが A30 に対して記録される。

第 215 条 – 競技遅延／ゴールキーパー – プレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為

状況 1

ゴールが入った後、ゴールキーパーがセレブレーションのために味方のプレイヤーズ・ベンチに行く。

判定： ゴールキーパーが交代しない場合、このキーパーにはディレイ・オブ・ザ・ゲームに対するマイナー・ペナルティが科せられる。

状況 2

ディレイド・ペナルティでプレーが中断したとき、ゴールキーパーが味方のプレイヤーズ・ベンチに向かって滑り続けている。

判定： オンアイス・オフィシャルがゴールキーパーに対しゴール・ネットに戻るよう警告する。レフェリーは、この状況が遅延戦術にならないようにするため、同チームに対して警告する。最初の警告があつて、さらに 2 回目の警告を受けると、チームはゴールキーパーを交代させなければならない。交代させない場合は、レフェリーがディレイ・オブ・ザ・ゲームのペナルティを科す（第 215 条）。

第 223 条 – プレイヤーのカンフロンテーションの際にゴール・クリーズを離れる行為／ゴールキーパー

状況 1

氷上のファー・エンドでのカンフロンテーションの間、逆エンドのゴールキーパーが味方のプレイヤーズ・ベンチに行き、そのサイドにとどまる。

判定： ゴールキーパーが味方のプレイヤーズ・ベンチに行った場合、レフェリーはこの状況を、プレーの中断中にゴールキーパーが味方のプレイヤーズ・ベンチに行った行為と見なし、第 215 条を適用しなければならない。

状況 2

いさかいが起こったとき、ゴールキーパーがゴール・クリーズの近辺を離れて、最初にファイティングに介入している。

判定： このゴールキーパーには、クリーズを離れたことに対してマイナー・ペナルティが科され、その他に口論に参加した 3 番目のプレイヤーとしてゲーム・ミスコンダクトが科される。それ以外にも、ルールに照らして他のペナルティが科せられることがある。

付録 1 – 統計の記録

ゴールとアシスト

状況 1

A8 がバックを A9 にパスし、A9 が A10 にパスして、A10 がゴールを決めた。

判定： A8 と A9 にアシストが与えられる。

状況 2

A8 がゴール・ネット方向にバックを打ったが、ゴールキーパーまでは届かない。これを A9 がプレーして A10 にパスし、A10 がゴールを決めた。

判定： B チームがバックをまったくコントロールしていないため、A8 と A9 にアシストが与えられる。

状況 3

A8 が A9 にパスするが、バックは B8 の身体、スティック、またはスケートに当たって跳ね返り、これを A9 がプレーして A10 にパスし、A10 がゴールを決めた。

判定： B チームがバックをまったくコントロールしていないため、A8 と A9 にアシストが与えられる。

状況 4

A8 がバックをシュートし、これをゴールキーパーが止める。バックはリバウンドしたが、A10 がそのバックをゴール・ネットに入れた。

判定： A8 にアシストが与えられる。

状況 5

A8 が A9 にパス。A9 は A10 にパスしようとするが、B8 がパスをインターセプトして、バックを保持、コントロールした。A10 は B8 をチェックしてバックを奪い、ゴールを決めた。

判定： ゴールが決まる前に相手チームのプレイヤーがバックを保持、コントロールしていたため、アシストは誰にも与えられない。

状況 6

A8 が A9 にパスし、A9 が A10 にパス、A10 はゴール・ネットにシュートし、いったんはゴールキーパーに止められるが、これがリバウンドした。その後、A10 がゴール・ネットにシュートを決めた。

判定： A8 と A9 にアシストが与えられる。

2014－2018 年度
IIHF ケースブック
＜日本語版＞

監 修 川村 一彦 小泉 公一 山内 秀貴
翻 訳 日本印刷株式会社
発 行 公益財団法人日本アイスホッケー連盟
〒150-8050
東京都渋谷区神南1-1-1 岸記念体育館 5 階
TEL：03-3481-2404 FAX：03-3481-2407
E-mail：jihf@jihf.or.jp
<http://www.jihf.or.jp/>
発行日 2016 年 2 月 14 日
著 作 国際アイスホッケー連盟

印刷・製本 日本印刷株式会社