

加盟団体 御中  
(関係者各位)

公益財団法人 日本アイスホッケー連盟  
レフェリー委員会委員長 山内 秀貴  
(公 印 省 略)

2021 年アイスホッケー国際競技規則変更点について

拝啓 時下益々ご清祥のこととお慶び申し上げます。

平素は当連盟事業に格別のご理解、ご協力を賜り厚く御礼申し上げます。

当連盟では、I I H F からの 2021 年アイスホッケー国際競技規則の通達に対し、翻訳および解釈の協議を行ってまいりました。

主な注意すべき変更点を通知いたします。

つきましては、加盟団体関係者及び加入団体へご周知及びご指導の程よろしく願いいたします。

十分な準備期間がない中、スムーズなルール変更が行われ、競技力向上および普及活動の推進に支障をきたすことのないよう皆様のご理解とご協力をいただきますよう重ねてお願い申し上げます

※「2021 年アイスホッケー国際競技規則」の主な注意すべき変更点は、別紙「2021 年アイスホッケー国際競技規則ルール変更説明」をご参照ください。

以 上

# 2021年アイスホッケー国際競技規則

ルール変更説明

2021年9月21日 全国委員長会議

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

# IIHF OFFICIAL RULE BOOK

2021/22



DRAFT 1.0 IIHF ANNUAL CONGRESS 2021

# 第10条 スティック

## 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。このルールに違反した場合、マイナーペナルティが科される。

スティックを紛失または破損したプレーヤーは、自陣のプレーヤーズ・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、または氷上で自分の破損していないスティックまたはチームメイトのスティックを拾うことで、代替りのスティックを受け取ることができる。

プレーヤーが氷上のチームメイト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、あるいは相手側のスティックを拾ってプレーする場合には、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。このルールに違反した場合、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者にはベンチ・マイナーペナルティが科される。

**【解説】** 滑らせるのはペナルティではなかったものがペナルティになります。

落としたプレーヤーが取りやすくなるようにスティックで避けるのはペナルティです。

ただプレーの邪魔にならないようにするためにスティックをはじく行為はノーペナルティです。

# 第10条 スティック

## 10.3. ブロークン・スティック - ゴールキーパー

ゴールテンダーは、プレーが中断するか、またはチームメイトから正当にスティックを手渡されるまで、破損したスティックでプレーを続けることができる。

### 破棄されたスティックの返却

ゴールキーパーが誤って落とした「捨てられた無傷のスティック」は、そのスティックがプレーの妨げになったり、ゲームや相手プレイヤーの気を散らさない限り、手から手へゴールキーパーに渡したり、氷上で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向かって動かしたり、押したり、滑らせたりしてもよい。プレイヤーが失ったスティックを動かすことにより、プレーの妨害や相手プレイヤーの気を散らす原因となった場合は、マイナーペナルティまたはペナルティショットを科す。

### ブロークン・スティックの交換：

破損したスティックの交換用スティックは、氷上のチームメイトがゴールキーパーにスティックを手渡さなければならない。これは、ゴールキーパーがスティックを失い、チームメイトがゴールキーパーに戻そうとする場合にも適用される。このルールに違反した場合、スティックを投げたことに対するマイナーペナルティが違反したプレイヤーに科される（スティックを受け取ったゴールテンダーにペナルティは科されない）。

スティックが破損しているか不正なものであるゴールテンダーは、プレイヤーズ・ベンチに行って交換を求めることはできず、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。ゴールテンダーは、代替りのゴールテンダー用スティックが正当に提供されるまでは、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。このルールに違反した場合、ゴールテンダーにはマイナーペナルティが科される。

# 第10条 スティック

---

## 10.3. ブロークン・スティック - ゴールキーパー

【解説】 ゴールテンダーは、破損したスティックでプレーを続けることができます。

誤って落としたスティックをチームメイトが手渡し、滑らせて渡すことは上述の通り認められます。最初にスティックを投げて、ゴールテンダーに届かず、その後滑らせて渡した場合でも投げた時点でペナルティとなります。また破損したスティックで相手プレーヤーに怪我をさせた場合はデンジャラスイクイップメントのペナルティです。

# 第12条 不正な用具

---

## 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・喉の保護具、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。このルールに違反した場合、主審による警告の後、マイナーペナルティが科せられる。

この規則に違反したプレイヤーは、そのような装備が修正されるか取り外されるまで、試合に参加することはできない

1回目の違反は、チームに警告をする。プレイヤーが拒否した場合は、「ディレイオブゲーム」のマイナーペナルティを科し、変更せずに氷上に戻った場合（2回目）は、ミスコンダクトペナルティを科すものとする。これが3回目になると、そのプレイヤーはゲームミスコンダクトペナルティを科せられる。

# 第15条 ペナルティのコール

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

- (I) ゴールが決まった後にペナルティが科された場合 - センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (II) ピリオドの終了時(または開始時)にペナルティが科された場合 - センターアイスで「フェイスオフ」を行う。
- (III) ディフェンディング・チームがペナルティを受け、アタッキング・プレーヤーがエンドゾーンのフェイスオフ・サークルの外縁を越えてアタッキング・ゾーンに入った場合 - ニュートラル・ゾーンで「フェイスオフ」を行う(76.2.「フェイスオフ位置」を参照)。

**【解説】** 選手がミスコンダクトゲーム・ミスコンダクトのペナルティを受けた場合（クロック上にないペナルティ）、続く「フェイスオフ」は、プレーが停止した最も近い場所で行うものとし、毎回、違反チームのエンドゾーンで行うものではない。



# 第19条 同時のペナルティ

## 19.4. 最後の5分間と延長

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

これは同時のペナルティがキャンセル場合にも適用される、前述した例のままとなる。  
このチームは、ペナルティを科されたプレーヤーまたは交代のプレーヤーを直ちにペナルティボックスに入れなければならない。

この時間差は、該当する場合は3分または1分のペナルティとしてペナルティ・クロックに記録され、メジャー・ペナルティと同じ方法で受ける。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こと。

# 第19条 同時のペナルティ

## 19.4. 最後の5分間と延長

残り5分はキャンセルできるものは全てキャンセルします。

例

① AチームNo17 2 + 5                      BチームNo10 2 + 2

Aチーム3分のペナルティータイムを表示し、Aチームは、代行者を入れ、試合再開する。3分終了後は、代行者がペナルティーベンチから出場する。

② AチームNo17 2 + 5                      BチームNo10 2 + 2  
AチームNo15 2 + 2                      BチームNo19 2 + 2 + 2

Aチーム1分のペナルティータイムを表示し、Aチームは、代行者を入れ、試合再開する。1分終了後は、代行者がペナルティーベンチから出場する。

③ AチームNo17 2 + 2 + 2                      BチームNo10 5

Aチーム1分のペナルティータイムを表示し、Aチームは、代行者を入れ、試合再開する。1分終了後は、代行者がペナルティーベンチから出場する。

どちらかのチームにメジャーペナルティが科せられた場合に、科せられていないチームのマイナーペナルティで相殺可能な時間を相殺します。これまでメジャーペナルティは、マイナーペナルティ、ダブルマイナーペナルティでは相殺できませんでしたが、3P終了5分前から、OTの時間帯は、相殺できるようになりました。

# 第24条 ペナルティ・シヨット

---

## 24.2. ペナルティ・シヨットの手順（一部）

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

# 第27条 ゴールキーパーのペナルティ

## 27.8. ゴールキーパーの制限エリア

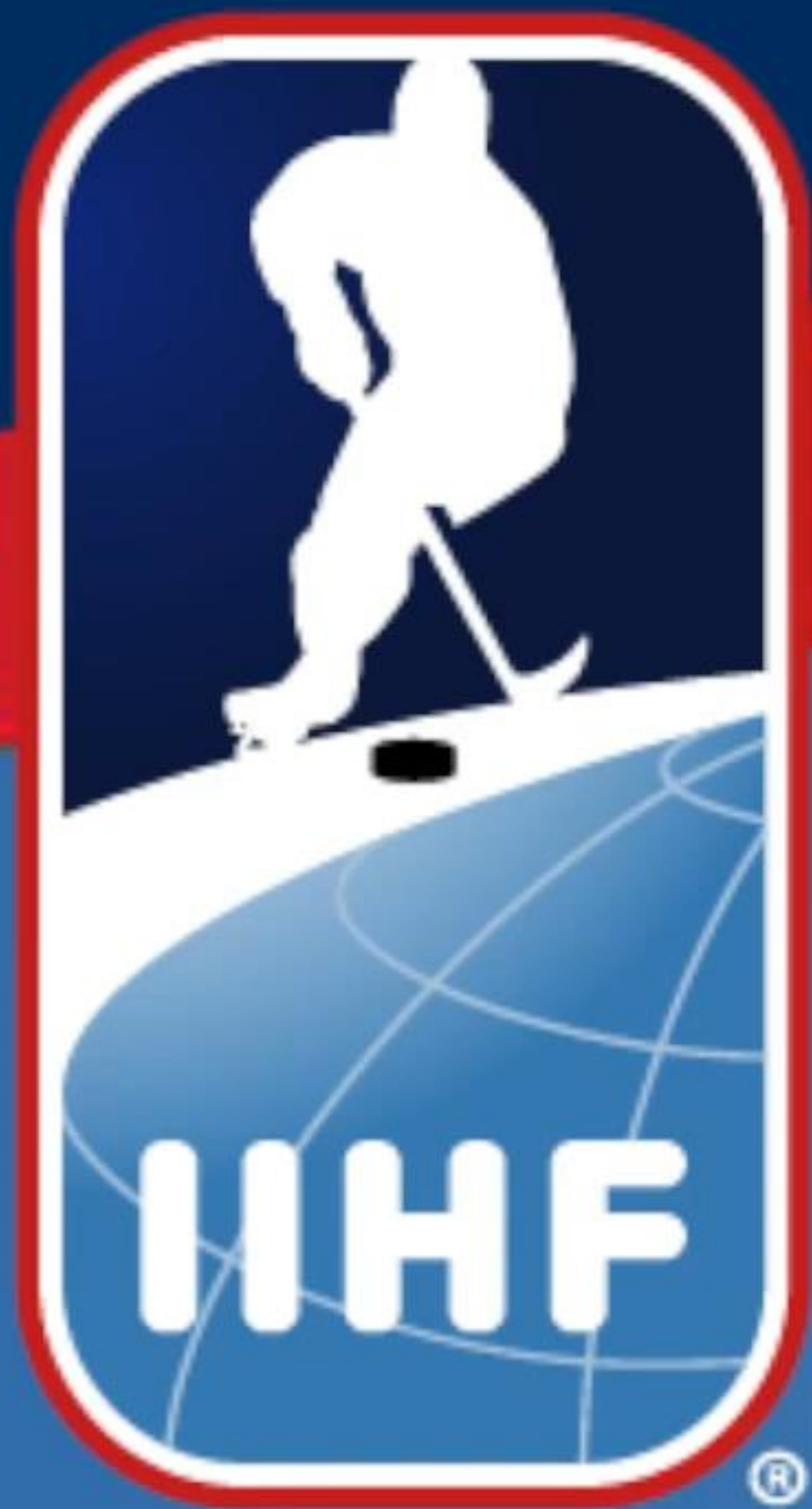
ゴールキーパーは、ネット裏の指定されたエリア以外でパックをプレーしてはならない。

万が一、ゴールキーパーがゴールライン後方の指定されたエリア以外でパックをプレーした場合は、「ディレイオブゲーム」のマイナーペナルティが科せられる。決定要因は、パックの位置である。

ゴールキーパーがゴール・クリアーズにスケートの接触を保ちながら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。指定された台形のエリアは、各ゴールの後ろにラインで示されている。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かれている。ゴールラインの外寸は6.80m、ボードの外寸は8.60mである。

【解説】 21-22シーズンのアジアリーグジャパンカップでは採用しません。  
ラインにかかった状態はセーフです。

# International Ice Hockey Federation



# 第31条 レフェリー

---

## 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こと。それ以外のフェイスオフは、ラインパーソンが担う。

**【解説】** 得点後のセンターフェイスオフは、ラインズパーソンが実施することになります。ラインズパーソンのポジションは、フェイスオフするラインズパーソンは本部席を向き、もうひとりのラインズパーソンはセンターラインの本部席前でプレイヤーズベンチを向いて立ちます。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.1. 概要

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

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。

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

**【解説】** 1回目のコーチチャレンジの失敗はマイナー、2回目以降はダブルマイナー（いずれもディレイのベンチマイナーペナルティ）を科します。

チャレンジはプレイヤー、チームスタッフいずれからでもできるが、プレイヤーから言われた場合、コーチに必ず確認します。レフェリーはどちらのチームからのコーチチャレンジがあったかを本部に報告します。責任審判は、確認の結果をプレイヤーズベンチに向かってマイクで説明をします。

ラインズパーソンは、チャレンジ検証中全員ベンチに戻します。チャレンジの結果説明の後、片方のラインズパーソンは速やかに選手を次のフェイスオフ位置への移動を促します。もう一人はフェイスオフスポットに立ちます。

レフェリーが、ビデオサポートを使う場合のレフェリーのシグナルは従来通りです。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 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ためにのみ、コーチチャレンジを要求できる。

(I) 「オフサイド」-ゴールにつながるプレー

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

(II) アタッキング・ゾーンで試合中断を見逃したことでゴールにつながること

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、中断し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。



# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.2. コーチチャレンジの対象となる状況

(III) 「ゴールテンダーへのインターフェアランス」の可能性がある得点プレー

以下のいずれか：

(1) 氷上で「ゴール」のコールとなったものの、「ゴールテンダ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。

(2) パックがネットに入ったにもかかわらず、アタッキング・チームが「ゴールテンダ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・チームが以下のように主張した場合。

- ・アタッキング・プレーヤーからゴールテンダーには、実際にいかなる種類の接触もなかった。
- ・アタッキング・プレーヤーがディフェンディング・プレーヤーに押されたか、突っ込まれたか、ファウルを受けたことにより、アタッキング・プレーヤーがゴールテンダーと接触した。
- ・アタッキング・プレーヤーのゴール・クリアーズ内での位置が、ゴールテンダーのゴールの守備力を阻害するものではなく、実際にプレーに目立った影響がなかった。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.3. IIHFのビデオレビュー・オペレーションによって始まったコーチのチャレンジ

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

IIHFビデオレビュー・オペレーションは、第37条のビデオレビューの対象となるすべてのゴールについて、レビューを引き続き担う。

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

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

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.4. 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「ゴールテンダ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、第63条「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。

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

注：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。

**【解説】** ゴールの判定に対して、コーチがゴールキーパーインターフェアランス（GKI）にチャレンジしてゲーム・オフィシャルがビデオを確認したところ、GKIは問題なかったがキックショットの状況だった場合でも、ゲーム・オフィシャルは、チームがチャレンジした状況についてのみレビューを行うことができ、それ以外のことはできない。コーチチャレンジは、チームがチャレンジしたい特定の状況だけに限定して指定されるべきである。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.5. コーチチャレンジをレビューするプロセス

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

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

コーチのチャレンジが始まると（または、プレーの最後の1分間や延長では、IIHFビデオレビュー・オペレーションによって始まるレビュー）、IIHFビデオレビュー・オペレーションは、氷上でコール（またはノンコール）を担うオンアイス・オフィシャルとヘッドセットを介して直ちに連絡を取り、オンアイス・オフィシャルが映像を確認する前に、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。

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

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

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

オンアイス・オフィシャル（レフェリーまたはラインズマン）は、共同でレビューして協議した後、最初の「氷上のコール」を支持するか覆すかという「最終的な」決定を下す。

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

# 第38条 コーチチャレンジ

---

## 38.6. 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。ただし、レギュレーションタイムの最後の1分間や延長中は例外で、その時点でコーチのチャレンジの対象となるシナリオのレビューを開始する独占的な権利は、IIHFビデオレビュー・オペレーションに移る。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.7. コーチチャレンジで成功した結果

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

このような場合のフェイスオフは、氷上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われる。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）が科せられた場合、違反したチーム（および責任のあるプレーヤー）が特定され、科せられたペナルティを受けの必要があり、ペナルティの時刻は、反則の見逃しによりプレーを中断すべきだった時刻として記録される。

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

これらのプレーのビデオレビューのプロセスは（コーチチャレンジによって開始されたものであれ、プレーの最後の1分間または延長でIIHFビデオレビュー・オペレーションによって開始されたものであれ）、氷上での「ゴール」のコールを覆す目的にのみで使われる。その他の目的では、特にゴールテンダーへのインターフェアランスに対す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て使用されない。

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「ゴールテンダーへのインターフェアランス」の反則があったとオンアイス・オフィシャルが判断し、氷上で「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。

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

「ゴールテンダ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。

「ゴールテンダ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、通常の方法で科して適用すべきである。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せられることはない。

# 第38条 コーチチャレンジ

---

## 38.8. コーチチャレンジの失敗

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

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

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.9. 「オフサイド」に対するチャレンジの適用基準

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

ゴールは、「オフサイド」の反則があ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。



# 第38条 コーチチャレンジ

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

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

アタッキング・ゾーンでのプレー中断が必要な反則の可能性には、以下のようなものがあるが、これらに限定されるわけではない。「ハンドパス」（第79条）、「ハイスティックング・ザ・パック」（第80条）、「パック・アウト・オブ・バウンズ」（第85条）。このような反則が氷上で「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された場合のみである。

問題となった反則が、オンアイス・オフィシャルの判断や裁量に委ねられているペナルティのコールの見逃しである場合、そのような反則は、たとえレビューによりオンアイス・オフィシャルが別のコールをしていたはずだったとしても、氷上の「ゴール」のコールを覆すことにはならない。

「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」の可能性がある場合、「アタッキング・ゾーンでの試合中断の見逃し」が発生してからゴールが決まるまでの間に、パックがアタッキング・ゾーンから再び出てこなかった場合にのみ、ゴールはレビューされる。

# 第38条 コーチチャレンジ

## 38.11. 「ゴールキーパーへのインターフェア」の可能性に対するチャレンジの適用基準

氷上で「ゴール」のコールがあった場合にコールを覆す基準は、オンアイス・オフィシャル（レフェリー）がすべてのリプレーをレビューし、IIHFビデオレビュー・オペレーションに相談した上で、第69条1、第69条3、第69条4に記載されている「ゴールテンダーへのインターフェアランス」によりゴールが認められるべきではなかったと判断することである。この基準が満たされた場合、ゴールは認められない。

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

- (i) アタッキング・プレイヤーからゴールテンダーには、実際にはいかなる種類の接触もなかった。
- (ii) アタッキング・プレイヤーがディフェンディング・プレイヤーに押されたか、突っ込まれたか、ファウルを受けたことにより、アタッキング・プレイヤーがゴールテンダーと接触した。
- (iii) アタッキング・プレイヤーのゴール・クリアズ内での位置が、ゴールテンダ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場合。

# 第46条 ファイティング

## 46.1. ファイティング

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

レフェリーが停止を命じた後も「喧嘩や口論」を続けたり、続けようとしたりするプレイヤー、あるいはラインズパーソンの職務遂行に抵抗するプレイヤーは、審判の裁量により、科せられる追加の罰則に加えて、少なくともメジャー・ペナルティ（ファイティング）とゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5+GM）が科せられる。

レフェリーはこの規則により科すことのできるペナルティについて、非常に大きな裁量を与えられている。これは、ファイティングを始めたことに対するプレイヤーの責任と、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に意図的に行われている。与えられた裁量は現実的に行使すべきである。

**【解説】** 赤字部分の行為は、2+2または5+GMまたはMPでしたが、2+2がなくなり、少なくとも5+GMになります。

# 第46条 ファイティング

---

## 46.2. いさかい (ALTERCATION)

いさかいとは、2人のプレイヤーが関与し、少なくとも1人がペナルティを科される状況のこと。

**【解説】** いさかいがあった場合には、必ず1人にはペナルティが科せられます。

# 第46条 ファイティング

## 46.3. 扇動者 (INSTIGATOR / INITIATOR)

いさかいの「扇動者」とは、次の基準のいずれか／いくつかを行動や態度で示したプレイヤーのことである：最初にグローブを外したこと、最初にパンチを放ったこと、威嚇的な態度や姿勢、言葉での扇動や脅し、以前の試合でのできごとに対する報復行為、以前の試合でのできごとに対する明らかな報復行為。

いさかいの「扇動者」とみなされたプレイヤーには、マイナー・ペナルティ（扇動者）に加えて、メジャー・ペナルティ（ファイティング）とゲームミスコンダクトペナルティ（2+5+GM）が科せられる。

いさかいの「扇動者」と「アグレッサー」の両方であるとみなされたプレイヤーは、マイナー・ペナルティ（扇動者）とマイナー・ペナルティ（アグレッサー）に加えて、メジャー・ペナルティ（ファイティング）とゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（2+2+5+GM）が科せられる。

【解説】 いさかいの扇動（せんだう）をした場合には5+GMのほかに2が追加されます。

同一のプレイヤーが次項のアグレッサーであった場合にはさらに2が追加されます。

# 第46条 ファイティング

## 46.4. アグレッサー (AGGRESSER)

いさかいのアグレッサーとは、無防備な状態にある相手や反撃する意思のない相手に、罰を与えようとしてパンチを打ち続けるプレイヤーである。

明らかに勝負がついているものの、もはや身を守れないポジションにある相手にダメージを与えようとして、または負傷させようとして、何度も殴り続ける場合には、そのプレイヤーをアグレッサーとみなすこと。

いさかいのアグレッサーとみなされたプレイヤーには、マイナー・ペナルティ (アグレッサー) に加えて、メジャー・ペナルティ (ファイティング) と、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (2+5+GM) が科される。

いさかいのアグレッサーとみなされたプレイヤーは、出場停止の対象となるいさかいのアグレッサーとして記録される。

いさかいの扇動者およびアグレッサーとみなされたプレイヤーには、マイナー・ペナルティ (アグレッサー) とマイナー・ペナルティ (扇動者) に加えて、メジャー・ペナルティ (ファイティング) とゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ (2+2+5+GM) が科せられる。

# 第46条 ファイティング

---

## 46.5. デンジャラスパンチャー (SUCKER PUNCHER)

テープなどを手に巻いている選手が、いさかいの際に相手を切ったり、傷つけたりした場合、本ルールの「ファイティング」を含む他の罰則に加えて、マッチ・ペナルティーが科せられる。

また、無防備な、あるいは「不本意な戦闘相手」にパンチを与え（すなわち「sucker punch」）、怪我をさせる可能性のあるプレイヤーにもマッチ・ペナルティーが科せられる。

**【解説】**素手ではなく、テープなどを手に巻きいさかいで相手にけがをさせた場合にはMPとなります。不本意な戦闘相手とは、次項に規定しています。

# 第46条 ファイティング

## 46.6. ディフェンダー（不本意な戦闘相手）

アグレッサー、扇動者に対して「数発のパンチ」で「防御」したプレイヤーは「不本意な戦闘員」とみなされる。このプレイヤーは、「いさかい」を続けたり、長引かせたりすることを望んでおらず、このプレイヤーが不規則な「いさかい」を望んでいないことは、審判にとって明らかである。

パンチを受けて報復したプレイヤーは、数回のパンチによる「ファイティング」の基準が満たされていない場合、少なくともマイナー・ペナルティ（ラフイング）またはメジャー・ペナルティ（ファイティング、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティなし）が科せられる。

**【解説】** 本項に規定するディフェンダーは2または5のみで5+GMは科されません。



# 第46条 ファイティング

---

## 46.7. サードプレーヤーイン

すでに進行中の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）には、元のいさかいにマッチ・ペナルティが科せられている場合を除き、レフェリーの裁量により、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられるものとする。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られる。

このルールは、同じプレーの中断中に、同じまたは他の「いさかい」に介入することを選択した後続のプレーヤーにも適用される。一般に、このルールは「ファイティング」が発生した場合に適用される。

**【解説】** 対象となるいさかいの前のいさかいで既にMPを科せられたプレーヤーにはGMは追加されません。

# 第46条 ファイティング

## 46.8. ファイティングエリアからの退出

ファイティングが起こった場合、関わっていないすべてのプレイヤーは、直ちにプレイヤーズ・ベンチのエリアに行かねばならない。また、プレイヤーズ・ベンチでいさかいが起きた場合、そのチームの氷上にいるプレイヤーは、自分たちのディフェンディング・ゾーンに行かねばならない。ゴールテンダーは、いさかいがゴール・クリアーズ付近で起きた場合を除き、ゴール・クリアーズ内にとどまり、レフェリーの指示に従うこと。

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対するペナルティが科せられることがある。

**【解説】** ファイティングにかかわっていないことを明確にするためにそのエリアから退避すること。想定されるペナルティーはアンスポ、ミスコン、リービングクリアーズなど。

# 第46条 ファイティング

## 46.9. 試合時間外のファイティング

試合時間外にプレイヤーがいさかいに関わったチームは、加わったプレイヤーに科される可能性のある適切なペナルティに加えて、補足的な懲罰などが科される。

試合時間外にファイティングに関わったプレイヤーには、メジャー・ペナルティ（ファイティング）とゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（5+GM）を科すこと。一方のプレイヤーがファイティングのきっかけとみなされた場合、その相手プレイヤーにはゲーム・ミスコンダクト・ペナルティは科さないこと。

試合時間外にいさかいが起きた場合は、さらなる懲罰のため当該管轄機関に報告される。

ピリオド終了後にいさかいが始まる前に、プレイヤーがプレイヤーズ・ベンチから氷上に出てきても、プレイヤーズ・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を科さないこと。

**【解説】** 内容は記載のとおりであり、新たに明確化されました。

# 第46条 ファイティング

---

## 46.10. パックをドロップする前のファイティング

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発生したいさかいは、試合開始前、またはいずれかのピリオド開始前に起きた場合（第46条9を参照）を除き、通常のプレー時間中のものとしてペナルティを科すこと。

試合の終盤に一方または両方のチームにより特定の選手交代が行われ、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、その事態は試合直後に当該管轄機関に報告される。

**【解説】** 内容は記載のとおりであり、新たに明確化されました。

# 第46条 ファイティング

---

## 46.11. 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」にいる他のプレイヤーとのファイティングに関わったプレイヤーには、ゲームミスコンダクトペナルティを科すこと。

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

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

**【解説】** 内容は記載のとおりであり、新たに明確化されました。

# 第46条 ファイティング

---

## 46.12. ヘルメット

いかなるプレーヤーも、ファイティング前にヘルメットを脱がないこと。  
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・ペナルティを科すこと。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。

**【解説】** 新たに規定されました。

# 第46条 ファイティング

## 46.13. ジャージ

いさかいに加わる前に故意にジャージを脱いだプレーヤーや、明らかに改造されたジャージを着用していて第9条「ユニフォーム」に従わないプレーヤーは、「アンスポーツマンライク・コンダクト」に対す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を科すこと。

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

**【解説】** ジャージを脱いでいさかいが起きれば、2+GMでいさかいがなければ2+10です。その他、パンツの中にユニフォームを入れたプレーヤーは、1回目は警告、2回目はペナルティです。

# 第48条 イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド

## 48.1. イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド

頭部または頸部への正当なチェックというものはない。ヒットをするプレイヤーは、相手の頭または首に当たらないようにしなければならない。

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た場合に、相手の頭部に接触したヒットは認められない。このルールは、頭や首へのヒットに関するすべての同様の行為に優先する。

プレイヤーが頭を上げてスケートしているとき、パックを持っていて、差し迫った接触を合理的に予想できたとしても、相手には頭や首を殴る権利はない。パックを持って滑っている相手に対し、頭を下げてボディチェックを行ったプレイヤーは、上向きの動きをしたり、相手に体を押し付けたりしていない場合、「頭部への不正なチェック」の罰則を受けない。

- (i) 相手プレイヤーの頭や首に、身体や用具の一部を使って、何らかの打撃を与えたプレイヤーまたは、上半身の一部を使って、相手プレイヤーの頭部を保護ガラスやボードに追い込んだり、押し込んだりしたプレイヤー。
- (ii) 上半身の一部を伸ばして相手選手の頭部や頸部に接触させた選手。
- (iii) 相手に届くように体を上に伸ばしたり、外に出したり、上半身の一部を相手の頭や首に接触させたプレイヤー。
- (IV) 相手の頭や首に打撃を与えるためにジャンプした選手。

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しなければならない。

- (V) プレイヤーが相手の体を真っ直ぐにヒットしようとし、タイミングが悪かったり、アプローチの角度が悪かったり、体を上や外に不必要に伸ばした結果、頭部を「ピックすること」がなかったかどうか。打撃の主な力が最初はボディエリアにあり、その後、接触が頭や首にまでスライドした場合。
- (VI) 相手の全身チェックの際に頭の接触が避けられないような姿勢をとって、相手が自分を弱い立場に置いたかどうか。
- (VII) 相手がヒットの直前またはヒットと同時に体や頭の位置を大きく変え、頭の接触に大きく寄与したかどうか。

**【解説】** ペナルティの名称が変更されました。ペナルティとしては2またはMPのみ。2は偶発的でMPはそれ以外となるが英文では「結構危険な行為」と記載されています。このペナルティ自体が危険な行為です。



# 第51条 ラフティング

ラフティングとは、グローブの有無にかかわらず、通常は相手の頭部や顔面に向けてパンチや激しく打つ動作を行うこと、またはプレー中にプレイヤーが相手のヘルメットを故意に取り除いた場合をいう。ラフティングは、どちらの参加者にもメジャーペナルティを科すに値しない軽微ないさかいである。

**【解説】**相手のヘルメットを故意に取り除いた場合は、ラフティングとなる。

## 51.2 マイナーペナルティー

レフェリーは、自らの裁量により、プレー中に手や拳で相手を殴ったプレイヤー、または次のように故意に相手のヘルメットを取り除いたプレイヤーにマイナーペナルティを科す。

→規則9.6「ヘルメット」。

ラフティングに継続して関与するプレイヤーは、"ファイティング"に関する規則に従う。

→規則46「ファイティング」。

## 51.3 マッチペナルティ

レフェリーは、その裁量により、ブロッカーグローブを使用して相手を殴り、その行為が相手の負傷につながる可能性のあるゴールキーパーにマッチペナルティを科すことができる。

# 第53条 スローイング・イクイップメント

プレイヤーは、どのゾーンにおいてもスティックやその他の物を投げてはならない。スティックを紛失または破損したプレイヤーは、自陣のプレイヤーベンチでスティックを受け取るか、氷上のチームメイトからスティックを手渡されるのみである。

**【解説】** 投げた時点で当条項が適用されます。

## 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「誤って」投げたプレイヤーには、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

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

## 53.6 マッチペナルティ

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

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

# 第63条 ディレイニング・ザ・ゲーム

## 63.8. ラインチェンジなし

ゴールポストがディフェンディングプレイヤーによって誤って移動され、プレーの停止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つで行われるものとする。違反したチームは、「フェイスオフ」の前にプレイヤーの交代をしてはならない。ただし、ゴールキーパーの交代、負傷したプレイヤーの交代、またはペナルティが科せられて両チームの「氷上のプレイヤー数」に影響を与えた場合には、プレイヤーの交代が認められるものとする。

攻撃側のチームがセンターラインの自陣からエンドゾーンにパックを打ち込み、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停止した場合、続くフェイスオフはゴールキーパーの防御ゾーンにあるエンドゾーン・フェイスオフ・スポットの1つで行われるものとする。防御側のチームは、フェイスオフの前に選手の交代をしてはならない。ただし、負傷したプレイヤーの代わりにプレイヤーを交代させることや、どちらかのチームの「氷上のプレイヤー数」に影響を与えるようなペナルティが科せられた場合には、プレイヤーの交代が許されるものとする。

さらに、このセクションで説明されている両方の状況において、ディフェンディングゾーンで続く「フェイスオフ」について、攻撃側のチームはどちら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」を行うかを選択することができる。

【解説】新たに追加されたルールです。この2つのケースは、選手のチェンジはできません。また、攻撃側のチームはどちら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」を行うかを選択することができます。その際、そのサイドはセンタープレイヤーに確認します。もし、回答がなければフェイスオフするラインズパーソンが決めます。

# 第67条 ハンドリングパック

## 67.2 マイナーペナルティ（プレーヤー）

プレーヤーは、空中でパックをキャッチすることは許されるが、直ちにパックを氷上に置くか、またはパックを手放さなければならない。プレーヤーは、「パックを手で閉じた」場合、マイナー・ペナルティを科される。

(I) チェックを避けるため、または相手よりも「領域的優位」を得るために、パックをキャッチしてスケートした場合。

(II) パックが氷上にある間に、相手がパックをプレーするのを隠したり、阻止したりするために、パックに手をかけた場合。

ルール67.4「ペナルティショット」、または→ルール67.5「ゴールの授与」を参照のこと。

(III) プレーの進行中に氷上のパックを手で拾った場合

**【解釈】** ルールが変わったわけではないが厳格化されました

ディレイ・オブ・ゲーム-フェイスオフ違反として、以下のプレーヤーにマイナー・ペナルティを科す。

(I) 手でパックを叩いて「フェイスオフ」を獲得しようとする。

注：実際の「フェイスオフ」に関与する2人のプレーヤー（センター）は、（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、本規則のペナルティを科されることなく、手でパックをプレーすることは許されない。フェイスオフが完了した（フェイスオフの勝者が明確になった）後は、ハンドパスを行うものとする→ルール79「ハンドパス」を適用する。

**【解説】** ラインズマンが中断できる。1回目からペナルティです。

WJC WARM-UP

IIHF USA 3 FIN 2 3rd 13:53

CHEVROLET HANKOOK GATORADE TIMBER MART BIO TIRE teamsnap



# 第70条 リービング・プレーヤーズ・ベンチ

プレーヤーは、プレーの停止中、または第1ピリオド、第2ピリオドの終了時に、ウォーミングアップのために氷上に出ることは許されない。レフェリーは、この規則に違反した場合、適切な当局に報告し、懲戒処分を受ける。

いかなるプレーヤーも、各ピリオドの終了時または正規にゲームに参加する場合を除き、いかなる時もプレーヤー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（更衣室に行くために氷の上を通る必要がある場合も含む）、選手はいつで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（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停止を待って、いさかいが起こっていないことを確認してから行かなければならない。いさかしの最中に、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）から最初または2番目に退出したプレーヤーは、いずれかのチームまたは両方のチームからゲームミスコンダクトペナルティを科される。

【解釈】最初に退出したプレーヤーに2+2が無くなりました。

# 第76条 フェイスオフ

## ◆76.2 フェイスオフの位置

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にフェイスオフをどちらのエンドゾーンで行うかを選択することができる。**

## ◆81.2 アイシング - フェイスオフの位置

**アイシングの後、攻撃側チームは、どちらのエンドゾーンで「フェイスオフ」を行うかを選択することができる。**

防御側が、パックをプレーできる状態にあるにもかかわらず、故意にプレーを放棄したとレフェリーが判断した場合には、プレーを中止し、その結果生じる「フェイスオフ」を、違反したチームのゴールに最も近い隣接したコーナーのフェイスオフスポットで行うよう命じなければならない。ラインパーソンが「パックのアイシング」の反則の判定を誤った場合には(どちらのチームが「ショートハンド」である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」されるものとする。

**【解説】** ラインズパーソンがセンタープレーヤーにサイドを確認します。もし、回答がなければフェイスオフするラインズパーソンが決めます。

なお、タイムアウトの前にセンタープレーヤーがフェイスオフの位置を決めていた場合、タイムアウト終了後そのサイドを変更することはできません。

# 第83条 オフサイド

オフサイドを決定するには、スティックの位置ではなく、プレイヤーのスケートの位置がすべての場合に決定要素となる。プレイヤーは、両方のスケートがそのプレーに関わるブルーラインを完全に越えたとき、「オフサイド」となる。

プレイヤーは、パックがブルーラインを完全に越えた瞬間に、どちらかのスケートがブルーライン」に接触していればオンサイドである。ブルーラインはライン上から上方に伸びるブルーラインの「平面」によって定義される。

パックがブルーラインを完全に越える前にプレイヤーのスケートがまだ「ブルーラインを越えていない」場合は、「オフサイド」ルールの目的上、「オンサイド」とみなされる。

パックをコントロールしているプレイヤーがパックに先行してラインを通過する場合、スケートがブルーラインを通過する前にパックを「コントロール」していれば、「オフサイド」とはみなされない。

プレイヤーのスケートの位置が「オフサイド」であるかどうかを決定するものであるが、それにもかかわらず、「オフサイド」の問題は、パックがブルーラインを完全に横切るまでは決して生じないことに留意すべきである。相手チームのプレイヤーがディフェンディングゾーンにいる間に、プレイヤーがパックを合法的に自分のディフェンディングゾーンに運び、パスし、またはプレーした場合、「オフサイド」は無視され、プレーの続行が許可される。

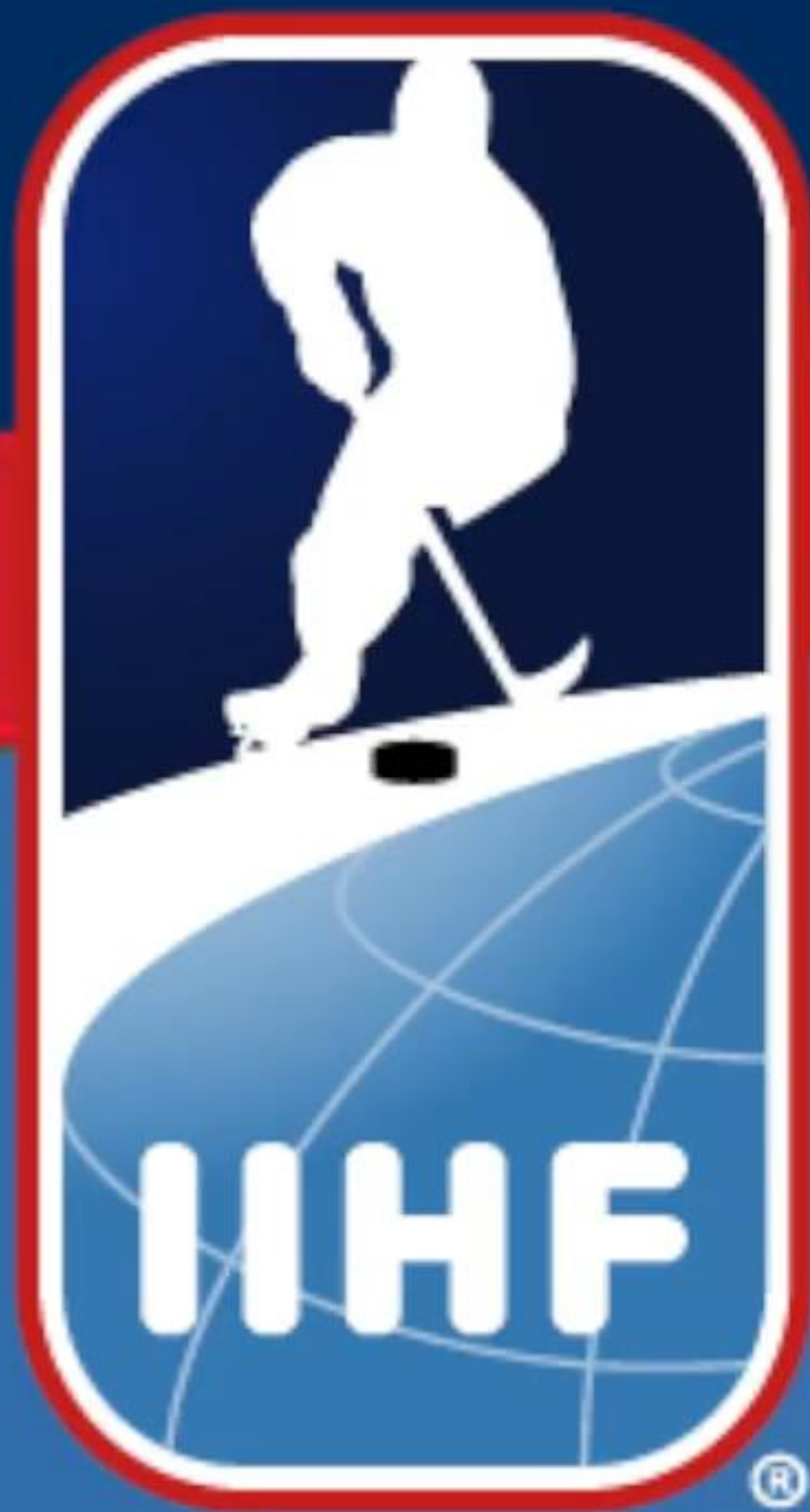
**【解説】** スケートのみで手やスティックはオフサイドとなります。パスオフサイドのケースでもオフサイドの可能性のあるレシーバーのスケートが浮いていてもラインにかかっていたらセーフとなります。

ブルーラインの3D判定の使用は、プレイヤーがゾーンに入るときにのみ使用される。プレイヤーがオフサイドポジションをクリアするためにタグアップを行う場合、プレイヤーが「クリア」されたとみなされるためには、常にブルーラインへの接触が必要である。



# 新ルールの説明

## オフサイド



# 第85条 アウト・オブ・バウンズ

## 85.5. フェイスオフの位置

いずれかのプレーヤーが、いずれかのゾーンでパックをプレー・エリアの外に出すか「アンプレアブル」にした場合は、パックが打たれたゾーン内のフェイスオフ・スポットで「フェイスオフ」を行う。はね返ってプレー・エリアの外に出た場合は、プレー・エリアの外に出たゾーン内の最も近いフェイスオフ・スポットで行うこと。

そのゾーンがたまたまニュートラル・ゾーンであった場合、違反したチームに最も「テリトリアル・アドバンテージ」を与えない位置のフェイスオフ・スポットを選ぶ。

ネットにかかったり、相手プレーヤーの間で「フリーズ」したために「アンプレアブル」となったパックについては、本規則に特に定めがない限り、それによる「フェイスオフ」は、隣接するフェイスオフ・スポットか、またはパックが打たれたゾーン内で最も近いフェイスオフ・スポットとする。

アタッキング・チームがゾーン内でパックをシュートし、「ディレイド・オフサイド」が示された場合、またはアタッキング・チームが「ハイスティック」でパックに接触するか「グローブでパックを叩く」など試合の流れ上で(プレーの中断を引き起こす)反則を犯した場合、続く「フェイスオフ」は、違反したチームのアタッキング・ゾーンの外側のニュートラル・ゾーンで行う。

### 【解説】

フェイスオフは、パックがスティックから離れたゾーンで行われる。このルールでは、攻撃側と守備側のどちらがパックをアウトオブバウンズに向けたかを判断する必要がなくなったため、フェイスオフスポットの決定が簡素化された。ただし、意図的なプレーの中断（反則＝ディレイオブゲーム）が発生した場合は、ペナルティが科せられ、フェイスオフは反則したチームのディフェンスゾーンで行われることとなります。

# ◆ペナルティの選択

---

## ★ホールディング (HOLD)

- マイナーペナルティ (2:00)
- ペナルティショット (PS)
- ゴールの授与 (GOAL)

# ◆ペナルティの選択

---

## ★ハイステイツッキング (HI-ST)

- マイナーペナルティ (2:00)
- ダブルマイナーペナルティ (2:00 + 2:00) 出血した場合など
- ~~●メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)~~
- マッチペナルティ (25:00)

【解釈】 いままでの5+GMはMPと解釈

# ◆ペナルティの選択

---

★インターフェアランス (INTRF) ※

★トリッピング (TRIP)

- マイナーペナルティ (2:00)
- メジャーペナルティ (5:00)
- メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)
- ペナルティショット (PS)
- マッチペナルティ (25:00)
- ゴールの授与 (GOAL)

※レイトヒット(LA-HI)というペナルティ名称がなくなり、インターフェアランスでペナルティを科します。

# ◆ ペナルティの選択

---

## ★フッキング (HOOK)

- マイナーペナルティ (2:00)
- メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)
- ペナルティショット (PS)
- マッチペナルティ (25:00)
- ゴールの授与 (GOAL)

# ◆ ペナルティの選択

---

★ボーディング (BOARD)

★チャージング (CHARG)

★エルボーイング (ELBOW)

●マイナーペナルティ (2:00)

~~●マイナーペナルティ + ミスコンダクトペナルティ (2:00 + 10:00) (BOARD)~~

●メジャーペナルティ (5:00)

●メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)

●マッチペナルティ (25:00)

# ◆ ペナルティの選択

---

## ★ チェッキング・フロム・ビハインド (CHE-B)

- ~~● マイナーペナルティ + ミスコンダクトペナルティ (2:00 + 10:00)~~
- メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)
- マッチペナルティ (25:00)



# ◆ ペナルティの選択

---

★クリッピング (CLIPP)

★ニーイング (KNEE)

★クロスチェッキング (CROSS)

★スラッシング (SLASH)

★イリーガルヒット (ILL-H)

●マイナーペナルティ (2:00)

●メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)

●マッチペナルティ (25:00)

# ◆ペナルティの選択

---

★ヘッドバッティング (H-BUT)

★バットエンディング (BUT-E)

★スピアリング (SPEAR)

●ダブルマイナーペナルティ (2:00+2:00) **試みた場合**

~~●ダブルマイナーペナルティ+ミスコンダクトペナルティ (4:00+10:00) ※~~

●メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00)

●マッチペナルティ (25:00)

※適用がなくなったのは (BUT-E) と (SPEAR)

# ◆ペナルティの選択

---

★イリーガル・チェック・トゥ・ザ・ヘッド (CHE-H)

★ラフニング (ROUGH)

~~●マイナーペナルティ+ミスコンダクトペナルティ (2:00+10:00)~~

~~●メジャーペナルティ+ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00+20:00)~~

●マイナーペナルティ (2:00)

●マッatchペナルティ (25:00)

【解説】 GKのブロッカーによるものはMP

# ◆ペナルティの選択

---

★キッキング (KICK)

★スルーフットイング (SLEW)

~~●メジャーペナルティ+ゲームミスコンダクトペナルティ (5:00 + 20:00) (SLEW)~~

●マッチペナルティ (25:00)

# ◆ペナルティの選択

---

~~★レイトヒット(LA-III)~~

- レイトヒットという名称はなくなり、インターフェアランスとしてペナルティが科されます。

## 2021 ペナルティ

	2	5	2 + 2	5 + GM	25
HOLD	○				
ROUGH	○				○
HI-ST	○		○		○
HOOK	○	○		○	
INTRF	○	○		○	○
TRIP	○	○		○	○
BOARD	○	○		○	○
CHARG	○	○		○	○
ELBOW	○	○		○	○
SLASH	○			○	○
CLIPP	○			○	○
KNEE	○			○	○
CROSS	○			○	○
ILL-H	○			○	○
CHE-B				○	○
CHE-H	○				○
H-BUT			○	○	○
BUT-E			○	○	○
SPEAR			○	○	○
KICK					○
SLEW					○

青字は PS ・ ゴール授与 あり

赤枠は 5:00 のみあり