

競技ルール

IFF 3v3世界フロアボール選手権2026

序文

本書は、IFF 3v3世界フロアボール選手権2026に特化した競技ルールを定めるものである。本書に記載されたルールは、この大会にのみ適用される。

ゲームの形態

フロアボールは2チーム間の試合形式で行う。ゲームの目的は、ルールの範囲内でプレイしながら、相手チームより多くのゴールを挙げることである。

ルールの読み方

寸法にはメートル法を使用する。例えば、2m=2メートルとする。

規則に付記された括弧内の番号は、該当する状況を示すために審判が使用する、プレイの結果を示すサインまたは反則サインを指す。例：

10) フィールドプレイヤーがゴールキーパーのスローインを消極的に妨害した場合。(915)

プレイの結果を示すサインおよび反則サインの一覧は、第8章および第9章に記載されている。

本競技ルールで使用される用語の説明は、第10章の用語集に記載されている。

目次

1. リンク	2
2. 試合時間	3
3. 参加者	5
4. 装具・用具	6
5. フィクストシチュエーション	9
6. ペナルティ	15
7. ゴール	23
8. プレイの結果を示すサイン	25
9. 反則サイン	25
10. 用語集	27

1. リンク

101 リンクの寸法

1) リンクは22m×11mとし、IFFが承認し、その旨の表示がある、角が丸められたフェンスで囲まれていなければならない。

リンクは長方形とし、寸法は長さ×幅を示す。認められる最小のリンク寸法は18m×9mとする。

102 リンク上へのマーキング

1) すべてのマーキングは、幅4～5cmの、はっきりと見える色のラインで行わなければならない。

2) センターラインおよびセンタースポットを表示しなければならない。

センターラインはリンクの短辺と平行に引き、リンクを同じ大きさの2つのエリアに分けるものとする。

3) ゴールクリーズの後方境界線から0.65m前方に、1.5m×2.5mのゴールキーパーエリアを表示しなければならない。

ゴールキーパーエリアは長方形とし、寸法はラインを含めた長さ×幅を示す。ゴールキーパーエリアは、リンクの長辺に対して中央に配置しなければならない。

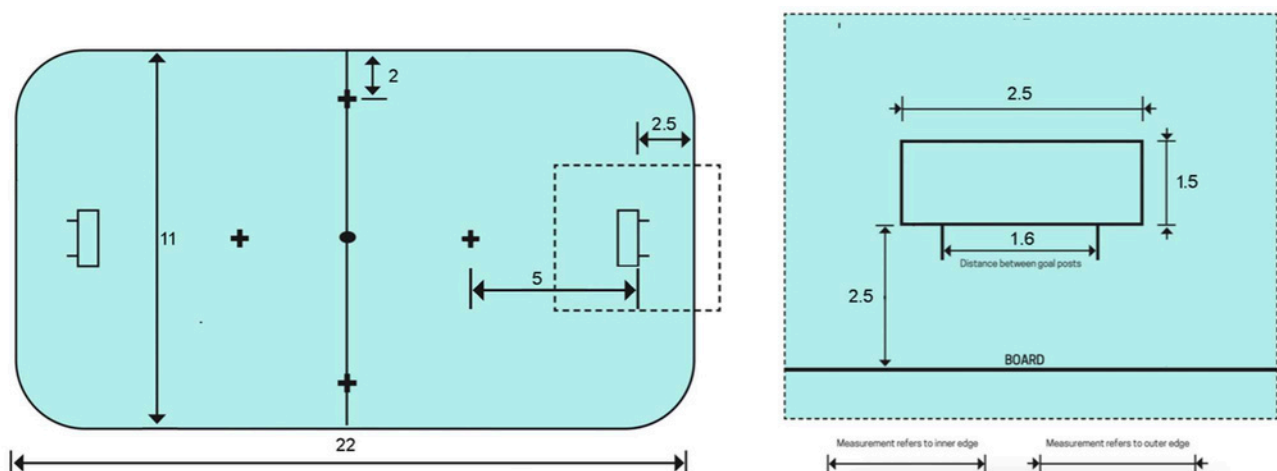
4) ゴールキーパーエリアの後方ラインは、ゴールラインを兼ねるものとする。ゴールポストの位置を示すマーキングは、両マーク間の距離が1.6mとなるように、ゴールキーパーエリアの後方ライン上に表示しなければならない。

ゴールラインは、リンクの長辺に対して中央に配置しなければならない。ゴールポストの位置を示すマーキングは、ゴールキーパーエリアの後方ラインに隙間を設けるか、またはそのラインに垂直な短いラインによって表示するものとする。

5) フリーヒットスポットは、リンクの長辺から2m離れたセンターライン上に、直径30cm以下で表示しなければならない。

フリーヒットスポットは、十字で表示してもよい。

6) ペナルティショットスポットは、ゴールラインから5mの位置に表示しなければならない。ペナルティショットスポットは、リンクの長辺に対して中央に配置しなければならない。



103 ゴールケージ

1) ゴールケージは、IFFが承認し、その旨の表示があるものを使用し、ゴールポストが所定のマーク上に位置するように設置しなければならない。

ゴールケージの開口部は、センタースポットの方角に向けなければならない。少なくとも20個のボールを収納できる大きさのボールバッグを、ゴールケージ後方のクロスバーに取り付け、ゴールネットの外側に吊り下げなければならない。

104 選手交代ゾーン

1) 長さ4mの選手交代ゾーンを、リンクの長辺の一方に、センターラインから4m離れた位置を起点として表示しなければならない。選手交代ゾーンには選手ベンチを含めるものとする。

選手交代ゾーンは、フェンスの両側に表示しなければならない。選手ベンチはフェンスから適切な距離に設置し、それぞれ6人分の座席を備えなければならない。

選手交代ゾーンは、異なる色を使用してリンク上に表示することもできる。

105 記録席およびペナルティベンチ

1) 記録席は、選手交代ゾーンと同じ側のセンターライン付近に設置しなければならない。

ペナルティベンチは、記録席の両端に、それぞれ椅子1脚を設置するものとする。

106 リンクおよびゴールケージの点検

1) 審判は、試合開始直前にリンクおよびゴールケージを点検し、不備が是正されていることを確認しなければならない。

是正できないすべての不備は、報告しなければならない。主催者は、不備の是正および試合中のリンクとゴールケージの適切な状態の維持について責任を負う。危険な物はすべて撤去するか、保護材で覆わなければならない。

107 ボール

1) ボールは、IFFが承認し、その旨の表示があるものでなければならない。

ボールは単色とし、表面と内側は同じ色でなければならない。

2. 試合時間

201 正規の試合時間

1) 正規の試合時間は10分×2ピリオドとし、ピリオド間に2分間の休憩を1回設ける。両チームはエンドチェンジを行わない。

ゲームクロックは10:00からカウントダウンする。ホームチームおよびアウェーチームのベンチの指定は主催者が行う。各ピリオドは、センタースポットでのフェイスオフによって開始する。

各ピリオドの終了時には、自動的にシグナルが鳴るシステムでない限り、記録席がサイレンまたはその他の適切な音響装置によって終了を知らせる責任を負う。ピリオドまたは試合は、終了シグナルが鳴り始めた時点で終了する。休憩時間の計測は、ピリオド終了後、直ちに開始する。各チームは、休憩後のプレイ再開に間に合うよう、リンクに戻る責任を負う。

審判がリンクの一方のエンドが有利であると判断した場合、両チームは審判が決定した時点でエンドチェンジを行わなければならない。

2) 試合時間はセミ実効時間制で計測する。

セミ実効時間制とは、ゴール、ペナルティ、ペナルティショット、タイムアウト、または不測の事態による審判のトリプルシグナル（3連続のホイッスル）に関連した場合にのみ、試合時間の計測を停止することを意味する。

不測の事態によるプレイの中断には、トリプルシグナルを使用する。何を不測の事態による中断とみなすかは審判が決定するが、以下の事項は常に不測の事態として扱う。ボールが破損した場合、フェンスの接合が外れた場合、選手の負傷、用具の計測、リンク内に許可されていない人物や物が入り込んだ場合、照明の完全または部分的な消灯、終了シグナルが誤って鳴らされた場合。フェンスの接合が外れた場合は、ボールが問題の場所に近づくまでプレイを中断しない。選手が負傷した場合は、重大な負傷の疑いがある場合、または負傷した選手がプレイに直接影響を与える場合にのみ、プレイを中断する。

202 タイムアウト

1) チームによるタイムアウトは認められない。

203 延長戦

1) 正規の試合時間終了時に同点となったメダルマッチ（決勝戦、3位決定戦、B決勝）では、2分間の延長戦を行い、その2分間を最後まで実施する。延長戦終了時に、より多くのゴールを挙げたチームを勝者とする。

2) 延長戦終了後も同点の場合は、ペナルティショット戦によって勝敗を決定する。

延長戦の前に、両チームは2分間の休憩をとる権利を有するが、エンドチェンジは行わない。延長戦中の試合時間の開始および停止には、正規の試合時間と同じ規則を適用する。延長戦はピリオドに分けない。正規の試合時間終了時に残っているペナルティタイムは、延長戦に引き継がれる。

204 正規の試合時間終了後のペナルティショット戦

1) 勝敗を決定しなければならない試合が同点で終了した場合、ペナルティショット戦によって勝敗を決定する。

2) 各チームから3名のフィールドプレイヤーが、それぞれ1回ずつペナルティショットを行う。それでも同点の場合は、勝敗が決定するまで、同じ選手がそれぞれ1回ずつペナルティショットを行う。

ペナルティショットは、両チームが交互に行う。IFFまたは現地主催者によってあらかじめ決定されていない場合、審判は使用するゴールを決定し、両チームのキャプテンによる抽選を行う。抽選の勝者は、どちらのチームが先にペナルティショットを行うかを決定する。チームキャプテンまたはチームスタッフは、ペナルティショットを行う選手の背番号と実施順序を、審判および記録席に書面で通知しなければならない。審判は、チームスタッフが記載した順序どおりにペナルティショットが行われるよう確認する責任を負う。

ペナルティショット戦で勝敗が決定した時点で試合は終了し、勝利チームは1点差で勝利したものとする。最初のペナルティショット戦では、一方のチームのリードが、相手チームに残されたペナルティショットの本数を上回った時点で勝敗が決定する。追加のペナルティショット戦では、両チームが同じ本数のペナルティショットを行った時点で、一方のチームが相手チームより1点多く得点していれば勝敗が決定する。追加のペナルティショットは、最初のペナルティショットと同じ順序で行う必要はない。ただし、チーム内の登録されたすべての選手が少なくとも2回ずつペナルティショットを行うまでは、同じ選手が3回目を行ってはならない。以降も同様とする。

ペナルティショット戦に登録された選手が、ペナルティショット戦の間に何らかのペナルティを科された場合、チームキャプテンは、まだペナルティショット戦に登録されていないフィールドプレイヤーを指名し、その選手と交代させなければならない。

ゴールキーパーがペナルティショット戦の間にペナルティを科された場合は、控えのゴールキーパーと交代しなければならない。控えのゴールキーパーがいない場合、チームには、ペナルティショットの実施選手としてまだ登録されていないフィールドプレーヤーに、適切なゴールキーパーの装具を着用させるため、最大3分間が与えられる。

ただし、この時間をウォーミングアップに使用してはならない。新たなゴールキーパーをマッチレコードに記載し、交代時刻を記録しなければならない。

3名のフィールドプレーヤーを登録できないチームは、登録した選手数と同じ本数のペナルティショットしか行うことができない。この規定は、追加のペナルティショット戦にも適用される。

3.参加者

301 選手

1) 各チームは、最大10名の選手を起用することができる。これらの選手はマッチレコードに記載しなければならない。

選手は、フィールドプレーヤー（最大9名）またはゴールキーパー（最大2名）とする。マッチレコードに記載されていない選手は、試合に参加することも、自チームの選手交代ゾーンに入ることも認められない。

2) プレイ中、各チームはゴールキーパー1名を含む最大4名の選手が同時にリンク上にいることができる。ディレイドペナルティ中を除き、ゴールキーパーをフィールドプレーヤーと交代させることはできない。

審判が試合を開始するためには、各チームに少なくとも3名のフィールドプレーヤーと、適切に装具を身につけたゴールキーパー1名がいなければならない。この条件を満たさない場合、試合は不戦敗とし、条件を満たしているチームの5対0での勝利とする。

試合中、各チームは少なくとも2名のフィールドプレーヤーでプレイできなければならない。この条件を満たさない場合、試合を中止し、条件を満たしているチームの5対0での勝利とする。ただし、その時点のスコアが条件を満たしているチームにとってより有利な場合は、そのスコアを最終結果とする。

302 選手交代

1) 選手交代は、試合中いつでも、回数の制限なく行うことができる。

すべての選手交代は、自チームの選手交代ゾーン内で行わなければならない。リンクから出る選手がフェンスを越えて退場する動作を開始していなければ、交代選手はリンクに入ることができない。負傷した選手が自チームの選手交代ゾーン以外からリンクを出た場合は、プレイが中断されるまで交代することはできない。出血している選手は、出血が止まるまで試合に参加することは認められない。

303 ゴールキーパーに関する特別規定

1) すべてのゴールキーパーは、マッチレコードにその旨を記載しなければならない。

マッチレコードにゴールキーパーとして記載された選手は、同じ試合中にスティックを持ったフィールドプレーヤーとして参加することはできない。負傷またはペナルティにより、チームがゴールキーパーをフィールドプレーヤーと交代させなければならない場合、交代選手に適切なゴールキーパーの装具を着用させるため、最大3分間が与えられる。ただし、この時間をウォーミングアップに使用してはならない。新たなゴールキーパーをマッチレコードに記載し、交代時刻を記録しなければならない。

2) ゴールキーパーがプレイ中にゴールキーパーエリアから完全に出た場合、再びエリア内に戻るまでは、スティックを持たないフィールドプレーヤーとみなされる。

この規定はスローインに関連する場合には適用されない。ゴールキーパーの身体のいずれの部分もゴールキーパーエリア内の床に触れていない場合、ゴールキーパーはエリアから完全に出たものとみなされる。ただし、ゴールキーパーは自陣のゴールキーパーエリア内でジャンプすることが認められる。境界線はゴールキーパーエリアに含まれる。

304 チームキャプテンに関する特別規定

- 1) 各チームはチームキャプテンを1名置き、その旨をマッチレコードに記載しなければならない。
チームキャプテンの変更は、負傷、疾病またはマッチペナルティの場合にのみ認められ、変更時刻とともにマッチレコードに記録しなければならない。交代したチームキャプテンは、同じ試合中に再びチームキャプテンを務めることはできない。
- 2) チームキャプテンだけが審判と話す権利を有し、同時に審判を補佐する義務を負う。
チームキャプテンが審判と話す場合は、定められた条件に従わなければならない。ペナルティを科されたチームキャプテンは、審判から話しかけられた場合を除き、審判と話す権利を失う。審判が必要と判断した場合、協議はリンク内ではなく通路で行うものとし、審判の控室内では決して行ってはならない。

305 チームスタッフ

- 1) 各チームは、最大2名のチームスタッフをマッチレコードに記載しなければならない。
マッチレコードに記載されていない者が、自チームの選手交代ゾーンに入ることは認められない。チームスタッフは、審判の許可なくリンク内に入ってはならない。すべての指導は自チームの選手交代ゾーンから行わなければならない。チームスタッフは試合中、その選手交代ゾーン内にいなければならない。

試合前に、チームスタッフはマッチレコードを確認し、チームの登録内容が正しいことを確かめるべきである。試合開始後は、背番号の誤記を訂正する場合を除き、変更は認められない。チームスタッフが選手としても登録されている場合、その選手交代ゾーン内での反則について判断が明確でないときは、常に選手として扱うものとする。

306 審判

- 1) 試合は、同等の資格を有する1名または2名の審判によって進行・管理されるものとする。メダルマッチは、同等の資格を有する2名の審判によって進行・管理されなければならない。
審判は、競技ルールに従って試合を継続することができない明白な危険がある場合、試合を中止する権限を有する。

307 記録席

- 1) 記録席を設置しなければならない。
記録席は中立的な立場でなければならない。マッチレコードの管理、時間の計測および必要に応じた場内アナウンス業務について責任を負う。

4. 装具・用具

401 選手の服装

- 1) すべてのフィールドプレーヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびソックスからなるユニフォームを着用しなければならない。
同じチームのすべてのフィールドプレーヤーは、完全に同一のユニフォームを着用しなければならない。ユニフォームの配色は自由とするが、ジャージにグレーを使用してはならない。審判が両チームのユニフォームを識別できないと判断した場合、アウェーチームはユニフォームを変更する義務を負う。ソックスはチーム内で統一し、統括団体が定めた場合は、両チームを識別できるものでなければならない。
- 2) すべてのゴールキーパーは、ジャージおよび長ズボンを着用しなければならない。
- 3) すべてのジャージには背番号を付けなければならない。

同じチームのジャージには、それぞれ異なる整数の番号を、背中および胸部に明瞭に確認できるアラビア数字で表示しなければならない。背中の数字は高さ200mm以上、胸部の数字は高さ70mm以上とする。ジャージの番号は1から99まで使用できるが、フィールドプレイヤーは1番を使用できない。誤った番号を付けた選手が試合に参加した場合、マッチレコードを訂正し、その違反を統括団体に報告しなければならない。試合中に選手がジャージを変更せざるを得ない場合は、新しい番号をマッチレコードに記録しなければならない。

4) すべての選手はシューズを着用しなければならない。

シューズは屋内スポーツ用のものとする。シューズの外側にソックスを着用することは認められない。プレイ中に選手が片方または両方のシューズを脱落させた場合、次にプレイが中断されるまでプレイを継続することができる。

402 審判の服装

1) 審判は、ジャージ、黒のショートパンツおよび黒のハイソックスを着用しなければならない。

審判のジャージは、試合に参加する両チームのジャージとは異なる色でなければならない。

403 ゴールキーパーの装具

1) ゴールキーパーはスティックを使用することはできない。

2) ゴールキーパーは、IFF用具規則に適合し、その旨の認証表示があるフェイスマスクを着用しなければならない。

この規定は、プレイ中にリンク上にいる場合にのみ適用される。塗装を除き、フェイスマスクのあらゆる改造は禁止される。

3) ゴールキーパーは、あらゆる種類の保護具を使用することができる。ただし、ゴールを覆うことを目的とした部分を含んではならない。

ヘルメットおよび薄手の手袋の使用は認められる。あらゆる種類の接着剤または摩擦を調整する物質の使用は禁止される。ゴールケージの上または内部に物を置いてはならない。ゴールキーパーは、例えばショルダーパッドのように、身体の範囲を超えて覆う保護具を使用してはならない。

404 チームキャプテンの装具

1) チームキャプテンはキャプテンマークを着用しなければならない。

キャプテンマークは上腕部に着用し、明瞭に確認できるものでなければならない。テープをキャプテンマークとして使用することは認められない。

405 選手の個人装具および保護具

1) 選手は、負傷の原因となるおそれのある個人装具を着用してはならない。

個人装具には、保護具、医療用具、保護ゴーグル、手袋、腕時計、イヤリングなどが含まれる。何を危険とみなすかは審判が判断する。すべての保護具は、可能な限り衣服の下に着用しなければならない。

アンダーシャツ、アンダーショーツ、タイツおよびコンプレッションウェアの見える部分は、試合用ジャージまたはショートパンツの主な色と同じ色でなければならない。脚に着用するものについては、黒色も認められる。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、頭部に装着するものは認められない。フィールドプレイヤーによるあらゆる種類のロングタイツの着用は禁止される。例外は、書面による申請に基づき、統括団体が認めた場合に限られる。

宗教上の理由で着用する頭部を覆う装具は、書面による申請に基づき統括団体が許可し、かつ他のすべての用具安全基準を満たしている場合に限り、認められる。

2) 選手が保護ゴーグルを着用する場合は、IFF用具規則に適合し、その旨の認証表示があるものでなければならない。

保護ゴーグルのあらゆる改造は禁止される。プレイ中に保護ゴーグルが外れた場合、選手は次のプレイ中断までプレイを継続することができる。

406 スティック

1) スティックはIFFによって承認され、その旨の認証表示があるものでなければならない。

シャフトを短くする場合を除き、あらゆる改造は禁止される。シャフトのグリップマークより上の部分にテープを巻くことは認められるが、公式の認証表示を覆ってはならない。

2) ブレードは鋭利であってはならず、ブレードの曲がりには30mmを超えてはならない。

曲げることを除き、ブレードのあらゆる改造は禁止される。ブレードの曲がり、スティックを置いた平らな面と、ブレード内側の最も高い位置との距離として計測する。ブレードの交換は、新しいブレードがシャフトとの組み合わせで承認されており、かつ同じブランドである場合に認められる。ただし、新しいブレードの強度を低下させてはならない。ブレードとシャフトの接合部分をテープで巻くことは認められるが、ブレードの見えている部分を10mmを超えて覆ってはならない。

407 審判の用具

1) 審判は、プラスチック製の中型ホイッスル、計測用具およびレッドカードを携行しなければならない。

その他の種類のホイッスルについては、統括団体が例外を認めることができる。

408 記録席の用具

1) 記録席には、その業務を遂行するために必要なすべての用具を備えなければならない。

409 用具の検査

1) すべての用具の検査および計測については、審判が判断する。

検査は試合前および試合中に行う。試合前または試合中に発見された不適切な用具については、欠陥のあるスティックを含め、スティックの曲がりの計測に関する場合を除き、当該選手が是正しなければならない。是正後、その選手は試合を開始または継続することができる。選手のユニフォームに関する違反については、1試合につき各チームに科されるペナルティは1回を超えないものとする。ただし、すべての不適切な用具について報告しなければならない。

用具の検査中、記録席にすることができる選手は、両チームのキャプテンおよび検査対象の用具を使用している選手に限られる。用具の検査後は、プレイが中断された原因に応じて再開する。

2) チームキャプテンは、ブレードの曲がりの計測、スティックまたはフェイスマスクのグリルの認証表示の確認、およびシャフトとブレードの組み合わせの確認を要求することができる。

チームキャプテンは、相手チームの用具にその他の不適切な点がある場合も、審判に指摘する権利を有する。ただし、その場合に対応するかどうかは審判が判断する。ブレードの曲がりの計測、シャフトとブレードの組み合わせの確認、スティックまたはフェイスマスクのグリルの認証表示の確認は、いつでも要求できるが、実際の検査はプレイが中断されるまで行わない。プレイの中断中に検査が要求された場合は、ゴールやペナルティショットに関連する場合を含め、直ちに実施しなければならない。ただし、審判が相手チームの状況に悪影響を及ぼすと判断した場合は、次のプレイ中断時に実施する。

審判は、チームキャプテンの要求があった場合、ブレードの曲がり、シャフトとブレードの組み合わせ、またはスティックやフェイスマスクのグリルの認証表示を確認する義務を負う。ただし、1回のプレイ中断につき、各チームが要求できる検査は1回に限られる。用具の検査中、記録席にすることができる選手は、両チームのキャプテンおよび検査対象の用具を使用している選手に限られる。用具の検査後は、プレイが中断された原因に応じて再開する。

5. フィクストシチュエーション

501 フィクストシチュエーションに関する一般規定

1) プレイが中断された場合は、その中断の原因に応じたフィクストシチュエーションによってプレイを再開する。

フィクストシチュエーションには、フェイスオフ、スローイン、フリーヒットおよびペナルティショットがある。

2) 審判はホイッスルを1回鳴らし、所定のサインを示し、フィクストシチュエーションを行う位置を指示しなければならない。ボールが静止し、正しい位置にある場合は、シグナルの後にプレイすることができる。

審判は、まずプレイの結果を示すサインを行い、その後、必要に応じて反則のサインを行う。反則のサインは、必要と判断された場合にのみ使用する。ただし、ペナルティおよびペナルティショットに関連する場合は、必ず使用しなければならない。

審判がプレイに影響がないと判断した場合、フリーヒットでは、ボールが完全に静止している必要も、正確に正しい位置にある必要もない。

3) フィクストシチュエーションを不当に遅らせてはならない。

何を不当な遅延とみなすかは審判が判断する。フィクストシチュエーションが遅延している場合、審判は、可能な限り何らかの措置を講じる前に当該選手に知らせなければならない。

502 フェイスオフ (802)

1) 新たなピリオドの開始時および正しく得点されたゴールを確定するため、センタースポットでフェイスオフを行う。

試合の勝敗を決定するペナルティショット、またはピリオド終了後のペナルティショットによって得点されたゴールは、フェイスオフによる確定を必要としない。センタースポットでフェイスオフを行う場合、各チームはセンターラインを挟んで自陣側にいなければならない。

2) プレイが中断され、いずれのチームにもフリーヒットまたはペナルティショットを与えることができない場合は、フェイスオフによってプレイを再開する。

3) フェイスオフはセンタースポットで行う。

4) フェイスオフを行う選手以外のすべての選手は、審判の指示を待たずに、スティックを含めてボールから少なくとも2m離れた位置を直ちに取らなければならない。

フェイスオフの前に、両チームの準備が整い、すべての選手が所定の位置についていることを確認するのは審判の責任である。

5) ボールはスティックでプレイし、両チームからそれぞれ1名のフィールドプレーヤーがフェイスオフを行う。選手は相手チーム側の短辺に向かって立ち、フェイスオフ前に身体的接触をしてはならない。足はセンターラインに対して垂直になるように置く。両足はセンターラインから等しい距離に置かなければならない。スティックは通常の握り方で持ち、両手をグリップマークより上に置かなければならない。ブレードはボールを挟んだ両側に、センターラインと垂直になるように置く。ただし、ボールに触れてはならない。

通常の握り方とは、選手がプレイ中にスティックを持つ方法をいう。アウェーチームの選手が、ボールのどちら側にスティックを置くかを選択する。ボールは両選手のブレードの中央に位置しなければならない。フェイスオフ前の選手交代に関して意見の相違が生じた場合、アウェーチームが先に選手交代を行う義務を負う。

6) フェイスオフから直接ゴールを決めることができる。

503 フェイスオフにつながる事象

1) ボールが偶発的に破損した場合。

2) ボールを正しくプレイすることができない場合。

審判はプレイを中断する前に、選手がボールをプレイするための合理的な機会を与えなければならない。

3) フェンスの一部が外れ、ボールがその場所に近づいた場合。

4) ゴールケージが偶発的に動かされ、合理的な時間内に元の位置に戻ることができない場合。

ゴールケージを元の位置に戻ることが可能と判断された場合、できるだけ速やかに戻すことはゴールキーパーの責任である。

5) 重大な負傷が発生した場合、または負傷した選手がプレイに直接影響を与えた場合。

何を重大な負傷とみなすかは審判が判断する。ただし、重大な負傷が疑われた場合は、直ちにプレイを中断しなければならない。

6) プレイ中に不測の事態が発生した場合。

何を不測の事態とみなすかは審判が判断する。ただし、これには少なくとも、許可されていない人物や物がリンク内に入った場合、照明が完全または部分的に消えた場合、終了シグナルが誤って鳴らされた場合、折れたスティックが危険な状況を引き起こしたりプレイに直接影響を与えたりした場合、または審判にボールが当たり、それがプレイに重大な影響を与えた場合が含まれる。

7) フリーヒットにつながる反則がないにもかかわらず、ゴールが認められなかった場合。

これには、ボールが正面からゴールラインを通過せずにゴールへ入った場合が含まれる。

8) ペナルティシュットの結果、ゴールが決まらなかった場合。

これには、ペナルティシュットが正しく行われなかった場合が含まれる。

9) 審判がスローインまたはフリーヒットの方向を決定できない場合。

これには、両チームの選手が同時に反則を犯した場合が含まれる。

10) 審判が自らの判定を誤りであると認めた場合。

11) ディレイドペナルティ中に、反則をしていないチームが時間を浪費しようとしていると審判が判断した場合。

可能であれば、何らかの措置を講じる前に、そのことをチームに知らせるべきである。

504 スローイン (803)

1) ボールがリンク外に出た場合、反則をしていないチームにスローインが与えられる。

反則をしたチームとは、ボールがリンク外に出る前に、選手または選手の用具が最後にボールに触れたチームをいう。これには、選手がゴールケージからボールを取り出そうとして、ボールに直接触れることなくゴールネットを叩いた場合も含まれる。

リンク外に出たボールは、そのままリンク外に置いておかなければならない。

2) スローインは、ゴールキーパーが自陣のゴールキーパーエリアから行う。

ゴールキーパーは、自陣のゴールケージ後方に取り付けられたボールバッグからボールを取り出さなければならない。

3) 相手チームの選手は、審判の指示を待たずに、ゴールキーパーがボールを保持した位置から、スティックを含めて少なくとも2m離れた位置を直ちに取らなければならない。

ゴールキーパーは、相手チームの選手が所定の位置につくまで待つ必要はない。ただし、相手チームの選手が正しい位置を取ろうとしている間にボールがプレイされた場合、その選手に対して反則を適用しない。

4) スローインでボールを手から離れた後、ゴールキーパーは、そのボールが他の選手または他の選手の用具に触れるまで、再びボールに触れてはならない。

5) スローインから直接ゴールを決めることができる。

505 スローインにつながる事象

1) ボールがフェンスを越えた場合、またはリンク上方の天井やその他の物に当たった場合。

506 フリーヒット (804)

1) フリーヒットにつながる反則が行われた場合、反則をしていないチームにフリーヒットが与えられる。

フリーヒットにつながる反則については、可能な限りアドバンテージルールを適用する。アドバンテージルールとは、反則が起きた後も反則をしていないチームがボールをコントロールしている場合、フリーヒットを与えるよりもプレイを継続する方が有利であれば、プレイを続ける機会を与えることをいう。アドバンテージが適用されている間に、反則をしていないチームがボールのコントロールを失って試合が中断された場合、フリーヒットは反則が行われた場所に最も近いフリーヒットスポットから行う。

2) フリーヒットは、反則が行われた場所に最も近いフリーヒットスポットから行う。

審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールが完全に静止している必要も、正確に正しい位置にある必要もない。攻撃側チームは、守備側チームがディフェンスラインを形成するまで待つ義務はなく、ディフェンスラインの前に自チームの選手を配置する権利を有する。

3) 相手チームの選手は、審判の指示を待たずに、スティックを含めてボールから少なくとも2m離れた位置を直ちに取らなければならない。

フリーヒットを行う選手は、相手側がポジションを取るのを待つ必要はないが、相手側が正しくポジションを取ろうとしている最中にボールがプレイされた場合、相手側にはいかなる反則も科されない。

4) ボールはスティックを用いてプレイしなければならない。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる、跳ね上げる、または持ち上げてはならない。

5) フリーヒットを行った選手は、ボールが他の選手または他の選手の用具に触れるまで、再びボールに触れてはならない。

6) フリーヒットから直接ゴールを決めることができる。

507 フリーヒットにつながる反則

1) 選手が、ボールに届く可能性がある状況で、相手選手のスティックを叩く、ブロックする、持ち上げる、足で蹴る、または相手選手の身体を叩いた場合。(901、902、903、912)

相手選手のスティックまたは身体に接触する前に、それ以外の点では正しい方法でボールをプレイしたと審判が判断した場合、反則を適用しない。

2) 選手が、相手選手または相手選手のスティックをつかんだ場合。(910)

3) フィールドプレイヤーが、ボールを打つ前のバックスイング、またはボールを打った後のフォワードスイングで、スティックのブレードを腰の高さより上に上げた場合。(904)

これには、シュートのふりをする動作も含まれる。周囲に他の選手がおらず、スティックが当たる危険がない場合は、高いスイングが認められる。腰の高さとは、直立したときの腰の高さをいう。

4) フィールドプレーヤーが、スティック、足または下腿のいずれかの部分を用いて、膝の高さより上にあるボールをプレイした、またはプレイしようとした場合。(904、913)

太ももでボールを止めることは、膝の高さより上でボールをプレイしたとはみなされない。膝の高さとは、直立したときの膝の高さをいう。

5) フィールドプレーヤーが、相手選手の脚または足の間に、自分のスティック、足または脚を入れた場合。(905)

6) ボールをコントロールしている選手、またはボールに届こうとしている選手が、肩と肩による接触以外の方法で相手選手を押ししたり、強引に押しのけたりした場合。(907)

7) ボールをコントロールしている選手、ボールに届こうとしている選手、またはより有利な位置を取ろうとしている選手が、後退して相手選手に接触した場合、または相手選手が意図する方向への移動を妨げた場合。(908、911)

8) フィールドプレーヤーが、ゴールキーパーエリア内、または通常ゴールケージが設置されている場所に入った場合。(914)

審判がプレイに影響がなく、ゴールキーパーの動作も妨げられていないと判断した場合、フィールドプレーヤーがゴールキーパーエリアを通過することは認められる。

フィールドプレーヤーの身体の一部がゴールキーパーエリア内の床に触れている場合、その選手はゴールキーパーエリア内にとみなされる。スティックだけがゴールキーパーエリア内に入っている場合は、エリア内にとみなされない。境界線はゴールキーパーエリアに含まれる。

9) フィールドプレーヤーが、相手チームのゴールケージを意図的に動かした場合。(914)

10) フィールドプレーヤーが、ゴールキーパーのスローインを消極的に妨害した場合。(915)

この反則は、ゴールキーパーがボールをコントロールした位置から計測して、フィールドプレーヤーがゴールキーパーから2m未満の位置にいる場合にのみ適用される。消極的な妨害とは、意図的でない妨害、または移動しないことによる妨害をいう。

11) フィールドプレーヤーが、ジャンプしてボールを止めた場合。(916)

ジャンプとは、両足が完全に床から離れた状態をいう。走る動作はジャンプとはみなされない。選手がボールを飛び越えること、および膝の高さより下にあるボールをプレイしたり、触れたり、止めたりすることは認められる。膝の高さとは、直立したときの膝の高さをいう。

12) フィールドプレーヤーが、リンク外からボールをプレイした場合。(所定の反則サインなし)

リンク外とは、片足または両足がリンク外にある状態をいう。選手交代中にリンク外からボールをプレイした場合、リンク上の選手数超過とみなされる。

選手交代の途中ではない選手が選手交代ゾーンからボールをプレイした場合、プレイの妨害行為とみなされる。

リンク外を走ることは認められるが、リンク外からボールをプレイしてはならない。

13) ゴールキーパーが、スローインの間にゴールキーパーエリアから完全に出た場合。(917)

この場合、ゴールキーパーはフィールドプレーヤーとはみなされない。ゴールキーパーの身体の一部もゴールキーパーエリア内の床に触れていない場合、エリアから完全に出たものとみなされる。この規定は、ゴールキーパーがエリア内でボールを保持した後、身体全体が滑ってエリア外へ出た場合にも適用される。

スローインは、ゴールキーパーがボールを手から離れた時点で完了する。その後にゴールキーパーがエリア外へ出た場合、反則を適用しない。境界線はゴールキーパーエリアに含まれる。

14) ゴールキーパーが、ボールを投げるか足でプレイし、センターラインを越えさせた場合。(917)

この反則は、ボールがセンターラインを越える前に、床、フェンス、他の選手または他の選手の用具に触れていない場合にのみ適用される。ボール全体がセンターラインを越えていなければならない。

15) フェイスオフ、スローインまたはフリーヒットが正しく行われなかった場合、または意図的に遅らされた場合。(918)

これには、プレイが中断されたときに反則をしていないチームがボールを持ち去った場合、ボールをスティックで引きずる、跳ね上げる、または持ち上げた場合、および選手がフェイスオフを遅らせた場合が含まれる。

フリーヒットを誤った位置から行った場合、またはボールが完全に静止していない状態で行った場合は、やり直すことができる。審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールが完全に静止している必要も、正確に正しい位置にある必要もない。

16) ゴールキーパーが3秒を超えてボールをコントロールした場合。(924)

ゴールキーパーがボールを一度床に置き、再び拾い上げた場合も、その間ずっとボールをコントロールしていたものとみなされる。

17) ゴールキーパーが、同じチームのフィールドプレーヤーからパスを受けた場合、またはボールを受け取った場合。(924)

この反則は、審判がボールを意図的にプレイしたと判断した場合にのみ適用される。ボールを受けるとは、ゴールキーパーが手または腕でボールに触れることをいい、それ以前に身体他の部分でボールに触れたり、止めたりしていた場合も含まれる。ゴールキーパーがゴールキーパーエリアから完全に出ており、フィールドプレーヤーとみなされる状態であれば、同じチームの選手からパスを受けることができる。ゴールキーパーがエリアから完全に出てボールを止め、その後エリアに戻ってボールを拾い上げた場合は、ゴールキーパーへのパスとはみなされない。

ゴールキーパーへのパスはゴールシチュエーションとはみなされず、ペナルティショットにつながることはない。

18) 選手が消極的なプレイを行った場合。(924)

これには、フィールドプレーヤーが時間を浪費するため、相手選手が正しい方法でボールに届かないように、フェンスまたはゴールケージに身体を寄せる行為が含まれる。また、ゴールキーパーがゴールネット越しにボールをブロックする行為も含まれる。可能であれば、何らかの措置を講じる前に、そのことを選手に知らせるべきである。

19) チームが組織的に消極的なプレイを行った場合。(924)

これには、チームが時間を浪費するため、自陣の仮想延長ゴールラインより後方で継続的または繰り返してプレイする場合が含まれる。可能であれば、何らかの措置を講じる前に、そのことをチームに知らせるべきである。

20) フィールドプレーヤーが頭でボールをプレイした場合。(921)

508 ペナルティショット (806)

1) ペナルティショットにつながる反則が行われた場合、反則をしていないチームにペナルティショットが与えられる。

2) ペナルティショットは、ペナルティショットスポットから行わなければならない。

ペナルティショットは審判のホイッスルによって開始し、次のホイッスルによって終了する。

3) ペナルティショットを行う選手と守備側のゴールキーパー以外のすべての選手は、ペナルティショットの間、自チームの選手交代ゾーン内にいなければならない。ゴールキーパーは、ペナルティショットが行われる際、ゴールライン上にいなければならない。

意見の相違が生じた場合は、ゴールキーパーが先にリンクに入らなければならない。ゴールキーパーをフィールドプレーヤーと交代させることはできない。ゴールキーパーがペナルティショット中に反則を犯した場合は、新たなペナルティショットが与えられ、所定のペナルティも科される。

反則を犯したチームの他の選手またはチームスタッフが、ペナルティショット中に反則を犯した場合は、新たなペナルティショットが与えられる。

反則をしていないチームのうち、ペナルティショットを行う選手以外の選手、またはチームスタッフがペナルティショット中に反則を犯した場合、そのペナルティショットは正しく行われなかったものとみなされる。

4) ペナルティショットを行う選手は、ボールを1回だけプレイすることができる。ボールはスティックを用いてプレイしなければならない。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる、跳ね上げる、または持ち上げてはならない。

ボールがゴールケージの前面に当たり、仮想延長ゴールラインを越えることなく、正面からゴールラインを通過した場合、そのゴールは認められる。ボールが仮想延長ゴールラインを越えた場合、ペナルティショットは終了する。ペナルティショットの間、試合時間の計測は停止する。

5) メジャーベンチペナルティを科された選手は、ペナルティショットの間、ペナルティベンチにいなければならない。

選手がマッチペナルティを科された場合、チームキャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを選び、ベンチペナルティを受けさせなければならない。

509 ディレイドペナルティショット (807)

1) ペナルティショットにつながる反則が行われた後も、反則をしていないチームがボールをコントロールしており、ゴールシチュエーションが継続している場合は、ディレイドペナルティショットを適用する。

ディレイドペナルティがすでに適用されている場合でも、さらにペナルティにつながる反則が行われることにより、ディレイドペナルティショットとなる場合がある。ディレイドペナルティショット中に、反則を犯したチームがフリーヒットにつながる反則を行った場合、その都度、反則の反復としてペナルティが科される。ペナルティにつながる反則については、その反則に応じたペナルティが科される。すべてのペナルティは、実際に反則を犯した選手が受けなければならない。

2) ディレイドペナルティショットとは、反則をしていないチームに対し、進行中のゴールシチュエーションが終了するまで攻撃を継続する機会を与えることをいう。

ディレイドペナルティショットは、ピリオドまたは試合の終了後であっても実施しなければならない。ディレイドペナルティショット中に反則をしていないチームが正しく得点した場合、そのゴールは認められ、ペナルティショットは取り消される。

510 ペナルティショットにつながる反則

1) 守備側チームがフリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯したことにより、ゴールシチュエーションが中断された場合、またはゴールシチュエーションの発生が妨げられた場合。(所定の反則サイン)

何をゴールシチュエーションとみなすかは審判が判断する。ゴールクリーズ内で反則が行われた場合でも、自動的にペナルティショットが与えられるわけではない。

ゴールシチュエーション中に守備側チームが意図的にゴールケージを動かした場合、または意図的にリンク上の規定人数を超える選手でプレイした場合は、必ずペナルティショットが与えられる。

6. ペナルティ

601 ペナルティに関する一般規定

1) ペナルティにつながる反則が行われた場合、反則を犯した者にペナルティを科さなければならない。

審判が反則を犯した者を特定できない場合、またはチームスタッフが反則を犯した場合、チームキャプテンは、すでにペナルティを科されている選手以外のフィールドプレーヤーを選び、ペナルティを受けさせなければならない。チームキャプテンが選手の指名を拒否した場合、またはチームキャプテン自身がペナルティを科されている場合は、審判が選手を指名する。

科されたすべてのペナルティは、発生時刻、選手の背番号、ペナルティの種類および原因をマッチレコードに記録しなければならない。プレイの中断中に行われた反則によってペナルティが科された場合、プレイは、その中断の原因に応じた方法で再開する。

ペナルティを科されたチームキャプテンは、審判から話しかけられた場合を除き、審判と話す権利を失う。

2) ペナルティを科された選手は、ペナルティが終了するまでペナルティベンチにいないなければならない。

正規の試合時間終了後のペナルティショット戦でペナルティを科された選手を、ペナルティベンチに入れてはならない。

正規の試合時間終了後、マッチペナルティを除くすべてのペナルティは終了したものとみなされる。正規の試合時間中、ペナルティを科された選手は、ピリオド間の休憩中にペナルティベンチを離れることができる。ペナルティを科された選手は、タイムアウトに参加することはできない。ペナルティタイムが満了した選手は、自チームに科されているペナルティの数によって退場できない場合、または満了したペナルティがパーソナルペナルティである場合を除き、直ちにペナルティベンチを離れなければならない。ペナルティタイムが満了したゴールキーパーは、次にプレイが中断されるまでペナルティベンチを離れてはならない。

ペナルティを科された選手が負傷した場合、すでにペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを、ペナルティベンチでの代役とすることができる。両選手をマッチレコードに記載し、実際にペナルティを受ける選手の背番号を括弧内に記録しなければならない。負傷した選手がペナルティの終了前にリンクに入った場合は、マッチペナルティが科される。

記録席の責任によって選手が本来の時刻より早くリンクに戻され、その誤りが本来のペナルティタイム中に判明した場合、選手はペナルティベンチに戻らなければならない。追加のペナルティタイムは科されず、本来のペナルティタイムが満了した時点でリンクに戻るることができる。

3) メジャーベンチペナルティまたはパーソナルペナルティを科されたゴールキーパーは、自らそのペナルティを受けなければならない。

ゴールキーパーがペナルティを受ける際、控えのゴールキーパーがいない場合は、フィールドプレーヤーに適切なゴールキーパーの装具を着用させるため、チームに最大3分間が与えられる。ただし、この時間をウォーミングアップに使用してはならない。新たなゴールキーパーをマッチレコードに記載し、交代時刻を記録しなければならない。

ペナルティタイムが満了した場合でも、ゴールキーパーはプレイが中断されるまでリンクに入ってはならない。そのため、チームキャプテンは、すでにペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを選び、ゴールキーパーとともにペナルティベンチに入らせ、ベンチペナルティの終了時にそのフィールドプレーヤーをリンクに戻さなければならない。マッチレコードには、実際にペナルティを科された選手のみを記録する。審判は記録席と協力し、プレイ中にペナルティタイムが満了したゴールキーパーが、次のプレイ中断時に速やかにペナルティベンチを離れられるようにしなければならない。

4) ペナルティタイムは、試合時間と同期して計測しなければならない。

602 ディレイドペナルティ (807)

1) すべてのペナルティについて、適用を遅らせることができる。ペナルティにつながる反則が行われた後も、反則をしていないチームがボールをコントロールしている場合は、ディレイドペナルティを適用する。ゴールシチュエーションが進行中の場合を除き、一度に適用を遅らせることができるペナルティは1件のみとする。

ディレイドペナルティは、ピリオドまたは試合の終了後であっても科さなければならない。反則を犯したチームがボールを獲得してコントロールしたことによりディレイドペナルティが適用された場合、プレイはフリーヒットによって再開する。

反則をしていないチームは、ディレイドペナルティの間、積極的な攻撃を行わなければならない。審判が、そのチームは時間を浪費しようとしているだけだと判断した場合、選手にその旨を知らせなければならない。それでもチームが攻撃を試みない場合は、プレイを中断し、ディレイドペナルティを科す。

ディレイドペナルティ中に反則をしていないチームが正しく得点した場合、そのゴールは認められ、反則を犯したチームに最後に科されたディレイドのマイナーベンチペナルティは実施されない。その他のペナルティには影響しない。

2) ディレイドペナルティとは、反則を犯したチームがボールをプレイするか、ボールをコントロールするか、またはプレイが中断されるまで、反則をしていないチームに攻撃を継続する機会を与えることをいう。

ディレイドペナルティ中に反則を犯したチームが得点した場合、そのゴールは認められず、フェイスオフによってプレイを再開する。反則をしていないチームがオウンゴールをした場合、そのゴールは認められる。

603 ベンチペナルティ

1) ベンチペナルティの時間は2分間とする。

2) ベンチペナルティはチームに影響を及ぼすため、ペナルティを科された選手の代わりとなる選手を、そのペナルティ中にリンクへ入れることはできない。

3) ベンチペナルティは、選手1名につき1件、チームにつき1件を超えて同時に計測してはならない。

すべてのベンチペナルティは、科された順序に従って計測する。ペナルティタイムをまだ計測できない選手も、ペナルティが科された時点からペナルティベンチにいないなければならない。

同じチームに複数のペナルティが同時に科された場合、どのペナルティから計測するかは審判が決定する。この場合、時間の短いベンチペナルティを、時間の長いベンチペナルティより先に計測しなければならない。

4) ベンチペナルティを科された選手が複数いるチームであっても、リンク上で3名の選手によってプレイする権利を有する。

チームは、計測中のベンチペナルティがなくなるまで、リンク上の3名でプレイしなければならない。それ以前にベンチペナルティが終了した選手は、プレイが中断されるまで、またはその前に他のベンチペナルティが終了して計測中のベンチペナルティが1件のみとなるまで、ペナルティベンチに残らなければならない。

同じチームのペナルティを科された選手は、ベンチペナルティが終了した順序に従ってペナルティベンチを離れなければならない。ただし、リンク上に認められる選手数に関する規定を常に遵守しなければならない。

審判は記録席と協力し、プレイ中にペナルティタイムが満了した選手が、次のプレイ中断時に速やかにペナルティベンチを離れられるようにしなければならない。

5) ベンチペナルティを科された選手が、さらにペナルティにつながる反則を犯した場合、その選手に科されたすべてのペナルティは連続して受けなければならない。

これは、最初のペナルティの計測が開始されているかどうかにかかわらず適用される。ベンチペナルティの計測がすでに開始されており、同じ選手に新たなペナルティが科された場合、最初のペナルティの計測には影響せず、新たなペナルティが科された時点から引き続き計測する。

連続して受けるとは、その選手の最初のベンチペナルティが満了または終了した時点で、次のペナルティの計測を開始することをいう。ただし、その選手の複数のベンチペナルティの間に、同じチームの他の選手に科され、まだ計測が開始されていないベンチペナルティがある場合を除く。

同じ選手に科することができるベンチペナルティの数に制限はない。選手にパーソナルペナルティが科されている場合、その選手のすべてのベンチペナルティが満了または終了するまで、パーソナルペナルティの計測を開始することはできない。

選手がパーソナルペナルティを受けている間にベンチペナルティを科された場合、ベンチペナルティの計測が可能となった時点で、残りのパーソナルペナルティの計測を延期し、そのベンチペナルティが満了または終了するまで再開しない。チームキャプテンは、すでにペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを選び、当該選手とともにペナルティベンチに入らせ、ベンチペナルティが終了した際にリンクへ戻らせなければならない。ペナルティを科された選手がマッチペナルティにつながる反則を犯した場合は、マッチペナルティに関する規定も適用する。

6) ベンチペナルティの計測中に相手チームが得点した場合、相手チームのリンク上の選手数が少ない場合、または両チームが同数の選手でプレイしている場合を除き、そのベンチペナルティは終了する。
ディレイドペナルティ中、ディレイドペナルティショット中、またはペナルティショットによって得点された場合、そのベンチペナルティは終了しない。

7) チームに複数のベンチペナルティが科されている場合、それらは科された順序に従って終了する。

8) ペナルティショットにつながる反則については、その反則がメジャーベンチペナルティまたはマッチペナルティに該当する場合を除き、ベンチペナルティは科されない。
その他の反則については、それぞれの反則に応じたペナルティを科すものとし、他のペナルティには影響しない。

604 マイナーベンチペナルティ (808)

1) マイナーベンチペナルティにつながる反則が行われた場合、反則をしていないチームにペナルティショットが与えられる。
ペナルティショットは、ベンチペナルティに代わるものとする。

605 マイナーベンチペナルティにつながる反則

1) 選手が、著しく有利な状況を得るため、またはボールに届く可能性がない状況で、相手選手のスティックを叩く、ブロックする、持ち上げる、足で蹴る、または相手選手の身体を叩いた場合。(901、902、903、912)

2) 選手が、著しく有利な状況を得るため、またはボールに届く可能性がない状況で、相手選手または相手選手のスティックをつかんだ場合。(910)

3) フィールドプレーヤーが、スティック、足または下腿のいずれかの部分を用いて、腰の高さより上にあるボールをプレイした場合。(904、913)
腰の高さとは、選手が直立したときの腰の高さをいう。

4) 選手がスティックを用いて不注意なプレイを行った場合。(904、909)
これには、スティックを制御せずに前方または後方へスイングする行為、および相手選手にとって危険または妨害になると判断される状況で、スティックを相手選手の頭上に上げる行為が含まれる。

5) 選手が相手選手をフェンスまたはゴールケージに押し付けたり、押し込んだりした場合。(907)

6) 選手が不注意な身体的プレイを行った場合。(909)

これには、選手が不注意な方法で相手選手にタックルする、つまずかせる、または妨害する行為が含まれる。

7) チームキャプテンが、ブレードの曲がりの計測、シャフトとブレードの組み合わせの確認、またはフェイスマスクのグリルの検査を要求し、検査した用具が正しかった場合。(反則サインなし)

チームキャプテンがそのペナルティを受ける

8) フィールドプレーヤーがスティックを持たずにプレイに参加した場合。(反則サインなし)

これには、リンク上にスティックを落とした選手が、そのスティックを拾わずに選手交代した場合も含まれる。ただし、一時的にフィールドプレーヤーとみなされるゴールキーパーは含まれない。

9) リンク上にいるフィールドプレーヤーが、自チームの選手交代ゾーン以外の場所からスティックを受け取った場合。(反則サインなし)

10) 選手が、ボールをコントロールしていない相手選手を妨害するため、意図的に移動した場合。(911)

より有利な位置を取ろうとしている選手が、後退して相手選手に接触した場合、または相手選手が意図する方向への移動を妨げた場合は、フリーヒットのみを与える。

11) フィールドプレーヤーが、ゴールキーパーのスローインを積極的に妨害した場合。(915)

この反則は、ゴールキーパーがボールをコントロールした位置から計測して、フィールドプレーヤーがゴールキーパーから2m未満の位置にいる場合にのみ適用される。積極的な妨害とは、ゴールキーパーの横方向の動きについていくこと、またはスティックでボールに届こうとすることをいう。

12) 選手がフリーヒットにおける2mの距離に関する規定に違反した場合。(915)

相手チームの選手が正しい位置を取ろうとしている間にフリーヒットが行われた場合、反則を適用しない。チームが規定の距離を確保せずにディフェンスラインを形成した場合は、1名の選手にのみペナルティを科す。

13) フィールドプレーヤーが、著しく有利な状況を得るため、床に寝そべる、または座った状態でボールを止めたりプレイしたりした場合、あるいはその他の方法でプレイの状況に影響を与えた場合。(919)

これには、両膝を床についた状態、またはスティックを持つ手以外の片手を床についた状態で、ボールを止めたりプレイしたりする行為も含まれる。

14) フィールドプレーヤーが、手または腕でボールを止めたりプレイしたりした場合。(920)

15) 不正な選手交代が行われた場合。(922)

リンクから出る選手がフェンスを越えて退場する動作を開始していなければ、新たな選手はリンクに入ることができない。違反かどうか微妙な場合は、プレイに影響があったときにのみ反則を適用する。プレイの中断中に、自チームの選手交代ゾーン以外の場所で選手交代を行った場合も、不正な選手交代となる。ペナルティは、リンクに入った選手に科される。

これには、ディレイドペナルティ中を除き、ゴールキーパーをフィールドプレーヤーと交代させた場合も含まれる。

16) チームが規定人数を超える選手でリンク上でプレイした場合。(922)

ペナルティは1名の選手にのみ科される。

17) ペナルティを科された選手が、次のいずれかの行為を行った場合。

- ・ペナルティが満了または終了する前に、リンクには入らずにペナルティベンチを離れた場合。
- ・ペナルティが満了したにもかかわらず、ペナルティベンチを離れることを拒否した場合。
- ・ペナルティが満了または終了する前に、プレイの中断中にリンクに入った場合。(925)

記録席は、これらの行為についてできるだけ速やかに審判に知らせなければならない。ペナルティが満了した選手であっても、自チームに科されているペナルティの数によって退場できない場合、または満了したペナルティがパーソナルペナルティである場合は、ペナルティベンチを離れてはならない。ペナルティが満了したゴールキーパーは、次にプレイが中断されるまでペナルティベンチを離れてはならない。

ペナルティを科された選手がプレイ中にリンクに入った場合、試合の妨害行為とみなされる。

18) チームが、フリーヒットにつながる反則を繰り返すことによって、組織的にプレイを妨害した場合。(923)

これには、チームが短時間に複数の軽微な反則を犯した場合も含まれる。ディレイドペナルティショット中に、反則を犯したチームがフリーヒットにつながる反則を行った場合、その都度、反則の反復としてペナルティを科す。ペナルティにつながる反則については、その反則に応じたペナルティを科す。すべてのペナルティは、実際に反則を犯した選手が受けなければならない。

19) 選手またはチームスタッフが、意図的にプレイを遅らせた場合。(924)

これには、プレイが中断された際に、反則を犯したチームの選手またはチームスタッフがボールを叩いたり持ち去ったりする行為、意図的にボールをフェンスやゴールに押し付けて動かさなくする行為、意図的にボールを破損させる行為、または守備側チームの選手が意図的にゴールケージを動かす行為が含まれる。

20) チームが意図的にプレイを遅らせた場合。(924)

審判が、チームの遅延行為に対してペナルティを科す必要が生じそうだと判断した場合、可能であれば、措置を講じる前にチームキャプテンに知らせなければならない。この規定は、休憩後にチームが遅れて戻った場合にも適用される。休憩時間の終了時には、各チームは少なくとも2名のフィールドプレイヤーと、適切に装具を着用したゴールキーパーが試合再開の準備を整えていなければならない。また、ペナルティを科されている選手はペナルティベンチにいないなければならない。

21) 選手またはチームスタッフが審判の判定に抗議した場合、または妨害となる方法やその他の不適切な方法で指導を行った場合。(925)

これには、チームキャプテンが正当な理由なく繰り返し審判の判定に異議を唱える行為も含まれる。審判の判定に対する抗議や、妨害となる方法での指導は、スポーツマンらしくない行為と比較して、突発的かつ軽度の反則とみなされる。

この規定は、チームスタッフが審判の許可なくリンク内に入った場合にも適用される。審判は、可能であれば、措置を講じる前にチームスタッフに知らせなければならない。

22) ゴールキーパーが、審判から指示されたにもかかわらず、ゴールケージを正しい位置に戻さなかった場合。(925)

ゴールケージを元の位置に戻すことが可能となった場合、できるだけ速やかに戻すことはゴールキーパーの責任である。

23) 選手が、審判から指示されたにもかかわらず、個人装具の不備を是正しなかった場合。(反則サインなし)

これには、統括団体が保護ゴーグルの着用を義務付けている場合に、選手が審判から指示されたにもかかわらず、正しく着用しなかった場合も含まれる。また、選手が落とした個人装具を、次のプレイ中断時に拾わなかった場合も含まれる。

24) 選手が、審判から指示されたにもかかわらず、リンク上にある自分の折れたスティックを拾わなかった場合。

スティックを折った選手は、次のプレイ中断時にそのスティックを拾う責任を負う。ただし、試合に参加している者は誰でも、プレイ中であっても、安全かつ適切に管理された方法で折れたスティックをリンク外へ取り除くことが認められる。

25) 選手が規定に適合しない服装を着用した場合。(反則サインなし)

服装に関する違反については、1試合につき各チームに科されるペナルティは1回を超えないものとする。ただし、胸部の番号がない場合については、統括団体への報告のみとする。審判は、可能であれば、措置を講じる前に当該選手へ知らせなければならない。

26) ゴールキーパーが適切な装具を着用せずにプレイに参加した場合。(反則サインなし)

ゴールキーパーのフェイスマスクが偶発的に外れた場合、プレイを中断し、フェイスオフによって再開する。

606 メジャーベンチペナルティ (808)

1) メジャーベンチペナルティにつながる反則が行われた場合、反則をしていないチームにペナルティショットが与えられ、反則を犯した選手はベンチペナルティを受けなければならない。

ペナルティショットまたはディレイドペナルティショットに関連してメジャーベンチペナルティが科された場合は、ペナルティショットに関連するペナルティの規定も適用する。

607 メジャーベンチペナルティにつながる反則

1) フィールドプレーヤーがスティックを用いて無謀なプレイを行った場合。(901)

2) フィールドプレーヤーがスティックを用いて相手選手の身体を引っ掛けた場合。(906)

3) 選手がボールに当てる、または当てようとして、スティックやその他の用具をリンク内に投げた場合。(909)

4) 選手が無謀な身体的プレイを行った場合。(909)

これには、選手が相手選手をフェンスやゴールケージに向かってタックルする、投げ飛ばす、つまずかせる、またはその他の方法で無謀に相手選手を攻撃する行為が含まれる。

608 パーソナルペナルティ

1) パーソナルペナルティは、ベンチペナルティに関連してのみ科すことができ、ベンチペナルティが満了または終了するまで、その時間を計測してはならない。同時に計測できるパーソナルペナルティの数に制限はない。

チームキャプテンは、すでにペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを指名し、パーソナルペナルティを科された選手またはチームスタッフに関連するベンチペナルティ、およびその他のベンチペナルティを受けさせなければならない。マッチレコードには、実際にペナルティを科された選手またはチームスタッフのみを記録する。

すでにパーソナルペナルティを受けている選手にベンチペナルティが科された場合、そのベンチペナルティの計測が可能となった時点で、残りのパーソナルペナルティの計測を中断し、ベンチペナルティが満了または終了するまで再開してはならない。

2) パーソナルペナルティは当該選手のみに適用されるため、そのペナルティ中は、他の選手が代わりにリンクへ入ることができる。

パーソナルペナルティが満了しても、選手はプレイが中断されるまでリンクに入ってはならない。審判は記録席と協力し、プレイ中にパーソナルペナルティが満了した選手が、次のプレイ中断時に速やかにペナルティベンチを離れられるようにしなければならない。パーソナルペナルティを科されたチームスタッフは、試合終了まで観客席へ移動しなければならない。また、チームキャプテンは、すでにペナルティを科されていないフィールドプレーヤーを選び、ベンチペナルティを受けさせなければならない。

3) テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを科された選手もしくはチームスタッフは、直ちに更衣室へ移動し、その試合にそれ以上参加してはならない。

主催者は、反則を犯した者が更衣室へ移動し、延長戦およびペナルティショット戦を含む試合の残り時間中、観客席またはリンクに戻らないようにする責任を負う。すべてのマッチペナルティはマッチレコードに記録しなければならない、マッチペナルティについては報告も行わなければならない。

テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを科された選手に関連するパーソナルペナルティは、終了するものとする。テクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティを受けた選手が、さらにマッチペナルティにつながる反則を犯した場合は、より重いペナルティにつながる反則をマッチレコードに記録する。

選手またはチームスタッフに科されるテクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティは、1試合につき1回のみとする。ただし、マッチレコードに記載されていない者に対するテクニカルマッチペナルティは例外とする。その後に発生したテクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティにつながる反則については報告しなければならないが、追加のベンチペナルティは科さない。ただし、マッチレコードに記載されていない選手またはチームスタッフに科されるテクニカルマッチペナルティは例外とする。

試合前または試合後に行われた反則で、通常であればテクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティにつながるものについては、報告しなければならないが、ベンチペナルティは科さない。不適切な用具に関する反則を除き、試合前に行われたテクニカルマッチペナルティまたはマッチペナルティにつながる反則については、当該者は延長戦およびペナルティショット戦を含む試合に参加できない。不適切な用具については、当該選手が是正すれば試合を開始することができる。

609 10分間のパーソナルペナルティ（808）

- 1) 10分間のパーソナルペナルティは、マイナーベンチペナルティに関連してのみ科することができる。
- 2) 10分間のパーソナルペナルティ中に相手チームが得点した場合でも、そのペナルティは終了しない。

610 10分間のパーソナルペナルティにつながる反則

1) 選手またはチームスタッフは、スポーツマンらしくない行為を行った場合。(925)

スポーツマンらしくない行為には、審判、選手、チームスタッフ、役員または観客に対して、侮辱的または不公正な態度をとる行為が含まれる。また、フェンスやゴールケージを意図的に蹴る、倒す、叩く行為、スティックやその他の用具を意図的に破損させる行為、ならびにプレイの中断中や選手交代ゾーン内であっても、スティックやその他の用具を投げる行為が含まれる。

2) 選手が審判を欺くことを目的として、シミュレーション行為を行った場合。

これには、選手が転倒、接触、その他の攻撃を誇張して表現する行為が含まれる。また、反則を受けたふりをする行為や、負傷したふりをする行為も含まれる。同じ状況で一方の選手がシミュレーション行為を行った場合でも、実際に反則を犯した選手にはペナルティが科されることがある。

統括団体は、試合中に審判が行った措置にかかわらず、シミュレーション行為に対して事後に追加の処分を科することができる。

611 テクニカルマッチペナルティ（809）

- 1) テクニカルマッチペナルティは、メジャーベンチペナルティに関連してのみ科することができる。
- 2) テクニカルマッチペナルティを科された選手またはチームスタッフは、その試合の残りの時間について出場または参加を停止される。ただし、それ以上の処分は科されない。

612 テクニカルマッチペナルティにつながる反則

1) フィールドプレーヤーが、承認されていないスティック、異なるブランドのシャフトとブレードを組み合わせたスティック、またはブレードの曲がり方が規定を超えているスティックを使用した場合。ゴールキーパーが規定に適合しないフェイスマスクを使用した場合。(反則サインなし)
認証表示のないスティックは、常に承認されていないスティックとみなされる。

2) マッチレコードに記載されていない選手またはチームスタッフが、試合に参加した場合。(反則サインなし)

613 マッチペナルティ (809)

1) マッチペナルティは、メジャーベンチペナルティに関連してのみ科することができる。

2) マッチペナルティを科された者は、その試合の残り時間および同一大会の次の試合への出場または参加を停止される。さらに、統括団体が定める条件および手続きに従い、追加の処分が科される場合がある。

614 マッチペナルティにつながる反則

1) 選手が、スポーツマンらしくない行為を継続または繰り返した場合。(925)

マッチペナルティは、2回目の10分間のパーソナルペナルティおよびそれに関連して科されるマイナーベンチペナルティに代わるものとする。ただし、メジャーベンチペナルティも科されなければならない。「継続」とは一連の同じ状況において行為が続くことをいい、「繰り返し」とは同じ試合中に2回目の行為を行うことをいう。

2) 選手が、無謀または暴力的な方法でスティックやその他の用具を破損させた場合。(925)

3) 選手が暴力的な身体的プレイを行った場合。(909)

これには、選手が暴力的な方法で相手選手をフェンスやゴールケージに向かってタックルする、投げ飛ばす、つまずかせる、またはその他の方法で相手選手に暴力的な攻撃を加える行為が含まれる。

4) 選手またはチームスタッフが小競り合いに加わった場合。(909)

小競り合いとは、殴る、蹴るといった行為を伴わない比較的軽度の争いであり、関与した選手が周囲による引き離しに応じるものをいう。

5) 選手が、同じ試合中にメジャーベンチペナルティにつながる反則を2回目に犯した場合。(反則サインなし)

マッチペナルティは2回目のメジャーベンチペナルティに代わるものとするが、それに加えてメジャーベンチペナルティも科されなければならない。

6) チームスタッフが、スポーツマンらしくない行為を継続した場合。(925)

マッチペナルティは、2回目の10分間のパーソナルペナルティおよびそれに関連して科されるマイナーベンチペナルティに代わるものとする。ただし、メジャーベンチペナルティも科されなければならない。

7) 用具の検査を受けようとしている選手が、検査前にその用具を修正または交換しようとした場合。(925)

8) 選手またはチームスタッフが、明らかにプレイを妨害する意図をもって反則を犯した場合。

これには、以下の場合が含まれる。

ペナルティを科された選手が、そのペナルティが満了または終了する前に、プレイ中のリンクへ意図的に入った場合。

プレイの中断中にリンクへ入った場合は、マイナーベンチペナルティを科す。記録席の責任によって選手が本来の時刻より早くリンクへ戻され、その誤りが本来のペナルティタイム中に判明した場合、選手はペナルティベンチへ戻らなければならない。追加のペナルティタイムは科されず、本来のペナ

ルティタイムが満了した時点でリンクに戻ることができる。その誤りが本来のペナルティタイムの満了後に判明した場合は、措置を講じない。

負傷によりペナルティベンチで交代した選手が、自身のペナルティタイムが満了する前にプレイへ参加した場合。ペナルティタイムが満了した選手が、リンク上の人数の状況によってはまだ入ることができないにもかかわらずリンクに入った場合、その原因によっては「リンク上の選手数超過」とみなされることがある。

ペナルティショット中に、いずれかのチームが選手交代ゾーンまたはペナルティベンチから反則を犯した場合。

プレイ中に、選手交代ゾーンから用具が投げ込まれた場合。

選手交代の途中ではない選手が、選手交代ゾーンからプレイに参加した、または参加しようとした場合。これには、選手またはチームスタッフがリンク外から意図的にフェンスを蹴り、プレイに影響を与えた場合も含まれる。

同じ試合でゴールキーパーとして参加した選手が、その後フィールドプレーヤーとして参加した場合。

チームが意図的に規定人数を超える選手をリンク上に入れた場合。

9) フィールドプレーヤーが欠陥のあるスティックの使用を継続した場合、または補強もしくは延長されたシャフトを使用した場合。(反則サインなし)

10) 選手またはチームスタッフが、口論や争いに加わるために選手交代ベンチまたはペナルティベンチを離れた場合。

争いに加わるとは、選手またはチームスタッフが相手チームの者と身体的または言葉による争いを行うこと、あるいは争いの最中に審判へ近づくことをいう。

11) 選手またはチームスタッフが、乱闘に関与した場合。(909)

殴る、または蹴る行為を行った選手は、乱闘に関与したものとみなされる。

12) 選手またはチームスタッフが、残虐な反則行為を行った、または行おうとした場合。(909)

これには、相手選手に向けてスティックやその他の用具を投げつける行為も含まれる。

13) 選手またはチームスタッフが、著しく無礼な不正行為を行った場合。(925)

著しく無礼な不正行為とは、審判、選手、チームスタッフ、役員または観客を著しく侮辱する行為をいう。

14) 選手またはチームスタッフが、威嚇行為を行った場合。

威嚇行為とは、必ずしも身体的な負傷を伴わなくても、他者の身体の安全を意図的に脅かす行為をいう。これには、言葉による脅迫、選手につばを吐きかける行為、審判または役員に身体的に詰め寄る行為などが含まれる。

7. ゴール

701 認められるゴール

1) ゴールは、正しく得点され、センタースポットでのフェイスオフによって確定された場合に、認められたものとする。

認められたすべてのゴールは、得点時刻、得点した選手およびアシストした選手の背番号とともに、マッチレコードに記録しなければならない。アシストした選手とは、得点に直接関与した同じチームの選手をいう。1つのゴールにつき、記録できるアシストは1件のみとする。ピリオドまたは試合の終了後に

ペナルティショットによって得点されたゴールは、フェイスオフによる確定を必要とせず、審判がセンタースポットを指し示し、そのゴールがマッチレコードに記録された時点で認められたものとする。

2) いったんフェイスオフが行われた後は、認められたゴールを取り消してはならない。

審判が、認められたゴールは誤りであったと確信した場合は、その旨を報告しなければならない。

702 正しく得点されたゴール

1) フィールドプレーヤーのスティックによって正しくプレイされたボール、またはゴールキーパーが投げたボールの全体が、正面からゴールラインを通過し、そのゴールに関連して、あるいはゴールの直前に、攻撃側チームがフリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯していない場合。

これには、以下の場合が含まれる。

ゴールケージが正しい位置から動いている場合でも、ボールがゴールポストの設置位置を示すマークの間を、仮想のクロスバーの位置より下で、正面からゴールラインを通過した場合。

オウンゴールが得点された場合。オウンゴールとは、ゴールラインから明らかに遠ざかる方向へ動いているボールを、選手がスティックまたは身体を使って能動的にプレイするか方向を変え、自陣のゴールへ入れた場合をいう。ディレイドペナルティ中に反則をしていないチームがオウンゴールをした場合、そのゴールは認められる。オウンゴールは「OG」として記録しなければならない。

2) 守備側チームの選手がスティックまたは身体でボールの方向を変えた場合、あるいは攻撃側チームの選手が意図せず身体でボールの方向を変えた場合に、ボール全体が正面からゴールラインを通過し、そのゴールに関連して、あるいはゴールの直前に、攻撃側チームがフリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯していない場合。

選手が規定に適合しないスティックで得点し、その不備がボールのゴールライン通過後に初めて発見された場合、そのゴールは認められる。

3) マッチレコードに記載されていない選手が、ゴールの得点に関与した場合。

得点への関与とは、得点またはアシストを行うことをいう。

703 正しく得点されなかったゴール

1) 攻撃側チームの選手が、ゴールに関連して、あるいはゴールの直前に、フリーヒットまたはペナルティにつながる反則を犯した場合。(所定の反則サイン)

これには、チームが規定人数を超える選手、またはペナルティを科された選手をリンク上に入れた状態で得点した場合、および攻撃側チームの選手が意図的にゴールケージを正しい位置から動かした場合が含まれる。

2) 攻撃側チームの選手が、意図的にボールを足でプレイする、または身体のいずれかの部分でボールの方向を変え、そのボールがゴールに入った場合。途中で相手選手、相手選手の用具、または攻撃側チームの他の選手に触れた場合も含まれる。

これは反則とはみなされないため、プレイはフェイスオフによって再開する。

3) シグナルが鳴っている間、またはシグナルの後に、ボールがゴールラインを通過した場合。

4) ボールが正面からゴールラインを通過することなく、ゴールケージ内に入った場合。

5) ディレイドペナルティ中に、反則を犯したチームが得点した場合。

ペナルティを科し、フェイスオフによってプレイを再開する。

8. 判定結果を示すサイン

801 試合の中断／タイムアウト

片方の手の指先を、もう片方の手の手のひらに対して垂直に当てる。

802 フェイスオフ

両前腕を水平に保ち、両手のひらを下に向ける。

803 スローイン

アドバンテージが与えられる方向に腕を水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。

804 フリーヒット

アドバンテージが与えられる方向に腕を水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。

805 アドバンテージ

アドバンテージが与えられる方向に腕を伸ばし、手のひらを上に向ける。

806 ペナルティショット

両腕を頭上に上げ、両手を握った状態で手首を交差させる。

807 ディレイドペナルティ／ディレイドペナルティショット

片腕を垂直に上げ、手のひらを前方に向ける。

808 ベンチペナルティ／パーソナルペナルティ

片腕を垂直に上げ、マイナーペナルティは2本の指、メジャーペナルティは5本の指を立てて示す。10分間のペナルティは、手を握って示す。

809 マッチペナルティ

片腕を垂直に上げ、レッドカードを提示する。

810 ゴール

最初にゴールの方向を、続いてセンタースポットの方向を腕で示す。

811 プレイ続行／認められないゴール

両腕を水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。

9. 反則を示すサイン

901 ヒット

片腕をアドバンテージが与えられる方向に水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。もう片方の手で、伸ばした腕の前腕部を1回叩く動作をする。

902 相手選手のスティックを固定する行為

片腕をアドバンテージが与えられる方向に水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。もう片方の腕で、伸ばした前腕を下方向へ1回押す動作をする。

903 相手選手のスティックを持ち上げる行為

片腕をアドバンテージが与えられる方向に水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。もう片方の腕で、伸ばした前腕を上方向へ1回押す動作をする。

904 ハイスティック

スティックを持つ動作を模倣する。

905 相手選手の脚の間にスティック、足または脚を入れる行為

片脚を少し上げ、片腕でその脚の下を通る動作を示す。

906 フッキング

両前腕を水平に構え、スティックを持って引く動作を模倣する。

907 不正なプッシング

片手だけで示すこともできる。

908 相手選手に向かって後退する行為

両手をくばませるような形にして手のひらを上に向け、両前腕を後方へ引く。

909 ラフィング

胸の高さで両手を握り、手の甲を上に向けた状態で、両拳を合わせる。

910 ホールディング

片腕をアドバンテージが与えられる方向に水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。もう片方の手で、伸ばした腕の手首をつかむ。

911 インターフェアランス

両腕を胸の前で交差させ、手のひらを身体の方へ向ける。

912 不正なキック

足先を外側に向け、足首の高さで蹴る動作を示す。

913 ハイキック

足先を外側に向け、膝の高さで示す。

914 ゴールキーパーエリアへの侵入

両腕を頭上に伸ばし、指先を合わせて三角形を作る。

915 規定距離違反

両前腕を肩幅の間隔で垂直に立てる。

916 不正なジャンプ

両手のひらを上に向けて差し出し、上方向へ動かす。

917 不正なスローイン

両前腕を水平に保ち、両手のひらを向かい合わせる。

918 不正なヒットイン／不正なフリーヒット

手のひらを上に向け、元のフリーヒットの方向を示した後、図示されたとおりに動かす。

919 寝た状態でボールをプレイする行為

手のひらを下に向け、左右に動かす。

920 ハンド

手のひらを前方に向ける。

921 ヘディング

手のひらを額に当てる。

922 不正な選手交代

両前腕を互いに回転させる動作を行う。

923 反則の繰り返し

片腕をアドバンテージが与えられる方向に水平に伸ばし、手のひらを下に向ける。もう片方の手で、伸ばした前腕を3回叩く動作をする。

924 プレイの遅延

片腕を頭上に伸ばし、人差し指を上に向けた状態で、前腕を円を描くように動かす。

925 不正行為

両手を腰に当てる。

10. 用語集**Advantage (アドバンテージ)**

反則が発生した場合でも、反則をしていないチームにとって有利であれば、審判がプレイの継続を認めること。

Administrating authority (統括団体)

当該試合を統括する組織。例えば、国際フロアボール連盟または各国の競技統括団体をいう。

Bench penalty (ベンチペナルティ)

リンク上の選手数に影響を与えるペナルティ。

Board (フェンス)

リンクを囲む、角が丸められた複数の部分からなる低い壁。通常はプラスチック製である。

Brutal (残虐な)

極めて凶暴または悪質な行為。暴力的な行為よりも重大とみなされる。

Careless (不注意な)

配慮または注意を欠いた行為。無謀な行為よりも軽度とみなされる。

Centre line (センターライン)

リンクを同じ大きさの2つの区域に分けるため、床面に引かれた線。

Centre spot (センタースポット)

試合またはピリオドの開始時、およびゴールが得点された後のフェイスオフに使用する、床面に示されたスポット。

Delayed penalty (ディレイドペナルティ)

ペナルティが科される状況であっても、反則をしていないチームが引き続きボールをコントロールしているため、プレイを継続すること。

Delayed penalty shot (ディレイドペナルティショット)

ペナルティショットが与えられる状況であっても、反則をしていないチームが引き続きボールをコントロールし、ゴールシチュエーションが継続しているため、プレイを継続すること。

Face-off (フェイスオフ)

向かい合う2名の選手が、自分たちの間に置かれたボールのコントロールを得ようとするフィクストシチュエーション。

Field player (フィールドプレーヤー)

ゴールキーパー以外の選手で、スティックを使用してプレイする者。

Fixed situation (フィクストシチュエーション)

プレイの中断後に再開する方法。フェイスオフ、スローイン、フリーヒットおよびペナルティショットがある。

Free-hit (フリーヒット)

反則が行われた後、反則をしていないチームがプレイを再開するフィクストシチュエーション。

Free-hit dot (フリーヒットスポット)

フリーヒットを行うために床面に示されたスポット。

Goalkeeper (ゴールキーパー)

ボールがゴールに入るのを防ぐことを特別な役割とする選手。

Goalkeeper area (ゴールキーパーエリア)

ゴールケージの前方に設けられた長方形の区域。

Goal line (ゴールライン)

ゴールが得点として認められるために、ボールが通過しなければならない床面の線。

Goal cage (ゴールケージ)

クロスバー、2本のゴールポストおよびネットで構成される構造物。ボールがゴールラインを通過した際に、クロスバーの高さより下を通過したかどうかを、審判が判断しやすくすることを目的とする。

Intentional (意図的な)

故意に行われた行為。

International Floorball Federation (IFF) (国際フロアボール連盟 (IFF))

フロアボール競技を世界的に統括する団体。

Imaginary extended goal line (仮想延長ゴールライン)

ゴールラインをフェンスまで延長した、床面には表示されていない仮想の直線。

Major bench penalty (メジャーベンチペナルティ)

より重大な反則に対して科されるペナルティ。

Match penalty (マッチペナルティ)

反則を犯した選手またはチームスタッフを、その試合の残り時間について出場または参加停止とし、反則の内容によっては追加の処分が科される場合があるペナルティ。

Matchrecord (マッチレコード)

選手、チームスタッフおよび試合中の出来事を記録する公式文書。

Minor bench penalty (マイナーベンチペナルティ)

比較的軽度の反則に対して科されるペナルティ。

National Association (各国の競技統括団体)

各国内でフロアボール競技を統括する団体。

Non-offending team (反則をしていないチーム)

反則を犯したチームの相手チーム。

Offence (反則)

競技ルールに違反する行為。

Offending team (反則を犯したチーム)

反則を犯したチーム。

Official (役員)

記録席の担当者など、試合中に所定の責任を負う中立的な立場の者。

Penalise (ペナルティ)

反則を犯した選手またはチームスタッフに対して処罰を科すること。

Penalty bench (ペナルティベンチ)

ペナルティを科された選手が、ペナルティの期間中に着席していなければならない場所。

Penalty shot (ペナルティショット)

反則をしていないチームに対して、反則を犯したチームのゴールキーパー以外の選手から妨害を受けずに得点する機会が与えられるフィクストシチュエーション。

Play (プレイ)

選手がスティックまたは身体を用いて行う動作。

Personal penalty (パーソナルペナルティ)

反則を犯した選手のみに影響し、リンク上の選手数には影響しないペナルティ。

Reckless (無謀な)

相手選手への影響を顧みずに行われる行為。不注意な行為より重大であるが、暴力的な行為より軽度とみなされる。

Referee (審判)

試合を監督し、競技ルールが遵守されていることを確認する者。

Rink (リンク)

フェンスによって区切られ、試合が行われる区域。

Secretariat (記録席)

審判を補佐し、マッチレコード、時間の計測および場内アナウンス業務を担当する中立的な役員。

Stick (スティック)

ボールをプレイするために使用する、シャフトと湾曲したブレードからなる用具。通常、シャフトはカーボンファイバー製、ブレードはプラスチック製である。

Substitution (選手交代)

リンク上の選手を、選手交代ゾーンにいる選手と交代させること。

Substitution zone (選手交代ゾーン)

選手ベンチが設置され、選手交代を行わなければならない区域。

Team captain (チームキャプテン)

各チームの選手1名に与えられる役職。チームキャプテンには特別な権利があると同時に、義務もある。

Team staff (チームスタッフ)

コーチなど、選手としてプレイしないチームの構成員。

Unintentional (意図的でない)

故意ではなく行われた行為。

Violent (暴力的な)

過度な力を用い、相手選手を重大な危険にさらす行為。無謀な行為より重大であるが、残虐な行為より軽度とみなされる。