

国際フロアボール連盟

競技ルール

ルールと解釈集

2026年7月1日

国際フロアボール連盟
ルール委員会

© 国際フロアボール連盟2026
All rights reserved

INTERNATIONAL FLOORBALL FEDERATION

CONTENTS

page

序文 4
ゲームの形態 7
ルールの読み方 7
用語集 9

1. リンク 15
101 リンクの寸法 15
102 リンク上へのマーキング 15
103 ゴールケージ 16
104 選手交代ゾーン 16
105 記録席およびペナルティベンチ 17
106 リンクの点検 17
107 ボール 17

2. 試合時間 19
201 正規の試合時間 19
202 タイムアウト 20
203 延長戦 21
204 延長戦後のペナルティショット戦 21

3. 参加者 25
301選手 25
302 選手の交代 25
303 ゴールキーパーに関する特別規則 26
304 チームキャプテンに関する特別規則 26
305 チームスタッフ 27
306 審判 28
307 記録席 28

4. 装具・用具 29
401 選手の服装 29
402 審判の服装 30
403 ゴールキーパー専用の装具 30
404 チームキャプテン専用の装具 30
405 個人用装具・防具 31

page
31 406 スティック
32 407 審判の装備
32 408 記録席の用具
32 409 装具の検査

35 5. フィクストシチュエーション
35 501 一般規程
35 502 フェイスオフ
36 503 フェイスオフにつながる事象
38 504 ヒットイン
39 505 ヒットインにつながる事象
39 506 フリーヒット
40 507 フリーヒットにつながる反則
45 508 ペナルティショット
46 509 ディレイドペナルティショット
47 510 ペナルティショットにつながる反則

49 6. ペナルティ
49 601 一般規定
51 602 ディレイドペナルティ
52 603 ベンチペナルティ
54 604 マイナーベンチペナルティ
55 605 マイナーベンチペナルティが科される反則
60 606 メジャーベンチペナルティ
60 607 メジャーベンチペナルティが科される反則
60 608 パーソナルペナルティ
62 609 10分間のパーソナルペナルティ
62 610 10分間のパーソナルペナルティが科される反則
63 611 テクニカルマッチペナルティ
63 612 テクニカルマッチペナルティが科される反則
64 613 マッチペナルティ
64 614 マッチペナルティが科される反則

67 7. ゴール
67 701 ゴールの認定
67 702 得点が認められるゴール
68 703 得点が認められないゴール

71 8.プレイ結果のサイン (801-810)
77 9.反則のサイン (901-923)
91 10. リンクのイラスト

序文

この2026年版競技ルールは、各国・地域の連盟へ送付され、2026年2月に発行されました。

フロアボールは世界中で急速に普及しているスポーツであり、競技の進化に合わせてルールも常にアップデートしていく必要があります。ルール改正においては、積極的で白熱した試合展開の促進、選手の安全強化、試合中断の最小限化、そしてすべての関係者にとってより魅力的で分かりやすいゲームにすることが求められます。目指すべきビジョンは、ルールが公平かつ明快であり、プレイヤーや観客などすべての人の利益を正しく調和させるものであると認められることです。

新しい競技規則の改訂により、私たちは目指すべき方向へ向けて重要な一歩を踏み出すことができたと考えています。また、フロアボールというスポーツ全体のさらなる発展のために、今後もルールの改良に向けた取り組みを継続していく必要があると認識しています。

選手、コーチ、審判が互いにリスペクトの精神を持って協力し合うことが極めて重要です。多くのルールには主観的な判断が含まれ、審判も人間であるため、見落としや解釈の相違から議論が生じるのは自然なことです。しかし、そうした場面でも審判のジャッジを尊重し、すべてのプレイヤーや競技全体の模範となる行動を心がけなければなりません。すべての状況が競技規則に細かく規定されているわけではないからこそ、審判にはルールの文言だけでなく、フロアボールの精神やゲームにとって何が最善であるかに基づいた判断が求められます。

ルールに規定されている通り、すべての用具には「適切な認定マーク」が表示されていなければなりません。フェンス、ゴール、スティック、ボールについては、公認マークにIFFのロゴが含まれているため一目で判別できます。また、フェイスマスクの格子の左側にも、IFFの認定プレートが取り付けられています。

サポーターやゴーグルなどの個人用保護具については、必ずしもIFF（国際フロアボール連盟）のロゴが入っている必要はありません。

ただしIFFは、安全基準を満たす「CEマーク」や「Recommended by IFF（IFF推奨）」の表記がある、フロアボール公認の保護具を使用することを強く推奨しています。さらにIFFは、17歳未満の全プレイヤーに対して保護ゴーグルの着用を義務化し、19歳未満のプレイヤーに対しても着用を推奨するよう、加盟する各国の協会へ通達しています。

用具規定（Material Regulations）や大会規定（Competition Regulations）は、IFF公式サイトの「Regulations」ページに掲載されています。公式競技規則の適用免除（特例措置）を希望する場合は、すべてIFF への申請が必要です。承認された免除事項は、同サイトの「Regulations / Rules of the Game」にて一般公開されます。なお、公認用具や個人用保護 具に関する規定を除き、ジュニア・ユースカテゴリの試合における独自のルール免除（ローカルルールの適用など）については、各国の国内協会がそれぞれの裁量で管理・決定を行います。

競技規則の改定や改善に関するご提案、および著作権法に準拠した各国の国内協会によるルールブックの複製・再版に関するお問い合わせは、下記の事務局まで定型の連絡先へお送りください。

International Floorball Federation
Competition
Alakiventie 2
FIN-00920 Helsinki, Finland
E-mail: competition@floorball.sport

今回改訂された競技規則が、初心者からトッププレイヤーまで、すべてのレベルにおける公平で楽しく、そして安全なゲーム展開を支える一助となることを心より願っております。

2026年2月
国際フロアボール連盟（IFF）ルール委員会
委員長　マティアス・リネル（Mattias Linell）



ゲームの形態

フロアボールは、2チームが対戦する試合形式で行うスポーツです。ルールの範囲内でプレイし、相手チームよりも多くのゴールを奪うことを目的とします。

フロアボールの試合は、管轄団体が認可した会場の、硬く平滑な床面を持つ屋内コートで行うことを原則とします。

本競技規則の適用と運用の仕組み

章

1 リンク

タイトル

101 コート（リンク）の広さ・規格

条文（ルール）
最重要ポイント

1) **リンクの寸法は40m×20mとし、周囲はIFF公認のマークが表示された、コーナーに丸みのあるフェンスで囲まれていなければならない。**
リンクの形状は長方形とし、サイズは（縦の）長さ×（横の）幅で表記する。なお、公式戦で認められる最小のリンクサイズは36m×18mとする。

ルールの解釈と適用基準
規則を厳格かつ正確に運用するための詳細な解説。


IFF
WICK
31
CONCORDIA

専門用語解説 / 用語定義

アドバンテージ（Adavantage）
反則が発生した際、試合を停止するよりもプレイを続行させた方が、反則を受けた側のチームにとって有利（利益）になると審判が判断した場合に、そのままプレイを継続させる規則。

アンインテンショナル（Unintentional）
故意ではなく（意図せず）に行われた行為。

著しく不適切な行為 / 残虐行為（Brutal）
野蛮かつ悪意に満ちた、極めて悪質な違反行為。通常の暴力行為（Violent）を越える重大な過失とみなされ、最も重い退場処分やペナルティ（マッチペナルティなど）の対象となる。

違反 / 反則（Offence）
競技規則（ルール）を破る、またはこれに抵触する行為。

インテンショナル（Intentional）
故意（意図的）に行われた行為。

オーバータイム /延長戦（Overtime）
どちらかのチームが得点するか、あるいは規定の延長時間が終了するまでプ レーを続行し、試合の勝敗を決定しようとする方法。

オフィシャル /大会役員（Official）
試合中に特定の職務（例：記録席・事務局での業務など）を担う、中立な立場の人物。

オフェンス側チーム /攻撃側チーム（Attacking team）
現在ボールをキープし、プレイを支配（コントロール）している側のチーム。

オフェンディングチーム（Offending team）
違反（ファウル）を犯した側のチーム

仮想ゴール延長線（Imaginary extended goal line）
床（ピッチ）上にはマークされていない直線。ゴールラインから、コーナーにあるフェイスオフスポット（ドット）を通過してボードまで延長された線を指す。

管轄団体 / 運営責任団体(Administrating authority)
対象となる試合や大会の運営・規則適用を統括する最上位の組織。国際大会における国際フロアボール連盟（IFF）や、国内大会における各国の国内協会などがこれに当たる。

交代 /サブスタティューション（Substitution）
リンク（ピッチ）上の選手を、交代ゾーン（サブスタティューションゾーン）にいる選手と入れ替える行為。

交代ゾーン /サブスタティューションゾーン（Substitution zone）
選手ベンチが配置されている区域であり、選手の交代を行わなければならないエリア。

国際フロアボール連盟（International Floorball Federation / IFF）
フロアボール競技を世界規模で統括する国際競技連盟。

国内競技連盟 / 加盟協会（National Association）
フロアボール競技を国や地域（国内）レベルで統括する競技連盟・団体。

ゴールキーパー（Goalkeeper）
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。

ゴールキーパーエリア / ゴールエリア（Goalkeeper area）
ゴールケージ（ゴール枠）の前に配置されている、2つの長方形のエリアのうち小さい方の区域。

ゴールクリース（Goal crease）
ゴールケージ（ゴール枠）の前に配置されている、2つの長方形のエリアのうち大きい方の区域。

ゴールケージ（Goal cage）
クロスバー、2本のポスト、そして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、クロスバーの高さよりも低い位置を通過したかどうかを審判員が判断しやすくすることを目的とする。

ゴールライン（Goal line）
得点（ゴール）が認められるために、ボールが通過しなければならないピッチ上にマークされた線。

スティック（Stick）
ボールをプレーするために使用される、シャフト（柄）と湾曲したブレード（構造部品）で構成される用具。シャフトは通常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。

セットプレー /再開方法（Fixed situation）
試合が中断した後にプレーを再開する方法。セットプレー（固定された状況）には、フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒット、ペナルティショットの4種類がある。

センタースポット（Centre spot）
センターラインの中央に配置されたマーク。試合開始、各ピリオドの開始、および得点後のプレイ再開時（フェイスオフ）に、ボールをセットする位置として定義されている。

センターライン（Centre line）
リンクを均等に2等分する、床面の中央に引かれた境界線。

事務局 / 記録席（Secretariat）
レフェリー（審判員）を補佐し、試合記録（マッチレコード）の作成、タイムキーピング（計時）、および場内アナウンス（スピーカー業務）を担当する中立な立場の役員。

タイムアウト（Time out）
チームが戦術を話し合うことができる、時間に制限のある試合の中断。

チームキャプテン（Team captain）
各チームの1名の選手に与えられる役職（タイトル）。チームキャプテンは特別な権利を持つと同時に、義務も負う。

チームスタッフ（Team staff）
コーチなど、試合に出場（プレー）しないチームのメンバー。

ディフェンディングチーム（Defending team）
相手にボールを支配されている側のチーム。自チームがボールをコントロールしておらず、守備（ディフェンス）を行っている状態のチームを指す。

ディレード・ペナルティ・ショット（Delayedpenaltyshot）
ペナルティショットが与えられる重大な反則が発生した際、反則を受けていない側のチームが引き続きボールをキープしており、なおかつゴールに向かう一連の攻撃が継続している場合に、審判が即座に試合を停止せず、その攻撃が途切れるまでペナルティショットの執行を遅らせる規則（いわば「決定機における罰則の保留」）。

ディレードペナルティ（Delayed penalty）
ベンチペナルティに相当する重い反則が発生した際、反則を受けた側のチームがボールをキープして攻撃を継続している場合に、審判が即座に試合を停止せず、攻撃が途切れるまでペナルティの適用を遅らせる規則（いわば「退場処分の保留」）。

ノン・オフェンディングチーム（Non-offending team）
違反（ファウル）を犯したチームの相手側チーム。

パーソナルペナルティ /個人ペナルティ（Personal penalty）
違反を犯した選手個人のみに影響し、リンク（ピッチ）上の選手数（人数）には影響を与えない（減員を伴わない）ペナルティ。

バイオレント /暴力的な行為（Violent）
過度な（過剰な）力を用い、相手選手を深刻な危険にさらす行為。無謀（レックレス）よりも重いが、残虐（ブリュータル）よりは軽いものとみなされる。

ヒットイン（Hit-in）
ボールがリンク（ピッチ）外に出た後、違反をしていない側のチームがプレーを再開するセットプレー（固定されたシチュエーション）。

フィールドプレイヤー（Field player）
ゴールキーパー以外の、スティックを持ってプレーするチームの競技メンバー。

フェイスオフ（Face-off）
試合開始やプレー再開の際に行われる規定のシチュエーション。両チームから1 名ずつの選手が対峙し、ピッチ上に置かれた1つのボールを互いに奪い合って自チームの支配下に置こうとするプレー。

フェイスオフドット（Face-off dot）
フェイスオフを行う場所としてピッチ上にマークされている特定の地点。試合開 始やプレー再開時のフェイスオフだけでなく、状況によってはヒットイン （壁際 からの再開）やフリーヒット（直接フリーシュート）を行う位置の基準としても使用される。ピッチ内には合計6箇所のフェイスオフドットが配置されている。

不注意な行為（Careless）
注意力や危険への配慮が不足した結果生じた、意図しない違反行為。無謀な行為（Reckless）や暴力的な行為に比べて悪質性は低いとみなされ、通常の反則（フリーヒットなど）の対象となる。

フリーヒット（Free-hit）
反則が犯された後、反則をしていない側のチーム（守備側または攻撃側）がプレーを再開するセットプレー。

プレー（Play）
試合中に選手がスティックまたは体を用いて行う行為。

ペナライズ /罰則を科す（Penalise）
違反（反則）を犯した選手またはチームスタッフに対してペナルティ（処罰）を科すこと。

ペナルティショット（Penalty shot）
違反をした側のチームからはゴールキーパーを除く選手による妨害を受けずに、違反をしていない側のチームが得点を狙う機会を与えられるセットプレー（固定されたシチュエンス）。

ペナルティベンチ（Penalty bench）
ペナルティを科された選手が、そのペナルティの有効時間中に座っていなければならない（着席を義務付けられる）場所。

ベンチペナルティ（Bench penalty）
違反行為に対して科される罰則のうち、対象チームのリンク上の競技者数を一定時間減少させるペナルティ（2分間または5分間の退場処分など）。

ボード / フェンス（Board）
リンクの周囲を取り囲む、コーナー部分に丸みを持たせた自立式の低い壁。複数のパーツ（セクション）を連結して設置され、通常はプラスチックなどの素材で作られている。

マイナーベンチペナルティ（Minor bench penalty）
比較的軽度な違反に対して科されるペナルティ。

マッチオフィシャル /記録係（Match secretariat）
レフェリー（審判員）を補佐し、試合記録（マッチレコード）の作成、タイムキーピング（計時）、および場内アナウンス（スピーカー業務）を担当する中立な立場の役員。

マッチペナルティ（Match penalty）
違反を犯した選手またはチームスタッフがその試合の残り時間すべて退場（出場停止）となり、犯した違反の内容によってはさらなる処分（追加制裁）が科される可能性のあるペナルティ。

マッチレコード（Match record）
選手やチームスタッフ、および試合中に発生した出来事（イベント）が記録される公式の試合記録文書。

メジャーベンチペナルティ（Major bench penalty）
より深刻（重大）な違反に対して科されるペナルティ。

ライイングプレー（Lying play）
選手が両足、片方の膝（下腿部を含む）、およびスティックを持つ手、以外の体の一部を床（ピッチ）に接触させた状態でプレーする行為。

リンク（Rink）
ボードによって囲まれた、試合が行われる区域（ピッチ）。

レックレス /無謀な行為（Reckless）
相手選手に及ぼす結果や危険性を顧みずに行われる行為。不注意（ケアレス）よりも重いが、暴力（バイオレント）よりは軽いものとみなされる。

レフェリー /審判員（Referee）
試合を監督し、競技規則（ルール）が遵守されていることを確認する人物。


43
30

1 リンク

101 リンクの寸法

1) **リンクは40m×20mの大きさで、角を丸くしたボードで囲まれたものとする。ボードはIFFが認可し、その認証（マーク）が示されていること。**
リンクは長方形で、上記規格は縦×横を示す。最小の認可リンクは36m×18mである。

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線で行う。**

2) **センターラインとセンタースポットをマークすること。**
センターラインはリンクの短辺と平行で、リンクを同じ大きさの2つに分割するものとする。

3) **4m×5mのゴールクリースは、リンクの短辺から2.85mのところにマークする。**
ゴールクリースは長方形とし、寸法は線の幅を含めて縦×横を示す。ゴールクリースはリンクの両長辺の中央に位置しなければならない。

4) **ゴールキーパーエリアは1m×2.5mで、ゴールクリースの後端から0.65m手前にマークする。**
ゴールキーパーエリアは長方形とし、寸法は線の幅を含めて縦×横を示す。ゴールキーパーエリアはリンクの両長辺に対して中央に位置しなければならない。

5) **ゴールキーパーエリアの後端線はゴールラインを兼ねる。ゴールポストのマークは、ゴールキーパーエリアの後端線上に、マーク間の距離を1.6mとして作成する。**
ゴールラインはリンクの長辺に対して中心でなければならない。ゴールポストのマークは、ゴールキーパーエリアの後端線に隙間を空けてつけるか、ゴールキーパーエリアの後方線に直角な短い線でつけるものとする。

6) **フェイスオフドットは、センターラインおよびゴールラインの仮想延長線上、リンクの両長辺から1.5mの地点にそれぞれ直径30cm以内でマークするものとする。**
フェイスオフドットは十字（クロス）で表示してもよい。センターライン上のドットは、実際にマークせず仮想的なものであってもよい。

103　ゴールゲージ

1) **IFFによって認定され、その旨の印（マーク）があるゴールケージを使用し、所定のマークの上にポストとともに置かれる。**
ゴールケージの開口部は、センタースポットに面するものとする。

104　選手交代ゾーン

1) **選手交代ゾーンは選手用ベンチを含み、一方のリンクの長辺に沿ってセンターラインから5mの位置から開始し、ゴールラインの仮想延長線で終わるようにマークしなければならない。**
選手交代ゾーンはボードの両面にマークする。選手交代ゾーンの幅（奥行き）は、ボードから測って3mを超えてはならない。選手用ベンチは、ボードから適切な距離をおいて配置し、それぞれ19人分のスペースを確保しなければならない。選手交代ゾーンは、異なる色を用いてリンクの床面（またはボードの上端）に表示してもよい。

105　記録席およびペナルティベンチ

1)　**記録席とペナルティベンチは、選手交代ゾーンの反対側、センターラインのそばに置かれる。**
記録席およびペナルティベンチは、ボードから適切な距離をおいて設置する。

記録席の両側には、各チーム別のペナルティベンチを設置する。ペナルティベンチは、それぞれ少なくとも2人分のスペースを確保する。ペナルティベンチのゾーンは長さ2mで、センターラインから1m以上の位置にあり、ボードの両側から見えるように表示されなければならない。

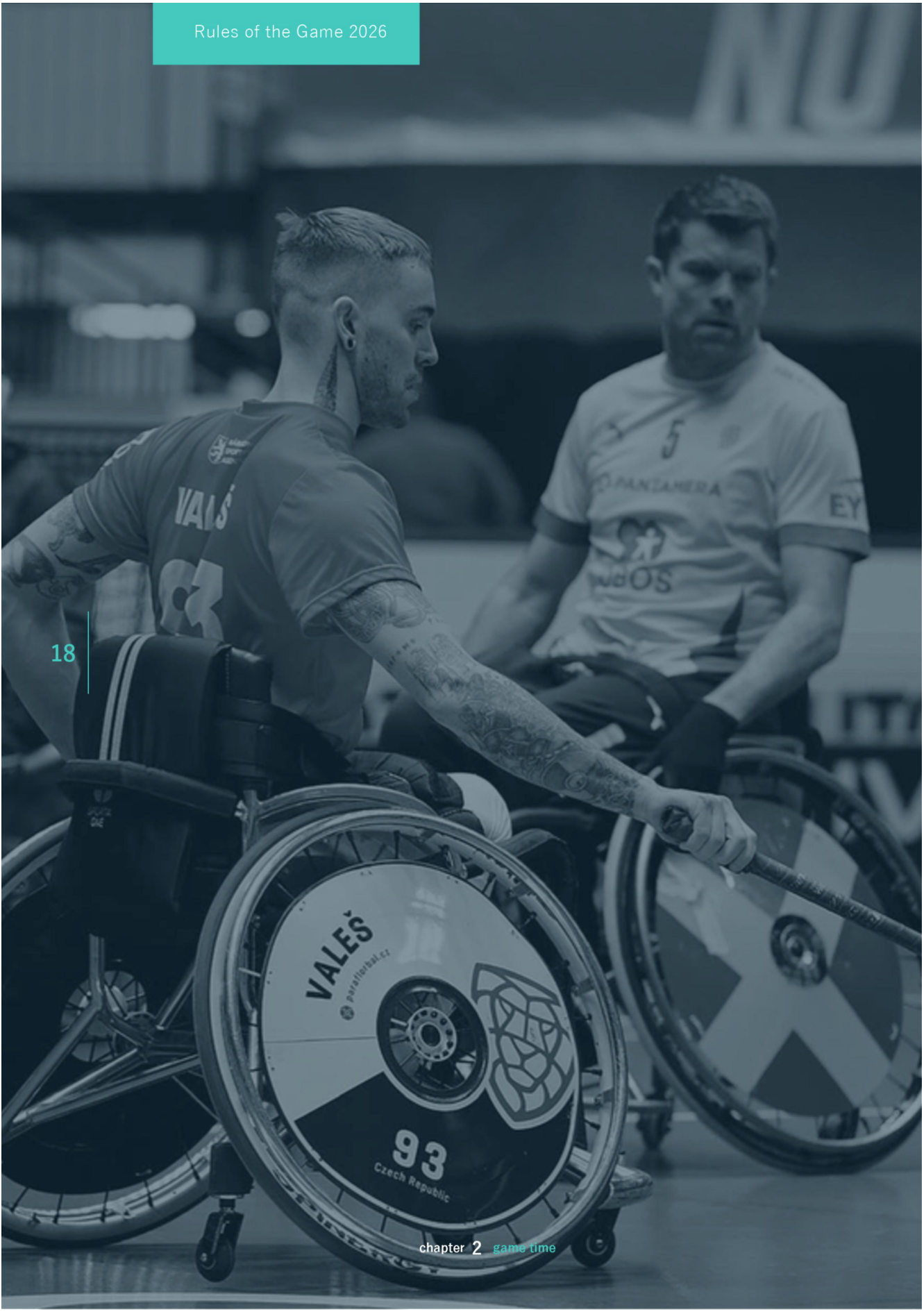
記録席およびペナルティベンチの設置は統括団体によって例外措置（適用除外）をとる場合がある。その場合、ペナルティベンチのゾーンと選手交代ゾーンの間に最低2mの間隔を空けること。

106　リンクの点検

1)　**審判は、試合前の早い時点でリンクの点検を行い、不備が修正されていることを確認しなければならない。**
修正できない不備・不具合はすべて報告すること。主催者は不備を修正し、試合中にボードを適切な状態に保つ責任がある。危険なものはすべて取り除く、ないしはパッドを当てるなどの処置を施すものとする。

107　ボール

1)　**ボールは、IFFによって認可され、その認証（マーク）があるものを使用する。**
ボールの表面は、非蛍光色の単色でなければならない。ボールの内側も蛍光色であってはならない。


VALEŠ
93
Czech Republic

2 試合時間

201　正規の試合時間

1）　**正規の試合時間は20分×3ピリオドとし、10分の休憩を2回はさみ、その間に両チームがエンドチェンジ（自陣サイドの交代）の交代を行う。**
統括団体の決定により、より短い試合時間（ただし15分×2ピリオド以上）および／または、休憩時間をより短く／長くすることができるものとする。ゲームクロックは、可能な限り00:00からカウントアップする。エンドチェンジの際には同時に選手交代ゾーンも変更する。ホームチームは、試合前の早い段階でエンドを選択するものとする。新たなピリオドは全てセンタースポットでのフェイスオフで開始する。

自動的にシグナルが鳴るシステムになっていない場合、記録席は各ピリオドの終了時にサイレンまたはその他の適切な音響装置で終了を知らせる責任がある。ピリオドまたは試合は、終了シグナルの鳴り始めと同時に終了するものとする。休憩時間はピリオドの終了時に直ちにカウントが開始される。各チームは、休憩後のプレイ再開に間に合うようにリンクに戻る責任がある。

もし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、第3ピリオドの半分が経過した時点でエンドを変更するものとするが、これは第3ピリオドの開始前に決定されなければならない。そうしたエンドチェンジが行われる場合には、センタースポットでのフェイスオフでプレイを再開する。

2）　**試合時間は正味の（effective）時間で計測する。**
正味の試合時間とは、審判の笛によってプレイが中断された場合に時間のカウントを止め、ボールがプレイ状態になった時点で再開することで測られた時間を意味する。

不測の事態によるプレイの中断にはトリプルシグナル（３連続のホイッスル）を用いる。何が不測の事態による中断とみなされるかは審判員が決定するが、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、ボードの接合が外れた場合、選手の負傷、用具の計測、リンク内にプレイと関係ない人物や物が入り込んだ場合、照明の完全または部分消灯、試合終了シグナルが誤って鳴らされた場合。ボードの接合が外れた場合には、ボールが問題の場所に近づくまでプレイは中断されない。

continues …

··· continued

負傷者が出た場合は、重大な負傷の疑いがある、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

統括団体の権限において、正味時間以外の試合時間の適用が可能である。この場合、試合時間のカウントが停止されるのは、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対する審判のトリプルシグナルに関連した場合のみである。ただし正規の試合時間の、最後の３分間は必ず正味時間とする。

ペナルティショットの間は、試合時間のカウントを停止する。

202　タイムアウト

1)　**各チームは試合中に１回のタイムアウトを要求する権利を有する。タイムアウトはプレイが中断されると同時に実行され、トリプルシグナルで示されるものとする。**
タイムアウトは、ゴールおよびペナルティショット（延長戦後のペナルティショットを除く）の際を含めていつでも要求することができるが、要求する資格はチームキャプテンまたはチームスタッフに限られる。試合が中断しているときに要求されたタイムアウトは直ちに実施されるが、審判が相手チームに不利な悪影響を与えると判断した場合は、次の中断時に実施される。
要求されたタイムアウトは、ゴールが決まった場合、またはペナルティショットが科された場合に当該チームがその要求を撤回できる場合、または次の中断がピリオドの終了となるため自動的に要求が取り消される場合を除いて必ず実施される。これはピリオドの途中でのエンド変更がある場合にも同様である。タイムアウトは、チームが選手交代ゾーンに集まり、審判が記録席の前に立った状態で、審判の追加ホイッスルで開始する。30秒後にもう一度、追加ホイッスルを鳴らすことでタイムアウト終了の合図とする。
タイムアウト後は中断の原因に応じてプレイを再開する。ペナルティを受けている選手はタイムアウトに参加することができない。

203　延長戦

1)　**勝敗を決しなければならない試合が同点で終了した場合、いずれかのチームが得点するまで10分間の延長戦を行う。**
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、エンドの変更は行わない。延長戦の間、時間の計測には正規の試合時間と同じ規則が適用される。延長戦はピリオドを設けない。正規の試合時間の終了時点でなおペナルティタイムが残っている場合は、延長戦に引き継ぐものとする。延長戦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する。

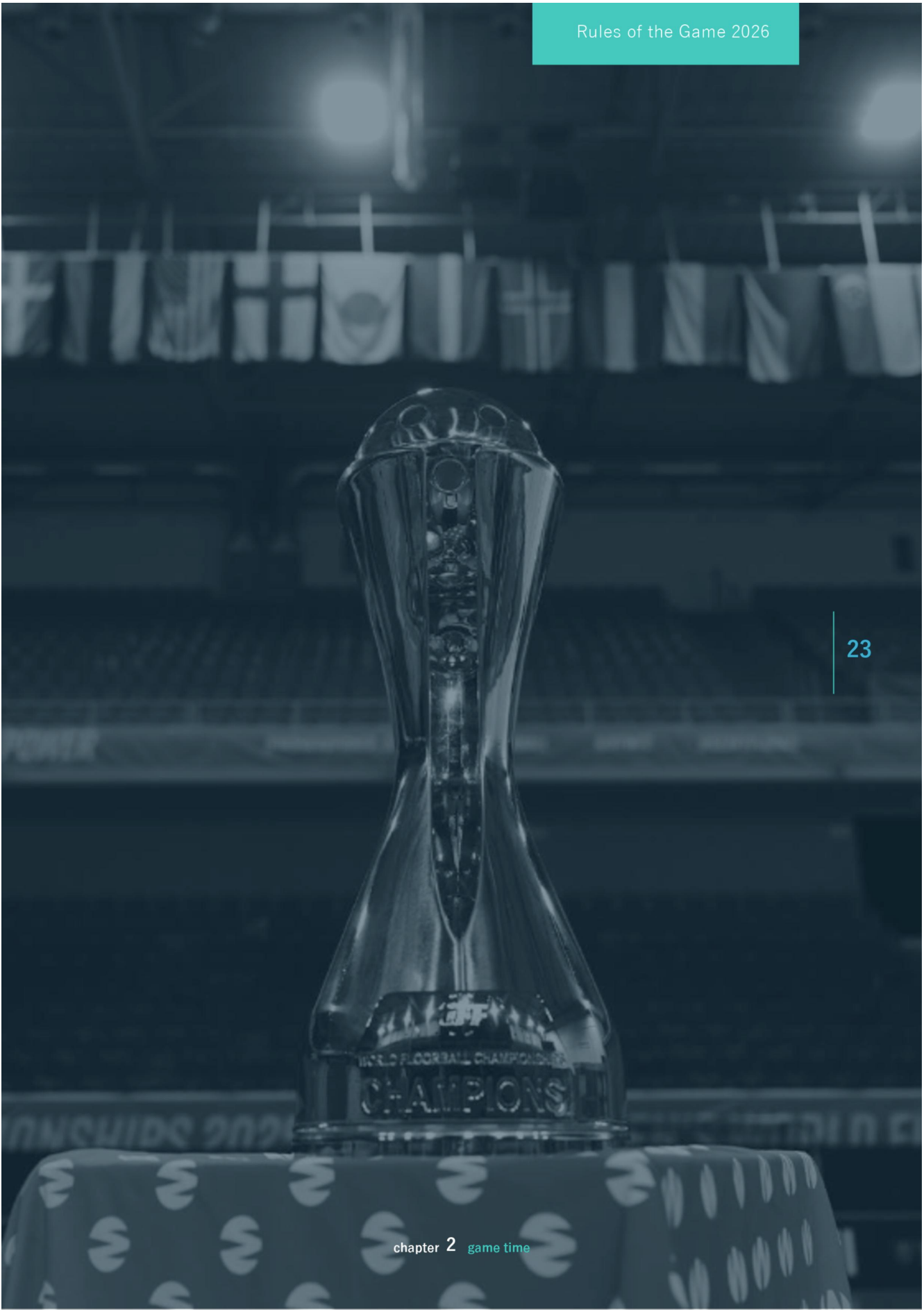
204　延長戦後のペナルティショット戦

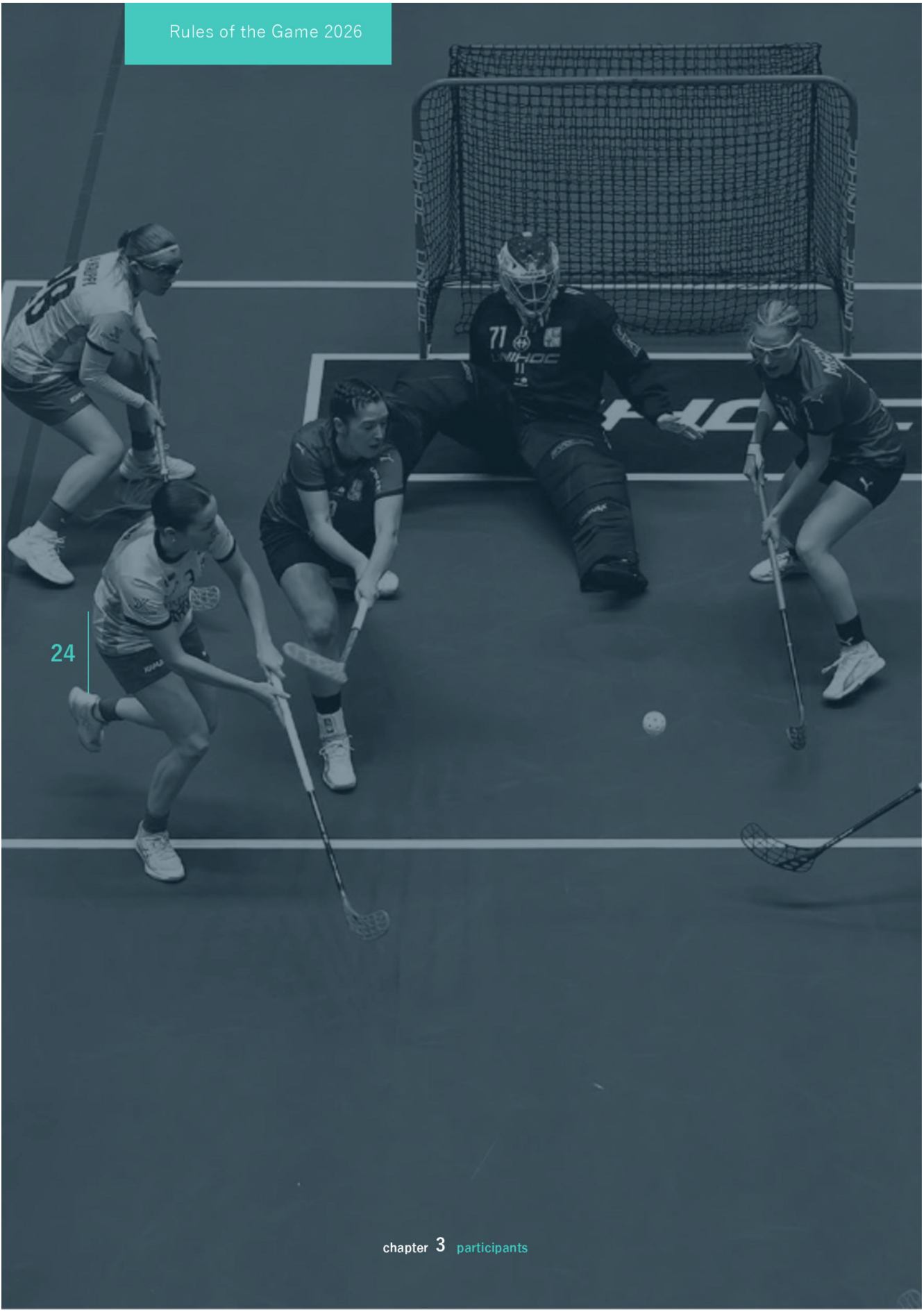
1)　**両チームの異なる5名のフィールドプレイヤーが、それぞれ1回ずつペナルティショットを行う。それでもなお同点であれば、勝敗が決定するまで、両チームが1回ずつペナルティショットを行う。ペナルティショットは各チーム交互に行う。**
審判がどちらのゴールを使用するかを決定し、チームキャプテン同士で抽選を行う。その勝者が、どちらのチームからペナルティショットを開始するかを決定する。追加のペナルティショットは、どのフィールドプレイヤーが行ってもよく、同じプレイヤーが複数回ペナルティショットを行うことも認められる。
正規のペナルティショット戦では、相手チームの残りのペナルティショット数よりも多くの得点差をつけた場合に、確定的な結果が得られたとみなす。追加のペナルティショットでは、両チームが同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より1点多く得点した場合に、確定的な結果が得られたとみなす。ペナルティショット戦において、確定的な結果が出た時点で試合は終了し、この場合、勝利したチームは1点の追加得点で勝利したものとみなす。
ペナルティショット戦の最中にフィールドプレイヤーが何らかのペナルティを受けた場合、そのプレイヤーは、それ以降ペナルティショットを行うことができない。ゴールキーパー（GK）がペナルティショット戦の最中に何らかのペナルティを受けた場合、控えのGKと交代する。

continues …

··· continued

控えのGKがいない場合、まだ記録されていないフィールドプレイヤーを適切に装備させるために最大3分間が与えられるが、この時間をウォーミングアップに使ってはならない。新しいGKは、交代時間とともにマッチレコード（試合記録）に記録される。
異なる5名のフィールドプレイヤーを出場させることができないチームは、記録されているプレイヤーの人数分だけペナルティショットを行うことができるものとする。


CHAMPIONS



3 参加者

301 選手

1) **各チームは、最大20名の選手を起用することができる。マッチレコードにはこれらの選手を記載する**
選手はフィールドプレイヤーでもゴールキーパーでもよい。マッチレコードに記載のない選手は、試合に参加したり自陣の選手交代ゾーン内に入ったりすることはできないものとする。

選手交代ゾーンにいる選手はベンチに座っていなければならない。ただし、選手交代に関連する場合、または新しいスティックを取りに行く、トイレを使用する、負傷の治療を受けるなど、その他の理由で明らかに必要な場合はこの限りではない。

2) **試合中は、各チーム最大6名（1名のゴールキーパー（GK）を含む6人の選手、またはフィールドプレイヤーのみ6名）が同時にリンク上にいることができる。**
審判が試合を開始するためには、各チームに少なくとも5名のフィールドプレイヤーと、適切に装具を身につけた1名のGKがいなければならない。さもなければ、最終スコアは5-0で適切に条件を満たすチームの勝ちとなる。
試合中、各チームは少なくとも4人の選手でプレイしなければならない。そうでない場合は試合を中止し、条件を満たすチームの勝ちとする。最終スコアは5-0か、もしくは同時点でのスコアがそれよりも勝利チームにとって有利な場合は、その得点での勝利とする。

302 選手の交替

1) **選手の交代は、試合中いつでも、回数に制限なく行うことができる。**
選手交代はすべて自陣の選手交代ゾーンで行わなければならない。リンクを出る選手がボードの上を通過する途中でなければ、交替要員はリンクに入ることができない。自陣の選手交代ゾーン外でリンクから離れる選手は、プレイが中断されるまで交替選手と交代することができない。出血している選手は、出血が治まるまで試合に参加することができない。

303　ゴールキーパーに関する特別規則

1)　**ゴールキーパー(GK)となる選手は全員、マッチレコードに印をつけること。**
マーキングは、余白に「G」を付けて行う。GKとしてマークされた選手は、当該の試合中にスティックを持ったフィールドプレイ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、GKをフィールドプレイヤーと交代させる場合、適切な装具を身につけるためチームには最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間はウォーミングアップに使ってはならない。新しいGKは、マッチレコードに交代時刻とともに記載される。

2)　**ゴールキーパー(GK)がプレイ中にゴールクリースから完全に離れた場合、戻るまでは「スティックを持たないフィールドプレイヤー」とみなされる。**
ただし送球動作の場合はこの限りではない。GKの身体のいずれの部分もゴールクリース内の床に触れていない場合、完全にゴールクリースから離れたものとみなされる。ただし、GKが自陣のゴールクリース内でジャンプすることは認められる。ラインはゴールクリースに含まれる。

304　チームキャプテンに関する特別規則

1)　**各チームには、チームキャプテンを置き、マッチレコードに印をつけること。**
マーキングは余白に「C」を付けて行う。チームキャプテンの変更は、負傷、病気、またはマッチペナルティの場合にのみ行われ、マッチレコードに交代時間と共に記録されなければならない。一度、交代したチームキャプテンは、同一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員と話す権利を有する。一方でチームキャプテンはまた、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をする場合、決められた条件に従って行わなければならない。ペナルティを受けたチームキャプテンは、向こうから話しかけられた場合を除き、審判と話す権利を失う。

continues …

··· continued

この場合、チームスタッフがタイムアウトを要求する場合を除き、当該チームは審判とコミュニケーションをとる機会はない。審判が必要と認めた場合の審議はリンク内ではなく通路で行うものとする。特に審判の控室では決して行わ ないものとする。

305　チームスタッフ

1）　**各チーム最大5名のチームスタッフをマッチレコードに記載することができる。**
マッチレコードに記載された者以外、自陣の選手交代ゾーンに立ち入ることはできない。タイムアウト時を除き、チームスタッフのメンバーは審判の許可なくリンクに立ち入ってはならない。すべてのコーチングは、試合中チームスタッフがいるべき自陣の選手交代ゾーンから行われるものとする。

チームスタッフは、その他の理由で明らかに必要な場合を除き、選手用ベンチの後方に立たなければならない。リンク上の選手に戦術的な指示を与えるため、チームスタッフのうち1名に限り、選手用ベ
ンチの前方へ移動することが認められる。その他のチームスタッフは、選手用ベンチにいる選手に戦術的な指示を与える場合に限り、選手用ベンチの前方へ移動することが認められる。

選手用ベンチの後方に十分なスペースがない場合、審判は例外を認めることができる。ただし、その場合でもチームスタッフはボードから離れて立つものとする。チームスタッフは、椅子やベンチなどの高い位置に立ってはならない。

試合前、チームスタッフの一人は、マッチレコードの記載内容を確認し、チームリストが正しいことを確認する。

試合開始後は、背番号の誤り以外は、いかなる修正も行うことはできない。チームスタッフが選手としても記載されている場合、選手交代ゾーン内での反則には、いかなる状況下でも、常に選手とみなしてペナルティを科される。

306　審判

1)　**試合は、対等の権限をもつ2名の審判によって指導・運営される。審判は、他の試合オフィシャルと協力して競技ルールを適用し、試合を管理する。**

2)　**審判は、試合前、試合中および試合後に懲戒措置をとる権限を有する。審判は、規則に従って試合を継続することができない明白なリスクがある場合、試合を中止する権利を有する。**

307　記録席（記録員）

1)　**記録席を設置する。**
記録席（記録員）は中立的な立場で、マッチレコード、計時および必要なアナウンス業務に責任を持つものとする。

4 装具・用具

401　選手の服装

1)　**フィールドプレイヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびソックスで構成されるユニフォームを着用すること。**
チーム内のすべてのフィールドプレイヤーは、全く同じユニフォームを着用すること。チームのユニフォームはどのような色の組み合わせでもよい。ユニフォームでチームの区別がつかないと審判が判断した場合、アウェーチームがユニフォーム変更の義務を負う。ソックスは相互に統一し、統括団体の決定があれば、チーム間の識別を可能にする何らかの処置をとる。用具のいずれかに血液が目に見える状態で付着している選手は、その用具が清掃または交換されるまで試合に参加することができない。

2)　**ゴールキーパーは皆、ジャージと長ズボンを着用すること。**

3)　**すべてのジャージに番号を付けること。**
チームのジャージには、はっきりと見えるアラビア数字で、それぞれ異なる整数の番号を付ける。番号は、背面ではジャージの中央、前面では胸上部に配置することが望ましい。背中の数字は高さ200mm以上、胸の数字は高さ70mm以上でなければならない。数字は、ジャージとはっきりと対照をなす色でなければならない。ジャージには1から 99までの任意の番号を付けることができるが、フィールドプレイヤーには1を付けることはできない。

4)　**全選手がシューズを着用すること。**
シューズはインドアスポーツ用のモデルを使用すること。靴の外側にソックスを履くことは禁止する。プレイ中に片方または両方のシューズが脱げてしまった場合であっても、次の中断まではプレイを続けることができる。

402　審判の服装

1)　**審判は、ジャージ、黒のショートパンツ、黒の膝丈ソックスを着用する。**
審判は、ペアで同色の組み合わせのユニフォームを着用するものとする。

403　ゴールキーパー専用の装具

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用具規則に準拠しその旨の印があるフェイスマスクを着用しなければならない。**
これは試合中のリンク上においてのみ適用される。フェイスマスクの改造は、ペイントを除きすべて禁止する。

3)　**ゴールキーパー（GK）は、IFF用具規則に準拠したあらゆる種類の防具を使用することができるが、それらにはゴールを覆うことを目的としたパーツが含まれてはならない。**
ヘルメット、薄手のグローブは認められる。ゴールキーパーの防具は身体に沿った形状でなければならず、ゴールキーパーの身体よりも広い範囲を覆ってはならない。これには、大きすぎる衣服の使用、肩のラインをいずれかの方向に広げるショルダーパッドの使用、防具を二重に使用することなどが含まれる。長ズボンのファスナー、ポケット、ストラップ、面ファスナーなどは、すべて閉じて締めておかなければならない。

粘着性物質、またはシリコン潤滑剤などの摩擦を軽減する物質は、いかなる形態のものであっても禁止する。ゴールケージの上や中に物を置いてはならない

404　チームキャプテン専用の装具

1)　**チームキャプテンは腕章を着用する。**
腕章は上腕に着用しはっきりと見えるようにする。テープを腕章の代わりに用いることは認められない。

405　個人用装具・防具

1)　**怪我の原因となる可能性のある個人的装具の着用は禁止する。**
個人的装具とは、防具及び医療用具、保護ゴーグル等を指す。何が危険とみなされるかは審判員が決定する。可能であれば、すべての防具は衣服の下に着用すること。ネックレス、指輪、ブレスレット、イヤリング、革製バンド、ゴムバンド等の装飾品は認められず、取り外さなければならない。装飾品をテープで覆うことも認められない。選手の安全のため、審判は選手を確認し、必要に応じて対応するものとする。

国内連盟のユニフォーム規程に別段の定めがない限り、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等の外から見える部分は、試合用ユニフォームのシャツまたはショーツのメインカラーと同じであること。レッグウェア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、ヘッドギアの着用は禁ずる。フィールドプレイヤーは、いかなる種類であれロングタイツの着用を禁止する。ただし、統括団体に対する書面の要請があった場合のみ例外が認められる。

2)　**保護ゴーグルを着用する場合は、IFF用具規則に準拠しその旨が表示されているものを用いること。**
ゴーグルに手を加えることは一切禁止されている。プレイ中にゴーグルが脱落した場合、次の中断（笛）までプレイを続けることができる。

406　スティック

1)　**スティックはIFF用具規則に準拠し、IFFによって認定され、その旨が表示されているものであること。**
シャフト部分への加工は、長さを短くすることを除きすべて禁止する。グリップマークの上はストラップを巻いてもよいが、認定マークを覆ってはならない。

2)　**ブレードはIFF用具規則に準拠し、IFFによって認定され、その旨が表示されているものであること。ブレードは鋭利であってはならず、その曲がりは30mmを越えてはならない。**

continues …

ブレードは長手方向に曲げることを除き、すべての加工を禁止する。加工には、削ること、溶かすこと、その他ブレードの構造または凹面形状を変更することが含まれる。ブレードの曲がりは、スティックを寝かせて置いた平面と、ブレードの内側の最も高い部分との距離として測定する。ブレードがシャフトとの組み合わせで認定され、かつ同一ブランドのものであれば交換は可能とするが、新しいブレードの強度を弱めてはならない。ブレードとシャフトの接合部分にテーピングをすることは許されるが、ブレードの見える部分の10mmを超えて覆ってはならない。

407　審判の装備

1)　**審判は、プラスチック製の中型ホイッスル、長さを計測する用具およびレッドカードを装備する。**
他の種類のホイッスルの使用については統括団体の決定に従う。

408　記録席の用具

1)　**記録席には、その責務に必要なすべての備品を備えること。**

409　装具の検査

1)　**装具の検査および測定に関する全ての決定は審判員が行う。**
検査は試合前と試合中に行う。装具の不備が試合前または試合中に発見された場合は、当該の選手が修正する。当該選手は修正後に試合を開始・続行することができる。ルールに個別に規定されている不正な装具または欠陥のあるスティックに関する事象については、それぞれの規定に従って対処する。選手のユニフォームに関する違反は、1チーム1試合につき1回を超えてペナルティを科してはならないが、すべての不正な装具に関しては報告されなければならない。

continues …

··· continued

装具の検査中は、チームキャプテンと検査対象の用具を持つ選手以外、記録席周辺に居てはならない。装具の検査後は、ゲーム中断の原因に応じてプレイを再開する。

2) **ブレードの曲がりの測定、スティックやフェイスマスクグリルの認可マークの確認、シャフトとブレードの組み合わせ、またはスティックやブレードへの加工の検査は、チームキャプテンが要求することができる。**
チームキャプテンは審判に対して相手チームの用具に関するその他の不正を指摘する権利を有するが、何らかの措置を取るかどうかは審判が決定する。ブレードの曲がりの測定、スティックやフェイスマスクグリルの認可マークの確認、シャフトとブレードの組み合わせ、またはスティックやブレードへの加工の検査はいつでも要求できるが、実施はプレイが中断された後とする。プレイの中断中に検査が要求された場合、ゴールやペナルティショットに関連している場合も含めて直ちに実施されなければならない。ただし、相手チームのプレイ状況に悪影響を与えると審判が判断した場合、検査は次の中断時に実施される。

審判は、チームキャプテンの要請により、ブレードの曲がり、スティックやフェイスマスクグリルの認可マーク、シャフトとブレードの組み合わせ、またはスティックやブレードへの加工について検査を行う義務があるが、1回の中断につき、1チーム1検査のみ認めるものとする。用具の検査中は、チームキャプテンと検査対象の用具を持つ選手以外は記録席周辺に居てはならない。用具の検査後は、ゲーム中断の原因に応じてプレイを再開する。


66
ONLINEFACTORY
erima

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、中断の原因に応じたフィクストシ チュエーションで再開されるものとする。**
フィクストシチュエーションとは、フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒット、ペナルティショットを指す。

2)　**審判は１回シグナルを鳴らし、所定のサインを示した上で、フィクストシチュエーションの場所を指し示す。ボールが動かず、かつ正しい位置にあれば、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出し、次に可能性のある反則サインを示す。反則サインは必要と判断された場合のみで良いが、ペナルティおよびペナルティショットが生じた場合には必ず示すこと。審判がプレイに影響がないと判断した場合、ヒットインやフリーヒットの際、ボールの「完全な静止」や「正確な位置」を求める必要はない。

3)　**フィクストシチュエーションは、不当に遅延させてはならない。**
何を不当な遅延とみなすかは審判が決定する。フィクストシチュエーションが遅延された場合、可能であれば、審判は何らかの処置をとる前に原因となった選手に通知しなければならない。

502　フェイスオフ(802)

1)　**新しいピリオドの開始時、および正しく得点されたゴールを確定するために、センタースポットでフェイスオフを行う。**
ピリオド終了後のペナルティショット、または延長戦中に得点されたゴールについては、フェイスオフでゴールを確定しない。これは、ピリオドの残り時間がほとんどない状況で正しくゴールが得点されたものの、終了シグナルが鳴った場合にも適用される。

2) **プレイが中断され、両チームともにヒットイン、フリーヒット、ペナルティショットが与えられない状況の場合、プレイはフェイスオフで再開されるものとする。**

3) **フェイスオフは、プレイが中断した時にボールがあった場所から最も近いフェイスオフドットで行なう。**

4) **フェイスオフを行う以外の選手は、審判の指示がなくとも直ちに、ボールからスティックを含めて少なくとも3メートル離れた位置につくこと。**
フェイスオフの前に、審判は両チームの準備が整っており、すべての選手が適切な位置についていることを確認する責任がある。

5) **ボールはスティックでプレイし、各チーム1名ずつのフィールドプレイヤーが実施する。両選手は、相手チームのリンクの短辺方向を向き、フェイスオフ前に身体的接触をしてはならない。両足はセンターラインに対して垂直に置くものとする。各プレイヤーは、両足をセンターラインから等距離に置く。スティックは、グリップマークの上を、両手のノーマルグリップで持つ。ブレードはボールのいずれかの側に、センターラインに対して垂直に置くが、ボールには触れないようにする。**
ノーマルグリップとは、その選手がプレイ中にスティックを持つ方法をいう。守備側の選手が、スティックをボールのどちら側に置くかを選択する。フェイスオフがセンターライン上で行われる場合は、アウェーチームの選手が選択する。フェイスオフを行う選手が決定した後は、その選手を変更することはできない。ボールはそれぞれのブレードの中心にあるものとする。フェイスオフが行われる前に選手交代に関連して論議が生じた場合、アウェーチームが先に選手の交代を行う義務を負う。

6) **フェイスオフされたボールが直接ゴールに入った場合は得点となる。**

503　フェイスオフにつながる事象

1) **故意によるものではなくボールが破損した場合。**

2) **ボールが正常にプレイできない状態となったとき。**
ただし、審判はプレイを中断する前に選手にボールをプレイする適度な機会を与えなければならない。

3) **ボードの一部分の結合が解けており、ボールが当該場所に近づいたとき。**

4) **ゴールケージが意図せず移動させられ、かつ適度な時間内に元の位置に戻すことができないとき。**
可能であると判断した場合はすぐにゴールケージを戻すことがゴールキーパーの責任である。

5) **重大な怪我が発生した場合、または怪我をした選手がプレイに直接影響する場合。**
何をもって重傷とするかは審判が決定するが、その疑いがある場合は直ちにプレイを中断する。

6) **プレイ中に不測の事態が発生した場合。**
何が不測の事態に当たるかは審判が決定するが、以下のような事象は常に該当すると考えられる。リンク上にプレイとは無関係の人や物がある場合、照明が完全にあるいは部分的に消えた場合、試合終了の合図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、審判がボールに当たり、それがプレイに大きな影響を与えた場合。

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い場合。**
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に入ってしまった場合が含まれる。

8) **ペナルティショットの結果、ゴールが成功しなかった場合。**
これにはペナルティショットが正しく行われなかった場合が含まれる。

9) **ヒットインまたはフリーヒットの方向を審判が決定できないとき。**
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) **審判が自身の判定を誤りであると認めたとき。**

11) **ディレイドペナルティの間、反則しなかったチームが無駄に時間を費やしていると審判が判断した場合。**
可能であれば何らかの処置を取る前に、このことをチームに知らせるべきである。

504　ヒットイン(803)

1) **ボールがボードを越えた場合、あるいは天井やリンク上方のその他の物体に当たった場合、反則をしていないチームに**
ヒットインが与えられる。
反則をしたチームとは、ボールがリンクを離れる前に、最後に身体あるいは用具がボールに触れた選手が属するチームのことである。これには、選手がゴールケージからボールを取り除くために、ボールに触れることなくネットを叩いて出した場合も含まれる。

2) **ヒットインは、ボールがリンク外に出た地点の、ボードから1.5m離れた場所から行われる。ただし、ゴールラインの仮想延長線より後方では行わない。**
審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要も、正確に正しい場所にある必要もない。もしチームにとって有利であれば、1.5mよりボードに近いところでヒットインを行なっても良いものとする。ゴールラインの仮想延長線上の後方でのヒットインは、最も近いフェイスオフドットから行う。ボールがリンクの上の天井や何らかの物に当たった場合、センターラインからの距離が同じ位置で、ボードから1.5m離れた場所から行う。

3) **相手側は、審判の指示がなくとも直ちに、スティックも含めてボールから少なくとも3m離れた位置にポジションを取ること。**
ヒットインを行う選手は、相手がポジションを取るのを待つ必要はない。ただし相手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、相手側には反則が適用されることはない。

4) **ボールはスティックを用いてプレイする。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる（drag）、跳ね上げる（flick）、持ち上げる（lift）などはしない。**

5) **ヒットインをした選手は、ボールが他の選手または他の選手の用具に触れる前に、再度ボールに触れてはならない。**

6) **ヒットインされたボールが直接ゴールに入った場合の得点は認められる。**

505　ヒットインにつながる事象(803)

1) **ボールがボードを越えた場合、あるいは天井やリンク上方のその他の物体に当たった場合。**

2) **反則チームがボールをコントロールした、またはコントロールされた状態でボールをプレイしたことにより、ディレイドペナルティが実施される場合。**

3) **フェアプレイの観点から、チームがフェイスオフに参加することにより、プレイを再開する権利を放棄した場合。**

506　フリーヒット

1) **フリーヒットにつながる反則が行われた場合、反則をしなかった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対しては、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、反則をしなかったチームがボールを支配しており、フリーヒットをするよりも有利な状況であれば、プレイを続行する機会を与えるというものである。アドバンテージが適用されたのち、反則をしなかったチームがボールのコントロールを失うことでゲームが中断された場合、当該のフリーヒットは最後に反則が起きた場所から行われる。

2) **フリーヒットは反則のあった地点で行うが、ゴールラインの仮想延長線上より後ろ、ないしゴールキーパー（GK）・エリアから3.5m以内では行わない。**
審判がプレイに影響を与えないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要はなく、また正確に正しい位置にある必要もない。
1.5mよりボードに近い位置でのフリーヒットは、1.5mの距離まで移動して行うことができる。ゴールラインの仮想延長線上の後方でのフリーヒットは、最も近いフェイスオフドットから行う。GKエリアから3.5m以内でのフリーヒットは、ゴールライン中央から反則が行われた場所へ仮想的な延長線を想定し、GKエリアの外側の線から3.5mの距離で行う。このうち0.5mは守備側のディフェンスライン（壁）を形成するスペースとして用いられ、残りの3mがフリーヒットのために確保される距離となる。この場合、守備側のチームは常に自陣のGKエリアのすぐ外側に壁を形成する権利を有する。もし攻撃側のチームがこれを阻止または妨害した場合、防御側チームにフリーヒットが与えられる。攻撃側は防御側のチームが壁を形成するのを待つ義務はない。また、壁の前に味方選手を置く権利がある。

3) **相手側は、審判の指示がなくても直ちに、スティックも含めてボールから少なくとも3m以上離れなければならない。**
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、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課されない。

4) **ボールはスティックを用いてプレイする。ボールはヒットするものとし、スティックで引きずる（drag）、跳ね上げる（flick）、持ち上げる（lift）などはしない。**

5) **フリーヒットをした選手は、ボールが他の選手または他の選手の用具に触れる前に、再度、ボールに触れてはならない。**

6) **フリーヒットしたボールが直接ゴールに入った場合のゴールは認められる。**

507　フリーヒットにつながる反則

1)　**選手がボールを獲ろうとして相手側選手のスティックを叩く（hit)、ブロックする（block)、持ち上げる（lift)、蹴る（kick）などした場合、または相手側選手の身体を叩いた場合。(901, 910)**
審判が、当該選手が相手側選手のスティックまたは身体を叩く前に、正しい方法でボールをプレイしたとみなす場合には、この規定は適用されない。

2)　**選手が、相手側選手またはそのスティックを掴んだ場合。(908)**
これには、選手が腕または手を使って相手側選手を押さえる、引く、引っ張る、掴む、または相手側選手が自由に動くことを身体的に妨げる場合、 および腕または手を使って、掴むことなく相手側選手のスティッ クを押しのける場合が含まれる。

3)　**フィールドプレイヤーが、ボールを打つ前の後方スイング、またはボールを打った後の前方スイングにおいて、スティックのブレードを腰の高さより上に上げたとき。(902)**
これにはモック（フェイント）ショットも含む。周囲に他の選手がおらず、スティックが当たる危険性がない場合はこのようなハイスイングも許される。腰の高さとは、直立したときの腰の高さとする。

4)　**フィールドプレイヤーが、膝の高さより上にあるボールをプレイ、またはプレイしようとして、スティックのあらゆる部分、または足や下腿部を使ったとき。(902,911)**
大腿部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見なされない。膝の高さとは、直立したときの膝の高さとする。

5)　**フィールドプレイヤーが、自分のスティックないし足または脚を、相手の足または脚の間に入れたとき。(903)**

6)　**選手がボールをコントロールしているとき、またはボールに到達しようとしているとき、肩同士の接触以外の方法で相手にぶつかったり、押したりした場合。(905)**

7) **選手がボールをコントロールしているときやボールを獲ろうとしているとき、またはよりよいポジションを取ろうとしているときに、相手側選手に向かって後方へ移動したり、相手側選手が意図した方向に動くのを妨げたりした場合。(906, 909)**
これには、ゴールキーパーエリアから3.5m以内で与えられたフリーヒットの際に、攻撃側がディフェンスラインの形成を阻止または妨害した場合、または攻撃側の選手がゴールキーパーの視界を遮ることだけを目的として、積極的かつ繰り返しゴールキーパーの動きについて回る場合も含まれる。

8) **フィールドプレイヤーがゴールキーパー（GK）エリア内にいる、またはGKエリアを通過した場合、あるいは通常ゴールケージがあるべきエリアに入った場合。(912)**
相手チームのフリーヒットが直接ゴールに向かって打たれた際、守備側のフィールドプレイヤーがGKエリアやゴールケージ内、またはゴールケージが移動している場合に通常ゴールケージがあるべきエリアにいた場合、常にペナルティショットが与えられる。フィールドプレイヤーの身体のいずれかの部分がGKエリア内の床に触れていれば、GKエリア内にいるものとみなされる。フィールドプレイヤーのスティックのみがGKエリアに入っている場合は、GKエリア内にいるとはみなさない。ラインはGKエリアに含まれる。

9) **フィールドプレイヤーが故意に相手チームのゴールケージを動かした場合。(912)**

10) **フィールドプレイヤーが、ゴールキーパー（GK）の送球を消極的に妨害したとき。(913)**
フィールドプレイヤーがゴールクリースの内側にいるか、GKがボールのコントロールを得た地点から測って3m以内に居た場合のみ、反則が適用される。消極的な妨害とは、意図せず、または動くことを怠った形で妨害した場合をいう。

11) **フィールドプレイヤーがジャンプしてボールを止めた場合。(914)**
ジャンプとは、両足が完全に床から離れた状態を指す。走ることはジャンプとはみなされない。選手はボールを飛び越えるだけでなく、膝の高さより下でボールをプレイしたり、タッチしたり、止めたりすることが許される。膝の高さとは、直立したときの膝の高さをいう。

12) **フィールドプレイヤーがリンクの外側からボールをプレイした場合。（特定の反則サインなし）**
リンクの外側からとは、片足または両足がリンクの外に出ている状態を意味する。交代時に選手がリンクの外側からボールをプレイした場合、リンク上の選手数が多すぎるとみなされる。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、プレイの妨害と見なされる。リンクの外側を走ることは認められるが、そこからボールをプレイしてはならない。

13) **ゴールキーパー（GK）が送球時、完全にゴールクリースから離れた場合。(915)**
この場合、GKはフィールドプレイヤーとはみなされない。GKの身体のどの部分もゴールクリース内の床に触れていないとき、完全にゴールクリースから離れたとみなされる。この規則は、GKがゴールクリース内でボールを拾い、その後、身体全体がゴールクリースの外に滑り出てしまった場合にも適用される。送球はGKがボールから手を離したときに完了する。
その後でゴールクリースから離れた場合にはこの反則は適用されない。ラインはゴールクリースに含まれる。

14) **ゴールキーパーが、センターラインを越えてボールを投げたり、あるいは蹴ったりした場合。(915)**
これは、ボールがセンターラインを通過する前に、床、ボード、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反則である。ボールの全体がセンターラインを越えた時に反則が適用される。

15) **フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒットが不正に行われた場合、または故意に遅延させられた場合。(916)**
これには、プレイが中断されたときに反則しなかったチームがボールを持ち去った場合、スティックでボールを引きずる（drag）、跳ね上げる（flick）、持ち上げる（lift）などの動作をした場合、およびいずれかの選手がフェイスオフを遅延させた場合が含まれる。ヒットインまたはフリーヒットが誤った場所から行われた場合、またはボールが完全に静止していない状態で行われた場合、やり直しとなることがある。ただし、明らかに誤った場所からヒットインまたはフリーヒットを行い、それによって大きな利益を得ようとした場合は、不正に行われたものとみなす。審判がプレイに影響がないと判断した場合、ボールは完全に静止している必要はなく、正確な場所にある必要もない。フェイスオフ、ヒットインまたはフリーヒットが不正に行われた場合、または故意に遅延させられた場合、アドバンテージルールは適用しない。

16) ゴールキーパー（GK）が3秒以上ボールをコントロール状態に保持していた場合。(922)
GKがボールを一旦置いて再び拾い上げる場合、ボールを常にコントロールしているものとみなす。

17) ゴールキーパー（GK）が同じチームのフィールドプレイヤーからパスを受けた、またはボールを取ったとき。(922)
これが反則とみなされるのは、故意のプレイであると審判が判断した場合のみである。パスを受けるとは、GKが手または腕でボールに触れることを意味する。GKが身体の他の部分でボールに触れたり止めたりした後でも同様である。GKは、パスを受けるときにゴールクリースの外に完全に出ていれば、同じチームのプレイヤーからのパスを受けることができ、その場合はフィールドプレイヤーとみなされる。GKがゴールクリースから完全に出てボールを止め、その後ゴールクリースに戻ってボールを拾った場合は、GKへのパスとはみなされない。
GKへのパスは、ゴールシチュエーションとはみなされず、それによってペナルティショットにはならない。

18) プレイ中にペナルティが科された場合。（所定の反則のサイン）
当該の反則が行われた場所でフリーヒットを行うものとする。審判員が反則の起こった場所を特定できない場合、中断時にボールがあった場所に応じて、最も近いフェイスオフドットからフリーヒットを行う。

19) 選手が「消極的プレイ」をしている場合。(922)
これには、ボールを保持しているフィールドプレイヤーが時間を稼ぐために、相手側選手が正しい方法でボールに届かないように、リンクまたはゴールケージに対して身体を向けるような行為を含む。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などの行為も含まれる。可能であれば、審判員は何らかの反則を適用する前に、選手にこれらのことを認識させるべきである。

20) チームが組織的に「消極的プレイ」をしている場合。(922)
これには、チームが時間を稼ぐために、自陣の仮想延長ゴールラインより後ろで継続的または反復的にプレイしているような場合が含まれる。可能であれば、審判員は何らかの反則を適用する前に、チームにこのことを認識させるべきである。

21) **フィールドプレイヤーが頭を使ってボールをプレイしたとき。(919)**

22) **ボールをコントロールしている、または正しい方法でボールをプレイしようとしているフィールドプレイヤーが、両膝を床につけた場合、またはスティックを持っている手を除く片手を床につけた場合。(917)**
これには、守備側の選手が正しい方法でボールをプレイしたものの、その動作の結果として必然的に倒れた状態になる場合も含まれる。

508　ペナルティショット(805)

1) **ペナルティショットにつながる反則が行われた場合、反則をしなかった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スティックを用いて開始し、両長辺の中央に位置する、センターラインから5m離れた仮想スポットから行われる。**
ペナルティショットは、審判員の笛から始まり、次の審判員の笛で終了する。選手が足でペナルティショットを開始した場合、ペナルティショットはやり直すものとする。

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（GK）以外の選手は、ペナルティショットの間、自陣の選手交代ゾーン内にいること。GKは、ペナルティショットの開始時にはGKエリア内にいなければならない。**
審判員に質問するようなケースにおいても、GKが先にリンクに入るものとする。GKはフィールドプレイヤーとは交代できない。
ペナルティショット中にGKが反則をした場合、相手側に新たなペナルティショットが与えられ、所定のペナルティを実行するものとする。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新たに反則を犯した場合、相手側に新たなペナルティ ショットが与えられる。
反則を犯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行為を行った場合、そのペナルティショットは不正に行われ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回数制限なくボールに触れることができるが、ゴールケージに向かい連続的な動作をしなければならない。**
連続的な動作とは、選手とボールが共に完全に止まったり、ゴールケージから離れる方向に動いたりしてはならないことを意味する。
ボールをブレード上に静止させた状態で、ペナルティショット中に空中でボールの方向を2回以上変える、いわゆる「ゾロ（Zorro）」タイプの動作は認められない。
GKがボールに触れるか、ボールがゴールケージの前面に触れた時点で、そのペナルティショット中の選手は再度ボールに触れてはならない。
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通過せずに正面からゴールラインを通過した場合、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時点で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、計時は停止する。

5) **メジャーベンチペナルティを受けたプレイヤーは、ペナルティショットの間、ペナルティベンチにいるものとする。**
選手がマッチペナルティを受けた場合、チームキャプテンは、当該ベンチペナルティを受けるために、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イヤーを指名する。

509　ディレイドペナルティショット(806)

1) **ディレイドペナルティショットは、ペナルティショットにつながる反則の後、反則をしなかったチームが依然としてボールを支配し、かつゴールシチュエーションが進行している場合に適用される。**
ディレイドペナルティがすでに進行中であっても、さらなるペナルティにつながる反則によって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の間、反則した側が再度、フリーヒットにつながる反則行為をした場合は、反則の反復 （repeated offences）としてペナルティが科される。この場合、原因 となった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、それら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は、反則行為を受けた側のチームに、当該のゴールシチュエーションの終了まで攻撃を継続する機会を与えることを意味する。**
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される。ディレイドペナルティショット中に、反則行為を受けた側のチームが正しく得点した場合、そのゴールは認定され、ペナルティショットは取り消される。

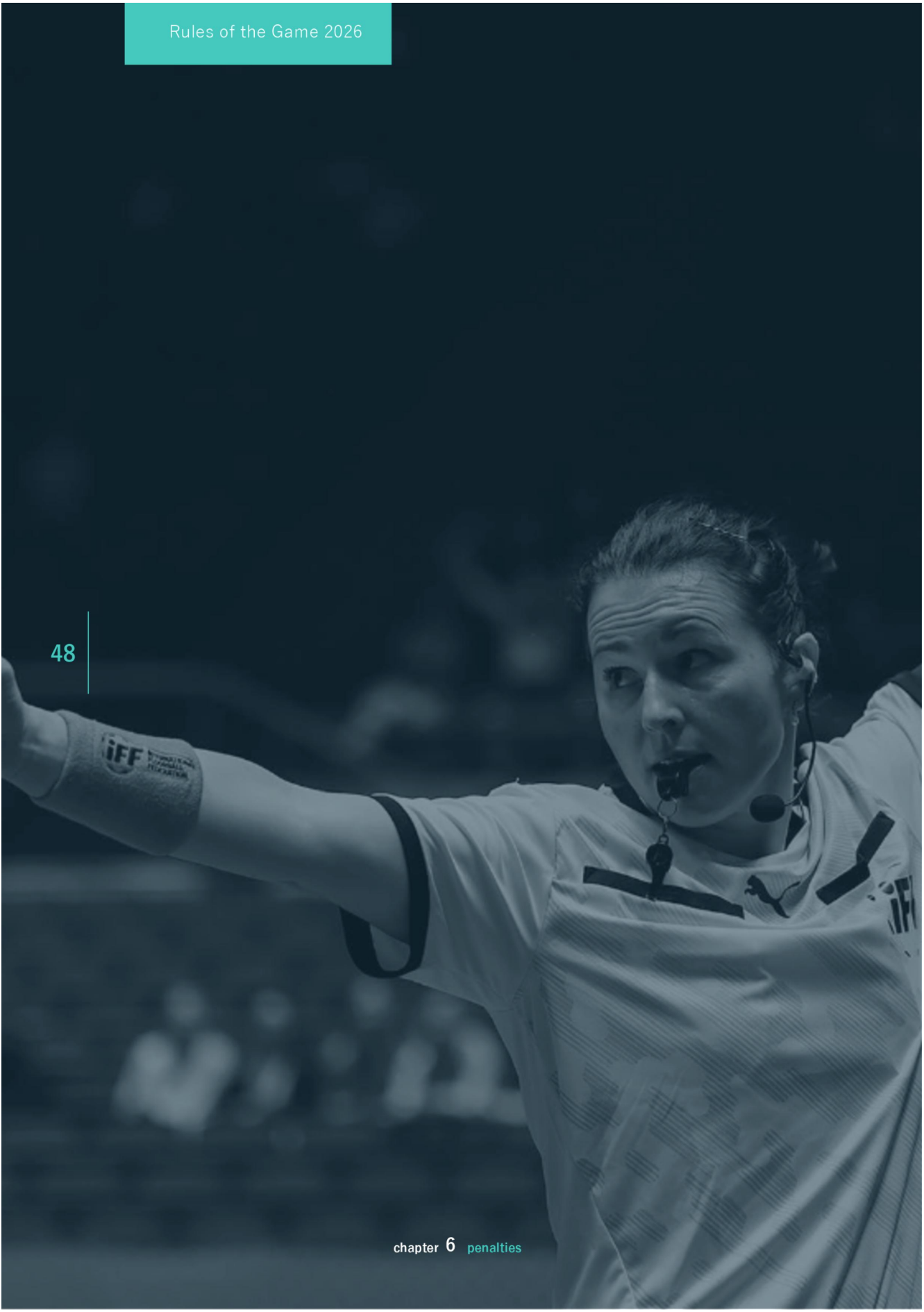
510　ペナルティショットにつながる反則

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ため、ゴールシチュエーションが中断された、またはゴールシチュエーションの発生が妨害された場合。（所定の反則のサイン）**

何をもってゴールシチュエーションとみなすかは審判員の判断による。ゴールクリース内での反則が自動的にペナルティショットにつな がるわけではない。

ゴールシチュエーションにおいて、守備側が故意にゴールケージを動かしたり、意図的にリンク上の選手数をオーバーさせたりした場合は、必ずペナルティショットが与えられるものとする。

相手チームがフリーヒットを直接ゴールに向かって打ったとき、防御チームのフィールドプレイヤーがゴールキーパーエリア内あるいはゴールケージ内にいた場合、またはゴールケージが移動している状態で、本来ゴールケージがあるべき場所に立っていた場合は、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的な規定

1)　**ペナルティとなる反則が行われた場合、当該の反則を犯した者にペナルティを科す。**

審判員が反則者を特定できない場合、またはチームスタッフの一人が反則を犯した場合には、チームキャプテンが、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イヤーを指名して、当該のペナルティを受ける。チームキャプテンがこれを拒否した場合、またはキャプテン自身がペナルティを科された場合は、審判員がその選手を指名する。

実施されたペナルティはすべて、時間、選手の番号、ペナルティの種類、およびペナルティの理由をマッチレコードに記載する。中断中に行われた反則行為によってペナルティが引き起こされた場合、中断の原因に応じてプレイを再開する。ペナルティを受けたチームキャプテンは、審判員の指示がない限り、審判員に対して発言する 権利を失う。

2)　**ペナルティを受けた選手は、その執行中はペナルティベンチにいるものとする。**

延長戦後のペナルティショット戦においてペナルティを受けた選手は、ペナルティベンチにとどまる必要はない。正規の試合時間が終了した時点で時間が終了していないペナルティは延長戦に持ち越される。マッチペナルティを除くすべてのペナルティは、延長戦後には完了したものとみなす。

ペナルティを受けた選手は、センターラインを基準として自チームと同じ側にいるものとする。

ペナルティを受けた選手は、正規の試合時間中であれば休憩時間にペナルティベンチから離れることができる。ただし正規の試合時間と延長戦との間の休憩時間には、ペナルティベンチを離れてはならない。タイムアウトへの参加は認められない。ペナルティ時間の終了後は直ちにペナルティベンチから出られるが、自チームに複数のペナルティがあって復帰が不可能な場合、または終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この限りではない。ゴールキーパーの場合、ペナルティが完了したとしても次の中断までペナルティベンチを離れてはならない。

continues …

… continued

ペナルティを科された選手が負傷している場合は、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーを代わりにペナルティベンチに入れることができる。双方の選手の番号をマッチレコードに記載するが、実際にペナルティベンチに入った選手の番号を括弧書きで記入する。当該ペナルティが終了する前に、負傷した選手がリンクに入った場合にはマッチペナルティが科されるものとする。

記録員のミスにより、早すぎるタイミングでペナルティ中の選手をリンクに戻してしまい、そのミスに正規のペナルティ時間内に気づいた場合には、当該選手をペナルティベンチに戻し、ペナルティを再開する。ペナルティ時間の追加はなく、正規のペナルティ時間が終了した時点でリンクに戻ることができる。

3) **ゴールキーパー（GK）が一度または複数のマイナー ベンチペナルティを受けた場合には、チームキャプテンが指名した、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーが代わりに当該ペナルティを受ける。ただし、GKが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場合は、自らそのペナルティを受ける。もしGKがあるペナルティ中に、ないしはメジャーベンチペナルティもしくはパーソナルペナルティに関連して一度または複数のマイナーベンチペナルティを科された場合、GK自身がこれらのペナルティを受ける。**

GKがペナルティを受け、控えGKがいない場合、チームはフィールドプレイヤーに適切な装備をさせるために最大で3分間使うことができる。ただしこの時間をウォーミングアップに使ってはならない。新しいGKはマッチレコードに交代時間と共に記録される。ペナルティが終了しても、プレイが中断されるまでGKはリンクに入ってはならない。このためチームキャプテンは、ペナルティ終了時点で1人がリンクに戻れるよう、まだペナルティを科されていないフィールドプレイヤーを選び、GKと共にペナルティベンチに入れる。
この場合も、実際にペナルティを受けた選手のみをマッチレコードに記載する。プレイ中断後、審判員は記録席の係員とともに速やかに、プレイ中にペナルティが終了したGKがペナルティベンチを離れる補助をする。

4) **ペナルティ時間は、試合時間と同期させて計時する。**

602　ディレイドペナルティ(806)

1)　**すべてのペナルティはその適用を遅らせる（ディレイさせる）ことができる。ディレイドペナルティは、ペナルティにつながる反則の後、反則をしなかったチームがまだボールをコントロールしているときに適用される。遅延させることができるのは、ゴールを狙う状況（ゴールシチュエーション）が継続している場合を除き、一度に1つのペナルティのみである。**

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コントロールした、またはコントロールされた状態でボールをプレイした、ないしはプレイが中断するまで、反則をしなかったチームに攻撃を継続する機会を与えることを意味する。**

ディレイドペナルティは、ピリオドまたは試合の終了後にも実施される。反則を犯したチームがボールをコントロールした、またはコントロールされた状態でボールをプレイしたためにディレイドペナルティが実施された場合、あるいはヒットインにつながる事象によってプレイが中断された場合、反則をしなかったチームにヒットインを与えてプレイを再開する。ヒットインは、中断時にボールがあった場所に応じて、最も近いフェイスオフドットから行う。
反則を受けたチームは、ディレイドペナルティ中、積極的に攻撃しなければならない。審判員が、当チームが時間稼ぎをしようとしているだけだと判断した場合、選手にその旨を通告する。それでも攻撃しようとしない場合はプレイを中断しディレイドペナルティを実行するが、フェイスオフでプレイを再開する。
その他の中断によりディレイドペナルティが実行された場合は、中断の原因に応じてプレイを再開する。
ディレイドペナルティ中に、反則を受けた側のチームが正しい方法で得点した場合にゴールは認められ、相手側チームが最後に犯したマイナーベンチペナルティは実行されないものとする。ただしその他のペナルティには影響を与えない。
ディレイドペナルティ中に反則を犯した側のチームが得点した場合のゴールは認められず、フェイスオフでプレイを再開する。ただし反則を受けた側のチームのオウンゴール（自殺点）となった場合、そのゴールは認められるものとする。

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する。そのため、ペナルティ中はペナルティを受けた選手と交代で他の選手がリンク内に入ってはならない。**

3)　**同時に計時されるベンチペナルティは、選手1人あたり1つ、チームあたり2つまでとする。**
すべてのベンチペナルティは、科された順番に計時されるものとする。この条件のためにペナルティ時間を計時できない選手も、ペナルティが実行された時点からペナルティベンチにいるものとする。1つのチームに対して複数のペナルティが同時に科された場合、審判員は新しいペナルティのうちどれを先に計時するかを決定する。この場合、短時間のベンチペナルティを必ず長時間のものより先に計時する。

4)　**3名以上の選手がベンチペナルティを科されたチームであっても、リンク上で4名の選手でプレイする権利を有するものとする。**
チームは、計時中のベンチペナルティが1つになるまで、リンク上で4名の選手でプレイする。これより前にベンチペナルティが終了した選手は、審判によってリンクに戻ることを認められるまで、または、それより先に他のベンチペナルティが終了し、計時中のベンチペナルティが1つになるまで、ペナルティベンチに留まるものとする。審判は、ペナルティ終了後、選手をリンクに戻すために必要となる中断が試合の流れに悪影響を与えないと判断した最初の機会に、その選手がリンクに戻ることを認めるものとする。
ペナルティを科された選手は全員、ベンチペナルティが終了するのと同じ順序でペナルティベンチから退出するものとする。ただし、リンク上のプレイヤー数がオーバーすることのないよう、常に注意すること。審判員は記録席の係員とともに、プレイ中にペナルティが終了した選手が、審判員によって認められ次第、速やかにペナルティベンチ から出るのを補助する。

5) **ベンチペナルティを受けた選手が、さらにペナルティにつながる反則を犯した場合、そのすべてのペナルティは連続して科されるものとする。**
これは最初のペナルティが既に実行中か否かに関係なく適用される。もしベンチペナルティがすでに始まっていて、同じ選手が別のペナルティを受けた場合、最初のペナルティの計時は影響を受けることなく、新たなペナルティが科された時点から継続して行われる。

「連続して」とは、当該選手の最初のベンチペナルティが終了するか、解除されると同時に、次のベンチペナルティの計時が開始されることを意味する。ただし、これら同一選手による2つのベンチペナルティの間に、チームが他の未計時のベンチペナルティを犯した場合はこの限りではない。

同一選手に科されるベンチペナルティの数は無制限である。選手がパーソナルペナルティを科された場合、これらのベンチペナルティはすべて、パーソナルペナルティの計時を始める前に終了ないし解除されなければならない。

選手がパーソナルペナルティを受けた後にベンチペナルティを科された場合には、ベンチペナルティの計時ができるようになり次第、パーソナルペナルティの計時を一旦停止し、ベンチペナルティが終了するか解除された時点で再開する。チームキャプテンは、ベンチペナルティの終了時点で代わりにリンクに入るための選手を一名、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーから選び、ペナルティベンチに同伴させる。ペナルティを受け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には、マッチペナルティに関する規則も同時に適用される。

6) **自チームのベンチペナルティ計時中に相手チームが得点した場合、当該ペナルティは解除される。ただし、その時点で相手チームの人数が少ないか、同数でプレイしている場合は除く。**
ディレイドペナルティ中の得点、ディレイドペナルティショットまたはペナルティショットからの得点の場合は、そのペナルティは解除されない。

7) **チームに複数のベンチペナルティがある場合、残りのペナルティ時間が最も短いものから順に解除されるものとする。**
メジャーベンチペナルティは1つのペナルティとみなされ、そのうち解除されるベンチペナルティは1つのみとする。

8) **相手チームにペナルティショットが与えられる反則はベンチペナルティの対象とはならない。ただし、それがメジャーベンチペナルティまたはマッチペナルティである場合は除く。**
その他の反則はそれに応じたペナルティが科され、他のペナルティには影響しない。

9) **同一の試合中断時に両チームに科され、互いに相殺される同時のベンチペナルティは、リンク上の選手数に影響を与えず、パーソナルペナルティと同様に扱うものとする。**
ペナルティは科された順に相殺するものとするが、メジャーベンチペナルティはマイナーベンチペナルティより先に相殺する。可能な限りすべてのベンチペナルティを相殺し、両チームのベンチペナルティの差のみがリンク上の選手数に影響する形で実施されるものとする。同時のベンチペナルティについても、マッチレコードにはベンチペナルティとして記録する。同時のベンチペナルティは、いずれかのゴールが得点されても影響を受けない。

604　マイナーベンチペナルティ(807)

1) **マイナーベンチペナルティとは、当該の反則を犯した選手が科される1回のベンチペナルティを指す。**

605　マイナーベンチペナルティが科される反則

1) **選手が、相当のアドバンテージを得るために相手選手のスティックを打つ（hit）、ブロックする（block）、持ち上げる（lift）、蹴る（kick）、または相手選手の身体にぶつかるなどした場合。あるいは、ボールに到達する可能性がないにも関わらずこうした行為に及んだ場合。(910)**

2) **選手が、相当のアドバンテージを得るために、相手選手またはそのスティックを掴んだ場合。あるいはボールに到達する可能性がないにもかかわらず、こうした行為に及んだ場合。(908)**
これには、選手が腕または手を使って相手選手を押さえる、引く、引っ張る、掴む、または相手選手が自由に動くことを身体的に妨げ、それによって相当のアドバンテージを得た場合、あるいはボールに到達する可能性がないにもかかわらずこうした行為をした場合が含まれる。また、相手選手のスティックを掴んだ場合も含まれる。

3) **選手がスティックを用いて不用意な（careless）プレイをしたとみなされる場合。(901, 902, 907)**
これには、スティックを無秩序に前方または後方に振る、相手選手の頭の上まで振り上げ危険な状況となったり、プレイの妨害になったりした場合が含まれる

4) **フィールドプレイヤーが、スティック、足、下腿部のいずれかの部分で腰の高さより上にあるボールをプレイした場合。(904, 913)**
腰の高さとは直立したときの選手の腰の高さをいう。

5) **選手が、相手選手をボードまたはゴールケージに無理に押し付けるか、または押し込んだとき。(905)**

6) **選手が不用意な（careless）身体的プレイをしたとき。(907)**
これには、不用意な形で相手にタックル（tackle）をしたり、相手をつまずかせたり（trip）、または妨害した（obstruct）場合を含む。また、身体的接触がごく軽微な場合を除き、攻撃側の選手がゴールクリース内のゴールキーパーとの身体的接触を避けるための合理的な努力を怠った場合も含まれる

7) **チームキャプテンが、ブレードの曲がり、スティックまたはフェイスマスクグリルの認可マーク、シャフトとブレードの組み合わせ、またはスティックやブレードへの加工の検査を要求し、検査の結果、不正がなかったとき。（特定の反則サインなし）**
この場合にはチームキャプテンにペナルティが科される。

8) **フィールドプレイヤーがスティックを持たずにプレイに参加した場合。（特定の反則サインなし）**
これには、リンク上にスティックを落とした選手が、それを拾わずに交代した場合、または選手が故意にスティックもしくはスティックの一部を落とした場合も含まれる。一時的にフィールドプレイヤーとみなされているゴールキーパーには適用されない。

9) **リンク上のフィールドプレイヤーが、自陣の選手交代ゾーン以外からスティックを取ってきた場合。（特定の反則サインなし）**

10) **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に故意に動いた場合。(909)**
より有利な位置に動こうとする中で相手選手に背中からぶつかる、あるいは相手選手の進路を妨害した形になった場合、フリーヒットが与えられるのみである。

11) **フィールドプレイヤーが、ゴールキーパー（GK）の送球を積極的に妨害した場合。(913)**
フィールドプレイヤーが、ゴールクリース内、またはGKがボールをコントロールし始めた位置から3m以内にいた場合のみ反則となる。積極的とは、GKの横の動きに合わせて追いかける、スティックをボールに向けて伸ばそうとするなどの行為を指す。

12) **ヒットインやフリーヒットの際に、3mルールに違反した場合。(913)**
相手側が正しい方法でポジションを取ろうとしている間にヒットインまたはフリーヒットが行われた場合、この反則は適用されない。一方のチームが適切な距離を取らずにディフェンスラインを形成した場合、1名の選手にのみペナルティを科す。

13) **フィールドプレイヤーが、横になった状態でボールをプレイし、相当なアドバンテージを得た場合。(917)**
これには、必ずしもボールをプレイしていなくても、その状況に影響を与えた場合が含まれる。また、両膝、またはスティックを持っている手を除く片手を床につけた状態で、ボールを止めたりプレイしたりする行為も含む。

14) **フィールドプレイヤーが、手、腕、または引き伸ばしたジャージでボールを止めたり、プレイしたりした場合。(918)**

15） **選手交代が正しく行われなかったとき。(920)**
リンクから出る選手がボードの上を通過していなければ、交代選手がリンクに入ることはできない。微妙な状況の場合、プレイに影響があった場合にのみ、この反則が適用されるものとする。プレイが中断されたときに、自陣の選手交代ゾーン外で選手が交代することも不正な選手交代とみなす。この場合、リンクに入った選手にペナルティが科される。

16） **チームがリンク上に規定数以上の選手を置いてプレイした場合。(920)**
これには、選手交代ゾーンまたはペナルティベンチゾーンにいる選手が、プレイに影響があるかどうかにかかわらず、ボードに足を乗せた場合、または身体や用具の一部がボードの垂直面を越えた場合も含まれる。一度にペナルティを科される選手は1名のみとする。

17） **ペナルティを受けた選手が：**
- リンクに入ることなく、そのペナルティが終了または解除さ れる前にペナルティベンチを離れたとき。
- ペナルティの解除後もペナルティベンチを離れようとしない とき。
- 試合の中断中、ペナルティが終了または解除される前にリン クに入った場合。(923)
記録員は、これらのことを速やかに審判員に通知しなければならない。選手はペナルティが終了しても、自チームのペナルティの数によって不可能な場合、または終了したペナルティがパーソナルペナルティである場合、ペナルティベンチを離れてはならない。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次の中断までペナルティベンチを離れてはならない。ペナルティを受けた選手が故意に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） **一方のチームがフリーヒットにつながる反則を繰り返し、組織的にプレイを混乱させた場合。(921)**
チームが短時間に軽微な反則を何度も犯した場合も含まれる。この場合、最後の反則を犯した選手にペナルティを科す。ディレイドペナルティショットの適用中に、フリーヒットにつながる再度の反則 を犯した場合、反則の繰り返し（repeated offences）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行為は、それに応じたペナルティを科す。すべてのペナルティは、当該の反則を犯した選手に科される。

19) 選手またはチームスタッフが故意にプレイを遅らせた場合。(922)

これには、プレイが中断されたとき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打ったり、持ち去ったりした場合、意図的にボードやゴールにボールを押し付けてブロックした場合、ボールを故意に破損した場合、ま たは守備側の選手が意図的にゴールケージを移動させた場合が含まれる。

20) 一方のチームが故意にプレイを遅らせた場合。(922)

審判員が一方のチームを、プレイ遅延行為によるペナルティが科されそうな状態であると考えた場合、可能であれば、ペナルティを取る前にチームキャプテンにその旨を通告するべきである。チームキャプテンは、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーの中から、代表してペナルティを受ける選手を選ぶ。この反則は、チームがピリオド間の休憩後のプレイ開始に遅れた場合にも適用される。休憩時間の終了後、チームで最低4名の選手が試合再開の準備を整えていなければならない。ペナルティを受けた選手はペナルティベンチに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、またはコーチングが妨害的または不適切な方法で行われた場合。(923)

これには、チームキャプテンが継続的に、理由なく審判の判定に疑問を呈する場合も含まれる。審判の判定に抗議することや、妨害的な方法でコーチングを行うことは、自然発生的（spontaneous）な行為とみなし、スポーツマンシップに反する行為（unsporting behaviour）に比べれば軽微な反則であるとみなす。

この反則は、チームスタッフが審判の許可なくリンクに入った場合にも適用される。審判員は、可能であれば、ペナルティを取る前に当該のチームスタッフに通告するべきである。

これには、選手交代ゾーンにいるチームスタッフが、プレイに影響があるかどうかにかかわらず、ボードに足を乗せた場合、または身体や用具の一部がボードの垂直面を越えた場合、審判からの指示にもかかわらずチームスタッフが選手用ベンチの後方に立たなかった場合、またはチームスタッフが高い位置に立った場合も含まれる。一度にペナルティを科されるチームスタッフは1名のみとする。

これには、選手交代に関連する場合、または新しいスティックを取りに行く、トイレを使用する、負傷の処置を受けるなど、その他の理由で明らかに必要な場合を除き、選手がベンチに座らなかった場合も含まれる。審判は、可能であれば、何らかの処置をとる前にチームに通告するものとする。一度にペナルティを科されるチームスタッフは1名のみとする。

22) ゴールキーパー（GK）が、審判員からの要請があったにもかかわらず、ゴールケージを所定の位置に戻すのを怠った場合。(923)
プレイ的に可能であると判断されたら速やかにゴールケージを戻すことはGKの責任である。

23) 選手が、審判員からの勧告にもかかわらず、個人装具の不備修正を怠った場合。（特定の反則サインなし）
統括団体が保護ゴーグルの着用を義務付けており、審判員の勧告があるにもかかわらず正しく着用していなかった場合も含まれる。また、脱落した個人用具を次の中断時に拾わなかった場合も含む。ベンチペナルティが科された場合、ペナルティを受ける前に個人装具を修正しなければならない。

24) 審判員からの勧告にもかかわらず、選手が折れたスティックをリンクから拾い上げることを怠った場合。（特定の反則サインなし）
次の中断時に、スティックを折った選手が責任をもって引き取る。ただし、ゲームに参加している者は、プレイ中であっても、折れたスティックを安全かつ確実にリンクから取り除くことができる。

25) 不正なウェアを着用した場合。（特定の反則サインなし）
ウェアに関する違反は1試合につき1チーム1ペナルティまでとする。胸番号の欠落については、統括団体への報告にとどめるものとする。審判員は、可能であればペナルティを取る前に選手に通告すべきである。

26) ゴールキーパー（GK）が不十分な装備でプレイに参加した場合。（特定の反則サインなし）
GKが故意ではなくフェイスマスクを落としてしまった場合、プレイは中断され、フェイスオフで再開されるものとする。ベンチペナルティが科された場合、ペナルティを受ける前に個人装具を修正しなければならない。

606　メジャーベンチペナルティ（807）

1)　**メジャーベンチペナルティは、反則を犯した選手が2回のベンチペナルティを連続して行うことを指す。**
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、ペナルティショットに関連するペナルティ規則も同時に適用されるものとする。

607　メジャーベンチペナルティが科される反則

1)　**フィールドプレイヤーが、スティックを用いて無謀な（reckless）プレイを行なったとき。（901）**

2)　**フィールドプレイヤーが、スティックを使って相手の身体を引っ掛けたとき。（904）**

3)　**選手がボールを打つために、または打とうとしてスティックやその他の用具をリンク上に投げつけたとき。（907）**

4)　**選手が無謀な（reckless）身体的プレイをしたとき。（907）**
これには、選手がボードやゴールケージに向けて、相手選手にタックルしたり、投げ飛ばしたり、つまずかせたり、その他の無謀な攻撃をしたときが含まれる。

608　パーソナルペナルティ

1)　**パーソナルペナルティには、ベンチペナルティが付随して科され、ベンチペナルティが終了または解除されるまで計時されない。同時に計時されるパーソナルペナルティの数は無制限とする。**

continues …

… continued

チームキャプテンは、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るために、その時点でペナルティを受けていないフィールドプレイヤーを選択する。マッチレコードに記載されるのは、実際にペナルティを受けた選手またはチームスタッフのみである。パーソナルペナルティを既に受けている選手がベンチペナルティを科された場合には、ベンチペナルティの計時ができるようになり次第、パーソナルペナルティの残り時間の計時を一旦停止し、ベンチペナルティが終了または解除されるまで延期する。

2) **パーソナルペナルティは当該選手のみに影響する。そのためチームはペナルティ中に交代選手をリンクに入れることができるものとする。**

パーソナルペナルティが終了した場合でも、審判員によって認められるまで、その選手はリンクに入ってはならない。

審判員は記録席の係員とともに、プレイ中にパーソナルペナルティが終了した選手について、ペナルティ終了後、リンクへの復帰が試合の流れに悪影響を与えないと判断した最初の機会に、ペナルティベンチから退 出できるよう補助する。

パーソナルペナルティを科されたチームスタッフは、直ちに控室に退去し、それ以上試合に参加してはならない。チームキャプテンは、まだペナルティを受けていないフィールドプレイヤーを選び、代わりにベンチペナルティを受けさせるものとする。

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受けた選手またはチームスタッフは、直ちに控室に退去し、それ以上試合に参加してはならない。**

主催者は、反則を犯した者が控室に退去し、延長戦およびペナルティショット戦を含めた残りの試合時間中、観客席やリンクに戻らないよう確認する義務を負う。すべてのマッチペナルティはマッチレコードに記載し、さらに報告しなければならない。

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受けた選手に関するパーソナルペナルティは解除される。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、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載する。

選手またはチームスタッフが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、マッチレコードに記載されていない者に科されるテクニカルマッチペナルティを除き、1試合につき1つのみとする。

continues …

… continued

それ以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は報告されるが、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を除き、追加のベンチペナルティは科されないものとする。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は報告されるが、ベンチペナルティは科されない。用具の不備の場合を除き（当該選手が修正し、その後試合を開始できる）、試合前に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を犯した者は、延長戦およびペナルティショット戦を含め、その試合に参加することはできない。
試合終了後であっても、審判、選手またはチームスタッフがまだリンク上にいる間にマッチペナルティにつながる反則が行われた場合、マッチペナルティが科される。該当する選手またはチームスタッフにはレッドカードを提示し、そのマッチペナルティをマッチレコードに記載する。マッチペナルティを受けた者は、同一大会における次の試合への出場が停止され、さらに統括団体が定める条件および手続きに従って追加処分を受ける場合がある。

609　10分間のパーソナルペナルティ(807)

1)　**10分間のパーソナルペナルティには、マイナーベンチペナルティが付随して科される。**

2)　**10分間のパーソナルペナルティの間に相手チームが得点した場合でも、そのペナルティが解除されることはない。**

610　10分間のパーソナルペナルティが科される反則

1)　**選手またはチームスタッフのメンバーが、スポーツマンシップに反する行為を行った場合。(923)**
スポーツマンシップに反する行為とは次のようなものをいう。審判員、選手、チームスタッフ、記録員、観客に対して侮辱的ないし不当な振る舞いをすること。挑発的、嘲笑的、または相手をあおるような方法で得点などを祝うこと。

continues …

··· continued

故意にボードやゴールケージを蹴ったり、ひっくり返したり、叩いたりすること。
故意に、制御された方法でスティックやその他の用具を壊すこと。プレイ中断中であったり、選手交代ゾーン内にいたりしても、スティックやその他の用具を投げつけること。

2) **選手が、審判員を欺く意図でシミュレーション行為をした場合。**
これには、転倒、殴打やその他の攻撃を受けたと誇張したり演出したりする場合が含まれる。反則行為を受けたように見せかけること、または負傷したように見せかけることも同様である。反則を犯した選手が、同じ状況において相手選手がシミュレーション行為をした場合であっても、当該の反則についてペナルティを科されることがある。

611 テクニカルマッチペナルティ(808)

1) **テクニカルマッチペナルティには、メジャーベンチペナルティが付随して科される。**

2) **テクニカルマッチペナルティは、その試合の残りの時間について出場停止となるものであり、選手またはチームスタッフに対してそれ以上の罰則は追加されない。**

612 テクニカルマッチペナルティが科される反則

1) **フィールドプレイヤーが、認可されていないスティック、ブレードとシャフトのブランドが一致しないスティック、ブレードの曲がりが規定以上のスティック、またはブレードに加工が施されたスティックを使用した場合。ゴールキーパーが不正なフェイスマスクを使用した場合。(特定の反則サインなし)**
認可マークのないスティックは、常に非認可(non-approved)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。(特定の反則サインなし)**

613 マッチペナルティ(808)

1) **マッチペナルティには、メジャーベンチペナルティが付随して科される。**

2) **マッチペナルティは、その試合の残り時間および同一大会の次試合の出場が停止となる。統括団体が規定する条件と規定に従い、さらなる処分を受ける可能性がある。**

614 マッチペナルティが科される反則

1) **選手が、同一試合中に2度目のメジャーベンチペナルティとなる反則を犯した場合。(特定の反則サインなし)**
2度目のメジャーベンチペナルティはマッチペナルティに置き換わる。その場合でもなお、メジャーベンチペナルティが付加される。

2) **選手またはチームスタッフが、継続的または反復的にスポーツマンシップに反する行為を行った場合。(923)**
2度目の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はマッチペナルティに置き換わる。ただし引き続きメジャーベンチペナルティが科されるものとする。継続的とは同一の一連の状況の中で行われることを指し、反復的とは同じ試合で2回繰り返された場合を指す。

3) **選手またはチームスタッフが、粗暴な不品行を働いたとき。(923)**
粗暴な不品行とは、審判員、選手、チームスタッフ、記録員または観客を侮辱するなど、競技のルール、倫理または精神に著しく反する行為をすることを意味する。

4) **選手またはチームスタッフが脅迫的行為を行った場合。**
脅迫的行為とは、必ずしも身体的接触や身体的傷害を伴わないものの、人の身体的な安全に意図的な影響を与える行為を指す。これには、言葉による脅し、選手に向かって唾を吐くこと、審判員や記録員に身体的に詰め寄ることなどが含まれる。

5) **選手が暴力的なプレイを行った場合。(901, 907)**
これには、相手選手に対する暴力的なタックル（tackle)、相手選手をボードやゴールケージに向けて投げたり、つまずかせたり、その他、相手選手に暴力的に攻撃した場合が含まれる。また、選手がスティックを暴力的な方法で使用した場合も含まれる。

6) **選手またはチームスタッフが、野蛮な（brutal）行為を行った、または行おうとしたとき。(907)**
スティックやその他の用具を相手選手に投げつけることも含まれる。

7) **選手またはチームスタッフが、小競り合いまたは乱闘に参加したとき。(907)**
小競り合いとは、パンチやキックを伴わない、さほど激しくない乱闘を指し、関係する選手が周囲から引き離そうとする行為に従うものをいう。選手が殴る、または蹴る行為をした場合は、乱闘に参加したものとみなされる。

8) **選手またはチームスタッフが、口論に加わるために選手交代ゾーンまたはペナルティベンチを離れたとき。(923)**
参加とは、選手またはチームスタッフが、相手側選手と身体的または言葉による口論に加わること、あるいは口論中に審判員に近づくことを指す。

9) **選手が、無謀な（reckless）方法でスティックまたはその他の用具を壊した場合。(923)**

10) **選手またはチームスタッフが、明らかに意図的にプレイを妨害する反則行為を犯したとき。**
これには以下のような場合が含まれる：

・ペナルティ中の選手が、ペナルティ時間の終了または解除前に、プレイ中に故意にリンクに入った場合。プレイの中断中にリンクに入った場合、マイナーベンチペナルティが科される。

continues ···

··· continued

選手の早すぎるリンク入場が記録席の責任であり、その間違いに正規のペナルティ時間中に気づいた場合、その選手はペナルティベンチに戻るものとする。追加のペナルティ時間はなく、正規のペナルティ時間の終了時点でリンクに戻るものとする。正規のペナルティ時間の終了後に間違いに気付いた場合は、いかなる追加措置も取られないものとする。
・ペナルティベンチに負傷した選手の代わりが入っているとき、ペナルティ時間が終了する前に負傷した当該選手がプレイに参加した場合。ペナルティが終了した選手が、その時点のリンク上の人数状況に反してリンクに入った場合、その原因によっては、リンク上に規定数以上の選手を置いてプレイしたものとみなされることがある。
・ペナルティショット中に、選手交代ゾーンまたはペナルティベンチからいずれかのチームが反則を犯した場合。
・プレイ中に、選手交代ゾーンから用具が投げ込まれたとき。・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する、または参加しようとした場合。選手またはチームスタッフが故意にリンク外側からボードを蹴り、それによってプレイに影響を与えた場合も含まれる。
・ゴールキーパーとして出場した選手が、その後同一試合でフィールドプレイヤーとして出場した場合。
・チームが故意にリンク上の選手数をオーバーさせた場合。

11) フィールドプレイヤーが欠陥のあるスティックを使用し続けたり、シャフトを強化ないし長くしたスティックを使用したりした場合。（特定の反則サインなし）

12) 用具検査をされそうになった選手が、その直前に用具の不備を直そうとしたり、交換しようとしたりした場合。(923)

7 ゴール

701　ゴールの認定

1)　**正しい方法でゴールがなされ、センタースポットでのフェイスオフによって確認された場合に、得点が認められたものとする。**
認められたゴールはすべて、時間、得点した選手と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載される。アシスト選手は、得点に直接関与した同じチームの選手を指す。アシストは1ゴールにつき1回のみ記録する。延長戦、ピリオドまたは試合終了後のペナルティショットによるゴール、あるいはピリオドの残り時間がほとんどない状況で正しく得点されたものの終了シグナルが鳴った場合のゴールは、フェイスオフでは確認せず、ゴールがマッチレコードに記録された時点で認定されたものとする。

2)　**認められたゴールは、続くフェイスオフの後は取り消されない。**
双方の審判員が、認定されたゴールが正しくないと確信しているのであれば、その旨を報告しなければならない。

3)　**守備側チームのゴールキーパーがフィールドプレイヤーと交代している状況で、守備側の選手がペナルティショットにつながる反則を犯した場合、ゴールが与えられる。**
このゴールはペナルティショットに代わるものとする。ゴールは、反則を受けたチームで最後にボールに触れた選手の得点として記録される。

702　得点が認められるゴール

1)　**フィールドプレイヤーのスティックで正しい方法でプレイされた、またはゴールキーパーによって投げられたボール全体が正面からゴールラインを通過し、かつ、そのゴールに関連して、またはその直前に攻撃側チームがフリーヒットやペナルティにつながる反則を犯していない場合。**

continues …

… continued

これには以下が含まれる：
ゴールケージの位置がずれており、ボールがゴールラインを正面から両ゴールポストのマークの間で、かつ仮想的なバーの位置の下を通過した場合。
オウンゴールが発生した場合。選手がスティックまたは身体を用いて、明らかにゴールラインから遠ざかっているボールを積極的にプレイまたは方向を変え、自陣ゴールに入れた場合、オウンゴールとみなされる。反則を犯していない側のチームがディレイドペナルティ中に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」と記録する。

2) **守備側選手がスティックまたは身体を用いてボールを操作した後、または偶然に攻撃側選手の身体にボールが当たった後、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、またはその直前に攻撃側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。**
選手が不正なスティックを用いて得点した場合でも、ボールがゴールラインを通過した後にそれが発覚した場合、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に関与した場合でも得点は認められる。**
関与とは得点またはアシストを意味する。

703　得点が認められないゴール

1) **攻撃側のプレイヤーが、ゴールに関連して、またはゴールの直前に、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、選手数オーバーの状態で得点した場合、ペナルティを受けた選手がリンク上にいる状態で得点した場合、または攻撃側の選手が故意にゴールケージの位置をずらした場合なども含まれる。

2) **攻撃側のプレイヤーが意図的に身体の一部でボールを蹴る、または方向を変え、そのボールがゴールに入った場合。**
その前にボールが相手選手やその用具、味方の攻撃側プレイヤーに触れた後で入ったとしても同様である。
これは反則とはみなされず、フェイスオフでプレイを再開する。

3) **シグナルの間、またはシグナル後にボールがゴールラインを通過したとき。**

4) **ボールが正面からゴールラインを通過せずにゴールケージに入ったとき。**

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。**
当該ペナルティは直ちに実行され、フェイスオフでプレイを再開する。


Fair
Floorball
IFF

8　プレイ結果のサイン

801　**試合の中断／タイムアウト**
指先と手のひらを垂直に掲げる。



802　**フェイスオフ**
腕は水平に保ち、手のひらを
下に向ける。





803 **ヒットイン／フリーヒット**
腕を、アドバンテージを持つ
チームの方向へ水平に構え、
手のひらを下向きにする。



804 **アドバンテージ**
腕をアドバンテージを
持つチームの方向へ伸ばし、
手のひらを上向きにする。



805　ペナルティショット
両腕を頭上に上げ、
手首を交差させ、
こぶしを閉じる。



806　ディレイドペナルティ
／ディレイドペナルティショット
腕を垂直に上げ、
手のひらを前方へ向ける。



807　ベンチペナルティ／パーソナルペナルティ
腕を垂直に上げ、マイナーペナルティは2本指で、メジャーペナルティは5本指で、10分間のパーソナルペナルティは握りこぶしで示す。



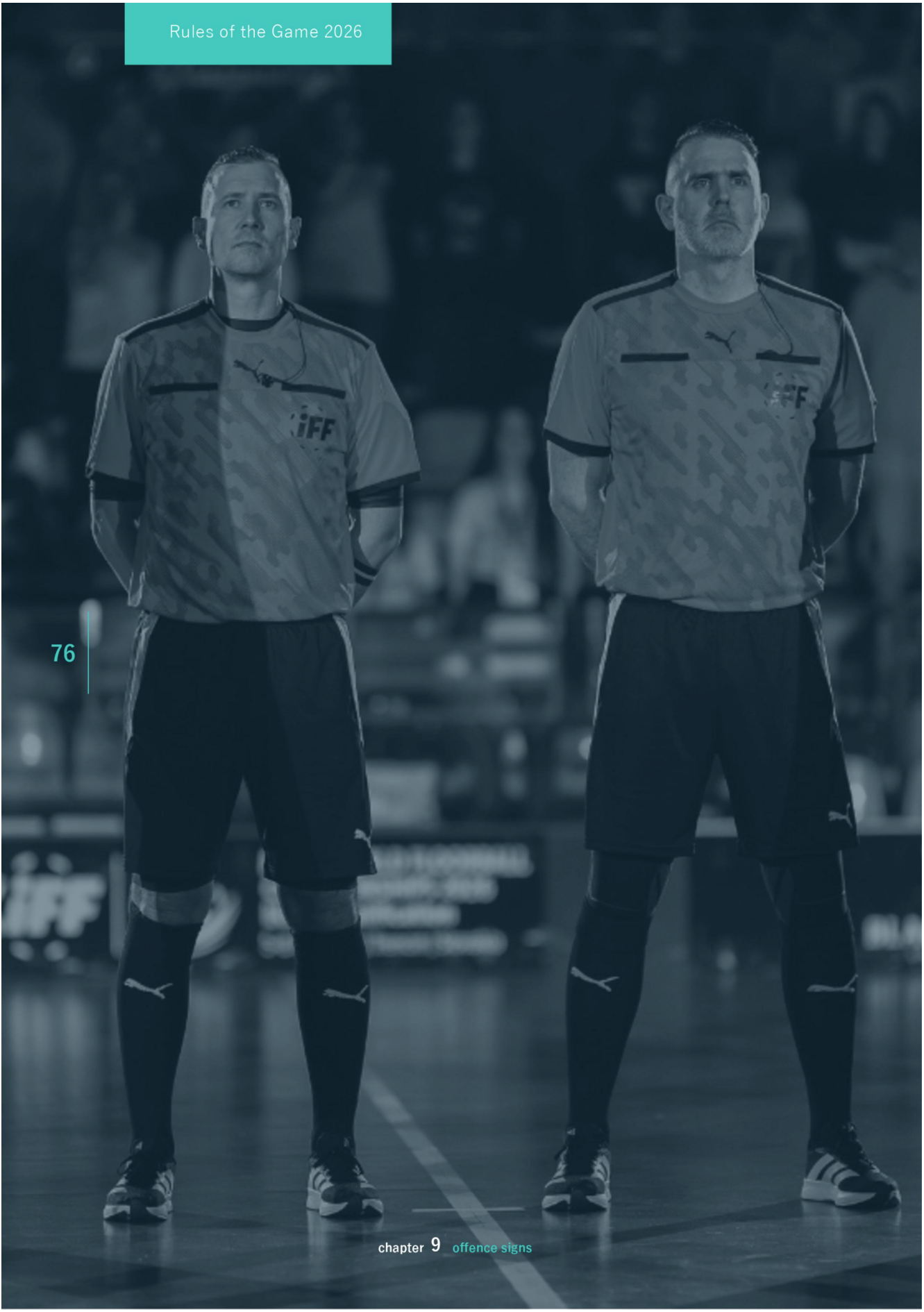
808　マッチペナルティ
レッドカードを示し、腕を垂直に上げる。

809　ゴール
腕をゴールの方向へ向ける。



810　プレイ続行
／得点が認められないゴール
両腕を水平に構え、
手のひらを下に向ける。





9. 反則のサイン



901　スティックによる反則
一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え、手のひらを下に向ける。もう一方の手で伸ばした腕を一回叩く。

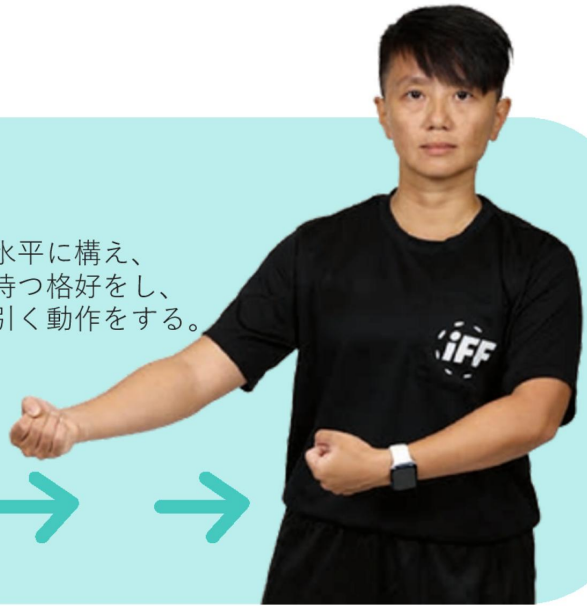


902　ハイスティック
スティックを持つ格好をする。



903　プレイシング スティック／フット／レッグ ビトゥイーン アンオポネンツレッグ

片方の脚をわずかに上げ、
片方の腕で上げた脚の下を
指し示す。



904　フッキング

両方の前腕を水平に構え、
スティックを持つ格好をし、
スティックを引く動作をする。



905 **インコレクトプッシング**
片方の手だけで行ってもよい。



906 **バッキング イントゥ アンオポネント**
両手の甲を上に向け、
胸の高さで両拳を
突き合わせる。

907 **ラフィング**
両手の甲を上に向け、
胸の高さで両拳を
突き合わせる。



908 **ホールディング**
片方の腕を水平に
上げ、掌を下に向け、
もう一方の腕で
伸ばした腕の
手首をつかむ。





909 オブストラクション
両腕を胸の前で交差させ、
手のひらを身 体の方に向ける。



910 インコレクトキック
足を外側に向け、足首の高さで
蹴る動作をする。

911 **ハイキック**
足を外側に向け、
膝の高さまで持ち上げる。



912 **エンタリング**
ザ ゴールキーパーエリア
両腕を頭上に伸ばし、
指先を合わせて三角形を作る。





913 インコレクト ディスタンス
両前腕を垂直に保ち、
肩幅に開く。



914 インコレクトジャンプ
両手のひらを上向きに
突き出し、上に持ち上げる
仕草をする。



915　インコレクトスローイン
両前腕を水平に構え、
手のひらを互いに向ける。



916　インコレクトヒットイン
／インコレクトフリーヒット
手のひらを上向きにして、
元のフリーヒットの方向に
向け、その後、図に示すように
動かす。



917　プレイング ザ ボール ライイング ダウン
手のひらを下に向けて左右に動かす。



918　ハンド
手のひらを前方に向ける。



919 ヘッダー
手のひらを額に当てる。



920 インコレクト サブスティテューション
両前腕をローリングする動作。



921　リピーテッドオフェンセズ
一方の腕をアドバンテージチームの攻撃方向に水平に構え、手のひらを下に向ける。もう一方の手で伸ばした前腕を3回叩く。

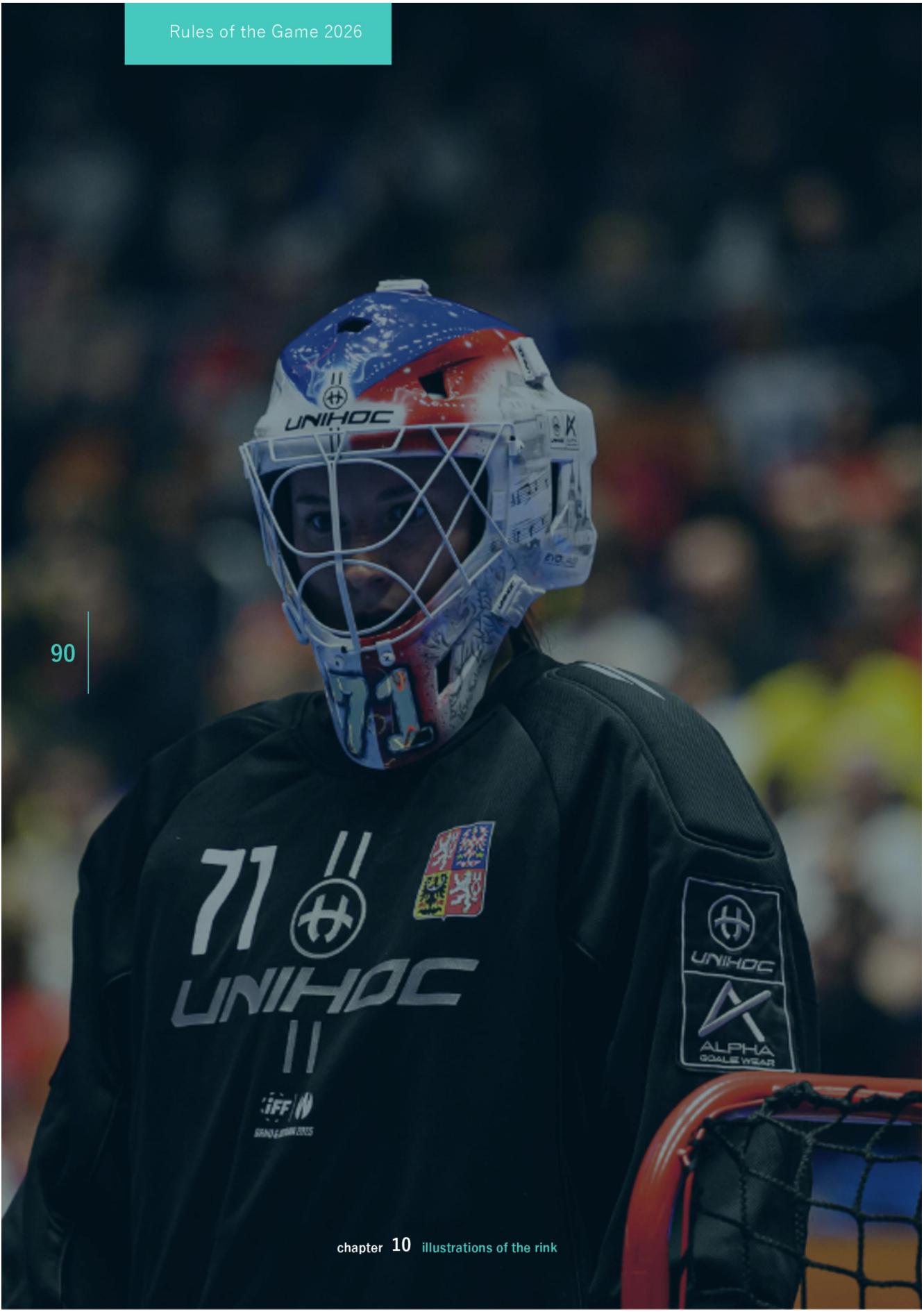


922　遅延行為
片方の腕を頭上に伸ばし、1本指で上方を指し、腕を円運動させる。

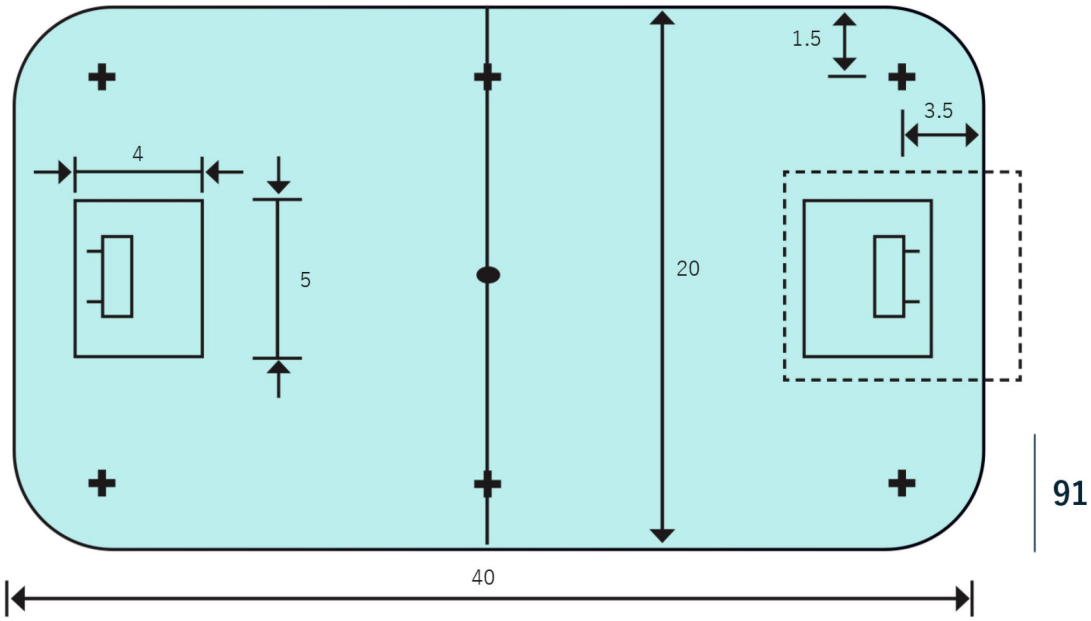
923 **ミスコンダクト**
両手を腰の上に置く。

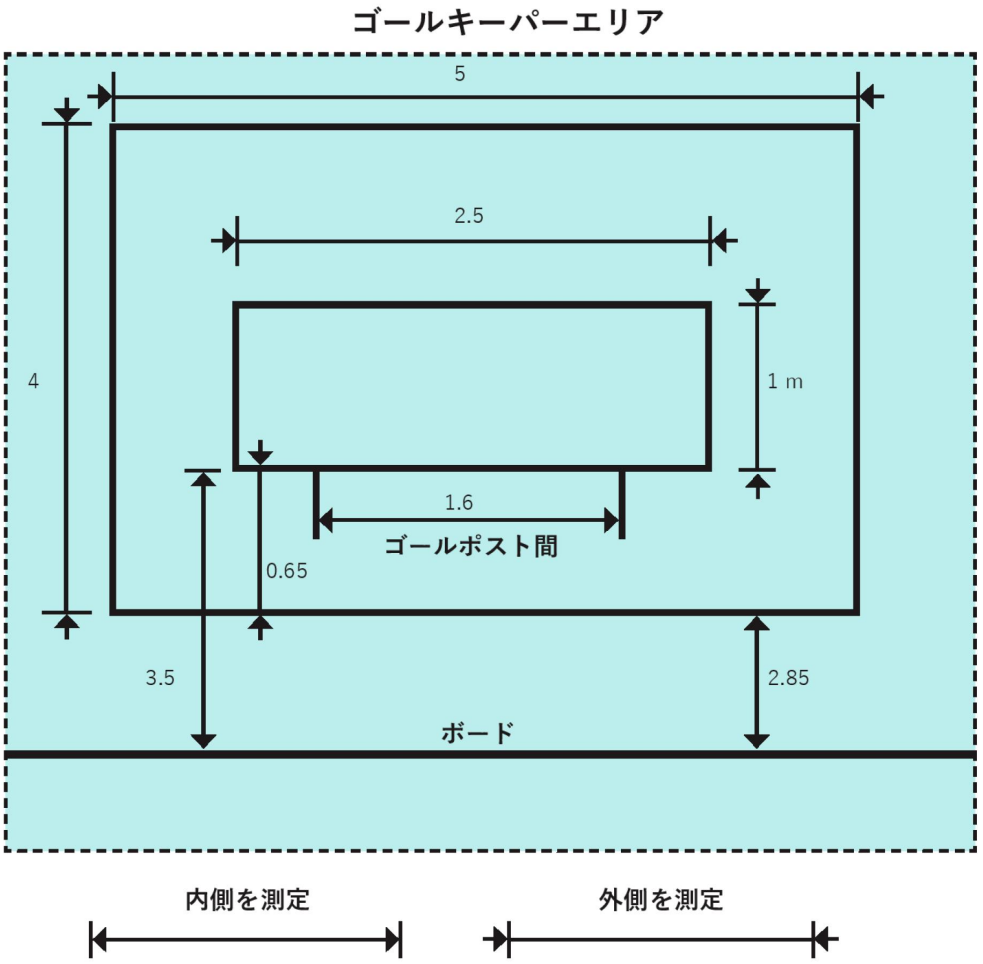



95
Welcome to
LATVIA
floorballshop.lv
apelsīns


UNIHOC
71
UNIHOC
UNIHOC
ALPHA
GOALIE WEAR

10 リンクのイラスト




ゴールキーパーエリア
5
2.5
4
1 m
1.6
ゴールポスト間
0.65
3.5
2.85
ボード
内側を測定
外側を測定

OUR SPONSORS

UNIHOC

PUMA

Gerflor

SWERINK
WORLDCHAMPION FLOORBALLRINK

DYNAMIC
OFFICIAL IFF MATCH BALL BY UNIHOC

Photo credits
Page 01: Philipp Düsel, page 02: Floorball Frames, page 03: Vaclav Mikulik, page 06: Viktor Källberg, page 08: Robert Long Wang, page 14: Hamish Black, page 18: Barbora Reichova, page 23: Matyas Klapa, page 24: Robert Long Wang, page 34: Masanori Udagawa, page 48: Vaclav Mikulik, page 76: Floorball Frames, page 89: Vaclav Mikulik, page 90: Vaclav Mikulik, page 93: Jiri Uchytil, page 94: Matyas Klapa



INTERNATIONAL
FLOORBALL
FEDERATION