

Bandy 競技ルール

国際バンディ連盟により 2009 年 9 月 1 日改定

(2009 年 8 月に変更)

2011/5/11 日本バンディ連盟により認定

- § 1 リンク
- § 2 道具
- § 3 競技者数
- § 4 協議時間
- § 5 プレーヤーの権利
- § 6 ゴールキーパー
- § 7 ボールをプレイする
- § 8 相手とのプレイ
- § 9 ゴールの認定
- § 10 競技中のボールについて
- § 11 オフサイド
- § 12 フリーストローク
- § 13 フリーストロークの実行
- § 14 ペナルティーショット
- § 15 ペナルティーショットの実行
- § 16 ペナルティーショット競技
- § 17 警告とペナルティ
- § 18 主審とオフィシャル

変更の概要：

§ 2 道具

§ 2.4 ネックガードはすべてのプレーヤーが着用する義務があります。

C2.3 は、プレイ中に保護具（ヘルメット、フェイスマスク、マウスガード、スケートなどのプラスチック製の器具）を失うとプレーヤーがプレイを続行することはできません。（フリーストロークと 5 分のペナルティ）。

§ 3 競技者の数

§ 3.1 交代者は一人ずつ交代。（ゴールキーパー1名とフィールドプレーヤー4名）

§ 3.2 コーナープレイのときは交代はできない。（§ 10.3 を参照）

§ 4 競技時間

§ 4.2 コイントスで勝者はサイドを選択、敗者はボールを選択する。

§ 4.4 ゲーム中に各チーム 1 回のタイムアウトが認められる。

C4.8 各チームはゲーム中に 1 分のタイムアウトを求めることができます。

C4.9 5 分のペナルティ。（§ 17.3 を参照）

§ 10 プレイ中のボール開始の位置

§ 10.3 コーナーストローク：

- ・コーナーストローク時のプレーヤー交代は認めない。
- ・コーナーストロークは 1 回のみ
- ・コーナーストロークに要する時間は 5 秒。
- ・ボールプレイが開始されるまではペナルティのプレーヤーは参加できない。（§ 17.5 を参照）

§ 17 警告とペナルティ

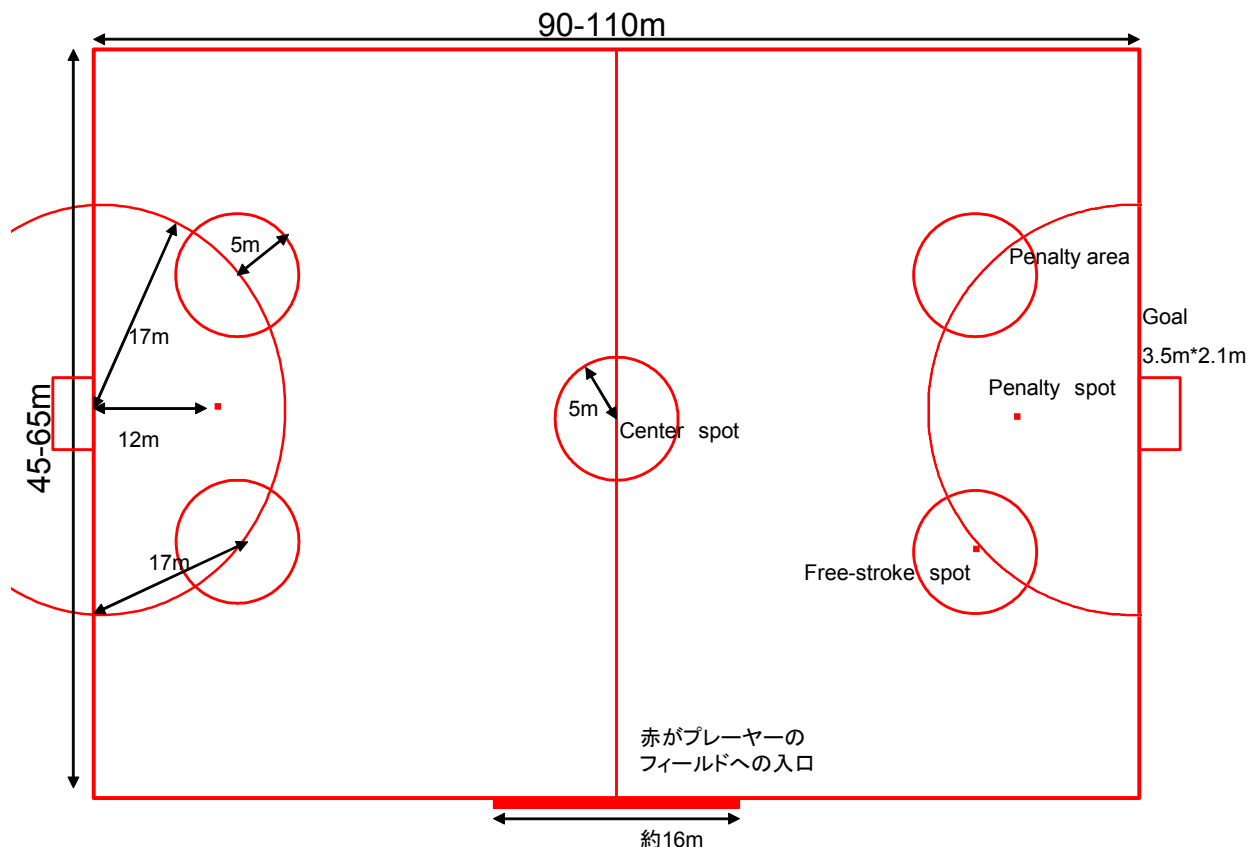
§ 17.2 有利なアドバンテージ以外、イレギュラーでのボール停止は警告はしない。

§ 17.3 ゲームの遅延については、2nd ハーフに 5 分のペナルティ。

C17.5 反則プレーヤーがコーナープレイで復帰することは認めない。

§ 17.7 ベンチ（コーチや交代プレーヤー）に対してはイエローカード（警告）としない。

Bandy field



1.1 リンクとその寸法

競技のフィールドは、長方形でなければならない。長さは、90m 以上または 110m 以下でなければならない。幅は、45 メートル以上 65 以下でなければならない。

インターナショナル競技は、100m 以上 × 60 以上でなければならない。

リンクは、切れ目のないサイドラインとエンドラインでマークしなければならない。ゴールポストの間のラインはゴールラインである。

A コーナーエリア

リンクの 4 隅はフラグポールマーカーとする。ポールの直径は 5cm を超えてはならない、その高さは 150cm 以下にしてはならない。ポールは、エンドラインとサイドラインの好転から外 7.5cm に配置し、ポールの上に見分けのつく色のフラグをつけること。ポールは、シャープなエッジをしてはならない。

四隅のコーナーには半径 1m の四分の一の円を描く。

エンドラインから 5m のところにエンドラインに平行に 50cm のマークをペナルティーラインからエンドラインの方向に向けて描く。

コーナーストローク時に、攻撃側のチームのコーナーストロークをするプレイヤーのみがラインの中や上にいることを許される。

B センターライン

センターラインは、リンクを横断しエンドラインと平行に上に描かれます。センターラインを示すためフラグポールをサイドラインの外側 1m に配置します。両サイドのポールから線を延ばす。このポールの仕様はコーナフラッグポールと同様。

リンクのセンターポイントは直径 15cm の円。センターポイントの周りには半径 5 の円を描く。

C.ペナルティエリア

ゴールの前にはペナルティエリアがマークされています。ゴールラインの中心点から半径 17m の半円が描かれます。直径 15cm のペナルティマークがゴールラインの中心点から 12 メートルのところに描かれている。

直径 15cm の 2 つのポイントがペナルティライン上にマークされています。これらの点のペナルティラインとエンドラインが交差する場所から 17m に位置しています。これらの点は、フリーストロークのポイントです。これらのフリーストロークの各点の周辺半径 5m の円を描きます。

D.ライン

ラインの幅は 5cm 以上 8cm 未満とする。ラインは競技領域の一部です。線の色は赤とし、切れ目のないものにしなければならない。

1.2 境界（ボーダー）

サイドラインに沿ってボールが氷から出ないように境界を置く。境界線は、木材、プラスチック、アルミニウムまたはその他の認められた材料で作られており、器具の長さ 4m で高さ 15cm、幅は 2・4cm。これらは、境界の外側にブロックやくさびの支持で氷の上に垂直に設置されなければならない。

四隅の近くの境界の部分は、自由端で円形にしなければならない。境界は、氷の表面に固定してはならない、接触した場合はスライドするようにしなければならない。境界の上端は、ゴムまたは類似ものでケガをしないように保護しなければならない。

コーナーストロークを実行するため、境界は少なくとも 1m 以上 3m 以内のところで終わらなければならない。

1.3 フィールドへのプレーヤーの入り口

境界の 4 つのセクションは、フロントサイドだけでなくバックサイドにも赤で描かれている。これらの 4 つのセクションは、プレーヤーたちのベンチの前のサイドラインの中央に位置される。すべてのプレーヤーの交代は、これらの赤にペイントされた境界で行うものとする。交代を間違った場合は、罰せられ出場プレーヤーにペナルティー（5分）が科せられる。

退場のプレーヤー、ゲームの開始に遅れているプレーヤーも、この場所から入場しなければならない。また、これは負傷したプレーヤーの出入りにも適用される。

1.4 ゴールケージ

各エンドラインの中心ではっきりとマークされたところに木材、アルミニウムやステンレス製のゴールケージが置かれている。ケージは、認められたモデルのものでなければならない。風やプレーヤーのマイナータッチで動かないように下に小さなスパイクを備えていなければならない。

ケージの内部寸法は以下のものでなければならない：

高さ：2.1m、幅：3.5m、奥行き：クロスバーのところは少なくとも 1メートル、グラウンドレベルでは少なくとも 2m。ゴールポストはシャープなエッジを有してはならない。5mm 程度で面取りしなければならない。ゴールポストはラインの内側の境界に触れてゴールライン上に配置しなければならない。サイド、背面、ケージの上部のゴールネットはメッシュまたはその他の承認された材料にしなければならない。ネット網の目の幅が 4cm 以下でなければならない。

クロスバーから 70cm のところにケージの全体の幅と同一のきめの細かいネットをかける。（ゴールしたボールが出ないように）このネットは、側壁に触れ、氷の表面にまで達しなければならない。ネットは、ピンと張ってはならない、ケージに緩くかけなければならない。

A ボールバスケット

4 つのボールバスケットが必要（ルーズボールのときに代替球として使うため）、それぞれのゴールケージに 2 つ配置する。バスケットはケージの外側にかけるなければならない。バスケットの先端部はゴールポストから 50cm 引っ込んでおり、氷面から約 1メートル離さなくてはならない。

1.5 照明のあるリンク

プレイ中、ボールがリンク上部の照明に当たったときはフリーストロークをする。ボールが照明より

上に行きレフェリーがボールを視認できないときも同様である。

フリーストロークは、ボールは照明器具にあたった場所、視界から出た場所、ペナルティーエリア内で起こった場合はフリーストロークポイントより行う。

これらのルールは、ストロークオフ、フリーストローク、コーナーストローク、ペナルティーストロークやゴールストロークにも適用される。

コメントと解釈

C1.1 氷面のコンディション

プレイに危険とレフェリーが判断したときは、レフェリーはゲームを中止することができる。表面に穴がある、氷が張っていないところがある天然のリンクがこれに該当する。

氷の質が悪いからといって自動的にキャンセルされるわけではない。レフェリーのみが競技場に到着した時点でゲームを行うかどうかを判断する。

C1.2 キャンセル

レフェリーは、公式ゲームがキャンセルされると予想する場合は、可能であれば観客が到着するまでにリンクコンディションを確認する。

公式ゲームがキャンセルされた場合、レフェリーは非公式のゲームでレフェリーとして行動してはならない。

C1.3 検査

レフェリーはゲーム開始1時間前には現地入りしなければならない。オフィシャルが要求した場合は1時間以上前もありえる。

C1.4 リンクの欠陥

氷の品質を含むリンクの欠陥は、ゲームの主催者の責任であり本部に報告しなければならない。

C1.5 境界線の移転

ゲーム中に境界がサイドラインから少し移動してもゲームは停止してはならない。境界がサイドラインから1m以上移動した場合は、ゲームが停止しなければならない。ボールがサイドラインを通過した場合はフリーストロークで、ボールがリンク内にあるときはフェイスオフで再スタートします。

このルールは以下のように解釈されます。

ボールがプレイされていないとき、境界の移動によりプレーヤーが有利になるときはゲームを止める。

C1.6 観客とリンクの分離

観客を効果的にリンクから分離されていない場合は、エクストララインをリンク全体に描かねばならない。このラインはサイドラインから少なくとも2m、エンドラインから少なくとも5m観客とはなさなくてはならない。

C1.7 交代プレーヤー、チームリーダー（チームベンチ）、タイムペナルティプレーヤーのベンチ
交代プレーヤー、チームリーダー（チームベンチ）は、センターライン近くの同じサイドに位置し、サイドラインから適当な距離（約2m）を確保するものとする。

リンクの反対側では、5または10分のペナルティで退場させられているプレーヤーのベンチがある、オフィシャルやレフェリーはこれらプレーヤーをコントロール下に置く。オフィシャルは、これらのベンチの間に位置する。

C1.8 霜のために氷に固定された境界線、風により動いた境界線

ゲーム中に境界線が氷に凍結固定された場合、これがプレイヤーの邪魔になり、レフェリーがこれらの境界なしで競技するかどうか決める。

強風により境界線が動いた場合も同様とする。また、このような状況下では境界線なしでゲームをすることができる。

C1.9 ゴールケージ

アルミニウムまたは他の材料のケージは認められる。クロスバーとポストが指定された寸法と赤に塗られているのなら、ポストは木で覆われている必要はありません。

C1.10 ボールバスケット

ゴールキーパーは、レフェリーの許可なしにボールバスケットを移動することはできない。許可なしにバスケットを移動した場合は、警告が与えられる。これを繰り返したゴールキーパーは、ペナルティーが科せられる（5分）。

C1.11 照明の点灯

日中、レフェリーは照明の点灯をしたいときは、ゲームやハーフタイムに前もって、ゲームの主催者と2つのチームのキャプテンに通知しなければならない。

ルール 2 用具

2.1 ボール

ボールは、承認された材料で作られ、容易に見える色にしなければならない。1.5メートルの高さから固い氷の上に落下させた時のバウンドは 15cm 以上、30cm 以下でなければならない。直径は、すべての位置で 63mm +2mm、重量は新品の状態では 60g 以上、65g 以下でなければならない。

2.2 スティック

スティックは、木材または類似の承認された材料のものでなければならない。幅は、テープを含めて 7.0cm 以下でなければならない。スティックの外側の長さは 125cm 以下でなければならない。スティックの角は丸くする必要があり、金属の装着は認められない。

カーブスティック（フック スティック ブレード）は Rink-Bnady のみで認められており、本来の Bandy では認められていない。

2.3 スケート

すべてのプレーヤーとレフェリーはスケートを着用しなければならない。スケートには他人を傷つけるような鋭い部分があってはならない。怪我防止のため、ブレードの前後は最低でも半径 5mm の丸みをつけなければならない。

2.4 保護用具

すべてのプレーヤーとレフェリーは認可されたヘルメットを着用しなければならない。すべてのプレーヤーはマウスガードとネックガードを着用しなければならない。ゴールキーパーは、フェイスガードを着用しなければならない。保護用具の改造は認めません。

2.5 ユニホームー類似のユニホーム

オーガナイザーチーム（ホームチーム）は登録されたユニホームを着用しなければならない。両チームが同じようなユニホームの場合は、ビジターチームは、セカンドユニホームを使用する。チームは、ユニフォームと靴下に同じ色を使っている必要があります。ユニホームは 1 色の中心的な色を持っている必要があります。

プログラムの最初に記載されているチームは、ホームユニフォームを使用する権利を有します。特に決めてない場合は、管理者権限の元、コイントスによりプログラムの順番を決めます。ユニホームの色は、2つのチームが容易に識別できるようにしなければならない。レフェリーはこの責任を有します。

すべての用具は、FIB の技術委員会によって承認されなければならない。

コメントと解釈

C2.1 承認マーク

レフェリーは、ゲーム前、ゲーム中にボール、スティック、他の用具が規制に合っているか確認しなければならない。

C2.2 レフェリーによる用具の確認

ハンドストラップ、金具、ネジと同様の用具はスティックへの装着は認められていません。レフェリーはゲームの前にスティックや用具のチェックしなければならない。サイドを決めるコイントスの時に、チームキャプテンは、彼のチームによって使用されるすべての用具は規制を満たしており、保護

用具も規則 2 にのっとり着用していることを確認しなければならない。チームキャプテンはこのことについて責任がある。プレイヤーが条件を満たしていない用具の着用を見つけられたときは警告と 5 分のペナルティーが科せられる。レフェリーがゲーム中、プレイヤーにペナルティーを科すためにゲームは止める必要があった時は、フリーストロックで再開する。

その他に、レフェリーはこれらのルールに従って行動する。用具の不備で退場になったプレイヤーは自らの責任で用具の不備を解消したとレフェリーが認めたときにリンクに戻る

C2.3 用具をなくしたプレイヤー

ゲーム中に保護具（ヘルメット、フェイスマスク、マウスガード、スケートなどのプラスチック製の器具）を失うとプレーを続行することはできない。プレイヤーはただちに用具を修理しなければならない。このときのペナルティーは、フリーストロックと 5 分ペナルティです。

C2.4 用具破損による遅延

レフェリーは、スケートやグラブを氷上においてゲームの進行を妨害しようとするプレイヤーに対して判断を下さねばならない。用具は集めてプレイヤーズベンチの近くに置かないといけない。もし、プレイヤーがこのような行為でゲームを妨害した場合は、5 分のペナルティーとする。

C2.5 ボールがスケートや防具に入った場合

ゲーム中、ボールがプレイヤーのスケートまたは用具に入った場合はゲームを止め、フェイスオフでスタートする。

C2.6 主催者の職務

十分な数のボール（少なくとも 6 つのボール）を用意することと双方のゴールにボールバスケットを用意することは、主催者の責任である。ボールバスケットはプレイヤーに怪我をさせないようにされていること。

C2.7 色

スケート、スティック、テープはボールとは異なる色とすること。

ルール 3 競技者数

3.1 ゲーム開始時の競技者数

Bandy のゲームは 2 つのチームで対戦する。11 人のプレーヤーでゴールキーパー 1 名、キャプテン 1 名。7 人以下では競技することができません。

国際試合では、各チーム、フィールドプレーヤー 4 名とゴールキーパー 1 名の 5 名の交代プレーヤーが認められる。

チームのプレーヤーの名簿は、ゲーム前に余裕をもってレフェリーに渡さねばならない。このリストは 8 名以上かつ 16 以下のプレーヤーを含むものとする。リストには、サブゴールキーパーを明記するが、15 名以下の場合には必要ない。15 名以下の場合にはすべてのプレーヤーをフィールドプレーヤーとして使える。

世界選手権男子シニア、ワールドカップ、欧州カップではゲーム毎に認められる出場プレーヤーの数は 17 名である。

ゲームが開始されるまで、チームのラインアップは変更することができます。

3.2 ゲーム中のプレーヤーの交代

指定がない限り、プレーヤーの交代は、ゲーム中、いつでも何回でも無制限にすることができます。ただし、コーナーストロークの時は交代できない。

出るプレーヤーがフィールドを離れる（交代ベンチの境界を越える）までインのプレーヤーがフィールドに入ることはできない。交代はマークされたエリアで行われる。（参照ルール 1.2）レフェリーは交代を知らされる必要はない。

プレーヤーがたまにサイドラインやエンドラインを越えるときは、プレーヤーが積極的にプレーに参加していないときは、交代の行為とはみなさない。

負傷したプレーヤーで、他のプレーヤーと交代していないものはいつでも、ゲームに参加することができる。用具の調整でリンクを離れたプレーヤーも同様に適用されます。

交代プレーヤーが出た負傷したプレーヤーでは、レフェリーへの通知によりどこからでもリンクを離れることができる。

3.3 退場プレーヤーの入口

時間制限ペナルティのプレーヤーは、本部またはレフェリーの承認を得て、ゲームの中断なくともゲームに参加することができる。再入場はサイドラインの中心点からとする。（規則 1.3）

ペナルティのプレーヤーは、ペナルティ時間中に交代することはできない。ペナルティがパーソナル、ペナルティされた側がペナルティストロークを獲得した、点が入った場合は免除される。この場合、ペナルティはパーソナルペナルティとして計上される。

ボールがペナルティエリアの外に出るか、ゴールが入るまではペナルティストロークは完了したと見なされない。

ゲームの残り時間すべてをペナルティとされたプレーヤーは、延長戦でゲームに出ることはできない。また、他のプレーヤーと交代することもできない。

3.4 キャプテン

チームキャプテンは、少なくとも 8cm 以上の幅の腕章を左腕の上部に着用しなければならない。腕章はユニホームの色とは区別できるものであること。

キャプテンがゲームの残り時間ペナルティーとなった、あるいはケガでこれ以上ゲーム参加できなくなった場合は、キャプテンの機能を他のプレーヤーで代行することができ、腕章もするものとする。

コメントと解釈

C3.1 ゲーム開始時におけるプレーヤーの不足

ゲーム開始の時点で、チームに到着遅れで 1 名または複数のプレーヤーが足りないとき、チームはメンバー表の誰かを代替として指定してゲームを開始する権利を有する。

メンバー表のプレーヤーで管理者が決定を指定したプレーヤー以外が後れてきた場合は、レフェリーに通知してゲームに参加できる。

チームが 11 人のプレーヤーと 5 人の交代プレーヤーがそろうまではサブゴールキーパーを決めなくてよい。16 人揃うまではすべてのプレーヤーがフィールドプレーヤーとして活動できる。(ルール 3.1) 全員が揃っていないチームはゲーム終了までプレーヤーを追加できる。これは延長戦にも適用するが、ペナルティーストローク戦には適用しない。

C3.2 7 名以下のチーム

ゲームの開始時に 8 人以上のプレーヤーがいる場合は、特別なゲーム開始延期の理由がない限りゲームは開始される。

チームのプレーヤーが 7 人以下の場合、レフェリーはゲームを開始することができない。この場合レフェリーは、ゲームがキャンセルされるか、納得のいく時間内にプレーヤーが 8 名揃うまで開始を遅らせるか決定する。

C3.3 プレーヤーの交代や再入場のための必須の場所

ルール 1.3 で指定されるように、プレーヤーの交代や入場は赤く塗られた境界線（ベンチの前）で行われる。交代されるプレーヤーは交代プレーヤーがゲームに入る前にリンクから放れなければならない。交代のエラーを行った場合は、交代するプレーヤーが 5 分のペナルティを与えられる。

C3.4 出場可能なプレーヤーの数が相手チームの半分以下のとき

多くのプレーヤーが怪我をしたり、ペナルティーで相手チームのプレーヤーの半数以下になったとき、レフェリーはゲームを中断できる。時間制限のあるペナルティを科されているプレーヤーは、この一連の中では出場可能なプレーヤーとする。

C3.5 プレーヤー名簿とチームマネージャーの責任

チームには一人のチーム責任者(チームリーダー)がおりプレイヤー名簿を精査するものが1名いる。名簿には、プレイヤーに加えて、ゲーム中ベンチ入りを認められる最大5名のチームリーダーが含まれる。

C3.6 チームリーダーと交代

チームリーダーと交代プレイヤーは(合計で9名以下で、うち5名はチームリーダー)は、ゲーム中、サイドラインのセンターライン近くにいないといけない。ベンチが使えるならベンチを使ってもよい。チームリーダーはプレイヤーに支持を与える特別なおきのみベンチを離れることができる。このときにゲームの進行を妨害してはならない。

プレイヤーやチームリーダー規則に違反した場合は口頭の注意が与えられる。厳しい場合は、れ度カードを与えられる。

チームリーダーがレッドカードを与えられた場合、通常の観客席に送られる。交代プレイヤーならば、ロッカールームに送られる。両方の場合、チームは1名につき10分間プレイヤーを減らす。チームキャプテンはゲームが中断したとき、出場プレイヤーの中から誰を減らすか指名しなければならない。フィールドプレイヤーのみがペナルティーをサーブできる。このペナルティは、パーソナルペナルティとはみなされない。

チームリーダーや交代プレイヤーに対するレッドカードはレフェリーにより報告されなければならない。

ルール 4 競技時間

4.1 通常の競技時間

ゲームは特に定めがない限り 45 分の 2 つのハーフで行われる。

異常な条件下（大雪や極低音）では、レフェリーがゲーム時間を 2 つ以上に分割することができる。このことはレフェリーによりゲーム報告により報告される。

A 年齢により決められたゲーム時間

年齢によって定義されているクラスでは、競技時間は次の通りとする

プレーヤー19歳以下：2ハーフ：45分

プレーヤー17歳以下：2ハーフ：40分

プレーヤー15歳以下：2ハーフ：30分

プレーヤー13歳以下：2ハーフ：25分

小学校でのマッチは、25分の2ハーフで行われる。上記は、管理者権限で決定されたもの確かなものである。

4.2 コイントスとゲームの開始

A コイントス

ゲーム前にレフェリーは、コインまたは類似のものでコイントスをする。勝った方はサイドを選び、負けた方は、ボールを選ぶ。

前半戦の後、両チームはサイドチェンジをする。前半戦にボールを選択していないチームが、後半開始時はボールを選択する。

延長戦も同様とする。

(2 × 15分) または"ゴールデンゴール"。

B ストロークオフ

レフェリーのホイッスルの後、リンクの中央からのストロークオフでゲームが開始される。プレイ開始と認められるため少なくとも 20cm ボールが転がらねばならない。ストロークオフ時、すべてのプレーヤーは、自陣にいななければならない、ボールが動くまでセンターラインを越えてはならない。ストロークオフ前にセンターラインを越えた場合、相手チームは、センターラインを越えた地点からフリーストロークが与えられる。

相手チームはボールに対して 5m 以内に近づいてはならない。ストロークオフがルール通りになされなかった場合は、再度行う。時計は最初のストロークオフのタイムとする。これは、後半戦のストロークオフにも適用する。

ストロークオフで最初にボールにタッチしたプレーヤーは、他のプレーヤーがタッチするまで再度ボールにタッチすることができない。

4.3 延長戦

通常のゲーム時間で勝者がいなくて、勝者を決める必要があるとき延長戦を行う。これは主催者や競

技規則によりあらかじめ決められている場合にのみ実施される。

延長戦は、2つの方法で実施することができる。

A 通常の延長戦

延長戦の規定があり他に何も決められていないときは、2つの15分ハーフを実施する。両方のハーフを最後まで競技して勝者が決まらないときは再度延長戦を行う。

B サドンデス方式（ゴールデンゴール）

あらかじめ”ゴールデンゴール”で勝者を決めると規定のあるときは、この原則に則り勝者を決める。

延長戦は、2つの最低15分のハーフを実施するがどちらかのチームによりゴールが認められたときにただちにゲームは終了する。

2回のハーフで勝者が決まらないときは、ペナルティーストロークを行う。ルール16参照。

C 年齢別に定義された延長戦

19歳以下、17歳以下のプレイヤーの延長戦は10分2ラウンド

15歳以下のプレイヤーの延長戦は5分2ラウンドが適用される。

ゴールデンゴール方式の際の延長戦の時間もこれと同様とする。

4.4 競技の停止

A 通常の停止

前半戦と後半戦の間、ただし20分以内とする。

B ゲームと延長戦の間

ゲームと延長戦の間は最大5分の停止を取る。プレイヤーはリンクに残っているものとする。

C 延長戦の前半と後半の間

延長戦の前半と後半の間はゲームの停止はない。

D レフェリーの権限

停止の時間は、可能な限り上記で規定した時間とするが、レフェリーが理由あって変更する権限を有する。

E タイムアウト

両チームは1ゲーム1回1分のタイムアウトを要求できる。

4.4 ゲームのキャンセルや中断

ゲーム前かゲーム中にスポーツマンライクなゲーム進行が不可能になったとき、レフェリーはレフェ

リーの裁量でゲームをキャンセルしたり中断することができる。

レフェリーのもっとも重い責任はゲームを遂行することであることを明記します。つまり、ゲームをキャンセルしたり中断するには相当な理由が要るということです。

相当な理由とは、著しい天候不順、ひどい稲妻、リンクの使用不能、リンク関係施設の欠陥（ゴールケージ、境界線など）

キャンセルや中断の理由は、主催者に対してマッチレポートで明確にしなければならない。

4.6 中断後のゲームの再開（フェイスオフ）

ゲームが維持的に中断された場合は、ゲームが中断した時点での位置よりフェイスオフでゲームを再開する。しかし、中断されたときボールがペナルティーエリアにあった場合は、フェイスオフはペナルティーライン上の最も近いフリーストロックポイントに移されます。

フェイスオフ時、各チームのうち 1 名が自陣のエンドラインを背に反対に向き合う。スティックはお互い並行にボールの端に構える。レフェリーがホイッスルを吹くまでボールにタッチしてはならない。フェイスオフ時ボールはあらゆる方向に行ける。

コメントと解釈

C4.1 時間の追加

不自然なブレイクで時間をロスした場合、ゲーム時間が追加される。このような理由とは、プレーヤーの負傷、プレーヤー交替などである。

ロストタイムがゲーム時間に追加される場合、オフィシャルと両チームキャプテンに通知しなければならない。前半終了間際、またはゲーム終了間際にロストタイムが追加された場合は両チームのキャプテンは、残り時間のみを通知される。

レフェリーは、ゲームが妨害されないように努める。特にゲームの終盤では客観的に見てどちらか一方のチームがゲームを妨害したときに時間を追加する。

C4.2 時間の間違い

A 長すぎるゲーム時間

レフェリーが誤って長時間ゲームをしたときは、ゴール、その他のゲーム中の決定は全てキャンセルできない。

B 短かすぎるゲーム時間。

レフェリーが誤って短い時間でゲームの終了をコールし、そのことに気づいた場合は以下の方法で修正することができる。

両チームがリンクにいるときは、ゲーム終了がコールされた場所よりゲームを再開できる。

既に両チームがロッカールームに達しており、前半にミスが起こったなら中断の後、前半と同じサイ

ドで残り時間を行い、休憩なしにサイドチェンジして後半を行う。

後半でミスが起こればチームが既にロッカールームに達している場合、レフェリーは両チームに再度リンクに入り残り時間のゲームをするようにする。このときは後半のストロークオフをしたチームのストロークオフによりゲームを再開する。

C4.3 時間のコントロール

ハーフの終わるまでに、レフェリーはお互いにゲーム時間をチェックする。

C4.4 極端な低温

異常な気象による極低温のため凍傷の恐れがある場合。原則として、摂氏-25度以下でも風がなく湿度が低ければ耐えられる。湿度があり、微風であれば-17度以下でも耐えられる。

非常に低い温度でゲームが行われる場合、レフェリーはプレーヤーに5-10分の温まる機会を与えることができる。また、30分の3回のピリオドでゲームをすることができ、各ピリオド間は5-10分の休憩を入れる。

ウォーミングブレイクの後に、プレーはセンターポイントでのフェースオフから開始されます。レフェリーは、プレーの後45分のサイドチェンジを覚えていなければなりません。

C4.5 低温によるゲームのキャンセル

レフェリーは低温でゲームをキャンセルすることができます。

レフェリーがゲームの会場に到着していないなら、レフェリーは何をすべきか決定できる主催者側とコンタクトを取らねばならない。

常識はこのような場合にも適用される。

C4.6 大雪

リンクが大雪でプレイ不可能になるなら。レフェリーは、ゲームを3ピリオドに分けて除雪時間を設けることができる。

特殊事情によりレフェリーはゲームを中断して除雪を依頼することができる。

C4.7 濃霧

濃霧はゲームの障害になるかもしれない。濃霧によりレフェリーがすべてのプレーヤーとボールを見ることができなくなったとき、次の規則が適用される。

A ゲームの前の濃霧

霧が晴れるまで、ゲーム開始を延期する。45分以内に解決しない場合はゲームをキャンセルする。

B ゲーム中の濃霧

ゲームが開始後に霧が発生し、レフェリーができなくなった場合、ゲームは中断する。濃霧が頻発し1回中断が30分を越える場合はゲームは中止とする。

C4.8 タイムアウト

チームキャプテンとコーチだけがタイムアウトを要求できる。タイムアウトは次にゲームが停止したときに取る。ゴールが入ったときは直接タイムアウトを取ることができる。ただし、ペナルティーショット、コーナーストローク、決定的ポジションでのフリーストローク（17マークかその近く）がコールされているときは除く。追加時間は、1分30秒。

C4.9 後半に遅れるチーム

後半開始に遅れたチームには、5分のペナルティーを科す。チームキャプテンはどのプレーヤーがペナルティーをサーブするか決める。

ルール 5 プレーヤーの権利

ゴールキーパーは、ペナルティーエリアの中ではボールを止めるために自身を投げ出すことができる。他のいかなるプレーヤーもボールを止めるか、または相手を妨害するために自身を投げ出すことは認められていない。氷の上に横たわるプレーヤーは、ゲームから離脱しているとみなされ、スティックを使うことができない。

ゴールキーパーだけがスティックなしでゲームに参加し妨害できます。破損したスティックを持ったプレーヤーは新しいスティックを手にするまでゲームに参加できない。彼はリンクからブローケン・スティックの部分の個人的に取り除くものとします。彼はリンクから破損したスティックを除きます。破損スティックの氷上からの除去に全責任を負います。

コメントと解釈

C5.1 スティックのないプレーヤー

スティックを小脇に抱えたプレーヤーはゲームに参加できる。スティックなしあるいは破損したスティックの一部を持ってゲームに参加したフィールドプレーヤーは 5 分のペナルティーを科せられる。相手チームの決定的なスコアリングチャンスを奪った不測の場合は 10 分とする。

C5.2 偶然氷に触ったプレーヤー

偶然に手かひざで氷に接触したプレーヤーはゲームに出ることができる。

C5.3 ひざまずいたプレーヤー

ひざまずいたプレーヤーは、ゲームから離脱しており、ボールに触れることができない。

C5.4 プレーヤーが自身の体を投げ出す行為

相手を止めるために故意に自身の体を投げ出すフィールドプレーヤーは 10 分のペナルティーに科せられる。ペナルティーエリアで衝突が起こった場合、レフェリーはペナルティーショットを与える。

C5.5 ゴールキーパー自身の体を投げ出す行為

ペナルティーエリア内でゴールキーパーがボールを止めるために自身の体を投げ出す行為は認められる。ゴールキーパーがボールに触る前に、相手の得点機会を妨害するために相手プレーヤーと衝突した場合、レフェリーはペナルティーショットを宣告しホイッスルを吹く。(ゴールキーパーには 10 分のペナルティーが科せられる。)

C5.6 ゴールキーパーのペナルティーエリアの外でのプレー

ペナルティーエリアの外では、ゴールキーパーはフィールドプレーヤーと同じ規則が適用される。(C5.4 参照)

C5.7 破損したスティック

破損したスティックを持っているプレイヤーは個人的責任において破損視したスティックの破片をリンク外に取り除く必要がある。これを怠ったプレイヤーは5分のペナルティーが科せられる。

C5.8 偶然にリンクの外に出たプレイヤー

偶然にリンクの外に出たプレイヤーは、両方のスケートか片方のスケートがリンク外にあってもボールをプレーすることができる。

偶然にエンドラインを越えたプレイヤーは、越えた場所からゲームに戻るることができる。

C5.9 交代プレイヤーの入場

ずっとリンク外にいるプレイヤー（交代プレイヤー、ペナルティーのプレイヤー、ゲームに遅刻したプレイヤー）はゲーム前に少なくとも1回は氷に乗るべきである。リンクに入る前、彼らはゲームに出るとはみなされていない。

ルール 6 ゴールキーパー

6.1 ゴールキーパーの用具

ゴールキーパーは他のプレーヤーと区別できるユニフォームを着用する必要がある。ゴールキーパーはスティックを使うことを認められない。ゴールキーパーのグラブは、5本の別々の指が必要。レガードは FIB EC の規則に従うものとする。寸法は高さ最大 80cm、幅 30.5cm である。

6.2 味方のゴールキーパーに対する故意のプレー

味方のゴールキーパーに意図的に向けられたボールをゴールキーパーは、手で取ったり、止めたり、捨ったりしてはならない。ゴールキーパーはスケートか身体でボールを止めます。さもなければフリースローがコールされます。相手チームのゴールチャンスをクリアするためにボールを不正に止めた場合は、ペナルティーショットがコールされ、ゴールキーパーは 10 分のペナルティーを科せられる。

6.3 ゴールキーパーがペナルティーエリア内でできること

ペナルティーエリア内で、ゴールキーパーはスケートや体のあらゆる部分を使ってボールを止めたり、抱えたり、打ったり、キックすることができる。

ゴールキーパーは 5 秒間以上、片手か両手でボールを持ってはいけない。その後、ゴールキーパーは、他のプレーヤーがボールをプレーできるようにボールを氷上に投げるか置かなければならない。

5 秒は、ゴールキーパーがボールを持ってコントロールした時点からカウントされる。

ゴールスローのための規則は、ルール 10.1 とそのコメントに明記してある。解釈はルール 10 にある。

6.4 ゴールキーパーがペナルティーエリア外でできること

ペナルティーエリアの外では、ゴールキーパーは身体かスケートを使ってボールを止めるか、または方向を与えることができる。ペナルティーエリア外では、腕や手を使ってボールを止めたり、抱えたり、打ったり、方向付けはできない。

6.5 ゴールキーパーの規則違反による罰則

A ゴールキーパーによるゲームの妨害

ゴールスローに関してゲームを妨害されたときは、ゴールキーパーに警告が与えられ相手はフリースローを与えられる。ゴールキーパーが繰り返した場合は 5 分のペナルティーが科せられる。ゴールキーパーによるゲームの妨害の詳細はルール 10 とそのコメントと解釈に記載。

B ペナルティーエリア内のゴールキーパーの動作

ペナルティーエリア内では、ゴールキーパーは、腕や手を含む体のあらゆる部分を使ってボールを止めたり、抱えたり、打ったり、投げたり、キックすることができる。これ以外はフィールドプレーヤーと同様に危険か反則のプレーとして判断される。

C ペナルティーエリア外のゴールキーパーの動作

ペナルティーエリア外のゴールキーパーは、フィールドプレーヤーと同様に扱われる。

6.6 ゴールキーパーのペナルティー

ゴールキーパーが5分か10分のペナルティーが科せられた場合は、フィールドプレーヤーが代行する。チームキャプテンはどのフィールドプレーヤーが代行するか決める。ゴールキーパーがレッド・カードを科せられたときはリンクから退場し、ロッカールームに行かねばならない。

チームが15人以下のプレーヤー（11+5人の交代未満）しかメンバー表で登録していない場合は、フィールドプレーヤーがゴールキーパーをすることができる。

16人以上登録の場合は、登録したサブゴールキーパーだけがゴールキーパーを代行することができる。

6.7 負傷したゴールキーパーの交代

退場するゴールキーパーと同様のルールが負傷して退場するゴールキーパーにも適用される。

6.8 ボールを投げることができないゴールキーパー

ゴールキーパーが負傷により、ボールを投げることができないか、またはボールを排除することができなくなったとき、レフェリーはゲームを止めるものとする。ゲームは最も近いペナルティー・ライン上のフリーストロックポイントでフェイスオフにより再開する。

6.9 ゴールキーパーとフィールドプレーヤーの交代

チームが15人以下のとき(11+5未満)、ゴールキーパーはフィールドプレーヤー交代できる。ただし、事前にレフェリーに知らせる必要がある。

6.10 ゴールキーパーはフィールドプレーヤーによって妨げられてはならない

ペナルティーエリア内でボールバスケットからボールを受けるとき、ゲーム再開に向けてボールをセットするとき妨害されてはならない。

相手が妨害した場合は警告を与える。繰り返した場合は、5分間の退場が科せられる。

ルール7 ボールの扱い

7.1 スティックによるストロークス

プレイヤーは、上限高さが肩以下であればスティックでボールを打ったり、止めたり、方向付けしたり、運んだりすることができる。

7.2 ボールの方向付け

氷上のプレイヤーはスケートや身体をつかってボールを方向付けすることができる。ただし、プレイヤーが手、腕、ヘッドを使った場合は認められない。他のプレイヤーにボールが行かない、あるいは他のプレイヤーを危険にさらさない場合にだけ、プレイヤーはボールを止めたり、打つためにジャンプすることができる。

プレイヤーはスティックでボールを扱前に一度だけ体やスケートでボールを処理できる。

7.3 ハンド、ハイスティックかヘッドによるボールストップ

フィールドプレイヤーは手、腕、ヘッドでボールを止めることができない。プレイヤーが故意で肩より高い位置でスティックでボールを扱ったり、ヘッドや腕や手で扱った場合、ゲームは止められ、相手チームにフリーストロークが与えられる。ペナルティーエリア内で起こった場合で、守りのチームに決定的不利に陥った場合は、守りのチームにペナルティーストロークが与えられる。

ゲーム停止がファールしたチームに有利となる場合は、プレイヤーに10分のペナルティーが科せられる。

7.4 レフェリーに当たったボール

フィールドのどこであっても、ボールがレフェリーに当たって、これがどちらかのチームの有利になったときはゲームを中断しファイスオフで再開する。(ルール9とコメントC9.1を参照)

コメントと解釈

C7.1 ハイスティック

肩より高い位置でのストローク、ボールストップは禁止されており、罰せられる。肩の高さとは、スケートを履いたまっすぐな状態での方の高さ。

C7.2 他のプレイヤーと接近したストローク

肩の高さ以下のストロークでも他のプレイヤーにとって危険であれば罰せられる。例を挙げると、狭い場所でのテニスのストロークのような打法である。突く行為は他のプレイヤーにとって危険である。レフェリーは、他のプレイヤーにとって危険な積極的に罰せねばならない。

C7.3 不正のゲーム中断によるアドバンテージ

ゴールを決める決定的なチャンスの妨害を意味する。

ルール 8 相手に対する行為

8.1 相手に対する叩く、キック、ホールディング

相手をキックする、つまずかせる（トリップ）、押す行為あるいは手やスティックで相手を打ったり、妨害したりすることは禁止されている。また、相手をつかむか、抱える行為も禁止されている。

また、スティックを相手に対して投げたり、ボールに向かって投げるのも禁止されている。

8.2 スティックによる相手の妨害

スティックを使って、相手のスティックを打ったり、持ちあげたり、抑えたり、握ったり、いかなる方法でも相手を妨害することは禁止されている。

8.3 乱暴なプレー

暴力的、危険であるかアンフェアなプレーは厳重に禁止されている。

8.4 ボールを持っていないプレーヤーの妨害（インターフェアランス）

ボールを持っていないプレーヤーの妨害は禁止されている。

8.5 相手とのボディーコンタクト

プレーヤーがボールを持っているときのボディーコンタクトは認められる。この場合のコンタクトは肩と肩であり、その目的は他のプレーヤーに対するチェックでないこと。コンタクトは暴力的や危険であってはならない。

8.6 ルールを破ったときの罰則

ルールが破られたときはフリーストロークが与えられる。ペナルティーエリアで守備側がスコアリングチャンスを妨害して反則のあったときはペナルティーショットが与えられる。あるケースでは、攻撃側がペナルティーを科せられる。（10分か残りゲーム時間）

8.7 ペナルティーエリア外におけるスコアリングポジションでの相手へのトリッピング

最後のディフェンスが、ゴールに向かう先頭の相手のプレーヤーを引っ掛けそのファールが決定的なスコアリングのチャンスを妨害した場合、フリーストロークがコールされ、ファールを犯したプレーヤーはパーソナルレッドカードを与えられる。（チームは10分間 1名減でゲームをします。）トリッピングが暴力的なときは、ペナルティーはルール 17.6 に基づきゲーム残り時間すべてとなる。

コメントと解釈

C8.1 相手との認められない接触

レフェリーは、相手に対する禁じられた攻撃、特にスティックが相手の体のどこかをヒットするような攻撃を静止することをためらってはいけない。このような行為はリンクのどこで行われていようと

罰すべきである。

C8.2 相手に対するスティックの振りかぶり（ヒット時以外）

A ボールがスティックの届く範囲内にある状況

ボールが範囲内にあるとき、スティックで相手を叩こうとして失敗したプレーヤーはペナルティーが科せられフリーストロークが与えられる。

守備側のペナルティーエリアで行われてもペナルティーショットは科せられない。

B ボールがスティックの届く範囲外にある状況

ボールが範囲外にあるとき、スティックで相手を叩こうとして失敗したプレーヤーは叩いたと同等のペナルティーが科せられる。ペナルティーエリアの外の場合はフリーストロークが与えられる。ペナルティーエリアの内でのときで守備側の反則のときはペナルティーショットが科せられる。

さらに、プレーヤーは罰せられるものとします。

C8.3 「ボールが届く範囲」の定義

次の瞬間プレーヤーがボールをプレーできること「ボールが届く範囲」と定義する。

C8.4 スティックによるストロークス

相手のスティックに対するどんなストロークも禁じられており、罰せられるものとする。不正なスティックのストロークでボールがアウトオブバーンになったときはフリーストロークかペナルティーショットが与えられる。

C8.5 相手への追従

ボールの範囲外で相手プレーヤーに追従するか妨害すること認められない。妨害行為と認められたとき、レフェリーは妨害したプレーヤーに警告を与え、フリーストロークが与えられる。妨害が同一プレーヤーかチームメイトにより繰り返された場合、レフェリーはフリーストロークを与え、妨害したプレーヤーは5分間の退場となる。

C8.6 ペナルティーエリア外での相手をつまづかせる行為

得点チャンス時に相手をつまづかせ（トリッピング）、得点を阻止したときはレッドカードが与えられる。ただし、以下の条件が有効であるとき：

- ・ 顔がゴールに向いている
- ・ サイドラインに向かってスケートしていない
- ・ センターラインを越えている
- ・ ゴールに向かってスケートしている
- ・ 完全にフリー
- ・

C8.7 ペナルティーエリア内での相手をつまづかせる行為

ペナルティーエリア内でのトリッピングにはペナルティーストロークが与えられ、ファールしたプレ

ーヤーは時間ペナルティーが科せられる。

ルール 9 ゴールの認定

ゲームの意図はゴールをすることであり、多くのゴールを決めたチームを勝ちとする。両者ノーゴールか同点の場合は引き分け（ドロー）である。

9.1 認定されたゴール

別のルールで決められていない限り、認定されたゴールとは、ボールが通常のルールでプレイされており、ボール全体が定義されたゴールラインの内側を完全に通過したときである。

ゴールは、ストロークオフ、ペナルティーショット、フリーストローク、フェースオフまたはコーナーストロークで直接決めることができる。

9.2 ゴールの不認定

攻撃プレイヤーの体の一部かスケートに当たってゴールした場合は、ゴールと認めない。ゴールは攻撃側プレイヤーのスティックでのみ認定される。

攻撃側のゴールキーパーからのスルーアウトによる直接のゴールは認定されない。

9.3 ゴールが移動したとき

ゴールが何らかの理由で移動した状態で、ボールがポストの印とクロスバーの高さ以下を通過した場合は、レフェリーによりゴールが認定される。

9.4 ゴール後のストローク

ゴールが決められた後に、ゲーム開始時と同様にリンクのセンターで得点を入れられたチームによりストロークオフでゲームがスタートする。

ゲーム終了直前にゴールが決まった場合、たとえピリオドの時間が経過していても、両チームはストロークオフのためリンクのセンターにポジションをとるものとする。これはゴールの認定を明確にするために行うものである。

これらのルールには例外がある。

「ファーストゴールウイン」(サドンデス)の原則が適用されているとき、ゴールが認定された後、ストロークオフがなされないため。

コメントと解釈

C9.1 ボールがレフェリーに当たったとき

スティックからのボールがレフェリーに当たりゴールに入ったとき、ゴールは認定されない。

C9.2 ボールが味方や相手に当たったとき

スティックからのボールが相手に当たってゴールに入ったとき、ゴールは認定される。

C9.3 ボールが観客に当たったとき

ボールが正しくプレイされており、観客や認められていないプレイヤーに当たり偶然にゴールしたと

き、ゴールは認められない。ゲームはフェイスオフにより再開される。

C9.4 第三者によるボールの妨害

ゲームに関係ない第三者によりボールがゴールラインを横切るのを妨害された場合、ゴールは認められない。この場合、フェイスオフによりゲームを再開する。

C9.5 ゲームに関係ない第三者によるボールの停止

ゲームに関係ない第三者が、ボールがゴールラインを横切るのを妨害しようとして失敗しゴールした場合、レフェリーはゴールを認定する。ただし、レフェリーが第三者の権限のないふるまいが局面に影響しなかったと確信しているなら。

C9.6 ゴールの状況でのスティックの破損やロスト

ボールがゴールに入ったとき、スティックが破損しており、レフェリーがまわりにリスクがあったかどうか、状況に影響を与えたかどうかを判断しなければならない。レフェリーがこれに相当すると判断した場合、ゴールは認定されない。ゲームは、フェイスオフで再開される。

この事故がペナルティーショットの実施の際に起こり、ボールがゴールに入ったときは再度ペナルティーショットを実行する。

C9.7 攻撃側チームのプレーヤー超過のときのゴール

攻撃側チームのプレーヤー超過のときのゴールは認められない。(これはストロークオフを実施する前に発見しなければならない)。これは退場プレーヤーが早く再出場した場合にも適用される。

C9.8 ゴールの不認定

ゴールが後で不認定としたとき、ストロークオフを行う。レフェリーは後で当該ゴールが不認定と確信したときは、マッチレポートで主催者に報告しなければならない。

ルール 10 ボールの入れ方

10.1 ペナルティーエリア内におけるゴールスローとフリーストローク

ボールがエンドラインを越えたとき、最後にボールに接触したのが攻撃側のプレーヤーのとき、ボールは守備側のゴールキーパーによるゴールスローでボールがプレーに入れられる。

ペナルティーエリア内でのゴールスローやフリーストロークはペナルティーエリア内で行われる。

スローイング（スローやストローク）が行われるとき、すべての相手プレーヤーはペナルティーエリアの外にいるものとする。

10.2 サイドラインを越えたボール

ボールがサイドラインを超えたとき、相手によるフリーストロークが行われる。

フリーストロークが実施されるとき、ボールが出た地点から 1m 以内で行われ、相手は少なくとも 5m 以上離れるものとする。

10.3 コーナーstroーク

ボールがエンドラインを越えたとき、最後にボールに接触したのが守備側のプレーヤーのとき、攻撃側のチームがコーナーストロークを行う。

コーナーストロークは最も近いコーナーフラッグで行われ、ボールはそのフラッグのところの 1/4 円内に置く。レフェリーはコーナーストローク開始の合図をする前にボールが正規の位置に置かれているか確認をする。

ボールを守備側チームが触り、ペナルティーエリアから出たときにのみ 2 回目のコーナーストロークがコールされる。

コーナーからのショットが守備側のチームのプレーヤー（ゴールキーパーを含む）に接触し、ボールがエンドラインを越えた場合はゴールスローでゲームが再開される。

ボールが守備側チームの故意によりエンドラインから出されたときは、新たにコーナーストロークを実施する。

コーナーストロークを行うとき、守備側チームはゴールラインかエンドラインの前で、ペナルティーエリアの外にいないなければならない。スティックは、ゴールラインかエンドラインの外におくことができる。

攻撃側チームのプレーヤーは、ペナルティーエリアの外にいないなければならない。コーナーストロークをする者だけは、エンドラインから 5m 以内にいることが認められる。

ボールがコーナーの正しい位置に置かれており、レフェリーがプレイ開始の笛を鳴らして 5 秒以内にプレイしなければならない。さもなければ、守備側のフリーストロークとなる。

コーナーストロークが行われた時点で、攻撃側のプレーヤーがペナルティーエリア内にいた場合、攻撃側プレーヤーがラインを越えた地点で守備側のフリーストロークが与えられる。

コーナーストロークが行われることで書くハーフの時間は延長される。コーナーストロークは 1 回のストロークかショットである。

コーナーストロークで直接ゴールすることができる。

コーナーストロークがコールされたとき、プレーヤーの交代は認められない。ボールがインプレイになるまで、すなわちコーナーストロークが実行されるまでペナルティーのプレーヤーもリンクに入れ

ない。

コメントと解釈

C10.1 ボール全体がラインを越える

ボールは完全にラインを越えないといけない。ボール全体がラインの後ろの端（リアエンド）を横切らねばならない。

C10.2 ボールがゴールポスト、クロスバーまたはレフリーに当たったとき

ボールがゴールポストの 1 つかクロスバーに当たりリンクに戻ったときボールはインプレイである。レフリーについても同様である。しかし、レフリーにあたりどちらかのチームが有利になったときはフェイスオフよりはじめる。

C10.3 ゴールスロー、コーナーストローク、フリーストローク、ペナルティーストロークの実行

ゴールスロー、コーナーストローク、フリーストローク、ペナルティーストロークの実行者は実行後誰かほかのプレーヤーが触るまでボールをプレーできない。

C10.4 ゴールスローに関する決まり

ゴールキーパーはボールバスケットよりボールを 1 つ取る。ボールをインプレイするまでボールを取ってから 5 秒以内であれば、ゴールキーパーはペナルティーエリア内を動ける。

A ゴールスローに関するゲームの障害

5 秒以内にボールをプレーに入れる。ゴールキーパーは、氷の上にボールを落として、再びそれを捕らえることができない。また、ボールを投げて、再びそれを捕らえることができない。

レフリーは、ゴールキーパーがゲームを遅らせないか見る。繰り返し違反した場合は、罰せられ相手にフリーストロークが与えられ、ペナルティーが科せられる。

B ゴールスローでボールを入れる

ゴールキーパーがリンクに入るとすぐボールを投げなくてはならない。

C ゴールキーパーがボールをゴールの中かエンドラインを越えてさせたとき

ゴールキーパーが投げるか落として、自陣のゴールラインを越えたときはゴール。エンドラインを越えたときはコーナーが与えられる。ゴールスローのときも同様に適用される。

D ゴールスローの後のゴール

正しいゴールスローのボールが誰にも触られることなく直接相手のゴールに入ったとき、ゴールは認められない。再度ゴールスローで再開される。

しかしながら、正しいゴールスローのあとチームに関係なく誰かがボールにさわるとボールがゴールに入った場合、ゴールは認められる。攻撃側のチームのプレーヤーのスティックのタッチが正しい必要がある。

E ゴールスロー時の相手の位置

ゴールスローが実施される時、すべての相手チームプレーヤーはペナルティーエリアの外にいるものとする。しかし、ゴールキーパーには、相手がペナルティーエリアを離れる前にボールを投げる権利がある。プレーヤーのひとりがペナルティーエリアの中にいたため、相手が有利になった場合、このプレーヤーが警告を与えられフリーストロークになる。

F 相手プレーヤーはペナルティーエリア外にいる義務と最低 5m 距離をとる

相手が正しい位置にいないときフリーストロークがコールされる。

C10.5 コーナーstroークに関する決まり

A 定義されたラインの通過

ルール 10.3 で定義されたラインを守備側プレーヤーが越えたとき、あるいはこれによりアドバンテージを得たときコーナーstroークとチーム警告が与えられる。ロスタイムがゲーム時間に追加される。レフェリーは、チーム警告と妥当な時間内に正しいポジションにつかなかったプレーヤーに退場を与えることができる。

コーナーstroークをする前に攻撃側のプレーヤーがラインを越えた場合、ペナルティーエリアに入った地点で守備側チームにフリーストロークが与えられる。

B コーナーstroークの実施

コーナーstroークでのフェイクは認められない。間違ったコーナーstroークが行われた場合は警告が与えられ、繰り返した場合はペナルティーが科せられる。フェイクが攻撃側チームにアドバンテージを与えた場合、再度コーナーstroークを実施する。

C コーナーフラッグ

コーナーstroークを実行するとき、コーナーフラッグポールを移動させてはならない。この規則に反した場合は警告される。繰り返したなら、コーナーstroーク実行者は罰せられる。

D コーナーstroークのときのペナルティープレーヤーの再入場

ペナルティープレーヤーのペナルティー時間が終了していてもレフェリーがコーナーstroーク開始の笛を吹くまでリンクに入れない。これは、ペナルティーを科せられて再入場するプレーヤーやその他の理由でリンクを離れていたプレーヤー、コーナーstroークのあとリンクに再入場したプレーヤーにも適用する。また、最大 11 名までの追加参加プレーヤーにも適用する。これに違反した場合は、フリーストロークが与えられる。

ルール 11 オフサイド

11.1 オフサイドの定義

攻撃のプレーヤーがリンクの相手サイドにおり、相手チームのプレーヤー（ゴールキーパーを含んで）1名が攻撃プレーヤーと相手のエンドラインとの間におり、ボールがプレーヤー側のチームメイトによりプレーされているときオフサイドである。（サッカーと同様）

また、それはプレーヤーがボールよりもエンドラインの近くにいるということである。

11.2 オフサイドによるゲームの停止

プレーヤーがオフサイドポジションでボールをレシーブしたり、オフサイドポジションのプレーヤーが相手の邪魔をしたり、オフサイドポジションのプレーヤーがゲームにおいて有利になったとき、レフェリーはオフサイドによりゲームを停止しフリーストロークのため笛を吹く。

守備側チームは、オフサイドをしたプレーヤーのいた位置からのフリーストロークが与えられる。

プレーヤーが上記のオフサイドのときにゲームに参加したとき以外、プレーヤーがオフサイドポジションいてもゲームは自動的に停止しない。

コメントと解釈

C11.1 オフサイドルールはすべての状況で有効

オフサイドのルールはフリーストローク、ペナルティーショット、フェースオフおよびゴールスロー時にも有効である。

C11.2 相手の触ったボール

オフサイドポジションのプレーヤーは、ボールをチームメイトから受けたとき、たとえ、そのボールが途中で相手にタッチされていてもオフサイドで止められる。

C11.3 相手によりボールがプレイされる

相手からボールをもらった場合、オフサイドポジションのプレーヤーはオフサイドをコールされない。

C11.4 ボールがゴールフレームに当たりプレーヤーへ

ボールがゴールフレームに当たりオフサイドポジションのプレーヤーに行ったとき、これはダイレクトパスとみなされオフサイドでゲームは止められる。

C11.5 影響のないオフサイドポジションのプレーヤー

オフサイドポジションのプレーヤーでゲームに参加してなく、相手を妨害していないプレーヤーはオフサイドで止められない。レフェリーは、オフサイドポジションそのものは攻撃でないと心得るべきである。上記で述べたようにゲームに影響を与えて初めて攻撃が始まる。

オフサイドポジションにいる攻撃プレーヤーは、サイドラインかエンドラインを越えることでゲーム

に影響がないことを強調できる。しかし、この状況がなくなるまでプレーヤーはリンクに再入場できない。守備側チームによりボールがプレイされるとすぐ、オフサイドは解消される。

守備側プレーヤーはエンドラインかサイドラインを越えてプレイから離脱することはできない。この無影響のルールは攻撃プレーヤーのみに適用される。

C11.6 相手のゴールに入ったプレーヤー

意図せずプレーヤーが相手のゴールに入ったとき、状況が解消するまでプレーヤーはゴール内に留まることができる。プレーヤーがおとなしく、ゲームに影響を及ぼさない限りオフサイドで止められることはない。

故意にゴールに入って、ゲームに参加しているとみなされたときはオフサイドポジションにいるとして止められる。

C11.7 ボールの後ろのプレーヤー

相手のエンドラインとの関係での相手もしくはボールの線上にいるプレーヤーはオフサイドで止められない。

C11.8 オフサイドポジションのプレーヤーがボールを要求する行為

オフサイドポジションのプレーヤーがボールを要求し、ゲームに影響がある場合はオフサイドで止められる。

C11.9 オフサイドはボールがプレイされた時点で判断される

オフサイドはボールがプレイされた時点で判断される。ボールがレシーブされた時点ではない。オフサイドはただちにコールされるのではないことを意味する。これはレフェリーが状況がどの展開するか見るためである。ボールがエンドラインを越えるか、ゴールキーパーがキャッチすればゴールスローでゲームを続けるのがよい。

攻撃が失敗して、守備側チームがボールを取ったなら、レフェリーはオフサイド解消までコールしない。

レフェリーは、腕を頭の上に上げることでオフサイド解消を知らせる。

ルール 12 フリーストローク

12.1 フリーストローク以下で与えられる

フリーストロークは以下のルールの違反に対して与えられる。

ルール 1：リンクでの照明による不正確なプレー

ルール 2：不正確な用具：スティック、スケートまたは義務のある保護用具（あるいはルール 6：不正なゴールキーパーの用具）

ルール 3：不正なプレーヤーの交代

ルール 4：不正なフェイスオフ

ルール 6：ゴールキーパーによる攻撃、ゴールキーパーに対する攻撃

ルール 10：不正なスルーアウト、ゴールスロー、コーナーストロークまたはサイドランの外へのボール

ルール 13：不正なスリーストロークの実施

ルール 15：不正なペナルティーショットの実施

12.2 以下でもフリーストロークが与えられる

フリーストロークは以下のルール違反に対しても与えられる。

ルール 5：プレイヤーの権利

ルール 7：ボールに対するプレイ

ルール 8：相手に対するプレイ。自陣のペナルティーエリアで激しい攻撃に対しては、フリーストロークの代わりにペナルティーショットが与えられる。（ルール 14 参考）

コメントと解釈

C12.1 不正な用具

ゲームの間、レフェリーが用具の欠陥を発見したら相手チームにフリーストロークを与える。ゲームが停止しているときに発見したときは、フリーストロークは与えられない。

C12.2 2つの違反が両方のチーム行われたとき

2つの違反が連続して行われたとき、最初の違反に対してアドバンテージを見ない場合は、最初の違反に対して笛を吹く。

2番目の違反に対しては、警告かペナルティーを科す。

両方のチームからの2人のプレイヤーが同時に違反をしたときは、フェイスオフをする。

C12.3 同じチームから2つの違反があったとき

同じチームの2人のプレイヤーが同時または連続して違反したとき、あるいは1人のプレイヤーが同時または連続して2つの違反をしたとき、最も重い違反が罰せられるものとする。

C12.4 アドバンテージのルール

守備側チームによる反則で、反則の後も攻撃が続き、レフェリーがゴールできると判断したときレフ

エリーはゲームを止めない。

レフェリーはアドバンテージを適用する。ファールをしたプレーヤーが退場になるなら、レフェリーは腕をまっすぐ上に上げて示す、次に、腕を水平にしてファールをしたプレーヤーを示す。レフェリーがアドバンテージを適用するなら、攻撃側のチームがファールに続く攻撃に成功しないからと言ってその（アドバン適用の）決定を変えてはならない。

C12.5 プレーヤーはレフェリーのブローオフ（開始の合図）を待つ

反則の後、レフェリーが明らかにプレーのサインを見せていてもプレーの続行を決定するのはレフェリーで、レフェリーにより言葉かジェスチャーでプレイの続行を宣告される。

レフェリーがいつ笛を吹くか決めるのは、プレーヤーではなくレフェリーである。

ルール 13 フリーストロークの実施

13.1 ボールの設置

ペナルティーエリア内で守備側チームに対してフリーストロークがコールされたとき、ボールはペナルティー・ライン上にある最も近いペナルティースポットで行う。

ボールは氷の上に置かれ、雪などの上におかれてはならない。氷が悪いなら、レフェリーはボールがゴールより遠ざかる後方に移動させることを認める。前方または横向は認めない。

プレーされる前、ボールは静止していなければならない。

13.2 敵のチームのポジション

フリーストロークが行われるとき、相手は、ボールから少なくとも **5m** 離れたところでポジションをとるのに **5** 秒あります。違反があれば、警告が与えられる。

5m のルールが同じチームにより再度違反されたら、違反したプレーヤーは **5** 分間のペナルティー。

13.3 フリーストローク

フリーストロークが実行されているとみなされるには、ボールは少なくとも **20cm** 以上動かさなければならない。別のプレーヤーによってプレーされるまで、フリーストロークの実施者は、再びボールをプレーすることができない。

フリーストロークはどの方向に出してもよく、直接ゴールに入れてもよい。

13.4 延長戦時のフリーストロークの実行

相手側のハーフエリアで各ピリオドの最後の **1** 秒にフリーストロークが与えられたとき、フリーストロークが実行されるまでゲーム時間は延長される。延長戦時にダイレクトにゴールしたフリーストロークはゴールとして認定される。このルールは、コーナーストロークやペナルティーショットにも適用される。(コーナーストロークの **2** 回タッチが許されている場合)

コメントと解釈

C13.1 迅速な実行

レフェリーは、ボールが自陣で数 **m** 以内で間違った位置に置かれたのを修正するためにフリーストロークの開始を遅らせてはならない。

レフェリーは迅速なゲーム進行を促すため **2** 回笛を吹く。

C13.2 フリーストロークをするプレーヤーの権利

レフェリーが合図したなら、フリーストロークを実行するプレーヤーは、相手が **5m** 離れるのを待つ必要はない。

C13.3 相手の義務

フリーストロークがコールされて **5** 秒以内に相手チームをボールから少なくとも **5m** 離れなければならない。相手が所定の位置に行く前にフリーストロークが実行されたなら、そのプレーヤーはフリー

ストロークのプレー中は無影響でなくてはならない。所定の位置にいない相手がアクティブで有利になったとき、5分間のペナルティーに科せられ新たにフリーストロークがコールされる。

C13.4 プレーヤーは5mの距離を要求

フリーストロークするプレーヤーが相手に正式な距離を要求し、レフェリーが近すぎると認めるとき、相手が正式なポジションに行くまで開始が待たれる。

故意に正式なポジションを取らない場合は、どんなプレーヤーでも警告が与えられる。レフェリーのプレイコールの前にフリーストロークを実行したら、ボールを打ったプレーヤーは10分間のペナルティーに科せられる。

C13.5 フリーストロークの開始

フリーストロークは、ボールが置かれ、相手が5m離れ、レフェリーがホイッスルを吹いて5秒以内に実行されなくてはならない。そうしなければ、もう片方のチームへのフリーストロークになる。

ルール 14 ペナルティーショット

前の笛によりプレイが止まらなかったとき、ペナルティーショットは自陣のペナルティエリア内で故意の違反があったときに与えられる。

14.1 乱暴なプレー

プレーヤーが凶悪、乱暴または危険で相手を攻撃するとき。

14.2 不正なプレー

プレーヤーが以下の方法でゴールチャンスを妨害したとき：

A どんな方法でも肩以上でボールを止めたりプレーしたとき

プレーヤーの肩より上でのスティック、腕、手または頭を使ったプレイ。

B 相手のスティックの妨害

相手のスティックを叩く、ブロックする、押すまたは蹴ることによる。

C スティックか他の物を投げる

スティック、ヘルメット、グラブまたは他の物をボールか相手に投げるか、または他の方法でゴールされるのを防ぐ行為

D 氷の上にひざまずくかまたは自らの体を投げる

ボールか相手を止めるために氷の上にひざまずくか、または自らの体を投げる。（ゴールキーパーを除く）

E 空中のボールをスケートで蹴るかまたは止める行為（ゴールキーパーを除く）

F 相手をホールドするか引っ掛ける行為

コメントと解釈

C14.1 ゴールに絡まないペナルティエリア内での不正なプレイ

ゴールに絡まない状況で、ルール 14.2 で引用された違反が起こったときは、フリーストロークがコールされる。

C14.2 相手のペナルティエリアの外での用具の投げ込み

自陣のペナルティエリアにいるプレーヤーが相手のペナルティエリアの外に用具を投げたとき、フリーストロークがコールされる。違反したプレーヤーは 10 分間のペナルティに科せられる。

C14.3 クロスバーをつかむディフェンスプレーヤー

守備側のプレーヤー（ゴールキーパーを除く）がクロスバーにつかまって腕でゴールを止めたなら、ペナルティがコールされる。

C14.4 ゴールを動かす

プレーヤーがゲームの間、わざとゴールを動かしたなら、フリーストロークがコールされ、違反したプレーヤーは 10 分間のペナルティに科せられる。プレーヤーの行為がゴールを妨害するものである

ならペナルティーショットがコールされる。

C14.5 ペナルティーショットはボールの位置に関係なくコールされる

ペナルティーショットは、ファールがペナルティーエリア内で行われたときだけコールされる。ボールはフィールドのどこにあってもよいがファールがコールされたときプレイ中でなければならない。

C14.6 スケートかボディーによる強打

守備側プレーヤーが自身のペナルティーエリア内で、相手プレーヤーをスケートやボディーの強打で殴り倒したとき、これを暴力的で危険なプレイとみなす。ペナルティーショットとペナルティーがコールされる。

C14.7 ペナルティーショットとペナルティータイム

ファールを下プレーヤーは、ルール 17 によりに 5 分間か 10 分間のペナルティーかレッドカードが与えられる。

ディフェンスプレーヤーがペナルティーエリア内で乱暴で危険なプレイによりペナルティーに科せられたときは(ルール 14.1)、ペナルティーショットがコールされる。

C14.8 アドバンテージルール

ペナルティシチュエーションにおいて、明らかなゴールチャンスがあるとレフェリーが確信したとき、レフェリーはアドバンテージを適用する。投げられたスティックに関して、レフェリーは、ゴールを逃したとき、プレーヤーが投げられたスティックの影響を受けなかったこと確認しなければならない。

C14.9 レフェリーの決断と一貫性

ペナルティショットをコールしたときレフェリーはためらってはいけない。ペナルティーショットを科すに値する反則に対して、同じ反則で次回はフリーストロークにしてはならない。1人以上のレフェリー(2か3名)いるとき、同じ基準で判断することが重要である。

ルール 15 ペナルティーショットの実行

15.1 ペナルティーが科されていない、いかなるフィールドプレーヤーはペナルティーショットができる

ゴールキーパーと控えのゴールキーパーはペナルティーショットを実行できない。

ペナルティーショットがコールされたときペナルティーに科せられているプレーヤーはペナルティーショットができない。たとえ、ペナルティーショットが実行される前にペナルティータイムが終了していてもペナルティーショットは実行できない。

15.2 プレーヤーの位置

ペナルティーショットを実行するプレーヤーとゴールキーパーのみがペナルティーエリア内に居てもよい。ゴールキーパーはゴールライン上に立つものとする。エンドライン上かエンドラインの後ろに立つてはいけない。

15.3 ボールのプレースメント

ボールは、ペナルティーポイントに置かれ、雪か他の何かの盛り上がりの上においてはならない。氷の状態が悪いとき、レフェリーはボールをペナルティーポイントの後ろに置くことを認める。前や横は認めない。

15.4 ペナルティーショット

ボールは前へ打ち出さねばならない。ボールが後方に打ち出されたら、守備側チームにフリーストロークが与えられる。フェイクは認められない。スイングとショットは連続動作である必要がある。以下の 15.5 の条件のもと、この地点でのファールがコールされる。(攻撃側チームのプレーヤーによるファール)

ペナルティーショットからゴールをダイレクトに決めることができる。

ペナルティーショットを実行したプレーヤーは、ボールを別のプレーヤーが触るまで再びボールを打つことができない。また、ボールがゴールポストかクロスバーに当たって返ってきたときもこれが適応される。反則にはフリーストロークが科せられる。

15.5 攻撃側チームのプレーヤーによるファール

ペナルティーショットが実行される直前に攻撃側チームのプレーヤーがミスをしたとき、以下のよう
に扱う。

A ショットがゴールに入ったとき、再度実行する。

B ショットがゴールに入らなかったとき、ペナルティーショットは実行されたものとする。

C ボールがゴールポストかゴールキーパーに当たり跳ね返ってフィールドに戻ってきたとき、ディフェンスチームによるフリーストロークが反則された地点で行われる。

15.6 守備側チームのプレーヤーによる反則

ペナルティーショットが実行される直前に守備側チームのプレーヤーがミスをしたとき、以下のよう
に扱う。

A ショットがゴールに入ったとき、ゴールは認められる。

B ショットがゴールに入らなかったとき、再度実行する。

C ボールがゴールポストかゴールキーパーに当たり跳ね返ってフィールドに戻ってきたとき、ペナル
ティーショットは再度実行する。

15.7 両チームが同時に反則したとき

ペナルティーショットが実行される直前に両方のチームのプレーヤーが同時に反則したとき、ペナル
ティーショットは再度実行される。

コメントと解釈

C15.1 ペナルティーショットを実行するプレーヤーの助走

ペナルティーショットを実行するプレーヤーはペナルティーエリア内では助走することができる。た
だし、ボールの前ではできない。

C15.2 ゲームのハーフタイムか終了直前のペナルティーショット

ゲームのハーフタイムか終了直前のペナルティーショットのとき、レフェリーはペナルティーショッ
トができるようにゲーム時間を延長する。ゲーム時間終了時（オーバータイム）にペナルティーショ
ットが発生したなら、1回だけペナルティーショットを認める。このとき、ボールが直接ゴールに入る
か、またはゴールキーパーかゴールポストに当たって入った場合だけ、ゴールを認める。

レフェリーは、それがオーバータイムであること実行者に知らせるものとする。

ゴールがオーバータイムで決められたなら、レフェリーは、両チームに対してストロークオフのため
に並ぶことを告げ、すぐに、ハーフタイムかフルタイム終了のコールをする。（ルール 9.4 を参照）

これは、ゴールが認められたことを強調するために行われる。

C15.3 ペナルティーショット時のチームメイトに対するパス

パスとしてペナルティーショットをチームメイトにするなら、レフェリーは規則に関して厳しい注意
を向けなければならない。ボールは、前方のゴールに向かって撃たれて、少なくとも 20cm 動いて実
行が完了したとみなされる。ペナルティーショットが実行された時点でパスを受けたプレーヤーはペ
ナルティーエリアの外におり、オフサイドポジションに居てはいけない。

ペナルティーショットが後方に打たれたなら、相手チームにフリーストロークがコールされる。この
ポイントにおけるさらなるファールはフリーストロークが科せられる。

C15.4 ゴールキーパーの位置

ボールがプレーされるまでゴールキーパーはゴールライン上に立つものとする。ゴールキーパーが正
しい位置立たないなら、15.5 にあるようにファールがコールされる。（ディフェンディングチームのプ
レーヤーによる反則）

15.5 レフェリーの合図

すべてのプレーヤーが正しい位置につくまで、レフェリーはペナルティーショット実行のための合図をしてはならない。

レフリーが合図する前に、ペナルティーショットが実行されたなら、プレーヤーは10分間のペナルティーに科せられる。さもなければ、15.5にあるようにファールがコールされる。(攻撃側チームのプレーヤーによる反則)

C15.6 プレーヤーペナルティーとペナルティーショット

ペナルティーショットとなり、プレーヤーが残り時間退場(レッド・カード)となる反則を科せられたとき、交代プレーヤーを出すことはできない。反則により5分か10分間のペナルティーが科せられて、ペナルティーショットでゴールが決まったときは、ペナルティーは個人に対するペナルティーとみなされ、罰せられるプレーヤーはあらかじめ決められた時間ペナルティーを実施し、チームは罰せられたプレーヤーの代わりのプレーヤーを出すことができる。

ペナルティーショットからゴールが決められたとき、ペナルティーショットの実行者がチームメイトにパスして、あるいはゴールキーパーやゴールポストに跳ね返ってそのプレーヤーがゴールしたときこれは適用さる。ゴールポストに跳ね返ったボールをペナルティーショットの実行者が直接打つことはできないことに注意。(ルール 15.4 誰か他のプレーヤーが触っていないため)

ペナルティーショットは、ボールがペナルティーエリアの外に行ったとき、エンドラインを越えたとき、ゴールが決められたとき終わったとみなす。

レフェリーは上記のような状況では、交代プレーヤー入れることができるとフィールドオフィシャルやチームオフィシャルに通知しなければならない。

ルール 16 ペナルティーショット対戦

延長戦を行う代わりに、すでにオーバータイム追加のゲームが行われた後に、勝利者を決めるためペナルティーショット対戦をアレンジできる。そのとき以下のルールが遵守される。

16.1 ゲームが始まる前に両チームはペナルティーショット対戦がある可能性があることを知っていなければならない。

レフェリーとチームの両方が、ペナルティーショット対戦の可能性を知っていなければならない。これはゲームのルールであるか、両チームにゲーム前に書面で通知されていなければ成らない。

16.2 プレーヤーはペナルティーショット対戦に参加する権利がある

ゲーム終了時にフィールドにいるプレーヤーと交代プレーヤーはペナルティーショット対戦に参加する権利を有する。規定より少ない数のプレーヤーしかいない場合でも他のプレーヤーを追加することはできない。

時間制限付のペナルティーに科せられたプレーヤーは参加できる。すべてのゲームから追放(レッド・カード)されたプレーヤーは参加できない。ゴールキーパーは参加できない。

16.3 対戦の始まり

レフェリーは、どちらのゴールを使うか決める。レフェリーは両チームの間でコイントスをして、勝った方を先攻とする。両方のチームは第 1 段階でそれぞれゲーム主催者により決められた本数のショットを別々のプレーヤーが交互に打つ(通常 5 本、コンパクトなトーナメントでは 3 本)。権利を有するすべてのプレーヤーが打ち終われば、2 回目が打てる。

両チームがペナルティーショットの定数を打つ前に、一方のチームが他方のチームがすべて決めても勝てないと決まったときに、両チームによるすべてのペナルティーショットが打たれていなくてもペナルティーショット対戦は終了する。

16.4 ゴールの判定

ペナルティーショット対戦では、直接ゴールに入るか、ゴールキーパーかゴールポストに跳ね返ってゴールに入った場合のみゴールと判定される。ボールがゴールキーパーかポストに当たってゴールラインを越えていなくてもセカンドチャンスは与えません。

16.5 5 回(または 3 回)のペナルティーショット対戦後、同点の場合

最初の 5 回か 3 回のショットの後、ゴールの数が同数のとき、1 ショットずつ交互に打ち、どちらかのチームがリードするまで行う。

16.6 他のプレーヤー

ペナルティーショット対戦の間、2 人のゴールキーパー以外のすべてのプレーヤーとペナルティーショットの実行者はミッド・フィールドサークルに残るものとする。関係ないゴールキーパーはエンドラインの後ろでペナルティーエリアの外に居なければならない。(ゴールポストから 17m 離れたところ)

16.7 ペナルティーショット対戦の実行

レフェリーがゲームに2か3人いた場合、お互いに協力して対戦を運営する。
1人のレフェリーしかいなければ、コーチ陣がアシストする。

16.8 一般見解

何かが上記でカバーされていないときは、バンディーの通常ルールを適用する。

ルール 17 警告とペナルティー

レフェリーは以下のガイドライン則して、ルールを破ったプレーヤーとコーチ陣を罰するものとする。

17.1 口頭の警告

レフェリーは、ゲーム進行上必要と思ったとき口頭による警告を与えることができる。口頭による警告は、反則による警告やペナルティーの緩和措置であってはならない。

ゲームが止まっているときだけ、口頭の警告が与えられる。

17.2 警告(イエロー・カード)

テクニカル・ファールによるすべての警告はチーム警告として与えられる。次の同一チームによるペナルティーは5分間のペナルティーが科せられる。これは以下のとき適用される。:

ルール 6 ゴールキーパーによるミス

ルール 8 ボールを持っていないプレーヤーの進路妨害

ルール 10 ゴールキーパーがボールを投げるときのミス。攻撃側がボールを投げるときのミス。コーナーストロークのときの攻撃側、守備側のミス。

ルール 12 とルール 13 フリーストロークのときの攻撃側のミス。

ルール 13 5秒以内に5mの距離をとらないこと。

ルール 15 ペナルティーショット時のプレーヤーのミス。

警告は、レフェリーによるジェスチャーにより示される。イエロー・カードを持って腕を上げ、ひじと腕を頭の上で曲げる動作。ゲームマネジャーはチーム警告について通知されないといけない。

17.3 5分間のペナルティー(ホワイトカード)

レフェリーは以下の反則に対してプレーヤーに5分間のペナルティーを科す。

- 他のプレーヤーあるいは相手のスティックの近くでの、暴力的でないがコントロールされていないスティックのストローク
- 相手に対する乱暴でないか危険でないが不正な攻撃の繰り返し
- 不規則で無秩序な行為。
- 義務付けられている保護用具なしのでプレー
- フリーストロークがコールされた後に、フリーストロークスポットのボールを妨害するか、ボールを取るか、またはフリーストロークの実行を妨げようとしたとき
- フリーストローク時にボールから5m離れることを拒否する、コーナーストロークのときプレーヤーのチームがすでにチーム警告を受けているとき。フリーストロークの実行に関するプレーヤーが故意に遅延をさせるような位置を取るとき
- ボールを持たない相手の妨害をして、同一チームのプレーヤーがすでに警告を受けているとき
- 同様の反則に対して警告を受けているとき
- スティックなしあるいは破損したスティックでプレーしたとき
- 破損したスティックを拾ってリンクから取り除かないとき
- レフェリーによって示された時間にリンクに到着しないチーム

17.4 10 分間のペナルティー(ブルーカード)

- ・乱暴で危険な方法による相手への攻撃。走りこんだり、抱えたり、ひざや足によるタックル、スクエートでの蹴りなど。
- ・レフェリーの判定に対する抗議。
- ・ボールや別のプレーヤーに対する故意によるスティックの放り投げ
- ・プレーヤー、コーチ陣、オフィシャルまたは観衆に向かって行われる不当な振る舞い
- ・5m の距離が要求されるフリーストロークのとき、合図の前にボールをプレーしたとき。
- ・故意にハイ・スティックか、手か、腕かヘッド、またはほかの不正な行為でボールを止め、チームに決定的なアドバンテージをもたらしたとき

17.5 ゲームの残り時間退場、パーソナルペナルティー

- ・同じゲームで 5 分か 10 分間の(17.4)のようなペナルティーを犯したプレーヤーは 3 回目のペナルティーでゲームの残り時間退場となる。

上の状況で、退場したプレーヤーのパーソナル・ファウルであるとみなし、5 分か 10 分間のペナルティーの後交代のプレーヤーを出場させることができる。

- ・ベンチにいるプレーヤー/リーダーでレッド・カードが与えられたとき、1 人のプレーヤーがペナルティベンチで 10 分間科せられる。ペナルティーが科せられたリーダー/プレーヤーはロッカーかスタンドに行かねばならない。

ペナルティーエリアの外で相手をつまづかせることによって得点チャンスを妨害したプレーヤーにはパーソナルレッドカードが与えられる。(ルール 8.7 を参照)

17.6 ゲームの残り時間退場、フルゲームペナルティー

レフェリーは以下の違反があったときゲームの残り時間の退場を科す。

- ・残酷な方法による、相手の手、腕、体をダイレクトに蹴ったり、殴ったりする行為
- ・レフェリー、オフィシャル、プレーヤー、コーチ陣または観客に対する暴言

上記の反則により罰せられたプレーヤーは、フルゲームペナルティーが科せられる。延長戦やペナルティー対戦にも交代プレーヤーは参加できない。

17.7 ベンチにいるコーチ陣、交代プレーヤーのペナルティー

ベンチにいるコーチ陣、交代プレーヤーには口頭による警告とレッドカードを与えることができる。

ベンチにいるコーチ陣、交代プレーヤーがゲームの残り時間の出場停止(レッドカード)を与えられたとき、ゴールキーパーでないプレーヤーが 10 分間のペナルティーを行わねばならない。その間、フィールドの 1 名減らす。罰せられた人(レッド・カード)はフィールド/ベンチエリアから出なければならない。

17.8 同時の複数の反則

プレーヤーが同時に複数の反則をした場合、最長時間のペナルティーが与えられる。

コメントと解釈

C17.1 ペナルティーショットに関わる制限時間のあるペナルティー

ファールが妥当なとき、時間制限があるかゲーム残り時間全部のペナルティーが、反則を犯したプレーヤーに科せられたとき、ペナルティーショットがコールされる。

ペナルティーショットがゴールされたときは、ペナルティーを科せられたプレーヤーでなく交代プレーヤーをペナルティーベンチに送ってもよい。

罰せられたプレーヤーは、パーソナルペナルティーとしてペナルティーを遂行する。

さらに詳しくはルール 15、C15.6 で述べられている。

C17.2 トーメニープレーヤーのペナルティー

人数オーバーでプレーした場合、余分なプレーヤーはパーソナルペナルティーを科され、ゲームの残り時間出場できない。さらに、チームペナルティーとして 10 分間が科せられる。チームキャプテンは、どのプレーヤーがペナルティーを遂行するか選べる。

レフェリーがどのプレーヤーが超過か疑わしいときは、チームキャプテンが決定できる。超過のチームのプレーヤーが他の反則を犯したときは、正規のルールに従って罰せられる。

C17.3 アドバンテージルール、ペナルティーの遅延（ディレードペナルティー）

レフェリーがペナルティーに該当する反則に対してアドバンテージルールを適用するとき、片方の腕を垂直に上げて反則したプレーヤーを指し示す。プレイがとまったり、ゴールシチュエーションが解消されたり、相手がチームが状況を打開したとき、レフェリーは笛を吹く、そして反則したプレーヤーは罰せられる。

ディレードペナルティーが適用されているときに、同一プレーヤーが笛の前に他のファールをした場合、最も重い反則に対して罰せられる。

C17.4 ペナルティーを科せられたプレーヤー（5 分か 10 分間）

ペナルティーを科せられたプレーヤーは、センターライン近くの特別なペナルティーベンチに座らねばならない。深刻な怪我をしている場合は、そこを離れることが許される。

レフェリーはペナルティーの執行時間について本部に知らせるものとする。本部かレフェリーはペナルティーの時間をチェックして、プレーヤーにペナルティーが終了した時点で告げる。

ペナルティーが終了したとき、どのプレーヤーでもフィールドに入れる。ペナルティーを遂行していたプレーヤーでなくてもよい。再入場はセンターラインより行う。（ルール 3、C3.3）

C17.5 ペナルティーの時間の計測

プレーが再開されたとき、ペナルティー時間は計測を開始する。ペナルティーを執行中、ゲーム時間が経過する限りペナルティー時間も経過する。ペナルティタイムが終わっていたとしてもコーナーストロークのときはフィールドに戻れない。ボールがプレーになるまで待たなければならない。

C17.6 早くフィールドに再入場したプレーヤー

公式のタイムキーパーに言われなくて、ペナルティータイム終了までに氷に乗ったら、そのプレーヤーは残りゲーム時間すべて出場停止となる。

ペナルティー時間を執行中、オフィシャルに氷を見せられた（行けといわれた）ときは本部に責任がある。

ツーメニープレーヤーのチームで、ペナルティーのプレーヤーが氷上にいるときにゴールを決めた場合、ゴールは認められない。（ルール 9、C9.7）

C17.7 ペナルティー中のプレーヤーによる反則

ベンチ、ハーフタイムブレイクのとき、ペナルティー中のプレーヤーがマッチペナルティーに相当する反則を犯したとき、フルマッチペナルティーかパーソナルマッチペナルティーかを状況に応じて判断する。

C17.8 マッチペナルティーを与えられたプレーヤーかコーチ

マッチペナルティーを与えられたプレーヤーかコーチはベンチにすることが許されない。さらに、フィールドや観客席にすることも許されない。

C17.9 公式のゲーム時間外での反則

マッチペナルティーに相当する反則を、ゲームの前、ハーフタイムの間に犯したプレーヤーは外へ出される。そのチームはゲームを行うことができるが交代プレーヤーは 1 名少ない状態になる。

C17.10 レフェリーの行為

レフェリーは、ペナルティーを科すとき、プレーヤーが乱暴で危険で会ってもためらってはいけない。レフェリーは、犯した反則がチームにアドバンテージを与えないように努力して判断しなければならない。

以下のような手順でレフェリーはプレーヤーに警告やペナルティーを与える。

レフェリーは通常の話す距離をプレーヤーと取る、他のプレーヤーとは距離をおく。レフェリーは口頭とサインで反則の種類と時間をプレーヤーに知らせる。警告は、イエロー・カード。時間制限のあるペナルティーは白（5分）、青（10分）のカードで、ゲーム時間全部の場合はレッド・カードの提示により知らされる。

マッチセクレタリーがいるゲームでは、レフェリーはマッチセクレタリーに近づいて、反則の原因とペナルティーの長さを知らせる。同時に正しい色のカードを見せる（白 5分、青 10分、赤 マッチ）

マッチセクレタリーがいない場合は、同様の情報をチームコーチに知らせる。

レフェリーはペナルティーを犯したプレーヤーがセンターラインからフィールドを離れるまで目を離してはならない。

C17.11 マッチペナルティには報告義務がある

マッチペナルティ(ゲームの残り時間退場のレッド・カード)が与えられたとき、レフェリーは適切な権限者に現行の指示に従って事実を報告しなければならない。

レフェリーは、プレーヤーやコーチをファイルにレポートするとき、チームコーチに知らせる責任がある。チームのコーチ陣は、ゲームの後に事実を確認するためレフェリーにコンタクトを取らねばならない。

ルール 18 レフェリーとマッチセクレタリー

18.1 レフェリーの権限

レフェリーの権威は、競技場に到着して有効となり、離れるまで持続する。

18.2 レフェリーのユニフォーム

レフェリーはスケートを履き、承認されたストライプのシャツを着る、濃い色の長いズボンを履くものとする。レフェリーは、黒いヘルメットをかぶるものとする。

18.3 ゲームの時間

レフェリーはゲームの時間をコントロールする責任がある。

レフェリーは事故や何らかの理由による経過時間の長さによってゲーム時間を延長することができる。同様にレフェリーは、必要ならばゲームを止めることもする。レフェリーがゲームの残りをキャンセルしなければならないときは、これを権限者に報告しなければなりません。(ルール 4.5)

18.4 プレーヤーの参加を拒否する権利

レフェリーには、プレーヤーの参加を拒否する権利がある。ゲーム前にプレーヤーがレフェリー、他のオフィシャルに対して無礼であったり、またはレフェリーが、当該プレーヤーがゲームに参加すべきでないコンディションにあるとの意見があるとき。

出場を拒否されたプレーヤーのいるチームには、別のプレーヤーを使用する権利がある。

18.5 レフェリーイング

プレーヤーがルールを破ったとき、プレーを止めるためレフェリーは笛を吹き、シグナルを出す。その後すぐに、レフェリーはプレーの再開に向けて笛を吹く。

レフェリーには、プレーヤーのふるまいが悪化するか、相手チームプレーヤーにとって危険になったとき、反則がペナルティーに値するほどでないにも関わらず、いつでもフリーストロークを合図する権限がある。

レフェリーの決定は、すべてのケースにおいて公正で絶対的です。

18.6 サイドラインからの指示

公式戦では、レフェリーは、トレーナー、コーチ陣または交代プレーヤーがフィールドで指示することを許可していない。最初は警告になり、繰り返されるなら、より強いペナルティーが与えられる。

18.7 マッチレポート

レフェリーはゲームの結果を権限者に報告しなければならない。

レフェリーは、悪いふるまい、レポートされるべき反則を報告せねばならない。観客(氏名あり、なし)、コーチ陣、トレーナー、プレーヤーまたはマッチオフィシャルによって為されたか、どこで為されたか、フィールドかその近くか両方。ゲームの前、ゲームの間、ゲームの後などレポートにより、懲罰委員会で処分を決定する。

18.8 マッチセクレタリー

国際試合、第 1 グループのゲームでは、マッチセクレタリーは必要です。他のゲームでは、マッチセクレタリーは使用してもかまわない。主催者が使うと決めるか、手配チームが希望したとき。マッチセクレタリーはすべての点でレフェリーの下位つくオフィシャルです。

コメントと解釈

C18.1 レフェリーとプレーヤーとオフィシャルの関係

コーチ陣と交代プレーヤーはゴールやサイドラインの近くにはいてはならない。あらかじめ決められたところに居なくてはならない。

プレーヤーの要求に対して、レフェリーは簡潔に決定の理由について説明しなければならない。フィールドでプレーヤーやオフィシャルとの議論と意見の不一致を避ける。同様にフィールド外でのプレーヤーやオフィシャルとの議論と意見の不一致も避ける。しかし、決定の理由については遠慮なく説明すべき。

C18.2 レフェリーと観客との関係

レフェリーは、観客がフィールドから分離されていることを確認する。そうすることでプレーが妨げられない。レフェリーは手配チームの代表に観衆がプレーを妨げないように、その場に観客が留まるのを確実にするよう指示することができる。

観客はレフェリーの下位に置かせる。観客によるレフェリー、プレーヤーに対するひどい中傷や別の方法によるゲームの進行の妨害があった場合は、レフェリーは観客を退場させることができる。

C18.3 残忍なプレー

残忍なプレーに関しては、レフェリー独自の判断によるところとする。プレーヤーの行為が危険であるか、または危険になるとき、レフェリーは、フリーストロークの合図を出す。また、必要なら、レフェリーはプレーヤーに警告するものとし、繰り返されるなら、プレーヤーを罰する。暴力の場合は、レフェリーは事前の警告なしで罰することができる。

C18.4 ゲーム時間の追加

ハーフタイム、フルタイムのゲーム時間の終了時、ボールがインプレイであろうがなかろうがレフェリーはゲーム終了の合図を出す。(最後の 1 秒にコールされた、ペナルティーショット、フリーストローク、コーナーストロークの実行中を除く。)

アクシデントやプレーヤーの遅延作戦、すなわち、フリーストローク、コーナーストローク、ゴールスローなどでゲームが遅れたとき、レフェリーはロスした時間かその半分の時間ゲームを延長することができる。

C18.5 マッチセクレタリーがいるときの手配チームの義務

手配チームは、マッチセクレタリーに以下のものを仕えるようにする責任がある。

テーブル、いす、2 個以上のストップ・ウォッチ、報告書書式、必要なペンおよび文房具

マッチセクレタリーはプレイングフィールド外のセンターラインに置かれるべき。

C18.6 マッチセクレタリーの義務

マッチセクレタリーはゲーム中、レフェリーの配下にいるオフィシャルです。ゲーム時間中のレフェリー（達）とこんなタクトを取り情報を得て、協力してゲームをうまく運営しなければならない。マッチセクレタリーは、ペナルティー時間とペナルティーしたプレーヤーのスーパーバイザーである。プレーが再開されるまで、ペナルティータイムは計測を開始しない。