

第4章 競技規則

第410条 プレイヤーおよびゴールキーパーの交代

NEW

B. [解釈]

1. 一方のスケートが氷上にあり他方のスケートがベンチ内にある選手は、氷の外にいると見なされる。
2. 試合に入ってくる選手は、退く選手が氷上から出るまで、自チームのプレイヤーズ・ベンチから3mの仮想範囲内に留まらなければならない。

第411条 プレー中のプレイヤーズ・ベンチからのプレイヤーおよびゴールキーパーの交代

B. [解釈]

1. プレー進行中、ゴールキーパーがプレイヤーまたは控えのゴールキーパーと交代できる回数に制限はない。
2. 本規則 a) 項は、プレイヤーおよびゴールキーパーの交代手順について定めている。ゴールキーパーが控えのゴールキーパーと交代する場合または戻る場合、あるいはプレイヤーが他のプレイヤーと、プレイヤーがゴールキーパーと交代する場合、第411条 a) に従わなければならない。この規則に従わない場合、レフェリーは違反したチームに第573条を適用するものとする。
3. 本規則 b) 項は、ゴールキーパーと追加のプレイヤーとの交代手順についてのみ定めたものである。

NEW

4. ゴールキーパーが他のプレイヤーと交代することを目的としてゴール・クリーズを離れプレイヤーズ・ベンチに向う際、その交代が早すぎた場合、オフィシャルは反則したチームがパックを得た時点でプレーを中断するものとする。フェイスオフは以下の場所で行われる：
 - a. プレーが中断した瞬間にパックがセンター・レッドラインを越えていた場合—センターアイス・フェイスオフ・スポット。
 - b. プレーが中断した瞬間にパックがセンター・レッドラインと最寄りのブルーラインとの間にあった場合—ニュートラル・ゾーンの仮想線上の最寄りのスポット。
 - c. プレーが中断した瞬間にパックがエンドゾーンのボードとブルーラインの間にあった場合—エンド・ゾーン・フェイスオフ・スポット。

C. [状況]

NEW

状況

ディレイド・ペナルティの状態、反則していないチームのゴールキーパーの交代が早すぎたため、反則していないチームのエンドゾーンでプレーが中断した。

▶判定：このゾーンに近いニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第412条 プレー中断中のプレイヤー交代の手順

A. [レフェリーの手順]

1. レフェリーは、選手の交代がないことが確実な場合でも、プレー中断中は必ず腕を上げ、下ろすものとする。
2. ホームチームに先に選手を出させることを意図してビジターチームが氷上に選手を出すことを遅らせている場合、この手順によって選手交代をコントロールする。これによりビジターチームの交代を一回のみにし、ホームチームが後からかつ最後に選手を氷上に出すことができる。レフェリーは厳密に5秒数え、腕を上げた後はビジターチームの選手交代を認めてはならない。コーチが選手を氷上に出そうとしており、いずれのチームにも故意に交代を遅らせる意図がないとレフェリーが判断した場合、レフェリーは両チームに数秒余分に時間を与えることができる。
3. レフェリーは、5秒経過していても、ボードを越えて氷上に出る途中の選手を止めてはならない。但しそのチームに対し、交代が遅いことを警告するものとする。
4. プレーが中断した場合、レフェリーはビジターチームのベンチを見て、交代の気配がなくても、所定の時間を数え腕を上げるものとする。ホームチームについても同じ手順をとるものとする。この場合、レフェリーは選手交代の有無に関する勘がなければならない。
5. 得点後、レフェリーは他のプレー中断時と同様の手順で選手交代の合図をしなければならない。
6. 選手交代の手順はレフェリーの責任で行うものであり、ラインズマンは関与しない。
7. アイシングの後、パックを回収するラインズマンはエンドゾーンのフェイスオフ・スポットに移動する時間がなければならない。レフェリーの選手交代のシグナルを見なければならない。
8. チームが所定の時間を過ぎてから交代を試みた場合、レフェリーはその選手を戻すものとし、躊躇せずプレイヤーズ・ベンチに行き、ペナルティを科す前にコーチに状況を説明し警告するものとする。
9. 選手交代に遅延があった場合、レフェリーは、再度選手交代の手順に違反した場合はベンチ・マイナー・ペナルティを科すことを、違反したチームに警告するものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

B. [解釈]

1. プレー中断時に一方または両方のチームが正当に選手交代を完了した後、一方または両方のチームにペナルティが科せられた場合、両チームとも更なる選手交代をする資格を有する。
2. ゴールキーパーを除き、1名から5名のプレイヤーの交代を選手交代と見なす。

C. [状況]

NEW

状況1

フェイスオフの際、レフェリーがプレイヤーにミスコンダクト・ペナルティを科した。

- ▶判定：違反したチームはミスコンダクト・ペナルティを科されたプレイヤーを交代させなければならない。
いずれのチームも他の選手交代は認められない。

NEW

状況2

フェイスオフの際、レフェリーが両チームのプレイヤーにペナルティを科したが、両チームの氷上の人数に差異を来たさない。

- ▶判定：選手交代は認められない。

第415条 プレー中断中のゴールキーパーの交代

B. [解釈]

1. プレー中断中に控えのゴールキーパーが正規のゴールキーパーと交代する場合、交代出場したゴールキーパーは、プレーが再開するまで、またはプレイヤーと交代するまで、試合に留まらなければならない。

第416条 プレイヤーの負傷

B. [解釈]

1. 負傷したプレイヤーのペナルティを代行しているプレイヤーは、負傷したプレイヤーが試合に戻るまでペナルティ・ベンチに留まらなければならない。負傷したプレイヤーがプレーに戻る場合、次のプレー中断時にペナルティ・ベンチで代行選手と交代しなければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第417条 ゴールキーパーの負傷

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. レフェリーおよびラインズマンは、ゴールキーパーの負傷時にプレーを中断する権限を有する。
2. ゴールキーパーの顔面または頭部を、特に強いショットが直撃した場合、または重傷が見受けられる場合、得点機の最中を除き、レフェリーは直ちにプレーを中断するものとする。

B. [解釈]

1. ゴールキーパーが負傷しプレイヤーズ・ベンチに戻った場合、そのゴールキーパーは交代しなければならない。そのゴールキーパーがその時点でゴール前に戻ろうとした場合、マイナー・ペナルティが科されるものとする（第592条参照）。
2. 負傷したゴールキーパーと交代するプレイヤーは、ゴールキーパーの防具を着用するための時間を10分間与えられる。負傷したゴールキーパーがプレーに戻れないことをレフェリーが確認した時点から10分間が計時される。負傷したゴールキーパーは、交代プレイヤーが防具を着用しゴールに向かった後は、プレーに戻ることはできない。
3. 負傷したゴールキーパーと交代したプレイヤーが10分以内に防具を着用しプレーする用意ができた場合、残りの時間をウォームアップに使うことができる。

第420条 試合時間

A. [レフェリーの手順]

1. レフェリーは、ピリオド終了時にホイッスルを吹く必要はない。サイレンの音で十分である。

第422条 タイムアウト

A. [レフェリーの手順]

1. 選手交代の手順が完了した後、および／または選手およびオフィシャルがフェイスオフの位置に着いた後は、いずれのチームもタイムアウトを要求することができない。
2. プレイヤーがフェイスオフから外された後は、いずれのチームもタイムアウトを要求することができない。
3. タイムアウトの間、ゴールキーパーはウォームアップすることを認められない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第440条 フェイスオフ

B. [解釈]

NEW

1. エンド・ゾーン・フェイスオフは、パックが止まったサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットで行われる。打ったパックが氷上から出た場合、そのショットが打たれたサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
2. アタッキング・プレイヤーとディフェンディング・プレイヤーともにペナルティが科せられエンドゾーンでプレーが中断した場合、他の規則の適用によりニュートラル・ゾーンでフェイスオフが行われる場合を除き、ペナルティを科せられたプレイヤーの数が両チーム同じか否かに関わらず、フェイスオフはプレーが中断したエンドゾーンで行われる。
3. アタッキング・チームのプレイヤーが、アタッキング・ゾーンでのフェイスオフの最中にペナルティを科せられた場合、フェイスオフは**そのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット**に場所を移して行われる。
4. アタッキング・プレイヤーがアタッキング・ゾーンのゴールネットにぶつかりゴールを動かし、そのプレイヤーに接触を避ける意図がなかった場合、**そのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット**でフェイスオフが行われる。但し、そのプレイヤーがネットとの接触を避ける**機会がなかった**場合は、**アタッキング・ゾーンのエンドゾーン・フェイスオフ・スポット**でフェイスオフが行われる。
5. ディフェンディング・ゾーンの深い位置でのプレー中断後、選手同士がもみ合いになり、アタッキング・チームのポイント・プレイヤーまたはディフェンスの一方または両方が、エンドゾーン・フェイスオフ・サークルの外端を越え侵入した場合、ニュートラル・ゾーンでフェイスオフが行われる。
6. ラインズマンがディレイド・オフサイドのシグナルを出し、ディフェンディング・チームがアイシングした場合、通常のアイシングと同様に、エンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
7. アタッキング・ゾーン内でアタッキング・プレイヤーのみにペナルティが科せられた場合、そのプレー中断の原因がどちらのチームにあるかに関わらず、フェイスオフは**そのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポット**で行われる。

NEW

8. パックがオフィシャルに当たりニュートラル・ゾーンからプレイング・エリアの外に出た場合、パックがオフィシャルに当たった場所またはオフィシャルから跳ね返った場所から最寄りの仮想線上のスポットでフェイスオフが行われる。このことがエンドゾーンで発生した場合、パックがオフィシャルに当たった場所またはオフィシャルから跳ね返ったサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
9. ゴールキーパーは、フェイスオフに参加することはできない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

C. [状況]

状況1

マイナー・ペナルティを科せられAチームがショートハンドになっている。Bチームがアタッキング・ゾーン内で（ディレイド）マイナー・ペナルティを科せられた。Aチームが自チームのペナルティ・タイムを消化させるためにエンドゾーンで故意にプレーを避けている。

▶判定：レフェリーはプレーを中断し、パックをプレーすることを避けたチーム（Aチーム）のエンド・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

状況2

レフェリーがアタッキング・ゾーン内でアタッキング・チームに対してペナルティのシグナルを出した。違反していないチームがディフェンディング・ゾーン内でパックを保持していたが、そのチームを原因としてディフェンディング・ゾーン内でプレーが中断した。

▶判定：そのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

状況3

ディフェンディング・プレイヤーを原因としてディフェンディング・ゾーンでプレーが中断した。

NEW

▶判定：ディフェンディング・ゾーンのプレーが中断したサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

状況4

ディフェンディング・プレイヤーを原因としてディフェンディング・ゾーンでプレーが中断し、レフェリーがディフェンディング・チームにペナルティを科した。プレーが再開する前にアタッキング・チームにペナルティが科せられた。

NEW

▶判定：ディフェンディング・ゾーンの、プレーが中断したサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

状況5

アタッキング・チームのプレイヤーにアタッキング・ゾーン内でペナルティが科せられた。フェイスオフはそのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットで行われるが、プレーが再開する前にディフェンディング・チームのプレイヤーが反則を犯しペナルティを科せられた。

▶判定：フェイスオフの指定場所が元々ニュートラル・ゾーン内であるため、フェイスオフはニュートラル・ゾーンで行われる。

状況6

ディフェンディング・プレイヤーおよびアタッキング・プレイヤー双方にペナルティが科せられ、ディフェンディング・ゾーンでプレーが中断した。

NEW

▶判定：本規則で他に定めている場合を除き、プレーが中断したサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第442条 フェイスオフの手順

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. フェイスオフが氷上のどの位置で行われても、フェイスオフの手順は同じである。
2. ラインズマンは、パックを落とす前に腕を上げるなどして、パックをドロップすることを身ぶりで伝えてはならない。
3. フェイスオフを行うラインズマンは、パートナーが適切なポジションに戻っていることを確認するまで、パックをドロップしないものとする。
4. フェイスオフを行うラインズマンは、5秒経過していても、プレーに参加しないプレイヤー全員が氷上から出るまで、パックをドロップしないものとする。
5. フェイスオフを行うラインズマンは、パックをドロップする前に、氷上にいるプレイヤーの人数が正しいかどうか確認するものとする。
6. フェイスオフを行うプレイヤーが氷上のマーキングどおり適切なポジションにつかなかった場合、オフィシャルは警告なくそのプレイヤーを外すことができる。
7. ホイッスル後の5秒を使い、選手とコミュニケーションをとり、ポジショニングを直すものとする。
8. フェイスオフを行うプレイヤーが、パックがドロップされる前に相手プレイヤーに接触した場合、オフィシャルは警告なくそのプレイヤーを外すことができる。
9. ラインズマンと2名のプレイヤーがフェイスオフの位置についてから、プレイヤーがサークルに入った場合、またはサークル内にいた場合、ラインズマンは警告なく、フェイスオフを行うプレイヤーを外し氷上にいるチームメイトと交代させなければならない。
10. プレイヤーがフェイスオフから外される場合、氷上にいるオフィシャルは代わりにフェイスオフを行うプレイヤーを指名することはできない。これはチームが決めることであるが、代替りのプレイヤーはその時点で氷上にいるプレイヤーでなければならない。直ちにフェイスオフの位置につかなければならない。
11. エンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフを行う両チームのプレイヤーを同時に外すことは避けること。可能であれば、先に違反したプレイヤーを交代させる。
12. フェイスオフの際、両チームのプレイヤーがサークルに入るのが早すぎた場合（いずれのチームにも事前の警告はない）、フェイスオフを行おうとしていた両方のプレイヤーを交代させなければならない。
13. バック・ラインズマンは、フェイスオフを行っているラインズマンの背後でサークルに入ってくるプレイヤーに注意しなければならない。バック・ラインズマンがフェイスオフ違反（サークルに入っているプレイヤー）に気づいた場合、ホイッスルを吹き、フェイスオフを行っているラインズマンに知らせるものとする。これは、まだ警告を受けていないチームにのみ適用される。2度目の違反に対しては、レフェリーの責任でペナルティを科すものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

14. ラインズマンは、同一チーム2人目のプレイヤーをフェイスオフから外してはならない。2人目の違反はペナルティの対象となり、レフェリーの責任で行うものとする。
15. 一方のプレイヤーのみがポジションについていても、ラインズマンはパックをドロップすることができるが、その試合で最初にこの手順をとるのは、ニュートラル・ゾーンでのフェイスオフが好ましい。
16. エンドゾーン・フェイスオフ・スポットでのフェイスオフでプレイヤーが外される場合、レフェリーはポジションを変えず、1回目の違反の場合はそのチームのプレイヤーに警告を与えるものとする。他方のチームが同じフェイスオフ中に違反した場合、レフェリーは同様に、1回目の違反の時点でそのチームに警告を与えるものとする。
17. エンドゾーンでのフェイスオフ中に問題が発生した場合、レフェリーはラインズマンを補助しプレイヤーに警告を与えるため移動することができる。この場合レフェリーは、自身が移動することをラインズマンに知らせるためホイッスルを吹くものとする。問題を起こしたチームに警告を与えた後、レフェリーは通常の位置に戻るものとする。
18. 一方のチームが警告を受けフェイスオフを行う選手を交代させた後、両チームのプレイヤーがサークルに入るのが早過ぎた場合、レフェリーは既にプレイヤーを交代していたチームにペナルティを科し、他方のチームに警告を与えなければならない。
19. 一方のチームにペナルティが科せられた場合、警告およびペナルティの手順が再度始まる。
20. フェイスオフ中にチームにペナルティを科せられた後、両チームはプレイヤーを交代させることができる。

B. [解釈]

1. フェイスオフを行うプレイヤーのスティックのブレード全体が氷上に平らについている必要はない。ブレードの先端が氷に接触していれば十分である。
2. フェイスオフを行わないプレイヤーのスケートは、フェイスオフ・サークルの外側または2本の制限線（ハッシュマーク）の後ろになければならない。
3. フェイスオフを行わないプレイヤーは、オンサイドであっても、フェイスオフ・サークルの外で断続的にポジションを変えてはならない。氷上の攻撃側の位置にいるアタッキング・プレイヤーが、先にポジションにつくものとする。
4. フェイスオフの際、プレイヤーは身体を回転させたりパックを蹴ることは認められない。但し、プレイヤーが一旦スティックでパックをプレーした後のルースパックは蹴り返すことができる。これは、プレイヤーがパックをスティックでプレーしようとするせずに身体の向きを変えたり、パックを蹴ったり、そのような行為によって相手プレイヤーにスティックでパックをプレーさせないようにすることを阻止することを意図している。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

C. [状況]

状況 1

ラインズマンがパックをドロップする体勢をとった後、フェイスオフを行ういずれかのプレイヤーとの接触によってパックを手から落としてしまった。

▶判定：フェイスオフを行っているラインズマンはホイッスルを吹き、その行為が故意か否かを判断し、必要であれば、違反したプレイヤーをフェイスオフから外すものとする。

第450条 オフサイド

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. ラインズマンが誤ってオフサイドをコールしプレーを中断した場合、フェイスオフは**そのゾーンから最寄りの**ニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットで行われる。

B. [解釈]

1. パックを運んでいるプレイヤーがパックより先にバックスクエーティングでラインを越えた場合、そのプレイヤーが実際にパックを支配しブルーラインを越える前に両足のスケートがニュートラル・ゾーンにあれば、オフサイドとは見なされない。
2. プレイヤーは、パックが完全にブルーラインを越える瞬間、片足のスケートまたはスケート靴が必ず氷上についていなければならない。

NEW

3. プレイヤーが自チームのディフェンディング・ゾーンからパックを打ち、チームメイトがそれを追い、パックより先にアタッキング・ブルーラインを越えてパックをプレーした場合、オフサイドがコールされる。パックを打ったサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。
4. ペナルティが終了しペナルティ・ベンチ・アテンダントがドア（エンドゾーンにある）を開けた際、ベンチから出てくるプレイヤーはオフサイドとなる。そのプレイヤーがたとえパックがブルーラインを越えるまで氷上に出るのを待ったとしても、オフサイドであることに変わりはない。ペナルティ・ベンチのドアが開き次第、そのプレイヤーは氷上にいるものと見なされる。

C. [状況]

状況 1

パックが完全にブルーラインを越える瞬間、プレイヤーの片足のスケートがブルーライン上またはニュートラル・ゾーンにあり、もう一方のスケートがアタッキング・ゾーンにある。

▶判定：ノー・オフサイド。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況2

パックが完全にブルーラインを越える瞬間、プレイヤーの両足のスケートはニュートラル・ゾーンにあるが、スティックがアタッキング・ゾーンにある。

▶判定：ノー・オフサイド。

状況3

パックが完全にブルーラインを越える瞬間、プレイヤーの片足のスケートがブルーラインまたはニュートラル・ゾーンの上に浮いており（氷に触れていない）、もう一方のスケートがアタッキング・ゾーンにある。

▶判定：オフサイド。スケートは氷面に付いていなければならないため。

状況4

パックが完全にブルーラインを越える瞬間、プレイヤーの両方のスケートが完全にアタッキング・ゾーンに入っている。

▶判定：オフサイド。

状況5

プレイヤーがニュートラル・ゾーンから打ったパックを、同じチームの別のプレイヤーが追い越してアタッキング・ブルーラインを越えたが、パックをプレーしていない。

▶判定：そのプレイヤーはディレイド・オフサイドの位置におり、アタッキング・ゾーンを出るまでパックをプレーすることができない。

状況6

パックが完全にブルーラインを越える瞬間、プレイヤーの片足のスケートがニュートラル・ゾーンにあり、もう一方のスケートがブルーライン上にある。

▶判定：ノー・オフサイド。

状況7

プレイヤーの両足のスケートが完全にアタッキング・ゾーンに入っているが、パックはまだブルーライン上にある。

▶判定：パックが完全にブルーラインを越えるまでオフサイドにはならない。

状況8

両足のスケートがブルーラインを越え、完全にアタッキング・ゾーンに入っているプレイヤーがチームメイトからパスを受け、パックがラインを越える前にスティックでパックを止め、引き込んでブルーラインを越えさせた（アタッキング・ゾーンに入れた）。

▶判定：オフサイド。プレイヤーは、パックをアタッキング・ゾーンに持ち込む前に、少なくとも片足のスケートがニュートラル・ゾーンまたはブルーライン上にななければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況9

アタッキング・プレイヤーの両足のスケートが、ブルーラインを越え完全にアタッキング・ゾーン内にある。ニュートラル・ゾーンにいるチームメイトがパックを打ったが、そのパックが相手プレイヤーの身体またはスティックに当たり、跳ね返ってブルーラインを越えた。

▶判定：オフサイド。

状況10

アタッキング・プレイヤーの両足のスケートがブルーラインを越え、完全にアタッキング・ゾーンにある時に、相手プレイヤーがニュートラル・ゾーンでパックを保持し、シュート、パスまたは運んだパックが自身のディフェンディング・ゾーンに入った。

アタッキング・プレイヤーはまだアタッキング・ゾーンにいる。

▶判定：ノー・オフサイド。

状況11

アタッキング・チームがアタッキング・ゾーンでパックを保持している。パックはブルーラインにあるが、パックの一部がニュートラル・ゾーンにありブルーラインに触れている（一部がブルーライン上に、一部がニュートラル・ゾーンにある）。その後アタッキング・プレイヤーが、パックを動かしアタッキング・ゾーンに入れた。

▶判定：ノー・オフサイド。パックが完全にブルーラインを越えニュートラル・ゾーンにある場合はオフサイドとなる。

状況12

アタッキング・プレイヤーがパックを持ってブルーラインを越えた後、両足のスケートがアタッキング・ゾーンにあるままの状態スティックでパックを戻し、ブルーラインを越えさせニュートラル・ゾーンに入れてから、再度アタッキング・ゾーンに持ち込んだ。

▶判定：オフサイド。

状況13

ディフェンディング・プレイヤーが、ディフェンディング・ゾーンから打ったパックが完全にブルーラインを越えた。パックはニュートラル・ゾーンにいるチームメイトに当たり、跳ね返ってディフェンディング・ゾーンに戻った。そのゾーンにはまだアタッキング・プレイヤーがいる。

▶判定：これはパスとは見なされないため、オフサイド。

状況14

ブルーラインをまたいでいるアタッキング・プレイヤーが、ニュートラル・ゾーンにあるスティックでパスを受け、ニュートラル・ゾーン内のスティックにパックをつけた状態のまま、ニュートラル・ゾーンにあったスケートがブルーラインを越え、その後パックを引き込んでブルーラインを越えた。

▶判定：オフサイド。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況 15

両足のスケートがブルーラインを越え完全にアタッキング・ゾーンに入っているアタッキング・プレイヤーが、ニュートラル・ゾーンにいるチームメイトからパスを受けた。パックがブルーラインを越える前にスティックでパックを止め、片足のスケートをブルーラインにのせた状態でパックを引き込んでブルーラインを越えた。

▶判定：ノー・オフサイド。

状況 16

エンドゾーンにいるアタッキング・プレイヤーまたはディフェンディング・プレイヤーが打ち返したパックが、ブルーラインを越えてニュートラル・ゾーンに入った。パックは完全にブルーラインを越え、ニュートラル・ゾーンにいるオフィシャルに当たって跳ね返り、アタッキング・プレイヤーがアタッキング・ゾーンにいる間に再度ブルーラインを越えてエンドゾーンに入った。

▶判定：このプレイヤーが戻りゾーンをクリアするまで、オフサイド。

状況 17

パックが跳ね返り、アタッキング・プレイヤーをオフサイドにしたところでプレーが中断した。

▶判定：このゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。

第451条 ディレイド・オフサイドの手順

B. [解釈]

1. ゾーンをクリアしている途中、ディフェンディング・プレイヤーは、競技を遅らせる意図がないことを条件に、ゴールラインの後ろへパックを運ぶことができる。
2. ゴールキーパーまたはその付近をめがけて強いショットが打たれた場合、故意のオフサイド（インテンショナル・オフサイド）の規則が適用される。
3. アタッキング・プレイヤーがエンドゾーンから出て故意にパックをプレーしたり、パックを持っているディフェンディング・プレイヤーをチェックした場合、故意のオフサイドと見なされる。

NEW

4. 違反したチームの行為や接触を何ら受けずに、ディフェンディング・チームが自チームのゴールにパックを打ったり入れてしまった場合を除き、ディレイド・オフサイドがかかっている（腕が上がっている）間、違反したチームのプレーで得点は入らない。
5. センター・レッドライン手前から打ったパックがゴールラインを越えた場合、ディレイド・オフサイドがかかっている場合でもアイシングがコールされる。ディレイド・オフサイドの状況では、ラインズマンはまずパックがゴールに向かっていないことを確認するものとする。パックがゴールに向かっていない場合、プレーを直ちに中断する。ホイッスルを持っていない腕でシグナルを出す。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

6. ゴールキーパーが氷上から上がっており、ゾーン・クリアの状況で打たれたパックが、アタッキング・プレイヤーがゾーンをクリアしている最中にオープン・ネットに入った場合、アタッキング・チームがパックの支配権を得、ゾーンを完全にクリアするまで得点は認められない。
7. 上記6項に関して、ディレイド・オフサイドが取り消された後、アタッキング・チームは得点することができる。

NEW

8. ディレイド・オフサイドの結果プレーが中断した場合、本規則に定めるとおり、最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットまたはパスが出された場所のうち（仮想線上またはいずれかのエンドゾーン・フェイスオフ・スポット）、オフサイドをしたチームのゴールに近い方でフェイスオフが行われる。

C. [状況]

状況1

ラインズマンがディレイド・オフサイドのシグナルを出し、ディフェンディング・プレイヤーが打ったパックが直接ディフェンディング・ゾーンからプレイング・エリアを出て、ニュートラル・ゾーン内のボードを越えた。

NEW

▶判定：ディフェンディング・プレイヤーがパックを打ったサイドのエンドゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われ、ディフェンディング・プレイヤーに競技遅延によるマイナー・ペナルティが科せられる（第554条(c)参照）。

状況2

ラインズマンがディレイド・オフサイドのシグナルを出し、ディフェンディング・チームが打ったパックがディフェンディング・ゾーンから直接プレイング・エリアを出た。

NEW

▶判定：パックが打たれたサイドの、エンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われ、パックを打ちプレイング・エリアから出したプレイヤーに競技遅延によるマイナー・ペナルティが科せられる（第554条(c)参照）。

状況3

アタッキング・チームが選手を交代しているときに、ラインズマンがディレイド・オフサイドのシグナルを出した。アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤーが、部分的にアタッキング・ゾーン内にあるボードを越えてプレイヤーズ・ベンチに戻った。

▶判定：氷上に出てくるプレイヤーがニュートラル・ゾーン内で出た場合、氷上から出るプレイヤーが完全に氷面から出ていれば、オフサイドとは見なされない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第460条 アイシング・ザ・パック

A. [ラインズマンの手順]

1. フロント・ラインズマンはバック・ラインズマンからアイシングのシグナルを受けたらジャッジを引き継ぐ。但しフロント・ラインズマンは、ブルーラインを越える時、およびホイッスルを吹くかアイシングをウォッシュアウトする前に再度**バック・ラインズマン**を確認するものとする。
2. プレイヤーがパックをプレーできるかどうかは、フロント・ラインズマンの責任で判断するものとする。
3. バック・ラインズマンがアイシングのシグナルを出していない場合、フロント・ラインズマンは、アイシングであることが確信できればコールする責任を有する。
4. アイシングの可能性のある状況でフロント・ラインズマンが深い位置にいて、バック・ラインズマンのウォッシュアウトのシグナルを見落としアイシングのホイッスルを吹いてしまった場合、フェイスオフはセンター・アイス・**スポット**で行われる。
5. バック・ラインズマンが、パックがセンター・レッドラインの手前から打たれたのか跳ね返ったのかを判断できない場合、フロント・ラインズマンはウォッシュアウトのシグナルを出すことができる。
6. 状況または理由を問わず、いずれかのラインズマンがアイシングを取り消した場合、もう一人のラインズマンも、ウォッシュアウトのシグナルを出すことによりこの行為を認めるものとする。

NEW

7. パックがゴール・クリーズを通過したり、ゴール・クリーズのラインのいずれかに接触した場合、アイシングがコールされるものとする。

B. [解釈]

1. アイシングの判定要因は、センター・レッドラインより自チーム側から打ったパックが相手ゴールラインを越えたチームの、パックを打った瞬間の氷上の人数である。
2. それに続くフェイスオフは、アイシングとなったショットが打たれたサイドのエンド・フェイスオフ・スポットで行われる。
3. アイシングの状況では、ペナルティ・ベンチ・アテンダントは、ペナルティ・タイム終了と同時にペナルティ・ベンチのドアを開け、そのプレイヤーが氷上にいるものと見なされることを示すものとする。

NEW

4. センター・レッドライン手前からパックが打たれ、ゴール・クリーズの外にいたゴールキーパーがクリーズに戻った場合、アイシングがコールされる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

NEW

5. センター・レッドライン手前からパックが打たれた後、ゴールキーパーがゴール・クリーズから離れ、再度クリーズに戻った場合、ノーアイシングがコールされる。

NEW

6. ゴールキーパーがプレイヤーと交代するためにプレイヤーズ・ベンチに向おうとしてゴール・クリーズの外におり、センター・レッドライン手前からパックが打たれた時点でプレイヤーズ・ベンチへの途中にいた。
- ・パックをプレーしようとしなかった — アイシングがコールされる。
 - ・パックをプレーしようとした — アイシングはコールされない。
 - ・ゴール・クリーズに戻ったがパックをプレーしようとしなかった — アイシングがコールされる。
 - ・戻る途中でパックをプレーしようとしてクリーズに戻った — アイシングはコールされない。

NEW

7. アイシングの状況でゴールキーパーがゴール・クリーズの外におり、パック方向に1歩だけ進んだ場合、アイシングはコールされない。

NEW

8. ゴールキーパーがゴール・クリーズの外におり、クリーズに戻ろうとしない場合、アイシングはコールされない。

C. [状況]

状況1

センター・レッドラインの手前にいるプレイヤーが打ったパックが相手ゴールに入った。

▶判定：得点が認められる。

状況2

ブルーライン手前にいるプレイヤーから、両足のスケートがセンター・レッドラインの手前にあるチームメイトにパスされたパックが、センター・レッドラインを越えているプレイヤーのスティックに当たり相手ゴールラインを越えた。

▶判定：ノー・アイシング。

状況3

アタッキング・プレイヤーが打ったパックが、センター・レッドライン手前にいるディフェンディング・プレイヤーに当たり、最初にパックを打ったチームのゴールラインを越えた。

▶判定：ノー・アイシング。

状況4

センター・レッドライン手前に立っているプレイヤーが打ったパックが、ゴールラインを越えてからネットの上へ上がった。

▶判定：パックが最初にゴールラインを越えた時点でアイシングとなる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況5

スケートがセンター・レッドラインを越え、センター・レッドライン上またはその手前にあるスティックでパックを持っているプレイヤーが、その位置から打ったパックがゴールラインを越えたが、スティックでパックをレッドライン越しに引き込んでいない。

▶判定：アイシング。

状況6

パックがまだセンター・レッドライン上にあるスティックに触れ、ゴールラインを越えた。

▶判定：アイシング。

NEW

状況7

センター・レッドライン手前から打ったパックがクロスバーまたはゴールポストに当たり、ゴールラインを越えた。

▶判定：アイシング。

状況8

センター・レッドライン手前から打ったパックがバウンドし、パックをプレーしようとした相手プレイヤーのスティックの上を越えた、または相手プレイヤーがパックを止めようとしたが（バウンドをしたために）止めることができずにゴールラインを越えた。

▶判定：相手選手がプレーしようとしている限り、アイシング。

状況9

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

▶判定：フェイスオフは、通常のアイシングと同様にエンドゾーン・フェイスオフ・スポットで行われる。パックがブルーラインを横切った段階で、ディレイド・オフサイドはウォッシュアウトされるが、アイシングの状況はそのまま継続する。

NEW

状況10

削除

NEW

状況11

一方または両方のスケートがゴール・クリーズに入っているゴールキーパーが、スティックを差し出したがスティックを上げてパックが通り過ぎた。

▶判定：アイシング。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第470条 ゴールの定義

【レフェリーの手順】

1. パックがネットに入った場合、レフェリーはホイッスルを吹き、ネットを指すものとする。
2. ピリオド終了のブザーが鳴る前(19:59)にパックがネットに入り、レフェリーがその得点を認めた場合、レフェリーはセンター・アイスでフェイスオフを行う必要はない。レフェリーは、スコアキーパーがオフィシャル・ゲームシートにその得点の時間を19:59と記録していることを確認するものとする。

NEW

3. ゴールキーパーがゴールラインの手前でパックを掴んだが、グローブが後ろに戻されてゴールラインを越えた場合、得点が認められる。この状況は(ビデオ)確認することができる。

NEW

4. パックがネットの中にあることが見えないが、ゴールラインを越えていることがわかっている(グローブの中等)場合、得点が認められる。この状況は(ビデオ)確認することができない。

NEW

5. パックが体の下にあり、ゴールラインを越えていることをレフェリーまたはV. G. J. が確認できない場合、得点は認められない。

NEW

6. パックが見えないが他のすべての要因がパックがネットの中にあるはずであることを示している場合、得点が認められる。

C. [状況]

状況1

アタッキング・プレイヤーがスケートを回転させてパックの向きを変え、ネットに入れた。

▶判定：明らかな蹴る動作がないことを条件に得点が認められる。

状況2

パックがアタッキング・プレイヤーの動いているスケートに接触し、ネットに入った。

▶判定：明確な蹴る動作がないことを条件に得点が認められる。

状況3

アタッキング・プレイヤーがスケートでパックの向きを変え、ネットに入れた。

▶判定：明らかな蹴る動作がないことを条件に得点が認められる。

状況4

ゴール・クリーズ内に立っているアタッキング・プレイヤーにパックが当たり、クリーズ内に落ちた。そのプレイヤーがゴール・クリーズから出てシュートし、ネットに入れた。

▶判定：得点が認められる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況5

シュートされたパックがアタッキング・プレイヤーのヘルメットまたは身体のいずれかの部分に当たりネットに入った。

▶判定：頭または身体のいずれかの部分でパックの向きを故意に変えていないことを条件に、得点が認められる。

状況6

得点が入ったが、確認の際レフェリーは、パックがネットに入ったときに時計が止まっていたことを知らされた。

▶判定：ピリオドが終了していないことを条件に、得点が認められる。

NEW

状況7

ペナルティ・ベンチ・アテンダントの誤りにより、プレイヤーが必要以上の時間ペナルティ・ベンチに留まり、その間に相手チームが得点した。

▶判定：得点は認められる。(以下削除)

第471条 ノー・ゴール

B. [解釈]

1. パックがネットに入ったとき、またはゴールラインを越えたときに、ゴールが通常的位置から外れていた場合、得点は認められない。
2. アタッキング・プレイヤーがクロスバーより高い位置のスティックでパックに触り、そのパックがプレイヤー、ゴールキーパーまたはオフィシャルに当たってゴールに入った場合、得点は認められない。アタッキング・プレイヤーがパックを手でたたいた場合も、同様の規則が適用される。
3. いかなる種類のキックショットからも、得点は認められない。
4. アタッキング・プレイヤーが身体のいずれかの部分を使って故意に向きを変えネットに入れたパックは、パックがプレイヤーやゴールキーパー、またはオフィシャルにさらに当たったとしても、自チームのネットに入れた場合を除き、得点にならない。
5. プレイヤーが頭またはヘルメット、フェイスル・プロテクター、あるいはスケートを除く身体のいずれかの部分を使ってパックを故意に相手チームのゴールに入れた場合、得点は認められない。
6. 計時装置が20:00または0:00を示している場合、得点は認められない。
7. パックがオフィシャルに当たった場合、跳ね返ったパックをプレイヤーがシュートしゴールに入れられない限り、得点は認められない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

8. パックがオフィシャルに当たり、さらにプレイヤーまたはゴールキーパーに当たってゴールに入った場合、得点は認められない。

9. パックが割れていない状態でゴールラインを越えない限り、得点は認められない。

NEW

10. アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内を通っており、パックがそのプレイヤーまたはスティックに当たりゴールネットに入った。得点は認められない（パックより先にクリーズに入っていたことを前提とする）。

NEW

11. パックが覆われ、パックがゴールラインを越える前にレフェリーがプレーを中断した場合、得点は認められず、(ビデオ) 確認もできない。

C. [状況]

状況 1

アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内に入っている間に、ディフェンディング・プレイヤーが自チームのゴールにパックを入れた。

▶判定：得点が認められる。

状況 2

アタッキング・プレイヤーが手で叩いたパックが、(アタッキングまたはディフェンディング) プレイヤーの身体、スティックまたはスケート、ゴールキーパーまたはゲーム・オフィシャルにあたり、跳ね返ってゴールに入った。

▶判定：得点は認められない。

NEW

状況 3

アタッキング・プレイヤーが故意にパックを手で叩いた。相手ゴールキーパーにあたり、跳ね返ったパックがチームメイトに渡り、シュートしたところゴールした。

▶判定：得点は認められない。

NEW

状況 4

アタッキング・プレイヤーが故意にパックを手で叩いた、相手ゴールキーパーにあたり、跳ね返ったパックが他のディフェンディング・プレイヤーにあたり、さらに跳ね返ったパックが他のアタッキング・プレイヤーに渡り、シュートしたところゴールした。

▶判定：試合は中断するが、得点は認められない。

NEW

状況 5

プレイヤーが手で前方に打ったパックが、チームメイトのスティックのシャフトに当たり、直接相手チームのゴールに入った。

▶判定：得点は認められない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況6

シュートされたパックがゴールに入ったが、ゴールから出てきたため試合が継続され、反対側のゴールに入っ
て試合が中断された。中断の間にゲーム・オフィシャルは最初のシュートの得点を認める判定を下した。

▶判定：この判定は、プレー中断後、再開前になされなければならない。試合中断をもたらしたゴールは得点
として認められず、最初のゴールが得点となる。時計は最初の得点時まで戻される。

状況7

ラインズマンがレフェリーにメジャーまたはマッチ・ペナルティを報告しようとしていたが、その前に反則を犯
したチームが得点した。

▶判定：その反則はラインズマンからレフェリーに報告されなければならない。レフェリーは得点を取り消し、
ペナルティを科す。

第472条 ゴールとアシストの認定

B. [解釈]

パックがネットに入らずにレフェリーが得点を認めた場合（認定ゴール）、プレイヤーにアシストは記録されな
い。

C. [状況]

状況1

得点またはアシストした選手の名前がオフィシャル・ゲームシートに記載されていない。

▶判定：得点は認められず、そのプレイヤーは試合から外されるものとする。その選手の名前がオフィシャル・
ゲームシートに載っていないことは、プレー再開前にレフェリーに通知されなければならない。その
選手の名前がオフィシャル・ゲームシートに載っていなかったことが後から判明した場合は、得点は
取り消されない。

状況2

A8がA9にパスし、A9がA10にパスしてA10が得点した。

▶判定：A8とA9にアシストが認められる。

状況3

A8がゴール方向にパックを打ったがゴールキーパーに届かず、A9がそのパックを拾ってA10にパスし、A
10が得点した。

▶判定：Bチームのプレイヤーはパックの支配を得ていないため、A8とA9にアシストが認められる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況4

A8がA9にパスしたパックがB8の身体、スティックまたはスケートに当たり、跳ね返ったパックをA9が拾いA10にパスして、A10が得点した。

▶判定：Bチームのプレイヤーは誰もパックを支配していないため、A8とA9にアシストが認められる。

状況5

A8のシュートをゴールキーパーが防ぎ、リバウンドをA10がシュートしてゴールに入れた。

▶判定：A8にアシストが認められる。

状況6

A8がA9にパスし、A9がA10にパスしようとしたが、B8がインターセプトし、パックを保持し支配した。A10がB8をチェックしそのパックをシュートしてゴールに入れた。

▶判定：得点が入る前に相手チームがパックを保持し支配していたため、アシストは認められない。

状況7

A8がA9に、A9がA10にパスし、A10がシュートしたがゴールキーパーに阻止された。A10がリバウンドをシュートしてゴールに入れた。

NEW

▶判定：A8とA9にアシストが認められる。

第481条 ネットにのったパック

A. [レフェリーの手順]

1. アタッキング・プレイヤーが打ったパックがネットの後ろにのり、ディフェンディング・プレイヤーがそのパックをプレーできる状態にあるがプレーしようしない場合、レフェリーはプレイヤーにプレーを継続するよう口頭で伝えるものとする。そのプレイヤーがなおもパックをネットからとりプレーしようしない場合、レフェリーは試合を中断しネットにのったパックをプレーするようディフェンディング・チームに警告するものとする。フェイスオフの場所はエンドゾーンのままである。

B. [解釈]

1. プレイヤーは、ゴールネットの後ろにのったパックを3秒以上経過していない場合に限り、プレーしたり、打ったり、すくい上げることを認められる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

C. [状況]

状況1

パックがディフェンディング・チームのネットの上部にのったが、レフェリーがホイッスルを吹く前にアタッキング・チームのプレイヤーがスティックでパックを落とした。

▶判定：ハイスティックの行為をせずにそのプレーが行われた場合、レフェリーはプレーを続行させるものとする。

状況2

パックがディフェンディング・チームのネットの上部にのったが、レフェリーがホイッスルを吹く前にアタッキング・チームのプレイヤーがスティックでパックを落とし得点した。

▶判定：そのプレイヤーがハイスティックの行為をせずにパックを落とし、パックがクリーズ内に落ちた瞬間にゴール・クリーズの中になかった場合、得点が認められる。

状況3

パックがディフェンディング・チームのネットの上部にのったが、レフェリーがホイッスルを吹く前にアタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズの内側からスティックでパックを叩いて落とし得点した。

▶判定：そのプレイヤーがハイスティックの行為をせずにパックを落とし、パックがクリーズ内に落ちた瞬間にゴール・クリーズの中になかった場合、得点が認められる。

第490条 ストッピング/パッシング・ザ・パック・ウィズ・ハンド（手でパックを止めたリパスする行為）

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. ディフェンディング・チームが自チームのディフェンディング・ゾーンでハンドパスをした場合、パックがゾーンを出ない限り、ハンドパスのシグナルを出す必要はない。
2. レフェリーはまず反則の可能性があることを示すためにシグナルを出してから、ウォッシュアウトのシグナルを出しプレーを続行させるか、プレーを中断しシグナルを繰り返すものとする。
3. レフェリーが状況を見ていなかった場合のみ、ラインズマンは反則の可能性があることを示すためシグナルを出すものとする。ラインズマンは常に、先にコールする機会をレフェリーに与えるものとする。

B. [解釈]

1. ディフェンディング・チームがディフェンディング・ゾーンでハンドパスできる回数に制限はない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

2. ゴールキーパーは、自チームのディフェンディング・ゾーン内で、チームメイトに向けてハンドパスしたりパックを手で叩くことができるが、パックをつかみチームメイトに向けて投げることはできない。

C. [状況]

状況1

プレイヤーが手で叩いたパックが相手ゴールキーパーに当たり、最初にパックを手で叩いたプレイヤーのチームメイトがリバウンドしたパックを拾った。

▶判定：レフェリーはプレーを中断する。

状況2

プレイヤーが手で叩いたパックが、チームメイトの身体に当たり、相手プレイヤーがそのパックを拾った。

▶判定：最初にパックを叩いたプレイヤーのチームメイトがそのパックをプレーしない限り、プレーは中断されない。パックがプレイヤーに当たったことは、そのパックがプレーされたことにはならない。

第491条 キッキング・ザ・パック（パックを蹴る行為）

B. [解釈]

1. スティックのブレードをパックの後ろにつけ、スティックを蹴ってパックを進めることもキックショットである。
2. キックショットによる得点は認められない。
3. スティックのブレードがフォロースルーの際肩より上にあり、相手にハイスティックの行為を及ぼさない限り、キックショットを行ったプレイヤーにペナルティは科せられない。この行為があった場合レフェリーは、プレイヤーにハイスティックによるペナルティを科すものとする。
4. シュートを止める過程でキックショットを行ったゴールキーパーには、ペナルティは科せられない。

NEW

5. アタッキング・プレイヤーがパックを蹴り、アタッキング・プレイヤーのスティックに当たってゴールに入った場合、得点は認められる。

C. [状況]

状況1

ゴールキーパーがパックをつかんだが、レフェリーが試合を中断する前に落とし空中に蹴った。

▶判定：試合を続行する。ゴールキーパーにペナルティは科せられない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第492条 ハイステッキング・ザ・パック（パックを高い位置のスティックで打つ行為）

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. プレイヤーが高い位置のスティックでパックに触った場合、レフェリーは反則があったことを示すため、まずハイステッキングのシグナルを出すものとする。パックの支配を誰が得たかによって、レフェリーはウォッシュアウトのシグナルを出しプレーを続行させるか、ホイッスルを吹きプレーを中断してシグナルを繰り返すものとする。
2. レフェリーが氷上にいる場合、特にエンドゾーンにいる場合は、レフェリーがこれをコールする責任を有する。
3. ラインズマンはニュートラル・ゾーンにいる場合、かつレフェリーがその行為を見ていないことが確実になってからのみ、この反則をコールすることができる。
4. ラインズマンは、反則があった可能性を示すためのシグナルを出さない。但し、プレーを中断しなければならない場合は、ホイッスルを吹きシグナルを出すものとする。このラインズマンの手順は、レフェリーが状況を見ておらず先にシグナルを出していない場合にのみ適用される。ラインズマンは常に、レフェリーに先にコールする機会を与えるものとする。

B. [解釈]

1. ディフェンディング・ゾーンにいるディフェンディング・チームのプレイヤーが、ディレイド・オフサイドがかかっている間に高い位置のスティックでパックに触った場合、プレーを中断し、**第440条d)**に従いディフェンディング・ゾーンでフェイスオフを行う。
2. プレイヤーが高い位置のスティックでパックを打ったことによりプレーが中断された場合、パックが競技エリアを出たためにプレーが中断していたとしても、**第492条c)** **および第440条d)**に従いフェイスオフが行われるものとする。

C. [状況]

状況1

パックがクロスバーより高い位置にあるアタッキング・プレイヤーのスティックに接触し、プレイヤーの身体に当たってネットに入った。

▶判定：ノーゴール。

状況2

パックがクロスバーより高い位置にあるアタッキング・プレイヤーのスティックに接触し、プレイヤー、ゴールキーパーまたはオフィシャルに当たってゴールに入った。

▶判定：ノーゴール。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況3

ディフェンディング・プレイヤーのスティックがクロスバーより上、またはアタッキング・プレイヤーの肩より高い位置にあるが、パックがそのディフェンディング・プレイヤーの肩に当たってゴールに入った。

▶判定：パックがスティックに接触していないため、得点が認められる。

状況4

パックを保持しているチームが、パックを保持していないチームの反則によるディレイド・ホイッスルの間に、高い位置のスティックでパックに接触した。

▶判定：第492条b) c) または第440条d) に従いフェイスオフが行われる。

- その行為がディフェンディング・ゾーンにいるディフェンディング・チームによるものだった場合、試合が中断した**サイド**の**エンドゾーン**・フェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる。(第440条d)参照)
- その行為がニュートラル・ゾーンにいるアタッキング・チームによるものだった場合、第492条c) に従い、ニュートラル・ゾーンの仮想線上でフェイスオフが行われる。
- その行為がアタッキング・ゾーンにいるアタッキング・チームによるものだった場合、エンドゾーンに最も近いニュートラル**ゾーン**・フェイス・オフスポットでフェイスオフが行われる。(第492条b)参照)

状況5

ゴール前に立っているアタッキング・プレイヤーのスティックのブレードが、そのプレイヤーの頭より上にある。シュートの後、パックがクロスバーより低い位置でそのスティックのグリップの先端に当たり、ネットに入った。

▶判定：ノーゴール。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第5章 ペナルティ

第500条 ペナルティの定義と手順

B. [解釈]

1. 試合前のウォームアップ中にいさかいが起きた場合、レフェリーが見ていたか否かに関わらず、ペナルティは科せられない。レフェリーは、必要であれば競技役員の補助を得て、試合前の出来事に関するゲームレポートを提出しなければならない。
2. 選手が試合を始めるため氷上に戻り、スターティング・ラインナップおよびゲーム・オフィシャルが氷上に揃っている場合、レフェリーはしかるべきペナルティを科することができる。
3. 試合が終了したが両チームおよびゲーム・オフィシャルが氷上から出る前に違反行為があった場合、レフェリーは試合中と同様にペナルティを科することができ、ゲームレポートを提出しなければならない。
4. 試合残り時間10分を切ってからミスコンダクト・ペナルティを科せられたプレイヤーは、延長が行われない場合は、更衣室に返されるものとする。
5. 一人のプレイヤーにマイナー、ミスコンダクト、メジャー、ゲーム・ミスコンダクトおよびマッチ・ペナルティが科せられた場合、スコアキーパーはそのプレイヤーのペナルティを、マイナー2分、ミスコンダクト10分、メジャー5分、ゲーム・ミスコンダクト20分およびマッチ25分としてオフィシャル・ゲームシートに記録しなければならない。
6. 同じプレー中断時に複数のマイナー・ペナルティが科せられた場合、キャプテンはペナルティを遂行する順番を指定するものとする。氷上でペナルティが発生した順番は決定要因ではない。
7. 一人のプレイヤーにダブル・マイナー・ペナルティが科せられた場合、可能であれば計時装置に4分と表示する。
8. ペナルティを科せられているが、ディレイド・ペナルティのため、実際には遂行されていない場合がある。決定要因は、その時点で遂行されているペナルティである。
9. 計時装置上に表示されない限り、ペナルティ・タイムは終了しない。計時装置に表示されないペナルティには、同時のマイナー、ミスコンダクト、メジャー、ゲーム・ミスコンダクトおよびミスコンダクト・ペナルティがある。
10. 3名以上のプレイヤーがペナルティを遂行しておりひとつまたは複数のペナルティが終了する場合、プレイヤーはペナルティが終了した順番に氷上に戻る。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第501条 マイナー・ペナルティ/第502条 ベンチ・マイナー・ペナルティ

B. [解釈]

NEW

1. マイナー・ペナルティに関して、3つの確認事項がある：

- そのチームがマイナー・ペナルティを遂行中であるかどうか。
- そのチームの氷上の人数が相手チームより少ないかどうか。
- そのチームの失点かどうか。

3つすべてに該当する場合、遂行中の一つ目のマイナー・ペナルティが得点と同時に終了する。但し、ペナルティ・ショットによる得点または第502条(b)により他に定めのある場合を除く。

NEW

2. ショートハンドの状況でペナルティ・ショットにより得点が入っても、プレイヤーは氷上に戻らない。

C. [状況]

状況1

トウ・メニー・プレイヤーズにより、Aチームにベンチ・マイナー・ペナルティが科せられた。同じプレー中断時にAチームがBチームのプレイヤーのスティックの計測を要求し、そのスティックが正当であることが判明したため、Aチームに二つ目のベンチ・マイナー・ペナルティが科せられた。

▶判定：Aチームの一人のプレイヤーが両方のマイナー・ペナルティ（2+2分）を遂行することができる。

NEW

状況2

Aチームの5番がフッキングによるマイナー・ペナルティのディレイ・コールを受けている。試合中断時にAチームにベンチ・マイナー・ペナルティが科された。

▶判定：Aチームの5番がマイナー・ペナルティを遂行する。Aチームは別のプレイヤーを指名しベンチ・マイナー・ペナルティを遂行させ、試合は3対5で再開する。

[ショートハンドのチームに対する得点の例]

Aチーム

Bチーム

NEW

- | | | | |
|----------------|--------|---------|--------|
| 1. A 6-2分 | 3 : 00 | B 11-2分 | 3 : 00 |
| A 9-2分 | 3 : 30 | 得点 | 4 : 00 |
| —3 : 00に4対4 | | | |
| —3 : 30に3対4 | | | |
| —4 : 00にA 9が戻る | | | |
| 2. A 6-2分 | 3 : 30 | B 11-2分 | 3 : 00 |
| A 9-2分 | 4 : 00 | 得点 | 4 : 30 |
| —4 : 30にA 6が戻る | | | |

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

NEW

3. A6-2分 3:00 B11-2分 3:00
A9-5分+GM 3:30 得点 4:00
—3:00に4対4
—3:30に3対4
—A9が退場する
—AチームはA9の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—4:00にプレイヤーは戻らない (第502条(b)参照)

NEW

4. A6-5分+GM 3:00 B11-2分 3:00
A9-2 3:30 得点 4:00
—3:00に4対4
—3:30に3対4
—A9が4:00に戻る

NEW

5. A6-5分 3:00 B11-2分 3:00
A9-2分 3:00 得点 4:00
—3:00に4対5
—4:00にプレイヤーは戻らない
6. A6-2分+5分+GM 4:00 得点 9:15
A9-2分 8:00
—A6が退場する
—A6の代行者が入る
—A9のマイナーが先に遂行されているマイナーであるため、9:15にA9に戻る
7. A6-2分+5分+GM 4:00
A9-2分 9:10 得点 9:15
—A6が退場する
—A6のマイナーが先に遂行されているマイナーであるため、9:15にA6の代行者に戻る
8. A7-5分+GM 3:00
A11-5分+GM 3:10
A12-2分 4:00 得点 4:30
—A7とA11が退場する
—A7とA11の代行者が入る
—A12のマイナーは得点時には遂行されていないため、誰も戻らない

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

9. A 4-2分 10:00 B 8-2分 11:00
A 7-2分 10:30 得点 12:10
A 9-2分 11:00
—B 8とA 9のマイナーが相殺され11:00に3対5
—A 4が12:00に戻り4対5
—A 7のマイナーが計時装置上の唯一のペナルティとなる
—A 7が12:10の得点時に戻る
10. A 9-5分+GM 3:00 B11-2分+2分 3:30
A 6-2分 3:30 得点 4:30
—A 9が退場する
—A チームはA 9の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—3:30に4対4
—3:30にA 6のマイナーとB11のマイナーひとつが相殺される
—B チームB11のはもうひとつのマイナー代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—B11が7:30以降最初の中断時に戻る
—4:30の得点時には誰も戻らない
11. A 6-5分+GM 3:00 B11-5分+GM 3:30
A 9-2分 3:30 得点 4:00
—A 6とB11が退場する
—A チーム及びB チームはA 6およびB11の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—3:30に3対4
—A 9のマイナーとB11のメジャーは相殺されない
—4:00の得点時にA9に戻る
12. A 7-2分+2分 12:00 B 3-2分 12:00
A 9-2分 13:15 得点 13:30
—A チームは12:00にA 7のもうひとつのマイナーの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—A 7のひとつのマイナーとB 3のマイナーが相殺される
—A 7の代行者は13:30のB チームの得点時に戻る
—A 7は15:30以降最初の中断時に戻る

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

13. A 7-2分	3 : 3 0	B11-2分	3 : 3 0
得点	4 : 0 0	B14-5分+GM	3 : 3 0
		B19-2分	3 : 3 0

—B14 が退場する

—BチームはB14の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない

—A7のマイナーとB11またはB19のマイナー（キャプテンの選択）が相殺されるため3 : 3 0に5対3

—Aチームの4 : 0 0の得点時にB11 またはB19 が氷上に戻る

14. A 6-5分+GM	3 : 0 0	B11-2分	3 : 3 0
A 9-2分	3 : 3 0	得点	4 : 0 0

—A 6が退場する

—AチームはA 6の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない

—3 : 3 0に4対5

—A 9のマイナーとB11のマイナーが相殺される

—4 : 0 0の得点時にはA 6の代行者がメジャー・ペナルティを遂行しているため誰も戻らない

—A 9とB11は5 : 3 0以降最初の中断時に戻る

15. A 8-2分+2分	3 : 0 0		
A 9-2分	4 : 0 0	得点	4 : 3 0
		得点	5 : 3 0

—4 : 3 0にA 8のひとつのマイナーが相殺され3対5

—5 : 3 0にA 9のマイナーが相殺され4対5

第503条 メジャー・ペナルティ

B. [解釈]

1. マイナー+メジャーおよび自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティの対象となる反則をしたプレイヤーにディレイド・ペナルティがかかっている状況で、プレーが中断する前に反則していないチームが得点した。マイナー・ペナルティが取り消されるが、そのチームはメジャー・ペナルティの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない。二つのペナルティが科せられた順番は関係ない。
2. ブレイクアウェイの状況にあるプレイヤーが、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティおよびペナルティ・ショットの対象となる反則を受けた。ペナルティ・ショットの成否に関わらず、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

C. [状況]

状況 1

マイナー・ペナルティを科せられショートハンドになっているAチームに対して、レフェリーがディレイド・メジャー・ペナルティのシグナルを出したが、プレーが中断する前にBチームが得点した。

▶判定：遂行中の最初のマイナー・ペナルティが終了する（第502条b）参照）。但しレフェリーは、反則したプレイヤーに、メジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すものとする。

第504条 ミスコンダクト・ペナルティ

C. [状況]

状況 1

ミスコンダクト・ペナルティを科せられたプレイヤーがペナルティ・ベンチにいる間に、新たにミスコンダクトを科せられた。

▶判定：二つ目のミスコンダクトによりゲーム・ミスコンダクトが科せられる。一つ目のミスコンダクトに10分、ゲーム・ミスコンダクトに20分がオフィシャル・ゲームシートに記録される。二つ目のミスコンダクトは自動的にゲーム・ミスコンダクトになるため記録されない。

第508条 ペナルティ・シュート

A. [レフェリーの手順]

1. ペナルティ・シュートがコールされる場合、レフェリーはシグナルを出す。

NEW

2. レフェリーは、反則したプレイヤーの背番号を記憶し、スコアキーパーに報告しなければならない。

C. [状況]

状況 1

ブレイクアウェイの状況にあるプレイヤーが背後から反則を受け氷上で倒れたが起き上がり、妨害されずにシュートした。

▶判定：そのプレイヤーは起き上がり妨害されずにシュートしたため、レフェリーはペナルティ・シュートを与えないが、反則したプレイヤーにマイナー・ペナルティを科さなければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況2

ブレイクアウェイの状況にあるプレイヤーがトリッピングされパックを失った。背後から来たチームメイトがそのパックを拾い、支障なくシュートしたが得点が入らなかった。

▶判定：そのプレイヤーは支障なくシュートしたため、レフェリーはペナルティ・ショットを与えないが、反則したプレイヤーにマイナー・ペナルティを科さなければならない。

状況3

ブレイクアウェイの状況にあるプレイヤーが背後から反則を受け、レフェリーがペナルティ・ショットのシグナルを出した。プレーが完了する前に、そのチームの同一または別のプレイヤーに、二つ目の反則のシグナルが出された。

NEW

▶判定：ペナルティ・ショットにより一つ目の反則が相殺されるが、二つ目の反則に対しペナルティが科せられる。二つ目のペナルティが科せられたプレイヤーは、直ちにペナルティ・ベンチに入りペナルティを遂行しなければならず、ペナルティ・ショットの結果に関わらずペナルティ・ベンチに留まるものとする。そのチームが既に別のマイナー・ペナルティを遂行している場合、第502条(b)に従い、ペナルティ・ショットの結果に関わらずそのペナルティを遂行しなければならず、チームは2人ショットハンドでプレーするものとする。

状況4

A10がペナルティ・ベンチでペナルティを遂行している。A8にスラッシングによるペナルティが科されたが、プレーが中断する前にAチームの別の反則によりBチームにペナルティ・ショットが与えられ、Bチームがペナルティ・ショットで得点した。

NEW

▶判定：ペナルティの結果に関わらず、プレイヤーは戻らず、A8は自身のペナルティを遂行しなければならない。

状況5

アタッキング・プレイヤーがブレイクアウェイの状況にいる時に、ネット裏にいるディフェンディング・チームのプレイヤーがゴールネットを動かした。

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

状況6

ゴールキーパーが氷上から出ており、クリーズに横たわっているプレイヤーの身体の下にパックが打たれた。そのプレイヤーはパックを覆ったり、パックの上に倒れこんだり、パックを身体の下にかき寄せようとしていないが、パックがそのプレイヤーの身体の下で止まった。

▶判定：プレイヤーが故意にパックを覆おうとしない限り、レフェリーはペナルティ・ショットを与えないものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第509条 ペナルティ・ショットの手順

B. [解釈]

1. ペナルティ・ショットの間、ゴールを守ることを認められるのはゴールキーパーのみである。
2. 控えのゴールキーパーは、ペナルティ・ショットの前にウォームアップすることを認められない。
3. ショットを行うチームのゴールキーパーは、チームメイトと共にプレイヤーズ・ベンチに戻らなければならない。
4. 何らかの理由でペナルティ・ショットをやり直す場合、そのチームはゴールキーパーを交代することができる。
5. ペナルティ・ショットの間（レフェリーがプレイヤーにショットを始めさせるホイッスルを吹いた後）にゴールキーパーが故意にネットを動かしたり外した場合、得点が与えられる。
6. 試合終了数秒前にペナルティ・ショットの対象となる反則があったが、レフェリーがプレー中断のホイッスルを吹く前に試合時間が終了した場合にも、ペナルティ・ショットが与えられる。そのショットで得点した場合、得点時間は19:59と記録される。
7. ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーが氷上で転んだがパックがネット方向に動き続けている場合、そのプレイヤーは起き上がってショットを続けることができる。
8. ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーがチーム・オフィシャルに妨害されショットを失敗した場合、レフェリーはペナルティ・ショットのやり直しを認め、反則したチーム・オフィシャルにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科さなければならない（第551条b）参照）。
9. チームがゴールキーパーの防具を着用した選手を置かずにプレーしているときに相手チームにペナルティ・ショットが与えられた場合、そのチームはプレイヤーを指名しゴールキーパーのすべての特権を持たせるものとする。このプレイヤーはショットの間、正規のゴールキーパーと同様の規定に従わなければならない。但し、すべての防具を着用する必要はない。ショットが行われた後、このプレイヤーは通常のプレイヤーとして扱われるものとする。これは、チームにゴールキーパーがいない状況でのペナルティ・ショットの場合にのみ適用される。

C. [状況]

状況1

ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーが、ゴールに向かう途中、パックの支配を失ったり、パックを追い越したりした。

▶判定：プレイヤーがパックの支配を失ったりパックを追い越したりした場合、パックが相手ゴール方向に動いている限り、そのプレイヤーは戻ってパックを取り戻すことができる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況2

ペナルティ・ショットのパックがゴールキーパーの後ろのガラスに当たり、跳ね返ってゴールキーパーの背中に当たってネットに入った。

▶判定：ノー・ゴール。パックが一度ゴールラインを越えた時点でプレーは完了している。

状況3

ペナルティ・ショットでプレイヤーがスラップショットしたパックが、スティックの先に当たってサイドボードに当たり、跳ね返ってゴールに入った。

▶判定：ゴール。パックは常にゴール方向に進んでいると見なされる。

状況4

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーが打ったパックが：

- a) ゴールポストに当たり、跳ね返ってネットに入った。
- b) ゴールキーパーに当たり、跳ね返ってネットに入った。
- c) ゴールポストに当たり、さらにゴールキーパーに当たってネットに入った。
- d) ゴールキーパーに当たり、さらにゴールポストに当たってネットに入った。

NEW

- e) ゴールキーパーがパック共々ゴールネットに滑り込み、パックがゴールラインを越えた。

▶判定：ゴール。

状況5

ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーが打ったパックが、プレイヤー自身に当たりネットに入った。

▶判定：ノー・ゴール。

状況6

ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーが、ゴールに向かう途中でグローブを投げゴールキーパーの気を散らし、パックをシュートしてゴールに入れた。

▶判定：ノー・ゴール。ペナルティ・ショットは完了したものと見なされる。そのプレイヤーにミスコンダクト・ペナルティが科せられるものとする。

状況7

ペナルティ・ショットを行っているプレイヤーが、シュートを試みたがパックに当たらずパックはそのままゴール方向へ進んでいる。二回目の試みでパックに触り、シュートしたパックがゴールに入った。

▶判定：ゴール。最初の試みではパックに接触していないためシュートとはみなされない。実際にパックに接触した二回目の試みが最初のシュートとみなされる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況8

ペナルティ・ショットの途中でプレイヤーがスティックを破損した。

▶判定：ペナルティ・ショットは完了したものとみなされる。

状況9

ペナルティ・ショットの間、ゴールキーパーがペナルティ・ショットを行っているプレイヤーに対して、マイナー・ペナルティの対象となる反則を犯した。得点は入らなかった。

NEW

▶判定：レフェリーは、ゴールキーパーにマイナー・ペナルティを科すものとする。チームの監督またはコーチがキャプテンを通じて指名したプレイヤーが、ペナルティを代行しなければならない。このプレイヤーは直ちにペナルティ・ベンチに行かなければならず、ペナルティ・ショットの結果に関わらずペナルティ・ベンチに留まらなければならない。ペナルティ・ショットはやり直されるものとする。

状況10

ペナルティ・ショットの間、ゴールキーパーがペナルティ・ショットを行っているプレイヤーに対して、メジャー・ペナルティの対象となる反則を犯した。得点は入らなかった。

▶判定：レフェリーはゴールキーパーにメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科し、そのゴールキーパーはその試合残り時間の退場となる。ゴールキーパーはショットをやり直す前に直ちに更衣室に行くものとする。監督またはコーチは、キャプテンを通じて、5分間のペナルティを代行するプレイヤーを指名しなければならない。ショットをやり直す前に、指名されたプレイヤーは直ちにペナルティ・ベンチに行き、ペナルティが終了するまで留まらなければならない。控えのゴールキーパーは、二回目のショットのゴールを守らなければならない。

状況11

Aチームのプレイヤーが、Bチームがペナルティ・ショットを行う前にレフェリーに暴言を吐いた。

▶判定：Aチームのプレイヤーにミスコンダクト・ペナルティが科され、そのプレイヤーはBチームによるペナルティ・ショットが行われる前にペナルティ・ベンチに行くものとする。

第511条 ゴールキーパーのペナルティ

A. [レフェリーの手順]

1. レフェリーは、プレーを中断しゴールキーパーにペナルティのシグナルを出した後、直ちにバックスクリーニングでペナルティ・ベンチに向かう。
2. レフェリーはこの間、すべてのプレイヤーを視界に入れ、ペナルティを科すためプレーが中断した時点で氷上にいた反則チームのプレイヤー全員の背番号をメモに記録する。レフェリーは、ペナルティを代行するプレイヤーを決めるため、どのプレイヤーが氷上にいたかを把握することが重要である。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

3. レフェリーはペナルティ・ベンチでスコアキーパーに、**ペナルティを科すためプレーが中断した時点で氷上にいたゴールキーパーのチームのプレイヤー全員の背番号を記録するよう指示する。**氷上にいたプレイヤーのいずれかがペナルティを代行しなければならない。
4. レフェリーは反則したチームのキャプテンに、**背番号を**リストしたプレイヤーの一人がゴールキーパーのペナルティ・タイムを代行しなければならないことを通知する。

B. [解釈]

1. 控えのゴールキーパーがオフィシャル・ゲームシートに記載されておりその選手がゴールキーパーの防具を着用している場合、控えのゴールキーパーが守備につかない限り、他のプレイヤーが防具を着けゴールの守備につくことを認められない。
2. 同じプレー中断時にゴールキーパーに複数のペナルティが科せられた場合、**プレー中断時に**氷上にいた同チームのプレイヤー1名がすべてのペナルティを代行しなければならない（後記状況2参照）。

C. [状況]

状況1

ゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティが科せられ、代行プレイヤーがペナルティ・ベンチでペナルティを遂行している間に、ゴールキーパーに二つ目のミスコンダクトが科せられた。

▶判定：ゴールキーパーは、その試合残り時間の退場（2つ目のミスコンダクト・ペナルティにより自動的なゲーム・ミスコンダクト第504条）となり、ミスコンダクトを代行していたプレイヤーはペナルティ・ベンチを出ることができる。

状況2

ゴールキーパーに、マイナー+ミスコンダクト・ペナルティが科せられた。

NEW

▶判定：プレー中断時に氷上にいたプレイヤーのひとりがマイナー・ペナルティを、プレー中断時に氷上にいた別のプレイヤーが全12分を代行するものとする。監督またはコーチは、キャプテンを通じてこれらのプレイヤーを指名しなければならない。

状況3

プレイヤーズ・ベンチにいるゴールキーパーが（プレー中断中またはプレー進行中）、反則または相手選手に対する違反行為をした。

NEW

▶判定：プレー中断時に、氷上にいたプレイヤーがペナルティを代行するものとする。監督またはコーチは、キャプテンを通じてこのプレイヤーを指名しなければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

NEW

状況4

ゴールキーパーにディレイド・マイナー・ペナルティが科せられ、プレー中断時に別のマイナー・ペナルティが科せられた。

▶判定：プレー中断時に氷上にいたプレイヤーのひとりが、両方のマイナー・ペナルティを代行するものとする。監督またはコーチは、キャプテンを通じてこのプレイヤーを指名しなければならない。

NEW

状況5

ひとつの中断中、ゴールキーパーにダブル・マイナーおよびメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられた。

▶判定：試合中断時に氷上にいたプレイヤーのひとりが、すべてのペナルティを代行するものとする。

[ゴールキーパーのペナルティの例]

Aチーム

Bチーム

1. A 1 (GK) - 2 + 10分 3 : 00

A 1 (GK) - 2 + 10分 3 : 30

—3 : 00にAチームは、氷上にいたプレイヤーのうち2人を、ゴールキーパーのペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。1人が2分を、2人目が12分を遂行する。

—3 : 30にAチームは、氷上にいた別のプレイヤーを、ゴールキーパーの2つ目のマイナー・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。

—2つ目のミスコンダクト・ペナルティのため、A 1 (GK) は自動的にゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科せられる。

—3 : 00に科せられた2 + 10分を代行しているプレイヤーは、ペナルティ・ベンチを出ることができる(ゴールキーパーはその試合残り時間の退場となる)。

—3 : 30に3対5

—ゴールキーパーの2つ目のマイナーは、3 : 30に始まる。

—ゴールキーパーの1つ目のマイナー・ペナルティを代行しているプレイヤーは、得点が入らなかった場合、5 : 00に戻る。

—オフィシャル・ゲームシート上、A 1 (GK) に合計34分(2 + 10 + 2 + 20)が記録される。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

2. A30 (GK) - 2分 3 : 00
A30 (GK) - 2分 3 : 30
—3 : 00に4対5
—Aチームは、氷上にいたプレイヤーのひとりを、1つ目のマイナー・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30にAチームは、氷上にいた別のプレイヤーを、2つ目のマイナー・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30に3対5
—1つ目のマイナー・ペナルティを代行しているプレイヤーは、得点が入らなかった場合、5 : 00に氷上に戻る。
—オフィシャル・ゲームシート上、ペナルティはすべてA30に記録される。
3. A30 (GK) - 2分 3 : 00
A30 (GK) - 10分 3 : 30
—3 : 00に4対5
—Aチームは、氷上にいたプレイヤーのひとりを、マイナー・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30にAチームは、氷上にいた別のプレイヤーを、ミスコンダクト・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30に4対5
—2つ目のペナルティ (ミスコンダクト) は3 : 30に始まる。
—マイナー・ペナルティを遂行しているプレイヤーは、5 : 00に氷上に戻る (得点が入らなかった場合)
—ミスコンダクト・ペナルティを代行しているプレイヤーは、13 : 30以降最初のプレー中断時に氷上に戻る。
—オフィシャル・ゲームシート上、ペナルティはすべてA30に記録される。
4. A30 (GK) - 10分 3 : 00
A30 (GK) - 2分 3 : 30
—3 : 00に5対5
—Aチームは、氷上にいたプレイヤーのひとりを、ミスコンダクト・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30にAチームは、氷上にいた別のプレイヤーを、マイナー・ペナルティの代行者としてペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3 : 30に4対5
—マイナー・ペナルティは3 : 30に始まる。
—マイナー・ペナルティを代行しているプレイヤーは、得点が入らなかった場合、5 : 30に氷上に戻る。
—ミスコンダクト・ペナルティを代行しているプレイヤーは、13 : 00以降最初のプレー中断時に氷上に戻る。
—オフィシャル・ゲームシート上、ペナルティはすべてA30に記録される。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第512条 同時のペナルティ

B. 【解釈】

1. できるだけ多くのペナルティを相殺する。
2. ペナルティ・ベンチに代行者を入れることを避けるようペナルティを相殺する。
3. できるだけ多くのプレイヤーを氷上に戻せるようペナルティを相殺する。

【同時のマイナー・ペナルティの例】

- | <u>Aチーム</u> | <u>Bチーム</u> |
|---|----------------|
| 1. A 6-2分 3:00
—3:00に4対4 | B11-2分 3:00 |
| 2. A 6-2+2分 3:00
—3:00に4対5
—AチームはA 6の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—B11のマイナーとA 6のマイナーのひとつが相殺される | B11-2分 3:00 |
| 3. A 6-2分 3:00
A 9-2分 3:30
—3:30にA 9とB11のマイナーが相殺され4対5 | B11-2分 3:30 |
| 4. A 6-2分 3:00
A 9-2分 3:30
A 7-2分 3:30
—3:30にA 9またはA 7（キャプテンの選択）とB11のマイナーが相殺され3対5 | B11-2分 3:30 |
| 5. A 6-2分 3:00
A 9-2分 3:15
—3:15にA 9とB12のマイナーが相殺され4対5 | B12-2+10分 3:15 |
| 6. A 6-2分 3:00
A 9-2+2分 4:00
—4:00にA 9とB12のダブル・マイナーが相殺され4対5 | B12-2+2分 4:00 |
| 7. A 6-2分 3:00
A 9-2分 3:00
—3:00にA 6またはA 9（キャプテンの選択）とB11のマイナーが相殺され4対5 | B11-2分 3:00 |

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

8. A 6-2分 3:00 B11-2+2分 3:30
A 9-2分 3:30
—3:30にA 9のマイナーとB11のマイナー1つが相殺され4対4
—BチームはB11のもう1つのマイナーの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
9. A 6-2+10分 3:00 B11-2+10分 3:00
—4対4
—両チームとも代行者を1名ずつペナルティ・ベンチに入れなければならない
代行者は5:00に氷上に戻る。
—A 6とB11は15:00以降最初の中断時に氷上に戻る
10. A 6-2分 9:00 B 4-2分 9:20
A 9-2分 9:20 B 7-2分 9:20
A 8-2分 9:20
—9:20にA 9・A 8およびB 4・B 7のすべてのマイナーが相殺され4対5
11. A 6-2+2分 3:00 B11-2+2分 3:00
A 9-2+2分 3:00
—3:00にA 6またはA 9 (キャプテンの選択) とB11のダブル・マイナーが相殺され4対5
12. A 6-2分 3:00 B11-2+2分 3:00
A 9-2+2分 3:00
—3:00にA 9とB11のダブル・マイナーが相殺され4対5
13. A 6-2分 3:00 B11-2+2分 3:00
A 9-2分 3:00 B12-2分 3:00
A 7-2+2分 3:00
—3:00にA 7とB11のダブル・マイナーおよびA 6またはA 9 (キャプテンの選択) とB12のマイナーが相殺され4対5
14. A 6-2分 3:00 B11-2+2+2分 3:00
A 9-2+2分 3:00 B12-2分 3:00
A 7-2+2分 3:00
—3:00にA 9・A 7とB11・B12のマイナーが相殺され4対5

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

15. A 6-2分 3:00 B11-2+2分 3:00
A 9-2+2+2分 3:00 B12-2+2分 3:00
A 7-2分 3:00
—3:00にA 6またはA 7 (キャプテンの選択) およびA 9とB11・B12のマイナーが相殺され4対5
16. A 6-2分 3:00 B11-2+2+2分 3:00
A 9-2+2分 3:00 B12-2+2分 3:00
A 7-2+2分 3:00
—3:00に両チームのすべてのマイナーが相殺され5対5
17. A 6-2分 3:00 B 8-2分 3:00
A 3-2+2分 3:00 B 9-2分 3:00
A 5-2分 3:00 B 7-2分 3:00
—3:00にA 6またはA 5 (キャプテンの選択) のマイナーおよびA 3のダブル・マイナーとBチームの3つのマイナーが相殺され4対5
18. A 5-2分 3:00 B 8-2分 3:00
A 6-2+2分 3:00 B 9-2分 3:00
A 7-2分 3:00
—3:00にA 5・A 7とB 8・B 9のマイナーが相殺され4対5
19. A 5-2+2分 3:00 B 8-2+2分 3:00
A 6-2分 3:00 B 9-2+2分 3:00
A 7-2+2+2分 3:00
—3:00にA 6・A 7とB 8・B 9のマイナーが相殺され4対5
20. A 6-2分 3:00 B11-2+2分 3:00
A 9-2分 3:00
—A 6・A 9のマイナーとB11のダブル・マイナーが相殺され5対5
21. A 6-2分 3:00 B 8-2分 3:00
A 9-2分 3:00 B 7-2分 3:00
—3:00に4つすべてのマイナーが相殺され5対5
22. A 6-2+2分 3:00 B 8-2+2分 3:00
—3:00に両方のダブル・マイナーが相殺され5対5

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

23. A 6-2+10分 3:00 B11-2分 3:00
A 9-2+2分 3:00
—4対5
—A 6のマイナーとB11のマイナーが相殺される
—Aチームは4分間、1人(A 9) ショートハンドとなる
—A 9は7:00に氷上に戻る
—A 6は15:00以降最初のプレー中断時、B11は5:00以降最初のプレー中断時に戻る

NEW

24. A 6-ペナルティ・ショット 3:00 B11-2分 3:00
A 9-2分 3:00
—4対4

[同時のメジャー・ペナルティの例]

- | <u>Aチーム</u> | <u>Bチーム</u> |
|---|----------------|
| 1. A 3-5分+GM 3:00 | B 8-5分+GM 3:00 |
| —3:00に5対5 | |
| —A 3とB 8は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない | |
| 2. A 1 (GK) -5分+GM 3:00 | B 8-5分+GM 3:00 |
| —3:00に5対5 | |
| —A 1とB 8は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない | |

[同時のマイナーおよびメジャー・ペナルティの例]

- | <u>Aチーム</u> | <u>Bチーム</u> |
|---|----------------|
| 1. A 6-2分 3:00 | B14-5分+GM 3:30 |
| A 9-5分+GM 3:30 | |
| —3:30にA 9とB14のメジャーが相殺され4対5 | |
| —A 9とB14は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない | |

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。
赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。
緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

2. A 6-2分 3:00 B19-2分+5分+GM 4:00
A 7-2+5分+GM 4:00
—4:00にA 7とB19のマイナー+メジャー+GMが相殺され4対5
—A 7とB19は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない
3. A 6-2分 3:00 B11-2分 4:00
A 5-2分 4:00 B19-5分+GM 4:00
A 7-5分+GM 4:00
—4:00にA 5とB11のマイナーおよびA 7とB19のメジャー+GMが相殺され4対5
—A 7とB19は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない
4. A 3-2+2分 3:00 B 8-2+5分+GM 3:00
—3:00に各チームのマイナー1つずつが相殺され4対4
—A 3の代行者は5:00、B 8の代行者は8:00に戻る
—B 8は退場となる
5. A 3-2+2分 3:00 B 8-2+5分+GM 3:00
A 5-2分 3:00 B 9-5分+GM 3:00
A 7-5分+GM 3:00
—3:00にA 5のマイナーおよびA 7のメジャー+GMとB 8のペナルティが相殺され4対4
—A 7、B 8およびB 9は退場となる
—B 9の代行者は5分のペナルティ・タイムを遂行しなければならない
—B 9の代行者は8:00に氷上に戻る
6. A 7-2分 4:00 B 4-5分+GM 5:00
A 9-5分+GM 5:00 B 3-2分 5:10
A 8-2分 5:10 B 7-2分 5:10
A 4-2分 5:10
—5:00にA 9とB 4のメジャー+GMが相殺され4対5
—5:10に4つのマイナーすべてが相殺され4対5
—A 9とB 8は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

7. A 3-2+5分+GM 3:00 B 8-2+5分+GM 3:00
—3:00にすべてのペナルティが相殺され5対5
—A 3とB 8は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない
8. A 3-2分 3:00 B 8-2分 3:00
A 7-5分+GM 3:00 B 9-5分+GM 3:00
—3:00にすべてのペナルティが相殺され5対5
—A 7とB 9は退場になっているため、両チームは代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない
9. A 6-5分+GM 3:00 B 11-2分 3:00
A 9-2分 3:00
—3:00にA 9とB 11のマイナーが相殺され4対5
—Aチームは、退場になったA 6の5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない

[同時のメジャーおよびマッチ・ペナルティの例]

- | <u>Aチーム</u> | <u>Bチーム</u> |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. A 6-5分+GM 3:00 | B 7-マッチ・ペナルティ 3:00 |
| —5対5 | |
| —両チーム共、代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない | |
| 2. A 6-マッチ・ペナルティ 3:00 | B 7-マッチ・ペナルティ 3:00 |
| —5対5 | |
| —両チーム共、代行者をペナルティ・ベンチに入れる必要はない | |

第513条 ディレイド・ペナルティ

B. [解釈]

1. ディレイド・ペナルティの規則が適用される場合、プレイヤーは自身に科せられたペナルティ・タイムをすべて遂行しなければならず、自身のペナルティ終了後最初のプレー中断時までペナルティ・ベンチを出ることができない。
2. ディレイド・ペナルティの規則は、直ちに交代が行われる場合には適用されない。
3. ペナルティはオフィシャル・ゲームシートに必ず記録されるが、計時装置には表示されないことがある。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。
赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。
緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

[ディレイド・ペナルティの例]

Aチーム

Bチーム

1. A 6-2+2+10分 13:00
A 6-2分 20:00 (ピリオド終了時)
—ピリオド終了時に科せられたマイナーは次のピリオド開始時に始まり4対5。
—マイナーが終了する2:00にミスコンダクトが再開する
—A 6は9:00以降最初のプレー中断時に氷上に戻る
—Aチームは、ピリオド開始時にマイナーの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない。代行者は2:00に氷上に戻る。
2. プレー中断時にAチームに以下のペナルティが科せられた：
A 4-2分
A 5-2分
A 6-2+2分
A 7-5分+GM
—A 7は退場となる
—A 7の代行者のペナルティが最後に遂行される
—1人はダブル・マイナー・ペナルティが科せられているが、3人のプレイヤーがペナルティを遂行する
順番はキャプテンが選択する。
3. A 6-2分 3:00 B 7-2+2分 3:00
B 7-2分 3:30
(ペナルティ・ベンチにいる間)
—3:00に5対4
—Bチームは、B 7のもうひとつのマイナーの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない。
—3:30にB 7 (ペナルティ・ベンチにいる間) に科されたマイナーが同じB 7の代行者に追加され5対4
—Bチームの代行者は、4分間ペナルティ・ベンチにいなければならない。代行者は7:00に氷上に戻る。
—Aチームが得点しなかった場合、7:00まで5対4
—B 7は、自身の3つのペナルティ (6分) をすべて遂行し、9:00以降最初のプレー中断時に戻る

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

4. A 7-2+2分 3:00
A 8-2分 3:00
A 9-2分 (ベンチ・マイナー) 3:00
—3:00に3対5
—3:00にA 8とA 9がマイナー・ペナルティを遂行する (計時装置に表示される)
—5:00にA 7のふたつのマイナー・ペナルティが始まる
—5:00に4対5
—5:00にA 8またはA 9 (キャプテンの選択) が氷上に戻る
—この規則適用の原則は、できるだけ多くのプレイヤーを氷上に戻すことである
5. A 6-5分+GM 3:00
A 8 (A 6の代行者) -2分 3:30
(ペナルティ・ベンチにいる間に反則を犯してマイナーが科される)
A 8 (A 6の代行者) -10分 4:00
(ペナルティ・ベンチにいる間に反則を犯してミスコンが科される)
—A 6は退場となる
—A チームは5分の代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない (A 8が代行として入った)
—3:00に4対5
—3:30にA 6の代行者としてペナルティ・ベンチにいるA 8が反則を犯し、マイナー・ペナルティが追加される
—4対5
—A 8のマイナー・ペナルティは5分のペナルティ・タイム終了後8:00に始まる (ディレイド・ペナルティ)
—4:00にA 8にミスコンダクト・ペナルティが科せられる
—4対5
—4:00にA チームは3:30に科せられたA 8のマイナー・ペナルティの代行者をペナルティ・ベンチに入れなければならない
—A 8のミスコンダクト・ペナルティは10:00に始まる (ディレイド・ペナルティ)
—A チームにさらなるペナルティが科せられず、5分のペナルティが終了した後、得点が入らなかった場合には、10:00に5対5となる

第514条 ペナルティのコール

A. [レフェリーの手順]

1. ディレイド・ペナルティのシグナルを出すため、レフェリーは手を上げるが、プレー進行中、反則したプレイヤーを指す必要はない。
2. 2つ目のディレイド・ペナルティをコールする場合、レフェリーは最初に上げた手を下ろさずに、上げていない手で2人目のプレイヤーを2回指す。最初に上げた手はプレーが中断するまで下ろさない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

C. [状況]

状況1

Aチームにディレイド・ペナルティがかかっている状況で、Bチームのプレイヤーがシュートしたパックを、ゴールキーパーが支配しチームメイトの方向にグローブで故意にパックの向きを変えた。

▶判定：レフェリーはプレーを中断しなければならない。

状況2

Aチームのプレイヤーにディレイド・ペナルティのシグナルが出され、Bチームがゴールキーパーを上げプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーがパックを保持してネット前にいる間にAチームのプレイヤーにスティックでチェックされ、手元を離れたパックがネットに入った。

NEW

▶判定：ノー・ゴール。ディレイド・ペナルティがかかっているチームのプレイヤーによる行為の結果としてパックがオープン・ネットに入った場合、得点は認められず（第514条c）参照）、Aチームにディレイド・ペナルティが科せられるものとする。それに続くフェイスオフはそのエンドゾーンから最寄りのニュートラル・ゾーン・フェイスオフ・スポットで行われる。

状況3

Aチームのプレイヤーにディレイド・ペナルティのシグナルが出され、Bチームがゴールキーパーを上げプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーがパックを保持し、**チームメイトにパスすることを意図して打ったパックがAチームのプレイヤーに当たり**、オープン・ネットに入った。

▶判定：ノー・ゴール。ディレイド・ペナルティが科せられる。

状況4

レフェリーがAチームにペナルティのシグナルを出し、Bチームがゴールキーパーを上げプレイヤーと交代させた。Bチームのプレイヤーが打ったパックが、センター・レッドライン手前にいるAチームのプレイヤーに当たって跳ね返り、戻ってBチームのゴールに入った。

▶判定：ノー・ゴール。ディレイド・ペナルティを科せられているチームは得点できない。

状況5

レフェリーがA6にディレイド・ペナルティのシグナルを出し、その反則に対してペナルティ・ショットを与えようとしている。プレーが中断する前にA6がマイナー・ペナルティの対象となる別の反則を犯した。

NEW

▶判定：プレーが中断する前にBチームが得点した場合、ペナルティ・ショットは相殺されるが、レフェリーはA6にマイナー・ペナルティを科すものとする。プレーが中断する前にBチームが得点しなかった場合、レフェリーはBチームにペナルティ・ショットを与え、A6にマイナー・ペナルティを科すものとする。このプレイヤーは直ちにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティ・ショットの結果に関わらずペナルティ・ベンチに留まらなければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況6

マイナー・ペナルティによりショートハンドになっているチームに対して、レフェリーがディレイド・ダブル・マイナー・ペナルティを科したが、プレーが中断する前に反則していないチームが得点した。

▶判定：ダブル・マイナー・ペナルティがひとりのプレイヤーに科せられた場合は、マイナー・ペナルティひとつが相殺される。ディレイド・マイナー・ペナルティが2人のプレイヤーに科せられた場合、どちらのプレイヤーのマイナー・ペナルティを相殺するかをキャプテンが選択するものとする。

状況7

Aチームのプレイヤーがマイナー・ペナルティを遂行しているときに、レフェリーがAチームのプレイヤーに対してディレイド・ペナルティのシグナルを出した。プレー中断前にAチームの別のプレイヤーがディフェンディング・ゾーン内でパックにスティックを投げつけたが、Bチームが得点した。

▶判定：Bチームの得点とペナルティ・ショットが相殺される。マイナー・ペナルティを遂行中のプレイヤーはペナルティ・ベンチに留まるが、氷上にいるプレイヤーに科せられたディレイド・マイナー・ペナルティは得点と相殺される。

状況8

オフィシャル・ゲームシートに載っていないプレイヤーが試合に出場しペナルティを科せられた。

▶判定：そのプレイヤーは試合から外される。キャプテンを通じてコーチが指名した、ゴールキーパー以外のプレイヤーが、ペナルティを代行する。

状況9

プレイヤーにメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられたが、ホイッスルの前または後で別の反則によりマッチ・ペナルティが科せられた。

▶判定：チームは10分（5分+5分）の代行者1名をペナルティ・ベンチに入れなければならない。その間チームはショートハンドとなる。オフィシャル・ゲームシート上、5分+20分+25分が反則したプレイヤーに記録される。

第523条 チェッキング・フロム・ビハインド（背後からのチェック）

B. [解釈]

1. 「何らかの方法」には、ハイスティックング、クロス・チェッキング、チャージングなどが含まれるが、インターフェアランスは含まれない。
2. ボードまたはゴールフレームに衝突させる背後からのチェックは、特にプレイヤーが自分自身を防御することができない**状況**での行為には、ペナルティを科さなければならない。レフェリーはこの規則を厳しく適用するものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

NEW

3. 選手が背後からのヒットまたはチェックを受けるためにターンをした場合には、チェックング・フロム・ビハインドとはならない。なぜならば選手は背後からヒットされることに気がついていたからである。このような反則行為は、ボーディングまたはチャージングに分類される。

C. [状況]

状況 1

Aチームのプレイヤーがブレイクアウェイの状況でBチームのプレイヤーに背後からクロスチェックを受けた。レフェリーはチェックング・フロム・ビハインドをコールするが、併せてペナルティ・ショットを与える。

▶判定：Aチームのプレイヤーがペナルティ・ショットを行っても、反則したBチームのプレイヤーは自動的にミスコンダクト・ペナルティを遂行しなければならない。

第528条 フィスティカフスまたはラフティング（殴り合いまたは乱暴な行為）

A. [レフェリーの手順]

1. ホイッスル後に押し合いや突き合いになった場合、レフェリーは両チームのコーチまたはキャプテンに警告を与えるものとする。
2. 警告後も同じ状態が続いた場合、レフェリーはラフティングによるマイナー・ペナルティを科すものとする。その後の中断時にも同じ状態が続いた場合、レフェリーはミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。
3. 複数のゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを伴う状況が発生した場合、レフェリーはオフィシャル・ゲームシートにすべてのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが記録されていることを確認するものとする。

B. [解釈]

1. 本規則によりメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられた場合、ラフティングとして記録されアナウンスされる。
2. 本規則によりマッチ・ペナルティが科せられた場合、フィスティカフスとして記録されアナウンスされる。
3. プレイヤーがグローブを外していなくても、フィスティカフスまたはラフティングをコールすることができる。
4. フィスティカフスを伴う状況で、一方のプレイヤーにマッチ・ペナルティを、他方のプレイヤーにメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。
5. ラフティングに対して、マイナー、ダブル・マイナー、またはメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科すことができる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

6. フィスティカフスに対してマッチ・ペナルティが科せられた場合、ペナルティを科せられたのがひとりか複数かに関わらず、乱闘と見なされる。選手が報復した場合はメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科することができる。
7. 乱闘を続けたプレイヤーに対して、マッチ+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科することはできない。
8. 一方が仕掛けた乱闘ではない場合、両者にフィスティカフスによるマッチ・ペナルティを科することができる。
9. 一方のプレイヤーが乱闘を仕掛けたことが明らかな場合、そのプレイヤーにマッチ・ペナルティを、報復の程度に応じて他方のプレイヤーにメジャー+ゲーム・ミスコンダクトを科することができる。
10. 「サードマン・イン（3番目の介入者）」の規則は、いさかいに最初に介入したプレイヤーにのみ適用される。一方にのみペナルティが科せられていてもいさかいを意味する。但しこの規則には、そのプレイヤーが実際に関与したかどうかの判断が必要とされる。
11. 一方または両方のプレイヤーにマッチまたはメジャー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科される状況では、最初に介入した選手にのみゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科されるものとする。

NEW

12. 相手選手のヘルメットを叩いたり引っ張ることによって脱がせたり、あるいは通常的位置からずらした場合には、ラフティングとしてペナルティが科されなければならない。

NEW

13. 第528条(f)に従い、プレイヤーが他のプレイヤーとのいさかいまたは殴り合いに関与した場合、レフェリーはミスコンダクト、ゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティのいずれかまたは両方を科することができる。

NEW

14. 第528条(f)に従い、プレイヤーがチーム・オフィシャルとのいさかいまたは殴り合いに関与した場合、レフェリーはチーム・オフィシャルにゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティを、プレイヤーにはミスコンダクト、ゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティを科することができる。

C. [状況]

状況1

プレイヤーズ・ベンチに近い氷上で二人のプレイヤーが乱闘している。プレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーのひとりが乱闘に介入した。

NEW

- ▶判定：関与の程度により、ベンチにいたプレイヤーにゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティが科せられるものとする。このプレイヤーはいさかいへの「3番目の介入者」と見なされる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況2

氷上またはリンクの外にいるプレイヤーが、リンクの外にいるチーム・オフィシャルとの乱闘に関与した。

NEW

▶判定：関与の程度により、レフェリーは両者にゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティを科すものとする。

第534条 インターフェアランス（妨害行為）

B. [解釈]

1. アタッキング・プレイヤーは、ゴールキーパーの前または背後を通過して、ゴール・クリーズの中を通過することができる。
2. アタッキング・プレイヤーがクリーズを通過する際ゴールキーパーと接触したり、後退したゴールキーパーが背後を通るプレイヤーと接触した場合、そのプレイヤーにインターフェアランスによるマイナー・ペナルティが科せられるものとする。

NEW

3. アタッキング・プレイヤーがパックをアタッキング・ゾーンに打ち込み、ディフェンディング・プレイヤーがエンドに戻り、腰を突き出してアタッキング・プレイヤーを迂回させた場合、体を伸ばしたと見なされ、インターフェアランスによるペナルティが科せられる。

第534条 インターフェアランス（妨害行為）

第554条b) ゴールを動かす行為

NEW

B. [解釈]

上記両条項d項によって得点を認めるためのパックの位置は、ニュートラル・ゾーンまたは反則を犯したチームのディフェンディング・ゾーンでなければならない。

第539条 トリッピング

C. [状況]

状況1

プレイヤーがブレイクアウェイの状況にある時に、ゴールキーパーが前に出てそのプレイヤーに反則し、それにより得点することができなかった。

▶判定：ケガの有無により、レフェリーはゴールキーパーにマイナーまたはメジャー+自動的なゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティを科すものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第540条 頭部および頸部へのチェック

B. [解釈]

1. 頭部および/または頸部へのクロス・チェックは、本条に基づき「頭部へのチェック」としてペナルティを科せられる。

NEW

2. 乱闘またはいさかいの間の頭部への殴打は、第528条フィスティカフスおよびラフティングに基づきペナルティが科される。

第541条 女子のボディ・チェック

NEW

B. [解釈]

1. この規則の意図は、物理的接触による怪我の可能性を最小限にすることにある。したがって、相手選手に対するすべての明白なあるいは意図的な接触（パックを奪おうすること以外）は、この規則においてペナルティが科される。パックをプレーしているときに発生する偶発的な接触は、本規則によるペナルティは科せられない。
2. 女子ホッケーにおけるボディ・コンタクト（身体接触）について、レフェリーは接触を開始した選手の意図を基準として判断しなければならない。接触を開始した選手の意図が、少なくともパックを奪うことではなかった場合には、ペナルティが科されるべきである。全ての選手はパックを行為の主目的とすべきであり、レフェリーはパックの奪い合いを認めなければならない。
3. 意図的な衝突または衝突を強めようとする行為にはペナルティが科されなければならない。これは、反対方向へ移動している相手プレイヤーに踏み込んでボディチェックを引き起こすことを含む。パックをプレーする意図があり、偶発的に相手との衝突を起こした場合には、ペナルティは科されるべきでない。
4. パックを奪うために、無防備なプレイヤーに接触することは違法である。これはプレイヤーがパックを受けようと待っている場合、あるいはパックに向かって移動している場合にも適用される。プレイヤーが氷上に静止した状態でポジションを確保している場合、相手プレイヤーは、そのプレイヤーを迂回する責任を負う。
5. ボード沿いで選手同士がパックを奪い合う場合には、相手に寄りかかったり、ボディ・コンタクトをすることが認められる。このような行為は、“コンタクト（接触）”レベルに留まり、“チェック”の域まで発展しない限り合法である。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

6. 二人またはそれ以上の**プレイヤー**がボード沿いで接近してパックを奪い合っている場合、意図的なボディチェックはすべて反則となる。これは、押すこと、手荒く突くこと、肩で接触することあるいはボードに相手を押さえつけることを含む。パックに向かわない**明白**はボディ・コンタクトには**ペナルティ**が科されなければならない。
7. 選手は常に氷上に**確立**した自分の**ポジション**を維持することが認められる。向かってくる選手との**衝突**を避けるために、道を**空ける**ことは要求されない。相手選手に踏み込む、あるいは飛び込む行為にはボディ・チェックによる**マイナー・ペナルティ**が科されなければならない。

第550条 選手によるオフィシャル**に対する**粗暴な言動**および**アンスポーツマンライク・コンダクト** (スポーツマンらしからぬ行為)**

B. [解釈]

1. いかなるときも、オフィシャルへの暴言は許されない。試合中いかなるときも、選手がオフィシャルに対し個人的な意見を述べた場合、**ミスコンダクト・ペナルティ**が科せられるものとする。

NEW

2. 第550条(g、h)は、ゴールキーパーが氷上にいる場合に適用される。ゴールキーパーが氷上から出ている場合については第569条(e)参照のこと。

C. [状況]

NEW

状況1

鼻または口から出血しているプレイヤーが手でぬぐい、手についた血液などを相手に投げつけた。

▶判定：「つばを吐く行為」と見なされ、このプレイヤーに**マッチ・ペナルティ**が科されるものとする。

第551条 チーム・オフィシャルによるオフィシャル**に対する**粗暴な言動**および**アンスポーツマンライク・コンダクト** (スポーツマンらしからぬ行為)**

A. [レフェリーの手順]

1. レフェリーは、コーチに**ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ**を科し試合から退場させる前に、**ベンチ・マイナー・ペナルティ**を2回まで科することができる。
2. コーチに**ミスコンダクト・ペナルティ**は科せられない。
3. レフェリーは**チーム・オフィシャル**に対して、**ベンチ・マイナー**、**ベンチ・マイナー+ゲーム・ミスコンダクト**、**ゲーム・ミスコンダクト**または**マッチ・ペナルティ**を科することができる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

4. 第551条b) および第551条c) によるチーム・オフィシャルへのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティは、チームへのベンチ・マイナー・ペナルティに自動的に追加されるものではない。
5. ゲーム・ミスコンダクトまたはマッチ・ペナルティを科せられたチーム・オフィシャルは、直ちに更衣室に行き試合終了までそこに留まらなければならない。
6. チーム・オフィシャルにマッチ・ペナルティが科せられた場合、残りのチームスタッフは、キャプテンを通じて、**ペナルティ・ベンチ**で5分のペナルティ・タイムを代行するプレイヤーを指名しなければならない。この間、**他の**規則に定められるその他の状況が発生した場合を除き、そのチームはショートハンドとなる。

B. [解釈]

1. 試合前のウォームアップ中に発生した違反行為に対してペナルティは科せられない。但し、第510条—追加処分—に基づき関係当局により**懲戒**処分が下されることがある。

NEW

2. 第551条(e、f)は、ゴールキーパーが氷上にいる場合に適用される。ゴールキーパーが氷上から出ている場合については第569条(e)参照のこと。

第554条 競技遅延

第554条c) パックを競技エリアの外に出す行為

NEW

B. [解釈]

NEW

1. 本規則にいう「競技エリア」とは、ボードと保護ガラスに囲まれたスペースを意味する。競技エリアの高さは無限である。
2. プレイヤーまたはゴールキーパーが**自身の**ディフェンディング・ゾーン内において、手またはスティックで、パックを打ったり、投げたり、叩いて直接競技エリア外に出した場合、**本規則に従い競技遅延によるペナルティが科せられる**。但し、**保護ガラスのない場合はペナルティは科されない**。
3. プレイヤーまたはゴールキーパーが**手またはスティックで打ったり、投げたり、叩いたパックがプレイヤーズ・ベンチ（または保護ガラスのないペナルティ・ベンチ）に入った場合**、ペナルティは科されない。
4. プレイヤーまたはゴールキーパーが、**手またはスティックで打ったり、投げたり、叩いたパックが、プレイヤーズ・ベンチ（または保護ガラスのないペナルティ・ベンチ）の背後にあるガラスを直接越えた場合は、本規則に従いペナルティが科せられるものとする**。
5. **ペナルティを科するための決定要因は、プレイヤーまたはゴールキーパーが手またはスティックで、パックを打ったり、投げたり、または叩いた時点のパックの位置である**。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

NEW

6. ディフェンディング・ゾーンから打ったパックがプレイングエリアの上部に設置してある時計に当たりプレー中断をもたらした場合、ペナルティは科せられない。

C. [状況]

NEW

状況 1

プレイヤーまたはゴールキーパーが打ったパックが、プレイヤーズ・ベンチまたはペナルティ・ベンチとの仕切りの保護ガラスを越えて競技エリアの外に出た。

▶判定：プレイヤーまたはゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科せられる。

NEW

状況 2

プレイヤーまたはゴールキーパーが打ったパックがガラスに当たり、競技エリアの外に出た。

▶判定：プレイヤーまたはゴールキーパーに自動的なマイナー・ペナルティは科せられない。

NEW

状況 3

シュートされたパックがプレイヤーまたはゴールキーパーのスティックまたは用具の一部に当たり、**非意図的に跳ね返りボードを越えた。**

▶判定：ペナルティは科せられない。

状況 4 (番号変更)

シュートされたパックをゴールキーパーが掴み、**投げ上げ**、スティック、グローブ、腕またはパッドで向きを変えて故意にボードを越えさせた。

▶判定：ゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科せられる。

NEW

状況 5 (番号変更)

プレイヤーまたはゴールキーパーが打ったパックが開いているゲートから外に出た。

▶判定：ペナルティは科せられない。

(状況 6 削除)

NEW

状況 6 (番号変更)

ペナルティ・ショットの間、プレイヤーがシュートしたパックが直接競技エリアの外に出た。

▶判定：ペナルティは科せられない。

NEW

状況 7

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

アイシングの状況で、ディフェンディング・ゾーンから打ったパックが保護ガラスを越え、反対側のエンドの保護ネットに入った。

▶判定：ペナルティは科されない。パックがゴールラインを越え次第、アイシングがコールされる。

NEW

状況8

状況7と同様の状況で、アイシングをしたチームがショートハンドになっていたためアイシングが不可能であった。

▶判定：プレー中断の理由は打ったパックがディフェンディング・ゾーンから競技エリアの外に出てネットに入ったことであるため、ペナルティが科せられる。

NEW

状況9

ディフェンディング・ゾーン内でディレイド・ペナルティをかけられているチームが打ったパックが競技エリアの外に出た。

▶判定：そのチームがパックを打ち次第（パックを支配していると思なされる）プレーを中断し、「ディレイ」がかかっていたペナルティのみが科せられる。中断の理由はこのペナルティであり、競技エリアの外に出たパックではない。

第554条d) 用具の調節

NEW

B. [解釈]

1. ゴールキーパーがプレーを中断させるためヘルメットおよび/またはフェイスチャル・プロテクターを故意に外した場合、レフェリーはゴールキーパーに警告無く競技遅延によるマイナー・ペナルティを科すものとする。（第234条参照）

第554条e) 負傷した選手が氷上を離れることを拒否する行為

B. [解釈]

1. 負傷した選手が警告後も氷上を離れることを拒否した場合、マイナー・ペナルティが科せられるものとする。その選手がなお氷上を離れることを拒否した場合、第550条c) に基づきミスコンダクト・ペナルティが科せられる。この状況は、その選手のケガによるプレー中断後、プレーが再開しても氷上に留まろうとした場合に適用される。

第554条f) 得点後に2回以上交代する行為

A. [レフェリーの手順]

1. 得点後、いずれかのチームが氷上にいるプレイヤーを2回以上交代させようとした場合、レフェリーは両チームに対して、以後いずれかのチームが同じ違反をした場合はベンチ・マイナー・ペナルティを科すことを通知するものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第554条g) フェイスオフの手順に反する行為

NEW

B. [解釈]

本規則b)項は、ひとつのフェイスオフの間に同一チームが2回目の違反をした場合について言及している。いずれのプレイヤーもペナルティを遂行できる。

第554条h) 遅れたラインナップ

NEW

B. [解釈]

本規則にいう「必要な人数」は、規則に従い試合への参加が認められる選手全員を意味する（フル・ストレングス：プレイヤー5名+ゴールキーパー、ショートハンド：プレイヤー4名または3名+ゴールキーパー）。

第555条 不正または危険な用具

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. レフェリーは、防具に関する一回目の違反をしたチームに警告を与えなければならない。これはすべての用具が対象となる。警告後のさらなる違反には、レフェリーはペナルティを科すものとする。
2. ラインズマンは、用具に関する規則に反したプレイヤーに警告を与えたりペナルティを科すことはできない。
3. スティックが不正であることが判明した場合、そのスティックはチームに戻され、そのプレイヤーはペナルティ・ベンチに入らなければならない。氷上にいるチームメイトが、試合を遅滞させることなく、ペナルティを科せられペナルティ・ベンチにいるプレイヤーに正当なスティックを届けるものとする。

B. [解釈]

1. レフェリーは、スティックが危険かどうかを判断することができる。レフェリーが危険な用具とみなした場合、そのスティックは試合から排除されるが、ペナルティは科せられない。
2. 蛍光塗料を塗ったスティックは認められず、排除されなければならない。選手がかかるスティックの**排除を拒否した場合**、ミスコンダクト・ペナルティが科せられる。
3. レフェリーが危険と見なした用具の使用を止めない選手には、1回の警告の後、ミスコンダクト・ペナルティが科せられるものとする。
4. 二重に湾曲しているブレードは、危険な用具とみなされるものとする。
5. ブレードの不正な湾曲は、スティックゲージとブレードのいかなる接点でも計測することができる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

6. ゴールキーパーは、パックの阻止を助け得る極端に長いジャージを着用することを認められない。レフェリーはゴールキーパーにジャージを取り替えるか調整するよう要請するものとする。ゴールキーパーが警告後もジャージを替えることを拒否した場合、ミスコンダクト・ペナルティが科せられるものとする。
7. 第555条 g) に関し、ヘルメットが外れたプレイヤーがプレーを続けたりプレイヤーズ・ベンチに戻らなかったりした場合、自動的にマイナー・ペナルティが科せられる。レフェリーは警告を与えない。
8. 第555条 g) に関し、そのプレイヤーがいかなる方法でもプレーに参加し続けた場合、マイナー・ペナルティが科せられるものとする。

C. [状況]

状況 1

プレイヤーがチェックを受け、ヘルメットのストラップが外れた。

- ▶判定：そのプレイヤーは、プレー中断まで、またはそのプレイヤーが氷上を離れるまで、試合に参加し続けることができる。ヘルメットは外れていないため、そのプレイヤーにペナルティは科せられない。

第556条 破損したスティック

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. オフィシャルは破損したスティックを観客に渡したり、ボードの外に落としてはならない。破損したスティックは、スコアキーパーズ・ベンチまたはプレイヤーズ・ベンチに置かなければならない。

B. [解釈]

1. 金属製スティック上端のキャップ（グリップエンド）が外れた場合、そのスティックは破損しているものとみなされる。

C. [状況]

状況 1

ペナルティ・ベンチにいるプレイヤーが、スティックを破損した氷上のチームメイトにスティックを渡した。

- ▶判定：スティックを受け取ったプレイヤーにマイナー・ペナルティが科されるが、氷上にいるプレイヤーにスティックを渡したペナルティ・ベンチ内のプレイヤーにはペナルティは科せられない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

状況2

プレイヤーが、プレイヤーズ・ベンチから氷上に投げ入れられたスティックを拾った。

▶判定：不正にスティックを受け取ったことに対するペナルティは科せられないが、レフェリーは第550条g) h) または第551条e) f) のとおりペナルティを科すものとする。

状況3

スティックを破損したAチームのプレイヤーが、同じくスティックを破損したBチームのプレイヤーのためにBチームのプレイヤーズ・ベンチから投げ入れられたスティックを拾った。

▶判定：スティックを拾ったAチームのプレイヤーにペナルティは科せられないが、第550条g) h) または第551条e) f) のとおり、Bチームにペナルティが科せられるものとする。

状況4

プレイヤーズ・ベンチから氷上にいるゴールキーパーにゴールキーパーのスティックが投げ入れられた。

▶判定：ゴールキーパーにペナルティは科せられないが、レフェリーは第550条g) h) または第551条e) f) のとおりペナルティを科すものとする。

状況5

スティックを落としたりスティックの破損しているゴールキーパーに向かって、氷上にあるチームメイトがスティックを打ち返そうとした。

▶判定：第569条に定められている行為を除き、ゴールキーパー、プレイヤーいずれにもペナルティは科せられない。

状況6

スティックを落としたりスティックの破損しているゴールキーパーにゴールキーパーのスティックを運んでいるプレイヤーが、プレーに参加しようとした。そのプレイヤーは、プレーに参加するため、ゴールキーパーのスティックを落とした。

▶判定：そのプレイヤーがスティックを運んでいる間に何らかの方法でプレーに参加しない限りペナルティは科せられない。そのプレイヤーがプレーの付近にいても、ゴールキーパーにスティックを運んだことに対してペナルティは科せられないが、プレーに参加するためにはスティックを落とさなければならない。

状況7

A5がスティックを持たずにプレーしている。A8が自身のスティックをA5に渡し、A11がA8にスティックを渡した。プレーは続いている。

▶判定：最後のプレイヤーが規則に即してスティックを受け取っている限り、プレイヤーからプレイヤーへスティックを渡すことができる回数に制限はない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第557条 プレイヤーがパックに覆いかぶさる行為

C. [状況]

状況1

パックがゴール・クリーズ内にあり、クリーズの外にいるプレイヤーがそのパックを打ったりすくったりしてクリーズの外に出し自身の身体の方へ引き寄せたが、パックがクリーズ内にある間はパックを覆ったりつかんだりしていない。

▶判定：レフェリーはそのプレイヤーにマイナー・ペナルティを科すものとする。決定要因は、パックが覆われプレーが中断された時点のパックの位置である。

状況2

クリーズ内にいるプレイヤーが、クリーズの外にあるパックをクリーズ内にすくい入れ、その上に覆いかぶさった。

▶判定：レフェリーは反則していないチームにペナルティ・ショットを与えるものとする。決定要因は、パックが覆われプレーが中断された時点のパックの位置である。

第559条 プレイヤーがパックを手で扱う行為

B. [解釈]

1. プレイヤーが手でパックをつかんだが直ちにパックを落とし、この行為によって有利にならなかった場合、または有利になろうとする意図がなかった場合、プレーを続行することができる。但し、パックを落とすのが遅れた場合はプレーを中断するが、ペナルティは科されない。
2. プレイヤーの身体に当たったパックをそのプレイヤーが手でつかんだ場合、または手でパックをつかんでから数歩進んだ場合、プレーを中断しペナルティを科す。
3. パックがプレイヤーのグローブに当たったが、そのプレイヤーが手でパックをつかまなかった場合、プレーは中断せずペナルティは科せられない。

第560条 ゴールキーパーがパックを手で扱う行為

B. [解釈]

1. ゴールキーパーが相手ゴール方向にパックを投げ、相手チームのプレイヤーがそのパックを最初にプレーした場合、試合は中断されず、ゴールキーパーにマイナー・ペナルティは科せられない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第564条 いさかいの最中にプレイヤーがベンチを離れる行為

NEW

B. [解釈]

1. いさかいの最中に最初にベンチを出たプレイヤーがペナルティ・ベンチからの場合、ペナルティ・ベンチを離れる行為に対してマイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（第563条b）参照）、**および**最初にベンチを離れる行為に対してダブル・マイナー+ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられる（第564条b）参照）。**（以下削除）**
2. 第564条b）が適用される場合、ミスコンダクト・ペナルティに関する第564条c）も適用することができる。

（3. 削除）

第565条 チーム・オフィシャルがプレイヤーズ・ベンチを離れる行為

NEW

B. [解釈]

1. プレー中断中、負傷した選手の手当てのため、レフェリーの許可なく氷上に出たドクター（またはその指名する者）に対してペナルティは科せられない。
2. 負傷が見受けられる場合、レフェリーは直ちにドクター（またはその指名する者）を氷上に呼ぶものとする。

第569条 競技エリアの中でスティックその他の物を投げる行為

NEW

B. [解釈]

1. ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで、パックまたはパック保持者めがけて、以下の者がスティックその他の物を氷上に投げた。
 - ・氷上にいるプレイヤー：
→プレイヤーにマイナー・ペナルティを科す。
 - ・氷上を離れプレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーが特定できる場合：
→マイナー・ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ（第550条g）参照）。
 - ・氷上を離れプレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーが特定できない場合：
→ベンチ・マイナー・ペナルティ（第550条g）参照）。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

2. ディフェンディング・ゾーンで、パックまたはパック保持者めがけて、以下の者がスティックその他の物を氷上に投げた。
 - ・氷上にいるプレイヤー：
→ペナルティ・ショットを与える。
 - ・氷上を離れプレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーが特定できる場合：
→ペナルティ・ショットを与え、そのプレイヤーにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す（第550条g）参照）。
 - ・氷上を離れプレイヤーズ・ベンチにいるプレイヤーが特定できない場合：
→ペナルティ・ショットを与える。
3. 上記規則は、プレイヤーがペナルティ・ベンチからスティックその他の物を投げた場合にも適用される。
4. ニュートラル・ゾーンまたはアタッキング・ゾーンで、パックまたはパック保持者めがけて、以下の者がスティックその他の物を氷上に投げた。
 - ・プレイヤーズ・ベンチにいるチーム・オフィシャルが特定できる場合：
→そのチーム・オフィシャルにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科し、チームにベンチ・マイナーを科す（第551条e）参照）。
 - ・プレイヤーズ・ベンチにいるチーム・オフィシャルが特定できない場合：
→ベンチ・マイナー・ペナルティを科す（第551条f）参照）。
5. ディフェンディング・ゾーンで、パックまたはパック保持者めがけて、以下の者がスティックその他の物を氷上に投げた。
 - ・プレイヤーズ・ベンチにいるチーム・オフィシャルが特定できる場合：
→ペナルティ・ショットを与え、そのチーム・オフィシャルにゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを科す（第551条e）参照）。
 - ・プレイヤーズ・ベンチにいるチーム・オフィシャルが特定できない場合：
→ペナルティ・ショットを与える（第551条f）参照）。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

6. ゴールキーパーが氷上から上がっている場合、第569条e)が他の規則に優先し、反則していないチームに得点を与える。この際、その人物(プレイヤー、ゴールキーパーまたはチーム・オフィシャル)が特定される場合、その人物にゲーム・ミスコンダクト・ペナルティが科せられるものとする(第550条g)および第551条e)参照)。人物(プレイヤー、ゴールキーパーまたはチーム・オフィシャル)が特定されない場合、認定ゴールのみが適用される。
7. 本規則e)項に関し、得点が認められるためには、反則したチームのベンチからスティックその他の物が投げられた時点でパックは反則していないチームのディフェンディング・ゾーンのブルーラインより外側になければならない。

C. [状況]

状況1

氷上にいるプレイヤーが、スティックを落としたり破損している氷上のチームメイトにスティックを投げたり打ったりした。これはプレーの外で行われ、プレーを妨害していない。

▶判定：スティックを投げた、または打ったプレイヤーにペナルティは科せられない。スティックがゴールキーパーに投げられた場合または打たれた場合も同じ状況が適用される。

状況2

チームがゴールキーパーを上げプレイヤーを入れている。ゴールキーパーがクリーズを離れる前に、ゴール前にスティックを置き、そのゴールキーパーのチームが得点した。

▶判定：得点が入る前にゴール前のクリーズ内にスティックが置かれていることをレフェリーが目撃した場合、その得点は取り消され、ゴールキーパーに**インターフェアランスによる**マイナー・ペナルティが科せられるものとする。

状況3

プレイヤーと交代する**ため氷上を離れる**ゴールキーパーが、ネット前にスティックを落としたり置いたりした。

▶判定：レフェリーがその行為を目撃したか否かに関わらず、そのゴールキーパーに**インターフェアランスによる**マイナー・ペナルティが科せられるものとする。そのスティックによってパックが**ゴール**ネットに入るのを妨げられた場合、レフェリーは得点を与えるものとする。ゴールキーパーは、得点を**妨げ**得る障害物がネット付近に置かれていないよう保つ責任を有する。

状況4

氷上から出るゴールキーパーが、氷上のゴール・クリーズから**相当に**離れた場所にスティックを落としたり置いたりした。

▶判定：レフェリーがその行為を目撃していない場合はゴールキーパーにペナルティは科せられない。レフェリーが目撃した場合、**インターフェアランスによる**マイナー・ペナルティが科せられる。そのスティックがパックがネットに入るのを妨げた場合、レフェリーは得点を与えるものとする。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第570条 ブレイクアウェイの場面でスティックその他の物を投げる行為

B. [解釈]

1. ゴールキーパーが氷上にいる限り、認定ゴールはない。
2. 氷上にいるがネットを離れているゴールキーパーがスティックを投げた場合、プレーが中断されペナルティ・ショットが与えられるまで、プレーを続けさせることができる。

C. [状況]

状況1

Aチームにディレイド・ペナルティが科せられ、Bチームがゴールキーパーを上げてプレイヤーと交代させた。プレーが中断する前に、Bチームのプレイヤーがディフェンディング・ゾーン内でパックめがけてスティックを投げた。

NEW

▶判定：ディフェンディング・ゾーンでディフェンディング・プレイヤーがスティックを投げる行為に対してペナルティが科せられる。スティックを投げる行為は相殺されないためAチームは得点を与えられるが、ディレイド・ペナルティを科せられたAチームのプレイヤーは、そのペナルティを遂行するためにペナルティ・ベンチに入らなければならない。

第571条 血液感染の予防

B. [解釈]

1. ユニフォームに血液のついたプレイヤーは、異なる背番号のユニフォームを着用することができるが、背番号の変更がオフィシャル・スコアキーパーに報告されなければならない。
2. オフィシャルのユニフォームに血液がついた場合、血痕をふき取るまでプレーを再開してはならない。同様に、オフィシャルが出血している場合、傷口を覆うまでオフィシャルの任務を再開してはならない。
3. 血痕のついた物を氷上で使用してはならない。
4. 氷上またはリンクの設備に血痕が付着している場合、レフェリーは最初のプレー中断時にリンク係員に血痕を取り除かせなければならない。
5. 出血しているプレイヤーまたは血液の付着しているプレイヤーは、傷口をふさぎ、血液をふき取り、用具を洗うか取り替えるまで、氷上に戻ることはできない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第573条 トウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス

C. [状況]

NEW

状況1

ゴールキーパーが氷上から上がりプレイヤーと交代しており、相手チームのプレイヤーがパックを保持している。試合中、ゴールキーパーが再出場しそのチームの氷上の人数が規定を超えたがパックを保持しているプレイヤーに干渉しておらず（第534条 d）参照）、シュートを止めることのみを試みている。

▶判定：レフェリーは反則したチームに、トウ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイスによるペナルティを科すものとする。この状況が試合終了2分前または延長中に発生した場合、レフェリーは反則していないチームにペナルティ・ショットを与えるものとする。

第591条 ゴールキーパーがセンター・レッドラインを越える行為

C. [状況]

状況1

両足のスケートがセンター・レッドラインを越えているゴールキーパーが、センター・レッドラインより自チーム側にあるパックをプレーした。

▶判定：レフェリーはマイナー・ペナルティを科すものとする。決定要因はスケートの位置であり、パックの位置ではない。

状況2

Aチームの得点後のプレー中断中、Aチームのゴールキーパーがレッドラインを越えてチームメイトの得点を祝福し、ネットに戻った。この行為により競技遅延はもたらされておらず、相手チームのプレイヤーに対して何ら働きかけていない。

▶判定：レッドラインを越えたのはプレー中断中だったため、ゴールキーパーにマイナー・ペナルティは科せられない。

第592条 ゴールキーパーがプレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為

A. [レフェリーおよびラインズマンの手順]

1. 選手の負傷、氷の不良その他リンク整備のため長時間試合が遅れている場合、レフェリーはゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチに戻ることを認めることができる。この場合、ゴールキーパーはプレイヤーズ・ベンチに戻ることによって遅延をもたらしてはならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

2. テレビコマーシャルのための中断中、ゴールキーパーはプレイヤーズ・ベンチに戻ることができる。

NEW

3. ゴールキーパーは、用具の迅速な微調整のためレフェリーの許可を得てプレイヤーズ・ベンチに行くことができる。調整に時間がかかる場合、ゴールキーパーは直ちに戻るか他のゴールキーパーと交代しなければならない。

NEW

4. ゴールキーパーは、得点が入った後、他のプレイヤーと得点を祝うためにプレイヤーズ・ベンチに行くことはできない。

NEW

5. ディレイド・ペナルティの状況でプレーが中断した場合、ゴールキーパーはプレイヤーズ・ベンチに向うことを続けることはできず、ゴール前に戻らなければならない。ラインズマンはゴールキーパーにゴール前に戻るよう警告することができる。レフェリーはこの状況が競技遅延をもたらすことを防ぐため、チームに警告するものとする。1度目は警告を与え、2度目はゴールキーパーを交代させなければならない。

NEW

6. 氷上の一方のエンドでいさかひまたはもみ合いになった場合、他方のエンドにいるゴールキーパーは自チームのベンチに行くことを認められず、自身のゴール側の氷上に留まらなければならない。ゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチに行った場合、レフェリーはこれをゴールキーパーがプレー中断中にプレイヤーズ・ベンチに行く行為と見なすものとする。

C. [状況]

状況 1

通常のプレー中断中、ゴールキーパーがプレイヤーズ・ベンチに戻った。

▶判定：そのチームはゴールキーパーを交代させなければならない。ゴールキーパーを交代しない場合、レフェリーはそのゴールキーパーにマイナー・ペナルティを科す。

第593条 いさかひの最中にゴールキーパーがクリーズを離れる行為

C. [状況]

状況 1

いさかひの最中にゴールキーパーがゴール・クリーズを離れ、乱闘に最初に介入した。

▶判定：クリーズを離れる行為によりマイナー・ペナルティ、および最初にいさかひに介入した行為によりゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ、および本規則に定めるその他のペナルティが科せられる。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。

第595条 ゴールキーパーの保護

NEW

B. [解釈]

前方または後方に進んでいるパック保持者がゴールキーパーと接触し、パックがネットに入った場合、得点は認められずその選手にペナルティが科せられる。

これは、ペナルティ・ショットまたはゲーム・ウィニング・ショットにも適用される。

資料4-7 ラインズマンの任務

NEW

B. [解釈]

ラインズマンは、パックがリンクの外に出たり、プレーできなくなったり、無資格の人物により妨害された場合、打ったパックが直接リンクの外に出た場合を含め、プレーを止めることができる。パックが直接リンクの外に出、レフェリーが状況を見ていなかったためにラインズマンがプレーを止めた場合、ラインズマンはこのことを直ちにレフェリーに知らせなければならない。

青は、2002年版から2006年の初版で変更されているもの。

赤は、2007年8月17日付の最新版で変更されているもの。

緑は、状況等の番号だけが移動になったもの。