

ながぐつアイスホッケーRULEBOOK 秋田県ルールおよび解釈・補足集



この解釈・補足集は、当連盟が発行した冊子「長靴アイスホッケールールブック」のP3~12の内容について、解釈・補足するために審判部が作成したものです。

今後も定期的な改訂を行います。

なお、本解釈・補足集の内容は、あくまで秋田県ながぐつアイスホッケー連盟が主催するリーグ・大会等にのみ適用となりますので予めご了承ください。

最終改訂:令和7年10月18日
監修:秋田県ながぐつアイスホッケー連盟



ル ー ル	説 明	秋 田 県 ル ー ル	解 釈 ・ 補 足
5. チーム	<p>1. チーム編成</p> <p>1. キャプテン(C) [ゼッケン1番] 1名 フォワード(FW) [ゼッケン2~4番] 3名 ディフェンス(DF) [ゼッケン5~7番] 3名 ゴールキーパー(GK) [ゼッケン8番] 1名 補欠 [ゼッケン9~10番] 2名</p>	<p>(1) 出場選手通常(8名)の場合 (男子、女子、中学生以下等問わず) キャプテン(C) [ゼッケン1番] 1名 フォワード(FW) [ゼッケン2~5番] 3名 ディフェンス(DF) [ゼッケン6~9番] 3名 ゴールキーパー(GK) [ゼッケン10番] 1名 補欠 [ゼッケンは交換] 数名</p> <p>(2) 女子又は中学生以下が2名以上出場する場合は、最大9名まで出場可能とします。 <u>なお、9人目のポジションはFWのみとします。</u></p> <p>① FWに女子又は中学生以下2名の場合 キャプテン(C) [ゼッケン1番] 1名 フォワード(FW) [ゼッケン2~5番] 4名 ディフェンス(DF) [ゼッケン6~9番] 3名 ゴールキーパー(GK) [ゼッケン10番] 1名 補欠 [ゼッケンは交換] 数名</p>	<p>(1) 試合途中(サイドチェンジの時)に選手又はポジションの交代がある場合、ゼッケンは選手同士で交換するものとします。 (以下、同じ。)</p> <p>H24より適用</p>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
<p>注)試合に出場できるのは1チーム8名で、プレーヤーが負傷のとき以外、当該試合中の交代は認められません。</p> <p>2. 監督及びコーチ</p> <ol style="list-style-type: none"> 監督及びコーチは、1名ずつプレーヤーズベンチに入ることができます。 監督及びコーチが、試合に出場するときは選手として登録してなければなりません。 <p>3. キャプテン</p> <ol style="list-style-type: none"> チームは、1名のキャプテンを任命して下さい。ただし監督・コーチ及びゴールキーパーは任命できません。 		<p>(3) プレーヤーの負傷による交代の場合は、負傷により交代するプレーヤーのポジションに入るものとします。この時は、速やかに試合の時間を止めるものとします。また試合の再開は、プレーヤーの交代が完了した後プレーを止めたときにパックのあった一番近くのスポットでフェイスオフを行います。</p> <p>(4) 通常の選手交代は、サイドチェンジに要する時間内において認めます。</p>	<p>(3) プレーヤーの負傷により交代で出場するプレーヤーは、プレーヤーズベンチでゼッケン、防具、その他必要な準備を行い、プレーできる状態でリンクに入るものとします。</p> <p>(4) 選手交代の場合、プレーヤーズベンチでゼッケン、防具、その他必要な準備を行い、プレーできる状態になった時点でリンクに入るものとします。プレーできる状態でないのにリンクに入った場合は反則行為とします。【違反用具の使用】 ペナルティーによる退場者がいた場合の交替も認めますが、先の退場者の退場時間を引き継ぐものとします。</p> <p>(1) 任命されたキャプテンが、ゼッケン1番とします。</p>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
2. 試合中発生した解釈上の疑問に関してのみ、キャプテンだけがレフェリーに質問が許されます。			(1) 30秒以上の質問をしたときは、反則行為になります。【質問のタイムオーバー】
3. ペナルティーショットを与えられた時、ショットを行う者を指名して下さい。			(1) なかなか指名しない、指名されたプレイヤーが速やかに位置に着かないなどの場合は反則行為とします。【競技の遅延】 ※目安:促してから5~10秒経過した時点
4. キャプテンがペナルティーで退場したときは、ディフェンスのゼッケン5番・6番・7番の順で代理することができます。		(1) キャプテンがペナルティーで退場したときは、ディフェンスの6番・7番・8番・9番の順で代理するものとします。	(1) キャプテンが退場のときは、代理をキャプテンとして扱います。
5. ゴールキーパーがペナルティーをおかしたとき、代わりの退場者を指名して下さい。			(1) なかなか指名しない、指名されたプレイヤーが速やかに退場しないなどの場合は反則行為とします。【競技の遅延】
6. 用具			
1. スティック			
1. FW及びDFは、アイスホッケー用のスティックを使用します。		(1) C、FW及びDFは、大会主催者側で用意したスティックを使用します。	(1) 個人又はチームで用意したものを使用する場合は、大会主催者側に使用が可能か確認してください。
2. GKは、専用のスティックを使用します。		(2) GKは、大会主催者側で用意したスティックを使用します。	(2) 個人又はチームで用意したものを使用する場合は、大会主催者側に使用が可能か確認してください。
2. 長靴			
1. ゴム又は合成ゴムの長靴以外のものや滑り止めの(金具等)付のものは使用禁止です。			

ル 一 ル	説 明	秋 田 県 ル 一 ル	解 釈 ・ 補 足
3. 防具	<p>1. キャプテン・FW・DFは、ヘルメット・エルボー・ニーパット及び手袋を必ず着用します。</p> <p>2. ゴールキーパーは、ヘルメット・ワイヤーマスク・エルボ・レガース及びグローブを必ず着用します。</p>	<p>(1) 原則として、大会主催者側で用意している防具を着用します。個人又はチームで用意したもの着用する場合は、大会主催者側に使用が可能か確認してください。</p> <p>(2) 防具のサイズ等が合わない場合は、大会主催者側に申告し安全を確認してもらったうえで、代替の防具を着用するものとします。</p> <p>(3) 手袋は、手を被っているものとします。</p>	<p>(1) 大会主催者側で用意しているもの</p> <p>① ヘルメット(C, FW, DF, GK) ② エルボーパット(C, FW, DF, GK) ③ ニーパット(C, FW, DF, GK) ④ ワイヤーマスク(GK) ⑤ グローブ(GK)</p> <p>(3) 指先が出ているようなものは、認めません。 アイスホッケー(類似物含む)用(GK以外)の手袋は、認めません。</p>
4. パック	<p>1. ノーパンクボールを使用します。</p>	(1) 大会主催者側で用意したものとします。	

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
7. 競技規則			
1. 試合の成立			
1. 試合の開始10分前に、両チーム8名全員がそろうこととすることを原則とし、これ以外のときは両チームの協議により決定します。ただし、1チーム5名未満のときには試合は成立しません。		<p>(1) <u>試合開始時に1チーム5名未満の場合は、不戦敗とし得点を0-3として扱います。</u></p> <p>(2) 試合中に退場等により5名未満になるときも(1)のとおりとします。<u>ただし、マイナーペナルティによる退場で5名未満となるときは、相手チームに1得点を与え5名未満とならない措置をとり試合を成立させるものとします。</u></p>	
2. 試合時間			
1. 試合は、ロスタイルを含めて10分間とし、5分経過時にサイドチェンジをして、その時間はロスタイルに含めません。その間に得点の多いチームが勝ちとなります。		<p>(1) 試合は、ロスタイルを含めて10分間とし、5分経過時にサイドチェンジをします。</p> <p>(2) サイドチェンジに要する時間は1分以内とし、その時間はロスタイルに含めません。</p>	<p>(1) よほどのことがなければ時計は止めないものとします。</p> <p>(2) サイドチェンジに要する時間の1分以内において選手及びポジションの交代を認めます。</p>
3. サイドの決定			
1. 試合開始前に、両チームのキャプテンのトスによりサイドを決定します。			
4. 試合開始			
1. レフェリーの合図で自チームサイドのブルーライン上に全プレーヤーが整列をして挨拶をします。			
2. 挨拶の後、それぞれのポジションについて試合を開始します。			<p>(1) 整列する時は、ゼッケンの番号順に整列するものとします。</p>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
5. フェイスオフ			
1. 試合開始のフェイスオフ	○ センタースポットで、レフェリーの合図により両チームのキャプテンが行います。		(1) キャプテンは、パックが氷に触れてからパックに触れるができるものとします。
2. 試合中のフェイスオフ	○ 一番近くのスポットで、キャプテンが行います。		(1) キャプテンは、パックが氷に触れてからパックに触れるができるものとします。
6. パックの移動			
1. パックの移動(1)	○ パックは、常に移動させなければなりません。		
2. パックの移動(2)	○ パックは、スティック又は身体で移動させることができます。		(1) 手を使っての移動はできません。
7. 違反行為			
1. オフサイド	○ 攻撃側のプレーヤーが、パックよりも先にアタッキングゾーンに入ることです。この違反があったときは、中央氷域の一番近くのスポットでフェイスオフを行います。		(1) オフサイドについては、ディレイド・オフサイドを適用します(その際は、レフェリーが腕を上げて、オフサイドの合図をします)。 オフサイド状態になった場合、オフェンスプレーヤーが、アタッキング・ゾーン内でパックに対して攻撃する意図を示さず、直ちにアタッキング・ゾーンから出た場合、レフェリーは、腕を下ろしてオフサイドを取り消し、プレーを続行します。 攻撃する意図があったとみなされた場合は、直ちにオフサイドがコールされます。
			(2) 「アタッキングゾーンに入る」とは、氷面に触れている身体の部分が完全にブルーラインを超えて攻撃ゾーンに入った場合とします。(以下、オフサイド関連は同じ。)

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
2. パスオフサイド 3. 故意のオフサイド 4. アイシング・ザ・パック (アイシング)	<p>○ 攻撃側のプレーヤー同士がパスを行ってオフサイドになった時です。この違反があったときは、パスが出された一番近くのスポットでフェイスオフを行います。</p> <p>○ <u>攻撃側のプレーヤー</u>が故意にオフサイドを行った時です。この違反があったときは、パックを出したチームのディフェンディングゾーンのエンドスポットでフェイスオフを行います。</p> <p>○ センターライン手前のゾーンから出されたパックが、両チームのプレーヤーに触れる事なくゴールラインを超えることです。この違反があったときはパスを出したチームのディフェンディングゾーンのエンドスポットでフェイスオフを行います。</p>		<p>(3) 氷面に身体の一部でもニュートラルゾーンに残っている(ブルーラインに触れてる)場合はオフサイドにならないものとします。(以下、オフサイド関連は同じ。)</p> <p>(1) 以下の場合は、アイシングとしません。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① パックがゴールに入った場合(得点) ② パックがゴールクリーズを通過した場合 ③ フェイスオフで打ったパックの場合 ④ パックがゴールラインを越える前に、ゴルキーパーを除くディフェンスプレーヤーが、そのパックに触れる事ができる状態にあったとレフェリーが判断した場合

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
5. ハンドパス	<p>○ 手を使ってパックを自チームのプレーヤーにパスする事です。この違反があった時は、パスが出された場所の一番近くのスポットでフェイスオフを行います。</p>		<p>(1) <u>空中にあるパックを手でブロックする形で止めた場合は違反行為としません。(この行為以外は、すべて違反行為又は反則行為とします。)</u></p> <p>(2) (1)の行為又は叩き落としたりした場合等で、その瞬間、または味方選手が最初に触った場合は、この違反行為とします。</p> <p>叩き落とした本人の届く範囲と解釈するのが妥当。ボールが、その行為を行ったプレーヤーが次のプレーできる【範囲外】にあれば、「ハンドパス」の判断でも良い。また、その行為によって、自チームが有利(デフェンスゾーンからのクリア等)になるようであれば、その時点で「ハンドパス」の判断で良い。</p> <p>《2014.3 各チームに通知》</p> <p>(3) (1)又は(2)で、指が曲がっている場合は、反則行為とします。【ハンドリング】</p> <p>(4) ゴールキーパーが確保したパックを味方選手に向かって投げた(パスした)場合も違反行為とします。(一番近くのスポットでフェイスオフを行う。)</p>
6. パッシング・ザ・ライン	<p>○ フェイスオフの前に、プレーヤーがサークル内に入ったり、スポット中央延長線上を超えて相手側に入ることです。この違反があったときは、1回目はフェイスオフをやり直します。2回目以降はペナルティーとなります。</p>		<p>(1) 氷面に身体の一部でもサークル内又はスポット中央延長線上に触れている場合も違反行為とします。</p> <p>(2) この違反行為はチームに対して出ることとします。</p> <p>(3) ペナルティーとなり退場となるプレーヤーは、2回目以降にこの違反行為をしたプレーヤーとします。</p>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
8. アウトオブバーンズ	○ パックがリンク外に出ることです。この時は、出た位置の一番近くのスポットでフェイスオフを行います。ただし、攻撃側のプレーヤーによりアッキングゾーンでこの違反があった時は、ニュートラルゾーンの一番近くのスポットでフェイスオフを行います。		(1) <u>この違反行為については、「出た位置」とあるのは、「出した位置」と読み替えるものとし、ただし書き以降は、そのままとします。</u> ※ 出したチームが有利となる場合が、あるため。 (2) ゴール裏のフェンスに当たり、リンク内に戻って来たパックは、「リンク外に出ていない」と見なされ、プレーは続行される。 (3) ただし書きの場合、パックに最後に触ったプレーヤーを対象とします。
9. レフェリーに当たったパック	○ ゲーム中レフェリーにパックが当たっても試合は継続されますが、当たったパックがリンク外に出たときはアウトオブバーンズになります。		
8. ペナルティー(罰則)			※ ペナルティーのジャッジは、すべて当該試合のレフェリー等の判断によるものとします。
1. マイナーペナルティー	○ プレーヤーに次の反則行為があったとき、2分間の退場が課せられる罰則で、相手チームにペナルティーショットが与えられます。		(1) 退場時間の2分は、反則のコールから速やかに計測を始め、マイナーペナルティをおかしたプレーヤーは速やかに退場するものとします。
1. ハイスティック	○ 自分のスティックをパックに対して肩よりあげること。		(1) 自分のスティックをパックに対して【腰】より上にあげることとします。 (2) スティックを振る行為などにより、ブレードの全部が腰より上にあがった場合この反則とします。(プレーヤーの姿勢により腰の位置が異なる。) (3) プレーヤーが氷上に寝ている場合、氷面からスティックがあがった場合もこの反則行為とします。

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
2. スラッシング	○ スティックを振り回すこと。		(4) ゴールキーパーがゴールクリーズ内にいる場合は、ハイスタイルにはならないものとします。
3. トリッピング	○ スティックや身体で相手をつまづかせ倒すこと		(1) パックをキープしている又はパスを受けようとしている相手プレーヤーに対し、スティックを跳ね上げる、又は上から押さえつける等の行為をした場合もこの反則行為とします。
4. クロスチェック	○ スティックを両手で握り氷上より離して相手を押したり静止させること。		(2) スティックで相手プレーヤーを叩く行為もこの反則行為とします。
5. チャージング	○ 相手に対して危険な走り込みや飛び込みをすること。	(1) 対戦相手の両者によるチャージングの場合は、両者ともマイナーペナルティーとし、両チームにはペナルティーショットは与えないものとします。なお、試合再開はセンタースポットからのフェイスオフとします。	(1) <u>必要以上に強い力で、あるいは非常に荒っぽく相手をチェックした場合とします。</u> 例え、相手プレーヤーが倒れなくても、上記プレーと見なした場合は反則行為とする。
			(2) 「走り込みや飛び込み」には、足裏以外で滑る行為も含むものとします。(以下「スライディング等」という。)
			(3) 原則として、故意でなくとも反則行為とします。
			(4) 相手プレーヤーの体勢をおびやかす又は転倒させる行為(相手に向かっていくスライディング等)もこの反則行為とします。

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
6. エルボーアイニング	○ 相手を肘でつついたり叩いたりすること。		(1) 相手を膝でつついたり叩いたりすることも含むものとします。
7. ホールディング	○ 相手をつかんだり抱きついたりすること。		(1) つかむものとは、相手の身体、スティック、着衣などとします。
8. フッキング	○ スティックで相手をひっかけること。		(1) 相手をひっかけなくても、ひっかけるような行為をした場合もこの反則行為とします。
9. インターフェアランス (インターフェア)	○ パックを持っていない相手の進路を妨害すること。		
10. フォーリング・オン・ザ・パック	○ ゴールキーパー以外のプレーヤーが故意にパックの上に倒れたり、倒れたときにパックを身体の下にかき寄せること。		(1) ゴールキーパーがゴールクリーズ外でこの行為を行った場合は反則行為となります。 【GKのマイナーペナルティー4】
11. ハンドリング	○ ゴールキーパー以外のプレーヤーがパックを手でキャッチしたり、氷上より持ち上げること。		(1) 空中にあるパックを手でブロックする形で止めた場合は反則行為としないものとします。 (手の指が、まっすぐな場合に限ります。) (2) (1)の行為で、指が曲がっている場合はこの反則行為とします。 (3) ゴールキーパーがゴールクリーズ外でこの行為を行った場合は反則行為となります。 【GKのマイナーペナルティー4】
12. キーパーチャージ	○ ゴールキーパーがゴールクリーズ内に位置しているとき、又はパックを押さえているときに攻撃を加えること。		(1) <u>パックがゴールクリーズ内にあり、まだゴールキーパーがパックを押さえていない状況でパックを打とう又は奪おうとして、パックに触れることなくゴールキーパーをスティックで叩いた場合もこの反則行為とします。ただしパックに触れた場合でも危険と判断した場合はこの反則行為とします。</u>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
13. Tマイナー (アンスポーツマンライクコンダクト)	○ プレーヤー同士で口論や暴言を吐いたり、スポーツマンらしからぬ行為をすること。		(1) レフェリーや見物人に対して行った場合は、マッチペナルティーとなります。【マッチペナルティー3、又はマッチペナルティー4】
14. メンバーオーバー	○ フォワードが自チームのディフェンディングゾーンに入ること。		(1) 故意でなくても反則行為とします。 (2) 「ディフェンディングゾーンに入る」とは、氷面に触れている身体の部分が完全にブルーラインを超えて守備ゾーンに入った場合とします。 (3) 氷面に身体の一部でもニュートラルゾーンに残っている(ブルーラインに触れている)場合はメンバーオーバーにならものとします。
15. スローイングザ・スティック	○ スティックを故意に投げること。		(1) 試合中で故意の場合は、どのような場合でも反則行為とします。 (2) 反則行為とならない場合でも、スティックを持たない(放置した)ままプレーを継続又は継続しようとした場合は反則行為とします。(プレーを継続せずスティックを拾いに行った場合は反則行為としません。なお、FWが自陣のディフェンディングゾーンへ拾いに行つた場合は、メンバーオーバーの反則
16. ブローケン・ザ・スティック	○ 破損したスティックを使用したとき。		(1) 試合中スティックが破損した場合、速やかにレフェリー等に申告した場合は反則行為としないものとします。申告しないでプレーを続けた場合は、止めるとした場合は反則行為とします。 (2) スティックが破損し交換のため試合が中断した場合は、パックがあった一番近くのスポットでフェイスオフを行うこととします。(原則は試合続行、タイマーは止まりません)

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
17. 競技の遅延	○ プレーヤーが故意に試合進行を遅らせたり、中断を目的とする行為をしたとき。		(1) 違反行為、反則行為、得点などのプレーがあつた後、試合進行を妨げることなく速やかに行動するものとし、これに従わない場合はこの反則行為とします。 (2) 時間を進めるため等、自チームに有利となる違反行為等を行ったと認められる場合もこの反則行為とします。
18. 違反用具の使用	○ 相手のアピールにより違反用具が発覚したとき。		(1) 相手のアピールがなくても、レフェリー等が発見した場合も反則行為とします。 (2) 規定の用具を着用していない、又は着用していても正規な着用方法ではない場合や試合中に防具がはずれ審判が警告した後もプレーを継続した場合も反則行為とします。 (例) ① 手袋をしていない。 ② 指先が出ている手袋を着用している。 ③ ヘルメットのあごひもを締めていない。 ④ 防具を着用していない。 ⑤ 長靴にテープを捲くとき靴底の氷面に触れる部分に捲かれている。 など。
19. イン・クリーズ	○ ゴールキーパー以外の守備側のプレーヤーがゴールクリーズ内で故意に守備をしたとき。		(1) 故意か故意でないかの判断はつけられないため、相手が攻撃をしているときゴールキーパー以外の守備側のプレーヤーがゴールクリーズ内にいる場合は反則行為とします。ただし、守備側のプレーヤーが攻撃側のプレーヤーに接触妨害等をされてやむを得ず入ったり、通過のみの場合は反則行為としません。

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
20. 質問のタイムオーバー	○ キャプテンがレフェリーに30秒以上の質問をしたとき。		(2) 「 <u>ゴールクリーズ内にいる</u> 」とは、身体の一部でも <u>ゴールクリーズ内の氷面に触れてとどまつた場合</u> とします。(ライン上もNGです) (3) 「 <u>通過のみ</u> 」とは、ゴールクリーズ内の氷面にとどまらず、瞬間に触れる又は入った場合とします。ただし、相手チームがシュートを放ったときにこの状態の場合は反則行為とします。
21. その他レフェリーが危険なプレーと判断したとき	○ 表記されている以外で、レフェリーが危険なプレーと判断したとき。		(1) 試合中発生した解釈上の疑問に関してのみ時間内(30秒以内)の質問が可能です。ただし、試合は中断せず続行します。 (例) パックを保有している相手プレーヤーへの危険と思われるスライディング等。
2. マッチペナルティー	○ プレーヤーが、次の反則行為をしたときは、試合の残り時間が全て退場となり、相手チームにペナルティーショットが与えられます。		(1) この反則行為によりチーム編成が5名未満となつた場合は、不戦敗(0-3)として扱うとします。
1. マッチペナルティー1	○ 相手プレーヤーを負傷させたとき。		(1) 故意、過失いかなる場合でも反則行為とします。ただし、負傷した相手プレーヤーに過失(反則行為等)があった場合はマイナーペナルティーとして扱うものとします。 【チャージング、その他危険な行為】
2. マッチペナルティー2	○ 殴り合い又は乱暴な行為をしたとき。		
3. マッチペナルティー3	○ レフェリーに対して口論や暴言を吐いたとき。		(1) ジャッジについての不平不満等も含むものとします。
4. マッチペナルティー4	○ 見物人に対して口論や暴言を吐いたとき。		

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
<p>5. その他レフェリーが非常に危険な行為と判断したとき。</p> <p>9. ペナルティーショット</p> <ol style="list-style-type: none"> プレーヤーがマイナーペナルティー又はマッチペナルティーをした時、相手チームにフリーで得点する機会が与えられます。 ペナルティーショットを行うプレーヤーは、パナルティースポットよりレフェリーの合図で相手ゴールに向けてパックを連続して移動させます。この時、2回以上のショットを行うことはできません。 ショットが成功したときは1点が与えられマイナーペナルティーをおかしたプレーヤーは出場することができます。試合再開はセンタースポットからのフェイスオフとなります。 ショットが失敗したときはマイナーペナルティーをおかしたプレーヤーは2分間の退場となります。試合再開は一番近くのエンドスポットからのフェイスオフとなります。 	<p>○ 表記されている以外で、レフェリーが非常に危険な行為と判断したとき。</p> <p>○ マイナーペナルティーをおかしたプレーヤーは反則のコール後から2分間の退場となり、ショットが失敗したときの試合再開は一番近くのエンドスポットからのフェイスオフとなります。</p>		<p>(1)「非常に危険な行為」には、言動も含むものとします。</p> <p>(1) <u>バックステップで後方に下がる等の戻る行為をした場合、ショットが成功しても得点は認めないものとします。(後方に下がらずに、スティックでパック操作することは可)</u></p> <p>(2) <u>パックを途中で止める又は止めるような行為認めないものとします。</u></p> <p>(3) <u>ショットは1回のみ行い、空振り(スwing)についてもショットと見なし、空振り後に再度ショットをした場合、ショットが成功しても得点は認めないものとします。(フェイントは可)</u></p> <p>(1) 退場者を出したチームが得点された場合、退場者はペナルティーが解かれ出場することができるものとします。</p> <p>(2) 退場者が複数の場合、1得点につき1退場者とします。</p>

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
5. ペナルティーショット中、他のプレーヤーはセンターライン後方に位置し、次のプレーに備えます。			(1) 所定の位置に速やかに行動しない場合は反則行為とします。【競技の遅延】 (2) 上記により反則行為となった場合の退場者は、キャプテンが指名するものとします。
10. ゴールキーパー			
1. ゴールクリーズ外でプレーした場合は他のプレーヤーとして扱います。			
2. ゴールキーパーのペナルティー	○ ペナルティーに規定する反則の他、次の反則行為をしたときマイナーペナルティーとなりキャプテンの指名する他のプレーヤーが退場となります。		(1) なかなか指名しない、指名されたプレーヤーが速やかに退場しないなどの場合は、反則行為とします。【競技の遅延】
1. GKのマイナーペナルティー1	○ 相手チームの攻撃がないのにパックを3秒以上持っていたとき。		(1) 「相手チームの攻撃がない」という判断はつけにくいので、ゴールキーパーがパックを確保したとレフェリー等が確認した時点でジャッジするものとします。ただし、レフェリー等がジャッジする前にゴールキーパーがパックを放した場合はプレーが継続されているものとします。
2. GKのマイナーペナルティー2	○ パックを故意にゴールネットに上げたとき。		
3. GKのマイナーペナルティー3	○ パックを故意にリンク外に投げ出したとき。		(1) 手でパックをはじいて(ブロックする形以外)パックがリンク外に出た場合も反則行為として扱います。 (2) (1)でパックがリンク内の場合で、GK側のチームに有利と認められる場合は違反行為として扱います。【ハンドパス】

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
4. GKのマイナーペナルティー4	○ ゴールクリーズ外で、フォーリング・オン・ザ・パック又はハンドリングをしたとき。		(1) ゴールクリーズ外のパックを手でかき寄せたり、キヤッチ又は持ち上げた場合も反則行為とします。
5. GKのマイナーペナルティー5	○ ブルーラインより前に出て、プレーをしたとき。	(1) 原則として、GKはペナルティーショットを行わないものとします。	(1) 「ブルーラインより前に出て」とは、氷面に触れている身体の部分が完全にブルーラインを超えてニュートラルゾーンに入った場合とします。 (2) 氷面に身体の一部でもディフェンディングゾーンに残っている(ブルーラインに触れている)場合はペナルティーにはならるものとします。
6. GKのマイナーペナルティー6	○ ペナルティーショットの時、ショットするプレイヤーを驚かせたり、ゴールクリーズ外に出て守備をしたとき。なお、この反則をしたときはやり直しますが、2回目は相手チームに得点を与えます。		(1) 驚かせる行為には、言動も含むものとします。
11. 得点[ゴールイン]	1. ゴールポスト間のゴールラインをパックが完全に通過したときに得点となります。 2. 故意にスティック以外で入れたときは得点になりません。 3. 守備側チームのプレイヤーが自チームのゴールにいかなる方法で入れても相手チームの得点となります。		(1) 故意でないと判断された場合は、得点となります。 (1) オウンゴール

ルール	説明	秋田県ルール	解釈・補足
4. 攻撃側のプレーヤーがゴールクリーズ内にあるときは、得点となりません。シュート後や守備側のプレーヤーに接触妨害を受けてゴールクリーズ内にやむを得ず入ったときは、得点となります。			(1) 「ゴールクリーズ内にあるとき」とは、身体の一部でもクリーズ内の氷面に触れている場合とします。 (2) 得点とならなかった場合の試合再開は、一番近くのエンドスポットからのフェイスオフとします。
12. 役員			
1. レフェリーとラインズマン			
1. レフェリー2名、又はレフェリー1名とラインズマン2名計3名のどちらかでジャッジします。		(1) ジャッジは、レフェリー3名（主審1名、副審2名）及びラインズマン2名計5名でジャッジします。	(1) レフェリー（主審及び副審）については、連盟審判部に所属している者が、ラインズマンについては、出場チームの協力により配置されます。
2. レフェリーは試合全般に対して絶対的な支配権があり、試合中の危険防止と円滑な進行を図ります。			
3. ラインズマンは、オフサイド・パスオフサイド・アイシング・アウトオブバーンズ・その他反則行為をレフェリーが見逃した事項について判定することができます。			
2. タイムキーパー			
1. 試合の経過時間をチェックし、試合終了をレフェリーに合図します。			(1) 出場チームの協力により配置されます。
3. ペナルティータイムキーパー			
1. ペナルティー時間の経過をチェックし、ペナルティーの終了をペナルティーベンチのプレーヤーに告げ出場させます。			(1) 出場チームの協力により配置されます。