

## フロアホッケー

スペシャルオリンピックス(SO)のフロアホッケー公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスフロアホッケー競技において適用される。フロアホッケーの運営主体はスペシャルオリンピックス国際本部である。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第 章 総則

[http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general\\_rules.pdf](http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf)

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

### セクション A - 公式種目

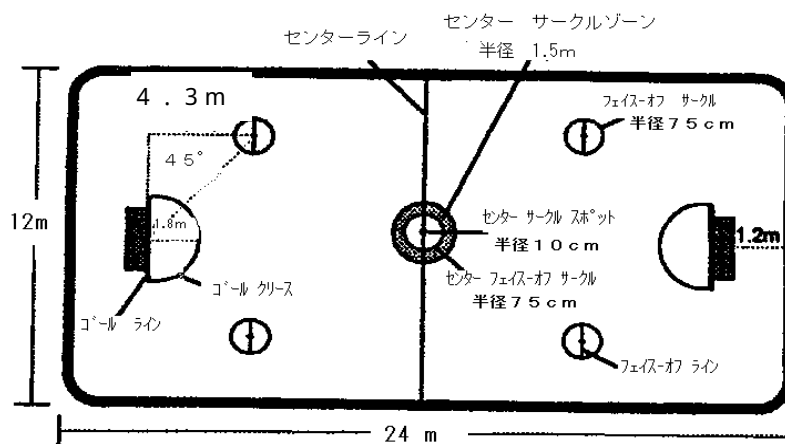
以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. 個人スキルコンテスト
2. チーム競技
3. ユニファイドスポーツ®チーム競技

### セクション B - 競技施設

1. フロアホッケー競技エリアの公式寸法：



(注) 図は 12m×24m サイズのコートに基づき対峙するフェイスオフサークルを表す。最小から最大値の間で許容されるサイズのコート内でフェイスオフサークルの角度は 45 度を維持しなければならない。正確なコート寸法はルール“m”を参照のこと。

- a .エリアはフロアホッケー用の正確なマークのある最大 20m×35m、最低 12m×24m（バスケットボールのコート規格）のコートである。
- b .競技エリアにはプレイヤーに妨害となる物が置かれていないこと。
- c .競技エリアはラインかバウンダリー（境界）ボードで区切ること。バウンダリーボードは頑丈な素材、高さ 1.1m～1.2m であることが望ましい。他にバウンダリーボードとなるものを使用する場合には、負傷を防止するためにも気泡ゴムや段ボール紙のような柔軟性のある素材に限る。適切な素材がない場合、マーキングテープを使用してもよい。
- d .ゴール裏でプレイができるためにエンドラインとゴールの間に 1.2m のスペースが必要である。
- e .両方のゴールは競技エリアの幅の中心で、ゴールの中心は真ん中になるようにセットする。
- f .ゴールは幅 1.8m×高さ 1.2m×奥行き 0.6m である。公式アイスホッケー用ゴールを利用することも可能。ゴールの横と後ろ部分には適切なネットが張られていること。
- g .センターラインは競技エリアを均等に 2 分割し、両ゴールとエンドラインはセンターラインから同じ距離に位置する。
- h .センターサークルスポット：  
センターラインと垂直に長さ 10cm のラインか、半径 10cm の円形をセンターフェイスオフ・サークルの中心にマークする。
- i .センターフェイスオフ・サークル：  
センターサークルスポットの周囲に半径 75cm、幅 5cm ラインで円形をマークする。
- j .フェイスオフゾーン：  
センターフェイスオフ・サークルの外側に半径 1.5m、幅 5cm ラインで円形をマークする。
- k .ゴールライン：  
2本のゴールポストの間に幅 5cm のラインをマークして、そのラインをゴールクリースまで延ばす。
- l .ゴールクリース：  
ゴールクリースはゴールラインの中心から半径 1.8m の半円であらわす。
- m .フェイスオフ・サークル：  
フェイスオフ・サークルは半径10cmの円形のスポットか、長さ10cmのラインで各円の中心に記される。フェイスオフ・サークルは各チームの陣営に2つずつ、ゴールライン中心から角度45度の所に置く。フェイスオフ・サークルの中心はセンターラインとコートの端から同距離に位置し、コートサイドから15%内側に位置する。

例えば、コート大きさが15.24m×30.5mの場合は各フェイスオフ・サークルのフェイスオフスポットの中心はセンターラインから7.6mの位置にあり、コートサイドから2.29m内側の地点である。コート大きさが12m×24mの場合、フェイスオフスポットはセンターラインから6m、コートサイドから1.8mの位置となる。各サークルは0.75mの半径で、センターラインと平行にフェイスオフ・サークルの中心にラインが引かれる。

n . これらはペナルティボックスエリアに適應される。

### セクション C - 用具

- 1 . パックは円形なフェルトで中心に穴が開いている。寸法は次の通りである。
  - a . 直径 : 20cm
  - b . 中心の穴 : 10cm - 皮で強化してもよい。
  - c . 厚さ : 2.5cm
  - d . 重さ : 140 ~ 225g(5 ~ 8ounce)
  
- 2 . ゴールキーパー以外のスティックは木製かファイバーグラス製の棒またはダウエル(dowel)で、次の寸法である。
  - a . 円周 : 7.5cm ~ 10cm
  - b . 長さ : 90 ~ 150cm
  - c . ゴールキーパー用スティック以外のスティックのグリップの先(スティックの下部)は、丸めなければならない。スティックの太さは一律であること。しかし、グリップ側の端 60cm にテープ、その他の物を付けてスティックを持ちやすくしてもよい。グリップ側の端を 5mm 以内なら太くしてもよい。スティックの下部 15cm には、テープや紐、他の物を付けて太くすることが禁止されている。
  
- 3 . ゴールキーパーのスティックは公式アイスホッケーのゴールキーパーのスティックを利用する。ゴールキーパーのスティックは幅 8.9cm 以下のブレードで、スティックのヒールの幅 11.4cm 以下であること。ブレードの長さはヒールから 39.3cm 以下までで、そのブレードのカーブ(曲がり)は測定されない。その他のスティック部分の寸法は測定される可能性があり、違反の場合ペナルティが与えられる。スティックのシャフトの太い部分が幅 8.9cm まで、長さはヒールから 66cm 以下であること。
  
- 4 . 防具 : ゴールキーパーはフェイスマスク付きヘルメットと防護グローブをつけることが必要である。その他、ゴールキーパーはアイスホッケーのゴールキーパーの防具、またはそれに似ている防具(ストリートホッケーやクリケットの防具、野球グローブなど)を着用することが認められている。ゴールキーパーの脚に付けるパッ

トは幅31cm(12インチ)以内であること。他の全てのプレイヤーは、安全を確保するため、フェイスマスク付ヘルメット、顔面全体を覆うシールド、すね当て、防護グローブを着用することが必要である。競技エリアではランニングシューズなどの適した運動靴を着用すること。エルボー(肘)パットの着用を勧める。

5. ゲーム前に、審判は適切な用具かどうかのチェックを行う。

#### セクションD - 役員

1. 2人の有資格の審判が必要である。服装は同じものを着ること。例えば、黒いズボンと黒白ストライプの審判用のシャツなど。
2. 2人のスコアキーパーと1人のタイムキーパーが必要である。スコアキーパーはプレイヤーのライン組みをモニターしなければならない。

#### セクションE - 競技ルール

##### 1. チーム競技

##### a. プレイヤーとラインローテーション

- 1) 1チームには競技エリアに6人のプレイヤーがいること：  
ゴールキーパー1名は立った姿勢からプレイを開始する。  
ディフェンス2名、フォワード3名(センター1名、ウイング2名)
- 2) ゲームの間、ゴールキーパーは常に出場している。ただし、ゲーム終了(第9ライン)2分前から終了までは、ゴールキーパーの代わりにフォワードプレイヤー1名を加えることができる。但し、この入れ替わりはプレイが中断されたあとか、フェイスオフの時しかできない。
- 3) プレイヤー全員が同一のチームカラーでマークの付いた、背中に15cm~20cmの大きさのナンバー付きユニフォームを着用しなければならない。
- 4) ゲーム終了までプレイヤーは、他のメンバーがプレイしている合計ライン数よりも2ライン以上多くプレイすることはできない(1ゲーム通してプレイすることになっているゴールキーパーを除く)。1人のゴールキーパーが全てのゲームに出場するか、他のゴールキーパーと時間を分けてもよい。1つのゲームに2人のゴールキーパーが登録されている場合、ゲーム終了時の2人の出場ライン数の差は1ラインでなければならない。

5) ラインのローテーション

a) ゲーム開始時、1 チームには最低 11 人、最高 16 人のプレイヤーがいること。

ラインのローテーションは次の通りが望ましい。

11 人制 (11 人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	1.2.3.4.5

12 人制 (12 人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.1.2.3.4	5.6.7.8.9	10.11.1.2.3	4.5.6.7.8	9.10.11.1.2	3.4.5.6.7	8.9.10.11.1

13 人制 (13 人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.1.2.3	4.5.6.7.8	9.10.11.12.1	2.3.4.5.6	7.8.9.10.11	12.1.2.3.4	5.6.7.8.9

14 人制 (14 人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.13.1.2	3.4.5.6.7	8.9.10.11.12	13.1.2.3.4	5.6.7.8.9	10.11.12.13.1	2.3.4.5.6

15 人制 (15 人目はゴールキーパー)

	ピリオド1			ピリオド2			ピリオド3		
	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3	ライン 1	ライン 2	ライン 3
競技者	1.2.3.4.5	6.7.8.9.10	11.12.13.14.1	2.3.4.5.6	7.8.9.10.11	12.13.14.1.2	3.4.5.6.7	8.9.10.11.12	13.14.1.2.3

注意：もし、チームにゴールキーパーが 2 名登録されている場合、最低 1 ゲーム毎にローテーションされなければならない。また、1 ゲーム内にゴールキーパーが 2 名いる場合、1 ライン毎にローテーションされなければならない。ラインの入れ替わりを行う際、時間を無駄にしないように、ゴールキーパーは 2 名とも防具を着用している必要がある。

b) 各チームは公式のスコアシートをゲーム 10 分前にスコアキーパーに提出する。スコアシートには、チーム名、ヘッドコーチ名、ラインのローテーションを表す全プレイヤー名と背番号を記入する。スコアシートのコピーは 1 枚をスコア

キーパーへ、1枚は対戦するチームのコーチへ、1枚は自分のチームのコーチに渡す。もし、時間内にスコアシートを提出しない場合、2分間のベンチペナルティとなる可能性がある。

- c) プレイヤーの怪我、ゲーム退場などによって、ゲームのチームローテーションに影響がある場合、審判がプレイを中断して、タイムキーパーはゲーム時間を止める。そこで、チームのコーチはゴールキーパーを除く残りのプレイヤーが、それぞれ1ライン内にプレイできるように登録選手を調整する。ライン内の交代は2つ以上同時にペナルティが起きた場合のみ許可する。交代の際もゲーム時間を止める。
- d) プレイヤーがペナルティ時間を取っているときにラインチェンジがあった場合、次のラインのプレイヤーの1人が代わりに、残りのペナルティ時間を引き受ける。ペナルティを取ったプレイヤーが、時間後にラインチェンジによってプレイに復活できない場合、コーチが次のラインのどのプレイヤーが残りのペナルティを引き受けるかを決める。
- e) チームのベンチには、そのゲームに出場できるプレイヤー（最高16名まで）しか座ることができない。ゲームに出場しないプレイヤーは、スコア表の下に補欠プレイヤーとして名前を列挙しておく。チームに補欠プレイヤーがいる場合、最低それぞれのゲームで交代しなければならない。
- f) 国際競技など高レベルの競技に参加する資格として、チームは11人制度の国際ルールに従うよう、次の下のレベル（地区、地方など）で最低11人の競技に参加していなければならない。

#### b. ディビジョニング

- 1) チームは、個人スキルコンテストのチームスコアとクラシフィケーションによって分けられる。
- 2) チームのコーチは競技前にチーム登録選手の各個人スキルコンテストの結果を提出すること。チームスコアは、プレイヤー全員の個人スキルコンテストのスコアを足してプレイヤーの人数で割る。
- 3) 最初にチームは、チームの個人スキルコンテストの平均スコアによってディビジョニングされる。クラシフィケーションはその後のディビジョニングを成立させるために行われる。
- 4) クラシフィケーションでは、各チームが少なくとも6分以上のゲームを1試合以上行う。個人スキルコンテストのチームの平均スコアに含まれているメンバー全

員が参加しなければならない。

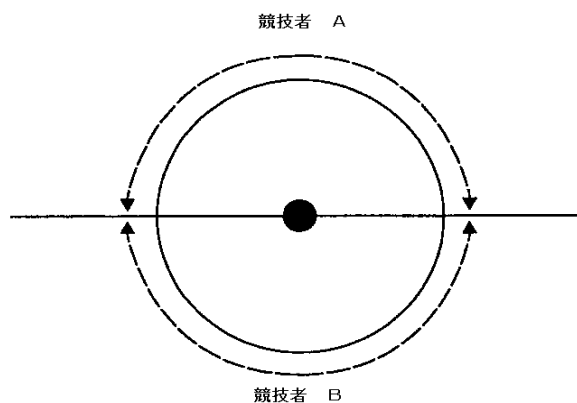
#### c. 競技時間

- 1) ゲームは、1ピリオド9分を3ピリオド行う。ピリオド間には1分間の休憩がある。第3ピリオド(第9ライン)の前に両チームのコーチが放棄しなければ、第3ピリオドはストップタイムになる場合がある。タイムアウトは、1チーム1分を、1ゲームにつき1回与えられる。タイムアウトを取るときは、コーチが審判に向けて手をT字型に組む。タイムアウトはプレイ中断中のみ認められる。
- 2) チームのライン交代は1ピリオドに3回行われる。交代はタイムキーパーがホーン、タオル、ホイッスルで示す。プレイが中断された地点から最も近いフェイスオフ・サークルから再開する。
- 3) 各ピリオドのプレイはセンターフェイスオフ・サークルから始める。(ライン1, 4, 7と延長)
- 4) 各チームは各ピリオドの終了後、エンドを交換(チェンジエンド)できる。チームがチェンジエンドを望むなら、ヘッドコーチはプレイ開始前までに審判に伝えておかねばならない。もし両チームともがチェンジエンドを望まない場合は、ゲーム中一貫してそれぞれのチームはゲームを始めた側にとどまる。
- 5) ゲーム時間はランニングタイム(プレイ中断でもゲーム時間は止まらない)で行われる。しかし、ゴールした時とペナルティがあった時は、ゲーム時間を中断する。プレイの再開は、フェイスオフで審判がホイッスルを吹いてから始める。その他、ゲーム時間はタイムアウト、ラインチェンジ、審判の判断によって止める。

#### d. フェイスオフ

- 1) フェイスオフは次の時に行う：
  - a) ゲーム開始、ピリオド開始時にセンターフェイスオフ・サークルで行う。
  - b) ゲーム中、ゴール以外のプレイ中断の場合、一番近いフェイスオフ・サークルで行う。
  - c) ゴール後はセンターフェイスオフ・サークルで行う。
  - d) マイナー、メジャーペナルティの後は、反則を起こしたチームのディフェンスエンドで行う。
  - e) スティックが折れたり、ひびが入ったり危険な状態が発生した場合など、審判の判断によってプレイを中断した際、中断したときのバックの位置から一番近いフェイスオフ・サークルから、プレイを再開する。

- f) 攻撃側のプレイヤーがシュートしたパックがボードを超えた場合、もしくは攻撃エリア（相手陣）でラインを超えた場合は、センターフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。ディフェンス側のプレイヤーによってパックがアウトになった場合、フェイスオフは違反の場所から近いフェイスオフ・サークルで行う。
- 2) フェイスオフの場合、プレイヤーは完全にスティックと身体をフェイスオフラインよりも自分のチーム側に置かなければならない。プレイヤー2人（各チーム1人ずつ）がフェイスオフに参加する。両プレイヤーのスティックのエンドはフェイスオフ・サークル内の同じエリアに置くことができるが、スティックはフェイスオフ・サークルの自分のチーム側に置かなければならない。フェイスオフ中、プレイヤーはパックを動かさなければならない。彼らはフェイスオフ中、相手プレイヤーのスティックを妨害してはならない。
- 3) フェイスオフをするプレイヤーは完全にフェイスオフ・サークルの外に位置してなければならない。フェイスオフするプレイヤーのスティックは、フェイスオフゾーン内に置いているパックから同じ距離でなければならない（下図参照）。各プレイヤーのスティックは自分のサイドに置かなければならない（フェイスオフ・サークルのセンターラインの自分側）。ホイッスルが鳴るまでフェイスオフを行うプレイヤーしかフェイスオフ・サークルに入ることができない。



(注)フェイスオフをするプレイヤーは、矢印の範囲であればどこでも位置取りできる。

- 4) プレイは審判がホイッスルを吹いた時から開始する。
- a) 聴覚障害者のプレイヤーがいる場合、審判がプレイ開始を示すために腕を挙げ、ホイッスルを吹いた瞬間、パックに向けて腕を降ろしてプレイ開始を表明する。
- 5) フェイスオフの際、フェイスオフ・サークルから外にパックを掃き出す場合、ス

ティックはパックの中心に触れてはならない。フェイスオフをしないプレイヤーはパックがフェイスオフ・サークルの外にでるまで触れることができない。フェイスオフするプレイヤーがパックに触れた後、フェイスオフしているプレイヤーは、パックがフェイスオフ・サークルから外に出るまで、パックを掃くことができる。また、最初にパックを掃いた後からは、フェイスオフしたプレイヤーはパックを足でフェイスオフ・サークルから外に出すことができる。

#### e . ゴール

- 1) パック全体がゴールラインを越えたとき、ゴールとして認められる。また、ライオンピリオド終了などプレイ中断を告げる合図が聞こえる前にパックが完全にゴール内に入っていない限り、ゴールとしては認められない。1 ゴールは1点と数える。
- 2) 攻撃側のプレイヤーはゴールクリースの外からスティックでパックをゴールに入れなければならない。パックを蹴ったり、投げたりしてゴールに入れることは禁止である。プレイ中にパックを足で蹴ることは許されるが、攻撃側のプレイヤーが相手のゴールにパックを蹴ることは禁止されている。もし、パックが偶然に攻撃側プレイヤーまたはディフェンス側プレイヤーに当たってゴールに入った場合、そのゴールは認められる。
- 3) ディフェンス側のプレイヤーが自分のゴールにパックを入れた場合、相手のゴールとなる。

#### f . マイナーファウル

- 1) 次のことが起きた場合、プレイを中断して一番近くのフェイスオフ・サークルでフェイスオフを行う。
  - a) ゴールキーパーが、パックを前にいるチームメイトに投げた場合。ゴールキーパーはパックをサイド(角度 45 度)にいるチームメイトに投げるができる。この場合、パックはディフェンスエリア(自陣)のフェイスオフ・サークルのセンタースポットから外側(サイドライン側)であること。
  - b) ゴールキーパー以外のプレイヤーがパックを手で持った場合、またはチームメイトへパックを、手を使ってパスした場合。
  - c) プレイヤーがパックの上に立った場合。
  - d) プレイヤーがパックを 3 秒以上保持した場合。
  - e) スティックにひびが入った場合、または折れた場合。
  - f) プレイヤーがパックの近くに倒れた(転んだ)場合。
  - g) ゴールクリース違反。攻撃側のプレイヤー又はそのスティックが、ゴールクリースラインを越えて、(ゴールクリースラインも含めた)ゴールクリース内に入った場合。またはディフェンス側のプレイヤーがゴールクリース内に入

った場合。但し、ディフェンスはパックをゴールクリアエリアからクリアするため、スティックをゴールクリアス内に入れることができる。この違反のフェイスオフは、違反したプレイヤーのコートサイドで行う。

- 2) ゲーム中、クリアスでの違反(上述)がパックコントロールしていないディフェンス側でなされたときは、審判は腕を挙げることで「ディレード(遅延)ファウル」を示す。最も近いフェイスオフ・サークルでディフェンス側がパックコントロールするまで、ゲームは中断されない。

#### g. マイナーペナルティ

- 1) マイナーペナルティの場合違反したプレイヤーは、1分間ゲームを退場しなければならない。ペナルティ後のフェイスオフは、違反を起こしたプレイヤーのチームエンドのフェイスオフ・サークルで行われる。

次の違反をマイナーペナルティとする。

- a) ホールディング(相手のプレイヤーの動きを妨げる)
- b) トリップング
- c) チャージング(相手のプレイヤーに走り込むか飛び込むか、またはポジションが固定しているプレイヤーにチャージングをした場合)
- d) インターフィアランス(パックを持っていないプレイヤーの動きを妨害した場合)
- e) パックの上に立ったり、横たわったり、またはわざとパックをプレイエリア外に出してゲームの流れを妨害した場合。
- f) フッキング(スティックで相手をひっかける)、スラッシング(パックをコントロールする相手プレイヤーのスティックを上からたたいた場合)、またはキッキング(相手を蹴った場合)
- g) ハイスティッキング(プレイヤーはスティックを肩の高さより上に上げてはならない)
- h) ラフィング(例えば肘などの体の一部を使って相手にぶつかったり、接触したりすることで相手の動きを変えた場合)
- i) ゴールキーパーがゴールクリアス外に出た場合(両足共ゴールクリアス内に入っていないなければならない)。
- j) 相手のチームがパックを持っているとき、ゴールキーパーがゴールクリアス外に出た場合、後になってからペナルティ(退場)を受けることとなる。
- k) 後方からチャージングをした場合。
- l) クロスチェックング(プレイヤーがスティックを地面と水平に持ち相手を押した場合)
- m) ゴールキーパーがプレイ中に座り込んだり、膝を地面につけたり、またはス

ティックを地面と水平に持った場合。ゴールキーパーはセーブの際や、パックを抑える際には地面に足以外がついても良い。最初は、審判から注意を受ける。

- n) 審判に攻撃的な態度をとる、またスポーツマンらしくない行為(アンスポーツマンシップ・コンダクト)をした場合。プレイ中のプレイヤーに対してこのペナルティが課せられた場合は、違反行為をしたプレイヤーが退場する。ペナルティがベンチで起こった場合は、プレイ中のプレイヤーの1人が代わりにペナルティとして退場する。
  - o) チームが、審判にスコアシートを10分前に提出しない場合、またはヘッドコーチ以外のコーチが、ゲーム中に審判とルールやルールの解釈について討論しようとする場合。この際も、ペナルティで退場するプレイヤーはコーチが決める。
- 2) プレイヤーがペナルティによる退場中で、ライン交代があった場合、次のラインに出るプレイヤーの1人が、残りのペナルティの時間を代わりに退場する。
- 3) ペナルティによってチームのプレイヤー数が少ないとき(ショートハンド)にゴールに入れられた場合、退場中のプレイヤーはペナルティ時間が終了していても、プレイに復活することができる。ペナルティの数にかかわらず、プレイ中は1チーム4人未満(ゴールキーパーを含む)になってはいけない。同時に2人以上の同じチームのプレイヤーがペナルティにより退場になる場合、ペナルティは1人ずつ順番に受ける。

注) 定義 - “ショートハンド”とは、ゴールが入った時チームのプレイヤーの数が相手チームの数よりも少ない場合である。次の例を参照のこと。

- a. 同時にマイナーペナルティが起こった場合、ペナルティで両チーム同じ人数になる。そのプレイヤーはゴールが入ったまたは入らないに関わらず完全に1分間のペナルティとなる。
  - b. チームAがマイナーペナルティを起こし、“ショートハンド”となる。チームBはその30秒後マイナーペナルティを起こす。両チームペナルティで同人数となるが、チームAのペナルティが終わり、同時にチームBがペナルティのため、残りの30秒は“ショートハンド”となる。
- 4) ゴールキーパーがマイナーペナルティを起こした場合、ペナルティ発生時(同じライン)のフィールドプレイヤー1人を、ゴールキーパーの代わりに1分間退場させることができる。

- 5) パックをコントロールしていないチームのプレイヤーが違反した場合は、審判が「ディレード（遅延）ペナルティ」を示して片腕を挙げる。ペナルティを起こしたチームがパックを所有するまでペナルティのコールは行わない（プレイを止めない）。そしてペナルティのコールがされてから（プレイが止められた後から）、ペナルティタイムを測る。
- 6) ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後のチームの行為はヘッドコーチの責任となる。審判がチームのプレイが乱暴で不適切と決定した場合、審判はヘッドコーチに警告を与える。また、ヘッドコーチのスポーツマンらしくない行為に対し1分間のペナルティを与えることもある。もしこのようなことが続いたら、ヘッドコーチは2分のメジャーペナルティを受け、ゲームから退場しなければならない。

#### h. メジャーペナルティ

- 1) 違反したプレイヤーが次の行為をした場合は退場となる。審判はプレイを中断し、タイムキーパーがゲーム時間を止める、ヘッドコーチは、ゴールキーパー以外のプレイヤーのプレイ回数の差が1ライン以内になるように、ラインメンパーを調整する。退場したプレイヤーの代わりに別のプレイヤーが2分間ゲームを退場する。フェイスオフは違反を起こしたプレイヤーのディフェンスエンドで行う。もし、2分間のペナルティタイム中に相手が得点を入れても、退場したプレイヤーはペナルティタイムが終了するまでプレイに復活できない。2分間退場するプレイヤーはコーチが決める。次の違反をメジャーペナルティとする。
  - a) 不敬や不快な言葉を発した場合。
  - b) 相手のプレイヤーにわざとケガをさせるような違反を起こした場合。
  - c) ケンカした場合。
  - d) 他のプレイヤーにスポーツマンらしくない行為をするように誘発した場合。
  - e) マイナーペナルティの中においても、わざと他のプレイヤー、コーチ、審判に怪我をさせるような危険な行為だと審判が判断した場合。
  - f) わざと他のプレイヤーにスティックを投げたり、振ったりした場合。
  - g) 一回のゲームにつき3つ以上のマイナーまたはベンチペナルティを受けた場合。

#### . 延長

- 1) 延長は1ピリオド9分間で、ラインチェンジは規定のローテーションで行う。最初に得点したチームが勝ちとなる。もし延長時間が終了してもスコアが引き

分けで、勝利チームを決める必要がなかった場合、ゲームはそのまま引き分けとし、勝利チームを決める必要がある場合、ゴールが入るまでプレイを続ける。

## 2. 個人スキルコンテスト

### a. ゴール周辺からのシュート

#### 1) 目的：

アスリートのシュートの正確さと、限られた時間内にいかなる角度からもゴールを決める力があるかを評価するため。

#### 2) 用具：

フロアホッケースティック、パック 5 個、テープ、ストップウォッチ、ゴール

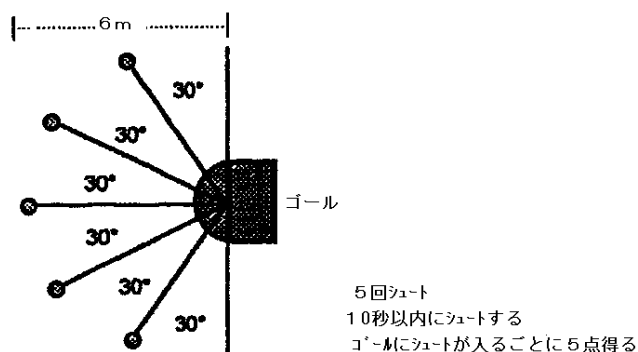
#### 3) 説明：

アスリートはゴール回りの 5 カ所からパックをシュートする。パックはゴールの中心から 6m 離れた位置に置く。それぞれの線は、ゴールラインもしくは事前に引いた線に 30 度になるように引く。アスリートは 10 秒以内に全部のパックをシュートしなければならない。パックはアスリートがシュートする前に各スポットに置かなければならない。

#### 4) スコアリング：

パックが完全にゴールラインを越えてゴールに入った場合、5 点のスコアになる。スコアはシュート 5 本の合計となり、最高スコアは 25 点である。(パックが先にシュートされたパックにより進路がそれ、本来入るはずだったゴールが阻止されたと審判が判断した場合、5 点のスコアを得る。)

#### 5) 図：



## b. パス

### 1) 目的：

アスリートがパックをパスするときのコントロールと正確さを測る。

### 2) 用具：

フロアホッケースティック、パック、テープ、マーカーコーン 2 個

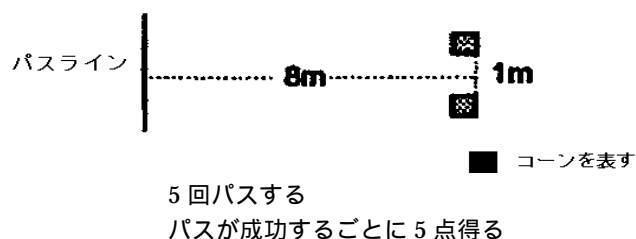
### 3) 説明：

アスリートはラインの後ろから 5 回パスをする。アスリートはラインから 8m 離れたマーカーコーン 2 個の間 (コーン同士は 1m 離れている) にパスを通す。

### 4) スコアリング：

パックがコーンに当たらずに、コーンの間を通ると 5 点の得点になる。パックがコーンに当たってコーンの間を通った場合は 3 点の得点になる。スコアはパス 5 本の合計にする。最高スコアは 25 点である。

### 5) 図：



## c. スティックハンドリング

### 1) 目的：

アスリートのパックハンドリングのスピードと能力を評価する。

### 2) 用具：

フロアホッケースティック、パック、マーカーコーン 6 個、テープ、ストップウォッチ、ゴール

### 3) 説明：

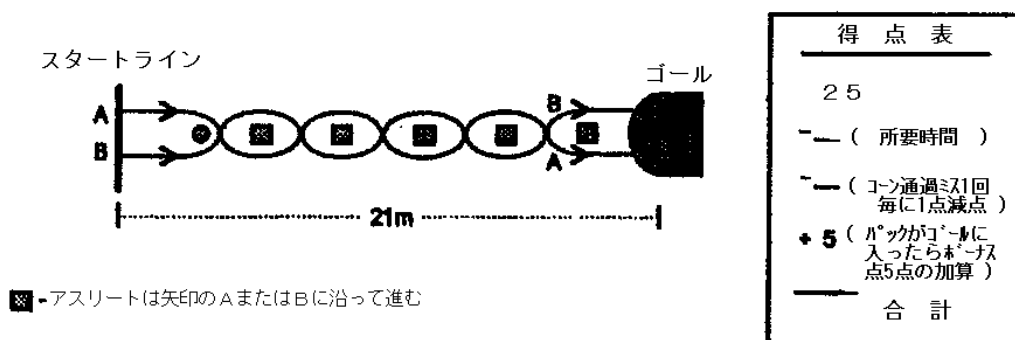
アスリートは、スターティングラインからマーカーコーンの設置によって決められたコースを、パックをハンドリングしながらゴールへシュートをする。スタートラインからゴールまでの距離は 21m である。マーカーコーンは (スタートラインとゴール間の) 直線 3m ずつの位置に置く、ストップウォッチはパックがゴールラインを越えたときに止める。

### 4) スコアリング：

得点は 25 点から所用時間を引いた数字である。(例えば 15 秒かかった場合、

得点は  $25 - 15 = 10$  点 ) ハンドリング中にマーカーコーンをミスした場合、1個1点の減点になる。アスリートがパックをゴールに入れた場合、5点のボーナスが与えられる。

5) 図



#### d. 正確なシュート

##### 1) 目的：

アスリートが、指定されたエリアにパックをシュートする正確さ、パワー、ゴールを決める能力を評価する。

##### 2) 用具：

フロアホッケースティック、パック、ゴール、テープかロープ

##### 3) 説明：

アスリートは、ゴールから前方に直線で 5m 離れた地点から 5 回シュートをす。ゴールは図の通り、テープかロープで 6 つのエリアに分けられている。上下に付けるロープかテープはゴールポストから 45cm 離れた所に付ける。水平に付けるロープかテープは地面から 30cm 上に付ける。

##### 4) 得点方法：

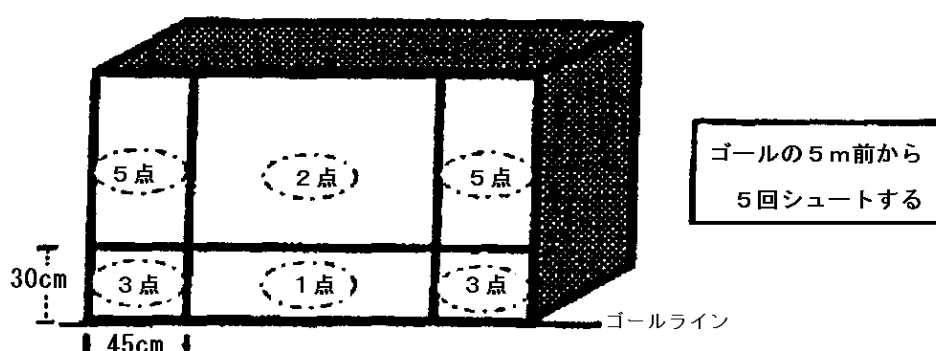
a) ゴールは次のようにポイントセクションに分けられる：

- ・ ゴールの上の角のいずれかに入れば 5 点
- ・ ゴールの下の方の角のいずれかに入れば 3 点
- ・ ゴールの上の真ん中のセクションに入れば 2 点
- ・ ゴールの下の方の真ん中のセクションに入れば 1 点

b) パックがゴールラインを越えるのをロープかテープが妨げる場合を除いて、

アスリートが得点を得るためには、各シュートが完全にゴールラインを越えなければならない。パックがゴールラインを越えるのをロープかテープによって妨げられた場合、より低い方のセクションのポイントを得る。得点は5回のショットの合計にする。最高得点は25点である。

5) 図：



e. ディフェンス

1) 目的：

パックを奪う、相手にプレッシャーをかける、スティックで阻む、相手の間にとどまるようなディフェンスに関連するアスリートのスキルを評価する。

2) 用具：

フロアホッケースティック 3本、パック 3個、コーン 4個、ストップウォッチ。

3) 説明：

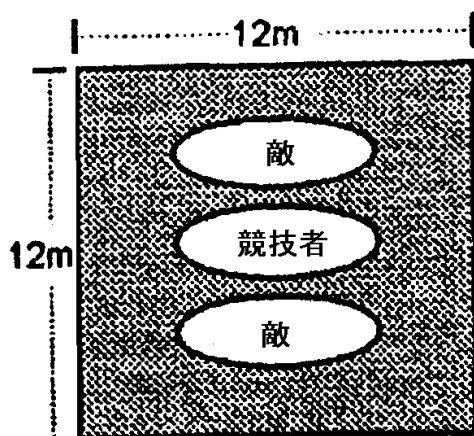
テストされているアスリートはパックを保持しようとする2人を相手に、パックを奪う(パックを保持する)機会を2回与えられる。プレイエリアの片側(12m×12m)にあるフェイスオフ・サークル内で相手側がパスし合うパックを、15秒以内に奪う(スチール)。

4) 得点：

各スチールは10点となる。スチールできない場合、アスリートは下記の得点を得ることができる。

- a) 相手のパスや動きにプレッシャーをかけることに対して 1 点。
- b) 相手の間にとどまろうとすることに対して 1 点。
- c) パックを持った相手をスティックで阻もうとすることに対して 2 点。
- d) 最高得点は 20 点。

5) 図：



パックを奪う（スチール）  
1 回 15 秒 1 人 2 回

注意：コーチは同じレベルの相手を出場させる。

f. 最終得点

- 1) プレイヤーの最終得点は個人スキルコンテストを構成する 5 種目の得点を合計したものとする。

### セクション F - ユニファイドスポーツ®チーム競技

- a) 登録名簿は SO アスリートとユニファイドスポーツ®パートナーの数が同数でなければならない。
- b) 競技中は常にパートナーの人数は 3 人以下とする。セクション E.1. のトラディショナルフロアホッケーチームについて記載されている、同様の競技ルールがゴールキーパーも含む全てのプレイヤーに適用される。
- c) それぞれのチームには、競技に出場しないヘッドコーチが必要である。
- d) フロアホッケーのユニファイドスポーツ®トレーニングと競技には、近似の年

齡と能力の SO アスリートとユニファイドスポーツ®パートナーの選択をしなければならぬ。適切なアスリートとパートナーの組み合わせがなされてなかった場合には、深刻な負傷のリスクを負うことになる。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。