



フロアボール 競技公式ルール

Special Olympics





目次

1.	適用するルール	6
2.	公式種目	6
2.1	チーム競技（4人対4人）	6
2.2	チーム競技（6人対6人）	6
2.3	ユニファイド・チーム競技	6
2.4	個人技能競技	6
3.	ディビジョニング	6
3.1	クラシフィケーション試合	6
3.2	ゴールキーパー	6
4.	チーム競技（4人対4人）のルール	6
4.1	リンク	6
4.1.1	リンクの規格	7
4.1.2	リンク上へのマーキング	7
4.1.3	ゴールキーパー・エリア	7
4.1.4	ゴール・ケージ	7
4.1.5	選手交代ゾーン	7
4.1.6	記録席およびペナルティ・ベンチ	7
4.1.7	リンクの確認	8
4.2	参加者	8
4.2.1	登録が認められる選手の人数	8
4.2.2	選手	8
4.3	用具	9
4.3.1	選手の服装	9
4.3.2	レフリーの服装	9
4.3.3	ゴールキーパー用の装具	9
4.3.4	チーム・キャプテン用の装具	10
4.3.5	個人の装具	10
4.3.6	ボール	10
4.3.7	スティック	10
4.3.8	レフリーの装具	10
4.3.9	記録員の装具	10
4.3.10	装具の検査	10
4.4	レフリー	11
4.5	記録員	11
4.6	試合時間	11
4.6.1	正規の試合時間	11
4.6.2	タイム・アウト	12
4.6.3	延長戦	12
4.6.4	時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット	12
4.6.5	ゴールの認定	13
5.	チーム競技（6人対6人）のルール	14
5.1	リンク	15



5.1.1	リンクの規格	15
5.1.2	リンク図解	15
5.1.3	リンク上へのマーキング	15
5.1.4	ゴールキーパー・エリア	15
5.1.5	ゴール・ケージ	16
5.1.6	選手交代ゾーン	16
5.1.7	記録席およびペナルティ・ベンチ	16
5.1.8	リンクの確認	16
5.2	参加者	16
5.2.1	登録選手人数	16
5.2.2	選手	16
5.2.3	選手の交代	17
5.2.4	ゴールキーパーに関する特別規則	17
5.2.5	チーム・キャプテンに関する特別規則	17
5.3	用具	17
5.3.1	選手のユニフォーム	17
5.3.2	レフリーのユニフォーム	18
5.3.3	ゴールキーパーの装具	18
5.3.4	チーム・キャプテン用の装具	18
5.3.5	個人の装具	18
5.3.6	ボール	18
5.3.7	スティック	18
5.3.8	レフリーの装具	19
5.3.9	記録員の装具	19
5.3.10	装具の検査	19
5.4	レフリー	19
5.5	記録員	19
5.6	試合時間	19
5.6.1	正規の試合時間	19
5.6.2	タイム・アウト	20
5.6.3	延長戦	21
5.6.4	時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット	21
5.7	得点方法	21
5.7.1	ゴールの認定	21
5.7.2	得点が認められるゴール	22
5.7.3	得点が認められないゴール	22
6.	ユニファイド・チーム競技のルール	24
6.1	リンク	24
6.1.1	リンクの規格	24
6.1.2	リンク上へのマーキング	24
6.1.3	ゴールキーパー・エリア	24
6.1.4	ゴール・ケージ	24
6.1.5	選手交代ゾーン	24



6.1.6	記録席およびペナルティ・ベンチ	24
6.1.7	リンクの確認	24
6.1.8	レフリーは試合開始前の早い段階においてリンク内を視察し、もし不備がある場合には、これを修正させる。	24
6.1.9	全ての不備は報告するものとする。主催側のチームは、不備の修正および試合中のボードの適正状態の維持に責任がある。危険物は全てリンク外に撤去するか、あるいはパッドを付けるなどの処置を施すこと。	25
6.2	参加者	25
6.2.1	登録が認められる選手の人数については競技委員会が決定する。スペシャルオリンピックス世界大会では、登録選手人数は 12 名を超えないものとし、推奨される最少人数は 10 名とする（フィールド・プレーヤー 8 名およびゴールキーパー 2 名が推奨される）。ユニファイド・チームは、スペシャルオリンピックススポーツルール第 I 章総則の登録ルールに従わなければならない。	25
6.2.2	選手	25
6.3	用具	26
6.3.1	選手の服装	26
6.3.2	レフリーの服装	26
6.3.3	ゴールキーパーの装具	26
6.3.4	チーム・キャプテン用の装具	27
6.3.5	個人の装具	27
6.3.6	ボール	27
6.3.7	スティック	27
6.3.8	レフリーの装具	27
6.3.9	記録員の装具	27
6.3.10	装具の検査	27
6.4	レフリー	28
6.4.1	試合は、1 名の公認レフリーによって指導・運営される。	28
6.4.2	レフリーは、規則に従って試合を続けることが困難となるような明らかな危険がある場合には、試合を中止する権限を有する。	28
6.5	記録員	28
6.5.1	記録員が配置される。記録員は中立であり、マッチ・レコード、計時および必要なアナウンス業務に関する責任がある。	28
6.6	試合時間	28
6.6.1	正規の試合時間	28
6.6.2	タイム・アウト	29
6.6.3	延長戦	29
6.6.4	時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット	29
6.6.5	得点方法：ゴール	30
7.	すべてのチーム競技に共通する通則	31
7.1	ペナルティ	31
7.1.1	ペナルティに関する一般規則	31
7.1.2	ベンチ・ペナルティ	33
7.1.3	2 分間のベンチ・ペナルティ	34



7.1.4	ディレイド・ペナルティ	34
7.1.5	5 分間のベンチ・ペナルティ	37
7.1.6	パーソナル・ペナルティ	37
7.1.7	10 分間のパーソナル・ペナルティ	38
7.1.8	マッチ・ペナルティ	38
7.1.9	テクニカルマッチ・ペナルティ	38
7.2	フィックスド・シチュエーション	39
7.2.1	フィックスド・シチュエーションに関する一般規則	39
7.2.2	フェイスオフ	39
7.2.3	ボールが故意でなく破損されたとき。	40
7.2.4	ヒットイン	41
7.2.5	ヒットインとなる事象	41
7.2.6	フリーヒット	41
7.2.7	フリーヒットとなる反則	42
7.2.8	ペナルティ・ショット	44
8.	個人技能競技 (ISC)	45



1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス（SO）のフロアボール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ボール競技において適用される。国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは国際フロアボール連盟（IFF）のルール（参照：<http://www.floorball.org>）を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。<http://www.floorball.org>/スペシャルオリンピックスのフロアボール公式スポーツルールおよびスペシャルオリンピックススポーツルール第1章総則と矛盾する場合以外は、IFF あるいは国内競技団体（NGB）のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのフロアボール公式スポーツルールが適用される。

参考：行動規範、トレーニング基準、医療・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、およびユニファイドスポーツに関する詳細については、スペシャルオリンピックススポーツルール第1章総則 <https://son-info.org/wp-content/uploads/1642b2f15e66edf02013891dc71aeab4.pdf> を参照のこと。

2. 公式種目

種目の範囲は、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。プログラムでは、提供する種目、および必要に応じてそれらの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。

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。

- 2.1 チーム競技（4 人対 4 人）
- 2.2 チーム競技（6 人対 6 人）
- 2.3 ユニファイド・チーム競技
- 2.4 個人技能競技

3. ディビジョニング

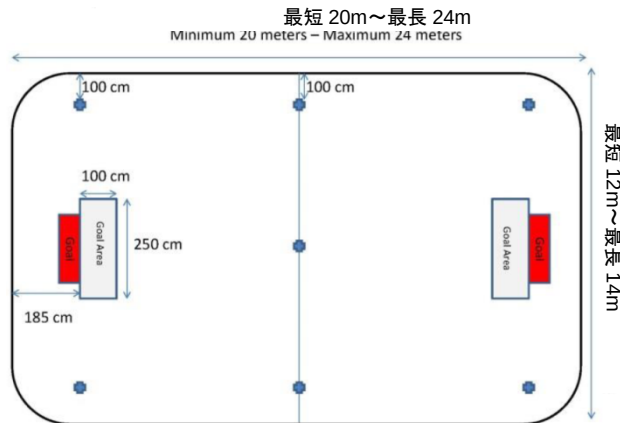
- 3.1 クラシフィケーション試合
 - 3.1.1 クラシフィケーションにおいて、チームは試合時間最低 5 分間（4 人対 4 人の場合）もしくは 7 分間（6 人対 6 人およびユニファイド・チームの場合）の最低 2 回の評価試合を行う。
- 3.2 ゴールキーパー
 - 3.2.1 ディビジョニング委員会は、全てのゴールキーパーの技術レベルを正しく評価しなければならない。

4. チーム競技（4 人対 4 人）のルール

- 4.1 リンク



スペシャルオリンピックスフロアボール（4対4）－リンクの規格とマーキング



4.1.1 リンクの規格

4.1.1.1 リンクの大きさは最小 20m×12m、最大 24m×14m とし、ボードによって囲まれているものとする。コーナーボードは曲線的なものを用い、またボードは IFF の認定を受けたものを使用し、かつボードには認定シールが貼られていること。

4.1.1.2 リンクは長方形とし、大きさは縦（長辺）×横（短辺）で示す。

4.1.2 リンク上へのマーキング

4.1.2.1 すべてのマーキングは、4～5 cm 幅のはっきりと視認できる色の線を以て行うこと。

4.1.2.2 センター・ラインおよびセンター・スポットをマークする。センター・ラインはリンクの短辺と平行とし、かつリンクを等分するものとする。

4.1.3 ゴールキーパー・エリア

4.1.3.1 各ゴールキーパー・エリアは長方形とし、その大きさは奥行（短辺）×幅（長辺）で示す。ラインの幅はゴールキーパー・エリアに含まれる。ゴールキーパー・エリアは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。

4.1.3.2 ゴールキーパー・エリアの後端線は、ゴール・ラインを兼ねる。各ゴールキーパー・エリアの後端線の外側にゴール・ポスト用の印を 2 カ所マークする。マーク間の距離は 1.6m とする。

4.1.3.3 ゴール・ラインは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。ゴール・ポスト用のマークは、ゴールキーパー・エリアの後端線に直角に交差する、あるいはゴールキーパー・エリアの後端線の後方に向かって垂直な短い線として描く。

4.1.3.4 フェイスオフ・ドットは、センター・ライン上、およびゴール・ラインの仮想延長線上でリンクの各長辺から 1m 離れた位置にそれぞれマークする。フェイスオフ・ドットは十字型の印とする。センター・ライン上のドットは仮想のものであってもよい。

4.1.4 ゴール・ケージ

4.1.4.1 ゴール・ケージは IFF の認定を受けたものを使用し、かつ認定シールが貼られたものとする。ゴール・ケージは、先に述べたゴール・ポスト用のマークの上に設置する。

4.1.4.2 ゴールの規格は 160 cm×115 cm×60 cm とする。

4.1.4.3 ゴール・ケージは、開口部分をセンター・スポットに向けて設置する。

4.1.5 選手交代ゾーン

4.1.5.1 各選手交代ゾーンの範囲は、ボードの内側と外側両面にマークする。選手交代ゾーンの奥行は、ボードから測って 3m を超えてはならない。

4.1.5.2 選手用の各ベンチはボードから適切な距離を保って設置し、リンク上でプレーしているメンバーを除くチーム全員（コーチを含める）分の十分なスペースを確保すること。

4.1.6 記録席およびペナルティ・ベンチ

4.1.6.1 記録席とペナルティ・ベンチを、選手交代ゾーンとは反対側の、センター・ライン付近または会場内で最も安全に練習や利用が可能な場所に設置する。

4.1.6.2 記録席とペナルティ・ベンチは、ボードから適切な距離を保って設置する。記録席の両側に



両チーム用のペナルティ・ベンチをそれぞれ設置する。

4.1.6.3 ペナルティ・ベンチには少なくとも2人分のスペースを確保すること。

4.1.6.4 記録席とペナルティ・ベンチの設置に関する例外事項については、統括団体がこれを決定する。

4.1.7 リンクの確認

4.1.7.1 レフリーは試合開始前の早い段階においてリンク内を視察し、もし不備がある場合には、これを修正させる。

4.1.7.2 全ての不備は報告するものとする。主催側のチームは、不備の修正および試合中のボードの適正状態の維持に責任がある。危険物は全てリンク外に撤去するか、あるいはパッドを付けるなどの処置を施すこと。

4.2 参加者

4.2.1 登録が認められる選手の人数については競技委員会が決定する。スペシャルオリンピックス世界大会では、登録選手人数は10名を超えないものとする。

4.2.2 選手

4.2.2.1 フィールド・プレーヤー6名およびゴールキーパー2名が、推奨される最少の登録人数である。

4.2.2.2 選手は、フィールド・プレーヤーあるいはゴールキーパーとする。マッチ・レコードに記載されていない選手は、試合に参加したり、あるいは自陣の選手交代ゾーン内に入ることはできない。

4.2.2.3 試合中、各チームは1名のみのゴールキーパーを含む最大4名の選手を同時にリンク内に入れることができる。

4.2.2.4 レフリーが試合を開始する際には、各チームに少なくとも3名のフィールド・プレーヤーと適切に装具を装備したゴールキーパー1名がいなければならない。一方のチームがこれに違反した場合、試合は3対0で違反していないチームの勝利とする。試合中、各チームは少なくとも3名の選手で競技を行うことが可能であるが、一方のチームがこれに違反した場合には試合は終了し、3対0あるいはその時点の得点のいずれか一方のうち、違反していないチームに有利な方の得点で、違反していないチームの勝利とする。

4.2.2.5 選手の交代

4.2.2.5.1 選手の交代は、試合中いつでも回数の制限なく行うことができる。

4.2.2.5.2 選手の交代はすべて、そのチームの選手交代ゾーン内で行うものとする。リンクを離れる選手は、交代選手がリンク内に入る前に、ボードを越えていなければならない。負傷して自陣の選手交代ゾーン以外の場所で選手がリンクの外に出た場合には、試合が中断されるまで交代選手がリンク内に入ることはできない。

4.2.2.6 ゴールキーパーに関する特別規則

4.2.2.6.1 ゴールキーパーとなる選手は、すべてマッチ・レコードにマークする。

4.2.2.6.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「G」の文字を付けて行うこと。ゴールキーパーとしてマークされた選手は、同一試合中、スティックを持ったフィールド・プレーヤーとして試合に参加してはならない。ゴールキーパーの負傷またはペナルティにより、フィールド・プレーヤーと交代させなければならない場合、チームには交代者がゴールキーパーの装具を適切に装備するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。

4.2.2.6.3 ゴールキーパーにはいつでもフィールド・プレーヤーが交代することができる。



- 4.2.2.6.4 プレー中にゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズを完全に離れた場合、そのゴールキーパーはゴール・クリーズに戻るまでの間、スティックを持たないフィールド・プレーヤーとみなされる。この規定は、送球動作に関連して適用されることはない。ゴールキーパーの身体のいずれの部分もゴール・クリーズ内の床に接していない場合、ゴールキーパーはゴール・クリーズから完全に離れたものとみなされる。ただし、ゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズ内でジャンプをすることは認められる。ラインはゴール・クリーズに含まれる。
- 4.2.2.7 チーム・キャプテンに関する特別規則
 - 4.2.2.7.1 各チームにはチーム・キャプテンを置くこととし、チーム・キャプテンはマッチ・レコードにマークする。
 - 4.2.2.7.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「C」の文字を付けて行うこと。チーム・キャプテンの交代は、負傷、病気になるいはマッチ・ペナルティの場合のみ認められ、交代時間とともにマッチ・レコードに記録される。一度交代したチーム・キャプテンは、同一試合中に再びチーム・キャプテンを務めてはならない。

4.3 装具

4.3.1 選手の服装

- 4.3.1.1 すべてのフィールド・プレーヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびハイソックスからなるユニフォームを着用すること。同一チームのすべてのフィールド・プレーヤーは、完全に同一のユニフォームを着用しなければならない。チームのユニフォームは、どのような色の組み合わせでもよいが、ユニフォームの色にグレーを使ってはならない。それぞれのユニフォームによってチームを識別することができないとレフリーが判断した場合、アウェー・チームがユニフォームを変更する義務を負う。ソックスは膝丈まで上げるべきであるが、この状態で両チームのソックスが完全に同一のものであった場合には、統括団体の決定に従い、両チーム間でソックスを識別可能とするような何らかの処置をとることがある。
- 4.3.1.2 すべてのゴールキーパーは、ジャージおよび長ズボンを着用すること。
- 4.3.1.3 すべてのジャージには番号を付けること。チームのジャージには、それぞれ背面および胸部に、はっきりと視認できるアラビア数字を用い、すべて異なる整数の番号を付けなければならない。背面の番号の大きさは少なくとも高さ 200 mm 以上とし、同様に胸部の番号は少なくとも高さ 70 mm 以上とする。ジャージには 1 番から 99 番までの番号をすべて用いることができる。ただし 1 番はフィールド・プレーヤーに使うことはできない。
- 4.3.1.4 すべての選手はシューズを履くこと。
- 4.3.1.5 シューズはインドアスポーツモデルのものとする。ソックスをシューズの外側から履くことは許されない。試合中に片方あるいは両方のシューズが脱げた場合でも、選手は次のゲーム中断までそのままプレーを続けることができる。

4.3.2 レフリーの服装

- 4.3.2.1 レフリーはジャージ、黒色のショートパンツおよび黒色の膝丈ソックスを着用すること。
- 4.3.2.2 レフリーは、当該ペアーのユニフォームとして、同じ色の組み合わせのシャツを着用すること。

4.3.3 ゴールキーパー用の装具

- 4.3.3.1 ゴールキーパーがスティックを用いることは認められない。
- 4.3.3.2 ゴールキーパーは、IFF の用具・用品規程に適合し、それを示す表示がなされたフェイス・マスクを着用しなければならない。この規則は、試合中のリンク内においてのみ適用される。塗装を除き、フェイス・マスクに関するすべての改変を禁止する。
- 4.3.3.3 ゴールキーパーは、あらゆる種類の防具を用いることができる。ただし、これにゴールをカバーする面積を増すことを目的とする装具が含まれてはならない。



- 4.3.3.3.1 ヘルメットおよび薄手のグラブの着用は認められる。
 - 4.3.3.3.2 あらゆる形態の粘着性物質あるいは摩擦軽減物質の使用を禁止する。
 - 4.3.3.3.3 ゴール・ケージの上あるいは中に物を置いてはならない。
- 4.3.4 チーム・キャプテン用の装具
 - 4.3.4.1 チーム・キャプテンは、腕章を着用しなければならない。
 - 4.3.4.2 腕章は左腕に着用し、はっきりと視認できるものであること。テープを腕章の代わりとして用いることは認められない。
- 4.3.5 個人の装具
 - 4.3.5.1 選手は、負傷の原因となるような個人的装具を着用してはならない。
 - 4.3.5.2 個人の装具には、防具および医療用の装具、時計、イヤリング等が含まれる。何が危険な装具であるかはレフリーが決定する。すべての防具（身体を守るための装具）は、可能な限り衣服の下に着用すること。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、ヘッドギアを着用することは認められない。フィールド・プレーヤーは、いかなる形態のロングタイツも着用することを禁止する。
 - 4.3.5.3 選手が視力矯正用のゴーグル（IFF 認証済み）または頭部保護用のヘッドギアを着用する必要がある場合、これらは柔らかな材質でできたものでなければならない。
- 4.3.6 ボール
 - 4.3.6.1 ボールの重さは 23g、直径は 72 mm である。ボールにはそれぞれ直径 11 mm の穴が 26 個開いており、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。
- 4.3.7 スティック
 - 4.3.7.1 スティックは、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。
 - 4.3.7.1.1 シャフトの改変は、長さを短くすることを除き、すべて禁止とする。シャフトのグリップ・マークより上までグリップを巻いてもよいが認定マークを隠してはならない。
 - 4.3.7.2 ブレードを尖らせてはならない。また、ブレードの曲がりは 30 mm を超えてはならない。
 - 4.3.7.2.1 曲げることを除いて、ブレードの改変はすべて禁止とする。ブレードの曲がりは、スティックを平らな面に置いた状態で、ブレードの内側の最も高い部分からスティックが置かれた面までの距離として測定する。ブレードの交換は認められるが、新しいブレードの強度を弱くしてはならない。ブレードとシャフトのつなぎ目にテープを巻くことは認められるが、ブレードの見える部分の 10 mm 以上を覆ってはならない。
- 4.3.8 レフリーの装具
 - 4.3.8.1 レフリーは、プラスチック製の中型ホイッスル、長さを計測する用具、およびレッドカードを装備するものとする。
 - 4.3.8.2 違う型のホイッスルを使用する例外事項については、統括団体がこれを決定する。
- 4.3.9 記録員の装具
 - 4.3.9.1 記録員は、その責任を果たすために必要なすべての装具を準備する。
- 4.3.10 装具の検査
 - 4.3.10.1 すべての装具の検査および計測に関する決定はレフリーが行う。
 - 4.3.10.1.1 検査は、試合前および試合中に行われる。スティックの不備を含む装具の欠陥が試合前に見つかった場合は、その装具に関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を開始することができる。個人の装具およびスティックの軽微な不備（例：小さな穴や塗装については、関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を継続することができる）を除き、試合中に装具の欠陥及び不正が見つかった場合は、所定のペナルティが科されることとする。



- 4.3.10.1.2 選手のユニフォームおよびチーム・キャプテンの腕章に関する違反については、各チームとも1試合に2回以上のペナルティが科されることはない。ただし、装具の欠陥に関してはすべて統括団体に報告される。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。
- 4.3.10.2 スティックのブレードの曲がりの計測は、チーム・キャプテンの要求により実施することができる。
 - 4.3.10.2.1 チーム・キャプテンは相手チームの装具に関するその他の欠陥についてもレフリーに指摘する権利を持つが、この場合でも行動を起こすか否かについてはレフリーが決定する。計測はいつでも要求することができるが、プレーが中断するまでは実行されない。計測の要求がプレーの中断中にあった場合、その中断がゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、計測は速やかに実行される。ただし、計測を実行することが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、計測は次のプレー中断時に行われる。
 - 4.3.10.2.2 レフリーは、チーム・キャプテンの要求に応じてブレードの曲がりを計測する義務を負う。ただし、各チームともに1回の中断につき1回の計測のみ認められる。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。
- 4.4 レフリー
 - 4.4.1 試合は、1名ないし2名のレフリーによって指導・運営され、レフリーは日本フロアボール連盟の認定を受けていなければならない。
 - 4.4.2 レフリーは、規則に従って試合を続けることが困難となるような明らかな危険がある場合には、試合を中止する権限を有する。
- 4.5 記録員
 - 4.5.1 記録員が配置される。
 - 4.5.2 記録員は中立であり、マッチ・レコード、計時および必要なアナウンス業務に関する責任がある。
- 4.6 試合時間
 - 4.6.1 正規の試合時間
 - 4.6.1.1 正規の試合時間は、7分×2ピリオド（最長3分間の休憩時間をピリオド間に設ける）から15分×2ピリオド（最長5分間の休憩時間をピリオド間に設ける）まで変えることができる。各チームは休憩時間中にベンチサイド（自陣サイド）の交換を行う。試合時間は、試合のスケジュールまたはトーナメントに参加するチームの数によって変わることがある。ゲームクロックは、可能な限り00:00からカウントする。
 - 4.6.1.2 ベンチサイド（自陣サイド）交換の際は、選手交代ゾーンも同時に交換する。ホーム・チームは、試合開始前の早い時点でベンチサイドを選択する。各ピリオドは、センター・スポットでのフェイスオフで開始する。自動音声発生システムが無い場合、記録員には、サイレンまたは他の適切な音響装置を用い、各ピリオド終了を知らせる責任がある。休憩時間の計時は、ピリオド終了後ただちに開始する。各チームは、休憩時間終了後、試合再開に間に合うようリンクに戻る責任がある。
 - 4.6.1.3 試合時間は正味の時間（effective）とするが、使用する会場の都合や同時に行われる試合の数などにより、スケジュール管理上、継続計時（ロス込タイム）とする場合がある。
 - 4.6.1.3.1 正味の時間とは、レフリーのホイッスルによりプレーが中断した場合には必ず計時を中断し、ボールがプレー状態になると同時に計時を再開することをいう。
 - 4.6.1.3.2 不測の事態でゲームを中断する場合は、レフリーが3回連続でホイッスルを鳴



らず合図を用いる。何が不測の事態による中断となるかについてはレフリーが決定する。ただし、ボールの破損、ボードが外れた場合、負傷者の発生、装具の計測、リンク内に関係のない人や物が入り込んだ場合、照明が完全ないし部分的に消えた場合、試合終了の合図が誤って鳴らされた場合などは、常に不測の事態とみなされる。

- 4.6.1.3.3 ボードが外れた場合であっても、ボールが近くにはないときにはプレーは中断されない。負傷者が出た場合には、重傷の可能性があるか、あるいは負傷者がプレーに直接影響するような状況においてのみ試合は中断される。
- 4.6.1.3.4 正味の時間を用いないこと（ロス込タイム）に関する例外の適用については、統括団体の権限とする。しかし、試合時間が中断される場合は、ゴールの成功、ペナルティ、ペナルティ・ショット、タイム・アウト、あるいは不測の事態におけるレフリーの3連続ホイッスルの合図に関連している場合に限られる。正規の試合時間の最後の2分間は、必ず正味の時間とする。
- 4.6.1.3.5 ペナルティ・ショットの際には、試合時間の計時は中断される。
- 4.6.1.3.6 ランニングタイムが使用される場合、ゴールが決まったとき、マイナーおよびメジャーペナルティが発生したときに時間が止まる。プレイ時間によっては、最後のピリオドの最後の2〜3分が実効時間となる。

4.6.2 タイム・アウト

- 4.6.2.1 タイム・アウトを使えるのは、正味の時間が計時中に限られる。
- 4.6.2.2 正規の試合時間中に、各チームはタイム・アウトをそれぞれ1回要求する権利を有する。タイム・アウトは、プレーの中断後、レフリーの3回連続ホイッスルの合図により直ちに実行される。
- 4.6.2.3 タイム・アウトは、ゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、いつでも要求することができるが、これを要求できるのはチーム・キャプテンおよびチーム・スタッフのみである。タイム・アウトの要求がプレーの中断中にあった場合、タイム・アウトは直ちに実行されるが、このことが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、タイム・アウトは次のプレー中断時に実行される。要求されたタイム・アウトは、得点が入り当該チームが要求を取り下げた場合を除き、必ず実行される。
- 4.6.2.4 タイム・アウトは、各チームのメンバーが選手交代ゾーンに集まり、レフリーが記録席の前に立った状態で、レフリーのさらなる合図を以て開始される。30秒後にレフリーが再度発する合図により、タイム・アウトは終了する。タイム・アウト終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。ペナルティを科されている選手はタイム・アウトに参加してはならない。

4.6.3 延長戦

- 4.6.3.1 勝敗を決しなければならない試合が同点で終了した場合には、最長5分間の延長戦を行うこととする。
- 4.6.3.2 両チームとも延長戦の前に2分間の休憩時間をとる権利がある。ただし、エンド（自陣ゾーン）の交換は行わない。延長戦における計時の開始と中断に関しては、正規の試合時間中と同じルールを適用する。延長戦にはピリオドを設けない。正規の試合時間終了時点でなお残っているペナルティ・タイムは、延長戦に引き継がれる。時間制限を設けた延長戦が、なお同点で終了した場合には、ペナルティ・ショットによって勝敗を決定する。
- 4.6.3.3 先に得点したチームが勝利となる。

4.6.4 時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット

- 4.6.4.1 各チームから指名された3名のフィールド・プレーヤーが、それぞれ1回ずつペナルティ・ショットを行う。
- 4.6.4.2 その後もなお同点の場合には、勝敗が決するまで、同じ選手がそれぞれ1回ずつペナルティ・ショットを行う。
- 4.6.4.3 ペナルティ・ショットは、両チームの選手が交互に行う。レフリーが、どちら側のゴールを



使用するかを決定し、あわせてチーム・キャプテンによるコイントスの抽選を行う。コイントスの勝者は、どちらのチームが先にペナルティ・ショットを行うかを決定する。チーム・キャプテンあるいはチーム・スタッフの1名が、ペナルティ・ショットを行う選手の番号と順番を、書面によりレフリーおよび記録員に報告する。レフリーは、チーム・スタッフが記した順番どおりに正しくペナルティ・ショットが行われるよう運営する責任がある。

- 4.6.4.4 ペナルティ・ショット戦において勝敗が決した時点で直ちに試合は終了し、勝利したチームは1点多い得点で試合に勝ったものとみなされる。正規のペナルティ・ショットにおいては、一方のチームが他方のチームに残っているペナルティ・ショットの数よりも多く得点差をつけたことを以て、勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットが延長戦になった場合、両チームが同数のペナルティ・ショットを行った時点において、一方のチームが他方のチームより1点多く得点したときに勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットの延長戦は、正規のペナルティ・ショット戦と同じ順番で行う必要はない。ただし、チームが指名した選手全員が最低2回のペナルティ・ショットを行うまでは、どの選手も3回目のペナルティ・ショットを行ってはならない。それ以降も同様とする。

- 4.6.4.5 ペナルティを科されている選手であっても、マッチ・ペナルティでない限りは、ペナルティ・ショット戦に参加できる。指名した選手のうち1名がペナルティ・ショット戦の最中に何らかのペナルティとなる反則を犯した場合、チーム・キャプテンは、まだ指名していないフィールド・プレーヤーの中から、代わりにペナルティ・ショットを行う選手を選び、指名する。ゴールキーパーがペナルティ・ショット戦の最中に何らかのペナルティとなる反則を犯した場合には、控えのゴールキーパーと交代させられる。控えのゴールキーパーを用いることができない場合には、まだペナルティ・ショットを行う選手として指名されていないフィールド・プレーヤーの1人にゴールキーパーの装具を適切に装備するため、チームには最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。3名のフィールド・プレーヤーを指名することができないチームは、指名したプレーヤーの人数と同じ数だけペナルティ・ショットを行うことが許される。このことは、ペナルティ・ショットの延長戦になった場合でも同様に適用される。

4.6.5 得点方法：ゴール

4.6.5.1 ゴールの認定

- 4.6.5.1.1 正しい方法でゴールがなされ、かつセンター・スポットでのフェイスオフによって確認された場合に、得点が認められたものとする。
- 4.6.5.1.2 認められた得点はすべて、得点した時間、得点した選手およびアシストした選手の番号とともに、マッチ・レコードに記録される。アシストした選手とは、得点したチームの選手のうち、得点に直接関与したと判断される選手をいう。1回のゴールにつき1名のみがアシストした選手として記録される。延長戦ならびにピリオドおよび試合終了後のペナルティ・ショットによる得点は、フェイスオフによって確認する必要はないが、この場合でも、2名のレフリーが共にセンター・スポットを指で示すことで得点が認められ、マッチ・レコードに記録される。
- 4.6.5.1.3 認められた得点が取り消されることはない。
- 4.6.5.1.4 もし、両方のレフリーが、認められた得点が正しくないと確信しているのであれば、そのことは報告されるべきである。

4.6.5.2 得点が認められるゴール

- 4.6.5.2.1 フィールド・プレーヤーのスティックを用いて正当な方法でプレーが行われ、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。このことには、次の場合が含まれる：
- 4.6.5.2.1.1. 守備側の選手がゴール・ケージを正しい場所から動かしてしまっ



た状態で、ボールがゴール・ポストのマーク間、かつ仮想上のバーの高さよりも低い位置でゴール前面からゴール・ラインを通過した場合。

4.6.5.2.1.2. オウン・ゴールが得点として認められる場合：守備側の選手のスティックまたは身体にボールが当たり、オウン・ゴールした場合、反則を犯していない側のチームが、ディレイド・ペナルティ適用中にオウン・ゴールした場合。

4.6.5.2.1.3. オウン・ゴールは「OG」と記録される。

4.6.5.2.2 守備側の選手のスティックや身体の一部にボールが当たったり、あるいは偶然に攻撃側の選手の身体にボールが当たったりした後に、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。

4.6.5.2.3 攻撃側のフィールド・プレーヤーが、ボールをゴールに入れる直前に、故意にボールを蹴った場合、そのゴールの得点は認められない。もし、選手が欠陥のあるスティックを用いて得点をした場合でも、ボールがゴール・ラインを通過した後に初めてその間違いが発覚した場合には、得点は認められる。

4.6.5.2.4 マッチ・レコードに記載されていない選手、あるいは番号が間違っただけの選手がゴールに関与した場合でも、得点は認められる。

<注>関与したとは、得点すること、あるいはアシストすることを意味する。

4.6.5.3 得点が認められないゴール

4.6.5.3.1 攻撃側の選手が、得点に関連して、あるいは得点の直前に、フリーヒットやペナルティとなる反則を犯したとき。（所定の反則のサイン）

<注>このことには、リンク内に規定より多い人数の選手やペナルティを科されている選手がいる場合、および攻撃側の選手がゴール・ケージを故意に所定の位置から動かした場合などが含まれる。

4.6.5.3.2 攻撃側の選手が、故意に身体の一部を使ってボールを操作し、ゴールに入れたとき。

<注>これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。

4.6.5.3.3 ホイッスルやブザー音などの合図の最中、あるいは後に、ボールがゴール・ラインを通過したとき。

4.6.5.3.4 ピリオドや試合は、終了の合図の音が鳴り始めた時点で終了とする。

4.6.5.3.5 ゴール・ラインの前面を通過せずに、ボールがゴール・ケージに入ったとき。

4.6.5.3.6 ゴールキーパーが正当な方法で投げたり蹴ったりしたボールが、相手側のゴールに入ってしまったとき。これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。この場合、ボールはゴールに入る前に他の選手の身体あるいは装具に当たらなければならない。

4.6.5.3.7 攻撃側のフィールド・プレーヤーが故意にボールを蹴り、そのボールが他の選手の身体あるいは装具に当たった後にゴールに入ったとき。

4.6.5.3.7.1. <注>これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。

4.6.5.3.8 ディレイド・ペナルティ適用中に、反則を犯した側のチームが、相手側のゴールにイン・ゴールさせたとき、直ちにペナルティが実行され、プレーはフェイスオフで再開される。

4.6.5.3.9 ボールがレフリーの1人に当たって跳ね返り、そのままゴール・ケージに入ったとき。

5. チーム競技（6人対6人）のルール



5.1 リンク

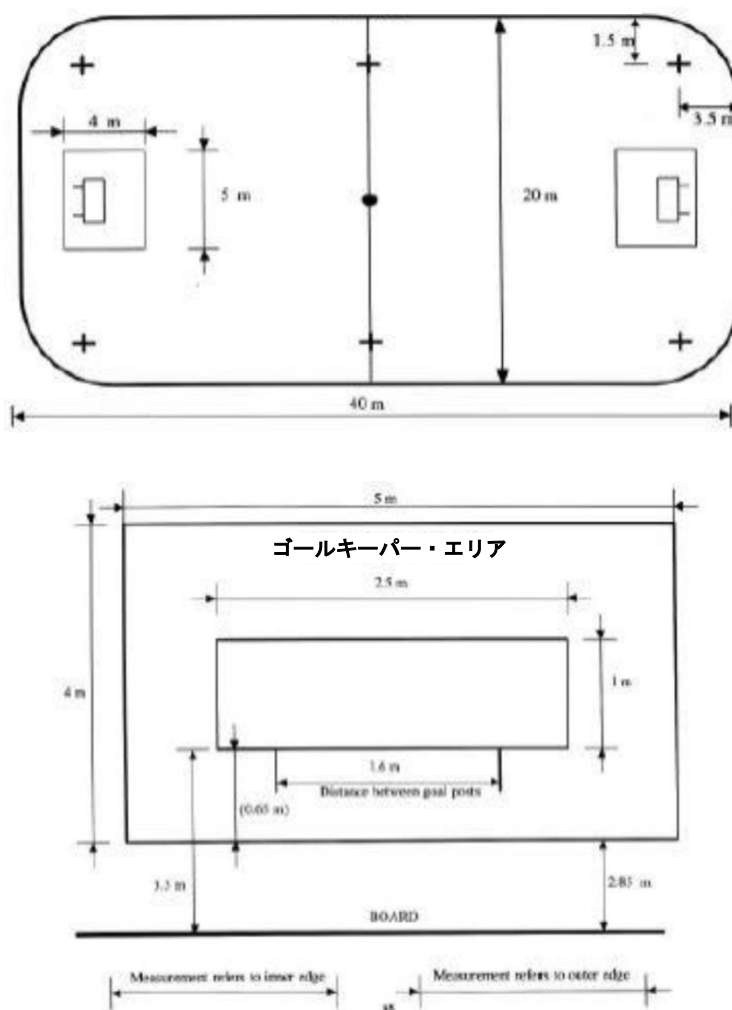
5.1.1 リンクの規格

5.1.1.1 リンクの大きさは $40\text{m} \times 20\text{m}$ を標準とし、ボードによって囲まれているものとする。コーナーボードは曲線的なものを用い、またボードは IFF の認定を受けたものを使用し、かつボードには認定シールが貼られていること。

5.1.1.2 リンクは長方形とし、大きさは縦（長辺）×横（短辺）で示す。リンクの大きさの最小許容範囲は $36\text{m} \times 18\text{m}$ とし、最大許容範囲は $44\text{m} \times 22\text{m}$ とする。

5.1.2 リンク図解

リンク



5.1.3 リンク上へのマーキング

5.1.3.1 すべてのマーキングは、4～5 cm幅のはっきりと視認できる色の線を以て行うこと。

5.1.3.2 センター・ラインおよびセンター・スポットをマークする。センター・ラインはリンクの短辺と平行とし、かつリンクを等分するものとする。

5.1.4 ゴールキーパー・エリア

5.1.4.1 リンクの各短辺から 2.85m の位置に、 $4\text{m} \times 5\text{m}$ の大きさのゴール・クリーズをマークする。各ゴール・クリーズは長方形とし、その大きさは奥行（短辺）×幅（長辺）で示す。ラインの幅はゴール・クリーズに含まれる。ゴール・クリーズは、リンクの一方の長辺ともう一方



の長辺との中央に設置する。

- 5.1.4.2 1m×2.5m の大きさのゴールキーパー・エリアを、各ゴール・クリーズの後端線から 0.65m 前方の位置にマークする。各ゴールキーパー・エリアは長方形とし、その大きさは奥行（短辺）×幅（長辺）で示す。ラインの幅はゴールキーパー・エリアに含まれる。ゴールキーパー・エリアは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。
- 5.1.4.3 ゴールキーパー・エリアの後端線は、ゴール・ラインを兼ねる。各ゴールキーパー・エリアの後端線の外側にゴール・ポスト用の印を 2 か所マークする。マーク間の距離は 1.6m とする。
- 5.1.4.4 ゴール・ラインは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。ゴール・ポスト用のマークは、ゴールキーパー・エリアの後端線に直角に交差する、あるいはゴールキーパー・エリアの後端線の後方に向かって垂直な短い線として描く。
- 5.1.4.5 各フェイスオフ・ドットは、センター・ライン上およびゴール・ラインの仮想延長線上でリンクの長辺から 1.5m 離れた位置にマークする。フェイスオフ・ドットは十字型の印とする。センター・ライン上のドットは仮想のものであってもよい。
- 5.1.5 ゴール・ケージ
 - 5.1.5.1 ゴール・ケージは IFF の認定を受けたものを使用し、かつ認定シールが貼られたものとする。ゴール・ケージは、先に述べたゴール・ポスト用のマークの上に設置する。
 - 5.1.5.2 ゴールの規格は 160 cm×115 cm×60 cm とする。
 - 5.1.5.3 ゴール・ケージの開口部分をセンター・スポットに向けて設置する。
- 5.1.6 選手交代ゾーン
 - 5.1.6.1 各選手交代ゾーンの範囲は、ボードの内側と外側両面にマークする。選手交代ゾーンの奥行は、ボードから測って 3m を超えてはならない。
 - 5.1.6.2 選手用の各ベンチはボードから適切な距離を保って設置し、リンク上でプレーしているメンバーを除くチーム全員（コーチを含める）分の十分なスペースを確保すること。
- 5.1.7 記録席およびペナルティ・ベンチ
 - 5.1.7.1 記録席とペナルティ・ベンチを、選手交代ゾーンとは反対側の、センター・ライン付近または会場内で最も安全に練習や利用が可能な場所に設置する。
 - 5.1.7.2 記録席およびペナルティ・ベンチはボードから適切な距離を保って設置する。記録席の両側に両チーム用のペナルティ・ベンチをそれぞれ設置する。
 - 5.1.7.3 ペナルティ・ベンチには少なくとも 2 人分のスペースを確保すること。記録席とペナルティ・ベンチの設置に関する例外事項については、統括団体がこれを決定する。
- 5.1.8 リンクの確認
 - 5.1.8.1 レフリーは試合開始前の早い段階においてリンク内を視察し、もし不備がある場合には、これを修正させる。
 - 5.1.8.2 全ての不備は報告するものとする。主催側のチームは、不備の修正および試合中のボードの適正状態の維持に責任がある。危険物は全てリンク外に撤去するか、あるいはパッドを付けるなどの処置を施すこと。
- 5.2 参加者
 - 5.2.1 登録選手人数
 - 5.2.1.1 登録が認められる選手の人数については競技委員会が決定する。スペシャルオリンピックス世界大会では、登録選手人数は 12 名を超えないものとする。
 - 5.2.2 選手
 - 5.2.2.1 各チームはゴールキーパー 2 名を含めて最少 8 名から最大 12 名までの選手を用いることが認められる。これらの選手は全員マッチ・レコードに記載されていなければならない。
 - 5.2.2.2 選手は、フィールド・プレーヤーあるいはゴールキーパーとする。マッチ・レコードに記載されていない選手は、試合に参加したり、あるいは自陣の選手交代ゾーン内に入ったりする



ことはできない。

- 5.2.2.3 試合中、各チームは1名のみのゴールキーパーを含む最大6名の選手を同時にリンク内に入れることができる。
- 5.2.2.4 レフリーが試合を開始する際には、各チームに少なくとも5名のフィールド・プレーヤーと適切に装具を装備したゴールキーパー1名がいなければならない。一方のチームがこれに違反した場合、試合は5対0で違反していないチームの勝利とする。
- 5.2.2.5 試合中、各チームは少なくとも4名の選手で競技を行うことが可能であるが、一方のチームがこれに違反した場合には試合は終了し、5対0あるいはその時点の得点のいずれか一方のうち、違反していないチームに有利な方の得点で、違反していないチームの勝利とする。
- 5.2.3 選手の交代
 - 5.2.3.1 選手の交代は、試合中いつでも回数の制限なく行うことができる。
 - 5.2.3.2 選手の交代はすべて、そのチームの選手交代ゾーン内で行うものとする。リンクを離れる選手は、交代選手がリンク内に入る前に、ボードを越えていなければならない。負傷して自陣の選手交代ゾーン以外の場所で選手がリンクの外に出た場合には、試合が中断されるまで交代選手がリンク内に入ることはできない。
- 5.2.4 ゴールキーパーに関する特別規則
 - 5.2.4.1 ゴールキーパーとなる選手は、すべてマッチ・レコードにマークされる。
 - 5.2.4.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「G」の文字を付けて行うこと。ゴールキーパーとしてマークされた選手は、同一試合中、スティックを持ったフィールド・プレーヤーとして試合に参加してはならない。ゴールキーパーの負傷またはペナルティにより、フィールド・プレーヤーと交代させなければならない場合、チームには交代者がゴールキーパーの装具を適切に装備するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。
 - 5.2.4.3 試合中にゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズを完全に離れた場合、そのゴールキーパーはゴール・クリーズに戻るまでの間、スティックを持たないフィールド・プレーヤーとみなされる。この規定は、送球動作に関連して適用されることはない。ゴールキーパーの身体のいずれの部分もゴール・クリーズ内の床に接していない場合、ゴールキーパーはゴール・クリーズから完全に離れたものとみなされる。ただし、ゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズ内でジャンプをすることは認められる。ラインはゴール・クリーズに含まれる。
- 5.2.5 チーム・キャプテンに関する特別規則
 - 5.2.5.1 各チームにはチーム・キャプテンを置くこととし、チーム・キャプテンはマッチ・レコードにマークされる。
 - 5.2.5.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「C」の文字を付けて行うこと。チーム・キャプテンの交代は、負傷、病気あるいはマッチ・ペナルティの場合のみ認められ、交代時間とともにマッチ・レコードに記録される。一度交代したチーム・キャプテンは、同一試合中に再びチーム・キャプテンを務めてはならない。

5.3 装具

5.3.1 選手のユニフォーム

- 5.3.1.1 すべてのフィールド・プレーヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびハイソックスからなるユニフォームを着用すること。同一チームのすべてのフィールド・プレーヤーは、完全に同一のユニフォームを着用しなければならない。チームのユニフォームは、どのような色の組み合わせでもよい。それぞれのユニフォームによってチームを識別することができないとレフリーが判断した場合、アウェー・チームがユニフォームを変更する義務を負う。ソックスは膝丈まで上げるべきであるが、この状態で両チームのソックスが完全に同一のものであった場合には、統括団体の決定に従い、両チーム間でソックスを識別可能とするような何ら



- かの処置をとることがある。
- 5.3.1.2 すべてのゴールキーパーは、ジャージおよび長ズボンを着用すること。
 - 5.3.1.3 すべてのジャージには番号を付けること。チームのジャージには、それぞれ背面および胸部に、はっきりと視認できるアラビア数字を用い、すべて異なる整数の番号を付けなければならない。背面の番号の大きさは少なくとも高さ 200 mm 以上とし、同様に胸部の番号は少なくとも高さ 70 mm 以上とする。ジャージには 1 番から 99 番までの番号をすべて用いることができる。ただし 1 番はフィールド・プレーヤーに使うことはできない。
 - 5.3.1.4 すべての選手はシューズを履くこと。シューズはインドアスポーツモデルのものとする。ソックスをシューズの外側から履くことは許されない。試合中に片方あるいは両方のシューズが脱げた場合でも、選手は次のゲーム中断までそのままプレーを続けることができる。
- 5.3.2 レフリーのユニフォーム
- 5.3.2.1 レフリーはジャージ、黒色のショートパンツおよび黒色の膝丈ソックスを着用すること。
 - 5.3.2.2 レフリーは、当該ペアーのユニフォームとして、同じ色の組み合わせのシャツを着用すること。
- 5.3.3 ゴールキーパーの装具
- 5.3.3.1 ゴールキーパーがスティックを用いることは認められない。
 - 5.3.3.2 ゴールキーパーは、IFF の用具・用品規程に適合し、それを示す表示がなされたフェイス・マスクを着用しなければならない。この規則は、試合中のリンク内においてのみ適用される。塗装を除き、フェイス・マスクに関するすべての改変を禁止する。
 - 5.3.3.3 ゴールキーパーは、あらゆる種類の防具を用いることができる。ただし、これにゴールをカバーする面積を増すことを目的とする装具が含まれてはならない。
 - 5.3.3.3.1 ヘルメットおよび薄手のグラブの着用は認められる。
 - 5.3.3.3.2 あらゆる形態の粘着性物質あるいは摩擦軽減物質の使用を禁止する。
 - 5.3.3.3.3 ゴール・ケージの上あるいは中に物を置いてはならない。
- 5.3.4 チーム・キャプテン用の装具
- 5.3.4.1 チーム・キャプテンは、腕章を着用しなければならない。
 - 5.3.4.2 腕章は左腕に着用し、はっきりと視認できるものとする。テープを腕章の代わりとして用いることは認められない。
- 5.3.5 個人の装具
- 5.3.5.1 選手は、負傷の原因となるような個人的装具を着用してはならない。
 - 5.3.5.2 個人の装具には、防具および医療用の装具、時計、イヤリング等が含まれる。何が危険な装具であるかはレフリーが決定する。すべての防具（身体を守るための装具）は、可能な限り衣服の下に着用すること。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、ヘッドギアを着用することは認められない。フィールド・プレーヤーは、いかなる形態のロングタイツも着用することを禁止する。
 - 5.3.5.3 選手が視力矯正用のゴーグル（IFF 認証済み）または頭部保護用のヘッドギアを着用する必要がある場合、これらは柔らかい材質でできたものでなければならない。
- 5.3.6 ボール
- 5.3.6.1 ボールの重さは 23g、直径は 72 mm である。ボールにはそれぞれ直径 11 mm の穴が 26 個開いており、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。
- 5.3.7 スティック
- 5.3.7.1 スティックは、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。
 - 5.3.7.2 シャフトの改変は、長さを短くすることを除き、すべて禁止とする。シャフトのグリップ・マークより上までグリップを巻いてもよいが、認定マークを隠してはならない。
 - 5.3.7.3 ブレードを尖らせてはならない。また、ブレードの曲がりは 30 mm を超えてはならない。
 - 5.3.7.4 曲げることを除いて、ブレードの改変はすべて禁止とする。ブレードの曲がりは、スティックを平らな面に置いた状態で、ブレードの内側の最も高い部分からスティックが置かれた面



までの距離として測定する。ブレードの交換は認められるが、新しいブレードの強度を弱くしてはならない。ブレードとシャフトのつなぎ目にテープを巻くことは認められるが、ブレードの見える部分の 10 mm 以上を覆ってはならない。

5.3.8 レフリーの装具

5.3.8.1 レフリーは、プラスチック製の中型ホイッスル、長さを計測する用具、およびレッドカードを装備するものとする。

5.3.8.2 違う型のホイッスルを使用する例外事項については、統括団体がこれを決定する。

5.3.9 記録員の装具

5.3.9.1 記録員は、その責任を果たすために必要なすべての装具を準備する。

5.3.10 装具の検査

5.3.10.1 すべての装具の検査および計測に関する決定はレフリーが行う。

5.3.10.1.1 検査は、試合前および試合中に行われる。スティックの不備を含む装具の欠陥が試合前に見つかった場合は、その装具に関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を開始することができる。個人の装具およびスティックの軽微な不備（例：小さな穴や塗装については、関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を継続することができる）を除き、試合中に装具の欠陥が見つかった場合は、所定のペナルティが科されることとする。

5.3.10.2 選手のユニフォームおよびチーム・キャプテンの腕章に関する違反については、各チームとも 1 試合に 2 回以上のペナルティが科されることはない。ただし、装具の欠陥に関してはすべて統括団体に報告される。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。

5.3.10.3 スティックのブレードの曲がりの計測は、チーム・キャプテンの要求により実施することができる。

5.3.10.3.1 チーム・キャプテンは相手チームの装具に関するその他の欠陥についてもレフリーに指摘する権利を持つが、この場合でも行動を起こすか否かについてはレフリーが決定する。計測はいつでも要求することができるが、プレーが中断するまでは実行されない。

5.3.10.3.2 計測の要求がプレーの中断中にあった場合、その中断がゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、計測は速やかに実行される。ただし、計測を実行することが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、計測は次のプレー中断時に行われる。レフリーは、チーム・キャプテンの要求に応じてブレードの曲がりを計測する義務を負う。ただし、各チームともに 1 回の中断につき 1 回の計測のみ認められる。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。

5.4 レフリー

5.4.1 試合は、2 名の同等の公認レフリーによって指導・運営される。

5.4.2 レフリーは、規則に従って試合を続けることが困難となるような明らかな危険がある場合には、試合を中止する権限を有する。

5.5 記録員

5.5.1 記録員が配置される。

5.5.2 記録員は中立であり、マッチ・レコード、計時および必要なアナウンス業務に関する責任がある。

5.6 試合時間

5.6.1 正規の試合時間

5.6.1.1 正規の試合時間は、20 分×3 ペリオドとし、ペリオド間に 10 分間の休憩時間を 2 回設け、各チームはその間にエンド（自陣）の交換を行う。試合時間は、試合のスケジュールまたは



トーナメントに参加するチームの数によって変わることがある。統括団体の決定により、これよりも試合時間および／または休憩時間を短くすることができるが、試合時間は15分×3ピリオドより短くなることはない。ゲームクロックは、可能な場合、00:00からカウントする。

5.6.1.2 エンド（自陣サイド）交換の際は、選手交代ゾーンも同時に交換する。ホーム・チームは、試合開始前の早い時点でエンドを選択する。各ピリオドは、センター・スポットでのフェイスオフで開始する。自動音声発生システムが無い場合、記録員には、サイレンまたは他の適切な音響装置を用い、各ピリオド終了を知らせる責任がある。休憩時間の計時は、ピリオド終了後ただちに開始する。各チームは、休憩時間終了後、試合再開に間に合うようリンクに戻る責任がある。リンクのどちらかのエンド（サイド）が有利であるとレフリーが判断した場合には、両チームは第3ピリオドの途中でエンドを交換することがある。ただし、これは第3ピリオド開始前に決定されていなければならない。このようなサイド・チェンジを行った場合、プレーはセンター・スポットでのフェイスオフで再開される。

5.6.1.3 試合時間は正味の時間（effective）とするが、使用する会場の都合や同時に行われる試合の数などにより、スケジュール管理上、継続計時（ロス込タイム）とする場合がある。

5.6.1.3.1 正味の時間とは、レフリーのホイッスルによりプレーが中断した場合には必ず計時を中断し、ボールがプレー状態になると同時に計時を再開することをいう。

5.6.1.3.2 不測の事態でゲームを中断する場合は、レフリーが3回連続でホイッスルを鳴らす合図を用いる。何が不測の事態による中断となるかはレフリーが判断するが、ボールの破損、ボードが外れた場合、負傷者の発生、装具の計測、リンク内に関係のない人や物が入り込んだ場合、照明が完全ないし部分的に消えた場合、試合終了の合図が誤って鳴らされた場合などは、常に不測の事態とみなされる。

5.6.1.3.3 ボードが外れた場合であっても、ボールが近くにいるときにはプレーは中断されない。負傷者が出た場合には、重傷の可能性があるか、あるいは負傷者がプレーに直接影響するような状況においてのみ試合は中断される。

5.6.1.3.4 正味の時間を用いないこと（ロス込タイム）に関する例外の適用については、統括団体の権限とする。しかし、試合時間が中断される場合は、ゴールの成功、ペナルティ、ペナルティ・ショット、タイム・アウト、あるいは不測の事態におけるレフリーの3連続ホイッスルの合図に関連している場合に限られる。正規の試合時間の最後の3分間は、必ず正味の時間とする。

5.6.1.3.5 ペナルティ・ショットの際には、試合時間の計時は中断される。

5.6.1.3.6 ランニングタイムが使用される場合、ゴールが決まったとき、マイナーおよびメジャーペナルティが発生したときに時間が止まる。プレー時間によっては、最後のピリオドの最後の2～3分が実効時間となる。

5.6.2 タイム・アウト

5.6.2.1 正規の試合時間中に、各チームはタイム・アウトをそれぞれ1回要求する権利を有する。タイム・アウトは、プレーの中断後、レフリーの3回連続ホイッスルの合図により直ちに実行される。

5.6.2.2 タイム・アウトは、ゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、いつでも要求することができるが、これを要求できるのはチーム・キャプテンおよびチーム・スタッフのみである。タイム・アウトの要求がプレーの中断中にあった場合、タイム・アウトは直ちに実行されるが、このことが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、タイム・アウトは次のプレー中断時に実行される。要求されたタイム・アウトは、得点が入り当該チームが要求を取り下げた場合を除き、必ず実行される。

5.6.2.3 タイム・アウトは、各チームのメンバーが選手交代ゾーンに集まり、レフリーが記録席の前に立った状態で、レフリーのさらなる合図を以て開始される。30秒後にレフリーが再度発する合図により、タイム・アウトは終了する。タイム・アウト終了後、中断した理由に応じ



て試合が再開される。ペナルティを科されている選手はタイム・アウトに参加してはならない。

5.6.3 延長戦

5.6.3.1 勝敗を決しなければならない試合が同点で終了した場合には、最長 5 分間の延長戦を行うこととする。

5.6.3.2 両チームとも延長戦の前に 2 分間の休憩時間をとる権利がある。ただし、エンド（自陣ゾーン）の交換は行わない。

延長戦における計時の開始と中断に関しては、正規の試合時間中と同じルールを適用する。延長戦にはピリオドを設けない。正規の試合時間終了時点でなお残っているペナルティ・タイムは、延長戦に引き継がれる。時間制限を設けた延長戦が、なお同点で終了した場合には、ペナルティ・ショットによって勝敗を決定する。

5.6.3.3 先に得点したチームが勝利となる。

5.6.4 時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット

5.6.4.1 各チームから指名された 5 名のフィールド・プレーヤーが、それぞれ 1 回ずつペナルティ・ショットを行う。

5.6.4.2 その後もなお同点の場合には、勝敗が決するまで、同じ選手がそれぞれ 1 回ずつペナルティ・ショットを行う。

5.6.4.3 ペナルティ・ショットは、両チームの選手が交互に行う。レフリーが、どちら側のゴールを使用するかを決定し、あわせてチーム・キャプテンによるコイントスの抽選を行う。コイントスの勝者は、どちらのチームが先にペナルティ・ショットを行うかを決定する。チーム・キャプテンあるいはチーム・スタッフの 1 名が、ペナルティ・ショットを行う選手の番号と順番を、書面によりレフリーおよび記録員に報告する。レフリーは、チーム・スタッフが記した順番どおりに正しくペナルティ・ショットが行われるよう運営する責任がある。

5.6.4.4 ペナルティ・ショット戦において勝敗が決した時点で直ちに試合は終了し、勝利したチームは 1 点多い得点で試合に勝ったものとみなされる。正規のペナルティ・ショットにおいては、一方のチームが他方のチームに残っているペナルティ・ショットの数よりも多く得点差をつけたことを以て、勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットが延長戦になった場合、両チームが同数のペナルティ・ショットを行った時点において、一方のチームが他方のチームより 1 点多く得点したときに勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットの延長戦は、正規のペナルティ・ショット戦と同じ順番で行う必要はない。ただし、チームが指名した選手全員が最低 2 回のペナルティ・ショットを行うまでは、どの選手も 3 回目のペナルティ・ショットを行ってはならない。それ以降も同様とする。

5.6.4.5 ペナルティを科されている選手であっても、マッチ・ペナルティでない限りは、ペナルティ・ショット戦に参加できる。指名した選手のうち 1 名がペナルティ・ショット戦の最中に何らかのペナルティとなる反則を犯した場合、チーム・キャプテンは、まだ指名していないフィールド・プレーヤーの中から、代わりにペナルティ・ショットを行う選手を選び、指名する。ゴールキーパーがペナルティ・ショット戦の最中にペナルティとなる反則を犯した場合には、控えのゴールキーパーと交代させられる。控えのゴールキーパーを用いることができない場合には、まだペナルティ・ショットを行う選手として指名されていないフィールド・プレーヤーの 1 人にゴールキーパーの装具を適切に装備するため、チームには最大 3 分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。5 名のフィールド・プレーヤーを指名することができないチームは、指名したプレーヤーの人数と同じ数だけペナルティ・ショットを行うことが許される。このことは、ペナルティ・ショットの延長戦になった場合でも同様に適用される。

5.7 得点方法

5.7.1 ゴールの認定

5.7.1.1 正しい方法でゴールがなされ、かつセンター・スポットでのフェイスオフによって確認された場合に、得点が認められたものとする。



- 5.7.1.2 認められた得点はすべて、得点した時間、得点した選手およびアシストした選手の番号とともに、マッチ・レコードに記録される。アシストした選手とは、得点したチームの選手のうち、得点に直接関与したと判断される選手をいう。1回のゴールにつき1名のみがアシストした選手として記録される。延長戦ならびにピリオドおよび試合終了後のペナルティ・ショットによる得点は、フェイスオフによって確認する必要はないが、この場合でも、2名のレフリーが共にセンター・スポットを指で示すことで得点が認められ、マッチ・レコードに記録される。
- 5.7.1.3 認められた得点が取り消されることはない。
- 5.7.1.4 もし、両方のレフリーが、認められた得点が正しくないと確信しているのであれば、そのことは報告されるべきである。
- 5.7.2 得点が認められるゴール
 - 5.7.2.1 フィールド・プレーヤーのスティックを用いて正当な方法でプレーが行われ、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。このことには、次の場合が含まれる：
 - 5.7.2.1.1 守備側の選手がゴール・ケージを正しい場所から動かしてしまった状態で、ボールがゴール・ポストのマーク間、かつ仮想上のバーの高さよりも低い位置でゴール前面からゴール・ラインを通過した場合。
 - 5.7.2.1.2 オウン・ゴールが得点として認められる場合：守備側の選手のスティックまたは身体にボールが当たり、オウン・ゴールした場合、反則を犯していない側のチームが、ディレイド・ペナルティ適用中にオウン・ゴールした場合。
 - 5.7.2.1.3 オウン・ゴールは「OG」と記録される。
 - 5.7.2.2 守備側の選手のスティックや身体の一部にボールが当たったり、あるいは偶然に攻撃側の選手の身体にボールが当たったりした後に、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。
 - 5.7.2.3 攻撃側のフィールド・プレーヤーが、ボールをゴールに入れる直前に、故意にボールを蹴った場合、そのゴールの得点は認められない。もし、選手が欠陥のあるスティックを用いて得点をした場合でも、ボールがゴール・ラインを通過した後に初めてその間違いが発覚した場合には、得点は認められる。
 - 5.7.2.4 マッチ・レコードに記載されていない選手、あるいは番号が間違っ記載された選手がゴールに関与した場合でも、得点は認められる。＜注＞関与したとは、得点すること、あるいはアシストすることを意味する。
- 5.7.3 得点が認められないゴール
 - 5.7.3.1 攻撃側の選手が、ゴールに関係し、あるいはゴール直前に、フリーヒットやペナルティとなる反則を犯したとき。（所定の反則のサイン）
＜注＞このことには、リンク内に規定より多い人数の選手やペナルティを科されている選手がいる場合、および攻撃側の選手がゴール・ケージを故意に所定の位置から動かした場合などが含まれる。
 - 5.7.3.2 攻撃側の選手が、故意に身体の一部を使ってボールを操作し、ゴールに入れたとき。
＜注＞これは反則とはみなされないで、プレーはフェイスオフで再開される。
 - 5.7.3.3 ホイッスルやブザー音などの合図の最中、あるいは後に、ボールがゴール・ラインを通過したとき。
 - 5.7.3.4 ピリオドや試合は、終了の合図の音が鳴り始めた時点で終了とする。
 - 5.7.3.5 ゴール・ラインの前面を通過せずに、ボールがゴール・ケージに入ったとき。
 - 5.7.3.6 ゴールキーパーが正当な方法で投げたり蹴ったりしたボールが、相手側のゴールに入ってしまったとき。
＜注＞これは反則とはみなされないで、プレーはフェイスオフで再開される。この場合、



- ボールはゴールに入る前に他の選手の身体あるいは装具に当たらなければならない。
- 5.7.3.7 攻撃側のフィールド・プレーヤーが故意にボールを蹴り、そのボールが他の選手の身体あるいは装具に当たった後にゴールに入ったとき。
- 5.7.3.8 <注>これは反則とはみなされないで、プレーはフェイスオフで再開される。ディレイド・ペナルティ適用中に、反則を犯した側のチームが、相手側のゴールにイン・ゴールさせたとき、直ちにペナルティが実行され、プレーはフェイスオフで再開される。
- 5.7.3.9 ボールがレフリーの1人に当たって跳ね返り、そのままゴール・ケージに入ったとき。



6. ユニファイド・チーム競技のルール

6.1 リンク

6.1.1 リンクの規格

6.1.1.1 リンクの大きさは最小 24m×14m、最大 30m×15m とし、ボードによって囲まれているものとする。コーナーボードは曲線的なものを用い、またボードは IFF の認定を受けたものを使用し、かつボードには認定シールが貼られていること。チームの技術が高度な場合は、30m×15m のリンクで試合を行うことが推奨される。

6.1.1.2 リンクは長方形とし、大きさは縦（長辺）×横（短辺）で示す。

6.1.2 リンク上へのマーキング

6.1.2.1 すべてのマーキングは、4～5 cm 幅のはっきりと視認できる色の線を以て行うこと。

6.1.2.2 センター・ラインおよびセンター・スポットをマークする。センター・ラインはリンクの短辺と平行とし、かつリンクを等分するものとする。

6.1.3 ゴールキーパー・エリア

6.1.3.1 各ゴールキーパー・エリアは長方形とし、その大きさは奥行（短辺）×幅（長辺）で示す。ラインの幅はゴールキーパー・エリアに含まれる。ゴールキーパー・エリアは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。

6.1.3.2 ゴールキーパー・エリアの後端線は、ゴール・ラインを兼ねる。各ゴールキーパー・エリアの後端線の外側にゴール・ポスト用の印を 2 カ所マークする。マーク間の距離は 1.6m とする。

6.1.3.3 ゴール・ラインは、リンクの一方の長辺ともう一方の長辺との中央に設置する。ゴール・ポスト用のマークは、ゴールキーパー・エリアの後端線に直角に交差する、あるいはゴールキーパー・エリアの後端線の後方に向かって垂直な短い線として描く。

6.1.3.4 フェイスオフ・ドットは、センター・ライン上、およびゴール・ラインの仮想延長線上でリンクの各長辺から 1m 離れた位置にそれぞれマークする。フェイスオフ・ドットは十字型の印とする。センター・ライン上のドットは仮想のものであってもよい。

6.1.4 ゴール・ケージ

6.1.4.1 ゴール・ケージは IFF の認定を受けたものを使用し、かつ認定シールが貼られたものとする。ゴール・ケージは、先に述べたゴール・ポスト用のマークの上に設置する。

6.1.4.2 ゴールの規格は 160 cm×115 cm×60 cm とする。

6.1.4.3 ゴール・ケージは、開口部分をセンター・スポットに向けて設置する。

6.1.5 選手交代ゾーン

6.1.5.1 各選手交代ゾーンの範囲は、ボードの内側と外側両面にマークする。選手交代ゾーンの奥行は、ボードから測って 3m を超えてはならない。

6.1.5.2 選手用の各ベンチはボードから適切な距離を保って設置し、リンク上でプレーしているメンバーを除くチーム全員（コーチを含める）分の十分なスペースを確保すること。

6.1.6 記録席およびペナルティ・ベンチ

6.1.6.1 記録席とペナルティ・ベンチを、選手交代ゾーンとは反対側の、センター・ライン付近または会場内で最も安全に練習や利用が可能な場所に設置する。

6.1.6.2 記録席とペナルティ・ベンチは、ボードから適切な距離を保って設置する。記録席の両側に両チーム用のペナルティ・ベンチをそれぞれ設置する。

6.1.6.3 ペナルティ・ベンチには少なくとも 2 人分のスペースを確保すること。記録席とペナルティ・ベンチの設置に関する例外事項については、統括団体がこれを決定する。

6.1.7 リンクの確認

6.1.8 レフリーは試合開始前の早い段階においてリンク内を視察し、もし不備がある場合には、これを修正させる。



- 6.1.9 全ての不備は報告するものとする。主催側のチームは、不備の修正および試合中のボードの適正状態の維持に責任がある。危険物は全てリンク外に撤去するか、あるいはパッドを付けるなどの処置を施すこと。
- 6.2 参加者
- 6.2.1 登録が認められる選手の人数については競技委員会が決定する。スペシャルオリンピックス世界大会では、登録選手人数は12名を超えないものとし、推奨される最少人数は10名とする（フィールド・プレーヤー8名およびゴールキーパー2名が推奨される）。ユニファイド・チームは、スペシャルオリンピックススポーツルール第1章総則の登録ルールに従わなければならない。
- 6.2.2 選手
- 6.2.2.1 フィールド・プレーヤー8名およびゴールキーパー2名が、推奨される最少の登録人数である。
- 6.2.2.2 選手は、フィールド・プレーヤーあるいはゴールキーパーとする。マッチ・レコードに記載されていない選手は、試合に参加したり、あるいは自陣の選手交代ゾーン内に入ることはできない。
- 6.2.2.3 試合中、各チームは1名のみのゴールキーパーを含む最大5名の選手を同時にリンク内に入れることができる。
- 6.2.2.4 レフリーが試合を開始する際には、各チームに少なくとも4名のフィールド・プレーヤーと適切に装具を装備したゴールキーパー1名がいなければならない。これに違反した場合、没収試合となる。
- 6.2.2.4.1 レフリーは国際フロアボール連盟（IFF）のルールに従い、試合中にフィールドでプレーする選手の最少人数を決定する。ユニファイド・チームに選手登録するアスリートとパートナーの割合は、大会運営側が定めなければならない。
- 6.2.2.5 選手の交代
- 6.2.2.5.1 選手の交代は、試合中いつでも回数の制限なく行うことができる。
- 6.2.2.5.2 選手の交代はすべて、そのチームの選手交代ゾーン内で行うものとする。リンクを離れる選手は、交代選手がリンク内に入る前に、ボードを越えていなければならない。負傷して自陣の選手交代ゾーン以外の場所で選手がリンクの外に出た場合には、試合が中断されるまで交代選手がリンク内に入ることはできない。
- 6.2.2.6 ゴールキーパーに関する規則
- 6.2.2.6.1 ゴールキーパーとなる選手は、すべてマッチ・レコードにマークする。
- 6.2.2.6.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「G」の文字を付けて行うこと。ゴールキーパーとしてマークされた選手は、同一試合中、スティックを持ったフィールド・プレーヤーとして試合に参加してはならない。ゴールキーパーの負傷またはペナルティにより、フィールド・プレーヤーと交代させなければならない場合、チームには交代者がゴールキーパーの装具を適切に装備するために最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。
- 6.2.2.6.3 ゴールキーパーにはいつでもフィールド・プレーヤーが交代することができる。
- 6.2.2.6.4 プレー中にゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズを完全に離れた場合、そのゴールキーパーはゴール・クリーズに戻るまでの間、スティックを持たないフィールド・プレーヤーとみなされる。この規定は、送球動作に関連して適用されることはない。ゴールキーパーの身体のいずれの部分もゴール・クリーズ内の床に接していない場合、ゴールキーパーはゴール・クリーズから完全に離れたものとみなされる。ただし、ゴールキーパーが自陣のゴール・クリーズ内



でジャンプをすることは認められる。ラインはゴール・クリーズに含まれる。

6.2.2.7 チーム・キャプテンに関する規則

6.2.2.7.1 各チームにはチーム・キャプテンを置くこととし、チーム・キャプテンはマッチ・レコードにマークする。

6.2.2.7.2 マーキングは、マッチ・レコードの余白に「C」の文字を付けて行うこと。チーム・キャプテンの交代は、負傷、病気あるいはマッチ・ペナルティの場合のみ認められ、交代時間とともにマッチ・レコードに記録される。一度交代したチーム・キャプテンは、同一試合中に再びチーム・キャプテンを務めてはならない。

6.2.2.8 チーム・スタッフ

自陣の選手交代ゾーンに入ることができるのは3名のみとする。チーム・スタッフは、タイム・アウトの場合を除き、レフリーの許可なくリンクに入ることはいできない。すべてのコーチングは、試合中にチーム・スタッフがいるべき自陣の選手交代ゾーン内から行うものとする。

6.3 用具

6.3.1 選手の服装

6.3.1.1 すべてのフィールド・プレーヤーは、ジャージ、ショートパンツおよびハイソックスからなるユニフォームを着用すること。同一チームのすべてのフィールド・プレーヤーは、完全に同一のユニフォームを着用しなければならない。チームのユニフォームは、どのような色の組み合わせでもよい。それぞれのユニフォームによってチームを識別することができないとレフリーが判断した場合、アウエー・チームがユニフォームを変更する義務を負う。ソックスは膝丈まで上げるべきであるが、この状態で両チームのソックスが完全に同一のものであった場合には、統括団体の決定に従い、両チーム間でソックスを識別可能とするような何らかの処置をとることがある。

6.3.1.2 すべてのゴールキーパーは、ジャージおよび長ズボンを着用すること。

6.3.1.3 すべてのジャージには番号を付けること。チームのジャージには、それぞれ背面および胸部に、はっきりと視認できるアラビア数字を用い、すべて異なる整数の番号を付けなければならない。背面の番号の大きさは少なくとも高さ 200 mm 以上とし、同様に胸部の番号は少なくとも高さ 70 mm 以上とする。ジャージには 1 番から 99 番までの番号をすべて用いることができる。ただし 1 番はフィールド・プレーヤーに使うことはできない。

6.3.1.4 すべての選手はシューズを履くこと。

6.3.1.4.1 シューズはインドアスポーツモデルのものとする。ソックスをシューズの外側から履くことは許されない。試合中に片方あるいは両方のシューズが脱げた場合でも、選手は次のゲーム中断までそのままプレーを続けることができる。

6.3.2 レフリーの服装

6.3.2.1 レフリーはジャージ、黒色のショートパンツおよび黒色の膝丈ソックスを着用すること。

6.3.2.2 レフリーは、当該ペアーのユニフォームとして、同じ色の組み合わせのシャツを着用すること。

6.3.3 ゴールキーパーの装具

6.3.3.1 ゴールキーパーがスティックを用いることは認められない。

6.3.3.2 ゴールキーパーは、IFF の用具・用品規程に適合し、それを示す表示がなされたフェイス・マスクを着用しなければならない。この規則は、試合中のリンク内においてのみ適用される。塗装を除き、フェイス・マスクに関するすべての改変を禁止する。

6.3.3.3 ゴールキーパーは、あらゆる種類の防具を用いることができる。ただし、これにゴールをカバーする面積を増すことを目的とする装具が含まれてはならない。

6.3.3.3.1 ヘルメットおよび薄手のグラブの着用は認められる。

6.3.3.3.2 あらゆる形態の粘着性物質あるいは摩擦軽減物質の使用を禁止する。

6.3.3.3.3 ゴール・ケージの上あるいは中に物を置いてはならない。



6.3.4 チーム・キャプテン用の装具

6.3.4.1 チーム・キャプテンは、腕章を着用しなければならない。

6.3.4.2 腕章は左腕に着用し、はっきりと視認できるものであること。テープを腕章の代わりとして用いることは認められない。

6.3.5 個人の装具

6.3.5.1 選手は、負傷の原因となるような個人的装具を着用してはならない。

6.3.5.2 個人の装具には、防具および医療用の装具、時計、イヤリング等が含まれる。何が危険な装具であるかはレフリーが決定する。すべての防具（身体を守るための装具）は、可能な限り衣服の下に着用すること。結び目のない伸縮性のあるヘッドバンドを除き、ヘッドギアを着用することは認められない。フィールド・プレーヤーは、いかなる形態のロングタイツも着用することを禁止する。

6.3.5.3 選手が視力矯正用のゴーグル（IFF 認証済み）または頭部保護用のヘッドギアを着用する必要がある場合、これらは柔らかい材質でできたものでなければならない。

6.3.6 ボール

6.3.6.1 ボールの重さは 23g、直径は 72 mm である。ボールにはそれぞれ直径 11 mm の穴が 26 個開いており、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。

6.3.7 スティック

6.3.7.1 スティックは、IFF の認定を受け、かつ相応の認定マークが付いたものであること。

6.3.7.2 シャフトの改変は、長さを短くすることを除き、すべて禁止とする。シャフトのグリップ・マークより上をストラップで巻いてもよいが、認定マークを隠してはならない。

6.3.7.3 ブレードを尖らせてはならない。また、ブレードの曲がりには 30 mm を超えてはならない。

6.3.7.3.1 曲げることを除いて、ブレードの改変はすべて禁止とする。ブレードの曲がりには、スティックを平らな面に置いた状態で、ブレードの内側の最も高い部分からスティックが置かれた面までの距離として測定する。ブレードの交換は認められるが、新しいブレードの強度を弱くしてはならない。ブレードとシャフトのつなぎ目にテープを巻くことは認められるが、ブレードの見える部分の 10 mm 以上を覆ってはならない。

6.3.8 レフリーの装具

6.3.8.1 レフリーは、プラスチック製の中型ホイッスル、長さを計測する用具、およびレッドカードを装備するものとする。

6.3.8.2 違う型のホイッスルを使用する例外事項については、統括団体がこれを決定する。

6.3.9 記録員の装具

6.3.9.1 記録員は、その責任を果たすために必要なすべての装具を準備する。

6.3.10 装具の検査

6.3.10.1 すべての装具の検査および計測に関する決定はレフリーが行う。

6.3.10.1.1 検査は、試合前および試合中に行われる。スティックの不備を含む装具の欠陥が試合前に見つかった場合は、その装具に関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を開始することができる。個人の装具およびスティックの軽微な不備（例：小さな穴や塗装については、関係する選手が修正することとし、その選手は修正後、試合を継続することができる）を除き、試合中に装具の欠陥及び不正が見つかった場合は、所定のペナルティが科されることとする。

6.3.10.1.1.1 選手のユニフォームおよびチーム・キャプテンの腕章に関する違反については、各チームとも 1 試合に 2 回以上のペナルティが科されることはない。ただし、装具の欠陥に関してはすべて統括団体に報告される。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終



了後、中断した理由に応じて試合が再開される。

6.3.10.1.1.2. スティックのブレードの曲がりの計測は、チーム・キャプテンの要求により実施することができる。

6.3.10.1.2 チーム・キャプテンは相手チームの装具に関するその他の欠陥についてもレフリーに指摘する権利を持つが、この場合でも行動を起こすか否かについてはレフリーが決定する。計測はいつでも要求することができるが、プレーが中断するまでは実行されない。計測の要求がプレーの中断中にあった場合、その中断がゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、計測は速やかに実行される。ただし、計測を実行することが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、計測は次のプレー中断時に行われる。

6.3.10.1.3 レフリーは、チーム・キャプテンの要求に応じてブレードの曲がりを計測する義務を負う。ただし、各チームともに1回の中断につき1回の計測のみ認められる。計測中は、両チームのキャプテンおよび装具を計測されている選手以外の者は記録席にいてはならない。計測終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。

6.4 レフリー

6.4.1 試合は、1名の公認レフリーによって指導・運営される。

6.4.2 レフリーは、規則に従って試合を続けることが困難となるような明らかな危険がある場合には、試合を中止する権限を有する。

6.5 記録員

6.5.1 記録員が配置される。記録員は中立であり、マッチ・レコード、計時および必要なアナウンス業務に関する責任がある。

6.6 試合時間

6.6.1 正規の試合時間

6.6.1.1 正規の試合時間は、7分×2ピリオド（最長3分間の休憩時間をピリオド間に設ける）から15分×2ピリオド（最長5分間の休憩時間をピリオド間に設ける）まで変えることができる。各チームは休憩時間中にベンチサイド（自陣サイド）の交換を行う。試合時間は、試合のスケジュールまたはトーナメントに参加するチームの数によって変わることがある。ゲームクロックは、可能な限り00:00からカウントする。

6.6.1.2 ベンチサイド（自陣サイド）交換の際は、選手交代ゾーンも同時に交換する。ホーム・チームは、試合開始前の早い時点でベンチサイドを選択する。各ピリオドは、センター・スポットでのフェイスオフで開始する。自動音声発生システムが無い場合、記録員には、サイレンまたは他の適切な音響装置を用い、各ピリオド終了を知らせる責任がある。休憩時間の計時は、ピリオド終了後ただちに開始する。各チームは、休憩時間終了後、試合再開に間に合うようリンクに戻る責任がある。

6.6.1.3 試合時間は正味の時間（effective）とするが、使用する会場の都合や同時に行われる試合の数などにより、スケジュール管理上、継続計時（ロス込タイム）とする場合がある。

6.6.1.3.1 正味の時間とは、レフリーのホイッスルによりプレーが中断した場合には必ず計時を中断し、ボールがプレー状態になると同時に計時を再開することをいう。

6.6.1.3.2 不測の事態でゲームを中断する場合は、レフリーが3回連続でホイッスルを鳴らす合図を用いる。何が不測の事態による中断となるかについてはレフリーが決定する。ただし、ボールの破損、ボードが外れた場合、負傷者の発生、装具の計測、リンク内に関係のない人や物が入り込んだ場合、照明が完全ないし部分的に消えた場合、試合終了の合図が誤って鳴らされた場合などは、常に不測の事態とみなされる。

6.6.1.3.3 ボードが外れた場合であっても、ボールが近くにいるときにはプレーは中断されない。負傷者が出た場合には、重傷の可能性があるか、あるいは負傷者がプレーに直接影響するような状況においてのみ試合は中断される。

6.6.1.3.4 正味の時間を用いないこと（ロス込タイム）に関する例外の適用については、



統括団体の権限とする。しかし、試合時間が中断される場合は、ゴールの成功、ペナルティ、ペナルティ・ショット、タイム・アウト、あるいは不測の事態におけるレフリーの3連続ホイッスルの合図に関連している場合に限られる。正規の試合時間の最後の2分間は、必ず正味の時間とする。

6.6.1.3.5 ペナルティ・ショットの際には、試合時間の計時は中断される。

6.6.1.3.6 ランニングタイムが使用される場合、ゴールが決まったとき、マイナーおよびメジャーペナルティが発生したときに時間が止まる。プレイ時間によっては、最後のピリオドの最後の2〜3分が実効時間となる。

6.6.2 タイム・アウト

6.6.2.1 タイム・アウトを使えるのは、正味の時間が計時中に限られる。

6.6.2.2 正規の試合時間中に、各チームはタイム・アウトをそれぞれ1回要求する権利を有する。タイム・アウトは、プレーの中断後、レフリーの3回連続ホイッスルの合図により直ちに実行される。

6.6.2.3 タイム・アウトは、ゴールの成功やペナルティ・ショットに関連している場合も含め、いつでも要求することができるが、これを要求できるのはチーム・キャプテンおよびチーム・スタッフのみである。タイム・アウトの要求がプレーの中断中にあった場合、タイム・アウトは直ちに実行されるが、このことが相手チームに不利な影響を与えるとレフリーが判断した場合には、タイム・アウトは次のプレー中断時に実行される。要求されたタイム・アウトは、得点が入り当該チームが要求を取り下げた場合を除き、必ず実行される。

6.6.2.4 タイム・アウトは、各チームのメンバーが選手交代ゾーンに集まり、レフリーが記録席の前に立った状態で、レフリーのさらなる合図を以て開始される。30秒後にレフリーが再度発する合図により、タイム・アウトは終了する。タイム・アウト終了後、中断した理由に応じて試合が再開される。ペナルティを科されている選手はタイム・アウトに参加してはならない。

6.6.3 延長戦

6.6.3.1 勝敗を決しなければならない試合が同点で終了した場合には、最長5分間の延長戦を行うこととする。

6.6.3.2 両チームとも延長戦の前に2分間の休憩時間をとる権利がある。ただし、エンド（自陣ゾーン）の交換は行わない。延長戦における計時の開始と中断に関しては、正規の試合時間中と同じルールを適用する。延長戦にはピリオドを設けない。正規の試合時間終了時点でなお残っているペナルティ・タイムは、延長戦に引き継がれる。時間制限を設けた延長戦が、なお同点で終了した場合には、ペナルティ・ショットによって勝敗を決定する。

6.6.3.3 延長戦で最初に得点したチームが勝ちとなる。

6.6.4 時間制限を設けた延長戦後のペナルティ・ショット

6.6.4.1 各チームから指名された3名のフィールド・プレーヤーが、それぞれ1回ずつペナルティ・ショットを行う。

6.6.4.1.1 ペナルティ・ショット戦においては、参加する3名のフィールド・プレーヤーおよびゴールキーパーのうち、少なくとも2名はアスリートとする。

6.6.4.2 その後もなお同点の場合には、勝敗が決するまで、同じ選手がそれぞれ1回ずつペナルティ・ショットを行う。

6.6.4.3 ペナルティ・ショットは、両チームの選手が交互に行う。レフリーが、どちら側のゴールを使用するかを決定し、あわせてチーム・キャプテンによるコイントスの抽選を行う。コイントスの勝者は、どちらのチームが先にペナルティ・ショットを行うかを決定する。チーム・キャプテンあるいはチーム・スタッフの1名が、ペナルティ・ショットを行う選手の番号と順番を、書面によりレフリーおよび記録員に報告する。レフリーは、チーム・スタッフが記した順番どおりに正しくペナルティ・ショットが行われるよう運営する責任がある。

6.6.4.4 ペナルティ・ショット戦において勝敗が決した時点で直ちに試合は終了し、勝利したチームは1点多い得点で試合に勝ったものとみなされる。正規のペナルティ・ショットにおいては、一方のチームが他方のチームに残っているペナルティ・ショットの数よりも多く得点差



をつけたことを以て、勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットが延長戦になった場合、両チームが同数のペナルティ・ショットを行った時点において、一方のチームが他方のチームより1点多く得点したときに勝敗が確定したと判断される。ペナルティ・ショットの延長戦は、正規のペナルティ・ショット戦と同じ順番で行う必要はない。ただし、チームが指名した選手全員が最低2回のペナルティ・ショットを行うまでは、どの選手も3回目のペナルティ・ショットを行ってはならない。それ以降も同様とする。

- 6.6.4.5 ペナルティを科されている選手であっても、マッチ・ペナルティでない限りは、ペナルティ・ショット戦に参加できる。指名した選手のうち1名がペナルティ・ショット戦の最中に何らかのペナルティとなる反則を犯した場合、チーム・キャプテンは、まだ指名していないフィールド・プレーヤーの中から、代わりにペナルティ・ショットを行う選手を選び、指名する。ゴールキーパーがペナルティ・ショット戦の最中に何らかのペナルティとなる反則を犯した場合には、控えのゴールキーパーと交代させられる。控えのゴールキーパーを用いることができない場合には、まだペナルティ・ショットを行う選手として指名されていないフィールド・プレーヤーの1人にゴールキーパーの装具を適切に装備するため、チームには最大3分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。3名のフィールド・プレーヤーを指名することができないチームは、指名したプレーヤーの人数と同じ数だけペナルティ・ショットを行うことが許される。このことは、ペナルティ・ショットの延長戦になった場合でも同様に適用される。

6.6.5 得点方法 : ゴール

6.6.5.1 ゴールの認定

- 6.6.5.1.1 正しい方法でゴールがなされ、かつセンター・スポットでのフェイスオフによって確認された場合に、得点が認められたものとする。
- 6.6.5.1.2 認められた得点はすべて、得点した時間、得点した選手およびアシストした選手の番号とともに、マッチ・レコードに記録される。アシストした選手とは、得点したチームの選手のうち、得点に直接関与したと判断される選手をいう。1回のゴールにつき1名のみがアシストした選手として記録される。延長戦ならびにピリオドおよび試合終了後のペナルティ・ショットによる得点は、フェイスオフによって確認する必要はないが、この場合でも、2名のレフリーが共にセンター・スポットを指で示すことで得点が認められ、マッチ・レコードに記録される。
- 6.6.5.1.3 認められた得点が取り消されることはない。
- 6.6.5.1.4 もし、両方のレフリーが、認められた得点が正しくないと確信しているのであれば、そのことは報告されるべきである。

6.6.5.2 得点が認められるゴール

- 6.6.5.2.1 フィールド・プレーヤーのスティックを用いて正当な方法でプレーが行われ、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。このことには、次の場合が含まれる：
- 6.6.5.2.1.1 守備側の選手がゴール・ケージを正しい場所から動かしてしまった状態で、ボールがゴール・ポストのマーク間、かつ仮想上のバーの高さよりも低い位置でゴール前面からゴール・ラインを通過した場合。
- 6.6.5.2.1.2 オウン・ゴールが得点として認められる場合：守備側の選手のスティックまたは身体にボールが当たり、オウン・ゴールした場合、反則を犯していない側のチームが、ディレイド・ペナルティ適用中にオウン・ゴールした場合。
- 6.6.5.2.1.3 オウン・ゴールは「OG」と記録される。
- 6.6.5.2.2 守備側の選手のスティックや身体の一部にボールが当たったり、あるいは偶然



に攻撃側の選手の身体にボールが当たったりした後に、ボールがゴール前面から完全にゴール・ラインを通過し、かつ得点に関連して、あるいは得点の直前に攻撃側にフリーヒットまたはペナルティとなる反則がなかったときに、得点が認められる。

- 6.6.5.2.3 攻撃側のフィールド・プレーヤーが、ボールをゴールに入れる直前に、故意にボールを蹴った場合、そのゴールの得点は認められない。もし、選手が欠陥のあるスティックを用いて得点をした場合でも、ボールがゴール・ラインを通過した後に初めてその間違いが発覚した場合には、得点は認められる。
- 6.6.5.2.4 マッチ・レコードに記載されていない選手、あるいは番号が間違っている選手がゴールに関与した場合でも、得点は認められる。＜注＞関与したとは、得点すること、あるいはアシストすることを意味する。
- 6.6.5.3 得点が認められないゴール
 - 6.6.5.3.1 攻撃側の選手が、得点に関連して、あるいは得点の直前に、フリーヒットやペナルティとなる反則を犯したとき。（所定の反則のサイン）＜注＞このことには、リンク内に規定より多い人数の選手やペナルティを科されている選手がいる場合、および攻撃側の選手がゴール・ケージを故意に所定の位置から動かしした場合などが含まれる。
 - 6.6.5.3.2 攻撃側の選手が、故意に身体の一部を使ってボールを操作し、ゴールに入れたとき。＜注＞これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。
 - 6.6.5.3.3 ホイッスルやブザー音などの合図の最中、あるいは後に、ボールがゴール・ラインを通過したとき。
 - 6.6.5.3.4 ピリオドや試合は、終了の合図の音が鳴り始めた時点で終了とする。
 - 6.6.5.3.5 ゴール・ラインの前面を通過せずに、ボールがゴール・ケージに入ったとき。
 - 6.6.5.3.6 ゴールキーパーが正当な方法で投げたり蹴ったりしたボールが、相手側のゴールに入ってしまったとき。これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。この場合、ボールはゴールに入る前に他の選手の身体あるいは装具に当たらなければならない。
 - 6.6.5.3.7 攻撃側のフィールド・プレーヤーが故意にボールを蹴り、そのボールが他の選手の身体あるいは装具に当たった後にゴールに入ったとき。
 - 6.6.5.3.8 ＜注＞これは反則とはみなされないため、プレーはフェイスオフで再開される。
- 6.6.5.4 ディレイド・ペナルティ適用中に、反則を犯した側のチームが、相手側のゴールにイン・ゴールさせたとき、直ちにペナルティが実行され、プレーはフェイスオフで再開される。
- 6.6.5.5 ボールがレフリーの1人に当たって跳ね返り、そのままゴール・ケージに入ったとき。

7. すべてのチーム競技に共通する通則

7.1 ペナルティ

7.1.1 ペナルティに関する一般規則

- 7.1.1.1 ペナルティとなる反則が行われた場合、反則を犯した者にはペナルティが科される。
 - 7.1.1.1.1 レフリーが反則を犯した選手を特定できない場合、あるいはチーム・スタッフが反則を犯した場合、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中からペナルティを受ける選手を指名する。チーム・キャプテンがこれを拒否した場合、あるいはキャプテンがペナルティを科されている場合、レフリーがペナルティを受ける選手を指名する。
 - 7.1.1.1.2 実行されたすべてのペナルティについて、マッチ・レコードに時間、選手の番号、ペナルティの種類およびペナルティの理由が記録される。ペナルティがブ



- プレーと関連のある反則によって生じた場合、反則を犯していない側のチームにフリーヒットが与えられる。ペナルティがプレーと関係のない反則によって生じた場合、プレーはフェイスオフで再開される。ペナルティがプレー中断中の反則によって生じた場合には、中断した理由に応じて試合が再開される。
- 7.1.1.1.3 ペナルティを科されているチーム・キャプテンは、レフリースタッフから話し掛けられない限り、レフリースタッフに話し掛ける権利を失う。
- 7.1.1.2 ペナルティを科された選手は、ペナルティ期間中、ペナルティ・ベンチ内にいるものとする。
- 7.1.1.2.1 試合終了とともにすべてのペナルティは解除される。正規の試合時間終了時に完了していないペナルティ・タイムは、延長戦に継続される。ペナルティを科されている選手は、記録席およびペナルティ・ベンチが選手交代ゾーンとリンクの同じ側に設置されている場合を除き、センター・ラインを基準として自陣側のペナルティ・ベンチ内にいなければならない。正規の試合時間中、ペナルティを科されている選手は、ピリオド間の休憩時間中にペナルティ・ベンチを離れることができる。しかし、正規の試合時間と延長戦の間の休憩時間中には、ペナルティ・ベンチを離れることはできない。ペナルティを科されている選手はタイム・アウトに参加してはならない。ペナルティが終了した選手は、ただちにペナルティ・ベンチから出るものとする。ただし、自分のチームに複数のペナルティがあるためにそれができない場合、あるいは終了したペナルティがパーソナル・ペナルティである場合はこの限りではない。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次のプレー中断までペナルティ・ベンチから出ることはできない。
- 7.1.1.2.2 負傷した選手がペナルティを科された場合には、代わりにその時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーをペナルティ・ベンチに入れることができる。この場合、両選手の番号をマッチ・レコードに記録するが、実際にペナルティ・ベンチに入った選手の番号は括弧書きとする。負傷した選手がペナルティ終了前にリンク内に入った場合には、マッチ・ペナルティ 1 が科される。
- 7.1.1.2.3 記録員の間違いにより、ペナルティ実行中の選手を規定の時間より早くリンク内に入れてしまい、そのことが正規のペナルティ・タイム内に判明した場合、その選手はただちにペナルティ・ベンチに戻される。この場合、ペナルティ・タイムの追加はなく、その選手は正規のペナルティ・タイムが終了した時点リンク内に戻るることができる。
- 7.1.1.3
- 7.1.1.3.1 ゴールキーパーが 1 つあるいは複数の 2 分間のベンチ・ペナルティとなる反則を犯した場合、当該チームのキャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、ゴールキーパーに代わりペナルティを受けるプレーヤーを選ぶこととする。ベンチペナルティまたはパーソナルペナルティを受けたゴールキーパーは、自らそのペナルティを負う。
- 7.1.1.3.2 ゴールキーパーがペナルティを受け、控えのゴールキーパーを用いることができない場合、そのチームにはフィールド・プレーヤーがゴールキーパーの装具を適切に装備するために、最大 3 分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。
- 7.1.1.3.3 ゴールキーパーがペナルティを受け、控えのゴールキーパーを用いることができない場合、そのチームにはフィールド・プレーヤーがゴールキーパーの装具を適切に装備するために、最大 3 分間の時間が与えられる。ただし、この時間をウォーミング・アップのために用いてはならない。新しいゴールキーパーは、マッチ・レコードにマークされ、交代した時間とともに記録される。



- 7.1.1.3.4 ゴールキーパーは、ペナルティが終了しても、プレーが中断するまでリンク内に入ることはできない。このため、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、ペナルティが終了した時にゴールキーパーに代わり一時的にリンク内に入るプレーヤーを1名選び、ゴールキーパーと共にペナルティ・ベンチに入れておくこととする。レフリーは、プレー中にペナルティが終了したゴールキーパーが、プレー中断後、直ちにペナルティ・ベンチを離れることができるよう、記録員と共に補助するものとする。
- 7.1.1.4 ペナルティ時間は、試合時間と同期させて計時するものとする。
- 7.1.2 ベンチ・ペナルティ
- 7.1.2.1 ベンチ・ペナルティはチームに対して科されるものである。そのため、ペナルティ実行中、ペナルティを科された選手の代わりに他の選手をリンク内に入れることはできない。
- 7.1.2.2 選手1名につき2つ以上、あるいは1チームにつき3つ以上のベンチ・ペナルティが同時に計時されることはない。
- 7.1.2.2.1 すべてのベンチ・ペナルティは、ペナルティが科された順に計時されるものとする。まだペナルティが計時されていない選手も、当該ペナルティが実行された時点からペナルティ・ベンチ内に入っていないなければならない。
- 7.1.2.2.2 既にベンチ・ペナルティを科されているチームにさらに同時に2つ以上のペナルティが科された場合、新しいペナルティのうちどちらの計時を先に行うかについてはチーム・キャプテンが決定する。この場合、時間の短いペナルティが時間の長いペナルティよりも先に計時される。ディレイド・ペナルティ適用中、当該チームがさらにベンチ・ペナルティとなる反則を犯した場合は、先にチームに科されていたディレイド・ペナルティの計時を先に行う。
- 7.1.2.3 3名以上の選手にベンチ・ペナルティが実行中のチームであっても、3名の選手がリンク内に入り試合を行う権利がある。
- 7.1.2.4 ベンチ・ペナルティが1つだけ計時されている状態になるまで、そのチームは4名の選手がリンク内に入り試合をすることとなる。計時されているペナルティが1つだけの状態になる前にベンチ・ペナルティが終了した選手は、プレーが中断するまで、あるいはそれより前に他のベンチ・ペナルティが終了して1つのペナルティのみが計時されている状態になるまで、ペナルティ・ベンチで待機することとなる。
- 7.1.2.5 チーム内でペナルティを科されたすべての選手はベンチ・ペナルティが終了した順にリンク内に戻るものとする。ただし、リンク内に入ることが認められる選手の人数に関する規定にも常に注意すること。レフリーは、プレー中にペナルティが終了した選手が、プレー中断後、直ちにペナルティ・ベンチを離れることができるよう、記録員と共に補助するものとする。
- 7.1.2.6 ベンチ・ペナルティを科されている選手がさらにペナルティとなる反則を犯した場合、それらすべてのペナルティは連続的に実行される。
- 7.1.2.6.1 最初のペナルティが既に実行中かどうかにかかわらず、この規定が適用される。ベンチ・ペナルティが既に実行されている最中に、同じ選手が別のペナルティとなる反則を犯した場合、最初のペナルティの計時はその影響を受けずに行われるが、新たなペナルティもそのペナルティが実行された時点から、引き続き計時が行われるものとする。
- 7.1.2.6.2 「連続的に」とは、ある選手の最初のベンチ・ペナルティが終了あるいは解除され次第、次のペナルティの計時が開始されることをいう。ただし、最初にペナルティを科された選手の複数のペナルティの間にチームが他のベンチ・ペナルティを科され、その計時がまだ始まっていない場合はこの限りではない。
- 7.1.2.6.3 ベンチ・ペナルティは、同じ1人の選手に対し無制限に科することができる。選手がパーソナル・ペナルティの反則を犯した場合は、そのパーソナル・ペナルティの計時を始める前に、その選手に科されたすべてのベンチ・ペナルティが



- 終了あるいは解除されていなければならない。
- 7.1.2.6.4 パーソナル・ペナルティを受けている選手が、その後ベンチ・ペナルティの反則を犯した場合は、ベンチ・ペナルティの計時が可能になり次第、パーソナル・ペナルティの残りの計時を中断し、ベンチ・ペナルティの終了または解除を待って、パーソナル・ペナルティの計時を再開することとする。この場合、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、ベンチ・ペナルティが終了した時に当該選手に代わり一時的にリンク内に入る選手を1名選び、当該選手と共にペナルティ・ベンチに入れておくこととする。ペナルティを科されている選手がマッチ・ペナルティとなる反則を犯した場合は、マッチ・ペナルティに関する規定も同時に適用される。
- 7.1.3 2分間のベンチ・ペナルティ
- 7.1.3.1 2分間のベンチ・ペナルティ計時中にペナルティを受けていないチームが得点した場合、そのペナルティは解除される。ただし、得点したチームのリンク内の選手数の方が少ないか同人数である場合は解除されない。
- 7.1.3.2 また、なされた得点がディレイド・ペナルティ適用中のものでなく、またペナルティとなる反則を犯した結果のペナルティ・ショットによるものでもない場合、ペナルティは解除されない。2分間のベンチ・ペナルティが、ペナルティ・ショットあるいはディレイド・ペナルティ・ショットとの関連で科された場合、ペナルティ・ショットに関する規定も同時に適用される。
- 7.1.3.3 2分間のベンチ・ペナルティが1つのチームに2つ以上科された場合、それらはペナルティが実行された順に解除される。
- 7.1.4 ディレイド・ペナルティ
- 7.1.4.1 すべての種類のベンチ・ペナルティは、マッチ・ペナルティも含め、ディレイ（後回しに）することができる。ディレイド・ペナルティは、ペナルティとなる反則があった後もなお、反則を犯していない側のチームがボールをコントロールしている場合に適用される。ペナルティは1度に1つだけディレイすることができるが、ゴール・シチュエーションが継続中の場合に限り、2つ目のペナルティも同時にディレイすることができる。
- 7.1.4.2 1つあるいは複数のディレイド・ペナルティが、ペナルティ・ショットあるいはディレイド・ペナルティ・ショットとの関連で科された場合には、ペナルティ・ショットに関連するペナルティの規定も同時に適用される。
- 7.1.4.3 ディレイド・ペナルティとは、反則を犯した側のチームがボールを獲得し、支配するまで、あるいはプレーが中断するまで、反則を犯していない側のチームが攻撃を続ける機会を与えられることをいう。
- 7.1.4.3.1 反則を犯していない側のチームは、ディレイド・ペナルティ適用中にゴールキーパーをフィールド・プレーヤーと交代させ、攻撃を継続する機会を与えられる。ディレイド・ペナルティは、ピリオドあるいは試合終了後でも実行することができる。反則を犯した側のチームがボールを獲得し、支配したために、ディレイド・ペナルティが実行される場合、プレーはフェイスオフで再開される。
- 7.1.4.3.2 反則を犯していない側のチームは、ディレイド・ペナルティを組織的な攻撃プレーに活用すべきである。レフリーが、反則を犯していない側のチームを単なる時間稼ぎをしていると判断した場合、選手はその旨注意される。それでもなお、そのチームが攻撃を試みない場合、レフリーはプレーを中断してディレイド・ペナルティを実行し、プレーはフェイスオフで再開される。
- 7.1.4.3.3 ディレイド・ペナルティがそれ以外の中断理由により実行された場合には、中断した理由に応じてプレーが再開される。
- 7.1.4.3.4 反則を犯していない側のチームが、ディレイド・ペナルティ適用中に正当な方法で得点した場合、その得点は認められ、相手チームが最後に犯しながらディレイされていた2分間のベンチ・ペナルティは実行されない。ただし、このこ



- とはその他のペナルティには影響を与えない。
- 7.1.4.3.5 反則を犯した側のチームが、ディレイド・ペナルティ適用中に得点した場合、その得点は認められず、プレーはフェイスオフで再開される。反則を犯していない側のチームがオウン・ゴールした場合、ゴールは認められる。
- 7.1.4.4 2分間のベンチ・ペナルティとなる反則
- 7.1.4.4.1 相手よりも大幅に優位な状況に立つため、あるいはボールに届く可能性がないにもかかわらず、選手が、相手チームの選手の身体やスティックを叩いたり、ブロックしたり、持ち上げたり、蹴ったり、抱え込んだりしたとき。
- 7.1.4.4.2 フィールド・プレーヤーが、スティックあるいは下肢のいかなる部分であれ、これを使い腰の高さよりも上にあるボールをプレーしたとき。＜注＞腰の高さとは、直立した状態におけるその選手の腰の位置とする。
- 7.1.4.4.3 プレーヤーがスティックを使って不注意なプレーを行った場合。
＜注＞このことには、スティックをむやみに前後に振り回したり、スティックを相手の頭の上まで持ち上げたりすることで、相手に対する危険や妨害とみなされた場合も含まれる。
- 7.1.4.4.4 プレーヤーが、相手チームの選手を、ボードやゴール・ケージに押し付けたりぶつかったりしたとき。
- 7.1.4.4.5 プレーヤーが不注意な身体的プレーを犯した場合。
- 7.1.4.4.6 チーム・キャプテンがブレードの曲がりに関する計測を要求し、計測の結果、用具に欠陥が見つからなかったとき。（反則のサインはない）。この場合、チーム・キャプテンがペナルティを受ける。
- 7.1.4.4.7 フィールド・プレーヤーがスティックを持たずにプレーに参加したとき。（反則のサインはない）
＜注＞ゴールキーパーは、一時的なフィールド・プレーヤーとみなされるので、この規定は適用されない。
- 7.1.4.4.8 フィールド・プレーヤーが、自陣の選手交代ゾーン以外の場所からスティックをリンクに持ちこんだとき。（反則のサインはない）
- 7.1.4.4.9 フィールド・プレーヤーが、リンクで自分の壊れたり、落としたりしたスティックのパーツを拾い上げ、自陣の選手交代ゾーンに持ち帰るのを怠ったとき。はっきりと視認できるスティックのパーツについては、その選手自身がリンク内から取り除かなければならない。
- 7.1.4.4.10 選手が、ボールを支配していない相手側選手を妨害するために、故意に動いたとき。
＜注＞より有利な位置に動こうとした選手が、相手側選手に背中からぶつかったり、相手側選手の進路を妨害したりしたような場合は、フリーヒットのみが相手側に与えられる。
- 7.1.4.4.11 フィールド・プレーヤーが、ゴールキーパーの送球動作を積極的に妨害したとき。
＜注＞フィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリア（1m×2.5m）内にいた場合、あるいはゴールキーパーがボールを支配下に置いた位置から3m以内の場所にいた場合にのみ反則とみなされる。「積極的に」とは、ゴールキーパーの横の動きに合わせて動いたり、スティックでボールを触ろうとしたりすることをいう。
- 7.1.4.4.12 選手が、相手側のヒットインあるいはフリーヒットに際して、3mルールを守らなかったとき。相手側選手が正当な方法で位置に着こうとしている最中にヒットインあるいはフリーヒットが行われた場合、この反則は適用されない。チームとして適切でない距離にディフェンス・ラインを敷いた場合でも、1名の選手にのみペナルティが科される。
- 7.1.4.4.13 フィールドプレーヤーがかなりの有利になるように寝転んだり座ったりしてボ



- ールを止めたりプレーしたりする場合、または別の方法で状況に影響を与えるとき。
- 7.1.4.4.14 フィールド・プレーヤーが、手あるいは腕を使ってボールを止めたりプレーしたりしたとき。
- 7.1.4.4.15 選手交代が正しく行われなかったとき。
＜注＞リンクを離れる選手は、新しい選手がリンク内に入る前に、ボードを越えていなければならない。判断が微妙な場合は、プレーに影響があった場合にのみ反則が適用される。プレーの中断中に自陣の選手交代ゾーン以外の場所で選手交代が行われた場合も、不正な選手交代である。この場合、リンク内に入る選手にペナルティが科される。
- 7.1.4.4.16 一方のチームが、リンク内に規定以上に多くの選手がいる状態でプレーしたとき。この場合、1名の選手にのみペナルティが科される。
- 7.1.4.4.17 ペナルティを科された選手が以下の行為をしたとき：
- 7.1.4.4.17.1. ペナルティが終了あるいは解除される前に、リンク内に入ることなくペナルティ・ベンチを離れた場合。ペナルティが終了したにもかかわらず、ペナルティ・ベンチを離れるのを拒否した場合。ペナルティが終了あるいは解消される前に、試合が中断中のリンク内に入った場合。
- 7.1.4.4.17.2. 記録員は、このことをできる限り速やかにレフリーに知らせること。ペナルティが終了した選手であっても、そのチームに複数のペナルティがある場合、あるいは終了したペナルティがパーソナル・ペナルティである場合には、ペナルティ・ベンチを離れることができない。ペナルティが終了したゴールキーパーは、次のプレー中断までペナルティ・ベンチから出ることはできない。ペナルティを科された選手がプレー中にリンク内に入った場合には、試合妨害行為とみなされる。
- 7.1.4.4.18 選手がフリーヒットとなる反則を繰り返し犯したとき。短時間の間に繰り返すだけでなく、長時間の間に繰り返すことでも適用される。
- 7.1.4.4.19 チームが組織的に、フリーヒットとなる反則を繰り返し犯すことにより試合を妨害したとき。
＜注＞このことには、チームが短時間の間に軽微な反則を数多く犯した場合も含まれる。この場合、最後の反則を犯した選手にペナルティが科される。
- 7.1.4.4.20 選手が故意にプレーを遅延させたとき。このことには、反則を犯した側の選手が、プレーが中断されている時にボールを打ったり、あるいは相手側にボールを渡さなかったりしている場合、ボードやゴールを利用して、相手がボールを取れないように意図的にブロックしている場合、故意にボールを破損している場合が含まれる。
- 7.1.4.4.21 一方のチームが、組織的にプレーを遅延させたとき。レフリーは、一方のチームがプレー遅延行為により反則を科されそうな状況にあると判断した場合、可能であれば、反則を適用する前にチーム・キャプテンにその旨を知らせるべきである。チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中からペナルティを受ける選手を選ぶこととする。
- 7.1.4.4.22 選手もしくはチーム・スタッフがレフリーの判定に対し抗議したとき、またはコーチングがゲームの進行を妨げるような方法やその他不適切な方法で行われたとき。
- 7.1.4.4.22.1. このことには、チーム・キャプテンが継続的に、かつ理由なくレフリーの判定に疑問を呈した場合が含まれる。
- 7.1.4.4.22.2. レフリーの判定に対する抗議およびゲームの進行を妨げるようなコーチングは、スポーツマンにふさわしくない行為と比較した場



- 合、故意ではない軽微な反則とみなされる。
- 7.1.4.4.22.3. チーム・スタッフがレフリーの許可なくリンク内に入った場合にもこの反則が適用される。レフリーは可能であれば、反則を適用する前にチーム・スタッフにその旨を知らせること。
- 7.1.4.4.23 レフリーからゴール・ケージを元の位置に戻すよう勧告があったにもかかわらず、ゴールキーパーがそれを怠ったとき。
<注>ゴール・ケージを、可能と考えられる範囲内において速やかに元の位置に戻すことは、ゴールキーパーの責任である。
- 7.1.4.4.24 レフリーから個人の装具を修正するよう勧告があったにもかかわらず、選手がそれを怠ったとき。（反則のサインはない）
- 7.1.4.4.25 選手が不適切な衣服を着用したとき。（反則のサインはない）
- 7.1.4.4.25.1. このことには、服装の一部が足りない場合や、チーム・キャプテンの腕章に関する反則が含まれる。
- 7.1.4.4.25.2. 服装に関する反則は、1試合につき1チームに1回のみペナルティが適用される。その他、装具の欠陥があった場合は、すべて統括団体に報告するものとする。
- 7.1.4.4.26 ゴールキーパーが適切な装具を装着せずにプレーに参加したとき（反則のサインはない）。ゴールキーパーが故意ではなくフェイス・マスクを落としてしまった場合、プレーは中断され、フェイスオフで再開される。
- 7.1.4.4.27 不適切な人数の選手が試合に参加したとき。（反則のサインはない）マッチ・レコードを修正すること。不適切な選手数に関する反則は、1試合につき1チームに1回のみペナルティが適用される。その他、このことについて反則があった場合は、すべて統括団体に報告するものとする。
- 7.1.5 メジャーベンチ・ペナルティ
- 7.1.5.1 メジャーベンチペナルティは、2つのベンチペナルティで構成され連続した罰則となる。
- 7.1.5.2 メジャーベンチ・ペナルティが、ペナルティ・ショットあるいはディレイド・ペナルティ・ショットに関連して科された場合、ペナルティ・ショットに関連するペナルティの規定も同時に適用される。
- 7.1.5.3 メジャーベンチ・ペナルティとなる反則
- 7.1.5.3.1 フィールドプレーヤーがスティックを持ち、無謀なプレーをした場合。
- 7.1.5.3.2 フィールド・プレーヤーが、スティックで相手の身体を引っ掛けたとき。
- 7.1.5.3.3 選手が、ボールを打つため、あるいは打とうとするため、自分のスティックや他の装具をリンク上に投げつけたとき。
- 7.1.5.3.4 プレーヤーが無謀な接触プレーをした場合
- 7.1.6 パーソナル・ペナルティ
- 7.1.6.1 パーソナル・ペナルティは、ベンチ・ペナルティとの関連においてのみ科されるものであり、ベンチ・ペナルティが終了あるいは解除されるまで計時されない。パーソナル・ペナルティは、数の制限なくいくつでも同時に計時することができる。
- 7.1.6.1.1 既にパーソナル・ペナルティを受けている選手がベンチ・ペナルティとなる反則を犯した場合は、ベンチ・ペナルティの計時が可能になり次第、パーソナル・ペナルティの残りの計時を中断し、ベンチ・ペナルティの終了または解除を待って、パーソナル・ペナルティの計時を再開することとする。
- 7.1.6.1.2 この場合、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、ベンチ・ペナルティが終了した時に当該選手に代わり一時的にリンク内に入る選手を1名選び、当該選手と共にペナルティ・ベンチに入れておくこととする。
- 7.1.6.2 パーソナル・ペナルティは当該選手にのみ適用されるものであるため、チームはペナルティ適用中に当該選手をリンク上で他の選手と交代させることができる。
- 7.1.6.2.1 この場合、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフ



フィールド・プレーヤーの中から、ベンチ・ペナルティが終了した時に当該選手に代わり一時的にリンク内に入る選手を1名選び、当該選手と共にペナルティ・ベンチに入れておくこととする。

- 7.1.6.2.2 ペナルティを科された選手は、パーソナル・ペナルティが終了しても、プレーが中断するまでリンク内に入ることはできない。レフリーは、プレー中にペナルティが終了した選手が、プレー中断後、直ちにペナルティ・ベンチを離れることができるよう、記録員と共に補助するものとする。パーソナル・ペナルティとなる反則を犯したチーム・スタッフは、試合の残り時間中、観客席に退去させられ、チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、ベンチ・ペナルティを受ける選手を選ぶこととする。

7.1.7 10分間のパーソナル・ペナルティ

- 7.1.7.1 10分間のパーソナル・ペナルティが科されている間にペナルティを受けていないチームが得点した場合でも、そのペナルティは解除されない。
- 7.1.7.2 2分間のベンチ・ペナルティ+10分間のパーソナル・ペナルティとなる反則
- 7.1.7.3 選手ないしはチーム・スタッフは、スポーツマンにふさわしくない行為を犯した場合。
＜注＞スポーツマンにふさわしくない行為とは次のような行為をいう：レフリー、選手、チーム・スタッフ、オフィシャル、観客に対して侮辱的もしくは不当なふるまいをすること、またはレフリーを欺くためのシミュレーション行為をすること。ボードやゴール・ケージを故意に蹴ったり、倒したり、あるいは叩いたりする行為。プレー中断中であっても、あるいは選手交代ゾーン内においても、スティックやその他の装具を投げつける行為。

7.1.8 マッチ・ペナルティ

- 7.1.8.1 マッチ・ペナルティとなる反則を犯した選手またはチーム・スタッフは、ただちにロッカールームに退去させられ、その試合の残り時間については一切その試合に関与することはできない。
- 7.1.8.2 主催側のチームは、反則を犯した者がロッカールームに退去し、延長戦やペナルティ・ショット戦になった場合も含め、試合の残り時間中に観客席やリンクに戻ることがないように確認する義務がある。マッチ・ペナルティはすべて統括団体に報告される。
- 7.1.8.3 試合の前後に、通常はマッチ・ペナルティとなるような反則を犯した場合は、統括団体への報告は行うが、ベンチ・ペナルティは科されない。欠陥のある装具に関する例外（関係する選手が修正することとし、その選手は、修正後、試合に参加することができる）を除き、試合前にマッチ・ペナルティとなる反則を犯した場合も、反則を犯した選手は、延長戦やペナルティ・ショット戦になった場合も含め、その試合に一切関与することができない。
- 7.1.8.4 テクニカルマッチペナルティは、メジャーベンチペナルティに関連してのみ課される。
- 7.1.8.4.1 チーム・キャプテンは、その時点でペナルティを科されていないフィールド・プレーヤーの中から、マッチ・ペナルティとなる反則を犯した選手あるいはチーム・スタッフに関するベンチ・ペナルティを受ける選手を選ぶこととする。
- 7.1.8.4.2 マッチ・ペナルティの反則を犯した選手に関するパーソナル・ペナルティは解除される。
- 7.1.8.5 テクニカルマッチペナルティはその試合の残りの時間、出場停止となる。そのプレーヤーにさらなる罰が与えられることはない。

7.1.9 テクニカルマッチ・ペナルティ

- 7.1.9.1 テクニカルマッチペナルティは、メジャーベンチペナルティに関連してのみ課される。
- 7.1.9.2 テクニカルマッチペナルティは、試合の残り時間の間、出場停止となり、それ以上の罰則は課されない。
- 7.1.9.3 テクニカルマッチペナルティに繋がる違反。
- 7.1.9.3.1 フィールドプレーヤーが未承認のスティックまたはフックの幅が広すぎるスティックを使用した場合。ゴールキーパーが未承認のフェイスマスクを使用した場



合)。

- 7.1.9.3.2 試合記録に記載されていないプレーヤーやチームスタッフが試合に参加した場合。
- 7.1.9.3.3 プレーヤーが継続的または繰り返しスポーツマンシップに反する行為を行った場合。マッチペナルティは、2回目のマイナーベンチペナルティおよび10分間のパーソナルペナルティに代わるが、それでもメジャーベンチペナルティが伴う。継続的とは同じ流れで行われることであり、繰り返しとは同じ試合で2回目の行為を指す。
- 7.1.9.3.4 プレーヤーが無謀または暴力的にスティックや他の装備を壊した場合。
- 7.1.9.3.5 プレーヤーが暴力的なフィジカルプレーを行った場合。
- 7.1.9.3.6 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが乱闘に参加した場合。
- 7.1.9.3.7 プレーヤーが同じ試合で2回目のメジャーベンチペナルティに繋がる違反を犯した場合。
- 7.1.9.3.8 チームスタッフのメンバーが継続的にスポーツマンシップに反する行為を行った場合。
- 7.1.9.3.9 装備のチェックを受ける予定のプレーヤーが、チェック前に装備を修正または交換しようとした場合。
- 7.1.9.3.10 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが、明らかにプレーを妨害しようとする違反行為を行った場合。
- 7.1.9.3.11 フィールドプレーヤーが欠陥のあるスティックを使い続けたり、強化されたまたは長くされたシャフトを使用した場合。
- 7.1.9.3.12 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが、交代ベンチまたはペナルティベンチを離れて口論に参加した場合したとき。
- 7.1.9.3.13 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが喧嘩に関与した場合。
- 7.1.9.3.14 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが、残忍な違反行為を犯した場合または犯そうとした場合。
- 7.1.9.3.15 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが、粗野な行為を行った場合。
- 7.1.9.3.16 プレーヤーまたはチームスタッフのメンバーが、脅迫的な行為を行った場合。

7.2 フィックスド・シチュエーション

7.2.1 フィックスド・シチュエーションに関する一般規則

- 7.2.1.1 プレーが中断した場合には、中断した理由に応じ、フィックスド・シチュエーションによりプレーが再開される。
<注>フィックスド・シチュエーションとは、フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒットおよびペナルティ・ショットをいう。
- 7.2.1.2 レフリーはまず1回ホイッスルを鳴らす合図をし、次に所定のサインを示した後、フィックスド・シチュエーションを行う場所を指し示す。ボールが動いていない状態で、かつその位置が正しい場合には、ホイッスルの合図後、直ちにボールをプレーすることができる。
 - 7.2.1.2.1 レフリーはまず最初に帰結を表すサイン（判定を示すサイン）を示し、その次に可能な場合には反則のサイン（反則行為の内容を示すサイン）を示す。反則のサインは必要と判断された場合にのみ示すものとするが、ペナルティおよびペナルティ・ショットが生じた場合には必ずサインを示すこととする。
 - 7.2.1.2.2 ヒットインあるいはフリーヒットにおいては、レフリーがプレーに影響がないと判断した場合は、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。
- 7.2.1.3 フィックスド・シチュエーションは、特別な理由なく遅延させてはならない。
<注>何が特別な理由のない遅延なのかについては、レフリーが決定する。フィックスド・シチュエーションが遅延された場合、レフリーは可能であれば、反則を適用する前に選手にその旨を知らせるべきである。

7.2.2 フェイスオフ

- 7.2.2.1 新しいピリオドの開始時、およびゴールを確定して得点を正式に認めるため、センター・ス



ポットにおいてスティックでフェイスオフが行われる。

- 7.2.2.1.1 延長戦において得点したゴールやピリオドないし試合終了後のペナルティ・ショットによって得点したゴールについては、フェイスオフによる確定は行われない。
- 7.2.2.1.2 センター・スポットでフェイスオフを行うときには、各チームの選手は、それぞれセンター・ラインをはさんで自陣内にいなければならない。
- 7.2.2.2 プレーが中断し、どちらのチームにもヒットイン、フリーヒットあるいはペナルティ・ショットを与えることができないときには、プレーはフェイスオフで再開される。
- 7.2.2.3 フェイスオフは、プレーが中断した時点のボールの位置から最も近いフェイスオフ・ドットで行われる。
- 7.2.2.4 フェイスオフを行う選手を除く他のすべての選手は、レフリーの指示がなくとも、速やかに、スティックを含め、ボールから少なくとも 3m は離れること。
- 7.2.2.5 <注>フェイスオフの前に、各チームの準備が整い、すべての選手が適正なポジションについていることを確認するのは、レフリーの責任である。
- 7.2.2.6 フェイスオフは、両チームのフィールド・プレーヤー各 1 名によって行われる。フェイスオフを行う選手は、相手チームのリンク短辺方向に顔を向け、フェイスオフ前に身体接触を行ってはならない。両足はセンター・ラインに対して直角に置く。また、各選手の両足はセンター・ラインから等距離に置く。スティックは、グリップ・マークより上の部分をノーマル・グリップにより両手で保持すること。ブレードは、ボールに触れない状態で、それぞれがボールの両側に、センター・ラインに対して直角に置くこと。
 - 7.2.2.6.1 ノーマル・グリップとは、その選手がプレー中にスティックを保持する持ち方をいう。守備側の選手が、ボールのどちら側にブレードを置くかを決定する。センター・ライン上でのフェイスオフについては、アウェー・チームの選手がブレードを置く側を決定する。ボールは、ブレード間の中央にある状態とする。
 - 7.2.2.6.2 フェイスオフを行う選手がレフリーの指示に従わない場合は、リンク内にいる他の選手が代わりにフェイスオフを行う。フェイスオフを行う前に選手交代について対立した場合には、アウェー・チームが先に選手の交代を行う義務を負う。
- 7.2.2.7 フェイスオフされたボールが直接ゴール・ケージに入った場合、その得点は認められる。フェイスオフとなる事象
- 7.2.3 ボールが故意でなく破損されたとき。
 - 7.2.3.1 ボールが正常にプレーできない状態になったとき。
 - 7.2.3.2 <注>レフリーは、プレーを中断する前に、選手がボールをプレーする適当な機会を与えなければならない。
 - 7.2.3.3 ボードの一部が離れ、かつその近くにボールが来たとき。
 - 7.2.3.4 ゴール・ケージが故意でなく動かされ、かつ適当な時間内に元の位置に戻すことができなかったとき。ゴール・ケージを、可能と考えられる範囲内において速やかに元の位置に戻すことは、ゴールキーパーの責任である。
 - 7.2.3.5 重大な負傷が発生したか、あるいは負傷した選手がプレーに直接影響を及ぼしたとき。
<注>何が重大な負傷なのかについては、レフリーが決定する。ただし、重大な負傷の疑いがあると判断された場合には、プレーは直ちに中断される。
 - 7.2.3.6 プレー中に不測の事態が発生したとき。何が不測の事態であるかについては、レフリーが決定する。ただし、リンク内に関係のない人や物が入り込んだ場合、照明が完全ないし部分的に消えた場合、試合終了の合図が誤って鳴らされた場合、あるいはレフリーにボールが当たりプレーに重大な影響を与えた場合などは、常に不測の事態とみなされる。
 - 7.2.3.7 フリーヒットとなる反則が犯されなかったにもかかわらず、ゴールが認められなかったとき。このことには、ボールがゴール・ラインを正面から通過せずにゴール・ケージに入った



場合が含まれる。

- 7.2.3.8 ペナルティ・ショットの結果、ゴールが成功しなかったとき。このことには、ペナルティ・ショットが正しい方法で行われなかった場合も含まれる。
- 7.2.3.9 反則を犯した側のチームがボールを獲得し支配したために、ディレイド・ペナルティが実行されたとき。このことには、反則を犯していない側のチームが時間稼ぎをしようとしているとレフリーが判断した場合も含まれる。
- 7.2.3.10 プレーに関連しないものの、プレー中に発生しないしは発覚した反則に対してペナルティが科されたとき。このことには、ペナルティを科されている選手が、ペナルティが終了あるいは解除される前にリンク内に入った場合が含まれる。
- 7.2.3.11 レフリーが、どちらのチームのヒットインあるいはフリーヒットになるかを判断できないとき。このことには、両チームの選手が同時に反則を犯した場合も含まれる。
- 7.2.3.12 レフリーの決定が間違っていたとき。

7.2.4 ヒットイン

- 7.2.4.1 ボールがリンク外に出た場合、ボールを出さなかった側のチームにヒットインが与えられる。ボールをリンク外に出した側のチームとは、ボールがリンクから出る直前に、最後にボールが身体あるいは装具に触れた選手の属するチームをいう。このことには、選手がゴール・ケージからボールを出す際に、ボールに触れずにネットを叩いて出した場合も含まれる。
- 7.2.4.2 ヒットインは、ボールがリンク外に出た地点の、ボードから 1.5m 離れた場所から行われる。ただし、ゴール・ラインの仮想延長線上より後方から行われることはない。
 - 7.2.4.2.1 レフリーがプレーに影響がないと判断した場合は、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。ヒットインを行うチームにとって有利になるのであれば、ボードから 1.5m 以内の場所からヒットインを行ってもよい。
 - 7.2.4.2.2 ゴール・ラインの仮想延長線上より後方でのヒットインは、最も近いフェイスオフ・ドットから行うものとする。ボールが天井やその他のリンク上方にある物体に当たった場合には、センター・ラインからの距離がボールの当たった場所と等しい位置で、ボードから 1.5m 離れた地点からヒットインを行う。
- 7.2.4.3 相手チームの選手は、レフリーの指示がなくとも、速やかに、スティックを含め、ボールから少なくとも 3m は離れること。ヒットインを行う選手は、相手側の選手が位置に着くまで待つ必要はないが、相手側選手が正当な方法で位置に着こうとしている最中にヒットインが行われた場合、この反則は適用されない。
- 7.2.4.4 ボールはスティックを用いてプレーするものとする。ボールはクリーンにヒットするものとし、ボールを引き寄せたり、浮かせたり、スティックの上に持ち上げたりしてはならない。
- 7.2.4.5 ヒットインを行った選手は、そのボールが他の選手の身体あるいは装具に当たる前に、再度ボールに触れてはならない。
- 7.2.4.6 ヒットインされたボールが直接ゴール・ケージに入った場合、その得点は認められる。

7.2.5 ヒットインとなる事象

- 7.2.5.1 ボールが完全にボードを越えた場合、あるいは天井やその他のリンク上方にあるあらゆる物体にボールが当たった場合。

7.2.6 フリーヒット

- 7.2.6.1 フリーヒットとなる反則を犯した場合、反則を犯していない側のチームにフリーヒットが与えられる。
 - 7.2.6.1.1 フリーヒットとなる反則については、可能な限りアドバンテージ・ルールが適用される。
 - 7.2.6.1.2 アドバンテージ・ルールとは、反則を犯していない側のチームが反則後も引き続きボールを支配している状態において、そのままプレーを続行した方がフリ



ーヒットを与えるよりも有利な場合に、プレーを続ける機会を与えることをいう。アドバンテージ・ルールが適用され、プレーが続行している状態において、反則を犯していない側のチームがボールの支配を失うことによりプレーが中断された場合、最後に反則が生じた場所からフリーヒットが行われる。

- 7.2.6.2 フリーヒットは、反則が起きた場所から行われる。ただし、ゴール・ラインの仮想延長線上より後方、あるいはゴールキーパー・エリアから 3.5m 以内で行われることはない。
＜注＞レフリーがプレーに影響がないと判断した場合は、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。ボードから 1.5m 以内の場所からのフリーヒットは、1.5m 離れた地点に移動させて行ってもよい。ゴール・ラインの仮想延長線上より後方でフリーヒットは、最も近いフェイスオフ・ドットから行うものとする。ゴールキーパー・エリアから 3.5m 以内の地点からのフリーヒットの場合には、ゴール・ラインの中央から反則の起きた場所を通る仮想延長線上の、ゴールキーパー・エリアから 3.5m 離れた地点に移動させ、行うものとする。この場合、守備側のチームには、自陣ゴールキーパー・エリアの直ぐ外側にディフェンス・ラインを形成する権利が常に与えられる。攻撃側のチームには、守備側のチームがディフェンス・ラインを形成するのを待つ義務はなく、味方の選手をディフェンス・ラインの前に立たせる権利がある。
- 7.2.6.3 相手チームのプレーヤーは、レフリーの指示がなくとも、速やかに、スティックを含め、ボールから少なくとも 3m は離れること。
- 7.2.6.4 フリーヒットを行う選手は、相手側の選手が位置に着くまで待つ必要はないが、相手側選手が正当な方法で位置に着こうとしている最中にフリーヒットが行われた場合、この反則は適用されない。
- 7.2.6.5 ボールはスティックを用いてプレーするものとする。ボールはクリーンにヒットするものとし、ボールを引き寄せたり、浮かせたり、スティックの上に持ち上げたりしてはならない。
- 7.2.6.6 フリーヒットを行った選手は、そのボールが他のプレーヤーの身体あるいは装具に当たる前に、再度ボールに触れてはならない。
- 7.2.6.7 フリーヒットされたボールが直接ゴール・ケージに入った場合、その得点は認められる。
- 7.2.7 フリーヒットとなる反則
- 7.2.7.1 プレーヤーが、相手チームのプレーヤーの身体あるいはスティックを叩いたり、ブロックしたり、持ち上げたり、蹴ったり、抱え込んだりしたとき。または相手の体に当たってもボールに到達する可能性がある場合。＜注＞当該プレーヤーが相手チームのプレーヤーのスティックを叩く前にボールをプレーしていたとレフリーが判断した場合には、この反則は適用されない。
- 7.2.7.2 フィールド・プレーヤーが、ボールを打つ前のバックスイングあるいはボールを打った後のフォロースルーで、スティックのブレードを腰の高さ以上に振り上げたとき。このことは、打つと見せかけるフェイント行為にも適用される。周りに他の選手がおらず、負傷させる危険がない場合には、前方へのフォロースルーについて、高さに関する規定を適用しない。腰の高さとは、直立した状態におけるその選手の腰の位置とする。
- 7.2.7.3 フィールド・プレーヤーが、膝の高さより上にあるボールをプレーするため、あるいはプレーしようとして、スティックまたは足のいかなる部分であれこれを使ったとき。
＜注＞ボールを大腿部で止める行為は、それが危険と判断されない限り、膝の高さより上にあるボールをプレーしたとはみなされない。膝の高さとは、直立した状態におけるその選手の膝の位置とする。
- 7.2.7.4 フィールド・プレーヤーが、スティック、足先あるいは足全体を、相手の足全体あるいは足先の間に入れたとき。
- 7.2.7.5 選手が、ボールを支配しようとして、あるいはボールを取ろうとして、肩と肩の接触以外の方法で相手チームの選手にぶつかったり押したりしたとき。
- 7.2.7.6 選手が、ボールを支配もしくは取ろうとして、またはより有利なポジションを取ろうとして、相手チームの選手を後ろ向き状態で押したり、あるいは故意にその選手の進路を妨害したりしたとき。このことには、攻撃側のチームが、ゴールキーパー・エリアから 3.5m 以



- 内の地点で与えられたフリーヒットにおいて、守備側のチームにディフェンス・ラインを形成させないようにしたり、妨害したりした場合が含まれる。
- 7.2.7.7 フィールド・プレーヤーが、ゴールキーパー・エリアに入ったとき。
- 7.2.7.7.1 プレーに影響を及ぼさず、かつゴールキーパーの動きを妨げていないとレフリーが判断した場合は、フィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリアを通過することは、反則行為とはならない。
- 7.2.7.7.2 攻撃側のチームがゴール・ケージに向け直接フリーヒットを打ったとき、守備側チームのフィールド・プレーヤーがゴールキーパー・エリアやゴール・ケージの中にいた場合、あるいはゴール・ケージが動かされていた状況において、守備側チームのフィールド・プレーヤーがゴール・ケージが通常あるべき場所の中にいた場合には、常にペナルティ・ショットが与えられる。
- 7.2.7.7.3 フィールド・プレーヤーの身体の一部がゴールキーパー・エリア内の床に触れていた場合は、ゴールキーパー・エリア内にとみなされる。フィールド・プレーヤーのスティックだけがゴールキーパー・エリア内にある場合、そのフィールド・プレーヤーはゴールキーパー・エリア内にとみなされない。ラインはゴールキーパー・エリアに含まれる。
- 7.2.7.9 フィールド・プレーヤーが、相手チームのゴール・ケージを故意に動かしたとき。
- 7.2.7.10 フィールド・プレーヤーが、消極的動作でゴールキーパーの送球を妨害したとき。
- 7.2.7.10.1 フィールド・プレーヤーが、ゴール・クリーズ内にいた場合、あるいはゴールキーパーがボールを支配し始めた位置から 3m 以内の場所にいた場合にのみ、反則とみなされる。
- 7.2.7.10.2 消極的動作とは、故意ではないこと、あるいは動かずにいることをいう。
- 7.2.7.11 フィールド・プレーヤーが、ジャンプしてボールを止めたとき。
- 7.2.7.12 ジャンプとは、両足が完全に床から離れた状態をいう。走る動作はジャンプとはみなされない。
- 7.2.7.13 ボールに触らない限り、ボールを飛び越えてもよい。
- 7.2.7.14 フィールド・プレーヤーが、リンク外からボールをプレーしたとき。（反則のサインはない）
- 7.2.7.14.1 リンク外からとは、片足あるいは両足がリンクの外にある状態をいう。
- 7.2.7.14.2 交代中の選手がリンク外からボールをプレーした場合は、人数オーバーとみなされる。
- 7.2.7.14.3 交代中でない選手が、選手交代ゾーンからボールをプレーした場合は、プレーへの故意の妨害行為とみなされる。リンク外を走ることは認められるが、リンク外からボールをプレーしてはならない。
- 7.2.7.15 6 人対 6 人の場合：ゴールキーパーが送球中に完全にゴール・クリーズから出てしまったとき。
- 7.2.7.16 4 対 4 の場合：ゴールキーパーがゴール・エリア（1m×2.5m）から完全に出てしまったとき。
- 7.2.7.16.1 この場合、ゴールキーパーはフィールド・プレーヤーとはみなされない。ゴールキーパーは、身体のかなる部分もゴール・クリーズ内の床に触れていない状態のときに、ゴール・クリーズから完全に離れたものとみなされる。送球動作は、ゴールキーパーの手からボールが離れた時に完了したものとみなされ、この後でゴールキーパーがゴール・クリーズを離れても、反則は適用されない。ゴールキーパーがゴール・クリーズ内でボールを拾った後で、身体が完全にゴール・クリーズの外に出てしまった場合は、この規定が適用される。
- 7.2.7.16.2 ラインはゴール・クリーズに含まれる。
- 7.2.7.17 ゴールキーパーが、センター・ラインを越えてボールを投げたり、あるいは蹴ったりしたと



き。ボールが床、ボード、他の選手の身体あるいは装具に触れずにセンター・ラインを越えた場合にのみ、反則とみなされる。この場合、ボールが完全にセンター・ラインを越えた時に、反則が適用される。

- 7.2.7.18 フェイスオフ、ヒットインあるいはフリーヒットが、正しい方法で行われなかったり、故意に遅延されたりしとき。このことには、プレーが中断した際に、反則を犯していないチームがボールを奪い去って、ボールを引き寄せたり、浮かせたり、スティックの上に持ち上げたりする場合が含まれる。ヒットインやフリーヒットが間違った場所で行われた場合、あるいはボールが完全に静止していない状態で行われた場合には、やり直しとなる。レフリーがプレーに影響がないと判断した場合は、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。
- 7.2.7.19 ゴールキーパーがボールを支配している状態が3秒を超えたとき。ゴールキーパーがボールを床に置き、また拾い上げた場合、この間はずっとボールを支配していたとみなされる。
- 7.2.7.20 ゴールキーパーが、味方のフィールド・プレーヤーからパスを受け取ったとき。
 - 7.2.7.20.1 そのパスが故意に行われたとレフリーが判断した場合のみ、反則とみなされる。受け取るとは、ゴールキーパーが自分の手や腕でボールに触れることをいう。これには、場合によっては手や腕以外の部分でボールに触れたり、あるいは止めたりした後で、さらに手や腕でボールに触れる場合を含む。ゴールキーパーが味方の選手からのパスを受ける時に完全にゴール・クリーズの外に出ていることで、フィールド・プレーヤーとみなされる場合は、味方の選手からのパスを受け取ることができる。ゴールキーパーがゴール・クリーズを完全に離れ、ボールを止め、ゴール・クリーズに戻ってそのボールを拾い上げた場合は、ゴールキーパーへのパスとはみなされない。
 - 7.2.7.20.2 ゴールキーパーへのパスは、ゴール・シチュエーションとはみなされないの
で、ペナルティ・ショットの反則となることはない。
- 7.2.7.21 プレーに関連して犯した反則に対しペナルティが科されたとき。（所定の反則のサイン）
- 7.2.7.22 選手がプレーを遅延させたとき。このことには、フィールド・プレーヤーが時間稼ぎのために、相手チームの選手が正当な方法でボールに届かないよう、自分の身体をリンクあるいはゴール・ケージに密着させる場合が含まれる。レフリーは可能であれば、反則を適用する前に選手にその旨を知らせるべきである。
- 7.2.7.23 チームがプレーを遅らせた場合は、2分間のペナルティを受ける。
- 7.2.7.24 ディレイドペナルティが実行されるのは、違反したチームがボールをプレーまたはコントロ

ルした場合。

7.2.8 ペナルティ・ショット

- 7.2.8.1 ペナルティ・ショットとなる反則を犯した場合、反則を犯していない側のチームにペナルティ・ショットが与えられる。
- 7.2.8.2 ペナルティ・ショットは、センター・スポットからスティックと共に行われる。
- 7.2.8.3 全ての選手は、ペナルティ・ショットを行う選手および守備側のゴールキーパーを除き、ペナルティ・ショットが完全に終了するまでの間、自陣の選手交代ゾーン内にいなければならない。守備側のゴールキーパーは、ペナルティショットの開始時にゴールキーパーエリア内にいなければならない。
 - 7.2.8.3.1 フィールド・プレーヤーがゴールキーパーとなることはできない。守備側のゴールキーパーが、ペナルティ・ショット中に反則を犯した場合、新たなペナルティ・ショットが与えられ、何らかの所定のペナルティが科される。
 - 7.2.8.3.2 反則を犯したチーム側の他の選手がペナルティ・ショット中に反則を犯した場合、新たなペナルティ・ショットが与えられ、その反則は試合妨害行為とみなされる。
 - 7.2.8.3.3 ベンチペナルティを受けたプレーヤーは、ペナルティショットの間、ペナルテ



ベンチにいないといけない。

- 7.2.8.4 ペナルティ・ショットを行うプレーヤーは、回数の制限なく何回でもボールに触れることができるが、ゴール・ケージに向かって連続的な動きをしなければならない。連続的とは、プレーヤーとボールが完全に停止したり、変化したりすることを意味することであり、完全に停止したり、方向を変えたりすることはできない。また同時にゴール・ケージから離れることはできない。
- 7.2.8.5 ペナルティ・ショットが完了するまでの間、計時は停止される。ゴール・ケージに向かってとは、センター・ラインから離れることをいう。ボールがゴール・ケージの前面に当たってからゴールキーパーに当たり、さらにゴール・ケージの前面からゴール・ラインを通過した場合は、得点が認められる。ペナルティ・ショットの開始時点でボールが後方に向かって下げられた場合、そのペナルティ・ショットは中断し、最初からやり直すものとする。
- 7.2.8.6 2分間のベンチ・ペナルティが、ペナルティ・ショットとの関連で科された場合、そのペナルティ・ショットが得点にならなかった場合にのみ、その2分間のベンチ・ペナルティはマッチ・レコードに記録されるものとする。ペナルティを科された選手は、ペナルティ・ショット中はペナルティ・ベンチ内にいないといけない。

8. 個人技能競技 (ISC)

- 8.1 ISC は、フロアボールのチーム競技に有意義に参加するために必要な技能がまだ十分ではないアスリートのために、特に設けられたものである。ISC は、次の5種目、ゴール周辺からのシュート、レシーブとパス、スティック操作、シュートの正確性、そして障害物を越えるフリップ・パスから成る。競技参加者はまずディビジョニング・ラウンドに参加しなくてはならず、そこでは各アスリートが全種目を1回ずつ行う。その後、5種目の合計得点を基に、同じような競技能力レベルのグループに振り分けられ、競技（メダル）ラウンドに進む。メダル・ラウンドでは、各選手は全種目を2回ずつ行わなくてはならない。ディビジョニング・ラウンドとメダル・ラウンドの2ラウンドの得点の合計が、最終得点となる。

8.1.1 ゴール周辺からのシュート

- 8.1.1.1 目的：アスリートのシュートの正確性、シュートの強さとともに、時間的制約がある中で、どのような角度からでも得点できる能力を評価する。
- 8.1.1.2 装具・用具：フロアボールのスティック、ボール5個、テープ、ストップウォッチ、ゴール。
- 8.1.1.3 詳細：アスリートは、ゴール周辺の5つの異なる地点からそれぞれから1球ずつゴールを狙ってシュートする。これらの地点は、ゴール・ラインの中心を共通の起点としてそこから放射状に引かれた長さ6mの5本の線の末端に置く。各放射状の線は、ゴール・ラインとの角度が30度となる線を延長するか、直前に引かれた線との角度が30度となるように線を引いていく。アスリートは、制限時間15秒の間に全てのボールをシュートしなければならない。アスリートがシュートを打ち始める前に、各地点にボールを1球ずつ置いておく。
- 8.1.1.4 採点：それぞれのボールがゴール・ラインを完全に越えてゴール・ケージの中に入った場合、5点が与えられる。5回のシュートの合計得点がこの種目のスコアとなり、最高得点は25点である。（前に打ったボールに当たってシュートの方向が変わりゴールに入らなかった場合、そのボールがなければゴールに入っていたとオフィシャルが判断すれば、そのシュートに対して5点満点が与えられることがある）。

8.1.2 レシーブとパス

- 8.1.2.1 目的：アスリートがボールをレシーブしたりパスしたりする際のボールのコントロール能力および正確性を評価する。
- 8.1.2.2 装具・用具：フロアボールのスティック、ボール、テープ、マーカー用のパイロン。
- 8.1.2.3 詳細：アスリートは、4m離れて右側あるいは左側にいるコーチがパスしたボールをレシーブする。次に、アスリートはパスラインの後ろからパスをする。アスリートは、パスラインから8m離れたところに設置された複数のパイロンの間を通すようにパスをする。この技能



については5回の試技が行われ、合計の最高得点は25点である。

8.1.2.4 採点：

- 8.1.2.4.1 5点：レシーブしたボールを1mゾーン（真中に置かれた2つのパイロンの間）にパスするようコントロールできる。
- 8.1.2.4.2 4点：レシーブしたボールを3mゾーン（左右外側に置かれた2つのパイロンの間だが、1mゾーンではない場所）にパスするようコントロールできる。
- 8.1.2.4.3 3点：3mゾーンの外側にボールをパスするようコントロールできる。
- 8.1.2.4.4 2点：ボールをコントロールできるが、パスができない。
- 8.1.2.4.5 1点：ボールに触れたりレシーブしたりはできるが、ボールをコントロールできない。
- 8.1.2.4.6 0点：スティックをボールに当てることもパスすることもできない。

8.1.3 スティック操作

- 8.1.3.1 目的：アスリートのスピードおよびボールを扱う能力を評価する。
- 8.1.3.2 装具・用具：フロアボールのスティック、ボール、マーカー用のパイロン6個、テープ、ストップウォッチ、ゴール。
- 8.1.3.3 詳細：アスリートは、スティックでボールを扱いながら、パイロンで示されたコースをスタートラインから走り抜け、ゴール地点でシュートする。スタートラインからゴールまでの距離は21mとする。パイロンは3m間隔で直線上に設置する。計時はボールがゴール・ラインを越えた時点で停止する。
- 8.1.3.4 採点：スティック操作に要した秒数を25点から差し引く。パイロンの順番を飛ばした場合、飛ばしたパイロン1つにつき1点減点する。アスリートがゴールを入れた場合は、ボーナスポイント5点を与える。

8.1.4 シュートの正確性

- 8.1.4.1 目的：アスリートがシュートを打つ時の正確性、シュートの強さ、ゴールの特定の場所を狙ってシュートを打ち得点できる能力を評価する。
- 8.1.4.2 装具・用具：フロアボールのスティック、ボール、ゴール、テープあるいはロープ。
- 8.1.4.3 詳細：アスリートは、ゴール正面から5mの距離に真っすぐ引いた線の後方から、シュートを5本打つ。図のように、ロープまたはテープを使い、ゴールの内部を6つのセクションに分ける。それぞれ、ゴール・ポストから45cm（18インチ）内側で、バーから垂直にロープを垂らすか、バーと床面の間でテープを張る。床面から30cm（12インチ）上方で、水平方向にロープまたはテープを張る。
- 8.1.4.4 採点：ゴール内で分けられた各セクションのポイントは以下のとおりとする：
 - 8.1.4.4.1 左右どちらかの上部コーナーに入ったシュートは5点。
 - 8.1.4.4.2 左右どちらかの下部コーナーに入ったシュートは3点。
 - 8.1.4.4.3 真中上のセクションに入ったシュートは2点。
 - 8.1.4.4.4 真中下のセクションに入ったシュートは1点。
- 8.1.4.5 アスリートがポイントを獲得するためには、シュートしたボールが完全にゴール・ラインを越え、ゴール・ケージの中に入らなければならない。ただし、ロープないしはテープによってボールが止められ、ゴール・ラインを越えられない場合は除く。この場合は、ボールが当たったロープないしはテープが区切っているセクションのポイントのうち低い方のポイントを与えることとする。5回のシュートの合計得点がこの種目のスコアとなり、最高得点は25点である。

8.1.5 障害物を越えるフリップ・パス

- 8.1.5.1 目的：ボールが障害物を越えるフリップ・パスについて、アスリートのコントロール能力と正確性を評価する。
- 8.1.5.2 装具・用具：フロアボールのスティック、ボール、障害物（ベンチその他の障害物で、高さ25～30cm、長さは最低でも3m）、テープ、マーカー用のパイロン。



8.1.5.3 詳細：アスリートは、静止した状態からボールを軽く打ち、障害物（高さ 25～30 cm、長さは最低でも 3m）を越えて向う側に正確に届くようパスをする。アスリートは、8m 離れた場所（図示のとおり）に設置されたターゲットに届くようパスをする。障害物を越すフリップ・パスを 5 回行い、合計得点がアスリートの総合得点となり、最高得点は 25 点である。

8.1.5.4 採点：

8.1.5.4.1 5 点：ボールが障害物を越え、1m ゾーン（真中に置かれた 2 つのパイロンの間）に入るフリップ・パスができる。

8.1.5.4.2 4 点：ボールが障害物を越え、3m ゾーン（左右外側に置かれた 2 つのパイロンの間だが、1m ゾーンではない場所）に入るフリップ・パスができる。

8.1.5.4.3 3 点：ボールが障害物を越え、3m ゾーンの外側に届くフリップ・パスができる。

8.1.5.4.4 2 点：ボールは障害物を越えたが、得点ゾーンまで届くことができないフリップ・パス。

8.1.5.4.5 1 点：ボールが障害物に当たってしまい、障害物を越えることができない。

8.1.5.4.6 0 点：スティックをボールに当てることができない。

8.1.6 最終得点

8.1.6.1 選手の最終得点は、個人技能競技を構成するこれら 5 種目の合計点である。