



2022年 ルール 変更 概要 フロアボール

変更前	変更後
変更前の内容	フッターの改訂日を2022年10月とすること
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。	変更 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、可能な場合、00:00からカウントする。
4.6.1.3.6 新しいルール	追加: 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。
4.6.3.3 新しいルール	追加: 先に得点したチームが勝利となる。
4.6.4.6 選手の番号付けを確認する。	削除
5.6.1.1 正規の試合時間は、20分×3ピリオドとし、ピリオド間に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。	変更: 正規の試合時間は、20分×3ピリオドとし、ピリオド間に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



5.6.1.3.6 新しいルール	追加: 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。
5.6.3.3 新しいルール	追加: 先に得点したチームが勝利となる。
5.6.4.6 プレーヤー の番号を確認する。	削除
6.3.5 個人の装具 6.3.5.3選手が視力矯正用のゴーグル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	追加 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
6.6.1.1 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。	変更: 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、可能な場合、00:00からカウントする。
6.6.1.3.6 新しいルール	追加: 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。
6.6.3.3 新しいルール	追加: 延長戦で最初に得点したチームが勝ちとなる。
6.6.4.6 プレーヤー の番号を確認してください。	削除
7.1.1.3.1 ゴールキーパーが5分間のベンチペナルティまたは個人的なペナルティを受けた場合、そのペナルティを服役しなければならない。	削除
7.1.1.3.2- 上記のルール を削除するため、7.1.1.3になる もしゴールキーパーが5分間のベンチペナルティまたは個人的なペナルティに関連して1つまたは複数の2分間のベンチペナルティを受けた場合、これらのペナルティを服役しなければならない。	変更 :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。



<p>7.1.4.4.3 プレーヤーがスティックを使って危険なプレーを行った場合。</p>	<p>変更: プレーヤーがスティックを使って不注意な危険なプレーを行った場合。</p>
<p>7.1.4.4.5 プレーヤーがスティックを使って危険なプレーを行った場合。</p>	<p>変更: プレーヤーが不注意な身体的プレーを犯した場合。</p>
<p>7.1.4.4.13 フィールドプレーヤーが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。これには、両膝や片手（スティックを持っている手を除く）を床につけてボールを止めたりプレーしたりすることも含まれる。</p>	<p>変更: 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。横たわった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。これには、両膝や片手（スティックを持っている手を除く）を床につけてボールを止めたりプレーしたりすることも含まれる。</p>
<p>7.1.5 5分間のベンチ ペナルティ</p>	<p>変更: メジャー5分間のベンチペナルティ</p>
<p>7.1.5.1 新しいルール</p>	<p>追加: 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</p>
<p>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</p>	<p>変更: メジャー5分ベンチ・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</p>
<p>7.1.5.3 5分間のベンチペナルティにつながる違反</p>	<p>変更: メジャー5分間のベンチペナルティに繋がる違反</p>
<p>7.1.5.3.1 フィールドプレーヤーが無謀なプレーをした場合。これには、フィールドプレーヤーがスティックを相手の頭の上に上げ相手が殴られた場合も含まれる。</p>	<p>変更: 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これには、フィールドプレーヤーがスティックを相手の頭の上に上げ相手が殴られた場合も含まれる。</p>
<p>7.1.5.3.4 プレーヤーが相手に向かって身を投げたり、相手を激しく攻撃したりしたとき。</p>	<p>変更: フィールドプレーヤーが無謀な接触プレーをした場合プレーヤーが相手に向かって身を投げたり、相手を激しく攻撃したりしたとき。</p>
<p>7.1.5.3.5 プレーヤーが ボードまたは ゴールケージに対して対戦相手にタックル、スロー、またはトリップしたとき。</p>	<p>削除</p>



<p>7.1.5.3.6 プレーヤーが繰り返し違反を犯した場合、それぞれ2分間のベンチペナルティが科せられる。注: 5分間のベンチペナルティは、最後の2分間のベンチペナルティに置き換わる。</p>	<p>削除</p>
<p>7.1.8.4 ペナルティには常に5分間のベンチペナルティが伴う。</p>	<p>変更: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。</p>
<p>7.1.8.5 新しいルール</p>	<p>追加: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。</p>
<p>7.1.9 - 7.1.11.2.3 試合 ペナルティ 1-3</p>	<p>変更/削除: テクニカルマッチペナルティの再フォーマット</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>7.1.9.3 テクニカルマッチペナルティに繋がる違反。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>



	<p>7.1.9.3.4 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.5 プレイヤーが暴力的なフィジカルプレーを行った場合。</p>
	<p>7.1.9.3.6 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.7 プレイヤーが同じ試合で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。</p> <p>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。</p> <p>7.1.9.3.9 装備のチェックを受ける予定のプレイヤーが、チェック前に装備を修正または交換しようとした場合。</p> <p>7.1.9.3.10 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.11 フィールドプレイ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。</p> <p>7.1.9.3.12 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.13 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.14 プレイ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。</p> <p>7.1.9.3.15 プレイヤーまたはチームスタッフのメンバーが、粗</p>



	<p>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。</p>
<p>7.1.12 - 7.1.12.2 ペナルティ ショットに関連するペナルティ</p> <p>7.1.12.1 ペナルティにつながる違反によって引き起こされたペナルティショットがゴールになった場合、ペナルティショットを引き起こしたペナルティのみが影響を受ける可能性がある。これには、遅延したペナルティショットが含まれる。ペナルティショットが2分間のベンチペナルティにつながる違反によって引き起こされた場合、ペナルティショットがゴールにつながった場合、ペナルティは取り消さるが、他のすべての種類のペナルティは実行される。遅延したペナルティショット中に、違反チームがペナルティショットにつながる違反を犯した場合、2番目の違反はペナルティショットを引き起こした違反と見なされるものとする。ゴールキーパーによる違反によりペナルティショットが中断された場合、ゴールキーパーの違反が新しいペナルティショットの原因と見なされる。</p> <p>7.1.12.2 ペナルティショットの場合、違反が原因ではない。ペナルティはゴールにつながり、他のペナルティは影響を受けないものとする。</p>	<p>削除</p>
<p>7.2.2 フェイスオフ</p> <p>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為、センター・スポットでフェイスオフが行われる。</p>	<p>追加: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為、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。</p>
<p>7.2.7 フリーヒットにつながるオフェンス</p> <p>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</p>	<p>変更: 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</p>



<p>到達する可能性がある場合。 <注>当該プレイヤーが相手チームのプレイ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。</p>	<p>可能性がある場合。 <注>当該プレイヤーが相手チームのプレイ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。</p>
<p>7.2.7.7 フィールドプレイヤーがボールを2回蹴った場合、ただし、その間にプレイヤーのスティック、他のプレイヤー、または他のプレイヤーの装備に触れていない場合。ただし、これは審判の判断で、プレイヤーが両方の蹴りを意図的に行ったと見なされた場合のみ違反となる。</p>	<p>削除</p>
<p>7.2.7 フリーヒットにつながる 違反 7.2.7.24 新しいルール</p>	<p>追加: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ールした場合。</p>
<p>7.2.8 ペナルティ ショット 7.2.8.3 ペナルティショットを行うプレイヤーと守備側のゴールキーパーを除くすべてのプレイヤーは、ペナルティショット中は全員交代ゾーンにいなければならない。</p>	<p>変更:ペナルティショットを行うプレイヤーと守備側のゴールキーパーを除くすべてのプレイヤーは、ペナルティショット中は全員交代ゾーンにいなければならない。 ゴールキーパーは、ペナルティショットが開始される時点でゴールキーパーエリア内にいなければならない。</p>
<p>7.2.8 ペナルティショット 7.2.8.3.3 新しいルール</p>	<p>追加:ベンチペナルティを受けたプレイヤーは、ペナルティショットの間、ペナルティベンチにいなければならない。</p>
<p>7.2.8 ペナルティ ショット 7.2.8.4 ペナルティ・ショットを行うプレイヤーは、回数の制限なく何回でもボールに触れることができる。ゴールキーパーがボールに触れた直後、ペナルティショットを打つプレイヤーは、ペナルティショット中に再びボールに触れてはいけない。</p>	<p>変更:ペナルティ・ショットを行うプレイヤーは、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、プレイ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</p>