

「スペシャルオリンピックス フロアホッケールール」

1. チーム編成

(1) 1チーム最低11名～16名

ゲーム前のスコアシート提出時には、1チーム11名以上必要。スコアシートに記されていないプレイヤーは、大会登録されていても出場できない。スコアシートに記されたプレイヤーは、出場ライン数ルールに従って、必ずゲームに出場しなければならない。但し、プレー中の怪我や急病等により出場できない場合は、レフリーの判断によってライン変更が行われる。

(2) ゲーム開始時は、ゴールキーパー1名とフィールドプレイヤー5名、合計6名の選手がコートにいる。

2. 競技時間

(1) 1ゲーム3ピリオド(1ピリオド9分)

(2) 1ピリオドに3回ライン交代をする。(1ライン3分)

(3) ラインローテーション

競技終了までに、ゴールキーパー以外は、他の選手より2ライン以上多くプレーしてはならない。ゴールキーパーは、1人で全ラインプレーしても、他の選手とラインを分けてプレーしても良い。その場合は、お互いに、2ライン以上の差が出ないようにする。

1チームにゴールキーパーが1名で試合中に怪我をしてしまい、その後の試合に出られなくなってしまう場合は、その他の選手の誰かをゴールキーパーに変更する。

(4) 第9ラインについて

第9ラインは、原則ストップタイムである。但し、両ヘッドコーチの意向が一致した場合はこの限りではない。以下の手順で決定する。

1. レフリーは第8ライン終了時点で得点ビハインドのチームのヘッドコーチに、第9ラインのタイム計測方法の希望を確認する。得点が肉薄している場合は、ストップタイムを促す。
2. 得点ビハインドのチームのヘッドコーチが、ストップタイムを希望すれば、第9ラインはストップタイムとなる。
3. 得点ビハインドのチームのヘッドコーチがランニングタイムを希望した場合は、相手チームのヘッドコーチに確認し、相手チームのヘッドコーチが承諾すればランニングタイムとなる。承諾しない場合は、ストップタイムとなる。
4. レフリーは得点差が大きい場合、ランニングタイムを両ヘッドコーチに勧める。

3. フェイスオフ

場 所

- * 試合開始、ピリオド開始時およびゴール後はセンターフェイスオフサークル
- * ライン開始時は前のラインが終了した時の場所から一番近いフェイスオフサークル
- * 試合中、ゴール以外のプレー中断の場合は一番近いフェイスオフサークル

* ゴール後はセンターフェイスオフサークル

* マイナーファール、マイナーペナルティー、メジャーペナルティーの後は反則を起こしたチームの陣地のフェイスオフサークルから

方 法

選手は完全にスティックと体をフェイスオフラインから自分のチーム側（陣地）におく。各チーム1名ずつがフェイスオフを行う。

フェイスオフをする両選手のスティックは、センターフェイスオフサークルの線より外側に置く。自分のチーム側であれば、点線の矢印の範囲内なら、どこに置いてもよい

（図参照）

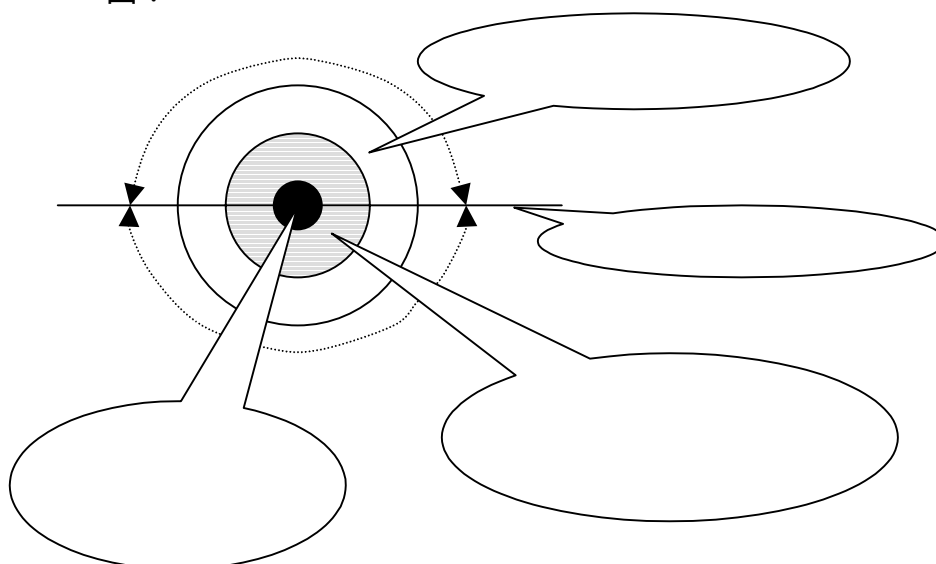
フェイスオフに参加する選手以外は、フェイスオフサークルの外に位置する。

フェイスオフするプレイヤーはスティックの先端でパックを掃くようにフェイスオフサークルの外に出す。

それ以外の選手は、パックがフェイスオフサークルの外に出るまでコンタクト出来ない。

フェイスオフをしているプレイヤーは、パックがフェイスオフサークルの外に出るまでパックを掃くことが出来る。パックがフェイスオフサークルの外に出て、フェイスオフをしなかった他の選手がパックに一度触るまでは、外に出たパックをフェイスオフした選手が直接触ることは出来ない。

図：



4 . マイナーファール

ゴールキーパーがパックを前に投げた場合

ゴールキーパー以外の選手がパックを手で持った場合

ゴールキーパーがパックを3秒以上持った場合

選手がパックの上に立った場合

スティックにひびが入った（折れた）場合

選手がパックの近くに倒れた（転んだ）場合

攻撃している選手又はその選手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内に入った場合（クリースバイオレーション）

“ クリースバイオレーションについて ”

レフリーはプレイヤーの位置を十分確認しておくことにより、バイオレーションが起こりうる予測を立てる。

クリーンに身体等が入っても、ゲーム全体の流れやその時点のプレーへの影響の有無により適切な判断をする。例えば、違反なしにシュートを放ちゴールが成功した後、勢い余ってシュートしたプレイヤーがクリーン内に入ったとしても、注意を促す程度で違反を取らないことが妥当だと思われる。(ゴール成功した時点でパックデッドとなる)

或いは、ゴール成功を判定した上で、クリーンバイオレーションも合わせて宣告する方法。但しシュートが成功しなかった場合は、クリーンバイオレーションを宣告し、シュートしたプレイヤーのチームのコートでフェイスオフを行う。

5. マイナーペナルティー

違反を起こした選手は1分間退場となり、ペナルティーボックスに入る。

退場中に違反を起こした選手のチームが(選手の数相手チームより少ない状態の時だけ)相手チームに得点された場合、1分を過ぎていなくてもその時点でゲームに復帰できる。その場合、テーブルオフィシャルが入場を促す。

ホールディング(相手の選手の動きを妨げる)

トリッピング(足を引っ掛ける)

チャージング(相手の選手に走りこむか、飛び込む)

インターフィアランス(パックを持っていない選手の動きを妨害する)

フッキング(スティックで相手を引っ掛ける)

スラッシング(スティックで相手のスティックを叩く)

キッキング(相手を蹴る)

ハイスティックング(肩の高さよりスティックを上げる)

ラフィング(体の一部を使って相手を打つ)

クロスチェックング(選手がスティックを地面と水平に持ち、相手を押す)

ゴールキーパーがゴールクリーンの外に出る

ミスコンダクト(パックの上に乗ってパックを動かなくする)

“ペナルティー宣告の考え方”

(1) 危険なプレーである場合

(2) そのプレーにより不当に有利になる場合

(3) ゲーム全体の流れへの影響がある場合

ペナルティー全体を通して、その判定は一定しなければならない反面、画一的になることによって、ゲーム全体が興ざめしたものにならないような配慮も必要

(4) 特に、ローアビリティーの選手にはルールを厳密に適用するより、教育的指導が適切なことがある

6. メジャーペナルティー

違反を起こした選手は試合から退場。別の選手がペナルティーボックスに入り、2分経過後試合に加わる。退場中に得点されても2分経過しなければ復帰できない。

(1) スポーツマンらしくない行為(暴言等)

(2) 相手の選手にわざと怪我をさせるような違反を起こした場合

(3) 喧嘩した場合

7. 最後に

フロアホッケーの審判員はジャッジメントとゲームメイクを通して、各自のFH感を表すパーフォーマー、また、FHのよりよい発展を目指す伝道師であることを自覚していきたい。