

2016 – 2017 REFEREE CLINIC

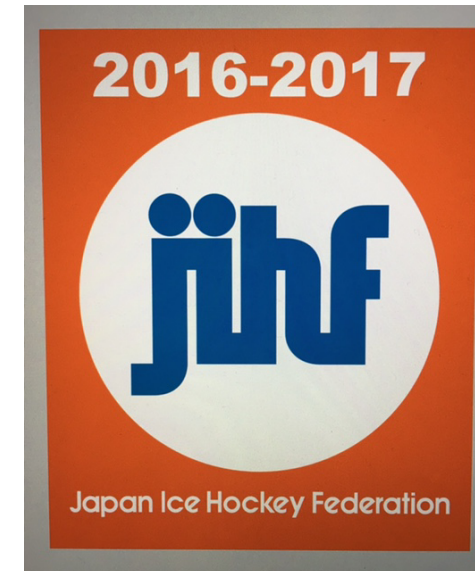


JAPAN ICE HOCKEY
FEDERATION
REFEREE COMMITTEE



2016-2017 REFEREE CLINIC

1. 開催の目的
2. 受講するにあたり
3. 連盟・委員会の組織
4. 登録者資格の基準と認定
5. 2014-2018 IIHF Case Book
6. レフェリースーパーバイザーについて





2016-2017 REFEREE CLINIC 開催予定

	地区	場所	日程	備考
1	北海道①	帯 広	9/3, 4	Cranes対Eagles AL Test
2	北海道②	苫小牧	9/18, 19	
3	東 北	八 戸	8/27, 28	Blades対Bucks AL Test
4	関 東	甲 府	8/20, 21	
5	北信越東海	軽井沢	9/10, 11	
6	近 畿	滋 賀	11/12, 13	
7	中四国	岡 山	10/22, 23	
8	九州沖縄	福 岡	10/15, 16	
9	女 子	帯 広	10/8, 9, 10	オータムカップ

1. 開催の目的

① オフィシャルとしての資質の再確認

新しいシーズンを迎えるにあたり、もう一度全員が同じ資質を整える。

② ルールの再確認

正しいジャッジ、正しい解釈を試合中に素早く判断・決断するため
必要となる国際競技規則の再確認と徹底。

③ 実践での再確認

実際に氷上にて必要である、スケーティング、ポジショニング、
ジャッジメント、シグナル等の再確認。



2. 受講するにあたり

◆ 初級登録者に求める事（認定レベル：1～2）

- ① 難しい言葉・内容が多く出てくると思いますが、より多くのことを吸収しようとする姿勢と、氷上ではミスを恐れずにチャレンジする。
- ② 疑問点があれば、どんな小さい事でも遠慮なく質問をする。
- ③ 氷上での模擬試合やアイスセッションでの「中級者・上級者」の動き方をオフィシャルとしての目線で考察する。



2. 受講するにあたり

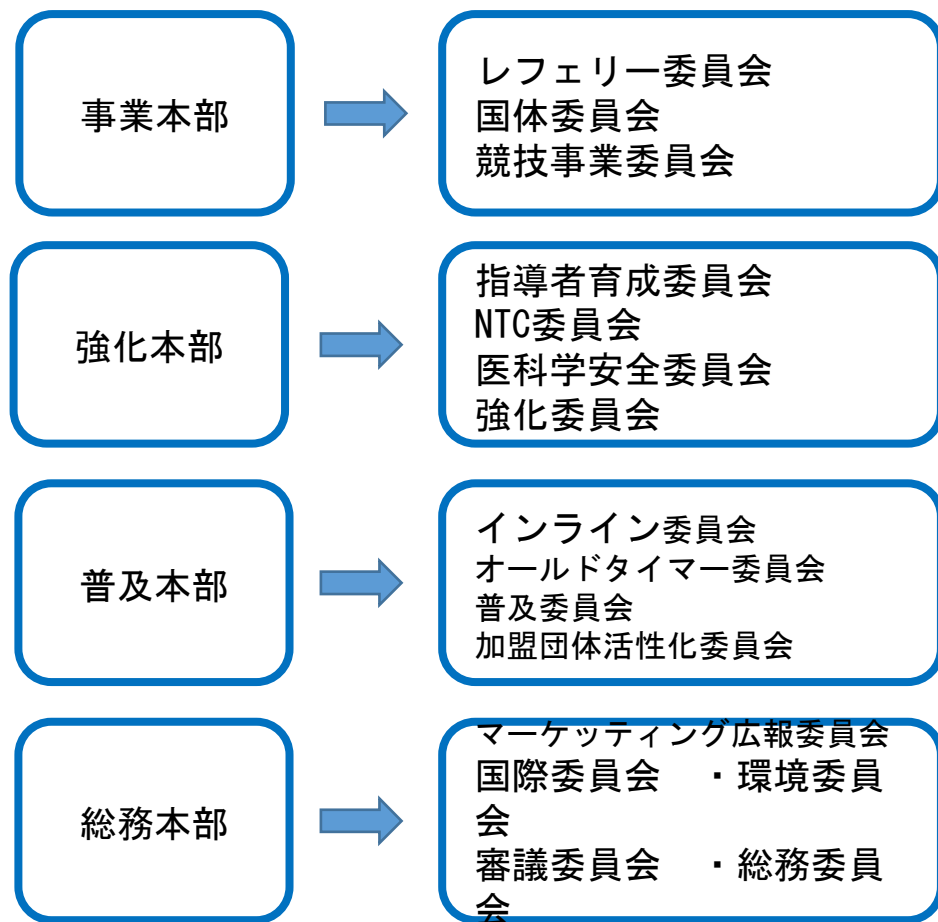
◆ 中級者・上級者に求める事 （認定レベル 3～ ）

- ① 基本的なことを疎かにしない。
- ② 何事にも常に先頭に立ち、他受講者への手本となること。
- ③ 指導者からの指導・意見を素直に受け入れる。

※ 初級者に対する正しいアドバイスの実施

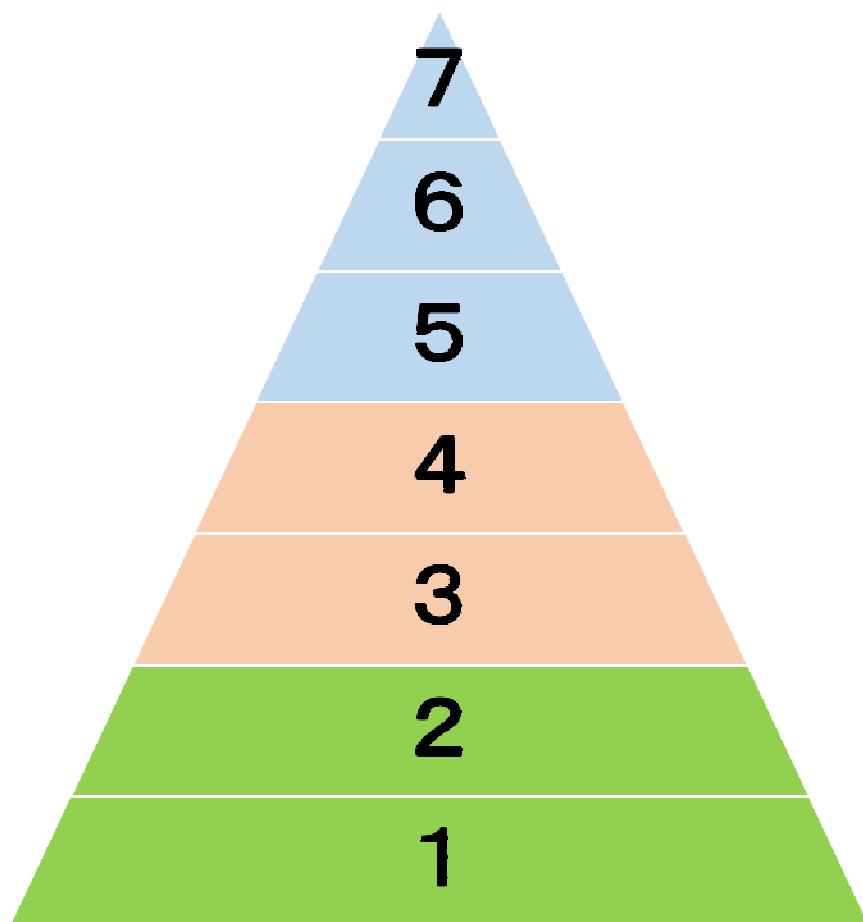


3. 連盟・委員会の組織



レフェリー委員会 担当者		
委員長	黒津 昌風	
副委員長	小松 正樹	
総務・ALIH	山内 秀貴	向坂 健司 (兼)
強化	小泉 公一 (兼)	千葉 宣彦
普及	小泉 公一 (兼)	上田 憲一 (兼)
女子	和田 悦子	奥山 美紀
国際・ルール インストラク ター	キモ ホッカネン 川村 一彦	山口 壮太郎
道東連絡	金澤 健介	
道南連絡	市川 俊介	
東北	摂待 学	
関東	向坂 健司 (兼)	
北信越東海	岩井 成年	
近畿中四国	上田 憲一 (兼)	
九州・沖縄	大穂 威憲	

4. 登録者資格の基準と認定



Level 5～7

登録年数 : 5年以上

選定者 : J I H F レフェリー委員会

認定者 : J I H F レフェリー委員会

※ 国際連盟登録は毎年 J I H F レフェリー委員会
会が選定し申請する。常任理事会、会長の承認を受け
I I H F へ登録申請

Level 3～4

登録年数 : 3年以上

選定者 : 各加盟団体委員長

認定者 : J I H F レフェリー委員会

Level 1～2

登録年数 : 初年度～3年

選定者 : 各加盟団体委員長

認定者 : 各加盟団体委員長



4. 登録者資格の基準と認定

	大会	認 定 基 準	
		男 子	女 子
7	無制限	国際アイスホッケー連盟大会	
6	国際親善試合 (国内)	・ アジアリーグ登録者 ・ 全日本選手権大会（順々決勝以上） ・ 国際連盟 登録初年度	・ 全日本女子Aハイレベルゲーム可能者 ・ 国際連盟 登録初年度
5	アジアリーグ 国内全大会	・ アジアリーグ登録初年度 ・ 全日本選手権・高校カテゴリー以上 ハイレベルゲーム可能者	・ 全日本女子A ノミネート可能者
4	認定基準内の 全国大会	・ 高校カテゴリー以上ノミネート可能者	・ 全日本女子Bハイレベルゲーム可能者
3		・ 中学カテゴリー以上ノミネート可能者	・ 全日本女子Bノミネート可能者
2	各ブロック大会	全国大会予選会及びブロック内の大会	
1	各所属連盟大会	各所属連盟内大会	

2014 – 2018
IIHF Rule Book , Case Book





第53条 - フェイスオフ位置の決定／ペナルティを科した後

状況1

ディレイド・ペナルティの際に、反則をしていないチームのゴールキーパーの交代が早過ぎた場合に、反則をしていないチームのエンド・ゾーンでのプレーが中断した。

判定： ペナルティを科されたチームのエンド・ゾーンにある2つのフェイスオフ・スポットのいずれかでフェイスオフを行う。

第58条 - フェイスオフの手順

状況1

フェイスオフの際、フェイスオフに関わらないプレイヤーで、フェイス・オフ 地点の外側でそのポジションを継続的に変えるプレイヤーがいた場合、レフェリーはこれにどう対応したらよいのか？

判定： フェイスオフに関わらないプレイヤーは、たとえオンサイドであっても、フェイスオフ地点の外側でいったんポジションを決めたら、そのポジションを変えることはできない。氷上のアタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤーは、ディフェンディング・プレイヤーより先にポジションを決めなければならない。



第66条 - アイシング・ザ・パック／具体例

状況3

ゴールキーパーが、スティックのブレードをゴール・クリーズの外に出しパック方向にスティックを動かしたが、スケートがゴール・クリーズ内に残っていた。ゴールキーパーは、アイシングがコールされると思いスティックを引っ込めた。

判定： ノーアイシング

ラインズマンがアイシングをウォッシュアウトしなければならない。

ゴールキーパーがパック方向に移動したと見なす。（第66条ix. 5）



第78条 - オフサイド

状況1

パックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが一方のスケートをブルー・ライン上またはニュートラル・ゾーン内に置き、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。

判定： ノーオフサイド



第78条 - オフサイド

状況2

パックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが両方のスケートをニュートラル・ゾーンに入れていたが、スティックがアタッキング・ゾーンにあった。

判定： ノーオフサイド



第78条 - オフサイド

状況3

パックがブルー・ラインを完全に通過した時点で、アタッキング・プレイヤーが一方のスケートをブルー・ライン上またはニュートラル・ゾーン上で上げており（上空にあり氷には触れていない）、もう一方のスケートをアタッキング・ゾーン内に入れている。

判定： オフサイド

アタッキング・ゾーンでスケートが氷に接触しておりパックに先行していることになるため。



第78条 - オフサイド

状況7

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているが、パックは依然としてブルー・ライン上にある。

判定： ノーオフサイド

パックがブルー・ラインを完全に通過していない限り、オフサイドにはならない。

第78条 - オフサイド

状況8

アタッキング・ゾーン内に両方のスケートを入れているプレイヤーがチームメイトからパスを受け、パックがブルー・ラインを通過する前にスティックでパックを止め、その後ラインを越えてパックを運んだ。

判定： オフサイド

プレイヤーは、パックをアタッキング・ゾーンに進める前に、少なくとも一方のスケートをニュートラル・ゾーン内またはブルー・ライン上に置いていなければならない。

第78条 - オフサイド

状況10

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れている時に、パックをニュートラル・ゾーンで保持している相手プレイヤーがパックを自身のディフェンディング・ゾーン内にショット、パス、または パックをキープしアタッキング・ゾーンに入った。
このときアタッキング・プレイヤーは依然としてそのゾーンにいる。

判定： ノーオフサイド。

第78条 - オフサイド

状況13

アタッキング・プレイヤーが両方のスケートを完全にアタッキング・ゾーン内に入れているときに、ニュートラル・ゾーンにいるチームメイトからパスを受けた。パスを受けたプレイヤーは、パックがブルー・ラインを越える前にスティックでパックを止め、その後、一方のスケートをブルー・ライン上に置き、スケートをライン上に置いた状態で、ブルー・ラインを越えてパックを動かした。このときスケートはまだライン上にあった。

判定： ノーオフサイド



第79条 - オフサイドの具体例

状況1

ディフェンディング・プレイヤーが自身のディフェンディング・ゾーンからショットし、パックが完全にブルー・ラインを越えた。その後パックは、ニュートラル・ゾーンでいずれかのチームのプレイヤーに当たって跳ね返り、アタッキング・スケーターがアタッキング・ゾーンにいるときにディフェンディング・ゾーンに戻った。

判定： オフサイド

これはパスと見なされないため。



第94条 - ゴールが認められる場合

状況1

ゴールが決まった時に、時計が止まっていたと、レフェリーが報告を受けた。

判定：

ピリオドが終わっていなければゴールは認められる。

レフェリーはラインズマンおよびタイムキーパーと協議して、時計が動いていなかった時間の長さを決定し、必要な調整を行わなければならない。

レフェリーもオフアイス・オフィシャルも調整時間を判断できない場合には、時計の現在時間に合わせて試合を進行させる。



第94条 - ゴールが認められる場合

状況3

打たれたパックが、アタッキング・プレイヤーのヘルメットまたは体のいずれかに当たり、その後ネットに入った。

判定：

アタッキング・プレイヤーが頭や身体の一部を使ってパックの方向を故意に変えた場合を除き、ゴールが認められる。



第94条 - ゴールが認められる場合

状況4

アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズに立っているときに、
ディフェンディング・プレイヤーがパックをゴール・ネットに入れた。

判定： ゴール



第96条 - 蹴りの動作によるゴール

状況1

アタッキング・プレイヤーのスケートにパックが当たって方向が変わり、ゴール・ネットに入った。

判定： ゴール 明白な蹴りの動作がない限り認められる。

状況2

アタッキング・プレイヤーの動いているスケートにパックが当たり、そのままゴール・ネットに入った。

判定： ゴール 明白な蹴りの動作がない限り認められる。



第97条 - ゴールの取り消し／プレー中

状況1

アタッキング・プレイヤーが手でパックを叩き、それがいずれかのプレイヤー（攻撃側または守備側）、そのスティック、スケート、またはゴールキーパーやゲーム・オフィシャルに当たって方向が変わり、ゴール・ネットに入った。

判定： ノーゴール（第74条vi）



第97条 - ゴールの取り消し／プレー中

状況7

アタッキング・プレイヤーがゴール・クリーズ内に立っているときに、
ディフェンディング・プレイヤーがパックを自分のゴールに入れた。
次の場合、レフェリーはどのような裁定をすべきか？

- a) アタッキング・プレイヤーがゴールキーパーと接触した場合
- b) アタッキング・プレイヤーがゴールキーパーのセーブ能力に一切影響を及ぼしていない場合

判定：

- a) ノーゴール。 アタッキング・プレイヤーに適切なペナルティ科せられる。
- b) ゴール

第111条 - ペナルティの遂行の具体例

状況3

一つ以上のマイナー・ペナルティまたはベンチ・マイナー・ペナルティによってすでにショートハンドになっているチームに対して、ディレイド・ペナルティのシグナルが出され、このペナルティによりペナルティ・ショットが相手チームに与えられる予定だった。しかしレフェリーがプレーを中断してペナルティ・ショットを与える前に、反則していないチームがゴールを決めた。このような場合、レフェリーはどのような裁定をしたらよいか？

判定：

シグナルが出されたペナルティ（PSになったはずのもの）をマイナー（ダブル・マイナー、メジャー、またはマッチ）ペナルティとして科し、すでに適用されている最初のマイナー・ペナルティについては、第111条iiに従って自動的にキャンセル・アウトしなければならない。

第111条 - ペナルティの遂行の具体例

状況4

Aチームが、マイナー・ペナルティのためにショートハンドになっている。
この状況でレフェリーがディレイド・メジャー・ペナルティのシグナルを
Aチームに出す予定だったが、プレーを中断する前にBチームがゴールした。

判定：

適用されている最初のマイナー・ペナルティはキャンセル・アウトされ
(第111条ii)、レフェリーは反則したプレイヤーに対してさらにメジャー・
ペナルティ+自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティを与えなければ
ならない。

第114条 - ディレイド・ペナルティのコール

状況5

レフェリーがA6にディレイド・ペナルティをシグナルし、その反則に対してペナルティ・ショットを与えようとした。ところがプレーを中断する前に、A6がマイナー・ペナルティに相当する他の違反を犯した。

判定：

プレーを中断する前にBチームがゴールした場合、ペナルティ・ショットはウォッシュアウトになるが、レフェリーはプレイヤーA6に対してマイナー・ペナルティを科す。プレーを中断する前にBチームがゴールしていない場合、レフェリーはBチームにペナルティ・ショットを与え、プレイヤーA6に対してマイナー・ペナルティを科す。このプレイヤーはすぐにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティ・ショットの結果に関係なくそこにとどまらなければならない。

第114条 - ディレイド・ペナルティのコール

状況6

レフェリーが、パックを保持していないAチームにディレイド・ペナルティをシグナルした。

パックを保持しているBチームは、ゴールキーパーを控えプレイヤーと交代させた。自身のディフェンディング・ゾーンでパックを保持するBチームのプレイヤーがチームメイトにパスしようとしたが手元が狂ってしまい、パックがBチームの無人のゴールにまっすぐ向かっていった。チームメイトは、パックが無人のゴールに入るのを阻止しようとしてダイビングした。

以下の場合、レフェリーの判定はどうなるか？



第114条 - ディレイド・ペナルティのコール

a) プレイヤーはパックに触れられないまま、勢い余ってゴール・フレームに 激突し、その結果ゴール・ネットが留め具から完全に外れた。

判定：

a) Aチームにゴールが与えられ、ペナルティが科される
(第114条および第98条i)。



第114条 - ディレイド・ペナルティのコール

- b) プレイヤーはパックがゴール・ネットに入るのを阻止したが、勢い余ってゴール・フレームに激突し、その結果ゴール・ネットが留め具から完全に外れた。

判定：

- b) レフェリーは、プレイヤーが、パックが無人のネットに入るのを 阻止した後、（可能性はきわめて低い）偶発的にゴール・ネットを 動かしてしまったと 見なすことができる。この場合、ネットを動かしたプレイヤーにペナルティが 与えられることはない。

このプレイヤーの動作について、パックが無人のネットに入らないようネットを動かしたのだとレフェリーが判断した場合、レフェリーはAチームにゴールを与え、ディレイド・ペナルティを科す。



第120条 - ブロークン・スティック／プレー中 - 交換

状況2

自分のスティックが壊れたAチームのプレイヤーが、Bチームのプレイヤー・ベンチから、同じくスティックが壊れたBチームのプレイヤーに投げられたスティックを拾った。

判定：

Bチームのスティックを拾ったAチームのプレイヤーにマイナー・ペナルティが科される（第120条iii）。Bチームには、第168条ii4または第168条v1に従い、スティックを投げたことに対してペナルティが科される。



第123条 - チェッキング・フロム・ビハインド

「あらゆる方法」という言葉には
ハイスティックング、クロスチェッキング、チャージングなどの
行為が含まれるが、インターフェアランスは含まれない。



第135条 - ディレイ・オブ・ザ・ゲーム

状況4

アイシング・ザ・パックの状況で、パックがディフェンディング・ゾーンから保護ガラスを越えてショットされ、氷上の反対側のネットに入った。

判定：

ディレイ・オブ・ザ・ゲームがアイシング・ザ・パックより優先される。

ディレイ・オブ・ザ・ゲームに対するマイナー・ペナルティが科せられる。



第169条 - イリーガル・ヒット（不当なボディ・チェック）

1. このルール精神は、身体的な接触によるケガの危険性を減らすことである。このため、相手プレイヤーに身体的な力を加えるために行われる明白なまたは故意の接触（パックを取りに行く場合を除く）は、このルールに従ってペナルティを科される。通常のパックへのプレーで偶発的な接触が起こった場合については、このルールによるペナルティは科されない。
2. 女子アイスホッケーで身体的な接触が発生した場合、レフェリーは、接触をしたプレイヤーの意図に基づいて判定する。接触をしたプレイヤーが、パックでなくプレイヤーに向かっていた場合は、そのプレイヤーにペナルティが科せられる。すべてのプレイヤーは、何よりもパックを追って行動するものとし、レフェリーはプレイヤーがパックを奪い合うことを認めなければならない。

第169条 - イリーガル・ヒット（不当なボディ・チェック）

3. 故意に衝突を起こしたり、衝突を大きくしようとする意図に対しては、ペナルティが科せられる。これには、プレイヤーが、逆方向に動いている相手プレイヤーの進路に入ってボディ・チェックするようなケースもすべて含まれる。プレイヤーの意図がパックを争うことであり、意図的に相手プレイヤーと衝突を起こそうとしていない場合、そのプレイヤーにペナルティが科せられる事はない。
4. パックを奪うために、パックに直接関係していないプレイヤーに向かって行くのは反則となる。これは、プレイヤーがパックを受けるために待っている場合やパックに向かって動いている場合など、あらゆる条件に適用される。プレイヤーが氷上で静止している場合、相手チームのプレイヤーは、そのプレイヤーの周囲を滑ることしかできない。



第169条 - イリーガル・ヒット（不当なボディ・チェック）

5. プレイヤーは、ボード周辺でパックを取りに行っている場合、互いに身体を寄せて身体的な接触をすることができる。このような動作は、「接触」のレベルにとどまり「チェック」のレベルまでエスカレートしない限り違反とはならない。
6. 2人以上のプレイヤーが接近してボード周辺でパックを取り合っているとき、故意のボディ・チェックがあればペナルティが科される。これには、プッシング、身体の押し付け、ショルダー・コンタクト、相手プレイヤーをボードに押さえつけることなども含まれる。繰り返しになるが、パックを争うためでない明白な身体的な接触にはペナルティが科される。
7. プレイヤーは氷上にポジションを取るとき、いつでも「自分の立ち位置を守る」ことが認められている。向かってくるプレイヤーとの接触を避けるため、そのプレイヤーに進路を譲る必要はない。ただし相手プレイヤーの進路に足を出したり身体を入れたりする動作を行うと、ボディ・チェックと見なされ、マイナー・ペナルティが科される。



第171条 - ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

状況2

Aチームのプレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、Bチームのプレイヤーが背後からファウルした。このファウルは、メジャー・ペナルティ＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティに相当する。

判定：

レフェリーは、ペナルティ・ショットを与え、ファウルを犯したBチームのプレイヤーには、メジャー・ペナルティ＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティまたはマッチ・ペナルティを与える。



第171条 - ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

状況3

プレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、背後からファウルを受け 氷上に倒れた が、すぐに起き上がって妨げられずにシュートを打った。

判定：

プレイヤーがすぐに起き上がって妨げられずにゴールに向かいシュートをした、レフェリーはペナルティ・ショットは与えないが、ペナルティをしたプレイヤーに対してはマイナー・ペナルティを科す。



第171条 - ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

状況4

プレイヤーがブレイクアウェイの状態にあるときに、トリッピングにより転倒し、パックがフリーになった。チームメイトが後ろから来て、フリーになったパックをプレーして、ゴールにシュートしたが得点にはならなかった。

判定：

プレイヤーが妨げられずにシュートしているので、レフェリーがペナルティ・ショットを与えることはないが、ファウルをしたプレイヤーに対してはマイナー・ペナルティを科す。



第171条 - ペナルティ・ショットの授与／ブレイクアウェイ

状況6

A10がペナルティ・ベンチでペナルティを遂行している。
A8がスラッシングのペナルティを科されるが、プレーが中断する前に、
Aチームによる別のファウルによって、Bチームにペナルティ・ショットが
与えられた。Bチームはペナルティ・ショットで得点した。

判定：

誰も氷上に戻らず、
A8はペナルティ・ショットの結果に関係なくペナルティの時間を遂行する。



第175条 - ペナルティ・ショットの授与

状況1

Aチームのゴールキーパーが氷上にいる。

Aチームのディフェンディング・プレイヤーが自チームのゴール・クリーズ内におり、パックをゴール・クリーズの外からクリーズ内にかき入れたが、パックがクリーズ外にあるときにはパックに覆いかぶさったり、つかんだりはしていない。その後、パック上に倒れる、または覆いかぶさったためにプレーが中断した。

判定：

レフェリーは反則をしていないチームにペナルティ・ショットを与える。
その際の判断基準は、覆いかぶさってプレーが中断した時のパックの位置である。



第177条 - ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ

状況1

ペナルティ・ショットで、パックがゴールキーパーの背後の保護ガラスに当たって跳ね返り、ゴールキーパーの背中に当たってからネットに入った。

判定： ゴールは認められない。
パックがゴール・ライン／アイシング・ラインを越えた瞬間にプレーが完了している。



第177条 - ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ

状況2

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーがパックをシュートし、それがゴールキーパーに当たって跳ね返り、ショットを行ったプレイヤーに当たってから、ゴール・ネットに入った。

判定： ゴールは認められない。

第177条 - ペナルティ・ショットの手順／ショットを打つ

状況3

ペナルティ・ショットを行うプレイヤーがゴール・ネットに向けてショットを打とうとしたが、パックを打ちそこなった。

パックはゴール・ネットの方向に動き続けた。

ペナルティ・ショットを行ったプレイヤーが、再びパックに触れてゴール・ネットに入れた。

判定： ゴールは認められる。

最初のショットではパックに触れていないため、ショットと見なされない。

2回目で実際に初めてパックに触れたため、これが最初のショットと見なされる。



第178条 - ペナルティ・ショットの手順／具体例

チームにペナルティ・ショットが与えられたとき、
相手チームに完全装備したゴールキーパーがいない場合

そのチームはプレイヤーを指名して、ゴールキーパーのすべての特権を
そのプレイヤーに与えなければならない。

このプレイヤーはペナルティ・ショットの間、通常のゴールキーパーと
同じ制限を受けるが、すべての用具を付ける必要はない。

ペナルティ・ショットが行われた後、そのプレイヤーは、通常のプレイヤーと
同じ扱いになる。このルールは、あるチームにゴールを守るゴールキーパーが
おらず、ペナルティ・ショットを行う場合に限って適用される。



第178条 - ペナルティ・ショットの手順／具体例

状況3

ペナルティ・ショットを行う過程で、プレイヤーがスティックを壊した。

判定： ショットは完了したと見なされる。

第178条 - ペナルティ・ショットの手順／具体例

状況4

ペナルティ・ショットのとき、ゴールキーパーが、ペナルティ・ショットを行うスケーターに対し、メジャー・ペナルティに相当するファウルを犯し、結果的にゴールできなかった。

判定：

レフェリーは、メジャー・ペナルティ＋自動的なゲーム・ミスコンダクト・ペナルティをゴールキーパーに科す。コーチまたはチーム・オフィシャルは、キャプテンを通じて、5分間のペナルティを遂行するスケーターを指名する。指名されたスケーターは、ペナルティ・ショットをやり直す前に、速やかにペナルティ・ベンチに入り、ペナルティが終わるまでそこにとどまらなければならない。2回目のペナルティ・ショットでは、代行のゴールキーパーがゴール・ネットを守る。



第187条 - ゴールキーパーの用具／一般

状況1

ピリオドと次のピリオドの間にゴールキーパーの用具が計測され、不正が見つかった。ゴールキーパーにマイナー・ペナルティが科された。

判定：

計測時には氷上にスケーターがいなかったため、同じチームの任意のスケーターが ペナルティを遂行できる。

第207条 - ゴールキーパーのペナルティ／概要

状況1

ゴールキーパーにミスコンダクト・ペナルティが科された。
代行スケーターがペナルティ・ベンチに入ってペナルティを遂行したが、
そのスケーターがペナルティ・ベンチに入っている間に、ゴールキーパーが
2回目のミスコンダクトをコールされた。

判定：

ゴールキーパーが試合終了までベンチから退場となり
（2回目のミスコンダクト・ペナルティは自動的なゲーム・ミスコンダクト
になる - 第107条ii）、ミスコンダクトを遂行していたスケーターが
ペナルティ・ベンチから出る。



試合開始前

- ① ゲームスーパーバイザーとの打ち合わせ
- ② 起こりうる試合の状況についての打ち合わせ
- ③ 施設の点検
- ④ 練習の監視
- ⑤ 両チームのヘッドコーチとの挨拶 詳しい話は不要



試合前のレフェリー・ラインズマンとの話

ゲームオフィシャルに敬意を払い要点だけの話にとどめる。(長い話は避けること)

担当する試合において、何を自分が目標として試合に向かうかを話しあう。

(長すぎてはいけない)

特に注意して見てもらいたい点があれば、その要望を尋ねる。

(例えば、最近の試合で指導された点など)

ここ数週間の試合において発生した出来事などについての、あらゆる質問に答えられるように準備をしておく。

よい試合となることを祈念し、握手をしてレフェリー室を出る



試合中

ゲームスーパーバイザーの隣（または近く）に座る。

試合中の出来事をノートにとる。

試合中に何かが起きた場合、必要に応じてゲームオフィシャル、ゲームスーパーバイザーそしてアナウンサーを補助するが補助とは、ゲームスーパーバイザーからの要請があった場合の意味である。

ゲームスーパーバイザーが最終的な権限を有している。

ゲームスーパーバイザーが要請した場合にのみ、アナウンサーを補助する。

ゲームスーパーバイザーが要請した場合にのみ、レフェリーがアナウンスをする。
（説明をする）



ピリオド間のコミュニケーション

終了したばかりのピリオドについての話をするために、レフェリールームへ入ることは認められる。

特定の反則などではなく、レフェリーやラインズマンの機構的な部分（ポジショニングやアイコンタクトなど）に関する点のみにする。

もしレフェリーやラインズマンからの質問があった場合には、判定について必要最低限度の話をすることは認められる。



ピリオド間のコミュニケーション

なぜ最低限に止めるのか

ゲームオフィシャルによる過剰な反応を防ぐため。

アジアリーグレベルでは、この視点からの指導は重要である。
大きな問題が無い場合には、長い話などはしない、単なる微調整程度のレベルの話に止めることが重要である。

ピリオド間の時間は、ゲームオフィシャルにとって、チームワークの再確認の時間出ると同時にリラックスの時間でもある。

ピリオド間の全ての時間をゲームオフィシャルの批判などの場にはしてはいけない



ピリオド間のコミュニケーション

単なる微調整程度のレベルの話に止めること

ピリオド間の時間は、ゲームオフィシャルにとって、チームワークの再確認の時間出ると同時にリラックスの時間でもある

ピリオド間のすべての時間をゲームオフィシャルの批判などの場にしてはいけない



試合後のミーティング

試合中に撮影していたビデオのクリップを作成する。

試合中の自分のメモとビデオクリップを見て確認を行う。

どのクリップ（場面）を見せて説明するかを考える。

試合のレビュー（振り返り）と評価についての話をする場である

ゲームオフィシャルが帰りの身支度を整えるまで待つ

（原則。しかし、短時間ですむのであれば、終了直後も可能）

ゲームオフィシャルの能力について重要な点のみ話をする用意をしておくこと



試合後のミーティング

試合のレビュー（振り返り）と評価についての話をする場である

ゲームオフィシャルが帰りの身支度を整えるまで待つ
（原則。しかし、短時間ですむのであれば、終了直後も可能）

ゲームオフィシャルの能力について重要な点のみ話をする用意をしておくこと

まずゲームオフィシャルに対して、厳しい試合を担当して終了したことへの感謝の言葉を述べること

まずゲームオフィシャル全体についての話をする

すべてのゲームオフィシャルに対して一般的なフィードバックを行うこと



試合後のミーティング

必要と思う場合には、ラインズマンとレフェリーを分けて話をする

ゲームオフィシャルに対して、それぞれの評価は個人の資質を基礎とするものであることを告げておくこと（ペアによるものではないこと）

ビデオクリップを見せてレフェリースーパーバイザーとしての試合への見解を告げる。



試合後のレフェリースーパーバイザーの責任

◆ペナルティー報告書の確認

ペナルティー報告書へのサイン

ゲームスーパーバイザーとの試合についての意見交換

ゲームスーパーバイザーとペナルティーガイドラインに付いての意見交換



試合後のレフェリースーパーバイザーの責任

◆チームスタッフとのミーティング

特定のジャッジメントについての話し合いはしない

試合を振り返っての意見交換の場であり、不平不満をぶつける場でもない

ヒートアップした場合には、ゲームスーパーバイザーまたはアジアリーグのオフィスメンバーがミーティングを終了させる



試合後のレフェリースーパーバイザーの責任

ゲームミスコンダクトペナルティー以上の反則が発生した場合には、開催国のレフェリー委員長に報告する

報告すべき特別の状況があった場合には、開催国のレフェリー委員長に報告する

必要があれば、試合に関する報告書の作成を準備する

評価表を完成させる