第６章　ポジショニング

２人審判員制および３人審判員制の
ポジショニングを理解する

本章では、以下の項目を学習する：
○２人審判員制での動き
○２人審判員制と，３人審判員制・ラインズマンとしての仕事との違い
○３人審判員制・レフェリーの適切なポジショニングの理解と説明

＜ポジショニング＞

ポジショニングを良くすることによってレフェリーは適切なコールをするための正しい位置につくことができる。適切なポジショニングに加えてレフェリーは，競技規則を完全に理解し，優れたスケーティング技術を持ち，体調を整え，良い判断を示すことができなければならない。

［エンドゾーンのポジショニング］

エンドゾーンでのポジショニングを良くすることによって，レフェリーは以下のことができるようになる：

○プレー全体を見渡す

○ゴールおよびゴールラインが良く見える

○速攻の際にプレーに遅れることが少なくなり，不必要な全力滑走が減る

○シュートの当たらない位置にいられる

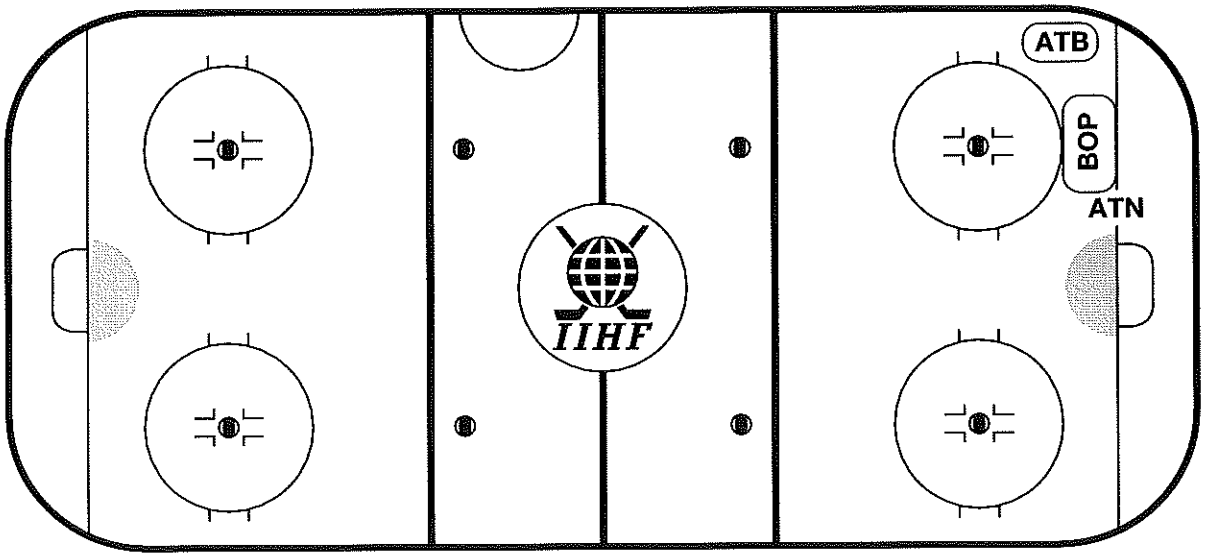
○選手がレフェリーの存在を意識するほど，不必要な行動が抑制される。

重要点：

○必要なときはネット際にいる

○プレーから離れる

○選手全員を視界に入れる



BOP = Base of Operations　ATB = At the Boards　ATN = At the Net

Figure 1

できる限り良い位置につくためのエンドゾーンのポジショニングは，３つのポジション（図１）と２つの動作で構成される。

３つのポジションとは：

○**ベース・オブ・オペレーション**（ＢＯＰ）＝基本位置

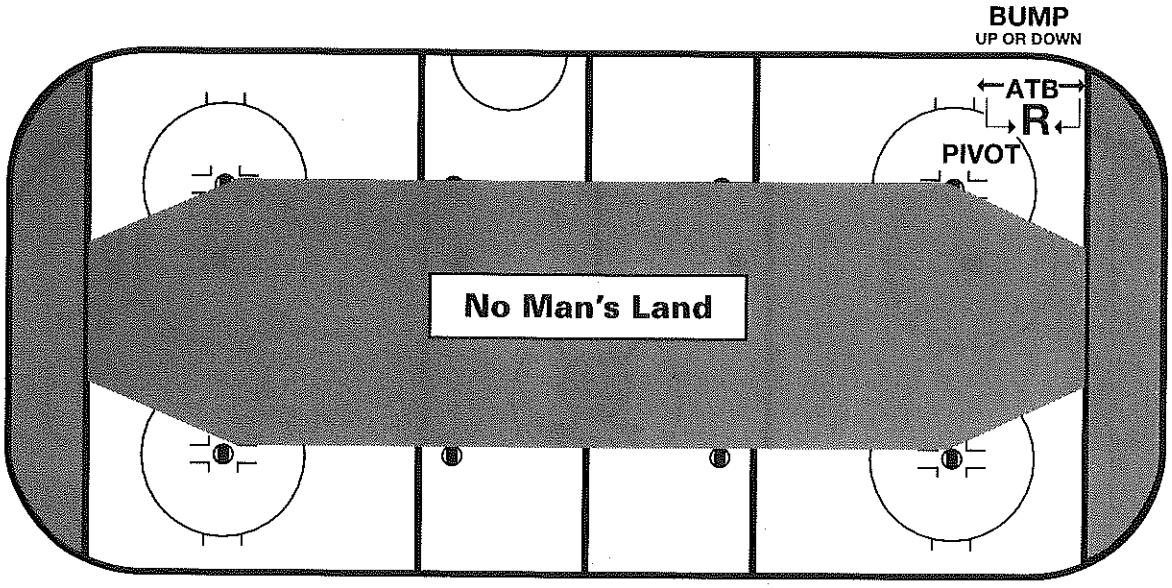
○**アット・ザ・ボード**（ＡＴＢ）＝ボード際

○**アット・ザ・ネット**（ＡＴＮ）＝ネット際

ベース・オブ・オペレーションは，ゴールラインとフェイスオフ・サークルの間の，**アット・ザ・ボード**・ポジションと最寄りのゴールポストとの間のエリアのことをいう。プレーがエンドゾーンで行われているときは，レフェリーはできるだけ**ベース・オブ・オペレーション**の位置にいること。

アット・ザ・ボードとは，ボードから１５～２０cm，ゴールラインとフェイスオフ・サークルのハッシュマークとの中間の位置をいう。

アット・ザ・ネットとは，ネットの周りの，パックがラインを越えたかどうかレフェリーが最も見やすい位置をいうが，ネットのコーナーの，ゴールラインから６０cm～１ｍの位置が理想である。これによってレフェリーはゴールラインおよびゴールクリーズエリア付近の行動を見るために視界を確保することができる。



R = Referee

Figure 2

２つの重要な動作とは：

○バンプ

○ピボット（図２）

バンプは，プレーがボード付近に近づき，**アット・ザ・ボード**のポジションに立つレフェリーの方向に来た場合に使う。レフェリーは，プレーから**バンプ**し（ボードに寄る，または離れる）ハッシュマークまたはゴールラインまで移動する。この時点でレフェリーは第２の動作，**ピボット**を使う。

ピボットは，ボードから離れるためのストライドとクロスアンダー，およびプレーがレフェリーの背後に通り過ぎた後の**アット・ザ・ボード**・ポジションへのバックスケーティングから成る。この時点でレフェリーは，高い位置までプレーを追うかエンドゾーンで続いているプレーを見ることができる。進行中のプレーがエンドゾーンのレフェリーのいるサイドに入った場合，レフェリーはボード沿いにエンドゾーンに入り，**アット・ザ・ボード**の位置につく。パックがレフェリーのサイドに留まった場合，レフェリーも**アット・ザ・ボード**のポジションまたはその付近に留まる（図３）。レフェリーはプレーの流れによって移動を必要とされるまで，**アット・ザ・ボード**のポジションに留まる。

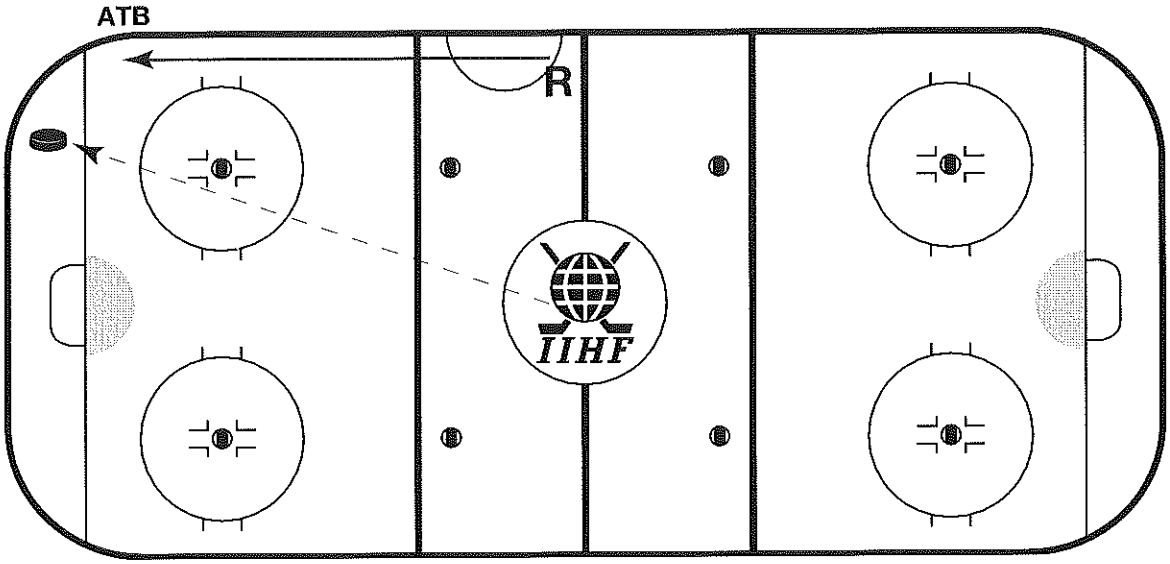


Figure 3

パックがレフェリーと反対側のエンドゾーンに入った場合，レフェリーはボード沿いにエンドゾーンに入り，**アット・ザ・ボード**のポジションから**ベース・オブ・オペレーション**に移動する（図４）。レフェリーが**ベース・オブ・オペレーション**のポジションにいて，遠いコーナーにあるパックがネットに遮られて見えない場合，視界を良くするため，フェイスオフ・スポットの方向に１歩移動することが賢明である。これは**ノーマンズ・ランド**（無人地帯）に入らずに行うことができる（図２）。

図２の黒塗りの部分は，**ノーマンズ・ランド**（無人地帯）と呼ばれる。プレーに巻き込まれ試合結果に影響を与えることを避けるため，優秀なオフィシャルはこのエリアには入らない。

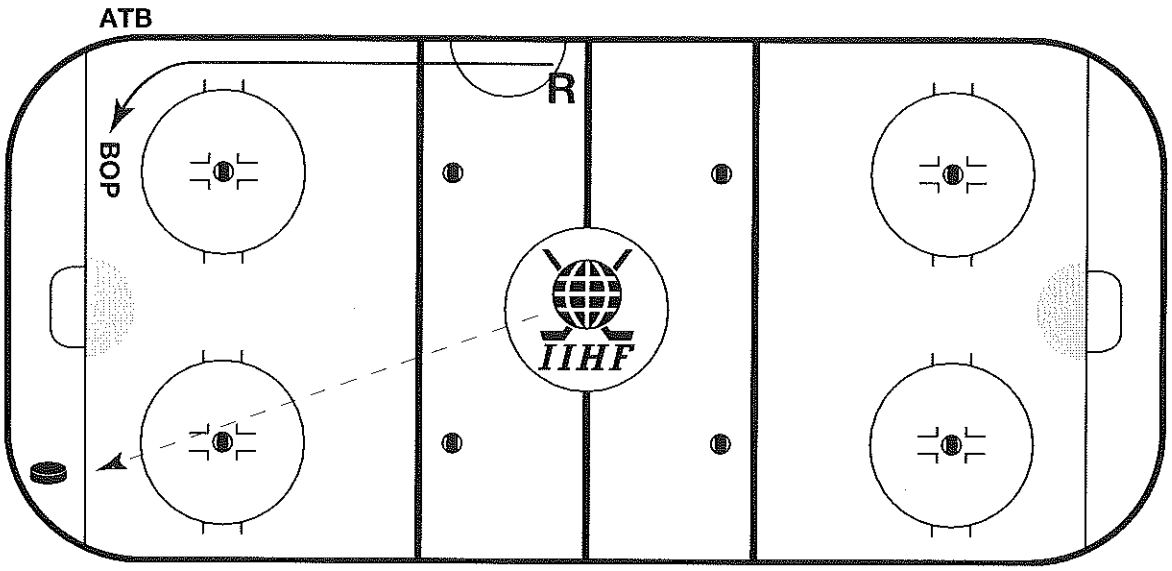


Figure 4

パックがネット付近に入った場合，適切なコールをするために最適な位置につけるよう，レフェリーも**アット・ザ・ネット**のポジションに移動する。

優秀なレフェリーは，**アット・ザ・ネット**のポジションにいて，それがプレーを見る最高の角度である場合を除き，決してゴールラインの後ろにいることはない。バンプまたは**ピボット**を効果的に使い，このような状況を避けるよう努力すること。

３人審判員制でのレフェリーのエンドゾーンのポジショニングは，２人審判員制と同じである。オフィシャルが一度エンドゾーンに入ったら，３つのポジション（**ベース・オブ・オペレーション**，**アット・ザ・ボード**，**アット・ザ・ネット**）と２つの動作（**バンプ**，**ピボット**）の使い方は同じである。

オフィシャルにとって，プレーを予測する能力は非常に重要である。これによってオフィシャルは速攻にも容易に対応し，**ベース・オブ・オペレーション**のポジションに素早く移動し，プレーの進路との距離を保つことができる。リラックスし，プレーを予測し，プレーの流れによって必要な場合のみ動くこと。これによってオフィシャルはより良いポジションどりができ，自らもより試合を楽しむことができる。

［２人審判員制－レフェリー］

このシステムでは，両方のオフィシャルがリンク全体をカバーし合うことがある。フェイスオフを行うレフェリーがパックを拾い，戻ってフェイスオフを行う。

全体的なガイドライン

○それぞれのレフェリーがリンク全体をカバーする。試合で何が起こっているかによってレフェリーのカバーする範囲とポジションが決まる。

○エンドゾーンにいるレフェリーはパックキャリアに近い場所を担当する。もう一人のレフェリーはネットの近くおよびパックから離れた場所を担当する。

○プレーが前方に進んだら，手前のブルーラインにいるレフェリーがレッドラインをカバーし，反対側のブルーラインをカバーしてからエンドゾーンに入る。同時に，他方のエンドゾーンから出てくるレフェリーが，反対側のエンドゾーンのブルーラインの位置につく。

○エンドゾーンでプレーが中断した場合，エンドゾーンでフェイスオフを行うレフェリーは２人のいずれでも良い。フェイスオフを行った後，レフェリーはエンドゾーンに留まる。

○レフェリーは，試合の流れに応じて柔軟なポジショニングを行う。これによって両方のレフェリーがリンク全体をカバーすることができる。

○ブルーラインのレフェリーはニュートラルゾーン内でパックに追い越されないよう努力すること。ニュートラルゾーン内で選手とパックの進路に入ってしまった場合，必ず自分のブルーラインの方向に移動すること。この方法をとれば，ポジションを外れることはないはずである。パックが自分に向かって来たら，正しいポジションにいるということである。パックが反対の方向に行った場合，止まって再度プレーを追えば良い。

○オフィシャルは決して**ボードに登ってはならない**。パックに追い越され，ポジションを外れてしまうために，自身のブルーラインでオフサイドをコールすることができないからである。また，ボードに登ると無防備な体勢になり，ケガをする可能性が非常に高まってしまう。

○オフィシャルは，パックや選手より先に，常に自身のブルーラインまたはそのわずかに内側にいるべきである。ラインから３ｍも６ｍも離れていたら，正確にオフサイドをコールすることはできない。

○フロント・オフィシャルは，アイシングを正確に判定するため，パックが近づいてきたら必ずセンター・レッドラインにいなければならない。

○パックがエンドゾーン内にある場合，バック・オフィシャルはゴール前の反則を見なければならない。深い位置にいるオフィシャルがコーナーまたはボード沿いのプレーを見ている場合，そのオフィシャルはゴール前まで見ることはできない。

○①と②が同じサイドにいてはならない。

プレー進行中のポジショニング

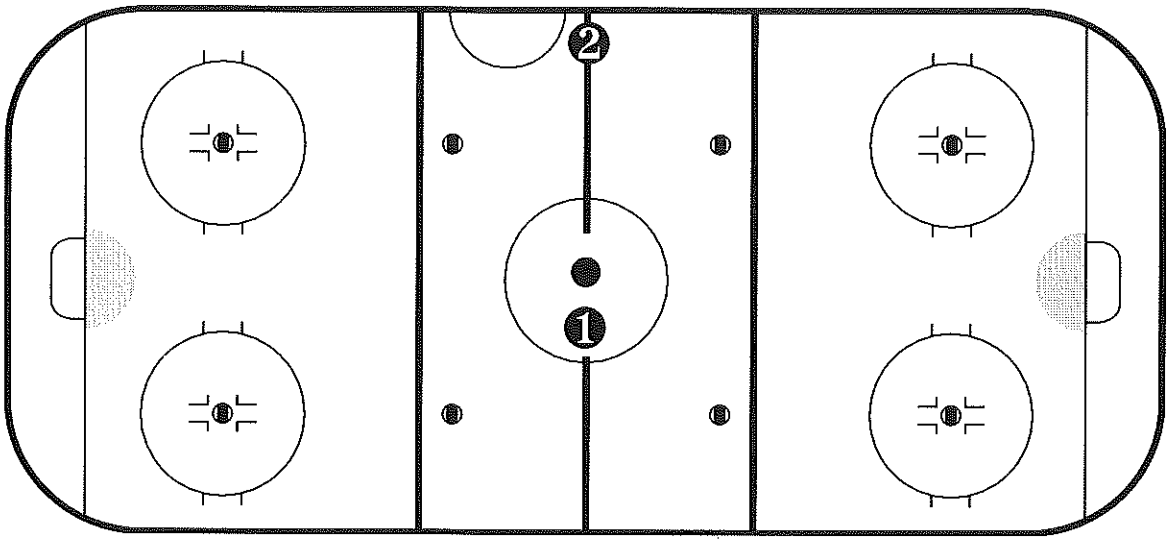


Figure 5

○試合開始またはセンター・アイスでフェイスオフを行う際，２人のオフィシャルはセンター・レッドラインに沿って互いに向き合って立つ。フェイスオフを行うオフィシャル（①）は，パックがドロップされると同時にタイムキーパーが計時を始められるよう，ペナルティ・ベンチの方を向いて立つ（図５）。

○パックがドロップされたら，②はパックと共に左右いずれかに動く。これによって②はパックが通過する時にブルーラインについていることができる。いずれの場合も，①はパックをドロップした後，ボードの方にバックスケーティングしていることに注意する（図６）。

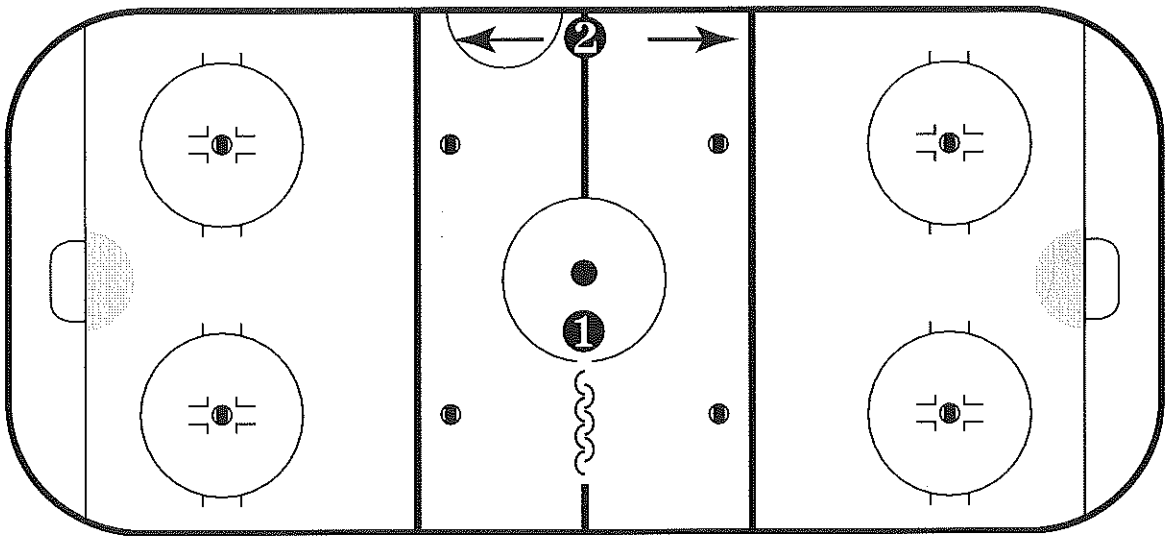


Figure 6

○パックがエンドゾーンに入ったら，②はプレーを追い，ベース・オブ・オペレーションのポジションにつかなければならない。一方，①はボード方向にバックで移動し，プレーを見るための適切な視界を確保するため，ブルーラインより１歩外側の位置につく。これらのポジションで，②はエンドゾーン全体のプレーを見ることができ，①はブルーラインでのオフサイドや，エンドゾーン全体のプレーを見ることができる。①はパックから遠いプレーを見る。例えば，ブルーラインからショットが打たれた場合，①は引き続きその選手やチェックするプレイヤーを見て，②はパックとプレイヤーを追ってゴール方向に移動する（図７）。

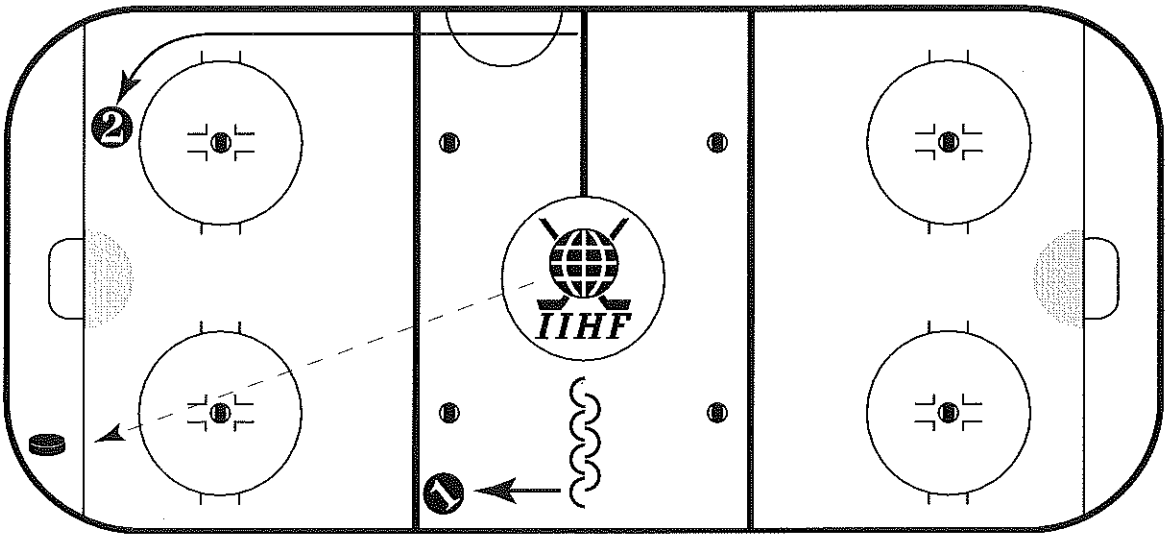


Figure 7

○プレーが②の方向に動いたら，オフィシャルはプレーを予測し，必要であれば，アット・ザ・ボードのポジションにバックする（図８）。

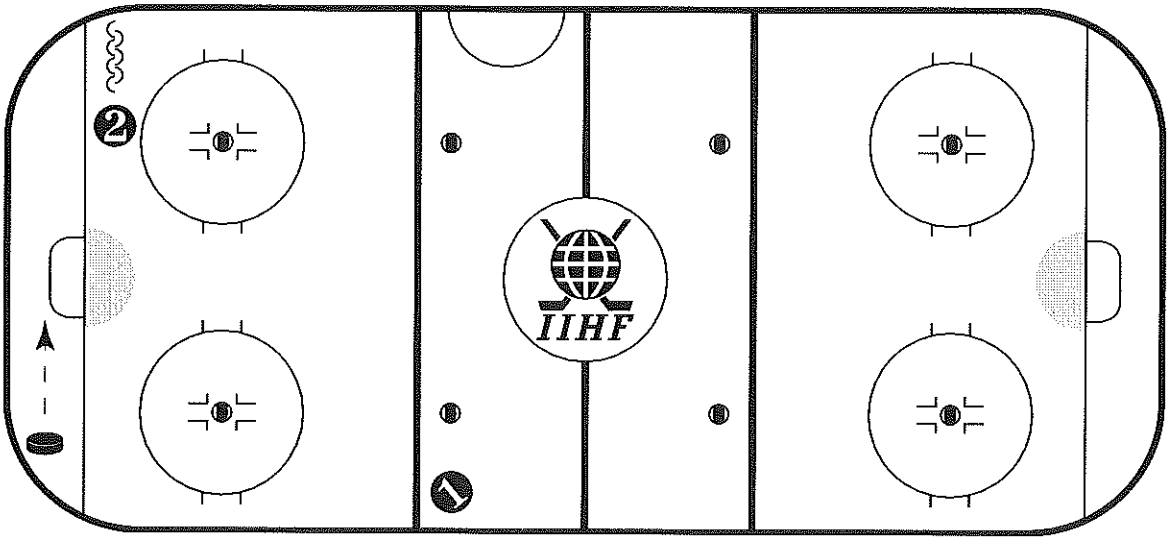


Figure 8

○アット・ザ・ボードのポジションにいるオフィシャルは，常に選手全員を前に置き，コーナーで行われているプレーに巻き込まれないようにする。

○ディフェンディング・チームがパックの支配権を握り動き始めたら，①はブルーラインを離れ，パックがニュートラル・ゾーンに入るまでにレッドラインについていなければならない。同時に②は，パックがニュートラルゾーンに入る時には，できるだけブルーラインの近くにいるべきである（図９）。

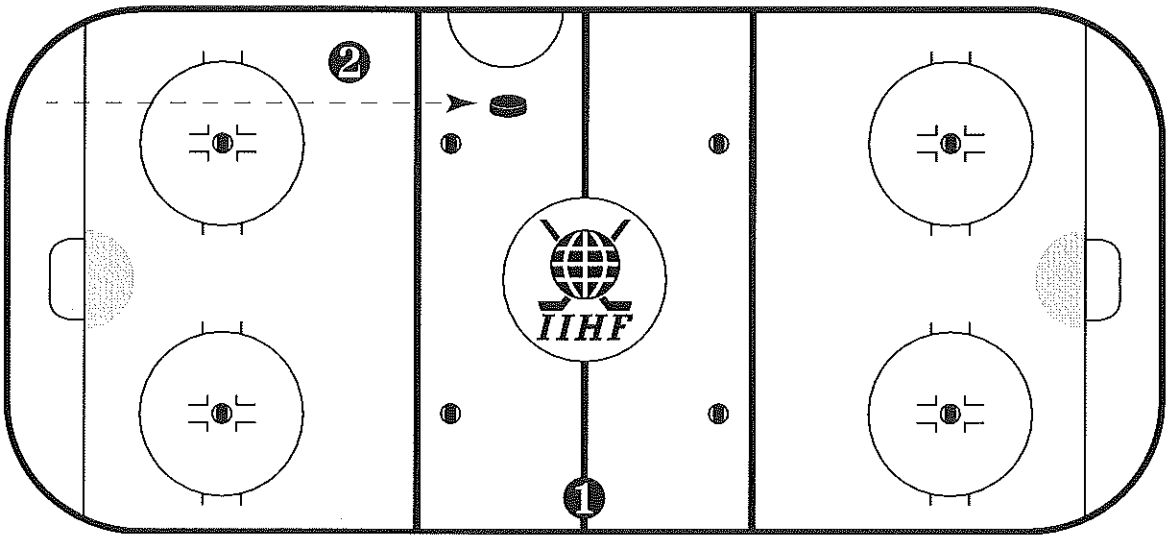


Figure 9

○パックがニュートラルゾーンのセンター・レッドライン近くに入ったら，①，②は両者とも，いずれかのブルーラインで起こり得るオフサイドをコールできる位置にいられるよう，それぞれのブルーラインから1.5～２ｍ以内にいるべきである（図10）。

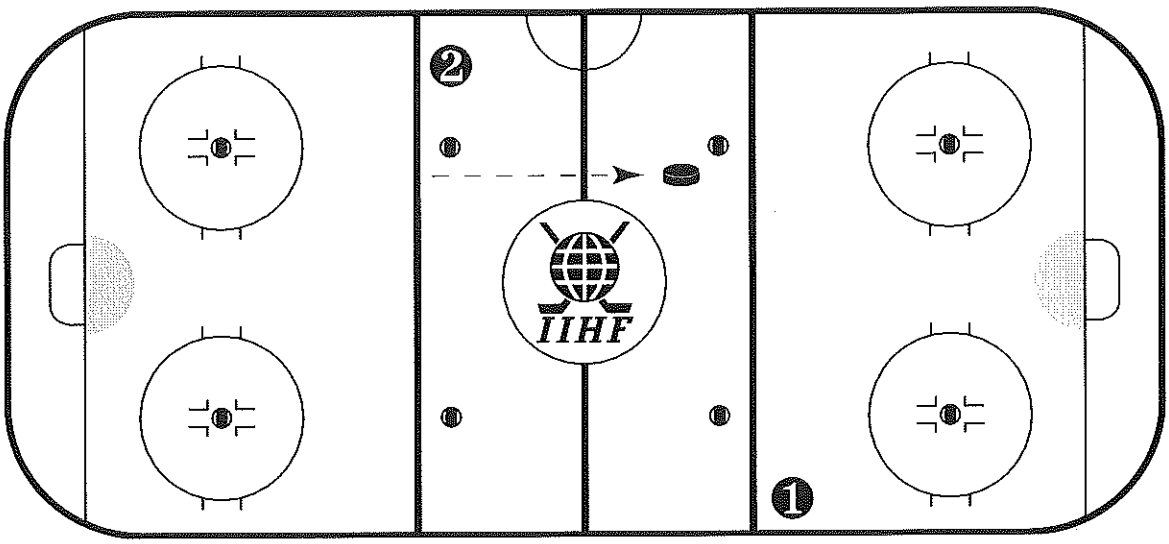


Figure 10

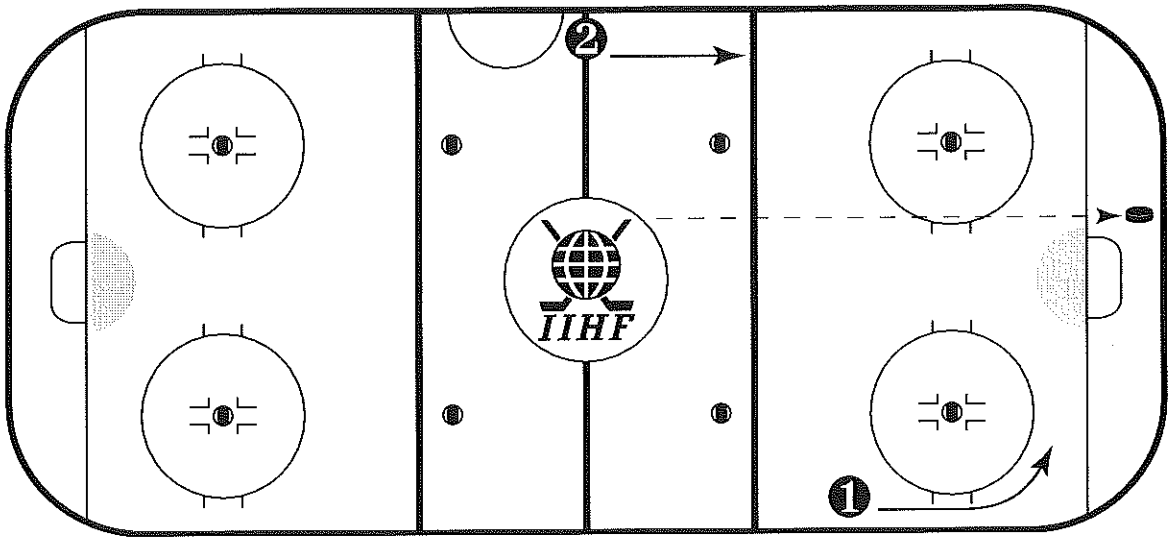


Figure 11

○プレーが右方向に進んだ場合，①はオフサイドをコールするためにブルーラインまで上り，その後プレーを追って深い位置まで移動する。同時に②はパックがブルーラインを越えるまでレッドラインに留まり，プレーがエンドゾーン深くに進むにつれてブルーラインの外側１歩の範囲内まで上がる（図11）。

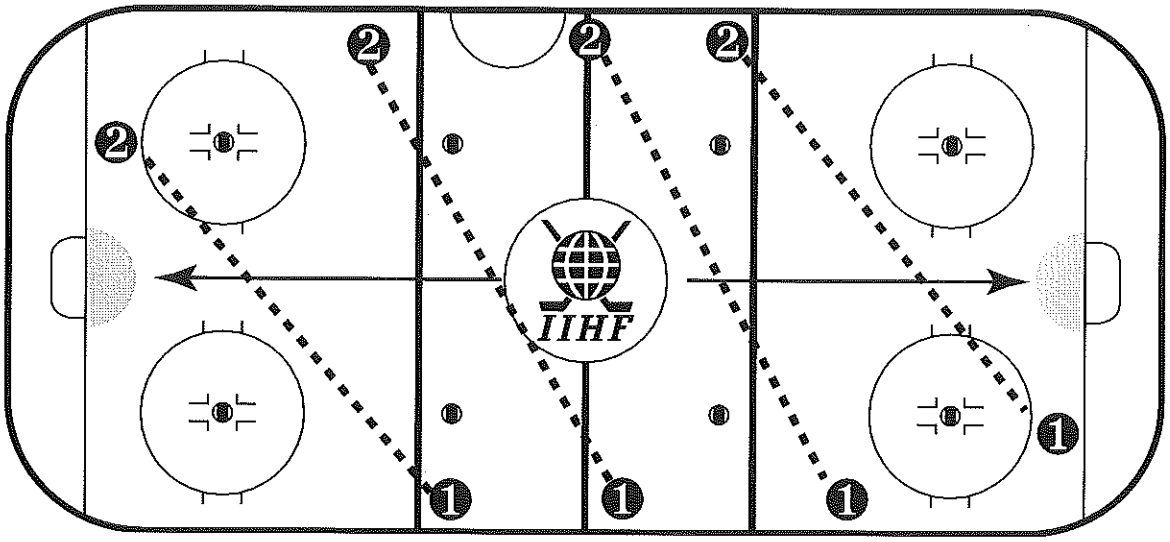


Figure 12

○プレー進行中のオフィシャル２人の動きを要約すると，常にライン１本分以上離れることなく，お互いが対角の位置にいることがわかる。このようにして，氷上で何が起きるかに関わらず，オフサイドなどをコールする位置にいることができる（図12）。

フェイスオフのポジショニング

○フェイスオフはすべて，プレー中断の理由に応じて，所定のフェイスオフ・スポット，または一方のエンドゾーン・フェイスオフ・スポットから他方のエンドゾーン・フェイスオフ・スポットまでサイドボードと平行に引いたライン上で行われる（図13）。

○フェイスオフはすべて，リンクのどちらのサイドかに関わらず，パックを回収したオフィシャルが行う。

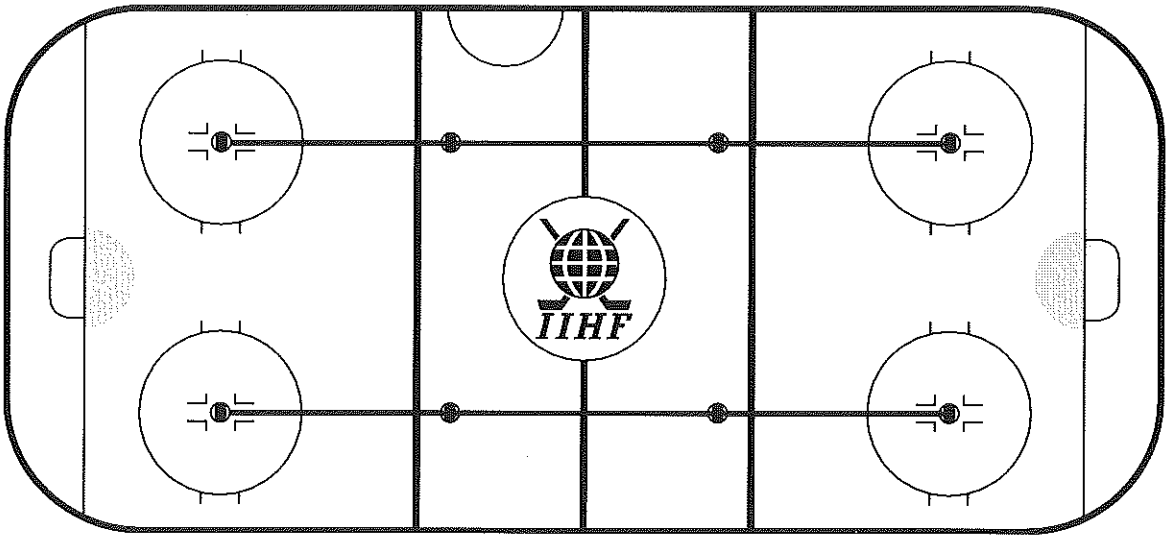


Figure 13

○センター・アイスでフェイスオフを行う場合，両方のオフィシャルがセンター・レッドライン上に向き合い，フェイスオフを行うオフィシャル（①）がタイムキーパーのベンチの方を向くように立つ（図14）。

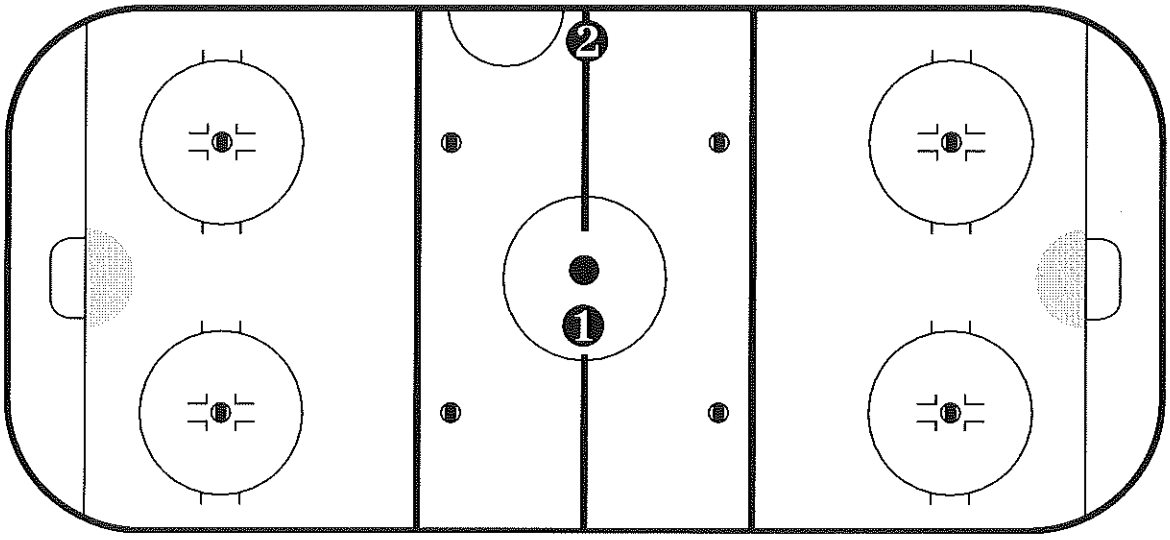


Figure 14

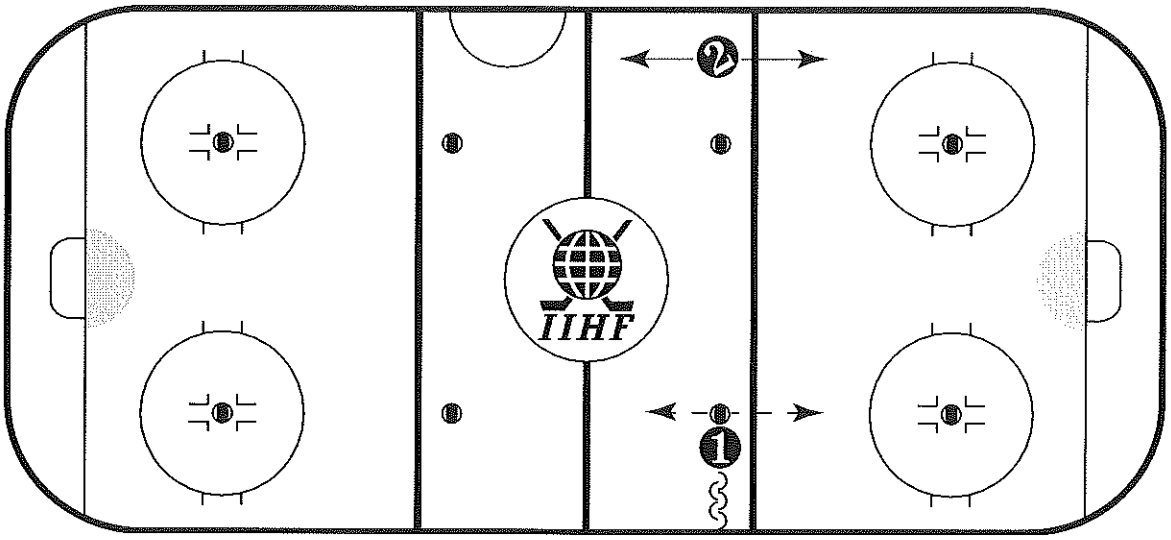


Figure 15

○ニュートラル・ゾーンの４つのスポットのひとつでフェイスオフを行う場合，フェイスオフを行うオフィシャル（この場合は①）は，ボードまでバックスケーティングし，直ちに最寄りのブルーラインをカバーする。②は①の正反対の位置につき，必ず最寄りのブルーラインの１歩外側をカバーしてから，必要であればパックを追ってエンドゾーンに入る（図15）。

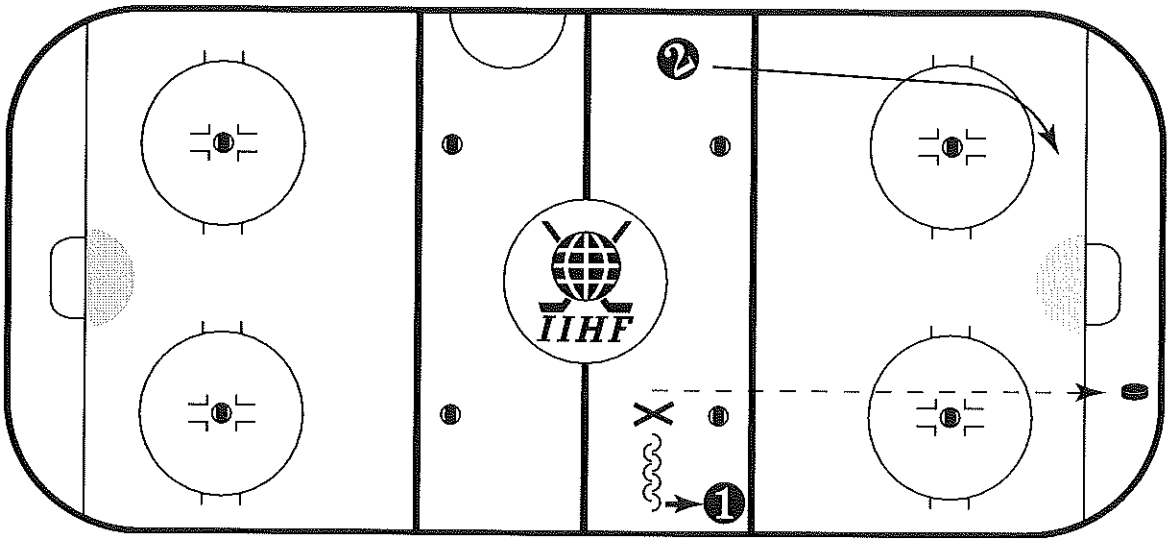


Figure 16

○ニュートラルゾーンのその他の場所で，①がフェイスオフを行う場合，②は①と反対側に立ち，ブルーラインをカバーするためにどちらかの方向に動く。パックがエンドゾーンに入った場合，②はニュートラルゾーンのベース・オブ・オペレーションのポジションまでパックを追って行き，①はブルーラインをカバーする（図16）。

○エンドゾーン・フェイスオフ・スポットのひとつでフェイスオフが行われる場合，①はパックをドロップし**アット・ザ・ボード**のポジションまでバックする。パックが深い位置に留まった場合，①はこのエリアに留まらなければならない。②はブルーラインに立つ。パックがドロップされる前に②はボードから２ｍのブルーラインに立つ。パックをドロップしている①の背後にいる選手が②から見えない場合，②は視界を確保するためにボードからさらに離れることができる（図17）。

②はフェイスオフの反則を目撃したらホイッスルを吹き反則したチームの方向を指す。

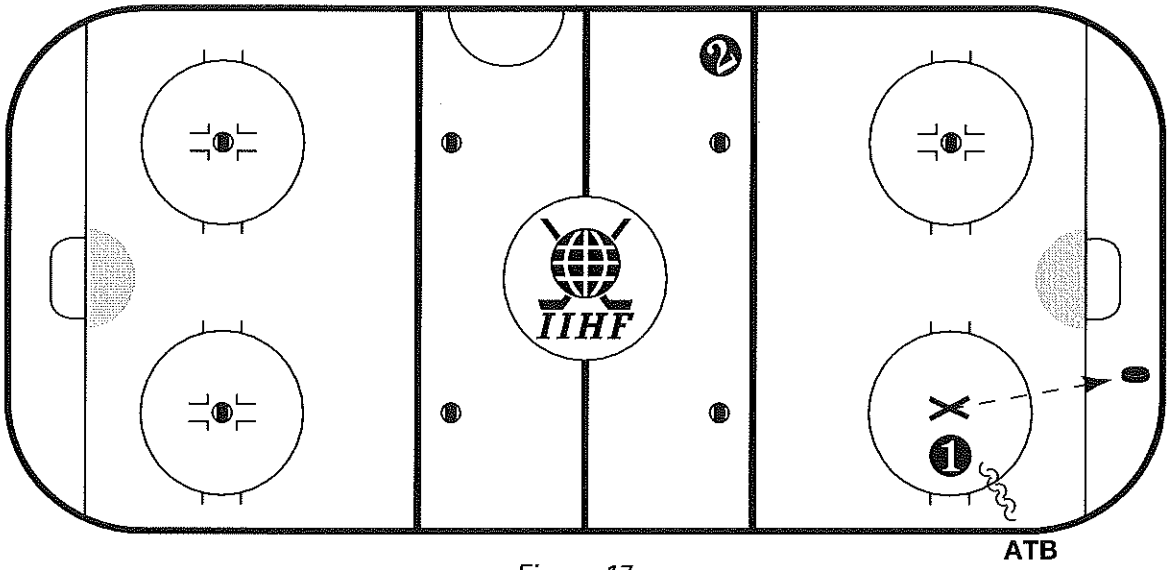


Figure 17

○プレーがエンドゾーンから出そうになったら，①はパックがニュートラルゾーンに入る時のブルーラインでのプレーをコールするため，素早くサイドボード方向に動く。パックが戻された場合にオフサイドをコールするため①が適切な位置につくまで，②はブルーラインに留まらなければならない。プレーが前進し続けることが確実になったら，②はアイシングを判定するために素早くセンター・レッドラインに移動する（図18）。

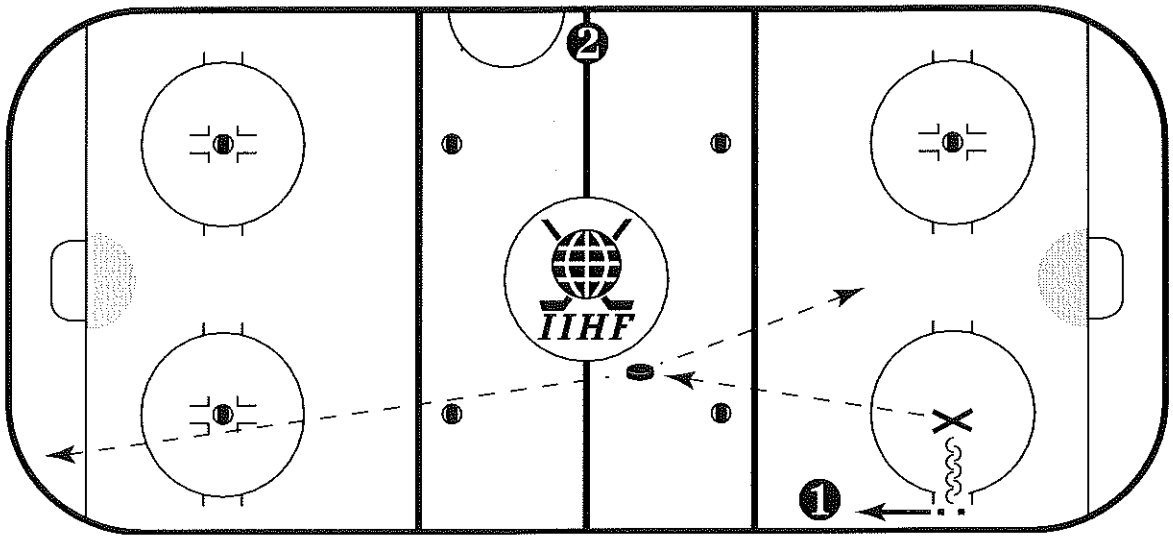


Figure 18

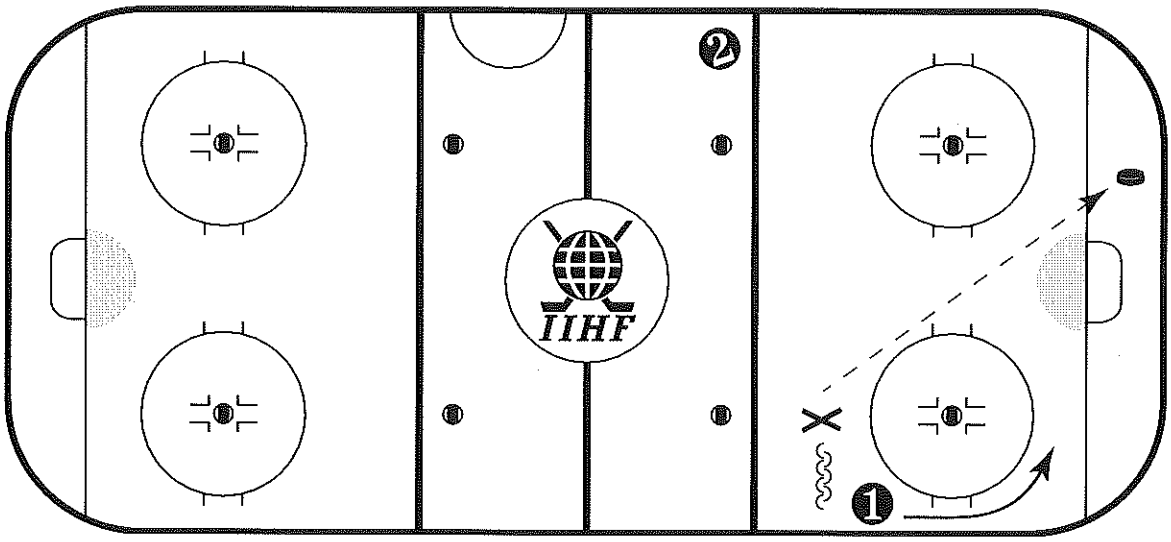


Figure 19

○エンドゾーンのその他の場所でフェイスオフを行う場合，①はボードを背にして立ち，②は反対サイドのブルーラインの１歩外側にボードから３ｍ以上離れないように立つ。パックがエンドゾーン深くに入った場合，①はまずボードまで下がってから，通常のエンドゾーンのポジションに移動する。②はブルーラインをカバーする（図19）。

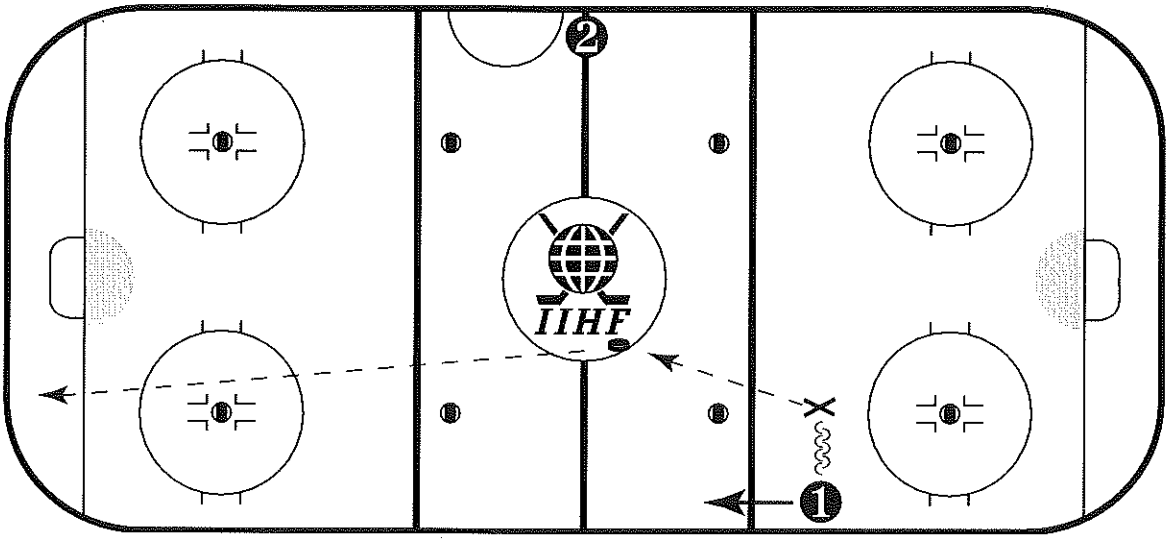


Figure 20

○パックをドロップした後，プレーが動き出したら，①はボードまでバックし，直ちにプレーと共に動く。②は①がブルーラインでオフサイドの判定をするための位置につくまで，ブルーラインの１歩外側の当初の位置に留まらなければならない。確実になったら②はアイシングの場面を判定するために素早くレッドラインに戻る（図20）。

フェイスオフのゾーン・チェンジ

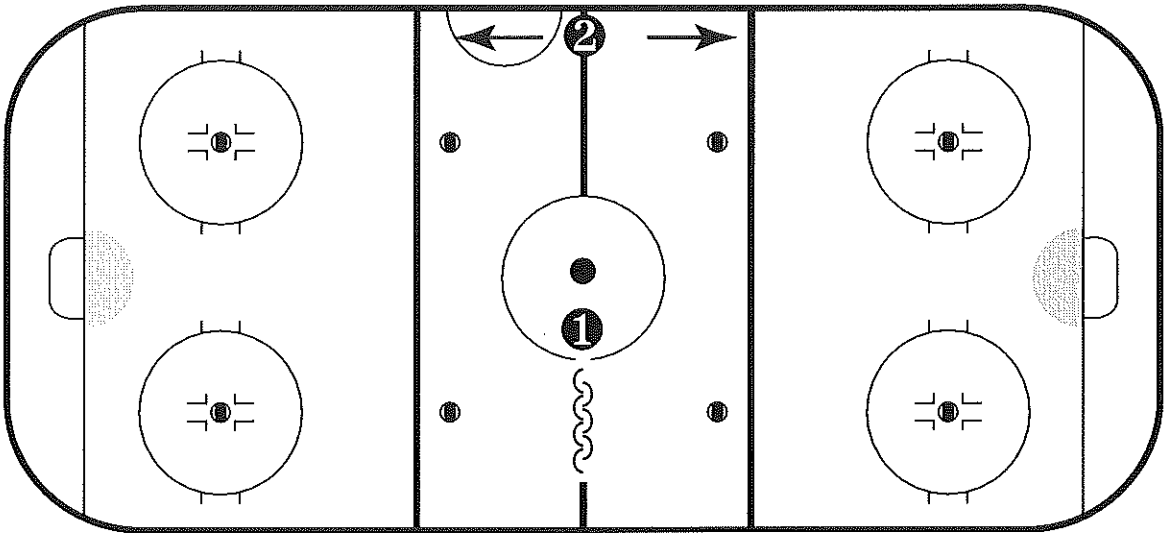


Figure 21

○試合開始またはセンター・アイスでのフェイスオフの際，２人のオフィシャルはセンター・レッドラインに沿って向かい合って立つ。パックがドロップされると同時にタイムキーパーが計時を始められるよう，フェイスオフを行うオフィシャルはペナルティ・ベンチに向かって立つ。

○パックがドロップされたら②はパックの動きに合わせて左右いずれかに移動する。これによって②はパックがラインを越える時にいずれかのブルーラインにいることができる（図21）。

○オフィシャルは，以下の４つのうち１つのことが起きるまで，それぞれのポジショニングを保つ。

⇨プレーの中断

⇨得点が入った場合

⇨ペナルティが課された場合

⇨次のピリオドの開始

得点が入った場合

○オフィシャル①のエンドで得点が入った場合，①は得点の合図をし，スコアキーパーに報告する。②はパックを回収し，次のフェイスオフのためにセンター・アイスに行く。①はセンター・レッドライン上で②と向かい合って立つ。ポジショニングと手順は試合開始時と同じ（図22）。

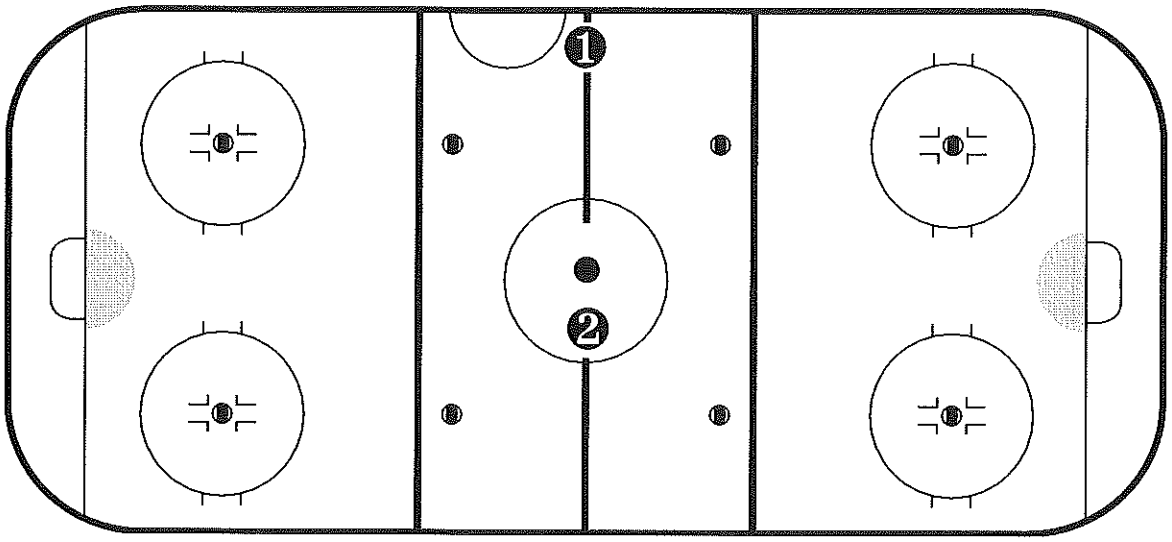


Figure 22

ペナルティが課せられた場合

○ペナルティが課せられた場合，オフィシャル（①）はペナルティを課しスコアキーパーに報告する。②はパックを回収しフェイスオフ・スポットに移動してフェイスオフを行う。ペナルティを課し報告したオフィシャル（①）は，フェイスオフが行われる場所に応じて，ブルーラインの外側またはニュートラルゾーンのオフィシャル②反対側に立つ（図23）。

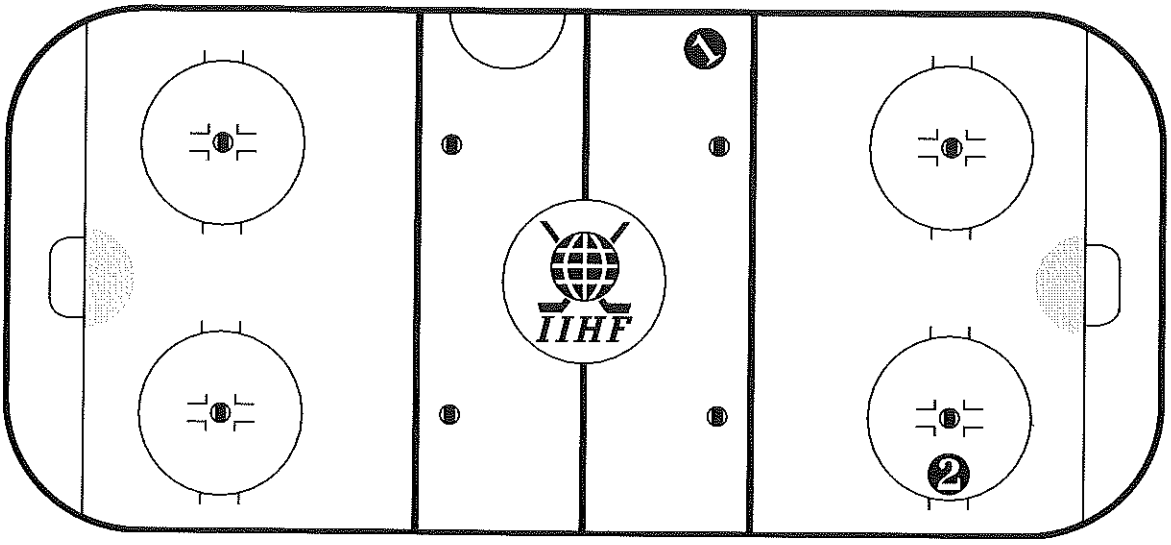


Figure 23

よくある失敗と対策

○プレーを追って素早くゾーンから出るために，アタッキング・ゾーンでの任務を怠りがちである。ニュートラル・ゾーンでの素早いターンオーバーは，このオフィシャルのブルーラインでの際どいオフサイド・コールにつながることがある。従ってこのオフィシャルはコールするためのポジションについていなければならない。

○ゴール際でプレーが中断した場合，選手同士の衝突を避けるため，アタッキング・ゾーンのオフィシャルは**アット・ザ・ネット**・ポジションに移動するが，選手全員を完全に視界に入れておくと良い。存在を示し口頭でコミュニケーションをとることによって，ホイッスル後のいさかいを抑制することができる。

○エンドゾーンにいるオフィシャルは，プレーが自分に近づいてきたら**ベース・オブ・オペレーション**から**アット・ザ・ボード**・ポジションにいつ戻ればよいのだろうか。アタッキング・プレイヤーがパックを保持している場合，プレーはゴール方向に進むことが多いので，ポジションに長めに留まり，プレーを追えば良い。ディフェンディング・プレイヤーがパックを保持している場合は，プレーはボード方向に進むことがほとんどであるので，直ちに**アット・ザ・ボード**・ポジションに戻ること。

○プレーが止まり次第，２人のオフィシャルはまず氷上の選手を見るべきである。話たり揉めている選手がいたら，トラブルになる可能性に留意し，深刻な問題が発生する前に素早く選手の間に割り入ること。トラブルになる可能性がない場合，一方のレフェリーはレフェリーのポジションに移動し，もう一方のレフェリーはパックを回収しバックしてフェイスオフを行う。

［３人審判員制－レフェリー］

３人審判員制では，レフェリーは試合全体の責任を有し，すべての場面において最終的な決断を下さなければならない。

２人のラインズマンはレフェリーの管轄下に置かれ，これら３人のオフィシャルによって「オン・アイス・チーム」を構成する。レフェリーはラインズマンを可能な限りサポートしバックアップすることが重要である。また，氷上オフィシャルと競技役員がチームとして仕事をすることも重要である。

レフェリーがラインズマンの任務を妨げずに自身の任務を遂行するためには，適切なポジショニングに関する十分な知識を備えていなければならない。またそのような知識によって，レフェリーは試合の流れや選手のプレーを妨げずに，必要なコールをするポジションにつくことができる。

フェイスオフのためのレフェリーのポジション

○試合開始時，各ピリオド開始時および得点後のフェイスオフはすべて，レフェリーがセンター・アイスで行うものとする。試合中のその他のフェイスオフはすべてラインズマンが行う。

○ニュートラル・ゾーンの４つのスポットのいずれかでフェイスオフを行う場合，レフェリーは，フェイスオフを行うスポットの反対サイドの，ブルーラインの1.5m内側，ボードから1.5～３ｍの位置に立つ。プレーが直接エンドゾーンに入った場合は，レフェリーはこの位置から素早くプレーを追うことができ，「エンドゾーンのポジショニング」をとることができる。但し，プレーがレフェリーから遠い方のエンドに進んでいく場合は，ラインズマンとの衝突を避けるため，レフェリーはボードからの距離を十分にとる（図24）。

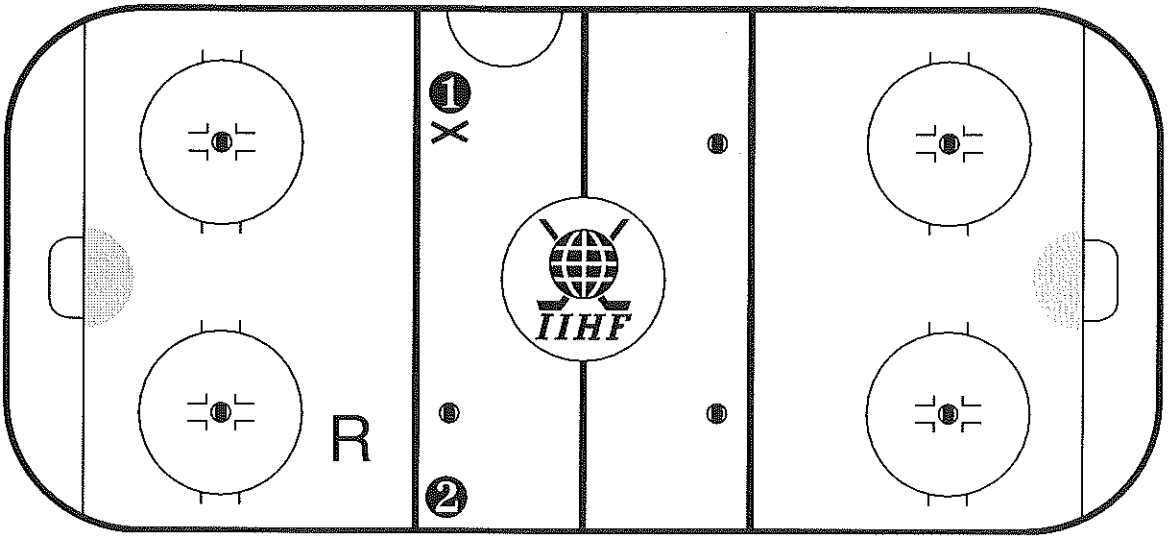


Figure 24

○ニュートラル・ゾーンのその他の場所でフェイスオフを行う場合，レフェリーはフェイスオフの場所と反対のサイドの，ボードと最寄りのゴールにそれぞれ約３ｍの位置に立つ。これによってレフェリーは，素早く移動しプレーのトップにいることができる。プレーが遠い方のエンドに向かっても，レフェリーはプレーを追いながら適切なポジションにいる（図25）。

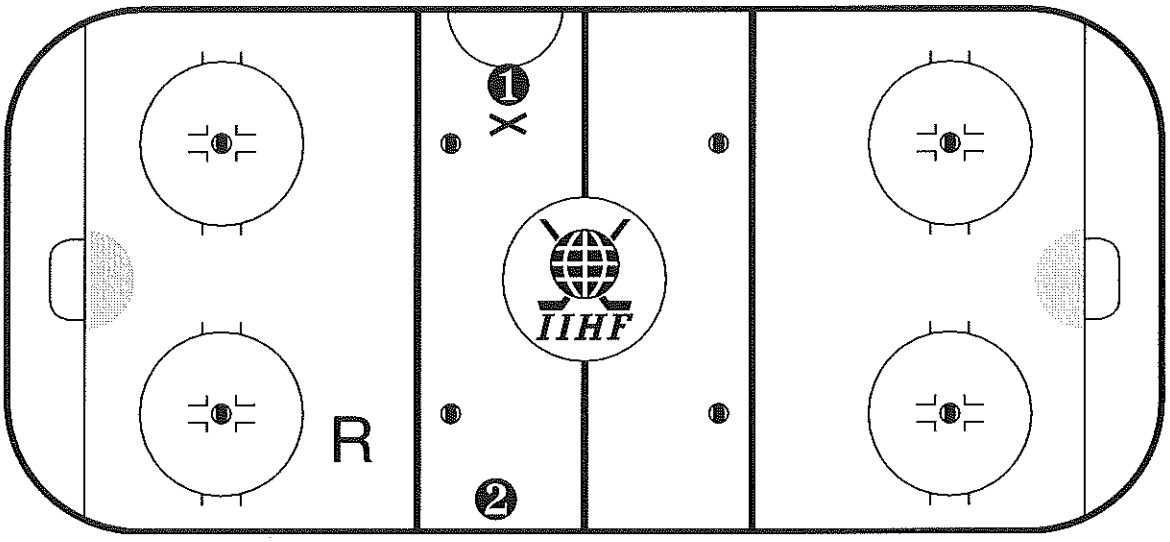


Figure 25

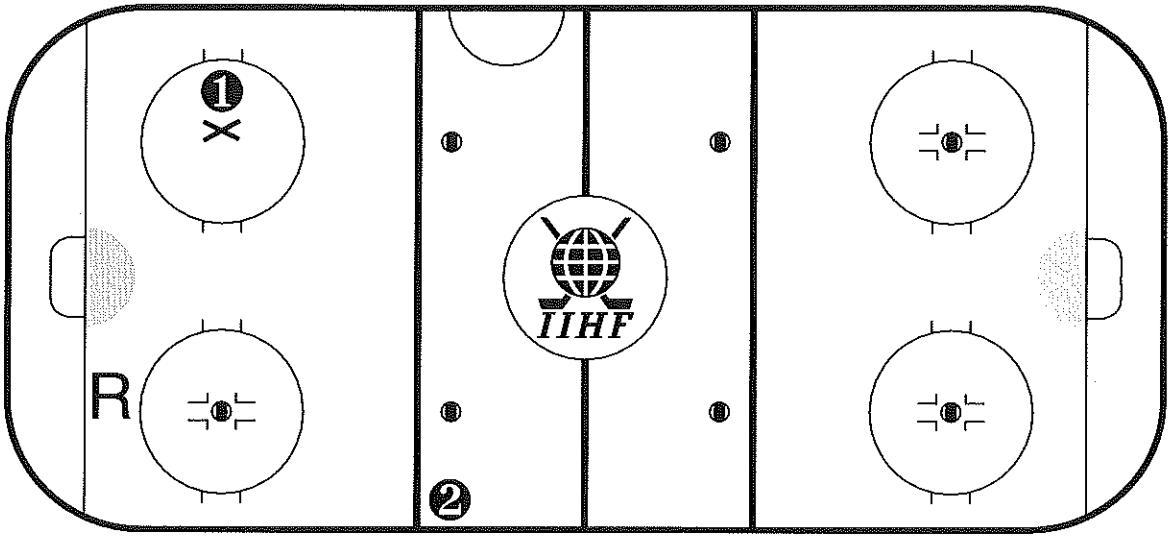


Figure 26

○エンドゾーン・フェイスオフ・スポットのひとつでフェイスオフを行う場合，レフェリーはベース・オブ・オペレーションのポジションをとる。この位置からレフェリーはゴール際のクロスプレーに備えることができ，ゴールラインを完全に見ることができる。また，このポジションにいれば，ゴール際で早いショットが打たれても，レフェリーがパックの進路を妨げることがない（図26）。レフェリーはゴールラインの後ろおよびコーナー付近を避けること。これらのエリアに入ると，レフェリーは選手やプレーに巻き込まれて動けなくなったり，ゴールに視界を遮られたり，プレーが急にゾーンから出た場合に遅れをとってしまう。

○フェイスオフを行うセンターが交代させられた場合，レフェリーは反対のサイドに移動し，選手全員をコントロールできるよう，コーナー近くにポジションをとる。レフェリーは反則したチームのプレイヤーに，２度目の競技遅延行為にはペナルティを課すことを警告する。

プレー進行中のポジショニング

３人審判員制のレフェリーのポジショニングは２人審判員制と基本的には同じであるが，いくつかのバリエーションがある。

このシステムではレフェリーは氷上のあらゆる場所での反則に対してペナルティをコールする責任を有する。オフサイドまたはアイシングはラインズマンがコールするものでありレフェリーはコールしない。明らかに違反があり，ラインズマンが視界を遮られて見えなかった場合，レフェリーはプレーを中断することができる。但し，やむを得ない場合にのみ，例外として行うこととする。

○センター・アイスでフェイスオフを行った後，レフェリーはできるだけ早くボードに方向に下がることが重要である。レフェリーがリンク中央にいると，氷上の一部や選手数名がレフェリーの背後になってしまうからである。良いポジショニングとは，選手全員が自身の前にいることをいう（図27）。

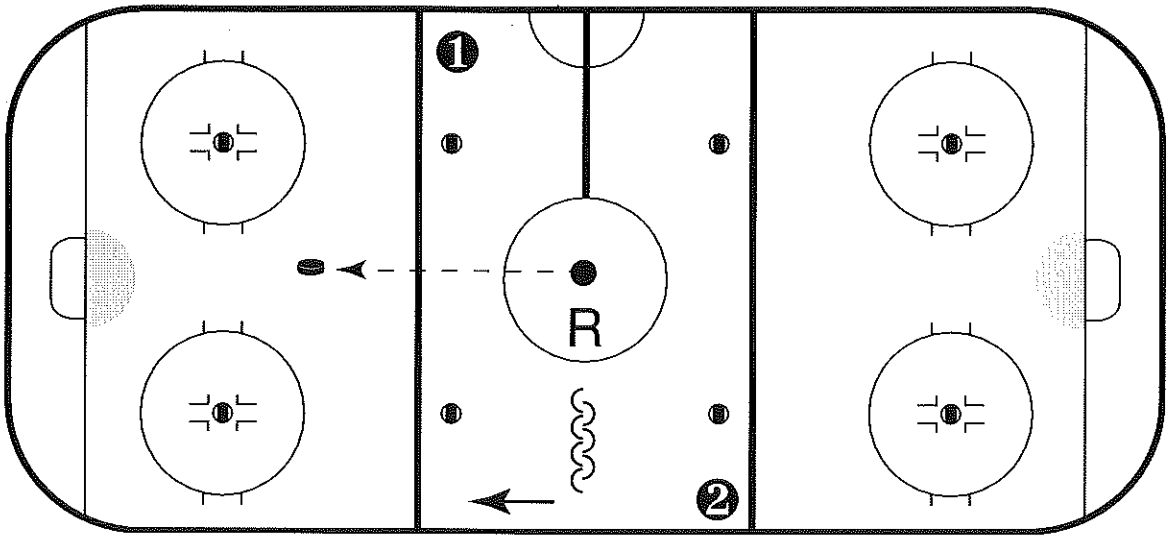


Figure 27
ポジショニングー２０

○フェイスオフを行った後，レフェリーはどのようにボードに下がれば良いのだろうか。センター・レッドラインに沿って，ボードまでバックスケートするのだろうか。答はフェイスオフ後のパックの方向によって異なる。パックがセンター・アイス付近にある場合は，パックがレフェリーより前にあることを条件として，センター・レッドラインに沿ってボードまでバックスケートする。常識で考えれば，パックが自分の後ろにあるのにボードまで下がるレフェリーはいないであろう。パックがエンドゾーンに入った場合は，レフェリーはプレーを追わなければならないので，ボードには下がらない。つまりレフェリーはエンドボードとサイドボードの方を向き，適切な距離の中にいなければならないということである。

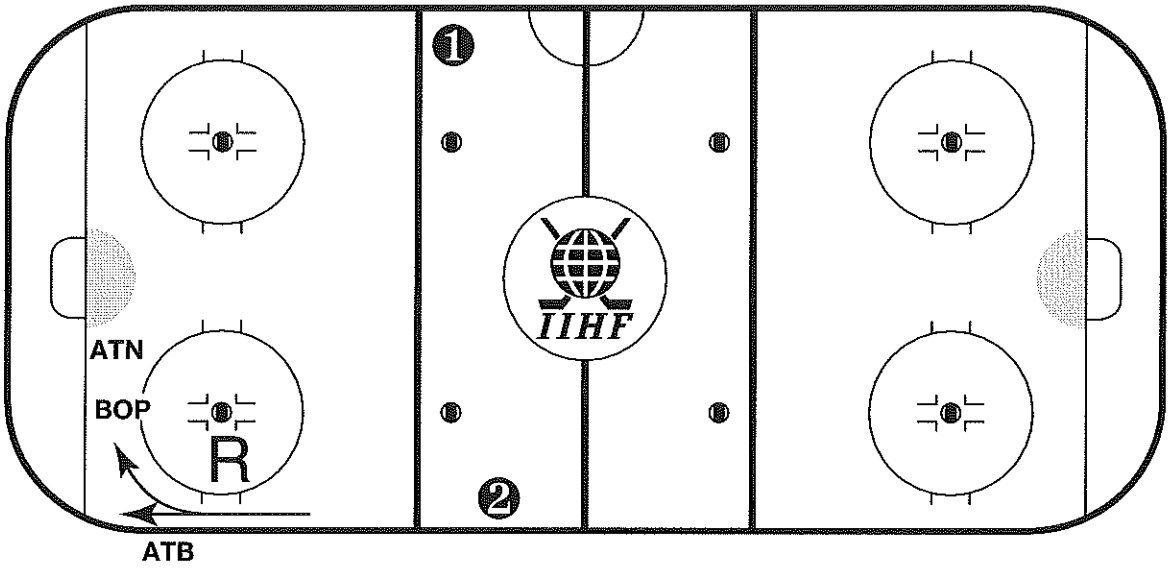


Figure 28

○プレーがエンドゾーンに入ったら，レフェリーは次の距離でプレーを追う：パックが反対のサイドにある場合＝プレーの６～８ｍ後ろ，パックが同じサイドにある場合＝プレーの８～10ｍ後ろ。これによってレフェリーは選手全員を見渡すことができる。また，パックの支配権が急に移り，反対方向にプレーが進み始めた場合，レフェリーはプレーを妨害しないよう十分なスペースをとることができる。プレーがエンドゾーンに深く入った場合，レフェリーは前述の「エンドゾーンのポジショニング」をとらなければならない（図28）。

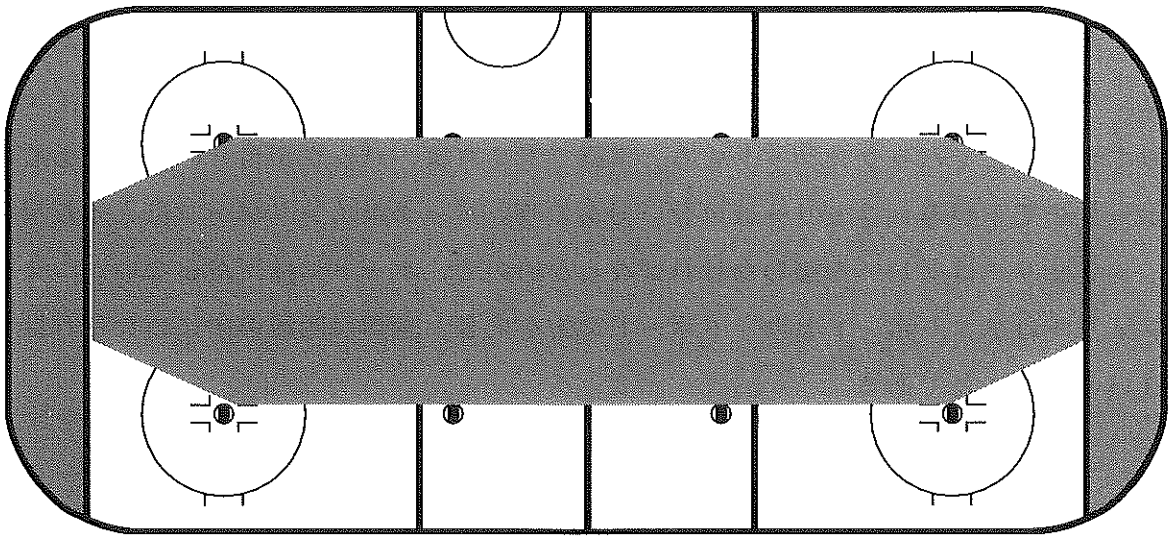


Figure 29

○レフェリーの移動する範囲は，図の白い部分のみである。黒塗りの部分は「ノーマンズ・ランド」（無人地帯）といわれ，プレー進行中にオフィシャルが立ち入ったり，横切ってはならない（図29）。フェイスオフの場所によって，プレー中断中に入ることはできる。また，センター・アイスでのフェイスオフの際も入ることができる。

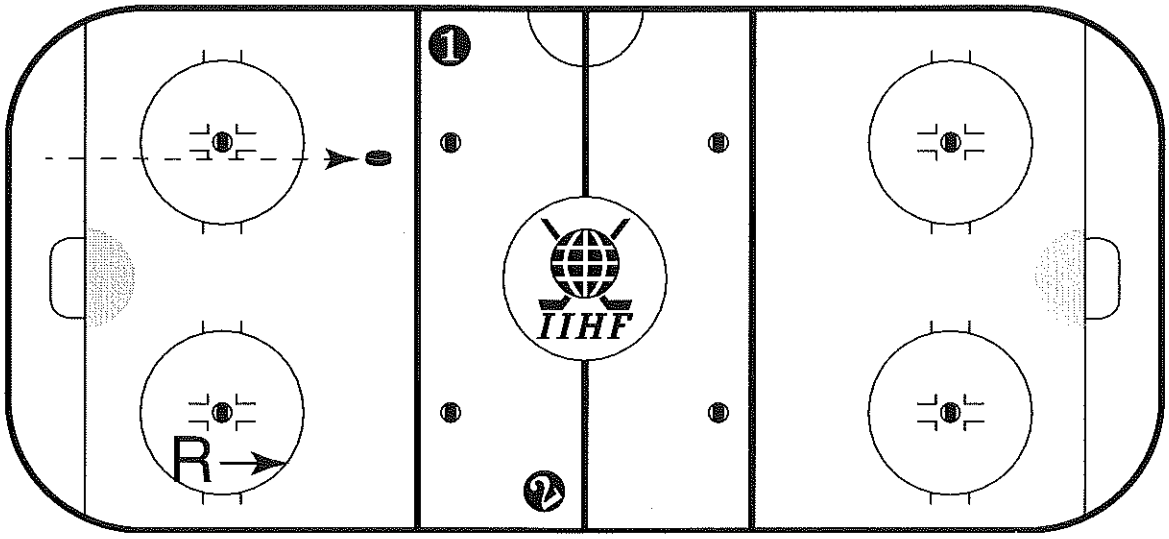


Figure 30

○ディフェンディング・チームがパックを奪ったら，レフェリーはプレーにあわせてエンドゾーンから出る準備をしなければならない。パックが自身と反対サイドにある場合，レフェリーはボードから２～４ｍ離れ，プレーの６～８ｍ後ろにいるべきである（図30）。パックが自身と同じサイドにある場合は，レフェリーはボードから１～1.5ｍ離れプレーの８～10ｍ後ろにいるべきである（図31）。

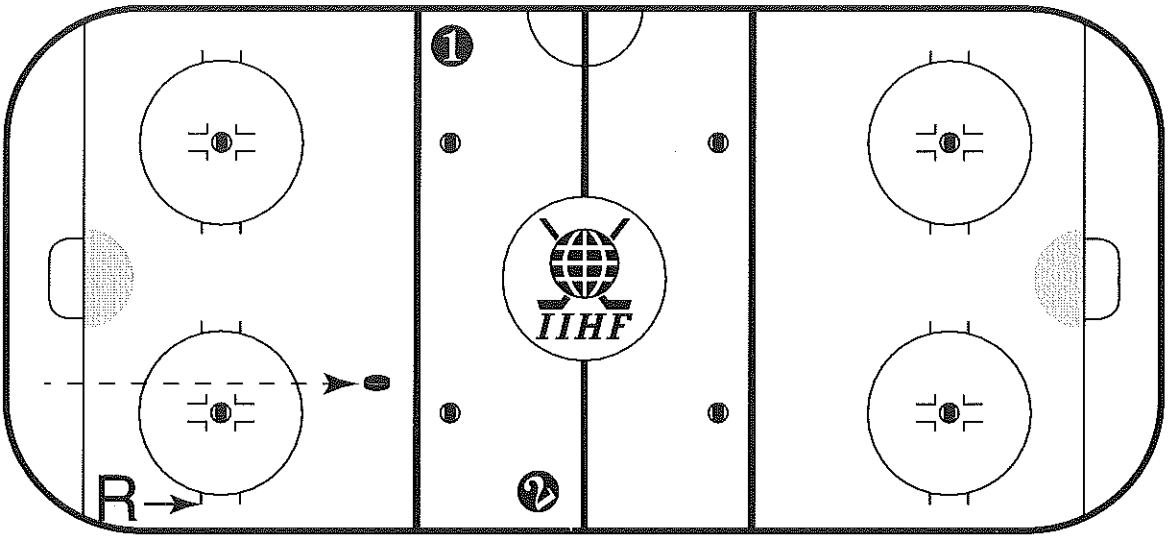


Figure 31

○パックが自身と同じサイドにある場合，レフェリーは下記のことを確実にするため，ボード近くにいなければならない：

⇨プレイヤーがレフェリーの背後にいないこと

⇨レフェリーがプレーを妨害しないこと

⇨プレイヤーがレフェリーにあたりそうになったら，ボードについて防御すること

○エンドゾーンでプレーが行われている場合，レフェリーは「エンドゾーンのポジショニング」をとる。

○プレーがニュートラル・ゾーンに入り遠い方のブルーラインに近づいたら，レフェリーは，パックが自身と同じサイドにある場合はサイドボード近くに留まり，プレーの８～10ｍ後ろにいるべきである。これによってレフェリーは選手全員を視界に入れることができる。パックの方向が変わって戻り始めたら，レフェリーは選手の進路から外れることができる。但し，プレーが自身と同じサイドにある場合，レフェリーはプレーの６～８ｍ後ろにいるべきである。このポジションにいることによってレフェリーは，プレーが戻った場合に自身も戻るための時間を十分に持つことができる。プレーがエンドゾーンに入ったら，レフェリーはプレーの行われている場所に基づいて「エンドゾーンのポジショニング」をとる。

よくある失敗と対策

○背後で選手が揉めている場合，プレーを追ってアタッキング・ゾーンから出ることを怠りがちである。プレーを追い，数回振り返り，揉めている選手とのやりとりはラインズマンに任せること。また，問題が起きた場合は常に報告を受けておくこと。

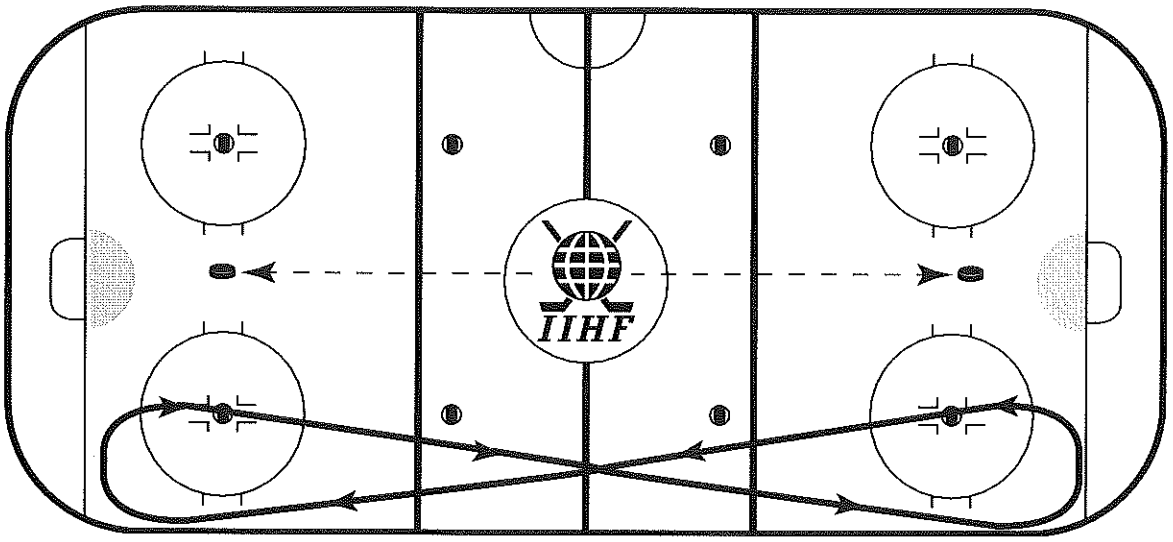


Figure 32

○ストップとスタートの回数を減らし，プレー進行中に良いポジションを保つため，タイトターンを使って８の字のポジショニング・パターンを維持するよう努力すること（図32）。

○ゴール付近では多くのいさかいが起こる。プレーが中断したらレフェリーはゴールから３ｍ以内の場所に移動するが，選手全員と両ベンチを完全に視界に入れるのを忘れないこと。存在を示し口頭でコミュニケーションをとることによってこのような行為を抑制し，いさかいまたはベンチを出る選手を見ることができる。

［３人審判員制－ラインズマン］

ほとんどのフェイスオフはラインズマンによって執り行われる。フェイスオフを行うラインズマンがパックを回収すべきである。プレーが中断したら，ラインズマンは２人とも氷上にいる選手を見ることを優先するべきである。話をしたり言い合っている選手がいる場合は，トラブルの可能性に留意し，素早く割り入って深刻な問題になる前に選手を離すこと。トラブルになる可能性がない場合，一方のラインズマンはフェイスオフのポジションに移動し，もう一方のラインズマンはパックを回収し戻ってフェイスオフを行う。

プレー進行中のポジショニング

○進行中のプレーをコールできる位置に常にいること

○パックがラインを通過する時に，遮られずにラインを見られるベスト・ポジションを確保し，ブルーライン（またはブルーラインのわずかに内側）に立つ。これを「ワーキング・ザ・ライン」という。ラインズマンはラインをまたがってはならない

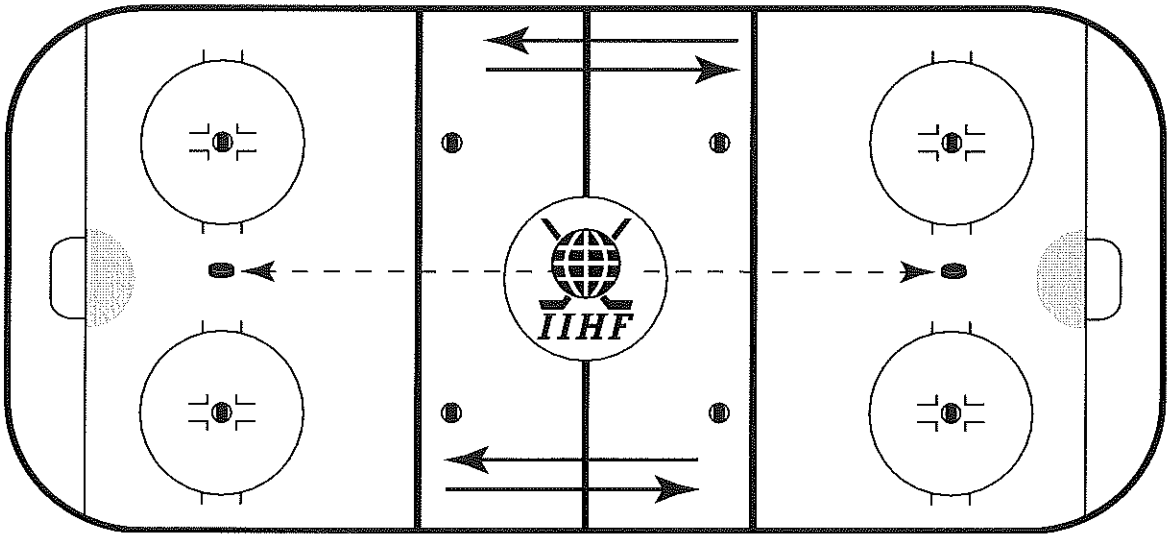


Figure 33

○ラインズマンはブルーラインから，センター・レッドラインともう一方のブルーラインとの中間までの範囲で仕事をする（図33）。

○バック・ラインズマンは，速攻やロングパスの際に自身のブルーラインをカバーできるよう，常に最も深い位置のオフェンシブ・プレイヤーと同じ深さのポジションをとる。

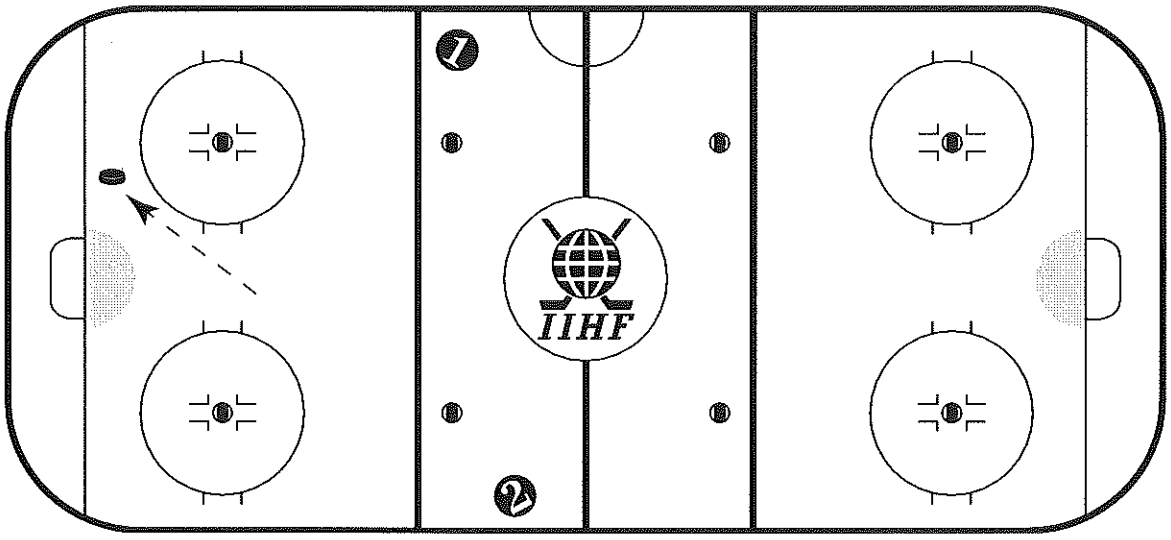


Figure 34

○エンドゾーンでプレーが行われている場合，フロント・ラインズマン（①）はブルーラインの１歩外側に，もう一方のラインズマン（②）は反対サイドの，このブルーラインとセンター・レッドラインの中間に立つ（図34）。

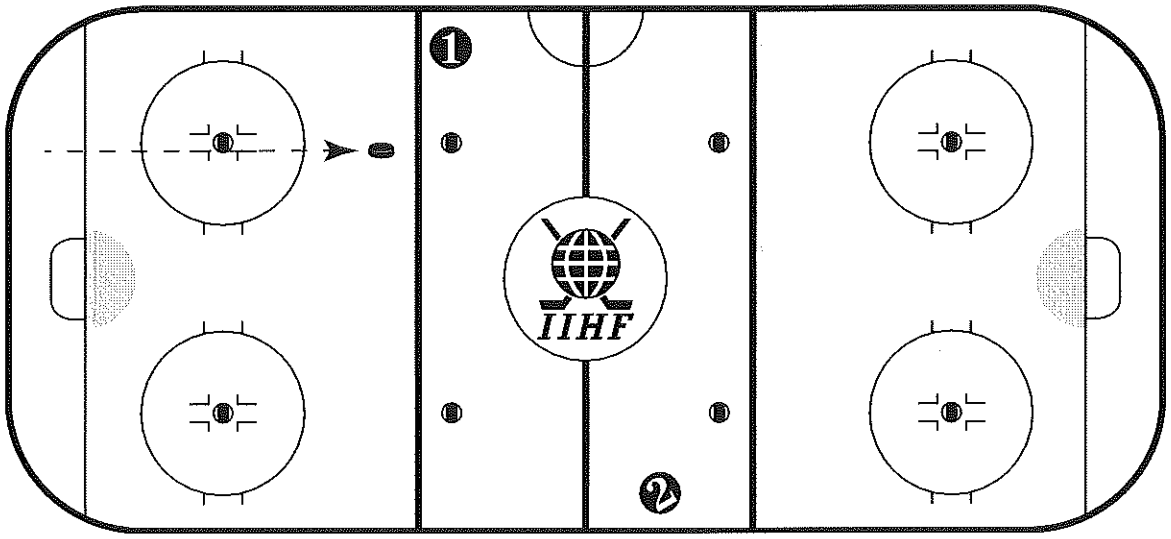


Figure 35

○ディフェンディング・チームがエンドゾーンでパックを奪ったら，②はプレーがエンドゾーンから出てくることを予測し，レッドラインに戻る。このポジションをとることによって，両方のブルーラインが①と②にカバーされる（図35）。

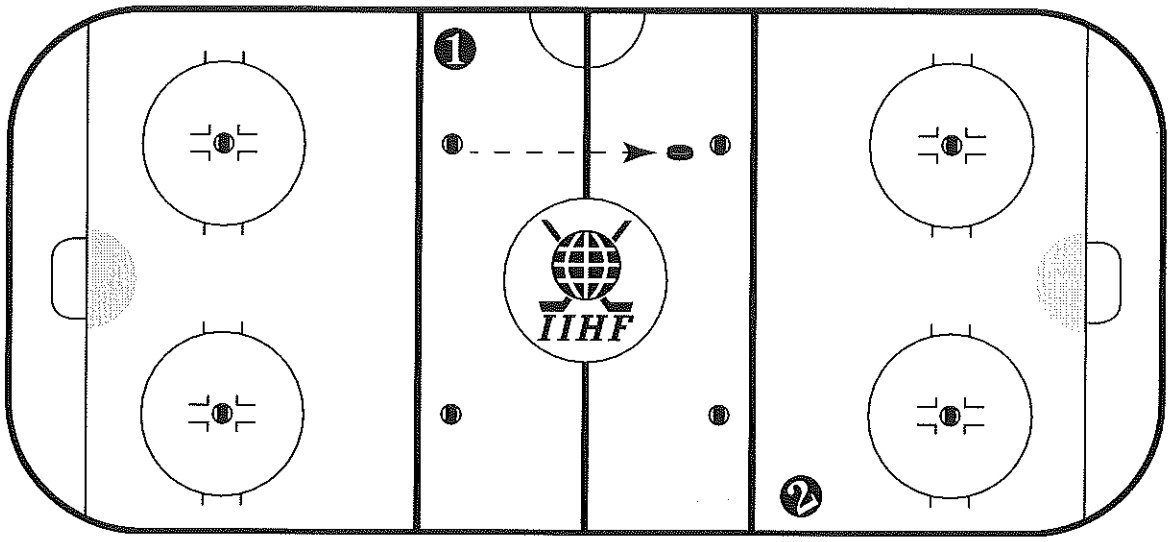


Figure 36

○プレーがエンドゾーンを出るとき，ラインズマン①はプレーの後ろにいるアタッキング・プレイヤーを見，プレーの方向が変わった場合はコールに間に合うよう戻れなければならない。パックがブルーラインを越えたら，②はアタッキング・ブルーラインに移動し，オフサイドの判定をするためのポジションにつく（図36）。

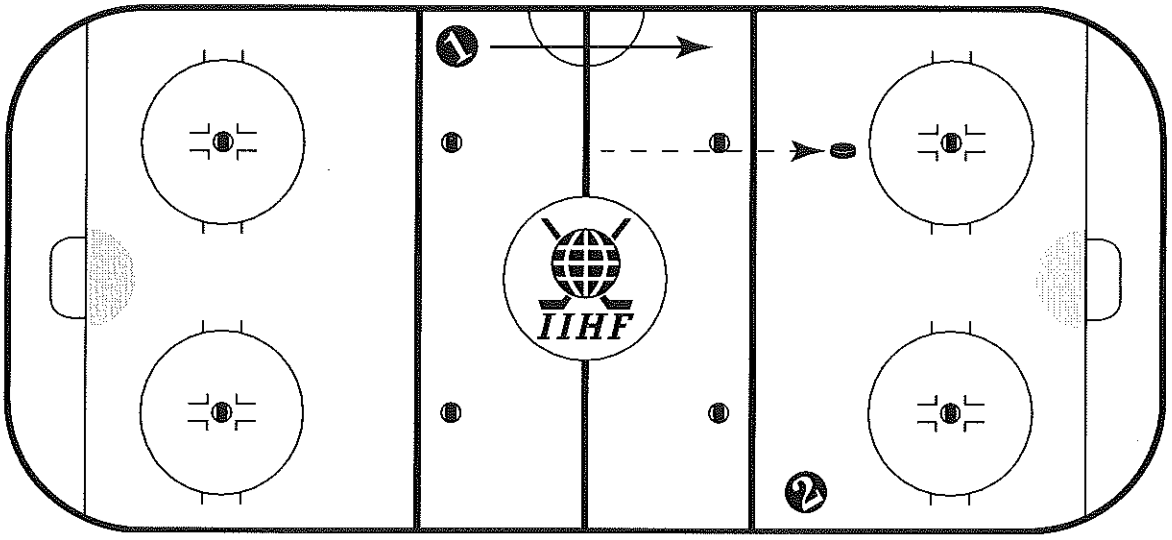


Figure 37

○パックがブルーラインに近づいたら，②はブルーラインにいなければならず，①はセンター・レッドラインとブルーラインとの間のポジションまで移動するべきである。

○両方のラインズマンは，ブルーラインでオフサイドになる可能性がある場合，常にパックより前にそれぞれのブルーラインの正しいポジションにいるべきである（図37）。

フェイスオフのポジショニング

○パックを回収したラインズマンがフェイスオフを執り行う。

○フェイスオフを行わないラインズマンは，フェイスオフを行うラインズマンのラインをカバーしなければならない。

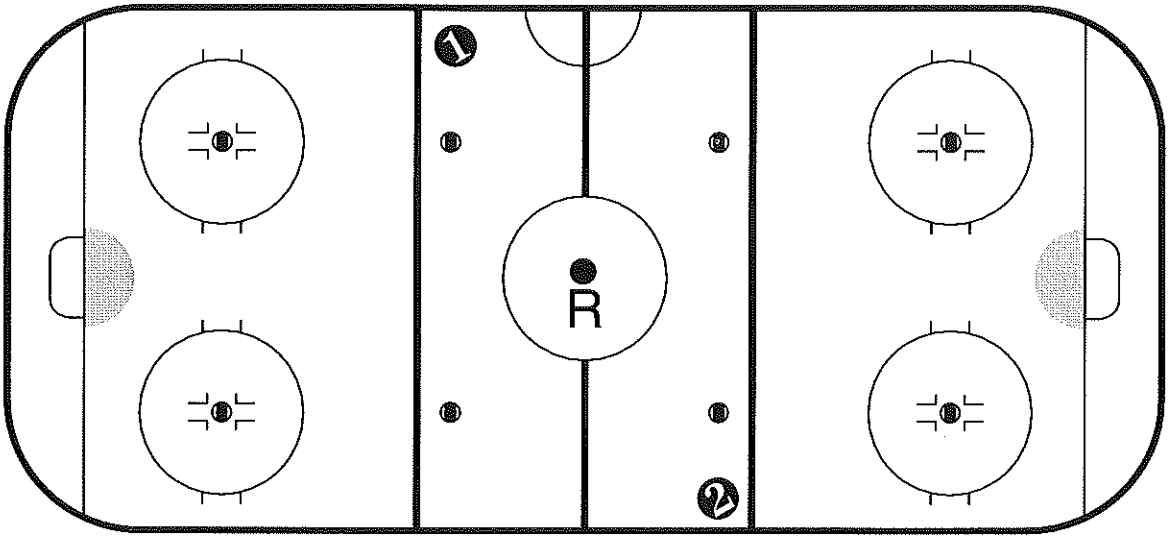


Figure 38

○レフェリーがセンター・アイスでフェイスオフを行う場合，２人のラインズマンは反対サイドのブルーラインのわずかに外側に，サイドボードを背に立つ（図38）。

○得点が入った後，プレイヤーズ・ベンチ側にいるラインズマンは，得点したチームのベンチ近くに立つ。

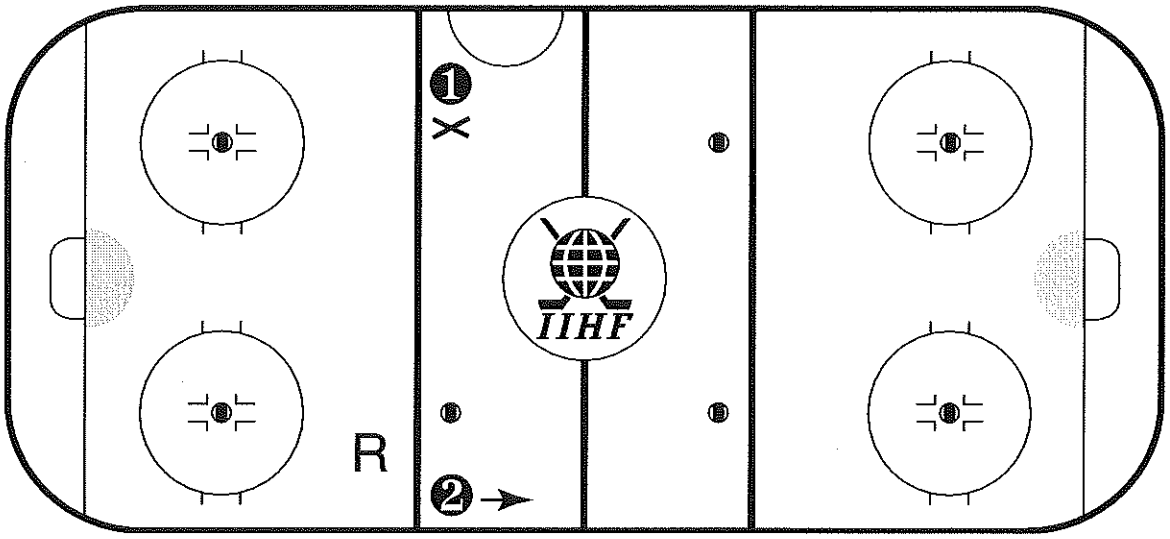


Figure 39

○ブルーライン近くまたはニュートラル・ゾーンのフェイスオフ・スポットでフェイスオフを行う際，①は常にバック・ラインズマンとしてブルーラインとレッドラインとの間にいるので，②は常にプレーを追い，アタッキング・ブルーラインをカバーしなければならない（図39）。

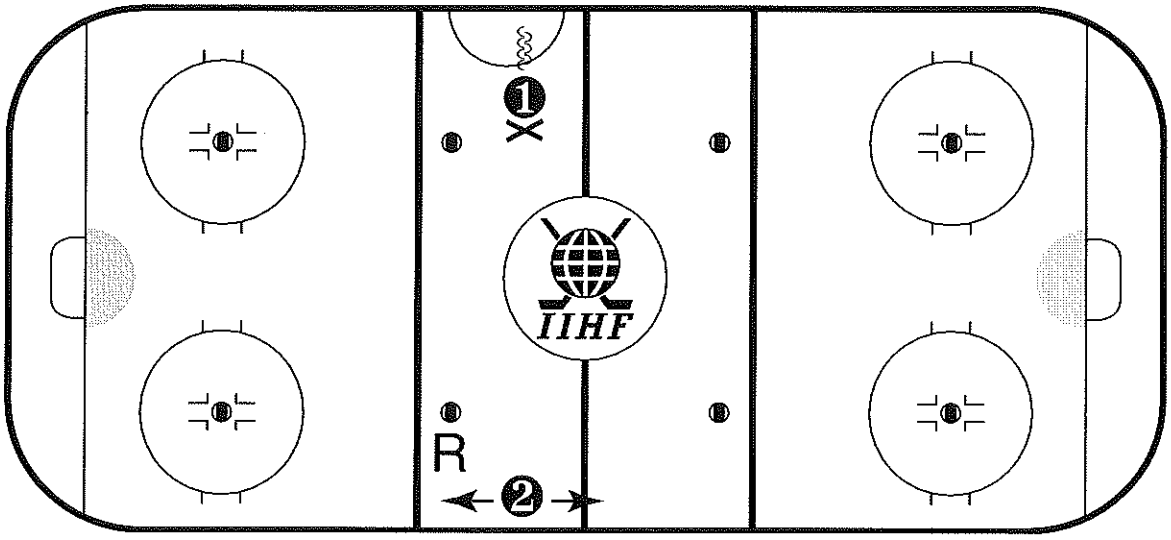


Figure 40

○ニュートラル・ゾーンのその他の場所でのフェイスオフでは，２人のラインズマンはまず向かい合って立つ。①がリンク中央で動けなくなった場合，②はすべてのラインをカバーする（図40）。

○エンド・フェイスオフ・スポットでのフェイスオフでは，②はフェイスオフと反対サイドのブルーラインの１歩外側に立つ。フェイスオフを行っている①の背後にいるプレイヤーが②から見えない場合，②は視界を確保するために適切な距離を移動する。プレイヤーがサークルに入った場合，②はホイッスルを吹き，どちらのチームがフェイスオフの反則をしたかを示す。①は反則したチームのセンター・プレイヤーをサークルから出し，そのチームの別のセンターにポジションにつかせてフェイスオフを行う。２度目のフェイスオフを執り行う前に，ラインズマンはレフェリーがフェイスオフと同じサイドの適切なポジションをとるまで待たなければならない。パックがドロップされたら，②はサイドボードに下がり，ブルーラインの１歩外側にポジションをとる。②はその場に留まり①はセンター・レッドラインとブルーラインの中間まで移動する（図41）。

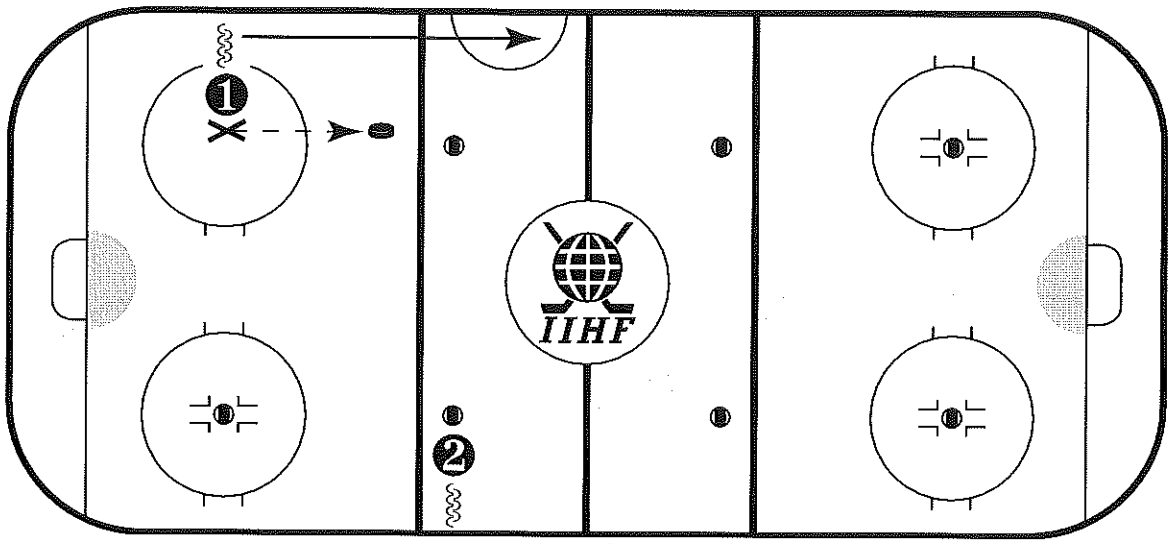


Figure 41

○エンドゾーンのブルーライン近くでフェイスオフを行う場合，②は反対サイドのブルーラインの１歩外側に立つ。②は自身のポジションを保ち，①はブルーラインとセンター・レッドラインとの中間に立つ。プレーが急にエンドゾーンを出た場合，②はアイシングの判定をするために素早くセンター・レッドラインまで移動しなければならない（図42）。

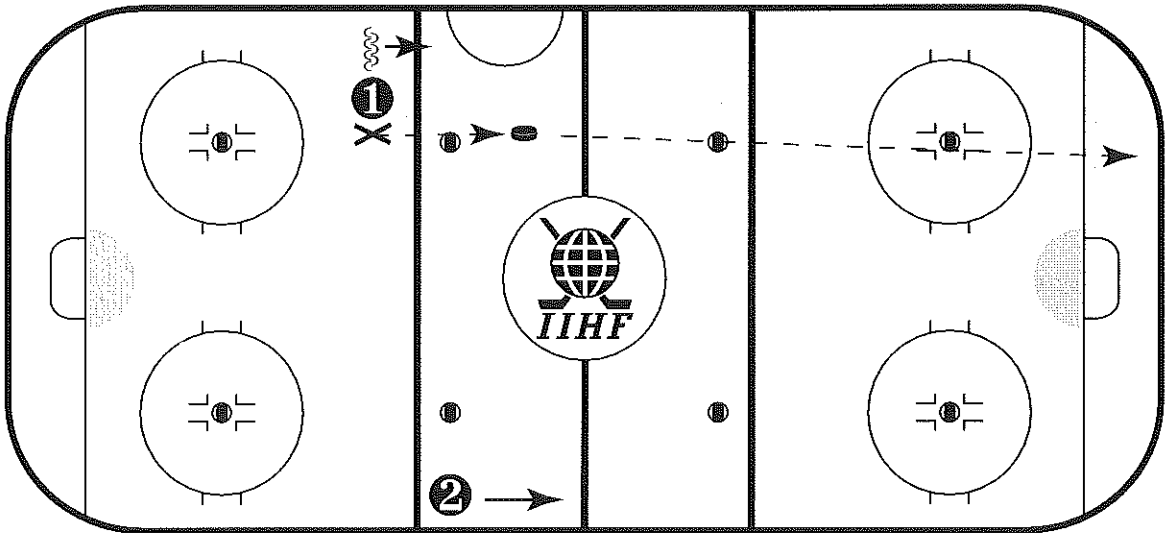


Figure 42

○両方のラインズマンはチームとして仕事をし，何が起きようとしているか，もう一人のラインズマンがどこにいるかに，常に注意しているべきである。

○ラインズマン，もう一人のラインズマンが倒れたりプレーに巻き込まれたりしたときにカバーできるよう，常に注意し備えておくべきである。

○ラインズマンは，レフェリーが倒れたりプレーに巻き込まれたりしたときにカバーできるよう，備えておくべきである。このようなことが起きた場合，ラインズマンはエンドゾーンに入り，レフェリーがポジションに戻るまで「エンドゾーンのポジショニング」を実行するものとする。

○ラインズマンはレフェリーとともにチームとして仕事をし，試合を完全にコントロールしなければならない。

<u>よくある失敗と対策</u>

○プレー中断時のゴール際でよくある失敗は，ホイッスルへの反応が遅かったり，パックを回収することにのみ集中してしまうことである。ホイッスルが吹かれることを予測し直ちにゴール前または選手の集まっているエリアに行き，いさかいが起きるのを抑制すること。パックはそれから回収すればよい。

＜まとめ＞

ポジショニングは，良いオフィシャルになるための重要な要素である。正しいコールをするためには，本章に記載されている手順を理解し実行しなければならない。一貫性を持ってこれらの技術を適用できるよう，各国のオフィシャルそれぞれがＩＩＨＦオフィシャル強化プログラムのポジショニングと手順を熟知していなければならない。