

OFFICIATING
PROCEDURES MANUAL
(OPM)

オフィシャルの資質

優秀なオフィシャルになるために
必要な資質を理解する

本章では、以下の項目を学習する：

- ◎ オフィシャルの資質
- ◎ 一方のオフィシャルの長所が他方の短所になり得る
- ◎ レフェリングの難しさを受け入れる

〈オフィシャルの資質〉

新人のオフィシャルや技術を磨こうとしているオフィシャルは、成功しているオフィシャルの資質を分析し参考にするが良い。成功しているオフィシャルの資質を分析することによって、成功の方程式をつくることは可能だろうか。残念ながらそれはできない。成功しているオフィシャルの資質や長所を知ることができるが、そうした資質がそのオフィシャルの大きな要素になっていることが明らかだとしても、共通のパターンがないことも非常に確かな事実である。成功するためには数多くの要素があるようだ。成功しているオフィシャルが二人いるとしよう。一方のオフィシャルにとっては大きな長所であることが、他方のオフィシャルにとっては大きな短所になることもある。

自分自身の技術をできる限り高めたいと考えているオフィシャルが、重要だと思う分野や資質を知ることが可能である。成功の鍵は、個々の長所を最大限に伸ばすと同時に、個々の短所を最小限に抑える能力であり、考慮すべき資質は以下のとおりである：

- ・ルールの知識
- ・容姿と存在感
- ・ポジショニング
- ・手順
- ・プレッシャーへの対応
- ・コミュニケーション
- ・判定／一貫性／基準
- ・フィットネス（健康状態）
- ・スケーティング能力
- ・シグナル
- ・リンク外での態度
- ・信頼性
- ・ゲーム勘／ペナルティの選択
- ・チームワーク

上記の要素すべてが同等に重要だろうか。すべての重要性が同等ではないことは明らかである。オフィシャル、コーチ、選手およびレフェリー・スーパーバイザーに、これらの要素に優先順位をつけるよう依頼した。彼らからの情報をもとに、オフィシャル・レポート・カードを作成した。

〔よくある失敗と対策〕

オフィシャルが自己評価をする際、1つか2つの分野にのみ注目しがちである。その結果評価の基盤が小さくなり過ぎ、効果的な評価や正確な評価ができない。例えば、年長のオフィシャルが、自分はやり過ぎでベストの状態にはないと思ったとする。その結果、自分には本当に仕事をうまくこなす能力がないと考えてしまう。このオフィシャルが見落としているのは、フィットネス(健康状態)や容姿はリストの2つの要素にすぎないということである。これらの要素は重要であり、オフィシャルは悪影響を最小限に抑える努力をするべきであるが、リストにある数多くのその他の要素を決して見落としてはいけない。積極的な「態度」またはこれまでの競技経験から得た「ゲーム勘」の分野では高得点を得られるのだから、得点の低い「健康状態」および／または「容姿」を埋め合わせられる。評価にあたって、重要な基準のすべてを見失わないことが大切である。

もうひとつ例をあげよう。若いオフィシャルが、非凡なスケート技術を持っているが、それは成功のための多くの要素のひとつにすぎないことを理解していないとする。確かにスケートはレフェリングの基本的技術だが、スケートが得意ではなくても成功しているオフィシャルはたくさんいる。オフィシャル全員がスケート技術の向上のためにできる限りの努力をするべきであるが、スケートだけを重視し、「態度」や選手・コーチとの「信頼性とコミュニケーション」を高める能力などの重要性を見落としているオフィシャルは、可能性を極めることは絶対にできないだろう。

[満点の評価]

オフィシャルがそれぞれのカテゴリーで自己評価する場合、最高の評価である「優れている」をつけるだろうか。最高点をつけることは何を意味するだろうか。最高点をつけることのできた人がいるだろうか。ひとつの分野でも最高点をつけられた人がいるだろうか。そのオフィシャルが受けた評価は、そのオフィシャルの従事するレベルに見合っているだろうか。オフィシャルがあるカテゴリーで最高点をとることはできるが、それはそのオフィシャルの従事する試合のレベルでの評価である。ひとつのカテゴリーで最高点をとるためには、そのレベルに従事するオフィシャルの中でトップの能力を持っていることを示しそのレベルでの最高点を得るべきである。例えば、スケートで高い評価を得ているオフィシャルは、特定のリーグまたは特定のレベルの最も優秀なスケーターのひとりであり、その他のオフィシャルはこれを基準として評価されることになる。しかしながら上のリーグに従事している優秀なスケーターは、この対象には入らない。すべてのカテゴリーで最高点をとれるオフィシャルはいないのである。

自己評価の目的は最高点をとることではなく、技能や性格を分析し評価することである。オフィシャル全員が自分自身の長所や、改善を要する点を知ることが重要である。スーパーバイザーが自己評価を補助することが望ましい。スーパーバイザーは幅広い経験を持っており、それぞれの分野での評価づけを容易にできるであろう。しかしながら、スーパーバイザーだけが選択肢ではない。同僚のオフィシャルにも評価を手伝ってもらえることができるし、家族や友人にビデオを撮ってもらって自己採点することもできる。忘れてはならないことは、オフィシャルがこのような情報を必要とするのは、自分自身の向上のためだということである。

成功の鍵は、長所を作るということである。優れた能力を持つ分野を知り、それを極めることである。同時に、短所を把握し、努力すること。最高のスケーターにはなれないかもしれないが、上達する余地はある。短所を最小限に抑えるため、あらゆる対策を講じること。

[ルール知識]

オフィシャルは全員、ルールについての完全な知識を得る必要がある。それは大変なことであるが、ルールの知識がなくては上達は難しい。シニアレベルのオフィシャルは、IIHF ルールブックやケースブックなど実務的な資料を十分に活用するべきである。これは唯一「最高点」「落第点」の評価がされる要素である。スーパービジョンをしている間にルール解釈の誤りがあった場合は、そのオフィシャルはこの分野で「落第点」を受けることになる。

[フィットネス(健康状態)]

フィットネスとは、オフィシャルの身体的なコンディショニングのことである。オフィシャルの健康状態は選手の健康状態と直接的な関わりがあり、オフィシャルは選手についていけるだけの健康状態を保てるよう、時間と労力を費やすべきである。これは、オフィシャルに選手と同じレベルの健康状態が必要とされることを意味するものではなく、同じだけの時間をかけるということである。オフィシャルは60分間滑る用意ができていなければならない。選手やコーチは体調管理に努力しているオフィシャルに敬意を払う。

自己評価をする場合、プレーに中断のない連続した場面でも、プレーについていくための十分なスケーティング能力があるかどうかを自問しなければならない。第3ピリオドも第1ピリオドと同じ速さで滑ることができているだろうか。答が「できている」ならば、正しい方法で体調管理ができているということである。

体調管理の面で見落とされがちなことは、疲労がオフィシャルの判定に悪影響を及ぼすことである。疲労はリアクションの時間を遅くし、ジャッジを鈍らせる。従って、コンディショニングが悪いと他のカテゴリー、特に判定にも影響が出るのである。

[容姿と存在感]

リンクに到着した時のオフィシャルの容姿は大きな意味を持っている。ジャージを肩にかけてリンクに入ったりしなかったかどうか。また、用具をレフェリーバッグに入れて来たかどうか。オフィシャルは全員、真剣に試合に臨む用意のできた、プロフェッショナルな身なりをする努力をしなければならない(図1)。

オフィシャルが氷に足を踏み入れたときの容姿から受ける印象は持続する。服装や用具の状態から、選手やコーチ、観客は強い印象を受ける。若いオフィシャルは正しい用具が揃っていないことがあるが、さわやかで清潔な身なりで氷に入るべきである。オフィシャルは黒のパンツと適切なオフィシャル・ジャージを着用しなければならない。衣類は清潔にし、アイロンをかけておくべきである。ワッペン正しい位置につけること。スケートのひもを洗い、年に数回はとりかえると良い。スケートは磨いておくこと。氷に足を踏み入れるときに、できる限りプロフェッショナルな印象を与えることが重要である(図2)。



図1 リンクに入るオフィシャル



図2 オン・アイス・オフィシャル

存在感とは、オフィシャルがその場面を見ているかどうか、またプロフェッショナルな態度をとっているかどうかということである。難しい場面でも、そのオフィシャルはペナルティを科すことができるだろうか。行動や振る舞いに、敬意を得ているだろうか。中には体格だけで氷上での存在感を示すことのできるオフィシャルもいる。体格の小さいオフィシャルも、試合を通じた対処の仕方次第で、存在感を示すことができるだろう。

[スケーティング能力]

スケーティング能力を評価する場合、考慮する要素がたくさんある:スピード、ターンの技術、ストップ、瞬発力、加速力、クロスオーバー、流れ、スタイル、姿勢。

オフィシャルのスケーティング能力は、選手のレベルと直接的な関係がある。高いレベルの選手には、よりスケーティング能力の高いオフィシャルが必要である。

スケーティングは生まれながらのものだと思っている人がいる。しかしながら、ひとつ確かなことは、誰にでも上達の可能性があるということである。パワースケーティングはほとんどのセンターでできるのだから、それを利用しない手はない。レベルに関わらずオフィシャル全員が、自分自身のスケーティングの向上に関心を持つべきである。この分野に欠点のあることを自覚しているオフィシャルは多く、その欠点をさらさないよう努力するだろう。足りない技術をカバーするための練習をするだろう。成功の鍵は、弱点を見極め努力することである。

[ポジショニング]

適切なポジショニングをとることでオフィシャルの出来栄えが良くなる。ポジショニングは、氷上で必要とされるオフィシャルの機能と関連している。オフィシャルがペナルティやオフサイド、その他必要なコールに最適なポジションにつけるようにするため、ポジショニング・ガイドラインを作成した。オフィシャルにとって、ラインズマンとレフェリー両方の適切なポジショニングを知っておくことが非常に重要である。適切なポジショニングは、正確な知識を身につけ、その知識を試合の場面で実践することによって生まれる。

適切なポジショニングができるかどうかで、違いが生じる。ポジショニングは、第二の天性になる必要のある技術である。自動的にできるようになるまで時間はかかるが、練習すること。

[シグナル]

シグナルはコミュニケーションの手段である。シグナルによってオフィシャルは、オフィシャル同士、または選手やコーチ、観客とコミュニケーションをとることができる。シグナルが作られ、またシグナルが必要なのは、そうした理由からである。地域ごとにシグナルを変えずに、オフィシャルが統一された標準のシグナルを使うことが重要である。地域ごとにシグナルが違くと、他のオフィシャルだけでなく、地域の異なる選手やコーチを混乱させる。シグナルははっきりと、かつ穏やかに示し、派手なアクションや反感を買う方法で行ってはならない。レフェリーおよびラインズマンは適切なシグナルを用いることによって、自信と能力を示すことができる。オフィシャル一人一人がシグナルの重要性を理解することが不可欠である。

[手順]

手順は、氷上のオフィシャルを補助するために作られたものである。手順を理解し適切に用いれば、オフィシャルが犯しやすいミスはいくつかは防ぐことができるであろう。レフェリーにとって重要な手順には、ペナルティの手順、ライン・チェンジの手順、いさかいの対処の手順などがある。ラインズマンにもまた、多くの手順と技術が必要とされる：フェイスオフの手順、いさかいの対処の手順、アイシング、オフサイド、クリアリング・ゾーンのコール、レフェリーへの違反行為の報告など。これらはすべて、このマニュアルに掲載されている。

[態度]

レフェリングに臨む態度は、上達に欠かせない要素である。積極的な態度を示すオフィシャルは早く上達する傾向にある。

これは氷上で様々な形で現れる。態度の良いオフィシャルは、試合に対する誠意と熱意を示す。つまらなそうにしたり、試合を見下したような態度はしない。選手やコーチ、他のオフィシャルとの信頼関係を築くために一所懸命仕事をする。試合の内容やレベルに関わらず100%の努力をし、目立とうとしない。

氷の外では、このようなオフィシャルは家を出てから家に帰るまでのすべての行動が自分たちの印象に反映することを自覚している。氷上での仕事以外は関係ないと思っているオフィシャルが多過ぎる。真実以上のものはない。競技役員との接し方やリンクに入るときあいさつ、試合に来るときの服装などで、オフィシャルとしての評価がなされる。態度や服装で、そのオフィシャルがどれだけ真剣にホッケーに取り組んでいるかが、関係者全員に対して示されるのである。

オフィシャルにとって重要なことは、割り当てられたすべての試合を好んで引き受けることである。あるレベルの試合ではレフェリーをしたくないのであれば、そのような試合を拒否すべきであるが、同時に、その決断に伴う結果を受け入れる覚悟ができていなければならない。問題は、試合を引き受けておきながら、その試合の割当を不満に思っていることが見ているすべての人にわかるような態度をするオフィシャルがあまりにも多いことである。リンクが暗過ぎたり、ファンが騒々し過ぎるという理由もあろうが、ほとんどの場合において、その試合が自分の能力以下だったり、自分のキャリアに見合った内容ではないことが理由であろう。彼らは、「循環の法則」と呼ばれる現象を理解していない。試合に来たオフィシャルが、その試合を楽しみにし、そこにいることが幸せであるという印象をリンクにいる人々に与えれば、良い結果となって自分に帰ってくるという一般的なルールがあるようだ。周りの人たちも、そのオフィシャルと一緒にその試合の仕事をするのを喜ぶだろう。一方、リンクに来たオフィシャルがホッケーのレベルやリンクのサイズについて不平を言ったなら、たいしては全員が不平を言うようになるだろう。これは、人によっては習得することの非常に難しいルールである。「循環の法則」を理解しているオフィシャルは、その他のカテゴリーのいくつかの大きな欠点もカバーすることができる。

[プレッシャーへの対応]

これはすべての試合で試せるものではない。試合の難易度がより高くなれば、対応できないオフィシャルもいるだろう。しかしながら、困難な場面に直面した場合、オフィシャルがいかにうまくプレッシャーに対処するかが非常に重要になる。難しい試合でより強さを発揮するオフィシャルもいれば、弱気になり厳しいコールができないオフィシャルもいるだろう。勇気あるオフィシャルを起用することが重要である。オフィシャルはホームチームに対しても、必要であれば厳しいコールをしなければならない。長い目で見れば、両方のチームから敬意を得るために必要なことである。

また、難しい場面でもペナルティを課すことが重要である。オフィシャルは、選手から尊敬されるような存在感を示す能力を持っていないといけない。オフィシャルは両方のチームを納得させられる判定をする能力を持っていないといけない。さらにオフィシャルは、両方のチームを完全にコントロールするために、自信を示さなければならない。これはすべてのオフィシャルにとって非常に難しい分野である。しかしながら、非常に優秀なオフィシャルは、試合から生じるストレスや緊張に対処する技術と対策を習得するだろう。プレッシャーに効果的に対処する能力が非常に重要である。

[信頼性]

これは、見落とされがちな分野である。非常に重要であると一般的に認められているにも関わらず、これまではこの分野に十分な注意が払われていなかった。

選手およびコーチと良い信頼関係を築くことのできるオフィシャルは、難しい場面でも自分を優位な立場に置くことができる。開放的で親しみやすく、ユーモアのあるオフィシャルは絶対的に有利である。この素質を最大の武器として、最高レベルで成功したオフィシャルもいる。これは無視することはできない。またこれは偶然起こるものでもない。優秀なオフィシャルが苦心して築き上げたものである。

信頼性を築く上で注意すべきことは、オフィシャルは常にプロフェッショナルでなければならないということである。しかしながらオフィシャルは、たとえからかわれているときでも、聞き流すことが適当ならば聞き流せることを、選手やコーチにわからせておくとも良いかもしれない。うまいプレーやナイスゴール、ナイスセーブを認めることができる。それはレフェリーとしてよりも、人間としてである。しかしながら、それらすべてを通じて常に公明正大なプロフェッショナルとして見られていなければならない。

[コミュニケーション]

試合中に選手と口頭でコミュニケーションをとることも非常に重要である。レフェリー・ラインズマンは、試合の進捗状況によって選手に声をかけることが望ましい。パックをプレーすること、またはスティックを下げることを促すことで、何を求められているかを選手が理解しやすくなる。選手は一般的にオフィシャルからのこのようなコミュニケーションを受け入れ、敬意を示すものである。

いかなる状況においても、自分の言動をコントロールするべきである。冒涇は決して許されてはならない。試合中にオフィシャルを冒涇したコーチまたは選手に科せられるペナルティが定められており、このようなことが起きた場合にはオフィシャルは必ずペナルティを科すべきである。しかしながら、オフィシャルが選手またはコーチを冒涇することも、絶対にあってはならない。二重標準ができるだけでなく、間違いなく仲間のオフィシャルや選手、コーチからの敬意を失う。

エキサイトする場面もあるだろう。そのようなときでも効果的かつ穏やかにコミュニケーションをとる能力は、優秀なオフィシャルになることを助ける技術である。

コミュニケーションをとる時には、常にプロフェッショナルたるよう努力すること。必要であれば、無礼な行為にも敬意を払って対処すること。

[ゲーム勘—ペナルティの選択]

多くの人が、これを最も重要な分野と考えている。多くのコーチが、これが間違いなくオフィシャルにとって最も重要な資質であるとの考えを表している。定義することは非常に難しいかもしれないが、その存在を否定する人はほとんどいない。必ずしも競技経験から得るものではないが、影響はあるかもしれない。「ゲーム勘」のあるオフィシャルの多くが、他の多くの分野では欠点があるにも関わらず上達が早いことは間違いない。

この分野で高い評価を得るためには、オフィシャルは選手とチームが氷上のオフィシャルに求めていることを理解しなければならない。オフィシャルは選手やチームの期待に応えなければならないが、同時に試合をより安全に、また公平に進める努力をしなければならない。オフィシャルは試合のペースや激しさの変化を予測することが必要である。優秀なオフィシャルはこうした変化を読み、自己主張すべきときと、後ろに下がって選手やチームにスポットライトを当てるべき時とを感じ取ることができる。若いオフィシャルにとっては習得に時間を要する、非常に難しい技術である。経験から得ることもあれば、試合を理解することから得ることもある。ホッケーのレフェリングは年季のいることであり、それが最も顕著に現れるのがこの分野である。スーパーバイザーや仲間のオフィシャルと率直に話し合うことで、この非常に重要な資質を理解できるようになるだろう。

この「ゲーム勘」を、ペナルティを科さない言い訳にするオフィシャルがいる。彼らは、ある種のゲーム・マネジメントを実践しているという解釈で、相次ぐ違反を単に無視しているだけである。これは容認できないことである。オフィシャル全員がプレー水準の向上のために努力しなければならず、上位のオフィシャルたちがその道を築かなければならない。

[判定／一貫性／基準]

このカテゴリーには3つの面がある。まず、判定(ジャッジメント)である。これは、オフィシャルがコールをする場合にどこに線引きするかを見るためのものである。そのオフィシャルは正しいペナルティをコールしているか。そのオフィシャルはスティックワークのガイドラインを適切に適用しているか。そのオフィシャルはチェックング・フロム・ビハインドを厳しくコールしているか。そのオフィシャルは安全に試合を運んでいるか。

2つ目は一貫性である。どこに線引きするかに関わらず、そのオフィシャルはコールの適用に一貫性を持っているか。判定は正しいが一貫性に欠けるということはあるだろうか。一貫して良い判定をするオフィシャルを起用することが望ましい。

最後は、基準である。そのオフィシャルは試合開始前に正しい基準を定めたか。重点分野は適用されているか。そのオフィシャルはこのリーグでのルールの実行基準を高めようとしているか。また、少なくともそれを維持しようと努力しているか。試合序盤で基準を定めることによってオフィシャルは、この試合では何が許され何が許されないかのメッセージを両チームに送る。

[チームワーク]

良いレフェリングをするため、レフェリーおよびラインズマンはチームとして仕事をしなければならない。チームのメンバー全員が仲間のオフィシャルにサポートされていることを理解すれば、チームとしての出来がより良くなる。

試合に先立ち、特にオフィシャル同士がお互いを良く知らない場合、オフィシャルは手順やシグナルの方法、ルールの解釈について打ち合わせをするべきである。

〈ゲーム・マネジメント〉

ゲーム勘—それはどこにあり、いくらするのだろうか。答は「見つけることはできず、無料」である。この捕らえどころのない分野のガイドや指導書は存在しない。「ゲーム勘」は評価も指導も難しい技術である。最善の方法は、率直なグループ・ディスカッションや効果的なゲーム・スーパービジョンを通じて学ぶことである。ゲーム・マネジメントは、自動的なペナルティを伴う反則があった場合のペナルティ選択の指導リストのような、予め決められた具体的な言葉では定義することができない。オフィシャルはホッケーの試合で起こる様々な要素に順応できるよう、常に備えていなければならない。ゲーム・マネジメントの基本原則に基づいて高いレベルの注意力を持てるよう、ゲーム・マネジメントの概念について話し合うと良い。

[序文]

ホッケーのレフェリングは、最後のブザーが鳴るまで次々とペナルティを科すだけでも成り立つが、それではチームも観客も試合が終わるまでに完全にフラストレーションがたまってしまいうだろう。認識しなければならないのは、オフィシャルは試合の重要な役割を担っているが試合の中心人物になろうとすべきではないということである。オフィシャルは与えられた試合における自分の役割がその試合の「マネージャー」であることを自覚しなければならない。この役割を自覚しているオフィシャルは、レフェリングを権力を主張する手段だと考えているオフィシャルより、はるかに品格がある。レフェリングをするときは、両チームともその試合の勝利に利害関係があることを忘れてはならない。そのような利害関係を持たずに試合に参加している唯一の人物がオフィシャルなのである。

[ゲーム・マネジメントの原則]

対戦する2チームとオフィシャルに共通していることは、安全で公平な試合をしたいという願望だろう。ゲーム・マネジメントにおいて競技規則の堅実な手順と十分な知識は重要な基準である。しかしながら、オフィシャルの「ゲーム勘」を見落としてはならない。オフィシャルがルールブックのすべてのペナルティをコールすることはできないので、試合の安全と公正さを確保するために意義あるコールをすることが焦点になる。厳し過ぎず、良い基準を保ちながら試合の流れを読み難い場面に反応できるオフィシャルは、激しく感情的な試合も比較的無難に対処することができる。試合の進行とともに、チームはそれぞれのオフィシャルの判定の度合いを見分けようとする。本質的にチームは、いかに安全で公正な試合をするかという手がかりをオフィシャルから得ている。チームがコールされたペナルティの種類を見極め自分たちのスタイルを調節していくことを理解しているオフィシャルは、上手くゲーム・マネジメントできているオフィシャルである。試合中に科されるペナルティのタイミングや種類、頻度は、両チームのプレースタイルに大きな影響を与えるだろう。

[ペナルティを科すタイミング]

反則をコールするタイミングによって、ゲーム・マネジメントを助けることにも失敗させることにもなる。ホッケーの試合は、パックが落とされてから終了のブザーが鳴るまで3つのピリオド間の中、常に激しさが変化するものである。オフィシャルは、特定の試合では第3ピリオド後半にペナルティを科し始めるなどして試合のマネジメントを成功させることを期待するべきではない。許される反則の種類をチームに確実に認識させるため、オフィシャルは許されない反則には試合の早い段階でペナルティを科さなければならない。

ペナルティの選択を通じて、試合のパラメーター(制限範囲)を早い段階に定め、そのパラメーターがチームのスタイルに与える影響を測ることがオフィシャルの役割である。オフィシャルがパラメーターの設定にどのくらいの時間注意を向けるべきかの明確な定義はない(例えばその試合で最初のコールが、望ましい状態を作るのに十分かもしれない)が、オフィシャルはチームの調子が和らがない場合は、注意力を維持しなければならない。

[反則の種類]

科せられた反則の種類は、オフィシャルが定めた試合のパラメーターに直接的な影響を与える。ルールブックには項目別にペナルティが定義されている。厳しさに関する特定の意味を理解すること。例えば、トリッピングによるマイナー・ペナルティはチェックング・フロム・ビハインドによるマイナー・ペナルティより効果が小さい。ペナルティによって影響の大小があるべきではない。「影響」のあるペナルティが科されるときには、どのようなプレーが許されるのか、非常に明確な無言のメッセージが送られている。チェックング・フロム・ビハインド、スティックの違反、ハイスティック、ホイッスル後のラフティングなどがそうである。フェイスオフを行うラインズマンは、サークル内への侵入に対して一貫性を持って規則を適用しなければならない。この種の違反にペナルティを科さないことによってオフィシャルは、それらの行為が認められるものであるとの無言のメッセージをチームに送ることになる。前述のように、チームはレフェリーのペナルティの基準に合わせてプレースタイルを調整する。従って、取るに足らない反則よりも、最も「影響」の大きい反則に焦点を当てるのがレフェリーの仕事のひとつである。「影響」の大きいペナルティを科すまでの時間が長いほど、試合中ずっとそのペナルティに集中するようになる。オフィシャルが試合の早い段階で「影響」のあるペナルティを科し、一貫性を示していると、そのペナルティを科す回数が減るだろう。チームはレフェリーが一貫して反則をとることに気づき、レフェリーの定めたパラメーターに合うようプレースタイルを調整するようになる。自分の担当する規則の適用の仕方によって、鍵となる場面无視したり対処を怠ったラインズマンは、チームに誤ったメッセージを伝えやすい。

しかしながら、プレーに影響のない「メンバーオーバー」をとることも、誤ったメッセージになることがある。

[評価]

科されたペナルティの時間や種類に対する両チームの反応を常に評価するべきである。試合を通じてレフェリーは、チームがペナルティにどのような反応をしたか、またその基準が試合の流れにどのような影響を与えているかを見極めなければならない。評価にかける時間は大きな意味を持っている。なぜなら、それによってレフェリーが「影響」の強いペナルティを科した後で弱いペナルティを科するという罍にかかるのを防ぐことができるからである。ラインズマンもまた、常にペナルティの選択に注意を払うことが重要である。ラインズマンも同様に、コールされたペナルティの影響を評価し、どのように反応するかを把握していなければならない。オフィシャルが常にペナルティ選択の影響を把握していれば、難しい場面にも対応することができる。

[まとめ]

「ゲーム・マネジメント」は「鳥」のようなものである。鳥は強く締めつけ過ぎれば死んでしまい、弱過ぎれば逃げてしまう。これはコントロール下の試合でも同じであり、このイメージで「ゲームマネジメント」を頭に描くことができるであろう。

〈フェアプレーの提唱〉

IIHF はフェアプレーを重視し、オフィシャルやコーチ、選手とのコミュニケーションを改善すべく、下記の手順を提唱している：

すべての試合において、両チームのキャプテンおよびオフィシャルはレフェリー・クリーン集合し、あいさつをする。この手順には 15 秒以上かけず、試合前のウォームアップ終了時に行うものとする。オフィシャルは、キャプテンおよびコーチと握手をすることが望ましい。

コーチング・プログラム、オフィシエイティング・プログラムおよび IIHF 理事会もこれを支持している。

〈オフィシャルの倫理規程〉

国際アイスホッケー連盟は、世界各国の登録オフィシャルを対象としたガイダンスを実施している。国内連盟およびその会員には、人格、能力、堅実な判定、国内連盟のオフィシャルとしての分別が求められる。IIHF スポーツ強化プログラムが作成したオフィシャルの倫理規程は、オフィシャル、その同僚および試合の義務を宣言にするものである。

私は：

- 試合のカテゴリーに関わらず、毎試合ベストを尽くす。
- 同僚のオフィシャル、選手、コーチ、ファンに敬意を示す。
- IIHF の競技規則、方針、手順に関する知識を深めるため、勉強する。
- できる限り公正かつ正確にルールを適用する。
- 常に公明正大にプロらしさを保ち、チームから適当な距離を置く。
- アルコールの自粛を勧告されていることを自覚し、試合当日の飲酒はしない。不法な薬物の使用は法律に反する。
- ホッケーに参加するものの理念と権利を支持し、暴力行為にペナルティを科す。
- 自分の担当するひとつひとつの試合の水準を高める。
- 自分が観客の場合でも、仲間のゲーム・オフィシャルおよび競技役員を支持する。
- 自分のミスを認めるが、それによって挫折したり、自分の仕事やプロ意識に影響を及ぼさないようにする。
- 国内連盟を通じて積極的にサポートすることによって、IIHF オフィシャル強化プログラムの発展および IIHF オフィシャルに貢献する。
- スーパーバイザーからの建設的なフィードバックを尊重し受け入れる。また、管理者からの割当を尊重し受け入れる。

〈まとめ〉

すべてのオフィシャルは、時間をかけて個々の長所と短所を把握しなければならない。氷上に入るオフィシャル一人一人の技術が異なるため、お互いの短所を補えるよう、チームとなって仕事をしなければならない。成功するための魔法や秘訣がないことが、このやりがいのある仕事をより一層興味深いものにしていく。成功に必要な資質が多岐にわたることを認識することから、自分自身の可能性への第一歩が始まる。

OFFICIATING
PROCEDURES MANUAL
(OPM)

レフェリーの手順

レフェリーに関する基本的手順を理解する

本章では、以下の項目を学習する：

- ◎ オフィシャルにふさわしい服装と用具
- ◎ レフェリーの一般的な任務と手順

〈オフィシャルの用具〉

オフィシャルは、その任務に対して精神的・肉体的準備ができていなければならない（写真1～3参照）。オフィシャルは、氷の外でも上でもプロに見えなければならない、その任務を安全に果たすために適切に用具によって守られていなければならない。



写真 1



写真 2



写真 3

[最低限必要な用具]

- 黒のヘルメット
- 公認のハーフバイザー
- IIHFルールブック
- すね当て
- ひざ当て
- プレスされた黒のズボン
- 金属またはプラスチック製ホイッスル
- 磨かれた黒スケート（白の靴紐）
- ひじ当て
- 左胸に公認のワッペンをついた清潔な白黒縦縞セーター
- メジャー

[随意の用具]

- 公式スティックゲージ
- IIHFケースブック
- 針と糸
- パック
- レフェリー手帳と鉛筆
- 競技役員マニュアル
- レフェリー・マニュアル
- ガードル
- 黒のレフェリーバック
- 予備の安全ピン
- ストーン
- 予備の靴紐（白）
- 予備のホイッスル
- タオルと石鹸

〈レフェリーの任務〉

レフェリーの任務は、以下に分けられる。試合前の準備・試合開始及びそれぞれのピリオド直前・試合中/試合及びそれぞれのピリオド直後そして試合終了後である。

[試合前の任務]

- オフィシャルは遅くとも試合開始 45 分前にはリンクに到着していること。
- オフアイス・オフィシャル全員が正しい位置についているかを確認すること。ペナルティ・ベンチにいるオフィシャルがその任務に慣れているかを素早くチェックすること。
- 試合中の出来事に対応できるよう、スコアタイムキーパーや他のオフアイスオフィシャルとディスカッションすること。
- オフアイス・オフィシャルと共に、計時装置とブザーが適切に作動するかを確認すること。
- そのリンクの特性をチェックし、特にビジター・チームがそのアリーナでそれまでに試合をしたことがない場合には、その特性をビジター・チームに伝えること。これによって試合中の混乱を避けることができるだろう。
- レフェリーは、試合前およびピリオドの間に試合に関係のない人物がレフェリー控室に入らないようにする責任を有する。3人のオフィシャル以外に入ることが許されるのはゲーム/レフェリー・スーパーバイザーのみである。
- 試合開始前は、継続的にストレッチなどの運動をして身体的に試合に備える時間であり精神的にも試合に備える時間である。この時間をうまく活用すること。
- 氷上に行く前に、第313条に記載されている、試合におけるラインズマンの責任についてラインズマンと簡単な打ち合わせをすること。
- 氷上に上がる前にオフィシャル・ゲームシートをチェックすること。キャプテンとキャプテン代行がそのシートに記されているか、またチーム・オフィシャルのサインがされているかを確認すること。すべての選手とチーム・オフィシャルが、正当に登録されゲームシートに記載されていないなければならない。
- 各々のラインズマンに、それぞれのチームのゲームシートを渡し、試合開始前に防具を着用しているかを確認させる。人数が異なる場合は、レフェリーが直ちに問題を確認し、その試合で起こり得る問題を可能な限り事前に取り去るものとする(ゲームシートに記載されていない選手が得点した場合など)。
- 控室を出る前に、この試合を良いものとするようラインズマンと握手をすること。

[試合直前の任務]

レフェリーおよびラインズマンは、試合開始前およびピリオド開始前に最初に氷上に入らなければならない。3人のオフィシャルは、レフェリーを先頭に続いて入場しなければならない。

- 試合開始予定時刻5分前にはラインズマンと共に氷上に入ること。
- スケーティングのウォームアップは、威厳ある態度で行うこと。ボードに寄りかかったり立っ
ていてはならない。前向きな態度を見せることによって、試合の対処やコントロール
に自信を持っている印象をチームや観客に持たせることができる。
- 氷上に入った後、すべてのオフアイス・オフィシャルが正しい位置にいることを確認す
ること。観客もしくは試合の進行に関係のない余分な人員をペナルティーベンチ付近
から退去させること。
- 試合開始前に両チームの選手の人数を確認すること。氷上もしくはベンチ内の選手の
人数は、オフィシャル・ゲームシート上の人数と同じ、またはそれより少数でなければなら
ない。
- フェアプレーの提唱
すべての試合において、両チームのキャプテンとオフィシャルは、レフェリー・サークル
に集合し互いに紹介しなければならない。この手順に15秒以上をかけてはならず、試
合開始前、ウォームアップ終了後に行われなければならない。オフィシャルは両チー
ムのキャプテンおよびコーチと握手することが望ましい。
- 試合前のセレモニー後、レフェリーとラインズマンは、ゲーム開始時のポジションに位
置すること。
- レフェリーは、パックをドロップする前に、オフアイス・オフィシャルが正しい位置に
いるか並びにゴールランプが正しく作動するかを見渡すこと。
- 試合開始に際しレフェリーは、タイムキーパーに対し手を上げて合図し、パックを落と
す準備をし、それからパックを落とすこと。

[ピリオド開始前の任務]

- それぞれのピリオド開始において、選手よりも前に氷上にいること。
- 各ピリオド開始時、レフェリーは、フェイスオフ時に氷上にいる資格のある選手のみが氷
上にいるよう確認するものとする。その他の選手は、プレイヤーズ・ベンチに直行しなけ
ればならない。この規則に違反した場合、競技遅延によるベンチ・マイナー・ペナルティ
が科せられる。
- レフェリーは、パックをドロップする前に、オフアイスオフィシャルが正しい位置に
いるか並びにゴールランプが正しく作動するかを見渡すこと。
- 試合開始に際しレフェリーは、タイムキーパーに対し手を上げて合図し、パックを落と
す準備をし、それからパックを落とすこと。

[レフェリーの一般的任務]

- ピリオド開始時および得点後のフェイスオフ
得点後のプレーの中断。オフィシャル・スコアラーに得点およびアシストした選手の背番号を報告する。
- 規則に従ってプレーを中断し、規則違反に対してペナルティを科す。これらのペナルティはオフィシャル・スコアラーに報告される。選手の背番号、反則の種類およびペナルティの長さ(マイナー、ベンチマイナー、メジャー等)をオフィシャル・スコアラーに報告することが重要である。
- パックが競技エリアを出たり、資格のない人物に接触した場合のプレーの中断。
- 通常の肩の高さより高い位置でパックが打たれた場合のプレーの中断。
- ディフェンディング・ゾーン以外でハンドパスが行われた場合のプレーの中断。
- 競技規則に従い、両チームに試合の進行に関して平等な機会を与えること。過去の試合を考慮に入れたり試合の進め方を躊躇してはならない。

[試合／ピリオド終了時の任務]

- ピリオドまたは試合の終了を告げるブザーが鳴ったら、この時点で問題が起きる可能性が高いことに注意することが重要であり、終了のブザーが鳴る前であっても、対応する準備ができておくことが必要である。
- レフェリーは、ピリオドが終了したらいさかいを未然に防ぐために素早く間に入るよう常にラインズマンに指示しておかなければならない。レフェリーは、氷上およびベンチにいるすべての選手が良く見える位置に立っていなければならない。またレフェリーは両方のチームに対して、レフェリーの指示があるまでそれぞれのベンチから動かないよう要請するものとする。
- どのようないさかきも適切な手順をもって取り扱い、選手を離したら、出口またはベンチに戻さなければならない。レフェリーはプレイヤーズ・ベンチ付近に残り、選手がベンチに留まっていることを確認しなければならない。状況がコントロールされていることが明らかでない場合は、レフェリーはホームチームを先に氷上から出し、次にビジターチームを氷上から出すものとする。
- レフェリーおよびラインズマンは、選手全員が氷上を出るまで氷上に留まっていることが重要である。レフェリーがラインズマンを先導して氷上から出るものとする。
- レフェリーは、オフィシャルと選手の更衣室との位置関係によって、チームおよびオフィシャルが氷上から出た後でも衝突の可能性が高い場合があることに注意しなければならない。レフェリーは常に選手およびチーム・オフィシャルとの衝突を避けるよう努めなければならない。特に感情が高ぶっている試合終了直後に注意が必要である。
- ピリオド終了時、両チームが観客との間で何の問題もなく氷上を離れ更衣室に入ることを見守り確認すること。何らかの問題が発生した場合は、当該チームに適切な予防策を要求すること。

[試合終了(完了)後の任務]

- 試合後、オフィシャル・ゲームシートが不備なく記載されているかを確認する。適切であればラインズマンと共にシートにサインし、レフェリー分をとり、残りのシートをオフィシャル・スコアラーに配布させる。
 - 重大なペナルティ(マッチ・ペナルティ、ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ等)に関しては、報告書を書き、ゲームシートに添えて試合後直ちに国内連盟事務局に送付する。国内連盟から要求があれば試合の翌日、国内連盟事務局またはレフェリー委員長に電話で重大なペナルティを報告し、追加処分の指示を仰ぐものとする。
 - IIHF や国内連盟の要求を満たさないようなリンクコンディションやマーキングがあった場合、国内連盟やレフェリー委員長に報告すること。
 - 外出着に着替え、できるだけ早くアリーナを出ること。反則や重大なペナルティに関する報告書について、チーム・オフィシャルと話をしてはならない。
- 一般的なレフェリーの任務については、ルールブックの312条および資料4にリストアップされている。

[ペナルティを科す]

ペナルティの状況をレフェリーが適切な手順で処理することによって、すべての試合参加者から敬意を得ることができる。ホッケーは感情的負担のかかるゲームであり、審判の善し悪しは、特にペナルティの状況において、常に冷静さを保ち統制する能力があるか否かである。

プレー中にペナルティの対象となる規則違反が発生した場合は、レフェリーは以下の手順を踏まなければならない：

- 反則を犯した者の背番号を記憶する
- 反則を犯したチームがパックを保持または支配している場合は、直ちにホイッスルを吹く。反則していないチームがパックを保持および支配している場合は、ホイッスルを持っていない腕を頭上にまっすぐ伸ばし、ディレイド・ペナルティのシグナルをする(写真4)。反則したチームがパックを取り支配したときには、ホイッスルを吹いてプレーを中断する(写真5)。
- ホイッスルを吹いたら、レフェリーはシグナルを出している腕を頭上にまっすぐに伸ばしたまま完全に停止する。これは、選手、コーチおよび観客の注目をレフェリーに集めるためである(写真6)。続いてレフェリーはシグナルを出している腕を下ろし、腕と手をまっすぐに伸ばして反則者を指し示す(写真7)。



写真 4



写真 5



写真 6



写真 7

注1:反則を犯した選手がレフェリーから半径3m以内にいる場合、腕をまっすぐに伸ばしてその選手を指し示すことは威嚇になりかねない。このような場合は、必ずしも選手を指し示す必要はない。誰にペナルティを科せられるかが明白であることを確信するために、反則した選手と直接アイコンタクトをとるべきである。レフェリーは声を出すことによって、ライオンズマンにもペナルティを科せられる選手を知らせることができる。

注2:反則した選手を指し示す場合は、完全に手を伸ばす(写真7)。

- 続いてレフェリーは反則した選手の背番号、チームのユニフォームの色および科せられるペナルティの種類を声を出してコールし(例:14番, 青, トリップング), その反則の種類を示す正確なシグナルを出す。

注:レフェリーはシグナルを出す際、ペナルティを科せられた選手を睨みつけないように注意しなければならない。ペナルティを科せられた選手をさらに威嚇することになりかねないからである。しかしながらレフェリーは、選手全員を視界に入れていなければならない。

- レフェリーは反則をコールしたエリアにとどまり、反則を報告するためにそこから移動するまでに何が起こりうるのかを確認しなければならない。
- レフェリーはその後、選手全員を視界に入れたままバックスケATINGでペナルティ・ベンチに移動し、反則の種類を報告する。レフェリーの通るルートは、反則した選手の位置やそのときの試合の状況によって異なる。レフェリーは、以下の方法で、ペナルティを科せられた選手との衝突を避けるよう努めなければならない：
 - ⇒素早くその水域から離れることによって、ペナルティを科せられた選手を避ける
 - ⇒まずペナルティを科せられた選手を停止させ、ペナルティ・ベンチに向かわせる
 - ⇒上記2つの技術の組み合わせ
- タイムキーパーズ・ベンチ前で、レフェリーはペナルティを科せられた選手の背番号、チームのユニフォームの色、科せられるペナルティの種類と長さを報告し、反則の種類を示すシグナルを出す。レフェリーは、タイムキーパーズ・ベンチ周辺を離れる前に、ペナルティを科せられた選手に関する正確な情報がオフィシャル・スコアラーに伝わっていることを確認しなければならない。レフェリーは完全に停止してペナルティを報告するよう勧められる。但し、ペナルティを科せられた選手とレフェリーとの衝突につながり得る不必要な遅延があってはならない。時には、レフェリーは動きを止めず非常に短い停止をするか、全く停止せずに報告しようとすることがあるであろう。
- タイムキーパーズ・ベンチ付近を離れる際、レフェリーは選手全員を視界に入れたままペナルティを科せられた選手および他の選手を避けて通るものとする。
- 一つのプレー中断時に両チームにペナルティを科す場合、レフェリーは直ちにホイッスルを吹いてプレーを中断し、それぞれの選手を指して適切なシグナルを出す。これは、さらなる報復行為を防ぐためである。オフィシャル・スコアラーに複数のペナルティを報告する場合は、レフェリーはタイムキーパーズ・ベンチの前に停止しなければならない。

[重要な点]

- 常に、ペナルティを科せられた選手との直接的な衝突を避ける
- 敵意を示したり威嚇になるようなシグナル、手の動きや言葉を使わない
- ペナルティを報告するときは、選手がレフェリー・クリーズに入ることを認めない

シグナルおよび言葉によるコミュニケーションは、オフィシャルが選手、コーチ、観客およびオフアイス・オフィシャルとコミュニケーションをとる2つの手段であることを念頭に置くこと。従って、頻繁に、常に正確に実行されることが重要である。選手を威嚇するようなシグナルや言葉は、問題を引き起こし、許されるものではない。

[選手のライン交代の手順]

レフェリーは、不必要な競技遅延を防ぐために、選手の交代が規則に従った範囲のものであるかを確認する責任を有する。

プレー中断中の選手交代に際し、レフェリーはまず次に行われるフェイスオフの通常的位置につく。次にレフェリーはビジターチームのベンチを向き、コーチとアイコンタクトをとりながら選手交代のための時間を5秒与える。1名から5名の選手を交代できる。続いてレフェリーはいずれかの腕を上げ、ビジターチームがそれ以上選手を交代できないことを示す(写真35)。手のひらはビジターチームのベンチに向けて腕を頭上にまっすぐに伸ばすこと。スタンドに向けてはならない。

腕を上げたまま、レフェリーはホームチームのベンチを見て、コーチとアイコンタクトをとる。今度はホームチームに選手交代のための時間を5秒与える。5秒経過後、腕を下ろし、ホームチームがそれ以上選手を交代できないことを示す。

プレー中断中、与えられた選手交代の時間が経過した後でチームが選手を交代しようとした場合には、レフェリーは氷上に出てきた選手をベンチに帰し、2度目の違反にはベンチ・マイナー・ペナルティを科すことをコーチに警告するものとする。

この警告は、違反をしたチームのみに適用される。各チームとも、ベンチ・マイナー・ペナルティを受ける前に、1回の警告の猶予がある。



写真 35

プレー中断中、チームが数回に渡って選手交代をすることがある。ホームチームが最後に交代する権利を行使することを望むならば、この手順に厳密に従わなければならない。チームは、1回のプレー中断中に1回の交代のみ認められる。

レフェリーはすべてのプレー中断時にこの手順をとらなければならない。これによって両チームが正確な手順で選手交代を行い、不必要な競技遅延を確実に防ぐことができる。

注:

- このシグナルを出す際、レフェリーは横柄な態度にならないよう注意すること。この手順を形式だけで行うことは、コーチと共同した競技遅延につながる。
- 腕を伸ばす際、手のひらはベンチに向ける。
- 選手交代に関する合図を受けるため、それぞれのチームのコーチとアイコンタクトをとる。
- エンドゾーン、特にベンチと同じサイドでフェイスオフを行う場合、コーチから見える場所に移動すること。

- 2人制の場合、パックをドロップするオフィシャルがこの手順を行う。
- ホイッスルの後、直ちに10人すべてのプレイヤーがチェンジのため氷上に出てきた時に、レフェリーは素早く手の上げ下げをし、もしプレイヤーがフェイスオフスポットのそばにいるならば、ラインズマンはそこでホイッスルを吹く。

[いさかい(乱闘)]

いさかいが起きた場合、選手たちは相手に集中し感情が高ぶることが多い。いさかいがどこで発生し、それに対して何を発言し、何かできるかを把握しているレフェリーは、非常に暴力的な状況を速やかに抑制することができる。

まずレフェリーは、氷上の選手および両チームのベンチがよく見える場所に立たなければことである。

次にレフェリーは、全選手を注視しながら接近し、自分が選手達に何を要望するかを口頭で指示する。

レフェリーは、いさかいと反対側のサイドに離れて立ち選手がそれを中止することを期待して見ていてはならない。また選手が聞き入れそうにない口頭の指示をすべきではない。

ラインズマンが選手を離したら、レフェリーはラインズマンに対して、選手を誘導してペナルティ・ベンチに行くよう指示する。レフェリーはいさかいの発生した場所に残り、全選手を注視し、各チーム1人ずつの選手に、氷上に残された防具を拾うよう指示する。選手がベンチに戻ったら、レフェリーはペナルティの報告を開始する。

必要に応じて、レフェリーはキャプテンまたはキャプテン代行に対して、科されたペナルティを伝えるべきである。但し、各チームに科されたペナルティを伝達する前に、レフェリーはオフィシャル・スコアラーに報告しなければならない。これによって時間が節約でき、ペナルティを計時装置に表示する機会をタイムキーパーに与えることができる。ペナルティに関するチームとの協議は、明確かつ簡潔に行わなければならない。

プレー中断時につかみ合いやいさかいが頻繁に起きるようになった場合、レフェリーはまずコーチに警告を与え、再度発生した場合は、マイナー・ペナルティを科した後、ミスコンダクト・ペナルティを科すものとする。

[ゴールに関する論争およびその他の論争]

得点が認められたときでも、得点が認められなかったときでも、それについての論争が起これば必ず感情は高ぶる。レフェリーは冷静さを保ち、すべての判断は最終的に自分にあることを念頭に置いて状況をコントロールしなければならない。

レフェリーがその状況を直接見てコールする位置にいた場合、レフェリーの判断は最終であり、ラインズマンまたはゴールジャッジとの相談や話し合いは一切必要ない。

レフェリーの位置がプレーと接近しており、得点を認めたならば、レフェリーは得点についての一般的な手順に従わなければならない。重要なのは、レフェリーは冷静さを保ち、状況をコントロールして、いかなる選手にも他の氷上オフィシャルやゴールジャッジと相談したり彼らを非難するのを認めないことである。レフェリーはキャプテンまたはキャプテン代行に対して、その決定を一度だけ説明し、それが最終決定であることを説明するものとする。

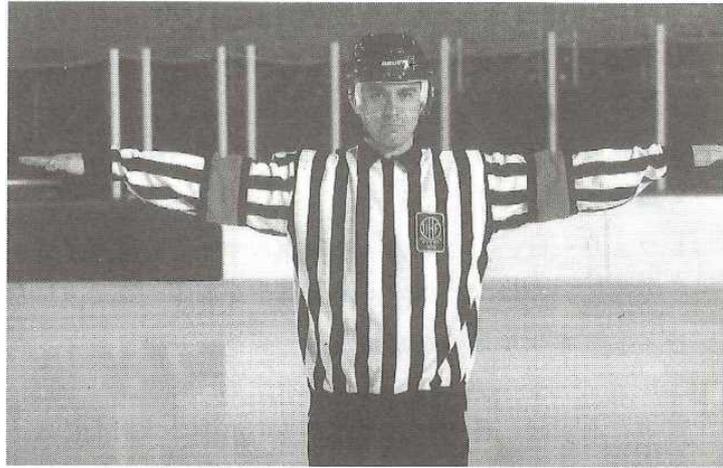


写真 36

プレーの結果、得点が認められなかった場合、レフェリーは直ちにウォッシュアウトのシグナルを出し(写真 36)、プレーが中断したら次のフェイスオフ・スポットを指し示す。レフェリーは、いかなる選手にも他の氷上オフィシャルやゴールジャッジに相談したり彼らを非難するのを認めてはならない。レフェリーはキャプテンまたはキャプテン代行に対して、その決定を一度だけ説明し、それが最終決定であることを説明するものとする。レフェリーが状況を直接見てコールする位置にいなかった場合、最終決定を下す前に相談することが必要になるだろう。レフェリーは最初にラインズマンに相談し、彼らが直接見てコールする位置にいたかどうかを確認する。もしラインズマンがその位置にいた場合、レフェリーはラインズマンの報告に基づいて判断を下すものとする。レフェリーは必ず両方のラインズマンと相談しなければならない。ラインズマンが直接見てコールする位置にいなかった場合、レフェリーはゴールジャッジと相談するが、ゴールかノーゴールかだけを話し合うこと。レフェリーの判断にゴールジャッジが不服の場合もあるであろう。重要なのはゴールジャッジがレフェリーの決定に反論したり、無礼な態度を示すことを認めないことである。ゴールジャッジが反抗的な態度を示したり、不公平な判断をした場合にはゴールジャッジを交代させることも必要になるだろう。試合の途中にラインズマンが歩み寄って来たり、ラインズマンと協議するときには、オフィシャル全員が冷静さを保ち、コントロールしていることが重要である。レフェリーは試合に関する全責任を負い、状況および協議をコントロールしなければならない。レフェリーは、レフェリーとラインズマンが協議している場所から全選手を遠ざけ、選手がその協議の内容を聞かないようにしなければならない。次にレフェリーは、全選手を視野に入れながら、ラインズマンに対し何を見たかを冷静かつ正確に報告するよう求める。

重要なのはレフェリーがその協議をコントロールし、必要であれば速やかに、とるべき措置を決定することである。

ラインズマンからの報告に基づいてペナルティを科したり決定を下す場合には、必ずその前に両方のラインズマンと協議しなければならない。チームワークは、優れたレフェリングの非常に重要な要素である。

[用具の計測]

キャプテンまたはキャプテン代行を通じてチームから用具計測の要求が出された場合は、直ちに計測が行われなければならない。

チームから正式に用具計測の要求がされない限り、レフェリーによっていかなる計測も行われぬ。計測はレフェリー・クリーズ内で行うよう勧告されている。何らかの防具やスティックが選手またはオフィシャルに対して危険であると思われる場合、レフェリーは計測の要求がなくてもかかる道具を試合から取り除く権限を持つ。

要求された用具計測をレフェリーが行っている間、両チームの選手はそれぞれのプレイヤーズ・ベンチに戻ることを望ましい。各チーム1名ずつの選手が、レフェリー・クリーズ付近でレフェリーの決定を待つことを認められる。ラインズマンの一人は、常に全選手を視界に入れておくこと。

スティックの曲度を計測するため、スティックのヒールの固定したポイントからブレード先端のいくつかのポイントまで線を引く。曲度は、それらの線とブレードとの間で計測される。ヒールとはスティックのシャフトとブレードの底辺が交わる点のことをいう。

すべてのスティックの計測(カーブ)は、公式のスティックゲージを使用しなければならない。(写真 37-38)



写真 37

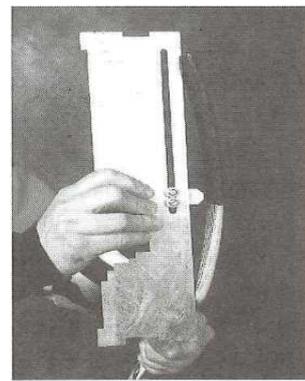


写真 38

スティックのブレードのカーブを計測するには

- スティックのヒールの部分にスティックゲージの端に合わせる。スティックのヒールは、シャフトのまっすぐな部分とスティックの底辺の平らな部分である。(写真37)
- ヒールにゲージを合せ、ブレードの先端との間で動かし、ゲージでカーブの最大値を計測する。
- スライドポイントを動かし、スライドポイントとブレードカーブが接していないならば、そのスティックは不正なものである。(写真38)
- もし何らかの理由で、スコアキーパーベンチにスティックゲージが用意されていない場合、写真 39-40 のように紐を使用し、カーブの計測をする。

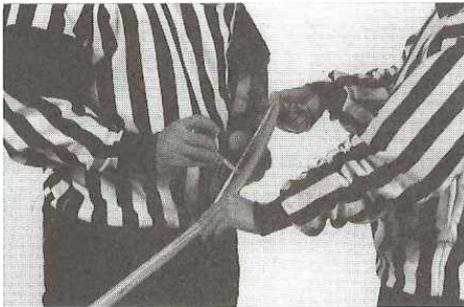


写真 39

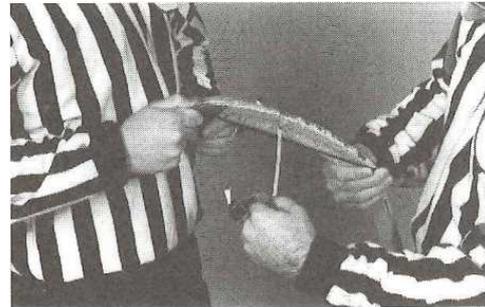


写真 40

要求された計測をレフェリーが行った後、各チームのキャプテンまたはキャプテン代行にレフェリーの決定が報告される。スティックまたは用具の測定の結果、不正が認められなかった場合、計測を要求したチームにベンチ・マイナー・ペナルティが科せられる。不正な用具は、不必要に試合を遅らせることなく、取り除かれるか、修正または調整されなければならない。計測された用具はすべて、直ちにチームに返還されなければならない。

キャプテンからスティック計測の要求があった場合、レフェリーはまずスティックを確保し、どの部分を計測するかをレフェリーに対して指示させなければならない。

レフェリーはキャプテンに対し、用具計測の要求があった場合に、ブレードのカーブなのかブレードの幅なのかシャフトの長さなのか等を正確に聞かなければならない。

国際アイスホッケー連盟競技規則およびケースブックには、特定の用具の寸法と、用具計測に関してレフェリーが必ず守らなければならない指示が記載されている。

[ゲームレポートの作成]

以下は、報告が必要な状況に関してゲームレポートを作成する際に従わなければならない基本事項である；

- どの程度の処分または出場停止が妥当と考えているかを誰とも話し合わないこと。
- 国内連盟会長、レフェリー委員長またはリーグ代表者に、試合後直ちに電話をし、口頭で報告すること。
- ゲームレポートは、発生した出来事をレフェリーが鮮明に記憶しているうちに記載されなければならない。但し、オフィシャルに対する身体的な嫌がらせに対してマッチ・ペナルティを科した場合などは特に、冷却期間を置くことが勧められる。
- 文法的に正しく、誤字や脱字なく適切に、読みやすい字でレポートを書くこと。オフィシャルはスコアシートとゲームレポートに氏名を活字体で記載するものとする。
- 詳細を記載すること: 試合の日付, チーム名, 試合開催地, 担当オフィシャル氏名
- どのオフィシャルがその出来事を見て、誰がペナルティをコールしたかを記載し、それに関連する選手の氏名, 背番号, 規則の何条に基づいてどのペナルティが科されたかを記載する。
- もしあれば、その引き金となった出来事, 何が発生したのか, その結果何か起きたのかを詳しく記載する。
- 1枚を国内連盟に速やかに送付し, 1枚は控えとしてレフェリーが持つこと。
- リーグまたは連盟に呼ばれた場合, 報告した事項だけ述べる。視点を変えてはならない。会議への出席を求められた場合, 必ずレポートのコピーを持参すること。
- 個々のリーグは, ゲームレポートに関するレフェリーの手順について, 独自のものを持っていることがある。レフェリーは, ゲームレポートがリーグや国内連盟の基準を満たした内容であるかを確認する責任を有する。
- 国際試合(トーナメントやエキシビジョン)において重大な反則が発生した場合は, 国際アイスホッケー連盟にレポートが提出されなければならない。
- 国際ルールに従い, レフェリーは以下の事項について報告する責任を有する；

[報告する内容]

1. すべてのマッチ・ペナルティ
2. すべてのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
3. チーム・オフィシャルに対するすべてのゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ
4. 控室とリンク間を移動中のゲーム・オフィシャルに対する, 身体的または言葉による嫌がらせ
5. ゲーム・オフィシャルまたはすべての選手の保護または安全に関連するすべての問題
6. 試合前のウォームアップ中に発生し, レフェリーに目撃された問題, あるいはラインズマンまたはスタンバイ・レフェリーが目撃しレフェリーに報告したすべての問題
7. 試合後に発生したすべての問題

[ペナルティ・ショット]

試合中にペナルティ・ショットが与えられた場合、レフェリーはそれが与えられた時間、ショットを行うよう指名されたプレイヤーの背番号、ゴールの成否がオフィシャル・ゲームシートに記録されていることを確認しなければならない。ペナルティ・ショットが与えられた場合、レフェリーは以下の手順に従わなければならない；

- ペナルティ・ショットを行うプレイヤーの背番号と名前をアナウンスする
- パックをセンター・アイスに置く
- ペナルティ・ショットを行うプレイヤーに対して、以下の適切な手順を指示する；
 - ⇒プレイヤーはパックを相手ゴールに向かって進めなければならない(パックとともに後ろへ戻ってはならない)
 - ⇒プレイヤーは一度だけシュートすることが認められる。パックを一度打った時点でそのプレーは完了したものと見なされる。同様に、プレイヤーはゴールキーパーに対して1回のプレーのみ認められ、リバウンドを得点することはできない。
 - ⇒プレイヤーに対して、レフェリーがゴールラインの位置に着き、ペナルティ・ショット開始を合図するホイッスルを吹くまでショットを行わないよう指示する。
- ゴールキーパーに対して、以下の適切な手順を指示する；
 - ⇒ゴールキーパーは、プレイヤーがパックに触るまでゴールクリーズ内に留まらなければならない。プレイヤーがパックに触る前にゴールキーパーがクリーズから出た場合かつ得点が入らなかった場合、ペナルティ・ショットをやり直すものとする。
 - ⇒ゴールキーパーは、正当な方法である限り、どのような手段でペナルティ・ショットを防いでも良い。
 - ⇒ゴールキーパーがスティックまたはその他の物を投げたり、故意にゴールを動かしたり、ヘルメットやフェイスチャル・プロテクターを故意に脱いだりした場合、得点が認められる。
- その他すべての選手に、リンクサイドに下がり、センター・レッド・ラインの後ろにいるよう指示する(日本では、ペナルティ・ショットを行うプレイヤー以外はすべて氷上から上げるようにしている)。
- レフェリーは、ゴールから3～4.6m 離れたゴールライン上に位置するものとする。レフェリーは、ショットがよく見えるように、プレイヤーのスティックと同じサイドのゴールの横に立つことが望ましい。
- 一方のラインズマンはレフェリーと反対側のゴールライン上に立ち、レフェリーよりやや遠い位置に留まる。このラインズマンの任務は、レフェリーと同様の方法でプレーを見ることである。但し、レフェリーから要請があった場合のみ報告または解釈を述べるに過ぎない。このラインズマンは一切シグナルを出さない。
- もう一人のラインズマンは、プレイヤーズ・ベンチと反対側のセンターラインに位置する。このラインズマンは、ショットを行うプレイヤー以外の選手全員をセンターラインの後ろに留まらせ、ペナルティ・ショットの間にチームからの妨害がないようにする責任を有する。

- プレイヤーがペナルティ・ショットで得点できなかった場合、レフェリーはホイッスルを吹きエンドゾーン・フェイスオフ・スポットを指し示す。
- プレイヤーがペナルティ・ショットで得点した場合、レフェリーはホイッスルを吹きゴールネットを指し示す。

注：ペナルティ・ショットの間、計時装置は止められる。

<まとめ>

本章では、レフェリーの技術を向上するための基本的なガイドラインと手順を示した。これらの技術を実践するための十分な知識と弛まぬ努力によって、自信を持って試合に臨み、試合に貢献できるようになるであろう。

OFFICIATING
PROCEDURES MANUAL
(OPM)

ラインズマンの手順

有能なラインズマンになるために必要な
技術と手順を理解する

本章では、以下の項目を学習する:

- ◎ ラインズマンに必要とされる氷上での基本的
任務の遂行
- ◎ 氷上でのできごとに関するレフェリーへの報告
- ◎ 氷上でのいさかいの仲裁

〈ラインズマンのための一般的手順〉

ラインズマンの任務は、以下に分けられる。試合前の準備・試合開始及びそれぞれのピリオド直前・試合中/試合及びそれぞれのピリオド直後そして試合終了後である。

[試合前の任務]

- ラインズマンは、遅くとも試合開始45分前にリンクに到着していること。
- レフェリーと一緒にリンクの特徴をチェックすること。特にそのリンクでのオフィシャルをすることが初めてならば、これによって試合中の混乱を避けることができるだろう。
- レフェリーは、試合前およびピリオドの間に試合に関係のない人物がレフェリー控室に入らないようにする責任を有する。3人のオフィシャル以外に入ることが許されるのはゲーム/レフェリー・スーパーバイザーのみである。
試合開始前は、継続的にストレッチなどの運動をして身体的に試合に備える時間であり精神的にも試合に備える時間である。この時間をうまく活用すること。
- IIHF ルールブック313条および資料4についてパートナーと確認すること。そしてレフェリーとそれらの手順と責任について話し合うこと。
- ラインズマンは、試合前にゲームシートに記入されているプレイヤーの数を確認すること。
- ネットを修理するために数本の紐をポケットに入れて準備すること。
- 控室を出る前に、この試合を良いものとするようレフェリー・パートナーと握手をすること。

[試合直前の任務]

レフェリーおよびラインズマンは、試合開始前およびピリオド開始前に最初に氷上に入らなければならない。3人のオフィシャルは、レフェリーを先頭に続いて入場しなければならない。

- 試合開始予定時刻5分前にはラインズマンと共に氷上に入ること。
- スケーティングのウォームアップは、威厳ある態度で行うこと。ボードに寄りかかったり立ってはいならない。前向きな態度を見せることによって、試合の対処やコントロールに自信を持っている印象をチームや観客に持たせることができる。
- ラインズマンはユニフォームを来ている選手の人数を数え、相違があった場合には直ちにレフェリーに報告すること。このことは試合中に起こりうる問題を排除することができるだろう。(たとえばゴールしたプレイヤーがゲームシートに載っていなかった場合など)
- **フェアプレーの提唱**
すべての試合において、両チームのキャプテンとオフィシャルは、レフェリー・サークルに集合し互いに紹介しなければならない。この手順に15秒以上をかけてはならず、試合開始前、ウォームアップ終了後に行われなければならない。オフィシャルは両チームのキャプテンおよびコーチと握手することが望ましい。

- 試合前のセレモニー後、レフェリーとラインズマンは、ゲーム開始時のポジションに位置すること。

[ピリオド開始前の任務]

- それぞれのピリオド開始において、選手よりも前に氷上にいること。
- 各ピリオド開始時、フェイスオフ時に氷上にいる資格のある選手のみが氷上にいるよう確認するものとする。その他の選手は、プレイヤーズ・ベンチに直行しなければならない。

[レフェリーの一般的任務]

- IIHF ルールブックに基づいたフェイスオフを行なうこと。
- ルールに基づいてゲームをストップさせること。
- 競技規則に従い、ラインズマンは両チームに試合の進行に関して平等な機会を与えること。過去の試合を考慮に入れたり試合の進め方を躊躇してはならない。

[試合／ピリオド終了時の任務]

- ピリオドまたは試合の終了を告げるブザーが鳴ったら、この時点で問題が起きる可能性が高いことに注意することが重要であり、終了のブザーが鳴る前であっても、対応する準備ができていなければならない。
- レフェリーは、ピリオドが終了後いさかいを未然に防ぐために素早く間に入るよう常にラインズマンに指示しておかなければならない。
どのようないさかきも選手を離したら、出口またはベンチに戻さなければならない。
ラインズマンにとってすべてのプレイヤーが離れるまでそこにとどまっていることが大切である。その後、レフェリーがラインズマンを先導して氷上から出るものとする。
ラインズマンは、オフィシャルと選手の更衣室との位置関係によって、チームおよびオフィシャルが氷上から出た後でも衝突の可能性が高い場合があることに注意しなければならない。ラインズマンは常に選手およびチーム・オフィシャルとの衝突を避けるよう努めなければならない。特に感情が高ぶっている試合終了直後に注意が必要である。
ピリオド終了時、両チームが観客との間で何の問題もなく氷上を離れ更衣室に入ることを注視し確認すること。何らかの問題が発生した場合は、当該チームに適切な予防策を要求すること。

[試合終了(完了)後の任務]

- 重大なペナルティーがあり、レフェリーがレポートを作成する際に、協力すること。
(マッチペナルティーやゲームミスコンダクトなど)
- 外出着に着替え、できるだけ早くアリーナを出ること。反則や重大なペナルティに関する報告書について、チーム・オフィシャルと話をしてはならない。

一般的なレフェリーの任務については、ルールブックの313条および資料4にリストアップされている。

〈フェイスオフ〉

フェイスオフの手順は、試合中にラインズマンが果たす重要な任務の一つである。

- プレー中断後、ラインズマンはどこかでいさかいが発生していないかをまず確認するものとする。優れた注意力は、優れたラインズマンの資質の一つである。
- 問題ないことが確認されたら、ホイッスルを吹いてプレーを中断したラインズマンは直接フェイスオフの行われるスポットに向かう。もう一人のラインズマンは、パックを回収しフェイスオフを行う。但し、プレーを中断したラインズマンがプレーに近い場合、またはもう一人のラインズマンが、接近していさかいを起こしそうな選手を注意して見ていたり破損したスティック等を回収している場合は、プレーを中断したラインズマンがパックを回収してもよい。
- プレイヤーの交代が完了後、レフェリーが手を下げたら直ちに、フェイスオフをするラインズマンは、ホイッスルを吹くこと。
これは、両チームにフェイスオフに対し5秒以上の時間をかけないことを意図するシグナルである。
- 5秒後（もしくはセンタープレイヤーが準備完了後）、ラインズマンはパックを落とすこと。
- 5秒経過しても、すべてのプレイヤーが氷上から退出するまでは、ラインズマンはパックを落としてはならない。
- 5秒経過してももうひとりのラインズマンが正しいポジションに位置していない時には、ラインズマンはパックを落としてはならない。
- それぞれのチームが氷上に正しい人数を出すまでは、ラインズマンはパックを落としてはならない。
- フェイスオフをするラインズマンは、ホイッスルを吹く前に背後のプレイヤーに注意すべきである。一度ホイッスルを吹いたならば、背後から近づいてくるプレイヤーをチェックする責任は、もう一人のラインズマンにある。
- レフェリーが手を下げた後、パックを回収したラインズマンは、ホイッスルを吹く前にフェイスオフをするポジションに移動すること。
- フェイスオフは、レフェリーまたはラインズマンが、フェイスオフを行うプレイヤーのスティックの間にパックを落として行われる。フェイスオフを行うオフィシャルは、両方のプレイヤーがパックをプレーする機会を平等に受けることを確実にする責任を有する。
- フェイスオフを行うプレイヤーは、リンクの相手側エンドに向かって体が平行になるように立たなければならない。両チームのその他全選手は、フェイスオフを行うプレイヤーから少なくとも4.6m以上離れなければならない、また自陣側のサイドにいないなければならない。

ニュートラル・ゾーンおよびエンドゾーンのスポットでのフェイスオフの際、フェイスオフを行う両プレイヤーのスティックのブレードの先は、白色で指定された範囲内の水面についていなければならない。アタッキング・チームのプレイヤーが先にスティックつけなければならない。

- プレイヤーがセットしていないような難しい状況でも、正しくパックを落とすことはより重要である。一度目の警告後そのプレイヤーを取り除くこと。その際、時間を取ることに。
- すべてのプレイヤーは、フェイスオフの位置につき、パックを落とす前に、静止しなければならない。
- 5秒経過した後、フェイスオフにつくプレイヤーが一人だけの場合でも、パックを落とすこともある。
- フェイスオフを行う場合、オフィシャルは二人のプレイヤーと直角に、フェイスオフ・スポットから約30cm離れて立つ。ベルトの高さよりやや下の、体の近くでパックを持つ。(写真1)。パックを持たない方の手は体の横に置き、決して後ろに回してはならない。
- フェイスオフを行うセンターが、いったん位置についた後にフェイスオフを離れチームメイトの方向へ離れた場合、ラインズマンはそのセンターを交代させなければならない。
- エンドゾーンでのフェイスオフに際して、フェイスオフを行うプレイヤー以外は全員、サークルの外輪に170cmの間隔で示された制限線(ハッシュマーク)より自陣側にスクエートをに入れていなければならない。フェイスオフを行うプレイヤー以外のプレイヤーがラインズマンがパックを落とす前にラインを越えたりフェイスオフ・サークルに侵入した場合、違反したチームのフェイスオフを行うプレイヤーは交代しなければならない。ラインズマンは、交代させるプレイヤー側の腕を横に動かすことによって、交代を合図する。またラインズマンは、「白のセンター、アウト。ウイングが中に入った」など、口頭でも交代を伝えるものとする(後記の「フェイスオフの領域侵入」参照)。

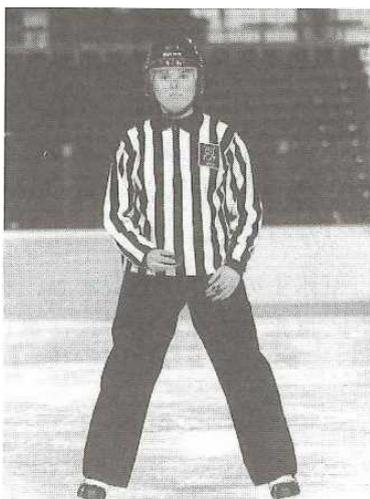


写真1

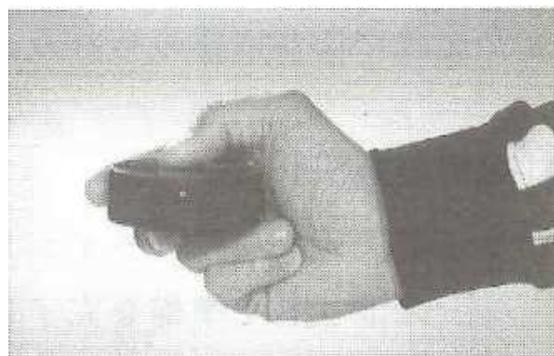


写真2

- フェイスオフを行う際、適切なスタンスをとることが重要である。ラインズマンは肩幅のスタンスで立ち、ひざを少し曲げる。スケートが離れ過ぎていると、パックを落とした後の動きに支障をきたす。パックの位置は高すぎてはならない。ベルトの高さが望ましい。ラインズマンはフェイスオフを行う二人のプレイヤーと直角に立つ。ラインズマンは空いている手を背中に回さないこと。この姿勢は動きとバランスに支障をきたすだけでなく、体が傾く(バランスを崩す)可能性を高くする。ラインズマンは空いている手を体の横に置くこと(写真1)
- フェイスオフ・スポットに対してパックが水平に落ちるよう、パックを前に出して落とす。強すぎても遅すぎてもいけない。望ましいパックの握り方は、親指を上へのせ、人差し指をパックの横、中指以下で下で支える(写真2)。手順を完全に習得するまで、フェイスオフのテクニックを繰り返し練習すること。
- フェイスオフを行ったラインズマンは、選手を避けながらバックでボードに向かって移動し、フェイスオフ・エリアから出る。全選手がエリアから出たら、ラインズマンは速やかに本来の位置につく
- バックラインズマンは、フェイスオフを行ったラインズマンがブルーラインとレッドライン間の通常的位置に戻るまで、ブルーラインに留まっていなければならない。この手順の唯一の例外は、プレーが急に動いた場合である。この場合バックラインズマンは、もう一方のブルーラインでコールするために直ちに移動しなければならない。
- 一般的にプレイヤーが周囲を移動しフェイスオフに備えようとしている時に、ラインズマンは笛を吹く前にすべてのプレイヤーに対して、5秒間を利用し正しい位置にラインナップするよう言葉をかけること。フェイスオフの手順と基準を理解するよう奨励すべきである。ラインズマンは、フェイスオフ手順の基準となるパラメーターを理解させることによってプレイヤーと良いコミュニケーションをとることができる。ラインズマンとセンターとのコミュニケーションは5秒以内にすべきである。そして可能な限り、センターに手順と基準を理解させ、彼らはチームに対しこれらを伝える責任を有する。
注:フェイスオフの手順の成功は、フェイスオフの手順違反が一貫して違反チームのセンターの交代につながることをラインズマンおよび選手が理解しているかどうかにかかっている。二人のラインズマンがこの手順の適用と基準に関して一貫していることが不可欠である。二人がチームを組んでいることを常に念頭に置くこと。効果的であるためには、二人は一貫していなければならない。
- 質の高いフェイスオフは、もっとも重要な目標である。
- フェイスオフのスピードは、ラインズマンの他の義務と責任を妨げる要因となってはならない。フェイスオフのスピードにこだわることを決して希望しない。
- 質がよく公平なフェイスオフをするためには、5秒少々以上の時間を利用しても構わない。
- カギとなる要素は、質の高いフェイスオフであり、素早いフェイスオフのためにそれを犠牲にしてはならない。

〈フェイスオフの領域侵入〉

ラインズマンがバックを落とす前にセンター以外のプレイヤーのスケートがフェイスオフ・サークルの中に入っていたり、フェイスオフ・サークルに接触している場合、またはハッシュマークの間に入って立っている場合、フェイスオフの領域侵入となる。プレイヤーが、フェイスオフ・サークルの内側のハッシュマークによって分けられた部分にスティックを置くことは認められる。

適用の方法は以下である。

- フェイスオフを行うラインズマンまたはレフェリーは、プレイヤーより先にフェイスオフ・スポットで準備を完了していなければならない。フェイスオフを行わないプレイヤーのスケートは、完全にサークルの外の、ハッシュマークより自陣側に位置していなければならない。スティックは、サークルの内側のハッシュマークで分けられた部分に置くことを認められる。この領域は、サークルの他方のサイドまでまっすぐに伸びた部分である。
- ラインズマンは、プレイヤーの交代がなされる間に、彼らに正しいポジションに位置するよう警告を与えることができる。しかしながらラインズマンは常識の範囲で、フェイスオフに先立ち、フェイスオフの準備をしているプレイヤーに対して、両方のスケートとスティックを正当な位置に置くよう念を押すべきである。プレイヤーが5秒以内でそれに従わなかったり、正しくポジションにつかなかった場合、ラインズマンは違反したチームのセンターをフェイスオフ・サークルから出し、氷上にいるチームメイトと直ちに交代させるものとする。
- 領域侵入に関するラインズマンの役割分担はシンプルである。フェイスオフを行うラインズマンの担当は、自分の前の2人、つまりセンター2人である。バックラインズマンの担当は、パートナーのラインズマンの背後にいるプレイヤー、およびフェイスオフ・サークルの周辺にいてパートナーから見えないすべてのプレイヤーである。バックラインズマンがプレイヤーの領域侵入に気づいた場合、ホイッスルを吹き、腕のシグナルによってどちらのチームが侵入違反をしたかを示す。フェイスオフを行うラインズマンは、違反したチームのセンターを別のセンターと交代させてフェイスオフを行う。
- ラインズマンはまた、最初にフェイスオフ・サークルに侵入したプレイヤーのチームのセンターをフェイスオフから外すことを確実にしなければならない。一人のウイングが動いてフェイスオフ・サークル内に侵入すると相手プレイヤーもつられることが多い。このような場合、ラインズマンはしばしば両方のセンターを交代させてしまう。侵入違反のルールを機能させるためには、「最も責任のある」プレイヤーのチームのセンターをフェイスオフ・サークルから出すことが重要である。

- フェイスオフを行うラインズマンは、二人のセンターのポジションが正当であることを確認しなければならない。正当なポジションとは、両方のセンターが身体をエンドボードと平行にし、スティックをフェイスオフ・スポットの白色で指定された部分に置いていることを意味する。またセンターは、スティックを氷面につけ、パックが落とされる前に完全に静止しなければならない。センターのスケートは指定された線の後ろになければならない。
- ラインズマンは、プレイヤーのスティックがつくのに合わせてパックを落としてはならない。アタッキング・チームは白色で指定された部分の氷面に先にスティックをつけなければならない。
- 侵入およびセンターによる違反を決して許さずにフェイスオフを行うことによって、フェイスオフがより早く公平になる。ラインズマンは試合の早い段階から基準を設定し、試合を通じてその基準を一貫させなければならない。また、リンクの両エンドでの二人のラインズマンの基準が一貫していることが非常に重要である。

〈オフサイド〉

ディレイド・オフサイドを除いて、オフサイドの状況が発生した場合、ブルーラインのラインズマンはホイッスルを吹いてプレーを中断し、次にホイッスルを持っていない方の腕を上げ、その腕を伸ばしたままブルーラインに平行に下ろす。オフサイドのホイッスルを吹いたラインズマンは、次にフェイスオフが行われるスポットに移動する。

パックを回収するラインズマンがスポットから5m以内にいる場合は、もう一人のラインズマンはその場を離れブルーラインのポジションにつくことができる。

注：IIHFでは、2008-09シーズンよりオフサイド時のシグナルについて変更があり、以下の通りに統一すること。

- オフサイドの状況が発生した場合、ブルーラインのラインズマンは直ちにホイッスルを吹いてプレーを中断させ、ホイッスルを持っていないほうの腕をまっすぐ前方に突き出すこと。
(オフサイド時に、腕を上にあげるシグナルは、ディレイド・オフサイドがかかっている時である。)

〈ディレイド・オフサイド〉

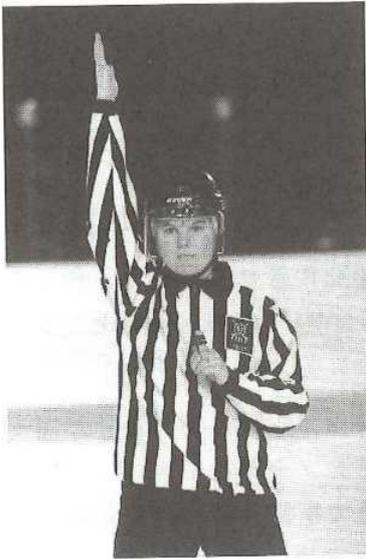


写真 4

アタッキング・プレイヤーが、チームメートが打ったりパスしたパック、またはディフェンディング・プレイヤーに当たって跳ね返りアタッキング・ゾーンに入ったパックより先にアタッキング・ゾーンに入ったが、ディフェンディング・プレイヤーがそのパックをプレーできる状態にある場合、ラインズマンはディレイド・オフサイドのシグナルを出さなければならない。ラインズマンは直ちにホイッスルを持っていない方の腕を頭上に伸ばし、腕を上げた状態を保つことによって、全選手、コーチ、観客その他のオフィシャルに対して、オフサイドの可能性を発見したことを示すものとする(写真4)。

ラインズマンは、以下の場合は腕を下ろし、オフサイドの違反を無効にし、プレーを継続させなければならない。

- ディフェンディング・チームがニュートラル・ゾーンにパックをパスまたは持ち込んだ。
- アタッキング・ゾーンにいるアタッキング・プレイヤー全員がブルーラインにスケートを接触させることによってアタッキング・ゾーンをクリアした。アタッキング・プレイヤー全員がアタッキング・ゾーンを完全にクリアするまでオフサイドはウォッシュアウトされない。
- ディレイド・オフサイドがかかりアタッキング・プレイヤーがゾーンをクリアしようとしている場合、アタッキング・プレイヤー全員がゾーンをクリアしたらラインズマンは「OK」と声を出してコールし、上げている腕を直ちに下ろさなければならない。
- 但し、まだゾーンをクリアしていないプレイヤーが1～2人いる場合、ラインズマンは「オフサイド」とコールし、アタッキング・プレイヤーにディレイド・オフサイドがかかった状態であることを知らせる。シグナルを出している腕は上げたままとする。
- パックがアタッキング・ゾーンにある間に、アタッキング・プレイヤーがパックに触ったり、ルーズパックをとろうとした場合、“解釈のガイドライン”通りにラインズマンはホイッスルを吹いてオフサイドを示す。

[解釈のガイドライン]

- ディフェンディング・チームは、相手チームがゾーンをクリアしようとしている間、試合を遅延させる意図の無いことを条件として、パックをゴール裏に持ち込むことができる。
- アタッキング・プレイヤーが、ゾーンをクリアする前に故意にパックをプレーしたり、パックを進めようとしているディフェンディング・プレイヤーをチェックした場合、「故意のオフサイド」がコールされるものとする。

- デイレイド・オフサイドがかかっている間、アタッキング・チームは得点することができない。
- デイレイド・オフサイドがウォッシュアウトされ、最初のシュートがオフサイドでなかった場合、アタッキング・チームは得点することができる。
- センター・レッドライン手前から打ったパックがゴールラインを越えた場合、ディレイド・オフサイドがかかっている間、アイシングがコールされるものとする。

〈ライン上でのコール〉

ラインズマンは、正確なコールをするための適切な位置にいられるよう、プレーがラインを越えるより前にブルーラインのポジションについていることが重要である。ラインズマンはラインでコールするべきである。つまり、プレーがブルーラインを越えるときに最適な角度からプレーを見られるポジションについていなければならないということである。プレーをとりまく状況と選手の位置によって、正確なコールをするためにどの程度ラインの内側に入る必要があるかが決まる。状況によって、ラインでコールする必要がある場合もあろう。特に、ただ1人のアタッキング・プレイヤーがパックを持ってブルーラインを越え、その近くに他のプレイヤーが誰もいない場合である。ラインズマンは、ブルーライン上でコールした後、プレイヤーやプレーとの交錯を避けるため速やかにブルーライン外側のポジションに戻ることを忘れてはならない。

〈アイシング〉

- アイシングは、パックがゴールラインを越えた瞬間に成立する。



写真 5



写真 6

- バックラインズマンがアイシングのシグナルを開始する。アイシングのシグナルとして、バックラインズマンはまずホイッスルを持っていない方の腕を頭上に伸ばす(写真5)。次にバックラインズマンはもう一人のラインズマンのブルーラインまで上がり、アイシングが成立しなかった場合にそのラインをカバーする。何らかの理由でバックラインズマンが明らかなアイシングを見落としても、フロントラインズマンは通常のアイシングの手順を継続するものとする。
- いずれのラインズマンも、適切なウォッシュアウトのシグナルによってアイシングを取り消すことができる(写真6)。
- フロントラインズマンは、アタッキング・ゾーン深くまでパックを追い、パックが完全にゴールラインを越えたことを確認しなければならない。
フロントラインズマンはパックがブルーラインを越えたら常に後ろをチェックして、アイシングの可能性がまだ継続していることを確認するものとする。バックラインズマンの腕が上がったままであれば、アイシングは継続している。バックラインズマンがウォッシュアウトのシグナルを出した場合、アイシングの可能性は消えている。必要に応じて、適切なコールをするためにラインズマン同士で言葉によるコミュニケーションをとるべきである。
- アイシングが成立した場合、フロントラインズマンはパックがゴールラインを越えたら直ちにホイッスルを吹かなければならない。
- アイシングがコールされたら、バックラインズマンは両腕を組んでアイシングのシグナルをし(写真 7)、フェイスオフ・スポットを指し(写真 8)、常に全選手を視界に入れながらバック・スケータリングでフェイスオフ・スポットに向かう。
- フロントラインズマンがゾーンの深い所まで行ったとき、バックラインズマンは少なくともセンターレッドラインの高さまで移動し、それぞれのチームのベンチを注視し、プレー停止後の予測をすること。



写真 7



写真 8

- フロントラインズマンはパックを回収しフェイスオフを行う。フロントラインズマンは、パックを回収しているときやエンドに戻ってくるときには、常に選手全員を確実に視界に入れていなければならない。優れたレフェリングのためチームワークは不可欠であり、すべてのアイシングの状況でチームワークが必要とされる。
- フロントラインズマンがフェイスオフの行われるサークルに近づいたら、もう一人のラインズマンはリンクの反対側のブルーラインに戻ることができる。

〈ペナルティ状況下のフォロー〉

- レフェリーがディレイド・ペナルティのシグナルを出した場合、バックラインズマンはセンター・アイスに移動し、ゴールキーパーおよびそれと交代しようとするプレイヤーを注視し、交代が行われる前にゴールキーパーがベンチから3m以内にいたかどうかを見る。交代が早過ぎた場合、ラインズマンはプレーを中断しレフェリーに報告する。
- レフェリーがペナルティを科するためにホイッスルを吹いた場合、ラインズマンもそれに応じて次の行動に移ることが重要である。ラインズマンは直ちにペナルティを科された選手のところへ移動し、対応できるポジションをとるものとする。
- ペナルティの種類によって、ラインズマンはペナルティ・ベンチまたは退出口までペナルティを科せられた選手につき添わなければならない。ペナルティを科せられた選手が一人の場合、一人のラインズマンがペナルティ・ベンチまでその選手につき添う。両チームの選手にペナルティが科せられた場合、二人のラインズマンがそれぞれのペナルティ・ベンチまでペナルティを科せられた選手につき添う。重要なのは、ペナルティを科された選手が氷上から出るまで、ラインズマンが両者の間に入っていることである。
- ペナルティを科せられた選手にペナルティ・ベンチまたは退出口までつき添ったならばラインズマンはプレー再開のための位置に戻らなければならない。

注：ホイッスルが吹かれプレーが中断した場合、二人のラインズマンはプレー中断の原因が発生した場所へ直ちに移動しなければならない。ラインズマンは過度に反応してはならないが、パックの回収やフェイスオフのための位置につく前に、いさかい発生の可能性に注意しなければならない。これが、**氷上での注意力**である。

- 両方のラインズマンが氷上における優れた注意力を備え、プレー中断時は常に何らかの問題の発生を警戒することが非常に重要である。氷上の優れた注意力とすべてのプレー中断時における素早い反応は、全般的なゲーム・コントロールに好影響を与え、問題の発生を防ぐことにもつながるだろう。

〈得点後の手順〉

- 得点が入った場合、二人のラインズマンが協力して働くことが非常に重要である。フロント・ラインズマンは直ちにエンドゾーンに入る。バックラインズマンもエンドゾーンに入り、両チームの間にポジションをとる。両方のラインズマンが、問題の発生を警戒し、必要な対応ができるよう備えていなければならない。
- 選手の間で問題発生の可能性が無いことが明らかになったならば、フロントラインズマンはパックを回収し、センター・アイスに移動してレフェリーを待つ。バックラインズマンはレフェリーから尋ねられた場合はアシストを報告し、それからフェイスオフの行われる場所へ移動する。3人のオフィシャル全員がセンター・アイスに揃うことがあってはならない。
- 次にラインズマンは、得点したチームのベンチ前のブルーラインにポジションをとる。これは、得点を入れられたチームからの不必要な不平を避けるためである。

〈タイムアウトの間〉

- 各チームは、ルールに従い、1試合につき1回、30秒のタイムアウトを取ることを認められる。タイムアウトが要求された場合、レフェリーはペナルティ・ベンチに行きタイムアウトを告げる。タイムアウトの時間は、レフェリーがタイムキーパーに報告するまで始まらない。
- 3人のオフィシャルは全員、レフェリー・クリーズ付近で両チームを見ていなければならない。状況によって、一人のラインズマンがタイムアウトの間、両チームのベンチの間にいることができる。
- タイムキーパーがレフェリーに30秒のタイムアウトが終了したことを告げたならば、レフェリーはホイッスルを吹きプレーを再開する。重要なのは、レフェリーおよびラインズマンの3人が、タイムアウトの間中、常に選手と両チームのベンチを視界に入れていることである。

〈氷とネットの補修〉

- 氷またはゴールネットの補修が必要になった場合、少なくともオフィシャルの一人は氷上の選手全員が視界に入る位置にいることが重要である。また、補修が速やかに行われることが重要である。
- ラインズマンは、ゴールネットの補修の必要性に備えて、紐をポケットに入れておくべきである。

〈プレーの中断－ゴールが動いた場合〉

- ラインズマンは、ゴールが通常の場合から動き、レフェリーがその状況に気づいていない場合、プレーを中断する責任を有する。この場合、ラインズマンは以下のガイドラインに従わなければならない：
 - ⇒パックが、動いたゴールと同じゾーンにある場合、プレーは直ちに中断されなければならない。
 - ⇒パックを支配しているチームのプレイヤーによってゴールが動かされた場合、プレーは直ちに中断されなければならない。
 - ⇒Aチームがニュートラル・ゾーンでパックを支配し相手ゴールに向かっていているときにBチームのプレイヤーがAチームのディフェンディング・ゾーンでゴールを動かした場合、Aチームの得点機が完了するまでプレーを継続させる。
- 注：一方のゴールが動いても、反対側のエンドでの得点は認められる。
 - ⇒但し、パックを支配しているチームが、ゴールの外れている自チームのエンドゾーンにパックを戻した場合は、プレーは直ちに中断される。
- ネットが外れて落ち、両方のラインズマンがその場所にかげつけた場合、どちらがパックを回収しどちらがネットを直すかを協議するものとする。

〈乱闘の分け方〉

- アイスホッケーにおいて乱闘は決して許されてはならない。選手の安全が何よりも重要である。ラインズマンは、できる限り乱闘を防がなければならない。
- ラインズマンは、乱闘をやめさせ、乱闘に関与している選手を離す責任を有する。重要なのは、一方の選手に、オフィシャルに抑えられている相手選手を殴り続けるようなアドバンテージを与えないことである。
- 乱闘に割り入る前に、ラインズマンはつまずいたり転んだりしないよう、周辺に散らばっている用具を取り除かなければならない。二人のラインズマンが揃って乱闘に割り入らなければならない。乱闘に割り入る前に、二人のラインズマンはどちらの選手を抑えるか決めるものとする。
- 選手が殴るのをやめたり、一方の選手が圧倒的に有利な立場に立った場合に限り、ラインズマンは選手の間で割って入り、腕を抑えて二人を引き離すものとする。
- 選手の間で割り入る場合、二人のラインズマンは両側から接近してそれぞれ選手を抑える。後ろから近づいて引っ張ってはならない。選手の腕の上をつかみ、殴れないように引き下ろす。選手に対しては紳士的に、圧力を加え、足の力を十分に使って引き離す。殴り合いをやめていれば、急ぐ必要はない。
- 選手が氷上で取っ組みあいをしている場合、一方のオフィシャルは上になっている選手の空いている腕をつかむ。下になっている選手を抑えるラインズマンは、横から入り、その選手の頭と顔を覆って、パンチから守らなければならない。

注:ラインズマンは、乱闘している選手のスケートの方から割り入ってはならない。

[乱闘を分ける際の注意点]

- 乱闘に関与している選手に断続的に話しかける。
- 乱闘に関与している選手の怒りや感情の高まりを和らげるために、ラインズマンは冷静さを保ち、穏やかに選手に話しかけなければならない。
- 一旦離れたら、選手をつかんではいならない。
- 乱闘に関与した選手が冷静になるまで、選手の間にいる。
- ペナルティ・ベンチまたは退出口まで選手につき添う場合、選手と潜在的な危険要素(相手チームのベンチ、氷上の他の選手、レフェリーなど)との間にポジションをとる。
- ペナルティ・ベンチが分かれていない場合、ベンチの中で選手が離れていることを確認する。
- 両方のラインズマンは、乱闘に関与した選手の背番号を記憶する。
- 選手のスティックをつかみ選手から取り上げようとせず、空いている手でスティックを押して払いのける。
- 選手を保護する。いずれの選手も相手選手に対して有利にならないように乱闘を分けるのがラインズマンの任務である。
- 複数の乱闘が起きた場合、ラインズマンは順序立てて選手をペナルティ・ベンチまたは場外へ連れていかなければならない。ラインズマンは、二つ目の乱闘を分けようとする前に、最初の乱闘を行った選手を確実に氷上から出さなければならない。常にパートナーと協力すること。単独で行ってはならない。
- 自分自身を守る。熱心過ぎたり、熱中し過ぎたりしてはならない。これは、極限の注意力と優れた判断力を発揮するときである。選手を分ける前に、ホイッスルを指から外すことを忘れてはならない。

〈出来事の報告〉

- ラインズマンは、気がついたすべてのベンチマイナー、メジャー、ミスコンダクトまたはマッチペナルティをレフェリーに報告する責任を有する。ラインズマンはこれらの反則が発生してもプレーを中断することはできず(メンバーオーバーを除く)、最初のプレー中断時まで待たなければならない。
- ラインズマンはレフェリーから相談されるのを待たず、最初のプレー中断時に速やかにその出来事を報告しなければならない。

- レフェリーに報告する際、必ず以下のガイドラインに従うものとする：
 - ⇒選手が誰も周辺にいないときのみ、レフェリーに接近すること。
 - ⇒常に冷静さを保ち、レフェリーに報告するだけだということを念頭に置くこと。コールするのはレフェリーの仕事である。
 - ⇒何に気づいたかを正確に述べること（「青の14番が赤の7番にバイスディックをした」「青のベンチが私に暴言を吐いた」「赤の6番が白の8番にスラッシングをした」等）。
 - ⇒ラインズマンは、どのペナルティが科されるべきかを述べず、出来事を報告するのみとする。ラインズマンとの会話を終了させるのはレフェリーの責任である（メジャーかマッチ・ペナルティのことを話しているのか？）「ありがとう、彼らに警告する」「ありがとう、私も見ていた」等）。
- これらの会話において、ラインズマンはレフェリーのリードに従う。レフェリーの最終判断に対する質問は、レフェリー控室で内密に行うべきである。
- レフェリーは、ペナルティ・ベンチ・エリアにおいて、両方のラインズマンにそれぞれの見解を報告させなければならない。レフェリーは、一方のラインズマンからの報告だけで、もう一人のラインズマンに相談することなく、ペナルティを科してはならない。

〈レフェリーのカバー〉

- 時折、レフェリーがプレーの背後に置かれてしまうことがある。このような場合、ラインズマンがブルーラインを離れてレフェリーをカバーすることが要求される。ブレイクアウト（急な反撃）や、レフェリーがプレーに巻き込まれ追いつくことができない場合などである。
- ラインズマンはプレーがブルーラインを越えるまでブルーラインを離れてはならない。これによりラインズマンは、オンサイドのプレーに関して正確なコールをすることができなくなる。
- ラインズマンが急な展開のため、レフェリーをカバーするためにゾーンの深くまで入る時に（明らかにレフェリーが、センターレッドラインよりもかなり後方にいる）、ラインズマンはまずブルーラインで自らの任務があるということを忘れてはならない。
- 一旦、深くまで入ることを決めたならば、そのラインズマンは直接ゴールラインまで行くべきである。
- レフェリーをカバーしているラインズマンは、レフェリーが行うのと同様に、通常のエンドゾーンのポジショニングを使い、ゴール方向へプレーを追う。このラインズマンはレフェリーが必要なコールをするためのポジションにつくまで、エンドゾーンに留まらなければならない。
- 得点が入った場合、レフェリーをカバーしたラインズマンはネットを指して正確なシグナルをしなければならない。プレーを中断するためのホイッスルは、ラインズマンではなくレフェリーが吹くものとする。得点のウォッシュアウトについても、ラインズマンではなくレフェリーのみがするものとする。

- 得点が入らなかった場合、ラインズマンはブルーラインの位置に戻る際にレフェリーとの衝突を避ける責任を有する。
- ラインズマンが氷上で優れた注意力を持ち、必要に応じてレフェリーとパートナーをカバーする用意ができていることが非常に重要である。

〈もう一人のラインズマンのカバー〉

- ラインズマンは、ラインズマンの任務にはチームワークとコミュニケーションが不可欠であることを認識すべきである。ラインズマンは試合中、お互いにカバーし合うことが必要な状況になった場合、お互いにコミュニケーションをとる習慣を身につけているべきである。
- ラインズマンがもう一人のラインズマンをカバーしなければならない状況が連続して発生することがよくある。以下は、それらの状況の概要である：

[エンドゾーン]

- エンドゾーンでフェイスオフを行ったラインズマンは、パックを落としたら直ちにサイドボードまで下がり、ボードに沿ってバックでニュートラル・ゾーンに戻り、センター・レッドラインの付近で止まる。
- ラインズマンがパックを落とした後にポジションに戻る際は、常にパックの動きを見ているなければならない。
- フェイスオフの間ブルーラインをカバーしていたラインズマンは、ブルーラインに留まり、継続してプレーを見守りブルーラインをカバーする。
- フェイスオフの後、急にパックがエンドゾーンを出た場合、ブルーラインをカバーしていたラインズマンはプレーを追って行かななければならない。フェイスオフを行ったラインズマンはブルーラインで止まり、プレーの動きに合わせて移動する。
- フロントラインズマンがゾーン深く入った時、バックラインズマンは、反転するロングパスに備えて前方と後方両方のブルーラインをカバーする責任を有する。結果として、フロントラインズマンはできるだけ素早く自分のラインに戻る努力をしなければならない。フロントラインズマンがレフェリーをカバーするために深く入った状況において、バックラインズマンはレッドラインとブルーライン間の約2/3ほどの所に移動しなければならない。
- バックラインズマンは、レフェリーをカバーしたラインズマンがラインに戻るまで、そのブルーラインに移動し、カバーしなければならない。

[ニュートラル・ゾーン]

- ブルーライン外のフェイスオフ・スポットでフェイスオフが行われる場合、フェイスオフを行わないラインズマンがそのラインでコールする責任を有する。
- フェイスオフを行わないフリーなラインズマンは、フェイスオフ後のパックの動く方向によってどちらかのブルーラインをカバーする責任を有する。パックがエンドゾーン方向に動いた場合、そのフリーなラインズマンはブルーラインに留まりブルーラインをカバーし、フェイスオフを行ったラインズマンはセンター・レッドラインの近くまで戻る。
- パックがセンター・レッドライン方向に動いた場合、フェイスオフを行わなかったラインズマンはパックを追って移動し、遠いほうのブルーラインをカバーする。
- ラインズマンは一緒に任務に当たらなければならない、パックがブルーラインを越えることが明らかな場合は、フリーな方の(フェイスオフを行わなかった)ラインズマンはブルーラインのポジションを維持し、もう一人のラインズマンはレッドラインまで戻る。
- バックラインズマンがプレーを追って行こうとする時に、少なくともすべてのアタッキングプレイヤーがゾーンを出るまで、そのブルーラインから離れてはいけない。
- 試合進行中、バックラインズマンは、一番後方のアタッキング・プレイヤーより前に位置してはならない。これはバックラインズマンと後方のブルーライン間にアタッキングプレイヤーがいないことを意味する。
- プレー進行中に移動しているバックラインズマンにとって、“視野の中断”を避けなければならない。常に“頭を動かしながら”氷上で起こりうる可能性に対して注視しなければならない。なぜならレフェリーとフロントラインズマンは、パックを追っているからである。
- ロングパスやブルーラインがラインズマンによってカバーできなかつたり遅れたりする可能性がある場合、フロントブルーラインでのラインズマンのスイッチは(フロントラインズマンがブロックされた時等も)、最小限にすべきであり、究極の状況下である時のみである。
- パックもしくはプレーがニュートラルゾーンで行われているならば、両方のラインズマンはそれぞれのブルーラインに位置すべきである。
- ラインズマンは、エンドゾーンからのロングパスの際、ペナルティーベンチやプレイヤーズベンチから出てくるプレイヤーに気付いていなければならない。

[一般原則]

- ラインズマンは、試合中いずれかのチームがショートハンドになったとき、およびペナルティが終了しそのチーム6人が氷上に揃ったとき、コミュニケーションをとらなければならない。
- ラインズマン同士コミュニケーションをとり、チームワークを良くすることによって、オフィシャルが試合の流れを妨げることが確実に少なくなる。任務に専念したラインズマンは、“コントロール可能な注意散漫”を抑えるよう試みることによって、常にレフェリーの仕事をできる限り容易にするよう努めるものである。積極的な集中力は、試合への備えと処理に良い結果をもたらす。

〈注意力〉

- その他すべての任務に加えて、ラインズマンにはパックから離れたところにいる選手を見るという重要な責任がある。これはプレーが上がっていくときに、ゾーンから出るのが遅れている選手を含む。ラインズマンは、すべてのプレイヤーがゾーンから出るまでブルーラインを離れてはならない。
- プレー中断中も、注意力は非常に重要である。ラインズマンはパックの回収やその他の任務につく前に、すべての選手が氷上で何をしているかを認識しなければならない。
- ラインズマンは常にいさかい発生の可能性を予測し、レフェリーがやむなくペナルティを科すこととなる前に、いかなる状況も消滅するように努めなければならない。
- ラインを保ち、必要に応じてレフェリーをカバーし、パートナーをカバーし、氷上の選手の行動に用心深いラインズマンは、氷上で優れた注意力を発揮し試合に積極的な貢献をする。

〈パックの手渡し〉

- オフィシャルからもう一人のオフィシャルへのパックの手渡しは、効果的なテクニックである。適切になされた場合、オフィシャルはプロらしい印象を与えることができる。
- 写真9では、二人のラインズマンが好ましいパックの手渡しの準備方法を示している。写真10では、パックの手渡しが完了している。パックの手渡しにおいて重要なことは、パックを受け取るラインズマンが手を伸ばし、動かさずに的とし、もう一人のラインズマンにその手の中にパックを置かせることである。

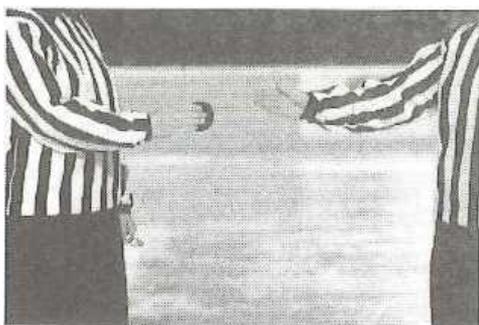


写真 9

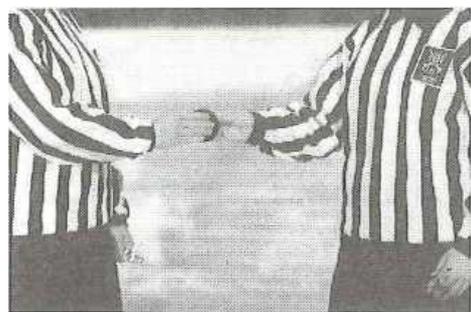


写真 10

〈ラインズマンの責任. 手順およびガイドライン〉

[プレー進行中にゴールキーパーを上げプレイヤーと交代させる場合]

- チームが、プレー進行中にゴールキーパーを上げ、プレイヤーと交代させることが明らかな場合、バック・ラインズマンはその交代が早過ぎないかどうかを見る責任がある。
- これは、バック・ラインズマンは氷上の全選手をフォローし、交代に注意して、ゴールキーパーがベンチから3m以内の範囲に入る前に交代プレイヤーがベンチを離れた場合は、そのチームがパックを保持していれば直ちにホイッスルを吹きプレーを中断しなければならないことを意味する。
- プレー中断後、バック・ラインズマンはセンター・フェイスオフ・スポットに行き、もう一人のラインズマンはパックを回収してフェイスオフを行う。

[ゴールキーパーにペナルティが科せられた場合(ディレイド)]

- ゴールキーパーにペナルティが科せられた場合、両方のラインズマンはそのゴールキーパーのチームの氷上にいるプレイヤーの背番号を記憶しなければならない。レフェリーからこの情報を求められた場合、ラインズマンはこれをレフェリーに伝えることができる。
- パック回収の手順に入る前、またはその手順に入っても、ラインズマンはすべての選手と、起こり得る問題に注意していなければならない。
- 自分が立っているブルーラインのエンドゾーンで反則が起きたならば、そのラインズマンはフェイスオフが行われる場所に行き、もう一人のラインズマンはパックを回収してフェイスオフを行う。
- ラインズマンは、ゴールキーパーのペナルティはすべて、その時氷上にいたプレイヤーによって遂行されるというルールを認識していなければならない。ゴールキーパーにマイナー+ミスコンダクト・ペナルティが科せられた場合、氷上にいたプレイヤーのうち二人がペナルティを遂行しなければならない(一人は2分、もう一人は12分)。

[トゥー・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイスでプレーを中断する場合]

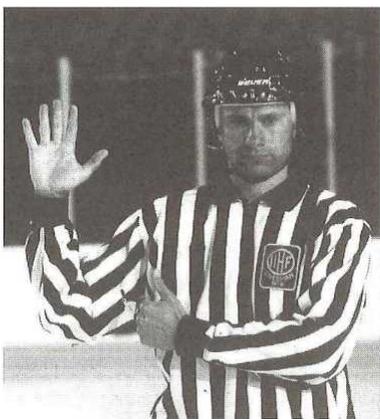


写真 11

- パックを保持しているチームが「トゥー・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス」の反則を犯した場合、レフェリーがその反則に気づいていなければラインズマンがプレーを中断するものとする。プレー中断後、プレーを中断したラインズマンはレフェリーに報告し、レフェリーがペナルティを科すものとする。
- ラインズマンは、ペナルティを科す権限を持たない。これはレフェリーの責任で行うものとする。
- パックを保持していないチームが「トゥー・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイス」の反則を犯した場合、ラインズマンは最初のプレー中断時にその反則をレフェリーに報告しなければならない。
- その場合のシグナルは写真 11 のとおりである。

注：このペナルティが科せられた場合、ラインズマンは直ちにペナルティを科せられたチームのプレイヤーズ・ベンチ前から離れることが望ましい。

[ペナルティ・コールの後]

- ペナルティ・コールの後、両方のラインズマンは、レフェリーに対する言葉や物理的冒険に注意しなければならない。発展しそうな問題がないことが明らかになるまで、パックの回収はすべきではない。これは、ラインズマンがレフェリーとともにタイムキーパーズ・ベンチへ移動したり、ペナルティを科せられた選手に干渉することを意味するのではなく、警戒していなければならないということである。
- ラインズマンは、レフェリーと論議している選手を後ろから引っ張ったり、このような状況でペナルティを科せられた選手と身体的な接触をしてはならない。
- 二人の選手にペナルティが科せられた場合、両方のラインズマンが彼らとともにペナルティ・ベンチまで移動するが、それらの選手を押してはならない。ペナルティを科せられた選手が一人の場合は、必ずしもラインズマンがペナルティ・ベンチまでつき添う必要はない。
- 自身のゾーンでフェイスオフが行われるラインズマンは、フェイスオフが行われる場所へ行き、もう一人のラインズマンがパックを回収しフェイスオフを行うものとする。

注：パックを回収しフェイスオフの場所へ移動する前に、両方のラインズマンは何らかの問題またはいさかいの可能性が無いことを確認しなければならない。

[ペナルティ・ショットの際のポジションと任務]

○ ラインズマンは以下の要領でポジションにつくものとする:

⇒一人のラインズマンはゴールライン上の、レフェリーよりややゴールから遠い位置につく。

このラインズマンの役割は、レフェリーと同様の方法でプレーを見ることである。

但し、このラインズマンは、レフェリーから要求された場合のみ、判定または解釈を述べることができ、レフェリーから要求されるまで行ってはならない。

⇒もう一人のラインズマンは、ペナルティ・ショットを行わないチームのベンチと反対のサイドの、センター・レッドライン上、またはタイムキーパーズ・ベンチの前に立つ。

このラインズマンは、ショットが行われる間、すべての選手がセンター・レッドラインの後ろにいることを確認しなければならない。

またこのラインズマンは、ショットが行われている間、いずれのチームからも妨害がないことを確認しなければならない。

もう一人のラインズマンと同様に、このラインズマンもレフェリーから要求された場合のみ、出来事の報告をするものとする。

注:ラインズマンは、レフェリーからの**要請があった時のみ**に出来事を報告するものである。

[スティック計測の間]

○ スティック計測はすべて、タイムキーパーズ・ベンチの前の、レフェリー・グリース内で行うことが望ましい。

○ スティック計測が行われている間、選手は全員ベンチに戻るよう指示される。但し、両チームのキャプテンはグリースの付近にいることが認められる。

○ スティック計測はレフェリーの責任で行われなければならない、レフェリーから要求された場合のみ、ラインズマンは計測に関与するものとする。

○ この場合のラインズマンの役割は、両チームの全選手を視界に入れ、必要に応じてレフェリーを助けることである。

[プレイヤーがハイスティックでパックに接触した場合]

- すべての局面において、ラインズマンはまずレフェリーにコールする機会を与えなければならない。何らかの理由で、レフェリーがその反則を見ていないこともあるだろう。
- レフェリーは、エンドゾーン、特にゴール・エリア内で、ハイスティックでパックに接触する行為をすべてコールしなければならない。
- クロスバーより高い位置でスティックに接触したパックがゴールに入った場合、得点は認められない。ゴールに一番近い位置にいるのはレフェリーであるから、レフェリーがこれをコールするものとする。
- ラインズマンはニュートラル・ゾーンでハイスティックの反則が発生した場合にプレーを中断することができるが、まずレフェリーにそれをコールする機会を与えなければならない。
- ラインズマンは、すべての状況において、レフェリーから要求された場合にそれらの反則に対する自身の見解を述べる用意をしておかなければならない。

[ハンドパスがあった場合]

- ラインズマンは、ハイスティックでパックに接触した場合と同じガイドラインに従い、まずレフェリーにコールする機会を与えなければならない。
- ラインズマンは、ディフェンディング・チームは自チームのディフェンディング・ゾーン内ではハンドパスが認められているという、ルールとすべての解釈についての知識を備えていなければならない。

〈ラインズマンのための秘訣〉

- 打ったパックがボードを越えてリンク外に出た場合、まずレフェリーにアウト・オブ・バー
ンズのコールをする機会を与える。フェイスオフは、パックが打たれた所または最後に
プレーされた所で行われる。
- レフェリーがプレーとわずかな距離しか離れていない場合、エンドゾーン深くまで入らな
い。
- プレーを追ってエンドゾーンに入ったら、ボードのそばにポジションをとる。
- プレーを始めさせるためにホイッスルを吹かない。
- プレー中断後、乱闘を止めるためにホイッスルを吹かない。
- ピリオド終了が近づいてきたら、バック・ラインズマンは時計を見てピリオド終了時間を
確認しなければならない。
- パックがニュートラル・ゾーンにある場合、両方のラインズマンはそれぞれのブルーライ
ンのそばにいないといけない。
- フェイスオフを行う際、パックを落とす前に、レフェリーがポジションにつき準備ができ
ていることを確認する。
- 各ピリオド開始時、ラインズマンは、6人以外の選手はそれぞれのベンチに行くよう指
示しなければならない。
- レフェリーがプレーを追ってエンドゾーンから出た場合、バック・ラインズマンはレフェリ
ーの背後でエンドゾーンを出るプレイヤーを注視しなければならない。
- サイドボード沿いでパックをブロックしたり止めないよう警戒し機敏でいること。
- ブルーラインでの際どいオフサイドは、通常は「故意の」オフサイドとは見なされない。
- ラインズマンは常に氷上で発生しているすべてのことに注意を払い、レフェリーから要
求された場合は情報を提供しなければならない。
- パックを回収する際、ラインズマンは氷上のすべての選手を注視しなければならない。

〈まとめ〉

ラインズマンは、試合全般において非常に重要な任務を負っている。技術的に優れ注意
力と機敏さを備えたラインズマンは、試合の流れをよりスムーズにすることができる。