

# Breakaway

基本ルール解説  
「新ルール対応」



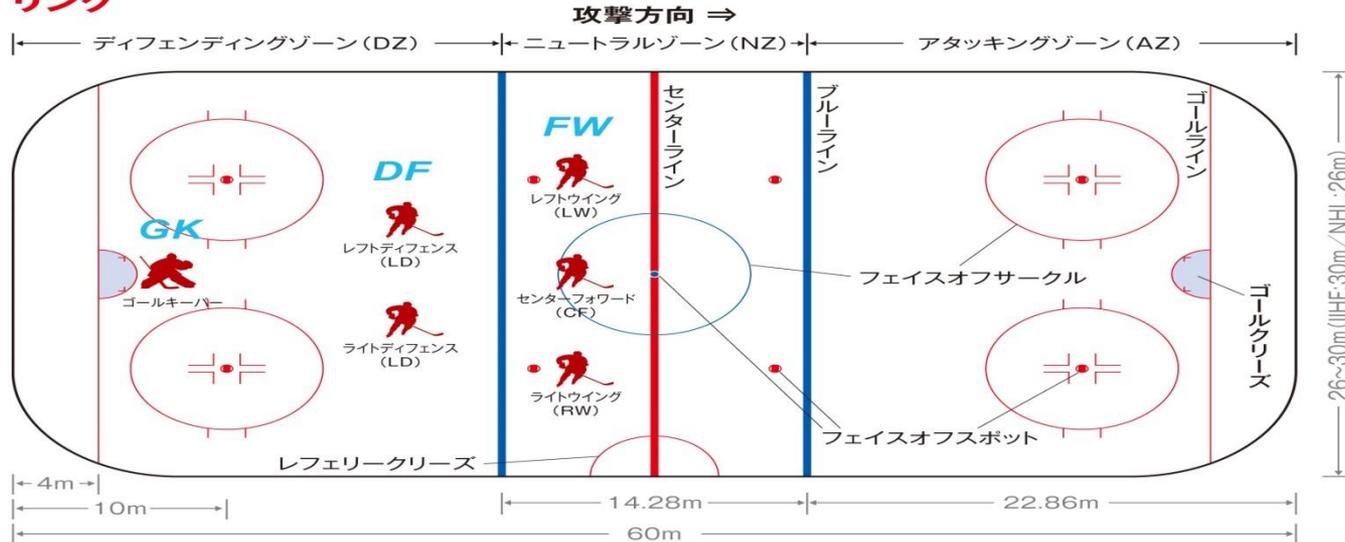
# アイスホッケー観戦のための 基本ルール解説

迫力あるプレーとスピードの速さ、それだけでも十分にアイスホッケーの魅力を楽しむことができる。しかし、ちょっとしたルールを知るだけで、アイスホッケーの面白さがもっと膨らんでいこう。基本ルールは大きく分けて、オフサイドとアイシング、そしてペナルティの3つ。ここでは、試合で頻繁に起こるオフサイドとアイシングのほか、基礎知識を紹介。さらに楽しく観戦していただきたい。

監修／川村 一彦（日本アイスホッケー連盟レフェリー委員長）

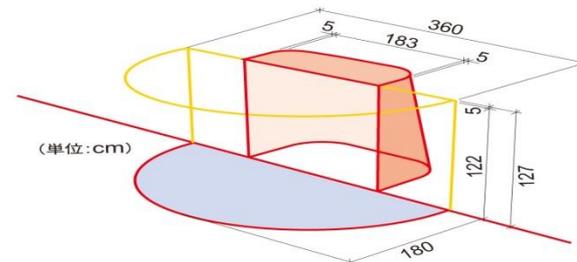


## リンク



### 基礎知識

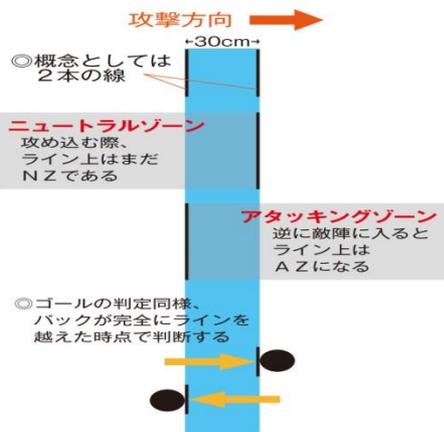
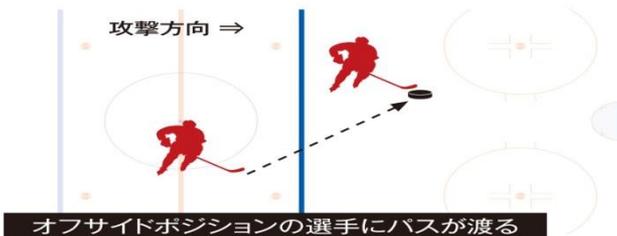
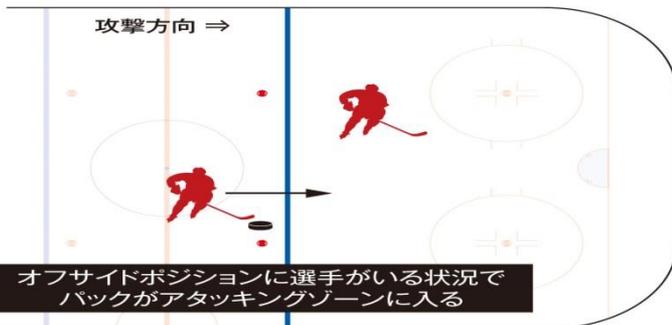
- GK2名を含む22名がベンチに入れる
- 氷上でプレーする選手は6名  
基本構成はFW3名、DF2名、GK1名
- 試合は1ピリオド20分×3ピリオドの計60分  
試合が中断するとタイムは止まる（正味60分）
- 選手交代は自由で、試合進行中でも交代可能
- バックがゴールラインを完全に越えないと得点は認められない
- バックは硬質ゴムでできており、当たると大怪我  
観戦中は目を離してはダメ



### アイスホッケー基礎用語

- フェイスオフ** フェイスオフスポットを挟んで両チームの選手が向き合い、バックをドロップして試合を始めること
- パワープレー (PP)** ペナルティで氷上にいる選手が相手より多い状態のこと。絶好の得点チャンス
- キルプレー (PK)** ペナルティで氷上にいる選手が相手より少ない状態のこと。最大のピンチ、選手は必死に守る
- 6人攻撃** GKをプレーヤー（おもにFW）に代えて、数的優位となる6人で攻撃し、点を取ろうとする作戦

## オフサイド



●オフサイドで試合が止まると、NZのフェイスオフスポットから試合が再開されるが、意図的にオフサイドをしたと判断された場合は自陣のエンドフェイスオフスポットまで戻され、パスオフサイドの場合はパスが出された位置より後方のフェイスオフスポットからフェイスオフが行われる。

### オフサイド

アタッキングチームのプレイヤーは、バックより先にアタッキングゾーンに入ることはできない。

- 攻撃の際、バックより先にアタッキングゾーン (AZ) に選手が入った状態を「オフサイド」といい、バックをキープした攻撃側選手がAZに入るか、オフサイドの選手へバックが渡るとホイッスルが吹かれる。
- 攻撃側の選手が「オフサイド」の状態であっても、守備側の選手がバックコントロールできる場合、ラインズマンは片手を上に挙げ、「オフサイド」の状態にあることを示し、プレーは続けられる (ディレイド・オフサイド)。
- ディレイド・オフサイドの状態、守備側の選手がバックをニュートラルゾーン (NZ) に出すか、オフサイドの全選手が一旦ブルーラインまで戻り、「オンサイド」になれば、「オフサイド」は解消され、プレーが進行される。
- ディレイド・オフサイドの状態、オフサイドの選手が、そのまま相手にプレッシャーをかけたり、バックを奪おうとした場合、ホイッスルが吹かれる。

### 1. パックとスケートの位置が基準

- ※スティックの位置は関係ない
- ※片方でもスケートが残っていればOK
- ※スケートは氷についていなければいけない

### 2. ブルーラインを2本の線として見る

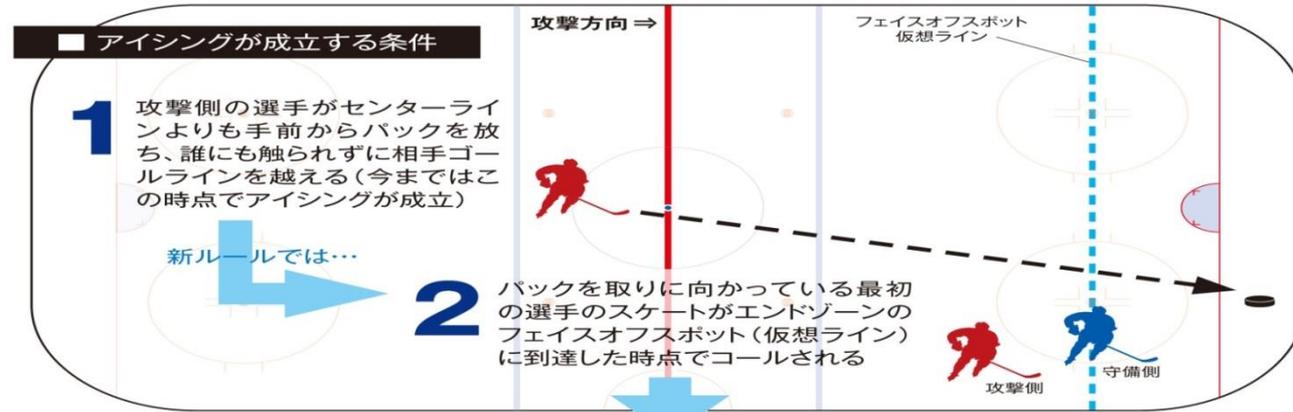
- ※攻撃時のエントリーはゴールライン側の線が基準
- ※相手ゾーン内ではセンターライン側の線が基準
- ※バックやスケートが完全にラインを越えたかどうか



## <ハイブリッドアイシング導入の目的>

- 安全を確保した上での、バックに対する競り合いの奨励
- ゲームの中断を減らし、エンドゾーンでのプレーを増加させる
- 円滑なゲームの進行により、試合時間を早める
- 選手が競り合っている場合の安全の確保

今回のルール改正により、NHLで採用されているハイブリッドアイシングが導入された。内容を理解し有効に活用したチームに攻撃チャンスが増えるため、早急な対応が必要だ。



## アイシングの判断基準

**バックに対してどちらのチームの選手が先にプレーできるかによって判断される**

※フェイスオフスポット(仮想ライン)までの競争ではない

## アイシングが適用されないケース(ノーアイシング)

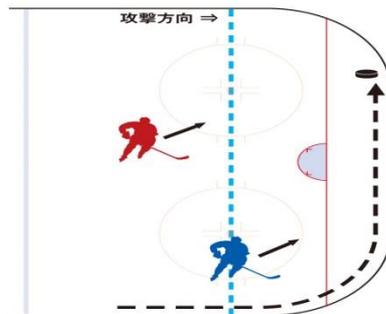
- (1) バックがゴールに入った場合
- (2) バックを放ったチームが、キルプレーの場合
- (3) フェイスオフで打ったバックの場合
- (4) バックがゴールラインを越える前に、守備側の選手がバックに対しプレーできるとラインスマンが判断した場合
- (5) 守備側GKがゴールクリーズ内に戻らず、クリーズの外に出た場合

## 不必要なコンタクトの回避

- ◎アイシングがコールされたら、お互いの選手はボディコンタクトを回避しなければならない。回避できなかった場合、レフェリーは厳格にルールを適用する。
- ◎ノーアイシングの場合、お互いの選手はルールの範囲内で競り合わなければいけない。

## ラインズマンの判断手順とタイミング

- ①センターライン手前から放たれたバックが  
**ゴールラインを越えるかどうか**  
→バックが**フェイオフサークルのトップ**に到達時
- ②守備側と攻撃側の**いずれの選手が先に**  
バックに対してプレーできるか  
→バックを追ってきた最初の選手がエンドゾーンの  
**フェイスオフスポット(仮想ライン)**に到達時

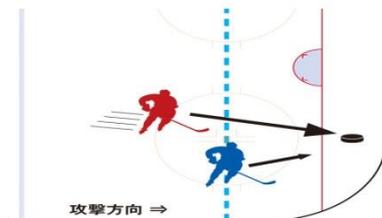


■バックがボードを伝って逆サイドに流れている場合、ラインズマンは全ての選手の位置を把握し、バックの行方を予測しながら、どちらの選手が先にバックに対してプレーするかを判断。

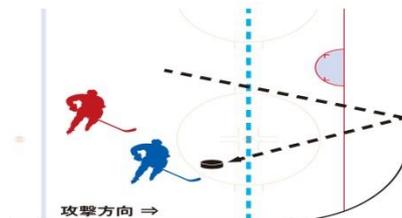
## アイシングのコールのタイミング

- より早く判断することが可能でも、最初の選手がフェイスオフスポット(仮想ライン)に到達してすぐに行く。
- 選手の安全が最優先に考慮されるべきなので、選手らが怪我を回避できる時間的余裕を与える必要がある。遅くともバックから選手が8~12m手前の距離。
- バックに対する競り合いがない場合、バックがゴールラインを通過し、守備側の選手が自陣のブルーラインを通過したらすぐにアイシングがコールできる。

## 想定されるケース



■選手が異なるスピードで追ってきた場合、誰がバックに最も近い選手かではなく、攻守双方の「選手のスピード」や「バックへ向かう経路」を考慮し、どちらの選手が先にバックに対してプレーするかを判断。



■バックがゴールラインを越えてから仮想ラインの手前まではね返ったり、コーナーを回って戻ってきた場合、どちらの選手が先にバックに触るかで判断。

## <オンアイスオフィシャルの注意事項>

### ■ ラインズマン

- フロントラインズマンはより早い判断が必要。
- フロントラインズマンはバックを競り合っている選手たちと並行に走らなければいけない(追うのではなく、横一線の位置をキープする)。
- バックラインズマンは、ノーアイシングとなる状況を考慮し、必要があればブルーラインまで詰めてフロントラインズマンのカバーをする。
- GKがより積極的に動くことが想定されるため、双方のラインズマンは試合全体を把握できるように注意力を高めなければいけない。
- フロントラインズマンは適切なポジションをとって、最終的なアイシングを判断しなければいけない。
- 競り合っている選手がジャッジに応じて次の動きに移ることができるように、アイシングの場合は「アイス!」を連呼し、ノーアイシングの場合は「ノー」と大声でジャッジを伝える。
- アイシングはフロントラインズマンがホイッスルを吹いて試合を止める。

### ■ レフェリー (3人制)

- バックへの競り合いに対し、レフェリーは必死に当該プレーを追う(競り合いから生じ得るコンタクトを見逃さないポジショニングをとる)。
- 競り合っている選手の反則の有無を判断する。
- アイシングがコールされた後の不必要または回避できるコンタクトを見逃さないポジショニングをとる。
- ノーアイシングとなり続行されたプレーをジャッジできるポジショニングをとる。

### ■ レフェリー (4人制)

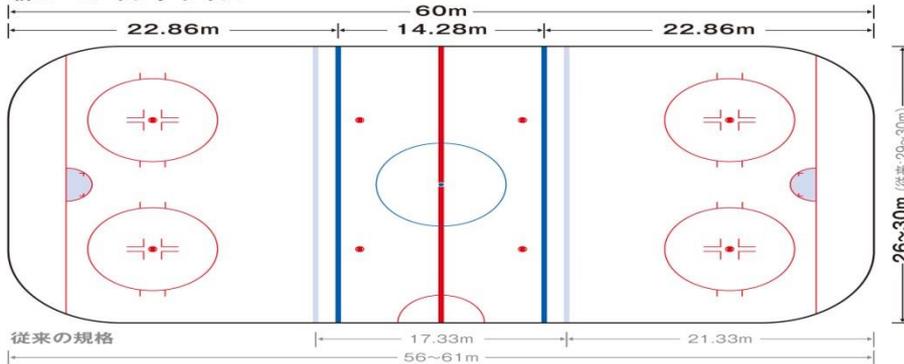
- フロントレフェリーは競り合っている選手らに集中できる通常のポジションをとる。
- バックレフェリーはその他の全ての状況を把握できる通常のポジションをとる。

### ■ レフェリーの状況把握

- バックに対し競り合っている選手らの身体の位置に注意を払わなければいけない。
- 不必要あるいは回避できるコンタクトにより負傷する蓋然性の高いポジションの選手、ボードに激しく打ち付けられそうな選手を見逃さないよう注意を払う。

## アイシング以外のおもなルール変更

### 新ルール リンクサイズ



### リンクサイズ

- 旧** IIHF主催の大会において、リンクサイズは縦60~61m、横幅29~30mでなければいけない
- 新** IIHF主催の大会においてリンクサイズは縦60m横幅26~30mとする。世界選手権では30×60mとし、規格外のアイスリンクはIIHFの承認が必要

リンクの横幅が26~30mとなりNHLサイズでも国際大会が開催可能になった。また、エンドゾーンが1.5mずつ広がったことで、よりスペースができ、特にPPなどで戦術の変化が予想される。

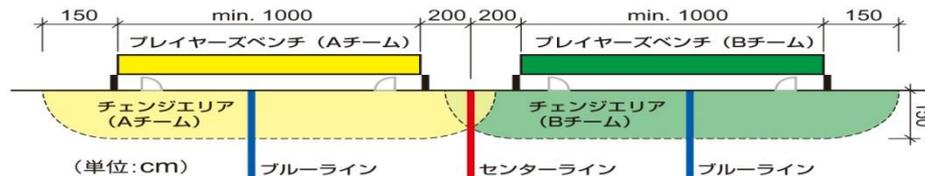
### ブルーラインの位置

- 旧** ゴールライン間を3分の1に分けた位置にブルーラインを引く
- 新** エンドボードから22.86mの位置にブルーラインを引く

### 選手交代

- 旧** 交代の際、退くプレイヤーがまだ氷上にいる間に、交代出場するプレイヤーがバックをプレーしたり、相手と身体的に接触した場合、トゥ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイスによるベンチ・マイナーペナルティが科せられる
- 新** 選手交代の際、ベンチに退く選手がまだ氷上に残っている状態で、ベンチから出る選手もしくは氷上にいる選手が、バックに対してプレーしたり、あるいは程度を問わず相手選手と身体的接触をした場合トゥ・メニー・プレイヤーズ・オン・ジ・アイスによるチャイナーペナルティが科せられる

ベンチから1.5mの部分はチェンジエリアとなっており、交代で出る選手と退く選手が同時にオンアイスしてもかまわない。ただし、交代が完了するまでプレーすることは認められていない。



### フェイスオフの手順

- 旧** アタッキング・ハーフにいるアタッキング・チームのプレイヤーが先にスティックを氷につけ、ディフェンディング・チームのプレイヤーが速やかに続くものとする
- 新** ディフェンディング・ハーフにいるディフェンディング・チームの選手が先にスティックを氷につけ、それから速やかにアタッキング・チームの選手がスティックを氷につけなければいけない

※センターフェイスオフスポットではビジターチームが先にスティックをつける

### ペナルティショット

- 旧** プレイヤーがゴールに接近して 360°回転する動き「スピン・オー・ラマ」は、継続的な前進する動きと見なされ認められる
- 新** ペナルティショット(PS)やゲームウイニングショット(GWS)において、選手が360°のターンをする「スピン・オー・ラマ」やラクロスのような動作は禁止する