

審判について

・レフリーとは??

試合は、対等な権限を持った2人のレフリーによって指導・運営される

審判も試合の一部!! 自分の存在は消さないよーに

持ち物 笛 (ペン レッドカード 定規)

リンク

40×20m

時間

20分×3ピリオド

～審判の5段階評価～

- ① ルールがわからない
- ② ルールはわかるが、笛は吹けない
- ③ 笛を吹ける
- ④ ゲームが荒れないようにコントロールできる
- ⑤ 選手やもう一人の審判とコミュニケーションがとれる

・フィックスド・シチュエーション(プレイが中断される時)

ホイッスルを吹く

↓

サインを示す

↓

場所を指し示す

サインはまず「どちらがリスタートするのか」を示してから、「反則の種類」をしめす

リスタート時は、プレイに影響が無い場合には、ボールは必ずしも完全に静止した状態で正しい位置にセットされている必要はない。

キャフテン

キャフテンマークを左腕につける

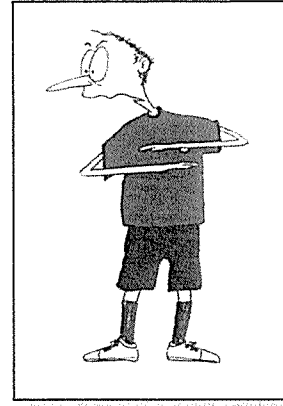
キャフテンだけが審判と話ができるのではなく、選手、ベンチスタッフみんなと話ができる。

ゴール

審判は1度ゴールを指し、その後センターラインを指す

～フェイスオフになるとき～

- 1) ボールが壊れた時
- 2) ボードが離れた時
- 3) ゴール・ケージが大きく動いてしまった時
- 4) 重大なけがが起きた時
- 5) 不測の事態が起きた時
- 6) 反則が起きたわけではないが、ゴールが認められない時
- 7) PSを失敗した時
- 8) ティレイド・ペナルティが実行された時
- 9) フレイとは関係のないところでペナルティが起きた時
- 10) 両チームが同時に反則をした時
- 11) 誤審した時



～反則の種類～ (全部じゃーないよ)

反則にもいくつか種類があって、悪質なファールは**ベンチペナルティ**ってやつになる。

ベンチペナルティになったら、その選手は一定時間**リンク**に入ることにはできず、そのチームは**1人少ない状態**で戦わなくてはならない!!

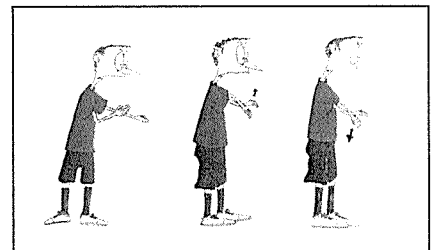
以下反則の種類の説明

- ・相手のスティック or 体を叩いたり「スラッシング」、
持ち上げたり「リフティング」、
ブロック「ロッキング」した場合

これらを総称して「**インコレクトヒット**」と呼ぶ

2min ボールに届く可能性が無い場合

(バックチェックのときによく発生)



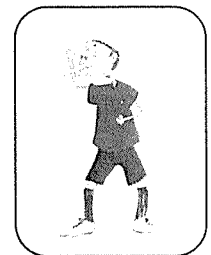
- ・フレードを腰の高さ以上に振り上げた場合「**ハイスティック**」

(腰の高さとは直立した時の腰の位置)

* 人やボールに当たらなければほとんどファールにならない

2min 振り上げたスティックが相手の腰より高い位置に当たった場合

5min 振り上げたスティックが相手の顔に当たった場合



- ・膝より高い位置のボールをスティックまたは足でフレイした時

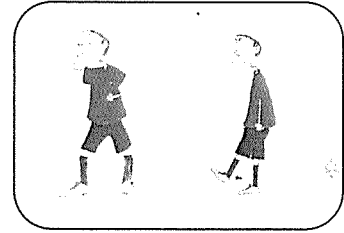
「ハイスティック」「ハイキック」

2min 腰より高い位置のボールをフレイした場合

5min 頭より高い位置のボールをフレイした場合

* GK に対して、キャッチした人を叩いたら 2min、メットを叩いたら 5min

(これはインコレクトヒットでもいいかも)



- ・スティックまたは足を相手の足の間に入れた場合 (GK は適応外)

2min 走っている人に対して行った場合 5min 特に危険だったとき「フッキング」



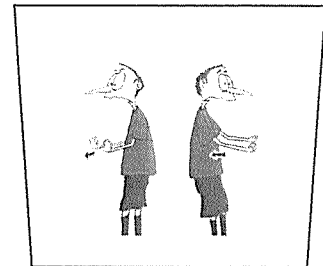
- ・肩と肩の接触以外で相手を押したり、ぶつかった場合「フッシング」

走っている状態でも、肩と肩ならばノーファール

2min 相手をボードやゴールケージに押しつけた場合

相手の真後ろから激しくぶつかった場合(走ってる時)

- ・ボール保持者が相手に対して後ろ向きに動いていく場合「バックキック」



- ・相手選手の動きや動作を妨害した場合

「インターフェアレンス」

2min 故意に妨害した場合



- ・2度以上続けてボールを蹴った場合「キック」(GK は適応外)

(2度とも故意と判断した場合のみ)



- ・同じチームのフィールドプレイヤーからフットパスを受けた場合「フットパス」

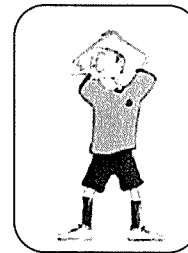
クリアの場合はノーファール

* リスタートはパスを受けた場所

- ・フィールドプレイヤーが GK エリアに入る、もしくはまたいだ場合

(いわゆるイングリ)

2min GK エリアで相手のシュートを止めた場合



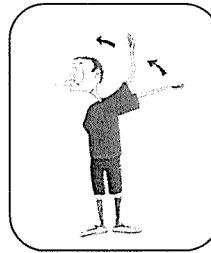
- ・GK が送球中に完全にゴールエリアから出てしまった場合

* 送球中ってのはボールに触れている時 (これはハンドにはならない)

- ・GK がセンターラインを越えてボールを投げたり、蹴った場合

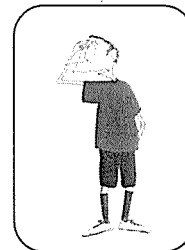


・フェイスオフ、ヒットイン、フリーヒットが不正に行われた場合
試合を大きく左右するような場合でなければ流す。
例えば、DFが自陣コーナーから始めるときとか

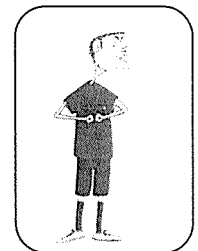


・GKが3秒以上ボールをコントロールした場合
・フィールドプレイヤーが故意にフレイを遅延した場合
フレードでボールを壁に押さえつけるのもファール
2min リスタートの妨害

・GKが味方からパスを受けた場合「バックパス」
(パスを受けるとは、腕 or 手でボールに触れること)
故意でなければノーファール



・2min フィールドプレイヤーが手「ハンド」
または頭「ヘディング」を
使ってボールに触れたとき



・2min 相手にタックルしたり、引っかきたいした場合「ラフイング」
5min めっちゃ暴力的な場合(ひし打ちとか)

・2min フレードの検査を要求して、不正が無かった場合
(キャプテンがペナルティ)

・2min フィールドプレイヤーがスティックを持たずにフレイした場合

・2min ベンチ以外の場所からスティックを持ち込んだ場合

・2min 壊れたスティックを持ちかえることを怠った場合

・2min GKの送球動作を積極的に妨害した場合
(GKがボールをコントロールし始めた場所から3m以内の場合のみ)

・2min 相手のヒットイン、フリーヒットの際に、
その位置から3m以内に入っている場合



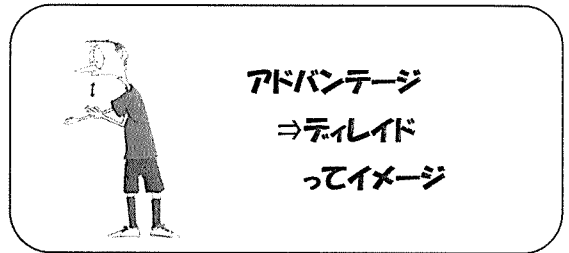
- ・2min フィールドプレイヤーが転んだ or 座った状態で
プレイした場合「レイリングプレイ」
(両膝 or スティックを持っていない方の手が
床についているとき)



- ・2min リンクに規定数以上に多くの選手が入っている場合「メンバーオーバー」

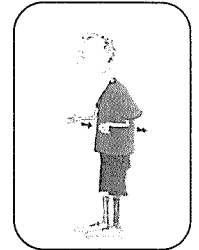
- ・2min ペナルティを課せられている選手がペナルティの終了あるいは解除をまたずにリンクに入った場合

- ・2min フリーヒットとなる反則を繰り返した場合
アドバンテージを取っている最中にその選手に対して、
再びファールをすると発生。(だいたい3回以上)
これは、最後にファールをした選手が 2min



- ・2min 選手が正しくない衣服、装備を着用、装着した場合

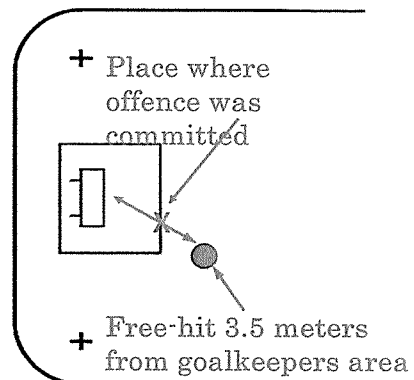
- ・2min 相手の体、衣服、スティックをつかんだ場合「ホールディング」



- ・5min スティックで相手の体を引っかけた場合「フッキング」

- ・5min 2min のペナルティとなる反則を繰り返した場合

*ゴールの近くでファールが起きたとき
GK エリアから 3.5m離れたところから
リスタート



～ベンチペナルティ～

ベンチペナルティとなるファールを犯した人は一定時間リンクに入ることはいけません。
2min のとき キルズレイ側は失点したらペナルティを課せられている選手はリンクに戻れる。
5min のとき キルズレイ側は失点してもペナルティを課せられている選手はリンクに戻れない。



～ペナルティ・ショット(PS)～

DF 側がファールでゴール・シチュエーションを止めた or 発生を妨害した場合

PS が失敗した場合には、反則を犯した選手は 2min のペナルティとなる

* PS 後のリスタートはコーナーのドットでフェイスオフ

かつては、インクリーズによる PS の場合には失敗しても 2min は発生しなかったが、
ルールの改正によって、2min も伴うようになった。



～タイムアウト～

タイムアウトは 1 試合に各チーム 1 度ずつ使うことができる。

タイムアウトの要求はいつでもできるが、

要求できるのは、キャプテンとチームスタッフのみ

ペナルティを課せられている選手はタイムアウトに参加できない。

タイムアウトは選手全員がベンチに戻った時から 30 秒。

～ベンチスタッフ～

マッチレコードに記入された人しかベンチに入ることはいけません

もし指定された人以外が入ってしまったら、マッチペナルティってことで違反したスタッフは退場

& キャプテンが指名するプレイヤー 1 名が 5min

～試合の流れ～

- 1) マッチレコードの氏名欄にサイン
- 2) リンクの確認(ゴールケージ、ボード)
- 3) 1 分前 練習を終了させ、フレードガードのチェック
- 4) 1P
- 5) ハーフタイム 審判同士で話し合い
- 6) 2P
- 7) 試合終了 整列させる
- 8) マッチレコードの確認後、署名欄にサイン

～アドバンテージ～

ファールがあってもすぐに笛を吹かない

→ファールされてもボールを支配して有利になっている場合がある

ファールが発生

↓

アドバンテージのサインを示す ← これ重要！

↓

もう一人の審判とアイコンタクト

↓

ホイッスルを吹く

↓

サインを示し、場所を指し示す

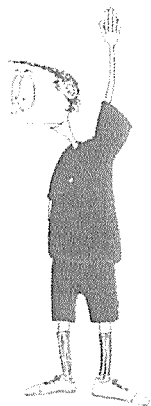
アドバンテージのコツとしては、もう一人の審判とアイコンタクトをとる癖をつけること。
アイコンタクトをしているうちに自然と試合は流れて、アドバンテージがとれてる

～ディレイド・ペナルティ～

2min の反則をされても、ボールを支配している時に発生

つまり、アドバンテージの 2min バージョン！

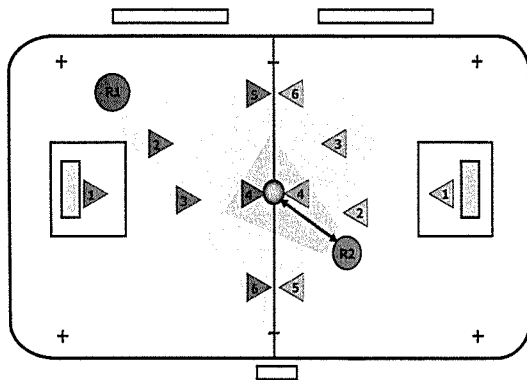
反則をしたチームがボールを支配すると同時にペナルティが行われる



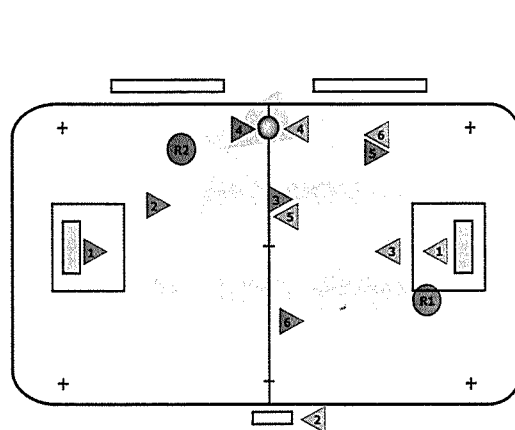
このとき、ファールをされた側のチームは GK をベンチに下げて、6 人攻撃をすることができる。

～審判のポジションと見る場所～

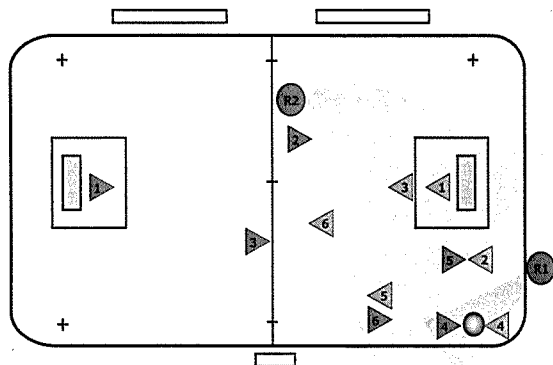
1)フェイスオフ時



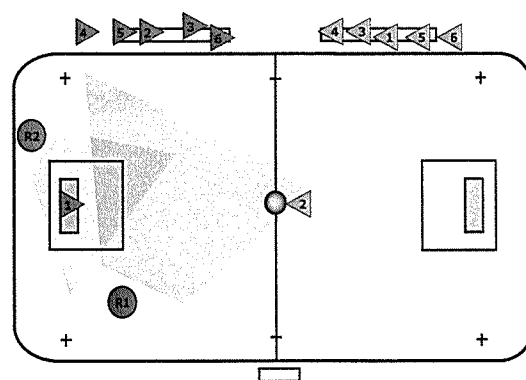
3)サイド



2)コーナー



4)PS



特にコーナーではファールが起きやすい。だから、1人の審判はボールの近くでジャッジをしよう！

ジャッジをするうえで最も重要なものは「ゴールの判定」!!!

だから、どちらかが攻撃しているときは、1人の審判はゴールラインが見える位置に立とう

カウンターの時もゴールラインが見える位置に行かなくてはならない。

そのためにも試合の流れを読むことも重要なスキルのひとつになってくる

基本的にボールに近い人がボールをしっかり見て、ファールの時はその審判だけが笛を吹く。

= 発展編 =

レベル4とか5の審判になるには・・・

・お互いにアイコンタクトをする

* 特にアドバンテージの時とかセットフレイの時に

・声を出す(話す)

・・・例えば

・選手にフレイを続行してほしいときに「フレイオン」って大きな声で

・アドバンテージ後にそれに関わった選手やベンチの人と「今のファールだったよ」って

・微妙なフレイをした選手に「次はファール(2分)とるよ」って

・試合の最中に選手に「惜しかったね」とか



・笛をはっきりと吹く

* 笛の強弱で反則の危険度を示す。

→危ないファールやファールが多い選手に対してはでっかい音で、

アウトボールとかはちっちゃい音でとか

笛の強弱で選手と会話しよう

・ゲームの最中にポジションを交換する

* 審判にはジャッジの癖があり、その偏りを無くするため

両チームがセットチェンジするとき、得点が入ったあととかに

