

1 ゴールの判定

- ・ボールが、ゴールポスト間を完全に横切ったときに得点とされる。

2 競技の中断と開始

- ・ボールがコート(フェンス)から出たときは、その地点からコート内3 m以内の地点で相手側のフリーストロークを行う。
- ・ボールが、3 秒以上膠着状態になった場合、その地点でフェイスオフを行う。
- ・シューティングライン内での反則でフリーストロークが与えられる場合、次の方法でゲームを開始する。
(攻撃側の反則)防御側は、反則地点から3 m以内でフリーストロークを行う。
(防御側の反則)攻撃側は、シューティングラインの外からフリーストロークを行う。
- ・ゴールラインより後方での反則は、次の方法でゲームを開始する。
(攻撃側の反則)防御側は、自陣のゴールライン上からフリーストロークを行う。
(防御側の反則)攻撃側は、敵陣のコーナーポイント上からフリーストロークを行う。
- ・ペナルティストローク戦の試合開始前にじゃんけんを行い、勝者がコートか打つ順番のどちらかを先に決める権利を得る。敗者は残った方を決める事ができる。
- ・ペナルティストロークのときはタイマーを止める。ペナルティーストローク時は、シュートするプレーヤー以外のメンバーはセンターライン後方に立つ。シュートが失敗したときはペナルティポイントから守備側のフリーストロークによりゲームは再開される。

3 主なファウルとその対処

ファウル名	解説	対処	
		FS	PS
キッキング・ザ・ボール	ボールを踏む、蹴る。	○	
ハイ・スティック	スティックのブレード部分を、膝より高く上げる。 <u>後方へのテイクバックについても同様とする。</u>	○	
スライディング・ストローク	手や肘をついたり、寝そべてプレーする。	○	
スローイング・ザ・スティック	スティックを投げる、落とす。	○	
ハッキング・ザ・ボール	<u>腕の付け根から先、または首から上でボールに触れる。</u>	○	
ダブル・ストローク	フェイスオフ、FS、PSをした選手が、続けて二度ボールに触れる。	○	
クラッシング	スティックで相手選手のスティックを打つ、押さえる、持ち上げる。	○	
ステップ・イン・オフense	<u>相手チームのゴールエリアラインを完全に踏み越す、ラインに接地している場合は反則とならない</u>	○	
ステップ・イン・ディフェンス	<u>味方チームのゴールエリアラインを完全に踏み越す、ラインに接地している場合は反則とならない</u>		○
チャージング	相手選手に対して、押す、つかむ。	○	○
スティック・イン・ゴール	スティックをゴール内に入れる。	○	○
プッシング・ザ・ゴール	ゴールポストを動かす、握る。	○	○
オーバー・ザ・エリア	ゴールエリアを飛び越える、またぐ。	○	○
ファール・スティック	スティック全体が膝より下の位置でプレーする。	○	
オーバー・ザ・ライン	ペナルティストローク時、ボールがゴールラインを通過する前に、選手が前方に移動する。	○	○

※チャージングの程度に応じて、選手に対して警告や退場もあり得る。

※「FS」：フリーストローク 「PS」：ペナルティストローク

※ チャージングの程度によっては、選手に対して「注意」をする。同じ選手が1試合中に2回、チャージングのファウルをした際は「退場」とすることもあり得る。

※退場したプレーヤーに代わるプレーヤーは、サイドが変わるまでは競技に参加できない。

4 会場図

