

【第3版】

# J.I.H.F. ANNOUNCEMENT HANDBOOK

＜アナウンスの手引＞



公益財団法人 日本アイスホッケー連盟



## はじめに

- 本手引は、国際アイスホッケー連盟のルールブック、オフアイスオフィシャル(競技役員)ハンドブックを基に、オフィシャルアナウンスについて日本国内で開催する試合向けにまとめたものです。
- 各大会によって、大会規定・ローカルルールなどが異なりますので、本手引を参考資料として状況に応じて変更して下さい。不明な点は必ず大会責任者に確認して下さい。
- 必ずアナウンスしなければならない内容や状況に応じて、アナウンスが必要な場合の注意点等は、本文下部に補足として記載してありますので、本文と併せて確認してください。
- 本文中の内容は、状況に応じて追加・変更をして対応してください。
- 語尾の言い回し(「です」「でした」)や、お客様へのお知らせ、お願いなどは各地域・会場等にあわせて、伝わりやすい表現に変更して構いません。
- 「アナウンスの手引」という点を考慮し、本文の一部は「アナウンスマニュアル(原稿)」としてそのまま使用できるよう、「読みやすい」ように「文節で改行」している箇所があります。ご了承ください。

## 目 次

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 1. 試合の流れ                       | 1  |
| 2. 試合中の注意点                     | 2  |
| 3. ご来場のお礼・練習開始時刻の案内            | 3  |
| 4. オールメンバー発表                   | 4  |
| 5. 試合開始                        | 6  |
| ・国歌斉唱                          | 6  |
| ・試合開始の告知                       | 6  |
| ・レフェリー・ラインズマンの紹介               | 6  |
| ・ホームチームの告知                     | 6  |
| 6. 得点                          | 7  |
| 7. 反則                          | 8  |
| ・マイナー                          | 8  |
| ・マイナー<複数の選手の場合>                | 8  |
| ・ダブルマイナー                       | 9  |
| ・ベンチマイナー                       | 10 |
| ・ミスコンダクトペナルティ                  | 10 |
| ・マイナー+ミスコン                     | 10 |
| ・メジャー+ゲームミスコン                  | 10 |
| ・マッチ                           | 11 |
| ・2度目のミスコンダクトペナルティ              | 11 |
| ・用具の異議申立て                      | 11 |
| ・ペナルティショット                     | 12 |
| ・チームオフィシャルの反則                  | 13 |
| 8. 得点・反則の訂正                    | 14 |
| 9. タイムアウト                      | 15 |
| 10. ピリオドの残り時間の告知               | 15 |
| 11. シュート数の発表                   | 15 |
| 12. その他                        |    |
| ・プレーの確認                        | 16 |
| ・ビデオサポートシステムによるゴール確認           | 16 |
| ・ノーゴールの説明                      | 17 |
| ・中断                            | 17 |
| ・選手が控室に戻る、長時間の中断               | 18 |
| ・選手のユニフォーム変更                   | 18 |
| ・ケガによるペナルティ代行                  | 18 |
| ・レフェリー・ラインズマンのケガによる交代          | 19 |
| ・カメラのフラッシュ・口笛注意                | 19 |
| ・バイオレーションオブフェイスオフ              | 19 |
| ・時計が故障した場合                     | 20 |
| ・時計が動いていた、止まっていた               | 20 |
| 13. 試合終了                       |    |
| ・第3ピリオドで終了した場合                 | 21 |
| ・引き分けて終了した場合                   | 21 |
| 14. 延長戦                        | 22 |
| 15. 延長戦で決せず PPS を行う場合          | 23 |
| 16. サドンデス方式による PPS(延長戦を行わない場合) | 24 |
| 17. 国歌斉唱                       | 25 |
| 18. 表彰                         | 25 |
| 19. 試合後のシュート数の発表               | 30 |
| 20. 競技他の告知・案内                  | 31 |
| 21. 緊急時・災害時におけるアナウンス           | 33 |
| 22. 付表                         | 34 |

# 1.試合の流れ

## ◆ 準備

- 両チームのメンバー表を受け取り、選手・監督・レフェリー・ラインズマンの氏名を確認し正確に発音できるようにする。
- 必要に応じて、選手の名前を背番号順に並び替えておく。  
(得点・反則のコールを速やかに行うため)
- 大会ごとの規定(延長戦・ペナルティシュートシュートアウトの有無と手順等)、国歌斉唱・表彰の有無や進行を確認し準備する。
- オフィシャルボックスには早めに入り、原稿・筆記用具などの準備・マイクの調整を行う。
- すべてのアナウンス原稿を確認する。

## ◆ 練習中および試合中

- 練習前・試合前にパックへの注意喚起のアナウンスをする。
- オールメンバー発表
- 国歌斉唱(必要に応じて)
- 試合開始
  - (1) 試合開始の告知
  - (2) レフェリー・ラインズマンの紹介
- 試合中
  - (1) 得点・反則の告知
  - (2) ピリオド中の残り時間の告知
  - (3) ピリオド終了時のシュート数の発表
  - (4) 観客への諸注意
  - (5) その他
- 試合終了
  - (1) 試合開始の告知および結果発表
  - (2) 表彰・国歌斉唱(必要に応じて)
  - (3) シュート数の発表

## 2.試合中の注意点

### ◆ アナウンスの優先順位

- 1.反則の終了
- 2.ピリオドの残り時間の告知
- 3.得点・反則

例)

第1ピリオド19分に、反則の終了がある場合。

時計が01:00になったら「チーム名、○番ただ今出場。 第1ピリオド残り1分」

### ◆ 必要に応じて、観客への諸注意等

※バックが客席に入った場合は、その都度速やかにバックへの注意喚起をする。

お客様をお願いいたします。バックの行方には十分ご注意の上ご観戦ください

### ◆ 時間のアナウンスについて

例)

- 00:08 → はちびょう
- 14:07 → じゅうよんぶん ななびょう
- 08:00 → はちふん
- 18:00 → じゅうはちふん

### ◆ チーム名の呼称について

メンバー紹介・試合開始の告知・試合終了の告知のチーム名は省略せずに、必ず正式名称でアナウンスすること。

試合中(得点・反則等)のチーム名をどのようにアナウンスするか大会責任者に確認する。

### ◆ 選手名のコールについて

選手名は「姓のみ」、同姓がいる場合は「姓+名」のフルネームでコールする。

ペナルティショットシュートアウト・表彰など、フルネームで呼ぶ場合もあるので、必ず必ず確認をする。

### 3.ご来場お礼、練習開始時刻の案内

#### ◆ 両チーム練習前

本日は、〈大会名〉 \_\_\_\_\_ { \_\_\_\_\_回戦・準々決勝・準決勝・決勝 }

〈ホーム正式名称〉 \_\_\_\_\_ 対 〈ビジター正式名称〉 \_\_\_\_\_

の試合にご来場いただき、ありがとうございます。

〈ホーム正式名称〉 \_\_\_\_\_ 対 〈ビジター正式名称〉 \_\_\_\_\_

の練習開始時刻は \_\_\_\_\_時 \_\_\_\_\_分です。(を予定しております。)

お客様にお願い致します。(練習中、または)試合中、バックが客席に飛び込むことがあります。大変危険ですので、十分ご注意の上ご観戦ください。

※メンバー発表の前に、ご来場のお礼や練習開始時刻の案内をアナウンスすることによって、マイクのボリューム確認・音質調整ができる。

※練習前・試合開始前に、バックへの注意のアナウンスを入れる。

## 4.オールメンバー発表

両チームは練習を開始してください。(必要に応じて)

ただ今より、〈大会名〉 \_\_\_\_\_、 { \_\_\_\_\_ 回戦・準々決勝・準決勝・決勝 }

〈ホーム正式名称〉 \_\_\_\_\_ 対 〈ビジター正式名称〉 \_\_\_\_\_

のオールメンバーを発表いたします。

始めに、 〈ビジター正式名称〉 \_\_\_\_\_

ゴールテンダー 背番号 \_\_\_\_\_ 番〈フルネーム〉 \_\_\_\_\_

ディフェンス \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

フォワード \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

監督(ヘッドコーチ) \_\_\_\_\_

以上、 \_\_\_\_\_ のメンバーでした。

続きまして、 〈ホーム正式名称〉 \_\_\_\_\_

ゴールテンダー 背番号 \_\_\_\_\_ 番〈フルネーム〉 \_\_\_\_\_

ディフェンス \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

フォワード \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_

監督(ヘッドコーチ) \_\_\_\_\_

以上、 \_\_\_\_\_ のメンバーでした。

※オールメンバー発表は、大会(練習時間の長さや、タイムスケジュールを考慮)によって練習前・練習中・練習後のどのタイミングでもかまわない。大会責任者に確認する。

※オールメンバー発表・試合開始の告知・試合終了の告知のチーム名は省略せずに、必ず正式名称でアナウンスすること。  
試合中(得点・反則等)のチーム名をどのようにアナウンスするか大会責任者に確認する。

※ポジション→背番号→名前(フルネーム)の順。

※同じポジションの選手が続く場合は、最初の一人のみポジションを言い、続く選手は背番号と名前をアナウンスすれば良い。

例)

ゴールテンダー、背番号 ○番 ○○ ○○、 △番 △△ △△

ディフェンス ○番 ○○ ○○、 △番 △△ △△

フォワード ○番 ○○ ○○、 △番 △△ △△

…繰り返す

※「C・キャプテン」「A・オルタネイトキャプテン」は背番号と名前の間に入れる。

※練習前・試合開始前に、パックへの注意のアナウンスを入れる。

## 5.試合開始

- ・バックへの注意喚起
- ・国歌斉唱(必要に応じて)

### ◆ 国歌斉唱

試合に先立ちまして、両国国歌の斉唱を行います。  
皆様、ご起立脱帽の上、国旗にご注目ください。

ありがとうございました。どうぞご着席下さい。

### ◆ 試合開始の告知

〈両チームがブルーライン上に整列〉

ただ今より、〈大会名〉\_\_\_\_\_、{ \_\_\_\_\_回戦・準々決勝・準決勝・決勝 }

〈ホーム正式名称〉\_\_\_\_\_ 対 〈ビジター正式名称〉\_\_\_\_\_

の試合を始めます。

両チーム、礼。

※「両チーム、礼」は基本的に言う必要はないが、学生の大会等、選手が挨拶の  
タイミングを取りにくそうな場合には、アナウンスを入れるようにする。  
「両チーム、挨拶」など言い方については、大会責任者の指示による。

### ◆ レフェリー・ラインズマンの紹介

〈両チームのキャプテンがレフェリーの方へ来たとき〉

この試合の

レフェリーは \_\_\_\_\_ ・ ( \_\_\_\_\_ )

ラインズマンは \_\_\_\_\_ ・ \_\_\_\_\_ によって行われます。

### ◆ ホームチームの告知

〈レフェリー・ラインズマンからサインが出たら〉

この試合のホームチームは、 \_\_\_\_\_ です。

## 6.得点

ただ今の得点 <チーム名> \_\_\_\_\_

アシスト \_\_\_\_\_番、 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_番、 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_番、 \_\_\_\_\_

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

※得点のアナウンスは、フェイスオフ後に行う。

※選手名は「姓のみ」、同姓がいる場合は「フルネーム」でコールする。

## 7.反則

※両チーム同時にペナルティが課された場合は、ビジターチームから先にアナウンスをする。ただし、この順番を間違っただとしても特に言い直す必要はない。

※共通するペナルティは、反則名・退場時間それぞれの前に「共に」をつけ、なるべくまとめてわかりやすくアナウンスする。  
複数名同時にペナルティが科せられるなど、特に複雑になる場合は間違いがないように、ひとつひとつ正確にアナウンスすることを心掛ける。

※反則のアナウンスは、レフェリーのシグナルのあと、出来るだけ早くコールする。

※選手名は「姓のみ」、同姓がいる場合は「フルネーム」でコールする。

※両チームの選手が代行するときは、背番号の前にチーム名をつける。

### ◆ マイナーペナルティ(1チームのみの場合)

ただ今の反則、

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_ により2分間の退場

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

<反則終了時>

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、ただいま出場

### ◆ マイナーペナルティ(両チームに同じペナルティがかかった場合)

ただ今の反則、

<ビジター> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<ホーム> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

共に、

<反則名> \_\_\_\_\_ により、2分間の退場

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

<反則終了時>

<ビジター> \_\_\_\_\_ 番、( \_\_\_\_\_ 番)

<ホーム> \_\_\_\_\_ 番、( \_\_\_\_\_ 番)ただいま出場。

◆ **マイナーペナルティ(両チームに異なるペナルティがかかった場合)**

ただ今の反則、

<ピジター> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_ により

<ホーム> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_ により、共に2分間の退場

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

反則終了時

<ピジター> \_\_\_\_\_ 番、

<ホーム> \_\_\_\_\_ 番、ただいま出場。

◆ **ダブルマイナーペナルティ(1つの反則)**

ただ今の反則、

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_ により、ダブルマイナーペナルティ 4 分間の退場

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

◆ **ダブルマイナーペナルティ(2つの反則)**

ただ今の反則、

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_、および <反則名> \_\_\_\_\_ により

4 分間の退場

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

### ◆ **ベンチマイナーペナルティ**

ただ今の反則、〈チーム名〉\_\_\_\_\_

〈反則名〉\_\_\_\_\_

- ◎ディレイオブゲーム
- ◎トゥメニーメン

により、ベンチマイナーペナルティ 2 分間の退場

時間 \_\_\_\_\_分\_\_\_\_\_秒

なお、\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が、ペナルティを代行いたします。

### ◆ **ミスコンダクトペナルティ**

ただ今の反則、

〈チーム名〉\_\_\_\_\_番、\_\_\_\_\_

〈反則名〉\_\_\_\_\_

- ◎アンスポーツライクコンダクト
- ◎デンジャラスイクイップメント(危険な用具)
- ◎トーンティング(相手をののしる)
- ◎アビュースオブオフィシャル(オフィシャルに対する暴言)

により、ミスコンダクトペナルティ 10 分間の退場。

時間 \_\_\_\_\_分\_\_\_\_\_秒

### ◆ **マイナーペナルティ + ミスコンダクトペナルティ**

ただ今の反則、

〈チーム名〉\_\_\_\_\_番、\_\_\_\_\_

〈反則名〉\_\_\_\_\_により 2 分間、

およびミスコンダクトペナルティにより 10 分間の退場。

時間 \_\_\_\_\_分\_\_\_\_\_秒

なお、\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が、ペナルティを代行いたします。

※両チームの選手が代行するときは、背番号の前にチーム名をつける。

## ◆ メジャーペナルティ + ゲームミスコンダクトペナルティ

※メジャーペナルティは自動的にゲームミスコンが科せられる。

ただ今の反則、

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_ により

5 分間、およびゲームミスコンダクトペナルティにより、この試合残り時間退場。

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

なお、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ が 5 分間のペナルティを代行いたします。

## ◆ マッチペナルティ

ただ今の反則、

<チーム名> \_\_\_\_\_ 番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_

- ◎キッキング
- ◎ヘッドバッティング(頭突き)
- ◎スピitting(つばを吐く行為)
- ◎バイティング(噛みつく行為)
- ◎エンゲージングウィズスペクテイター(観客に危害を与える行為)

により、マッチペナルティ、この試合残り時間退場。

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

なお、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ が 5 分間のペナルティを代行いたします。

## ◆ 2度目のミスコンダクトペナルティ

※2 度目のミスコンダクトペナルティが科された場合、自動的にゲームミスコンダクトペナルティとなり退場となる。

2 度目のミスコンダクトペナルティが、マイナーペナルティ+ミスコンダクトペナルティであった場合は、代行のアナウンスを忘れずに行う。

<ミスコンダクトペナルティのアナウンスの後に>

この試合 2 度目のミスコンダクトペナルティにより、ゲームミスコンダクトペナルティ、この試合残り時間退場

時間 \_\_\_\_\_ 分 \_\_\_\_\_ 秒

<代行が必要な場合>

なお、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ が 2 分間のペナルティを代行いたします。

## ◆ 用具の異議申立て

お客様にお知らせいたします。

ただ今<チーム名>\_\_\_\_\_の申立てにより、用具の計測を行っております

### <用具が正当なものであった場合>

お客様にお知らせいたします。計測の結果、用具は正当なものと確認されました。

ただ今の反則、<異議申し立てをしたチーム名>\_\_\_\_\_

ディレイオブゲームによりベンチマイナーペナルティ 2分間の退場

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

なお、\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が、ペナルティを代行いたします。

### <不正な用具であった場合>

ただ今の反則、

<チーム名>\_\_\_\_\_番、\_\_\_\_\_

◎デンジャラスイクイップメントによりミスコンダクトペナルティ 10分間の退場

◎イリーガルスティックにより 2分間の退場

◎<反則名>\_\_\_\_\_により \_\_\_\_\_分間の退場

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

## ◆ ペナルティショット

お客様にお知らせいたします。

ただ今の、<反則したチーム名>\_\_\_\_\_の反則により、

<反則されたチーム名>\_\_\_\_\_にペナルティショットが与えられます。

\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_がペナルティショットを行います。

ゴールの場合 ⇒ 通常の得点のアナウンス

ノーゴールの場合 ⇒ 何もコールしない。

## ◆ チームオフィシャルの反則

ただ今の反則、〈チーム名〉\_\_\_\_\_

〈役職名〉 監督・コーチ等 わからなければチームオフィシャル\_\_\_\_\_

〈氏名〉\_\_\_\_\_

〈反則名〉\_\_\_\_\_により

◎ベンチマイナーペナルティ 2分間の退場

◎ミスコンダクトペナルティ 10分間の退場

◎2分間、およびミスコンダクトペナルティ 10分間の退場

◎5分間および、ゲームミスコンダクトペナルティ、この試合残り時間退場

◎マッチペナルティこの試合残り時間退場

時間 \_\_\_\_\_分 \_\_\_\_\_秒

〈代行が必要な場合〉

なお、\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が(5分間の)ペナルティを代行いたします。

## 8.訂正

### ◆ 得点とアシストの訂正

場内の皆様に、

<チーム名> \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_点目の訂正をお知らせいたします。

得点、 \_\_\_\_\_番 \_\_\_\_\_

アシスト \_\_\_\_\_番 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_番 \_\_\_\_\_、となります。

※時間は不要

※訂正のアナウンスはチームがベンチにいる時間帯に行うこと。  
ピリオド中の場合は時計が止まっている時に行う。

### ◆ 反則の訂正

場内の皆様に、先程の反則の訂正をお知らせいたします。  
(以下、正しい反則をコールする)

<チーム名> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_番、 \_\_\_\_\_

<反則名> \_\_\_\_\_により \_\_\_\_\_分間の退場となります。

※時間は不要

※訂正のアナウンスはチームがベンチにいる時間帯に行うこと。  
ピリオド中の場合は時計が止まっている時に行う。

## 9.タイムアウト

〈チーム名〉\_\_\_\_\_、タイムアウト。

ブザー直後 ⇒ タイムアウト終了

※タイムアウト開始前に発生したゴール・反則等のアナウンスは、タイムアウト終了後に直ちに行う。(チームミーティングの妨げとならないようにするため)

## 10.ピリオドの残り時間の告知

### ◆ **第1・2ピリオド** 〈ピリオド終了1分前〉

第1・2ピリオド、残り1分。

### ◆ **第3ピリオド** 〈ピリオド終了2分前〉

第3ピリオド、残り2分。

### ◆ **延長戦** 〈延長戦終了2分前〉

延長戦、残り2分。

## 11.シュート数の発表

第1・2ピリオドのシュート数をお知らせいたします。

〈ビジター〉\_\_\_\_\_

〈ホーム〉\_\_\_\_\_ (単位は不要)

※試合終了時のシュート数のアナウンスについては、試合終了の項目を参照。

## 12.その他

### ◆ プレー確認

お客様にお知らせいたします。  
ただ今のプレーに関しまして確認を行っておりますので、しばらくお待ちください。

※ショットの場合、決して「ゴール」とは言わない。

### ◆ ビデオサポートシステムによるゴール確認

お客様にお知らせいたします。ただ今のショットに関しまして、

- ◎ビデオゴールジャッジサポートシステム
- ◎ビデオゴールジャッジシステム
- ◎ビデオサポートシステム

による確認を行っておりますので、しばらくお待ちください。

※大会により運用するシステムを、必ず確認すること。

ゴールした場合

#### <時計の動きがない場合>

\_\_\_\_\_システムによる確認の結果、ゴールと認められました。  
⇒ 通常の得点アナウンス

#### <時計(ゲーム)が進んでいた場合>

\_\_\_\_\_システムによる確認の結果、\_\_\_\_\_分\_\_\_\_\_秒に

<チーム名>\_\_\_\_\_の得点がみとめられました。

○時計が\_\_\_\_\_秒進んでおりましたので、時計を戻して試合を再開いたします。

○時計が\_\_\_\_\_秒進んでおりましたので、手動で\_\_\_\_\_秒計測の後時計をスタートいたします。

ノーゴールの場合

\_\_\_\_\_システムによる確認の結果、ゴールと認められませんでした。

## ◆ ノーゴールの説明

ただ今のショットは、\_\_\_\_\_のため、ノーゴールとなります。

- ホイッスル後
- インクリーズ
- キックショット
- ハンドショット
- タイムアップ
- ゴールラインを越えなかった
- パックがゲームオフィシャル(レフェリー)に当たっていた
- ハイスティックング
- ゴールが動いていた
- ペナルティが先であったため

## ◆ 中断

お客様にお知らせいたします。

\_\_\_\_\_のため、しばらくお待ち下さい。

- 選手負傷
- 選手の防具調整
- リンク整備
- ゴールネット補修
- レフェリー・ラインズマンの負傷

<中断が長かった時、フェイスオフの前に>

お待たせいたしました。試合を再開いたします。

#### ◆ 選手が控室に戻る、長時間の中断

お客さまにお知らせいたします。

{ ただ今・先程 }、

◎ \_\_\_\_\_ に不具合が発生いたしました  
◎ リンクサイドフェンスが破損いたしました。

これより{ 確認・修理 }を行います。(所要時間は \_\_\_\_\_ 分程度、予定しております)  
そのため、選手は一度控室へ戻ります。  
試合の再開まで、今しばらくお待ちくださいますようお願い申し上げます。

状況により早めに再開する場合には、場内アナウンスにてお知らせいたしますので、  
ご承知おきくださいますようお願い申し上げます。

お客様へご案内いたします。

{ \_\_\_\_\_ が・フェンスの修理が }まもなく終了する予定です。  
お客様は観客席へお戻りくださいますようお願いいたします。

\_\_\_\_\_ 分間のウォームアップの後、試合を再開いたしますので、  
今しばらくお待ちくださいませ。

大変お待たせいたしました、試合を再開いたします。

#### ◆ 選手のユニフォーム変更

選手のユニフォーム変更についてお知らせいたします。

<チーム名> \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ は、

ユニフォームの不具合のため、 \_\_\_\_\_ 番のユニフォームを着用いたします。

※血液の付着・破損など、どのような理由でも「ユニフォームの不具合」と統一する。

#### ◆ ケガによるペナルティの代行

お客様にお知らせいたします。

<チーム名> \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ の

ケガの治療のため、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ がペナルティを代行いたします。

#### ◆ レフェリー・ラインズマンのケガによる交代

お客様に、{レフェリー・ラインズマン}の交代をお知らせいたします。

負傷いたしました\_\_\_\_\_に代わりまして\_\_\_\_\_が入ります。

#### ◆ カメラのフラッシュ・口笛注意

お客様にお願いいたします。フラッシュを使用されての写真の撮影は、競技の妨げとなりますので { ご遠慮ください・固くお断りいたします }。

お客様にお願いいたします。

試合中、口笛などを吹きますと、試合進行の妨げとなりますので、どうぞご遠慮下さい。

※レフェリー・大会責任者の指示があった場合

#### ◆ バイオレーションオブフェイスオフ

お客様にお知らせいたします。フェイスオフのやり直しのため、時計を\_\_\_\_\_秒戻し、試合を再開いたします。

## ◆ 時計が故障した場合

### <手動計測の告知>

お客様にお知らせいたします。機器(時計)の不具合により、これよりストップウォッチを使用し、手動でゲームタイムを計測いたします。(状況に応じて残り時間を告知する)

### <ゲームの経過(残り)時間告知>

第\_\_\_\_ピリオド、\_\_\_\_分\_\_\_\_秒経過

第\_\_\_\_ピリオド、残り\_\_\_\_分\_\_\_\_秒

### <ペナルティ残り時間の告知>

<チーム名>\_\_\_\_\_番、\_\_\_\_\_

ペナルティ残り時間\_\_\_\_分\_\_\_\_秒

### <電光掲示板での計測へ戻す場合>

お客様にお知らせいたします。  
ただ今より、ゲームタイムは電光掲示板による計測となります。

## ◆ 時計が動いていた・止まっていた

### <ゲーム中断時、時計が動いていた場合>

場内のお客様にお詫び申し上げます。  
只今試合中断中でしたが、時計が\_\_\_\_秒動いておりました。

○このため試合を再開してから\_\_\_\_秒後に時計をスタートし正しい時間を表示いたします。

○このため\_\_\_\_秒時計を戻し正しい時間を表示後、試合を再開いたします。

### <ゲーム進行中、時計が止まっていた場合>

場内のお客様にお詫び申し上げます。  
ただ今試合進行中でしたが、時計が\_\_\_\_秒止まっておりました。  
このため\_\_\_\_秒時計を動かし正しい時間を表示後、試合を再開いたします。

## 13.試合終了

### ◆ 第3ピリオドで終了した場合

ただ今の試合は、〈勝ち点〉\_\_\_\_\_ 対 〈負け点〉\_\_\_\_\_ をもちまして、

〈勝者正式名称〉\_\_\_\_\_ が勝ちました。

両チーム、礼。(必要に応じて)

※必要に応じて、国歌斉唱(No.17 参照)・ゲームベストプレイヤーの表彰(No.18 参照)  
ゲームベストプレイヤーの表彰は、試合終了の告知の前に行われる場合もあるので  
必ず確認をする。

※シュート数の発表

### ◆ 引き分けで終了した場合

ただ今の試合は、\_\_\_\_\_ 対 \_\_\_\_\_ をもちまして、(両チーム無得点により)  
引き分けとなりました。

両チーム、礼。(必要に応じて)

※必要に応じて、国歌斉唱(No.17 参照)・ゲームベストプレイヤーの表彰(No.18 参照)等  
ゲームベストプレイヤーの表彰は、試合終了の告知の前に行われる場合もあるので  
必ず確認をする。

※シュート数の発表

## 14.延長戦

ただ今の試合は、\_\_\_\_\_対\_\_\_\_\_の同点のため(両チーム無得点により)、  
競技方式に基づき{ ただちに・\_\_\_\_\_分間の休憩の後 }、  
\_\_\_\_\_分間のサドンデス方式による延長戦を行います。

なお、ゴールテンダーを除くプレイヤーが3名対3名の、  
3on3方式によって行われます。

### 〈延長戦終了2分前〉

延長戦、残り2分

### 〈試合結果〉

ただ今の試合は、延長戦の結果、

〈勝ち点〉\_\_\_\_\_対〈負け点〉\_\_\_\_\_をもちまして、

〈勝者正式名称〉\_\_\_\_\_が勝ちました。

両チーム、礼。(必要に応じて)

※必要に応じて、国歌斉唱(No.17 参照)・ゲームベストプレイヤーの表彰(No.18 参照)等。  
ゲームベストプレイヤーの表彰は、試合終了の告知の前に行われる場合もあるので  
必ず確認をする。

※シュート数の発表

## 15.延長戦で決せず、 PSS(ペナルティショットシュートアウト)を行う場合

### ◆ **ペナルティショットシュートアウトの告知**

#### IIHF 国際アイスホッケー連盟規定 1 回目

延長戦の結果、なお同点のため(両チーム無得点により)、競技方式に基づき、両チーム\_\_\_\_\_名ずつの、ペナルティショットシュートアウトを行います。

〈先攻チームの発表〉

〈チーム名〉\_\_\_\_\_が先攻して交互にショットを行います。

〈ショットを行う選手を 1 名ずつ紹介〉

※ベンチから出てくる選手の No.を確認し名前を読みあげる。

〈チーム名〉\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が  
ショットを行います。

#### IIHF 国際アイスホッケー連盟規定 2 回目

※1 回目の PSS で勝敗が決まらなかった場合

\_\_\_\_\_名ずつ行いましたが、なお勝敗がつきませんでしたので、  
これよりサドンデス方式によるペナルティショットシュートアウトを再度行います。

※2 回目の PSS からは、先攻チームの決定はない。

アナウンスは「ショットを行う選手の紹介」から繰り返す。

〈チーム名〉\_\_\_\_\_番\_\_\_\_\_が  
ショットを行います。

### ◆ **ショットの結果をアナウンス**

〈勝敗がついた時点で〉

試合終了。

ただ今の試合は、延長戦、およびペナルティショットシュートアウトの結果、

〈勝ち点〉\_\_\_\_\_対〈負け点〉\_\_\_\_\_をもちまして、

〈勝者正式名称〉\_\_\_\_\_が勝ちました。

両チーム、礼。(必要に応じて)

※必要に応じて、国歌斉唱(No.17 参照)・ゲームベストプレイヤーの表彰(No.18 参照)

※シュート数の発表

## 16. サドンデス方式による PSS(延長戦を行わない場合)

ただ今の試合は、\_\_\_\_\_対\_\_\_\_\_の同点のため(両チーム無得点により)、競技方式に基づきサドンデス方式によるペナルティショットシュートアウトを行います。

### 〈先攻チームの発表〉

〈チーム名〉\_\_\_\_\_が先攻して交互にショットを行います。

### 〈ショットを行う選手を 1 名ずつ紹介〉

※ベンチから出てくる選手の No.を確認し名前を読みあげる。

〈チーム名〉\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_番 \_\_\_\_\_がショットを行います。

### 〈勝敗がついた時点で〉

試合終了。

※PSS で勝敗が決まった場合、試合終了の告知は、  
勝ったチームに 1 点を加えてアナウンスする。  
(PSS でゴールした数をすべて得点としてカウントしてはいけない)

## 17.国歌斉唱

ここで、勝ちました<チーム名>\_\_\_\_\_の栄誉を称え

<国歌>\_\_\_\_\_国歌の斉唱を行います。

皆様、ご起立脱帽の上、国旗にご注目ください。

ありがとうございました。皆様、選手に温かい拍手をお願いいたします。

## 18.表彰

### ◆ ゲームベストプレイヤーの表彰

引き続き、ゲームベストプレイヤーを表彰いたします。

両チームのベストプレイヤーには

<スポンサー社名>\_\_\_\_\_より、<賞品>\_\_\_\_\_が贈られます。

授与者は <授与者所属先>\_\_\_\_\_ <役職>\_\_\_\_\_

<氏名>\_\_\_\_\_ (様)です。

<チーム名・負>\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_番<フルネーム>\_\_\_\_\_選手

<チーム名・勝>\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_番<フルネーム>\_\_\_\_\_選手

おめでとうございます。

以上をもちまして、ゲームベストプレイヤーの表彰を終了いたします。

※授与者がスポンサーの場合は、企業名・役職・氏名を確認し、敬称(様)をつける。

※連盟関係者の場合は敬称不要。例)〇〇連盟会長 〇〇 〇〇 です。

※試合が引き分けだった場合は、ビジターチームのベストプレイヤーを先に発表する。

※必要に応じて、「前へお進みください」「列へお戻りください」など案内をする。

※チームの表彰は大会によって違うので、必ず確認をする。

## ◆ 閉会式

引き続き{ 閉会式・表彰式 }をおこないます。

準備が整い次第ご案内いたしますので、今しばらくお待ち下さい)

只今より、〈大会名〉\_\_\_\_\_ { 閉会式・表彰式 }をおこないます。

### 1.成績発表

〈発表者がいる場合は〉

〈所属〉\_\_\_\_\_

〈役職〉\_\_\_\_\_ 〈氏名〉\_\_\_\_\_ が行います。

お願いいたします。

〈発表者がいない場合はアナウンサーが発表する〉

成績発表

優勝\_\_\_\_\_ 準優勝\_\_\_\_\_ 第3位\_\_\_\_\_

### 2.表彰

表彰を行います。 プレゼンターは

〈所属〉\_\_\_\_\_

〈役職〉\_\_\_\_\_ 〈氏名〉\_\_\_\_\_ (様)です。

〈優勝チーム〉\_\_\_\_\_ 名前へお進みください。

〈優勝チーム〉\_\_\_\_\_ には、{ トロフィー・楯・賞状・ \_\_\_\_\_ }が贈られます。

(列に戻ったら)

〈準優勝チーム〉\_\_\_\_\_ 名前へお進みください。

〈準優勝チーム〉\_\_\_\_\_ には、{ トロフィー・楯・賞状・ \_\_\_\_\_ }が贈られます。

(列に戻ったら)

〈第三位チーム〉\_\_\_\_\_ には、{ トロフィー・楯・賞状・ \_\_\_\_\_ }が贈られます。

〈第三位チーム〉\_\_\_\_\_ 名前へお進みください。

### 3.メダル授与

続きまして、メダルの授与を行います。

プレゼンターは

〈所属〉 \_\_\_\_\_

〈役職〉 \_\_\_\_\_ 〈氏名〉 \_\_\_\_\_ (様)です。

優勝 \_\_\_\_\_ は、前にお並びください

準優勝 \_\_\_\_\_ は、前にお並びください

第3位 \_\_\_\_\_ は、前にお並びください

(各チームはプレゼンターの前へお進みください)

### 4.ベスト6・MVP

続きまして、ベスト6・MVPの表彰をおこないます。

呼ばれた選手は前に出て整列して下さい。

プレゼンターは

〈所属〉 \_\_\_\_\_

〈役職〉 \_\_\_\_\_ 〈氏名〉 \_\_\_\_\_ (様)です

ベストゴールテンダー (チーム) \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

ベストディフェンス \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

ベストフォワード \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

\_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手

※必要に応じて 「前へお進みください」 「列にお戻りください」

最後に今大会のMVP（最優秀選手賞）の発表です

(今大会の) MVP(最優秀選手賞)は

(チーム) \_\_\_\_\_、 \_\_\_\_\_ 選手です

※必要に応じて 「前にお進みください」 「列にお戻りください」

## 5.挨拶

〈所属〉 \_\_\_\_\_

〈役職〉 \_\_\_\_\_ 〈氏名〉 \_\_\_\_\_ (様)

より{ ご挨拶申し上げます / ご挨拶を頂戴いたします }

(来賓の場合) ありがとうございました。

## 6.閉会宣言

(宣言者がいる場合のみ)

閉会宣言

〈所属〉 \_\_\_\_\_

〈役職〉 \_\_\_\_\_ 〈氏名〉 \_\_\_\_\_ (様)

が行います。お願いいたします。

## 7.閉式

以上をもちまして、 〈大会名〉 \_\_\_\_\_

{ 閉会式 / 表彰式 }を終了いたします。選手・関係者の皆様はご退場ください。

## ◆ 順位決定戦後の表彰式

ひきつづき、第〇位表彰式をおこないますので

〈勝ちチーム〉 \_\_\_\_\_ の選手の皆さんは  
オフィシャル席前に、横一列にお並びください。

〈負けチーム〉 \_\_\_\_\_ の選手の皆さんは  
ベンチの前に、横一列にお並びください。

成績発表 第〇位(上位チーム) \_\_\_\_\_

第〇位(下位チーム) \_\_\_\_\_

表彰をおこないます。

プレゼンターは

〈所属〉 \_\_\_\_\_

〈役職〉 \_\_\_\_\_ 〈氏名〉 \_\_\_\_\_ (様)です。

〈上位チーム〉 \_\_\_\_\_ 名前へおこしく下さい。

(列にお戻りください)

以上をもちまして、第 \_\_\_\_\_ 位表彰式を終了いたします。  
選手の皆さんはご退場ください。

## 19.試合後のシュート数の発表

### ◆ 第3ピリオドで試合が決した場合

第3ピリオド、ならびにこの試合のシュート数をお知らせいたします。

第3ピリオド <ビジター> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_  
<ホーム> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

トータル <ビジター> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_  
<ホーム> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

### ◆ 延長戦、PSS 戦の場合

第3ピリオド、延長戦、ならびにこの試合のシュート数をお知らせいたします。

第3ピリオド <ビジター> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_  
<ホーム> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

延長戦 <ビジター> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_  
<ホーム> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

トータル <ビジター> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_  
<ホーム> \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

※PSSがあった場合は、トータルシュート数に「1本」加算する。

※状況に応じて、延長戦に入る前に第3ピリオドのシュート数を発表する。

## 20. 競技他の告知・案内

### ◆ 他会場の試合速報

お知らせいたします。

ただ今、〈会場〉\_\_\_\_\_で行われております、

〈ホーム〉\_\_\_\_\_対〈ビジター〉\_\_\_\_\_の試合は

{ 第\_\_\_\_\_ピリオドを終了し・第\_\_\_\_\_ピリオド\_\_\_\_\_分を経過し }

◎ \_\_\_\_\_ 対 \_\_\_\_\_ で \_\_\_\_\_ がリードしております。

◎ \_\_\_\_\_ 対 \_\_\_\_\_ の同点です。

◎ 両チーム無得点です。

### ◆ 他会場の試合結果

お知らせいたします。

ただ今、〈会場〉\_\_\_\_\_で行われておりました、

〈ホーム〉\_\_\_\_\_ 対 〈ビジター〉\_\_\_\_\_ の試合は

◎ \_\_\_\_\_ 対 \_\_\_\_\_ で \_\_\_\_\_ が勝ちました。

◎ \_\_\_\_\_ 対 \_\_\_\_\_ の引き分けです。

### ◆ 車の移動

お車でお越しのお客様にお願い申し上げます。

{ 車種・ナンバー等 \_\_\_\_\_ } (2 回繰り返し) のお車でお越しのお客様。

{ 通行の妨げとなっております・ライトがついております・他 }

\_\_\_\_\_ ので、{ お急ぎ・至急 }、お車の移動をお願いいたします。

### ◆ 呼び出し

お客様にお呼び出しをいたします。

\_\_\_\_\_ よりお越しの \_\_\_\_\_ 様 (2 回繰り返し)

{ おいそぎ・至急 }、 \_\_\_\_\_ までお越しくください。

◆ 迷子

\_\_\_\_\_ { よりお越しの・にお住いの }  
\_\_\_\_\_ { ちゃん・くん } の { ご家族の方・お父様・お母様 }  
お子様がお待ちです。 { お急ぎ・至急 } \_\_\_\_\_ までお越してください。

◆ 落とし物

◎お客様に落とし物のお知らせをいたします。 \_\_\_\_\_ に落ちておりました、  
\_\_\_\_\_ をお預かりしております。  
お心当たりの方は \_\_\_\_\_ までお越してください。

(財布の時は名前呼び出す)

◎お客様にお呼び出しをいたします。  
\_\_\_\_\_ よりお越しの \_\_\_\_\_ 様(2回繰返し)、  
\_\_\_\_\_ までお越してください。

◆ 悪天候時

本日は悪天候の中ご来場いただき誠にありがとうございました。  
( \_\_\_\_\_ )  
お帰りの際には十分お気を付けくださいますようお願い申し上げます。

## 21.緊急時・災害時におけるアナウンス

### ◆ 緊急地震速報

場内の皆様にお知らせいたします。ただ今緊急地震速報が発表されました。建物の外へ飛び出すのは危険です。窓には近づかないでください。小さなお子様をお連れの方はしっかりと抱きかかえてください。揺れが落ち着くまで身の安全を確保し、次の指示をお待ちください。

### ◆ Jアラート

場内のお客様にお知らせいたします。只今Jアラートが発令されましたので、ゲームを中断いたします。その場からなるべく動かず、窓から離れて身の安全を確保してください。小さなお子様をお連れの方はしっかりと抱きかかえ、次の指示をお待ちください。

### 緊急時対処法

◎大会責任者は大会開催以前に緊急時・災害時の対応について関係機関と協議決定し避難方法、経路、アナウンス文面等を確認しておく。

- 1.大会責任者・ゲームスーパーバイザー・総務責任者・競技責任者等が、緊急地震速報・Jアラートが発表されたことを確認し、オフィシャルボックスに試合中断を伝える。
- 2.どのような状況であっても、タイムキーパーはただちにブザーを長押しする。
- 3.レフェリーはホイッスルを吹き、試合を一時中断する。
- 4.アナウンサーは緊急時アナウンスをいれる。(上記参照)状況を見ながら繰り返しアナウンスする。必要に応じ責任者等が直接アナウンスする。
- 5.被害がないこと、リンクが使用できるか等の判断を、施設関係者と全体を確認し問題がなければ試合を再開する。

※中断時間が長くなった場合は、練習時間を設けるかどうかなどの協議を行い各チームへ伝え、アナウンサーは「〇分間の練習のあと、試合を再開いたします」等のアナウンスをいれる。(POO参照)最終確認する

※リンクに異常が見つかり、試合再開が困難と判断された場合には速やかに責任者間で協議決定し、アナウンサーは臨機応変にアナウンスする。または、責任者等が観客に対しアナウンスする。

※非常口・避難指示・誘導の仕方・他は地域・施設ごとに異なるので、速やかに対処できるよう全てにおいて、確認と周知を行うこと。

付表1 反則略語表

| Abbreviations | Explanations of penalty abbreviations:       | Rule       | 読み方                                   | 反則内容                            |
|---------------|--|------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| ABUSE         | Abuse of Officials                           | 116        | アビュース・オブ・オフィシャルズ                      | オフィシャルへの屈辱的な行為                  |
| BENCH         | Bench Minor Penalty                          | 117        | ベンチ・マイナー・ペナルティ                        | ベンチ・マイナー（ベンチに関する反則）             |
| BITE          | Biting                                       | 118        | バイティング                                | 噛み付き行為                          |
| BOARD         | Boarding                                     | 119        | ボードイング                                | 相手を激しくボードに衝突させる行為               |
| BR-ST         | Broken Stick                                 | 120        | ブローン・スティック                            | 破損したスティックの使用                    |
| BUT-E         | Butt-Ending                                  | 121        | バット・エンディング                            | スティックの柄の部分で相手の体を突く行為            |
| CHARG         | Charging                                     | 122        | チャージング                                | 相手に不必要な力でチェックし突っ込む行為            |
| CHE-B         | Checking from Behind                         | 123        | チェッキング・フロム・ビ・ハインド                     | 背後からのチェック                       |
| CHE-H         | Checking to the Head or Neck                 | 124        | チェッキング・トゥ・ザ・ヘッド（・オブ・ネック）              | 頭部および頸部へのチェック                   |
| CLIPP         | Clipping                                     | 125        | クリッピング                                | 相手の膝部分へチェックするなど体を低くする行為         |
| CLOS          | Closing hand on puck                         | 126        | クロージング・ハンド・オン・パック                     | パックを掴む行為                        |
| CROSS         | Cross-Checking                               | 127        | クロスチェックング                             | 水面から上げたスティックで相手の体をチェックする行為      |
| DANG          | Dangerous equipment                          | 128        | デンジャラス・イクイップメント                       | 危険な用具の使用                        |
| DELAY         | Delay of Game                                | 129 to 137 | ディレイ・オブ・ゲーム                           | 競技遅延（以下の凡例により）                  |
|               | ** adjustment of equipment (AD-EQ)           |            | ** アジャストメント・オブ・イクイップメント               | ** 用具を調整するためにプレイを中断させる行為        |
|               | ** displaced goal net (DIS-N)                |            | ** ディスプレースド・ゴール・ネット                   | ** ゴールネットを故意に動かす行為              |
|               | ** falling on the puck (FAL-P)               |            | ** フォールリング・オン・ザ・パック                   | ** パックを隠す行為                     |
|               | ** freezing the puck (FRE-P)                 |            | ** フリーズ・イング・ザ・パック                     | ** 不必要にパックをフリーズさせる行為            |
|               | ** goal celebration                          |            | ** ゴール・セレブレーション                       | ** 氷上で過剰なゴールセレブレーションをする行為       |
|               | ** late lineup                               |            | ** レイト・ラインナップ                         | ** 選手を速やかに出場させない行為              |
|               | ** shooting or throwing the puck out of play |            | ** シューティング・オブ・スローイング・ザ・パック・アウト・オブ・プレイ | ** パックを競技エリア外に出す行為              |
|               | ** substitution after an icing call          |            | ** サブスティテューション・アフター・アン・アイシング・コール      | ** アイシングコール後に違法に交代をする行為         |
|               | ** violation of faceoff procedures (F-OFF)   |            | ** ヴァイオレーション・オブ・フェイスオフ・プロシージャ         | ** 不正なフェイスオフ                    |
| ELBOW         | Elbowing                                     | 139        | エルボウイング                               | 自分の肘を使って相手にファウルする行為             |
| EMBEL         | Diving or Embellishment (DIVE)               | 138        | （ダイビング・オブ）エンベリッシュメント                  | 負傷を装う行為（ダイビングを含む）               |
| ENG-S         | Engaging with Spectators                     | 140        | エンゲージング・ウィズ・スペクテイター                   | 観客に危害を加える行為                     |
| FIGHT         | Fighting                                     | 141        | ファイトイング                               | 殴り合い（過度のラフプレイ）                  |
| GA-MI         | Game Misconduct Penalty                      |            | ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ                     | ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ               |
| GK-INT        | Interference on a Goalkeeper                 | 150        | インターフェアランス・オン・ア・ゴールキーパー               | ゴールキーパーのプレイを妨害する行為              |
| GK-PEN        | Goalkeeper Penalty                           | 209 to 226 | ゴールキーパー・ペナルティ                         | ゴールキーパー特有の反則（以下の凡例により）          |
|               | - beyond centre red line                     |            | - ビヨンド・センター・レッド・ライン                   | - ゴーリーがセンター・レッド・ラインを越える行為       |
|               | - dropping the puck on goal netting          |            | - ドロップ・ザ・パック・オン・ゴール・ネット               | - ゴーリーがパックをゴールネットにのせる行為         |
|               | - illegally blocking goal net or piling snow |            | - イリガリー・ブロッキング・ゴール・ネット・オブ・パイル・スノー     | - ゴールネットの不当なブロックまたは雪を積む行為       |
|               | - leaving goal crease during play            |            | - リービング・ゴール・クリーズ・デュアリング・プレイ           | - いさかしの最中にゴーリーがクリーズを離れる行為       |
| H-BUT         | Head-Butting                                 | 142        | ヘッド・バットイング                            | 頭を相手にぶつける行為                     |
| HELM          | Playing without helmet                       | 155        | プレイング・ウィズアウト・ヘルメット                    | ヘルメットを装着せずにプレイに参加する行為           |
| HI-ST         | High sticking **Accidental injury            | 143        | ハイ・スティッキング                            | スティックを自分の肩より上げ相手を叩く行為           |
| HO-ST         | Holding the Stick                            | 145        | ホルディング・ザ・スティック                        | 相手のスティックをつかむ行為                  |
| HOLD          | Holding an opponent                          | 144        | ホルディング・アン・オポネント                       | 相手をつかむ行為                        |
| HOOK          | Hooking                                      | 146        | フッキング                                 | 相手を引っかける行為                      |
| ILL-H         | Illegal Hit (U12 / Women)                    | 169        | イリーガル・ヒット                             | 不当なボディチェック（低学年 U12・女子）          |
| ILL-ST        | Illegal Stick - Stick Measurement            | 147        | イリーガル・スティック - スティック・メジャーメント           | 不正なスティックの使用                     |
| INJUR         | Injured player refusing to leave the ice     | 148        | インジャード・プレイヤー・リフューズ・イング・トゥ・リーブ・ザ・アイス   | 負傷した選手が氷上を退かない行為                |
| INTRF         | Interference                                 | 149        | インターフェアランス                            | 妨害行為                            |
| KICK          | Kicking                                      | 151        | キッキング                                 | 相手をスケートで蹴る行為                    |
| KNEE          | Kneeing                                      | 152        | ニーイング                                 | 相手をひざで蹴る行為                      |
| L-BOH         | Penalty Box Violation - Leaving Prematurely  | 154        | ペナルティ・ボックス・バイオレーション - リービング・プリマチュアリ   | ペナルティ・ボックスを無断または不正に出入りする行為      |
| LA-HI         | Late Hit                                     | 153        | レイト・ヒット                               | パックを離れた相手に遅れてぶつかる行為             |
| MATCH         | Match Penalty                                |            | マッチ・ペナルティ                             | マッチ・ペナルティ                       |
| MISC          | Misconduct Penalty                           |            | ミスコンダクト・ペナルティ                         | ミスコンダクト・ペナルティ                   |
| OTHER         | Other offences                               | -          | アザー・オフENSES                           | その他の反則行為                        |
| PULL          | Pulling Hair, Helmet, Cage                   | 156        | プッシング・ヘア・ヘルメット・ケージ                    | 髪、ヘルメット、フェイスケージを引っ張る行為          |
| REFUS         | Refusing to Start Play                       | 157        | リフューズ・イング・トゥ・スタート・プレイ                 | プレイの開始を拒否する行為                   |
| ROUGH         | Roughing                                     | 158        | ラフティング                                | 乱暴な行為                           |
| SLASH         | Slashing                                     | 159        | スラッシング                                | 相手に向かってスティックを振り回す行為             |
| SLEW          | Slew-footing                                 | 160        | スルー・フットイング                            | 相手の足またはスケートを背後から蹴る行為            |
| SPEAR         | Spearing                                     | 161        | スピアリング                                | スティックブレードの先端で相手を突く行為            |
| SPIT          | Spitting                                     | 162        | スピットイング                               | つばを吐く行為                         |
| T-BOH         | Team Officials Entering the Playing Area     | 164        | チーム・オフィシャルズ・エンタリング・ザ・プレイング・エリア        | 競技エリアに無断で入ろうとするチーム・オフィシャル       |
| TAUNT         | Taunting                                     | 163        | トーンテイング                               | 相手を愚弄する行為                       |
| TEE           | Teeing (Sledge Hockey only)                  | -          | ティーイング                                | ソリの正面（先端）で相手にチャージする行為（スレッジホッケー） |
| THR-ST        | Throwing a Stick or Object                   | 165        | スローイング・ア・スティック・オブ・オブジェクト              | スティックまたはその他の物を投げる行為             |
| TOO-M         | Too Many Men                                 | 166        | トゥー・メニー・メン                            | メンバーオーバー                        |
| TRIP          | Tripping                                     | 167        | トリッピング                                | スティックや足を使って相手を踏かせる行為            |
| UN-SP         | Unsportsmanlike Conduct                      | 168        | アンスポーツマンライク・コンダクト                     | スポーツマンらしくない行為                   |
| PS            | Penalty shot                                 | -          | ペナルティ・ショット                            | ペナルティ・ショット                      |

付表2 反則時アナウンスマニュアル

ただ今の反則

ビジター \_\_\_\_\_ (No.) \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ )

ホーム \_\_\_\_\_ (No.) \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ )

(共に) \_\_\_\_\_ により (共に) 2 分間の退場

\_\_\_\_\_ によりダブルマイナーペナルティ 4 分間の退場

\_\_\_\_\_ および \_\_\_\_\_ により 4 分間の退場

(チーム) \_\_\_\_\_ によりベンチマイナーペナルティ 2 分間の退場  
⇒代行あり

\_\_\_\_\_ によりミスコンダクトペナルティ 10 分間の退場 ⇒代行あり

\_\_\_\_\_ により 2 分間およびミスコンダクトペナルティ 10 分間の退場  
⇒代行あり

\_\_\_\_\_ により 5 分間、およびゲームミスコンダクトペナルティにより  
この試合残り時間退場。 ⇒代行あり

\_\_\_\_\_ によりマッチペナルティ、この試合残り時間退場 ⇒代行あり

時間 \_\_\_\_\_

(代行)

なお、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ がペナルティを代行いたします。

(5 分間の場合)

なお、 \_\_\_\_\_ 番 \_\_\_\_\_ が 5 分間のペナルティを代行いたします。

※反則名・退場時間をまとめる時は「共に」をつける

---

J.I.H.F.OFFICIAL ANNOUNCEMENT HANDBOOK (アナウンスの手引)

平成 16 年 9 月 10 日 初版発行  
平成 20 年 12 月 1 日 改訂第 2 版発行  
平成 30 年 11 月 1 日 改訂第 3 版発行

監修：公益財団法人 日本アイスホッケー連盟事業本部  
発行：公益財団法人 日本アイスホッケー連盟競技事業委員会  
OFFICIAL ANNOUNCEMENT EXAMPLES 検討部会  
部会長：本川敬一  
部会員：高木典子、小南麻里

〒150-8050 東京都渋谷区神南1丁目1番1号 (岸記念体育館内)  
電話(03)3481-2404 FAX(03)3481-2407  
URL <http://www.jihf.or.jp> E-mail [jihf@jihf.or.jp](mailto:jihf@jihf.or.jp)