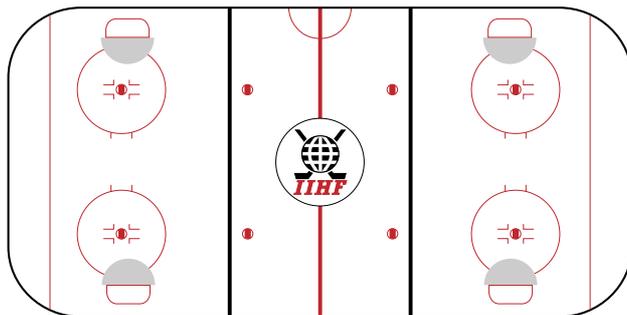


10歳以下の少年少女のための競技ルール

1. クロスアイスプレーの氷面、クロスアイスリンクボードと子供サイズのゴールネット

1.1 クロスアイスプレーの氷面



全てのゲームは普通サイズのリンクの両端それぞれ1/3部分で行われます。*

1.2 クロスアイスリンクボード*

IIHFは全てのアリーナに次のような軽量のバリアになるボードを作成することを勧めています。*

- ・ 氷上を楽に早く動くことができるため。
- ・ 大体高さ10センチ、幅5センチほどのものです。
- ・ パックがボードを沿っていくときに邪魔にならないように、支える足はつけません。
- ・ リンクの端から端までバリアをつけます。
- ・ 簡単にボードを組み立てられる方法を使います。
- ・ 作る材料は、例えば木・アルミニウム・ファイバーグラス・古い消化ホースなどがよいでしょう。*

パックをエリアの外に出さないために“コーナーボード”を作成することをお勧めします。コーナーボードは、ブルーラインと平行に伸びているボードと同じ高さと同幅であることが望ましいです。軽量バリアボード作成の例として、図1と図2に示しました。

図 1

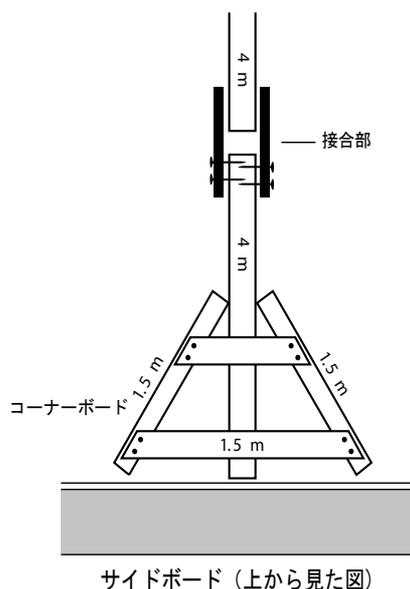
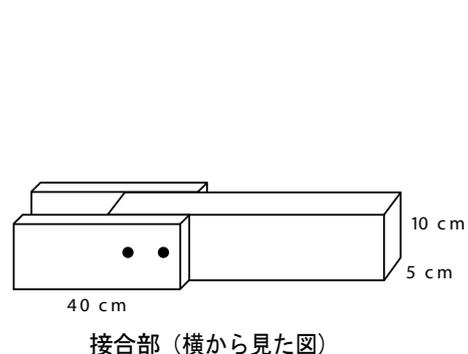


図 2



1.3 子供サイズゴールネット

子供サイズゴールネットは、ゴールキーパーにセーブの成功のチャンスを多く与え、それが自信につながるということから勧めています。また、全てのショットがスコアにつながるわけではないので少しの中断ですみ、プレーする時間が増えることになります。

ネットは、フェンス横から1メートル離れたところで、壁とクロスアイスリンクボードの間のブルーライン上に設置します。

2つの子供サイズのゴールネットの作成について、下に例を挙げています。

1.3.1 軽量ゴールネット

軽量ゴールは、高さ90センチ、幅130センチ、奥行き70センチで1.5~2センチの太さのフレームになっています。一番低いゴールポストの位置に小さなペグを取り付け、ゴールを安定させます。(図3・4参照)

図 3

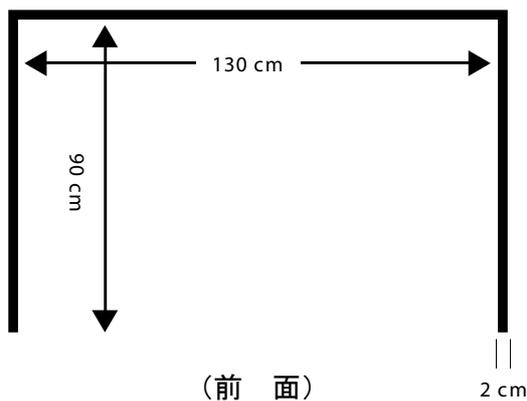
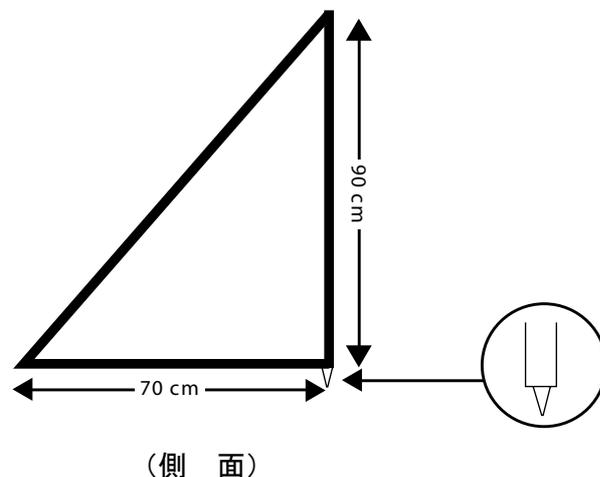


図 4



1.3.2 ゴールインサート

これらの軽量のゴールインサートとは、材木やプラスチックを使って作成することができます。インサートは普通サイズのゴールネットのポスト内側に収まるものでなければなりません。そして、高さ90センチ、幅130センチの空間ができます。ゴールポストに結びつけたり、ストラップやフックを使って引っ掛けてもよいでしょう。(図5・6参照)

図 5

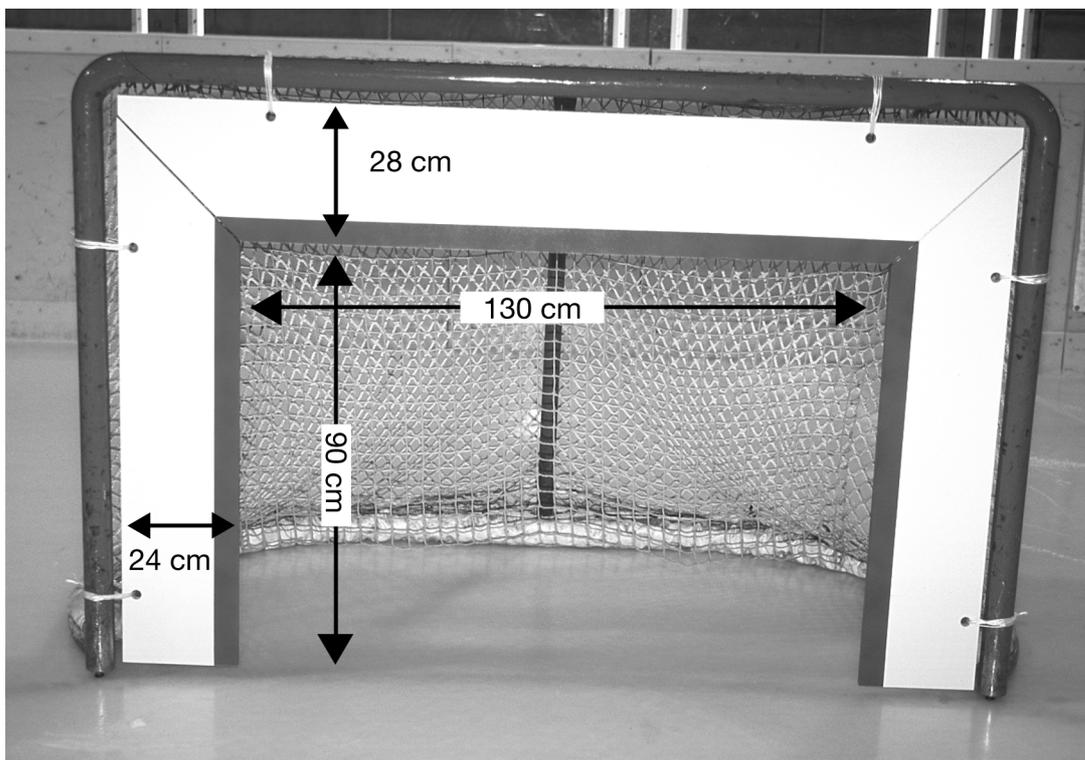


図 6



2. 道具

教えられている子供たちはまだ小さく、ホッケーを心から楽しんでもらうように、そして技術をうまく理解してもらうという点を忘れてはいけないことから、ジュニアサイズの道具を利用すべきでしょう。

2.1 ジュニアサイズスティック

すべてのプレーヤーがジュニアサイズのスティックを使用することを勧めます。ジュニアサイズのスティックを使う利点として、次のことが挙げられます。

- ・ 費用が安い。
- ・ パックコントロールがしやすい。
- ・ 軽くてバランスが取りやすい。

2.2 軽量パック

パックの直径、厚さ、素材は、普通のゲームで使用されるものと同じです(最小80グラム・最大130グラム)。軽量パックのいくつかのオプションを以下に挙げています。

2.2.1 ブルーパック

- ・ これは普通サイズのパックで、色は青、軽量の素材でできています。

2.2.2 穴のあるパック

- ・ これは普通サイズのパックで、真ん中に直径50ミリメートルの穴が開いています。(図7参照)

図 7



注;もしたくさんの雪が氷上にあって滑りにくいときは、パックの周りに何周かプラスチックテープを巻き、真ん中に雪が入らないようにするとうまく滑っていきます。

3. ゲームの構成

3.1 スタッツ

スタッツやリーグ経歴などは記録されません。

3.2 ゲームオフィシャル

最低1人の人が“リーダー”または“レフリー”になりゲームを進めます。

3.3 オフアイスオフィシャル

ホームチームがタイムキーパーをアレンジします。

3.4 フェイスオフ

フェイスオフは、ゲーム開始のときに、プレーするリンクの中央で行われ、また各ピリオド、ゴールの後、プレーが中断された後(ゴールキーパーがパックを離さなかったときなど)や、出場選手を交代するときなどに行われます。

注;フェイスオフをすばやく・確実に行うために、レッドラインとフェイスオフドット(点)をスプレーペイントであらかじめ氷に描いておくといでしょう。

3.5 プレータイム

3.5.1 プレーヤーの参加

名簿に名前の載っているすべてのプレーヤーは、毎回のゲームで平等にプレーしなければなりません。

3.5.2 シフトチェンジ

タイムキーパーの合図、最長90秒のランニングタイムでシフトを交替します。シフトはいつも同じ人数同士でプレーをします(5-5、4-4)。

3.5.3 ゲーム時間の長さ

ゲーム時間はクラブによって決定されます。

3.5.4 シフト時間の長さ

最長90秒間プレーできます。

3.6 オフサイドなど

ブルーラインオフサイド、アイシングはありません。

3.7 危険についてのルール、ペナルティー

プレーヤーが危険なことをしたときは、ゲームのリーダーまたはレフリーが笛を吹いてゲームをストップし、そのプレーヤーになぜプレーを中断したのか、理由を説明します。ペナルティーは与えられません。新たにフェイス・オフからゲームを開始します。もし必要なら、ゲームのリーダーはプレーヤーをゲームからはずすことができます。

またプレーヤーが何度も危険なことをするようであれば、そのチームのリーダーはそのプレーヤーをはずし、新しいプレーヤーを補充します。

3.8 プレーヤーの順番の待ち方

センターのニュートラルゾーンをベンチとして使います。待っている間は立っていても座っていても構いません。氷上を最大限に、またプレーヤーの技術の向上のために、スケーティング、パックのパスなどをしていても構いません。



3.9 ボディーチェック

ボディーチェックは禁止です。