

Sリーグオフィシャルリーダーマニュアル

公益財団法人東京都アイスホッケー連盟
社会人運営委員会
2024.04.10

◆ オフィシャルリーダーの役割

試合が円滑に進行するように、オフィシャル全体を俯瞰して各担当者のサポートを行います。

◆ オフィシャルの準備

リンクに到着したら、『Sリーグオフィシャル準備手順』にしたがい、オフィシャルの準備をします。

◆ 各オフィシャルの注意点

オフィシャルの担当ごとの注意点下記の通りです。

- 1、タイムキーパー
- 2、ペナルティタイムキーパー
- 3、アナウンス
- 4、ペナルティボックスアテンダント
- 5、ゴールジャッジ（ショットカウントを兼任する）
- 6、スコアキーパー
- 7、スーパーバイザー

1. タイムキーパー

時計の開始・ストップの管理と練習開始前とタイムアウト終了時にブザーを鳴らす役割があります。

◇練習開始前

- タイマーボックスの「HORN」ボタンを鳴らして、氷上に出てくるように促します。
練習開始時刻3分前に1回、2分前に2回鳴らします。（1秒程度）
（例: 22:15 開始の場合は、22:12分に1回、22:13分に2回）

◇各ピリオド開始直前

- レフェリーが本部席に向かって手を上げるので、電光掲示板にゲームタイム（15:00 または 20:00）が正しく表示されていることを必ず確認してから手を挙げて応答します。

◇試合中

- **時計に集中させるようにします。**

時計が止まるとゴールランプが緑に点灯、時計が動くと消灯することを毎回確認します。

● **時計を止めるときはホイッスルで止めるように指示します。**

（ゴールのときはホイッスル前に止めてしまうことが多いため、とくに注意するように促します）

◇ピリオド間

● 製氷がある場合（20分ゲームの場合）

(1) 20分ゲームで製氷が入る場合は、ペナルティタイムキーパーが時計をBREAKの12:00にセットします。

製氷車が本部席付近でいったん停車し、発進したら時計をスタートします。

(2) 時計が残り3分になったらブザーを1回、残り2分になったらブザーを2回鳴らします。

● 製氷がない場合

製氷がない場合は、ブザーは不要です。

◇ランニングタイムの注意点

ランニングタイム中は、下記状況時のみ時計を止めるので注意します。

● 得点時

レフェリーから得点、アシストを聞き取ったら直ちに時計をスタートします。

● ペナルティ発生時

次のフェイスオフまで時計を止めます。フェイスオフ後はそのままランニングタイムで試合を行います。

2. ペナルティタイムキーパー

得点の入力と伝達、ペナルティの入力を行います。

詳細は『電光掲示板使用手順（得点・ペナルティ操作編）』を参照してください。

◇得点時

(1) ゴールしたチームに+1。

得点が入った方のチームの赤い数字が加算されたことを確認します。

※ゴール判定は必ずレフェリーのシグナルを確認します。ゴールランプが点灯してもノーゴールになるケースがあります（インクリーズ、キックショットなど）

(2) レフェリーが本部席に近寄り、得点、アシストの背番号を報告します。ホワイトボードに書き取り、レフェリーに見せて確認して誤りがなければ

ば、アナウンサーとスコアキーパーにホワイトボードを見せます。

(数字は大きな文字で記載するよう指示します)

- (3) 見せ終わったら、ゴール、アシストの背番号をノートパソコンの Excel のスコア表に打ち込み、電光掲示板に表示されているかを確認させます。

◇ペナルティ発生時

オフィシャルリーダーは、ディスプレイの時間をメモします。(コンマ単位でメモ)

- (1) 該当チームの「ペナルティ」ボタンを押します。
- (2) レフェリーのシグナルを確認します。
(メジャーペナルティ等でオフィシャルに直接説明する場合もあります)
- (3) ペナルティボックスに入ってくる選手の背番号を確認します。
ベンチマイナーペナルティやゴールキーパーのペナルティなどは代行が入りますので、代行する選手の背番号を確認します。
- (4) 背番号を入力し→ENTER を押します。
- (5) 自動で 2 : 00 と表示されますので、反則が 2 分であればそのまま ENTER を押します。
4 : 00、5 : 00 など 2 分以外の反則であれば、中央の「マイナーペナルティ」、もしくは「メジャーペナルティ」のボタンで変更します。
- (6) 電光掲示板に、チーム・番号・反則時間が正しく表示されていることを必ず確認させます。

※レフェリーのシグナル前にペナルティを掲示させないように注意!

ハイスティックングで出血してダブルマイナーペナルティとなる場合など、常に 2 分のペナルティとは限りませんので、必ずレフェリーのシグナルや説明を確認後、最後の ENTER を押すようにします。

※同時のペナルティ

同時のペナルティは、キャンセルアウトし、同数で行います。このため、ペナルティの計時はせず、ペナルティベンチアテンダントにペナルティの終了時間を伝えます。

「上の時計で〇分〇秒経過して、次に止まったとき」といった伝え方をします。

◇時計の変更

ピリオド終了時に時計を BREAK (3 分) に変更します。

(SET MAIN CLOCK ボタンを 3 回押すと BREAK になります)

3. アナウンス

詳細は『社会人リーグ アナウンスマニュアル』を参照してください。

4. ペナルティボックスアテンダント

詳細は『ペナルティベンチアテンダントの注意点』を参照してください。

◇反則がおきた場合

ペナルティが判明し、試合が止まり次第すぐに該当のペナルティボックスを開けるようにします。

- * **選手のヘルメットは原則外させないようにします。（汗を拭く程度はOKですが、すぐに装着させます）**
- * **ペナルティ残り時間30秒前までは座っているように促します。**

ペナルティの時間表示が消えたら、ペナルティベンチを開けます。

◇キャンセルやミスコンダクトペナルティの対応

キャンセルアウト（相殺）やミスコンダクトペナルティなど、ペナルティを計時しない場合は、ペナルティが終了時間経過後、最初のホイッスルで試合が止まったら選手を出します。

- * 同時のキャンセルで両方のペナルティボックスに選手が入っている場合は、ビジターチーム側を先に出します。ホームチーム側のペナルティベンチアテンダントは、ビジターチーム側の選手が出たら1呼吸おいて選手を出すようにします。
- * **タイムアウト中は選手を出さないように注意します。**

◇パックがリンク外に出た場合

本部席左隣のペナルティベンチ内に試合パックの入ったクーラーボックスがありますので、アウトオブバウンスのときは速やかに新しいパックを取り出し、パックを取りに来るラインズパーソンに渡します。

5. ゴールジャッジ

詳細は『ゴールジャッジ、シュートカウントの注意点』を参照してください。

◇各ピリオド開始直前

レフェリーがゴールジャッジに手を挙げて準備ができているか確認しますので、必ず手を挙げるか赤い旗を振るように指示します。

◇試合中

ピリオド中は、レフェリーから要請があった時以外はボックスから外に出ないように注意します。（パックが外に出て自分の近くに落ちた場合でも拾わなくてもOKです）

◇ゴールが決まった時

(1) パックがゴールラインを完全に超えたのを確認したら、ボタンを押します。→赤ランプが点灯します。

- * タイマーが時計を止めるタイミングがボタンを押すよりも早いと、赤ランプは点灯しません。その場合赤旗を振ります。
- * レフェリーが本部席へ向かったらもう一度ボタンを押し、点灯を止めます。（止め忘れに注意します）

◇レフェリーからゴール確認の要請があった場合

レフェリーからゴールジャッジに関しての質問をされた場合は、指示に従い近くのペナルティベンチのドア付近まで移動し、レフェリーと直接会話をします。（会話の内容をレフェリーとゴールジャッジのみで共有するため）

6. スコアキーパー

詳細は『スコアキーパーマニュアル』を参照してください。

7. ゲームスーパーバイザー

詳細は『ゲームスーパーバイザーマニュアル』を参照してください。

◆ オフィシャルリーダーの注意点

各試合進行時のオフィシャルリーダーの注意点は下記の通りです。

◇試合開始

練習が終了したら「両チームはブルーライン上に整列してください」とアナウンスし速やかに選手を並ばせます。

- ・ レフェリーによる防具チェック完了後、試合開始のアナウンス→レフェリー紹介（→パックスでホームチーム決定する場合、「この試合のホームチームは〇〇です」とアナウンスさせます。
- ・ 電光掲示板に正しいゲームタイムが掲示されていることを確認します。レフェリーが本部席に向かって手をあげるので、タイムキーパーにも時計を再確認の上手をあげさせます。
- ・ パックをドロップした時間（試合開始時刻）をメモします。
- ・ 先発したゴールキーパーの背番号をメモします。

◇試合中

- ・ 試合が止まる/再開するたびにきちんと時計が止まっている/動いているかを毎回確認します。

（ゴールジャッジボックス上の緑のランプが、時計がとまると点灯し、時計をスタートさせると消灯しますので、こちらで時計の確認が可能です）

- ・ 試合がとまるたびにディスプレイの時間をメモします。（コンマ1秒単位）
- ・ フェイスオフバイオレーションが発生し、時計が動いていた場合は、時計を戻してフェイスオフのやり直しをします。

※時計の変更手順

- (1) アナウンサーにフェイスオフバイオレーションのため、時計を戻すことをアナウンスさせます。
- (2) SET MAIN CLOCK ボタンを押します。
- (3) メモを確認し、正しい時間を手打ち入力します。
- (4) 正しく入力できたことを確認の上、ENTER キーを押します。
 - * ペナルティ中はペナルティ時間も変更するかの確認画面が出るため、もう一度 ENTER を押します。
 - * 入力を間違えた場合は CLEAR ボタンを押せばやり直すことができます。
- (5) 電光掲示板上で、時間が変更されていることを確認します。
- (6) レフェリーへ手をパーにして時計の変更が完了したことを知らせます。

※時計操作がうまくいかない、正しくない時間に変更されてしまったなどのトラブル発生時、それに気づかずフェイスオフされそうになってしまったら迷わずブザーを押してレフェリーへ知らせます。

◇ピリオド間

- ・ 時計をインターバル（Round1、Round2 は 3 分、Round3 は 12 分）に変更します。
- ・ ペナルティが残っている場合は、ペナルティクロックの有効、無効を切り替えます。（詳細は『電光掲示板使用手順（得点・ペナルティ操作編）3-9を参照してください）
- ・ アナウンサーがシュート数をアナウンスしているか確認します。

◇試合後

- ・ 電光掲示板のクリア→スケート教室表示
- ・ スコアのオールクリア
- ・ 対戦チームをクリア
- ・ 電光掲示板電源オフ