

ゲーム・ウィニング・ショット戦に関する規定

1. 国際アイスホッケー連盟制定の改正新ゲーム・ウィニング・ショットは、平成 29 年 9 月 1 日から施行する。
また、平成 29 年 9 月 1 日から 11 月 1 日までの 2 ヶ月間を施行のための準備期間とし、その間は各加盟団体が主催または主管する競技会等において、改正新ルールで行うことも可能とする。
なお、準備期間中の新ルールの施行については、事前に関係者が話し合いを行い、十分な理解が得られることを施行に際しての条件とする。
2. 平成 29 年度の日本アイスホッケー連盟ローカル・ルールについては、改正新ルール及び新ルールと同様に、9 月 1 日から施行する。
3. 改正新ルール施行に関しては、上記の通り原則として本年 9 月 1 日とするが、各加盟団体の事情によっては施行時期を遅らせることを妨げない。

以上

新しいゲーム・ウィニング・ショットの方法を以下の通り通達いたします。

1. 3on3 で行われるサドンデス方式の延長戦（5 分間）を終了してもなお同点の場合、ただちに両チーム 5 名ずつによるゲーム・ウィニング・ショット戦（以下 GWS）を行う。
2. オフィシャルゲームシートに記載されているプレイヤー及びゴールキーパー 2 名（以下 GK）が GWS の参加資格を有する。
3. 延長戦終了時点でペナルティが完了していない選手は、GWS に参加する資格を持たず、ペナルティーボックスまたは更衣室にいないといけない。また、GWS の最中にペナルティを科せられた選手についても、同様とする。
4. 延長戦終了時点で GK に科せられたペナルティが完了していない場合は、ペナルティを代行しているプレイヤーが GWS に参加する資格を持たず、GK は GWS に参加できる。また、GWS の最中に GK に科せられたペナルティについても、同様とする。
5. 先攻または後攻はコイントスによって決定する。コイントスの優先選択権はゲームホームチームに与え、ゴールキーパーは、延長ピリオドと同じゴールネットを守る。
6. 両チーム 5 名終了後は先攻・後攻を入れ替えて行う。入れ替え後は、勝敗がつくまでは、先攻・後攻を入れ替え無いものとする。
7. GK はショット毎に交替することができる。
8. シューターに対してゴールを守っていない GK は自チームのゴールクリーズ内に留まらなければならない。
9. IIHF 公式競技規則第 63 条に従い、GWS が行われる。
10. 勝敗を決定するゴールが入るまで、両チームのプレイヤーが交互にショットを行う。
11. 勝敗決定後の残りのショットは行われぬ。
12. 各チーム 5 名がショットを終えてもなお同点の場合は、先攻後攻を入れ替えて引き続きサドンデス方式の GWS を行う。対戦で決着がつき次第、試合終了となる。
13. 各チーム 5 名のショットを完了するまでは、同じプレイヤーがショットを行うことはできない。
14. いずれかのチームが GWS を行うことを拒否した場合、そのチームの負けが宣告される。プレイヤーがショットを行うことを拒否した場合は、そのチームは「無得点」となる。
15. 勝利したチームにはオーバータイム終了時の得点に 1 点を加え、チーム記録には得点失点とシュート数にそれぞれ 1 点を反映させる。
16. 個人記録にはシューター・GK とともに反映させない。

平成 29 年 8 月 14 日改定