

ホッケー競技運営規程

2016年4月1日施行

公益社団法人 日本ホッケー協会

目 次

序文 目的	1
1 大会適用規則	1
2 競技役員	1
3 参加申込	4
4 チーム代表者会議	2
5 スターティングリスト（試合のチーム構成）	3
6 チームの服装、装具、カラー	3
7 試合時間	4
8 プレイヤーの交代	4
9 フィールドへの入場	4
10 試合の中断	5
11 公式試合記録	6
12 棄権	6
13 サジェスションアンパイア	6
14 行動規定と処罰	6
15 抗議	7
16 アンチ・ドーピング	7
17 想定外の事態	7
18 アピールジュリー	8
19 アピールジュリー制度の運用	8
20 その他	8

付属書

付属書 1 ホッケー競技規則に優先する項目	9
付属書 2 リーグ戦での順位決定方法	13
付属書 3 シュートアウト戦	14
付属書 4 行動規範	17
付属書 5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン	19
付属書 6 サジェスションアンパイア	20

序文 目的

本規程は、ホッケーの大会が公正かつ安全に滞りなく行われ、チーム関係者、観客、運営者、競技役員等の大会に関わるすべての人々がホッケー競技を通じて、心身の健全な発達、健康の保持増進、精神的な充足感の獲得、自律心その他の精神の涵養等を楽しみ、人と人との交流及び地域と地域との交流を促進するものである。

1. 大会適用規則

- 1.1 試合は大会開始日に有効なホッケー競技規則と本競技運営規程に則って行われる。本規程の付属書による変更がある場合には、その変更を優先させ、本規程として扱う。
- 1.2 大会開催にあたり本規程を補完する大会運営規程を定めることができる。大会運営規程と本規程の定める内容が競合する場合は、大会運営規程を優先させるが、大会運営規程は、大会開始前までに主催者または共催者の承認を得なければならない。
- 1.3 チーム代表者会議でチーム代表者と TD で合意が得られた事項は本規程に優先する。
- 1.4 リーグ戦の場合の順位決定方式は付属書 2 に規定する。
- 1.5 本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という。）のウェブサイトに公表される。本規程の改定時には各都道府県協会および関係団体に通知される。
- 1.6 行動規範（付属書 4）は、競技に参加する者がホッケー競技への自覚と責任を持つために制定され、適用される。

2. 競技役員

- 2.1 全国大会および国民体育大会ブロック大会のトーナメントディレクター（以下、「TD」という）は JHA が指名する。TD は本規程の定める範囲における大会運営に関わる JHA としての全権限と決定権を有する。全国大会は JHA が主催または共催する大会を指す。
- 2.2 TD は大会の競技役員として指名された者の中から、各試合のアンパイア（サジェスションアンパイアを含む）、テクニカルオフィサー（以下、「TO」という）、ジャッジ（以下、「JG」という）を以下の条件に基づき指名する。
 - a TO、アンパイア、サジェスションアンパイアを出身チームが行う試合に指名できない（可能な限り他の競技役員についてもこの原則が適用される）。
 - b 参加チームのプレイヤー、役員を大会の競技役員に指名することはできない。
- 2.3 TD は、全参加者が行動規範を確実に遵守するようにしなければならない。そのための行動規範、関係する規程に基づく必要な措置を行う権限を有する。
- 2.4 TD は、JHA 技術委員長の同意のもと、必要に応じて TD 権限の全部または一部を必要な期間中 TO に委譲することができる。

3. 参加申込

- 3.1 参加チームは別途定められた期日までに大会参加申込書を JHA と大会実行組織委員会（大会主管者）の両方に提出しなければならない。
- 3.2 すべてのプレイヤーは、1 から 30 までの数字をつけた背番号により識別され、この数字は大会を通じて

同じでなくてはならない。

- 3.3 大会参加申込書には以下の項目が含まれていなくてはならない。
- a 最大 30 名までのプレイヤーの氏名とその背番号。プレイヤーの中からキャプテンを指名しなくてはならない。
 - b 監督の氏名。監督は、ヘッドコーチ等他のチーム役員とは兼務できない。チーム役員とは大会参加申込書に記載されている者のうちプレイヤーを除いた者を指す。
 - c プレイヤーおよびチーム役員全員の JHA 登録番号。
 - d ベンチに入ることを希望するヘッドコーチ、アシスタントコーチ、フィジオセラピスト、ドクター、部長（各 1 名）がいればその氏名。フィジオセラピストまたはドクターの代わりに手当てする者として登録することができる。手当てする者は、大会開始日に 20 歳以上でなければならない。
 - e JHA ユニフォーム規程に基づくフィールドプレイヤーのファーストおよびセカンドユニフォームの色。
 - f JHA ユニフォーム規程に基づくゴールキーパーのファーストおよびセカンドユニフォームの色。
- 3.4 JHA は、参加申込書に記載されているプレイヤーの大会参加資格要件（所属、年齢等）の確認をいつでも行うことができる。正当な理由がなく確認を拒否もしくは受けなかったプレイヤーは、当該大会には参加できない。さらに、JHA は当該プレイヤー、所属チーム、関係機関に対する追加の制裁措置を行うことがある。参加申込書に記載されるプレイヤーおよびチーム役員は、大会開始時点で有効な JHA が発行する登録証を所持していなければならない。
- 3.5 同じ会場で別の大会が同時に開催される場合、監督は別のチームの監督を兼務することはできない。
- 3.6 大会主管者（実行委員会）はチーム代表者会議までに大会参加申込書のコピーを TD に提出しなければならない。
- 3.7 大会参加申込書の記載内容の変更は、大会最初の試合が行われる日の 3 日前の 17 時までに、監督が文書で大会主管者（実行委員会）に通知しなければならない。文書を電子メールで送信する場合は、大会主管者および JHA の両方に通知しなければならない。この期限以後の変更は認められない。
- 3.8 参加チームが出場を辞退した場合、補欠チームの参加については、主催者が決定する権限を有する。決定後、速やかに他の参加チーム、メディアに通知されなければならない。

4. チーム代表者会議

- 4.1 監督とチームの代表者の合計 2 名は、大会開始前に TD が開催するチーム代表者会議に出席しなければならない。2 名は大会参加申込書に記載された者でなければならない。
- 4.2 監督はチーム代表者会議または TD が指定した会議に以下のものを持参しなければならない。
- a フィールドプレイヤーとゴールキーパーのファーストとセカンドユニフォームのサンプル
 - b 試合に用いる用具（スティック、ゴールキーパーのヘッドギア、ハンドプロテクター、レガード、キッカーズ、フィールドプレイヤーが装着するフェースマスク、ハンドプロテクター等の防具）。TD により用具の点検は試合前等の他の機会に行うと決定された場合を除く。
 - c 参加者全員の JHA 登録証。TD により登録証の確認を他の機会に行うと決定された場合を除く。
 - d JHA 行動規範同意書。（TD の指示があった場合）
- 4.3 やむを得ず監督が出席できない場合は、TD の承認により代理者を出席させることができる。ただし、代理者は参加申込書に記載された者でなければならない。

4.4 正当な理由なく出席しなかったチームに対し、TD は制裁措置を行うことがある。

5. スターティングリスト（試合のチーム構成）

- 5.1 チームは試合毎に大会参加申込書にプレイヤーとして登録された最大 30 名の中から、最大 18 名までのプレイヤーを試合に出場させることができる。出場させるプレイヤーは試合毎に異なっていてよい。プレイヤーが TD によって 1 試合ないしそれ以上の試合の出場停止処分を受けた場合には、その試合での出場プレイヤー数は出場停止処分を受けた人数分だけ少なくなる。
- 5.2 チーム代表者会議で TD が指定した方法（6 人制の大会を除き、電子メールによる提出を原則とする）で指定された期限までに監督は以下を記載したスターティングリストを提出しなくてはならない。
- a 試合に先発する 11 名のプレイヤー。
 - b 試合開始時にチームベンチに座る 7 名までのプレイヤー（出場停止者がいる場合は、その氏名を記載し、「S」と印をつける）。
 - c 試合のキャプテンとゴールキーパー。
 - d 試合の監督。監督がやむを得ない理由により不在の場合は、監督を代行する者の氏名。その場合は、あらかじめ TD の許可を受けなければならない。
 - e 試合のコーチ（ヘッドコーチまたはアシスタントコーチから 1 名が指名される）。
 - f フィジオ（いる場合）。
 - g ドクター（いる場合）。
 - h フィジオまたはドクターが不在の場合に、それぞれの代わりにチームベンチに座る最大 2 名の手当てする者。手当てする者には、試合に出場する最大 18 名のプレイヤーと監督を除く者を指名できるが、大会開始日に 20 歳以上の者でなければならない。
 - i 試合で着用するユニフォームの色。
- 5.3 スターティングリストに記載される者は、大会参加申込書に名前が記載されている者の中からのみ行うことができる。
- 5.4 指名されたプレイヤーが試合開始前の練習中にプレイできない状態になった場合には、大会参加申込書記載のプレイヤーの中から変更することができる。監督は TO にこの旨を伝えなくてはならず、TO はこれを対戦相手の監督とメディアに伝える。

6. チームの服装、装具、カラー

- 6.1 TD は、各試合でのフィールドプレイヤーとゴールキーパーが着用するユニフォームを指定する権限を有する。
- 6.2 試合中にウオームアップする交代プレイヤーは、両チームのカラーとは異なる色のビブスなどの服装を身につけなくてはならない。
- 6.3 試合を行うチームは、試合会場にファーストおよびセカンドの両方のユニフォームを持参しなければならない。また、それぞれ 2 セットの背番号の付いていないフィールドプレイヤー用ユニフォームと、背番号として使える素材を準備しておき、血で汚れたユニフォームを着替えるなどの事態に備えなければならない。
- 6.4 試合の間、全プレイヤーのユニフォームは揃っていて、整然としていなくてはならない。

- 6.5 フィールドプレイヤーは、
 - a 試合中は常にソックスの内側で膝より下にすねあてを着用しなければならない。
 - b マウスピースの着用を推奨する。
 - c TDの許可により、医学上の理由による装具を装着できる。
- 6.6 プレイヤーまたはチーム役員が使用するすべての服装、装具には、JHAユニフォーム規程で認められている以外の広告の表示がないこと。
- 6.7 プレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、プレイヤーが試合で使用する装具に表示される製造者識別標については、著しく大きくない限り認められる。
- 6.8 フィールド上のプレイヤーは受信装置を装着または使用してはならない。また、TOに危険と判断されるものを装着してはならない。
- 6.9 試合で使用するスティックは、競技規則に記載の仕様に適合し、JHAが認めるスティックシールが添付されていないといけない。
- 6.10 PC守備時に使用できる保護用手袋の大きさは、長さ270mm、幅160mm、厚さ130mm以内とする。

7. 試合時間

- 7.1 試合は、各35分間の前・後半と5分以上10分以内のハーフタイムからなる。
- 7.2 アンパイアが試合を開始・再開し、中断・再開ごとにTOに合図をする。
- 7.3 試合時間の管理はTOが行う。前後半の終了の合図を行う責任がある。ただし、競技規則に規定された前後半終了時にペナルティコーナーの完遂のための試合時間の延長時は、アンパイアが前後半の終了の合図をする。
- 7.4 試合が引き分けで終了した場合に、勝者を決定する必要がある場合は、付属書3に規定するシュートアウト戦を行い、勝者を決定する。

8. プレイヤーの交代

- 8.1 交代は競技規則に従い、公式試合記録に記載されたプレイヤーの中から行う。
- 8.2 交代はTOが管理する。
- 8.3 交代でフィールドを退出したプレイヤーは直ちにチームベンチに戻らなければならない。
- 8.4 交代は監督の責任で行う。

9. フィールドへの入場

- 9.1 コーチは、試合の間はいかなる状況下でもフィールドに入場することはできない。ただしシュートアウト戦実施中は入場することができる。
- 9.2 ベンチに入る者は試合中断中も含め、ベンチに着席していなければならない。ただし交代時やTOまたはアンパイアの指示があった場合は除く。交代プレイヤーはTOが指定した場所でウォームアップをするためにベンチを離れることができる。ドクター、フィジオ、手当とする者はチームベンチの端でプレイヤーを手当てするために席を離れることができる。
- 9.3 監督はベンチに座っている全員の行動に対して責任があり、テクニカルテーブルに最も近い席に座っていないといけないが、コーチングのために一時的に立ち上がるか、コーチングエリア（設定されてい

る場合)に入ることができる。ただし、監督代行がプレイヤーの場合は、プレイヤーとしてフィールドに出場している間を除く。

- 9.4 コーチは、コーチングのために一時的に立ち上がるか、コーチングエリア（設定されている場合）に入ることができる。ただし、監督と同時にコーチングエリアに入ることにはできない。
- 9.5 チームベンチにいるチーム役員、プレイヤーの言動は、競技役員、アンパイア、相手チームのプレイヤーに対するものであってはならない。
- 9.6 監督がTOから警告を受けてもなお、チームベンチでの行動に違反があった場合、TOは、この行為を行った人物に対し、一時的または残りの試合時間中ベンチから退場させる権限を持つ。試合後、TOはTDに経緯を報告し、TDは必要に応じてさらなる制裁措置を行う権限を持つ。
- 9.7 フィールド上での負傷者（GKを除く）の治療は許されない。もしプレイヤーがフィールド上でプレイ不能となった場合、アンパイアは試合を中断し、処置が必要かどうかを判断する。
 - a アンパイアにより処置が必要と判断された場合は、ドクター、フィジオセラピスト、手当てする者の中からの1名と監督の最大2名がフィールドに入場することを認める。フィールドに入場している間、コーチングを行ってはならない。
 - c 必要に応じてアンパイアはストレッチャーがフィールドに入場することを許可する。
 - d フィールドに入場することを許可された者は、医療上の理由で動かすことが適切でない場合を除き、当該プレイヤーをフィールドの外に出さなければならない。
- 9.8 チームベンチから誰か（ストレッチャーを含む）がプレイヤーの怪我の手当のためにフィールド内に入場した場合には、
 - a そのプレイヤーがフィールドプレイヤーである場合は、そのプレイヤーはフィールドを出てチームベンチに試合時間で2分間以上留まらなくてはならない。
 - b 2分間の計測は、TOが行う。
 - c そのプレイヤーに対する交代は認められる。
- 9.9 フィールドが血液で汚れた場合には、抗生物質耐性菌に対して効果的な非酸性表面洗剤を使って直ちに洗淨を行う。これがない場合には、80%アルコール溶液を使用する。この洗淨作業中は試合を中断する。
- 9.10 フィールド内で給水および摂食してはならない。中断中を含め、試合中に摂食するプレイヤーはフィールドを出なくてはならない。ゴールキーパーはゴール直近のフィールドから出入りしてよい。
- 9.11 チーム役員とプレイヤーはハーフタイムの間、TOの許可によりフィールド周辺の競技エリアから離れることができる。
- 9.12 フィールドが見渡せるビデオタワー（撮影施設）に入る者は声を出してはならない。

10. 試合の中断

- 10.1 アンパイアまたはTOが天候、フィールドのコンディション等の理由により試合を中断した場合には、以下の条件に基づきできるだけ速やかに試合を再開するが、同じフィールド、同日とは限らない。
 - a 試合は規定の時間を完了させなくてはならない。再開時のスコアは中断した時点のものとする。
 - b 再開時には試合の中断はなかったもの見なし、8.に規定されるプレイヤー交代手順が適用される。

11. 公式試合記録

- 11.1 試合が終了した時点で公式試合記録がテクニカルテーブルで作成される。これは試合の要約であり、プレイヤー全員とチーム役員、試合に指名された競技役員全員の氏名と試合結果を含む主要な統計値が記録される。
- 11.2 両チームの監督は抗議を行う場合でも試合終了後 5 分以内に公式試合記録に署名しなくてはならない。
- 11.3 試合の競技役員は、両チームの監督が署名した公式試合記録に署名しなくてはならない。

12. 棄権

12.1 リーグ戦の場合

- a 公認される事由なく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合、
 - i それまでにチームが行ったすべての試合、およびこれから行う予定だった試合について 0-5 の敗戦と記録される。
 - ii そのチームは失格とし、大会での順位は付与されない。
 - iii そのチームが所属するリーグ内の全チームの試合結果が修正されて、順位が決定される。
 - iv そのチームが行った試合のチーム成績とプレイヤーの得点は削除される。

12.2 トーナメント戦の場合

- a 公認される事由なく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合
 - i チームはその試合において 0 対 5 で負けたものとする。
 - ii チームは失格とし、大会での順位は付与されない。
 - iii チームのその試合のそれまでのプレイヤーの得点は認められない。
 - iv チームのそれまでの試合のチーム成績は保持されるが、個々のプレイヤーの得点記録は削除される。

12.3 JHA は棄権したチームに対し更なる処罰を科す権限を有する。

13. サジェスションアンパイア

13.1 サジェスションアンパイア制度の運用方法については付属書 6 に規定する。

14. 行動規定と処罰

- 14.1 JHA 行動規範は JHA が主催または共催する大会の競技役員を含めたすべての参加者に適用される。TD は、大会期間中の競技役員の言動に責任を負う。監督は、大会期間中のチーム役員、プレイヤーの言動に責任を負う。
- 14.2 本規定の付属書 4 で行動規範およびこれに関連するガイドラインを規定する。
- 14.3 出場停止期間の決定については、大会終了までの残りの試合に限る必要はなく、大会終了後の試合を含

んだ出場停止処分を科すことができる。

- 14.4 出場停止処分を受けた者は、出場停止処分を受けた試合が終了するまで、フィールド、テクニカルエリア（チームベンチ、ビデオタワーを含む）に立ち入ることはできない。

15. 抗議

15.1 試合終了後またはシュートアウト戦の後に抗議を行う場合、監督は、

- a 公式試合記録ないしシュートアウト戦フォームに署名する際に、署名のすぐ下に抗議の意向を直ちに記入しなくてはならない。
- b 抗議理由を文書にして試合終了またはシュートアウト戦の後 15 分以内に TO に提出しなくてはならない。
- c 同時に 5 万円を TO に供託しなければならない。

15.2 抗議が行われた場合、TO は直ちに TD に報告しなくてはならない。

15.3 本規定の内容にかかわらず、試合中のアンパイアまたはサジェスションアンパイアの判定に関する抗議は行うべきではない。

15.4 チームは大会期間中の TD の決定ないし本規定の適用について TD に抗議を行うことができる。その場合、監督は、

- a 抗議理由を文書にしたものを抗議の対象となる通知や公表が行われてから 30 分以内に TD に提出しなくてはならない。
- b 抗議文書と同時に 5 万円を TD に供託しなければならない。

15.5 TD は抗議の提出から 2 時間以内に決定を下し、公表しなくてはならない。参加資格に関する疑義で調査が必要な場合は、決定を保留できる。可能であれば、TD は決定直後に、抗議を行った監督に直接決定内容を伝えることが望ましい。

15.6 監督は、TD が抗議に対する決定内容を伝える機会を作らなくてはならない。

15.7 本規定の抗議手順が完全に遵守されなかった場合、抗議は却下される。

15.8 抗議が認められない限り、供託金は返還されない。

16. アンチ・ドーピング

16.1 ドーピング検査は、大会開始時点で施行されている日本アンチ・ドーピング規程に基づいて行われる。

16.2 すべての試合がドーピング検査の対象となる。

16.3 すべてのプレイヤーは試合後、ドーピング検査の対象となりえる。これには試合時間を通じてチームベンチにいたプレイヤーも含まれる。大会で 1 名のプレイヤーが 2 回以上のドーピング検査の対象となることがある。

16.4 検査対象に選ばれたプレイヤーは、基準に合致する尿または血液検体を提出する前にシャワー、バス、アイスバス等に入ってはならない。

17. 想定外の事態

17.1 本規程に記載されていない事態が生じた場合、TD は必要な処置を決定する権限を有する。

17.2 TD が規定 17.1 にもとづく決定を行ったことによる影響を受けたチームが抗議をする場合には、規定

15.4 に決められた手順で行わなくてはならない。

18. アピールジュリー

18.1 アピールジュリーは設置しない。

19. アピールジュリー制度の運用

19.1 アピールジュリー制度は採用しない。

20. その他

20.1 大会会場には自動体外式除細動器（AED）を設置しなければならない。

20.2 TDの許可により、サイドラインから2m以上離れたチームベンチ前にコーチングエリアを設置することができる。

20.3 6人制の試合による大会の競技運営規定については、11人制に準じる。

20.4 1.2 で定める大会運営規程は本規定からの変更および追加事項のみを記載したものを大会運営規程として定めることを推奨する。

20.5 本規定は、国際ホッケー連盟の競技運営規程に沿って作成されたものである。国際ホッケー連盟が行う規程の変更や国内の状況を踏まえて JHA は本規程を適宜変更する。その際は、1.5 に基づき公表される。

20.6 本規程は、2016年4月1日から効力を有する。

付属書 1 ホッケー競技規則に優先する項目

付属書 1 に規定する以下の項目は、ホッケー競技規則に優先する。

1. ボールの色

- 2.1 ボールは JHA と合意された白色または黄色とする。（競技規則 4.8 に優先）

2. グリーンカード（2 分間の退場）

- 2.2 反則を犯したプレイヤーは警告され、さらに競技時間中に 2 分間の退場処分が科せられる（グリーンカードで指示される）
- a 退場の間、チームは 1 名少ないプレイヤー数で試合を行う。
 - b フィールドプレイヤーにグリーンカードを提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
 - c ゴールキーパーないしゴールキーパー特権のあるプレイヤーにグリーンカードを提示する場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
 - d カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所へ移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規定に沿って罰則を追加する。
 - e 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
 - f 退場時間の管理は TO が行う。
 - g プレイヤーは、TO が退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
 - h 退場者がゴールキーパーまたはゴールキーパーの特権を持つフィールドプレイヤーであった場合は、TO が一時出場停止時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

3. イエローカード（一時退場）

- 3.1 反則を犯したプレイヤーは、競技時間中に最低 5 分間の退場処分が科せられる（イエローカードで指示される）
- a 退場時間の長さはカードを提示したアンパイアから TO に伝えられる。
 - b 退場の間、チームは 1 名少ないプレイヤー数で試合を行う。
 - c フィールドプレイヤーにイエローカード提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
 - d ゴールキーパーないしゴールキーパー特権のあるプレイヤーにイエローカードを提示する

- 場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
- e カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所に移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規定に沿って罰則を追加する。
 - f 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
 - g 退場時間の管理は TO が行う。
 - h プレイヤーは、TO が退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
 - i 退場者がゴールキーパーまたはゴールキーパーの特権を持つフィールドプレイヤーであった場合は、TO が一時出場停止時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

4. 試合時間

- 4.1 試合は 35 分間の前後半と 5 分間以上 10 分間以内のハーフタイムからなる。大会運営規程でハーフタイムの時間を 5 分間以上 10 分間以内で定めて良い。全日本ホッケー選手権およびホッケー日本リーグの試合は、15 分間の 4 クォーターと 10 分間のハーフタイムからなる（クォーター制）。クォーター制の実施方法は下記のとおりとする。
 - a 試合は、15 分間の 4 クォーターと 10 分間のハーフタイムからなる。
 - b 第 1 クォーターと第 3 クォーターの終了後に 2 分間のインターバルを設ける。その間は、チームはフィールドから離れてはならない。チームの準備ができていなくても、2 分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（タイマー）の設置が推奨される。
 - c 第 2 クォーター終了後に 10 分間のハーフタイムを設ける。その間、チームは TO の許可によりフィールドおよびテクニカルエリアを離れても良い。チームの準備ができていなくても、10 分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（タイマー）の設置が推奨される。
 - d 第 1 クォーターでセンターパスを行ったチームが第 2 クォーターのセンターパスを行う。第 1 クォーターでセンターパスを行わなかったチームが第 3 クォーターと第 4 クォーターのセンターパスを行う。
 - e ペナルティコーナーが与えられたとき、試合時間は 40 秒間停止される。ただし、連続して与えられたペナルティコーナーとチャレンジ権を行使した後のペナルティコーナーを除く。
 - f 連続して与えられたペナルティコーナー時には試合時間は停止されるが、チームに 40 秒間を与えられたものではなく、アンパイアはできるだけ速やかにペナルティコーナーを開始しなければならない。

- g 得点が認められた時には、試合時間は 20 秒間停止される。ただし、チャレンジ権の行使後およびペナルティストローク後を除く。両チームのプレイヤーの準備ができ次第試合は再開される。

5. ペナルティコーナークロック

5.1 クォーター制以外の試合の場合

- 5.1.1 ペナルティコーナーの判定が下された時点から 40 秒以内にペナルティコーナーを再開しなければならない。
- 5.1.2 ボールがサークルから 5m 以上離れる前に連続して与えられたペナルティコーナーの場合は、判定が下されてからすみやかに再開しなければならない。
- 5.1.3 時間の計測はアンパイアまたはサジェスションアンパイア（採用されている場合）が行い、アンパイアは両チームに 40 秒の経過が近づいていることを必要に応じて伝える。
- 5.1.4 遅延行為があった場合は、当該プレイヤーに個人的罰則を科す（グリーンカード）。たび重なる遅延行為には更に重い個人的罰則を科す（イエローカード）。その場合は、そのペナルティコーナーおよびその後の連続して実施されるペナルティコーナーは、1 人少ない人数で守ることになる。もし当該プレイヤーが守備側のゴールキーパーかゴールキーパーの特権を持つフィールドプレイヤーの場合は、そのペナルティコーナーは 1 人少ない人数で守ることになるが、個人的罰則は、他の守備側プレイヤーに科す（守備側チームが罰則を受けるプレイヤーを守備についているフィールドプレイヤーの中から選択できる）。

5.2 クォーター制の試合の場合

- 5.2.1 ペナルティコーナーの判定が下された時点から 40 秒以内にペナルティコーナーを再開しなければならない。
- 5.2.2 PC が与えられたとき上記 4 項に基づき試合時間は 40 秒間停止される（守備側プレイヤーが防具を装着する時間として）。アンパイアは両チームに 40 秒の経過が近づいていることを必要に応じて伝える。40 秒経過時にアンパイアは笛を吹いてペナルティの開始を合図する。両チームの準備ができていれば、40 秒経過前であっても笛を吹いてペナルティコーナーの開始を合図する。笛の合図により試合時間の計測が再開される。
- 5.2.3 これはボールがサークルから 5m 以上離れる前に連続して与えられたペナルティコーナーには適用しない。
- 5.2.4 遅延行為があった場合は、当該プレイヤーに個人的罰則を科す（グリーンカード）。たび重なる遅延行為には更に重い個人的罰則を科す（イエローカード）。

その場合は、そのペナルティコーナーおよびその後の連続して実施されるペナルティコーナーは、1 人少ない人数で守ることになる。もし当該プレイヤーが守備側のゴールキーパーかゴールキーパーの特権を持つフィールドプレイヤーの場合は、そのペナルティコーナーは 1 人少ない人数で守ることになるが、個人的罰則は、他の守備側プレイヤーに科す（守備側チームが罰則を受けるプレイヤーを守備についているフィールドプレイヤーの中から選択できる）。

付属書 2 リーグ戦での順位決定方法

1. リーグ戦での順位決定方法

- 1.1 各試合について次のポイントが付与される。
 - － 勝者に 3 ポイント
 - － 引き分けた場合には両チームに 1 ポイント
 - － 敗者に 0 ポイント
- 1.2 リーグ戦終了時に、獲得したポイント数が最も多いチームから順に上位とする。
- 1.3 2 チーム以上のチームのポイント数が同じ場合には、勝ち試合数が多い順に上位とする。
- 1.4 1.3 でも 2 チーム以上のチームが同位の場合には、得失点差の多い順に上位とする。
- 1.5 1.4 でも 2 チーム以上のチームが同位の場合には、得点数の多い順に上位とする。
- 1.6 1.5 でも 2 チームが同位の場合には、この同位チーム同士の試合の勝ちチームを上位とする。
- 1.7 1.5 でも 3 チーム以上が同位の場合には、同位チームだけの試合結果に基づき、1.1 から 1.6 までを適用して順位を決定する。
- 1.8 1.7 でも 2 チームが同位である場合には、これらチームによるシュートアウト戦により順位を決定する。
- 1.9 1.7 でも 3 チーム以上が同位の場合には、それらのチームによりリーグ戦の試合順序と同じ順序でシュートアウト戦を行う。ただし各チームのシュートアウト数は 5 回のみとする。
- 1.10 1.9 により、シュートアウト戦の結果だけに基づいてランキングが決定される。1 回の対戦において勝者に 3 ポイント、引き分けには両チームに 1 ポイント、敗者には 0 ポイントを付与する。
- 1.11 1.10 でも同位である場合には、シュートアウト戦で記録されたゴール数に 1.3 から 1.7 を適用して順位を決定する。
- 1.12 1.11 でもなお 3 チーム以上が同位である場合には、各チームの順位が決定するまで同じ過程をくりかえす。再度のシュートアウト戦が必要な場合には、TD が対戦順序を決めるくじ引きを行う。

付属書 3 シュートアウト戦

シュートアウト戦では、本規定に従い両チームから 5 名ずつのプレイヤーが交代で相手チームのディフェンダーと 1 対 1 のシュートアウトを行う。

以下の競技規則と実施手順に基づき実施される。

- 1 試合終了後にシュートアウト戦を行う場合は、試合終了後 4 分間以内に開始しなくてはならない。
- 2 両チームの監督は公式試合記録用紙に記載されているプレイヤーの中から、攻撃を行う 5 名のプレイヤーと守備を行う 1 名のプレイヤーを指名する。守備を行うプレイヤーが攻撃を行うプレイヤーを兼ねても良い。下記に規定する場合を除き、シュートアウト戦での選手交代は認められない。
- 3 シュートアウト戦実施時に TD より出場停止処分を受けているプレイヤーや試合終了後に続けて行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーは参加できない。試合終了時にグリーンカードやイエローカードで退場処分中のプレイヤーは参加することができる。
- 4 TD は施設等の状況を考慮して時間計測方法を決定する。
- 5 TD は使用するゴールを決定する。
- 6 コイントスによって、先攻か後攻を決定する。
- 7 試合終了後に続けて行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーを除き、公式試合記録に記載されている者は使用する 23m エリア外でシュートアウト開始地点から 10m 以上離れたフィールドに入ることができる。
- 8 GK または守備者はサークル外のバックラインの外で待機しても良い。
- 9 シュートアウトを行うプレイヤーと守備者のみが 23m エリア内に入ることができる。
- 10 攻撃を行うプレイヤーで守備も行う場合は、そのプレイヤーの防具の取り外しや装着のための適切な時間が与えられる
- 11 両チーム 5 名のシューターが交互にシュートアウトを行い合計 10 回のシュートアウトが行われる。
- 12 シュートアウトの実施方法は下記のとおりとする。
 - (ア) GK または守備を行うプレイヤーはゴールポスト間のゴールライン上またはゴールラインの後ろに位置する。
 - (イ) ボールをゴールの中心から最も近い 23m ライン上に置く。
 - (ウ) 攻撃を行うプレイヤーは 23m エリア外のボールの近くに位置する。
 - (エ) メインアンパイア (UMP1) が笛を吹く。
 - (オ) テクニカルテーブルにいる競技役員が計時を開始する。
 - (カ) 両プレイヤーはどの方向に動いてもよい。

- (キ) シュートアウト戦は次の該当する場合に終了する。
- i. 開始の合図から 8 秒が経過したとき
 - ii. ゴールとなったとき
 - iii. 攻撃するプレイヤーが反則したとき
 - iv. GK または守備するプレイヤーがサークル内外で故意でない反則をしたとき。この場合は同じプレイヤーにより再びシュートアウトが行われる。
 - v. GK または守備するプレイヤーがサークル内外で故意の反則をしたとき。この場合は PS があたえられる。
 - vi. ボールがバックラインかサイドラインを越えたとき。GK または守備するプレイヤーが故意にバックラインを越えるようにボールをプレイすることは許される。

- 13 PS が与えられた時は、17、18、19 項に基づき公式試合記録に記載されているプレイヤーが PS の攻撃または守備を行うことができる。
- 14 得点の多いチームが勝者となる。たとえ 10 名のプレイヤー全員がシュートアウトを終了していなくても、勝敗が決まった時点でシュートアウト戦は打ち切られる。
- 15 シュートアウト戦実施中にイエローカード、レッドカードを提示されたプレイヤーは退場となるが、グリーンカードでは退場とならない。
- 16 シュートアウト戦実施中にイエローカードまたはレッドカードが提示された場合
- (ア) 当該プレイヤーはその後のシュートアウト戦に参加することができず GK または守備を行うプレイヤー以外は交代できない。
- (イ) GK または守備を行うプレイヤーに対する交代はそのシュートアウト戦に参加している 5 名の攻撃するプレイヤーの中からのみ許される。交代プレイヤーは交代しようとする GK または守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。
- そのプレイヤーが自分の攻撃を行うときは防具の取り外しに適切な時間が与えられる。
- その後に守備を行うために防具を装着する時にも適切な時間が与えられる。
- (ウ) 退場となったプレイヤーが行うことになっていたシュートアウトは実施されないが、退場時に既に得点となっているものについては、有効とする。
- 17 シュートアウト戦実施中に GK または守備するプレイヤーがプレイ不能となった場合は、退場処分となっているプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。交代プレイヤーは交代しようとする GK または守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。交代プレイヤーを 5 名のシューターから選ぶこともでき、その際は自分の攻撃を行うときは防具の取り外しに適切な時間が与えられる。その後に守備を行うために防具を装着する時にも適切な時間が与えられる。
- 18 シュートアウト戦実施中にシューターがプレイ不能となった場合は、退場処分となって

いるプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。

- 19 両チーム 5 名によるシュートアウトが終了した時点でゴール数が同じだった場合は
 - (ア) 同じプレイヤーにより両チーム 5 回のシュートアウトを行う第 2 シリーズを実施する。
 - (イ) 攻撃を行う順番は第 1 シリーズと同じでなくてよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - (ウ) 先攻と後攻を入れ替える。
 - (エ) 同数のシュートアウトを行った時、どちらかのチームがゴール数を上回っていた場合はそのチームを勝者としシュートアウト戦は終了する。
- 20 第 2 シリーズ時点でもゴール数が同じであった場合、同じプレイヤーによる両チーム 5 回の新たなシリーズを行う。
 - (ア) 攻撃を行う順番は前のシリーズと同じでなくてよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - (イ) 先攻と後攻を入れ替える。
- 21 本規程の規定事項を除き、ホッケー競技規則が適用される。

付属書 4 行動規範

- 1 JHA は、ホッケーの試合が公正かつ安全に行われるための大会運営およびホッケーをプレイすることに関するすべての権限を有する。したがってホッケー競技に関わる者は、JHA の定める規程と指示を遵守することに合意するものとする。
- 2 行動規範はJHAが主催または共催する大会およびJHAが認定した全試合の参加者に適用される。
- 3 以下が参加者と見なされる。
 - a 参加チームのチームメンバーと役員。これにはプレイヤー、監督、コーチ、テクニカルスタッフを含むコーチングスタッフ、医療担当者が含まれる。
 - b 全ての競技役員。これには JHA 代表、TD、TO、ジャッジ、アンパイアマネジャー、アンパイア、メディア担当者、医療担当者、JHA または実行委員会が指名する役員が含まれる。
 - c 実行委員会委員。
- 4 行動規範は大会に参加する者が、ホッケー競技の安全性の向上と振興のための責任と自覚を持つために制定される。
- 5 すべての参加者は自らの行動と態度に責任を持ち、自らの言動の正当性が説明できなければならない。
- 6 大会に参加するチームのプレイヤーと役員に必要な指示を行うのは監督の責務である。JHA が定める規程に違反した場合は、プレイヤー、役員とともに監督も責任を負う。
- 7 大会中の違反行為および JHA が定める規程等に関わる疑義は、大会開催中は TD が対応する。大会の終了後は JHA 技術委員長が対応し、必要に応じて JHA 倫理委員会で審議される。
- 8 JHA は、大会参加者が最高水準の行動と規律を保つよう努めなければならない。
- 9 大会参加者は、競技フィールド上、会場、宿舎で適切に行動しなければならない。ホッケー競技の利益を損なう行為、ホッケー競技への不信を招く行為および不正行為を行ってはならない。
- 10 以下は不適切あるいは許容されない行為と見なされる。
 - a 他の参加者、一般観衆に対する暴言、暴行、敵意
 - b アンパイアの判定や役員の決定に対して挑発的または批判的に、不適切なやり方で論争、抗議、反発すること
 - c アンパイアまたは競技役員に攻撃的な態度で向かって行くこと
 - d 罵りや無礼な発言や身振り
 - e 装備、衣服、会場の施設、備品を乱暴に扱うこと
 - f ドーピング検査官に対する暴言、暴行、敵意

- 11 監督、キャプテン、TD が指名するプレイヤーは、要請に応じてメディアとの会見に出席しなければならない。
- 12 公式発言は適正、建設的で分別があるものでなくてはならない。他のプレイヤー、アンパイア、競技役員や大会実行組織委員の個人を攻撃する内容であってはならない。
- 13 JHA は公式発言を以下のように定める。
発言の全部、一部または要旨が一般に公表された発言。公表された媒体（新聞、雑誌、定期刊行物、電子刊行物（インターネット、eメール等）、テレビ、ラジオ等）は問わない。
- 14 プレイヤー、チームスタッフはドーピング検査官に対し暴言、暴行、敵意ある行為を行ってはならない。日本アンチ・ドーピング機構（JADA）が禁止する薬物または薬物関連物質を所持したり、薬物に関する規定を犯してはならない。
- 15 薬物に関する規則により処罰中のプレイヤー、チームスタッフはホッケー競技に関与することはできない。
- 16 大会参加者はいかなる場合においても賭博行為を行ったり、賭博行為を誘導する行為をしてはならない。これにはインターネットを通じた賭博行為、他の大会参加者との賭博行為が含まれる。
- 17 大会参加者は賭博、汚職に関わるいかなる行為も行ってはならない。（試合結果の操作、賄賂の受け取りや誘導、賭博のために内部情報を利用または提供すること等。）

付属書 5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン

レベル 1

レベル 1 の違反に対する処分は、その個人に対する訓戒または（および）最低 1 試合の出場停止とする。

レベル 1 の処分対象となる行為の例

- 他の参加者、一般観衆に対する暴言、敵意
- アンパイアの判定または競技役員への決定に対する挑発的ないし批判的な論争、抗議、反発
- 攻撃的な態度でアンパイアまたは競技役員に向かうこと
- アンパイアの判定に対し過剰なアピールをすること
- スティックやボールをプレイヤー、アンパイアまたは競技役員への付近へ不適切または危険な方法で投げる
- プレイ中に他のプレイヤーに対し不適切または意図的な身体的接触をすること
- 卑猥、攻撃的、侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- ホッケー装具、服装、会場の施設や設備の損壊
- 公的な発言の場で、プレイヤー、アンパイア、役員に関する不公正、非建設的、不適または分別のない発言をすること
- 要請されたメディアとの会見を欠席すること

レベル 2

レベル 2 の違反に対する処分は、その個人に対する最低 2 試合の出場停止とする。

レベル 2 の処分対象となる行為の例

- アンパイアに対する威嚇的ないし攻撃的行為
- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、観客に対する負傷に至らない暴行
- フィールド上での暴力行為
- 人種、宗教、性別、肌色、祖先、国籍、出身民族に関する侮辱、恫喝、侮蔑、中傷の発言または身振り
- レベル 1 の処分対象行為のくり返し

レベル 3

レベル 3 の違反に対する処分は、その個人に対する最低 5 試合の出場停止とする。

レベル 3 の処罰対象となる行為の例

- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、観客に対する負傷を伴う暴行
- レベル 2 の処分対象行為のくり返し

付属書 6 サジェスションアンパイア

1. サジェスションアンパイアの概要

- 1.1 サジェスションアンパイア制度とは、両方のゴール付近のフィールド外にサジェスションアンパイアを配置し、アンパイアが判定を下す際にサジェスションアンパイアに助言を求め、参考にすることができる制度である。
- 1.2 チャレンジ権とは、試合中のアンパイアの判定に対して、サジェスションアンパイアの助言を参照しアンパイアに判定の再考を要求できる権利をチームに認めることである。
- 1.3 世界レベルの大会で実施されているビデオアンパイア制度とは異なり、大会規模、会場施設等を考慮した上で採用される日本独自の制度である。

2. 制度を適用する試合

- 2.1 サジェスションアンパイア制度およびチャレンジ権の採用は大会運営規程またはチーム代表者会議にて事前に通知される。ただし、TD は、天候、施設、要員等の要因により、試合毎に採否を変更する権限を有する。変更する場合は、チームがスターティングリストを提出するまでにチームに通知されるものとする。

3. 対象となる判定

- 3.1 得点、ペナルティストローク、ペナルティコーナーに関わる判定（または判定しなかったこと）に対してのみチームはチャレンジを行うことができる。シュートアウト戦においては、すべての判定（または判定しなかったこと）を対象にできる。
- 3.2 得点、ペナルティストローク、ペナルティコーナーに関わる判定（または判定しなかったこと）に対してのみアンパイアは、サジェスションアンパイアに助言を求めることができる。シュートアウト戦においては、すべての判定（または判定しなかったこと）を対象にできる。
- 3.3 サジェスションアンパイアとの協議後に下された判定に対してチャレンジを行うことはできない。

4. チャレンジ権の回数

- 4.1 チャレンジ権を採用する試合においては、両チームにそれぞれ 1 回のチャレンジ権を与える。
- 4.2 チームがチャレンジ権を行使した結果、チームの主張が認められなかった場合は、そのチームはチャレンジ権を喪失する。チームの主張が認められた場合は、チャレンジ権は喪失しない。
- 4.3 シュートアウト戦においては、シュートアウト戦の前に行われていた試合終了時におけ

る両チームのチャレンジ権の保有回数に関係なく、両チームがそれぞれ 1 回のチャレンジ権を保有した状態で開始する。

4.4 アンパイアは、何回でもサジェスションアンパイアの助言を求めることができる。

5. チャレンジ権の行使方法

- 5.1 チャレンジを要求できる者はフィールド上にいるプレイヤーのみとする。シュートアウト戦の場合は、攻撃または守備を行っているプレイヤーのみとする。（ベンチからのチャレンジは受け付けない。）
- 5.2 チャレンジを要求する場合は、アンパイアに対し「チャレンジ」と発声すると同時に両手を使って片方の手のひらにもう一方の手の指先をまっすぐのばし「T」の字を作るゼスチャーをしなければならない。
- 5.3 アンパイアがチャレンジの要求を受け付ける時は、試合時間を停止しなければならない。チャレンジがインプレイ中に行われた場合は、プレイの中断後にチャレンジを受け付ける。
- 5.4 「チャレンジ」以外の発声や発声とゼスチャーの両方が伴っていない場合のチャレンジは受け付けない。
- 5.5 「チャレンジ」の発声がアンパイアによって聞き取れなかった場合は、チャレンジは受け付けられない。
- 5.6 チャレンジの対象となる判定（または判定しなかったこと）から時間が経過した後になされたチャレンジは受け付けない。
- 5.7 試合時間外（シュートアウト戦を除く）に行われたチャレンジは受け付けない。ただし、試合時間内にアンパイアがチャレンジを確認した（受け付けた）直後に前後半終了のホーンが鳴ったとしても、チャレンジは受け付ける。
- 5.8 アンパイアがチームのチャレンジを受け付けた場合は、プレイヤーと同じ「T」の字を作るゼスチャーを行い、テクニカルテーブルにチャレンジが行われたことを伝える。インプレイ中の場合は、プレイの中断後にゼスチャーを行う。
- 5.9 チャレンジを受け付けた後、アンパイアはチャレンジを行ったチームが指名するプレイヤー 1 名のみに対し、どの判定（または判定しなかったこと）に対し、どのように判定を変更する要求かを確認する。確認事項に反則の種類等の内容は含まない。
- 5.10 チャレンジを受け付けてから 5.9 の確認までが速やかに行われなかった場合は、チャレンジ権は喪失する。
- 5.11 5.9 の確認中に両チームのその他のプレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
- 5.12 アンパイアは、プレイヤーの要求を確認した後、当該サイドのサジェスションアンパイアと相手アンパイアにより協議を行う。
- 5.13 サジェスションアンパイアおよび相手アンパイアからの助言を参考として、当該アンパ

ニアが最終的な判定を決定する。サジェスションアンパイアは判定を下す権限を持たない。

- 5.14 5.11 の協議中にプレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
- 5.15 チャレンジの対象となった判定（または判定しなかったこと）の変更の有無に関わらず、アンパイアは最終判定を明確に示さなければならない。
- 5.16 最終判定が、チームの要求する判定に変更されなかった場合は、そのチームのチャレンジ権は喪失される。

(チーム用)

行動規範 確認書

1. 私は、大会に参加するにあたり、大会に参加するチームの監督として、公益社団法人日本ホッケー協会の競技運営規程付属書の行動規範、日本アンチ・ドーピング規程を確認しました。
2. 私は、私が監督をするチームが大会に参加するにあたり、プレイヤーおよびチーム役員の全員が公益社団法人日本ホッケー協会の競技運営規程付属書の行動規範、日本アンチ・ドーピング規程を確認したことに責任を負います。

大会名 : _____

チーム名 : _____

監督署名 : _____

署名日 : 西暦 _____ 年 _____ 月 _____ 日

行動規範 確認書

1. 私は、大会に参加するにあたり、大会のトーナメントディレクターとして、公益社団法人日本ホッケー協会の競技運営規程付属書の行動規範、日本アンチ・ドーピング規程を確認しました。
2. 私は、大会競技役員の全員が公益社団法人日本ホッケー協会の競技運営規程付属書の行動規範、日本アンチ・ドーピング規程を確認したことに責任を負います。

大会名 : _____

TD名 : _____

TD署名 : _____

署名日 : 西暦 _____ 年 _____ 月 _____ 日