

2017年度の国内大会で実施するレギュレーション 一覧表 (公社)日本ホッケー協会 技術委員会 H29.3.31 現在

レギュレーション項目	対象となる大会・試合	実施方法・留意点	備考
グリーンカードを提示された選手には2分間の退場処分を科し、再入場はテーブルの競技役員が指示する。	6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	2分間の計測は、当該選手が指定された席に着席した時から開始する。2分間の退場処分中に、試合時間が停止された場合は、退場時間も同時に停止される。 2分経過した時点がPC実施中の場合、その選手の再入場はPC完遂後でなければならない。その選手がフル装備のゴールキーパーであった場合には、再入場の際に時間を停止させる必要があるため、競技規則2.3の項にあるゴールキーパーの交代の要件を満たしていなければならない。 グリーンカードを提示する時に、時間の停止をしない場合がある。	規則として正式に取り扱われるが、実施しない大会があるので、注意すること。
イエローカードを提示された選手には5分間か10分間の退場処分を科し、再入場はテーブルの競技役員指示する。	高校生以上の11人制大会すべてにおいて実施する。 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。 (3分以上)	審判員は、イエローカードを提示した時、ジャッジテーブルに向かって5分か10分を示す。5分の場合は、手を広げて片手を挙げる。10分の場合は、手を広げて両手を挙げる。 退場時間の計測および再入場の制限はグリーンカードの場合と同様である。 グリーンカードの場合と同様に、選手が着席する前に試合再開の笛を吹くことがある。	
勝敗を決するために、シュートアウト(SO)戦を行う。 延長戦は行わない。	国内の大会すべてで実施する。 全国スポーツ少年団大会のみ、延長戦を一部実施する。	ホッケー競技運営規程に則り、実施する。SO戦の8秒間の計測は、リザーブ審判員が行い、開始と終了は笛によって知らせる。 1名の審判がSO時の判定をし、別の1名は時間内にゴールラインを通過したかどうかを見る。 6人制では、PSと同様に、各チーム3名ずつで実施し、その方法は、20mのポイントに長さ1mのラインを引いて、8秒間のSO戦とする。	
シュートアウト(SO)戦において、攻撃選手の順序事前申告は行わない。	国内の大会すべてで実施する。	1回ごとにその都度、監督がSOを実施する選手の番号を当該TOに伝える。 5名(6人制は3名)一順次で同一選手がSOを行った場合は、その両方の得点は取り消す。	
SO戦においてPSになった場合は、当該SO実施選手以外でベンチ入り選手のPS実施(攻撃者・守備者)が可能である。	国内の大会すべてで実施する。	その試合でレッド、そのSO戦でレッド・イエローカードを受けた選手は、PSもできない。 同一選手が何度PSを実施しても構わない。 テーブル業務従事者は、公式試合記録の記載方法を確認しておくこと。	
サジェスションアンパイアを配置し、チャレンジ権制度を設ける。	①インターハイの準決勝以上 ②高校選抜の準決勝以上 ③大学王座の準決勝以上 ④全日本社会人の準決勝以上 ⑤全日本学生選手権の準決勝以上 ⑥国民体育大会全種別準決勝以上 ⑦男女全日本選手権のすべての試合 ⑧日本リーグ男女のプレーオフか順位決定戦: 方式決定後通知 ※上記以外の試合でもTDの判断で配置することができる。	サジェスションアンパイアを置き、チャレンジ権1回を設ける。 チャレンジコールは、フィールド内の選手(SO戦では当該選手のみ)のみ行うことができる。 試合後のSO戦でもサジェスションアンパイアを配置し、SO用チャレンジ権制度を設ける。 SO戦のチャレンジ権も、コール方法や回数、喪失の基準等は、通常の試合と同様である。 「ノーアドバース」時の対処方法等を含め、詳細は競技運営規程参照のこと。	2017年度から国際のリファールに極力合わせるように実施内容を改訂。詳細については競技運営規程を参照のこと。
チャレンジ権の行使や、PC・PS・得点に関わる疑義があり、審判が時間を停止した時は、選手交代ができない。	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	選手交代はTOが管理する。	
規則5.1の注釈文章に規定している、試合終了前後の判定の確認や変更については、国内の大会では適用しないこととする。	すべての国内の試合で適用する。チャレンジ権適用試合については、この限りではないが、原則としてこの規則は適用しない。	規則書26ページ(6人制はP118)の「5.1」注釈文章に関する規則の適用について前後半の終了合図の前後の審判員の判定を変更することは、原則としてこの規則書にあるような適用は実施しないこととする。この注釈にある規則は、「ビデオアンパイア」に関するケースを中心に想定されたものであることから、文章通りの解釈で適用することは、運用面でいくつかの課題も発生し混乱をきたすことが予想される。従って、この項の注釈文章については国内では適用しない。	
FH、ヒットイン、センターパスやコーナーにおいて、5m離れていない守備者は、ボールが5m以上動いた時点で守備に参加できることとするが、ボール移動時に5m外に離れようとする意思を示し、かつプレイに関わる行為を一切してはならない。	すべての国内の試合で適用する。	FHポイントから5m離れていない守備者が、ボールが5m動くまでの間、守備のための準備をしながらボール移動に合わせて移動していた場合は、離れる意思がなかったとみなして、罰則を与えることとする。 「守備者は、FHの際5m以内に近づいてはならない」ということが優先。そのために、離れようとする意思を行動で示さなければならない。 6人制では、「5m」をすべて「4m」と置き替える。	
ハイスティックの規則の廃止 空中にある肩よりも上にあるボールをスティックでプレイすることを認める。	全国スポーツ少年団大会に限り今まで通り、ハイスティックの規則を適用する。	スクープやフリックで上げられたボールを空中でプレイする場合、落下点という解釈は、基本的に放物線の着地点という認識で判断する。しかし、ハイスティックでプレイする状況で5m範囲に近づいている相手選手がいた場合は、通常のスクープ処理と同様の基準で判定する。まだ空中にあるボールをハイスティックでプレイした場合、そのプレイによって危険であるか危険を誘発するかの観点で判定する。	
ペナルティコーナーの時、シュートクロック規則を実施する。(PCの判定があってから40秒以内にPCを実施しなければならない。)	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	PCの判定の笛が吹かれたら、時間計測を行う。(サジェスションもしくはジャッジが計測)計測者は残り時間10秒と5秒を示す。(サジェスションは口頭で、ジャッジは秒数が書かれた札をジャッジ席前で示す)40秒経過しても実施される見込みがなかったら、罰則を与える。守備側の反則は、当該選手にグリーンカードを与える。攻撃側の反則は、当該選手にグリーンカードを与え、守備側のフリーヒットとする。選手の特典ができない場合、キャプテンにカードを与える。 PCが終了しないまま再びPCとなった場合(継続のPC)は、速やかにPCを実施しなければならない。(40秒の計測は行わない)	
クォーター制を導入する	男女全日本選手権・男女日本リーグのみ導入する。	15分の4ピリオド、1Pと2P、3Pと4Pの間は2分間、2P(前半)と3P(後半)の間は、10分間とする。得点時点からと、PC判定時点から40秒間は、試合時間が停止されるが、どちらの場合もその時間内にセットでき次第再開する。左記以外の試合はすべて35分ハーフとする。	
交代板の使用を廃止する	すべての国内の試合で適用する	選手交代の時には、交代板を持たないで交代をする。	