

## 規則の適用とアンパイアリングの留意点

H29.2.11

1 昨年末12月の男子ジュニアワールドカップでは、ボディチェックがあっても、プレイが続いている場合には笛を吹かないで流す傾向が顕著であった。これを受け、国内トップレベルの指導者から、国内も国際と同じように吹いてもらいたい。そうでなければ、国際試合で戦う場面で戸惑うことになる、との申し出があった。

**A 国際大会の場合、大会前日には必ずブリーフィングがあり、その指示に基づいてアンパイアリングが行われる。今回のジュニアワールドカップでは流す傾向が強かったが、リオでは逆にゲームを寸断する笛が多かった。という事実があるので、今後も国内ですべて一律とはいかないし、ゲームのレベルに合わせたアンパイアリングが必要となる。チームの皆さんはとにかく笛が鳴るまでプレイを続けてください。**

**※ 安易に笛を要求するように手を挙げたりプレイをあきらめたりすることなく、笛が鳴るまでプレイを続行することをチームにもお願いいたします。**

2 ライナー性の上げられたボールに対しての危険度の判定については、概ね理解が共通できているが、映像で確認しても疑問に感じる判定があるのも事実である。

★ 上記1、2、どちらのケースも試合のレベルに合わせたアンパイアリングが要求されると説明したところ、中学校指導者から、チームレベルに合わせた笛だと中学生レベルでは大人に対する判定と逆になるケースがある。つまり、正当な打ち方をしているのに、相手の当り方が悪かったり誤った方法でボールを取りに行ったりするために、危険なヒットとみなされるケースや、ひどい時には怪我をさせたとされてしまうこともある。正当な打ち方や守り方を教えるので、ホッケー先進国のヨーロッパのようにできるだけ一律のアンパイアリングをしてくれとの要望があった。

**A 技術委員会でもアンパイアリングについて検討し、指導していきます。**

3 FHのリスタートにおいて、ポイント違いの指摘で笛が吹かれることが多い。明らかに有利なポイントはだめだが、若干の違いでも神経質に指摘する笛が多いので改善してほしい。

A 23m エリア内やサークル付近の攻撃側の FH と中盤では、ポイントの適用に明らかに差があります。しかし、言われている状況も十分理解できる笛が見受けられているので、これまでも指導してきましたが、流れを考えた笛を継続指導します。

4 0-1 で負けていた状況で、左サイドへ持ち込み、サークル内でプッシュによりセンターリングしたボールが相手の身体に当たってエンドを割った。アンパイアはコーナーの判定をした。「相手の身体に当たっているから PC ではないか？」とチャレンジした。サジェスションアンパイアとの協議後、判定はセンターリングボールが上がって危険とみなして相手の FH となった。

質問は(A:コーナー)の判定に対し、チャレンジで(B:PC)をアピールしたのに結果は(C:相手のFH)  
H) ⇒ この時、チャレンジした場合の判定は A か B しかないのでは？

A ビデオリファールでは、上記のような状況で、A、B、C いずれも有り得ます。このことから、日本のチャレンジ権の場合も「その時の正しい判定」を示すこととしています。したがって、ビデオリファールと同様に、リファール(チャレンジ)の的確な方法やタイミングをチームも学習していただきたいと思います。 チャレンジ権についてまとめた文書を後日(H29 年度大会開催までには)通知します。

## 新たに加えるレギュレーションと規則適用

- 1 退場者は、PC 実施中にコートの中に帰ることはできない。
- 2 SO 戦の5名の攻撃者の順の事前届出制廃止。その都度の指名制度にする。
- 3 SUMP の意見と処理方法について、SUMP が見た事実を回答するので、全く別の判定になることもあり得る。ノーアドバイスの時の再開方法とチャレンジ権の継続
- 4 横たわったりスライディングしたりした GK のレガースや胸元の下にもぐり込んだボールについて、攻撃側がボールを押し込んだ場合は、攻撃側の反則とする。現在はほとんどの場合 PC にしているが、PC の反則を取りに行くような攻撃側の GK に対するボールを押し込む行為を禁止していくことが主たる目的である。