

## 2018年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表

公益財団法人日本ホッケー協会 技術委員会

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
一時退場者の退場時間と再入場	国内の大会すべて	イエローカードが提示された場合の一時退場時間は5分間か10分間とする。審判員は、イエローカードを提示した後、テクニカルテーブルに向かって、5分間の場合は手を広げて片手をあげる。10分間の場合は、手を広げて両手をあげる。 6人制の試合ではイエローカードの一時退場時間は2分間、グリーンカードは警告とする。 一時退場時間が完了した時点がPC実施中の場合は、再入場はホッケー競技規則13.5に定めるPC完遂後となる。
勝敗を決するための延長戦は行わない。	国内の大会すべて。 ただし、全国スポーツ少年団大会のみ、延長戦を一部実施する。	引き分けて試合が終了し、勝敗を決する必要がある場合は、試合終了後4分間以内にSO戦を実施する。
サジェスションアンパイア制度、ビデオアンパイア制度のどちらかまたはその両方を採用し、チャレンジ権をチームに与える。	①インターハイ：準決勝以上 ②高校選抜：準決勝以上 ③大学王座：準決勝以上 ④全日本社会人：準決勝以上 ⑤全日本学生選手権：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：すべての試合 ⑧日本リーグ：プレーオフ・順位決定戦	サジェスションアンパイア制度またはビデオアンパイア制度を採用し(両制度を同時に採用する場合もあり得る)、チームに判定に対するチャレンジ権を与える。 「ノーアドバイス」時の対処方法等を含め、詳細は競技運営規程参照のこと。 対象大会、試合以外でもTDの判断により配置することができる。
リファール時等の選手交代	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。	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。 選手交代はTOが管理する。
ハイスティックによるプレー、リバースヒットによるプレーの制限	小学生以下の試合において適用する	小学生においては、肩より上のボールをスティックでプレイすること及び振りかぶって行うリバースヒットをしてはならない。なお、中学生以上(6人制を含む)は肩より上の部分を含むどんな高さのボールであっても、危険でない限りスティックでプレイすることを認める。
クォーター制	高校生以上の国内の試合で適用する。(6人制は除く)	試合時間は15分の4クォーターとする。1Qと2Q、3Qと4Qの間は2分間のインターバル、2Qと3Qの間は、10分間のハーフタイムを設定するが、大会レギュレーションで変更してよい。PC判定時および得点認定時点から40秒間は、試合時間が停止されるが、どちらの場合も選手の準備ができ次第再開する。試合時間の停止は大会レギュレーションにより採用しなくてもよい(ノンストップ方式)。
通訳者のベンチ入り	すべての国内の試合	日本語での意思疎通ができない監督に対してチームは通訳を行う者をベンチに入れることができる。通訳者は規定されているベンチ入りできるチーム役員に追加してベンチに入ることができる。通訳者はチーム選手に対する監督の指示内容を日本語でフィールドに向かって発声することができる。コーチングエリアが設定されている場合は、その中で立って指示を与えることができるが、コーチングエリアには同時に2名以上入ることはできない。SO戦時にはベンチから出ることはできない。 通訳者は下記の項目をすべて満たしている場合に限りベンチに入ることができる。ベンチ入りに際してはスターティングリストへの通訳者氏名の記載は不要であるが、毎試合、スターティングリスト提出時までに通訳者をベンチ入りさせる旨の連絡をTOに行わなければならない。 ・大会参加申込書の送付と同時に通訳者をベンチ入りさせたい旨の連絡をTDおよび主催者に行っている。 ・TDが求める通訳者に関する情報をチーム代表者会議までにTDに提供している。 ・監督は日本語による意思疎通を行う能力を持っていない。(外国人コーチに対する通訳者のベンチ入りは不可) ・通訳者は監督が話す外国語および日本語に堪能である。 ・通訳者はJHAが発行する登録証を所持している。(種別は問わない)  通訳は国際化の流れを鑑み、あくまでも監督の外国語による発言内容を日本語に変換して選手に伝える役割として特別にベンチ入りを認めるものであり、通訳の業務を逸脱した行為(選手の手当て、監督の発言に基づかないコーチング、指導、応援、審判・相手チームへの発言等)をしてはならない。違反した場合は、TDまたはTOから退場処分を与える場合がある。言語能力等の判断はTDが行う。大会運営規程で関連する定めが別途ある場合は、それに従う。
PC終了後は、守備者の防具はできるだけ速やかに取り外すこと。	すべての国内の試合で適用する	防具装着状態でインプレイ中、流れの中でボール保持者が防具装着状態でプレイすることは許されるが、ボールを保持していない選手が防具を装着したままプレイに参加しようとしていたり、プレイが一旦止まった後のプレイを防具装着状態で行ったりは罰せられる。(守備側FHアゲイン、もしくは攻撃側FHとする。)
スライディングによるタックル(防御)は、たとえボールに対して正当にタックルできたとしても、その行為の結果、相手選手が危険であったり、危険を誘発する行為であった場合は、反則としカードにより罰せられる。	すべての大会で実施する	相手に接触があり、危険な状況となった場合は原則としてイエローカード10分間の退場処分を科す。

(参考)前年度比較・2018年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表

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
一時退場者の退場時間と再入場	国内の大会すべて	イエローカードが提示された場合の一時退場時間は5分間か10分間とする。審判員は、イエローカードを提示した後、テクニカルテーブルに向かって、5分間の場合は手を広げて片手をあげる。10分間の場合は、手を広げて両手をあげる。 6人制の試合ではイエローカードの一時退場時間は2分間、グリーンカードは警告とする。 一時退場時間が完了した時点でPC実施中の場合は、再入場はホッケー競技規則13.5に定めるPC完遂後となる。
勝敗を決するための延長戦は行わない。	国内の大会すべて。 ただし、全国スポーツ少年団大会のみ、延長戦を一部実施する。	引き分けて試合が終了し、勝敗を決する必要がある場合は、試合終了後4分間以内にSO戦を実施する。
シュートアウト(SO)戦の手順	国内の大会すべて	シュートアウト(SO)戦において、同一シリーズ内で同一人物が2回以上のシュートアウトの攻撃(PSは除く)を行った場合は、2回目以降の攻撃結果は無効とする。 (シュートアウト戦について(通知)、2017年6月27日付参照)
シュートアウト(SO)戦時のフィールド入り	国内の大会すべて	SO戦ではベンチ入りしている選手、チーム役員全員がフィールドに入ることができる。(ホッケー競技運営規程 付属書3第7項に記載の「公式試合記録」を「スターティングリスト」に読み替える。)
サジェスションアンパイア制度、ビデオアンパイア制度のどちらかまたはその両方を採用し、チャレンジ権をチームに与える。	①インターハイ:準決勝以上 ②高校選抜:準決勝以上 ③大学王座:準決勝以上 ④全日本社会人:準決勝以上 ⑤全日本学生選手権: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:すべての試合 ⑧日本リーグ:プレーオフ・順位決定戦	サジェスションアンパイア制度またはビデオアンパイア制度を採用し(両制度を同時に採用する場合もあり得る)、チームに判定に対するチャレンジ権を与える。 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。 「フーアドバイス」時の対処方法等を含め、詳細は競技運営規程参照のこと。 対象大会、試合以外でもTDの判断により配置することができる。
リファール時等の選手交代	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。	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。 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、運用面で行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、罰則を与えないこととする。 「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。
ハイスティックによるプレー、リバースヒットによるプレーの制限	小学生以下の試合において適用する	肩より上でボールをプレーしてはならない。 小学生においては、肩より上のボールをスティックでプレイすること及び振りかぶって行うリバースヒットをしてはならない。なお、中学生以上(6人制を含む)は肩より上の部分を含むような高さのボールであっても、スティックでプレイすることを認める。
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の判定があつてから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判定の音が鳴り出すと同時に計測を開始する。選手から確認できる時計が設置されていない場合は、サジェスションアンパイア席の計測者が規定時間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、遅延者に罰則を与える。守備側の反則は、当該選手にグリーンカードを与え、1人少ない状態でPCの守備を行う。遅延者がGKまたはGKの特権を持ったプレイヤーの場合はチームが罰則を受ける代わりにPC守備者の中から選択する。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。選手の特定ができない場合、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) 計測時間はフィールド上の選手から確認できる大きさのデジタル式の時計を設置して表示することが望ましい。
クォーター制	高校生以上の国内の試合で適用する。(6人制は除く)	試合時間は15分の4クォーターとする。1Qと2Q、3Qと4Qの間は2分間のインターバル、2Qと3Qの間は、10分間のハーフタイムを設定するが、大会レギュレーションで変更してよい。PC判定時および得点認定時点から40秒間は、試合時間が停止されるが、どちらの場合も選手の準備ができ次第再開する。試合時間の停止は大会レギュレーションにより採用しなくてもよい(ノンストップ方式)。
通訳者のベンチ入り	すべての国内の試合	日本語での意思疎通ができない監督に対してチームは通訳を行う者をベンチに入れることができる。通訳者は規定されているベンチ入りできるチーム役員に追加してベンチに入ることができる。通訳者はチーム選手に対する監督の指示内容を日本語でフィールド内に向かって発声することができる。コーチングエリアが設定されている場合は、その中で立つて指示を与えることができるが、コーチングエリアには同時に2名以上入ることはできない。SO戦時にはベンチから出ることはできない。 通訳者は下記の項目をすべて満たしている場合に限りベンチに入ることができる。ベンチ入り際にはスターティングリストへの通訳者氏名の記載は不要であるが、毎試合、スターティングリスト提出時までに通訳者をベンチ入りさせる旨の連絡をTOに行わなければならない。 ・大会参加申込書の送付と同時に通訳者をベンチ入りさせたい旨の連絡をTDおよび主催者に行っている。 ・TDが求める通訳者に関する情報をチーム代表者会議までTDに提供している。 ・監督は日本語による意思疎通を行う能力を持っていない。(外国人コーチに対する通訳者のベンチ入りは不可) ・通訳者は監督が話す外国語および日本語に堪能である。 ・通訳者はJHAが発行する登録証を所持している。(種別は問わない)  通訳は国際化の流れを鑑み、あくまでも監督の外国語による発言内容を日本語に変換して選手に伝える役割として特別にベンチ入りをも認めるものであり、通訳の業務を逸脱した行為(選手の手持て、監督の発言に基づかないコーチング、指導、応援、審判・相手チームへの発言等)をしてはならない。違反した場合は、TDまたはTOから退場処分を与える場合がある。言語能力等の判断はTDが行う。大会運営規程で関連する定めが別途ある場合は、それに従う。
PC終了後は、守備者の防具はできるだけ速やかに取り外すこと。	すべての国内の試合で適用する	防具装着状態でインプレイ中、流れの中でボール保持者が防具装着状態でプレイすることは許されるが、ボールを保持していない選手が防具を装着したままプレイに参加しようとしていたり、プレイが一旦止まった後のプレイを防具装着状態で行った場合は罰せられる。(守備側FHアゲイン、もしくは攻撃側FHとする。)
スライディングによるタックル(防衛)は、たとえボールに対して正当にタックルできたとしても、その行為の結果、相手選手が危険であったり、危険を誘発する行為であった場合は、反則としカードにより罰せられる。	すべての大会で実施する	相手に接触があり、危険な状況となった場合は原則としてイエローカード10分間の退場処分を科す。

※赤字が変更箇所