

## 第21回 全日本マスターズ大会 競技運営規程

1. 競技運営  
本大会の競技運営は、この規程による。
2. 競技規則  
競技規則は、2023年度(公社)日本ホッケー協会6人制競技規則に準じて行う。  
《確認事項》  
1) 試合の成立について、参加申込時は6人必要であるが試合は4人以上で成立。2) SO戦の開始位置は16m、時間は6秒。3) ペナルティーコーナー時、残りの守備側選手はセンターライン向こう側の攻撃側16mエリア内。4) ゴールキーパーの扱いについては11人制競技規則に準じて行う。よって全員がフィールドプレイヤーでもよい。
3. 競技時間  
競技時間は、7分のクォーター制とする。  
〔7分--1分(給水)--7分--5分(休憩)--7分--1分(給水)--7分〕  
※第1と第2クォーター及び第3と第4クォーターの間は、給水タイムとし1分を超えることはない。チームが準備できれば開始する。
4. 延長戦  
①すべての試合において延長戦は行わない。  
②決勝トーナメントで規定の時間内に勝敗が決しないとき、及び、予選リーグで同率になり順位を決定するときは、6.に定めるSO戦を行い勝敗・順位を決定する。
5. リーグ試合における順位の決定方法  
①勝点の多いチームを上位とする。勝点は、勝ちチームに3点、引き分けチームに1点、負けチームに0点をそれぞれ与える。  
②勝点と同点のチームが複数ある場合は、下記の順序に従って順位を決定する。  
◎4チームによる不規則なリーグ戦(変則リーグ)において勝点と同点の場合は、直ちにSO戦とする。  
1) 「勝利数」の多いチーム。  
2) 「得失点差」の多いチーム。  
3) 「総得点」の多いチーム。  
4) 当事者同士の試合で勝った方のチーム。  
5) 「SO戦」6.に定める方法によりSO戦を実施し順位を決定する。  
※この場合、大会本部で競技の進行を考え時間とコートを決めます。ご協力をお願いします。  
③変則リーグの対戦方法  
1) 4チームリーグの場合 1vs2、3vs4、1vs4、2vs3
6. シュートアウト(SO)戦  
①両チームの監督は、1名のシューターと1名のゴールキーパーを指名する。選ばれるプレイヤーは、当該試合にエントリーされていれば誰でもよい。ただし、レッドカードを与えられたプレイヤーは参加することができない。  
②両チーム1名ずつのプレイヤーにより、交互に攻防を1回行い、勝敗を決定する。  
③②のSO戦においても勝敗が決しないときは、勝敗が決するまで行う。その場合、シューターは変更することができるが、変更しなくともよい。  
④同順位が3チームのときはリーグ方式により、また、4チームのときはトーナメント方式(抽選を実施)によりSO戦を行い、順位を決定する。

## 7. 選手交代

- ① 選手交代は、何回行ってもよいが、必ず記録席の管理のもと、所定の位置(センターライン付近)で行なうこと。その際、ビブスをもって交代すること。大会運営側ではビブスの準備はしないので各チームで準備すること。

## 8. 表彰式について

各種別の表彰式については、各種別の決勝戦終了後すみやかに実施する。また、準備の関係で開始時間・場所を定めることはできないので放送により案内する。ただし、男子40+、男子48+、男子56+の3種別の表彰は、14時30分からの閉会式の中で行う。

## 9. その他

- ② 審判員は原則として2名で行うが1名の場合もある。この決定は大会TDが行う。
- ③ ボールサーバは配置しない。コート外にボールが出た場合は、当該試合のTOがボールを配給する。
- ④ スタートイングリストの提出はなしとする。各チームの責任者は、試合開始5分前までに当該試合コートの記録席に行き、記録用紙に記載されている自チームメンバーの中からスタートメンバーを申告すること。
- ⑤ SO戦が行われたときは、その後の試合開始時間を順次繰り下げる。定められた通りの開始時間とは限らないので試合の進行に注意すること。
- ⑥ キャプテンマークは、上腕かストッキングの上部に付けること。大会運営側では準備しないので各チームで準備すること。
- ⑦ 万が一、負傷した場合は、各チーム、個人の責任において処置をすること。
- ⑧ 駐車場での事故等、不測の事態が発生しても大会本部では一切の責任を負わない。
- ⑨ 荒天時で試合続行が不可能な状況の場合は、会場・時間の変更等について、大会本部の指示に従うこと。
- ⑩ 本規定に定めない事項については、大会本部の指示に従うこと。