

第14回全日本中学生都道府県対抗11人制ホッケー選手権大会 運営規定

1. **大会運営** 本大会の運営は、(公社)日本ホッケー協会競技運営規定並びに第14回全日本中学生都道府県対抗11人制ホッケー選手権大会実施要項による。
2. **競技規則** 2013年度版(公社)日本ホッケー協会ホッケー競技規則による。
3. **競技時間** 試合時間は、前半20分・後半20分とし、前後半の間に5分間の休憩をおく。
ただし、交流戦は、前半15分・後半15分とし、前後半の間に5分間の休憩をおく。
4. **試合管理** 試合時間は、ジャッジが管理する。ただし、前・後半終了間際に与えられたペナルティコーナーは、規定の試合時間が終了しても中止されることはなく、それが完了するまで続けられ、終了したときは、アンパイアのホイッスルをもって規定時間の終了となる。
5. **競技方法**
 - (1) 全試合トーナメント方式によって実施する。なお、1回戦(初戦)の敗者同士による交流戦を行う。
 - (2) 規定の時間内に勝敗の決しないとき、準決勝戦までは、「6.」に定めるPS戦を行い、勝敗を決する。ただし、交流戦において、勝者を決定しなければならない試合を除いては、PS戦を行わない。
 - (3) 決勝戦において、規定の時間内に勝敗の決しないときは、5分間の休憩の後、前後半5分のゴールデンゴール方式で延長戦を行い、それでも勝敗が決定しない場合はその後PS戦を行い、勝敗を決する。
6. **ペナルティ・ストローク戦(PS戦)**

※詳細は2012年版日本ホッケー協会競技運営規定を参照(本大会はS0戦を適用しないため)

 - (1) 両チームの主将は自チーム内よりレッドカードによる退場処分を受けている選手を除いた、出場登録済みの選手の中から5名の選手(ストローカー)と1名のフル装備のゴールキーパーを指名する。
 - (2) 両チームの主将によりトスを行い、先攻後攻を決める。その後両チーム5名ずつのストローカーにより交互に攻防を1順行い(計10本)、得点数の多いチームを勝者とする。たとえ10名の選手全員がストロークを終了していなくとも、勝敗が決まった時点でPS戦を打ち切る。
 - (3) (2)の方法によって勝敗が決しないときは、「サドン・デス方式」すなわち両チームが同数のストロークを行った中で最初にリードしたチームを勝者とする方式により、再PS戦を行う。この時は最初先攻のチームが後攻となり、選手はプレー不可能な者を除き各チームは最初と同じ選手で行う。但し、順序は変えてもよい。
7. **試合の中断と再開**

天候等やむを得ない理由により、試合が中断された場合は、下記によって試合を再開する。

 - (1) 再開の試合の場合は、中断した時の得点で残りの時間のみ試合を行う。
 - (2) 再開の試合の期日・競技場・審判員等は、これを変更することができる。
 - (3) その他の事項についてはTDの判断により決定する。
8. **競技用ボール**

本大会に使用するボールは2013年度(公社)日本ホッケー協会公認ボールとする。
9. **チームベンチ**

チームベンチには、エントリーされた者以外は入ることはできない。(但し、TDの許可を受けた者はこの限りではない)
10. **フィールドへの立ち入り**
 - (1) 試合中は、当該審判員・試合に出場している選手以外は、誰もフィールド内に入ることはできない。但し、当該審判員の許可を得た者は、フィールド内に入るができる。
 - (2) 試合中、選手に怪我等が起こった場合は、エントリーフォームに明示された手当てする者と監督またはコーチのどちらか1名、計2名以内が、当該審判員の許可を得てフィールド内に入り、応急処置を行うことができる。このとき入場した者はフィールドの選手に対してコーチングをしてはならない。

11. 選手の交代

- (1) 選手の交代は、その試合にエントリーされた者の中から選ばれる。
- (2) 各チームは、試合中随時どの選手でも交代できる。但し、ペナルティーコーナーが与えられている間は、誰も交代できない。(負傷した守備側のゴールキーパーは除く)
- (3) 選手の交代は、何回行ってもよい。
- (4) 一時退場（イエローカード：5分以上）させられた選手に対する交代は、当該選手の退場時間中は許可されない。
- (5) 選手の交代は、ジャッジ席にその意を伝えた後、ジャッジ席前方のセンター約1mの白いライン付近で行われる。その際、時間の停止は行われない。ただし、ゴールキーパー及び負傷者の交代については、審判員の管理下で行われる。
- (6) 審判員の指示にて負傷退場及び手当を受けた者は、最低2分間ベンチに留まらなければならない。(ゴールキーパーを除く)

12. 確認事項

ペナルティーコーナーの保護用手袋およびフェイスマスクの使用は認める。ただし、試合開始前に必ず当該試合TOに使用確認と許可を得ること。なお、怪我を防止するため、フェイスマスク等の使用を奨励する。

13. その他

- (1) 各チームのプレーヤーは正規の番号をつけ、大会期間中は変更できない。
- (2) キャプテンは、キャプテンマークを必ずつけること。スパッツ、アンダーシャツ等は各チームで統一されていなければならない。(ユニフォームと同系色である必要ない)。
- (3) 試合時には、相手チームと異なる色のユニフォーム(予備のシャツ・パンツ・ストッキングの3種類共に)を必ず用意すること。
- (4) 選手はシャツ(ブラウス)裾を常にきちんとパンツ(スコート)の中に入れ、(パンツアウトのユニフォームを除く)すね当てを必ず着用してストッキングを上まであげて履くこと。
- (5) マウスガードについて、今年度より義務化とする。(GKは義務対象外)
- (6) フル装備のゴールキーパーは、怪我の防止のため装具を完全に着用すること。特にアンダーパッドは必ず装着すること。
- (7) ベンチは、[競技日程表]の左側チームがジャッジ席から見て左側とする。
- (8) 試合開始15分前にリングパスならびに服装・装具の点検を実施するので、次試合のチームは次試合ベンチで待機しておくこと。
- (9) 応援者は、競技場内には一切入らないこと。
- (10) 全試合とも「人工芝コート」で行うので、「ポイントスパイク」の使用は認めない。
- (11) 試合中、乱暴なプレーや審判員に対する誹謗等、スポーツマンらしくない行為は、厳に戒める。(監督・応援団についても同じ)
- (12) 選手が負傷により出血したとき、頭にボールが当たったときは、直ちに退場すること。止血処理と傷の手当てが完了するまでは、再出場できない。(TOに確認後再出場)
- (13) 競技中の疾病・傷害等については、大会本部で応急処置を行うが、その後の治療等はチームの責任において行うこと。
- (14) 試合開始時に11名そろわない場合、または試合中に退場・怪我等により、1チームの人数が7人以下になった時は、その試合は没収試合とする。没収試合があった場合は、相手チームの不戦勝とする。
- (15) この大会において、抗議制度はない。
- (16) 試合終了後、両チームの監督は、ジャッジ席ですみやかに署名すること。
- (17) その他、本規定に定めのない事項または、不測の事態が発生した場合は、TDの指示に従うこと。