

改訂版

ホッケー競技運営規程

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会競技部
2014年（平成26年）4月1日施行

1. 目的

ホッケー大会の運営や試合が公正に滞りなく行われると共に、選手・監督・観戦支援する者・大会を企画運営するすべての人びとがホッケーというスポーツを通じ、友情・楽しみ・健康などを享受し、お互いの成長とさらなるホッケーの振興をめざすものである。

2. 大会運営

- (1) 大会は、(公社)日本ホッケー協会の監修になる「ホッケー競技規則」および「ホッケー競技運営規程」に則り、管理運営される。
- (2) この「ホッケー競技運営規程」は、(公社)日本ホッケー協会から全国各ブロックホッケー協会、各都道府県ホッケー協会、ならびに各関係団体に交付される。
- (3) 大会に際しては、その開幕に先立ち「ホッケー競技運営規程あるいは抜粋のコピーが、大会運営本部からその大会に参加する全てのチームに配布されるものとする。

3. 登録

- (1) 試合に出場する者は、年度当初それぞれの手順に従い日本ホッケー協会、各関係団体、地区ブロック・県協会等にチームあるいは個人登録を完了しておかねばならない。

4. 参加申込

- (1) 大会出場チームは
 - (ア) 別に定めるところ（登録の方法、登録期限等）に従い、大会運営本部に「大会参加申込書」を提出しておかなければならない。
 - (イ) 選手、監督、コーチ、フィジオセラピスト、ドクター(または手当とするもの2名¹⁾)、部長、引率者等大会参加申込書に記載される者はすべて日本ホッケー協会へスティックカード登録をしておかなければならない（国体を含む）。
 - (ウ) 参加選手登録は30名以内とする²⁾。
 - (エ) 別途規程のない限り、外国人競技者は30名の内、4名まで登録できる。
- (2) 大会参加申込書に記載すべき内容は
 - (ア) 監督およびコーチの氏名
 - (イ) 参加を希望する30名以内の選手の氏名と、それらの選手につけられるべき1番から30番までの番号³⁾
 - (ウ) 主将の明示
 - (エ) フィジオセラピスト、ドクター(または手当とするもの2名¹⁾)の氏名
但し、監督、コーチ、登録選手は手当とするものと兼ねることはできない。
 - (オ) 選手が着用する第1及び第2の、2セットのユニフォームの色の詳細
 - (カ) スティックカードID番号
- (3) 追加・変更・削除については
 - (ア) 競技開始3日前(17:00)までに書面により大会運営本部に届け出ること(ただし、国民体育大会、全国高等学校総合体育大会及び全国高等学校選抜大会は別途の規程による)。
 - (イ) 大会期間中、試合出場登録の選手、役員の変更はできない。

¹ 手当とするものは4月1日時点で成人であること

² 登録人数は日本ホッケー協会の承認後、それぞれの大会運営規程で変更できる。

³ 背番号は日本ホッケー協会の承認後、それぞれの大会運営規程で変更できる。

5. 監督主将会議（チーム代表者会議）

- (1) 監督ならびに主将あるいはチーム代表者、2名はトーナメントディレクター（以下TDという）またはそれに準ずる競技役員が大会に先立って開催する大会前の打ち合わせ、いわゆる「監督主将会議（チーム代表者会議）」に必ず出席しなければならない。やむを得ない場合は代理を認める。
- (2) 各チームは監督主将会議の席上に、必ず2セットのユニフォーム（ゴールキーパー用を含む）と背番号を記載していない予備のユニフォームをそれぞれ持参しなければならない。

【ユニフォーム：フィールドプレイヤーはシャツ・アンダーウェア・パンツ・スパッツ・ストッキングとし、GKは上着のみとする。】

6. ユニフォーム（8. 装具・用具も参照のこと）

- (1) 試合に際して各チームは大会参加申込書に記載された色のユニフォームを着用しなければならない。
 - (ア) スパッツはパンツまたはスカートと、アンダーシャツはシャツと同色でなければならない。
 - (イ) 各チームのユニフォームの1セットは、シャツ、パンツ等がそれぞれ無地でなければならない。
 - (ウ) ゴールキーパー（GK特権を持ったプレイヤー）のユニフォームの色はフィールドプレイヤーのユニフォームの色と異なっていなければならない。（シャツの色は4種類となる）
- (2) 競技役員により、相互の服装が区別しにくいと判断された時には、いずれかのチームが服装を変えなければならない。この件について友好的な話し合いが成立しない場合にはトスを行い、服装を変えるチームを選定する。
- (3) （公社）日本ホッケー協会が特に認め許可を与えた場合を除き、チームの監督、選手、審判員ならびにその他の競技役員は、その衣類や用具に、企業・団体等の広告・宣伝に類する文字やマークをつけてはならない。
- (4) ユニフォームにつけられる番号は、シャツの背中中央並びにパンツ（スカート）の前面に表示されなければならない。番号の大きさ等については、別に定める「登録規程」による。この番号は、大会を通じて固定不変のものとする。但し、ゴールキーパーはシャツの前後(中央)に表示しなければならない。
- (5) チームは
 - (ア) 試合会場に必ず登録した2種類のユニフォームを持参する。
 - (イ) 万一の場合に備え、番号を貼り付けられるようにした番号なしの予備のユニフォーム2着分を準備する。

7. 出血処置

- (1) 選手は
 - (ア) 負傷により出血した時は直ちに退場しなければならない。止血処理と傷の手当てが完了するまで再出場することができない。また、再出場する前に血液の付着した衣類は交換し、スティック等の用具は洗浄しなければならない。
- (2) フィールドは
 - (ア) 出血でフィールド表面が汚れた時は、直ちに80%アルコール液で約1分間、天然芝の表面を洗浄するか、もしくは80%アルコール液に浸した布で約1分間、人工芝の表面を擦らなければならない。この作業の間、試合時間は停止される。

8. 装具・用具

- (1) フィールドプレイヤーは
 - (ア) 貴金属・アクセサリ、その他危険と思われるものを付けることはできない。

- (イ) 試合中を通じてシャツの裾をキチンと処理（パンツ、スコートの中に入れる）し、必ず脛当てを着用して、ストッキングがそれを覆うように膝下まで上げておかなければならない。
- (ウ) PC 時の守備において、当該試合の競技役員（トーナメントオフィサー：以下 TO という）の許可を得て保護用手袋（長さ 270 mm、幅 160 mm、厚さ 130 mm 以内）、フェースマスク、膝当て等を着用できる。ただし、PC 終了後は速やかにはずすこと。ただし、医学的理由等が認められる場合は TD の許可の下、常時着用可能である。

(2) スティックは

- (ア) 日本ホッケー協会公認スティックシールが貼られていること。なお、スティックシールが貼られているから自由に使えるというものではない。スティックの仕様についてはルールブックのフィールド及び装具についての規格 2. スティック（83 ページ）を参照のこと。

9. スターティングリスト

- (1) 各チームは出場する試合に先立ち、事前に定められた時間と場所に、以下の事項を必ずスターティングリストにて申告しなければならない。
 - (ア) 先発出場選手 11 名
 - (イ) 控え選手 7 名まで
 - (ウ) 主将および GK
 - (エ) 監督、コーチ
 - (オ) ユニフォームの色
 - (カ) フィジオセラピスト、ドクター（または手当てする者 2 名）の氏名
手当てする者には当該チームの監督、コーチ、登録選手は除く。
 - (キ) これらの選手は、確認済みのスターティングリストにその氏名が記載されており、かつ、その時点で出場停止処分を受けていない選手でなければならない。
- (2) 外国人競技者は 4 名まで登録でき、その内 3 名までがプレイフィールド内でプレーできる。
- (3) 主将は、競技フィールド上においてもベンチに下がっていても差し支えない。但し、退場を指示された場合は、代わりの主将を指名してキャプテンマークを付け替えさせる。

10. リーグ戦における順位の決定

- (1) 合計「勝ち点」の多い順
各試合において、勝利チームに 3 点、引き分けチームに各 1 点、敗戦チームに 0 点の「勝ち点」が与えられる。総当り全試合の終了時点で、この「勝ち点」の合計の多い順に、上位とする。
- (2) (1) の合計「勝ち点」が同じ場合は、「勝利数」の多いチームを上位とする。
- (3) (2) においてなお同位の場合は、合計「得失点差」すなわち「総得点数－総失点数」の差の多いチームを上位とする。
- (4) (3) においてなお同位の場合は、相手から得た「総得点数」の多いチームを上位とする。
- (5) (4) においてなお同位の場合は、当事者チームの「試合結果」で勝った側のチームを上位とする。
- (6) (5) においてなお同位の場合は、別途シュートアウト（以下 SO という）戦を実施し、得点数の多いチームを上位とする。
- (7) なお、1 位チームが 3 チームの場合、SO 戦を実施し、同一チームが連勝したとき、そのチームを 1 位とする。
- (8) 1 位チームが 4 チーム以上の場合、トーナメント方式の SO 戦を実施し、順位を決定する。なお、組み合わせは抽選とする。

1 1. シュートアウト (SO) 戦

- (1) 競技役員 (TO) と審判員が協議の結果、SO 戦に使用すべきいずれかのゴールを選ぶ。また、両チーム主将のコイン・トスによって、どちらかのチームが先に攻撃を行うか (先攻) を決める。
- (2) 両チームの監督は公式試合記録用紙に記載されている選手の中から、5名の選手と攻撃を行う順番ならびに守備を行う1名を競技役員 (TO) に伝える。ただし、レッドカードによる退場処分を受けている選手を除く。
- (3) SO 戦が試合終了後に実施される場合は、試合終了後 5 分以内に最初の SO が開始されるよう上記の手続きを速やかに行う。
 - (ア) スターティングリストに記載されているチーム関係者は SO に使用する 23m エリア以外の競技フィールドに入ることができるが、TO の指示に従わなければならない(図 1 参照)。ただし、レッドカードを提示された者はいれない。また、SO を開始する地点より 10m 以内には入れない。
 - (イ) SO 攻撃しているチームの GK または守備をする選手はサークルより外側のバックラインで待機してもよい。
 - (ウ) 攻撃および守備をする選手のみが 23m エリア内に入ることができる。
 - (エ) 攻撃を行う選手で守備も行う場合は、その選手の防具の取り外しや装着のための適切な時間が与えられる。

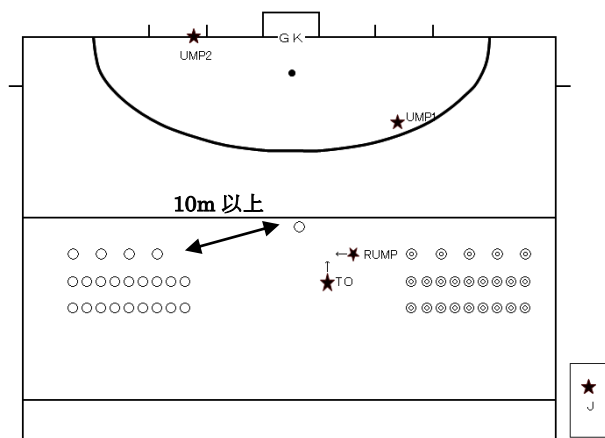
- (4) 両チームの 5名の選手が交互に相手チームの GK または守備を行う選手と SO を行う。

(5) SO は

- (ア) GK または守備を行う選手はゴールポスト間のゴールライン上またはゴールラインの後ろに位置する。
- (イ) ボールをゴールの中心から最も近い 23m ライン上に置く。
- (ウ) 攻撃を行う選手は 23m エリア外のボールの近くに位置する。
- (エ) メインアンパイア (UMP1) が笛を吹く。
- (オ) リザーブアンパイア (RUMP) が計時を開始し、8 秒経過時に笛を吹く。
- (カ) 両選手はどの方向に動いてもよい。
- (キ) SO 戦は次の該当する場合に終了する。
 - i. 開始の合図から 8 秒が経過したとき
 - ii. ゴールとなったとき
 - iii. 攻撃する選手が反則したとき
 - iv. GK または守備する選手がサークル内外で故意でない反則をしたとき。この場合は同じ選手により再び SO が行われる。
 - v. GK または守備する選手がサークル内外で故意の反則をしたとき。この場合は PS があたえられる。
 - vi. ボールがバックラインかサイドラインを越えたとき。GK または守備する選手が故意にボールをバックラインを越えるようにプレーすることは許される。

- (6) PS が与えられた時は、そのプレーを行っていた選手同士により PS を行う。ただし、けがや退場処分の場合は除く。
- (7) 得点の多いチームが勝者となり、たとえ 10名の選手全員が SO を終了していなくても、勝敗が

図1 SO戦 競技役員配置図



- ★UMP1 メイン・アンパイア おおよそ上記位置で、プレーヤー2名がよく見える場所に立つ。
- ★UMP2 サブ・アンパイア PS時とほぼ同じ位置で、バックライン上に立つ。
- ★TO テクニカル・オフィサー おおよそ上記位置で立ち、矢印のように真正面を向き全体を見渡す。また、計測員と近い位置に立つ。
- ★RUMP リザーブ・アンパイア おおよそ上記位置に立ち、矢印のように真横を向きプレーを見ることなく計測と合図をおくる業務。
- ★J ジャッジ テーブルに位置し、ベンチ付近やテーブルを管理する。
※ ベンチ入りか認められている者は、23mエリア外のフィールド内に入ることができる。
- ◎はチーム関係者

決まった時点で SO 戦は打ち切られる。

- (8) SO 戦実施中にイエローカード、レッドカードを提示された選手は退場となるが、グリーンカードでは退場とならない。
- (9) SO 戦実施中にイエローカードまたはレッドカードが提示された場合
 - (ア) 当該選手はその後の SO 戦に参加することができず GK または守備を行う選手以外は交代できない。
 - (イ) GK または守備を行う選手に対する交代はその SO 戦に参加している 5 名の攻撃する選手の中からのみ許される。交代選手は交代しようとする GK または守備を行っていた選手と同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。その選手が自分の攻撃を行うときは防具の取り外しに適切な時間が与えられる。その後守備を行うために防具を装着する時にも適切な時間が与えられる。
 - (ウ) 当該選手が行うはずだった SO や PS は行われぬ。ただし、それ以前にゴールとなっているものは有効とする。
- (10) SO 戦実施中に選手がプレー不能となった場合は、退場処分となっている選手以外の公式試合記録に記載されている選手の中から交代させることができる。
- (11) 両チーム 5 名による SO が終了した時点でゴール数が同じだった場合は
 - (ア) 同じ選手により両チーム 5 回の SO を行う第 2 シリーズを実施する。
 - (イ) 先攻と後攻を入れ替える。
 - (ウ) 攻撃を行う順番は第 1 シリーズと同じでなくてよく、SO ごとに監督が指名する。
 - (エ) 同数の SO を行った時、どちらかのチームがゴール数を上回っていた場合はそのチームを勝者とし SO 戦は終了する。
- (12) 第 2 シリーズ時点でもゴール数が同じであった場合、同じ選手により先攻後攻を入れ替え、以降のシリーズを行う。

1.2. 試合時間等

- (1) 試合時間は規則に定められた各々 35 分間からなる 2 ピリオド（前半及び後半）とし、その間に 5 分間のハーフタイムが設定される。また規定時間を終了した時点での両チームの得点数が、公式に記録される。なお、前半、後半、ハーフタイムの時間は、10 分間以内の範囲で大会ごとに決めることができる。
 - (ア) 前半又は後半の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なく、そのペナルティコーナーを完了するまで続けられる。
 - (イ) 規定時間の終了の合図は、通常どおりジャッジ席のホーン信号によるが、実施中のペナルティコーナーはそのまま続行される。ペナルティコーナーが完了した時は、審判員のホイッスルをもって終了となる。
- (2) 延長戦は
 - (ア) 本運営規程 1.2. (1) の試合時間内に勝敗が決しなかった場合、何らかの理由により勝者を選定する必要があるとき、別途規程がない限り、決勝戦・三位決定戦において以下の手順に従い、行われる（全国高等学校総合体育大会及び全国高等学校選抜大会は別途の規程による）。
 - (イ) 5 分間の休憩の後あらためてトスを行い、サイドまたはボール保持のいずれかを選んだ上で行う。
 - (ウ) 前・後半各 7 分 30 秒間とする。両チームは前半終了時点で、休憩時間をおかずにサイドをチェンジする。しかしこの延長戦は、いずれかのチームが得点した時点をもって終了するものとし、得点したチームが試合の勝者となる。
 - (エ) 勝敗が決しなかった場合、何らかの理由により勝者を選定する必要があるときは 1.1. シュートアウト戦に従って、SO 戦を実施する。

(3) TOは

(ア) 時間の管理をし、試合前半の完了ならびに試合終了の時間を明示する全責任を持つものとする。

(4) 審判員は

(ア) 試合の開始または再開の時に必ずホイッスルを吹く。

(イ) 試合を一時停止し中断する時や、その後の試合再開の時にもホイッスルを吹き、これをジャッジ席の競技役員(TO)に明示しなければならない。

(ウ) 12.(1)(ア)により、ペナルティコーナー完遂のために試合が引き延ばされた時には審判員が前半または後半終了を示す責任を持つものとする。

13. 試合の中断

(1) 審判員または競技役員は、悪天候等のために試合を中断した場合、必ず同じ日に同じフィールドである必要はないが、以下に示す条件を満たすように、できるだけ早くその試合を再開しなくてはならない。

(ア) 再開された試合は、本運営規程12.(3)による正規の全試合時間を満たすまで続けられる。また、試合再開時点の得点は、試合を中断した時の得点とする。

(イ) 試合再開に際しては、本運営規程15.による選手の交代に関する事項は、試合が中断されなかったものとして取り扱われる。

14. 没収試合

(1) 試合開始時はプレイフィールド上に11名いなければならない。試合中、プレイフィールド上に7名以下になった場合は没収試合とし、記録上の得点を5対0とする(トーナメント戦の場合)。ただし、没収された時点で点差が6点以上あった場合には、そちらの得点を記録として優先させる。

(2) 試合に際して、監督またはそれに替わるチーム代表者(いわゆる責任者)が不在の場合は没収試合とする。

(3) リーグ戦方式の大会において14.(1)の条件が満たせなくなった場合には、当該試合の記録上の得点は5対0とし、同時に当該チームがそれまでに行った他の試合の記録も、また、当該チームがそれ以降に行う予定であった試合の記録も、すべて5対0と記録される。当該チームの順位は、所属するプールにおいて最下位となる。

15. 選手の交代

(1) 交代選手は当該試合への出場選手としてあらかじめ登録されている選手の中から選ばれるものとする。但し、イエローカードまたはレッドカードにより退場処分を受けている選手は、その退場時間中に他の選手と交代することはできない。

(2) ペナルティコーナーが与えられている間は、負傷した守備側のゴールキーパーの特権を持つプレイヤー以外の選手に対する交代は認められない。ペナルティコーナーが与えられた際に守備側のゴールキーパーの特権を持つプレイヤーが退場処分になったときには、フィールドプレイヤーの中の1名を控えのゴールキーパーの特権を持つプレイヤーと交代させることが認められる。交代させられた選手は、直ちにチームベンチに戻らなければならない。

(3) フィールドプレイヤーは

(ア) ペナルティコーナー時を除いて、自由に交代できる。

(イ) 退場すべき選手の番号が記された掲示板を手に持ち、ジャッジ席前のセンターライン付近(ジャッジ席から3m以内)に立つものとする。

(ウ) 退場すべき選手がプレイフィールド外に出るまでは、プレイフィールド内に入ることができない。

(4) フル装備のゴールキーパーは

(ア) 審判員の管理の下で試合時間を停止して行なわれる。その際、交代は 23m 付近でよい。

※ GK の交代の時、交代プレイヤーのための装具の取り外しや着用については停止時間を延長してはならない。交代 GK の装具着用の間は、違う色のシャツを着た GK の特権を持ったプレイヤー（ヘッドギアのみ着用可）あるいはフィールドプレイヤーを入れることができる。

16. シュートクロック

ペナルティコーナー（PC）のホイッスルが吹かれた時点から、45 秒以内に再開しなければならない。時間の計測は TO が責任を持って行う。サジェスチョンアンパイアがいるときはサジェスチョンアンパイアが計測を行い、サジェスチョンアンパイアがいないときは、ジャッジが計測する。

17. 試合中における制限

(1) 競技フィールドへの立ち入りについて

(ア) 各チーム 11 名の選手と 2 名の審判員の他、審判員の許可がない限り競技フィールド内に立ち入ることができない。この規則は、選手や審判員が出場不可能の状態となった場合も適用される。ただし、ジャッジ席の競技役員や審判員から選手交代や医療措置等を指示された場合は、この限りではない。

(イ) プレー不可能な状態となった選手が退場できないか、または退場する意思がない場合、審判員は試合を一時停止し、担架の搬入を指示し、担架に乗せて退場させることができる。その際、登録済みドクター（あるいは試合会場の担当医師）またはフィジオセラピスト（またはエントリーフォームに明示された手当とするものの中から 1 名）を選手の救護のため入場させ、必要であれば担架運搬人に担架の搬入を指示し、担架に乗せて退場させる。担架や手当するものが入場するとき、監督またはコーチのいずれか 1 名、同時に入場できる。このとき入場したものはプレイフィールドのプレイヤーに対してコーチングをしてはならない。また、ゴールキーパー以外の選手に対して、プレイフィールド内で応急処置以外のけがの手当てを行ってはならない。

(ウ) 手当のためにベンチから手当するものあるいは担架がプレイフィールド内に入った場合、もしくは担架によって退場した場合、そのプレー不可能な選手は最低 2 分間ベンチに留まらなくてはならない（但しゴールキーパーを除く）。その 2 分間の計時は、ジャッジ席の競技役員がこれを行う。

(エ) 飲料水の補給等は、プレイフィールド内で行ってはならない。試合中断の時を含み、試合中飲料水の補給等を行う場合は、プレイフィールド外へ出て行わなければならない。給水したプレイヤーは交代をすることが認められているサイドの 23m 地域の間(中央部)のところから、再入場しなければならない。

(オ) 監督とチーム役員と選手は、競技役員(TO)にあらかじめ許可を得た上で、ハーフタイムにベンチを離れることができる。この場合、スティックや防具等は指定された場所に置いておかねばならず、また、試合開始の 2 分前までにベンチに戻っていなければならない。

(2) ベンチ管理

(ア) チームの

① 試合の控え選手と、役員（監督、コーチ、フィジオセラピスト、ドクターまたは手当するもの）は、一時停止時間も含めた全試合時間中を通じて、チームベンチに着席してはならない。

② 監督は、ベンチの中で最もジャッジ席に近い位置にいないといけない。監督・コーチ・選手以外は後列に位置するものとする。

- ③ ベンチ前にコーチングエリア(19.(3))が設定されている場合は、監督またはコーチが1名入って競技フィールドの選手に指示を与えることができる。
- ④ ベンチ内のチーム役員と選手は、いかなる場合であれ、ジャッジ席の競技役員に向けて、あるいは審判員や相手チームに向けて不適切な発声をしてはならない。

(イ) 競技役員 (TD、TO) は

- ① ベンチの不当行為に対して警告を与えてもその効果が表れない場合は、当該関係者に対してベンチからの退場を命じ、その後の試合時間を通じて隔離された場所に留めて置くことができる。
- ② 状況によっては、試合終了の後、更に追加の懲戒措置をとることができる。

18. 抗議の申し入れ

- (1) 抗議の受諾は、大会規程による。
- (2) 試合またはSO戦終了後に監督が抗議を申し入れする時は、公式試合記録用紙の監督署名欄に署名し、その脇に抗議を申し入れる意志のあることを記した上で、試合終了後15分間以内に、書面をもってその試合の担当競技役員に提出しなければならない。この15分間以内に書面による抗議が提出されなければ、抗議はなかったものとみなされる。
- (3) 書面での抗議が申し入れられた後、更に15分の間に、監督は預託金として5万円をその競技役員に支払うものとする。預託金の支払いがなかった場合には、その抗議は無効とされる。抗議が認められなかった場合には、預託金は返済されない。
- (4) TDまたはそれに準ずる競技役員は、当該試合終了後2時間以内に抗議に対する決議を下し、当該チームの監督に対し、書面をもってこれを通知しなければならない。このTDの決議が最終決定となる。

19. その他

- (1) 監督は大会期間中のチームの言動について全責任を持つ。
- (2) 試合終了後、監督(または監督代理)は速やか(5分以内)に公式試合記録用紙に署名しなければならない。
- (3) チームベンチとサイドラインの間に余裕があるときは、コーチングエリア(バルコニー)をTDの許可を得て設置してもよい(サイドラインから2m以上離れていること)。
- (4) その他、競技運営に関する疑義については、TDと日本ホッケー協会が協議の上、決定するものとする。
- (5) 大会期間中及び試合中における著しく不当な行為への懲戒
 - (ア) 試合中は、競技規則P57-14の個人に対する罰則に準ずる。
 - (イ) 大会期間中及び試合時間以外に発生した場合。
 - ・TDが裁定し相当の処分を科す。また、日本ホッケー協会が審議し別途懲戒が科せられる。

—以上—

【参考】

全国大会のエントリー人数とベンチ入り人数一覧

公益社団法人日本ホッケー協会 技術委員会 競技部

大会名	エントリー人数	ベンチ入り人数
高円宮杯2014女子日本リーグ	30	18
全日本大学ホッケー王座決定戦・東西交流戦	30	18
全日本社会人ホッケー選手権大会	30	18
全国高等学校ホッケー選手権大会	15	15
全国スポーツ少年団ホッケー交流大会	12	12
全日本中学生ホッケー選手権大会	12	12
全日本マスターズホッケー大会	12	12
国民体育大会ホッケー競技	13	13
全日本学生ホッケー選手権大会	30	18
全日本中学生都道府県対抗11人制ホッケー選手権大会	30	18
全日本女子ホッケー選手権大会	30	16
全日本男子ホッケー選手権大会	30	16
全国高等学校選抜ホッケー大会	15	15