

6人制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
2015年（平成27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「6人制ホッケー競技規則」および「6人制ホッケー競技運営規程」に則り、管理運営される。
- (2) 本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、大会運営規程(大会レギュレーション)を定めることができる。ただし、本運営規程を基本とすること。

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登録をしておかなければならない。
 - (ウ) 参加選手登録は12名以内とする²⁾。
 - (エ) 別途規程のない限り、外国人競技者は12名の内、2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12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12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)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) 日本協会登録番号
- (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。
 - (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。
 - (ウ) 日本協会主催の大会でのベンチ入り人数はすべて12名とする。

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）を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、パンツまたはスコート、ストッキングとし、GKはシャツ】

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) 各チームはユニフォーム2種類、フィールドプレイヤーの1セットのシャツ、パンツ（またはスコート）、ソックスのいずれについても80%以上が一つの色でなければならず、もうひとつのセットはそれと全く違う色でなくてはならない。
 - (イ) ゴールキーパー（GK）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まったく異なっていなければならない。
- (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またはスコ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シャツ（予備のユニフォーム）を2着準備する。

7. 出血処置

- (1) 選手は、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、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、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 6 名
 - (イ) 控え選手 6 名以内
 - (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（または手当てするもの 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・役員は、大会参加申込書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 2 名まで登録でき、フィールド内でプレーできる。

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。総当た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。

11. 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、3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) スタートイングリストに記載されているチーム関係者はフィールドに入ることができるが、センターラインより後ろに位置しなければならない(図参照)。ただし、レッドカードを提示された者は入れない。また、SOを開始する地点より6m以内には入れない。

- (イ) SO攻撃しているチームのGK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センターラインよりゴール側に入ることができる。

- (エ) GKが攻撃を行う場合は、GK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3名の選手が交互に相手チームのGKとSOを行う。

- (5) SOは

- (ア) GK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20mライン上に置く。

- (ウ) 攻撃を行う選手は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。

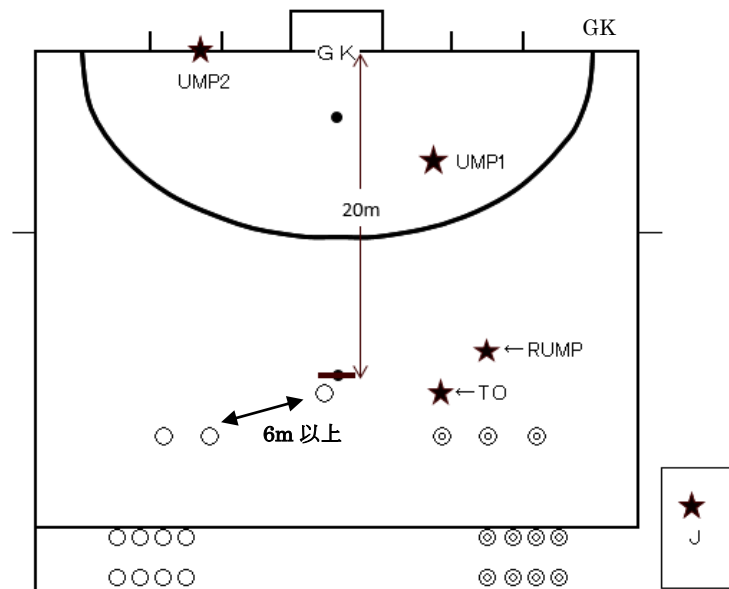
- (オ) リザーブアンパイア(RUMP)が計時を開始し、8秒経過時に笛を吹く。

- (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。

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。

※ ベンチ入りが認められている者は、センターラインの後ろに入ることができる。

- (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 6 名の選手全員が SO を終了していなくても、勝敗が決まった時点で 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。
 - (イ) 当該選手はその後の SO 戦に参加することができず GK 以外は交代できない。
 - (ウ) GK の交代はその SO 戦に参加している 3 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 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。その後に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。
- (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 3 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 3 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
 - (ア) 規則に定められた各々 15 分間からなる 2 ピリオド（前半及び後半）とし、その間に 5 分以内のハーフタイムが設定される。
 - (イ) 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は別途レギュレーションがない限り、本運営規定 1.1. シュートアウト戦に従って、SO 戦を実施し、勝者を決定する。
- (2) TO は、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。

1.3. 試合の中断

- (1) 悪天候等のためにやむを得ず試合を中断した場合、審判員または競技役員は、必ず同じ日・同じフィールドである必要はないが、できるだけ早くその試合を再開しなくてはならない。
- (2) 再開された試合は、
 - (ア) 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) 本運営規程 1.5. 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6名いなければならない。
- (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)または(2)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。
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。
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) ゴールキーパーは、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、交代はゴール付近でよい。

16. 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6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(またはスターティングリストに明示された手当てするものの中から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。担架や手当て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て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。

(オ) 給水やけがの手当て等交代以外の理由でフィールドを離れた場合、ジャッジテーブルに近い側のサイドラインの所からだけ再入場が認められる。

(カ) 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とするもの）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なくてはならない。

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 ベンチの管理をする。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。

17. 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) 大会会場には、自動体外式除細動器(AED)を必ず設置しておく。

(4) 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)。

(5) 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。

(6) 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—