

# 第16回全日本マスターズホッケー大会 競技運営規程

- 1 大会運営 本大会の運営は 2018 年度版公益社団法人日本ホッケー協会競技運営規程並びに第16回全日本マスターズホッケー大会実施要項・競技運営規程による。
- 2 競技規則 2018 年度版公益社団法人日本ホッケー協会 6 人制ホッケー競技規則による。
- 3 競技時間 試合時間は、前半 12 分・後半 12 分とし、前後半の間に 3 分間の休憩をおく。
- 4 競技方法 予選リーグ、決勝トーナメント方式で順位を決定する。詳細については、別紙「各種別決勝トーナメント及び敗者戦表」を参照する。
- 5 リーグ戦の順位 (1)勝点の多いチームを上位とする。勝点は、2 点以上勝利チームに 4 点、1 点差勝利チームに 3 点、引分けチームに 2 点、1 点差敗戦チームに 1 点、敗戦チームに 0 点をそれぞれ与える。  
[決定方法]  
(2)勝点と同点の場合は、下記の順位決定方式により順位を決定する。ただし、4 チーム変則リーグの場合については、勝ち点と同点の場合は、当事者間の対戦結果で順位を決定する。なお、その対戦結果が引分の場合はシュートアウト戦を行う。  
①勝利数の多いチームを上位とする。  
②得失点差の多いチームを上位とする。  
③総得点の多いチームを上位とする。  
④当事者同士の対戦結果で勝利チームを上位とする。  
⑤7.に定めるシュートアウト戦により順位を決定する。  
⑥1 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時、そのチームを 1 位とする。1 位が 4 チーム以上の場合、抽選によりトーナメント SO 戦を行う。
- 7 シュートアウト戦 (SO 戦) (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 3 名の攻撃選手と 1 名の G.K 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 3 名ずつのストローカーにより交互に攻防を 1 巡行い、得点数の多いチームを勝者とする。たとえ 6 名の選手全員がストロークを終了していなくても、勝敗が決まった時点で SO 戦を打ち切る。  
(3) (2)の方法によっても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得点した方のチームを勝者とする方式。方法は、再び SO 戦を行い、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。
- 8 試合の中断と追試合 天候等の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)追試合の場合は、中断したときの得点で残り試合のみ試合を行う。  
(2)追試合の期日・競技場・オフィシャル・審判員等は、これを変更することができる。
- 9 競技用ボール 本大会に使用するボールは 2018 年度(公社)日本ホッケー協会公認ボールとする。
- 10 チームベンチ チームベンチには、エントリーされた 18 名（監督 1 名・役員 2 名・選手 15 名以内）の者以外は入ることができない。（但し、TD の許可を受けた者はこの限りではない）
- 11 フィールドへの立入り (1)試合中は、該当審判員・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、該当審判員の許可を得たものはフィールド内に入ることができる。  
(2)試合中、選手にケガ等が起こった場合は、ベンチ内にいる役員の内 1 名が、該当審判員の許可を得てフィールド内に入ることができる。その場合、必ずベンチに戻り 2 分間は再出場

できない。

## 12 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、ペナルティコーナーが与えられている間は負傷しプレー不可能となった守備側のGKを除き、誰も交代できない。
- (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：2分）させられた選手に対する交代は、該当選手の退場時間中は許可されない。クリーンカードによる退場はなく警告とする。
- (5)選手の交代は、ジャッジ席前方 3m 以内（引いてあるラインが目印）で行われる。その際、時間の停止は行われぬ。但し、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。

13 抗議制度 全日本マスターズホッケー大会において、抗議制度はない。

## 14 その他

- (1)各チームのプレーヤーは登録した背番号をつけ、大会期間中は変更できない。背番号は二桁以内の背番号を使用することができる。
- (2)キャプテンは、左上腕か膝下にキャプテンマークを必ず付けること。
- (3)ユニフォームは必ず 2 着準備し、グラウンドへ持参すること。
- (4)選手はシャツ（ブラウス）の裾を常にきちんとパンツ（スコート）の中に入れ、すね当てを必ず着用し、ストッキングを上まで（膝下）あげて履くこと。
- (5)ゴールキーパーは、装具を完全に着用すること。
- (6)ベンチは、〔組合せ日程表〕の左側のチームがオフィシャルテーブル(以下:テーブルと表記する)から見て左とする。
- (7)第 1 試合開始 8 分前にテーブル前でリングパス及び服装・装具の点検を実施する。又、チーム 2 試合目以降は、目視による点検とし、リングパスは行わない。(2 日以降も同じである)ただし、2 試合目以降の時間が押している時は、テーブル裏でリングパス等の点検を行う。
- (8)試合のスターティングリストは、提出しないこととし、プログラム記載の通りとする。但し、試合開始前にチーム責任者はテーブルにて、先発メンバーを申告しなければならない。
- (9)試合中、選手の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・コーチ・フィジオ・応援団についても同じである。)
- (10)選手が負傷により出血したとき、肩より上にボールが当たったときはただちにタンカに乗って退場すること。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。また、この場合も含め、手当てする者等が該当審判員の指示によりフィールド内に入った場合は、2 分間は再出場できない。(ゴールキーパーはこの限りではない)
- (11)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、その後の治療等については各チームの責任において行うこと。
- (12)棄権したチームが出た場合は、没収試合として、勝者に勝ち点 4 点を与える。
  - ①予選リーグ・決勝リーグにおいて没収試合があった場合は、そのチームの試合をすべて没収し、残りチームのみで順位を決定する。
  - ②今大会における、没収試合があった該当チームの記録上の得点は、すべて 5 対 0 となる。ただし、この得点は得点王の対象外となる。
- (13)得点王については、決勝トーナメントに進出したチームから選ぶ。なお、決勝トーナメントの敗者戦の得点は加算されないものとする。
- (14)その他、本規程に定めぬ事項、または不測の事態が発生した場合は、TD・大会本部の指示に従うこと。