

2018年3月1日

都道府県ホッケー協会 御中
日本社会人ホッケー連盟 御中
日本学生ホッケー連盟 御中
全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 御中
中学校部会 御中
スポーツ少年団部会 御中
マスターズ部会 殿
一般社団法人ホッケージャパンリーグ 御中
都道府県競技長・審判長 殿
関係各位 殿

公益社団法人日本ホッケー協会
技術委員長 真 喜代司

競技に関わる通知・通達の改定・廃止について（通達）

平素より多大なるご協力を賜りまして誠にありがとうございます。
さて、現在運用されている競技運営に関わる通知の継続適用、改定、廃止につきまして、下記のとおりご連絡いたします。関係各位におかれましては、ご理解をいただき、周知および対応いただきますようよろしくお願い申し上げます。

記

1. 廃止される通達（注：競技規則、競技運営規程に同内容が記載されるため廃止されるものも含む）
 - ①【平成23年度運営規程について（暑熱下における試合での飲水について）】（2011年3月9日）
補足：クォーター制導入のため給水タイムは廃止します。
 - ②【ペナルティコーナーでのフライング及びシュートクロック】（2015年7月6日）
補足：クォーター制完全導入により通達内容を競技運営規定に反映させたため廃止します。内容自体が廃止されるものではありません。PC時のフライングによりセンターラインに戻った者は、そのPCが連続した場合はPCの守備または攻撃に参加することはできません。（競技規則13.7d）
 - ③【サジェスションアンパイア制度のチャレンジ方式等の運用用法について】（2015年7月17日）
補足：ビデオアンパイア制度導入に伴い、サジェスションアンパイア制度と共に競技運営規定に詳細を記載したため廃止します。なお、運用についての補足については別途発信します。
 - ④【クォーター制の完全導入について】（2017年11月27日）
補足：クォーター制の運用方法について競技運営規程に反映したため廃止します。内容自体が廃止されるものではありません。運用方法については、競技運営規程を参考にしてください。
 - ⑤【規則等の解釈について】（2015年3月10日）
補足：全国ルール統一研修会で確認した事項をふまえて更新して改めて発信いたしますので、本

通知は廃止します。

なお、ユニフォームの項目はユニフォーム規程に反映しました。6人制ラインの項目は継続適用します。PC守備者マスクの項目は継続適用します。

⑥【規則13.2（フリーヒット）の変更について】（2016年2月23日）

補足：競技規則に記載されましたので内容が重複する本通知は廃止します。（競技規則13.2）

⑦【6人制レギュレーションの変更について】（2016年4月27日）

補足：ハイスティックの規定に関しては引き続きレギュレーションとして適用します（レギュレーション一覧に記載）。コーナーの再開位置の変更、ラインの変更については6人制ホッケー競技規則（7.4b、1.3e）に記載されましたので、本通達自体は廃止します。

2. 今後も継続適用される通達

⑧【全国スポーツ少年団ホッケー交流大会ならびに全日本中学生ホッケー選手権大会におけるS0戦の実施について】（2015年7月3日）

補足：引き続き延長戦は実施しません。

⑨【ホッケー競技フィールドのライン変更について】（2016年12月27日）

補足：引き続き適用します。

3. 適用日（1.に記載されている通達が廃止される日）

2018年3月31日

以上

【お問合せ先】

公益社団法人日本ホッケー協会

技術委員会 競技規則・運営規程検討室

室長 平尾 豊 （ a54_hirao@yahoo.co.jp ）

担当 近藤聡史 （ hockey704@yahoo.co.jp ）



平成23年3月9日

都道府県協会・関係団体 御中
ブロック審判長・都道府県審判長 殿
ブロック競技部長・都道府県競技部長 殿

社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 西田 範次
競技部 部長 杉原 広
(公印省略)

平成23年度 運営規定について (通知)

早春の候、皆様におかれましては益々ご清栄のこととお喜び申し上げます。平素より技術委員会の諸事業に対しまして、格別のご協力を賜り深く感謝いたしております。

さて、運営規定の修正と給水タイムについて下記の通りお知らせいたします。 つきましては、貴協会・貴団体の傘下チームや役員各位に対しまして、運営規定の修正と給水タイムの取り扱いについて周知していただき、本年度の大会が円滑に実施されますように、ご理解とご協力を賜りますようお願い申し上げます。

記

1 運営規定の修正

① 項目22「その他」(5)(ア)(修正)

(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P44-14の個人に対する罰則に準ずる。

下線部のように修正してください。

2. 給水タイムについて

昨年度、「暑熱下における高校生以下の大会において」給水タイムが設けられました。

平成23年度においては、「年齢如何に関わらず TD判断の下で給水タイムを設定しても良い」とします。

実施方法につきましては、別紙資料の「暑熱下における試合での飲水について(方法と留意点)」をご参照ください。

担当者：競技部副部長 一ノ瀬元史 (競技運営規定担当責任者) hrk_ichinose@yahoo.co.jp

*何かありましたら、上記担当責任者までご連絡下さい。

暑熱下における試合での飲水について（通知）

『方法及び留意点』

- 暑熱下（気温 28℃ 以上）の試合では、前半・後半それぞれの半分の時間を経過したころ（35分ハーフの場合は17～20分ころ）、試合の流れの中で両チームに有利・不利が生じないよう、ボールがアウトオブプレーのときに、ジャッジ席側の審判員の合図により、（この場合相手審判員と何らかの意思疎通をはかるが、相手審判員が認識していない状況では時間の中断をしないこと）試合を中断させ、全員に飲水させる。もっともよいのは中盤でのヒットインのときであろう。負傷者が出てタンカを入れたときや、ピハインドフリーヒットのときも可能であろう。（このことは審判員の判断に任せるので、オフィシャルテーブルからは指示はできない。もちろん選手・ベンチからもアピールすることはできない）
- 環境温度の測定値が得られないときは、TD が判断するが、安全を重視するという観点から判断することが重要である。また時間の経過にもなって環境条件がかなり変わった場合は、飲水を実施するかしないかの判断を試合開始前及びハーフタイムに変更してもよい。
- 選手は、それぞれのチームのベンチ前でベンチの関係者から容器を受け取って飲水する。また、飲水方法については、チームに任せるが、全員が一斉にベンチ前に戻り飲水することもできる。ただし、GKもベンチ前に戻ることが可能であるが必要以上に時間をかけることはできない。よって、GKについては、あらかじめ用意してあるボトルにより、ゴール裏で飲水を行ってもよい。
- 飲水するものは「水」とする。水以外の内容物がタータンや人工芝を汚したり、傷めるおそれがあるため。（水で十分、目的が達せられるため）
- 時間は30秒ないし1分程度ですばやく飲水し、選手はポジションにもどり、なるべく早く試合を再開できるようにする。この場合、上記①に記載のジャッジ席側審判員が相手審判員及びゲームTOとコンタクトを取りゲームを再開する。
- 飲水を実施する場合は、大会で統一し、必ず競技運営規定に記載すること。その場合競技開始前の監督主将会議で各チームの責任者に周知徹底すること。ただし、大会期間中であっても天候や気温の関係で実施しないゲームもありうる。この判断はTDが行う。
- この処置はあくまでも飲水のためであって、休憩や戦術などの指示を与える時間ではないことをチームに徹底させる。これに違反した場合、ゲームTOからカードを含む指導が与えられることもある。
この飲水とは別に、試合中に飲水できること、そのためにゴール後方とジャッジ席側の23mラインの間のサイドラインから3メートル以上離れたところか、サイドネットの外にボトルを置くことができるのは従来通りで変更はない。

〔給水タイム実施についての最終判断は、当該大会TDとする〕

以上

平成27年7月6日

都道府県ホッケー協会 殿
日本社会人ホッケー連盟 殿
日本学生ホッケー連盟 殿
全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
中学校部会 殿
スポーツ少年団部会 殿
ホッケー日本リーグ機構 殿
公認競技役員 殿

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 中村 康夫
同 審判部 部長 平尾 豊

ペナルティコーナーでのフライング及びシュートクロッ

ク

規則の変更と確認について（通知）

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。

さて、平成27年2月にレギュレーション一覧表を送付し、規則統一化に向けて周知を図ったところですが、その後、FIHではワールドリーグ開幕に合わせてレギュレーションのさらなる変更を示してまいりました。日本国内では、混乱を避けることとできるだけ世界の状況に対応することの両面を鑑み、次のとおり全国に通知させていただくことといたしました。規則の実施は、この文書の発送日、7月6日とさせていただきます。

つきましては、貴管下チーム、役員等関係者に周知くださいますよう、よろしく願いいたします。なお、今後も変更の可能性がございますが、国内大会の状況を見極めながら必要に応じて通知させていただきますのでご了承ください。

記

1 今回送付の通知書

- ① ペナルティコーナーにおけるシュートクロックの規則について
- ② シュートクロックとフライングに関する要件等の比較表

2 その他

規則適用実施日は、平成27年7月6日とします。

貴管下、関係者並びにチームに周知徹底が図られるよう、よろしく願いいたします。

このことについての、問い合わせは

審判部副部長 藤村までお願いいたします。

TEL 090-3379-2999

※ペナルティーコーナー:以下PC

- 1 規則の詳細
 - ・ PCの判定があつてから、40秒以内にPCを実施しなければならない
- 2 規則を適用する大会
 - ・ 高校生以上の11人制大会
- 3 試合時間の管理
 - ① クォーター制
 - a. PCの判定と同時に**試合時間を停止する**
 - b. 停止と同時に40秒の計測をする
 - c. PC開始(再開)の合図として**審判員が笛を吹く**
 - d. PCが終了することなく引き続き与えられたPCであっても**試合時間を停止する**
この場合は、40秒の計測は行わない
 - e. 前後半終了間際に引続いて行われるPCにおいても40秒の計測は行う
 - ② 前後半35分ハーフ制
 - a. PCの判定があつても**試合時間は停止しない**
 - b. PCの判定と同時に40秒の計測はする
 - c. PC開始の合図として審判員が『ブレイ』等の声を掛けを行い開始する
 - d. PCが終了することなく引き続き与えられたPCの場合は、40秒の計測は行わない
 - e. 前後半終了間際に引続いて行われるPCにおいても40秒の計測は行う
 - ③ 留意点
 - a. ここでいう「PCの終了」とは、シュートクロックやフライングでセンターラインに帰った選手が守備に戻る要件としての終了の意味で、PC要件のボード規制そのものの解除を示すものではない。
 - b. 時間計測等の「PCの終了」は、次の場合による。
 - ・ ボールがサークルから5m以上移動した場合
 - ・ サークルから2度出た場合
- 4 罰則の適用
 - 4-1 40秒計測している場合
 - ① 守備側チームの反則
 - ・ チームに対する警告として、遅延行為を行った選手に対してグリーンカードで警告を与え、2分間の退場とする。
 - a. 当該選手がゴールキーパー(GK)の場合
 - ・ 通常の退場と同様
 - b. PCの守備は、5名以下で行うことができるが、守備に就くための時間を与える必要はない。
 - ② 攻撃側チームの反則
 - ・ 守備側にフリーヒットを与え、さらに当該選手にグリーンカードで警告を与え、2分間の退場とする。
 - 4-2 40秒計測しない場合
 - ① 守備側チームの反則
 - ・ 4-1①の罰則(40秒計測をしている場合)と同様
 - ② 攻撃側チームの反則
 - ・ 守備側にフリーヒットのみを与える。
- 5 掲示方法(伝達方法)
 - a. デジタル式の時計(日本リーグ・全日本選手権大会で使用)
 - b. デジタル式の時計を用意することができない場合
 - ・ SUMPがいる場合は、SUMPが10秒前・5秒前と口頭で知らせる
 - ・ SUMPがいない場合は、ジャッジが10秒・5秒と書かれた札が目印になる旗を掲示して伝える
- 6 規則適用の留意点
 - a. 40秒が少々経過したとしても、開始する準備が整っていれば速やかに実施させる
 - b. チームによっては、PCの準備に40秒間あるとの考えを持っている場合があるので準備が整い次第、迅速に実施させる
- 7 その他
 - ・ クォーター制と35分ハーフの違いは、時間の管理が違うので注意をすること

クォーター制と35分ハーフとの時間管理についての比較

2015. 07. 17

	試合時間	休憩時間	得点后	PC	再び行われるPC	その他
クォーター制	1Q～4Qまでのクォーター制 1Q=15分 決勝トーナメント・プレイオフにおいては延長戦は行わずSO戦を行う	1Q～2Q間 2分間 3Q～4Q間 10分間 2Q～3Q間 (ハーフタイム) チーム陣形が整っていないなくとも2分間・10分間丁度にて試合開始の笛を吹く	20秒間の時間を停止する 20秒の計測をする チーム陣形が整っていないなくとも20秒丁度にセンターパス開始の笛を吹く	PCの判定後、40秒間の時間を停止をする 40秒間の計測をする 40秒以内にPCを開始する	再び行われるPCであっても時間も停止する 40秒間の計測はしない	※1 PCの終了とは、PC終了とは、ボールがサークルから5m以上移動した場合と、ボールがサークルから2度出た場合のことをいう 得点后・PC取得後の怪我等による時間停止をした場合：20秒・40秒の計測は途中で止める
35分ハーフ	前後半35分ハーフ 全ての試合で延長戦は行わずSO戦を行う	前半と後半の間に5～10分間のハーフタイム チームの状況を確認をしてから開始の笛を吹く	時間は止めない チーム状況を確かめて開始の笛を吹く	PCの判定があっても時間は停止しない 40秒間の計測はする 時間以内にセットできていれば、40秒を待たずに再開してもよい。再開は、笛を吹かず、審判員の『ブレイ』等の合図による	時間は停止しない 40秒間の計測はしない 再開は、笛を吹かず、審判員の『ブレイ』等の合図による	罰則の適用： ⑥シュートクロック規則を参照

※1 ここでいう「PCの終了」とは、シュートクロックやフライングでセンターラインに帰った選手が守備に戻る要件としての終了の意味で、PC要件のボード規制そのものの解除を示すものではない。

サジェスションアンパイア制度チャレンジ方式等の運用方法について

《 サジェスションアンパイアのチャレンジ方式の基本について 》

2015.7.17

2011年度の全日本男女選手権大会において、サジェスションアンパイア、チャレンジ権制度を採用し、1試合に1回のチャレンジ権（サジェスションアンパイアの助言を求める権利）をチームに与える『サジェスションアンパイア制度』を実施した。これは日本独自のもので世界では行われていない制度である。
 チャレンジの対象となる判定は、得点、ペナルティストローク（PS）、ペナルティコーナー（PC）の判定のみとし、そのチャレンジが認められた場合はチャレンジ権が留保され、認められなかった場合にのみ消化されるものとする。

【チャレンジ権の運用方法について】

1. チャレンジ権のコール方法と審判員の確認方法

チャレンジ権を使用する場合は、両手を使い片方の手のひらに、もう一方の手の指先をまっすぐのばしTの字を作り、大きな声で「チャレンジ」とコールしなければならない。その他の言葉は一切認めない。

なお、フィールド内にいるいかなる選手でもコールすることができる。ただし、ベンチからはコールすることはできないものとする。

また、双方の審判員が聞きとれなければ、チャレンジ権は成立しなかったものとする。審判員がチャレンジのコールを確認すれば、上記選手の意思表示と同じようにTの字を両手で作り、確認したことをテーブルに必ず伝える。

ただし、ゲームが流れている場合、必ずしもできない場合もありうる。この場合、リザーブアンパイアを通じ、インカムでの伝達もOKとする。

2. チームのチャレンジ権を受け入れるタイミングは、プレイが止まった時のみとする

インプレイの時は、チャレンジ権の申し出があっても、プレイを中断してサジェスションアンパイアを活用することはないものとする。審判員が笛を吹くか、ボールがフィールドの外に出てプレイが中断した時点のみ、その権利の行使ができることとする。

ただし、インプレイ中に「チャレンジ」とTの字を作り、コールされてどちらかの審判が認定していれば、その後にプレイが中断されたとき、コールがあった時点までもとしてサジェスションアンパイアの見解を得ることは可能とする。

3. ゲーム時間以外の「チャレンジ」は認めない

ゲーム時間内のチャレンジは可能とするが、時間外でのその権利は一切認めないこととする。つまり、時間終了ホーン後にその直前にあった行為について、サジェスションアンパイアを活用するチャレンジは認めない。ただし、この通知「1」にあるとおり、時間内に「チャレンジ」のコールがあり審判員が認定した後にホーンが鳴ったという状況においては、そのチャレンジ権は認められるということである。

4. サジェスションアンパイアの適用範囲

試合後のSO戦でもサジェスションアンパイアを配置し、SO用チャレンジ権制度を設ける。この場合、コール方法や回数、喪失の基準等は、通常の試合と同様である。

SO戦を通じてチャレンジ権は1回のみで、チャレンジの内容が却下されたときにチャレンジ権は喪失する。また、チャレンジのコールは、当該攻撃者と守備者のみが行うことができる。

5. その他

いずれかのチームからチャレンジがあり、サジェスションアンパイアを入れて協議した結果の判定はくつがえることはない。また、チャレンジ権を行使したときの内容については、**審判員が下した**判定に対してのみとし、具体的な反則に対してのチャレンジは認めない。

たとえば、ペナルティコーナーであるかないかとかゴールインであるかないかという審判員が下した判定のみについてだけでなく、どのような反則であったからというチャレンジはないものとする。

なお、チームからチャレンジ権のコールがなくても、判定を下すことに不安が生じた場合、審判員はサジェスションアンパイアを利用することができる。

ただし、この場合はタイミングが重要で、使い方によっては選手の不信感につながるがあるので十分に注意すること。しかし、正しい判定を下すことが大事で、勇気をもって判断を下すこと。

平成 29 年 11 月 27 日

都道府県ホッケー協会 殿
 日本社会人ホッケー連盟 殿
 日本学生ホッケー連盟 殿
 全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
 中学校部会 殿
 スポーツ少年団部会 殿
 ホッケー日本リーグ機構 殿
 マスターズ部会 殿
 公認競技役員 殿

(公社)日本ホッケー協会
 技術委員長 真 喜代司

クォーター制の完全導入について (通知)

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。
 さて、先般国際ホッケー連盟 (以下「FIH」という) から、競技時間の変更通知
 がありました。この改訂に伴い、日本国内の試合においても、次のとおり FIH
 同様の競技時間を導入することといたしましたので通知いたします。

記

- | | | |
|---|------|---|
| 1 | 試合時間 | 1ピリオド 15分 で4ピリオドからなるクォーター制とする。 |
| 2 | 対象試合 | 高校生以上の11人制の試合すべてに適用する。 |
| 3 | 適用期日 | 平成30年4月1日から適用する。 |
| 4 | 休憩時間 | 1Pと2P並びに3Pと4Pの間は2分間
2Pと3Pの間は10分間の休憩時間(ハーフタイム)をとる。
休憩時間は大会規模に応じて適宜変更してよい。 |
| 5 | 時間停止 | PC判定後および得点後は、40秒間競技時間を停止することを原則とするが、大会規模に応じて時間を停止せずに実施する方式を採用することもできる。 |
| 6 | その他 | 上記の変更は、大会レギュレーションとして参加チーム等に
事前に通知されておくものとする。ただし、1Pの競技時間
15分を変更することはできない。
また、本規則が適用となった時点で、給水タイムに関する通
知は撤廃となる。そのため、2分間の休憩時間中にコーチング
を行っても良いが、規定の時間が経過した時点でチームの準
備が整っていなくても試合を再開することを原則とするため、
注意しておくこと。 |

このことについての問い合わせは、(公社)日本ホッケー協会 技術委員会
 規則担当 平尾 豊 TEL 090-7372-0054
 E-mail a54_hirao@yahoo.co.jp

平成27年3月10日

都道府県ホッケー協会 殿
日本社会人ホッケー連盟 殿
日本学生ホッケー連盟 殿
全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
中学校部会 殿
スポーツ少年団部会 殿
ホッケー日本リーグ機構 殿
ブロック競技部長・審判長 殿

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 真 喜代司

規則等の解釈について（再確認）

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。
さて、平成27年2月14・15日に行いました全国ルール統一研修会で確認した内容を、各ブロックや都道府県、各団体で伝達講習をしていただいたことと存じます。伝達後に、質問や要望、確認事項が技術委員会にありましたので、次のとおりお伝えし、周知徹底を図っていきたくと思います。
つきましては、貴管下チーム関係者に必ずお伝えいただき、平成27年度の大会がスムーズに運営されますよう、ご協力くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

記

1 ユニフォームの色（同色の定義）について

- ① ユニフォームの一部として着用されていたロングアンダースパッツやアンダーシャツの使用を禁止する。但し、立った状態でスコートやパンツの下に隠れて見えない短いアンダースパッツは着用してもよい。なお、スコートの下にアンダースパッツを着用する場合は、チームの全員が同色でなければならない。

上記文書は、2月19日付けで通知した文書の①ですが、下線の同色とは、スコートと同色という意味ではなく（もちろん同色が望ましい）、選手全員が同じ素材で同色のものという意味です。

2 6人制のラインについて

6人制コートは、破線を廃止することにいたしました。破線を描いても構わないかというご質問がございました。このことについて、次のとおりいたします。

- コートは、示されたライン以外に描くことは許されないのが基本です。規則書にあるコート図の通り描いていただくのが基本ですが、種別によっては破線があったほうが混乱を軽減できるのであれば、地元開催地の了解とTD許可があれば、移行措置として認める。

3 PC用の守備者マスクについて

守備者が、ソフトボール、野球のキャッチャー用マスクやホッケーGKヘルメットを使用してもよいかという質問がございました。このことについては、次の通りいたします。

- 野球用・ソフトボール用マスクの使用は認めない。ただし、縁の金具がすべて覆われていて、安全性が確認できてTDが認めた場合はこの限りではない。
※ 縁の金具部分が露出して、他の選手を傷つける恐れがあるため
○ ホッケーGK用ヘルメットの使用は禁止する。
※ 顔に沿ってなく、他の選手に危険を及ぼす可能性がある。

参考に、推奨品の写真を貼付しますので、参考にしてください。

※ このことについて何かありましたら、下記まで問い合わせください
公益社団法人 日本ホッケー協会 技術委員会 副委員長 平尾 豊
TEL 090-7372-0054 Eメール a54_hirao@yahoo.co.jp



通知 2016-01
平成28年2月23日

都道府県ホッケー協会 殿
都道府県競技部長・審判部長 殿
日本社会人ホッケー連盟 殿
日本学生ホッケー連盟 殿
全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
中学校部会 殿
スポーツ少年団部会 殿
ホッケー日本リーグ機構 殿
公認競技役員 殿

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 中村 康夫

規則 13.2(フリーヒット)の変更について (通知)

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。
さて、2月16日付け国際ホッケー連盟（以下 FIH という）から、競技規則ならびに解釈の変更の発表がございました。（公社）日本ホッケー協会技術委員会で検討の結果、このたび次のとおり実施することといたしました。

つきましては、貴管下チーム等関係者に必ずお伝えいただき、3月以降の適用大会からスムーズに運営されますよう、よろしくお願い申し上げます。

なお、2月14日に行われました全国ルール統一研修会後の発表でしたので、このような時期での通知になりましたことをご了承ください。

記

1 変更内容

- ① 23m エリア内での攻撃側フリーヒットは、ボールが5m以上移動するか、守備者に触れるかしない限り、サークル内でボールをプレイすることができない。
- ② 23m エリア内で攻撃側にフリーヒットが与えられた後時間が停止され、再開する場合には、両チームともにボールから5m以上離れなければならない。
※ 詳細は、別添のとおり

2 規則適用実施日

日本国内では、平成28年3月1日から適用といたします。

※ 国際では、平成28年2月16日から即時適用としています。

3 6人制規則について

6人制については、上記の「5m」を「4m」と読み替えて実施いたします。

4 その他

競技役員・審判有資格者の中に、メールアドレスをお持ちでない方がいらっしゃいます。通知の周知徹底を図るために、お手数ですが、各都道府県の競技部長及び審判部長の方は、貴管下有資格者の方々にお伝えくださいますよう、よろしくお願いいたします。

※ このことについて何かありましたら、下記まで問い合わせください

公益社団法人 日本ホッケー協会 技術委員会 審判部長 平尾 豊
TEL 090-7372-0054 Eメール a54_hirao@yahoo.co.jp

2015版 競技規則 13.2の改訂

概要

FIH規則委員会は、TDやコーチ、選手などからのフィードバックによって、最近変更したサークル付近 5m 以内での攻撃側のフリーヒットに関する規則は、運用面で問題なく実施されていると認識している。しかし、サークル付近5m以内での攻撃側のフリーヒットにおいて唯一、安全性の確保とフェアプレイの観点での明確化が求められていることも認識している。

その特定されている問題点としては、サークルエッジ付近のフリーヒットで、攻撃側がボールに触れた直後に他の攻撃プレイヤーが走り込んで来て、危険になる可能性の高い強いヒットによってサークルにボールを打ち込むといった場合があるということである。

提案された改訂点は、規則の大きな変更はないが、23mエリア内での攻撃側のフリーヒットにおいて、潜在的にある危険なプレイやアンフェアなプレイを避けるために合理的に説明したものである。

具体的な現行規則の改正点とガイダンスは以下のとおりである。

23mエリア内での攻撃側フリーヒットでは、ボールを5m以上動かすか守備側プレイヤーが触るかしない限りサークル内でボールをプレイすることはできない。つまり、攻撃側が(23mエリア内での)フリーヒットでボールに触れた後にチームメイトが走り込んでサークル内でボールをプレイするような攻撃方法の可能性は断たれたということである。

追加したガイダンスが一部ある。それは、

「23mエリア内で攻撃側にフリーヒットが与えられたことに続いて、時間停止があった時、フリーヒットを行うプレイヤー以外はすべてボールから少なくとも5m離れなければならない。」(時間的ゆとりがあるので5m離れることが義務付けられた)

上記以外の規則とその注釈については、現行の規則を確実に継続することとなる。そして、2015年5月に別に通知した規則のガイダンス(日本での通達は9月4日)と合わせて適用する。

規則13.2は、以下のとおりとする。(追加したすべての改訂とガイダンスは、文章の横の部分にラインを引いて示している。)

13.2 フリーヒット、センターパス及びフィールド外にボールが出た後ボールを中に入れて再開する場合の方法

この項の規則は、フリーヒット、センターパス及びフィールド外にボールが出た後に、ボールを中に入れて試合を再開する場合のすべてにおいて適用される。

- a. ボールは、静止されなければならない。
- b. 相手チームのプレイヤーは、少なくとも5m離れなければならない。

相手チームのプレイヤーが、ボールから5m以内に立っていたとしても、そのプレイヤーがフリーヒットを妨げていない場合、あるいはボールをプレイしたりプレイしようとしたりしていない場合は、そのフリーヒットを遅らせる必要はない。

- c. 攻撃側23mエリア内で攻撃側がフリーヒットを行う場合は、フリーヒットを行うプレイヤー以外のプレイヤーは、すべてボールから少なくとも5m以上離れていなければならない。しかし、後で示すサークルから5m以内での攻撃側のフリーヒットの場合は除く。
- d. ボールは、ヒット、プッシュ、フリックあるいはスクープを使って動かさなければならない。
- e. プッシュ、フリックまたはスクープを使って、ボールを直接浮かしてもかまわないが、ヒットを使って故意にボールを浮かすことは許されない。

- f. 攻撃側 23m 以内のエリアで攻撃側に与えられたフリーヒットでは、ボールが 5m 以上動かされるか、守備側プレイヤーによって触れられるまでは、サークル内にボールが入るようにプレイしてはならない。

フリーヒットを行ったプレイヤーが、続いてボールをプレイするならば；

(守備側プレイヤーがそのボールをプレイしていない時も含めて)

- フリーヒットをしたプレイヤーは、何度でもボールに触ることができるが、
- ボールを少なくとも 5m 以上動かさなければ、
- そのプレイヤーが、ヒットやプッシュなどでサークルにボールを打ち込むことはできない。

選択の余地として (二者択一)；

- 守備側プレイヤーがボールに触れた後であれば、フリーヒットを行ったプレイヤーを含めて他のだれであってもサークル内でボールをプレイすることができる。

サークルの 5m 以内での攻撃側のフリーヒットの場合、ボールを 5m 以上動かすか守備側プレイヤーが触るかしない限りサークル内でボールをプレイすることはできない。それは次のような場合のことである。サークル内にいてボールから 5m 以内にいる守備者はプレイを妨害することはないという前提で、サークルの中にいるのであれば、セルフパスでボールを動かしているプレイヤーを追って行っても構わない。ただし、ボールが 5m 動かされるかもしくは合法的にプレイできる守備側プレイヤーがボールに触るまでは、その守備者はボールをプレイしてはならない。

サークル内もしくはサークル外にいて、フリーヒットのポイントから 5m 以上離れているプレイヤーは、フリーヒットが行われるまではボールから 5m 以内に近づいていってはならない。

上記の場合 (5m 以上離れている守備側プレイヤーの場合) を除いては、ボールから 5m 以内にいる攻撃側や守備側プレイヤーは、ボールをプレイしたりプレイしようとしたり、妨害しようとしたりしてはならない。その場合は罰せられることとなる。

23m エリア内で攻撃側にフリーヒットが与えられた後で時間が停止され、その後リスタートするときには、フリーヒットを行うプレイヤー以外はすべてボールから 5m 以上離れなければならない。

ボールを、攻撃側サークルの上方を通過してサークル外へ落とすことは許される。これは、危険行為の規則に照らして、ボールが空中にあるときに、サークル内にいるプレイヤーが合法的にプレイできないのであれば問題ない。(サークル上空をボールが飛んでも、そのことでサークル内にボールが入ったとはみなさないということである。)

実施に当たって

上記の規則 13.2 及びそのガイダンスの改訂は、国際大会では即座に適用とする。特に、リオで行われるオリンピックに参加するチームにおいてはこの変更に応用できるように準備を整えてもらいたい。

また、通常の大会や各国においては、アウトドアシーズンに向けて適宜その状況に応じて適用して差し支えない。

FIH 規則委員会

2016. 2月16日

平成28年4月27日

都道府県ホッケー協会 殿
日本社会人ホッケー連盟 殿
日本学生ホッケー連盟 殿
全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
中学校部会 殿
スポーツ少年団部会 殿
ホッケー日本リーグ機構 殿
公認競技役員 殿

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 中村 康夫

6人制レギュレーションの変更について（通知）

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。

さて、平成28年2月13・14日に行いました全国ルール統一研修会で、6人制のレギュレーションの変更について検討する旨を連絡いたしました。3月20日から大阪で行われた西日本6人制ホッケー選手権大会において、実験規則を適用した結果、次のとおり6人制の規則をレギュレーションとして変更することといたしましたので、通知いたします。つきましては、貴管下チーム関係者に必ずお伝えいただき、平成28年度の大会がスムーズに運営されますよう、よろしくお願い申し上げます。

記

1 レギュレーション変更内容

① 中学生の6人制・11人制において、ハイスティックの規則を廃止し、肩より上の部分を含むどんな高さのボールであっても、スティックでプレイすることを認める。

なお、小学生においては、肩より上のボールをスティックでプレイすることは禁止する。

② 規則7.4 b コーナーの再開位置の変更

守備側のプレイヤーによって故意でなくプレイされたか、ゴールキーパーによって方向を変えられたボールがバックラインを越えて、かつ得点でなかった場合は、ボールがバックラインを横切った地点の延長上でバックラインから16mの地点にボールを置いてプレイが再開され、フリーヒットを行う手順が適用される。

2 6人制のラインについて

上記②のコーナーの再開位置を明確にするために、次のとおりフィールドにラインを加える。

バックラインから16mのサイドライン上に、フィールドの内側に向かって長さ30cmのラインをしるす。さらにゴールライン中央からフィールドに向かって16mの地点に、長さ30cmのラインをしるす。これらのラインは、バックライン及びゴールラインと平行に引かれる。

※ 合計6か所に長さ30cmのマークを描くこととなります。

3 レギュレーション適用期日

平成28年5月1日

※ このことについて何かありましたら、下記まで問い合わせください
公益社団法人 日本ホッケー協会 技術委員会 副委員長 平尾 豊
TEL 090-7372-0054 Eメール a54_hirao@yahoo.co.jp



平成 27 年 7 月 3 日

都道府県ホッケー協会 殿
中学校部会 殿
スポーツ少年団部会 殿
スポ少・全中TD 殿

公益社団法人 日本ホッケー協会
技術委員会 委員長 中村 康夫

全国スポーツ少年団ホッケー交流大会ならびに
全日本中学生ホッケー選手権大会における SO 戦の実施について (通知)

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。

さて、平成 27 年度大会レギュレーション一覧表に、小中学生の大会における SO 戦については、別途通知する旨を記載しております。この「別途記載」とは、大会実施要項に明記することを示したものでしたが、練習等の期間を要するために、早期に示してほしいとの要望もございましたので、次のとおり実施することにいたしました。

つきましては、実施内容を貴管下チーム等に周知していただき、大会がスムーズに行われるようによりしくお願いいたします。

記

1 SO 戦の実施

全国スポーツ少年団ホッケー交流大会と全日本中学生ホッケー選手権大会において、予選リーグで順位の設定をする必要がある場合や決勝トーナメントで引き分けとなった場合は、SO 戦によって決定することとする。今年度より延長戦は廃止とする。

2 SO 戦の方法

6 人制の場合の方法について、詳細は規則書に記載したとおりで実施する。その他の SO 戦に関する規則は、競技運営規程に記載した通り実施すること。

3 その他

競技運営に関する詳細については、大会実行委員会もしくは主管協会の提示する実施要項及び大会 TD が出す通達文に従うこととする。

※ このことについて何かありましたら、下記まで問い合わせください
公益社団法人 日本ホッケー協会 技術委員会 副委員長 平尾 豊
TEL 090-7372-0054 Eメール a54_hirao@yahoo.co.jp

平成 28 年 12 月 27 日

都道府県ホッケー協会 殿
 都道府県競技長・審判長 殿
 日本社会人ホッケー連盟 殿
 日本学生ホッケー連盟 殿
 全国高等学校体育連盟ホッケー専門部 殿
 中学校部会 殿
 スポーツ少年団部会 殿
 ホッケー日本リーグ機構 殿
 公認競技役員 殿
 (公社)日本ホッケー協会人工芝製造・販売指定企業 各位

公益社団法人 日本ホッケー協会
 技術委員会 委員長 千野 雅人

ホッケー競技フィールドのライン変更について (通知)

平素より多大なるご支援をいただき誠にありがとうございます。

さて、先般国際ホッケー連盟 (以下 FIH という) から、2017 年版競技規則が発行されました。国内では、2017 年 4 月施行に向けて翻訳ならびに発行準備を進めております。今回の改訂内容には、競技フィールドのラインについての変更が含まれていることから、本年度内施工のことも勘案した結果、次のとおりラインについての規則のみを変更して通知いたします。

関係各位におかれましては、ご理解の上適切に対応くださいますようお願いいたします。

なお、ライン以外の変更点につきましては、技術委員会で検討して提示させていただきます。その場合の規則施行期日は、平成 29 年 4 月 1 日といたします。

記

1 ラインの変更内容

- ① サイドライン上に、バックラインから 5m の地点に外側に向かって引かれるラインの表記が削除された。フィールド図からも削除されたことにより、ラインを削除する。(以前のコーナーのポイントを削除する。)
- ② サークルから 5m 外に引かれた破線は、現在、人工芝に埋め込まれているものについては引き続き使用して差し支えない。今後施工する場合は、添付の英訳文を参照のうえ考慮し、この破線は削除することも可能とする。
- ③ ラインの色は、白色が基本であるが、多目的使用のグラウンドでのホッケーのラインの色は他の色であっても差し支えないこととする。

2 規則施行期日

上記 3 点のラインについての規則変更は、平成 29 年 1 月 1 日から有効とし、6 人制を含めて公益社団法人日本ホッケー協会が主催および共催するすべての大会に適用することといたします。

3 その他

参考として、規則書の翻訳文 (変更点のみ抜粋) を添付いたします。

※ このことについて何かありましたら、下記まで問い合わせください。

公益社団法人 日本ホッケー協会 技術委員会 審判部長 平尾 豊

TEL 090-7372-0054

Eメール a54_hirao@yahoo.co.jp

1 ライン全体

このライン（マーク）については、シニアの国際大会においてのみ適用するものであって、大陸の大会や国内の大会については、別途発行する手引きを参照するようにしていただきたい。

2 ラインの色

白色のラインならびにマークは、シニアの国際大会の場合は強制とし、そのほかの大会でも推奨する。しかし、多目的使用のピッチで、他のスポーツのラインと共用的に描かれてある場合には、他の色でもかまわない。ホッケーが優先的に使用できないピッチでは、よく黄色のラインが使用されている場合が見られる。また、サンドベースのグラウンドで砂が表面まで見えているようなところでは、砂が白いためにラインを黄色にしたほうが格段に見えやすくなることもある。

3 破線

これらの破線を引くのは、シニアの国際大会では強制とする。その他の試合で採用するかどうかは各国協会の裁量に任せる。