

全国ルール統一研修会資料

■2021年判定に関するレビュー ■2022年ルール解釈と重点事項2021

2022年のスムーズな運用に向けて

2022年2月12日
技術委員会審判部



はじめに（毎年同じですが）



責任と義務（競技規則 2 ページ）

- ホッケー競技に参加する者は、本規則書記載のホッケー競技規則およびその他の情報を知っておかなければならない。そして、本規則書に従って行動することを要求するものである。
 - 安全ということを、第一に強調する。試合に関わる人はすべて、自分以外の人々の安全に十分配慮して行動しなければならない。
-

競技規則の変更（2022年度）



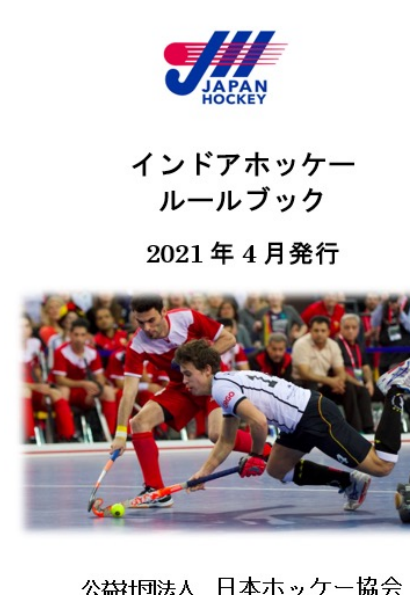
2022年のルールブック改訂・発行無し

- ✓ FIHルールに大幅な変更がなし
- ✓ 6人制も11人制に準じて発行しません
- ✓ FIHインドアホッケールールは改訂なし

2022年も利用します



2022年も利用します



2022年競技規則の変更箇所（おさらい）



- 2.2 チームの構成：強制的実験規則の削除
 - 4.2 プレイヤーの服装と装備：ペナルティコーナー時の守備側の防具
 - 6.5 試合の開始と再開：ブリーについて
 - 9.10 プレイの細則：上げられたボールについて
 - 13.5 罰則の実施手順：ペナルティコーナー完遂条件
-

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	2.2 GK特権を持つフィールドプレイヤーの廃止（2022年変更）
解説	<p>出場プレイヤー構成は次の2択</p> <p>A. フル装備GK1名と10名のフィールドプレイヤー（FP）</p> <p>B. 11名全員FP（いわゆるパワープレー）</p> <ul style="list-style-type: none">• パワープレー時にPSを取られてしまった場合は、フル装備GKを 守備者として戻すことは可能。• パワープレー時にPCを取られてしまった場合は、フル装備GKと 交代することはできず、守備者はGKのヘッドギアを着用できな い。PC守備時のFPが着用する防護アイテムのみ着用可能。• 6人制はフル装備GKが必須。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• 特に混乱なく運用。• 観客にとってのわかりにくさの低減化。
2022年の 適用	正式ルール化

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	4.2 PC時の守備側選手の防具の着用可能範囲の明確化（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none">守備者がPC用の防具を取り外す適切な機会が無かった場合、23mのエリア内にいる間、ペナルティ無しで防具を着用し続けることができる。すべてのプレイヤーは、23mのエリアから出る前、または審判から指示されたときに、すべての保護具を外さなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">2022年新規適用
2022年の適用（審判員への指針）	<ul style="list-style-type: none">プレーに影響のある上記の違反に対しては、反対側チームにフリーヒットを与え、度重なる違反等状況によってはカード提示の個人的罰則を与える。

6人制は適用範囲を自陣エリアとします。
（「23m」を「自陣」と読み替える）

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	6.5 試合の開始と再開：ブリーについて（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none">ペナルティコーナー実施中、ブリーが与えられた場合ペナルティコーナーが再び与えられる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">2022年変更箇所
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">PC実施中にプレーに関係無い事象が発生し、反則も起きていないのに試合を中断した場面等が想定される。この項目の追加に伴い、競技規則13.5のPC完遂条件の一つが削除される（重複する内容のため）

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.5 PC完遂（PC状態の解除）要件で「ブリー」の項の削除（昨年は「ボールがサークルから2度目に外に出た時」が削除）
解説	<ul style="list-style-type: none">• PC時の選手交代制限が解除される（＝選手交代が可能となる）条件は下記のとおり。<ul style="list-style-type: none">①得点 ②守備側FH ③ボールがサークルから5m以上離れた時④ボールがバックラインから出てPCでないとき⑤守備側選手の反則でPCでないとき ⑥PS• 条件にならずに再度PCとなった場合は連続して行われるPCとして選手交代制限は継続。• ベンチに戻る選手が先にベンチに戻っておくことは可能。代わりに出場する選手はテクニカルテーブル前で待っている状態。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• 2021年は概ね問題なく適用された
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">• PC時の選手交代に手順不適合な事例が発生しないようTOは留意する。• ③に該当する時、ボールが5m以上離れたかどうか微妙と思われる場合には、アンパイアはPC制限解除となるゼスチャーをできるだけ行うこととする。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	9.10 上げられたボールの処理
解説	<ul style="list-style-type: none">• 落下地点でレシーブしようとしている選手に対し、5mより離れた地点から近づいてボールをインターセプトすることができる。ただし、選手同士がプレー可能範囲内で無いことかつ安全にプレイできる状態であること• 上げられたボールが落下してくる時、そのボールを受けたり、コントロールしたり、グラウンド上に戻そうとしたりしているプレイヤーがいる時は、相手側プレイヤーはそのプレイヤーから5m以内の距離に近づいてはならない。• 落下点に位置取りしている選手が明確でない場合は、ボールを上げたチームの相手側選手にレシーブ権がある。
状況	<ul style="list-style-type: none">• 2021年は審判員の解釈にばらつきがあった。迷ってしまうことで、判定が遅れるケースが多く見られた。
2022年の適用（アンパイアリング指針）	<ul style="list-style-type: none">• 落下地点でレシーブしようとしている選手に対し、5mより離れた地点から近づいてボールをインターセプトすることができる。ただし、選手同士がプレー可能範囲内に近づかないことと、インターセプト後もプレー可能範囲にならないこと（=安全にプレイできること）が条件となる。• 23mエリア内でレシーブしようとして明確に待っている攻撃選手に対し、守備選手が5m以内に故意に近づいていき、相手選手のプレー可能な範囲でプレーしようとする行為は、PCとなる。同様の解釈でサークル内の場合はPSとなる。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	規則9.13 スライディングタックル
解説	<ul style="list-style-type: none">相手選手にスライディングタックルを行い、危険であったり、危険を誘発したりする結果をもたらした場合は、故意の反則として個人的罰則を適用する。相手選手の身体、スティックに自分の身体やスティックが触れた場合は当然のこと、相手選手が接触による危険性を回避するような動作を取るようになった場合に、個人的罰則を適用する。
状況	<ul style="list-style-type: none">概ねスライディングタックルの危険性の認識が浸透した
2022年の重点適用 (アンパイヤリング指針)	<ul style="list-style-type: none">スライディングタックルの結果、相手選手の身体やスティックに触れてた場合、個人的罰則はイエローカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。スリップ等故意で無いが、結果的にスライディングタックルの形になり、相手選手の怪我を誘因してしまった場合も個人的罰則を適用する。ただし、状況に応じて審判員は罰則内容を変更して適用する。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	規則13.3m PC時のシュートコースへの走り込み
解説	<ul style="list-style-type: none">• 守備側プレイヤーが、スティックでプレイしようとする意志がなくシュートコースやシュートしようとしているプレイヤーに対して走り込んできたということが明確に判断される場合は、その行為は危険と見なして罰せられなければならない。
状況	<ul style="list-style-type: none">• 解釈に対してシーズン中に質問があり、かつ解釈にばらつきが見られた。
2022年の重点適用 (アンパイアリング指針)	<ul style="list-style-type: none">• 走り込む選手がシュートしようとする選手を見ながら、スティックのプレー可能面をボールに対して正対させている場合は、プレイしようとする意思があると見なす。• シュートした選手に突進する走り方は危険な行為として、当該選手にカード提示による追加的罰則を与える。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	規則13.3m PC時のフリックシュートの危険性
解説	<ul style="list-style-type: none">PC実施中において、最初にシュートされたボールが5m以内にいる守備側プレイヤーの膝から下に当たった場合は、もう一度PCが与えられなければならないし、ボールが5m以内において通常の構え方で立っている守備側プレイヤーの膝もしくは膝より上に当たった場合は、そのシュートは危険とみなして、守備側チームにフリーヒットが与えられなければならない。
状況	<ul style="list-style-type: none">解釈に対してシーズン中に質問があり、かつ判定にばらつきが見られた。
2022年の重点適用 (アンパイアリング指針)	<ul style="list-style-type: none">地面に膝をついていたり、倒れているような状態で無い限り、原則として通常の構え方として判定する。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	運営規定 サジェスション/ビデオアンパイア運用手順
解説	<ul style="list-style-type: none">チームチャレンジの結果、チームの主張が認められた場合又は有利な判定となった場合は、チャレンジ権は維持される
状況	<ul style="list-style-type: none">チャレンジ後の再開時に、手順に沿っていない形で再開することがあった。
2022年の適用	<p>a. 判定が認められた場合又は有利な判定となった場合は、チャレンジ権は維持される</p> <p>例： 攻撃側：FHをチャレンジ→PC/PS/ゴール：維持 攻撃側：PCをチャレンジ→PS/ゴール：維持、PC：喪失 守備側：ゴールをチャレンジ→PC/PS：維持 守備側：PCをチャレンジ→FH：維持 PC/PS/ゴール：喪失</p> <p>b. ノーアドバイスの場合は、チャレンジ権は維持される</p> <p>c. アンパイアの判定を変更する明確な理由がない場合は、チャレンジ権は喪失する</p>

項目ごとの解説と2022年の適用



サジェスション/ビデオアンパイア運用手順（参考資料）

攻撃側のチャレンジ

		SUMP/VUMPの結果			
		ゴール	PS	PC	その他
UMPの判定	PS	維持	喪失	喪失	喪失
	PC	維持	維持	喪失	喪失
	DFボール	維持	維持	維持	喪失
	判定をしなかった	維持	維持	維持	喪失

守備側のチャレンジ

		SUMP/VUMPの結果			
		ゴール	PS	PC	攻撃側/守備側のFH
UMPの判定	ゴール	喪失	維持	維持	維持
	PS	喪失	喪失	維持	維持
	PC	喪失	喪失	喪失	維持

項目ごとの解説と2022年の適用



以降は昨年のおさらいです

項目	4.3 GKの肘用防具は、ユニフォームで覆う必要はない。
解説	GKは、シャツまたは上着により身体に付けている防具をすべて覆わなければならない。ただし、肘用防具については覆う必要はない。 フル装備GKの成立要件 (少なくとも) ヘッドギア、レガード、キッカーズを着用
適用状況	• 特に混乱なく運用。
2022年の適用	継続適用。
項目	5.1 クォーター制の正式導入
解説	• 15分×4Qで試合を行う。得点後は時間を停止しない。(国際大会のみ停止する) • 大会ごとにクォーター、インターバル、ハーフタイムの時間を決定してよい。(大会運営規程に記載)
適用状況	• 広く浸透済 • 大会に応じて時間を決定している
2022年の適用	• 試合時間を変更する場合は、事前に大会運営規程に記載。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	規則9.13 身体接触プレー
解説	<ul style="list-style-type: none">プレイヤーは、ボールを持っている相手プレイヤーに対して、身体接触をしないでボールがプレイできる位置でなければ、タックルをしてはならない。
状況	<ul style="list-style-type: none">半ば故意的に身体を使って相手選手を止めることを意図したプレーがあり、怪我を誘発する事象が散見された。
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">相手選手の無防備な背面側からタックルを行い、その結果相手選手の身体に接触し、怪我につながる危険な状況となった場合は、カード提示による個人的罰則を適用する。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	6.5 ブリーの再開方法を変更（6人制）
解説	<ul style="list-style-type: none">• ボールの上方でお互いのスティックの平らな面を軽く1回打ち合わせ、その後、両プレイヤーがボールをプレイする。• 旧ルールでは3回であったものを11人制と同じ1回に変更• 開始場所の制限に注意✓ バックラインから12m以内の実施不可（6人制）
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• ルールがこれまでの伝統（3回）が失われるとの意見と統一されて混乱が回避されたとの意見あり。
2022年の適用	継続適用。

（参考）

11人制では、バックラインから15m以内、サークルから5m以内でのブリー実施不可

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	12.4 サークル内に転がっている守備側用具類にボールが当たって、その結果、おそらく入っていたと思われる得点が妨げられたならば、PSとなる。
解説	<p>PSの成立条件は2つ</p> <ul style="list-style-type: none">✓ 守備側のプレイヤーによるサークル内の反則で、そのことによりおそらく入っていたと思われる得点が妨げられた場合。✓ 守備側プレイヤーによるサークル内での故意の反則で、攻撃側のプレイヤーが実際にボールを保持したり、保持しようとしていたりしているのを妨げられた場合。<ul style="list-style-type: none">• ゴールライン直前でシュートボールをFPが足で防いだ場合と同じ解釈でPSとする。• サークル内で転がっている守備側選手の防具類にボールがあたった場合（上記除く）は、PCとする。（規則9.16）
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• 2020年、2021年での適用事例報告なし
2022年の適用	継続適用。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.1a サークル内で守備側チームに与えられたFHの再開地点
解説	<ul style="list-style-type: none">サークル内で守備側チームに与えられたFHの再開は、サークル内のどこから始めてもよい。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">適用がまだ完全には浸透していない。
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">継続適用選手にはルールを理解促進と上手な活用を期待

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.2f サークル付近の攻撃側FHで、攻撃側が即座にリスタートしなかった場合には、守備側選手は再開地点から5m以上離れなければならない。
解説	<ul style="list-style-type: none">サークル付近の攻撃側FHが即座にドリブル（セルフパス）でリスタートされた場合、リスタート時点でサークル内にいる守備プレイヤーは、ドリブルする攻撃プレイヤーを追っていくことができる。ただし、ボールが5m動かされるまでその攻撃プレイヤーに影響を与える行為をしてはならない。攻撃側FHが即座に開始されなかった場合は、たとえサークル内にいたとしても、守備側選手はリスタート地点から5m以上離れなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">解釈に若干ばらつきが見られた
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">FHの再開まで時間的余裕があるのに、守備側選手がリスタート地点から5m（6人制は4m）以上離れようとしなないのは反則となることに留意して審判員は注意を促す。（状況によっては反則を取る）

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.3 PC時は試合時間を停止
解説	<ul style="list-style-type: none">• PC判定時からPC開始までの最大40秒間試合時間を停止する。 (40秒シュートクロックのカウント開始)• 審判員がPC開始の笛を吹いた瞬間に試合時間の計時を再開。• 連続して行うPCでは試合時間は停止するが、40秒間を待たずに選手の準備ができ次第再開する。• PC完遂（PC状態解除）条件は下記（規則13.5）。下記以外でPCとなった場合は連続して行うPCとして扱う。 ①得点 ②守備側FH ③ボールがサークルから5m以上離れた時 ④ボールがバックラインから出てPCでないとき ⑤守備側選手の反則でPCでないとき ⑥PS
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• 連続して行うPCの再開がスムーズでなく、時間がかかっている場合があった。
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">• 連続して行うPCでは、40秒間が選手に与えられていることではなく、速やかに再開しなければならないことを認識し、審判員は選手に協力を促す。（円陣は認められない）• 審判員の注意にも関わらず時間をかけていると判断される場合は、遅延行為の反則を適用する。（カード提示）

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.6e PC時の攻撃側フライングでは、球出し選手がセンターラインまで戻る。
解説	<ul style="list-style-type: none">• PC時の攻撃側選手のフライングでは、球出し選手がセンターラインに戻る。代替りの球出し選手はサークル付近にいる選手が行う。(PCアゲイン)• 球出し選手のフェイントも同じ対応(PCアゲイン)• 連続して行うPC時は当該選手は再びセンターラインに戻る。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• フライングをしてしまった攻撃選手がセンターラインに戻り、同じ球出し選手が再度球出ししてPCを実施した事例あり。• 球出し選手がセンターラインに戻る間に、センターライン付近にいた攻撃選手が上がってきて球出しを行う事例あり。その間、上がってくる選手を待って再開した。
2022年の適用(アンパイアリング指針)	<ul style="list-style-type: none">• フライング発生時は、球出し選手がセンターラインに戻ることを反対側アンパイアが特に注意する。• センターラインに戻る球出し選手の代わりにサークル付近にいない選手を呼んで行おうとするチームに対し、審判員は注意を促す。注意が守られない場合は、攻撃側チームの遅延行為を適用し、当該選手にカードを提示し、PCで再開する。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	13.6e PC時の守備側フライング、遅延行為
解説	<ul style="list-style-type: none">• PC時の守備選手のフライングでは、当該選手（GKの場合は代わりのFP）がセンターラインに戻り、その際のPC守備者は4名以下に制限される。• 40秒経過しても準備ができていない守備側選手は、カードが提示される。その際のPC守備者は4名以下に制限される。（GKの場合は代わりのFPにカードを提示）• 連続して実施されるPCで制限は継続する。（=PC状態解除で制限も解除）
適用状況	<ul style="list-style-type: none">• 連続となるPCで5名での守備を行いやすい。
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">• 反対側アンパイアが守備人数に特に留意する。• 万が一、上記状況で5名で守備を行ったとしても、PC開始までの指摘がない限り、そのままプレーを続行し、結果の修正は行わない。

- ✓ 6人制では、40秒クロックはなく、準備ができ次第速やかにPCを再開する。
- ✓ 6人制では「5名」を「4名」に読み替える。

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	SO時のフライングの対応（競技運営規程付属書3）（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none">• シューター又はGK又は守備を行うプレイヤーが、アンパイアが笛を吹く前にプレイを開始した場合、シュートアウトはやり直しとなる。• SO時の度重なるフライングはカード提示による個人的罰則を与える。
状況	<ul style="list-style-type: none">• 明確化して記載。実運用は変更なし。
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">• 故意のフライングはグリーンカードによる警告（退場とはならない）。• 同一チーム内の2回目（1回目と別の選手でも）の故意のフライングはイエローカード提示により退場処分。• 攻撃選手が退場処分の場合は、当該攻撃は不成功となり、その後の当該選手の攻撃も自動的に不成功となる。• 守備選手が退場処分の場合は、5名の攻撃側選手から1名を選んで守備する選手とすることができ、その際は希望があればGK装具を装着する時間を与える。（16（イ））

項目ごとの解説と2022年の適用



項目	5.1 終了間際の判定
解説	<ul style="list-style-type: none">• アンパイアが何らかの判定を下す間際（直前）にクォーターが終了となってしまったも、アンパイアは判定を行うことができる。• 終了間際でのアンパイアの判定後、クォーターが終了となってしまっても、アンパイアは相手アンパイアとの確認等を通じて判定を変更することができる。
状況	<ul style="list-style-type: none">• 解釈について明確にする必要性がある
2022年の適用	<ul style="list-style-type: none">• 終了間際の重要な判定を正確に行うための運用であることを競技役員は意識する。

アンパイアリング2021レビューと2022年計画



2021年アンパイアリングのレビュー

- ✓ 国際的には、東京オリンピックで特に見られたように、多少のファールが発生してもプレーができる限り、できるだけ継続していこうとするアンパイアリングが明確。
 - ✓ バックスティックの反則に対しての厳正な判定など、一貫性が担保され、そのことがホッケーの魅力向上につながっていた。世界基準を日本基準として、アンパイアの技量の向上と育成を目指す必要あり。
 - ✓ 国内では、新型コロナウイルスの影響により予測できない事態が相次ぎ、年間を通じて、競技役員の確保が難航。
 - ✓ 試合の2人のアンパイアの連携、協力体制についてに多くの課題。PCでの相手エリアへの協力や連携不足等。
 - ✓ 実働のアンパイアでは40歳代が多く若手アンパイアの育成は急務であること、また絶対数も少ないため、より多くのアンパイアを輩出する必要がある。
-

アンパイアリング2021レビューと2022年計画



2021年アンパイアリングのレビュー

- ✓ 選手とのコミュニケーションの取り方や伝え方がとても重要であり、選手の支援を行うための関わり方についての意識づけの指導を通年して実施。
 - ✓ PC時のフライングの対応等、手順がしっかりと理解できていない場面があった。
 - ✓ 全日本選手権では、サジェスチョンアンパイアとビデオアンパイアの併用を採用したが、概ね相互の長所を活かし、短所を補完する運用ができた。ただし、女子決勝にあっては、テレビ放送による電波の影響からか無線機器が不安定となり、判定までに相当な時間を要してしまった。
 - ✓ 経験の浅い審判員に対しては、これまでの事例等も交えながら指導を行った。怪我に対しての対応の遅さが気になる場面が多く改善が必要。
 - ✓ ジャパンリーグ等ハイレベルな試合に対して、十分なコントロールができていない試合も多く、特に、危険な行為に関する一貫性、PC時のシュートに対する判定、サークルのインアウト、スクープの落下地点での判定に大いに課題が見受けられた。選手の安全を担保し、フェアプレーを促すためにも、一貫性と指針のあるアンパイアリングを目指す必要がある。
-

アンパイアリング2021レビューと2022年計画



2022年アンパイアリングに関する活動計画

審判員評価基準の見直し

- ✓ 選手、チームスタッフとの信頼関係が構築されてこそ、良い試合ができるということを理解したうえで、規則の理解と技術を駆使して、最大限の支援を行う意識の再確認を行う。
- ✓ 評価には上記視点をより重視。そのためアンパイアフィードバックシートの改訂を実施。

審判講習の実施（新規）

- ✓ HJLとも連携し、チームと競技役員の評定等に関する意見交換を随時行う仕組みを構築
 - ✓ HJLの試合を見ながら若手審判員に対する講習会を随時実施。
 - ✓ 映像のテクノロジー向上を活用した、判定の正確性を高める取り組みの実施。（簡易的ビデオアンパイア制度の導入、試合直後でのリプレイ検証等アンパイアリング向上のための取り組み）
 - ✓ 練習試合等の情報共有の仕組みの構築による、審判員トレーニング機会および選手との解釈の共有機会の増加
-

ルールは何のためにあるの？

- 誰もが安全にゲームを行うため
- 誰もが同じ理解でプレーをして楽しむため
- 誰もが同じ理解でゲームを観て楽しむため

