

判定に関するケーススタディ

(映像を見ながら)

はじめに

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。試合に関わるすべて人は、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。

- ・ 空中に上げられたボール（ミドルエリア）

- ・ 参考事例映像 1

スクープの落下地点に攻撃選手がいるが、守備選手が遅れて入っているため守備側の反則となる。（この映像では審判員はアドバンテージをとっている。）



- ・ 参考事例映像 2
インターセプトプレーとして反則とはならない。



- ・ 空中に上げられたボール（PSになるケース）

- ・ 参考事例映像 3

スクープの落下地点に攻撃選手が先に位置して待ち構えているが、GKが意図的に（目の前にいる相手選手の存在を知らながら）遅れて相手選手の位置に近づいて影響を与えたため、守備側の反則となる。（この映像ではサークル内の故意の反則のためPSとなる）



- ・ 空中に上られたボール（PCになるケース）

- ・ 参考事例映像 4

スクープの落下地点に攻撃選手が先に位置して待ち構えていたが、守備選手の方が故意ではなく（相手選手に気づいていなかったと判断）遅れて入っていったため守備側の反則（PC）となる。



・参考資料映像 5

スクープの落下地点に先に攻撃選手が位置してレシーブしよう待ち構えているところに、守備選手が遅れて入っているため守備側の反則（この映像では23mエリア内での故意の反則としてPC）となる。



- ・ バックラインにボールを出す行為

- ・ 参考資料映像 5

GKが意図的にバックラインへボールを出しているのがPCとなる。



- ・ PCの第一打
- ・ PCの一番騎

・ 参考資料映像 6

1打目のフリックシュートは打ち損じているが、得点をしようという明確な意図のプレーの結果、ボールがゴールに向かって進んでおり、シュートを打ったと判断する。そのため、得点となったシュートはPC時の2打目のシュートとして、危険でない限り得点となる。



・参考資料映像7

攻撃選手がシュートを打とうとした所に守備側選手が向かっているが、身体でシュート防ごうというスライディングプレーと判断される。サークル内の故意の反則としてPSとなる。



フェアプレイ

<https://www.japan-sports.or.jp/portals/0/data0/fair/>



行動としての フェアプレイ

ルールを守る、審判や対戦相手を尊重する、
全力を尽くす、勝っても驕らず、
負けてもふてくされたりしないなど、
行動に表れるフェアプレイのこと。

+



フェアプレイ 精神 (フェアな心<魂>)

スポーツの場面に限らず日常生活の中でも、
自分の考えや行動について善いことか悪いことかを
自分の意志で決められること。
自分自身に問いかけた時に、
恥ずかしくない判断ができる心(魂)のこと。