

全国ルール統一研修会 (2023 年)



期 日：2023 年 2 月 11 日 (土)

場 所：パナソニックリゾート大阪 / オンライン

主 催：(公社) 日本ホッケー協会 事業本部競技運営部

共 催：(一社) ホッケージャパンリーグ



競技強化支援事業

独立行政法人日本スポーツ振興センター



目 次

- 1 開催要項
- 2 日 程
- 3 参加者一覧
- 4 競 技 部
- 29 J H A登録
- 32 審 判 部
- 57 ドーピング 及びインテグリティー
- 62 情報共有
- 67 2023 国内競技会
- 69 質問要望事項に関する回答

2022 年度 ルール研修会開催要項 〔2023 年度に向けてのルール研修会〕

- 1 目 的 2023 年度の日本ホッケー協会主催・共催大会、ホッケージャパンリーグ、地方大会（予選会を含む）が、スムーズに運営され、ホッケー競技が益々普及発展していくために、競技規則、競技運営規程の正しい理解とその解釈について統一を図る。
- 2 主 催 公益社団法人日本ホッケー協会 競技運営部会／一般社団法人ホッケー・ジャパンリーグ
- 3 参加対象 各ブロック競技長・審判長／各関係団体競技規則・審判担当／2022 年度ホッケー・ジャパンリーグ加盟チーム／A 級公認審判員（50 歳未満）／TD・ATD（2022 年度日本協会主催大会）／UM（2022 年度日本協会主催大会）／強化育成本部男女代表者及び年代別カテゴリー代表者／競技運営部部員
※各ブロック競技長・審判長の代理者を出席させる場合は、必ず伝達講習を行える人材であること。
- 4 講 師 競技運営部会〔 審判部・競技部・総務部 〕
- 5 日 時 2023 年 2 月 11 日（土）13:00～17:00
- 6 開催方法 オンライン参加での開催
- 7 内 容 (1) 2023 年度 競技規則・競技運営規程及び国内大会レギュレーション
(2) ルールの改訂点とその解釈
(3) アンパイアリングの統一とアンパイアの技術向上
(4) 2023 年度 施設用具関係
(5) 各ブロック・各団体との意見交換
(6) ビデオ映像を利用した研修 他
- 8 受講料 無料
- 9 受講方法申込 下記 URL より 2023 年 1 月 13 日（金）17:00 までに必ず申込ください。
<https://forms.gle/hNttS8VhmuAwmH4S7>
 - ・職場や学校からは google フォームへのアクセスを制限している場合があります。その際は、家庭やスマートフォンからアクセスいただく等ご協力をお願いします。
 - ・回答後に変更が生じた場合は、再度回答してください。
- 10 そ の 他 ・データ資料ができましたら、参加者に配信いたします。
・ルールブック、ハンドブックの印刷物は作成いたしません。日本協会のホームページからダウンロードしてください。
- 12 問 合 先 ◎壽山 由樹（ルール研修会担当リーダー）
○相馬 知恵子（ルール研修会担当サブリーダー）
○和田 千恵子（ルール研修会担当サブリーダー）
競技運営部：events@japan-hockey.org



競技強化支援事業

独立行政法人日本スポーツ振興センター

全国ルール統一研修会タイムライン

(2023年度に向けてのルール研修会)

1. 日 時 2023年2月11日(土)13:00 ~ 17:00

2. 場 所 オンライン開催

3. 講 師

千野 雅人 (競技運営部部長)
 藤村 利道 (競技運営部副部長、テクニカルフィジカルディレクター)
 安枝 和子 (競技運営部副部長、パリ2024競技役員強化ディレクター)
 森 義彦 (競技運営部競技部部長)
 近藤 聡史 (競技運営部審判部部長、Road to 2030イベントディレクター)
 西澤英一郎 (競技運営部競技部副部長)
 藤原 信幸 (競技運営部審判部副部長)
 栗原 崇 (競技運営部競技部施設用具担当、国体調整室室長)
 埴岡 隆 (アンチドーピング・インテグリティ委員長)
 小林真由美 (アンチドーピング・インテグリティ委員長)
 坂本 幼樹 (JHA事務局長)

※運営〔記録:栗原 崇 / 会場設営責任者:壽山由樹〕

4. 時 程

時 間			内 容	講師及び担当者
2月20日(土)			《司会進行…壽山由樹》	
(時刻)		(所要)		
13:00	13:10	10分	開 会 ・ご挨拶 ・オンライン受講のオリエンテーション	真 喜代司 安枝 和子
13:10	13:55	45分	施設用具 ・競技備品 ・競技フィールド ・ユニフォーム 他	森 義彦 栗原 崇
13:55	14:15	20分	規程類改定 ・競技運営規程 他 ・登録規程	西澤英一郎 坂本 幼樹
14:15	14:35	20分	競技規則,ルールの解釈 ・2022年度大会における反省と課題 ・2023年度重点適用項目 ・判定に対するケーススタディ(映像活用)	近藤 聡史 藤原 信幸 藤村 利道
14:35	14:45	10分	休憩	
14:45	15:45	60分	競技規則,ルールの解釈(続き)	
15:45	16:05	20分	ドーピング及びインテグリティ	埴岡 隆 小林真由美
16:05	16:30	25分	情報共有 ・Japan Hockey Road to 2030 ・インドアホッケー ・2023年度のイベント計画 ・その他	近藤 聡史 千野 雅人
16:30	16:55	25分	質問要望事項に関する回答 質疑応答	講師全員
16:55	17:00	05分	閉会あいさつ	千野 雅人

参加者一覧

NO	所属団体	所属組織	参加者氏名
1	HJL H1	LIEBE栃木	湯澤 望
2		岐阜朝日クラブ BLUE DEVILS	長屋 恭一
3		天理大学ベアーズ	穴井 善博
4		ALDER 飯能	藤島 弘介
5		立命館ホリーズ	松村 誠
6		山梨学院OCTOBER EAGLES	小林 大斗
7		福井工業大学	山本 歩輝
8		表示灯フラーテルホッケーチーム	山中 学
9	HJL H2	ヴェルコスタ福井	渡邊 修一
10		BlueSticks SHIGA	山堀 貴彦
11		小矢部RED OX	沼田 秀樹
12		Selrio島根	安部 隆史
13		東京農業大学	柏木 健
14		フリース東京	長谷川 慧
15		駿河台大学	坂本 実
16		法政大学	坪 通徳
17	HJL W	コカ・コーラレッドスパークス	信井 康博
18		ソニーHC BRAVIA Ladies	永井 祐司
19		天理大学ベアーズ	長谷部謙二
20		立命館ホリーズ	栗野 陽
21		南都銀行SHOOTING STARS	樋口 修
22		東海学院大学	小林 和典
23		グラクソ・スミスクラインOrange United	渡邊あかね
24		山梨学院CROWNING GLORIES	森田 愛花
25		東京ヴェルディ	瀬川 真帆
26		駿河台大学LADYBIRDS	名古屋彩羽
27	JHA 所属団体	中学校部会	久保 克敏
28		中学校部会	鈴木 良子
29		マスターズ部会	吉成 博行
30	ブロック競技長	北海道ブロック	手倉森勇夫
31		東北ブロック（代理）	田鎖 豊
32		北信越ブロック	柴田 稔
33		四国ブロック	三好 健一
34	ブロック審判長	九州ブロック	一ノ瀬元史
35		北海道ブロック	河内佑有子
36		東北ブロック	鈴木 茂明
37		北信越ブロック	宮川 敏充
38	HJL official	関西ブロック	小原 直也
39		九州ブロック	富山 喜正
40		HJL競技役員/TD	今庄 充世
41		HJL競技役員	杉浦 利哉
42		HJL競技役員/中国B競技長	安木 貴子
43		HJL競技役員	梶田 賢二
44		HJL競技役員/東海B審判長	重森 誠
45		HJL競技役員	藤井 明子
46		HJL競技役員	竹内 芳郎
47		HJL競技役員	松原 久
48		HJL競技役員	高野 禎
49		HJL競技役員	鈴木 岳穂
50		HJL審判員	阿合 勝美
51		HJL審判員	木下 英貴
52		HJL審判員	山田 恵美
53		HJL審判員/四国B審判長	柳田 敏行
54		HJL審判員	細川 祐司
55		HJL審判員/中国B審判長	藤原真由美
56		HJL審判員	西山 宏明

NO	所属団体	所属組織	参加者氏名
57	HJL official	HJL審判員	尾木典隆
58		HJL審判員	戸塚洋介
59		HJL審判員/関東学連	成田健一
60		HJL審判員	氏家健太
61		HJL審判員	渡邊道彦
62		HJL審判員	児玉 茂樹
63		HJL審判員	我妻 順子
64		HJL審判員	堀詩 以奈
65		HJL審判員	山根 真穂
66		HJL審判員	湯澤 健人
67		HJL審判員	小林 哲也
68		HJL審判員	菊池 玲子
69		HJL審判員	加藤 拓馬
70		HJL審判員	坪坂 知佳
71		HJL審判員	中元 大輔
72		HJL審判員	山岸 有希
73		HJL審判員	佐竹由加里
74		HJL審判員	石橋 徹也
75	HJL official 会場参加	HJL審判員	清水 雅生
76		HJL審判員	稲元 南
77		HJL審判員	坪 耕一
78	TD/UM/A	HJL審判員	野澤 達
79		HJL審判員	大和田康一
80		HJL審判員	堀江 紀之
81	TD/UM/A	TD	加藤 直美
82		TD	馬場 治男
83		TD	穴田 直樹
84		UM	伊藤 幸子
85		UM	福山 秀人
86	社会人連盟	A級審判員	水谷 理恵
87		社会人連盟推薦	大川 達哉
88		社会人連盟推薦	鵜飼慎之介
89	公益社団法人 日本ホッケー協会	社会人連盟推薦	竹内維 寿
90		女子強化本部	新井 麻月
91		事務局長	坂本 幼樹
92	HJL 会場参加	アンチドーピング・インテグリティ委員長	埴岡 隆
93		アンチドーピング・インテグリティ推薦	小林真由美
94		専務理事	福島 雄裕
95	競技運営部 オンライン参加	副理事長	奥田 好廣
96		理事長	真 喜代司
97		競技部 / 東海B競技長	苅谷 和代
98	競技運営部 会場参加	総務部/競技部	和田千恵子
99		総務部 / 競技部 / 審判部	壽山 由樹
100		総務部 / 審判部 / 関東B審判長	相馬知恵子
101		審判部	竹内 高広
102		競技部 / 関西B競技長	中野 典子
103		競技部	栗原 崇
104		審判部副部長	藤原 信幸
105		審判部部長	近藤 聡史
106		総務部副部長	高橋 英行
107		総務部部長	西松 孝治
108		競技部副部長 / 関東B競技長	西澤英一郎
109		競技部部長	森 義彦
110		副部長	安枝 和子
111		副部長	藤村 利通
112		部長	千野 雅人

4 人工芝敷設前検査（下部構造特性確認項目）

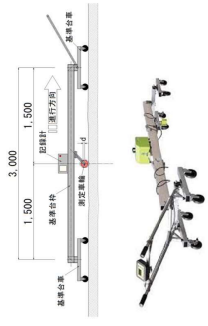
●人工芝フィールド表面の特性は、アスファルト舗装の影響を受けるために人工芝敷設前検査（勾配、平滑性、透水性）をJHAナショナル規格公認フィールド以上では人工芝敷設前検査（勾配、平滑性、透水性）を実施する。

2024年4月1日施行

下部構造特性確認項目と基準値（基準値をすべて満たすこと）

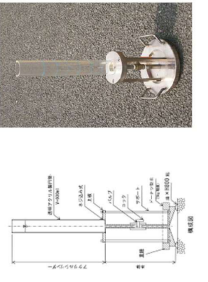
項目	基準値	備考
勾配	縦断 $\leq 0.2\%$ 横断 $\leq 0.4\%$	最大勾配 $\leq 1.0\%$
平滑性（平坦性）	各ライン $\leq 2.4\text{mm}$	外観検査（不陸の有無）最大起伏 $\leq 6\text{mm}$
透水性	15以下/300 m^2	現場透水試験

資料1 3mプロファイルメーター（一例）



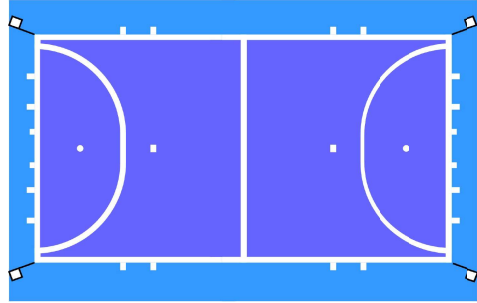
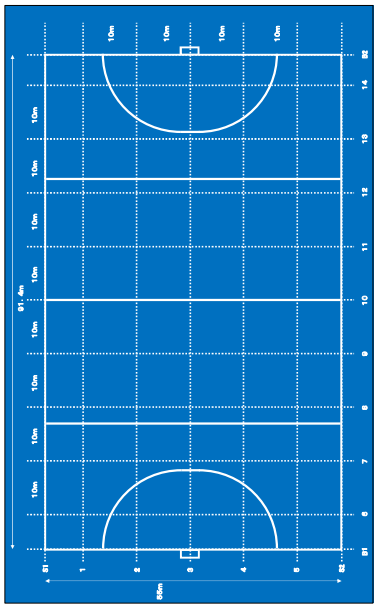
レーザープロファイルメーター

資料2 現場透水試験器（一例）

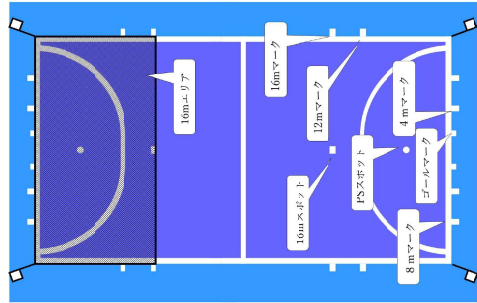


平滑性（平坦性）測定試験

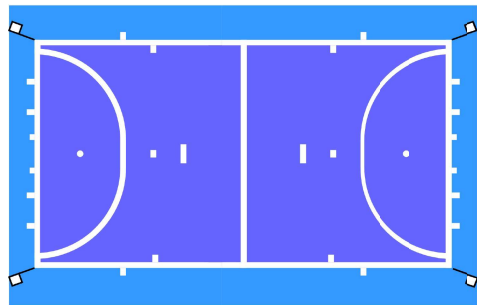
- 1) 3mプロファイルメーターを用い、S1~2、B1~2、1~14の計18ライン上について測定（1.5m間隔）し、得られた数値から偏差値を求める。
基準値は、各ライン2.4mm以下とする。
- 2) 目視による外観検査により不陸の有無を確認する。必要に応じ3m直定規（最大起伏 $\leq 6\text{mm}$ ）による測定を実施する。
（測定点以外の部分も最大起伏 $\leq 6\text{mm}$ で施工すること）



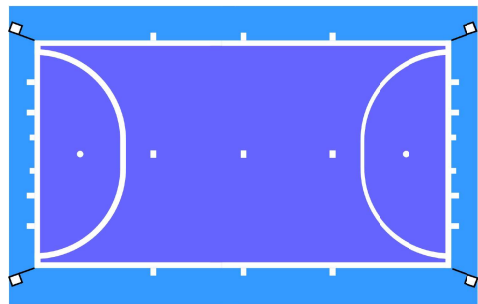
試験的規則コート①



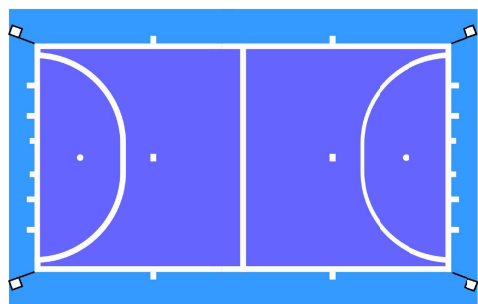
マーク等の呼称



現行コート



試験的規則コート③



試験的規則コート②

5 ロングパイル人工芝



【従来タイプ】

パイル：ストレート



【新タイプ】

パイル：巻縮（ケジユク）加工
くちぢれのことゝ

- ・ボールの転がりが安定
(芝目がない)
- ・ゴムチップなど充填材
飛散を抑制
(目や口にチップが入る心配が少なくなる)
(マイクブ・ラスタック問題)

6 2023 Hockey Handbook



7 ユニフォームの製造者ロゴについて

・概要

FIHが定めるマニファクチャラーロゴの基準を参考にJHAの大会においても適用する。
2021年4月20日の通達を出し、2023年3月末までは経過措置としていた。

・経過措置後の対応

- ①年齢、カテゴリー：どの年代の大会においても適用する。
- ②大会規模：全国大会及びその予選会に相当する大会に適用する

・基準外のマニファクチャラーロゴの取扱い

広告としてユニフォーム広告料を徴収することになる

- ・チーム代表者会議で不適合が発生した場合はマスキング等で不適合の部分隠す措置をする

ユニフォームに表示するメーカー識別標章の大きさについて(通知)

1. 通知内容

メーカー識別標章(以下「マニファクチャラーロゴ」という)の表示について、FIHの規程に従い、シャツ、パンツ/スカート/スkortについては、それぞれに一箇所かつ、面積が30 cm²以下としなければならない。また、ソックスについては、左右それぞれに一箇所かつ、面積が10 cm²以下としなければならない。また、製品に使用されている技術的な商標ロゴについては、面積が10 cm²以下で1箇所とする。

ロゴの大きさが既定の大きさに収まらない場合は広告とみなし、ユニフォーム規程に沿って広告掲載の手続きを行うものとする。

国民体育大会等、別途規程が定められている場合には、そちらが優先される。

2. 適用開始日

2021年4月20日

なお、経過措置として2023年3月末までは現在使用中のユニフォームについては適用しない。

3. その他

- ・ユニフォーム規程における広告については、国際規定及び国内他競技団体の規定等を踏まえて、上記の経過措置期限後に改定を予定しております。

8 ユニフォーム規程の改訂

・2.6 フィールドプレイヤーのユニフォーム

現在：

アンダースパッツは、ユニフォームの内側で外面から見えない範囲に着用する。アンダースパッツを着用する場合は、ス

2023年度は適用せず

改定案：

アンダースパッツは、ユニフォームの内側で外面から見えない範囲に着用する。アンダースパッツを着用する場合は、ス

内容

- ・ FIHの対応に沿うように変更

9 競技運営規程の改訂

・3.4 大会参加申込書について

現在：

- a 最大30名までのプレイヤーの氏名とその背番号。プレイヤーの中からキャプテンを指名しなくてはならない。

改定案：

- a 最大30名までのプレイヤーの氏名とその背番号。

内容

- ・ 大会前の会議が監督主将会議では無く、チーム代表者会議として必ずしもキャプテンの出席が必須で無くなっており、申し込みの段階で必ずしもキャプテンの指名が必須ではなくなっている。但し、大会運営規程にてキャプテンの指名を求めることを妨げるものではない。

・6.7 大会参加申込書について

現在：

プレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、プレイヤーが試合で使用する装具に表示される製造者識別標については、著しく大きくない限り認められる。

改定案：

プレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、プレイヤーが試合で使用する装具に表示される製造者識別標については、JHAユニフォーム規程に基づき認められる。

内容

- ・ サイズについてはユニフォーム規程にて定める事とし、曖昧な表現を削除

・9.3 監督の責務について

現在：

監督はベンチに座っている全員の行動に対して責任をもつ。

改定案：

監督はベンチにいる全員の行動に対して責任をもつ。

内容

- ・ 現在の規程では座っていない者に対して責任が無いのかのように読める表現になっており曖昧な表現を削除

9.12 コーチングについて

現在：

フィールドが見渡せるビデオタワー（撮影施設）に入る者は声を出してはならない。コーチングは指定されたエリアからのみできる。

改定案：

コーチングはチームベンチ、コーチングエリアまたは競技場の指定されたエリアからのみできる。

内容

- ビデオタワーの無いピッチも増えており、コーチングが指定エリアだけで実施できることの明確化

12.4 公式試合記録について

現在：

その際は、特記事項欄に修正内容、修正日時、6名のそれぞれが合意した日時を補記する。

改定案：

その際は、特記事項欄に修正内容、修正日時を補記する。

内容

- 公式試合記録修正時に6名それぞれが合意した日時は運用上行っておらず不要と判断

13.1aと13.2a 棄権・失格について

現在：

公認される事由なく試合開始時に試合に出場する選手が11名に満たないチーム、試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名を試合終了後10分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。

改定案：

公認される事由なく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名を試合終了後10分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。

内容

- FIHの文言に合わせた形に修正

16.3 抗議について

現在：

本規定の内容にかかわらず、試合中のアンパイアの判定に関する抗議は行うべきではない。

改定案：

本規定の内容にかかわらず、試合中の判定に関する抗議は行うべきではないし、TDによって考慮されない可能性がある。

内容

- FIHの文言に合わせた形に修正

16.10 抗議が行われた場合について

- 現在：
記載無し
改定案：
抗議が行われた場合
- 当該試合終了後に予定されている表彰式、式典等は試合終了時点の結果に従い実施される。
 - 抗議を行っているチームは大会主催者の指示に従うこと。
 - 抗議が認められた場合、決定内容に従い後日改めて表彰等が行われることがある。

内容

- 抗議が行われた場合における、大会主催者の表彰式、式典等の実施について明確化

【付属書3 シュートアウト戦】

13 PSが与えられた時

- 現在：
PSが与えられた時は、17、18、19項に基づき公式試合記録に記載されているプレイヤーがPSの攻撃または守備を行うことができる。
- 改定案：
PSが与えられた時は、
- 17、18、19項に基づき公式試合記録に記載されているプレイヤーがPSの攻撃または守備を行うことができる。
 - スデイックが規則上の仕様に適していない場合を除き、PSが与えられてから完遂するまでの間に、スデイックを交換してはならない。

内容

- シュートアウト戦においても、ホッケー競技規則が適用されることから、ホッケー競技規則9.15の適用について明確化

【付属書5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン】

レベル1の処分対象となる行為の例

- 現在：
アンパイアの判定または競技役員の決定に対する挑発的ないし批判的な論争、抗議、反発
改定案：
アンパイアの判定または競技役員の決定に対する挑発的ないし批判的な論争、抗議、反発（試合中にリアルタイムで撮影した映像を使用して異議を唱える行為も含む）
- 内容
- 昨年、試合中にチームで撮影しているデータをTOに提示し判定に対して異議を唱える行為について、観客及びチーム関係者より非常に見苦しいとの指摘が多数発生したため明文化

【付属書6 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア】

チャレンジ権からリファール権への文言変更

- 現在：
「チャレンジ権」は審判の判定に対しての攻撃的な表現となっている
改定案：
「リファール権」として判定の再考を求める本来の意味に変更。合わせて、「チャレンジ」の発声も求めない形とする。

内容

- FIHの規程中にも、「チャレンジ」という文言は無く、日本独自の表現であるため、FIHの文言に合わせると共に関連する文章についても大幅に変更

施設用具関係規程 (案)

2023. 4. 1 改定 2024 年 4 月施行

JHA フィールド公認規程

第1条 (目的)

JHA フィールド公認規程の制定の目的は、次の通りとする。

- (1) 競技会に参加するチームの実力を公平に反映させるため。
- (2) 参加選手が持てる技量を十分に発揮でき、その優劣を公平に反映させるため。
- (3) 常に快適なブレイ条件を整え、選手の危険を抑えるため。
- (4) 悪天候下で行われる競技会であっても、開催を可能にさせるため。
- (5) 選手の競技力および技量を向上させ、選手はもとより観客にも満足を与え、普及に貢献させるため。

第2条 (ホッケー・ターフ製品の種類と製品規格)

ホッケー・ターフ製品の種類と製品規格は、表1、表2の通りである。

第3条 (JHA 公認ホッケー・ターフ製品)

- (1) JHA 公認フィールドは、JHA 人工芝製造・販売指定企業が製造あるいは販売する FTH 公認ホッケー・ターフ製品が敷設されているフィールドとする。ホッケー・ターフ製品とは、ターフ・カーペットと充填材 (使用されている場合) としてショックパッドからなるホッケー・ターフシステムである。
- (2) FTH 非公認ホッケー・ターフ製品の場合は、JHA 指定性能検査機関 (一般財団法人カケンテストセンター) による製品検査 (ラボテスト) により JHA ホッケー・ターフ製品検査基準 (表3～5) を満たしていることを証明 (試験報告書) すること。FTH (JHA) 公認ホッケー・ターフ製品の一部仕様変更品 (たとえばターフ・カーペット、充填材<使用されている場合>、ショックパッドの異なる組合せ、ターフパイルの色など) については、JHA が指定する製品検査項目を JHA 指定性能検査機関において検査し、JHA ホッケー・ターフ製品検査基準を満たしていることを証明 (試験報告書) と FTH 指定検査機関発行の「試験報告書」など) すること。
- (3) 製品検査を受けようとする JHA 人工芝製造・販売指定企業は、JHA ホッケー・ターフ製品検査申請書 (様式1)、ホッケー・ターフ製品仕様 (様式2) および必要と思われる書類等を JHA に提出し、ホッケー・ターフ製品のサンプルを JHA 指定性能検査機関へ提出すること。なお、製品検査に要する費用は、製品検査を受けようとする JHA 人工芝製造・販売指定企業が JHA 指定性能検査機関へ支払うこと。

第4条 (公認フィールド規格)

- (1) JHA 公認規格は、国際ホッケー連盟 (以下 FTH という) 基準をもとにした、JHA フィールド公認現地検査要求基準 (表6、表7) とする。(表6はナショナル規格以上)
- (2) 現地検査は、FTH 及び JHA で定められた検査方法によって行われる。ただし、照明設備、散水装置検査を行わない。
- (3) この基準は、FTH が基準・方針・解釈等を変更した場合、これに合わせて変更することがある。

第5条 (公認手続き、費用負担)

競技場管理者が公認を受けようとする場合は、次に定める通り JHA に公認申請するものとする。

- (1) JHA フィールド公認申請書 (様式3) により、JHA へ申請する。
- (2) JHA は、(1) の申請を受理したら、JHA 指定性能検査機関 (一般財団法人カケンテスト) に検査を依頼する。
- (3) 指定性能検査機関は、*「現地検査 (人工芝敷設前の下部構造特性) 報告書」 (現地検査 (フィールドテスト) 報告書) を JHA へ提出する。(※ナショナル規格以上)
- (4) JHA は、(3) の報告書により、「検査結果通知」を送付する。
- (5) 競技場管理者は、「検査結果通知」を受けたら、通知に基づき表8の公認料 (税別) を JHA へ納付する。
- (6) 現地検査に要する費用は、競技場管理者が指定性能検査機関へ支払う。

第7条 (公認期間)

- (1) 指定性能検査機関の「現地検査 (フィールドテスト) 報告書」の日付から10年間とする。
- (2) 完成日から1年を超えている場合は、完成日から10年間とする。

第8条 (公認の取扱い)

- (1) 全面張り替えの場合は、本規程にもとづいて公認する。
- (2) 公認期間中であっても、その状況・状態等から JHA 公認フィールドとして不適合であると JHA が判断した場合

は、公認規格の決定や公認の取り消しをする。

(3) JHA 公認フィールドで公認期間が過ぎた場合は、自動的に公認が取り消される。公認を更新する場合は、JHA フィールド公認申請書(様式3)により、JHAへ申請を行い、JHA 指定性能検査機関により現地検査要求基準の FOP の性能要件を満たしていることを証明し、更新料を JHA に納付すれば公認を更新することができる。この更新による公認有効期間は2年間とする。

第9条 (免 責)

- (1) 本規程は、競技場のフィールドが指定の要求を満たしていることを認証する制度であり、競技場を公認するものではない。
- (2) JHA は、フィールド及び人工芝の安全性の保証、瑕疵・欠陥がないことの保証、その他一切の保証を行わない。
- (3) フィールドおよびホッケー・ターフの瑕疵・欠陥またはこれらに関連する健康被害については、競技場管理者が一切の責任を負うものとする。

第10条 本競技場施設基準に定めない事項については、競技運営部において検討しJHA で決定する。

第11条 (その他)

- (1) 高温対策として、日陰や風通しが十分ある休憩所、また充填式においても散水施設を設置することが望ましい。
- (2) 人工芝の全面張り替えなどで人工芝を廃棄する場合は、各自治体の規則に従うこと。
- (3) ホッケー・ターフの性能を保ち、また安全に長期間使用するために、メーカーや施工業者と十分に相談し定期的なメンテナンスを推奨したい。
- (4) FIH フィールド公認を申請する場合は、必ず JHA フィールド公認を取得すること。この場合の JHA フィールド公認のための現地検査(フィールドテスト) 報告書は、FIH 公認性能検査機関発行の報告書で代用することができ
- (5) JHA 競技運営部より要請があるとき、申請者は、公認取得に関する情報・試料・資料等を提供しなければならない。

- 付則 1) 平成10年4月1日施行 2) 平成13年4月1日改正 3) 平成15年4月1日改正 4) 平成16年11月2日改正
5) 平成23年4月1日改正 6) 平成23年12月17日改正 7) 平成26年4月1日改正
8) 平成27年6月7日改正、平成28年4月1日施行
9) 平成30年4月1日改正し、JHA ビッチ公認規程とJHA ビッチ公認規程施行細則を廃止する。
10) 2021年4月1日改正 11) 2023年4月1日改正 (施行は2024年4月1日施行)

<指定性能検査機関>

一般財団法人 カケンテストセンター
大阪事業所 資材ラボ
〒550-0002 大阪府大阪市西区江戸堀 2-5-19
TEL 06-6441-0315 FAX 06-6441-2420

<公認に関するお問い合わせ>

公益社団法人 日本ホッケー協会
事業本部競技運営部
〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町 4 番 2 号
Japan Sport Olympic Square
TEL 03-6812-9200 FAX 03-6812-9210

表1 ホッケー・ターフ製品の種類

種類	無充填		サンドドレスト	人工芝	サンドフィルド	テキスタイル	ロングパイル
	人工芝	Non-filled 'wet' synthetic Turf					
カーペットタイプ	人工芝	人工芝	人工芝	人工芝	人工芝	人工芝	人工芝
パイル高	10 mm-18 mm	13 mm-22 mm	18 mm-30 mm	12 mm-25 mm	12 mm-25 mm	12 mm-25 mm	>30 mm
充填材	無充填	一般的に珪砂	一般的に珪砂	珪砂	珪砂	珪砂と弾性ゴム	珪砂と弾性ゴム
フリーパイル高	—	≧25%	≧25%	—	—	—	—
タフト数	≧60,000/m ²	≧37,500/m ²	≧350 mg	—	—	—	—
耐摩耗性	≧350 mg	必要	任意	必要	必要	必要	必要
散水	必要	必要	必要	必要	必要	必要	必要
ショックパッド	必要	必要	必要	必要	必要	必要	必要

表2 ホッケー・ターフ製品の規格

規格		ホッケー・ターフ製品の種類	
JHA グローバル規格		無充填人工芝 (Non-filled synthetic turf)	
JHA ナショナル規格	クラス I	無充填人工芝 (Non-filled synthetic turf)	
	クラス II	サンドドレスト人工芝 (Sand dressed synthetic turf)	
JHA マルチスポーツ規格	クラス I	無充填人工芝 (Non-filled synthetic turf)	
	クラス II	サンドドレスト人工芝 (Sand dressed synthetic turf)	
	クラス III	テキスタイルサーフェイス (ドレスト、フィルド、無充填) (textile surface)	
	クラス III	ロングパイル人工芝 (フィルド、無充填) (long pile synthetic turf)	

表3 製品特定検査基準 (材料特定検査)

構造/タイプ		特性		基準	
カーペットタイプ		人工芝 テキスタイル		—	
カーペットの製造方法		タフト織、織物、ニット、ニードルパンチ		同じであること	
カーペットパイル色		RALカラーシック番号		—	
カーペットパイルタイプ		ストレート、カーネル、モノフラメント、スプリットフィルム		—	
ショックパッド		構造のタイプ、製品名		—	
充填材		タイプ I 組成		許容範囲	
ターフ・カーペット	パイルの高さ mm	ISO 2549		±10%	
	タフト数 /m ²	ISO 17636JIS L 1021-3)		±10%	
	*パイルの太さ dtex	PTFA TM 23 or JIS L 1013		±10%	
	繊維識別	JIS L 1030 or 赤外線分光分析		同じであること	
ショックパッドと弾性層	カーペット質量 kg/m ²	ISO 8543JIS L 1021-4)		±10%	
	透水性 mm/h	JIS A 1218 準用 or EN 12616		≧90% ≧150mm/h	
	厚さ mm	EN 1969		90%—130%	
	質量 kg/m ²	ISO 8543JIS L 1021-4)		±10%	
充填材	衝撃吸収率 %	PTFA TM 04a(CENTS 16717)		±5% SA	
	透水性 mm/h	JIS A 1218 準用 or EN 12616		≧90% ≧150mm/h	
	密度	PTFA TM 20(EN 933-1)		60% d ~D	
	みかけ密度 kg/m ³	EN 1097-3		±15%	
テキスタイルカーペット	厚さ mm	ISO 17636JIS L 1021-3)		±10%	
	繊維識別	JIS L 1030 or 赤外線分光分析		同じであること	
	質量 kg/m ²	ISO 8543		±10%	
	透水性 mm/h	JIS A 1218 準用 or EN 12616		≧90% ≧150mm/h	

*ロングパイル人工芝のみ実施

*※は申請書により確認を行い、検査を実施しない。

表4 耐久性と材料の検査基準

検査項目		検査方法	基準値
色		RALクラシック色見本	グリーンまたはブルーあるいは RPHまたはJHHAの指定した緑～青色 ≧150mm/h
透水性	ターフ・システム カーペット シヨックパッド シヨックパッド	JIS A 1218 準用 or EN 12616	
カーペットの引張強さ		EN ISO 13934-1	
耐熱性	JIS B 7758	EN 13864	処理前後 モノワタリ糸≧5N、解繊糸≧30N
	耐通水浸透性 EN 13744	JIS L 0804 JIS L 1021-8 B法(1束)	変退色 4～5級以上 ≧25N 処理後の強度低下≦25%
耐熱風暴露性 (厚さ≦25mm)	EN 13817	EN 12280 FIFA TM 04a (CEN TS 16717)	≧0.15MPa 処理後の強度低下≦25% 処理後との差 ≦45%
	EN 13817	EN 1969	処理後との差 ≧85%
耐腐耗性 (線状、ドットタイプ、ラミネーションのみ)		EN 13672	≦350mg (2000回処理後)

耐候性処理時の設定は、フラックパネル温度：63℃、設定照射照度：300mW/cm²の波長領域で220MJ、
散水時間：18/120分とする。

表5 性能検査基準

項目	条件	JHAグローバル	JHAナショナル		JHAマールボース		
			クラス I	クラス II	クラス I	クラス II	クラス III
ボール 垂直反発高さ EN 12285	乾燥	—	100-125mm	—	クラス I 0.40m, 0.45m, 0.50m	クラス II 0.40m, 0.45m, 0.50m	クラス III 0.40m, 0.45m, 0.50m
	湿潤	100-400mm	100-425mm	—	100-450mm	100-500mm	≥75mm
	吸水15分・45分	100-400mm	—	—	100-450mm	100-500mm	≥75mm
	乾燥	—	≥9.0m	—	≥8.0m	—	—
ボール 転がり距離 EN 12234	湿潤	≥10.0m	—	—	—	—	—
	吸水15分・45分	≥10.0m	—	—	—	—	—
	偏差	±10%	—	—	—	—	—
	変位	±0.50m @9.5±0.01m	—	—	—	—	—
新製球比率 FIFA TM 04a (CEN TS 16717) 通過判定 FIFA TM 04a (CEN TS 16717) 靴底模様 EN 16301-1	乾燥	—	40%-65%	40%-70%	30%-65%	55%-70%	55%-70%
	湿潤	45%-60%	40%-65%	40%-70%	30%-65%	55%-70%	55%-70%
	乾燥	—	4-9mm	4-10mm	2-9mm	4-12mm	4-12mm
	湿潤	4-9mm	25-45Nmm	25-45Nmm	25-45Nmm	25-45Nmm	25-45Nmm

※ラボテストでは、ボール転がりに距離検査を実施しない。

※ ロングバール人工芝の製品検査は、Lisport摩耗5200回往復処理後も性能検査基準を満たすこと。ただし、摩耗処理条件は、FIFA Quality Concept for Football Turf—Handbook of Test Methods (January 2012 Edition) の FIFA TM 09規格 (各条底面の重畳軸を参考) で、26500±100g、各条群輪に取り付けられたスカラーの数: 145個、摩耗輪のサイズ: 長さ300±2mm×厚さ118±1mm、摩耗輪の回転数: 前輪1回転時(9本溝)、摩耗輪の往復時間(1秒/1回転): 6.5秒; 直線速度0.1m/s、サンプルの往復時間(1秒/1回転): 2.3秒(1.9cm) とする。

表6 現地検査（人工芝敷設前の下部構造特性）要求基準（ナショナル規格以上では、2024年4月1日施行）

項目	基準値	備考
勾配	縦断 $\leq 0.2\%$ 横断 $\leq 0.4\%$	最大勾配 $\leq 1.0\%$
平滑性(平坦性)	各ライン $\leq 2.4\text{mm}$	外観検査(不陸の有無)
透水性	15以下/300ml	現場透水試験

表7 現地検査 (フィールドテスト) 要求基準

フィールド規格	JHAグローバルエリート規格	JHAグローバル規格	JHAナショナル規格	
			クラスⅠ	クラスⅡ
公認製品	FIH Global	FIH National	JHAナショナル規格 クラスⅠ	Community Hockey Plus JHAナショナル規格 クラスⅡ
•ヘルメットの種類	描簡モノフィラメント	—	—	—
•ショウタパッド	必要	必要	必要	必要
•PQサイズ	91.40m×55.00m		91.40m×55.00m	
•最小ランオフ	端側 ≧5m PQ同仕様	≧3m (PQ同仕様仕様)	≧3m (PQ同仕様仕様)	
	底側 ≧3m PQ同仕様	≧2m (PQ同仕様仕様)	≧2m (PQ同仕様仕様)	
•オベレーシングゾーン	端側・側側 ≧1m	任意		任意
•PQの色	グリーン か ブルー (RAL5020or5005) JHA承認色	JHA承認色	グリーン か ブルー (RAL5020or5005) JHA承認色	JHA承認色
•ラインマークの色	白 (グリーンかブルー) 白 (グリーンかブルー)を推奨	任意	白 or 黄 (強く推奨)	
•45度線	必要	任意		任意
•ラインマークの正確性	ライン幅75mm、ライン長さ50mm、 ライン幅±10mm、サークル弧半径±30mm、 PSスポット位置±30mm、300mmマーク±30mm、 面対角線の差≦300mm	ライン幅75mm、ライン長さ50mm、 ライン幅±10mm、サークル弧半径±30mm、 PSスポット位置±30mm、300mmマーク±30mm、 面対角線の差≦300mm		
•その他のラインとマーク	認められない	認める		認める
•平滑性	3m直定規 最大起伏≦5mm		3m直定規 最大起伏≦6mm	
•勾配	縦断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% 横断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% (最大勾配 縦・横断≦1.0%)	縦断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% 横断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% (最大勾配 縦・横断≦1.0%)	縦断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% 横断≦0.2% 横断≦0.4% 縦断≦0.2% 横断≦0.4% (最大勾配 縦・横断≦1.0%)	
•清潔システム	必要	必要	必要	
•自在・移動式敷水	必要	(両方を強く推奨)	推奨	
PQの性能要件				
•ポール垂直区落高さ	100mm—400mm		100mm—425mm	
•EN 12235	偏差 ≦10% (総平均) ≧10.0m		偏差 ≦20% (総平均) ≧9.0m	
•ポール結がり距離	偏差 ≦±10% (総平均)		偏差 ≦±20% (総平均)	
•EN 12234	変位 ≦0.50mm @9.5m 45%—60%		変位 ≦0.45m @8.5m 40%—65%	
•衝撃吸収率	偏差 ≦±5% 総合平均からのSA (絶対値)		偏差 ≦±5% 総合平均からのSA (絶対値)	
•FIHA TM 04 (GEN TS 16717)	4mm—9mm		4mm—9mm	
•垂直変位	25Nm—45Nm		25Nm—45Nm	
•FIHA TM 04 (GEN TS 16717)	偏差 ≦±5mm (総平均)		偏差 ≦±5mm (総平均)	
•軟底衝撃抵抗	≧150mm/h (JIS A 1218 準用 or EN)		≧150mm/h (JIS A 1218 準用 or EN)	
•EN 15301-1				
•透水性				
周囲のフェンス				
•サテリカルタープ	最小値 幅4m×奥行き3m	幅4m×奥行き3m以上を推奨	幅4m×奥行き3m以上を推奨	
•ファイールドの向き	北/南、北側最大偏差 ≦±15°	任意	任意	
•オベラックライン側フェンス	≧7.0m	≧7m強く推奨	≧7m強く推奨	
•サイドライン側フェンス	1.0m (最小値)	1.0m以上を推奨	1.0m以上を推奨	
製品検査				
•材料特定検査	•新田からびに亜硫酸には、ラガテスト製品と同一製品であることを確認するために、フィールドに転送されている製品の代表するサンプルを抜き取り、表3 製品特定検査基準 (材料特定検査) と同様の確認検査を実施する。			
•備考	*は申請書により審査を行い、現地検査を実施しない。			

*は申請書により審査を行い、現地検査を実施しない。

注釈

1) ランオフエリア

- ①ランオフエリア内側はブレイフィールドの表面と同質素材で、その範囲はバックライン側が最小3m、サイドライン側が最小2mとする。それ以外の材質でもよいが、その外側（ランオフエリア外側）に試合運営のために最小1mのエリアを確保すること。これはあくまでも必要最低限であって、バックライン側は内側3m＋外側2m、サイドライン側は内側2m＋外側2mを強く推奨する。
- ただし、ランオフエリアの外側にチームベンチ、競技役員席を設ける必要があることを考慮すること。
- ②ウォーターガン（高圧放水銃）や照明灯のポストなどがランオフエリアに突き出てはならない。ポップアップ式スプリングラーのヘッドは、下げた位置にあるときにランオフエリアの表面と同じ平面（蓋の表面を周りと同じ材質で加工）に高さを維持できるのであればランオフエリアにあってもよい。

2) ラインマーキング

- ①ポッター競技規則の変更による新しいマーキングは、ペンキで描くか、植設しなければならない。不要になったマーキングは、ペンキで塗り消すか、人工芝カーペットに植設することを推奨する。ただし、競技会や特別な試合で当該ラインマーキングを完全に消さなければならないこともある。また、JHAは当該ラインマーキングを消すよう要求することができ、

- ②ロゴや広告を、ブレイフィールドやランオフエリアに記すこと（植設も可）ができる。その際、ブレイ性能が同じであり、同じ人工芝仕様であること。

- ただし、競技会や特別な試合で当該ロゴや広告を完全に消さなければならないこともある。また、JHAは当該ロゴや広告を消すよう要求することができ、

3) その他

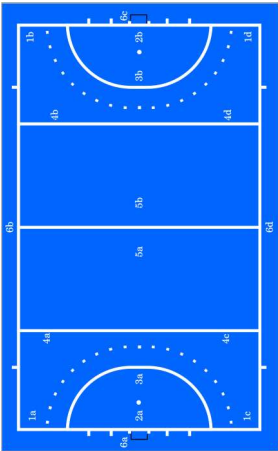
- ①人工芝フィールドはアスファルト舗装の影響を受けるために人工芝敷設前にアスファルト舗装の仮配、平滑性そして透水性の検査すること（強く推奨、2024年4月1日よりナショナル規格以上では、実施を義務化）。
- ②材料特定検査は、現場サンプルであることが証明できる写真（施工現場）を添付すれば、フィールドテスト前に実施することができる。
- ③規程に定めのないことは、JHA の許可を得ることを条件として例外を認めることがある。

表8 公認料

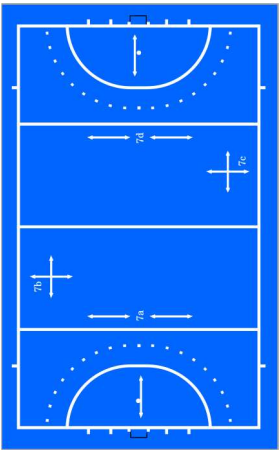
適用	JHAグローバルエリート規格・JHAグローバル規格・JHAナショナル規格・JHAマラルチススポーツ規格		公認期間
	一般施設	学校施設	
新規	110万	27.5万	10年
張替	55万	13.75万	10年
更新	11万		2年

JHAマラルチススポーツ規格			
フィールド規格	クラス I	クラス II	クラス III
公認製品	FH Community Hockey Plus JHAマラルチススポーツ規格 クラス I	FH Community GEN2 JHAマラルチススポーツ規格 クラス II	FH 3G Multi-Sport JHAマラルチススポーツ規格 クラス III
	ー		
*バールの種類	必要		任意
ショックパッド	91.40m×55.00m		
POPサイズ	≥3m (POP同様仕様)		
最小ランオフ	≥2m (POP同様仕様)		
*オペレーティンググリーン	任意		
POPの色	グリーン か ブルー (RAL5002 or 5005) JHA承認色		
ラインマークの色	白 or 黄 (強く推奨)		
*5cm破線	任意		
ラインマークの正確性	ライン幅75mm、ライン厚±50mm、 ライン幅±10mm、サークル端半径±30mm、 PSスポット位置±30mm、300mmマーク±30mm、 面対角線の差<30mm		
*その他のラインとマーク	認める		
平滑性	3m直定規 最大起伏≤6mm		
勾配	縦断≤0.2%、横断≤0.4% (最大勾配 縦・横断≤1.0%)		
*清潔システム	推奨		
*自在・移動式敷水			
POPの性能要件			
ボール垂直反発高さ	100mm－450mm	100mm－500mm	≥75mm
EN 12235	偏差 ≤20% (総平均)		
ボール転がり距離	≥8.0m		≥5.0m
EN 12234	偏差 ≤20% (総平均)		ー
	変位 ≤0.40m @7.5m		ー
衝撃吸収率	40%－70%	30%－65%	55%－70%
EN 12235	偏差 ≤±5%	総合平均からのSA (絶対値)	
垂直変位	4mm－10mm	2mm－5mm	4mm－12mm
EN 12235	25Nm－45Nm		25Nm－50Nm
縦断衝撃抵抗	偏差 ≤±5Nm (総平均)		
EN 15301-1	≥150mm/h (JIS A 1218 採用 or EN)		
周囲のフェンス			
*テクニカルテーブル	幅4m×奥行き3m以上を推奨		
*フィールドの向き	任意		
*バックライン側フェンス	≥7m強く推奨		
*サイドライン側フェンス	1.0m以上を推奨		
製品検査			
材料特定検査	・新規ならびに最晩時には、ラゴテスト製品と同一製品であることを確認するために、フィールドに敷設されている製品の代表するサンプルを抜き取り、表3 製品特定検査基準 (材料特定検査) と同様の確認検査を実施する。		
備考	※は申請書により審査を行い、現地検査を実施しない。		

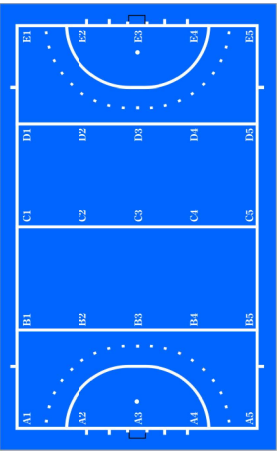
資料1 検査位置（任意の6カ所）



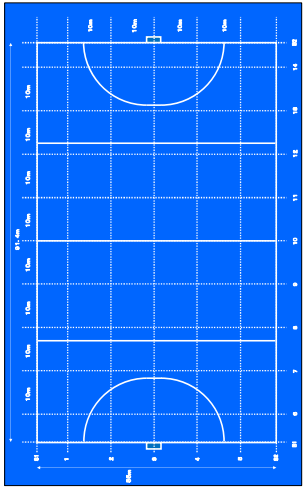
資料2 ボールの転がり検査位置



資料3 横断配置の検査位置

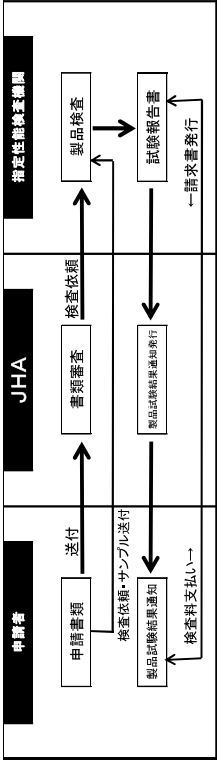


資料4 人工芝敷設前平滑性検査（ナショナル規格以上では、2024年4月1日施行）



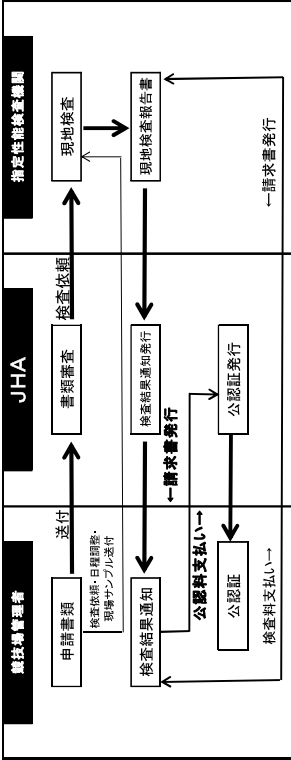
- 1) 3mプロファイルメーターを用い、S1～2、B1～2、1～1.4の計18ライン上について測定（1.5m間隔）し、得られた数値から偏差値を求める。
- 2) 目視による外観検査により不陸の有無を確認する。必要に応じて3m直定規最大起伏 $\leq 6\text{mm}$ ）による測定を実施する。（測定点以外の部分も最大起伏 $\leq 6\text{mm}$ で施工すること）

資料5 JHA ホッケー・タープ製品検査申請手順



- ①申請者は下記書類をJHAへ提出する。
- ・ホッケー・タープ製品検査申請書（様式1）・ホッケー・タープ製品仕様（様式2）
 - ・JHA（FIH）試験報告書・JHA（FIH）公認証・充填式製品では充填状態（充填素材、厚さ等）の断面図
 - ・その他必要と思われる書類等
- ②JHAより指定性能検査機関へ製品検査を依頼する。
- ③申請者はホッケー・タープ製品サンプル（1m×1m、2枚とパイル糸 1.0m）、充填材3kgを指定性能検査機関へ提出する。
- 無充填式（ウォーターベース）： 試料（アンダーパットを含む）を指定性能検査機関へ提出
- 充填式（サンドベース等）： 申請者が指定性能検査機関にてサンプルの敷設（施工）
- ④指定性能検査機関よりJHAへ「試験報告書」を発行する。
- ⑤JHAは、「製品試験結果通知」及び指定性能検査機関発行の「試験報告書」を申請者へ送付する。
- ※「製品試験結果通知」及び「試験報告書」がJHA公認フィールドであるとの解釈はなりません。

資料5 JHA フィールド公認申請手順



- 注）人工芝フィールドはアスファルト舗装の影響を受けるために人工芝敷設前にアスファルト舗装の公認、平滑性として透水性の検査すること（強く推奨、2024年4月1日よりナショナル規格以上では、実地を義務化）。
- ①競技場管理者は下記書類をJHAへ提出する。
- ・フィールド公認申請書（様式3）・ホッケー・タープ製品仕様（様式2）・JHA（FIH）試験報告書
 - ・JHA（FIH）公認証・散水を必要とするフィールドでは、散水システム仕様と散水範囲図
 - ・照明施設がある場合は、照明範囲図・フィールド設計図（平面図、人工芝断面図）・その他必要と思われる資料等
- ②JHAより指定性能検査機関へ現地検査を依頼する。
- 競技場管理者は指定性能検査機関と検査に関する調整を行う。
- ③申請者は現場サンプル（1m×1m、2枚）、充填材3kg、現場写真等を指定性能検査機関へ提出する。
- ④指定性能検査機関は、※「現地検査（人工芝敷設前の下部構造特性）報告書」（ナショナル規格以上）現地検査報告書」をJHAへ提出する。
- ⑤JHAは、「検査結果通知」を競技場管理者へ送付する。
- ⑥競技場管理者は、公認料の納付を行う。
- ⑦JHAは、競技場管理者へ「公認証」を発行する。

ユニフォーム規程 (案)

2023 年 4 月 1 日改訂

(第 7 次改訂)

主要変更箇所 (2023. 4)



序文 目的

本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という）が主催または共催する大会に参加するチームのユニフォームに関する基準を定めるものである。

1. ユニフォーム登録

- 大会に参加するチームは、ファーストユニフォームおよびセカンドユニフォームとしてのフィールドプレイヤーのシャツ、パンツ/スコート、ソックスとゴールキーパーのシャツの色を大会参加申込書にて登録しなければならない。大会参加期間中はユニフォームの色柄を変更することができない。

2. フィールドプレイヤーのユニフォーム

- ファーストおよびセカンドユニフォームのうちのひとつのセットは、シャツ、パンツ/スコート、ソックスそれぞれの 80% 以上が単色でなければならない。もうひとつのセットは他のセットとは全く違う色でなくてはならない。大会参加にあたり登録したファーストおよびセカンドユニフォームの色が似ていると TD により判断された場合は、TD はチームに対しユニフォームの色を変更させることができる。そのため、判断に迷う場合は、事前に JHA 事業本部競技運営部長または大会 TD に確認を取っておくことを推奨する。
- ソックスの色は、2.1 の条件を満たす限り、何色でも良い。ただし、膝にかかると着用することは認められない。
- 背番号は、はっきりと塗り潰された（輪郭線でない）数字で次の 2 か所に明示する。
 - 上下 16cm 以上、30cm 以下の文字でプレイヤーのシャツの背面
 - 上下 7cm 以上、9cm 以下の文字でプレイヤー/パンツ/スコートの前面で太ももの高さ
- プレイヤーの名前を表示する場合、プレイヤーの名前は、
 - シャツの背面に表示されていること
 - はっきりと塗り潰された（輪郭線でない）上下が 6cm 以上、10cm 以下の文字であること
 - プレイヤーの背番号より上に配置し、背番号が明瞭に見えるようにすること
- ユニフォームの袖の長さ、襟の有無の制限はないが、試合を通じて全員が同じ仕様のユニフォームを着用しなければならない。長袖、半袖、袖なしのユニフォームの選手が混在していても良い。
- アンダーパズは、ユニフォームの内側で立った姿勢で外面から見えない範囲に着用する場合、パンツ/スコートと同色である必要はない。スコートの下にアンダーパズを着用する場合は、全員が同じ素材で同色のものを着用しなければならないが、スコートと同色である必要はない。
- ユニフォームの袖からはみ出るアンダーシャツを着用してよい。その場合、着用する選手全員がユニフォームの色と同色かつ、同じ仕様のもので着用しなければならない。着用と非着用の選手が混在していても良い。
- 襟元や袖口からはみ出てユニフォームの原型を変えるような着・インナーウェアは着用してはならない。
- 上項に関わらず、宗教上および医師の指示による健康上の理由による着用物の制限はないが、事前に TD の承認を必要とする。

3. フィールドプレイヤーの装具

- フィールドプレイヤーは、ソックスの内側で膝より下にすねあてを試合中常時着用しなければならない。
- フィールドプレイヤーは、マウスガードを、試合中常時着用しなければならない。ただし、ゴールキーパーは着用を推奨する。（スボーツ少年団ならびにマスタースの大会については、装着を強く推奨する）
- フィールドプレイヤーは、ユニフォームの内側で外面から見えない状態であれば、体を守るための装具を装着してもよい。膝あてはソックスの外側に装着してもよい。ただし、TO によって危険と判断されるものは装着できない。

4. ゴールキーパーのユニフォーム

- ファーストおよびセカンドユニフォームのシャツは、フィールドプレイヤーのファーストおよびセカンドユニフォームのシャツの色と全く違う色でなくてはならない。
- 背番号は、はっきりと塗り潰された（輪郭線でない）数字で次の 2 か所に明示する。
 - 上下 16cm 以上、30cm 以下の文字でシャツの背面
 - 上下 7cm 以上、20cm 以下の文字でシャツの前面
- プレイヤーの名前を表示する場合、プレイヤーの名前は、
 - シャツの背面に表示されていること
 - はっきりと塗り潰された（輪郭線でない）上下が 6cm 以上、10cm 以下の文字であること
 - プレイヤーの背番号より上に配置し、背番号が明瞭に見えるようにすること

5. シューズの色

- 5.1 シューズの色は何色でも良い。
6. **ゴールキーパーの装具の色**
- 6.1 ゴールキーパーの装具の色は何色でも良い。
7. **メーカー識別商標**
- 7.1 メーカー識別商標（マニファクチャークロ）はシャツ、パンツ/スカート/スkortについて、それぞれに一箇所かつ、面積が 30 cm²以下としなければならぬ。ソックスについては、左右それぞれに一箇所かつ、面積が 10 cm²以下としなければならぬ。
- 7.2 製品に使用されている技術的な商標ロゴについては、面積が 10 cm²以下で 1 箇所とする。
- 7.3 ロゴの大きさが上記のサイズを超過する場合は広告とみなし、「9. チームが希望する広告」に従って広告掲載の手続きを行わなければならない。
- 7.4 国民体育大会等、別途規程が定められている場合には、そちらが優先される。
8. **大会主催者が希望する広告**
- 8.1 大会主催者は、大会に参加するプレイヤーのユニフォームに広告を表示させる権利を有し、その要請があった場合は、チームはユニフォームの指定の位置に広告を貼付しなければならない。貼付する広告は、主催者がチームに無償で提供する。
9. **チームが希望する広告**
- 9.1 大会開始日の 3 日前までに表示する広告の図柄、大きさ、位置を主催者に申請しなければならない。
- 9.2 アルコール類およびたばこ商品名の広告は許可されない。
- 9.3 主催者は、公序良俗に反する場合や大会スポンサーに競合する等の理由により、申請を却下することができる。
- 9.4 主催者は、許可にあたり広告の大きさ、位置を変更する権利を有する。
- 9.5 広告の表示が認められた場合、チームは、広告 1 か所につき 10,000 円を JHA に納入しなければならない。
10. **競技役員ウェアへの広告**
- 10.1 大会主催者は、大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンバサイヤツ、大会ジャンパー等）に広告を表示させる権利を有する。
11. **大会協賛広告**
- 11.1 大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンバサイヤツ、大会ジャンパー等）に広告を提供し、表示させることを、誰でも希望することができる。その場合は、以下に基づき主催者に申請を行わなければならない。
- 11.2 大会開始 15 日前までに、表示する広告の図柄、大きさ、表示させるウェアおよび位置を主催者に申請しなければならない。
- 11.3 アルコール類およびたばこ商品名の広告は許可されない。
- 11.4 主催者は、公序良俗に反する場合や大会スポンサーに競合する等の理由により、申請を却下することができる。
- 11.5 主催者は、許可にあたり広告の大きさ、位置を変更する権利を有する。
- 11.6 広告の表示が認められた場合、申請者は、広告 1 か所につき 50,000 円を JHA 特別協賛金として納入しなければならない。金額は JHA との協議により変更することができる。また、表示する広告を主催者に無償で提供しなければならない。広告の表示（貼付）に係わる費用は原則として申請者が負担する。
- 11.7 大会主催者は、大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンバサイヤツ、大会ジャンパー等）に広告を表示させる権利を有するが、アルコール類およびたばこ商品名の広告は表示できない。
12. **本規程に係わる疑義および定めがない事項は、JHA 事業本部競技運営部長が関係機関と協議のうえ決定する。**
1. 本規程は、**2023 年 4 月 1 日**より効力を有する。それに伴い、JHA ユニフォーム基準、登録規程のユニフォームに係わる規定を廃止する。

競技運営規程 (案)

2023 年 4 月 1 日改訂

主要改定箇所 2023. 4



序文 目的

本規程は、ホッケーの大会が公正かつ安全に滞りなく行われ、チーム関係者、観客、運営者、競技役員等の大会に関わるすべての人々がホッケー競技を通じて、心身の健全な発達、健康の保持増進、精神の充足感の獲得、自律心その他の精神の涵養等を享受し、人と人との交流及び地域と地域の交流を促進するものである。

1. 大会適用規則

1.1 本規程は日本国内で行われるすべての公式試合に適用される。試合は大会開始日に有効なホッケー競技規則と本競技運営規程に則って行われる。本規程の付属書による変更がある場合には、その変更を優先させ、本規程として扱う。ただし、国際大会については、本規程の適用外とする。

1.2 大会開催にあたり本規程を補完する大会運営規程を定めることができる。大会運営規程と本規程の定める内容が競合する場合は、大会運営規程を優先させるが、大会運営規程は、大会開始前までに主催者または共催者の承認を得なければならない。

1.3 チーム代表者会議でチーム代表者と TD で合意が得られた事項は本規程に優先する。

1.4 リーグ戦の場合の順位決定方式は付属書 2 に規定する。

1.5 本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という）のウェブサイト公表される。本規程の改訂時には各都道府県協会および関係団体に通知される。

1.6 行動規範（付属書 4）は、競技に参加する者がホッケー競技への自覚と責任を持つために制定され、適用される。

1.7 公式試合とは、JHA、ブロック協会、都道府県協会、ホッケージャパンリーグ、日本社会人ホッケー連盟、日本学生ホッケー連盟およびその傘下団体のブロック学生連盟、全国高等学校体育連盟およびその傘下団体のブロック・都道府県高等学校体育連盟が主催または共催する大会でホッケー競技規則（6 人制、インドア含む）に基づき実施される試合をいう。

1.8 JHA が主催または共催する大会（以下、「全国大会」という）の期日、開催地はあらかじめ JHA 理事会の承認を得なければならない。

2. 競技役員

2.1 全国大会および国民体育大会プロック大会のテクニカルディレクター（以下、「TD」という）、アンパイアマネージャー（以下、「UM」という）は JHA が指名する。TD は本規程の定める範囲における大会運営に関わる JHA としての全権限と決定権を有する。

2.2 TD は大会の競技役員として JHA が指名した者の中から、各試合のアンパイア（サジェスションアンパイア、ビデオアンパイアを含む）、テクニカルオフィサー（以下、「TO」という）、ジャッジ（以下、「JG」という）を以下の条件に基づき指名する。

a TO、アンパイアの出身チームが行う試合に指名できない（可能な限り他の競技役員についてもこの原則が適用される）。参加チームのプレイヤー、役員を大会の競技役員に指名することはできない。

2.3 TD は、全参加者が行動規範を確実に遵守するようにしなければならない。そのための行動規範、関係する規程に基づく必要な措置を行う権限を有する。

2.4 TD は、JHA 事業本部競技運営部長の同意のもと TD 権限の全部または一部を必要な期間中、競技役員の誰かに委譲することができる。

3. 参加申込

3.1 参加チームは別途定められた期日までに大会参加申込書を JHA と大会実行委員会（大会主管者）の両方に提出しなければならない。

3.2 大会参加申込書に記載されている者は大会参加申込書の提出により、大会運営規程等の JHA が定める規程に従うことに同意したものとす。

3.3 すべてのプレイヤーは、1 から 99 までの数字をつけた背番号により識別され、この数字は大会を通じて同じでなければならない。

3.4 大会参加申込書には以下の項目が含まれていなければならない。

a 最大 30 名までのプレイヤーの氏名とその背番号。

b 監督の氏名。監督は、ヘッドコーチ等他のチーム役員とは兼務できない。チーム役員とは大会参加申込書に記載されている者のうちプレイヤーを除いた者を指す。

c プレイヤーおよびチーム役員全員の JHA 登録番号。

d ベンチに入ることを希望するヘッドコーチ、アシスタントコーチ、フィジセラピスト、ドクター、部長（任意数）がいればその氏名。フィジセラピストまたはドクターの代わりに手当てする者として登録することができる。手当てする者は、大会開始日に 20 歳以上でなければならない。

- e JHA ユニフォーム規程に基づきフールドブレレイヤーのファーストおよびセカンドユニフォームの色。
- f JHA ユニフォーム規程に基づきゴールキーパー（以下、「GK」という）のファーストおよびセカンドユニフォームの色。

3.5 JHA は、参加申込書に記載されているブレレイヤーの大会参加資格要件（所属、年齢等）および JHA の登録システム上の登録内容の確認をいつでも行うことができる。正当な理由がなく確認を拒否もしくは受けなかったブレレイヤーは、当該大会には参加できない。さらに、JHA は当該ブレレイヤー、所属チーム、関係機関に対する追加の制裁措置を行うことがある。参加申込書に記載されるブレレイヤーおよびチーム役員は、大会開始時点で有効な会員証を提示できる状態にななければならない。

3.6 同じ会場での大会が同時に開催される場合、監督は別のチームの監督を兼務することはできない。

3.7 大会主管者（実行委員会）はチーム代表者会議までに大会参加申込書のコピーを TD に提出しなければならない。

3.8 大会参加申込書の記載内容の変更は、チーム代表者会議までに監督が大会主管者（実行委員会）に電子メールで、大会主管者および JHA（info@japan-hockey.org）の両方に通知しなければならない。文書にて通知する場合は、大会主管者の指示に従い提出しなければならない。チーム代表者会議が開催されない場合は、大会最初の試合が行われる日の前日の正午を期限とする。大会主管者が別途期限を定めている場合はそれを期限とする。この期限以後の変更は認められない。

3.9 参加チームが出場を辞退した場合、補欠チームの参加については、主催者が決定する権限を有する。決定後、速やかに他の参加チーム、メディアに通知しなければならない。

4. チーム代表者会議

4.1 監督とチームの代表者の合計2名は、大会開始前に TD が開催するチーム代表者会議に出席しなければならない。2名は大会参加申込書に記載された者でなければならない。

4.2 監督はチーム代表者会議または TD が指定した会議に以下のものを持参しなければならない。

- a フールドブレレイヤーと GK のファーストとセカンドユニフォームのサンプル。
- b 試合に用いる用具（スティック、GK のヘッドギア、ハンドプロテクター、レガード、キッカーズ、フールドブレレイヤーが装着するフェイスマスク、ハンドプロテクター等の防具）。TD により用具の点検は試合前等の他の機会に行うと決定された場合を除く。
- c 参加者全員の JHA 会員証（紙または電子による）。TD により会員証の確認を他の機会に行うと決定された場合を除く。

d JHA 行動規範確認書。（電子メールによる PDF での提出を原則とし、TD から紙での提出の指示があった場合）

4.3 やむを得ず監督が出席できない場合は、TD の承認により代理者を出席させることができる。ただし、代理者は参加申込書に記載された者でなければならない。

4.4 正当な理由なく出席しなかったチームに対し、TD は制裁措置を行うことがある。

4.5 チーム代表者会議は TD 及び大会主管者（実行委員会）の判断に基づきオンラインによって開催される。その場合は事前にチーム代表者にオンラインで開催する旨が通知される。

- a オンラインでの開催の際に出席者は、出席者の音声と映像が TD から確認できる環境で参加しなければならない
- b TD が事前に指示した場合を除き、試合に用いる用具及び JHA 会員証を準備する必要がある。

5. スターティングリスト（試合のチーム構成）

5.1 チームは試合毎に大会参加申込書にブレレイヤーとして登録された最大 30 名の中から、最大 18 名までのブレレイヤーを試合に出場させることができる。出場させるブレレイヤーは試合毎に異なっていてよい。ブレレイヤーが TD によって出場停止処分を受けた場合には、その試合での出場可能ブレレイヤー数は出場停止処分を受けた人数だけ少なくなる。

5.2 チーム代表者会議で TD が指定した方法（6 人制の大会を除き、電子メールによる提出を原則とする）で指定された期限までに監督は以下に記載したスターティングリストを提出しなくてはならない。

- a 試合に先発する 11 名のブレレイヤー。
- b 試合開始時にチームベンチに座る 7 名までのブレレイヤー（出場停止者がいる場合は、その氏名を記載し、「S」と印をつける）。
- c 試合のキャプテンと GK。

d 試合の監督。監督がやむを得ない理由により不在の場合は、監督を代行する者の氏名。その場合は、あらかじめ TD の許可を受けなければならない。監督を代行する者は、大会参加申込書に記載された者でなければならない。

e 試合のコーチ（ヘッドコーチまたはアシスタントコーチから 1 名が指名される）。

f 手当する者（最大2名）。手当する者にはフィジオまたはドクターを指名できる。また、手当する者には、試合に出場する最大 18 名のブレレイヤーと監督を除く者（ブレレイヤーを含む）を指名できるが、大会開始日に 20 歳以上の者でなければならない。

- g その他、大会参加申込書に記載されたチーム役員 1 名（役職は問わない。ただし、手当て者は除く。）。
- h 試合で着用するユニフォームの色。
- 5.3 スターティングリストに記載される者は、大会参加申込書に名前が記載されている者の中からのみ行うことができる。ただし TD により、その試合への出場停止処分を受けた者は除く。

5.4 指名されたブレレイヤーが試合開始前の練習中にブレイできない状態になった場合には、大会参加申込書記載のブレレイヤーの中から変更することができる。監督は TO にこの旨を伝えなくてはならず、TO はこれを対戦相手の監督とメディアに伝える。

6. チームの服装、装具、カラー

6.1 TD は、各試合でのフールドブレレイヤーと GK が着用するユニフォームを指定する権限を有する。

6.2 試合中にユニフォームアップする交代ブレレイヤーは、両チームのカラーとは異なる色のピブス等の服装を身につけてはならない。

6.3 試合を行うチームは、試合会場にファーストおよびセカンドの両方のユニフォームを持参しなければならない。また、それぞれ 2 セットの背番号の付いたフールドブレレイヤー用ユニフォームと、背番号として使える素材を準備しておき、血で汚れたユニフォームを着替えるなどの事態に備えなければならない。

6.4 試合の間、全ブレレイヤーのユニフォームは揃っていて、整然としていなくてはならない。

6.5 フールドブレレイヤーは、

a 試合中は常にソックスの内側で膝より下にすねあてを着用しなければならない。

b 試合中は常にマウスピースを着用しなければならない。ただし、ゴールキーパーは着用を推奨する。（スポーツ少年団ならびにマスタースの大会については、装着を強く推奨する。）

c ユニフォームの内側で外面から見えない状態であれば、体を守るための装具を装着してもよい。膝あてはソックスの外側に装着してもよい。ただし、TO によって危険と判断されるものは装着できない。

d TD の許可により、医学上の理由による装具を装着できる。

6.6 ブレイヤーまたはチーム役員が使用するすべての服装、装具には、JHA ユニフォーム規程で認められている以外の広告の表示がないこと。

6.7 ブレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、ブレレイヤーが試合で使用する装具に表示される製造者識別標については、JHA ユニフォーム規程に基づき認められる。

6.8 フールド上のブレレイヤーは受信装置を装着または使用してはならない。また、TO に危険と判断されるものを装着してはならない。

6.9 試合で使用するスティックは、競技規則に記載の仕様と適合し、JHA が認めるスティックシールが添付されているなければならない。

6.10 ペナルティコーナークラッシュ準備時に使用できる保護用手袋の大きさは、圧縮しない状態で長さ 270mm、幅 160mm、厚さ 130mm 以内とする。

6.11 帽子の着用は認められない。ただし炎天下や大会に応じ、TD の事前の許可に基づき着用できる場合がある。着用可否については、大会の状況、チーム内の統一性や両チームのユニフォームの色との対称性を考慮して TD が判断する。中学生以下の大会については TD の許可を得ずに着用を認める（ただし、TD には状況に応じて着用を認めない権限がある）。

6.12 喪葬は TD の事前の許可に基づき着用できる。その際は選手全員（GK を除く）が同一箇所に着用しなければならない。

7. 試合時間

7.1 アンパイアが試合を開始・再開し、中断・再開ごとにテクニカルオフィシャルに合図をする。

7.2 試合時間の管理はテクニカルオフィシャルが行い、各クォーターの終了の合図を行う責任がある。ただし、競技規則に規定された各クォーター終了時に PC ペナルティコーナークラッシュの完了のための試合時間の延長時は、アンパイアが各クォーターの終了の合図をする。

7.3 試合が引き分けで終了した場合に、勝者を決定する必要がある場合は、付属書 3 に規定するシュートアウト戦を行い、勝者を決定する。

8. ブレイヤーの交代

8.1 交代は競技規則に従い、公式試合記録に記載されたブレレイヤーの中から行う。

8.2 交代は TO が管理する。

8.3 交代でフールドを退出したブレレイヤーは直ちにチームベンチに戻らなければならない。

8.4 交代は監督の責任で行う。

9. フィールドへの入場

- 9.1 コーチは、試合の間はいかなる状況下でもフィールドに入場することはできない。ただしシュートアウト戦実施中は入場することができる。
- 9.2 ベンチに入る者は試合中断中も含め、ベンチに着席していなければならない。ただしTOまたはアンパイアの指示があった場合は除く。交代プレイヤーはTOが指定した場所やウォームアップをするためにベンチを離れることができる。手当てする者はチームベンチの端でプレイヤーを手当てするために席を離れることができる。
- 9.3 監督はベンチにいる全員の行動に対して責任をもつ。監督またはコーチはコーチングのためにコーチングエリア（設定されたベンチにいる場合）に入ることができる。ただし、2名以上が同時にコーチングエリアに入ることはできない。
- 9.4 チームベンチにいるチーム役員、プレイヤーの言動は、競技役員、アンパイア、相手チームのプレイヤーに対するものであってはならない。
- 9.5 監督がTOから警告を受けてもなお、チームベンチでの行動に違反があった場合、TOは、この行為を行った人物に対して、一時的または残りの試合時間中ベンチから退場させ、テクニカルテーブル後方またはロッカールームに止め置く権限を持つ。試合後、TOはTDに経緯を報告し、TDは必要に応じてさらなる制裁措置を行う権限を持つ。
- 9.6 フィールド上での負傷者（GKを除く）の治療は許されない。もしプレイヤーがフィールド上でプレイ不能となった場合、アンパイアは試合を中断し、処置が必要かどうかを判断する。ただし、手当てする者は、医学的見地から必要と認められる場合には、アンパイアの許可無しにフィールドに入場することができる。
- a アンパイアにより処置が必要と判断された場合は、手当てする者の中からの1名と監督の最大2名がフィールドに入場することを認める。フィールドに入場している間、コーチングを行ってはならない。
- c 必要に応じてアンパイアはストレッチャーマンがフィールドに入場することを許可する。
- d フィールドに入場することを許可された者は、医療上の理由で動かすことが適切でない場合を除き、当該プレイヤーをフィールドの外に出さなければならない。
- 9.7 チームベンチから誰か（ストレッチャーマンを含む）がプレイヤーの手当てのためにフィールド内に入場した場合には、a そのプレイヤーがフィールドプレイヤーである場合は、そのプレイヤーはフィールドを出てから試合時間で2分間以上、チームベンチエリアに留まらなくてはならない。
- b 2分間の計測は、TOが行う。
- c そのプレイヤーに対する交代はホッケー競技規則に基づき認められる。
- d ベナルティコーナーまたはベナルティストローク（チャレンジ権が行使された場合及びリファールが行われた場合も含む）の直前に負傷したGKがフィールド内で手当てを受けたとしても、そのGKはフィールドから離れる必要はない。
- 9.8 フィールドが血液で汚れた場合には、抗生物質抗菌性菌に対して効果的かつ非酸性表面洗浄剤を使って直ちに洗浄を行う。これがない場合には、80%アルコール溶液を使用する。この洗浄作業中は試合を中断する。
- 9.9 フィールド内で給水および喫食してはならない。試合中断中を含め、試合中に摂取するプレイヤーはフィールドを出なくてはならない。GKはゴール直近のフィールドから出入りしてよい。
- 9.10 チーム役員とプレイヤーはハーフタイムの間、TOの許可によりフィールド周辺の競技エリアから離れることができる。
- 9.11 TDの指示があった場合は、すべての選手とチーム役員は試合終了後にミックスゾーンを通過しなければならない。
- 9.12 コーチングはチームベンチ、コーチングエリアまたは競技場の指定されたエリアからのみできる。
- ## 10. 試合の中断
- 10.1 アンパイアまたはTOが天候、フィールドのコンディション等の理由により試合を中断した場合には、以下の条件に基づきできるだけ速やかに試合を再開するが、同じフィールド、同日とは限らない。
- a 試合は規定の時間を完了させなくてはならない。再開時のスコアは中断した時点のものとする。
- b 再開時には試合の中断がなかったもの見なし、8.に規定されるプレイヤー交代手順が適用される。

11. メディカルデータ

11.1 JHAは、大会中の怪我に関する情報を収集することができる。これは、選手の安全と健康のために行われる。

11.2 チームは情報収集に協力するものとする。集められた情報は統計的に処理される。

12. 公式試合記録

12.1 試合が終了した時点で公式試合記録がテクニカルテーブルで作成される。これは試合の要約であり、プレイヤー全員とチーム役員、試合に指名された競技役員全員の氏名と試合結果を含む主要な統計値が記録される。

12.2 両チームの監督は抗議を行う場合でも試合終了後10分以内に公式試合記録に署名しなくてはならない。

12.3 試合の競技役員は、両チームの監督が署名した公式試合記録に署名しなくてはならない。

- 12.4 全員の署名が完了した後の記録の修正はできない。ただし、全員の署名完了後に記録内容の明らかな誤りが発見された場合は、両チームの監督、TD、TO、アンパイアの6名全員の合意に基づきTDが修正できる。その際は、特記事項欄に修正内容、修正日時、6名のそれぞれが合意した日時を補記する。合意は口頭（電話）で求めることができる。

13. 棄権・失格

- 13.1 リーグ戦の場合
- a 公認される事由なく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名が試合終了後10分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合
- i それまでにチームが行ったすべての試合およびこれから行う予定だった試合について0-5の敗戦と記録される。
- ii そのチームは失格とし、大会での順位は付与されない。
- iii そのチームが所属するリーグ内の全チームの試合結果が修正されて、順位が決定される。
- iv そのチームが行った試合のチーム記録（13.1.b.iの得点記録を除く）とプレイヤーの個人記録は有効となる。
- 13.2 トーナメント戦の場合
- a 公認される事由なく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名が試合終了後10分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合
- i チームはその試合において0-5の敗戦とする。
- ii チームは失格とし、大会での順位は付与されない。
- iii チームのそれまでの試合のチーム成績および個人記録は保持される。
- 13.3 棄権が発生したタイミングに応じてTDは大会における順位決定方法を定める権限を有する。
- 13.4 JHAは棄権したチームに対し更なる処罰を科す権限を有する。
- 13.5 不可抗力の事象によって、試合を実施または完了できない場合、チームは棄権したものとみなされない
- 13.6 不可抗力の事象とは、予測不可能で避けがたく、チームによって回避不可能な事象であり以下を含むが、これらに限定されない。
- a 自然災害（火事、爆発、地震、干ばつ、高潮、洪水など）。
- b 戦争、侵略、敵対国家の行為等。
- c 暴動、騒動、ストライキ、ロックアウト等
- d テロ行為；
- e 政府または政府当局の行為（法令、条例による移動制限等）。
- f コロナウィルス感染拡大防止に関連する、JHA、大会組織委員会、自治体による規制（大会運営規程に明記されてる）
- ## 14. サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア
- 14.1 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア制度の運用方法については付属書6に規定する。
- ## 15. 行動規定と処罰
- 15.1 JHA行動規範はJHAが主催または共催する大会の競技役員を含めたすべての参加者に適用される。TDは、大会期間中の競技役員の言動に責任を負う。監督は、大会期間中のチーム役員、プレイヤーの言動に責任を負う。
- 15.2 本規定の付属書4で行動規範およびこれに関連するガイドラインを規定する。
- 15.3 出場停止期間の決定については、大会終了までの残りの試合に限る必要はなく、大会終了後の試合を含んだ出場停止処分を科すことができる。
- 15.4 出場停止処分を受けた者は、出場停止処分を受けた試合が終了するまで、フィールド、テクニカルエリア（チームベンチ、ビデオタワーを含む）に立ち入ることはできない。
- ## 16. 抗議
- 16.1 試合終了後またはシュートアウト戦の後に試合に関する抗議を行う場合、監督は、
- a 公式試合記録に署名する際に、署名のすぐ下に抗議の意向を直ちに記入しなくてはならない。
- b 抗議理由を文書にして試合終了またはシュートアウト戦の後30分以内にTOに提出しなくてはならない。
- c 同時に5万円をTOに供出しなくてはならない。
- 16.2 抗議が行われた場合、TOは直ちにTDに報告しなくてはならない。
- 16.3 本規定の内容にかかわらず、試合中の判定に関する抗議は行うべきではないし、TDによって考慮されない可能性がある。
- 16.4 チームは大会期間中のTDの決定（16.1に基づく抗議に対する裁定を除く）ないし本規定の適用についてTDに抗議を行うことができる。その場合、監督は、

付属書1 ホッケー競技規則に優先する項目

付属書1に規定する以下の項目は、ホッケー競技規則に優先する。

1. チームキャプテン

- 1.1 キャプテンはアームバンドそれぞれに類するものを上腕部、肩、ソックスの上部のいずれかに身につけなければならない。アームバンドそれぞれに類するものは、単色のはっきりと認識の出来る色（黒以外）でなければならない。

2. 試合時間

- 2.1 試合は、15 分間の 4 クォーターと 10 分間のハーフタイムからなる（クォーター制）。ただし、ハーフタイムの時間は、大会運営規程で変更して良い。クォーター制の実施方法は下記のとおりとする。

- a 試合は、15 分間の 4 クォーターからなる。
b 第 1 クォーターと第 3 クォーターの終了後に 2 分間のインターバルを設ける。その間は、チームはフィールドから離れてはならない。チームの準備ができていなくても、2 分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（デジタルタイマー等）が設置されなければならない。タイマーがない場合は、審判員または TO が試合再開時間が近づいていることを適切なタイミングでチームに伝える。
c 第 2 クォーター終了後に 10 分間のハーフタイムを設ける。その間、チームは TO の許可によりフィールドおよびデクニカルエリアを離れても良い。チームの準備ができていなくても、10 分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（デジタルタイマー等）が設置されなければならない。タイマーがない場合は、審判員または TO が試合再開時間が近づいていることを適切なタイミングでチームに伝える。
d 第 1 クォーターでセンターパスを行ったチームが第 2 クォーターのセンターパスを行う。第 1 クォーターでセンターパスを行わなかったチームが第 3 クォーターと第 4 クォーターのセンターパスを行う。
e 各クォーター終了時間は、ペナルティコナー、引き続いてのペナルティコナーおよびペナルティストロークを完遂するために引き延ばされる。

- f ペナルティコナーが与えられたとき、試合時間は停止され、ペナルティコナーの準備のために 40 秒間（リフアラールが行われた場合を除く）が与えられる。ペナルティコナーの開始の際はアンパイアが笛を吹き、この合図をもって試合時間の計時を再開する。両チームの準備ができていなければ 40 秒経過を待たずにアンパイアは笛を吹いてペナルティコナーの開始の合図を行う。

- g 連続して与えられたペナルティコナーとチャレンジ権を行使した後のペナルティコナー時には試合時間は停止されるが、チームに 40 秒間が与えられたものではなく、アンパイアはできるだけ速やかにペナルティコナーを開始しなければならない。

- h 上記 f、g における時間停止は、大会の規模や試合の種類に応じて採用しなくても良い（ノンストップ方式）。また、TD は試合ごとに採否を変更する権限を有する。ただし、採否についてはチーム代表者会議までに決定され、参加チームに通知されなければならない。（原則として、大会実施要項に「ストップ方式」又は「ノンストップ方式」を記載することとを推奨する。予選リーグはノンストップ方式、決勝トーナメントはストップ方式といった大会内での使い分けも可能とする。）

3. グリーンカード（2 分間の退場）

- 3.1 反則を犯したプレイヤーは警告され、さらに競技時間中に 2 分間の退場処分が科せられる（グリーンカードで指示される）。
a 退場の間、チームは 1 名少ないプレイヤー数で試合を行う。
b フィールドプレイヤーにグリーンカードを提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
c GK にグリーンカードを提示する場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
d カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所に移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規定に沿って罰則を追加する。
e 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
f 退場時間の管理は TO が行う。
g プレイヤーは、TO が退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
h 退場者が GK であった場合は、TO が一時退場時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

- a 抗議理由を文書にしたものを抗議の対象となる通知や公表が行われてから 30 分以内に TD に提出しなくてはならない。
b 抗議文書と同時に 5 万円を TD に供託しなければならない。
16.5 TD は抗議の提出から 2 時間以内に決定を下し、公表しなくてはならない。参加資格に関する疑義で調査が必要な場合は、決定を保留できる。TD は決定直後に、抗議を行った監督に決定内容を直接伝えることが望ましい。

- 16.6 監督は、TD が抗議に對する決定内容を伝える機会を作らなくてはならない。
16.7 本規定の抗議手順が完全に遵守されなかった場合、抗議は却下される。
16.8 抗議が正当なものと認められた場合には供託金は返還される。抗議が認められなかった場合でも、大会後の JHA 事業本部競技運営部の検証や新規認定事項に基づき、JHA 事業本部競技運営部長は供託金の全部または一部を後日返還することがある。

- 16.9 抗議が行われた場合、TD は経緯と決定内容について JHA 事業本部競技運営部長に速やかに報告しなければならない。
16.10 抗議が行われた場合

- a. 当該試合終了後に予定されている表章式、式典等は試合終了時点の結果に従い実施される。
b. 抗議を行っているチームは大会主催者の指示に従うこと。
c. 抗議が認められた場合、決定内容に従い後日改めて表彰等が行われることがある。

17. アピールジュリー

- 17.1 アピールジュリーは日本国内では設置しない。

18. アピールジュリー制度の運用

- 18.1 アピールジュリー制度は日本国内では採用しない。

19. アンチ・ドーピング

- 19.1 ドーピング検査は、大会開始時点で施行されている日本アンチ・ドーピング規程に基づいて行われる。
19.2 すべてのプレイヤーは試合がドーピング検査の対象となる。
19.3 すべてのプレイヤーは試合後、ドーピング検査の対象となしえる。これには試合時間を通じてチームベンチにいたプレイヤーも含まれる。大会で 1 名のプレイヤーが 2 回以上のドーピング検査の対象となることがある。
19.4 検査対象に選ばれたプレイヤーは、基準に合致する尿または血液検体を提出する前にシャワー、バス、アイスバス等に入ってはならない。

20. 想定外の事態

- 20.1 本規程に記載していない事態が生じた場合、TD は必要な処置を決定する権限を有する。
20.2 TD の決定（16.1 に基づく抗議に対する決定を除く）により影響を受けたチームが抗議をする場合には、規定 16.4 に決められた手順で行わなくてはならない。

21. その他

- 21.1 大会会場には自動体外式除細動器（AED）を設置しなければならない。
21.2 TD の許可により、サイドラインから 2m 以上離れたチームベンチ前にコーチングエリアを設置することができる。
21.3 6 人制、インドアの試合による大会にも本競技運営規程が適用されるが、チームエントリリー人数等の変更箇所は大会運営規程に記載する。
21.4 1.2 で定める大会運営規程は本規定からの変更および追加事項のみを記載したものを大会運営規程として定めることを推奨する。
21.5 本規定は、国際ホッケー連盟の競技運営規程（2022 年 5 月改定）に基づき作成されたものである。国際ホッケー連盟が行う規程の変更や国内の状況を踏まえて JHA は本規程を適宜変更する。その際は、1.5 に基づき公表される。
21.6 本規程は、2023 年 4 月 1 日に改定され効力を有する。

付属書 2 リーグ戦での順位決定方法

1. リーグ戦での順位決定方法

- 1.1 各試合について次のポイントが付与される。
 - － 勝者に 3 ポイント
 - － 引き分けた場合には両チームに 1 ポイント
 - － 敗者に 0 ポイント
- 1.2 リーグ戦終了時に、獲得したポイント数が最も多いチームから順に上位とする。
- 1.3 2 チーム以上のチームのポイント数が同じ場合には、勝ち試合数が多い順に上位とする。
- 1.4 1.3 でも 2 チーム以上のチームが同位の場合には、得失点差の多い順に上位とする。
- 1.5 1.4 でも 2 チーム以上のチームが同位の場合には、得点数の多い順に上位とする。
- 1.6 1.5 でも 2 チームが同位の場合には、この同位チーム同士の試合の勝ちチームを上位とする。
- 1.7 1.5 でも 3 チーム以上が同位の場合には、同位チームだけの試合結果に基づき、1.1 から 1.6 までを適用して順位を決定する。
- 1.8 1.7 でも 2 チームが同位である場合には、これらチームによりシュートアウト戦により順位を決定する。
- 1.9 1.7 でも 3 チーム以上が同位の場合には、これらのチームによりリーグ戦の試合順序と同じ順序でシュートアウト戦を行う。ただし各チームのシュートアウト数は 5 回のみとする。
- 1.10 1.9 より、シュートアウト戦の結果だけに基づいてランキングが決定される。1 回の対戦において勝者に 3 ポイント、引き分けには両チームに 1 ポイント、敗者には 0 ポイントを付与する。
- 1.11 1.10 でも同位である場合には、シュートアウト戦で記録されたゴール数に 1.3 から 1.7 を適用して順位を決定する。
- 1.12 1.11 でもなお 3 チーム以上が同位である場合には、各チームの順位が決定するまで同じ過程をくりかえす。再度のシュートアウト戦が必要な場合には、TD が対戦順序を決めるくじ引きを行う。

4. イエローカード（一時退場）

- 4.1 反則を犯したプレイヤーは、競技時間中に最低 5 分間の退場処分が科せられる（イエローカードで指示される）。
 - a 退場時間の長さはカードを提示したアンパイアから TO に伝えられる。
 - b 退場の間、チームは 1 名少ないプレイヤー数で試合を行う。
 - c フィールドプレイヤーにイエローカード提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
 - d GK にイエローカードを提示する場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
 - e カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所に移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規則に沿って罰則を追加する。
 - f 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
 - g 退場時間の管理は TO が行う。
 - h プレイヤーは、TO が退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
 - i 退場者が GK であった場合は、TO が一時出場停止時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

5. ペナルティコーナークロック

- 5.1 ペナルティコーナーの判定が下された時点から、40 秒以内にペナルティコーナーを再開しなければならない。
- 5.2 ペナルティコーナーが与えられたとき上記 4. に基づき試合時間は 40 秒間停止される（守備側プレイヤーのフェイスマスク、保護用グローブ、膝あて等の着用の時間として）。アンパイアは両チームに 40 秒の経過が近づいていることを必要に応じて伝える。40 秒経過時にアンパイアは笛を吹いてペナルティコーナーの開始を合図する。両チームの準備ができていれば、40 秒経過前であっても笛を吹いてペナルティコーナーの開始を合図する。笛の合図により試合時間の計測が再開される。
- 5.3 これはボールがサークルから 5m 以上離れる前に連続して与えられたペナルティコーナーには適用しない。
- 5.4 遅延行為があった場合は、当該プレイヤーに個人的罰則を科す（グリーンカード）。たむ重なる遅延行為には更に重い個人的罰則を科す（イエローカード）。
- 5.5 遅延行為による個人的罰則が守備側プレイヤーに与えられた場合は、そのペナルティコーナーおよびその後の連続して実施されるペナルティコーナーは、1 人少ない人数で守ることになる。もし当該プレイヤーが守備側の GK の場合は、そのペナルティコーナーは 1 人少ない人数で守ることになるが、個人的罰則は、他の守備側プレイヤーに科す（守備側チームが罰則を受けるプレイヤーを守備にしているフィールドプレイヤーの中から選択できる）。
- 5.6 遅延行為による個人的罰則が攻撃側のプレイヤーに与えられても、そのプレイヤーが除かれた状態で、ペナルティコーナーは実施される。

付属書3 シュートアウト戦

シュートアウト戦では、両チームの5名ずつのプレイヤーが交代で相手チームの守備者と1対1のシュートアウトを行う。以下の競技規則と実施手順に基づき実施される。

- 1 試合終了後にシュートアウト戦を行う場合は、試合終了後5分間以内に開始しなくてはならない。
- 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プレイヤーの中から、攻撃を行う**5名**のプレイヤーと守備を行う**1名**のプレイヤーを指名する。守備を行うプレイヤーが攻撃を行うプレイヤーを兼ねても良い。下記に規定する場合を除き、シュートアウト戦での選手交代は認められない。**(攻撃の順番を予め申告する必要はない)**
- 3 シュートアウト戦実施中に**TD**より出場停止処分を受けているプレイヤーや試合終了後に続行行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーは参加できない。試合終了時にグリーンカードやイエローカードで退場処分中のプレイヤーは参加することができる。
- 4 **TD**は施設等の状況を考慮して時間計測方法を決定する。必要に応じてタイマーをフィールド内に設置してもよい。
- 5 **TD**は使用するゴールを決定する。
- 6 コイントスによって、先攻と後攻を決定する。
- 7 試合終了後に続けて行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーを除き、スターティングリストに記載されている者はハーフライン近傍のフィールドに入る事ができる。
- 8 **GK**または守備者はサークル外のバックラインの外で待機しても良い。
- 9 シュートアウトを行うプレイヤーと守備者のみが23mエリア内に入ることができる。
- 10 攻撃を行うプレイヤーで守備も行う場合は、そのプレイヤー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
- 11 両チーム5名のシューターが交互にシュートアウトを行い合計10回のシュートアウトが行われる。
- 12 シュートアウトの実施方法は下記のとおりとする。
 - a **GK**または守備を行うプレイヤー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。
 - b ボールをゴールの中心から最も近い23mライン上に置く。(23mラインの中心)
 - c. 攻撃を行うプレイヤーは23mエリア外のボールの近くに位置する。
 - d アンパイアが笛を吹く。
 - e. テクニカルテーブルにいる競技役員が暗時を開始する。(または**TD**によって決められた方法で暗時を開始する)
 - f. 両プレイヤーはどの方向に動いてもよい。
 - g. シューター又は**GK**また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
 - h. シュートアウト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. 攻撃するプレイヤーが反則したとき
 - iv. **GK**または守備するプレイヤーがサークル内外で故意でない反則をしたとき。この場合は同じプレイヤーにより再びシュートアウトが行われる。
 - v. **GK**または守備するプレイヤーがサークル内外で故意の反則をしたとき。この場合はペナルティストロークがあたえられる。
 - vi. ボールがバックラインがサイドラインを越えたとき。**GK**または守備するプレイヤーが故意にバックラインを越えるようにボールをプレイすることは許される。

13 **PS**が与えられた時は、

- a 17、18、19項に基づき公式試合記録に記載されているプレイヤーが**PS**の攻撃または守備を行うことができる。
 - b **スティックが規則上の仕様に通っていない場合を除き、PSが与えられてから完遂するまでの間に、スティックを交換してはならない。**
- 14 得点の多いチームが勝者となる。たとえ10名のプレイヤー全員がシュートアウトを終了していても、勝敗が決まった時点でシュートアウト戦は打ち切られる。
- 15 シュートアウト戦実施中にイエローカード、レッドカードを提示されたプレイヤーは退場となるが、グリーンカードでは退場とならない。
- 16 シュートアウト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
- a 当該プレイヤーはその後のシュートアウト戦に参加することができず**GK**または守備を行うプレイヤー以外は交代できない。
 - b **GK**または守備を行うプレイヤーに対する交代はそのシュートアウト戦に参加している5名の攻撃するプレイヤーの

中からのみ許される。交代プレイヤーは交代しようとする**GK**または守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。そのプレイヤー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。

c. 退場となったプレイヤーが行うことになったシュートアウトは実施されずに無効点とされるが、退場時に既に得点となっているものについては、有効とする。

- 17 シュートアウト戦実施中に**GK**または守備するプレイヤーがプレイ不能となった場合は、退場処分となっているプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。交代プレイヤーは交代しようとする**GK**または守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。交代プレイヤーを5名のシューターから選ぶこともでき、その際は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。
- 18 シュートアウト戦実施中にシューターがプレイ不能となった場合は、退場処分となっているプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。
- 19 プレイ不能となり交代されたプレイヤーはそれ以降のシュートアウト戦に参加できない。
- 20 両チーム5名によるシュートアウトが終了した時点でゴール数が同じだった場合は
 - a. 同じプレイヤーにより両チーム5回のシュートアウトを行う第2シリーズを実施する。
 - b. 攻撃を行う順番は第1シリーズと同じでなくよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - c. 先攻と後攻を入れ替える。
 - d. 同数のシュートアウトを行った時、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シュートアウト戦は終了する。
- 21 第2シリーズ終了時点でゴール数が同じであった場合、同じプレイヤーによる両チーム5回の新たなシリーズを行う。
 - a. 攻撃を行う順番は前のシリーズと同じでなくよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - b. 先攻と後攻を入れ替える。
- 22 20に定める新たなシリーズ終了時点でもゴール数が同じであった場合は、更に新たなシリーズを繰り返す。その際シリーズ毎に先攻と後攻を入れ替える。
- 23 本規程の規定事項を除き、ホッケー競技規則が適用される
- 24 シュートアウト戦の5回(6人制、インドアの場合3回)の攻撃を行う各シリーズにおいて、同一人物が2回以上のシュートアウトの攻撃を同一シリーズ内で行った場合(ペナルティストロークは除く)は、2回目以降の攻撃結果は無効とし、失敗と記録される。
- 25 **TO**は、同一シリーズで同一人物が2回目のシュートアウトの攻撃を行うおうとしていると気が付いた場合には、注意を与えることができる。ただし、適正な攻撃順序の遵守は**TO**でなくチームの監督に責任がある。
- 26 同一シリーズ内に同一人物が2回以上の攻撃を行っていたことを攻撃実施後に相手チームまたは当該競技役員による明確な指摘があった場合には、**TO**は攻撃結果を失敗に修正する(当該シュートアウトが失敗の場合は失敗のまま)。この修正は次のシュートアウトが開始されるまで可能とし、次のシュートアウトの開始の笛が吹かれた時点で修正することはできなくなる。2回以上の攻撃を行ったシュートアウトが成功し、それが勝敗を決定した最後のシュートアウトであった場合は、両チームの監督が公式記録用紙にサインを完了する時点まで修正が可能とし、修正する場合は、結果を修正した時点の状態からシュートアウト戦を再開することになる。期限を過ぎてからの上記に関する指摘は受け付けない。

付属書 4 行動規範

- JHA は、日本国内におけるホッケーの試合が公正かつ安全に行われるための大会運営およびホッケーをプレイすることに関するすべての権限を有する。したがってホッケー競技に関わる者は、JHA の定める規程と指示を遵守することに合意するものとする。
- 行動規範は JHA が主催または共催する大会および JHA が認定した全試合の参加者に適用される。
- 以下が参加者と見なされる。
 - 参加チームのチームメンバーとチーム役員。これにはプレイヤー、監督、コーチ、テクニカルスタッフを含む。ゴーチングスタッフ、医療担当者が含まれる。
 - 全ての競技役員。これには JHA 代表、TD、TO、JG、UM、アンパイア、メディア担当者、医療担当者、JHA または実行委員会が指名する役員が含まれる。
 - 実行委員会委員。
- 行動規範は大会に参加する者が、ホッケー競技の安全性の向上と振興のための責任と自覚を持つために制定される。
- すべての参加者は自らの行動と態度に責任を持ち、自らの言動の正当性が説明できなければならぬ。
- 大会に参加するチームのプレイヤーとチーム役員に必要な指示を行うのは監督の責務である。JHA が定める規程に違反した場合は、プレイヤー、チーム役員とともに監督も責任を負う。
- 大会中の違反行為および JHA が定める規程等に関する疑義は、大会開催中は TD が対応する。大会の終了後は原則として JHA 技術委員会が対応し、必要に応じて JHA 倫理委員会が審議される。
- JHA は、大会参加者が最高水準の行動と規律を保つよう努めなければならない。
- 大会参加者は、競技フィールド上、会場、宿舎で適切に行動しなければならない。ホッケー競技の評判を損なう行為、ホッケー競技への不信を招く行為および不正行為を行ってはならない。
- 以下は不適切あるいは許容されない行為と見なされる。
 - 他の参加者、一般観衆に対する暴言、暴行、敵意
 - アンパイアの判定や役員の決定に対して挑発的または批判的に、不適切なやり方で論争、抗議、反発すること
 - アンパイアまたは競技役員に攻撃的な態度で向かって行くこと
 - 罵りや無礼な発言や身振り
 - 装備、衣服、会場の施設、備品を乱暴に扱うこと
 - ドーピング検査官に対する暴言、暴行、敵意
- 監督、キャプテン、TD が指名するプレイヤーは、要請に応じてメディアとの会見に出席しなければならない。
- 公式発言は適正、建設的で分別があるものでなくてはならない。他のプレイヤー、アンパイア、競技役員や大会実行組織の個人を攻撃する内容であってはならない。
- JHA は公式発言を以下のように定める。

発言の全部、一部または要旨が一般に公表された発言。公表された媒体（新聞、雑誌、定期刊行物、電子刊行物（インターネット、e メール、SNS 等）、テレビ、ラジオ等）は問わない。
- プレイヤー、チーム役員はドーピング検査官に対し暴言、暴行、敵意ある行為を行ってはならない。日本アンチ・ドーピング機構（JADA）が禁止する薬物または薬物関連物質を所持したり、薬物に関する規定を犯したりしてはならない。
- 薬物に関する規則により処罰中のプレイヤー、チーム役員はホッケー競技に関与することはできない。
- 大会参加者はいかなる場合においても賭博行為を行ったり、賭博行為を誘導する行為をしたりしてはならない。これにはインターネットを通じて賭博行為、他の大会参加者との賭博行為が含まれる。
- 大会参加者は賭博、汚職に関わるいかなる行為も行っても行ってはならない。（試合結果の操作、賄賂の受け取りや誘導、賭博のために内部情報を利用または提供すること等。）

付属書 5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン

レベル 1

レベル 1 の違反に対する処分は、その個人に対する訓戒または（および）最低 1 試合の出場停止とする。

レベル 1 の処分対象となる行為の例

- 他の参加者、一般観衆に対する暴言、敵意
- アンパイアの判定または競技役員の決定に対する挑発的ないし批判的な論争、抗議、反発（試合中に、リアルタイムで撮影した映像を使用して異議を唱える行為も含む）
- 攻撃的な態度でアンパイアまたは競技役員に向かうこと
- アンパイアの判定に対し過剰または、複数名で囲んでアピールすること
- スティックやボールをプレイヤー、アンパイアまたは競技役員の付近へ不適切または危険な方法で投げること
- プレイ中に他のプレイヤーに対し不適切または意図的な身体的接触すること
- 卑劣、攻撃的、侮蔑的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- 不適切な方法でのホッケー用具及び服装の使用、会場の施設や設備の損壊
- 公的な発言の場で、他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人に関する不公正、非建設的、不適切または分別のない発言すること
- 要請されたメディアとの会見を欠席すること

レベル 2

レベル 2 の違反に対する処分は、その個人に対する最低 2 試合の出場停止とする。

レベル 2 の処分対象となる行為の例

- アンパイアに対する威嚇的ないし攻撃行為
- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対する負傷に至らない 暴行
- フィールド上での暴力行為
- 人種、宗教、性別、肌色、祖先、国籍、出身民族に関する侮辱、仲間、侮蔑、中傷の発言または身振り
- レベル 1 の処分対象行為のくり返し

レベル 3

レベル 3 の違反に対する処分は、その個人に対する最低 5 試合の出場停止とする。

レベル 3 の処分対象となる行為の例

- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対する負傷を伴う暴行
- レベル 2 の処分対象行為のくり返し

付属書 6 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア

1. サジェスションアンパイア及びビデオアンパイアの概要

- 1.1 サジェスションアンパイア制度とは、両方のゴール付近のフィールド外にサジェスションアンパイアを配置し、アンパイアが下した、又は、下さなかった判定に対しサジェスションアンパイアに助言を求め、参考にすることができる制度である。
- 1.2 ビデオアンパイア制度とは、試合中にリアルタイムでビデオリプレイを確認出来る装置およびビデオアンパイアを配置し、アンパイアが下した、又は、下さなかった判定に対しビデオアンパイアに助言を求め、参考にする事ができる制度である。
- 1.3 チームリファアール権とは、試合中のアンパイアに対して、サジェスションアンパイアやビデオアンパイアの助言を参照しアンパイアに判定の再考を要求することをチームに認めることである。
- 1.4 審判員のみがサジェスションアンパイアやビデオアンパイアに助言を求めることができる。このことをアンパイアリファアールという。
- 1.5 アンパイアリファアールはブレイヤー、チーム役員の抗議、アピール、圧力によって行われなければならない。規定された手順に基づく要求がなされなければならない。
- 1.6 審判員のみがリファアールを行うために試合時間を止めることはできない。
- 1.7 サジェスションアンパイア制度は、大会規模、会場施設等を考慮した上で採用される日本独自の制度である。

2. 制度を適用する試合

- 2.1 サジェスションアンパイア制度とビデオアンパイア制度を同時に採用することができる。その場合でもチームは1試合に1回、チームリファアールを行うことが出来る。アンパイアは、サジェスションアンパイアとビデオアンパイアの両方からのアドバイスを同時に参考にして判定を行う。
- 2.2 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイア制度の採用は大会運営規程またはチーム代表者会議にて事前に通知される。ただし、TD は、天候、施設、要員等の要因により、試合毎に採否を変更する権限を有する。変更する場合は、チームがスターティングリストを提出するまでにチームに通知されるものとする。

3. チームリファアール

- 3.1 両チームは試合中 1 回のチームリファアールを行える。シュートアウト戦においては、シュートアウト戦の前に行われた試合終了時における両チームのチームリファアールの結果に関わらず、両チームは改めてそれぞれ 1 回のチームリファアールを行える。
- 3.2 得点、ペナルティストローク、ペナルティコーナーに関わる 23m エリア内の判定（または判定しなかったこと）に対してのみチームリファアールを行うことができる。シュートアウト戦においては、すべての判定（または判定しなかったこと）を対象にできる。カード提示に対するチームリファアールはできない。
- 3.3 フィールドにいる全てのブレイヤーがチームリファアールを求めることができる。ただし、シュートアウト戦の場合は、攻撃または守備を行っているブレイヤーのみとする。（ベンチからは受け付けない。）
- 3.4 チームリファアールを行いたいブレイヤーは、判定がなされた（または判定されなかった）直後に両手を使って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」の字を作るセスチャーをアンパイアに示すとともに、口頭でその意思を伝えなければならない。
- 3.5 対象となる判定（または判定しなかったこと）から時間が経過した後になされた要求は受け付けない。
- 3.6 試合時間内にチームリファアールの対象となる事象が発生し、直後にクォーターの規定時間終了のホーンが鳴った場合、速やかに行われたチームリファアールは受け付ける。
- 3.9 アンパイアがチームリファアールを受け付ける場合は、試合時間を停止し、「テレビスクリーン」のシグナルの後、T 字のシグナルを示すことによりチームリファアールであることを明確にする。
- 3.10 チームリファアールを行うブレイヤー（1 名）は 20 秒以内にアンパイアに対してどの判定（または判定しなかったこと）に対し、どのように判定を変更する要求かを明確に伝えなければならない。
- 3.11 20 秒以内に明確な内容がアンパイアに伝えられない場合は、当初の判定（または判定されなかったこと）は変更されず、要求したチームのチームリファアールは喪失する。
- 3.12 アンパイアは、要求の内容を確認した後、
 - a. サセスションアンパイア制度の場合は、当該サイドのサジェスションアンパイア及び相手アンパイアに助言を求める。
 - b. ビデオアンパイア制度の場合は、ビデオアンパイアに助言を求める。

- 3.13 サジェスションアンパイアやビデオアンパイアは可能な限り短い時間で以下の助言を行う。

- ゴールかどうか
- ペナルティストロークかどうか
- ペナルティコーナーかどうか
- シュートアウトリテイク（やり直し）かどうか
- ノードベース
- 対象ブレイの前後に起こった反則や状況

- 3.14 対象ブレイの前後に起こった反則や状況についての助言が行われた場合には、アンパイアは最終的な判定を行う際にそれを考慮する。

- 3.15 ノードベースとは、サジェスションアンパイアの位置から明確に確認できなかったり、ビデオ映像に判断の根拠となる状況が映っていないかったり、十分な解像度でなかったり、機器の問題があり、アンパイアに有効な助言ができない場合を意味し、その場合、アンパイアによって下された当初の判定（または判定をしなかったこと）がそのまま維持され、チームリファアールは喪失しない。

- 3.16 チームリファアールの維持または喪失は以下のとおりである

 - 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、維持される
 - b. ノードベースの場合は、維持される
 - 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、喪失する

- 3.17 チームリファアール後に下された判定に対して、相手チームはチームリファアールを行うことはできない。

- 3.18 協議中にブレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
- 3.19 対象となった判定（または判定しなかったこと）の変更の有無に関わらず、アンパイアは最終判定を明確に示さなければならない。また、ノードベースの場合は、両チームにその旨を伝えなければならない。

4. アンパイアリファアール

- 4.1 得点、ペナルティストロークに関わる判定（または判定しなかったこと）に対して観戦が有る場合のみアンパイアは、自分でリファアールできる。シュートアウト中においてはすべての事象を対象とできる。
- 4.2 リファアールはルールに基づきゴールとなったかどうか、ペナルティストロークがルールに基づき与えられたかどうかについてののみ行われる。
- 4.3 すなわち、アンパイアは以下の場合に、リファアールできる。
 - a. ボールが完全にゴールラインを超えたか。
 - b. ボールがゴールの中で攻撃側のブレイヤーによって正しくブレイされたか、又は、攻撃側のブレイヤーのスティックに触れた後にゴールラインを超えたか。
 - c. ペナルティコーナー時に、攻撃側のブレイヤーによるシュートの前に、ボールが完全にゴールの外に出たか。
 - d. 得点を決めたブレイヤー又はゴールを防いだブレイヤーにより、23m エリア内で判定に関わる反則が行われたか。
 - e. 守備側のブ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又は故意の反則で、攻撃側のブレイヤーが実際にボールを保持したり、保持しようとしたりしているのを妨げられたか。
- 4.4 アンパイアリファアールを行うときは、「テレビスクリーン」のシグナルを示したのちにアンパイア自身の胸に手を当てるシグナルをする。
- 4.5 サジェスションアンパイアやビデオアンパイアは可能な限り短い時間で以下の助言を行う
 - ゴールかどうか
 - ペナルティストロークかどうか
 - ノードベース
 - 対象ブレイの前後に起こった反則や状況
- 4.6 対象ブレイの前後に起こった反則や状況についての助言が行われた場合には、アンパイアは最終的な判定を行う際にそれを考慮する。
- 4.7 ノードベースとは、サジェスションアンパイアの位置から明確に確認できなかったり、ビデオ映像に判断の根拠となる状況が映っていないかったり、十分な解像度でなかったり、機器の問題があったりして、アンパイアに有効な助言ができない場合を意味し、その場合、アンパイアによって下された当初の判定（または判定をしなかったこと）がそのまま維持される。
- 4.8 アンパイアリファアール後に下された判定に対して、チームはチームリファアールを行うことはできない。
- 4.9 協議中にブレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
- 4.10 対象となった判定（または判定しなかったこと）の変更の有無に関わらず、アンパイアは最終判定を明確に示さなければならない。

ばならない。また、ノーアドバイスの場合は、両チームにその旨を伝えなければならない。

5. チームリファール回数

- 5.1 サジェスションアンパイア/ビデオアンパイア制度を採用する試合においては、両チームはそれぞれ1回チームリファールを行うことが出来る。
- 5.2 3.16に従い、維持又は喪失される
- 5.3 シュートアウト戦においては、シュートアウト戦の前に行われていた試合終了時における両チームのチームリファールの成否に関係なく、両チームがそれぞれ1回のチームリファールを保有した状態で開始する。
- 5.4 アンパイアは、何回でもアンパイリファールができる。

6. リファール後の再開方法

- 6.1 協議の結果、判定が変更された場合は、変更された判定に基づき試合が再開される。
- 6.2 協議を行っても判定が変更されなかった場合（ノーアドバイスを含む）は
 - a 時間が停止された時がインプレー中だった場合、守備側のフリーヒットで試合が再開される。
 - b 時間が停止された時がアウトプレー中だった場合、時間が停止された時点の状態から試合が再開される。

7. その他

- 7.1 状況の解釈を含める最終的な判断はアンパイアが行い、サジェスションアンパイア又はビデオアンパイアは判定を下す権限を持たない。
- 7.2 その他の全ての判断はアンパイアが行う。
- 7.3 リファールのために時間が停止されている間は、選手交代できない。協議の結果、ペナルティコーナー以外の判定となった後は選手交代が可能となる。

抗議文（様式案）

チーム名

VS 対戦相手

試合番号

日付

抗議文提出時間

提出者氏名:

連絡先携帯番号:

☐ 本抗議文と共に5万円を供託いたします。

日本ホッケー協会競技運営規程抜粋

16.1 試合終了後またはシュートアウト戦の後に試合に関する抗議を行う場合、監督は、

- a 公式試合記録に署名する際に、署名のすぐ下に抗議の意向を直ちに記入しなくてはならない。
- b 抗議理由を文書にして試合終了またはシュートアウト戦終了後、30分以内にTOに提出しなくてはならない。
- c 同時に5万円をTOに供託しなければならない。

16.5 TDは抗議の提出から2時間以内に決定を下し、公表しなくてはならない。参加資格に関する疑義で調査が必要な場合は、決定を保留できる。TDは決定直後に、抗議を行った監督に決定内容を直接伝えることが望ましい。

抗議内容

以下に抗議内容を記載すること（足りない場合は裏面に記載しても良い）

署名: _____

新型コロナウイルス対策ガイドライン

本ガイドラインをひな形として各大会の実行委員会（主管協会）にて会場及び自治体と協議の上、大会におけるガイドラインの制定をお願いします。

- ① 目的
新型コロナウイルス感染症の感染拡大防止と感染予防並びに本大会の円滑な実施のため、本ガイドラインを設置する。
- ② 本大会に参加できる条件
① 体調が優れていること（例：発熱が無い、咳・喉・味覚・嗅覚に異常が無い、体のだるさがない、等）。
② 同居する家族や身近な関係者に感染が疑われる方がいないこと。
③ 大会初日の1週間前までに母体となる企業や学校からの対外試合参加への自粛要請がないこと。
1週間前以降に当該要請が発令された場合は棄権とし、対戦チームが不戦勝（スコア5-0）となり、次戦に進出する。
- ③ コロナウイルス罹患患者や濃厚接触者が生じた場合の対応
※ 本項の適用期間は大会初日の6日前から大会最終日の3日後まで
※ 濃厚接触とは、マスクなど飛沫感染防止の策をとらずに15分以上1m程度の距離で対面した場合を想定
① 所属企業や大学（学生課など）に報告し、指示を受けること。チームスタッフ（監督や部長など）、並びに本大会事務局（連絡先を記載）にも連絡し、随時状況を報告すること。チーム関係者以外の場合は、本大会事務局へ確実に連絡並びに報告を行うこと。
② 罹患患者や濃厚接触者は、本大会事務局の指示に確実に従い、感染を拡大しないような行動を留意すること。
- ④ 体調管理についてのお願い
本大会の参加にあたっては、健康管理シートやアプリ等を使用した体調管理を行うことを推奨します。
- ⑤ 大会運営に関する対応
① 試合中ベンチに入っているスタッフ及び選手はマスクの着用を推奨する。但し、選手に関しては、ウォーミングアップ時、試合中、クールダウン時は着用しなくても良い。尚、競技役員のうち審判員は選手と同様の対応、審判員以外はスタッフと同様の対応とする。
② 定期的な手洗い、うがい、消毒を徹底すること。
③ 会場指定の更衣室を利用し、利用時間は厳守すること。利用時間の終了時には各チームが責任

- を持って速やかに消毒をおこなうこと。
- ④ ボールサーパーは全ての試合でx名配置する。役割にあたる前に手指消毒をすること。但し、マスクは着用しなくてもよい。
 - ⑤ PC時は個人専用の防具（フェイスマスク、グローブ、ニーパッド等）を準備すること。
 - ⑥ ドリンクボトル、タオル、コップ等は共有しないこと。
 - ⑦ 試合中の担架係について、運営サイドでは用意しない。ケガ等で担架での搬送を要する場合は各チームのベンチ内メンバーで対応すること。使用した担架は、速やかにチームで消毒すること。
 - ⑧ 試合終了後は、各チームが責任を持って速やかにチームベンチを消毒すること。次試合のチームは、前の試合が終了しベンチの消毒が完了した後にTO指示により、ベンチの使用及び試合会場の使用を認める。
 - ⑨ 観客席における観戦を可能とする。また、観客席でのマスク着用を推奨する。尚、会場の受付では検温を実施するが、その結果により、入場できない場合がある。附表のガイドラインを参照のこと。
6. その他
- ① 本ガイドラインに定めていない事項で新型コロナウイルス対策に関わる事案が発生した場合は、主催団体と主管団体、大会TDにて速やかに協議を行い、判断し、関係者にアナウンスする。
 - ② 政府指針の変更や自治体からの要請等、情勢の変化により、主催団体と主管団体、大会TD間の協議にて、本ガイドラインを改訂することがある。

附表 会場における有観客対応ガイドライン

観客数の上限	無し
試合の撮影	当該試合チームや取材スタッフを最優先、当該チームと次試合で対戦する予定のチームを次優先とする。 ※撮影場所が混雑している場合は大会事務局にて調整することがあります
健康管理	試合1週間前から、検温を含めた体調管理を各自で実施すること。
入場時	検温、手指消毒 ※37.5 度又は平熱+1 度以上や体調不良が見受けられる場合は入場できません
応援スタイル	マスクを外しての声を出しての応援は控えること。 他者と2m 以上の距離を保てない中で会話をしている場合はマスクの着用を推奨。 (大会事務局または大会TDが不適切と認めた応援については、注意を行う場合がある)
飲食	会場内での食事は会話を行わないことを前提に認める。

登 録 規 程 (2023年度版) 【案】

公益社団法人 日本ホッケー協会

＜登録の義務＞

1. 公益社団法人日本ホッケー協会(以下「JHA」という)に所属するチーム及び構成員(監督、コーチ、選手、その他役員)は、2.に規定する種別に大会申込時までに登録を完了しなければならない。未登録のチーム及び構成員は、JHA主催の大会及びそれに準じる大会(国民体育大会ブロック大会等)に出場することはできない。

構成員(監督、コーチ、選手、その他役員)の登録は、「選手」もしくは「チームスタッフ」の2種類とし、そのどちらかまたは両方に登録することができる。

なお、チームの構成が通常活動するチームと編成が異なる可能性のある、国民体育大会(ブロック大会を含む)、中学11人制大会、ジャパニリーグにおいては、【別表(追加登録の具体例)】に従い登録を行う。平成29年度まで認めていた「一般男女」の登録者が、全日本マスタース大会に参加する場合の登録免除は廃止し、必ず「マスタース」種別にも登録すること。

また、「担当者」の義務については、【別紙「監督・選手・コーチの義務について(2018.7.7.通知)」】に即り行うこと。

＜登録の種別＞

2. 登録の種別は次のとおりとする。

(1)	一般男子	(7)	中学男子	(13)	国体(成年種別)
(2)	一般女子	(8)	中学女子	(14)	国体(少年種別)
(3)	大学男子	(9)	スポ少男子	(15)	中学11人制
(4)	大学女子	(10)	スポ少女子	(16)	マスタース
(5)	高校男子	(11)	マスタース男子	(17)	ジャパニリーグ
(6)	高校女子	(12)	マスタース女子		

※(13)から(17)は個人登録用の種別

※(13)(14)の国体は、ブロック大会も該当する

※HJLに参加していないチームの者がHJLチームに所属する場合は、

(17)ジャパニリーグで登録する

＜登録の手続＞

3. 本年度の登録(以下「年度登録」という)は新登録システムにより、5月31日までにJHAへの登録を完了しなければならない。年度登録は、別に定める電子登録と登録料の納入(コンビニ決済もしくはクレジットカード決済のいずれか)によって完了する。

＜追加登録・登録変更＞

4. 追加登録・登録変更は次のとおりとする。

(1) 新しく結成されたチームは、都道府県協会がその事実を審査のうえ証明書を添えてJHAへ登録することができる。

(2) 登録構成員に追加あるいは変更のある場合は、前項3.〈登録の手順〉と同様の方法により、電子登録と登録料の納入(コンビニ決済もしくはクレジットカード決済のいずれか)によって遅延なくJHAに届け出ること。

(3) 選手の移籍については、別に定めるところによる。

＜外国人選手＞

5. 外国人の取り扱いには次のとおりとする。

外国人選手(以下「外国人」という。)の登録手続は、次の通り行うものとする。

(1) 外国人とは、日本国の国籍を持たないものをいう。

ただし、日本の学校教育法に基づく中学校または高等学校を卒業した者を除く。

(2) 全日本選手権およびホッケージャパニリーグに出場する外国人選手は、次のいずれかの書類の写しを試合に出場する3日前までにJHAへ提出すること(電子メールで可)。

ただし、ホッケージャパニリーグについては、当該年度のHJL・レギュレーションに従って登録手続を行うこと。

- ① 所属先の記された書類と就労ビザの写し
- ② 居住する市町村が発行する外国人登録証もしくは在留カードの写し
- ③ 登録学校の在学証明書の写し
- ④ 留学ビザの写し

(3) 年度登録の外国人数は、無制限とする。

(4) 外国人の全国大会参加に係る大会実施要項の取扱い

外国人の大会参加については、次のとおり大会実施要項に明記する。

「大会エントリーの外国人人数は無制限とし、スターティングリストは2名以内とする。」

(5) 全国高等学校選抜大会及び全国高等学校総合体育大会については、全国高等学校体育連盟の規定に基づく。

＜その他、登録の留意事項＞

6. その他、登録の留意事項

- (1) 年度登録に関しては、人数および登録者居住地の制限はない。
- (2) 選手は同一種別に属する複数のチームに登録することはできない。
- (3) 選手の複数種別の登録については、一般種別とマスターズ種別のみ認める。
- (4) 大学生が一般種別に登録することを認める。
- (5) 選手が同一年度内に、登録種別を変更することはできない。

(※例：年度当初に一般種別に登録した選手が、同一年度内に大学種別に登録変更できない。)

(6) 国民体育大会（ブロック大会含む）・中学１１人制大会について、いずれかの《登録の種別》に登録していれば参加可能である。ただし、「選手」登録していた者が「チームスタッフ（監督・コーチ・その他役員）」として出場する場合や、その逆に「チームスタッフ（監督・コーチ・その他役員）」として登録していた者が「選手」として出場する場合には、【別表（追加登録の具体例）】に従い《登録の種別》（13・14）国体の部、（15）中学１１人制、（17）ジャパンリーグに登録しなければならない。

※ 全国スボーツ少年団大会、全日本中学生大会、インターハイ、高校選抜大会において、学校代表者（学校長等）については特例として各大会の実行委員会に申請することによりベ
ンチ入りができる。その場合、実行委員会がADカードを発行する。

※ 全国スボーツ少年団大会、全日本中学生大会、インターハイ、高校選抜大会における「チ
ームスタッフ」の制限については、所轄団体等との規程を踏まえて、実施要項もしくは大会レギュレーションで定める。

- (7) H J Lに参加していないチームの者がH J Lチームに所属する場合のために、登録種別(17)
「ジャパンリーグ」を設けている。

＜年度登録料＞

7. 年度登録料は、チーム登録料、役員・選手個人登録料からなる。

種 別	チーム登録料	役員・選手個人登録料（１人当たり）
① 一般男子・一般女子	45,000円	チームスタッフ1,400円 選手1,400円
② 大学男子・大学女子	35,000円	チームスタッフ1,400円 選手1,300円
③ 高校男子・高校女子	30,000円	チームスタッフ1,400円 選手 200円
④ 中学男子・中学女子	6,000円	チームスタッフ1,400円 選手なし
⑤ スポーツ少年団・スボーツ少年団女子	1,000円	チームスタッフ1,400円 選手なし
⑥ マスターズ男女	なし	チームスタッフ1,400円 選手1,400円
⑦ 国体（成年種別）	個人登録用種別	チームスタッフ3,000円 選手3,000円
⑧ 国体（少年種別）	個人登録用種別	チームスタッフ3,000円 選手1,000円
⑨ 中学１１人制	個人登録用種別	チームスタッフ3,000円 選手1,000円
⑩ マスターズ	個人登録用種別	チームスタッフ3,000円 選手3,000円
⑪ ジャパンリーグ	個人登録用種別	チームスタッフ3,000円 選手3,000円

※ ①～⑥に属さない場合は、⑦～⑩に登録する（⑪は除く）。

手数料（システム利用料）

支払い単価	1～2,000円	2,001～10,000円	10,001円～
手数料(システム利用料)	180円	290円	4.9%

※ 納入時には手数料（システム利用料）が必要となる。

＜審 査＞

8. 登録に関する審査はこの規程にもとづいて都道府県協会が行い、J H A の承認を得るものとする。

＜チーム移籍＞

9. チーム移籍は次のとおりとする。

(1) 一般種別（ホッケージャパンリーグ加盟チームを除く）の移籍について

年度内に選手が所属チームを変更する場合（移籍）は、新所属チームは旧所属チームの同意書を添付して、JHAに通知しなければならない。

※全国大会の予選会の大会参加申込書に記載されている選手は、その全国大会に別のチームで出場することはできない。

※全日本社会人選手権大会、全日本学生ホッケー選手権大会の大会参加申込書に記載されている選手は、同年度内に開催される全日本選手権大会に別のチームで出場はできない。

(2) ホッケージャパンリーグ加盟チーム間の選手移籍について

ホッケージャパンリーグにおいて、別途定めるものとする。

(3) その他

移籍に関する疑義については、JHAが決定する（HJLは除く）。

＜その他＞

10. この規程に定めないものについては、その都度JHAが決定する。

＜付 則＞

11. この規程は、2023年4月1日より施行する。

■2022年判定に関するレビュー ■2023年ルール解釈と重点事項

2023年のスムーズな運用に向けて

2023年2月11日

競技運営部審判部



競技規則の変更（2023年度）

2023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

2023年も利用します

2023年一部改訂



その他
ホッケー5
パラホッケー
ビーチホッケー

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、自分以外の人の安全に十分配慮して行動しなければならない。
- アンパイアは、試合をコントロールし、フェアプレイが確実に実行されるようにするという大事な役割を果たす。

項目ごとの解説と2023年の適用

項目	2.1 12名以上のプレイヤーがフィールド上にいた場合
解説	• 12名以上の状況を修正するために時間を停止しなければならぬ。 • 試合に大した影響もなくほんのわずかな時間であれば、必ずしも警告を与える必要はない。 • 人数が増えていたことで試合に大きく影響を及ぼしていたらば、チームのキャプテンに個人的な罰則（カード）が与えられなければならない。 • 時間が再開されたりプレイがリスタートされていた場合は、時間停止前に下されていた判定を変えることができない。
適用状況	• 2023年も引き続き留意が必要。
2023年の適用	• 選手交代時にはビブスを使用するなど工夫が必要。 • TOは一時退場者が出た場合には、特に注意が必要。

項目ごとの解説と2023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	出場プレイヤー構成は次の2択 A. フル装備GK1名と10名のフィールドプレイヤー（FP） B. 11名全員FP（いわゆるパワープレイ） - パワープレイ時に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。 - パワープレイ時に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	- 特に混乱なく運用。 - 観客にとつてのわかりにくさの低減化。
2023年の適用	2022年より正式ルール化

項目ごとの解説と2023年の適用



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、キックカーズを着用
適用状況	特に混乱なく運用。
2023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
2023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2023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	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	2022年新規適用 - 特に問題なく運用
2023年の適用	プレイ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。

項目ごとの解説と2023年の適用



項目	5.1 終了間際の判定
解説	- 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たも、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。
適用状況	特に問題なく適用
2023年の適用	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。

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2023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	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	2022年変更箇所 2022年適用事例報告なし
2023年の適用	- PC実施中にブレイ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2023年の適用



項目	7.4c 守備側プレイヤーが、ボールを故意にバックラインを超えるようにブレイして、なおかつそれが得点とならなかった場合
解説	アンパイアは、PCを与えることを躊躇してはならない。
適用状況	2022年も審判員の解釈にばらつきがあった。
2023年の適用	継続適用

項目ごとの解説と2023年の適用



項目	6.5 ブリーの再開方法を変更（6人制）
解説	- 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ブレイする。 - 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	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。
2023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2023年の適用



項目	9.10 上げられたボールの処理
解説	- 落下地点でレシープ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、選手同士がブレイ可能範囲内でないことかつ安全にブ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プ権がある。 2022年も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。
適用状況	
2023年の適用	- 落下地点でレシープ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、選手同士がブレイ可能範囲内に近づかないことと、インターセプト後もブレイ可能範囲にならないこと（＝安全にブレイできること）が条件となる。 23mエリア内でレシープ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、相手選手のブレイ可能な範囲でブレイ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2023年の適用



項目	規則9.13 身体接触プレイ
解説	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、身体接触をしないの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。
適用状況	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イがあり、怪我を誘発する事象が散見された。
2023年の適用	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2023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らば、PSとなる。
解説	PSの成立条件は2つ ✓ 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。 ・ 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った場合（上記除く）は、PCとする。（規則9.16）
適用状況	・ 2020年～2022年での適用事例報告なし
2023年の適用	継続適用。

項目ごとの解説と2023年の適用



項目	規則9.13 スライディングタックル
解説	・ 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。
適用状況	・ 概ねスライディングタックルの危険性の認識は浸透している。 ・ 2023年も引き続き留意が必要。
2023年の適用	・ 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いた場合、個人的罰則はイエロカードによる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2023年の適用



項目	13.1a FHの再開地点（反則の起こった近い所から行われる。）
解説	・ 「近い所」という表現は、反則が起こった場所からプレイ可能な範囲内のことで、これは攻撃側があまり有利にならないように意図するものである。 ・ フリーヒットが行われる場所は、23mエリア内では、さらに正確でなければならない。 ・ 判定に若干のばらつきがあった。
適用状況	・ 23mエリア内ではより厳しく、23mエリア外であれば、攻撃側があまり有利（守備側があまり不利）にならないようにする。ただし23mエリア外であれば、「近い所」に拘り過ぎてゲームの流れを止めないように留意することもある。
2023年の適用	

項目	13.1b 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	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	適用が完全に浸透していない。
2023年の適用	- 継続適用 - 選手にはルールの理解促進と上手な活用を期待

問題 PC完遂（解除）の要件

1. 得点が入ったとき
2. 守備側チームに・・・
3. ボールがサークルから・・・
4. ボールがバックライン・・・
5. 守備側選手が反則・・・
6. ...となったとき

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	- 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	解釈に若干ばらつきが見られた
2023年の適用	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いうちは反則とな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とする）

項目	13.3 PC時は試合時間を停止
解説	- 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以上離れたとき 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 - 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。
適用状況	
2023年の適用	- 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2023年の適用



項目	規則13.3 PC時のシュートコースへの走り込み
解説	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。
適用状況	- 解釈に対して2021年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。 2023年も引き続き留意する。
2023年の適用	- 走り込む選手がシュートしようとする選手を見ながら、スティックのプレイ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2023年の適用



項目	規則13.3 PC時のフリックシュートの危険性
解説	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。
適用状況	- 解釈に対して2021年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。 2023年は概ね問題なく適用された。
2023年の適用	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2023年の適用



項目	規則13.3 PC時フリックやタッチシュート及びスクープによるシュート及びヒットによる2打目以降のシュートにおいては、危険でない限りボールはいかなる高さにも上がってもかまわない。
解説	1打目のシュートを打ち損じてしまった（例：ボールは危険な高さに上がることなく、転がっている状況等）ボールを、攻撃側の選手がヒットシュートし、ボードを超えた高さでゴールに入った場合、得点となる。
適用状況	本来得点となるが、得点を取り消した事例あり。
2023年の適用	継続適用

項目ごとの解説と2023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	- 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。 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しておくことは可能。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	2022年も概ね問題なく適用された。 - 引き続き2023年も留意が必要。
2023年の適用	- 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2023年の適用



項目	13.6c・d PC時の守備側フライング、遅延行為
解説	- 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限り、その際のPC守備者は4名以下に制限される。 40秒経過後で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） - 連続となるPCで5名での守備を行いやすい。
適用状況	
2023年の適用	- 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、そのままブレイを続行し、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2023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	- 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。代わ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。 2023年も引き続き留意が必要。
適用状況	
2023年の適用	- 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を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2023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	- チームリファールルの結果、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、リファールル権は維持される - 最終的な判断はアンパイアが行い、サジェスション/ビデオアンパイアは判定を下す権限を持たない（助言と参考） - ビデオアンパイアの際には、時間内にゴールラインを越えたか超えていないかは、リファールルの対象外
適用状況	選手（チーム）、アンパイア、サジェスション/ビデオアンパイアのそれぞれ解釈のばらつきが見られた。
2023年の適用	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、リファールル権は維持される 例： 攻撃側：FHをリファールル→PC/PS/ゴール：維持 攻撃側：PCをリファールル→PS/ゴール：維持、PC：喪失 守備側：ゴールをリファールル→PC/PS：維持 守備側：PCをリファールル→FH：維持 PC/PS/ゴール：喪失 b. ノーアドバイスの場合は、リファールル権は維持される 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、リファールル権は喪失する

項目ごとの解説と2023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）

攻撃側のリファールル

UMPの適用	SUMP/VUMPの結果				
	ゴール	PS	PC	その他	
	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
判定をなかった	維持	維持	維持	維持	喪失

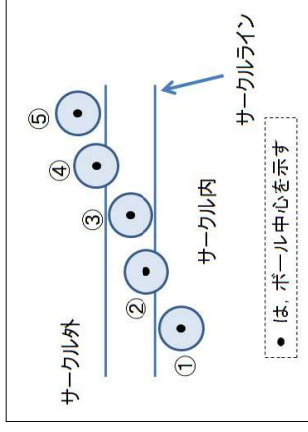
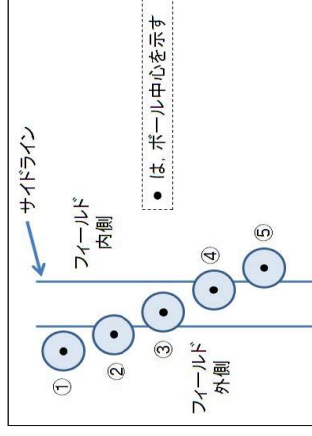
守備側のリファールル

UMPの適用	SUMP/VUMPの結果				
	ゴール	PS	PC	攻撃側/守備側のFH	
	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	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	・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。
適用状況	・明確化して記載。実運用は変更なし。
2023年の適用	・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））

問題 イン、アウトの境界線

どこからイン？ アウト？



31

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イをして楽しむため
- 誰もが同じ理解でゲームを観て楽しむため



問題 SO時のルール

- ✓ グリーンカード
- ✓ PSの条件
- ✓ PS時の運用
- ✓ 怪我の交代
- ✓ イエロー（レッド）カード
- ✓ SO⇄PSの際、GKスティック交換

30

判定に関するケーススタディ

(映像を見ながら)

- ・ 空中に上げられたボール (ミドルエリア)

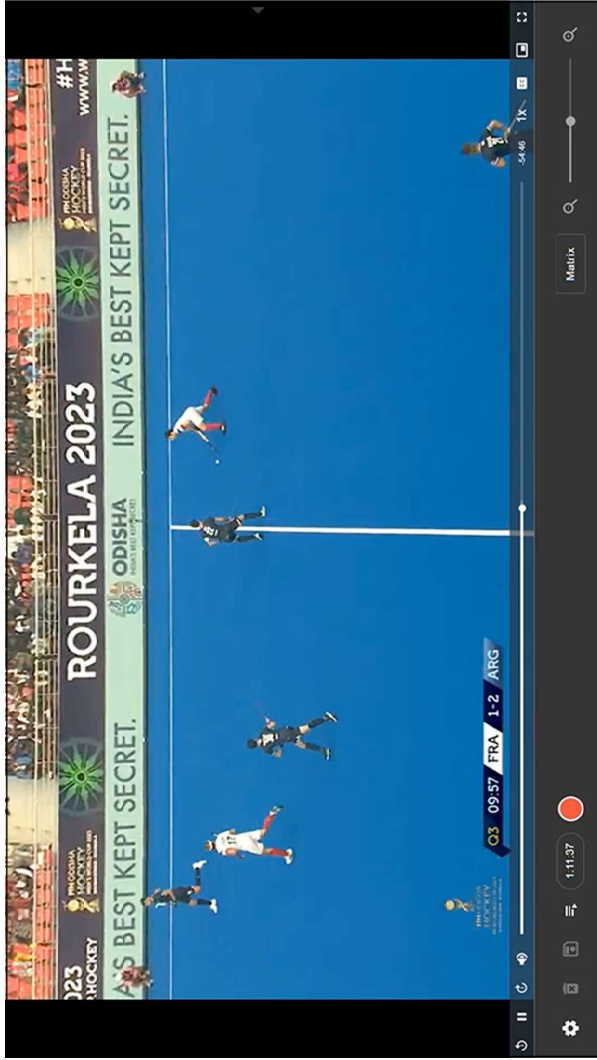
はじめに

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。

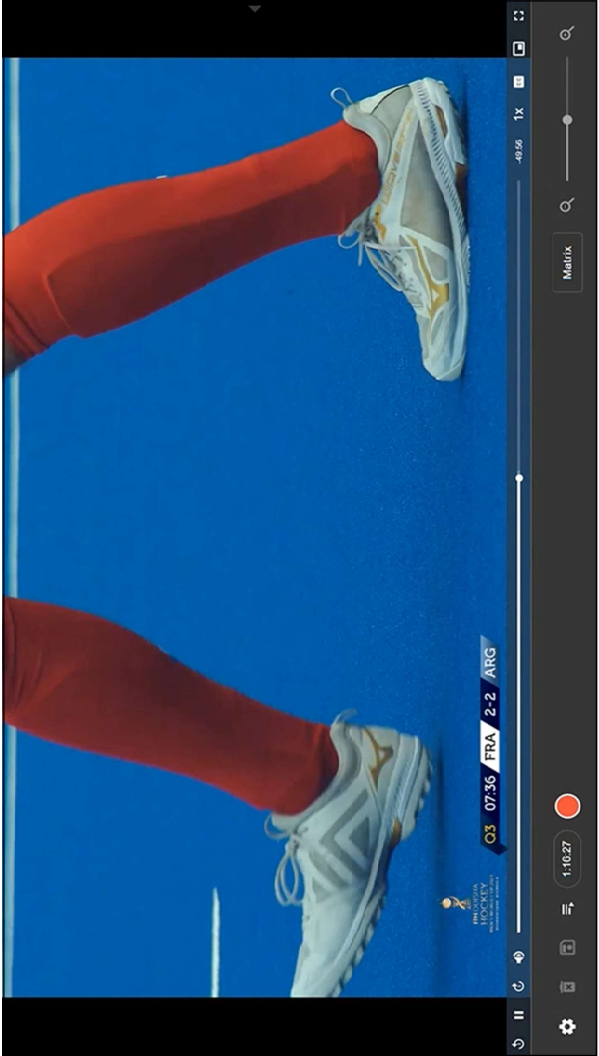
安全ということを、第一に強調する。試合に関わるすべて人は、自分以外の人の安全に十分配慮して行動しなければならない。





・ 空中に上げられたボール (PSになるケース)

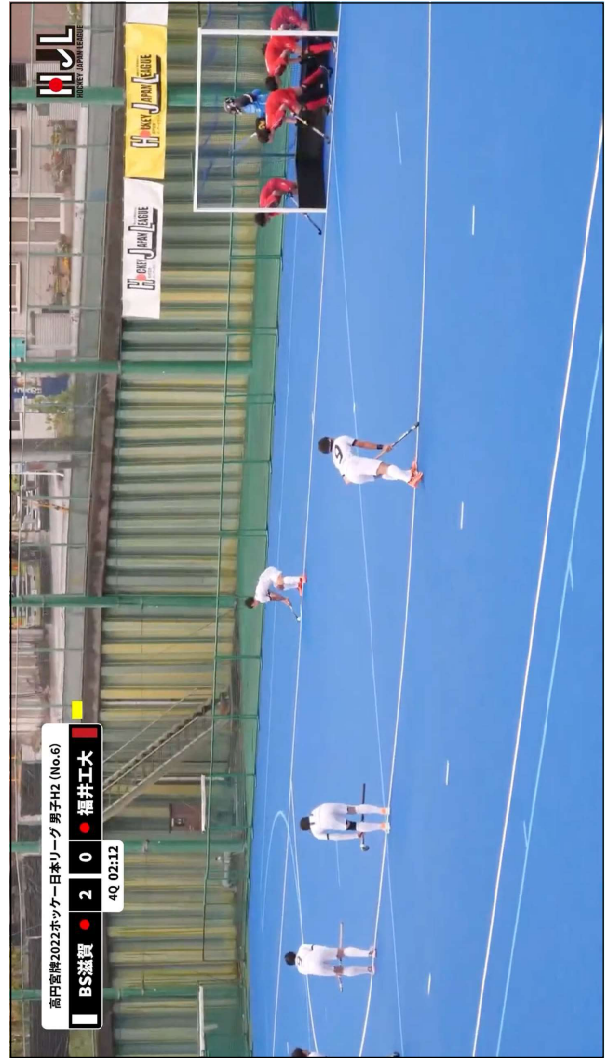
・ 空中に上られたボール (PCになるケース)



・バックラインにボールを出す行為



- ・ PCの第一打
- ・ PCの一番騎



フェアプレイ

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

Umpire Focus Areas

Full 2022-23 Briefing Available
<http://www.fih.ch/inside-fih/our-official-documents/fih-umpires-and-umpire-managers/umpire-managers/>

FIH PRO LEAGUE OFFICIALS BRIEFING
Umpire Managers points for Umpires

Sarah/Colin/Soledad/Ged

Breakdown inside 23 from restart outside

Defending players who are inside the defending 23m area when play is restarted from outside the 23m area and are less than 5m away from the ball, who INTENTIONALLY interfere with play inside the 23m defending area, will be penalised with a PC and MAY receive a personal penalty.

Previously this was penalised with a free hit only and a mandatory personal penalty. This change aligns with the Rules of Hockey and the FIH umpires briefing

© FIH Pro League 2018

アンパイアブリーフィング 留意事項

23mエリア外からの再開で23mエリア内のブレイクダウンについて

23mエリア外からプレイが再開されたときでも、23mエリア内にいる守備側選手が、5 m 離れずに守備側23mエリア内で故意にプレイを妨害した場合には、P C が与えられます。また、追加して個人的罰則を与えられる可能性がある。以前はフリーヒット（必要に応じた個人的罰則）

Aerials

Players who attempt to intercept the ball coming in from behind or in front of the intended receiver are more likely to cause danger, whereas players coming in from the side are less likely to cause danger.

Players are reminded that they must not intercept the ball WITHIN playing distance of the receiving player but can be WITHIN 5m of them.

© FIH Pro League 2018

エアリアル (スクープパス)

インターセプトをしようと選手がレシーバーの後ろまたは前から近づきように動く場合は危険を引き起こす可能性が高いことに留意してください。
インターセプトは5m以内でもできませんが、プレー可能範囲の距離ではできません。

Ball over back line

Umpires are reminded that they must be 100% sure that it was the intention of the defending player to intentionally play the ball over the back line, and should differentiate between that intention and a normal defending action by defenders.

This includes defenders who 'intentionally deflect' the ball over the back line. A normal defending action does not include intentionally playing the ball over the back line. GK's intentionally kicking or playing the ball with their gloves over the back line should also be penalised with a PC UNLESS this is by deflection which involves NO MOVEMENT during this action.

© FIH Pro League 2018

ボールオーバーバックライン (故意にバックラインへプレイすること)

審判員は、選手が故意にバックラインを越えるようにプレーしていることを 100% 確信している必要があります。守備側の通常の守備しようとする行為との違いに注意してください。

これには、バックラインを越えるようにボールを「故意にそらす」プレーが含まれます。
GK が故意にバックラインを超えるようにプレーすることも PC です。一方でゴールに向かってくるボールの方向を変えるプレーはどの方向（バックラインの外に向かう方向でも）でもプレー可能です。

Knocking ball away

Umpires are reminded that players should be penalised when they knock or move the ball away which has a material impact on play.

Players doing this should not go without umpires managing this situation such as verbal warning but it may not always result in a personal penalty to the offending player if there is no impact on play.

However repeated offences, even with no impact MAY result in a personal penalty.

遅延行為（笛が吹かれた後にボールを押し出す行為）

選手がプレイに重大な影響を与えるボールを動かしたり、遠ざけたりした場合に罰せられるべきであることに注意してください。

プレイに影響がない場合、違反した選手に常に個人的な罰則が科されとは限りません。

ただし、違反が繰り返された場合、影響がなくても個人的な罰則が適用される場合があります。



PC – 40
Second clock
Manage it!

PC40秒クロック
管理してください！

Video Referral Protocol



MINOR INFRINGEMENTS

The VU is there to help with Major Decisions. It is not for minor infringements

Referrals related to re-starts of play, where a minor infringement gives no significant advantage, are unlikely to be successful

Referrals involving matters of interpretation are less likely to be successful – teams may still refer but must understand they risk losing their right to refer



ビデオリファール手順

軽微な違反

ビデオアンパイアは重要な判定を支援するために存在します。軽微な違反のためではありません

軽微な違反が大きな利点をもたらさない、プレイの再開に関連するリファールの場合は、成功する可能性は低い

解釈の問題を伴うリファールは成功する可能性が低くなります – チームは依然としてリファールする可能性がありませんが、リファールする権利を失うリスクがあることを理解する必要があります

Examples would include referrals related to: -

- The penalty corner injector's foot not being completely outside the pitch
- At a penalty corner, the feet or the sticks of attacking and defending players not being completely outside the circle or behind the goal line
- The ball not being exactly on the side-line or back-line or free hit
- Players being within 5 metres of an attacking free hit in the 23m area, who are not playing or attempting to play the ball or influencing play

WHAT ARE OUR GOALS?

- ✓ To maintain credibility in the Video Umpiring System
- ✓ To get quick and correct decisions from the Video Umpire
- ✓ For the On Field and Video Umpires to work as a team
- ✓ For everyone to adopt common language in the process

例には、以下に関連するリファールが含まれます:-

- ペナルティコーナーの球出しの足が完全にピッチの外に出ないこと
- ペナルティコーナーで、攻撃側と守備側選手の足またはスティックが完全にサークルの外側またはゴールラインの後ろにないこと
- ボールが正確にサイドライン上、バックライン上、またはフリーヒットの位置にないこと
- **23m** エリア内の攻撃側フリーヒットで、**5 m** 以内のボールをプレイしていない、プレイしようとしていない、またはプレイに影響を与えていない選手がいること

私たちの目標は何ですか？

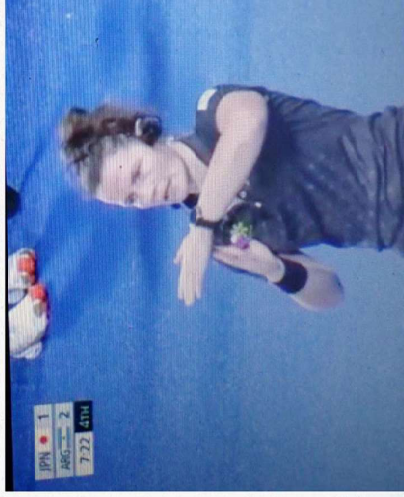
- ✓ ビデオアンパイアシステムの信頼性を維持すること
- ✓ ビデオアンパイアから迅速かつ正確な判定を得ること
- ✓ オンフィールドとビデオの審判員がチームとして機能すること
- ✓ 全員のためにその過程で共通言語を採用すること

UMPIRE REFERRALS

Goal//No Goal & PS//No PS

TEAM REFERRALS

Goal//No Goal,
PS//No PS, PC//No PC



All Referrals are restricted to decisions in the **23 metre** area

アンパイヤリファール

ゴールまたはノーゴール および P S または P S でない場合

チームリファール

ゴールまたはノーゴール

P S または P S でない、 P C または P C でない場合

すべてのリファールは、**23 メートル エリア**での判定に制限されます。

Umpire Referral

Give a **decision**

It's **your** choice to refer

On Field:

- Get the message from the pitch to the Video Box as quickly and simply/clearly as possible
- Keep your body language neutral when referring and waiting

アンパイアリファール

判定を下してください

それは**あなたの**リファールするための選択です

フィールド上:

- ピッチからビデオボックスへのメッセージをできるだけ迅速かつ簡単に/明確に伝えてください
- リファールしたり待っているときは、ボディランゲージをニュートラルに保ちます

TEAMS OWN THEIR REFERRAL – ALLOW THEM TO USE IT



TEAM Referrals – once the **T** signal has been received, no player other than the one making the referral (and the possible exception of one further player to assist with the question) may approach or remain close to the Umpires.

If any other players interfere with the referral process, this will be considered as **crowding** with the offending players liable to green card personal penalties

Repeat offences may result in yellow card personal penalties
Please note that Crowding also applies to Umpire Referrals

チーム**自身**のリファールー
使用を許可してください

チームリファールー**T**シグナルが受けたら、リファールを行った選手以外の選手(および、質問を支援するための別の選手**1**名を除く)は、アンパイアに近づいたり、その近くに留まったりしてはなりません。

他のプレイヤーがリファールの手順を妨害した場合、**審判員を囲んでいる**と見なされ、問題のある選手はグリーンカードの個人的な罰則の対象となります。

違反を繰り返すと、イエローカードの個人的な罰則が科される可能性があります
審判員を囲む行為はアンパイアリファールにも適用されることに注意してください

TEAM Referral - Any team player **immediately** indicates to the Match Umpire that they wish to use **their** referral

Question within **20 seconds** – otherwise defaults to review of the last decision/non-decision

Please note:

As soon as a team indicates the T, and time is stopped, the referral will be taken regardless of whether the team changes their mind.

チームリファール–いずれかのチームの選手は、リファールを使用したいことをマッチチアンパイアに**即座**に示します

20 秒以内に質問してください–それ以外の場合は、最終判定/判定されなかったものへのリファールは行われません

注意：

チームがTを示し、すぐに時間が止められた場合、チームの気が変わったかどうかに関係なく、リファールが行われます。

At a team referral, if during reviewing the replays it is observed that, immediately before the incident which led to the referral, **there is a breach of the rules**, the Video Umpire will advise the Match Umpire accordingly, with the recommendation for the appropriate re-start.

On this basis, the referring team **do not lose their right to refer**, since the breach occurred prior to them referring the subsequent incident

チームリファール時に、リプレイのレビュー中に、リファールにつながった事象の直前に反則があったことが観察された場合、ビデオ審判員は、適切な再開方法の推奨とともに、ピッチ上の審判員に通知します。

これに基づいて、その反則は、チームがリファールした事象（続いて起きたもの）の前に発生したため、リファールしたチームはリファールする権利を失うことはありません

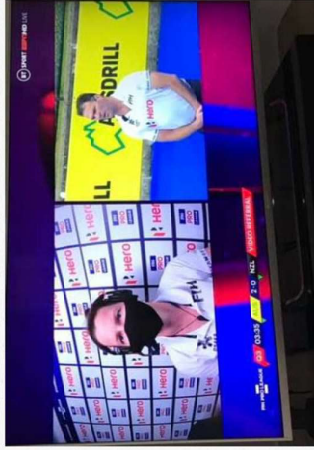
Getting the message across:

On-field umpire: Type of referral

- Make your question clear!!

Video umpire: Repeat the

question (to test understanding and reassure colleague)



Three starting points for a response:

1. There is no clear reason to change your decision
Umpire's decision is correct, and team loses referral
2. I have a decision for you
Umpire's decision has been overturned or there is a prior offence. Team will keep its referral
3. There is no advice possible
Footage not clear enough – Team will keep its referral.

回答の3つの出発点:

1. 判定を変更する明確な理由がない
審判員の判断は正しく、チームはリファールを失う
2. あなたに判定があります
審判員の判定が覆された、またはそれ以前の反則がある。
チームはそのリファールを保持します
3. アドバイスはありません
映像が十分に明確でない – チームはリファールを維持します。

メッセージを伝える:

オンフィールドアンパイア: リファールの種類

- - あなたの質問を明確にしてください!!

ビデオアンパイア: 質問を繰り返します (理解度を確認し、同僚を安心させるため)

Additional Information: -

- 1. How to re-start***
- 2. Whether team keeps or loses their referral***

FOR UMPIRE AND TEAM REFERRALS

The final decision, including any matter of interpretation, remains with the Match Umpire and not the Video Umpire.

All other decisions remain with the Match Umpires.

追加情報： -

- 1. 再開方法**
- 2. チームがリファールを維持するか失うか**

審判員とチームのリファールについて

解釈の問題を含む最終判定は、ビデオアンパイアではなく、マッチアンパイアに委ねられます。

他のすべての決定はマッチアンパイアに委ねられます。

If necessary:

I recommend a personal penalty (5 min ☐)

I recommend a personal penalty for physical play (10 min ☐)



Getting the decision across:

On-field umpire:

- *Repeat back the decision if you need to*
- *Take your time (time is stopped)*
- *Tell the players (if necessary, tell captains)*
- *Explain restart if not clear*



必要であれば：

個人的罰則をお勧めします (5 分)

身体的なプレーには個人的罰則をお勧めします(10 分)

決定を下す：

オンフィールドアンパイア：

- 必要に応じて判定を繰り返します
- 時間をかけてください (時間は止まっています)
- 選手に伝えます (必要に応じて、キャプテンに伝えます)。
- 明確でない場合は再開について説明する

REMEMBER:

- Keep it simple
- Don't allow crowding or players to influence decisions
- Use the agreed wording and keep the language simple and short
- Looking at the same video clip 5 or 6 times will not change it, it will only make the decision harder. Don't be afraid to make decisions
- Try not to get too focused on one thing.
- Try to keep things tidy on the pitch.
- Get the message from the pitch to the Video Box as quickly and simply as possible
- Interpretation – Only overturn the decision if you are **very sure** the on field umpire has got it wrong or missed something

留意点：

- 単純にする
- 混雑や選手が意思決定に影響を与えないようにしてください
- 合意された文言を使用し、文言を簡潔かつ簡潔に保ちます
- 同じビデオクリップを5回または6回見ても変わりません。判断が難しくなるだけです。判定を下すことを恐れないでください
- 1つのことに集中しすぎないようにします。
- ピッチ上は整理された状態を保つように努めてください。
- ピッチからビデオボックスへのメッセージをできるだけ迅速かつ簡単に受け取る
- 解釈 – フィールドアンパイアが間違いを犯したか、何かを見逃したことが**確実な場合**にのみ、判定を覆してください。

アンチドーピング・インテグリティの

新たな展開と展望

2023年2月11日(土) 15:45-16:05 オンライン開催
全国ルール統一研修会

講師：日本ホッケー協会 理事 (担当7月～)

植岡 隆 ADインテグリティ委員長

小林真由美 アスリート委員長

小林アスリート委員長の疑問①

- 大丈夫か心配で緊張しています。
- 私は何をすれば良いですか？

2



Education and certification according to the World Anti-Doping Code

Congratulations! you have successfully completed the Real Winner program

植岡 隆

Date: 3.8.2010

Modules completed by you are:

- ドーピング防止規則
- 蛋白同化薬の使用による影響
- ドーピングコントロール
- 治療目的使用の適用措置 (TUE)
- 尿場所情報
- サブリエメント
- 禁止表
- ドーピング防止規則違反
- アンチ・ドーピング活動におけるアスリートとしての役割

5

あなたは登録証の裏に電話番号があるのを

①知っている

②知らない

3

アンチドーピング・インテグリティ FAIR PRIDE 2023年度承認Educator研修者用コース

修了証
ホッケー
小林真由美殿

あなたは、本オンラインシステムにおいて、上記コースの研修を修了したことを、ここに証します。
This is to certify that you successfully completed the above the course conducted by JAPAN Anti-Doping Agency.

修了日: 03/01/2023
JADA 公認研修者人日本アンチ・ドーピング機構
JAPAN Anti-Doping Agency

6

目標：不当な行為等 ①気づき ②通報 ③予防

スポートの場における暴力・パワーハラスメント、セクシャルハラスメント、その他の組織的または個人的な不当な行為等にお気づきの方はご相談ください。
※通報に関する関係者の情報は守秘義務により守られ、また、通報により不利益な取り扱いをされることは禁止されております。

日本ホッケー協会 通報相談窓口
TEL: 03-6812-9200 E-mail: compliance@japan-hockey.org

9

アンチドーピングの展開のヒントは？

スポーツ医・科学研究

キーワードを2つ挙げてください

5つのテーマ

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

学生アスリート

7

皆さんは、いくつご存知ですか？

- ①AD、②DC、③RTP/TP、④ICT、⑤OOC、⑥シヤペロン、⑦TUE、⑧承認Educator、⑨禁止表国際基準、⑩Clean Athlete、⑪DX、⑫ADEL、⑬ADAMS、⑭Fair Pride

8

小林アスリート委員長の疑問②

- 横文字ばかりですね。
- クリーンアスリートで何ですか？

10 「クリーンアスリート」聞いたことがありませんか？

①ある

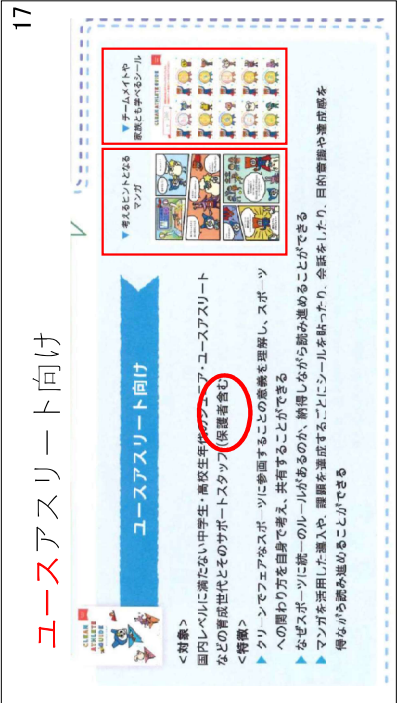
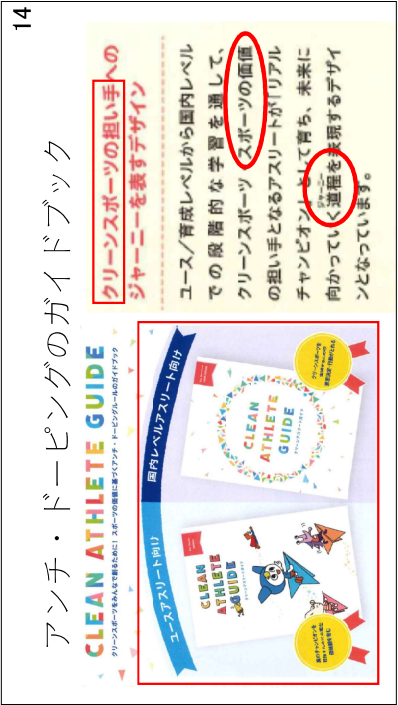
②ない



11 「クリーンアスリート」がすることを聞いたことがありますか？

①ある

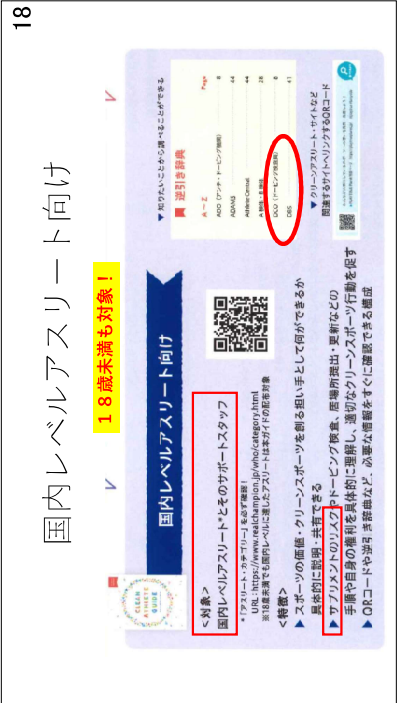
②ない



あなたはクリーンアスリートガイドを見たこと¹²がありますか？

①ある

②ない



小林アスリート委員長の疑問③

- 勉強が大変です。
- 教えてくれる人は誰ですか？

2023年禁止表国際基準とTUEのポイント

スポーツの価値を広める、スポーツ愛好家

リクリエーション
カテゴリーー

国内最高レベルの
競技会以外の
「全ての競技会」

スポーツの価値を広める役割

▶

皆さんに質問です(1)

Q. ご自身の立場を教えてください

- ☐ 医師
- ☐ 薬剤師
- ☐ アスレティックトレーナー
- ☐ 専門学校生 野宮田 瑞希
- ☐ 競技団体 高校Educator 横瀬浩
- ☐ 競技団体 事務局
- ☐ その他

▶

教育年間計画策定のステップ

教育ターゲットを設定する

1. 教育ターゲットを設定する

2. 各ターゲットに対する年度目標を設定する

3. 教育アクティビティ計画する

4. 各ターゲットのアクティビティ目標を設定する

5. 各教育アクティビティで扱うヒックスを設定する

6. 各教育アクティビティの学習目標を設定する

7. モニタリングと評価を設定する

8. 計画を共有する
(団体内、JADA)

承認Educatorが担う

承認Educatorが担う7ステップ4対は、教育計画立案2年

あなたは、誰が教育を担当すれば良いと思えますか？

- ①JADAの講師
②JADA以外の講師
③自分自身

小林アスリート委員長の疑問④

- 私は日本協会の新米役員です。
- 協会がやってくれると思っていました。
- 協会はどうするのですか？

クリーンスポーツ講師用解説書

クリンスポーツ研修会 講師用解説書

1 クリーンスポーツ教育プログラムの目的

「クリーンスポーツ研修会」は、アスリート及びそのサポートスタッフが、スポーツの価値に基づき「アンチ・ドーピング」を習得する「クリーンスポーツ教育プログラム」の一環です。

「クリーンスポーツ教育プログラム」は、単にアスリートが「違反をしない」「ルールを守る」という規範的な行動の重要性を学ぶことだけでなく目指しているわけではありません。クリーンでフェアなスポーツの価値を、自分自身の生きかた、そして人社会との関わりの中で理解し、価値観を養っていくことで、ライフスキルとして人間性を向上させることを目指しています。



自らの価値観・課題を認識し、知識・自身を批判的に見直す

2023年取組計画の新たな枠組み

JADA加盟団体
2023年度アンチ・ドーピング教育年間計画
【策定ガイド】

2025年から
新しい仕組み

2022年11月 日本アンチ・ドーピング機構

【本件に関するお問い合わせ先】
E-mail : JADA-Education@jadrtsuvisp9901.org

Blue
Pride

JADA

アンチ・ヒーピングとインテグリティの問題

[illegible]

28

小林アスリート委員長の疑問⑤

・アスリート・サポータースタツフは大変です。協会も大変です。ね。

・インテグリティはどうですか？

31

不正の予防策を一つずつ挙げてください

・不正のトライアングル

①動機

②機会

③正当化

その行為に対して「犯罪ではない」「誰にも迷惑をかけない」などと思ふこと。

34

スポーツDX
デジタルトランスフォーメーション

スポーツDXレポート（概要版）

-スポーツコンテツツ・テグレジェネシスの拡大に向けた権利の在り方研究会 報告書-

経済産業省 スポーツ庁
JAPAN SPORTS AGENCY

2022年12月

29

アンチドーピング用語でないのは？

①AD、②DC、③RTP/TP、④ICT、⑤OOCT、⑥シヤペロン、⑦TUE、⑧承認Educator、⑨禁止表国際基準、⑩Clean Athlete、⑪DX、⑫ADEL、⑬ADAMS、⑭Fair Pride

32

JOCインテグリティオフィサーと面談

DXのDはデジタル、Xは？

<面談内容>

1.リスクマネジメント(ハイルリッヒの法則など)

①監督:人事、②選手:生活、費用負担、金銭感覚、交際詐欺、新人入替、選考等

2.アンチ・ドーピング

①検査未了、②組織罰、③基礎講習受講義務、④サブリ、⑤ICT注意喚起

3.八百長警戒

①国際スポーツ賭博、②監督も賭博、③反則も対象、④試合中の不自然な流れ

不正の予防：動機・機会・正当化に注意を払いましょう

35

あなたは、どの地域でホッケーが人気スポーツだと思いますか？

①日本 ②英国 ③欧州 ④米国

30

外国で通じないのはどれですか？

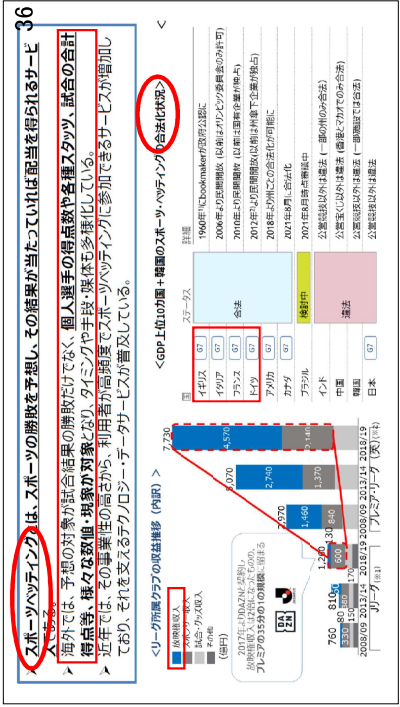
①AD、②DC、③RTP/TP、④ICT、⑤OOCT、⑥シヤペロン、⑦TUE、⑧承認Educator、⑨禁止表国際基準、⑩Clean Athlete、⑪DX、⑫ADEL、⑬ADAMS、⑭Fair Pride

33

小林アスリート委員長の疑問⑥

・リスク発見は大切です。ね。

・ホッケーと八百長は関係ないと思います。皆さんどう思われますか？



37

スポンサー・ベッティング合法国では、規制当局が不正を監視するほか、データプロバイダーがリークや2等禁止のサービス(Integrity Service)を提供している。
依存症対策として、ベッティングを行う際には本人確認が必要となるほか、オンラインベッティングは、ユーザーが限度額を設定できるサービス等をブックメーカー等が提供している。

Integrity Service

- SportradarやGenius Sports等のデータプロバイダーが提供
- AIも使用し、予想されるオッズと実際のオッズの乖離から不正を検出
- アナリストによるベッティングミューケットおよびスポーツ関連報道や試合の動き等の24時間体制での監視・分析
- 不正が判明すれば、不正が検知された場合、リーグに報告、調査が行われる。

欧州活動経歴の日本人ホッケー選手にヒアリング

40

目標：不当な行為等 ①気づき ②通報 ③予防

スポンサーの場における暴力・パワーハラスメント、セクシャルハラスメント、その他の組織的または個人的な不当な行為等にお気づきの方はご相談ください。 ※通報に関する関係者の情報は守秘義務により守られ、また、通報により不利な取り扱いをされることは禁止されています。

日本ホッケー協会 通報相談窓口
TEL: 03-6812-9200 E-mail: compliance@japan-hockey.org

スポンサーの場における暴力・パワーハラスメント、セクシャルハラスメント、その他の組織的または個人的な不当な行為等にお気づきの方はご相談ください。 ※通報に関する関係者の情報は守秘義務により守られ、また、通報により不利な取り扱いをされることは禁止されています。

日本ホッケー協会 通報相談窓口
TEL: 03-6812-9200 E-mail: compliance@japan-hockey.org

写メ?

38

日本国内では、スポンサー・ベッティング自体が賭博罪の適用対象（公営競技、宝くじ、スポーツ振興くじ等）となるため、市場が存在しない。公営競技、宝くじ、スポーツ振興くじの市場規模は2019年の統計によると、約1兆円となっている。
ただし、日本のスポーツはすでにスポンサー・ベッティング合法国でベッティングの対象となっており、その規模は5～6兆円との推計もある。

<日本のスポーツに対する海外からのベッティング規模>

日本からのベッティング規模

日本のスポーツに対する海外からのベッティング規模

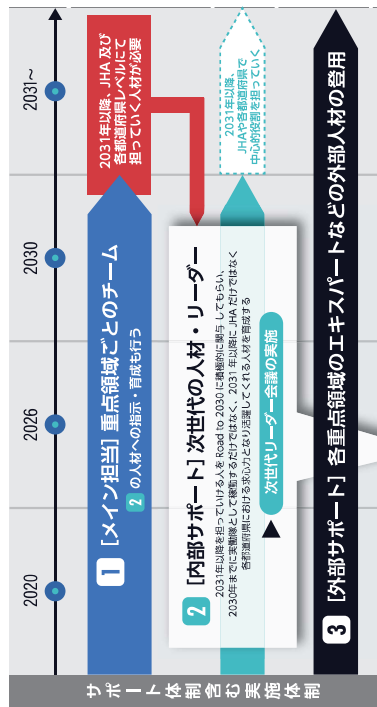
5～6兆円/年

39

小林アスリート委員長の疑問⑦

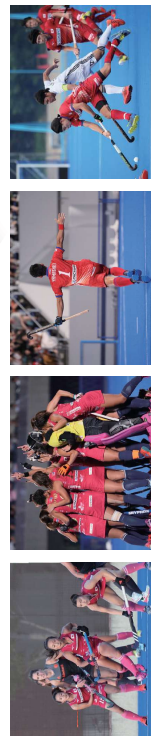
どこに落とし穴があるかわからないですね。
私たちは何をすればよいのでしょうか？

2030 年以降 JHA だけではなく各都道府県において求心力となる人材の発掘・育成を Road to 2030 プロジェクトへの積極的関与を通じて行うことで、2030 年をきっかけにより強靱な組織づくりを行う



2 [内部サポート] 次世代の人材・リーダーについて

2030 年までの 10 年間を通じ、実働隊として 闘うし副ける若手人材が全国区で必要団体として中核的な人材戦線が必要であり、2030 年までの間に Road to 2030 に積極的に関与しサポートを通じ、プロジェクト完了後の 2031 年以降、JHA だけではなく求心力となり基礎人材となり活躍する人材を各都道府県に配置することで、全国におけるホッケー文化・ホッケーファミリーの拡充をより強固なものにしていく



さくら JAPAN
サクラ JAPAN

JAPAN HOCKEY Road to 2030

東京2020レガシーで
ホッケーの新時代を創る

東京 2020 オリンピック競技大会をきっかけに
世の中がスポーツに、そしてホッケーにもより注目するきっかけとなった
しかし東京 2020 オリンピック競技大会は始まりにすぎず、
そのレガシーとして日本ホッケー協会は何かができるのか？

理念・ビジョン・スローガン

JHA として今後 10 年を見据えて「Japan Hockey Road to 2030」を策定し、今後 10 年の活動の基盤となるビジョン・理念・スローガンを設定した。

理念 MISSION	ホッケーを通じてスポーツ文化の振興に努め、豊かな社会形成に貢献する
ビジョン VISION	JHA は、ホッケーファミリーのつながりを大切にし、ホッケーファミリーの未来への活力を創造し、ホッケーファミリーの豊かさを楽しめる提供に努めます
スローガン SLOGAN	Try all !! (for the hockey family) 全力で全員でやるべきことをやってみよう、やり尽くそう、挑戦あるのみ それは未来のホッケーファミリーのため

基本方針

「Japan Hockey Road to 2030」の内容を策定するにあたり、次の 3 つを基本的な方針として設定した。これらは今後、実施しなければならぬタスクが明らかになり、それに対するアクションプランを策定する際、基本となる方針である。

01	ホッケーを通じて楽しみ・感動を分かち合い、お互いに支え合えるような社会を実現することを目指す ● ホッケーを通じて日本を元気にしていく ● 社会に貢献する
02	「ホッケーファミリー」の拡大に向けて行動する ● ホッケーに何らかの形で関与する人々を「ホッケーファミリー」と定義 ▶ 競技者のみならず、家族、指導者、地域、行政、教育機関、職場、創設協賛者、ファン、スポンサー、メディア等ホッケーに何らかの関与をもつ人々 ● 一人一人がホッケーファミリーのために行動する ● 社会に幅広く支持される組織・選択される競技となることで、結果としてホッケーファミリーが拡大することを旨とする
03	基本的な考え方を尊重する ● 人の重視（「する」「みる」「ささえる」） ● 連携・協働の推進による開放的な組織 ● 未来志向でのアプローチ

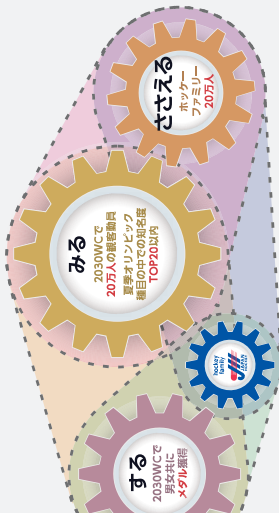
2030年 WC日本開催を柱としたホッケー変革

これからの 10 年、JHA の理念・ビジョン・スローガンを基本方針を具体化するために、2030 年に日本でホッケーワールドカップの招致・実行する。9 つの重点領域を通じて、一層の組織力強化や財政基盤の拡充を図り、全国のホッケーファミリーの拡充やカルチャーの醸成を行う。設立 100 周年を迎えようとする日本ホッケー協会にとってこの取り組みは、日本におけるホッケー文化を大きく変え、次の 100 年を作っていく大きな変革を創出する。

全ては 2030 年のために

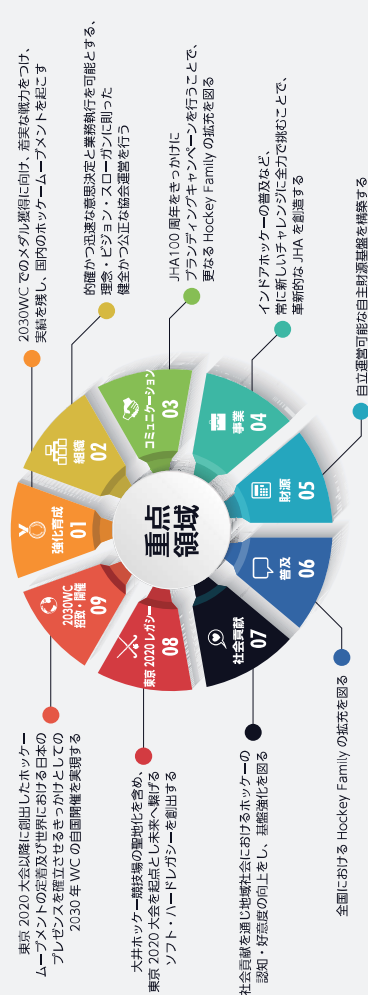
Hockey Family の「2030 年のあるべき姿」

Hockey Family の「する」「みる」「ささえる」は独立しているのではなく、それぞれが成長し、2030 年の WC を柱とした目標に近づくことでシナジーを創り出し、結果 2030 年の「あるべき姿」を達成できる



9 つの重点領域

これら 9 つの重点領域をベースに 2030 年までのアクションプラン及びタスクを明確にしていく。



ロードマップ

2030 年にはお互いに支えられるような社会を構築すべく、そのきっかけとして 2030 年に FIH ワールドカップ日本開催をし、その先にある豊かな社会形成に貢献をホッケーを通じて行う



インドアホッケーのご紹介

(※) 本資料の著作権は公益社団法人日本ホッケー協会に帰属し、第三者への流用・転用を固く禁じます

2023年1月
公益社団法人日本ホッケー協会

インドアホッケーフェスティバル2022.05



▲AKB48易亜美選手もゲストとして参加

Copyright © Japan Hockey Association

インドアホッケーフェスティバル2022.05

- Indoor Japan -



▲日本代表OGによるエキシビジョンマッチ

代表チーム

- Indoor Japan -

インドアホッケーは国内では未発達ですが、2022年11月に、男女日本代表スタッフ陣営を発表し、代表チーム組成に向けた第1歩を踏み出しました。日本代表は、2023年11月に開催予定の、「アジア最大級の屋内スポーツの祭典」である、「マーシャルアーツゲームズ」への出場を目標にしています。



2023年2月4-5日（代表選手選考会）@岐阜朝日大学体育館

インドアホッケーフェスティバル2023

Competition Name (名称)

第2回立川立飛インドアホッケーフェスティバル 2023 (仮称)

Hosted by (主催)

公益社団法人日本ホッケー協会 (以下「JHA」)

Supported by (後援)

株式会社立飛ホールディングス
立川市、立川市教育委員会、立川市体育協会
株式会社多摩スポーツクラブ

Organised by (主管)

JHA イベントマネジメント部 インドアディベロップメントグループ

Date and Place (日時・会場)

2023年3月4日 (土) ~5日 (日) @ドーム立川立飛 (東京都立川市泉町500-4)

Copyright © Japan Hockey Association

03 Our Concept

「聖地・立川」で再びINDOORを！

2022年5月、日本ホッケー協会は、「立川」の地で、「INDOOR HOCKEY」を高らかに宣言し、これまでホッケーに触れたことのなかった方々を含め、600名近くの来場者の皆様とともに、INDOOR HOCKEYの楽しさを享受しました。

日本ホッケー協会は、この歴史的な一歩から、さらに歩みを加速させるため、未来のインドアホッケー界を担う世代の選手たちや日本代表をはじめとした、HOCKEY FAMILYとともに、そして、地域の様々なステークホルダーの皆様とともに、再び「聖地・立川」で、INDOOR HOCKEYの素晴らしい姿を日本全国の皆様にお伝えいたします。

フェスティバルが提供する3つの視点

Yume イベント・Interaction and Dream



日本ホッケー協会は、競技の経験・未経験の別を問わず、全国の子どもたちを対象に、ホッケーの楽しさを伝える「夢見るホッケー」事業を展開しています。

本フェスティバルでは、「聖地・立川」の子どもたちや、未来のインドアホッケー界を担う選手たちが、インドアホッケー代表候補選手と触れ合う機会を通して、インドアホッケーを通じて、子どもたちに「Yume」と「希望」を提供する機会となります。

競技会・Competition



第2回となる今大会では、U15 (13歳~15歳) の選手を対象に競技会 (第1回インドアホッケー U15オープン選手権大会) を開催いたします。JHAインドアディベロップメントチームでは、

2000年までに1W杯出場」を目標に掲げ、中長期の視点から選手の育成と競技人口の拡大を目指していますが、現在のU15世代は、7年後の2030年には日本代表を中心的に支える「ゴールデンエイジ」です。本大会は、2030年に向けた選手の育成と視野の拡大に向けた取組の契機として位置づけています。

強化・Indoor Japan



インドアホッケーは国内では未発達ですが、2022年11月に、男女日本代表スタッフ陣営を発表し、代表チーム組成に向けた第1歩を踏み出しました。日本代表は、2023年11月に開催予定の、「アジア最大級の屋内スポーツの祭典」である、「マニラアリーナ」での出場を目標としており、本フェスティバルでは、代表候補選手の合宿とタレントアップするなどして、「聖地・立川」での競技力向上に向けた取組を加速させます。

Copyright © Japan Hockey Association

02 An Overview of the Venue



▼イベント開催時の様子



▲会場の様子



Copyright © Japan Hockey Association

出所) 1階: ドーム立川立飛P
1階: (後援) マイホッケーP

03 Our Concept

Yume イベント・Interaction and Dream

日本ホッケー協会は、競技の経験・未経験の別を問わず、全国の子どもたちを対象に、ホッケーの楽しさを伝える「夢見るホッケー」事業を展開しています。本フェスティバルでは、「聖地・立川」の子どもたちや、未来のインドアホッケー界を担う選手たちが、インドアホッケー代表候補選手と触れ合う機会を通して、インドアホッケーを通じて、子どもたちに「Yume」と「希望」を提供する機会となります。

▼東京都 (大井町ホッケー競技場) 開催時の様子



▼札幌県 (卓立山高校) 開催時の様子



Copyright © Japan Hockey Association

(出所) 日本ホッケー協会提供のホッケー競技会実施報告書より

2023年度 国外・国内競技会 主催・共催計画

2023/2/1時点

大会名	大会回数	期 間	主管協会・連盟	会 場	主催・共催
高円宮杯2023男子日本リーグ	第22回	未定	ホッケー ジャパンリーグ	未定	共催
高円宮杯2023女子日本リーグ	第27回	未定	ホッケー ジャパンリーグ	未定	共催
Hockey Junior World Cup 男子アジア予選		5月23日〔水〕～6月1日〔木〕		オマーン	AHF
Hockey Junior World Cup 女子アジア予選		5月28日〔日〕～6月12日〔月〕 の期間中	実行委員会	川崎重工ホッケースタジアム	AHF
Sultan Azlan Shah Cup		7月5日〔水〕～7月17日〔月〕		マレーシア	
全日本大学ホッケー王座決定戦・東西交流戦	第42回	7月14日〔金〕～7月17日〔月〕 〔予定〕	関西学連	立命館OICフィールド 親里ホッケー場	主催
全国高等学校ホッケー選手権大会	男子第86回・女子第65回	7月29日〔土〕～8月2日〔水〕	北海道	道立野幌総合運動公園人工芝ホッケー場 北海学園札幌高等学校人工芝グラウンド 札幌ドーム屋外人工芝サッカー場	共催
全国スポーツ少年団ホッケー交流大会	第46回	8月11日〔金〕～8月13日〔日〕	東 京	大井ホッケー競技場（メインピッチ・サブピッチ）	共催
全日本中学生ホッケー選手権大会	第53回	8月19日〔土〕～8月21日〔月〕	岡 山	瀬戸町江尻レストパーク多目的広場	主催
SOMPO Japan Cup 2023		9月2日〔土〕～9月3日〔日〕 〔予定〕	実行委員会	大井ホッケー競技場メインピッチ	主催
全日本マスターズホッケー大会	第21回	9月16日〔土〕～9月18日〔月〕	広 島	広島市広域公園第2球技場	主催
アジア競技大会	第19回	9月23日〔土〕～10月8日〔日〕		中国・杭州	
国民体育大会ホッケー競技	第78回	10月8日〔日〕～10月12日〔木〕	鹿児島	種脇屋外人工芝ホッケー場 丸山自然公園ホッケー場	共催
全日本社会人ホッケー選手権大会	男子第65回・女子第45回	10月21日〔土〕～10月25日〔水〕	佐 賀	伊万里市国見台球技場 伊万里実業高等学校グラウンド	主催
Sultan of Johor Cup		10月27日〔金〕～11月4日〔土〕		マレーシア	
全日本学生ホッケー選手権大会	第72回男子・第45回女子	11月8日〔水〕～11月12日〔日〕 〔予定〕	関東学連	大井ホッケー競技場他	主催
全日本中学生都道府県対抗 11人制ホッケー選手権大会	第24回	11月11日〔土〕～11月12日〔日〕	福 井	福井県立ホッケー場 越前町宮朝日総合運動場	主催
全日本男子・女子ホッケー選手権大会	第97回・第84回	11月23日〔木〕～11月26日〔日〕	東 京	大井ホッケー競技場	主催
マスターズホッケー JAPAN CUP	第4回	12月2日〔土〕～12月3日〔日〕	東 京	大井ホッケー競技場	主催
全国高等学校選抜ホッケー大会	第55回	12月23日〔土〕～12月27日〔水〕	関東高体連	大井ホッケー競技場他	共催
【仮称】インドアホッケーフェスティバル		未定	実行委員会	未定	

2023年度 国民体育大会ブロック大会 一覧表

2023.1.16/現在

ブロック	北海道	東 北	関 東	北信越	東 海	近 畿	中 国	四 国	九 州
担当開催 都道府県	北海道	岩手県	埼玉県	新潟県	三重県	兵庫県	山口県	愛媛県	大分県
責任者	手倉森 勇夫	佐々木 光司	池田 潤二	松田 章	芳野 正英	岡花 宏明	田中 孝昌	赤坂 重則	幸野 弘靖
開催場所	北海道立野幌総合 運動公園人工芝 ホッケー場	岩手町ホッケー場 岩手町総合グラウンド	阿須運動公園ホッケー場 駿河台大学ホッケー場	新潟市城山運動公園 ホッケー場	はなの里スタジアム （三重県名張市）	丹波篠山総合スポーツ センター（兵庫） グリーンランドみずほ ホッケー場（京都）	玖珂総合公園 人工芝グラウンド	松前町国体記念 ホッケー公園ホッ ケー場	玖珠町メルヘンの森ス ポーツ公園・ 九重町活きいきランド 多目的グラウンド
開催日	6/17（土） ～ 6/18（日）	8/24（木） ～ 8/27（日）	8/25（金） ～ 8/28（月）	8/25（金） ～ 8/27（日）	8/25（金） ～ 8/27（日）	8/18（金） ～ 8/20（日）	8/25（金） ～ 8/27（日）	8/18（金） ～ 8/20（日）	8/25（金） ～ 8/27（日）
備 考									

アスリートの盗撮、 写真・動画の悪用、 悪質なSNS投稿は 卑劣な行為です。

スポーツは、子供から大人まで誰もが楽しめるものです。そのためにも安心してスポーツに取り組める環境を守っていく必要があります。盗撮はもちろん、アスリートの写真・動画を使用した性的目的のSNS投稿やWEB掲載は、アスリート、更には多くのファン、家族、関係者を傷つける絶対に許されない卑劣な行為です。すべてのアスリートが競技に集中し、スポーツを心から楽しめる環境を守るため、スポーツ界全体でこの問題に取り組みます。

- ▶ 大会における盗撮防止事例を共有し、各大会での防止策の取り組みを後押しします。
- ▶ 研修等を通じ、アスリート自身がネットやSNSで身を守る必要性を啓発していきます。
- ▶ SNS投稿やWEB掲載の実態把握に努め、関係機関に共有していきます。

この問題を解決するには皆様のご理解が欠かせません。

これからも安心してスポーツができる環境を守るために、ご理解ご協力をお願いいたします。

安全な環境を、すべてのスポーツ愛好者のために。 SAVE ATHLETES, SAVE SPORT.

大会会場で盗撮等が疑われる行為を見かけましたら大会主催者にお知らせください。

アスリートを傷つける性的目的のSNS投稿やWEB掲載を見かけましたら下記サイトよりご連絡ください。
今後の対応に活用するとともに、悪質な事例については当局への通報も検討します。

<https://www.joc.or.jp/about/savesport/>



- ▶ 盗撮は迷惑防止条例で犯罪として処罰される可能性があります。
- ▶ SNS等で本人の名誉を傷つける書き込みは犯罪(名誉毀損罪)として処罰される可能性があります。
- ▶ 匿名による投稿であっても、法的手続により、投稿者が特定され、損害賠償請求の対象になる可能性があります。

質問と回答



質問 試合中にベンチで声を出した選手に対して、TOから「声（指示）を出さない様にとの指導を受けることがあります。もちろんコーチングは監督・コーチに限られており、選手が具体的な指示を出し、あるいは審判・相手選手に対する文句や野次などを発することは決して許されることはありません。

ですが、選手たちはピッチ上と同様に、ベンチにおいても試合に参加しプレイしており、思わず声が出てしまうことは間違いなく起こります。それは至って健全な姿であり、むしろ声を出すという方が無理であると考えています。

スポーツの試合とは、それに関わる誰も気持ちが高ぶり興奮しワクワクする、非日常の場所です。選手たちにとっては自己表現の場であり、プレイによって自分を表現すると共に、時には感情も露わにします。試合に参加する全ての選手の能力を最大限引き出せる様な環境を作ってあげるのが、審判・ジャッジ・観客・そして両チームの役割であると考えます。これら試合に関わる者は決して選手に不安を与えたり萎縮させたりしてはならず、アスリートファーストの視点にて物事を捉え考え、ていくべきだと思っています。

回答 選手からの具体的な指示、あるいは審判・相手選手に対する文句や野次等以外の声は試合を盛り上げるために必要な要素と考慮しております。一方で、昨今のコロナウィルス感染症の飛沫感染防止の観点で声出しを制限させていただいております。ベンチからの声援や喜びなどの感情を表す行為は、チーム一丸となるという意味でも大切な事だと考えており、世間の状況を鑑みつつある程度の声出しについては認めて問題無いと考えております。

質問と回答



質問 試合中にしばしばTOからチームに対し「ベンチ内では着席する様に」との指導を受けることがあります。複数の者が立ち上がり、ピッチに向かってコーチングをしているのであればチームに非があるのかで改める必要がありますが、そうではない場合には、必ずしも着席する必要があるのでしょうか？特に頻繁に交替を行う選手などにとつて、着席しじっとしていることは競技パフォーマンスに悪影響を及ぼす可能性さえあります。

国際的にはどう運用されているのでしょうか？ベンチで立っていることが、試合進行を妨げることに繋がるのでしょうか？

チームにとつて優先すべきことは、チームパフォーマンスを最大化させ、審判・ジャッジ・相手チーム・観客と協力して「よいプレイを見せ、よい試合を作る」とにありま。す。「ルール」とはあくまでもよい試合を作るための道具であり、ルールに縛られルールありきになってしまふことはその本質から外れると考えています。

回答 国際的にも選手は原則ベンチに座っている形になっています。一方で、交代前のウォーミングアップや、交代後のダウン等を行うためにベンチから立ち上がることは国内でも何ら問題ございません。他のスポーツでも上記と同等と理解しております。ベンチにおいて不要な場面で立っていることは、見せるスポーツとして見栄えが良くないことでもあります。このような形になっております。

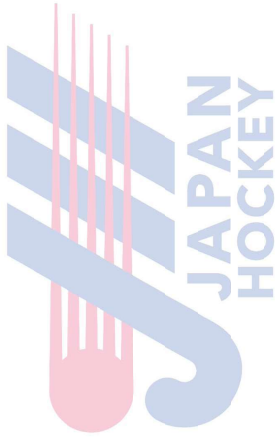
質問と回答



質問 公認競技役員の認定手順にしたがってTD・TO・JG、審判員で資格を取り認定された人数ぐらいいは競技運営部として報告してほしい。2年前にお願いしたが検討するという返事でいまだ回答がありません。ホームページにも記載してほしい。人数は掌握されているかと思ひます。

回答 新規取得人数の報告については次年度より実施させていただきます。

質問・要望と回答



質問と回答



質問 JG認定講習会について各県競技部長が行うことができるが基本的講習内容の提示はできないでしょうか。

回答 講師向けの統一資料については現在作成中となっております。次年度一杯かけて良いものを作成する予定となっておりますが、講習会開催申請を頂いたタイミングでの最新のものを提供するようにいたします。

要望と回答



要望 カード（レッド、イエロー、グリーン）に値するプレーやその状況について、審判やチーム等との共有が映像でできればよいのではないのでしょうか。（不平、不満、抗議等の減少に繋がると思われます）

回答 ルールに反する悪質なプレーについては、その程度に応じてカードを提示します。どのようなプレーに対してカードを提示するべきかということです。基本的な部分については映像も用いて共有することを検討いたします。一方で、試合の状況、試合開始直後か終了直前か、どのような背景や直前のプレー、選手の意図など多くの要因を踏まえて総合的に審判員が提示するものでもあり、映像だけの一面だけを切り取った変な解釈が出ることも懸念すべきと考えております。できるだけ選手や観客のみなさんにとってわかりやすい納得性のある形で提供を検討して参ります。

質問と回答



質問 高校の県内予選大会において、JGに高校バスケットボール競技のテーパーオフのような高校生が入ることができるとJG不足が解消し助かるのですが検討をお願いします。

回答 競技役員不足については認識しており、解消のために各都道府県競技長にてJG認定講習会を実施いただけるように変更しております。JG資格取得については年齢制限を行っておりませんので、各都道府県にてJG講習会を実施いただき、認定いただければ高校生でもJGを行うことが可能です。なお、高体連主催の大会の場合、謝礼等の扱いについては、教育上の観点も含め主催者と確認をお願いいたします。

要望と回答



要望 D級審判員講習会の筆記試験合格の基準点数が高すぎるとは思います。筆記試験を行うこと自体は否定しませんが、D級の受講者はまだホッケー経験が短い方が多く（特に学生）、実技では非常に意欲的に臨んでいたものの筆記試験の点数が足らず不合格にせざるを得ないのが事実でした。

回答 B・C級を受講する方は否が応にも必要なレベルのルールに関する知識を勉強すると思いますが、まず笛を持つことで関心を持ってもらい審判員自体のすそ野を広げたいという意味では、D級に関しては筆記試験の合格基準を下げる等のご検討頂ければと思います。

要望	スクープのインターセプトについて、分かりやすい事例を含めて教えてほしいです。
回答	スクープのレシーブ地点における判定や解釈をできるだけ統一できるように映像も活用するように努めています。研修会でもスクープに関する解説を行っていますので、映像事例とともに参考にしていただければと思います。

フェアプレイで 日本を元気に

あくしゅ、あいさつ、ありがとう



行動としての フェアプレイ

+



フェアプレイ 精神

(フェアな心<魂>)

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。

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。

公益社団法人 日本ホッケー協会 事業本部競技運営部

〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号 Japan Sport Olympic Square

TEL 03-6812-9200 FAX 03-6812-9210 <http://www.hockey.or.jp>