

2023年判定に関するケーススタディ (映像を見ながら)

はじめに

責任と義務（競技規則 2 ページ）

ホッケー競技に参加する者は、本規則書記載のホッケー競技規則およびその他の情報を知っておかなければならない。そして、本規則書に従って行動することを要求するものである。

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

守備側プレイヤーが故意にバックラインを
超えるようにプレイする行為 (PC)

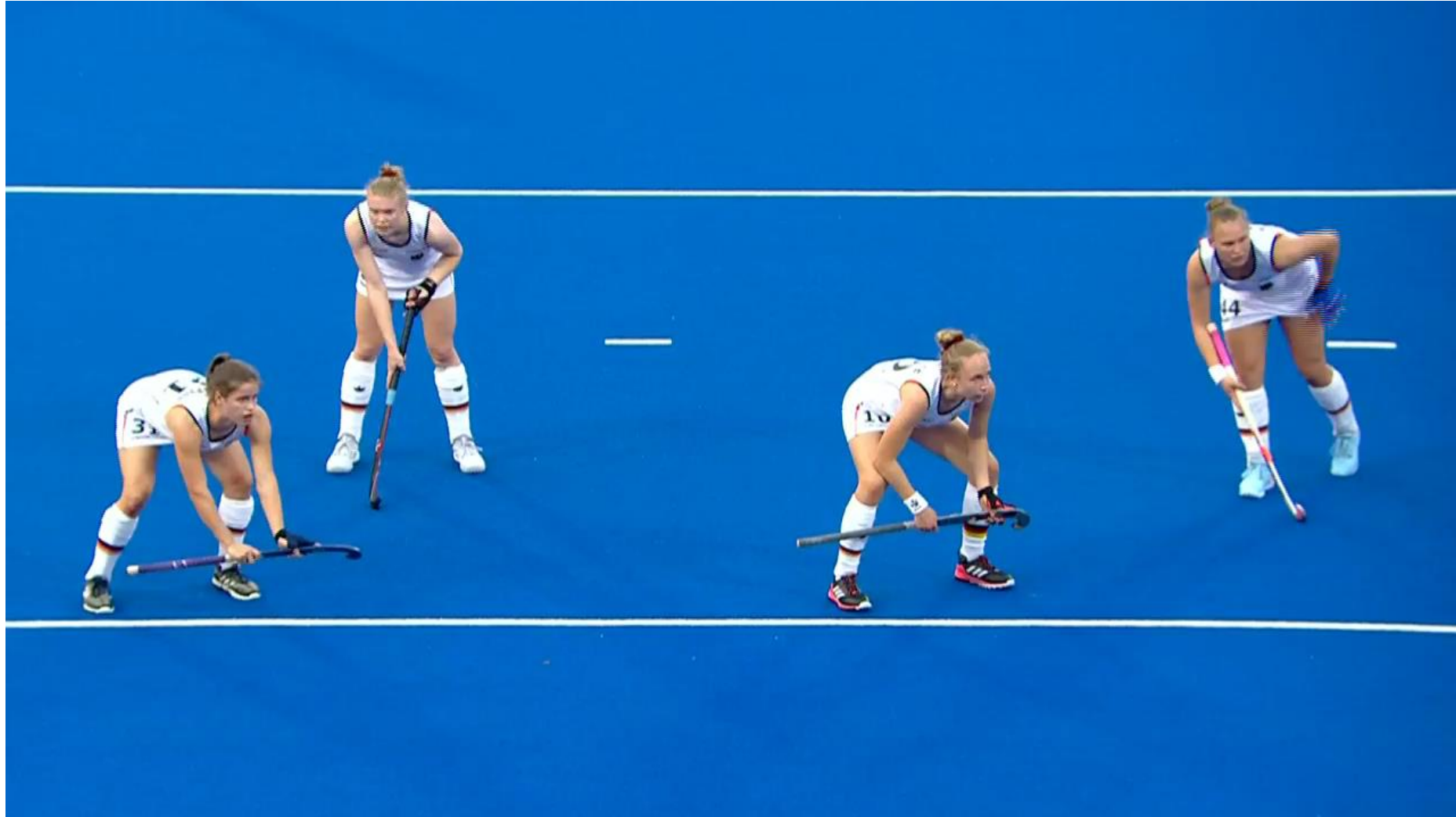
- ・ 参考事例映像 1

いずれの映像も守備プレイヤーのプレイは故意にバックラインを超えるプレイとみなされる。



- ・ 参考事例映像 2

守備側プレイヤー（水色）が、明らかに故意にバックラインを超えるようにプレイしたため、再PCとなる。



バックステック

- ・ 参考事例映像 3

いずれの映像もバックスティックであるため、アンパイアは躊躇なく判定することが重要。



空中に上げられたボール

- 参考事例映像 5

スクープの落下地点にいる守備側プレイヤー（黒）の5m以内の距離に攻撃側プレイヤー（白）が近づいているため、攻撃側（白）の反則となる。



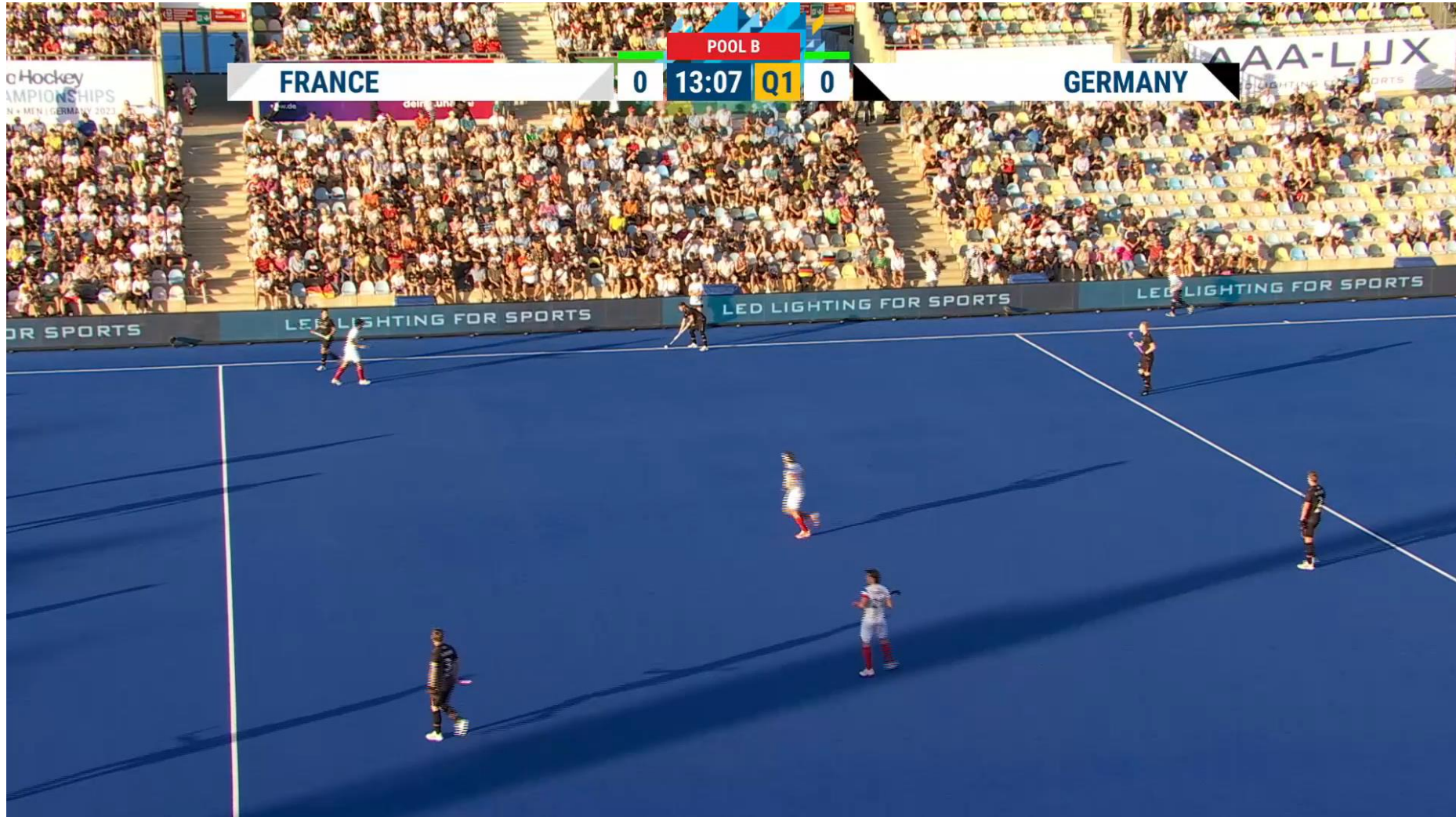
・ 参考事例映像 6 (2023HJLビデオレビューより)

攻撃側プレイヤー (赤) のスクープに対し、守備側のプレイヤー (白) が23m外の地点で遅れてスクープの落下地点に入っているため、守備側の反則となる。(守備側プレイヤーが押し倒したプレイには個人的罰則が与えられるべきである。)



- ・ 参考事例映像 7

スクープの落下地点に攻撃側プレイヤー（黒）がいるが、守備側プレイヤー（白）が遅れて入ってきたため守備側（白）の反則となる。



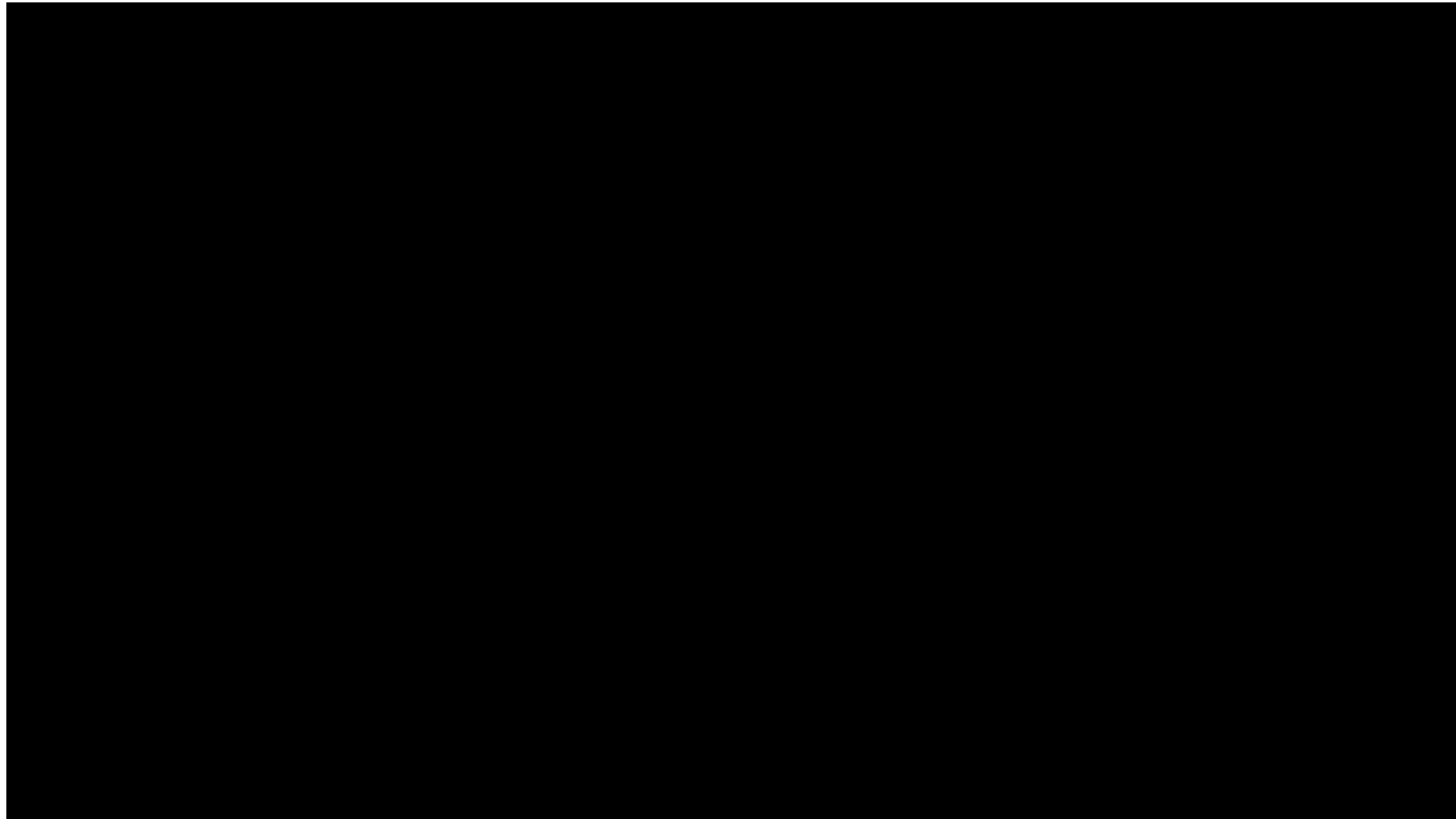
- ・ 参考事例映像 8

スクープの落下地点に攻撃側（赤）プレイヤーが先に入ってボールを受けたが、守備側（白）プレイヤーが（故意でなく）5m以内の距離に近づいているため、守備側（白）の反則でPCとなる。



・ 参考資料映像 9

いずれの映像も守備側プレイヤーが攻撃側プレイヤーのスcoopを受けることを認めたが、ボールがコントロールされる前や地面に落ちる前に規則9.10に違反した場合、これは一般的に意図的ではないファウルと解釈され、23m内のサークルの外側はFH、サークル内はPCとなる。



- ・ 参考事例映像 1 0

スクープの落下地点に攻撃側プレイヤー（水色・白）がいるが、GKが意図的に遅れて入っているため守備側の反則（PS）となる。



- ・ 参考事例映像 1 1

スクープの落下地点に攻撃側プレイヤー（水色・白）がいるが、守備側のGKがインターセプトに成功したプレイ。（反則は何も起こっていないプレイ。）



- ・ 参考事例映像 1 2

攻撃側プレイヤー（黄）がインターセプトに成功したプレイ



身体接触プレイ

- ・ 参考事例映像 1 3

身体を使って相手を妨害する行為（PC+個人的罰則による退場）



・ 参考事例映像 1 4

身体を使って相手を妨害する行為



オブストラクション
(足・ステイック・第3者)

・ 参考事例映像 1 5

足によるオブストラクション



・ 参考事例映像 1 6

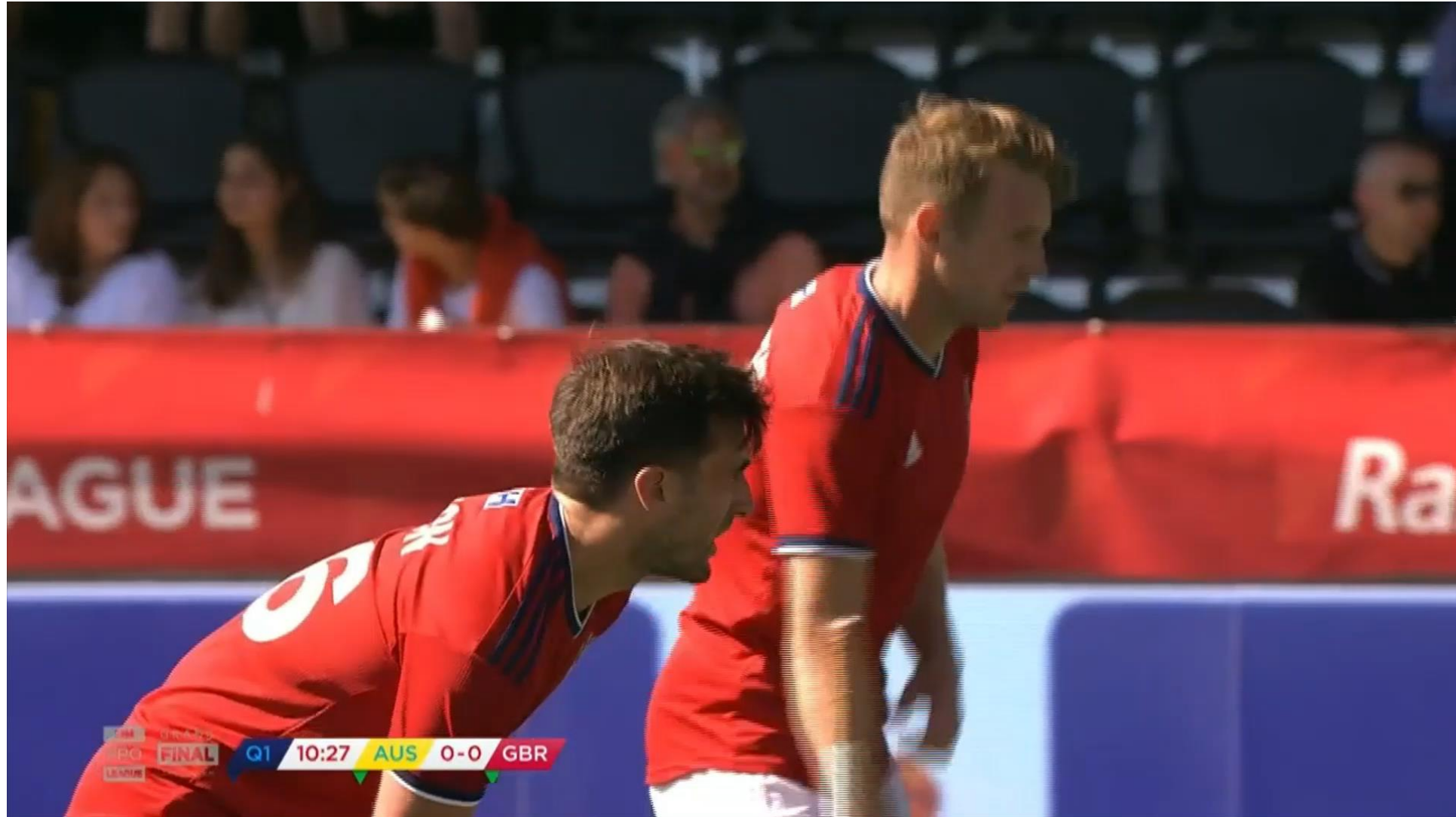
スティックによるオブストラクション（シールドイング）



・ 参考事例映像 1 7

第3者によるオブストラクション

いずれの映像も守備側プレイヤーに対し、攻撃側のプレイヤー（第3者）が邪魔をしている。



スライディングタックル

- ・ 参考事例映像 1 8 (2023HJLビデオレビューより)

攻撃側プレイヤー (白) に対し、守備側のプレイヤー (赤) がサークル内でスライディングタックルをしたためPSとなる。



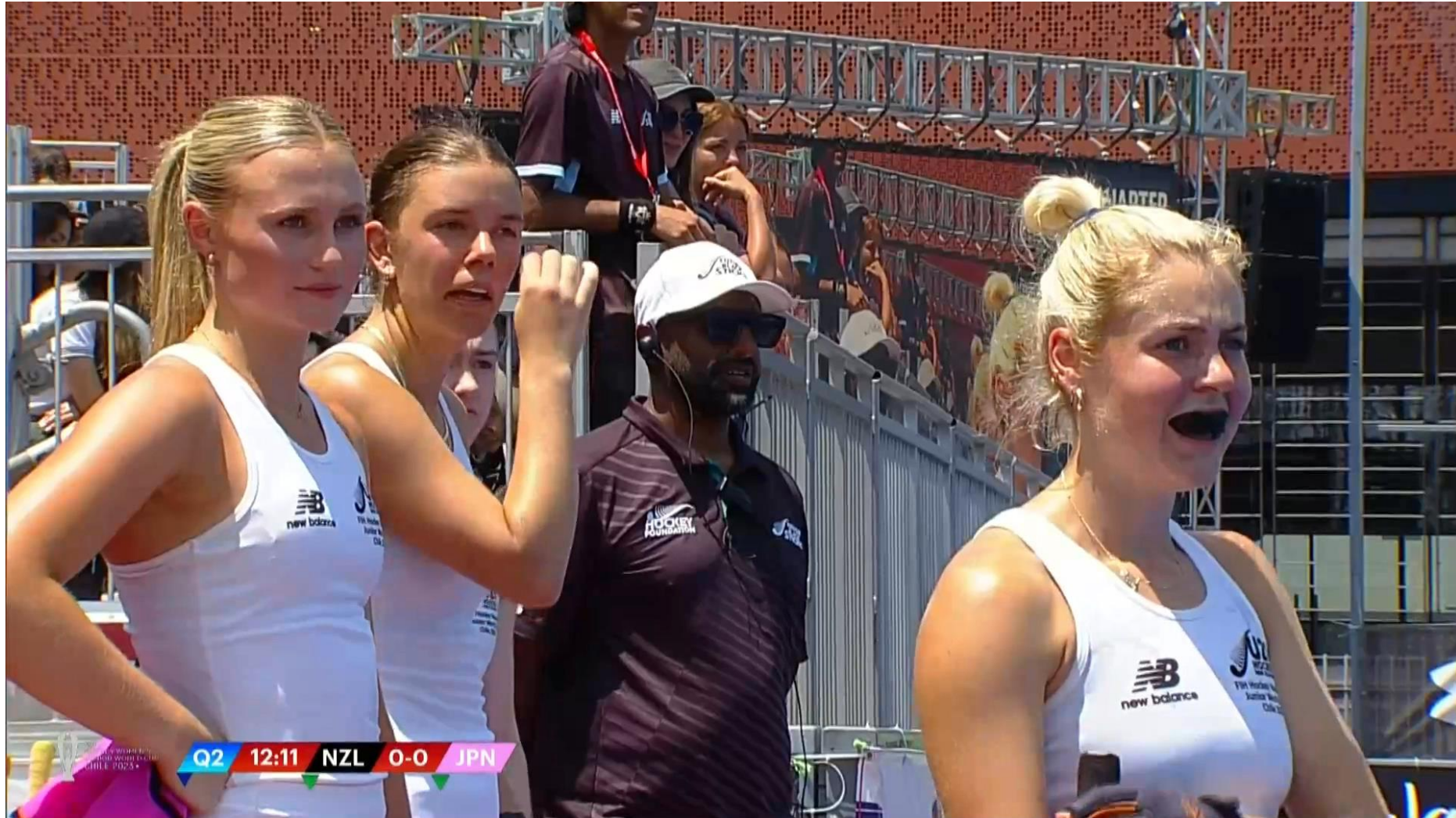
- ・ 参考事例映像 1 9

この映像ではアンパイアはアドバンテージを適用しているが、プレイ中断後、スライディングタックルをしたプレイヤー（黄）には個人的罰則（カード）が適用される。



・ 参考事例映像 2 0

守備側プレイヤー（ピンク）のスライディングタックルによりPSとなったプレイ。
（地面に膝を付けるプレイすることが直ちに反則となるということではない。）



相手のフリーヒット（リスタート）を
意図的に遅らせるプレイ

- 参考事例映像 2 1

アンパイアの判定後、守備側プレイヤー（水色）は手を上げてプレイに関与していないようにアピールしているが攻撃側プレイヤー（赤）のプレイを巧妙に邪魔している。



- ・ 参考事例映像 2 2

映像では音声聞き取りにくいですが、アンパイアの判定後、意図的に守備側プレイヤー（赤）はプレイを続け、攻撃側のフリーヒットを遅らせている。



- ・ 参考事例映像 2 3

アンパイアの判定、守備側プレイヤー（青）が意図的に攻撃側プレイヤー（黄）のフリーヒットの邪魔をしている。



ビデオアンパイア

- ・ 参考事例映像 2 4 （2023HJLビデオレビューより）

ビデオアンパイアでのリファールでは、時間内にゴールラインを超えたかどうかは、リファールの対象外（日本国内）。



フェアプレイ

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



行動としての フェアプレイ

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

+



フェアプレイ 精神 (フェアな心<魂>)

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