



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。

アンパイアは、試合をコントロールし、フェアプレイがかくじつに実行されるようにするという大事な役割を果たす。



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)

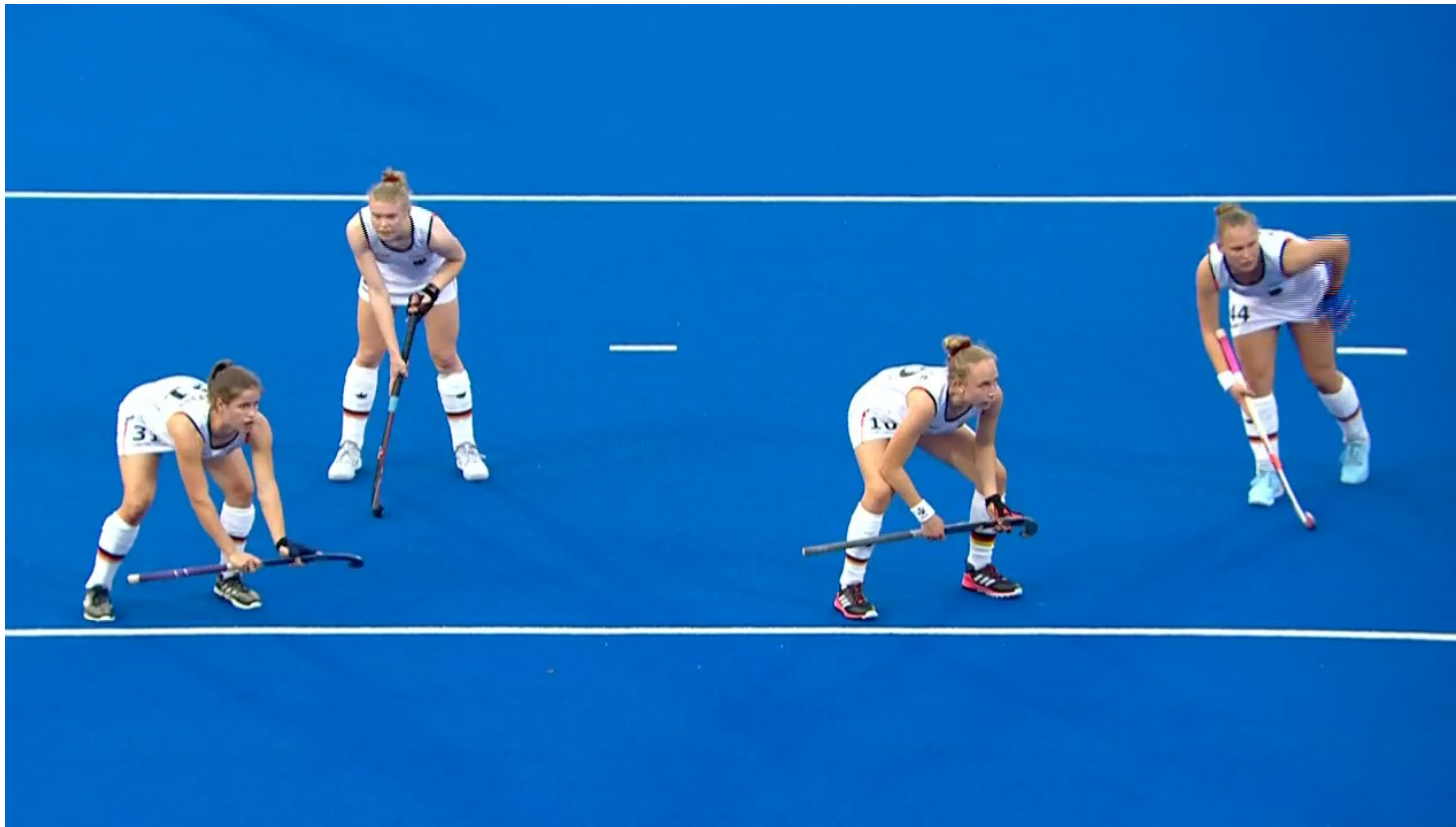
- ・ 参考事例映像 1

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。





バックスティック

- ・ 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4 (2024HJLビデオレビューより)

何も反則が起こっていないプレイ



- 参考事例映像 5

何も反則が起こっていないプレイ



- ・ 参考事例映像 6

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 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プレイヤー（赤）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。



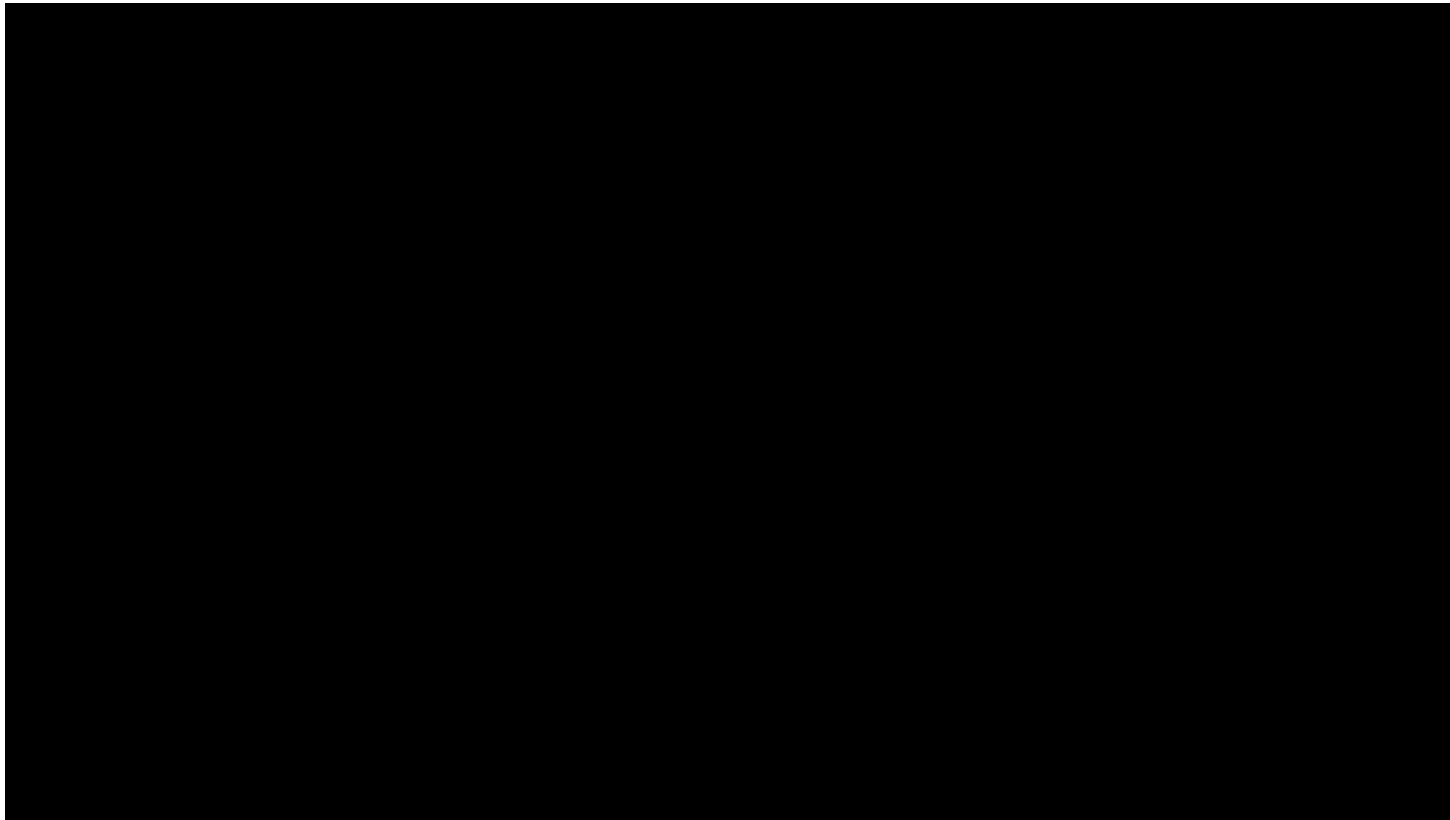
・ 参考事例映像 9

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 1 0

守備プレイヤーが攻撃プレイヤーのスcoopを受けることを認めたが、そのプレイヤーがボールに触れるまでに規則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 1

スクープの落下地点に攻撃プレイヤーがいるが、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 2

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 3

守備側のプレイヤー（黒）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 4

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 5

身体を使って相手プレイヤーを妨害する行為 (PC+個人的罰則による退場)



- ・ 参考事例映像 1 6

身体を使って相手プレイヤーを妨害する行為（個人的罰則による退場）





オブストラクション
(足・スティック・第3者)

・ 参考事例映像 1 7

足によるオブストラクション



・ 参考事例映像 1 8

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 9

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 (スライディングプレイ)

- ・ 参考事例映像 2 0

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）を与えている。



・ 参考事例映像 2 1

スライディングタックルによりPSとなるプレイ。（映像では守備側（ピンク）の足による反則でPCとなっている。）



・ 参考事例映像 2 1

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。）



・ 参考事例映像 2 2 （2024HJLビデオレビューより）

アンパイアの判定どおりPCとなる事象。すべてのスライディングプレイが反則の対象となる訳ではない。この場面ではスライディングはしているものの、ボールに対してプレイしていること、またスライディングした方向への相手プレイヤーはいないため反則とはならない。



・ 参考事例映像 2 3 （2024HJLビデオレビューより）

反則とはならない事象。すべてのスライディングプレイが反則の対象となる訳ではない。
この場面ではスライディングはしているものの、ボールに対してプレイしていること、
またスライディングした方向への相手プレイヤーはいないため反則とはならない。





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 4

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。（PCとすべき事象）



- ・ 参考事例映像 2 5

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。（個人的罰則による退場とする事象）





その他

- ・ 参考事例映像 2 7 （2024HJLビデオレビューより）

PSのアドヴァンテージ後、結果的に攻撃側プレイヤーの（赤）反則となってしまったが、その後、守備側チームからのフリーヒットで再開される際、守備側プレイヤー（青）に個人的罰則を与え退場とする事象。



・ 参考事例映像 2 8 （2024HJLビデオレビューより）

守備側プレイヤー（水色）の危険行為によって、PS+カードとなる事象。



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。