

# 全国ルール統一研修会（2026年）

期日：2026年2月14日（土）

場所：パナソニックリゾート大阪／オンライン

主催：（一社）ホッケージャパンリーグ

（公社）日本ホッケー協会事業本部競技運営部



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
- 3 参加者一覧
- 4 競技部
- 25 アンチドーピング・  
インテグリティー
- 45 審判部
- 64 2026 国内競技会
- 65 情報共有
- 78 質問要望事項（回答）

2025 年度 ルール研修会開催について（ご案内）  
〔2026 年度に向けてのルール研修会〕

- 1 目 的 2026 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 共 催 公益社団法人日本ホッケー協会 競技運営部／一般社団法人ホッケージャンパンリーグ
- 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(1 名必須・兼務可)/2025 年度ホッケージャパンリーグ加盟チーム(2 名まで可)/A 級公認審判員(50 歳未満)/TD・ATD・UM(2025 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(1 名)/競技運営部部員/競技運営部長推薦者  
※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 日 時 2026 年 2 月 14 日（土）13：00～17：00
- 5 会 場 「パナソニックリゾート大阪」  
〒565-0802 大阪府吹田市青葉丘南 10 番 1 号 TEL：06-6877-0111 Fax 06-6877-0504  
※オンライン参加者には事前にアクセス URL をご連絡いたします。（Zoom 利用予定）
- 6 開催方法 会場での参加またはオンライン参加によるハイブリット方式で開催します
- 7 講 師 競技運営部会〔 審判部・競技部・総務部・その他関係部署 〕
- 8 内 容 (1) 2026 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) 2026 年度 施設用具関係・アンチドーピング  
(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
- 9 集 合 2026 年 2 月 14 日(土) 12 時 30 分 パナソニックリゾート大阪〔会場参加者〕
- 10 受講料 (1) 5,000 円（税込 5,500 円）（会場参加）  
※交通費及び受講料は、個人または各ブロック・所属団体負担  
(2) 無料（オンライン参加）
- 11 受講申込 オンラインでの参加か会場来場による参加について、下記 URL より 2026 年 1 月 5 日(月) 17：00 までに必ず申込ください。  
<https://forms.gle/m4cqMwns3z6qbrGy5>  
・回答後に変更が生じた場合は、再度回答してください。  
※宿泊先の斡旋は行いませんので各自対応をお願いいたします)
- 12 そ の 他 ・紙ベースの資料は配布いたしません。資料は参加者に事前に送信いたします。研修会までに配信した資料をご一読いただければありがたいと思います。  
・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。  
・オンライン参加をご希望の方々には会議 URL を追って送付いたします。  
・この会議 URL の使用は一回線とします。参加者以外に伝えないようにしてください。  
・このルール統一研修会は、競技強化支援事業助成金を受けて開催されています。
- 13 問 合 先 壽山 由樹(ルール研修会担当)  
TEL：080-3764-4699 メール：yuki.suyama@japan-hockey.org  
競技運営部： co@japan-hockey.org

## 全国ルール統一研修会タイムライン (2026年度に向けてのルール研修会)

1. 日時 2026年2月14日(土) 13:00~17:00
  2. 場所 オンライン・会場参加 開催
  3. 講師
    - 坂本 実 (一般社団法人ホッケー・ジャパンリーグチェアマン)
    - 安枝 和子 (競技運営部部長)
    - 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)
    - 細川 祐司 (競技運営部資格管理室長)
    - 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、国スポ調整室室長)
    - 氏家 健太 (競技運営部競技部施設用具担当)
    - 埴岡 隆 (日本協会アンチドーピング・インテグリティ委員会委員長)
- ※運営 (会場設営責任者: 壽山 由樹, 相馬 知恵子 / 記録: 栗原 崇)

### 4. タイムライン

時 間		内 容		講師及び担当者
2月14日(土)		《司会進行…細川 祐司》		
(時刻)	(所要)			
13:00	13:05	05分	<b>開 会</b> ・ ご挨拶 ・ オンライン受講のオリエンテーション	坂本 実 細川 祐司 (壽山 由樹)
13:05	13:30	25分	<b>施設用具</b> ・ 競技備品 ・ 競技フィールド ・ ユニフォーム 他 <b>規程類改定</b> ・ 競技運営規程	氏家 健太 森 義彦 栗原 崇  西澤 英一郎
13:30	13:50	20分	<b>アンチドーピング・インテグリティ&amp;スポーツ医・科学情報</b> (録画ビデオ)	埴岡 隆  JHAアンチドーピング・インテグリティ委員会 強化育成本部スポーツ医・科学情報室
13:50	14:00	10分	休憩	
14:00	16:00	120分 <small>途中に10分休憩有</small>	<b>競技規則, ルールの解釈</b> ・ 2025年度大会における反省と課題 ・ 2026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
16:00	16:20	20分	<b>情報共有</b> ・ ロスオリンピックに向けた国際情勢 ・ 2026年度のイベント計画 (国際大会含) ・ 愛知・名古屋アジア競技大会について ・ その他	近藤 聡史 安枝 和子
16:20	16:50	30分	<b>質問要望事項に関する回答</b> ・ 質疑応答	講師全員
16:50	17:00	10分	<b>閉会あいさつ</b>	安枝 和子

参加者名簿

NO	所属団体	所属	氏名
1	HJL さくら	コカ・コーラレッドスパークス	金藤祥子
2		コカ・コーラレッドスパークス	信井康博
3		ソニーHC BRAVIA Ladies	早戸沙希
4		山梨学院大学	藤原千佳・ジョンシアン
5		南都銀行SHOOTINGSTARS	早戸和希
6		京都ホッケー協会 立命館ホリーズ女子	山田雅哉
7		東海学院大学	小林和典
8		東海学院大学	福居絵吏子
9		GIFU ASAHI	三浦恵子
10		グラクソ・スミスクラインOrange United	高瀬 克也
11		東京ヴェルディ	吉貴菜津子
12		駿河台大学	久我晃広
13	HJL D1	LIEBE栃木	福田隆秀
14		GIFU ASAHI	藤井辰憲
15		立命館ホリーズ男子	松村誠
16	HJL D2	ヴェルコススタ福井	渡邊修一
17		Selrio島根	藤原 泉
18		BlueSticks SHIGA	岩山幸太郎
19	HJL official	ALDER飯能	福島駿介
20		山梨学院OCTOBER EAGLES	白坂隆征
21		アルカディア奈良	奥田好廣・森山哲成
22		小矢部RED OK	沼田秀樹
23		東京農業大学	鈴木雅久
24		東京農業大学男子ホッケー部	山口 広基
25		フリークス東京	山下学
26	フリークス東京	長谷川慧	
27	駿河台大学男子ホッケー部	酒井友真	
28	HJL official	HJL ATD 東海B競技長	荻谷和代
29		HJL ATD	杉浦利哉
30		HJL TO	木村正直
31		HJL TO	菊池玲子
32		HJL TO	関根由美子
33		HJL TO	高島匡代
34		HJL TO	竹内芳郎
35		HJL TO	藤井明子
36		HJL TO	池田美加
37		HJL TO	鈴木岳穂
38		HJL TO	山田一美
39		HJL TO	梶田賢二
40		HJL TO	大橋守
41		HJL TO	高野禎
42		HJL TO	松原久
43		HJL UM 中国B審判長	中元大輔
44		HJL UM	成田健一
45		HJL UM	伊藤幸子
46		HJL UM 東北ブロック審判長	鈴木茂明
47		HJL UMP	山根真穂
48		HJL UMP	黒川歩夢
49		HJL UMP	小林哲也
50		HJL UMP	小坂井悠平
51		HJL UMP	湯澤健人
52		HJL UMP	清水雅生
53		HJL UMP	坪耕一
54		HJL UMP	加藤拓馬
55		HJL UMP	加藤紗矢
56	HJL UMP	青木瑛希	

NO	所属団体	所属	氏名
57	HJL official	HJL UMP	石橋徹也
58		HJL UMP	渡邊道彦
59		HJL UMP	佐竹由加里
60		HJL UMP	谷口育代
61		HJL UMP	阿部勇希
62		HJL UMP	堀詩以奈
63		HJL UMP	木下英貴
64		HJL UMP	野澤達
65		HJL UMP	我妻順子
66		HJL UMP	山田恵美
67	HJL	HJL UMP	尾木典隆
68		HJL UMP	笠井千花子
69		HJL UMP	武田祥太
70		HJL UMP	澤田未梨美
71	JHA	代表理事	坂本実
72	各カテゴリー代表	強化育成本部トップカテゴリー部長	高橋義徳
73		全国高体連	渡辺健一
74		全国高体連	喜多英登
75		U15カテゴリー部会	徳光寿
76		U15カテゴリー部会	鈴木良子
77	ブロック長	U15カテゴリー部会	久保克敏
78		マスターズ部会	吉成 博行
79		北海道B競技長	山木一史
80		東北B競技長	田鎖豊
81		北信越B競技長 TD	柴田 稔
82		四国B競技長	三好健一
83		九州B競技長 A級	富山喜正
84		北海道B審判長	手倉森勇夫
85		北信越B審判長	宮川敏充
86		関西B審判長 A級	小原直也
87		TD/UM/A級	TD
88	TD		穴田直樹
89	UM		松原和朗
90	競技運営部	A級	安岡 裕美子
91		部長	安枝和子
92		副部長	藤村利通
93		競技部長	森義彦
94		競技部副部長	西澤英一郎
95		競技部員	氏家健太
96		競技部員	林貴子
97		競技部員	長 真納美
98		審判部長	近藤聡史
99		審判部副部長	藤原信幸
100		審判部員	中野典子
101	審判部員	藤原真由美	
102	審判部員	戸塚洋介	
103	審判部員	相馬知恵子	
104	審判部員	壽山由樹	
105	資格管理室長	細川祐司	
106	資格管理室員	竹内一高広	
107	資格管理室員	柳田敏行	
108	国スポ調整室長	栗原崇	
109	経理総務担当	千野 雅人	
110	経理総務担当	高橋英行	
111	経理総務担当	堀江紀之	

※当日リスト外参加者

山形県競技長	橋本晋一
秋田県競技長	佐々木和彦
群馬県競技長	山浦一男
愛知県競技長	辻 幹彦
島根県競技長	二澤 勉
新潟県審判長	斎藤 靖
栃木県TO	福田美由紀
ユーザー名不明	3名



## ルール研修会 競技部関係資料

2026年2月14日（土）  
パナソニックリゾート大阪



## 1 アンパイアインカム手配について



### はじめに

#### インカムの重要性

・最新のホッケーでは以前に比べスティック性能の向上でスピーディーな試合展開、SNSの普及などで身近にトッププレイヤーの試合視聴やスキル動画が視聴できることによって技術力が向上しアンパイアインカムは試合運営の効率化と判定の正確性向上に不可欠となっています。

#### 「試合の公平性」「大会価値向上」「安全な試合運営」の構築

・判定が試合の結果に直結し、アンパイアの判定の質で競技レベル・大会（試合）満足度も大きく左右されるため日本ホッケーの今後の競技レベルの向上や新規審判資格取得者への育成環境の整備など重要な機器である。

#### メリットとデメリット整理

・導入の利点と課題を明確化し、効果的な運用方法を検討します。

#### 今後の対応方針

・試合数増加に伴う影響を踏まえ、円滑な導入と運用体制の構築、サポート。

## JHA競技運営部発注から

### 全国主催大会競技用備品への移行へ

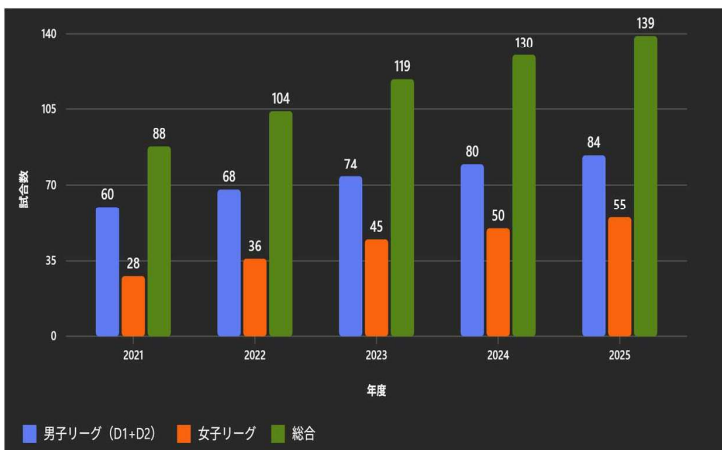
・・・各団体（HJL、日学連、社会人連盟、高体連）全国大会主催ブロック競技長、県競技長の皆様、担当者におかれましては大会経費の一部に計上いただくよう予算の確保をお願いご理解いただきたい。



※2025社会人ホッケー大会（青森三沢市、六ヶ所村）

青森国スポ大会準備委員会で準備頂いたレンタル品

## 試合数・大会数推移（HJLホッケージャパンリーグ）



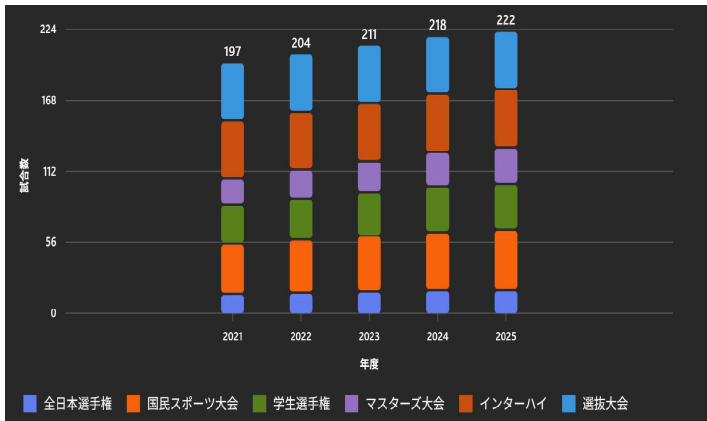
年度	総合試合数
2021	約88試合
2022	約104試合
2023	約119試合
2024	約130試合
2025	約139試合

※ホーム&アウェイ方式に転換後

### 総合試合数（男子＋女子）比較

- サムライリーグ（青）：2021年から2025年にかけて約60試合 → 84試合へ増加。
  - さくらリーグ（オレンジ）：28試合 → 55試合へほぼ倍増。
  - 総合（緑）：全体で約88試合 → 139試合へ大幅増加。
- 試合数は毎年増加しており、特に女子リーグの伸びが顕著。

## 試合数・大会数推移（日本ホッケー協会主催大会）



### 総試合数の推移（2021～2025）

- 2021年：約197試合
- 2022年：約204試合
- 2023年：約211試合
- 2024年：約218試合
- 2025年：約220試合

### 傾向まとめ

- 全体の試合数は年々増加し、2021年約197試合 → 2025年約220試合。
- 高校大会は安定的だが、JHA大会の増加。（社会人プレーオフなど）
- 全中、インターハイなどの分散開催の地域大会運営方式も変化している

## 今後の対応方針まとめ

### まとめと提案

## アンパイアインカム経費は各主催大会負担へ

・日本広範囲わたる会場での運営や、ホッケーの競技力向上、魅力向上には専用機材の配備が不可欠となっております。何卒、本趣旨をご理解いただき、承認および予算確保に向けたお力添えをいただけますと幸いです。

- ・日本ホッケー協会主催大会はハンドブックの競技運営備品リストに記載し大会準備備品へ
  - ・ブロック間ではインカムを所有しているブロックも増えてきておりブロック大会持ち回りなどの運用するなど共有事例を紹介する。
  - ・競技運営部として各カテゴリーごとに大会運営に差異がないようHANDBOOKへ仕様規格を策定。
- さらに各全国大会イベントマネージャーを配置し相談窓口、担当者との連携を図り大会運営をサポート。

## 2 フィールド公認規程 改定

本改定は、FIH公認およびJHA公認並びに下部構造特性検査の関係を整理し、下部構造を含めたフィールド性能の確認を強化することで、安全で安定した競技環境を確保することを目的としています。

### <FIH公認とJHA公認の取扱いを明確化>

- ①必須となる検査
- ②FIH検査報告書で代替可能な範囲
- ③下部構造特性検査の実施状況に応じた公認期間

- 1) FIHおよびJHAの両方のフィールド公認を申請する場合は、**JHA下部構造特性検査の実施が必要となります。**
- 2) JHA下部構造特性検査において**所定の基準を満たした場合**は、JHA現地検査（フィールドテストおよび材料特性検査）について、**FIH公認性能検査機関が発行する報告書で代替**することができます。
- 3) 一方、**JHA下部構造特性検査を実施しない場合**、または**基準を満たさない場合**であっても、JHA現地検査の要件を満たせば公認は可能ですが、**JHAフィールド公認の公認期間は3年間**（FIHの公認期間と同一）となります。

### 新旧対照表

新	旧	備考欄
第11条（その他） （4）FIHおよびJHAの両方のフィールド公認を申請する場合は、JHA下部構造特性検査を実施すること。 当該検査においてJHA下部構造特性検査要件を満たした場合、JHA現地検査（フィールドテストおよび材料特性検査）については、FIH公認性能検査機関が発行する報告書をもって公認審査を行う。	第11条（その他） （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る。	（改定） ・FIHとJHAの検査基準・審査手続の整合化 ・文言および審査手順の明確化
（5）JHAフィールド公認において、JHA下部構造特性検査要件を満たさない、または当該検査を実施しないまま、JHA現地検査（フィールドテストおよび材料特性検査）の要件を満たした場合の公認期間は、3年間とする。		（新設） ・JHA下部構造特性検査を実施しない、または基準を満たさない場合への対応。公認期間をFIHに準拠した。
（6）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。	（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。	（変更）

### 3 フィールド公認規程 FOPの性能要件 訂正



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イノベーション規格	JHAナショナル規格	
				クラス I	クラス II
公認製品	FIH Global		FIH Innovation	FIH National	FIH Community Hockey Plus
	JHAグローバル規格		FIHイノベーション規格	JHAナショナル規格 クラス I	JHAナショナル規格 クラス II
<b>FOPの性能要件</b>					
ボール垂直反発高さ	100mm-400mm			100mm-425mm	
EN 12235	偏差 ≤10% (総平均)			偏差 ≤20% (総平均)	
ボール転がり距離	≥10.0m			≥9.0m	
EN 12234	偏差 ≤±10% (総平均)			偏差 ≤±20% (総平均)	
	変位 ≤0.50m @9.5m			変位 ≤0.45m @8.5m	
衝撃吸収率	45%-60%			40%-65%	
FIFA TM 04a (GEN TS 16717)	偏差 ≤±5% 総合平均からのSA (絶対値)				

### 4 JHA公認フィールド



#### 1)新設・全面張替 (2025/1~2026/2)

No.	都道府県	人工芝グラウンド 名称	所在地	公認年月日	品名	規格
1	宮崎	都農町藤見公園第1ホッケー場	都農町	2025/3/18	GreenFieldsTX SWsPE8.7(22)	JHAナショナル規格クラス I
2	鳥取	八頭高校ホッケー場	八頭町	2025/7/10	Poligras Paris GT Zero 11-43 MB EL10	JHAグローバ規格 (FIH) JHAイノベーション規格 (FIH)
3	岐阜	川崎重工ホッケースタジアム Aコート	各務原市	2025/12/9	Poligras Paris GT Zero 11-43 MB EL10	JHAグローバル規格 (FIH)
4	岐阜	川崎重工ホッケースタジアム Bコート	各務原市	2025/12/9	Poligras Paris GT Zero 11-43 MB EL10	JHAグローバル規格
5	千葉	いすみ市大原グラウンド陸上競技場	いすみ市	2026/1/16	GreenFieldsTX SWsPE8.7(22)	JHAナショナル規格クラス I

#### 2)2025年公認失効

No.	都道府県	人工芝グラウンド 名称	所在地	失効期日	品名	規格
1	宮城	栗原市築館多目的競技場	栗原市	2025/1/23	アストロターフ システム90	JHAグローバル規格
2	宮城	栗原市一迫多目的競技場	栗原市	2025/1/23	アストロターフ システム90	JHAグローバル規格
3	京都	グリーンランドみずほ	京丹波町	2025/4/23	メガターフクールプラス	JHAグローバル規格
4	愛媛	松前町ホッケー公園ホッケー場	松前町	2025/12/28	GreenFieldsTX	JHAナショナル規格

### 3)2026年公認失効

No.	都道府県	人工芝グラウンド 名称	所在地	失効期日	品名	規格
1	山形	県立米沢商業ホッケー場	米沢市	2026/12/20	GreenFields TX sw EL 10	JHAナショナル規格

### 4)2027年公認失効

No.	都道府県	人工芝グラウンド 名称	所在地	失効期日	品名	規格
1	東京	駒沢オリンピック公園総合運動場 第一球技場	世田谷区	2027/2/6	GreenFields TX sw EL 10	JHAナショナル規格
2	広島	コカ・コーラレッドスパークスホッケースタジアム	広島市	2027/3/23	Poligras Platinum CoolPlus 11-42EL15RW	JHAグローバル規格
3	大阪	立命館OICフィールド	茨木市	2027/5/9	GreenFields TX	JHAグローバル規格
4	福井	越前町人工芝ホッケー場 A	越前町	2027/6/13	GreenFieldsTX	JHAグローバル規格

## 5 ユニフォーム規程について

### 1 チームロゴとチーム名の取扱について

- ・チーム固有のデザインについてはチーム名としてとらえることができる

### 2 特定非営利活動法人ロゴの取扱について

- ・特定非営利活動法人（NPO）のロゴについてはチーム名としては認められないため、広告掲載扱いとなる。
- ・ユニフォーム規定で広告としていないものは、都道府県のみ

### 3 選手名の表示（名前表記）について

#### <対応例>

#### ① イニシャル+姓

T. YAMADA / M. SUZUKI → 名前（下の名前）の頭文字を補足することで識別

#### ② 名前のイニシャルのみ

T. A. / M. K. → 下の名前・姓の頭文字を組み合わせで識別

#### ③ 下の名前+イニシャル

MIYU S. / MIYU H. → 同名の選手を区別するため、姓の頭文字を補足

#### ④ ニックネーム表記

（公序良俗および競技の品位を損なわないもの）

#### ⑤ 下の名前の表記（フルネームまたは一部）

例：TARO / TAR

いずれの場合も競技規則上の義務ではなく、審判・競技役員・観客等が選手を明確に識別できることを重視した運用をする。

### 4 アルコール類およびタバコ商品名の広告について

日本酒を例とした場合の取扱いは、以下のとおりとなります。

- ・「獺祭」

日本酒の銘柄名（商品名）に該当するため、使用は認められません。

- ・「株式会社獺祭」

法人名の表記であり、商品名の広告には該当しないことから、原則として使用は可能です。但し、法人名表記であっても、次のいずれかに該当する場合には、使用を認めないものとします。

✓ロゴや書体、デザインが、当該商品のラベルと同一または極めて類似している場合

✓「獺祭」の文字部分のみが強調され、実質的に商品名の広告と受け取られる場合

✓表示全体として、アルコール商品の広告効果が高いと判断される場合

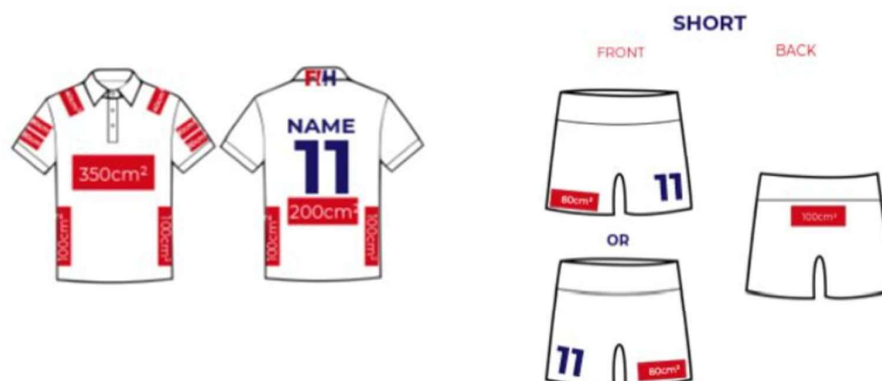
✓表現方法が公序良俗に反すると判断される場合

## 5 企業名とマスコットキャラクターの併記表示

- ・現行規程では、企業名とマスコットキャラクターの併記表示を直接禁止していない。
- ・ただし、チーム名、背番号、選手名およびエンブレムの視認性を妨げないことが必要。
- ・マスコットキャラクターは、企業名と一体又は企業名の付随要素として表示し、過度に目立つ表現は不可。
- ・表示は、ユニフォーム本体や背番号と識別できる配色とし、広告は一か所につき一社のみとする。
- ・キャラクターが商品名・サービス名として成立する場合や、主たる広告表示と受け取られる場合は、商品名としての広告表示に該当する可能性があり、個別判断となる。

## 6 ユニフォーム広告の大きさの制限について

- ・現行規程では、ユニホームに掲出するユニホーム広告の大きさについて直接規定がない。
- ・ただし、チーム名、背番号、選手名およびエンブレムの視認性を妨げないことが必要。
- ・現在、大きな問題がないため規制を設けていないが、今後競技運営に支障をきたすような場合、FIHが定める、大きさや掲出場所の制限を設ける可能性がある。



(FIHの規定をそのまま導入する予定はありません、また、導入する場合は移行期案を設ける予定です)

## 6 2026年競技運営規程

### 1) 用語の統一

現行  
チーム役員

改定  
チームスタッフ

目的  
登録規程に使用されている用語に統一

### 2) 用語の使い分けの明確化

現行  
試合時間と競技時間の使い分けが不明確

改定  
試合時間：試合が始まってから完全に終了するまでの時間（ハーフタイム、インターバル、中断時間等全て含む）

競技時間：競技規則で定められた、実際にボールが動いている、あるいはプレーが行われている時間

目的  
主に「9. フィールドへの入場 9.7」における、負傷者のチームベンチエリアに留まらなければならない時間について運用にばらつきが発生していたため。  
「プレイヤーはフィールドを出てから競技時間で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。」

### 3) 6. チームの服装、装具、カラー

現行

6.7 プ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。

6.8 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。

改定

削除

目的

プレイヤー及びチームスタッフ着用するユニフォーム以外の服装（トレーニングウェア等）に対する広告が増えている実情に合わせ削除。（ユニフォームについてはJHAユニフォーム規程に従うこと）

### 4) 9. フィールドへの入場

現行

無し

改定

9.4 医療スタッフ（手当する者を含む）は試合中、プレイヤーの手当の業務に専従し、試合時間中（インターバル及びハーフタイムを含む）にフィールド及びベンチ内においてコーチングを行うことはできない。コーチングを行っていることをTOが認めた場合、TOは監督に対して警告を行う。

目的

チームベンチ内におけるチームスタッフ役割の明確化

## 5) 付属書3 シュートアウト戦

現行  
項番23～26

改定  
23：26に移動、24：削除、25：23に操上及び文言修正、26：24に操上、(無)：25追加

23 TOは、シュートアウト戦の5回(6人制、インドアの場合は3回)の攻撃を行う各シリーズにおいて、同一シリーズで同一プレイヤーが2回目のシュートアウトの攻撃(ペナルティストロークは除く)を行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。

25 上記24の指摘以降のシリーズでは、同一シリーズで2回以上の攻撃を行ったプレイヤーが行うことになっていたシュートアウトは実施されずに無得点とされるが、既に得点となっているものについては有効とする。

目的  
現行規程24～26において内容の重複及び矛盾が生じていたため修正

## 6) レギュレーション一覧

レギュレーション項目	対象となる大会・試合	実施方法・留意点
一時退場者の退場時間と再入場	国内の大会すべて	11人制は、イエローカードが提示された場合の一時退場時間は5分間か10分間(6人制は2分間以上)とする。審判員は、イエローカードを提示した後、テクニカルテーブルに向かって、5分間の場合は手を広げて片手をあげ、10分間の場合は、手を広げて両手をあげる。 中学生の11人制及び全ての6人制の大会において、グリーンカードが提示された場合の一時退場時間は1分間とする。 中学生の11人制及び全ての6人制の大会において、グリーンカードが提示された場合は、再入場はホッケー競技規則13.5に定めるPC充過後となる。ただし、ストップボールの試合においては、PC充過後であっても規定の時間が完了時にフィールドに戻ることは可能である。
一時退場者の退場時間	すべての国内の試合	グリーンカードまたはイエローカードが提示され、退場しているプレイヤーに対して、退場時間中に重ねてカードが提示された場合、その提示されたカードの時間が、元の退場時間に加算される。
サジェスションアンパイア制度、ビデオアンパイア制度のどちらかまたはその両方を採用する。	①インターハイ：準決勝以上 ②高校選抜：準決勝以上 ③大学王座：準決勝以上 ④全日本社会人：準決勝以上 ⑤全日本学生選手権：準決勝以上 ⑥国民体育大会：全種別準決勝以上 ⑦男女全日本選手権：すべての試合 ⑧日本リーグ：すべての試合	サジェスションアンパイア制度またはビデオアンパイア制度を採用し(両制度を同時に採用する場合もあり得る)、チームにリファール権を奪える。 1人アードミス1時の有効性を含め、罰則は競技運営規程準則のこと。 対象大会、試合以外でもTOの判断により設置することができる。 ホッケー日本リーグについては、独自にビデオアンパイア制度を採用する試合を決定する。
リファール時等の選手交代	国内の試合すべて	リファールが行われた場合やPC・PG・得点に関わる発議があり、審判が時間を停止した際は、その後判定が行われるまで選手交代ができない。判定が行われた後は選手交代はTOが管理する。
退場者のベンチ入り	すべての国内の試合	日本での意思疎通ができない監督に対してチームは退場者を行う者をベンチに入れることができる。退場者は規定されているベンチ入りできるチーム役員に追加してベンチに入ることができる。退場者はチーム選手に対する監督の指示内容を日本語でフィールドに向かって発声することができる。コーチングエリアが設定されている場合は、その中で立つことで指示を与えることができるが、コーチングエリアには同時に存在し入ることはいずれもできない。退場時にはベンチから出ることはいずれもできない。退場者は下記の項目をすべて満たしている場合に限りベンチに入ることができる。ベンチ入りに関してはスターティングリストへの退場者氏名の記載は不要であるが、各試合、スターティングリスト提出時までに退場者をベンチ入りさせる旨の連絡をTOに行わなければならない。 ・大会参加申込書の送付と同時に退場者をベンチ入りさせたい旨の連絡をTDおよび主催者に行う。 ・TDが求める退場者に関する情報やチーム役員を最速でTDに提供している。 ・監督は日本語による意思疎通を行う能力を持っていない。(外国人コーチに対する退場者のベンチ入りは不可) ・退場者は監督が選手外退場および日本語に堪能である。 ・退場者はTOが指示する至急態を併用している。(罰則は問わない) 退場は国際化の旗を掲げ、あくまでも監督の外国語による発声内容を日本語に変換して選手に伝える役割として特別にベンチ入りを受けるものであり、退場の義務を逸脱した行為(選手の平手当て、監督の発声に基づかないコーチング、指導、応援、審判・相手チームへの発声等)をしてはならない。違反した場合は、TDまたはTOから連絡先分を与える場合がある。言語能力等の判断はTDが行う。大会運営規程で関連する定めが別途ある場合は、それに従う。
スライディングプレイ	すべての国内の試合	スライディングを伴うプレイの結果、相手選手の身体やスティックに触れた場合、個人的罰則はイエローカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。スリップ等故意でないが、結果的にスライディングを伴うプレイの形になり、相手選手の怪我を原因とした場合も厳正に対処する。その際は、審判員は状況に応じた罰則内容を適用する。
上げられたボール(スクープ)	すべての国内の試合	審下地点でレシンプしようとしているプレイヤーに対し、そのボールを受け取るプレイヤーがボールに触れるまで、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。但し、プレイヤー同士がプレイ可能範囲内に近づかないこと、インターセプト後もプレイ可能範囲にならないこと(レシンプしようとしている相手プレイヤーから離れる方向にインターセプトしたボールと共に離れていくこと)を条件条件として、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。
スターティングリストに記載する選手の人数制限について	大学王座決定戦、全日本学生選手権、全日本社会人選手権、全日本選手権	スターティングリストに記載できる選手の人数について、大学王座決定戦及び全日本学生選手権は、上限を22名とし、全日本社会人選手権、全日本選手権は、上限を18名とする。このことは、実施要項に明記して周知することとする。
ペナルティコーナー後の守備者のPC用防具の取外しについて	すべての国内の試合	守備者はペナルティコーナーの終了後の再開がビハインドヒットであった場合、すべてのPC用防具を取外した後にビハインドヒットを行うことができる。これは、ビハインドヒットとなった場合、守備者にはPC用防具を取外す適切な機会があったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要に時間を消費してはならない。
ペナルティコーナー後の守備者のフェイスマスクの着用について	すべての国内の試合	ペナルティコーナーの守備者の安全を確保することを目的として、ペナルティコーナーの守備を行うプレイヤーは、顔全体を覆うフェイスマスクを着用しなければならない。プレイヤーファーストの考えから、フェイスマスクを選手等に時間を与えた場合には、40秒を超えてもカードの対象としない。

# 競技運営規程

2026年4月1日改訂

主要改定箇所 2026.4



序文	目的
1	大会適用規程
2	大会競技役員
3	参加申込
4	チーム代表者会議
5	スターティングリスト (試合のチーム構成)
6	チームの服装、装具、カラー
7	試合時間
8	プレイヤーの交代
9	フィールドへの入場
10	試合の中断
11	メディアカルデータ
12	公式試合記録
13	棄権・失格
14	サジェストションアンパイア及びビデオアンパイア
15	行動規範と処罰
16	抗議
17	アピール・ジュリー
18	アピール・ジュリー制度の運用
19	アンチ・ドーピング
20	想定外の事態
21	その他

## APPENDICES

付属書 1	ホッケー競技規則に優先する事項
付属書 2	リーグ戦での順位決定方法
付属書 3	シニエーターアウト戦
付属書 4	行動規範
付属書 5	行動規範における違反と処罰レベルガイドライン
付属書 6	サジェストションアンパイア及びビデオアンパイア

2024年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧

## 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、精神的な充足感の獲得、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と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 大会開始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ぬ。

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）のウェブサイト上に公表される。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 行動規程（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 公式戦試合とは、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ぬ。

### 2. 大会競技役員

2.1 全国大会および国民体育大会プロ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（中・ジュエシジョンアンパイア、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）。  
b 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。但し、6人制の大会及びマスターズジャパンカップにおける競技役員を除く

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、行動規範、関係する規程に基づき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、TO または UM 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くてはならない。

3.4 大会参加申込書には以下の項目が含まれていくべきではない。

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「チームスタッフ」とは兼務できない。「チームスタッフ」とは大会参加申込書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「チームスタッフ」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（複数可）、フィジオセラピスト、ドクター、部長、監督代行、その他「チームスタッフ」等（参加申込時に登録できる最大人数については、別途大会運営規程にて定める）がいればその氏名。フィジオセラピストまたはドクターの代わりに手当てする者を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く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色。

f JHAユニフォーム規程に基づくゴールキーパー（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プ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プレイヤー及び「チームスタッフ」は、当該大会には参加できない。さらに、JHAは当該プレイヤー、「チームスタッフ」、所属チーム、関係機関に対する追加の制限措置を行うことがある。参加申込書に記載されるプレイヤーおよび「チームスタッフ」は、大会開催時点で有効な会員登録を提示できる状態になければならない。

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、補充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、メディアに通知されなければならない。

### 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 フィールドプレイヤーと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、フィールドプ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会員登録（紙または電子による）。TDにより会員登録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での提出を原則とする。また大会実施要項に下記の記載がある場合を除く）

「参加者（チーム、競技役員、大会関係者）は、(公社)日本ホッケー協会が定める諸規程を熟知し、その内容に同意の上、「行動規範確認書」を提出したものとみなします。違反した場合には、懲戒処分を受ける可能性があり、参加者は、自身の言動について責任を負うものとします。」

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会員登録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プレイヤーとして登録された最大30名の中から、最大18名までのプレイヤーを試合に出場させることができる。出場させるプレイヤーは試合毎に異なっていくべきではない。プレイヤーが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プ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）で指定された期限内に監督は以下を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名のプレイヤー。

b 試合開始時にチームベンチに居る7名までのプレイヤー（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。

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 交代でフィールドを退出したブ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 監督はブレイヤーが適切に交代を行うことに責任を負う。
9. **フィールドへの入場**
  - 9.1 コーチは、試合の**競技時間**中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裏施中に入場することができる。
  - 9.2 ベンチに入る者は**競技**中断中も含め、ベンチに着席してなければならぬ。ただしTOまたはアンパイアの指示がある場合は除く。交代ブレイヤーはTOが指定した場所での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。
  - 9.3 医療スタッフ(手当をする者を含む)はチームベンチの端でブレイヤーを手当するために席を離れることができる。
  - 9.4 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(設定されている場合)に入る必要がある。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。
  - 9.5 **医療スタッフ(手当をする者を含む)は試合中、ブレイヤーの手当の業務に専従し、試合時間中(インタミタイム及びびブライタイムを含む)にフィールド及びベンチ内においてコーチングを行うことはできない。コーチングを行っていることをTOが認めた場合、TOは監督に対して警告を行う。**
  - 9.6 チームベンチに在る**チームスタッフ**、ブレイヤーの言動は、競技役員、アンパイア、相手チームのブレイヤーに対するものであってはならない。
  - 9.7 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。
  - 9.8 フィールド上での負傷者(GKを除く)の治療は許されない。もしブレイヤーがフィールド上でブ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、医療スタッフが、医学的見地から必要と認められた場合には、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。
  - 9.9 アンパイアにより処置が必要と判断された場合は、医療スタッフの間、コーチングの間、コーチングを行ってはならない。必要に応じてアンパイアはストレッチャーがフィールドに入場することを許可する。
  - 9.10 フィールドの外に出さなければならない。
  - 9.11 チームベンチから誰か(ストレッチャーを含む)がブレイヤーの手当のためにフィールド内に入場した場合には、そのブレイヤーがフィールドブレイヤーである場合は、そのブレイヤーはフィールドを出てから**競技時間**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。
  - 9.12 2分間の計測は、TOが行う。
  - 9.13 そのブレイヤーに対する交代は**競技規則**に基づき認められる。
  - 9.14 ペナルティコーナーまたはペナルティシローク(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。
  - 9.15 フィールドが血液で汚れた場合には、抗生物質抗菌剤に対して効果的な中性洗剤を使用して直ちに洗浄を行う。これ以外の場合は、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。
  - 9.16 10 フィールド内で給水および摂食してはならない。試合中断を含め、試合中に摂食するブレイヤーはフィールドを出てはならない。**GK**はゴール直近のフィールドから出入りしてよい。
  - 9.17 **チームスタッフ**とブ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。
  - 9.18 **TD**の指示があった場合は、すべてのブレイヤーと**チームスタッフ**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。
  - 9.19 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**監督**または**コーチ**のみである。
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**競技時間**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はなかったもの見なし、8.に規定されるブレイヤー交代手順が適用される。
11. **メディアリポーター**

- 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 チーム医療スタッフ(フィジオまたはドクターの最大2名)。チーム医療スタッフが不在の場合には、手当をする者をチーム医療スタッフの代わりとして最大2名。手当をする者には、試合に出場する最大18名のブレイヤーと監督を除く者(ブレイヤーを含む)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**チームスタッフ**1名(後職は問わない)。ただし、医療スタッフは除く。
- h 試合で着用するユニフォームの色。
- 5.3 スタートイ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も除く。
- 5.4 指名されたブレイヤーが試合開始前にプ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、各試合でのフィールドブレイヤーと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 試合中にブレイヤーが着用するその他の衣類は着用しているユニフォームと同じ色でなければならない。ヘッドバンド及び平止めのリストバンドは相手チームのユニフォームと違う単色(但し蛍光色は除く)であればよい。
  - 6.3 試合中にウォームアップする交代ブレイヤーは、両チームのカラーとは異なる色のビブス等の服装を身につけてはならない。
  - 6.4 試合を行うチームは、試合会場にフア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ィールドブ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。
  - 6.5 試合の間、全ブ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。
  - 6.6 フィールドブレイヤーは、
    - a 試合中は常にソックスの内側で膝より下には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ズの大会については、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、TD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。
  - 6.7 **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定められている以外の広告の表示がないこと。**
  - 6.8 **ブレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、ブレイヤーが試合で使用する器具に表示される製造者識別情報(つまりJHAユニフォーム規程に基づき認められる)**
  - 6.7 フィールド上のブ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。
  - 6.8 試合で使用するスティックは、競技規則に記載の仕様に適合し、JHAが認めるスティックシールが添付されていないければならない。
  - 6.9 ペナルティコーナー守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290mm、幅180mm、厚さ110mm以内とする。
  - 6.10 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)。
  - 6.11 覆着はTDの事前の許可に基づき着用できる。その際はブレイヤー全員(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ペナルティコーナーの完遂のための**競技時間**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。

- 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ます。これは、プレイヤー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**チームスタッフ**、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、全員の署名が完了後に記録内容の明らかでない誤りが発見された場合は、両チームの監督、TD、TO、アンハバリアの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。
- 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の取勝と記録される。
- 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。
- 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の取勝とする。
- 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ければならない。
- 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 コロナウイ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ハバリア及びビデオアンパイ

- 14.1 サジェスションアンハバリア及びビデオアンパイ制度の運用方法については付属書6に規定する。

## 15. 行動規範と処罰

- 15.1 JHA 行動規範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**チームスタッフ**、プレイヤーの言動に責任を負う。
- 15.2 本規程の付属書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ぬ。

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 本規程の内容にかかわらず、試合中の半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) ないし本規程の適用についてTDに抗議を行うことができる。その場合、監督は、

- 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ぬ。
- 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が抗議に対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 本規程の抗議手順が完全に遵守された場合、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できる。

- 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ぬ。
- 16.10 抗議が行われていない場合
- a. 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。
- b. 抗議を行っていない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 すべての公式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りえる。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もある。
- 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 本規程に記載され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、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動器 (AED) を設置しなければならぬ。
- 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で定められた大会運営規程は本規程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 本規程は、国際ホッケー連盟の競技運営規程 (2023年10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、**2026年4月1日**に改定され効力を有する。

## 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が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。アームバンドがそれぞれに類するものは、単色のはっきりと認識の由来の色（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、大会運営経路で変更して良い。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から**競技再開時間**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テ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から**競技再開時間**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、ペナルティコーナー、引き続きのペナルティコーナーおよびペナルティストロークを完了するために引き延ばされる。
    - f ペナルティコーナーが与えられたとき、**競技時間**は停止され、ペナルティコーナーの準備のために40秒間（リファーマが行われた場合を除く）が与えられる。ペナルティコー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**競技時間**の計時を再開する。両チームの準備ができていれば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ー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ーナーとリファーマが行われた後のペナルティコーナー時には**競技時間**は停止されるが、チームに40秒間を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ー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た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則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。プレイヤーが指定された場所に着席中に、さらにグリーンカードを提示された場合、3.1で規定された時間に追加され、最初の出場停止の終了後直ちに追加された2分の計測を開始する。
      - 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が一時的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。

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。

## 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。
  - 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。プレイヤーが指定された場所に着席中に、さらにイエローカードを提示された場合、3.1または上記aで最初に示された時間に追加され、最初の出場停止の終了後直ちに追加された時間の計測を開始する。
  - 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が一時的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。
- 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2.1.fに基づき**競技時間**は40秒間停止される（守備側プレイヤーのフェイズマスク、保護用グローブ、膝あて等の着用時間の時間として）。すべての守備側プレイヤーは顔面または頭部全体を保護するフェイズマスクを着用し、ペナルティコーナーの完遂（ホッケー競技規則13.8）まで外してはならない。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の合図をする。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の合図をする。箇の合図により**競技時間**の計測が再開される。もし、40秒経過時に準備が出来ていない場合、アンパイアはその理由を以下より判断する：
    - a 守備側プレイヤーのフェイズマスクなどの防具を探す目的等、安全を優先するための行為であった場合、アンパイアは安全を優先するために、保護具の着用は通常よりも時間がかかっても許容しなければならない。個人的罰則を適用すべきではない。
    - b 守備側プレイヤーが遅延を目的として故意にフェイズマスクの着用を遅らせていた場合、アンパイアは遅延行為としてみなし、当該プレイヤーに個人的罰則を科す（グリーンカード）。たび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）。
  - 5.3 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た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の場合には、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準備しているフィールドプレイヤーの中から選択できる）。
  - 5.4 ペナルティコーナーの完遂の前に守備側プレイヤーが意図的にフェイズマスクを外した場合、攻撃側に再びペナルティコーナーが与えられる。
  - 5.5 攻撃側プレイヤーによる遅延行為の場合、アンパイアは当該プレイヤーに個人的罰則を科し（グリーンカード）、守備側にフリーヒットを与える。同じプレイヤーのたび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）。
  - 5.6 本項目における判定についてはチームリファーマラルの対象外とする。

## 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。
  - 一 勝者に3ポイント
  - 一 引き分けの場合は両チームに1ポイント
  - 一 敗者に0ポイント
- 1.2 リーグ戦終了時、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、これらチームによる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、そ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により、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。

## 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は除き、シュートアウト戦でのプレイヤー交代は認められない。(攻撃の順番を予め申告する必要がある)
- 3 シュートアウト戦実施時に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、先攻か後攻を決定する。
- 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こともできる。
- 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よい。
- 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、シュートアウトを行うプレイヤー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。
- 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うこととする。
- 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ォ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ある競技役員が哨笛を開始する。(またはTDによって決められた方法で哨笛を開始する)
  - 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ボールを反則をしたとき。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か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、ステイ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、勝者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

## 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關するすべての権限を有する。したがってホッケー競技に關わる者は、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クラスとチームスタッフ。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コーチングスタッフ、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スタッフに必要ないし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、チームスタッフとともに監督も責任を負う。
- 大会中の違反行為および JHA が定める規程に關わる疑義は、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 競技運営部が対応し、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ぬ。
- 大会参加者は、競技フィールド上、会場、宿舍、宿舎で適切に行動しなければならぬ。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、暴行、敬意
  - 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、敬意
- 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ぬ。
- 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、チームスタッフはドーピング検査官に対し暴言、暴行、敬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、薬物に關する規定を犯したりしてはならない。
- 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た賭博行為、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、汚職に關わるいかなる行為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。）

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。その後には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。

- 出場となったプレイヤーが行うことになったシューターアウトは実施されずに無得点とされるが、退場時に既に得点となっているものは有効とする。
- シューターアウト戦実施中に 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、退場処分となつていない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、交代プレイヤーとする GK または守備を行つ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。その後には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。
  - シューター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、退場処分となつていない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。
  - 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ターアウト戦に参加できない。
  - 両チーム 5 名によるシューターアウトが終了した時点でゴール数が同じだった場合は
    - 同じプレイヤーにより両チーム 5 回のシューターアウトを行う第 2 シリーズを実施する。
    - 攻撃を行う順番は第 1 シリーズと同じでなくよく、シューターアウトごとに監督が指名する。
    - 先攻と後攻を入れ替える。
    - 同数のシューターアウトを行つた時、どちらかのチームがゴール数を上回つていた場合はそのチームを勝者としシューターアウト戦は終了する。
  - 第 2 シリーズ終了時点で両チームの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。
    - 攻撃を行う順番は前のシリーズと同じでなくよく、シューターアウトごとに監督が指名する。
    - 先攻と後攻を入れ替える。
  - 20 に定める新たなシリーズ終了時点で両チームの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。
- ~~24 シューターアウト戦の 5 回 (6 人制、インドアの試合は 3 回) の攻撃を行う各シリーズにおいて、同一人物が 2 回以上のシューターアウトの攻撃を同一シリーズ内で行った場合 (ペナルティショットは除く) は、2 回目以降の攻撃結果は無効とし、先攻と後攻を入れ替える。~~
- TO は、シューターアウト戦の 5 回 (6 人制、インドアの試合は 3 回) の攻撃を行う各シリーズにおいて、同一シリーズで同一プレイヤーが 2 回目のシューターアウトの攻撃 (ペナルティショットは除く) を行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。
  - 同一シリーズ内に同一プレイヤーが 2 回以上の攻撃を行つたことが、攻撃実施後に相手チームまたは当該アンパイア及び TO により指摘された場合、TO は攻撃結果を無得点に修正する (当該シューターアウトが無得点の場合は無得点のまま)。この修正は次のシューターアウトが開始されるまで可能とし、次のシューター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。同一プレイヤーが 2 回以上の攻撃を行つたシューターアウトが成功し、それが満塁を決定した最後のシューター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で指図が可能とし、修正する場合は、結果を修正した時点の状態からシューターアウト戦を再開する。期限を過ぎてからの上記に關する指図は受け付けない。
  - 上記 24 の指図以降のシリーズでは、同一シリーズで 2 回以上の攻撃を行つたプレイヤーが行うことになつていないシューターアウトは実施されずに無得点とされるが、既に得点となつているものについては有効とする。

26 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。

## 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へ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
- ステイックやボール（及びその他の物）をプレイヤー、アンパイアまたは競技役員へ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過度の身体的接触をすること
- 卑猥、攻撃的、侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- TOから警告を受けてもなおTOからの指示に従わない行動
- 不適切な方法でのホッケースタッフや用具及び服装の使用、会場の施設や設備の損壊
- 公的発言の場で、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をすること
- 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
- 著しく卑猥、著しく攻撃的、非常に侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- 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
- 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、観客に対して唾等を吐きかける行為
- レベル2の処分対象行為のくり返し
- その他の上記に含まれていないホッケースタッフの精神に反し評判を貶める行為

## 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、参考と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、参考とすること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、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プレイヤー、**チームスタッフ**の抗議、アピール、圧力によって行われてはならない。規定された手順に基づく要求がなされなければならぬ。
- 1.6 審判員のみがリファアールを行うために**競技時間**を止めることができる。サジェスションアンパイア、ビデオアンパイア、その他の競技役員は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てい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25m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 フィールド上にある全てのプ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プ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ったプレイヤーは、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腕にもう一方の腕をまっすぐのばし「T」の字を作るゼ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 アンパイアはプレイヤーが「T」の字を示した事を認識した場合、**競技時間**を停止する。但し対象となる判定（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 **競技時間**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。
  - 3.7 チームリファアールを行うプレイヤー（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。
  - 3.8 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。
  - 3.9 アンパイアがチームリファアールを受け付ける場合は、要求の内容を確認した後「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 アンパイアは、
    - a. サジェ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。

- 4.9 協議中にブレイキヤーは、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ぬ。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ぬ。
- 4.11 深刻な反則とは以下を示すがこれに限られない
- 「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」に抵触する内容
  - ホッケー競技規則に記載されている重大な違反、身体的接触、故意の不当な行為
5. チームリファアールの拒絶
- 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回チームリファアールを行うことが出来る。
- 5.2 3.16にない、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アールの成否に関係なく、両チームがそれぞれ1回のチームリファアールを保有した状態で開始する。
- 5.4 アンパイアは、何回でもアンパイアリファアールができる。
6. リファアール後の再開方法
- 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
- 時間が停止された時がベンチコートコーナースタンド以外の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。
  - 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. ベンチコートコーナースタンドに関する再開方法
- 7.1 ベンチコートコーナースタンドに関するリファアールが行われた場合は上記6に開かず以下が適用される。
- 7.2 インプレー中に、アンパイアがベンチコートコーナースタンドを判定したが、守備側のチームリファアールが行われ、その結果守備側のチームに反則がなかった場合には、15m ライン及び5m の破線の外側からブリーチで再開される。この場合、リファアール権は維持される。
- 7.3 ベンチコートコーナースタンドにリファアールが行われた場合
- アンパイアがベンチコートコーナースタンドを判定し、守備側のチームがリファアールを行った場合
    - どちらのチームにも反則がなかった場合、ホッケー競技規則 6.5 にないベンチコートコーナースタンドから再開される。この場合リファアール権は維持される。
    - 守備側のチームに反則があった場合、ベンチコートコーナースタンドから再開される。この場合リファアール権は喪失する。
    - 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファアール権は維持される。
  - アンパイアがベンチコートコーナースタンドを判定せず、アウトプレーになる前に攻撃側のチームがリファアールを行った場合（リファアールが行われる前にボールがサイドラインまたはバックラインを超えていた場合は上記6に従い再開される）
    - どちらのチームにも反則がなかった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファアール権は喪失する。
    - 守備側のチームに反則があった場合、ベンチコートコーナースタンドまたはベンチコートから再開される。この場合リファアール権は維持される。
    - 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファアール権は喪失する。
8. その他
- 8.1 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。
- 8.2 その他の全ての判断はアンパイアが行う。
- 8.3 リファアールのために時間が停止されている間は、ブレイキヤー交代できない。協議の結果、ベンチコートコーナースタンドとなった後はブレイキヤー交代が可能となる。
- 8.4 シュートアウト実施中に何らかの理由でアンパイアが時間を止めたが、相手アンパイアまたはビデオアシスタント/サジェスションアンパイアから時間を止める明確な理由が無いと助言された場合、シュートアウトはリタイクとなる。

- 3.11 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイアは可能な限り短い時間（60秒-90秒以内）で以下の助言を行う。
- ゴールかどうか
  - ベンチコートコーナースタンドかどうか
  - ベンチコートコーナースタンドかどうか
  - シュートアウトリタイク（やり直し）かどうか
  - ノーアドバイス
- 3.12 対象ブレイクの前後に起こった反則や状況
- 3.13 対象ブレイク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これを考慮する。
- 3.13 ノーアドバイスとは、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、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（または判定をしなければならぬ）がそのまま維持され、チームリファアールは喪失しない。
- 3.14 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
- 判定が認められた場合は有利な判定となった場合は、維持される
  - 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
  - アンパイアがビデオアシスタントコーナースタンドの助言に同意せず、元の判定を維持した場合は、維持される
  - 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。
- 3.16 協議中にブレイキヤーは、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。
- 3.17 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ぬ。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ぬ。
4. アンパイアリファアール
- 4.1 得点、ベンチコートコーナースタンドに関する判定（または判定しなかったこと）またはフィールド内で発生した深刻な反則に対して疑義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、ベンチコートコーナースタンドに基づき与えられたかどうか、または深刻な反則が発生していたかどうかについてのみに行われる。
- 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。
- ボールが完全にゴールラインを超えたか。
  - ボールがゴールの中で攻撃側のブレイキヤーによって正しくブレイクされたか、又は、攻撃側のブレイキ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。
  - ベンチコートコーナースタンド時に、攻撃側のブレイキヤーによるシュートの際に、ボールが完全にサークルの外に出たか。
  - 得点を決めたブレイキヤー又はゴールを防いだブレイキヤーにより、23m エリア内で判定に関わる反則が行われたか。
- e. 守備側のブレイキ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たと思われる得点が妨げられたか。意の反則で、攻撃側のブレイキ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。
- f. 深刻な反則または危険あるいは無謀なプレーがフィールド上で行われたか（23m エリアに限らない）。
- 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またはビデオアンパイアは可能な限り短い時間（60秒-90秒以内）で以下の助言を行う
- ゴールかどうか
  - ベンチコートコーナースタンドかどうか
  - ノーアドバイス
  - 対象ブレイクの前後に起こった反則や状況、またはイエローカードおよびレッドカードに該当する深刻な反則があったかどうか
- 4.6 対象ブレイク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これを考慮する。
- 4.7 ノーアドバイスとは、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（または判定をしなければならぬ）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。

# 2026年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表

レギュレーション項目	対象となる大会・試合	実施方法・留意点
一時退場者の退場時間と再入場	国内の大会すべて	11人制は、イエローカードが提示された場合の一時退場時間は5分間か10分間（6人制は2分間以上）とする。審判員は、イエローカードを提示した後、テクニカルテーブルに向かって、5分間の場合は手を広げて片手をあげる。10分間の場合は、手を広げて両手をあげる。 中学生の11人制及び全ての6人制の大会において、グリーンカードが提示された場合の一時退場時間は1分間とする。 一時退場時間が完了した時点でPC実施中の場合は、再入場はホッケー競技規則13.5に定めるPC完了後となる。ただし、ストップ制の試合においては、PC実施中であっても規定の時間が完了時にフィールドに戻るることができる。
一時退場者の退場時間	すべての国内の試合	グリーンカードまたはイエローカードが提示され、退場時間中に重ねてカードが提示された場合、その提示されたカードの時間が、元の退場時間に加算される。
サジェスションアンパイア制度、ビデオアンパイア制度のどちらからまたはその両方を採用する。	①インターハイ：準決勝以上 ②高校選抜：準決勝以上 ③大学王座：準決勝以上 ④全日本社会人：準決勝以上 ⑤全日本学生選手権：準決勝以上 ⑥国民体育大会：全種別準決勝以上 ⑦男女全日本選手権：すべての試合 ⑧日本リーグ：すべての試合	サジェスションアンパイア制度またはビデオアンパイア制度を採用し（両制度を同時に採用する場合もあり得る）、チームにリファララル権を与える。 「ノーアドバンス」時の対処方法等を含め、詳細は競技運営規程参照のこと。 対象大会、試合以外でもTDの判断により配置することができる。 ホッケー日本リーグについては、独自にビデオアンパイア制度を採用する試合を決定する。
リファララル時等の選手交代	国内の試合すべて	リファララルが行われた場合PC・PS・得点に関わる疑義があり、審判が時間を停止した際は、その後判定が行われるまで選手交代ができない。判定が行われた後は競技規則に則って選手交代が行われる。 選手交代はTOが管理する。
通訳者のベンチ入り	すべての国内の試合	日本語での意思疎通ができない監督に対してチーム通訳者を行う者をベンチに入れることができる。通訳者は規定されているベンチ入りできるチーム役員に追加してベンチに入ることができる。通訳者はチーム通訳者に対する監督の指示内容を日本語でフィールドに向かって発声することができる。コーチングエリアが設定されている場合は、その中で立って指示を与えることができるが、コーチングエリアには同時に2名以上入ることはできない。50戦時にはベンチから出ることはできない。 通訳者は下記の項目をすべて満たしている場合に限りベンチに入ることができる。ベンチ入りの際にはスターティングリストへの通訳者氏名の記載は不要であるが、毎試合、スターティングリスト提出時までに通訳者のベンチ入りさせたい旨の連絡をTOに行わなければならない。 ・大会参加申込書の送付と同時に通訳者をベンチ入りさせたい旨の連絡をTOおよび主催者に行っている。 ・TDが求める通訳者に関する情報をチーム代表者会議までにTDに提供している。 ・監督は日本語による意思疎通を行う能力を持っている。（種別は問わない） ・通訳者は監督が話す外国語および日本語に堪能である。 通訳者はJHAが発行する登録証を所持している。 通訳者は国際化の流れを鑑み、あくまでも監督の外国語による発言内容を日本語に正確に訳すことができる。通訳者は監督が話す外国語および日本語に堪能である。 通訳者の業務を逸脱した行為（選手の手当て、監督の発言に基づかないコーチング、指導、応援、審判・相手チームへの発言等）をしてはならない。違反した場合は、TDまたはTOから出場処分を与える場合がある。言語能力等の判断はTDが行う。大会運営規程で関連する定めが別途ある場合は、それに従う。
スライディングブレイ	すべての国内の試合	スライディングブレイを伴うブレイの結果、相手選手の身体やスティックに触れた場合、個人的罰則はイエローカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。 スリップ等故意で無いが、結果的にスライディングを伴うブレイの形になり、相手選手の怪我を誘因してしまっただけの場合も厳正に対処する。その際は、審判員は状況に応じて罰則内容を適用する。
上げられたボール（スクープ）	すべての国内の試合	着下地点でレンプアップしようとしているブレイヤーに対し、そのボールを受け取るブレイヤーがボールに触れるまで、相手側ブレイヤーはそのブレイヤーから5m以内の距離に近づいてはならない。但し、ブレイヤー同士がブレイ可能範囲内に近づかないこと、インターセプト後もブレイ可能範囲内にならないこと（レンプアップしようとしている相手ブレイヤーから離れる方向にインターセプトしたボールと共に動いていくこと）を条件条件として、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。
スターティングリストに記載する選手の人数制限について	大学王座決定戦、全日本学生選手権、全日本社会人選手権、全日本選手権	スターティングリストに記載できる選手の人数に限り、大学王座決定戦及び全日本学生選手権は、上限を22名とし、全日本社会人選手権、全日本選手権は、上限を18名とする。このことは、実施要項に明記して周知を図ることとする。 その他の大会においては、エントリー人数並びにスターティングリストに帰属する人数の上限について、実施要項に明記して周知することとする。
ペナルティコーナー後の守備者のPC用防具の取外しについて	すべての国内の試合	守備者はペナルティコーナーの終了後の再開がビハインドヒットであった場合、すべてのPC用防具を取外す適切な機会が有ったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要な場合は、ビハインドヒットとなった場合、守備者にはPC用防具を取外す適切な機会が有ったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要な場合は、PC用防具を消費してはならない。
ペナルティコーナー後の守備者のフェイスマスクの着用について	すべての国内の試合	ペナルティコーナーの守備者の安全を確保することを目的として、ペナルティコーナーの守備者を行うブレイヤーは、顔全体を覆うフェイスマスクを着用しなければならない。ブレイヤーファーストの考え方から、フェイスマスクの考え方は、40秒を超えてもカードの対象としない。

全国ルール統一研修会 2026年2月14日(土) 13:00-17:00 オンラインハイブリッド  
パナソニックリゾート大阪

1

# アンチドーピング(AD)・インテグリティ &スポーツ医・科学情報

JHAAD・インテグリティ委員会 / スポーツ医・科学情報室

埴岡(はにおか) 隆

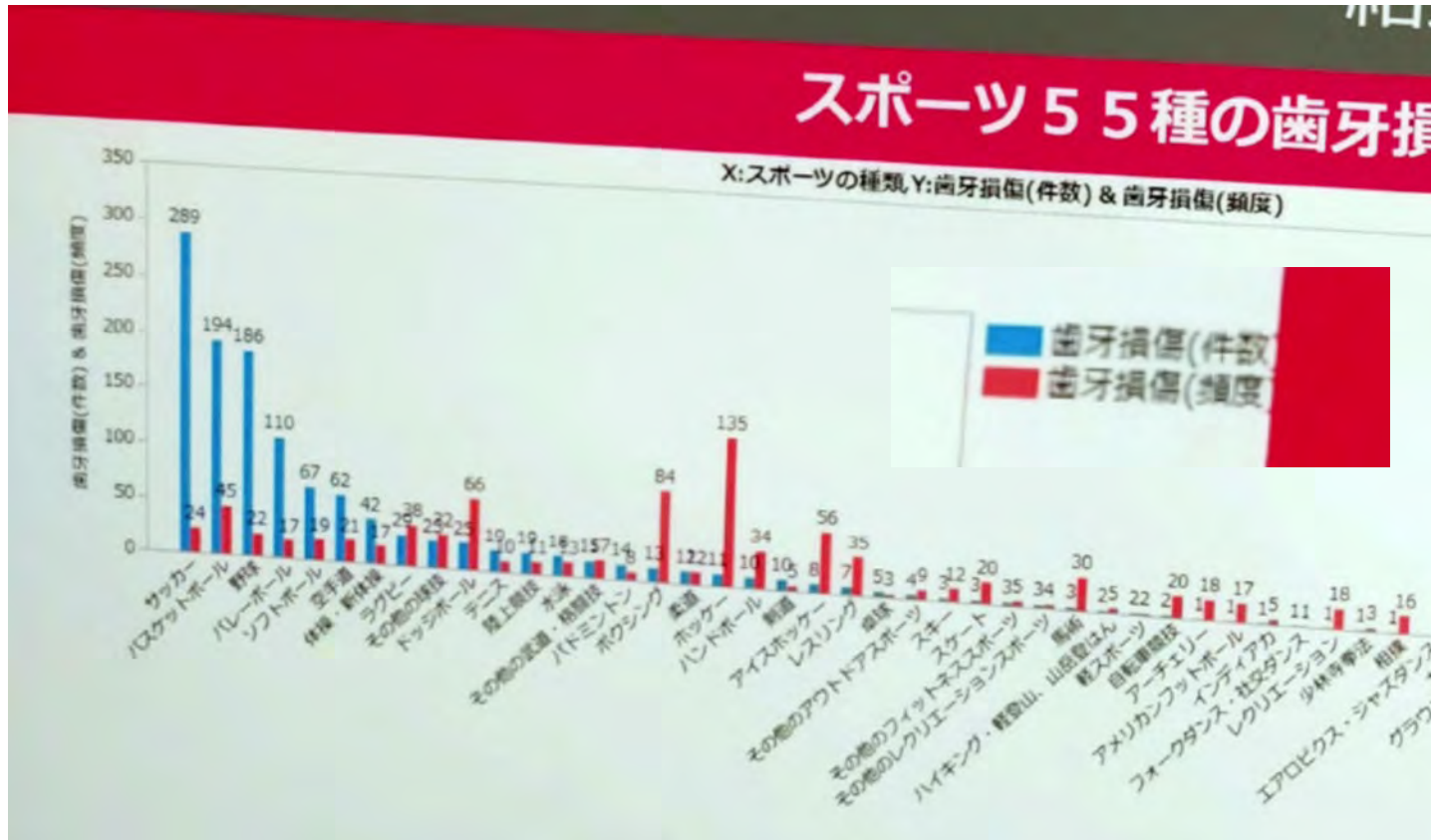
JHA理事(学識2022.7~)

JSP0スポーツデンティスト・JADA承認Educator

# 歯・口の負傷事故の実態判明

2024年日本スポーツ歯科医学会

## 歯の事故と競技特性とマウスガードに関する競技規則との関係



発生頻度順位10万人対

1 135件 ?

2 84件 ボクシング

3 66件 ドッジボール

4 56件 アイスホッケー

5 45件 バスケットボール

# 公益税団法人 スポーツ安全協会提供よりデータ提供

スポーツ安全保険の傷害保険金支払い実績による傷害統計データ			
歯牙損傷(スポーツマウスガード関係)の発生件数・発生頻度			
年度	ホッケー 加入者数	発生頻度	発生件数
平成29年 2017年度	8,166人	135/10万人 第1位 ホッケー, ホッケー, アイス ホッケー, バスケットボール	11件
令和4年度 2022年度	7,341人		15件 試合中5, 練習試合中2, 練習中 7, 不明1 中学生以下4, 高校・大学生6, 社会人5

# 歯・口の負傷事故の実態(再掲)

2024年秋開催の日本スポーツ歯科医学会で発表された  
「歯の事故と競技特性とマウスガードに関する競技規則との関係」

## 発生頻度(10万人対)順位

1 135件 ホッケー

2 84件 ボクシング

3 66件 ドッジボール

4 56件 アイスホッケー

5 45件 バスケットボール

# 歯・口の負傷事故の実態（世界でも！！！！） 5

## Global research trends of studies related to mouthguards and dental injuries in sports activities: a bibliometric analysis

総合歯科学雑誌2023年11/12月号

GENERAL DENTISTRY November/December 2023

スポーツマウスガードの研究の数  
ホッケーの負傷割合は世界でも高い

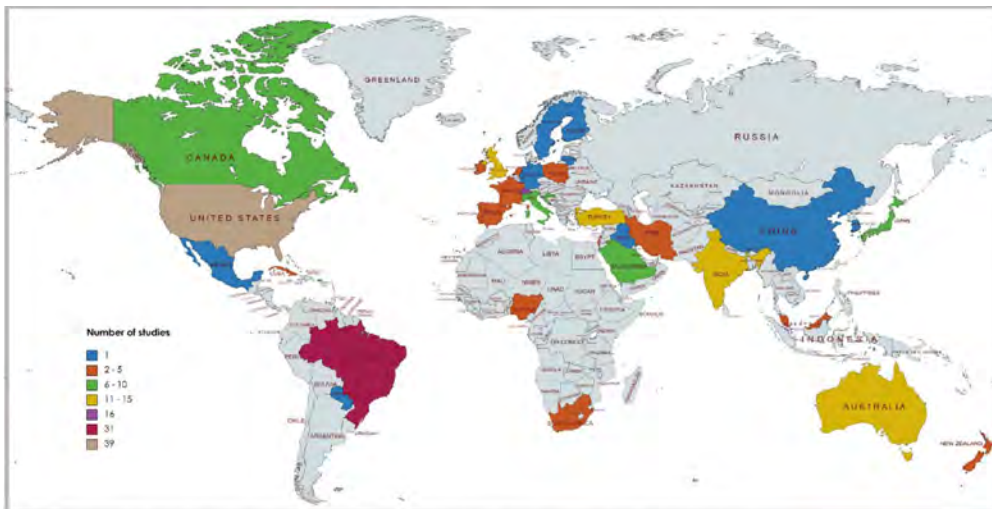
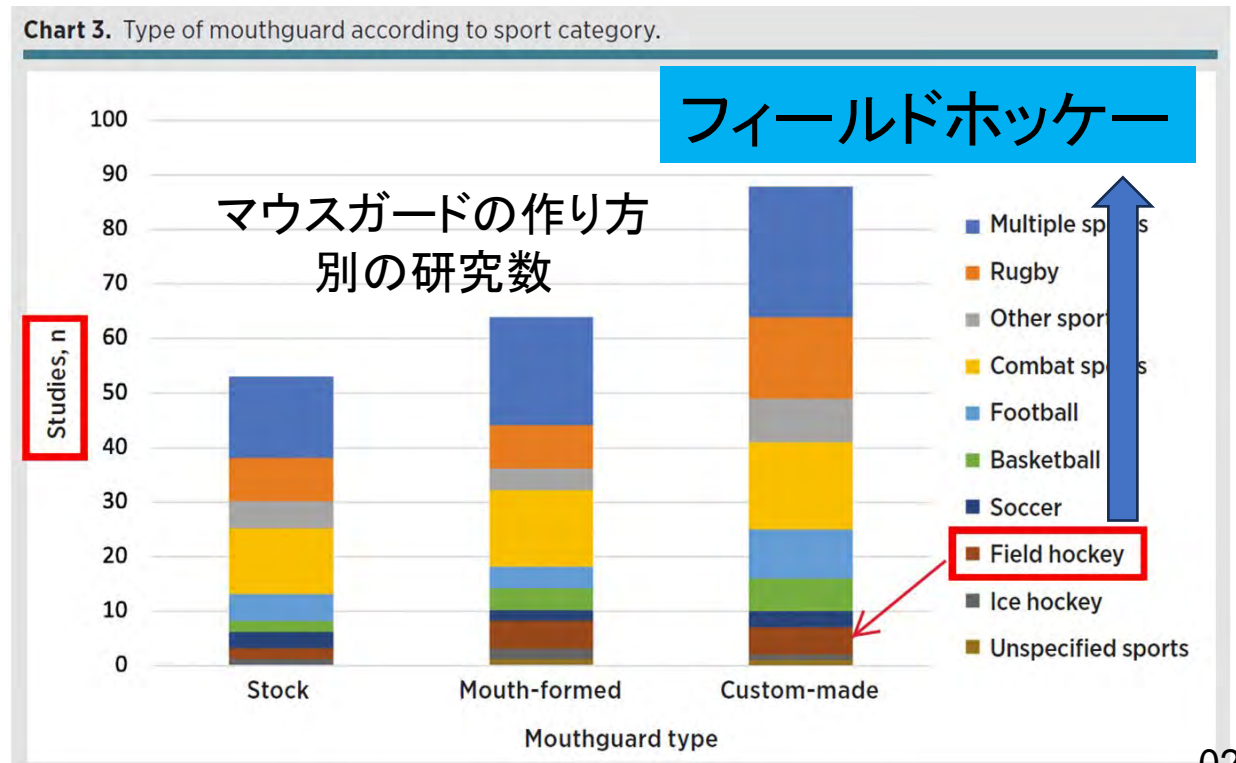


Fig 1. Countries of origin of the reviewed studies. Countries shaded in gray had no identified publications.



# 脳振盪手引書のJHAホームページ

ホッケー競技における脳振盪に対する手引書 2024年8月20日令和6年度第6回理事会 強化育成本部  
喜久生明男、喜久生健太

1. はじめに
2. 脳振盪とは
3. 脳振盪の症状
4. セカンドインパクトシンドローム
5. 脳振盪の徴候があった時の対応：疑ったときのツール
6. 脳振盪が疑われた時の対応
7. **脳振盪からの復帰**  
学業復帰の仕方 競技復帰の仕方
8. ピッチで誰が脳振盪、脳振盪疑いを判断するのか  
脳振盪を疑ったときのツール  
脳振盪からの段階的復帰 Pocket SCAT2

ホッケー競技における  
脳振盪（脳しんとう）に対する手引き書



# 令和7年6月に「スポーツ活動中の熱中症予防ガイドブック」の内容を改訂します-JSPO

日本スポーツ協会発行



JHAホームページ  
第2版の掲載  
を準備中

### 新しい熱中症予防5ヶ条

1 暑いとき、 無理な運動は 事故のもと	2 急な暑さに 要注意	3 失われる 水と塩分を 取り戻そう	4 冷やそう、 からだの 外から内から	5 体調不良は 事故のもと
-------------------------------	-------------------	-----------------------------	------------------------------	---------------------

【改訂前】▶「4. 薄着スタイルでさわやかに」より変更

### ☑。冷やそう、からだの外から内から

適度な体温の上昇は運動能力を高めますが、暑さの厳しい中での運動では体温が大きく上昇し、運動能力の低下や熱中症を引き起こしてしまいます。身体冷却を用いることで暑さの中でも体温の過度な上昇を抑えることができ、運動能力や認知機能の低下、多量の汗による脱水を防ぐことができます。

熱を逃がしやすくするために軽装にしましょう。また、防具を着けるスポーツでは、休憩時に防具を外して熱を逃がしましょう。

### 身体冷却の効果

スポーツの成績は体温上昇に強く影響されるため、暑い環境下でも体温の過度な上昇を抑えることで熱中症の予防、持久性運動能力や認知機能の低下の抑制、多量の発汗による脱水予防などができます。身体を冷却することで、深部体温や皮膚温だけでなく心拍数などの心臓循環系の指標や、暑さ、運動のきつさ、疲労、快適性などの主観的感覚が改善し、暑熱下における運動パフォーマンスの低下を防ぐことができます。したがって、暑熱下のスポーツ活動時では、積極的に身体冷却を実施することが重要です。

暑い環境下での運動パフォーマンスの低下  
(Flouris & Schlader, 2015 を改定)

# アスリートの手本としての役割・期待



厚生労働省世界禁煙デーポスターのアスリート



アスリート&競技団体の方へ

医療関係の方へ

教育関係の方へ

一般の方へ

企業関係の方へ

アンチ・ドーピングとは

ルールと規則違反

事業と活動

JADAについて

FAIR PRIDE

## アンチ・ドーピングとは

アンチ・ドーピングとは「クリーンで公正なスポーツを守るための活動」です。





アスリート&amp;競技団体の方へ

医療関係の方へ

教育関係の方へ

一般の方へ

企業関係の方へ

アンチ・ドーピングとは

ルールと規則違反

事業と活動

JADAについて

FAIR PRIDE

あなたは「スポーツの価値」と聞いて何を想像しますか？  
そして、未来に継承したい「スポーツの価値」は何ですか？

ドーピングとは アンチ・ドーピングとは なぜ、アンチ・ドーピングが必要なのか  
スポーツにはどのような「価値」があるのでしょうか？

我が国のスポーツ基本法には、「スポーツは世界共通の人類の文化」と記載されています。  
私たち人類は、スポーツの中で多様な価値を育み、継承してきました。それは、上記のような価値が、

単にスポーツの中でのみ尊重されているものではなく、

スポーツ以外の日常生活のさまざまな場面においても、さらには個人の生き方としても尊重され、守られるべきものだと、「世界の人々が信じている」からです。

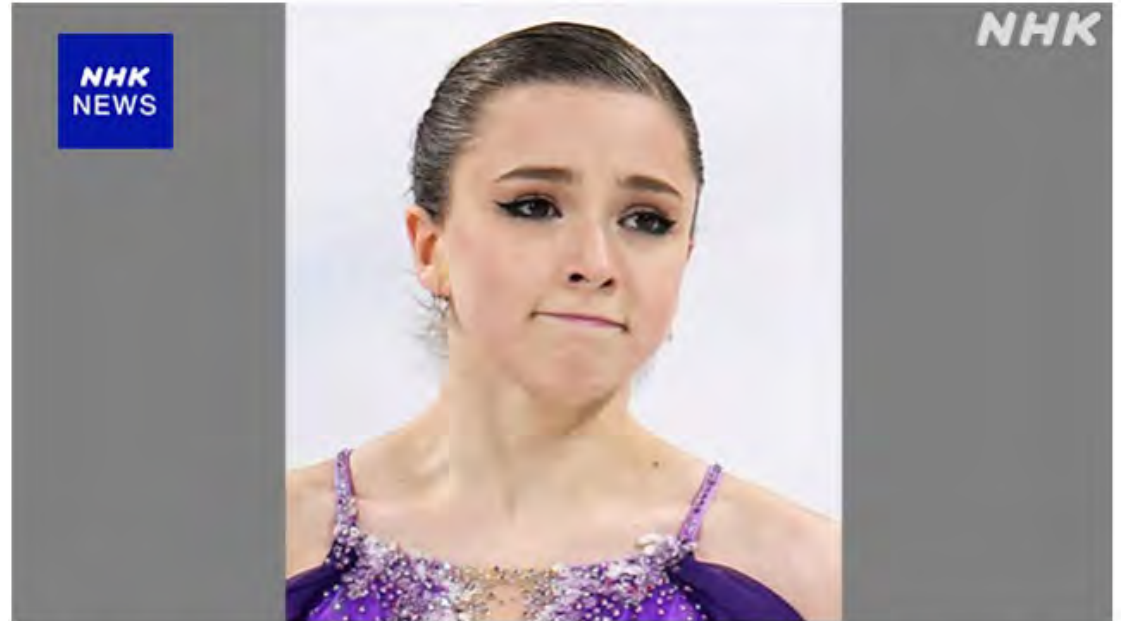
# 「クリーンスポーツ・スポーツの価値」<sup>11</sup>

BBC NEWS JAPAN

ロシア選手団、ドーピングで主要大会4年間除外  
東京五輪も

2019年12月10日

2019.12.10. BBCニュース



フィギュア ワリエワのドーピング違反 来年  
1月末までに裁定へ

2023年11月11日 8時53分

2023.11.11. NHKウェブ

「2026年東京五輪と2027年全米五輪でロシアの選手は、国別、その参加が国別の枠組みで認められたい」といって

# 2023.6にJHA規程施行 全国研修を継続

## 日本ホッケー協会 アンチ・ドーピング規程

### 第1条（目的）

本規程は、日本ホッケー協会のアンチ・ドーピング活動についての事項を定めることを目的とする。

### 第2条（適用対象者）

本規程は、以下に対して適用される。

- (1) 日本ホッケー協会及びその役職員並びに委員会委員等の関係者
- (2) 競技者
- (3) サポートスタッフ
- (4) 日本ホッケー協会の権限下にあるその他の人
- (5) 加盟団体（その下部組織を含む）

**あなたにも適用されます**

# 役割と責務を負います

## 第6条（競技者の役割と責務）

競技者は、日本規程第24条に定める役割と責務を負う。

## 第7条（サポートスタッフの役割と責務）

サポートスタッフは、日本規程25条に定める役割と責務を負う。

**第24条 競技者の追加的な役割と責務 ..... 104**

**第25条 サポートスタッフの追加的な役割と責務..... 104**

## 第 24 条 競技者の追加的な役割と責務

**24.1** 本規程を理解し、遵守すること。

**24.2** いつでも検体採取に応じること。

[第 24.2 項の解説：競技者の人権及びプライバシーに配慮して、正当なアンチ・ドーピング上の判断の結果として深夜又は早朝の検体採取が要請される場合がある。例えば、競技者の一部は、朝発覚されないようにするため、当該時間帯に少量の EPO を使用することが知られている。]

**24.3** アンチ・ドーピングとの関連で、自己の摂取物及び使用物に関して責任を負うこと。

**24.4** 禁止物質及び禁止方法を使用してはならないという義務を負っていることを医療従事者に対して自らが伝達するとともに、自らが受ける医療処置についても、本規程の違反に該当しないようにすること。

**24.5** 自身が過去 10 年間の間にアンチ・ドーピング規則違反を行った旨の非署名当事者による発見の決定を JADA 及び自己の国際競技連盟に開示すること。

**24.6** アンチ・ドーピング規則違反を調査するアンチ・ドーピング機関及び JSC のドーピング調査に協力すること。

**24.7** JADA 若しくは国内競技連盟、又は競技者に対し権限を有する他のアンチ・ドーピング機関が要請した場合には、自己のサポートスタッフの身元を開示すること。

サプリ

TUE

## JADAではサプリ＝違反リスクあり！

### サプリメントは本当に必要？ ～サプリメント使用のリスク～

サプリメントは食品であり、全ての含有成分を表示する法的な義務がありません。そのため、サプリメントに禁止物質が含まれていないという保証はできず、サプリメントによる違反が多発しています。

アスリートは、自身の体内に摂り入れる物に対して全責任があります。

「サプリメント使用が違反につながる可能性がある」という大きなリスクに対して、「サプリメント使用から期待される効果」を客観的に比較し、アスリート自身の責務から、サプリメントの必要性に対する適切な判断が求められます。

クリーンアスリートとしてどうする？



アンチ・ドーピングのための  
スポーツサプリメント製品情報公開サイト

サプリ情報公開サイト ← 認証サプリ情報ではありません

# 【問い】アンチドーピング不正での予防策 を一つずつ挙げてください

① 動機

その行為に対して「犯罪ではない＝致し方ない」、「自分だけでない」、「誰にも迷惑をかけない」などと思うこと。



② 機会

サプリのリスク

③ 正当化

# JHAホームページJSPPOスポハラ相談窓口利用




2021 登録証 JAPAN HOCKEY ASSOCIATION

スポーツの場における暴力・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](mailto:compliance@japan-hockey.org)

スポーツの場における暴力・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](mailto:compliance@japan-hockey.org)



トップアスリートのための  
暴力・ハラスメント  
相談窓口

ソーシャルメディア (SNS) 等での誹謗中傷や写真や映像による性的ハラスメントに係る

**相談窓口** 詳しくはこちら▶



日本スポーツ協会

日本全国フェアプレイ宣言!

**NO! スポハラ** **NO! スポハラ**

私たちは、「スポハラ」のないスポーツ界を目指します。

クリーンなスポーツを守る  
アンチ・ドーピング



JADA  
Japan Anti-Doping Agency

一競技 最終予選大会 (2024/ランチャー) 第2戦結果 [日本 1-1 ドイツ]

女子日本代表「さくらジャパン」(世界ランク=WR11位)は、インド・ランチャーで行われている「第33回 オリンピック競技大会 (2024/パリ) ホッケー競技...

2024.01.14 ■ さくらジャパン ニュース一覧

男子日本代表 サムライジャパン SAMURAI JAPAN

男子日本代表 サムライジャパン「第33回 オリンピック競技大会 (2024/パリ) ホッケー競技 最終予選大会 (2024/バレンシア)」7位決定戦結果 [日本 6-2 ウクライナ] ~今大会7位~

セクシ...

びきの方...

られ、また、通報により...

ます。

窓口

@japan-hockey.org

# JOCインテグリティオフィサーと面談2022年

## 委員会構成の基本となる事項

### <面談内容>

#### 1. リスクマネジメント(ハイリッヒの法則など)

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サプリ、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

日本人有名メジャーリーガーの通訳逮捕





公益社団法人

日本ホッケー協会

スピード感と安定感のあるフォルムは、  
未来へ向けて発展しようという  
日本ホッケー協会の意思を表現しています。

赤いボールから伸びる5本の横線は、それぞれ  
ホッケーのフェアプレー精神に則った、



伝統

品格

友情

革新

情熱

を示しています。

全国ルール統一研修会資料



■2025年判定に関するレビュー  
■2026年ルール解釈と重点事項

2026年のスムーズな運用に向けて

2026年2月14日  
競技運営部審判部



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。試合に関わる人はすべて、自分以外の人々の安全に十分配慮して行動しなければならない。
- 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。

## 競技規則の変更（2026年度）



2026年ルールブック改訂・発行無し（6人制も11人制に準じ発行なし）

### ✓ FIHルール変更

上げられたボールの落下地点のプレイヤーへは「ボールに触れた瞬間」から、相手プレイヤーは近づくことができる。（FIH試験的運用、国内2025年度より適用）※説明「競技規則9.10」（変更なし）

### ✓ FIHインドアホッケールールは改訂なし

2026年も利用します



その他  
ホッケー5  
パラホッケー  
ビーチホッケー

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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ない。</li> <li>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。</li> <li>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ならば、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。</li> <li>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。</li> <li>ペナルティを与えるために時間を停止した時に、反則を犯したチームに対して、カード以外に何も罰則が与えられていなかったならば、相手チームのフリーヒットによって時間とプレイが再開される。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>浸透してきている。ピブス等投げて渡さないように留意。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレイヤー交代時にはピブスを使用する。</li> <li>両アンパイア・リザーブアンパイア、TOは各クォーターの開始時や（一時）退場者が出た場合、注意が必要。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	2.3 プレイヤーの交代について
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>一度に交代できるプレイヤーの数は無制限で、何回でも交代できる。フィールドへの出入りはセンターラインから3m以内の場所で行われなければならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>浸透している。ピブス等投げて渡さないように留意。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>センターラインで交代を待っているプレイヤーは、しゃがんで待機する必要はない。</li> </ul>



交代プレイヤーは、しゃがんで待機する必要はありません。

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 2.3 プレイヤー（PC時）の交代について
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>守備側のGKが怪我をするか、退場させられた場合にのみ、その交代が認められる。</li> </ul> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PC時、守備側が少ない人数で守らなければならない条件は、以下の2つ。             <ol style="list-style-type: none"> <li>①ボールがプレイされる前に、守備側プレイヤーがゴールラインやバックラインを越えてしまったとき。</li> <li>②ペナルティクロックの40秒経過の遅延行為による個人的罰則（グリーンカード）が科せられたとき。</li> </ol> </li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>特に混乱なく運用。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>守備側のFPの怪我や退場させられた場合は交代できない。</li> <li>11名全員FP（いわゆるパワープレイ）時にPCを取られてしまった場合は、フル装備のGKと交代することはできない。PS時とPC時を混同しないように留意すること。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 3 キャプテン（主将）
解説	<ul style="list-style-type: none"><li>キャプテンが退場となった時は、代わりのキャプテンを指名しなければならない。</li></ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"><li>原則はキャプテンにカードが出された場合、代わりのキャプテンにキャプテンマークを渡さなければならない。しかしながら、グリーンカードの2分の退場時は代わりのキャプテンの指名を黙認している状況。</li></ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"><li>継続適用</li><li>国際大会においても国内と同様に、キャプテンのグリーンカードによる一時退場時には、代わりのキャプテンの指名を黙認している状況であることから、このような状況においてはすぐに罰則としないこととする。</li></ul>

### 問題 1



**PC時、攻撃側のボールが23m内のサイドラインを越え、守備側のボールとなった。**

**その際、PCの守備をしていたプレイヤーが、カウンターを仕掛けようと、PC用防具を取り外すことなく、前線のプレイヤーへパスをした。  
この場合どうなるのか？**

## 項目ごとの解説と2026年の適用



問題1の答え：PC用防具を外す時間があれば外さなければならない。

項目	試合を行うこと 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、2024年一部追加）
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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、またはアンパイア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。</li> <li>守備者はペナルティコーナーの終了後の再開が、いわゆるビハインドフリーヒット（ボールがバックラインを越えた場合）であった場合、すべてのPC用防具を取外した後に、ビハインドヒットを行うことができる。これは、ビハインドヒットとなった場合、守備者にはPC用防具を取外す適切な機会があったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要に時間を消費してはならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022年新規適用（2024年一部追加）</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>

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2026年の適用



項目	試合を行うこと 5.1 終了間際の判定
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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ても、アンパイアは判定を行うことができる。</li> <li>終了間際でのアンパイアの判定後、クォーターが終了となってしまっても、アンパイアは相手アンパイアとの確認等を通じて判定を変更することができる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>特に問題なく適用</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	6.5 試合の開始と再開：フリーについて（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC実施中、フリーが与えられた場合PCが再び与えられる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2022年変更箇所</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC実施中にけがやプ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。</li> <li>例えばPC実施中、アンパイアが守備側の足にボールが当たったとしてPCの判定したが、実際は足ではなくスティックであったため反則が何も無かったとしても、フリーではなくPCが再び与えられることとなる。</li> </ul>
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プレイして、なおかつそれが得点とならなかった場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンパイアは、PCを与えることを躊躇してはならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンパイアの解釈にばらつきがみられる。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>継続適用</li> <li>SO時との違いに留意する。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 9.10 上げられたボールの処理
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>上げられたボールが<b>落下してくる時</b>、そのボールを受け取るプレイヤーが<b>ボールに触れるまで</b>、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。</li> <li>落下地点でレシーブしようとしている選手に対し、5mより離れた地点から近づいてボールをインターセプトすることができる。ただし、選手同士がプレイ可能範囲内で無いことかつ安全にプレイできる状態であること</li> <li>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プレイヤーにレシーブ権がある。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2026年も引き続き留意する。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>レシーブ権はボールを上げた時ではなく、落下してくる時である</b>ことを理解すること。</li> <li>落下地点でレシーブしようとしているプレイヤーに対し、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、プレイヤー同士がプ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プレイ可能範囲にならないこと（＝安全にプレイできること）が条件となる。</li> <li>23mエリア内でレシーブしようと明確に待っている攻撃プレイヤーに対し、守備プレイヤーが5m以内に故意に近づいていき、相手プレイヤーのプレイ可能な範囲でプレーしようとする行為は、PCとなる。同様の解釈でサークル内の場合PSとなる。</li> <li>個人的罰則（カード）も状況に応じ適用する。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	規則9.13 スライディングタックル
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>相手プレイヤー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。</li> <li>相手プレイヤーの身体、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、相手プレイヤー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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>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ものの、アンパイアが判定に躊躇する場面が2025年も何度か見受けられた。</li> <li>2026年も引き続き留意が必要。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>スライディングタックルの結果、相手プレイヤー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ーカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。</li> <li>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、相手プレイヤー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、状況に応じてアンパイアは罰則内容を変更して適用する。</li> <li>スライディングプレイが、必ずしもすべて個人的罰則（カード）の対象とはなるわけではないことも理解しておくこと。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 12.4 サークル内に転がっている守備側用具類にボールが当たって、その結果、おそらく入っていたと思われる得点が妨げられたならば、PSとなる。
解説	<p>PSの成立条件は2つ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 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。</li> <li>✓ 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。</li> <li>• 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。</li> <li>• サークル内で転がっている守備側プレイヤーの防具類にボールがあたった場合（上記除く）は、PCとする。（競技規則試合を行うこと9.16）</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2020年～2025年での適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>継続適用</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>「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りすぎないように意図するものである。</li> <li>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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンパイアが試合を過剰に止め、ホッケーのスピード感を奪っている場面が散見される。2026年も引き続き留意が必要。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>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）になりすぎないようにする。ただし23mエリア外であれば、「近い所」に拘り過ぎて試合を過剰に止めないように留意することが必要。</li> <li>リスタートのポイントに対して、<b>チームベンチも拘り過ぎないこと。</b></li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>適用が完全に浸透していない。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>継続適用</li> <li>プレイヤーにはルール理解促進と上手な活用を期待</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 13.2f サークル付近の攻撃側FHで、攻撃側が即座にリスタートしなかった場合には、守備側選手は再開地点から5m以上離れなければならない。
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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、守備側プレイヤーはリスタート地点から5m以上離れなければならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>概ね浸透してきている。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>FHの再開まで時間的余裕があるのに、守備側プレイヤーがリスタート地点から5m（6人制は4m）以上離れようとしなないのは反則となることに留意してアンパイアは注意を促す。（状況によっては反則とする）</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	13.3 PC時は試合時間を停止
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>アンパイアがPC開始の笛を吹いた瞬間に試合時間の計時を再開。</li> <li>連続して行うPCでは試合時間は停止するが、40秒間を待たずにプレイヤーの準備ができ次第再開する。</li> <li>PC完遂(PC解除)条件は下記(規則13.5)の6項目。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。               <ul style="list-style-type: none"> <li>①得点 ②守備側FH</li> <li>③ボールがサークルから5m以上離れた時</li> <li>④ボールがバックラインから出てPCでないとき</li> <li>⑤守備側プレイヤーの反則でPCでないとき</li> <li>⑥PS</li> </ul> </li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>概ね浸透してきている。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>連続して行うPCでは、40秒間がプレイヤー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、アンパイアはプレイヤーに協力を促す。(円陣は認められない)</li> <li>アンパイア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)</li> <li>アンパイアは上記③ボールがサークルから5m以上離れたか微妙な場合、PC解除となるゼスチャーをできるだけ行うこととする。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>1打目のフリックシュートを打ち損じてしまった(ボールは危険な高さになることなく、転がっている状況)ボールを拾って、攻撃側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。</li> <li>シュート(ホッケー用語「競技規則13ページ」とは?攻撃側のプレイヤーによって、サークル内で得点を得ようとするためにゴールに向けてボールをプレイする動作のこと。ボールがゴールを外れたとしても、もしもそのプレイヤーの意識がゴールに向かってシュートしようとしていたならば、それは「シュート」である。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年の適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>継続適用</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 規則13.3 PC時のフリックシュートの危険性
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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皿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以内にて通常の構え方で立っている守備側プレイヤーの膝皿もしくは膝皿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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年は概ね問題なく適用されたが、2026年も引き続き留意が必要。ただし通常のプレイ時、アンパイアによる若干のばらつきが見られた。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>グラウンド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（常識の範囲）として判定する。</b></li> <li>PCに限らず、通常のプレイでも同様である。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 規則13.6a PC時の球出し
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーは、少なくとも一方の足をフィールドの外に出しておかなければならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年も走りながら「球出し」をする際、後足がラインを踏んだり、両足ともにフィールドの中に入っている状況が時々見られた。</li> <li>2026年も引き続き留意が必要。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンパイアは特に走りながら「球出し」をするプレイヤーには注視し、後足がラインを踏んだり、両足ともにフィールドに入っているようであれば、PCアゲインとする。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	試合を行うこと 13.6c・d PC時の守備側フライング、遅延行為
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC時の守備プレイヤーのフライングでは、当該プレイヤー（GKの場合は代わりのFP）がセンターラインに戻り、その際のPC守備者は4名以下に制限される。</li> <li>40秒経過しても準備ができていない守備側プレイヤーは、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）</li> <li>連続して実施されるPCで制限は継続する。（=PC解除で制限も解除）</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>連続となるPCで5名での守備を行いやすい。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>反対側アンパイアが守備人数に特に留意する。</li> <li>万が一、上記に該当する状況で5名で守備を行ったとしても、PC開始までの指摘がない限り、そのままプレイを続行し、結果の修正は行わない。</li> </ul>

- ✓ 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2026年の適用



項目	試合を行うこと 13.6e PC時の攻撃側フライングでは、球出しプレイヤーがセンターラインまで戻る。
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC時の攻撃側プレイヤーのフライングでは、球出しプレイヤーがセンターラインに戻る。代わりの球出しプレイヤーはサークル付近にいるプレイヤーが行う。（PCアゲイン）</li> <li>球出しプレイヤーのフェイントも同じ対応（PCアゲイン）</li> <li>連続して行うPC時は当該プレイヤーは再びセンターラインに戻る。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2026年も引き続き留意が必要。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>フライング発生時は、球出しプレイヤー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。</li> <li>センターラインに戻る球出しプレイヤーの代わりにサークル付近にいないプレイヤーを呼んで行おうとするチームに対し、アンパイアは注意を促す。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、当該プレイヤーにカードを提示し、<b>守備側のフリーヒットで再開する。</b></li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	13.7.d ペナルティストロークについて
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PSを行うプレイヤーは、ストロークを開始する前にボールの後方で、しかもボールに対してプレイ可能な範囲に立たなければならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2024年ボールを跨いで実施した事例報告あり。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>そのままストローク（ボールを跨いだ状態）が行われ得点が入った場合は、規則13.9.cが適用され、守備側にフリーヒットが与えられる。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	13.7.e ペナルティストロークについて
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>フィールドプレイヤー（FP）としてゲームに参加しているプレイヤーが守備をする場合は、防具としてフェイスマスクのみを着用することができる。</li> <li>PSの守備側チームがフィールドプレイヤーのみでプレイすることを選択していて、フル装備のGKとの交代を行わなかった場合は、守備者はその守備のためにスティックだけを使用することができる。（PS時、GKの交代は可能である。）</li> <li>フィールドプレイヤーが守備をする場合は、GKのヘッドギアを着用することはできない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2026年も引き続き留意が必要。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>交代については、PS時とPC時を混同しないように留意すること。</li> </ul>

## 問題 2

キャプテンが、グリーンカードで2分間の退場となってしまった。  
その後、キャプテンが退場中にチーム責任者として、5分のイエローカード（プレイヤーが規定よりも多い等）が出された場合、正しいものは次の①②のどれ？

①退場時間はグリーンカードの2分+イエローカード5分の計7分となる。

②退場時間はグリーンカードの2分はリセットされ、後に出された5分のイエローカードで計測される。

## 項目ごとの解説と2026年の適用

### 問題 2 の答え：①

項目	競技運営規定 付属書 1 ホッケー競技規則に優先する項目 3.1.e グリーンカード、4.1.f イエローカード
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>着席中にさらにカードを掲示された場合、最初に示された時間に追加され、最初の出場時間停止の終了後直ちに追加されたカードの時間の計測を開始する。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年での適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>特にTOは留意する。</li> </ul>
項目	競技運営規定 付属書 1 3.1.g グリーンカード、4.1.h イエローカード
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC実施中であっても、退場時間が完了したらフィールドに戻るができる。（ただし、ストップ制の試合に限る。）</li> <li>これまではPC実施中は、混乱を避けるため退場プレイヤーの入場を認めていなかったが、国際大会の運用に併せプレイヤーの入場を認めることとする。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2026年度より適用</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>TOは退場時間の完了を伝えるタイミングに留意する。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



競技運営規定 付属書1 ホッケー競技規則に優先する項目 5.2 ペナルティコーナークロック	
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>すべての守備側プレイヤーは顔面または頭部全体を保護するフェイスマスクを着用し、ペナルティコーナーの完遂まで外してはならない。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年7月1日通達</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>守備側プレイヤーのフェイスマスクなどの防具を探す目的等、安全を優先させるための行為であった場合、アンパイアは安全を優先させるために、保護具の着用に通常よりも時間がかかることを許容しなければならない。しかしながら、故意に着用を遅らせていた場合は遅延行為として、個人的罰則（カード）を使用する。</li> </ul>
競技運営規定 付属書1 5.4 ペナルティコーナークロック	
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>PCの完遂の前に守備側プレイヤーが意図的にフェイスマスクを外した場合、攻撃側に再びPCが与えられる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年7月1日通達</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>当該サークルのアンパイアだけでなく、反対側のアンパイアの協力も必要。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



**※保護具は正しく着用ください**

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規定 付属書1 5.5 ペナルティコーナークロック
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>遅延行為による個人的罰則（カード）が攻撃側のプレイヤーに与えられた場合、守備側にフリーヒットが与えられる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年7月1日通達</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>通達前（個人的罰則を受けたプレイヤーを除いた状態で、PCを実施する）と勘違いしないように留意する。</li> </ul>
項目	競技運営規定 付属書1 5.6 ペナルティコーナークロック
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペナルティコーナークロックに対する判定については、チームリファールの対象外となる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年7月1日通達</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>両アンパイアだけでなく、TOやリザーブアンパイアも含めて留意する。当然ながらチームも十分に理解しておくこと。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規程 付属書3 シュートアウト戦 12g.SO時のフライングの対応
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>明確化して記載。実運用は変更なし。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>SO時の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）。</li> <li>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とする。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 12.h.v GKまたは守備するプレイヤーの故意の反則
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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場合は、PSが与えられる。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年での適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>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場合は、同じプレイヤーで再度SOが行われる。</li> </ul>

項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 12.h.vi GKまたは守備するプレイヤーが故意にバックラインを超えるようにボールをプレイすること
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>GKまたは守備するプレイヤーが故意にバックラインにボールを出すことは許される。(再びSOやPSとはならない。)</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>概ね浸透している。</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>通常の試合時とSO時に故意にバックラインを超えるようにプレイすることの違いを認識すること。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 13 PSが与えられた時
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。(ただし退場処分となっているプレイヤーを除く。)</li> <li>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。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題なく適用</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンパイア・TOともに留意する。</li> </ul>
項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 16 SO時にイエローカードまたはレッドカードが掲示(退場)された場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃プレイヤーの場合は、当該攻撃は不成功となり、その後の当該プレイヤーの攻撃も自動的に不成功となる。</li> <li>守備プレイヤーの場合は、5名の攻撃側プレイヤーから1名を選んで守備するプレイヤーとすることができ、その際は(希望があれば)GK装具を装着する時間を与える。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>グリーンカードは警告で退場とはならないことに留意する。</li> </ul>

## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規程付属書3 シュートアウト戦 17～19 SO時にプレイ不能となった場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃プレイヤーの場合は、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することができる。</li> <li>守備プレイヤーの場合は、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することができる。5名の攻撃側プレイヤーから1名を選んで守備するプレイヤーとすることもでき、その際は（希望があれば）GK装具を装着する時間を与える。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年適用事例報告なし</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>プレイ不能となり交代されたプレイヤーは、それ以降のSOに参加できないことに留意する。</li> </ul>

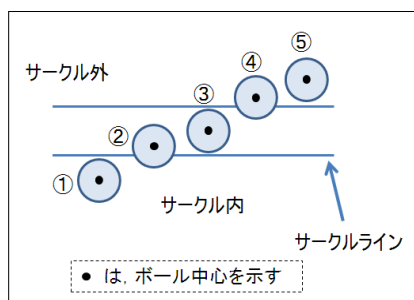
## 項目ごとの解説と2026年の適用



項目	競技運営規程付属書3 シュートアウト戦 23～25 SO時、同一プレイヤーが同一シリーズ内で2回以上の攻撃を行った場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>2回目以降の攻撃結果は無効となる。</li> <li><b>適正な攻撃順序の遵守はTOではなく、チーム監督に責任がある。</b></li> <li>次のSO開始の笛が吹かれるまでは、攻撃結果を失敗に修正できる。（笛が吹かれたら修正はできなくなる。）</li> <li>勝敗を決定した最後のSOであった場合は、両チームの監督がサインを完了するまでは修正が可能である。</li> </ul>
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025年適用事例報告あり</li> </ul>
2026年の適用	<ul style="list-style-type: none"> <li>TOが留意することはもちろんではあるが、チーム監督が責任を持って攻撃プレイヤーを指名すること。</li> </ul>

### 問題3 イン、アウトの境界線

どこからイン？ アウト？



問題3の答えは  
もう必要ありませんよね…

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



(参考)



## 本文書における略語

略語	意味
PC	ペナルティコーナー
PS	ペナルティストローク
FH	フリーヒット
FP	フィールドプレイヤー
GK	ゴールキーパー
SO	シュートアウト
TO	テクニカルオフィサー
TD	テクニカルデリゲート

## 2026年度 国際・国内競技会 主催・共催計画

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2026ホッケー日本リーグ(さくらリーグ)	第30回		ホッケー ジャパンリーグ	駿河台大学ホッケー場・山梨学院ホッケースタジアム・立命館OICフィールド・コカ・コーラレッドスパークスホッケースタジアム・川崎重工ホッケースタジアム・今市青少年スポーツセンター人工芝競技場・大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)・赤磐市熊山運動公園多目的広場	共催
高円宮杯2026ホッケー日本リーグ(サムライリーグ)	第25回		ホッケー ジャパンリーグ	越前町営朝日総合運動場・川崎重工ホッケースタジアム・今市青少年スポーツセンター人工芝競技場・OSPホッケースタジアム・山梨学院ホッケースタジアム・阿須運動公園ホッケー場・立命館OICフィールド・大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)・駿河台大学ホッケー場・三成公園ホッケー場・小矢部ホッケーフィールドby三井アウトレットパーク	共催
全日本大学ホッケー王座決定戦・東西交流戦	第45回	6月25日(木)～6月28日(日)	北信越学連	福井県立ホッケー場 越前町営朝日総合運動場	主催
全国高等学校ホッケー選手権大会	男子第89回 女子第68回	8月8日(土)～8月12日(水)	滋賀	OSPホッケースタジアム・米原市伊吹第1グラウンド 県民共済ドーム長浜	共催
社会人女子プレミアムカップホッケー	第3回			未定	共催
全日本中学生ホッケー選手権大会	第56回	8月14日(金)～8月17日(月)	同大会実行委員会	瀬戸町江尻レストパーク	主催
国民スポーツ大会ホッケー競技	第80回	9月4日(金)～9月8日(火)	青森	六ヶ所村内子内農山村広場多目的広場 青森県立三沢高等学校グラウンド	共催
全日本マスターズホッケー大会	第24回	9月11日(金)～9月13日(日)	広島	広島広域公園第二球技場	主催
アジア競技大会(2026/愛知・名古屋)	第20回	9月19日(土)～10月4日(日)		川崎重工ホッケースタジアム(各務原市)	AHF
全国スポーツ少年団ホッケー交流大会	第49回	9月21日(月・祝)～9月23日(水・祝)	東京	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)	共催
全日本社会人ホッケー選手権大会	男子第68回 女子第48回	10月10日(土)～10月14(水)	宮崎	都農町藤見公園人工芝	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27回	10月24日(土)～10月25日(日)	同大会実行委員会	福井県立ホッケー場 越前町営朝日総合運動場	主催
全日本学生ホッケー選手権大会	第75回男子 第48回女子	10月30日(金)～11月3日(火・祝)	関東学連	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)	主催
全日本女子ホッケー選手権大会 出場プレーオフ				未定	共催
全日本女子ホッケー選手権大会	第87回			未定(男子:NHKによるテレビ放映)	主催
全日本男子ホッケー選手権大会	第100回				主催
マスターズホッケー JAPAN CUP	第7回	11月28日(土)～29日(日)	東京	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)	主催
全国高等学校選抜ホッケー大会	第58回	12月19日(土)～23日(水)	岐阜高体連	川崎重工ホッケースタジアム 岐阜各務野高等学校ホッケー場	共催

## 国際動向 (情報) の整理・把握の目的

プレイヤー・コーチ・オフィシャルの将来的な海外挑戦支援を見据え、FIH World Rankingの上位の常連、世界基準のリーディング国におけるリーグ情報等をタイムリー・体系的に把握。世界に引けを取らないJHAの「国際性」(最先端の**人財・情報・知識**)の基盤構築・強化、国際舞台での存在感向上を目指す。

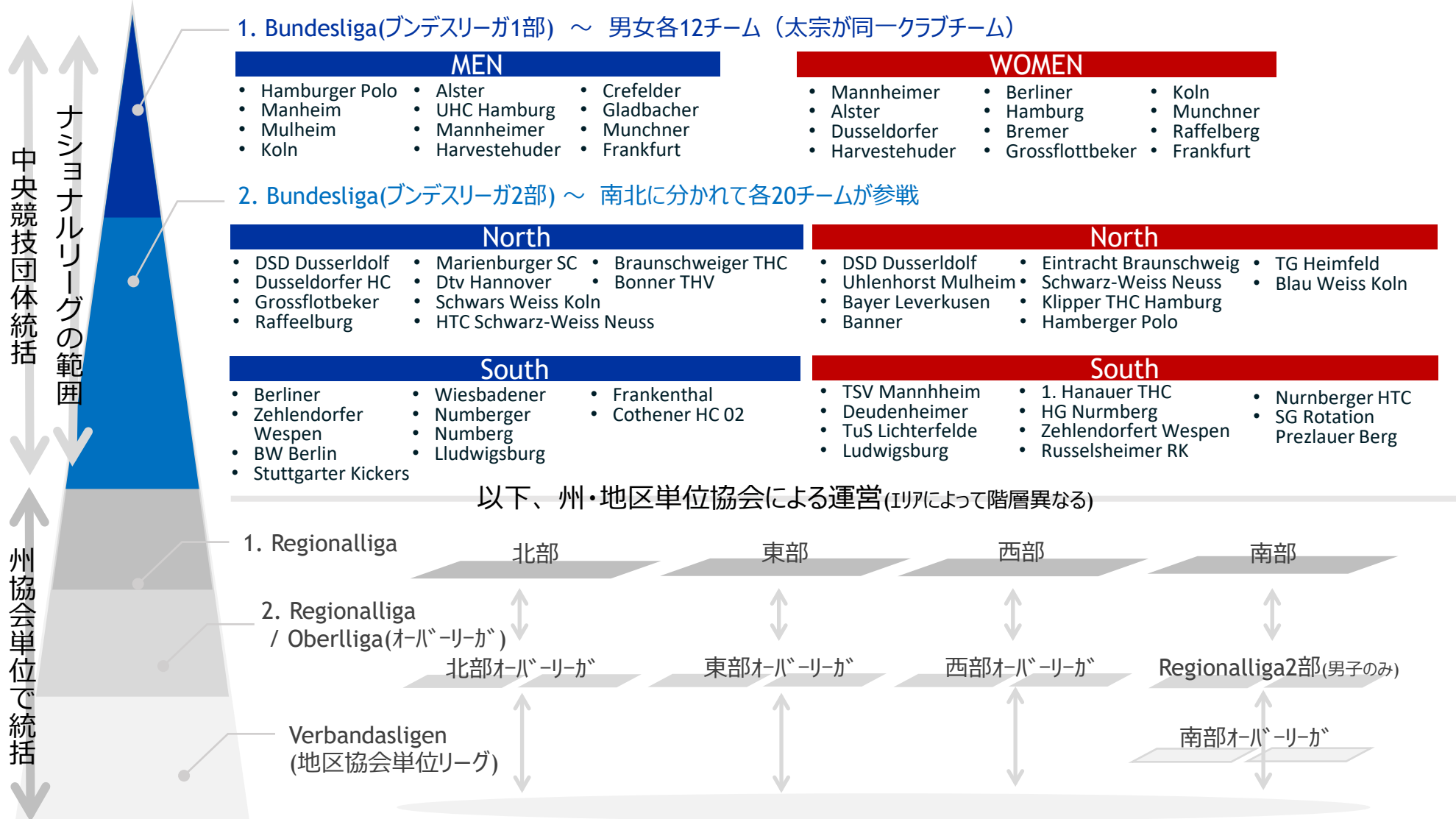
## 整理・把握国 (FIH Pro League参戦中の欧州諸国リーグ) の概観

	オランダ 	ドイツ 	ベルギー 	イングランド 	スペイン 
世界ランク (‘26.2時点)	#1 #1	#3 #7	#2 #3	#7 #8	#6 #6
トップリーグ	Hoofdklasse	Bundesliga (1. Bundesliga)	iON Hockey League (Division of Honour)	Premier Division	División de Honor De Hockey Hierba
チーム数	12	12	12	12	12
フォーマット	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 上位4チームPlay-off進出</li> <li>✓ 最下位自動降格、10・11位はPlay-outで昇/降格</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ レギュラーシーズンは前期成績に応じてプール戦(6×6)</li> <li>✓ Play-offは各プール上位4チームによるたすき掛け</li> <li>✓ 各プール下位2チームは下位リーグを経て昇/降格</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 上位4チームPlay-off進出</li> <li>✓ 下位2チームは自動降格</li> <li>10位はPlay-out戦にて、昇/降格</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ シーズン前半(phase1)の成績により上/下位6チームに分かれて後半(Phase2)リーグ戦</li> <li>✓ 上位4チームによりPlay-offリーグ戦(Phase3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 上位4チームPlay-off進出</li> <li>✓ 最下位は自動降格</li> <li>✓ 11位はPlay-out戦にて昇/降格</li> </ul>
下位リーグ	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ナショナルリーグ3部構成・Promotieklasse</li> <li>✓ Overgangsklasse</li> <li>✓ 以下地域リーグあり(1部・2部・3部・・・)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ナショナルリーグ2部構成・2. Bundesliga (北部と南部に分かれる)</li> <li>✓ 以下地域リーグ有(州単位)・Regionalliga</li> <li>• Oberliga</li> <li>• Verbandsliga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ナショナルリーグ2部構成・National 1</li> <li>✓ 以下地域リーグについて体系的な情報はなし</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ナショナルリーグは3部構成・Division1 North/South</li> <li>• Conference</li> <li>✓ 以下地域リーグあり(Area Hockey League)。ロンドンでは男女ともに6部まで存在。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ナショナルリーグは3部構成・Division de Honor B</li> <li>✓ 以下地域リーグあり(州単位での運営)</li> <li>• Primera Division</li> </ul>
開催期間 (目安)	9月～5月末/6月頭	9月～5月末	9月～5月末	9月～4月中旬	9月～5月末

## (参考)オランダ：1部から下部・地域リーグまで一貫したリーグストラクチャーを構築・運営



## (参考)ドイツ：1部から下位まで昇降格は一貫しているが、地域リーグは州・地区単位統括



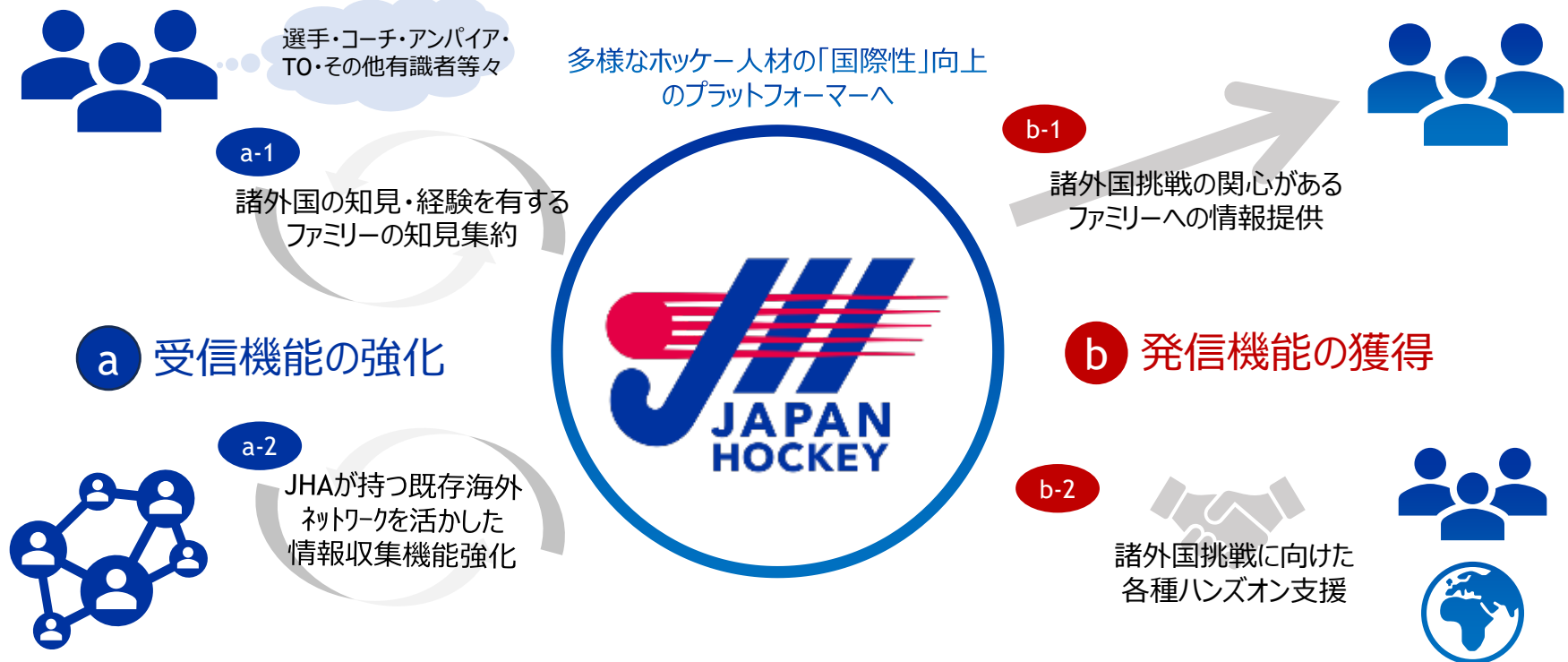
## 多様なホッケー人材の「国際性」向上に向けて ～ 将来展望

属性（プレイヤー・コーチ・オフィシャル等）を問わず、より多くの日本のホッケー人材が、世界の先端的で実践的な知見・ノウハウ・経験を得られるよう、JHAが情報の受発信主体（プラットフォーム）となり、すでに海外で実践的な知見・経験を有するファミリーからの情報収集や、諸外国のキーマンとの既存ネットワークを活かした情報収集機能を強化する（a. 受信機能の強化）と共に、今後、海外リーグへの挑戦を希望するファミリーへの情報提供のほか、挑戦を目指すファミリーと現地関係者・団体との「つなぎ」、現地リーグ挑戦に向けた（ハンズオンの）伴走・相談対応機能の発揮（b. 発信機能の獲得）を目指す。

（現時点の将来展望であり、実現を約束するものではない）

### 既存のアセットを活かして、まず取り組む事項

### 将来的に実現を目指す事項





## 競技役員の育成について (講習会・試験)

### ●各ブロック、連盟開催での講習会開催 (T3/T4/B/C/D)

競技役員に対する資質の向上、資格認定の講習会を実施  
競技運営部認定の講師を派遣し、講習会内容の正確性、統一性を図った  
継続して競技役員の確保に努める (特に女性審判の育成・国際を目指す審判員の育成)

### ●2025年度昇格試験合格者数

各ブロック予選・各種全国大会で開催

T1: 名 T2: 13名 T3: 7名 T4: 186名  
A級: 名 B級: 8名 C級: 30名 D級: 155名  
UM: 2名

### ●国際を目指す審判講習会

世界の舞台で活躍した審判海外から招致し、国際で活躍を目指す審判員を対象とした講習会を開催

# 登録規程 2026 年度改定の概要

## 1. 改定の背景・目的

- 登録制度の運用実態を踏まえ、チーム登録と個人登録（ライセンス制）の位置付けを明確化するため。
- 登録種別・年齢区分を整理し、分かりやすく公平な登録制度とするため。
- 登録管理の効率化および大会運営の円滑化を図るため。

## 2. 改定のポイント（要点）

### (1) 登録制度の基本構造を整理

- チーム登録+個人登録（ライセンス）を公式試合出場の必須要件として明確化。
- 「年度登録」「公式試合」等の用語を定義し、規程の解釈を統一。

### (2) 登録種別の再編

- 従来の男女別・種別混在型から、次の2層構造へ整理。
  - チーム種別：HJL／社会人／大学／高校／中学／小学／マスターズ
  - 個人区分：年齢区分（アンダー9（U9）、アンダー19（U19）、アンダー29（U29）、シニア）
- 個人登録用の特例的種別（国スポ・HJL等）は廃止し、制度を簡素化。
- ブロック協会、都道府県協会、傘下団体主催の大会、6人制・ホッケー5の大会に参加するチームは必ずしも登録されたチームでなくても良い。

### (3) 個人ライセンス制の明確化

- 構成員は個人単位でJHAに登録（ライセンス）する制度とする。
- スタッフ（監督・コーチ・役員）は、1回の個人登録で複数チームでの活動を可とする。
- 選手については、同一年度内の複数チーム同時所属は禁止。

### (4) 登録料体系の明確化

- チーム登録料および個人登録料を別表で明示。
- 個人登録料は年齢区分に応じた金額設定とし、U9は無料。

### (5) 外国人選手の取扱整理

- 外国人選手の定義・大会取扱いを別記として独立整理。
- 社会情勢を踏まえ排他的な取り扱いの廃止。

## 3. 主な影響・留意点

- チーム・個人ともに、登録漏れが公式試合出場不可に直結するため、登録管理の徹底が必要。
- スタッフ兼務が制度上明確化され、現場運営の柔軟性が向上。
- 年齢区分制導入により、登録種別の判断が簡素化。

## 4. 施行日

- 2026年4月1日施行

## 登録規程（2026年度）

### 前文

本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という）が統括する競技活動において、チームおよび構成員の登録に関する基本的事項を定め、登録制度の適正な運用を通じて、競技の公正性、安全性および円滑な大会運営を確保することを目的とする。

### 2026年度改定の趣旨

本改定は、登録制度の運用実態を踏まえ、チーム登録および個人登録（ライセンス制）の位置付けを明確化するとともに、登録種別および年齢区分の整理、ならびに登録手続きの電子化への対応を図り、競技運営の円滑化および登録管理の効率化を目的として行うものである。

### 第1条（登録義務）

JHAに所属するチームおよび構成員（選手、監督、コーチ、その他役員）は、第3条に規定する登録種別に基づき、大会申込時までに登録を完了しなければならない。個人がJHAまたはその加盟団体（ブロック協会、都道府県協会、連盟等）が主催または共催する大会の試合（公式試合）に出場するためには、個人登録（ライセンス）が必須とする。未登録者は公式試合に出場することはできない。ただし、都道府県協会、ブロック協会が主催する大会および6人制とホッケー5の大会においては、登録されていないチームで参加申請することができるが、その場合でも、参加者の個人登録（ライセンス）は必須とする。

### 第2条（用語の定義）

本規程において使用する用語の定義は、次のとおりとする。

チーム：JHAまたは加盟団体に所属し、大会参加を目的として登録された団体。

構成員：チームに所属する選手、監督、コーチおよびその他役員。

個人登録（ライセンス）：構成員が個人単位でJHAに登録される資格。

年度登録：当該年度において有効となるチーム登録および個人登録。

公式試合：JHAまたは加盟団体が主催、共催する大会および試合。

選手：試合に出場して競技を行う者。

スタッフ：チームを構成する選手以外の者。

外国人：日本国の国籍を有しない者。ただし、日本の学校教育法に基づく小学校、中学校、高等学校を卒業した者については、この限りではない。

### 第3条（登録種別・区分）

登録の種別は、チームの活動形態に基づく「チーム種別」と、構成員の年齢に基づく「個人区分」とし、次のとおりとする。

#### 1. チーム種別

- (1) 一般（HJL）：ホッケー日本リーグに加盟するチーム
- (2) 一般（社会人）：前号以外の社会人チーム、クラブチーム等
- (3) 大学：大学、短期大学、専門学校等のチーム
- (4) 高校：高等学校、高等専門学校等のチーム
- (5) 中学：中学校、中等教育学校等のチーム

- (6) 小学：小学校、スポーツ少年団等のチーム
- (7) マスターズ：マスターズ年代で構成されるチーム

## 2. 個人区分（年齢区分）

個人の登録区分は、当該年度の4月1日時点の満年齢により、次のとおり定める。

- (1) アンダー9（9歳以下）
- (2) アンダー19（10歳以上19歳以下）
- (3) アンダー29（20歳以上29歳以下）
- (4) シニア（30歳以上）

## 第4条（登録手続き）

年度登録は、JHAが指定する登録システムを通じて登録および登録料の納入を完了しなければならない。

個人登録（ライセンス）は、チームの構成員として登録する方法と個人単独で登録する方法のどちらかによる。

個人登録の際に選手またはスタッフの区分を選択して登録を行う。両方の区分を登録することもできる。（登録料は変わらない）

スタッフとして複数のチームで活動する場合においても、個人として1件の登録に基づく登録料の支払いを行えば足りるものとし、チームごとに重複して登録料を納入する必要はない。（どこかのチームでスタッフ区分として登録されていれば、実施要項等の規定に抵触しない限り、他のチームのスタッフとして登録、活動できる）

## 第5条（年度登録料）

年度登録料は、「チーム登録料」および「個人登録料」とする。

### 1. チーム登録料

チーム種別ごとの登録料は、別表1のとおりとする。

#### 【別表1：チーム登録料】

チーム種別には、それぞれ男子、女子がある。

チーム種別	登録料（年額）
一般（HJL）	40,000円
一般（社会人）	30,000円
大学	25,000円
高校	20,000円
中学	5,000円
小学	2,000円
マスターズ	10,000円

### 2. 個人登録料

個人登録料は、選手・スタッフの別なく、当該年度4月1日時点の年齢に基づき、別表2のとおりとする。

#### 【別表2：個人登録料】

年齢区分（4/1時点）	個人登録料（年額）
アンダー9（U9）	0円

アンダー19 (U19)	1,000 円
アンダー29 (U29)	2,000 円
シニア	3,000 円

### 3. システム利用料

登録料の納付に際しては、別表3のシステム利用料が発生する。

【別表3：システム利用料（税込）】

システム利用料	個人支払	～6,000 円	240 円
		6,001 円～	4.1%
	チーム支払	～10,000 円	250 円
		10,001 円～	4.1%

#### 第6条（追加登録および登録変更）

新たに結成されたチームは、都道府県協会による確認を受け、所定の証明書を添えて JHA へ登録することができる。

構成員の追加または変更が生じた場合（年度途中で個人登録を行う場合を含む）は、登録システムを通じて速やかに届け出るものとし、登録完了後でなければ大会に参加することはできない。

#### 第7条（外国人選手）

外国人選手の登録については、日本国籍を有する者と同様に年齢区分に応じた個人登録料を適用し、日本国籍を有する者と同様に大会に参加できる。ただし、大会実施要項等に別途制限がある場合は、それに従う。

#### 第8条（チーム移籍および複数チームでの活動）

チーム移籍および複数チームでの活動については、次のとおりとする。

- (1) 年度内に選手が所属チームを変更する場合（以下「移籍」という。）は、新所属チームは、旧所属チームの同意書を添付のうえ、JHA に通知しなければならない。
- (2) 全国大会の予選会における大会参加申込書に記載されている選手は、移籍の有無にかかわらず、当該全国大会において別のチームで出場することはできない。
- (3) 全日本社会人ホッケー選手権大会および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、移籍の有無にかかわらず、同一年度内に開催される全日本選手権大会において、別のチームで出場することはできない。
- (4) 個人ライセンスを有する者は、登録システム上で所属を明確にすることにより、複数のチームでスタッフとして活動することができる。
- (5) 選手は、同一年度内において、複数のチームに同時に所属登録することはできない。
- (6) 前各項にかかわらず、ホッケー・ジャパンリーグが主催する大会への選手またはスタッフの参加においては、その大会の実施要項に基づき参加できる。

#### 第9条（その他）

実態のないチーム登録など、登録規程の趣旨を大きく逸脱し、公平性を阻害する登録内容

であると JHA が判断した場合は、JHA は登録内容の是正や抹消を行うことができる。

また、本規程の解釈に疑義が生じた場合、または本規程に定めのない事項については、その都度 JHA が定める。

## 第 10 条（付則）

本規程は、2026 年 4 月 1 日から施行する。

### 別記 1（外国人選手の取扱い）

#### 1. 外国人の定義

本規程において「外国人」とは、日本国の国籍を有しない者をいう。

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については、この限りではない。

#### 2. 大会における外国人選手の取扱い

大会エントリーにおける外国人選手の人数は、チーム内の人数として制限しないものとする。

#### 3. 大会実施要項による特例

前各号の規定については、JHA 事業本部の確認を経て、大会実施要項において内容を変更して規定することができる。

## ◇ アジア大会概要



- ◇ 大会名 : 第20回愛知・名古屋アジア競技大会
- ◇ 開催期間 : 2026年9月19日から10月4日  
※ホッケー競技は会期前開催  
女子の予選リーグが18日から始まる
- ◇ 開催場所 : 岐阜県グリーンスタジアム
- ◇ 参加チーム : 男子12か国 女子12か国
- ◇ 競技方式 : 6チームの2プール制  
順位決定予備戦 + 最終順位決定戦  
総試合数 84試合
- ◇ その他 : 男女優勝チームがロスアンゼルスオリンピックの出場権を獲得できる



ホノホン  
HONOHON

## ◇ アジア大会チケット情報

### □ チケットの種類（開会式・閉会式、競技観戦）

一般チケット	一般向けチケット（どなたでも購入可）
子供料金チケット	15歳未満（セッション開催日時点）の方を対象とした割引チケット（最下位席種のみ対象）



### □ 先行販売（第一次）の販売期間

2026年2月26日（木曜日）午後5時から2026年3月9日（月曜日）午後11時59分まで（日本時間）

※第二次の先行販売、一般販売の内容については、改めて発表します。

- ▶2026年3月：先行販売（第二次） 対象限定なし（海外販売を含む）、期間限定
- ▶2026年6月頃～：一般販売 対象限定なし（海外販売を含む）

## 質問（3）・要望（4）と回答



### 質問と回答



質問 1	全国大会等でTDをしますが賠償保険についてどうなっているかご教示頂きたい。JHAで加入しているか？個人で加入なのか？
回答 1	日本ホッケー協会としては、加入しておりません。 基本的には参加するチーム単位でスポーツ傷害保険への加入をいただければと思います。多くのスポーツ傷害保険には「賠償責任保険」が含まれており、自身の怪我のみならず、他人に怪我をさせた、他人の物を壊したといった損害賠償も含まれた保険商品を選択いただければと思います。

## 質問と回答



質問 2	スクープ受け側の5y以内に入っての反則が、審判の方々がどのような基準を持って判断されているのかお聞きしたいです。個人差があるのは当然ですが、審判の方それぞれ個人差がありすぎるような気がしています。
回答 2	ご指摘いただきありがとうございます。 スクープの判定基準については、本日の研修会でお伝えしたとおりでございます。ご指摘いただいているとおり、スクープにおいてはアンパイアの判定基準にやや開きがあるように思われます。 2026年HJL開催前には、アンパイアミーティングを行い、同じ基準で一貫性を持ったスクープの判定ができるように努めてまいります。

## 質問と回答



質問 3	ビデオリファールにおいて反則が連続して発生した場合にどの時点まで戻して判定を行うのが妥当と考えられますか。 連続して反則があった場合、最終の判定に対してチームはリファールをすと思ひます。 逆にビデオアンパイアは、連続して発生した2つ3つ前の反則を判定するので、それにより、リファール権を喪失することになるかと思ひます。 リファールした側が不利になることもあるという認識で問題ありませんか。
回答 3	現在の日本国内におけるリファールの考え方としては、連続して発生した反則の場合、最初の反則に対する判定を行います。（ただし、アンパイアがアドバンテージを適用している場合を除く。） リファールした側が不利になるという考え方ではなく、あくまでビデオを見て正しい判定をします。 リファールを行ったチームの意図には反する結果となることもありますので、それを踏まえた上で、チームリファールをうまく活用していただきたいと思ひます。

## 要望と回答



<p><b>要望 1</b></p>	<p>試合開催時においては万が一の事故や怪我に対応するため、医療従事者等の専門家主催者側にて手配することが望ましいと思います。</p> <p>予算等の都合により手配が難しい面もあるかと思いますが、できる限り多くの大会において「ニュートラル」な医療の専門家が配置されることを望みます。</p> <p>一方で、専門家を帯同させているチームも少なくないと思います。対戦する両チーム共に帯同していればいいのですが、片方のチームのみ帯同しているということもあるかと思いますが。</p> <p>ここでご提案なのですが、もし試合中に緊急性の高い事故や怪我が発生した場合には、例え相手チームのスタッフであっても、より迅速・柔軟に初期対応ができる様に、試合運営における配慮をお願いしたく思う次第です。</p> <p>一つの事例として、今年度関西学生秋季リーグ（9/27 立命館大学対関西大学戦）にて発生した事故について共有させていただきます。</p> <p>攻撃側選手のシュートが守備側選手の側頭部に直接当たり、そのまま倒れ込みました。審判はすぐに試合を止めて救護を呼ぶレスチャーをしましたが、当該チームには専門家がおられず監督が向かわれました。一方で相手チームには専門資格（BOC-ATC）を保持したアスレティックトレーナーがいたため、しばらく経って審判からフィールドへの入場が認められ、選手の初期対応や評価を行いました。頭部外傷のため動かすことができず、そのトレーナーによりフィールド上にて頭部固定をしたまま、救急隊が到着するのを待ち（体感で約10分程）、引き渡すに至りました。</p> <p>幸いにも選手は無事でしたが、もっと早く、適切な対応や処置が可能だったのでは？と思う次第です。実際の動画を以下に保管しています。（試合が中断されるまでの映像です）  <a href="https://drive.google.com/file/d/1qhrStubfBELxvDgwsjSpeTATchYmr9Dn/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1qhrStubfBELxvDgwsjSpeTATchYmr9Dn/view?usp=sharing</a></p>
<p><b>回答 1</b></p>	<p>日本協会主催の大会の開催においては医療従事者の配置を行っております。但し、各種ローカルの大会においてはコスト面から医療従事者の配置が難しい場合がある状況ご理解いただければと思います。</p> <p>2つ目のポイントの、もし試合中に緊急性の高い事故や怪我が発生した場合の対応についてですが、競技運営規定の9.7に「医療スタッフが、医学的見地から必要と認めた場合には、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。」記載されている通り、アンパイアの指示を待つことなく入場可能です。また、人道的見地から相手チームのスタッフであっても必要と認められれば上記原則に則って対応いただくことは何ら問題ないと考えます。</p>

## 要望と回答



<p><b>要望 2</b></p>	<p>HJLの開催方式について、2025年度は原則的にホーム＆アウェー（H&amp;A）で行われていたかと思われませんが、試合数・開催地が分散したことで毎週のように試合が開催されたことにより、開催が1試合でリザーブUMPだけのために指定UMP1名が遠方から派遣されたり、少数のUMPが毎週のような遠征による負担増（ケガのリスク、疲労の蓄積）が強いられるなど、競技役員側（チーム側も？）の負担が大きいだけでなく、ただでさえ人数の限られている中で非常に非効率な運営がなされているように思われます。</p> <p>個人的な意見にはなりますが、H&amp;Aの理念は残しつつも、上記のようなUMPの負担増やモチベーション・パフォーマンスの低下もさることながら、全国的な試合数の増加に対しHJL指定競技役員（特にUMPの人数）の稼働が追い付いていない現状を踏まえると、例えば4チームが集まって2試合ずつ行うセミセントラル方式にすることで、稼働するTD・UM・TO・UMPが減り派遣調整も軽減されるだけでなく交通費等の費用減、チーム側も1度の遠征で2試合消化できる等のメリットが大きいものと思われ、効率的な運営が可能になるのではないかと考えます。ついては、現状を踏まえたより現実的なスケジューリングを（HJL以外にも当てはまる部分もありますが）、HJL・競技運営部にてご検討頂きたいと存じます。</p>
<p><b>回答 2</b></p>	<p>ご指摘のとおり、2025年度は原則ホーム＆アウェー方式を採用し、リーグの地域性および普及の向上を重視した運営を行ってまいりました。一方で、試合数および開催地の分散に伴う競技役員の負担増加や派遣調整の複雑化につきましては、運営側としても重要な課題として認識しております。限られた指定競技役員体制の中で、継続的かつ持続可能なリーグ運営を実現することは、今後の発展において不可欠であると考えております。その観点から、役員の稼働負担軽減、経費抑制、チーム遠征効率の向上といった点で、十分に検討に値するものと受け止めており、今後リーグとして検討していきたく考えております。</p>

## 要望と回答



要望 3	TOのパフォーマンスがきちんと教えられていないので、全国大会においても未だにジャッジのような動きをしたり、ベンチコントロールができず、アンパイアに負担をかけている事があります。偏った経験に基づく我流ではなく、根拠のある体系的な基本パフォーマンスを講習の時や全国大会の時に学び合う機会が必要だと思います。そのための指導チームを組織して競技役員の指導を属人化しないようにしてほしいと思います。
回答 3	T1-T4の各講習会及び試験において統一した教材を使用して指導及び確認を行っていますが、資格取得から時間が経って我流のパフォーマンスを行っている方がいらっしゃることも現実として理解しております。 教材含め育成・指導方法については継続的に改善をはかっています。

## 要望と回答



要望 4	大会にてコートが数面とれる試合の際、審判の笛を変えてほしいという要望がブロック大会でチームよりありましたので共有させていただきます。 ※隣のコートの笛を勘違いしてプレーを止めてしまうから
回答 4	ご要望ありがとうございます。 アンパイアが笛をその場で変えることが可能である場合は、TDやUMの判断により対応を検討いたします。 また実際の試合中において、プレイヤーがプレーを止めてしまった場合、アンパイアが声掛け（「例：「プレイオン！」）で、プレイの継続を促すように対応したいと思います。 ただしチームにおいては、隣接するコートで試合がある場合は、確実に笛が鳴るまでプレーを続けるように意識した練習を行った上で、大会に臨んでいただきたいと思えます。

# 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

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。



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>