

競 技 運 営 規 定

1, 大会運営

本大会の運営は、この規定による。

2, 競技規則

競技規則は、2024年度（公社）日本ホッケー協会競技規則に準ずる。

3, 競技方法

(1) 男子、女子ともにリーグ戦を行う。

(2) 試合時間は、15分間。

(3) FG後は得点者がそのままコンバージョンSOを実施する。得点した場合はさらに1得点追加する。PCからの得点時は実施しない。得点者が負傷等でプレーできない場合は代替を認める。コンバージョンSO時のGKの交代も認める。

尚、時間はコンバージョンの際もノンストップとし、暑熱対策のための休憩を兼ねることを狙いとする。

(4) 試合の時間は、アンパイアが管理する。

(5) 順位決定については勝点制（勝3・負0・分1）とする。なお、勝ち点と同じ場合は以下の通りとする。

① 得失点差の大きいチームを上位とする。

② 総得点の多いチームを上位とする。

③ SO戦を行い、勝ったチームを上位とする。

4, シュートアウト戦（SO戦）

(1) 両チームの主将は、自チームより3名のシューターと1名のゴールキーパーを指名する。

（選ばれるプレーヤーは、当該試合にエントリーされた者。但し、大会期間中に停止処分を受けた者、及び審判員に赤カードを指示されたものは除く）

(2) 両チームの主将によりトスを行い、先攻・後攻を決める。その後、両チーム3名ずつのシューターにより交互にシュートアウトの攻防を一巡行い（計6本）得点の多いチームを勝者とする。（この際、ゴールキーパーがプレー不可能になった場合は交代できる）

(3) 途中で勝敗が決まった場合は打ち切る。

(4) (2)の方法で勝敗が決しないときは、再SO戦をサドンデス方式で行う。（プレー不可能の者を除き、各チームは最初と同じメンバーで行う。但し順序は変えても良い）

5, 試合の中止

天候等やむを得ない理由が発生した場合は、大会本部において試合の中止または続行を決定する。

6, プレーヤーの交代

(1) プレーヤーの交代はPC以外、試合中何時でも選手を自由に交代できる。（負傷したキーパーはその限りではない）また、選手の交代はジャッジ席前中央付近とする。

(2) ゴールキーパーの交代は、アンパイアの指示と管理のもと試合時間を一時停止し交代する。

7, 試合用ボール

本大会に使用するボールはコッカブラ・ディンプルボールとする。

8, フィールド内への立ち入り

(1) 試合中は、当該審判員・試合に出ているプレーヤー以外は、誰もフィールド内に入ることはできない。但し、当該審判員の許可を得た者はフィールド内へ入ることができる。

(2) 試合中、プレーヤーに怪我などが起こった場合、予め決められた2名以内の者が当該審判員の許可を得てフィールド内へ入り、手当てを行うことができる。

9, その他

(1) 飲料水の補給は、フィールド内で行ってはならない。

(2) プレーヤーは、ユニフォームを、必ず2着試合会場に準備する。またはビブスを用意して対応する。

すね当てを必ず着用してストッキングはきちんと上げて履くこと。

(3) チームの主将はキャプテンマークを着けることが望ましい。

(4) 競技運営上の抗議については、一切受け付けない。

(5) 試合中は、マウスガードを装着することが望ましい。