

JOCジュニアオリンピックカップ 第54回全日本中学生ホッケー選手権大会 【大会レギュレーション】

1. 大会運営

本大会の運営は、(公社)日本ホッケー協会2024年度版6人制ホッケー競技規則、競技運営規程、レギュレーション、大会レギュレーション及び有効な通達事項に則り行われる。

2. 競技規則

(公社)日本ホッケー協会2024年度6人制ホッケー競技規則による。

3. 競技時間

- (1) 試合時間は、7分間の4クォーター制とする(ノンストップ方式)。
- (2) 第1・第3クォーターの後に1分間のインターバルとハーフタイムに5分間の休憩を設ける。

1 Q	インターバル	2 Q	ハーフタイム	3 Q	インターバル	4 Q
7分間	1分間	7分間	5分間	7分間	1分間	7分間

- (3) 試合は原則としてオンタイムで開始します。チームの皆様の協力をお願いします。

4. 時計

試合時間は、テクニカルテーブルで管理する。

5. 競技方法

- (1) 男女とも、3チーム総当たりの予選リーグを行い、上位各2チームが決勝トーナメントに進出する。
- (2) 決勝トーナメントにおいて規定の時間内に勝敗を決しないときは、試合終了後ただちに「7.」に定めるシュートアウト戦(以後「SO戦」とする)を行い、勝敗を決する。

6. 予選リーグの順位決定方法

- (1) 勝ち点の多いチームを上位とする。勝ち点は、勝利チームに3点、引き分けチームに1点をそれぞれ与え、敗戦チームは0点とする。
- (2) 勝ち点が同点の場合は、下記の順序・方式により順位を決定する。
 - ① リーグ戦における「得失点差」(「総得点数-総失点数」の差が多いチーム。)
 - ② リーグ戦における「総得点数」の多いチーム。
 - ③ 上記において、同点の場合、「7」に定めるSO戦により順位を決定する。なお、同位チームが3

チームの場合の戦は、同一チームが連勝したとき(試合順序は競技運営規程付則書2.1.9参照)、そのチームを1位とする。(順位決定SO戦は、事象発生があった時点で通告する。通告後速やかに実施する。)

7. シュートアウト戦 (SO戦)

※詳細については2024年度競技規則及び2024年度競技運営規程参照

- (1) 両チームの監督は、レッドカードによる退場処分を受けている選手を除いた、公式試合記録に記載された選手の中から3名の選手と1名のゴールキーパーを指名する。
- (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名ずつの選手により交互に攻防を1巡行い(計6回)、得点の多いチームを勝者とする。なお、勝敗が決した時点で終了する。
- (3) (2)の方法によって勝敗の決しない時は、両チームが同数の攻防を行った中で最初にリードしたチームを勝者とする再SO戦を行う(サドン・デス方式)。この場合、選手はプレイ不可能な者を除き各チーム同じ選手により先攻・後攻を入れ替えてSO戦を行う。ただし、攻撃を行う順番は変えても良い。
- (4) SO戦においてPSになった場合は、当該SO実施選手に限らず公式試合記録に記載された選手がPSを実施することができる。

8. 試合の中断

天候などやむを得ない理由等によりTDが判断し試合が中断された場合は、下記により試合を再開する。

- (1) 中断した時の得点で残り時間のみ試合を行う。
- (2) 期日・競技場・審判員等は、同じとは限らない。

9. チームベンチ

1 チームの編成は、監督1名、コーチ1名以内、手当てをする者2名以内、選手12名以内とする。

※選手は1～12の番号をユニフォームの定められた場所に明示する。

※参加申込みの際、同一校・同一クラブの男女チームの監督を兼ねることはできない。監督とコーチの兼任は可とする。ただし、男女それぞれのチームでJHAのチームスタッフ登録を済ませていること。なお、

※学校部活チームの監督については教員または、部活動指導員であること。クラブチームにおいては、監督またはコーチのどちらかは指導者資格を有する者がベンチ入りすること。(JSP0:日本スポーツ協会公認スポーツ指導者 コーチ3以上)

※手当者は大会開始日に20歳以上の者でJHAチームスタッフ登録を済ませること。

※チームベンチには、参加申込書に記載された者以外は入ることができない。(但し、学校長、チーム代表者、ベンチには入れない3年生等、TDの許可を受けた者はこの限りではない。このこ

とは監督会議で確認する。)

10. フィールドへの立ち入り

試合中、選手にケガ等が起こった場合は、ベンチ内にいる手当てをする者の1名及び監督・コーチ*のどちらか1名が、当該審判員の許可を得てフィールド内に入り、手当てを行うことができる。(ただし、その際にコーチングをすることは厳禁)

*：中学生を指導している実情を考慮し、負傷時等の対応としてコーチを特例として認める。

11. 選手の交代

- (1) 各チームは、試合中随時どの選手でも交代できる。その際ビブス等(ユニフォームと異なる色)を使用して交代することを推奨する。但し、PCが与えられている間は、誰も交代できない。(負傷した守備側のGKは除く)
- (2) 一時退場(グリーンカード：1分間、イエローカード：2分間以上)中の選手に対する交代は、当該選手の退場時間中は許可されない。
- (3) 選手の交代は、センターライン付近で行われる。その際、時間の停止は行わない。但し、GK及び負傷者の交代については、審判員の管理下で行われる。

12. ルール確認

《(1)～(5)2019年変更の再確認、(7)～(8)2021新規変更、(6)2022修正、(9)2022追加、(10)～(11)2023追加、(12)2024追加》

- (1) サークル内にある防具により、おそらく入っていた得点が防がれた場合→PS
- (2) サークル内における守備側のFHは、従来通り反則地点のサークルトップまでの地点(12m以内の地点)に加え、サークル内のどの場所から再開することも可能となった。
- (3) サークル4m以内での攻撃側FHの場合、FHが即座に行われない場合はサークル内であっても守備者は4m離れる。(常に4m離れようとする指導を奨励)
- (4) PC終了の条件から「サークル外に2回出る」の要件を削除。
- (5) PCにおいて攻撃側のフライングは、罰則としてパッサーが相手側16mエリアに戻される。
- (6) 守備者がPC用の防具を取り外す適切な機会がなかった場合、センターラインより自陣エリア内にいる間、ペナルティな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、センターラインより自陣エリアから出る前、または審判から指示されたときに、すべての保護具を外さなければならない。(11人制と同様の方法とする。)
- (7) GKの肘用防具については、ユニフォームで覆う必要はない。
- (8) ブリーによる再開方法について、6人制についてもスティックの平らな面を軽く1回打ち合わせる(11人制と同様の)方法となる。
- (9) 落下地点でレシーブしようとしている選手に対し、4m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、危険と判断された場合はこの限りではない。)

- (10) P C時の残りの守備側プレイヤーは、相手側16mエリアに位置する。
- (11) S O戦について、ゴールラインからフィールド中央の16m地点にひかれた16mスポット上から行い、開始の合図から6秒以内とする。
- (12) P Cにおいて守備側のビハインドフリーヒット（通称）で（ゲームが一旦途切れて）再開される場合、P C用の防具を全て取り外してからプレイしなければならない。

13. 確認事項

- ①今大会では、選手確認の方法を昨年度と同様にする。そのため、チームは事前にシステムの「会員証一括印刷」より顔写真入りの会員証を印刷し、選手各自がネックホルダーに吊り下げて提示する。（カラーまたは、白黒印刷は問わない。）
- ②今大会では「スターティングリスト」の提出は行わない。試合開始15分前に次試合チームは、「次試合チームテント」で待機するとともに、監督がスターティングメンバー6名を担当競技役員に申告する。次試合チームテントでは、競技役員により選手確認、リングパス、服装・装具の点検を行う。
- ③ユニフォームは必ず2着用し、試合会場（ベンチ）に持参すること。
- ④選手はすね当てを必ず着用し、ストッキングを上まであげて履き、膝は隠さないこと。また、マウスガードは必ず着用すること。ただし、特別な理由があつて装着できない場合は、「未装着届」（別途送付）を必ず提出すること。
- ⑤キャプテンは、上腕または、ストッキングのどちらかにキャプテンマークをつけること（黒以外の色）。
- ⑥G Kは、ケガの防止のため装具を完全に着用すること。また、アンダーパッドは必ず使用すること。（チームの責任で遵守すること）
- ⑦チームベンチは、[競技日程表]の左側のチームがテクニカルテーブルからコートを見渡せる方向から見て左側のベンチとする。
- ⑧P Cで使用する保護具は試合開始前に事前に担当T Oに使用確認すること。
- ⑨応援者は、大会実行委員会およびU 15カテゴリー部会の指示に従うこと。（保護者など応援者からの抗議等には一切応じない。監督は、保護者による抗議等はできない旨を事前に説明しておくこと。）
- ⑩試合中、乱暴なプレイや審判員に対する誹謗等スポーツマンらしくない行為は、厳に戒める。なお、全チーム監督は「行動規範確認書」に署名し提出する。
- ⑪選手が負傷により出血したときや頭・顔・心臓付近にボールが当たったときは、審判員が負傷の状況を確認し、退場を命じたときは本人・チームの意向とは異なつたとしても、安全確認のため直ちに退場すること。止血処理と傷の手当てが完了するまでは、再出場できない。（試合時間で2分間以上の安静）
- ⑫試合開始時、選手が6人に満たない場合でも試合は成立する。ただし、G Kは必ず配置しなければならない。また、登録時（大会参加申込書に登録した選手）においても6名に満たなくともエントリーを可とする。（今大会における特例緩和措置）なお、棄権または試合中に退場・怪我等により、1チームの人数が3名以下になった場合は、その試合は没収試合とする。
 - ・予選リーグにおいて没収試合があつた場合は、そのチームの試合をすべて没収し、残りのチームで

順位を決定する。なお、没収試合のスコアは5-0とする。

・決勝トーナメントにおいて没収試合があった場合は、相手チームの不戦勝とする。

⑬「負傷・事故報告書」の提出を課せられた者は、医師による治療後、負傷・事故報告書をTOまたは、TDに提出する。本人への健康確認のうえ、次試合の出場を認める。試合が無い場合は、負傷・事故報告書を大会事務局に郵送すること。

⑭今大会において、抗議制度はない。

⑮試合終了後、両チームの監督は、テクニカルテーブルで公式試合記録に署名すること。

⑯その他、本レギュレーションに定めのない事項または、不測の事態が発生した場合は、TDの指示に従うこと。

⑰PCが与えられたとき試合時間は停止されない。また、準備のために40秒間の計測はしないが、守備側プレイヤーのフェイスマスク、保護用グローブ、膝当て等の着用は速やかに行うこと。

⑱個人罰則について、競技時間中にグリーンカードは1分間退場、イエローカードは2分間以上の退場処分が科せられる。退場時間の長さはカードを提示した審判員からTOに伝えられる。退場時間の管理は、TOが行う。

⑲メーカー識別標章（マニュファクチャャーロゴ）については、JHA ユニフォーム規程に示されたことを原則とする。

現在使用しているユニフォームについては、義務教育下であることを考慮し、監督会議にてTDの判断により対応を指示する。

ただし、これから新しいユニフォームを作成する場合は、ユニフォーム規程に準じたものを作成すること。

以上