

第 26 回全日本中学生都道府県対抗 11 人制ホッケー選手権大会  
【レギュレーション (TD 通達)】

1. 大会運営 本大会の運営は、(公社) 2025 年度版日本ホッケー協会競技運営規定並びに第 26 回全日本中学生都道府県対抗 11 人制ホッケー選手権大会実施要項による。
2. 競技規則 公益社団法人日本ホッケー協会が定める 2025 年度版 (公社) 日本ホッケー協会ホッケー競技規則、競技運営規程、レギュレーション、大会運営規程及び有効な通達事項に準拠して実施する。
3. 競技時間 試合時間はノンストップ制。前半 20 分・後半 20 分、前後半の間に 5 分間の休憩をおく。交流戦は、前半 15 分・後半 15 分とし、前後半の間に 5 分間の休憩をおく。
  - ※競技運営上、クォーター制の導入をしない。
  - ※ペナルティーコーナーが与えられたとき試合時間は停止されず、準備のための 40 秒は計測をしない。但し、守備側プレイヤーの保護具は速やかに装着すること。
4. 試合管理 試合時間は当該試合 TO が管理する。但し、前・後半終了間際に与えられたペナルティーコーナーは、規定の試合時間が終了しても中止されることはなく、それが完遂するまで続けられ、終了したときはアンパイアのホイッスルをもって規定時間の終了となる。
5. 競技方法
  - (1)全試合トーナメント方式によって実施する。尚、1 回戦 (初戦) の敗者同士による交流戦を行う。
  - (2)規定時間内に勝敗が決しないとき、試合終了後「6.」に定める SO 戦を行い、勝敗を決する。但し、交流戦では勝者を決しなければならない試合を除き、SO 戦は行わない。
6. シュートアウト戦 (SO 戦)
  - ※ 詳細は、2025 年版日本ホッケー協会競技運営規定を参照
  - ※ 試合終了後に SO 戦を行う場合は、試合終了後速やかに開始しなくてはならない。
  - (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、エントリー済みの選手の中から 5 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 5 名ずつの選手により交互に攻防を 1 巡行い (計 10 回)、得点の多いチームを勝者とする。なお、10 名のプレイヤー全員が SO を終了していなくても、勝敗が決まった時点で SO 戦は打ち切られる。
  - (3)(2)の方法によって勝敗が決しない時は、「サドン・デス方式」、すなわち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方式により、再 SO 戦を行う。この時は、ゴール数が同じであった場合、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、以降の SO 戦を行う。ただし、順番は変えてもよい。
7. 試合の中断と再開 天候等やむを得ない理由により、試合が中断された場合は、下記により試合を再開する。

(1)再開の試合の場合は、中断した時の得点で残りの時間のみ試合を行う。

(2)その他の事項について（日を改めて競技再開実施するか否かについても含め）は、当該チームと関係機関（実行委員会・U15 カテゴリー部会・TD）で協議し決定する。

## 8. 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、チーム医療スタッフまたは手当てをする者2名（大会開始日に20歳以上）以内、選手22名以内とする。チームベンチには、スターティングリストに記載された者以外には入ることはできない。（但し、U15 カテゴリー部会申し合わせ事項およびTDの許可を受けた者はこの限りではない。）

※選手は1～22の番号をユニフォームの定められた場所に明示する。

※エントリーの際、各都道府県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が、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。監督またはコーチのどちらかは、日本スポーツ協会公認コーチ3以上の資格を有すること。尚、男子チーム・女子チームにそれぞれにコーチ3以上の資格保有者が居なければならない。また、チーム医療スタッフまたは手当てをする者もJHAチームスタッフ登録を済ませること。（但し、学校長、チーム代表者、ベンチには入れない3年生（JHA登録済）等、TDの許可を受けた者はこの限りではない。このことは代表者会議で確認する。）

## 9. フィールドへの立ち入り

(1)試合中は、当該審判員・試合に出場している選手以外は、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、フィールド内に入ることができる。

(2)試合中、選手に怪我等が起こった場合は、スターティングリストに明示されたチーム医療スタッフまたは手当てをする者の1名および監督・コーチ\*のどちらか1名の最大2名が、当該審判員の許可を得てフィールド内に入り、手当を行うことができる。（ただし、その際に選手に対してコーチングをしてはならない。）

\*：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。

(3)コーチングは監督または、コーチのどちらか1名のみが、チームベンチ、コーチングエリアからのみできる。

## 10. 選手の交代

(1)選手の交代は、その試合にエントリーされた者の中から選ばれる。

(2)各チームは、試合中随時どの選手でも交代できる。ただし、ペナルティーコーナーが与えられている間は、誰も交代できない。（負傷した守備側のゴールキーパーは除く）

(3)選手の交代は、何回行ってもよい。

(4)一時退場させられた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。

※今大会ではグリーンカードの退場は1分間、イエローカードは3分または6分とする。

(5)選手の交代は、テクニカルテーブル前方のセンターライン付近で行われる。その際、時間は停止しない。但し、ゴールキーパー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。

※控え選手にビブスを着用させて待機させ、交代の際にビブスを受け渡す方法で交代をする方法は、控え選手を明確にでき、選手交代も正確かつ円滑に行われることから良い方法として奨励さ

れる。

## 11. 確認事項

- (1) 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11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、服装や装具、マウスガードの点検を行う。なお、スティックのリングパスは各チーム初戦のみ行い、シールを貼る。 2試合目以後は、シールの確認をする。
- (2) ペナルティーコーナーで使用する保護具は、試合開始前に担当 TO に使用確認すること。  
なお、怪我を防止するためフェイスマスクの使用を義務化とする。また、ペナルティーコーナー時におけるフェイスマスクの着用が必須となったことに伴い、フェイスマスクが破損した場合やパワープレイ時に5人のフィールドプレイヤーで守備することを想定し予備のフェイスマスクを各チームで準備しておくこと。
- (3) 各チームのプレイヤーは正規の番号をつけ、大会期間中は変更できない。
- (4) キャプテンは、上腕または、ソックスのどちらかに必ずキャプテンマークをつけること。
- (5) ロングスパッツ、アンダーシャツについては、U15 カテゴリー部会での申合せ事項を優先する。  
※ロングスパッツは禁止、アンダーシャツを着用する場合は各チームで全員が同じ色のものを着用しなければならない。着用と非着用の選手が混在していてもよい。
- (6) ユニフォームは必ず2着用し、試合会場に持参すること。
- (7) 選手は、すね当てを必ず着用してソックスを上まであげて履く。膝は隠さないこと。
- (8) マウスガードは必ず装着すること。(ゴールキーパーは義務対象外)  
※「未装着届」が提出されている選手については、着用を免除する。
- (9) 今大会から、パワープレイ(フィールドプレイヤー11人によるプレイ)を認める。
- (10) ベンチは、[競技日程表]の左側チームがテクニカルテーブルから見て左側とする。
- (11) 全試合とも「人工芝コート」で行うので、「ポイントスパイク」の使用は認めない。
- (12) 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。  
※監督・コーチ・担当者・応援団(保護者)についても同じ
- (13) 今大会において、抗議制度はない。応援者は、大会実行委員会およびU15 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ができない旨を事前にチームの責任として説明しておくこと。)
- (14) 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ったとしても、安全確認のため直ちに一旦退場すること。 各チームにより選手の体調確認及び、止血処理や傷の手当てが完了すれば、再出場できる。  
担当者、担架が入った場合はこの限りではない。(運営規定 9.7a 参照/2分以上の退場)
- (15) 競技中の疾病・傷害等については、大会本部で応急処置を行うが、その後の治療等はチームの責任において行うこと。(「負傷・事故報告」の提出)
- (16) 「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。本人の健康確認をした上で、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提出すること。(郵送・メールによる提出も可)

- (17)試合開始時に7名未満の場合、試合を棄権した場合は、その試合は没収試合とする。没収試合があった場合は、相手チームの不戦勝とする。(得点は5対0で相手チームの勝利とする)
- (18)試合終了後、両チームの監督は、テクニカルテーブルで速やかに署名すること。
- (19)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す。違反した場合には、懲戒処分をうける可能性があり、参加者は自身の言動について責任を負うものとする。
- (20)その他、本規定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。
- (21)今大会で選手・スタッフは、コート内への立ち入り許可用IDとして顔写真入りの登録証を各自または各チームで準備したネックホルダーに入れ、常に首からかけておくこと。(カラー、白黒印刷は問わない。)
- (22)メーカー識別標章(マニュファクチャールゴ)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、代表者会議にて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、ユニフォーム規定に準じたものを作成すること。

## 12. ルール確認<2023以降の変更点のみ>

- (1)ボールの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。上げられたボールを受け取る側がボールに触れた瞬間に相手側がプレイすることが可能になる。(但し、危険と判断された場合はこの限りではない。)
- (2)PC時、攻撃側プレイヤーによる遅延行為の場合、アンパイアは当該選手に個人罰則を科し(グリーンカード)、守備側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罰則を科す(イエローカード)。2025年7月1日通達事項変更後5.5
- (3)PCが与えられたとき、すべての守備側選手は、顔面または頭部全体を保護するフェイスマスクを着用すること。ただし、特別な理由があって装着できない場合は、「未装着届」を必ず提出すること。
- (4)守備者がPC用防具を取り外す適切な機会がなかった場合、自陣23mのエリア内にいる間は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、自陣23mのエリアから出る前、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。但し、PC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、PC用防具を全て取り外してからプレイしなければならない。
- (5)PC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。

## 13. セレモニー

### 【開始時】

- ・2分前「テクニカルテーブル前に整列」～「トス」～「テクニカルテーブルあいさつ」～「各コートへ」

### 【終了時】

- ・「センターであいさつ」～「わかれ」

※時間短縮のため、テクニカルテーブル・相手チームへのあいさつは行わなくてもよい。