

# 競技運営規程

1. 本大会の運営は、この運営規程による。

2. 競技規則は、(公社)日本ホッケー協会2019年度6人制ホッケー競技規則による。

\* 令和元年度のスポーツ少年団・中学生(全国大会)の競技運営規程にならない、本大会は次のような取り扱いとする。

「第41回全国スポーツ少年団ホッケー交流大会」

- (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となります。
- (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(12m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りました。
- (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4m離れなければなりません。(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」の要件を削除します。
- (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センターラインに戻されます。
- (6)PC終了直後に速やかに行われる守備側FHでは、防具を外さずにパスを出せます。(ただし、パスの1プレーが許されますが、ドリブルすることは許されません。)

=スポ少配慮事項

- (1)ハイスティックに関しては、危険防止のため、従来通り禁止とします。
- (2)振りかぶってのリバースシュートは禁止とします。
- (3)イエローカードの退場時間は2分間、グリーンカードは警告とする。

「第49回全日本中学生ホッケー選手権大会」

- PCの後に、コート内に残っていた不要になった守備側選手の装具にボールが当たった場合には、サークル外ならFH、サークル内ならPCになる。
- コーナー、攻撃側の波線内のFHおよびコーナー付近のサイドラインからのFH再開位置について昨年度(H27)より変更あり。・・・サークルから4m以内のFH再開はそのポイントから。
- LCについては12mから⇒16m仮想ライン上からに変更。
- ハイスティック規則を廃止する。
- PC時におけるフライング(攻撃側・守備側)およびフェイントについては、罰則としてセンターラインに戻すルールが採用される。
- 退場(黄色カード)は2分。(時間の計測はジャッジ席)
- グリーンカードは警告のみ(退場はなし)
- ◎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4m離れる。(常に4m離れようとする指導を奨励/常任委員会において既確認事項)
- ◎PC終了の条件から「サークル外に2回出る」の要件を削除。
- ◎PC終了直後に速やかに行われる守備側FHでは、防具を外さずにパスを出すことが許される。(ただし、パスの1プレーが許されるだけであり、ドリブルすることは許されない。)

3. 競技時間は、小学生・中学生ともに前後半各10分・ハーフタイム2分とする。

4. 競技方法

\* 小学生男子の部(32チーム)

参加チームを8グループに分け、1日目に予選リーグを実施し、2日目は各グループの第1位および第2位のチームによる決勝トーナメント戦をする。2日目に予選グループ敗者チームによる交流試合を行う。

\* 小学生女子の部(17チーム)

参加チームを5グループに分け、1日目に予選リーグを実施し、2日目は各グループの第1位および第2位のチームによる決勝トーナメント戦をする。2日目に予選グループ敗者チームによる交流試合を行う。

\* 中学生男子の部（20チーム）

参加チームを6グループに分け、1日目に予選リーグを実施し、2日目は各グループの第1位および第2位のチームによる決勝トーナメント戦をする。

\* 中学生女子の部（21チーム）

参加チームを7グループに分け、1日目に予選リーグを実施し、2日目は各グループの第1位および第2位のチームによる決勝トーナメント戦をする。

5. 延長戦

- ① 延長戦は行わない。
- ② 決勝トーナメント戦において、時間内に勝敗の決しないときは、7に定めるシュートアウト（SO）戦によって勝敗を決定する。

6. 勝点制について

リーグ戦において、試合の結果勝ちチームに3点、負けチームに0点、引き分けの場合それぞれ各1点を与えるものとする。勝点と同じ場合は、下記の事項により順位を決定する。ただし、4チームによるグループについては（小学男女）、変則リーグ方式のため、①と④（②と③は関係なし）の事項で順位を決定する。

- ① 直接対決の勝者
- ② 得失点差数
- ③ 総得点数
- ④ SO戦

7. SO戦による勝負の決定方法

- ① 両チームの監督は、自チーム内より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、出場登録済みの選手の中から3名の選手（シューター）と1名のゴールキーパーを指名する。
- ② 両チーム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攻防を1巡行い(計6本)、得点の多いチームを勝者とする。
- 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シュート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、最初先攻のチームが後攻となり、選手はプレー不可能な者を除き、各チームは最初と同じメンバーで行う。ただし、順序は変えてもよい。

8. その他

- ① 選手の交代は、繰り返し何回でも行ってよいが、ジャッジ席側センターラインで行うこと。但し、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）。
- ② 試合開始時点において6人の選手がそろわない場合、試合中に退場・怪我などにより1チームの人数が4名以下になった時は、その試合は没収試合とする。そのチームのリーグ戦における全試合の記録は無効とする。
- ③ 出場チームが試合開始時刻までに参集しない場合は、棄権したものとみなし、相手チームに不戦勝を与える。棄権したチームはその後の出場を認めない。
- ④ 選手が負傷により出欠したとき、頭顔にボールが当たったときは、傷の手当てが完了するまでは再出場できない。
- ⑤ 雨天、日没等、試合続行不可能な状況の場合は、競技会場・試合開始時間の変更・試合時間の短縮等大会本部の指示に従うものとする。
- ⑥ ハーフタイム中のコート内の使用は禁止する。
- ⑦ 競技進行を円滑に行うため、試合開始予定時刻の10分前にはコートに集合する。また、試合終了後の相手チームへの挨拶は無とする。エントリーメンバー（選手・監督・コーチ・代表者）以外の関係者はスタンドから観戦すること。
- ⑧ ベンチは、予選リーグにおいては「競技日程表」、決勝トーナメントにおいては、「組合せ表」の左側チームが森側のベンチとする。