

第 25 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) 2024 年度版日本ホッケー協会競技運営規定並びに第 25 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 2024 年度版 (公社) 日本ホッケー協会ホッケー競技規則による。
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。
※PC 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すみ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 PC 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、2024 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の決しない時は、「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、ゴール数と同じであった場合、選手はプレー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、下記によって試合を再開する。
 - (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)再開の試合の期日・競技場・審判員等は、これを変更することができる。

(3)その他の事項についてはTDの判断により決定する。

8. チームベンチ

1 チームの編成は、監督1名、コーチ1名、手当て者2名(大会開始日に20歳以上)、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。尚、チームの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ものであること。また、手当て者も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、スターティングリストに記載された者以外は入ることができない。(但し、学校長、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手当て者の中から1名と監督の最大2名が、当該審判員の許可を得てフィールド内に入場することができる。フィールドに入場している間は、選手に対してコーチングをしてはならない。

(3)コーチングはチームベンチ、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、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、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、時間の停止は行われぬ。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。

11. 確認事項

(1)今大会では「スターティングリスト」を試合開始45分前までに本部に提出すること。

※試合開始15分前に、「次試合テント」で待機する。次試合テントでは、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。尚、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)PCで使用する保護具は、試合開始前に事前に担当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等の使用を奨励する。また、可能な限り感染予防のため
防具の共用を避けるのが望ましい。

- (3)各チームのプレー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)今大会では、フル装備のゴールキーパーを必ずおくこととする。フル装備のゴールキーパーは、
怪我の防止のため装具(ヘッドギア・レガード・キッカーズ・ガードル・左右ハンドプロテクター・
ボディーアーマー)を完全に着用すること。特に、アンダーパッドは必ず装着すること。
※チームの責任で遵守すること。
※パワープレーはできない。
- (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、乱暴なプレー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は
できない旨を事前に説明しておくこと。)
- (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。ベンチスタッフは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。試合時間で最低1分間以上の安静。(ゴールキーパーを除く)
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)
- (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。本人への健康確認の上、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(郵送)すること。
- (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10分以内に署名すること。
- (19)代表者会議終了後、「行動規範確認書」を各監督は提出する。各監督は、JHA 競技運営規定付属書
の行動規範を確認しておくこと。
- (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、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

《(1)~(3)2019 変更の再確認、(4)2022 修正、(5)~(6)2021 変更、(7)2022 追加》

- (1)サークル付近の攻撃側 FH の場合、FH が即座に行われなかった時は、守備側選手はサークル内であってもリスタート地点から 5m 離れる。(常に 5m 離れようとする指導を奨励)
- (2)PC 完遂 (PC 状態の解除) の条件から「サークル外に 2 回出る」の要件を削除。
- (3)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る。
- (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ーしなければならない。
- (5)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。
- (6)ブリーによる再開方法について、スティックの平らな面を軽く 1 回打ち合わせる方法となる。
- (7)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。(但し、危険と判断された場合はこの限りではない。)

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。