

# 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2022年度6人制ホッケー競技規則による。  
\* 令和4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い、本大会は次のような取扱いとする。

## 「第45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→P S 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プレイが許されますが、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52回全日本中学生ホッケー選手権大会」(6)2022 修正、(9)2022 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→P S
- (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センターラインに戻される。
- (6) 【修正】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、ペナルティー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、覆わなくてもよくなった。
- (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) 【追加】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。)

## 3. 競技時間

- \* 小学生は前後半各10分・ハーフタイム3分とする。
- \* 中学生は前後半各12分・ハーフタイム3分とする。

## 4. 競技方法

- \* 小学生男子の部(27チーム)

参加チームを8グループに分ける。1日目に予選リーグ(各チーム2試合)を実施する。2日目は各グループ第1位・第2位チームによる決勝トーナメント戦をする。2日目に予選リーグ敗者チームによる交流試合を行う。

- \* 小学生女子の部(13チーム)

参加チームを4グループに分ける。1日目に予選リーグ（各チーム2試合）を実施する。2日目は、チーム数が少ないため全チームによる決勝トーナメント戦をする。

\* 中学生男子の部（21チーム）

参加チームを7グループに分ける。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・第2位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（20チーム）

参加チームを6グループに分ける。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・第2位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（S O）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、引き分けの場合はそれぞれ各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、中学女子）、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 S O戦

## 7. S O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S O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血したとき、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こと。また、試合終了後の相手チームへの挨拶はなしとする。試合チームのエントリーメンバー（選手・監督・コーチ・代表者）以外の関係者はコートサイドから観戦できる。
- 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」の左側チームがスタンド側のベンチとする。