

第47回全国スポーツ少年団ホッケー交流大会 大会レギュレーション（TD通達）

- 大会運営** 本大会の運営は、(公社)日本ホッケー協会競技運営規定ならびに第47回全国スポーツ少年団ホッケー交流大会実施要項により運営します。
- 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、競技運営規程(レギュレーション含む)及び競技運営部通達に基づきます。

※グリーンカードは1分間の退場となる。

※PC装具(フェイスガード等)を装着してPCの守備をし、守備側のビハインドフリーヒット(通称)となった場合、すべてのPC装具を外してからビハインドフリーヒットを実施。守備側のフリーヒットは従来どおり。

※2023年度から小学生の試合に適用していたハイスティック禁止規制にあっては廃止としているが、実際のプレーでは、その場が危険かどうかという基準でのアンパイアによる判定となるため、ハイスティックがすべて許されているものではないことに留意すること。また、振りかぶって行うリバースヒットについては反則とする。また、SO戦においては、16メートルのポイントからの実施並びに6秒を計測する。

※PC時の守備側の戻る位置はセンターラインから向こう側とする。
- 競技時間** 試合時間は、前半10分・後半10分とし、前後半の間に4分間の休憩をおきます。

熱中症対策として、試合時間の短縮や、前半、後半の5分経過時に1分間の給水タイムを取ることもあります。
- 競技方法** (1)男子の部
予選リーグ、決勝トーナメント、フレンドリートーナメントを原則とし、8月17日(土)に組み合わせを決定し、その後、組み合わせ、日程を公開します。

(2)女子の部
予選リーグ、決勝トーナメント、フレンドリートーナメントを原則とし、8月17日(土)に組み合わせを決定し、その後、組み合わせ、日程を公開します。

(3)延長戦は行いません。

(4)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、「6」に定めるシュートアウト戦を行い、勝敗を決します。(SO戦は試合終了後5分以内に実施します)
- リーグ方式での順位決定方法**

(1)リーグ戦終了時に獲得したポイント数が最も多いチームから順に上位とします。ポイント数は、勝者に3ポイント、引き分けた場合は両者に1ポイント、敗者に0ポイントをそれぞれ与えます。

(2)ポイント数が同じ場合は、リーグ終了後、「6」に定めるシュートアウト戦により順位を決定します。なお、同位チームが3チームまたは4チームの場合のシュートアウト戦は、トーナメント方式で実施し、順位を決定します。そのトーナメントの組み合わせは抽選とします。
- シュートアウト戦(SO戦)**

(1)決勝トーナメントにおけるシュートアウト戦は、試合終了後3分以内に実施します。

(2)両チームの監督は、当該試合で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1名の選手(シューター)と1名のゴールキーパーを指名します。

(2)両チームの主将によりトスを行い、先攻・後攻を決めます。その後両チーム1名のシューターにより交互に攻防を1巡行い(計2本)、得点数の多いチームを勝者とします。

- (3) (2)の方法によって勝敗の決しないときは、引き続きシュートアウト戦を行うこととし、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選手で行います。

7 試合の再開と追試合

- (1)中断した試合の再開は、中断した時の得点で残り時間のみ試合を行います。
(2)中断した試合の再開において、試合の期日・競技場・審判員等は、これを変更する場合があります。

8 チームベンチ

チームベンチには、プログラムに記載された者のほか、同じ種別の団員およびベンチサポーター2名まで入ることができます。学校関係者等がベンチに入りについては、事前にTDの許可を受けて下さい。いずれの場合も、(公社)日本ホッケー協会登録、スポーツ少年団登録の有無は問いません。

9 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、ベンチサポーターの中から1名と監督の最大2名がフィールド内に入り、手当てを行うことができます。(この際コーチングはできません)

10 確認事項

- (1)選手はシャツ(ブラウス)裾を常にきちっと処理し、すね当てを必ず着用し、ストッキングをひざ下まであげて履いて下さい。(ひざをストッキングで隠してはいけません)
(2)キャプテンは、キャプテンマークをつけて下さい。
(3)ゴールキーパーは、装具を完全に着用し、アンダーパットもチームの責任で装着してください。
(4)服装、スティックなどの装具の点検は、次チームベンチにおいて試合開始10分前に各チーム1試合目のみ実施します。
(5)スターティングリストは本大会では使用しません。スターティングメンバーは、試合前に、試合を担当するTO又はジャッジに口頭で報告してください。
(6)チームベンチは、試合日程表の左側チームがテクニカルテーブルからコートを見て左のチームベンチを使用します。
(7)ペナルティーコーナーの保護具は試合開始前にTOに確認して下さい。
(8)応援者は、競技場内には一切入れません。(監督から応援者に事前に説明して下さい)
(9)全試合とも「ポイントスパイク」の使用は認めません。
(10)選手が負傷により出血した場合は、直ちに止血処理等を行うこととし、傷の手当が完了(傷が見えないように保護する)するまでは、再出場はできません。
(11)選手の頭・顔・心臓付近にボールが当たった場合、審判員が負傷の状況を確認し、退場を命じられたときは直ちに退場してください。その場合、選手は、フィールドを出てから試合時間が2分以上、チームベンチに留まらなくてはなりません。
(12)「負傷・事故報告書」の提出を課せられたものは、医師による治療後、負傷事故報告書を提出し、TOまたはTDによる本人の健康確認のうえ、次試合の出場を認めます。負傷事故発生後、試合のないチームは、負傷事故報告書を大会事務局に郵送して下さい。
(13)試合開始時間に6名揃わない場合、または試合中に退場・怪我等により、1チームの人数が3名以下になったときは、その試合を没収試合とし、相手チームの不戦勝とします。
(14)乱暴なプレーや審判員に対する不服等、スポーツマンらしくない行為は戒めます。(監督・応援団についても同じです)
(15)全国スポーツ少年団ホッケー交流大会において、抗議制度はありません。
(16)競技場コートの広さは、長さ55m・幅30mです。
(17)今大会においては、熱中症対策として、活動時、帽子の着用を推奨します。選手において、つばの固い帽子を試合中に着用する場合は、帽子のつばを後ろ向けにして着用してください。帽子の色は問いません。
(18)ヘッドバンド及び汗止めのリストバンドは相手ユニフォームと違う単色とします。ただし、蛍光色は除きます。
(19)2021年4月20日付「マウスピース(ガード)の着用に関する規程の変更」通知において、「試合中は常にマウスピースを着用しなければならない。ただし、ゴールキーパーは、着用を推奨する。」と定められましたが、スポーツ少年団、マスターズに限っては、

コメントの追加 [直小1]: 本件、参加申込み時に問い合わせが多い案件ですので、要項に記載しました。例年は、TD 通達としています。

この適用を免除し、「装着を強く推奨する。」と示されました。マウスピースは、外部からの顎と口まわり、歯への衝撃をやわらげる効果があるほか、脳しんとう予防にも効果があります。スポーツ少年団の適用除外は、成長期であり着用が困難な場合が多いと想定されることから「強く推奨」と緩和されたものですが、けが防止等に有効なものですので、マウスピースの装着について、積極的にご検討ください。なお、本大会での装着の有無についての確認はいたしません。

※マウスピース着用推奨説明資料

https://www.8020zaidan.or.jp/naomitsushin/vol_01_01.html



(18) その他、本規程に定めのない事項、または熱中症が心配される異常気候や食中毒等不測の事態が発生した場合は、TDの指示に従って下さい。
なお、競技運営において上記の事態が心配される際には、TDは大会実行委員会と協議し選手の健康・安全を最優先した措置を講じます。

※熱中症対策関連資料

<https://www.japan-sports.or.jp/medicine/heatstroke/tabid523.html>

