

全国ルール統一研修会

(2024年)



期 日：2024年2月10日（土）

場 所：パナソニックリゾート大阪 / オンライン

主 催：（公社）日本ホッケー協会 事業本部競技運営部

共 催：（一社）ホッケージャパンリーグ



競技強化支援事業

独立行政法人日本スポーツ振興センター



目次

- 1 開催要項
- 2 日 程
- 3 参加者一覧
- 4 競 技 部
- 37 審 判 部
- 57 アンチドーピング・
インテグリティー
- 77 2024 国内競技会
- 78 情報共有
- 81 質問要望事項
に関する回答

2023年度 ルール研修会開催要項
〔2024年度に向けてのルール研修会〕

- 1 目 的 2024年度の日本ホッケー協会主催・共催大会、ホッケージャパンリーグ、地方大会（予選会を含む）が、スムーズに運営され、ホッケー競技が益々普及発展していくために、競技規則、競技運営規程の正しい理解とその解釈について統一を図る。
- 2 主 催 公益社団法人日本ホッケー協会 競技運営部会／一般社団法人ホッケージャパンリーグ
- 3 参加対象 各ブロック競技長・審判長/各関係団体競技規則・審判担当(1名必須・兼務可)/2023年度ホッケージャパンリーグ加盟チーム(2名まで可)/A級公認審判員(50歳未満)/TD・ATD・UM(2023年度日本協会主催大会)/強化育成本部男女代表者及び年代別カテゴリー代表者(1名)/競技運営部部員/競技運営部長推薦者
※各ブロック競技長・審判長の代理者を出席させる場合は、必ず伝達講習を行える人材であること。
- 4 講 師 競技運営部会【 審判部・競技部・総務部・その他関係部署 】
- 5 日 時 2024年2月10日(土) 13:00～17:00
- 6 開催方法 会場での参加またはオンライン参加によるハイブリット方式
- 7 会 場 「パナソニックリゾート大阪」
〒565-0802 大阪府吹田市青葉丘南10番1号 / TEL:06-6877-0111 Fax 06-6877-0504
※オンライン参加者には事前にアクセスURLをご連絡いたします。(Zoom利用予定)
- 8 内 容 (1) 2024年度 競技規則・競技運営規程及び国内大会レギュレーション
(2) ルールの改訂点とその解釈
(3) アンパイアリングの統一とアンパイアの技術向上
(4) 2024年度 施設用具関係・アンチドーピング
(5) 各ブロック・各団体との意見交換
(6) ビデオ映像を利用した研修 他
- 9 受 講 料 ① 7,000円 (会場参加+宿泊希望)
② 無 料 (オンライン参加)
- 10 受講申込方法 オンラインでの参加か会場来場による参加について、下記URLより2024年1月4日(木)17:00までに必ず申し込んでください。 <https://forms.gle/qBG2tcWh5nmdHyHv5>
・職場や学校からのgoogleフォームへアクセスを制限している場合があります。その際は、家庭(私的ネット環境)やスマートフォンからアクセスいただく等ご協力をお願いします。
・回答後に変更が生じた場合は、再度回答してください。
※前泊・後泊(2/10・13時に間に合わない、終了後帰宅できない方)を希望される方の宿泊費は一般社団法人ホッケージャパンリーグが負担いたします。
- 11 そ の 他 ・紙ベースの資料は配布いたしません。資料は参加者に事前に送信いたします。
研修会までに配信した資料をご一読いただければありがたいと思います。
・ルールブック・ハンドブックの印刷物は作成いたしません。日本協会のホームページからダウンロードしてください。
・オンライン参加をご希望の方々には会議URLを追って送付いたします。
・この会議URLの使用は一回線とします。参加者以外には伝えないようにしてください。
・このルール統一研修会は、競技強化支援事業助成金を受けて開催されています。
- 12 問合せ先 細川 祐司(ルール研修会担当)
TEL:090-2839-8954 メール:hoso@hockey-umpire.com
競技運営部:events@japan-hockey.org

全国ルール統一研修会タイムライン (2024年度に向けてのルール研修会)

1. 日時 2024年2月10日(土) 13:00 ~ 17:10
2. 場所 オンライン・会場参加 開催
3. 講師 千野 雅人 (競技運営部部長)
 藤村 利道 (競技運営部部長補佐)
 安枝 和子 (競技運営部副部長・総務部部長)
 森 義彦 (競技運営部副部長・競技部部長)
 近藤 聡史 (競技運営部副部長・審判部部長)
 細川 祐司 (競技運営部総務部副部長)
 西澤 英一郎 (競技運営部競技部副部長)
 藤原 信幸 (競技運営部審判部副部長)
 栗原 崇 (競技運営部競技部施設用具担当、国スポ調整室室長)
 中野 典子 (競技運営部競技部、資格審査室室長)
 埴岡 隆 (日本協会アンチドーピング・インテグリティ委員会委員長)
- ※運営 [会場設営責任者: 西澤 英一郎 / 記録: 栗原 崇]

4. タイムライン

時 間			内 容	講師及び担当者
2月10日(土)			《司会進行…細川 祐司》	
(時刻)		(所要)		
13:00	13:10	10分	開 会 ・ご挨拶 ・オンライン受講のオリエンテーション	真 喜代司 安枝 和子
13:10	13:55	45分	施設用具 ・競技備品 ・競技フィールド ・ユニフォーム 他	森 義彦 栗原 崇
13:55	14:15	20分	規程類改定 ・競技運営規程	西澤 英一郎
14:15	14:35	20分	競技規則,ルールの解釈 ・2023年度大会における反省と課題 ・2024年度重点適用項目 ・判定に対するケーススタディ(映像活用)	近藤 聡史 藤原 信幸
14:35	14:45	10分	休憩	
14:45	15:45	60分	競技規則,ルールの解釈(続き) ・リファールルプロトコルの変更について	上記講師 西澤 英一郎
15:45	16:15	30分	アンチドーピング・インテグリティ ・新たな展開と展望 ・SMG(スポーツマウスガード)について ・アスリート及びスタッフとタバコ	埴岡 隆
16:15	16:40	25分	情報共有 ・パリオリンピックを含む国際情勢 ・2024年度のイベント計画 ・競技役員資格・講習会関係 ・その他	近藤 聡史 千野 雅人 中野 典子
16:40	17:05	25分	質問要望事項に関する回答 質疑応答	講師全員
17:05	17:10	05分	閉会あいさつ	千野 雅人

参加者一覧

NO	所属団体	所属	氏名
1	HJL H1	岐阜朝日クラブBLUE DEVILS	長屋 恭一
2		LIEBE 栃木	福田 敏昭
3		ALDER飯能	福島 駿介
4		天理大学ベアーズ	穴井 善博
5		立命館ホリーズ	松村 誠
6		山梨学院大学OCTOBER EAGLES	小林 大斗
7		山梨学院大学OCTOBER EAGLES	三澤 孝康
8		福井工業大学	渡邊 宏樹
9		ヴェルコスタ福井	渡邊 修一
10		ヴェルコスタ福井	近藤 辰徳
11		BlueSticks SHIGA	岩山 幸太郎
12	HJL H2	小矢部RED OX	沼田 秀樹
13		セルリオ島根	高橋 伸也
14		セルリオ島根	石原 宏樹
15		東京農業大学	李 永晃
16		東京農業大学	柏木 健
17		駿河台大学	酒井 友眞
18		駿河台大学	植木 勇斗
19		法政大学	塚 通徳
20		フリース東京	長谷川 慧
21		フリース東京	石井 唯一
22		HJL 女子	ココ・コーラレッドスパークス
23	ソニー HC BRAVIA Ladies		飛田 尚彦
24	ソニー HC BRAVIA Ladies		早戸 沙希
25	グラクソ・スミスクラインOrange United		渡邊 あかね
26	天理大学ホッケー女子部		長谷部 謙二
27	天理大学ホッケー女子部		小林 こゆき
28	山梨学院CROWNING GLORIES		ジョン・シアン
29	南都銀行		樋口 修
30	南都銀行		粥川 幸司
31	立命館ホリーズ		古瀬 充奈
32	東海学院大学		小林 和典
33	東海学院大学		福居 絵吏子
34	東京ヴェルディ女子ホッケーチーム		藤尾 香織
35	駿河台大学LADYBIRDS		久我 晃広
36	HJL official		HJL ATD
37		HJL UM、ブロック審判長、2023UM	重森 誠
38		HJL UM、2023UM、A級	伊藤 幸子
39		HJL TO	関根 由美子
40		HJL TO、A級	松原 久
41		HJL TO	阿合 勝美
42		HJL TO	竹内 芳郎
43		HJL TO、ブロック競技長、2023ATD	安木 貴子
44		HJL TO	藤井 明子
45		HJL TO	菊池 玲子
46		HJL TO	鈴木 岳徳
47		HJL TO	梶田 賢二
48		HJL TO	影山 茂樹
49		HJL TO	杉浦 利哉
50		HJL TO	高野 禎
51		HJL TO	松原 和朗
52		HJL TO	平沢 美由紀
53		HJL TO、2023UM、A級	富山 喜正
54		HJL 審判員、A級	児玉 茂樹
55		HJL 審判員、A級	成田 健一
56	HJL 審判員、A級	木下 英貴	

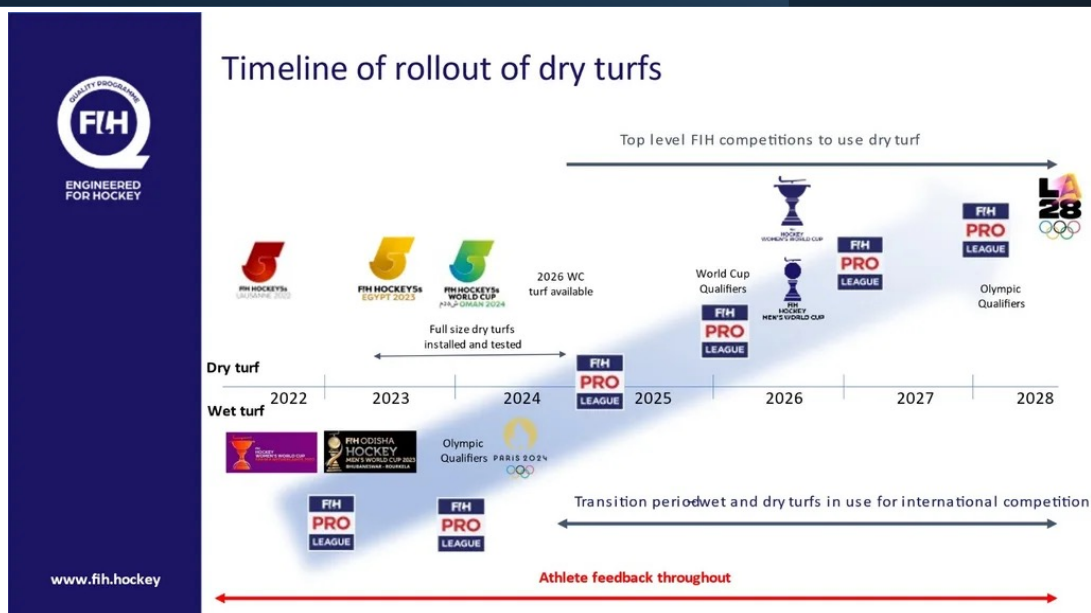
NO	所属団体	所属	氏名	
57	HJL official	HJL 審判員、A級	西山 宏明	
58		HJL 審判員、A級	野澤 達	
59		HJL 審判員	尾木 典隆	
60		HJL 審判員	塚 耕一	
61		HJL 審判員	湯澤 健人	
62		HJL 審判員	大和田 康一	
63		HJL 審判員	清水 雅生	
64		HJL 審判員	石橋 徹也	
65		HJL 審判員	中元 大輔	
66		HJL 審判員	小坂井 悠平	
67		HJL 審判員、A級	山田 恵美	
68		HJL 審判員、ブロック審判長、A級	藤原 真由美	
69		HJL 審判員、A級	我妻 順子	
70		HJL 審判員	稲元 南	
71		HJL 審判員	佐竹 由加里	
72	HJL 審判員	堀 詩以奈		
73	HJL 審判員	山岸 有希		
74	HJL 審判員	山根 真徳		
75	JHA 各カテゴリ代表	強化育成本部副本部長	多氣 洋平	
76		高体連ホッケー専門部、ブロック審判長	河内 佑有子	
77		U15 カテゴリー部会	鈴木 良子	
78		日本グラウンドマスターズホッケー協会	吉成 博行	
79	ブロック競技長	北海道ブロック (代理)	手倉森 勇夫	
80		東北ブロック (代理)	田鎖 豊	
81		北信越ブロック	柴田 稔	
82		四国ブロック	三好 健一	
83		九州ブロック	一ノ瀬 元史	
84	ブロック審判長	東北ブロック、2023UM、A級	鈴木 茂明	
85		北信越ブロック、A級	宮川 敏充	
86		関西ブロック、A級	小原 直也	
87		四国ブロック、2023UM、A級	柳田 敏行	
88		九州ブロック、2023UM	福山 秀人	
89	TD/UM/A級	2023TD	加藤 直美	
90		2023TD	馬場 治男	
91		2023TD	穴田 直樹	
92		A級	安岡 裕美子	
93		A級	水谷 理恵	
94	HJL	理事長	真 喜代司	
95		事務局	福島 雄裕	
96	社会人連盟	事務局長	埴岡 隆	
97		部長	千野 雅人	
98		副部長	藤村 利道	
99		総務部長	安枝 和子	
100		総務部副部長	細川 祐司	
101		総務部員	高橋 英行	
102		総務部員	荻谷 和代	
103		競技運営部参加者	競技部長	森 義彦
104		競技部副部長	西澤 英一郎	
105		審判部長	近藤 聡史	
106		審判部副部長	藤原 信幸	
107		審判部員	竹内 高広	
108		審判部員	壽山 由樹	
109		審判部員	相馬 知恵子	
110		資格審査室長	中野 典子	
111	国体調整室長	栗原 崇		

競技部

2024全国ルール研修会

- 日時：2024年2月10日（土） 13：00～
- 会場：パナソニックリゾート大阪

ドライターフ

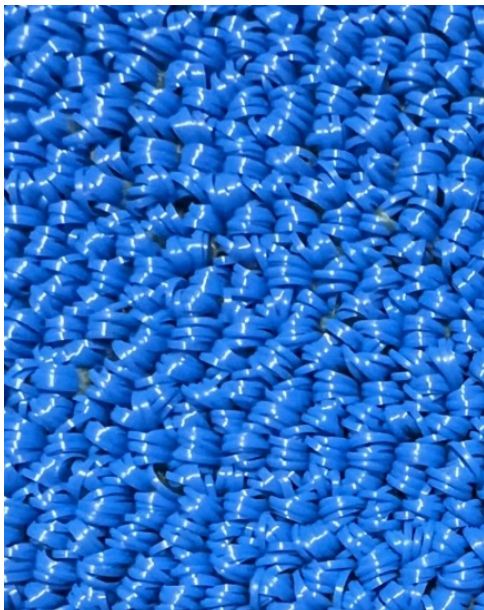


FIH ドライターフ



Manufacturer	Hockey turf
Greenfields	Greenfields Pure EP 8 375
Polytan	Poligras Paris GT Zero 11-43 MB ET 35H
Polytan	Poligras Paris GT Zero 11-43 MB PFT 6
Lano Sports	S-tec Orbion ERGO-PE6

 **GreenFields PURE_{EP}**



POLIGRAS PARIS GT ZERO



ドライターフに関する公認フィールド規程

イノベーション規格公認フィールド

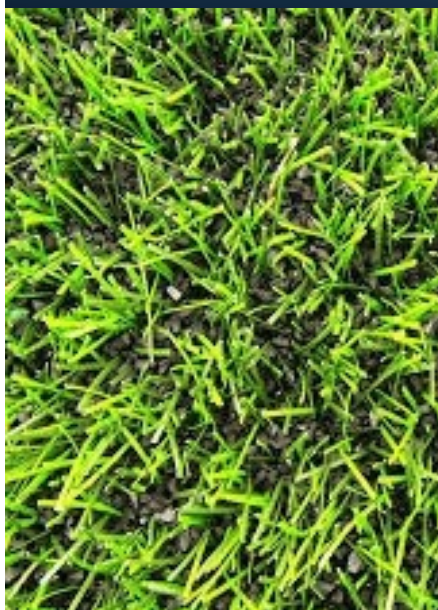
グローバル規格 > イノベーション規格 > ナショナル規格

FIHイノベーション規格製品



ナショナル規格
公認フィールド性能要求

ロングパイル人工芝 (マルチスポーツ規格クラスⅢ)



ベージュ(ゴム)



グリーン(ゴム)



ベージュ(ウレタン)



グリーン(ウレタン)

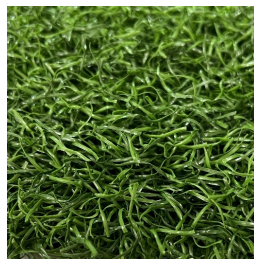


ゴムチップ飛散による
環境負荷

マルチスポーツ規格クラスⅢ公認フィールド



ストレートパイルタイプ

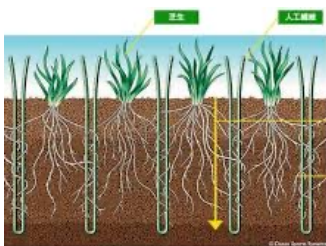


撚縮パイルタイプ

(2025年度より)

<環境負荷とホッケーの特性>

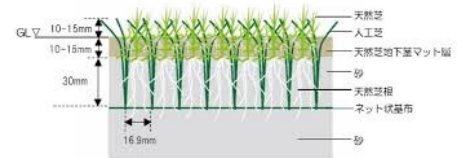
ハイブリッド芝 (人工芝)



ステッチ式 (打ち込み式)



人工繊維補強式



カーペット式

- ・強化型天然芝 (通称、ハイブリッド人工芝又はハイブリッド芝)
- ・マルチスポーツ規格クラスⅢに含まれない

マウスガード



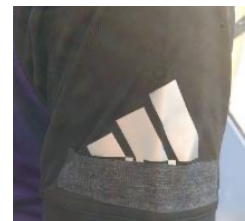
マウスガードを正しく装着！

PCフェイスマスク



- ✓ PCの守備者には、フェイスマスクの着用を強く推奨
- ✓ 日頃よりフェイスマスクの安全チェック

メーカー識別商標 (マニファクチャラーズ・ロゴ)



メーカー名 と メーカー・ロゴ

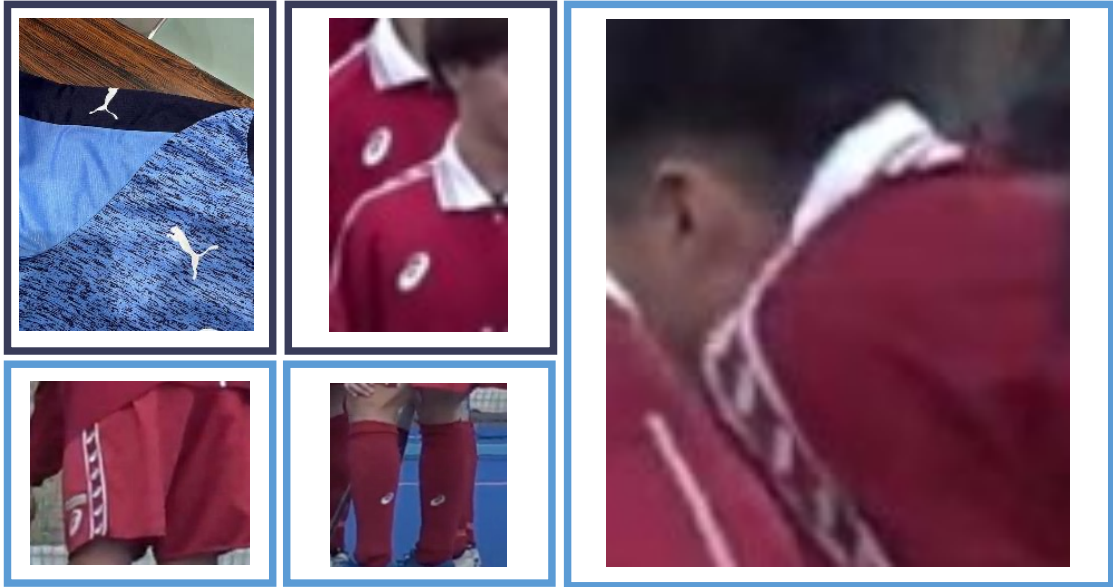
メーカー名



adidas® adidas®

メーカー・ロゴ





ユニフォーム規程改正

サッカー協会のユニフォーム規程（2022年2月10日改正）



JHAユニフォーム規程改正（2024年4月1日）
＜サッカー協会に準拠＞

個人的罰則

個人的罰則	11人制	中学11人制	6人制	インドア	Hockey5s
試合時間計	60分	40分	30分(最少20分)	40分	20分
口頭	注意	注意	注意	注意	注意
 グリーン	2分間	警告 1分間	警告 1分間	1分間	1分間
 イエロー	5分間以上	3分間以上	2分間以上	2分間以上	2分間以上
 レッド	退場	退場	退場	退場	退場

公式試合記録等

< 監督へ依頼 >
 提出時に再確認をお願いします。

- JHA登録と参加申込書・スターティングリストの漢字が相違
- スターティングリスト（メール送信）
 - エントリープレイヤーの間違い
 - 送信ファイルの間違い
 - スターティングイレブンの間違い
 - ベンチ入りしないメンバーの記載

競技部

規程類の改定について

競技運営規程の改定

- 6. チームの服装、装具、カラー
 - 現在：項目なし
 - 改定：
 - 6.2 試合中にプレイヤーが着用するその他の衣類は着用しているユニフォームと同じ色でなければならない。ヘッドバンド及び汗止めのリストバンドは相手チームのユニフォームと違う単色（但し蛍光色は除く）であればよい。
 - 補足：相手チームと色が混ざり視認性の低下（ライブ配信等）を防ぐ高校生以下の大会で鉢巻等に学校名等が入っているものについては、大会運営規程で定めるか、TDの判断により許可しても問題無い

競技運営規程の改定

- 8. プレイヤーの交代
 - 現在：8.4 交代は監督の責任で行う
 - 改定：8.4 監督はプレイヤーが適切に交代を行うことに責任を負う。
 - 補足：誤った交代によりフィールド内の人数が規定以上になる、プレイヤーがTOの指示従わない形での交代を行う等の問題が発生した際の責任を明確化（FIHの規程に従う）

競技運営規程の改定

- 付属書5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン
 - FIHの規程の改定に従い各違反レベルに対象行動の追加
 - レベル1：
 - スティックやボール（及びその他の物）をプレイヤー、アンパイアまたは競技役員の付近へ不適切または危険な方法で投げる事
 - TOから警告を受けてもなおTOからの指示に従わない行動
 - レベル2：
 - 著しく卑猥、著しく攻撃的、非常に侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
 - レベル3：
 - 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対して唾等を吐きかける行為
 - その他の上記に含まれていないホッケーの精神に反し評判を貶める行為

競技運営規程の改定

- 付属書6 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア
 - FIHにおいて、男女ジュニアワールドカップ及びオリンピック予選で採用され、オリンピックでも採用（以後、正式適用）される見込みの高い、サジェスションアンパイア及びビデオアンパイアの規程について、日本国内でも2024年度より採用する。
 - 詳細については次項目にて説明

競技部

リファール制度について

主な変更点

■ アンパイアリファールの対象の追加

- アンパイアリファールは得点、ペナルティストロークに関わる判定以外に、**フィールド内で発生した深刻な反則に対しても実施可能**
- 深刻な反則とは**10分のイエローカード**および**レッドカード**に該当する、行動規範における違反に該当するもの
- 上記の違反に対してチームからはアンパイアにリファールの要望を出すことは出来ない

■ ペナルティコーナーに関わる再開方法の明確化

- ホッケー競技規則6.5 「ペナルティコーナー実施中に、ブリーが与えられた場合はペナルティコーナーが再び与えられる。」に伴うリファール時の再開方法の変更

■ シュートアウト中のリファールに伴う再開方法の明確化

- 反則が何もなかった場合にはリテイクとなる

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

- 4.1 アンパイアリファールは得点、ペナルティストロークに関わる判定以外に、**フィールド内で発生した深刻な反則に対しても実施可能**
- 深刻な反則とは**イエローカード**および**レッドカード**に該当する、行動規範における違反に該当するもの
- 上記の違反に対してチームからはアンパイアにリファールの要望を出すことは出来ない

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

■ 現在：

4.1 得点、ペナルティストロークに関わる判定（または判定しなかったこと）に対して疑義が有る場合のみアンパイアは、自分でリファールできる。シュートアウト中においてはすべての事象を対象とできる。

■ 改定：

4.1 得点、ペナルティストロークに関わる判定（または判定しなかったこと）**またはフィールド内で発生した深刻な反則に対して疑義が有る場合**のみアンパイアは、自分でリファールできる。シュートアウト中においてはすべての事象を対象とできる。

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

■ 現在：

4.2 リファールはルールに基づきゴールとなったかどうか、ペナルティストロークがルールに基づき与えられたかどうかについてのみ行われる。

■ 改定：

4.2 リファールはルールに基づきゴールとなったかどうか、ペナルティストロークがルールに基づき与えられたかどうか、**または深刻な反則が発生していたかどうか**についてのみ行われる。

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

■ 現在：

4.3 すなわち、アンパイアは以下の場合に、リファールできる。

a. b. c. d. e.

■ 改定（項目追加）：

4.3 すなわち、アンパイアは以下の場合に、リファールできる。

a. b. c. d. e.

f. 深刻な反則または危険あるいは無謀なプレーがフィールド上で行われたか（23mエリアに限られない）。

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

■ 現在：

4.5 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイアは可能な限り

短い時間で以下の助言を行う

－ ゴール、ペナルティストローク、ノーアドバイス

－ 対象プレイの前後に起こった反則や状況

■ 改定：

4.5 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイアは可能な限り

短い時間（60秒-90秒以内）で以下の助言を行う

－ ゴール、ペナルティストローク、ノーアドバイス

－ 対象プレイの前後に起こった反則や状況、またはイエローカード及びレッドカードに該当する深刻な反則があったかどうか

アンパイアリファールの対象の追加

■ 付属書6 4. アンパイアリファール

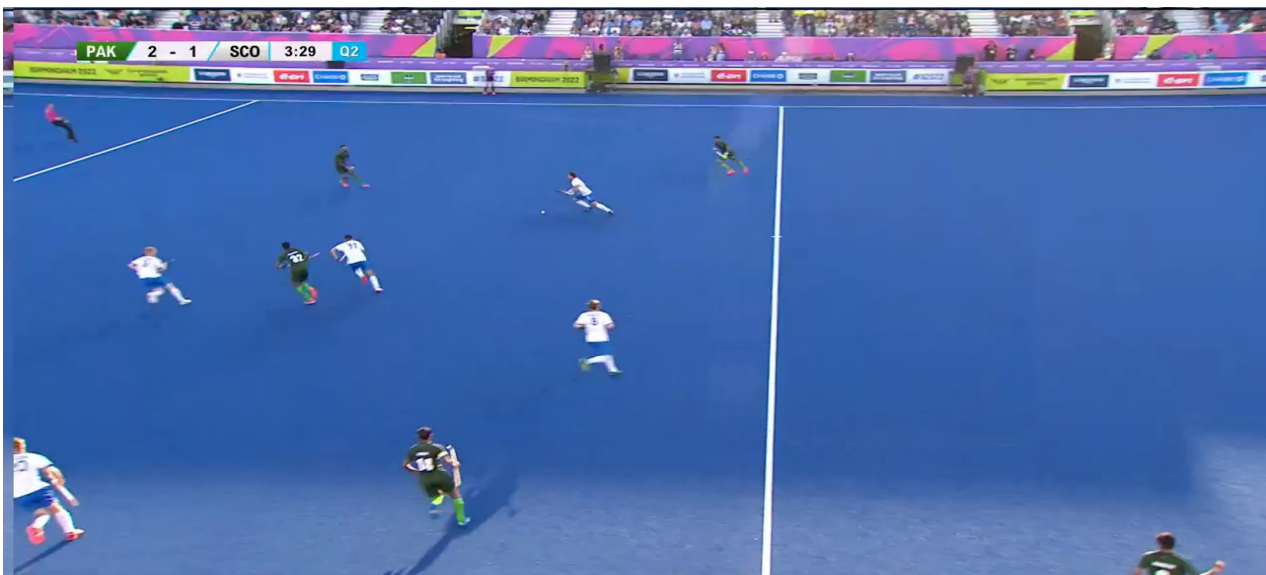
■ 現在：項目なし

■ 改定（項目追加）：

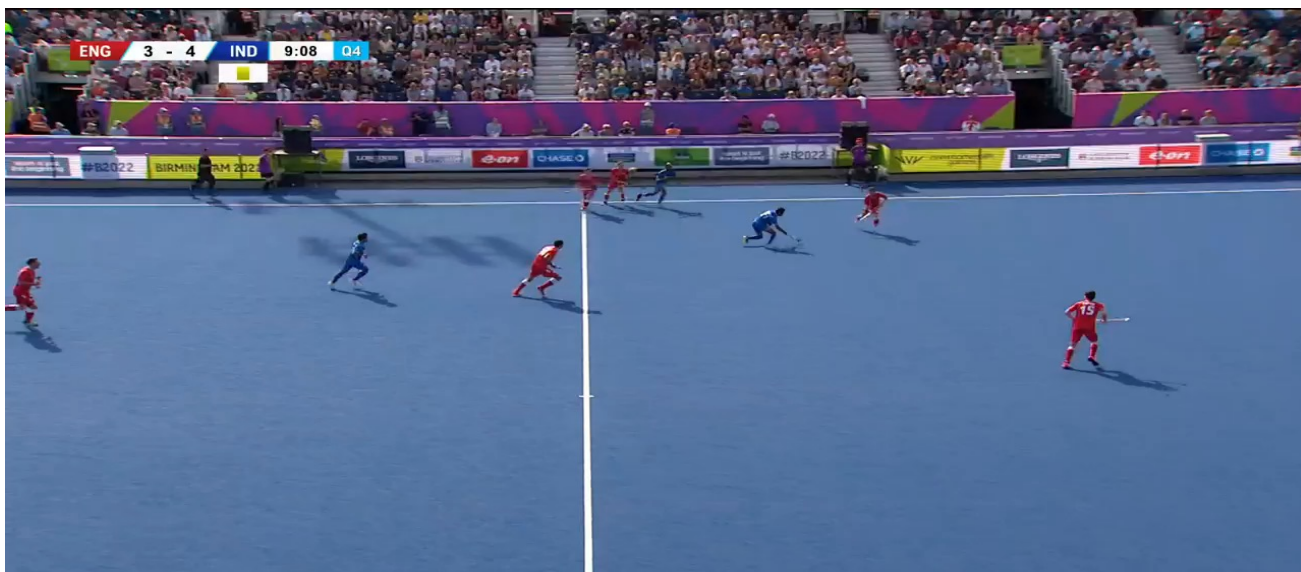
4.11 深刻な反則とは以下を示すがこれに限られない

- a 「付属書5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン」に抵触する内容
- b ホッケー競技規則に記載されている重大な違反、身体的接触、故意の不当な行為

アンパイアリファールの対象の追加 (以前の対応)



アンパイアリファールルの対象の追加 (以前の対応)



アンパイアリファールルの対象の追加 (新しい対応)



アンパイアリファールルの対象の追加 (現在の対応)



ペナルティコーナーに関わる再開方法の明確化

■ 付属書6 6. リファール後の再開方法

■ 現在：

- 6.1 協議の結果、判定が変更された場合は、変更された判定に基づき試合が再開される。
- 6.2 協議を行っても判定が変更されなかった場合（ノードバイスを含む）は
 - a 時間が停止された時がインプレー中だった場合、守備側のフリーヒットで試合が再開される。
 - b 時間が停止された時がアウトプレー中だった場合、時間が停止された時点の状態から試合が再開される。

■ 改定：

- 6.1 協議の結果、判定が変更された場合は、変更された判定に基づき試合が再開される。
- 6.2 協議を行っても判定が変更されなかった場合（ノードバイスを含む）は
 - a 時間が停止された時が**ペナルティコーナー実施中以外の**インプレー中だった場合、守備側のフリーヒットで試合が再開される。
 - b 時間が停止された時がアウトプレー中だった場合、時間が停止された時点の状態から試合が再開される。

ペナルティコーナーに関わる再開方法の明確化

■ 付属書6 7. ペナルティコーナーに関わる再開方法

■ 現在：項目なし

■ 改定（項目追加）：

- 7.1 ペナルティコーナーに関わるリファールが行われた場合は上記6に関わらず以下が適用される。
- 7.2 インプレー中に、アンパイアがペナルティコーナーを判定したが、守備側のチームリファールが行われ、その結果守備側のチームに反則がなかった場合には、15mライン及び5mの破線の外側でフリーで再開される。この場合、リファール権は維持される。

ペナルティコーナーに関わる再開方法の明確化

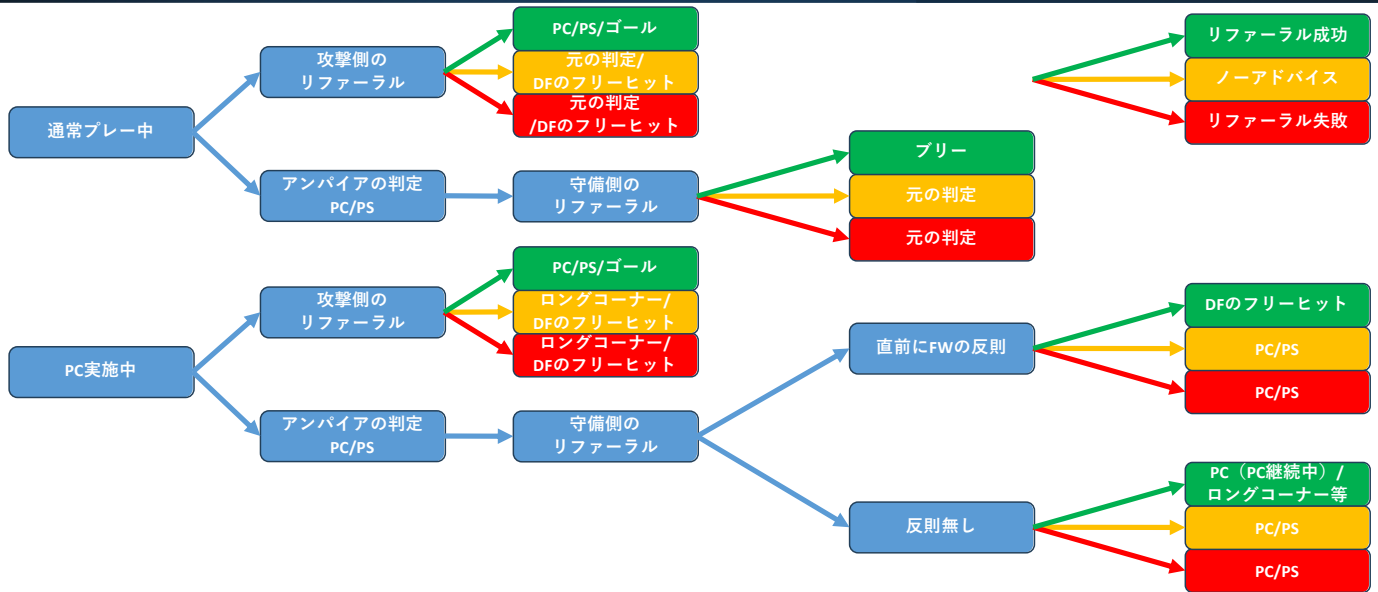
■ 付属書6 7. ペナルティコーナーに関わる再開方法

■ 改定（項目追加）：続き

7.3 ペナルティコーナー実施中にリファールが行われた場合

- a アンパイアがペナルティコーナーを判定し、守備側のチームがリファールを行った場合
 - i どちらのチームにも反則がなかった場合、ホッケー競技規則6.5に従いペナルティコーナーから再開される。この場合リファール権は維持される。
 - ii 守備側のチームに反則があった場合、ペナルティコーナーから再開される。この場合リファール権は喪失する。
 - iii 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は維持される。
- b アンパイアがペナルティコーナーを判定せず、攻撃側のチームがリファールを行った場合
 - i どちらのチームにも反則がなかった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は喪失する。
 - ii 守備側のチームに反則があった場合、ペナルティコーナーまたはペナルティストロークから再開される。この場合リファール権は維持される。
 - iii 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は喪失する。

ペナルティコーナーに関わる再開方法の明確化



リファール権の維持と喪失

■ 維持と喪失の原則

- チームリファールの結果、チームの主張が認められた場合又は有利な判定となった場合は、リファール権は維持される
 - a. 判定が認められた場合又は有利な判定となった場合は、リファール権は維持される
 - 例： 攻撃側：FHをリファール→PC/PS/ゴール：維持
 - 攻撃側：PCをリファール→PS/ゴール：維持、PC：喪失
 - 守備側：ゴールをリファール→PC/PS：維持
 - 守備側：PCをリファール→FH：維持、PC/PS/ゴール：喪失
 - b. ノーアドバイスの場合は、リファール権は維持される
 - c. アンパイアの判定を変更する明確な理由がない場合は、リファール権は喪失する
- 最終的な判断はアンパイアが行い、サジェスション/ビデオアンパイアは判定を下す権限を持たない（助言と参考）
- ビデオアンパイアの際には、時間内にゴールラインを越えたか超えていないかは、リファールの対象外

攻撃側のリファール

		SUMP/VUMPの結果			
		ゴール	PS	PC	その他
UMPの判定	PS	維持	喪失	喪失	喪失
	PC	維持	維持	喪失	喪失
	DFボール	維持	維持	維持	喪失
	判定をしなかった	維持	維持	維持	喪失

守備側のリファール

		SUMP/VUMPの結果			
		ゴール	PS	PC	攻撃側/守備側のFH/フリー
UMPの判定	ゴール	喪失	維持	維持	維持
	PS	喪失	喪失	維持	維持
	PC	喪失	喪失	喪失*	維持

*PC実施中に反則が何もなかった場合は維持

ユニフォーム規程 (案)

2024年4月1日改訂
(第8次改訂)

主要変更箇所(2024.4)



序文 目的

本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という）が主催または共催する大会に参加するチームのユニフォームに関する基準を定めるものである。

1. ユニフォーム登録

1.1 大会に参加するチームは、ファーストユニフォームおよびセカンドユニフォームとしてのフィールドプレイヤーのシャツ、パンツ/スコート、ソックスとゴールキーパーのシャツの色を大会参加申込書にて登録しなければならない。大会期間中はユニフォームの色柄を変更することができない。

2. フィールドプレイヤーのユニフォーム

- 1.1 ファーストおよびセカンドユニフォームのうちのひとつのセットは、シャツ、パンツ/スコート、ソックスそれぞれの80%以上が単色でなければならず、もうひとつのセットは他のセットとは全く違う色でなくてはならない。大会参加にあたり登録したファーストおよびセカンドユニフォームの色が以ているとTDにより判断された場合は、TDはチームに対しユニフォームの色を変更させることができる。そのため、判断に迷う場合は、事前にJHA事業本部競技運営部長または大会TDに確認を取っておくことを推奨する。
- 2.2 ソックスの色は、2.1の条件を満たす限り、何色でも良い。ただし、膝にかかるように着用することは認められない。
- 2.3 背番号は、はっきりと塗り潰された(輪郭線でない)数字で次の2か所に明示する。
 - a 上下16cm以上、30cm以下の文字でプレイヤーのシャツの背面
 - b 上下7cm以上、9cm以下の文字でプレイヤーパンツ/スコートの前面で太ももの高さ
- 2.4 プレイヤーの名前を表示する場合、プレイヤーの名前は、
 - a シャツの背面に表示されていること
 - b はっきりと塗り潰された(輪郭線でない)上下が6cm以上、10cm以下の文字であること
 - c プレイヤーの背番号より上に配置し、背番号が明瞭に見えるようにすること
- 2.5 ユニフォームの袖の長さ、襟の有無の制限はないが、試合を通じて全員が同じ仕様のユニフォームを着用しなければならない。長袖、半袖、袖無しユニフォームの選手が混在していても良い。
- 2.6 アンダースパッツは、ユニフォームの内側で立った姿勢で外面から見えない範囲に着用するものや、立った姿勢でスコートの下に外面から見えない範囲で着用してもよい。スコートの下にアンダースパッツを着用する場合は、全員が同じ素材で同色のものを着用しなければならないが、スコートと同色である必要はない。
- 2.7 ユニフォームの袖からはみ出るアンダーシャツを着用してよい。その場合、着用する選手全員がユニフォームの色と同色かつ、同じ仕様のも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良い。
- 2.8 襟元や袖口からはみ出てユニフォームの原型を変えるような下着・インナーウェアは着用してはならない。
- 2.9 上真に関わらず、宗教上および医師の指示による健康上の理由による着用物に制限はないが、事前にTDの承認を必要とする。

3. フィールドプレイヤーの装具

- 3.1 フィールドプレイヤーは、ソックスの内側で膝より下にすねあてを試合中常時着用しなければならない。
- 3.2 フィールドプレイヤーは、マウスピースを、試合中常時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。(スポーツ少年団ならびにマスターズの大会については、装着を強く推奨する)
- 3.2 フィールドプレイヤーは、ユニフォームの内側で外面から見えない状態であれば、体を守るための装具を装着してもよい。膝あてはソックスの外側に装着してもよい。ただし、TOによって危険と判断されるものは装着できない。

4. ゴールキーパーのユニフォーム

- 4.1 ファーストおよびセカンドユニフォームのシャツは、フィールドプレイヤーのファーストおよびセカンドユニフォームのシャツの色と全く違う色でなくてはならない。
- 4.2 背番号は、はっきりと塗り潰された(輪郭線でない)数字で次の2か所に明示する。
 - a 上下16cm以上、30cm以下の文字でシャツの背面
 - b 上下7cm以上、20cm以下の文字でシャツの前面
- 4.3 プレイヤーの名前を表示する場合、プレイヤーの名前は、
 - a シャツの背面に表示されていること
 - b はっきりと塗り潰された(輪郭線でない)上下が6cm以上、10cm以下の文字であること
 - c プレイヤーの背番号より上に配置し、背番号が明瞭に見えるようにすること

5. シューズの色

5.1 シューズの色は何色でも良い。

6. ゴールキーパーの装具の色

6.1 ゴールキーパーの装具の色は何色でも良い。

7. メーカー識別標章

7.1 メーカー識別標章を付する場合は、次の場所及びサイズとする。メーカー識別標章とは、メーカーの名称（以下、「メーカー名」とする）又はメーカーのロゴマーク（以下、「ロゴマーク」とする）をいう。

a. シャツ

a.1 前面

表示できるもの： メーカー名又はロゴマーク

場 所： 胸に1カ所

サイズ： 30 cm以下

a.2 その他

表示できるもの： ロゴマーク

場 所： 両肩又は両脇又は両袖口のいずれに1カ所

サイズ： 幅8 cm以下

形 状： 以下のいずれか

ア) 単独のロゴマークを1カ所のみ配置

イ) 帯状のロゴマークを配置

b. パンツ/スカート

b.1 前面又は背面

表示できるもの： メーカー名又はロゴマーク

場 所： 左右いずれかに1カ所

サイズ： 30 cm以下

b.2 両腰脇又は両裾

表示できるもの： ロゴマーク

場 所： 両腰脇又は両裾のいずれかに1カ所

サイズ： 幅8 cm以下

形 状： 以下のいずれか

ア) 単独のロゴマークを1カ所のみ配置

イ) 帯状の連続的なロゴマークを配置

c. ストッキング

c.1 任意の場所

表示できるもの： メーカー名又はロゴマーク

場 所： ア) 左右1カ所ずつ、又は イ) 左右2カ所ずつ

サイズ： 20 cm以下

c.2 上端

表示できるもの： ロゴマーク

サイズ： 幅5 cm以下

形 状： 以下のいずれか

ア) 単独のロゴマークを1カ所のみ配置

イ) 帯状の連続的なロゴマークを配置

7.2 製品に使用されている技術的な商標ロゴについては、面積が10 cm以下で1箇所とする。

7.3 ロゴの大きさが上記のサイズを超過する場合は広告とみなし、「9. チームが希望する広告」に従って広告掲載の手続きを行わなければならない。

7.4 国民体育大会等、別途規程が定められている場合には、そちらが優先される。

8. 大会主催者が希望する広告

8.1 大会主催者は、大会に参加するプレイヤーのユニフォームに広告を表示させる権利を有し、その要請があった場合は、チームはユニフォームの指定の位置に広告を貼付しなければならない。貼付する広告は、主催者がチームに無償で提供する。

9. チームが希望する広告

9.1 大会開始日の3日前までに表示する広告の図柄、大きさ、位置を主催者に申請しなければならない。

9.2 アルコール類およびたばこ商品名の広告は許可されない。

9.3 主催者は、公序良俗に反する場合や大会スポンサーに競合する等の理由により、申請を却下することができる。

9.4 主催者は、許可にあたり広告の大きさ、位置を変更する権利を有する。

9.5 広告の表示が認められた場合、チームは、広告1カ所につき10,000円をJHAに納入しなければならない。

10. 競技役員ウェアへの広告

10.1 大会主催者は、大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンパイヤシャツ、大会ジャンパー等）に広告を表示させる権利を有する。

11. 大会協賛広告

11.1 大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンパイヤシャツ、大会ジャンパー等）に広告を提供し、表示させることを、誰でも希望することができる。その場合は、以下に基づき主催者に申請を行わなければならない。

11.2 大会開始15日前までに、表示する広告の図柄、大きさ、表示させるウェアおよび位置を主催者に申請しなければならない。

11.3 アルコール類およびたばこ商品名の広告は許可されない。

11.4 主催者は、公序良俗に反する場合や大会スポンサーに競合する等の理由により、申請を却下することができる。

11.5 主催者は、許可にあたり広告の大きさ、位置を変更する権利を有する。

11.6 広告の表示が認められた場合、申請者は、広告1カ所につき50,000円をJHA特別協賛金として納入しなければならない。金額はJHAとの協議により変更することができる。また、表示する広告を主催者に無償で提供しなければならない。広告の表示（貼付）に係わる費用は原則として申請者が負担する。

11.7 大会主催者は、大会に参加する競技役員の公式ウェア（アンパイヤシャツ、大会ジャンパー等）に広告を表示させる権利を有するが、アルコール類およびたばこ商品名の広告は表示できない。

12. 本規程に係る疑義および定めのない事項は、JHA競技運営部長が関係機関と協議のうえ決定する。

<付則>

13. 本規程は、2023年4月1日より効力を有する。

付則

図1 メーカー名（メーカーの名称を文字情報として含むもの）

<メーカー名>

<メーカー名+ロゴマーク>

Japan Hockey



図2 単独のロゴマークと帯状のロゴマーク

<単独>

<帯状>

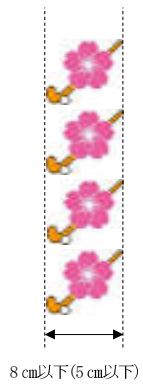
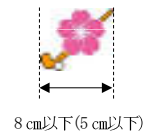
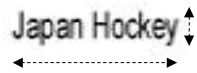
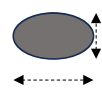
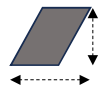


図3 表示物及び掲示物のサイズの計算

※最長辺同士（縦×横）を乗じた面積



最長辺:

競技運営規程

2024年4月1日改訂

主要改定箇所 2024.4



序文 目的

本規程は、ホッケーの大会が公正かつ安全に滞りなく行われ、チーム関係者、観客、運営者、競技役員等の大会に関わるすべての人々がホッケー競技を通じて、心身の健全な発達、健康の保持増進、精神的な充足感の獲得、自尊心その他の精神の涵養等を楽しみ、人と人との交流及び地域と地域との交流を促進するものである。

1. 大会適用規則

- 1.1 本規程は日本国内で行われるすべての公式試合に適用される。試合は大会開始日に有効なホッケー競技規則と本競技運営規程に則って行われる。本規程の付属書による変更がある場合には、その変更を優先させ、本規程として扱う。ただし、国際大会については、本規程の適用外とする。
- 1.2 大会開催にあたり本規程を補完する大会運営規程を定めることができる。大会運営規程と本規程の定める内容が競合する場合は、大会運営規程を優先させるが、大会運営規程は、大会開始前までに主催者または共催者の承認を得なければならない。
- 1.3 チーム代表者会議でチーム代表者とTDで合意が得られた事項は本規程に優先する。
- 1.4 リーグ戦の場合の順位決定方式は付属書2に規定する。
- 1.5 本規程は、公益社団法人日本ホッケー協会（以下「JHA」という）のウェブサイトに公表される。本規程の改訂時には各都道府県協会および関係団体に通知される。
- 1.6 行動規範（付属書4）は、競技に参加する者がホッケー競技への自覚と責任を持つために制定され、適用される。
- 1.7 公式試合とは、JHA、ブロック協会、都道府県協会、ホッケージャパンリーグ、日本社会人ホッケー連盟、日本学生ホッケー連盟およびその傘下団体のブロック学生連盟、全国高等学校体育連盟およびその傘下団体のブロック・都道府県高等学校体育連盟が主催または共催する大会でホッケー競技規則（6人制、インドア含む）に基づき実施される試合をいう。
- 1.8 JHAが主催または共催する大会（以下、「全国大会」という）の期日、開催地はあらかじめJHA理事会の承認を得なければならない。

2. 大会競技役員

- 2.1 全国大会および国民体育大会ブロック大会のテクニカルデリゲート（以下、「TD」という）、アンパイアマネージャー（以下、「UM」という）はJHAが指名する。TDは本規程の定める範囲における大会運営に関わるJHAとしての全権限と決定権を有する。
- 2.2 TDは大会の競技役員としてJHAが指名した者の中から、各試合のアンパイア（サジェスションアンパイア、ビデオアンパイアを含む）、テクニカルオフィサー（以下、「TO」という）、ジャッジ（以下、「JG」という）を以下の条件に基づき指名する。
 - a TO、アンパイアの出身チームが行う試合に指名できない（可能な限り他の競技役員についてもこの原則が適用される）。
 - b 参加チームのプレイヤー、役員を大会の競技役員に指名することはできない。
- 2.3 TDは、全参加者が行動規範を確実に遵守するようにしなければならない。そのための行動規範、関係する規程に基づく必要な措置を行う権限を有する。
- 2.4 TDは、JHA事業本部競技運営部長の同意のもとTD権限の全部または一部を必要な期間中、TOまたはUMの誰かに委譲することができる。

3. 参加申込

- 3.1 参加チームは別途定められた期日までに大会参加申込書をJHAと大会実行委員会（大会主管者）の両方に提出しなければならない。
- 3.2 大会参加申込書に記載されている者は大会参加申込書の提出により、大会運営規程等のJHAが定める規程に従うことに同意したものとする。
- 3.3 すべてのプレイヤーは、1から99までの数字をつけた背番号により識別され、この数字は大会を通じて同じでなくてはならない。
- 3.4 大会参加申込書には以下の項目が含まれていなくてはならない。
 - a 最大30名までのプレイヤーの氏名とその背番号。
 - b 監督の氏名。監督は、ヘッドコーチ等他のチーム役員とは兼務できない。チーム役員とは大会参加申込書に記載されている者のうちプレイヤーを除いた者を指す。
 - c プレイヤーおよびチーム役員全員のJHA登録番号。
 - d ベンチに入ること希望するヘッドコーチ、アシスタントコーチ、フィジセラピスト、ドクター、部長（任意数）がいればその氏名。フィジセラピストまたはドクターの代わりに手当てする者も登録することができる。手当てする者は、大会開始日に20歳以上でなければならない。

- e JHA ユニフォーム規程に基づくフィールドプレイヤーのファーストおよびセカンドユニフォームの色。
 - f JHA ユニフォーム規程に基づくゴールキーパー（以下、「GK」という）のファーストおよびセカンドユニフォームの色。
- 3.5 JHA は、参加申込書に記載されているプレイヤーの大会参加資格要件（所属、年齢等）およびJHA の登録システム上の登録内容の確認をいつでも行うことができる。正当な理由がなく確認を拒否もしくは受けなかったプレイヤーは、当該大会には参加できない。さらに、JHA は当該プレイヤー、所属チーム、関係機関に対する追加の制裁措置を行うことがある。参加申込書に記載されるプレイヤーおよびチーム役員は、大会開始時点で有効な会員証を提示できる状態にしなければならない。
 - 3.6 同じ会場で別の大会が同時に開催される場合、監督は別のチームの監督を兼務することはできない。
 - 3.7 大会主管者（実行委員会）はチーム代表者会議までに大会参加申込書のコピーをTD に提出しなければならない。
 - 3.8 大会参加申込書の記載内容の変更は、チーム代表者会議までに監督が大会主管者（実行委員会）に電子メールで、大会主管者およびJHA（info@japan-hockey.org）の両方に通知しなければならない。文書にて通知する場合は、大会主管者の指示に従い提出しなければならない。チーム代表者会議が開催されない場合は、大会最初の試合が行われる日の前日の正午を期限とする。大会主管者が別途期限を定めている場合はそれを期限とする。この期限以後の変更は認められない。
 - 3.9 参加チームが出場を辞退した場合、補欠チームの参加については、主催者が決定する権限を有する。決定後、速やかに他の参加チーム、メディアに通知されなければならない。

4. チーム代表者会議

- 4.1 監督とチームの代表者の合計2名は、大会開始前にTD が開催するチーム代表者会議に出席しなければならない。2名は大会参加申込書に記載された者でなければならない。
- 4.2 監督はチーム代表者会議またはTD が指定した会議に以下のものを持参しなければならない。
 - a フィールドプレイヤーとGK のファーストとセカンドユニフォームのサンプル。
 - b 試合に用いる用具（スティック、GK のヘッドギア、ハンドプロテクター、レガード、キッカーズ、フィールドプレイヤーが装着するフェイスマスク、ハンドプロテクター等の防具）。TD により用具の点検は試合前等の他の機会に行うと決定された場合を除く。
 - c 参加者全員のJHA 会員証（紙または電子による）。TD により会員証の確認を他の機会に行うと決定された場合を除く。
 - d JHA 行動規範確認書。（電子メールによるPDF での提出を原則とし、TD から紙での提出の指示があった場合）
- 4.3 やむを得ず監督が出席できない場合は、TD の承認により代理者を出席させることができる。ただし、代理者は参加申込書に記載された者でなければならない。
- 4.4 正当な理由なく出席しなかったチームに対し、TD は制裁措置を行うことがある。
- 4.5 チーム代表者会議はTD 及び大会主管者（実行委員会）の判断に基づきオンラインによって開催される。その場合は事前にチーム代表者にオンラインで開催する旨が通知される。
 - a オンラインでの開催の際に出席者は、出席者の音声と映像がTD から確認できる環境で参加しなければならない
 - b TD が事前に指示した場合を除き、試合に用いる用具及びJHA 会員証を準備する必要はない。

5. スターティングリスト（試合のチーム構成）

- 5.1 チームは試合毎に大会参加申込書にプレイヤーとして登録された最大30名の中から、最大18名までのプレイヤーを試合に出場させることができる。出場させるプレイヤーは試合毎に異なってよい。プレイヤーがTD によって出場停止処分を受けた場合には、その試合での出場可能プレイヤー数は出場停止処分を受けた人数分だけ少なくなる。
- 5.2 チーム代表者会議でTD が指定した方法（6人制の大会を除き、電子メールによる提出を原則とする）で指定された期限までに監督は以下に記載したスターティングリストを提出しなくてはならない。
 - a 試合に先発する11名のプレイヤー。
 - b 試合開始時にチームベンチに座る7名までのプレイヤー（出場停止者がいる場合は、その氏名を記載し、「S」と印をつける）。
 - c 試合のキャプテンとGK。
 - d 試合の監督。監督がやむを得ない理由により不在の場合は、監督を代行する者の氏名。その場合は、あらかじめTD の許可を受けなければならない。監督を代行する者は、大会参加申込書に記載された者でなければならない。
 - e 試合のコーチ（ヘッドコーチまたはアシスタントコーチから1名が指名される）。
 - f 手当する者（最大2名）。手当する者にはフィジオまたはドクターを指名できる。また、手当てする者には、試合に出場する最大18名のプレイヤーと監督を除く者（プレイヤーを含む）を指名できるが、大会開始日に20歳以上の者でなければならない。

- g その他、大会参加申込書に記載されたチーム役員1名（役職は問わない。ただし、手当て者は除く。）。
 - h 試合で着用するユニフォームの色。
- 5.3 スターティングリストに記載される者は、大会参加申込書に名前が記載されている者の中からのみ行うことができる。ただしTD により、その試合への出場停止処分を受けた者は除く。
 - 5.4 指名されたプレイヤーが試合開始前の練習中にプレイできない状態になった場合には、大会参加申込書記載のプレイヤーの中から変更することができる。監督はTO にこの旨を伝えなくてはならず、TO はこれを対戦相手の監督とメディアに伝える。

6. チームの服装、装具、カラー

- 6.1 TD は、各試合でのフィールドプレイヤーとGK が着用するユニフォームを指定する権限を有する。
 - 6.2 試合中にプレイヤーが着用するその他の衣類は着用しているユニフォームと同じ色でなければならない。ヘッドバンド及び汗止めのリストバンドは相手チームのユニフォームと違う単色（但し蛍光色は除く）であらばよい。
 - 6.3 試合中にウームアップする交代プレイヤーは、両チームのカラーとは異なる色のピンス等の服装を身につけてはならない。
 - 6.4 試合を行うチームは、試合会場にファーストおよびセカンドの両方のユニフォームを持参しなければならない。また、それぞれ2セットの背番号の付いていないフィールドプレイヤー用ユニフォームと、背番号として使える素材を準備しておき、血で汚れたユニフォームを着替えるなどの事態に備えなければならない。
 - 6.5 試合の間、全プレイヤーのユニフォームは揃っていて、整然としていなくてはならない。
 - 6.6 フィールドプレイヤーは、
 - a 試合中は常にソックスの内側で膝より下にすねあてを着用しなければならない。
 - b 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。（スポーツ少年団ならびにマスターズの大会については、装着を強く推奨する。）
 - c ユニフォームの内側で外面から見えない状態であれば、体を守るための装具を装着してもよい。膝あてはソックスの外側に装着してもよい。ただし、TO によって危険と判断されるものは装着できない。
 - d TD の許可により、医学上の理由による装具を装着できる。
 - 6.7 プレイヤーまたはチーム役員が使用するすべての服装、装具には、JHA ユニフォーム規程で認められている以外の広告の表示がないこと。
 - 6.8 プレイヤーまたはチーム役員が着用する服装、プレイヤーが試合で使用する装具に表示される製造者識別標については、JHA ユニフォーム規程に基づき認められる。
 - 6.9 フィールド上のプレイヤーは受信装置を装着または使用してはならない。また、TO に危険と判断されるものを装着してはならない。
 - 6.10 試合で使用するスティックは、競技規則に記載の仕様と適合し、JHA が認めるスティックシールが添付されていなければならない。
 - 6.11 ベナルティコーナー守備時に使用できる保護用手袋の大きさは、圧縮しない状態で長さ290mm、幅180mm、厚さ110mm以内とする。
 - 6.12 帽子の着用は認められない。ただし炎天下や大会に応じ、TD の事前の許可に基づき着用できる場合がある。着用可否については、大会の状況、チーム内の統一性や両チームのユニフォームの色との対称性を考慮してTD が判断する。中学生以下の大会についてはTD の許可を得ずに着用を認める（ただし、TD には状況に応じて着用を認めない権限がある）。
 - 6.13 喪章はTD の事前の許可に基づき着用できる。その際お選手全員（GK を除く）が同一箇所に着用しなければならない。
- #### 7. 試合時間
- 7.1 アンバィアが試合を開始・再開し、中断・再開ごとにテクニカルオフィシャルに合図をする。
 - 7.2 試合時間の管理はテクニカルオフィシャルが行い、各クォーターの終了の合図を行う責任がある。ただし、競技規則に規定された各クォーター終了時にベナルティコーナーの完遂のための試合時間の延長時は、アンバィアが各クォーターの終了の合図をする。
 - 7.3 試合が引き分けで終了した場合に、勝者を決定する必要がある場合は、付属書3に規定するシュートアウト戦を行い、勝者を決定する。
- #### 8. プレイヤーの交代
- 8.1 交代は競技規則に従い、公式試合記録に記載されたプレイヤーの中から行う。
 - 8.2 交代はTO が管理する。

8.3 交代でフィールドを退出したプレイヤーは直ちにチームベンチに戻らなければならない。

8.4 監督はプレイヤーが適切に交代を行うことに責任を負う。

9. フィールドへの入場

- 9.1 コーチは、試合の間はかかる状況下でもフィールドに入場することはできない。ただしシュートアウト戦実施中は入場することができる。
- 9.2 ベンチに入る者は試合中断も含め、ベンチに着席していなければならない。ただし TO またはアンパイアの指示があった場合は除く。交代プレイヤーは TO が指定した場所でウォームアップをするためにベンチを離れることができる。手当てする者はチームベンチの端でプレイヤーを手当てするために席を離れることができる。
- 9.3 監督はベンチにいる全員の行動に対して責任をもつ。監督またはコーチはコーチングのためにコーチングエリア（設定されている場合）に入ることができる。ただし、2名以上が同時にコーチングエリアに入ることはできない。
- 9.4 チームベンチにいるチーム役員、プレイヤーの言動は、競技役員、アンパイア、相手チームのプレイヤーに対するものであってはならない。
- 9.5 監督が TO から警告を受けてもなお、チームベンチでの行動に違反があった場合、TO は、この行為を行った人物に対し、一時的または残りの試合時間中ベンチから退場させ、テクニカルテーブル後方またはロッカールームに止め置く権限を持つ。試合後、TO は TD に経緯を報告し、TD は必要に応じてさらなる制裁措置を行う権限を持つ。
- 9.6 フィールド上での負傷者（GK を除く）の治療は許されない。もしプレイヤーがフィールド上でプレイ不能となった場合、アンパイアは試合を中断し、処置が必要かどうかを判断する。ただし、手当する者は、医学的見地から必要と認められる場合には、アンパイアの許可無しにフィールドに入場することができる。
 - a アンパイアにより処置が必要と判断された場合は、手当てする者の中からの 1 名と監督の最大 2 名がフィールドに入場することを認める。フィールドに入場している間、コーチングを行ってはならない。
 - c 必要に応じてアンパイアはストレッチャーがフィールドに入場することを許可する。
 - d フィールドに入場することを許可された者は、医療上の理由で動かすことが適切でない場合を除き、当該プレイヤーをフィールドの外に出さなければならない。
- 9.7 チームベンチから誰か（ストレッチャーを含む）がプレイヤーの手当のためにフィールド内に入場した場合には、
 - a そのプレイヤーがフィールドプレイヤーである場合は、そのプレイヤーはフィールドを出てから試合時間で 2 分以上、チームベンチエリアに留まらなくてはならない。
 - b 2 分間の計測は、TO が行う。
 - c そのプレイヤーに対する交代はホッケー競技規則に基づき認められる。
 - d ペナルティコーナーまたはペナルティストローク（リファールが行われた場合も含む）の直前に負傷した GK がフィールド内で手当を受けたとしても、その GK はフィールドから離れる必要はない。
- 9.8 フィールドが血液で汚れた場合には、抗生物質耐性菌に対して効果的な非酸性表面洗浄剤を使って直ちに洗浄を行う。これがない場合には、80%アルコール溶液を使用する。この洗浄作業中は試合を中断する。
- 9.9 フィールド内で給水および摂食してはならない。試合中断中を含め、試合中に摂食するプレイヤーはフィールドを出なくてはならない。GK はゴール直近のフィールドから出入りしてよい。
- 9.10 チーム役員とプレイヤーはハーフタイムの間、TO の許可によりフィールド周辺の競技エリアから離れることができる。
- 9.11 TD の指示があった場合は、すべての選手とチーム役員は試合終了後にミックスゾーンを通過しなければならない。
- 9.12 コーチングはチームベンチ、コーチングエリアまたは競技場の指定されたエリアからのみである。

10. 試合の中断

- 10.1 アンパイアまたは TO が天候、フィールドのコンディション等の理由により試合を中断した場合には、以下の条件に基づきできるだけ速やかに試合を再開するが、同じフィールド、同日とは限らない。
 - a 試合は規定の時間を完了させなくてはならない。再開時のスコアは中断した時点のものとする。
 - b 再開時には試合の中断はなかったもの見なし、8. に規定されるプレイヤー交代手順が適用される。

11. メディカルデータ

- 11.1 JHA は、大会中の怪我に関する情報を収集することができる。これは、選手の安全と健康のために行われる。
- 11.2 チームは情報収集に協力するものとする。集められた情報は統計的に処理される。

12. 公式試合記録

- 12.1 試合が終了した時点で公式試合記録がテクニカルテーブルで作成される。これは試合の要約であり、プレイヤー全員とチーム役員、試合に指名された競技役員全員の氏名と試合結果を含む主要な統計値が記録される。

12.2 両チームの監督は抗議を行う場合でも試合終了後 10 分以内に公式試合記録に署名しなくてはならない。

12.3 試合の競技役員は、両チームの監督が署名した公式試合記録に署名しなくてはならない。

12.4 全員の署名が完了した後の記録の修正はできない。ただし、全員の署名完了後に記録内容の明らかな誤りが発見された場合は、両チームの監督、TD、TO、アンパイアの 6 名全員の合意に基づき TD が修正できる。その際は、特記事項欄に修正内容、修正日時を補記する。合意は口頭（電話）で求めることができる。

13. 棄権・失格

13.1 リーグ戦の場合

- a 公認される事もなく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名を試合終了後 10 分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合、
 - i それまでにチームが行ったすべての試合、およびこれから行う予定だった試合について 0-5 の敗戦と記録される。
 - ii そのチームは失格とし、大会での順位は付与されない。
 - iii そのチームが所属するリーグ内の全チームの試合結果が修正されて、順位が決定される。
 - iv そのチームが行った試合のチーム記録（13.1.b i の得点記録を除く）とプレイヤーの個人記録は有効となる。

13.2 トーナメント戦の場合

- a 公認される事もなく試合を棄権したチーム、試合拒否ないし試合を終了させることを拒否したチーム、公式試合記録への署名を試合終了後 10 分以内に完了しなかったチームは、大会を棄権したものと見なす。
- b チームが上記の理由により棄権となった場合、
 - i チームはその試合において 0-5 の敗戦とする。
 - ii チームは失格とし、大会での順位は付与されない。
 - iii チームのそれまでの試合のチーム成績および個人記録は保持される。

13.3 棄権が発生したタイミングに応じて TD は大会における順位決定方法を定める権限を有する。

13.4 JHA は棄権したチームに対し更なる処罰を科す権限を有する。

13.5 不可抗力の事象によって、試合を実施または完了できない場合、チームは棄権したものとみなされない

13.6 不可抗力の事象とは、予測不可能で避けがたく、チームによって回避不可能な事象であり以下を含むが、これらに限定されない。

- a 自然災害（火事、爆発、地震、干ばつ、高潮、洪水など）。
- b 戦争、侵略、敵対国家の行為等。
- c 暴動、騒動、ストライキ、ロックアウト等
- d テロ行為；

e 政府または政府当局の行為（法令、条例による移動制限等）。f コロナウイルス感染拡大防止に関連する、JHA、大会組織委員会、自治体による規制（大会運営規程に明記されてる）

14. サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア

14.1 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア制度の運用方法については付属書 6 に規定する。

15. 行動規範と処罰

- 15.1 JHA 行動規範は JHA が主催または共催する大会の競技役員を含めたすべての参加者に適用される。TD は、大会期間中の競技役員の言動に責任を負う。監督は、大会期間中のチーム役員、プレイヤーの言動に責任を負う。
- 15.2 本規程の付属書 4 で行動規範およびこれに関連するガイドラインを規定する。
- 15.3 出場停止期間の決定については、大会終了までの残りの試合に限る必要はなく、大会終了後の試合を含んだ出場停止処分を科すことができる。
- 15.4 出場停止処分を受けた者は、出場停止処分を受けた試合が終了するまで、フィールド、テクニカルエリア（チームベンチ、ビデオタワーを含む）に立ち入ることはできない。

16. 抗議

- 16.1 試合終了後またはシュートアウト戦の後に試合に関する抗議を行う場合、監督は、
 - a 公式試合記録に署名する際に、署名のすぐ下に抗議の意向を直ちに記入しなくてはならない。
 - b 抗議理由を文書にして試合終了またはシュートアウト戦終了後、30 分以内に TO に提出しなくてはならない。
 - c 同時に 5 万円を TO に供託しなければならない。
- 16.2 抗議が行われた場合、TO は直ちに TD に報告しなくてはならない。
- 16.3 本規程の内容にかかわらず、試合中の判定に関する抗議は行うべきではないし、TD によって考慮されない可能性がある

- る。
- 16.4 チームは大会期間中のTDの決定（16.1に基づく抗議に対する裁定を除く）ないし本規程の適用についてTDに抗議を行うことができる。その場合、監督は、
- 抗議理由を文書にしたものを抗議の対象となる通知や公表が行われてから30分以内にTDに提出しなくてはならない。
 - 抗議文書と同時に5万円をTDに供託しなければならない。
- 16.5 TDは抗議の提出から2時間以内に決定を下し、公表しなくてはならない。参加資格に関する疑義で調査が必要な場合は、決定を保留できる。TDは決定直後に、抗議を行った監督に決定内容を直接伝えることが望ましい。
- 16.6 監督は、TDが抗議に対する決定内容を伝える機会を作らなくてはならない。
- 16.7 本規程の抗議手順が完全に遵守されなかった場合、抗議は却下される。
- 16.8 抗議が正当なものとして認められた場合には供託金は返還される。抗議が認められなかった場合でも、大会後のJHA事業本部競技運営部の検証や新規認定事項に基づき、JHA事業本部競技運営部長は供託金の全部または一部を後日返還することができる。
- 16.9 抗議が行われた場合、TDは経緯と決定内容についてJHA事業本部競技運営部長に速やかに報告しなければならない。
- 16.10 抗議が行なわれた場合
- 当該試合終了後に予定されている表彰式、式典等は試合終了時点の結果に従い実施される。
 - 抗議を行っているチームは大会主催者の指示に従うこと。
 - 抗議が認められた場合、決定内容に従い後日改めて表彰等が行われることがある。

17. アピール・ベジュリ

- 17.1 アピール・ベジュリは日本国内では設置しない。

18. アピール・ベジュリ制度の運用

- 18.1 アピール・ベジュリ制度は日本国内では採用しない。

19. アンチ・ドーピング

- 19.1 ドーピング検査は、大会開始時点で施行されている日本アンチ・ドーピング規程に基づいて行われる。
- 19.2 すべての公式試合がドーピング検査の対象となる。
- 19.3 すべてのプレイヤーは試合後、ドーピング検査の対象となりえる。これには試合時間を通じてチームベンチにいたプレイヤーも含まれる。大会で1名のプレイヤーが2回以上のドーピング検査の対象となることがある。
- 19.4 検査対象に選ばれたプレイヤーは、基準に合致する尿または血液検体を提出する前にシャワー、バス、アイスバス等に入ってはならない。

20. 想定外の事態

- 20.1 本規程に記載されていない事態が生じた場合、TDは必要な処置を決定する権限を有する。
- 20.2 TDの決定（16.1に基づく抗議に対する決定を除く）により影響を受けたチームが抗議をする場合には、16.4に決められた手順で行わなくてはならない。

21. その他

- 21.1 大会会場には自動体外式除動器（AED）を設置しなければならない。
- 21.2 TDの許可により、サイドラインから2m以上離れたチームベンチ前にコーチングエリアを設置することができる。
- 21.3 6人制、インドアの試合による大会にも本競技運営規程が適用されるが、チームエントリー人数等の変更箇所は大会運営規程に記載する。
- 21.4 1.2で定める大会運営規程は本規程からの変更および追加事項のみを記載したものを大会運営規程として定めることを推奨する。
- 21.5 本規程は、国際ホッケー連盟の競技運営規程（2023年10月改定）に基づき作成されたものである。国際ホッケー連盟が行う規程の変更や国内の状況を踏まえてJHAは本規程を適宜変更する。その際は、1.5に基づき公表される。
- 21.6 本規程は、2024年4月1日に改定され効力を有する。

付属書1 ホッケー競技規則に優先する項目

付属書1に規定する以下の項目は、ホッケー競技規則に優先する。

1. チームキャプテン

- 1.1 キャプテンはアームバンドかそれに類するものを上腕部、肩、ソックスの上部のいずれかに身につけなければならない。アームバンドかそれに類するものは、単色のはっきりと認識の出来る色（黒以外）でなければならない。

2. 試合時間

- 2.1 試合は、15分間の4クォーターと10分間のハーフタイムからなる（クォーター制）。ただし、ハーフタイムの時間は、大会運営規程で変更して良い。クォーター制の実施方法は下記のとおりとする。
- 試合は、15分間の4クォーターからなる。
 - 第1クォーターと第3クォーターの終了後に2分間のインターバルを設ける。その間は、チームはフィールドから離れてはならない。チームの準備ができていなくても、2分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（デジタルタイマー等）が設置されなければならない。タイマーがない場合は、審判員またはTOから試合再開時間が近づいていることを適切なタイミングでチームに伝える。
 - 第2クォーター終了後に10分間のハーフタイムを設ける。その間、チームはTOの許可によりフィールドおよびテクニカルエリアを離れても良い。チームの準備ができていなくても、10分経過と同時に試合を再開する。プレイヤーから見える位置に時間の経過が明示される設備（デジタルタイマー等）が設置されなければならない。タイマーがない場合は、審判員またはTOから試合再開時間が近づいていることを適切なタイミングでチームに伝える。
 - 第1クォーターでセンターパスを行ったチームが第2クォーターのセンターパスを行う。第1クォーターでセンターパスを行わなかったチームが第3クォーターと第4クォーターのセンターパスを行う。
 - 各クォーター終了時間は、ペナルティコーナー、引き続いてのペナルティコーナーおよびペナルティストロークを完遂するために引き延ばされる。
 - ペナルティコーナーが与えられたとき、試合時間は停止され、ペナルティコーナーの準備のために40秒間（リファールが行われた場合を除く）が与えられる。ペナルティコーナーの開始の際はアンパイアが笛を吹き、この合図をもって試合時間の計時を再開する。両チームの準備ができていれば40秒経過を待たずにアンパイアは笛を吹いてペナルティコーナーの開始の合図を行う。
 - 連続して与えられたペナルティコーナーとリファールが行われた後のペナルティコーナー時には試合時間は停止されるが、チームに40秒間を与えられたものではなく、アンパイアはできるだけ速やかにペナルティコーナーを開始しなければならない。
 - 上記f、gにおける時間停止は、大会の規模や試合の種類に応じて採用しなくても良い（ノンストップ方式）。また、TDは試合ごとに採否を変更する権限を有する。ただし、採否についてはチーム代表者会議までに決定され、参加チームに通知されなければならない。（原則として、大会実施要項に「ストップ方式」又は「ノンストップ方式」を記載することを推奨する。予選リーグはノンストップ方式、決勝トーナメントはストップ方式といった大会内での使い分けも可能とする。）

3. グリーンカード（2分間の退場）

- 3.1 反則を犯したプレイヤーは警告され、さらに競技時間中に2分間の退場処分が科せられる（グリーンカードで指示される）。
- 退場の間、チームは1名少ないプレイヤー数で試合を行う。
 - フィールドプレイヤーにグリーンカードを提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
 - GKにグリーンカードを提示する場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
 - カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所に移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規則に沿って罰則を追加する。
 - 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
 - 退場時間の管理はTOが行う。
 - プレイヤーは、TOが退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
 - 退場者がGKであった場合は、TOが一時退場時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

付属書2 リーグ戦での順位決定方法

4. イエローカード（一時退場）

- 4.1 反則を犯したプレイヤーは、競技時間中に最低5分間の退場処分が科せられる（イエローカードで指示される）。
 - a 退場時間の長さはカードを提示したアンパイアからTOに伝えられる。
 - b 退場の間、チームは1名少ないプレイヤー数で試合を行う。
 - c フィールドプレイヤーにイエローカード提示する場合、アンパイアは試合を止め（時間を止めなくてもよい）、カードを提示する。時間を止めた場合は、カード提示後直ちに再開する。
 - d GKにイエローカードを提示する場合、アンパイアは時計を止め、そのプレイヤーがフィールドから出た直後に再開する。
 - e カードを提示されたプレイヤーは直ちにフィールドから退場しなければならない。指定された場所に移動する途中でプレイを妨害した場合には、アンパイアは競技規則に沿って罰則を追加する。
 - f 退場時間は、プレイヤーが指定された場所に着席した時点から計時する。
 - g 退場時間の管理はTOが行う。
 - h プレイヤーは、TOが退場時間の完了を告げた時にプレイを再開することが許される。
 - i 退場者がGKであった場合は、TOが一時出場停止時間の終了をアンパイアに伝達する。アンパイアはその直後のプレイが止まった時に時計を止め、当該プレイヤーがフィールドに戻る時間を与える。

5. ペナルティコーナークロック

- 5.1 ペナルティコーナーの判定が下された時点から40秒以内にペナルティコーナーを再開しなければならない。
- 5.2 ペナルティコーナーが与えられたとき上記4.に基づき試合時間は40秒間停止される（守備側プレイヤーのフェイスマスク、保護用グローブ、膝あて等の着用時間として）。アンパイアは両チームに40秒の経過が近づいていることを必要に応じて伝える。40秒経過時にアンパイアは笛を吹いてペナルティコーナーの開始を合図する。両チームの準備ができていれば、40秒経過前であっても笛を吹いてペナルティコーナーの開始を合図する。笛の合図により試合時間の計測が再開される。
- 5.3 これはボールがサークルから5m以上離れる前に連続して与えられたペナルティコーナーには適用しない。
- 5.4 遅延行為があった場合は、当該プレイヤーに個人的罰則を科す（グリーンカード）。たび重なる遅延行為には更に重い個人的罰則を科す（イエローカード）。
- 5.5 遅延行為による個人的罰則が守備側プレイヤーに与えられた場合は、そのペナルティコーナーおよびその後の連続して実施されるペナルティコーナーは、1人少ない人数で守ることになる。もし当該プレイヤーが守備側のGKの場合は、そのペナルティコーナーは1人少ない人数で守ることになるが、個人的罰則は、他の守備側プレイヤーに科す（守備側チームが罰則を受けるプレイヤーを守備についているフィールドプレイヤーの中から選択できる）。
- 5.6 遅延行為による個人的罰則が攻撃側のプレイヤーに与えられても、そのプレイヤーが除かれた状態で、ペナルティコーナーは実施される。

1. リーグ戦での順位決定方法

- 1.1 各試合について次のポイントが付与される。
 - － 勝者に3ポイント
 - － 引き分けた場合には両チームに1ポイント
 - － 敗者に0ポイント
- 1.2 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する。
- 1.3 2チーム以上のチームのポイント数が同じ場合には、勝ち試合数が多い順に上位とする。
- 1.4 1.3でも2チーム以上のチームが同位の場合には、得失点差の多い順に上位とする。
- 1.5 1.4でも2チーム以上のチームが同位の場合には、得点数の多い順に上位とする。
- 1.6 1.5でも2チームが同位の場合には、この同位チーム同士の試合の勝ちチームを上位とする。
- 1.7 1.5でも3チーム以上が同位の場合には、同位チームだけの試合結果に基づき、1.1から1.6までを適用して順位を決定する。
- 1.8 1.7でも2チームが同位である場合には、これらチームによるシュートアウト戦により順位を決定する。
- 1.9 1.7でも3チーム以上が同位の場合には、それらのチームによりリーグ戦の試合順序と同じ順序でシュートアウト戦を行う。ただし各チームのシュートアウト数は5回のみとする。
- 1.10 1.9により、シュートアウト戦の結果だけに基づいてランキングが決定される。1回の対戦において勝者に3ポイント、引き分けには両チームに1ポイント、敗者には0ポイントを付与する。
- 1.11 1.10でも同位である場合には、シュートアウト戦で記録されたゴール数に1.3から1.7を適用して順位を決定する。
- 1.12 1.11でもなお3チーム以上が同位である場合には、各チームの順位が決定するまで同じ過程をくりかえす。再度のシュートアウト戦が必要な場合には、TDが対戦順序を決めるくじ引きを行う。

付属書3 シュートアウト戦

シュートアウト戦では、両チームの5名ずつのプレイヤーが交代で相手チームの守備者と1対1のシュートアウトを行う。以下の競技規則と実施手順に基づき実施される。

- 試合終了後にシュートアウト戦を行う場合は、試合終了後5分間以内に開始しなくてはならない。
- 両チームの監督は公式試合記録用紙に記載されているプレイヤーの中から、攻撃を行う5名のプレイヤーと守備を行う1名のプレイヤーを指名する。守備を行うプレイヤーが攻撃を行うプレイヤーを兼ねても良い。下記に規定する場合を除き、シュートアウト戦での選手交代は認められない。(攻撃の順番を予め申告する必要はない)
- シュートアウト戦実施時にTDより出場停止処分を受けているプレイヤーや試合終了後に続けて行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーは参加できない。試合終了時にグリーンカードやイエローカードで退場処分中のプレイヤーは参加することができる。
- TDは施設等の状況を考慮して時間計測方法を決定する。必要に応じてタイマーをフィールド内に設置してもよい。
- TDは使用するゴールを決定する。
- コイントスによって、先攻か後攻を決定する。
- 試合終了後に続けて行われるシュートアウト戦の当該試合でレッドカード処分を受けているプレイヤーを除き、スターティングリストに記載されている者はハーフライン近傍のフィールドに入ることができる。
- GKまたは守備者はサークル外のバックラインの外で待機してもよい。
- シュートアウトを行うプレイヤーと守備者のみが23mエリア内に入ることができる。
- 攻撃を行うプレイヤーで守備も行う場合は、そのプレイヤーの防具の取り外しや装着のための適切な時間が与えられる
- 両チーム5名のシューターが交互にシュートアウトを行い合計10回のシュートアウトが行われる。
- シュートアウトの実施方法は下記のとおりとする。
 - GKまたは守備を行うプレイヤーはゴールポスト間のゴールライン上またはゴールラインの後ろに位置する。
 - ボールをゴールの中心から最も近い23mライン上に置く。(23mラインの中心)
 - 攻撃を行うプレイヤーは23mエリア外のボールの近くに位置する。
 - アンパイアが笛を吹く。
 - テクニカルテーブルにいる競技役員が計時を開始する。(またはTDによって決められた方法で計時を開始する)
 - 両プレイヤーはどの方向に動いてもよい。
 - シューター又はGKまたは守備を行うプレイヤーが、アンパイアが笛を吹く前にプレイを開始した場合、シュートアウトはやり直しとなる
 - シュートアウト戦は次の該当する場合に終了する。
 - 開始の合図から8秒が経過したとき
 - ゴールとなったとき
 - 攻撃するプレイヤーが反則したとき
 - GKまたは守備するプレイヤーがサークル内外で故意でない反則をしたとき。この場合は同じプレイヤーにより再びシュートアウトが行われる。
 - GKまたは守備するプレイヤーがサークル内外で故意の反則をしたとき。この場合はペナルティストロークがあたえられる。
 - ボールがバックラインかサイドラインを越えたとき。GKまたは守備するプレイヤーが故意にバックラインを越えるようにボールをプレイすることは許される。
- PSが与えられた時は、
 - 17、18、19項に基づき公式試合記録に記載されているプレイヤーがPSの攻撃または守備を行うことができる。
 - スティックが規則上の仕様と適していない場合を除き、PSが与えられてから完遂するまでの間に、スティックを交換してはならない。
- 得点の多いチームが勝者となる。たとえ10名のプレイヤー全員がシュートアウトを終了していても、勝敗が決まった時点でシュートアウト戦は打ち切られる。
- シュートアウト戦実施中にイエローカード、レッドカードを提示されたプレイヤーは退場となるが、グリーンカードでは退場とならない。
- シュートアウト戦実施中にイエローカードまたはレッドカードが提示された場合
 - 当該プレイヤーはその後のシュートアウト戦に参加することができずGKまたは守備を行うプレイヤー以外は交代できない。
 - GKまたは守備を行うプレイヤーに対する交代はそのシュートアウト戦に参加している5名の攻撃するプレイヤーの

中からのみ許される。交代プレイヤーは交代しようとするGKまたは守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。そのプレイヤーが自分の攻撃を行うときは防具の取り外しに適切な時間が与えられる。その後守備を行うために防具を装着する時にも適切な時間が与えられる。

- 退場となったプレイヤーが行うことになっていたシュートアウトは実施されずに無得点とされるが、退場時に既に得点となっているものについては、有効とする。
- シュートアウト戦実施中にGKまたは守備するプレイヤーがプレイ不能となった場合は、退場処分となっているプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。交代プレイヤーは交代しようとするGKまたは守備を行っていたプレイヤーと同様の防具の装着のための適切な時間が与えられる。交代プレイヤーを5名のシューターから選ぶこともでき、その際は自分の攻撃を行うときは防具の取り外しに適切な時間が与えられる。その後守備を行うために防具を装着する時にも適切な時間が与えられる。
 - シュートアウト戦実施中にシューターがプレイ不能となった場合は、退場処分となっているプレイヤー以外の公式試合記録に記載されているプレイヤーの中から交代させることができる。
 - プレイ不能となり交代されたプレイヤーはそれ以降のシュートアウト戦に参加できない。
 - 両チーム5名によるシュートアウトが終了した時点でゴール数が同じだった場合は
 - 同じプレイヤーにより両チーム5回のシュートアウトを行う第2シリーズを実施する。
 - 攻撃を行う順番は第1シリーズと同じでなくてよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - 先攻と後攻を入れ替える。
 - 同数のシュートアウトを行った時、どちらかのチームがゴール数を上回っていた場合はそのチームを勝者としシュートアウト戦は終了する。
 - 第2シリーズ終了時点でもゴール数が同じであった場合、同じプレイヤーによる両チーム5回の新たなシリーズを行う。
 - 攻撃を行う順番は前のシリーズと同じでなくてよく、シュートアウトごとに監督が指名する。
 - 先攻と後攻を入れ替える。
 - 20に定める新たなシリーズ終了時点でもゴール数が同じであった場合は、更に新たなシリーズを繰り返す。その際シリーズ毎に先攻と後攻を入れ替える。
 - 本規程の規定事項を除き、ホッケー競技規則が適用される
 - シュートアウト戦の5回(6人制、インドアの場合は3回)の攻撃を行う各シリーズにおいて、同一人物が2回以上のシュートアウトの攻撃を同一シリーズ内で行った場合(ペナルティストロークは除く)は、2回目以降の攻撃結果は無効とし、失敗と記録される。

25 TOは、同一シリーズで同一人物が2回目のシュートアウトの攻撃を行おうとしていると気が付いた場合には、注意を与えることができる。ただし、適正な攻撃順序の遵守はTOでなくチームの監督に責任がある。

26 同一シリーズ内に同一人物が2回以上の攻撃を行っていたことを攻撃実施後に相手チームまたは当該競技役員による明確な指摘があった場合には、TOは攻撃結果を失敗に修正する(当該シュートアウトが失敗の場合は失敗のまま)。この修正は次のシュートアウトが開始されるまで可能とし、次のシュートアウトの開始の笛が吹かれた時点で修正することはできなくなる。2回以上の攻撃を行ったシュートアウトが成功し、それが勝敗を決定した最後のシュートアウトであった場合は、両チームの監督が公式記録用紙にサインを完了する時点まで修正が可能とし、修正する場合は、結果を修正した時点の状態からシュートアウト戦を再開することになる。期限を過ぎてからの上記に関する指摘は受け付けられない。

付属書4 行動規範

- JHA は、日本国内におけるホッケーの試合が公正かつ安全に行われるための大会運営およびホッケーをプレイすることに関するすべての権限を有する。したがってホッケー競技に関わる者は、JHA の定める規程と指示を遵守することに同意するものとする。
- 行動規範はJHA が主催または共催する大会およびJHA が認定した全試合の参加者に適用される。
- 以下が参加者と見なされる。
 - 参加チームのチームメンバーとチーム役員。これにはプレイヤー、監督、コーチ、テクニカルスタッフを含むコーチングスタッフ、医療担当者が含まれる。
 - 全ての競技役員。これにはJHA 代表、TD、TO、JG、UM、アンパイア、メディア担当者、医療担当者、JHA または実行委員会が指名する役員が含まれる。
 - 実行委員会委員。
- 行動規範は大会に参加する者が、ホッケー競技の安全性の向上と振興のための責任と自覚を持つために制定される。
- すべての参加者は自らの行動と態度に責任を持ち、自らの言動の正当性が説明できなければならない。
- 大会に参加するチームのプレイヤーとチーム役員に必要な指示を行うのは監督の責務である。JHA が定める規程に違反した場合は、プレイヤー、チーム役員とともに監督も責任を負う。
- 大会中の違反行為およびJHA が定める規程等に関する疑義は、大会開催中はTD が対応する。大会の終了後は原則としてJHA 技術委員会が対応し、必要に応じてJHA 倫理委員会で審議される。
- JHA は、大会参加者が最高水準の行動と規律を保つよう努めなければならない。
- 大会参加者は、競技フィールド上、会場、宿舍で適切に行動しなければならない。ホッケー競技の評判を損なう行為、ホッケー競技への不信を招く行為および不正行為を行ってはならない。
- 以下は不適切あるいは許容されない行為と見なされる。
 - 他の参加者、一般観衆に対する暴言、暴行、敵意
 - アンパイアの判定や役員の決定に対して挑発的または批判的に、不適切なやり方で論争、抗議、反発すること
 - アンパイアまたは競技役員に攻撃的な態度で向かって行くこと
 - 罵りや無礼な発言や身振り
 - 装備、衣服、会場の施設、備品を乱暴に扱うこと
 - ドーピング検査官に対する暴言、暴行、敵意
- 監督、キャプテン、TD が指名するプレイヤーは、要請に応じてメディアとの会見に出席しなければならない。
- 公式発言は適正、建設的で分別があるものでなくてはならない。他のプレイヤー、アンパイア、競技役員や大会実行組織の個人を攻撃する内容であってはならない。
- JHA は公式発言を以下のように定める。

発言の全部、一部または要旨が一般に公表された発言。公表された媒体（新聞、雑誌、定期刊行物、電子刊行物（インターネット、eメール、SNS等）、テレビ、ラジオ等）は問わない。
- プレイヤー、チーム役員はドーピング検査官に対し暴言、暴行、敵意ある行為を行ってはならない。日本アンチ・ドーピング機構（JADA）が禁止する薬物または薬物関連物質を所持したり、薬物に関する規定を犯したりしてはならない。
- 薬物に関する規則により処罰中のプレイヤー、チーム役員はホッケー競技に関与することはできない。
- 大会参加者はいかなる場合においても賭博行為を行ったり、賭博行為を誘導する行為をしたりしてはならない。これにはインターネットを通じた賭博行為、他の大会参加者との賭博行為が含まれる。
- 大会参加者は賭博、汚職に関わるいかなる行為も行ってはならない。（試合結果の操作、賄賂の受け取りや誘導、賭博のために内部情報を利用または提供すること等。）

付属書5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン

レベル1

レベル1の違反に対する処分は、その個人に対する訓戒または（および）最低1試合の出場停止とする。

レベル1の処分対象となる行為の例

- 他の参加者、一般観衆に対する暴言、敵意
- アンパイアの判定または競技役員の決定に対する挑発的ないし批判的な論争、抗議、反発（試合中に、リアルタイムで撮影した映像を使用して異議を唱える行為も含む）
- 攻撃的な態度でアンパイアまたは競技役員に向かうこと
- アンパイアの判定に対し過剰または、複数名で囲んでアピールをすること
- スティックやボール（及びその他の物）をプレイヤー、アンパイアまたは競技役員の付近へ不適切または危険な方法で投げること
- プレイ中に他のプレイヤーに対し不適切または意図的な身体接触をすること
- 卑猥、攻撃的、侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- TO から警告を受けてもおTOからの指示に従わない行動
- 不適切な方法でのホッケー器具及び服装の使用、会場の施設や設備の損壊
- 公的な発言の場で、他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人に関する不公正、非建設的、不適または分別のない発言をすること
- 要請されたメディアとの会見を欠席すること

レベル2

レベル2の違反に対する処分は、その個人に対する最低2試合の出場停止とする。

レベル2の処分対象となる行為の例

- アンパイアに対する威嚇的ないし攻撃行為
- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対する負傷に至らない暴行
- 著しく卑猥、著しく攻撃的、非常に侮辱的とされる無礼な発言、罵詈雑言、身ぶり、手振り
- フィールド上での暴力行為
- 人種、宗教、性別、肌色、祖先、国籍、出身民族に関する侮辱、恫喝、侮蔑、中傷の発言または身振り
- レベル1の処分対象行為のくり返し

レベル3

レベル3の違反に対する処分は、その個人に対する最低5試合の出場停止とする。

レベル3の処分対象となる行為の例

- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対する負傷を伴う暴行
- 他のプレイヤー、アンパイア、競技役員、大会実行組織の個人、観客に対して唾等を吐きかける行為
- レベル2の処分対象行為のくり返し
- その他の上記に含まれていないホッケーの精神に反し評判を貶める行為

付属書6 サジェスションアンパイア及びビデオアンパイア

1. サジェスションアンパイア及びビデオアンパイアの概要

- 1.1 サジェスションアンパイア制度とは、両方のゴール付近のフィールド外にサジェスションアンパイアを配置し、アンパイアが下した、又は、下さなかった判定に対しサジェスションアンパイアに助言を求め、参考にする事ができる制度である。
- 1.2 ビデオアンパイア制度とは、試合中にリアルタイムでビデオリプレイを確認出来る装置およびビデオアンパイアを配置し、アンパイアが下した、又は、下さなかった判定に対しビデオアンパイアに助言を求め、参考にする事ができる制度である。
- 1.3 チームリファール権とは、試合中のアンパイアに対して、サジェスションアンパイアやビデオアンパイアの助言を参照しアンパイアに判定の再考を要求することをチームに認めることである。
- 1.4 審判員のみがサジェスションアンパイアやビデオアンパイアに助言を求められる事ができる。このことをアンパイアリファールという。
- 1.5 アンパイアリファールはプレイヤー、チーム役員の抗議、アピール、圧力によって行われてはならない。規定された手順に基づく要求がなされなければならない。
- 1.6 審判員のみがリファールを行うために試合時間を止める事ができる。サジェスションアンパイア、ビデオアンパイア、その他の競技役員は時間を止める事はできない。
- 1.7 サジェスションアンパイア制度は、大会規模、会場施設等を考慮した上で採用される日本独自の制度である。

2. 制度を適用する試合

- 2.1 サジェスションアンパイア制度とビデオアンパイア制度を同時に採用することができる。その場合でもチームは1試合に1回、チームリファールを行う事が出来る。アンパイアは、サジェスションアンパイアとビデオアンパイアの両方からのアドバイスを同時に参考にして判定を行う。
- 2.2 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイア制度の採用は大会運営規程またはチーム代表者会議にて事前に通知される。ただし、TDは、天候、施設、要員等の要因により、試合毎に採否を変更する権限を有する。変更する場合は、チームがスターティングリストを提出するまでにチームに通知されるものとする。

3. チームリファール

- 3.1 両チームは試合中1回のチームリファールを行える。シュートアウト戦においては、シュートアウト戦の前に行われていた試合終了時における両チームのチームリファールの結果に関わらず、両チームは改めてそれぞれ1回のチームリファールを行える。
- 3.2 得点、ペナルティストローク、ペナルティコーナーに関わる23mエリア内の判定（または判定しなかったこと）に対してのみチームリファールを行う事ができる。シュートアウト戦においては、すべての判定（または判定しなかったこと）を対象にできる。カード提示に対するチームリファールはできない。
- 3.3 フィールド上にいる全てのプレイヤーがチームリファールを求められる事ができる。ただし、シュートアウト戦の場合は、攻撃または守備を行っているプレイヤーのみとする。（ベンチからは受け付けられない。）
- 3.4 チームリファールを行いたいプレイヤーは、判定がなされた（または判定されなかった）直後に両手を使って片方の腕にもう一方の腕をまっすぐのばし「T」の字を作るピスチャーをアンパイアに示すとともに、口頭でその意思を伝えなければならない。
- 3.5 アンパイアはプレイヤーが「T」の字を示した事を認識した場合、試合時間を停止する。但し対象となる判定（または判定しなかったこと）から時間が経過した後になされた要求は受け付けられない。
- 3.6 試合時間内にチームリファールの対象となる事象が発生し、直後にクォーターの規定時間終了のホーンが鳴った場合、速やかに行われたチームリファールは受け付ける。
- 3.7 チームリファールを行うプレイヤー（1名）は20秒以内にアンパイアに対してどの判定（または判定しなかったこと）に対し、どのように判定を変更する要求かを明確に伝えなければならない。
- 3.8 20秒以内に明確な内容がアンパイアに伝えられない場合は、当初の判定（または判定されなかったこと）は変更されず、要求したチームのチームリファールは喪失する。
- 3.9 アンパイアがチームリファールを受け付ける場合は、要求の内容を確認した後「テレビスクリーン」のシグナルの後、「T」字のシグナルを示すことによりチームリファールであることを明確にする。
- 3.10 アンパイアは、
 - a. サジェスションアンパイア制度の場合は、当該サイドのサジェスションアンパイア及び相手アンパイアに助言を求めらる。

- b. ビデオアンパイア制度の場合は、ビデオアンパイアに助言を求める。
- 3.11 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイアは可能な限り短い時間（60秒-90秒以内）で以下の助言を行う。
 - ゴールかどうか
 - ペナルティストロークかどうか
 - ペナルティコーナーかどうか
 - シュートアウトリテイク（やり直し）かどうか
 - ノードバイス
 - 対象プレイの前後に起こった反則や状況
 - 3.12 対象プレイの前後に起こった反則や状況についての助言が行われた場合には、アンパイアは最終的な判定を行う際にそれを考慮する。
 - 3.13 ノードバイスとは、サジェスションアンパイアの位置から明確に確認できなかったり、ビデオ映像に判断の根拠となる状況が映っていなかったり、十分な解像度でなかったり、機器の問題があり、アンパイアに有効な助言ができない場合を意味し、その場合、アンパイアによって下された当初の判定（または判定をしなかったこと）がそのまま維持され、チームリファールは喪失しない。
 - 3.14 チームリファールの維持または喪失は以下のとおりである
 - a. 判定が認められた場合又は有利な判定となった場合は、維持される
 - b. ノードバイスの場合は、維持される
 - c. アンパイアの判定を変更する明確な理由がない場合は、喪失する
 - d. アンパイアがビデオサジェスションアンパイアの助言に同意せず、元の判定を維持した場合は、維持される
 - 3.15 チームリファール後に下された判定に対して、相手チームはチームリファールを行う事はできない。
 - 3.16 協議中にプレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
 - 3.17 対象となった判定（または判定しなかったこと）の変更の有無に関わらず、アンパイアは最終判定を明確に示さなければならない。また、ノードバイスの場合は、両チームにその旨を伝えなければならない。

4. アンパイアリファール

- 4.1 得点、ペナルティストロークに関わる判定（または判定しなかったこと）またはフィールド内で発生した深刻な反則に対して疑義が有る場合のみアンパイアは、自分でリファールできる。シュートアウト中においてはすべての事象を対象とできる。
- 4.2 リファールはルールに基づきゴールとなったかどうか、ペナルティストロークがルールに基づき与えられたかどうか、または深刻な反則が発生していたかどうかについてのみ行われる。
- 4.3 すなわち、アンパイアは以下の場合に、リファールできる。
 - a. ボールが完全にゴールラインを超えたか。
 - b. ボールがサークルの中で攻撃側のプレイヤーによって正しくプレイされたか、又は、攻撃側のプレイヤーのスティックに触れた後にゴールラインを超えたか。
 - c. ペナルティコーナー時に、攻撃側のプレイヤーによるシュートの前に、ボールが完全にサークルの外に出たか。
 - d. 得点を決めたプレイヤー又はゴールを防いだプレイヤーにより、23mエリア内で判定に関わる反則が行われたか。
 - e. 守備側のプレイヤーによるサークル内の反則で、そのことによりおそらく入っていたと思われる得点が妨げられたか、又は故意の反則で、攻撃側のプレイヤーが実際にボールを保持したり、保持しようとしていたりしているのを妨げられたか。
 - f. 深刻な反則または危険あるいは無謀なプレーがフィールド上で行われたか（23mエリアに限られない）。
- 4.4 アンパイアリファールを行うときは、「テレビスクリーン」のシグナルを示したのちにアンパイア自身の胸に手を当ててシグナルをする。
- 4.5 サジェスションアンパイアまたはビデオアンパイアは可能な限り短い時間（60秒-90秒以内）で以下の助言を行う
 - ゴールかどうか
 - ペナルティストロークかどうか
 - ノードバイス
 - 対象プレイの前後に起こった反則や状況、またはイエローカードおよびレッドカードに該当する深刻な反則があったかどうか
- 4.6 対象プレイの前後に起こった反則や状況についての助言が行われた場合には、アンパイアは最終的な判定を行う際にそれを考慮する。
- 4.7 ノードバイスとは、サジェスションアンパイアの位置から明確に確認できなかったり、ビデオ映像に判断の根拠となる状況が映っていなかったり、十分な解像度でなかったり、機器の問題があったりして、アンパイアに有効な助言ができない場合を意味し、その場合、アンパイアによって下された当初の判定（または判定をしなかったこと）がそのまま

維持される。

- 4.8 アンパイアリファール後に下された判定に対して、チームはチームリファールを行うことはできない。
- 4.9 協議中にプレイヤーは、アンパイアの付近に近づいてはならない。この違反に対してはカードの提示による個人的罰則が適用される。
- 4.10 対象となった判定（または判定しなかったこと）の変更の有無に関わらず、アンパイアは最終判定を明確に示さなければならない。また、ノードデバイスの場合は、両チームにその旨を伝えなければならない。
- 4.11 深刻な反則とは以下を示すがこれに限られない
 - a 「付属書5 行動規範における違反と処罰レベルのガイドライン」に抵触する内容
 - b ホッケー競技規則に記載されている重大な違反、身体的接触、故意の不当な行為

5. チームリファールの回数

- 5.1 サジェスションアンパイア/ビデオアンパイア制度を採用する試合においては、両チームはそれぞれ1回チームリファールを行うことができる。
- 5.2 3.16 に従い、維持又は喪失される
- 5.3 シュートアウト戦においては、シュートアウト戦の前に行われていた試合終了時における両チームのチームリファールの成否に関係なく、両チームがそれぞれ1回のチームリファールを保有した状態で開始する。
- 5.4 アンパイアは、何回でもアンパイアリファールができる。

6. リファール後の再開方法

- 6.1 協議の結果、判定が変更された場合は、変更された判定に基づき試合が再開される。
- 6.2 協議を行っても判定が変更されなかった場合（ノードデバイスを含む）は
 - a 時間が停止された時がペナルティコーナー実施中以外のインプレー中だった場合、守備側のフリーヒットで試合が再開される。
 - b 時間が停止された時がアウトプレー中だった場合、時間が停止された時点の状態から試合が再開される。

7. ペナルティコーナーに関わる再開方法

- 7.1 ペナルティコーナーに関わるリファールが行われた場合は上記6に関わらず以下が適用される。
- 7.2 インプレー中に、アンパイアがペナルティコーナーを判定したが、守備側のチームリファールが行われ、その結果守備側のチームに反則がなかった場合には、15m ライン及び5m の破線の外側でプレーで再開される。この場合、リファール権は維持される。
- 7.3 ペナルティコーナー実施中にリファールが行われた場合
 - a アンパイアがペナルティコーナーを判定し、守備側のチームがリファールを行った場合
 - i どちらのチームにも反則がなかった場合、ホッケー競技規則 6.5 に従いペナルティコーナーから再開される。この場合リファール権は維持される。
 - ii 守備側のチームに反則があった場合、ペナルティコーナーから再開される。この場合リファール権は喪失する。
 - iii 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は維持される。
 - b アンパイアがペナルティコーナーを判定せず、攻撃側のチームがリファールを行った場合
 - i どちらのチームにも反則がなかった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は喪失する。
 - ii 守備側のチームに反則があった場合、ペナルティコーナーまたはペナルティストロークから再開される。この場合リファール権は維持される。
 - iii 攻撃側のチームに反則があった場合、守備側のフリーヒットから再開される。この場合リファール権は喪失する。

8. その他

- 8.1 状況の解釈を含める最終的な判断はアンパイアが行い、サジェスションアンパイア又はビデオアンパイアは判定を下す権限を持たない。
- 8.2 その他の全ての判断はアンパイアが行う。
- 8.3 リファールのために時間が停止されている間は、選手交代できない。協議の結果、ペナルティコーナー以外の判定となった後は選手交代が可能となる。
- 8.4 シュートアウト実施中に何らかの理由でアンパイアが時間を止めたが、相手アンパイアまたはビデオ/サジェスションアンパイアから時間を止める明確な理由が無いと助言された場合、シュートアウトはリタイクとなる。

2024年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表(案)

レギュレーション項目	対象となる大会・試合	実施方法・留意点
一時退場者の退場時間と再入場	国内の大会すべて	11人制は、イエローカードが提示された場合の一時退場時間は5分間か10分間（6人制は2分間以上）とする。審判員は、イエローカードを提示した後、テクニカルテーブルに向かって、5分間の場合は手を広げて片手をあげる。10分間の場合は、手を広げて両手をあげる。 中学生の11人制及び全ての6人制の大会において、グリーンカードが提示された場合の一時退場時間は1分間とする。 一時退場時間が完了した時点でPC実施中の場合は、再入場はホッケー競技規則18.5に定めるPC完遂後となる。
サジェスションアンパイア制度、ビデオアンパイア制度のどちらかまたはその両方を採用する。	①インターハイ：準決勝以上 ②高校選抜：準決勝以上 ③大学王座：準決勝以上 ④全日本社会人：準決勝以上 ⑤全日本学生選手権：準決勝以上 ⑥国民体育大会：全種別準決勝以上 ⑦男女全日本選手権：すべての試合 ⑧日本リーグ：すべての試合	サジェスションアンパイア制度またはビデオアンパイア制度を採用し（両制度を同時に採用する場合もあり得る）、チームにリファール権を与える。「ノードバイス」時の対処方法等を含め、詳細は競技運営規程参照のこと。 対象大会、試合以外でもTDの判断により配置することができる。 ホッケー日本リーグについては、独自にビデオアンパイア制度を採用する試合を決定する。
リファール時等の選手交代	国内の試合すべて	リファールが行われた場合やPC・PS・得点に関わる疑義があり、審判が時間を停止した際は、その後判定が行われるまで選手交代ができない。判定が行われた後は競技規則に則って選手交代が行われる。 選手交代はTOが管理する。
通訳者のベンチ入り	すべての国内の試合	日本語での意思疎通ができない監督に対してチームは通訳を行う者をベンチに入れることができる。通訳者は規定されているベンチ入りできるチーム役員に追加してベンチに入ることができる。通訳者はチーム選手に対する監督の指示内容を日本語でフィールドに向かって発声することができる。コーチングエリアが設定されている場合は、その中で立って指示を与えることができるが、コーチングエリアには同時に2名以上入ることはできない。SO戦時にはベンチから出ることはできない。 通訳者は下記の項目をすべて満たしている場合に限りベンチに入ることができる。ベンチ入りに際してはスターティングリストへの通訳者氏名の記載は不要であるが、毎試合、スターティングリスト提出時までに通訳者をベンチ入りさせる旨の連絡をTOに行わなければならない。 ・大会参加申込書の送付と同時に通訳者をベンチ入りさせたい旨の連絡をTDおよび主催者にしている。 ・TDが求める通訳者に関する情報をチーム代表者会議までにTDに提供している。 ・監督は日本語による意思疎通を行う能力を持っていない。（外国人コーチに対する通訳者のベンチ入りは不可） ・通訳者は監督が話す外国語および日本語に堪能である。 ・通訳者はJHAが発行する登録証を所持している。（種別は問わない） 通訳は国際化の流れを鑑み、あくまでも監督の外国語による発言内容を日本語に変換して選手に伝える役割として特別にベンチ入りを認めるものであり、通訳の業務を逸脱した行為（選手の手当て、監督の発言に基づかないコーチング、指導、応援、審判・相手チームへの発言等）をしてはならない。違反した場合は、TDまたはTOから退場処分を与える場合がある。言語能力等の判断はTDが行う。大会運営規程で関連する定めが別途ある場合は、それに従う。
スライディングプレイ	すべての大会で実施する	スライディングを伴うプレイの結果、相手選手の身体やスティックに触れた場合、個人的罰則はイエローカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。 スリップ等故意で無いが、結果的にスライディングを伴うプレイの形になり、相手選手の怪我を誘因してしまった場合も厳正に対処する。その際は、審判員は状況に応じた罰則内容を適用する。
上げられたボール（スクープ）	すべての大会で実施する	落下地点でレシーブしようとしているプレイヤーに対し、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。ただし、プレイヤー同士がプレイ可能範囲内に近づかないこと、インターセプト後もプレイ可能範囲にならないこと（レシーブしようとしていた相手プレイヤーから離れる方向にインターセプトしたボールと共に動いていくこと）が条件となる。
スターティングリストに記載する選手の人数制限について	大学王座決定戦、全日本学生選手権、全日本社会人選手権、全日本選手権	スターティングリストに記載できる選手の人数について、大学王座決定戦及び全日本学生選手権は、上限を22名とし、全日本社会人選手権、全日本選手権は、上限を18名とする。このことは、実施要項に明記して周知を図ることとする。 その他の大会においても、エントリー人数並びにスターティングリストに掲載する人数の上限については、実施要項に明記して周知することとする。
ペナルティコーナー後の守備者のPC用防具の取外しについて	すべての大会で実施する	守備者はペナルティコーナーの終了後の再開がビハインドヒットであった場合、すべてのPC用防具を取外した後にビハインドヒットを行うことができる。これは、ビハインドヒットとなった場合、守備者にはPC用防具を取外す適切な機会があったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要に時間を消費してはならない。

■2023年判定に関するレビュー ■2024年ルール解釈と重点事項

2024年のスムーズな運用に向けて

2024年2月10日
競技運営部審判部



はじめに（毎年同じですが）



責任と義務（競技規則 2 ページ）

- ホッケー競技に参加する者は、本規則書記載のホッケー競技規則およびその他の情報を知っておかなければならない。そして、本規則書に従って行動することを要求するものである。
- 安全ということを、第一に強調する。試合に関わる人はすべて、自分以外の人の安全に十分配慮して行動しなければならない。
- アンパイアは、試合をコントロールし、フェアプレイが確実に実行されるようにするという大事な役割を果たす。

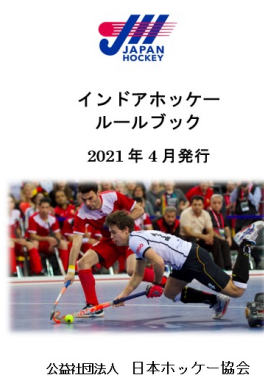
競技規則の変更（2024年度）



2024年のルールブック改訂・発行無し

- ✓ FIHルールに大幅な変更なし
- ✓ 6人制も11人制に準じて発行しません
- ✓ FIHインドアホッケールールは改訂なし

2024年も利用します



その他
 ホッケー5
 パラホッケー
 ビーチホッケー

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 2.1 12名以上のプレイヤーがフィールド上にいた場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> • 12名以上の状況を修正するために時間を停止しなければならない。 • 試合に大した影響もなくほんのわずかな時間であれば、必ずしも警告を与える必要はない。 • 人数が増えていたことで試合に大きく影響を及ぼしていたならば、チームのキャプテンに個人的な罰則（カード）が与えられなければならない。 • 時間が再開されたり、プレイがリスタートされていた場合は、時間停止前に下されていた判定を変えることができない。 • ペナルティを与えるために時間を停止した時に、反則を犯したチームに対して、カード以外に何も罰則が与えられていなかったならば、相手チームのフリーヒットによって時間とプレイが再開される。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> • 2024年も引き続き留意が必要。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> • 選手交代時にはビブスを使用するなど工夫が必要。 • TOは各クォーターの開始時や（一時）退場者が出た場合には、特に注意が必要。

項目	試合を行うこと 2.2 GK特権を持つフィールドプレイヤーの廃止（2022年変更）
解説	<p>出場プレイヤー構成は次の2択</p> <p>A. フル装備GK1名と10名のフィールドプレイヤー（FP）</p> <p>B. 11名全員FP（いわゆるパワープレイ）</p> <ul style="list-style-type: none"> • パワープレイ時にPCを取られてしまった場合は、フル装備GKと交代することはできず、守備者はGKのヘッドギアを着用できない。PC守備時のFPが着用する防護アイテムのみ着用可能。 • パワープレイ時にPSを取られてしまった場合は、フル装備GKを守備者として戻すことは可能。 • 6人制はフル装備GKが必須。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> • 特に混乱なく運用。 • 観客にとってのわかりにくさの低減化。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> • 2022年より正式ルール化

問題 1

PCの判定後、守備側GKがアンパイアに対して、暴言を吐きイエローカードで退場となってしまった。

この場合、正しいものは次の①②のどれ？

①守備側GKと控えのGKが交代し、4名で守備を行う。

②守備側GKと控えのGKが交代し、5名で守備を行う。

問題1の答え：②

②守備側GKと控えのGKが交代し、5名で守備を行う。

【解説】

PC時、守備側が少ない人数で守らなければならない条件は以下の2つ。

- ・ボールがプレイされる前に、守備側プレイヤーがゴールラインやバックラインを超えてしまった場合。
- ・ペナルティコーナークロックの40秒経過の遅延行為による個人的罰則（グリーンカード）が科せられたとき。

項目	試合を行うこと 2.3 PC時の交代について
解説	<ul style="list-style-type: none"> ・ 守備側のGKが怪我をするか、退場させられた場合にのみ、その交代が認められる。 ・ 守備側のGKが怪我をするか、退場させられた場合には、ほかのGKかプレイヤーと交代することができる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> ・ 特に混乱なく運用。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> ・ 継続適用 ・ 守備側のFPの怪我や退場させられた場合は交代できない。

項目	試合を行うこと 3 キャプテン（主将）
解説	<ul style="list-style-type: none"> ・ キャプテンが退場となった時は、代替りのキャプテンを指名しなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> ・ 原則はキャプテンにカードが出された場合、代替りのキャプテンにキャプテンマークを渡さなければならない。しかしながら、グリーンカードの2分の退場時は代替りのキャプテンの指名を黙認している状況。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> ・ 国際大会においても国内と同様に、キャプテンのグリーンカードによる一時退場時には、代替りのキャプテンの指名を黙認している状況であることから、このような状況においてはすぐに罰則としないこととする。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 4 プレイヤーの服装と装備
解説	<ul style="list-style-type: none"> 医学的な理由があれば、試合時間中ずっと、顔に密着するようなフェイスマスク、柔らかい頭部保護用のヘッドカバーや目を保護するためのプラスチックゴーグルの着用が許される。フェイスマスクは、表面がなめらかなもので、色は透明か白、ほかの色は単色であればよい。（ゴーグルは、たとえば周囲が柔らかい素材でカバーされ、プラスチックのレンズのものである。）医学的理由を認める場合とは：装具を着用すればコンディションを整えてプレイすることが可能になるということが理解でき、そのことを大会責任者（大会のTD等）が許可した場合である。（チームは、その明確な理由を大会責任者に説明すること）
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 特に問題なく運用。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 大会責任者が責任を持って判断、許可すること。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 4.2 PC時の守備側選手の防具の着用可能範囲の明確化（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none"> 守備者がPC用の防具を取り外す適切な機会が無かった場合、23mのエリア内にいる間、ペナルティ無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、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。 守備者はペナルティコーナーの終了後の再開がビハインドヒットであった場合、すべてのPC用防具を取外した後にビハインドヒットを行うことができる。これは、ビハインドヒットとなった場合、守備者にはPC用防具を取外す適切な機会が有ったものとみなされるからである。但し、PC用防具の取外しに不要に時間を消費してはならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2022年新規適用 特に問題なく運用
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> プレイに影響のある上記の違反に対しては、反対側チームにフリーヒットを与え、度重なる違反等状況によってはカード提示の個人的罰則を与える。 赤字部分は2024年の新規の適用

6人制は適用範囲を自陣エリアとします。（「23m」を「自陣」と読み替える）

問題 2

GKのヘッドギアが試合中に外れて落ちてしまった。

GKがヘッドギア無しの状態で、守備を続けた場合はどうなるのか？

11

項目ごとの解説と2024年の適用

問題 2 の答え

項目	試合を行うこと 4.4 プレイヤーの服装と準備
解説	<p>競技規則4.4</p> <ul style="list-style-type: none"> GKは少なくともヘッドギア、レガード、キッカーズから構成される防具を身につけなければならないが、PSの攻撃を行う時に限り、ヘッドギアとハンドプロテクターのみ、外しても構わない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> GKの装具着用はGKの保護が目的であり、罰するものではないことを理解する。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> GKがヘッドギア無しの状態でプレイを続けることは基本的に認められず、そのままボールを奪いに行くなどの行為はPCとなる。（ヘッドギアが外れるのは意図としない反則のため。）ボールから一旦離れた状態にも関わらず、そのままプレイを続けていればPSとなる。（ヘッドギアを再び装着するだけの時間があるにも関わらずプレイを続けるのは、意図した反則とみなすため。） 落ちているヘッドギアにボールが当たった場合、サークル外であればフリーヒット、サークル内であればPC、おそらく入っていたと思われる得点が妨げられればPSとなる。 審判員はGKのヘッドギアが外れた際、試合の状況を鑑み、笛を吹く（罰則を与える）のかアドバンテージを適用するのか適切な判断するように心掛けることが重要。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 5.1 終了間際の判定
解説	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアが何らかの判定を下す間際（直前）にクォーターが終了となってしまっても、アンパイアは判定を行うことができる。 終了間際でのアンパイアの判定後、クォーターが終了となってしまっても、アンパイアは相手アンパイアとの確認等を通じて判定を変更することができる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 特に問題なく適用
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 終了間際の重要な判定を正確に行うための運用であることを競技役員は意識する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	6.5 試合の開始と再開：ブリーについて（2022年変更）
解説	<ul style="list-style-type: none"> ペナルティコーナー実施中、ブリーが与えられた場合ペナルティコーナーが再び与えられる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2022年変更箇所
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> PC実施中にけがやプレイに関係無い事象が発生し、反則も起きていないのに試合を中断した場面等が想定される。 この項目の追加に伴い、競技規則13.5のPC完遂条件の一つが削除となっている。（重複する内容のため） 例えばPC実施中、守備者のスティックに当たったボールを（足に当たったとして）PCと判定した場合、ブリーではなくPCが再び与えられることとなる。
項目	7.4c 守備側プレイヤーが、ボールを故意にバックラインを超えるようにプレイして、なおかつそれが得点とならなかった場合
解説	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアは、PCを与えることを躊躇してはならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 審判員の解釈にばらつきがみられる。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 継続適用 SO時との違いに留意する。

問題 3

サークル内で攻撃側のプレイヤーが、スティックを握った左手の甲の部分でボールをゴールへ流し込んだ。

この場合は得点となる？ ならない？

15

項目ごとの解説と2024年の適用

問題 3 の答え：得点とはならない。

項目	試合を行うこと 規則8 得点となる条件
解説	<ul style="list-style-type: none"> サークル内で攻撃側プレイヤーによってボールがプレイされ、そのボールがサークル外に出ることなく、クロスバーの下でゴールラインを完全に通過した場合に得点が認められる。(規則8) ボールをプレイすること：フィールドプレイヤー スティックを使ってボールを止めたり、ボールの方向を変えたり、動かしたりすること。(ホッケー用語) 得点となる条件を下記の規則9.11と混合しないように注意する。(規則9.11) たとえボールがスティックを持っている手に当たったとしても、その手に当たらなければスティックに当たったであろうと判断される場合は、反則とはならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアの解釈に若干のばらつきがあるように思われる。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアはゴールラインを割る前にどの部分でプレイされていたのか注視することが必要。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 規則9.5 バックスティック
解説	<ul style="list-style-type: none">プレイヤーは、スティックの裏側を使ってボールをプレイしてはならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">試合中においてまだまだ散見される。2024年も引き続き留意が必要。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none">アンパイアはスティックの裏側を使ってのプレイが発生した場合、躊躇なく判定できるように注視する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 9.10 上げられたボールの処理
解説	<ul style="list-style-type: none">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。ただし、選手同士がプレイ可能範囲内で無いことかつ安全にプレイできる状態であること上げられたボールが落下してくる時、そのボールを受けたり、コントロールしたり、グラウンド上に戻そうとしたりしているプレイヤーがいる時は、相手側プレイヤーはそのプレイヤーから5m以内の距離に近づいてはならない。落下点に位置取りしている選手が明確でない場合は、ボールを上げたチームの相手側選手にレシーブ権がある。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">審判員の解釈にばらつきがあった。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none">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。ただし、選手同士がプレイ可能範囲内に近づかないことと、インターセプト後もプレイ可能範囲にならないこと（=安全にプレイできること）が条件となる。23mエリア内でレシーブしようとして明確に待っている攻撃選手に対し、守備選手が5m以内に故意に近づいていき、相手選手のプレイ可能な範囲でプレイしようとする行為は、PCとなる。同様の解釈でサークル内の場合はPSとなる。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	規則9.13 スライディングタックル
解説	<ul style="list-style-type: none"> 相手選手にスライディングタックルを行い、危険であったり、危険を誘発したりする結果をもたらした場合は、故意の反則として個人的罰則を適用する。 相手選手の身体、スティックに自分の身体やスティックが触れた場合は当然のこと、相手選手が接触による危険性を回避するような動作を取るようになった場合に、個人的罰則を適用する。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 概ねスライディングタックルの危険性の認識は浸透している。 2024年も引き続き留意が必要。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> スライディングタックルの結果、相手選手の身体やスティックに触れていた場合、個人的罰則はイエローカードによる10分間の退場とする。2回目はレッドカードとする。 スリップ等故意で無いが、結果的にスライディングタックルの形になり、相手選手の怪我を誘因してしまった場合も個人的罰則を適用する。ただし、状況に応じて審判員は罰則内容を変更して適用する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 12.4 サークル内に転がっている守備側用具類にボールが当たって、その結果、おそらく入っていたと思われる得点が妨げられたならば、PSとなる。
解説	<p>PSの成立条件は2つ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 守備側のプレイヤーによるサークル内の反則で、そのことによりおそらく入っていたと思われる得点が妨げられた場合。 ✓ 守備側プレイヤーによるサークル内での故意の反則で、攻撃側のプレイヤーが実際にボールを保持したり、保持しようとしていたりしているのを妨げられた場合。 • ゴールライン直前でシュートボールをFPが足で防いだ場合と同じ解釈でPSとする。 • サークル内で転がっている守備側選手の防具類にボールがあたった場合（上記除く）は、PCとする。（競技規則試合を行うこと9.16）
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2020年～2023年での適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 継続適用

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 13.1a FHの再開地点（反則の起こった近い所から行われる。）
解説	<ul style="list-style-type: none"> 「近い所」という表現は、反則が起こった場所からプレー可能な範囲内のことで、これは攻撃側があまり有利になりすぎないように意図するものである。 フリーヒットが行われる場所は、23mエリア内では、さらに正確でなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 判定に若干のばらつきがあった。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 23mエリア内ではより厳しく、23mエリア外であれば、攻撃側があまり有利（守備側があまり不利）になりすぎないようにする。ただし23mエリア外であれば、「近い所」に拘り過ぎてゲームの流れを止めないように留意することも必要。
項目	13.1b サークル内で守備側チームに与えられたFHの再開地点
解説	<ul style="list-style-type: none"> サークル内で守備側チームに与えられたFHの再開は、サークル内のどこから始めてもよい。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 適用が完全に浸透していない。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 継続適用 選手にはルールの理解促進と上手な活用を期待

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 13.2f サークル付近の攻撃側FHで、攻撃側が即座にリスタートしなかった場合には、守備側選手は再開地点から5m以上離れなければならない。
解説	<ul style="list-style-type: none"> サークル付近の攻撃側FHが即座にドリブル（セルフパス）でリスタートされた場合、リスタート時点でサークル内にいる守備プレイヤーは、ドリブルする攻撃プレイヤーを追っていくことができる。ただし、ボールが5m動かされるまでその攻撃プレイヤーに影響を与える行為をしてはならない。 攻撃側FHが即座に開始されなかった場合は、たとえサークル内にいたとしても、守備側選手はリスタート地点から5m以上離れなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 概ね浸透してきている。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> FHの再開まで時間的余裕があるのに、守備側選手がリスタート地点から5m（6人制は4m）以上離れようとしないのは反則となることに留意して審判員は注意を促す。（状況によっては反則とする）

問題4 PC完遂（解除）の要件

- 1.得点が入ったとき
- 2.守備側チームに
- 3.ボールがサークルから . .
- 4.ボールがバックライン . . .
- 5.守備側選手が反則 . . .
6. . . . となったとき

23

項目ごとの解説と2024年の適用

問題4の答え

項目	13.3 PC時は試合時間を停止
解説	<ul style="list-style-type: none"> • PC判定時からPC開始までの最大40秒間試合時間を停止する。（40秒シュートクロックのカウント開始） • 審判員がPC開始の笛を吹いた瞬間に試合時間の計時を再開。 • 連続して行うPCでは試合時間は停止するが、40秒間を待たずに選手の準備ができ次第再開する。 • PC完遂（PC状態解除）条件は下記（規則13.5）。下記以外でPCとなった場合は連続して行うPCとして扱う。 ①得点 ②守備側FH ③ボールがサークルから5m以上離れた時 ④ボールがバックラインから出てPCでないとき ⑤守備側選手の反則でPCでないとき ⑥PS
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> • 概ね浸透しているが、連続して行うPCの再開がスムーズでなく、時間がかかっている場面があった。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> • 連続して行うPCでは、40秒間が選手に与えられていることではなく、速やかに再開しなければならないことを認識し、審判員は選手に協力を促す。（円陣は認められない） • 審判員の注意にも関わらず時間をかけていると判断される場合は、遅延行為の反則を適用する。（カード提示）

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	規則13.3 PC時のシュートコースへの走り込み
解説	<ul style="list-style-type: none"> 守備側プレイヤーが、スティックでプレイしようとする意志がなくシュートコースやシュートしようとしているプレイヤーに対して走り込んできたということが明確に判断される場合は、その行為は危険と見なして罰せられなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 解釈に対して2021年シーズン中に質問があり、かつ解釈にばらつきが見られた。 2023年での適用事例報告はないが、2024年も引き続き留意する。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 走り込む選手がシュートしようとする選手を見ながら、スティックのプレー可能面をボールに対して正対させている場合は、プレイしようとする意思があると見なす。 シュートした選手に突進する走り方は危険な行為として、当該選手にカード提示による追加的罰則を与える。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 規則13.3 PC時フリックやタッチシュート及びスクープによるシュート及びヒットによる2打目以降のシュートにおいては、危険でない限りボールはいかなる高さに上がってもかまわない。
解説	<ul style="list-style-type: none"> 1打目のフリックシュートを打ち損じてしまった（ボールは危険な高さに上がることなく、転がっている状況）ボールを拾って、攻撃側がヒットシュートし、ボードを超えた高さでゴールに入った場合、得点となる。 シュート（ホッケー用語「競技規則13ページ」とは？攻撃側のプレイヤーによって、サークル内で得点を得ようとするためにゴールに向けてボールをプレーする動作のこと。ボールがゴールを外れたとしても、もしもそのプレイヤーの意識がゴールに向かってシュートしようとしていたならば、それは「シュート」である。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2023年での適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 継続適用

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 規則13.3 PC時のフリックシュートの危険性
解説	<ul style="list-style-type: none"> PC実施中において、最初にシュートされたボールが5m以内にいる守備側プレイヤーの膝から下に当たった場合は、もう一度PCが与えられなければならないし、ボールが5m以内において通常の構え方で立っている守備側プレイヤーの膝もしくは膝より上に当たった場合は、そのシュートは危険とみなして、守備側チームにフリーヒットが与えられなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 解釈に対して2021年シーズン中に質問があり、かつ判定にばらつきが見られた。 2023年は概ね問題なく適用された。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 地面に膝をついていたり、倒れているような状態で無い限り、原則として通常の構え方として判定する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 13.5 PC完遂（PC状態の解除）要件で「ブリー」の項の削除 （2022年は「ボールがサークルから2度目に外に出た時」が削除）
解説	<ul style="list-style-type: none"> PC時の選手交代制限が解除される（＝選手交代が可能となる）条件は下記のとおり。 ①得点 ②守備側FH ③ボールがサークルから5m以上離れた時 ④ボールがバックラインから出てPCでないとき ⑤守備側選手の反則でPCでないとき ⑥PS 上記の条件にならずに再度PCとなった場合は連続して行われるPCとして選手交代制限は継続。 ベンチに戻る選手が先にベンチに戻っておくことは可能。代わりに出場する選手はテクニカルテーブル前で待機している状態。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2023年も概ね問題なく適用された。 引き続き2024年も留意が必要。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> PC時の選手交代に手順不適合な事例が発生しないようTOは留意する。 上記③に該当する時、ボールが5m以上離れたかどうか微妙と思われる場合には、アンパイアはPC制限解除となるゼスチャーをできるだけ行うこととする。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 規則13.6a PC時の球出し
解説	<ul style="list-style-type: none"> バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーは、少なくとも一方の足をフィールドの外に出しておかなければならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 走りながら「球出し」をする際、両足ともフィールドの中に入っている状況が時々見られた。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアは特に走りながら「球出し」をするプレイヤーには注視し、両足ともに入っているようであれば、PCアゲインとする。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 13.6c・d PC時の守備側フライング、遅延行為
解説	<ul style="list-style-type: none"> PC時の守備選手のフライングでは、当該選手（GKの場合は代わりのFP）がセンターラインに戻り、その際のPC守備者は4名以下に制限される。 40秒経過しても準備ができていない守備側選手は、カードが提示される。その際のPC守備者は4名以下に制限される。（GKの場合は代わりのFPにカードを提示） 連続して実施されるPCで制限は継続する。（=PC状態解除で制限も解除）
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 連続となるPCで5名での守備を行いやすい。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 反対側アンパイアが守備人数に特に留意する。 万が一、上記に該当する状況で5名で守備を行ったとしても、PC開始までの指摘がない限り、そのままプレイを続行し、結果の修正は行わない。

- ✓ 6人制では、40秒クロックはなく、準備ができ次第速やかにPCを再開する。
- ✓ 6人制では「5名」を「4名」に読み替える。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	試合を行うこと 13.6e PC時の攻撃側フライングでは、球出し選手がセンターラインまで戻る。
解説	<ul style="list-style-type: none"> PC時の攻撃側選手のフライングでは、球出し選手がセンターラインに戻る。代替りの球出し選手はサークル付近にいる選手が行う。(PCアゲイン) 球出し選手のフェイントも同じ対応(PCアゲイン) 連続して行うPC時は当該選手は再びセンターラインに戻る。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2024年も引き続き留意が必要。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> フライング発生時は、球出し選手がセンターラインに戻ることを反対側アンパイアが特に注意する。 センターラインに戻る球出し選手の代替りをサークル付近にいない選手を呼んで行おうとするチームに対し、審判員は注意を促す。注意が守られない場合は、攻撃側チームの遅延行為を適用し、当該選手にカードを提示し、PCで再開する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	13.7.e ペナルティストロークについて
解説	<ul style="list-style-type: none"> PSの守備側チームがフィールドプレイヤーのみでプレイすることを選択していて、GKとの交代を行わなかった場合は、守備者はその守備のためにスティックだけを使用することができる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2023年適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> FPとしてゲームに参加しているプレイヤーが守備をする場合は、防具としてフェイスマスクのみを着用することができる。

項目	13.9.d ペナルティストロークについて
解説	<ul style="list-style-type: none"> 守備側プレイヤーに反則があったものの、得点になっていた場合には、その得点は認められる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2023年適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> アンパイアはその反則が得点となっていた場合であるかどうかについて留意する。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	競技運営規程付属書3 シュートアウト戦 12g.SO時のフライングの対応
解説	<ul style="list-style-type: none"> シューター又はGK又は守備を行うプレイヤーが、アンパイアが笛を吹く前にプレイを開始した場合、シュートアウトはやり直しとなる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 明確化して記載。実運用は変更なし。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> SO時の故意のフライングはグリーンカードによる警告（退場とはならない）。 同一チーム内の2回目（1回目と別の選手でも）の故意のフライングはイエローカード提示により退場処分とする。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 12.h.v GKまたは守備するプレイヤーの故意の反則
解説	<ul style="list-style-type: none"> GKまたは守備するプレイヤーが<u>サークル内外</u>で故意の反則をした場合は、PSが与えられる。
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 2023年での適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> GKまたは守備するプレイヤーが<u>サークル内外で故意でない反則</u>をした場合は、同じプレイヤーで再度SOが行われる。

項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 12.h.vi GKまたは守備するプレイヤーが故意にバックラインを超えるようにボールをプレイすること
解説	<ul style="list-style-type: none"> GKまたは守備するプレイヤーが故意にバックラインにボールを出すことは許される。（再びSOやPSとはならない。）
適用状況	<ul style="list-style-type: none"> 概ね浸透している。
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none"> 通常の試合時とSO時に故意にバックラインを超えるようにプレイすることの違いを認識すること。

項目ごとの解説と2024年の適用



項目	競技運営規則付属書3 シュートアウト戦 13 PSが与えられた時
解説	<ul style="list-style-type: none">公式試合記録に記載されているプレイヤーがPSの攻撃または守備を行うことができる。（ただし退場処分となっているプレイヤーを除く。）PSが与えられてから完遂するまでの間に、スティックを交換してはならない。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">問題なく適用
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none">アンパイア・TOともに留意する。

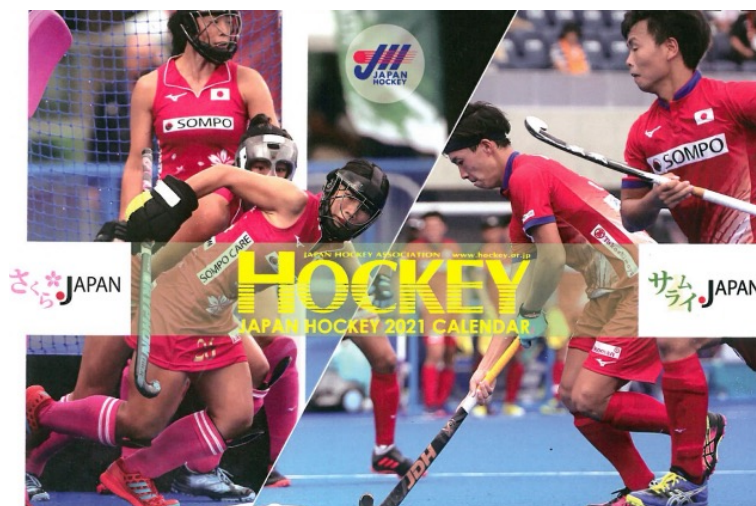
項目ごとの解説と2024年の適用



項目	競技運営規程付属書3 シュートアウト戦 16 SO時にイエローカードまたはレッドカードが掲示（退場）された場合
解説	<ul style="list-style-type: none">攻撃選手の場合は、当該攻撃は不成功となり、その後の当該選手の攻撃も自動的に不成功となる。守備選手の場合は、5名の攻撃側選手から1名を選んで守備する選手とすることができ、その際は（希望があれば）GK装具を装着する時間を与える。
適用状況	<ul style="list-style-type: none">2023年適用事例報告なし
2024年の適用	<ul style="list-style-type: none">グリーンカードは警告で退場とはならないことに留意する。

ルールは何のためにあるの？

- 誰もが安全にゲームを行うため
- 誰もが同じ理解でプレイをして楽しむため
- 誰もが同じ理解でゲームを観て楽しむため



(参考)

本文書における略語

略語	意味
PC	ペナルティコーナー
PS	ペナルティストローク
FH	フリーヒット
FP	フィールドプレイヤー
GK	ゴールキーパー
SO	シュートアウト
TO	テクニカルオフィサー
TD	テクニカルデリゲート

アンチドーピング・インテグリティ

新たな展開・展望 **一定着をめざして**

日本ホッケー協会・ **ADインテグリティ**委員会 提供

- 1 アンチ・ドーピング/不正防止
- 2 禁煙・タバコ使用防止
- 3 スポーツマウスガード(SMG)

ADI委員長 埴岡(はにおか) 隆

JHA理事(学識2022.7~)

「スポーツの**価値**」

小矢部フェーズ1



小矢部フェーズ3



略 歴

アンチ・ドーピング、インテグリティ教育関係

JADA承認Educator

日本リーグ元(女)事務局長、(男)運営委員長
日本社会人連盟 専務理事, 関西社会人リーグ 委員長
 元**B級審判員**、天王寺高校 インターハイベスト8
 大阪大学 関西学生リーグ 2位1回、3位2回
 最敢闘選手賞 4回

公益財団法人 日本アンチ・ドーピング機構


文字サイズ



アスリート&競技団体の方へ	医療関係の方へ	教育関係の方へ	一般の方へ	企業関係の方へ
アンチ・ドーピングとは	ルールと規則違反	事業と活動	JADAについて	FAIR PRIDE

アンチ・ドーピングとは

アンチ・ドーピングとは「クリーンで公正なスポーツを守るための活動」です。



アスリート&競技団体の方へ

医療関係の方へ

教育関係の方へ

一般の方へ

企業関係の方へ

アンチ・ドーピングとは

ルールと規則違反

事業と活動

JADAについて

FAIR PRIDE

あなたは「スポーツの価値」と聞いて何を想像しますか？
そして、未来に継承したい「スポーツの価値」は何ですか？

ドーピングとは アンチ・ドーピングとは なぜ、アンチ・ドーピングが必要なのか
スポーツにはどのような「価値」があるのでしょうか？

我が国のスポーツ基本法には、「スポーツは世界共通の人類の文化」と記載されています。
私たち人類は、スポーツの中で多様な価値を育み、継承してきました。それは、上記のような価値が、

単にスポーツの中でのみ尊重されているものではなく、

スポーツ以外の日常生活のさまざまな場面においても、さらには個人の生き方として
も尊重され、守られるべきものだと、「世界の人々が信じている」からです。

「スポーツの価値」

BBC NEWS JAPAN

ロシア選手団、ドーピングで主要大会4年間除外
東京五輪も

2019年12月10日

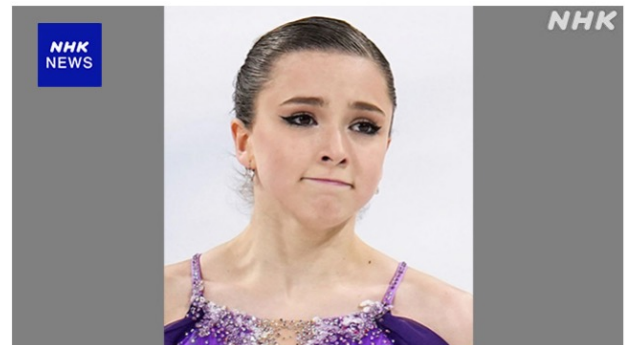
2019.12.10.BBCニュース



© 2019 BBC News. All rights reserved. Photo: Getty Images

NHK NEWS

NHK



フィギュア ワリエワのドーピング違反 来年
1月末までに裁定へ

2023年11月11日 8時53分

2023.11.11.NHKウェブ

新たな展開・展望一定着をめざして

日本ホッケー協会独自のアンチ・ドーピング教育 承認Educator制度の定着をめざす

承認 Educator 承認証

小林 真由美

MAYUMI KOBAYASHI

2023 年度

公益社団法人日本ホッケー協会

JADAが指定する承認のためのeラーニング及び承認研修を受講し、
JADAにより承認を受けたことを証明する

承認証有効期限 2024年6月30日
(Certification valid until 06/30/2024)

承認 Educator 承認証

埴岡 隆

TAKASHI HANIOKA

2023 年度

公益社団法人日本ホッケー協会

JADAが指定する承認のためのeラーニング及び承認研修を受講し、
JADAにより承認を受けたことを証明する

承認証有効期限 2024年6月30日
(Certification valid until 06/30/2024)

承認Educatorとして話しているのではありません。

CLEAN SPORT Athlete Site
JADA For Clean & True Sport

QUICK ACCESS

SHARE  

アンチ・ドーピング教育の拡充

Paris 2024



Eラーニング
「パリ2024オリンピックに
向けたADEL (日本語)」
コースを公開しました
[multilingual support]

2024.01.29

Eラーニング「パリ2024オリンピック
向けたADEL (日本語)」コース
を公開しました！

2024年禁止表国際基準
2024年1月1日から



トラマドール が禁止物質に！

2023.12.01

2024年禁止表国際基準 (日本語
) がリリースされました

CLEAN ATHLETE CONNECT
クリーンアスリートのための
オープンセミナー



2023.06.22

"Clean Athlete Connect" クリー
ンアスリートのためのオープンセ
ミナーに参加しよう！

FOR クリ
アンチ・ドーピング教育の対象
WHO
 自身のカテゴリから情報を探す
あなたも対象

RTP/TP 国内レベル 国スポ出場者 ユース・タレント レクリエーション

監督・コーチ 医療従事者 スポーツ関係者

アスリート・
 カテゴリを確認する

強化パスウェイ(FTEM)との連携も推進



競技団体の全員が対象になりました！

6/1にJHA規程施行後の初の全国研修

日本ホッケー協会 アンチ・ドーピング規程

第1条（目的）

本規程は、日本ホッケー協会のアンチ・ドーピング活動についての事項を定めることを目的とする。

第2条（適用対象者）

本規程は、以下に対して適用される。

- (1) 日本ホッケー協会及びその役職員並びに委員会委員等の関係者
- (2) 競技者
- (3) サポートスタッフ
- (4) 日本ホッケー協会の権限下にあるその他の人
- (5) 加盟団体（その下部組織を含む）

あなたにも適用されます

役割と責務を負います

第6条（競技者の役割と責務）

競技者は、日本規程第24条に定める役割と責務を負う。

第7条（サポートスタッフの役割と責務）

サポートスタッフは、日本規程25条に定める役割と責務を負う。

第24条 競技者の追加的な役割と責務 104

第25条 サポートスタッフの追加的な役割と責務..... 104

第 24 条 競技者の追加的な役割と責務

24.1 本規程を理解し、遵守すること。

24.2 いつでも検体採取に応じること。

[第 24.2 項の解説：競技者の人権及びプライバシーに配慮して、正当なアンチ・ドーピング上の判断の結果として深夜又は早朝の検体採取が要請される場合がある。例えば、競技者の一部は、朝発覚されないようにするため、当該時間帯に少量の EPO を使用することが知られている。]

24.3 アンチ・ドーピングとの関連で、自己の摂取物及び使用物に関して責任を負うこと。

24.4 禁止物質及び禁止方法を使用してはならないという義務を負っていることを医療従事者に対して自らが伝達するとともに、自らが受ける医療処置についても、本規程の違反に該当しないようにすること。

24.5 自身が過去 10 年間の間にアンチ・ドーピング規則違反を行った旨の非署名当事者による発見の決定を JADA 及び自己の国際競技連盟に開示すること。

24.6 アンチ・ドーピング規則違反を調査するアンチ・ドーピング機関及び JSC のドーピング調査に協力すること。

24.7 JADA 若しくは国内競技連盟、又は競技者に対し権限を有する他のアンチ・ドーピング機関が要請した場合には、自己のサポートスタッフの身元を開示すること。

サプリ

TUE

第 25 条 サポートスタッフの追加的な役割と責務

教育インフルエンサー
役割と責務

25.1 本規程を理解し、遵守すること。

25.2 競技者の検査プログラムに協力すること。

25.3 ドーピングを行わない態度を醸成するために、競技者の価値観及び行動に対し自らの影響力を行使すること。

25.4 サポート
署名当事者

行動規範の「協力」は
今では役割の一部

25.5 アンチ・
ドーピング
調査に

25.6 サポートスタッフは、正当な理由なく禁止物質又は禁止方法を使用し又は保有しないものとする。

WHAT トピック

アンチ・ドーピング教育の内容



スポーツの価値・
クリーンスポーツ環境のため



クリーンスポーツ行
習慣化



ルール違反の
項目



ルールに
違反したら



健康を守る
ため




自身がクリーンであることを
証明



スポーツを
守る・創る

11トピックスにもとづく7つのカテゴリー

11 トピックスにもとづく **7** つのカテゴリー

A	B	C	D	E	F	G
スポーツの価値・ クリーンスポーツ 環境のため	クリーンスポーツ 行動・習慣化	ルール違反の 項目	ルールに 違反したら	健康を 守るため	自身がクリーンで あることを証明	スポーツを 守る・創る
						
1 オリンピック・パラリンピックに際する教育活動の推進	2 学校等に届く教育者、サポートスタッフ、その他各グループの権利及び義務	4 アンチ・ドーピング規則違反	5 ドーピングの罰則	6 禁止薬物の種類及び方法	9 尿、唾液及びアシメット・汗の採取	11 ドーピングに際する教育を推進するために声を上げること (Speak Up)
	3 検閲官の役割			7 サプリメントの使用	10 薬物検査法及びADAMSの使用	
				8 薬物の使用及び治療薬の使用		

検査厳格化と権利擁護 7年間のドーピング違反34件

- ・「意図的ドーピング違反で無い」制裁期間短縮は15件
- ・ **医薬品**使用原因9件、**サプリメント**使用原因6件

＜意図性の判断(聴聞会)＞

- ・アスリート弁明、立証で資格停止期間が短縮
- ・ **「原因物質の体内経路」の証拠の確保**
- ・アンチ・ドーピング規則への論理的な弁明

アスリート本人の対応困難、規則精通弁護士の支援



薬の使用及び治療使用特例 (TUE)

アスリートには、自身の心身の健康を守る権利、そして治療のために禁止物質や禁止方法を使用しなければならない時、治療使用特例 (TUE) を申請する権利があります。

TUEとは「Therapeutic Use Exemptions」のことです。

TUEの要否の確認、取得のための条件や手順について正しく理解しましょう。

SEE MORE



サプリメントは本当に必要？ ～サプリメント使用のリスク～


サプリメントは食品であり、全ての含有成分を表示する法的な義務がありません。そのため、サプリメントに禁止物質が含まれていないという保証はできず、サプリメントによる違反が多発しています。
アスリートは、自身の体内に摂り入れる物に対して全責任があります。

「サプリメント使用が違反につながる可能性がある」という大きなリスクに対して、「サプリメント使用から期待される効果」を客観的に比較し、アスリート自身の責務から、サプリメントの必要性に対する適切な判断が求められます。

クリーンアスリートとしてどうする？



ユースアスリート向け




ユースアスリート向け

<対象>
国内レベルに満たない中学生・高校生年代のジュニア・ユースアスリートなどの育成世代とそのサポートスタッフ（保護者含む）


<特徴>

- ▶ クリーンでフェアなスポーツに参画することの意義を理解し、スポーツへの関わり方を自身で考え、共有することができる
- ▶ なぜスポーツに統一のルールがあるのか、納得しながら読み進めることができる
- ▶ マンガを活用した導入や、課題を達成するごとにシールを貼ったり、会話をしたり、目的意識や達成感を得ながら読み進めることができる

▼ 考えるヒントとなるマンガ



▼ チームメイトや家族とも争べるシール



国内レベルアスリート向け

18歳未満も対象！

国内レベルアスリート向け

▼ 知りたいことから調べることができる

目次

A-Z	Page
ADD (アスリート・ドーピング)	8
ADAMS	44
Anti-Doping	44
ADAMS (ドーピング)	28
DOO (ドーピング違反)	8
DOO	47

▼ クリーンアスリート・サイトなど関連するサイトへリンクするQRコード

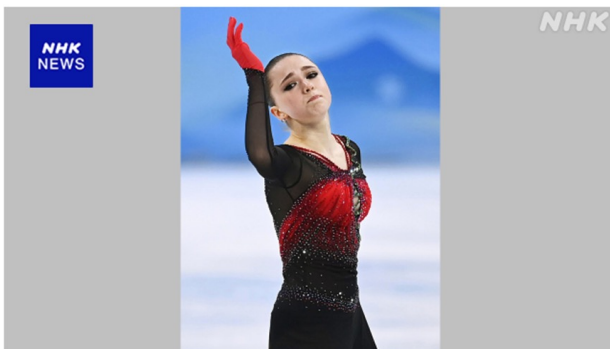
<対象>
国内レベルアスリート*とそのサポートスタッフ

*「アスリート・カテゴリー」を必ず確認！
URL: <https://www.realchampion.jp/who/category.html>
※18歳未満でも国内レベルに達したアスリートは本ガイドの配布対象

<特徴>

- ▶ スポーツの価値・クリーンスポーツを創る強い手として何が出来るか具体的に説明・共有できる
- ▶ サプリメントのリスク、ドーピング検査、審判所提出・更新などの手順や自身の権利を具体的に理解し、適切なクリーンスポーツ行動を促す
- ▶ QRコードや逆引き辞典など、必要な情報をすぐに確認できる構成

「スポーツの価値」

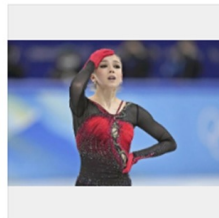


フィギュア ドーピング違反のワリエワ 4年間の資格停止処分に

ワリエワ4年間の資格停止の裁定、IOCバツ八会長「全面的に尊重する」

2/1(木) 20:12 配信 10 反応

読売新聞 オンライン



スポーツ仲裁裁判所（CAS）がフィギュアスケート女子のカミラ・ワリエワ（17）（ロシア）に4年間の資格停止処分を科す裁定を下したことについて、国際オリンピック委員会（IOC）のトーマス・バツ八会長は1日、「この決定を全面的に尊重する」と述べた。

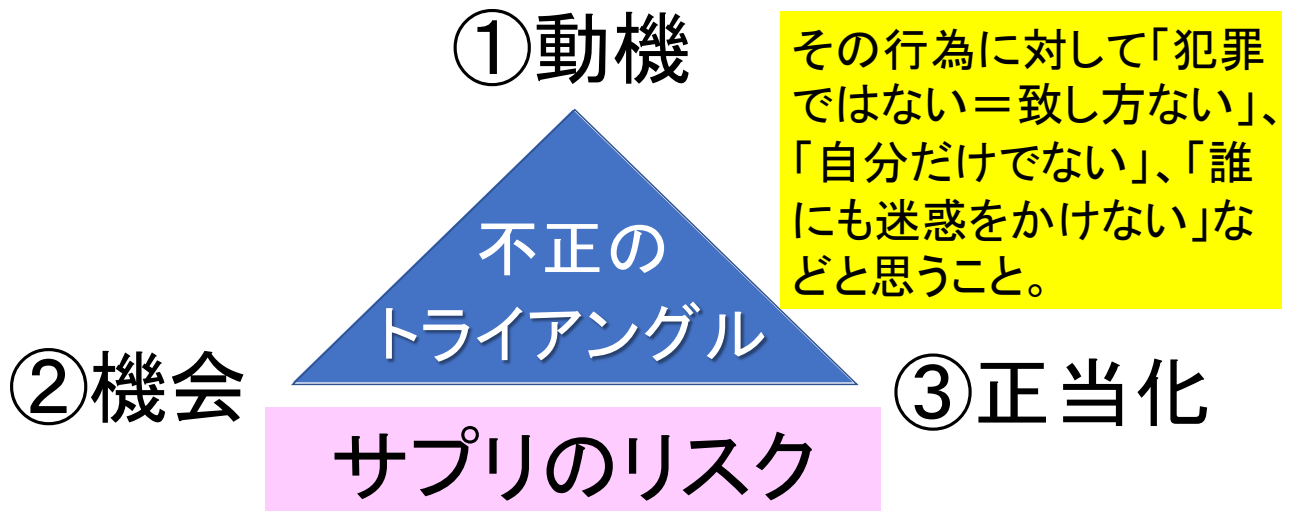
【写真】北京五輪、女子フリーの演技で転倒するROCの
カミラ・ワリエワ

北京五輪フィギュアスケートに出場したワリエワ（2022年2月7日）=AP

課題「検査の厳格化と選手の権利擁護」

【問い】アンチドーピング不正での予防策 を一つずつ挙げてください

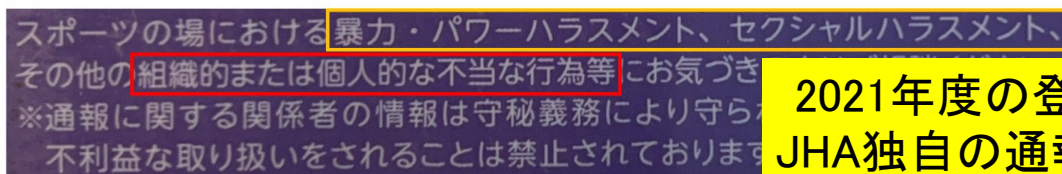
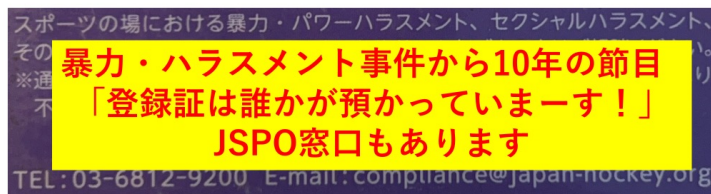
25



インテグリティ・コンプライアンス

26

目標： **不当な行為等** ①気づき②通報③**予防**

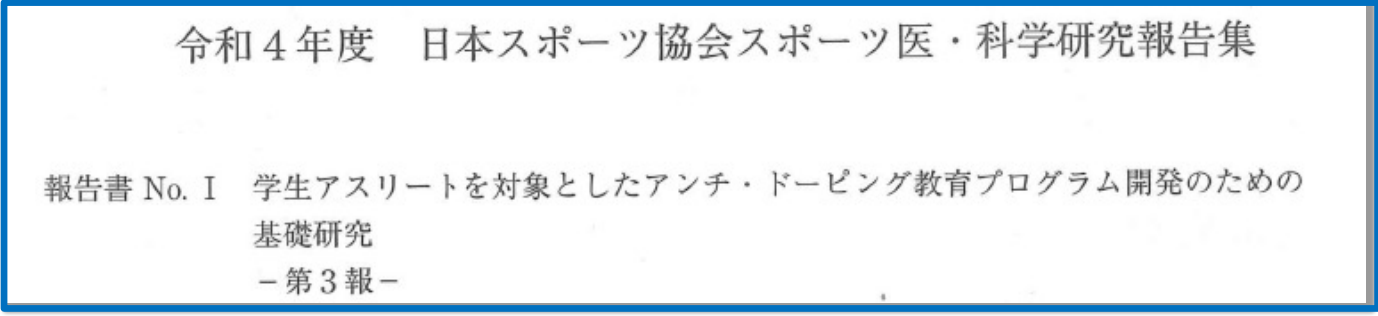


JHAホームページJSPPOスポハラ相談窓口利用



スポーツ医・科学研究

- 報告書 No. III 学生アスリートを対象としたアンチ・ドーピング教育プログラム開発のための基礎研究
- 報告書 No. IV スポーツ現場におけるサプリメントの利用状況と活用コンセンサスの作成 — 第1報 —



これらの結果から、大学生

アスリートが、自身にアンチ・ドーピング知識が備わっていると認識していたとしても、実際の知識は備わっていない可能性が考えられた。とくに、ドーピング検査を受ける可能性が高い、国民体育大会(以降、国体)等の全国大会レベルにおいては、主観的な知識と実際の知識とのギャップが存在することで、意図しないドーピングのピットフォールに陥る可能性が高まることが示唆された。

JOCインテグリティオフィサーと面談2022年

アンチドーピング・インテグリティ委員会規程改訂
(2023年6月)具体的なインテグリティ活動検討中

<面談内容>

1.リスクマネジメント(ハイリッジの法則など)

①監督:人事、②選手:生活、費用負担、金銭感覚、交際詐欺、新人入替、選考等

2.アンチ・ドーピング

①検査未了、②組織罰、③基礎講習受講義務、④サプリ、⑤ICT注意喚起

3.八百長警戒

①国際スポーツ賭博、②監督も賭博、③反則も対象、④試合中の不自然な流れ

アスリート・サポートスタッフの 禁煙支援・タバコ使用防止

強化補助金評価の1項目(禁煙教育など)→①健康の担い手の手本の役割
アンチ・ドーピング: **ゲートウェイ** ソフトドラッグ→ハードドラッグ(禁止物質)

<関係の略歴>

- 2015年 厚生労働省健康局歯周疾患検診マニュアルの改訂に関する検討会構成員
- 2015年 国立研究開発法人国立がん研究センター喫煙と健康問題に関する包括的評価委
- 2016年 財務省財政制度等審議会たばこ事業等分科会表示等部会参考人
- 2016年~ WHO(世界保健機関)TFI/PND歯科簡易タバコ介入モノグラフ制作コントラクター・コンサルタント、LMIC禁煙診療ガイドライン外部評価者
- 2021年 日本学会協議健康生活科学委員会・歯学委員会合同脱タバコ社会の実現分科会特任連携会員

喫煙と健康

国立研究開発法人国立がん研究センター

2020年

2017年



喫煙と健康

厚生労働省 喫煙の健康影響に関する検討会報告書(平成28年8月)の概要を知りたい人のために



国立がん研究センター
National Cancer Center Japan

国立がん研究センター 喫煙の健康影響に関する検討会報告書について
http://www.ncc.go.jp/ncr/0000131566.html

たばこを吸っている本人の場合

たばこ煙には発がん性物質が約70種
「ニコチン」の依存性によりやめにくい

ニコチン

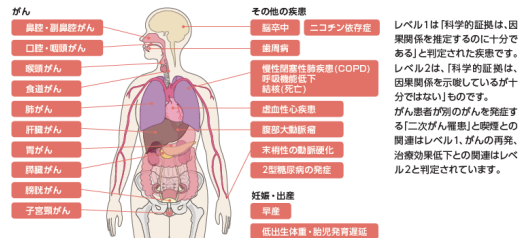
ニコチンは、たばこへの依存性を高める化学物質です。使用を止める困難さや離脱症状の厳しさなどにおいて、ヘロインやコカインなどの薬物と同等の特徴と強度を有しています。たばこにはメンソールやココアなどの化学物質が添加され、喫煙者がより多くのニコチンを摂取するように作られています。



たばこ煙

たばこの煙には約5,300種類の化学物質があり、その中には約70種類の発がん性物質が含まれています。これらの物質は、肺などたばこの煙に直接触れる場所だけでなく、血液を通じて全身に運ばれ、がんの原因となります。がん以外にも、慢性閉塞性肺疾患(COPD)、虚血性心疾患や脳卒中などの原因となります。

たばこを吸っている本人はこんな病気になる(根拠十分: レベル1)



そのほかの喫煙者本人への影響(因果関係を示唆: レベル2)

がん	急性特異性白血球 乳がん 腎臓尿管・腎細胞がん 大腸がん 子宮体がん(リスク減少) 筋立腫がん(死亡)
妊娠・出産	生胎能力低下 子癩胎症・妊娠高血圧症候群(リスク減少)* 子宮外妊娠・高位胎盤早期剥離・前置胎盤*
その他の疾患	認知症 う蝕(虫歯) 口腔インプラント失敗 歯の喪失 気管支喘息(発症・増悪) 胸部大動脈瘤 結核(発症・再発) 特発性肺線維症 閉経後の骨密度低下 大腸骨近位部骨折 関節リウマチ 日常生活動作の低下

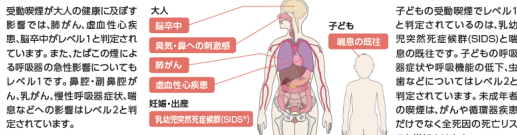
たばこを吸っている人のまわりの人

副流煙には発がん性物質やニコチン、一酸化炭素などの有害物質が主流煙の数倍も含まれる



たばこの煙には、粒子成分約4,300種類、ガス成分が約1,000種類の合計約5,300種類含まれていますが、そのうち発がん性のある化学物質は約70種類です。喫煙者本人だけでなく、受動喫煙により周囲の人にも健康への悪影響が及びます。

受動喫煙でまわりの人はこんな危険が高くなる(根拠十分: レベル1)



その他の受動喫煙による健康影響(因果関係を示唆: レベル2)

大人	鼻腔・副鼻腔がん、乳がん 急性影響 ・急性呼吸器症状(喘息患者・健康者) ・急性の呼吸機能低下(喘息患者)	慢性影響 ・慢性呼吸器症状 ・喘息の発症・コントロール悪化 ・慢性閉塞性肺疾患(COPD)	妊娠・出産 低出生体重児・胎児発育遅延
子ども	喘息の重症化 喘息の発症 呼吸機能低下	学童期の咳・痰・喘鳴・患切れ 中耳炎 うめ(虫歯)	

喫煙と疾患の因果関係判定

喫煙と疾患の関係を、研究結果の一貫性、量反応関係、時間後のリスク減少の有無などをさまざまな要素を科学的な観点から総合的に判断し、4段階で判定しています。

レベル1	科学的根拠は、因果関係を推定するのに十分である	レベル3	科学的根拠は、因果関係の有無を推定するのに十分である
レベル2	科学的根拠は、因果関係を暗示しているが十分ではない	レベル4	科学的根拠は、因果関係がないことを示唆している

加熱式タバコの毒性を知り 科学的根拠に基づく施策の実現を



令和5年(2023年)9月27日
日本学術会議
健康・生活科学委員会・歯学委員会合同
脱タバコ社会の実現分科会
国立研究開発法人国立がん研究センター

有害である。

本人・周囲の者に健康リスクがある。

禁煙を阻害する。

喫煙開始/再開が増える。

対策が遅れる。

アスリートの手本としての役割・期待



厚生労働省世界禁煙デーポスター

スポーツマウスガード関係

JSPO スポーツデンティスト(JHA推薦)

制作 < 歯科医師 >

授業 < 学校保健・安全 >

大阪大学 准教授 予防歯科学教室(元)

福岡歯科大学 教授 口腔保健学講座(前)

宝塚医療大学 教授 口腔保健学科

スポーツ・マウスガード 日本と世界の研究

●日本では

岐阜県と岩手県で制度導入前に試験が行われた。

希望価格、使用継続の条件に指導者の理解が重要など

●世界では

女子ホッケー、次に男子バスケット選手の歯の損傷が高い

カスタムメイドが快適さや保護機能で優る

カスタムメイドは、発語、呼吸能力や清潔さへの影響は最小限

オランダホッケー選手6585人の調査で効果実証(2~3倍)

スペインホッケー選手はカスタムメイドSMGが快適評価

オランダでは着用義務化で歯の損傷が減少した。

あなたの近くのスポーツデンティスト

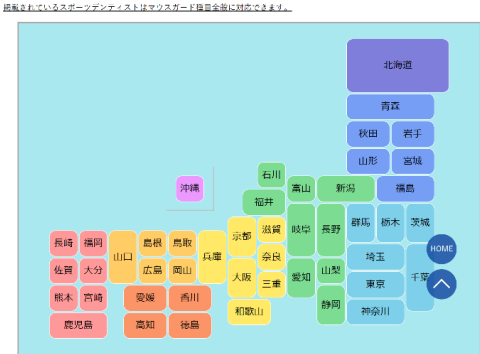
SDC
SPORTS DENTIST COUNCIL
JSPO OFFICIAL LICENCE 日本スポーツ協会公認 スポーツデンティスト協議会

HOME | あなたの街のスポーツデンティスト紹介 | トピックス | スポーツ歯学 | スポーツと歯科Q&A | 連携施設紹介(IPU) | 会員サイト



スポーツデンティスト協議会

検索
スポーツデンティスト



今後の課題

- アンチ・ドーピング
- インテグリティ(不正防止)
- 禁煙とタバコ使用の防止
- スポーツ・マウスガード

2024年度 国内競技会 主催・共催計画

2024.2.7/時点

大会名	大会回数	期 間	主管協会・連盟	会 場	主催・共催
高円宮杯2024男子日本リーグ	第23回	調整中	ホッケー ジャパンリーグ	山梨学院ホッケースタジアム・阿須運動公園ホッケー場・越前町営朝日総合運動場・立命館OICフィールド・今市青少年スポーツセンター人工芝競技場・親里ホッケー場・川崎重工ホッケースタジアム・大井ホッケー競技場サブピッチ・大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)・小矢部ホッケーフィールドby三井アウトレットパーク・三成公園ホッケー場・OSPホッケースタジアム・駿河台大学ホッケー場	共催
高円宮杯2024女子日本リーグ	第28回	調整中	ホッケー ジャパンリーグ	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)・川崎重工ホッケースタジアム・コカ・コーラレッドスパークスホッケースタジアム・立命館OICフィールド・今市青少年スポーツセンター人工芝競技場・山梨学院ホッケースタジアム・親里ホッケー場・駿河台大学ホッケー場	共催
社会人女子プレミアムカップホッケー	第1回	4月～10月	各会場地	栃木県 東京都 岐阜県 奈良県 広島県 (予定)	主催
全日本大学ホッケー王座決定戦・東西交流戦	第43回	6月27日(木)～6月30日(日)	東海学連	川崎重工ホッケースタジアム	主催
SOMPO JAPAN CUP		調整中	実行委員会	大井ホッケー競技場(メインピッチ)	主催
パリ2024オリンピックホッケー競技	第33回	7月27日(土)～8月9日(金)		スタッド・イヴ・ドゥ・マノワール	IOC
全国高等学校ホッケー選手権大会	男子第87回 女子第66回	7月27日(土)～7月31日(水)	長 崎	アルカス佐世保 川棚大崎自然公園交流広場 佐世保青少年の天地プレイランド	共催
全日本中学生ホッケー選手権大会	第54回	8月17日(土)～8月19日(月)	富 山	小矢部ホッケーフィールドby三井アウトレットパーク 小矢部市野外運動広場	主催
全日本マスターズホッケー大会	第22回	9月14日(土)～9月16日(月)	北海道	道立野幌総合運動公園人工芝ホッケー場	主催
全国スポーツ少年団ホッケー交流大会	第47回	9月21日(土)～9月23日(月) or 9月14日(土)～9月16日(月)調整中	東 京	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)	共催
全日本社会人ホッケー選手権大会	男子第66回 女子第46回	9月21日(土)～9月25日(水)	滋 賀	OPSホッケースタジアム 米原市伊吹第1グラウンド	主催
国民スポーツ大会ホッケー競技	第78回	10月5日(土)～10月9日(水)	佐 賀	伊万里市国見台球技場 伊万里ホッケーフィールド	共催
全日本女子ホッケー選手権大会 出場プレーオフ	第2回	11月2日(土)～11月3日(日)	岡 山	赤磐市熊山運動公園多目的広場ホッケー場	共催
全日本学生ホッケー選手権大会	男子第73回 女子第46回	10月31日(木)～11月4日(月)	関東学連	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ)	主催
全日本中学生都道府県対抗 11人制ホッケー選手権大会	第25回	11月9日(土)～11月10日(日)	福 井	福井県立ホッケー場 越前町営朝日総合運動場	主催
マスターズホッケー JAPAN CUP	第5回	11月30日(土)～12月1日(日)	東 京	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ))	主催
全日本女子ホッケー選手権大会	第85回	11月29日(金)～12月1日(日) (NHKによるテレビ放映)	岡 山	赤磐市熊山運動公園多目的広場ホッケー場	主催
全日本男子ホッケー選手権大会	第98回	12月6日(金)～12月8日(日)	東 京	大井ホッケー競技場(メインピッチ)	主催
全国高等学校選抜ホッケー大会	第56回	12月21日(土)～12月25日(水)	関東高体連	大井ホッケー競技場(メインピッチ・サブピッチ) 山梨学院ホッケースタジアム 山梨県立白根高校第2グラウンドホッケー場	共催

情報共有

競技役員資格・講習会について

競技運営部では人材育成を目的として、全国大会・ブロック大会等で昇格試験・講習会を実施しております。

全国の競技役員数

公認競技役員資格の種類	登録者数	未登録者
テクニカルデリゲート (TD)	45人	3人
テクニカルオフィサー (TO)	108人	0人
ジャッジ【タイミング・スコアリングジャッジ】(JG)	662人	21人
アンパイアマネージャー (UM)	36人	3人
国際審判員	17人	0人
A級公認審判員	14人	1人
B級公認審判員	241人	4人
C級公認審判員	200人	5人
D級審判認定講習会	138人	9人

2023年度昇格試験及び講習会の実施状況

テーブル関係	昇格者及び取得者数	審判員関係	昇格者及び取得者数
テクニカルデリゲート (TD) 国体予選・全国大会	4人	アンパイアマネージャー (UM) 全国大会 (全中・高校選抜)	2人
テクニカルオフィサー (TO) 全国大会 (大学王座他)	9人	A級公認審判員 全日本選手権大会 (男子)	1人
タイミング・スコアリングジャッジ (JG) 各ブロック大会等	218人	B級公認審判員 各ブロック大会等	6人
		C級公認審判員 各ブロック大会等	22人
		D級公認審判員 各ブロック大会等	108人

ブロックでの昇格試験及び講習会実施状況

ジャッジ認定講習会	回数	B・C・D級昇格試験及び講習会	回数
北海道ブロック	1回	東北ブロック	1回
関東ブロック	7回	関東ブロック	10回
関西ブロック	3回	北信越ブロック	1回
中国ブロック	2回	東海ブロック	2回
九州ブロック	3回	関西ブロック	8回
		中国ブロック	1回
		四国ブロック	1回
		九州ブロック	1回

2024年度競技役員資格の種類変更 【テーブル関係】

2023年度まで	2024年度から
テクニカルデリゲート (TD)	テクニカル1級
テクニカルオフィサー (TO)	テクニカル2級
ジャッジ (JG)	テクニカル3級
	テクニカル4級 (新)

2024年度 公認競技役員規程をご一読ください。
※資格は認定料・登録料を納入後付与されます。

質問・要望と回答



質問と回答



質問 1	ドライターフの今後の導入時期の目途について
回答 1	<p>研修中にご説明させていただいた通り、国際的には本年1月のホッケー5ワールドカップより導入されており、2026年のワールドカップ及び2028年のオリンピックにおいて使用されます。</p> <p>国内では施工業者において施工方法含め検討中となっており、準備ができ次第導入可能と考えております。今回の公認フィールド規程の改定はドライターフに対応できるものとなっております。</p>

質問 2	イベントマネージャーの役割について(担当TO,UMとの関係)
回答 2	<p>イベントマネージャーの導入についてはここ数年に導入してきた、新しい役割となります。導入の経緯、役割としましてはTD、UM、主管協会とのコミュニケーションをよりスムーズに、書類作成等の業務を円滑に行うために配置されております。</p> <p>導入から数年がたち担当されたイベントマネージャーのご意見を伺いつつ、業務の分担等についても今後改善していきたいと考えております。</p>

質問 3	<p>直近で、FIHのビデオリファールのプロトコルが改変され、(serious) misconduct (深刻な悪質な行為) については、すべてのピッチエリアで、アンパイアリファールが可能となったと理解しています。次年度以降の国内試合における適用方針、また、適用によって考えられる懸念と対策(例: ゴールインやPS/PCといった、攻撃側に非常に有利な反則を下した後に、攻撃側チームに対してmisconductを認めて個人罰を適用した場合の処理 /等) について、可能な範囲でお示しいただけると幸いです。(※FIHスケールでも、実験段階であることは重々承知の上で、可能な限りでの競技運営部としての見解をうかがえると幸いです。)</p>
回答 3	<p>競技運営規程への改定にてご説明した通り現時点での解釈をもとに国内においても適用を考えております。</p> <p>ご質問のケースですが、ミスコンダクトに対するリファールはあくまでもミスコンダクトに対するものであり、その後のプレーの判定を変更する事にはなりません。その後の判定に直接的な因果関係がある、すなわちゴールやPS/PCの判定に影響があるのであれば、従来のリファールの範囲となると考えております。</p>

<p>要望 1</p>	<p>公式戦の開催においては、対戦する両チームや試合運営関係者らの安全性や公平性など、重視すべき点がいくつかあると考えている。そして、それら全てが保証された上においては「試合をいかに観る人にとって魅力的なものとして演出するか？」という点に対しても、関係者の努力がもっと払われるべきだと考えている。</p> <p>一方、試合参加者に対して、試合運営関係者（TO等）などから「必要以上に」マナーを守ることに注意されることが稀にある。例えば、チーム関係者はベンチにて着席している様に、といったことである。</p> <p>ホッケーの試合とは「非日常」であり、参加する選手、それを観る観客らは感動や興奮を求めて参加している。感情を抑えることなく声や身振りに表し自己表現することで参加者はホッケーを心から楽しむことができ、それこそがスポーツの醍醐味である。</p> <p>ただ、しばしばそれを高圧的に抑える様な注意や指導をされることがあるため、その点は改めていただきたいと考えている。試合進行の妨げにならず、安全や公平公正が保たれ、ホッケーのインテグリティが保たれているのであれば、「試合をより魅力的なもの」として魅せることをもっと重視すべきだと考える。</p>
<p>要望 1</p>	<p>ご要望ももっともと考えております。「必要以上」の線引きは非常に難しいと考えておりますが、ベンチマナーを守っている選手/チーム関係者に対する高圧的な注意は、「魅せるスポーツ」にホッケーを変えていく為には不要と考えます。ルールはルールとして、いかに見えて、参加して楽しいスポーツとするかについては指導を進めていきたいと思っております。</p> <p>スポーツは互いが互いの立場を尊重しあい、リスペクトを持って参加すべきと考えておりますので皆様のご協力を得ながらより良くしていければと考えております。</p>

<p>要望 2</p>	<p>選手のヘアピンやピアス、ネックレスの着用について、競技運営規程6.8ではTOが判断する事になっていますが、現在は基本的に着用NGとして認識され、その様に選手にも指示をしています。</p> <p>安全を考慮しての事とは理解していますが、少し過剰な対応に感じる面もありますので、基準の見直しを要望いたします。</p>
<p>要望 2</p>	<p>ご要望ありがとうございます。過去には装飾品は一切禁止というルール/暗黙の了解があり、全てを禁止しておりましたが国際的な流れ、他のスポーツの動向含め、現在の競技運営規程6.9のようにTOが判断する形になっております。</p> <p>規程の求める所は選手が安全にプレーできることですので、相手選手に対して危害を与えない物であれば着用は問題無いと考えております。一方で、これは危険、これは大丈夫という線を引くことも難しい問題ではありますが、TOに対しては、一律に禁止という態度ではなく、一般常識で考えて危険か危険でないかを判断して着用の可否を判断するように指導してまいります。</p>

要望3	試合中のベンチからの監督コーチ以外の指示出しについて、統一した対応といたったことができないもののでしょうか？
要望3	<p>要望1にもつながる物と考えますが、競技運営規程上は9.2、9.3及び9.4に記載しています通り、コーチングは監督またはコーチのみが行うことになっており、それ以外のチーム役員、プレイヤーはベンチに着席する必要があります。また、それら全ての行動に対して監督が責任をもつことになっています。</p> <p>一方で、スポーツの魅力として、ベンチからのチームメンバーへの声援は非常に大切なものと考えており、声援の中に時として含まれる指示出しは試合を盛り上げるうえでも必要な要素と考えております。そのため、競技運営規程の9.4が守られている限りは過度な制限を行う必要は無いと考えております。</p>

要望4	TD業務が多忙なのは承知していますが、少なくともATDがつくトーナメントでは、TO（可能ならばジャッジも）もアンパイアと同様にパフォーマンスフィードバックをした方が、TOのスキル向上に結びつくのではないのでしょうか？
要望4	ご要望ありがとうございます。パフォーマンスのフィードバックは全てではないものの、個別には行われていると考えております。統一的なパフォーマンスフィードバックについては、方法含め検討させていただきます。

<p>要望 5</p>	<p>試合後フィードバックは頂いていますが、全試合シートでも頂きたいです。交通費等振り込んで頂いた際、何月から何月分などお伝え頂けたらありがたいです。 お忙しい中、いつもありがとうございます。</p>
<p>要望 5</p>	<p>こちらこそお忙しい中、大会（試合）へ参加いただき誠に感謝しております。</p> <p>アンパイアへのフィードバックを行うUM（アンパイアマネージャー）については、各アンパイアへの試合ごとのフィードバックは勿論ですが、フィードバックを行うために試合中・試合前後のアンパイアのチェック、翌日のアポイントメントシートの作成等の様々な業務を行っております。</p> <p>正直2023年のHJLにおいては、UMが偏ってしまっていたため、数名のUMにかなりの負担をかけてしまいました。</p> <p>2024年のHJLにおいては、この反省を踏まえ、UMを増員することで各UMの負担の軽減化を図りたいと考えてます。</p> <p>また各UMには、今回の要望に応えられるよう速やかなフィードバックシートの送付を徹底するように指導したいと思います。</p> <p>交通費等の振り込みについては、スポーツ振興助成の規定に基づきHJL事務局から支払いをいたします。できるだけ事前にお知らせできるように調整して参ります。</p>

フェアプレイで 日本を元気に

あくしゅ、あいさつ、ありがとう



行動としての フェアプレイ

+



フェアプレイ 精神

(フェアな心<魂>)

ルールを守る、審判や対戦相手を尊重する、
全力を尽くす、勝っても驕らず、
負けてもふてくされたりしないなど、
行動に表れるフェアプレイのこと。

スポーツの場面に限らず日常生活の中でも、
自分の考えや行動について善いことや悪いことかを
自分の意志で決められること。
自分自身に問いかけた時に、
臆ずかしくない判断ができる心(魂)のこと。

公益社団法人 日本ホッケー協会 事業本部競技運営部

〒160-0013 東京都新宿区霞ヶ丘町4番2号
TEL 03-6812-9200 FAX 03-6812-9210

Japan Sport Olympic Square
<http://www.hockey.or.jp>