

平成30年度

全国ルール統一研修会

～2019年度の競技会に向けて～
【中学校部会関連抜粋】

平成31年2月10日～11日
於：Panasonicリゾート大阪

主催：(公社)日本ホッケー協会 技術委員会
ホッケージャパンリーグ

2019(2020)11人制主な規則変更点

- 2.2 GKの特権をもったフィールドプレイヤー 廃止。
- 4.3 GKは、肘用防具は、ユニフォーム等で覆う必要はない。
- 5.1 試合は、各15分の4クォーターで構成される。
- 12.4 サークル内に転がっている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、ペナルティストロークが与えられる。
- 13.1a サークル内で守備側に与えられたフリーヒットは、サークル内のどの場所からでも行うことができる。
- 13.2f サークル付近のFH 攻撃側が即座にフリーヒットを行わなかった場合には、5m以上離れなければならない。
- 13.3 PCシュートクロック 時間停止とする。
- 13.6 「ボールがサークルから2度目に外に出た時」の項 削除
- 13.6e PC攻撃側フィリング、球出しを行っていた選手が、センターラインの後ろまで戻らなければならない。

2019 6人制主な規則変更点

- 1 11人制 GKの項は、変更なし**
- 2 その他は、11人制と同様**
- 3 ブリー 11人制にそろえる**
- 4 イエローの退場時間 2分以上とする**

2019 規則変更点4

12.4 PC防具のボールがあたった時の判定

12.4 ペナルティストロークは、以下の場合に与えられる。:

- a. 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。

もしも、サークル内に転がっている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、ペナルティストロークが与えられる。

2019 規則変更点 5

13.1 守備側サークル内のFH

13.1 フリーヒットは、以下のように実施する：

b. バックラインから15m以内の守備側のフリーヒットは、反則の起こった地点を通る、バックラインから15m以内の地点までのサイドラインと平行の線上から行われる。

サークル内で守備側に与えられたフリーヒットは、サークル内のどの場所からでも行うことができる。

2019 規則変更点 6

13.2f サークル付近の攻撃側FH

フリーヒットが即座に行われた時に、サークル内でボールから5m以内にいる守備側選手は、サークルの中にいるのであれば、セルフパスでボールを動かしているプレイヤーを追って行っても構わない。ただし、ボールが5m動かされるか、もしくは合法的にプレイできる守備側プレイヤーがボールに触るまでは、その守備者はボールをプレイしてはならない。しかし、もしも攻撃側が即座にフリーヒットを行わなかった場合には、フリーヒットを行う前に、フリーヒットを行う選手以外の選手は全て、ボールから少なくとも5m以上離れなければならない。

2019 規則変更点 7

13.3 PCシュートクロック

13.3 ペナルティコーナーは、以下のように実施される。:

a. ペナルティコーナーが与えられてから、チームがゲームを再開する準備を整えるまで、プレイと時間は停止される。

チームは、できる限り短時間内で、ペナルティコーナーを実施するためのポジションにつかなければならない。

2019 規則変更点 8

13.6 PC完遂規程 削除

13.6 プレイヤーの交代と前後半終了後引き続き行われるペナルティコーナーが完遂されたことを示すために、「球出し」の後、ボールがサークルから2度目に外に出た時をもって完遂されたものとする。

上記の項 削除

2019 規則変更点 9

13.8 PC時の守備者規程 追記

e. ボールがプレイされる前に、攻撃側プレイヤーがサークル内に入ってしまった場合は、**球出しを行っていた選手は、センターラインの後ろまで戻らなければならない。**

: 再びペナルティコーナーが行われる。(アゲインとなる。)

2019 6人制 規則変更点 1

6.5 ブリー

6.5 けがやその他の理由によって、何の反則も起こっていないのに時間や競技が停止された時、試合を再開するためにブリーが行われる。

c. 2名のプレイヤーは、最初に自分のスティックをボールの右側のフィールド上に置き、それからボールの上方でお互いのスティックの平らな面を **1回** 軽く打ち合わせる。その後、両プレイヤーがボールをプレイする。

2019 6人制 規則変更点 2

13.8 PC時の攻撃者規程 追記

14.1 いかなる反則に対しても、反則を犯したプレイヤーは:

- a. 注意される。(口頭で指示される。)
- b. 警告される。(グリーンカードで指示される。)
- c. 試合時間中、最低2分間の一時的退場処分にされる。(イエローカードで指示される。)

2019 規則適用(重要) 1/4

規則7.4.c:守備側プレイヤーによって、ボールがバックラインを越えるように故意にプレイされて、それが得点とならなかつた場合、その行為が故意だということがはっきりしていたならば、アンパイアはペナルティコーナーを与えることを躊躇してはならない。

2019 規則適用(重要) 2/4

規則 9.10 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。このことについては、初めにボールをレシーブする権利を持つプレイヤーの場所が明らかでないような場合は、ボールを上げたチームのプレイヤーは、相手側がボールを受けられることを認めてやらなければならない。

2019 規則適用(重要) 3/4

規則9.12:オブストラクションについて、アンパイアは、スティックを使ってボールをシールドディング(隠すように覆いかぶせる)行為をもっと厳密に罰するべきである。一方では、ボールコントロールを乱そうとする目的で、押したり覆いかぶさったりしながらタックルするプレイヤーにも注意を払っておかなければならない。

2019 規則適用(重要) 4/4

規則13.2.a:「フリーヒットでは、ボールを静止させておかなければならない。」と記している。アンパイアは、時にボールの静止に関して十分な必要性を感じておらず、厳しく管理していないことがある。特に、セルフパスを行う時には、非常にいい加減な始め方をしているにも関わらず、静止を求めているケースが見受けられる。

レギュレーションの確認

別紙一覧表 参照

罰則の適用と規則運用

セルフパス導入に関しての運用

- ① FHポイントを明確にすること
「どこで始まったかわからない」では、
ディフェンスができにくい。

対応： **ボール静止をさせる。**

(静止動作をする)

罰則： **相手チームFH (PC)**

(もしくはアゲイン)

罰則の適用と規則運用

セルフパス導入に関しての運用

- ② FHポイントは従前以上に確実に
反則のあった地点に近い場所

対応：選手がわかりにくい場合は、
FHする前にポイントを示す

罰則：相手チームFH（PC）
（もしくはアゲイン）

罰則の適用と規則運用

PC終了後は、できるだけ速やかにマスク
をはずす

罰則 PCとする

罰則の適用と規則運用

スライディングタックル

ボールに対してのタックルで、それ自体は正当なタックルであったとしても、スライディングにより危険であったり、危険を誘発したりする結果をもたらした場合は、個人的罰則を適用する。