

2018年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表

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	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。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。6人制の試合ではイエローカードの一時退場時間は2分間、グリーンカードは警告とする。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13.5に定めるPC完遂後となる。
勝敗を決するための延長戦は行わない。	国内の大会すべて。 ただし、全国スポーツ少年団大会のみ、延長戦を一部実施する。	引き分けて試合が終了し、勝敗を決する必要がある場合は、試合終了後4分間以内にSO戦を実施する。
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し、チャレンジ権をチームに与える。	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:プレーオフ順位決定戦	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)、チームに判定に対するチャレンジ権を与える。リニア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。
リファール時等の選手交代	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	チャレンジ権の行使や、PC・PS・得点に関わる疑義があり、審判が時間を停止した時は、選手交代ができない。選手交代はTOが管理する。
ハイスティックによるプレー、リバースヒットによるプレーの制限	小学生以下の試合において適用する	小学生においては、肩より上のボールをスティックでプレイすること及び振りかぶって行うリバースヒットをしてはならない。なお、中学生以上(6人制を含む)は肩より上の部分を含むどんな高さのボールであっても、危険でない限りスティックでプレイすることを認める。
クォーター制	高校生以上の国内の試合で適用する。(6人制は除く)	試合時間は15分の4クォーターとする。1Q&2Q、3Q&4Qの間は2分間のインターバル、2Q&3Qの間は、10分間のハーフタイムを設定するが、大会レギュレーションで変更してよい。PC判定時および得点認定時点から40秒間は、試合時間が停止されるが、どちらの場合も選手の準備ができた次第再開する。試合時間の停止は大会レギュレーションにより採用しなくてもよい(インストップ方式)。
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にはできない。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。ベンチ入り際に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および主催者に行う。 ・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)
PC終了後は、守備者の防具はできるだけ速やかに取り外すこと。	すべての国内の試合で適用する	防具装着状態でインプレイ中、流れの中でボール保持者が防具装着状態でプレイすることは許されるが、ボールを保持していない選手が防具を装着したままプレイに参加しようとしていたり、プレイが一旦止まった後のプレイを防具装着状態で行った場合は罰せられる。(守備側FD/ゲイン、もしくは攻撃側FD/セウ。)
スライディングによるタックル(防御)は、たとえボールに対して正当にタックルできたとしても、その行為の結果、相手選手が危険であったり、危険を誘発する行為であった場合は、反則としカードにより罰せられる。	すべての大会で実施する	相手に接触があり、危険な状況となった場合は原則としてイエローカード10分間の退場処分を科す。

(参考)前年度比較・2018年度の国内大会で実施するレギュレーション一覧表

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	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。 6人制の試合ではイエローカードの一時退場時間は2分間、グリーンカードは警告とする。 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13.5cに定めるPC完了後となる。
勝敗を決するための延長戦は行わない。	国内の大会すべて。 ただし、全国スノー少年団大会のみ、延長戦を一部実施する。	引き分けで試合が終了し、勝敗を決す必要がある場合は、試合終了後4分以内でSO戦を実施する。
シールドアウト(SO)戦の手順	国内の大会すべて	シールドアウト(SO)戦において、同一シールドアウトで同一人物が2回以上の攻撃(SOは除く)を行った場合は、2回目以降の攻撃結果は無効とする。 (シールドアウト戦について(通知)、2017年6月27日付日報参照)
シールドアウト(SO)戦時のフェイルド入り	国内の大会すべて	SO戦ではベンチに入っている選手、チーム役員全員がフェイルドに入る可能性がある。(ホッケー競技連盟規程付録書第3項に記載の公式試合記録を「スターティングリスト」に読み替える。)
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し、チャレンジ権をチームに与える。	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:プレーオフ・順位決定戦	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)、チームに判定に対するチャレンジ権を与える。 チャレンジ権は、フェイルド内の選手(SO戦では当該選手のみ)のみ行うことができる。 試合後のSO戦でもサジェスションアンパイアを採用し、SO用チャレンジ権制度を設ける。 SO戦の手順はシールドアウトと同様。得失の基準等は、通常の試合と同様である。 アンパイア/ビデオアシスタントの対処方法等を含め、詳細は競技連盟規程参照のこと。 対象大会、試合以外でTDの判断により配置することができる。
リアーナル時等の選手交代	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	チャレンジ権の行使や、PC・PS・得点に関わる疑義があり、審判が時間を停止した時は、選手交代ができない。 選手交代はTCが管理する。
規則5.1の注釈(文章に規定している、試合終了前後の判定の承認や変更については、国内の大会では適用しない)とすること。	すべての国内の試合で適用する。中学生以下は集団用試合については、この限りではないが、原則としてこの規則は適用しない。	当該規定は、11人制(11m)の5.1.1注釈(文章)に関する規則の適用について前後半の終了合図の直後の審判員の判定を変更することは、原則としてこの規則にあるような適用は実施しないこととする。この注釈にある規則は、ビデオアンパイアに関するケースを中心に想定されたものであることから、文章通りの解釈で適用すること。適用面でのこの問題も発生し得る可能性がある。従って、この項の注釈(文章)については国内では適用しない。
5m離れたいない守備者が、ボールが5m以上離れた時点で守備に参加できることとするが、ボール移動が5m以上離れたように思われる場合、ボールフェイに開ける行為を禁止してはならない。	すべての国内の試合で適用する。	5m以上離れたいない守備者が、ボールが5m動くまでの間、守備のための準備をしながらボール移動に合わせて移動していた場合は、離れる意思がなかったとみなして、罰則を与えることとする。 守備者は、ボールが5m以上離れたように思われる場合、ボールが5m動くまでの間、守備のための準備をしながらボール移動に合わせて移動していた場合は、離れる意思がなかったとみなして、罰則を与えることとする。 6人制では、15m以上をすべて14mと置き替える。
ハイスティックによるプレー、リバースヒットによるプレーの制限	小学生以下の試合において適用する	肩より上でボールをプレーしてはならない。 小学生においては、肩より上のボールをスティックでプレイすること及び振りかぶって行うリバースヒットをしてはならない。なお、中学生以上(6人制を含む)は肩より上の部分を含むどんな高さのボールであっても、スティックでプレイすることを認める。
ペナルティ・ゾーンの際、シールドアウト期間を実施する。(POの判定があつたら40秒以内にPCを実施しなければならない。)	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	間10秒と5秒を示す。(シールドアウトは口頭で、5秒は秒数を数えられた札をゴールキーパーに示す。40秒経過しても実施されない場合は、延長者に罰則を与える。守備側の反則は、当該選手にグリーンカードを与え、1人少ない状態でPCの準備を行う。延長者がCKまたはGKの特権を持ったプレイヤーの場合はチームが罰則を受ける代わりにPC守備者の中から選択する。攻撃側の反則は、当該選手にグリーンカードを与え、守備側のフリーヒットとする。選手の特定ができない場合、キャプテンに罰を与える。 PCが終了しないまま再びPCになった場合(継続のPC)は、速やかにPCを実施しなければならない。(40秒の制限は行わない) 計測時間はフェイルドからの選手から確認できる大きさのデジタル式の時計を設置して表示することが望ましい。
クォーター制	高校生以上の国内の試合で適用する。(6人制は除く)	試合時間は15分の4クォーターとする。1Q:2Q、3Q:4Qの間は2分間のインターバル、2Q:3Qの間は、10分間のハーフタイムを設定するが、大会レギュレーションで変更してよい。PC判定および得点認定時点で40秒間は、試合時間が停止されるが、どちらの場合も選手の準備ができ次第再開する。試合時間の停止は大会レギュレーションにより採用しなくてもよい(ストップ方式)。
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、その中で立つ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人以上入ることはできない。SO戦時にはベンチから入ることはできない。 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。ベンチ入りに関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TC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る旨の連絡をTCおよび主催者に行っている。 ・TDの求める情報に関する情報をチーム代表者会議まで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JFAが発行する登録証を所持している。(種別は問わない)  通訳者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認められるものであり、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TCから出場処分を与える場合がある。言語能力等の判断はTC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。
PC終了後は、守備者の防具はできるだけ速やかに取り除くこと。	すべての国内の試合で適用する	防具装着状態でシールドアウト中、これの中心でゴールキーパーが防具装着状態でプレイすることは許されるが、ゴールを保持していない選手が防具を装着したままプレイに参加しようとしていた、プレーが一旦止まった後のプレーを防具装着状態で行った場合は罰せられる。(守備側はDゲイン、もしくは攻撃側はEとする。)
スライディングによるタックル(防衛)は、たとえボールに対して正当にタックルできたとしても、その行為の結果、相手選手が危険であったり、危険を誘発する行為であった場合は、反則カードにより罰せられる。	すべての大会で実施する	相手に接触があり、危険な状況となった場合は原則としてイエローカード10分間の退場処分を科す。

※赤字が変更箇所