**ホッケー５　ルールガイド**

**１．試合時間**

試合は、予選リーグと決勝ﾄｰﾅﾒﾝﾄ準決勝戦までにおいては、前後半なしの１０分のみとし、決勝戦と三位決定戦については、前後半各７分から構成し、ハーフタイムは２分とする。

**２．勝敗**

決められた時間内で得点を多く取ったチームが勝者となる。同点の場合は、延長戦を行う。延長戦は、１対１で行い、センターラインからブリ-で開始され、どちらかのチームが得点をあげた時点で競技終了となり、その得点を挙げたチームが試合の勝者となる。（予選リーグも決勝トーナメントも適用）

**３．チームの人数・出場登録選手**

出場登録選手は、１チーム１２名で、最大７名の交代選手を置くことが許され、フィールドに立てるのは、各チーム最大５名で、ゴールキーパーは置かない。

　　　交代選手を次に示す方法で交代させることが出来る。

　　　　①プレーヤーの交代は、いつでも行うことが出来る。

　　　　②同時に交代できるプレーヤーの数に制限はなく、何人でも交代することが出来る。

また、交代する回数も制限なく、一人のプレーヤーは何度交代してもかまわない。

　　　　③プレーヤーの交代は、フィールド内にいるプレーヤーがフィールドの外に出た後でなければ許されない。

　　　　④フィールドへの出入りはアンパイアが認めたサイドのフィールドのセンターラインから３ヤード以内の場所で行わなければならない。

**４．フィールド**

　　　　①フィールドは長方形で、【縦３０ｍ、横２０ｍ】とする。長い方を「サイドライン」、短い方を「バックライン」と呼ぶ。

　　　　②バウンドボードはサイドラインとゴールラインを除くバックラインに沿って置かれる。

　　　　③両バックラインの中心から中央に向かって１０ｍの地点にそれぞれ５０㎝の波線を引く。

これを１０ｍラインと呼ぶ。

**５．用具**

スーパーホッケー用のスティックとボール、ゴールを使用する。

**６．試合の開始と再開**

　　①じゃんけんにより、じゃんけんに勝ったチームが、試合の前半で攻撃するゴールか、センターパスで試合を始めるかのいずれかを選択できる。

　　　②じゃんけんの結果、センターパスを選択したチームのプレーヤーによって試合を開始する。

　　　③センターパスは、フィールドの中央で行う。どんな方向にボールをプレイしても構わない。

　　　④得点の後には、その得点を入れられた側のチームのプレーヤーによって行われる。

**７．ボールがフィード外に出た時**

①ボールが、サイドラインまたはバックラインに置いてあるボードを完全に超えた時、ボールはアウト・オブ・プレイ（プレイ中断）になる。

　　　②アウト・オブ・プレイ（プレイ中断）になる直前にボールに触れたりプレイしたりしたチームの相手側プレーヤーによってプレイが再開される。

　　　**③ボールがサイドラインに置いてあるバウンドボードを超えた場合、そのラインを横切った地点の１ｍ範囲内から再開される。（セルフパス適用）**

　　　**④ボールがサイドラインを超えた地点が１０ｍエリア内であって、最後にボールに触れたのが守備側プレーヤーであったならば、バックラインから１０ｍで、しかもサイドラインから１ｍ範囲内の場所からプレイが再開される。その再開はセルフパスが適用される。**

　　　⑤ボールがバックラインに置いてあるボードを超えて得点ではない場合、最後にボールに触れたのが攻撃側プレーヤーであったならば、ボールが出たポイントから延長線上付近の１０ｍエリア内にボールを置いてプレイが再開される。最後にボールに触れたのが守備側プレーヤーであったならば、ボールが出たポイントから延長線上付近の１０ｍエリア外にボールを置いてプレイが再開され、セルフパスが適用される。

　　＊**セルフパスについて**

　　　・セルフパスを行なうプレーヤー以外のプレーヤーは、ボールから４ｍ以上離れていなければならない。

　　　　　　・ボールが少なくとも４ｍ以上動かされるか、セルフパスを実施するプレーヤー以外のプレーヤーに触れられるまでは、ゴールに向けてシュートを打つことはできない。

**８．得点となる条件**

　　　フィールド内のどこであっても、ボールに攻撃側か守備側プレーヤーが触れていれば得点が認められる。

**「チャレンジ」が与えられる場合**

1. 自陣１０ｍエリア内において守備側のプレーヤーに反則があり、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。

　　　②守備側プレーヤーによる自陣１０ｍエリア内での故意の反則で、攻撃側プレーヤー実際にボールを保持したり、保持しようとしたりしているのを妨げられた場合。

**「チャレンジ」の方法**

①チャレンジを取得したプレーヤーが攻撃を行い、チャレンジを取られたプレーヤーが守備を行う。

②チャレンジを行うプレーヤー１名と守備側のプレーヤー１名以外のプレーヤーはすべて「チャレンジ」を実施するエリアとは反対側の１０ｍエリアの内側にいなければいけない。

　　　③チャレンジの攻撃をするプレーヤーは１０ｍラインから開始し、守備をするプレーヤーは守るべき１０ｍエリア内にいて、ボールから少なくとも４ｍ離れておかなければならない。

　　　④攻撃側がプレーを始めたら、守備側のプレーヤーは動き始めることができるし、

１０ｍエリア内に待機していた両チームのプレーヤーもエリア外から出ても構わない。

　　　**★攻撃側のプレーヤーは，４ｍ以上ボールを動かさないとシュートすることは出来ない。**

**★今大会においては、ヒットストローク、スクープの使用は認めない。スウィープヒットは使用**

**可能**