

## 競技運営規程

- 1 本大会の運営は、この運営規程による。
- 2 競技規則は、公益社団法人日本ホッケー協会6人制ホッケー競技規則最新版による。
  - \* 平成26年度のスポーツ少年団・中学生（全国大会）の競技運営規程にならない、本大会は次のような取り扱いとする。
    - 勝敗を決するために行うPS戦に替えて、シュートアウト（SO）戦を行う。
    - オウンゴールはありません。
    - ハイスティックについては、従来どおり禁止とする。
- 3 競技時間は小学生・中学生ともに前後半各10分、ハーフタイム2分とする。
- 4 競技方法
  - \* 小学生男子の部（24チーム）  
参加チームを8グループに分け予選リーグを実施し、各グループの第1位による決勝トーナメント戦をする。
  - \* 小学生女子の部（14チーム）  
参加チームを4グループに分け予選リーグを実施し、各グループの第1位およびA・Dグループの第2位による決勝トーナメント戦をする。
  - \* 中学生男子の部（24チーム）  
参加チームを8グループに分け予選リーグを実施し、各グループの第1位による決勝トーナメント戦をする。
  - \* 中学生女子の部（24チーム）  
参加チームを8グループに分け予選リーグを実施し、各グループの第1位による決勝トーナメント戦をする。
- 5 延長戦
  - ① 延長戦は行わない。
  - ② 決勝トーナメント戦において、時間内に勝敗の決しないときは、7に定めるシュートアウト（SO）戦によって勝敗を決定する。
- 6 勝点制について  
リーグ戦において、試合の結果、勝点の多いチームを上位とし、勝ちチームに3点、負けチームに0点、引き分けの場合はそれぞれ各1点を与えるものとする。勝点と同じ場合は、下記の事項により順位を決定する。ただし、4チームによるグループについては、変則リーグ方式のため、アとエ（イとウは関係なし）の事項で順位を決定する。

（ア）直接対決の勝者      （イ）得失点差      （ウ）総得点      （エ）SO戦
- 7 SO戦による勝負の決定方法
  - ① 両チームの主将は、自チーム内よりレッドカードによる退場処分を受けている選手を除いた、出場登録済みの選手の中から3名の選手と1名のゴールキーパーを指名する。
  - ② 両チーム主将によりトスを行い、先攻後攻を決める。その後両チーム3名ずつの選手により交互に攻防を1巡行い（計6本）、得点の多いチームを勝者とする。たとえ6名の選手全員が終了していなくとも、勝敗が決まった時点で、SO戦を打ち切る。
  - ③ ②の方法によって勝敗が決しない時は「マッチプレー方式」すなわち両チームが同数行った中で最初にリードしたチームを勝者とする方式により、再SO戦を行う。この時は最初先攻のチームが後攻となり、選手はプレー不可能な者を除き、各チームは最初と同じメンバーで行う。但し、順序は変えてもよい。
- 8 その他
  - ① 選手の交代は、繰り返し何回でも行ってよいが、ジャッジ席側センターラインで行うこと。
  - ② 出場チームが試合開始時刻までに参集しない場合は、棄権したものとみなし、相手チームに不戦勝を与える。棄権したチームはその後の出場を認めない。
  - ③ 雨天、日没等、試合続行不可能な状況の場合は、競技会場・試合開始時間の変更・試合時間の短縮等大会本部の指示に従うものとする。