

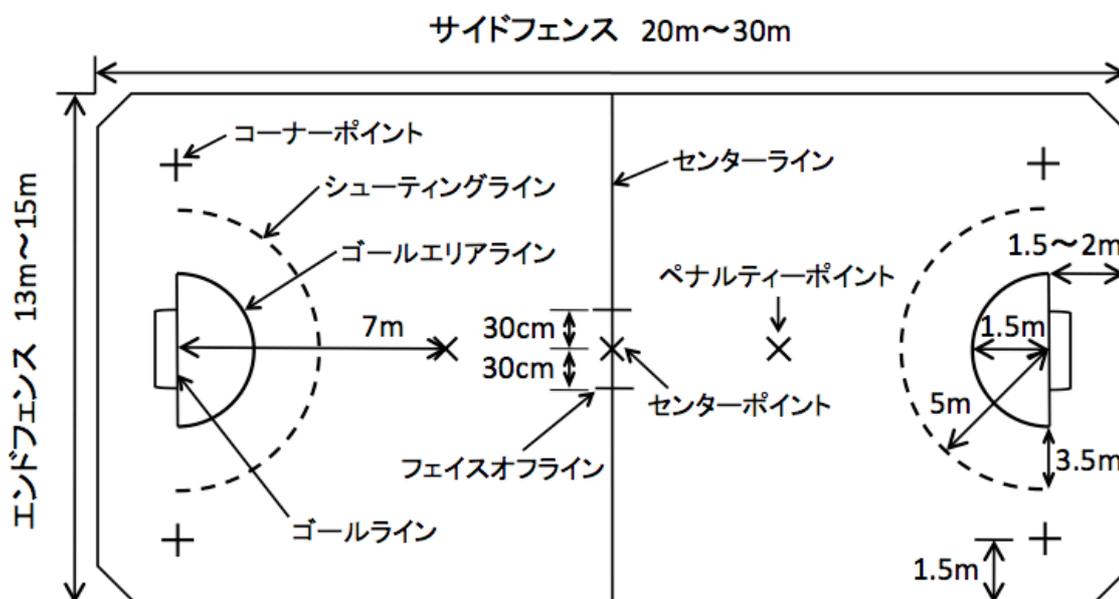
日本ユニバーサルホッケー連盟 【公式ルール】

第1条 競技

- ユニバーサルホッケー (Universal hockey) の競技は、1チーム6名からなる2チームが相手のゴールに、スティックを使ってボールをシュートして得点を競うことと相手チームに得点されないように、防御することによって展開されるプレーを総称する。
- プレー中は、ルールに規定される場所に限り、ボールをどんな方向にでもパスし、ドリブルし、ヒットすることができる。

第2条 コート

- コートは、障害物のない長方形の床面とし、大きさは、次の図の通りとする。



- フェンスは、コートを構成するもので、床上に高さ18~30cmが望ましい。

第3条 用具

1. スティック

- スティックは連盟の認定品スティックを使用し、同色のブレードガードを付け床面の保護に努める。(販売時シャフト1m)
- シャフトにグリップテープ等を巻き付ける事は認めるが、シャフトの約2/3を越えてはいけない。また、ブレードにはブレードガード以外の加工は認めない。
- シャフトを短く切断し加工することは認めるが、長く加工することは認めない。

2. ボール

- ボールは連盟の認定品ボールを使用する。(直径7.5cm・重さ25g)

3.ゴールポスト

- ・ゴールポストは幅100cm 高さ90cm 奥行上部20cm 奥行下部50cmの支持金具とネットにより構成される。

4.ゴールシート

- ・ゴールシートは、ゴールエリアの寸法に合ったシートを用いることができる。

第4条 チーム編成、競技時間及び勝敗

- ・チームの編成は、女性が3名以上からなる男女混成6名とし、1チームに、監督、キャプテンを置き、交代要員を6名まで置く事とする。（兼任可）
- ・各チームは、番号付きで互いに識別できる色のユニフォームを着用する。
- ・競技時間は、前半、後半それぞれ7分とし、ハーフタイムに2分の休憩を基本とし、ベンチ及びコートチェンジを行う。
- ・チーム編成、競技時間は各大会規定により変更が認められる。
- ・勝敗は競技終了時に得点の多いチームを勝者とし、同点の場合は各大会規定により決定する。（PS戦・延長戦・抽選等）

第5条 キャプテンの役割

- ・キャプテンは試合開始前に選手のオーダーを提出する。
- ・キャプテンは必要に応じ審判員より競技規則の確認をし、注意事項を選手に伝達する。
- ・キャプテンはチームの統率を図り円滑な試合進行に協力する。
- ・キャプテンは延長戦・PS戦の自陣選定のためトスをする。

第6条 競技の開始

- ・各チームの選手は自陣内に入り陣形を組み、センターポイントからフェイスオフを行い、競技を開始する。（前半開始・後半開始・得点後の競技再開）

第7条 得点の判定

- ・得点はボールが完全にゴールラインを通過した時を得点とする。
- ・守備側の身体の一部またはスティックに触れてのOWNゴールは得点とする。
- ・攻撃側のゴールはブレードでの操作でのみ認められる。

第8条 競技中断と開始

- ・ボールがゴールポスト上部に乗る等、偶発的に競技が続行出来ないときは、その地点より3m以内もしくはコーナーポイントからフェイスオフまたはフリーストロックで競技を再開する。

- ・ボールがフェンスを越えてアウトした場合は、フェンスを越えた地点から内側1.5mもしくはコーナーポイントから、相手にフリーストロークが与えられる。
- ・スティックがボールに集中する等で、3秒以上膠着状態におちいった時は審判員の判断でその地点から3m以内の地点からフェイスオフで競技を再開する。
- ・攻撃側のゴールが成功すると判断されながら、守備側に故意による悪質な反則があった場合、ペナルティーストロークを与える。偶発的な反則に対してはフリーストロークが与えられる。

第9条 メンバーチェンジ

- ・競技を中断することなくメンバーチェンジが出来る。
- ・メンバーチェンジは自陣ベンチ前でのみ行うことが出来る。
- ・メンバーチェンジの回数に制限は設けない。また、複数の選手が同時に交代することも認められる。
- ・オーダーオフの選手に代わる選手はサイドが替わるまで出場が認められない。

第10条 認められる行為

- ・肩より上のボールを静止した状態で手のひらに当て、正面にボールを落とすこと。
- ・静止した状態で頭、顔、腕以外の体の各部位を使いボールを止めること。
- ・身体的接触を伴わず相手をブロックすること。
- ・フリーストロークにおいてゴールエリアの前に立つことは、守備側に優先権が認められる。

第11条 用語の解説

1.フェイスオフ

- ・自陣ゴールを背にし、ボールからブレードを30cm以上離れた状態で審判員の合図でボールを取り合う事。

2.フリーストローク

- ・反則、またはボールがアウトした時に、審判員がセットした位置から、審判員の合図で再開されるストロークを言い、以下の制限がある。

- ①フリーストロークは、ヒットしなければならない。
- ②フリーストロークからのドリブルは認められない。
- ③審判員の合図より3秒以内でヒットしなければならない。
- ④助走は認めない。
- ⑤空振りやミスはみなし、相手側フリーストロークとなる。
- ⑥フリーストロークはフェンス、ゴールポスト、審判員に当たったボールにおいて、続けて

触れることは認められない。

- ⑦相手側の選手はボールから3.5 m以上離れなければならない。
- ⑧シューティングエリア内でのフリーストロークは、守備側の反則の場合はシューティングラインからのフリーストローク、攻撃側の反則の場合はその地点から3 m以内の地点からフリーストロークを与える。

3.ペナルティーストローク

・第12条の重い反則を犯したとき、相手側に与えられる。

- ①相手側の選手1人がペナルティポイントからゴールに向かい、1度だけシュートすることができる。
- ②シュートする選手以外の選手はセンターラインより後ろに位置する。
- ③シュートが不成功の場合は守備側のコーナーポイントから守備側のフリーストロークにより競技を再開する。

4.オーダーオフ（退場）

- ①重い反則を犯したときに適用される。
- ②始めはイエローカードを示し警告し、再度重い反則があった場合、また故意による粗暴な行為にはレッドカードを示し退場が命ぜられる。
- ③退場処分を受けた選手はその試合以降の試合に参加出来ない。また、その処遇についてはチーム代表者と大会実行委員会で協議する。

第12条 違反行為（反則）と罰則

1.キッキング ザ ボール→フリーストローク

足でボールをキックすること。静止状態では適用されない。

または、足でボールを踏むこと。

2.ハイ スティック→フリーストローク

ボールを操作するとき、スティックのブレードが膝より上に上がること。

3.スライディング→フリーストローク

手や膝を床に付いてプレーをすること。また、ユニフォームも体の一部分として適用する。

4.スローイング ザ スティック→フリーストローク・ペナルティーストローク・オーダーオフ

スティックを落としたりすること。故意に投げたり放したりすること。

5.ハッキング ザ ボール→フリーストローク・ペナルティーストローク・オーダードオフ

フライングボールを頭、顔、腕で止めたり、手で操作したりすること。肩より下のボールを手で止めること。攻撃側が手や身体を使いゴールエリアにボールを落とすこと。

6.ジャンプ→フリーストローク

危険とみなされるジャンプに適用。

7.ダブル ストローク→フリーストローク

フリーストローク、ペナルティーストロークにおいて、ヒットした選手が続けてボールを操作した場合に適用する。

8.クラッシング→フリーストローク

相手チームのスティックや体を故意に打ったり、おさえたり、持ち上げること。

9.ステップ イン→フリーストローク・ペナルティーストローク

ゴールエリアの中に体の一部を入れたままボールを操作した時、またはゴールエリアの中に体の一部が入った時に適用する。

攻撃側にはフリーストローク、守備側にはペナルティーストロークが適用される。

10.チャージング→フリーストローク・ペナルティーストローク・オーダードオフ

身体的接触を規制する。故意による粗暴な行為にはペナルティーストローク、またはオーダードオフが適用される。

11.スティック イン ザ ゴール→フリーストローク・ペナルティーストローク

ゴールの中にスティックを入れること。

攻撃側にはフリーストローク、守備側にはペナルティーストロークが適用される。

12.プッシング ザ ゴール→フリーストローク・ペナルティーストローク

ゴールを故意に動かすこと。

攻撃側にはフリーストローク、守備側にはペナルティーストロークが適用される。

13.オーバー ザ エリア→フリーストローク・ペナルティーストローク

ゴールエリアを斜めに飛び越えること、またはゴールを飛び越えること。

攻撃側にはフリーストローク、守備側にはペナルティーストロークが適用される。

14. ファウル スティック→フリーストローク

スティックを持つ手を、膝より下げて守ること。

故意にシャフト部分でボールを操作すること。

15. フッキング→フリーストローク・ペナルティーストローク・オーダードオフ

相手の股の間にスティックを入れること、または相手を引っ掛けること。

16. オーバー タイム→フリーストローク

フリーストローク、ペナルティーストロークの時に審判員の合図から3秒以内にプレーを開始しないこと。

17. オブストラクション→フリーストローク・ペナルティーストローク・オーダードオフ

故意による粗暴な行為、審判員に対する暴言に対して、審判員の判断で試合を中断し、警告及び罰則を与える。

ゴールポストを掴んでのプレーや、フェンスの外から、もしくはまたいでプレーする等、反則名の無い反則、危険とみなされる行為に適用される。

18. アドバンテージ

反則を適用することにより、反則したチームが有利になるような状況の時には、アドバンテージを適用し、その反則をジャッジしない。

第13条 審判員

1. 審判員は、連盟公認の審判服を着用する。
2. 審判員は、主審と副審の2名とする。
3. 審判員は、選手の違反行為を監視し、安全を守り、競技を円滑に進行させる。
4. 審判員は、得点が正確になされたかどうか判定する。
5. 審判員は、フリーストロークの位置を修正することができる。
6. 審判員は、チーム及び選手からの抗議を受け付けない。

第14条 記録、計時

1. 競技には、記録員を置き、審判員、記録員、計時員、得点等を記録し報告する。
2. 競技には、計時員を置き、開始、中止、再開、休憩時間、終了時間を記録する。
3. 計時員は、審判員より独立して、競技終了をブザー、旗等で合図する。

第 15 条 審判法

① 主審と副審の役割

1. 主審・副審はその競技に責任を持ち、判定を正確に行い、選手が競技を円滑に行えるようにしなければならない。
2. 主審は競技の開始の合図をする。それ以外は副審も合図することができる。
3. 審判員は予備ボールを 1 つ持ち、競技を円滑に進行できるよう努める。
4. 競技の再開の合図は、ボールに近い審判員が行う。
5. 審判員はコート of 左右を分担し、重点的に審判するように努める。
6. 審判員は直ぐに合図できるように備えておく事。
7. 審判員は質問に対しは速やかに対処し、競技を必要以上に中断しないよう努める。
8. 審判員は休憩時間や競技終了後、反省を含めた話し合いをし、研究と技術向上に努める。

② 競技の開始、中断及び終了のシグナル

1. 競技の開始、中断、再開、終了は全て審判員の合図で行われる。
2. ゴールの成功はピーと長く 1 回の合図をする。
3. 競技終了はピッピッピーと 3 回目を長く合図をする。
4. ゴールと競技終了以外はピッと 1 回の合図をする。
5. 危険なプレーやゴールやフェンスの破損等で競技の中断が必要な場合は、計時員に中断を伝え、速やかに対処し必要以上に競技を中断させないこと。

③ 競技の進行

1. 審判員は集合の合図を行い、センターラインから 1 m 上げてスティックを床に置いた状態で整列させる。
2. 両チーム名を挙げ、注意事項があれば注意を与える。
3. 主審の「礼」の合図で挨拶と握手をさせ、スティックを持たせる。
4. 選手の人数を確認し、記録員、計時員に準備完了の確認をし、右手を上げ開始の合図をする。
5. ゴールの成功は合図とともに手を上げ記録員に得点の成功を伝える。
6. 競技の中断は合図とともに両手で「T」の文字を作り計時員に時計を停止させる。
7. 競技の終了は合図とともに両手を頭の上でクロスする。

④ 違反行為（反則）と罰則の判定

1. スティックを担いで走る、振り回す等の行為はハイスティックの拡大解釈とし、ハイスティックを適用する。但し、プレーへの関与がなく危険でない場合は除く。
2. スティックでのボール操作ができる部位はブレードのみであり、シャフトを使つてのボ

ール操作はファウルスティックが適用される。

- 3.スライディングは一連の動作として解釈し、打つ前から終わりまでも適用の範囲とする。
したがって、膝やユニフォームについての守備は反則とする。
- 4.競技の終了と同時の反則には1ストロークを認め、それによるゴールは有効とする。
- 5.試合中選手の人数に不正があった場合はオブストラクションとしフリーストローク・ペナルティストロークを与えることができる。但し不正に気付かずにゴールされた得点は有効とする。
- 6.競技の開始、再開の合図の前に打った場合はやり直しとし、再度あった場合は相手側のフリーストロークとする。
- 7.審判員にボールが当たった場合、競技は続行とする。審判員はフェンスと同じとして判断する。

⑤ 審判のシグナル — 競技進行

- 1.競技開始・再開 → 右手を上げ合図とともに下げる。
- 2.ゴールの成功 → 合図とともに右手を上げ手のひらを握る。
- 3.競技の停止 → 合図とともに両手で「T」の文字を作る。
- 4.フェイスオフ → 両手親指を立てて示す。
- 5.フリーストローク → 攻撃方向を手で示す。
- 6.セーフ → 両手を伸ばし左右に広げる。
- 7.アドバンテージ → アドバンテージが解除されるまで攻撃方向に手を上げている。
- 8.競技終了 → 合図とともに両手を頭の上でクロスする。

⑥ 審判のシグナル — 違反行為

- 1.キッキング ザ ボール → 片足でける動作をする。
- 2.ハイスティック → 右手人差し指を伸ばし、下から斜め上方に振り上げる。
- 3.スライディング → 腰の高さで右手を開き、平らに左右に振る。
- 4.スローイング ザ スティック → 腰の高さで右手人差し指を伸ばし、横に振る。
- 5.ハッキング ザ ボール → 腕を上げ、手を開き、手首を曲げて前に倒す。
- 6.ジャンプ → 手のひらを水平にして、上にあげる。
- 7.ダブルストローク → 指を2本立てる。
- 8.クラッシング → 人差し指を交差させる。
- 9.ステップ イン → 足を床に上下し、踏みつける。
- 10.チャージング → 開いた左手に、右手のこぶしを数回打ち付ける。
- 11.スティック イン ゴール → 手を前に下ろし、左右に振る。
- 12.プッシング ザ ゴール → 腰の高さで右手のこぶしを右に振り、前に押し出す。
- 13.オーバー ザ エリア → 肩の高さで手の平で弧を描く。

- 14.ファウルスティック → 腰の高さで両手を握り、左を下右手は上を向け上下する。
- 15.フッキング → こぶしを重ね、引き寄せる。
- 16.オーバータイム → 右手を上げ、人差し指を回転させる。
- 17.オブストラクション → 体の前で右腕を曲げ、肘を横に突き出す。

第16条 審判員の行動

1. 競技開始

- ①記録席に向かって右側がオレンジスティックのチームになるよう整列させる。
- ②スティック、服装に違反がないかチェックをする。
- ③礼の後、人数に違反がないかチェックをする。
- ④ボールをセットし開始の準備完了を確認し競技を開始する。

2. 競技進行

- ①基本的にコート of 左右を分担し重点的に見る。
- ②ボールをセットした審判員は再開の合図をする。
- ③主審と副審は平行移動しない。
- ④アウトしたボールは選手が取り、その間に審判員は予備のボールをセットして待つ。

3. ペナルティーストローク

- ①主審はゴールラインの延長上に立ち、開始、得点、終了の合図をする。
- ②副審はボールをセットし選手に違反がないかを見る。

4. 競技終了

- ①選手を整列させ、競技の結果をコールする。
- ②選手全員が交叉し、ハイタッチをし、健闘をたたえ合う。
- ③記録席で対戦カードをチェックしサインする。
- ④競技を振り返り研究、技術向上に努める。

第17章 ルールのバリエーションと工夫

- ・ユニバーサルホッケーのルールに関する事項は前述の通りであるが、幼児から高齢者まで、誰でも楽しめるスポーツという趣旨から、ローカル的にその状況や環境に合ったルールの変更や工夫をすることができる。

《変更、工夫の事例》

1. 競技時間

- ・サイドを交換せず1本の時間とする。

- ・その大会の参加チーム数、コート数、試合数によって変更する。

2. 競技終了後同点の場合

- ・何分かの延長を与える。
- ・ペナルティーストローク戦を行う。
- ・引き分けとし、勝点、得失点、総得点で決める。

3. チーム編成

- ・幼児や低学年は男女の制限をしない。
- ・男女の比率を変更した大会にする。
- ・1チームを5人制にする。

4. ペナルティー

- ・幼児や初心者が多い場合は距離を5mにする。
- ・ステップインの罰則をフリーストロークにする。

5. ルールの緩和

- ・ハイスティックやチャージングは危険な為厳しくてよいが、その他の危険でない反則については、注意をし、反則を取らずに続行させ、競技の楽しさを提供する。