

丹波篠山ふるさと応援寄付金活用事業 SASAYAMA 2020
第1回篠山市民わくわくホッケー交流大会開催要項

- 1 目的 東京オリンピック・パラリンピック開催決定を契機に全国的にスポーツへの関心が高まる中、篠山市における生涯スポーツのさらなる推進を図ることを目的に開催します。
特に、オリンピック選手輩出が期待されるホッケーを本市の重点競技と位置づけ、競技の理解と普及を推進するとともに、ライフステージに応じた自発的なスポーツ活動の創出を目指します。
- 2 主催 篠山市教育委員会
- 3 協力 兵庫県ホッケー協会、篠山市ホッケー協会、篠山市スポーツ少年団
- 4 開催日時 平成27年9月5日（土曜） 午前10時 開会式
競技終了は午後4時頃を予定していますが、申込数に応じて変更となる場合があります。
- 5 会場 篠山市立篠山総合スポーツセンター 人工芝グラウンド
(篠山市郡家451-4 電話079-552-8681)
- 6 競技規則 (公社)日本ホッケー協会6人制競技規則に準拠します。
ただし、別に定める本大会特別ルールを適用します。
- 7 参加資格 市内外を問わず、どなたでも参加可とします。
1チームあたりの人数は、代表者（連絡先）1名・選手4名以上とします。
男女、年齢は問いません。また、1チームあたりの選手数上限は設けません。
ただし、1名の選手が複数チームで出場することはできません。
- 8 参加料 無料
- 9 申込 「第1回篠山市民わくわくホッケー交流大会参加申込書」に必要事項を記入し、平成27年8月20日（木）までに大会事務局へお申し込みください。
- 10 用具 ホッケースティックは貸出可です。数に限りがありますので、お持ちの方はできる限り持参してください。屋外用シューズは持参してください。
すねあて、マウスピース、グローブ等の着用は義務付けませんが、安全のためできる限り着用されることを推奨します。

- 1 1 組合せ等 競技日程・組合せ等の競技運営については、申込チーム数に応じて主催者で決定し、大会前に参加申込書記載のチーム連絡先へお知らせします。
- 1 2 表 彰 優勝、準優勝、第3位のチームに賞状を授与します。
- 1 3 競技運営 審判・記録等の競技運営上必要な役割は、出場チームに割り当てられる場合がありますので、ご協力をお願いいたします。
- 1 4 そ の 他 (1) 参加者は傷害保険に加入してください。万が一、負傷等の事故が発生した場合、大会本部にて簡易な処置は行いますが、その後の治療等については各選手及び各チームの責任において行ってください。
(2) 競技参加に際しては、各選手または各チームにおいて十分な水分補給を行ってください。また、昼食は各自または各チームで準備してください。
(3) 気象状況等の理由により大会内容を変更または中止する場合があります。事前にお知らせする競技日程・組合せ等について急遽変更や中止がある場合は、参加申込書記載のチーム連絡先に連絡します。
(4) その他大会運営に係る疑義が発生した場合は、大会本部にて決定します。
- 1 5 大会事務局 篠山市教育委員会 社会教育文化財課 社会体育係
担当 岡花 宏明 電話 079-552-5769 FAX 079-552-8015
メール okahana-hiroaki@gw.city.sasayama.hyogo.jp

丹波篠山ふるさと応援寄付金活用事業 SASAYAMA 2020
第1回篠山市民わくわくホッケー交流大会 特別ルール

- 1 試合時間 1試合あたりの試合時間は、15分とします。
- 2 フィールド フィールド規格は次のとおりとします。
・サイドライン 25.5m、バックライン 22.9m (11人制フィールドの1/8の規格)とします。
・ゴールは、高さ 0.5m×幅 2mの規格とします。
・シューティングサークルは設けません。
- 3 チーム区分 主催者は、選手の年齢・性別等に応じ、出場チームを次のとおり事前に分類します。(チーム分類の結果は組合せ発表と同時にお知らせします。)

分類	説明
ビギナー	ホッケーをはじめたばかりのメンバーです。
チャレンジャー	これからどんどんホッケーの上達が期待されます。
ホープ	将来の活躍が期待されます。
エキスパート	これまでの練習の成果が発揮されています。
スター	このチームのプレーはみんなの憧れです。
キング	最強です。

- 4 出場選手 同一時間帯にフィールド内に出場可能な選手人数は1チーム4名までとします。ただし、対戦する種別の組合せにより下表のとおり出場選手数に上限を設定します。ゴールキーパーが必ずフィールド内にいる必要はありません。

チーム分類	ビギナー	チャレンジャー	ホープ	エキスパート	スター	キング
ビギナー	4-4	★-4	★-2	★-1	★-1	★-1
チャレンジャー	4-★	4-4	4-3	4-2	4-1	4-1
ホープ	2-★	3-4	4-4	4-3	4-2	4-2
エキスパート	1-★	2-4	3-4	4-4	4-3	4-2
スター	1-★	1-4	2-4	3-4	4-4	4-3
キング	1-★	1-4	2-4	2-4	3-4	4-4

※★は人数上限なし。

- 5 制限事項 危険防止のため、小学4年生以上の選手によるヒットストローク（スウィープヒットを除く）を禁止します。

- 6 得点 フィールド内のどの位置から放たれたシュートであっても得点とします。
- 7 再開プレー (1)再開プレー（センターパス、フリーヒット、ヒットイン、ロングコーナー等）の際、守備側選手はボールから2m以上離れることとします。攻撃側選手はボールとの距離に条件は設けません。
(2)ビハインドフリーヒットは、攻撃側選手の自陣バックラインから垂直に10mの位置を上限とします。
(3)守備側選手が自陣バックラインから垂直方向10m以内の範囲で反則をした場合、攻撃側選手はバックラインから垂直方向に10mの位置で反則のあった場所に最も近い位置からプレーを再開することとします。（ペナルティーコーナー、ペナルティーストロークは実施しません。）
(4)再開プレーを行う際、攻撃側選手が2m以上ボールを移動させた後に放たれたシュートのみ得点対象とします。ただし、守備側選手が一度でもボールに触れた後、攻撃側選手によって放たれたシュートはすべて得点対象とします。（攻撃側選手によって2m以上移動されていないボールがゴールラインを超えた場合は、ビハインドフリーヒットまたはロングコーナーとします。）
(5)ホッケーにオウンゴールはありません。ボールが一度も相手側選手に触れないうまま自陣のゴールラインを超えた場合、相手側チームによるロングコーナーとなります。
- 8 服装 ユニフォーム着用は義務づけませんが、できる限りチームの識別が可能な服装で試合を行ってください。
- 9 順位決定 リーグ戦を実施する場合のリーグ順位決定は次の手順で行います。
(1)勝ち点（勝3・分1・敗0） (2)得失点差 (3)総得点
(4)当該チーム同士の試合結果 (5)じゃんけん ※次試合に関わる場合のみ実施
- 10 勝敗決定 リーグ戦でない試合において、同点により試合時間内に勝敗が決しない場合、延長戦は行いません。試合終了に最も近い時間に得点をしたチームを勝者とします。
- 11 その他 上記に記載のないことで大会運営上疑義が生じる場合には主催者で協議・決定することとします。