

14

ユニホッケー

特徴 プラスティック製のスティックとボールを使用する
安全で楽しくできるミニホッケー。

人数 1チーム6人～12人（競技）

場所 屋内



セット内容



95cm×105cm×45cm **ゴール × 2**



スティック 6本 × 2
ボール × 6

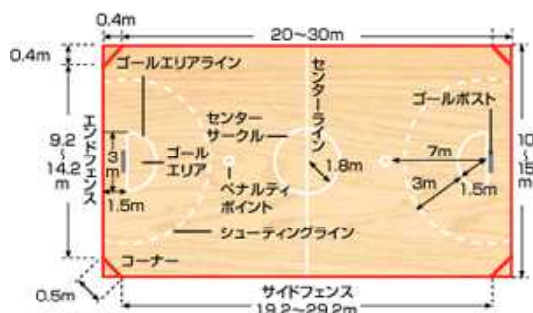
貸出用具

2セット



バッグの大きさ 長さ120cm×高さ25cm

大きさ 95cm×50cm×20cm



※バスケットコートを利用することが多い



ルール

ユニホッケー

(1) 競技開始

- ア 各チーム代表者1名がセンターサークルに入り、自陣を背にしてレフリーが落としたボールを取り合うフェイスオフを行う。ブレード（攻撃部分）をそれぞれ30cm離して床につけておく。
- イ フェイスオフを行なったプレーヤーは、他のプレーヤーがボールに触れるまでボールに触れてはいけな
い。ただし、ボールがフェンスまたは周囲の壁に当たった場合は他のプレーヤーに触れたとみなされる。

(2) 競技の中断と開始

- ア ボールがコート内にあり、事故等で競技が続行できないときは、レフリーの合図で速やかに競技を中断し、中断した地点もしくはその地点3m以内の地点でフェイスオフを行ないます。
- イ ボールがコート外に出たときは、その地点からコート内3m以内の地点より相手側にフリーストロークが与えられます。
- ウ シューティングライン内で反則があったときには、次の方法でフリーストロークを行ないます。
 - ・攻撃側の反則→防御側が反則のあった地点から、3m以内でフリーストロークを行なうが、直接ゴールは狙えません。（ただしシューティングライン外であれば直接狙ってもよい）
 - ・防御側の反則→攻撃側がシューティングラインの外からフリーストロークを行ないます。
- エ スティックがボールに集中するなどして、3秒以上膠着状態に陥ったときは、その地点、もしくはその地点より3m以内の地点でフェイスオフを行ないます。

(3) ゴールの判定

ボールが相手のゴールポスト間を横切ったとき得点です。ゴールが動かされたときは、レフリーの判断によってボールがゴールポストのあったと思われる間を通ったと判定されたときは得点が認められます。

(4) メンバーチェンジ

- ア 競技を中断することなくチェンジしてもよい。
- イ メンバーチェンジするときは、センターラインとサイドラインが交わる地点で行ないます。チェンジの回数は任意とします。複数の同時交代も可能です。
- ウ オーダードオフ（退場）したプレーヤーに代わるプレーヤーはサイドが変わるまで競技に参加できません。

☆認められる行為

- (1) 周囲の壁、またはフェンスにボールをぶつけること。
- (2) フライングボールを掌に当て、真下に落とすこと。
- (3) 頭と腕以外の身体の各部分を使ってボールを止める。足の両サイド及び足の裏でボールを止める。
- (4) 防御側が、相手の自由な攻撃を抑制するため、身体接触を伴わず攻撃側をブロックすること。
- (5) ゴールポストの背面ネット上に乗ったボールを、スティックで出す。ボールが高い位置にあるときは競技を中断し、フェイスオフを行なう。

★違反行為と罰則

【フリーストローク】

- ・足でボールをキックすること。
- ・スティックのブレードを膝より上げること。
- ・自分のスティックを投げること。
- ・フェイスオフのとき、続けて2度ボールに触れること。
- ・寝そべったり、膝をついてボールを打つ。
- ・シュートや攻撃を防ぐためにスティックを水平に保持する。
- ・フライングボールを叩き落したり、つかんだり、前方に落としたりすること。
- ・相手チームのプレーヤーのスティックを故意に打ったり、押さえたり、持ち上げたりすること。
- ・身体の一部（足など）を相手チームのゴールエリアに踏み入れること。

【ペナルティーストローク】

- ・身体の一部（足など）を自陣のゴールエリアに踏み入れること。
- ・ゴールポストの中にスティックを入れて守ること。
- ・ゴールポストを故意に動かすこと。
- ・相手チームのプレーヤーを押しつけたり、つまずかせたり、蹴ったり、身体でタックルなどをすること。（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）
- ・ゴールポストを跳び越えること。（フリーストローク、ペナルティーストローク）

※ その他の故意、粗暴な行為に対しては、レフリーの判断でゲームを中断し、警告及び罰則を与える。

※ アドバンテージルールの適用

全く危険でない反則が発生し、審判がその反則を取ることによって、逆にゲーム展開が反則を犯したチームが不利になるような状況においては、アドバンテージを認め、その反則をジャッジせずにゲームを続行することが許されます。