

# ホッケー競技のルール改正に伴う変化について

## —第2報：2009年～2016年—

小林 和典

東海学院大学短期大学部（幼児教育学科）

### 要 約

今年、リオデジャネイロオリンピックが行われ、ホッケー競技においても盛大に開催された。1908年のロンドンオリンピックから正式種目となったホッケー競技は、これまでも多くのルール改正が行われてきた。

筆者は、1999年から2009年の10年間についてホッケー競技のルールの変化および用具等の変化について、東海学院大学短期大学部紀要36号に、「ホッケー競技のルール改正に伴う変化」を投稿した。そこで、今回の研究は2009年から2016年の7年間において、ホッケーのルール改正（強制的実験規則も含む）および、技術、用具等の変化について考察することを目的とした。

ホッケー競技のルール改正には、競技を発展させる為に、さまざまに変化していることが確認された。それには、ホッケー競技の競技力向上と安全性を重視しながらの改正が多くあった。また、OWNゴールのように1年間で廃止され、ホッケーの特性や魅力が失われないように、元の規則に戻るケースもあった。

今後も、ルール改正（強制的実験規則も含む）が行われることが予測されるが、現場においてはそのルール改正の本質を理解し早く対応することが、重要であると思われる。

### キーワード：ホッケー、ルール改正、強制的実験規則

#### はじめに

ホッケー競技は、1908年のロンドン大会より正式種目となり、1912年ストックホルムオリンピックと1924年パリオリンピックを除いて毎大会実施されてきた。女子においても1980年モスクワオリンピックから実施され、日本も2004年のアテネオリンピックから、今年のリオオリンピックまで4大会連続で出場した。ホッケー競技は、これまでも多くのルール改正が行われ変化してきている。

筆者は、1999年から2009年の10年間についてホッケー競技のルールの変化および用具等の変化について、東海学院大学短期大学部紀要36号に、「ホッケー競技のルール改正に伴う変化」を投稿した。

その後も、ホッケー競技のルールが様々に改正され変化してきている。そこで今回の研究は2009年から2016年の7年間において、ホッケーのルール改正（強制的実験規則も含む）および技術、用具等の変化について考察することを目的とした。

#### ホッケールール改正の変更点

2009-2010年の変更点

(追加) 13.2.

h. フリーヒット、センターパス、ボールが外に出た後の再開プレイの手順の項目について

: 23m エリア内の攻撃側のフリーヒットにおいては、少なくともそのボールが5m以上動かされるか、フリーヒットをした選手以外のいずれかのチームの他の選手が触らない限り、ボールをサークルの中に入れることはできない。

ボールが空中にある間に、サークル上部（上空）で他の選手が合法的にプレイすることなく、なおかつそのボールがサークル内に落下することがないのであれば、危険なプレイを誘発することを避けるというこの規則の目的に照らし、空中に上げられたボールがサークル上部を通過していたとしても、攻撃側サークルに内に入ったということにはならないものとする。

## ホッケー競技のルール改正に伴う変化について

2011-2012年版の変更点

(旧)試合の開始と再開

6.3 センターパスは、

- c 得点の後には、その得点を入れられるか、認定された側のチームのプレイヤーによって行われる。

(新)試合の開始と再開

6.3 センターパスは、

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

(旧)得点となる条件

8.2 ペナルティストロークの結果として得点が認定された場合、1点が与えられる。

(新)得点となる条件

8.2 削除

(旧)プレイの細則：プレイヤー

9.15 プレイヤーは、相手プレイヤーが反則をしようとしていないのに（その気がないにも関わらず）、反則を犯すような状態に追い込んではいない。

(新)プレイの細則：プレイヤー

9.15 削除

(旧)罰則の実施手順

13.1 強制的実験規則

- d サークル内で守備者に与えられたフリーヒットは、サークル内のいかなる地点から行っても良いし、もしくは、反則の起こった地点を通るバックラインから15m以内の地点までのサイドラインと平行の線上から行われる。

(新)罰則の実施手順

13.1 d 削除

(新)強制的実験規則 追加

13.7 ペナルティコーナーの時の反則に対しては、以下のような罰則が適用される。

- a. バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーが、少なくとも一方の足をフィールドの外に出していなかった場合。

:再びペナルティコーナーが行われる。(アゲインとなる。)

- b. バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーの上記以外の反則があった場合。

:守備側にフリーヒットが与えられる。

- c. ボールがプレイされる前に、守備側プレイヤーがセンターラインやバックラインを越えてしまった場合。

:再びペナルティコーナーが行われる。(アゲインとなる。)

- d. ボールがプレイされる前に、攻撃側プレイヤーがサークル内に入ってしまった場合。

:再びペナルティコーナーが行われる。(アゲインとなる。)

- e. 上記以外の攻撃側の反則があった場合。

:守備側にフリーヒットが与えられる。

(旧)強制的実験規則

13.9 ペナルティストロークを行う時の反則に対しては、

- a. ペナルティストロークを行うプレイヤーが反則をした場合：守備側にフリーヒットが与えられる。

- b. 守備側プレイヤーが得点を防いだが、ボールがプレイされる前にゴールラインを離れたり、どちらかの足を動かしたりした場合：再びペナルティストロークが行われる。

- c. 得点を防いだ守備側プレイヤーによるその他の反則の場合：得点が与えられる。(認定ゴール)

(新)強制的実験規則

13.10 ペナルティストロークを行う時の反則に対しては、

- a. 笛を吹かれる前にストロークが行われ、得点が入った場合

:再びペナルティストロークが行われる。

- b. 笛を吹かれる前にストロークが行われ、得点が入らなかった場合：守備側にフリーヒットが与えられる。

- c. ペナルティストロークを行うプレイヤーにより上記以外の反則があった場合：守備側にフリーヒットが与えられる。

- d. 守備側プレイヤーが、ボールがプレイされる前にどちらかの足を動かすことを含めて、あらゆる反則をした場合：再びペナルティストロークが行われる。

2013-2014年版の変更点

(旧)キャプテン(主将)

3.3 キャプテンは、上腕または肩に、キャプテンであることが認識できる腕章または同様の目立つものを着けなければならない。

(新)キャプテン(主将)

3.3 キャプテンは、上腕か肩、もしくはソックスの上部に、キャプテンであることが認識できる腕章または同様の目立つものを着けなければならない。

(旧)試合の開始と再開

- 6.5 けがやその他の理由によって、何の反則も起こっていないのに時間や競技が停止された時、試合を再開するためにブリーが行われる。
- a. プレイが中断した時にボールがあった位置の近い地点で行われる。ただし、バックラインから15m以内の地域を除く。

(新)試合の開始と再開

- 6.5 けがやその他の理由によって、何の反則も起こっていないのに時間や競技が停止された時、試合を再開するためにブリーが行われる。
- a. ブリーは、プレイが中断した時にボールがあった位置の近い地点で行われる。ただし、バックラインから15m以内の地域で、なおかつサークルから5m以内の地域を除く場所で行われなければならない。

(旧)得点となる条件

- 8.1 攻撃側のプレイヤーによってサークル内でプレイされたボールが、サークル外に出ることなく、クロスバーの下でゴールラインを完全に越えた場合、1点が与えられる。

(新)得点となる条件

- 8.1 得点が認められる要件は次のとおりである。
- a. サークル内で攻撃側のプレイヤーによってボールがプレイされるか、または、守備側プレイヤーのスティックか身体にボールが触れて、
- b. 上記 a)のようなことがあった後、そのボールがサークル外に出ることなく、クロスバーの下でゴールラインを完全に通過した場合に1点が与えられる。

(旧)罰則の実施手順

- 13.2 フリーヒット、センターパス及びフィールド外にボールが出た後ボールを中に入れて再開する場合の方法
- d. ボールは、ヒットかプッシュで動かさなければならない。
- e. フリーヒットでは、直接故意にボールを浮かしてはならない。

(新)罰則の実施手順

- d. ボールは、ヒット、プッシュ、フリックあるいはスクープを使って動かさなければならない。
- e. プッシュ、フリックまたはスクープを使って、ボールを直接浮かしてもかまわないが、ヒットを使って故意にボールを浮かすことは許されない。

(旧)罰則の実施手順

- 13.9 ペナルティストロークは、以下の場合に終了する。
- : a. 得点が入ったか、認定された時。

(新)罰則の実施手順

- 13.9 ペナルティストロークは、以下の場合に終了する。
- : a. 得点が入った時。

(旧)スティック

2.1 スティックは：

- a. スティックは、伝統的な形状をして、それは今後もずっと維持されていくものである。
- b. 特殊な形状をしたヘッドやハンドル（グリップ）の形及び特殊なデザインのスティック以外は公認する。しかし、現在認可している特殊な形状やデザインのものでも、仕様書に記載している形状の湾曲部分等の数値に合致していないものは認めない。

2.2 スティックの図は：

- a. この規則に記載する内容は、図1と2に示し描くこととする。
- b. スティックは、ヘッドとハンドル（グリップ）の2つの部分から形成される。
- c. スティックは、平らな表面が直角に折れ曲がっており、その延長上にハンドル（グリップ）があるという形状を図に示している。（図のX軸の部分）
- d. ヘッドの曲がり具合は図のX軸部分に置いた状態で、湾曲の始まり部分を示している。（図のY軸部分）
- e. ヘッドの終わりの部分は、X軸と平行のC-Cの線で示している。これは、Y軸の方向に曲がって、X軸から100mm以内でなければならない。（Y+に向かって）
- f. Y軸は、X軸と直角を成している。スティックの長さを計測する方法を明確にする目的で、Y軸は、ハンドル部分の端（グリップエンド）の中心を通るように引くようにしている。
- g. ハンドル（グリップ）部分は、C-Cの線から始まり、Y+まで続いている。

2.3 スティックの形状と寸法は：

- a. 完全なスティックとは、鋭利な部分や荒立った部分があってはならず、滑らかな表面をしていなければならない。
- b. C-Cのライン部分のヘッドとハンドル（グリップ）の接合部分は一体となって滑らかでなければならない。
- c. ヘッドの湾曲部分はC-Cのラインまでしか認められず、「J」か「U」の文字のような形状でなければならない。

## ホッケー競技のルール改正に伴う変化について

- らない。
- d. ヘッドの下限が、X軸ということではない。
- e. ヘッドは、その左側だけが平面でなければならない。  
(プレイヤーが通常スティックを手にした時にそのスティックのヘッドが上向きの状態で、左側ということになる。スティックの図では、その平面部分を示している。)
- f. ヘッドのプレイする側の平面部やその他ハンドル部分を含めてスティックのどんな部分であっても、滑らかで、一連のスムーズな形状を保ち、凹面や凸面がなく、そのくぼみは、どんな方向から見てもその差が4mm以内でなければならない。  
ヘッド部分の凹凸の差は、まっすぐなエッジ部分を下にして置き、計測器を使用して測る。まっすぐなエッジ部分の凹凸は、4mmを越えることがあってはならず、エッジ部分から上部のスティックの端の部分までに関しては、その凹凸が8mmを越えてはならない。
- g. スティックを覆うあらゆる保護材を含めて、スティックは、内径51mmのリングが通過する幅でなければならない。
- h. 図のA-A 線とA1-A1線の間隔が51mmで、Y軸からの間隔も等間隔となり、平行線となっている。
- i. 図のB-BとB1-B1は、それぞれA-A線とA1-A1との間隔が20mmである。
- j. ハンドル部分の湾曲やカーブについては、Y軸を基準にしてA-Aからはみ出てもその曲がり具合が、B-Bのラインを越えてはならない。スティックの形状や寸法については、図1に従って平らな表面の線に則りテストされる。平らな部分を下にした状態で置かれる。
- k. スティック全体のしなり具合(くま手や弓のような状態)については、平面部でも後ろ部分でもそのスティックの長さの中でスムーズな弧を描き、湾曲の深さは、25mmを越えてはならない。弓なりの状態のテストは、平らな土台の上に置いた状態で25mmの計測器か、円柱状のシリンダーを使って行われる。スティックは、平らな状態の面に自然な状態でそのプレイする側を下向きにした状態で置いて計測する。そして、その25mm計測器もしくはシリンダー状の計測器は、スティックのどの部分も完全に通過することがあってはならない。
- 2.4 スティックのプレイングサイド(プレイで使われる側)は:
- a. プレイできる側は、図1及び図2で示されている側全体と、その面のエッジ部分である。
- b. エッジ部分とプレイしてはならない側は、丸みを帯びていなければならない、滑らかな状態でなければならない。
- (新)スティック
- 2.1 この項では、スティックの具体的な特徴を記述している。この仕様以外の形状等の特徴については一切許可をしない。その特徴の詳細をできる限りはっきりと、ここで示すようにするが、書ききれない部分についても、FIHとしては規則委員会の見解を得ながら、ゲームに悪影響を及ぼしたり、危険であったりするような、使用禁止に相当するすべてのスティックを正していくための準備を整えている。
- 2.2 スティックの形状と寸法を検査(検定)する場合はスティックのプレイングサイド(プレイする平らな部分)を下方に向けた状態で、図1と2に示すようなラインマークを付けた表面が平らな場所に置いて行う。図に示すラインで、A、A1、B、B1並びにYはすべて平行線で、なおかつC、Xに対して垂直となっている。図1及び2の詳細寸法は、次の表のとおりである。
- 2.3 スティックは、伝統的な昔ながらの形状をしていて、ヘッドとハンドル(グリップ)によって形成されている。
- a. スティックは、図1・2に示したように、図のY軸がスティックの中心でありY軸はハンドル先端の中心に向かって引かれる線である。;C軸のところからY+の方に続く部分すべてがスティックのハンドル(グリップ)である。
- b. スティックのヘッド部分のものは、X軸に触れている部分である。;X軸からC軸までの部分がスティックのヘッドである。
- 2.4 スティックに巻いているものやコーティングしているものなど付属のものもすべてスティックの一部として含まれる。
- |          |        |
|----------|--------|
| AとA1の間隔  | 51mm   |
| AとBの間隔   | 20mm   |
| A1とB1の間隔 | 20mm   |
| AとYの間隔   | 25.5mm |
| CとXの間隔   | 100mm  |



- 2.5 以下に、仕様についてより明確にするために付記として添えておく。
- a. 「スムーズ（なめらか）」とは、鋭利な部分やごつごつした部分、ざらざらした部分が一切ないことをいう。表面は凸凹がなく、まっすぐでなければならないし、刻み目やへこみ、しわ、溝など荒い部分や突起物がないなどが、見て認識できるようにでなければならない。
- b. 「フラット（平らであること）」とは、いかなる曲線もなく、半径2mよりも小さい円の弧よりも深くえぐられた部分もなく、半径3mm以上の円の弧の形状をもつなめらかなエッジ部分があることである。
- c. 「切れ目がない」というのは、スティックの全体に中断された部分がないという意味である。
- 2.6 スティックのプレイングサイドとは、図1・2で示す部分全体と、その両側のエッジ部分のことをいう。
- 2.7 ハンドル（グリップ）とヘッドの継ぎ目部分は、途切れやむらがないスムーズな繋がりで行なければならない。
- 2.8 ヘッドの湾曲部分は「J」や「U」の字のような形状で、その上方にある先端部分の上限は、図のC軸までとする。
- 2.9 C軸とX軸の間でのヘッドについて、X-からX+方向での長さの制限は特になし。
- 2.10 ヘッドは、その左側だけが平面でなければならない。（プレイヤーが通常スティックを手にした時にそのスティックのヘッドが、上向きの状態で見たとときの左側ということである。スティックの図で示している部分が、平面部分である。）
- 2.11 ヘッドのプレイする側の平面部や、そこから続くハンドル部分を含めて、スティックのどんな部分であっても、ひとつの凸部か凹部があっても許されるが、その滑らかな面から最大4mm以内の凸凹でなければならない。
- 2.12 スティックヘッドの、平らな面のプレイングサイドと、そこからハンドル部分に続くすべての箇所は、スムーズ（なめらか）でなければならない。
- 2.13 いわゆるねじれ、スティックヘッドの平らな面のプレイングサイドと、そこからハンドル部分に続く箇所にねじれがあってはならない。；プレイングサイドの平らな部分は、ヘッド部分からハンド

ル部分にかけてのラインが、C-C軸と平行でなければならない。

- 2.14 ハンドル部分の湾曲やカーブについては、スティックエンドに向けてその曲がり具合が、B軸までの範囲内であれば一度のみA軸をはみ出してもかまわないし、反対のB1軸までの範囲内であれば一度のみA1軸をはみ出してもかまわない。
- 2.15 スティックの弓なり（弓やくま手のようなしなり具合）カーブの形状は、そのスティックの長さの全体の中でスムーズな自然の弧を描いていなければならない。そして、平面部（フェイス）でも後ろ部分（バック）でも、そのスティックの湾曲の深さは、25mmを越えてはならない。さらに、湾曲部分の最も深い部分は少なくともヘッドの最先端（図1で示すX軸のポイント）から200mm以内の場所にあってはならない。変則的で、複合的な入り組んだような湾曲は、認めない。
- スティックは、プレイングサイドを下に向けた状態で、平坦な土台の上に自然に静止した状態で置く（図3）。図4に示すような計測器具を平坦な土台の上に固定して置き、弓なりの状態を計測する。この計測器具の端の25mmの高さの部分で、スティックの下エッジの8mm以内のどの部分も通過する場所があってはならない。（25mmを超えてはならない。）；つまり、この計測器具の端の部分で、スティックのどの部分でも触れた状態で行なければならない。
- 2.16 スティックのプレイできないサイド（バック）も丸みを帯びていて、その表面もスムーズ（なめらか）でなければならない。スティックの背面（バック）やそのエッジ部分も、平らな部分があってはならない。
- 2.17 スティックを覆うあらゆる保護材を含めて、スティックは、内径51mmのリングが通過する幅で行なければならない。

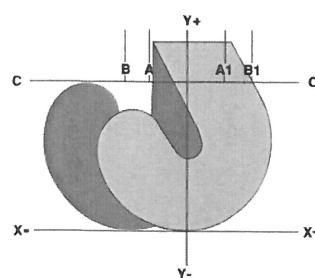


図1. スティックのヘッド図

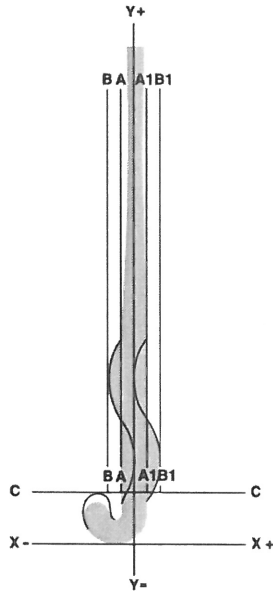


図2. スティック全体図

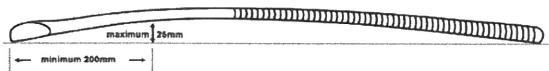


図3. スティックの弓なり図

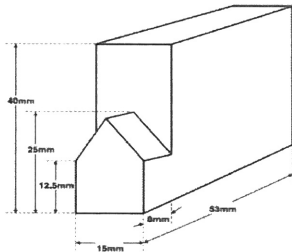


図4. スティックの弓なり（湾曲）計測器具図

2015-2016年版の変更点

(旧) ボールがフィールド外に出た時

7.4 ボールがバックラインを越えて、かつ得点でない場合は、

- b. 守備側のプレイヤーによって、故意でなくプレイされたか、またはゴールキーパーかゴールキーパーの特権をもつプレイヤーによって方向を変えられた場合、ボールがバックラインを横切った地点に近い方のサイドライン上の、コーナーフラッグから5mの所にあるマークにボールを置いてプレイが再開され、フリーヒットを行う手順が適用される。

(新) ボールがフィールド外に出た時

- b. 守備側のプレイヤーによって故意でなくプレイさ

れたか、またはゴールキーパーかゴールキーパーの特権をもつプレイヤーによって方向を変えられた場合、ボールがバックラインを横切った地点の延長上の23mラインの上にボールを置いてプレイが再開され、フリーヒットを行う手順が適用される。

(旧) 得点となる条件

- 8.1 得点が認められる要件は次のとおりである。：
  - a. サークル内で攻撃側のプレイヤーによってボールがプレイされるか、または、守備側プレイヤーのスティックか身体にボールが触れて、
  - b. 上記 a. のようなことがあった後、そのボールがサークル外に出ることなく、クロスバーの下でゴールラインを完全に通過した場合に1点が与えられる。

(新) 得点となる条件

- 8.1 サークル内で攻撃側プレイヤーによって、ボールがプレイされ、そのボールがサークル外に出ることなく、クロスバーの下でゴールラインを完全に通過した場合に得点が認められる。

(旧) プレイの細則：プレイヤー

- 9.7 プレイヤーは、自分のスティックの如何なる部分であっても、それを使って肩より上のボールを、プレイしてはならない。ただし、シュートに対しては、どんな高さのボールでも守備側のプレイヤーがスティックを用いてこれを止めたり方向を変えたりすることは許される。

(新) プレイの細則：プレイヤー

- 9.7 プレイヤーは、ボールがコントロールできる状態であれば、フィールドのすべての場所において、肩より上の部分を含むどんな高さのボールであっても、プレイしたり、止めたり、レシーブしたり、方向を変えたりすることができる。ただし、そのプレイが、危険であったり、危険を誘発したりするようなことは許されない。

(旧) 罰則

- 12.4 ペナルティストロークは、以下の場合に与えられる。：
  - c. ペナルティコーナーにおいて「球出し」が行われる前に、守備側のプレイヤーが繰り返しバックラインを越えた場合。

(新) 罰則

- 12.4 c. 削除

(旧) 罰則

12.5 与えられた罰則が行われる前に、さらに別の反則や不当行為があった時には：

- a. フリーヒットであった場合には、10m まで前方に進めることができる。

(新) 罰則

12.5 a 削除

(旧) 罰則の実施手順

13.1 フリーヒットは、以下のように実施する：

- b. サークルの外 5m 以内でフリーヒットが与えられた場合は、サークルラインから 5m 外で、そのポイントに最も近い場所で行う。

(新) 罰則の実施手順

13.1 b. 削除

(旧) 罰則の実施手順

13.7 ペナルティコーナーの時の反則に対しては、以下のような、罰則が適用される。

- b. バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーの上記以外の反則があった場合。

：守備側にフリーヒットが与えられる。

- c. ボールがプレイされる前に、守備側プレイヤーがセンターラインやバックラインを越えてしまった場合。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- d. ボールがプレイされる前に、攻撃側プレイヤーがサークル内に入ってしまった場合。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- e. 上記以外の攻撃側の反則があった場合。

：守備側にフリーヒットが与えられる。

(新) 罰則の実施手順

- b. バックラインからプッシュまたはヒットによる「球出し」をするプレイヤーが、フェイントプレイをした場合は、そのプレイヤーはセンターラインの後ろまで戻って、代わりのプレイヤーが「球出し」を行わなければならない。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- c. ボールがプレイされる前に、ゴールキーパー以外の守備側プレイヤーがゴールラインやバックラインを越えてしまった場合は、その違反をしたプレイヤーはセンターラインの後ろまで戻って、その代りに他の守備者が守備に入ることはできない。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- d. ゴールキーパーもしくは、ゴールキーパーの特権をもったプレイヤーが、ボールがプレイされる前に、ゴールラインやバックラインを越えてしまった場合は、守備側チームは、1人少ない状態で守備をすることになる。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- e. ボールがプレイされる前に、攻撃側プレイヤーがサークル内に入ってしまった場合は、そのプレイヤーはセンターラインの後ろまで戻らなければならない。

：再びペナルティコーナーが行われる。（アゲインとなる。）

- f. 上記以外の攻撃側の反則があった場合。  
：守備側にフリーヒットが与えられる。

(旧) 個人に対する罰則

14.1 いかなる反則に対しても、反則を犯したプレイヤーは：

- b. 警告される。（グリーンカードで指示される。）

(新) 個人に対する罰則

14.1 いかなる反則に対しても、反則を犯したプレイヤーは：

- b. 警告され、さらに競技時間中に2分間の退場処分が科せられる（グリーンカードで指示される。）

(旧) スティック

2.18 スティック全体の重さは、737gを越えてはならない。

(新) スティック

2.18 スティック全体の重さは、737 g を越えてはならない。そして、その長さは、ハンドル部分の端からヘッドの最端部（図1ラインXを指す）までの長さが105cmを越えてはならない。

## 考察

競技規則は、2年ごとに発行されるため、2010年の発行はなかった。しかし、文書での通達で2009年から2010年の変更点は1つあった。

この変更点は、23mからのフリーヒットの解釈を明確にしたものである。これまでは、5mボールを動かすか、誰かがボールに触れてからでないとサークルにボールを入れることが出来ないことには変わらないが、サークルの

## ホッケー競技のルール改正に伴う変化について

上空を通過するようなパスであれば可能になることである。したがって、サークルを挟んだ選手に上空へのパス（スクープ）を、使用することによりボールを受けた選手は、直接サークル内に、パスやドリブルすることができるようになる。

このことから、スペースを大きく使用できるようになり、戦術にも幅が増えることになったと言えるであろう。

2011年から2012年でのルール変更点は、3つあった。

1つ目は、認定ゴール（その行為がなければ得点であったであろう場合）の廃止である。認定ゴールについては、ゴールに入っていないものを得点として認めることは、競技者も見ている側も、わかりづらいことにあったと考えられる。

2つ目は、相手が反則をしようとしていないのに、反則を犯すような状態に追い込む行為の削除であった。この種の行為は、すべてほかの規則によってカバーできる点にあるからである。

3つ目は、PC、PS実施中における反則行為に対する罰則について、より明確化された点である。このPC、PSはホッケーの得点源でもあり、攻撃にとっては重要な得点項目である。それゆえに、どのチームもより有利に得点を挙げようと策を考えてくることに対して明確にしたと考えられる。

また、強制的実験規則としての変更点も、3つあった。

1つ目は、国内でサゼスチョンアンパイアの導入を試みたことである。通常ホッケー競技の審判員は2人制（双方主審）であり、1試合リザーブアンパイアを含め3人で行ってきた。それを、サークルに限り、もう1人の審判員（双方のサークルで2人）がサークル外に待機をして、判定はせずゲームを審判同様注視し、時間の停止があつてのち、判定に対して意見を求められたときは答えることができる審判員のことである。このことにより、審判の誤審が軽減されるからである。

世界の主要大会（ワールドカップ・オリンピック・それらの予選等）では、ビデオアンパイアという機器を使った審判方法が取り入れられている。この場合、ビデオをサークル内にむけて4台～5台設置しなければならない、両サークルで8台～10台にもなり、モニター室も必要となり、カメラの台数分モニターも必要になる。またビデオアンパイアも置かなければならない。

現実問題として国内では経費の問題も含めて、大変難しい状況にある。これは単にビデオアンパイアの代用と

いうわけではないが、判定がさらに公平に行われるための、一つの手段であると考ええる。

2つ目は、カードの適用に対して内容が変更されたことである。これまでグリーンカードは注意のみであったが、2分間の退場処分にするようになった。これも、試合を安全かつ、より公正に行うために、安易に反則を犯して試合を優位にすることや、反則などで相手にけがをさせないように、より安全性を考慮して変化させたものと推測することができる。

3つ目は、試合が同点であった場合（勝敗をつけなければならない場合）に、これまではPS戦を行っていたが、シュートアウト戦（SO戦）に変更された点である。

これは、23mラインよりフィールドプレーヤーが、ゴールラインに位置する相手ゴールキーパーと1対1を行い、得点を競うものである。時間は8秒間で行われ、お互いに5名の選手が行い、多く得点したチームが勝利する方法である。

これまでのPS戦と比べると、ペナルティスポットからゴールに向けてシュートを打つのと違い、ドリブルの方向性やタイミングなどGKとの駆け引きが大きく得点に左右されることから、観戦者にとっては、PS戦よりも非常に興味深いものがあると考えられる。

2013年から2014年の変更点は、4つあった。

1つ目は、キャプテンマークのつける位置を肩もしくは、腕のみから、脚も可能にした点である。これは、ユニフォームがノースリーブのチームが増え、つける場所が制限されたことにある。チームの代表（キャプテン）を認識することが目的であり、選手のプレイの妨げになることを軽減したものと考えられる。

2つ目は、サークル付近でのブリーの再開位置が、変更されたことである。これは、サークル外5mの破線を利用したものであり、この破線により再開プレイの位置がより明確になったと言えるであろう。

3つ目は、オウンゴールの認定である。これまで、サークル内で攻撃側のプレイヤーがボールに触れて、ゴールラインを割らなければ得点とならなかったが、相手プレイヤーが触れてゴールラインを超えた場合でも得点となる制度である。

しかし、この制度により、サークル内への打ち込みが多くなった。確かに、サークル内で誰かがボールに触れゴールに入ったら得点とすることは、見ている人にとっては非常にわかりやすいが、ゴールに向けての打ち込みの制限によるこれまでの安全対策を考慮したルール改正

を考えると、これまでと対照的なルール改正である。

4つ目は、スティックの規定を、より明確にした点である。これまでのスティックの変化は、木製からコンポジット（カーボン、ケブラー、グラスファイバーなどの素材）へと素材の変化による強度を高くして、ボールのスピードアップが図られてきた。

さらには、スクープ（ボールをすくい上げて飛ばす技術）や、PCでのフリックシュートをやりやすくするために形状を変化させたり、湾曲をつけたりと工夫がされてきた。

これらのことにより、技術も進歩しボールの速さやなど以前にも増して増大したと考えられる。

しかしながら、これらの規定が各国の認識の違い等により、さまざまなスティックが開発された。これらのスティックの規定を明確にするためにより、詳細な説明が追加され、ホッケー本来のスティックの形状が保たれていると思われる。

2015年から2016年の変更点としては、7つあった。

1つ目は、フリーヒット（コーナー）の位置の変更である。バックラインもしくは、ゴールラインを相手が触ってボールが外に出た場合に、コーナーが与えられる。この場所は、ゴールを中心に左右どちらかのサイドライン上で、バックラインより5mの位置からスタートしていた。

これが改正により、バックラインもしくは、ゴールラインを通過した地点の平行した23mライン上に変更された。

この理由として考えられるのは、バックラインから5mのサイドからのスタートでは、直接ボールをサークルに入れることができないため（5mボールを動かすか、誰かがボールに触れてからでないと、サークルインできない）、攻撃に幅がなくなり容易にサークルインすることが出来なくなるからである。

このことにより、少なからずとも攻撃側に有利にならないことが考えられる。この変更により、ボールを動かすスペースが増えるため、攻撃側にとっては優位になったと言えるであろう。

2つ目は、オウンゴールが廃止となった。これまでは、サークル内でプレイヤーが触れてゴールラインを越えれば、たとえ相手プレイヤーが触れても得点となっていた。

これにより、サークル内への強い打ち込みが多くなり、ボールが浮いてプレイヤーに当たるなど、怪我につながるケースが多くなった。本来はサークル内でどちらかのプレイヤーが触れてゴールに入った場合に、得点とみなされれば非常に分かりやすい。しかし、23m付近からゴー

ルに向けて打ち込むケースが多くなれば、ホッケーの本質的な観点から外れることになる。このことから、以前のルールに再度戻ったと思われる。

3つ目は、ハイスティックの項目が削除された。これまでは、シュートに対してのみ、守備側のプレイヤーがスティックを用いて肩より高いボールを止めたり方向を変えたりすることが許されていた。

しかし、ホッケーもサッカーのように空中にボールを浮かしてのパス（スクープ）が多様化されてきた現状を踏まえ、危険でなければ肩よりスティックを上げてボールを止めたり、シュートできるようになったと考えられる。この改正により、3次元の空間も使用できるようになり、戦術も多彩になったと考えられる。

4つ目は、与えられた罰則が行われる前に、さらに別の反則や不当行為があった時には、10mまで前方に進めることができる項目が削除された。この反則は、グリーンカードの適応によって解決できるからである。

5つ目は、サークル外の5m以内のフリーヒットにおいて、これまではサークル外5mの破線外より行っていたが、反則があった場所に変更されたことである。この変更により、以前よりサークル内に向けてのボールの打ち込みを、軽減することが目的であると考えられる。実際の試合では、5m以上ボールを動かすか、誰かに触れなければ、サークル内に侵入できなくなったことにより、不用意なゴールに向けての打ち込みが少なくなり、安全になったと言える。

さらに、ドリブルやパスでサークルインを狙わなければ、得点とならないため、ホッケー本来の技術・戦術がより必要になったと考えられる。

6つ目は、PCのフライングに対する罰則が個人に適用され、攻守共に、センターラインに戻らなければならなくなったことである。

これもグリーンカードの適応同様に、罰則を犯した選手はそのプレイに関係できなくなり、お互いのチームに不利益を持たせないように考えられたものである。

7つ目は、スティックのヘッド部の長さの制限が設けられた点である。これも以前のスティックに関する用具の制限を設けることにより、特殊な形状のスティックを防ぐことにある。これは用具により、特殊な技術を防ぐことにあると考えられる。

また、強制的実験規則の変更としては、3つあった。

1つ目は、PCを取得してから40秒以内に攻守ともに、準備しなければならなくなったことである。これは、試合

の状況により、遅延行為をするチームなどを減少し、円滑に試合を進めるために定められたものである。これまでは、得点がリードしているチームや、試合終了間際など状況に応じて、時間かせぎをするようなこともみうけられた。

しかし、この40秒の制限が設けられたために、そのような行為を防ぐことになったように思われる。もし、この規定に反した場合には、カードが与えられ退場処分になり、1人少ない状況になるからである。

2つ目は、クォーター制の導入である。ホッケーの試合は、通常前半35分、ハーフタイム10分以内、後半35分で構成される。これに対して、15分の4クォーターで行う方法である。第1と第2、第3と第4クォーターの間は2分、第2と第3クォーターの間は10分の休憩時間を入れ、PC、得点の場合は時間を停止することになった。試合時間は計60分と、通常の試合より10分短くなったがPCや、得点での試合時間が停止されるために、実際の時間は通常の試合の70分とさほど変わらない場合が多くなっている。

しかし、この方法での試合は、国際試合においてもオリンピックや、オリンピックに繋がる大会のみ実施であり、すべての大会において変更になったわけではない。理由として考えられるのが、テレビ中継が大きな理由の一つと考えられる。なぜなら、オリンピックでのホッケーは、テレビ中継により全世界に対してアピールができるからである。

これらのことを踏まえ、日本国内でも日本代表選手が所属しているチームが主に参加する、日本リーグおよび、全日本選手権大会の試合で、採用されることになった。

3つ目は、延長戦が廃止となったことである。これまでは試合が同点で終了した場合には、サドンデス方式の延長戦を行い試合の勝敗を決定していた。さらに、得点が入らない場合は、SO戦を行っていた。しかし、試合時間の延長から競技時間が延ばされ日程的な理由と、選手への体の負担を考え、廃止になったものとする。

ホッケーの試合の場合、国際大会も国内大会も連続した試合が多く、1週間で4、5試合行うなど非常に体力が必要となっている。また、大会は通常、1日4、5試合行われることも多くあり、試合時間が延長されると大会運営にも影響がでてくる。

これまでも国内のトーナメント試合では、延長戦が重なり午後の試合では大幅に試合時間が遅れることも多々あった。これらを考えると、チーム関係者的には延長戦において勝敗を決定したい思いはあると思われるが、総

合的には合理的な方法ではないかと考えられる。

### まとめ

これらのように、ホッケー競技のルール改正には、競技を発展させる為に、さまざまに変化していることが確認された。それには、ホッケー競技の競技力向上と安全性を重視しながらの改正が多くあった。

サークル付近のフリーヒットでは、反則があった地点からのスタートや、ハイスティックの項目の削除により見ている人もわかりやすくなったと思われる。また、グリーンカードを退場にするにより、不用意な反則が軽減されよりフェアで安全性も増したと考えられる。

さらに、スティックの形状の規定を加えることにより、用具によつての特殊な技術を防ぎ、本来のホッケー競技の伝統を保持されていることが考えられる。

また、オウンゴールのように1年間で廃止され、ホッケーの特性や魅力が失われないように、元の規則に戻るケースもあった。

強制的実験規則では、PS戦からSO戦やクォーター制の導入などにより、プレイヤーのみならず見ている側にも興味深く、また時間を短縮することにより集中して試合ができることにより競技力の向上にも繋がることになる。

今後も、ルール改正（強制的実験規則も含む）が行われることが予測されるが、現場においてはそのルール改正の本質を理解し早く対応することが、重要であると思われる。

### 文献

- ・小林和典：ホッケー競技のルール改正に伴う変化について、東海学院大学短期大学部紀要第36号、2010年
- ・（社）日本ホッケー協会：日本ホッケー九十年史、1997年
- ・（社）日本ホッケー協会 技術委員会審判部：ホッケー競技規則 2009年、2009年
- ・（社）日本ホッケー協会 技術委員会審判部：ホッケー競技規則 2011年、2011年
- ・（社）日本ホッケー協会 技術委員会審判部：ホッケー競技規則 2013年、2013年
- ・（公社）日本ホッケー協会 技術委員会審判部：ホッケー競技規則 2015年、2015年
- ・（社）日本ホッケー協会 技術委員会審判部：ホッケー競技規則 2011年、2011年
- ・紙透雅子：ホッケー競技規則2009 - 2010年強制的実験

規則の適用状況とその展望、常盤短期大学研究紀要、  
2009年

- ・（社）日本ホッケー協会普及委員会：ホッケー教本、  
2006年
- ・（公社）日本ホッケー協会普及委員会：ホッケー指導  
教本、2013年
- ・（社）日本ホッケー協会技術委員会：「Hockey  
Handbook」、2012年
- ・（公社）日本ホッケー協会技術委員会：「Hockey  
Handbook」、2014年
- ・（公社）日本ホッケー協会技術委員会：「Hockey  
Handbook」、2016年