

ミニクロ・競技規定

千葉県特別支援学校体育連盟 高等部スポーツ大会「クロッケーの部」専門委員会

1. 競技方法

- ・個人戦とする。
- ・各選手は、球の中の1球を自球として所有できる。
- ・選手は、スティックのフェイス部分で打撃し、球に1度の衝撃を与えて自球を移動させることができる。これを1打数と数え累計していく。
- ・ゲート通過後のサービス打撃は与えられず、すべて1打数と加算する。
- ・自球に接触しているゲート等を打撃して移動させる事はできない。
- ・選手が、自球を第1～3ゲートに順序正しく通過させ、さらにゴールポールに当てて最小打数でゴールアップすることを競い合う競技である。
- ・全ゲート表方向からでなくてはゲート通過と認められない。
- ・1試合の試合時間は10分とする。時間内にゴールできなかった時は失格とする。
- ・複数の選手が行うときは、互いの球の影響がないようにする事。
(接触があった場合は、審判の判断で復元する。)
- ・床上での競技の場合、1/100に縮小して競技を行うことができる。
(ニアピンは30cmの測定としmm以下は切り捨てとする)

2. 得点

- ・すべてのゲートにおいて、その表側（番号の書いてある側）からボールが通過し、ゴールポールに当たるまでの打数が得点となる。
- ・得点の少なかった者が勝者（上位）となる。
- ・全参加選手の打数をランキングにし、上位3名を表彰する。

3. ゲート通過

- ・ゲート通過は、ゲートの真上から見て完全に通過した場合に認める。
- ・ゲート通過後、球が競技ラインの外側に出た場合は、（アウトボールと呼ぶ）ゲートの通過は認めるが、1打数加算される。次の打撃は球が出た位置からプレーに復帰する。（第1ゲートも同様）
- ・自球を同ゲート内に複数回通しても、ペナルティーは課せられない。
- ・第1及び第2ゲートを通じた時に、次ゲート（第2及び第3ゲート）を通過する権利が与えられる。
- ・第3ゲートを通じた時に、ゴールポールに当てゴールアップする権利が与えられる。
- ・第1ゲートを通じたできなかった場合は、再度ライン（※2、3）に球を置き、打撃する。打数は累計してカウントする。
- ・2回目の第1ゲートを狙う打撃では、50cm前方のライン上に自球を置き、打つことができる。※2
- ・3回目の第1ゲートを狙う打撃では、100cm前方のライン上に自球を置き、打つことができる。※3
- ・ゲート下にある球（真上から見てゲートと重なっている球）を打つ場合、そのボールが転がってきた方向と同じであればゲート通過、反対方向に戻る場合は不通過とする。

4. アウトボール

- ・打撃により、球が競技ラインの外側に完全にでてしまったことをアウトボールと呼ぶ。
(室内コートでは、ボールとコートの接地面がラインと接していない場合にアウトボールとする)
(屋外コートでは、真上から見てラインに接していない状態になった場合にアウトボールとする)
- ・アウトボールは、競技ラインの外側に完全にでてしまった場所のライン（最近ライン）に対して垂直に10cm外側（復帰ポイントという）に置く。
- ・アウトボールになった球の打撃は、次の打撃の時に復帰ポイントからゲームに参加できる。
また、球をラインに対して垂直に前後方へ移動させて、打つことができる。
(前方はライン上まで、後方はスティック1本分まで移動できる。)
- ・アウトボールからの打撃でゲートを通っても通過は認められない。ただし、ペナルティーはない。
- ・アウトボールからの打撃でゴールポールに当ててもゴールアップは認められない。ただし、ペナルティーはない。
- ・アウトボールからの打撃で再びアウトボールになった場合は、移動先の復帰ポイントでアウトボールとなる。
- ・アウトボールになった場合は、ペナルティとして1打数を加算する。

5. ペナルティ

☆ペナルティを受けたプレイヤーは、その時点で1打撃権を失う。(1打数の加算をする)

①有効作用のペナルティー

☆有効作用とは、球が移動した先で静止した場所からゲームを継続する事をいう。

- ・打撃前のセット中にスティックが自球に接触した場合。
- ・打撃ストローク中に、自球以外のもの(足、グラウンド及び空振りなど)を打った場合。
- ・球がアウトボールになった場合。
- ・1ストローク打撃で2度以上の衝撃を与えた場合。(押し打ちも含める。)
- ・ストローク中にゲートやポールを倒してしまった場合、ポールが通過すればゲート通過やゴールアップは認める。

②無効作用のペナルティー

☆無効作用とは、球の移動があった場合に、審判によって違反前の場所へ復元した後に、ゲームを再開する事をいう。

- ・審判のコール前に打撃した場合。
- ・プレー中に、身体の一部が球に触れた場合。
- ・故意にフェイス部分以外で打撃した場合。
- ・打撃前に体の一部やスティックでゲート及びゴールポールを45度以上倒した場合。
- ・試合中に遅延行為があった場合は主審が注意を与え、その後10秒以上打撃を行わなかった場合。
- ・審判のコール後に、発言や物音をたてて他の選手の打撃に支障をきたす行為を行った場合。

(打撃のやり直しができる)

☆明らかに故意と思われる妨害や、悪質で試合の進行を妨げる行為など、スポーツマンらしくないプレーをした選手に対して、主審の判断でペナルティーの罰則や適当数の打数の加算を行う。

6. ゲームの終了

- ・選手が規定の球をゴールポールにあてた時点で、ゴールアップとしゲーム成立とする。
- ・10分間でゲームは終了する。(抗議、審議にかかった時間などのロスタイムを除く)
- ・ゴールアップできずに、ゲーム終了の合図があった時、その選手は失格となり成績は無しとする。

7. ゲームの勝敗

- ・ゴールアップできた選手の内、打数が少なかった者を勝者とする。
- ・選手の総打数が同数だった場合には、スタートラインの位置によって勝者を決定する。(①スタートライン、②※2の50cm手前のライン、③※3の100cm手前のラインの順で勝者とする。)、アウトボールの少なかった者が勝者とする。アウトボールも同回数の場合は、ニアピンゲームを最小回数行い、順位を決定する。
- ・ニアピンは3m離れた所から1球を1打数打ち、ゴールポール(及び目標物を定めて)との距離をcm単位で測定する。1cm以下は切り捨てとする。
(記録会は1度の挑戦で行う。床上競技は複数回挑戦しても良いが、以前の記録は削除される。)

8. その他

- ・主審は、競技規則に従って競技を主催し、競技規則に明示されていない競技上の問題等を決定する権限を持つ。また、審議が必要な場合は、競技時間を一時止める事ができる。
- ・試合前に主審に申請し主審が認めれば、選手の実態に応じてハンディーキャップを認める事ができる。
- ・コートが悪条件により、プレーに支障があると審判が認めた時は、修復できる。
- ・審判の判定に対して過ちがあった時は、審判は訂正できる。また、選手からの抗議はその場ですぐにタイムを要請し、審判に対して選手が1件に対して1回抗議する事ができる。

平成18年5月11日制定 創作者 加藤 聡

平成19年9月 7日改訂

平成29年7月 3日改訂

平成30年9月14日改訂

令和 3年6月28日改定