

クロッケー 2×2 (ツー・エックス・ツー) 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

- ・赤白 2 チームによる対抗戦とする。(赤：奇数球 2，白：偶数球 2→計 4 名)
- ・各チームは、色分けされた奇数球または、偶数球を所有して攻撃する。
- ・各球は、1 番から 4 番まで 1 球ずつナンバリングされている。
- ・各選手は、チーム球の中の 1 球を自球として所有できる。
- ・各選手は、球の番号順にスティックで自球を打つ権利が 1 回ずつ与えられる。(以下打撃権という)
- ・審判によって所有する番号がコールされて打撃権が与えられた選手は、コート内に入ることができる。また、速やかに打撃しなければならない。審判が認める場合は、1 打撃につき最大 60 秒間まで与えられる。残り 10 秒の時に(警告として)審判が再度番号をコールし、10 秒が経過したときには、打撃権が消滅する。
- ・打撃権が与えられた選手は、スティックのフェイス部分で打ち、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。(以下打撃という) ※1
- ・打撃権を保持していない選手は、コート内に入ることはいできない。
- ・自球に接触しているゲートやゴールポール等を打撃して移動させる事はできない。 ※2
- ・各チームが、全球を第 1 ゲートを通させ、次に第 2，第 3 ゲートを通させた後にゴールポールに当ててより早くゴールすること(以下ゴールアップという)を競い合う競技である。 ※2 第 3 ゲートは順不同である。
- ・1 順目の打撃によって第 1 ゲートが不通過だった場合、球は審判によってコート外に取り除かれ、次回打撃(2 順目の打撃)によってスタート地点から 50 cm 前方のライン上から行う。 ※3
- ・チーム全員が、全ゲートを通し、ゴールアップするとパーフェクトゲームとなりゲーム終了となる。
- ・各チームは原則として作戦タイムを 1 試合中に 1 回 60 秒間を取る事ができる。(監督が主審に申請する)
- ・1 試合の試合時間は 20 分とし、チームの全員がゴールできずに勝利チームが決定しなかったときは、両チームの総合得点で、勝敗を決定する。(※4 「9. ゲームの勝敗」を参照)

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)から球が通過した場合、得点は 2 点(以下表通過という)とし、裏側からの通過得点は 1 点(以下裏通過という)とする。
- ・ゴールポールに球を当ててゴールアップした場合、2 点のゴール得点が与えられる。

3. ゲート通過

- ・ゲートの通過は、ゲートの真上から見て球とゲートが重なっていない状態から、球が移動して完全に通った場合(真上から見て球とゲートが重なっていない状態)に認める。(以下ゲート通過という)
- ・ゲート通過すると、さらに一打撃できる権利(以下サービス打撃権という)が与えられる。
- ・ゲート通過後、球が競技ラインの外側に出た場合は、(以下アウトボールという)ゲート通過は認めるが、サービス打撃は与えられず、次の打順に球が出た位置からプレーに復帰する。(第 1 ゲートも同様)
- ・他球の作用によって自球がゲート通過した時は、サービス打撃権は与えられない。
- ・同番球を同ゲート内に 2 度通しても、ゲート通過とはならず、得点は与えられない。(初めて各ゲートに通した時のみゲート通過となり、通過得点が与えられる。)
- ・2 順目の第 1 ゲートを狙う打撃では、50 cm 前方のライン上に自球を置き、打つことができる。 ※3
- ・3 順目の第 1 ゲートを狙う打撃では、100 cm 前方のライン上に自球を置き、打つことができる ※3。
- ・ゲート下にある自球(真上から見てゲートと重なっている球)を打つ場合、その球が転がってきた方向と同じ方向に完全に移動すればゲート通過、反対方向に戻る場合は不通過とする。
- ・他球のタッチによりゲート下(真上から見てゲートに重なって見える状態)に静止した自球を、他選手がロッケーするために持たれた場合、自球はゲート不通過とする。

4. ロックケー（ロックケー権）

- ・打撃中に自球を他球に当てる（以下タッチという）と、その選手に対してロックケー権が与えられる。
- ・ロックケー権とは、タッチした他球（以下ロックケー球という）を持って移動させ、自球に接触させた後、自球及びロックケー球を踏み、自球を打撃した衝撃でロックケー球を送球させる事ができる（以下ロックケーという）権利のことをいう。
- ・第1ゲートを通過しない限り、ロックケー権は与えられない。ただし、第1ゲート通過途中のタッチは有効とする。（通過タッチとなる）
- ・ロックケーを成功させた場合は、その後に自球を1打撃できる打撃権（以下ロックケーサービス打撃権という）が与えられる。
- ・ロックケー権は、放棄することができる。その場合は、ロックケー権を獲得した時からサービス打撃を行う前までに、主審に「放棄」と申告しなくてはならない。ロックケー権を放棄しても、ロックケーサービス打撃権は与えられる。
- ・ロックケーを行う際に自球とロックケー球を接触させる事が困難な場合は、自球を足で踏みながらであれば接触させるために自球を移動させる事は認められる。（踏み足の踵を動かして自球を大きく移動させる事はできない）
- ・自球以外のもの（グラウンド、ゲート、ポール）を打った場合や、ロックケー球が移動しなかった場合、自球が移動し靴底下からはずれた場合は、ロックケー打撃失敗とみなし、その作用で移動した球は有効作用とするが、その後のサービス打撃等は全て行えず打撃終了となる。
- ・1度の打撃作用において2球以上にタッチした場合、初めに接触した1球にロックケー権が与えられる。（その作用で移動したその他の球は有効作用とし、移動後の位置とする。）
- ・自球が同時に複数の他球にタッチした場合、どの他球をロックケー球にするか1球を選択しロックケーできる。
- ・ロックケー権は1打順中に1回与えられる。ただし、ロックケー権を消費（ロックケーまたは、放棄）した後に、ゲートを通過した場合は、新たに1回のロックケー権が追加して与えられる。（ゲート通った後であれば、通過前にタッチした同番球にでも再度タッチができる。）
- ・ロックケー球が初めてそのゲートを通った場合は、ゲート通過とする。しかしロックケー球の所有選手にサービス打撃権は与えられない。
- （自チーム・相手チームを問わず、得点となる。ゴールポールも同様にゴールアップとなる。）
- ・他球にタッチした後、自球がコート外に転がった場合、アウトボールとなり打撃を終了する。ロックケー権も消滅する。（その打撃で移動した球は有効作用とし、移動後の位置とする。）
- ・他球にタッチしてその他球がアウトボールになった場合、この他球に対するロックケー権は消滅し、与えられないが、ロックケーサービス打撃権は与えられる。
- ・ロックケーされた他球の作用によって、その他の球がゲート通過、ゴールポールに接触または、コート外に転がった場合は、他の球に対し得点、ゴールアップが認められる。またはアウトボールになる。
- ・タッチした他球を、自球に接触させるために持つときに、その他の球が移動してしまった場合は、無効作用として元の位置に審判が復帰する。（故意でなければ、ペナルティーはない。）
- ・ロックケー球をゲートの付近に置き自球を打つ場合、セット時にロックケー球の中心がゲート手前にあり、ロックケーにより完全に通った時はゲート通過を認める。しかし、ロックケー球がゲート下にある場合でも、真上から見て中心がゲート向こう側にある状態では、ロックケーしてもゲート通過とはならない。
- ・移動させる事を目的として1度の打順中に2度（タッチ終了済みの）同番球に接触させる事は構わない。ロックケー権は与えられないが、移動した球は有効作用とする。ゲート通過、ゴールアップ、アウトボールは適応される。
- ・ライン上にある自球で、他球をロックケーしようとする時にセットした状態でロックケー球がコート外の場合は、ロックケー球が移動した時点でアウトボールとなる。
- ・ゴールポール付近で他球をロックケーしようとする時、ロックケー球をゴールアップさせようと自球の横に置く際にゴールポールに接触する場合は、ロックケーによってロックケー球が移動しなくてもロックケーは成功とし、ゴールアップが認められる。

特別ルール1 [通過タッチ]

- ・1回の打撃作用によりゲート通過し、その移動途中や通過後に他球にタッチした時は、ロッケー権が与えられ、ロッケー成功/放棄後に、ゲート通過による打撃権とタッチによる打撃権の合わせて2回のサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権が与えられる。(以下通過タッチという)
- ・1回の打撃作用により、ゲート下または向こう側にある他球にタッチしたが、自球がゲート通過せずにゲート下で静止した時は、ゲート通過が認められないため、通過後のロッケー権が与えられない。

特別ルール2 [タッチ通過]

- ・1回の打撃作用により、他球にタッチし、その後にゲート通過した時は、ロッケー権が与えられ、ロッケー成功/放棄後に、タッチによる打撃権とゲート通過による打撃権の合わせて2回のサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権が与えられる。(以下タッチ通過という)その後、ゲート通過後の追加のロッケー権が与えられるため、サービス打撃の時に他球にタッチできればロッケー権及びロッケーサービス打撃権が与えられる。
- ☆タッチした他球がゲート下にあった場合は、通過前のタッチとする。(タッチ通過と同様)
- ☆タッチした他球がゲート向こう側にあった場合は、通過後のタッチとする。(通過タッチと同様)

特別ルール3 [タッチ通過タッチ]

- ・1回の打撃作用により、ゲート通過前に他球(A)にタッチし、その作用でゲート通過し、さらに他球(B)にタッチした時は、他球(A)・(B)に各1回のロッケー権と、ロッケー成功・放棄後に3回のサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権が与えられる。ただし、(A)・(B)の他球が同番球の場合はロッケー権は1回とする。

☆サービス打撃権・ロッケーサービス打撃権は、その打撃権が終了するまで累積することができる。(例:2回の連続サービス打撃権・ロッケーサービス打撃権がある時に1度目の打撃でゲート通過したら1回のサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権が与えられ、その後2回のサービス打撃ができる。)

☆ロッケー権は累積できない。(例:第1ゲート通過後タッチせずに第2ゲートを通しても、通過後に2球に対してのロッケー権は与えられない)

5. アウトボール

- ・打撃およびロッケーにより、球がコートの外側に出てしまったことをアウトボールという。
(室内コートでは、球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、真上から見て球が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。)
- ・アウトボールになった球は、絨毯や芝その他の影響で再度コート内に戻っても判定はアウトボールである。
- ☆絨毯とラインの段差等の影響で折り返す動きのあった球に関しては、静止した状態でラインに接していてもアウトボールと判定する。
- ・アウトボールは、判定を受けた場所の競技ライン(最近ライン)に対して垂直に1球分(約10cm)外側に(以下、復帰ポイントという)自球を置き、全ての打撃権を失い打順を終了する。
- ・アウトボールになった選手は、次の打順に復帰ポイントからコート内に自球を打撃できる。
また、自球を最近ラインに対して垂直に前後方へ移動させて、打撃することができる。
(前方はライン上まで、後方はスティック1本分まで任意の場所へ移動できる。)
- ・アウトボールからの打撃で一度もコート内に入れず静止した場合は、元の場所に自球を戻し打撃権を失う。
- ・アウトボールからの打撃で他球にタッチした場合には、自/他球を元の位置に戻し打撃権を失う。
- ・アウトボールからの打撃でゲートを通っても、通過と認められずに得点は得られない。
- ・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。
- ・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、移動先の最近ラインで再度アウトボールとなる。
- ・復帰ポイントにあった球が他球の打撃作用によって移動した場合は、無効作用として元の位置へ復元する。
- ・自球と重複する位置で先に他球のアウトボールがあった場合は、他球を優先して前に置き、更にその10cm外側に離して自球を置く。

- ・自球の打撃の時に、他球が支障のある場所（コート内外問わず）にあったとしても、他球を移動させる事はできない。
- ・選手がアウトボールに触れてしまった場合は、審判によって復元する。故意に触れた場合や悪質な場合は、無効作用ペナルティーとして同チームの次打撃権を失うまたは、1点失う。

6. ペナルティー（ロッケー時も同様）

☆ペナルティーを受けた選手は、その時点で全ての打撃権を失う。（ロッケー権やサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権を含めて全ての権利を失う。）また、打撃権を保持していない場合は、そのチームの次選手の打撃権を失う。

①有効作用のペナルティー

☆有効作用とは、自他球、全ての球が移動した場合でも静止した状態からゲームを継続する事をいう。

- ・打撃前に、スティック（フェイス部分以外を含む）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（選手の身体、グラウンド、ゲート、ポールなど）を打った場合。
- ・自球がアウトボールになった場合。
- ・1ストローク打撃で自球に2度以上の衝撃を与えた場合や、押し打ちをした場合。
- ・ロッケー失敗① セット中に自球を踏み外し、靴底下から転がった場合。
- ・ロッケー失敗② ロッケー打撃で他球が移動しなかった場合や、自球が靴底下からはずれて移動した場合。

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、審判によって全ての球を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。

- ・自分の打撃権がない時に、コート内に入った場合。（順番を間違えて打撃を行った場合も同様。）
 - ・故意（※1）にフェイス部分以外で打撃した場合。（ミスショットを除く）
（※1）フェイス面より先に接触させる行為
 - ・故意（※2）に自球以外の物を打った場合。（フェイス部分を含む）
（※2）自球より先に接触させる行為
 - ・打撃中に、スティックが他球に当たった場合。
 - ・打撃中に、身体の一部が自球及び他球に触れた場合。（自球や他球を持った場合、球がゲートに当たり、跳ね返って身体に触れた場合など全てを含む）
 - ・ロッケーする際に、間違えて自球を持った場合。
 - ・ロッケー放棄をする前にタッチした他球を持った場合。（ロッケー放棄を撤回すればペナルティーはない）
 - ・打撃前に、体の一部やスティックでゲートやポールを45度以上倒した場合。
 - ・打撃ストローク中に、スティックでゲートやポールを45度以上倒した場合。
 - ・試合中に遅延行為があった場合は、主審が注意を与える。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または、そのチームに対して主審の判断でペナルティーの罰則や1点の減点を行う。

7. 交代

- ・ゲーム前に、先発選手名及び交代選手名を審判に申し出る。（オーダー表を提示する。）
- ・交代は、試合開始5分後と10分後の2回のタイミングでできる。
- ・選手が交代する時は、進行の妨げにならないよう交代する。（ビブスの脱着やスティックの受け渡しなど）
- ・交代時期に打撃権のある選手は、打撃終了した後に交代する。
- ・選手交代は、1試合中に各チーム2回まで行う事ができる。
- ・1球に対して選手の交代は2回まで行なう事ができる。（リエントリー制あり）
- ・同試合に選手が交代して、異なる番号球を打つことはできない。

☆選手の体調不良等の理由を主審が認めた時は、その限りではない。（ただし、体調不良を理由で退場した選手は、その試合の出場はできない）

8. ゲームの終了

- ・チームの全選手（2名）がゴールした時点で、ゲーム終了（パーフェクトゲーム）とする。
- ・20分間でゲームは終了する。（作戦タイムや抗議、審議にかかった時間などのロスタイムを除く）
- ・ゲーム終了の合図があった時、奇数球の打撃中であった場合は、次の偶数球の打撃終了まで行い終了する。（次偶数球がゴールアップしていた場合は、その時点で終了となる。）

9. ゲームの勝敗

- ・先に全選手（2名）がゴールアップできたチームが、勝利チーム（パーフェクトゲーム）となる。
- ・競技時間内にチーム（2名）がゴールアップしなかった場合は、総得点で勝敗を決定する。
- ・チームの総得点が同点だった場合には、次の順で勝敗を決定する。
 - ①ゴールアップした球数の多かったチームが勝利チームとなる。（1球がゴールアップしたチーム）
 - ②表通過の数が多かったチームが勝利チームとなる。
 - ③ペナルティー数の少なかったチームが勝利チームとなる。
 - ④全選手（各チーム2名）がニアピンを行い、合計距離の少なかった方が勝利チームとなる。

10. 監督・チームリーダー

- ・各チームは監督を1名、チームリーダー1名をおくことができる。
- ・監督は、試合前に審判に対してオーダー表を提出しなければならない。
- ・選手の実態に応じてハンディーキャップを認めて欲しい時は、試合前に主審に申請しなければならない。主審が認めれば選手にハンディーキャップを与える事ができる。
ただし、主審はハンディーキャップの内容を相手チームに対しても試合前に説明しなくてはならない。
- ・監督は、試合中リーダー及び選手に対して打撃及び試合内容を左右する支持を伝えることはできない。
- ・チームリーダーは、同チーム選手に対して支持することができる。
- ・監督または、リーダーは1試合に1回抗議することができる。
- ・監督は試合終了、後競技記録用紙を確認し間違いがなければ署名する。両チーム監督の署名をもって試合を終了し、以後の抗議などは一切認めない。

11. 抗議

- ・各チームは、審判に対してチーム監督またはリーダー1名が、1試合に対して1回抗議する権利がある。（以下抗議権という）
- ・抗議を申し出られる時間は、次打撃が行われる前までの時間内とする。
- ・抗議を申し出る場合は、その場で監督またはリーダー1名が、主審にタイムを要請し申し出る。
- ・申し出が認められれば抗議権は消滅しないが（別件で抗議する権利が残る）、却下された場合はその後、そのチームは試合終了まで抗議を申し出ることにはできない。
- ・抗議に対して消費した時間は、主審の判断で延長時間として試合終了時間を延ばすことができる。（競技進行上支障の無い範囲内）

12. 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。
ただし、主審はハンディーキャップの内容を相手チームに対しても試合前に説明しなくてはならない。
- ・全選手は、打撃権がない時は、競技の妨げにならない程度であれば、自球の最近のコート外で待機することができる。

- ・ロッケー時等の必要な時以外は、コート内外の自及び他球に触れるには、審判の許可が必要である。
 - ・ゲーム中打撃に支障がある場所に他球がある場合であっても、他球を移動する事はできない。ただし、審判が特別に許可した場合であれば一時取り除く事ができる。（移動した球は全て審判によって復元する）
 - ・コートの悪条件等により、プレーに支障があると審判が認めた時は、審判の手によって修復する事ができる。
 - ・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。
- ・リーグ方式で大会を行う場合は、以下の順で総合順位を決定する。
 - ①勝敗（パーフェクトゲームの勝戦数優先）、尚同勝率の場合、得失点差で勝敗を決める。
 - ②得失点差が同じだった場合は、全試合のゴールアップ合計数の多いチームが勝利とする。
 - ③同ゴールアップ数だった場合は、一試合における最高得点数のチームが勝利とする。

2020年9月18日 施行 創作者 加藤 聡

2021年6月28日 改定

《Q&A》

- ・アウトボールからの打撃でゲート下に自球が制止した。
 - 次回の打撃権で同方向に完全に通ったとしても、通過は認められず得点も得られない。この場合、次打撃にどちらの方向でも構わないが一旦ゲート下から移動した後、再度通さなければゲート通過は認められない。
- ・室内コートで競技中に、打順が来たのでアウトボールの球をライン上に置き、真上から打撃して（球は動かさず：俗称トンカチ）打撃を終えた。その後、球には触れなかったが何かの影響で球が動き、ラインから球が離れてしまった。
 - ラインからコート外側に球が離れたら、アウトボールとなります。この現象を防ぐためにはライン内側に球を置くなど位置に配慮する必要があります。
- ・ゲート近くの球を打撃しようとした際に、スティックがゲートに当たってしまった。
 - スティックがゲートに当たった場合は有効作用のペナルティーとなります。ロッケー権やサービス打撃権・ロッケーサービス打撃権が残っていなければ、ゲートに当たっても有効作用となりますので打撃することができます。しかし、故意に（フェイス部分を含む）ゲートやポールを打撃した場合や、ゲートやポールを45度以上倒した場合は、無効作用のペナルティーとなりますので注意が必要です。
- ・味方の他球がゲート下で停止している状態での打撃でタッチ通過を狙って他球にタッチしたが両球との通過せず、他球はゲート下で移動せず、自球が接触した状態で静止した。この後の対応は？
 - 自球がゲート通過をしていないのでタッチのみの成功となり、ロッケー権が得られます。ゲート下の他球と接触している自球をそのままの状態で行う、他球がゲートを通ればゲート通過となります。（ロッケーのために他球を移動し、ゲート下のロッケー球セットの時、球の中央がゲート手前であれば通過となりますがゲートの向こう側になった場合は不通過となります。）
- ・補助具を使用する場合など、選手に対する配慮を希望する場合
 - 補助具を使用する場合など、選手に対する配慮を希望する場合は、試合開始前に主審に申請します。その後、主審による両チームの監督の了承が必要です。車椅子に乗っての参加なども同様です。その他、競技規則にない配慮希望も同様の申請手順が必要ですが、申請し、了承されれば可能になります。