

ピロポロ



1 「ピロポロ」とは、

ピロポロは、ホッケーを「手軽に楽しく」の発想からスティックやボールはスポンジ製の安全なものを使用しますが、競技性に富んでいて、地域や学校の授業として人気があります。

特徴は、ゴールキーパーを設けないこと、平らな場所であれば屋内外どこでもプレーできること、年齢を問わず「どこでも、だれでも、いつでも」気軽にホッケーゲームが出来ることです。

2 用具

ソフトスティック

ボール

ゴール

スティック、ボールは、スポンジ製の安全なもの。

3 人数

1チーム6名(計12名)。

ゴールキーパーは設けない。

4 コート

25m×10mのコート

平らなところなら、屋内外可能。

コート(25m×10m)のラインを引く

コート中央に直系1.5mのセンターサークルを引く。

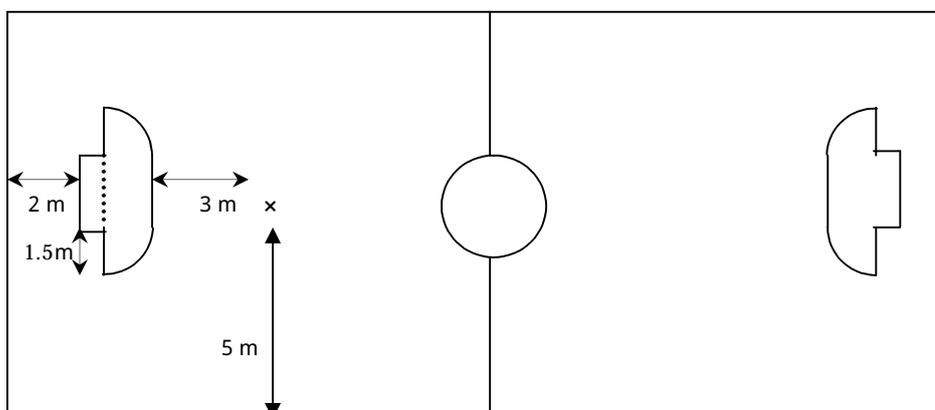
エンドラインの中央より2mのところにゴールを置く。

ゴールの両前端より半径1.5mの円を描き、ゴールエリアのラインを引く。

サイドラインから5m、ゴールラインから4.5mのところにペナルティポイントの印(×印)を入れる。



コート



5 ルール

チーム代表がジャンケンをして勝ったチームが左右どちらかのゴールを選ぶ。

正審が笛を鳴らし「位置について」のコールで両チームの代表がセンターサークルへ、残り選手が自陣コート（相手のゴールエリアがある方のコート）で待機する。

ゲーム開始は、フェイスオフ（正審が手を上げ、腰の位置からセンターサークル内に落としたボールをチーム代表1名が取り合う）で行い、パスをつなげて相手ゴールを狙う。

ボールがゴールに入ると、試合開始時同様にフェイスオフで再スタートする。

相手ゴールにボールが入ると1点となり、3点先取で1ゲームが終了する。1ゲーム終了ごとにコートチェンジを行う。

反則をした場合は、相手チームがフリーショット（反則参照）を行う。フリーショットをする選手以外は、フリーショットの地点より2m以上離れなければならない。

6 試合の勝敗

試合時間は、1ゲーム10分間とし、時間内に3点先取した時点でゲーム終了となり、同点の場合は、各チームから3名がゴールエリアの3m前（ペナルティポイント）よりゴールに向かって1回ずつショットし、その得点により勝敗を決する。それでも決まらない場合は、残りの選手が1名ずつ出て、サドンデスで決定する。

1試合は、3ゲームマッチで行い、2ゲーム先取した方が勝ちとなる。

メンバーチェンジ(選手交替)は、時間内であれば自由に何回でもできる。

7 反則

次の反則が行われた場合、相手側が、反則が行われた地点からボールを置いてショットする。但し、直接ゴールを狙うショットができない。

- ・ スティックを腰より上に振り上げてショットした場合
- ・ 宙に浮いたボールを地面に落とさずにショットした場合
- ・ スティックのスポンジ部分以外で捕球、打球した場合
- ・ スティック以外で意識的にボールを操作した場合
- ・ ゴールへの直接シュートをした場合(フリーショット時)

次の反則が行われた場合は、相手側がゴールエリアの任意の位置よりフリーショットする

- ・ 攻撃側の選手がゴールエリア内に進入したり、ゴールエリア内で誤ってショットした場合

次の場合は相手チームがペナルティショット(ペナルティポイントにボールを置いてショット)をする。

- ・ 防御側(自コート側)の選手がゴールエリアに侵入したり、ゴールエリア内で誤ってショットした場合
故意と思われるものは、審判の判断で退場になることもある。

次の場合は退場となる。

- ・ 故意に他のプレーヤーに体やスティックをぶつけるなどの反則をした場合

8 アウトボールからの処置

ショットしたボールがサイドラインから外に出た場合

処置 = 相手側が、出た地点のサイドラインにボールを置いてショットする。

防御側の選手のショットしたボールが、エンドラインから外に出た場合

処置 = 相手側が、ボールが出た地点に一番近いコーナーよりフリーショットする。

攻撃側の選手がショットしたボールが、エンドラインから外に出た場合

処置 = 相手側がゴールエリアの任意の位置よりフリーショットする。