

1. 試合方法 (A・B・Cグループ共通)

- * 1・2回戦までは、トーナメント方式で試合を行う。
ホームチームの設定は、トーナメント表の左側を仮ホームチームとする。
- * 2回戦勝利チームは、決勝リーグ戦に臨み最終順位を決定する。
ホームチームの設定は、ランキング上位チームを仮ホームチームとする。

☆Aグループ

- * 2回戦敗退チームは、5位から8位決定トーナメント戦に臨み最終順位を決定する。
ホームチームの設定は、トーナメント表の左側を仮ホームチームとする。
1回戦敗退チームは2つのブロック(E・F)に分かれてリーグ戦を行う。
ホームチームの設定は、ランキング上位チームを仮ホームとする。
その後、9位から14位の決定戦に臨む。
ホームチームの設定は、トーナメント表の左側を仮ホームチームとする。
- * 第3ピリオド終了時、同点の場合、両チーム3名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。
さらに同点の場合はサドンデス方式による両チーム1名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。
但し、決勝リーグ戦での第3ピリオド終了時同点の場合は、3分間のインターバル後、3対3のサドンデス方式による賞味5分間の延長ピリオドを行う。
尚且つ同点の場合は、両チーム3名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。
さらに同点の場合はサドンデス方式による両チーム1名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。

☆B・Cグループ

- * 1・2回戦敗退チームはその後の順位決定戦は行わない。
- * 第3ピリオド終了時、同点の場合、両チーム3名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。さらに同点の場合はサドンデス方式による両チーム1名ずつのペナルティ・ショット・シュートアウトにより勝敗を決定する。

☆決勝リーグでの、勝ち点及び順位決定方法について

Aグループ

60分勝ち、3点/延長・PSS勝ち、2点/延長・PSS負け、1点/60分負け、0点にて最終順位を決定する。

B・Cグループ

45分勝ち、3点/PSS勝ち、2点/PSS負け、1点/45分負け、0点にて最終順位を決定する。

決勝リーグでの勝ち点及び順位決定について

Aグループ	60分勝	延長・PSS	延長・PSS	60分負
B・Cグループ	45分勝	PSS	PSS	45分負
		勝	負	
	3	2	1	0

さらに決しない場合は、下記により、順位を決定する。

- ①レギュラータイムの勝数の多い順
- ②当該校の対戦成績
- ③当該校同士の得失点差の大なるもの
- ④当該校同士の総得点÷総失点の大なるもの
- ⑤全試合の得失点差の大なるもの
- ⑥全試合の総得点÷総失点の商の大なるもの
- ⑦前年度ランク上位のもの

2. 試合時間

Aグループ 正規 20分×3P 練習 10分 休憩 12分

B・Cグループ 正規 15分×3P 練習 10分 休憩 1P-2P間5分 2P-3P間12分

☆各グループの試合で、10点差以上の得点差がついた時点で、次のフェイスオフ以降のゲームタイムはランニングタイムとする。

- ①点差が縮まった場合でも継続する。
- ②次の場合は時計を止めるものとする。
 - a) 得点時一旦止めるが、電光掲示板入力後、直ちにスタートさせる。
 - b) 反則発生時一旦止める。次のフェイスオフでスタートさせる。
- ③反則時間終了時にプレイが止まっていたら、その選手は次のフェイスオフでパックがドロップされるまでペナルティベンチから出られない。

3. 競技規則

公益財団法人東京都アイスホッケー連盟の定めるローカルルールを除いては、原則として国際競技規則ならびに（公財）日本アイスホッケー連盟の定めるローカルルールによるものとする。

4. 補助規則（今大会東京都アイスホッケー連盟で定めるローカルルール）

- 1) 連盟未登録選手が出場した場合、その試合に限り没収試合とし、不戦敗（スコアは0対15）とする。
- 2) オールメンバー表に記載されていない選手は試合に出場できない。
- 3) プレイヤーはバイザーまたはフルフェイスマスクを着用しなければならない。
バイザーは鼻が全て覆われるものでなければならない。
- 4) プレイヤーはマウスガードを着用する。
- 5) 危険な用具を着用している選手は試合に出場できない。
試合前の整列時にレフェリーが両チームのプレイヤーの用具着用状態を必ず確認する。
試合中、正しく防具を着用していないプレイヤーに対し、警告なしに1回目の違反より直ちにミスコンダクト・ペナルティを科すものとする。
尚、これは相手チームからのアピールでは受け付けず、レフェリーの判断によるものとする。
- 6) 練習中については、ゲーム・スーパーバイザーがヘルメットやストッキング等の防具を正しく着用するよう監督し、是正させる。
- 7) 試合の際に役員（監督・コーチ等）のうち1名は必ずベンチ入りする。不在の場合は試合放棄とみなし、不戦敗（スコアは0対15）とする。役員とは大会要項13のチーム役員登録された者を指す。
※学生は役員として登録することはできない。
- 8) ベンチにはGK2名・プレイヤー20名の計22名、役員6名までが入れる。
尚、外国籍を有する選手は3名以内とする。
- 9) タイムアウトは全グループの全試合、各チーム1回使用できるものとする。
- 10) オールメンバー表にはGK1名を必ず記載する。
また、オールメンバー表は練習開始45分前までに必ず提出する。（ドアマンも記入する）

- 11) 試合当日（試合開始時）試合を遂行するのに必要な最低人数（GK1名とスケーター5名）に満たないメンバーしか集まらなかったチームは、その試合を放棄したものとみなし不戦敗（スコアは0対15）とする。
- 12) 仮ホームチームは、本部席より向かって左側のベンチに入る。
- 13) 仮ホームチームはユニフォームの色を選択できる。
但し、対戦する両チームのユニフォームが同系色の場合は、仮ホームチームがユニフォームを着替える責任を有する。
- 14) ホーム・ビジター制度は、全グループ・全試合において適用する。
ホームチームの決定は、試合開始前のパックスにより決定する。
その際仮ホームチームがパックスの表裏を選択できるものとする。
- 15) スティック及び用具の計測は、1試合につき各チームそれぞれ1回ずつ行えるものとする。
- 16) ピリオド終了時、両チームが同一通路を使用してリンクより控室に戻る場合、出入り口に近いベンチのチームから先に速やかに退場する。
その際、両チームが同時にならないよう、必ず一方のチームから退場する。
尚、後のチーム（氷上にいるプレイヤー及びGK）は、一度自チームのベンチに戻り、レフェリーの指示により退場することとする。先のチームが故意に退場を遅らせたり、後のチームが故意に自チームのベンチに戻らなかったりする場合は、レフェリーの判断により、違反したチームに対しベンチ・マイナー・ペナルティを科すものとする。
- 17) ベンチ入りするドアマン、学生スタッフ、学生マネージャーは
試合中のベンチ内においてフルフェイスマスク装着ヘルメットを着用する。
- 18) ベンチ入りスタッフは必ず、IDを装着する。

注意事項)

事前の連絡もなく、代表者会議、オフィシャルクリニック、閉会式、試合、オフィシャル当番を遅刻、欠席、棄権及び連盟規約違反をした場合、学生事業委員会ならびに審議委員会にて協議し、ペナルティを科す。