

競技要項

1. 競技方法・競技時間

Division I - Group A レギュラーリーグ

全チーム2回戦総当りのホーム&アウェー方式によるリーグ戦
ホームチームの設定は、ランキング上位チームが2戦目をホームチームと設定する。
正規20分×3ピリオド 練習10分 休憩12分
プレーオフ
レギュラーリーグ上位4チームが進出する。
セミファイナルとして1位と4位、2位と3位がそれぞれ2試合対戦。
ファイナルとして勝者同士が2試合対戦する。
いずれの試合もレギュラーリーグ上位チームをホームチームと設定する。

Division I - Group B

全チーム2回戦総当りのホーム&アウェー方式によるリーグ戦
ホームチームの設定は、ランキング上位チームが2戦目をホームチームと設定する。
正規20分×3ピリオド 練習10分 休憩12分

Division II. III. IV. V

全チーム1回戦総当りのホーム&アウェー方式によるリーグ戦
ホームチームの設定は、ランキング上位チームをホームチームと設定する。
正規15分×3ピリオド 練習10分 休憩1. 2ピリオド間5分、2. 3ピリオド間12分

※ 全てのDivisionにおいて、8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についてはランニングタイムとする。

※ 順位決定

プレーオフ以外の全てのDivisionにおいて、勝ち点制度とする。

勝ち点は、勝ち3点、引き分け1点、負け0点 とする。

なお勝ち点が同数の場合、次の規定により上位を決定する。

勝ち点の多い順

当該校の対戦成績

当該校同士の試合で得失点差の大なるもの

当該校同士の総得点÷総失点の商の大なるもの

全試合の得失点差の大なるもの

全試合の総得点÷総失点の商の大なるもの

全試合のペナルティタイム(分)の小なるもの

平成21年度関東大学リーグ戦順位の上位校

Division I - GroupAのプレーオフは次のとおりとする。

引き分けの場合は、レギュラーリーグの上位チームを勝ちとする。

2試合行い、2試合終了時点で勝敗が同じの場合は、直ちにスケーター4対4のサドンビクトリー方式による5分間の延長ピリオドを行い勝敗を決する。

なお同点の場合はIHFの競技規則に基づくゲームウイニングショットにより勝敗を決する。

セミファイナルの敗者の順位については、レギュラーリーグ上位のチームを3位とする。

Division間の入れ替えについて

Play-off Division Series (プレイオフ デイビジョン シリーズ)

11位 (Div. I)	VS	14位 (Div. II 2位)
12位 (Div. I)	VS	13位 (Div. II 1位)
19位 (Div. II 7位)	VS	22位 (Div. III 2位)
27位 (Div. III 7位)	VS	30位 (Div. IV 2位)
35位 (Div. IV 7位)	VS	38位 (Div. V 2位)

上記の試合で同点の場合は、IHFの競技規則に基づくゲームウイニングショットにより勝敗を決する。
休憩については、20分ゲームは各ピリオド12分、15分ゲームは1. 2ピリオド間5分、2. 3ピリオド間12分とする。

自動昇格・降格

20位 (Div. II 8位)	自動降格	⇔	21位 (Div. III 1位)	自動昇格
28位 (Div. III 8位)	自動降格	⇔	29位 (Div. IV 1位)	自動昇格
36位 (Div. V 8位)	自動降格	⇔	37位 (Div. V 1位)	自動昇格

Group Final Round (Division I 順位決定ラウンド)

(1) 6位 (Div. I)	VS	7位 (Div. I)	正規20分×3ピリオド	6位がホームチーム
(2) 5位 (Div. I)	VS	8位 (Div. I)	正規20分×3ピリオド	5位がホームチーム

上記の試合で同点の場合は、5分間の延長ピリオドを行い勝敗を決する。

なお同点の場合はIHFの競技規則に基づくゲームウイニングショットにより勝敗を決する。

(1)および(2)ともに2試合を行い、2試合終了時点で勝敗が同じの場合は、直ちにスケーター4対4のサドンビクトリー方式による5分間の延長ピリオドを行い勝敗を決する。

なお同点の場合はIHFの競技規則に基づくゲームウイニングショットにより勝敗を決する。

2. 競技規則

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および(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。

3. 補助規則(ローカルルール)

- 1) 連盟未登録選手が出場した場合は、その試合に限り没収試合とし、不戦敗(スコアは日ア連ローカルルールに基づく)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) プレー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) プレーヤーはバイザーを着用している場合、その選手はマウスガードの着用を義務づけられるものとする。
- 5) マウスガードの色は本体全部が白・ベージュ・クリア(透明)などでなく、着用していることを安易に確認できる色のものを使用すること。
- 6) 危険な用具を着用している選手は試合に出場できない。
選手の怪我防止の観点から、プレーヤーの用具が正しく着用されているかを確認するため、以下の手順を定める。
 - ①試合前の整列時にレフェリーが両チームのプレーヤーの用具着用状態を確認する。
 - ②プレーヤーは、全ての用具を正しく着用した状態で、ブルーライン上に待機する。
 - ③正しく着用されていないプレーヤーには、直ちに改善することを指示するものとする。
 - ④試合が開始された後、用具を正しく着用されていないプレーヤーをレフェリーが発見した場合は、警告なしでそのプレーヤーに対しミスコンダクト・ペナルティを科す。なお、これはレフェリーの判断によりペナルティを科すものであり、チームからのアピールプレーは一切受け付けられないものとする。
- 7) 練習中については、スーパーバイザーがヘルメットやストックング等の防具を正しく着用するよう監督し、是正させる。
- 8) 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こと。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。
- 9) ベンチには、GK2名・プレーヤー20名の計22名、役員6名までが入れる。なお、外国籍を有する選手は3名以内とする。
- 10) タイムアウトは各Divisionの全試合、各チーム1回使用できるものとする。
- 11) オールメンバー表には、GK1名を必ず記載すること。また、オールメンバー表は試合開始45分前までに必ず提出すること。
- 12) 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名以上を含む選手8名)に満たないメンバーしか集まらないチームにはその試合を棄権したものとみなし、不戦敗(スコア0対15)とする。
- 13) Div I のチームは各チーム最低2名以上(2年生以上)、Div II のチームは最低1名以上(3年生以上、但しアイスホッケー経験者ならこの限りにあらず)のレフェリー登録を義務づける。試合は必ず登録された者が担当する。
- 14) ホーム・ビジター制度は全てのDivisionの全試合において適用する。
ホームチームはプログラムに記載されている対戦カードの左側としベンチは本部席に向かって右に入ること。
※ プレーオフにおいてはレギュラーリーグの上位チームをホームとする。
- 15) スティックおよび用具の計測は、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え室に戻る場合、原則としてホームチームから先に速やかに退場する。但し、リンクの構造上無理が生じる場合には、様々なケースを認める。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こと。
なお、後のチーム(氷上にいるプレーヤー・GK含む)は、一度自チームベンチに戻り、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) ベンチ入りする学生チームスタッフ(マネージャー・トレーナー)は危険防止のため必ずフルフェイス・マスクの付いたヘルメットの着用を義務付けるものとする。レフェリーは、規定に違反している学生を発見した場合、チームスタッフに対し該当者をベンチから退出させるように注意し、正しい装備をしてからベンチ入りを認めるものとする。この場合、ペナルティ(ベンチマイナー)は科せられない。

罰則) 代表者会議、レフェリークリニック、表彰式、試合、オフィシャル当番校および当番レフェリーに遅刻、欠席、棄権した場合や連盟の規約違反をした場合は、罰金から無期限試合出場停止までの罰則を科す。