

## 第20回 東京都高等学校アイスホッケー競技会新人戦

### 兼 第7回全国高等学校選抜アイスホッケー大会代表校選考競技会

## 大会要項

1. 大会名 第20回 東京都高等学校アイスホッケー競技会新人戦  
兼 第7回全国高等学校選抜アイスホッケー大会代表校選考競技会
2. 期間 平成24年6月2日(土)～6月21日(木)
3. 主催 東京都アイスホッケー連盟
4. 主管 東京都高等学校体育連盟
5. 会場 東大和スケートセンター
6. 参加校(チーム)  
西武ホワイトベアーズ・早稲田大学系属早稲田実業学校高等部  
東洋高等学校・東京都市大学付属高等学校  
明治大学附属中野高等学校・明治神宮外苑アイスホッケークラブ  
法政大学高等学校・早稲田ジュニアアイスホッケークラブ
7. 競技方法 別紙参照
8. 参加資格 東京都高等学校体育連盟・東京都アイスホッケー連盟に登録された  
高等学校生徒(少年)であること。  
※ 東京都アイスホッケー連盟登録チーム間の年度内の移籍は認めない。
9. 参加費 一校(チーム)につき、15,000円とする。  
他にリンク借用分担金として1試合ごとに39,000円及びプログラム制作費として10,500円を負担する。  
大会参加費等は、6月2日までに、下記連盟口座に振り込むこと。  
銀行名 東京三協信用金庫 東伏見支店  
口座名 東京都アイスホッケー連盟  
口座番号 (普)0103328
10. 表彰 優勝校(チーム)に優勝杯(持ち回り)・賞状、準優勝・3位校(チーム)  
に賞状を授与する。
11. 罰則規定 監督会議・閉会式・試合・当番校(オフィシャル)に遅刻・欠席及び連  
盟規約違反をした場合、罰金から無期限試合出場停止までの罰則を科す。

# 競 技 方 法

1. 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ならびに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
2. 試合時間
- |       |                    |
|-------|--------------------|
| リーグ戦  | 正規 15分3ピリオドとする     |
|       | インターバル 1・2ピリオド間 5分 |
|       | 2・3ピリオド間 10分（製氷）   |
| 順位決定戦 | 正規 15分3ピリオドとする     |
|       | インターバル 1・2ピリオド間 5分 |
|       | 2・3ピリオド間 10分（製氷）   |
- 同点の場合は、決勝戦は5分間のサドンビクトリー方式の延長を行う。なお同点の場合はサドンビクトリー方式のゲームウイングショットを行う。
- 3位～6位決定戦は直ちにサドンビクトリー方式のゲームウイングショットを行う
- 10点差以上の得点差がついた時点で、次のフェイスオフ後のゲームタイムはランニングタイムとする。
3. 順位決定
- 参加8チームをAブロック（4チーム）・Bブロック（4チーム）に分けてリーグ戦を行う。その結果により順位決定を行う。
- リーグ戦の順位決定方法は以下の通りとする。
- ① ポイント合計の多いチームを上位とする。  
（勝ち 3点 : 引き分け 1点 : 負け 0点）
  - ② ポイント合計が同点の場合は、直接対戦勝者のチームを上位とする。
  - ③ 対戦成績が同じ場合は、当該チームの得失点差の多いチームを上位とする。
  - ④ 当該チームの得失点と同じ場合は、全試合の得失点が多いチームを上位とする。
  - ⑤ 全試合の得失点と同じ場合は、抽選とする。
- |         |        |       |
|---------|--------|-------|
| 決勝戦     | 両ブロックの | 1位チーム |
| 3・4位決定戦 | 両ブロックの | 2位チーム |
| 5・6位決定戦 | 両ブロックの | 3位チーム |
| 7・8位決定戦 | 両ブロックの | 4位チーム |
4. ブロック分け 前年度の大会の順位により、次のように分ける。
- Aブロック
- ・西武ホワイトベアーズ
  - ・東京都市大学附属高等学校
  - ・明治大学附属中野高等学校
  - ・早稲田ジュニアアイスホッケークラブ
- Bブロック
- ・早稲田大学系属早稲田実業学校高等部
  - ・東洋高等学校
  - ・明治神宮外苑アイスホッケークラブ
  - ・法政大学高等学校

## 5. 補助規則

- 1) オールメンバー表は試合開始30分前までに必ず提出すること。
- 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) プレイヤーはフルフェイスマスク及びネックガードを着用しなければならない。
- 4) プレイヤーはマウスガードを着用する。マウスガードの色は本体全体が白・ベージュ・クリア（透明）などではなく、着用が容易に確認ができる色のものを使用する。
- 5) 組み合わせ左側を仮ホームチームとし、本部席の左側のベンチに入ること。
- 6) ホーム・ビジター制度は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。