

競技要項

1. 試合方法・試合時間

- Sリーグは全チームによる総当たり戦を行い、第2項に定める順位決定方法に従い順位を決定する。その後、上位4チームによるプレーオフを行う。
- Uリーグは全チームによるトーナメント戦を行う。試合終了時に同点の場合は、サドンビクトリー方式によるGWSにより勝敗を決する。
- 試合時間は、全試合正規15分×3ピリオド、練習・休憩5分間とする。
Sリーグのプレーオフのみ、正規20分×3ピリオド、練習5分間・休憩12分間とする。

2. 順位決定方法

勝ちを3点、引き分けを1点とし勝ち点の多いチームを上位とする。勝ち点と同じ時は、

- 1) 勝ち数の多い順
 - 2) 当該チームの対戦成績
 - 3) 当該チーム同士(3チーム以上)の試合で得失点差の大なるもの
 - 4) 当該チーム同士の総得点÷総失点の商が大なるもの
 - 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) 全試合のペナルティータイム(分)の少なるもの
 - 8) 昨年度の後期大会において順位が上位であるもの
- 以上1)～8)の条件順で順位を決定する。

3. 競技規則

東京都アイスホッケー連盟の定める補助規則(第4項)を除いて、原則として国際競技規則による。

4. 補助規則

- 4-1) 棄権 試合を棄権するチームは、試合開始日の前日17時までにその理由を連盟迄文書にて届ける事。(土・日の場合は運営委員まで。) その場合0:15不戦敗となる。ただし、別に定める罰金は支払う事。
- 4-2) 連盟未登録選手が出場した場合、その試合を没収試合とし不戦敗とする。
- 4-3) 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。(発覚次第退場とする) 当該選手がポイント(ゴール・アシスト)をあげても無効となる。
当該選手がペナルティをおかした場合は代替選手がそのペナルティを受けるものとし、当該選手は退場とする。(背番号だけの間違いは発見次第直ちに修正する事。ポイントは認められ、出場可能。)
- 4-4) 試合の実施は試合開始時までにはゴールキーパー1名とプレーヤー5名若しくはプレーヤー6名、第2ピリオド開始までにキーパー1名とプレーヤー5名(Sリーグは8名)をミニマムとし、それ以下の選手数のチームは棄権したとみなし不戦敗とする。(キーパーが試合開始までにリンク上に居ない場合はプレーヤー6名で開始し、第2ピリオド開始時にリンク上に居なければ不戦敗とする。) 怪我やゲームアウト等で最低人数を下回った場合は、その時点で不戦敗とする。
また、両チームが人数不足の場合は、両チームとも-15点とし、両チーム不戦敗とする。
- 4-5) 審判は社会人登録レフェリー1名を派遣し、当番チームから同じく登録済みのラインズマン計2名を出す。ただし、Uリーグ順位決定トーナメントについては、準決勝以上、及び、各順位決定戦について、レフェリーをレフェリー団より派遣する。
ただしSリーグはレフェリー団よりレフェリー(1名)・ラインズマン(2名)の派遣をする。
- 4-6) 当番チームはゴールジャッジ2名・ペナルティーアテンダント2名・タイマー1名・ペナルティタイマー1名・記録1名・アナウンサー1名(計8名)が開始30分前までに集合し、当番試合のオフィシャルを務める。
オフィシャルを2チームで担当する場合は、各チームから4名ずつが当番に当たる。これに加え、Sリーグでは、予め定められたチームからスーパーバイザー1名、Uリーグでは各当番チームからラインズマン1名ずつの計2名を出す。
当番の肩代わりはトラブルの原因となりやすいので極力避ける事。やむを得ず肩代わりする場合は、試合開始日の前日の17時までにその理由を連盟まで文書にて届けること。尚、当番欠席により試合が行えな

かった場合、または当番が7名未満の場合・遅刻の場合は別に定める罰金を支払う事。

(上記の様な当番の欠席・人数不足・遅刻があった場合、試合後当該対戦チームの部長名でその旨をFAXで連盟に報告して下さい。)

- 4-7) Sリーグは試合の際には、事前に提出した監督・コーチリストの中から1名が必ずベンチ入りすること。
Uリーグは当該試合のチーム責任者をオールメンバー表に記入し提出すること。
- 4-8) 全試合のゲームミスコンダクトペナルティ以上のペナルティに関しても、都連のガイドラインに沿って処分を課すものとする。
- 4-9) Sリーグはヘルメット・ユニフォーム・パンツ・ストッキングを統一すること。
Uリーグはユニフォーム・ストッキングを統一すること。
- 4-10) Sリーグは日本アイスホッケー連盟通達に従い、必ずマウスガードを装着するものとする。 Uリーグでも可能な限り装着するよう奨励する
- 4-11) Uリーグについては、試合開始前にパックスを行い、当該試合のホームチームを決定する。
- 4-12) 同一年度内の移籍は、これを認めない。同一年度内に一旦他道府県連盟に登録した後、東京都連盟の再登録についても、これを認めない。
- 4-13) 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については、ランニングタイムとする。

罰則) 監督会議・レフェリークリニック・当番に遅刻・欠席及び試合を棄権・未登録選手の出場及び連盟規約違反をした場合、罰金より無期限試合出場停止迄の罰則を課す。

5. 試合結果報告

- ・ 各試合について、当該チームとオフィシャルはそれぞれ個別に、都連 HP のスコア報告サイトに連絡をすること。
- ・ 試合終了後現場から携帯、及びスマートフォン等で送信することが望ましいが、できない場合でも翌日には送信すること。
- ・ 他方からの情報で HP に結果がアップされた場合でも、正確を期するために結果連絡をすること。