

競技要項

1. 競技方法・競技時間

【A・Bグループ】

- * 対戦表の左側を仮ホームチームとし、本部席から向かって左側のベンチに入る。
試合でのホームチーム、ビジターチームは、試合前のパケットスにて決定する。
- * 1、2回戦は、トーナメント方式で試合を行う。
- * 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。
- * 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。
- * 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。
その後、9位から14位決定トーナメント戦に臨む。
- * 第3ピリオド終了時、同点の場合、両チーム5名ずつのパナルティ・ショット・シュートアウト(以下PSS)により勝敗を決定する。このとき、各チームのゴールキーパーは第3ピリオドと同じサイドを守る。
ただし、レフェリーが氷面を確認し、両サイドを利用することがどちらかのチームに不利になると判断した場合には、レフェリーが使用するサイドを決定する。
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PSSにより勝敗を決定する。
ただし、決勝リーグ戦で第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正味5分間の延長ピリオドを行う。
なおかつ同点の場合は、両チーム5名ずつのPSS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PSSにより勝敗を決定する。

【Cグループ】

- * 対戦表の左側を仮ホームチームとし、本部席から向かって左側のベンチに入る。
試合でのホームチーム、ビジターチームは、試合前のパケットスにて決定する。
- * 1回戦総当たりのリーグ戦方式で試合を行う。
- * 第3ピリオド終了時、同点の場合、両チーム5名ずつのパナルティ・ショット・シュートアウト(以下PSS)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PSSにより勝敗を決定する。

2. 決勝リーグ・1回戦敗退リーグ戦・Cグループリーグ戦での勝ち点および順位決定方法

	レギュレーション タイム勝ち	延長戦・PSS 勝ち	延長戦・PSS 負け	レギュレーション タイム負け
勝ち点	3	2	1	0

順位決定は以下の通りとする。

- ① 勝ち点の多い順
- ② レギュレーションタイムの勝ち数の多い順
- ③ 当該校の対戦成績の勝ち点の大なるもの
- ④ 当該校同士の試合で得失点差の大なるもの
- ⑤ 当該校同士の試合で得点の大なるもの
- ⑥ 順位決定リーグ内における試合の得失点差の大なるもの
- ⑦ 順位決定リーグ内における試合の得点の大なるもの
- ⑧ 全試合(リーグ戦+トーナメント1試合)での得失点差の大なるもの
- ⑨ 全試合(リーグ戦+トーナメント1試合)での得点の大なるもの
- ⑩ 前年度ランク上位のもの

3. 試合時間

* 練習終了後、整氷を行う。

【Aグループ】 練習 7分 正味 20分×3ピリオド ピリオド間インターバル 約12分(整氷)

【B・Cグループ】 練習 7分 正味 15分×3ピリオド 1P-2P間インターバル 5分

2P-3P間 約12分(整氷)

【共通】

* 各グループの試合で、7点以上の得点差がついた時点で、次のフェイスオフ以降はランニングタイムとする。

① 点差が縮まった場合でもランニングタイムは継続する。

② 次の場合は時計を一旦止める。

a) 得点時(レフェリーが本部席オフィシャルに得点を報告し、電光掲示板入力を確認され次第直ちにスタートする)

b) ペナルティ発生時(次のフェイスオフでパックがドロップされた後スタートする)

c) タイムアウト(アナウンスと同時に止め、終了ブザーと同時にスタートする)

③ ペナルティ時間終了時にプレーが止まっていた場合、ペナルティボックス内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ボックス内から出てはならない。

4. 競技規則

(公財)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ルールによるものとする。

5. 補助規則(東京都アイスホッケー連盟が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。スタッフはベンチ入りできない。

3) プレーヤーはバイザーまたはフルフェイス・マスクの付いたヘルメットを着用しなければならない。顎紐と顎の間のゆとりは指1本分のみとする。バイザーは鼻が全て覆われるものなければならない。プレーヤーは試合前の練習中、ベンチ内、ペナルティボックス内にいるときも、ヘルメットを正しく着用していなければならない。

4) チームのすべてのプレーヤーは、同じユニフォーム、パンツ、ストッキング、ヘルメットを着用しなければならない。

5) プレーヤーはマウスガードを着用しなければならない(試合中の不正な着用は警告なしにミスコンダクトペナルティを科す)。

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。

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。

試合中、正しく防具を着用していないプレーヤーに対しては、警告なしにミスコンダクト・ペナルティを科す。

「お守り」は防具の内側に縫い付ける。それ以外のアクセサリ等の着用は認めない。

なお、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。

7) グローブ、ヘルメット以外の用具は完全にユニホームの下に着用し、ユニホームはパンツから必ず出す。

ユニフォームとパンツは、タイダウストラップで密着させなければならない。ユニフォームがめくれている選手への注意は、1回目はチームに対して行う。2回目の注意からは、マイナーペナルティを科す。

試合中、ベンチから氷上に出る際、ユニホームがパンツから出ているか、選手スタッフ間で確認する。

8) ストッキング上のテープは透明がよい。ストッキングのデザインと違う色のテープにより、色をまたいでテープを巻く場合(クロスさせる等)は、透明のテープのみ使用できる。ベルクロタイプのバンドも同様とする。

- 9) 2004年1月1日以降に生まれた選手は、ネックガード、イヤードガード、フルフェイスマスクを着用しなければならない。
- 該当する選手は、オールメンバー表のチェック欄に記入して提出する。
- 関東大学リーグにおいては、全選手ネックガード・イヤードガード・フルフェイスマスクの着用を段階的に義務化する。(猶予期間を1年程度とするが国内在庫が揃い次第、全選手に対して完全義務化)
- 10) 練習中、ゲーム・スーパーバイザー(GSV)がヘルメットやストッキング等の防具を正しく着用しているか確認し、是正させることがある。
- 11) 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。役員はIDを着用しなければベンチ入りできない。役員不在の場合は試合放棄とし、不戦敗(スコアは0対15)とする。
- 役員とは「大会要項 8」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。
- 12) ベンチにはゴールキーパー2名、プレーヤー20名の計22名、役員6名まで入れる。
- 外国籍を有する選手は3名以内とする。
- 13) タイムアウトは全試合、各チーム1回使用できる。
- 14) オールメンバー表、オフィシャル担当表は当連盟所定の用紙に記載し、試合(オフィシャル当番)の当日、入場時(練習開始1時間前)に提出する。
- 15) 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(ゴールキーパー1名とスケーター5名)に満たないチームは、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。
- 16) 仮ホームチームはユニフォームの色を選択できる。ただし、対戦する両チームのユニフォームが同系色の場合は、原則、仮ホームチームがユニフォームを変えなければならない。
- 基本は、仮ホームが色付き、ビジターが白系を着用する。チーム間の協議が整えばこの限りではないが、必ず事前にレフェリー及びGSVの許可を得る。
- 17) 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。
- 18) PSSの先攻・後攻の選択権は、パックスにおいて決定する。
- 19) 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回ずつ要求できる。
- 20) 練習後・ピリオド終了時・試合終了後など、両チームが同一通路を使用して控室に戻る場合、両チームが同時に移動しないよう、出入口に近いベンチのチームから先に速やかに氷上より退場する。
- なお、後のチーム(氷上にいる選手)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。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ベンチに戻らない場合は、ベンチ・マイナー・ペナルティ を科す。
- 氷上の移動は、全てヘルメットを着用すること。(原則としてグローブとスティックも所持する)
- 21) ベンチドアマンの取り扱い
- ① 当日の試合に出場しないが選手登録されている学生2名以内をベンチドアマンとして置くことができる。この場合、オールメンバー表のスタッフ欄に記載する。ただし、役員6名には含まれない。
- ② ベンチドアマンは、危険防止のため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。
- 試合前の整列時に、レフェリーがベンチドアマンの用具着用状態を確認し、正しく装備していない場合、その試合のベンチ入りを認めない。この場合、ペナルティ(ベンチ・マイナー)は科せられない。
- 22) 試合中、ベンチ内での写真撮影は禁止する。コーチングの目的にのみ電子機器の使用を認める。
- 23) ベンチ入りする学生スタッフ(マネージャー、トレーナー等)は危険防止のため、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。レフェリーが規定に違反している学生を発見した場合、該当者をベンチから退場させる。ただし、ペナルティ(ベンチ・マイナー)は科せられない。
- ベンチに入るスタッフ・トレーナー・マネージャー等は、ユニフォームを着用してはならない。

- 24) 第2ピリオド、第3ピリオド開始時は、ファーストセットのみ氷上に上がる。
- 25) 申請した登録と試合当日の背番号に変更がある際は、オールメンバー表提出時、競技役員（大会運営委員長、GSV、スコアラー等）に報告する。
- 26) ユニフォームの名前を隠す際は、同系色の布を縫い付ける（テープ使用は不可）。

6. 試合中の負傷

試合中に選手が負傷した場合は、当連盟所定のフォームに記載し、事務局宛てにメール送信する。
試合中に起こった傷害に関して応急処置は行うが、その後は各チームおよび個人の責任とする。
観客も同様とする。

注意事項

- * 事前の連絡なく、代表者会議、オフィシャルクリニック、表彰式、試合、オフィシャル当番を遅刻、欠席、棄権した場合、また連盟の規約に違反した場合、JIHFリスペクト憲章に反する行為をした場合は、学生事業委員会ならびに審議委員会にて協議し、処分を科す。
- * 試合前練習の際、終了ブザー後にシュートを打った選手は、その試合の出場資格を失う。
- * ペナルティベンチ内では、ペナルティ終了30秒前まで座っていること。また味方への応援を含む一切の私語を禁止する（上記については、レフェリー以外が別途処分を科すことがある）。
- * 試合時のツバ吐き行為は、いかなる理由があってもゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ を科す。一旦口に入れた水等を吐き出す行為もツバを吐く行為と同様にみなす。
- * 試合終了後30分以内に退場する。
- * 大会期間中のシャワー利用を禁止する。

<緊急連絡先>

第1連絡先	大会運営委員長	横川 将也	090-8507-9867
第2連絡先	大会運営副委員長	内山 邦也	090-6029-2457