

競技要項

2025/7/28更新

1. 競技方法

- * [対戦方式](別ページ参照)によるリーグ戦およびトーナメント戦(Division V)を行う。
- * 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、試合前のパックスにて決定する。
その際、仮ホームチームがパックの表裏を選択できるものとする。

2. 競技時間

- * 練習終了後、整氷を行う。
- * 練習および試合は、前の試合が終わり次第、順次時間を繰り上げて開始する(最大15~20分)

【Division IA/IB】 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10分(整氷)

【Division II~Vおよび入替戦】

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10分(整氷)

【Division IB下位2チームとDivision II上位2チームによるファイナルリーグ】

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10分(整氷)

【ランニングタイム: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。(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)
 - a) 得点時
 - b) ペナルティ発生時
 - c) タイムアウト
 - d) オンアイスレフェリー以外の判断で時計を止める場合がある
 - e) 第3ピリオド終了残り2分以降
- 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。

【同点の場合:共通】

- ・ 第3ピリオド終了時、同点の場合、両チーム5名ずつのペナルティ・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。
相手チームのショットの際、ゴールキーパーは、ベンチに戻らずクリアゾーンにて待機すること。
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。
- * PSSの先攻・後攻の選択権は、パックスにおいて決定する。
- * **ファイナルリーグ**
 - ・ 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、サドンデス方式による3対3の正味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。

3. 順位決定方法

勝ち点を以下の通りとする。

| | レギュレーション タイム勝ち | 延長・PSS 勝ち | 延長・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。

*** Division IのファーストリーグおよびDivision II以下**

- ① 勝ち点の大なるもの
- ② 当該校の対戦成績の勝ち点の大なるもの
- ③ 当該校同士の試合の得失点差の大なるもの
- ④ 当該校同士の試合の得点の大なるもの
- ⑤ 全試合の得失点差の大なるもの
- ⑥ 全試合の得点の大なるもの
- ⑦ 前年度ランキング上位のもの

*** Division IAのセカンドリーグ (ファーストリーグは含まない)**

- ① 勝ち点の大なるもの
- ② 当該校の対戦成績の勝ち点の大なるもの
- ③ 当該校同士の試合の得失点差の大なるもの
- ④ 当該校同士の試合の得点の大なるもの
- ⑤ 全試合の得失点差の大なるもの
- ⑥ 全試合の得点の大なるもの
- ⑦ ファーストリーグ上位のもの

*** Division IBのセカンドリーグ (ファーストリーグは含まない)**

- ① 勝ち点の大なるもの
- ② 当該校の対戦成績の勝ち点の大なるもの
- ③ 当該校同士の試合の得失点差の大なるもの
- ④ 当該校同士の試合の得点の大なるもの
- ⑤ 全試合の得失点差の大なるもの
- ⑥ 全試合の得点の大なるもの
- ⑦ 前年度ランキング上位のもの

*** ファイナルリーグ (セカンドリーグを含む)**

- ① 勝ち点の大なるもの
- ② 当該校の対戦成績の勝ち点の大なるもの
- ③ 当該校同士の試合の得失点差の大なるもの
- ④ 当該校同士の試合の得点の大なるもの
- ⑤ 全試合の得失点差の大なるもの
- ⑥ 全試合の得点の大なるもの
- ⑦ **ファイナルリーグのみの①～⑥**
- ⑧ 前年度ランキング上位のもの

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、国際アイスホッケー連盟の定めるアイスホッケー公式国際競技規則、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。
オールメンバー表に記載されていないスタッフはベンチ入りできない。
- 3) プレーヤーはフルフェイス・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。
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、ユニフォームはパンツから必ず出す。
ユニフォームとパンツは、タイダウン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、ユニフォ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) 全選手ネックガード・イヤガード・フルフェイスマスクを着用しなければならない。
- 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。著しく汚れたり破れたパンツの着用は試合出場を認めない。
- 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、仮ホームが色系、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およびGSVの許可を得る。
- 17) 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こと)

18) 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。

19) ベンチ内での写真・動画撮影は禁止する。コーチングの目的にのみ、電子機器の使用を認める。

20) 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。

21) 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。

ただし、リンクコンディションによっては、レフェリーの指示によりベンチ内で待機する場合がある。

22) 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。

原則として、ホームとビジターユニフォームの背番号が異なることは認めない。

23) 背中へのネームは、「自分の姓」をつけること。

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)。

24) ゴールの確認についてのみチーム側からチャレンジすることができる。

別途、定める「コーチチャレンジ」「VSSローカルルール」を適用する。

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。

注意事項

- * 事前の連絡(正当な理由も)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。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。
- * 大会期間中、控室のシャワー利用を禁止する。
- * 原則として、試合終了後30分以内に退場する。

<緊急連絡先>

第1連絡先 大会運営委員長 横川 将也(学生事業委員長)

第2連絡先 大会運営副委員長 内山 邦也(学生事業副委員長)