

オールドタイマー 競技要項

1) 競技規則

- (1) 原則としては、国際アイスホッケー連盟の競技規則を適用する。但し、大会の趣旨に則り、次に掲げる事項をオールドタイマー委員会の独自規定として追加する。
- (2) ボディチェックは禁止とし、違反した場合はマイナーペナルティー又はメジャーペナルティーを課す。
- (3) シュートおよびパス等でスティックを膝上に上げた場合、上げた時点でマイナーペナルティーを課す。(フェイント等に対しても、膝上に上げた時点でマイナーペナルティー)
- (4) ファイティングの禁止
 - (a) 競技者に闘拳により攻撃(又は煽動)したとみなされた選手にはメジャーペナルティーと自動的なゲームミスコンダクトペナルティーが課せられる。
 - (b) ファイティングペナルティーを科せられ選手は自動的に懲戒委員会の判断が下される迄出場停止処分となる。
- (5) 1 ゲームで3回のペナルティーを受けた選手はゲームアウトとする。
- (6) ハイブリットアイシングは適応しない。
- (7) アイシングの際の交代を認める。
- (8) 薄型軽量の旧式タイプのヘルメットの着用は禁止する。また、国際基準のサーティフィケーションシールが貼付されたヘルメット等を使用することも併せて推奨する。
- (9) 眼鏡使用者は、フルフェイスマスクの着用を義務付ける。
その他のプレーヤーはハーフバイザーの着用を義務付ける。
※その他の選手もフルフェイスマスクの着用を推奨する。
- (10) エルボーの露出、ショルダー及びレガースの未着用など危険な防具着用方法は禁止する。
安全に楽しくプレーするために、GK防具等日本アイスホッケー連盟の定めた基準に則った防具を使用する。できない明確な事由がある場合、ローカルルールとして使用を認めるが、あくまでローカルルールであるので、他連盟にその影響力を及ぼすことはない。
GKとプレーヤーは自分と相手の安全のために、壊れた防具や極端に古い防具の使用は避ける。
- (11) 日本リーグ経験者、各国代表経験者等、外国籍を有する選手については、登録の制限を設けないが、同時に氷上でプレーできるのは2名までとする。
- (12) 新ルールを適用する。(ただし、コーチチャレンジ及びゴール裏の GK 制限区域に関する規則を除く)
- (13) タイダウンストラップ着用を義務づける。
- (14) メンバー表は当日参加メンバーのみを記載すること。
- (15) ネックガードの着用を義務化する。
耐切創性を認めた BNQ(北米)か CE(欧州)の認証品を着用する。
- (16) ホームチームベンチは、本部席から見て左側。

2) 競技方法

- (1) 競技時間は練習 5 分、各ピリオド正味 15 分、インターバル 3 分。
但し、リンク終了時間 2 分前に試合が終了しない場合その時点で試合終了とする。
- (2) タイムアウトは設けない。

3) 選手の人数

- (1) ユニフォーム着用は上限を設定しないが、全選手が出場できる様に取り計らうこと
該当チームがあった場合は失格ゲームとする。(ベンチウォーマーは0とすること)
- (2) 試合成立の為の人数は、試合開始までにゴールキーパー不在であっても、選手6人以上必要、
第2ピリオド開始までに GK1 名、プレーヤー7 名に満たない場合は試合を放棄したものと
みなし不戦敗とする。

4) 補助規則

- (1) 棄権 試合を棄権するチームは試合日の24時間前までにその理由と共にオールドタイマー
アドレスにメール連絡すること。hiroshi.suzuki@sgc-web.co.jp
試合を棄権するチームは不戦敗(スコアは0対15)とする。
- (2) 当番 当番チームは江戸川、東伏見、東大和では、8名以上が試合30分前に集合し、試合の
オフィシャルを務める。辰巳では、9名以上が試合開始45分前に集合することとする。
規定の人数に満たない場合、両チームの判断に試合の成立を委ねる。
止むを得ず当番を肩代わりする時は、前項(1)棄権の連絡方法で行う。
試合記録の管理、T I H Fスコア連絡サイトへの入力を遅滞なく确实且つ速やかに行う。
- (3) 罰則 当番チーム人員不足のため試合が成立しない場合は、再試合の費用(レフェリー代含む)を
当番チームが負担する。
- (4) ラインズパーソン
当番チームは本年度オールドタイマーレフェリークリニック、
公認審判該当者の中から2名をラインズパーソンとして各試合に選出する。
ラインズパーソンをこの規約通りに実施できない場合、チーム内、あるいは他チームの
助けを請うなど対処すること。
- (5) スーパーバイザー
当番チームの責任者はスーパーバイザーとしてその任に当たる。