

第1章 総則

第100条 総則

競技場の規格、用語の定義及び試合規則等この規則に特に定めたもの以外は、原則として当該年度のアイスホッケー公式国際競技規則(以下IIHFルール)を準用する。

第2章 チーム・選手及び用具

第200条 チーム編成

チームは、監督1名、コーチ1名、選手8名以上で編成する。
なお、監督及びコーチは選手兼任でもよい。

第201条 選手登録

選手登録は、当該年度の大会が始まる前に運営委員会に提出する。
追加登録は認められるが、同一年度内での移籍は認められない。
追加登録は、各試合の前々日までとし、最終追加登録は当該年度の最終戦前々日までとする。

第202条 試合出場登録

各チームは、試合ごとにメンバー表を提出し、次の区分に従い試合出場選手を登録する。
メンバー表提出後の変更は認められない。

	第1ピリオド	第2ピリオド	
1)キャプテン	1名	1名	
2)フォワード	3名	3名	(ベストを着用して区別する)
3)ディフェンス	3名	3名	
4)ゴールキーパー	1名	1名	

各ポジションで第2ピリオドに記載のない場合は、第1ピリオド出場者がそのまま出場するものとする。

第210条 ユニフォーム

チームは、ユニフォームまたはそれに準じるものを着用する。
ユニフォームと準じるものとの混在を認めるが、チームカラーにて統一すること。
ユニフォームには、背中又は両袖に選手個人の番号が入っていることが望ましい。

第211条 スティック

スティックは、アイスホッケー用・インラインホッケー用もしくは長ぐつホッケー用のスティックを使用する。

第212条 長ぐつ

長ぐつは、ゴムまたは合成ゴム製のものを使用する。
滑り止め及び金具の付いたものは使用禁止とする。

第213条 防具

ヘルメット、エルボーパット、ニーパット、手袋は必ず着用する。
なお、防具に関しては以下のとおりとする。

ヘルメット	アイスホッケー用、ローラースケート用又はそれに準じる物
エルボーパット	アイスホッケー用、ローラースケート用、バレーボール用サポーター 又はそれに準じる物
ニーパット	アイスホッケー用、ローラースケート用、バレーボール用サポーター 又はそれに準じる物
手袋	軍手、防寒手袋又はスキー用手袋

第214条 ゴールキーパーの防具

ゴールキーパーの防具については、213条の他に次のものも使用を認める。
ニーパット アイスホッケーレフェリー用レガース及び野球キャッチャー用レガース
手袋 アイスホッケープレーヤー用グローブ
他、ゴールキーパーの体を守ることをのみを目的とした防具

第215条 パック

パックは、ビニール製カラーボールを使用する。

第3章 競技規則

第300条 競技者

試合は、第202条に基づいて登録した選手8名で競技する。
競技者のうち最低3名は女子とし、女子が数に満たない場合はその分少ない人数で競技する。
試合の最低挙行人数は、5名とする。

第301条 未登録選手の出場

運営委員会未登録選手が出場した場合は、その試合に限り没収試合とし、不戦敗とする。

第302条 オールメンバー表未記載選手の出場

オールメンバー表に記載されていない選手は、出場できない。
当該選手のゴールは無効となり、得点も認められない。
当該選手のアシストは無効となるが、アシストのみ削除され、得点は認められる。

第303条 試合時間

試合時間は、ロスタイムを含めた5分×2ピリオドの10分間とする。

ピリオド間のインターバルは、1分とする。

ただし負傷等によりレフェリーが認めたときは、時計を止めることがある。

第304条 選手交代

ピリオド間のインターバル中に、交代を認める。

交代者は被交代者のポジションに入るものとし、無交代者のポジションの変更は認められない。

ピリオドをまたがる反則時間を消化している選手については、被交代者が残りの

反則時間を消化するものとする。

負傷等によりレフェリーが認めたとき以外は、ピリオド内の選手交代は認められない。

第305条 交代の手順

選手を交代する際は、メンバー表に記載されたとおりの交代をすみやかに行う。

メンバー表に記載のない交代は一切認められない。

第306条 得点

得点は、1ゴールにつき男子1点、女子2点とする。

ペナルティショット及びゲームウィニングショットも同様とする。

第307条 フェイスオフ

試合中のフェイスオフは、すべてキャプテンが行う。

ただしキャプテンが退場している場合は、ディフェンスの5・6・7番がその順で代行する。

第4章 反則

第400条 反則の定義

円滑な試合運営及び危険防止の為、以下の反則を厳しくする。

第401条 反則の種類

反則の種類及び科される時間は以下のとおりとする。

マイナー・ペナルティ(1分)

ベンチ・マイナー・ペナルティ(1分)

メジャー・ペナルティ(3分)

ミスコンダクト・ペナルティ(5分)

ゲーム・ミスコンダクト・ペナルティ(GM)

マッチ・ペナルティ(MP)

ゲーム・ミスコンダクトについては、ペナルティを科せられた選手に7分が記録される。

マッチ・ペナルティについては、ペナルティを科せられた選手に10分が記録される。

ゲーム・ミスコンダクト及びマッチ・ペナルティを科せられた選手は、自動的な1試合出場停止を科せられるものとする。

マッチ・ペナルティを科せられた選手は、懲戒委員会にて追加裁量を科せられることもある。

第410条 メンバーオーバー

フォワード3名は、ディフェンディングゾーンに入ることはいできない。

入って、ボールに触れた場合及びボールに触れることを目的としたプレーを試みた場合は反則となる。

第411条 ハイスティック

スティックを肩より上に上げてプレーすることはできない。

また、プレー中に氷面に対し平行以上に上がった場合も反則となる。

また、選手が氷面に寝ている場合、氷面に対し45度以上に上がった場合も反則となる。

第412条 トリップング

選手が氷面に寝ている場合、スティックを振り回すことを禁止する。

相手選手に当たる当たらないを問わず、振り回したと見なされる場合は反則となる。

第413条 スティックを跳ね上げる行為

パックをキープしている者に対して、スティックを跳ね上げる行為を禁止する。

パスを受けようとしている者に対しても同様とする。

スティックを跳ね上げる行為を行った時点で反則となる。

その際には、スラッシングもしくはインターフェアランスを適用するものとする。

第414条 パックを手で扱う行為

プレーヤーは、空中にあるパックをブロックする形で下に落とす行為を除いて、

手でパックを扱うことはできない。

掴んだり、叩き落としたりする行為を禁止する。

またゴールキーパーが、確保したパックを前方に投げる行為も禁止する。

ただし、この反則についてはペナルティショット扱いにはせず、レフェリーはプレーを中断し、近い位置のフェイスオフスポット、または仮想線上よりフェイスオフを行うものとする。

第420条 ペナルティショット

第414条及び第440条を除く反則が起きた場合は、アタッキングゾーンの入り口に当たるブルーラインの中央部よりペナルティショットを行う。
ゴールが決まれば反則は相殺されるが、決まらなかった場合は反則者は次のフェイスオフから1分間の退場となる。

第421条 ペナルティショットの手順

ペナルティショットは、シュートされた時点で完了したものと見なされ、2回目のシュートは認められない。
また、パック及び体が途中で止まった場合、及びシュートされることなくゴールラインを越えた場合も完了したものと見なされる。

第422条 ペナルティショット後のフェイスオフ

ゴールが決まればセンタースポットから、決まらなかった場合はエンドフェイスオフスポットから試合を再開する。

第430条 ゴールキーパーのペナルティ

ゴールキーパーはペナルティベンチには入らない。

ゴールキーパーにマイナーまたは1回目のミスコンダクトが科せられた場合：

ゴールキーパーはプレーを続ける。

反則時に氷上にいた他のプレーヤーの中から、キャプテンが指名したプレーヤーがゴールキーパーのペナルティを代行する。

ゴールキーパーにメジャー、ゲームミスコンダクトまたはマッチペナルティが科せられた場合：

ゴールキーパーは退場する。

反則時に氷上にいた他のプレーヤーの中から、キャプテンが指名したプレーヤーがゴールキーパーのポジションに入る。

第440条 ベンチ・マイナー・ペナルティ

ベンチ・マイナー・ペナルティではペナルティショットを行わない。

ベンチ・マイナー・ペナルティがチームに科せられた場合、キャプテンが指名したプレーヤーが退場し、ペナルティタイムを消化する。

第5章 競技役員

第500条 オフィシャルの任命

以下のオフィシャルが任命される。

レフェリー	1名
ラインズマン	2名
タイムキーパー	1名
スコアキーパー	1名
ペナルティアテンダント	1名以上
ゴールジャッジ	2名

第510条 レフェリーの用具

レフェリーは、他の競技者と明確に判別できる服装で氷上に立つ。
できればアイスホッケー用のオフィシャルセーターを着用することが望ましい。

第511条 レフェリーの任務

レフェリーは、当該試合の完全な統制権を持つものとする。

試合中のすべてのフェイスオフを行うものとする。

第512条 ラインズマンの任務

ラインズマンは、氷域外のブルーラインの延長線上に立ち、オフサイド及びアイシングの判定を行うものとする。

また、レフェリーがオーバーメンバーに気がついていない場合は、その判定権を持つ。

第520条 タイムキーパーの任務

タイムキーパーは、試合時間及び反則時間のチェックを行う。
ピリオド終了及び試合終了の際には、ホイッスルにて終了を知らせる。
インターバル終了15秒前にも、ホイッスルにて終了を予告する。

第521条 スコアキーパーの任務

スコアキーパーは、試合の記録を行う。
その際には、オフィシャルスコアシートを使用する。

第522条 ペナルティアテンダントの任務

ペナルティアテンダントは、各ペナルティベンチに配置され、ペナルティ終了後の適切な時間に反則者を氷上に戻すものとする。

第523条 ゴールジャッジの任務

ゴールジャッジは、パックがゴールポストの間を通過し完全にゴールラインを越えたかどうかのみを判定するものとし、その判定を適切な合図にて知らせるものとする。
レフェリーはゴールジャッジと協議することができるが、得点に関する最終決定はレフェリーが下すものとする。

第530条 オフィシャルスコアシート

オフィシャルスコアシートは、スコアキーパーが作成し、試合終了後に受けるレフェリーの署名をもって完成するものとする。

この規則は、2004年8月1日より制定する。
この改定規則は、2005年8月1日より施行する。

競技規則の解釈及び補則

第210条 ユニフォームに関して

- a) フォワード選手にベストを着用させるため、選手個人の番号は両袖に付いている事が望ましい。2004年8月2日以降に登録される選手の番号は、1～99の整数に限られる。他の選手も同様とするが、2004年8月1日に登録された以下の選手の番号は特例とする。

十條CRANES 野瀬 隆 番号00

- b) ベストを着用するフォワード選手がユニフォームに準じるものを使用する場合、ベストに隠れない部分にてチームカラーを判別できるようになっていること。

第212条 長ぐつに関して

(削除)

第213条 防具に関して

フェイスガードの使用を許可する。
ただし、危険を伴うと認められる場合は、その使用を禁止する。

第214条 ゴールキーパーの防具に関して

キャッチンググローブは使用を禁止する。

第303条 試合時間に関して

サイドチェンジは行わない。
試合開始および第2ピリオド開始のフェイスオフに間に合わない選手がいる場合、その選手は試合中に氷上に入ることを認める。
この際、レフェリーはプレーを止める必要はなく、選手は自チームのベンチ付近から氷上に入ることとする。

第401条 反則の種類に関して

- a) ゲームミスコンダクトあるいはマッチペナルティを科せられた選手は、その時点で退場し、そのチームは、以降少ない人数で戦うものとする。
したがって、第1ピリオドで退場者が出た場合、その選手に対する交代者は存在せず、第2ピリオドも引き続き少ない人数で闘うものとする。
ただし、退場者が出たことによって当該試合第2ピリオドに出場予定だった交代予定者が当該試合日に一度も出場できなくなる場合、他の交代予定者を削除しての交代を認める。この際、原則として同一ポジションでの交代とするが、同一ポジションに他の交代予定者がいない場合は他ポジションでの交代を認める。
また、交代予定者が一人しかいない場合は、他の選手(無交代者)との交替を認める。この際は、同一ポジションでの交代とする。
- b) 当面の間、運営委員会(代表者会議)が懲戒委員会を兼務する。

第430条 ゴールキーパーのペナルティに関して

ゴールキーパーがピリオドをまたがる反則を代行者によって消化している場合、代行者の交代者は、当該代行を消化してから氷上に入るものとする。

第440条 ベンチ・マイナー・ペナルティに関して

Aチームの選手がBチーム側のベンチ方向からオフィシャルに対して暴言等を使用したと断定できる場合は、Aチームに対してベンチ・マイナー・ペナルティを科すことができる。かつ、レフェリーはAチームに対して注意を与え、控え選手を含めたチームオフィシャルの場内の往來を禁止することができる。

第512条 ラインズマンの任務に関して

ラインズマンがオーバーメンバーの反則を判定した場合は、ホイッスルを吹きレフェリーに対して速やかにその事を伝達する。

競技要綱

1. 参加チーム
2005 - 2006シーズンは、以下のチーム。()内はチームカラー。
JJS Garudas(白)
十條CRANES(青)
横浜市役所長ぐつアイスホッケー部(水色)
東京ポラリス(黒)
チーム石川大輔(緑)
2. 試合方式
参加チームによる2回戦総当りリーグ戦。
3. 順位決定
勝ち点制とし、勝ち点の多い順。勝ち点は以下のとおり。
勝ち 3点
引き分け 1点
負け 0点

勝ち点同点の場合は、以下の条件順。
 1. 勝ち数の多い順
 2. 当該チームの対戦成績
 3. 当該チーム同士の試合での得失点差
 4. 全試合での得失点差
 5. 全試合の反則数の少ない順
 6. 全試合の総失点の少ない順
 7. 当該チーム同士の試合での総失点の少ない順
4. 不戦敗
人数不足あるいは委員会未登録選手出場等、いかなる理由においても不戦敗の場合の得点は「0 - 7」とする。
5. プレーオフ
リーグ戦上位4チームでプレーオフを行う。
プレーオフは10分間で決着のつかない場合は、代表者5名によるゲームウィニングショットを行う。
それでも決着のつかない場合は、1名ずつによるサドンビクトリー方式のゲームウィニングショットを決着のつくまで繰り返し行う。
6. ゲームウィニングショット
プレーオフは10分間で決着のつかない場合は、代表者5名によるゲームウィニングショットを行う。
それでも決着のつかない場合は、新たな代表者5名によるサドンビクトリー方式のゲームウィニングショットを決着のつくまで繰り返し行う。
ただし代表者5名の選出は、10分終了時に出場していた選手(キーパーを含む)のみとする。
開始前に5名の順番をレフェリーに提出する。
先攻後攻は、キャプテンのじゃんけんによって決定し、先攻を選んだチームのサイドですべてのゲームウィニングショットを行うものとする。
7. 最終順位決定
5位はリーグ戦終了時点で決定。
3位決定戦を行い、勝利チームが3位。敗戦チームが4位。
プレーオフ最終戦勝利チームが優勝。敗戦チームが準優勝。
8. 表彰選手
プレーオフを含めた全日程終了後に、以下の選手を表彰する。
最優秀選手
ベストエイト
最多得点者
最多アシスト者
最優秀防御率ゴールキーパー