



## 大会要項

1. 大会名称 第1回 シニア アクアカップ
2. 主催 千葉県アイスホッケー連盟
3. 期間 平成26年6月28日(土)・7月5日(土) (2日間)
4. 会場 アクアリンクちばアイスアリーナ
5. 開会式 実施しない
6. 参加資格 日本アイスホッケー連盟に平成26年度登録をしている満45歳以上で、今大会に参加する社会人チームに所属する選手。  
尚、女子は1974年3月31日以前生まれの者とする。
7. 参加費 チーム参加費 **45,000円(レフェリー・他諸費用)**  
原則として、参加費は、大会当日平成26年6月28日(土)に千葉県アイスホッケー連盟に納めること。
8. 競技規則 千葉県アイスホッケー連盟の定める補助規則を除いては、原則として**国際競技規則(2010~2014)**によるものとし、今年度改正されたルールを適用する。  
但し、オールドタイマー委員会規定により、ボディーチェックング、バッティングシュートは禁止とし、違反した者にはマイナーペナルティーを課す。

### ■ 補助規則(ローカル・ルール)

- ① 連盟未登録選手または大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、そのチームは不戦敗(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、試合出場できない。  
また、当該選手が関係した得点は無効とする。  
オールメンバー表にはGK1名を必ず記載して、各試合の練習開始前までに提出すること。  
なお、練習終了後は、メンバー表の追加・変更をすることはできない。
- ③ 危険な用具を着用している選手は試合出場できない。  
選手の怪我防止の観点から、試合前に用具が正しく着用されているかをレフェリーが確認し、正しく着用されていない選手には、直ちに改善することを指示するものとする。
- ④ ベンチにはGK2名、プレーヤー20名の計22名、役員6名まで入れる。  
試合開始時に**最低人数(GK1名、プレーヤー5名、計6名)**に満たないチームはその試合を放棄したとみなし不戦敗(スコアは0対15注)とする。  
ただし、プレーヤーが6名以上いることを前提に、GKが既に会場に到着し着替え中であることが確かな場合は、試合を開始できる。  
また、試合中に怪我やペナルティー等で規定の人数をリンク上に揃えられなくなったチームは、その時点で試合放棄(スコアは0対15)とする。
- ⑤ チームは、同一のユニフォームを着用するものとする。  
同一ユニフォームを着用していない選手は、試合に出場できない。  
但し、ソックスに関しては、今大会は、特例として、同一でないものを認定する。
- ⑥ ベンチは本部席から見た左側をホーム・右側をビジターとし、試合前パケットスで決める。



10. 試合方法 試合前の練習は8分とし、各ピリオド間のインターバルは4分とする。  
各ピリオドは正味15分とする。  
順位決定は、11項参照のこと。
- 試合の進行によっては競技責任者の判断でランニングタイムを適用する場合がある。  
なお、平成23年度より試合効率のアップを目的に『8点差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を適用』を試行する。  
詳細は、別項参照のこと。
11. 順位決定 トーナメント勝ち抜き制度とする。  
第3ピリオド終了時、同点の場合は直ちに両チーム3名ずつによるGWSによって  
勝敗を決める。  
それでも決しない時には1名ずつのサドンビクトリー方式によるGWSを行い勝敗を決める。  
6月28日(土) 一回戦  
7月 5日(土) 決勝戦・3位決定戦
12. オフィシャル 各試合には、千葉県アイスホッケー連盟 レフェリー委員会よりレフェリーを派遣する。  
本部席の**4名**(記録、時計、得点ペナルティ操作、アナウンス)及びゴールジャッジ **2名**、  
ペナルティボックス **2名**は参加チームにて分担して担当する。  
尚、ペナルティボックス当番のチームは、スケート2名を準備するものとする。
13. その他 付帯事項は下記の通りである。
- ・ 試合前の準備(試合用パックの準備等)はオフィシャルチームが行う。  
試合開始前のゴールの設置及び試合終了後の片付けも同様とする。
  - ・ 参加者は、必ず、スポーツ保険に加入している事とする。

#### 『ランニングタイム』の取り扱いについて

##### ■ 『ランニングタイム』の実施

千葉県アイスホッケー連盟主催(主管含む)の試合において、試合がリンク貸切枠に収まらないとSVが判断した時点で、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。  
なお、『ランニングタイム』が一度実施されたら、ゲーム終了まで実施する。

ただし、下記の場合のみ『ランニングタイム』を停止する。

##### 『ランニングタイム』停止の場合

⇒ その他、負傷者発生やリンクメンテナンスが必要など、長い時間(1分以上)ゲームが停止を要する場合、オフィシャル責任者の判断によりゲームタイムを停止する。

得点並びにペナルティはコールがされた時間とし、ペナルティはそのタイミングより開始。  
必要時間経過後のインプレイ中に退場選手は出場可能とする。