



## 大会要項

1. 大会名称 第2回 シニアアクアカップアイスホッケー大会
2. 主催 千葉県アイスホッケー連盟
3. 会場 アクアリンクちばスケートリンク
4. 期日 平成27年7月4日・11日(土)・12日(日) 3日間
6. 参加資格 (1) 公益財団法人 日本アイスホッケー連盟にオールドタイマー登録されている役員・選手  
(2) 各地区の単独チームでの参加を基本とする  
(3) 選手は、男子1970年3月31日以前生まれ、女子1975年3月31日以前生まれの者とする  
(4) 外国籍を有する者は、1チーム2名以内とする。
7. 参加費 チーム参加費 **60,000円(レフェリー・他諸費用)**  
参加費は、平成27年6月20日(土)までに主催連盟(下記口座)に納金する  
振込時の振込人名義は、チーム名で行うこと。  
【振込先】千葉県アイスホッケー連盟 会長 内田悦嗣  
千葉県銀行 船橋支店 普通4030970
8. 競技規則
  - ① 国際規定(2010～2014)による
  - ② 但し、オールドタイマー委員会規定により、ボディチェック、バッティングシュートは禁止違反した者は、マイナーペナルティーを課す
  - 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 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。
  - ⑤ 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。
  - ⑥ 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。  
尚、選手以外の役員1名を配置しなければならない。  
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。  
但し、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、同一でないものも認定する。
  - 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、試合前パクトスで決める。
9. 競技方法
  - ① 試合前の練習は5分とし、各ピリオド間のインターバルは3分とする。  
各ピリオドは正味15分とする。□
  - ② 勝ち点方式(各チーム2試合)とする。  
勝ち点制度とする。勝ち点は、勝ち3点、引き分け1点、負け0点とする。  
なお勝ち点が同数の場合、次の規定により上位を決定する。  
・勝ち点の多い順  
・当該チームの対戦成績  
・当該チーム同士の試合で得失点差の大なるもの  
・全試合の得失点差の大なるもの  
・全試合のペナルティータイム(分)の小なるもの
  - ③ 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。
10. オフィシャル
  - ① 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。
  - ② 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
- ① GKが1名の場合には、メンバー表のプレイヤーにあらかじめサブGKを明記すること。  
GK1名登録チームが不足の事態によりサブGKに交代する場合は、10分間のタイムアウトを認める
  - ② 本大会における負傷・盗難等については、本連盟は、一切責任を負わないので、各チームが責任を持って、予め、対処すること。
  - ③ 各チームは、スポーツ安全保険等傷害保険に必ず、加入すること。

#### 『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ると連盟による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。