

## クロスアイスに関する競技規則について

### 1 大会の趣旨

この大会は、次に掲げる事項を目的として開催する。

- (1) 「アイスホッケーが楽しい」と参加選手全員が感じてもらうことを最優先する。
- (2) 参加全チームが勝ち負けにかかわらず同じ試合数を戦うこと。
- (3) 出場選手には均等にオンアイスの時間を与えること。
- (4) 出場選手にゴールの機会を与える配慮をすること。

### 2 競技規則に関して

#### 第2章リンク

- (1) 競技は、通常のリンクを3分割したクロスアイスリンク（ブルーラインからゴールライン側のアタッキングゾーン内）で行う。  
3分割した真ん中のゾーンは両チームの控え選手待機場所（ベンチ代わり）等に使用する。
- (2) センターライン・ブルーライン・ゴールライン・ゴールクリーズは設定しない。
- (3) クロスアイスリンクのセンターと仮想エンドスポット4箇所に水性ペンキで印を付ける。
- (4) ゴールは、ミニゴール（1300mm×900mm）の使用を原則とする。  
※但し、各リンク所有のミニゴールが上記サイズでない場合はそれを使用する。またミニゴールを用意できない場合は通常のゴールの使用もありうる。
- (5) 2分割の場合は、フェンスとブルーラインの間をクロスアイスリンクとする。  
その場合、ブルーラインとセンターライン間にプレイヤーズベンチをおく。

#### 第3章チームとプレイヤー

##### ○チーム構成

- (1) 競技は、3 on 3による3ピリオド制で行う。
- (2) 1チームの選手は、プレイヤー9名（SUB0～2名以内）、GK1名、役員は最低1名とする。役員は各連盟からの引率責任者とし、そのほかのコーチ（お手伝い）として保護者2～3名をベンチに入れてもよい。

##### ○試合中の氷上のプレイヤー

- (1) オーダー表は、所定の用紙に記入した後、練習開始45分前までに競技本部に提出する。
- (2) チームは試合中に4人（ゴールテンダー1名とスケーター3名）以上の選手を氷上に出すことはできない。

##### ○キャプテンとキャプテン代行

- (1) キャプテン及びキャプテン代行は、オンアイスオフィシャルに対しいかなる規則に関する事項においても質問することは許されない。
- (2) 上記の違反に対しては、監督に対しミスコンダクトペナルティーを課す。

#### 第4章スケーターの用具

##### ○顔面の保護とマウスガード

- (1) 全てのプレーヤーはパックもスティックのブレードも貫通できないように作られたフルフェースマスクを着用しなければならない。
- (2) 全てのプレーヤーは首とどのプロテクターを着用しなければならない。
- (3) ユニフォームは、必ず統一したものを着用しなければならない。

#### 第5章プレー規則

##### ○試合の進行

- (1) 各ピリオドは、9分間のロス込みランニングタイムで行う。インターバルは各ピリオド5分間とする。練習は、試合前の5分間とし、パックの使用を認める。
- (2) ボディーチェックは禁止とする。

##### ○スコアクロック

- (1) スコアロックは試合の時間を計測し、0:00からピリオドの長さ(9分・5分)までUP計時で表示する。
- (2) スコアロックはオンアイスオフィシャルによるフェイスオフで動き始め、ロス込みで1分間計測し、1分間毎に鳴らされるブザー音で停止する。(2面使用の場合は、ピリオド開始のフェイスオフの動作を合わせるよう留意すること)

##### ○パック

- (1) パックは、ブルーパックを使用する。

##### ○タイムアウトおよび延長ピリオド

- (1) タイムアウトおよび延長ピリオドはなしとする。

##### ○ペナルティー・ショット・シュートアウト(PSS)

- (1) 3ピリを終了して同点の場合、ただちに3名ずつによるPSSを行う。それでも決しない場合、PSSを行った3名を除くプレーヤーによるサドンデスのPSSを行う。全員がPSSを行った場合は2巡目にはいる。
- (2) PSSは両方のゴールを使用する。

#### 第6章プレー規則/プレーの中断

##### ○アイシング・ザ・パック及びオフサイド等

- (1) アイシング及びオフサイドは適用しない。
- (2) 1分毎のブザーでの交代とGKがパックをセーブした際のリスタートは、センターと仮想エンドスポット4箇所でのフェイスオフで行う。
- (3) 攻撃側の選手が相手側のGKに直接接触した場合は、インクリーズとして試合をストップさせる。(GKに対するスラッシングなどの反則は通常どおりペナルティを課す)

##### ○スケーターの負傷

- (1) 試合中、怪我もしくは体調不良によりプレーが続行できなくなった時は、オーダー表の順序を繰り上げ、セットを再編成する。
- (2) GKが上記の理由でプレーできなくなった時は、試合のないチームから借りること

を認める。

#### 第7章競技規則/選手交代

- (1) 選手交代は、1分間毎に鳴らされるブザー音に合わせて行い、クロスアイスオーダー表に沿って登録選手全員（9～11名）を順番に出場させる。
- (2) 3セットのローテーションは、ホームチームは変更してはいけない。  
ビジターチームは、2ピリは第2セット・第3セット・第1セットの順に、3ピリは第3セット・第1セット・第2セットの順に選手を出場させる。  
【例：1ピリ、H1-V1, H2-V2, H3-V3、2ピリH1-V2, H2-V3, H3-V1、3ピリH1-V3, H2-V1, H3-V2】  
2ピリオド以後対戦セットが同じにならないようにする。
- (3) SUBがいる場合は、第3セットの次に順次加え、セットを編成する。【例SUBが2人いる場合、第3セット（オーダー表7・8・9）の次に出る第1セット（SUB1・SUB2・1）第2セット（2・3・4）となる。】

#### 第8章競技規則/ゴール

- (1) ピリオド内に1人のプレーヤーがゴールできるのは、2点までとする。その後、ゴールしても得点にならない。  
ただし、出場選手の3人とも2点をゴールした場合は、さらに、得点が許される。

#### 第9章競技規則/ペナルティ

- (1) I I H F 国際競技規則に明記されているいかなるペナルティに対しても、ペナルティが発生した場合は、ペナルティショットを与える。
- (2) ペナルティショットを行う選手はペナルティショットを受けた選手が行う。ただし、キーパーの場合や監督のペナルティは、滞氷選手の中でペナルティショットの回数の少ない選手を監督が指名する。
- (3) ペナルティショットはピリオドが終了した時点で行う。

#### その他

##### 1 ゲームオフィシャル

- (1) レフェリーは、ロス込みランニングタイムで行うことを考慮して、迅速な試合運営の観点から2人制で行う。
- (2) ゴールかノーゴールかの判断は、全てレフェリーが行う。
- (3) ゲームシートは作成しない。

##### 2 勝敗及び順位の決定方法

- (1) リーグにおける勝ち点の計算方法は、次のとおりとする。  
27分勝ち 3点 / 同点（PSS勝ち） 2点  
同点（PSS負け） 1点 / 27分負け 0点

以 上