

## 1. 競技方法

- (1) 総当たり方式のリーグ戦を行う。
- (2) 試合時間は、正味 12 分休憩 3 分の 3 ピリオドとする。
- (3) 10 点差以上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、ランニングタイムとする。
- (4) 第 3 ピリオドを終了して同点の場合は、直ちに両チーム 3 名ずつのゲームウイニングショット (GWS) を行い、尚、決しない場合はサドンデス方式の GWS によって勝敗を決する。
- (5) タイムアウトは全試合、各チーム 1 回使用できるものとし、その時間は 30 秒とする。
- (6) 他は IJHF 規定に基づくものとする。

## 2. 順位の決定方法

- (1) 勝点制にて順位を決定する。
  - ・ 36分 (第3ピリオドまで) での勝者3点
  - ・ GWSによる勝者2点
  - ・ GWSによる敗者1点
  - ・ 36分 (第3ピリオドまで) での敗者0点
- (2) 勝ち点と同じ場合は、総得点数から総失点数を引いて、その差の大きいチームを上位とする。
- (3) その差が同じ場合は、総得点数を総失点数で除して、その商の大きいチームを上位とする。それでも順位が決定しない場合は、総ペナルティー時間数の少ないチームを上位とする。

## 3. リーグ戦対戦表

	TEAM KOMARU (前回 1 位)	B r u t e (前回 2 位)	TEAM JAMM (前回 3 位)	B L O O D (前回 4 位)
TEAM KOMARU				②
B r u t e				③
TEAM JAMM				
B L O O D				

## 4. タイムスケジュール

試合	月日	開始時刻	対 戦
	5/18	11:00	B r u t e vs TEAM JAMM
		12:30	TEAM KOMARU vs B L O O D
			(休憩)
		15:00	B r u t e B L O O D
		16:30	TEAM KOMARU vs TEAM JAMM
	5/19	10:00	TEAM JAMM vs B L O O D
		11:30	TEAM KOMARU vs B r u t e