

# 2019/2020 시즌 경기 남부 동호인 아이스하키 리그 (GSHL)

## ----- 대회 요약 -----

기간 : 정규리그 2019년 11월 15일 ~ 2020년 2월 15일

플레이오프 2020년 2월 15일 ~ 2020년 3월 15일

장소 : 각 팀 홈 아이스링크 (안양, 과천, 수원 탑동, 분당 서현올림픽, 탄천)

주최 : 경기남부아이스하키리그 동호인 연합회 (GSHL)

후원 :

참가팀 : DIV1A - 바이킹스, 레드이글스, 수원이글스

DIV1B - 가이즈, 아이스텍, 재거스

DIV2 - 레드이글스C, 수원이글스B, 스타즈, 분당이글스

루키 - 가이즈루키, 아이스텍루키, 분당이글스루키, 레드이글스루키

### I. 대회 개요

- 생활체육 아이스하키 저변 확대와 동호인의 건강한 삶을 영위하기 위함이다.

#### 1. 참가 자격

- 본 회에서 정한 방법에 의거 선수단 등록을 제출함으로써 참가 자격이 주어진다.

#### 2. 경기 시간 및 장소

- 각 팀 대관시간을 활용

- 정규리그 : 홈 & 어웨이 방식

- 플레이오프 : 양 팀 합의하에 링크장 선정

#### 3. 경기 방식

- 본 회에서 정한 디비전 구분에 의한 리그 운영

. 성인부 디비전 1(A,B), 2, 루키

- 승점 : 정규승 3점, 연장승 2점, 연장패 1점, 정규패 0점

- 해당 디비전 홈 & 어웨이 방식으로 풀리그로 순위 선정 후 플레이오프(크로스 토너먼트 방식) 실시

. DIV1은 A, B 각각 풀리그 실시와 A,B 간 인터리그는 1회 실시

정규리그 A,B 각각의 순위 산정 후 플레이오프 실시

플레이오프 대진은 ① DIV1A 1위 vs. DIV1B 3위, ② DIV1A 2위 vs. DIV1B 2위,

③ DIV1A 3위 vs. DIV1B 1위 실시

준결승전은 ② 승자 vs. ③ 승자

결승전은 ① 승자 vs. 준결승 승자

. DIV2, 루키는 크로스 토너먼트 방식으로 플레이오프 실시

플레이오프는 정규리그 ① 1위 vs. 4위, ② 2위 vs. 3위

결승전은 ① 승자 vs. ② 승자

#### 4. 경기 일정 및 결과

- 공식 홈페이지에 게시 : @Onthesports 제공

#### 5. 타 리그 등록 규정

- 한라 프리미어 하키리그(탄천), 아이스하키동호인 연합, 지방의 지역 대회 등 각 협회 및 연합회에서 진행하는 모든 대회에 중복 출전 가능함.
- 단, 타 리그에 참가하는 팀이 본 리그 일정 운영에 지장을 초래하거나 본 연합회 리그의 명예 훼손 또는 불이익이 발생되었을 경우 본 연합회는 해당 팀에 대하여 출전금지를 명할 수 있다.

## II. 대회 운영

### 1. 집행부 구성

- 본 연합회 회장은 재거스 이시열,  
총무는 아이스텍 임이삭,  
매니저는 아이스텍 신창훈,  
홈페이지 운영자는 @onthesports 박힘찬이다.

- 대의원은 각 팀 대표 1인씩으로 구성한다.
- 상별위원회는 각 팀 대표 1인씩이며, 대의원이 검임 가능하다.
- 대위원 또는 상별위원회 70% 이상 동의시 집행을 결정한다.

### 2. 경기 규칙(Rule)

- 국제아이스하키연맹 경기규칙(2018-2022년)과 대한 아이스하키협회 규정 및 본 연합회 총회에서 합의한 사항을 로컬 룰로 적용한다.

### 3. 선수의 등록

- 각 팀 선수단 및 임원은 연합회에서 정한 방식에 의하여 선수등록을 하여야 한다.
- 동일한 선수가 당해 연도에 2개의 소속팀으로 출전할 수 없다.  
플레이어로 등록된 선수는 해당 팀(디비전)에서만 골리로 출전 가능하다.  
단, 골리는 한 팀이 여러 디비전으로 출전시 타 디비전에 골리로 출전 가능하다.
- 동일한 선수가 당해 연도 리그 중에 소속팀을 변경할 수 없다.
- 선수가 차기년도 팀 소속의 변경을 원할 경우, 양 팀간 협의하여 결정한다.
- 리그 시작 전에 선수 등록을 1차 마감하며, 리그 중간에 추가 선수 등록은 **정해진 기간에만** 할 수 있다.

### 4. 대회 참가 및 유지

- 각 팀은 연합회에서 정한 양식에 의거 선수등록 명단을 제출하여야 한다.
- 선수등록 명단에 기록된 선수에 한하여 경기에 참가할 수 있다.
- 당일 제출하는 선수 명단은 기 제출된 선수등록 명단과 이름이 동일해야 한다.
- 대회에 선수등록 명단을 제출하고 대진표 확정 후 또는 리그 진행 도중에 출전 팀이

정당한 사유 없이 불참 또는 대회를 포기하는 경우 당해 연도 최하위가 되며, 차기 연도 대회에는 참가할 수 없다.

- 경기 당일 팀의 출전선수는 **골리 여부와 무관하게** 최소 7명이 되어야 하며, 미달 시 자동으로 몰수패(5:0) 처리한다. (Face-off 직전 양 팀 인사할 때 빙판에 있는 선수 기준)
- 팀에 대한 징계를 부과받은 팀은 자동으로 차기년도 대회 출전을 금지한다.
- 상기 규정을 위반한 해당 팀은 책임을 물어 몰수 패(5:0)로 결정한다.
- 2회 이상 경기를 지연한 팀은 책임을 물어 몰수 패(5:0)로 결정한다.
- 경기 당일 시합을 취소하는 팀은 책임을 물어 몰수 패(5:0)로 결정한다.

해당 사유로 몰수 패한 팀은 당일의 심판비와 대관비를 변제한다.

(심판비는 운영진 **또는 해당 팀에서** 대한아이스하키 협회 **또는 해당 심판에게** 전달한다.)

(홈팀이 몰수인 경우 심판비를 운영진 **또는 심판진에** 변제한다.)

(원정팀이 몰수인 경우 심판비를 운영진 **또는 심판진에** 변제하고, 대관비는 홈팀에게 변제한다.)

단, 경기 2일이상 전에 팀 사정으로 몰수패를 선언한 팀은 대관비, 심판비 변제를 면제한다.

- 경기 일정변경 요청은 2일 전까지 완료되어야 하며, 그 이내의 변경은 해당 사유 발생팀에게 심판비 변제를 요청할 수 있다. (대한아이스하키협회 심판위원회 요청사항)

#### 5. 선수의 자격

- 각 디비전 클럽 팀의 회원이어야 한다.  
(출전하는 외국인의 경우 해당 디비전 팀들의 동의를 받아야한다.)
- 고등부 이상의 대한아이스하키 협회 선수 등록 경험이 있는 선수는 만 50세 이후부터 경기에 참가할 수 있으며, 중학교(엘리트) 협회 등록 경험이 있는 선수는 만45세 기준이다.  
단, DIV1에 한하여 중학교 선출은 각 팀 동의 후에 출전 가능하다.  
중, 고등부 클럽 선출은 참가 가능하다.  
만 50세 기준은 생년월일 1969.11.15일  
만 45세 기준은 생년월일 1974.11.15일 이후로 한다.
- 고등학생 이하는 부상 방지등의 사유로 참가할 수 없다.  
(대학생 이상 또는 만 19세 이상만 가능)
- 상기 규정을 위반한 경우 해당 팀의 모든 경기 성적은 몰수 패(5:0)로 간주한다.

#### 6. Referee 구성

- 리그는 2심이 기준이며, 대한아이스하키 협회 사정으로 심판 배정이 어려울 경우 1심으로 운영 가능하다.  
심판비는 원정팀에서 지급하며 1인당 6만원(2심의 경우 총 12만원), 1심의 경우는 8만원.  
심판 배정이 안될 경우에는 리그 참가한 팀의 감독, 코치, 심판 교육을 이수한 동호인 선수(**타팀도 가능**)가 심판 역할을 수행할 수 있으며, 동일한 심판비를 지급한다.

#### 7. 슈퍼바이저

- 슈퍼바이저 비용은 3만원이며, 홈팀에서 당일 지불한다.

- 매 경기 슈퍼바이저는 경기 시작 전에 경기장에 도착하여, 경기시간, 정비시간, 심판 섭외 등 원활한 경기가 되도록 관리 감독한다.
- 경기 기록지를 기록하고, 페널티박스를 관리한다.
- 경기 종료 후 경기 결과 내용이 정확한지 양팀에 확인하고, 경기 내용의 특이사항을 확인한다.
- 경기 기록지를 최종 확인 후 홈페이지 운영 담당자에게 즉시 송부한다.

#### 8. 영상 기록 (촬영)

- 촬영비는 양팀 매 경기당 5만원으로 책정하고, 정규리그 촬영비용은 팀 참가비와 같이 제출한다.

#### 9. 참가비

- 참가비는 디비전 팀별로 12만원이며, 정규리그 영상촬영비용도 포함하여 리그 시작 전까지 납부한다.
- 참가비는 시상금과 홈페이지 운영비용으로 사용한다.

#### 10. 상벌위원회

- 대회 중 발생하는 모든 이의신청 및 상벌사항을 심의하기 위하여 상벌위원회(각 팀 대표 1인)를 구성하고, 상벌위원회 위원장은 본 연합회장이 겸직한다.
- 각 팀 및 선수는 징계사유 발생 시 상벌위원회 결정을 따라야 한다.
- 게임미스컨덕트와 매치페널티 발생 시 대한아이스하키협회의 자동 출장정기 규정에 따른다.

#### 11. 시상

- 시상은 디비전별로 실시한다.
- 단체상 : 우승
- 개인상 : 최다 포인트
- 베스트플레이어 : 우승팀, 준우승팀 각 1명 선정
- 방어상(골리) : 우승, 준우승팀 중 최다 방어율
- 감독상 : 우승팀

### Ⅲ. 경기 운영 규정

#### 1. 경기 방법

- 순위 결정방법 (동일 승점시 적용)
  - (1) 승점 : 정규승 3점, 연장승 2점, 연장패 1점, 정규패 0점
  - (2) 승자 승 : 해당 팀간의 승패
  - (3) 실점 차 : 해당 팀간 적은 팀
  - (4) 득점 차 : 해당 팀간 많은 팀
  - (5) 총 득점 : 해당 팀간 많은 팀
  - (6) 총 실점 : 해당 팀간 적은 팀
  - (7) 전 경기 득실 차

(8) 전 경기 총 득점

(9) 반칙의 수 : 해당 팀간 페널티 시간이 같으면 미스컨덕트 페널티가 적은 팀이 승

- 경기 시간 (대관시간에 따른 차이 없음)

1P 20분, 휴식 5분, 2P 20분, 휴식 5분, 3P 15분(동점 시 **슛아웃** 포함)

3P 10분 경과 이후 동점 시 **경기 중단 후 바로 슛아웃(3명) 실시**(잔여 시간까지)

3P 10분 경과 후 이기고 있는 팀은 작전타임 사용 불가

**슛아웃** 무승부 시 ① 총 페널티 시간이 적은 팀 승리

시간이 같으면 메이저 및 미스컨덕트 등이 적은 팀이 승리

② ①이 동일할 경우 유효슛(골 + 골리 Save 갯수) 많은 팀이 승리

③ ②도 동일할 경우 복장 위반 적은 팀이 승리

(헬멧, 저지, 스타킹, 팬츠의 색상, 골리 포함)

④ ③도 동일할 경우 양 팀 주장끼리 가위,바위,보로 결정한다.

- 당해 년도 결과에 따른 차기 년도 승격 여부(디비전 조정)는 대의원 총회에서 신규 참가팀 등을 고려하여 결정한다.

## 2. 경기장

- 양 팀 벤치의 위치는 본부적에서의 기준으로 좌측이 홈 팀, 우측이 어웨이 팀이 된다.

- 홈팀이 선수벤치를 선택할 권한이 있다.

- 벤치에는 등록된 각 팀 임원 및 당일 제출된 선수 명단(22명) 이외에는 입장할 수 없다.

- 벤치에는 최소 1인 이상의 감독, 코치, 임원진, 선수(장비착용하지 않은) 등이 상주해야 한다.

(이를 이행하지 않았을 경우 몰수패의 사유가 된다.)

## 3. 유니폼 및 장비규정

- 홈 팀이 유니폼 색의 우선 선택권이 있다.

- 유니폼 및 장비의 착용은 일반적인 규정에 따른다.

- 유니폼의 등번호는 선수 등록자에 한하여 당일 제출된 출전 명단 내용과 일치하여야 한다.

(유니폼 변경 착용 시 경기 당일 제출된 출전 명단의 등 번호와 출전선수 이름이 동일 하면 된다.)

(유니폼 번호는 0~99 까지만 허용함. 이름의 경우 한글, 영문은 가능하나 이름 외 다른 문구 사용 불가)

- 유니폼 및 스타킹 색상이 일치하지 않으면 출전할 수 없다.

- 선수의 안전을 위해 모든 선수의 헬멧에 완망을 부착하고, 턱 끈을 바짝 조여야 한다.

(바이저[반망] 착용 시 안전을 위해 마우스가드 또는 턱 보호대를 반드시 착용해야 하며, 부상 발생 시 귀책사유는 해당 선수 본인에게 있다.)

- 스틱 블레이드 테이프는 무늬 없는 흰색, 검정색만 허용한다.

- 상기 규정을 어길 시에는 주심은 페널티를 부과할 수 있다.

## 4. 출전 명단 제출

- 당일 경기에 출전하는 엔트리는 22명(골리 2명, 플레이어 20명)으로 제한하며, 매 경기마다

2부 작성하여 1매는 슈퍼바이저에게 제출하고, 1매는 상대팀과 교환하여 확인한다.

- 경기 진행중 상대팀의 항의가 있는 경우 해당 선수는 즉시 퇴장 처리한다. 이 경우 몰수패의 사유가 되지 않고, 이전까지 모든 기록은 인정한다.
- 경기 종료 후에는 출전 명단에 대한 이의를 제기할 수 없다.

#### 5. 경기 규칙(로컬룰)

- 일체의 바디체크는 불허하고, 스틱체크 및 가벼운 몸싸움은 허용하되 심판 판정에 따라야 한다.
- 선수등록 유경험자의 고의적 반칙은 상대선수의 부상여부와 관계없이 강력히 제재할 것이며, 또한 일반 선수나 선수등록 유경험자의 보복성 페널티 역시 엄격히 제재한다.

(상대 선수 부상 시 중징계 및 상벌위원회 회부하고 팀 징계)

- 경기 중 심판 판정에 불필요한 언행이나 욕설 등 상스러운 언어의 사용에 대해서는 비신사적인 행위로 미스컨덕트, 게임미스컨덕트, 매치페널티를 부과할 수 있다. (심판 재량)
- 심판 판정(페널티 부과)에 대한 어필은 1회로 제한한다. (2회 어필 시 페널티 부과)
- 슬랩샷은 허용한다.

- 경기 중 폭력사전의 강력제재(심판폭행 포함)하고, 형사 처벌 대상이다.

- 유니폼에 사용하는 등번호 이외의 숫자는 허용하지 않는다.

(01, 1+1, 100 등은 사용 불가)

- 시합 당일 유니폼 미지참으로 타인의 번호 유니폼을 사용할 경우 이름을 마스킹해야 하며, 당일 제출되는 명단과 번호가 일치해야 한다. 팀 유니폼 외 연습복 등 그 외 유니폼은 일체 허용하지 않는다.
- 각 팀은 팀 유니폼과 스타킹을 모두 통일해야 하며, 그 외 다른 컬러, 무늬가 있는 것은 일체 허용하지 않는다. (재질은 상관없음)