

大会規程

■競技方法

- (1) 全27チームのうちクローバーリーグ出場チーム9チームをシードとし、18チームを各3チーム6ブロックに分け、8~10月にかけてグループステージを行う。シードの9チームと各グループ1位の6チーム・2位の中から成績上位1チームの計16チームが、11月中旬~12月中旬にノックアウトステージ(4日間)を行い、チャンピオンを決定する。
- (2) ルールは、日本サッカー協会発行「サッカー競技規則2019/2020」による。
- (3) 試合時間はグループステージにおいては、70分(ハーフタイムは10分)とし、競技時間内に勝敗が決まらない場合は引き分けとする。ノックアウトステージにおいては、80分(ハーフタイムは10分)とし、競技時間内に勝敗が決まらない場合は、5分間の休憩後20分の延長戦を行い、なお決まらない場合は、PK戦方式により勝敗を決定する。
- (4) 各グループステージの順位決定は以下の通りとする。
 - ①: 勝点は、勝ち=3点・引き分け=1点・負け=0点とし、勝点の多い方を上位とする。
 - ②: 勝点と同じ場合は、得失点差の多い方を上位とする。
 - ③: 得失点差が同じ場合は、得点の多い方を上位とする。
 - ④: ③の得点でも同じ場合は、当該チーム同士の対戦結果にて決定するが、なお引き分けの場合は、抽選とする。
- (5) 警告・退場
大会期間中、警告の累積が2枚になった選手は、次の1試合に出場できない。退場を命じられた選手は、次の1試合に出場できない。その後の処置については、大会規律委員会にて決定する。
- (6) 選手登録用紙は、試合開始60分前に会場本部(該当ピッチ)へ3枚提出する。試合毎の登録は、選手交代も含めて20名までとし、うち9名までの交代を認める。なお、各試合の登録後試合開始までの時間に、怪我など特別な理由により登録されたメンバーが該当試合へ出場することが不可能であると、当該試合競技責任者が判断した場合のみ、エントリー内容を変更することが出来る。
- (7) ユニフォームチェックは、試合開始60分前に会場本部(該当ピッチ)に於いて行う。その際、ユニフォームは、正・副の両方を用意すること。ユニフォームの前面・背面には大会エントリー時に登録された選手固有の番号を付けること(GKを含む)。また、ショーツの番号については付けることが望ましい。スパッツについてはショーツと同色のものを使用すること。なおユニフォームの色・選手番号の大会エントリー以降の変更は認めない。その他、詳細は(公財)日本サッカー協会『ユニホーム規程』に則る。
- (8) ユニフォームに表示する広告は、(公財)日本サッカー協会『ユニフォーム規程』に則る。
- (9) 各チームの登録選手は、原則として日本サッカー協会発行の選手証を持参しなければならない。ただし写真貼付により、顔の認識ができるものであること。
※選手証とは、日本サッカー協会のWEB登録システム「KICK OFF」から出力した選手証・登録選手一覧を印刷したものを原則とする。
- (10) 参加資格の違反、不都合な行為があった場合の処置については、大会規律委員会にて決定する。
- (11) 選手の登録は、15名以上30名以内とする。スタッフ登録数の制限は設けない。
- (12) 雷・荒天等不可抗力による中断・中止について
 - イ) 当該試合が後半30分を経過していない状況での中断は、原則として試合再開を検討する。試合再開は中断時から試合を再開し、選手は中断時の選手とする。
 - ロ) 当該試合が後半30分を経過した状況での中断は、原則として試合再開を検討するが、試合再開が不可能な場合は、その時点の得点で試合成立する。
- (13) その他
 - イ) チームベンチへの入場は、事前に登録されたスタッフ・選手の中からスタッフ5名以内・選手20名以内とする。
 - ロ) チームベンチは、会場本部席からグラウンドに向かって左側ベンチをプログラム左側に表記されているチームのベンチとし、対戦チームを右側とする。
 - ハ) 選手登録は、必ず全員が傷害保険に加入していること。
 - ニ) 試合会場での応急処置は主催者側で行うが、それ以降はチームにて処置すること。