

## 大会規程

### ■競技方法

- (1) チームを7グループに分けグループステージを行い、各グループの上位1チームと高円宮杯JFAU-15サッカーリーグ2022四国クローバーリーグに参加している9チームを加えた計16チームがノックアウトステージに進出する。
- (2) ルールは、日本サッカー協会発行「サッカー競技規則2021/2022」による。
- (3) 試合時間はグループステージにおいては、60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・退場について  
大会期間中、警告の累積が2枚になった選手等は、次の1試合に出場できない。退場を命じられた選手等は、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協議し、四国サッカー協会規律裁定委員会が決定する。
- (6) 選手登録用紙は、試合開始80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5名までの交代を認める。ノックアウトステージにおいて延長戦に入った場合は、1名交代選手の追加を認める。但し、ペナルティキック方式での適用は認めない。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できる。
- (7) 選手の用具・ユニフォームチェックについて
  - イ) 本競技会に登録した正・副2組のユニフォーム(シャツ、ショーツ及びソックス)を試合会場に持参し、いずれかを着用しなければならない。
  - ロ) 正・副の2色については明確に異なる色とする。(GKはFPと色彩の異なる正・副2セット)
  - ハ) ユニフォームチェックは、試合開始80分前に会場本部(該当ピッチ)において行う。その際、ユニフォームは、正・副の両方を会場に持参すること。
  - ニ) 主審は、対戦するチームのユニフォームの色彩が類似しており判別しがたいと判断した時は、両チームの立ち合いのもとに、その試合において着用するユニフォームを決定する。
  - ホ) 前項の場合、主審は、両チームの各2組のユニフォームのうちから、シャツ、ショーツ及びソックスのそれぞれにおいて、判別しやすい組み合わせを決定することができる。
  - ヘ) 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。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。
  - ト) ソックスの上にテープを巻く場合、そのテープ等の色はソックスの色と同じものに限る。
  - チ) 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。  
※(公財)日本サッカー協会ユニフォーム規程第10条において適用除外を受けた日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)に所属するクラブの下部組織のチームは、当該クラブのトップチームと同一のユニフォーム広告を掲示することが認められる。但し、アルコール等、未成年チームにふさわしくない広告については除外する。

- (9) 各チームの登録選手は、原則として(公財)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、(公財)日本サッカー協会のWEB登録システム「KICKOFF」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協議し、四国サッカー協会規律裁定委員会が決定する。
- (11) 選手の登録は、15名以上30名以内とし、エントリー締め切り以降の選手の変更、追加は認めない。なお、スタッフ登録数の制限は設けない。大会1週間前までスタッフの追加、変更を認める。
- (12) 選手交代回数の制限について  
イ) 選手交代は、後半の交代回数を3回までとする。(1回に複数人を交代することは可能)  
ロ) 前半、ハーフタイム、延長戦に入る前のインターバルでの選手交代は、後半の交代回数に含まれない。
- (13) 試合の成立について  
イ) 試合開始時に7人未満の場合は棄権とみなす。  
ロ) 試合開始時間に遅れた場合は、当該チームを不戦敗とし、そのゲームを0対3として扱う。  
ハ) やむを得ない事情により試合が成立しない場合は、会場責任者・チーム責任者・開催第3種委員長で相談し以後の対応を決定する。  
ニ) 棄権したチームのスコアは0対3とするが、これにより得失点差等で順位に影響を及ぼす場合は、棄権チームとのスコアは全て削除する。
- (14) 落雷事故防止に関する試合の取り扱いについて  
試合開始後、雷(暴風雨や突発的な自然災害も含む)の為に試合を中断した場合、およそ1時間様子をみたらうえて再開出来ない場合、前半が終了している場合は、その時点のスコアにより試合成立とする。また、前半の途中で中断し、再開出来ない場合は、中断時点からの再試合(スコア・出場選手・試合残り時間等、中断時点のものとする)を行うこととする。但し、やむを得ない事情で該当選手の出場が困難な場合は、交代手続きにより再開することとする。
- (14) 脳震盪による交代について  
イ) 1試合において、各チーム最大1人の「脳震盪による交代」を行うことができる。  
ロ) 「脳震盪による交代」は、その前に何人の交代が行われているにもかかわらず、行うことができる。  
ハ) 既に9名の交代を行なっている場合は、一度交代で退いた競技者であっても「脳震盪による交代」に基づき、交代で競技者になることができる。  
ニ) 「脳震盪による交代」は、「通常の」交代の回数の制限とは別に取り扱われる。  
ホ) チームが「脳震盪による交代」を「通常の」交代に合わせておこなった場合、1回の「通常の」交代としてカウントされる。
- (15) 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。