

大 会 規 程

■競 技 方 法

(1) 41チームをA～Jの10グループに分け、グループステージ行う。グループAは5チームで構成されるため、1チームをシードとし、他の4チームでトーナメント形式の1回戦を行う。その後、敗者同士による4.5位決定戦を行う。また、1回戦の勝者2チームにシードの1チームを加えた3チームによるリーグ形式（3チーム総当たり）を行い、グループ内の1～3位を決める。
その他のグループ（B～J）については4チームによるトーナメント形式を行い、グループ内での順位を決める。
その後、ノックアウトステージ（順位別トーナメント）を行う。

(2) ルールは、日本サッカー協会発行「サッカー競技規則2025/2026」による。

(3) 試合時間は50分（ハーフタイムは5分）とし、グループステージにてリーグ形式で競技時間内に勝敗が決まらない場合は引き分け、トーナメント形式で競技時間内に勝敗が決まらない場合は、PK戦方式(5人制)により勝敗を決定する。
また、ノックアウトステージにおいて競技時間内に勝敗が決まらない場合は、PK戦方式(5人制)により勝敗を決定する。

(4) **グループステージ・リーグ形式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：勝点が同じ場合は、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、大会初日は試合開始60分前、大会2日目以降は試合開始30分前までに会場本部（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、エンタリー内容を変更することができる。選手交代は、交代回数を前後半合わせて3回までとする（1回に複数人を交代することは可能）。なお、ハーフタイムでの選手交代は、交代回数に含まれない。

(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、当該チーム同士にて行う。
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・背面には大会エンタ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タリー以降の変更は認めない。
ト) ユニフォームのデザイン、ロゴ等が異なっていても、主催者が認める場合、主たる色が同系色であれば着用することができる。
チ) ソックスにテープまたはその他の材質のものを貼り付ける、または外部に着用する場合、ソックスと同色でなくても良い。
リ) アンダーシャツの色は問わない。ただし原則としてチーム内で同色のものを着用する。
ヌ) アンダーショーツおよびタイツの色は問わない。ただし原則としてチーム内で同色のものを着用する。
ル) 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「KICKOFF」から出力した選手証・登録選手一覧を印刷したものとする。

(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、四国規律委員長が決定する。

(11) 選手の登録は、30名以内とする。エントリー締め切り以降の選手の追加、変更は認めない。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) 試合の成立

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・U-15大会事務局で相談し以後の対応を決定する。

二) 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。

ホ) 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時間様子をみたうえで再開できない場合、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、再開できない場合は、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当該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。

(13) その他

イ) エントリー締め切り後のエントリー用紙に記載された内容の変更は原則認めない。

ロ) 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。

ハ) 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。

二) 選手登録は、必ず全員が傷害保険に加入していること。

ホ) 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。

ヘ) 大会規程に記載のない事案については、大会実施委員会にて協議のもと決定する。

ト) 試合球は持ち寄りとする。(1チームにつき1球準備する)

チ) 順位決定トーナメントにて最終成績が同一順位の場合は、対戦したチームが上位とする。