

# JA東京カップ、体育の日記念 競技規則

## 9. 競技規則

- (1) 試合は、実施年度「サッカー競技規則および「8人制サッカー ルール」に準じる。ただし、本大会要項に定められた事項が優先する。
- (2) 8人制とする。試合方法・形式は各ブロックに一任する。

2ブロックでは以下の通りとする

  - ・ 試合方式は、トーナメント戦とする。
  - ・ 試合形式は、前半・後半とし勝敗が決しない場合はPK戦にて勝敗を決する。
  - ・ 三位決定戦、優勝決定戦については、前半・後半とし勝敗が決しない場合は延長前半・後半をおこない、それでも勝敗が決しない場合はPK戦にて勝敗を決する。
- (3) 競技時間は、各ブロックに一任する。

2ブロックでは以下の通りとする

  - ・ 試合時間は、40分(20分ハーフ)とし、ハーフタイムのインターバル(前半終了から後半開始まで)は原則として5分間とする。
  - ・ 三位決定戦、優勝決定戦の延長戦は、10分(5分ハーフ)とする。
- (4) 試合ごとに、登録選手全員が随時、自由に交代することができる。

登録選手は8名以上。(追記)

2ブロックでは以下の通りとする

交代ゾーン使用する「自由な交代」を採用する。

フィールド上に8人の競技者がいない場合、試合は参考試合となる。

2ブロックでは以下の通りとする

  - ・ 競技は8人制とし、常に両チームとも8人の競技者で試合をおこなう。(試合開始時に8人が必要)
  - ・ 一方のチームがフィールド上に8人の競技者がいない場合、試合は参考試合となる。  
但し、主審の承認を得て、用具を直すまたは負傷の処置で一時的に、8人未満の場合はその限りではない。  
なお、すみやかに復帰または交代して、8人の競技者にするものとする。
  - ・ 競技者が退場を命じられた場合は、交代要員の中から即、競技者を補充することが出来る。  
主審は競技者の補充が行われようとしている間は、試合を停止する。
  - ・ 交代ゾーンを採用した場合、交代の手続きは主審に通知する必要はないが、ゴールキーパーの交代はボールがアウトオブプレー中に主審に通知する。
- (5) コートの広さは、各ブロックに一任する。

2ブロックでは以下の通りとする

  - ・ 基本サイズは68m×50mとする。
  - ・ 学校等会場提供する際は、60m×40mを下回らないこととする。
- (6) ゴールは、少年用ゴールを使用する。
- (7) 本大会の試合中、退場処分を受けたものは、次の試合1試合に出場できない。  
(警告回数が2に達した場合も同処置とする。) 次の試合はその選手を除いた8名で行う。
- (8) 試合球は4号ボールとする。
- (9) 8人制の審判は一人の主審と一人の補助審判(必須)で行う。

2ブロックでは以下の通りとする

  - ・ 4人の審判(主審・副審2名・第4の審判)にておこなう。

# 2016年度 第2ブロックトーナメント大会 競技規則追加事項

## 1 対象大会

- (1) ハトマークフェアプレーカップ 第35回東京都4年生サッカー大会 2ブロック大会
- (2) JA東京カップ 第28回東京都5年生サッカー大会 2ブロック大会
- (3) 第34回体育の日記念5年生サッカー大会 2ブロック大会
- (4) 第40回全日本少年サッカー大会 2ブロック大会

## 2 第2ブロック追加競技運営について

### (1) ベンチ入り指導者

2名以上、3名以内とする

- ※ 2016年度より、ブロック指導者講習会履修者及びキッズ指導者有資格者、D級以上の資格保有者1名以上がベンチ入りすること。また、成人1名以上がベンチ入りすること。
- ※ 2018年度まで、キッズリーダー資格保持者は、公認コーチ資格者扱いとなる。
- ※ 2019年度より協会公認コーチ資格(D級)以上の成人であること。

### (2) 空気圧

4年生大会：0.5 5・6年生大会：0.8 とする

### (3) 雷時の対応 (2014年4月11日 都運営委員会報告)

東京都中央大会競技運営において、雷雨の対応については試合開始から70%を過ぎて居たら成立とする  
ブロックは、中央の規定を参考に対応すること

※ 70%：試合開始28分(後半8分)

試合開始から28分(後半8分)を過ぎていたら試合成立とする

試合開始から28分(後半8分)を過ぎていない場合は残り時間を後日おこなう

### (4) 懲罰対象案件が発生した場合

① 会場責任者は、委員長に報告する。

※ 審判または会場責任者は、懲罰事項・事実確認調書を作成し委員長に提出する。

② 委員長から、東京都サッカー連盟・規律フェアプレー委員会(以下、連盟規律委員会と称す)に報告する。

③ 以降の対応については、連盟規律委員会の裁定に従う。

### (5) 試合前日までの準備

① 試合日程、審判割当の確認

② 運営担当者

大会結果記録用紙の印刷

警告・退場者一覧の印刷と出場停止選手の確認

懲罰事項・事実確認調書の印刷

マッチミーティングシートの印刷

③ 雨天中止時の場合の確認

試合当日に総務部のメールにて確認する

### (6) 試合会場到着時

会場本部にて、会場注意事項、試合前アップ場所の確認

※ 前の試合のハーフタイム時、グラウンド内での練習は出来ない。

### (7) 会場設営

第1試合、第2試合が、第1試合開始60分前に集合しおこなう

※ 会場責任者に必ず確認してから開始する

### (8) マッチミーティングは、試合開始30分前に会場本部前にておこなう

※ 対戦チーム代表者、審判4名、会場運営責任者にておこなう

審判が連続しマッチミーティングに参加出来ない場合、該当チームは代理を参加させる。

※ 会場運営責任者が**毎試合**マッチミーティングを行い、進行もおこなう

① 試合開始時間、ハーフタイム(インターバル)の時間確認(セレモニーの内容も合わせて確認する)

② ユニフォーム確認(GK、FPの正副持参する)

③ メンバー表提出、試合球(基本は本部で用意する)の確認

④ 出場停止者の確認

⑤ **選手チェックの時間確認**

⑥ **用具チェック時間、場所の確認**

⑦ 飲水タイムの有無確認

⑧ **ボールパーソンの有無、人数確認(会場によっては必要となる)**

⑨ テクニカルエリアの確認

⑩ 試合中、ハーフタイムアップの確認

⑪ 選手のケガの治療について確認

⑫ 雷雨時の対応確認

⑬ その他

## 2016年度 第2ブロックトーナメント大会 競技規則追加事項

- (9) 選手チェックは、試合開始 20分前に本部横で運営担当者がおこなう
  - ① 選手証は選手個人に持たせる
  - ② 選手チェック担当者は、メンバー表に記載されている選手とカード、本人を確認する
  - ③ 選手証は確認時に選手から預かり、全選手確認終了後にチームコーチに返却する
- (10) 用具チェックは、試合開始 10分前に指定された場所で、担当審判がおこなう
  - ※ 用具チェックの場所は、マッチミーティングに確認した場所でおこなう
  - ※ 用具チェック後はそのままベンチに移動する
- (11) 会場撤去
  - ※ 最終試合、最終試合1試合前のチームでおこなう
  - 会場責任者に必ず確認してから開始する
- (12) 試合結果報告
  - 試合当日20時までには試合会場責任者が運営部長にメールにて報告する
  - ② 大会結果記録用紙を添付する
  - 原本は後日運営部長に提出する(手渡しまたは郵送、FAXは不可)