

2019

京都サッカースポーツ少年団連盟

京都少年サッカーリーグ

開催共通実施要項

JFA U-12 サッカーリーグ 京都 前期・後期

JFA U-11 サッカーリーグ 京都 前期・後期

JFA U-10 サッカーリーグ 京都

下記ホームページより、ダウンロードできます。
【連盟HP】<http://www016.upp.so-net.ne.jp/kyotofederation/>

2019 京都少年サッカーリーグ
開催共通実施要項

◆趣 旨◆ この大会は少年少女たちがサッカーへの興味・関心を持ち、さらに技術の向上を図りながら身体を鍛え、フェアプレーの精神を培い、正しく力強く生きる人間づくりを目指すものである。

(1) 参加資格

- <チーム>
- ① 2019年度（公財）日本サッカー協会・スポーツ少年団・京都サッカースポーツ少年団連盟に加盟登録を完了した京都府内の小学生を主体としたチームであること。
 - ② 責任引率者が引率したチームであること。
 - ③ 1名以上の帯同審判員（有資格者）がいること。
 - ④ 1チームからの選手登録人数は8名～30名とする。
なお、移籍や追加選手は、新規10名まで認める。ただし、その都度、リーグ責任者及びリーグ戦事務局に申請をすること。
また、（7）エントリー規定（3ページ）に準ずること。
 - ⑤ 同一チームから複数チームの参加を認める。ただし、（8）複数チーム規定（4ページ）に準ずること。

- <選手>
- ① 2019年度（公財）日本サッカー協会に選手登録が完了していること。
 - ② 対象学年はリーグ毎に設定する。
 - ③ 移籍については少年団連盟ハンドブックに基づく。
 - ④ 選手はスポーツ安全保険に加入していなければならない。

(2) 大会参加費 京都府リーグ 15,000円 ブロックリーグ12,000円

- (3) 大会形式
- ① グループを構成し、総当たりのリーグ戦を行い順位を決定する。
 - ② U12前期・後期、U11前期・後期、U10でリーグ戦を行う。
 - ③ リーグ戦の結果により、入れ替えを行なう。
* 昇格に関して、グループ間で順位決定をする時は、順位決定戦などは行わず(4)順位の決定(2ページ)に従い(対戦成績は適用せず)、決定する。
* やむを得ずチーム事情などにより、参加ができないチームが昇格順位に入った場合、同グループ内の次順位のチームを繰り上げる。

- (4) 順位の決定
- ① 勝ち点の多いチーム順に順位を決定する。
勝ち点は、**勝ち(3)・引き分け(1)・負け(0)**とする。
 - ② 勝ち点と同じ場合は、次の順に順位を決定していく。
1, 得失点差 2, 総得点 3, 対戦成績 4, 抽選
 - ③ 抽選は、本部役員立会いのもと抽選とする。
 - ④ 試合不成立・棄権したチームは不戦敗とし0対5で処理する。

(5) 競技規則 日本サッカー協会当年度競技規則によるが、細則についてはリーグ実施委員会決定の内容によるものとする。

- ① 使用ボール 4号球
- ② 8人制 (GKを含む)
- ③ 試合時間 40分 (20分-5-20分) ※ブロックリーグでは30分 (15分-5-15分) も可とする。
- ④ ピッチサイズは 68m×50m~60m×40mとし、ゴールは少年用ゴールを使用する。
(会場によりサイズがとれない場合は、上記に近いものとする。)
- ⑤ キックオフから直接相手のゴールに入った場合は、相手にゴールキックが与えられる。
- ⑥ 交代選手は登録選手内とし、交代は自由な交代を適用する。
選手の交代については、交代ゾーン内でインプレー中、アウトオブプレー中に関わらず行なう事ができる。
GKの交代に関してはアウトオブプレーの際に主審の許可を得て行なう。
(一度退いた競技者も再び出場でき、何回でも交代可能とする。)
- ⑦ 警告の累積を行う。リーグ戦で2回警告を受けた選手は次の1試合の出場を停止する。
ただし、リーグ戦期間中の警告は、次のリーグ戦には持ち越さない。
- ⑧ 退場処分を受けた選手は、リーグ戦期間中の次の1試合は出場できない。
リーグ期間中に出場する試合がない場合は、次の公式戦において処分を受ける。
以降の出場については、京都府サッカー協会規律委員会で決定する。
(各ブロックにて、リーグ戦規律委員会を構成する。)
なお、退場者があった場合は、交代選手から補充することが出来る。
- ⑨ 競技者の用具について、下記内容に注意すること。
 1. 「ユニフォーム規程」では選手番号はシャツ背中、シャツ前面に必須となっているが、「シャツ背中の選手番号は必須とする」が、「シャツ前面の選手番号に関しては、付するのが望ましい」とする。
また、背番号が重複してはならない。
 2. 選手番号を貼り付けて試合出場する場合(いわゆる“貼り番”)は、「ユニフォーム規定」の位置・大きさを守り、容易に剥がれない方法でシャツに定着させること。なお、留め具(安全ピン、ゼッケンホルダーなど)は危険な用具とみなし、使用禁止とする。
 3. シャツ・パンツ・ストッキングにおいて主たる色が同じであればラインやメーカーのマークが違っている物でも試合の出場は可能とするが、同じ物で揃えられるのが望ましい。
 4. アンダーシャツを着用する場合、その色は、袖の主たる色と同色のものとする。
 5. アンダーショーツを着用する場合、その色はショーツの主たる色、または裾の部分と同色のものとする。
 6. タイツを着用する場合、その色はショーツの主たる色、または裾の部分と同色、または黒で、着用する選手全員の色が揃っていれば可とする。
 7. テープ、アングルガードなどを、ストッキングの外部に着用する場合、着用する部分のストッキングの色と異なっても試合の出場は可能とするが、同色であることが望ましい。
- ⑩ 試合時間30分前ならびに試合開始時にメンバーが8名に満たない場合は試合不可(不戦敗)とする。試合中に6名未満となった場合は不成立とする。

(6) 細則

- ① 審判は、チーム帯同の有資格審判員により、2人制（主審・補助審）にて行う。
（大会本部や協会審判委員会などから派遣がある場合は、この限りではない。）
審判は必ず写真添付の電子審判証を携帯、本部に提示のこと。
審判割当については、原則としてその日の第1試合は第2試合の各チームとし、
第2試合以降は対戦後のチームによってスムーズに試合を進めること。
- ② ユニフォームは正副を用意し、審判より指摘のあった場合は、審判・本部役員・両チーム
の立会いのもとに判別しやすい組み合わせにて、その試合着用のユニフォームを決定する。
なお、話し合いで決しない場合はコイントスにて優先権を決定する。
- ③ 両チームのゴールキーパーのジャージが同色で、両者が他のジャージと着替え
ることができない場合、主審は競技を始めることを認める。
※ 試合開始の整列時には、フィールドプレーヤー（以下、“FP”）とゴールキーパー（以下、“GK”）のシャツ、
ショーツ、ストッキングは、異なる色とする。試合開始後、FP（交代要員を含む）がGKを行う場合、また
GK（交代要員を含む）がFPを行う場合には、シャツのみ着替え、ショーツ、ストッキングはそのままの色
の物を着用して出場することができる。これは、ハーフタイムでの交代時でも同様とする。
ただし、いずれの場合も、その競技者固有の番号が表示されたシャツを着用しなければならない。
- ④ 会場の準備は第1試合の両チームが行い、第1試合開始までに完了すること。
会場の後始末は当日の最終試合の全チームで行うこと。
- ⑤ 大会本部を割り当てて、記録、会場運営、掃除等の補助を行う。
- ⑥ 会場の駐車は決められた場所を厳守するとともに、会場内のゴミ、タバコの吸い殻は、
各チーム責任を持って処分すること。
- ⑦ 事故・ケガについては主催者は一切の責任を負わない。
（各チームの責任において適切な処置を行う。）

(7) エントリー規定

▽以下の項目に従ってエントリーすること

- ① エントリー登録申請書兼メンバー表（以下、“メンバー表”）・Webの登録選手一覧・
大会エントリー出場許可申請書（対象学年より2学年以下の場合）を、指定された期日まで
にリーグ戦事務局へ提出すること。
※ チームユニフォーム、スタッフ、選手背番号の事前エントリーは不要とする。
（メンバー表に記載しなくてもよい）
※ 登録選手一覧は、エントリーする選手のみを選択出力したものを印刷して提出すること。
（選手の顔写真が鮮明に確認できる状態であること。）
- ② メンバー表を、試合開始30分前までに本部に1部提出する。
試合にエントリーする選手（20名以内）は、リーグにエントリーした選手内（30名まで）の変更であれば、
試合毎に代えて良い。なお、メンバー表は試合毎の提出を義務づける。
試合ごとに提出するメンバー表には、チームユニフォーム、ベンチ入りスタッフ、選手の
背番号を記載すること。
- ③ メンバー表の提出と同時に、登録選手一覧を提示し、本部より選手チェックを受けなけれ
ばならない。（各選手1日1回）
※ 不慮の事態の救済処置として、画面出力した登録選手一覧、画面または紙に出力した電子選手証による
選手チェックも可とするが、チームは次回日程には紙の登録選手一覧を用意して持参すること。
- ④ 移籍・新規登録選手のエントリーの手続きについても、①と同様とする。
また、その場合の提出先は試合会場本部とし、提出期限は対象となる試合の30分前とする。
必ず事前にリーグ戦事務局に連絡すること。また、連盟ハンドブック記載の移籍規定に準ずること。
- ⑤ 1チーム8名以下の場合、他チームとの合同チームにて出場することが出来る。

ただし、リーグ戦事務局へ連絡し、承認を得ること。

- ⑥ 合同チームの成績は、一般チームと同等の扱いとする。

(大会後、別々に活動する場合、両チームとも最下部のリーグから始める)

▽以下の項目に該当するチーム・選手はエントリー出来ないので注意すること。

- ① 指定した期日(選手の追加登録の場合は試合開始30分前)までに、WEBでのJFA選手登録ならびにリーグ責任者への連絡を終えていない。
- ② エントリー選手の中に対象学年が含まれていない。
- ③ エントリー選手が8名以上いない。

(8) 複数チーム規定

- ① 対象学年が9名以上いる場合は、第2のチームを出場させることができる。
なお、チーム名は本来の所属チーム名+アルファベット一文字とする。
(京都府リーグと地域リーグに参加の場合でも、それぞれのチーム名に本来の所属チーム名+アルファベット一文字を付ける事とする。)
- ② 第2のチームには、対象学年を1名以上含まなければならない。
- ③ 第1のチームと第2のチーム、それぞれ30名までの選手を登録できる。
ただし、リーグ戦期間中の第1のチームと第2のチームの選手入れ替えは認めない。
- ④ 対象学年17名以上で3チーム、25名以上で4チーム、33名以上で5チームがエントリーできる。
(それ以上はお問い合わせ下さい)
- ⑤ 同じ加盟団からの複数チームが同一のリーグに所属することを認める。

(9) 日程の変更 ① 学校の公式行事と認められる場合のみ、日程シードの便宜を図ることとする。

リーグごとの期日までに、『日程シード申請書』を提出すること。[※学校長の公印(角印)が必要]

また、対象外の選手を8名以上確保できる場合は、これを認めない。

期日後に決定した学校行事についても同様とするが、申請チームは直ちにリーグ責任者に報告し、別途日程の調整に可能な限り協力すること。

- ② 災害、流行性疾患等などの不可抗力で試合日程前に試合中止が余儀なくされた時は、直ちに該当チームに連絡し、別途日程にて中止された試合を行うことができる。
- ③ 落雨時など自然災害の発生時においては、主審・大会本部の判断により試合を中止することができる。中止された試合については残り試合時間を再試合として実施することを原則とするが、事情によりやむを得ず「打ち切り試合」とすることがある。
再試合は、できるだけ同条件となるようにセッティングし残り時間の試合を行う。
- ④ やむを得ぬ事情にて日程の変更が必要な場合は、リーグ責任者及びリーグ運営委員会にて協議の上、決定する。