

フューチャーリーグ大阪2017 大会要項

Ver.20170205

大会名	フューチャーリーグ大阪2017
主催	(一社)大阪府サッカー協会
主管	(一社)大阪府サッカー協会 第3種委員会
協賛	株式会社モルテン
開催時期	前期：2017年5月27日～2017年9月24日 後期：2017年10月14日～2018年1月31日
会場	大阪府内各会場
競技規則	最新の(公財)日本サッカー協会制定の「競技規則」による ただし、ユニフォームに関しては下記に準ずるものとする。
参加資格	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2004年（H16）1月1日以降の出生者 ・ 参加チームのメンバーは11名以上の選手で構成され、その内中学校年齢層の選手数は8名以上 ・ (公財)日本サッカー協会に第3種加盟登録したチームの選手で、2重活動選手は認められない ・ リーグ期間中に上記条件を満たさなくなった場合は、リーグ棄権とし、当該チームの全試合記録を抹消する
最少スタッフ数	1名（全ディビジョン）
参加費	15,000円 参加費振込期日：2017年5月18日(木)
参加費振込先	<ul style="list-style-type: none"> ● 三菱東京UFJ銀行：泉佐野支店（710） ● 普通 ● 口座番号：0091780 ● 口座名義：イッパンシャダンホウジン オオサカフサッカーキョウカイ
4種登録選手 出場について	<ul style="list-style-type: none"> ・ 認める(クラブ申請完了必須) ・ 試合への同時出場選手数は最大5名とする
女子選手の出 場について	<ul style="list-style-type: none"> ・ 認める
大会エントリー	エントリー期日：2017年5月2日(火)～5月16日(火) 3種委員会ホームページ内、エントリーフォームから行う
運営会議	前期：2017年5月20日（土） 会場：未定 後期：2017年10月7日（土） 会場：未定
競技方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1部、2部、3部、4部による4リーグ制とし、前期後期制による11人制のリーグ戦を行う ・ ピッチサイズは90m×60mを推奨とする ・ リーグ戦の勝点は、勝ち=3点 引き分け=1点 負け=0点 ・ 勝点・当該対戦結果（勝ち点が並んだ複数チーム同士の対戦の中での勝点・得失点・総得点）・得失点・総得点・抽選の順とする ・ 試合時間は50分（25-5-25）とする ・ 主審は上記試合時間の他、アディショナルタイムも適宜採用しなければならない ・ 原則1日2試合までとする ・ 棄権試合が前期、後期それぞれで3試合を超えた場合、当該チームはそれ以後のリーグ戦参加資格を失い、それまでの試合結果も削除される。次リーグはディビジョンが1つ降格する
ディビジョン 編成	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1部：10チーム、2部：10チーム、3部：10チーム、4部：7～13チーム ・ ブロック及びディビジョンは大会エントリーチーム数の増減及び、ヤマトタケルリーグとの昇降格チーム数により年度毎に随時調整する ・ ヤマトタケルリーグからの降格チームは次年度は1部リーグに出場する ・ チーム数の調整は4部にて行う ・ エントリー時に欠員が出た場合は、規定により繰り上がり昇格を行う場合がある。適用順位は「ブロック決定方法」により決定された上位チームからとする
ブロック 決定方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ フューチャーリーグ大阪2016の通り順位により決定する（全ディビジョン） ・ 昇降格があったチームは通り順位をつけ、コの字型に組み込む（2部・3部・4部） ・ フューチャーリーグ大阪2017の編成はエントリーチーム数によって異なるが、以下の通りとする 1部：1ブロック 2部：2ブロック 3部：2ブロック 4部：最少7チーム・最多13チームで編成し、エントリーチーム数によってブロック数（1～n）を決定する。 よって4部ではブロックによりチーム数が異なる場合がある ・ ①上位ディビジョンからの降格チームが上位、②前リーグのブロック順位、③勝点、④得失点 ・ 残留したチームが昇格してきたチームよりも上位となる ・ ブロック間の同一順位の優劣は勝点および得失点により決定する（2部・3部・4部） ・ チーム数の異なるブロック間での順位付けは、最下位チームの成績を削除した上、試合数を同数にして勝点・得失点により決定する。（これによる順位の変動は考慮しない） ・ 複数ブロックの場合は、通り順位決定後、コの字型に組み込む（2部・3部・4部） ・ 新規参加チームは、4部からのスタートとする（大会エントリー申し込み順に組み込む） ・ 2ndチームは別途通り順位をつけ、各ブロック均等に分かれるようにする。

昇降格規定	<ul style="list-style-type: none"> ● エントリーチーム数によって異なるが、別紙の通りとする（チーム数はヤマトタケルリーグとの昇降格数により変動する） ・ 前期が終了した時点、後期が終了した時点でそれぞれ昇降格を行う ・ 前期が終了した際の昇降格では、残留チームはブロック変更せず、昇降格のみ行う（「昇降格について」を参照） <p>【前期】（チーム数はヤマトタケルリーグ2016の結果による）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1部：9位、10位が自動降格 ・ 2部：各ブロック1位が自動昇格、10位が自動降格とする ・ 3部：各ブロック1位が自動昇格、下位チームは自動降格とする ・ 4部：各ブロック1位チームが自動昇格とする <p>【後期】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 1部：1位はヤマトタケルリーグ昇格決定戦に進出（出場チーム数はヤマトタケルリーグの規定に準ずる） 下位チームが自動降格 ・ 2部：各ブロック上位チームは自動昇格、下位チームは自動降格とする ・ 3部：各ブロック上位チームは自動昇格、下位チームは自動降格とする ・ 4部：各ブロック1位チームは自動昇格 ・ 残留希望（昇格辞退）について 昇格を希望しないチームは昇格権を辞退することができる。エントリー時に3種委員会まで申し入れをすること
選手エントリー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試合開始30分前までに本部へ【メンバー表】2部と【申し送り事項】を提出する ・ 試合毎の登録は20名までとし、先発に○、サブに△をつける ・ 選手エントリーについては毎節ごとにメンバー表に選手を記入するので、毎節、選手証を持参し提出する 但し、選手証が手元に届いていない場合は電子証を用意すること。 選手証の原寸大カラーコピーも可（メンバー表の順番に並べておく）
選手交代	<ul style="list-style-type: none"> ・ メンバー表に記載した20名まで交代可能で再交代を採用する ・ 選手交代用紙は使用しない
帯同審判	<ul style="list-style-type: none"> ・ 主審は18歳以上（高校生年代不可）の有資格者 ・ 副審は選手可 ・ 審判員の不慮の事故により、試合続行が不可能な場合は、会場責任者と試合責任者と協議の上対応し、必ず試合は成立させる
試合の成立	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試合開始時に11名未満の場合は棄権とする ・ 試合経過途中で選手数が7名以下になった場合、棄権とする ・ 中学生年代の選手が6名、同時出場していること。6名を下回った場合、棄権とする。 ・ 棄権が生じた際の試合スコアは0-5とするが、得失点で順位が決まる場合でかつ、棄権チームとの対戦がともに勝ち、ともに負けの場合、棄権チームとのスコアは全て削除する
警告・退場等	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前期の警告、前期最終節での累積警告による出場停止は後期に引き継がない、ただし、退場による出場停止は対象外とする ・ 「申し送り事項」は前期、後期、通して使用する ・ 累積警告が2度目となった選手は2試合の出場停止とする ・ 試合中に退場を命じられた選手は、少なくとも次の1試合は出場停止となる その後の処置については全て（一社）大阪府サッカー協会第3種委員会フェアプレー・規律委員会にて決定する ・ 基本的に、警告・退場者ともに、他の大会への持越しはしない 但し、2試合以上のお出場停止になるような重要事項の場合は、別途、（一社）大阪府サッカー協会第3種委員会フェアプレー・規律委員会にて決定する
試合報告 審判報告	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試合責任者は試合終了後、試合責任者報告書を記入し、会場責任者に提出する ・ 退場等重要事項が発生した場合は、担当主審が審判報告書を会場責任者へ報告する
試合責任の 役割	<ul style="list-style-type: none"> ・ 試合責任者は、第4審判の役割も担っている（16歳以上） ・ 【試合記録報告書】の準備・記入・作成 ・ 【メンバー表】と【選手証】との照合を行う（試合出場選手の登録の確認） ・ メンバー表と選手証の確認、審判証の確認、選手交代時の確認 ・ 問題が発生した場合の報告義務 ・ 試合中であれば、主審へ的確に助言する ・ 試合後、主審から詳細を聞き【試合記録報告書】に内容を記入し、報告する。主審が居ない場合は試合責任者が【試合記録報告書】に内容を記入し、報告する ・ 重要事項が発生した場合、【試合記録報告書】に詳細を記入し会場責任者へ渡す ・ 【申し送り事項】に記入し、各チームスタッフへ返却する ・ 試合終了後、速やかに試合結果報告サイトより試合結果を報告する ・ 結果報告サイト：http://www.ofa-3shu.jp/gm/gm.cgi ・ 試合責任は当該チームが担当してもよい。
会場責任 の役割	<ul style="list-style-type: none"> ・ 主審・副審が居ない場合の対応 ・ 会場設営・ピッチライン・本部・チームベンチ・ゴール・コーナーフラッグ・副審フラッグ・エアーポンプの用意 ・ 重要事項(退場など)が発生した場合、試合結果とともに速やかにメールにて報告する（当日の19:00までに） メールアドレス： 2017-future@ofa-3shu.jp

会場責任者 報告について	<ul style="list-style-type: none"> ・会場責任者報告書については、重要事項（退場など）が発生した時のみ、メールで報告をする（当日の19:00までに） ■ メールアドレス：2017-future@ofa-3shu.jp
ボール	<ul style="list-style-type: none"> ・5号、検定球（公認球）を使用する ・両チームより持ち寄り主審が決定する ・協賛企業よりボールの提供があった場合はそれを必ず持ち寄る事
ユニフォーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ユニフォームが1着しかそろっていない場合で、対戦チームと色が同色になった場合のみ、ユニフォームの上にナンバー付きのピブスの着用を認める。ただし各選手、個別の番号を準備する ・GKユニフォームは、FPとは明確に違う色を用いるものとする ・競技者の安全のために、一切の装身具の着用を禁止し、装身具を覆うテープの使用も不可する ・アンダーシャツを着用する場合、その袖の主たる色はジャージまたはシャツの袖の主たる色と同じにする ・アンダーショーツおよびタイツは、ショーツの主たる色、または、ショーツの裾の部分と同じ色でなければならない
合同チームに 関して	<ul style="list-style-type: none"> ・選手数が不足している同種別の複数チームによる「合同チーム」の大会参加については、次の条件を満たしており、(一社)大阪府サッカー協会第3種委員会 リーグ実行委員会の承認を得た場合においてのみ認める事とする ・合同するチームは3チームまでとする ・合同するチーム及び選手は「参加資格」を満たしている事 ・大会参加申込の手続きは、それぞれのチームの代表者が協議の上、代表チームが行う ・合同チームとしての参加を(一社)大阪府サッカー協会第3種委員会が別途了承する事 ・合同チームの大会エントリーについては、1番下のディビジョンからのスタートとする
日没や落雷時 の再試合 について	<ul style="list-style-type: none"> ●本来の規定とは異なるが、以下のように定める ・日没・落雷等により試合続行が困難な場合は試合を不成立とし、再試合とする その判断は主審が競技運営者と協議の上、判断する ・日没・落雷に関わらず、中断後は残り試合時間を“再試合”として実施する 再試合時には中断時のメンバー表・申し送り事項用紙を準備する ・再試合時には中断した場所がインプレーであれば中断場所からのドロップボールにて再開する アウトオブプレー時に中断した場合はその中断場所からの再開とする ・再試合の審判は中断前と同一審判が望ましい ・再試合の出場選手については同一選手が望ましい。中断期間中に別の試合で出場停止処分を受けた場合も、再試合には同一選手が出場する事とする。
表彰	<ul style="list-style-type: none"> ・後期の各ブロックの優勝チームには、優勝記念品を授与する ・フューチャーリーグ大阪2017の大会閉幕後、参加全チームを対象とした表彰式を行う(3種総会時)
日程調整について	<ul style="list-style-type: none"> ・1カ月で5日以上はリーグ戦可能日として、調査票に記入すること（平日は認めない） ※上記を満たしていないチームは3種委員会より改善を依頼する ※改善されない場合は次年度へのエントリーを認めない ※ブロック長は調査票のまとめを毎月3種委員会に提出のこと
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・負傷者については各チームにて対応する事とし、主催者及び主管者は一切の責任を負わない ・大会参加チームは必ずスポーツ傷害保険に加入している事 ・チームベンチにはメンバー表に記入された指導者・登録選手のみとし、保護者等のベンチ入りは一切認めない ・チーム事情で大会に支障(当日棄権など)が生じた場合は、(一社)大阪府サッカー協会第3種委員会フェアプレー・規律委員会にて後の処置を決定する ・やむを得ず棄権するチームは速やかに当該ブロック長及び大阪府サッカー協会第3種委員会まで連絡する ・保護者等の応援位置や駐車箇所については会場責任者の指示に必ず従う事 ・尚、本レギュレーションは今年度みの採用とし、適宜改訂・改善を検討していくものとする ・各ブロックはブロック長を中心に運営する（ブロック長には1ヶ月5,000円のブロック長自宅事務費を支給する） ・リーグ戦の試合運営費として、会場担当チームに1試合800円を支給する（協会から提供を受けたグラウンドを除く） ・『リーグは全ての日程の基軸となる』事を念頭に、各チームは『グラウンド調査票』の提出期限を厳守するなど積極的に協力し、ブロック長が試合日程を組みやすくすること ・各ブロックは試合運営費により運営される。またその他にかかる費用はブロック内にて協議する事とする ・本レギュレーションには付帯資料として『2ndチームエントリーについて』がある。 ・ベンチ入りスタッフについては複数のチームを兼ねることはできない

フューチャーリーグ大阪2017 2ndチームエントリーについて

Ver.20170205

序文	<ul style="list-style-type: none"> ・出場機会に恵まれない選手の“公式戦出場機会”の確保を目的とし、フューチャーリーグ大阪での複数チームエントリーについて定めるものとする ・チーム名表記については、チーム名は●●-2ndとする (例：リーグFCの2ndチームの場合⇒リーグFC-2nd / FCリーグの場合⇒FCリーグ-2nd)
参加費について	<ul style="list-style-type: none"> ・複数エントリーはエントリーチーム毎に参加費を納めなければならない ・参加費は15,000円とする
参加資格	<ul style="list-style-type: none"> ・フューチャーリーグ大阪2017大会要項に準ずる(1stチーム参加資格に準ずる)
チーム・選手エントリー	<ul style="list-style-type: none"> ・2017年5月20日の運営会議時に、複数チーム用の試合メンバー表をそれぞれ2部ずつ用意すること ・2ndチームをエントリーするチームは1stチーム、2ndチームそれぞれ、15名以上のメンバーが登録されていること ・2017年5月15日以降のWeb登録画面コピーを1部提出すること ・エントリー用紙は必ず複数チーム用を用いる ・2017年10月7日の運営会議時にのみ、1stチームと2ndチームのメンバーを再編成できる ・再編成の際に、複数チーム用の試合メンバー表を新たにそれぞれ2部ずつ用意することと、2017年10月2日以降のWeb登録画面コピーを1部提出すること ・ヤマトケルリーグに参加のクラブには同様の対応で個別に連絡する ・その他はフューチャーリーグ大阪2017 大会要項に準ずる。
追加登録	<ul style="list-style-type: none"> ・チームを移籍してきた選手の追加登録を認める ・追加登録が発生した場合は、チーム名(1st/2nd)・追加する選手名・学年等を記入したメールを2017-future@ofa-3shu.jpまで送信。3種委員会にて確認後、承認メールが返信されるので、返信メールをプリントアウトしたものもしくは画面(携帯画面可)を、会場責任者に提示し、試合当日の会場責任者の承認(サイン)を受ける(以後はその用紙のコピーを使用してください) ・追加登録については試合当日には受け付けしない事とする。また、確認・承認に時間を要する場合もあるので、追加登録については時間・日程的に余裕を持って行う事が望ましい
スタッフについて	<ul style="list-style-type: none"> ・スタッフ、審判員は1st、2ndどちらのチームでも活動できる。 ・1st、2ndそれぞれの日程組に支障のないように、スタッフ、審判員を準備する義務を負う。
昇降格について	<ul style="list-style-type: none"> ・2ndチームは優勝でき、表彰もされる。1stチーム直下のディビジョンまで昇格できる。 ・1stチームと2ndチームは同一ディビジョンに在籍できない。 ・1stチームが2ndチームのディビジョンに降格した場合、2ndチームは自動的にディビジョンを1つ降格する。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・4部に2チームエントリーしている場合で、同一ブロックとなった場合のみ、2ndチームの順番を後のチームと一つ入れ替える