

# フューチャーリーグ大阪2022 大会要項 (追加確認事項)

Ver.20221022

大会名	フューチャーリーグ大阪2022
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	株式会社モルデン
開催時期	前期：2022年5月28日～9月30日 後期：10月15日 <b>10月29日</b> ～2023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	・2009年(H19)1月1日以降の出生者 ・(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)
昇降格規定	・フューチャーリーグ大阪2022は前期、後期、各終了後に昇降格を行う ・後期1部上位チームは、ヤマタケルリーグ昇格戦に参入する <b>※不測の事態に陥った場合、前期の結果をもって、参入チームを決定する</b>
競技方法	・ピッチはフルピッチを採用 ・リーグ戦の勝点は、勝ち=3点 引き分け=1点 負け=0点 ・ <b>勝点・得失点・総得点・抽選の順とする</b> ・試合時間は60分(30-5-30)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。
リーグ戦の成立要件	後期リーグにおいて、リーグ戦が全節消化できていないときのリーグ戦の成立可否については、大阪府3種委員会にて審議し、決定する。 なお、リーグの成立は各部リーグごとに個別に判定するものとする。 (よって、後期1部リーグが完了すれば後期優勝チームにヤマタケル挑戦権を与える。) 多様なケースが想定されるので、残り試合が発生した場合の昇降格については、3種委員会で判断して決定報告させていただきます。  この冬は、再度コロナとインフルエンザが蔓延する可能性が高いので、その都度3種委員会から連絡する場合があります。 ※不測の事態に陥った場合はリーグ戦の中断もある。リーグが成立しなかった場合は表彰は行わない。
後期リーグ戦特別ルール (アドバンスリーグに準拠しています)	<b>【リーグ戦を延期せざる得ない状況となった場合の措置】</b> リーグ戦日程が確定した後に、当該試合のキックオフができない状況となった場合、その状況に起因したチームは不戦敗となる。 但し、感染症の場合で、日程の組み換えが可能であれば、その限りではない。 組み替えられた試合が、何らかの理由により開催ができない場合は、大阪3種本部会にて協議の上当該試合のキックオフができない状況に起因したチームが不戦敗となる場合がございます。 【チームの連絡方法】リーグ戦スケジュールが確定された後に、新型コロナウイルスを理由としてリーグ戦を延期せざる得ない状況となった場合 ・ブロック長への連絡は、前日19時までであれば可能な限り延期措置を講じるものとする。 ・但し、リーグ戦の時期・各ブロックの消化状況・グラウンド確保の状況など考慮されるべき点がブロックにおいて違いがあります。 よって基本的には上記の時間設定とするが、ブロック内で全チームの共通理解が得られればその通りではないこととする。 【延期になった際に生じた会場費や審判代】 ・①事態を招いた当該チーム、②当日参加予定であったチーム、③ブロック全チームで負担するかは、それぞれの対応方法をブロック内で決定とする。不測の事態として、どのチームにも起こりえることなのでブロック内において対応方法を決定していただきたいと思います。  <b>新型コロナウイルスを理由としてリーグ戦を延期せざる得ない状況</b> ・会場の規則や各ブロック・チームの状況、またプライバシーにも関わりますので3種委員会としては、細かなルールは設定いたしません。但し、明らかにこの設定を逆手に取られていると判断されるような事態が起こった場合は、後日3種委員会において聞き取り等の上、対応することとします。
	<b>以下は前期からの変更はありません。(重要な部分の抜粋)</b>
ブロック決定方法	・フューチャーリーグ大阪2021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2022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：3ブロック 4部：参加チーム数により決定 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 ・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。
選手エントリー	・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、電子選手証を持参し提出する。 ・各チームの登録選手は原則として「KICK OFF」から出力した電子選手証(写真が登録されたもの)を持参すること。 ただし、電子選手証(写真が登録されたもの)がスマートフォン等の画面で確認できる場合は出場を認めるものとする。 ※電子選手証とは、JFAのWEBシステム「KICKOFF」から出力した選手証を印刷したもの、またスマートフォンやPC等の画面に表示したものを示す。 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"> <li>・全ディビジョンとも再交代を採用する(9人登録、再交代を含め延べ9人までとする)</li> <li>・選手交代用紙は使用しない</li> </ul>
帯同審判	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主審は18歳以上(高校生年代不可)の有資格者</li> <li>・副審は選手可</li> <li>・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</li> <li>・リーグ戦キックオフに支障を生じさせた場合は、レギュレーション【会場責任の役割】の通りである。</li> </ul>
試合の成立	<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合開始時に11名未満の場合は棄権とする</li> <li>・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</li> <li>・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。</li> <li>・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</li> <li>・メンバー表、申し送りの持参忘れ、選手証提示ができない場合も棄権とする。</li> </ul>
警告・退場等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・警告が2度目となった選手は1試合の出場停止とする</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・前期、後期で警告はリセットし、後期開始時、申し送り事項は新しいものを準備する。前期、最終節の退場、累積警告は、後期に持ち越す</li> <li>・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</li> </ul>
試合責任の役割	<ul style="list-style-type: none"> <li>・試合責任者は、第4審判の役割も担っている(16歳以上)</li> <li>・【試合記録報告書】の準備・記入・作成</li> <li>・【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)</li> <li>・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</li> <li>・問題が発生した場合の報告義務</li> <li>・試合中であれば、主審へ的確に助言する</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・【申し送り事項】に記入し、各チームスタッフへ返却する</li> <li>・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</li> <li>・結果報告サイト：<a href="http://www.ofa-3shu.jp/gm/gm.cgi">http://www.ofa-3shu.jp/gm/gm.cgi</a></li> <li>・試合責任は当該チームが担当してもよい。</li> </ul>
会場責任の役割	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主審・副審が居ない場合の対応</li> <li>・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</li> <li>・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22:00までに) メールアドレス：2022-future@ofa-3shu.jp</li> </ul>
会場責任者報告について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主審・副審が居ない場合の対応(リーグ戦キックオフ時間に支障を生じさせた場合は、可能な限り試合を成立させる。試合が成立された後、リーグ戦に支障を生じさせたチームは勝ち点3の剥奪とする。)</li> <li>・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</li> <li>・重要事項(退場・勝ち点に関する事象など)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22:00までに)</li> <li>・メールアドレス：2022-future@ofa-3shu.jp</li> </ul>
ボール	<ul style="list-style-type: none"> <li>・5号、検定球(公認球)を使用する</li> <li>・両チームより持ち寄り主審が決定する</li> <li>・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</li> </ul>
ユニフォーム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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じになった場合のみ、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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・アンダーシャツを着用する場合、チーム内で同色のものを使用する</li> <li>・アンダーショーツおよびタイツは、チーム内で同色のものを使用する</li> </ul>
合同チームに関して	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・合同するチームは3チームまでとする</li> <li>・合同するチーム及び選手は「参加資格」を満たしている事</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>
表彰	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各ブロックの後期優勝チームには、優勝記念品を授与する</li> <li>・フューチャーリーグ大阪2022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)</li> </ul>
日程調整について	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> <li>※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</li> <li>※改善されない場合は次年度へのエントリーを認めない</li> <li>※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</li> </ul>