

フューチャーリーグ大阪2025 大会要項

Ver.20250415

大会名	フューチャーリーグ大阪2025
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	株式会社ミカサ
開催時期	前期：2025年5月24日～10月12日 後期：11月1日～2026年1月25日
会場	・フューチャーリーグ大阪2025大会要項に準ずる（1stチーム参加資格に準ずる）
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。大きな変更があり、それを採用する場合は改めて通達する。 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	・2012年（H21）4月2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：2025年4月30日(水)
参加費振込先	● 三菱UFJ銀行：堂島支店 ● 普通 ● 口座番号：0192385 ● 口座名義：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	・6年生に限り認める(クラブ申請完了必須) 試合の際にはクラブ申請が承認された資料を持参し、メンバー表と一緒に提出する ・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	・認める
大会エントリー	エントリー期日：2025年4月18日(金)～4月30日(水) 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：2025年5月11日（日） 会場：パナソニックリゾート大阪 後期：10月下旬 会場：未定
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 ・勝点・得失点・総得点・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) ・抽選の順とする ・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。
ディビジョン編成	前期【1部】10チーム 【2部】20チーム 【3部】30チーム 【4部】参加チーム数により、7～13チームの編成による11人制のリーグ戦を行う 後期【1部】16チーム 【2部】24チーム 【3部】32チーム 【4部】参加チーム数により、最大～8チーム+Nブロックで運営
ブロック決定方法	・フューチャーリーグ大阪2024の通し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し順位をつけ、コの字型に組み込む（2部・3部・4部） しかし、エントリー確定時に欠員チームが出た場合は2024通し順位に則り、再編成が生じる場合がある。 ・フューチャーリーグ大阪2025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 前期 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 後期 1部：2ブロック 2部：3ブロック 3部：4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 ・(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、(5)総得点 ・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、通し順位決定後、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チームは別途通し順位をつけ、各ブロック均等に分かれるようにする。

昇降格規定	・フューチャーリーグ大阪2025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、ヤマトタケルリーグ参入決定戦を行い参入するチームを決定する ※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
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。 ※申し送り事項が2枚目に進んだ場合は、1枚目と一緒に提出すること。 ・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。(選手証とメンバー表は順番をそろえること。)
選手交代	・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) ・選手交代用紙は使用しない
帯同審判	・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(中学生の副審に関しては前後半での交代を認める) ・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 ・帯同審判がリーグ戦キックオフに支障を生じさせた場合は、そのチームは勝ち点3の剥奪とする。
試合の成立	・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 ・メンバー表、申し送りの持参忘れ、選手証、時間管理表の提示ができない場合も棄権とする。
警告・退場等	・警告が2度目となった選手は1試合の出場停止とする ・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 ・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 ・基本的に、警告・退場者ともに、出場停止処分は大会内で消化する、大会内で消化できない場合は直近の公式戦で消化する - 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	・試合責任者は試合終了後、試合責任者報告書を記入し、大会期間中管理する ・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	・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、主審への確に助言する ・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(退場・勝ち点に関する事象など)が発生した場合、【試合記録報告書】に詳細を記入し、メンバー表を添えて大会運営者にメールにて報告する(当日中) ・【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(当日中) ・結果報告サイト：http://www.ofa-3shu.jp/gm/gm.cgi
会場責任 の役割	・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が生じた場合でも、協力して可能な限り試合を成立させる。 ・会場設営・ピッチライン・本部・チームベンチ・ゴール・コーナフラッグ・副審フラッグ・エアーポンプの用意
会場責任者 報告について	・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。) ・会場設営・ピッチライン・本部・チームベンチ・ゴール・コーナフラッグ・副審フラッグ・エアーポンプの用意 ・重要事項(退場・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) ・メールアドレス：2025-future@ofa-3shu.jp

ボ ー ル	・ 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	・ 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 ・ G K ユニフォームは、 F P 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、チーム内で同色のものを使用する ・ 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
合同チームに 関して	・ 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	●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	・ 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 ・ フューチャーリーグ大阪2025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	・ 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

そ の 他	・ブロック長は3種委員会からの指名制とする。 ・会場費がかからない会場で参加費を徴収する際は、必要経費かどうか説明責任の義務を負うこと。 ・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。 また、不慮の事故（物損等）の場合も同様とする。 ・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、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のための採用とし、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円のブロック運営委託費を支給する。) ・リーグ戦の運営費として、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 ・各ブロックはブロック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 ・試合時に対戦チーム間のベンチを行き来するスタッフをおくことはできない
肖像権に関する 取扱い	一般社団法人大阪府サッカー協会は、肖像権の取り扱いに関して以下の通り対応するものとする。 （１）肖像権に関する取り扱い ①写真 一般社団法人大阪府サッカー協会又はこれらに認められた報道機関等によって撮影された写真が、新聞・雑誌・報告書及び関連ホームページ等で公開されることがある。 ②写真（写真撮影企業等） 一般社団法人大阪府サッカー協会に認められた提携写真事業者によって撮影された写真が「参加者向け写真販売サービス（ウェブサイトを通じた通信販売を含む）」を行うことがある。 ③映像 一般社団法人大阪府サッカー協会又はこれらに認められた報道機関等によって撮影された映像が、中継・録画放映及びインターネットによって配信されることがある。また、DVD 等に編集され、販売・配付されることがある。 （２）対応 ①承諾の確認 大会参加申込として大会エントリーをした時点で、上記取り扱いに関する承諾を得たものとして対応する。 ②役員等 大会役員、競技役員、運営役員、その他各種委員や補助員、一般社団法人大阪府サッカー協会と大会に関する契約をしている者及び大会運営関係者については、上記取り扱いに関する承諾を得たものとして対応する。

フューチャーリーグ大阪2025 2ndチームエントリーについて

Ver.20250415

序文	・出場機会に恵まれない選手の“公式戦出場のコ機合”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	・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	・フューチャーリーグ大阪2025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	全ディビジョン「選手15名プロテクト」を試行する。 ・2ndチームをエントリーするチームは1stチーム、2ndチーム合計30名以上のメンバーが登録されていること。 ・試合当日は「メンバー表」「電子選手証」「申し込み用紙」と「プロテクト選手登録シート」「フューチャーリーグ選手出場時間自動計算シート」を会場責任者に提出のこと。不備の場合は当該試合は棄権とする。 ・15番目と16番目が同じ時間の場合、プロテクトを決定するのはチーム監督が決定する。 ・同じく、13人までしか出場していない場合、14番目と15番目の決定も当該チーム監督が行う。 ・プロテクトされる15名は、GK1名、FP14名とする。 ・エントリーに虚偽が認められた場合は、後日、(一社)大阪府サッカー協会第3種委員会フェアプレー・規律委員会にて懲罰を決定する。 ・1stチームのリーグ戦が1試合以上消化されるまでは2ndチームの開幕は出来ない。 ・1stチームが4部に在籍している場合でも2ndチームのエントリーは可能。
追加登録	・チームを移籍してきた選手の追加登録を認める ・登録選手一覧に上がった時から、現登録選手と同様に出場できる
スタッフについて	・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	・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	・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 ・1stチームの試合において、「選手時間管理方法」はチームの監督が当日のメンバー表プラス1部用意し、必ず自チーム選手の試合出場時間を記録し、試合終了後に「主審・4審」とチェックし、問題なければ、メンバー表下部に3者のサインをする。 ・その後監督の責任の下、試合ごとにメンバー表の画像をメールする。(2025-future@ofa-3shu.jp)

各ブロック 10チーム ～ 8チーム編成へ

Ver.20250415

2025 前期 1部 10チームスタート時(※103チーム参加 2024年)

2025 前期 スタート

1部		2部		3部			4部			
A		A	B	A	B	C	A	B	C	D
1		1		1			1			
2		2		2			2			
3		3		3			3			
4		4		4			4			
5		5		5			5			
6		6		6			6			
7		7		7			7			
8		8		8			8			
9		9		9			9			
10		10		10			10			
							11			

2025 前期 → 後期 昇降格 (ADL2025 → ADL2026 の案を採用)

1部		2部		3部			4部			
A		A	B	A	B	C	A	B	C	D
1位		1位	昇格	1位	昇格		1位	ブロック数により変動 チーム昇格 最大13		
2位		2位		2位			2位			
3位		3位		3位			3位			
4位		4位	上位1チーム昇格	4位			4位			
5位		5位		5位			5位			
6位		6位		6位			6位			
7位		7位		7位			7位			
8位		8位		8位			8位			
9位		9位		9位			9位			
10位	降格	10位	降格	10位	降格		10位			
							11位			

2025 後期 スタート

	1部	
	A	B
1位		
2位		
3位		
4位		
5位		
6位		
7位		
8位		

	2部		
	A	B	C
1位			
2位			
3位			
4位			
5位			
6位			
7位			
8位			

	3部			
	A	B	C	D
1位				
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

	4部			
	A	B	C	D
1位				
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営

2025 後期 終了時 関西 ⇄ 大阪 -1 (1部のみYTL参入戦への決定戦をA1位 VS B1位 にて実施)

	1部	
	A	B
1位	A or B 1チームYTL昇格	
2位		
3位		
4位		
5位		
6位		
7位		
8位	降格	

	2部		
	A	B	C
1位	自動昇格		
2位			
3位			
4位			
5位			
6位			
7位			
8位	降格		

	3部			
	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位	降格			

	4部			
	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位	上位1チーム昇格			
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営

2025 後期 終了時 関西 ⇄ 大阪 ±0

	1部	
	A	B
1位		
2位		
3位		
4位		
5位		
6位		
7位	下位1チーム降格	
8位	降格	

	2部		
	A	B	C
1位	自動昇格		
2位			
3位			
4位			
5位			
6位			
7位	下位1チーム降格		
8位	降格		

	3部			
	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位	降格			

	4部			
	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営

2025 後期 終了時 関西 ⇄ 大阪 +1

YTL降格

1部

	A	B
1位		
2位		
3位		
4位		
5位		
6位		
7位	降格	
8位		

2部

	A	B	C
1位	自動昇格		
2位			
3位			
4位			
5位			
6位			
7位	下位2チーム降格		
8位	降格		

3部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位	下位1チーム降格			
8位	降格			

4部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営

2025 後期 終了時 関西 ⇄ 大阪 +2

YTL降格 YTL降格

1部

	A	B
1位		
2位		
3位		
4位		
5位		
6位	下位1チーム降格	
7位	降格	
8位		

2部

	A	B	C
1位	自動昇格		
2位			
3位			
4位			
5位			
6位			
7位	降格		
8位			

3部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位	下位2チーム降格			
8位	降格			

4部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営

2025 後期 終了時 関西 ⇄ 大阪 +3

YTL降格
YTL降格 YTL降格

1部

	A	B
1位		
2位		
3位		
4位		
5位		
6位	降格	
7位		
8位		

2部

	A	B	C
1位	自動昇格		
2位			
3位			
4位			
5位			
6位	下位1チーム降格		
7位	降格		
8位			

3部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位	降格			
8位				

4部

	A	B	C	D
1位	自動昇格			
2位				
3位				
4位				
5位				
6位				
7位				
8位				

4部は最大～8チーム+Nブロックで運営