

2017年2月吉日

大阪フットサルリーグ2016入替戦 実施要項 [0225 改訂]

一般社団法人大阪府サッカー協会
大阪府フットサル連盟
大阪フットサルリーグ運営委員会

1. 日時および会場

2017年2月26日(日) マグフットサルスタジアム

2. 主催

一般社団法人 大阪府サッカー協会

3. 主管

大阪府フットサル連盟・大阪フットサルリーグ運営委員会

4. 後援

一般財団法人 日本フットサル連盟

5. チーム資格

- 1) 大阪府フットサル連盟に 2016 年度所属するチームで、他都道府県連盟に重複して登録されていない選手で構成されたチームであること。
- 2) 2017 年度の大阪府フットサル連盟加盟および大阪府フットサルリーグ参加を確約することができるチームであること。

6. 参加費

参加費は別途徴収しないが、来年度のリーグ参加申込費(40000 円)を期限までに払い込むことが参加の条件となる。

7. 選手資格

- 1) 2016 年度(公財)日本サッカー協会フットサル個人登録の手続きを済ませた選手で、他の都道府県、地域フットサル連盟主催リーグのチームに重複して登録されていない者。
- 2) 大阪フットサルリーグ 2016 最終節時に当該チームに登録されている者。
- 3) 試合時には、電子登録証を印刷出力した選手証を必ず携帯しなければならない。携帯していない選手の参加は認めない。または電子登録証での確認も認める。
- 4) リーグ最終節で警告を受け累積により出場停止となった者は、出場停止が入替戦に持ち越されない。

8. 試合形式

3チームによる変則トーナメント戦を行なう。スケジュールは、下記参照のこと。

No	開始時間	チーム		チーム	R	2R	3R	TK1名	記録2名
1	10:30	BGM	-	ペレビッチ	協会	協会	協会	大阪工業大学	OKFC フットサル
2	12:00	大阪工業大学	-	OKFC フットサル	協会	協会	協会	BGM	ペレビッチ
3	13:30	ファントム プラス	-	No.1の勝者	協会	協会	協会	スーパー ライツ	No.2の敗者
4	15:00	スーパー ライツ	-	No.2の敗者	協会	協会	協会	ファントム プラス	No.1の勝者

次年度リーグ戦において、Match No.2,4の勝者が1部リーグに、Match No.3の勝者、Match No.4の敗者が2部リーグにそれぞれ属するものとする。3部各2位チームは自動昇格となる。

1部・2部入替戦 1回戦:2部リーグ同士の対戦 / 決定戦:1部リーグvs1回戦の敗者

2部・3部入替戦 1回戦:3部リーグ同士の対戦 / 決定戦:2部リーグvs1回戦の勝者

※ 試合時間内に勝敗が決しない場合、延長戦、PK戦を行わず上位リーグ所属チームの勝利とする(Match No. 3、4)。ただし、同リーグ所属チームの対戦で試合時間内に勝敗が決しない場合、10分間の延長戦を行う。それでも勝敗が決しない場合は、PK戦にて勝者を決定する。(Match No.1、2)

9. 試合時間

1部・2部入替戦

40分(プレーイングタイム)、ハーフタイムのインターバル10分

※ただし、2部チーム同士が対戦する1回戦は30分(プレーイングタイム)、ハーフタイムのインターバル5分、1回戦で同点の場合、10分(プレーイングタイム)の延長戦を行なう。

2部・3部入替戦

30分(プレーイングタイム)、ハーフタイムのインターバル5分

※ただし、3部チーム同士が対戦する1回戦で同点の場合、10分(プレーイングタイム)の延長戦を行なう。

10. 競技規則

- 1) (公財)日本サッカー協会が発行する、**フットサル競技規則 2016/2017**による。
- 2) 登録された交代要員が、試合直前のメンバーチェックに遅れた場合、その試合の前半に参加することは出来ない。但し、ハーフタイム中に審判員のチェックを受けた場合は、後半から参加することが出来る。

11. ボール

2016年度に支給された本連盟が指定するロゴ入りのボール(アディダス製)を各チームが3球準備すること。

12. マッチコーディネーションミーティング(以下、MCM)

試合開始予定時刻1時間前に、大会本部にて行なう(第1試合のみ45分前とする)。その試合で使用するユニフォームはMCMで決定する。

13. ユニフォーム

- 1) 大阪府フットサル連盟が制定する「大阪フットサルリーグ・ユニフォーム要項」による。
- 2) MCM に遅れた場合は、先に来ているチームに優先権を与え、その試合で使用するユニフォームを決定する。
- 3) 試合中、FPがGKを行なう場合で、その選手の番号の付いたGKと同じシャツが用意出来ない場合には、GKが負傷して、プレーの続行が困難になった場合に限り、両FPと色彩の異なるその選手の番号が付いたシャツか負傷した GK が着用していたシャツを使用することが出来る。但し、GKがレッドカードにより退場となった場合や、戦術目的で交代する場合、あるいは、他に控えのGKがいる場合は使用出来ない。

14. 試合中に着用するその他のもの

- 1) 各チームは、ユニフォームと異なる色で統一されたビブスを準備し、交代要員は、試合中にそれを常に着用していなければならない。なお、ビブスには広告掲示を認めない。
- 2) 半袖のシャツの中に長袖シャツを着る場合、長袖シャツの袖の色は半袖シャツの袖の主な色と同色でなければならない。
- 3) アンダーショーツおよびタイツは長さに関わらず、その主な色はショーツの主な色と同色でなければならない。(同系色は認められない)また、色は単色でなければ着用出来ない。

15. シューズ

シューズは底面がフラットで、接地面が白または紺色、無色透明のものでなければならない。他の色のものは使用出来ない。

※メーカーロゴなどのワンポイントが接地面にある場合も、白または紺色以外の色の場合、使用することは出来ない。

16. チームオフィシャル(ベンチに入ることの出来る役員)

- 1) 大阪フットサルリーグ 2016 最終節時に当該チームのチームオフィシャルとして登録された者は、試合時にベンチに入ることが出来る。
- 2) ベンチに入ることが可能なチームオフィシャルは、4名までとする。試合開始予定時刻 **30分前**までに登録された本人が、本人確認出来るもの(写真付のもの、免許証など)を持って本部にて確認を受け、ADカードを受け取ったものが、チームオフィシャルとしてベンチに入ることを許可される。
- 3) ベンチに入るチームオフィシャルは、常にADカードを掲示していなければならない。
- 4) ベンチに入るチームオフィシャルは、本要項第 15 項にある選手と同様のシューズを履いていなければならない。
- 5) ベンチに入るチームオフィシャルは、常に責任ある行動を取らなければならない。審判、マッチコミッショナー、及び、運営委員の指示に従わなければならない。
- 6) 監督が選手を兼ねて出場する場合は、ベンチに入ることの出来るチームオフィシャルの人数には含まない。
- 7) ADカードは、試合終了後、速やかに本部へ返還しなければならない。

17. 審判、運営委員の派遣

主審・第2審判および第3審判を本協会から派遣する。

①タイムキーパー1名(2016年度有資格者)、または②記録員2名(モップ係兼任)のいずれかを、割当表(「8.試合形式」参照)に従い各チームから派遣する(ボールパーソン無し)。

18. 戦績

本連盟ホームページ(<http://ofa-futsal.jp>)に速やかに記載する。

19. その他

第1試合の2チームが会場設営を行なう。(9:50までにピッチ前集合)

なお、本要項に定められていない事項で大阪フットサルリーグ 2016 大会実施要項に定めがあるものはそれを有効とする。

※2月25日中に、関西チャレンジリーグ 2016の結果をふまえた確定版を HP に掲載する