

参加チーム 各位

2017年4月6日

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

バーモントカップ第27回全日本少年フットサル大会 大阪大会

大会要項

記

大会名称 バーモントカップ第27回全日本少年フットサル大会 大阪大会

日 程 2017年4月29日（土） 4月30日（日）

会 場 府民共済 SUPER アリーナ（旧：舞洲アリーナ） 大阪市立東淀川体育館

主 催 公益財団法人 日本サッカー協会

主 管 一般社団法人 大阪府サッカー協会

協 力 一般財団法人 日本フットサル連盟 大阪府フットサル連盟

特別協賛 ハウス食品グループ本社株式会社

参加資格

(1) フットサルチームの場合

① 公益財団法人日本サッカー協会（以下、「JFA」とする。）に「フットサル 4 種」の種別で加盟登録した単独のチームであること。一つの加盟登録チームから、複数のチームで参加できる。

② 前項のチームに所属する 2005 年 4 月 2 日以降に生まれた選手であること。
男女の性別は問わない。

③ 外国籍選手は 1 チームあたり 3 名までとする。

（ピッチ上でプレーできる外国籍選手の数は 2 名以内）

(2) サッカーチームの場合

① JFA に「4 種」の種別で加盟登録した単独のチームであること。一つの加盟登録チームから、複数のチームで参加できる。

② 前項のチームに所属する 2005 年 4 月 2 日以降に生まれた選手であること。
男女の性別は問わない。

③ 外国籍選手は 1 チームあたり 3 名までとする。

（ピッチ上でプレーできる外国籍選手の数は 2 名以内）

(3) JFA の本大会登録を行うチームであること（大会登録票の提出）。

(4) 成人で、チームおよびチーム関係者の行動を掌握できる、引率者がいること。

(5) チームまたは個人でスポーツ傷害保険に加入していること。

参加チーム数 15 チーム

競技方式 【予選リーグ】

・ 5 チーム×3 ブロックにてリーグ戦を行う（別紙スケジュール表参照）

※勝ち点の計算方法：勝ち3、分け1、負け0

※成績決定方法：1. 勝ち点 2. 当該チーム同士の対戦結果 3. 得失点差

4. 総得点 5. 抽選（くじ引き）

試合時間：16分ランニングタイム（前後半のインターバル：3分）

※同点の場合、延長戦は行わない。

※予選リーグでの累積ファウルは行わない。また、タイムアウトは取れない。

【決勝ラウンド】

・各ブロックの上位2チーム及びワイルドカード2チームとする。

ワイルドカードは各グループ3位の中で戦績の良い2チームとし

【勝点、グループ内の得失点差、総得点、抽選】の順で順位を決定する。

・決勝ラウンド組合せは、グループリーグ終了後に抽選を行う

各ブロック1位が抽選したのちに、2位・ワイルドカード該当チームが抽選する。

・試合時間：20分プレーイングタイム（前後半のインターバル：5分）

※準々決勝・準決勝で同点の場合は、PK戦を行って勝者を決定する。

※決勝で同点の場合は、延長戦を行い、それでも決しない場合はPK戦を行って勝

者を決定する。※後半終了から延長前半までのインターバル3分

※延長戦試合時間：6分プレーイングタイム（延長戦前後半のインターバル：なし）

※延長後半からPK戦までのインターバル：なし

【罰則規定】

※大会期間中に警告を2回受けた者は、次の1試合に出場できない。

(グループリーグで受けた警告は、決勝ラウンドには持ち越さない。但し、グループリーグ最終試合で2回目の警告を受けた場合、決勝ラウンド初戦には出場できない。)

※大会中に退場を命じられた選手は、次の1試合に出場できない。それ以後の処置については、本大会規律・フェアプレー委員会で決定する。

※大会中に退席を命じられた役員は、次の1試合にベンチ入りできない。それ以後の処置については、本大会規律・フェアプレー委員会で決定する。

※片方のチームが試合開始時に3人未満の場合は、0-3の不戦敗とする。

※試合途中で片方のチームが3人未満になった場合や、その他の理由で試合が打ち切りとなった場合は0-3、もしくは打ち切りとなった時点で0-3以上の点差がついていた場合はその結果とする。

注意1 [試合に関して]

1)予選リーグ第一試合のチーム及び決勝ラウンド第一試合のチームは 8:30 までに各会場に到着し会場準備を行うこと (大人の方で)。また、各日程の最終チームは会場の片づけを手伝うこと。

2)予選リーグは前の試合のキックオフ時 (第一試合は 10:30) に、決勝ラウンドは試合開始予定時刻の 60 分前 (第一試合は 45 分前) に、大会運営本部または大会運営委員会指定の場所でマッチコーディネーションズミーティングを行う。その際、①選手証、②試合毎のメンバー登録用紙 (ユニフォーム欄のみ空白)、③正副のユニフォーム (FP、GK2 セットずつ、合計 4 種類) を持参すること。

- 3) ユニフォームに広告を掲示している場合は、JFA から発行された回答書および申請書を携帯すること。
- 4) ユニフォームに貼り番号をする場合は、キックオフまでに大会運営本部で確認をとること。【下記「注意2[その他]」3】参照のこと
- 5) 審判員について予選リーグは各チーム帯同審判員（有資格者）にて、決勝ラウンドについては（一社）大阪府サッカー協会より派遣する。帯同審判員は試合ごとに審判員証を携帯し、試合開始前にピッチ担当の役員（兼タイムキーパー）に提示する。
- 6) 試合を担当する審判員は試合開始 10 分前までに担当するピッチに集合すること。
- 7) 審判を担当する者は必ず審判服・審判ワッペンを着用すること
- 8) 別紙スケジュール表に従い、各試合の審判・ボールパーソンを派遣すること。
- 9) 試合中に飲めるのは水のみとする。その他の飲料はフロア内に持ち込まないこと（観客席に置いておくこと）。飲水場所は体育館の使用規定に従うこと。
- 10) 各試合に登録できる選手は 12 名までとする。
- 11) 役員の登録は監督を含め 8 名までとし、試合ごとに 2 名までの役員がベンチ入りすることができる。ベンチ入りする役員は、キックオフ予定時刻の 30 分前まで（予選リーグはマッチコーディネーションミーティング時）に、運営本部にて AD カードを受け取り、試合中は常に AD カードを提示していなければならない。AD カードは試合終了後、速やかに運営本部へ（予選リーグは各チームの予選リーグ終了後）返却する。
- 12) ベンチでの氷のう袋の使用を認める。ただし、ビニール袋など水滴が周りに漏れるものは、飲水場所での使用のみとする。また、その使用により床やシートを濡らした場合は会場のモップを使用せず自チームで用意したタオル等で拭き取ること。

注意2[その他]

1) シューズはフットサルシューズまたは体育館シューズで、靴底のピッチへの接地面がフラットで白、無色透明または飴色のものに限る。

※メーカーロゴなどのワンポイントが接地面にある場合、またはノンマーキングの表記がある場合も、白、無色透明または飴色以外の色の場合、使用を認めない。

2) ユニフォーム（シャツ・ショーツ・ストッキング）は、正の他に副として、正と色彩が異なり判別しやすいユニフォームを参加申込書に記載し、各試合に必ず携行すること。なお、シャツの色彩は審判員が通常着用する黒色と明確に判別しうるものでなければならない（シャツの黒や紺のユニフォーム登録は認められない）。また、GKがトラウザーズを着用する場合、登録されたショーツと同一の色彩でなければならない。

3) 番号は整数の1から99を使用し、0は認めない。布貼りの場合は4辺を全て縫い付け、大会本部で許可を得たもののみ認められる。テーピングでの番号表記は認められない。

※ユニフォームの広告表示は、JFA「ユニフォーム規定」に基づき、承認を得た場合のみこれを認める。

4) 各チームで、ユニフォーム（シャツ）の正・副の色と明確に異なる色のビブスをベンチ入りメンバー分用意すること。

5) フィールドプレーヤーとして試合に登録された選手がゴールキーパーに代わる場合、その試合でゴールキーパーが着用するシャツと同一の色彩および同一のデザインで、かつ自分自身の背番号のついたものを着用すること。

- 6) その他のユニフォームの規定は、当該年度JFA「ユニフォーム規定」に則る。
- 7) 大会登録票に記載するチーム名は漢字、ひらがな、カタカナであれば問題ないが、英語など外国語での表記は不可とする。

(エフシー → FCは可、おおさか → OSAKAは不可)

- 8) 代表者会議以降の大会登録票の選手や役員の追加や変更は原則認めない。
- 9) 各チームは、JFA 公認フットサル審判員（ユース審判員を除く）の登録を1名以上必要とする。

※1人の審判員を複数のチームが帯同審判員として登録することは認められない。

その他

- 1) 優勝チームは**全国大会 (2017年8月18日～20日：東京都駒沢体育館)**に出場する権利と義務を有する。
- 2) 優勝チームと準優勝チームを表彰する。

(一社)大阪府サッカー協会：

〒550-0004

大阪市西区靱本町1丁目7番25号 TK靱本町ビル6F (HPに地図有り)

協会に担当者は常駐しておりませんので、各種問い合わせは

メールにてお願いいたします。お電話でのお問い合わせはお控えください

メールアドレス：info@ofa-futsal.jp