

大会規程

■競技方法

- (1)

〈1〉 出場全43チームのうち、高円宮杯JFAU-15サッカーリーグ2026四国クローバーリーグに所属している10チームは、計24チームが参加するノックアウトステージからの参加とする。

〈2〉 他の33チームを8つのグループ (A~H) に分け、グループステージを行う。各グループの1位に加え、各グループの2位の中から成績上位の6チームの、計14チームは上記のノックアウトステージへ進出する。

〈3〉 各グループ2位の順位決めについては、以下①~④の通りとする。

 - ①.グループリーグの勝点率(ブロック内最大勝点に占める当該チーム勝点の割合)が高い方を上位とする
 - ②.(①が同じ場合) 得失点差アベレージ(当該チーム得失点差の1試合平均)が高い方を上位とする
 - ③.(②が同じ場合) 得点率(ブロック内総得点に占める当該チーム得点の割合)が高い方を上位とする
 - ④.(①~③で決まらない場合)抽選により上位チームを決定する

【各グループ2位の順位決め例】 (※グループHのみ5チームリーグと仮定)

グループAの2位	2勝1分	勝点7	→勝点最大9の内の7	=	勝点率78%
グループBの2位	2勝1敗	勝点6	→勝点最大9の内の6	=	勝点率67%
グループCの2位	1勝1敗1分	勝点4	→勝点最大9の内の4	=	勝点率44%
...					
グループHの2位が	2勝1敗1分	勝点7の場合			
			→勝点最大12の内の7	=	勝点率58% (この場合はグループBの2位とグループCの2位の間)
グループHの2位が	2勝0敗2分	勝点8の場合			
			→勝点最大12の内の8	=	勝点率67% (この場合は上記②「得失点差アベレージ」でグループBの2位と比較する)
- (2) ルールは、日本サッカー協会発行「サッカー競技規則2025/2026」による。
- (3) 試合時間はグループステージにおいては、60分(ハーフタイムは10分)とし、競技時間内に勝敗が決まらない場合は引き分けとする。ノックアウトステージにおいては、80分(ハーフタイムは10分)とし、競技時間内に勝敗が決まらない場合は、5分間の休憩後20分の延長戦を行い、なお決まらない場合は、PK戦方式により勝敗を決定する。
- (4) 各グループステージの順位決定は以下の通りとする。
 - ①: 勝点は、勝ち=3点・引き分け=1点・負け=0点とし、勝点の多い方を上位とする。
 - ②: 勝点と同じ場合は、得失点差の多い方を上位とする。
 - ③: 得失点差が同じ場合は、得点の多い方を上位とする。
 - ④: ③の得点でも同じ場合は、当該チーム同士の対戦結果にて決定するが、なお引き分けの場合は、抽選とする。
- (5) 警告・退場について
大会期間中、警告の累積が2枚になった選手等は、次の1試合に出場できない。退場を命じられた選手等は、次の1試合に出場できない。その後の処置については、大会規律委員会にて協議し、四国サッカー協会規律・裁定委員会が決定する。
- (6) 選手登録用紙は、試合開始80分前に会場本部 (該当ピッチ) へ3枚提出する。試合毎の登録は、選手交代も含めて20名までとし、うち5名までの交代を認める。なお、各試合の登録後試合開始までの時間に、怪我など特別な理由により登録されたメンバーが該当試合へ出場することが不可能であると、当該試合競技責任者が判断した場合のみ、エントリー内容を変更することができる。
- (7) 選手の用具・ユニフォームチェックについて
 - ①: ユニフォームは、日本サッカー協会『ユニフォーム規定』に則る。
 - ②: 本競技会に登録した正・副2組のユニフォーム(シャツ、ショーツ及びソックス)を試合会場に持参し、いずれかを着用しなければならない。
 - ③: 正・副の2色については明確に異なる色とする。(GKはFPと色彩の異なる正・副2セット)
 - ④: ユニフォームチェックは、試合開始80分前に会場本部 (該当ピッチ) において行う。その際、ユニフォームは、正・副の両方を会場に持参すること。
 - ⑤: 主審は、対戦するチームのユニフォームの色彩が類似しており判別しがたいと判断した時は、両チームの立ち合いのもとに、その試合において着用するユニフォームを決定する。
 - ⑥: 前項の場合、主審は、両チームの各2組のユニフォームのうちから、シャツ、ショーツ及びソックスのそれぞれにおいて、判別しやすい組み合わせを決定することができる。
 - ⑦: ユニフォームの前面・背面には大会エントリー時に登録された選手固有の番号を付けること (GKを含む)。また、ショーツの番号については付けることが望ましい。なおユニフォームの色・選手番号の大会エントリー以降の変更は認めない。

- ⑧：ソックスの上にテープを巻く場合、そのテープ等の色はソックスと色と同じものに限る。
- ⑨：アームバンドについてはJCYが認めたものは使用可とする。表示はCとメーカーロゴ(50cm²以下)は認める。
- ⑩：Jクラブ参加のチームについては、公益社団法人日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）のユニフォーム要項に認められたユニフォームであれば使用を認められる。ただし、Jリーグ参加クラブについてもシャツの前面・背面に大会エントリー時に登録された選手固有の番号をつけること（GK含む）。また、アルコール等、未成年チームにふさわしくない広告は認められない。
- ⑪ユニフォームのデザイン、ロゴ等が異なっても、主催者が認める場合、主たる色が同系色であれば着用することができる。
- ⑫アンダーシャツの色は問わない。ただし原則としてチーム内で同色のものを着用する。
- ⑬アンダーショーツおよびタイツの色は問わない。ただし原則としてチーム内で同色のものを着用する。
- (8) ユニフォームに表示する広告は、（公財）日本サッカー協会『ユニフォーム規程』に則る。
- (9) 各チームの登録選手は、原則として(公財)日本サッカー協会発行の選手証を持参しなければならない。ただし写真貼付により、顔の認識ができるものであること。
※選手証とは、(公財)日本サッカー協会のWEB登録システム「KICKOFF」から出力した選手証・登録選手一覧を印刷したものを原則とする。
- (10) 参加資格の違反、不都合な行為があった場合の処置については、大会規律委員会、四国規律委員長が決定する。
- (11) 選手の登録は、11名以上30名以内とし、エントリー締め切り以降の選手の変更、追加は認めない。なお、スタッフ登録数の制限は設けない。大会1週間前までスタッフの追加、変更を認める。
- (12) 選手交代回数の制限について
- ①：試合中の選手交代回数は3回までとする。（1回に複数人を交代することは可能）
- ②：ハーフタイム、延長戦に入る前のインターバルでの選手交代は、3回の交代回数には含まれない。
- ③：試合中に使わなかった交代、また、残りの交代回数は延長戦に繰り越す。
- ④：ノックアウトステージにおいて延長戦に入った場合は、1名かつ1回の追加を認める。但し、PK戦での適用は認めない。
- (13) 脳震盪による交代(再出場なし)について
- ①：脳震盪またはその疑いのある選手の交代（以下「脳震盪交代」という）は、通常交代に含まれない。
- ②：脳震盪交代は、通常交代と判別できる、別途指定する手続きで行わなければならない。
- ③：脳震盪交代と通常交代を同時に行った場合、通常交代および脳震盪交代の交代回数をそれぞれ1回としてカウントするものとする。
- ④：脳震盪交代をした場合、相手チームは通常交代とは別に、1名1回の交代を追加で得ることができる（以下、本号に基づく交代を「追加交代」という）。ただし、追加交代と通常交代を同時に行った場合、通常交代および追加交代の交代回数をそれぞれ1回としてカウントするものとする。
- ⑤：1試合における各チームの脳震盪交代および追加交代の交代人数はそれぞれ1名とする。
- (14) 暑熱対策について
- ①：試合開始10分前の測定で、WBGT31℃以上の場合、試合を行わず中止とする場合がある。中止とする場合はグループステージでは引き分けとし、ノックアウトステージにおいては抽選で次に進むチームを決定する。
- ②：中止とせずに試合を実施する場合は、JFAの熱中症対策(Cooling Break)を行った上で、実施する。
- (15) 雷・荒天等不可抗力による中断・中止について
- 試合開始後、雷(暴風雨や突発的な自然災害も含む)の為に試合を中断した場合、20分間再び雷鳴等がなければ試合を再開する。およそ1時間様子をみたらうえて再開出来ない場合、前半が終了している場合は、その時点のスコアにより試合成立とする。また、前半の途中で中断し、再開出来ない場合は、中断時点からの再試合(スコア・出場選手・試合残り時間等、中断時点のものとする)を行うこととする。但し、やむを得ない事情で該当選手の出場が困難な場合は、交代手続きにより再開することとする。
- (16) 試合の成立について
- ①：試合開始時に7人未満の場合は棄権とみなす。
- ②：試合開始時間に遅れた場合は、当該チームを不戦敗とし、そのゲームを0対3として扱う。
- ③：やむを得ない事情により試合が成立しない場合は、会場責任者・U-15大会事務局で相談し以後の対応を決定する。
- ④：棄権したチームのスコアは0対3とするが、これにより得失点差等で順位に影響を及ぼす場合は、棄権チームとのスコアは全て削除する。

(17) その他

- ①：試合球はアディダス社製「コネクト26プロADF530」とする。
- ②：チームベンチへの入場は、事前に登録されたスタッフ・選手の中からスタッフ5名以内・選手20名以内とする。
- ③：チームベンチは、会場本部席からグラウンドに向かって左側ベンチをプログラム左側に表記されているチームのベンチとし、対戦チームを右側とする。
- ④：選手登録は、必ず全員が傷害保険に加入していること。
- ⑤：試合会場での応急処置は主催者側で行うが、それ以降はチームにて処置すること。
- ⑥：大会要項・大会規程に記載のない事案については、大会実施委員会にて協議のもと決定する。