

令和6年度（第59回）
長崎県高等学校新人体育大会
サッカー競技

実 施 要 項

競技運営上の注意

競技上の注意

◎円滑な競技進行のために、本冊子を熟読され、遺漏のないようお願いします。

◎本記載事項が守られていない場合、警告や退場（退席）等を受けるおそれもありますので、十分ご注意ください。

（一社）長崎県サッカー協会

長崎県高等学校体育連盟

長崎県教育委員会

競技運営上の注意

1. 選手席テント、ベンチについて

- (1) 本部のテントからグラウンドに向かって、左側のテントは組み合わせの番号の早いチームが、右側のテントは番号の遅いチームが使用してください。
- (2) ベンチは、テント内に設けられていて、監督（1）、役員（5）、選手（9）の15名が着席できるようになっています。
- (3) 選手席テントおよびベンチには、関係者（メンバー表に記載されている者）以外は入れません。応援団、保護者等は逆サイドで応援するように指導して下さい。原則として、試合中は監督、役員、試合に出ていない選手はベンチに着席して下さい。
- (4) 交代選手のトレーニングを含め、何らかの理由により、フィールド周辺を移動する場合は、ビブス等を使用し、試合中の選手とまぎらわしくない服装とします。

2. メンバー表の提出について

- (1) 参加申込書の「メンバー表」に必要事項を記入し、試合開始70分前のマッチコーディネーションミーティング時に提出（4枚）して下さい。ユニフォームの欄はマッチコーディネーションミーティング後に記入して下さい。

3. 交代用紙の記入と提出について

- (1) 交代用紙はありません。メンバー表に選手交代を記入の上、第4の審判員へ提出し、その指示に従って下さい。交代後のメンバー表はベンチへ持ち帰って下さい。

4. 試合開始前の選手交代について

- (1) 試合前に提出されたオーダー表に、先発選手として記載された者と交代要員として記載された者の試合開始前までの交代については、先発選手の怪我、またはコンディション不良の場合にのみ認められます。その際、当該試合の交代回数には含みません。また、交代し先発選手ではなくなった者は、その試合の交代要員にはなることはできません。なお、その他の者を交代要員として追加することはできません。

5. 交代回数の制限

- (1) 選手交代は、後半の交代回数を3回までとする。1回に複数人交代することは可能。
- (2) 前半・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、後半の交代回数に含まれない。
- (3) 延長戦に入った際に、後半に3回の選手交代を行った場合でも交代枠が残されているときは選手交代を1回行うことができる。加えて、延長戦に入る前とインターバル

は交代回数に含まれない。

- (4) 延長戦に入った時、さらにもう一人(6人目)の交代は出来ない。

6. ユニフォームについて

- (1) ユニフォームは、正副2着とも必ず競技場に持参してください。
- (2) ユニフォームは、シャツ・ショーツ・ソックスがセットとなったものとし、正副のシャツ・ショーツ・ソックスが同色のものは許されません。
- (3) ユニフォームの半袖シャツの下に着用する長袖アンダーシャツは、シャツと同色でかつ1色でなければならない。
- (4) ゴールキーパーが防寒用にトラックスーツ(トレパン)を着用する場合は、裾・ポケット等にファスナーや危険物が付いていないものにして下さい。なお、ショーツの下に履くロングタイツは、ショーツと同色(フィールドプレーヤも含む)でなければならない。トラックスーツ(トレパン)の上にストッキングを着用して下さい。
- (5) すね当て(レガース)は正しく着用してください。ソックスからはみだしたり、後ろ側につけたりしないで下さい。
- (6) ショーツの下に履くアンダーショーツ(スパッツ)は、チームの着用するショーツと同色(同系色は認められない)でなければならない。また、チームが単色でないショーツを着用しているときアンダーショーツは、ショーツの主となる色と同色で、同チームで同色のものを着用しなければいけません。スローガンや個人的なメッセージを表示してはいけません。
- (7) ショーツに番号を貼付する場合は、背番号と同じ番号をつけて下さい。異なっている場合は、反スポーツ的行為として警告されることがあります。
- (8) ソックスの上にテープやバンデージを巻く場合、あるいはアングルサポーター等を着用する場合、そのテープの色はソックスの主たる色と同じものに限ります。また、ソックスは、同チームで同色のものを着用しなければなりません。
- (9) ゲームキャプテンはキャプテンマーク(C)を上腕につけること。

7. 競技場への入場について

- (1) 両チームは試合開始5分前に本部席前に集合してください。背番号・氏名・すね当て等のチェックをしますが、不備な場合は入場できません。また、そのために競技開始を遅らせることもありませんので注意してください。
- (2) 延長戦やPK戦等のために前の試合が遅れた場合は、原則として試合終了の5分後に、次の試合の本部前集合を開始します。

8. ハーフタイムについて

- (1) ハーフタイムのインターバルは、10分とします。

9. アディショナルタイム表示について

- (1) アディショナルタイムの表示を第4の審判員にて行います。

10. マッチコーディネーションミーティングについて

- (1) 対戦チーム監督・主審・会場責任者において試合開始70分前に本部にてマッチコーディネーションミーティングを行います。ユニフォーム正副2着(FP・GK)及び選手証(登録選手一覧)を持参してください。
- (2) ユニフォームの類似により変更する必要があると主審が判断した場合、主審がその試合において着用するユニフォームを決定します。主審は、ユニフォームのうち、シャツ・ショーツ及びソックスのそれぞれについて、判別しやすい組合せを決定することができます。

競技上の注意

1. 試合中のコーチは、ベンチ及びテクニカルエリアからのみ許されます。その際、メガホンの使用は認められません。また、ベンチから離れて指示をしたり、判定に対する不服の言動があったりした場合は指導者・スタッフ・控え選手には警告・退場が命じられます。なお、テクニカルエリアは1回戦から設置されます。
テクニカルエリアを使用して指示ができるチーム役員はその都度1名とします。

2. ゲーム中に負傷者が出た場合、チーム役員は主審の許可を得たもの最大2名までがフィールドに入ることができます。ただし、負傷の程度をみて競技者を運び出すためであり、フィールド内での治療は許されません。

ただし、競技者を運び出す要件につき、次の場合のみ例外となります。

- ・ゴールキーパーが負傷したとき。
- ・ゴールキーパーとフィールドプレーヤーが衝突し、対応が必要なとき。
- ・同じチームの競技者が衝突し、対応が必要なとき。
- ・重篤な負傷が発生したとき。
- ・相手競技者が警告される、または退場を命じられるような体を用いた反則の結果として競技者が負傷したが、負傷の程度の判断と治療がすばやく完了できるとき。
- ・ペナルティーキックが与えられ、負傷した競技者がキッカーとなったとき。

3. 延長戦に入る前には、3分程度の休憩をとります。選手はフィールドを出られません（自軍ベンチ前）が、監督・交代選手がフィールドの中へ入ることは許されます。
延長戦のハーフタイムは1分程度の飲水をとることができます。
4. PK戦（ペナルティーシュートアウト）実施前の指示は、自軍ベンチ前で主審が許可した後1分以内とします。その際、飲み物・トレーニングウェア・薬品等の持ち込みは許されます。
5. 競技中の飲水については、アウトオブプレーのときに、ライン上で飲水できます。そのために、タッチライン、ゴールラインから1メートル以上離れたところにボトルを置くことができます。中身は必ず水でなければなりません。
6. 飲水タイムについては、気温と湿度をもとにマッチコーディネーションミーティング時に決定します。

《プレーに関する事項》

1. 笛がなるまでは、プレーを続けること。
 - （1）主審は積極的にアドバンテージを採用しようとしている。また、オフサイド等の判断は最終的に主審が行うものであり、副審の旗が上がったからといってプレーを止めないこと。
2. オフサイド
 - （1）オフサイドポジションにいること自体は反則ではない。
 - （2）ボールが味方競技者によってプレーされたか触れられた瞬間にオフサイドポジションにいる競技者は、次のいずれかによってそのときのプレーにかかわっている場合にのみ罰せられる。
 - （ア）味方競技者にパスした、もしくは触れたボールをプレーする。または触れることによってプレーを妨害する。
 - （イ）または次のいずれかによって相手競技者を妨害する。
 - ・明らかに相手競技者の視線をさえぎることによって、相手競技者がボールをプレーする、もしくは、プレーする可能性を妨げる。
 - ・ボールに向かう相手競技者にチャレンジする。
 - ・自分の近くにあるボールを明らかにプレーしようと試みており、この行動が相手競技者に影響を与える。
 - ・相手競技者がボールをプレーする可能性に影響を与えるような明らかな行動をとる。

(ウ) その位置にいることによって、次の場合に、ボールをプレーして利益を得る。または相手競技者を妨害する。

- ・ボールが、ゴールポスト、クロスバー、審判員もしくは相手競技者からはね返った、またはそれらに当たって方向が変わってきた。
- ・相手競技者によって意図的にセーブされた。

(3) オフサイドポジションにいる競技者は、相手競技者が意図的にプレーしたボールを受けた時、意図的なハンドの反則を行った場合も含め、利益を得ているとはみなされない。ただし、意図的なセーブからのボールを除く。

(4) 「意図的なプレー（意図的なハンドを除く）」とは、競技者がボールをコントロール下において、次のプレーができることである。

- ・ボールを味方競技者にパスする。
- ・ボールを保持する。
- ・ボールをクリアする（例えば、ボールを蹴って、またはヘディングして）。

これは、競技者がコントロールできる状況にあるボールをパスする、保持しようと試みる、または、クリアすることがうまくいかなかったり、失敗したりした場合であっても、ボールを「意図的にプレーした」という事実を無効にするものではない。

競技者がコントロールできる状況にあるボールを、結果的に、「意図的にプレーした」とみなす指標として、必要に応じて、次の基準が使われるべきである。

- ・ボールが長く移動したので、競技者はボールをはっきりと見えた。
- ・ボールが速く動いていなかった。
- ・ボールが動いた方向が予想外ではなかった。
- ・競技者が動きを整える時間があつた、つまり、反射的に体を伸ばしたりジャンプセザるを得なかったということでもなく、または、かろうじてボールに触れたりコントロールできたということではなかった。
- ・グラウンド上を動いているボールは、空中にあるボールに比べてプレーすることが容易である。

3. ファウルと不正行為

(1) 競技者の手や腕にボールが触れることのすべてが、ハンドの反則にならない。

(ア) 競技者が手や腕で意図的にボールに触れる、または手や腕で体を不自然に大きくして手や腕でボールに触れた場合、ハンドの反則となる。

(イ) 自分の手や腕から直接、または触れた直後に相手チームのゴールに得点した場合、ハンドの反則となる。

(2) ゴールキーパーに関わるルール

(ア) ゴールキーパーは、次の反則のいずれかを犯した場合、相手チームに間接フリーキ

ックが与えられる。

- ・ボールを放すまでに、手や腕で6秒を超えてコントロールする。
 - ・ボールを手放した後、他の競技者がボールに触れる前に手や腕でボールに触れる。
 - ・味方競技者によって意図的にゴールキーパーにキックされたボールや味方競技者によってスローインされたボールを手や腕で触れる。
- (イ) ペナルティーキック時、守備側ゴールキーパーは、ボールが蹴られるまで、キッカーに面して、両ゴールポストの間のゴールライン上にいなければならない。ゴールキーパーは、キッカーを不正に惑わすような行動をとってはならない。例えば、キックを遅らせる、ゴールポスト、クロスバーまたはゴールネットに触れる。
- (ウ) PK時のゴールキーパーの反則は、1回目は注意、それ以降は警告が与えられる。

4. 警告・退場

- (1) 今大会において退場を命じられた競技者及び監督・スタッフは、今大会の次の1試合に出場できず、それ以降の処置については大会の規律フェアプレー委員会で決定する。
- (2) 今大会において警告を2回受けた競技者及び監督・スタッフは、次の1試合の出場資格を失う。
- (3) PK戦のキックの進行中における警告は、試合時の警告と同じ処置である。2度目の警告をうけた場合は退場にはならない。警告は大会中の警告と別である。
- (4) 相手チームのフリーキックを故意に遅らせる競技者には警告が与えられ、これを繰り返せば退場を命じられる。
- (5) 10ヤードのところに作られた守備の壁から、ボールが蹴られる前に飛び出してくる競技者は警告される。さらに守備の壁1m以内に近づくことは警告となる。これを繰り返せば退場を命じられる。
- (6) 著しく不正なプレー、あるいは乱暴な行為を犯したと主審が判断した競技者は、事前に警告が与えられていなくても退場を命じられる。
- (ア) 相手競技者とボールを奪い合うとき、相手競技者に対して過剰な力や粗暴な行為を加えた場合は、著しく不正なプレーである。
- (イ) ボールの奪い合いという時ではなく、競技者が相手競技者に対して過剰な力や粗暴な行為を加えた場合は、乱暴な行為である。
- (ウ) 明らかに得点を挙げられるような状況で、ゴールに向かっている相手競技者を、不正な手段、すなわちフリーキックで罰せられる違反で防ぎ、攻撃側の決定的な得点の機会を奪ったと主審が判断した場合、退場を命じられる。
- ・競技者が相手競技者に対して反則を行い、相手競技者の決定的な得点の機会を阻止し、主審がペナルティーキックを与えた場合、ボールにプレーしようと試みた、または、ボールに向かうことで（相手競技者に）チャレンジしたことで反則した

場合、反則を行った競技者は、警告される。それ以外のあらゆる状況（押さえる、引っぱる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなど）では、反則を行った競技者は、退場されなければならない。

(エ) 相手の安全に危険を及ぼすようなタックルは、著しく不正なプレーであり退場を命じられる。

(7) 審判に対する態度

(ア) 主審の判定に抗議する競技者・交代要員・チーム役員は警告を与えられる。

(イ) 主審を暴行し、または侮辱した競技者・交代要員・チーム役員は、退場を命じられる。

(8) 主審の承認を得ずに、フィールドに入るまたは復帰する競技者及び意図的にフィールドから離れる競技者は、警告を与えられる。

(9) チーム役員の小型で携帯できる程度の電子通信機器の使用は、競技者の安全や安心、戦術的もしくはコーチングの目的であれば使用できる。しかし、認められていない機器を使用する、もしくは不適切な行動を取ったチーム役員は、退場を命じられる。