

2015 年度 JA 東京大会 3 ピリオド制 14 ブロック運営細則

2015/8/24 版
東京都少年サッカー連盟
14 ブロック運営部

1. 3 ピリオド制、14 ブロック運営細則について

14 ブロックの JA 東京大会:3ピリオドの運営方法について。参加加盟チームの共通認識の為運営細則を定める。

尚、一部 当初の大会規定からの変更があります。その為 加盟チームは 当該資料の運営細則が 14 ブロックの規定ですので、順守をお願いします。

2. ・選手登録表：

3 ピリオド専用の選手登録表を使用する事。

注：第 1 ピリオド、第 2 ピリオド、第 3 ピリオドの出場選手を事前に決定し提出する。提出後、当該試合の出場選手に変更がある場合、事前（試合中含む）に審判へ申告する事で出場選手の変更を認める。

3. ・選手の人数：

当日の試合の選手の人数が 16 名未満の場合、出場資格はありません。（参考試合）常に両チームとも 8 人の選手で試合を行う。

注：当日中に退場・負傷等で選手の人数が 16 名未満になった場合も同様。（参考試合になります）

参考例

当日の第 1 試合時、16 名選手登録があるが、当日中の次節の試合時に、退場、負傷等で登録選手が 16 名未満になった場合、当該チームの試合は、参考試合となります。

4. ・選手の交替：

①第 1、第 2 ピリオドは総入れ替えをすること。第 1、第 2、第 3 ピリオドを含めて自由な交代とする。負傷者が出た場合は選手を補充して良い。ただし、同一選手の出場は 2 ピリオドまでとし、3 ピリオドで全てに出場することはできない。延長戦については前後半同一選手の出場ができる。

参考例：

① 第 1 ピリオド、第 2 ピリオドは原則、連続した出場は認めません。

但し 第 1 ピリオド、第 2 ピリオドで選手が退場・負傷した場合の例外処置として交代選手の第 1 ピリオド、第 2 ピリオドの連続出場を認める。

注：第 1 ピリオド、第 2 ピリオド連続の出場選手は、第 3 ピリオドへの出場不可

5. サイドの決定：

第1ピリオド・第2ピリオドは前後半制と同様にコイントスでサイドを決定し、第2ピリオドはサイドをチェンジする。第3ピリオドのサイドはコイントスで決定し、第3ピリオドの約半分（目安6分）が経過したところでサイドをチェンジする。（キックオフで再開する）タイミングは審判に委ねる。

参考例

・3ピリオドの約半分（中間時点）のサイドの決定のタイミングは、出来ればセンターサークル付近のアウトオブプレー時を推奨しますが、目安6分を大幅に超過する場合等、審判の判断でインプレー中においてもサイドチェンジの決定を行うことが出来る。

6. 試合時間について

12分×3ピリオド(12-1-12-5-12分)とする。

・第1ピリオド、第2ピリオドは、選手総入れ替えの為、第1ピリオド終了後、第2ピリオドの選手が出場することになります。

（休憩時間ではありません）

・第3ピリオドは半分(目安6分)でエンドを交代する。

・同点の場合は、PK方式(3名)により勝者を決定する。準決勝・決勝は10分(前・後半5分)の延長戦を行う。

7. トーナメント戦の同点の取扱い

・同点の場合は、PK方式(3名)により勝者を決定する。

8. 延長戦の取扱い

・延準決勝・決勝は10分(前・後半5分)の延長戦を行う。

延長戦時、前後半制と同様にコイントスでサイドを決定する。

延長戦については前後半同一選手の出場ができる。

9. 給水について：

飲水タイムは採用しない。

10. ユニホーム規定について（GKユニホームについて）

・今年度、3ピリオド制採用大会は、GKの副の準備は免除する。また GKユニホーム：同じ色を必要としない。（注：選手固有の背番号の保有が必要）

注：当該チームのGKのユニホームと相手チームの正・副のユニホームが同色の場合、当該チームは会場運営チームと相談を行い、会場運営チームの判断で、GKユニホームの代用でビブスの着用を認める。

審判は、当該 GKのユニホーム番号、ビブスの番号で選手登録表のチェックを行う事。