

高円宮杯JFAU-15サッカーリーグ2026千葉 実施要項

- 1 趣旨 (公財)財団法人日本サッカー協会は、日本サッカー界の将来を担うユース(15歳以下)の少年達のサッカー技術の向上と健全な心身の育成を図ることを目的にし、第3種年代の力が拮抗したリーグを各地域で実施することが提案された。その主旨を受け(公社)千葉県サッカー協会では、標記大会を実施することとした。
- 2 名称 高円宮杯JFAU-15サッカーリーグ2026千葉
- 3 主催 (公社)千葉県サッカー協会
- 4 主管 (公社)千葉県サッカー協会第3種委員会
- 5 協賛 未定
- 6 期間 TOPリーグ 2026年1月(原則)～2025年9月末
C1リーグ 2026年1月(原則)～2025年9月末
C2リーグ 2026年1月(原則)～2025年6月末
C3リーグ 2026年1月(原則)～2025年6月末
- 7 会場 各リーグ所属チームが準備(原則)
- 8 参加資格
 - (1) (公財)日本サッカー協会第3種に登録したチームもしくは準加盟チームであること。
 - (2) 上記(1)のチームに登録された選手であること。ただし、2011年4月2日以降生まれの選手であること。中体連のチームにおいてこの条件を満たせない選手がいた場合は、事務局まで連絡すること。
 - (3) 本リーグへの参加申込が、(公社)千葉県サッカー協会3種委員会が受領済みで、2名の資格審判員の登録が完了していること。
 - (4) (公財)日本サッカー協会より「クラブ申請」を承認された「クラブ」に所属するチームについては、同一クラブ内の別のチームに所属する選手を移籍手続きすることなく本大会に参加させることができる。この場合、同一クラブ内のチームであれば、複数のチームから選手を参加させることも可能になる。なお、本項適用対象となる選手の年齢は第4種年代とし、第3種およびそれ以外の年代の選手は適用対象外とする。クラブ申請を適用するチームは、試合前に登録用紙・選手証と一緒に本部へ(公財)日本サッカー協会からメール送信された「2025年度クラブ申請(回答)」を印字し、提出すること。2026年度に関しては、再度申請を行い「2026年度クラブ申請(回答)」を印字し、提出すること。
 - (5) 上記(1)(2)を満たし、リーグ戦の運営が可能な場合は同一チームから複数チームの参加を認める。なお、「運営が可能」とは、帯同審判を含み、複数チームが別会場での試合が可能な場合を指す。指導者の重複は、認められる。
 - (6) 選手数が不足している同種別の複数チームによる「合同チーム」の大会参加については、合同チーム規定を満たしている場合は参加を認められる。なお、合同チームは昇格の権利を有さない。
 - (7) 同一選手が異なるチームへ移籍する場合は、大会事務局の承認を得ること。
 - (8) 複数出しチームメンバー登録用紙について
 - ①両チームのメンバー登録用紙を2026年1月6日(月)までに、大会事務局にメール提出。
(追加選手登録をしたい場合は事務局にその旨をメールで伝える)
 - ②複数出しチームの移籍に関しては、リーグ期間内の受付期間に1度のみ認める。
移籍を希望する場合は、受付期間(5/11-5/13)に新メンバー表を事務局に提出し、新たに受付印が押されたものを5/16以降より使用する。
 - ③【関東⇄千葉県】県リーグメンバー登録用紙に記載された選手は、移籍期間前に関東リーグに出場する事は出来ない。
 - ④【関東⇄千葉県】県リーグ初回のメンバー表は16名以上での登録
 - ⑤【関東⇄千葉県】選手の移籍を希望する場合は、受付期間(5/11-5/13)に新メンバー登録用紙を事務局に提出し、新たに受付印を押されたものを5/16以降より使用する。
 - ⑥ 関東リーグ⇄千葉県リーグの移籍可能な条件は以下の通りとする。
関東リーグの出場時間を計測し、上位16名以降の選手に限り、移籍期間後に千葉県リーグへの出場を認める。
- 9 参加チーム及び各リーグ構成
 - (1) TOPリーグ16チーム(8チーム×2)とC1リーグ16チーム(8チーム×2)はH&A方式、C2リーグ24チーム(12チーム×2)、C3リーグ(昇格希望有・無しグループ)を設ける。
 - (2) 昇降格チーム数は、関東リーグからの昇降格チーム数と関東参入戦の結果で変動する。(詳しくは概要を参照)
 - (3) 2026年リーグ構成に関しては、関東・日本協会の動向を見据えて方向性を考える。
TOP・C1L・C2L所属チームで、次年度リーグにエントリー不参加チームがある場合は、降格権の成績上位チームが残留する。(次年度エントリーに決定する)
- 10 競技方法
 - (1) 各リーグとも構成する全チームによる総当たりのリーグ戦とする。
 - (2) 勝ち3点、引き分け1点、負け0点の勝ち点により順位を決定する。
尚、勝ち点の合計が同一の場合は以下の項目に従い順位を決定する。

- ① 当該チーム同士の対戦成績(H&A方式に関しては、2試合の①勝ち点②得失点で計算する)
- ② 当該チーム同士のゴールディファレンス(得失点)
- ③ 当該チーム同士の総得点
- ④ 全試合のゴールディファレンス(得失点)
- ⑤ 全試合の総得点
- ⑥ 抽選

※複数チームの勝ち点と同じ場合は、対象全チームのみで計算する。

- (3) 試合時間はTOP,C1L→80分、C2L→70分、C3L→60分とする。
 - (4) ハーフタイムは原則10分間とする。(前半終了から後半開始まで)
 - (5) C2L参入戦は、試合時間を60分(30-10-30)とし、試合時間内に勝敗が決しない場合は、PK方式により勝敗を決する。(PK勝の勝点2、PK負の勝点1)
- グループリーグの勝点と同じ場合は大会実施要項10競技方法(2)の順序により決定する。

11 競技規則

- (1) 現行の(公財)日本サッカー協会制定の「サッカー競技規則2025/2026」による。但し、脳震盪による追加交代は採用しない。キャプテンオンリーは導入しない。
- (2) 各試合とも登録選手全員が出場登録できる。監督・コーチ等のスタッフは最大5名までとする。
- (3) メンバー登録用紙は、当日出場予定の選手の背番号を記入し、先発の11名に○印を記入する。
スタッフ欄には、試合当日のスタッフナンバリングを記入すること。(U-15指導責任者が上位になるよう記入)
※メンバー登録用紙と登録選手証の登録順番を合わせること。
- (4) 各会場第一試合競技開始時間の40分前に当該全チームが集まり、マッチコーディネーションミーティングを開催する。マッチコーディネーションミーティングに於いてメンバー登録用紙(TOP,C1→3枚、C2,C3→2枚)と登録選手証の回収、諸注意事項の説明等を行う。
- (5) 交代の手続きは従来通りサッカー競技規則第3条に沿って行う。登録した選手の交代要員の中から14名までの交代が認められる。なお、後半の交代回数は3回までとする。(1回毎の人数制限は設けない)
- (6) 選手は(公財)日本サッカー協会発行の写真付き登録証(紙ベース)を所持し、試合開始前に本部または審判員が確認をする。登録証不携帯の選手は当該試合への出場を認めないが、電子登録証(写真が登録されたもの)が確認できる場合は出場を認めるものとする。ただし、年度替わりや追加登録の場合は、(公財)日本サッカー協会Web登録の写し(ステータスの欄が承認済みのもの)を持参すること。電子選手証の取り扱いについては、今後の(公財)日本サッカー協会の通達に準ずるものとする。
- (7) 本リーグにおいて退場を命じられた選手は、「本リーグの次の1試合」に出場できない。最終節においては、直近の次の公式戦1試合に出場できない。違反行為の内容によっては、それ以降の処置を本大会規律・フェアプレー委員会において決定する。
- (8) 警告の累積による出場停止試合数は以下のとおりとする。なお、同一試合で2回の警告を受けて退場処分を受けた場合には、その2回の警告は累積に加算しない。
 - ①1チームの最大試合数が9試合以下の場合
警告の累積が2回に及んだ選手は、次の1試合を出場停止処分とする。
 - ②1チームの最大試合数が10試合以上19試合以下の場合
警告の累積が3回に及んだ選手は、次の1試合を出場停止処分とする。
- イ) 警告の累積による出場停止を繰り返した場合には、2回目以降については、2試合の出場停止処分とする。
 - ①の競技会では、2回目で1試合、4回目で2試合、6回目で2試合の出場資格停止となる。
 - ②の競技会では、3回目で1試合、6回目で2試合、9回目で2試合の出場資格停止となる。
- ロ) 警告の累積による公式試合の出場停止処分は、同一競技会のみ適用されるものとし、他大会に影響しない。
- (9) テクニカルエリアを使用する。テクニカルエリアはベンチ入りのチーム役員の全てが戦術的な指示を出せる場であるが、指示を出せる役員はその都度1名のみとする。
- (10) 試合開始時刻に指導者及び選手7名以上が揃っていないチームは、不戦敗となり相手チームの勝ちとする。その際、不戦敗チームの全ての試合で、最高得点と最高失点の多い方の得点(絶対値)を得点として不戦勝チームに与える。なお、試合当日に何らかの理由で試合が不可能になったチームも同じとする。

12 ユニフォーム

- (1) ユニフォームは(公財)日本サッカー協会に登録されたものを原則とする。
- (2) ユニフォームの広告表示については、(公財)日本サッカー協会『ユニフォーム規定』に基づき、(公財)日本サッカー協会において承認された場合のみこれを認める。ただし、(公財)日本中学校加盟チームは、(公財)日本中学校体育連盟の規定によりこれを認めない。
- (3) 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、正と異なる色のユニフォームをメンバー登録用紙に記載し、必ず携行すること。
- (4) 審判と同一または類似の上衣を用いることはできない。ゴールキーパーについても同様である。
- (5) シャツの前面・背面に必ずメンバー表に登録された番号をつける。大きさは縦25cm程度、横はこれに比例して適当な大きさを、番号は見やすいものとする。
- (6) カーフソックス/セパレートソックスを着用に関しては別紙を参照。(カーフ/セパレートソックスについて)
- (7) アンダーシャツ・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) 類似ユニホームを着用する場合は、事前に承認申請を行い、承認証を選手証と一緒に提出する事。
『申請フォームは(公社)千葉県サッカー協会HP(3種委員会ページ)に掲載』

- 13 大会日程
- (1) 大会運営は各リーグで担当(会場確保・日程調整等)し、原則2試合セットで「県リーグ優先日」に実施する。
 - (2) 日程は期日までに必ず消化させる事。全日程消化出来なかったチームの結果は全て抹消する。ただし、自チームだけの問題で無い場合も有りうるので、その場合は3種役員で事情聴取を行い対応する。
- 14 参加費等
- (1) TOPリーグ、C1リーグ、C2リーグに関しては、監督者会議時に参加費3,000円を徴収する。
C3リーグにおいては、各ブロックの会議時に徴収もしくは振込とする。
 - (2) TOPリーグ、C1リーグにおいては、派遣審判費として1チーム最大7,000円を試合毎に徴収する。
 - (3) C2・C3部リーグでは相互審判を基本とするため、審判費は徴収しない。
ブロック担当者 参加費振込先
千葉銀行 あやめ台特別出張所 普通3231896
千葉県サッカー協会第3種委員会U15リーグ 大西理仁
- 15 その他
- (1) 監督・コーチ・選手は、スポーツ 傷害保険等に加入している事。大会における傷害等の保障は、スポーツ傷害保険等の範囲内で行い、主催・主管者側は一切負わないものとする。
 - (2) 複数チームに関しては、承認印の押されたメンバー登録用紙を毎試合使用する。
 - (3) 交代用紙は各チームで準備すること。
 - (4) 試合会場では会場責任者の指示に従い、サッカー関係者としてのマナーを十分心がける。また、ベンチ内は禁煙とするとともに、軽装で入ることのないように注意する。
 - (5) 各チームは会場における「競技場確認事項」を遵守し、運営委員の指示に従って行動すること。
会場の駐車に関しては、会場責任チームの指示に必ず従う事。
 - (6) ベンチ入りできる人数は登録されたスタッフ(最大5名)・選手(無制限)とし、それ以外の者は、ピッチレベルに入ることはできない。
 - (7) 登録選手、スタッフがビデオ撮影を行う場合は、ベンチの脇で行うこと。※本部から遠い側のベンチ脇。
(登録選手、スタッフがベンチ脇外でビデオ撮影を行う場合、試合終了までベンチに戻る事はできない。)
 - (8) 気温が高い日の試合に関しては、(公財)日本サッカー協会から発行された「熱中症対策ガイドライン」に沿って対策を講じる。
 - (9) 大会期間に、下記の状況が生じた場合、大会を中止することがある。
①千葉県内の市区町村教育委員会や政府・県知事等から中止命令、又は、それに該当する宣言や発令が出た時。
②(公社)千葉県サッカー協会3種委員会が中止にした方が良いと判断した時。
 - (10) 大会参加に関し、各チームにて保護者の参加承諾を取る。万一、大会内でウイルス感染があった、又は、疑われた際、(公社)千葉県サッカー協会第3種委員会は責任を負わないものとする。
 - (11) C2L参入戦(18チーム)は、2026年10,11月に開催。
※C3リーグにおいては、C2L参入戦出場チームをリーグ戦終了期日までに決定しておくこと。
対象学年は、要項8参加資格の要件を満たした2012年4月2日以降生まれの選手。
組合せについては、9月下旬に抽選会を実施する。2部参入戦は出場チーム中心の運営で開催する。
 - (12) 大会規定に違反、その他不都合があった時は、チームの出場を停止する。
 - (13) 不測の事態があった場合は、3種役員会で検討し決裁する。(大会成立規定は概要をご覧ください)
 - (14) 試合結果は試合終了後、速やかに会場責任者が結果フォームにて報告し、「試合結果報告書」の写真画像を大会事務局にメール送信すること。