

2023 年度

第 51 回富山県フットボールリーグ 運営要項

1 目的

本リーグ加盟チームは、相互の切磋により、富山県サッカー界の水準向上を期し併せて HFL に加入し得るチームの育成を目的とする。

2 主管・事務局

- (1) 本リーグは、富山県社会人サッカー連盟（以後連盟と記す。）が主管する。
- (2) 事務局は、〒930-0137 富山市呉羽本町 27-6 成瀬徳寿 気付けに置く。

3 会計

- (1) リーグ運営費は会費、寄付金その他で支弁する。
- (2) 会計委員は、当年度決算・次年度予算を作成し連盟財務部に提出する。
- (3) 連盟所属チームは、所定の会費を指定された日までに連盟財務部に納入する。

4 選手資格

- (1) (公財) 日本サッカー協会（以後日本協会と記す。）第 1 種登録チーム（但し高専連盟、専門学校連盟、大学連盟に加盟したチームは除く）の選手で、本連盟に加盟している選手であること。
- (2) 外国協会籍であった選手を登録する際は、国際サッカー連盟の定める規約に従い、日本協会の承認を得るものとする。
但し、サッカーを職業としない選手にあっては、住居証明を提出することによって認める場合がある。
- (3) 外国籍選手の加盟登録は 5 名とし、試合時のメンバー登録には先発交代を含め 3 名まで、試合には 3 名が出場できる。
- (4) 大学・高専・専門学校及び、高校生の在校生含む 15 歳以上（4 月 1 日時点）の少年加盟登録数、試合時のメンバー登録数は、制限しない。
高校生含む少年の加盟登録には、親権者の承諾書を選手登録申請前に事務局へ提出すること。
- (5) ユース年代の出場を認めるが、対象は日本協会の定めたクラブ申請受諾チームとする。
加盟登録数、試合時のメンバー登録数は、制限しない。
- (6) 大学・高専・専門学校の、学生のみで編成されたチームはこれを制限しない。
- (7) 資格に関し疑義が提出されたときは、連盟常任理事会で審議する。

5 登録

- (1) 加盟チームは、連盟規約第 31 条に該当し、次の各号の条件を具備しなければならない。
 - ① 競技会開催のための、試合会場を準備できること。
 - ② 日本協会登録審判員を、連盟内規 2 に定める人数を保有すること。
- (2) 前項の資格を有する選手の登録人数は 17 名以上 30 名以内が望ましい。
- (3) 登録選手には番号を付し、その番号はユニフォーム背番号と同一のものとする。また、その番号は登録人数の枠内で、30 以下が望ましい。
- (4) ユニフォーム（シャツ、ショーツ及びソックス）は、日本協会ユニフォーム規程に従い、作成した正・副 2 着を連盟の発行するプログラムに登録・常備するものとし、正・副の 2 色については明確に異なる色とする。

但し、ホームチームの適用はしない。

また、シーズン中のユニフォームの変更は、所定の様式にて申請後許可する。
- (5) 追加登録選手は、所定の手続き（別項追加登録手続き参照）を行い、選手証の確認が取れた場合にリーグ戦に出場できる。
- (6) 大会期間中の移籍は、7 月末までに選手証の確認が取れた場合に出場を認める。
- (7) 試合、もしくは練習時など活動中の傷害事故等に備え、チームとして必ず傷害保険（スポーツ活動時の傷害、物損の保険条件があるもの）に加入することとし、当該年度のリーグ第一節開始前までに、傷害保険加入に伴い支払った費用の領収証の写し等の証明をリーグ委員長へ提出する。

リーグ委員長は、各チーム分の領収証の写し等の証明を事務局へ送付する。

6 選手の用具

- (1) 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。
- (2) 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ときは、両チームの立ち会いのもとに、その試合において着用するユニフォームを決定する。
- (3) 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ついて、判別しやすい組み合わせを決定することができる。
- (4) ソックスにテープまたはその他の材質のものを貼り付ける、または外部に着用する場合はソックスと同系色又は白色とする。
- (5) アンダーシャツを着用する場合、その色はユニフォームと同系色とする。
- (6) アンダーショーツもしくはタイツを着用する場合、その色はユニフォームと異なる色を着用してもよい。但し、その色調はチーム内で統一することとする。
- (7) 前項までに記載のない事項については「競技規則 21/22」に準ずる。

7 組合せ日程

- (1) 2月末迄に、連盟競技部が翌年度組合せ日程を立案し、連盟常任理事会で決定する。
- (2) リーグ戦は、4月より11月末までに実施する。
- (3) 試合日時の変更は、所属するリーグ戦開始前までにリーグ・ブロック委員長に申告し、正当な事由を判断された場合に限り変更を行うことができる。
但し、突発的な事由に関しては、申請があり次第連盟理事長が決定する。

8 審判

- (1) 主審は3級以上、副審は4級以上の審判資格を有する者が行う。
連盟審判部長が、相応の審判技術を有すると認めたときは、主審を行うことが出来る。
但し、3部(DREAM)は、リーグの責任において4級審判員が、主審を行うことが出来る。

9 表彰

- (1) 1~3部は、下記のとおり表彰する。
 - ① チーム表彰
 - 優勝 : 賞状、優勝杯、トロフィー (1部、2部、3部総合)
賞状、トロフィー (3部ブロック、DREAM)
 - ② 個人表彰 (1部、2部、3部ブロック)
 - 得点王 : 記念品
 - アシスト王 : 記念品
 - 最優秀選手 : 記念品 (優勝チームより)
 - 優秀選手 : 記念品
 - 新人王 : 記念品
- (2) 優秀選手、新人王は、チーム代表者会議で決定する。但し新人王は、リーグ戦に5試合以上出場して、登録して1年目に限る。
- (3) 優勝チームは、優勝杯を保管し次年度連盟総会にて返還する。
*注記 フェアプレー賞の算定基準は下記のとおりとし、リーグ戦・入替戦・順位線・決勝大会を含めて1試合当たり (点数÷試合数) 0.8点以下の1チームを表彰する。
 - ① 警告 1点
 - ② 退場 3点
 - ③ 1試合中警告1回+退場の場合 4点
 - ④ 1試合中に警告2回による退場の場合 3点
 - ⑤ 次試合の出場停止1試合につき 3点

- (4) 表彰式の開催が困難であると各リーグが判断した場合は、連盟常任理事会で協議のうえ表彰式の開催の有無を決定する。なお、表彰式が開催されなかった場合においても、各リーグ委員長はリーグ終了後各記録を取りまとめ事務局へ報告を行うこととする。

10 罰則

(1) 棄権

当該チームの事情等により、所定時間に試合が出来ないときは棄権とみなし、試合を中止する。

連盟規律・フェアプレー部で調査し、故意と認めた場合は本連盟から除名する。不可抗力と認めた場合は、再試合を行うこともある。但し、これに伴う諸経費は当該チームの負担とする。

試合開始前に不可抗力が明らかなき場合は、試合開始の判断を連盟理事長に連絡し、指示を仰ぐこととする。(連絡先は、役員名簿に記載)

(2) 無効・没収試合

何らかの事由により会場責任者が試合開始を中止したとき、審判が試合を打ち切ったとき又は試合終了後何らかの違反行為が発覚したとき、その後の処置は、連盟規律・フェアプレー部において審議する。

上記により没収試合と判断されたときの試合結果は以下のとおりとし、その処分については、連盟規律・フェアプレー部で審議し、その審議結果はリーグ委員長を通じて当該両チームに伝達する。

①試合開始前に没収試合となった場合 0対3

②試合開始中に没収試合をとった場合、それまでの得点結果が「①」以上の場合は、その点差とし、「①」以下の場合は「①」とする。なお、個人の得点記録は対象外とする。

(3) 警告

リーグ戦において、警告の累積が2回(試合数に関わらず)になった選手は、当該選手が所属するチームが参加するリーグ戦の次の1試合を自動的に出場停止とする。

(4) 退場

主審により、退場(1試合中2回の警告による退場も含む)を命じられた選手は、直近のリーグ戦を1試合出場停止とする。その後の処置は、連盟規律・フェアプレー部の決定に従うものとする。

(5) 懲罰規定による懲戒処分

報告、提訴及び調査によって発覚した違反行為に対し、連盟規律・フェアプレー一部会は懲戒処分を審議する。

(1) 棄権 (2) 無効・没収試合の最低基準は、得点を0対3とし、(但し、

既に獲得された得失点差の方が大きい場合には、大きい方を有効とする) 以降のリーグ戦への出場を含む懲罰を審議する。

(6) 運営要項の不履行

本要項に反する行為は、連盟常任理事会において処分を審議する。

(7) 審判員の遅刻・欠席

審判員は時間厳守を心がけ、不可抗力により遅刻するときは会場責任者に連絡すること。

会場責任者は、間に合わないと判断したときは代行を任命し、報告書に記載すること。

連盟常任理事会は、当事者の所属チームに対して、処分を審議する。

* 警告・退場処分の消化 (連盟内規4)

(1) 県リーグの試合で受けた警告及び退場による出場停止処分は、直近の県リーグの試合で消化する。但し、処分が複数試合の場合は、その次の試合から順次消化し、同一年度内で消化できないときは、次年度の県リーグの試合で消化する。また、北信越チャレンジリーグに出場するチームは同大会も消化対象試合になる。

なお、出場停止の懲戒処分を受けている選手の、所属するチームの責に帰さず処分の消化予定試合が開催不能または中止となった時は、当該試合も消化試合数に算入する。

(2) 警告数について、リーグ戦が終了した時点で警告数は消滅し、他の競技会へ持ち越さない。

(3) 移籍した場合は、移籍先チームの県リーグの試合で消化する。

11 プログラム

(1) プログラムは、毎年4月に発行し、各チーム25部配布する。

(2) 各チームは、年1回広告を掲載する。広告料は14,000円(1/4頁)を最低限とし、広告内容は連盟が認めたものとする。

(3) プログラムの追加は、1部500円とする。

12 試合

(1) 競技のフィールド

サッカー競技規則第1条の項目に従ってフィールドを設営すること。

原則として、大きさは105m×68mが望ましい。

(2) 形式

本リーグは、1部(1ブロック)、2部(1ブロック)、3部(1ブロック、DREAM)の3部制としブロック毎に1回戦、もしくは2回戦総当たり方式により行う。

(3) 時間

リーグ戦は、1部90分、2部80分、3部70分とし、延長は行わない。
但し、3部における昇格決定戦は80分とし、延長は行わない。

(4) 選手交代

交代予定者9名を所定用紙で提出し、1・2部の全ての試合は5名まで交代が認められる。但し、1部リーグの交代回数はハーフタイムを除いて合計3回までとする。

3部（DREAM 除く）の試合は7名まで交代が認められる。但し、昇格決定戦の試合の交代は5名まで認められることとする。

3部（DREAM）は、交代要員9名を所定用紙で提出し、その交代はアウトオブプレーとなった際に主審の許可を得たうえで自由に交代することができる。

(5) 順位

試合の勝者には3点、引き分けには1点、敗者には0点の勝ち点が与えられ、勝ち点の多い順に順位を決定する。但し、勝ち点合計が同じときには、以下の順序により決定する。

- ① 全試合の得失点差（得点 — 失点）
- ② 全試合の総得点数
- ③ 当該チームの対戦成績
- ④ 当該チームによる抽選

2部、3部は昇格権の有無にかかわらず、ブロック戦の順位で決定する。

(6) 試合球は、連盟より支給された新しい公認球を使用し、使用後は各チームに適宜支給する。

(7) 試合の成立人数は7名とし、試合開始前にいずれかのチームの選手が7名未満の場合は試合を開催しない。また、試合中にいずれかのチームが7名未満となった場合は、主審が7名以上での試合続行が不可能と判断した時点で試合を中止する。

(8) 1部優勝チームは、北信越チャレンジリーグに出場する権利と義務がある。

13 入替制

本リーグ所属チームが北信越フットボールリーグ（以下、「HFL」という。）への昇格等に伴う1部・2部・3部の入れ替えの対象となるチームは以下のとおりとする。

いずれの場合においても、昇格もしくは降格の権利は放棄できない。但し、連盟内規2（4）に該当する場合は、この権利は無効とする。

3部（DREAM）は、入替制の対象外とし、当該リーグ終了後の希望調査において、所属するチームが3部（ブロック）への編入を希望する場合には、翌年度から3部（ブロック）に編入するものとする。

a. H F L昇格ありの時

- (1) 1部は、8位、2部降格
- (2) 2部は、1位・2位1部昇格、10位3部降格
- (3) 3部は、1位・2位2部昇格
- (4) 連盟内規3(1)の各部所属基準が変更された際の昇格及び降格は理事会で審議し、連盟総会で決定する。

b. H F L昇格なしのとき

- (1) 1部は、7位・8位2部降格
- (2) 2部は、1位・2位1部昇格、9位・10位3部降格
- (3) 3部は、1位・2位2部昇格
- (4) 連盟内規3(1)の各部所属基準が変更された際の昇格及び降格は理事会で審議し、連盟総会で決定する。

c. H F Lから県内チーム降格のとき

- (1) 1部は、7位・8位2部降格
- (2) 2部は、1位・2位1部昇格、9位・10位3部降格
- (3) 3部は、1位・2位2部昇格
- (4) 連盟内規3(1)の各部所属基準が変更された際の昇格及び降格は理事会で審議し、連盟総会で決定する。

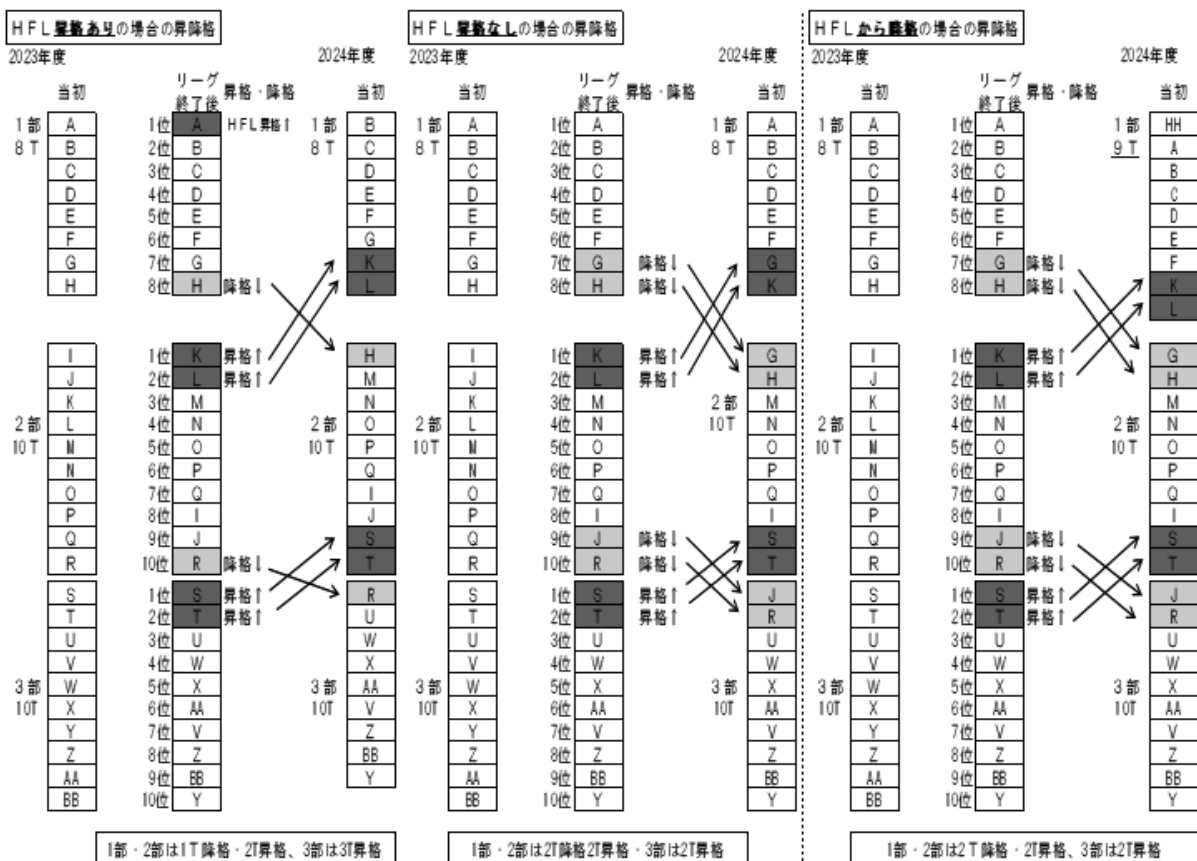
d. H F Lの昇降格がそれぞれ発生したとき

「b. H F L昇格なしのとき」に準じる。

但し、連盟内規2(4)に該当する場合は、その理由を調査し、連盟常任理事会で審議のうえ昇格を認めない場合がある。この場合において、昇格の権利は次の順位のチームに移る。

3部(DREAM)は、当該リーグ終了後の希望調査において、所属するチームが3部(ブロック)への編入を希望する場合には、翌年度から3部(ブロック)に編入するものとする。

(リーグ昇降格イメージ図)



* 保有審判員数による昇格・所属制限 (連盟内規2)

- (1) 1部は審判資格保有者6名以上、うち3級以上の資格保有者を4名以上、2部は審判資格保有者5名以上、うち3級以上の資格保有者を3名以上、チーム登録者にて保有することとする。
- (2) 3部(リーグ)は審判保有資格者4名以上、うち3級以上の資格保有者を2名以上、チーム登録者にて保有することとする。
- (3) 3部(DREAM)は4級以上2名を保有することとする。
- (4) 上記条件に満たないチームが、昇格権及び昇格チームを決定する試合への出場権を得たときは、権利を無効とし、条件を満たす次チームに昇格権及び出場権を与える。なお、新規登録チームが昇格権を得た場合も、同様である。
- (5) 所属チームが上記条件を満たさなくなった時、審判員資格昇級認定時期など疑義が生じた時は、連盟常任理事会で審議する。
- (6) 本内規は、平成11年2月10日より施行する。但し、(1)、(2)、(4)の事項に関しては、2020年(令和2)度より適用する。

改訂 16.1.9 改訂 21.3.8 改訂 24.3.30 改訂 27.3.8 改訂 30.3.11

改訂 2.5.31 改訂 3.3.7 改訂 4.3.12

* 所属チーム数（連盟内規3）

(1) 各部所属チーム基準数

1部8チーム・2部10チーム・3部で構成

(2) 変動

活動休止による基準数減は、昇格数の増加により当年度補正する。

「12 入れ替え制」の改訂に伴う基準数増は、次年度降格数の増加により補正する。

(3) 本内規は、平成9年10月21日に通達。

改訂 16.1.9 改訂 20.3.2 改訂 22.3.7 改訂 27.3.8 改訂 28.2.28

改訂 29.4.25 改訂 31.3.3 改訂 2.3.1 改訂 2.5.31 改訂 3.3.7

14 試合運営

(1) 会場責任者

会場担当チームは、会場責任者を選定し当日の試合運営を統括する責任を負う。

(2) 報告

会場責任者は「別紙 試合結果報告等に関する事項」に基づき、試合終了後もしくはその他の事由が発生した際に速やかに所定の報告を行う。

(3) メンバー提出

第1試合は30分前、第2試合以降は全試合のハーフタイムまでに所定用紙2部提出する。

(4) 試合記録

各チームより記録員を派遣し、所定用紙に記入後、主審に確認を受け会場担当へ提出する。

(5) 引継

会場担当チームは、前節試合終了後備品を受け取り、当節試合終了後に次節担当チームへ引渡すまでの一切の責任を負う。

会場担当チームは、備品を受けとる際に必要な書類・備品の不備がないか点検し、チェックノートに記入する。

第1試合及び最終試合のチームは、会場責任者の指示に従い設営及び整備清掃に協力する。

(6) 報道機関への報告

1・2・3部ブロック単位で取りまとめ、実施翌日（通常は月曜日）の15:00までに報道機関3社（北日本新聞社、読売新聞社、富山新聞社）へファックスを送る。

また、併せて連盟ホームページ運営会社（牧印刷株式会社）へファックスを送る。

別紙 試合結果報告等に関する事項

《 1 通常の場合 》

会場責任者は、試合当該日のすべての試合が終了後、以下の手続きを行う。

① 試合結果報告書を翌日 15 : 00 までに以下連絡先へ F A X する。

北日本新聞社 (F A X 076-431-2110) (報道)

富山新聞社 (F A X 076-491-2511) (報道)

読売新聞社 (F A X 076-438-1437) (報道)

(株) 牧印刷 (F A X 0763-62-3823) (連盟報告先)

② 以下の書類を速やかに各リーグ・ブロック担当者に送付する。

- ・ 試合記録用紙
- ・ 試合結果報告書
- ・ 審判報告書

《 2 試合中に一発退場があった場合 》

- ① 会場責任者は該当試合が終了後、当該試合の審判団及び当該チーム責任者等から事情聴取のうえ、速やかにリーグ委員長へ報告し、遅くとも当日 18 時までに以下の書類をリーグ委員長へ F A X 等により送付する。
 - ・ 試合結果報告書
 - ・ 当該試合の試合記録
 - ・ 当該試合の審判報告書
 - ・ 当該試合の重要事項審判報告書
 - ・ 会場責任者重要事項報告書

- ② 連絡を受けたリーグ委員長は、規律・フェアプレー委員長に速やかに報告するとともに当日 20 時までに以下の書類を F A X 等により送付する。
規律・フェアプレー委員長 原雄二 (F A X 0763-62-1990)
 - ・ 試合結果報告書
 - ・ 当該試合の試合記録
 - ・ 当該試合の審判報告書
 - ・ 当該試合の重要事項審判報告書
 - ・ 会場責任者重要事項報告書

- ③ 報告を受けた規律・フェアプレー部長は、規律委員長と協議し、必要に応じて規律委員会を開催させ、事情の聴取を行い、一発退場した選手の裁定を行い、その結果を当該リーグ委員長に通達する。

- ④ 通達を受けたリーグ委員長は、通達結果を一発退場した選手の所属チーム及び選手に対して通知する。

- ⑤ リーグ委員長は、通達結果について、遅くとも裁定のあった日から 1 週間以内に連盟事務局へ報告する。

- ⑥ 連盟事務局は、報告を受けてから遅くとも一週間以内に各リーグ分を取りまとめ、規律・フェアプレー部長に報告する。

《 3 その他試合中に事件事故があった場合 》

- ① 会場責任者は事件事故発生後、速やかにリーグ委員長へ報告し、遅くとも当日の 18 時まで以下書類をリーグ委員長へ F A X 等により送付する。
 - ・ 会場責任者重要事項報告書
- ② 報告を受けたリーグ委員長は、速やかに理事長へ報告し、遅くとも当日の 20 時まで以下書類を理事長へ F A X 等により送付する。
- ③ 報告を受けた理事長は、副理事長と協議し、必要に応じて緊急理事会を招集し、対応を協議し、その協議結果をリーグ委員長へ通達する。なお、事件事故が各リーグ全体に影響する内容であり、また協議結果が各リーグに影響する内容となった場合には、すべてのリーグ委員長へ通達する。
- ④ 通達を受けたリーグ委員長は、通達内容を各リーグ所属チームへ報告し、今後の円滑な試合運営に資するものとする。

懲罰の連絡順序について試合中に一発退場があった場合

【必要書類】 【会場責任者】

- ・ 試合結果報告書
- ・ 当該試合の試合記録報告書
- ・ 当該試合の審判報告書
- ・ 当該試合の緊急審判報告書
- ・ 会場責任者の緊急報告書



【リーグ委員長】

- ・ 会場責任者は当日20時までにリーグ委員長にFAX等で送付する。

【リーグ委員長】

- ・ 試合結果報告書
- ・ 当該試合の試合記録報告書
- ・ 当該試合の審判報告書
- ・ 当該試合の緊急審判報告書
- ・ 会場責任者の緊急報告書



【規律委員長及び連盟理事長】

- ・ リーグ委員長は試合翌日の19時までに必要書類を富山県社会人連盟の規律委員長と連盟理事長にFAX等で送付する。

【規律委員長】

- ・ 規律委員長は、規律委員会で協議し必要に応じて富山県規律委員長に報告して裁定を決定する。事情聴取を行う場合があります。



【規律委員長】

- ・ 裁定が決まった段階で、なるべく早くリーグ委員長に懲罰を伝える。

【リーグ委員長】

- ・ 通告文を作成し、次回出場停止試合までにチーム監督選手に送る。間に合わない時は、連絡をとって試合に出場させないようにする。

富山県社会人サッカー連盟 会場担当責任者緊急報告書

大会名：2023富山県フットボールリーグ

前期・後期 第 _____ 節

緊急報告書は下記2ヶ所へ速やかにFAXにて送信下さい。

FAX送付先[2ヶ所]

富山県社会人サッカー連盟規律委員長 南 靖男

(FAX0763-62-3823)メールmaki_prt@p1.coralnet.or.jp

携帯 090-3296-1008

富山県社会人サッカー連盟理事長 館野 宏之

(FAX076-432-1025)メールtachino@tym.fitweb.or.jp

携帯 090-3764-4038

試合日時： _____ 年 _____ 月 _____ 日 (_____)

競技場名： _____

チーム名： _____ VS _____

試合結果： _____ : _____ (_____ : _____) (_____ : _____)

審判員 主審： _____

副審1： _____

副審2： _____

第4の審判員： _____

緊急報告内容(時間、チーム名、選手名(役員名)等を確認し、発言者・内容も明確にして下さい。)

(いつ・どこで・誰が・何をしたのか全体の状況もできるだけ詳しく報告してください。)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

以上報告いたします。 _____ 年 _____ 月 _____ 日

会場担当責任者署名 _____

連絡先携帯番号 _____

ユニフォーム規程

第1条 [目的]

本規程は、定款第50条に基づき、公益財団法人日本サッカー協会（以下「本協会」という）の加盟チーム（以下「チーム」という）のユニフォームに関する事項について定める。

第2条 [ユニフォーム]

1. 本規程においてユニフォームとは、シャツ、ショーツ及びソックスの3点を総称したものをいう。ただし、本規程第5条及び第9条においては上記に加えてGKキャップ、GKグローブ及びキャプテンアームバンドを含むものとする。
2. 前項に定めた以外のものについては、それぞれの競技規則及び大会要項によるものとする。

第3条 削除

第4条 [ユニフォームの色彩]

1. ユニフォームのうちシャツの色彩は、審判員が通常着用する黒色と明確に判別し得るものでなければならない。
2. シャツの前面と背面の主たる色彩は同じでなければならない。ショーツ及びソックスの前面と背面の色彩は同じでなければならない。

第5条 [ユニフォームへの表示]

ユニフォームに表示できるものは、チーム識別標章(チーム名、チームエンブレムもしくはその両方)、選手番号、ホームタウン名又は活動地域名、選手名、広告及び製造メーカー識別標章（製造メーカー名もしくは製造メーカーロゴマーク）とする。

(1) チーム識別標章

シャツには、チーム識別標章を必ず表示しなければならない。シャツ以外へのチーム識別標章の表示は任意とする。チーム識別標章を付する場所及びサイズは、次のとおりとする。

① シャツ（必須）

ア. 場所、サイズ

(ア) チーム名を表示する場合

場 所： 前面

サイズ： 300cm²以下

(イ) チームエンブレムを表示する場合

場 所： 胸

サイズ： 100cm²以下

イ. 併置

チーム名とチームエンブレムは併置することができる。

② ショーツ（任意）

ア. 場所、サイズ

(ア) チーム名を表示する場合

場 所： 左右どちらかの前面に一ヶ所

サイズ： 12 cm²(縦2cm) 以下

(イ) チームエンブレムを表示する場合

場 所： 左右どちらかの前面に一ヶ所

サイズ： 50cm²以下

イ. 併置

チーム名とチームエンブレムは併置することができる。ただし、ショーツの左右どちらか同じ側に表示するものとする。

③ ソックス（任意）

ア. 場所、サイズ

(ア) チーム名を表示する場合

場 所： 左右に一ヶ所ずつ

サイズ： 12 cm²(縦2cm) 以下

(イ) チームエンブレムを表示する場合

場 所： 左右に一ヶ所ずつ

サイズ： 50cm²以下

イ. 併置

チーム名とチームエンブレムは併置することができない。

④ GKグローブ (任意)

ア. 場所、サイズ

(ア) チーム名を表示する場合

場 所： 左右どちらかに一ヶ所又は両方に一ヶ所ずつ

サイズ： 12 cm²(縦2cm) 以下

(イ) チームエンブレムを表示する場合

場 所： 左右どちらかに一ヶ所又は両方に一ヶ所ずつ

サイズ： 50cm²以下

イ. 併置

チーム名とチームエンブレムは併置することができない。

⑤ GKキャップ (任意)

ア. 場所、サイズ

(ア) チーム名を表示する場合

場 所： 任意

サイズ： 12 cm²(縦2cm) 以下

(イ) チームエンブレムを表示する場合

場 所： 任意

サイズ： 50cm²以下

イ. 併置

チーム名とチームエンブレムは併置することができない。

(2) 選手番号

シャツの前面及び背面には、選手番号を必ず表示しなければならない。選手番号は、服地と明確に区別し得る色彩（服地が縞柄等であって明確な識別が困難なときには、台地を付ける）かつ判別が容易なサイズのものでなければならない。選手番号を付する場所及びサイズは、次のとおりとする。

① シャツ前面 (必須)

場 所： 任意

サイズ： 縦10cm-15cm

② シャツ背面 (必須)

場 所： 中央

サイズ： 縦25cm-35cm

③ ショーツ (任意)

場 所： 前面の左右どちらかに一ヶ所

サイズ： 縦10cm-15cm

④ GKグローブ (任意)

場 所： 任意

サイズ： 縦2cm以下

番号は整数の1から99を使用するものとし、0は認められない。登録選手が100名以上の場合は100以上の番号の使用が認められるものとする。ただし、公式競技会に登録する際の選手番号については、当該競技会規程に定めるところに従うものとする。第4種のチームや身長150cm以下の選手等が着用する小さいユニフォームの場合は、サイズを適宜縮小することができる。

(3) ホームタウン名又は活動地域名

ホームタウン名又は活動地域名の表示は任意とする。ホームタウン名又は活動地域名を付する場合は、場所及びサイズは、次のとおりとする。

① シャツ

場 所： 袖のどちらか一方又はシャツに表示したチーム識別標章の周辺

サイズ： 50cm²以下

(4) 選手名

選手名の表示は任意とする。選手名を付する場合は、場所及びサイズは、次のとおりとする。

① シャツ

場 所： 背面の選手番号の上（当該箇所に広告掲示がある場合は、選手番号の下）

サイズ： 縦7.5cm以下

② GKグローブ

場 所： 任意の場所に一ヶ所

- サイズ： 縦2cm以下
- ③ キャップ
- 場 所： 任意
- サイズ： 縦2cm以下
- (5) 広告
- 広告を掲示する場合は、本規程第6条から第8条による。
- (6) 製造メーカー識別標章
- 製造メーカー識別標章の表示は任意とする。製造メーカー識別標章を付する場合の場所及びサイズは、次のとおりとする。
- ① シャツ
- ア. 前面
- 表示できるもの： 製造メーカー名又は製造メーカーロゴマーク（以下「ロゴマーク」という）
- 場 所： 胸に一ヶ所
- サイズ： 20cm²以下
- イ. その他
- 表示できるもの： ロゴマーク
- 場 所： 両肩又は両脇又は両袖口のいずれかに一ヶ所
- サイズ： 幅8cm以下
- 形 状： 以下のいずれか
- (ア) 単独のロゴマークを一ヶ所のみ配置
- (イ) I. 同一のロゴマークを連続的に配置（各ロゴマーク間の距離は最大2cmとする）
- II. 帯状のロゴマーク
- ② ショーツ
- ア. 前面又は背面
- 表示できるもの： 製造メーカー名又はロゴマーク
- 場 所： 左右いずれかに一ヶ所
- サイズ： 20cm²以下
- イ. 両腰脇又は両裾
- 表示できるもの： ロゴマーク
- 場 所： 両腰脇又は両裾いずれかに一ヶ所
- サイズ： 幅8cm以下
- 形 状： 以下のいずれか
- (ア) 単独のロゴマークを一ヶ所のみ配置
- (イ) I. 同一のロゴマークを連続的に配置（各ロゴマーク間の距離は最大2cmとする）
- II. 帯状のロゴマーク
- ③ ソックス
- ア. 任意の場所
- 表示できるもの： 製造メーカー名又はロゴマーク
- 場 所： (a)左右一ヶ所ずつ、又は(b)左右二ヶ所ずつ
- サイズ： (a)各20cm²以下、(b)各10cm²以下
- イ. 上端
- 表示できるもの： ロゴマーク
- サイズ： 幅5cm以下
- 形 状： 以下のいずれか
- (ア) 単独のロゴマークを一ヶ所のみ配置
- (イ) I. 同一のロゴマークを連続的に配置（各ロゴマーク間の距離は最大2cmとする）
- II. 帯状のロゴマーク
- ④ GKグローブ
- 表示できるもの： 製造メーカー名又はロゴマーク
- 場 所： 左右の任意の場所に一ヶ所ずつ
- サイズ： 各20cm²以下
- ⑤ キャップ
- 表示できるもの： 製造メーカー名又はロゴマーク
- 場 所： 任意の場所に一ヶ所
- サイズ： 20cm²以下
- (7) その他

① 大会マーク及びキャンペーンマーク等

本条本文の規定にかかわらず、本協会又は公式競技会主催者が指定した場合、大会マーク及びキャンペーンマーク等を表示することができる。当該大会マーク及びキャンペーンマーク等を表示する場合の場所及びサイズは、次のとおりとする。

シャツ

場 所： 任意

サイズ： 50cm²以下

② リスペクトロゴ

本条本文の規定にかかわらず、本協会へ所定の方法で報告することにより、本協会デザインのリスペクトロゴを表示することができる。当該ロゴを表示する場合の場所及びサイズは、次のとおりとする。

場所：シャツ前面もしくは袖又はキャプテンアームバンド

サイズ：50cm²以下

③ チームエンブレムを選手番号（シャツ背面）の中にもめる場合

本条(1)①に加え、チームエンブレム（サイズ5cm²以下）をシャツ背中の選手番号中表示することができるものとする。ただし、製造メーカー識別標章を含むその他の模様や文字等を表示することはできない。

④ キャプテンアームバンド

キャプテンアームバンドには、チーム識別標章、選手番号、ホームタウン名又は活動地域名、選手名、広告及び文字等を表示することはできない。ただし、製造メーカー識別標章、「C」「Captain」「キャプテン」等のキャプテンであることを意味する文字及び本協会デザインのリスペクトロゴについては、50cm²以下のサイズ(並置する場合も含む)でこれを表示することができる。

⑤ 各国代表チーム及びプロクラブチーム等のレプリカの着用の禁止

チームは、各国代表チーム及びプロクラブチーム等のレプリカを着用して公式競技会に出場することはできない。

第6条 [広告の掲示(1)－承認の手続き]

1. ユニフォームに広告を掲示することを希望するチームは、当該チームが所属する都道府県サッカー協会に申請し、当該都道府県サッカー協会及び本協会の承認を得なければならない。
2. 前項の申請は、本協会所定の申請書に、スポンサーの名称、業種及び広告の内容、当該広告の体裁、デザイン、色彩等の必要事項を記入の上、申請料を添えて当該チームが所属する都道府県サッカー協会に提出しなければならない。
3. 前二項に基づき承認されたユニフォームの広告は、本協会の承認の日から当該登録年度の終了日まで有効とする。

第7条 [広告の掲示(2)－広告の様式]

前条に基づく広告の様式は、次の条件によるものとする。

- (1) 広告は、極端にユニフォームから突出してはならず、危険性のない適切な素材でなければならない。
- (2) 広告の掲示は一ヶ所につき、一社のみとする。
- (3) 広告を掲示できる場所及びサイズは次のとおりとする。
 - ① シャツ前面： 選手番号の上部又は下部に300cm²以下
 - ② シャツ背面： 選手番号の上部又は下部に200cm²以下
 - ③ シャツ背面裾： 裾に150cm²以下(選手番号最下部からシャツ裾までの長さを二等分し、その下部に150cm²以下)
 - ④ シャツ左袖： 50cm²以下
 - ⑤ ショーツ前面左： 80cm²以下

第8条 [広告の掲示(3)－制限及び停止]

1. 本協会又は公式競技会主催者は、競技規則及び大会要項等により、チームの広告掲示を制限することができる。
2. 掲示される広告は公序良俗に反するものであってはならない。
3. 掲示された広告が不適当であると本協会又は公式競技会主催者が判断した場合には、チームに対し広告掲示を停止させることができる。
4. 第6条に基づき承認された広告に対し、大会要項等により別途広告掲出料の支払いが発生した場合には、チームは当該公式競技会主催者の指示に従うものとする。

第9条 [表示の禁止]

ユニフォームには、政治的、宗教的又は個人的なスローガン、メッセージ又はイメージを表示してはならない。

第10条 [適用除外]

日本プロサッカーリーグ（Jリーグ）、日本女子プロサッカーリーグ（WEリーグ）、日本女子サッカーリーグ（なでしこリーグ）、および日本フットサルリーグ（Fリーグ）のユニフォームについては、本規程を適用しない。

第11条 [その他]

本規程に定めがない事項については、競技規則又は大会要項によるものとする。競技規則又は大会要項にも定めがない事項については、本協会又は公式競技会主催者の判断に従うものとする。

第12条 [改正]

本規程の改正は、理事会の決議に基づきこれを行う。

第13条 [施行]

本規程は、2012年4月1日から施行する。

第14条 削除

[改正]

- 2012年 4月12日
- 2013年 2月 7日
- 2013年12月19日（2014年4月1日施行）
- 2015年 7月16日（2016年4月1日施行）
- 2016年11月10日（2017年2月1日施行）
- 2017年 4月13日
- 2019年 7月11日（2019年9月1日施行）
- 2020年11月19日
- 2021年 3月11日

図1 <チーム識別標章(チーム名/エンブレム)及び選手番号のサイズ>

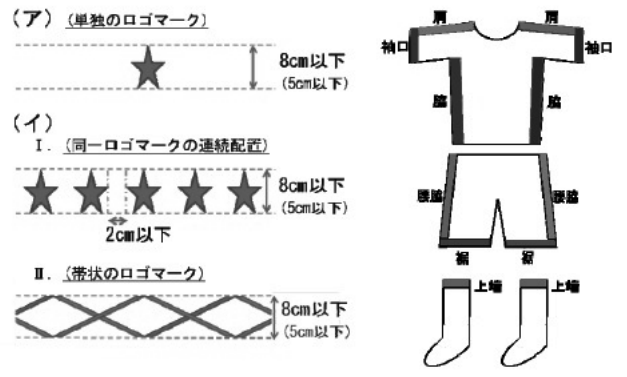
【別紙】

図1 <チーム識別標章(チーム名/エンブレム)及び選手番号のサイズ>
(本規程 第5条(1)及び(2))



図2 <製造メーカー識別標章(製造メーカー名/ロゴマーク)の表示>

図2 <製造メーカー識別標章（製造メーカー名／ロゴマーク）の表示>
 (本規程 第5条 (6) ①のイ、②のイ、③のイ)



※(ア)又は(イ)の形状のロゴマークを、シャツの肩又は袖又は袖口、ショーツの腰脇又は裾、ソックスの上端に表示することができる。
 ※幅は、シャツ（肩又は袖又は袖口）及びショーツ（腰脇又は裾）の場合8cm以下、ソックス（上端）の場合5cm以下

製造メーカー名	Star	<i>Star</i>	★ Star	★ Star certificated
ロゴマーク	★	★	▲	▭

※デザイン中にメーカーの名称を文字情報として含むものは、全て製造メーカー名と見なす。

図3 <広告の掲示（場所及びサイズ）>

図3 <広告の掲示（場所及びサイズ）>
 (本規程 第7条)



※広告の掲示は上記の五ヶ所に限り、これ以外の場所の広告掲示は認められない。

図4 <表示物及び掲示物のサイズの計算>

図4 <表示物及び掲示物のサイズの計算>

原則、表示物及び掲示物の最長辺同士を乗じた面積とする（縦×横）。以下に例を示す。

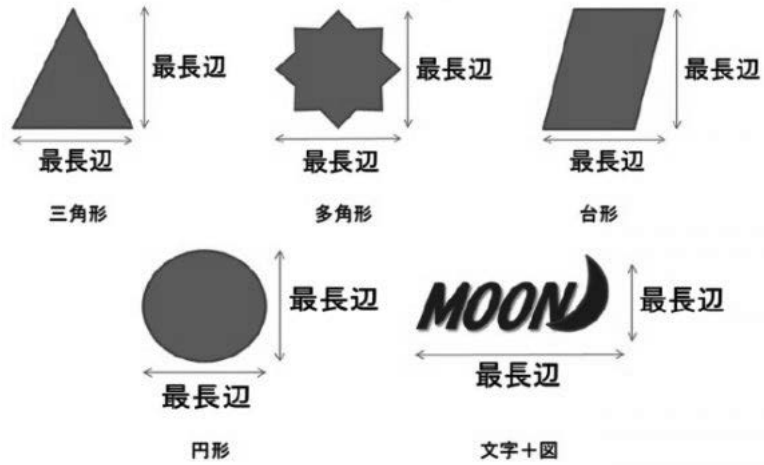


図5 <リスペクトロゴ>

