

# J F A 第 2 8 回全日本 U - 1 5 フットサル選手権大会神戸市予選

対戦表

アスコフットサルパーク摩耶

2022年05月05日 木曜日

A	アスコット	歌敷山中	F C 西神	センアーノ	神戸ハーバー	得点	失点	得失	勝点	警退	暫定	順位
アスコット		0 ● 4	1 ● 3	1 ● 6	0 ● 8	2	21	-19	0	0	5	5
歌敷山中	4 ○ 0		3 ○ 0	4 ○ 1	1 ● 3	12	4	8	9	0	2	2
F C 西神	3 ○ 1	0 ● 3		0 ● 3	0 ● 4	3	11	-8	3	0	4	4
センアーノ	6 ○ 1	1 ● 4	3 ○ 0		0 ● 8	10	13	-3	6	0	3	3
神戸ハーバー	8 ○ 0	3 ○ 1	4 ○ 0	8 ○ 0		23	1	22	12	0	1	1

本大会は、5チームの1回総当り戦により順位を決定いたしますので、ご了承ください。  
また、成績上位1チームが県大会出場となります。

組合せ

(試合時間：8分—3分—8分ランニングタイム)

No	時間	Aピッチ						Cピッチ					
		符号	チーム	結果	チーム	主審	第2 審判	符号	チーム	結果	チーム	主審	第2 審判
1	10:00	A	アスコット	0 - 4	歌敷山中	協会	神戸ハーバー	A	F C 西神	0 - 3	センアーノ	協会	協会
2	10:30	A	神戸ハーバー	8 - 0	アスコット	協会	協会	A	F C 西神	0 - 3	歌敷山中	協会	協会
3	11:00	A	センアーノ	0 - 8	神戸ハーバー	協会	協会	A	アスコット	1 - 3	F C 西神	協会	協会
4	11:30	A	歌敷山中	4 - 1	センアーノ	協会	協会	A	神戸ハーバー	4 - 0	F C 西神	協会	アスコット
5	12:00	A	センアーノ	6 - 1	アスコット	協会	F C 西神	A	歌敷山中	1 - 3	神戸ハーバー	協会	協会
14	12:30	表彰式											

特記事項

- 1 主審は大会本部で審判カードを受取、試合終了後、得点、警告/退場等を確認して大会本部に提出して下さい。
  - 2 組み合わせ表記載時刻から、試合が開始できるよう、主審、または、第二審判はコントロールしてください。
  - 3 各チームは、試合時間が遅れないように、試合開始5分前にはコート入口前に全員集合すること。
  - 4 ピッチの出入り関しまして、必ずコート入口で室内用/屋外用シューズに履き替えること。
  - 5 施設内のコート以外でのボールの使用を禁止いたします。
  - 6 大会当日の午前9時30分から注意事項説明、ルール説明を行いますので、大会本部にお集まりください。
- ※ 施設より利用コートの変更指示がありましたので、コート変更を参加チームに伝え開催いたしました。

結果	(第1位チームが県大会出場)
第1位	神戸ハーバーフットボールクラブ U-15
第2位	神戸市立歌敷山中学校
第3位	センアーノ神戸 U-15
第4位	フットボールクラブ西神
第5位	アスコットフットボールアカデミー

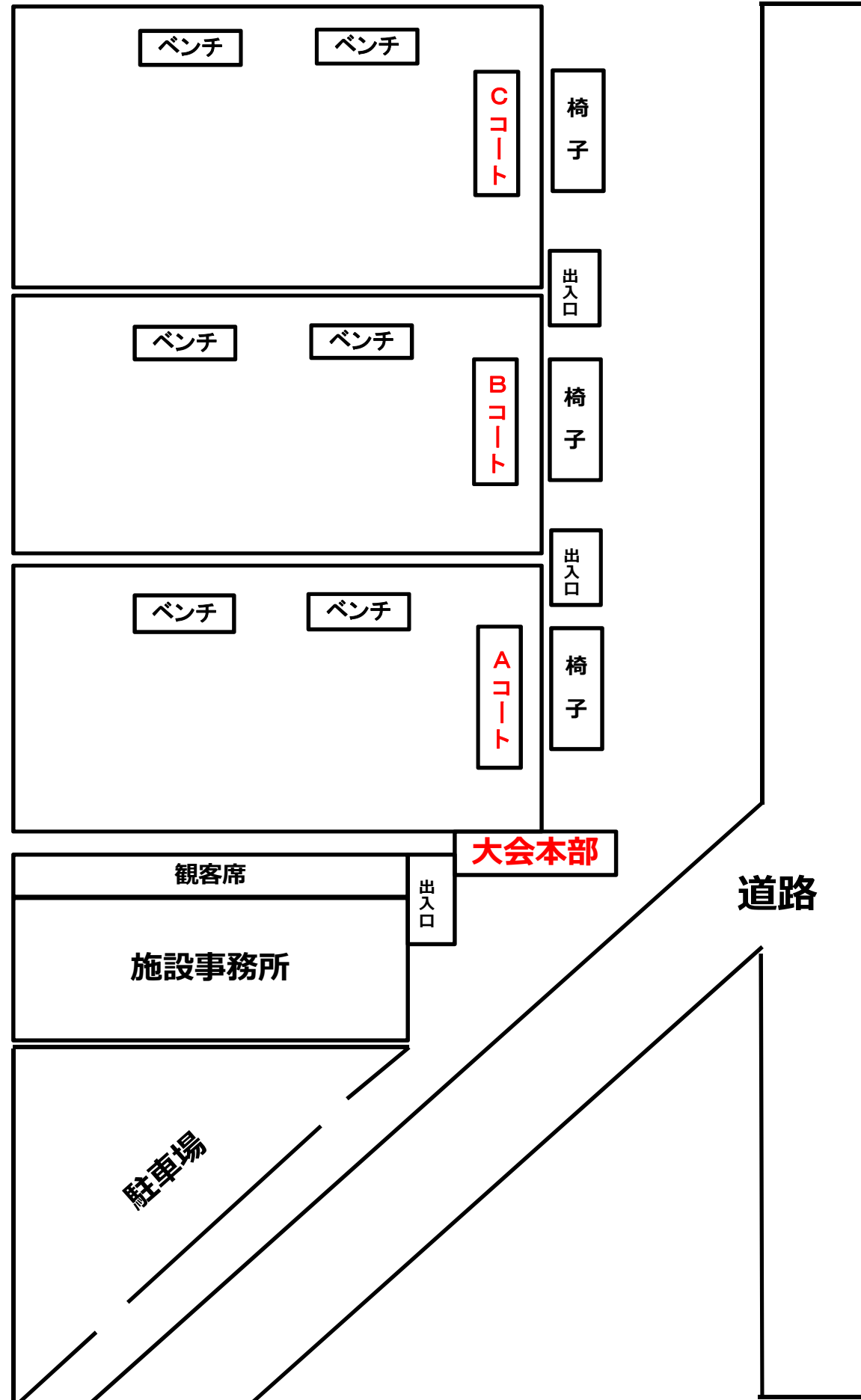


一般社団法人 神戸市サッカー協会

# J F A 第 2 8 回全日本U - 1 5 フットサル選手権大会神戸市予選

大会コートのご案内

2022年05月05日



## 特記事項

1. コイントス終了後、当該試合の主審は大会本部で審判カードをお受け取りください。  
順位決定に警告退場ポイントが関係しますので、警告、退場につきましては審判カードに記載して下さい。  
また、試合終了後、大会本部へお渡しください。
2. 主審は試合開始前に当該コートでチームキャプテンを呼びコイントスを行う。  
(対戦表記載時刻に試合を開始できるようコントロールする事)
3. 本大会期間中に警告の累積が2回に及んだ選手は、本大会の次の1試合に出場できない。  
ただし、決勝トーナメントには累積を持ち越さない。
4. 本大会において退場を命じられた選手は、本大会の次の1試合に出場できず、それ以降の処置については、  
本大会の規律・フェアプレー委員会で決定する。
5. 次試合対戦チームは、前試合終了5分前に試合コート出入口で待機してください。
6. ルール (簡単な説明)
  - 1) キックオフは、ボールがけられて明らかに動いたときインプレーとなる。
  - 2) キックオフ、ペナルティーキックを除き再開する場合は、4秒以内に行われなければならない。
  - 3) ゴールクリアランスは手、または、腕で投げ出され、ボールが明らかに動いたときインプレーとなる。  
相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、ペナルティーエリアの外にいないなければならない。
  - 4) キックインは、ボールがピッチを出たところから最も近いタッチライン上の地点で静止しており、けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。
  - 5) ゴールキーパーの反則
    - ① 自分自身のハーフ内で、手や腕または足を用いて、4秒を超えてボールをコントロールする。
    - ② ピッチのどこにおいてもボールをプレーしたのちに、相手競技者がプレーする、または触れることなく、味方競技者が意図的にゴールキーパーに向かってプレーしたボールを自分自身のハーフ内で再び触れる。
    - ③ 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を自分自身のペナルティーエリア内で、手や腕で触れる。
    - ④ ゴールキーパーがプレーしたボールが直接ハーフウェーラインを越える。  
(中学生以下のカテゴリーが対象)