

## 大会要項

1. 大会名称： 第31回 神奈川県サッカー選手権大会  
兼 天皇杯 JFA 第106回全日本サッカー選手権大会神奈川県代表決定戦
2. 主催： 一般社団法人神奈川県サッカー協会
3. 共催： 神奈川新聞社 共同通信社
4. 主管： 一般社団法人神奈川県サッカー協会 県選手権部会
5. 期間： 2026(令和8)年3月7日～7or8月
6. 参加団体： 2026年度 公益財団法人日本サッカー協会および一般社団法人神奈川県サッカー協会に登録されたチームで、本協会より推薦され、この大会に優勝した場合、天皇杯 JFA 第106回全日本サッカー選手権大会に参加できるチームであることとする。推薦チームは、次の通りとする。
  - ① J3のチーム …………… 1チーム(スーパーシード)
  - ② JFLのチーム …………… 1チーム(シード)
  - ③ 関東社会人連盟および県社会人部会のチーム …………… 4チーム
  - ④ 関東大学連盟および県大学部会のチーム …………… 4チーム
7. 参加申込： 参加申込みは(公財)日本サッカー協会「Kick Off」サイトにて行う。参加費は、1チーム 40,000円とする。一度徴収した参加費はいかなる理由があっても返却しない。また、申込後の棄権も認めない。
8. 参加選手： 1、2、3回戦は2月26日(木)正午から3月1日(日)の間に(公財)日本サッカー協会「Kick Off」サイトにて大会エントリーを完了した選手が参加できる。大会エントリーできるのは2026年度(公財)日本サッカー協会登録を2月25日(水)までに完了している選手とする。大会エントリー選手は30名とし、エントリー後の変更は認めない。

※(公財)日本サッカー協会登録の完了は登録料の支払い手続きまでを済ませた状態  
準決勝進出チームには後日、再エントリーの詳細日程を別途連絡します。

なお、外国籍登録選手の大会へのエントリーは5名までとし、1試合にエントリーできる選手は3名以内とする。また、移籍による新規登録選手等の懲戒処置を確認し、事前に届け出ること。

以下、該当する選手は本大会に出場できない。

  - ①この大会に出場した選手は、チームを移籍またはクラブ申請制度を利用することにより、回戦をまたいで異なったチームから出場することはできない。

※出場とは、公式記録に1分以上出場したことを記載された場合をいう。
  - ②この大会には、JFA・Jリーグ特別指定選手制度は適用されない。
- 8-2. 「クラブ申請」が認可されたチームの他種別選手について： 本大会は、(公財)日本サッカー協会の「クラブ申請制度」が適用される。従って、クラブ申請が承認されている場合、当該クラブの下位種別チームに登録された選手は、下位種別チームに登録したまま、当該クラブの第1種チームの試合出場できる。ただし、「8.参加選手」記載のエントリーが完了していることと、下記条件をすべて満たしていること。
  - ① 2026年4月1日時点で満15歳以上であること。
  - ②1試合でのエントリーは8名以下、試合に出場できる人数は5名以下であること。
9. 大会形式： トーナメント方式とする。なお、優勝チームは、天皇杯 JFA 第106回全日本サッカー選手権大会に、神奈川県代表として参加しなければならない。
10. シード： 大会前、途中でも天皇杯 JFA 第106回全日本サッカー選手権大会に参加資格が得られた場合は

以後の試合は行わない。大会途中の場合は、次戦で対戦するチームの不戦勝とする。

11. 競技規則：(公財)日本サッカー協会「サッカー競技規則2025/2026」に従う。

12. 試合方式：試合時間は90分(前後半各45分)、ハーフタイムのインターバルは、15分を超えないこととする。

勝敗が決しない場合は、PK戦(ペナルティースhootアウト)により次戦に進むチームを決定する。

準決勝・決勝戦については時間内に勝敗が決しない場合、30分の延長戦を行い、それでも決しない場合は、PK戦(ペナルティースhootアウト)により決勝戦への進出チーム、優勝チームおよび天皇杯 JFA 第106回全日本サッカー選手権大会神奈川県代表チームを決める。

12-2. 熱中症対策：(公財)日本サッカー協会発出の「熱中症対策ガイドライン」を厳守する。

12-3. 不測の事態が起きた場合

①震度5を超える大規模な地震等があった場合

(1)選手はレフェリーの指示で一旦ピッチの中央付近に集まり、その後主審及びMC(競技役員等)で安全を確認して再開か、試合の打ち切りかの判断をする。

(2)再開できる場合は、競技場が使用できる時間を確認しておく。

②落雷及び雷雨が近くであり影響を受けそうな場合

(1)素早く中断し、すべての選手、役員は建物の中に入り、その後主審及びMC(競技役員等)が安全を確認して再開か、試合の打ち切りかの判断をする。

(2)再開できる場合は競技場が使用できる時間であることを条件とする。

③それぞれ打ち切りの判断がなされ、再戦ができない日程の場合

(1)90分を越えてアディショナルタイムに入っていた時の打ち切りはそのままのスコアで試合の成立とする。

(2)前半及びハーフタイムのインターバルの最中での打ち切りの場合は、スコアに関係なく、本部において次戦に進出するチームを抽選とする。

(審判団・MC 及び競技役員同席のもと、チーム代表者1名が出て、コイントスに勝ったチームが先にくじを引く)

④後半に入った場合は

(1)同点の場合は単純に抽選とする。(抽選の方法は③-(2)に同じ)

(2)得点差のある場合その差を考慮し、(下の表参照)抽選する。

(審判団・MC 及び競技役員同席のもと、チーム代表者1名が出て、打ち切った時点でリードしていたチームがくじを引く)

スコア A-B	1-0	2-0	3-0	2-1	3-1	3-2	3-3
Aのクジ票	2	3	4	2	3	3	1
Bのクジ票	1	1	1	1	1	2	1

13. 選手交代：交代要員は最大9名の登録とし、5名までの交代ができ、交代回数は3回とし、ハーフタイムのインターバルでの交代は回数に入れない。ただし、決勝戦に限り延長戦になった場合はその直前の90分間の交代人数および交代回数を合わせて、最大6名かつ合計4回(ただしハーフタイム、延長戦開始前および延長戦のハーフタイムを除く)までの選手交代を行うことができる。尚、1試合において、各チーム最大1人の脳震盪受傷またはその疑いがある場合の対応として「脳震盪による交代」(再出場なし)を本大会に適用する。

13-2.脳振盪による交代

①原則

・1試合において、各チームは最大1人の「脳振盪による交代」を使うことができる。

- ・「脳振盪による交代」は、その前に何人の交代要員が使われているかにかかわらず行うことができる。
- ・交代で退いた競技者が、脳振盪による交代で再び競技者になることはできない。
- ・一方のチームが、「脳振盪による交代」を使用したならば、相手チームは、(脳振盪に限らず)いかなる理由であっても「追加の交代要員」を使うことができる。

## ②進め方

- ・交代の進め方は、第3条 - 競技者にに基づき行われる(以下に示される場合を除く)。
- ・「脳振盪による交代」は、次により行うことができる。
  - 脳振盪を受傷した、または、その疑いが生じた直後に
  - フィールド上での診断、またはフィールド外での診断後に
  - 競技者が、その時より前に診断を受け、競技のフィールドに戻った場合を含め、それ以外で脳振盪を受傷した、または疑われるときはいつでも
- ・チームが「脳振盪による交代」を行うこととした場合、赤色の交代用紙を用いて、第4の審判員に交代の手続きを申し出る。
- ・脳振盪を起こした、またはその疑いがある競技者は、PK 戦を含むその試合の残りの時間に出場することができない。また、できる限り、更衣室や医療施設に関係者に付き添われて行かなければならない。
- ・主審や第4の審判員は、相手チームに1人の「追加の交代要員」と1回の「追加の交代の回数」を使うことができることを通知する。これは、「脳振盪による交代」を行うチームと同時でも、その後いつであっても使うことができる。
- ・チームが「追加の交代要員」を用いた交代を行うこととした場合、黄色の交代用紙を用いて主審/第4の審判員に知らせる。

## ③交代の回数

- ・「脳振盪による交代」は、「通常の交代」の回数の制限とは別に取り扱われる。
- ・しかしながら、チームが「脳振盪による交代」を「通常の交代」に合わせて行った場合、1回の「通常の交代」としてカウントされる。
- ・チームが「通常の交代」の回数(3回)を全て使い切ってしまったならば、「通常の交代」のために「脳振盪による交代」の枠を使うことはできない。
- ・チームが「脳振盪の交代」を行った場合、相手チームは1人の「追加の交代要員」を使うことができ、1回の「追加の交代」の機会を得る。この追加の交代回数は、「追加の交代要員」のためにのみ使うことができ、「通常の交代要員」には使うことができない。

例)「追加の交代(1名)」と「通常の交代(○名)」を同時にする場合は、【「追加の交代」:1人1回】+【「通常の交代」:○人1回】とカウントする。\*後半に行う場合、後半3回以内のカウントに含まれる。

14. ベンチ入りできる人数: 各試合にベンチ入りできる人数は交代要員9名、スタッフ9名までとする。
15. 選手証: 参加選手は電子選手証または電子選手証を印刷したものをメンバー表提出時に大会本部に提出する。
16. 使用球: 本協会県選手権部会にて用意し、全試合マルチボールシステムを採用する。
17. ユニフォーム: 必ず、正・副2着を用意し、登録された背番号で袖のあるシャツ、ショーツ、ソックスを着用する。ユニフォームの決定は、マッチコーディネーションミーティングで行う。
18. メンバー表: キックオフ90分前までに1部、電子選手証または電子選手証を印刷したものととも大会本部

に提出する。メンバー表提出後のエントリー変更は認めない(但し、競技者の怪我等の場合は除く)。

19. マッチコーディネーションミーティング: 全試合キックオフ70分前に大会本部で行う。その際にユニフォームの確認を行う。
20. 警告退場: 本大会で警告が累積で2枚になった選手は、次試合に出場できない。退場を命じられた選手は、次戦の出場を停止し、その後は本大会規律フェアプレー委員会の裁定に従う。3 回戦が終了した時点で累積警告が1つ残っている選手については、準決勝戦に臨むにあたり、リセットされる。
21. 罰 則: 参加資格がない選手の出場が試合終了までに確認された場合は、その時点で当該チームを失格とし対戦チームは自動的に次戦に進む。すでに、試合が終了している場合は該当チームをその判明した時点で失格とし、次対戦チームは自動的に次次戦に進出する。以後の出場は本大会規律・フェアプレー委員会の裁定により決定する。
22. ボールパーソンと担架要員: 3 回戦までは、対戦チーム同士がそれぞれ 7 名(ボールパーソン 3 名、担架要員 4名)を準備すること。準決勝以降は本協会県選手権部会にて手配する。なお、ボールパーソンと担架要員は、高校生以上の者とする。
23. 注意事項:
  - ①競技場への往復及び競技場での競技前・中・後に生じた選手、役員等の負傷は、本協会ならびに該当審判員は責任を負わないこととする。
  - ②本協会が大会会場で撮影した画像等に肖像権はなく、本協会およびこの大会の広報で使用するものとする。