



第 22 回全日本知的障害者サッカー選手権大会'25 チャンピオンシップ開催要項（案）

- 1 目的
 - ・サッカーを通して、スポーツの楽しさ・厳しさを体験することで、知的障がい者の自立と社会参加の可能性を探る。
 - ・知的障がい者のサッカーの競技力の向上と普及をはかる。
 - ・知的障がい者と知的障がい者サッカーに対する社会一般の理解と認識を深める。
- 2 主催 特定非営利活動法人日本知的障がい者サッカー連盟
- 3 主管 岐阜県知的障がい者サッカー連盟
チャンピオンシップ実行委員会
- 4 後援 公益財団法人日本パラスポーツ協会、公益財団法人日本サッカー協会、
一般社団法人日本障がい者サッカー連盟、
一般社団法人岐阜県障害者スポーツ協会、一般財団法人岐阜県サッカー協会、
岐阜市、岐阜県教育委員会（全て予定）
- 5 期日 令和 7 年 3 月 15 日（土）～16 日（日）
- 6 会場 岐阜メモリアルセンター 岐阜市長良福光大野 2675-28
長良川競技場及び長良川球技メドウ
- 7 宿泊先 長良川スポーツプラザ 岐阜県岐阜市長良福光 2070-7
宿泊先については、連盟にて手配いたします。
- 8 参加資格
 - ① 令和 6 年 4 月 1 日現在で満 12 歳以上の知的障害者で構成されているチーム
 - ② 特定非営利活動法人日本知的障がい者サッカー連盟に加盟するチーム
 - ③ 特定非営利活動法人日本知的障がい者サッカー連盟に選手登録している選手
 - ④ 各地域リーグを勝ち抜いた都道府県代表チーム
 - ⑤ 選手・スタッフ共にスポーツ傷害保険に加入しているチーム
 - ⑥ 1 チームの人数は、選手 22 名以内、スタッフ 6 名以内とする。
※宿泊施設の許容範囲上、これ以上の人数は受け入れられません。
※宿泊について、バスの運転手の追加は可能です。
 - ⑦ 全国大会出場決定後の追加登録は認めないこととする。追加登録の締め切りは各地域大会前日までとする。なお怪我等による変更は、大会開催前日までとする。
※原則として各地域リーグ予選前に、必ずチーム登録・選手登録をお済ませください。
- 9 出場チーム
東北リーグ 1 位、関東リーグ 1 位、東海リーグ 1 位、関西リーグ 1 位、
中国・四国リーグ 1 位、九州リーグ 1 位、北信越 1 位、開催県枠の 8 チーム。
- 10 大会形式 8 チームによるトーナメント方式とする。
- 11 組合せ 令和 7 年 2 月中旬に理事会でリモートにて抽選会を実施する。

12 参加申込

①下記の2点について必要事項を入力し、令和7年2月7日（金）までに cs@jffid.com にメール添付で送信すること。

- ・様式1「チャンピオンシップ データ入力シート」
- ・様式2「チャンピオンシップ チームアンケート」

②下記3点について必要事項を入力し、令和7年2月7日（金）までに

kuroiwa_katsuhiko@t-life.co.jp（T-LIFE 担当：黒岩）宛にメール添付で送信すること。

- ・様式3「旅行業社担当者用シート」
- ・様式4「宿泊者明細書」
- ・様式5「食事申込書」

※宿泊に関する人数変更最終メ切は、令和7年3月1日（土）とし、それ以降はキャンセル料が発生します。ご了承ください。

※事前練習等でのケガの登録選手変更は当日まで認めますが、宿泊人数の変更は認めません。

13 出場にかかる費用 チームエントリー費

1 1チーム 20,000円

2 宿泊費 1泊（予定） *前後泊も同額

- ・大部屋（大人）2750円/人（高校生以下）1650円/人
- ・ツイン8800円（2名/室） ・シングル4950/室

※食事料金については様式5をご参照ください。

※選手は基本、大部屋利用となります。（収容率6割程度）

※個室は数に限りがある為、定員数での利用をお願いします。

ご希望に添えない場合、ご相談させていただく場合がございます。

3 お弁当 調整中

※交通費・会場移動費は各チーム負担 ※貸切りバス運転手の宿泊代も同額

★旅費支払いに関して、お振込先が移動費と宿泊費で分かります。

- ・交通移動関係……………T-LIFE パートナース様より請求書発行
- ・宿泊&食事に関して……………当連盟より請求書発行

→3/3(月) 人数確定次第請求書発行、大会前のご入金依頼を予定。

14 費用の払い込み

・令和7年3月1日（土）までにチームエントリー費のみ下記に振り込むこと。

銀行名:PayPay銀行 支店名:ビジネス営業部

支店番号:005 普通 5702370 トクビ ニホンテキョウガ イッサッカーレンメイウイカイ

※振込後は、特別な理由がない限り返金はできません。

15 その他

① 本大会へ参加する方については、閉会式及び競技中において、実行委員会より許可された報道関係者における新聞やテレビ放映のための写真撮影、VTR撮影等について了承した上で参加をお願いします。ただし、個人写真の使用、個人にインタビュー等については、事前に承諾の確認を取ります。優勝チームは決勝戦後に監督とキャプテンにインタビューを撮らせて頂く場合が御座います。

② 日本知的障がい者サッカー連盟等のホームページや SNS に、大会要項、試合結果、写真が掲載されることがあります。

③ 出場選手の大会期間中の生活面での指導については各チーム監督の責任において遺漏のないようにすること。健康管理、食生活指導についても充分留意すること。

- 4 連盟の危機管理マニュアルに則って、対応すること。
- 5 各自「健康保険証」を持参すること。(写し不可)
- 6 新型コロナウイルス等の感染拡大状況により、開催内容の変更、中止が生じる場合があります。
- 7 選手本人及びスタッフ、保護者の行程外の宿泊代や保健所等の待機指示による旅行延期の経費については、各チームで契約している保険等を確認し(滞在延長や引き渡しにかかる費用について保険適応以外は保護者負担となることを含め)事前に各チームで保護者に説明しておく。

競 技 規 則

(公財)日本サッカー協会競技規則 2024/25 に準じ、実行委員会の申し合わせ、競技会規定および競技実施要綱により実施する。<https://www.jfa.jp/laws/>

競 技 会 規 定

- 1 競技のフィールド
フィールド表面は平坦な天然芝であり、ピッチサイズは原則 105m×68m、とする。
- 2 ボール
試合球は 5 号検定球とし、マルチボールシステムで実施する。
- 3 競技者の数と交代
 - ① 競技者は 7 名以上 11 名以下とする。
 - ② 登録選手は 22 名までとし、ベンチへは 18 名が入れる。大会エントリーシートに登録している選手で、メンバー提出用紙に記入されている者に限る。
(他 4 名はベンチ入り不可)
 - ③ 試合開始前に 11 名の先発選手と 7 名以内の交代要員の氏名と背番号をメンバー表にて通
告しておき、そのうち 5 名までが試合の停止中に主審の許可を得て交代できる。た
だし、延長戦については追加 1 名の交代が出来る。
 - ④ 交代した選手が再度ピッチに入ることは出来ない。
 - ⑤ 最大 3 回の交代回数を使うことができることとする。これに追加して、ハーフタイム
にも交代を行うことができる。ハーフタイムを含めると最大 4 回とする。延長戦とな
った場合は、チームが最大の交代要員数または交代回数を使わなかった場合、使
われなかった交代要員数及び交代回数は、延長戦で使うことができる。また、各
チームに 1 回、追加の交代回数を与えられることとする。
 - ⑥ てんかん等の発作による交代は別枠として常時可能とするが、交代した選手は当
該 試合に出場できない。(この場合は 6 名以上の交代が可能になる) ※事前
にてんかん発作がある旨を別紙安全資料に記載し証明しておくこと。
脳振とうの扱いについては、(公財)日本サッカー協会競技規則 2024/25 に準
じる。
- 4 役員の数
ベンチには 6 名まで入れるがテクニカルエリアには 1 名のみ入ることができる。
- 5 警告
 - ① 大会中、2 回の累積警告を受けた競技者は、次の 1 試合に出場できない。
 - ② 大会中、退場処分を受けた選手の出場停止処分はフェアプレー委員会で決定する
が、「同一大会」における直近の試合に適用される。ただし、同一大会内で消化しきれ
ない場

合は、大会終了時点で消化したものとする。

- ③ 地域の予選リーグ戦での警告については、この大会には、反映しないものとする。しかし、退場処分があった場合については、連盟に報告をし、事前に各チームに連盟より処分を伝える。

6 ユニフォーム

原則として（公財）日本サッカー協会「ユニフォーム規定」に基づいたユニフォームを使用しなければならない。<http://www.jfa.jp/documents/pdf/basic/br22.pdf>
正・副2色を用意し、監督者会議（MCM）で当該チーム監督及び審判の協議により着用ユニフォームを決定する。

7 試合形式

① 1日目

- ア 試合時間は60分、ハーフタイムのインターバルは原則10分とする。
- イ 試合終了後即PK方式（5人）により勝者を決定する。
- ウ 交流戦は、30分1本とする。

② 2日目

- ア 決勝戦、3位決定戦、準決勝、交流戦を行うこととする。
- イ 準決勝の試合時間は60分、ハーフタイムのインターバルは原則10分とする。
- ウ 決勝戦、3位決定戦の試合時間は80分、ハーフタイムのインターバルは原則15分とする。
- エ 交流戦は、30分1本とする。

③ 準決勝、決勝戦、3位決定戦の勝者を決定する方法（試合時間内で勝敗が決しない場合）

- ア 試合終了後即PK方式（5人）により勝者を決定する。
- イ PK方式に入る前のインターバルは1分間

④ アディショナルタイムの表示を行う。

8 その他

競技中、選手に不測の事態が生じたり、介助を必要としたりする時などは、主審にその旨を伝え指示をおおがなければならない。主審が認めた場合のみ、最大2名のピッチへの入場を許可される。

競 技 実 施 要 綱

1 開・閉会式

- ① 開会式は行わない。
- ② 閉会式(表彰式)は決勝戦終了後に行う。
原則全チーム参加とする。ただし移動時間の都合等で難しい場合は閉会式に参加しなくても良い。

2 招集

- ① 試合毎に、メンバー表3枚（11名の出場選手と7名の交代選手）を試合開始30分前までに、大会本部に提出する。用紙は、指定の様式（「CS エントリーシート」内の「メンバー用紙兼記録用紙」）を使用すること。
- ② 召集時刻は、原則として試合開始5分前に本部に集合し、審判によるチェックを行う。

3 監督者会議

- ① 初日の13:00より監督者会議を大会本部で行う。
この監督者会議をMCMとし、詳細な試合開始時間の決定、審判員、出場選手、ユニフォーム、試合会場、試合会場の安全の確認（安全が確保できなければ試合の中止を決定できる）を行う。

② 2日目の監督者会議の詳細については、初日の試合終了後に発表する。

4 その他

- ① ベンチは、組合せ表の左側または上側のチームをピッチに向かって左側とする。
- ② 競技場内には、選手、監督、コーチ、大会役員、競技役員、及び実行委員会が認めた関係者（マスコミ等）以外入場することができない。（ただし、付添者については、別途考慮することがある。）
- ③ 大会参加者の大会開催中における傷病、競技中のけがについては、本部にて応急処置を行う。病院への搬送等については各チームで行う。傷害保険には、チームで必ず加入すること。（病院の紹介は行います。）
- ④ 雨天時の取り扱い…原則として実施する。
 荒天時の取り扱い…実行委員会が協議し試合時間の変更や中止となった場合は、本部より各チームの連絡担当者へ当日の午前6時30分までに連絡をする。
- ⑤ 大会要項に規定されていない事項については実行委員会において協議の上決定する。

5 試合開始時間（予定）

① 初日 第1試合 14:30～ (ア) 長良川競技場 (イ) 長良川球技メドウ
 第2試合 16:00～ (ウ) 長良川競技場 (エ) 長良川球技メドウ
 交流試合 17:20～17:50 30分1本 交流戦
 (ケ) 長良川競技場 (ク) 長良川球技メドウ

② 2日目 (オ) 長良川球技メドウ 準決勝 9:00～ (ア) 勝ち (イ) 勝ち
 (カ) 長良川競技場 準決勝 9:00～ (ウ) 勝ち (エ) 勝ち
 長良川球技メドウ 交流戦 (ク) 勝ち (ケ) 勝ち 10:30～11:00
 長良川球技メドウ 交流戦 (ク) 負け (ケ) 負け 11:10～11:40
 長良川球技メドウ (オ) 負け (カ) 負け 3位決定戦 12:00～
 長良川競技場 (オ) 勝ち (カ) 勝ち 決勝戦 12:00～
 ※2日目雨天の場合、試合時間と会場に調整が入る場合があります。

第22回全日本知的障害者サッカー選手権大会 25 チャンピオンシップ							
1日目							
第1試合14:30～ (ア) 長良川競技場 (イ) 長良川球技メドウ							
第2試合16:00～ (ウ) 長良川競技場 (エ) 長良川球技メドウ							
交流試合 17:20～17:50 30分1本 交流戦							
(ケ) 長良川競技場 (ク) 長良川球技メドウ							
2日目							
(オ) 長良川球技メドウ 準決勝 9:00～ (ア) 勝ち (イ) 勝ち							
(カ) 長良川競技場 準決勝 9:00～ (ウ) 勝ち (エ) 勝ち							
長良川球技メドウ 交流戦 (ク) 勝ち (ケ) 勝ち10:30～11:00							
長良川球技メドウ 交流戦 (ク) 負け (ケ) 負け11:10～11:40							
(オ) 負け (カ) 負け 3位決定戦12:00～							
(オ) 勝ち (カ) 勝ち 決勝戦 12:00～							
※2日目雨天の場合、試合時間と会場に調整が入る場合があります。							

6 表彰

- ① 優勝チームにトロフィーを授与する。
- ② 優勝～4位までを公式記録とする。

この事業は岐阜県スポーツ振興まちづくり補助金を受けて開催します。