

## 【登録】

- 1.登録選手は要支援1から要介護5までの介護認定を受けた要介護者とする。
- 2.登録可能人数は14名以上18名以下とする。(監督、補佐含む)
- 3.登録指導者は高齢福祉に関わる成人とし、代表監督1名、補佐は最低2名とする。  
(補佐は競技中の見守りを行う者とし、その必要数に応じて登録を行う事とする)
- 4.登録用紙は、協会規定の用紙を使用し、当該協会の承認を受け大会1週間前までに協会に提出する。
- 5.当日の登録選手は協会の用意したスポーツ保険の加入者となるが、これを超える保険を希望する者は各自の責任で保険への加入を行うものとする。
- 6.各リーグへの申請後、大会当日までに抽選会(代理出席可能)を実施し、予め対戦相手を確定しておく。

## 【チーム編成】

- 1.1チーム11名とする。(補欠を含み最大15名)
- 2.編成の規定は以下の通りとする。
  - ・要支援1を1点、要支援2を2点、要介護1を3点、要介護2を4点、要介護3を5点、要介護4を6点、要介護5を7点とし、合計点数を登録者数にて割った平均に応じて参加リーグが決定する。(合計数 ÷ 登録者の人数 = リーグ) なお、Eリーグは初参加のみを対象としたリーグとする。  
(初参加であってもA～Dを選択することは可能)
  - ・Aリーグ 平均数 3.5以下
  - ・Bリーグ 平均数 4.5以下
  - ・Cリーグ 平均数 5.5以下
  - ・Dリーグ 平均数 7以下
  - ・Eリーグ 初回参加チームのみ
- 3.リーグの振り分けはAリーグからEリーグを基本とするが、エントリー数に応じて協会の判断のもとリーグ分けを変更する場合がある。
- 4.介護度の虚偽の申請が発覚した場合は失格としゲームに参加が出来ないものとする。
- 5.参加チームの希望により介護度の高いリーグのチームであっても介護度の低いリーグへの参加は可能とする。(低いチームが高いリーグへの参加は不可)

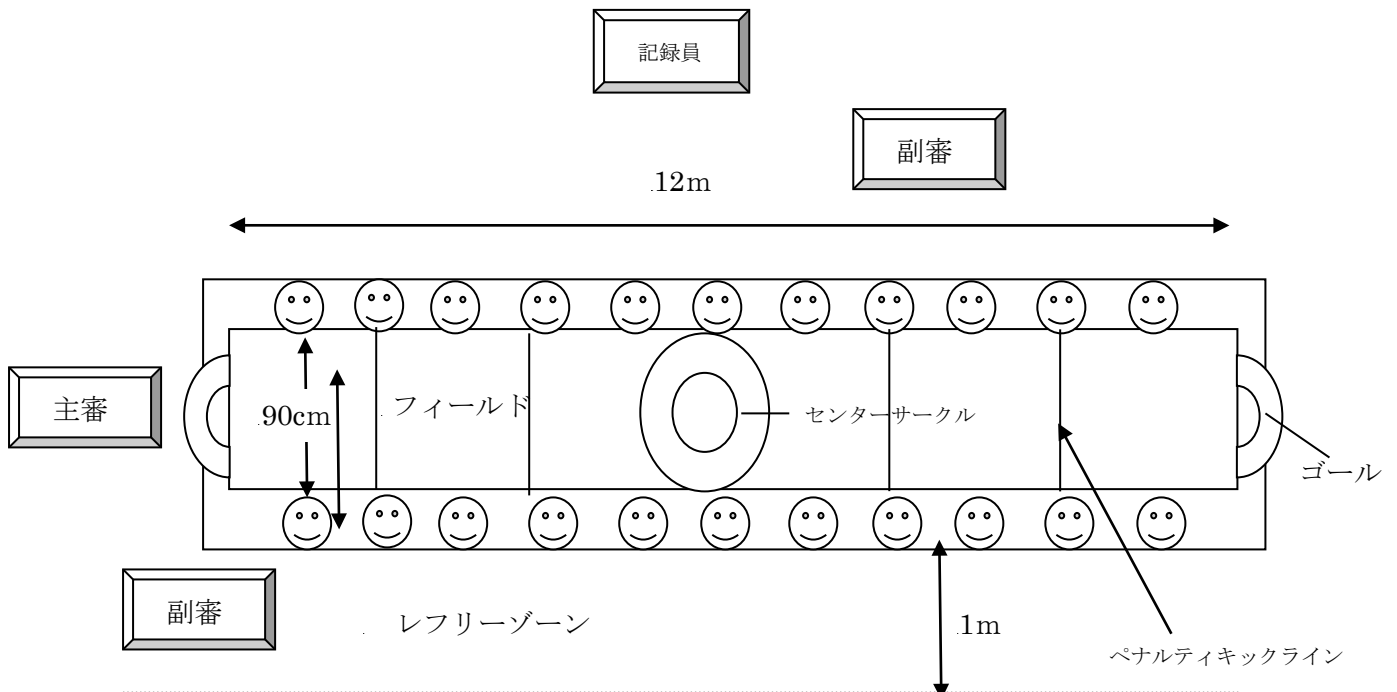
## 【競技者】

- 1.試合は11名の競技者が椅子もしくは車椅子に座って行う。  
競技者の交代はハーフタイム間に行われる。但し、試合中に負傷者や体調不良者が  
出た際は即座に試合を中断し選手交代を行う事とする。

2. ゲーム中もしくはハーフタイム時にコートを離れたプレイヤーが長時間戻ってこれない場合は、代役もしくは欠員でゲームを始める。対象者はゲームが一時ストップした時点でゲームに参加出来るものとする。
3. 競技者の交代可能人数の制限はない。
4. 競技者の交代は監督が主審に申し出て主審が認めた時に成立する事とする。
5. 無届けで競技者が交代した事が判明した時は監督に対して警告し、反則負けとする。
6. 登録者以外の競技者が参加した場合は反則負けとする。

【競技場(コート)】

1. 公共の体育館とする。(抽選状況もある為、場所については随時変更の可能あり)
2. 競技場は風などでゲームが左右されない室内とする。
3. コートの縦は 90cm、横は 12m、高さ 40cm とする。
4. フィールドには人工芝を貼ったコンパネ、ストッパーを設置する。
5. ゴールは縦 45cm、横 90cm、高さ 30cm とする。
6. センターサークルの直径は 90cm とする。
7. コート内にエリアを作り反則やコート外に出た場合の目安とする。
8. ペナルティキックラインはゴールから 2m のラインとする。



## 【用具】

1. 棒は協会指定の物を使用する。(貸出可能)(色は赤、青、緑、黄の4色)  
(クッションにて保護した塩ビパイプにビニールテープを巻いている物)
2. ボールは協会指定の棒サッカーボールを使用する。
3. 主審はホイッスル、イエローカード、レッドカードを用意する
4. ゲーム時に使用する椅子は車椅子若しくは協会が用意する椅子とする。
5. 車椅子の横幅は1m以内とする。
6. 控えボールを一つ以上用意し、場外にボールが出た場合は、代わりに供給する。
7. 競技者の足元には、ストッパーを置く。
8. 得点は電光掲示板若しくは協会が用意した物を使用する。
9. ゴールは協会指定の物とし、攻める方向が分かるように棒と同じ色のカードをセットする。
10. 安全ベルトはプレイヤーの体系に合わせ調整する。

## 【試合の運営】【1試合 20分想定(移動時間含む)】

- 5チームまでのエントリーの場合は総当たり戦にて優勝を決定する。  
(全10試合の勝利数にて優勝を決定する。同点の場合は得失点差及び反則数にて決定)
- 6~7チームのエントリーの場合は2リーグに分け予選を総当たりとし優勝を決定する。  
(全9(10)試合 リーグ順位同士の対戦 1位 対 1位 2位 対 2位)
- 8チームエントリーの場合はトーナメントにて優勝を決定する。  
(全10試合 コンソレーション含む)
- 9チーム以上の場合はその都度、時間等の調整し対応する事とする。
  - ・原則1チーム2試合以上出来るよう調整を行う。
  - ・コート面の数に合わせてチーム数の募集数は変更する。

- 1.1 試合の時間については、前半3分後半3分を基本とする。
2. 休憩については、前半と後半の間に1分間とする。
3. 前半、後半で試合が決まらない時は、2分間の延長戦を行う。

※ 試合及び休憩時間については、プレイヤーの体力及び参加チーム数等によって、安全に大会が進行出来るよう大会主催者によって試合時間等の変更及び調整を行えるものとする。なお、試合時間等の調整は時間の短縮及びタイムを一時停止する場合においてもあえてタイムを止めず、時間を流して進行するなど柔軟な対応を行う。時間を変更する場合は必ずゲーム開始前までにチームに告知するものとする。

4. 延長戦でも決着がつかない時は、反則の少ないチームが勝ちとなる。
5. 延長戦、反則の数も同数の際は、ゲーム終了時にボールがゴールに近いチームが勝となる。
6. ゲーム中の選手の交代は監督から主審に直接告げる。

- 7.選手の交代は原則ハーフタイムに行う。
- 8.各チームのキャプテンにてジャンケンを行い、先行後攻を決め、試合を開始する。
- 9.プレイヤーはフィールドに移動完了後、安全ベルトの着用を行う。車椅子利用者は安全ベルト着用後、フットレストも上げておく。
- 10.ゲームの開始、終了時には審判の号令に合わせて、棒を前に出し相手と棒で握手をする形で挨拶(よろしくお願ひします。ありがとうございました)を行う。
- 11.ハーフタイムのみ、フォーメーション(プレイヤーの配置)の変更を行ってもよい。
- 12.1 試合につき、主審1名・副審2名・タイムキーパー1名を配置し、進行を行う。
- 13.コート内の監督・コーチは、プレイヤーへのアドバイス・体調確認を行う。
- 14.審判員の判定に対して、過激な言動で異議を唱えないこと。
- 15.休憩中、選手に対して必ず水分補給の促しと体調確認を行う。
- 16.競技前に、選手登録書とメンバー表を本部に提出する。
- 17.当日、監督・コーチは必ずプレイヤーの体調確認を行い必要な資料を事務局に提出する事。
- 18.リーグ戦は勝率の高いチームが勝ちとなる。  
(勝率、得失点、反則回数が同じ場合は直接対戦の結果にて判断する)

#### 【競技方法】

- 1.競技は11名対11名のチーム対抗形式で行う。
- 2.1チームは11名の競技者(うち1名をキャプテンとする)、4名以内の交代員で構成する。  
(見守り者、応援者は含まない)
- 3.競技時間内のゴール数により得点の高いチームの勝利とする。
- 4.見守り者は1チームに対して2名以上を配置し安全に配慮すること。
- 5.競技前に各チームの位置、ファーストタッチを決定する。  
(チームキャプテンにてジャンケンにて決定する)
- 6.ゴール方向(ゴールに棒の色と同じ色を用意しわかりやすくする)  
前半戦は正面に向かって左側(列の右から左へボールを送ること)、後半戦は正面に向かって右側(列の左から右へボールを送ること)とする。
- 7.競技の開始
  - ①競技開始時は中央にボールを置き、審判は両チーム競技者と見守り者が定位置についたのを確認し、開始の合図をする。
  - ②開始の合図と共にファーストタッチ権を得たチームがボールにさわって競技を開始する。
  - ③相手チームのプレイヤーはセンターサークル外で棒を構える。(センターサークル内に棒を入れると反則となる)
  - ④プレイヤーは相手チームのゴールに向かってボールを送り、ボールがゴールに入れば得点となる。(自チームのゴールに入れてしまえば相手チームへの得点となる)

## 8. 競技を一時停止する場合

審判は以下の場合タイムをストップして競技を一時停止する、再開時はボールを中央もしくはペナルティキックとする。

- ①ゴールが決まった場合。
- ②ボールが両チームの間(フィールド)から外へ出てしまった場合。
- ③フィールド内にボール以外の物が入った場合。
- ④競技中に危険行為、警告行為があった場合。(警告行為について、1回目が注意のみ2回目以降がイエローカードとなる。レッドカードは行為が当てはまれば出す)
- ⑤ゴール付近で反則が発生した場合、主審はゲームを止め、ペナルティキックラインにボールをセットしゲームをスタートさせる。キッカーとゴールキーパー以外は棒をフィールド外にし、ゴールが決まらずキーパーが触った時点から全てのプレイヤーが参加できる事とする。

## 9. 競技中の反則・注意事項

- ①競技中の警告行為(イエローカード対象)は、2回で退場とする。
- ②競技用の危険行為は、即刻退場処分とする。(次回試合の出場権なし)

## 【反則】

競技中の反則は、以下の項目とする。

### 1. 警告行為

- ・ファーストタッチの際、相手チームのプレイヤーがサークル内に棒を入れる。  
(再三注意するが改善が見られない及び悪質な場合のみイエローカードの対象とする)
- ・棒以外のものでボールを叩く。
- ・床から棒をあげて振り回す。(ストッパー以上、上げた場合は試合止める)
- ・浮いているボールを打つ。
- ・故意にボールを自チームで抱え込む。
- ・威圧的な態度や暴言を吐くなどの行為がある。
- ・チームメイト(左右)を棒で叩く。

### 2. 危険行為

- ・椅子もしくは車椅子から立ち上がる
- ・持っている棒を投げる。
- ・棒などで人を叩く。
- ・故意にフィールド内にボール以外の物を入れる(棒含む)
- ・審判に対して不適切な態度をとる

※ 認知症状等により反則行為が行われた場合は審判により処分は判断される。

※ 悪質な行為については、その都度審判の判断により反則とする。

## 【ユニフォーム】

### 1.ゼッケン

①ゼッケンはチーム全員が背中に付ける。

※ビブスは不可とする。(ゼッケンがない場合は協会指定のビブスを貸し出す)

②ゼッケンの標準規格は縦 15CM×横 20CMとする。

③番号は 0～99 まで可能とする。

※但し、キャプテンの番号は 10 とする。

### 2.服装

①上衣はチーム同じ種(色)の動きやすいシャツを着用すること。

※T シャツ若しくはポロシャツとする。

②下衣は動きやすいものを着用する。

※色や仕様、チーム同形状、カラーの定義なしとする。

③靴はかかとのあるもので、靴底裏がゴムであり、滑り止めになっているものを使用する。

※外履きと上履きは別にする。

※色や形、チームカラーの定義はなしとする。

④頭部への着衣(鉢巻・キャップ等)

※使用の有無、色や形、チームカラーの定義はなしとする。

## 【審判員】

### 1.審判員メンバー

・主審(黒)×1名

・副審(黒)×2名

・計時員、記録員(黒)×1名

※試合には以上のメンバーが原則必要となる。

※ビブス着用し、役割を明確化する。

### 2.主審はコート外中央部付近にて待機。以下の任務を遂行する。

・試合開始、試合終了 10 秒前、試合終了のホイッスルにて合図を行う。

・得点、反則(危険行為・立ち上り等)の判定をし、ホイッスルで合図後口頭にて宣告する。

・試合終了時に勝敗の判定を宣告する。

・判定に疑義が生じたとき、又は必要があると判断した時は、試合を中断(レフリーストップ)し、審判を集め、協議し処理する。

・選手交代の申告を確認し、許可する。

・センターサークルにボールを入れる。

・その他、試合進行に必要な処置を行う。

・試合開始前に適切な用具、人数及び名前が一致しているか確認する。

- 3.副審は各選手の後ろに配置し、主審を補佐し以下の任務を遂行する。
  - ・ゴール、反則行為等の判定をする。(反則を認めた場合は試合をストップする)
  - ・選手交代の申告を主審に伝える。
  - ・人数が適切に揃っているか確認する。
  - ・試合前にベルトが着用されているのか確認する。
  - ・ハーフタイム中に、ストッパー等の補修、調整を行う。
- 4.タイムキーパーは得点板横にテーブルを設置し、以下の任務を遂行する。
  - ・試合開始とともに時間を計測し、試合終了 10 秒前及び試合終了等の時間経過を主審に告げる。
    - ※タイム及び選手交代の時間は試合時間に加えない。
  - ・前半後半戦の終了時に得点結果を主審に伝える。
  - ・ゲームの記録を協会が定める記録用紙に記入する。
- 5.合図について(笛の鳴らし方)
  - ゲームの開始(前半、後半) ⇒ 「ピー」(約 1 秒程度)
  - ゲームの終了(前半、後半) ⇒ 「ピッ、ピッ、ピー」(最後は約 1 秒程度)
  - 反則の合図 ⇒ 「ピッ」(短く)
  - ゲームの再開 ⇒ 「ピッ」(短く)
  - ゲームの中断 ⇒ 「ピッ、ピッ、ピッ、ピッ」(短く、4 回)
  - ゴールの合図 ⇒ 「ピッ、ピー」(最後は約 1 秒程度)
- 6.主審、副審の配置は 3 審判制を基本としているが、決勝戦のみ 4 審判制とする。  
(主審と対自する形でもう一名副審を配置する)

#### 【応援】

- 1.鳴り物応援の禁止。(手拍子は可)
- 2.メガホンの使用は禁止。
- 3.応援はフェアプレーの精神で行う。
- 4.ゴールやファインプレー、フェアプレーには拍手を行う。  
サポーターはベンチにて応援を行う。(レフリー、テクニカルゾーンへの侵入は禁止)

## 【用語の定義】

棒	→	ゲームで使用するスティック
ボール	→	ゲーム時に使用する球
ゴール	→	ゲーム時に球を送る場所及び得点時の名称
監督	→	チームの指揮をとる職員
コーチ	→	チームへアドバイスをを行う職員
安全指導員	→	見守り職員の責任者
キャプテン	→	プレイヤーの代表
プレイヤー	→	選手(利用者)
サポーター	→	応援者(家族、利用者、ボランティア)
審判	→	主審、副審、タイムキーパーの総称
主審	→	ゲームの進行を行う
副審	→	注意行為の確認、主審の補助を行う
タイムキーパー	→	ゲーム時間を計る。得点を入れる
反則	→	危険行為、警告行為、注意行為の総称
危険行為	→	即刻退場となる行為
警告行為	→	2回行くと退場となる行為
コート	→	テクニカルゾーンからテクニカルゾーン内を表す
フィールド	→	プレイヤーがゲームを行う場所
レフリーゾーン	→	審判、安全指導員(見守り職員)が入れる場所
テクニカルゾーン	→	監督が入れる場所
ベンチ	→	サポーター、補欠が入れる場所
チーム	→	11名のメンバー及び補欠
ハーフタイム	→	前半戦後半戦の間の休憩時間
レッドカード	→	退場時にプレイヤーに提示する(1回で退場)
イエローカード	→	警告行為時にプレイヤーに提示する(2回で退場)
ストッパー	→	椅子の下にあるボード
ペナルティキックライン	→	ゴール付近で反則が発生した場合のスタートライン



## 【安全管理】

### \* 目的

- ・この規定は、日本棒サッカー協会が主催する棒サッカーにおける安全管理の徹底を図ることを目的とする。
- ・この規定で安全管理とは、棒サッカーでの事故を未然に防ぐ為の手段及び万一の際の対応を示す。
- ・この規定は、日本棒サッカー協会が主催する棒サッカーに適用する。
- ・日本棒サッカー協会に加盟する団体が主催する棒サッカーにおいては、この規定に準拠し実施するように努めなければならない。

### ※安全指導員

- ・競技会には、安全指導員が常駐しなければならない。
- ・安全指導員については、各チームから1名選出しなければならない。

### ※安全指導員の任務

- ・会場までの移動や会場内での誘導を安全に行えるように配慮する。
- ・競技者に対する、競技前・競技中・競技後の体調管理を行う。
- ・競技中に危険な行為の有無を確認する。
- ・何らかの緊急対応が必要になった際の本部への連絡、連携。

### \* 緊急対応

- ・運営部会長は、人身及び重大な物損事故などの重大な事故が発生した時は、直ちに競技を中止し、別に定める緊急マニュアルにより対策を講じなければならない。

### \* 健康状態の自己管理と主催者への報告義務

- ・登録の際に申請書やチェックリストに基づいて主催者に報告を行う。
- ・競技開始前には、十分な水分補給と準備運動を行う事とする。

### \* 緊急時の連絡網

- ・競技会場によって、関係諸機関は異なる為、主催者は関係諸機関との調整を行い、安全管理委員会や安全指導員との連携を十分に図る。

### \* 記録の保存

- ・2台以上のビデオカメラで試合準備から終了のあいさつまで記録、保存する。

棒サッカー競技規定の管理		
版番号	改訂年月日	詳細
第 01 版	2013 年 04 月 01 日	この文書は今後も、適宜、実態に合わせて適切に改訂していく。 尚、この文書は一般社団法人 日本棒サッカー協会で管理され、登録チームに配布されるが、協会の許可なく改訂及びコピーは出来ないものとする。
棒サッカー競技規定の制定履歴		
版番号	改訂年月日	改訂内容、理由
第 01 版	2013 年 04 月 01 日	新規制定
第 02 版	2013 年 10 月 01 日	反則の追記及び一部ルールの改訂
第 03 版	2014 年 08 月 01 日	チーム分けの規程の追加及びリーグ戦の追加 ペナルティキックラインの追加の改訂
第 04 版	2015 年 08 月 01 日	レフリーズーンの長さを2mから1mに改訂
第 05 版	2015 年 11 月 01 日	ゲーム時間の調整方法及びストッパーの規格改訂(高さ 45 cmから40cmに変更)
第 06 版		
第 07 版		
第 08 版		
第 09 版		
第 10 版		