

※ 熱中症対策

- 各クラブ役員は所属選手の体調管理を把握し、夏場時は特に注意し、体調不良の選手は試合への参加を行わない。
- 熱中症対策として暑い時には前・後半に飲水・クーリングブレイク(ランニングタイム)で取る。
- 試合会場内(天然芝・人工芝)では補給できないが、ミネラルを多く含んだドリンクを準備する。
- 各チームのベンチの後に簡易テントを準備する事。直射日光を避け、体を極力冷やす。
- 本部に飲水用ボトルの準備を行う。(新型コロナ対策中、現在中止)
- チーム管理で経口補水液を準備する。(体調不良の選手が出た場合は飲んでもOKなので命優先とする)
- ※2023年度に埼玉県のシニアリーグで死亡事故が発生しています！！
- 試合後の審判、ボール係は特に注意し飲水を奨励、又、試合後に熱中症で倒れる事が有るので注意。
- 試合終了し解散後、チーム内にてライングループなどで安全確認を取ることを推奨します。

本部の役割 (MC: マッチコミッショナー)・審判運営の意識

運営 ***ビデオ撮影:ベンチ外側(本部反対側外で撮影)2m以内(高いスタンド不可)スタンド・必役員1名付ける事!**

- 第一試合本部担当は1時間前に集合し、会場設営の指導と監督、最終本部は会場の後片付け最終処理確認を行い最後に帰宅する。
- 運営(試合当日の事前準備)スケジュール表・結果表・審判報告書を雛形でプリント準備。
- タイムスケジュールの遵守:**
試合開始時間、終了時間を徹底する。借用グラウンドは時間が限定されております。最終試合が円滑に終了できるように全体試合数を把握し運営をコントロールする。特に時間で借用している会場の運営は注意する。
開始時間:各時40分(00分)、終了各時35分(55分)、遅れた時には後半時間短縮(事前当該チームに案内)
- 飲水タイムを取る時は、迅速な飲水時間(事前準備を促しておく)で済ませる。※事故以外、ロスタイムは取らない。
- メンバー表、選手証の事前提出を30分前に行う。又、審判の準備(前試合時はスタートに支障が出ない様に促す)遅れそうな時は本部がスタートの挨拶などを行い、準備でき次第審判と交代する。
- 選手の集合を10分前に又、用具チェックも本部が行う。
- 本部の引継ぎは報告、確認をし円滑な運営ができる様行う。
- 本部は試合終了後、審判と試合結果、個人記録(フルネーム)の確認を取り審判に署名確認をする。又、両チームの代表者は本部に出向き最終確認、署名する。両代表者の確認後、個人記録の訂正は認めない。後からの訂正が多く出ていることの配慮とする。**
- 会場ベンチの振り分け :スケジュール左チームがグラウンドに向かい左ベンチを使用する。

マッチコミッショナーの役割

- 千葉県シニア委員会が主催する各カテゴリー(40・50・60)毎の本部は(MC: マッチコミッショナー)の役割も担う。
- 選手証により選手の試合に於ける出場資格を確認し、メンバー表(捺印付)に記載不備がある時は訂正をさせる。
選手証はコピーの使用を可とする。追加登録一覧表の確認もする。
- 試合後に結果確認を審判含め行う。得点者等不明な時は当該チームに必ず確認を取る。
(不明のままにはしない)
- 試合の中断又、悪質な違反による退場、イエローカード等は必ず審判に報告書の記入が有るか確認をする。
※一発退場が発生した時、審判に経緯、意見書、本部はM.Cとして経緯、意見書、当事者チーム代表者経緯・報告書
※一発退場選手の弁明書、経緯の提出を指示。(各資料は懲罰役員の片平より当日メール、各当事者は1両日中に報告する事。)
- 本部担当者は審判に円滑な試合運営が出来るよう、アドバイス、コントロールを行う。
- 審判のジャッジ、判定基準、判定、位置取りなどに問題が有る時は結果報告書にて報告をする。
- 終了後、試合結果表、審判報告書の確認し事務局【中野・(記録係:柳田・片平・高橋、各世代記録係まで)メールにて提出する。
個人記録はフルネーム、背番号まで明確に記入(所定書式エクセルで送る)、審判担当、懲罰もフルネームで記載すること。
- ユニフォームのチェック:ユニフォームは各パーツが対戦チームは同色にならないよう確認をする。

※審判の役割・心構え

- 試合前に両チームにハンドシェーク(握手)を必ず行う。
- フェアプレーの重要性、推奨。
- 相手選手への安全の配慮、危険なタックル、腕やひじの不正使用の根絶。
- 審判員、相手選手 チーム内に批判や中傷を言っていないか等確認
- タイムスケジュールの遵守:試合開始、ハーフタイム、飲水タイム、終了時間の厳守。
- 終了後の両チームへハンドシェーク(握手)の実施奨励。
- 結果確認、報告(審判報告書に署名、副審の署名(氏名・所属クラブ))

※試合で無理なプレーにより、怪我を起こす事故が起きている。

- 最近の試合を見ていると非常に危険なプレーが多く見受けられるようになった。
特に40代は危険なプレーが多い。
無理が無謀なプレーになり、危険な怪我に繋がる事を避けたい。
どんなに注意をしても怪我は起きますが、怪我が起きるような無謀な、ラフプレーは見落とさないよう心掛けたい。
不可抗力の怪我也注意をして防止できるよう心掛ける。

※最近の試合で、審判の裁定に対しクレームが多く。審判、相手選手をリスペクトし裁定には絶対にクレームをつけない。

- ・特にベンチから声が多くなっており、特にベンチからはクレームは一切出さない事。

* リーグ要項細則の確認

※重複登録・アンダー枠、又1クラブから2チーム出場の登録に関し、確認事項！

- ・40・50代の重複登録者、アンダー枠選手の出場は今年の会議で決定し要項にも記しております出場、登録枠が決定しております。登録に制限を設けないが、出場はグラウンドに3名まで、アンダー枠を含め4名までとなっている。アンダー枠選手は誕生日で出場可となる(登録となる)。
- ・同一クラブから2チーム登録時のメンバー登録は同じメンバー表をそのまま別のチームの使用は認めない。夫々のチームに登録メンバーの主力の選手登録とする。どうしても不足する時は追加登録をするが、全ての選手を各々登録は認めない。
- ・特に、60代で重複登録選手の多いチームも有るが、登録は各々別に行い、開催できるようにする。60代チームへの重複登録に現在は制限を求めているが、将来的には正弦が発生する事になる。

※今後の登録では各世代、チャレンジ・フレンドリーの差別化も検討して行きたい。

会場の注意

天台サッカー場:開錠立会い 朝のグラウンドの鍵あけ時バインダーを受け取る。(最終立会いは本部担当チーム)

- ・天台サッカー場は開錠を管理事務所から来ます。その際、バインダーを受け取り、スケジュールを記入する。

会場管理、バインダーに記入、本部担当者に手渡しを行い必ず、引継を！

ラインカーをサッカー協会用、黒の太い線引き用を借用する。

終了の際、グラウンドの後片付け、更衣室の清掃を確認し、管理事務所に電話をし、バインダー(試合時間各40分で記入)を手渡し最終の受け渡しを行う。

ゴールは人工芝の上、錘もその横に置く。倉庫にはしまわない。

・天台のラインカーは今後、洗わない！

・Bグラウンドゴール位置は50cm前に出し、ゴールラインを引く！

※ **天台サッカー場ではラインカー使用后、中の石灰を空け綺麗に空にした上、電話の部屋に戻し保管する。**

ラインカーの石灰を水道で洗った時、排水溝に溜まり固まる為、洗わない。

※ **サッカーと記入無い物はラグビー用5cm幅【使用不可】**

※ **ラインカー使用は、サッカー用と記入された緑のラインカー・黒・青のラインカー使用。オレンジ【使用不可】です。**

※ **天台Bグラウンドラグビーポール立て穴が危なくなっております。ゴール位置を50cm前に出しゴールラインを引く事。**

※ **市津Gの駐車は駐車場一杯の後、グラウンド両ゴール裏に駐車スペースをつくられました、今後は道路への駐車は絶対行わない事！**

※ 市津グラウンド鍵番号 【 9842 】

※ **加茂C駐車スペースが少なく、グラウンド奥上の駐車場を開放。下駐車場が一杯時、上駐車場利用する。**

それでも一杯の時はトイレ横に駐車する事。

※上記、青・赤の内容を各チーム選手へ共有する事。

- ・フクスク・姉崎・スポレクは最終本部が管理事務所に挨拶。

東金アリーナ

* 会場の準備

グラウンド内人工芝の準備

場所:右ゴール下・コーナー4箇所、本部前通路、ベンチ用下(準備、後片付け:会場管理者の車で移動。

- ・トイレ用、シャワー室への廊下、じゅうたん準備・後片付け ..

・本部用机、椅子、ベンチ用長椅子(2脚)準備(トイレ入り口脇倉庫)

・ゴール移動、ネットはその都度張る・後片付け・外す。

* **着替えはスタンドにて、荷物はそのまま置いておき、グラウンド内に持ち込まない。スタンドから降りるときは**

シューズ(スパイク・ユニフォームのみ)他の荷物はスタンド上に！

練習はトレシューにてタータン奥の3角の芝のみ・・・ボール使用OK

* 片付けも同じ、管理事務所に連絡をして、ゴール、人工芝他片付けの指示を受け、手伝う事。

コーナーフラッグは、本部控え室に

※飲料は真水以外絶対に持ち込まない。

※**試合は4試合のみ(40分ゲームx4本で承認)** ロスタイム入れ、50分予定！

グラウンド使用事項が守れないと、借用できなくなる。

・会場が広い為、ボール係りの設置・・・

※ **夏場は忘れ物が多くなります。各自、各チームは最終の確認をする事。**