

第4回理事会決定事項

1 尾張旭市小学生サッカー大会

- (1) 結果 A 優勝…旭丘小 準優勝…白鳳小 3位…三郷小 4位…本地原小
 B 優勝…白鳳小 準優勝…本地原小 3位…東栄小 4位…旭丘小

(2) 来年度に向けて

- ① 1日目はAチームの試合を先に行い、Bチームの試合を後にするか。
 理由…今までのやり方だと2位のチームが準決勝に進めるかどうか最終試合まで分からない その方向で進める
- ② 優勝旗や優勝カップの返還は選手が行う。
 →Aの前年度優勝チームは1試合目、Bの前年度優勝チームは4試合目になるようにしておく。 その方向で進める
- ③ 北コートと南コートで審判のホイッスルの音色を変えるか。 } 役員で検討して伝える
- ④ ハーフタイムのコート内でのアップはなしにするか。 }

2 リーグ戦

(1) 最終順位 (勝敗表は別紙)

優勝	ばんざいFC	準優勝	GSCバリーズ	第3位	OMT
第4位	ランドマイン	第5位	WILDBOYS	第6位	サンチェスFC
第7位	EYPOP	第8位	ナメルーン	第9位	TCRDL FC

- (2) 表彰 優勝・準優勝・第3位・第4位は第5回理事会(2/26)で記念品を渡す。

(3) 脱退チームの承認

(4) 新加盟チーム

ユージャパン(代表 鷲津 武史 さん)加盟予定

(5) 来年度の運営について

- ① 2016年の日本サッカー協会競技規則を採用する。
- ② 参加チーム数 10チーム
- ③ 試合方法 総当たりリーグ戦
- ④ 20人登録、9人交代可、出入り自由
- ⑤ 試合時間 30分-5分-30分
- ⑥ 審判は1チームから3名(4審は置かない)
 → 試合前に全員のチェックを行っておく。
 → 試合開始後に来た選手はハーフタイムにチェックを受けてからしか出場できない。

確認事項

- ① 審判へのクレームはいわないようにチームで徹底しつつ、審判技術の向上も図る。
- ② 試合日程の左側チームは、ホームのユニホームにする。
- ③ ユニホームはホームが色(白以外)、アウェーはホームと色が重ならないようにする。
- ④ ラインが薄くなったら、運営責任チームが上げます。
- ⑤ 旭中も南グランドもアップに使ったところもトンボがけをする。

- ⑥ たばこは、前半の運営責任チームが灰皿を駐車場出入り口の外に用意し、そこで吸う。
 - ・ 後半の運営責任チームは忘れないように灰皿を片付ける。
- ⑦ 棄権になりそうなときは、4日前の水曜日までには、相手チームと協会（中島）に連絡し、棄権にするのか、練習試合にするのかを伝える。
 - ・ 棄権することにより相手チームが審判のみとなってしまうときがあるが、お互い様なので、そのまま審判のみを行ってもらう。
- ⑧ リーグ内で助っ人を頼む場合は、練習試合とする。
- ⑨ 旭中も南グランドもゴミ・たばこの吸い殻を残さない。
 - 最後に運営責任チームでゴミ・たばこの吸い殻の確認をお願いします。
 - ※ 今後、ゴミやたばこの吸い殻が落ちていたら使ってほしくないと言われている。
- ⑩ 後半の運営責任チームは旭中も南グランドも最後にトイレをきれいにする。
- ⑪ 忘れ物や落としものは、南グランドは下の協会倉庫、旭中は協会倉庫に入れる。

<南グランドに関すること>

- ① 南グランドでは、荷物を置くテラスは1チーム1か所ずつとする。

<旭中に関すること>

- ① 旭中 玄関前で着替えをしない。
- ② 旭中でボールがテニスコートに入るとれない場合は、中島に連絡する。

<晴丘グランドに関すること>

- ① グランドの駐車場には、1チーム7台までとする。協会が発行する駐車券をフロントガラスから見えるように置く。それ以外の車は、第2駐車場にとめにいく。
- ※チームの代表が駐車場に1人立ち、チームの車を誘導する。

<東尾張市長村トーナメント>

- ① リーグ戦で優勝したチームに出場権を与える。優勝チームが出場できない場合は準優勝チーム、そこが×なら3位のチームというようにしていく。

3 平成29年度 役員案（別紙）

来年度 変更のあるチームは、2/17（金）までに中島へ連絡してください
 （中島学路 携帯番号 09029467594 メール gakuji-n@ezweb.ne.jp）

4 市長杯（別紙）

市長杯 役員当番表

	松田	加藤	山口	武田	森田	周戸	西尾	中島
2/12		○				○		○
2/19					○		○	○
3/5	○		○	○				
3/12			○			○	○	
予備日								

5 その他

- ・ 第5回理事会（審判部会含む）

2月26日（日）19：00～ 場所 渋川福祉センター

※3名以上の出席をお願いします。