AreaCopa

areacopa.com/ja/blog/futtosaru-taikai-unei

フットサル大会の運営チェックリスト

8チーム・コート2面・約3時間のプレー時間で組む最後の1週間

この資料はareacopa.comが提供しています。

大会名 _____ 期日 _____ 大会責任者 _____

最初に決めること

対戦表の1行目を書く前に、体育館と学年を確かめ、決めごとを固めます。

- [ ] 体育館を日程より先に確保し、施設の管理者から使用許可を受ける（公共の体育館は自治体によって抽選）
- [ ] 学年ごとの1日の出場時間を確認（JFAの目安：小学1・2年生40分まで、小学3・4年生60分まで）
- [ ] チーム数を決める（6、8、10チームのどれか、いちばんよいのは8チーム）
- [ ] 体育館の正味の時間を計算（借りる時間から設営15分と撤収15分を引く）
- [ ] コートが2面取れるかを、施設の図面か自分で測って確認
- [ ] 1試合の長さを要項で決める（このプランは10分1本、JFAバーモントカップはプレーイングタイムで8分×2から10分×2）
- [ ] 方式を決め、勝点が並んだときの順序と引き分けのPK戦を要項に書く（4チームずつ2グループの予選リーグ、そのあと準々決勝から決勝まで）
- [ ] 審判の方法を決める（小学4年生以下はピッチマネージャーとセルフジャッジ、それより上は審判か帯同審判）、時計係と得点・累積ファウルの係は本部の席に別に置く
- [ ] 参加費を計算し、案内と大会要項に書く：（費用の合計＋予備費15%）÷チーム数
- [ ] フットサルのルール6点を要項に書く（壁かラインか、天井、バックパス、4秒ルール、スライディング、体育館シューズ）

対戦表を組む（8チーム、コート2面、約3時間）

そのまま使える計画です。

- [ ] チームを抽選で4チームずつ2グループに分ける
- [ ] 予選リーグ12試合を10分の試合＋入れ替え2分で行い、グループごとにコート1面を使う（10:00〜11:10）
- [ ] 30分の休憩のあと準々決勝、準決勝、決勝を、ラウンドの間に15分ずつ入れて行う（全19試合、プレー時間172分、決勝の終了12:52）
- [ ] 体育館を約4時間押さえる（例：9:45〜13:30、表彰式約20分と撤収15分を含む、コート1面なら約5時間半）
- [ ] コート2面では4チームが2試合を続けて戦う（間は2分）、それが合わなければコート1面で行う（10:00〜14:40）
- [ ] 小学1・2年生の大会は1試合を6分にする（6試合で36分、10:00〜12:12）

忘れがちなこと

初めての主催者が見落としやすく、ほとんどの大会で結局必要になります。

- [ ] 試合の間に入れ替え2分、予選リーグのあとに休憩30分、決勝トーナメントのラウンドの間に15分
- [ ] 水を1箱、すぐ使える冷却パック、絆創膏、包帯を用意し、119番の通報用に体育館の住所を本部の入口に貼る
- [ ] AEDの場所を大会の前に確認
- [ ] 夏はWBGTの基準を確認し、クーリングブレーク分（1試合約6分）を時間の見積もりに足す
- [ ] 質問の窓口を1人に決める（時計係や審判を兼ねていない人）
- [ ] 結果を書くホワイトボードかフリップチャートを壁際に置く

大会前の1週間

体育館、保険、案内が済んでいる前提で、1日に1つの作業です。

- [ ] 月曜：申込を最終確認し、辞退があればキャンセル待ちのチームを繰り上げ、参加チームの保険加入を確認
- [ ] 火曜：体育館を確認（鍵の受け取り、施錠する人、予約と使用許可の書面、当日に使用許可証を持参するか）
- [ ] 水曜：審判や指導者からの最後の変更を集める
- [ ] 木曜：欠場や時刻の変更を反映して対戦表を確定し、全チームの代表者にメールやLINEのグループで送る
- [ ] 金曜：備品をそろえる（ボール、2色のビブス、ホワイトボードとマーカー、水、救急箱、賞状）
- [ ] 当日：開始の15分前までに設営を済ませ、最初の試合の前に代表者ミーティングでルールと対戦表を確認

メモ