


---

 第18回 JAたじま杯  
第59回 兵庫県U-12サッカー選手権大会  
但馬地区予選

第78回 全但U-10サッカー大会



第18回 JAたじま杯

第一日目	日時	令和8年5月9日(土)
	場所	豊岡市立玄武洞スポーツ公園
第二日目	日時	令和8年5月10日(日)
	場所	兵庫県立但馬ドーム芝グラウンド

第78回 全但U-10サッカー大会

第一日目	日時	令和8年5月9日(土)
	場所	豊岡市立玄武洞スポーツ公園
第二日目	日時	令和8年5月10日(日)
	場所	兵庫県立但馬ドーム芝グラウンド



特非) 但馬サッカー協会  
<http://tajima-fa.com/>



---

がんばろう  ニッポン!

サッカーファミリーのチカラをひとつに!

## 第18回 J Aたじま杯

第59回 兵庫県U-12サッカー選手権大会 但馬地区予選

## 第78回 全但U-10サッカー大会

### [ 日 程 ]

#### 第18回 J Aたじま杯

- 第一日目 令和8年5月9日(土) 豊岡市立玄武洞スポーツ公園
- 8:30 集合及び準備(各チーム1名以上)
- 8:45 代表者・本部打合せ
- 9:30 開会式
- 1) 開会の辞
  - 2) 優勝杯返還(但馬南SS)
  - 3) 来賓あいさつ
  - 4) 選手宣誓(国府サッカークラブ)
  - 5) 協会長あいさつ
  - 6) 審判委員長諸注意
- 10:50 試合開始(終了後片付け:各チーム1名以上)

#### 第78回 全但U-10サッカー大会

- 第一日目 令和8年5月9日(土) 豊岡市立玄武洞スポーツ公園
- 8:30 集合及び準備(各チーム1名以上)
- 8:45 代表者・本部担当打合せ
- 9:45 試合開始(終了後片付け:各チーム1名以上)

#### 第18回 J Aたじま杯

#### 第78回 全但U-10サッカー大会

- 第二日目 令和8年5月10日(日) 兵庫県立但馬ドーム芝グラウンド
- 8:45 集合及び準備(第二日目出場各チーム1名以上及び審判部)
- 9:00 代表者打合せ
- 10:30 試合開始
- 15:30 閉会式
- 1) 閉会の辞
  - 2) 成績発表  
表彰
  - 3) 講評
  - 4) 閉会(終了後片付け:出場チーム1名以上及び審判部)

### [ 大会役員 ]

大会会長 曾我 一作  
大会副会長 嶋 克己  
運営委員長 森本 英幸  
運営副委員長 藤井 祐介  
競技委員長 西浦 智  
審判委員長 河原 秀幸  
運営協力 特非) 但馬サッカー協会 第4種所属チーム  
J Aたじま

特非) 但馬サッカー協会 第4種委員会

国府サッカークラブ  
中筋スポーツ少年団  
香住ジュニアフットボールクラブ  
朝来サッカークラブ  
但馬サッカークラブリベルテ

フェルネーロSC  
但馬南SS  
豊岡ジュニアサッカークラブ  
MSV. AVANZAR

# 第18回 JAたじま杯 第59回 兵庫県U-12サッカー選手権大会 但馬地区予選

- 主催 (一社) 兵庫県サッカー協会 第4種委員会
- 主管 特非) 但馬サッカー協会 第4種委員会
- 協賛 JAたじま・全但スポーツ
- 大会期日及び会場  
第一日目 令和8年5月9日(土) 豊岡市立玄武洞スポーツ公園  
第二日目 令和8年5月10日(日) 兵庫県立但馬ドーム芝グラウンド
- 参加資格  
1) 日本サッカー協会第4種に加盟登録した団体及びその団体に所属する選手(5~6年生)で日本サッカー協会発行の登録選手証を有していること。  
また、試合においては、日本サッカー協会公認コーチ(D級コーチ以上)のライセンスを有する指導者が1名以上ベンチ入りすること。
- 競技規定  
1) ルール 日本サッカー協会競技規則(8人制)で、本年1月1日現在で伝達された内容とする。  
2) ピッチ サイドライン60~80m・ゴールライン40~50mを基本とするが、タッチライン68m・ゴールライン50mが望ましい。ゴールの大きさは、少年用(内径で高215cm 幅500cm)とする。  
3) 試合人数 8人制とする。  
4) 試合球 (公財)日本サッカー協会公認4号ボールとする。  
5) 登録  
① 試合の選手エントリー人数は20名以内とする。  
② 別途案内の期日までに、メンバー表と選手証の提出を行う。  
6) 試合  
① 第一日目は、3チーム3グループによるリーグ戦を行う。  
各リーグ1位の3チームを第二日目のリーグ戦に選出する。  
試合時間は40分とし、ハーフタイムは10分を超えないものとする。  
リーグ戦方式の順位については、ア)勝点(勝3点、引分1点、負0点)、イ)当該チームの対戦成績勝点(勝3点、引分1点、負0点)、ウ)得失点差 エ)総得点 オ)抽選  
なお、リーグ戦方式において、棄権の場合は0対5の負けとする。  
② 第二日目は、3チームによるリーグ戦を行う。  
試合時間は40分とし、ハーフタイムは10分を超えないものとする。  
なお、リーグ戦においては第一日目と同様とする。  
7) 選手交代  
自由な交代とし、登録選手の中から補助審判への申告後に、交代ゾーンでまず交代選手が退場した後次に次の選手が入場できる。  
8) 反則退場  
① 競技者が退場を命じられた場合は、その競技者のチームは交代要員の中から競技者を補充することができる。  
② 試合中退場処分を受けた選手は、自動的に本大会の次試合の出場を停止する。  
③ その他不祥事により協会の名を汚した場合は、県協会規律フェアプレー委員会で処分を決定する。  
9) ユニフォーム  
① 日本サッカー協会ユニフォーム規程に準ずる。  
ただし、アンダーについては、チーム内で統一されていれば着用を許可する。  
② 試合当日、2組のユニフォームを用意すること。  
③ 靴のポイントは、交換式を認めない。  
10) 給水  
大会当日の天候状況により、前後半の各中間時に審判の判断と指示で30秒から1分間程度の飲水タイムまたは3分間のCooling Breakを取ることができる。  
11) ベンチ  
ベンチには、エントリー選手と指導者2名以上3名以内以外は入れない。  
12) 雨天  
① 雨天決行。但し、天災、警報等(開催地での気象など)で開催が危ぶまれる場合は、第4種委員会で協議し決定する。  
② 大会中急な天候の変化による落雷等の危険性が高まった時は、直ちにその試合を停止し、平穩になってから再開(リスタート)する。当日に再開できない場合は、第4種委員会で協議検討しチームに通知する。再開方法は、当日行う場合と同様のリスタートとする。
- 表彰  
1) 優勝チームと準優勝チームには、トロフィー・表彰状・メダルを、3位には表彰状を授与する。  
2) 優勝チームには、兵庫県大会の参加資格を与える。但し、フェアプレーの精神から但馬の代表として、ルール上の完全な違反行為があった場合はこの限りでない。  
3) 本大会にて、最も紳士的なチームにフェアプレー賞を授与することができる。
- 規律  
1) 選手・指導者は、相手選手のみならず自軍選手に対しても紳士的態度で臨むこと。  
2) 「本大会の懲罰は、(公財)日本サッカー協会の懲罰規定に準ずるものとし、特非)但馬サッカー協会第4種委員会で協議の上、最終的には特非)但馬サッカー協会規律委員会で決定する。
- その他  
1) 試合、運営等にて協会の品位を汚した者及びチームに対しては、規律部会を開催し懲罰の有無を協議する。(保護者の駐停車違反・準備、片付けも含む)  
※ 悪質と判断した場合、但馬協会の規律委員会で判断を委ねる。  
2) 誘導員の指示に従い、指定された駐車場以外、特に路上駐停車を禁止する。  
3) チームで発生したゴミは持って帰ること。  
4) 豊岡市立玄武洞スポーツ公園では管理棟前での駐停車は原則禁止とする。  
5) 兵庫県立但馬ドームでの物品、選手の乗降については、必ず駐車場内で行う。

流した汗が夢の始まり  
JAたじまは輝く汗を応援します



第18回

# JAたじま杯

JAたじまではスポーツを通じた健康づくりや仲間づくりを応援するため、「JAたじま杯」として地域のさまざまなスポーツ大会に協賛しています。

バランスのとれた食生活とスポーツは、健康な体を作ります。JAたじまは、大会の副賞として選手らに特別栽培米「コウノトリ育むお米」など但馬産の農産物を贈り、がんばる子どもたちの健康な体づくりを応援しています。



SNSでみんなの  
がんばりを発信中!  
ぜひ見てもぎゅ

JAたじま公式  
イメージキャラクター  
もぎゅ太



JAグループは「地産地消」「国消国産」をすすめています! 「地産地消」「国消国産」で食卓からSDGsを始めよう。



JAグループ

耕そう、大地と地域の未来。

「地産地消」とは、その地域で生産された農畜産物を、その地域内で消費することです。国民が必要とし消費する食料は、できるだけその国で生産する「国消国産」にもつながり、新鮮な地元の農畜産物を食べるだけでなく、食材を長距離輸送する必要がないため、二酸化炭素の削減にもなります。

「地産地消」、「国消国産」をすすめることは持続可能な食料、農業、環境などSDGsの達成に貢献します。みんなで国産農畜産物をもっと食べて、農業を応援しましょう。

JAたじま

たじまに生きる  
たじまを活かす