

フィールドプレイヤー

ヘアバンドの色は不問
×幅広のヘアバンド不可

襟元、首から見えるアンダーシャツの色は不問

手袋の色は不問

パンツは相手チームと同色可

メーカーマークは形状/色とも不問

キャプテンマークを付ける

レガース留め/テーピングは、ストッキングと同色か透明。

サポーターの色は不問。ただしアングルサポーターは足首より上に相当はみ出る時は、ストッキングと同色とする。

装身具類不可 ×
×ピアス/指輪/ネックレス/時計/ネックウォーマー不可
×ジッパー/ボタン/ピン不可

アンダーシャツ
・袖の主たる色 (単色)
・チーム内統一 (同色)
×色の濃淡不可
×色違い縫い目不可
×ライン/柄不可

アンダーパンツ/スパッツは、パンツの主たる色と同色で単色
×色の濃淡不可
×色違い縫い目不可
×ライン/柄不可

膝まで覆うタイツ類は、パンツの主たる色と同色か黒色かつ単色。
×色の濃淡、色違い縫い目、ライン/柄不可

ストッキングのライン(色と本数)は、チーム内で統一

ゴールキーパー

帽子、ヘッドギアは可

ロゴ、企業名等不問

サポーターの色は不問

手袋の色は不問

長ズボン可。

装身具類不可 ×
×ピアス/指輪/ネックレス/時計/ネックウォーマー不可
×ジッパー/ボタン/ピン不可

襟元/首から見えるアンダーシャツの色不問

GKのアンダーシャツ/スパッツ/タイツの色はいずれも不問。ただし両チームのFPと区別できること。

ストッキングはFPと区別できる色

レガース留めやテーピングは、ストッキングと同色か透明。

アンダーウェアについて

- 1) アンダーシャツ：袖の主たる色と同色かつ単色。
- 2) アンダーパンツ：パンツの主たる色と同色かつ単色。
- 3) 色違いの縫い目、色の濃淡、ラインや柄は、不可。



多色ユニフォームのアンダーシャツ(長袖部)

- 1) チーム内で、CD、EF、EG、FGの混在は不可。
 ※混在可能なパターン：ABC、ABD、ABE、ABF。
 承認済であれば ABGの混在可能。
- 2) 両チームの長袖部が同色の場合、下記優先順位により決定する。
 ※「A,B > C,D,E,F > G」。[C,D,E,F]同士はコイントスで決定。
- 3) G(左右袖異色など)の場合、
 シーズン前に協会にメールで承認を受けておくこと。
 ※送信内容：ユニフォームAとGの写真を添付。

1) 混在不可: チームで統一

2) 白袖が同色、
どちらかが変更



(A) 正規

(B) 正規

(C)

(D)



(A) 正規

(B) 正規

(E)

(F)

(G) 本体色…事前承認を。

1. ユニフォーム登録

配色の異なる背番号付ユニフォームを正副2セット「シャツ、パンツ、ストッキング」を協会に登録しなければならない。ユニフォームを変更する場合は、すみやかに協会に申告すること。

2. ユニフォーム選択

- 1) 試合には上記で登録された正副のユニフォーム2セットを持参すること。または、
- 2) 対戦相手と事前に協議し明らかに異なる配色のユニフォームで対戦することもできる。
ただし「事前に協議」した場合でも、両者の「シャツ、ストッキング」が近似色であると主審が判断した場合、両者で協議により決定すること。その際、共に譲れない時はコイントスで決定する。

3. 黒系のシャツ

黒色審判標準服に近い濃色(黒/紺/濃茶系)シャツの場合、黒系以外の審判服3枚を持参し、審判員に無償貸与しなければならない。持参しなかった場合は、有料(1枚1000円)にて本部より借りる。

4. アンダーパンツ

露出部分はユニフォームのパンツの主たる色と同色かつ単色とする。ただし肌に密着し膝下まで覆うアンダータイツ(スパッツ類)は黒色も認める。なお、異色縫目、異色ライン、色濃淡はいずれも不可。

5. アンダーシャツ

露出する長袖部分はユニフォームの袖の主たる色と同色かつ単色とする(チームで統一)。
両チームの長袖部が同色と判断された場合は優先順位に従って、また同優先順位の場合はコイントスで決定する。なお、異色縫目、異色ライン、色濃淡はいずれも認められない。

6. ストッキング等

- 1) ストッキングのラインと色はチームで統一すること。ブランドマークなどは不問。
- 2) レガース留めなどはストッキングと同色または透明とする。
- 3) サポーターの色は不問。ただしアンクルサポーターで足首を相当に超えて露出する場合はストッキングと同色とするか、同色のテープで隠すこと。

7. GKとFP

- 1) GK、FPによらず、試合途中で選手個人の背番号は変更することはできない。ただしGKの負傷や退場などで、FPがGKを務める場合はこの限りではない(GKよりGKシャツを借用できる)。
- 2) 複数のGKが出場する時、そのユニフォームは統一されていなければならない。異なる配色不可。
- 3) 上記 1)2)とも、GKの負傷や退場など不測の事態においてはこの限りではない。
※2)の対応のためには、張り番号による対応も認める。

8. 装身具等

- 1) 危険と判断されたスパイク、およびレガース無着用は、試合に出場できない。
- 2) 装身具(指輪/ネックレス他)、幅広ヘアバンド、ネックウォーマーなどは試合中は外すこと。
- 3) 許可されたスポーツグラス以外のメガネは試合中は外すこと。
- 4) ゲーム中の選手1名は、プレイヤーを代表してキャプテンマークをつけること。

9. その他

不明点について、または両袖部が異色のシャツの場合は事前に協会に問い合わせ確認しておくこと。