# 香港社會工作者總工會 主辦 非政府/政府社會福利服務機構 協辦 第三十五屆社工盃七人足球賽 參賽章程

第三十五屆社工盃七人足球賽由香港社會工作者總工會主辦,及非政府/政府社會福利服務機構協辦。球賽具體運作細節由社總及各參與球隊代表組成籌備委員會(下稱籌委會)安排及執行。

- 1. 宗旨:透過切磋球技,促進社福界機構之間的聯繫及友誼。
- 2. 日期:將於二零二一年十二月至二零二二年六月期間舉行。
- 3. 時間:主要為星期日下午二時至八時之時段(如遇特別情況,可能於平日晚上作賽)。
- 4. 地點:以九龍區(觀塘、黃大仙、九龍城、油尖旺、深水埗)、葵涌及灣仔區等球場為主(比賽場地按實際情況而定)。
- 5. 參賽資格:
  - 5.1 參賽球員必須為政府或非政府之社會福利服務機構的全職工作人員、半職社工、 已退休之同工或社科學院的全職員工亦可參加;
  - 5.2 每隊最多可報30人,當中必須最少35%(百分比不足一人亦以一人計算)或最少7人 必須為社總2022年(即1/1/2022 至 31/12/2022)有效會籍之會籍會員。
  - 5.3 參賽球隊須以球員任職社會福利服務機構之名義組隊參賽,即「機構名義」參賽; 同一機構派出多於一隊球隊參賽,賽會將依報名次序以[A]、[B]等區分,如球員 於原屬球隊出局後,不可代表同一機構的另一隊作賽。
  - 5.4 如參賽球隊(球員或機構)未能獨立組隊參賽,可透過以「個人名義」或「團體名義」組成「**社總邀請隊**」參賽,賽會將依報名次序以(1)、(2)等區分邀請隊;
    - 5.4.1 以「個人名義」報名的人士必須為社會福利界機構或社科學院的全職員工, 或為有效會籍之社總會員,社總將按報名人數及社總會員比例規定,將報名者 編入<u>「社總邀請隊」</u>,並協助初期的聯絡工作。如因人數過多或不符參賽資格 要求,社總有權不接受有關人士報名。
    - 5.4.2 兩間或以上未能獨立組隊的機構,可以「團體名義」報名,而報名人數上限為 30人,可申請為<u>「社總邀請隊」</u>,如不符合參賽資格要求,社總有權不接受有 關機構報名。
    - 5.4.3 「社總邀請隊」沒有組隊上限,惟賽會有權決定邀請隊之數目。
  - 5.5 球員出場之比例:

比賽進行時必須有最少3名註冊社工,或最少2名註冊社工+2名社總會員在場作賽。

- 6. 收費:每隊港幣\$2,000(一經報名及繳交費用,不設退款。)
- 7. 賽制:
  - 7.1 參賽球隊不設上限。
  - 7.2 分組賽:分組單循環作賽,小組及每組球隊數目需視乎參賽球隊數目而定。
  - 7.3 淘汰賽:(盃賽及銀碟賽)八強及四強採取兩回合之淘汰制(不設作客入球),季軍 戰及決賽則以一場過決勝負。如發定時間未能分出勝負則以九公尺球決 勝,九公尺球以3球定勝負,其後則以突然死亡方式進行。

- 7.4 淘汰賽:(銀碗賽)未能進入盃、碟賽淘汰賽之隊伍繼續切磋球技,以一回合淘汰 賽進行最終決出冠、亞軍。
- 7.5 計分方法:
  - 7.5.1 初賽每場勝方得3分,負方得0分,法定時間賽和各得1分。
  - 7.5.2 如分組賽中同組兩隊或以上積分相同,將先以得失球決定名次;若相同,則以 得球數目決定;若相同,則以對賽成績決定;若相同,則以先紅、後黃牌之較 少數目決定;若相同,則將以公開抽籤形式作決定。
  - 7.5.3 被換離場球員,不可再次在該場賽事作賽。
- 7.6 比賽時間:全場五十分鐘,上下半場各廿五分鐘,半場休息五分鐘。
- 7.7 球例:參考國際足協條例及香港足球總會條例,惟賽事不設越位。
- 7.8 若有球隊能連續三屆得到社工盃盃賽冠軍,將可永久擁有冠軍木盾。
- 8. 賽程:賽事不設球隊申請更改賽程及請假,惟球隊在填寫報名表時可列明未能作賽日期,但最終由賽會決定是否批准,請假安排不適用於淘汰賽階段之賽事。賽會不會在長假期期間的星期日安排賽事(今屆與比賽日重疊的長假期為26/12/2021、6/2 及 17/4/2022)。

### 9. 獎項:

- 9.1 <u>盃賽及碟賽均設冠、亞、季及殿軍獎盃及獎牌</u>,銀碗賽則只設冠、亞軍獎牌。 賽事設神射手獎項(金、銀、銅靴獎)3名。
- 9.2 增設公平競技紀念座,以嘉許連續3屆於社工盃賽事中,沒有領牌,獲得公平競技獎的球隊,可獲得公平競技獎座。

#### 10 球衣:

- 10.1 參賽球隊隊員之球衣必須為同一款式及顏色。賽會接受球隊以印有號碼之同一款式之運動背心(俗稱龜背)參賽,惟賽會不接受球員以非球衣(如T-shirt等)作審。
- 10.2 守門員之球衣顏色必須與在場球員(包括對手)球衣顏色明顯不同;
- 10.3 所有球衣必須印有球衣號碼,球衣號碼不能重覆。(賽會只接受每場賽事有1名 球員以0號號碼作賽)
- 10.4 各隊於報名時,需要提供球衣相片給賽會,根據相片中球衣樣式以判斷是否合適作賽。比賽時,球證有權禁止違規之球員出場作賽。

# 11 棄權:

- 11.1 賽程一經編定,參賽球隊必須依照時間作賽,如在開賽後5分鐘仍不足五人 (必須符合章程5.5 球員出場之比例),則作棄權論,會被判輸0比5;若對賽兩隊 同時不足法定人數,則兩隊作棄權論,同樣判輸0比5。
- 11.2 如參賽球隊因人數不足而棄權,須最遲於比賽前24小時前通知賽會,以便安排。 如球隊無故缺席比賽會被警告,並有可能會對球隊追加懲罰。
- 12 足球:比賽採用標準四號足球,每隊必須帶備一個足球及波泵到場,如球隊沒有帶備足球到場,會被判輸零比五。如在比賽進行時,對賽球隊遺失對方之足球,賽會 建議參賽球隊將己方用球給對方,以作賠償。
- 13 天氣:若當日首場賽事前二小時,天文台發出三號或以上風球、紅或黑色暴雨警報 等訊號仍然生效,一切賽事全部取消,賽會將會安排補賽;如在賽事前不足二小時

或於賽事中段發出上述警告訊號,除八號以上風球或黑色暴雨警告外,球隊必須到達賽場,由球證決定比賽是否繼續。如遇一般天雨、雷暴警告、一號風球訊號或黃色暴雨警報,球證有權取消球賽,但需視乎實際情況而定,故此,球隊亦必須出席報到,否則作棄權論。

## 14 比賽手續:

- 14.1 比賽球員需出示身份證/社工註冊証/社總會員証/其他附有相片的証件給球證核 對,球證有權禁止未能出示相關証件之球員出場作賽。
- 14.2 於分組賽完結後及淘汰賽開始前,若有球隊需要更改球員名單,可向賽會申請。 (註:如有機構參賽者於賽事期間離職者,使球隊報名名單登記人數不足七人,賽 會特別容許球隊增補球員,但同時該球隊要向其它參賽球隊公佈,以示公正。)
- 14.3 各隊必須使用由賽會向每隊發出的「出場紙」,以便球證執法,如球隊使用非賽會的官方「出場紙」如手寫、電腦篡改或其他版本,初次犯規,賽會將提出警告, 再犯則取消該場次的比賽資格,該場次的比賽會被判輸0比5。
- 15 球證:每場賽事均由兩位球證同時執法,所有參賽球隊必須尊重及服從球證之判決。
- 16 犯規:
  - 16.1 如有球員於比賽中直接被罰紅牌離場,需於下兩場比賽停賽;如是累積兩面黃牌 而被罰紅牌離場,需於下一場比賽停賽;如被罰紅牌時是分組賽最後一場比賽, 則進入淘汰賽時亦需停賽。
  - 16.2 累積兩面黃牌之球員,須自動停賽一場。分組賽所得的黃牌不會帶入淘汰賽,但如分組賽最後一場累積兩面黃牌,淘汰賽第一場亦需停賽。
  - 16.3 賽事中如遇有球隊或球員的紀律行為問題,賽會會召開紀律聆訊小組(人數會以3 人或5人組成,會視乎事故情況,成員於出席今屆籌委會的球隊代表中選出),並 參考國際足協條例及香港足球總會的紀律章程處理,惟賽會保留最終裁決權。
- 17 球員操守:請各位參賽球員注意自己場外場內的言談舉止,同時各隊負責人或領隊有責任去控制球隊職及球員的行為及情緒。
- 18 球隊行政:各隊必須使用賽會提供的球員出場表格(出場紙),以便球證執法。如球 隊於比賽時使用了非賽會發送的出場紙,將會被判輸0比5。
- 19 上訴:賽事不設上訴,並以當場的球證判決為準。如遇特別事故,賽會會於合適情 況下召開特別會議。有關行政安排,球隊可向賽會反映意見,讓賽會作出跟進。
- 20 保險:社總不會負責參賽機構及球員的保險。
- 21 免責聲明:球隊以至球員必需負責財物及自身之安全,所有因比賽而導致財物損失或受傷,本會恕不負責。足球比賽是一項經常出現身體碰撞之運動,球員無可避免會有機會受傷或發生意外,故參賽球隊以至球員必須清楚明白此事實,在參加由本會主辦之所屬全部比賽過程中,因意外而導致受傷,本會概不負責;參賽球隊以至球員必須遵守此意外責任承諾方可獲接納參賽資格。球員必需確保健康狀況良好,才進行比賽。
- 22 違反章程:為使比賽能公平進行,如有違反章程者,社總有權取消其參賽資格。
- 23 修章:此章程若有未完善之處,社總保留最終修章之權利。

(修訂日期: 3-11-2021)

(所有參賽球隊必須於限期前遞交所有資料,包括報名費、會員入會/續會費、合資格的 球員名單。為公平起見,經賽會核對並回覆確認後,才正式接納球隊之報名。如有任何 資料欠缺,賽會有權不接納球隊之報名,敬請留意。)

如欲參賽,請於截止報名日期前,將填妥之報名表及球員表格,連同報名費一併交到社總辦事處,並於限期前完成有關會員入會/續會手續。球隊亦可寄回有關資料及支票到:

九龍上海街473-475號上海中心4樓,香港社會工作者總工會收支票抬頭為:「香港社會工作者總工會」

賽會收到報名資料後,會核對有關球員之資料及參賽資格;獲賽會核實完成報名程序的 球隊及球員方能出賽。因此,煩請各有意報名球隊儘早報名,免因任何延誤而引致失去 參賽資格。如有任何查詢,可致電2780 2021與社總職員聯絡。