

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  
第三十四屆社工盃七人足球賽  
參賽章程

第三十四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：將於二零一九年十二月至二零二零年六月舉行。
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2020年(即1/1/2020 至 31/12/2020)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「社總邀請隊」，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「社總邀請隊」，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22/12/2019、26/1 及 12/4/2020)。

9. 獎項：

9.1 盃賽及碟賽均設冠、亞、季及殿軍獎盃及獎牌，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)作賽。

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 壟權：

11.1 賽程一經編定，參賽球隊必須依照時間作賽，如在開場後五分鐘仍不足五人(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 場監：由參賽各隊代表負責出任，主要功能為監測球賽進行及核實並簽署對賽紀錄，亦會在賽後如有遇有爭議時，向賽會提供有關賽事之參考資料。
- 20 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。
- 21 保險：社總不會負責參賽機構及球員的保險。
- 22 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。

- 23 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。  
24 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: 21-10-2019)

**截止報名日期：15/11/2019（星期五）下午六時正前**

(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。