

2008.11.27

第5条 主審と第2審判

主審と第2審判は、ともに警告、退場を命じる権限を持つ。しかし両者の間に不一致が生じたときは、主審の決定が優先される。

競技時間がランニングタイムで行われる場合、主審は試合終了の判断をする。

PK・第2PKならびに直接FKについては、そのプレーが完了するまで試合時間を延長する。

1. 競技時間がランニングタイムで行われる場合、試合終了の判断は主審に一任される。
2. タイマーによる試合終了の合図があった時、何の問題も無く試合進行していた場合は主審の判断によりタイマーの合図をもって試合終了とする。
3. 試合終了間際に以下の状態が発生したと主審が判断した場合、主審の合図をもって試合終了とする。
 - a. 審判が警告・退場等然るべき処置を行う為に時間を空費した場合。
 - b. 守備側チームによる不当な遅延行為があった場合。
 - c. 怪我人や器具破損当に対処する為に時間が空費された場合。
 - d. その他、主審が必要と認める場合。

注：混乱を防止する為にも上記の事態が発生した場合、主審はタイムキーパーに時間計測を一時停止する様指示をして、タイマーの合図と試合終了が同期する様にすることが望ましい。

第6条 タイムキーパー

大会規定で定められた競技時間の計測を行う。

ファウルのカウント（累積）と、警告者・退場者の記録を行う。

競技者が退場を命じられた後、実質2分間の罰則時間の計測を行う。

試合開始合図は本来主審の笛で行うものであるが、主催者が大会運営上必要と認めた場合はタイムキーパーの信号音で行うことができる。

第7条 試合時間

大会ごとに定める、タイムアウトは採用しない。

第8条 プレーの開始

エンドの選択は、コイントスによって決定する。トスに勝ったチームが試合の前半に攻めるゴールを決め、他方がキックオフを行い、トスに勝ったチームは後半のキックオフを行う。守備側競技者はボールから3m以上離れる。

キックオフは、ボールが蹴られて前方に移動したとき、インプレーとなる。

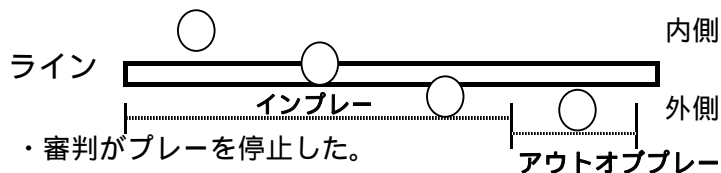
試合の後半には両チームはエンドを変わり、前半と反対のゴールを攻める。

キッカーは他の競技者がボールに触れるまでは再びボールに触れない。（触れた場合は相手チームの間接フリーキック）

第9条 インプレー及びアウトオブプレー

ボールは、次の時にアウトオブプレーとなり、それ以外はインプレーである。

- ・地上、空中を問わずボールがゴールライン、又はタッチラインを完全に超えた。
エリアの境界を示すラインは、そのエリアに含まれる。（センターラインを除く）



- ・ボールが天井に当たる。

ボールが偶然天井に当たった場合、最後にボールを触れたチームの相手側に、当たった場所に一番近いタッチライン上からのキックインが与えられ、試合を再開する。

第10条 得点

キックオフから直接得点することができる。（小・中学生の部では直接ゴールインした場合得点は認められない、守備側のゴールクリアランスで再開する）

ゴールキーパーを含む攻撃側の競技者が手や腕を用いてボールをゴールインさせても得点は認められない。

第 11 条 反則と不正行為

基本的には、サッカー競技に準ずるが、相手を肩でチャージすること、スライディングタックルは許されない。しかし相手を肩でチャージする反則で、身体の接触がすべて禁止されているということではない。ある程度の身体の接触は認められており、程度を超えての激しいぶつかり合いが反則となる。

ゴールキーパーに限って自陣のペナルティエリア内での正当なスライディングタックルは許される。

競技者が退場を命じられたチームは、実質 2 分間経過後にタイムキーパーの許可を得て退場者以外の競技者を補充することができる。但し実質 2 分間経過する前に人数の多いチームが得点を上げた場合は人数の少ないチームは、その直後に選手の補充をすることができる。

退場を命じられた選手は、ピッチが設置されたフロアの外に出なければならない。

補充のタイミングは 2 分経過後にタイムキーパーの許可によって行なわれる。

次の場合は、実質 2 分間経過しなくても選手の補充ができる。

5人 VS 4人 5人のチームが得点した場合。

5人 VS 3人 5人のチームが得点した時、一人だけ。

4人 VS 4人、3人 VS 3人 実質 2 分間経過後補充ができる。

人数の少ないチームが得点した場合は、競技者の補充はできない。

ゴールキーパーは自陣内で自らが触れたボール（フリーキック、キックイン、セービングを含む）にはボールがハーフウェイラインを超えるか、相手競技者によってプレーされるかした後でなければ、味方競技者から出されたボールに触れることはできない。

ゴールキーパーが触れれば、触れた場所から相手の間接フリーキック。

ペナルティエリア内であれば、ペナルティエリアライン上からの間接フリーキック。

『戻せる場合』

- 1 相手競技者が触れるか又はプレーする。
- 2 ボールが一度ハーフウェイラインを超える。
- 3 ゴールキーパーが相手陣地内でプレーしている場合。

『戻せない場合』

- 1 相手競技者も触れず、ハーフウェイラインも超えない場合。
ゴールキーパーが触れれば、触れた場所から相手の間接フリーキック。
ペナルティエリア内であれば、ペナルティエリアライン上からの間接フリーキック。

ゴールキーパーは自陣内で 4 秒を超えてボールを手または足で触れるかコントロール出来ない。
違反した場所から相手の間接フリーキック。

ペナルティエリア内であれば、ペナルティエリアライン上からの間接フリーキック。

ゴールキーパーはパントキックを含めセンターラインを

超えるボールを投げても良いが、小・中学生の部においてはゴールキーパーは

パントキックを含めセンターラインを超えるボールを投げることは出来ない。

超えた場合、相手チームにセンターライン上の任意の地点からの間接フリーキックを与える。

インプレー中のキーパーによるドロップキックはセンターラインを超えてもよい。

第 12 条 フリーキック

フリーキックはペナルティエリア内の任意の地点で再開する。（エリアを出た時点でインプレー）
相手競技者は、5m以上離れなければならない。

ボールが触れられるかプレーされたのちインプレーとなる。

4秒ルールが適用される。（相手チームの間接フリーキック）

キッカーは他の競技者が触れた後でなければ続けてボールに触れることは出来ない。

（相手チームの間接フリーキック）

第13条 反則の累積

累積される反則は、直接フリーキックを与えた反則のみが累積される。

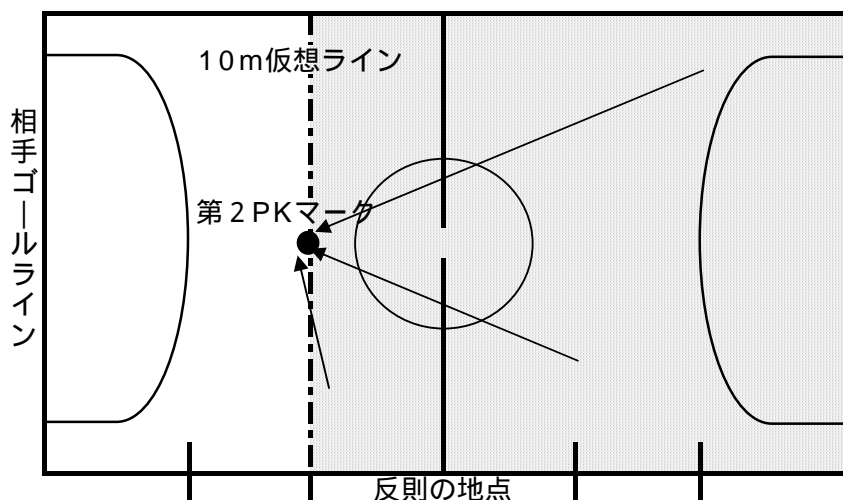
累積5となった後の6回からの反則も、直接フリーキックを与えた反則のみが累積される。

アドバンテージを適用した場合は、その後アウトオブプレー時に、警告、退場を与えて、その反則は累積される。（タイムキーパーはファウルをカウントする）

前後半それぞれにチームが5の反則を累積した後、累積6からの反則に対して相手チームに与えられる壁無しフリーキック（第2PK）は、反則の地点によって次のようになる。

ファウルの累積が5になった際、タイムキーパーはブザーを鳴らして知らせる。

延長戦の反則は、後半の反則に加えて累積される。



A 10mライン（仮想ライン）から自陣側での相手の反則は、第2PKマークからの壁無しフリーキック。〔 、 〕

B 10mライン（仮想ライン）から相手ゴールラインの間での反則は、その地点から壁無しフリーキックを行うか、第2PKマークから行うか選択することができる。〔 、 〕

壁無しのフリーキックは、キッカー及び守備側のゴールキーパー以外の全ての競技者は、インプレーになるまでピッチ内で、ボールの置かれている位置から後方にいて、ボールから5m以上離れていなければならない。

ゴールキーパーは、ペナルティエリア内にいて、ボールから5m以上離れていなければならない。

キッカーは、味方にパスすることはできず直接ゴールにシュートしなければならない。

キックされたボールがゴールキーパーに触れるか、ゴールポストかクロスバーから跳ね返るかピッチの外に出た後でなければ、守備側ゴールキーパー以外の競技者はボールにプレーすることはできない。

上記に対して守備側の違反によって得点にならなかった場合にはもう一度やり直す。

攻撃側が違反をして得点になった場合もやり直す。（双方に違反があった場合もやり直し）

ボールはキッカーに触れられるかプレーをされてインプレーとなる。

4秒ルールは適用されない。

守備側の違反が自陣ペナルティエリア内で行われた場合は通常のPKとし、第14条を適用する。

第14条 ペナルティキック

ゴールキーパーは、ボールが蹴られるまでゴールポスト間のゴールライン上であれば左右に動くことが許される。

守備側ゴールキーパーとキッカー以外の競技者は、インプレーになるまでピッチ内で、ペナルティマークより後方で、ボールから5m以上離れていなければならない。

上記に対して守備側の違反によって得点にならなかった場合にはもう一度やり直す。

攻撃側が違反をして得点になった場合もやり直す。（双方に違反があった場合もやり直し）

延長戦を含む前後半終了時に行うPKの為に時間を追加する。

キッカーは他の競技者が触れた後でなければ続けてボールに触れることは出来ない。

（相手チームの間接フリーキック）

ボールは蹴られて前方へ移動したときインプレーとなる。

4秒ルールは適用されない。

第15条 キックイン

ボールをタッチライン上に静止させる。(多少動いてもよい)
いずれかの足の一部をタッチライン上又は、タッチラインの外につけておかなければならない。
相手競技者はボールから5 m以上離れなければならない。
キッカーは他の競技者が触れた後でなければ続けてボールに触れることは出来ない。
(相手チームの間接フリーキック)
4秒ルールが適用される。
直接ゴールインしても得点にはならない(誰かに触れると得点となる)。

第16条 ゴールクリアランス

ゴールラインから相手が出したボールは、ゴールキーパーが自陣のペナルティエリア内から4秒以内にペナルティエリアの外へ投げなければならない。
4秒を経過した場合、ボールをもっていた地点に最も近いペナルティライン上で相手チームに間接フリーキックが与えられる。
ゴールキーパーはセンターラインを超えるボールを投げても良いが、小・中学生の部においてはゴールキーパーはセンターラインを超えるボールを投げることは出来ない。
超えた場合、相手チームにセンターライン上の任意の地点からの間接フリーキックを与える。
ゴールクリアランスの時、ボールがペナルティエリアラインを超えた後でリリースされた時はゴールクリアランスをやり直す。
規定通りにゴールクリアランスされたボールが完全にペナルティエリアラインの外に出た時にインプレーとなる。
ボールがインプレーになるまで、相手競技者はペナルティエリアの外にいる。
直接ゴールインしても得点にはならない(誰かに触れると得点となる)。

第17条 コーナーキック

相手競技者は、ボールから5 m以上離れなければならない。
キッカーは他の競技者が触れた後でなければ続けてボールに触れることは出来ない。
(相手チームの間接フリーキック)
4秒ルールが適用される。(違反した場合相手チームのコーナークから間接フリーキック)
ボールが蹴られるか、触れられたときにインプレーとなる。
相手ゴールに限り直接ゴールインした場合に得点となる。

P K戦

P K戦は引き分けに終わった試合で、勝者となるチームを決めなければならない時に行う。
一方のチームが相手より参加資格が多い人数で試合終了した時、競技者のより多いチームは相手チームの人数と等しくなる様に競技者数を減らす。
主審がコイントスを行い、勝ったチームに先攻後攻を選ばせる。
両チーム3本ずつのキックを交互に行う。
両チーム3本のキックを蹴り終わった時点で勝敗が決しない時は、最初の3本のキックを行っていない競技者によって勝敗が決するまで同数ずつキックを続ける。
競技者が一巡した後のキックをする順番は、一巡目と同じにする必要はない。

《競技上の注意補足事項》

キックイン、フリーキック、コーナーキックの時、守備側競技者はボールから5 m以上離れなければならない。

守備側競技者がなかなか5 m以上離れようとしなかったり、5 m以内に近づいた時、若しくは5 m以内でボールへ意図的にプレーしたと判断された時(当てられたときは除く)その競技者は警告され、違反が起きた地点から相手チームの間接フリーキックで再開する。

直接フリーキックの場合はキックをやり直す。

ゴールキーパーは、ペナルティエリアを出てプレーができるが、自陣では4秒を超えてボールをプレーできない。但し、相手陣地内では4秒を超えてプレーできるし、パス交換もできる。

キックイン、フリーキック、コーナーキック、ゴールクリアランス、ゴールキーパーのインプレー中自陣内でのボールのリリースは、全て4秒以内に行わなければならない。

レフリーは、プレーができる状況から4秒を計測し、4秒を超えた時間を要した場合はキックインは相手チームに権利が移り、その他は違反が起きた地点からの間接フリーキックを相手側に与える。ただし違反が起きた地点がペナルティエリア内の場合は、その地点に一番近いペナルティエリアライン上から行う。

競技者が退場を命じられたチームは、実質2分間経過後にタイムキーパーの許可を得て退場者以外の競技者を補充することができるが、延長戦を含む前半終了2分以内に退場者が出た場合は、後半開始後残り時間が経過した後でなければ補充できない。
延長戦がある場合の後半に於いても同様とする。