

## 2023-24年 ビーチサッカー競技規則 主たる変更

### 競技規則変更の概要

符号: 黄色下線 = 新しい/変更された文章      ~~取り消し線~~ = 削除された文章

#### 第2条 – ボール

##### 3. 欠陥が生じたボールの交換

(...)

プレーの途中ボールがインプレー中にボールに欠陥が生じた場合、プレーは停止され、もとのボールに欠陥が生じたところで、交換したボールをドロップして再開される。ゴールポストまたはクロスバーに当たった結果、ボールに欠陥が生じ、その後直接ゴールに入った場合のみが唯一の例外となる(本条 6 項参照)。

ペナルティーキックまたは仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)の途中で、ボールが前方に動き、競技者、クロスバーまたはゴールポストに触れる前にボールに欠陥が生じた場合、ペナルティーキックは、再び行われる。

#### 第3条 – 競技者

##### 7. 反則と罰則

(...)

主審・第 2 審判がプレーを停止した場合、次によりプレーは相手チームのフリーキックで再開される。

- ボールが反則を行ったチームの相手競技者のハーフ内にあった場合、プレーが停止されたときにボールがあった位置から。
- ボールが反則を行ったチームのハーフ内にあった場合、ピッチの中央から。

その交代要員またはそのチームが他の反則を行った場合、プレーはその反則に応じた再開方法により再開される。交代要員またはチームがプレーを妨害した場合、妨害の位置に応じて、フリーキックまたはペナルティーキックが与えられる。

##### 10. 得点があったときにピッチに部外者がいた場合

(...)

得点後、プレーが再開される前、主審・第 2 審判が、得点があったときにピッチに部外者がいたことに気がついた場合、

- 主審・第 2 審判は、部外者が次の場合、得点を認めてはならない。
  - 得点したチームの競技者、交代要員、退場で退いた競技者またはチーム役員であった場合あって、その部外者がプレーを妨害したならば、プレーは、部外者がいた位置からフリーキックでプレーを再開する、または妨害がペナルティーエリア内であった場合はペナルティーキックで再開される。
  - 外的要因が、ゴールに入ろうとするボールの方向を変える、または守備側競技者がボールをプレーするのを阻止した場合、であった場合、上記“ピッチにいる部外者”に規

定されることで得点となった場合を除き、プレーは、ドロップボールで再開される。

- 主審・第 2 審判は、部外者が次の場合、得点を認めなければならない。
    - 得点されたチームの競技者、交代要員、退場で退いた競技者またはチーム役員であった場合。
    - 外的要因であったが、プレーを妨害していなかった場合。
- いずれの場合でも、主審・第 2 審判は、部外者をピッチから退出させなければならない。

## 11. ピッチ外にいる競技者が不正にピッチに戻る

(…)

主審・第 2 審判がプレーを停止した場合、プレーは次によって再開される。

- 妨害があった位置からのフリーキック、または、妨害がペナルティーエリア内であったら、ペナルティーキックにより。
- (…)

## 12. ピッチから出る(認められる)

通常の交代に加え、競技者は次の状況において、主審・第 2 審判いずれかによる承認を得ることなく、ピッチを離れることができる。

- ボールをプレーして、相手をドリブルで抜き去るときなど、プレーの動きの一環として、ピッチから出てすぐにピッチに戻る。しかしながら、相手競技者を騙す目的でピッチを出て、ゴールの裏を回ってピッチに戻ることは認められない。この行為が行われた場合、アドバンテージが適用できないならば、主審・第 2 審判はプレーを停止する。プレーを停止したならば、フリーキックでプレーを再開しなければならない。フリーキックは、反則があった位置が相手競技者のハーフ内であった場合は、反則があった位置から、反則があった位置が反則を行ったチームのハーフ内であった場合は、ピッチの中央から行われる。反則を行った競技者は、主審・第 2 審判の承認を得ずピッチから出たこと反スポーツ的行為で警告される。

## 14. チームキャプテン

各チームはキャプテンを置き、キャプテンマーク(アームバンド)で識別できるようにしなければならない。チームキャプテンは、なんら特別な地位や特権を与えられているものではないが、そのチームの行動についてある程度の責任を有している。

### 第5条－主審・第2審判

#### 3. 職権と任務

主審・第2審判は、

- (…)
- 競技者が重傷を負ったと判断した場合、プレーを停止し、確実に競技者をピッチから退出させる。負傷した競技者は、ゴールキーパーを含め、ピッチ内で治療を受けることはできず、境界線の最も近い地点からピッチを離れ、プレーが再開された後のみ、ピッチに戻ることができ、競技者は交代ゾーンからピッチに入らなければならない。ピッチから退出を求められないのは、次の場合に限られる。

- 競技者の目に砂が入ったとき。この場合、競技者は目を洗うために水を使用することができ、味方競技者の手助けを受けることができる。ただし、メディカルスタッフによる手助けは認められない。すばやい再開のため、ゴールの後方に水のボトルを置いても良い。

## 第6条－その他の審判員

### 1. 副審

2-大3人の副審(第3審判と、第4審判およびタイムキーパー)を任命できる。副審は、ビーチサッカー競技規則に従って任務を遂行しなければならない。副審は、ピッチ外で交代ゾーンと同じサイドで仮想のハーフウェーラインのところに位置する。タイムキーパーはタイムキーパー・テーブルのところに着席し、一方、第3審判および第4審判は任務を遂行するにあたって、立っていても、座っていてもよい。

タイムキーパーと第3審判および第4審判は、協会または試合を所管するクラブが提供する精密な時計を用いる。また、主審・第2審判よりも明らかに見える場合は、反則について援助することができる。

副審の任務を正しく遂行するために、タイムキーパー・テーブルが設置される。

### 2. 職権と任務

(...)

タイムキーパーは、

第7条の規定に基づき、次により試合時間を確保する。

- (...)
- リザーブ副審第4審判が割り当てられておらず第3審判が置かれていないときに不在となった場合、第3審判が行うべき任務を果たす。
- (...)

### 4. リザーブ副審(RAR)第4審判

リザーブ副審第4審判は、競技会規定に基づき割り当てられることができる。その役割と任務は、ビーチサッカー競技規則に規定される条項に基づくものでなければならない。

リザーブ副審第4審判は、

- 主審・第2審判または第3審判のいずれかが試合の審判を開始または続行することができなくなった場合、第3審判に代わる。また、必要あれば、タイムキーパーとも代わることができる。
- 試合前、試合中または試合後、主審・第2審判の要請に従って、管理運営上の任務を含め、常に主審・第2審判および第3審判を援助する。
- 試合後、主審・第2審判の視野外で起きた不正行為またはその他の出来事について関係機関に報告する。また、その他の報告書の作成において、主審・第2審判を援助する。
- 試合前、試合中または試合後に起きたすべての出来事を記録する。
- 何らかの出来事が起きたときに必要になる予備の手動式ストップウォッチを携帯する。

- 試合に関する適切な情報を提供し、主審・第2審判および第3審判を援助できるよう、タイムキーパーの近くにポジションをとる。

## 第7条－試合時間

### 5. 医療上の理由による停止

競技会規定により、飲水タイムやクーリング・ブレイクなどの医療上の理由による停止を認めることができる。これらは1分間を超えるべきではない。

### 56. 中止された試合

(...)

## 第8条－プレーの開始および再開

### 1. キックオフ

(...)

反則と罰則

(...)

### 要約表

| 反則                               | キックオフの結果                |                         |                    |
|----------------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------|
|                                  | ボールがゴールに入る              | ボールがゴールに入らない            | 再開の位置              |
| キッカーによる反則(2度触り)                  | 守備側チームのフリーキック           | 守備側チームのフリーキック           | ピッチの中央または反則が行われた場所 |
| キッカー以外の攻撃側チームの競技者による反則(相手ハーフに入る) | キックオフのやり直し、反則を行った競技者を警告 | キックオフのやり直し、反則を行った競技者を警告 | ピッチの中央             |
| 守備側競技者による反則(ボールから規定の距離を離れない)     | 得点                      | キックオフのやり直し、反則を行った競技者を警告 | ピッチの中央             |
| 同時に攻撃側チームの競技者と守備側チームの競技者が反則      | キックオフのやり直し、両方の競技者を警告    | キックオフのやり直し、両方の競技者を警告    | ピッチの中央             |

## 第10条－試合結果の決定

### 2. 勝利チーム

(…)

試合、またはホームアンドアウェーの対戦が終了し、競技会規定として勝者を決定する必要がある場合、次の方法のみが認められる。

- アウェーゴール・ルール
- (…)
- 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)

上記の方法を組み合わせることができる。

上記について、リーグ戦の試合の場合、ポイントは次のように与えられる。

- (…)
- 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)での勝利：勝利チームに1ポイント

### 3. 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)

試合後に仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)が行われるとき、他に規定されていない限り、ビーチサッカー競技規則の関係諸条項が適用される。試合中に退場を命じられた競技者のキックへの参加は認められないが、試合中、またはどちらのチームが最初にキックをするかどうかを決めるコイントスの前までに示された注意や警告は、仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)に繰り越されない。

仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)は、試合の一部ではない。

#### 進め方

##### 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)の開始前

- 主審は、その他に考慮すべきこと(例えば、ピッチの状態、安全、カメラの設置など)がない限り、または、競技会規定に特に定める場合を除き、コインをトスしてキックを行うゴールを決定する。
- 主審はコインをトスし、トスに勝ったチームが先にけるのか後にけるのかを決める。
- 試合または延長戦の終了時に負傷しているにより、または退場を命じられて、試合から退いた競技者を除き、すべての競技者および交代要員は仮想のペナルティーマークからのキックを行うキックに参加する資格がある。
- 各チームの責任の下、資格のある競技者および交代要員からキッカーを選び、キックを行う順番を決める。順番を、主審・第2 審判に通知される必要はない。
- 試合が終了したとき、または延長戦が行われた場合は延長戦が終了したとき、仮想のペナルティーマークからのキックを行うPK 戦(ペナルティーシュートアウト)が始まる前に一方のチームの競技者数(交代要員を含む)が相手チームより多い場合、競技者数の多いチームは試合終了時のときの競技者数のままとすることも、相手の競技者数と等しくなるように競技者数を減らすこともできる。除外する場合、除外するそれぞれの競技者の氏名と番号は、主審・第2 審判に通知しなければならない。除外された競技者は、キッカーとしてまたはゴールキーパーとしてのいずれであっても、キックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)に参加する資格がない(下記の場合を除く)。

- 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)の前または進行中にゴールキーパーがプレーを続けられなくなったとき、ゴールキーパーは競技者数を等しくするために除外された競技者または交代要員と入れ替わることができる。しかし、ゴールキーパーは、それ以降仮想のペナルティーマークからのキックに参加できず、キッカーを務めることもできない。
- ゴールキーパーが既にキックを行っていた場合、入れ替わって参加したゴールキーパーは、次の一巡までキックを行うことができない。

#### 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)の進行中

(...)

- 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)が進行中に、一方のチームの競技者数が相手チームより少なくなった場合、競技者数のより多いチームはそのときの競技者数のままとすることも、相手競技者数と等しくなるように競技者数を減らすこともできる。除外する場合、除外するそれぞれの競技者の氏名と番号は、主審・第2審判に通知もされなければならない。除外された競技者は、それ以降、キッカーとしてまたはゴールキーパーとしてのいずれであっても、キックに参加することができない(上記の場合を除く)。

次の条件に従って、両チームが5本ずつのキックを行う。

- (...)
- 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)は、競技者がピッチから離れたことで遅らせてはならない。キッカーがキックを行うまでに戻らない場合、そのキッカーのキックは無効(無得点)となる。

#### 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)が進行中の交代および退場

- (...)

### 第12条-ファウルと不正行為

#### 1. フリーキック

(...)

ボールを手や腕で扱う

(...)

競技者が相手チームのゴールに次のように得点するした場合、得点は認められない。

- 偶発的であっても、ゴールキーパーを含め、自分の手や腕から直接。
- 偶発的であっても、ボールが自分の手や腕に触れた直後に。

偶発的にボールを手や腕で扱った後、ボールが直接、または、直後にゴールに入った場合、プレーは相手チームのゴールクリアランスで再開される。

(...)

#### 2. ピッチの中央からまたは反則が行われたところから行われるフリーキックで罰せられる反則

### a)ピッチの中央からのフリーキック

(…)

次の反則のいずれかを行った場合も、ピッチの中央から行われるフリーキックが与えられる。

- ボールがインプレー中にチームが自分たちのペナルティーエリア内で 4 秒を超えてボールを保持する。
- ゴールキーパーが次のいずれかの反則を行う
- (…)
- ボールをリリースした後、他の競技者がボールに触れる前に、自分自身のペナルティーエリア内で手や腕で再びボールに意図的に触れる。
- (…)
- ボールを自分のペナルティーエリアの外でプレーした後、意図的にボールを保持して自分のペナルティーエリア内に戻り、他の競技者がボールに触れる前に、体のいかなる部位であってもボールに触れる、またはプレーする。

### 3. 懲戒処置

主審・第 2 審判は、試合前のピッチの点検のためにピッチに入ったときから試合(仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)を含む)の終了後にピッチを離れるまで、懲戒処置をとる権限をもつ。

(…)

#### 反スポーツ的行為に対する警告

競技者が反スポーツ的行為で警告されなければならない状況は、様々である。例えば、

- (…)
- 相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止するために反則を行う。ただし、ボールをプレーしようと試みてまたは、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジして反則を行い、主審・第 2 審判がペナルティーキックを与えた場合を除く。
- ボールをプレーしようと試みて、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジして反則を行い相手競技者の決定的な得点の機会を阻止し、主審・第 2 審判がペナルティーキックを与える。
- (その試みが成功しようとしまいと)ボールを手や腕で扱って得点をしようと試みる、または得点を阻止しようと試みて失敗する。
- ゴールがゴールキーパーによって守られているときに、ハンドの反則によって罰せられる方法でボールがゴールに入るのを止める。

#### 大きなチャンスとなる攻撃を阻止する(SPA)

競技者がハンドの反則を行って大きなチャンスとなる攻撃を阻止した場合、競技者は警告される(自分自身のペナルティーエリア内のゴールキーパーを除く)。競技者が自分自身のペナルティーエリア内で相手競技者に対して反則を行い、相手競技者の大きなチャンスとなる攻撃を阻止し、主審・第 2 審判がペナルティーキックを与えた場合、反則がボールをプレーしようと試みて、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジするものであったならば、反則を行った競技者は警告されない。それ以外のあらゆる状況では(例えば、押さえる、引っばる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなど)、反則を行った競技者は警告されなければならない

い。

競技者、退場で退いた競技者、交代要員またはチーム役員は、主審・第 2 審判のいずれから必要な承認を得ず、または、交代の進め方に反しピッチに入り、大きなチャンスとなる攻撃を阻止する反則を行ってプレーを妨害したら、2 つの個別の警告となる反則を行ったことで、退場が命じられる。

状況が SPA かどうかを判断するために、次の要素を考慮すべきである。

- DOGSO の状況であってはならない。
- 反則が行われた場所とゴールとの距離。
- 全体的なプレーの方向。
- ボールをキープできる、または、コントロールできる可能性。
- アクティブな攻撃側競技者の数が(守備側ゴールキーパーと反則を行った競技者を除く)アクティブな守備側競技者の数より多いかどうか。

#### 得点または決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)

(…)

競技者が自分自身のペナルティーエリア内で相手競技者に対して反則を行い、相手競技者の決定的な得点の機会を阻止し、主審・第 2 審判がペナルティーキックを与えた場合、その反則がボールをプレーしようと試みて行われた反則だった場合、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジして行われたものならば、反則を行った競技者は警告される。それ以外のあらゆる状況(押さえる、引っぱる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなど)においては、反則を行った競技者は、退場させられなければならない。

(…)

#### チーム役員

テクニカルエリアに入ることでできる交代要員、退場になった競技者またはチーム役員による反則があり、その反則を行った者を特定できない場合、テクニカルエリア内にいる上位のコーチが罰則を受ける。

### 第13条－フリーキック

#### 4. 反則と罰則

(…)

ピッチの自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキックで、主審・第 2 審判のいずれかがキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、1 人またはそれ以上の相手競技者がボールからの最小距離を守らない、またはボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入る、あるいは 1 人またはそれ以上のキッカーの味方競技者がボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入った場合、

- フリーキックは再び行われ、主審・第 2 審判は競技者に注意を与えるが、その他の懲戒処置を行わない。

ピッチの自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキックで、主審・第 2 審判のいずれかがキックを行う合図をした後、ボールがインプレーになる前に相手競技者がボールと両コーナーフラッグを結んだエリア内に入り、ボールがインプレー中にボールがこのエリアから出てしまう前に、または、ゴールポスト、クロスバー、守備側ゴールキーパーもしくはグラウンドに触れる前に、ボールに触れた場合、

- 主審・第 2 審判がアドバンテージを適用しなかった場合、
  - ・ 反則がチームのパナルティーエリア外であれば、ボールに触れた場所から行われるフリーキックが与えられる。
  - ・ 競技者が自分自身のパナルティーエリア内で触れたならば、パナルティーキックが与えられる。懲戒処置は、とられない。

## 第14条－パナルティーキック

### 1. 進め方

(…)

守備側ゴールキーパーは、ボールがけられるまで、ゴールポスト、クロスバーまたはゴールネットに触れず、キッカーに面して、両ゴールポストの間のゴールライン上にいなければならないが、キッカーを不正に惑わすような行動をとってはならない。例えば、キックを遅らせる、ゴールポスト、クロスバーまたはゴールネットに触れる。

(…)

### 2. 反則と罰則

(…)

ゴールキーパーが反則を行った結果キックが再び行われた場合、その試合において最初の反則については注意が与えられる。以降、同じ競技者が反則を行った場合、その競技者は警告される。

- 守備側ゴールキーパーの味方競技者が反則を行い、
  - ・ ボールがゴールに入った場合、得点が認められる。
  - ・ ボールがゴールに入らなかった場合、キックは、再び行われる。反則を行った競技者は、その試合において最初の反則であれば注意が与えられ、その試合でひき続き反則を行った場合は、警告される。
- 競技者がより重大な反則(例えば不正なフェイント)を行った場合を除き、両チームの競技者が反則を行った場合、キックは、再び行われる。反則した競技者はその試合において最初の反則については注意が与えられる。同じ競技者がその試合でひき続き反則を行った場合は、警告される。また、競技者がより重大な反則(例えば、不正なフェイント)を行った場合、相手競技者にフリーキックが与えられ、反則を行った競技者は注意されることなく、警告される。

(…)

## ビーチサッカー審判員のための実戦的ガイドライン

### シグナル

(...)

### 3. 副審によるシグナル

第 3 審判またはリザーブ副審第4審判は、攻撃側チームのゴールラインを監視しているときに得点があった場合後、このシグナルをする。

### ポジショニング

(...)

### 6. プレーの開始や再開におけるポジショニング

15. 試合またはホームアンドアウェーの対戦の勝者を決定するための仮想のペナルティーマークからのキック PK 戦(ペナルティーシュートアウト)

主審は、ゴールライン上でゴールから約 2m のところにポジションをとる。主審の主な任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、ゴールキーパーが第 14 条の規定を守っているのかわかを確認することである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、主審は、第 2 審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかを確認しなければならない。守備側ゴールキーパーが第 14 条に規定されている要件を守らず、ボールがゴールに入らなかった場合、主審は手を上げなければならず、第 2 審判はキックを再び行うことを命じるために笛を吹くべきである。

第 2 審判は、仮想のペナルティーマークから約 3m のところにポジションをとり、ボールおよびキッカーの味方ゴールキーパーが正しく位置しているかどうかを確認する。第 2 審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

第 3 審判は、ピッチの中央近くに立ち、両チームの残りの資格のある競技者および交代要員をコントロールする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところにポジションをとり、キックから除外された競技者および両チームの役員が正しく行動できるようにする。また、スコアボード上の得点表示を 0-0 にリセットし、その後、キックの結果を表示する。

リザーブ副審第4審判がいる場合、タイムキーパーはタイムキーパー・テーブルの前に立ち、キックから除外された競技者および両チームの役員が正しく行動できるようにする。その間、リザーブ

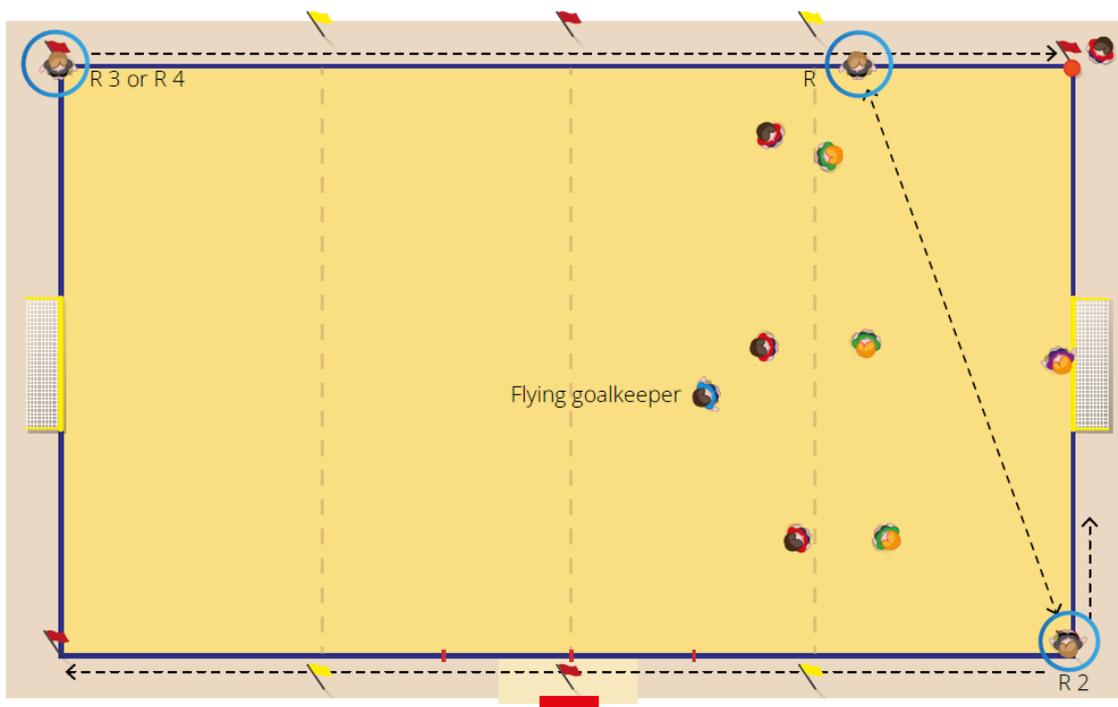
ゴ副審第4審判はタイムキーパー・テーブルのところで、(スコアボード上の得点表示を0-0にリセットし、その後、キックの結果を表示することなど)時間管理の任務を行う。

すべての審判員が、仮想のペナルティーマークからのキックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。

## 16. ピッチ上にいる主審・第2審判の受け持つサイドの交替

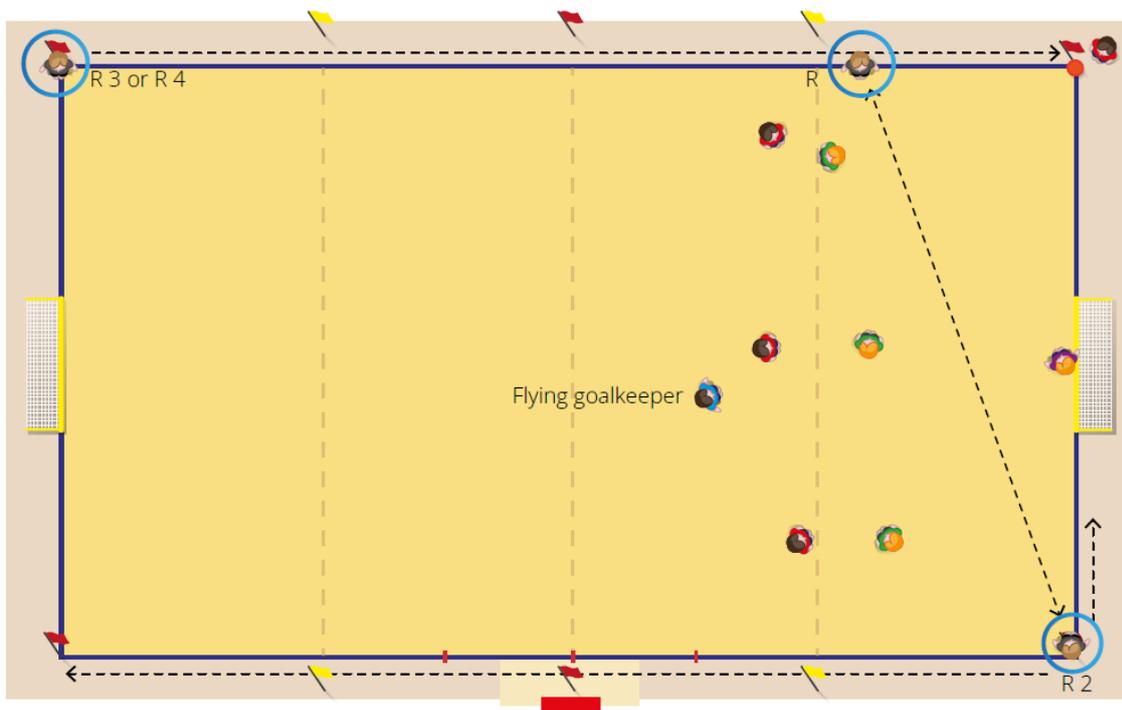
主審・第2審判は、試合にとって良い影響を与えると考えるのであれば、受け持つサイドを替えることができる。しかしながら、交替に当たっては、次のことを考慮する。

- ボールがインプレー中は、替えてはならない。
- 原則として、主審・第2審判のいずれかがピッチの反対サイドでフリーキックを与えたときのみ替える。
- 主審・第2審判は、試合の状況が改善したら、「はじめの」サイドに戻ることができる。



## 17. チーム(両チームの場合を含む)がフライング・ゴールキーパーを用いてプレーしているときの第3審判(またはリザーブ副審)または第4審判のポジショニング

チームがフライング・ゴールキーパーを用いてプレーしているとき、第3審判(または、リザーブ副審)または第4審判が、フライング・ゴールキーパーを用いて攻撃を行っているチームのゴールラインを監視する。攻撃側チームのゴールにボールが入り得点となったならば、第3審判(または、リザーブ副審)または第4審判は、所定のシグナルを用いて、主審・第2審判に得点があったことを伝える。



競技規則の解釈およびレフェリングに求められること

## 第5条－主審・第2審判

### 職権と任務

(…)

主審・第 2 審判は、プレーのピリオド間のインターバル、試合終了、または延長戦もしくは仮想のペナルティーマークからのキッカーPK 戦(ペナルティーシュートアウト)において、競技者やチーム役員を警告する、またはこれらに退場を命じる権限を持っている。

### アドバンテージ

(…)

反則が警告に値するものであった場合、警告は次にプレーが停止されたときに行われなければならない。しかしながら、明らかにアドバンテージを適用した方が良い場合を除き、主審・第 2 審判はプレーを停止し、すぐに競技者を警告することが求められる。警告は次にプレーが停止されたときに行われなければならない、その後に警告することはできない。

反則が相手チームの決定的な得点の機会を阻止したものであった場合、競技者は、反スポーツ的行為で警告される。反則が相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止したものであった場合、競技者は、警告されない(第 12 条 アドバンテージを参照)。しかしながら、

- 反則が無謀なチャレンジまたはタクティカルなホールディングのファウルであった場合、反則を行った競技者は、警告されなければならない(下記、第 12 条に関する条項を参照)。
- 反則が過剰な力を用いるものであった場合、反則を行った競技者には退場が命じられる。

## 第6条－その他の審判員

#### 4. 仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)

リザーブ副審第 4 審判が置かれていない場合、第 3 審判は、キックに参加できる競技者および交代要員と共に、ピッチ内で仮想のペナルティーマークからのキックPK 戦(ペナルティーシュートアウト)が行われない方のハーフ内にポジションをとらなければならない。第 3 審判は、その位置から競技者の行動を監視すると共に、各チーム、キックに参加できる資格のあるすべての競技者および交代要員がキックをし終える前に、キックを終えた競技者が 2 回目のキックを行わないようにする。

リザーブ副審第 4 審判が置かれている場合、リザーブ副審はタイムキーパー・テーブルのところにポジションをとり、スコアボード上の得点表示を 0-0 にリセットし、その後、キックの結果を表示する。

すべての審判員が、仮想のペナルティーマークからのキックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。

#### 第12条 - ファウルと不正行為

##### ボールを手や腕で扱う

(...)

ゴールキーパーは、自分自身のペナルティーエリア外でボールを手や腕で扱うことについて、他の競技者と同様の制限が課せられている。一方、自分自身のペナルティーエリア内では、間接フリーキックとなるようないくつかの反則が適用されることはあるが、ボールに物を投げる、または持ったものをボールに当てることを除き、ハンドの反則は適用されずペナルティーキックが与えられることはない。

##### ゴールを利用する、または、味方競技者の援助を得る

意図的にゴールを利用する、または、味方競技者の援助を得てボールをプレーすることは、次の場合を含めて認められない。

- クロスバーにぶら下がる。
- 有利な位置をとるためにゴールをける、または押す。
- 有利な位置をとるために味方競技者に持ち上げられる。
- 有利な位置をとるために味方競技者に押される。

競技者がこのような反則を行った場合、警告されなければならないフリーキックが相手チームに与えられる(第 13 条を参照)。

- 反則がピッチの相手競技者のハーフで行われたならば、反則が行われた位置から行われる。
- 反則がピッチの反則を行った競技者のハーフで行われたならば、ピッチの中央から行われる。

競技者が相手競技者の得点を阻止するためにこのような反則を行った場合、退場が命じられなければならない(第 13 条を参照)。

(...)

##### 集団的対立

集団的対立が発生したならば、

- (...)
- 第 3 審判およびリザーブ副審(任命されている場合)第4審判は、必要であれば、ピッチ内に入り、主審・第 2 審判を援助するべきである。
- (...)

### ビーチサッカー用語

#### 直後に(偶発的にボールが手や腕に触れた後の得点に関して)(Immediately)

偶発的にボールが手や腕に触れた後、ボールをプレーしようとしてのチャレンジがなかった、または、ボールを長くドリブルしなかったとき。偶発的にボールが手や腕に触れた後、得点するまでに、競技者がボールをドリブルしてかなりの距離を走ったりすることは(例えば、自分自身のハーフから)、“直後”であるとは言えない。

#### 仮想のペナルティーマークからのキック(Kicks from the imaginary penalty mark)PK戦(ペナルティーシュートアウト) (Penalties (penalty shoot-out) )

各チームが交互にキックを行い、同数のキックをする中で、より多く得点したチームを勝利とする試合結果の決定方法(両チームが5本のキックを行う以前に、他方が5本のキックを行ってもあげることができない得点を一方のチームがあげた場合、以後のキックは行われない)。