

FIFA®



# Futsal

LAWS OF THE GAME 2025-26



### JFAの理念

サッカーを通じて豊かなスポーツ文化を創造し、  
人々の心身の健全な発達と社会の発展に貢献する。

### JFAのビジョン

サッカーの普及に努め、スポーツをより身近にすることで、  
人々が幸せになれる環境を作り上げる。  
サッカーの強化に努め、日本代表が世界で活躍することで、  
人々に勇気と希望と感動を与える。  
常にフェアプレーの精神を持ち、国内の、  
さらには世界の人々と友好を深め、国際社会に貢献する。

### JFAのバリュー

エンジョイ	スポーツの楽しさと喜びを原点とすること
プレーヤーズファースト	選手にとっての最善を考えること
フェア	オープンかつ誠実な姿勢で公正を貫くこと
チャレンジ	成長への高い志と情熱で挑戦を続けること
リスペクト	関わりのあるすべてを大切に思うこと



**Fédération Internationale de Football Association**

President: Gianni Infantino  
Secretary General: Mattias Grafström  
Address: FIFA  
FIFA-Strasse 20  
P.O. Box  
8044 Zurich  
Switzerland  
Telephone: +41 (0)43 222 7777  
Website: [FIFA.com](http://FIFA.com)

# Futsal Laws of the Game

2025-26

# フットサル競技規則

2025-26

## Approved by the Bureau of the Council

This booklet may not be reproduced or translated in whole or in part in any manner without the permission of FIFA.

Effective from 5 September 2025

# はじめに

“Futsal Laws of the Game（フットサル競技規則）”は、国際サッカー連盟（FIFA）が制定しているもので、FIFAおよびFIFAに加盟している各大陸連盟や各国協会の下で開催されるフットサルは、すべてこの規則に基づいて行われる。フットサルの競技規則は、サッカーと比べピッチが小さいことや競技者数が少ないとから生まれるフットサルの特長や公正さをより引き出すべく制定されており、また、改正されているものである。

本年の改正において、直接フリーキックとなる反則が行なわれた場合においても、相手チームにペナルティーキックが与えられた場合にはファoulが累積されないことになる。これまでのゴールラインはエンドラインとなり、通常の位置にあるゴールポストの間をゴールラインとする。ゴールが移動または転倒した場合には、ゴールラインと通常のゴールポストの高さを考慮し得点かどうかを判断する。また、フットサル競技を向上させるために、フットサルの特性を確保しつつ、サッカー競技規則の改正の一部を取り入れた。主審・第2審判のいずれかが、プレーを停止した時、ボールを保持していたチーム、または主審・第2審判が保持したであろうチームを判断できるのであれば、そのチームの競技者の1人にボールをドロップする。

日本語の競技規則は、この改正後にFIFAにより作成された英語版を（公財）日本サッカー協会の責任において、サッカーの競技規則と整合性をとりつ日本語に翻訳し、また全体の体裁も基本的に原本どおりとしている。したがって、日本語版で解釈等に疑義が生じた場合は、英語版をもって解釈することとする。

なお、日本語付録には、競技規則的確な解釈や円滑な競技運営のために様々な通達等、さらに、審判員が競技規則をより適切に施行できるよう、資料を掲載している。特に通達等については、必要に応じて発信、改廃されているので、競技規則そのもの、その解釈と同様、最新の情報として捉えていただきたい。

（公財）日本サッカー協会はフェアプレーの原点となる「リスペクト（大切に思うこと）」を推進している。フットサル競技規則は、審判員や審判指導者のみならず、競技者、加盟チームの役員、ファンサポーターなどフットサルに関わるすべての人たちにとって必要不可欠なものであり、大切に思い、遵守していくものである。

本書にある競技規則および付属する様々な内容を十分に理解し、フットサルを繰り広げていただきたい。それによって、Fリーグを頂点とするトップレベルのフットサルがこれまで以上に高いレベルへと進化すると共に、手軽にプレーできるスポーツというフットサルの特長を活かし、いつでもどこでも誰でもが安全で安心して、裾野広く楽しむことができる。そして、ひいては、それがフットサルの更なる健全な発展に資することになる。

2026年1月

公益財団法人日本サッカー協会

# 目次

<b>フットサル競技規則に関する付記</b>	<b>9</b>
<b>第1条 - ピッチ</b>	<b>14</b>
1 ピッチの表面	15
2 ピッチのマーキング	15
3 ピッチの大きさ	16
4 ペナルティーエリア	18
5 10mマーク	19
6 交代ゾーン	19
7 コーナーエリア	19
8 テクニカルエリア	20
9 ゴール	21
10 ゴールの移動	23
11 ピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレム	25
12 ゴールネット上の広告	25
13 テクニカルエリア内の広告	25
14 ピッチ周辺の広告	25
15 BGMおよび効果音	25
<b>第2条 - ボール</b>	<b>26</b>
1 品質と規格	27
2 ボールへの広告表示	27
3 欠陥が生じたボールの交換	28
4 追加のボール	28
5 試合球以外のボールがピッチに入った場合	28
6 欠陥が生じたボールがゴールに入る	28

<b>第3条 - 競技者</b>	<b>29</b>
1 競技者の数	30
2 交代および交代要員の数	30
3 競技者と交代要員の届出	31
4 交代の進め方	31
5 ウォーミングアップ	32
6 ゴールキーパーの入れ替え	32
7 反則と罰則	32
8 競技者と交代要員の退場	33
9 ピッチにいる部外者	34
10 得点があった時にピッチに部外者がいた場合	34
11 不正にピッチに戻る	35
12 チームキャプテン	35
<b>第4条 - 競技者の用具</b>	<b>36</b>
1 安全	37
2 基本的な用具	37
3 色	38
4 その他の用具	38
5 スローガン、メッセージ、イメージと広告	40
6 反則と罰則	41
7 競技者の番号	42
<b>第5条 - 主審・第2審判</b>	<b>43</b>
1 主審・第2審判の権限	44
2 主審・第2審判の決定	44
3 職権と任務	44
4 審判員の責任	47
5 國際試合	48
6 主審・第2審判の用具	48
7 ビデオサポート	49

<b>第6条 - その他の審判員</b>	<b>50</b>
1 副審	51
2 職権と任務	51
3 國際試合	54
4 第4審判	54
<b>第7条 - 試合時間</b>	<b>56</b>
1 プレーのピリオド	57
2 プレーのピリオドの終了	57
3 タイムアウト	58
4 ハーフタイムのインターバル	58
5 中止された試合	59
<b>第8条 - プレーの開始および再開</b>	<b>60</b>
1 キックオフ	61
2 ドロップボール	62
<b>第9条 - ボールインプレーおよび ボールアウトオブプレー</b>	<b>64</b>
1 ボールアウトオブプレー	65
2 ボールインプレー	65
3 室内のピッチ	65
<b>第10条 - 試合結果の決定</b>	<b>66</b>
1 得点	67
2 勝利チーム	67
3 PK戦（ペナルティーシュートアウト）	68
4 アウェーゴール	70
<b>第11条 - オフサイド</b>	<b>71</b>

<b>第12条 – ファウルと不正行為</b>	<b>73</b>
1 直接フリーキック	74
2 間接フリーキック	76
3 懲戒処置	78
4 ファウルや不正行為後のプレーの再開	89
<b>第13条 – フリーキック</b>	<b>91</b>
1 フリーキックの種類	92
2 進め方	92
3 反則と罰則	94
4 累積ファウル	95
5 各ピリオド6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック (DFKSAF)	95
6 DFKSAFの要約表	100
<b>第14条 – ペナルティーキック</b>	<b>101</b>
1 進め方	102
2 反則と罰則	103
3 要約表	106
<b>第15条 – キックイン</b>	<b>107</b>
1 進め方	108
2 反則と罰則	109
<b>第16条 – ゴールクリアランス</b>	<b>110</b>
1 進め方	111
2 反則と罰則	111
<b>第17条 – コーナーキック</b>	<b>113</b>
1 進め方	114
2 反則と罰則	114

<b>ビデオサポートの実施手順</b>	<b>115</b>
1 原則	116
2 レビューの対象となる判定や事象	117
3 実施	118
4 進め方	119
<b>フットサル審判員のための実践的ガイドライン</b>	<b>122</b>
シグナル	124
ポジショニング	137
競技規則の解釈およびレフェリングに求められること	156
<b>フットサル用語</b>	<b>177</b>
<b>審判用語</b>	<b>188</b>

# Notes on the Futsal Laws of the Game

フットサル競技規則  
に関する付記



## 公式言語

国際サッカー連盟（FIFA）は、英語、アラビア語、フランス語およびスペイン語版の競技規則を発行している。文章表現に疑義が生じた場合、英語版の競技規則に基づくものとする。

## その他の言語

各国サッカー協会（FA）は、それぞれの言語に翻訳するため、[refereeing@fifa.org](mailto:refereeing@fifa.org)からFIFAにご連絡いただき、2025–26版フットサル競技規則のレイアウトのテンプレート入手することが可能である。このレイアウトを用いてフットサル競技規則の翻訳を作成した各国サッカー協会は、翻訳をFIFAに送っていただきたい（表紙には各国サッカー協会による正式翻訳であることが明らかに分かるよう表記して）。それをFIFAのウェブサイト（[FIFA.com](https://FIFA.com)）にアップし、他の方々も利用することができるようになる。

## フットサル競技規則の適用

各大陸連盟、国、町、村、世界中のすべての試合において同じフットサル競技規則が適用されることは非常に大きな強みであり、維持されなければならない。また、このことは、世界中のどこであってもフットサルそのものためになることになる。

審判員やその他の参加者に競技規則を教育する方々は、次のことについて強調する必要がある。

- 主審・第2審判は、フェア（公平・公正）で安全な試合が行われるよう、競技の「精神」に基づいてフットサル競技規則を適用すべきである。
- 誰もが、フットサル競技規則のインテグリティを思い起こし、尊重して、審判員との判定をリスペクトしなければならない。

競技者は、フットサル競技が作り出すイメージに大きな責任を負っている。また、チームのキャプテンは、フットサル競技規則と主審・第2審判の判定がリスペクトされ、守られるよう、重要な役割を果たすべきである。

## フットサル競技規則の修正

フットサル競技規則は普遍的なものであることから、世界中のあらゆる場所、あらゆるレベルでプレーされるフットサルの試合は、本質的に同じものになる。フットサル競技規則は、フットサルをプレーするために「フェア」かつ安全な環境を作り上げるだけでなく、フットサルに参加することや楽しむことを促進すべきものである。

歴史的にFIFAは、各国サッカー協会が特定のカテゴリーにおいて、「競技運営に関連する」競技規則の一部をある程度柔軟に修正することを認めていたが、その国のフットサルの利益になるのであれば、各国サッカー協会は競技運営方法のいくつかの部分を変更することができるべきであると強く信じている。

フットサルをどのようにプレーし、レフェリングするかは、世界中どのフットサル場でも同じになるべきである。しかしながら、国内のフットサルが求めるものに応じて、試合時間の長さや参加人数、フェアではない行為を罰する方法を決めていくべきである。

これにより、各国サッカー協会、大陸連盟およびFIFAは、フットサル競技規則のうち、その責任において修正可能である競技運営に関連する次の領域の規定のすべて、または一部を修正できることとする。

ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサル

- ピッチの大きさ
- ポールの大きさ、重さ、材質
- ゴールポストの間隔とクロスバーのピッチ面からの高さ
- キャプテンが着用しなければならないアームバンドの明確な要件
- (同じ時間の) 第1ピリオドと第2ピリオドからなる試合時間 (および、同じ時間の2つのピリオドからなる延長戦の時間)
- ゴールキーパーがボールを投げることに対する制限

また、各国サッカー協会が、フットサルが国内で発展し、フットサルの利益になるために、さらに弾力性を持てるよう、フットサルの「カテゴリー」に関して、以下の変更が認められる。

- 各国サッカー協会、大陸連盟およびFIFAは、ユースおよび年長者のフットサルの年齢制限を弾力的に決定できる。
- 各国サッカー協会は、裾野レベルのフットサルにおいて、どの競技会を「グラスルーツ」とするのかを決定する。

各国サッカー協会は、各種競技会において様々な修正を加えることを認めることができる。すべての修正を適用する必要もないし、あらゆる競技会に適用する必要もない。しかしながら、FIFAの承認なしに上記の項目以外の修正を行うことはできない。



## ゴールキーパーがボールを投げることの制限

FIFAは、競技会を開催する国のサッカー協会、大陸連盟またはFIFAなど該当する機関の承認があれば、ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルにおいて、ゴールキーパーがボールを投げることに対して一定の制限を加えることを承認した。

これらは、次の条文に記載されている。

### 第12条 – ファウルと不正行為

「ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で、次の反則のいずれかを行った場合も、間接フリーキックが与えられる。[…]

- ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルについて国内のルールで規定されているのであれば、投げたボールが直接ハーフウェーラインを越える（ボールがハーフウェーラインを越えた場所から間接フリーキックを行う。）」

## 第16条 – ゴールクリアランス

「ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルについて国内のルールで規定されているのであれば、ゴールキーパーが投げたボールが直接ハーフウェーラインを越えた場合、間接フリーキックが相手チームに与えられ、ボールがハーフウェーラインを越えた場所から行われる。」

この制限は、フットサルをクリエイティブにし、技術的な向上を図ろうという考え方のもとに導入されている。

各国サッカー協会には、上記の修正を行うことや、どのレベルにおいて修正するかをFIFAに報告するよう求められている。なぜなら、こうした（特に修正を行う理由についての）情報があれば、フットサル発展のためのアイデアや戦略を明確にし、FIFAが他国のサッカー協会と共有してフットサルの発展を援助できる可能性があるからである。

また、フットサルがより多くの人に楽しまれ、フットサルがより魅力的で、世界中でさらなる発展を促すためにフットサル競技規則の考え得る変更についてFIFAあてに、ご意見を寄せもらいたい。

## フットサル競技規則変更への対応

どのような変更提案に対しても、フェアであること、インテグリティ、リスクペクト、安全、参加者や観客の喜び、また、必要に応じてはフットサルの試合をより良いものとする最新技術の使用に焦点を当てて検討することになる。更にフットサル競技規則により、そのバックグラウンドや能力にかかわらず、誰もがこれまで以上にフットサルに参加できるようにならなければならない。

何が起きたとしても、フットサル競技規則はできる限りフットサルの試合を安全なものにすべきものである。競技者は相手にリスクペクトを示さなければならぬし、審判はあまりに攻撃的で危険なプレーをする競技者に対して強く対応し、安全な環境を作り上げるべきである。フットサル競技規則は、受け入れられることができない危険なプレーを懲戒の罰則として整理している。例えば、「無謀なチャレンジ」は、警告=イエローカード (YC) であり、「相手競技者の安全を脅かすこと」や「過剰な力を用いること」は、退場=レッドカード (RC) となる。

フットサルは、競技者、審判、指導者にとって、また、観客、ファン、管理者などにとっても魅力的で、楽しいものでなければならない。これら競技規則の改正は、フットサルの試合が魅力的で楽しいものになるように手助けするものにならなければならない。それによって、年齢、人種、宗教、文化、民族、性別、性的指向、障がいなどにかかわらず、誰もがフットサルに参加でき、またそれにかかわることが楽しみとなる。

これらの改正は、フットサルの試合を分かり易いものにするべく、また、多くのサッカー競技規則改正の観点に即して行われている。しかし、試合においては多くの状況に「主観的な」判断が必要となる。審判は人間であり（それがゆえに間違えることもある）、幾つかの判定については、当然のことながら、討論や議論を引き起こすことになる。

フットサル競技規則はひとつひとつの状況に対して言及することはできないので、具体的な事象についての規定はない。FIFAは、審判が「フットサルの理解」を用いつつ、フットサル競技の「精神」に基づき判定を下すよう求めている。これにより、しばしば「フットサルは何を求めているのか、何を期待しているのか」といった質問を投げかけられることになる。



# Law 1

## 第1条

The Pitch

ピッチ



## 1 ピッチの表面

ピッチの表面は、平坦で滑らかで、摩擦のないものでなければならない。できるのであれば、木材でできたものであるべきである。競技者、チーム役員および審判員にとって危険な表面は、認められない。

FIFA加盟各国協会の代表または国際クラブ競技会の試合には、FIFAフットサル床面品質プログラムに基づいて正式にライセンスを得た会社により製造され、また設置された、次の品質ラベルのいずれかが付いたフットサルの床面が推奨される。



人工芝のピッチの使用は、競技会規定に明記されているならば、例外的に国内競技会においてのみ認められる。

## 2 ピッチのマーキング

ピッチは長方形で、危険がないよう（例えば、滑らない）連続したラインでマークしなければならない（破線は、認められない）。エリアの境界線を示すラインはそのエリアの一部であり、ピッチの色と明らかに識別できるものでなければならない。

第1条に示されるラインのみピッチにマークすることができる。

多目的体育館が用いられる場合、フットサルのためのラインと異なる色で明らかに識別できるならば、その他のラインを描くことができる。

競技者がピッチに許可されていないマークをつけた場合、反スポーツ的行為で警告されなければならない。試合中に主審・第2審判がマークをつける行為を見つけ、アドバンテージを適用できなければ、プレーは停止されなければならず、反則を行った競技者は警告されなければならない。プレーが停止されたならば、相手チームに間接フリーキックが与えられ、ペナルティーエリア内を除き（第13条参照）、プレーが停止されたときにボールがあった位置からプレーは再開される。

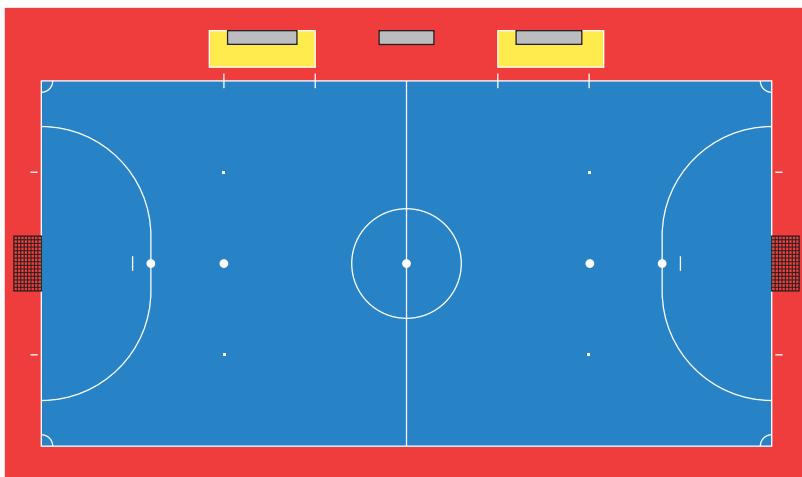
長い方の2本の境界線をタッチライン、短い方の2本の境界線をエンドラインという。それぞれのエンドラインのうち、各ゴールポストが通常置かれている位置の間をゴールラインとする。

2本のタッチラインの中点を結ぶハーフウェーラインでピッチを半分に分ける。

ハーフウェーラインの中央に半径6cmのセンターマークをしるす。

これを中心に半径3mのサークルを描く。

コーナーキックが行われるととき、守備側チームの競技者が確実に最小限の距離（5m）を離れるよう、ピッチの外側で、各コーナーアークから5m離れたところに、エンドラインに対して直角に、また、エンドラインから5cmの間隔をあけて、マークを描かなければならない。このマークは、幅8cmで長さ40cmとする。



### 3 ピッチの大きさ

タッチラインは、エンドラインより長くなければならない。すべてのラインは、幅8cmでなければならない。

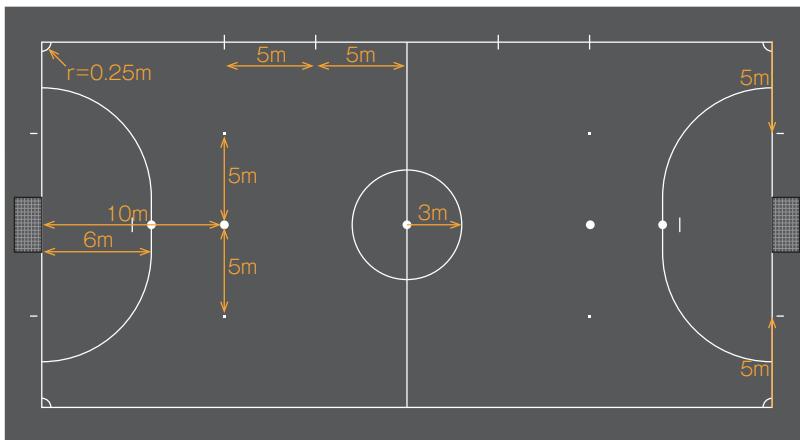
国際試合以外の試合で用いるピッチの大きさは、次のとおりである。

長さ（タッチライン）	最小	25m
	最大	42m
幅（エンドライン）	最小	16m
	最大	25m

国際試合に用いるピッチの大きさは、次のとおりである。

長さ（タッチライン）	最小	38m
	最大	42m
幅（エンドライン）	最小	20m
	最大	25m

競技会規定は、上記の大きさの範囲内でエンドラインとタッチラインの長さを設定することができる。



ラインは囲んでいるエリアの一部であるため、計測はラインの外側から行われる。

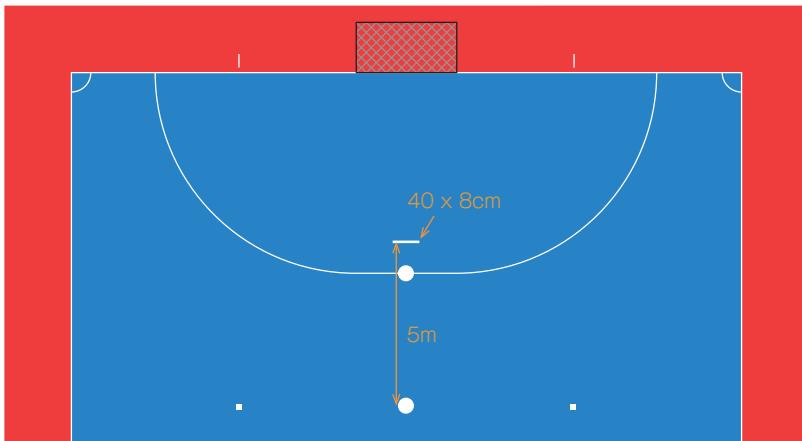
ペナルティーマークの位置は、ゴールラインの最も外側からマークの中心まで計測されたところとなる。

10mマークの位置は、ゴールラインの最も外側からマークの中心まで計測されたところとなる。

ペナルティーエリア内の5mマークは、6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック (DFKSAF) が行われるとき、ゴールキーパーが離れることができる距離を示したものである。その位置は、5mマークの最も外側（つまり、ゴールラインに近い側）から10mマークの中心まで計測されたところとなる。

#### 4 ペナルティーエリア

長さ 6 m の仮想ラインを 2 本、それぞれのゴールポストの外側からエンドラインに直角に描く。これらの仮想ラインの端から最も近いタッチラインの方向に、ゴールポストの外側から半径 6 m の四分円を描く。それぞれの四分円の上端をゴールラインに平行な 3.16m のラインによって結ぶ。これらのラインとエンドラインに囲まれたエリアがペナルティーエリアである。



それぞれのペナルティーエリア内に、両ゴールポストの中央から 6 m で両ゴールポストから等距離のところにペナルティーマークを描く。このマークは、円形で半径 6 cm である。

ペナルティーエリア内には、6 つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック (DFKSAF) が行われるとき、守備側ゴールキーパーが離れることができるよう、10mマークから 5 m のところに、追加マーク（ライン）を描かなければならない。このマークは、幅 8 cm、長さ 40 cm とする。

## 5 10mマーク

2つ目のペナルティーマークを両ゴールポストの中央から10mのところに描く。このマークは、円形で半径6cmとする。

10mマークからのフリーキックが行われるとき、競技者が離れなければならない最小限の距離を示すために、10mマークの両側5mのところに2つの追加マークをピッチ上に描かなければならない。このマークは、それぞれ円形で半径4cmとする。

これらのマーク上を通過する、エンドラインに平行な10mの仮想ラインは、DFKSAFの反則があった場合、DFKSAFを与えられたチームが、10mマークからか反則が行われた場所から行うのか、選ぶことができるエリアの境界線を示す。

## 6 交代ゾーン

交代ゾーンは、チームベンチの前のタッチライン上に設けられたエリアである。

- 交代ゾーンは、テクニカルエリア前方で、ハーフウェーラインから5mのところから長さ5mで設置され、両端をピッチ内40cm、ピッチ外40cmの長さ80cm、幅8cmのマークで描く。
- 各チームの交代ゾーンは、それぞれのチームの守備側ハーフ側に置かれる。それぞれのチームの交代ゾーンは試合の第2ピリオド、また、延長戦の第2ピリオドにかわる。

交代と交代の進め方の詳細については、第3条に規定されている。

## 7 コーナーエリア

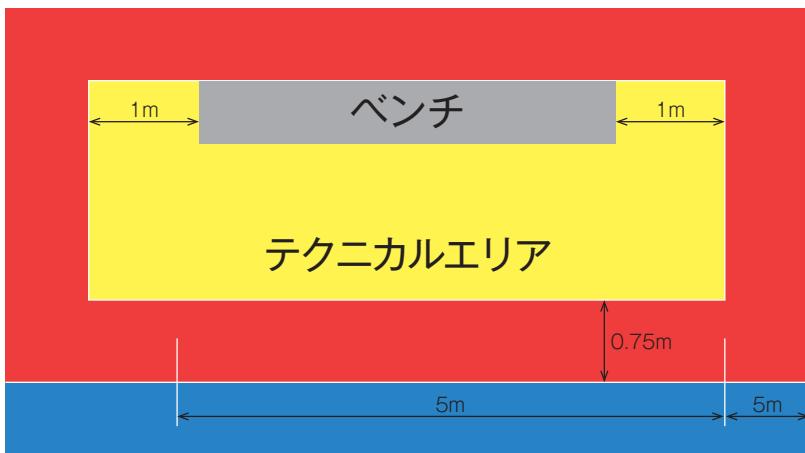
それぞれのコーナーから、半径25cmの四分円をピッチ内に描く。ライン（コーナーアーク）は、幅8cmとする。

## 8 テクニカルエリア

テクニカルエリアには、チーム役員、交代要員のための座席が設置される。テクニカルエリアの大きさや位置は、施設によって変わってくるが、次のガイドラインを適用する。

- テクニカルエリアは、特定された座席部分から両横に1m、前方にタッチラインから75cmまでにすべきである。
- テクニカルエリアを明確にするためにマーキングをすべきである。
- テクニカルエリアに入ることのできる人数は、競技会規定によって定められる。
- テクニカルエリアに入ることのできる者は、
  - 競技会規定に従って試合開始前に特定される。
  - 責任ある態度で行動しなければならない。
  - トレーナーやドクターが競技者の負傷の程度を判断するため、主審または第2審判のいずれかからピッチに入る承認を得た場合などの特別な状況を除いて、エリア内にとどまっているなければならない。
- テクニカルエリアからは、その都度ただ1人が立って、戦術的指示を伝えることができる。
- 試合中、交代要員およびフィットネスコーチは、テクニカルエリア後方にウォームアップのために設けられたゾーンでウォームアップすることができる。ゾーンが設置できない場合、競技者や主審・第2審判の動きを妨害することなく、また、責任ある態度で行動するのであれば、タッチライン近くでウォームアップすることができる。

### 交代ゾーンとテクニカルエリア



## 安全

競技者、交代要員、チーム役員、審判員等の安全を常に確保できるよう、競技会規定には、ピッチの境界線（タッチラインとエンドライン）と観客と分離する仕切り（広告版との仕切りも含む）との間の最小距離について定めなければならない。

## 9 ゴール

ゴールを1基、それぞれのエンドラインの中央に設置する。

ゴールは、ピッチのコーナーから等距離のところに垂直に立てられた2本のポストと、その頂点を結ぶ水平なクロスバーとからなる。ゴールポストとクロスバーは、承認された材質でできていなければならず、危険なものであってはならない。

両ゴールのゴールポストとクロスバーは同じ形状で、正方形、長方形、円形、橢円形またはこれらの組み合わせのいずれかでなければならない。

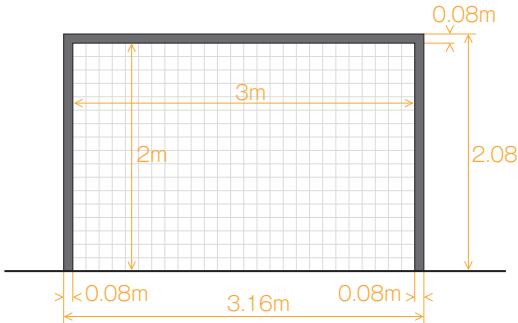
両ポストの間隔（内測）は3mで、クロスバーの下端からピッチ面までの長さは2mである。

ゴールポストとクロスバーは、エンドラインと同じ幅と厚さで、8cmとする。ネットは、適当な材質で作られたもので、適切な方法でゴールポストとクロスバーの後方に取り付けられなければならない。ネットはしっかりと、また、ゴールキーパーの邪魔にならないように張られなければならない。

FIFAや各大陸連盟の主催下で行われる公式競技会の試合で使用されるすべてのゴールにはボールがゴールに入るのを妨げる付帯的構造物を設置しないことが推奨される（ゴールポストやクロスバーではなく、それらを支えるサポートバーなど）。

クロスバーがはずれた、または破損した場合、それが修復されるか元の位置に戻されるまで、プレーは、停止される。クロスバーの修復が不可能な場合、試合は中止されなければならない。クロスバーの代わりにロープを用いることは認められない。クロスバーが修復できた場合、プレーは、ドロップボールにより再開される（第8条参照）。

ゴールポストとクロスバーの色は、ピッチの色と異なるものでなければならない。



競技者等の安全を危険にさらす可能性があることから、ゴールはピッチ面に固定してはならない。ただし、転倒を防ぐために、ゴールの後ろにウエイトを置くなど、適切な安定システムを設置しなければならない。

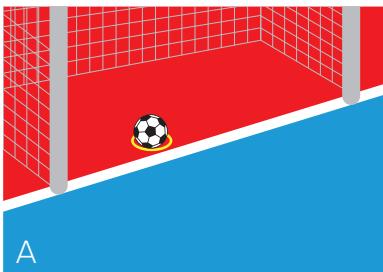


移動式のゴールは、この条件を満たした場合に限り使用することができる。

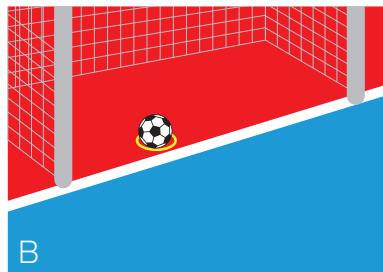
## 10 ゴールの移動

主審・第2審判は、エンドライン上のゴールの設置と得点に関する次のガイドラインを用いることが求められる。

### ゴールは正しく設置されている

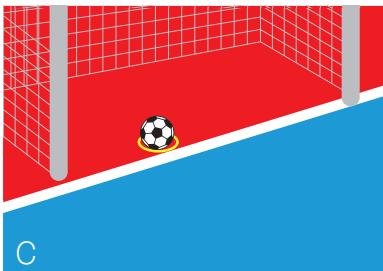


A



B

### ゴールが移動した



C

A=得点

B=両ゴールポストがエンドラインに触れていて、ボールの全体がゴールラインを越えたならば、主審・第2審判は得点を認めなければならない。

C=少なくともゴールポストのどちらかが、エンドライン上の通常の位置に触れていない場合は、ゴールは動いたと考える。

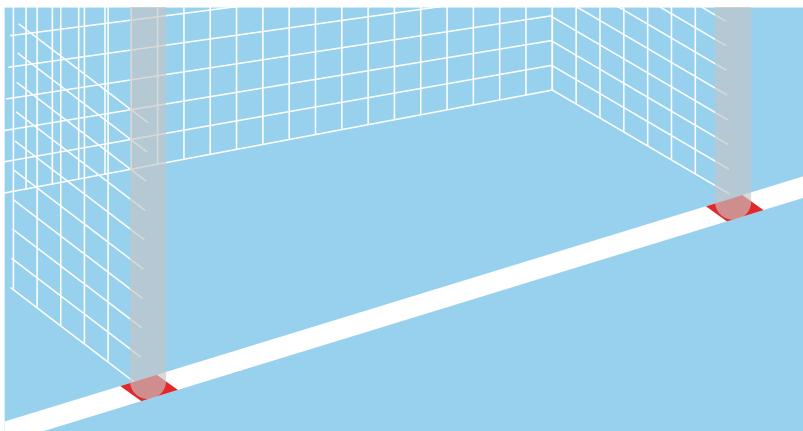
ゴールが動いたり転倒した場合であっても、得点が認められるかどうかは、ボールがゴールポストやクロスバーに触れたか触れないかにかかわらず、ボールの全体が通常のゴールポストの位置の間、かつ、クロスバーの下でゴールラインを越えたかどうかによって決定される。ゴールが転倒した場合は、クロスバーの通常の高さの下かどうかかも含めて決定される。

守備側競技者（ゴールキーパーを含む）が自分自身のゴールを動かした、または転倒させた場合、

- ボールがゴールに入らない、または触れなかったならば、プレーは停止され、
  - 偶発的であった場合、試合はドロップボールで再開される。
  - 意図的であった場合、試合は間接フリーキックで再開され、反則を行った競技者は警告されなければならない。
- ボールがゴールに触れたが、ゴールに入らなかつたならば、プレーは停止され、
  - 偶発的であった場合、試合はドロップボールで再開される。
  - 意図的であった場合、試合はペナルティーキックで再開され、反則を行った競技者は、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止したことで、退場が命じられなければならない。
- ボールがゴールに入ったならば、得点は認められる。また、それが意図的であった場合、反則を行った競技者は警告されなければならない。

意図的か偶発的にかわらず、攻撃側競技者によってゴールが動かされたならば、得点は認められるべきではない。

- 偶発的であった場合、試合はドロップボールで再開される。
- 意図的であった場合、ボールがゴールに触れたならば、相手チームに直接フリーキックが与えられ、競技者は警告されなければならない。
- 意図的であった場合、ボールがゴールに触れなかつたならば、相手チームに間接フリーキックが与えられ、競技者は警告されなければならない。



主審・第2審判が、確実に動いたゴールを正しい位置に戻せるように、ゴールポストの下に追加マークを描いてよい。

## 11 ピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレム

競技会規定で禁止されていない場合、競技者や審判員を惑わす、または混乱させない限り、有形、無形にかかわらず、ピッチおよびテクニカルエリアのピッチ面上の広告またFIFA、大陸連盟、各国サッカー協会、競技会、クラブ、その他の団体を表すロゴやエンブレムを表示することは、認められる。すべてのピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレムは、境界線から少なくとも0.75m離さなければならない。また、広告、ロゴおよびエンブレムは、センターサークルの外側のハーフウェーラインを除き、いずれのピッチのマーキング上には認められない。

## 12 ゴールネット上の広告

競技会規定で禁止されていない場合、競技者や主審・第2審判を混乱させない、または視野を妨げないのであれば、ゴールネット上の広告は認められる。

## 13 テクニカルエリア内の広告

競技会規定で禁止されていない場合、エリアに入る者や競技者、審判員を惑わす、または混乱させないのであれば、テクニカルエリアの床面への広告は認められる。

## 14 ピッチ周辺の広告

立型の広告は、少なくとも次のとおり離さなければならない。

- 立型の広告が認められていないテクニカルエリアおよび交代ゾーンを除き、タッチラインから1m。
- エンドライン後方は、ゴールのネットの奥行と同じ長さ。
- ゴールネットからは1m。

## 15 BGMおよび効果音

試合中のBGMおよび効果音の使用は、認められる。ただし、主審・第2審判の笛、タイミングキーが用いる音や笛の音をかき消したり、妨げたりしてはならず、また、競技者、交代要員、チーム役員や審判員の間のコミュニケーションに差し障るようなことになつてはならない。

# Law 2

## 第2条

The Ball  
ボール



## 1 品質と規格

ボールは、次のものとする。

- 球形である。
- 適切な材質でできている。
- 外周は、62cm以上、64cm以下。
- 重さは、試合開始時に400g以上、440g以下。
- 空気圧は、海面の高さの気圧で、0.6~0.9気圧 (600~900g/cm<sup>2</sup>)。

ボールは、2mの高さから落下させたとき、最初のバウンドが50cm以上、65cm以下の範囲ではね返らなければならない。

FIFAや各大陸連盟の主催下で行われる公式競技会の試合で使用されるすべてのボールは、FIFA クオリティプログラムのボールための要件を満たし、そのマークのいずれかをつけていなければならない。

各マークは、ボールが公式にテストされ、第2条に規定される最低限の基準に加え、それぞれのマーク別の技術的要件を満たしており、FIFAによって承認されたものであることを示している。

## 2 ボールへの広告表示

FIFAの競技会ならびに各大陸連盟および各国サッカー協会の主催下で行われる公式競技会の試合では、ボールに一切の商業広告をつけることは認められない。ただし、競技会、競技会の主催者のロゴやエンブレムおよびメーカーの承認された商標は認められる。競技会規定において、これらのマークの大きさと数を制限することができる。



### 3 欠陥が生じたボールの交換

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、ドロップボールにより再開される（第8条参照）。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）。

キックオフ、ゴールクリアランス、コーナーキック、フリーキック、ペナルティーキック、キックインまたはドロップボールのときに、ボールに欠陥が生じた場合、プレーの再開をやり直す。

ペナルティーキック、PK戦（ペナルティーシュートアウト）またはDFKSAF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、キックは、再び行われる。

試合中、ボールは主審・第2審判の承認を得ずに交換できない。

### 4 追加のボール

第2条の要件を満たしている追加のボールは、ピッチの周囲に配置することができるが、その使用は主審・第2審判のコントロール下にある。

### 5 試合球以外のボールがピッチに入った場合

ボールがインプレー中、試合球以外のボールがピッチに入り、プレーを妨害した場合に限り、主審・第2審判は試合を停止しなければならない。プレーはドロップボールにより再開されなければならない（第8条参照）。

ボールがインプレー中、試合球以外のボールがピッチに入ったもののプレーを妨害しなかつたならば、主審・第2審判は、プレーを続けさせができるが、できるだけ早い機会にそのボールを排除しなければならない。

### 6 欠陥が生じたボールがゴールに入る

ゴールポストまたはクロスバーに当たってボールに欠陥が生じ、その後直接ゴールに入った場合、主審・第2審判は、得点を認める。

# Law 3

第3条

The Players  
競技者



## 1 競技者の数

試合は、5人以下の競技者からなる2つのチームによって行われる。そのうち1人はゴールキーパーである。いずれかのチームが3人未満の場合、試合は開始も続行もされない。

1人以上の競技者が意図的にピッチから出たために1チームの競技者が3人未満となつた場合、主審・第2審判はプレーを停止する必要がなく、アドバンテージを適用することができます。ただし、ボールがアウトオブプレーになった後に1チームの競技者が3人未満である場合、試合を再開してはならない。

競技会規定ですべての競技者と交代要員の氏名をキックオフの前に届けなければならぬとしている場合で、5人未満の競技者で試合を開始したチームは、チームリストに氏名が届けられている競技者と交代要員のみが、到着後試合に参加することができる。

## 2 交代および交代要員の数

試合中の交代は、数の制限なく行うことができる。

### 公式競技会

FIFA、大陸連盟または加盟協会の主催下で行われる公式競技会においては、最大9人の交代要員を用いることができる。競技会規定には、氏名を届けることができる交代要員の数を明記しなければならない。

### その他の試合

公式ではない国際「A」マッチにおいては、最大10人の交代要員を用いることができる。その他のすべての試合においては、次の条件を満たせば、より多い交代要員の氏名を届ける、また、交代要員を用いることができる。

- 関係チームが交代要員の最大人数について合意する。
- 試合前に主審・第2審判に通知する。

試合前に主審・第2審判に通知されていない場合、または関係チームが合意しなかった場合、最大10人まで交代することができる。

### 3 競技者と交代要員の届出

すべての試合において、競技者と交代要員の氏名は、その場にいるいないにかかわらず、試合開始前に主審・第2審判に届けられなければならない。それまでに主審・第2審判に氏名を通知されていない競技者と交代要員は、試合に参加することができない。

### 4 交代の進め方

交代は、タイムアウト時を除き、ボールがインプレー中、アウトオブプレー中にかかわらず、いつでも行うことができる。競技者と交代要員が代わる場合、次の条件が適用される。

- 他にフットサル競技規則に規定されていない限り、交代して退く競技者は、自分のチームの交代ゾーンからピッチを出る。
- 交代して退く競技者は、ピッチから出るにあたり、主審・第2審判いずれからの承認を得る必要はない。
- 主審・第2審判は、交代要員がピッチに入るために許可を与える必要はない。
- 交代要員は、交代して退く競技者が出了た後に、ピッチに入る。
- 交代要員は、自分のチームの交代ゾーンからピッチに入る。
- 交代は、交代要員が交代して退く競技者にビブスを手渡しした後に、完全に自分のチームの交代ゾーンからピッチに入ることにより完了する。ただし、競技者がフットサル競技規則に基づき、交代ゾーン以外の場所からピッチを出なければならなかつた場合を除く。この場合、交代してピッチに入る交代要員は、第3審判にビブスを手渡す。
- この瞬間から、交代要員は競技者となり、交代して退いた競技者は交代要員となる。
- 例えば、交代要員が用具を正しく着用していない場合などいくつかの状況においては、交代を進めることができない場合がある。
- 交代を完了していない交代要員は、キックイン、ペナルティーキック、フリーキック、コーナーキック、ゴールクリアランス、またはドロップボールを受けることで、プレーの再開を行うことができない。
- 交代して退いた競技者は、その試合に再び参加することができる。
- すべての交代要員は、出場する、しないにかかわらず、主審・第2審判の権限および管轄下にある。



## 5 ウォーミングアップ

1 チームあたり同時に最大5人の交代要員のウォームアップが認められる。

## 6 ゴールキーパーの入れ替え

- いずれの交代要員も、主審・第2審判に通知することなく、また試合の停止を待つことなく、ゴールキーパーと入れ替わることができる。
- いずれの競技者も、ゴールキーパーと入れ替わることができる。しかしながら、競技者がゴールキーパーと入れ替わる場合、試合の停止中、主審・第2審判に入れ替わる前にその旨を通知しなければならない。
- ゴールキーパーに入れ替わる競技者または交代要員は、自分自身の番号が背中についたゴールキーパーシャツを着用しなければならない。また、競技会規定は、フライング・ゴールキーパーとしてプレーする競技者が、本来のゴールキーパーとまったく同色のシャツを着用しなければないと定めることができる。

## 7 反則と罰則

交代して退く競技者がピッチから出る前に、交代要員がピッチ内に入った場合、または交代で自分のチームの交代ゾーン以外からピッチ内に入った場合、

- 主審・第2審判は、プレーを停止する（アドバンテージを適用できる場合は、即座に止めない）。
- 交代の進め方に反してピッチに入ったことで、主審・第2審判はその交代要員を警告し、ピッチから離れるよう命じる。

主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーは、相手チームの間接フリーキックにより再開される。交代要員または味方競技者がプレーを妨害した、またはその他の反則も行った場合、プレーは、「フットサルの審判員のための実践的ガイドライン」の第3条に関する「競技規則の解釈およびレフェリングに求められること」の部に示される方法に基づき再開される。

交代のとき、交代して退く競技者がフットサル競技規則に規定されていない理由により自分のチームの交代ゾーン以外の場所からピッチを出た場合、主審・第2審判はプレーを停止し（アドバンテージを適用できる場合は、即座に止めない）、交代の進め方に反してピッチを出たことで、競技者を警告する。

主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーは、停止したときにボールのあった位置から、相手チームの間接フリーキックにより再開される。

その他の反則があったならば、

- 関係した競技者は、警告される。
  - 主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーは、停止したときにボールのあった位置から、相手チームの間接フリーキックにより再開される。
- 特別なケースについて、プレーは、「フットサルの審判員のための実践的ガイドライン」の第3条に関する「競技規則の解釈およびレフェリングに求められること」の部に基づき再開される。

## 8 競技者と交代要員の退場

退場を命じられた競技者は、

- チームリスト提出前に退場を命じられた場合、いかなる資格があってもチームリストに氏名を届けることができない。
- チームリストに氏名が記載された後、キックオフ前に退場を命じられた競技者は、氏名が届けられた交代要員と代わることができるが、その交代要員の補充をすることはできない。

試合開始の前後を問わず、氏名が届けられた交代要員が退場を命じられた場合、その補充はできない。

試合開始後、競技者が退場を命じられ、プレーイングタイムで2分間が経過した後（つまり、当該チームが少ない競技者数で2分間プレーした後）、タイムキーパーまたは第3審判の承認を得たならば、交代要員は、退場を命じられた競技者と交代してピッチに入ることができる。ただし、2分間経過する前に得点があった場合は、次の条件が適用される。

- 競技者が5人対4人、または4人対3人のときに競技者が多いチームが得点した場合、競技者が少ないチームは1人の競技者を補充できる。
- 両チームともに3人または4人でプレーしていたときに得点があった場合、それぞれ競技者数が少なくなる2分間が経過するまで、いずれのチームも競技者を補充することができます。
- 5人対3人の競技者でプレーしているとき、5人の競技者のチームが得点をした場合、3人のチームは1人だけ競技者を補充できる。
- 競技者の少ないチームが得点した場合には、その間に競技者の多いチームが得点しない限り、競技者数を変えることなく、2分間経過するまで試合を続ける。



## 9 ピッチにいる部外者

監督他、チームリストに氏名が記載されている役員は、チーム役員である。競技者、交代要員またはチーム役員としてチームリストに氏名が記載されていない者は、外的要因とみなされる。

チーム役員、交代要員（交代の進め方に基づき入った場合を除く）、退場となった競技者または外的要因がピッチに入った場合、主審・第2審判は次の行動をとらなければならない。

- それらがプレーを妨害しているなら、プレーを停止する。
- プレーが停止したときに、その者をピッチから退出させる。
- 適切な懲戒処置をとる。

次の者がプレーを妨害しており、プレーが停止された場合、

- チーム役員、交代要員または退場となった競技者の場合、直接フリーキックまたはペナルティーキックによりプレーは再開され、ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは累積される。
- 外的要因による場合、ドロップボールによってプレーを再開する。

主審・第2審判は、関係機関にこの事実について報告しなければならない。

## 10 得点があったときにピッチに部外者がいた場合

ボールがゴールに入ろうとしたときに、守備側チームがボールをプレーするのを妨害されなかつたならば、（ボールに接触があつたとしても）ボールがゴールに入ったならば得点は認められる。ただし、攻撃側チームにより妨害された場合を除く。

得点後、プレーが再開されたのち、主審・第2審判が、得点があつたときにピッチに部外者がいたことに気がついた場合、得点を認めなければならない。

部外者が依然ピッチにいる場合、主審・第2審判は次のことをしなければならない。

- プレーを停止する。
- 部外者を退出させる。
- ドロップボールまたはフリーキックで適切にプレーを再開する。

主審・第2審判は、関係機関にこの事実について報告しなければならない。

得点後、プレーが再開される前、主審・第2審判が、得点があつ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、退場となった競技者またはチーム役員であって、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直接フリーキック、または妨害がペナルティーエリア内であった場合はペナルティーキックで再開される。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。
- 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、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、退場となっ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 不正にピッチに戻る

競技者が、主審・第2審判のいずれかからの承認が必要にもかかわらず、承認なくピッチに戻ったならば、主審・第2審判は、

- プレーを停止する（競技者がプレーまたは審判員を妨害しない、あるいはアドバンテージが適用できる場合は、即座に止めない）。
  - 承認なくピッチに戻った競技者を警告する。
- 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。
- 妨害があつた位置からの直接フリーキック、または、妨害がペナルティーエリア内であつた場合は、ペナルティーキックで再開される。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。
  - 妨害がなかつた場合、間接フリーキックで再開される。

競技者がプレーの動きの一部としてピッチの境界線を越えた場合、反則を行つたとはみなされない。

## 12 チームキャプテン

各チームには、識別できるアームバンドを着用したキャプテンがいなければならぬ。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。

# Law 4

## 第4条

The Players'  
Equipment

競技者の用具

## 1 安全

競技者は、危険な用具もしくはその他のものを用いる、または身につけてはならない。

すべての装身具（ネックレス、指輪、ブレスレット、イヤリング、皮革でできたバンド、ゴムでできたバンドなど）は禁止されており、外さなければならない。装身具をテープで覆うことは、認められない。

競技者および交代要員は、試合開始前に検査されなければならない。競技者がピッチ上で認められていない危険な用具や装身具を身につけている、または用いている場合、主審・第2審判はその競技者に次のことを命じなければならない。

- 認められていないものを外す。
- 競技者が外すことができない、またはそれを拒んだ場合、次にプレーが停止されたとき、その競技者をピッチから離れさせる。

競技者が拒む、または再び身につけた場合、競技者は、警告されなければならない。

## 2 基本的な用具

競技者が身につけなければならない基本的な用具は、次のものであり、それぞれに個別のものである。

- 袖のあるシャツ
- ショーツ
- ソックス — テープもしくはその他の材質のものを貼り付ける、または外部に着用する場合、着用する、もしくは覆う部分のソックスの色と同じものでなければならない。
- すね当て — それ相当に保護することができる適切な大きさと材質でできいて、ソックスで覆われていなければならない。競技者は、すね当ての大きさと適切さに責任を負う。
- 靴

チームキャプテンは、関連する競技会主催者によって用意もしくは認められたアームバンド、または単色のアームバンドを着用しなければならない。それに、「captain」という単語、もしくは「C」という文字やその翻訳された単語、文字も入れることができるが、単色でなければならない（「フットサル競技規則の修正」も参照）。

競技者の靴やすね当てが偶発的に脱げてしまった場合、次にボールがアウトオブプレーになる前に、できるだけ速やかに着用させなければならない。着用する前に競技者が得点をする、またはボールをプレーして得点の過程にかかわった場合、得点を認める。



### 3 色

- 両チームは、お互いに、また、審判員と区別できる色の服装を着用しなければならない。
- それぞれのゴールキーパーは、他の競技者、審判員と区別できる色の服装を着用しなければならない。
- 両チームのゴールキーパーのシャツが同色で、両者が他のシャツと着替えることができない場合、主審・第2審判は、試合を行うことを認める。

アンダーシャツは、1色でシャツの各袖の主たる色と同じ色、またはシャツの各袖とまったく同じ柄や色でなければならない。

アンダーショーツおよびタイツは、ショーツの主たる色、またはショーツの裾の部分と同じ色でなければならない。同一チームの競技者は、同色のものを着用しなければならない。

競技会規定は、交代要員以外のテクニカルエリアに入る者が競技者および審判員が着用する衣服と異なる色の衣服を着用するよう義務付けることができる。

### 4 その他の用具

グローブ、ヘッドギア、フェイスマスク、また、柔らかく、パッドが入った軽い材質でできている膝や腕のプロテクターなど危険でない保護用具は、スポーツめがねと同様に認められる。ゴールキーパーは、トラックスーツのパンツをはくことができる。

#### ビブス

ビブスは、交代要員と交代して退く競技者を区別するため、シャツの上に着用しなければならない。ビブスは、両チームのシャツと相手チームのビブスの色と異なるものとすべきである。

#### ヘッドカバー

ヘッドカバー（ゴールキーパーの帽子を除く）を着用する場合、次のようになければならない。

- 黒またはシャツの主たる色と同じである（同一チームの競技者が着用する場合、同色のものとする）。
- 競技者の用具として、見苦しくない外見である。
- シャツと一体となっていない。
- 着用している競技者または他の競技者に危険を及ぼさない（例えば、首周りが開閉する構造となっている）。
- 表面から突き出ている部分（突起物）がない。

## 膝および腕のプロテクター

膝や腕のプロテクターを着用する場合、シャツの袖の主たる色と（腕のプロテクター）、ショーツまたはトラックスーツのパンツの主たる色（膝のプロテクター）と同じ色でなければならず、過度に大きなものであってはならない。

色が合わせられない場合、シャツの袖やショーツ（または、着用する場合はトラックスーツのパンツ）がどのような色であっても、黒または白のプロテクターを着用することができる。シャツの袖またはショーツ（または、トラックスーツのパンツ）と色が合わないプロテクターを着用する場合、そのプロテクターはすべて同じ色でなければならない（黒か白で）。

## 電子通信

競技者（交代要員および退場となった競技者を含む）は、どんな形式であっても、電子もしくは通信機器（EPTS が認められる場合を除く）を身につける、または用いることが認められない。

チーム役員による電子通信機器の使用は、競技者の安全や安心・快適さに直接関係するのであれば、または戦術的もしくはコーチングの目的であれば用いることが認められる。ただし、小型で、持ち運びでき、手で携帯できる程度のものに限られる（例えは、マイク、ヘッドフォン、イヤフォン、携帯電話またはスマートウォッチ、タブレット、ラップトップPC）。

認められていない機器を使用する、または電子もしくは通信機器を用いて不適切な行動を取ったチーム役員は、テクニカルエリアから退場となる。

## 電子的パフォーマンス・トラッキングシステム（EPTS）

FIFA、大陸連盟または各国サッカー協会の主催下で行われる公式競技会の試合で、電子的パフォーマンス・トラッキングシステム（EPTS）のひとつとしてウェアラブル技術（WT）が用いられる場合、競技会主催者は、競技者が着用する機器が危険でないものであり、「FIFAクオリティプログラム—EPTS」のウェアラブルEPTS要件を満たしたものとしなければならない。

EPTSが試合や競技会の主催者によって提供される場合、試合や競技会の主催者は、公式競技会で行われる試合において、試合中、EPTSからの情報およびデータが確実かつ的確にテクニカルエリアに送られるようにしなければならない。

「FIFAクオリティプログラム—EPTS」は、競技会主催者が確実かつ的確に電子的パフォーマンス・トラッキングシステムを承認できることを援助する。



## 5 スローガン、メッセージ、イメージと広告

用具には、政治的、宗教的もしくは個人的なスローガンやメッセージまたはイメージをつけてはならない。競技者は、政治的、宗教的もしくは個人的なスローガンやメッセージまたはイメージ、製造社ロゴ以外の広告のついているアンダーシャツを見せてはならない。どのような反則であっても、競技者およびチームは、競技会の主催者や各国サッカー協会またはFIFAによって罰せられる。

### 原則

競技規則第4条は、競技者および交代要員が着用するすべての用具（衣服を含む）に適用される。この原則は、同様にテクニカルエリアにいるすべてのチーム役員にも適用される。

- 次のものは、（通常）着用が認められる。
  - 競技者の番号、氏名、チームの紋章やロゴ、フットサルの試合やリスペクト、インテグリティの促進を主唱するスローガンやエンブレム、さらには、競技会規定もしくは各国サッカー協会、大陸連盟またはFIFAの規定により認められる商業的広告
  - 試合にかかる事柄：対戦チーム、試合日、競技会またはイベント、会場
  - 表示が認められたスローガン、メッセージまたはイメージは、シャツの前面またはアームバンド上に限られるべきである。
  - スローガン、メッセージまたはイメージは、キャプテンのアームバンド上のみに表示されることが認められる場合がある。

### 競技規則の解釈

スローガン、メッセージまたはイメージが認められるかどうかの解釈をするとき、第12条（ファウルと不正行為）に目を向けるべきである。そこには、競技者が次の不正行為を行った場合、主審・第2審判は対応する必要があるとしている。

- 攻撃的な、侮辱的な、もしくは下品な発言をする、または行動をとる。
- 挑発するような、嘲笑するような、または相手の感情を刺激するような行動をとる。

これらの部類に入るスローガン、メッセージまたはイメージは、認められない。

「宗教的な」また「個人的な」ものについては、比較的判断しやすいが、「政治的」なものについてはやや曖昧である。しかし、次のようなスローガン、メッセージまたはイメージは、認められない。

- 生存、死去にかかわらず、個人に関するもの（公式競技会名の一部である場合を除く）
- 都道府県や市町村、地域または国家レベルの政党、政治的組織、結社等

- 都道府県や市町村、地域または国家政府あるいはその部局、事務所または部署
- 差別的な組織
- 数多くの人々を傷つけようとする目的を持つ、または行動をとる組織
- 特定の政治的行動やイベント

国内、国際的な大きな記念イベントを開催するとき、相手チーム（そのサポーターを含む）および一般観客に対して慎重に配慮すべきである。

競技会規定には、具体的に、表示が認められるスローガン、メッセージ、イメージおよび広告の大きさ、数、表示位置に関して、詳細な規制や制限を含めることができる。スローガン、メッセージまたはイメージに関する論議は、試合や競技会が始まる前に解決しておくことが勧められる。

## 6 反則と罰則

危険な用具を着用している場合を除き、プレーは停止される必要はなく、反則を行った競技者は、

- 主審・第2審判にピッチから離れて用具を正すように指示される。
- 用具を正していなければ、プレーが停止したときに離れる。

用具を正す、または取り替えるためにピッチを離れた競技者は、

- 審判員に用具を点検されてから、復帰を認められる。
- 主審・第2審判のいずれかの承認を受けて、はじめてピッチに復帰できる。

競技者が主審・第2審判の承認を得ずにピッチに再び入った場合、競技者は、警告されなければならない。警告をするために主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーを停止したときにボールがあった位置から行われる間接フリーキックが与えられる。ただし、妨害があった場合は、妨害があった位置から直接フリーキックを行う（ペナルティーエリア内で妨害があった場合は、ペナルティーキック）。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。



## 7 競技者の番号

競技会規定は競技者の番号について定めなければならず、通常は1番から15番までで、1番はゴールキーパーのために用意される。

競技会の主催者は、主審・第2審判が15番より大きい数をシグナルするのは非常に難しく、ふさわしくないことに留意しなければならない。

競技者の番号は背中に見えるように記載されなければならず、シャツの主たる色から見分けがつかなければならない。競技会規定は、背番号の大きさおよび競技者が身につけるその他の基本的な用具への表示、番号の大きさ、また必ず表示しなければならないのかどうか決定しておかなければならない。

# Law 5

## 第5条



The Referees  
主審・第2審判

## 1 主審・第2審判の権限

各試合は、その試合に関してフットサル競技規則を施行する一切の権限を持つ2人の審判（主審と第2審判）によってコントロールされる。

## 2 主審・第2審判の決定

プレーに関する事実についての主審・第2審判の決定は、得点となったかどうか、または試合結果を含め最終である。

主審・第2審判およびその他の審判員の決定は、常にリスペクトされなければならない。

主審・第2審判は、プレーを再開した後、もしくはタイムキーパーが音で知らせた後に、第1ピリオドまたは第2ピリオド（延長戦を含む）終了の確認をしてピッチおよびその周辺から離れた後、または試合を中止させた後は、再開の判定が正しくないと気づいても、またはその他の審判員の助言を受けたとしても、それを変えることはできない。

副審のいずれかが、警告や退場に関する反則について、合図した、もしくは伝えたにもかかわらず、プレーが再開されるまで、主審・第2審判が合図を見落とす、または聞きそんじることがある。この場合でも、主審・第2審判は、適切な懲戒処置をとることができるが、その反則に応じたプレーの再開方法は適用しない。

主審と第2審判の判定に不一致があった場合、常に主審の判定が優先される。

第2審判およびその他の審判員が不法な妨害、または不当な行為を行った場合、主審はその審判員を解任し、交代させる。また、関係機関に報告する。

## 3 職権と任務

**主審・第2審判は、**

- フットサル競技規則を施行する。
- その他の審判員が置かれている場合、協力して試合をコントロールする。
- 使用するボールを確実に第2条の要件に適合させる。
- 競技者の用具を確実に第4条の要件に適合させる。

- 試合におきた出来事の記録をとる。
- フットサル競技規則のあらゆる反則に対して、主審・第2審判の裁量によりプレーを停止する。
- 外部からのなんらかの妨害があった場合、試合を停止、一時的に中断、または中止する。例えば、
  - 照明が十分でなくなったとき。
  - 観客が投げた、もしくはけつた物が審判員、競技者、交代要員またはチーム役員に当たった場合、主審はその出来事の重大さに応じ、試合を続けることもできる。または、試合を停止、一時的に中断、もしくは中止することもできる。
  - 観客が笛を吹くことは、プレーを妨害することになる。プレーは、停止され、ドロップボールで再開される。
  - 試合中、試合球以外のボール、その他の物または動物がピッチに入ったならば、主審・第2審判は、
    - プレーが妨害された場合、プレーを停止しなければならない（ドロップボールで再開する）。ただし、妨害が攻撃側チームによるものでない限り、ボールがゴールに入りそうで、守備側チームの競技者がプレーするのを防げないのであれば、ボールがゴールに入った場合（ボールに触れたとしても）、得点を認めなければならない。
    - プレーが妨害されなかつた場合、プレーを続けさせ、できるだけ早い機会にそれらを排除しなければならない。
- 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、プレーが再開された後のみ、ピッチに戻ることができ、競技者は自分の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。
  - 同じチームの競技者が衝突し、対応が必要なとき。
  - 重篤な負傷が発生したとき。
  - 相手競技者が警告される、または退場を命じられるような体を用いた反則（例えば、無謀な、または著しく不正なファウルとなるチャレンジ）の結果として競技者が負傷し、負傷の程度の判断と治療がすばやく完了できるとき。
  - ペナルティーキックが与えられ、負傷した競技者がキッカーとなったとき。
  - ペナルティーキックが与えられ、負傷した競技者がゴールキーパーとなったとき。



- 出血した競技者を確実にピッチから離れさせる。競技者は、止血および用具に血液が付着していないことが十分に確認された後、主審・第2審判の合図を受けてからのみピッチに戻ることができる。
- メディカルスタッフまたは担架搬送者のピッチ入場が認められた場合、担架に乗って、または歩いて、競技者をピッチから離れる。競技者が拒んだならば、反スポーツ的行為で警告されなければならない。
- 負傷した競技者に警告または退場を命じる決定をした後で、競技者が治療のためピッチを離れる場合、競技者がピッチを離れる前に、懲戒の罰則に応じてイエローカードまたはレッドカードを示さなければならない。
- プレーが他の理由で停止された、または反則の結果により負傷を負ったのではなくプレーが停止された場合については、ドロップボールでプレーを再開する。
- 軽傷であると判断したのであれば、ボールがアウトオブプレーになるまでプレーを続けさせることができる。
- 反則があり、反則を行っていないチームがアドバンテージによって利益を受けそうなときは、プレーを継続させる。しかし、予期したアドバンテージがそのとき、または数秒以内に実現しなかった場合、その反則を罰する。
- 同時に2つ以上の反則が行われたとき、より重大な反則を罰する。
- 警告や退場となる反則を行った競技者に懲戒処置をとる。即座に与える必要はないが、次にボールがアウトオブプレーになったときに与えなければならない。
- チーム役員が責任ある態度をとれないのであれば、注意するもしくは警告する、またはピッチおよびテクニカルエリアを含むその直近の周辺からの退場を命じる。反則を行った者が特定できなかった場合、テクニカルエリアにいる、より上位のコーチが罰則を受ける。なお、退場となる反則を行ったチームのメディカルスタッフは、他にそのチームで対応できるメディカルスタッフがおらず、競技者に治療が必要な場合、試合にとどまることができる。
- 主審・第2審判が見ていなかった出来事について、その他の審判員からの援助に基づき、判定を下す。
- ピッチに入ることが認められない者を確実にピッチに入れない。
- プレーの停止後、プレー再開の合図をする。
- フットサル審判員のための実践的ガイドラインにある主審・第2審判およびその他の審判員のシグナルのページに示されているシグナルを示す。
- フットサル審判員のための実践的ガイドラインの該当箇所に示されている、ピッチ上の、またはその周辺におけるポジションをとる。

- 競技者もしくはチーム役員に科せられた罰則または試合前、試合中もしくは試合後に起ったその他の出来事に関する情報などについて、関係機関に審判報告書を提出する。

#### **主審は、**

- タイムキーパーおよび第3審判が置かれていない場合、これらの役割を果たす。
- フットサル競技規則に反するいかなる反則があった場合、自らの裁量において、試合を一時的に中断、または中止する。
- 外部からのあらゆる妨害があった場合、自らの裁量において、試合を一時的に中断、または中止する。

#### **第2審判は、**

- 主審が負傷する、またはその職務を行えなくなった場合、主審に代わる。

### **4 審判員の責任**

主審・第2審判（その他の審判員が置かれている場合は、その他の審判員を含む）は、以下のことに法的な責任を負わない。

- 競技者、役員または観客のあらゆる負傷
- すべての財産についてのあらゆる損害
- フットサル競技規則による決定もしくは試合の開催、競技、管理に必要な一般的な進め方に基づく決定によって起きた、または起きたであろうと思われる、個人、クラブ、会社、協会もしくはその他の団体に対するその他の損失

これらの決定には、以下が含まれる。

- ピッチやその周辺の状態または天候の状態、試合を開催できるかできないか。
- なんらかの理由により試合を中止するかしないか。
- 試合中に用いる付帯設備、ボールおよび用具の適合性に関するもの。
- 観客の妨害または観客席でのなんらかの問題により、試合を停止するかしないか。



- 負傷した競技者を治療のためピッチから退出させるために、プレーを停止するかしないか。
- 負傷した競技者を治療のためにピッチから退出させる必要があるかないか（例外については、前述のとおり）。
- 競技者がある種の衣服や用具を着用することを認めるか認めないか。
- 主審・第2審判の権限が及ぶ場所において、いかなる者（チームまたは会場役員、警備担当者、カメラマン、その他メディア関係者を含む）のピッチ周辺への立ち入りを許可するかしないか。
- フットサル競技規則またはその試合が行われるFIFA、大陸連盟、各国サッカー協会および競技会の規定や規約に示される任務に従って主審・第2審判が下したその他の決定について。

## 5 国際試合

国際試合には、1人の第2審判を置かなければならない。

## 6 主審・第2審判の用具

### 基本的な用具

主審・第2審判は、次の用具を携行しなければならない。

- 笛（少なくとも1つ）
- レッドカード、イエローカード
- ノート（または試合を記録するためのその他の道具）
- 時計（少なくとも1つ）

### その他の用具

主審・第2審判は、以下のものを用いることが認められる。

- その他の審判員との通信のための用具 - ヘッドセットなど
- EPTS、またはその他のフィットネスマニタリング機器

主審・第2審判は、カメラを含むその他の電子機器を着用することができない。

主審・第2審判およびその他の審判員も、装身具を着用することが認められない（タイムキーパーが置かれていない場合、主審は、時計または試合時間を計測する機器を着用することができる）。

## 7 ビデオサポート

ビデオサポート（VS）は、試合や大会の主催者がすべてのVS実施手順および実施要件（FIFAが設定する）を満たし、FIFAからの文書による承認を得た場合にのみ使用が認められる。

主審・第2審判は、チームの監督（または、チームの監督がない場合、指定された他のチーム役員）が次に関係する判定にチャレンジしたときにVSを用いる。

- 得点か得点でないか
- ペナルティーキックかペナルティーキックでないか
- 退場（2つ目の警告によるものでない）
- 人間違い（別の競技者に警告する、または退場を命じる）

加えて、上記項目の事象において主審・第2審判の間で判定が異なった場合、主審・第2審判の裁量でVSを用いることができる。

次の状況でも、主審・第2審判の裁量において、VSを用いることができる。

- 時計が故障した場合
- タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき作動させたものの時計が正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合
- 得点となったかどうか検証するため
- ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため

VSでは、事象について1つ以上のリプレー映像を用いる。主審・第2審判が直接リプレー映像を検証し、主審が最終の判定を行う。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または「見逃された重大な事象」があったことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。



# Law 6

## 第6条



The Other  
Match Officials

その他の審判員

## 1 副審

3人の副審（第3審判、第4審判およびタイムキーパー）を任命できる。副審は、フットサル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、座っていても良い。

タイムキーパー、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および累積ファウルを記録するために必要な機器を用いる。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

**第3審判は、**

- 主審・第2審判およびタイムキーパーを援助する。
- 試合に参加する競技者の記録を取る。
- 主審・第2審判の要求の下、ボールの交換を監視する。
- 交代要員がピッチに入る前に用具を確認する。
- 得点者の番号を記録する。
- ピッチ上にいる主審・第2審判が判定を下すにあたり、採用するしないにかかわらず、試合に参加している者による反則、不正行為または反スポーツ的行為について知らせる。
- チーム役員からタイムアウトの要求があったとき、タイムキーパーに要求があったことを知らせる。
- タイムキーパーが音でタイムアウトの合図をしたならば、所定のシグナルで主審・第2審判および両チームにタイムアウトが与えられたことを知らせる。
- タイムアウトの要求を記録する。
- 各ピリオドにおける、主審・第2審判から合図された各チームの累積ファウルを記録する。
- 各ピリオドにおいて、チームが、それぞれ5つ目の累積ファウルを行ったときに、所定のシグナルを示す。



- 各ピリオドにおいて、チームが、それぞれ5つ目の累積ファウルを行ったときに、タイムキーパー・テーブルの上にはっきりと見える表示を置く。
- 警告された、または退場を命じられた競技者の氏名および番号を記録する。
- 各ピリオドが始まる前にタイムアウト要求のための用紙を各チーム役員に手渡し、各ピリオドで、タイムアウトの要求がなかった場合、各ピリオド後にその用紙を回収する。



#### タイムアウト

- 退場を命じられた競技者に代わる交代要員がピッチに入ることができる時間を示す用紙をそれぞれのチームの役員に手渡す。



交代要員は、時計表示で第\_\_\_\_ピリオドの試合時間残り\_\_\_\_分\_\_\_\_秒に  
ピッチに入ることができる。

- 主審・第2審判の監理のもと、用具を正すためにピッチ外に出た競技者がピッチに戻るのを確認する。
- 主審・第2審判の監理のもと、負傷等によりピッチ外に出た競技者がピッチに戻るのを確認する。
- 競技者の警告や退場に明らかな誤りがあったとき、または主審・第2審判の視野外で乱暴な行為が行われた場合、主審・第2審判に合図する。すべての場合において、主審・第2審判は、プレーに関する事実について判定する。
- テクニカルエリアやベンチにいる者の行為を監視すると共に不適切な行動について主審・第2審判に知らせる。
- 外部からの妨害によりプレーが停止された事実および理由について記録する。
- 試合に関するその他の情報を提供し、主審・第2審判を援助する。
- 必要に応じて、ピッチ内でフットサル審判員のための実践的ガイドラインの関係箇所に示されているポジションをとる。
- 主審または第2審判に負傷や事故があった場合、第2審判に代わる。

#### 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。

- 各ピリオドの最初のキックオフが正しく行われた後に時計を進める。
- ボールがアウトオブプレーになったときに、時計を止める。
- キックイン、ゴールクリアランス、コーナーキック、キックオフ、フリーキック、ペナルティーキックまたはドロップボールの後に、再び時計を正しく進める。
- 得点の後、ペナルティーキックまたはフリーキックが与えられた後、もしくは競技者が負傷した後に、時計を止める。
- 主審・第2審判が止めるように合図したときに、時計を止める。
- 大型スコアボードが設置されている場合、得点、累積ファウルおよび各ピリオドを表示する。
- チームから要求されたタイムアウトについて、第3審判から知らされた後、主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図する。
- 1分間のタイムアウトを計測する。
- 1分間のタイムアウトの終了を、主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図する。



- 第3審判から知らされた後、各チーム5つ目の累積ファウルを、主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図する。
- チームが少ない競技者数でプレーする2分間を計測する。
- 第1ピリオドの終了および試合の終了ならびに延長戦が行われるときにはその各ピリオドの終了を主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図する。
- 必要に応じ、フットサル審判員のための実践的ガイドラインの関係箇所に示されるように、ピッチ横にポジションをとる。
- 第4審判が割り当てられておらず第3審判が不在となった場合、第3審判が行うべき任務を果たす。
- 試合に関するその他の情報を提供する。

### 3 国際試合

国際試合においては、必ず第3審判およびタイムキーパーを置かなければならない。

国際試合において用いられる時計は、必要な機能のすべてを備えていなければならない（正確な時間の計測、および、2人以上であっても、少ない競技者数でプレーする2分間を同時に計測する装置、ならびに、各チームの各ピリオドの累積ファウルモニター）

### 4 第4審判

第4審判は、競技会規定に基づき割り当てができる。その役割と任務は、フットサル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。

#### 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。



# Law 7

第7条

The Duration  
of The Match

試合時間

## 1 プレーのピリオド

試合は、プレーイングタイムで20分間の同じ時間からなる2つのピリオドで行われ、競技会規定で認められる場合のみ、短縮することができる。

## 2 プレーのピリオドの終了

各ピリオドは、延長戦が行われる場合は延長戦の各ピリオドを含め、プレーイングタイムで指定された時間が経過した時に終了する。

タイムキーパーは、各ピリオド、また、延長戦が行われるときには、延長戦の各ピリオドの終了を主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図する。

- 主審・第2審判が終了の合図の笛を吹かなかった場合であっても、タイムキーパーが不在、または機器の故障によりタイムキーパーからの合図が鳴らなかつた場合を除き、音による合図があったとき、ピリオドは終了する。タイムキーパーからの合図がない場合、主審・第2審判はプレーイングタイムで20分間、または延長戦の指定された時間が経過したことを確認し、それぞれの笛で各ピリオドの終了を合図する。
- ピリオドの終了間際で6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック(DFKSAF)またはペナルティーキックが与えられた場合、キックが完了したときに、ピリオドは終了する。ボールがインプレーになった後、次のことが起きたときにキックは完了する。
  - ボールの動きが止まった、またはアウトオブプレーになった。
  - ボールが、守備側ゴールキーパーを除く、いずれかの競技者（キッカ一人も含む）によってプレーされた。
  - キッカーまたはキッカの味方競技者に反則があり、主審・第2審判がプレーを停止した。

守備側チームの競技者が、キックが完了する前に反則をした場合、主審・第2審判はフットサル競技規則に従い、DFKSAFもしくはペナルティーキックをあらたに行う、または再び行い、試合を続ける。

- タイムキーパーの音による合図によってピリオドの終了が示された後であっても、上記の状況においてのみ、第1条と第10条の規定に基づきボールがゴールに入ったときに限り得点が認められる。

これ以外のケースで、ピリオドは延長されない。



### 3 タイムアウト

チームは、各ピリオドそれぞれ1回、1分間のタイムアウトをとることができる。

次の条件が適用される。

- チーム役員は、第3審判に、また、第3審判が不在の場合はタイムキーパーに事前に渡された用紙を用いて、1分間のタイムアウトを要求することができる。
- タイムキーパーは、ボールがアウトオブプレーで、タイムアウトを要求しているチームがプレーの再開を行う、またはドロップボールを受けるときに、主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音で合図し、タイムアウトを与える。
- タイムアウト中、
  - 競技者は、ピッチ内にも、ピッチ外にもいることができる。ただし、競技者は、飲水のためにピッチから離れなければならない。
  - 交代要員は、ピッチ外にいなければならない。
  - チーム役員がピッチ上で指示を与えることは、認められない。
- 交代は、タイムアウト終了を示す音や笛で合図されたのち行うことができる。
- チームが試合の第1ピリオドにタイムアウトを要求しなかった場合でも、第2ピリオドにタイムアウトを取ることができるのは1回だけである。
- 第3審判、タイムキーパーのいずれもがいない場合、チーム役員は主審・第2審判にタイムアウトを要求することができる。
- 延長戦が行われた場合、延長戦でのタイムアウトは認められない。

### 4 ハーフタイムのインターバル

競技者には、15分間を超えない範囲でハーフタイムのインターバルを取る権利がある。延長戦が行われる場合、その2つのピリオド間のインターバルはなく、チームは、単にそれぞれが位置するハーフを替え、チーム役員および交代要員はベンチを交替する。しかしながら、延長戦のハーフタイムには、短時間（1分間を超えるべきではない）の水分補給時間を取ることが認められる。

競技会規定には、ハーフタイムのインターバル時間を定めなければならず、それは主審・第2審判の承認があった場合にのみ変更できる。

## 5 中止された試合

競技会規定、または主催者が定める場合を除き、中止された試合は、再び行われる。



# Law 8

## 第8条

The Start  
and Restart  
of Play

プレーの開始および再開



試合の両ピリオドおよび延長戦の両ピリオドの開始、ならびに得点があった後のプレーは、キックオフによって行われる。(直接または間接) フリーキック、ペナルティーキック、キックイン、ゴールクリアランスおよびコーナーキックは、その他の再開方法である。

主審・第2審判がプレーを停止し、この条で定められた上記の再開方法が当てはまらない場合、ドロップボールで再開する。

ポールがインプレーでないときに反則が起きた場合、プレーの再開方法は変更しない。

## 1 キックオフ

### 進め方

- 主審がコインをトスし、トスに勝ったチームが第1または第2ピリオド、また延長戦が行われるとき、その第1または第2ピリオドのどちらでキックオフを行うのかを決める。
- 競技会規定に定められていない限り、ホームチームが第1ピリオド、また延長戦が行われるとき、その第1ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを選択する。
- 第1ピリオドにキックオフを行わなかったチームが、第2ピリオド開始のキックオフを行う。
- 第2ピリオドには、両チームはエンドを替え、反対のゴールに攻める。
- ハーフタイムのとき、各チームはベンチを替え、ピッチの守備側サイドに位置することになる。
- 一方のチームが得点したのち、他方のチームがキックオフを行う。

すべてのキックオフにおいて、

- キックオフを行う競技者を除いて、すべての競技者は、ピッチの自分たちのハーフ内にいなければならない。
- キックオフを行うチームの相手競技者は、ボールがインプレーになるまで少なくとも3mボールから離れなければならない。
- ボールは、センターマーク上に静止していなければならない。
- ベンチサイドに位置する主審または第2審判が笛でキックオフを行う合図をする。
- ボールは、けられて明らかに動いたときインプレーとなる。
- キックオフから相手競技者のゴールに直接得点することができる。ボールがキッカー側のゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。



## 反則と罰則

他の競技者がボールに触れる前にキッカーがボールに再び触れた場合、間接フリーキックが与えられる。ハンドの反則の場合、直接フリーキックが与えられる。

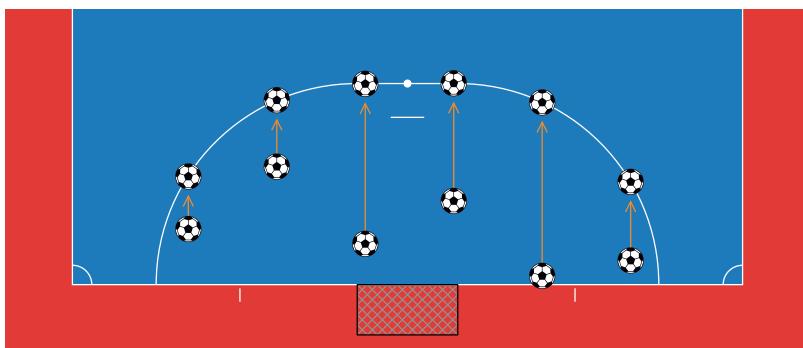
キックオフの進め方に対して、その他の反則があった場合、キックオフを再び行う。

## 2 ドロップボール

### 進め方

主審、第2審判のいずれかが、プレーを停止した時、ボールを保持していたチーム、または主審・第2審判が保持したであろうチームを判断できるのであれば、そのチームの競技者の1人にボールをドロップする。もしそうでなければ、ボールは、最後にボールに触れたチームの競技者の1人にドロップされる。

ボールは、プレーが停止されたときにボールがあった位置でドロップされる。ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で、攻撃側チームがボールを保持していた、または保持したであろうという場合（どちらのチームが保持していた、または保持したであろうかが判断できない場合には、最後にボールに触れたチーム）、ボールは、タッチラインに平行な仮想のラインでプレーを停止したときの位置に最も近い、ペナルティーエリア線上でドロップされる（下図の通り）。



- (両チームの) 他のすべての競技者は、ボールがインプレーになるまで少なくとも 2 m ボールから離れていなければならない。
- ボールは、ピッチ面に触れたときにインプレーとなり、(いずれのチームの) どの競技者であってもボールをプレーできる。

## 反則と罰則

- 次の場合、ボールを再びドロップする。
  - ボールがピッチ面に触れる前に競技者がボールに触れる。
  - ボールがピッチ面に触れたのちに、競技者に触れることなくアウトオブプレーになる。
- ドロップされたボールが少なくとも 2 人の競技者に触れることなくゴールに入った場合、プレーは次のように再開される。
  - ボールが相手競技者のゴールに入った場合は、ゴールクリアランス
  - ボールがドロップされた競技者のチームのゴールにボールが入った場合は、コーナーキック

しかしながら、ボールをドロップされた競技者がコントロールできない状況により（例えば、施設の状態や正しくボールがドロップされなかった）、ドロップしたボールが少なくとも 2 人の競技者に触れられることなく、どちらかのゴールに入ったならば、ボールは再びドロップされる。



# Law 9

## 第9条



The Ball  
in and out  
of Play

ボールインプレーおよび  
ボールアウトオブプレー

## 1 ボールアウトオブプレー

ボールは、次のときにアウトオブプレーとなる。

- ピッチ面上または空中で、ボールの全体がエンドラインまたはタッチラインを完全に越えた。
- 主審・第2審判がプレーを停止した。
- ボールが天井に触れた。

ボールは、審判員に触れ、ピッチ内に残った場合も、次のときにアウトオブプレーになる。

- チームが大きなチャンスとなる攻撃を始める。または、
- ボールが直接ゴールに入る。または、
- ボールを保持するチームが替わる。

これらの3つのケースでボールが審判員に触れた場合、プレーは、ドロップボールによって再開される。

## 2 ボールインプレー

ボールは、審判員に触れる、またはゴールポスト、クロスバーからはね返ってピッチ内にある場合も常にインプレーである。

チーム役員、交代要員、退場になった競技者、または一時的に（負傷、用具を正すためなどで）ピッチから離れている競技者が、不正に妨害しようとする意図なく、明らかにピッチから出ようとしているインプレー中のボールに触れた場合、間接フリーキックが与えられるが、懲戒の罰則は与えられない。

## 3 室内のピッチ

競技会規定は、天井高の最小値について定める。

ボールがインプレー中、天井に触れたらならば、プレーは最後にボールに触れたチームの相手競技者により、キックインで再開される。キックインはボールが天井に触れた場所の下のピッチ上の場所から最も近いタッチライン上の位置から行われる。



# Law 10

## 第10条

Determining  
the Outcome  
of a Match

試合結果の決定

## 1 得点

ゴールポストの間とクロスバーの下でボールの全体がゴールラインを越えたとき、ゴールにボールを入れたチームが反則を行っていなければ、1得点となる。

偶発的、意図的にかかわらず、ゴールが守備側チームの競技者（ゴールキーパーを含む）によって動かされ、または転倒させられ、ボールがゴールラインを越えて、ゴールが通常の位置にあったときのゴールポストの間を通過して（第1条に規定されているように）ゴールに入ったと主審・第2審判が確認したならば、主審・第2審判は得点を与える。ゴールが意図的に動かされる、または転倒させられた場合、主審・第2審判は反則を行った競技者を警告する。

ゴールキーパーを含む攻撃側チームの競技者がゴールを動かす、または転倒させた場合、主審・第2審判は得点を認めない。意図的に行つたのであれば、競技者は警告される。

ゴールキーパーが相手のゴールにボールを直接投げ入れた場合、ゴールクリアランスが与えられる。ただし、国内ルールにより、ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルで投げたボールが直接ハーフウェーラインを越えることを禁止していた場合を除く。反則となつた場合、ボールがハーフウェーラインを越えたところから行われる間接フリーキックが相手チームに与えられる。

### 得点とはならない

ボールの全体がゴールライン（第1条に規定されるゴールポストの間で）を越える前に主審・第2審判のいずれかが、得点の合図をし、直ちに誤りに気付いた場合、プレーはドロップボールによって再開される。

## 2 勝利チーム

試合中により多くの数の得点をしたチームを勝ちとする。両チームが同じ数の得点または無得点の場合、試合は引き分けとする。

試合またはホームアンドアウェーの対戦が終了し、競技会規定が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
- それぞれ5分間以内で同じ時間の2つのピリオドからなる延長戦  
競技会規定は、同じ時間の2つのピリオドの長さについて、定めなければならない。
- 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。



### 3 PK戦（ペナルティーシュートアウト）

試合後に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、フットサル競技規則の関係諸条項が適用される。

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。

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競技者、交代要員またはチーム役員に示された注意や警告は、PK戦（ペナルティーシュートアウト）に繰り越されない。

#### 進め方

##### 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、施設の状態、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するのかを決める。
- チームベンチの位置は、第2ピリオド、または、延長戦が行われた場合は延長戦の第2ピリオドのときの位置から変えない。
- 試合または延長戦の終了時に負傷により、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が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。順番は、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、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審判に通知されなければならない。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、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）。

- 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PK戦（ペナルティーシュートアウト）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。

#### PK戦（ペナルティーシュートアウト）の進行中

- 資格のある競技者および交代要員ならびに主審・第2審判およびその他の審判員のみがピッチの中にいることができる。
- キッカーと両ゴールキーパー以外、資格のあるすべての競技者および交代要員は、センターサークル内、あるいはハーフウェーライン上またはその後方近くにいなければならない。
- キッカーのチームのゴールキーパーは、ピッチの中でペナルティーエリアの外、ベンチと第2審判の反対サイドで、ペナルティーマークと概ね同じレベルでマークから少なくとも5m離れなければならない。
- 資格のある競技者または交代要員は、ゴールキーパーと入れ替わることができる。
- キックは、ボールの動きが止まったとき、ボールがアウトオブプレーになったとき、または反則があって主審・第2審判がプレーを停止したときに完了する。キッカーは、ボールを再びプレーすることはできない。
- 主審・第2審判は、キックの結果を記録する。
- ゴールキーパーが反則を行い、その結果キックを再び行うことになった場合、1度目の反則であったなら、ゴールキーパーは、注意され、その後も同じ競技者が反則を行ったならば、警告される。
- 主審・第2審判がキックを行うよう合図した後に行つた反則でキッカーが罰せられる場合、キックは失敗として記録され、キッカーは警告される。
- ゴールキーパーとキッカーの両方が同時に反則を行つた場合、キックは失敗として記録され、キッカーは警告される。
- PK戦（ペナルティーシュートアウト）の進行中に、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、競技者数の多いチームはそのときの競技者数のまとまることも、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審判に通知しなければならない。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。

- キックは、両チーム交互に行われる。
- それぞれのキックは異なるキッカーによって行われ、資格のあるすべての競技者および交代要員がキックを行わなければならず、その後は、いずれの競技者または交代要員でも2本目のキックを行うことができる。
- 上記の基本原則はその後続けて行われるキックにも適用されるが、チームはキッカーの順番を変更することができる。
- 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。
- 5本ずつのキックを行ったのち、両チームの得点が同じ場合、同数のキックで一方のチームが他方より多く得点するまで、キックは続けられる。
- 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ではない。競技者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。

#### 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

- 競技者、交代要員またはチーム役員は、警告される、または退場を命じられることがある。
- 退場になったゴールキーパーは、他の資格のある競技者と入れ替わらなければならない。
- プレーを継続できなくなったゴールキーパー以外の競技者は、他の競技者と入れ替わることができない。
- 一方のチームのキッカーが3人未満となった場合でも、主審・第2審判は、試合を中止してはならない。

#### 4 アウェーゴール

競技会規定には、ホームアンドアウェー方式で競技する場合で、第2戦後に合計得点数が同じであるとき、アウェーのピッチで得点した得点数を2倍に計算する規定を設けることができる。

# Law 11

## 第11条

Offside

オフサイド



フットサルには、オフサイドはない。

# Law 12

## 第12条



Fouls  
and Misconduct  
ファウルと不正行為

ボールがインプレー中に反則があった場合にのみ、直接、間接フリーキックまたはペナルティーキックを与えることができる。

## 1 直接フリーキック

競技者が次の反則のいずれかを相手競技者に対して不用意に、無謀に、または過剰な力で行ったと主審・第2審判が判断した場合、直接フリーキックが与えられる。

- チャージする。
- 飛びかかる。
- ける、またはけろうとする。
- 押す。
- 打つ、または打とうとする（頭突きを含む）。
- タックルする、またはチャレンジする。
- つまずかせる、またはつまずかせようとする。

身体的接触を伴う反則が起きたときは、直接フリーキックまたはペナルティーキックで罰せられる。

- 「不用意」とは、競技者が相手にチャレンジするときに注意もしくは配慮が欠けていると判断される、または慎重さを欠いて行動すること。懲戒の罰則は、必要ない。
- 「無謀」とは、競技者が相手競技者にとって危険になる、または結果的にそうなることを無視して行動することで、警告されなければならない。
- 「過剰な力を用いる」とは、競技が必要以上の力を用いる、または相手競技者の安全を脅かすことで、退場が命じられなければならない。

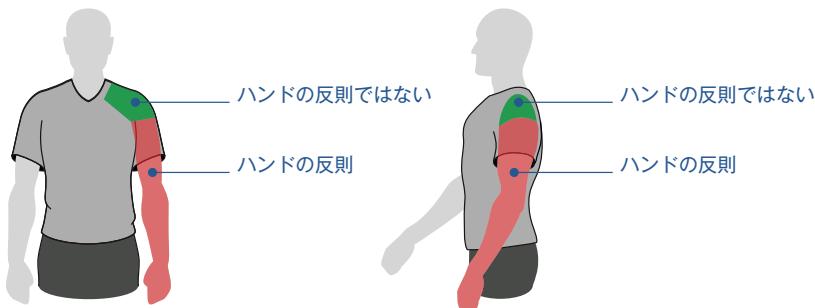
競技者が次の反則のいずれかを行った場合も、直接フリーキックが与えられる。

- 意図的に、または手や腕で競技者の体を不自然に大きくすることを含め、ハンドの反則を行う（自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く）。
- 相手競技者を押さえる。
- 身体的接触によって相手競技者を遅らせる。
- チームリストに記載されている者もしくは審判員をかむ、またはこれらに向かってつばを吐く。
- ボール、相手競技者もしくは審判員に向かって物を投げるもしくはけりつける、または持った物でボールに触れる、またはボールがゴールに触れるようにゴールを移動させる。

この項に示されるすべての反則は、累積ファウルとなる。ただし、ペナルティーキックが与えられた場合、累積ファウルは記録されない。

### ボールを手や腕で扱う

ハンドの反則を判定するにあたり、腕の上限は、脇の下の最も奥の位置までのところとする。



競技者の手や腕にボールが触れることがすべてが、反則にはならない。

競技者が次のことを行った場合、反則となる。

- 例え手や腕をボールの方向に動かし、手や腕で意図的にボールに触れる。
- 手や腕で体を不自然に大きくして、手や腕でボールに触れる。手や腕の位置が、その状況における競技者の体の動きによるものではなく、また、競技者の体の動きから正当ではないと判断された場合、競技者は、不自然に体を大きくしたとみなされる。競技者の手や腕がそのような位置にあったならば、手や腕にボールが当たりハンドの反則で罰せられるリスクがある。

ゴールキーパーは、自分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、他の競技者と同様に制限される。ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で、認められていないにもかかわらず手や腕でボールを扱った場合、間接フリーキックが与えられるが、懲戒の罰則は与えられない。しかしながら、プレーが再開された後、他の競技者が触れる前にゴールキーパーが再びボールを触れる反則の場合（手や腕による、よらないにかかわらず）、相手の大きなチャンスとなる攻撃を阻止した、または相手の得点や決定的な得点の機会を阻止したのであれば、罰せられなければならない。



## 2 間接フリーキック

競技者が次のことを行った場合、間接フリーキックが与えられる。

- 危険な方法でプレーする（下記に定めるとおり）。
- 身体的接触を伴わずに、相手競技者の進行を遅らせる。
- 異議を示す、攻撃的、侮辱的、もしくは下品な発言や行動をとる、または言葉による反則を行う。
- ゴールキーパーがボールを手で投げるもしくは手から放すのを妨げる、または、ゴールキーパーがボールを投げるもしくは放す過程でボールをける、もしくはけろうとする。
- （フリーキックのときも含め）ゴールキーパーが手でボールに触れる触れないにかかわらず、競技規則の裏をかいて、頭、胸、膝などを用いボールがゴールキーパーにパスできるよう、意図的なトリックを企てる。ゴールキーパーが意図的なトリックを企てていたならばゴールキーパーが罰せられる。
- 相手チームのゴールに次のように得点する。
  - 手や腕で体を大きくしていない場合で、偶発的に自分の手や腕から直接（ゴールキーパーを含む）。
  - 手や腕で体を大きくしていない場合で、偶発的にボールが自分の手や腕に触れた後。ただし、ボールが触れた後、他の競技者によって意図的にプレーされていない場合。

競技者が手や腕で体を大きくすることなく偶発的に手や腕でボールに触れた直後に得点することができなかった場合、プレーは続けられるべきである。

- 競技者を警告する、または退場させるためにプレーを停止することになるフットサル競技規則に規定されていない反則を行う。

ゴールキーパーが次の反則のいずれかを行った場合も、間接フリーキックが与えられる。

- 自分自身のハーフ内で、手や腕または足を用いて、4秒を超えてボールをコントロールする。
- ピッチのどこにおいてもコントロールして保持したボールをプレーしたのちに、相手競技者がプレーする、または触れることなく、味方競技者が意図的にゴールキーパーに向かってプレーしたボールを自分自身のハーフ内で再び触れる。懲戒の罰則はとられない。
- 味方競技者によって意図的にゴールキーパーにキックされたボールを自分自身のペナルティーエリア内で、手や腕で触れる（キックインからを含めて）。

- ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルについて国内のルールで規定されているのであれば、投げたボールが直接ハーフウェーラインを越える（ボールがハーフウェーラインを越えた場所から間接フリーキックを行う）。

4秒のカウントに関して、ゴールキーパーがボールをコントロールしていると判断されるのは、次のときである。

- ボールがゴールキーパーの両手もしくは両足間にあるとき、またはボールがゴールキーパーの手もしくは足と他のもの（例えば、ピッチ面、自分の体）との間にあるとき、またはボールに手や腕または足のいずれかの部分で触れているとき。
- ゴールキーパーが広げた手のひらでボールを持っているとき。
- ボールをピッチ面にバウンドさせる、または空中に投げ上げたとき。
- 手または足でボールをドリブルしているとき。

ゴールキーパーが手や腕でボールをコントロールしているとき、相手競技者は、ゴールキーパーにチャレンジすることができない。

### 危険な方法でのプレー

危険な方法でプレーするとは、ボールをプレーしようとするとき、（自分を含む）競技者を負傷させることになるすべての行為であり、近くにいる相手競技者が負傷を恐れてプレーできないようにすることも含む。

シザーズキックまたはバイシクルキックは、相手競技者に危険でない限り、行うことができる。

### 身体的接触なく相手競技者の進行を遅らせる

相手競技者の進行を遅らせるとは、ボールが両競技者のプレーできる距離内にないとき、相手競技者の進路に入り込み、その進行を妨げる、ブロックする、スピードを落とさせる、進行方向の変更を余儀なくさせることである。

すべての競技者は、ピッチ上でそれぞれ自分のポジションをとることができる。相手競技者の進路上にいることは、相手競技者の進路に入り込むことと同じではない。

競技者が、相手競技者とボールの間に自らを置くことは、ボールがプレーできる距離にあり相手競技者を手や体で押さえていない限り、反則ではない。ボールがプレーできる距離にある場合、その競技者は正しい方法で相手競技者によりチャージされることがある。



### 相手競技者をブロックする

ブロックすることは、接触があったときにブロックする競技者が静止している、また意図的に体を相手競技者の進行方向に動かしたり割り込ませて接触を引き起こしていない、さらに相手競技者にブロックを回避する機会があるのであれば、フットサルで認められる戦術だと考えられる。ブロックは、相手競技者がボールをプレーできるできないにかかわらず、行うことができる。

## 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（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。

試合開始のためピッチに入る前に競技者またはチーム役員が退場となる反則を行った場合、主審・第2審判は、競技者またはチーム役員を試合に参加させない権限を持つ。主審・第2審判は、その他の不正行為について、報告する。

試合が開始される前に、主審・第2審判が氏名を届けられた競技者、交代要員またはチーム役員を警告する必要になった場合、イエローカードを示すのではなく口頭で警告し、試合後この事実について関係機関に報告すべきである。

試合中に同じ者が警告の反則を行ったならば、主審・第2審判はイエローカードを示して警告する。しかしながら、これは試合中に反則を行った者に示された最初のイエローカードであることから、退場の反則とはみなさない。

ピッチの内外にかかわらず、他の者もしくはフットサル競技規則に対して、警告もしくは退場となる反則を行った競技者またはチーム役員は、その反則に従って懲戒される。

イエローカードは警告されたことを知らせるため、レッドカードは退場が命じられたことを知らせるために用いられる。

競技者、交代要員またはチーム役員のみにレッドカードまたはイエローカードを示すことができる。

### 競技者と交代要員

#### カードを示すためにプレーの再開を遅らせる

主審・第2審判は、競技者を警告する、または退場させると判断した場合、罰則の処置をし終えるまでプレーを再開させてはならない。ただし、反則を行っていないチームがすばやくフリーキックを行い、明らかな得点の機会を得られ、主審・第2審判が罰則の手続きを始めていない場合を除く。罰則の処置は、次にプレーが停止されたときに行わ

れる。なお、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、警告されることになり、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。

### アドバンテージ

警告や退場となるべき反則に対して主審・第2審判がアドバンテージを適用したとき、この警告や退場処置は、次にボールがアウトオブプレーになったときに行われなければならない。しかしながら、反則が相手チームの決定的な得点の機会を阻止するものであった場合、競技者は、反スポーツ的行為で警告され、反則が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、警告されない。

明らかな得点の機会を除き、著しく不正なプレー、乱暴な行為、2つ目の警告となる反則、または6つ目（もしくはそれ以降）の累積ファウルとなる状況で、アドバンテージを適用すべきでない。アドバンテージを適用した場合、主審・第2審判は次にボールがアウトオブプレーになったとき、競技者に退場を命じなければならないが、競技者がボールをプレーする、もしくは相手競技者にチャレンジする、または妨害した場合、主審・第2審判は、プレーを停止し、競技者を退場させ、間接フリーキックでプレーを再開する。ただし、競技者がより重い反則を行った場合を除く。

アドバンテージが適用され、得点後2枚目のイエローカードまたはレッドカードが示された場合、反則を行った方のチームは、退場となった競技者に代わる交代要員を加えることができ、引き続いて同数の競技者数でプレーを続けることができる。得点とならなかった場合、そのチームはそのまま1人少ない競技者でプレーをする。

守備側競技者が、ペナルティーエリアの外で攻撃側競技者を押さえ、そのままペナルティーエリア内でも押させていた場合、主審・第2審判は、ペナルティーキックを与えるべきでない。

### 警告となる反則

競技者は、次の場合、警告される。

- プレーの再開を遅らせる。
- 言葉または行動により異議を示す。
- 主審・第2審判のいずれかの承認を得ず、ピッチに入る、もしくはピッチを離れる、または交代の進め方に反する。
- ドロップボール、コーナーキック、フリーキック、またはキックインでプレーが再開されるときに規定の距離を守らない。
- 繰り返し反則する（「繰り返し」の定義に明確な回数や反則のパターンは、ない）。
- 反スポーツ的行為を行う。



交代要員は、次の反則を行った場合、警告される。

- プレーの再開を遅らせる。
- 言葉または行動により異議を示す。
- 交代の進め方に反し、ピッチに入る。
- 反スポーツ的行為を行う。

別々に2つの警告となる反則が起きたならば（2つが近接している場合であっても）、2つの警告となる反則が行われたとすべきである。例えば、競技者が交代ゾーンを用いずピッチに入り、無謀なタックルをした場合である。

### 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、

- 負傷を装う、またはファウルをされたふりをする（シミュレーション）などで主審・第2審判を騙そうとする。
- 直接フリーキックとなる反則を無謀に行う。
- 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ボールを手や腕で扱う。ただし、意図的でないハンドの反則として主審・第2審判がペナルティーキックを与えた場合を除く。
- 相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止し、意図的でないハンドの反則として主審・第2審判がペナルティーキックを与える。
- 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ない）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。
- ピッチに認められないマークを描く。
- ピッチから離れるよう命じられたのち、ピッチから出る途中でボールをプレーする。
- 試合にとってリスペクトに欠ける行為を行う。
- (フリーキックのときも含め)ゴールキーパーが手でボールに触れる触れないにかかわらず、競技規則の裏をかいて、頭、胸、膝などを用いボールがゴールキーパーにバスできるよう意図的なトリックを企てる。ゴールキーパーが意図的なトリックを企てていたならば、ゴールキーパーが罰せられる。

- プレー中に言葉で相手競技者を惑わす。
- (相手チームの得点や決定的な得点の機会を阻止する場合を除き) 意図的にゴールを動かす、または転倒させる。

### 得点の喜び

競技者は得点をしたときに喜ぶことはできるが、その表現は過度になってはならない。あらかじめ演出されたパフォーマンスは、勧められず、時間をかけ過ぎてはならない。

得点の喜びのためにピッチを離れることは、警告の反則ではない。しかし、競技者は、できるだけ早くピッチに戻るべきである。

次の場合、競技者は、得点が認められなかったとしても警告されなければならない。

- 安全や警備に問題が生じるような方法で、観客に近づく。
- 挑発する、嘲笑する、または相手の感情を刺激するように行動する。
- マスクや同様のものを顔や頭に被る。
- シャツを脱ぐ、シャツを頭に被る。

### 退場となる反則

競技者または交代要員は、次の反則のいずれかを行った場合、退場を命じられる。

- 意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止する、またはゴールを動かすもしくは転倒させる（ボールがゴールラインを越えることを阻止するときなど）。
- 自分たちのペナルティーエリア外で意図的でないハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止する。
- ボールにプレーしようと試みず、またはボールに向かうことなく（相手競技者に）チャレンジしてフリーキックやペナルティーキックで罰せられる反則を行い、全体的にその反則を行った競技者のゴールに向かって動いている相手競技者の得点または決定的な得点の機会を阻止する。
- ボールに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）チャレンジしてフリーキックで罰せられる反則を行い、全体的にその反則を行った競技者のゴールに向かって動いている相手競技者の得点または決定的な得点の機会を阻止する。
- 著しく不正なプレーを行う。
- 人をかむ、または人につばを吐く。
- 乱暴な行為を行う。
- 攻撃的な、侮辱的な、もしくは下品な発言をする、または行動をとる。
- 同じ試合の中で2つ目の警告を受ける。



退場を命じられた競技者または交代要員は、ピッチ周辺およびテクニカルエリアから離れなければならない。

### 得点または決定的な得点の機会の阻止（DOGSO）

競技者が、意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、反則が起きた場所にかかわらず、その競技者は退場を命じられる。

競技者が意図的でないハンドの反則を行い、相手チームの得点または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、反則を行った競技者は警告される。

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、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。

競技者、退場となった競技者、交代要員またはチーム役員が主審・第2審判から必要な承認を得ることなく、または交代の進め方に反してピッチに入り、プレーまたは相手競技者を妨害し、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、退場の対象となる反則を行ったことになる。

DOGSOの状況かどうかを決定するにあたり、次の状況を考慮に入れなければならない。

- 反則とゴールとの距離
- 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
- ゴールキーパーを含むアクティブな守備側競技者の位置と数
  - ゴールが「守られている」かどうか
- アクティブな攻撃側競技者の位置と数

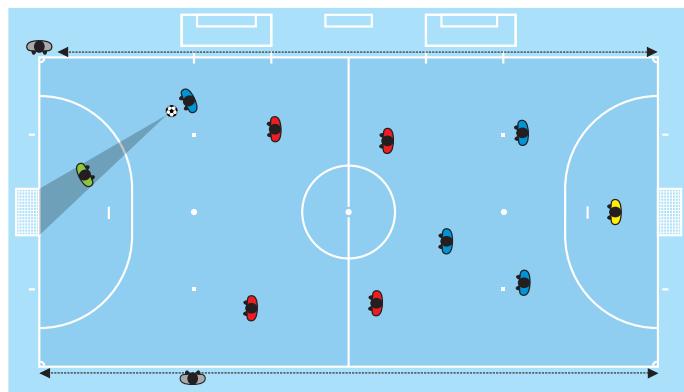
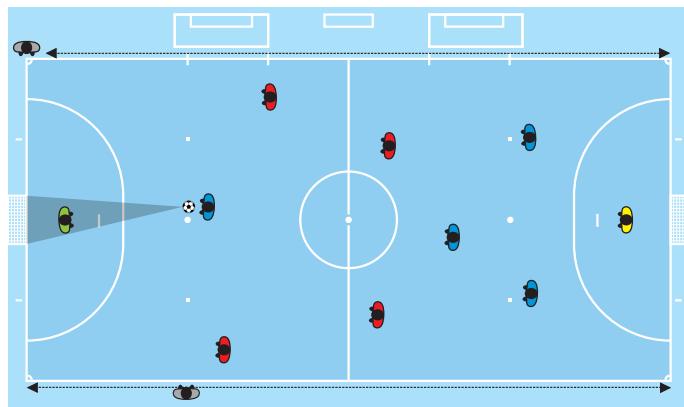
ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア内にいて、かつ、両ゴールポストとボールを結んで形成される仮想の三角形内に位置している場合、ゴールは守られていると考える。

DOGSOとみなされる可能性がより高い状況は、次のとおりである。

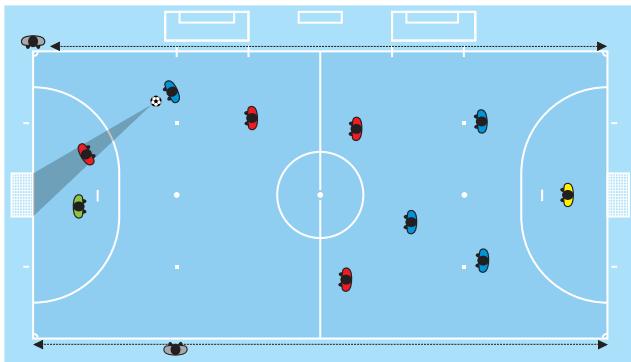
- ゴールが守られていないとき
- アクティブな攻撃側競技者数がアクティブな守備側競技者数（ゴールキーパーを含むが、反則を行った競技者を除く）を上回っている場合

ただし、必ずしもゴールが守られていることでDOGSOの反則が起こりえないということではなく、ゴールが守られていないからといってすべての反則がDOGSOになるということではない。

### ゴールが守られている



ゴールが守られていない





交代要員、退場となった競技者またはチーム役員が、フリーキックで罰せられる反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、第3条の規定に基づき競技者数を少なくする。

### 要約表

反則の種類	反則の性質	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		得点または決定的な得点の機会の阻止	
		ペナルティーエリア内(PK)	ペナルティーエリア外(フリーキック)	ペナルティーエリア内(PK)	ペナルティーエリア外(フリーキック)
ハンドの反則	意図的でない	懲戒の罰則なし	YC	YC	RC
	意図的である	YC	YC	RC	RC
身体的の反則	ボールをプレーしようと試みる/チャレンジする	懲戒の罰則なし	YC	YC	RC
	ボールをプレーしようと試みない/チャレンジしない	YC	YC	RC	RC

## 著しく不正なプレー

相手競技者の安全を脅かすタックルをする、もしくはチャレンジする、または過剰な力を用いる、もしくは粗暴な行為を行った場合、著しく不正なプレーを行ったことで罰せられなければならない。

いかなる競技者もボールにチャレンジするときに、過剰な力や相手競技者の安全を脅かす方法で、相手競技者に対し片足もしくは両足を使って前、横または後ろから突進した場合、著しく不正なプレーを行ったことになる。

## 乱暴な行為

乱暴な行為とは、身体的接触のあるなしにかかわらず、競技者がボールにチャレンジしていないときに相手競技者に対して、もしくはその他の者に対して、過剰な力を用いる、粗暴な行為を行う、または行おうとすることである。

乱暴な行為は、ボールがインプレー、アウトオブプレーにかかわらず、ピッチ上、または境界線の外でも起こり得る。

主審・第2審判は、乱暴な行為が行われている状況において、明らかに得点となる機会が生じる場合を除き、アドバンテージを適用すべきではない。適用した場合、主審・第2審判は次のアウトオブプレーで、乱暴な行為を行った競技者に退場を命じなければならない。

主審・第2審判は、乱暴な行為が、しばしば競技者による集団の対立を引き起こすこと留意しなければならぬ、厳格に介入して対立が起ころの避けなければならない。

競技者および交代要員が乱暴な行為を行ったならば、退場が命じられる。

## チーム役員

テクニカルエリアに入ることのできる者（交代要員、チーム役員）、もしくは退場となった競技者による反則があり、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。

## 注意

通常、次の反則については注意をすべきだが、繰り返して、または露骨に行った場合は、警告または退場とすべきである。

- リスペクトある、または対立的ではない態度で、ピッチに入る。
- 副審の指示または要求を無視するなど、審判員に協力しない。
- 決定に対して軽度の不満を示す（言葉や行動により）。
- 他の反則を行うことなく、時折テクニカルエリアから出る。

## 警告

警告となる反則は、次のとおりである（ただし、これらに限らない）。

- 明らかに、または繰り返して自分のチームのテクニカルエリアから出る。
- 自分のチームのプレーの再開を遅らせる。
- 意図的に相手チームのテクニカルエリアに入る（対立的ではなく）。
- 言葉または行動により異議を示す。例えば、
  - ドリンクボトルやその他の物を投げる、またはける。
  - 審判員に対するリスペクトを明らかに欠いた行動をとる（皮肉な拍手などで）。
- 過度に、または繰り返し、レッドカードやイエローカードを示す身振りをする。
- 挑発するような、または相手の感情を刺激するような行動をとる。
- 容認できない行為を繰り返し行う（注意となる反則を繰り返すことを含む）。
- 試合にとってリスペクトに欠ける行為を行う。

## 退場

退場となる反則は、次のとおりである（ただし、これらに限らない）。

- ボールを放さない、ボールを遠くへける、競技者の動きをさえぎるなどで、相手チームのプレーの再開を遅らせる。
- 意図的にテクニカルエリアを出て、次のことを行う。
  - 審判員に対して異議を示す、または抗議する。
  - 挑発するような、または相手の感情を刺激するような行動をとる。
- 攻撃的または対立的な態度で相手チームのテクニカルエリアに入る。
- ピッチに物を意図的に投げ入れる、またはけり込む。
- ピッチに入り、次のことを行う。
  - 審判員と対立する（ハーフタイムと試合終了後を含む）。
  - プレー、相手競技者、または審判員を妨害する。
- その他の人に対する身体的または攻撃的な行動をとる（つばを吐く、かみつくなど）。
- 同じ試合の中で2つ目の警告を受ける。
- 攻撃的な、侮辱的な、もしくは下品な発言をする、または行動をとる。



- 認められていない電子機器や通信機器を使用する、または電子機器や通信機器を使用して不適切な行動をとる。
- 乱暴な行為を行う。

#### **物（またはボール）を投げる、またはける反則**

すべての場合において、主審・第2審判は、懲戒処置を適切にとる。

- 無謀な場合－反スポーツ的行為として警告する。
- 過剰な力を用いた場合－乱暴な行為として退場を命じる。

## 4 ファウルや不正行為後のプレーの再開

ボールがアウトオブプレーの場合、その前の判定に基づき再開される。

ボールがインプレー中、競技者がピッチ内で体を用いた反則を行った場合、次のように再開される。

- 相手競技者に対する反則の場合 — 間接フリーキック、直接フリーキックまたはペナルティーキック。
- 味方競技者、交代要員、退場となった競技者、チーム役員または審判員に対する反則の場合 — 直接フリーキックまたはペナルティーキック。

言葉による反則は、すべて間接フリーキックとなる。

ボールがインプレー中、

- 競技者が審判員、相手競技者、交代要員、退場となった競技者もしくはチーム役員に対してピッチ外で反則を行った場合、または、
- 交代要員、退場となった競技者もしくはチーム役員が、相手競技者もしくは審判員に対してピッチ外で反則を行った、または妨害した場合、

プレーは、反則または妨害が起きたところから最も近い境界線上の地点から行うフリーキックで再開される。このフリーキックが直接フリーキックで、反則を行った競技者のペナルティーエリア内のエンドライン上であれば、ペナルティーキックが与えられる。

- 交代要員、退場となった競技者もしくはチーム役員が、相手または味方いずれのチームであっても、交代要員、退場となった競技者もしくはチーム役員に対して反則を行った場合、プレーはドロップボールで再開される（第8条を参照）。

交代要員、退場となった競技者またはチーム役員が直接フリーキックとなる反則を行った場合、そのチームの累積ファウルとしてカウントする。

反則がピッチ外で競技者によって、自分のチームの競技者、交代要員またはチーム役員に対して行われたならば、プレーは、反則が起きたところから最も近い境界線上から行う間接フリーキックで再開される。

競技者が手に持ったもの（シューズやすね当てなど）でボールに触れた場合、プレーは、直接フリーキック（またはペナルティーキック）で再開される。

ピッチ内または外にいる競技者が、相手競技者に対して物（試合球以外）を投げる、もしくはけった場合、または相手チームの交代要員、退場となった競技者、チーム役員もしくは審判員または試合球に物（試合球以外のボールを含む）を投げた、またはけった場合、プレーは、物が人や試合球に当たった、または当たったであろう境界線上の地点から行われる直接フリーキックで再開される。反則を行った競技者自身のペナルティー



エリア内であった場合、プレーは、ペナルティーキックで再開される。この位置がピッチ外の場合、フリーキックは境界線上の最も近い地点で行われる。最も近い境界線の位置が反則を行った競技者のペナルティーエリア内のエンドライン上であれば、ペナルティーキックが与えられる。

交代要員、退場となった競技者、一時的にピッチ外にいた競技者もしくはチーム役員が、ピッチ内に物を投げつけ、またはけり込んで、それがプレー、相手競技者または審判員を妨害した場合、プレーは、物がプレーを妨害した、または相手競技者、審判員もしくはボールに当たった、またはそれらに当たったであろう場所から行われる直接フリーキック（または、反則を行った競技者のペナルティーエリア内であればペナルティーキック）で再開される。

ピッチの内外にかかわらず競技者が外的要因に対して反則を行い、主審・第2審判がプレーを停止したならば、主審・第2審判の承認なくピッチから離れたことで間接フリーキックが与えられた場合を除き、プレーは、ドロップボールで再開される。間接フリーキックは、競技者がピッチから出た地点の境界線上から行われる。

# Law 13

## 第13条

Free Kicks  
フリーキック



## 1 フリーキックの種類

直接および間接フリーキックは、競技者、交代要員、退場となった競技者またはチーム役員が反則を行ったときに相手チームに与えられる。

直接および間接フリーキックが行われるとき、主審・第2審判のいずれかが4秒のカウントを示さなければならない。

### 間接フリーキックのシグナル

主審・第2審判は、片腕を頭上に上げて間接フリーキックであることを示す。キックが行われ、他の競技者がボールに触れる、またはアウトオブプレーになるまで、このシグナルを続ける。

フリーキックが間接であることを示すシグナルを主審・第2審判の2人またはそのいずれかが怠つたが、ボールがけられて直接ゴールに入った場合、間接フリーキックは、再び行われなければならない。

### ボールがゴールに入る

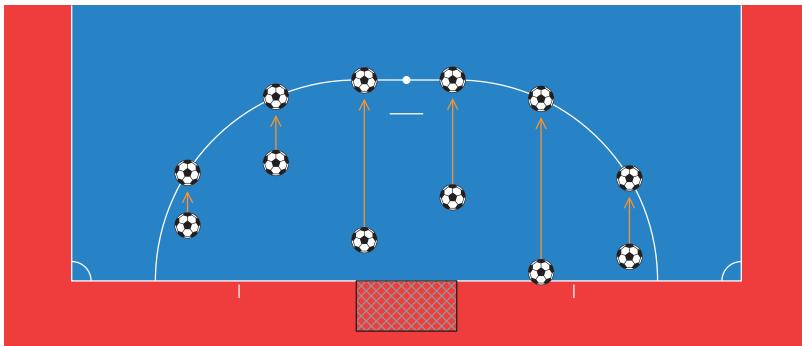
- 直接フリーキックが行われ、ボールが相手競技者のゴールに直接入った場合、得点となる。
- 間接フリーキックが行われ、ボールが相手競技者のゴールに直接入った場合、相手競技者にゴールクリアランスが与えられる（間接フリーキックのシグナルが主審・第2審判の2人またはそのいずれかによって示されなかつた場合を除く）。
- 直接または間接フリーキックが行われ、キッカー自身のゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。

## 2 進め方

すべてのフリーキックは、次により行われなければならない。

- 4秒以内に行う。
- 反則の起きた場所から行う。ただし、次の場合を除く。
  - 守備側チームが自分のペナルティーエリア内でフリーキックを与えられた場合、ペナルティーエリア内の任意の地点から行うことができる。
  - 守備側チームが自分たちのペナルティーエリア内で行った反則もしくはボールが守備側チームのペナルティーエリア内にあってプレーが止められたときに適用される反則により与えられる間接フリーキックは、反則が行われた、またはタッチライン

に平行な仮想のラインでボールがあった場所から最も近いペナルティーエリアのライン上の地点から行われる（下の図に示されるとおり）。



- 競技者が承認なくピッチに入る、再び入る、またはピッチから離れたことによる反則に対して与えられる間接フリーキックは、プレーが停止されたときにボールがあった位置から行われる。ただし、プレーがペナルティーエリア内で停止された場合を除く。この場合、フリーキックは、タッチラインに平行な仮想のラインでボールがあった場所から最も近いペナルティーエリアのライン上の地点から行われる（上の図を参照のこと）。しかしながら、競技者がピッチの外で反則を行った場合（外的要因に対して行った場合を除く）、プレーは停止され、フリーキックは反則が起きた場所から最も近い境界線上で行われる。この反則が直接フリーキックとなるものであり、最も近い境界線の地点が反則を行った競技者のペナルティーエリア内のエンドライン上であれば、ペナルティーキックが与えられる。
- 上記は、他の条にも適用される。

#### ボールは、

- 静止していなければならず、キッカーは他の競技者がボールに触れるまで、再び触れてはならない。
  - けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。
- ボールがインプレーになるまで、すべての相手競技者は、
- 少なくとも 5 m ボールから離れなければならない。
  - 相手のペナルティーエリア内のフリーキックのときは、ペナルティーエリアの外にいなければならない。

2人以上の守備側チームの競技者が「壁」を作ったとき、すべての攻撃側チームの競技者は、ボールがインプレーになるまで「壁」から少なくとも1m離れていなければならぬ。

フリーキックは、片足で、または両足で同時に持ち上げる方法でも行うことができる。フェイントを用いてフリーキックを行うことはフットサルの一部であり、認められる。

競技者がフリーキックを正しく行い、不用意でも、無謀でも、または過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手競技者に向けてけって、はね返ったボールを再び自分のものとした場合、主審・第2審判は、プレーを続けさせることができる。

### 3 反則と罰則

フリーキックが行われるとき、相手競技者が規定の距離よりボールの近くにいる場合、アドバンテージが適用できる場合を除いて、キックは、再び行われる。ただし、競技者がフリーキックをすばやく行って、ボールから5mより近くにいる相手競技者がボールをインターセプトした場合、主審・第2審判はプレーを続けさせる。しかしながら、フリーキックがすばやく行われるのを意図的に妨害した相手競技者は、プレーの再開を遅らせたことで警告されなければならない。

フリーキックが行われるとき、2人以上の守備側チームの競技者が作る「壁」から、攻撃側チームの競技者が1m以上離れていない場合、守備側チームに間接フリーキックが与えられる。

守備側チームがそのチームのペナルティーエリア内でフリーキックを行うとき、相手競技者がペナルティーエリア内から出る時間がなくペナルティーエリア内に残っていた場合、主審・第2審判は、プレーを続けさせることができる。

フリーキックが行われるときにペナルティーエリア内にいる、またはボールがインプレーになる前にペナルティーエリア内に入った相手競技者が、ボールがインプレーになる前のボールに触れる、またはチャレンジした場合、フリーキックは、再び行われる。

ボールがインプレーになって、他の競技者に触れる前に、キッカーが再びボールに触れた場合、間接フリーキックが与えられる。ただし、キッカーがハンドの反則を行った場合、

- 直接フリーキックが与えられる。
- 反則がキッカーのペナルティーエリア内で起きた場合、ペナルティーキックが与えられる。ただし、キッカーがゴールキーパーの場合、間接フリーキックが与えられる。

ボールがインプレーとなった後、キッカーがピッチを離れ（交代の進め方に従って）交代要員と交代し、交代して競技者となった交代要員が他の競技者が触れる前にボールに触れた場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。間接フリーキックは、交代してピッチに入り競技者となった交代要員がボールに触れた場所から行われる。ただし、

触れた場所がこの競技者自身のペナルティーエリア内であったならば、タッチラインに平行な仮想のラインで反則が行われた場所に最も近いペナルティーエリアライン上で行われる（本条第2項に示される図を参照）。

フリーキックが4秒以内に行われなかった場合、キックが行われるはずであった場所からの間接フリーキックが相手チームに与えられる。ただし、反則がそのチーム自身のペナルティーエリア内で行われた場合を除く。この場合、間接フリーキックが相手チームに与えられ、タッチラインに平行な仮想のラインで、反則が行われた場所から最も近いペナルティーエリアのライン上から行われる（本条第2項にある図を参照のこと）。

#### 4 累積ファウル

累積ファウルは、第3条、第4条および第12条に特定された直接フリーキックで罰せられるファウルである。

各ピリオドのそれぞれのチームが行った累積ファウルは、マッチレポート（公式記録）に記録される。

反則を行ったチームがそれ以前に5つの累積ファウルを行っていない、相手チームが得点を阻止されない、または決定的な得点の機会が阻止されないならば、主審・第2審判は、アドバンテージを適用しプレーを続けさせることができる。

主審・第2審判がアドバンテージを適用した場合、ボールがアウトオブプレーになったときに所定のシグナルを用いて、累積ファウルが行われたことをすぐにタイムキーパーおよび第3審判に知らせるべきである。

延長戦がプレーされる場合、第2ピリオドの累積ファウルは引き続き延長戦でカウントされる。

#### 5 各ピリオド6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック（DFKSAF）

各ピリオド、それぞれのチームが6つ目の累積ファウルを行ったならば、または以降すべての累積ファウルに対して、累積ファウル6つ目以降の直接フリーキックが与えられる。しかしながら、6つ目以降の累積ファウルが、反則を行った競技者のペナルティーエリア内で行われた場合、これに代わって、ペナルティーキックが与えられる。

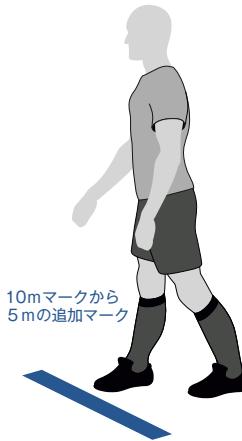
DFKSAFから直接得点することができ、キッカーは直接得点しようとしなければならない。

守備側チームの競技者は、DFKSAFの守備のために「壁」を作れない。



## 進め方

- ポールは、10mマークの中心にポールの一部が触れるか、かかっている状況、またはDFKSAFの反則が行われた場所（ペナルティーエリアの外で、守備側チームのエンドラインとこれに平行で、かつ、このエンドラインから10mの仮想のラインとの間のエリアで行われた場合）で静止していなければならない。
- DFKSAFとなる反則がこのエリア内で行われたならば、キッカーは、DFKSAFを10mマーク、またはファウルが行われた場所からか行うのか選ぶことができる。
- ゴールポスト、クロスバーおよびゴールネットは、動かされていてはならない。
- DFKSAFを行う競技者は、明らかに特定されなければならない。
- 守備側ゴールキーパーは、ポールがけられるまで、ポールから少なくとも5m離れていなければならず、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。
- キッカーと守備側ゴールキーパー以外の競技者は、次のように位置しなければならない。
  - ピッチの中。
  - ポールから少なくとも5m離れる。
  - ポールの後方。
  - ペナルティーエリアの外。



\*再開するときの競技者の位置は、競技者の足または体のいかなる部分のピッチについている位置によって判断される（フットサル用語「プレーを再開するときの（競技者の）位置」を参照）。

- 競技者が、本条に規定される位置についたのち、主審・第2審判のいずれかがDFKSAFを行う合図をする。
- DFKSAFを行う競技者は、直接得点しようと、ボールを相手競技者のゴールに向かってけらなければならない。バックヒールは、直接得点しようとしてけられ、ボールが相手競技者のゴールに向かって動くならば認められる。
- ボールは、相手競技者のゴールに向かってけられて、明らかに動いたならば、インプレーとなる。
- キッカーは、ボールが他の競技者に触れられるまで、再びボールをプレーすることができない。
- DFKSAFがピリオド終了際に与えられたならば、ピリオドは、DFKSAFが完了したときに終了する。キックは、ボールがインプレーになった後、次のいずれかになつたとき、完了したと考える。
  - ボールの動きが止まった、またはアウトオブプレーになった。
  - ボールが、守備側ゴールキーパーを除く、いずれかの競技者（キッカ一人も含む）によってプレーされた。
  - キッカーまたはキッカーのチームの競技者に反則があり、主審・第2審判がプレーを停止した。

### 反則と罰則

主審・第2審判がDFKSAFを行うよう合図を行ったならば、キックは4秒以内に行わなければならぬ。キックが4秒以内に行われなければ、キックが行われる場所からの間接フリーキックが相手チームに与えられる。

### 競技者による侵入（守備側ゴールキーパーを除く）

- DFKSAFをけった競技者の味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、明らかにゴールキーパーに影響を与えた。または、
  - 侵入した競技者がボールをプレー、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、その後、得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出す。
- ゴールキーパーの味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、明らかにキッカーに影響を与えた。または、
  - 侵入した競技者がボールをプレー、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、相手競技者が得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを妨げる。

ゴールキーパーの味方競技者が侵入により罰せられた場合、その試合において最初の反則に対しては注意が与えられ、それ以降の反則には警告が与えられる。



ボールがインプレーになる前に、次のいずれかが起きた場合、

- DFKSAFを行う競技者または味方競技者が反則を行い、

- ボールがゴールに入った場合、キックは、再び行われる。

- ボールがゴールに入らなかった場合、主審・第2審判はプレーを停止し、相手チームの間接フリーキックでプレーを再開する。

ただし、ボールがゴールに入ったかどうかにかかわらず、次の状況の場合、プレーは、停止され、相手チームの間接フリーキックで再開される。

- DFKSAFが、直接得点しようと相手競技者のゴールに向かつて行われない。

- 特定されたキッカーの味方競技者がキックを行う。主審・第2審判は、キックを行った競技者を警告する。

- キッカーが、助走を完了した後、ボールをけるためのフェイントをする（助走中のフェイントは許される）。主審・第2審判は、そのキッカーを警告する。

- 守備側ゴールキーパーが反則を行い、

- 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、またはクロスバーやゴールポストからはね返った場合、ゴールキーパーの反則が明らかにキッカーに影響を与えたときのみ、キックは、再び行われる。

- ボールがゴールキーパーによりゴールに入るのを阻止された場合、キックは、再び行われる。

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、その試合でひき続き反則を行った場合は、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。反則した競技者は、その試合における最初の反則に対し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。

- 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。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。競技者がより重大な反則を行った場合、相手に間接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。

- 守備側ゴールキーパーとキッカーが同時に反則を行った場合、キッカーは警告され、プレーは、守備側チームの間接フリーキックで再開される。

DFKSAFが行われようとしたとき、ボールの方向に動きキッカーを妨害した相手競技者は、5mの最小距離を守っていたとしても、警告されなければならない。

#### DFKSAFが行われたのちに、

- 他の競技者がボールに触れる前に、キッカーがボールに再び触れる。
  - 間接フリーキック（ハンドの反則の場合、直接フリーキック）が相手チームに与えられる。
- ボールが相手競技者のゴールに向かって動いているときに、外的要因がボールに触れる。
  - キックは、再び行われる。ただし、ボールがゴールに入りそうで、その妨害が守備側ゴールキーパーまたは守備側競技者がプレーするのを妨げておらず、（ボールとの接触があっても）ボールがゴールに入った場合、攻撃側チームによる妨害でなければ、得点を認める。
- ボールがゴールキーパー、クロスバーまたはゴールポストからピッチ内に跳ね返ったのち、外的要因がボールに触れる。
  - 主審・第2審判は、プレーを停止する。
  - プレーは、外的要因がボールに触れた場所で、ドロップボールにより再開される。



## 6 DFKSAFの要約表

6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック（DFKSAF）の結果		
反則	ボールがゴールに入る	ボールがゴールに入らない
攻撃側競技者による侵入	影響あり：DFKSAFは再び行われる 影響なし：得点	影響あり（得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを含む）：守備側チームの間接フリーキック 影響なし：DFKSAFは再び行われない
守備側競技者による侵入	影響あり：得点 影響なし：得点	影響あり（得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを妨げることを含む）：DFKSAFは再び行われる+守備側チームの競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：DFKSAFは再び行われない
守備側競技者および攻撃側競技者による侵入	影響あり：DFKSAFは再び行われる+反則をした競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：得点	影響あり：DFKSAFは再び行われる+反則をした競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：DFKSAFは再び行われない
ゴールキーパーによる反則	得点	セーブされない：DFKSAFは再び行われない（キッカーが明らかに影響を受けていない限り） セーブされる：DFKSAFを再び行い、ゴールキーパーに注意、以降の反則には警告
ゴールキーパーおよびキッカーが同時に反則を行う	守備側チームの間接フリーキック+キッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック+キッカーに注意せずに警告
直接得点をするためにボールを相手のゴールに向かってけらない	守備側チームの間接フリーキック	守備側チームの間接フリーキック
4秒以内にキックを行わない	守備側チームの間接フリーキック	守備側チームの間接フリーキック
不正なフェイント	守備側チームの間接フリーキック+キッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック+キッカーに注意せずに警告
特定されていないキッカー	守備側チームの間接フリーキック+特定されていないキッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック+特定されていないキッカーに注意せずに警告

# Law 14

## 第14条

The Penalty Kick  
ペナルティーキック

競技者が自分のペナルティーエリア内で、または第12条に規定されるプレーの一環としてピッチ外に出て、直接フリーキックとなる反則を行ったとき、ペナルティーキックが与えられる。

ペナルティーキックから直接得点することができる。

## 1 進め方

ボールは、ペナルティーマークの中心にボールの一部が触れるか、かかっている状況で静止していなければならず、ゴールポスト、クロスバーおよびゴールネットは、動かされていてはならない。

ペナルティーキックを行う競技者は、明らかに特定されなければならない。

守備側ゴールキーパーは、ボールがけられるまで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ず、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。

キッカーとゴールキーパー以外の競技者は、次のように位置しなければならない。

- ピッチの中。
- ペナルティーマークから少なくとも 5 m 離れる。
- ペナルティーマークの後方。
- ペナルティーエリアの外。

競技者が本条に規定される位置についたのち、主審・第2審判のいずれかが、ペナルティーキックを行うための合図をする。

ペナルティーキックを行う競技者は、ボールを前方にけらなければならない。ボールが前方に動くのであれば、バックヒールも認められる。

ボールがけられるとき、守備側ゴールキーパーは、少なくとも片足の一部をゴールラインに触れさせているか、ゴールラインの上方、または後方に位置させていなければならない。

ボールは、前方にけられて明らかに動いたときインプレーとなる。

他の競技者がボールに触れるまで、キッカーは再びボールをプレーしてはならない。

ピリオド終了間際にペナルティーキックが与えられた場合、ピリオドはペナルティーキックが完了したときに終了したと考える。キックは、ボールがインプレーになった後、次のいずれかになったとき、完了したと考える。

- ボールの動きが止まった、またはアウトオブプレーになった。
- ボールが、守備側ゴールキーパーを除く、いずれかの競技者（キッカー本人も含む）によってプレーされた。
- キッカーまたはキッカーの味方競技者に反則があり、主審・第2審判がプレーを停止した。

## 2 反則と罰則

主審・第2審判がペナルティーキックを行う合図をしたならば、キックは行われなければならない。キックが行われなかつた場合、主審・第2審判は、再びキックを行う合図をする前に懲戒処置をとることができる。

### 競技者による侵入（守備側ゴールキーパーを除く）

- ペナルティーキックをけつた競技者の味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、明らかにゴールキーパーに影響を与えた。または、
  - 侵入した競技者がボールをプレー、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、その後、得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出す。
- ゴールキーパーの味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、明らかにキッカーに影響を与えた。または、
  - 侵入した競技者がボールをプレー、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、相手競技者が得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを妨げる。

ゴールキーパーの味方競技者が侵入により罰せられた場合、その試合において最初の反則に対しては注意が与えられ、それ以降の反則には警告が与えられる。

### ボールがインプレーになる前に、次のいずれかが起きた場合、

- キックを行う競技者またはそ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、キックは、再び行われる。
- ボールがゴールに入らなかつた場合、主審・第2審判はプレーを停止し、相手チームの間接フリーキックで再開する。



ただし、ボールがゴールに入ったかどうかにかかわらず、次の場合、プレーは停止され、相手チームの間接フリーキックで再開される。

– ペナルティーキックが後方にけられる。

– 特定されたキッカーの味方競技者がキックを行う。主審・第2審判は、キックを行った競技者を警告する。

– 競技者が助走を完了した後、ボールをけるためにフェイントをする（助走中のフェイントは、認められる）。主審・第2審判は、そのキッカーを警告する。

● 守備側ゴールキーパーが反則を行い、

- 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つた、またはクロスバーやゴールポストからはね返つた場合、ゴールキーパーの反則が明らかにキッカーに影響を与えたときのみ、キックは、再び行われる。

- ボールがゴールキーパーによりゴールに入るのを阻止された場合、キックは、再び行われる。

ゴールキーパーが反則を行つ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、その試合でひき続き反則を行つた場合は、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つた場合、キックは、再び行われる。反則を行つた競技者は、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つた場合は、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）を行つた場合を除き、両チームの競技者が反則を行つた場合、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つた場合は、警告される。また、競技者がより重大な反則を行つた場合、相手競技者に間接フリーキックが与えられ、反則を行つた競技者は注意されることなく、警告される。

● 守備側ゴールキーパーとキッカーが同時に反則を行つた場合、キッカーは、警告され、守備側チームの間接フリーキックでプレーは再開される。

ペナルティーキックが行われようとしたとき、ボールの方向に動きキッカーを妨害した相手競技者は、5mの最小距離を守っていたとしても、警告されなければならない。

ペナルティーキックが行われたのちに、

- 他の競技者がボールに触れる前に、キッカーがボールに再び触れる。
  - 間接フリーキック（ハンドの反則の場合、直接フリーキック）が相手チームに与えられる。
- ボールが前方に進行中、外的要因がボールに触れる。
  - キックは再び行われる。ただし、ボールがゴールに入りそうで、その妨害がゴールキーパーまたは守備側競技者がプレーするのを妨げておらず、（ボールとの接触があつても）ボールがゴールに入った場合、攻撃側チームによる妨害でなければ、得点を認める。
- ボールがゴールキーパー、クロスバーまたはゴールポストからピッチ内にはね返ったのち、外的要因がボールに触れる。
  - 主審・第2審判は、プレーを停止する。
  - プレーは、外的要因がボールに触れた場所で、ドロップボールにより再開される。



### 3 要約表

ペナルティーキックの結果		
反則	ボールがゴールに入る	ボールがゴールに入らない
攻撃側競技者による侵入	影響あり：ペナルティーキックは再び行われる 影響なし：得点	影響あり（得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを含む）：守備側チームの間接フリーキック 影響なし：ペナルティーキックは再び行われない
守備側競技者による侵入	影響あり：得点 影響なし：得点	影響あり（得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを妨げることを含む）：ペナルティーキックは再び行われる十反則をした守備側競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：ペナルティーキックは再び行われない
守備側競技者および攻撃側競技者による侵入	影響あり：ペナルティーキックは再び行われる十反則をした競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：得点	影響あり：ペナルティーキックは再び行われる十反則をした競技者に注意、以降の反則には警告 影響なし：ペナルティーキックは再び行われない
ゴールキーパーによる反則	得点	セーブされない：ペナルティーキックは再び行われない（キッカーが明らかに影響を受けていない限り） セーブされる：ペナルティーキックを再び行い、ゴールキーパーに注意、以降の反則には警告
ゴールキーパーおよびキッカーが同時に反則を行う	守備側チームの間接フリーキック十キッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック十キッカーに注意せずに警告
ボールが後方にけられた	守備側チームの間接フリーキック	守備側チームの間接フリーキック
不正なフェイント	守備側チームの間接フリーキック十キッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック十キッカーに注意せずに警告
特定されていないキッカー	守備側チームの間接フリーキック十特定されていないキッカーに注意せずに警告	守備側チームの間接フリーキック十特定されていないキッカーに注意せずに警告

# Law 15

## 第15条



The Kick-In  
キックイン

キックインは、ボールがインプレー中、ピッチ上もしくは空中でボールの全体がタッチラインを越えたとき、または天井に当たったとき、最後にボールに触れた競技者の相手競技者に与えられる。

キックインから直接得点することはできない。

- ボールが相手競技者のゴールに入った場合、ゴールクリアランスが与えられる。
- ボールがキッカーのゴールに入った場合、コーナーキックが与えられる。

## 1 進め方

ボールをけり入れるとき、

- ボールは、ピッチを出た、または天井に触れたところから最も近いタッチライン上の地点で静止している。
- キッカーのみピッチの外にいてもよい（フットサル競技規則が別に定める場合を除く—「フットサル審判員のための実践的ガイドライン」にある「競技規則の解釈およびレフェリングに求められること」の「ピッチから出る（認められる）」を参照）。
- すべての相手競技者は、キックインが行われる場所のタッチライン上の地点から少なくとも5m離れて立っていなければならない。

ボールは、けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。

チームがボールをけり入れる準備ができてから、またはチームが準備できたと主審・第2審判が合図してから、4秒以内にボールをけり入れられなければならない。

キックインが行われ、そして、ボールがインプレーになったのち、他の競技者にも触れられず、いずれのタッチラインからでもピッチの外に出たならば、相手チームにキックインが与えられ、ボールがピッチを出た地点から行われる。

競技者がキックインを正しく行い、不用意でも、無謀でも、または過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手競技者に向けてけり、はね返ったボールを再び自分のものとした場合、主審・第2審判はプレーを続けさせることができる。

キッカーは、他の競技者が触れるまで再びボールに触れてはならない。

## 2 反則と罰則

ボールがインプレーになって、他の競技者が触れる前にキッカーがボールに再び触れた場合、間接フリーキックが与えられる。ただし、キッカーがハンドの反則を行った場合、

- 直接フリーキックが与えられる。
- 反則がキッカーのペナルティーエリア内で起きた場合、ペナルティーキックが与えられる。ただし、(キッカーだった)守備側ゴールキーパーがボールを手や腕で扱った場合、間接フリーキックが与えられる。

ボールがインプレーとなった後、キッカーがピッチを離れ（交代の進め方に従って）交代要員と交代し、交代して競技者となった交代要員が他の競技者が触れる前にボールに触れた場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。間接フリーキックは、交代してピッチに入り競技者となった交代要員がボールに触れた場所から行われる。ただし、触れた場所がこの競技者自身のペナルティーエリア内であったならば、タッチラインに平行な仮想のラインで反則が行われた場所に最も近いペナルティーエリアライン上で行われる（第13条参照）。

キッカーを不正に惑わせる、または遅らせる（キックインが行われる地点から5m以内に近寄ることを含む）相手競技者は、反スポーツ的行為で警告される。キックインが既に行われた場合、間接フリーキックが与えられる。

キックインが行われるとき、キッカーの味方競技者がピッチの外にいた場合、キックインが相手チームに与えられる。相手競技者を騙す、または有利なポジションを取った場合、反則を行った競技者は警告される。

その他の反則があったならば、キックインが4秒以内に行われなかつた場合を含めて、相手チームにキックインが与えられる。



# Law 16

## 第16条



The Goal Clearance  
ゴールクリアランス

ゴールクリアランスは、ピッチ上または空中にかかわらず、最後に攻撃側競技者が触れたボールの全体がエンドラインを越え、得点とならなかったときに与えられる。

ゴールクリアランスから直接得点することはできない。ボールがゴールクリアランスを行ったゴールキーパーのチームのゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。ボールがゴールクリアランスを行わなかつたチームのゴールに直接入った場合、行わなかつたチームにゴールクリアランスが与えられる。

## 1 進め方

- ボールは、ペナルティーエリアの任意の地点から守備側チームのゴールキーパーによって投げられるまたはリリースされる。
- ボールは、投げられるまたはリリースされて明らかに動いたときにインプレーとなる。
- チームがボールをインプレーにする用意が出来てから、または主審・第2審判がインプレーにする用意ができたことを合図してから、4秒以内にボールをインプレーにしなければならない。
- 相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、ペナルティーエリアの外にいなければならぬ。

## 2 反則と罰則

ボールがインプレーになって、他の競技者が触れる前にゴールクリアランスを行ったゴールキーパーがボールに再び触れた場合、間接フリーキックが与えられる。ただし、ゴールキーパーがハンドの反則を行つた場合、

- 直接フリーキックが与えられる。
- 反則がゴールキーパーのペナルティーエリア内で起きた場合、間接フリーキックが与えられる。

ゴールクリアランスが行われるとき、相手競技者が出る時間がなくペナルティーエリア内に残っていた場合、主審・第2審判は、プレーを続けさせることができる。ペナルティーエリア内にいる、またはボールがインプレーになる前にペナルティーエリアに入った相手競技者が、ボールがインプレーになる前にボールに触れる、またはチャレンジする場合、ゴールクリアランスは再び行われる。

ボールがインプレーになる前に、競技者がペナルティーエリアに入って、ファウルした場合、または相手競技者によりファウルされた場合、ゴールクリアランスが再び行われ、反則を行つた競技者は、その反則により警告または退場が命じられることがある。



ゴールクリアランスが4秒以内に行われなかった場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

ユース、年長者、障がい者およびグラスルーツのフットサルについて国内のルールで規定されているのであれば、ゴールキーパーがボールを直接ハーフウェーラインを越えて投げた場合、間接フリーキックが相手チームに与えられ、ボールがハーフウェーラインを越えた場所から行われる。

その他の反則があったならば、ゴールクリアランスは再び行われる。

# Law 17

第17条

The Corner Kick

コーナーキック

コーナーキックは、ピッチ上または空中にかかわらず、最後に守備側競技者が触れたボールの全体がエンドラインを越え、得点とならなかったときに与えられる。

相手チームのゴールに対する限り、コーナーキックから直接得点することができる。ボールがキッカーのゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。

## 1 進め方

- ボールは、ゴールラインを越えた地点にもっとも近い方のコーナーエリアの中に置かなければならない。
- ボールは静止していなければならず、攻撃側チームの競技者によってけられる。
- チームがボールをける準備が出来てから、またはチームが準備できたと主審・第2審判が合図してから、4秒以内にボールをインプレーにしなければならない。
- ボールは、けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。コーナーエリアを出る必要はない。
- ボールがインプレーになるときに、キッカーのみピッチの外にいてもよい（フットサル競技規則が別に定める場合を除く）「フットサル審判員のための実践的ガイドライン」にある「競技規則の解釈およびレフェリングに求められること」の「ピッチから出る（認められる）」を参照）。
- 相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、コーナーアークから少なくとも5m離れてていなければならない。

## 2 反則と罰則

ボールがインプレーになって、他の競技者が触れる前にキッカーがボールに再び触れた場合、間接フリーキックが与えられる。キッカーがハンドの反則を行った場合、

- 直接フリーキックが与えられる。
- 反則がキッカーのペナルティーエリア内で起きた場合、ペナルティーキックが与えられる。ただし、キッカーがゴールキーパーの場合、間接フリーキックが与えられる。

競技者がコーナーキックを正しく行い、不用意でも、無謀でも、または過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手競技者に向けてけり、はね返ったボールを再び自分のものとした場合、主審・第2審判はプレーを続けさせることができる。

コーナーキックが行われるとき、キッカーの味方競技者がピッチの外にいた場合、ゴールクリアランスが相手チームに与えられる。相手競技者を騙す、または有利なポジションを取った場合、反則を行った競技者は警告される。

その他の反則があったならば、コーナーキックが4秒以内に、またはコーナーエリア内から行われない場合を含めて、ゴールクリアランスが相手チームに与えられる。

# Video Support Protocol

ビデオサポート (VS)  
の実施手順

## 1 原則

主審・第2審判は、チームの監督（または、チームの監督がない場合、チームリストに記載され指定された他のチーム役員）が次に関係する判定にチャレンジしたときにビデオサポート（VS）を用いる。

1. 得点か得点でないか
2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか
3. 退場（2つ目の警告によるものでない）
4. 人間違い（別の競技者に警告する、または退場を命じる）

加えて（チャレンジがなかったとしても）、上記の項目のいずれかに関する事象について、主審・第2審判の間で判定が異なった場合、主審・第2審判の裁量でVSを用いることができる。

次の状況でも、主審・第2審判の裁量でVSを用いることができる。

5. 時計が故障した場合
6. タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき時計を作動させたものの、正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合
7. 得点となったかどうか検証するため
8. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため（ペナルティーキックや6つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック（DFKSAF）を行うためにピリオドを延長する場合を除く）

チャレンジに成功するとは、主審・第2審判による最初の判定が変更されることである。他方、チャレンジに失敗するとは、最初の判定が確定されることである。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または「見逃された重大な事象」があつたことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。

各チーム、成功する限り、何度でもチャレンジすることができる。

各チーム、各ピリオドにおいて、一度チャレンジに失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。第1ピリオドで使われなかったチャレンジを第2ピリオドに持ち越すことはできない。

試合の勝者を決定するために延長戦がプレーされる場合、各チーム延長戦中に追加してチャレンジすることができるが、一度失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。第2ピリオドで使われなかったチャレンジを延長戦に持ち越すことはできない。

勝者を決定するためにPK戦（ペナルティーシュートアウト）が行われる場合、各チームPK戦（ペナルティーシュートアウト）中に追加してチャレンジすることができるが、一度失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。試合中（延長戦を含む）に使われなかつたチャレンジをPK戦（ペナルティーシュートアウト）に持ち越すことはできない。

タイムアウトがとられたならば、タイムアウト前に発生した事象に関してチャレンジすることができない。

主審・第2審判がリプレー映像を用いて直接レビューし（主審・第2審判によるレビュー：RR）、主審が最終の判定を下す。

透明性を確保するため、RR中の主審・第2審判は周囲から見えるようになっていなければならない。

事象が発生したもののプレーが続き、その後レビューされた場合であっても、その事象後に取られた、または取られる必要があった懲戒処置は、仮に最初の判定が変更されたとしても取り消されない（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ことに対する警告または決定的な得点の機会の阻止（DOGSO）に対する退場を除く）。

レビューできる事象がプレーのピリオド終了前か後かについては、この実施手順により判断される。

## 2 レビューの対象となる判定や事象

チャレンジを受けてレビューの対象となる判定または事象の項目は、

### 1. 得点が得点でないか

- 1.1 攻撃を組み立てている間や得点時の攻撃側チームによる反則（ハンドの反則、ファウルなど）があったのか。
- 1.2 得点前にボールがアウトオブプレーになったのか。
- 1.3 得点か得点でないかの状況。

### 2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか

- 2.1 ペナルティーキックとなる反則を罰しなかったのか。
- 2.2 誤ってペナルティーキックを与えたのか。
- 2.3 攻撃の組み立てからペナルティーキックが与えられるまでに攻撃側チームによる反則（ハンドの反則、ファウルなど）があったのか。
- 2.4 反則が起こった位置（ペナルティーエリア内か外か）。
- 2.5 その事象が起きる前にボールがアウトオブプレーになったのか。



### 3. 退場（2つ目の警告によるものではない）

- 3.1 DOGSOなのか。
- 3.2 著しく不正なプレーなのか。
- 3.3 亂暴な行為、人をかむ、または人につばを吐いたのか。
- 3.4 攻撃的な、侮辱的な、または下品な行動をとったのか。

### 4. 人間違い（レッドカードまたはイエローカード）

主審・第2審判が反則の判定を下し、反則をした（罰せられた）チームの別の競技者にイエローカードまたはレッドカードを示した場合、反則を行ったのが誰なのかをレビューすることができる。ただし、得点、ペナルティーキックまたは退場に関わる事象の場合を除き、その反則をレビューすることはできない。

また（チャレンジがなかったとしても）、上記の項目のいずれかに関する事象について、主審・第2審判の間で判定が異なった場合、および次の状況でも、主審・第2審判の裁量でVSを用いることができる。

- 1. 時計が故障したとき、時間をどの程度修正すべきかを判断する場合。
- 2. タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき時計を作動させたものの、正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合。
- 3. 得点となったかどうかを検証するため。
- 4. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうかを確認するため（ペナルティーキックやDFKSAFを完了させるためにピリオドを延長する場合を除く）。

## 3 実施

フットサルの試合では、次の実施方法によりVSを用いる。

- 1. 原則として、カメラは、ピッチ全体、メインの時計、ゴール、両方のペナルティーエリアをカバーできるように設置されるべきである。このため、少なくともピッチ全体をカバーする1台のカメラが使用されなければならず、ペナルティーエリア用（それぞれのエンドラインにゴールラインをフォーカスできるカメラを含む）に1台ずつ、メインの時計用に1台設置することが推奨される。
- 2. リプレオペレーター（RO）は、すべてのテレビ放送映像に独立してアクセスし、リプレーコントロールを行う。

3. レフェリーレビューエリア（RRA）は、主審・第2審判が最終判定を下す前にリプレー映像をレビューするところである。RRAは、ピッチ近くに位置し、その位置は明確に特定されなければならない。
4. RRAでは、2台のモニターが使えなければならない。
  - 1台のモニターは、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするのをROが援助するために用いる。
  - 1台のモニターはピッチに面し、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするために用いる。
5. ROは、主審・第2審判の要請に基づき、主審・第2審判用のモニターにリプレー映像を表示して、主審・第2審判を援助する（異なるカメラアングル、リプレースピードの調整など）。
6. ROは、フットサル競技規則習熟などの特別な訓練を受け、所要の認定を受けなければならない。
7. 機器に故障が生じ、承認された予備の機器が使用不可能な場合、VSを用いることはできない。このことについて、すみやかに両チームに伝えられなければならない。
8. RO業務を行う場合には所要の認定が必要であることから、ROが試合を開始または続行できない場合、その役割の有資格者のみが代わることができる。有資格者が見つからない場合、試合は、VSを用いずに進行、または続行されなければならなく、このことについて、すみやかに両チームに伝えられなければならない。

## 4 進め方

### 最初の判定

主審・第2審判は、VSを用いない場合と同様、先ず判定を（必要あれば、懲戒処置をとることも含め）下さなければならない（見逃された重大な事象を除く）。

### チャレンジ、または主審・第2審判の判断に基づくレビュー

1. チャレンジするため、監督（監督不在の場合、チームリストに記載されている指定されたチーム役員）は、すみやかに、
  - 空中で指をくるくる回す。加えて、
  - 第3審判または第4審判に、レビューを要求したことを伝える。
2. 第3審判または第4審判はコミュニケーションシステム経由で、また「パドル」を上げて、チャレンジがあったことを主審・第2審判に伝える。
3. あるいは、適用可能なケースであれば、主審・第2審判は自分自身の裁量においてレビューを行うかどうかを決めることができる。



4. 既にプレーが停止されていたならば、主審・第2審判はレビューをするために、再開を遅らせる。
5. まだプレーが停止されていないならば、主審・第2審判はボールがニュートラルなゾーンまたは状況のとき（いずれのチームにも良い攻撃の機会がないときなど）にプレーを停止する。
6. すべてのケースにおいて、主審・第2審判は、“TVシグナル”（テレビのスクリーンの外枠）を明確に表示してレビューを行うことを示さなければならない。

## レビュー

1. 主審・第2審判はRRAに行き、リプレー映像を見る。レビューは主審・第2審判の2人で行われるが、主審が最終の判定を下す。
2. RRが行われているとき、その他の審判員がピッチ上、またテクニカルエリアで起きていることを監視する。
3. RRAに入る、または、RRや最終の判定に影響を及ぼそうと試みた競技者、交代要員もしくはチーム役員は、警告される。
4. 主審・第2審判は、さまざまなカメラアングルやリプレースピードを要求できるが、通常、スローモーションのリプレー映像は、反則のあった位置、競技者のいた位置、身体的接触が伴う反則やハンドの反則のコンタクトポイントまたはボールアウトオブプレー（得点か得点でないかを含む）などの事実についてのみ用いるべきである。通常のスピードは、反則の「強さ」、またはハンドの反則であったかどうかの判定に用いるべきである。
5. 得点、ペナルティーキックかペナルティーキックでないか、DOGSOによるレッドカードに関する判定や事象については、場合によりその判定や事象に直接つながった一連の攻撃（APP）をレビューする必要がある。これには、攻撃側チームがプレーの流れの中でどのようにボールを保持したかも含まれる。
6. その他のレッドカードの反則（著しく不正なプレーまたは乱暴な行為）、時計の故障に関する事象、または人間違いについては、事象のみがレビューされる。
7. フットサル競技規則は、一度プレーが再開されてしまったならば、再開方法の変更を認めていない。しかしながら、VSシステムの目的達成のため、チームの監督が主審・第2審判の判定に素早くチャレンジしたならば、プレーが既に再開されてしまっても、事象をレビューすることができ、最初の判定を変更することができる。
8. レビューのプロセスは、できる限り効率的に行われるべきであるが、最終の判定には早さより正確性がより重要である。このため、また、レビューの対象となる判定や事象が複数生じる複雑な状況となる場合もあるため、レビュープロセスに時間的制限は、設けない。

## 最終の判定と再開

1. 主審が唯一最終の判定を下す者である。
2. RRが完了したら、主審は、TVシグナルを表示し、タイムキーパー・テーブルの前で最終の判定を伝えなければならない。また、必要に応じて、両チームの監督にも伝える。競技会は、更に、主審がRRに引き続いて判定を公に説明、アナウンスするシステムを導入することができる。
3. 主審は、(必要に応じて)懲戒処置をとり、変更し、または撤回し、フットサル競技規則に基づき、プレーを再開する。
4. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、プレーはフットサル競技規則に基づき再開される。
5. 最初の判定が覆されなかった場合、プレーは、
  - プレーが既に停止されていたならば、最初の判定に基づき再開される。または、
  - プレーがRRを行うために停止されたならば、ドロップボールで再開される。
6. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、再開の時間は事象が起きた時間となる。主審は、タイムキーパーに時計表示を修正できるように正しい時間を伝えなければならない。
7. RRが時計にかかる事象の場合、主審は、タイムキーパーに時計表示を修正できるように正しい時間を伝えなければならない。
8. 主審・第2審判が試合を再開する準備ができたならば、タイムキーパーは修正後の新しい時間で時計を進めることができる。

## 試合の有効性

原則として、次のいずれかで試合が無効になることはない。

1. VSテクノロジーの不具合
2. 間違った判定にVSが関与した場合
3. 事象をレビューしないという決定、または
4. レビューの対象とならない状況





# Practical Guidelines for Futsal Referees and Other Match Officials

フットサル審判員のための  
実践的ガイドライン

シグナル	124
ポジショニング	137
競技規則の解釈およびレフェリングに求められること	156



## シグナル

### 主審・第2審判およびその他の審判員のシグナル

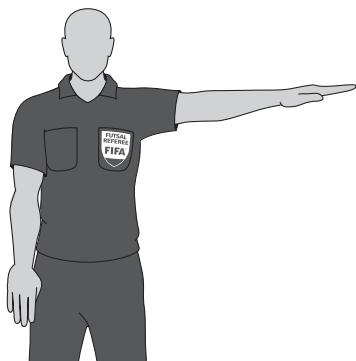
主審・第2審判は下図のシグナルを示さなければならない。シグナルの多くは主審・第2審判のいずれかが示すことになるが、そのうち1つのシグナルは主審・第2審判の両方が同時に示さなければならないことに留意する。

副審は、タイムアウトおよび5つ目の累積ファウルのシグナルを示さなければならない。

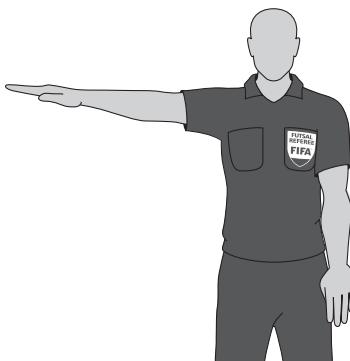
#### 1. 主審・第2審判のいずれかが示すシグナル



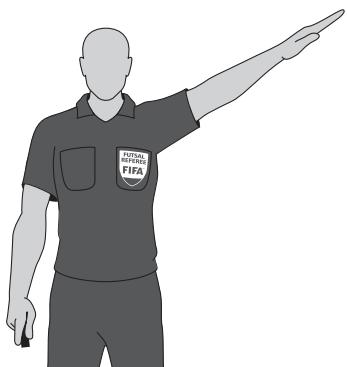
キックオフ / プレーの再開



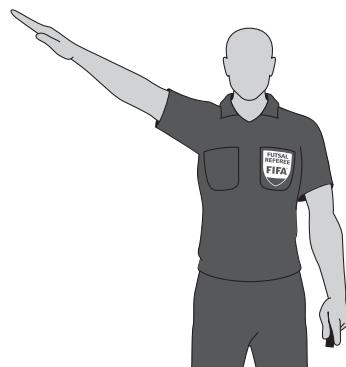
直接フリーキック /  
ペナルティーキック（1）



直接フリーキック /  
ペナルティーキック（2）



キックイン（1）



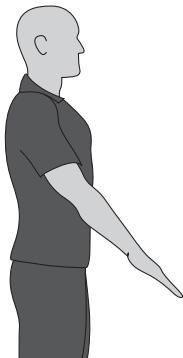
キックイン（2）



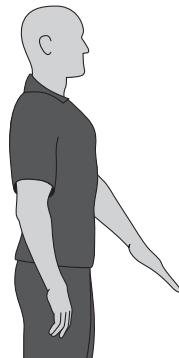
コーナーキック（1）



コーナーキック（2）



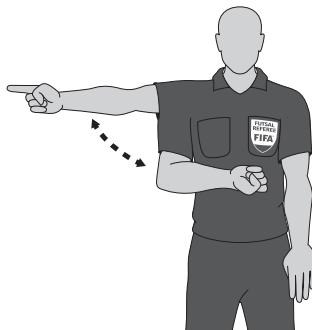
ゴールクリアランス（1）



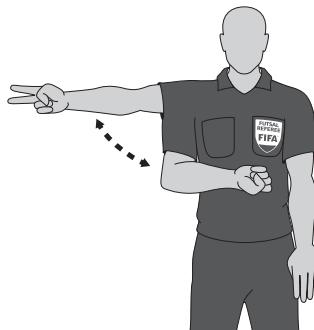
ゴールクリアランス（2）



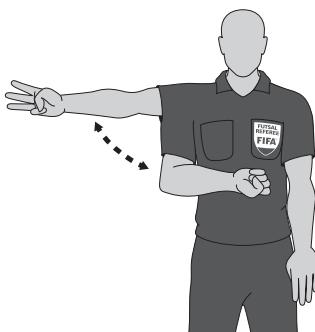
## 4秒のカウント



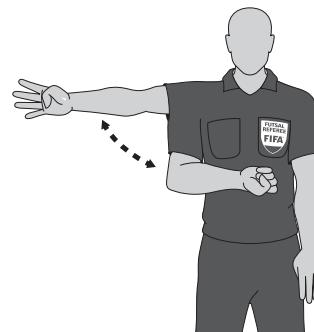
(1秒)



(2秒)



(3秒)



(4秒)



(4秒のシグナル)

主審・第2審判のいずれかは、次のとき、明確に4秒のカウントを示さなければならぬ。

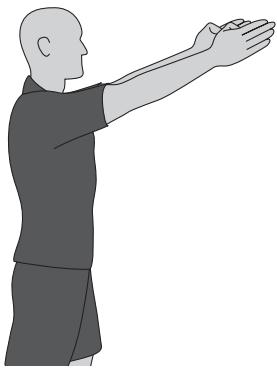
- プレーを再開するとき。
    - コーナーキック
    - キックイン
    - ゴールクリアランス
    - 直接または間接フリーキック（DFKSAFを含む）
  - ゴールキーパーが自分自身のハーフでボールをコントロールしているとき。
- 主審・第2審判は、次の再開のときには4秒のカウントをしない。
- キックオフ
  - ペナルティーキック



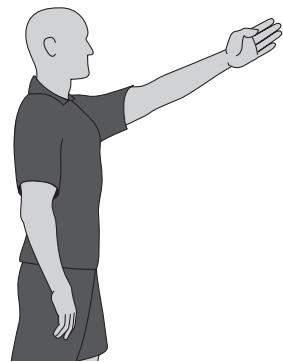
5つ目の累積ファウル



タイムアウト



直接フリーキックの反則に適用する  
アドバンテージ



間接フリーキックの反則に適用する  
アドバンテージ

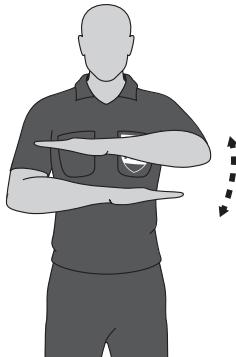


警告（イエローカード）

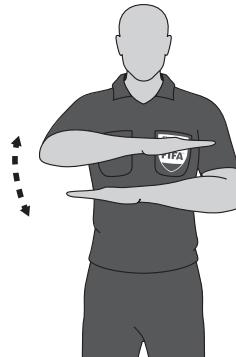


退場（レッドカード）

累積ファウル：アドバンテージを適用し、その後、ボールがアウトオブプレーになったのちにタイムキーパーと第3審判に対して示すシグナル



(ステップ1)



(ステップ2)



(ステップ3：左右のチーム別)





競技者の番号 - 1



競技者の番号 - 2



競技者の番号 - 3



競技者の番号 - 4



競技者の番号 - 5



競技者の番号 - 6



競技者の番号 - 7



競技者の番号 - 8



競技者の番号 - 9



競技者の番号 - 10



競技者の番号 - 11



競技者の番号 - 12



競技者の番号 - 13



競技者の番号 - 14



競技者の番号 - 15



競技者の番号－30（ステップ1）



（ステップ2）



競技者の番号－52（ステップ1）



（ステップ2）



競技者の番号－60（ステップ1）



（ステップ2）





競技者の番号－84(ステップ1)



(ステップ2)



競技者の番号－90(ステップ1)



(ステップ2)



競技者の番号－96(ステップ1)



(ステップ2)



オウンゴールした競技者の番号  
(ステップ1)

(ステップ2)

## 2. プレーの再開時に主審・第2審判の両方が示すシグナル



間接フリーキック

(フリーキックが与えられるときは、  
主審・第2審判のいずれかがこのシグナルを示す)

### 3. 副審によるシグナル



タイムアウト

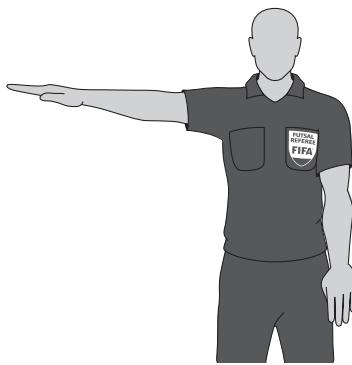


5つ目の累積ファウル

第3審判または第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後、このシグナルをする。



ステップ1



ステップ2

## ポジショニング

### 1. ボールがインプレー中のポジショニング

求められるポジショニング

- プレーは、主審と第2審判がはさんで監視すべきである。
- 主審・第2審判は、対角線式審判法を活用すべきである。
- タッチラインと平行でタッチラインの外にポジションをとる。これにより、プレーおよびもう一方の主審・第2審判をそれぞれの視野に入れやすくなる。
- プレーにより近い「アクション・エリア」（ボールがその時にあるエリア）を監視する主審・第2審判はもう一方の審判の視野に入るべきで、もう一方の審判は「インフルエンス・エリア」（その時にボールはないが、反則やファウルが起こり得る場所）をコントロールする。
- プレーを監視するために、主審・第2審判のいずれかが競技者を妨害することなくプレーに十分に近いポジションをとるべきである。
- 主審・第2審判は、より良い視野を確保するときのみ、ピッチ内に入る。
- 「見るべきもの」は、常にボールの近くにある訳ではない。主審・第2審判は、次についても注意すべきである。
  - 挑戦的な競技者が、ボールから離れた場所で引き起こす対立。
  - プレーがペナルティーエリアに向かっているときにペナルティーエリア内で起こる可能性のある反則。
  - ボールがプレーされた後に起こる反則。
  - 次の局面のプレー。

### 2. 試合中の一般的なポジショニング

主審・第2審判のいずれかが、最後から2人目の守備側競技者のところにポジションをとるようにする。ボールが最後から2人目の守備側競技者よりエンドラインに近い場合は、ボールのところに合わせるか、その後方にポジションをとるようにする。

主審・第2審判は、常にピッチに正対しなければならない。主審・第2審判のいずれかがアクション・エリアを、もう一方の審判がインフルエンス・エリアをコントロールすべきである。

### 3. ゴールキーパーがボールをリリースする

主審・第2審判のいずれかがゴールキーパーの位置に合わせてポジションをとる。ゴールキーパーがボールを保持している秒数をカウントしながら、手や腕がペナルティーエ



リアの外に出でていないか、またはボールがインプレーになったのち、ゴールキーパーがボールに2度触れないかをチェックする。

ゴールクリアランスが行われるときも、主審・第2審判のいずれかがこれと同様のポジションをとるべきである。ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア内にいるときに4秒のカウントをスタートする。ゴールキーパーがプレーの再開を遅らせるために自分自身のペナルティーエリア内に入らない場合、警告されることがある。

ゴールキーパーがボールをリリースした後、主審・第2審判は、試合の流れに応じて適切なポジションをとる。

#### 4. 「得点か得点ではないか」の状況

得点となったときで、特に問題がない状況であれば、主審と第2審判はアイコンタクトをとり、タイムキーパー・テーブルにより近い主審・第2審判が、タイムキーパーと第3審判に近づき、必須のシグナルを用いて得点をした競技者の番号を知らせる。

得点となった事実があったにもかかわらず、その状況が明らかではないためにプレーが続いてしまった場合、ゴールにより近い主審・第2審判が笛を吹いてもう一方の審判の注意をひく。その後、タイムキーパー・テーブルにより近い主審・第2審判が、タイムキーパーと第3審判に近づき、必須のシグナルを用いて得点をした競技者の番号を知らせる。

チームがフライング・ゴールキーパーを用いてプレー（パワープレー）しているとき、第3審判または第4審判は得点か得点ではないかの判断のためにより良い視野を確保するよう、フライング・ゴールキーパーを用いているチームのエンドライン上にポジションをとってピッチ上の主審・第2審判を援助すべきである。

#### 5. ポールがアウトオブプレーのときのポジショニング

最も良いポジションとは、主審・第2審判のいずれかが、正しい判定を下せる位置で、プレーと競技者の視野を確保できる位置である。求められるポジショニングのとり方はすべて何かが起きることの可能性に基づくものであるが、チームの、競技者の、または試合中それまでに起きた出来事などの情報を用いて、修正していくなければならない。

#### 6. ビデオサポート（VS）が用いられているときのエンドラインを外したポジショニング

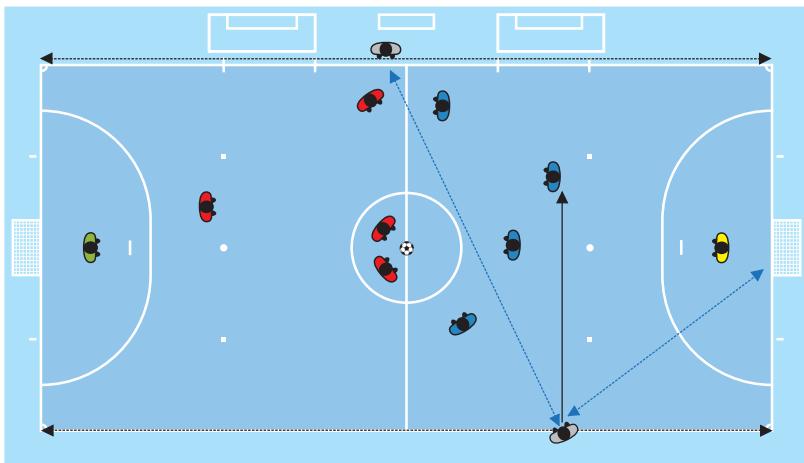
VSが用いられている試合で、ペナルティーキック、DFKSAFまたはコーナーキック、もしくはPK戦（ペナルティーシュートアウト）などで、審判員が、ボールがゴールに入るかどうかを確認するための位置を取る場合、VSカメラの視界、特にゴールラインの視界を妨害しないように、エンドラインから離れて立つべきである。

## 7. プレーの開始や再開におけるポジショニング

### 1. キックオフ

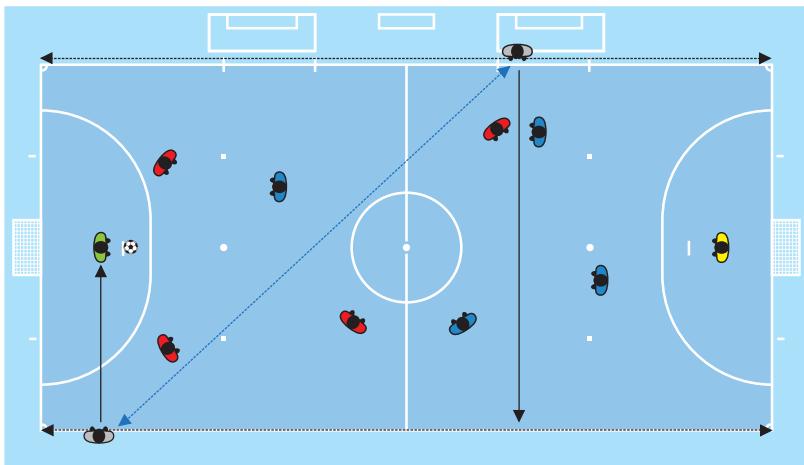
キックオフのときには、キックオフが正しい進め方によって行われたかどうかチェックするため、主審・第2審判のいずれかは交代ゾーンが置かれているサイドのタッチラインのところで、ハーフウェーラインからキックオフを行うチーム側に1m離れたところにいなければならない。

もう一方の主審・第2審判は、逆サイドのタッチライン上にいて、キックオフを行わないチームの最後から2人目の競技者の位置に合わせたポジションをとらなければならない。



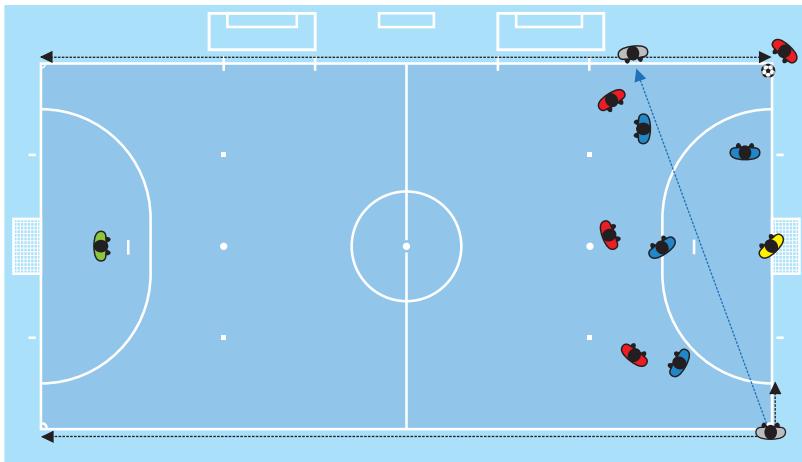
## 2. ゴールクリアランス

1. 主審・第2審判のいずれかが、まずボールがペナルティーエリア内にあるかどうかをチェックする。ボールがエリア内になかった場合でも、ゴールキーパーがゴールクリアランスをする準備が出来ている、または戦術的理由によりボールを手で拾い上げるのに時間をかけているのであれば、主審・第2審判は4秒のカウントを開始することができる。
2. ボールがペナルティーエリア内にあった場合、主審・第2審判のいずれかが、ゴールキーパーがゴールクリアランスを行う準備ができるかどうか、また、相手チームの競技者がペナルティーエリア外にいることをチェックするため、ゴールキーパーの動きに合わせたポジションをとる。その後、主審・第2審判は4秒のカウントの合図を行う。ただし、前述の状況で4秒のカウントを始めている場合を除く。
3. ゴールクリアランスを監視するしないにかかわらず、最終的に主審・第2審判は、試合をコントロールするために適切なポジションをとらなければならない。これは、どのような状況でも最も優先されるものである。

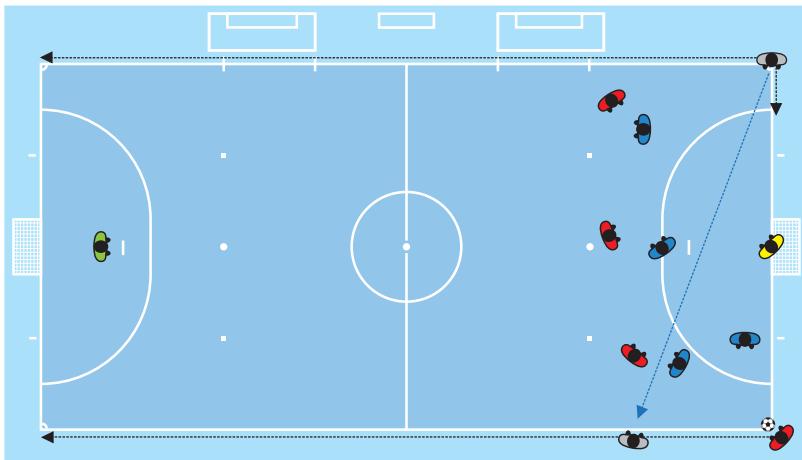


### 3. コーナーキック (1)

コーナーキックのとき、キックの位置により近い主審・第2審判が、キックが行われるコーナーアークから約5mの距離のタッチライン上にポジションをとる。このポジションをとった主審・第2審判は、ボールがコーナーアーク内に正しく置かれているか、守備側チームの競技者がコーナーアークから少なくとも5m離れているかどうかをチェックしなければならない。もう一方の主審・第2審判は、同じハーフの反対サイドで、タッチラインとエンドラインの交点のところにポジションをとる。このポジションをとった主審・第2審判は、ボールおよび競技者の行動を監視する。



### 4. コーナーキック (2)

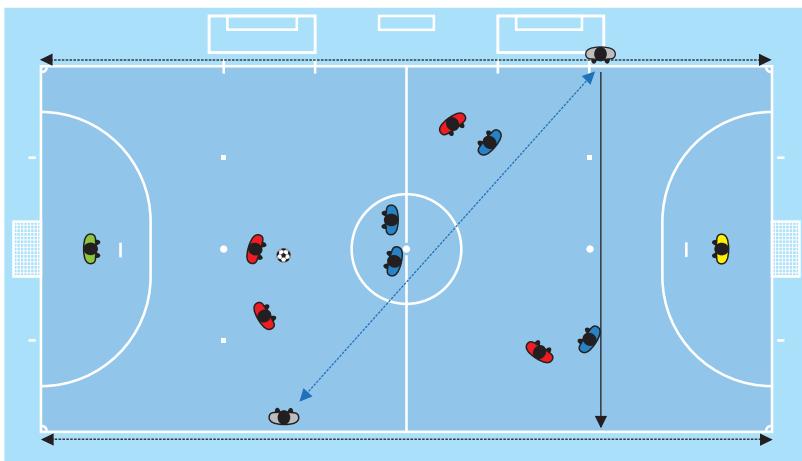


## 5. フリーキック (1)

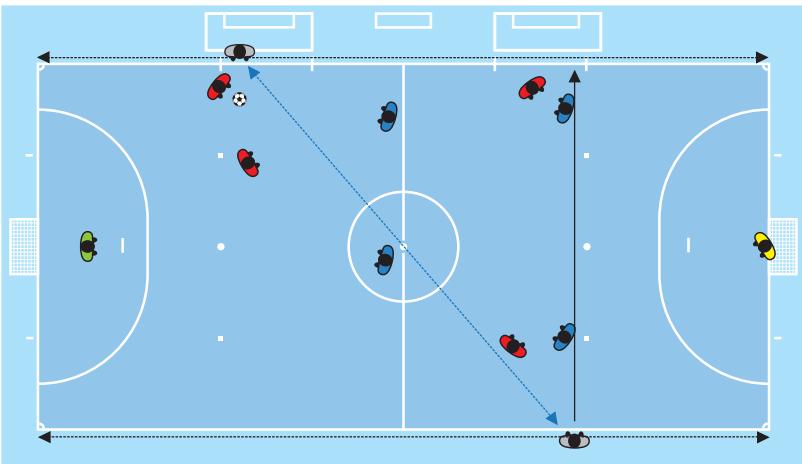
フリーキックのとき、フリーキックの場所により近い主審・第2審判がピッチの外でキックが行われる場所に合わせてポジションをとり、キックが行われようとしているときの相手競技者の侵入を監視すると共に、ボールが正しく置かれているかどうかをチェックする。もう一方の主審・第2審判は、その状況に応じて、守備側チームの後方から2人目の競技者のところ、またはエンドラインにポジションをとる。主審・第2審判は、2人共ボールの行方を追えるような態勢をとらなければならない。主審・第2審判がエンドラインのところにポジションをとっておらず、直接フリーキックがゴールに向かつて行われたならば、タッチラインに沿ってコーナーの方向に走らなければならない。



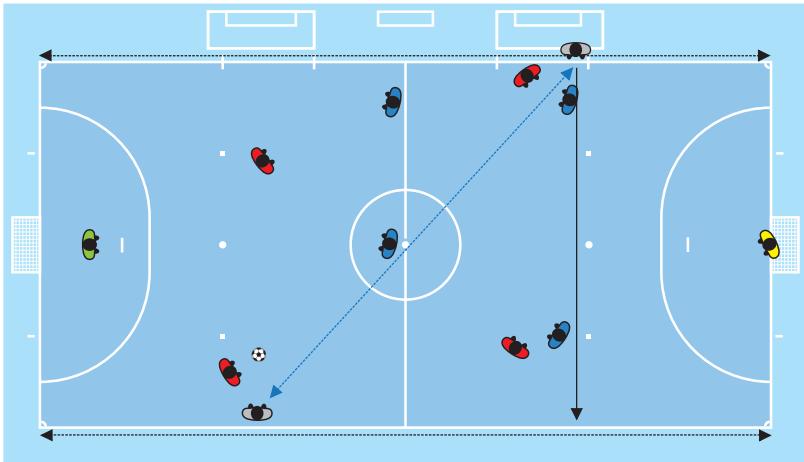
## 6. フリーキック (2)



### 7. フリーキック (3)



### 8. フリーキック (4)



## 9. ペナルティーキック

主審・第2審判のいずれかがペナルティーマークから約5mのところにポジションをとり、ボールが正しく置かれているかどうかをチェックする。また、キッカーを特定し、キックを行うときに競技者が侵入するかどうかを監視する。ペナルティーマークのところにポジションをとった主審・第2審判は、すべての競技者の位置が正しいことを確認するまでキックを命じず、必要であればもう一方の主審・第2審判の援助を受ける。もう一方の主審・第2審判は、エンドラインとペナルティーエリアとの交点にポジションをとり、ボールがゴールに入ったのかどうかをチェックする。キックが行われる前に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・第2審判は笛を吹いて、ペナルティーキックを再び行うよう命じるべきである。



## 10. 10mマークからのDFKSAF

主審・第2審判のいずれかが、10mマークに合わせてポジションをとり、キッカーを特定し、キックを行うときに競技者が侵入するかどうかを監視する。この位置にポジションをとった主審・第2審判は、競技者の位置が正しく、ボールが正しく置かれていることを確認するまでキックを命じず、必要があれば、もう一方の主審・第2審判の援助を受ける。もう一方の主審・第2審判は、エンドラインとペナルティーエリアの交点のところにポジションをとらなければならず、ボールがゴールに入ったのかどうかをチェックする。守備側ゴールキーパーが第13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・第2審判は笛を吹いて、DFKSAFを再び行うよう命じるべきである。

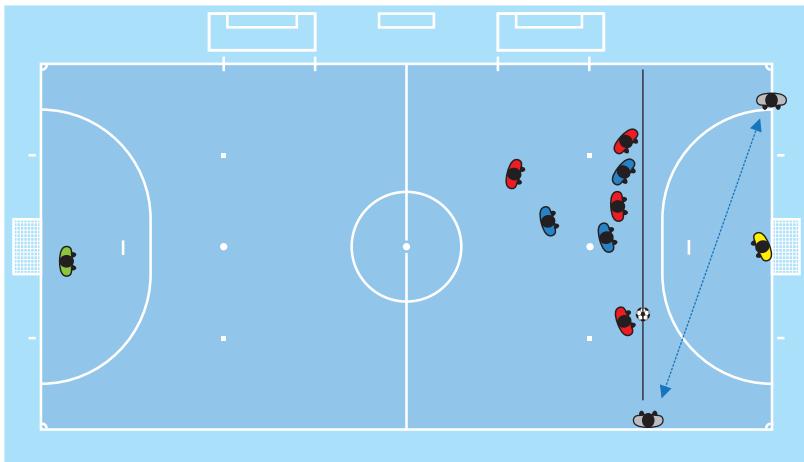
第3審判が、第1条に規定されている、ペナルティーエリア内にあるゴールキーパーが守らなければならない10mマークから5m以上離れる距離を示すマークに合わせてポジションをとる。



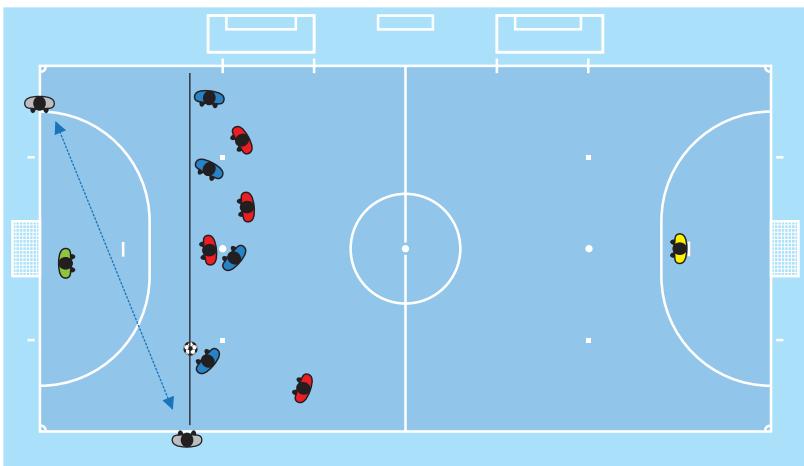
### 11. 10mマーク以外のところから行われるDFKSAF（1）

主審・第2審判のいずれかがボールの位置に合わせてポジションをとり、ボールが正しく置かれているのかをチェックする。また、キッカーを特定し、キックを行うときに競技者が侵入するかどうかを監視する。この位置にポジションをとった主審・第2審判は、競技者の位置が正しいことを確認するまでキックを命じず、必要があればもう一方の主審・第2審判の援助を受ける。

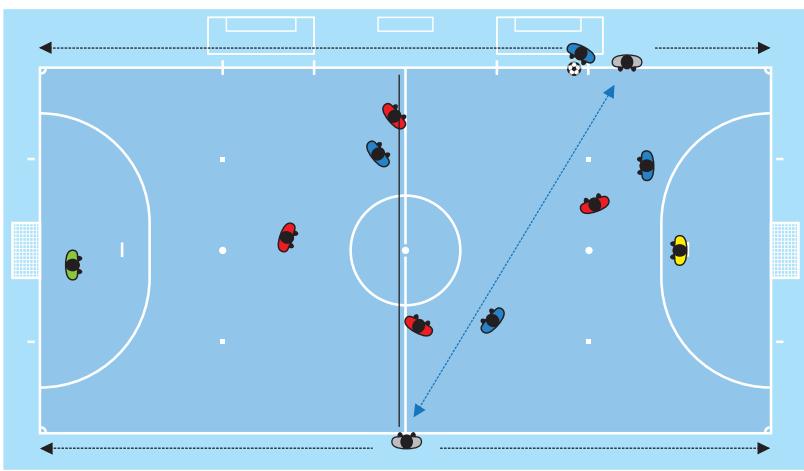
もう一方の主審・第2審判は、エンドラインとペナルティーエリアの交点のところにポジションをとらなければならず、ボールがゴールに入ったかどうかをチェックする。守備側ゴールキーパーが第13条に規定されている要件を守らず、ボールがゴールに入らなかった場合、主審・第2審判は、笛を吹いてDFKSAFを再び行うよう命じるべきである。



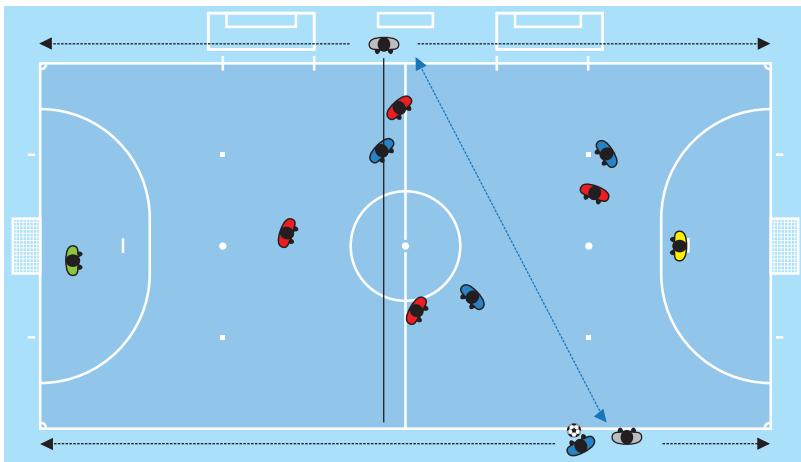
12. 10mマーク以外のところから行われるDFKSAF (2)



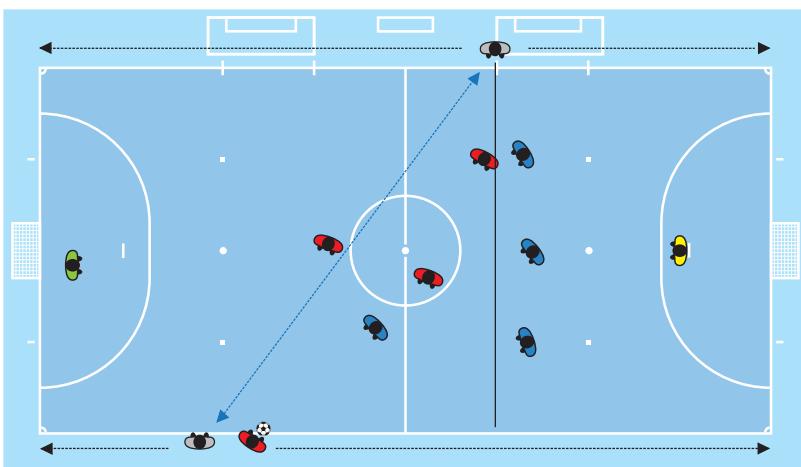
13. キックイン (1)



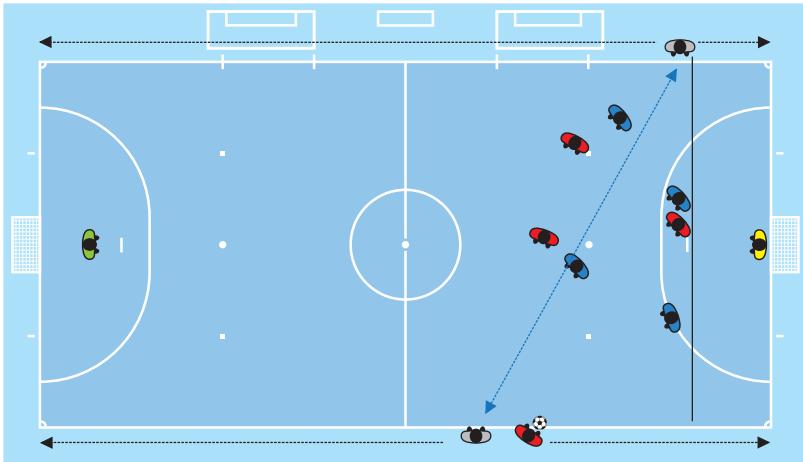
## 14. キックイン（2）



## 15. キックイン（3）

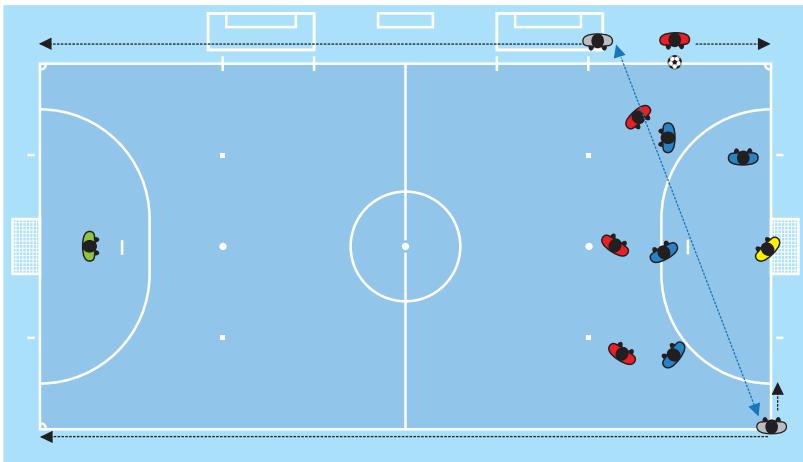


### 16. キックイン（4）



### 17. キックイン（5）

攻撃側チームによるキックインがコーナーアーク近くで行われるとき、キックインが行われる地点に近い主審・第2審判は、約5mの距離のところにポジションをとる。その主審・第2審判は、そのポジションから、キックインの進め方に従ってキックインが行われるのか、また、守備側チームの競技者がキックインが行われる地点から少なくとも5m離れているかどうかをチェックする。もう一方の主審・第2審判は、同じハーフの逆サイドで、タッチラインとエンドラインの交点のところにポジションをとり、ボールと競技者の行動について監視する。



**18A. 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PK戦（ペナルティーシュートアウト）（第4審判がない場合）**

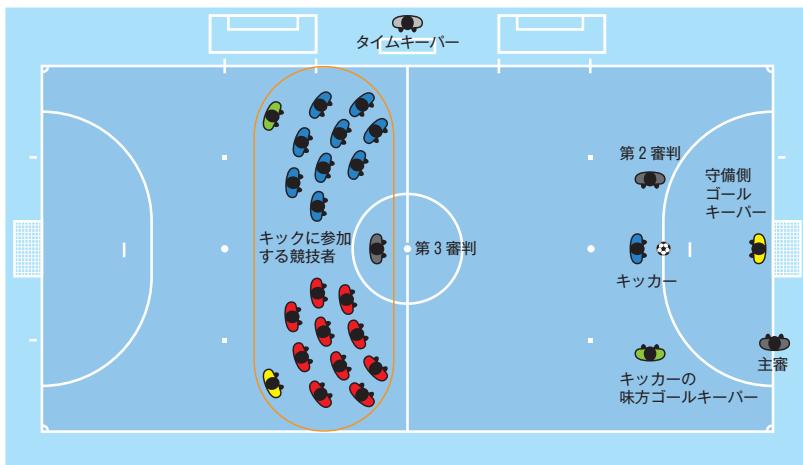
主審は、エンドライン上でゴールから約2mのところにポジションをとる。主審の主たる任務はボールがゴールに入ったかどうか、ゴールキーパーが第14条の規定を守っているのかどうかをチェックすることである。

明らかにボールがゴールに入ったとき、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つたことを確認しなければならない。

第2審判は、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チェックする。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、センターサークル内にポジションをとり、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チーム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。



すべての審判員が、行われたキックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。

**18B. 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PK戦（ペナルティーシュートアウト）（第4審判がいる場合）**

第4審判が割り当てられている場合、審判員のポジションは、次のとおりとする。

主審は、エンド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。主審の主たる任務はボールがゴールに入ったかどうか、ゴールキーパーが第14条の規定を守っているのかどうかをチェックすることである。

明らかにボールがゴールに入ったとき、主審は、第2審判および第3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ことを確認しなければならない。

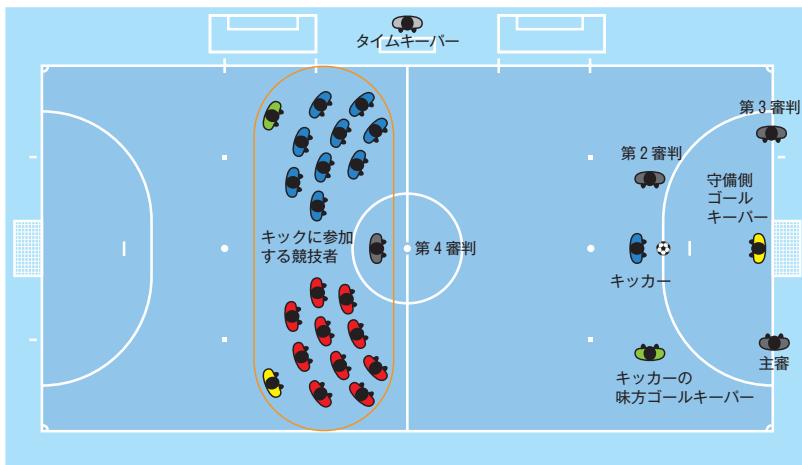
第2審判はペナルティーマークから約3mのところにポジションをとり、ボールおよびキッカーの味方ゴールキーパーが正しく位置しているかどうかをチェックする。第2審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

第3審判は、エンドライン上で、主審とは逆サイドのゴールから約2mのところにポジションをとる。第3審判の主たる任務はボールがゴールに入ったかどうかをチェックすること、また、必要に応じて主審を援助することである。

第4審判は、センターサークル内にポジションをとり、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チーム役員が正しく行動できるようにする。
- 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、行われたキックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。

## 19. 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、次のことを考慮すべきである。

- ポールがインプレー中は、替えてはならない。
- 原則として、ベンチサイドの主審・第2審判がイエローカードやレッドカードを示したとき、または、大きな判定を下して、一方の、あるいは両方のチームから非難や異議があったときだけに替えるべきである。
- イエローカードやレッドカードを示した主審・第2審判がサイドを交替するかどうかを決定する。
- 交替後、必ずベンチサイドにいる主審・第2審判がプレー再開の合図を行う。
- 主審・第2審判は、試合の状況が改善したら、「はじめの」サイドに戻すことができる。

### 進め方の具体例



- 1) ベンチの近くにいる主審・第2審判がファウルの笛を吹く。



- 2) 笛を吹いた主審・第2審判がファoulが行われた場所に行き、イエローカードやレッドカードを示す。



- 3) もう一方の主審・第2審判もファoulが行われた場所に行き、その場のコントロール（競技者、ボール）を援助する。



- 4) イエローカードやレッドカードを示した主審・第2審判は、タイムキーパー・テーブルのところに行き、その他の審判員に反則を行った競技者の番号を伝える。タイムキーパー・テーブルから約5m離れたハーフウェーラインのところでシグナルする。



- 5) サイドを交換した後、主審・第2審判は、プレーを再開する。交替によってベンチサイドを受け持つ主審・第2審判が笛を吹いてプレーを再開する。

20. 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。フライング・ゴールキーパーを用いているチームのゴールにボールが入り得点となつたならば、第3審判または第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。



両方のチームがフライング・ゴールキーパーを用いていて、第3審判と第4審判が配置されていたならば、第3審判が一方のチームの、第4審判がもう一方のチームのゴールラインを監視すべきである。

## 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1条 - ピッチ

#### ピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレム

センターサークル内に広告、ロゴまたはエンブレムがある場合、主審・第2審判は、4秒ルールや、相手競技者がプレーまたは触れることなく、味方競技者がゴールキーパーに意図的にプレーしたボールをゴールキーパーがピッチの自分自身のハーフ内で再び触れる状況などを判断するため、ハーフウェーラインの他の部分（例えば、ハーフウェーラインとタッチラインとの交点）を見て、手がかりとして用いなければならない。

#### 【(公財)日本サッカー協会の解説】

競技規則第1条は、センターサークルの外側を除くハーフウェーライン上を含むすべてのピッチマーキング上に広告、ロゴおよびエンブレムを描くことは認められないとしている。しかしながら、ここではセンターサークル内のハーフウェーラインにも広告等が描かれている場合のレフェリングの援助について説明しており、第1条の規定と齟齬が生じている。もっとも、実態としてセンターサークル内の広告等は描かないので、今後第1条の規定が改正されない限り、この説明を用いることはない。

### 第3条 - 競技者

競技者が主審・第2審判のいずれかの承認を得てピッチの外にいたが、交代することなく、主審・第2審判の承認なくピッチに戻り、別の警告となる反則を行ったならば、競技者は2つの警告となる反則を行ったことで、退場を命じられなければならない。例えば、競技者が主審・第2審判の承認を得ないでピッチに入り、相手競技者を無謀につまずかせる。この反則が過剰な力で行われたのであれば、即、退場となる。

競技者が、偶発的にゴールラインもしくはタッチラインを越えたとしても、またはプレーの一環としてピッチを出たとしても、反則を行ったとは考えない。

#### 交代要員

交代要員が交代の進め方に反してピッチに入った場合、または、チームが規定の競技者数を超えて、もう1人の競技者をプレーさせた場合、主審・第2審判は、その他の審判員の援助を受けつつ、次のガイドラインを適用しなければならない。

- 即座にアドバンテージが適用できないのであれば、プレーを停止する。
- チームが規定の競技者数を超えて、もう1人の競技者をプレーさせた場合は反スポーツ的行為により、または、交代が正しく行われなかつた場合は交代の進め方に反したことにより、交代要員を警告する。
- 交代要員がピッチ上にいる場合、この試合で次にボールがアウトオブプレーになったとき、交代の進め方に反してピッチに入ったならば、交代の進め方を完了させるため、ピッチから出なければならない。チームが規定の競技者数を超えて、もう1人の競技者をプレーさせていたのであれば、交代要員はテクニカルエリアに戻らなければならない。
- 主審・第2審判がアドバンテージを適用した場合、
  - 交代要員のチームがボールを保持したところでプレーを停止し、相手チームの間接フリーキックでプレーを再開しなければならない。間接フリーキックは、プレーがペナルティーエリア内で停止された場合を除き（第13条参照）、プレーを停止したときにボールがあった位置から行われる。

- その後、交代要員のチームが間接フリーキック、直接フリーキックまたはペナルティーキックで罰せられる反則を行ったのであれば、または、交代要員がプレーを妨害したら、その反則に応じ、相手チームに間接フリーキック、直接フリーキックまたはペナルティーキックを与え、交代要員のチームを罰する。必要であれば、行われた反則の程度に応じ懲戒処置をとる。
- その後、交代要員のチームの相手競技者が反則を行ってプレーを停止した、またはボールがアウトオブプレーになったのであれば、交代要員が交代の進め方に反してピッチに入った、またはチームが規定の競技者数を超えて、もう1人の競技者をプレーさせていたことから、交代要員の相手チームに間接フリーキックを与えプレーを再開しなければならない。必要であれば、行われた反則の程度に応じ懲戒処置をとる。
- 試合を開始するとき、主審・第2審判またはその他の審判員に交代について通知されず、氏名を届けられた交代要員が氏名を届けられた競技者に代わってピッチに入ったならば、
  - 主審・第2審判は、氏名を届けられた交代要員が試合に参加することを認める。
  - 氏名を届けられた交代要員には懲戒処置がとられない。
  - 主審・第2審判は、この事実について関係機関に報告する。
- ピッチに入る前に交代要員が退場の反則を行った場合、まだ交代要員は競技者となっていないことからチームの競技者数は減らされず、他の交代要員が競技者に代わりピッチに入ることができる、または交代で退くはずの競技者はピッチに戻ることができる。

#### 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、主審または第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、または有利なポジションを取る目的でピッチを出て、ゴールの裏を回って、またはタッチラインに沿って移動し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、間接フリーキックでプレーを再開し、反則を行った競技者は、反スポーツ的行為を行ったことで警告される。
- 負傷による退出の場合、交代で退かないのであれば、競技者は、ピッチに戻るときに主審・第2審判のいずれからかピッチに戻る承認を得る必要がある。競技者が出血している場合、ピッチに戻る前に止血してなければならなく、主審・第2審判またはその他の審判員によって、確認されなければならない。
- 用具を正しく着用する、または着用し直す場合、競技者は、交代して退いていないのであれば、主審・第2審判のいずれからの承認を得て、ピッチに戻る必要がある。主審・第2審判またはその他の審判員は、競技者がピッチに戻る前に用具を確認しなければならない。



## ピッチから出る（認められない）

競技者が、フットサル競技規則では認められない理由により、主審・第2審判のいずれかによる承認なくピッチから出た場合、アドバンテージが適用されない状況であれば、タイムキーパーまたは第3の審判が、音による合図で主審・第2審判に伝える。プレーを停止する必要がある場合、主審・第2審判はプレーを停止し、反則を行った競技者を罰し、相手チームに間接フリーキックを与える。アドバンテージが適用される状況であれば、タイムキーパーまたは第3審判は次にポールがアウトオブプレーになったとき、音による合図で知らせなければならない。競技者は主審・第2審判の承認を得ることなくピッチを離れたことで警告される。

## 競技者の最小人数

どちらかのチームが3人未満の場合、試合を開始することはできないが、試合のために必要な交代要員を含めた競技者の最小人数については、各国サッカー協会の裁量に委ねられる。

どちらかのチームが3人未満になった場合、試合を再開することはできない。しかしながら、1人以上の競技者が意図的にピッチから出て、片方のチームが3人未満になった場合、主審・第2審判はプレーを即座に停止する必要はなく、アドバンテージを適用することができる。その場合で、プレーが停止された後、チームに競技者の最小人数である3人がいない場合、主審・第2審判は、試合を再開してはならない。

## 飲料

主審・第2審判は、タイムアウトまたは試合の停止時に、ピッチが濡れないよう、ピッチ外に限って、競技者が飲料を摂ることを認める。飲料が入った袋やその他の容器をピッチ内に投げ入れることは認められない。

## 退場となった競技者

競技者が、ハーフタイム時または延長戦の各ピリオドの前に退場になる反則を行った場合、反則を行った競技者のチームは、次のピリオドを競技者の人数を減らして始める。

## 第5条 - 主審・第2審判

### 職権と任務

フットサルは、競争的なスポーツである。主審・第2審判は競技者間での身体的接触は通常のことであり、試合の一部として認めなければならない。とはいいうものの、競技者がフットサル競技規則、フェアプレーの精神を守らないのであれば、主審・第2審判は、それが遵守されるよう、適切な手立てを取らなければならない。

主審・第2審判は、ハーフタイムのインターバル、試合終了、または延長戦もしくは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

フットサル競技規則はアドバンテージの適用をまったく禁じているものではなく、主審・第2審判は、反則が起こったときにアドバンテージを適用することができる。例えば、ペナルティーエリア内に相手競技者がいるのにもかかわらず、ゴールキーパーがゴールクリアランスを早く行おうとしたケースには、アドバンテージが適用される。しかしながら、キックインが正しく行われなかつたときは、アドバンテージを適用することができない。

4秒の反則に対して、アドバンテージの適用はできない。ただし、ボールがインプレー中、ゴールキーパーが自分自身のハーフ内で4秒の反則を行ったのち、ボールを保持できなくなつたときを除く。その他のケースでは、主審・第2審判は、基本的な考え方を適用して、アドバンテージを適用しない（フリーキック、キックイン、ゴールクリアランスおよびコーナーキック）。

主審・第2審判は、アドバンテージを適用するかどうか決定するとき、次の要素を考慮すべきである。

- 反則の激しさ：反則が退場に値するものであった場合、得点の機会がある場合を除いて、主審・第2審判はプレーを停止し、反則を行つた競技者を退場させなければならない。
- 反則が行われた位置：相手ゴールに近ければ近いほど、より効果的なアドバンテージとなる。
- すばやく、また大きなチャンスとなる攻撃ができる機会にあるか。
- 得点の機会を除き、反則が6つ目以上の累積ファウルでないこと。
- 試合の雰囲気。

元に戻つて反則をフリーキックで罰するかどうかの判断は、数秒以内に行われなければならない。しかし、アドバンテージのシグナルを示さない、またはプレーが次の展開に移つた後は、元に戻ることはできない。

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ず、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戦術的にホールディングするようなタクティカル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。

間接フリーキックでプレーを再開することが求められる反則については、報復を引き起こさない、または反則を行っていないチームにとって不利益にならない限り、主審・第2審判はプレーが流れるようにするため、アドバンテージを適用しなければならない。

### 同時に2つ以上の反則が行われる

同時に2つ以上の反則が行われたときは、罰則、プレーの再開、負傷のひどさ、戦術的な影響の面から、主審・第2審判はより重いものを罰する。

行われた反則が直接フリーキックで罰せられるものであった場合、主審・第2審判は、累積ファウルとして記録するよう、命じる。

### 外部からの妨害

主審・第2審判は、観客が笛を吹き、競技者がボールを手でピックアップするなど、この行為がプレーを妨害したと判断したのであれば、プレーを停止する。プレーが停止された場合、プレーはドロップボールにより再開されなければならない（第8条参照）。

### ボールがインプレー中の4秒のカウント

ボールがインプレー中、ゴールキーパーが自分自身のハーフ内でボールを保持するたびに、主審・第2審判のいずれかが外からみても分かるように4秒のカウントを行わなければならない。

### プレーの再開

主審・第2審判は、特にプレーの再開が素早く行われるようにしなければならず、戦術的理由で再開が遅らせないようにしなければならない（キックイン、ゴールクリアランス、コーナーキックまたはフリーキック）。再開が競技規則に従って行われる場合で、4秒のカウントを行う場合、笛を吹く必要はない。主審・第2審判が戦術的な理由で再開を遅らせていると判断した場合、再開する準備ができているか、いないかにかかわらず、笛を吹いて、4秒のカウントを開始する。4秒のカウントを適用しないケース（キックオフまたはペナルティーキック）において再開を遅らせる競技者がいた場合、警告される。

プレーの再開や次のプレーの展開を促すために、ポールバーソンがピッチ周辺にいてボールを持っていることは認められる。

## 笛の使い方

次の場合はかならず、笛を吹かなければならない。

- キックオフのとき。
  - プレーを開始するとき（第1ピリオド、第2ピリオドおよび延長戦が行われるとき、その第1ピリオド、第2ピリオド）。
  - 得点後にプレーを再開するとき。
- プレーを停止するとき。
  - フリーキックまたはペナルティーキックを与えるとき。
  - 試合を一時的に中断もしくは中止するとき。または、ピリオドの終了をタイムキーパーが音で合図したことを明確にするととき。
- 次によりプレーを再開するとき。
  - フリーキックのときに守備側競技者が離れなければならない距離を守らせようとするとき。
  - DFKSAFのとき。
  - ペナルティーキックのとき。
- 次によりプレーが停止されたのちにプレーを再開するとき。
  - 不正行為で警告を示したとき、または退場を命じたとき。
  - 競技者が負傷したとき。

次の場合は、笛を吹く必要がない。

- プレーを停止するとき。
  - ゴールクリアランス、コーナーキックまたはキックインのとき（ただし、ボールが出たか出ないか分かりにくい状況を除く）。
  - 得点のとき（ボールがゴールに入ったかどうか分かりにくい場合は、必ず吹かなければならない）。
- プレーを再開するとき。
  - フリーキックのときに5m以上の距離を離すよう要求がなかった場合、または6つ目以降の累積ファウルが行われていない場合。
  - ゴールクリアランス。または、コーナーキックもしくはキックインのときに5m以上の距離を離すよう要求がなかった場合。
- ドロップボールによりプレーを再開するとき。

笛を多く吹きすぎると、笛が本当に必要な場合に効果が薄れる。フリーキック、キックインまたはコーナーキックを行うチームが、相手競技者が規定の距離を離れるよう（ま



た、ゴールクリアランスのときに正しい位置をとるよう) 求めたとき、主審・第2審判は、笛を吹くまでプレーが再開できないことを競技者にはっきりと知らせる。これらのケースで、主審・第2審判の笛が吹かれる前に競技者がプレーを再開した場合、競技者はプレーの再開を遅らせたことで警告される。

ボールがインプレー中に主審・第2審判のいずれかが誤って笛を吹いてしまい、プレーを妨害したと判断したのならば、主審・第2審判はプレーを停止しなければならない。プレーを停止した場合、ドロップボールによりプレーを再開しなければならない(第8条参照)。笛の音がプレーを妨害していなかったのであれば、主審・第2審判は、はつきりと合図し、プレーが続いていることを示す。

### ボディーランゲージ

ボディーランゲージは、主審・第2審判が次のために用いる。

- より良いゲームコントロールに役立つ。
- 主審・第2審判の権限や落ち着いていることを示す。

ボディーランゲージは、判定を正当化するために用いるものではない。

### 負傷

競技者の安全確保は最も重要であり、主審・第2審判は、特に重傷や頭部の負傷を判断において、メディカルスタッフが負傷者に対応できるようにすべきである。これには、関係者の合意を得た負傷の判断または処置の手順に従い、援助していくことも含まれる。

ただし、一般的なガイドとして、重傷や頭部の負傷の程度の判断を除き、誰もがプレーの再開の用意ができたところから、20~25秒以上かけるべきではない。

## 第6条 - その他の審判員

### 任務と責任

第3審判とタイムキーパーは、主審・第2審判がフットサル競技規則に従って試合をコントロールすることを手助けする。また、主審・第2審判の要請や指示によりその他試合運営にかかわるすべての事項について援助する。通常これには、次のようなことが含まれる。

- ピッチ、使用されるボールおよび競技者の用具を検査する。
- 用具や出血の問題が解決されたかどうか判断する。
- 交代の進め方を監視する。
- 時間、得点、累積ファウルおよび不正行為の記録を予備的に取ておく。

## 副審のポジショニングとチームワーク

### 1. キックオフ

第3審判はタイムキーパー・テーブルのところにいて、交代要員、チーム役員およびその他の者が正しい位置にいるのかどうかをチェックする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところにいて、キックオフが正しく行われたかどうかチェックする。

### 2. 試合中の一般的なポジショニング

第3審判は、交代要員、チーム役員およびその他の者が正しい位置にいるかをチェックする。そのため、必要があればタッチラインに沿って動いてもよいが、ピッチ内には入らない。

タイムキーパーはタイムキーパー・テーブルのところにいて、プレーの展開に応じて、確実に時計を止める、または進める。

### 3. 交代

第3審判は、交代要員の用具が正しいこと、交代が正しく行われているかどうかをチェックする。そのため、必要があればタッチラインに沿って動いてもよいが、ピッチ内には入らない。

### 4. PK戦（ペナルティーシュートアウト）

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、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とする。

第4審判が置かれている場合、主審・第2審判およびその他の審判員のポジショニングは次のとおりとなる。

主審は、エンドライン上でゴールから約2mのところにポジションをとらなければならない。主審の主たる任務はボールがゴールに入ったかどうか、ゴールキーパーが飛び出すのかどうかを監視することである。

明らかにボールがゴールに入ったとき、主審は、第2審判および第3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。

第2審判は、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らなければならない、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するようにする。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、エンドライン上で、主審とゴールを挟んで、ゴールから約2mのところにポジションをとらなければならない。

第3審判の主たる任務はボールがゴールに入ったかどうかを監視すると共に、必要に応じて主審を援助することである。

第4審判は、センターサークル内にポジションをとらなければならず、資格のあるすべての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らなければならない。

- キックから除外された競技者や交代要員およびチーム役員が正しく行動できるようにする。
- 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、キックの結果、また、キックを行った競技者の数を記録する。

#### 副審のシグナル（必ず）

副審は、チームが5つ目の累積ファウルを行ったときファウルを行ったチームのベンチを示すため、またタイムアウトが要求されたときはタイムアウトを要求したチームのベンチを示すため、手で合図をしなければならない。

片方のチームのみならず両方の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（パワープレー）、第3審判が監視している方のゴールにボールが入った場合、第3審判は片腕を上げる。その後、すぐにセンターマークの方向を指し、主審・第2審判に得点があったことを伝える。

#### 音による合図

音による合図は不可欠なシグナルであり、試合中、主審・第2審判の注意をひくために必要な場合に限って用いられる。

音による合図が必ず用いられる状況は、次のような場合である。

- プレーのピリオドが終了したとき。  
主審・第2審判のいずれかが笛で合図をした後に、タイムキーパーは、音による合図でプレーのピリオドの開始を示すことができる。
- タイムアウトの要求を知らせるとき。
- タイムアウトの終了を知らせるとき。

- 各チーム5つ目の累積ファウルが行われたことを知らせるとき。
- 交代要員またはチーム役員の正しくない行動を知らせるとき。
- 交代の進め方に従わず交代が行われたことを知らせるとき。
- 主審・第2審判が誤って懲戒措置をとったことを知らせるとき。
- 外部からの妨害があったことを知らせるとき。

試合中にタイムキーパーが誤ってシグナル音を鳴らしたとき、プレーが妨害されたと判断したのであれば、主審・第2審判はプレーを停止しなければならない。プレーを停止した場合、ドロップボールによりプレーを再開しなければならない（第8条参照）。シグナル音がプレーを妨害していなかったのであれば、主審・第2審判はプレーが続けられるよう、はっきりと知らせる。

4つ目の累積ファウルを行っているチームがもう1つの累積ファウルを行ったものの主審・第2審判がアドバンテージを適用したならば、第3審判はタイムキーパー・テーブルの適当な場所に、外からははっきりと見えるように5つ目の累積ファウル表示を行う。

#### 時計

時計が正確に機能しなくなった場合、タイムキーパーはただちに主審・第2審判にこの事実を知らせる。タイムキーパーは手動のストップウォッチを用いて試合時間の計測を続けなければならない。このような場合、両チームのチーム役員を呼んで、残りのプレー時間がどのくらいあるのかを伝える。

プレーを停止したのち、タイムキーパーが時計を進めるのを忘れた場合、主審・第2審判は、時計に経過した時間を加えるよう、タイムキーパーに命じる。

次のときに時計を進める。

- キックオフの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。
- ゴールクリアランスの進め方に従って、ゴールキーパーがボールを手でリリースしたとき。
- コーナーキックの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。
- キックインの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。
- ペナルティーエリア外からの直接フリーキックの場合、フリーキックの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。
- どちらか一方のチームによるペナルティーエリア外からの間接フリーキック、または攻撃側チームによるペナルティーエリアラインからの間接フリーキックの場合、フリーキックの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。



- 守備側チームによるペナルティーエリア内からの直接または間接フリーキックの場合、フリーキックの進め方に従って、ボールがけられて明らかに動いたとき。
- ペナルティーキックの進め方に従って、ボールが前方にけられ、明らかに動いたとき。
- 累積ファウル 6 つ目以降の直接フリーキックの進め方に従って、ボールが得点を狙つてけられ、明らかに動いたとき。
- ドロップボールの進め方に従って、主審・第 2 審判のいずれかがドロップしたのち、ボールがピッチ面に触れたとき。

## 第7条 – 試合時間

### タイムアウト

競技者やチーム関係者にタイムアウトの終了が近づいていることを知らせるために、タイムアウトの終了を示す合図の10~15秒前に音による合図を鳴らすことを競技会規定に定めることが推奨される。しかしながら、交代は、最初の音による合図の後ではなく、タイムアウトの終了を知らせる笛か音による合図の後に第 3 条に規定する交代の進め方に基づいて行うことができる。笛か音による合図の後、競技者がピッチに戻らなかつたり、交代の進め方に反して交代要員がピッチに入った場合は主審・第 2 審判の承認なくピッチに入ったと見なされ、警告されなければならない。

## 第8条 – プレーの開始および再開

### キックオフ

主審・第 2 審判は、キックオフの笛を吹く前に、両ゴールキーパーまたはその他の競技者にキックオフの準備ができていることを確認する必要はない。

## 第10条 – 試合結果の決定（ならびに第13条 — フリーキックおよび第14条—ペナルティーキック）

次の状況下におけるダブルタッチについて、下記の進め方が適用される。

### ペナルティーキックおよびPK戦（ペナルティーシュートアウト）

- ペナルティーキックのキッカーが偶発的に両足で同時にボールをけった場合、またはキックした直後にボールがけっていない方の足または脚に触れた場合、
- キックが成功した場合、キックは再び行われる。

- キックが失敗した場合、間接フリーキックが与えられる（ただし、守備側チームが明らかに利益を受ける状況で主審・第2審判がアドバンテージを適用した場合を除く）、またはPK戦（ペナルティーシュートアウト）の場合、キックは失敗と記録される。
- ペナルティーキックのキッカーが意図的に両足で同時にボールをけった場合、またはボールが他の競技者に触れる前に意図的に続けて2度触れた場合、
  - 間接フリーキックが与えられる（ただし、守備側チームが明らかに利益を受ける状況で主審・第2審判がアドバンテージを適用した場合を除く）、またはPK戦（ペナルティーシュートアウト）の場合、キックは失敗として記録される。

## DFKSAF

- DFKSAFのキッカーが（意図的であろうと偶発的であろうと）両足で同時にボールをけった場合、
  - キックが成功した場合、得点は認められる。
  - キックが失敗した場合、プレーは続けられる。
- DFKSAFのキッカーが偶発的にキックした直後に、ボールがけつっていない方の足または脚に触れた場合、
  - キックが成功した場合、キックは再び行われる。
  - キックが失敗した場合、間接フリーキックが与えられる（ただし、主審・第2審判がアドバンテージを適用し、守備側チームにとって明らかに利益となる場合を除く）。
- 他の競技者がボールに触れる前にDFKSAFのキッカーが意図的に2度触れた場合、
  - 間接フリーキックが与えられる（ただし、守備側チームが明らかに利益を受ける状況で主審・第2審判がアドバンテージを適用した場合を除く）。

## 第12条 - ファウルと不正行為

### 相手競技者をチャージする

チャージングという行為は、自分のプレーのエリアを確保しようとして、腕やひじを使うことなく、ボールがプレーできる範囲内で身体的接触を用いてチャレンジすることである。次の方法で相手競技者をチャージすることは、反則である。

- 不用意な方法で。
- 無謀な方法で。
- 過剰な力を用いて。



### 相手競技者を押さえる

相手競技者を押さえることには、手や腕または体を用いて相手競技者が自由に動くことを妨害する行為が含まれる。

特にコーナーキック、キックインまたはフリーキックを行うときやペナルティーエリア内で相手競技者を押さえる反則に対して、主審・第2審判は早めに介入し、毅然と対応をとらなければならない。

これらの状況に対して、主審・第2審判は、次の様に対応しなければならない。

- ポールがインプレーになる前に、相手競技者を押さえる競技者を注意する。
- ポールがインプレーになる前に相手競技者を押さえ続けた場合、競技者を警告する。
- ポールがインプレーになった後に反則が行われた場合、直接フリーキックまたはペナルティーキックを与えると共に反則した競技者を警告する。

守備側競技者がペナルティーエリア外で攻撃側競技者を押さえ、そのままペナルティーエリア内でも押させていた場合、主審・第2審判はペナルティーキックを与える。

### 懲戒の罰則

- 相手競技者を押さえて、相手競技者がポールを保持すること、または有利な位置を得ようとするのを妨げる競技者は反スポーツ的行為で警告されなければならない。
- 相手競技者を押さえて決定的な得点の機会を阻止した競技者には、退場が命じられなければならない。
- その他、単に相手競技者を押さえる状況では、懲戒処置をとってはならない。

### プレーの再開

- 反則が起きた位置から直接フリーキック、または反則がペナルティーエリア内で起きた場合はペナルティーキック

### ボールを手や腕で扱う

競技者が手や腕で偶発的にボールに触れた後、他の競技者が意図的にボールをプレーすることなく相手競技者のゴールに得点した場合、得点は認められず、間接フリーキックが相手競技者に与えられる（ディフレクションは、意図的にボールをプレーしたとは考えない）。

しかしながら、

- 手や腕が競技者の体を不自然に大きくしていない場合でボールがゴールに入らなかつたならば、プレーは続けられる。
- ボールがゴールラインを越えて外に出たならば、ゴールクリアランスが相手競技者に与えられる。

競技者が、偶発的に味方競技者の手や腕にボールが触れたのち、その直後も含め、得点した場合、得点は認められる。

#### 懲戒の罰則

競技者が次のようにボールを手や腕で扱ったとき、反スポーツ的行為で警告されることになる。例えば、競技者が、

- 意図的に手や腕でボールを扱って得点しようとする。
- 意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止しようと試みたが、失敗する。
- 相手チームの大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止する。ただし、意図的でないハンドの反則として主審・第2審判がペナルティーキックを与えた場合を除く。
- 相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止し、意図的でないハンドの反則として主審・第2審判がペナルティーキックを与える。

しかしながら、競技者が意図的にボールを手や腕で扱って相手チームの得点や決定的な得点の機会を阻止した場合、退場が命じられる。この罰則は競技者が意図的にボールを手や腕で扱うことによるものではなく、手や腕でボールがゴールに入るのを阻止するという、フットサルでは受け入れることができない不正な妨害を行ったことにより与えられるものである。

#### プレーの再開

- 反則が起きた位置から直接フリーキック、または反則がペナルティーエリア内で起きた場合はペナルティーキック

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などを除き、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。



## ゴールキーパーによる反則

ボールを保持しているということは、ゴールキーパーがボールをコントロールしていることである。ゴールキーパーは、体のどの部分であっても、ボールに触れていることで、ボールをコントロールしていることになる。ただし、ボールがゴールキーパーから跳ね返っている場合を除く。

ゴールキーパーが、自分自身のハーフ内で次により4秒を超えてボールを保持することは認められない。

- 手や腕で（自分自身のペナルティーエリア内）。

- 足で（自分自身のハーフ内であれば、どこであっても）。

これらのケースで、ゴールキーパーにより近い主審・第2審判が、誰が見ても分かるように4秒をカウントしなければならない。

ゴールキーパーがボールを保持して相手のハーフに入った場合、主審・第2審判は4秒のカウントを止める。ゴールキーパーがボールのコントロールを失うことなく自分自身のハーフに戻った場合、主審・第2審判はゼロから再びカウントする。

ゴールキーパーが自分自身のハーフ内でボールを保持してから交代した場合、ピッチに入ったゴールキーパーが自分自身のハーフ内でボールを保持したならば、主審・第2審判は4秒のカウントを続ける。

加えて、ゴールキーパーは、ピッチ上のどこであってもボールをプレーした後、相手競技者がプレーまたは触れることなく、味方競技者から意図的にプレーされたボールに自分自身のハーフ内で再び触れることができない。ゴールキーパーがピッチ上のどこであってもボールをプレーしてから交代した場合、ピッチに入ったゴールキーパーは、相手競技者がプレーまたは触れることなく、味方競技者から意図的にプレーされたボールに自分自身のハーフ内で触れることは同様に認められない。

更には、どんな状況であっても、ゴールキーパーは、キックインから直接パスされた場合を含め、味方競技者から意図的にキックされたボールに、自分自身のペナルティーエリア内で手や腕で触れることができない。

## プレーの再開

- 間接フリーキック

懲戒処置はとらない。しかしながら、ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア外で手や腕を用いて自分自身のゴールに向っているボールを意図的に止めた場合、退場となる。ボールが意図的にパスで戻された場合（キックインからは含まれない）、相手競技者がプレーまたは触れることなく、味方競技者から意図的にプレーされたボールに再び触れた場合も適用される。

## ゴールキーパーに対する反則

ゴールキーパーが手や腕でボールを保持しているのであれば、相手競技者はゴールキーパーにチャレンジすることができない。

次の行為は、反則である。

- ボールをバウンドさせているときなどに、ゴールキーパーがボールを手や腕からリリースするのを妨げる。
- ゴールキーパーがボールを手のひらで持っているときにボールにプレーする、またはプレーしようとする。
  - ゴールキーパーがボールをリリースするまでに競技者がボールをける、またはけろうすることは危険な方法によるプレーであるので、罰せられなければならない。
- コーナーキックを行うときなどに不正な方法でゴールキーパーの動きを遅らせる。

攻撃側競技者がゴールキーパーに不用意に、無謀に、または過剰な力を用いて飛びかかる、チャージする、または押す場合を除き、攻撃側競技者がゴールキーパーのペナルティーエリア内でゴールキーパーに対して身体的接触を行うことだけでは反則にならない。

## プレーの再開

ボールをリリースすることを妨げるなど上記に特定された状況でゴールキーパーに対して反則が行われ、かつ、主審・第2審判がアドバンテージを適用できずに、プレーが停止された場合、間接フリーキックでプレーは再開される。しかしながら、攻撃側競技者が、不用意に、無謀に、または過剰な力でゴールキーパーに飛びかかる、チャージする、または押した場合、主審・第2審判は懲戒処置の違いに関係なく、反則が起きた位置から直接フリーキックでプレーを再開する。

## 危険な方法でのプレー

危険な方法によるプレーには、必ずしも競技者間での身体接触があるとは限らない。身体的接触があった場合、その行為は直接フリーキックかペナルティーキックで罰せられる。身体的接触がある場合、主審・第2審判は、少なからず不正行為が行われる可能性について慎重に見極めるべきである。

## 懲戒の罰則

- 競技者が危険な方法であるものの「通常」にチャレンジしたのであれば、主審・第2審判は懲戒処置をとらない。その行為により明らかに負傷を引き起こす可能性がある場合、主審・第2審判は、相手競技者に無謀なチャレンジをしたことで、警告しなければならない。
- 競技者が危険な方法でプレーすることで決定的な得点の機会を阻止した場合、主審・第2審判は、退場を命じなければならない。



## プレーの再開

- 間接フリーキック

身体的接触がある場合、またはチャレンジが不用意な、無謀な、もしくは過剰な力で行われたと主審・第2審判が判断した場合、単なる危険な方法でのプレーによる反則ではなく、直接フリーキックまたはペナルティーキックで罰せられる反則が行われていると考える。

## 言葉や行動で異議を示す

(言葉であろうとなかろうと) 主審・第2審判または副審の判定に対して抗議する競技者または交代要員は、異議を示したことで警告されなければならない。

チームのキャプテンは、フットサル競技規則の下において、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それなりの責任を有している。

主審・第2審判もしくは副審に対して攻撃を加える、または攻撃的、侮辱的もしくは下品な発言や行動をとる競技者もしくは交代要員には、退場が命じられなければならない。

## プレーの再開を遅らせる

主審・第2審判は、次のような策略でプレーの再開を遅らせる競技者を警告する。

- 主審・第2審判にやり直しを命じさせる目的だけで、間違った場所からフリーキックを行う。
- 主審・第2審判がプレーを停止した後に、ボールを遠くにける、または持ち去る。
- メディカルスタッフが競技者の負傷の程度を判断するためピッチに入った後、ピッチ内からなかなか出ない。
- 主審・第2審判がプレーを停止した後、意図的にボールに触れて対立を引き起こす。

## シミュレーション

負傷を装って、または反則を受けたふりをして主審・第2審判を騙そうとする競技者は、シミュレーションを行ったことで反スポーツ的行為により罰せられる。この反則のためにプレーが停止された場合、間接フリーキックで再開する。

## 集団的対立

集団的対立が発生したならば、

- 主審・第2審判は、すばやく、かつ、手際よく、対立を引き起こした競技者を特定し、対応すべきである。
- 主審・第2審判は、対立の周辺でより良いポジションをとり、事象を視認し、行われた反則を特定すべきである。
- 第3審判および第4審判は、必要であれば、ピッチ内に入り、主審・第2審判を援助すべきである。
- 対立が収まった後、懲戒処置をとらなければならない。

## 繰り返して反則する

主審・第2審判は、繰り返してフットサル競技規則に反則する競技者に対して、常に注意を払うべきである。特に1人の競技者が異なった反則を何度も行うことに気をつけ、フットサル競技規則に繰り返し反則する競技者は警告されなければならない。

「繰り返し」の回数や反則のパターンは、特にない。これはまったくをもって判定にかかるのであり、効果的に試合をコントロールする上で決定されるべきものである。

## 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して、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。
- 高い位置を取るために味方競技者の肩や体の一部を利用する。
- 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ず、間接フリーキックが相手チームに与えられる（第13条を参照）。競技者が相手競技者の得点または明らかな得点機会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、相手チームに間接フリーキックが与えられる（第13条を参照）。



## 決定的な得点の機会の阻止（DOGSO）

DOGSOの状況かどうかを判断するとき、競技者がアクティブかそうでないか、次の考慮点を用いる。

- 守備側競技者は、積極的にプレスをかけたり、攻撃側競技者にチャレンジしたり、ボールをインターセプトしたりするなど、相手の攻撃に入れる機会があるような場合にはアクティブであるとみなされるべきである。
- 攻撃側競技者は、攻撃に参加する明確な機会があるような場合、アクティブであるとみなされるべきである。

## 著しく不正なプレー

著しく不正なプレーを行った競技者には退場が命じられるべきで、反則が起きた場所からの直接フリーキック、または（反則を行った競技者のペナルティーエリア内で起きた場合）ペナルティーキックでプレーは再開されるべきである。

明らかに決定的な得点の機会になる場合を除き、著しく不正なプレーが行われた状況ではアドバンテージを適用すべきでない。アドバンテージを適用した場合、主審・第2審判は、次にボールがアウトオブプレーになったとき、著しく不正なプレーを行った競技者に退場を命じる。

## 第13条 – フリーキック

### 距離

競技者がフリーキックをすばやく行おうとし、ボールから 5m 離れていなかった相手競技者が、ボールがけられた後に、インターセプトした場合、主審・第2審判はプレーを続けさせなければならない。

競技者がフリーキックをすばやく行おうとしたところ、ボールの近くにいた相手競技者が意図的にキックを妨害した場合、主審・第2審判はプレーの再開を遅らせたことで相手競技者を警告しなければならない。

守備側チームがそのチームのペナルティーエリア内でフリーキックを行おうとしたが、ペナルティーエリアから出る時間的余裕がなく、1人以上の相手競技者がペナルティーエリア内に残っていた場合、主審・第2審判はプレーを続けさせる。

## 第14条 – ペナルティーキック

### 進め方

- ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たって欠陥が生じたのちにゴールに入った場合、主審・第2審判は得点を与える。
- ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たって欠陥が生じ、ゴールに入らなかつた場合、主審・第2審判は、ペナルティーキックを再び行うよう命じることなく、プレーを停止し、ドロップボールでプレーを再開する。
- 主審・第2審判がペナルティーキックを再び行うよう命じた場合、最初のキッカーが再び行うペナルティーキックを行わなければならないというものではない。
- キックを行う合図の前にキッカーがペナルティーキックを行った場合、主審・第2審判は、ペナルティーキックを再び行うよう命じ、キッカーを警告する。

## 第15条 – キックイン

### 反則があったときの進め方

主審・第2審判は、キックインを行う地点から少なくとも5m離れていなければならぬことを守備側競技者に注意喚起する。

必要であれば、主審・第2審判は、キックインが行われる前に規定の距離を守らない競技者を注意し、その後も正しい距離まで下がらない場合は警告する。プレーは、キックインで再開され、4秒のカウントが始まっていたならば、再びカウントを始める。

キックインが正しく行われなかつた場合、ボールが相手競技者の方へ直接向かつたとしても、主審・第2審判はアドバンテージを適用することはできず、相手チームの競技者にキックインを再び行うよう命じなければならない。

## 第16条 – ゴールクリアランス

### 反則があったときの進め方

ボールがインプレーになる前に相手競技者がペナルティーエリアに入って、または残つていて、守備側競技者によりファウルされた場合、ゴールクリアランスが再び行われ、守備側競技者は、その反則の質により警告される、または退場が命じられることがある。

ゴールキーパーがゴールクリアランスを行うとき、ゴールキーパーがすばやくゴールクリアランスを行おうとしたため、ペナルティーエリアから出る時間的余裕がなく1人以上の相手競技者がペナルティーエリア内に残っていた場合、主審・第2審判はプレーを続けさせる。



ゴールキーパーがゴールクリアランスを正しく行い、不用意でも、無謀でも、または過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手競技者に向けて投げた場合、主審・第2審判はプレーを続けさせる。

ゴールクリアランスを行うとき、ゴールキーパーが自分のペナルティーエリアの外でボールをリリースした場合、主審・第2審判はゴールクリアランスを再び行うよう命じる。もっとも、4秒のカウントは、ゴールキーパーに再び行う準備ができた後、一旦停止した秒数のところから再開される。

主審・第2審判はゴールキーパーがボールを手や腕、または足でコントロール下に置いたときに4秒のカウントを始める。

ゴールキーパーがゴールクリアランスを正しく行い、ボールがインプレーとなった後、他の競技者がボールに触れる前に、自分のペナルティーエリアの外で意図的にボールに手や腕で触れた場合、主審・第2審判は、相手チームに直接フリーキックを与え、さらにフットサル競技規則に従ってゴールキーパーに懲戒処置をとる。

ゴールキーパーが足でゴールクリアランスを行った場合、主審・第2審判はゴールキーパーに注意し、手や腕でゴールクリアランスを行うよう命じる。もっとも、4秒のカウントは、ゴールキーパーが再び行う準備ができた後、一旦停止した秒数のところから再開される。

## 第17条 – コーナーキック

### 反則があったときの進め方

主審・第2審判は、ボールがインプレーになるまでコーナーアークから少なくとも5m離れていないなければならないことを守備側競技者に注意喚起する。必要であれば、主審・第2審判は、コーナーキックが行われる前に規定の距離を守らない競技者を注意し、その後も正しい距離まで下がらない場合は警告する。

ボールはコーナーアーク内に置かれなければならず、キックされ、明らかに動いたときにインプレーとなる。ボールがコーナーアークの外に出ない場合でも、インプレーになることがある。

ゴールキーパーがプレーの動きの一部として、自分のゴールのネットで囲まれた部分に入ってしまった、またはピッチの外に出てしまった場合でも、相手チームはすばやくコーナーキックを行うことができる。

## フットサル用語

# A

### 中止する (Abandon)

予定より前に試合を終了または終結させること。

### 累積ファoul (Accumulated foul)

競技者によって行われる直接フリーキックで罰せられるファoul。累積ファoul数は、0（ゼロ）から始まり、第1ピリオド、第2ピリオドそれぞれにおいて、チーム別に加算されていく。延長戦が行われる場合、延長戦において行われたファoulは試合の第2ピリオドの累積ファoulに加えられる。

### アクション・エリア (Action area)

ボールがあつて、プレーが行われているピッチ上のエリア

### アクティブな攻撃側競技者と守備側競技者 (Active attacking and/or defending players)

そのときのプレーに参加している、またはプレーに関わる可能性が高い競技者

### アドバンテージ (Advantage)

反則が起きたとき、反則を行っていない方のチームにとって利益となる場合は、主審・第2審判がプレーをそのまま続行させること。

### 競技者の負傷の程度の判断 (Assessment of injured player)

負傷の程度をすばやく診断すること。通常は、メディカルスタッフなどが行い、その競技者に治療が必要かどうか判断する。

### アウェーゴールルール (Away-goals rule)

両チームの合計ゴール数が同じとなったとき、アウェーで得点したゴール数を2倍に計算することで試合の勝者を決定する方法。



## B

### ブロッキング (Blocking)

競技者が、相手競技者がポジションをとるのを妨げるまたはポジションに入りこみ、相手競技者を惑わす、または相手競技者がボールに向かう、もしくは次の場所に行くことを妨害する行為。ただし、意図的に接触することを除く。

### 粗暴な行為 (Brutality)

野蛮な、冷酷な、または意図をもった暴力的な行為。

## C

### 不用意 (Careless)

競技者による注意や配慮、または慎重さを欠いた行為（通常タックルやチャレンジするときに起きる）。

### 警告 (Caution)

関係機関への報告の対象となる懲戒の罰則であり、イエローカードが示される。1試合に2回の警告を受けた競技者、交代要員またはチーム役員は、退場となる。

### チャレンジ (Challenge)

競技者が、ボールをプレーするために相手競技者と競い、または争うときの動き。

### (相手競技者に) チャージする (Charge (an opponent))

相手競技者に対して身体的にチャレンジすることで、通常は肩や上腕（身体の近くで）を使って行われる。

# D

## 騙す (Deceive)

主審・第2審判の判断を誤らせる、または欺くことで、間違った決定や懲戒の罰則へと導き、騙した者にとっての、またはそのチームにとっての利益を得ようとする行為。

## 意図的な (Deliberate)

競技者が意図をもって、また、何かを目指してとる行動。これは「反射的な」または意図のない対応とは異なる。

## 直接フリーキック (Direct free kick)

ボールを他の競技者が触れることなく相手競技者のゴールに直接キックすることで得点できるフリーキック。

## 裁量 (Discretion)

決定を下すとき、主審・第2審判またはその他の審判員が判断すること。

## 異議 (Dissent)

審判員の決定に対するあからさまな抗議（言葉や行動）で、警告（イエローカード）の対象となる。

## 惑わせる (Distract)

（通常は、不正に）妨害する、混乱させる、注意を引くこと。

## ドロップボール (Dropped ball)

反則が行われたのではなく、例えば、負傷やボールの欠陥などによりプレーが主審・第2審判によって停止されたときの再開方法（第8条参照）。



## E

**電子的パフォーマンス・トラッキングシステム  
(EPTS - Electronic performance and tracking system)**

競技者の身体的および生理的パフォーマンスに関するデータを記録、分析するシステム。

**相手競技者的安全を脅かす (Endanger the safety of an opponent)**

相手競技者を（負傷の）危険やリスクにさらすこと。

**過剰な力 (Excessive force)**

必要以上の力や勢いを使うこと。

**延長戦 (Extra time)**

試合結果を決定するための方法で、それぞれ等しく5分間を超えないプレー時間を追加した2つのピリオドからなる。

## F

**フェイント (Feinting)**

相手競技者を混乱させようとする行動。

フットサル競技規則では、認められるフェイントと「反則の」フェイントを定義している。

**フライング・ゴールキーパー (Flying goalkeeper)**

（一時的に）フィールドプレーヤーとしてプレーするゴールキーパーで、しばしば自らのゴールを守らずに、相手競技者のハーフに位置する。この役割は、本来のゴールキーパーによって行われることも、また、特別にこの目的のため、フィールドプレーヤーが本来のゴールキーパーに替わり、投入されることもある。

# G

## 守られている (Guarded)

ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア内にいて、ゴールポストとポールとによって作られる仮想の三角形の内側に位置しているとき。これは、反則が得点または決定的な得点の機会の阻止になるのかどうかを判断するときの考慮事項のひとつである。

# H

## 相手を押さえる反則 (ホールディング) (Holding offence)

相手を押さえる反則 (ホールディング) は、競技者が相手競技者の体または用具に接触して相手競技者の進行を遅らせるときのみに起こる。

## 進行を遅らせる (Impede)

相手競技者の行動または動きを遅らせる、ブロックする、または妨げること。

## 間接フリーキック (Indirect free kick)

キックされた後、(いずれかのチームの)他の競技者がボールに触れた場合のみ得点することができるフリーキック。

## インフルエンス・エリア (Influence area)

ボールはプレーされていないが、競技者間の競り合いが起り得るピッチ上のエリア。

## インターセプト (Intercept)

相手の意図したパスを途中で奪うこと。



**K****キック (Kick)**

ポールは、競技者が足（くるぶしからつま先まで）または足首で接触し、明らかに動いたときにキックされたことになる。

**N****微小な (Negligible)**

重要でない、最低限の。

**O****反則 (Offence)**

フットサル競技規則に反する、または規則を破る行動。

**攻撃的、侮辱的、または下品な発言や行動  
(Offensive, insulting or abusive language and/or action(s))**

（言葉による、よらないにかかわらず）下品な、他人を傷つける、またはリスペクトのない行為で、退場（レッドカード）の対象となる。

**外的要因 (Outside agent)**

審判員やチームリストに記載されたメンバー（競技者、交代要員およびチーム役員）以外の者、または動物もしくは物、構造物など。

# P

## 罰する (Penalise)

通常は、プレーを停止し、相手チームにフリーキックまたはペナルティーキックを与えて、罰する。

## 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）。

## ピッチ (Pitch)

タッチライン、エンドラインおよびゴールネットで囲まれた競技のためのエリア。

## プレー (Play)

競技者がボールに触れる行動。

## プレーできる距離 (Playing distance)

競技者が足や脚を伸ばすかジャンプする、またはゴールキーパーの場合は腕を伸ばしてジャンプすることで触れられる程度のボールまでの距離。その距離は、競技者の体の大きさにより異なる。

## プレーイングタイム (Playing time)

ボールがインプレーとなっている時間で、時計を用いて計測される。タイムキーパーは、ボールがアウトオブプレーになったとき、またはその他の理由によりプレーが停止されたとき、時計を止める。

# Q

## すばやいフリーキック (Quick free kick)

プレーが停止した後、（主審・第2審判が承認して）非常に素早く行われるフリーキック。



# R

## 無謀な (Reckless)

相手競技者にとって危険になる、または結果的にそうなることを軽視（無視）した競技者による行動（通常は、タックルやチャレンジ）。

## 再開 (Restart)

プレーを停止した後に再開するための方法。

## プレーを再開するときの（競技者の）位置（Restart position）

プレーを再開するときの競技者の位置は、競技者の足または体のいかなる部分のピッチについている位置によって判断される。

# S

## 罰則 (Sanction)

主審・第2審判がとる懲戒処置。

## 退場 (Sending-off)

退場の反則を行ったことにより（レッドカードが示される）、競技者が試合の残り時間の間、ピッチを離れていることが求められる懲戒処置。チーム役員も退場となることがある。

## 著しく不正なプレー (Serious foul play)

相手競技者の安全を脅かす、または過剰な力や粗暴な行為を伴うタックルやチャレンジで、退場（レッドカード）により罰せられる。

## 重傷 (Serious injury)

プレーを停止しなければならないと判断されるほどの負傷。プレーが再開できるようにするために、必要に応じて、治療や診断のためにメディカルスタッフが競技者をピッチから迅速に搬出すべきである。

### **重篤な負傷 (Severe injury)**

プレーを停止しなければならないと判断される負傷。負傷した競技者を搬出する前に、ピッチ上でメディカルスタッフが治療や診断を行う必要がある。例えば、脳震盪、骨折、または脊椎損傷の可能性がある場合。

### **すね当て (Shinguard)**

競技者がすねを負傷から守るように着用する用具のひとつ。それ相当に保護することができるよう、競技者は適切な材質でできた、妥当な大きさのすね当てを着用する責任がある。すね当ては、ソックスによって覆われていなければならない。

### **シャツ (Shirt)**

チームのユニフォームのひとつとして、競技者が上半身に着用する衣類。袖の長さ（長袖か半袖か）は除き、すべての競技者のシャツは同じである。ただし、ゴールキーパーのシャツは、ゴールキーパー以外の競技者と審判員のシャツと区別できるものになる。

### **シグナル (Signal)**

主審・第2審判またはその他の審判員が行う身体的な合図で、通常は、手や腕を動かして行う、または笛を用いる。

### **シミュレーション (Simulation)**

実際は起こっていない出来事を起こったように、間違えた、または誤った印象を与える行動（「騙す」を参照）。競技者が不正な利益を得るために行う。

### **競技の精神 (Spirit of the game)**

スポーツとして、またはそれぞれの試合における、フットサルの基本的かつ本質的な原則や価値観。

### **一時的に中断する (Suspend)**

後に再開する意図を持って、例えば、ピッチの雨漏り、重篤な負傷の発生により試合を一定時間停止すること。



# T

## タックル (Tackle)

ボールに向かうことで足を用いてチャレンジすること（ピッチ上または空中であっても）。

## タクティカルな反則 (Tactical offence)

競技者が、自分たちのチームの攻撃を手助けするため（例えば、相手競技者が守備に入ってくるのを阻止するなど）、また、例えば相手競技者がゴールを攻撃するための時間とスペースを持っているときに、相手チームの大きなチャンスとなり得る攻撃やカウンターアタックを防ぐため、戦術的な意図を持って、相手競技者に意図的に行う反則。

## チームリスト (Team list)

通常は、競技者、交代要員およびチーム役員を記載した、チームに関する公式書類。

## チーム役員 (Team official)

競技者以外で公式なチームリストに記載されている者。例えば、監督、トレーナー、ドクター。

## テクニカルエリア (Technical area)

座席も含むチーム役員および交代要員のために定められたエリア。

## タイムアウト (Timeout)

第1ピリオド、第2ピリオドで、それぞれのチームが1回要求できる1分間の中止時間。

## 2分間、競技者数を減らす時間

### (Two-minute numerical reduction)

競技者が退場となり、チームがプレーイングタイムで2分間、競技者数を減らさなければならない時間。ある状況下では、相手チームが得点をした場合、2分間が経過する前に競技者数を増やすことができる。

# U

## 不法な妨害 (Undue interference)

不必要な行動、または影響を与えること。

## 反スポーツ的行為 (Unsporting behaviour)

警告により罰せられる不正な行為や行動。

# V

## 乱暴な行為 (Violent conduct)

ボールに向かうことでチャレンジするのではなく、相手競技者に対して過剰な力を用いる、もしくは用いようとする、または粗暴な行為をする、もしくは粗暴な行為をしようとする、または競技者が微小ではない力を用いて誰かの頭や顔を意図的に殴る行動。



## 審判用語

### 審判員 (Match official (s))

サッカー協会／フットサル協会または試合を管轄する競技会に代わり、フットサルの試合をコントロールすることに責任を持つ1人または複数の者を指す一般的な用語である。

### ピッチ上の審判員 (“On-pitch” match officials)

#### 主審 (Referee)

試合における中心となる審判員で、ピッチで試合を運営する。その他の審判員は、主審のコントロールと指示のもとで運営を行う。主審は、最終的な決定を下す。

#### 第2審判 (Second referee)

ピッチ上で運営を行う審判員。その他の審判員は、主審のコントロールと指示のもとで試合運営を行う。第2審判は、常に主審の監理下にある。

#### その他の審判員 (Other match officials)

競技会は、主審・第2審判を援助する他の審判員を任命できる。

#### 第3審判 (Third referee)

主として、チーム役員や交代要員を管理する副審。累積ファウルなどの試合の記録をとる、また、判定において、主審・第2審判を援助する。

#### 第4審判 (Fourth referee)

第3審判と共にチーム役員や交代要員をコントロールする、累積ファウルなどの試合の記録をとる、また判定について主審・第2審判を援助する。また、第3審判またはタイムキーパーが職務を遂行できなくなったときに、これらに代わる副審。

#### タイムキーパー (Timekeeper)

試合時間の管理を主たる任務とする審判員。



## For GAMES

## ゲーム

常に全力でゴールをめざす。  
勝利をめざす。  
それがサッカーという  
僕が大好きなゲームに対する  
リスペクト。



## For REFEREES

## レフェリー

子どもたちもひとりひとりいっぱい選手。  
しっかり目を見て握手する。  
いいゲームをしようね。

## For PLAYERS

## 選手

サッカーには敵はない。  
対戦相手は敵じゃない。  
自分たちの力をためし、  
サッカーを楽しむための大切な仲間。  
試合のはじめに相手の目を見て  
しっかりと握手する。  
あかし  
リスペクトの証として。



## For COACHES

## コーチ

子どもたちに会う前には、  
いつも自分を振り返る。  
子どもたちは大切な相手。  
ちゃんとしていないとはずかしい。  
スマイルOK!



## For SUPPORTERS

## サポーター

コーチはコーチに任せる。  
レフェリーはレフェリーに任せる。  
プレーは子どもたちに任せる。  
私たちは応援し、見守る。

# 大切に思うこと

— RESPECT PROJECT —

公益財団法人日本サッカー協会  
〒113-8311 東京都文京区サッカー通り(本郷3-10-15)JFAハウス  
<http://www.jfa.jp>

公益社団法人日本プロサッカーリーグ(Jリーグ)  
〒113-8311 東京都文京区サッカー通り(本郷3-10-15)JFAハウス9階  
<https://www.jleague.jp>

## **2025/26 フットサル競技規則**

---

2026年1月14日第1刷発行

**不許複製**

発行所：**公益財団法人 日本サッカー協会**  
〒112-0004 東京都文京区後楽1丁目4-18  
トヨタ東京ビル  
電話：050-2018-1990(代)

---

# COPA ICON II



# FIFA®

