



# FIFA®

## FUTSAL

### Laws of the Game

2020/21



## 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のパリユール

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



**FUTSAL**

**LAWS OF THE GAME**

2020/21

**フットサル競技規則**

2020/21



“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こ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、改正されているものである。

今回のフットサル競技規則改正は2014年以来6年ぶりになるが、この間に行われたサッカー競技規則の改正のうちフットサルへの反映が好ましいと考えられるものを採り入れると共に、フットサルという競技の特性を確保し、向上させるものとなっている。また、ゴールキーパーがハーフウェーラインを越えてボールを投げないという日本の15歳以下のフットサルで適用されている考え方が、今回の改正をもって正式にユース等の大会で導入可能になったことは有意義なことである。

日本語の競技規則は、この改正後にFIFAから送られてきた英語版を（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、競技規則の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、「審判員の目標と重点項目」などの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あ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、フットサルを繰り返し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。

2020年8月

公益財団法人日本サッカー協会

はじめに

<b>フットサル競技規則に関する付記</b>	<b>6</b>
------------------------	----------

<b>第1条 ピッチ</b>	<b>10</b>
----------------	-----------

1 ピッチの表面	10
2 ピッチのマーキング	10
3 ピッチの大きさ	12
4 ペナルティーエリア	13
5 10mマーク	14
6 交代ゾーン	14
7 コーナーエリア	14
8 テクニカルエリア	15
9 ゴール	16
10 ゴールの移動	18
11 ピッチ上の広告	19
12 ゴールネット上の広告	19
13 テクニカルエリア内の広告	19
14 ピッチ周辺の広告	19

<b>第2条 ボール</b>	<b>20</b>
----------------	-----------

1 品質と規格	20
2 ボールへの広告表示	21
3 破裂した、または欠陥が生じたボールの交換	21
4 追加のボール	21
5 試合球以外のボール	22
6 破裂した、または欠陥が生じたボールによる得点	22

<b>第3条 競技者</b>	<b>23</b>
----------------	-----------

1 競技者の数	23
2 交代および交代要員の数	23
3 競技者と交代要員の届出	24
4 交代の進め方	24
5 ウォーミングアップ	25
6 ゴールキーパーの交替	25
7 反則と罰則	26
8 競技者と交代要員の退場	27
9 ピッチにいる部外者	28
10 得点があった時にピッチに部外者がいた場合	28
11 ピッチ外にいる競技者が不正にピッチに戻る	29
12 キャプテン	29

<b>第4条 競技者の用具</b>	<b>30</b>
1 安全	30
2 基本的な用具	30
3 色	31
4 その他の用具	31
5 スローガン、メッセージ、イメージと広告	34
6 反則と罰則	35
7 競技者の番号	36
<b>第5条 主審・第2審判</b>	<b>37</b>
1 主審・第2審判の権限	37
2 主審・第2審判の決定	37
3 職権と任務	38
4 審判員の責任	40
5 国際試合	41
6 主審・第2審判の用具	41
<b>第6条 その他の審判員</b>	<b>42</b>
1 副審	42
2 職権と任務	42
3 国際試合	45
4 リザーブ副審 (RAR)	45
<b>第7条 試合時間</b>	<b>46</b>
1 プレーのピリオド	46
2 プレーのピリオドの終了	46
3 タイムアウト	46
4 ハーフタイムのインターバル	47
5 中止された試合	47
<b>第8条 プレーの開始および再開</b>	<b>48</b>
1 キックオフ	48
2 ドロップボール	49
<b>第9条 ボールインプレーおよびアウトオブプレー</b>	<b>50</b>
1 ボールアウトオブプレー	50
2 ボールインプレー	50
3 室内のピッチ	50

<b>第10条 試合結果の決定</b>	<b>51</b>
1 得点	51
2 勝利チーム	51
3 ペナルティーマークからのキック	52
4 アウェーゴール	54
<b>第11条 オフサイド</b>	<b>55</b>
<b>第12条 ファウルと不正行為</b>	<b>56</b>
1 直接フリーキック	56
2 間接フリーキック	58
3 懲戒処置	59
4 ファウルや不正行為後のプレーの再開	66
<b>第13条 フリーキック</b>	<b>68</b>
1 フリーキックの種類	68
2 進め方	68
3 反則と罰則	70
4 累積ファウル	71
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)	71
<b>第14条 ペナルティーキック</b>	<b>76</b>
1 進め方	76
2 反則と罰則	77
3 要約表	79
<b>第15条 キックイン</b>	<b>80</b>
1 進め方	80
2 反則と罰則	81
<b>第16条 ゴールクリアランス</b>	<b>82</b>
1 進め方	82
2 反則と罰則	82
<b>第17条 コーナーキック</b>	<b>84</b>
1 進め方	84
2 反則と罰則	84



*Page*

フットサル審判員のための実践的ガイドライン	87
シグナル	88
ポジショニング	101
解釈および推奨されるレフェリング	122
フットサル用語	140
審判用語	148

### 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、英語版、フランス語版、ドイツ語版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

各国サッカー協会は、フットサル競技規則をそれぞれの言語に翻訳するため、FIFA（refereeing@fifa.org）にご連絡いただき、2020/21版フットサル競技規則のレイアウトのテンプレートを入手することが可能である。そのレイアウトを用い各国の言語に翻訳した（各国サッカー協会による正式な翻訳であること表紙に明記し）フットサル競技規則の1部をFIFAに送っていただくことにより、FIFA.comに掲載することができ、多くの方々が利用することも可能になる。

#### 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、フットサル競技規則が同じように適用されることは、世界中のどこであってもフットサルそのもののために用いられることになる。

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、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が高潔で健全であることを思い起こし、また、これを尊重することによって、審判員とそ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、フットサル競技規則と主審・第2審判の判定をリスペクトし、守るため、チームのキャプテンは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ってくる。フットサル競技規則は、フットサルの試合をプレーするための「公平・公正」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。

歴史を振り返ると、FIFAは、各国サッカー協会が個別のカテゴリーに合わせて、その協会ですべてフットサル競技規則をある程度柔軟に修正することを認めてきた。しかし、現在では、各国サッカー協会がその国のフットサルの利益になるのであれば、その競技方法

により多くの選択肢が与えられるべきだとの考えを強く持っている。

試合がどのようにプレーされるのか、レフェリングされるのかは、世界中どのフットサルのピッチでも同じであるべきである。しかし、試合時間の長さや参加人数、公平・公正さに欠ける行為を罰する方法は、国内のフットサルの求めに応じて決める必要がある。

FIFAとしても、これに即し、各国サッカー協会（ならびに大陸連盟およびFIFA）は、その責任において、フットサル競技規則のうち次の競技会規定に関する項目の全部または一部を修正することができるとする。

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
- ボールの大きさ、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
- （同じ長さの）第1ピリオドと第2ピリオドからなる試合時間（および、同じ長さの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それぞれの国内フットサルの利益と発展のため、さらに弾力的に運用できるよう、FIFAは、フットサルの「カテゴリー」に関して以下の変更を承認した：

- 女子フットサルを別のカテゴリーとするのではなく、今後は男子フットサルと同じ位置づけにする。
- ユースおよび年長者の年齢制限の撤廃 — 各国サッカー協会、大陸連盟およびFIFAは、これらのカテゴリー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これらの修正を加えることを認めることができる。ただし、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適用することはできない。

### 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對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犯した場合も、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、FIFAとして、フットサルがより多くの人を楽しまれ、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を修正する余地があるならば、ご意見をお聞きしたい。

## フットサル競技規則改正への対応

フットサル競技規則を最後に見直したのは、2014年のことである。どのようなフットサル競技規則改正への提案に対しても、公平・公正性、高潔性、リスペクト、安全、参加者の喜び、また、最新技術がどのようにフットサル競技に有益になるのかに焦点を当てて検討しなければならない。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。

何が起こったとしても、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るべきものである。競技者は相手にリスペクトを示さなければならないし、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なければならない。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、運営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。審判は人間であるため（それゆえ、間違いも犯す）、必然的に幾つかの判定が論争や議論を引き起こすことになる。

フットサル競技規則はすべての状況に対して言及することはできないので、具体的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。

## 第1条 - ピッチ

### 1 ピッチの表面

ピッチの表面は、平坦かつ滑らかなであり、摩擦のないものでなければならない。できるのであれば、競技会規定に基づき、木または人工材質でできたものがよい。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フットサル床用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。



FIFAクオリティ



国際試合基準

人工芝のピッチの使用は、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。

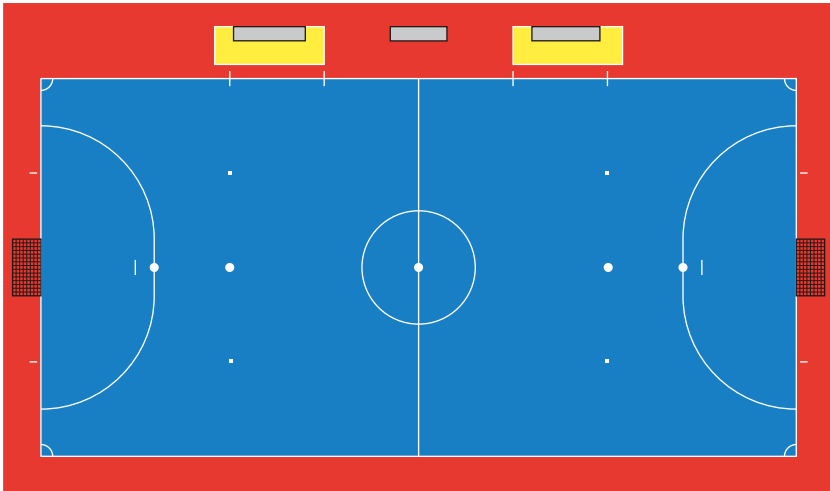
競技者がピッチに許可されていないマークをつけた場合、反スポーツ的行為で警告されなければならない。試合中に主審・第2審判がマークをつける行為を見つけ、アドバンテージを適用できなければ、プレーは停止されなければならない。反則を犯した競技者は警告されなければならない。プレーが停止されたならば、相手チームに間接フリーキックが与えられ、ペナルティーエリア内を除き（第13条参照）、プレーが停止されたときにボールがあった位置からプレーは再開される。

長い方の2本の境界線をタッチライン、短い方の2本の境界線をゴールラインという。

2本のタッチラインの midpoint 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、ゴールラインに対して直角に、また、ゴールラインから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

タッチラインの長さは、ゴール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。

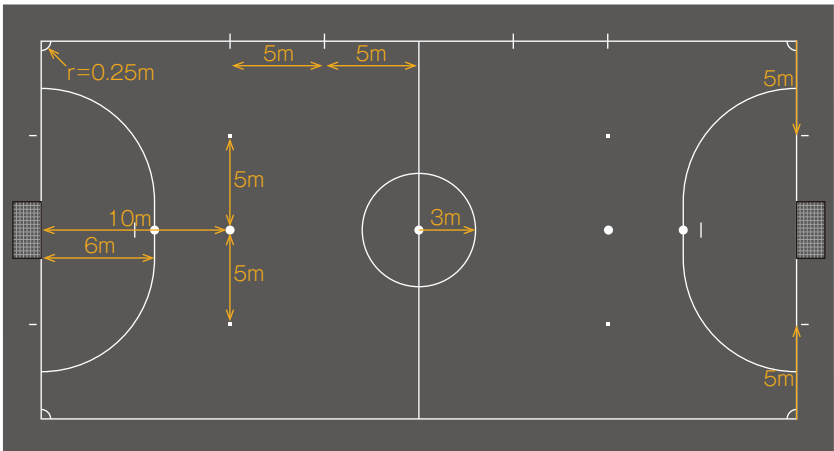
国際試合以外の試合で用いるピッチの大きさは、次のとおりである。

長さ（タッチライン）	最小	25m
	最大	42m
幅（ゴールライン）	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（ゴールライン）	最小	20m
	最大	25m

競技会規定は、上記の大きさの範囲内でゴールラインとタッチラインの長さを決定できる。



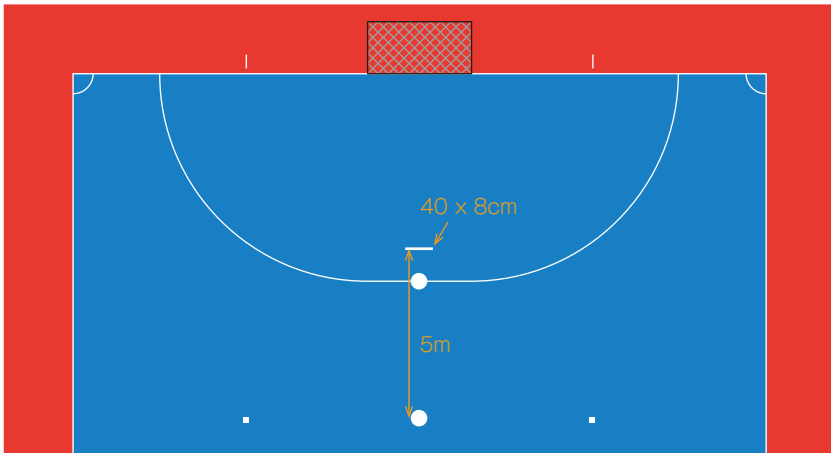


## 4 ペナルティーエリア

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ゴール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ポストの間のゴールラインに平行な 3.16 m のラインによって結ぶ。これらのラインとゴール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、10 m 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マークの左右それぞれ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、ゴールラインに平行な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犯さ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

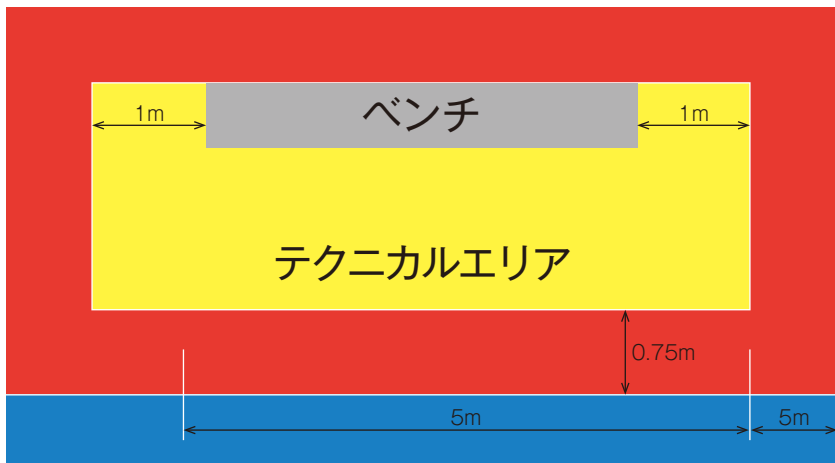
それぞれのコーナーから、半径25cmの四分円をピッチ内に描く。ライン（コーナーアーク）は、幅8cmとする。

## 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の範囲内でなければならない。
- テクニカルエリアを明確にするためにマーキングをしなければならない。
- 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規定される。
- 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なければならない。
- その都度ただ1人の役員のみが立って、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

常にエリアに入る者の安全を確保できるよう、競技会規定には、ピッチの境界線（タッチラインとゴールライン）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る。

## 1 9 ゴール

ゴールを1基、それぞれのゴールラインの中央に設置する。

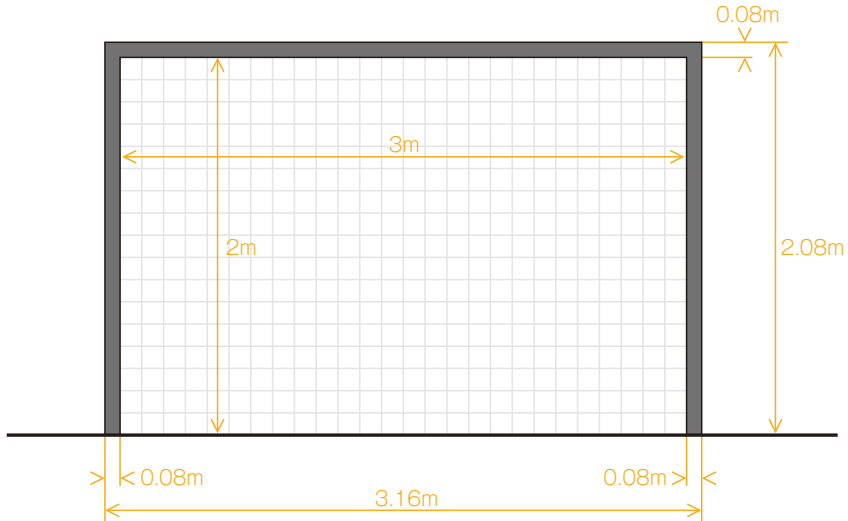
ゴールは、ピッチのコーナーから等距離のところを垂直に立てられた2本のポストと、その頂点を結ぶ水平なクロスバーとからなる。ゴールポストとクロスバーは、適当な材質でできていなければならない。その形は正方形（競技者の安全を保障するよう、角は丸みをもっている）か円形のいずれかでなければならない。競技者にとって危険なものであってはならない。

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、ゴール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、適切な支持方法でゴールポストとクロスバーの後方に取り付けなければならない。また、ネットはしっかりと張られ、ゴールキーパーの邪魔にならないようにしなければならない。

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。クロスバーの修復が可能となった場合、試合は、ペナルティーエリア内を除き（第8条参照）、プレーが停止されたときボールがあった位置でドロップボールにより再開される。

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。



ゴールは、転倒しないようにしっかりと設置しなければならないが、競技者の安全を脅かすことがないように、後方に適当な重さのウェイトを置き、ゴールを固定せずある程度動くようにしなければならない。

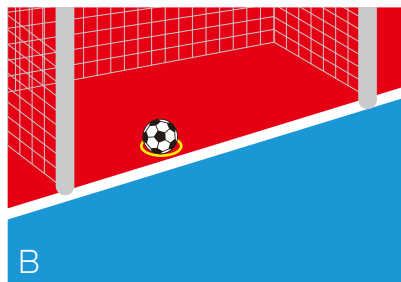
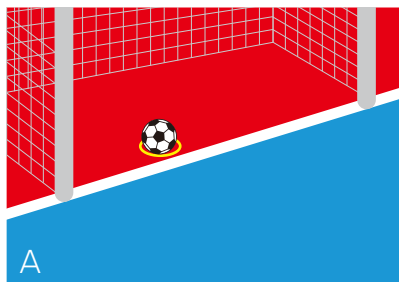


移動式のゴールは、この条件を満たした場合に限り使用することができる。

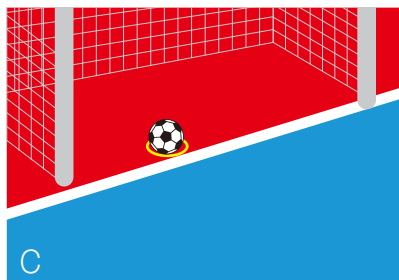
## 10 ゴールの移動

主審・第2審判は、ゴール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。

### 1 ゴールは正しく設置されている



### ゴールが移動した



A=得点

B=両ゴールポストがゴールラインに触れていて、ボールが完全に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=ゴールポストのどちらかがゴールラインに触れていない場合は、ゴールは動いたと考える。

意図的か偶発的にかかわらず、ボールがゴールラインを越える前に守備側競技者（ゴールキーパーを含む）によってゴールが動かされ、または転倒させられ、ボールが本来あるべき位置のゴールポスト間からゴールに入ったことになる場合、主審・第2審判は得点を認めなければならない。

意図的か偶発的にかかわらず、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ない：

- 偶発的な場合、試合はドロップボールで再開される。
- 意図的な場合、試合は間接フリーキックで再開され、競技者は警告されなければならない。

## 11 ピッチ上の広告

競技会規定で禁止されていない場合、競技者や主審・第2審判を惑わす、また混乱させない、あるいは境界線の視認を妨げないのであれば、ピッチの床面への広告は認められる。

## 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、エリアに入る者やその他の参加者を惑わす、また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す：

- 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
- ゴールライン後方は、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

## 第2条 - ボール

### 1 品質と規格

ボールは、次のものとする：

- 球形
- 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、2 m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。

すべてのボールは、FIFAや各大陸連盟の主催下で行われる公式競技会の試合において、次のいずれかがついていなければならない：

FIFAクオリティプロ

FIFAクオリティ

IMS - 国際試合基準



各マークは、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て、FIFAによって承認された、それぞれのマーク別の技術的要件を満たしていることを示している。

テストを行う検査機関は、FIFAによって承認される。



## 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、これらのマークのサイズと数を制限することができる。

## 3 破裂した、または欠陥が生じたボールの交換

ボールがプレーの途中で破裂する、またはボールに欠陥が生じた場合、プレーは停止され、もとのボールに欠陥が生じたところで、交換したボールをドロップして再開される。ただし、もとのボールがペナルティーエリア内においてプレーが停止された場合を除く（第8条参照）。ゴールポストあるいはクロスバーに当たった結果、ボールが破裂した、または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、あるいはキックインのときにボールが破裂する、またはボールに欠陥が生じた場合、プレーの再開を再び行う。

ペナルティーキックまたはペナルティーマークからのキックの途中で、ボールが前方に動き、競技者、あるいはクロスバーまたはゴールポストに触れる前にボールが破裂する、または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

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、主審・第2審判は試合を停止しなければならない。プレーが停止されたときに試合球があった位置からドロップボールで、プレーは再開されなければならない。ただし、ペナルティーエリア内でプレーが停止された場合を除く（第8条参照）。

2

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ったならば、主審・第2審判は、プレーを続けさせることができるが、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 破裂した、または欠陥が生じたボールによる得点

ボールがゴールポスト、またはクロスバーに当たって破裂する、または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。

## 第3条 - 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人未満となった場合、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る。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ないとしている場合で、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、到着後、試合に参加させることができる。

### 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。

#### 公式試合

FIFA、大陸連盟、または、加盟サッカー協会が主催する公式試合においては、最大9人の交代要員を用いることができる。競技会規定は、何人の交代要員の氏名が届けられるのか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：

- 当該チームが交代要員の最大人数について合意している。
- 試合前に主審・第2審判に通知されている。

3

試合前に主審・第2審判に通知されていない場合、または、当該チームが合意しなかった場合、各チーム最大10人まで交代要員を用いることができる。

## 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、自分のチームのピッチの交代ゾーンから出る。
- 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ピ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、この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った場合を除く。この場合、交代してピッチに入る交代要員は、第3 審判にピブスを手渡す。
- 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承認されない場合がある。
- 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、または、ゴールクリアランス、あるいはドロップボールを受けるなど、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 ゴールキーパーの交替

- 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 審判に交替する前にその旨を通知しなければならない。
- ゴールキーパーに替わる競技者、または交代要員は、自分自身の背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らないと規定することができる。

## 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。その交代要員、また、そのチームメイトがその他の反則も犯した場合、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「解釈と推奨されるレフェリング」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。

その他の反則が犯されたならば

- 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「解釈と推奨されるレフェリング」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減となる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ない。
- 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）、退場を命じられ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審判は次の行動を取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を命じられた競技者の場合、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。
- 外的要因による場合、プレーは、ドロップボールで再開される。

主審・第2審判は、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ったならば、（ボールに接触があったとしても）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。

得点后、プレーが再開されたのち、主審・第2審判が、得点があったときにピッチに部外者がいたことに気がついた場合、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、または必要に応じてフリーキックでプレーを再開させる。

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。



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

- 主審・第2審判は、部外者が次の場合、得点を認めてはならない：
  - 得点したチームの競技者、交代要員、退場となった競技者またはチーム役員であった場合、部外者がいた位置から直接フリーキックでプレーを再開する。
  - 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、退場を命じられた競技者、またはチーム役員であったとき
  - 外的要因であったが、プレーを妨害していなかったとき

いずれの場合でも、主審・第2審判は、部外者をピッチから退出させなければならない。

## 11 ピッチ外にいる競技者が不正にピッチに戻る

競技者が、主審・第2審判のいずれ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：

- プレーを止める（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審判がプレーを止めた場合、プレーは次によって再開される：

- 妨害があった位置からの直接フリーキック
- 妨害がなかった場合、プレーが停止されたときにボールがあった位置からの間接フリーキック

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ることは、反則ではない。

## 12 キャプテン

チームのキャプテンは、なんら特別な地位や特権を与えられているものではないが、そのチームの行動についてある程度の責任を有している。

## 第4条 – 競技者の用具

### 1 安全

競技者は、危険な用具またはその他のものを身につける、あるいは用いてはならない。

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または装身具を身につけている、あるいは用いている場合、主審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、次に競技が停止されたとき、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ていた場合、その競技者は警告されなければならない。

#### 【(公財) 日本サッカー協会の解説】

「競技者は、試合開始前に（用具を）検査されなければならない」とあるが、競技者のみならず交代要員も試合開始前に検査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 – 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。
- ソックス – テープまたはその他の材質のものを貼り付ける、あるいは外部に着用する場合、着用また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 – 適切な材質でできていて、それ相応に保護することができ、ソックスで覆われていなければならない。
- 靴

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審判はプレーを始めることを認める。

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が着用する場合、同色のものとする。

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

ヘッドギア、フェイスマスク、また膝や腕のプロテクターなど危険でない保護用具で、柔らかく、軽いパッドが入った材質でできているものは、ゴールキーパーの帽子やスポーツめがねと同様に認められる。

## ピブス

ピブスは、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。ピブスは、両チームのシャツと相手チームのピブスの色と異なるものとする。

## 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、それは：

- 黒または、シャツの主たる色と同じでなければならない（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こと。
- 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すもの（例えば、首周りが開閉する構造となっている）であってはならない。
- 表面から突き出ている部分（突起物）があってはならない。

## 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ない、過度に大きなものであってはならない。

## 電子通信

競技者（交代要員、退場となった競技者を含む）があらゆる形式の電子、または、通信機器（電子的パフォーマンス・トラッキングシステムが認められる場合を除く）を身に付ける、あるいは、用いることは認められない。

チーム役員による電子機器または通信機器の使用は、競技者の保護や安全に直接関係する場合、あるいは、戦術的また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（例えば、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、あるいは電子また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を命じられる。

## 電子的パフォーマンス・トラッキングシステム (EPTS)

EPTSが公式競技会の試合中に用いられる場合（各国サッカー協会や競技会主催者の合意を前提として）、競技会主催者は、EPTSからの情報およびデータが確実かつ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。

競技会主催者が確実かつ確なEPTSであることを承認するプロセスを援助するために、プロフェッショナル基準がFIFAにより開発された。

次のマークは、EPTS機器および技術が正式にテストされ、フットサルの試合における確実かつ正確な位置データに関する要件を満たしていることを示している。

4



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、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、以下のマークが付いたものとさせなければならない：



このマークは、この技術が公式にテストされ、FIFAが開発した国際試合基準が求める最低限の安全条件を満たしていることを示す。テストを行う検査機関は、FIFAによって承認される必要がある。

## 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、宗教的または個人的なスローガンやメッセージ、あるいはイメージをつけてはならない。競技者は、政治的、宗教的または個人的なスローガンやメッセージ、あるいはイメージ、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。あらゆる反則に対して、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、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pekt、高潔性の促進を主唱するスローガンやエンブレム、更には、競技会規定あるい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、大会またはイベント、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ものとする。
- スローガンやメッセージまたはイメージについては、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、または、下品な発言や身振りをする。
- 挑発したり、嘲笑したり、相手の感情を刺激するような身振りや行動

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、または行動する組織
- 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しなければならない。

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、試合や大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、プレーが停止される必要はなく、反則を犯した競技者は：

- 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：

- ピッチに戻るための承認を受ける前に審判員に用具を点検される。
- 主審・第2審判のいずれかの承認を受けてからのみピッチに戻ることができる。

競技者が主審・第2審判の承認無くピッチに戻ったならば、競技者は警告されなければならない。警告をするためにプレーが停止された場合、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。しかし、妨害があったならば、妨害の位置から行われる直接フリーキックが与えられる（または、ペナルティーエリア内で妨害があったらペナルティーキック）。

#### 【(公財)日本サッカー協会の解説】

ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で攻撃側競技者による反則が犯された場合は、ペナルティーキックではなく、直接フリーキックが与えられる。

## 7 競技者の番号

競技会規定は競技者の番号について規定しなければならず、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かどうか決定しておかなければならない。



## 第5条 - 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。

プレーを再開した後、主審・第2審判が第1ピリオドまたは第2ピリオド（延長戦を含む）終了の合図をしてピッチを離れた後、または、試合を中止させた後は、主審・第2審判がその直前の決定が正しくないことに気づいても、または、その他の審判員の助言を受けたとしても、再開の決定を変えることができない。

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、また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審判が合図を見おとす、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、適当な懲戒の罰則を与えることができるが、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審判または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：

- 競技規則を施行する。
- 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
  - 観客が投げたりけったりした物が審判員、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、試合を停止、一時的に中断、あるいは、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妨げないのであれば、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った場合、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。
- 主審・第2審判は、競技者が重傷を負ったと判断した場合、プレーを停止し、確実に競技者をピッチから退出させる。負傷した競技者は、ゴールキーパーを含め、ピッチ内で治療を受けることはできず、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るのは、次の場合に限られる：
  - ゴールキーパーとフィールドプレーヤー（ゴールキーパー以外の競技者）が衝突し、対応が必要なとき
  - 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る場合
- 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。
- ドクターまたは担架搬送者のピッチ入場が認められた場合、競技者は担架に乗って、または歩いて、ピッチから離れなければならない。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。
- 主審・第2審判が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、懲戒の罰則に応じたカードを提示しなければならない。
- 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。
- 主審・第2審判が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。
- 反則が犯されたチームがアドバンテージ適用により利益を得ることができるときは、プレーを続けさせる。適用したとき、また数秒以内に予測された利益が得られない場合は、元に戻って反則を罰する。
- 同時に2つ以上の反則が犯されたら、より重大な反則を罰する。
- 警告や退場となる反則を犯した競技者に懲戒の罰則を与える。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、警告を与える、また、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。反則を犯し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、退場を命じられたメディカルのチーム役員は、ベンチに残ることができる。
- 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行う。

- 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、また、その周辺におけるポジションをとる。
- 競技者またチーム役員に科せられた懲戒の罰則、あるいは、試合前、中、または試合後に起こったその他の出来事に関する情報などについて、関係機関に対して審判報告書を提出する。

### 主審は：

- 第3審判およびタイムキーパー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反則があった場合、自らの判断において、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、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、主審と代わる。

## 4 審判員の責任

主審・第2審判（また、置かれている場合はその他の審判員）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または試合の開催、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、あるいは起きたであろうと思われる、個人、クラブ、会社、協会、また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、できないかの決定
- なんらかの理由による試合中止の決定
- 試合中に用いる付帯設備と用具（ボールを含む）の適合性に関する決定
- 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、しないかの決定
- 負傷した競技者を治療のためピッチから退出させることでプレーを停止するか、しないかの決定
- 負傷した競技者を治療のためにピッチから退出させる要求をするのかどうかの決定（例外については、上記のとおり）

- 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、認めないかの決定
- 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、しないかの決定
- 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規定や規約にある任務に従って下されたその他の決定

## 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モニタリング機器

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）。

## 第6条 – その他の審判員

### 1 副審

2人の副審（第3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。

タイムキーパーと第3審判は、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。これらの機器は協会または試合が行われる場所のクラブが提供する。

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、試合参加者による反則、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犯したときに、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犯したときに、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、交代要員およびチーム役員の氏名、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。

**FIFA®**

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。

**FIFA®**

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犯された場合、主審・第2審判に合図する。いずれの場合でも、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を示されている位置を取る。
- 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：

次により、第7条の規定に基づき、試合時間を確実に計測する。

- キックオフが正しく行われた後に時計をスタートする。
- 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、またはキックオフ、フリーキック、ペナルティーキックおよび10mマークからのキック、もしくはドロップボールの後に、再び時計を正しくスタートさせる。
- 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、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、試合の終了、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、ピッチ横に位置する。



- リザーブ副審が割り当てられておらず第3審判が置かれていないときに、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、複数の競技者の2分間の退場時間を同時に計測する装置、各チームの各ピリオドの累積ファウルモニター）。

### 4 リザーブ副審（RAR）

リザーブ副審が割り当てられる大会や競技会における役割と任務は、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。

**リザーブ副審は：**

- 競技会規定に基づき割り当てられ、主審・第2審判のいずれかが試合を審判することができなくなった場合、第3審判に代わる。
- 試合前、中、また、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、中、または試合後に起きた出来事を記録する。
- 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審判を援助できるよう、位置する。

## 第7条 – 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分間の同じ長さからなる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

タイムキーパーは、各20分間のピリオド（また、延長戦の各ピリオド）の終了を音により合図する。

- 主審・第2審判が終了の合図の笛を吹かない場合でも、音による合図があったとき、ピリオドは終了する。
- ピリオドの終了近くで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、または、ペナルティーキックが与えられた場合、この直接フリーキックまたはペナルティーキックが完了したときに、各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、いずれかのキックは完了する。
  - 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。
- 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審判がいない場合はタイムキーパーに対して、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ボールを保持しているときに、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

競技者は、ハーフタイムに15分間を超えないインターバルを取ることができる。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分間を超えてはならない）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規定しなければならず、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。

## 第8条 – 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、ゴールキック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。

ボ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

- コイントスに勝ったチームが、第1ピリオドに攻めるゴールか、またはキックオフを行うかを決める。
- この結果により、相手チームがキックオフを行う、または第1ピリオドに攻めるゴールを決める。
- 第1ピリオドに攻めるゴールを決めたチームは、第2ピリオド開始のキックオフを行う。
- 試合の第2ピリオドには、両チームはエンドを替え、反対のゴールを攻める。
- 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。
- 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3m以上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あるいは第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。

## 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、キックオフが再び行われる。

## 2 ドロップボール

### 進め方

- 次の状況でプレーが停止された場合、ボールはペナルティーエリア内で守備側チームのゴールキーパーにドロップされる：
  - ボールがペナルティーエリア内にあった または
  - ボールが最後に触れられたのがペナルティーエリア内であった。
- その他のすべてのケースにおいて、主審・第2審判のいずれかは、ボールが最後に競技者、外的要因または審判員に触れた位置で、最後にボールに触れたチームの競技者の1人にボールをドロップする。
- (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2m以上ボールから離れていなければならない。
- ボールは、ピッチに触れたときにインプレーとなる。

### 反則と罰則

- 次の場合、ボールを再びドロップする：
  - ボールがピッチに触れる前に競技者がボールに触れる。
  - ボールがピッチに触れたのちに、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2人以上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、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、コーナーキック

しかしながら、ボールをドロップされたチームがコントロールできない状況により（例えば、天候条件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2人以上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。

## 第9条 - ボールインプレーおよびアウトオブプレー

### 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、ボールがゴール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。
- 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、審判員に触れたり、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。

### 3 室内のピッチ

競技会規定は、天井高の最小値について規定する。

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。

## 第10条 – 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犯していなければ、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審判は反則を犯した競技者に警告を与える。

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。意図的に行ったのであれば、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、障がい者また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。反則となった場合、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

ボールが完全にゴールライン（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、直ちにその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、競技会規定として勝者を決定する必要がある場合、次の方法のみが認められる：

- アウェーゴールルール
- それぞれ5分間以内で同じ長さの2つのピリオドからなる延長戦  
競技会規定は、同じ長さの2つのピリオドの長さについて、規定しなければならない。
- ペナルティーマークからのキック

上記の方法を組み合わせることができる。

### 3 ペナルティーマークからのキック

試合後にペナルティーマークからのキックが行われるとき、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。

ペナルティーマークからのキックは、試合の一部ではない。

#### 進め方

##### ペナルティーマークからのキックの開始前

- 主審は、その他に考慮すべきこと（例えば、ピッチの状態、安全、カメラの設置など）がない限り、または、競技会規定に特に定める場合を除き、コインをトスしてキックを行うゴールを決定する。
- 主審はコインをトスし、トスに勝ったチームが先にけるか後にけるかを決める。
- 試合または延長戦の終了時に負傷している、または退場を命じられた競技者を除き、すべての競技者および交代要員がキックを行うことができる。
- 各チームの責任の下、キックを行うことができる競技者および交代要員からキッカーを選び、キックを行う順番を決める。順番を主審・第2審判に通知する必要はない。
- 試合または延長戦が終了したとき、ペナルティーマークからのキックを行う前に一方のチームの競技者数（交代要員を含む）が相手より多い場合、競技者数の多いチームは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ができ、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、キックに参加することができない（下記の場合を除く）。



- ペナルティーマークからのキック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、それ以降ペナルティーマークからのキックに参加できず、キッカーを務めることもできない。
- ゴールキーパーが既にキックを行っていた場合、入れ替わって参加したゴールキーパーは、次の一巡までキックを行うことができない。

### ペナルティーマークからのキックの進行中

- キックに参加でき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、キックに参加でき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5m以上離れなければならない。
- キックに参加することができる競技者は、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、キックについて記録する。
- ゴールキーパーが反則を犯し、その結果キックを再び行うことになった場合、ゴールキーパーは警告されなければならない。
- 主審・第2審判がキックを行うよう合図した後にキッカーが反則を犯して罰せられる場合、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犯した場合：
  - キックが失敗した、または、セーブされた場合、キックは再び行われ、両方の競技者は警告される。
  - ボールがゴールに入った場合、得点は認められず、キックは失敗として記録され、キッカーが警告される。
- ペナルティーマークからのキックが進行中に、一方のチームの競技者数が相手チームより少なくなった場合、競技者のより多いチームは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ができる。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競技者によって行われ、キックに参加できるすべての競技者がキックを行わなければならない、その後はいずれの競技者も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相手チームが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、両チームの得点と同じ場合、同数のキックで一方のチームが相手チームより多く得点するまで、キックは続けられる。
- ペナルティーマークからのキックは、競技者がピッチから離れたことで遅らせてはならない。競技者がキックを行うまでに戻らない場合、その競技者のキックは無効（無得点）となる。

## 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。

## 第11条 - オフサイド

フットサルには、オフサイドはない。

## 第12条 – 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、過剰な力で犯したと主審・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、挑む
- 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、競技者が相手に挑むとき注意や配慮が欠けていると判断される、または、慎重さを欠いてプレーを行うことである。懲戒処置は、必要ない。
- 「無謀」とは、相手競技者が危険にさらされていることを無視して、または、結果的に危険となるプレーを行うことであり、このようにプレーする競技者は、警告されなければならない。
- 「過剰な力を用いる」とは、競技者が必要以上の力を用いて相手競技者の安全を危険にさらすことであり、このようにプレーする競技者には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犯した場合も、直接フリーキックが与えられる：

- ハンドの反則（自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが触れる場合を除く）
- 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妨げる
- 人をかむ、または、人につばを吐く
- ボール、相手競技者または審判員に対して物を投げる、あるいは、けりつける、もしくは、持った物をボールに当てる

この項に示されるすべての反則は、累積ファウルとなる。

## ボールを手または腕で扱う

自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが触れる場合を除き、競技者が次のことを行った場合、反則となる：

- 手や腕をボールの方向に動かす場合を含め、手や腕を用いて意図的にボールに触れる。
- ボールが手や腕に触れた後にボールを保持して、またはコントロールして、次のことを行う。
  - 相手競技者のゴールに得点する
  - 得点の機会を作り出す

自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが触れる場合を除き、競技者が次のことを行った場合、通常は反則となる：

- 次のように手や腕でボールに触れたとき：
  - 手や腕を用いて競技者の体を不自然に大きくした
  - 競技者の手や腕が肩の位置以上の高さにある（競技者が手や腕以外の体の部位で意図的にボールをプレーしたのち、ボールがその競技者の手や腕に触れた場合を除く）

これらの反則は、ボールが近くにいる別の競技者の頭または体（足を含む）から競技者の手または腕に直接触れた場合でも適用される。

偶発的であっても、ゴールキーパーを含む競技者が、手または腕から相手チームのゴールに直接得点することは、反則である。

12

これらの反則を除き、次のようにボールが競技者の手または腕に触れた場合、通常は反則ではない：

- 競技者自身の頭または体（足を含む）から直接触れる
- 近くにいた別の競技者の頭または体（足を含む）から直接触れる
- 手または腕は体の近くにあるが、手または腕を用いて競技者の体を不自然に大きくしていない
- 競技者が倒れ、体を支えるための手や腕が体とピッチ面の間にある、ただし、体から横または縦方向に伸ばされていない

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または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、懲戒の罰則にはならない。

## 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（下記に明示するとおり）
- 身体的接触を伴わずに、相手競技者の進行を妨げる
- 異議を示す、攻撃的、侮辱的または下品な発言や身振りを行う反則、あるいは、言葉による反則を犯す
- ゴールキーパーがボールを放そうとしている過程で、ゴールキーパーがボールを手から放す、キックする、または、キックしようと試みるのを妨げる
- フットサル競技規則に規定されていない競技者を警告する、または、退場させるためにプレーを停止することになる反則を犯す

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

- 自分自身のハーフ内で、手または腕、あるいは足を用いて、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。
- 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、手または腕で触れる。
- 味方競技者によって行われたキックインからのボールを直接自分自身のペナルティーエリア内で、手または腕で触れる。
- 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）。

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：

- ゴールキーパーがボールを両手で持っているとき、または、ボールがゴールキーパーの手と他のもの（例えば、ピッチ面、自分の体）との間にあるとき、ボールに手または腕のいずれかの部分で触れているとき
- 広げた手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

### 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。

相手競技者に対して危険でないと判断される、シザーズキック、バイシクルキックは行うことができる。

### 身体的接触なく相手競技者の進行を妨げる

相手競技者の進行を妨げるとは、ボールが両競技者のプレーできる範囲内にないとき、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、それぞれ自分のポジションをピッチ上にとることができる。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範囲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範囲にある場合、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、または、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、あるいは、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コントロール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、試合前の点検のためにピッチに入ったときから試合（ペナルティーマークからのキックを含む）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犯した場合、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。

ピッチの内外にかかわらず警告または退場となる反則を、その他の者またはフットサル競技規則に対して犯した競技者またはチーム役員は、その反則に応じて懲戒される。

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審判が警告または退場と判断した場合、懲戒の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。

#### 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、次にボールがアウトオブプレーになったときに警告をしなければならない、または退場を命じなければならない。ただし、決定的な得点の機会については、これが阻止されなかった場合、反則を犯した競技者は退場にはならず反スポーツ的行為で警告される。

明らかでない得点の機会を除き、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、あるいは、6つ目（または、それ以降）の累積ファウルとなる状況には、アドバンテージを適用すべきではない。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、その競技者がボールをプレーする、あるいは、相手競技者に挑む、または、妨害する場合、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犯した場合を除く。

アドバンテージが適用され、得点后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、退場に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。

ペナルティーエリアの外で守備側チームの競技者が攻撃側チームの競技者を押さえ始め、ペナルティーエリアに入っても押さえ続けていた場合、主審・第2審判はペナルティーキックを与えなければならない。

#### 警告となる反則

競技者は、次の反則を犯した場合、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
- 主審・第2審判の承認を得ず、ピッチに入る、または再び入る、あるいは、意図的にピッチを離れる、または交代の進め方に反する



- 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犯す

交代要員は、次の反則を犯した場合、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る異議を示す
- 交代の進め方に反し、ピッチに入る
- 反スポーツ的行為を犯す

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犯さ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り、ファウルやハンドの反則などで相手の大きなチャンスとなる攻撃を阻止した場合である。

### 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：

- 負傷を装って、またファウルをされたふりをして（シミュレーション）、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または腕で扱う
- 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ファウルを犯す、ただし、ボールをプレーしようと試みて反則を犯し、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反則を犯し相手競技者の決定的な得点の機会を阻止したが、主審・第2審判がペナルティーキックを与えた
- （その試みが成功しようとしまいと）ボールを手または腕で扱って得点をしようと試みる、あるいは、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
- 試合に対してリスペクトに欠ける行為を行う
- 競技者が競技規則の裏をかき、（フリーキックからも含め）意図的に味方のゴールキーパーに頭や胸、膝などでボールをパスする
- プレー中、または再開のときに言葉で相手競技者を惑わす
- （相手チームの得点や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びことはできるが、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らなければならない。

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、ピッチ外周フェンスによじ登ったり観客に近づく
- 挑発したり、嘲笑したり、相手の感情を刺激するような身振りや行動をする
- 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、交代要員は、次の反則のいずれかを犯した場合、退場を命じられる：

- ハンドの反則を犯し、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（自分のペナルティーエリア内にいるゴールキーパーを除く）、あるいは、ゴールを動かすまたは転倒させる（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）。
- （ゴールが守備側ゴールキーパーによって守られない場合で）フリーキックで罰せられる反則を犯し、全体的にその反則を犯し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（以下に規定される場合を除く）
- 著しく不正なプレーを犯す
- 人をかむ、または人につばを吐く
- 乱暴な行為を犯す
- 攻撃的な、侮辱的な、または下品な発言や身振りをする
- 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

競技者が、ハンドの反則により、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。

競技者が相手競技者に対して反則を犯し、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犯された反則だった場合、反則を犯し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、反則を犯し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、あるいは、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、相手チームの得点あるい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犯したことになる。

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
- ゴールキーパーおよび守備側フィールドプレーヤーの位置と数
- ゴールが「守られている」かどうか

ゴールキーパーが自分自身のゴールの前において、ゴールを守っていた場合、他のDOGSOの基準に合致していても、DOGSOの反則が犯されたとは考えない。

ゴールがゴールキーパーによって守られていない、または守備側フィールドプレーヤーによってのみゴールが守られているときに、ゴールキーパーが相手チームの決定的な得点の機会を阻止する反則、あるいはペナルティーエリアの外で、手または腕で相手の得点、あるいは決定的な得点の機会を阻止する反則を犯した場合、DOGSOの反則が犯されたと考える。

攻撃側競技者の数がゴールを守る守備側競技者（ゴールキーパーを除く）の数より多い場合、DOGSOの状況にあると考える。

### 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または挑むこと、また過剰な力や粗暴な行為を加えた場合、著しく不正なプレーを犯し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挑むときに、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、あるいは後ろから突進した場合、著しく不正なプレーを犯したことになる。

## 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、競技者がボールに挑んでいないときに相手競技者に対して、あるいは、その他の者に対して、過剰な力を用いたり粗暴な行為を行う、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、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るべきではない。

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的対立を引き起こすことに留意しなければならない、厳格に介入して対立が起こるのを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働いたならば、退場が命じられる。

## チーム役員

反則があり、反則を犯し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、次の反則は注意となるが、繰り返すまたは露骨に行った場合、警告または退場となる：

- 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）。
- 他の反則を犯すことなく、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の区域を守らない
- 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身振りをする。皮肉な拍手など
- 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
- 挑発したり、相手の感情を刺激するような身振りや行動をする
- 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）
- 試合に対し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
  - 挑発したり、相手の感情を刺激するような態度をとる
- 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、または下品な発言や身振りをする
- 認められていない電子機器や通信機器を使用したり、電子機器や通信機器を使用して不適切な行動をとる
- 乱暴な行為を働く

## 物（またはボール）を投げる、またける反則

すべての場合において、主審・第2審判は、適切な懲戒処置をとる：

- 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犯した場合：

- 相手競技者に対して — 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、または審判員に対して — 直接フリーキックまたはペナルティーキック
- その他の者に対する反則の場合 — ドロップボール

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、またはチーム役員に対してピッチ外で反則を犯した場合
- 交代要員、退場となった競技者、またはチーム役員が、相手競技者または審判員に対してピッチ外で反則を犯した、あるいは、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、反則を犯した競技者のペナルティーエリア内の境界線上の地点で行われるのであれば、ペナルティーキックが与えられる。

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犯されたならば、反則または妨害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プレーは再開される。

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、直接フリーキック（またはペナルティーキック）でプレーは再開される。

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）を投げたり、またはけた場合、もしくは相手チームの交代要員、退場となった競技者、またはチーム役員、あるいは審判員や試合球に対して物（試合球以外のボールを含む）を投げた、またはけた場合、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プレーは再開される。反則を犯した競技者自身のペナルティーエリア内であった場合、ペナルティーキックでプレーは再開される。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犯した競技者のペナルティーエリア内のゴールライン上のどこかであれば、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またはチーム役員が、ピッチ内に物を投げつけ、あるいは、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、物がプレーを妨害した、あるいは、相手競技者、審判員また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、反則を犯し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）でプレーは再開される。

## 第13条 – 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、退場で退いた競技者、またはチーム役員が反則を犯し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し、キックが行われ、ボールが他の競技者に触れる、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。

片手を上げてフリーキックが間接であることを示すのを主審・第2審判の2人またはそのいずれかが怠ったが、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った場合を除く）。
- 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。

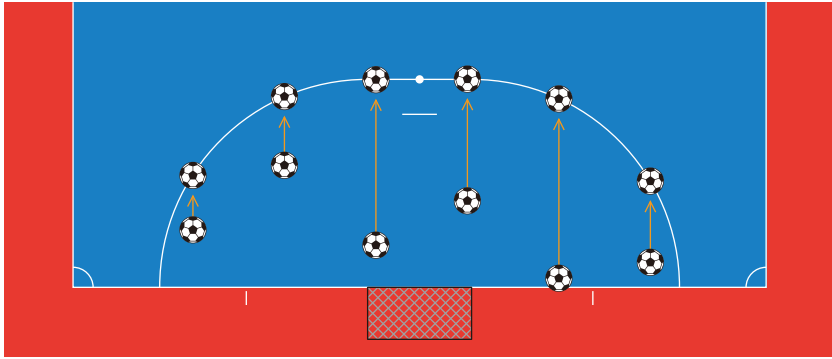
### 2 進め方

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：
  - チームのペナルティーエリア内で守備側チームが行う直接フリーキックは、ペナルティーエリアのどこからでも行える。
  - ペナルティーエリア内で犯された反則、またはボールが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、反則が犯された、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フリーキックは、プレーが停止し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止まった場合を除く。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犯した場合、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犯した競技者のペナルティーエリアのライン上になる場合は、ペナルティーキックが与えられる。
- 本条でこれ以外について定めている場合はその位置から行う。

### 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：

- 5 m以上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で与えられたフリーキックのときは、ペナルティーエリアの外にいな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1 m以上離れていなければならない。

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、また過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手に当てて、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。

### 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、キックは再び行われる。ただし、アドバンテージが適用できる場合を除く。なお、競技者がフリーキックをすばやく行って、ボールから5m離れていない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、相手競技者が意図的にフリーキックを妨害した場合、その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。

13

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、ペナルティーエリアから出る時間がなく相手競技者がそのペナルティーエリアに残っていた場合、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、挑んだ場合、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犯した場合：

- 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。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。

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犯された場合を除く。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、反則が犯さ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12条に特定された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ファウルである。
- 各ピリオドのそれぞれのチームが犯した累積ファウルは、マッチレポート（公式記録）に記録される。
- 反則を犯したチームがそれ以前に5つの累積ファウルを犯していない、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、累積ファウルが犯されたことを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すぐにタイムキーパーおよび第3審判に知らせる。
- 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犯したならば、また、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犯された場合、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

- ボールは、10mマーク上、または、DFKSAFの反則が犯された場所（ペナルティーエリアの外で、守備側チームのゴールラインとゴールラインに平行なゴールラインから10mの仮想のラインの間のエリアで犯された場合）で静止していなければならない。
- DFKSAFがこのエリア内で犯されたならば、キッカーは、DFKSAFを10mマーク、またはファウルが犯さ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、ボールがけられるまで、ボールから5m以上離れていなければならない。
- 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
  - ボールから5m以上離れる
  - ボールの後方
  - 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ての、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がピリオド終了直前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。
- 守備側チームの競技者が（ゴールキーパーを含む）反則を犯し、DFKSAFが失敗したり、セーブされた場合、DFKSAFは再び行われる。

## 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ない。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。
- ボールがインプレーになる前に、次のいずれかが起きたならば：
  - DFKSAFを行う競技者、または、味方競技者が反則を犯し：
    - 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、次の状況で、ボールがゴールに入る、入らないにかかわらず、プレーが停止され、相手チームの間接フリーキックで再開される場合を除く：
  - DFKSAFが、直接得点しようと相手競技者のゴールに向かって行われたい。
  - 特定されたキッカーの味方競技者がキックを行い、主審・第2審判がキックを行った競技者を警告する。
  - キッカーが、助走を終えたのち、フェイントをしてボールをけり（助走中のフェイントは許される）、主審・第2審判がキッカーを警告する。
- 守備側ゴールキーパー、またはその味方競技者が反則を犯し：
  - ボールがゴールに入った場合、得点が与えられる。
  - ボールがゴールに入らなかった場合、キックが再び行われ、反則を犯した競技者が警告される。
- 競技者がより重大な反則（例えば、認められていないフェイント）を犯した場合を除き、両チームの競技者が反則を犯した場合、キックは再び行われる。守備側ゴールキーパーとキッカーが同時に反則を犯し：
  - キックが失敗、または、セーブされた場合、キックは再び行われ、両競技者は、警告される。
  - キックが成功した場合、得点は認められず、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、
  - 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相手チームに与えられる（または、ハンドの反則となった場合、直接フリーキックとなる）。

- 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、外的要因が触れたとき：
  - キックは再び行われる。ただし、ボールがゴールに入ろうと動いている場合、または、妨害で守備側ゴールキーパー、または、守備側競技者がボールをプレーするのを妨げていない場合を除く。この場合、妨害が攻撃側競技者による場合を除き、ボールがゴールに入ったならば（ボールに触れられていたとしても）、得点は認められる。
- 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跳ね返ってピッチ内に戻り、その後、外的要因がボールに触れたならば：
  - 主審・第2審判は、プレーを停止する。
  - プレーは、ボールが外的要因に触れられた位置で、ドロップボールにより再開される。

## 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
攻撃側チームの侵入	DFKSAFを再び行う	守備側チームの間接FK
守備側チームの侵入	得点	DFKSAFを再び行う＋ 守備側競技者を警告
GKによる反則	得点	DFKSAFを再び行う＋ GKを警告
ボールを後方にける	守備側チームの間接FK	守備側チームの間接FK
認められないフェイント	守備側チームの間接FK ＋キッカーを警告	守備側チームの間接FK ＋キッカーを警告
正しくないキッカー (特定されていない)	守備側チームの間接FK ＋正しくないキッカーを 警告	守備側チームの間接FK ＋正しくないキッカーを 警告
GKとキッカーが同時に 反則を犯す	守備側チームの間接FK ＋キッカーを警告	DFKSAFを再び行う＋ キッカーとGKを警告

## 第14条 - ペナルティーキック

競技者がペナルティーエリアの中で、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犯した場合、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上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、キッカーに面して、両ゴールポストの間のゴールライン上において、ゴールポスト、クロスバーまたゴールネットに触れていてはならない。

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以上離れる
- 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、バックヒールは認められる。

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、ゴールラインの上に位置させていなければならない。

ボールは、けられて明らかに前方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。

ペナルティーキックがピリオド終了直前に与えられたならば、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

守備側チームの競技者（ゴールキーパーを含む）が反則を犯し、ペナルティーキックが失敗した、またはセーブされた場合、ペナルティーキックは再び行われる。

## 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った場合、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。

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し：
  - 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、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、キッカーを警告する。
- 守備側ゴールキーパーまたはその味方競技者が反則し：
  - 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、キックが再び行われ、反則を犯した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）を犯した場合を除き、両チームの競技者が反則を犯した場合、キックが再び行われる。守備側ゴールキーパーとキッカーが同時に反則を犯した場合：
  - ボールがゴールに入らなかった場合、キックをやり直し、両方の競技者は警告される。

- ボールがゴールに入った場合、得点は認められず、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を再開する。

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、5 m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：
  - 間接フリーキックが相手チームに与えられる（ハンドの反則の場合は、直接フリーキック）。
- 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、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
攻撃側チームの侵入	ペナルティーキックを 再び行う	守備側チームの間接FK
守備側チームの侵入	得点	ペナルティーキックを 再び行う +守備側競技者を警告
GKによる反則	得点	ペナルティーキックを 再び行う+GKを警告
ボールを後方にける	守備側チームの間接FK	守備側チームの間接FK
認められないフェイント	守備側チームの間接FK +キッカーを警告	守備側チームの間接FK +キッカーを警告
正しくないキッカー (特定されていない)	守備側チームの間接FK +正しくないキッカーを 警告	守備側チームの間接FK +正しくないキッカーを 警告
GKとキッカーが同時に 反則を犯す	守備側チームの間接FK +キッカーを警告	ペナルティーキックを 再び行う+ キッカーとGKを警告

## 第15条 – キックイン

キックインは、ボールがインプレー中、ピッチ面または空中でボールの全体がタッチラインを越えたとき、あるいは、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。
- 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5 m以上離れて立っていな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、いずれの競技者にも触れられず、キックインが行われたサイドのタッチラインから外に出たならば、キックインは、もとのキックインが行われたところと同じ場所から、相手チームがキックインを再び行う。

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、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。キッカーがハンドの反則を犯した場合：

- 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の中で起きた場合、ペナルティーキックが与えられる。キッカーがゴールキーパーだった場合は、間接フリーキックが与えられる。

キッカーを不正に惑わせたり妨げたりする相手競技者は（キックインが行われる地点から5m以内に入ることを含む）、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ていた場合、間接フリーキックが与えられる。

その他の反則に対して、相手チームにキックインが与えられる。

## 第16条 – 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ゴールラインを越え、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。ゴールクリアランスを行わなかったチームのゴールに直接入った場合、行わなかっ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る。

### 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。ゴールキーパーがハンドの反則を犯した場合：

- 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の中で起きた場合、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、相手競技者がペナルティーエリアから出る時間がなく残っていた場合、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残っている、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、挑む場合、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は再び行われ、反則を犯した競技者は、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。

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。

その他の反則に対して、ゴールクリアランスは再び行われる。

## 第17条 - 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ゴールラインを越え、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ない。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。
- 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5m以上離れ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犯した場合：

- 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の中で起きた場合、ペナルティーキックが与えられる。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、また過剰な力を用いることもなく、意図的にボールを相手に当てて、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。



キックを行うチームがその他の反則をしたならば、守備側チームにゴールクリアランスが与えられる。守備側チームがその他の反則をしたならば、キックが再び行われる。



# **FUTSAL**

## **LAWS OF THE GAME**

2020/21

### **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	88
ポジショニング	101
解釈および推奨されるレフェリング	112
フットサル用語	140
審判用語	148

## 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

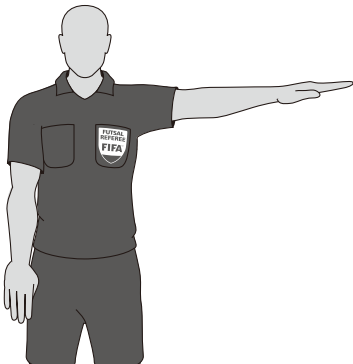
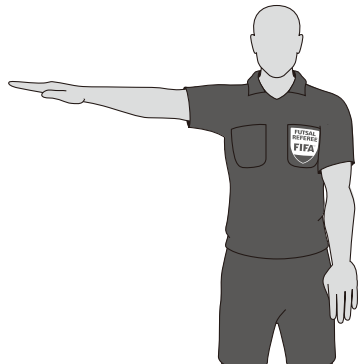
主審・第2審判は下図のシグナルを示さなければならない。多くのシグナルは、主審・第2審判のいずれかが示す。同時に主審・第2審判の両方が示さなければならないシグナルが1つあることに留意する。

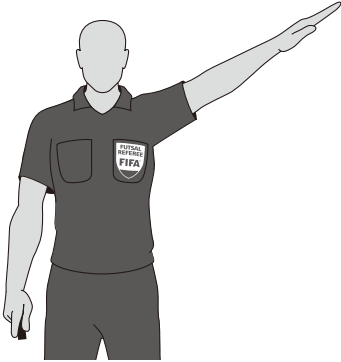
副審は、タイムアウトおよび5つ目の累積ファウルのシグナルを示さなければならない。

## 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)



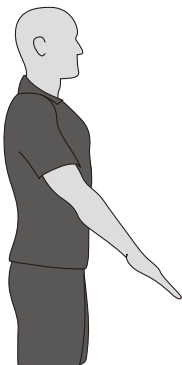
キックイン (2)



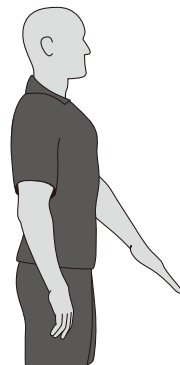
コーナーキック (1)



コーナーキック (2)

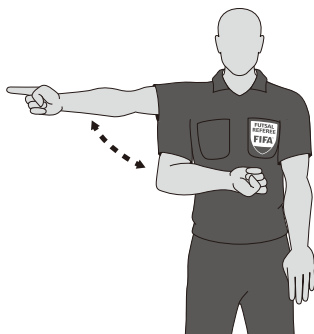


ゴールクリアランス (1)

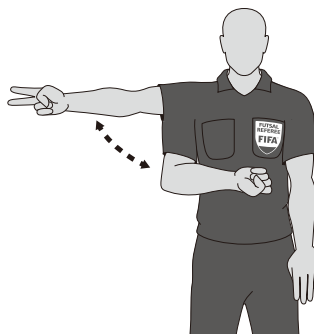


ゴールクリアランス (2)

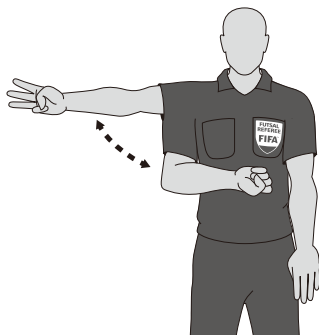
### 4秒のカウント



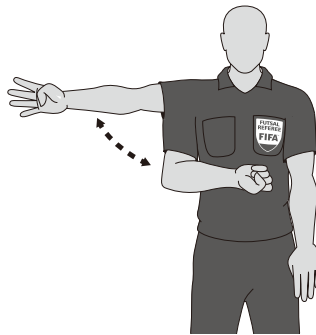
(1秒)



(2秒)



(3秒)



(4秒)



(4秒のシグナル)

主審・第2審判のいずれかが、明確に4秒のカウントを示さなければならない。

- 次の再開のとき
  - 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

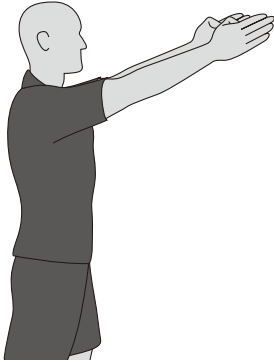
- キックオフ
- ペナルティーキック



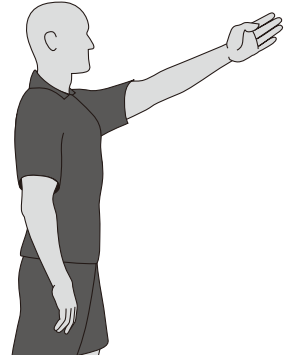
5つ目の累積ファウル



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



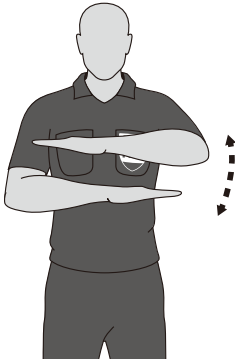
警告（イエローカード）



退場（レッドカード）



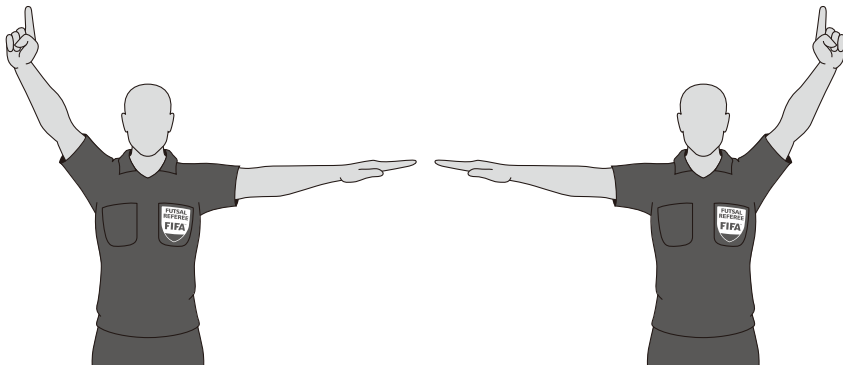
累積ファウル：アドバンテージを適用し、その後、ボールがアウトオブプレーになったのちにタイムキーパーと第3審判に対して示すシグナル



(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 (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

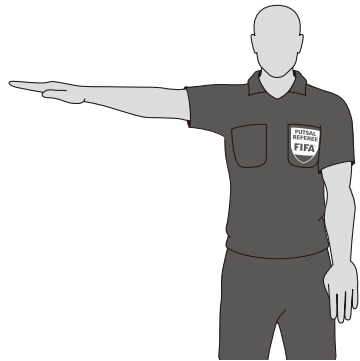


5つ目の累積ファウル

第3審判またはリザーブ副審は、攻撃側チームのゴールラインを監視しているときに得点があった場合、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

推奨されるポジショニング：

- プレーは、主審と第2審判が挟んで監視する。
- 主審・第2審判は、対角線式審判法を活用する。
- 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っていて、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近いポジションをとる。
- 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犯され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. 試合中の基本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ゴール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。ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリアにいるときに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、得点とはならない」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。

得点となったにもかかわらず、得点か得点でないのかが明らかではなくプレーが続いている場合、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。そして、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しているとき（パワープレー）、第3審判はピッチ上の主審・第2審判を援助し、得点か得点ではないの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・ゴールキーパーのチームのゴールライン上にポジションをとる。

## 5. ボ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。推奨す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、個々の情報を用いて、修正していかなければならない。

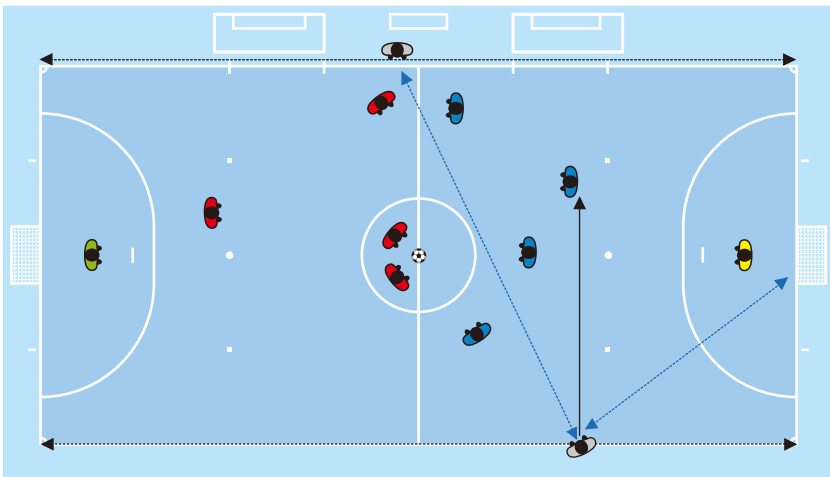
次の図に示されるのは、基本的なポジショニングである。これらは、主審・第2審判に推奨されるものと、必ず行うべきものがある。監視すべき「ゾーン」を強調して示しているが、「ゾーン」は、主審・第2審判が推奨されるポジションをとることによって、実質的にレフェリングの効果を最大化できるエリアとなる。その状況によって、ゾーンは大きくもなるし、小さくもなる、また、形も変わってくる。

## 6. 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

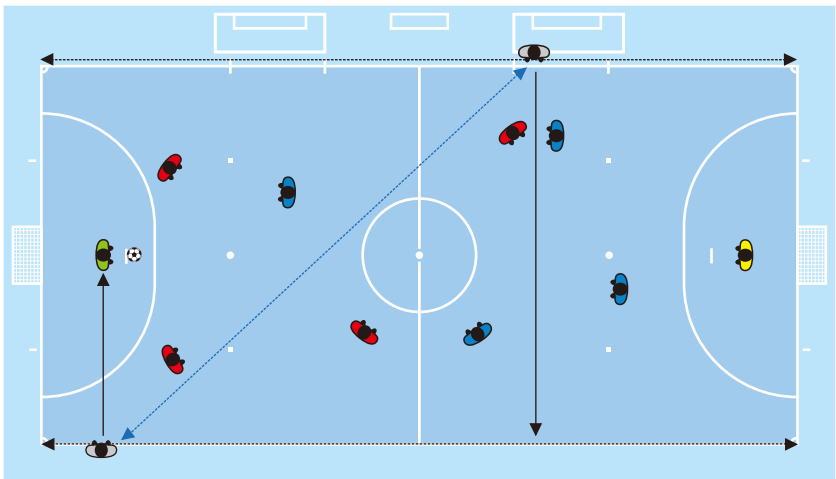
キックオフのときには、キックオフが正しい進め方によって行われたかどうかチェックするため、主審・第2審判のいずれかは交代ゾーンが置かれているサイドのタッチラインのところで、ハーフウェーラインからキックオフを行うチーム側に1m離れたところにいなければならない。

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おいて、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にあるかどうかチェックする。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持ち込まれた後、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ていないかどうか、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. その後、ゴールクリアランスを監視した方の主審・第2審判も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。

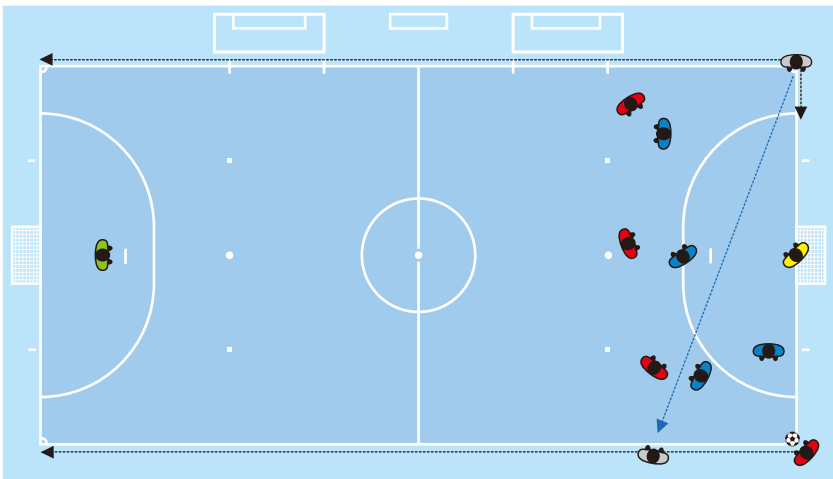


### 3. コーナーキック (1)

コーナーキックのとき、キックが行われる場所により近い主審・第2審判が、キックが行われるコーナークラークから約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、ボールがコーナークラ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5m以上後方にあるかどうか確認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、タッチラインとゴール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)

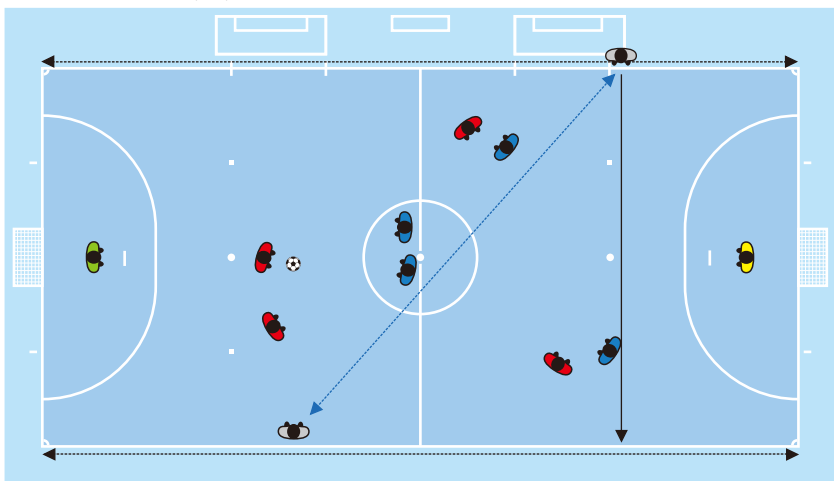


### 5. フリーキック (1)

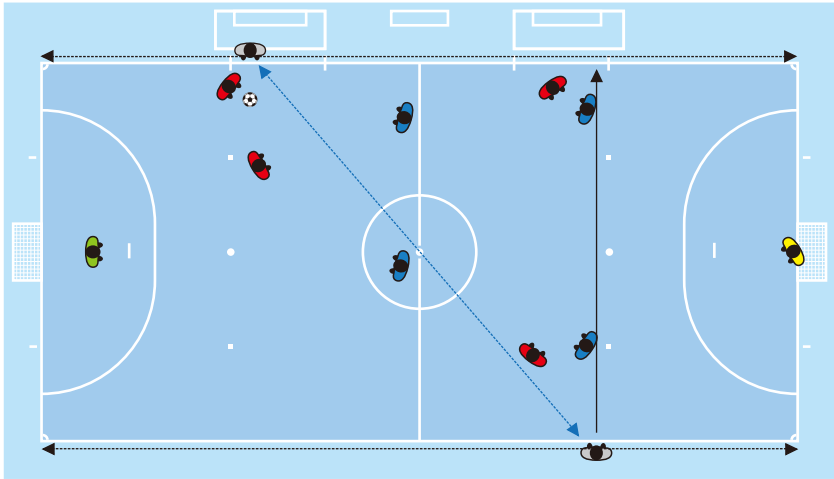
フリーキックのとき、フリーキックの場所により近い主審・第2審判がピッチの外でキックが行なわれる場所に合わせてポジションをとり、キックが行われようとしているときの相手競技者の侵入を監視するとともに、ボールが正しく置かれているかどうかチェックする。もう一方の主審・第2審判は、その状況に応じて、守備側チームの後方から2人目の競技者のところ、またはゴールラインにポジションをとる。主審・第2審判は、2人ともボールの行方を追えるような態勢をとらなければならない。主審・第2審判がゴールラインのところにポジションをとっておらず、直接フリーキックがゴールに向かって行われたならば、タッチラインに沿ってコーナーの方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



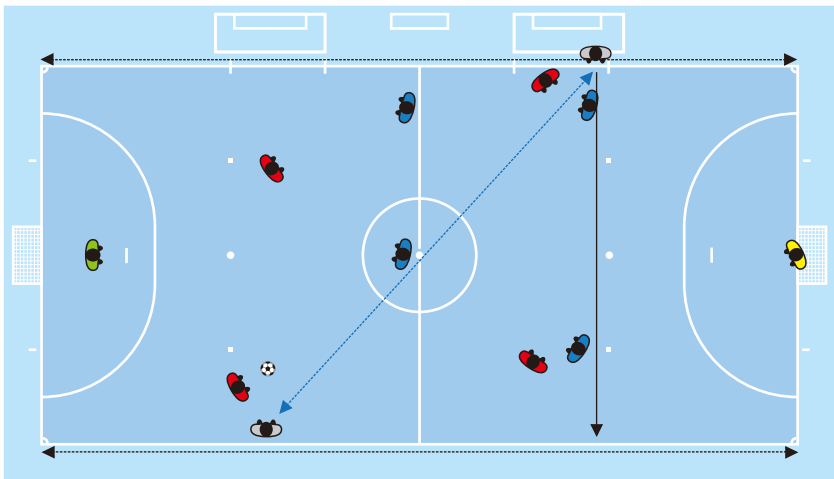
### 6. フリーキック (2)



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チェックし、キッカーを特定する。また、キックが行われているときの競技者の侵入を監視する。ペナルティーマークのところポジションをとった主審・第2審判は、必要あればもう一方の主審・第2審判の協力を得つつ、すべての競技者のポジションが正しくとられているのか確認できるまで、キックを行うように合図はしない。もう一方の主審・第2審判は、ゴール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確認する。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わせる。





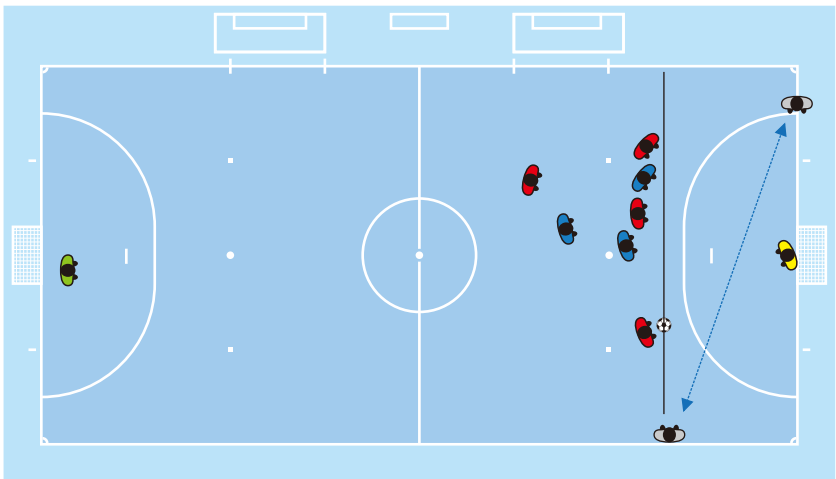
## 10. 10mマークからのDFKSAF

主審・第2審判のいずれかが、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。必要あれば、もう1人の主審・第2審判の援助を受けつつ、そのポジションをとった主審・第2審判は、キッカーを特定し、キックが行われるときに侵入する競技者を監視する。また、競技者のポジションが正しく、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行う合図を示さない。もう1人の主審・第2審判は、ゴール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取り、ボールがゴールに入った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を再び行わせる。

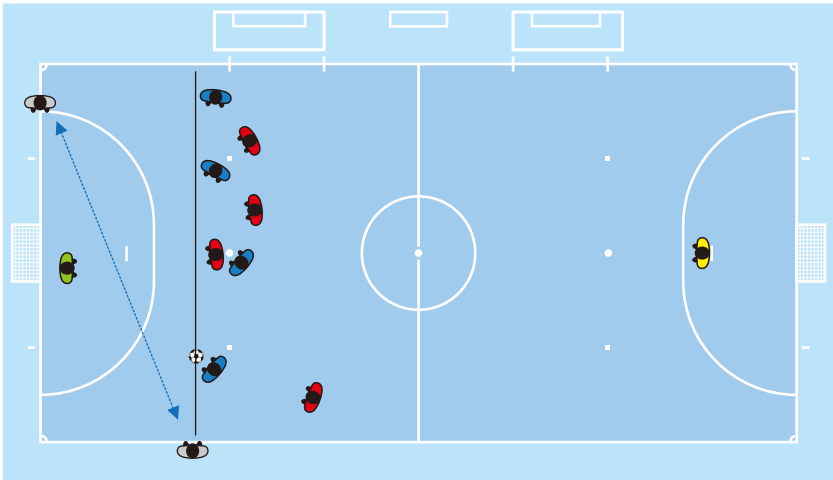


### 11. 10mマーク以外のところから行われるDFKSAF（1）

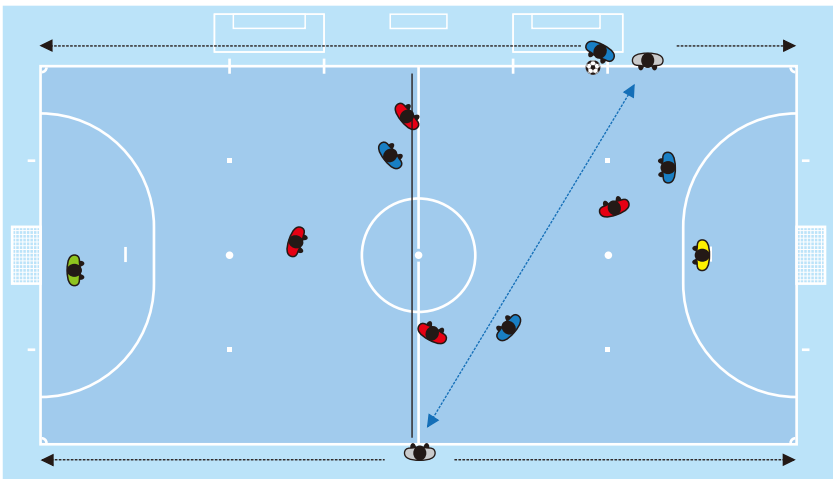
主審・第2審判のいずれかがボールの位置に合わせてポジションを取り、ボールが正しく置かれているのかチェックすると共にキッカーを特定し、キックが行われるときに侵入する競技者を監視する。必要あれば、そのポジションをとった主審・第2審判は、もう1人の主審・第2審判の援助を受けつつ、競技者のポジションが正しく、ボールが正しく置かれていることを確認するまでキックを行うように合図はしない。もう1人の主審・第2審判は、ゴールラインとペナルティーエリアの交点のところにポジションを取り、ボールがゴールに入ったかどうかチェックする。キックが行われる前に守備側ゴールキーパーが第13条に規定されている要件を守らず、ボー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を再び行わせる。



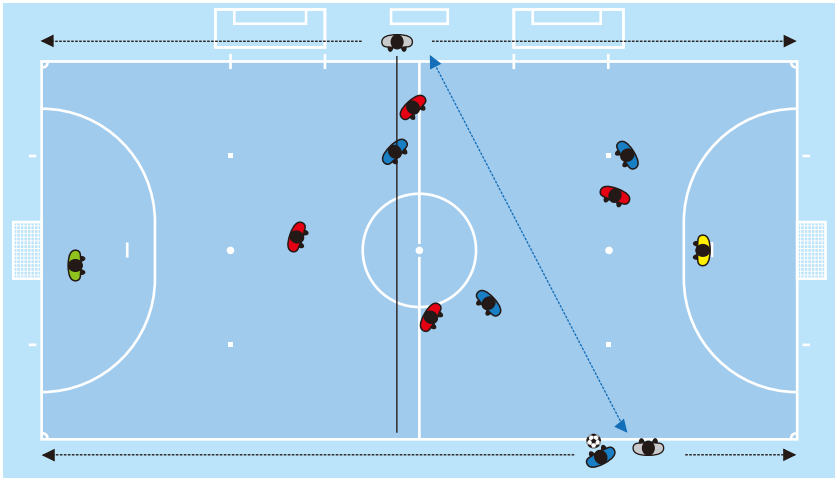
12. 10mマーク以外のところから行われるDFKSAF（2）



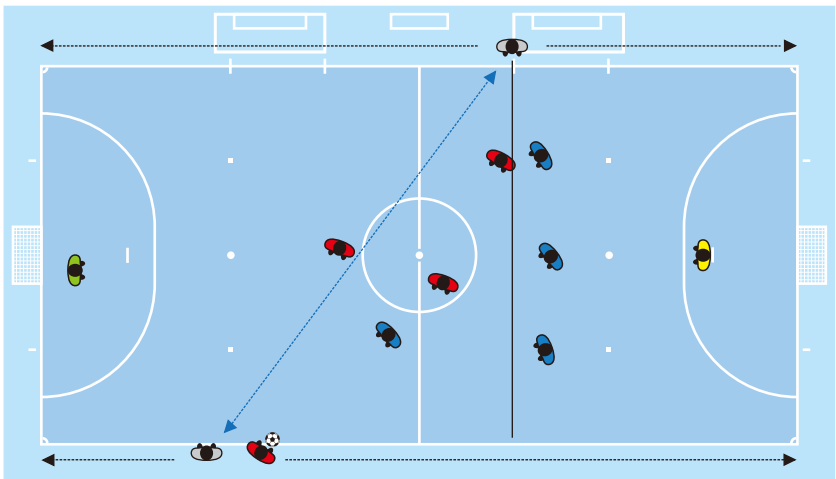
13. キックイン（1）



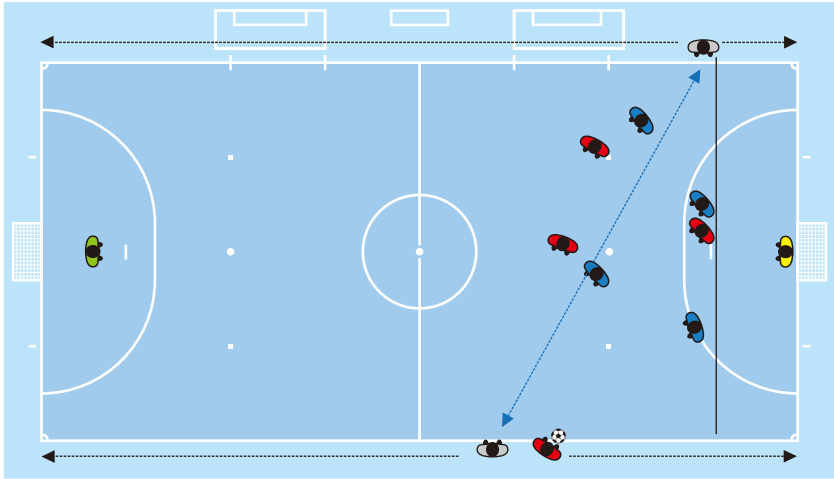
14. キックイン (2)



15. キックイン (3)

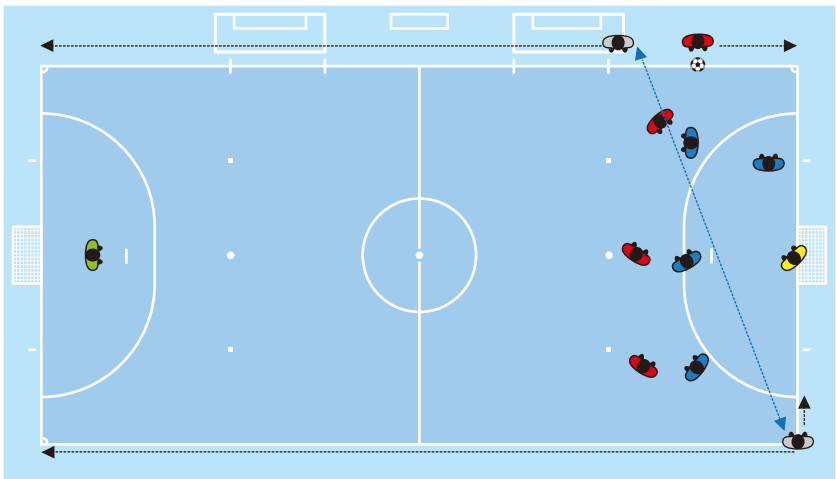


16. キックイン (4)



## 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よ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5m以上離れているかどうか確認する。もう一方の主審・第2審判は、同じハーフの逆サイドで、タッチラインとゴール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ペナルティーマークからのキック（リザーブ副審がない場合）**

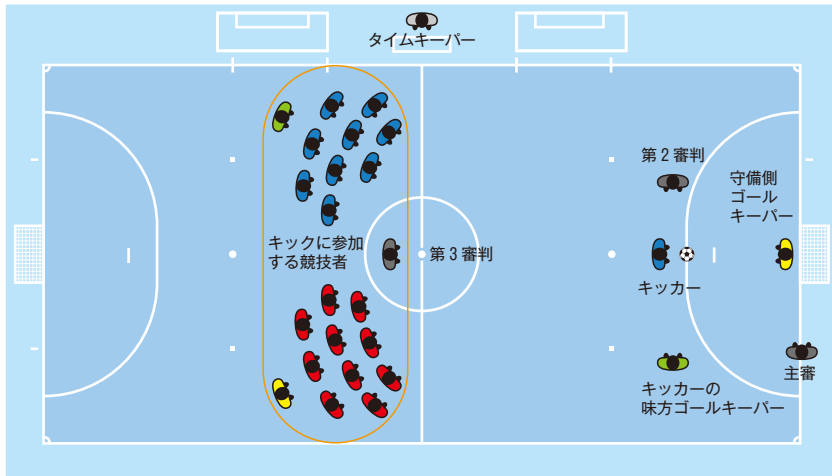
主審は、ゴールライン上でゴールから約2mのところポジションをとる。主審の任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、ゴールキーパーが第14条の規定を守っているかどうか確認することである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、第2審判とアイコンタクトを取り、何か反則が犯されていないかどうか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のところポジションをとり、ボールや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確認する。第2審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

第3審判は、センターサークル内にポジションをとり、キックに参加することができる両チームの残りの競技者をコントロールする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところポジションをとり、キックの参加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。



すべての審判員が、ペナルティーマークからのキックについて、また、何人の競技者がキックを行ったのか記録しておく。

**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ペナルティーマークからのキック（リザーブ副審がいる場合）**

リザーブ副審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、ゴールライン上でゴールから約2mのところポジションをとる。主審の任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、ゴールキーパーが第14条の規定を守っているのかどうか確認することである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、第2審判および第3審判とアイコンタクトを取り、何か反則が犯されていないかどうか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のところポジションをとり、ボールや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確認する。第2審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

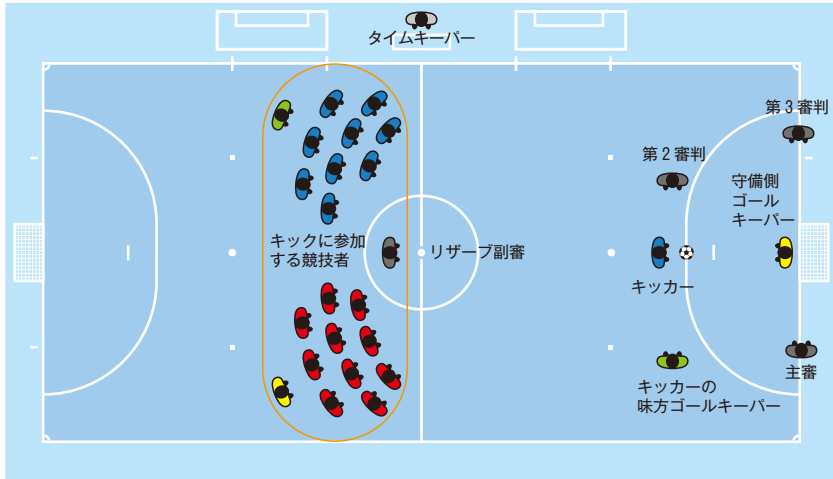
第3審判は、ゴールライン上で、主審とは逆サイドのゴールから約2mのところポジションをとる。第3審判の任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、また、必要に応じ主審を援助することである。

リザーブ副審は、センターサークル内にポジションをとり、キックに参加することができると両チームの残りの競技者をコントロールする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところポジションをとり、

- キックの参加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、キックの結果を表示する。





すべての審判員が、ペナルティーマークからのキックについて、また、何人の競技者がキックを行ったのか記録しておく。

### 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

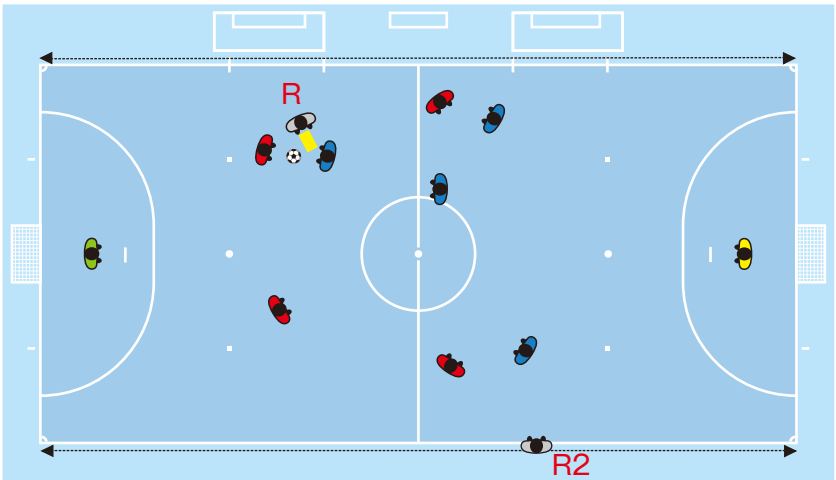
主審・第2審判は、試合にとって良い影響を与えるのであれば、受け持つサイドを替えることができる。しかしながら、交替に当たっては、次のことを考慮する。

- ボールがインプレー中は、替えてはならない。
- 原則として、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を引き起こしたとき。
- 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」サイドに戻るができる。

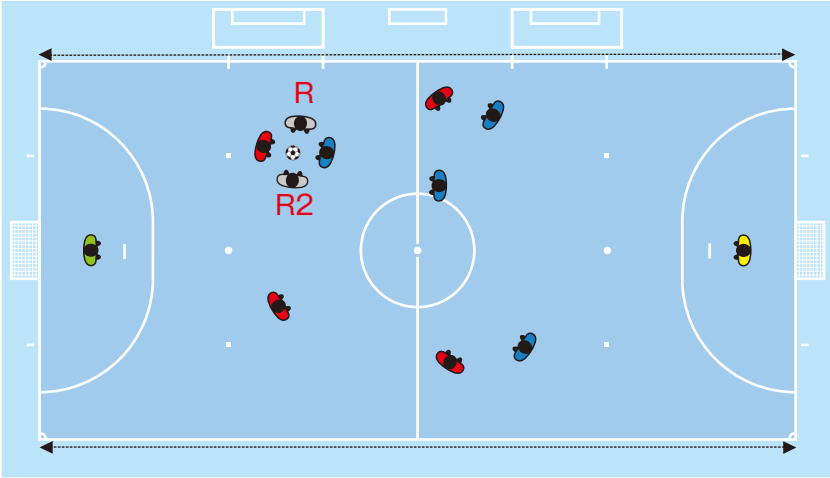
進め方の具体例



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。



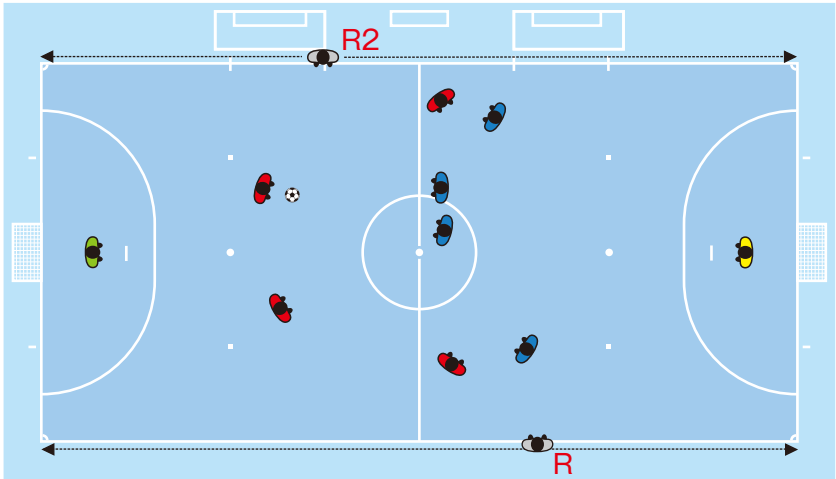
2) 笛を吹いた主審・第2審判がファウルが犯された場所に行き、イエローカードやレッドカードを示す。



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



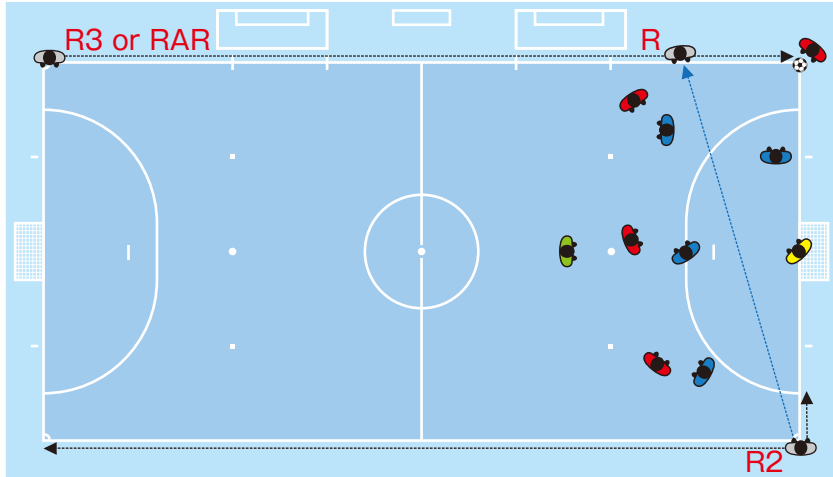
- 4) イエローカードやレッドカードを示した主審・第2審判は、タイムキーパー・テーブルのところに行き、その他の審判員に反則を犯した競技者の番号を伝える。タイムキーパー・テーブルから約5m離れたハーフウェーラインのところではシグナルする。



- 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。  
交換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（またはリザーブ副審）のポジショニング

チームがフライング・ゴールキーパーを用いてプレーしているとき、第3 審判（または、リザーブ副審）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。得点が攻撃を行っているチームのゴールに入ったならば、第3 審判（または、リザーブ副審）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 審判とリザーブ副審が配置されていたならば、第3 審判が一方のチームの、リザーブ副審がもう一方のチームのゴールラインを監視する。

## 解釈および推奨されるレフェリング

### 第3条 – 競技者

競技者が主審・第2審判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犯したならば、競技者は2つの警告となる反則を犯したことで、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犯されたのであれば、即、退場となる。

競技者が、偶発的にゴールライン、またはタッチラインを越えた場合、反則を犯したとは考えない。競技者がプレーの一環としてピッチを出たとしても、反則を犯したとは考えない。

#### 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っ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。
- 交代要員が相手の決定的な得点の機会を阻止した場合、交代要員に退場を命じる。反則が交代の進め方に反したものであっても、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であっても、第3条に基づき、競技者の数は減らされる。
- 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犯したのであれば、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、犯された反則の程度に応じ懲戒処置を講じる。
- その後、交代要員のチームの相手競技者が反則を犯してプレーを止めた、あるい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、犯された反則の程度に応じ懲戒処置を講じる。
- 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の罰則が与えられない。
  - 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犯した場合、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・第2審判いずれかによる承認を得ることなく、ピッチを離れることができる。

- ボールをプレーして、相手をドリブルで抜き去るときなど、プレーの動きの一環として、ピッチから出てすぐにピッチに戻る。しかしながら、相手競技者を騙す目的でピッチを出て、ゴールの裏を回ってピッチに戻ることは認められない。この行為が行われた場合、アドバンテージが適用できないならば、主審・第2審判はプレーを停止する。プレーを停止したならば、間接フリーキックでプレーを再開し、反則を犯した競技者は、主審・第2審判の承認を得ずピッチに入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ず、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審判は次にボ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。

### 退場になった競技者

- 競技者が2つ目の警告となる反則を犯したもののアドバンテージが適用され、競技者のチームが失点した場合、反則を犯した競技者は、不正行為となる2つ目の警告でキックオフの前に退場を命じられるが、反則が犯されたのは得点となる前であるので、交代要員が退場になった競技者に代わって入り、ピッチ上の競技者数は、減らされない。
- 競技者がハーフタイム時、または、延長の各ピリオドの前に退場になる反則を犯した場合、反則を犯し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ていかなければならない。とはいうものの、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、必要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、あるいは、延長戦またはペナルティマークからのキックにおいて、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。また、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ったときは、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秒の反則を犯したのち、ボールを保持できなくなったときを除く。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、次の要素を考慮するべきである：

- 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、反則を犯した競技者を退場させなければならない。
- 反則の犯された位置：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。
- すぐに大きな攻撃となるチャンスとなるかどうか。
- 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

元に戻って反則をフリーキックで罰するかどうかの判断は、数秒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かったり、プレーが次の展開に移った後は、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推奨される。警告は次にプレーが停止されたときに行われなければならない、その後に警告することはできない。

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、反則が犯された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つ以上の反則が犯される

同時に2つ以上の反則が犯された場合、プレーの再開、身体へのダメージや戦術的な影響を考え、主審・第2審判はより重大なファウルを罰する。

犯さ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、これ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、プレーが停止されたときにボールがあった位置でボールをドロップしてプレーを再開する。ただし、ペナルティーエリア内の場合を除く（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ない、戦術的理由で再開が遅らせられ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）。これらのケースで、4秒のカウントを行う場合、笛を吹く必要はない。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。

素早いプレーの再開や次のプレー展開を早めるために、ボールパーソンがピッチ周辺にお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
  - 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）
  - 得点の後
- プレーの停止
  - フリーキックまたはペナルティーキックを与えるとき
  - 試合の中断および中止、あるいは、ピリオドが終了したときのタイムキーパーの音か鳴って、それを確認するとき
- 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
  - 10mマークからのキック
  - DFKSAF
  - ペナルティーキック
- 次によりプレーが停止されたのちの再開
  - 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

- プレーの停止
  - ゴールクリアランス、コーナーキック、またはキックイン（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（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）
- プレーの再開
  - 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つ目以上の累積ファウルが犯されていない場合
  - ゴールクリアランス、コーナーキック、またはキックインで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るプレーの再開

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取るよう）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、プレーが停止されたときにボールがあった位置から、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。ただし、ペナルティーエリア内でプレーが停止された場合を除く（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、はっきりと合図し、プレーが続いていることを示す。

### ボディーマーカー・ランゲージ

ボディーマーカー・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

ボディーマーカー・ランゲージは、判定の説明をするためのものではない。

## 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っておく。

### 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おいて、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おいて、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座り、プレーの展開に応じて、確実に時計を止める、またはスタートする。

## 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. ペナルティーマークからのキック

リザーブ副審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と共に、ピッチ内のペナルティーキックが行われない方のハーフに位置しなければならない。第3審判は、その位置から、競技者の行動を監視するとともに、各チーム、キックに参加できるすべての競技者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確認する。

リザーブ副審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、ゴールライン上でゴールから約2mのところポジションをとる。主審の主たる任務はボールがゴールラインを越えるかどうか、ボールがけられるまえに、ゴールキーパーが飛び出すのかどうか監視することである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、第2審判および第3審判とアイコンタクトを取り、何か反則が犯されていないかどうか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のところポジションをとり、キッカーの味方ゴールキーパーやボールが正しい位置にあるかどうか確認する。第2審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

第3審判は、ゴールライン上で、主審とゴールを挟んで、ゴールから約2mのところポジションをとる。

第3審判の任務はボールがゴールラインを越えたかどうか監視するとともに、必要に応じ主審を援助することである。

リザーブ副審は、センターサークル内にポジションをとり、キックに参加することができるすべての競技者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、

- チーム役員およびキックの参加から除外された競技者が正しく行動しているかどうか確認する。
- スコアボード上の得点表示を0-0にリセットし、キックの結果を表示する。

すべての審判員が、ペナルティーマークからのキックの結果、また、何人の競技者がキックを行ったのか記録しておく。

### 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犯したときファウルを犯し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）に第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、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。

- プレーのピリオドの開始と終了
- 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犯さ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審判が誤って懲戒の罰則を適用し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、プレーが停止されたときにボールがあった位置から、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。ただし、ペナルティーエリア内でプレーが停止された場合を除く（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犯しているチームがもう1つの累積ファウルを犯したものの主審・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知らせる。

プレーを停止したのち、タイムキーパーが時計をスタートするのを忘れた場合、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。

プレー再開後、次のときに時計をスタートする。

- 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つ目からの直接フリーキックの進め方に従って、ボールが得点を狙ってけられ、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審判がドロップしたのち、ボールがピッチに触れたとき

## 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確認する必要はない。

## 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挑むことである。

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、手または腕、あるいは、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に起きる、あるいは、ペナルティーエリア内で起きる、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、毅然と対応をしなければならない。

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。

- ボ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。
- ボールがインプレーになる前に、引き続き相手競技者を押さえる競技者を警告する。
- ボールがインプレーになった後に反則が犯された場合、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とも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えていた場合、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、相手競技者がボ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、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、懲戒処置を加えてはならない。

#### プレーの再開

- 反則のあっ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犯された場合はペナルティーキック

#### ボールを手または腕で扱う

##### 懲戒の罰則

競技者が次のようにボールを手または腕で扱ったとき、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、

- ボールを手または腕で扱って、相手競技者がボールを受け取るのを妨げる。
- 意図的に手または腕でボールを扱って得点しようとする。
- 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ないとき、相手の得点または相手の得点の機会を阻止しようと試みたが、失敗する。

しかしながら、競技者がボールを意図的に手または腕で扱って相手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ボールを意図的に手または腕で扱うことによるものではなく、手または腕でボールがゴールに入るのを阻止するという、受け入れられない、不正な干渉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

- 反則のあっ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犯され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にいるとき、手または腕でボールを扱うことについて、他の競技者と同様に制限される。他方、ゴールキーパーはペナルティーキックとなるようなハンドの反則を犯してはいないので、何か物をボールに投げつけたり、手に持った物でボールに触れることを除き、ペナルティーエリアに内にいることでゴールキーパーがハンドの反則で罰せられることはない。しかしながら、ゴールキーパーは、間接フリーキックとなる反則の1つにより罰せられることがある。

#### 【(公財) 日本サッカー協会の解説】

ここでは、「ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア内で何か物をボールに投げつけたり、手に持った物でボールに触れる行為は、反則ではないが間接フリーキックで罰せられることがある」としているが、第12条の改正により、この行為は「物を投げる」ことにより直接フリーキックが与えられることになっている。

### 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。

- 手または腕で（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、誰が見て分かるように4秒をカウントしなければならない。

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。

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または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

### ゴールキーパーに対する反則

ゴールキーパーが手または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または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しようとしているときに競技者がボールをける、またはけろうとすることは、危険な方法によるプレーとして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妨げる。

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、あるいは押す場合を除き、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犯され、かつ、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掛かる、チャージする、あるいは、押した場合、主審・第2審判は懲戒処置の違いに関係なく、反則の犯され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犯される可能性について慎重に見極めなければならない。

#### 懲戒の罰則

- 競技者が危険ではあるが「通常の方法」で相手競技者にチャレンジした場合、主審・第2審判は懲戒の罰則を与えるべきでない。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、相手競技者に対して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により、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

身体的接触があって、チャレンジが不用意な、無謀な、または過剰な力で行われたと主審・第2審判が判断した場合、身体的接触がないケースとは異なり、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犯されているとする。

### 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持っている。

主審・第2審判、または副審に対して攻撃を加える、あるいは攻撃的な、侮辱的、または下品な発言や身振りをす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しなければならない。

- 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。
- 医療関係者が競技者の負傷の程度を判断するためピッチに入ったのち、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いかなる競技者は、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、対応する。
- 主審・第2審判は、対立の周辺でより良いポジションを取ることにより、事象を視認し、犯された反則を特定できるようにする。
- 第3審判およびリザーブ副審(任命されている場合)は、必要あれば、ピッチ内に入り、主審・第2審判を援助する。
- 対立が収まった後、懲戒処置を取らなければならない。

### 繰り返し反則する

主審・第2審判は、繰り返し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。特に、1人の競技者が異なった反則を何度も犯すことに気をつけ、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ことであり、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。

### 著しく不正なプレー

著しく不正なプレーを犯した競技者には退場が命じられなければならない。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を再開する。

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犯さ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犯し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破裂し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破裂し、ゴールに入らなかった場合、主審・第2審判は、ペナルティーキックを再び行うよう命ずることなく、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、最初に行った競技者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

キックインが行われるとき、主審・第2審判は、相手競技者がキックインを行う地点から5m以上離れていなければならないことに留意する。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最低限離れなければならないこ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った場合、ボールが相手競技者の方へ直接向かったとしても、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、または残っていて、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、また不用意でも、無謀でも、また過剰な力を用いることなく、意図的にボールを相手競技者に向かって投げた場合、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なら、一度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または腕、あるい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。

ゴールクリアランスを正しく行ったゴールキーパーが、ボールが自分のペナルティーエリアから出でインプレーとなったのち、他の競技者がボールに触れる前にボールに意図的に手または腕で触れた場合、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そのゴールキーパーに対して懲戒処置を行う。

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、手または腕でゴールクリアランスを行うよう命じる。もっとも、ゴールキーパーが再び行う準備ができたなら、4秒のカウントは一度止められ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相手競技者はコーナーアークから5m以上離れていなければならないことに留意する。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最低限離れなければならないこ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ない、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。

プレーの動きの一部として、ゴールキーパーが自分のゴール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)**

予定時刻より前に試合を終了または終結させること。

**アクション・エリア (Action area)**

ボールがあって、プレーが行われているピッチ上のエリア

**累積ファウル (Accumulated foul)**

競技者によって犯される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ファウル。累積ファウル数は、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、延長戦において犯されたファウルは試合の第2ピリオドの累積ファウルに加えられる。

**アドバンテージ (Advantage)**

反則が起きたとき、反則をし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調べること。通常はドクターなどが行い、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、相手競技者を惑わしたり、相手競技者がボールやあるエリアに近づくことを妨害する行為。ただし、意図的な接触なしに行うことを除く。

**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公式な罰則であり、イエローカードで示される。1試合に2回の警告を受けた競技者、交代要員、またはチーム役員には退場が命じられる。

### チャレンジ（相手に挑む） (Challenge)

ボールをプレーするために、競技者が相手競技者と競い、また争うときの動き

### （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挑むことで、通常は肩や上腕（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たり欺くことで、間違った決定や懲戒処置へと導き、騙した者やそのチーム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、何かを目指して行う行為。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または不満を示すこと（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)

プレーを再開するための「中立的な」方法 - 主審・第2審判は、最後にボールに触れたチームの1人の競技者にボールをドロップする（ボールがペナルティーエリア内の場合はゴールキーパーにドロップする）。ボールはピッチ面に触れたときにインプレーとなる。

## 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 (EPTS))

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

### 相手競技者の安全を脅かす (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)

各5分間を超えない2つの追加ピリオドで、試合結果を決定できるようにする方法

## F

### フェイント (Feinting)

相手競技者を混乱させようとする動作

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。

## 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)

そこで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こり得るピッチ上のエリア

## 妨げる (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

## 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)

ボールは、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、あきらかに動いたときにキックされたことになる。

## ペナルティーマークからのキック (Kicks from the penalty mark)

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)。

## N

### 軽微な (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したり、規則を破ったりする行為

### 攻撃的、侮辱的、または下品な発言または身振り (Offensive, insulting or abusive language and/or gestures)

(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、あるいはリスペクトない行動で、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上のメンバー (競技者、交代要員およびチーム役員) 以外の者、または動物や物、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、罰すること

### プレー (Play)

競技者がボールに触れる行為

### プレーイングディスタンス (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、時計を停止する。

### ピッチ (Pitch)

タッチライン、ゴールラインおよびゴールネットで区切られた競技のエリア

## Q

### すばやいフリーキック (Quick free kick)

プレーが停止した直後に（主審・第2審判の承認を得たうえで）行われるフリーキック

## R

### 無謀な (Reckless)

競技者による、相手競技者に対する危険や結果的に危険になりかねないことを軽視（無視）した行為（通常はタックルや挑むことによる）

### 再開 (Restart)

プレーを停止した後に再開するための方法

## S

### 罰則 (Sanction)

主審・第2審判がとる懲戒処置

### 退場 (Sending-off)

退場の反則を犯したことにより、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（レッドカードが示される）

**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妨害で、退場（レッドカード）により罰せられる。

**重傷 (Serious injury)**

プレーを止めなければならないと判断されるほどの負傷。ただし、必要に応じ、医療関係者が治療や診断のために迅速に競技者をピッチから搬出したならば、プレーは再開される。

**重篤な負傷 (Severe injury)**

プレーを止めなければならないと判断される重傷で重篤な負傷。負傷した競技者を搬出する前に、ピッチ上で医療関係者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。

**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、手または腕を動かして行う、あるいは笛を用いる。

**シミュレーション (Simulation)**

実際は起こっていない出来事が起こったように、間違ったり誤ったりする印象を与える行動（「騙す」を参照）で、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、また個々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)**

再開する意図を持って試合を一定時間停止すること 例えば、ピッチの雨漏り、重傷が発生した場合など

**T****タックル (Tackle)**

（ピッチ上または空中にある）ボールに足で挑むこと

### チームリスト (Team list)

通常は競技者、交代要員、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人員。例えば、監督、トレーナー、ドクターなど

### テクニカルエリア (Technical area)

座席も含め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分間の中断時間

### 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ぬ時間。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)

不必要な行為や影響

### 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)

ボールへ挑むのではなく、過剰な力をもって、または粗暴に相手競技者に向かって試みる行為、または競技者が軽微でない力をもって意図的に誰かの頭または顔を打つ行為

## 審判用語

### 審判員（Match official (s)）

サッカー（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人または複数の人員を指す一般的な用語

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

#### 主審（Referee）

ピッチ上で運営を行うメインの審判員。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。主審は、最終かつ究極的な決定を下す。

#### 第2審判（Second referee）

ピッチ上で運営を行う審判員。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審判を援助するその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、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審判を援助する副審
- リザーブ副審（Reserve assistant referee）  
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つばな選手。  
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

サッカーには敵はいない。  
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。  
リスペクトの証として。

## リスペクト

大好きなサッカーを  
もっと楽しむために、  
互いを「大切に思うこと」。  
「フェアで強い」  
日本サッカーを目指して。

日本サッカー協会、Jリーグは、  
リスペクト・プロジェクトを  
推進しています。



## 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>

## 2020/21 フットサル競技規則

---

2020年9月4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**

〒113-8311 東京都文京区サッカー通り（本郷3-10-15）  
JFAハウス

電話：050-2018-1990（代）

---

“日本晴れ”

見上げる空は、ひとつだ。

日の丸を、青空の頂点に。

サッカー日本代表2020ユニフォーム



adidas



Fédération Internationale de Football Association

The image features a dark blue background with several light blue geometric elements. A prominent diagonal line runs from the bottom left towards the top right. Another diagonal line runs from the top right towards the bottom left, intersecting the first. A curved line, resembling a portion of a circle or a wide arc, is positioned in the lower half of the image. Three solid light blue circles are scattered across the lower right quadrant. The overall composition is minimalist and modern.