

サッカールール

わかりやすい
競技規則

目次 (カテゴリー別)

はじめに

サッカールール	4
---------	---

ピッチ構成と用具

ピッチ	6
ピッチ	6
ペナルティーエリア	7
ゴールエリア	8
コーナーエリアとコーナーフラッグ	9
テクニカルエリア	10
レフェリーレビューエリア	11
ゴール	12
ボール	13

参加者

選手	15
選手と控え選手	15
ゴールキーパー	16
キャプテン	18
選手の用具	19
監督とその他のチーム役員	21
レフェリー	22
その他の審判員	23

試合中に起きる事柄

試合時間	26
キックオフ	28
ボールインプレーとボールアウトオブプレー	30
コーナーキック	31
ドロップボール	33
ゴールキック	35
スローイン	37
得点	39
PK戦	40
勝利チーム	43

負傷	44
選手の交代	45
飲水タイムとクーリングブ레이크	47
アドバンテージ	48
プレーできる距離	50

反則と罰則

ファウル	52
ハンドの反則	55
オフサイド	57
その他の反則	59
不満を示す	59
フェイント	60
ピッチ上の障害物	61
オブストラクション	65
シミュレーション	66
ふさわしくない行為	67
その他	68
フリーキック	69
ペナルティーキック	72
カード	75
イエローカード	75
レッドカード	77
一時的退場	79

テクノロジー

ビデオアシスタントレフェリー (VAR) 制度	81
ゴールラインテクノロジー (GLT)	82
半自動オフサイドテクノロジー (SAOT)	83

規則/規定について

競技規則	85
競技会規定	86

目次 (a-z/アルファベット順)

A		
アドバンテージ	48	
不満を示す	59	
B		
ボール	13	
ボールインプレーとボールアウトオブプレー	30	
C		
キャプテン	18	
監督とその他のチーム役員	21	
競技会規定	86	
コーナーエリアとコーナーフラッグ	9	
コーナーキック	31	
D		
飲水タイムとクーリングブレイク	47	
ドロップボール	33	
E		
ピッチに部外者または物（外的要因）が入る	61	
F		
フェイント	60	
ファウル	52	
フリーキック	69	
G		
ゴールエリア	8	
ゴールキック	35	
ゴールラインテクノロジー（GLT）	82	
ゴールキーパー	16	
ゴール	12	
H		
ハンドの反則	55	
I		
負傷	44	
K		
キックオフ	28	
L		
競技規則	85	
O		
オブストラクション	65	
オフサイド	57	
その他の審判員	23	
P		
ペナルティーエリア	7	
ペナルティーキック	72	
PK戦	40	
ピッチ	6	
選手と控え選手	15	
選手の用具	19	
プレーできる距離	50	
試合時間	26	
R		
レッドカード	77	
レフェリー	22	
レフェリーレビューエリア	11	
S		
得点	39	
半自動オフサイドテクノロジー（SAOT）	83	
シミュレーション	66	
選手の交代	45	
控え選手またはチーム役員がピッチに入る	63	
ふさわしくない行為	67	
T		
テクニカルエリア	10	
一時的退場	79	
スローイン	37	
V		
ビデオアシスタントレフェリー（VAR）制度	81	
W		
勝利チーム	43	
Y		
イエローカード	75	

はじめに

サッカールール (わかりやすい競技規則) について

世界で最も人気のあるサッカーは、規則の条文が最も少ないスポーツのひとつです。それでも、他のスポーツの競技規則と同じく、IFABの公式「競技規則」には多くの詳細情報が含まれ、専門的で、ときには複雑な用語も使われています。

そのため、多くの観戦者や選手、監督、レフェリー、メディアは、簡潔で全体がはっきりと理解できる「わかりやすい規則」の作成を望んでいたことから、ここに公式競技規則を短くわかりやすく説明した「サッカールール」を作りました。競技規則は主にレフェリーを対象として書かれていますが、この「サッカールール」は、レフェリー以外の誰にでも理解していただけるよう、容易な言葉を用い、構成も変えています。また、より詳しい情報や公式の文章を知りたい方のためには、各項目には競技規則の該当箇所へのリンクが貼られています。

一般的に使われている単語や用語に合わせるために、競技規則ではなく「ルール」としています。その他、「競技のフィールド」の代わりに「ピッチ」、ペナルティー「マーク」の代わりにペナルティー「スポット」といった用語を使っています。また、予期していないことや認められないことが起きたとき、簡単に調べられるように、「行くべきこと・できること」と「こんなことが起きたなら」という見出しも設けています。

サッカーの大きな魅力のひとつは、そのシンプルさです。本書によって、すべての人が競技規則をより簡単に正しく理解し、世界のどこにおいても、またどのレベルの試合であっても、参加者と観戦者にとってサッカーがより一層魅力的なものになることを願っています。

ご不明な点は、lawenquiries@theifab.comまでお問い合わせください。

謝辞

競技規則をより明確に理解したいと願うすべてのサッカー関係者のニーズに応えるため、本サッカールールを作成する過程できめ細やかにご協力またご支援いただきました、Daniel Bennett氏、Alex Feuerherdt氏、Duane Dell'Oca氏、Maciej Leśnik氏に心より感謝いたします。

ピッチとエリア、 ゴールとボールと用具

ピッチ / 競技のフィールド

決まり

ピッチは長方形で、はっきりとしたラインをひいて作られなければなりません。破線のラインは認められません。また、通常ラインは白色ですが他の色を使用することもできます。

エリアを描くピッチ上のすべてのラインは、そのエリアの一部です。例えば、ペナルティーエリアライン上で守備側選手がファウルやハンドの反則をした場合、ペナルティーエリア内で起こったとみなされ、ペナルティーキックが与えられます。

すべてのラインの幅は同じで、12cm（5インチ）以下でなければなりません。

ピッチのサイドにある長いラインがタッチラインです。

ピッチのゴール側にある短いラインがゴールラインです。

一般のサッカーでは、次のサイズを基準とします。

- **タッチライン**：90～120m（100～130ヤード）。
- **ゴールライン**：45～90m（50～100ヤード）。

国際試合で使われるピッチのサイズについては、[こちら](#)をご覧ください。

ハーフウェーラインをひいて、ピッチを半分に分けます。ハーフウェーラインの中央にセンタースポットがあり、その周りに半径9.15m（10ヤード）のセンターサークルを作ります。ユースや子どもたちのサッカーは、より小さいサイズのピッチを使用することもできます。

試合中はいかなる時も、ピッチ内（ゴール内、テクニカルエリア、VARレフェリーレビューエリア（RRA）を含む）には広告を表示することはできません。

ピッチに許可されていないマークをつけた選手には、イエローカードが示されます。

* コーナーエリアとコーナースタック、ゴールエリア、ペナルティーエリア、レフェリーレビューエリア（RRA）、テクニカルエリアのセクションもご覧ください。

ペナルティーエリア

定義

ペナルティーエリア（ボックス）は、ピッチ内の大きい方の長方形エリアを指します。2本の境界線を、ゴールポストの内側から16.5m（18ヤード）の地点で、ゴールラインと直角に描きます。ピッチ内へ16.5m（18ヤード）の地点までこのラインを延ばし、各先端をゴールラインと平行なラインで結びます。ゴールの中央から11m（12ヤード）の地点にペナルティースポットを描きます。ペナルティースポットから半径9.15m（10ヤード）のペナルティーアークをペナルティーエリアの外に描きます。

ゴールエリア

定義

ゴールエリアは、ペナルティーエリアの内側にある、ピッチ内の小さい方の長方形エリアを指します。2本の境界線を、ゴールポストの内側から5.5m（6ヤード）の地点で、ゴールラインと直角に描きます。ピッチ内へ5.5m（6ヤード）の地点までこのラインを延ばし、各先端をゴールラインと平行なラインで結びます。このエリア内からゴールキックを行います。

コーナーエリアとコーナースタック

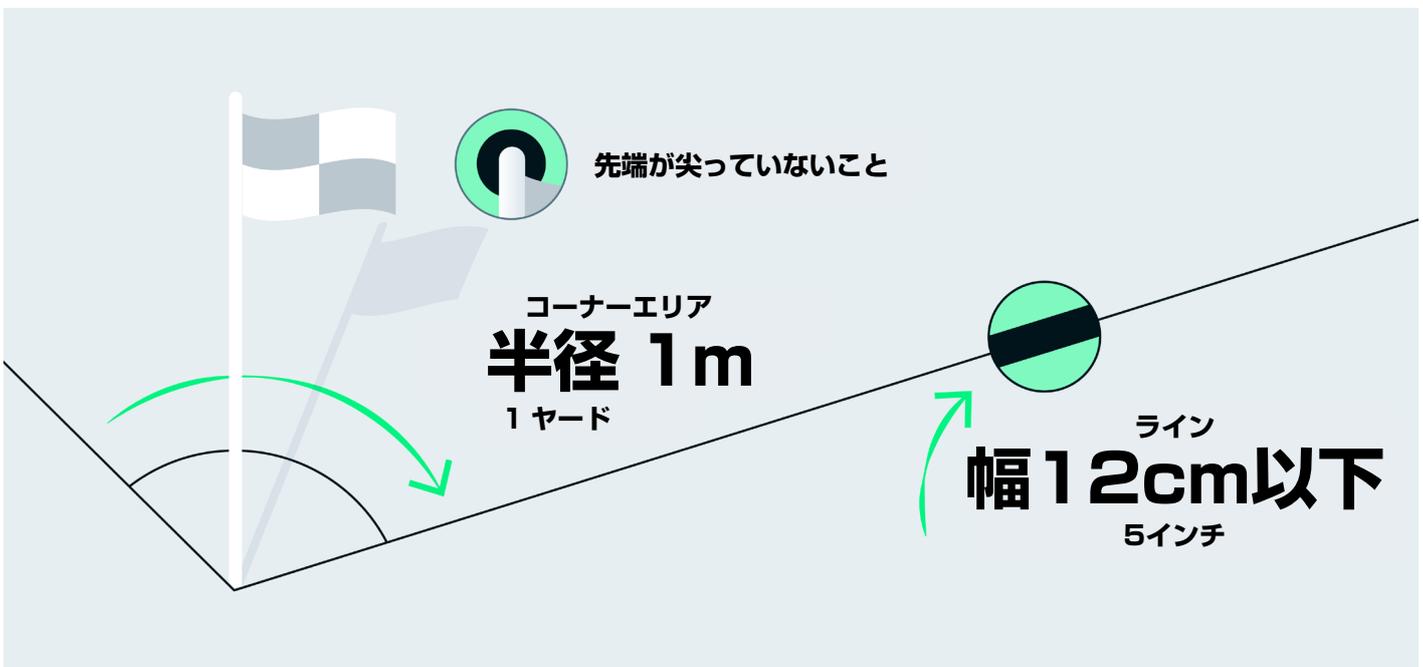
決まり

ピッチの4つの角に、コーナースタック（上部に旗の付いたポスト）を設置します。コーナースタックは、先が尖っていない、危険性がないもので、高さが1.5m（5フィート）以上なければなりません。

コーナークickまたはスローインを行うために、選手はコーナースタックを動かすことはできません。

タッチラインからゴールラインまで、コーナースタックから半径1m（1ヤード）のアーチをピッチ内に描きます。コーナークickを行う時、ボールは完全にラインの内側に置かれていなくても、ボールの一部がこのライン上にある、またはラインの上にかかっていなければなりません。

コーナークickの際、相手選手を少なくとも9.15m（10ヤード）離すため、タッチラインやゴールライン際の9.15m（10ヤード）の地点で、ピッチの外側に短い線を描くこともできます。



ほとんどのカテゴリーの試合では、コーナースタックがなかったり、少なかったり、または壊れていたとしても、試合をすることができます。

テクニカルエリア

決まり

チーム役員、控え選手、交代した選手は、レフェリーの承認なくピッチに入ることはできません。通常、タッチラインのすぐ外側に各チームのために個別の場所が設けられます。

サッカーの多くのレベルでは、これらの場所のためにラインなどは描かれず、多くの場合「ベンチ」と呼ばれています。

高いレベルのサッカーでは、これらのエリアがラインなどで描かれ、「テクニカルエリア」と呼ばれています。テクニカルエリアは以下の条件を満たす必要があります。

- タッチラインから 1m (1ヤード) 以上離れていなければならない。
- 座席エリアの両側から 1m (1ヤード) 以内でなければならない。
- 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定められている (通常、競技会規定では、名前が記載されたチームリストの提出が定められている)。
- テクニカルエリア内にいる人は、責任ある態度で行動しなければならない。行動できない場合は、レッドカードまたはイエローカードが出されることがある。
- 各チーム、その都度 1人が立つことができ、コーチングすることができる。

レフェリーレビューエリア

定義

ビデオアシスタントレフェリー（VAR）のシステムが用いられる場合、レフェリーレビューエリア（RRA）は、通常、ハーフウェーライン付近のピッチの外側に設置されます。RRAは「オンフィールドレビュー」に用いられ、レフェリーはVARから提供されるリプレー映像を確認します。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ゴール

決まり

ピッチのそれぞれのゴールラインの中央にゴールを設置しなければなりません。ゴールは、2本の垂直なゴールポストの頂点をクロスバーで結んだもので、すべての部位は白色でなければなりません。

一般的にサッカーのゴールは、幅7.32m (8ヤード)、高さ2.44m (8フィート) です。ユースや子どもたちのサッカーでは、小さいサイズのゴールを使用することもできます。

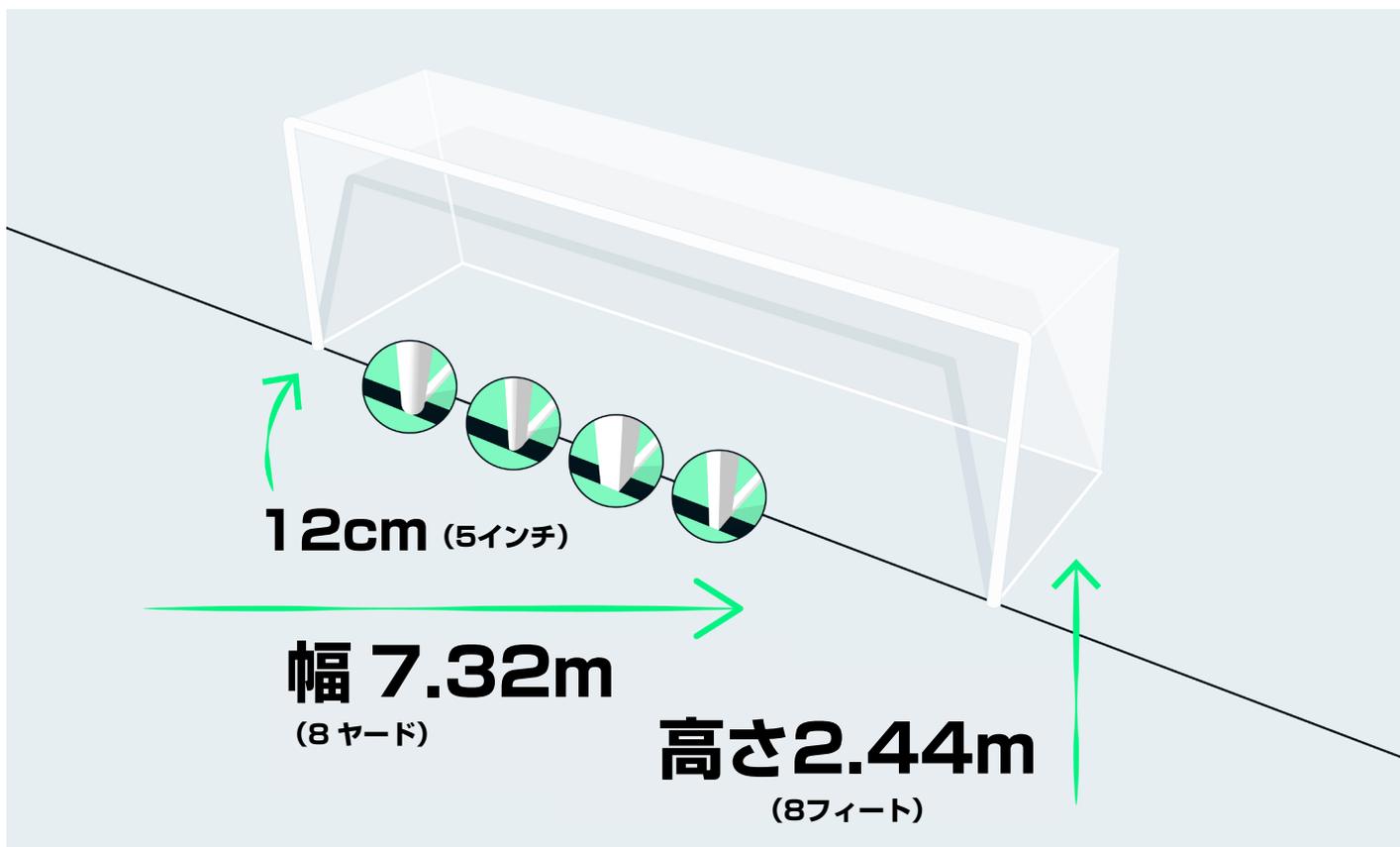
両ゴールのポストとクロスバーは、同じ幅 (最大12cm/ 5インチ)、同じ形状 (正方形、長方形、円形、楕円形、またはこれらの形状の混合) でなければなりません。

安全のため、移動式ゴールを含むすべてのゴールは地面にしっかりと固定されている必要があります。

ネットの使用は必須ではありませんが、使用する場合はゴールポスト、クロスバー、地面に固定し、ゴールキーパーが動くのに邪魔にならない十分なスペースを確保します。

クロスバーが破損した場合は、交換または修理が必要です。ロープ、その他、柔らかな、または危険な素材をクロスバーの代わりに使用することはできません。適切な交換や修理ができない場合は、試合を中止しなければなりません。

カメラやマイクをゴールポスト、クロスバー、ゴールネットの中に置いたり、取り付けることはできません。



詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ボール

決まり

ボールは丸く、安全で適切な材質でできたものでなければなりません。ボールの大きさは選手の年齢によって異なり、例えば、ユースや子どもたちのサッカーでは小さなボールが使用されます。

競技規則に、ボールのサイズや重さ、空気圧の基準が定められています。ボールは、柔らかくなく、硬すぎない程度に空気を入れ（膨らませ）なければなりません。

行うべきこと・できること

レフェリーは、試合開始前や試合中、次の場合はいつでもボールを点検しなければなりません。

- ボールの音や感触から空気が抜けていることがわかるとき。
- 選手からボールについて不満を示したとき。
- ボールを交換したとき（マルチボールシステムが用いられている場合を除く。この場合、レフェリーは試合開始前にすべてのボールを点検しなければならない）。

マルチボールシステムが用いられている場合を除き、レフェリーの承認なくボールを変えることはできません。

こんなことが起きたなら？

プレー中にボールが破裂した、または空気が抜けたら？

レフェリーは、最後にボールに触れたチームの1人の選手（ペナルティーエリア内の場合は守備側チームのゴールキーパー）にボールをドロップします。

プレーの停止中にボールが破裂した、または空気が抜けたら？

ボールが破裂したり、空気が抜けたりしないときと同じやり方で試合を再開します。

ペナルティーキックまたはPK戦の最中、ボールがキックされた後、相手選手に触れる前またはゴールポストやクロスバーに当たる前に、ボールが破裂した、または空気が抜けたら？

ペナルティーキックをやり直します。

ペナルティーキックやPK戦の最中、ボールがキックされた後、さらに相手選手に触れた後またはゴールポストやクロスバーにはね返った後に、ボールが破裂した、または空気が抜けたら？

ペナルティーキック：ドロップボールでプレーを再開します。

PK戦：キックは「失敗」として記録されます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

試合に参加する人

選手と控え選手

決まり

試合は、それぞれ11人以下の選手からなる2つのチームによって行われます。選手のうち、1人はゴールキーパーでなければなりません。

選手数が7人に満たない場合は試合を開始することはできません。また、7人に満たなくなった場合は試合を続けることはできません。

通常、全選手と控え選手（場合によってはチーム役員）の名前を記載したチームリストをキックオフまでにレフェリーに渡します。競技会規定でチームリストの提出が必要とされない場合でも、キックオフまでにレフェリーに控え選手の名前を伝える必要があります。控え選手とは、試合中に味方選手に代わって出場することができる追加の選手を指します（「選手の交代」の項をご覧ください）。

フィールドプレイヤーとゴールキーパーを交代する場合、交代を事前にレフェリーに知らせる必要があります。交代は、レフェリーが試合を止めたときに行います。

チームはキャプテンを指名します。キャプテンは、通常、アームバンドをつけており、チームの行動について、できる限りレフェリーに協力します（「キャプテン」の項をご覧ください）。

こんなことが起きたなら？

試合開始前に一方のチームの選手が11人未満（ただし7人以上）だったら？

試合前にレフェリーに渡されたチームリストに名前があれば、キックオフ後に選手が到着した場合であってもプレーに参加することができます。

レッドカードや負傷などにより、試合中に一方のチームの選手が7人未満になったら？

試合は、中止されなければなりません。レフェリーは、試合後に報告書を競技会主催者へ提出しなければなりません。

ピッチ上の選手が11人を超えてしまっていたら？

レフェリーは試合を止め、チームを正しい人数になるまで減らさなければなりません。また、試合後に競技会主催者に報告書を提出しなければなりません。

ピッチ上に11人を超える選手がいるチームが得点したら？

12人目の選手は、ピッチから退出させられなければなりません。その選手が試合を妨害した場合、

- まだ試合が再開されていないときは、得点は認められず、例えば12人目の選手がいた位置から相手チームの直接フリーキックでプレーは再開される。
- すでに試合が再開されてしまったならば、得点は認められ、プレーは続行されます。試合後、このことについて競技会主催者に報告する。

レフェリーの承認なく選手とゴールキーパーが交代したら（ハーフタイム、延長戦やPK戦の開始前を除く）？

- プレーを続ける。
- 両選手には、次に試合が止まったときにイエローカードが出される。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ゴールキーパー

定義

各チームには、ゴールキーパーが1人いなければなりません。ゴールキーパーのシャツは、自分のチームの相手選手とも、相手のチームの選手とも違う色でなければなりません。ゴールキーパーがいない場合は、試合は続行できません。

認められるプレーなどは？

ゴールキーパーは、次のプレーなどを行うことができます。

- 自分のペナルティーエリア内で手や腕を使ってボールを扱う。ただし、味方選手からのスローインまたはバックパス（意図的なキックによる）を手や腕で受けること除く。
- ボールを弾ませたり、空中に投げ上げたりする。
- 他に、グローブ、帽子、トラックスーツのパンツといった用具などを身につける。
- ペナルティーエリアの外で、相手選手と同じように（手や腕を使わずに）プレーする。
- スローイン、ゴールキック、コーナーキック、フリーキック、ペナルティーキックを行う。またはドロップボールを受ける。
- 6秒以内であれば、ボールをコントロールした後、手や腕でボールを保持する*。
- 事前にレフェリーに知らせ、試合が止まっているときに味方選手と交代する。

*次の場合、ゴールキーパーは手でボールをコントロールしているとみなされます。

- 手や腕のいずれかの部分でボールに触れている。ただし、セーブしたときや、ボールが自分のゴールに入るか、近づくのを防ごうとしているときを除く。
- 手や腕で保持する。
- 地面にバウンドさせたり、空中に投げたりしている。
- ボールがゴールキーパーの手と他のものとの間にある（例えば、地面や自分の体）。

ゴールキーパーが手でボールをコントロールしているとき、相手選手はゴールキーパーにチャレンジすることができません。

認められないプレーなどは？

ゴールキーパーは、次のプレーなどを行うことができません。

- ペナルティーエリアの外で手や腕を使ってボールに触れる。
- 味方選手から次のようにパスされたボールに手や腕で触れる。
 - > 意図的にゴールキーパーにキックされたボール（バックパス）。
 - > スローインからゴールキーパーに直接、投げられたボール。
- 6秒を超えて、手や腕でボールを保持する。
- ボールを手から放した後、ボールが相手選手に触れる前に、手や腕を使ってボールに触れる。ただし、セーブした後を除く。
- フリーキック、ゴールキック、コーナーキック、ペナルティーキック、スローインを行った後、ボールが相手選手に触れる前に、再びボールに触れる。
- 相手のチームのゴールに対して手や腕を使って得点する。
- クロスバーにぶら下がり、セーブする。
- ペナルティーキックが行われるまで、片足または両足がゴールラインの前に出ている、または後ろにある（ペナルティーキックとPK戦のセクションをご覧ください）
- ペナルティーキックが行われるとき、不正にキッカーを惑わす、例えば、キックを遅らせるまたはゴールポスト、クロスバーもしくはゴールネットに触れたり、揺らしたりする。

前ページより

ゴールキーパー

こんなことが起きたならば？

ゴールキーパーへ意図的にキック（バックパス）されたボールに手や腕で触れたら？

間接フリーキックが与えられます。カードは出されません。

味方選手からスローインされたボールに直接、手や腕で触れたら？

間接フリーキックが与えられます。カードは出されません。

セーブした後、ボールを再び手や腕で扱ったら？

プレーは、続けられます。

自分のペナルティーエリアの外でハンドの反則をしたら？

直接フリーキックが与えられます。

- 大きなチャンスとなる攻撃を妨げた場合、イエローカードが出される。
- 得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、レッドカードが出される。

6秒を超えてボールを保持したら？

間接フリーキックが与えられます。カードは出されません。

ボールを相手のゴールに投げ入れたら？

相手チームのゴールキックとなります。

ボールを自分のゴールに投げ入れたら？

相手チームの得点となります。

クロスバーにぶら下がり、セーブしたら？

間接フリーキックが与えられます。得点を阻止したときは、ゴールキーパーにレッドカードが出されます。

ペナルティーキックの前または最中に、ゴールポスト、クロスバー、ゴールネットに触れたり、揺らしたら？

ボールがゴールに入った場合は得点が認められ、入らなかった場合はキックをやり直します。

キャプテン

定義

キャプテンは自分のチームをリードします。通常は見分けがつくようにアームバンドをつけます。キャプテンは試合中に交替することができます。

行うべきこと・できること

キャプテンは、味方選手の行動に責任を持ちます。味方選手にフェアにプレーするように、また審判員とその判定をリスペクトするように促します。しかし、味方選手がした反則でキャプテンにレッドカードやイエローカードが出されることはありません。

キャプテンには、レフェリーやその他の審判員に抗議したり、文句を言ったりする特権はありません。

両チームのキャプテンはコイントスに参加し、次のことを行います。

- キックオフと延長戦の前に、どちらがキックオフを行うか、またどちらのゴールを攻めるかを定める。
- PK戦の前に、どちらが先にけるか、またどちらのゴールを使うかを定める。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

選手の用具

決まり

選手は、自分や他の選手にとって危険なものを着用したり、使用したりすることはできません。着用しなければならない用具と着用することができる用具があります。

行うべきこと・できること

両チームは、異なった色のユニフォーム（特にシャツとソックス）を着用しなければなりません。また、レフェリーのユニフォームとも異なる色とします。

ゴールキーパーは、両チームの相手選手、レフェリーやその他の審判員、また可能であれば相手チームのゴールキーパーと異なる色のユニフォームを着用しなければなりません（ゴールキーパーの項をご覧ください）。

すべての選手は、次の用具を着用しなければなりません。

- 長袖または半袖のシャツ。
- ショーツ。
- ソックス（テープを使用する場合は、ソックスの覆われる部分と同じ色でなければならない）。
- すね当て。
- 靴（サッカーシューズでなくてもよい）。

選手は、次の用具を着用することもできます。

- アンダーシャツ（各袖の主たる色、または同じ色の柄でなければならない）。
- アンダーショーツ（ショーツの主たる色、またはショーツの裾と同じ色でなければならない）。
- その他の用具、例えば、ゴールキーパー用の帽子、スポーツめがね、膝や頭のプロテクターなど（危険性がなく、柔らかい素材で作られたものでなければならない）。
- ヘッドカバー（危険なものであってはならない、また、シャツと一体となっていない）。
- フィットネスまたはデータ測定機器（手首に着用することはできない）。

選手と審判員は、指輪、ブレスレット、イヤリング、ネックレスなどのアクセサリも、身につけることはできません。すべてのアクセサリを取り外さなければなりません。アクセサリをテープで覆うことは、認められていません。

審判員は、試合開始前に選手の用具を確認します。控え選手の用具は、ピッチに入る前に確認します。選手がアクセサリや危険な用具を身につけている場合、レフェリーは選手に取り外すよう伝えなければなりません。

選手、控え選手、チーム役員は、政治的、宗教的、個人的なスローガンやメッセージ、またはスローガンやメッセージをイメージさせるマークやイラストがついたユニフォームなどを着用したり、見せたりすることは認められません。これには、攻撃的、侮辱的、下品、挑発的、差別的とみなされるものが含まれます。そのようなマークやイラストは、見えないようにします。

イエローカードは出されませんが、試合終了後に競技会主催者に報告書を提出しなければなりません。

こんなことが起きたら？

両チームとも同じ色のシャツしか持ってきておらず、別の色がなかったら？

試合を行うことはできません。通常、競技会規定には、色が重なった場合どちらのチームが色を変えなければならないかが記されています。

両チームとも同じ色のソックスしか持ってきておらず、別の色がなかったら？

それで試合を行うことができるか、レフェリーが決定します。

前ページより

選手の用具

両チームとも同じ色のショーツしか持っておらず、別の色がなかったら？

試合を行うことができます。

両ゴールキーパーとも同じ色のユニフォームしか持っておらず、別の色がなかったら？

試合を行うことができます。

1人または両方のゴールキーパーがレフェリーと同じ色のユニフォームしか持っておらず、別の色がなかったら？

試合を行うことができます。

ユニフォームや用具などに血がついていたら？

ユニフォームや用具などを変えなければなりません。

キックオフの前に、選手がアクセサリーのような認められない用具を身につけていたら？

プレーに参加する前に、認められない用具を取り外さなければなりません。

試合中、選手がアクセサリーのような認められない用具を身につけていたら？

選手はピッチを離れ、認められない用具を取り外さなければなりません（レフェリーは、プレーを止める必要はありません）。選手は用具を取り外し、審判員による確認を受けます。そして、ピッチに戻る前にレフェリーからの合図を待たなければなりません。レフェリーの承認なく戻った場合は、イエローカードが出され、相手チームに間接フリーキックが与えられます（レフェリーの承認なく戻って試合を妨害した場合は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ます）。

選手の靴やすね当てが、偶然脱げてしまったら？

選手はプレーを続けることができ、得点することもできます。ただし、次にプレーが停止されるまで待つのではなく、靴やすね当てを、できるだけ早く着用しなければなりません。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

監督とその他のチーム役員

決まり

通常、チームリストには、選手、控え選手、チーム役員の3つのカテゴリで名前を記載します。

監督は上位のチーム役員であり、控え選手、交代して退いた選手、その他のチーム役員を含む、テクニカルエリア内にいるすべての人の行動に責任があります。その他のチーム役員には次の役員が含まれます。

- アシスタントコーチ。
- メディカルスタッフ（ドクター、トレーナーなど）。
- 運営スタッフ。

行うべきこと・できること

チームリストに記載されているチーム役員のみが、ベンチやテクニカルエリア（設置されているのであれば）に入ることができます。

チーム役員は、常にベンチまたはテクニカルエリアにいなければなりません。ただし、選手の負傷の程度を判断したり治療したりするために、レフェリーからピッチに入ることを承認された場合を除きます。

その都度1人が立つことができ、またコーチすることができます。

レフェリーはチーム役員に対してルールを施行する権限を持ち、反則行為にレッドカードやイエローカードを出すことができます（レッドカードとイエローカードの項をご覧ください）。

こんなことが起きたら？

テクニカルエリア内で反則が行われたものの、反則を行った人を特定できなかったら？

反則に応じて、監督にレッドカードまたはイエローカードが出されます。

チーム役員がテクニカルエリアを離れてスタンドから観戦し、その後、テクニカルエリアに戻ることができますか？

戻ることができます。

チーム役員がテクニカルエリアでノートパソコンやその他の電子機器を使用することができますか？

それらからの情報で文句を言ったり、異議、抗議をしない限り、使用することができます。

選手兼監督が、試合の控え選手としてプレーするためには？

控え選手としてもチームリストに記載される必要があります。ピッチに入ってプレーするまでは、監督として行動できます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

レフェリー

決まり

試合にはレフェリーがいなければなりません。レフェリーは、競技規則を適用し、選手、チーム役員、試合をコントロールします。レフェリーの決定は最終であり、常にリスペクトされなければなりません。

レフェリーは、フリーキックやペナルティーキックを与える権限を持ちます。また、どちらのチームのスローイン、ゴールキック、コーナーキック、ドロップボールになるのかを決めます。

レフェリーの主な責任は、競技規則を用い、試合が公正かつ安全に行われるようにすることです。

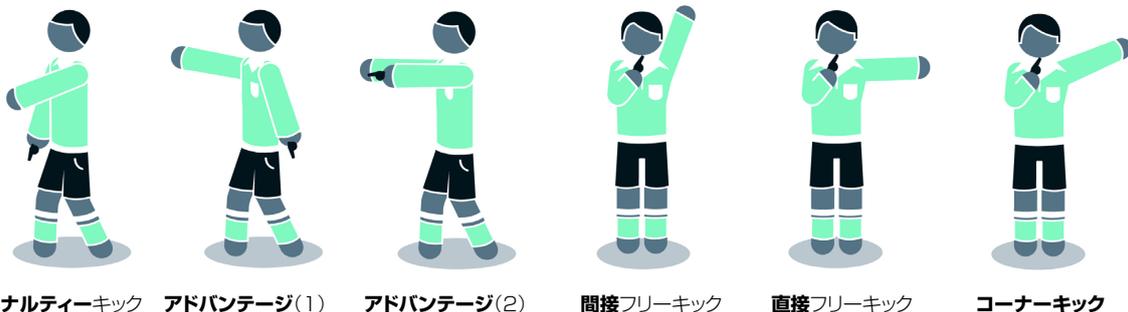
競技規則を適用するとき、レフェリーは競技規則の「精神」を考慮しなければなりません。特に、競技規則では直接、説明されていないことが起きた場合、競技規則の主な目的は何か、最もフェアな判定は何なのかを考えます。

レフェリーは試合をコントロールし、反則にレッドカードやイエローカードを出すことができます（レッドカードとイエローカードの項をご覧ください）。

「シンビン」のルールが採用されるユースなどのグラスルーツレベルでの競技会では、選手がイエローカードを受けると、一時的退場になる場合があります。その場合、選手はピッチの外にとどまった（シンビン）後、試合に戻ります。

レフェリーは、試合中の主なできごと、特に得点や選手の交代、レッドカード、イエローカードに関する記録を取らなければなりません。

レフェリーが使う基本的なシグナルは、次のとおりです。



笛は、通常、ファウル、ハンドの反則、オフサイド、選手が負傷して試合を止めるときに用います。また、ボールがアウトオブプレーになったものの、それがはっきりしないときに、アウトオブプレーであることを知らせるためにも使用されます。プレーの再開で笛を吹くのは、通常、攻撃時のフリーキックやペナルティーキックが行われるとき、または重要な局面の後になります。重要な局面とは、得点、レッドカードやイエローカード、負傷や選手の交代などです。

レフェリーが体調を崩したり、負傷したりして任務を続けることができない場合、試合は中止されます。ただし、競技会規定に、その他の審判員（アシスタントレフェリーまたは第4の審判員）の1人と交代できると書かれている場合は、試合を続けられます。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

その他の審判員

決まり

競技のレベルによって異なりますが、その他の審判員（アシスタントレフェリー、第4の審判員など）がレフェリー（主審）をサポートします。通常、その他の審判員は、中立で審判の資格がある人が務めます。グラスルーツの競技では、各チームからアシスタントレフェリーができる人を出すなどして、レフェリー（主審）をサポートします。

その他の審判員はレフェリーをサポートしますが、競技規則では、判定を下すことができるのはレフェリーだけとしています。

アシスタントレフェリー

アシスタントレフェリーは通常2人いて、お互いが対角線の位置関係になるように、ピッチの反対側のタッチラインに位置します。守備側チームのハーフのタッチラインに沿って移動し、後方から2人目の守備側選手（ゴールキーパーを含む）と同一線上のオフサイドをキープします。

アシスタントレフェリーにとって最も重要な役割は、次の場合にレフェリーをサポートすることです。

- ゴールキック、コーナーキック、スローイン（ボールがアウトオブプレーになったことの場合も含む）。
- オフサイド。

中立で資格があるアシスタントレフェリーであれば、特にレフェリーが起こった出来事をはっきり見ることができなかった場合、ファウルやハンドの反則に関するレフェリーをサポートすることができます。

アシスタントレフェリーは、次についてもレフェリーをサポートすることができます。

- 試合前のピッチ、ゴール、その他の用具の点検。
- 選手の交代があるとき。
- 得点、レッドカード、イエローカード、選手の交代の記録など。
- 時間計測。
- 監督、控え選手、交代して退いた選手、その他のチーム役員（ベンチやテクニカルエリアの近くにいる場合）の行動の監視。

アシスタントレフェリーが示す基本的なシグナルは、次のとおりです。



選手の交代



攻撃側チームの
スローイン



守備側チームの
スローイン



コーナーキック

前ページより

その他の審判員



攻撃側チームの
フリーキック



守備側チームの
フリーキック



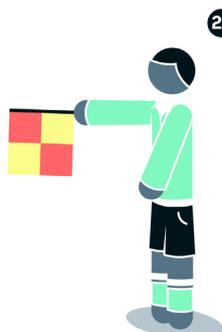
ゴールキック



オフサイド



フィールドの近い
側でのオフサイド



フィールド中央
でのオフサイド



フィールドの遠い側
でのオフサイド

第4の審判員

第4の審判員は、両チームのベンチ/テクニカルエリアの間に位置し、次のような方法でレフェリーをサポートします。

- 試合前のピッチ、ゴール、その他の用具の点検。
- レフェリーがはっきり見ることができなかったファウル、ハンドの反則、またその他の出来事に関する助言。
- 控え選手の用具の点検と、確実にハーフウェーラインのところからピッチに入れる（ただし、ピッチに入れるのは、交代して退く選手がピッチを離れ、レフェリーがピッチに入ってよいという合図した後）。
- 監督、控え選手、交代して退いた選手、その他のチーム役員のコントロール。
- 得点、レッドカード、イエローカード、選手の交代などの記録など。
- 前半、後半の終わりに、レフェリーが決定した最小限のアディショナルタイムの表示。

ビデオアシスタントレフェリー (VARs)

一部のトップレベルの競技会では、VARシステムを採用しています。資格があるビデオアシスタントレフェリー (VAR) が、1人以上の資格があるアシスタントVAR (AVAR) のサポートのもと、重大な出来事のリプレー映像を見て、「見逃された重大な事象」がないか、またはレフェリーが「はっきりとした、明白な間違い」をしていないかを確認します（ビデオアシスタントレフェリー (VAR) システムの項をご覧ください）。

試合の進め方

試合時間

決まり

すべての試合は、前半、後半共に45分間で行われます。ただし、ユースや子どもたちなどグラスルーツのサッカーでは、試合の時間を短くすることができます。前後半は、同じ長さでなければなりません。

周りが暗くなったり、キックオフの時間が遅れるなどの理由で、両チームが試合時間を短くしたい場合、両チームとレフェリーは、試合開始前に試合時間について合意しなければなりません。この変更は競技会規定に従ったものでなければならず、試合終了後に競技会主催者に報告されます。

ハーフタイムの休憩は15分間としますが、ユースや子どもたちのサッカーでは短くすることができます。すべての選手とレフェリーの合意があったならば、ハーフタイムを取らないこともできます。

勝者を決定する必要がある試合で、通常の試合時間終了時に試合が同点の場合、次の方法で決定するよう競技会規定に定めます。

- アウェーゴール。
- 延長戦なしに、PK戦。
- 延長戦（通常は各15分の前後半を行う。前後半の間にはハーフタイムをとる）。
- 延長戦終了後も同点の場合、PK戦。

延長戦やPK戦の開始前には休憩を取ります。

レフェリーは、次のようなことでプレーが停止されたときに空費された時間のすべてを、前後半（延長戦を含む）の時間に、アディショナルタイムとして加えなければなりません。

- 選手の交代。
- 負傷。
- 時間かせぎ。
- 得点の喜び。
- レッドカードやイエローカードの提示。
- 飲水タイムとクーリングブ레이크。
- VARのチェックとレビュー。
- 観客などのピッチへの侵入、照明の不具合などといった理由による、その他の重大なできごと。

第4の審判員は、選手交代ボードを使用し、レフェリーが決定したアディショナルタイムを表示します。第4の審判員がいない場合や選手交代ボードがない場合は、通常レフェリーがアディショナルタイムの長さを指で示します。

レフェリーは、

- 一度決定したアディショナルタイムを短くすることができない。
- アディショナルタイム中にプレーが止まり、時間が「空費」されたときは、その時間をアディショナルタイムに加えなければならない。

前後半終了時にペナルティーキックが行われる場合、ペナルティーキックを行うための時間が加えられなければなりません（ペナルティーキックの項をご覧ください）。

こんなことが起きたら？

レフェリーが前後半の終了する前に笛を吹いたが、ピッチから離れる前にその間違いに気づいたら？

レフェリーは、残り時間を行うために試合を再開しなければなりません。

前ページより

試合時間

レフェリーが前半終了前に笛を吹いた後ピッチを離れてしまい、ハーフタイム中にその間違いに気づいたら？

レフェリーは、ハーフタイムの後、エンドを替えずに試合を再開し、前半の残りの時間を行われなければなりません。その後、チームはサイドを替え、試合は後半のキックオフで再開されます。

試合のためのコンディションが良くないので、試合を成立させるためにハーフタイムを短くする必要があるら？

両チームとレフェリーの合意があれば、短くできます。

試合が延長戦になったら？

レフェリーは、通常の試合時間と同じ原則を適用します。延長戦の前後半は同じ長さで、ハーフタイムを取り前後半の終わりにアディショナルタイムを加えます。

ペナルティーキックを行う、またはやり直すために、前後半が延長されたら？

ボールが次のようになったとき、前半または後半は終了します。

- ゴールに入ったとき。
- 動きが止まったとき（ゴールキーパーがキャッチしたときを含む）。
- ゴールキーパー、ゴールポスト、クロスバーまたはコーナーフラッグポストに当たってはね返り、ゴールに入る可能性がないとき。
- アウトオブプレーになったとき。
- キックされたあと、守備側のゴールキーパー以外の選手に触れたとき。

また、攻撃側チームの選手が反則をしてレフェリーがキックを止めたときに終了します。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

キックオフ

定義

次のときキックオフを行います。

- 通常の試合時間の前半または後半を開始するとき。
- 延長戦の前半または後半を開始するとき。
- 得点后、試合を再開するとき。

行うべきこと・できること

試合開始前に、レフェリーは両キャプテンを呼び、コイントスを行います。

コイントスに勝ったキャプテンが、

- エンドを選んだ場合、相手チームがキックオフを行う。
- キックオフを選んだ場合、相手のキャプテンがエンドを選ぶ。

後半開始のキックオフは、前半にキックオフを行ったチームの相手チームが行います。

延長戦になった場合も、この方法で進めます。

一方のチームが得点したとき、相手チームのキックオフで、試合を再開します。

キックオフは、次のように行われます。

- ボールは、センタースポット上で静止していなければならない（動いてはならない）。
- すべての選手は、ピッチ上の自分のハーフ内にいなければならない。ただし、キックオフを行う選手は、相手チームのハーフ内にいることができる。
- キックオフをするチームの相手選手は、ボールがインプレーになるまで、少なくとも9.15m（10ヤード）ボールから離れていなければならない（センターサークルの外にいなければならない）。
- レフェリーは、キックオフの笛を吹く。
- ボールは、どの方向にもけることができるが、けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。
- けられたボールが直接相手チームのゴールに入った場合得点となる。直接キッカー側のゴールに入っても得点にはならない。
- 相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れるまで、キッカーはボールに再び触れることはできない。

こんなことが起きたら？

ボールが動いていた、センタースポットの上に置かれていなかったら？

キックオフをやり直します。

キッカー以外の選手が相手のハーフ内に入ってしまったら？

キックオフをやり直します。

得点したチームの選手がピッチの外で喜んでる間にキックオフしたら？

すべての選手がピッチ上の自分のハーフ内にいなければならないので、キックオフをやり直します。

前ページより

キックオフ

キックオフのとき、相手チームの選手がセンターサークル内に入ったら？

レフェリーがアドバンテージを適用する場合を除き、キックオフをやり直します。

ボールがけられて、直接相手チームのゴールに入ったら？

得点が認められます。

ボールがけられて、直接キッカー側のゴールに入ったら？

相手チームのコーナーキックになります。

相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れる前に、キッカーが再びボールに触れたら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れたときは、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内まで戻って手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームにペナルティーキックが与えられます。しかし、キッカーがゴールキーパーであった場合は、間接フリーキックとなります。

ボールインプレーと ボールアウトオブプレー

定義

次の場合、ボールはアウトオブプレーとなります。

- ・グラウンド上または空中にかかわらず、ボールの全体がタッチラインやゴールラインを越えたとき。
- ・ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たって、大きなチャンスとなる攻撃が始まったり、ボールを保持するチームが替わったりしたとき、または得点となったとき。
- ・レフェリーがプレーを止めたとき。

これ以外、ボールは、ゴールポスト、クロスバー、コーナーフラッグポストにはね返った後、ピッチ上にある場合も含め、インプレーです。

こんなことが起きたならば？

ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たったのち、直接ピッチの外に出たら？

ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たらなかった場合と同じように、スローイン、ゴールキックまたはコーナーキックでプレーを再開します。

ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たったのち、ボールを保持するチームが替わったら？

ドロップボールでプレーを再開します（ドロップボールの項をご覧ください）。

ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たったのち、ゴールに入ったら？

ドロップボールでプレーを再開します（ドロップボールの項をご覧ください）。

ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たったのち、大きなチャンスとなる攻撃が始まったら？

ドロップボールでプレーを再開します（ドロップボールの項をご覧ください）。

レフェリーが間違えて笛を吹いて、試合を止めてしまったら？

ドロップボールでプレーを再開します（ドロップボールの項をご覧ください）。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

コーナーキック

定義

グラウンド上または空中にかかわらず、最後に守備側チームの選手が触れて、ボールの全体がゴールラインを越えたとき、コーナーキックになります（ただし、得点が認められる場合を除きます）。

行うべきこと・できること

コーナーキックは、ボールがアウトオブプレーになった側のコーナーエリアから行われます。

ボールは、次のように置かなければなりません。

- 静止している。
- コーナーエリアの中にある（コーナーアークのラインにかかっている限り）。

相手選手は、コーナーアークから少なくとも9.15m（10ヤード）離れなければなりません。ボールはけられて明らかに動いたとき、インプレーになります。相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れるまで、キッカーはボールに再び触れることはできません。ボールが直接相手ゴールに入れば、得点となります。

こんなことが起きたら？

ボールが動いていたら？

キックをやり直します。

ボールをコーナーエリアの外に置いて（コーナーアークのラインにもかかっていない）、キックが行われたら？

キックをやり直します。

相手選手が9.15m（10ヤード）以上離れないことで、コーナーキックをするのを妨害したら？

キックをやり直し、反則を行った選手にイエローカードが出されます。

ボールがけられて、直接相手側のゴールに入ったら？

得点が認められます。

ボールがけられて、直接キッカー側のゴールに入ったら？

相手チームのコーナーキックになります。

前ページより

コーナーキック

ボールがけられて、直接タッチラインを越えたら？

相手チームのスローインになります。

ボールがけられて、直接ゴールラインを越えたら？

相手チームのゴールキックになります。

相手味方にかかわらず、他の選手がボールに触れる前に、キッカーが再びボールに触れたら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れたときは、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内まで戻って手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームにペナルティーキックが与えられます。しかし、キッカーがゴールキーパーであった場合は、間接フリーキックとなります。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ドロップボール

定義

ファウルまたはその他の反則以外の理由でレフェリーが試合を止めた場合は、ドロップボールで試合を再開します。

行うべきこと・できること

レフェリーは、次の場合、ドロップボールでプレーを再開します。

- 選手の負傷や重大なできごと（悪天候、観客がピッチに入る、観客が笛を鳴らして試合を妨害する、照明の故障など）により、プレーを止めたとき。
- 外的要因（チームリスト外の選手・役員、観客、動物、試合球以外のボールなど）による妨害のため、プレーを止めたとき。
- ボールがレフェリーまたは他の審判員に当たって、
 - ＞ ゴールに入ったとき。
 - ＞ ボールを保持しているチームが変わったとき。
 - ＞ 大きなチャンスとなる攻撃が始まったとき。
- レフェリーが間違っただけで笛を吹き、試合を止めたとき。

ドロップボールは、次のように行われます。

- レフェリーがボールをドロップする。
- ドロップボールを受ける選手を除いた両チームのすべての選手は、ボールから少なくとも4m（4.5ヤード）離れなければならない。
- ボールは、グラウンドに触れたときインプレーになる。グラウンドに触れる前にボールをプレーしてはならない。
- ドロップボールを受けた選手は、そのままプレーを続けることができる。ただし、相手味方にかかわらず、少なくとも他の1人の選手が触れた後でなければ、得点することはできない。

選手、審判員、または外的要因が最後にボールに触れた位置で、最後にボールに触れたチームの選手の1人にボールをドロップします。ただし、次のような状況でレフェリーがプレーを止めた場合は、どちらのチームが最後にボールに触れたかにかかわらず、ゴールキーパーにボールをドロップします。

- ボールを最後に触ったのがペナルティーエリア内であったとき。
- グラウンド上か空中かにかかわらず、ボールがペナルティーエリア内にあったとき。

こんなことが起きたら？

ボールがグラウンドに触れる前に、選手がボールに触れたら？

ドロップボールをやり直します。

相手味方にかかわらず他の選手がボールから4m（4.5ヤード）離れていなかったら？

ドロップボールをやり直します。反則を行った選手にイエローカードが出されることがあります。

ボールがドロップされた選手を含め、どの選手にも触れられることなく、ゴールラインやタッチラインを越えたら？

ドロップボールをやり直します。

前ページより

ドロップボール

ボールがドロップされた選手を含め、相手味方にかかわらず他の選手にも触れられることなく、ゴールに入ったら？

ドロップボールをやり直します。

ドロップされたボールを選手が触れたのち、相手味方にかかわらず他の選手にも触れることなく、その選手側のゴールに入ったら？

相手チームのコーナーキックになります。

ドロップされたボールを選手が触れたのち、相手味方にかかわらず他の選手にも触れることなく、相手側のゴールに入ったら？

相手チームのゴールキックになります。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ゴールキック

定義

グラウンド上または空中にかかわらず、最後に攻撃側チームの選手が触れて、ボールの全体がゴールラインを越えたとき、相手チームのゴールキックになります（ただし、得点が認められる場合を除きます）。

行うべきこと・できること

キックは、ゴールエリア内であれば、どこからでも行うことができます。

ボールは静止していなければなりません。

ボールがキックされるまで、相手チームのすべての選手は、ペナルティーエリアの外にいないければなりません。ただし、キックがすばやく行われ、ペナルティーエリアを離れる時間がない場合を除きます。

ボールは、

- けられて明らかに動いたときにインプレーになります。
- インプレーになったのちペナルティーエリアの外に出る前であっても、キッカー以外の選手はボールをプレーできる。

相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れるまで、キッカーはボールに再び触れることはできません。

こんなことが起きたら？

ゴールキックのとき、ボールが動いていたら？

ゴールキックをやり直します。

ゴールエリア外からゴールキックが行われたら？

ゴールキックをやり直します。

相手選手がペナルティーエリアに留まって、ゴールキックをインターセプトしたら？

ゴールキックをやり直します。妨害した選手にイエローカードが出されることがあります。

相手選手がペナルティーエリアを出る時間がなく、ゴールキックを妨害しようとしたら？

キックそのものを妨げない限り、プレーは続けられます。

ボールが直接タッチラインを越えたら？

相手チームのスローインになります。

ボールが直接キッカー側のゴールラインを越えたら？

相手チームのコーナーキックになります。

前ページより

ゴールキック

ゴールキックからけたボールが直接相手側のゴールラインを越えたら？

相手チームのゴールキックになります。

ゴールキックからけたボールが直接キッカー側のゴールに入ったら？

相手チームのコーナーキックになります。

ゴールキックからけたボールが直接相手側のゴールに入ったら？

得点が認められます。

相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れる前に、キッカーが再びボールに触れたら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れた場合、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内で手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームにペナルティーキックが与えられます。しかし、キッカーがゴールキーパーであった場合、間接フリーキックとなります。

キッカーが再びボールに触れる反則を行い、相手の大きなチャンスとなる攻撃を止めたら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れた場合、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内で手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームのペナルティーキックになり、キッカーがゴールキーパーであった場合、間接フリーキックとなります。反則を行った選手には、イエローカードが出されます。

キッカーが再びボールに触れる反則を行い、ボールが自分のゴールに入るのを止めたら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れた場合、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内で手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームのペナルティーキックになり、キッカーがゴールキーパーであった場合、間接フリーキックとなります。

キッカーが再びボールに触れ、相手の決定的な得点の機会を防ぐ不正な行為を行ったら？

相手チームの間接フリーキックになります。なお、手や腕でボールに触れた場合、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、キッカーが自分のペナルティーエリア内で手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームのペナルティーキックになり、キッカーがゴールキーパーであった場合、間接フリーキックとなります。反則を行った選手には、レッドカードが出されます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

スローイン

定義

グラウンド上または空中にかかわらず、ボールの全体がタッチラインを越えたとき、スローインになります。最後にボールに触れた選手の相手チームに与えられます。

行うべきこと・できること

ゴールキーパーを含むすべての選手がスローインを行うことができます。

ピッチ上にいる選手と交代する控え選手が完全にピッチに入る前であっても、また、負傷で、または用具を換えるためにピッチを離れていた選手であっても、スローインを行う前に片足の一部がタッチラインに触れることで、交代が完了した、またはピッチに戻ったことになるので、スローインを行うことができます。

スローワー（スローインを行う選手）は、次のようにスローインしなければなりません。

- ボールが出た地点からスローインを行う。
- 体をピッチに向けて立つ。
- それぞれの足の一部を、タッチライン上かタッチラインの外のグラウンドにつける。
- 両手でボールを投げる。
- 頭の後ろから頭上を通してボールを投げる。
- 他の選手が触れるまで、ボールに再び触れることはできない。

相手チームの選手は、スローインが行われるタッチライン上の地点から少なくとも2m（2ヤード）離れていなければなりません。ボールは、ピッチに入ったときにインプレーになります。

こんなことが起きたら？

投げたボールがピッチに入らなかったら？

同じチームが再びスローインを行います（同じ選手が行う必要はありません）。

スローインが違う場所から行われたら？

相手チームのスローインになります。

スローワーの片足または両足がグラウンドについていなかったら？

相手チームのスローインになります。

スローワーの片足または両足の一部がピッチ上にあったら？

それぞれの足の一部がタッチライン上かタッチラインの外のグラウンドについている限り、反則ではありません。

前ページより

スローイン

スローワーが片手で投げたら？

相手チームのスローインになります。

スローワーが頭上を通してボールを投げなかったら？

相手チームのスローインになります。

相手味方にかかわらず他の選手がボールに触れる前に、スローワーが再びボールに触れたら？

相手チームに間接フリーキックが与えられます。
なお、手や腕でボールに触れたときは、相手チームの直接フリーキックとなります。もし、スローワーが自分のペナルティーエリア内まで戻って手や腕で触れるようなことがあったならば、相手チームにペナルティーキックが与えられます。しかし、スローワーがゴールキーパーであった場合は、間接フリーキックとなります。
再びボールに触れたことで大きなチャンスとなる攻撃を阻止した場合、反則をした選手にイエローカードが出されます。
再びボールに触れたことで決定的な得点の機会を阻止した場合、反則をした選手にレッドカードが出されます。

スローインが行われるとき、相手選手がスローワーから2m (2ヤード) 離れていなかったら？

相手チームに間接フリーキックが与えられます。スローインを妨害したならばイエローカードが出されます。

相手選手が不正にスローワーを惑わしたら？

相手チームに間接フリーキックが与えられます。スローインを妨害したならばイエローカードが出されます。

ボールが相手チームのゴールに直接投げ込まれたら？

相手チームのゴールキックになります。

ボールがスローワー側のゴールに直接投げ込まれたら？

相手チームのコーナーキックになります。

本来スローインするチームの逆のチームがスローインを行ったら？

本来スローインをするチームが行わなくてはなりません。

スローワーが無謀でも、過剰な力を用いることもなく、ボールを相手選手に向けて投げ、はね返ったボールを自分のものにしたら？

相手にボールを投げることだけでは反則にはならないので、プレーを続けます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

得点

定義

攻撃側チームによる反則がなく、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超えたとき、1得点となります。

こんなことが起きたら？

グラウンド上でも空中でも、ボールのほんの一部がゴールライン上に残っていたら？

得点は、認められません。

ボールがゴールラインを越える前に、攻撃側チームの選手が反則（ハンド、ファウル、オフサイドなど）を行ったら？

得点は、認められません。

レフェリーが得点を認めた後、（副審や第4の審判員、VARからの助言などで）ボールがゴールラインを越える前に攻撃側チームが反則を行ったことに気づいたら？

試合が再開されていなければ、得点は認められません。

試合が再開されてしまったならば、得点は認められます。試合後、起こったことについて競技会主催者に報告します。

守備側チームの選手が反則（ハンドやファウルなど）を行っただが、ボールがゴールラインを越えたら？

レフェリーは、プレーを止めずにアドバンテージを適用し、得点を認めます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

PK戦

定義

PK戦は、勝利チームを決めなければならない試合で、同点で試合が終了したとき行います（競技会規定で延長戦ある場合は、延長戦終了後）。

進め方

両チームが交互にキックを行います。すべての味方選手がキックを行った後でなければ、2本目のキックを行うことはできません。キックを行う準備ができていない場合（選手がピッチの外にいるなど）は、まだキックを行っていない他の味方選手がけらなければなりません。

チームはそれぞれ5本のキックを行います。ただし、5本終わる前に一方のチームが相手チームより多くの得点をあげられなくなった場合、そのチームの勝ちとなります。

チームがそれぞれ5本のキックを行った後に得点と同じだった場合、PK戦は続けられます。6本目以降はそれぞれのチームがキックしたのち、その時点でより多くの得点をあげたチームが勝者となります。

すべての選手がキックを行っても同点だった場合、2巡目に入ります。キッカーの順番は、変更することができます。キッカーが反則を行った場合、得点となったかどうかにかかわらず、キックは失敗となります。

試合中に出示されたイエローカードや注意は、PK戦に繰り越されません。なお、試合中にレッドカードが出示された選手は、PK戦に参加することはできません。

PK戦の進行中であっても、選手、控え選手、交代して退いた選手、そしてチーム役員にレッドカードやイエローカードが出示されることがあります。

行うべきこと・できること

キックの開始前

試合終了時にピッチにいた選手（負傷や靴の交換といった理由で一時的にピッチの外にいた選手も含む）のみがキックを行うことができます。控え選手、チーム役員といった他の人はすべて、ピッチの外にいない限りなりません。

退場や負傷といった理由で一方のチームの選手数が相手チームより少なくなった場合、キッカーの人数が等しくなるよう、多い方のチームが人数を減らさなければなりません。そのとき、レフェリーにどの選手を除くのかを伝えなければなりません。

レフェリーは次のようにPK戦を進めます。

- コインをトスして、どちらのゴールを使うかを決める。ただし、ピッチ上に水がたまっていたり、安全上の理由などで、一方のゴールが使用できない場合を除く。
- 再びコインをトスし、トスに勝ったキャプテンが先にけるか後にけるかを選ぶ。

体調が悪くなった、または負傷したゴールキーパーを除いて、選手の交代は認められません。

ゴールキーパーは、PK戦の前または進行中に体調が悪くなったり、負傷した場合、チームが交代を使いきっていなければ控え選手と、または両チームのキッカーの人数を等しくするために除かれた選手と交代することができます。交代を使いきってしまっていたり、除かれた選手がいなかった場合、ピッチにいる選手の1人がゴールキーパーと交代しなければならない。

チームは、キッカーの順番をレフェリーに伝える必要はありません。

前ページより

PK戦

キックの進行中

両チームのゴールキーパーとキッカーを除くすべての選手は、センターサークルの中になければなりません。

ボールは、ペナルティースポットの上に置かれ、静止していなければなりません。

ゴールキーパーは、

- 体をボールの方向に向けなければならない。
- ゴールポストの間のゴールライン上になければならない。
- 不正にキッカーを惑わしてはならない。例えば、キックを遅らせる、またはゴールポスト、クロスバーもしくはゴールネットに触れてはならない。
- ボールがけられるまで、少なくともそれぞれの足の一部がラインについているかラインの上方にあれば、ゴールラインにそって動いたり、ジャンプしたりすることができる。
- ボールがけられるときには、少なくとも片足の一部がラインについているか、ラインの上方または後方にあれば、もう一方の足はゴールライン上になくてもよい。

相手ゴールキーパーは、ゴールラインとペナルティエリアラインの交点のところまでとどまっていなければなりません（副審がいる場合は副審と同じサイド）。

ピッチ上にいる選手はゴールキーパーと交代することができますが、レフェリーに伝えなければなりません。

キッカーは、

- 明らかに特定されなければならない。
- ボールに向かって助走するとき、止まったり動いたりすることができる。
- 助走完了後、止まったりフェイント（ボールをけるふり）してはならず、直ぐにボールをけらなければならない。
- ボールを前方にけらなければならない（ボールがゴール方向に動くのであれば、ヒールキックでけることもできる）。
- ボールに再び触れることはできない。

レフェリーは、

- ボールがペナルティースポットに置かれていること、また、すべての選手が正しい場所にいることを確認する。
- キックを行う合図として笛を吹く。
- キッカーとゴールキーパーを注意深く監視する。副審は通常、ゴールキーパーを監視するとともにボールがゴールラインを越えたかどうかを確認して、レフェリーをサポートする。
- キッカーの背番号または名前を記録する。また、誰が成功し、誰が失敗したのかを記録する。

ボールの動きが止まった、アウトオブプレーになった、またはレフェリーが（キッカー側チームの）反則としてプレーを止めたとき、キックは完了します。

こんなことが起きたら？

キックが行われるとき、ボールが動いている、またはペナルティースポット上になかったら？

ボールがゴールに入った：キックをやり直します。

ボールがゴールに入らなかった：キックをやり直します。

前ページより

PK戦 / ペナルティーシュートアウト

ゴールキーパーがゴールラインから早く離れたら？

ボールがゴールに入った：得点となります。

ボールがゴールに入らなかった：セーブされた場合、キックをやり直さなくてはなりません。なお、ボールがゴールの枠を外れたり、当たってはね返った場合、キックがゴールキーパーの動きに影響されていなかったのならば、やり直しません。キックをやり直した場合、ゴールキーパーは最初の反則に対して注意を受け、それ以降の反則にはイエローカードが出されます。

キッカーが助走を完了した後、フェイントしたら？

ボールがゴールに入った：キックは失敗として記録され、キッカーにイエローカードが出されます。

ボールがゴールに入らなかった：キックは失敗として記録され、キッカーにイエローカードが出されます。

キッカーが助走中に止まり、再び動き出してボールをけったら？

ボールがゴールに入った：得点となります。

ボールがゴールに入らなかった：キックは、失敗として記録されます。

キッカーが助走中に止まり、ボールをけらなかったら？

キックをやり直します。

キッカーがボールをけった後、キッカー以外の選手がボールに触れる前に再びボールに触れたら？

ボールがゴールに入った：キックは失敗として記録されます。

ボールがゴールに入らなかった：キックは失敗として記録されます。

キッカーがボールを前にけらなかったら？

ボールがゴールに入った：キックは失敗として記録されます。

ボールがゴールに入らなかった：キックは失敗として記録されます。

キッカーとゴールキーパーの両方が反則を行ったら？

ボールがゴールに入った：キックは失敗として記録され、キッカーにイエローカードが出されます。

ボールがゴールに入らなかった：キックは失敗として記録され、キッカーにイエローカードが出されます。

ボールがゴールまたはゴールキーパーにとどく前に破裂したなら？

ボールがゴールに入った：キックをやり直さなければなりません。

ボールがゴールに入らなかった：キックをやり直さなければなりません。

ボールがゴールにとどく前に、外部からの妨害があったら？

ボールがゴールに入った：キックをやり直さなければなりません。ただし、妨害がゴールキーパーのセーブに影響がなかった場合は得点となります。

ボールがゴールに入らなかった：キックをやり直さなければなりません。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

勝利チーム

定義

相手より多く得点したチームが試合の勝者となります。

両チームが無得点または同点の場合、試合は引き分けとなります。

勝ち、また引き分けの場合の勝点は、競技会規定により決定されます

競技会規定には、試合（またはホームアンドアウェーの対戦）が引き分けで終了し、勝者を決める必要がある場合、次のいずれかの方法または組み合わせによって勝利チームを決定することを定めます。

- 延長戦。
- PK戦（ペナルティーシュートアウト）。
- アウェーゴールルール（アウェーでの得点を2倍にして計算する）。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

負傷

定義

負傷の程度にもよりますが、レフェリーは、負傷した選手が診断を受けられるようにしなければなりません。また、必要に応じて、できるだけ早く治療を受けられるようにしなければなりません。

行うべきこと・できること

選手が重傷を負ったか重傷を負ったと思われる場合、レフェリーは試合を停止する必要があります。軽傷であった場合、または軽傷と思われる場合は、プレーを続けることができます。

負傷した選手は、ピッチ上で負傷の程度の診断を受けることができますが、重傷でない限り、ピッチ上で治療を受けることはできません。

ピッチ上で負傷の程度の診断または治療を受けた選手は、次の場合を除きピッチから離れなければなりません。

- ・ゴールキーパーが負傷したとき。
- ・ゴールキーパーとフィールドプレーヤーが衝突し、対応が必要なとき。
- ・同じチームの選手同士が衝突し、対応が必要なとき。
- ・レッドカードまたはイエローカードが出されるようなファウルによって、選手が負傷したとき。
- ・ペナルティーキックが与えられ、負傷した選手がキックを行うとき。

負傷の程度の診断または治療後にピッチを離れた選手は、プレーが再開され、レフェリーの合図を受けた後のみ、ピッチに戻ることができます。試合が停止したとき、選手はゴールラインまたはタッチラインからピッチに戻ることができますが、ボールがインプレー中の場合は、タッチラインからのみピッチに戻ることができます。

レフェリーが、反則ではなく負傷者の対応のためにプレーを停止したときは、ドロップボールでプレーを再開します（ドロップボールの項をご覧ください）。レフェリーは、負傷の対応に費やした時間を前後半の終わりの「アドイショナルタイム」に含めなければなりません。

こんなことが起きたら？

ピッチに担架が運び込まれたら？

負傷した選手は担架に乗って、または歩いて、ピッチを離れなければなりません。ピッチを離れないならば、イエローカードが出されます。

レッドカードやイエローカードとなる反則をした選手が負傷し、ピッチを離れたら？

選手がピッチを離れる前に、カードが出されなければなりません。

選手の交代

定義

控え選手とは、試合中に味方選手に代わって出場することができる選手のことです。

競技会規定には、次のことを定めます。

- 控え選手の数。
 - ＞ チームリストに名前を記載できる控え選手の数。
 - ＞ 試合中に交代できる控え選手の数。
- 延長戦で各チームもう1人の控え選手を交代できるかどうか。

グラスルーツでは、すでに交代して退いた選手が戻ることができる「再交代」が認められている競技会もあります。

すべてのトップレベルの競技会で、チームは最大3回の交代回数を使うことができます（ハーフタイム、後半終了から延長戦開始までの間、延長戦のハーフタイムを除きます）。延長戦で、追加の交代回数が認められる場合もあります。トップレベル以外の競技会でも、交代回数の制限を適用することについて決めることができます。

行うべきこと・できること

- 控え選手の名前は、試合開始前にレフェリーに伝えられなければならない。
- 交代は、試合が停止し、レフェリーが認めた場合のみに行うことができる。
- 交代して退く選手は、
 - ＞ すでにピッチの外に出ている場合を除き、タッチラインやゴールラインの最も近い地点からピッチを離れるか、ハーフウェーラインのところからすみやかに離れなければならない。
 - ＞ ピッチからベンチやテクニカルエリアまたはロッカールームにすみやかに戻り、ピッチの外にいななければならない。
- 次の進め方で、控え選手は交代してピッチに入ることができる。
 - ＞ レフェリーの合図を受けた後
 - ＞ 交代して退く選手がピッチを離れた後
 - ＞ ハーフウェーラインのところから
- 交代して退く選手がピッチを離れ、控え選手がピッチに入ったときに交代は完了し、その後、変更することはできない（「再交代」の場合を除きます）。

こんなことが起きたら？

キックオフ前にレフェリーに名前が伝えられなかった選手がプレーしたいと言ってきたら？

名前が伝えられなかった選手は、試合に参加することはできません。

交代を告げられた選手がピッチを離れなかったら？

試合を続けます。

時間を浪費するため、選手が違う位置からピッチを離れたら？

イエローカードが出されます。

前ページより

選手の交代

交代して退くはずの選手がピッチを離れる前に、控え選手がピッチに入ってしまったら？

控え選手はピッチから一度出なければならず、入ることができるタイミングまで待たなければなりません（カードは出されません）。

レフェリーの承認なく交代をしたら（ハーフタイムを除く）？

控え選手と交代して退く選手の両方にイエローカードが出されます。

レフェリーに通知せずに、ハーフタイム中に交代したら？

交代した控え選手はプレーを続けることができ、カードは出されませんが、この件は競技会主催者に報告されます。

チームが定められた数を超えて控え選手を交代させようとしたら？

レフェリーは、交代を認めてはなりません。

レフェリーが誤って、定められた数を超えて交代を認めてしまったら？

気づいた後、すみやかにこの交代を取り消さなければなりません。試合後、この件について競技会主催者に報告します。

控え選手や交代して退いた選手が試合を妨害したら？

相手チームに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、妨害した選手にレッドカードまたはイエローカードが出されます（レッドカードとイエローカードの項をご覧ください）。

飲水タイムとクーリングブレイク

定義

飲水タイムとは、試合が停止されたときに選手が水分補給をする時間のことです。

クーリングブレイクとは、試合が停止されたときに選手の体を冷やすための時間のことです。

行うべきこと・できること

飲水タイム

- 通常は、前後半の半分の時間が経過した頃に取り。
- 1分間を超えてはならない。
- 選手が注意すること。
 - ＞ チーム関係者から飲み物を受け取る。
 - ＞ ピッチ内にとどまる。
- 選手を集めてコーチングする時間ではない。

クーリングブレイク

- 通常は、前後半の半分の時間が経過した頃に取り。
- 3分間を超えてはならない。
- 選手が注意すること。
 - ＞ チーム関係者から飲み物を受け取る。
 - ＞ 可能であれば日陰で、座るか立って休憩を取る（ピッチを離れることも可能）。
- 選手を集めてコーチングする時間ではない。

競技会規定には、飲水タイムとクーリングブレイクをとるための気象条件をそれぞれに定めることができます。温度と湿度が重要な要素として考慮されます。

飲水タイムやクーリングブレイクについて競技会規定に定められていないものの、気温や湿度が高い場合、レフェリーは常識的に判断し、それらの実施が必要かどうかを決めます。

レフェリーは、飲水タイムやクーリングブレイクに要した時間を前半または後半の終了時のアディショナルタイムに加えます。

こんなことが起きたら？

チームや選手が、飲水タイムやクーリングブレイクを認められた時間より長く取ろうとしたら？

レフェリーは、すみやかに試合を再開できるよう強く求めなければなりません。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

アドバンテージ

定義

アドバンテージとは、反則（ファウル、ハンドの反則、オフサイド、その他の反則など）があったが、反則を行っていないチームが有利にボールを保持しているとき、レフェリーがそのチームの利益となるように、そのままプレーを続けさせることです。

行うべきこと・できること

レフェリーは、片腕または両腕を肩の高さで前方に伸ばして、アドバンテージの合図をします。

レフェリーは、次の場合にのみアドバンテージを適用します。

- 反則をされたチームにとって明らかに利益があるとき。
- 選手が重傷を負っていないとき。
- ファウルを受けた選手がやり返したり、対立のリスクがないとき。

レッドカードが出されるべき反則が行われた場合は、反則を行っていないチームにとって明らかな得点の機会でない限り、特に次のような場合、レフェリーはアドバンテージを適用すべきではありません。

- 著しく不正なプレー。
- 乱暴な行為。
- 2枚目のイエローカードとなる反則。

レフェリーは次の点を考慮し、すみやかに戦術的な判断を下さなければなりません。

- プレーを続けさせることが、必ずしも反則をされたチームにとって最大の利益になるとは限らない。例えば、反則をされたチームの選手が、自分のペナルティーエリア内かその近くにいたり、相手からプレッシャーを受けたりしている状況など。
- 相手ゴールに近い位置では、反則をされたチームにとってプレーを続けるよりもフリーキックの方が良いことがある。

レフェリーは、アドバンテージが続けられるかどうか、数秒、様子を見ることができます。もし、反則をされたチームにとって利益とならず、また、有利にならなかった場合は、元の反則に対してフリーキックを与えることができます。

しかし、反則されたチームに2度チャンスを与えるべきではありません。例えば、選手がファウルされたが、体勢を立て直してゴールにシュートした。このような場合、仮に得点できなかったとしても、レフェリーは元の反則に戻ってフリーキックを与えることはできません。

レフェリーは、次のようなレッドカードまたはイエローカードが出されるべき反則に対してアドバンテージを適用した場合、次に試合が止まったときにカードを出されなければなりません。しかしながら、

- 決定的な得点の機会を阻止する反則の場合でも、アドバンテージが適用され攻撃が続けられたときは、レッドカードではなくイエローカードを出す。
- 大きなチャンスとなる攻撃を阻止する反則の場合でも、アドバンテージが適用され攻撃が続けられたときは、イエローカードとはならずカードは出さない。

こんなことが起きたらば？

守備側選手がペナルティーエリアの外で相手選手を押さえるなどのファウルを行い、そのファウルがペナルティーエリア内でも続いたら？

レフェリーはペナルティーエリアの外で行われた反則に対してアドバンテージを適用し、その後エリア内でも続いたファウルに対してペナルティーキックを与えます。

前ページより

アドバンテージ

守備側選手がペナルティエリア内で相手選手を押さえるなどのファウルを行い、そのファウルがペナルティエリアの外でも続いたら？

レフェリーはアドバンテージを適用せず、ペナルティキックを与えます。

アドバンテージが適用された後、本来レッドカード（2枚目のイエローカードも含む）が出されるべき選手がプレーに関わったら？

レフェリーはプレーを止め、レッドカードが出されるべき選手を退場させ、相手側チームに間接フリーキックを与えます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

プレーできる距離

定義

プレーできる距離とは、選手が足や脚を伸ばしたり、ジャンプしたりすることで触れられる程度のボールまでの距離を指します。ゴールキーパーの場合は、手や腕を伸ばした距離も含まれます。

行うべきこと・できること

選手は、ボールがプレーできる距離内にあり、手や腕を使って相手選手を押さえていない限り、自分の体を使って相手選手がボールをプレーするのをさえぎることができます。

ボールがプレーできる距離内にある場合、選手は、正しい方法（肩に対して肩を当てて）で、相手選手にチャージされることがあります。

こんなことが起きたらば？

ボールがプレーできる距離にないときに、選手が体を使って相手選手がボールをプレーするのをさえぎったり、相手選手をブロックしたりしたら？

身体的接触がなければ間接フリーキック、身体的接触があれば直接フリーキックが与えられます。

ボールがプレーできる距離にないときに、ブロックしたり、進行を妨げたり、スピードを落とさせたり、進行方向を変更させたりして、相手選手の前進を妨害したら？

身体的接触がなければ間接フリーキック、身体的接触があれば直接フリーキックが与えられます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

反則と罰則

ファウル

定義

反則には、ファウルとファウル以外の反則があります。ファウルとは、相手選手に対して、不正に体を用いて反則を行うことです。通常は足や脚、手や腕で行われますが、体の他の部位で行われることもあります。

相手選手に対して行われていないハンドやオフサイドなどは、ファウル以外の反則です。

ほとんどのファウルは、相手チームの直接フリーキックが与えられることで罰せられます。しかし、相手選手との身体的接触を伴わないファウルには、相手チームに間接フリーキックが与えられます。

ファウルの種類によって、異なる懲戒処置が定められています。

カードなし

- 不用意
 - 相手選手への配慮や注意が欠けているが、意図的ではないファウルまたは普通のファウル。

イエローカード

- 無謀
 - 相手選手を負傷させかねない危険性のある大きなファウル。
- 大きなチャンスとなる攻撃の阻止 (SPA)
 - 大きなチャンスとなる攻撃を阻止する戦術的なファウル - ファウルの強度は問わない。

レッドカード

- 過剰な力または著しく不正なプレー
 - 相手選手の安全を脅かし、重傷を負わせかねない激しいファウル。
- 得点または決定的な得点の機会の阻止 (DOGSO)
 - 得点またはとても明らかな得点のチャンスを阻止する戦術的なファウル - ファウルの強度は問わない。
- 乱暴な行為
 - 強度の高い激しいファウルで、ボールから離れたところで起こる。
 - ボールをプレーしようとしてせずに、殴る、ける、頭突きなどをする。
 - プレーが止まった後に乱暴な行為が起こった場合、フリーキックは与えられませんが、選手にはレッドカードが出される。

どのようなファウルが直接フリーキックで罰せられますか？

相手選手に対して不用意に、無謀に、または過剰な力で行ったと思われる場合、次のファウルは直接フリーキックで罰せられます。

- 不正にチャージする、またはぶつかる。
- 飛びかかる。
- ける、またはけろうとする。
- 押す。
- 殴る、打つ、または殴ろうとしたり、打とうとしたりする (頭突きを含む)。
- 不正にタックルする、またはチャレンジする。
- つまずかせる、またはつまずかせようとする。

次のファウルも直接フリーキックで罰せられますが、不用意、無謀、過剰な力であるかどうかを判断する必要はありません。これらのファウルは、大きなチャンスとなる攻撃を阻止する反則 (SPA) や、決定的な得点の機会を阻止する反則 (DOGSO) となることがあります。

- 相手選手を押さえる。
- 足を高く上げるような危険な方法でプレーをして相手に接触する*。

前ページより

ファウル

- 身体的接触をもって相手選手の進行を妨害する/遅らせる**。
- チームリストに載っている人や審判員をかんだり、それらの人につばを吐いたりする。
- ボールや相手選手、審判員に対して、ものを投げる。または、持ったものでボールに触れる。

どのようなファウルが間接フリーキックで罰せられますか？

相手選手との身体的接触がない限り、次のファウルは間接フリーキックで罰せられます（身体的接触のあるファウルは直接フリーキックとなります）。

- 相手に接触することなく、足を高く上げるような危険な方法でプレーする*。
- 相手に接触することなく、相手選手の進行を妨害する/遅らせる**。
- ゴールキーパーがボールを手から放すのを妨げたり、ブロックしたりする。
- ゴールキーパーがボールを持っているとき、そのボールをけろうとしたり、プレーしようとしたりする。
- 競技規則で定められていない反則により、選手にレッドカードまたはイエローカードを出すためにプレーが止められた場合。

*危険なプレーとは、ボールをプレーしようとするときに、相手や自分が負傷する可能性があるプレーであったり、近くにいる相手選手が負傷を恐がってボールをプレーしようとするのを妨げたりすることです。オーバーヘッドキック、バイシクルキック、シザースキックは、相手チームの選手に危険がない場合のみ認められています。

**オストラクション（進路妨害）とは、どちらの選手もボールをプレーできない状況で、相手選手の進路に入り、行く手をブロックしたり、スピードを落とさせたり、または進む方向を変えさせることです。選手がすでに互いのスペースに入っていて、意図せずにつづいたり、接触したりした場合はファウルとはなりません。

こんなことが起きたら？

相手選手をつまづかせたり、打ったり、けったり、飛びかかったりしようとしたものの、接触しなかったら？

身体的接触がなくても、そのプレーが非常に激しいものであったならば、（重大な反則として）直接フリーキック（反則を行った選手のペナルティーエリア内であったらペナルティーキック）が与えられます。

高く上げた足が相手選手と接触したら？

直接フリーキック（反則を行った選手のペナルティーエリア内であったらペナルティーキック）が与えられます。レッドカードまたはイエローカードが出されることもあります。

Aチームがファウルを行い、その後、レフェリーがプレーを止める前にBチームがファウルを行ったら？

最初のファウルが罰せられ、Bチームにフリーキック（Aチームのペナルティーエリア内であったらペナルティーキック）が与えられます。

2つのファウルが同時に起きたら？

より重大なファウルが罰せられます。体を用いたファウルは、ハンドの反則に比べより重いものです。

Aチームに、オフサイドの反則があり、その後、レフェリーがプレーを止める前にBチームがファウルを行ったら？

最初の反則であるオフサイドが罰せられ、Bチームにフリーキックが与えられます。

前ページより

ファウル

例えば、ファウル（体を不正に用いた反則）とファウル以外の反則（例えばオフサイド）が、同時に起こったら？

より重大な反則であるファウルが、罰せられます。

大きなチャンスとなる攻撃を阻止する（SPA）ファウルが無謀に行われたら、どちらの理由でイエローカードが出されますか？

無謀なファウルでイエローカードが出されます。戦術的なファウルであるSPAよりも無謀であることの方がより重大です。

ファウルが行われたものの、ファウルされたチームがボールを保持していたら？

レフェリーは、プレーを続けさせることができます（アドバンテージの項をご覧ください）。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ハンドの反則

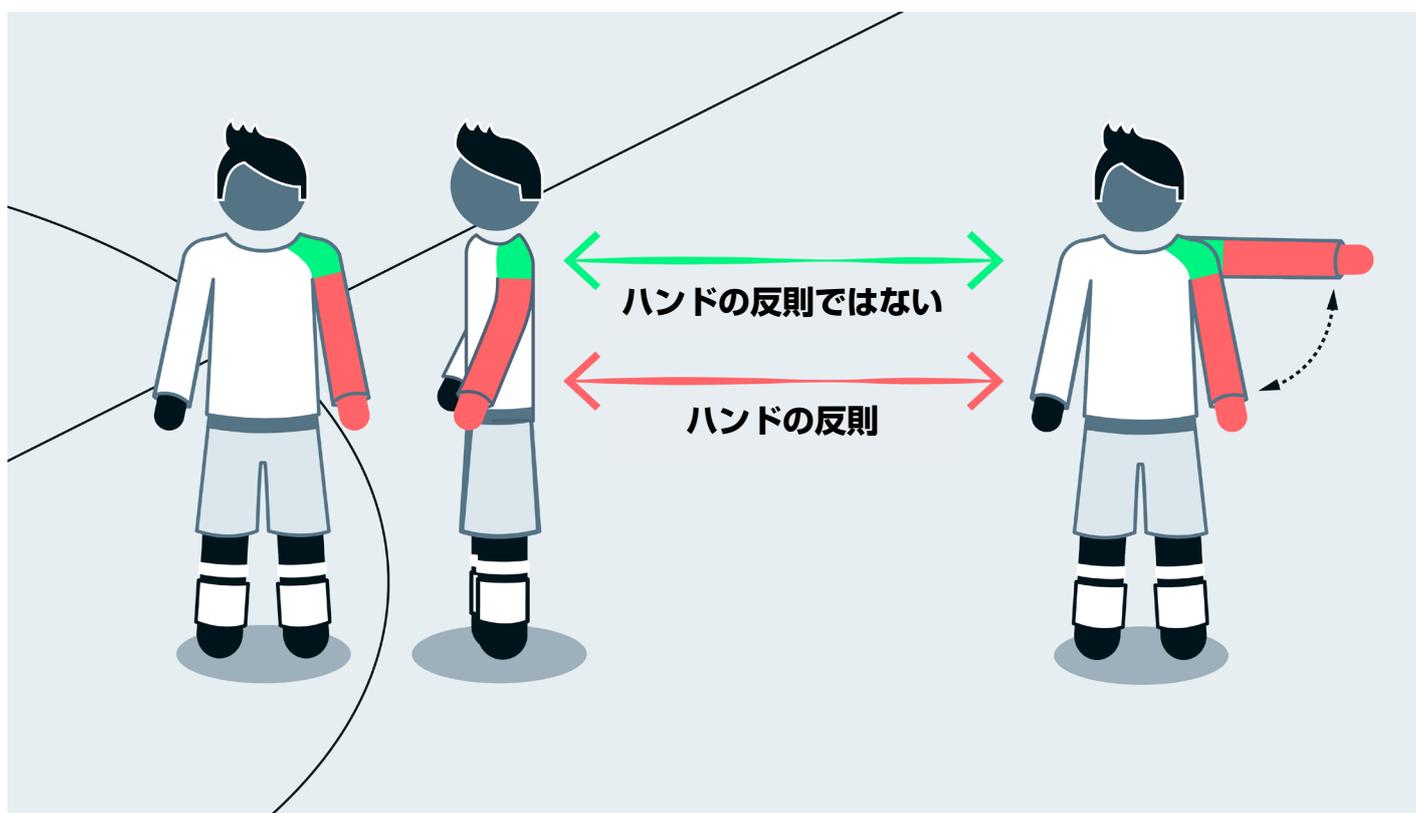
定義

ハンドの反則とは、手や腕でボールに不正に触れることです。しかし、ボールが選手の手や腕に触れたことで自動的にハンドの反則となるわけではありません。

選手（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）が次のようなことを行ったら、ハンドの反則となります。

- 意図的に手や腕でボールに触れる。
- 手や腕が不自然に体を大きくして、手や腕がプレーの一環としては妥当ではないと判断される位置にあったときに、ボールに触れる。
- 偶発的であっても、手や腕でボールに触れ相手チームのゴールに得点する、またはボールが手や腕に触れた直後に得点する。

*ハンドの反則の対象となる体の部位は、脇の下の最も奥の位置から手までです。



ハンドの反則は、直接フリーキック（反則が自分のペナルティーエリア内であった場合は、ペナルティーキック）で罰せられます。

ゴールキーパーは、バックパスやスローインからのボールを手や腕で受けるなど一部の状況を除き、自分のペナルティーエリア内でボールに触れたり、ボールを取ったり、保持するために手や腕を使うことができます（ゴールキーパーのセクションをご覧ください）。

前ページより

ハンドの反則

こんなことが起きたならば？

選手が倒れるときに、体と地面の間にある体を支える腕にボールが当たったら？

ハンドの反則にはなりません。ただし、ボールが当たって直接相手のゴールに入る、またはその選手が当たった直後に得点した場合は、相手チームに直接フリーキックが与えられます

味方選手がけったりヘディングしたりしたボールが選手の手や腕に当たったら？

多くの場合、ハンドの反則にはなりません。ただし、ボールが当たって直接相手のゴールに入る、またはボールに当たった選手が直後に得点した場合は、相手チームに直接フリーキックが与えられます。

選手がけったりヘディングしたりしたボールが、自分自身の手や腕に当たったら？

ハンドの反則にはなりません。ただし、ボールが当たって直接相手のゴールに入る、またはボールに当たった選手が直後に得点した場合は、相手チームに直接フリーキックが与えられます。

守備側選手が手や腕でボールを意図的に止めたのではなく、また、体を不自然に大きくするような位置にない手や腕にボールが当たりゴールに入らなかったなら？

ハンドの反則にはならず、プレーは続けられます。

選手が手や腕で得点しようとしたら？

相手チームに直接フリーキックが与えられます。たとえ、得点できなかったとしても、反則を行った選手にはイエローカードが出されます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

オフサイド

定義

(意図的かどうかにかかわらず) ボールが味方選手によってプレーされたり触れられたりしたときにオフサイドのポジションにいた選手がオフサイドの反則を行った場合、オフサイドとして罰せられます。

オフサイドポジション

選手は、体のいずれかの部分*が次の条件の両方にあてはまるとき、オフサイドポジションにいることになります。

- 相手チームのハーフ内にある (オフサイドポジションを判断するにあたり、ハーフウェーラインは相手チームのハーフとは考えない)。
- 次の2つより、相手選手のゴールラインの近くにある。
 - > ゴールキーパーを含む後方から2人目の相手選手。
 - > ボール。

*オフサイドポジションを判定するとき、ゴールキーパーを含むすべての選手の手と腕は含まれません。

選手のポジションは、味方選手がボールをプレーした、またはボールに触れた瞬間に判断されます。

オフサイドポジションではない

次の場合、選手はオフサイドポジションにいることにはなりません。

- 自分のハーフ内、またはハーフウェーライン上にいる。
- ゴールラインから見て2人目の守備側選手 (ゴールキーパーを含む) より後方、または同じレベルにいる。
- ボールより後方、または同じレベルにいる。
- オフサイドの反則をせずに、ただ相手選手のゴール内にいる (しかしながら、例えばゴールキーパーや守備側選手を妨害すればオフサイドの反則となる)。

他にどんな場合、選手はオフサイドの反則になりませんか？

オフサイドポジションにいても、次のような状況でボールを受けた場合はオフサイドの反則にはなりません。

- ゴールキーパーを含む相手選手によって、意図的にボールがプレーされたとき。ただし、ボールがゴールに入る、または近づくのを止めようとするようなセーブを除く。
- 相手選手の意図的なハンドの反則からボールを受けたとき。
- 次の再開方法からボールを直接受けたとき。
 - > スローイン。
 - > コーナーキック。
 - > ゴールキック。

オフサイドの反則

オフサイドの反則になるためには3つの条件があります。

- ボールをプレーする、または体のどの部位であれボールに触れることにより、プレーを妨害する。
- 次のいずれかによって相手選手を妨害する。
 - > 相手選手、特にゴールキーパーの視線を明らかにさえぎり、ボールをプレーする、またはプレーする可能性を妨げる。
 - > ボールに向かうことで相手選手にチャレンジする。
 - > 自分の近くにあるボールをプレーしようとしたことで、相手選手に影響を与える。
 - > 相手選手がボールをプレーする可能性に明らかに影響を与える明白な行動や動きをする。

前ページより

オフサイド

- ボールが次の状況になったときに、ボールをプレーして利益を得る、または相手選手を妨害する。
 - ＞ ボールが次のものに当たってはね返ってきた、または方向が変わった。
 - ゴールポストまたはクロスバー。
 - 相手選手。
 - レフェリーまたは他の審判員。
 - ＞ 相手選手によって意図的にセーブされた。つまり、ボールがゴールに入る、または近づくのを止めようとした。

オフサイドの反則になった場合、反則が起こった地点で相手チームに間接フリーキックが与えられます。これはオフサイドとなった選手自身のハーフ内で反則が起こった場合も同じです。

こんなことが起きたならば？

オフサイドポジションに選手がいたら？

オフサイドポジションにいたとしても、オフサイドの反則を行っていないければ罰せられません。

オフサイドの反則を行っていない、ただオフサイドポジションにいた選手がファウルされたら？

ファウルの方が罰せられます。

オフサイドポジションにいた選手が、オフサイドの反則になる前にファウルされたら？

ファウルの方が罰せられます。

選手が意図的にピッチを離れたら？

- 守備側選手の場合
 - ＞ オフサイドを判定するために、ピッチを離れた守備側選手はゴールライン上またはタッチライン上にいるものとみなされ、次にプレーが停止したときにイエローカードが出される。
- プレーにかかわっていない攻撃側選手の場合
 - ＞ プレーは続けられます。イエローカードは出されない。
- ピッチに戻ってプレーにかかわった攻撃側選手の場合
 - ＞ オフサイドポジションにいた場合、オフサイドの反則になり相手チームに間接フリーキックが与えられる。
 - ＞ オフサイドには関係なくピッチを離れたのであれば、相手チームに間接フリーキックが与えられ、イエローカードが出される。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

不満を示す / 異議、抗議、文句

定義

競技規則では、判定に対して不満を示す、文句を言う、または抗議することは、異議として考えます。異議は、言葉や行動（例えば、レフェリーに向かって走り寄ってくる、ジェスチャーをする、またはボールを遠くにけったり投げたりする）によって示されません。

行うべきこと・できること

選手、控え選手、監督、その他のチーム役員は、レフェリーとその他の審判員の判定をリスペクトする必要があります。

通常、レフェリーは、最初の過度ではない不満、不服、文句を自然な反応として受け止めます。

明らかに、また繰り返して言葉や行動もしくはジェスチャーで異議を示した場合、イエローカードで罰せられます。レフェリーが異議のためにプレーを止めた場合、相手チームに間接フリーキックが与えられます。

言葉やジェスチャーが攻撃的、侮辱的、または下品なものであった場合、レッドカードで罰せられなければなりません。

こんなことが起きたならば？

選手が言葉を発することはなかったが、レフェリーに向かって走り寄ることで明らかに異議を示したら？

イエローカードが出されます。

選手が言葉を発することはなかったが、ジェスチャーで明らかに異議を示したら？

イエローカードが出されます。

レフェリーが異議のためにプレーを止めた場合、反則をした選手への対応と再開の方法は？

間接フリーキックが相手チームに与えられ、反則をした選手にイエローカードが出されます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

フェイント

定義

フェイントとは、ボールをけるふりをしたり、けるのを遅らせたり、またはけらなかつたりして相手をだまそうとすることです。フリーキックやゴールキック、コーナーキックのときに、フェイントすることは認められています。また、ペナルティーキックのとき、キッカーは助走中に止まったり走り出したりすることができますが、助走が完了した後にフェイントすることは認められません。

行うべきこと・できること

フリーキックやゴールキック、コーナーキックにおいて、キッカーがキックフェイントする場合、ボールがけられるまで相手選手はボールから少なくとも9.15m（10ヤード）離れていなければなりません。

ペナルティーキックが行われるとき、キッカーは、

- ・助走中に止まったり、動いたりすることができます。
- ・助走が完了したならば、ボールをけるフェイントすることはできず、すぐにボールをけらなければなりません。

こんなことが起きたらば？

（フリーキック、ゴールキック、コーナーキック）

キッカーがボールをけるフェイントしたことで、相手選手がボールまで9.15m（10ヤード）以内に近づいてキックを妨げたら？

相手選手にイエローカードが出され、キックをやり直します。

（ペナルティーキック、またはPK戦の進行中）

キッカーが助走完了後にフェイントしたが、ボールをけらなかったら？

イエローカードが出されます。あらためて、キックを正しい手順により行います。

（ペナルティーキック、またはPK戦の進行中）

キッカーが助走完了後にフェイントして、ボールをけったら？

ペナルティーキックのとき：イエローカードが出され、相手チームに間接フリーキックが与えられます。

PK戦のとき：キッカーにイエローカードが出され、キックは失敗として記録されます。

ピッチに部外者または物 (外的要因) が入る

定義

試合中にピッチにいるべきでない人やあるべきでないものは、外的要因です。例えば、次のようなものです。

- 選手、控え選手、チーム役員または審判員ではない人（観客、ボールパーソンなど）。
- 動物。
- 観客が投げ入れたもの。
- 張り出した木の枝など。

行うべきこと・できること

レフェリーは、外的要因が試合、選手、レフェリーまたはその他の審判員の妨げにならないよう努めるべきです。

外部からの妨害により試合が止まったとき、止まる前に最後にボールに触れたチームにボールをドロップしてプレーを再開します（ドロップボールのセクションをご覧ください）。

こんなことが起きたら？

外的要因が試合の妨げになっていなかったら？

レフェリーは、試合を続けることができます。

外的要因が試合の妨げになっていたら？

レフェリーは、プレーを止め、外的要因をピッチから排除しなければなりません。ドロップボールでプレーを再開します。

ゴールに入りそうなボールが外的要因により妨害されたが、そのままゴールに入ったら？

守備側選手またはゴールキーパーがボールをプレーするのを妨げていない場合、得点が与えられます。

ペナルティーキック（PK戦の進行中も含む）で、ボールがゴールやゴールキーパーのところにとどく前に外的要因により妨害されたら？

キックをやり直します。

ペナルティーキックで、ボールがゴールポスト、クロスバーまたはゴールキーパーに当たってはね返った後に外的要因により妨害されたら？

ペナルティーキック：ドロップボールでプレーを再開します。

PK戦：キックは失敗として記録されます。

前ページより

ピッチに部外者または物 (外的要因) が入る

選手が外的要因に対して反則を行ったため、レフェリーがプレーを止めたら？

ドロップボールでプレーを再開します。ただし、選手がレフェリーの承認なくピッチを離れて反則をしたときは、間接フリーキックが与えられます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

控え選手または チーム役員がピッチに入る

定義

控え選手、交代して退いた選手、チーム役員（監督、ドクター、トレーナーなどを含む）は、レフェリーの承認なくピッチに入ることできません。

行うべきこと・できること

控え選手、交代して退いた選手およびチーム役員は、ベンチまたはテクニカルエリア（設置されている場合）内に留まっていなければなりません。

テクニカルエリアがない場合、タッチライン側のピッチの外にいななければなりません。

重傷など緊急の場合を除き、チーム役員他は、レフェリーの合図を受けた後にのみピッチに入ることができます。

負傷または用具の交換などでピッチの外に出た選手は、ピッチに戻るためにはレフェリーからの合図を待たなければなりません。ボールがインプレー中であってもレフェリーの合図があればピッチに戻ることができます。

試合の停止中、選手はゴールラインまたはタッチラインからピッチに戻ることができますが、ボールがインプレーの場合は、タッチラインからのみピッチに戻ることができます。

こんなことが起きたならば？

控え選手、交代して退いた選手または負傷や用具の交換のためにピッチの外に出ていた選手が、主審の承認なくピッチに入ったら？

試合を妨害しなかった場合：

- レフェリーは、試合を続けることができる。
- 試合が停止されたときに、主審は反則を行った控え選手などに、次のように対応する。
 - 主審の承認なくピッチに入ったため、イエローカードを出す。
 - ピッチに入ったのが控え選手または交代して退いた選手ならば、ピッチから退出させる。

試合を妨害した場合：

- アドバンテージが適用できる場合を除き、レフェリーはプレーを止め、直接フリーキック（反則を行った選手のペナルティーエリアで妨害があった場合はペナルティーキック）を与える。
 - 妨害したのが選手であった場合、承認なくピッチに入ったことでイエローカードを出す。
 - 無謀なタックルやレフェリーへの異議などの他の反則も行った場合、2枚目のイエローカードを出し、そしてレッドカードを出す。
 - 乱暴な行為、著しく不正なプレー、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といった退場となる反則を行った場合、レッドカードを出す。
 - 妨害したのが控え選手または交代して退いた選手だった場合、必要な懲戒処置をしてピッチから退出させる。

前ページより

控え選手または チーム役員がピッチに入る

チーム役員がピッチに入り、試合を妨害したら？

- アドバンテージが適用される場合を除き、レフェリーはプレーを止め、直接フリーキック（反則を行ったチーム役員のペナルティエリアで妨害が行われた場合はペナルティキック）を与える。
 - × レフェリーの承認なくピッチに入って妨害したことで、レッドカードを出す。
 - × レッドカードを出された役員は、その後、ピッチとその周辺のエリアから離れなければならない。

例外：

控え選手、交代して退いた選手、チーム役員または負傷や用具の交換などでピッチの外に出た選手が、主審の承認なくピッチに入り、自分達のゴールに入りそうなボールを止めようとしたがボールはゴールに入った。これが、守備側選手またはゴールキーパーがボールをプレーするのを妨げていなかったのであれば、得点は認められます。

チームが得点したが、その直前に攻撃側チームの控え選手、交代して退いた選手、チーム役員または負傷や用具の交換などでピッチの外に出た選手が、主審の承認なくピッチに入り試合を妨害した。レフェリーが試合再開前に気づいたら？

レフェリーは、次のように対応しなければなりません。

- 得点を取り消す。
- 適切な懲戒処置を取る（選手、控え選手、交代して退いた選手にはイエローカード、チーム役員にはレッドカードが出される）。
- 控え選手、交代して退いた選手、チーム役員をピッチから退出させる（チーム役員はピッチの周辺のエリアにいることもできない）。
- 妨害が行われた地点から、直接フリーキックでプレーを再開する。

試合再開後、レフェリーが反則に気づいた場合、次のように対応しなければなりません。

- 得点を認める。
- ボールがインプレー中ならば、プレーを止める。
- 適切な懲戒処置を取る。選手、控え選手、交代して退いた選手にはイエローカード、チーム役員にはレッドカードが出される。
- 控え選手、交代して退いた選手、チーム役員をピッチから退出させる（チーム役員はピッチの周辺のエリアにいることもできない）。
- 試合を止めた理由に応じて、ドロップボールまたはフリーキックで試合を再開する。
- 試合終了後、競技会主催者に報告書を提出する。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

オブストラクション / 進行を遅らせる

定義

オブストラクション（進路妨害）または相手選手の進行を遅らせるとは、選手が自分の体を不正にを使って、相手選手がボールに近づいたり、プレーしたりするのを妨げることです。

行うべきこと・できること

すべての選手は、ピッチ上でそれぞれ自分のポジションをとることができます。

ボールがプレーできる距離（プレーイングディスタンス）内であれば*、ボールを取られないように相手とボールの間に自分の体を置くことができます。ボールとの間に自分の体を置いている選手に対して、相手選手は正しい方法で（肩と肩で）チャージすることが認められています。

*プレーできる距離（プレーイングディスタンス）とは、選手が足や脚を伸ばしたり、ジャンプしたりすることでボールに触れることができる距離のことです（ゴールキーパーについては、手や腕も含まれます）。

相手選手の進路を妨害した場合、レフェリーを次のようにします。

- 相手選手との身体的接触があった場合、直接フリーキックを与える。
- 相手選手との身体的接触がない場合、間接フリーキックを与える。

こんなことが起きたならば？

オブストラクション（進路妨害）によって、大きなチャンスとなる攻撃を阻止したら？

フリーキックが与えられ、イエローカードが出されます。

オブストラクション（進路妨害）によって、得点、または相手選手の決定的な得点の機会を阻止したら？

フリーキックが与えられ、レッドカードが出されます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

シミュレーション

定義

シミュレーションとは、レフェリーから次のような判定を引き出すように、偽った行動したり、大げさにふるまったりすることでレフェリーを欺こうとすることです。

- フリーキックやペナルティーキック。
- 相手選手にレッドカードやイエローカード。

様々なシミュレーション

選手は、次のように、様々な方法でシミュレーションの反則を行うことがあります。

- 次のようなふりをする。
 - > フリーキックやペナルティーキックを得るため、ファウルされたふりをする。
 - > 相手選手にレッドカードやイエローカードが出されるようにするため、けられた、または、殴られたふりをする。
- 次のように大げさにふるまう。
 - > ファウルの程度を大げさに見せる。
 - > けられたり、押されたりしたときの強度や影響を大げさに見せる。
- 次のように、ファウルされたり、押されたりした後、接触があったところとは違う部位をおさえる。
 - > 足首にファウルされたのに、膝をおさえる。
 - > 胸を押されたのに、頭や顔をおさえる。

こんなことが起きたならば？

シミュレーションの反則を行ったら？

- 反則としてプレーが止められた場合、間接フリーキックが与えられる。
- イエローカードが出される。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ふさわしくない行為 / 攻撃的、侮辱的、 または下品な発言や行動

定義

攻撃的、侮辱的、または下品な発言や行動に対しては、レッドカードが出されなければなりません。

差別的な発言またはふるまいは、攻撃的、侮辱的、または下品なものとして扱われなければなりません。

行うべきこと・できること

選手がふさわしくない言葉を使ったとき、レフェリーはそれが次のどれに当てはまるかを判断しなければなりません。

- 攻撃的、侮辱的または下品ならば「レッドカード」。
- 反スポーツ的行為ならば「イエローカード」。
- 許容できるならば「注意でカードなし」。

選手が次のような発言や行動をしたとき、レッドカードが出されなければなりません。

- 攻撃的、侮辱的、または下品な言葉を使う。
- 下品なジェスチャーをする。
- 暴力的または攻撃的にふるまう、または行動する。

その他

定義

ファウルやハンドの反則以外にも、直接または間接フリーキックが与えられる反則があります。その多くは、相手選手に対して行われるファウルではなく、単に競技規則に反するその他の反則で、場合によってはレッドカードやイエローカードが出されます。

直接フリーキックが与えられる反則

- レフェリーの承認なくピッチに入る、または戻って、試合や相手選手を妨害する。

間接フリーキックが与えられる反則

- オフサイドの反則。
- 言葉による反則、特に不満を示す、抗議する、ののしるなど。
- 言葉によって相手選手を惑わす（よくあるのは、ボールをプレーしようとする相手の気をそらす言葉）。
- レフェリーから次のような判定を引き出すように、シミュレーションやダイブを行ったり、大げさにふるまったりする。
 - ＞ フリーキックやペナルティーキック。
 - ＞ 相手選手へのレッドカードやイエローカード。
- フリーキック、コーナーキック、ゴールキック、ペナルティーキック、スローインまたはキックオフを行った選手が、（どちらかのチームの選手であっても）他の選手がボールに触れる前に再びボールに触れる。
- レフェリーの承認なく、ピッチに入る、離れる、または戻ったが、試合や相手選手を妨害していない。
- フリーキックが行われたとき、守備側チームが3人以上の選手でつくる「壁」から、攻撃側チームの選手が1m（1ヤード）以上離れない。
- ゴールキーパーが次のようなことを行う。
 - ＞ 手や腕で6秒を超えてボールを持つ。
 - ＞ ボールを手放した後、他の選手がボールに触れる前に、再び手や腕でボールに触れる。ただし、セーブした後を除く。
 - ＞ ボールが味方選手によってゴールキーパーに意図的にけられた（バックパスされた）ボールに手や腕で触れる。
 - ＞ 味方選手によってスローインされたボールに直接、手や腕で触れる。
- バックパスルールで罰せられることを避けるために、ボールを足ですくい上げ、頭や胸などを用いてゴールキーパーにボールをパスできるよう、意図的なトリックを使う。
- ピッチへの不正なマーキング
- 不正な、または反スポーツ的なふるまい
- 試合や試合の参加者に対するリスペクトに欠けた行為
- ペナルティーキック時の行為
 - ＞ キッカーが助走完了後にフェイント（ボールをけるふり）する。助走が完了するのは、キックしない方の足（立足）がペナルティースポット近くに置かれたときである。
 - ＞ キックが行われる前に攻撃側選手がペナルティーエリアに入り、キックが失敗した、またはセーブされた。
 - ＞ キッカー以外の選手がキックを行う。
 - ＞ ボールが後方にけられる。
- 選手がレッドカードや2枚目のイエローカードで退場を命じられるべき反則があったにもかかわらず、レフェリーがアドバンテージを適用し、その後、退場となるべき選手がプレーにかかわる。
- 選手が、ピッチの外で、控え選手を含む味方選手、または自分のチーム役員に反則を行う。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

フリーキック

定義

直接フリーキックと間接フリーキックは、選手、控え選手、交代して退いた選手、退場となった選手またはチーム役員が反則を行ったときに、相手チームに与えられます。

直接フリーキックとなる反則が、反則を行った選手側のペナルティーエリア内で行われた場合、ペナルティーキックが与えられません。

直接フリーキックからは、他の選手がボールに触れなくても、直接得点することができます。

間接フリーキックからは、ボールがゴールに入る前に、味方相手にかかわらず、他の選手がボールに触れた場合のみ、得点することができます。

行うべきこと・できること

間接フリーキックを与えた場合、レフェリーは片腕を頭上に上げ、キックが行われた後次の状況になるまで、片腕を上げ続けます。

- ボールがアウトオブプレーになるか、味方相手にかかわらず、他の選手がボールに触れる。
- ボールが直接、ゴールに入る見込みがなくなる。

フリーキックは、反則の起きた場所から行われます。ただし、次の場合を除きます。

- ゴールエリア内で行われた反則
 - > 守備側チームのフリーキックは、ゴールエリア内であれば、どこからでも行うことができる。
 - > 攻撃側チームの間接フリーキックは、反則が起こった地点に最も近いゴールラインに平行なゴールエリアのライン上で行われる。
- 主審の承認なくピッチから離れる、ピッチに入る、または復帰するという反則があった場合、ピッチから離れるなどの反則を行った選手がプレーを妨害した場合を除き、フリーキックはプレーが止められたときにボールのあった位置から行われる。
- ピッチの外で反則が起きた場合、フリーキックは、反則の起きた地点に最も近い境界線上で行われる。なお、直接フリーキックとなる反則が起き、フリーキックの位置が反則を行った選手側のペナルティーエリア内の境界線上であった場合、ペナルティーキックが与えられる。

フリーキックが行われるとき

- ボールは、
 - > 静止していなければならない。
 - > けられて明らかに動いたときにインプレーになる。
- ボールがインプレーになるまで、すべての相手選手は次の位置にいなければならない。
 - > ボールから少なくとも9.15m（10ヤード）離れなければならない。ただし、ゴールラインから9.15m（10ヤード）より近い位置から間接フリーキックが行われるときに、自分のゴールポスト間のゴールライン上に立つ場合を除く。
 - > 守備側チームのペナルティーエリア内で守備側チームのフリーキックが行われるときには、ペナルティーエリアの外にいなければならない。
- 守備側チームが3人以上の選手で壁をつくった場合、ボールがインプレーになるまで、攻撃側チームのすべての選手は、壁から少なくとも1m（1ヤード）離れなければならない。
- キッカーは、他の選手がボールに触れるまで再びボールに触れることはできない。

前ページより

フリーキック

こんなことが起きたならば？

直接フリーキックが、他の選手に触れることなく相手のゴールに入ったら？

得点が認められます。

間接フリーキックからのボールが、相手味方にかかわらず、他の選手に触れることなく、相手のゴールに入ったら？

相手チームにゴールキックが与えられます。

直接または間接フリーキックからのボールが、他の選手に触れることなく、キッカー側のゴールに入ったら？

相手チームにコーナーキックが与えられます。

レフェリーが間接フリーキックを与えたが、腕を上げるシグナルを忘れ、相手味方にかかわらず、ボールが他の選手に触れることなくゴールに入ったら？

フリーキックをやり直します。

キックするときにボールが動いていたら？

フリーキックをやり直します。

違う場所からフリーキックが行われたら？

フリーキックをやり直します。

他の選手がボールに触れる前に、キッカーが再びボールに触れたら？

相手チームに間接フリーキックが与えられます。ただし、手や腕でボールに触れてハンドの反則になった場合、直接フリーキックが与えられます。キッカー側のペナルティーエリア内でハンドの反則になった場合、ペナルティーキックが与えられますが、キッカーがゴールキーパーであったならば、間接フリーキックが与えられます。

2度目に触れたことで相手の大きなチャンスとなる攻撃を阻止した場合、イエローカードが出されます。

2度目に触れたことで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、レッドカードが出されます。

フリーキックをするときに、キッカーがフェイントしたら？

問題ありません。

フリーキックが行われるとき、相手選手がボールから9.15m（10ヤード）以上離れないで、キックを妨害したら？

レフェリーがアドバンテージを適用しない限り、キックをやり直します。反則を行った選手にイエローカードが出されます。

前ページより

フリーキック

相手選手がフリーキックの位置から9.15m（10ヤード）以上離れていなかったが、離れる時間がなくキックがすばやく行われたら？

妨害がない場合、プレーを続けます。

相手選手がフリーキックを妨害した場合、フリーキックをやり直します。

フリーキックが行われ、その後、相手選手がボールをインターセプトした場合であっても、プレーを続けます。

守備側チームのペナルティーエリア内で守備側チームにフリーキックが与えられたが、キックが行われる前に相手選手がペナルティーエリア内に入って、または留まって、キックを妨害したら？

レフェリーがアドバンテージを適用しない限り、キックをやり直します。

守備側チームのペナルティーエリア内で守備側チームにフリーキックが与えられたが、キックがすばやく行われたため、ペナルティーエリア内に相手選手が残っていたら？

妨害がない場合、プレーを続けます。

相手選手がフリーキックを妨害した場合、フリーキックをやり直します。

フリーキックが行われ、その後、相手選手がボールをインターセプトした場合であっても、プレーを続けます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

ペナルティーキック

定義

ペナルティーキックは、守備側の選手が自分のペナルティーエリア内で直接フリーキックとなる反則（よくあるのは、ファウルまたはハンドの反則）を行ったときに、相手チームに与えられます。ペナルティーキックから直接、得点することができます。

行うべきこと・できること

ゴールキーパーとキッカー以外のすべての選手は、ペナルティーエリアの外側、またペナルティースポットから9.15m（10ヤード）の距離に描かれたペナルティーアークの外側にもいなければなりません。ボールがインプレーになるまで、つまり、ボールがけられ、明らかに動くまで、ペナルティーアークまたはペナルティーエリアの中に入ることはできません。

ボールは、ペナルティースポット上に置かれて、静止していなければなりません。

ゴールキーパーは、

- ボールに面していなければならない。
- 両ゴールポストの間のゴールライン上にいなければならない。
- ボールがけられるまで、少なくともそれぞれの足の一部がゴールラインに触れているか、ゴールラインの上方に位置させていれば、ゴールラインにそって動いたり、ジャンプしたりすることができる。
- 不正にキッカーを惑わすような行動をしてはならない。例えば、キックを遅らせる、ゴールポスト、クロスバーまたはゴールネットに触れる。
- ボールがけられるとき、少なくとも片足の一部がゴールラインに触れているか、ゴールラインの上方、または後方に位置していれば、ゴールラインから飛び出すことができる。

キッカーは、

- 誰がキックを行うのかをレフェリーとゴールキーパーが見分けられるように、キッカーは明らかに特定されなければならない。
- ボールに向かって助走する間、止まったり、再び走り出すことができる。
- 助走完了後に、止まったり、フェイント（ボールをけるふり）してはならない。助走完了後、直ぐにボールをけらなければならない。
- 前方にけらなければならない（ボールがゴールに向かうのであれば、バックヒールでけることもできる）。
- 他の選手が触れるまで、ボールに再び触れることはできない。

レフェリーは、

- ボールがペナルティースポット上に置かれていることを確認し、すべての選手が正しい位置にいることを確かめる。
- キックの笛を吹く。
- キッカーとゴールキーパーを注意深く監視する。副審は通常、ゴールキーパーを監視、またボールがゴール内のゴールラインを越えたかどうかを確認することで、レフェリーを援助する。
- キックを始める前に、前半、後半を終了する時間になったとしても、時間を延長してキックを行わせる。

ペナルティーキックを行うために前半、後半を延長した場合、キックが行われた後、次のようになったときに前半、後半を終了します。

- レフェリーが、攻撃側チームよる反則が行われたことでプレーを止めた。または、
 - ボールがゴールに入った。
 - ボールの動きが止まった（ゴールキーパーが保持したときも含む）。
 - ゴールキーパー、ゴールポスト、クロスバーまたはコーナーフラッグポストからはね返り、ボールがゴールに入る可能性がなくなった。
 - ボールがアウトオブプレーになった。
 - キックが行われた後、守備側のゴールキーパー以外の選手がボールに触れた。

前ページより

ペナルティーキック

こんなことが起きたならば？

キックが行われたとき、ボールが動いていた、またはペナルティースポット上に置かれていなかったら？

キックが成功した場合でも：キックをやり直さなければなりません。
キックが失敗した、またはセーブされた場合でも：キックをやり直さなければなりません。

ボールがけられる前に、守備側選手がペナルティーアークやペナルティーエリアに入ったら？

キックが成功した場合：得点が認められます。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：キックをやり直さなければなりません。

ボールがけられる前に、攻撃側選手がペナルティーアークやペナルティーエリアに入ったら？

キックが成功した場合：キックをやり直さなければなりません。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：間接フリーキックが与えられます。

ボールがけられる前に、攻撃側選手と守備側選手の両方がペナルティーエリアやペナルティーアークに入ったら？

キックが成功した場合：キックをやり直さなければなりません。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：キックをやり直さなければなりません。

ボールがけられる前に、ゴールキーパーがゴールラインから離れたら？

キックが成功した場合：得点が認められます。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：キックがセーブされた場合、やり直さなければなりません。その試合での最初の反則については、ゴールキーパーに注意が与えられ、それ以降の反則にはイエローカードが出されます。ただし、ボールがゴールから外れたりはね返ったりしても、ゴールキーパーの動きがキッカーに影響を与えていなかったならば、キックはやり直しません。

キッカーが助走完了後にフェイントし、ボールをけったら？

キックが成功した場合：間接フリーキックが与えられ、キッカーにイエローカードが出されます。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：間接フリーキックが与えられ、キッカーにイエローカードが出されます。

キッカーが助走完了後にフェイントしたが、ボールをけらなかったら？

キッカーにイエローカードが出され、キックをやり直さなければなりません。

キッカーが助走中に止まり、再び動き出してボールをけったら？

キックが成功した場合：得点が認められます。
キックが失敗した、またはセーブされた場合：試合は続けられ、ボールがアウトオブプレーになったら、ゴールキックまたはコーナーキック、あるいはスローインとなります。

前ページより

ペナルティーキック

相手味方にかかわらず、他の選手が触れる前に、キッカーがボールに再び触れたら？

キックが成功した場合： 間接フリーキックが与えられます。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： 間接フリーキックが与えられます。

キッカーがボールを前方にけらなかつたら？

キックが成功した場合： 間接フリーキックが与えられます。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： 間接フリーキックが与えられます。

キッカーとゴールキーパーの両方が反則を行ったら？

キックが成功した場合： 守備側チームに間接フリーキックが与えられ、キッカーにイエローカードが出されます。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： 守備側チームに間接フリーキックが与えられ、キッカーにイエローカードが出されます。

特定されたキッカーではなく、キッカーの味方選手がキックを行ったら？

キックが成功した場合： 間接フリーキックが与えられ、キックを行った選手にイエローカードが出されます。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： 間接フリーキックが与えられ、キックを行った選手にイエローカードが出されず。

ボールがゴールまたはゴールキーパーにとどく前に破裂したら？

キックが成功した場合： キックをやり直さなければなりません。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： キックをやり直さなければなりません。

ボールがゴールにとどく前に、ボールが外部から妨害されたら？

キックが成功した場合： キックをやり直さなければなりません。ただし、ゴールキーパーがゴールに入りそうなボールをセーブできなかったとみなされる場合は除かれます。

キックが失敗した、またはセーブされた場合： キックをやり直さなければなりません。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

イエローカード

定義

イエローカードは、警告をされる人に示されるカードです。イエローカードは、選手、控え選手、交代して退いた選手、監督、その他のチーム役員が行った反則に対して出すことができます。

カードが出されるとき

選手やチーム役員は、レフェリーが試合開始のためにピッチに入った時から試合終了後ピッチを離れるまで、イエローカードを出されることがあります。ハーフタイム、延長戦前の休憩、延長戦および延長戦のハーフタイム、またPK戦を含みます。

レフェリーが試合前にゴールやラインなどの点検のためピッチに入ったときから試合開始のためにピッチに入るまでの間にイエローカードとなる反則をしたとしても、イエローカードは出されません。試合後、競技会主催者に報告されますが、イエローカードが出されていない状態で試合が開始されます。つまり、試合中にその選手にイエローカードが出されたとしても、同じ試合での2枚目のイエローカードとして退場を命じられることはありません。

競技会によっては、イエローカードにより選手は短い時間の退場を命じられ、その後プレーに復帰する場合があります（シンビン（一時的退場）のセクションをご覧ください）。

レフェリーがイエローカードを出す理由はさまざまですが、競技規則では、その多くを「反スポーツ的行為」として分類していません。

選手、控え選手または交代して退いた選手によるイエローカードとなる反則は、ほとんどが次のようなものです。

- 無謀なチャレンジ（ファウル）を行う。
- 時間を浪費する。
- ファウルやハンドの反則などで、相手チームの大きなチャンスとなる攻撃を妨害する。ただし、ボールをプレーしようと試みて、相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害する反則を行ったことに対してペナルティーキックが与えられた場合、カードは出されません。
- ボールにプレーしようと試みる、またはボールに向かうことで（相手選手に）チャレンジして、相手チームの決定的な得点の機会を阻止する反則を行ったことに対して、レフェリーがペナルティーキックを与える。
- 言葉で、またはジェスチャーや行動によって、レフェリーまたは他の審判員に異議を示す。
- フリーキック、コーナーキック、ドロップボール、またはスローインのとき、規定の距離を守らない。
- 繰り返しファウルを行う（反則の回数は、特に定められていない）。
- ペナルティーキックやフリーキックを得るためにシミュレーションをする、または、相手選手にレッドカードやイエローカードが出されるように大げさにふるまう。
- 得点を過度に喜ぶ。例えば、シャツを脱ぐ、フェンスによじ登る、観客席の中に入る、相手選手をあざ笑う、マスクを顔につける、またはシャツを頭にかぶるといった行為である。

その他、選手、控え選手、または交代して退いた選手によるイエローカードとなる反則には、次のようなものがあります。

- 試合や相手選手に対してリスペクトに欠ける行為を行う。
- 手や腕を使って得点しようとする（例え失敗したとしても）。
- レフェリーの承認なくピッチに入る、復帰する、または離れる。
- プレー中、またはレフェリーの承認を得ずにゴールキーパーと入れ替わる。
- ピッチ上に不正なマークをつける。
- レフェリーからピッチを離れる承認を得た後、ボールをプレーする。
- バックパスルールで罰せられることを避けるために、ボールを足ですくい上げ、頭や胸などを用いてゴールキーパーにボールをパスできるように、意図的なトリックを使う。（前述）
- 言葉で相手選手を惑わす。

前ページより

イエローカード

チーム役員によるイエローカードとなる反則には、次のようなものがあります。

- ベンチまたはテクニカルエリアから、出続けている。
- 自分のチームのプレーの再開を遅らせる。
- (大きな対立をすることなく) 相手チームのテクニカルエリアに入る。
- テクニカルエリアを出ずに、レフェリーまたはその他の審判員に異議を示す。
- 相手にレッドカードやイエローカードを出すように求め続ける。
- VARレビューの「TVシグナル」を過度に示す。
- 対立的な態度で行動をする。
- 容認できない行為をし続ける。
- 試合や相手選手に対するリスペクトに欠ける行為を行う。

ベンチやテクニカルエリアにいる人がイエローカードになる反則を行ったが、誰が行ったかを特定できない場合、(チームのリーダーであり、またベンチやテクニカルエリアにいる選手、控え選手、チーム役員の責任者である) 監督にイエローカードが出されなければなりません。

イエローカードは、ボールがインプレー中ではなく、試合が止まっている間に出されなければなりません。

レフェリーがイエローカードとなる反則に対してアドバンテージを適用した場合、カードは次に試合が止まったときに出示されなければなりません。しかし、その反則が大きなチャンスとなる攻撃を阻止 (SPA) しようとしたものであった場合、アドバンテージによって大きなチャンスとなる攻撃が続いたことから、カードは出されません。

出されたすべてのイエローカードの詳細については、試合後に競技会主催者に報告されなければなりません。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

レッドカード

定義

レッドカードは、退場を命じるときに出されるカードです。レッドカードは、選手、控え選手、交代して退いた選手、監督およびその他のチーム役員が行った反則に対して出すことができます。

カードが出されるとき

選手やチーム役員は、レフェリーが試合前にゴールやラインなどの点検のためにピッチに入ったときから試合終了後にピッチを離れるまで、退場が命じられることがあります。これは、ハーフタイムや延長戦前の休憩、延長戦、延長戦のハーフタイムおよびPK戦を含みます。

試合開始のためにピッチに入る前に、選手がレッドカードになる反則を行った場合、レッドカードは出されませんが、その選手は試合に出場することはできません。試合後、この反則について競技会主催者に報告されます。

試合開始前に選手が退場となる反則を行った場合の進め方は、次のようになります。

- チームリストが提出される前であった場合、その選手をチームリストに加えることはできず、また試合に参加させることもできない。
- チームリストの提出からキックオフまでの間であった場合、チームは、その選手を控え選手の1人と入れ替え、11人で試合を開始することができる。なお、チームは、控え選手を補充することはできないが交代の数を減らされることはない。

次の反則をした選手、控え選手、または交代して退いた選手には、レッドカードが出されます。

- 次により、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止する。
 - > ハンドの反則を行う（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）。
 - > ファウルをする（ボールをプレーしようとした、またはボールに向かうことで相手選手にチャレンジしたファウルにより、レフェリーがペナルティーキックを与え、イエローカードが出された場合を除く）。
 - > その他の反則を行う。
- 著しく不正なプレー（重大な/危険なファウル）を行う。
- 乱暴な行為（殴る、ける、頭突きなど）を行う。
- 人につばを吐く、または人をかむ。
- 攻撃的な、侮辱的な、もしくは下品な言葉を発する、または行動する。
- 同じ試合の中で2枚目のイエローカードを受ける。

次の行為をしたチーム役員には、レッドカードが出されます。

- ボールを放さない、ボールを遠くへける、相手選手をさえぎるなどによって、相手チームのプレーの再開を遅らせる。
- ベンチやテクニカルエリアを出て、またはピッチに入り、レフェリーやその他の審判員に異議を示す。
- 攻撃的な行動をとる、または試合や相手チームの選手を妨害する。
- 相手チームのベンチやテクニカルエリアに入り、攻撃的な行動をとる。
- 乱暴な行為（殴る、ける、頭突きなど）を行う。
- 人につばを吐く、または人をかむ。
- ピッチにものを投げ入れる、またはけり込む。
- 攻撃的な、侮辱的な、もしくは下品な発言をする、または行動をとる。
- 同じ試合の中で2枚目のイエローカードを受ける。
- 電子機器や通信機器を不正に使用し、不適切な行動をとる。

ベンチやテクニカルエリアにいる人がレッドカードになる反則を行ったが、誰が行ったかを特定できない場合、（チームのリーダーであり、またベンチやテクニカルエリアにいる選手、控え選手、チーム役員の責任者である）監督にレッドカードが出されなければなりません。

レッドカードは、ボールがインプレー中ではなく、試合が止まっている間に出されなければなりません。

前ページより

レッドカード

レフェリーが、レッドカードとなる相手選手の決定的な得点の機会を阻止（DOGSO）する反則に対してアドバンテージを適用した場合、アドバンテージによって攻撃が続いたことから、レッドカードではなくイエローカードが出されます。

レフェリーがレッドカードとなるその他の反則にアドバンテージを適用した場合の進め方は、次のようになります（対立が起こる可能性があるため、通常はアドバンテージを適用すべきではありません）。

- レッドカードは、次に試合が止まったときに出示しなければならない。
- または、レッドカードとなる反則を行った選手が再びプレーにかかわった場合、レフェリーはプレーを止め、間接フリーキックを与え、選手に退場を命じなければならない。

退場を命じられた選手などは、ベンチやテクニカルエリアを含むピッチの周辺から離れ、ロッカールームへ直行しなければなりません。

出されたすべてのレッドカードの詳細については、試合後に競技会主催者に報告されなければなりません。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

一時的退場 / シンビン

定義

ユースや子ども、年長者、障がい者およびグラスルーツのサッカーでは、シンビン（一時的退場）を用いることが認められており、イエローカードを受けた選手は、短い時間（競技会規定に定められているように、例えば、5分から10分）の退場となります。

すべてのイエローカードに対して、または特定のイエローカード（例えば、異議のみ）に対してのみシンビンを用いるかについて、競技会規定で定めます。

行うべきこと・できること

- 選手がシンビンとなる反則を行った場合、レフェリーはイエローカードを出し、両腕でベンチやテクニカルエリアを指し、選手がピッチを離れなければならないことを合図する。
- 選手はピッチを離れた後、シンビンの時間が終了し、レフェリーから戻るよう合図があるまで、（ベンチやテクニカルエリア内、またはチーム役員と一緒に）ピッチの外にとどまる。合図は、ボールがインプレーの時に出すこともできる。
- シンビンの時間は、選手がピッチを離れた後、試合が再開されるときに始まる。
- シンビン中に空費された時間があつた場合、その時間はシンビンの時間に追加される。
- 既にシンビンを経験した選手が、同じ試合で他のシンビンとなる反則を行った場合、再びシンビンが命じられる。2回目のシンビンの時間が終了したとしてもその選手は試合に戻ることはできないが、チームがすべての選手の交代を使いきっていない場合、控え選手と交代することができる。
- 特定のイエローカードに対してのみシンビンが用いられる競技会では、通常のイエローカードとシンビンとなるイエローカードが出された選手が、2枚目のイエローカードで退場を命じられることはない。

こんなことが起きたら？

選手がシンビン中に、判定に異議を示すなどといった反則を行ったら？

（反則に応じて）選手にレッドカードまたはイエローカードが出され、シンビンの時間が終わっても試合に戻ることはできません。

前半終了時にシンビンの時間が終了していない選手がいたら？

選手の残りのシンビンの時間は、後半開始時から適用されます。

試合終了時にシンビンの時間が終了していない選手がいて、延長戦になったら？

選手の残りのシンビンの時間は、延長戦の開始時から適用されます。

試合終了時にシンビンが終了していない選手がいて、PK戦になったら？

その選手は、PK戦に参加できます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

テクノロジー

ビデオアシスタントレフェリー (VAR) システム

定義

一部のトップレベルの競技会では、VARというシステムが用いられています。これは、資格があるビデオアシスタントレフェリー (VAR) が、重大な事象*のリプレー映像を見て、「見逃された重大な事象」ではないか、またはレフェリーが「はっきりとした、明白な間違い」をしていないかを確認するものです。

仕組み

VARは、次に関する事象のみを確認することができます。

- 得点か得点でないか。
- ペナルティーキックかペナルティーキックでないか。
- 退場 (2枚目のイエローカードによるものではない)
- 人(ひと)間違い (反則を行ったチームの別の選手にレッドカードやイエローカードが出される)

原則として、はっきりとした間違いである場合を除き、最初に下した判定は、変えられません。しかしながら、VARが「はっきりとした、明白な間違い」があった、または「見逃された重大な事象」があったと判断した場合、コミュニケーションシステムを通じてレフェリーに伝えられます。レフェリーは「TVシグナル」を示し、事象がレビューされていることを示します。

事象が事実に基づくものであった場合 (例えば、オフサイドポジションかどうか、ファウルがペナルティーエリアの内または外で行われたか)、レフェリーはVARからの情報に基づき、リプレー映像を見ずに間違いを修正することができます。これを「VARオンリーレビュー(VARO)」といいます。

事象がレフェリーの判断に関わるものであった場合 (例えば、レッドカードに見合う重大なファウル、またはハンドの反則であったか)、レフェリーはピッチサイドにあるレフェリーレビューエリア (RRA) に行き、モニターでリプレー映像を見ます。これを「オンフィールドレビュー」(OFR) といいます。多くの場合、スピードや角度を変えてリプレー映像を見た後、レフェリーは最初に下した判定を確定するか、または変更することになります。

詳しくは、[こちらをご覧ください](#)。

ゴールラインテクノロジー (GLT)

定義

ゴールラインテクノロジーとは、カメラやセンサー、コンピューターを使って、両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、自動的にレフェリーの時計やヘッドセットに1秒以内にシグナルを送るシステムです。シグナルを受けた後、レフェリーは、得点を認めることができます。

詳しくは、[こちら](#)をご覧ください。

半自動オフサイドテクノロジー (SAOT)

定義

半自動オフサイドテクノロジーは、ビデオ審判員とフィールドにいる審判員がより速く、より正確にオフサイドの判定を手助けするためのサポートツールです。

仕組み

この技術では、スタジアムに設置された専用のトラッキングカメラを使って、ボールと各選手のデータポイントを1秒間に何度も追跡し、ピッチ上の正確な選手の位置を計算することができます。集められたデータには、選手がオフサイドポジションにいるかどうかを判断するために必要な手足などの位置情報が含まれます。

規則/規定について

競技規則

「競技規則」は、サッカーにおいて、唯一公式に有効と認められる規定集として国際サッカー評議会（IFAB）によって毎年発行されています。

競技規則は、審判員、選手、サッカーに関わるすべての人のための公式ガイドラインであり、すべての参加者が確固たる拠り所を持つよう、非常に詳細に記載されています。しかし、競技規則は起こり得るであろうすべての状況について言及できないため、競技規則に記載されていないことが起きた場合、IFABはレフェリーが競技と競技規則の「精神」に基づき判定を下すよう求めています。多くの場合、「サッカーは何を求めているのか、何を期待しているのか」といった問いを投げかけられることになります。

FIFAワールドカップ™から子どもたちの試合まで、世界中のどんなレベルのサッカーにおいても、競技規則は同じです。これはとても大きな強みであり、いたるところで行われるサッカーのために維持され続けていかなければなりません。

競技規則は、IFABの公式言語である英語、フランス語、ドイツ語およびスペイン語で提供されており、各国サッカー協会のサポートにより、他の言語でも利用できるようになっています。

競技規則の変更は、通常3月に開催されるIFABの年次総会（AGM）において、IFAB会員の4分の3以上の賛成が必要となります。年次総会で承認された変更は、7月1日付で競技規則に組み込まれます。決定プロセスに関する詳細は theifab.com でご確認ください。

競技会規定

定義

競技規則に加えて、すべての競技会の試合（リーグ戦、カップ戦、ノックアウト方式など）には競技会規定が設けられ、それには競技に影響を与える重要な情報が含まれています。競技会規定は、サッカーのレベルに応じて異なります。

競技にとって重要な競技会規定とは？

競技会規定によっては競技規則の「競技規則の修正全般」に直接関係しているものもあり、競技会がグラスルーツ、ユース/子ども、障がい者、年長者のサッカーにおいては、幾つかの条文（ピッチ、ゴールおよびボールの大きさ、選手の交代の数、前後半の時間など）を変更できることになっています。

以下は競技会規定で定められる重要な項目で、レフェリー、その他の審判員、両チームのチーム役員は注意する必要があります。

• 試合（と延長戦）の時間

- ＞ 標準的な長さである前後半45分とするのか、延長戦15分を短くするかどうか
 - ユース/子どもや障がい者のサッカーの場合
 - キックオフが遅くなったり、悪天候になった場合など

• チームリスト

- ＞ 各チームがチームリストを次の人たちに提出しなければならないかどうか？
 - レフェリー。
 - 相手チーム。
- ＞ チームリストを提出する必要がある場合、次の点を考慮します。
 - 公式のチームリスト様式を用いるのか？
 - 署名が必要なのか？ 必要な場合、誰が署名するのか？
 - 例えばキックオフ30分前までなど、レフェリー（と相手チーム）にチームリスト提出締切時間はあるのか？
 - チームリスト提出後に、例えば、選手の病気や負傷などの場合に、リストを変更することは可能か？

• 控え選手

- ＞ 各チーム、
 - 何人の控え選手をチームリストに記載できるのか？
 - 何人の控え選手を試合中に使うことができるのか？
- ＞ 各チームは、交代回数を何回使えるか？ 最大3回である（ハーフタイム中の選手の交代は交代回数としてカウントしない）。通常、このルールはトップレベルのサッカーにのみ適用される。
- ＞ 延長戦において、もう1人の控え選手を使うことができるのか？ 使うことができる場合、もう1回の交代回数の追加が認められるのか？

• カップ戦やノックアウト方式の試合で、試合終了後に同点の場合

- ＞ どのようにして勝利チームを決めるか？
 - 延長戦を行い、その後、必要に応じてPK戦を行う。
 - 延長戦を行わず、PK戦のみ行う。
 - 延長戦やPK戦の前に、アウェーゴールルールを適用する。

• 競技会規定に含まれる可能性のあるその他の項目

- ＞ 次の場合、どのように対応するのか？
 - 両チームとも同じ色のシャツであった（どちらのチームが変更しなければならないのか）
 - レフェリー（または他の審判員）が到着しない、または審判を続けることができなくなった。
 - ピッチがプレー可能かどうか疑わしい（凍っている、雪に覆われている、水浸しになっているなど）。
 - 照明が消えた。

前ページより

競技会規定

- 観客に問題が生じた。
- 悪天候により、試合が止まった。
- VARまたはゴールラインテクノロジーが機能しなくなった。

こんなことが起きたならば？

競技会規定に違反することや、記載されていないことが起こったら？

できる限り直ちに対応します。

問題が解決しなかった場合、試合を開始または続行できるかどうかを判断する必要があります。

試合終了後、このことについて必ず競技会主催者に報告されなければなりません。

A dark blue background featuring a faint, stylized outline of a football (soccer ball) with its characteristic hexagonal and pentagonal panels. The lines are thin and light blue, creating a subtle watermark effect.

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD