

2025-26年 フットサル競技規則 主な改正

競技規則変更の概要

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

第1条 ピッチ

1 ピッチの表面

ピッチの表面は、平坦でかつ滑らかでなであり、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、木材でできたものであるべきであるまたは人工材質でできたものがよい。

(…)

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

2 ピッチのマーキング

(…)

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エンドラインという。それぞれのエンドラインのうち、各ゴールポストが通常置かれている位置の間をゴールラインとする。

(…)

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、ゴールエンドラインに対して直角に、また、ゴールエンドラインから5cmの間隔をあけて、マークを描かなければならない。このマークは、幅8cmで長さ40cmとする。

3 ピッチの大きさ

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

国際試合以外の試合で用いるピッチの大きさは、次のとおりである。

長さ(タッチライン)	最小 25m
	最大 42m
幅(<u>ゴールエンドライン</u>)	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(<u>ゴールエンドライン</u>)	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エンドラインとタッチラインの長さを設定することができる。

(…)

4 ペナルティーエリア

長さ6m 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エンドラインに直角に描く。これらの仮想ラインの端から最も近いタッチラインの方向に、ゴールポストの外側から半径6m 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 3.16m のラインによって結ぶ。これらのラインとゴールエンドラインに囲まれたエリアがペナルティーエリアである。

(…)

5 10m マーク

(…)

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

8 テクニカルエリア

(…)

安全

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

9 ゴール

ゴールを1基、それぞれのゴールエンドラインの中央に設置する。

(…)

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

(…)

クロスバーが修復できた場合、プレーは、プレーを停止した時にボールのあった位置からドロップボールにより再開される。ただし、守備側チームのパナルティーエリア内で、ボールに最後に触れたチームが攻撃側チームであった場合を除く(第8条参照)。

(…)

10 ゴールの移動

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

A=得点

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

ボールがゴールラインを越える前に意図的か偶発的にかかわらず、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、得点は認められなければならない。

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

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

(…)

・ボールがゴールに触れず、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(完全にゴールラインを越えた)ならば、得点は認められる。また、それが意図的であった場合、反則を行った競技者は警告されなければならない。

11 ピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレム

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

14 ピッチ周辺の広告

立型の広告は、少なくとも次のとおり離さなければならない。

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

15 BGM および効果音

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

第2条 ボール

3 欠陥が生じたボールの交換

ボールがインプレー中にボールに欠陥が生じた場合、プレーは停止され、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ボールによりして再開される。ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で、もとのボールに最後に触れたチームが攻撃側チームであってプレーが停止された場合を除く(第8条参照)。ゴールポストまたはクロスバーに当たった結果、ボールに欠陥が生じ、その後直接ゴールに入った場合のみが唯一の例外となる(本条6項参照)。

5 試合球以外のボールがピッチに入った場合

ボールがインプレー中、試合球以外のボールがピッチに入り、プレーを妨害した場合に限り、主審・第2審判は試合を停止しなければならない。プレー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、プレーはドロップボールにより再開されなければならない。ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で、もとのボールに最後に触れたチームが攻撃側チームであってプレーが停止された場合を除く(第8条参照)。

第3条 競技者

9 ピッチにいる部外者

(…)

次の者がプレーを妨害しており、プレーが停止された場合、

- ・ チーム役員、交代要員または退場となった競技者の場合、直接フリーキックまたはペナルティーキックによりプレーは再開され、ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。

(…)

10 得点があったときにピッチに部外者がいた場合

(…)

- 主審・第2審判は、部外者が次の場合、得点を認めてはならない。
 - 得点したチームの競技者、交代要員、退場となった競技者またはチーム役員であって、その部外者がプレーを妨害したならば、プレーは、部外者がいた位置から直接フリーキック、または妨害がペナルティーエリア内であった場合はペナルティーキックで再開される。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。

(…)

11 不正にピッチに戻る

(…)

主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーは次によって再開される。

- 妨害があった位置からの直接フリーキック、または、妨害がペナルティーエリア内であった場合は、ペナルティーキックで再開される。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。

(…)

第4条 競技者の用具**6 反則と罰則**

(…)

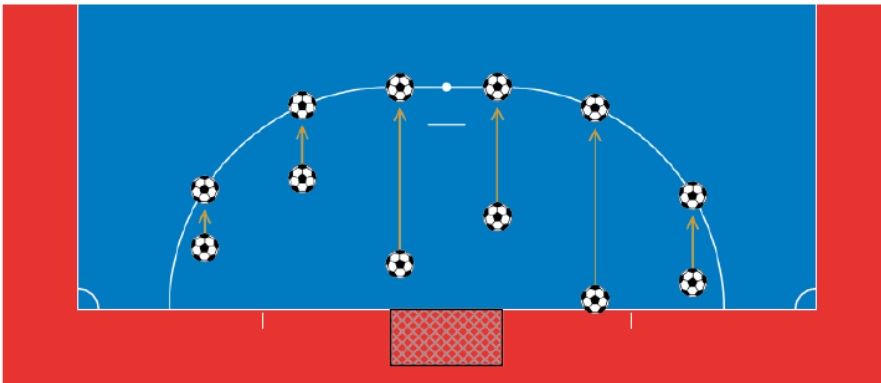
競技者が主審・第2審判の承認を得ずにピッチに再び入った場合、競技者は、警告されなければならない。警告をするために主審・第2審判がプレーを停止した場合、プレーを停止したときにボールがあった位置から行われる間接フリーキックが与えられる。ただし、妨害があった場合は、妨害があった位置から直接フリーキックを行う（ペナルティーエリア内で妨害があった場合は、ペナルティーキック）。ペナルティーキックが与えられた場合を除き、ファウルは、累積される。

第8条 プレーの開始および再開**2 ドロップボール****進め方**

プレーが停止されたときにボールがあった位置、または、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。ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で最後にボールに触れたのが攻撃側チームであった場合を除く。この場合、プレーが停止された、または、最後に競技者、外的要因または審判員に触れた位置から最も近いペナルティーエリアの境界線上で攻撃側チームの競技者の1人にボールをドロップする(下の図の通り)。

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

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



第9条 ボールインプレーおよびボールアウトオブプレー

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、ボールがゴールエンドラインまたはタッチラインを完全に越えた。
(…)

2 ボールインプレー

ボールは、(…)ピッチ内にある場合も常にインプレーである。

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

第12条 ファウルと不正行為

1 直接フリーキック

(…)

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

(…)

2 間接フリーキック

(…)

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

3 懲戒処置

(…)

警告となる反則

(…)

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

(…)

- ・ ゴールがゴールキーパーによって守られているときに、意図的なハンドの反則によってゴールに向かってボールを止める。

(…)

退場となる反則

競技者または交代要員は、次の反則のいずれかを行った場合、退場を命じられる。

- ・ 意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止する(自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く)、またはゴールを動かすもしくは転倒させる(ボールがゴールラインを越えることを阻止するときなど)。
- ・ 自分たちのペナルティーエリア外で意図的でないハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止する。
- ・ (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)ボールにプレーしようと試みず、またはボールに向かうことなく(相手競技者に)チャレンジしてフリーキックやペナルティーキックで罰せられる反則を行い、全体的にその反則を行った競技者のゴールに向かって動いている相手競技者の得点または決定的な得点の機会を阻止する。
- ・ ボールにプレーしようと試みて、またはボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジしてフリーキックで罰せられる反則を行い、全体的にその反則を行った競技者のゴールに向かって動いている相手競技者の得点または決定的な得点の機会を阻止する。

(…)

得点または決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)

競技者が、意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、反則が起きた場所にかかわらず、その競技者は退場を命じられる(自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く)。

(…)

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を含むアクティブな守備側フィールドプレーヤー競技者の位置と数
- ・ ゴールが「守られている」かどうか
- ・ アクティブな攻撃側競技者の位置と数

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

DOGSO とみなされる可能性がより高い状況は、次のとおりである。

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

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

ゴールが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、ゴールキーパーがペナルティーエリアの外で、ハンドの反則により相手の得点または決定的な得点の機会を阻止した場合、ゴールキーパーは退場となる反則を行ったと考える。

ゴールキーパーによってゴールが守られておらず、他の DOGSO の基準に合致していた場合で、アクティブな攻撃側競技者の数が、反則を行った競技者を除き、アクティブな守備側競技者の数と同じまたはより多い場合、DOGSO の状況にあると考える。

守備側競技者がボールにプレーしようとしみず、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジせずに反則を行い(例えば、押さえる、引っばる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなどで)、アクティブな攻撃側競技者の数が、反則を行った競技者を除き、アクティブな守備側競技者の数より多い場合、ゴールがゴールキーパーによって守られていたとしても、DOGSO の状況にあると考えなければならない。

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

要約表

反則の種類	反則の性質	相手の大きなチャンスとなる 攻撃を妨害または阻止する		得点または決定的な得点の機会 の阻止	
		ペナルティー エリア内 (PK)	ペナルティー エリア外(フリ ーキック)	ペナルティー エリア内 (PK)	ペナルティー エリア外(フリ ーキック)
ハンドの反則	意図的でない	懲戒の罰則 なし	YC	YC	RC
	意図的である	YC	YC	RC	RC
身体的反則	ボールをプレーしようと 試みる/チャレンジする	懲戒の罰則 なし	YC	YC	RC
	ボールをプレーしようと 試みない/チャレンジし ない	YC	YC	RC	RC

(…)

4 ファウルや不正行為後のプレーの再開

(…)

ボールがインプレー中、

(…)

- 交代要員、退場となった競技者もしくはチーム役員が、相手競技者もしくは審判員に対してピッチ外で反則を行った、または妨害した場合、プレーは、反則または妨害が起きたところから最も近い境界線上の地点から行うフリーキックで再開される。このフリーキックが直接フリーキックで、反則を行った競技者のペナルティーエリア内の境界線エンドライン上の地点で行われるものであれば、ペナルティーキックが与えられる。

(…)

ピッチ内または外にいる競技者が、相手競技者に対して物(試合球以外)を投げる、もしくはけた場合、または相手チームの交代要員、退場となった競技者、チーム役員もしくは審判員または試合球に物(試合球以外のボールを含む)を投げた、またはけた場合、プレーは、物が人や試合球に当たった、または当たったであろう境界線上の地点から行われる直接フリーキックで再開される。反則を行った競技者自身のペナルティーエリア内であった場合、プレーは、ペナルティーキックで再開される。この位置がピッチ外の場合、フリーキックは境界線上の最も近い地点で行われる。最も近い境界線の位置が反則を行った競技者のペナルティーエリア内のゴールエンド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。

(…)

第13条 フリーキック

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。

(…)

- ・ 反則の起きた場所から行う。ただし、次の場合を除く。

(…)

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

(…)

3 反則と罰則

(…)

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

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

ボールがインプレーとなった後、キッカーがピッチを離れ(交代の進め方に従って)交代要員と交代し、交代して競技者となった交代要員が他の競技者が触れる前にボールに触れた場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。間接フリーキックは、交代してピッチに入り競技者となった交代要員がボールに触れた場所から行われる。ただし、触れた場所がこの競技者自身のペナルティーエリア内であったならば、タッチラインに平行な仮想のラインで反則が行われた場所に最も近いペナルティーエリアライン上で行われる(本条第2項に示される図を参照)。

(…)

4 累積ファウル

累積ファウルは、第3条、第4条および第12条に特定された直接フリーキック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。

(…)

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)

(…)

進め方

- ・ ボールは、10m マークの中心にボールの一部が触れるか、かかっている状況、または DFKSAF の反則が行われた場所(ペナルティーエリアの外で、守備側チームのゴールエンドラインとゴールラインこれに平行なで、かつ、このゴールエンドラインから 10m の仮想のラインとの間のエリアで行われた場合)で静止していなければならない。

(…)

第15条 キックイン

2 反則と罰則

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

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

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

(…)

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エンドラインを越え、得点とならなかったときに与えられる。

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エンドラインを越え、得点とならなかったときに与えられる。

(…)

1 進め方

- ・ ボールは、ゴールエンド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。

(…)

ビデオサポート(VS)の実施手順

1 原則

(…)

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

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

3 実施

(…)

1. 原則として、カメラは、ピッチ全体、メインの時計、ゴール、両方のペナルティーエリアをカバーできるように設置されるべきである。このため、少なくともピッチ全体をカバーする1台のカメラが使用されなければならない。4台のカメラが必要になる。これらは、各ペナルティーエリア用(それぞれのゴールエンドラインにゴールラインをフォーカスできるカメラを含む)に1台ずつ、メインの時計用に1台、またピッチ全体用に1台である設置することが推奨される。

(…)

4 進め方

(…)

最終の判定と再開

1. 主審が唯一最終の判定を下す者である。
2. RRが完了したら、主審は、TVシグナルを表示し、タイムキーパー・テーブルの前で最終の判定を伝えなければならない。また、必要に応じて、両チームの監督にも伝える。競技会は、更に、主審がRRに引き続いて判定を公に説明、アナウンスするシステムを導入することができる。

(…)

フットサル審判員のための実践的ガイドライン

ポジショニング

2. 試合中の一般的なポジショニング

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

(…)

4. 「得点か得点ではないか」の状況

(…)

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

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

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

6.7. プレーの開始や再開におけるポジショニング

3. コーナーキック(1)

(…)

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エンドラインの交点のところにポジションをとる。このポジションをとった主審・第2審判は、ボールおよび競技者の行動を監視する。

5. フリーキック(1)

(…)

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、またはゴールエンドラインにポジションをとる。主審・第2審判は、2人共ボールの行方を追えるような態勢をとらなければならない。主審・第2審判がゴールエンドラインのところにポジションをとっておらず、直接フリーキックがゴールに向か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。

9. ペナルティーキック

(…)

もう一方の主審・第2審判は、ゴールエンドラインとペナルティーエリアとの交点にポジションをとり、ボールがゴールに入ったのかどうかをチェックする。キックが行われる前に守備側ゴールキーパーが第14条に規定されている要件を守らず、ボールがゴールに入らなかった場合、主審・第2審判は笛を吹いて、ペナルティーキックを再び行うよう命じるべきである。

10. 10mマークからのDFKSAF

(…)

もう一方の主審・第2審判は、ゴールエンドラインとペナルティーエリアの交点のところにポジションをとらなければならない。ボールがゴールに入ったのかどうかをチェックする。

(…)

11. 10mマーク以外のところから行われるDFKSAF(1)

(…)

もう一方の主審・第2審判は、ゴールエンドラインとペナルティーエリアの交点のところにポジションをとらなければならない。ボールがゴールに入ったのかどうかをチェックする。

(…)

17. キックイン(5)

(…)

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エンドラインの交点のところにポジションをとり、ボールと競技者の行動について監視する。

18A. 試合またはホームアンドアウェーの対戦の勝者を決定するためのPK戦(ペナルティーシュートアウト)(第4審判がいない場合)

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

明らかにボールがゴールラインを明らかに越えたに入ったとき、主審は、第2審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかを確認しなければならない。

(…)

18B. 試合またはホームアンドアウェーの対戦の勝者を決定するためのPK戦(ペナルティーシュートアウト)(第4審判がいる場合)

第4審判が割り当てられている場合、審判員のポジションは、次のとおりとする。

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

明らかにボールがゴールラインを明らかに越えたに入ったとき、主審は、第2審判および第3審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかを確認しなければならない。

(…)

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

(…)

競技規則の解釈およびレフェリングに求められること**第1条 — ピッチ****ピッチ上の広告、ロゴおよびエンブレム**

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

【(公財)日本サッカー協会の解説】

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

第5条 — 主審・第2審判

(…)

外部からの妨害

主審・第2審判は、観客が笛を吹き、競技者がボールを手でピックアップするなど、この行為がプレーを妨害したと判断したのであれば、プレーを停止する。プレーが停止された場合、プレー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プレーはドロップボールにより再開されなければならない。ただし、守備側チームのペナルティーエリア内で、最後にボールに触れたチームが攻撃側チームであった場合を除く（第8条参照）。

笛の使い方

(…)

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、守備側チームのペナルティーエリア内で、最後にボールに触れたチームが攻撃側チームであったときに、プレーが停止された場合を除く（第8条参照）。

(…)

第6条 — その他の審判員**4 . PK 戦(ペナルティーシュートアウト)**

(…)

第4審判が置かれている場合、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、ゴールエンドライン上でゴールから約2m のところにポジションをとらなければならない。主審の主たる任務はボールがゴールラインを越えるに入ったかどうか、ゴールキーパーが飛び出すのかどうかを監視することである。

明らかにボールがゴールラインを明らかに越えたに入ったとき、主審は、第2審判および第3審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかことを確認しなければならない。

(…)

第3審判は、ゴールエンドライン上で、主審とゴールを挟んで、ゴールから約2m のところにポジションをとらなければならない。

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

(…)

音による合図

(…)

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、守備側チームのペナルティーエリア内で、最後に触れたチームが攻撃側チームであったときに、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。

(…)

第7条 — 試合時間

タイムアウト

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

第8条 — プレーの開始および再開

キックオフ

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

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

次の状況下におけるダブルタッチについて、下記の進め方が適用される。

ペナルティーキックおよび PK 戦(ペナルティーシュートアウト)

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

DFKSAF

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

第12条 — ファウルと不正行為

ボールを手や腕で扱う

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

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

懲戒の罰則

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

- ・ 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、意図的なハンドの反則を行い、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止しようと意図的なハンドの反則を試みたが、失敗する。
 - ・ ゴールキーパーによってゴールが守られているときに、意図的なハンドの反則によってゴールに向かってボールを止める。
- (…)

ゴールキーパーによる反則

(…)

プレーの再開

- ・ 間接フリーキック

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

決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)

ゴールが守備側ゴールキーパーによって守られているときに、DOGSOの状況かどうかを判断するにあたり、次の要素を考慮に入れなければならない。

- ・ 反則が行われた場所とゴールとの距離
- ・ 全体的なプレーの方向
- ・ ボールをキープできる、またはコントロールできる可能性
- ・ ゴールキーパーおよびアクティブな守備側フィールドプレーヤーの位置と数
- ・ 反則を行った競技者を除く守備側ゴールキーパーを含むアクティブな守備側競技者の数とアクティブな攻撃側競技者の数

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

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

反則を行った競技者がボールにプレーしようとして、またはボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジして反則を行ったのかどうか(押さえる、引っ張る、押す、またはボールをプレーする可能性がないチャレンジは、正当に、ボールをプレーしようとする、またはボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジしたとはみなされない)。

フットサル用語

累積ファウル (Accumulated foul)

競技者によって行わ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、延長戦において行わ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。

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

守られている (Guarded)

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

ピッチ (Pitch)

タッチライン、ゴールエンドラインおよびゴールネットで囲まれた競技のためのエリア。

タクティカルな反則 (Tactical offence)

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