

## 2020/21 フットサル競技規則の主な改正について

新旧対応表	
新	旧
<p>第1条 ピッチセンターマーク、ペナルティマーク、10mマークは半径6cmの円形になる。</p> <p>&lt;10mマーク&gt; (名称変更 旧第2PKマーク)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・10mマークの左右の追加マークが半径4cmの円形となり、マークの中心までが5mとなる。</li> <li>・10mマークから5mのところ、10mマークのキック時のGKの離れる位置として、40cm×8cmのマークを張る。</li> </ul> <p>&lt;ゴールの移動した場合の措置&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・守備側の競技者によって、ゴールが移動や転倒させられ、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、得点となる。意図的に動かした場合は、警告または退場。</li> <li>・攻撃側競技者によってゴールが動かされた場合は、得点は認められない。偶発的はドロップボール、意図的な場合は警告、間接フリーキックとなる。</li> </ul>	<p>第2PKマーク</p> <p>ゴールが移動したときは、プレーを停止。ドロップボールで再開。</p>
<p>第3条 競技者の数同時に1チームあたり最大5人の交代要員のウォームアップが認められる。</p> <p>*アップスペースには交代要員5人まで+フィットネスコーチ</p> <p>(小金井市総合体育館では狭いので難しい)</p>	<p>第3条 競技者の用具</p> <p>(規定なし) その他 テクニカルエリア交代要員及びフィットネスコーチは、競技者や主審・第2審判の動きを邪魔せず、責任ある態度で行動する限り、ウォーミングアップの為に設けられたエリアでウォームアップをする事が出来る。</p> <p>*アップスペースに人数制限なし交代の進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ピッチから出る競技者は、自分のチームの交代ゾーンから出る。</li> <li>●交代要員は、交代する競技者がピッチの外に出てから入る。</li> <li>●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。</li> <li>●交代は、交代要員が交代して退く競技者にビブスを手渡した後に、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。</li> </ul>

第4条 競技者の用具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、

ビブス：ビブスは、交代要員として後退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。交代の進め方を完了するために、交代して退く競技者はビブスを着用しなければならない。

ビブスは、両チームのシャツと相手チームのビブスの色と異なるものとする。

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）、シャツの袖の主たる色（腕のプロテクター）と同じ色でなければならない。過度の大きなものであってはならない。

・メディカルなもの（バンテージなど）は、これまでと同様色の制限はなく、安全なものであれば着用できる。

第4条 競技者の用具

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最新の保護用具は柔らかく、軽いパッドが入ったものでできており危険であるとみなされないため、身に付けることができる。

ヘッドカバーを着用する場合、それは黒またはジャージー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）

（日本協会の解説）基本的用具の見苦しくない着用のため、また、様々な混乱を未然に排除するために、膝や腕のプロテクターの色をショーツやシャツの色と同じくするよう求めるものである。

・FIFA 及び JFA 主催のユニフォーム規定緩和を適用しない公式戦では今回の改正を適用。グラスルーツ拡大を目的とし、大会要項で緩和される大会では、競技規則から外れ JFA 規定で変更される。

\*同色でない場合は白または黒の着用は可能。

第5条 主審・第2 審判職権と任務

・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、ピッチ及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、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。

\*チーム役員の懲戒が退席のみであったが、退場を命ずることができる。

・GKを含む競技者が重傷を負ったと判断した場合、試合を停止し、確実に負傷者をピッチから退出させる。(5人しかいない場合のGKが負傷した場合も治療のための時間はとらない。)

4 秒のカウントシグナル

・腕を横に振ってカウントする。(フリーキック、キックイン、ゴールクリアランス、コーナーキック時等)

第5条 主審職権と任務 責任ある態度で行動しないチーム役員に対し 処置をとり、さらに主審・第2 審判の裁量により、役員をテクニカルエリア、ピッチ周辺から立ち退かす事ができる。

GKはピッチ内で治療を受けることができた。

・斜め頭上で指だけでカウント。

第7条 試合時間タイムキーパーは、各20分間のピリオド(また、延長戦の各ピリオド)の終了音により合図する。前半・後半を第1ピリオド・第2ピリオド

・主審・第2 審が終了の合図の笛を吹かない場合は、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、守備側の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は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。

\*デジタイマーの音が、終了の合図となる。

第7条 試合時間タイムキーパーは、笛やその他の音で前後半(延長の前後半を含む)の終了を知らせる。

タイムキーパーの笛やその他の音を聞いた後、主審、第2 審判のいずれかが次の点を考慮しつつ、笛を吹いて前後半、または試合の終了を告げる。

前半・後半を第1ピリオド・第2ピリオドと名称が変更になった。

### 第 8 条 プレーの開始および再開試合前

・コイントスに勝ったチームはキックオフを選択可能になった。

#### キックオフの進め方

・キック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にいないといけない。

・ボールは、蹴られて明らかに動いたときにインプレーとなる。

・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。U-15は認められない

・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。

\*キックを行う競技者は、ボールをどこにけてもよい。

ドロップボールペナルティーエリア内では守備側のGKにドロップされる。その他においては、最後に触れたチームの一人にドロップする。他の競技者は2 m以上離れる。

・ボールがピッチ上にいる主審・第2審判からはね返ってもインプレー。

### 第 10 条 試合結果の決定

・延長戦はそれぞれ5分以内で同じ長さの2つのピリオドであれば、要項で規定すれば時間が変更できる。

#### 方法

\*両チーム5本のキックを行う。

・試合又は延長戦が終了したとき、ペナルティ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は、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か、そのままの数で行うか選択できる。

・GKがプレーを続けられなくなった場合、GKは他の競技者と交替できる。但し、交代して退いたGKはその後キックに参加できない。

・規定により、それぞれ3分間または5分間を超えない範囲で前後半同じ時間の延長戦を設けることができる。

・その他試合、またはホームアンドアウェーの対戦の勝者を決定する方法 進め方 第4項  
次の条件に従って、両チームが3本ずつのキックを行う。

<p>第12条 ファウルと不正行為</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ピッチ外での競技者に対するファウルもフリーキックを与える。</li> <li>・偶発的であっても体を大きくした腕に当たった場合は、ハンドの反則となる。但し、体を支えている腕に当たった場合はハンドの反則にならない。</li> <li>・GKがゴール前でゴールを守っている状況下では、ファウルがあった場合でも決定的な得点の機会を阻止したとはならない。</li> <li>・ペナルティーエリア内でのファウルでPKが与えられた場合は警告ともならない。</li> <li>・交代要員やチーム役員などがピッチ外で、相手競技者や審判員へ反則を行った場合、相手チームへ直接フリーキックが与えられる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファウルのあった地点の近い一からドロップボールで再開する。</li> <li>・得点を阻止する重大なファウルは、退場。</li> </ul>
<p>第13条 フリーキック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールが明らかに動いたときにインプレーとなる。</li> <li>・6つ目の累積ファウル以降に与えられる直接フリーキックが行われようとしたとき、ボール方向に動きキッカーを妨害した相手競技者は、5mの最小距離を守ったとしても、警告されなければならない。</li> <li>・5m以上離れていてもボールやキッカーに近づき妨害する事が認められない。</li> <li>・守備側の競技者が2名以上で壁を作った場合、攻撃側競技者は壁から1m以上離れる。</li> </ul>	<p>第13条 フリーキック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・規定なし</li> </ul>
<p>第14条 ペナルティーキック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・ボールがけられるとき、守備側のチームのゴールキーパーは、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。</li> <li>・ペナルティーキックが行われようとしたとき、ボール方向に動きキッカーを妨害した相手競技者は、5mの最小距離を守ったとしても、警告されなければならない。</li> </ul>	<p>第14条 ペナルティーキック</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールは、けられて前方に移動したときインプレーとなる。</li> <li>・守備側のゴールキーパーは、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いなければならない。</li> </ul>

### 第15条 キックイン

・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。

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に静止している。

\*軸足はピッチ内にあってもよいことになる。

また、ボールがライン上にかかっていることが必須となる。

・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。

ボールをける。

・相手競技者は、ピッチ内で、キックインを行うタッチライン上の場所から5 m以上離れなければならない。

### 第16条 ゴールクリアランス

・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。

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。

\*ペナルティーエリア内の味方競技者にもパスができる。

・チームがボールを投げる、または、リリースする準備ができてから、あるいは、チームが準備できたとき主審・第2審が合図してから、4秒以内にボールをインプレーにしなければならない。

・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。但し、ペナルティーエリア内でもプレーに関与しない位置にいる場合は、プレーは続けられる。

### 第16条 ゴールクリアランス

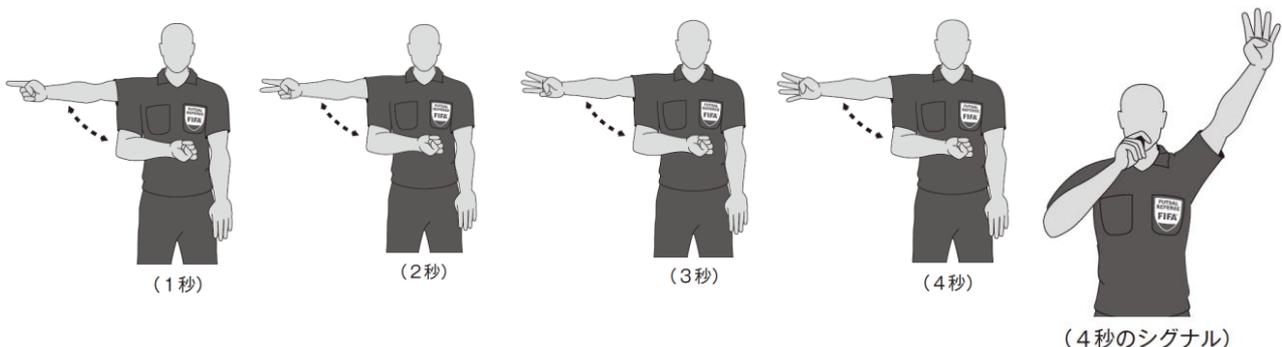
・ボールは、守備側のチームのゴールキーパーによってペナルティーエリア外に直接投げ出されたときインプレーとなる。

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のゴールキーパーによって投げられる。

・守備側のチームのゴールキーパーは、ゴールクリアランスを行う準備ができてから4秒以内に行う。

・相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、ピッチ内のゴールクリアランスが行われるペナルティーエリア外にいないなければならない。



(1秒)

(2秒)

(3秒)

(4秒)

(4秒のシグナル)

競技規則はほぼサッカーの競技規則と同様になりました。

●U-15規定について

- ・キックオフゴールは認められません。
- ・GKからのボールは直接ハーフウエーラインは越えられない。

●前半・後半が第1ピリオド・第2ピリオドと名称が変わりました。

●キックインはタッチライン上にボールが停止されていれば、軸足はピッチ内に入ってもファウルにはなりません。

●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、ゴールが通常的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。

●GKがゴール前でゴールを守っている状況下では、ファウルがあつた場合でも決定的な得点の機会を阻止したとはならない。

ペナルティーエリア内でのファウルでPKが与えられた場合は警告ともならない。

●交代要員はビブスを着用。

●ベンチ役員にも警告・退場を与えることができる。

●コイントスに勝ったチームが攻めるゴールか、キックオフを選べる。

●GKを含む競技者が重傷を負ったと判断した場合、試合を停止し、確実に負傷者をピッチから退出させる。

●キックオフはキッカー以外自陣内、ボールはどこにでも蹴ることができ、ボールが蹴られて明らかに動いたらインプレーとなる。

●ボールが主審・第2審判に当たった場合、プレーを停止する場合がある。

●手にあつた場合は、サッカー同様となる。

●ペナルティーエリア内のドロップボールは守備側のGKのドロップボール。

●試合または延長終了後の勝敗を決めるペナルティーマークからのキックをおこなう場合、交代要員を含め、人数の多いチームは同人数に減らすか、そのままの人数で行うか決められる。

GKがプレーを続けられなくなった場合は、他の競技者と交代できるがキックには参加できない。