

フットサル競技規則の主な改正

符号:イタリック=新しい/改正された文章; 取り消し=削除された文章

2022-23 フットサル競技規則	
<p>第1条 - ピッチ</p>	<p>9. ゴール (…)  <i>FIFA や各大陸連盟の主催下で行われる公式競技会の試合で使用されるすべてのゴールにはボールがゴールに入るのを妨げる付帯的構造物を設置しないことが推奨される(ゴールポストやクロスバーではなく、それらを支えるサポートバーなど)。</i></p> <p>10. ゴールの移動              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たが、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となるならば得点は認められなければならない。</p> <p>(…)</p> <p>守備側競技者が自分自身のゴールを動かす、または転倒させた場合、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ボールがゴールに入らない、または触れなかったならば、プレーは停止され、                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 偶発的であった場合、試合はドロップボールで再開される。</li> <li>- 意図的であった場合、試合は間接フリーキックで再開され、反則を行った競技者は警告されなければならない。</li> </ul> </li> <li>● ボールがゴールに触れたが、ゴールに入らなかったならば、プレーは停止され、                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 偶発的であった場合、試合はドロップボールで再開される。</li> <li>- 意図的であった場合、試合はペナルティーキックで再開され、反則を行った競技者は、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止したことで、退場が命じられなければならない。</li> </ul> </li> <li>● 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となる(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あれば、反則を行った競技者は警告されなければならない。</li> </ul> <p>守備側競技者がゴールを動かし、または転倒させ、ボールがゴールに触れた場合、相手チームにペナルティーキックが与えられ、反則をした競技者は警告されなければならない。反則が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ものであった場合、その競技者は退場が命じられなければならない。</p> <p>(…)</p>
<p>第5条 - 主審・第2審判</p>	<p>3. 職権と任務              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ないのは、次の場合に限られる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● — 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。</li> </ul> <p>(…)</p> <p>7. ビデオサポート  <i>ビデオサポート(VS)は、試合や大会の主催者がすべての VS 実施手順および実施要件(FIFA が設定する)を満たし、FIFA からの文書による承認を得た場合にのみ使用が認められる。</i></p>

	<p>主審・第 2 審判は、チームの監督(または、チームの監督がいない場合、指定された他のチーム役員)が次に関係する判定にチャレンジしたときに VS を使用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 得点が得点でないか</li> <li>● ペナルティーキックかペナルティーキックでないか</li> <li>● 退場(2つ目の警告によるものでない)</li> <li>● 人間違い(別の競技者に警告する、または退場を命じる)</li> </ul> <p>加えて、VS は上記項目の事象において主審・第 2 審判間で判定が異なったときに使用することができる。</p> <p>VS は、次の状況でも、主審・第 2 審判の裁量において、使用することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 時計が故障したとき</li> <li>● タイムキーパーが競技規則第 6 条および第 7 条の規定に基づき作動させたものの時計が正しく(再)始動しなかった/停止しなかったとき</li> <li>● 得点となったかどうか検証するため</li> <li>● ピリオドの終了を知らせるブザー前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため</li> </ul> <p>VS では、事象について 1 つ以上のリプレー映像を用いる。主審・第 2 審判が直接リプレー映像を検証し、主審が最終の判定を行う。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または「見逃された重大な事象」があったことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。</p>
<p>第 6 条 - その他の審判員</p>	<p>4. リザーブ副審(RAR)</p> <p>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。</p> <p>リザーブ副審は、競技会規定に基づき割り当てられることができる。その役割と任務は、フットサル競技規則に規定される条項に基づくものでなければならない。</p> <p>リザーブ副審は、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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の審判を開始または続行することができなくなった場合、第 3 審判に代わる。また、必要あれば、タイムキーパーとも代わることができる。</li> <li>● 試合前、試合中または試合後、主審・第 2 審判の要請に従って、管理運営上の任務を含め、常に主審・第 2 審判および第 3 審判を援助する。</li> </ul> <p>(…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 試合に関する適切な情報を提供し、主審・第 2 審判および第 3 審判を援助できるよう、タイムキーパーの近くにポジションをとる。</li> </ul>
<p>第 8 条 - プレーの開始および再開</p>	<p>1. キックオフ 進め方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 主審がコインをトスし、コインに勝ったチームが第 1 ピリオドまたは第 2 ピリオドのどちらでどちらのゴールを攻めるのか、キックオフを行うのかを決める。</li> <li>● 競技会規定に定められていない限り、ホームチームが第 1 ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを選択する。</li> <li>● この結果により、相手チームがキックオフを行うのか、または第 1 ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを決める。</li> <li>● 第 1 ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを決めたチームはキックオフを行わなかったチームが、第 2 ピリオド開始のキックオフを行う。</li> </ul>
<p>第 10 条 - 試合結果の決定</p>	<p>3. ペナルティーマークからのキック</p> <p>進め方 ペナルティーマークからのキックの開始前 (…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> </ul>

JFA 通達\_2022-23 年フットサル競技規則変更  
 添付 1

	<p>数(交代要員を含む)が相手チームより多い場合、競技者数の多いチームは相手の競技者数と等しくなるように競技者数を減らすこともでき、除外する場合、除外するそれぞれの競技者の氏名と番号は、主審・第2審判に通知されなければならない。除外された競技者は、キッカーとしてまたはゴールキーパーとしてのいずれであっても、キックに参加する資格がない(下記の場合を除く)。</p> <p>(…)</p> <p><b>ペナルティーマークからのキックの進行中</b></p> <p>(…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ゴールキーパーが反則を行い、その結果キックを再び行うことになった場合、1度目の反則であったならば、ゴールキーパーは注意され、その後も同じ競技者が反則を行ったならば、警告される。その後も反則を犯したならば</li> </ul> <p>(…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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、競技者数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もでき、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審判に通知しなければならない。除外された競技者は、それ以降、キッカーとしてまたはゴールキーパーとしてのいずれであっても、キックに参加することができない(上記の場合を除く)。</li> </ul> <p><b>ペナルティーマークからのキックが進行中の交代および退場</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 競技者、交代要員またはチーム役員は、警告される、または退場を命じられることがある。</li> </ul>
<p><b>第 12 条 -                  ファウルと不正行為</b></p>	<p><b>1. 直接フリーキック</b>                  競技者が次の反則のいずれかを行った場合も、直接フリーキックが与えられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 意図的に、または手や腕で競技者の体を不自然に大きくすることを含め、ハンドの反則を行う(自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く)。</li> </ul> <p><b>ボールを手や腕で扱う</b></p> <p>(…)</p> <p>競技者が次のことを行った場合、直接フリーキックの反則となる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 例えば手や腕をボールの方向に動かし、意図的に手や腕でボールに触れる。</li> <li>● 手や腕で体を不自然に大きくして、手や腕でボールに触れる。手や腕の位置が、その状況における競技者の体の動きによるものではなく、また、競技者の体の動きから正当ではないと判断された場合、競技者は、不自然に体を大きくしたとみなされる。競技者の手や腕がそのような位置にあったならば、手や腕にボールが当たりハンドの反則で罰せられるリスクがある。</li> <li>● 相手チームのゴールに次のように得点する。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 偶発的であっても、ゴールキーパーを含め、自分の手や腕から直接。</li> <li>○ 偶発的であっても、ボールが自分の手や腕に触れた直後に。</li> </ul> </li> </ul> <p>競技者が体を不自然に大きくしておらず、偶発的に競技者の手や腕にボールが触れた直後にゴールにボールが入らなかった場合、プレーは続けられる。</p> <p>ゴールキーパーは、自分のペナルティーエリア外でボールを手や腕で扱うことについて、他の競技者と同様に制限される。ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で、認められていないにもかかわらず手や腕でボールを扱った場合、間接フリーキックが与えられるが、懲戒の罰則は与えられない。しかしながら、プレーが再開された後、他の競技者が触れる前にゴールキーパーが再びボールに触れる反則の場合(手や腕による、よらないにかかわらず)、相手の大きなチャンスとなる攻撃を阻止した、または相手の得点や決定的な得点の機会を阻止したのであれば、懲戒の罰則が与えられる。</p> <p><b>2. 間接フリーキック</b>                  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。</p> <p>(…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 相手チームのゴールに次のように得点する。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 偶発的で、手や腕で体を大きくしていない場合に、自分の手や腕から直接(ゴールキーパーを含む)</li> </ul> </li> </ul>

む)。

- 手や腕で体を大きくしていない場合に、偶発的にボールが自分の手や腕に触れた直後に。

競技者が手や腕で体を大きくすることなく偶発的に手や腕でボールに触れた直後、ボールがゴールに入らなかった場合、プレーは続けられなければならない。

(…)

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

(…)

- ピッチのどこにおいてもコントロールして保持したボールをプレーしたのちに、相手競技者がプレーする、または触れることなく、味方競技者が意図的にゴールキーパーに向かってプレーしたボールを自身のハーフ内で再び触れる。懲戒の罰則は、与えられない。

### 3. 懲戒処置

(…)

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

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

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

#### 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。

- 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にいるゴールキーパーを除く)、または、意図的に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)。

#### 得点または決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)

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(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、攻撃側競技者の

## JFA 通達\_2022-23 年フットサル競技規則変更

添付 1

	<p>数が守備側競技者(ゴールキーパーを除く)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。</p> <p>守備側競技者がボールにプレーしようと試みず反則を行い(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)、攻撃側競技者の数が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。</p> <p><b>4. ファウルや不正行為後のプレーの再開</b> (…)</p> <p>ボールがインプレー中、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 競技者が審判員または相手競技者、交代要員、退場で退いた競技者もしくはチーム役員に対してピッチ外で反則を行った場合、または、</li> <li>● 交代要員、退場で退いた競技者もしくはチーム役員が、相手競技者または審判員に対してピッチ外で反則を行った、または妨害した場合</li> </ul> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 交代要員、退場で退いた競技者もしくはチーム役員が、相手また味方いずれのチームであっても、交代要員、退場で退いた競技者もしくはチーム役員に対して反則を行った場合、プレーはドロップボールで再開される(第 8 条を参照)。</li> </ul> <p>(…)</p> <p>ピッチの内外にかかわらず競技者が外的要因に対して反則を行い、主審・第 2 審判がプレーを停止したならば、主審・第 2 審判の承認なくピッチから離れたことで間接フリーキックが与えられた場合を除き、プレーは、ドロップボールで再開される。間接フリーキックは、競技者がピッチから出た地点の境界線上から行われる。</p>
<p>第 13 条 – フリーキック</p>	<p><b>2. 進め方</b> 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。 (…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 反則の起きた場所から行う。ただし、次の場合を除く。 (…)</li> <li>○ 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)。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。</li> </ul> <p>(…)</p> <p><b>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)</b></p> <p><b>反則と罰則</b> (…)</p> <p>ゴールキーパーが反則を行った結果キックが再び行われた場合、その試合において最初の反則に対しては注意が与えられる。以降、同じ競技者が反則を行った場合、その競技者は警告される。それ以降の反則には警告が与えられる。</p> <p>(…)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 守備側ゴールキーパーの味方競技者が反則を行い、 <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ボールがゴールに入った場合、得点が認められる。</li> <li>➢ ボールがゴールに入らなかった場合、キックは、再び行われる。反則した競技者は、その試合における最初の反則に対しては注意が与えられる。以降、同じ競技者が反則を行った場合、その競技者は警告される。それ以降の反則には 警告が与えられる。</li> </ul> </li> <li>● 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)を行った場合を除き、両チームの競技者が反則を行った場合、キックは再び行われる。反則した競技者は、その試合における最初の反則に対しては注意が与えられる。以降、同じ競技者が反則を行った場合、その競技者は警告される。それ以降の反則には 警告が与えられる。</li> </ul>
<p>第 14 条 - ペナルティーキック</p>	<p>1. 進め方 (…)</p> <p>ボールがけられるとき、守備側ゴールキーパーは、少なくとも片足の一部をゴールラインに触れさせているか、ゴールラインの上方、または後方に位置させておかなければならない。</p> <p>2. 反則と罰則 (…)</p> <p>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、 (…)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 守備側ゴールキーパーが反則を行い、 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ボールがゴールに入った場合、得点が認められる。</li> <li>○ ボールがゴールに入らなかった、またはクロスバーやゴールポストからはね返った場合、ゴールキーパーの反則が明らかにキッカーに影響を与えたときのみ、キックは、再び行われる。</li> <li>○ ボールがゴールキーパーによりゴールに入るのを阻止された場合、キックは、再び行われる。</li> </ul> </li> </ul> <p>ゴールキーパーが反則を行った結果キックが再び行われた場合、その試合における最初の反則に対しては注意が与えられる。以降、同じ競技者が反則を行った場合、その競技者は警告される。それ以降の反則には 警告が与えられる。</p>
<p>第 15 条 - キックイン</p>	<p>1. 進め方 (…)</p> <p>キックインが行われ、そして、ボールがインプレーになったのち、他の競技者にも触れられず、キックインが行われたサイドいずれのタッチラインからでもピッチの外に出たならば、相手チームにキックインが与えられ、その前のキックインからのボールがピッチを出た地点から行われる。</p> <p>2. 反則と罰則 (…)</p> <p>キッカーを不正に惑わせる、または妨げる(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)相手競技者は、反スポーツ的行為で警告される。キックインが既に行われた場合、間接フリーキックが与えられる。</p> <p>キックインが行われるとき、キッカーの味方競技者がピッチの外にいて相手競技者を騙す、または有利なポジションを取った場合、キックインが相手チームに与えられ、反則を行った競技者は警告される。</p> <p>その他の反則があったならば、キックインが 4 秒以内に行われなかった場合も含めて、相手チームにキックインが与えられる。</p>
<p>第 17 条 - コーナーキック</p>	<p>2. 反則と罰則 (…)</p> <p>競技者がコーナーキックを正しく行い、不用意でも、無謀でも、または過剰な力を用いることもなく、意図的にボー</p>

	<p>ルを相手競技者に向けてけり、はね返ったボールを再び自分のものとした場合、主審・第 2 審判はプレーを続けさせることができる。</p> <p>コーナーキックが行われるとき、キッカーの味方競技者がピッチの外にいて相手競技者を騙す、または有利なポジションを取った場合、ゴールクリアランスが相手チームに与えられ、反則を行った競技者は警告される。</p> <p>その他の反則があったならば、コーナーキックが 4 秒以内に、またはコーナーエリア内から行われない場合を含めて、ゴールクリアランスが相手チームに与えられる。</p>
<p><b>ビデオサポートの実施手順</b></p>	<p><b>ビデオサポート(VS)の実施手順</b></p> <p><b>1. 原則</b></p> <p>主審・第 2 審判は、チームの監督(または、チームの監督がいない場合、指定された他のチーム役員)が次に関係する判定にチャレンジしたときに VS を使用する。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 得点が得点でないか</li> <li>2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか</li> <li>3. 退場(2つ目の警告によるものでない)</li> <li>4. 人間違い(別の競技者に警告する、または退場を命じる)</li> </ol> <p>VS は、また、次の状況でも、主審・第 2 審判の裁量において、使用することができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 時計が故障したとき</li> <li>6. タイムキーパーが競技規則第 6 条および第 7 条の規定に基づき時計を作動させたものの、正しく (再) 始動しなかった/停止しなかったとき</li> <li>7. 得点となったかどうか検証するため</li> <li>8. ペリオドの終了を知らせるブザー前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため(ペナルティーキックや 6 つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキック(DFKSAF)を行うためにペリオドを延長する場合は除く)</li> </ol> <p>チャレンジに成功するとは、主審・第 2 審判による最初の判定が変更されることである。他方、チャレンジに失敗するとは、最初の判定が確定されることである。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または「見逃された重大な事象」があったことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。</p> <p>各チーム、成功する限り、何度でもチャレンジすることができる。</p> <p>各チーム、各ペリオドにおいて、一度チャレンジに失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。第 1 ペリオドで使われなかったチャレンジを第 2 ペリオドに持ち越すことはできない。</p> <p>試合の勝者を決定するために延長戦がプレーされる場合、各チーム追加してチャレンジすることができるが、延長戦で一度失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。第 2 ペリオドで使われなかったチャレンジを延長戦に持ち越すことはできない。</p> <p>勝者を決定するためにペナルティーマークからのキックが行われる場合、各チーム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ペナルティーマークからのキックに持ち越すことはできない。</p> <p>主審・第 2 審判がリプレー映像を用いて直接レビューし(主審・第 2 審判によるレビュー - RR)、主審が最終の判定を下す。</p> <p>透明性を確保するため、RR 中の主審・第 2 審判は周囲から見えるようになっていなければならない。</p>

JFA 通達\_2022-23 年フットサル競技規則変更  
添付 1

事象が発生したもののプレーが続き、その後レビューされた場合であっても、その事象後に取られた/取られる必要があった懲戒処置は、仮に最初の判定が変更されたとしても取り消されない(反則が相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または止めたことに対する警告、または決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)に対する退場を除く)。

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

## 2. レビューの対象となる判定や事象

チャレンジを受けてレビューの対象となる判定/事象のカテゴリーは、

1. 得点が得点でないか
  - 1.1 攻撃を組み立てている間や得点時の攻撃側チームによる反則(ハンドの反則、ファウルなど)があったのか。
  - 1.2 得点前にボールがアウトオブプレーになったのか。
  - 1.3 得点が得点でないかの状況。
2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか
  - 2.1 ペナルティーキックとなる反則を罰しなかったのか。
  - 2.2 誤ってペナルティーキックを与えたのか。
  - 2.3 攻撃の組み立てからペナルティーキックが与えられるまでに攻撃側チームによる反則(ハンドの反則、ファウルなど)があったのか。
  - 2.4 反則が起こった位置(ペナルティーエリア内か外か)。
  - 2.5 その事象が起きる前にボールがアウトオブプレーになったのか。
3. 退場(2 つ目の警告によるものではない)
  - 3.1 DOGSO 決定的な得点の機会の阻止なのか。
  - 3.2 著しく不正なプレーなのか。
  - 3.3 乱暴な行為、人をかむ、または人につばを吐いたのか。
  - 3.4 攻撃的な、侮辱的な、または下品な行動をとったのか。
4. 人間違い(レッドカードまたはイエローカード)
  - 主審・第 2 審判が反則の判定を下し、反則をした(罰せられた)チームの別の競技者に対してイエローカードまたはレッドカードを示した場合、反則を行ったのが誰なのかをレビューすることができる。ただし、得点、ペナルティーキックまたは退場に関わる事象の場合を除き、その反則をレビューすることはできない。

VS は、また、次の状況でも、主審・第 2 審判の裁量において、使用することができる。

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

## 3. 実施

フットサルの試合では、次の実施方法により VS を使用する。

1. 原則として、カメラはピッチ全体、メインの時計、ゴール、両方のペナルティーエリアをカバーできるように設置される。このために 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(それぞれのゴールラインを含む)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。



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

#### 4. 進め方

- **最初の決定**

主審・第 2 審判は、VSがない場合と同様、先ず判定を(必要あれば、懲戒処置を取ることも含め)下さなければならない(重大な事象を見逃した場合を除く)。

- **チャレンジに基づくレビュー、また、主審・第 2 審判の決定に基づくレビュー**

1. チャレンジするため、監督(監督不在の場合、チームリストに記載されている指定されたチーム役員)は、すみやかに、
  - 空中で指をくるくる回す。そして、
  - 第 3 審判またはリザーブ副審に、レビューを要求したことを伝える。
2. 第 3 審判またはリザーブ副審はコミュニケーションシステム経由で、また「パドル」を上げて、チャレンジがあったことを主審・第 2 審判に伝える。
3. あるいは、適用可能なケースであれば、主審・第 2 審判は自分自身の裁量においてレビューを行うかどうかを決めることができる。
4. 既にプレーが停止されていたならば、主審・第 2 審判はレビューをするために、再開を遅らせる。
5. まだプレーが停止されていないならば、主審・第 2 審判はボールがニュートラルゾーンにあるときに、またはニュートラルな状況のときにプレーを停止する(いずれのチームにも良い攻撃の機会がないときなど)。
6. すべてのケースにおいて、主審・第 2 審判は、「TV シグナル」(テレビのスクリーンの外枠)を明確に示してレビューを行うことを示さなければならない。

- **レビュー**

1. 主審・第 2 審判は RRA に行き、リプレー映像を見る。レビューは主審・第 2 審判の 2 人で行われるが、主審が最終の判定を下す。
2. RR が行われているとき、その他の審判員がピッチ上、またテクニカルエリアで起きていることを監視する。
3. RRA に入る、または、RR や最終の判定に影響を及ぼそうと試みた競技者、交代要員またはチーム役員は、警告される。
4. 主審・第 2 審判は、さまざまなカメラアングルやリプレースピードを要求できるが、通常、スローモーションのリプレー映像は、反則のあった位置、競技者のいた位置、身体的接触が伴う反則やハンドの反則におけるコンタクトポイント、またはボールアウトオブプレー(得点が得点でないかを含む)などの事実についてのみ用いるべきである。通常のスピードは、反則の「強さ」、またはハンドの反則であったかどうかの判定に用いるべきである。
5. 得点、ペナルティーキックかペナルティーキックでないか、DOGSO によるレッドカードに関係する判定や事象については、場合によりその判定や事象に直接つながった一連の攻撃(APP)をレビューする必要がある。これには、攻撃側チームがプレーの流れの中でどのようにボールを保持したかも含まれる。
6. その他のレッドカードの反則(著しく不正なプレーまたは乱暴な行為)、時計の故障に関係する事象、または人間違いについては、事象のみがレビューされる。
7. フットサル競技規則は、一度プレーが再開されてしまったならば、再開方法の変更を認めていない。しかしな

	<p>がら、VS システムの目的達成のため、チームの監督が主審・第 2 審判の判定に素早くチャレンジしたならば、プレーが既に再開されてしまっても、依然として事象をレビューすることができ、最初の判定を変更することができる。</p> <p>8. レビューのプロセスは、できる限り効率的に行われるべきであるが、最終の判定には早さより正確性がより重要である。このため、また、レビューの対象となる判定や事象が複数生じる複雑な状況となる場合もあるため、レビュープロセスに時間的制限は、設けない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>最終の判定と再開</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主審が唯一最終の判定を下す者である。</li> <li>2. RR が完了したら、主審は、TV シグナルを示し、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。</li> <li>3. 主審は、(必要に応じて)懲戒処置をとり、変更し、または撤回し、フットサル競技規則に基づき、プレーを再開する。</li> <li>4. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、プレーはフットサル競技規則に基づき再開される。</li> <li>5. 最初の判定が覆されなかった場合、プレーは、           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ プレーが既に停止されていたならば、最初の判定に基づき再開される。または、</li> <li>○ プレーが RR を行うために停止されたならば、ドロップボールで再開される。</li> </ul> </li> <li>6. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、当該の時間は事象が起きた時間となる。主審は、タイムキーパーに時間を補正し、時計表示を修正するように伝えなければならない。</li> <li>7. RR が時計にかかる事象の場合、主審は、タイムキーパーに時間を補正し、時計表示を修正するように伝えなければならない。</li> <li>8. 主審・第 2 審判が試合を再開する準備ができたならば、タイムキーパーは修正後の新しい時間で時計を進めることができる。</li> </ol> </li> <li>● <b>試合の有効性</b> <p>原則として、次のいずれかで試合が無効になることはない。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. VS テクノロジーの不具合</li> <li>2. 間違った判定に VS が関与した場合</li> <li>3. 事象をレビューしないという決定、または</li> <li>4. レビューの対象とならない状況</li> </ol> </li> </ul>
フットサル審判員のための実践的ガイドライン	<p>ポジショニング</p> <p>5. ボールがアウトオブプレーのときのポジショニング</p> <p>最も良いポジションとは、主審・第2審判のいずれかが、正しい判定を下せる位置で、プレーと競技者の視野を確保できる位置である。求められるポジショニングのとり方はすべて何か起きることの可能性に基づくものであるが、チーム、競技者、または試合中の出来事に関する具体的な情報を用いて修正していかなければならない。</p> <p>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審判が求めら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。</p> <p>競技規則の解釈およびレフェリングに求められること</p> <p>第 5 条 - 主審・第 2 審判</p> <p>(…)</p> <p>アドバンテージ</p>

	<p>(…)</p> <p>反則が警告に値するものであった場合、警告は次にプレーが停止されたときに行われなければならない。しかしながら、明らかにアドバンテージを適用した方が良い場合を除き、主審・第2審判はプレーを停止し、すぐに競技者を警告することが求められる。警告は次にプレーが停止されたときに行われなければならない、その後に警告することはできない。</p> <p>反則が相手チームの決定的な得点の機会を阻止したものであった場合、競技者は、反スポーツ的行為で警告される。反則が相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または止めたものであった場合、競技者は、警告されない(第12条 アドバンテージを参照)。しかしながら、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 反則が無謀なチャレンジまたはホールディングであった場合、反則を行った競技者は、警告されなければならない(下記、第12条に関する条項を参照)。</li> <li>● 反則が過剰な力を用いるものであった場合、反則を行った競技者には退場が命じられる。</li> </ul> <p><b>第12条 - ファウルと不正行為</b></p> <p><b>ボールを手や腕で扱う</b></p> <p>競技者が手や腕で偶発的にボールに触れた直後に相手競技者のゴールに得点した場合、間接フリーキックが相手競技者に与えられる。しかしながら、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● ボールがゴールラインを越えて外に出たならば、ゴールクリアランスが相手競技者に与えられる。</li> </ul> <p>競技者が、偶発的に味方競技者の手や腕にボールが触れたのち、その直後も含め、得点した場合、得点は認められる。</p> <p>(…)</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------