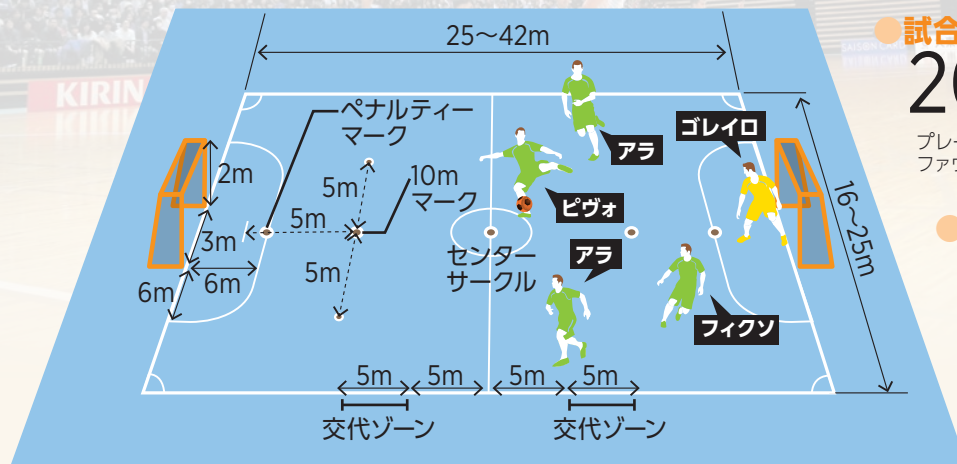


フットサルのルールを知ろう

(公財)日本サッカー協会フットサル競技規則より

1チーム5人、自由な交代で試合が行われるフットサルは、サッカーに比べてピッチが小さく、その分、スピーディーなプレーや足元の細かい技術、そして豪快なシュートを間近で楽しむことができる迫力満点の競技だ。ルールを知ってフットサルをもっと楽しもう！



●試合時間

20分間の2つのピリオド

プレーイングタイムで実施。ボールがピッチの外に出たり、ファウルがあった場合は時計が止められる。

●競技者

1チーム 5人

●ポジション

サッカーで言うと、GKはゴールキーパー、DFはディフェンダー、MFはミッドフィールダー、FWはフォワード

特有のルール

- サッカー4号球と同じ大きさで弾みにくい専用ボールを使用
- 靴底があめ色、白、または無色透明の専用シューズを着用
- オフサイドはなし
- ボールがタッチラインから出た場合、キックインで再開する
- 退場者が出た場合、ペナルティとして2分間、選手の補充ができない。人数の多いチームが2分以内に得点した場合、その時点で選手の補充が認められる

●4秒ルール

試合をスピーディーに運ぶため、次のプレーでは4秒のカウントを取る。①キックイン②CK③FK④ゴールキーパーが自陣でボール保持⑤ゴールクリアランス (サッカーで言うゴールキック)。



●5ファウル

チームとして6つ目のファウル以降、10mマークから直接FKが与えられる (ファウル数はハーフタイムにリセットされる)。



●バックパス

ゴールキーパーがボールをプレーした後、相手選手がボールに触る前に自陣ハーフ内でゴールキーパーに返すことはできない。ゴールキーパーに触れた時点で相手に間接FKが与えられる。

ここが見どころ!

●迫力満点の試合

サッカーと比べてピッチがコンパクトな分、攻守が目まぐるしく入れ替わり、ゴール前での攻防も多い。どこからでもシュートが打てるのもフットサルならではの。豪快なプレーに加え、足裏でのボールコントロールや複数の選手が連動したパスワークなど、繊細なテクニックも見どころの一つ。



●パワープレー

パワープレーは、劣勢時に用いられることが多い。GKのシャツを着たフィールドプレーヤーがGKと交代で出場したり、GKがペナルティエリアを離れ、5人で攻撃する戦術だ。5人全員で攻撃するため得点の可能性が高まる一方、自陣ゴールは無人になるため、失点のリスクも増す。



ルール比較表

サッカーの競技規則(ルール)は国際サッカー評議会によって、フットサル、ビーチサッカーの競技規則は、国際サッカー連盟(FIFA)によって定められ、世界の各国サッカー協会で行われる3つの競技はすべて、この競技規則を基本にプレーされています。それぞれの違いを比較してみましょう。

■大まかなルールの違い

項目	フットサル	サッカー	ビーチサッカー
ピッチの大きさ (標準)	20m×40m	68m×105m	28m×37m
ピッチの表面 (標準)	木、人工材質	芝/人工芝/ハイブリット芝	深さ40cmの砂
ゴール	2m×3m	2.44m×7.32m	2.2m×5.5m
ボール	4号球でローバウンド (12歳以下は3号球)	5号球(13歳以下は4号球)	ビーチサッカー用5号球
シューズ	体育館用シューズ	スパイク	はだし(サポーター着用可。ただし、かかととつま先は出さなければならない)
選手の数	5人	11人	5人
交代	最大9人の交代要員	最大登録12人のうち5人まで (トップリーグは3人まで)	7人
交代の方法	自由(交代ゾーンを用いて)	アウトオブプレーのとき、 審判の承認を得て3人まで	自由(交代ゾーンを用いて)
審判	主審、第2審判、第3審判、 タイムキーパー	主審、副審、第4の審判員	主審、第2審判、第3審判、 タイムキーパー
試合時間	20分間のピリオド×2回	45分ハーフ	12分間のピリオド×3回
時間の計測方法	プレーイングタイム	ランニングタイム	得点後、FKやPK時、審判員が停止の シグナルをしたとき以外ランニング タイム
	(タイムキーパーが計測)	(主審が計測)	(タイムキーパーが計測)
キックオフ	ボールをどの方向に蹴ってもよい	ボールをどの方向に蹴ってもよい	前方または空中に蹴る
タイムアウト	各ピリオドそれぞれ1回(各1分間)と ることができる	なし	なし
ボールが出たら ・タッチラインから	キックイン	スローイン	ボールインバウンド (キックインかスローインの選択)
	・ゴールラインから	ゴールクリアランス/コーナーキック	ゴールクリアランス/コーナーキック
オフサイド	なし	2人の守備側競技者がいない場合	なし
直接FKとなる 反則	相手をチャージする・飛びかかる・ける・ 押す・打つ・ファウルタックルする・つまず かせる・押さえる・進进行を妨げる・かむ/つ ばを吐く・物を投げる・手でボールを扱う	ファウルタックル、キッキング、プッシ ング、ホールディング、ハンドなど	すべての反則に直接FKが与えられる
間接FKとなる 反則	ゴールキーパーへのリターンパス、 キックを4秒以内に行わないなど	オフサイドやゴールキーパーがボール を一度放した後にもう一度手で扱 うなど	なし
反則の累積	直接FKに値する反則は累積され(アドバ ンテージを適用しても)、6つ目の反則か らは10mマークなどからの壁なしのFK	反則は、累積されない	反則は、累積されない
退場後の措置	2分経過後や得点された後に交代要 員から補充できる	補充できない	2分経過後や得点された後に交代要 員から補充できる
PK方式	両チーム5人ずつキックを行う。同点 の場合は1人ずつ行い、どちらかの チームが多く得点するまで続ける	両チーム5人ずつキックを行う。同点 の場合は1人ずつ行い、どちらかの チームが多く得点するまで続ける	両チーム3人ずつキックを行う。同点 の場合は1人ずつ行い、どちらかの チームが多く得点するまで続ける