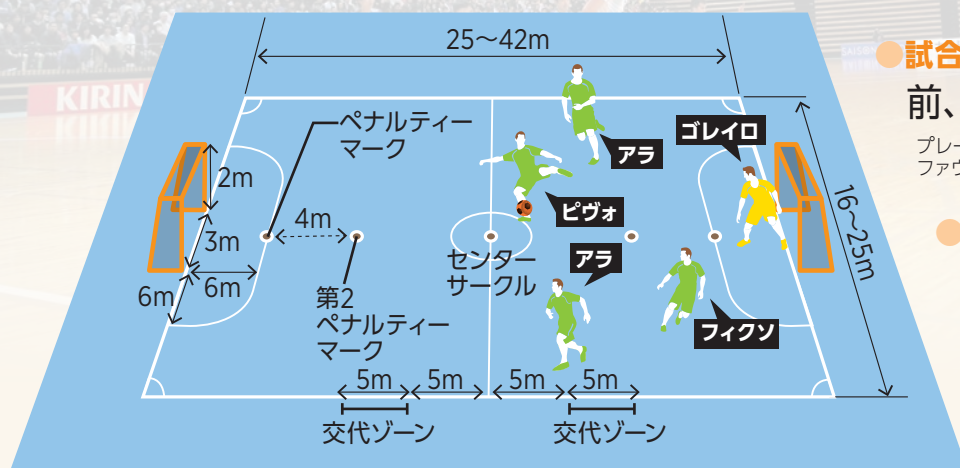


フットサルのルールを知ろう

(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

前、後半ともに**20分間**

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**ゴレイロ**、DFは**フィクソ**、MFは**アラ**、FWは**ピヴォ**

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 ②CK ③FK ④ゴレイロ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、第2ペナルティマークから直接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

ゴレイロがボールに触った後、相手選手がボールに触る前に自陣ハーフ内でゴレイロに返すことはできない。ゴレイロ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 | 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 | 9人 | 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分ハーフ | 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 | 前方に蹴る | 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 | 前後半それぞれ1回(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 ・ゴールラインから | 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) |
| | ゴールクリアランス/コーナーキック | ゴールキック/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 | ファウルタックル、キッキング、プッシュ ング、ホールディング、ハンドなど | ファウルタックル、キッキング、プッシュ 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、 キックイン・フリーキック・コーナー 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 反則からは第2ペナルティーマークな 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 | 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 |