

わかりやすいサッカーのルールのおはなし

2025/26



みなさん。
サッカーのルールを知っていますか。
サッカーのルールを勉強すれば
プレーがもっとおもしろくなりますよ。
レッツゴー！
サッカーのルールのおはなし。

はじめに

サッカーの試合は、サッカー競技規則によってプレーされます。

サッカー競技規則 (Laws of the Game) は、国際サッカー評議会 (IFAB) によって作られ、毎年改訂されます。

そして、国際サッカー連盟 (FIFA) のもとで開催されるサッカー競技は、すべて、この競技規則でプレーされます。

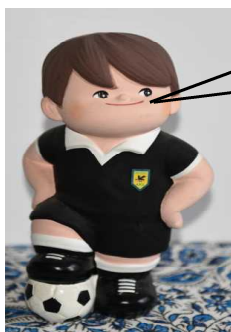
みなさんは、競技規則は審判員だけが知っていれば良いと思いませんか。

競技規則は、審判員はもちろん、選手、監督、コーチなど、すべてのサッカー関係者が知り、競技のフィールドで、お互いをリスペクト (尊敬) することが大切です。

広島県サッカー協会審判委員会



引用元 (日本サッカー協会 2025/26年 サッカー競技規則から)



みなさん。サッカーのルールは

なんじよう

何条あるか していますか？

じよう

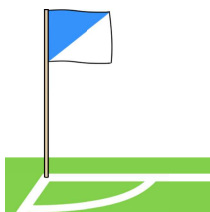
17条です。

も く じ

	ページ
第1条 競技のフィールド	1
第2条 ボール	5
第3条 競技者	6
第4条 競技者の用具	9
第5条 主審	11
第6条 その他の審判員	14
第7条 試合時間	15
第8条 プレーの開始および再開	18
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	20
第10条 試合結果の決定	20
第11条 オフサイド	24
第12条 ファールと不正行為	31
第13条 フリーキック	44
第14条 ペナルティーキック	48
第15条 スローイン	54
第16条 ゴールキック	58
第17条 コーナーキック	60

ユース・年長者・障がい者・グラスルーツ（レクリエーション）のサッカーは、
つぎの変更ができます。

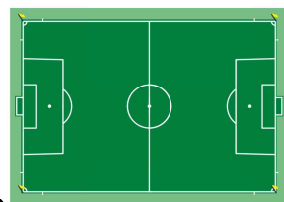
- ① 競技のフィールドの大きさ。
- ② ボールの大きさ、重さ、材質。
- ③ ゴールポストの間隔とクロスバーのグラウンドからの高さ。
- ④ 試合時間。
- ⑤ 再交代の使用。



【ちゅうい】

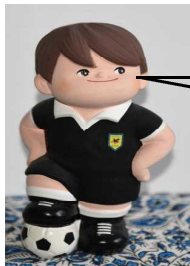
この「わかりやすいサッカーのルールのおはなし」は、
日本サッカー協会の公式の文書ではありません。
もっとくわしく知りたかったら 競技規則をみてく
ださい

だい じょう きょう ぎ
第1条 競技のフィールド

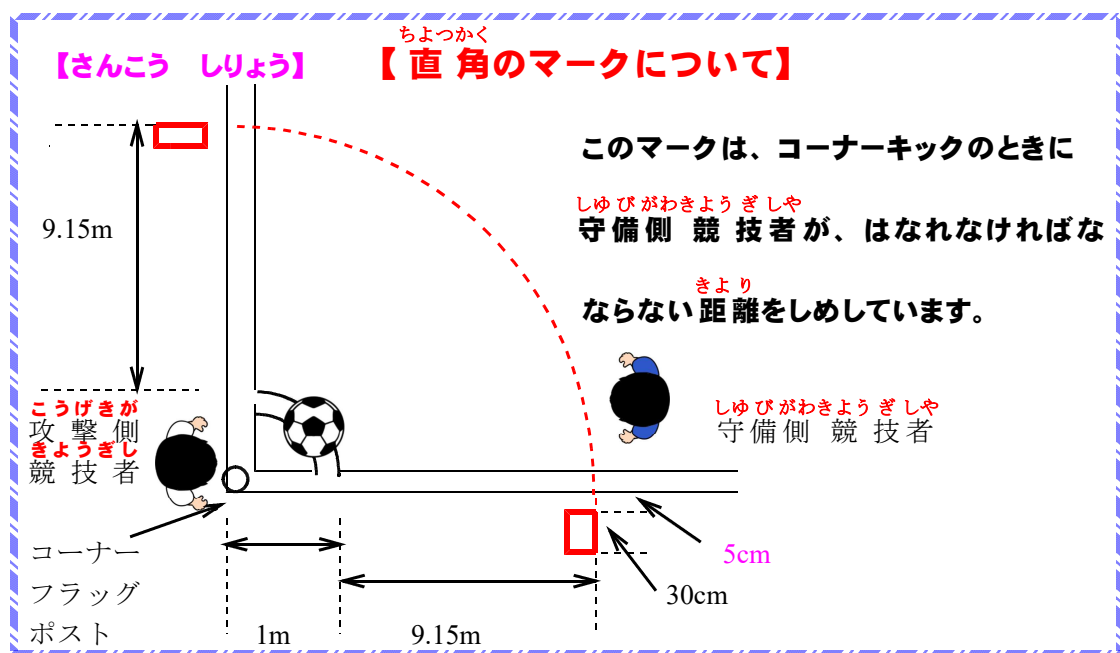
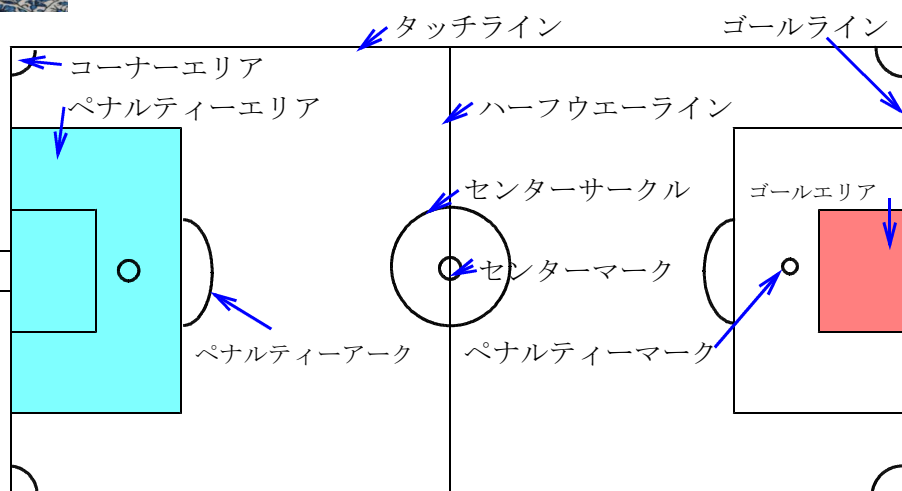


みなさん。サッカーのゲームを
するところを なんていうでしょか。

きょう ぎ
「競技のフィールド」といいます。

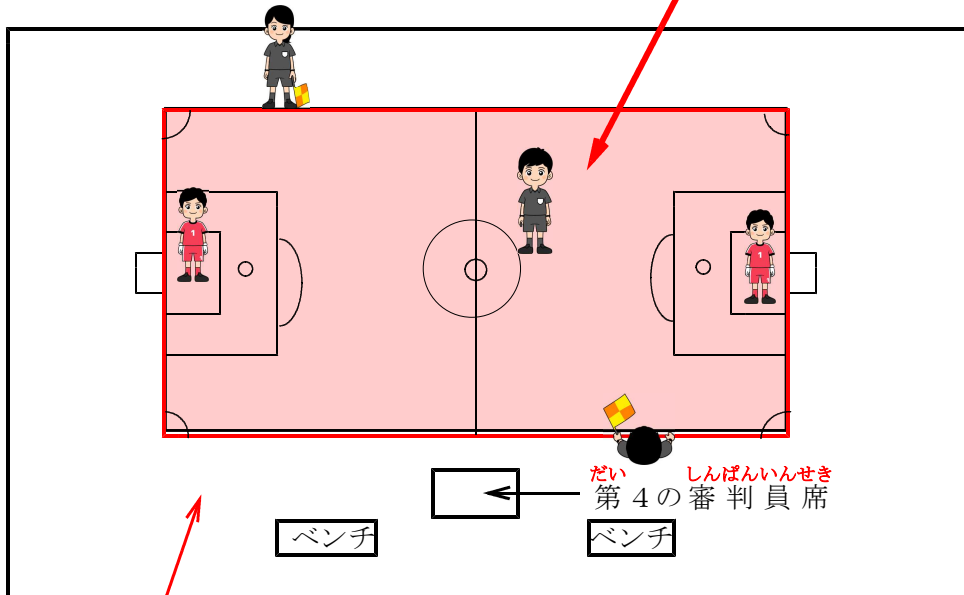


みなさん。 「競技のフィールド」の それぞれの
場所の よびかたを おぼえましょう。



【もんだい】 「^{きようぎ}競技のフィールド」とは ^{ばしよ}どこの場所でしょうか。

【こたえ】 ^{せんしゆ}選手がプレーする「タッチラインとゴールラインに^{かこ}囲まれたところ」です。



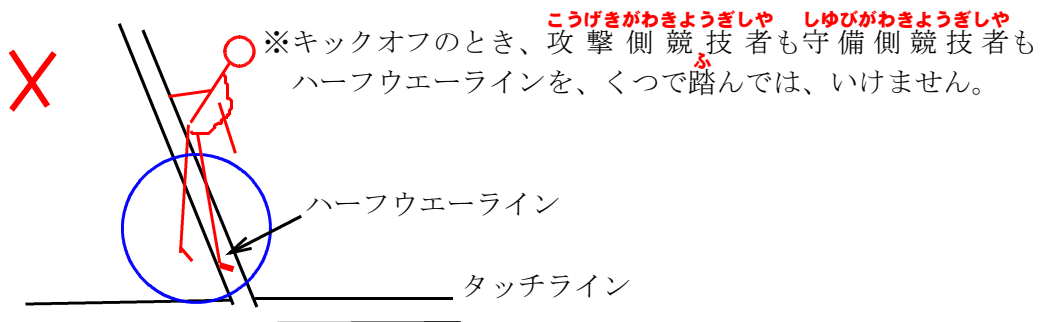
【もんだい】 「フィールド」とは ^{ばしよ}どこの場所でしょうか。

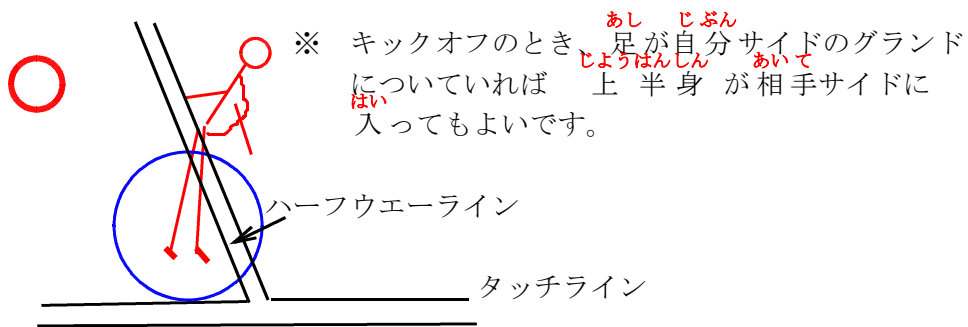
【こたえ】 「^{きようぎ}競技のフィールド」のそとで ^{ふくしん}副審の走る^{はし}タッチラインの^{そと}外や、ベンチなどのある、^{しあいうんえい}試合運営を、するところです。

【もんだい】 キックオフのとき ^ふハーフウエーラインを踏んでもよいですか。

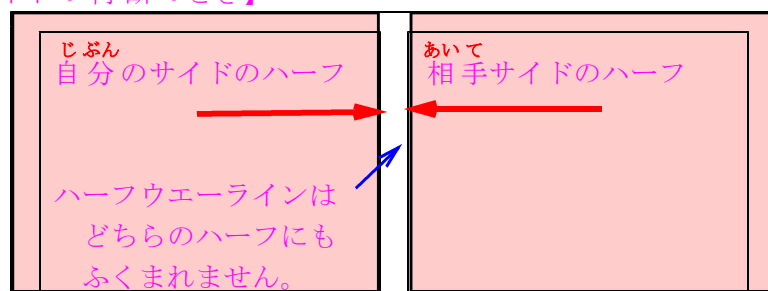
【こたえ】 ラインを ^ふ踏んではいけません。

【さんこう しりょう】





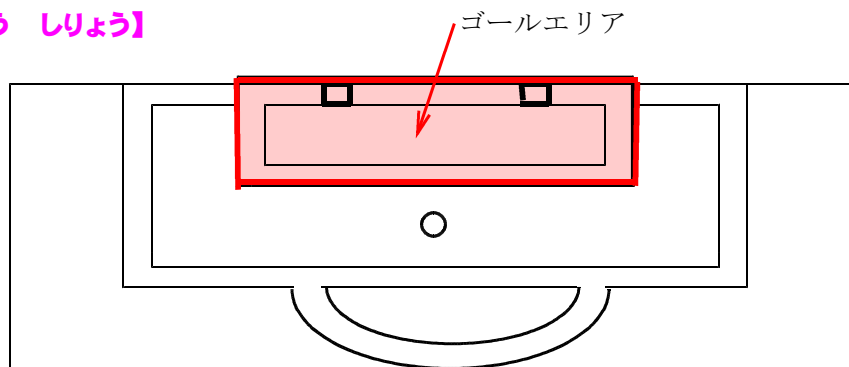
【オフサイドの判断^{はんだん}のとき】



【もんだい】 ゴールエリアはラインも ふくまれますか。

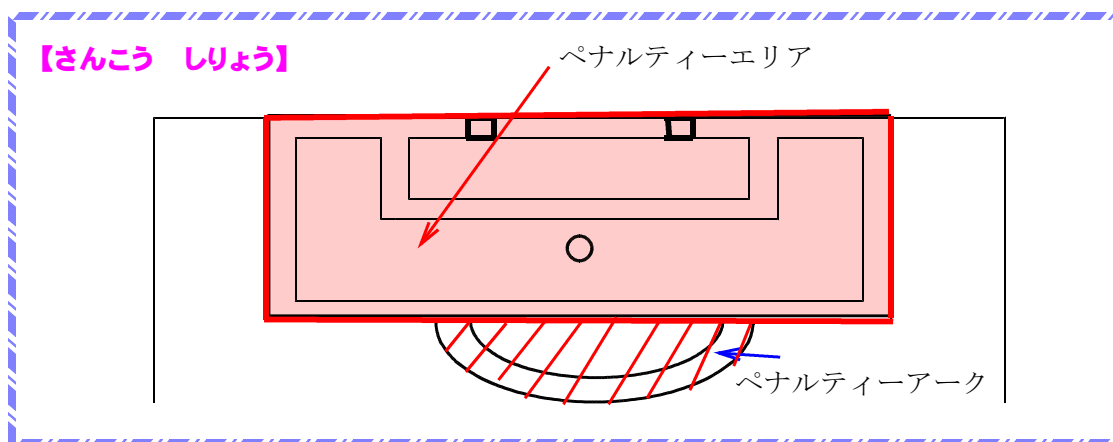
【こたえ】 ラインも ふくまれます。

【さんこう しりょう】



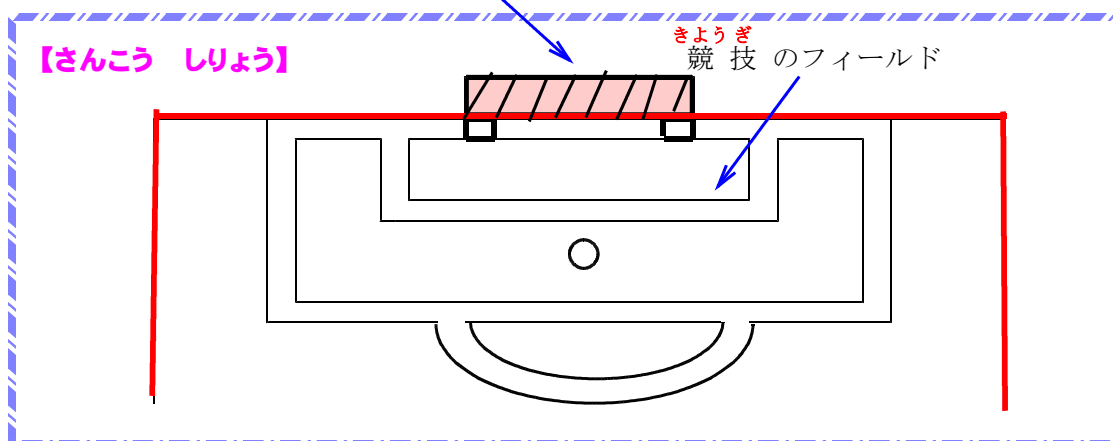
【もんだい】 ペナルティーエリアはペナルティーアークも ふくまれますか。

【こたえ】 ふくれません。しかし、ペナルティーエリアのラインは ふくれます。



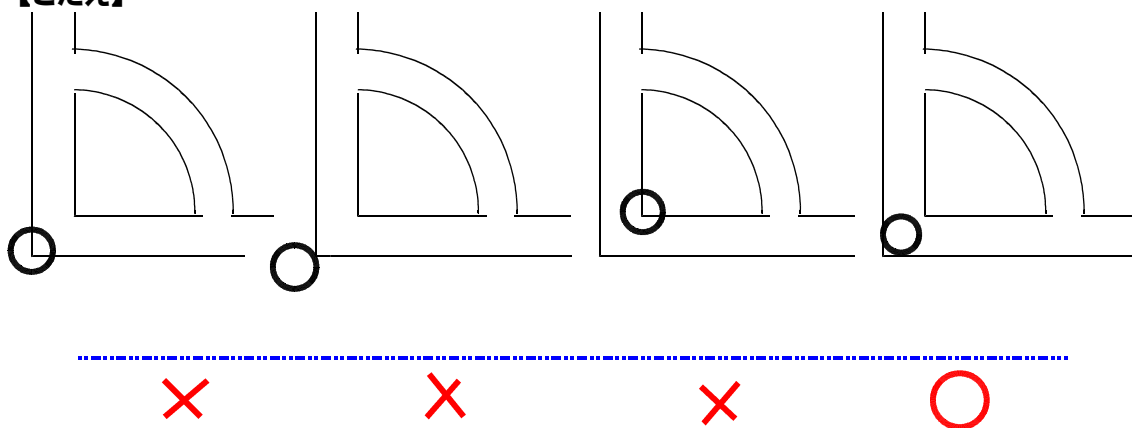
【もんだい】 ゴールネットで囲まれたところは、^{かこ}競技のフィールドにふくまれますか。

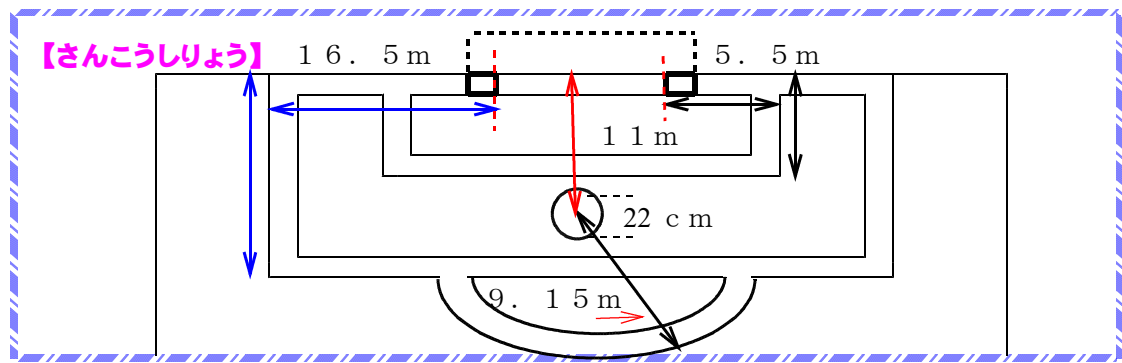
【こたえ】 ふくれません。



【もんだい】 コーナーフラッグポストの位置は、^{いち}どれが正^{ただ}しいですか。

【こたえ】





だい じょう 第2条 ボール



(1) ボールは、^{つぎ}次のものとします：

- ① ^{きゆうけい}球形
- ② ^{てきせつ ざいしつ}適切な材質
- ③ ^{がいしゆう いじょう}外周は、68 cm以上、70 cm以下。^{いか}(試合中ずっと)
- ④ ^{おも}重さは、^{しあいかいしじ}試合開始時に410 g以上、450 g以下。^{いか}(試合開始時に)
- ⑤ ^{くうきあつ}空気圧は、^{かいめん たか}海面の高さの気圧で、0.6～1.1気圧。^{きあつ}(試合中ずっと)

(2) ボールに^{いじょう}異常があったときは：

→ ①プレーは、^{ていし}停止される。 ②プレーは、ドロップボールで再^{さいかい}開される。

→ ただし、キックオフ、ゴールキック、コーナーキック、フリーキック、ペナルティーキック、またはスローインのときにボールに^{いじょう}異常があったときは

→ プレーの再^{さいかい}開をやり直^{なお}す。

【もんだい】 ^{しあいちゆう}試合中に^{あめ}雨がふり、ボールが^{きてい おも}規定の重さより^{おも}重くなりました。

^{しゅしん}主審は、ボールの^{こうかん}交換をしなければいけないでしょうか

【こたえ】 ルールには「重さは^{おも}「試合開始時・・・」と書かれています。^か

だから、かならず^{こうかん}交換することはありませんが、^{こうかん}交換してもかまいません。

【もんだい】 試合中に雨がふりボールがふくらんで規定の外周の長さより長

くなりました。主審はボールの交換をしなければいけないでしょうか

【こたえ】 ルールには「外周は68cm以上70cm以下と書かれています。

「試合中ずっと・・・」だから、必ず交換する必要があります。

【もんだい】 ボールの空気圧が規定より低くなったときは、主審はボールの交換

をしなければいけないでしょうか

【こたえ】 ルールには外周の規定と同じように書かれているので「試合中は」

規定を守らなければいけません。必ず交換する必要があります。

第3条 競技者

(1) 競技者の数



※ 8人制サッカーは、8人です。

①試合は、11人以下の競技者の2つのチームによって行われます。

(11人以下であっても試合はできます)。

7人未満はできません。(6人はダメです)

②そのうちの1人はゴールキーパーです。

(ゴールキーパーはチームに必ず、必要です)。

③どちらかのチームが7人未満になったら、試合は開始も、続けることもできません。

(7人はOK、6人でNO・・・ただし、PK戦のときは、べつです)。

④1人以上の競技者が、かつてに競技のフィールドからでて、競技者が7人未満となったら： → 主審はプレーをとめなくてもよいです。

しかし、ボールがアウトオブプレーになったあとに、1チームの競技者が7人未満なら、試合を再開してはいけません。

(2) 交代の数

※ 交代の数は、試合ごとに、きめられています（試合の競技規定）。

(3) 交代の方法

①ふつうの試合の交代：交代人数が、きめられていて、一度交代すると、そのあとの、試合には、でられません。

②「自由な交代」： ^{じゆう}ボールがインプレー中^{こうたい}でも、アウトオブプレー中^{ちゆう}でも、^{なんがい}できます。そして、何回でも交代^{ちゆう}できます。

③「再交代」：ボールがアウトオブプレー中^{ちゅう}にできます。
 そして、何回でも交代^{なんかい こうたい}できます。



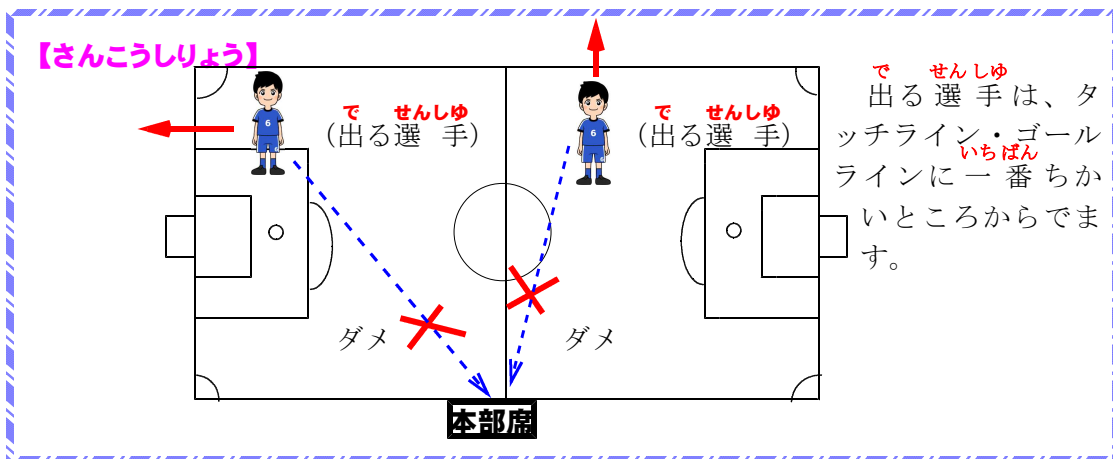
(4) 交代の進め方

きょうぎしゃ こうたいよういん こうたい
競技者が交代要員と交代するとき：

① ^{こうたい}交代するまえに、^{しゅしん}主審にしらせる。

②交代して である 競技者は、
・けがをして、でている時以外は：、→ 主審の承認をえて 競技のフィールドからでる。

- ・ 競 技 者 は、タッチラインやゴールラインに 一 番 ち かい ところから、でなければいけません。



交代要員は、つぎの時に、競技のフィールドに入ることができます。

①プレーの停止中。

②ハーフウェーラインのところから。

③で、競^{きやう}技^ぎ者^{しや}が競^{きやう}技^ぎのフイールドをでたあと。

④主審の合図をうけてから。

(5) ゴールキーパーの交代

ゴールキーパー以外の競技者は、つぎの時にゴールキーパーと交代できます。

① 交代するまえに、主審に知らせる。

② プレーの停止中に交代する。

(6) 反則と罰則



みなさん。主審に知らせずに
ゴールキーパーとフィールドプレーヤーが
交代したときは どうしますか。

【こたえ】

① プレーを続けさせます。

② 次にボールがアウトオブプレーになったとき、両チームの競技者を警告します。

【さんこうしりょう】

「脳震盪」の交代

選手同士が、頭をぶつけて「脳震盪」や、その疑いがある時は、慎重にチェックする必要があります。
「脳震盪」で交代する時は、決められた交代数に、一人プラスすることができます。そのときに、相手チームは「脳震盪」でなくとも、同じように一人プラスすることができます。

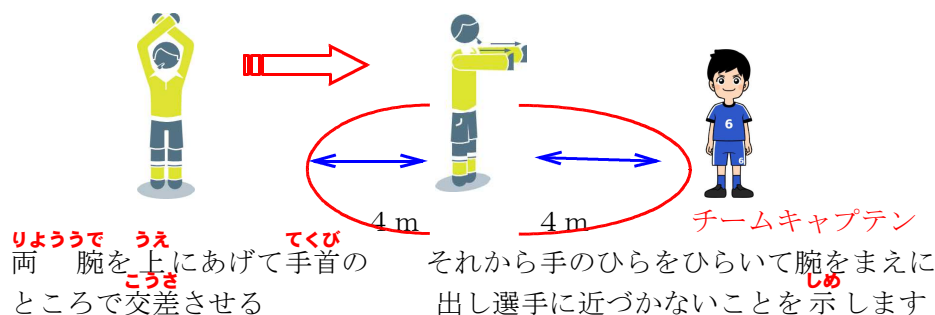
(7) チームキャプテン

それぞれのチームには（キャプテンとして）わかるように、腕にアームバンドをつけたキャプテンがいなければなりません。

主審は、判定やルールのことについて、キャプテンだけに話することができます。

そのときは：

① 主審は笛を吹いて、つぎのシグナルをして、「キャプテンオンリー」をはじめます。



第4条 競技者の用具

(1) 安全

競技者は、危険な用具を、からだにつけてはいけません。

・ ネックレス、指輪、ブレスレット、イヤリング、皮革でできたバンド、ゴムでできたバンドなどは、だめです。

・ これらの装身具をテープでまくことは禁止です。

・ 競技者は → 試合開始前に 検査されます。

・ 交代要員は → 競技のフィールドに はいる 前に 検査されます。

競技者が、認められていない危険な用具や装身具をつけている、あるいは用いているとき → 主審はその競技者に次のことを命じます。

① 認められていないものを はずさせる。

② 競技者がはずすことができないか、またはそれを拒んだときは、次にプレーがとまったとき → その競技者を競技のフィールドから出します。

競技者が拒んだり、再び身につけていたとき：
→ その競技者は警告されます。



(2) 基本的な用具

① 袖のある シャツ

② ショーツ

③ ソックス：テープをまくときソックスの色と同じものでなければいけません。

④ すね当て：ソックスで覆われていなければいけません。

⑤ 靴：(スパイクでなく運動靴でもよい)

ゴールキーパーは、トラックスーツのパンツをはくことができます。

チームキャプテンは、競技会主催者によって用意もしくは認められたアームバンド、または単色のアームバンドをつけなければなりません。

アームバンド



バンド単色



バンド単色 & 文字単色



バンド多色



バンド単色 & 文字多色

- ・ チームが準備する場合、単色、そして「C、またはCaptain」という制約あり
- ・ 競技会主催者が準備する場合、第4条「5. スローガン、メッセージ、イメージと広告：原則」に基づく
- ・ グラスルーツの試合では、アームバンドの代用として「テープ/包帯」の使用可
*IFAB David氏より



テープ/包帯



みなさん。

くつがぬげたり すねあてがはずれたときに、
シュートしてボールがゴールに入ったら、
得点ですか。

【こたえ】

とくてん
得点です。

しかし、できるだけ早く、くつや すねあてを つけてください。

(3) 色

① 両 チームは、おたがいに、また 審判員と、ちがう 色のユニフォームを着なければいけません。

② それぞれのゴールキーパーは、他の 競技者、審判員と、ちがう 色のユニフォームを着なければいけません。

③ アンダーシャツを着るときは：
・ シャツの袖の色とおなじ色で1色とします。
・ または、シャツの各袖とまったく同じ色とします。

④ アンダーショーツやタイツは、ショーツの主たる色、またはショーツの裾と同じ色でなければいけません。

(4) 反則と罰則

ようぐ はんそく
用具の反則があったときは：

→ しゅしん しじ ただ
主審の指示で、正します。

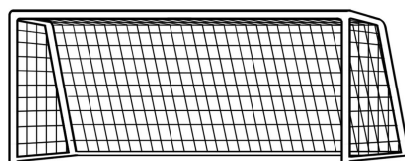
→ ようぐ ただ きようぎ はな きようぎしや しんぱんいん
用具を正すために、競技のフィールドを離れた競技者は、審判員に用具を点検されてから、競技のフィールドへ入ります。

きようぎしや しゅしん きようぎ はい
競技者が主審に知らせずに競技のフィールドに入ったとき：

→ きようぎしや けいこく
その競技者は警告されます。

けいこく しゅしん
その警告をするために主審がプレーをとめたとき：

→ プレーをとめたときにボールがあったところから、間接フリーキックで再開します。



第5条 主審

(1) 主審の権限

※ **けんげん**：審判員として、ルールに従って審判をすることです。

試合は、主審によってコントロールされます。

(2) 主審の決定

主審の決定は、かえられません。

(ただし、次のプレーが始まる前であれば、できます)

主審や、すべての審判員の決定は、常にリスペクトされなければいけません。

プレーを再開したあとは主審がその前の決定が、まちがっていても、または、その他の審判員の連絡があっても、判定を変えることはできません。

(3) 職権と任務

※ **しよっけん と にんむ**：主審のしごとのことです。

● 主審は：

① 競技規則に従って、その他の審判員とともに試合をコントロールします。

③ 試合時間をはかったり、得点などの記録をとります。

③ プレーを再開するときに 合図をします。

● アドバンテージ

※ アドバンテージ：利益になることです。

※ **りえき**：とくやもうけになることです。

反則がありました → 反則された選手がボールを持っています

反則がありました → 反則された選手が味方にボールをパスしました

反則がありました、相手チームの利益になりそうなときはプレーを続けさせます。
← これをアドバンテージといいます。

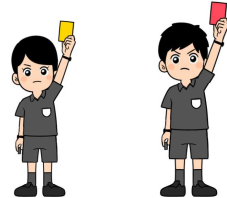
そのとき、または、数秒以内に、利益にならなかったらもとの反則をとります (これを、**ロールバック**といいます)。



● 懲戒処置

※ ちょうかいしよち：悪いことをした選手にイエローカードを示して「警告」したり、レッドカードを示して「退場」にしたりすることです。

- ① 同時に2つ以上の反則があったときは：→ より重いものを罰します。
- ② イエローカードを示して警告します。
- ③ レッドカードを示して退場させます。
- ④ テクニカルエリア内のチーム役員が、責任ある態度で行動しなかったとき、
(チーム役員にもカードを示すことができます)
- ・ 注意します。
 - ・ イエローカードで警告します。
 - ・ レッドカードで退場させます。



● 負傷

※ ケガのこと。

- ① 競技者のケガが軽いとき：
→ ボールがアウトオブプレーになるまでプレーを続けさせます。
- ② 競技者が重いケガをしたとき：
→ プレーをとめて 競技のフィールドから 運びだします。
→ ケガをした 競技者は 競技のフィールド内での治療はできません。
→ 治療のために 競技のフィールドをでたら、プレーが再開された後 (ワンプレー後) まで入れません。
→ ボールがインプレー中は、タッチラインのみから入れます。
→ ボールがアウトオブプレー中は、ゴールラインでもタッチラインでもどこからでも入れます。
- ③ 血がでた 競技者は、競技のフィールドから出さなければいけません。
血がとまったあとか、用具に血がついていないことが確認できたら、主審の合図で競技のフィールドに入れます。
- ④ 主審がドクターまたはタンカを 競技のフィールドにいれたら、競技者はタンカにのるか、歩いて、競技のフィールドを出なければいけません。
競技者が拒んだら： → 警告されます。

れいがいきてい
【例 外 規 定】

※ れいがいきてい：別 の 約 束 ごと です。

つぎ きようぎ ない ちりよう
次 の とき は 競 技 の フィールド 内 で 治 療 が でき ます。

- ① ゴールキーパーが負 傷 したとき。
- ② ゴールキーパーとフィールドプレイヤーが ぶつかって 治 療 が 必 要 な と
- ③ 同 じ チーム の 競 技 者 が 衝 突 し、手 当 が 必 要 な と とき。
- ④ 命 に 危 険 が ある と とき。
- ⑤ ペナルティーキックが 与 え ら れ、ケガをした 競 技 者 が キッカー と な る と とき。

しゅしん ようぐ
(4) 主 審 の 用 具

きほんてき ようぐ
基 本 的 な 用 具

しゅしん ようぐ
主 審 は、つぎ の 用 具 を も ち ます。

- ① 時 計 (2 個)
ストップウォッチ

- ② 笛 (2 個：1 個 は 予 備)
ホイッスル



- ③ レッドカード と イエローカード。

- ④ メモ 用 紙 と 筆 記 用 具

- ⑤ コイン 1 個

【さんこう しりょう】

しゅしん ふえ つか かた
● 主 審 の 笛 の 使 い 方。

ふえ ふ 笛 を 吹 く と き	ふえ ふ 笛 を 吹 か な い と き
● 試 合 の 前 半、後 半、延 長 戦 も、 また 得 点 後 の キック オフ の と き。	● 次 の よう に プレー を 止 め る と き： ・ ゴールキック、コーナーキック、 スローイン、得 点
● 次 の よう に プレー を 止 め る と き： ・ フリーキック また は ペナルティーキック ・ 試 合 を 止 め る と き。 ・ 前 半、後 半 の、終 わ る と き。	● 次 の ケース に プレー を 再 開 す る と き： ・ ほ と ん どの フリーキック、 ゴールキック、コーナーキック、 スローイン、ドロップボール
● 次 の よう に プレー を 再 開 す る と き： ・ セレモニー (10 ヤード の 壁 を 下 げ る) の と き の フリーキック の 再 開 ・ ペナルティーキック	

- つぎ
● 次のようにプレーを止めた後にプレー
さいかい
を再開するとき：
けいこく たいじょう
・ 警告や退場
ふしやうしや
・ 負傷者がでたとき
こうたい
・ 交代

ふひつよう ふえ ふ
※ 不必要な笛を吹きすぎると、
ほんどう ひつよう
本当に必要なときに効果が
うすれることになります。

しゅしん ふえ ふ
主審が まちがって笛を吹き、プレーがとまったとき：
さいかい
→ ドロップボールでプレーを再開します。

(5) 主審のシグナル

て うで びよう のこ びよう
ゴールキーパーが。手や腕でコントロールする 8 秒 ルールの、残り 5 秒 を
かたて あ ゆび
片手を上げて、指でしめします。

だい じよう た しんばんいん 第6条 その他の審判員

た しんばんいん つぎ
その他の審判員は次のとおりです。

- ふくしんふたり はた たんとう
① 副審 2 人：旗をもってタッチラインを担当します。
- だい しんばんいん ほんぶせきまえ しんばんだん
② 第 4 の審判員：本部席前にいて、審判団をサポートします。
- ついかふくしん にん うし たんとう
③ 追加副審 2 人：ゴールの後ろを担当します。
- ふくしん ふくしん こうたい
④ リザーブ副審：副審ができなくなったときに、交代します。

※ ふつうの試合は主審、副審 2 人、第 4 の審判員の 4 人で担当します。
※ 少年の試合の場合：一人審判制があります。

(1) ふくしん ふくしん にんむ 副審 副審の任務です。

ふくしん つぎ あいず
副審は、次のときに合図をします。

- ぜんたい きようぎ そと で
① ボール全体が競技のフィールドの外に出たときに、どちらのチームがコー
ナーキック、ゴールキックまたはスローインをするのか。
- きようぎしや ばつ
② オフサイドポジションにいる競技者が罰せられるとき。
- きようぎしや こうたい
③ 競技者の交代があるとき。
- まへ
④ ペナルティーキックのとき、ボールがけられる前にゴールキーパーがゴールラ
インを離れたかどうか、またボールがゴールラインをこえたかどうか。

(2) 第4の審判員 ^{だい しんばんいん} ^{だいよん しんばんいん にんむ} 第4の審判員の任務です。

^{だい しんばんいん} 第4の審判員は、次のときに、援助^{えんじよ}します。

① ^{こうたい てつぎ}交代の手続をします。

② ^{きようぎしや こうたいよういん ようぐ てんけん}競技者と交代要員の用具の点検をします。

③ ^{しゅしん}主審にしらせて、^{きようぎしや}競技者を再入場^{さいにゆうじよう}させます。

④ ^{こうかん かんり}ボールの交換の管理をします。

⑤ ^{ぜんはん こうはん えんちようせん お}前半・後半、延長戦の終わるまえに、主審^{しゅしん}がプレーに追加^{ついか}しようとする「^{ひようじ}アディショナルタイム」を表示^{ひようじ}します。

⑥ ^{もの}テクニカルエリアにいる者が責任ある行動^{せきにん こうどう}をとらなかったとき、
→ ^{しゅしん}主審に伝えます。



^{だい じよう} ^{し あい じ かん} 第7条 試合時間

※ ^{おとな しあいじかん}これは、大人の試合時間です。

(1) ^{じかん}プレー時間

^{しあいじかん} 試合時間は、^{ぜんはん}前半、^{こうはん}後半ともに45分間^{ふんかん}です。

(2) ハーフタイムのインターバル

※ ^{きゆうけいじかん}インターバル：休憩時間。

・ ^{きようぎしや}競技者は、ハーフタイムのインターバルをとる権利^{けんり}があり、それは、15分間^{ふんかん}をこえません。

・ ^{えんちようせん}延長戦のハーフタイムのインターバルでは、短時間^{ふんかん}（1分間をこえてはいけません）の水分補給^{すいぶんほきゆう}時間をとれます。

(3) ^{くうひ} ^{じかん} ^{ついか}空費された時間の追加

※ ^{きゆうけいじかん}これが、アディショナルタイムです。

^{しゅしん} 主審は、次のように、^{ぜんはん}前半・^{こうはん}後半に空費されたプレーイングタイム（プレーのための時間^{ついか}）を追加します。 ※プレーが止まっている時間のことです。

① ^{きようぎしや} ^{こうたい}競技者の交代。

② ^{ふしよう} ^{きようぎしや} ^{ふしよう} ^{ていど} ^{はんだん} ^{きようぎ} ^{はん}負傷した競技者の負傷の程度の判断や競技のフィールドからの搬出^{しゅつ}（出すこと）。

③時間の浪費。

※ 「時間かせぎ」の事です。

④懲戒の罰則：イエローカードやレッドカードのとき。

⑤「飲水タイム（1分間をこえてはならない）」や「クーリングブレイク（9.0秒間から3分間）」など、競技会規定で認められている医療上の理由による停止。

(4) ペナルティーキック

ペナルティーキックを行うとき：

→ ペナルティーキックが終わるまで、前半・後半は延長されます。

(5) 中止された試合：

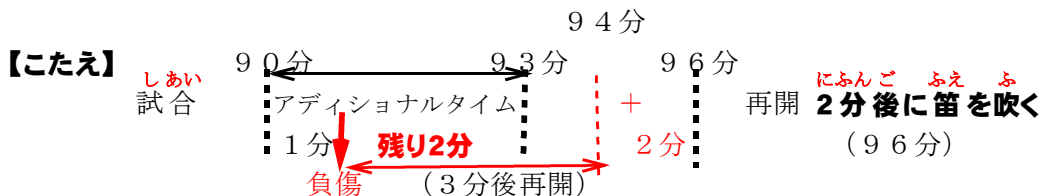
試合が途中で中止されたら： → 再び行われます。

【さんこうしょう】

アディショナルタイム中の負傷などに要した時間はアディショナルタイムに加えません。

【もんだい】主審がアディショナルタイムを3分とり、1分経過したときにゴールキーパーが負傷し、治療が終わるまでに3分かかりました。

主審は、試合再開何分後に試合終了の笛を吹きますか。



レフェリーのひとりごとです。

審判員は、競技規則に書かれていないことも知らなければいけません。



このことを「サッカーの常識」と言います。
(サッカーのコモンセンス)

審判員は、この「サッカーの常識」を、
とても大切にします。

※ 次の内容は競技規則には、書かれていません

【もんだい】

ステップ1

- ・シュートしたボールがゴールに飛んでいるときに、試合時間が終了したら、タイムアップの笛をふいてもよろしいか。

【こたえ】

- ・笛をふいてはいけません。結果を見てから笛をふいても遅くはありません。得点はサッカーの一番の楽しみです。これは大切なコモンセンスです。

【もんだい】

ステップ2

- ・フリーキックをける前に試合時間が終了したら、タイムアップの笛をふいてもよろしいか。

【こたえ】

- ・フリーキックをける前に笛をふけば、ファールしたチームの「ファールのやり得」になってしまいます。だから、フリーキックの前には終了の笛は吹きません。けらせてふきます。
(しかし、最近のJリーグや国際試合では、笛が吹かれるケースがあります)。

【もんだい】

ステップ3

- ・スローイン、ゴールキック、コーナーキックのときに試合が終了したら、笛をふきますか。

【こたえ】

- ・時間がきたら終了の笛をふきます。
「笛はふかれない」と信じている人も多いようですが、これは間違ったコモンセンスです。

第8条 プレーの開始および再開



(1) キックオフ

進め方

- ①主 審がコインをトスし、コイントスに勝ったチームが、前半に攻めるゴールか、またはキックオフをするかをきめます。
- ②この結果により、相手チームがキックオフをするか、または前半に攻めるゴールをきめます。
- ③前半に攻めるゴールをきめたチームは、後半開始のキックオフをします。
- ④試合の後半には、両チームはエンドをかえ、反対のゴールを攻めます。
- ⑤どちらかのチームが得点したら、相手のチームがキックオフをします。

すべてのキックオフにおいて：

- ①キックオフをする競技者以外のすべての競技者は自分たちの競技のフィールドのハーフ内にいなければいけません。
- ②キックオフをするチームの相手競技者は、ボールがインプレーになるまで9.15m以上ボールから離れなければいけません。
- ③ボールは、センターマークのうえに、静止していなければいけません。
- ④主審が、笛で合図します。
- ⑤ボールは、けられて明らかに動いたときインプレーとなります。
- ⑥キックオフから相手競技者のゴールに直接いれて得点することができます。もし、ボールがキッカーのゴールに直接はいったときは：
→ 相手競技者のコーナーキックです。

反則と罰則

- ①その他の競技者がボールに触れるまえにキッカーがボールに、2度さわったときは： → 間接フリーキックとなります。
- ②キックオフのときに、その他の違反があったときは：
→キックオフをやりなおします。

(2) ドロップボール

すす かた 進め方



① 次のときに、プレーが停止されたら、ボールはペナルティエリア内で守備側チームのゴールキーパーにドロップされます。

・ボールがペナルティエリア内にあった または、ボールが最後に触れたのがペナルティエリア内であった。

② その他のすべてのケースで、主審は、ボールが最後に競技者、外的要因または審判員に触れたところで、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します。

③ 両チームの他のすべての競技者は、ボールがインプレーになるまで4 m以上ボールから離れなければいけません。

④ ボールがグラウンドに触れたときに、ボールはインプレーとなります。

はんそく ばつそく 反則と罰則

次のときは、ボールを再びドロップします。

① ボールがグラウンドに触れるまえに競技者がボールに触れる。

② ボールがグラウンドに触れたのち、競技者に触れることなく競技のフィールドの外にでる。

ドロップされたボールが2人以上の競技者に触れることなくゴールにはい

ったときは、プレーは次のように再開されます。

① ボールが相手競技者のゴールにはいったとき： → ゴールキック

② ボールがそのチームのゴールに入ったとき： → コーナーキック

だい じょう

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

※第16条ゴールキック、第17条コーナーキックも参考^{さんこう}にしてください。

(1) ボールアウトオブプレー^{うっき}： ※ボールアウトオブプレー：プレーが止まることです。
ボールは、次のときにアウトオブプレーとなります。

①グラウンド^{じょう}上^{かんぜん}または空^{くうちゅう}中^{かんぜん}で、ボールがゴールラインまたはタッチラインを完全にこえたとき。

②主審^{しゅしん}が、笛^{ふえ}でプレーをとめたとき。

③ボールが審判員^{しんぱんいん}にあたり、競技^{きやうぎ}のフィールド内^{ない}にあり、次のようなとき：

- ・チームが大きなチャンスとなる攻撃^{こうげき}をはじめるか。
- ・ボールが直接^{ちよくせつ}ゴールにはいるか^か。
- ・ボールをキープしているチームが替わるか。

こうしたすべてのケースでは、プレーはドロップボールによって再開^{さいかい}されます。

(2) ボールインプレー：

ボールは、審判員^{しんぱんいん}に当た^あったり、ゴールポスト、クロスバー、コーナーフラッグポストからはね返^{かえ}って競技^{きやうぎ}のフィールド内^{ない}にあるときもつねにインプレーです。

だい じょう

し あい けつ か

けつ て い

第10条 試合結果の決定

とくてん
(1) 得点

ゴールポストの間^{あいだ}とクロスバーの下^{した}でボールの全体^{ぜんたい}がゴールラインをこえたとき：

→ゴールにボールをいれたチームが反則^{はんそく}を犯^{おか}していなければ、1得点^{とくてん}となります。

ゴールキーパーが相手^{あいて}のゴールにボールを直接^{ちよくせつ}なげ入れたとき：

→ ゴールキックとなります。

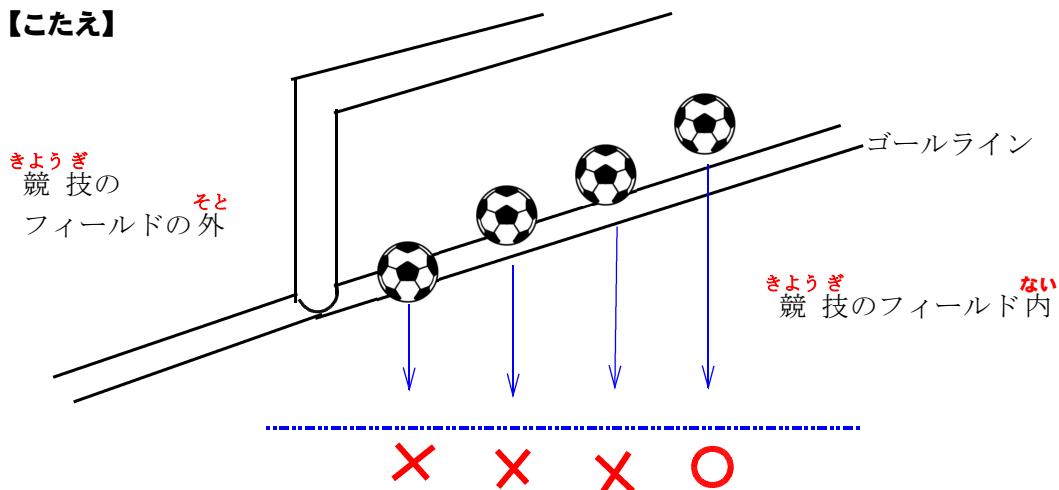
ボールが完全にゴールラインをこえるまえに主審^{しゅしん}がゴールの合図^{あいず}をしたときは：

→ プレーはドロップボールによって再開^{さいかい}されます。

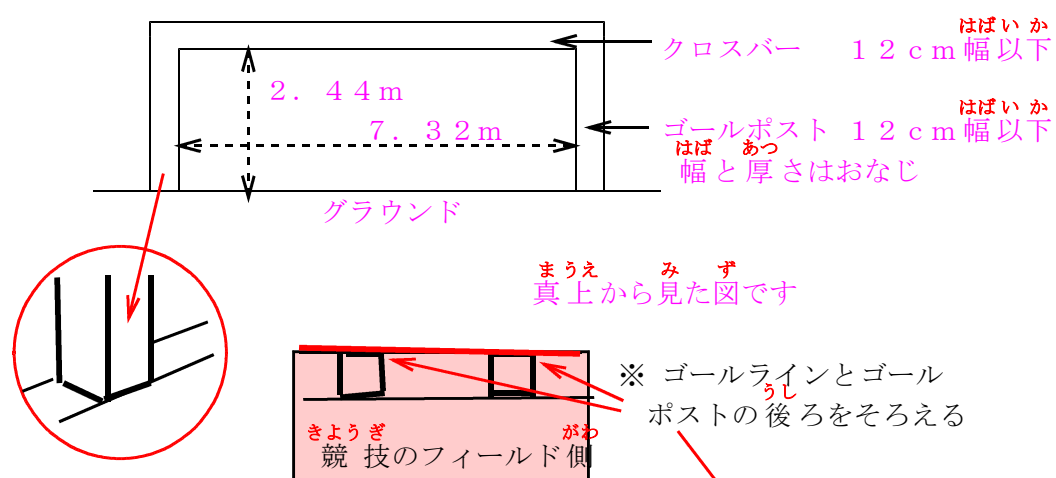


みなさん。
つぎのボールの位置で
どれが **ゴールイン** (得点) でしょうか
こたえてください。

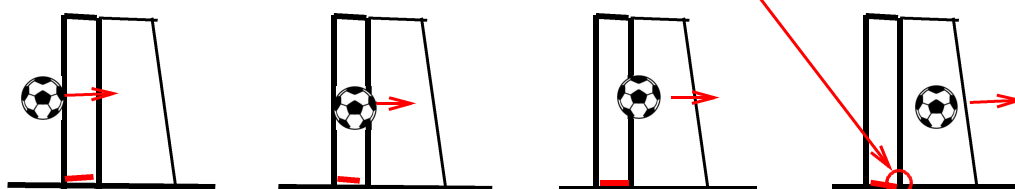
【こたえ】



【さんこうしりょう】



【もんだい】 どれがゴールイン (とくてん) でしょうか。



【こたえ】 × × × ○

※ ゴールインの確認は、ボールが完全に、ゴールラインを超えたときです。

(2) 勝利チーム

たくさんの得点をしたチームを勝ちとします。

どちらのチームも無得点か、同点のとき： → 試合は引き分けです。

試合が、引き分けのとき、勝ちチームを決めるためには、次の方法があります。

① **アウエーゴールルール**：ホームアンドアウエー方式の試合のとき、第2戦で合計得点と同じのとき、アウエーの試合で得点したゴール数を、2倍に計算します。

※ホームアンドアウエー方式：自分の競技場と、相手の競技場で2試合する方式。

② それぞれ15分以内で同じ長さの前半と後半の延長戦

③ PK戦（ペナルティーシュートアウト）からのキック

これらの方法を、組み合わせることもできます。

例えば、延長戦のあと、PK戦（ペナルティーシュートアウト）など。

(3) PK戦（ペナルティーシュートアウト）からのキック

試合後、「PK戦（ペナルティーシュートアウト）」をするときは、ほかに規定されていない場合、競技規則の色々な規定が使われます。

試合中に退場された競技者は、キック（PK戦）へ参加できません。
しかし、試合中に示された注意や警告はキック（PK戦）に繰り越されません。

進め方

PK戦（ペナルティーシュートアウト）からのキックの開始前

① 主審は、コインをトスして、キックをするゴールをきめます。

② 主審は、もう一度コインをトスし、トスに勝ったチームが先にけるか後にけるかを決めます。

③ PK戦には、競技終了時に、競技のフィールドにいた競技者と、一時的に競技のフィールドから離れていた競技者がPK方式に参加できます。

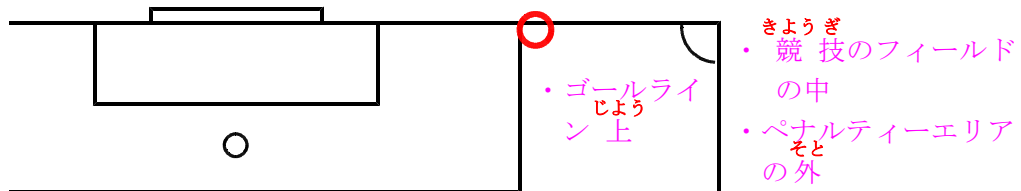
ただし、プレーを続けられなくなったゴールキーパーと、かわる交代要員は参加できます。

④ それぞれのチームで、キックの順番を決めます。
しかし、ける順番を主審に知らせなくてもよろしい。

- ⑤ PK 戦（ペナルティーシュートアウト）を行う前、または進行中に、けがなどでキックできない競技者が出たときは、相手のチームは、競技者数を、相手チームと同じに、そろえなければいけません。
減らす競技者のなまえと背番号を主審に知らせなければいけません。

PK戦（ペナルティーシュートアウト）からのキックの進行中

- ① PK 戦に参加する競技者と審判員のみが競技のフィールドの中に入ることができます。
- ②キッカーと両ゴールキーパー以外、すべての競技者は、センターサークルの中に入なければいけません。
- ③キッカー側のゴールキーパーは、次の位置で待ちます。



- ④ PK 戦（ペナルティーシュートアウト）に参加している競技者は、ゴールキーパーと交代できます。
- ⑤キックは、ボールの動きが止まったとき、ボールがアウトオブプレーになったとき、または反則があって主審がプレーをとめたときに終わります。
- ⑥主審はキックを記録します。

次の条件に従って、両チームが5本ずつのキックを行います

- ①キックは両チーム交互にけります。
- ②それぞれのキックは、両チーム、順番にけられます。全員の競技者がキックをけらなければ、2本目のキックはけれません。ただし、2本目のける順番は変えられます（2巡目の蹴る順番は1巡目と変えられます）。
- ③両チームが5本のキックを行うまえに、相手チームが5本のキックをしなくても、あげることができない得点を相手チームがあげたとき：
→ それ以後のキックはけりません。

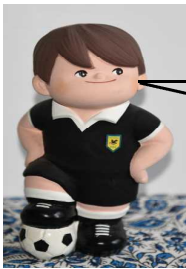
	1	2	3	4	5	試合終了
A チーム	○	○	○			
B チーム	×	×	×			

- ④ 5本ずつのキックをけたあとで、両チームの得点と同じとき：
→ どちらかのチームが、相手チームより多く得点するまで、キックは続けられます。

PK戦（ペナルティーシュートアウト）からのキックの進行中の交代および退場

- ① 競技者、交代要員、交代して退いた競技者またはチーム役員は、警告または退場を命じられることがあります。
- ② 退場となったゴールキーパーの代わりを、資格のある競技者がかわらなければいけません（ゴールキーパーは必ず必要です）。
- ③ プレーを続けられないゴールキーパー以外の競技者は交代することができません。
(プレーを続けられないゴールキーパーは交代できますが、退場したフィールドプレイヤーは補充できません)
- ④ 一方のチームの競技者が7人未満、6人以下となったときでも、
→ 主審はPK方式を中止してはいけません。

第11条 オフサイド

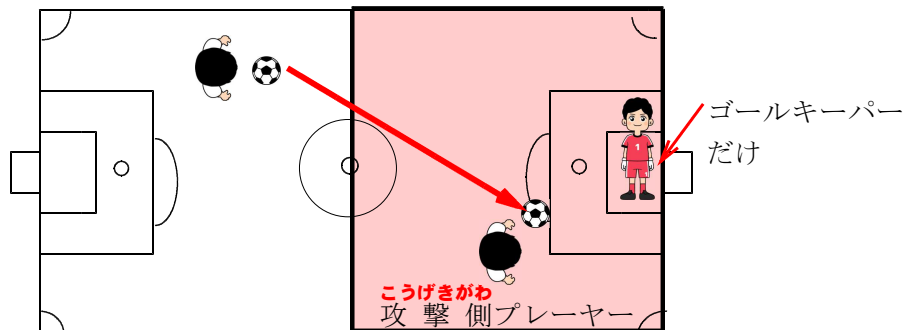


みなさん。オフサイドとは
どのようなことでしょうか

待ち伏せを禁止することです。

【さんこう しりょう】

つぎの図のように 攻撃側チームの競技者が、得点するために守備側チームの「競技のフィールド」内で、待ち伏せすることを防ぐためのルールです。



(1) オフサイドポジション



みなさん。オフサイドポジションとは
どのようなことでしょうか。

オフサイドポジションにいることは
反則では **ありません**。

【もんだい】 オフサイドポジションにいるとは どこにいることでしょうか。

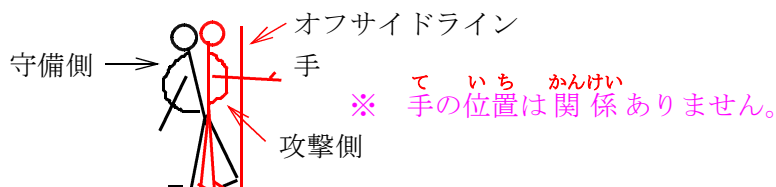
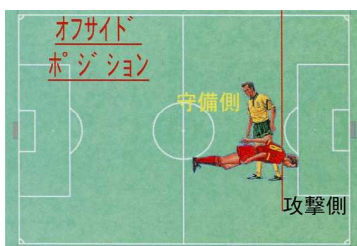
【こたえ】 ① 頭、胴体、または足の^{はんそく}一部でも相手競技者のハーフのなかにある
とき（ハーフウエーラインは除く）。

② 競技者の頭、胴体、または足の^{こうほう}一部でも、ボールおよび後方から2人目の相手競技者より、相手競技者のゴールラインに近い
とき。

あたまで
頭が出る

どうたいで
胴体が出る

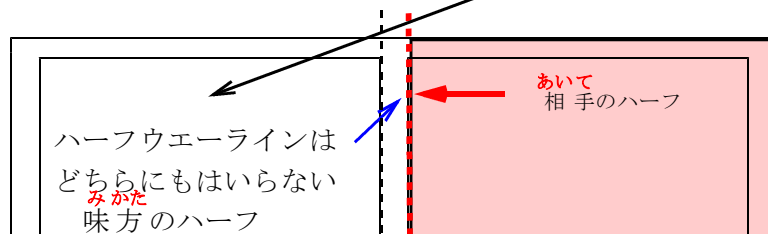
あしで
足が出る



【さんこう しりょう】

【オフサイドの判断】

つぎ ず 次^{はんだん}の図のように、「オフサイドの判断」のときは、ハーフウエーラインはどちらのハーフにもはいらないので、ハーフウエーラインを含めた味方ハーフ内におれば、オフサイドではありません。

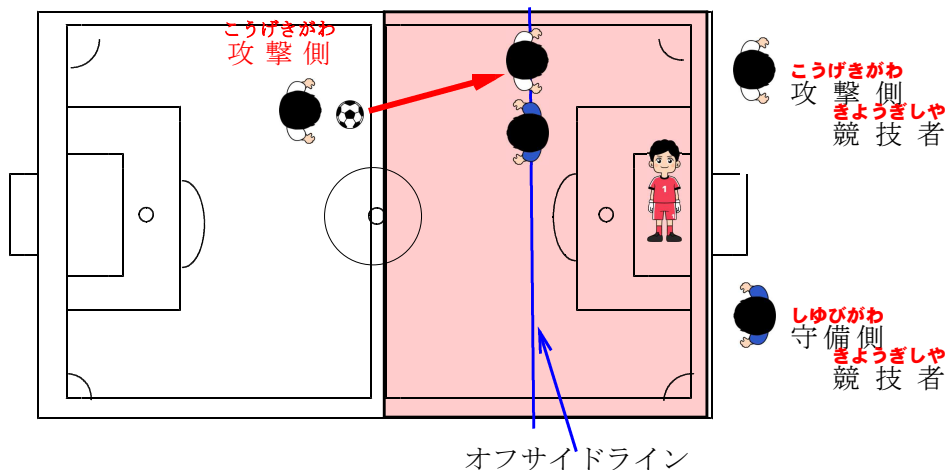


オフサイドはない

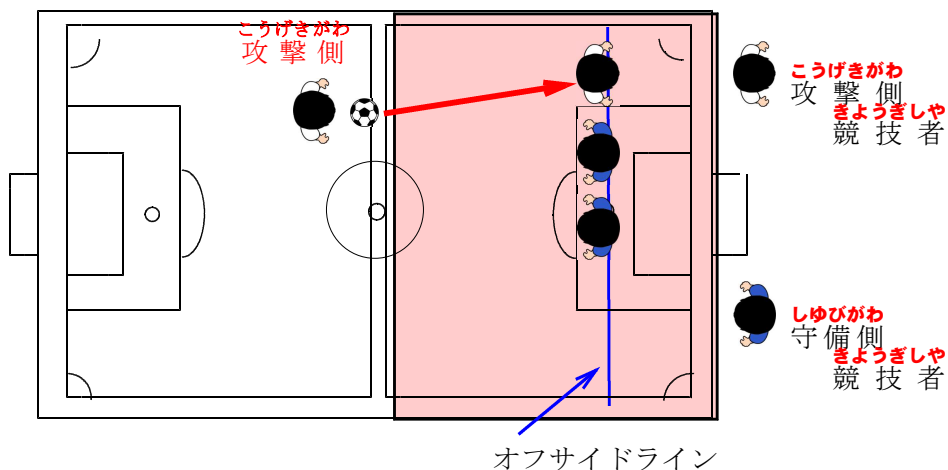
オフサイドの可能性あり

【さんこう しりょう】 つぎのケースは オフサイドではありません。

こうげきがわきようぎしや しゅびがわきようぎしや ふたりめ きようぎしや おな
 攻撃側 競技者が、守備側 競技者のうしろから2人目の 競技者と同じ
 ラインにいるときは オフサイドポジションではありません。



こうげきがわきようぎしや あいてきようぎしや いちばん ふたりめ きようぎしや
 攻撃側 競技者が、相手 競技者の一番うしろにいる 2人目の 競技者
 おな
 と同じラインにいるときは オフサイドポジションではありません。



【さんこう しりょう】 つぎのケースも オフサイドではありません。

きようぎしや つぎのケースからボールを 直接うけたとき。
 競技者が

・ゴールキック ・スローイン ・コーナーキック

(2) オフサイドの反則



みなさん。オフサイドの反則とは
どのようなことでしょうか。

ボールが味方競技者によってプレーされたか触れられた瞬間にオフサイドポジションにいる競技者は、次のいずれかによってそのときのプレーにかかわっているときにのみ罰せられます。

※ ボールを「プレーした」か「触れた」そのときのことです。

①味方競技者がパスした、または、触れたボールをプレーする。または、触れることによってプレーを妨害する。または、

②次のいずれかによって相手競技者を妨害する：

- ・明らかに相手競技者の視野をさえぎることによって、相手競技者がボールをプレーする、または、プレーする可能性を妨げる。または、

- ・ボールに向かうことで相手競技者に挑む。または、

- ・自分の近くにあるボールを明らかにプレーしようと試みており、この行動が相手競技者に影響を与える。または、

- ・相手競技者がボールをプレーする可能性に影響を与えるような明らかな行動をとる。または、

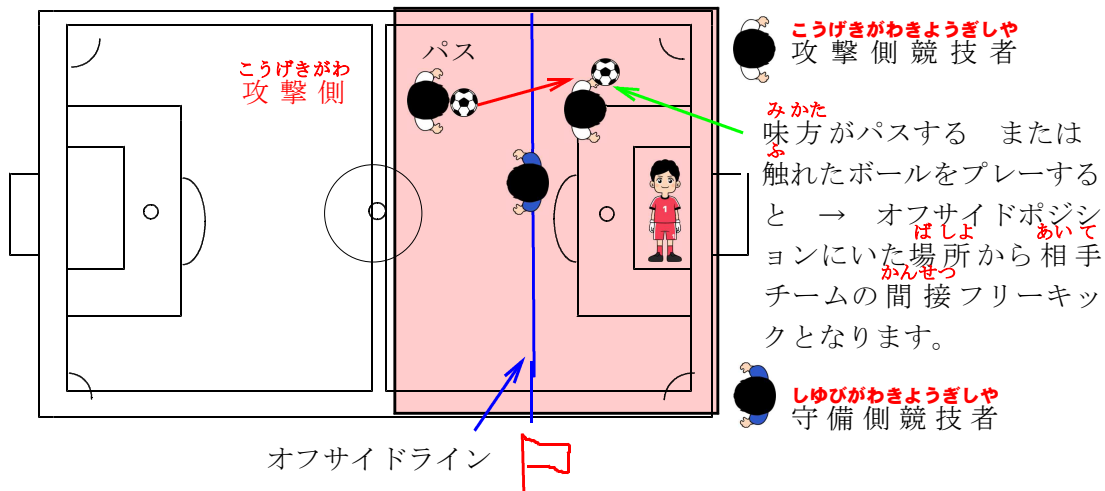
③その位置にいることによって、次の場合にボールをプレーして利益を得る、または、相手競技者を妨害する：

- ・ボールが、ゴールポスト、クロスバー、審判員または相手競技者からはね返った、あるいは、それらに当たって方向が変わってきた。

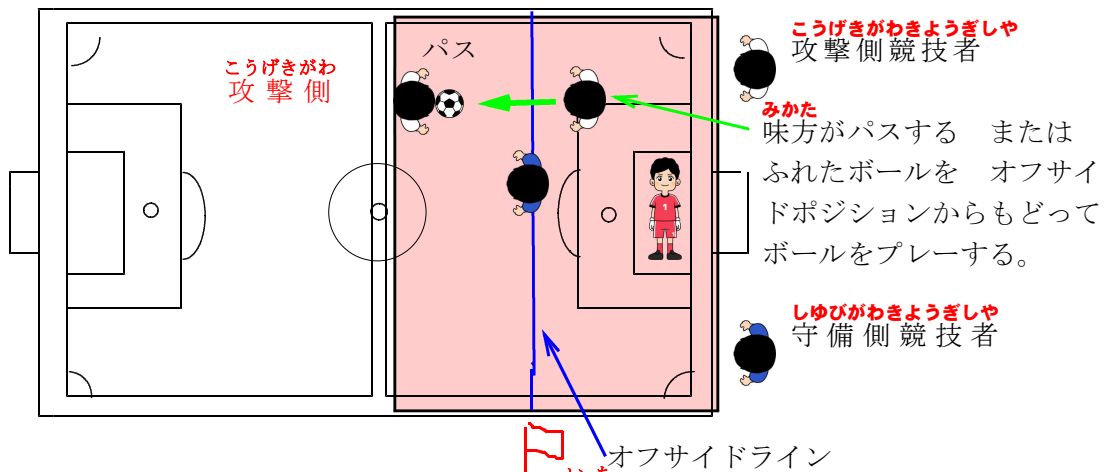
- ・ボールが相手競技者によって意図的にセーブされた。



① 一番かんたんな ケース。 オフサイド

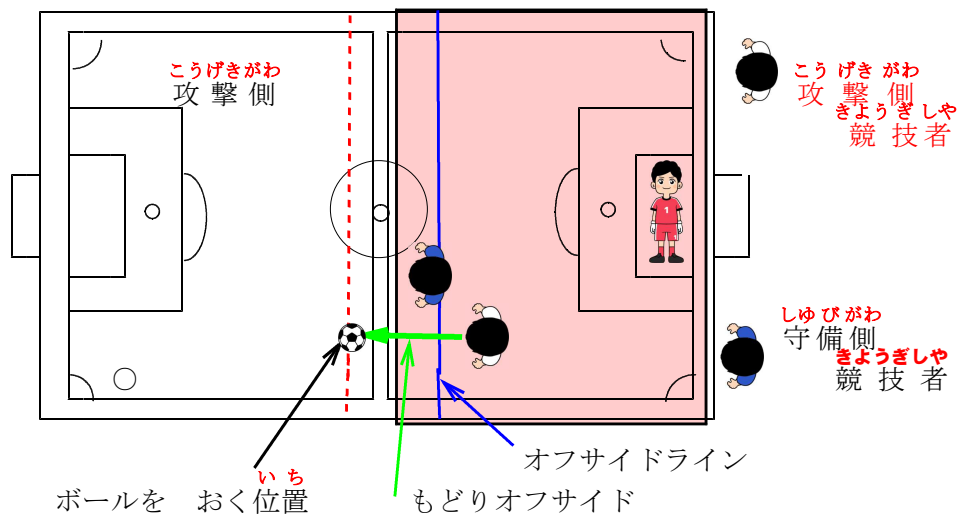


② もどりオフサイドのケース。 オフサイド



③ もどりオフサイドのとき、ボールをおく位置。

オフサイドの反則で、間接フリーキックのボールを おく位置は、副審が旗を上げています。しかし、つぎのようなときは 相手ハーフのなかになります。



- ・ オフサイドポジションにいる ^{きようぎしや} 競技者は、相手 ^{あいてきようぎしや} 競技者が ^{いとてき} 意図的にプレーしたボールを受けたとき、または、意図的なハンドの ^{はんそく} 反則を犯した場合も含めて ^{めぞ} 利益を得ているとはみなされません。ただし、意図的なセーブからのボールを除きます。

【さんこうしりょう】

「意図的なプレーと意図的なハンドについて」

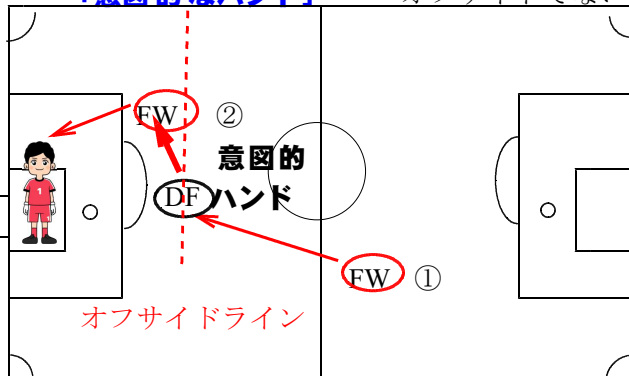
→ オフサイドではありません。

^{いとてき} 「意図的なプレー」 → オフサイドでない



(FW) ①から、オフサイドポジションにいる (FW) ②へパスされたが、(DF) が「意図的なプレー」をして、そのボールが (FW) ②へ渡ったときは：オフサイドではありません。

^{いとてき} 「意図的なハンド」 → オフサイドでない



おなじような状況で：
(FW) ①から、オフサイドポジションにいる (FW) ②へパスされたが、(DF) が「意図的なハンド」をして、そのボールが (FW) ②へ渡ったときはオフサイドではありません。

守備側 ^{しゅびがわ} 競技者による「意図的なハンド」の反則は、オフサイドの判断をするときに「意図的なプレー」として考えます。

【さんこうしりょう】

「セーブについて」

「セーブ」とは、ゴールに入りそうな、または、ゴールに近づいたボールを、

^{きようぎもの} 競技者が手または腕（自分のペナルティーエリア内にあるゴールキーパーの場合を除く）以外の体のいずれかの部分を用いて止める、あるいは、止めようとする事です。

【説明】

^{かえ} はね返った、^{ほうこう} 方向が変わってきた、またはセーブされた後に「相手 ^{あて} 競技 ^{あいてきようぎ}

^{もの} 者を妨害する」のはオフサイドの反則だと明確にしました。

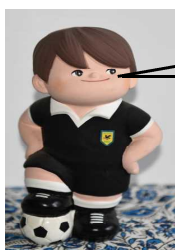
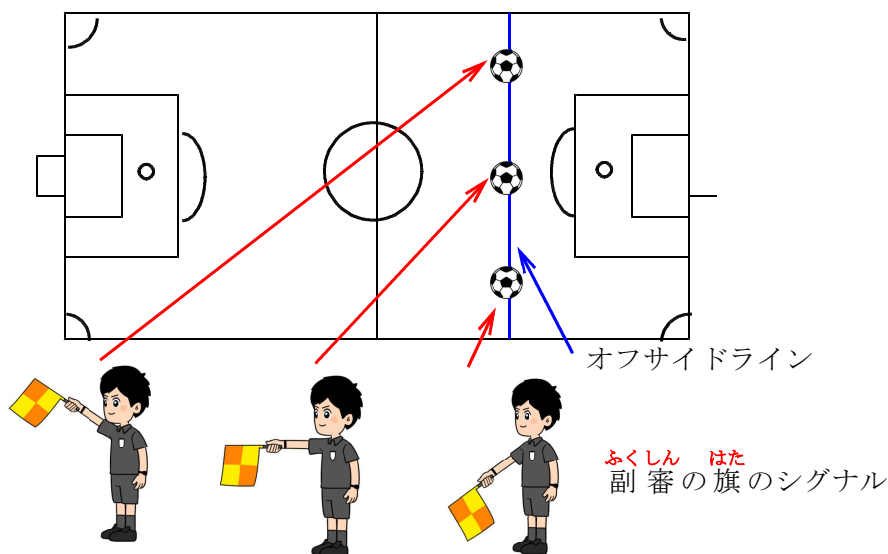
オフサイドの反則は ^{はんそく} ほかにも ^{べんきよう} むずかしいケースがありますが、これから勉強していきましょう。

(4) 反則と罰則 ^{はんそく} ^{ぱつそく}

オフサイドの反則があったとき ^{はんそく} ^{しゅしん} 主審は、その競技者のハーフであっても、
反則が起きたところから蹴る、間接フリーキックを与えます。 ^{きようぎしや} ^{あた}

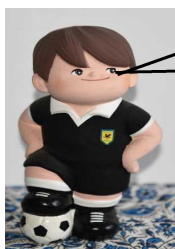
【さんこうしりょう】

※オフサイドのとき、副審の旗の指示とボールを ^いおく位置です。 ^{ふくしん} ^{はた} ^{しじ}



みなさん。自分がオフサイドポジションなので、プレーに参加していないことを示すために競技のフィールドの外に出た時は反則ですか。

反則ではありませんが、戦術的理由で出て、不正な利益を得たと主審が判断したら、「反スポーツ的行為」で「警告」されます。



みなさん。守備側競技者が相手競技者をオフサイドポジションにするため、自陣のゴールラインを超えて出たら反則ですか。

主審はプレーを続けさせます。ボールが次にアウトオブプレーになったとき、守備側競技者を「主審の承認を得ず意図的に競技のフィールドを離れた」ことにより「警告」します。

第12条 ファウルと不正行為

ボールがインプレーのときに反則があったとき：

→ 直接、間接フリーキックまたはペナルティーキックが与えられます。

【せつめい】

- ・ **直接フリーキック**：ボールが直接相手ゴールに入れば、得点となります。
- ・ **間接フリーキック**：主審は、片手をあげて合図します。蹴ったボールが誰かに触れないで、相手ゴールに入ったら得点になりません。
- ・ **ペナルティーキック**：守備側競技者が自分のペナルティーエリア内で、相手側

競技者に直接フリーキックとなる反則をしたとき：

→ ペナルティースポットから蹴られるものです。

(1) 直接フリーキック

競技者が次の反則のいずれかを相手競技者に対して、不用意に、無謀に、または、過剰な力で、犯したと、主審が判断したら、直接フリーキックとなります。

【さんこうしりょう】

- ・ **不用意とは**：相手にチャレンジするとき、注意などが足らなかったことで、カードは必要ありません。
- ・ **無謀とは**：相手にチャレンジするとき、相手競技者が危険となるプレーです。警告されます。
- ・ **過剰な力とは**：相手にチャレンジするとき、相手にケガをさせるようなプレーです。退場となります。

- ① チャージする：（ファウルチャージ）
- ② 飛びかかる：（ジャンピングアット）
- ③ ける、またはけろうとする：（キッキング）
- ④ 押す：（プッシング）
- ⑤ 打つ、または、打とうとする。頭つきをふくむ。（ハッキング）
- ⑥ タックルする、または、挑む：（ファウルタックル）
- ⑦ つまづかせる、または、つまづかせようとする：（トリッピング）

【せつめい】

- ・ **チャージ** : ボールをもっている相手競技者から、ボールを奪う方法です。
 - ・ 自分の肩で、相手競技者の肩へのチャージは、ファウルではありません。

(ショルダー・ツー・ショルダー) (ノーマル・フットボール・コンタクト)

- ・ 自分の肩であっても、相手競技者の背中や腰にチャージしたらファウルです。
- ・ **タックル** : おもに、相手競技者のボールに対して、足をのばして滑り込む、スライディングタックルのことです。
 - ・ ボールヘプレーするのはファウルではありませんが、からだに向けてプレーしたらファウルとなります。

競技者が次の反則を犯したときも：→ 直接フリーキックとなります。

- ① ハンドの反則： (ハンド)
自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが触れたときは反則ではありません。
- ② 相手競技者を押さえる： (ホールディング)
- ③ 身体的接触によって相手競技者を妨げる。
- ④ チーム役員や審判員をかむ、または、つばをはく。
- ⑤ ボール、相手競技者、または審判員に、物をなげる、または、手でもった物をボールにあてる。(これはハンドのファウルではありません)

ハンドの反則



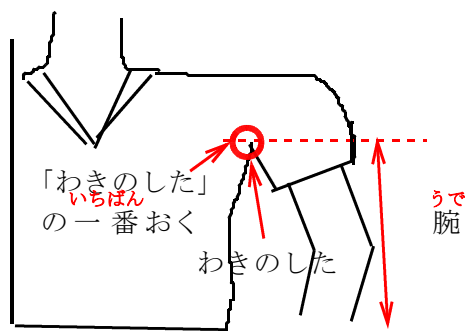
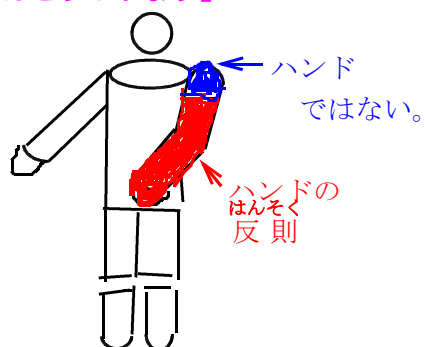
みなさん。「ハンド」の反則は
どのようなことでしょうか。

手や腕にボールが当たっても
すべてが、「ハンド」の反則ではありません。

【せつめい】

サッカー競技は、ボールに手が触れたらファウルだと思われていますが、ボールに手が触れたからと言って、全部がファウルではありません。

【さんこうしりょう】



はんそく はんてい うで いちばん おく
ハンドの反則を判定する腕の一番うへは「わきのした」の奥のところとします。

きようぎしや て うで ふ はんそく
競技者の手や腕にボールが触れても、すべてが、反則にはなりません。

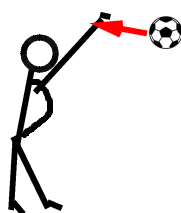
きようぎしや つぎ はんそく
競技者が次のことをしたら、「ハンド」の反則です。

て うで ほうこう うご て うで わ
①手や腕をボールの方向に動かして、手や腕で、ファウルと分かっているボールに触れる。

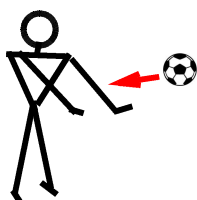


ほうこう て うで うご ふ
ボールの方向へ手や腕が動いて触れたらファウルです。

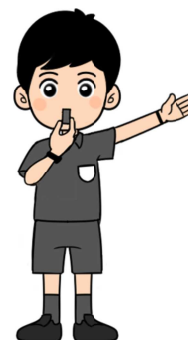
て うで ふしぜん おお て うで ふ
②手や腕でからだを不自然に大きくして、手や腕でボールに触れる。



ふしぜん おお
からだを不自然に大きくするとは、
このように、手を肩より上に、
上げたり、



からだから離れていると
ファウルとなります。

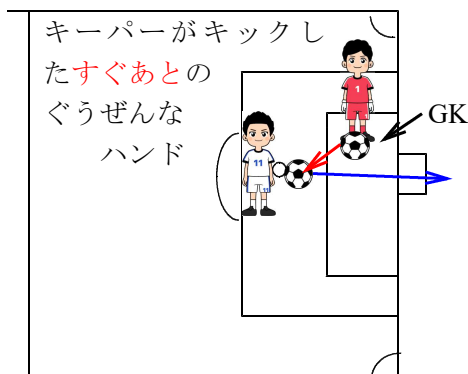


③ ^{あいて}相手チームのゴールに：

- ・ ^{ぐうぜん}偶然であっても、ゴールキーパーをふくめて、^{じぶん}自分の^て手や^{うで}腕から^{ちよくせつとくてん}直接得点するとファウルです。
- ・ ^{ぐうぜん}偶然であっても、ボールが^{じぶん}自分の^て手や^{うで}腕に触れた、すぐあとに^{とくてん}得点するとファウルです。

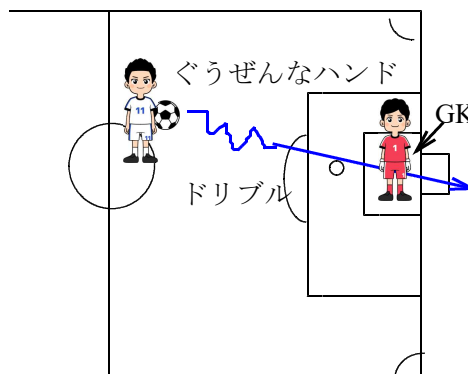
【さんこうしりょう】

【得点でないケース】

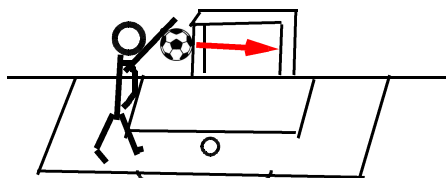


ゴールキーパーがキックした^{あいて}ボールが、相手FWの手や^{うで}腕にあたり、^{ぐうぜん}ハンドでボールがゴールに入っても、^{とくてん}得点ではありません。

【得点のケース】



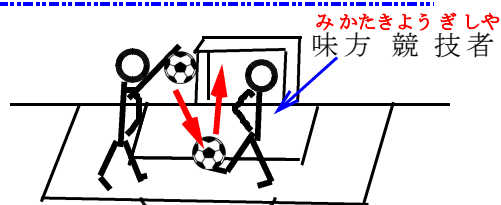
FWの^{うで}腕にボールが、^{ぐうぜん}ハンドに^ふ触れていますが、ドリブルでボールをある^{ていど}程度の^{きより}距離を移動して^{とくてん}得点しているので、ハンドのファウルではありません。



ボールが手に当たった^て直^{ちよくご}後に、ゴールインしたら^{とくてん}得点ではありません。

ボールが手に当たった^て直^{ちよくご}後にプレーが続けば、そのまま続けます。

ボールが、ゴールラインを^で出れば、ゴールキックです。



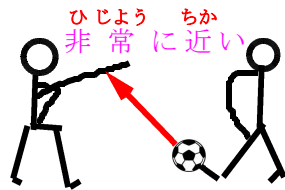
ボールが手に当たった^て直^{ちよくご}後に^{みかたきようぎしや}味方競技者が、シュートしたら、得点です。

【さんこうしりょう】

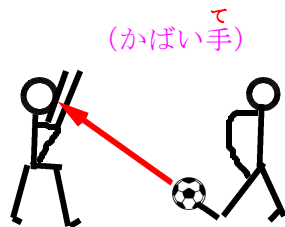
※ つぎのケースは、ボールが手に当たっても、ハンドのファウルではありません。



- 手が、からだから離れていますが、からだの後ろからキックされたり、



- 非常に、近いところからキックされたりして、ボールが手に、当たったとき。



- 手が肩より高いところがありますが、からだのバランスをとったり、ボールが顔に当たるのをふせぐために、手で顔をおおうのは {かばい手} です。



- 自分で蹴ったボールが、直接自分の手に当たったとき。



- 自分でヘディングしたボールが、直接自分の手に当たったとき。

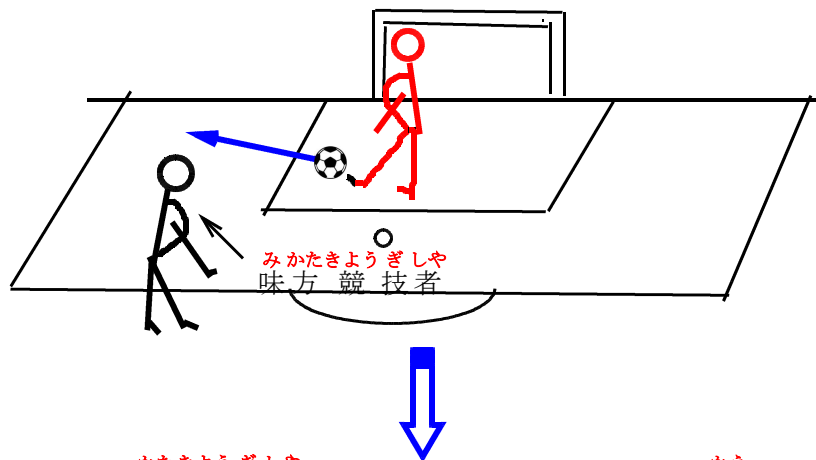
(2) 間接フリーキック

競技者が次のことをしたら：
→ 間接フリーキックが与えられます。

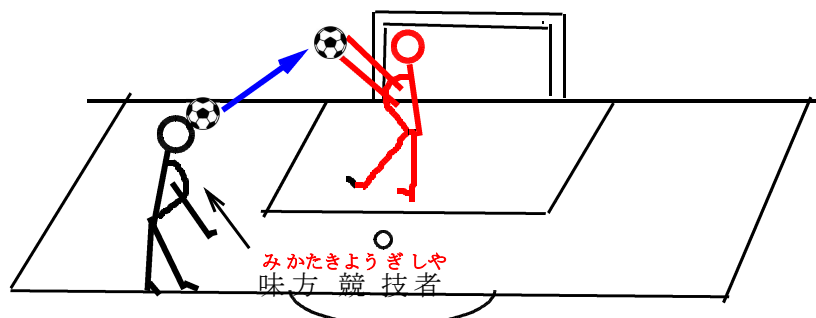
- ① 危険な方法でプレーする： (危険なプレー)
- ② からだには触れずに、相手競技者の進行をとめる： (オブストラクション)
- ③ 文句をいう。攻撃的、侮辱的、または下品な発言や身振りをする反則
あるいは、言葉による反則： (異議)
- ④ ゴールキーパーがボールを放そうとしているとき、ゴールキーパーがボールを手から放す、キックする、またはキックしようとするのを妨害する。
- ⑤ (フリーキックやゴールキックのときも) ゴールキーパーが、競技者をだまして、頭、胸、膝などで、ボールがゴールキーパーにパスできるよう意図的にトリックしたら → ゴールキーパーのファウルです。

【さんこうしりょう】

- ① ゴールキーパーがゴールキックを蹴って、味方 競技者^{みかたきようぎしや}に、パスします。



- ② そのボールを方 競技者^{かたきようぎしや}が、ヘッドでゴールキーパーに返して、ゴールキーパーが手でキャッチしたら、ファウルです。

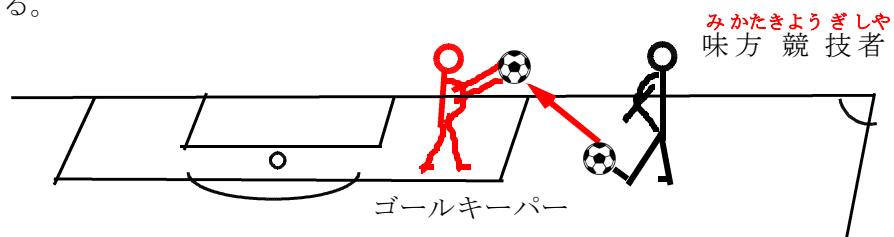


※ ゴールキーパーは警告され、相手チームの間接フリーキックで再開されます。

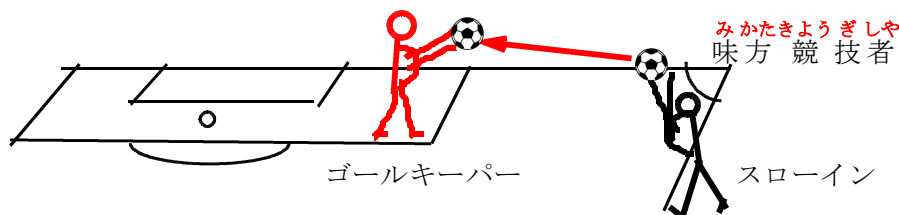
ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内^{じぶん}で、次の反則^{ない}をすると：
→ 間接フリーキック^{かんせつ}が与えられます。

- ① ボールを手から放して、他の競技者^{た きようぎしや}がそのボールに触れる前に、手または腕でボールに触れる（2度さわりはファウルです）。

- ② 味方 競技者^{みかたきようぎしや}がゴールキーパーに、キックでパスしてはいけないのにキックでパスする。



- ③味方 競技者によってスローインされたボールをゴールキーパーが直接受ける。



(3) コーナーキック (ゴールキーパーの8秒ルール)

ゴールキーパーが自分のペナルティーエリア内で、ボールを放すまでに手や腕で8秒をこえてコントロールしたときは、相手チームの、コーナーキックです。



ゴールキーパーが、ペナルティーエリア内で、ボールを8秒以上持っていたらファウルです。

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判断されるのは、次のときです。

- ①ボールが両手や両腕でもたれているとき、または手や腕と他のもの（例えば、グラウンド、自分のからだ）の間にあるとき。

- ②ゴールキーパーが広げた手のひらでボールを持っているとき。

- ③ボールをグラウンドにバウンドさせる、または空中に投げあげたとき。

主審は、いつゴールキーパーがボールをコントロールして8秒が始まるかを判断して、手をあげて目でみてわかるように最後の5秒をカウントダウンする。



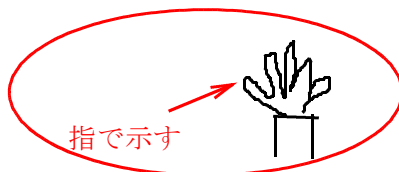
※最後の5秒のカウントダウンの方法について

主 審は、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判断したら、

○1秒、2秒と頭で測定し、3秒で、片手を広げてあげて・・・

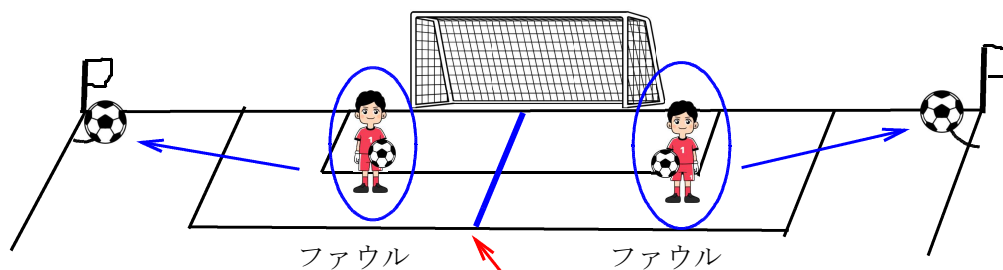
○親指から折り曲げて4秒、人差し指で3秒、中指で2秒、薬指で1秒、そして、

「グー」とにぎって8秒を示します。



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はできません。

※再開の方法 (相手チームにコーナーキックを与えます)



ボールを置く位置：中央線より右か左か？

危険な方法でのプレー

危険な方法でプレーするとは：

→ ボールをプレーしようとするとき、競技者を負傷させるようなことです。

(例えば、相手選手の近くで、シザースキックやバイシクルキックをすることなど)

主審が相手競技者に対して危険でないと判断したときは、

→ シザースキック、バイシクルキックはゆるされます。

(4) 懲戒処置 : カードを示すこと。

主審は、試合前に「競技のフィールドの点検」に、競技のフィールドに入

ったときから試合の終了後に競技のフィールドを離れるまで懲戒処置

をとることができます。

○イエローカードは → 警告されたことを知らせるためにつかわれます。

○レッドカードは → 退場が命じられたことを知らせるためにつかわれます。

競技者、交代要員、交代して退いた競技者はチーム役員のみに、

→ レッドカードまたはイエローカードを示すことができます。

カードを示すためにプレーの再開をおくらせる。

・主審が、警告または退場と判断したときは、カードを示すまで、プレーを再開しません。

・ただし、主審が、カードを示すまえに、クイックスタートしたときは、つぎにプレーが停止したときに、カードが示されます。

・なお、カードを示す前に、クイックスタートし、決定的な得点の機会を阻止のときは：→ 競技者は警告されます。（退場ではありません）

・相手の「おおきなチャンスとなる攻撃を妨害、または阻止したときは：
→ 警告されません。」（警告ではありません）

アドバンテージ

警告や退場となるべき反則に対して、主審がアドバンテージを適用した

とき、この警告や退場処置は、次にボールがアウトオブプレーになったとき

に行われなければなりません。しかし、反則が相手チームの決定的な得点

の機会を阻止するものであった場合、競技者は反スポーツ的行為で警告さ

れ反則が大きなチャンスとなる攻撃を妨害、または阻止したものであったと

きは警告されません。

【さんこうしりょう】

- ・「決定的な得点の機会の阻止」とは、例えば、攻撃側競技者と相手ゴールキーパーが、1対1となったとき、ゴールキーパーが攻撃側競技者にファウルをして、得点を止めたら：→ 退場となります。
- ・「大きなチャンスとなる攻撃の阻止」とは、例えば、攻撃側競技者が、得点のチャンスがあるとき、守備側競技者がファウルしたが、決定的なチャンスではないケース：→ 警告となります。

カードを示すためにプレーの再開を遅らせた ときは：

- ・「決定的な得点の機会の阻止」は：→ 警告となり、



※「決定的な得点の機会の阻止」は退場ですが、この場合、警告となります。

- ・「大きなチャンスとなる攻撃の阻止」は：→ 警告されません。



※「大きなチャンスとなる攻撃の阻止」は警告ですが、この場合、警告されません。

アドバンテージの採用のときも、同じです。

けいこく はんそく 警告となる反則

きょうぎしや つぎ けいこく
競技者は、次のとき警告されます。

- ① プレーの再開をおくらせる。
- ② 言葉または行動で、異議を示す。
- ③ 主審の承認なく、競技のフィールドに入ったり、出たりする。
- ④ ドロップボール、コーナーキック、フリーキック、またはスローインでプレーが再開されるときに規定の距離をまもらない。
- ⑤ くりかえし反則する。
- ⑥ 「反スポーツ的行為」をする。

こうたいよういん こうたい きょうぎしや つぎ けいこく
交代要員または交代してでた競技者は、次のとき警告されます。

- ① プレーの再開をおくらせる。
- ② 言葉または行動で、異議を示す。
- ③ 主審の承認なく、競技のフィールドに入ったり、出たりする。
- ④ 「反スポーツ的行為」をする。

とくてん よろこ 得点の喜び

きょうぎしや とくてん よろこ おお
競技者は得点をしたときに喜ぶことはできますが、大げさにしてはいけません。また、時間が長くてもいけません。

とくてん よろこ きょうぎ はな けいこく はんそく
得点の喜びのために競技のフィールドを離れることは、警告の反則ではありません。

→ しかし、競技者は、できるだけ早く競技のフィールドに戻らなければなりません。

つぎ きょうぎしや とくてん けいこく
次のときは、競技者は、得点でなくても警告されます。

- ① ピッチの外周フェンスによじのぼったり、観客にちかづく。
- ② 挑発したり、嘲笑したり、相手の感情を刺激するようなみぶりや行動をする。
- ③ マスクや、おなじようなものを顔や頭にかぶる。
- ④ シャツをぬぐ、シャツを頭にかぶる。

さいかい おそ プレーの再開を遅らせる

しゅしん つぎ さいかい きょうぎしや けいこく
主審は、次のように、プレーの再開をおくらせる競技者を警告します。

- ① スローインするとき急に味方競技者とかわる。
- ② 交代のとき、競技のフィールドをでるのをおくらせる。

- ③わざと、プレーの再開をおくらせる。
 ④主審がプレーをとめたとき、ボールを遠くへけったりボールを手でもちさる。
 ⑤フリーキックを、もう一度やらせるため、まちがったところからフリーキックをする。

退場となる反則

競技者、交代要員または交代して退いた競技者が、次の反則をしたときは： → 「退場」となります。

- ①ハンドの反則で、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（自分たちのペナルティーエリア内にいるゴールキーパーを除く）。
- ②著しく不正なプレーをする。
- ③人をかむ、または人につばをはく。
- ④乱暴な行為をする。
- ⑤攻撃的な、侮辱的な、または下品な発言や身振りをする。
- ⑥同じ試合の中で二つ目の警告を受ける。

退場を命じられた競技者、交代要員、または、交代して退いた競技者は、競技のフィールド周辺およびテクニカルエリア周辺から、はなれなければならない。

得点、または、決定的な得点の機会の阻止

- ・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とき：

→ 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ます。

- ・競技者が相手競技者に対して反則を犯し、相手競技者の決定的な

得点の機会を阻止し、主審がペナルティーキックを与えたとき、その反則が

ボールをプレーしようと試みて犯された反則だったとき：

→ 反則を犯した競技者は警告される。

それ以外のあらゆる状況（押さえる、引っばる、押す、またはボールをプレー

ーする可能性がないなど）は：

→ 反則を犯した競技者は退場させなければいけません。

- ・ 競技者、退場となった競技者、交代要員または交代して退いた

競技者が主審から必要な承認を得ることなく競技のフィールドに入り、

プレーまたは相手競技者を妨害し、相手チームの得点あるいは決定的な

得点の機会を阻止したとき：

→ 退場の対象となる反則を犯したことになります。

- ・ 「決定的な得点の阻止」は、次の状況を考えなければいけません。

- ① 反則とゴールとの距離。
- ② 全体的なプレーの方向。
- ③ 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。
- ④ 守備側競技者の位置と数。

著しく不正なプレー (インプレーの時のみです)

相手競技者の安全をおびやかすタックルまたは挑むこと、また、過剰な力や粗暴な行為をしたら：

→ 著しく不正なプレーをしたことで罰せられなければなりません。

いかなる競技者もボールにチャレンジするとき過剰な力や相手競技者

の安全をおびやかす方法で、相手競技者に、片足もしくは両足で前

横、あるいは後ろから突進したら、著しく不正なプレーをしたこととなります。

乱暴な行為 (インプレー・アウトオブプレーの両方の時があります)

乱暴な行為とは、身体的接触のあるなしにかかわらず、競技者が、ボー

ルにチャレンジしていないときに相手競技者に、あるいは、味方競技者、

チーム役員、審判員、観客またはその他のひとに、過剰な力をつかつ

たり粗暴な行為をする、または、しようとする事です。

もの（またはボール）を投げる反則

すべて、主審は適切な懲戒処置をとります：

①無謀なとき → 「反スポーツ的行為」として「警告」します。

②過剰な力をつかったとき

→ 「乱暴な行為」として「退場」を命じます。

(5) ファールや不正行為の後のプレーの再開

ボールがアウトオブプレーのとき：→その前の再開方法で再開されます。

ボールがインプレー中、競技者が競技のフィールド内で、からだをつかった反則をしたとき：

①相手競技者への反則のとき：
→ 間接フリーキック、直接フリーキック、またはペナルティーキック。

②味方競技者、交代要員、交代して退いた競技者、退場となった競技者、チーム役員または審判員への反則のとき：
→ 直接フリーキックまたはペナルティーキック。

言葉による反則は、すべて、間接フリーキックとなります。

第13条 フリーキック

(1) フリーキックの種類

直接および間接フリーキックは、競技者、交代要員、交代や退場で

退いた競技者、または、チーム役員が反則をしたときに、相手チームに与

えられます。

間接フリーキックのシグナル

主審は、片腕を頭上にあげて、間接フリーキックであることを示します。

キックされ、他の競技者がボールに触れる、アウトオブプレーになる、または

直接得点できないとわかるまで、このシグナルを続けます。

かたて 片手をあげてフリーキックが間接であることを、主審が、わすれたときにボールがけられて、直接ゴールにはいったときは：
→ 間接フリーキックは再び、けられます。

ボールがゴールに入る

- 直接フリーキックのボールが相手ゴールに直接はいったとき：
→ 得点となります。
- 間接フリーキックのボールが相手ゴールに直接はいったとき：
→ ゴールキックとなります。
- 直接または間接フリーキックが、自分のゴールに直接はいったとき：
→ コーナーキックとなります。

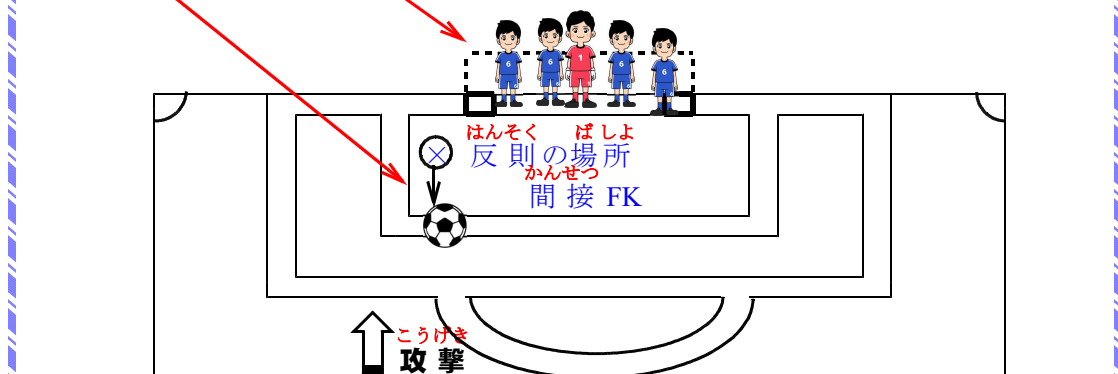
(2) 進め方

すべてのフリーキックは、反則の場所から けります。
ただし、次は除きます。

- 相手チームのゴールエリア内でファウルがあり、攻撃側チームの間接フリーキックのとき：
→ 反則があったところにもっとも近いゴールラインに平行なゴールエリアのライン上で、けらなければいけません。

【さんこうしりょう】

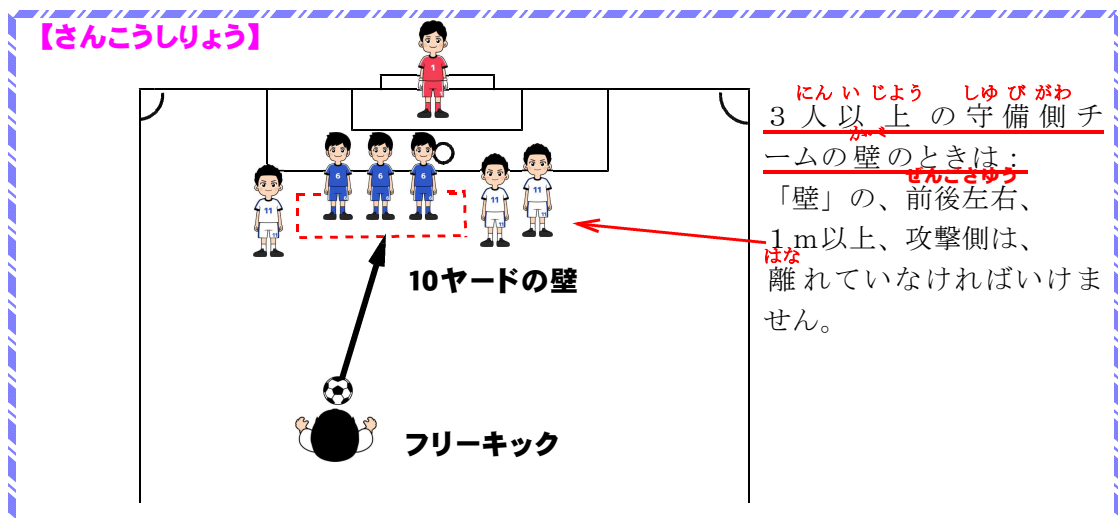
- 相手競技者は、ボールがインプレーなるまで、自分のゴールポストのあいだのゴールライン上にたつ以外は、9.15m以上ボールからはなれなければいけません。
- ボールはけられて、明らかに動いたときインプレーとなります。
- ゴールエリア内の間接フリーキックは、ファウルのあったところに、もっとも近いゴールラインに平行なゴールエリアのライン上でけります。



- ・ 守備側チームが自分のゴールエリア内でフリーキックをけるときは：
→ エリア内のどこからけてもかまいません。
- ・ 競技者が主審の承認なく競技のフィールドに出入りしてファウルしたときは：
→ プレーが停止したときにボールがあったところから、けります。
- ・ しかし、競技者が競技のフィールドの外でファウルしたときは：
→ ファウルがおきたところから最も近い境界線上からけられるフリーキックでプレーは再開されます。
そのフリーキックの位置が、ファウルをした競技者自身のペナルティーエリアの境界線上であれば、ペナルティーキックとなります。

ボールは：

- ・ 静止していなければならず、キッカーは他の競技者がボールにさわるまで、再び、さわってはいけません。
- ・ けられて明らかに動いたときにインプレーとなります。
- ・ ボールがインプレーになるまで、すべての相手競技者は
→ 9.15 m以上ボールから離れなければいけません。
→ 相手のペナルティーエリア内のフリーキックは、ペナルティーエリアの外にいないければいけません。
- ・ 3人以上の守備側チームの競技者が「壁」をつくったとき、すべての攻撃側チームの競技者はボールがインプレーになるまで「壁」から1 m以上離れていなければいけません。



フリーキックは、片足で、または両足で同時にもちあげることができます。

相手競技者を混乱させるためにフェイントをつかってフリーキックをけてもよい。

競技者がフリーキックを正しくけて、不用意でも、無謀でも、また過剰な力をつかわず、わざと、ボールを相手にあてて、はね返ったボールを再び自分のものにしたとき： → 主審はプレーを続けさせます。

(3) 反則と罰則

・フリーキックのとき、相手競技者が、9.15mより近くにいるとき：

→ アドバンテージを適用できるとき以外は、キックは再びけられます。

・ただし、競技者がフリーキックをすばやくけて、ボールが9.15m離れていない相手競技者がボールをインターセプト（とめる）したとき：

→ 主審はプレーを続けさせます。しかし、相手競技者がわざとフリーキックを妨害したら、その競技者はプレーの再開を遅らせたことで警告されます。

・フリーキックがけられるとき、3人以上の守備側チームの競技者が作る「壁」から、攻撃側チームの競技者が1m以上離れていないとき：

→ 間接フリーキックとなります。

・守備側チームがペナルティーエリア内でフリーキックをけるとき、ペナルティーエリアから出る時間がなく相手競技者が、ペナルティーエリアにいたとき：

→ 主審はプレーを続けさせます。

・フリーキックをけるときに、ペナルティーエリア内にいるか、ボールがインプレーになる前にペナルティーエリアにはいった相手競技者が、ボールがインプレーになる前のボールにさわるか、チャレンジしたとき：

→ フリーキックは再びけられます。

・ボールがインプレーになって、他の競技者がさわる前に、キッカーが再びボールにさわったとき（2度さわ）：

→ 間接フリーキックとなります。

・ただし、キッカーがハンドのファウルをしたとき： → 直接フリーキックです。

- ・ 反 則 がキッカーのペナルティーエリア内 のとき：

→ ペナルティーキックとなります。

- ・ ただし、キッカーがゴールキーパーのとき：

→ 間 接フリーキックとなります。

第14条 ペナルティーキック

競 技 者 が、ペナルティーエリアの中で、または、第 1 2 条 （ファールと不正行為）および第 1 3 条 （フリーキック）に規定されるプレーの一環として競技のフィールド外に出て 直 接フリーキックとなる反 則を犯したときは

→ ペナルティーキックが与えられます。
ペナルティーキックから 直 接得点することができます。

(1) 進め方

- ①ボールはペナルティーマークの中心にボールの一部が触れるか、かかっている状態で 静 止 して なければなりません。

(さんこうしりょう)

第14条－ペナルティーキック 1. 進め方 【ボールの位置】

いままで かんが かんが
今迄の 考 え方



ペナルティーマークに
ボールが 入 る

かいせいてん
改正点



ちゅうしん
中 心

いちぶ
一 部

かいせいてん
改正点



中 心にボールの一部が
触れるか、かかれば良い

上から



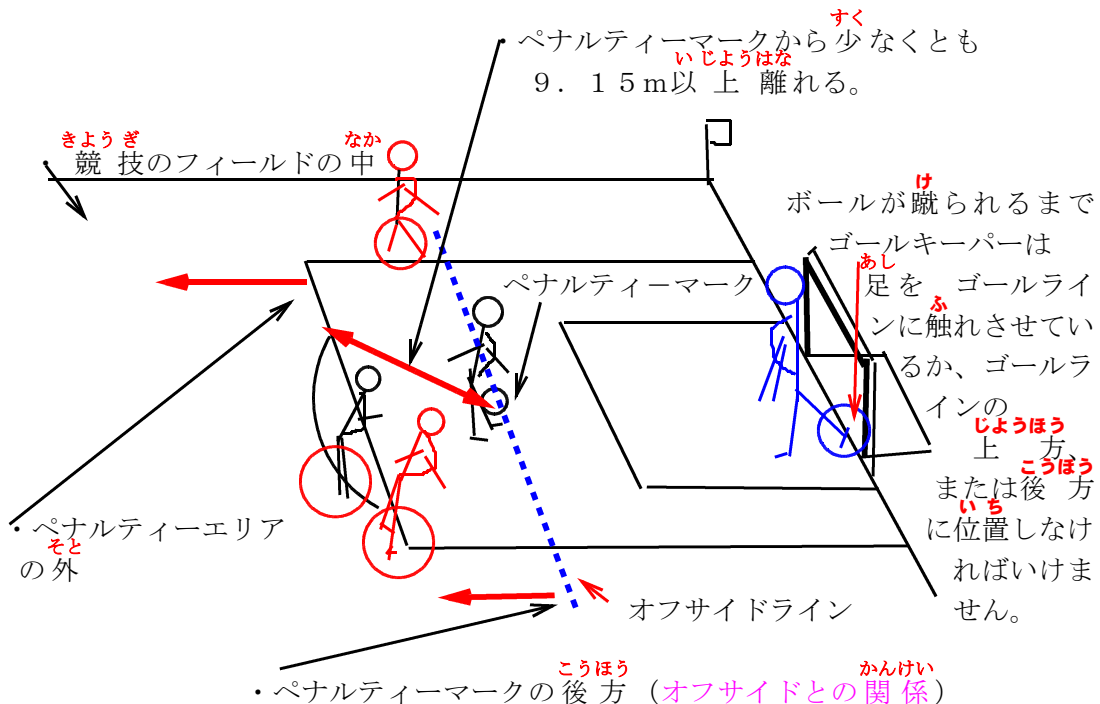
横から



②ペナルティーキックをける競技者は、特定されなければなりません。
(だれがけるか、きめること)

③ゴールキーパーは、ボールがけられるまで、キッカーに向かって、両ゴールポストの間のゴールライン上にいなければなりません。
ゴールキーパーは、キッカーを不正にだますような行動をしてはいけません。
例えば、キックを遅らせる、ゴールポスト、クロスバー、またはゴールネットに触れること。

④キッカーとゴールキーパー以外の競技者は、次のように位置します。



⑤競技者が規定される位置について：
→主審は、ペナルティーキックをける合図をします (笛を吹く)。

⑥ペナルティーキックをける競技者は：
→ボールを前方にけらなければいけません。
ボールが前方に動くのであれば、バックヒールも認められます。
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
しなければいけません。

ボールは、けられて明らかに動いたときインプレーとなります。

他の競技者がボールに触れるまで、キッカーは再びボールをプレーしてはいけません。(2度さわ)

ペナルティーキックは、つぎのときに完了します。

①ボールの動きが止まったとき。

②ボールが、アウトオブプレーになったとき。

③反則で、主審が笛をふいてプレーをとめたとき。

試合および延長戦の前半、後半の終了時にペナルティーキックを行うために、時間が追加されます。(PKはかならずけらせす)

時間が追加されたときのペナルティーキックは、次のときに完了します。

①ペナルティーキックをけた後、ボールが動きをとめたとき。

②ボールがアウトオブプレーとなったとき。

③守備側ゴールキーパー以外の競技者がボールをプレーしたとき、あるいはキッカーまたはキッカーのチームが反則をして主審がプレーをとめたとき。

守備側チームの競技者（ゴールキーパーを含む）が反則を犯し、ペナルティーキックが失敗した、あるいはセーブされたとき：
→ ペナルティーキックを再び行います。

(2) 反則と罰則

主審がペナルティーキックを行う場合、試合のあとで、ボールがインプレーになる前に、次のいずれかのケースがあったとき： → 反則となります。

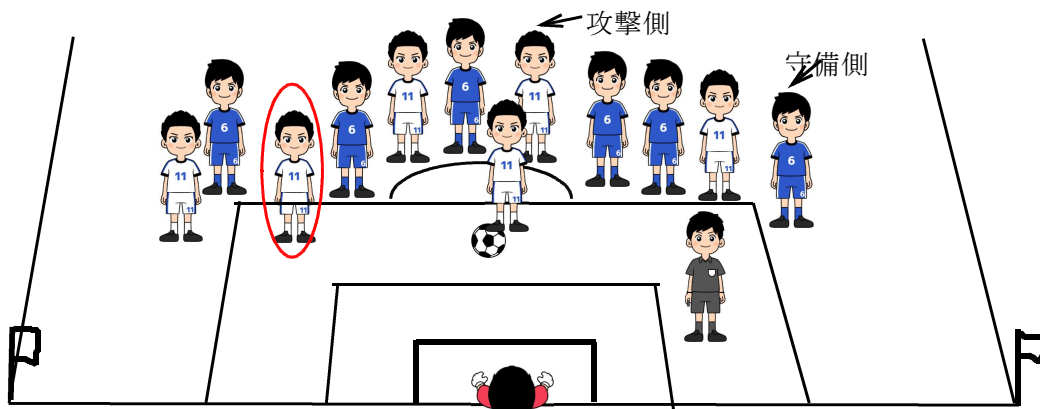
以前は、キッカーとゴールキーパー以外の競技者が、ペナルティーエリアに入ると「反則」でしたが、これからは次のケースのように、プレーに影響があったか、なかったかの見分けとなります。

①ペナルティーキックをけた競技者の味方競技者が、ペナルティーエリアに侵入して、明らかにゴールキーパーに影響を与えた。
または、侵入した競技者がボールをプレーし、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、その後、得点する、得点しようとする、または得点の機会をつくりだす。

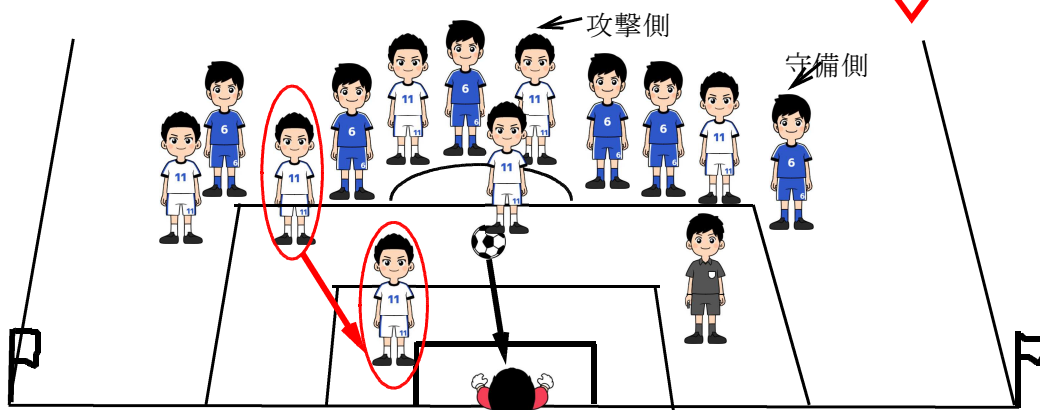
②ゴールキーパーの味方競技者が、侵入して、明らかにキッカーに影響を与えた。
または、侵入した競技者がボールをプレーし、またはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジして、相手競技者が得点する、得点しようとする、または得点の機会をつくりだすことを妨げる。

①のケース

ペナルティーキックをかけた競技者の味方競技者が、ペナルティーエリアに侵入していることは、ファウルではありません。

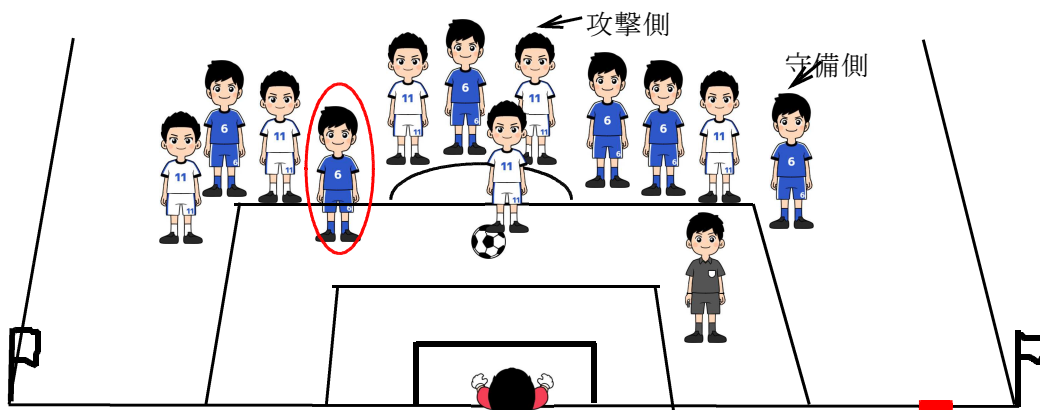


明らかにゴールキーパーに影響を与えたら、ファウルとなります。

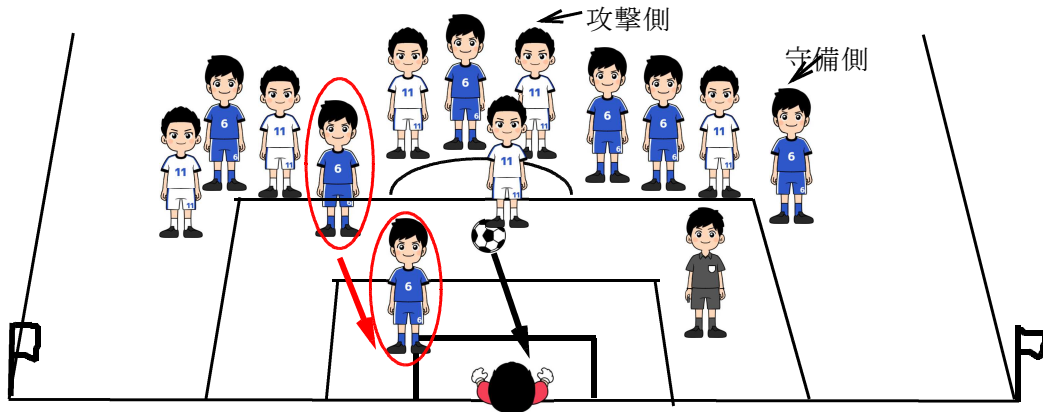


②のケース

ゴールキーパーの味方競技者が、ペナルティーエリアに侵入していることは、ファウルではありません。



あき 明らかにキッカーに影響を与えたら、ファウルとなります。



ボールが蹴られた時に、次のことがあったとき：→ペナルティーキックの結果によるまとめ

はんそく 反 則 ペナルティーエリア内に	ボールが ゴールにはいったとき	ボールがゴールに はいらなかったとき
こうげきがわきようぎしや 攻 撃 側 競 技 者 が ペナルティーエリアに はい とき 入った時	えいきよう 影 響 があると： ペナルティーキックを ふたたび おこな 再 び 行 う えいきよう 影 響 なし：ゴール	影 響 があると： かんせつ 間 接 フリーキック 影 響 なし： ペナルティーキックは ふたたび おこな 再 び 行 われない
しゅびがわきようぎしや 守 備 側 競 技 者 がペ ナルティーエリアに はい とき 入った時	えいきよう 影 響 があると：ゴール えいきよう 影 響 なし：ゴール	影 響 があると： ペナルティーキックを ふたたび おこな 再 び 行 う 影 響 なし：ペナルティーキック は 再 び 行 われない
しゅびがわきようぎしや 守 備 側 競 技 者 と こうげきがわきようぎしや 攻 撃 側 競 技 者 が、ペナルティーエ リアに はい とき 入った時	えいきよう 影 響 があると： ペナルティキックを さい おこな 再 び 行 う えいきよう 影 響 なし：ゴール	えいきよう 影 響 があると：ペナルティ キックを さい おこな 再 び 行 う 影 響 なし：ペナルティーキッ クは 再 び 行 われない
ゴールキーパーの はんそく 反 則	とくてん 得 点 となる	セーブされないとき：ペナルテ ィキックは 再 び おこなわれな い（キッカーが影 響 を受け ていない限り） セーブされたとき：ペナルティ ーキックを 再 び おこなない、ゴ ールキーパーに ちゅうい、以後の はんそく けいこく 反 則 は 警 告
ゴールキーパーとキ ッカーが 同時に 反 則	とくてん 得 点 ではない かんせつ 間 接 フリーキック（守 備 側） + キッカーに けいこく 警 告	かんせつ 間 接 フリーキック + キッカーに けいこく 警 告

ボールが ^{こうほう} 後方にけ られた	^{かんせつ} 間接フリーキック	^{かんせつ} 間接フリーキック
^{ふせい} 不正なフェイント ^{じょうそうちゅう} 助走中のフェイ ントはOK	^{かんせつ} 間接フリーキック + ^{けいこく} キッカーに警告	^{かんせつ} 間接フリーキック + ^{けいこく} キッカーに警告
^{とくてい} 特定されていない キッカー	^{かんせつ} 間接フリーキック + ^{とくてい} 特定されていない ^{けいこく} キッカーに警告	^{かんせつ} 間接フリーキック + ^{とくてい} 特定されていないキ ^{けいこく} ッカーに警告

(さんこうしりょう)

ペナルティーキックが^{おこな}行われたのちに：

①ほかの^{きょうぎ}競技者がボールに^{ふれ}触れる前に^{まえ}キッカーがボールに^{ふたたび}再び触れたとき。

→ ^{かんせつ}間接フリーキック ・ハンドのとき→ ^{ちよくせつ}直接フリーキック

②ボールが^{ぜんぽう}前方に^{しんこうちゅう}進行中、^{がいてきよういん}外的要因がボールに^ふ触れる。

→ ^{こうげきがわ}攻撃側チームによる^{ぼうがい}妨害でなければ、^{とくてん}得点を^{みと}認めます。

③ボールがゴールキーパー、クロスバー、ゴールポストから^{きょうぎ}競技のフィールド

内には^{かえ}ね返ったのち、^{がいてきよういん}外的要因がボールに^ふ触れる

→ ^{しゅしん}主審はプレーを^{ていし}停止します。プレーは、^{がいてきよういん}外的要因がボールに^ふ触れ

^{ばしよ}た場所で、ドロップボールにより^{さいかい}再開されます。



^{しゅうきゅうきょうぎ}蹴球競技規則
1970～1971 1972～1973
(かなり^{ふる}古いものです)
ページ数：57ページ



^{きょうぎ}サッカー競技規則 Laws of the Game
1974～現在

23 / 24年版のページ数：211ページ

第15条 スローイン

スローインは、グラウンド 上 または空 中 でボールの全 体^{ぜんたい}がタッチラインを越え

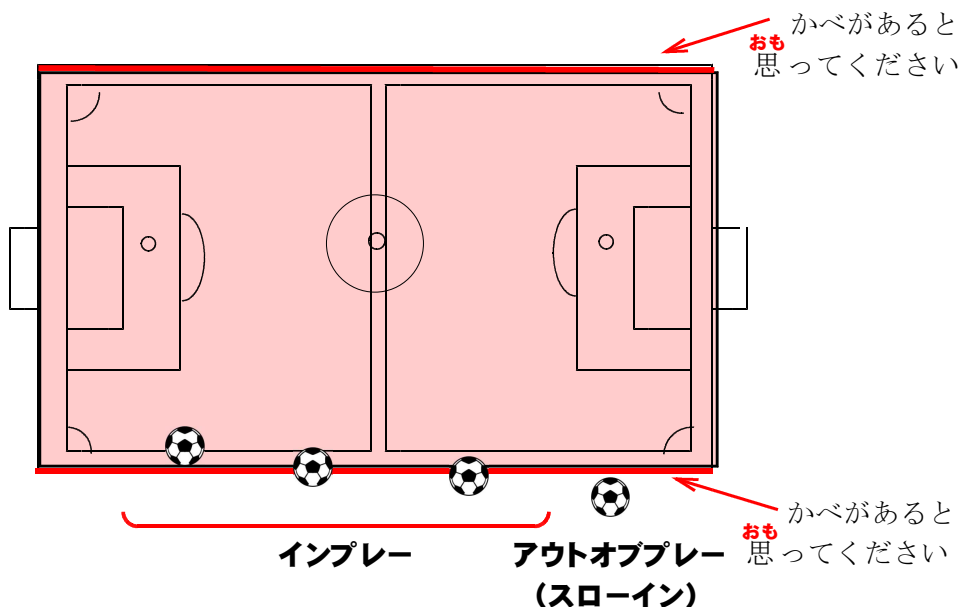
たとき、最後^{さいご}にボールに触れた 競 技 者^{ふれ}の相手 競 技 者^{きやうぎしや}に与えられます。

スローインから 直 接 得 点^{ちよくせつとくてん}することはできません。

【さんこうしりょう】

※ 次の図は「競 技 のフィールド」を、真上からみています。

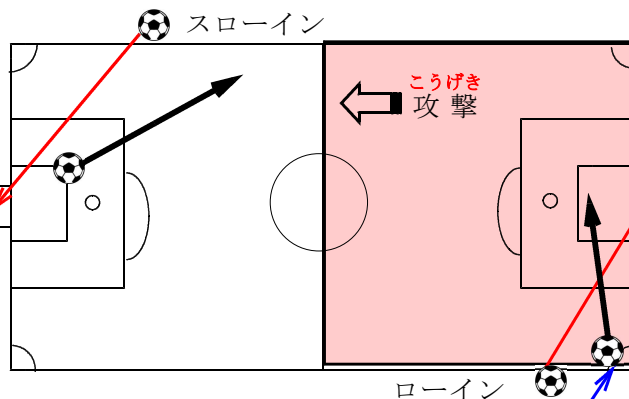
タッチラインの外 側^{そとがわ}に壁^{かべ}があると思^{おも}ってください。その壁からボールが完 全^{かんぜん}にでたら： → 相手チームの、スローインとなります。



①ボールが相手チームのゴールに入^{はい}ったとき：→ ゴールキック。

スローインの
ボールが：
あいて
相手のゴールに
はい
入る

あいて
相手のゴールキ
ック



スローインの
ボールが：
みかた
味方のゴールに入^{はい}
る

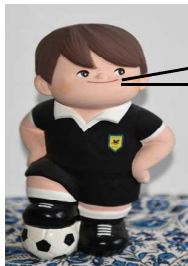
あいて
相手のコーナーキ
ック

②ボールが味方^{みかた}のゴールに入^{はい}ったとき：→ コーナーキック。



みなさん。スローインは
座^{すわ}って投げてもよいですか。

ダメです。かならず、立^たって投げなければ
いけません。

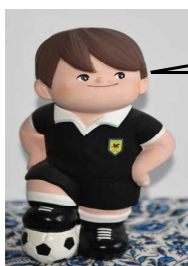
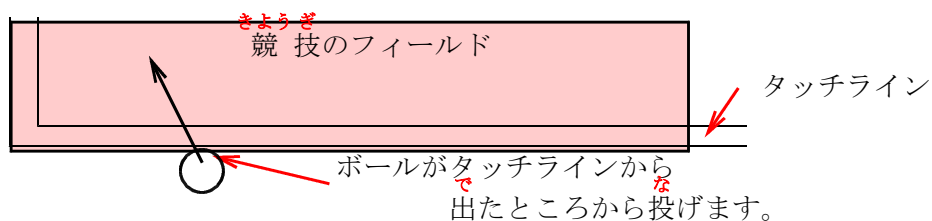


スローインはタッチラインから、
後ろへ離^{はな}れて投げてもよいですか。

ダメです。ボールが出^でたところから
投げなければいけません（ただし、
ロングスローの助走^{じよそう}はできます）。

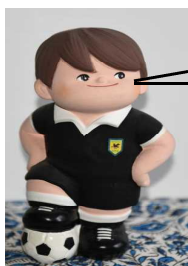
【さんこうしりょう】

●スローインを投げるポイント



スローインはからだの正^{しょうめん}面^{めん}でなく、
手でひねって横方向^{よこほうこう}へ投げてもよいですか。

ダメです。ボールは、真^まっ直^すぐに
投げなければいけません。



ロングスローのときはボールを投げた後^{あと}なら
足^{あし}がグラウンドから離^{はな}れてもよいですか。

ダメです。足^{あし}はグラウンドに着^ついて
いなければいけません。



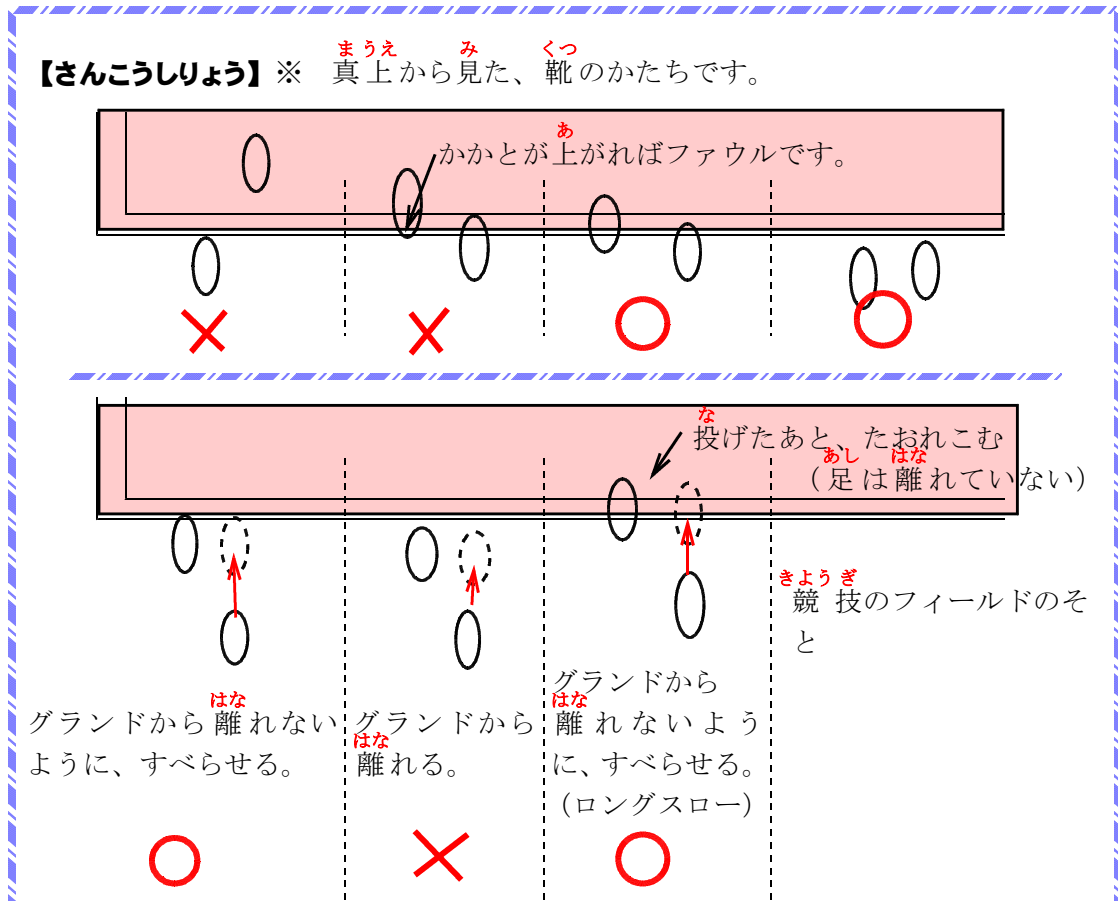
選手交代^{せんしゅこうたい}でインの選手^{せんしゅ}は、競技^{きやうぎ}のフィールドに
入^{はい}らなくてもスローインができますか。

ダメです。一度^{いちど}、競技^{きやうぎ}のフィールドに入^{はい}らなければ
スローインはできません。

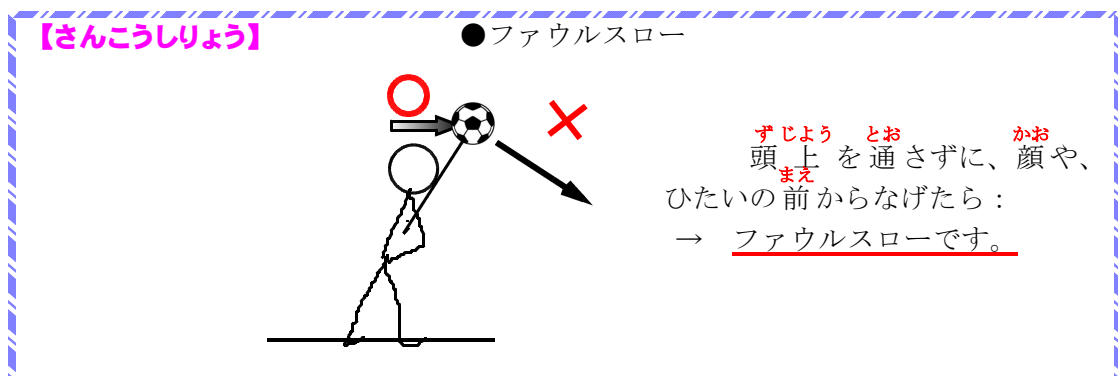
(1) 進め方

ボールを投げいれるとき、スローワーは：

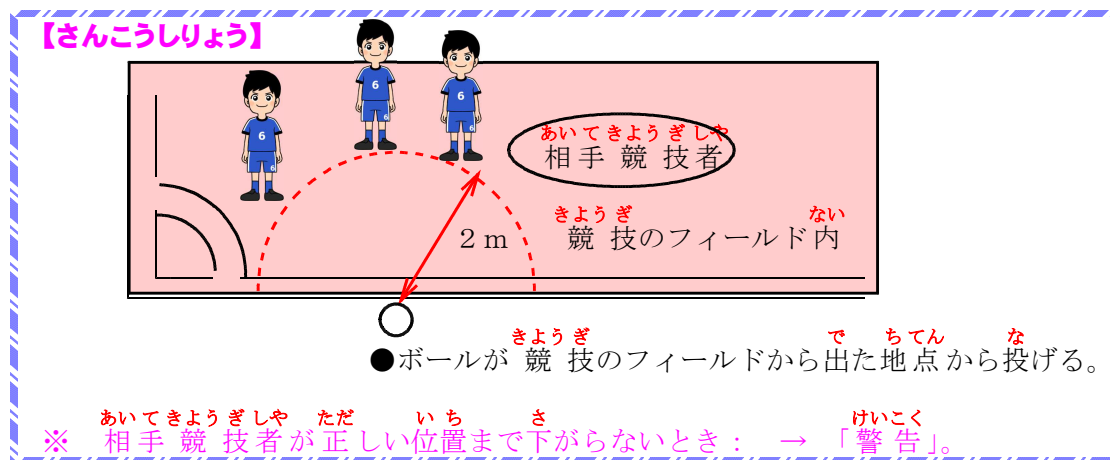
- ① 競技のフィールドにむかって立って
- ② 両足とも、その一部をタッチライン上 またはタッチラインのそとのグラウンドにつけて、



- ③ ボールが競技のフィールドから出たところで、頭の後方から頭上を通して両手をつかってボールを投げなければいけません。



すべての相手競技者は、スローインの場所のタッチライン上の地点から2m以上離れなければいけません。



ボールは、競技のフィールドに入ったときにインプレーとなります。

ボールが競技のフィールドに入る前にグラウンドに触れたとき：

→ おなじ地点から同じチームによるスローインで、再開されます。

スローインが正しく行われなかったとき：

→ 相手チームのスローインとなります。(ファウルスロー)

競技者がスローインを正しくなげて、不用意でも、無謀でも、また過剰な力をつかうことなくわざと、ボールを相手競技者に投げて、はねかえったボールを自分のものとしたとき：

→ 主審はプレーを続けさせます。(ノーファウル)

スローワーは他の競技者が触れるまで再びボールに触れてはいけません。

(2) 反則と罰則

ゴールキーパー以外の競技者によるスローイン

ボールがインプレーになって、他の競技者が触れる前にスローワーがボール

に再び触れたとき： → 間接フリーキック。(反則の起きた場所)

スローワーがハンドの反則をしたとき： → 直接フリーキック。(反則の起きた場所)

反則がスローワーのペナルティーエリアの中で起きたとき：

→ ペナルティーキック。

ゴールキーパーによるスローイン

ただし、スローワーがゴールキーパーのとき：→ 間 接フリーキック。

反 則 がゴールキーパーのペナルティーエリアの中 で起きたとき：
→ 間 接フリーキック。 (反 則 の起きた場所)

ゴールキーパーが意図的にハンドの反 則 をしたとき (ペナルティーエリアの外)：
→ 直 接フリーキック。 (反 則 の起きた場所)

スローワーを不正に 惑わせたり 妨 げたりする相手 競 技 者 は (スローインが
なげられるところから2m以内に 近 寄 っても)：
→ 「反スポーツ的 行 為」で「警 告」。

スローインが既に投げられたとき：→ 間 接フリーキック。

その他の反 則 のとき：→ 相手チームの 競 技 者のスローイン。

第16条 ゴールキック

ゴールキックは、グラウンド 上 または空 中 にかかわらず、最後に攻 撃 側

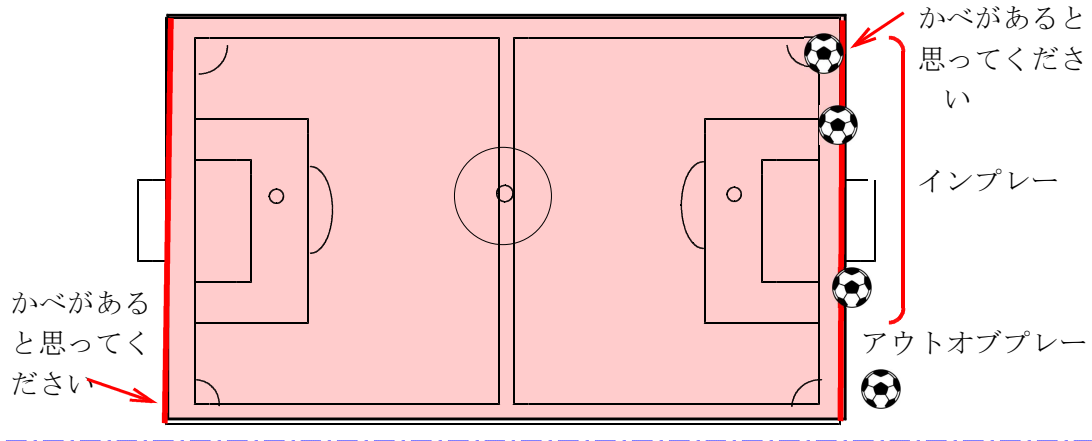
競 技 者 が触れたボールの全 体 がゴールラインを越え、得 点 とならな

ったときに与えられます。

【さんこうしりょう】

※ 次の図は「競 技 のフィールド」を、真上からみています。

ゴールラインの 外 側 に壁があると 思 ってください。その壁からボールが
完 全 に超えて、得 点 にならなかつたら相手チームのゴールキックとなり
ます。



^{あいて}相手チームのゴールに、^{ちよくせつとくてん}ゴールキックから直接得点することができます。

^{みかた}味方のゴールに^{ちよくせつはい}直接入ったとき → ^{あいてきようぎしや}相手競技者のコーナーキックです。

^{すす} ^{かた} (1) 進め方

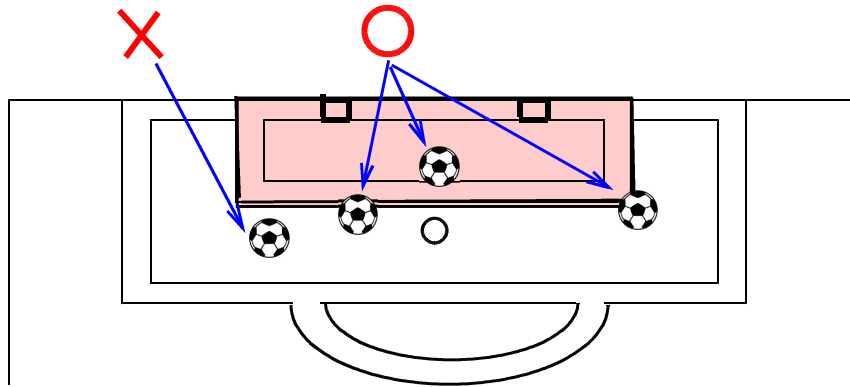
①ボールは、^{せいし}静止し、ゴールエリア内^{ない}のどこからでも守備側^{しゅびがわきようぎしや}競技者によって
けられます。

②ボールは、^{あき}けられて^{うご}明らかに動いたときにインプレーとなります。

③相手^{あいてきようぎしや}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^{ほか}に
いなければなりません。

【もんだい】 ^お ^{いち} ^{つぎ} ^{ただ} ゴールキックのときのボールを置く位置は、次のどれが正しいですか。

【こたえ】



^{はんそく} ^{ばつそく} (2) 反則と罰則

・ボールがインプレーになって、^た ^{きようぎしや} ^ふ ^{まえ}他の競技者が触れる前にキッカーがボールに
^{ふた} ^{ふれ} ^{かんせつ}再び触れたとき： → 間接フリーキック。 (2度さわり)

^{いがい} ^{はんそく} ^{おか} ^{ちよくせつ}
ゴールキーパー以外のキッカーが：
キッカーがハンドの反則を犯したとき： → 直接フリーキック。

・^{はんそく} ^{なか} ^お反則がキッカーのペナルティーエリアの中で起きたとき：
→ ペナルティーキック。

^{かんせつ}
ゴールキーパーによるゴールキック：
ただし、キッカーがゴールキーパーのとき： → 間接フリーキック。

・^{あいてきようぎしや} ^で ^{じかん}ゴールキックのとき、相手競技者がペナルティーエリアから出る時間がなく
^{のこ}て残っていたとき：
→ ^{しゅしん} ^{つづ}主審はプレーを続けさせることができます。

- その他のファウルには： → キックは 再びおこなわれます。

コーナークICKは、グラウンド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ラインを越え、得点とならなかったときにあたえられます。

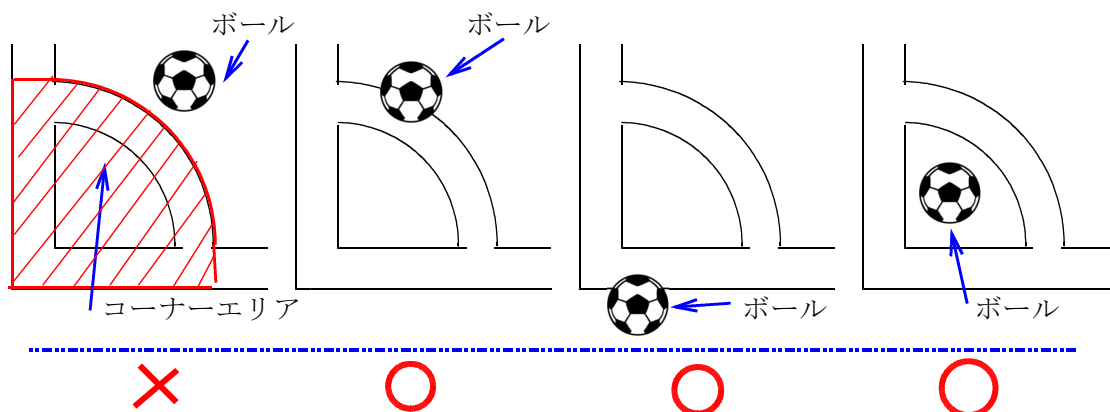
あいて 相手チームのゴールには、コーナーキックから 直接得点（ちよくせつとくてん）をすることができます。

(1) 進め方

- ① ボールは、ゴールラインを超えた地点に最も近い方のコーナーエリアの中に置かなければいけません。
- ② ボールは静止していて、攻撃側競技者によってけられます。
- ③ ボールは、けられて明らかに動いたときインプレーとなります。コーナーエリアを出る必要はありません。
- ④ コーナーフラッグポストを動かしてはいけません。
- ⑤ 相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、コーナーアークから9.15 m以上離れていなければいけません。
直角のマークが目印となります。

【もんだい】 コーナーキックのときのボールを置く位置は次のどれが正しいですか。

【こたえ】 真上からみて、ボールがコーナーエリアに少しでもかかればよいです。



(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とき： → 間接フリーキック。(反則の場所)

- ・キッカーがハンドの反則のとき： → 直接フリーキック。(反則の場所)
- ・反則がキッカーのペナルティーエリアの中るときは： → ペナルティーキック。
- ・キッカーがゴールキーパーのとき： → 間接フリーキック。(反則の起きた場所)

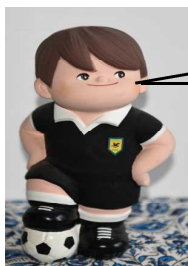
競技者がコーナーキックを正くけり、不用意でも、無謀でも、また過剰な力を用いることもなく、わざとボールを相手に当てて、はねかえったボールを再び自分のものとしたとき： → 主審はプレーを続けさせます。

その他の反則には： → キックが再びおこなわれます。

・ ボールはコーナーエリア内に置かなければいけません。



みなさん。サッカーの審判員に
チャレンジしてみませんか。



サッカーの審判員は4級審判員から
スタートです。
そして、3級審判員、2級審判員、
1級審判員とテストを受けて昇級します。

おわりに

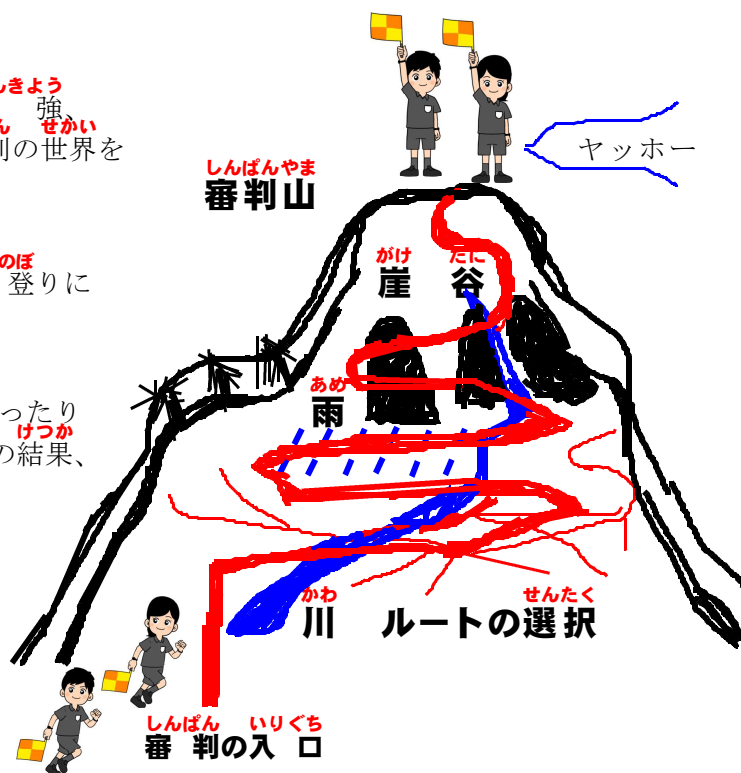
みなさん、サッカーのルールを勉強したのですから、ちょっと審判の世界をのぞいてみませんか。

右の図は、審判の世界を、山登りにたとえて説明しています。

崖あり谷あり川あり、雨が降ったり
道に迷ったり、大変な努力の結果、
頂上に立った時の喜びは
最高です。

審判の入口は「4級審判員」
からです。

「4級審判員」は、Web
講習でもとれますよ。



まちがいが見つかりましたら、つぎへ連絡してください。

文責：綱島四郎（090-8603-4056）

岡山県玉野市築港3-17-2

引用元（日本サッカー協会 2025/26年 サッカー競技規則から）