

平成31年度

市子連球技大会

運営マニュアル

平成31年4月21日

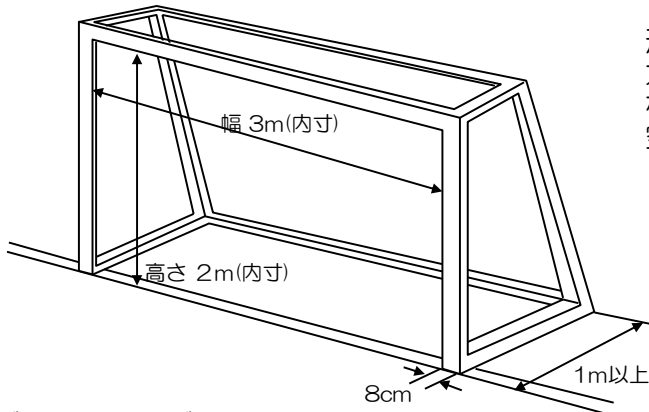
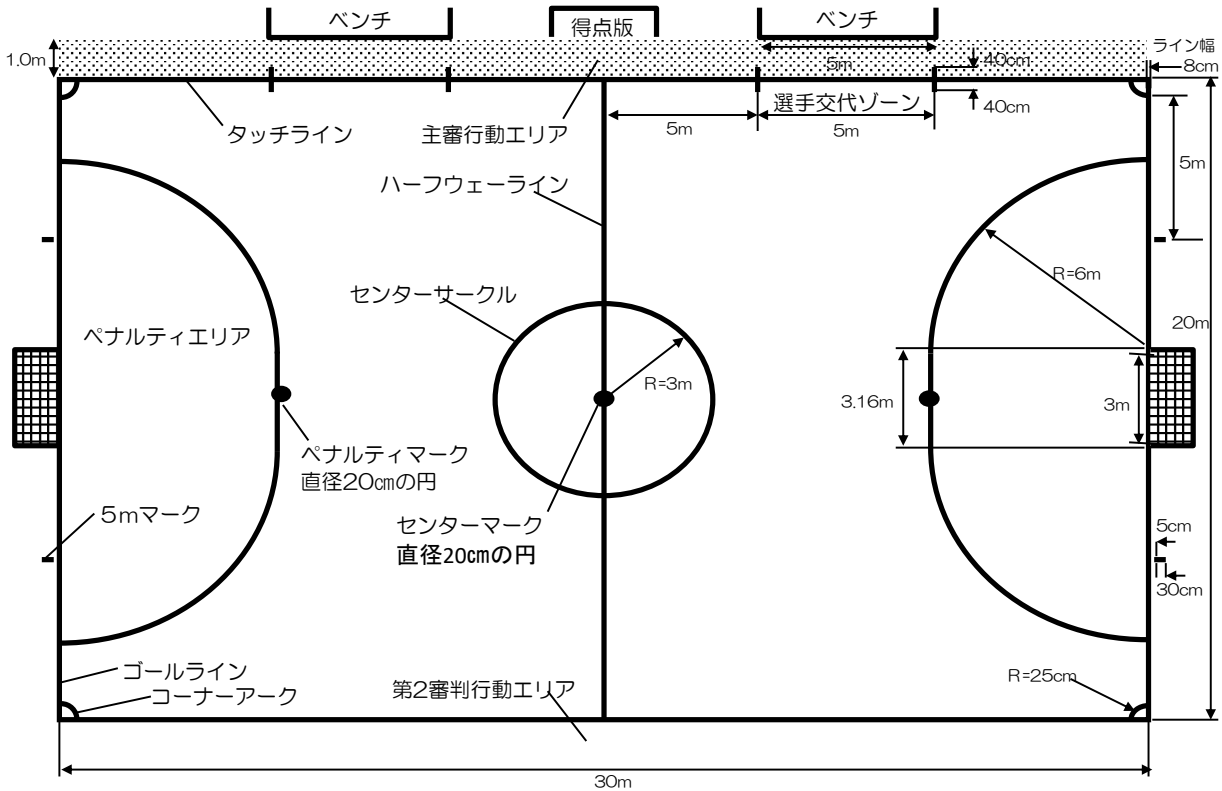
豊田市子ども会育成連絡協議会

【変更履歴】

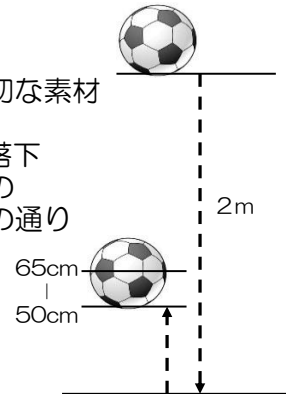
- 2011.4.25 競技規則変更に伴い全面更新
- 2012.3.3 平成24年度版(案)更新
- ・変更履歴頁追加
 - ・ボールの記述変更(大きさ・材質等項目の追記・図の修正)
 - ・間接FK時に直接ゴールを狙わない事に関する記述追加
 - ・PK戦(引き分け時に勝者を決定する方法の一つ)頁追加
- 2012.4.22 平成24年度版発行
- 2012.4.23 ルール研修会での指摘事項修正
- ・ボールの空気圧の数値変更
 - ・間接FKに関する記述修正
- 2013.3.2 平成25年度版(案)更新
- ・過去変更箇所記述更新
- 2013.4.21 平成25年度版発行
- 2014.4.6 平成26年度版更新発行
- ・間接FKに関する記述修正
 - ・PK戦に関する記述/立ち位置修正
- 2015.1.10 平成27年度版(案)更新
- ・PK戦の勝者決定方法変更(公式3点⇒市子連5点)
 - ・キックインのボールがピッチに入らなかった場合の再開方法変更(やり直し⇒相手チームのキックイン)
- 2016.4.1 平成28年度版更新発行
- 2017.2.19 平成29年度版更新発行
- ・間接フリーキックとなる反則の追記(リターンパス)
- 2018.3.4 平成30年度版(案)更新
- ・ゴールクリアランスの邪魔をしないを追記
 - ・キックオフ時のセンターサークル内に2名を削除
 - ・PK戦の5人全員が蹴り終わる前に決した場合はその時点で競技を終了するを削除(5人全員が蹴る)

1. 準備

(1) ピッチ・ゴール・ボール (コートの作り方は別表1を参考にしてください)



形状：球状
 大きさ：4号球
 材質：ゴム又は適切な素材
 空気圧：0.1気圧
 2mの高さから落下
 させた時の最初の
 バウンドは右図の通り



※ゴールは簡易ゴールでも可とする

(2) 競技者

- ・試合開始及び試合中の競技者はGKを含め 5人以下で内1名はゴールキーパーとする。
- ・残りのプレイヤーは交代要員となる。

(3) 競技者の用具

【着用せねばならない物】

- ・シャツ
- ・パンツ(ズボン)
- ・すね当て
- ・ソックス
(すね当てが隠れる事)
- ・靴(スパイクは禁止)

【着用してはならない物】

- ・プレーに関係のない装身具
(ミサンガ・ネックレス・ゴム製バンド等)
- ・相手又は自分自身が危険となる物
(金属/硬質樹脂製の髪留め・眼鏡等)

【状態により着用できるもの】

- ・眼鏡
…安全と判断されたゴーグルを着用
スポーツゴーグルは可
- ・髪留め
…ゴム製の華美でないもの

<スパイクの定義に関して>

…毎年質問がありますが、スパイクの明確な定義はありません。材質が硬質な物(金属・硬質樹脂)、ポイントがある物、接地面と靴底の高低差が顕著な物等はスパイクと判断します。主旨は怪我防止です。主審がスパイクと判断した物は全てスパイクとします。疑わしい物は使用しないで下さい。

2.試合の進め方

(1)試合時間

- 試合時間は競技規定の中で指定する。
市子連では前後半戦で 前半7分+ハーフタイム3分+後半7分を基本とするが、大会運営上、10分1本のみ といった試合も設定する事がある。
- 前後半戦を行う場合、ハーフタイムで両ベンチの交代を行う。

(2)プレーの開始・再開方法

開始・再開方法	プレーの状態	離れる距離
キックオフ	試合開始/後半戦の開始/得点の後	3m
キックイン	ボールがタッチラインを越えた時	5m
ゴールクリアランス	相手チームが最後にボールに触れ、自陣ゴールラインを越え、得点とならなかった時	なし
コーナーキック	味方チームが最後にボールに触れ、自陣ゴールラインを越え、得点とならなかった時	5m
ドロップボール	ボールの欠損や負傷者の発生等、インプレー中に競技規則に規定されていない項目で審判が中断した時	なし
フリーキック/PK	競技規則の違反により審判がプレーを止めた時	5m

(3)キックイン

- キックインの位置から相手プレーヤーは5m離れなければならない。

(4)ゴールクリアランス

- キーパーのみが行え、ボールはける事は出来ない。(投げるのみ)
- ノーバウンドでハーフウェーラインを越えることが出来ない。
- ペナルティーエリアから出た時にインプレーになる。(出ない場合はやり直し)
- 相手選手の離れる距離に決まりはないが、邪魔をしてはならない

(5)フリーキック

直接と間接の2種類。

- 直接フリーキックは直接ゴールインが認められるが、間接フリーキックはキッカー以外の競技者が一度ボールに触れない限りゴールインは認められない。
- 再開時、相手チーム競技者は5m以上離れなければならない。
- 自陣ペナルティーエリア内で直接フリーキックに相当する反則を犯した場合相手チームのペナルティーキック(PK)となる。
PKの再開はキッカーを特定し、キッカー以外はペナルティーマークより5m離れること。且つペナルティーマークより後ろに位置すること。

(6)ゴールイン(得点)

ボール全体がゴールラインを越え、相手ゴール内に入った場合にゴールインとなる。

- ボールが直接ゴールに入った時の対応

開始時のプレー	相手ゴールに入った時		味方ゴールに入った時	
キックオフ	無得点	相手チームのゴールクリアランス	無得点	キックオフのやり直し
キックイン	無得点	相手チームのゴールクリアランス	無得点	相手チームのコーナーキック
コーナーキック	得点	相手チームのキックオフ	無得点	相手チームのコーナーキック
直接FK	得点	相手チームのキックオフ	無得点	相手チームのコーナーキック
間接FK	無得点	相手チームのゴールクリアランス	無得点	相手チームのコーナーキック
ゴールクリアランス	無得点	相手チームのゴールクリアランス※	無得点	ゴールクリアランスのやり直し
キーパースロー(インプレー中)	無得点	相手チームのゴールクリアランス※	得点	味方チームのキックオフ
ゴールキーパーのキック(インプレー中)	得点	相手チームのキックオフ※	得点	味方チームのキックオフ

(7)交代

- ・交代はインプレー・アウトオブプレー中に係わらず交代ゾーンで自由にできる。
- ・GKの交代も自由だが、これに伴うプレー及び時間の中断はされない。

3.反則

(1)直接FKとなる反則

…以下の①～⑦の項目を不用意に、無謀に、あるいは過剰な力で行ったと審判が判断した時、又は以下の⑧～⑪の項目を行なった時

- ①相手競技者を蹴る又は蹴ろうとする(キッキング)
- ②相手競技者をつまずかせる又はつまずかせようとする(トリッピング)
- ③相手競技者に飛びかかる(ジャンピング・アット)
- ④相手競技者に腕やひじを使わずぶつかること(チャージング)
- ⑤相手競技者をひじ打ち・パンチする。又は腹いせに打とうとする(ストライキング)
- ⑥相手競技者にタックルをする(タックル)
- ⑦相手競技者を押す(プッシング)

- ⑧相手競技者を押さえる(ホールディング)
- ⑨相手競技者にツバを吐くことや言葉の暴力も含まれる(スピitting)
- ⑩ボールを手又は腕で意図的に扱う(ハンドリング)
(但しキーパーが自陣ペナルティーエリア内で行うものは除く)
- ⑪相手競技者に対しスライディングを行い相手競技者と接触する(スライディングタックル)
(但しキーパーが自陣ペナルティーエリア内で手から行うものは除く)

(2)間接FKとなる反則

【ゴールキーパーの反則】

- ①自陣内でのゴールキーパーのプレーは4秒を超える事が出来ない。
(含む ゴールクリアランス)
- ②一度プレイしたボールを相手競技者に触れることなく、故意に味方を通して再び自陣で触れた場合
(リターンパス)
- ③手で投げた又は足で蹴った場合、ノーバウンドでハーフウェーラインを超える事が出来ない。
- ④GKへのバックパスは手で触れる事は出来ない。
- ⑤上記に違反した場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

【フィールドプレイヤーの反則】

- ①危険な方法でプレーする
- ②意図的に相手の前進・プレーを妨げる(オブストラクション)
- ③ゴールキーパーのプレーを妨害する
- ④警告・退場となる不正行為を味方競技者に行った場合
- ⑤4秒ルールに違反する

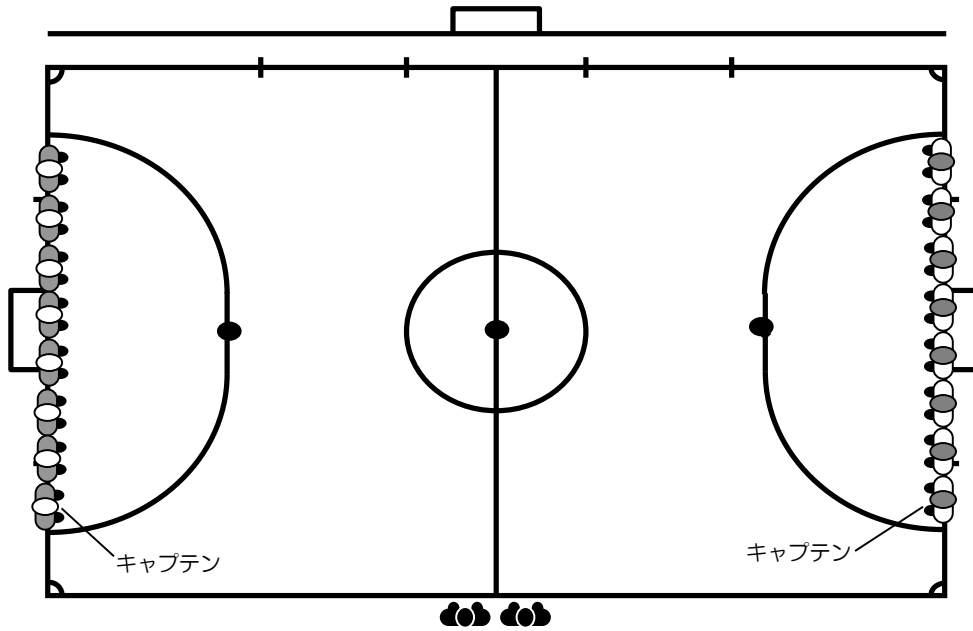
(3)4秒ルール(4秒を超えてはいけない行為)

- ①自陣内でのゴールキーパーのボール保持
 - ②キックイン
 - ③直接/間接フリーキック
 - ④コーナーキック(この場合のみ再開は相手チームのゴールクリアランスで再開)
- …尚、キックオフは4秒ルールに該当しないが、プレーの遅延とみなされた場合、該当の競技者は警告の対象となる。

4.試合の進め方と選手位置・あいさつ

(1)試合開始時

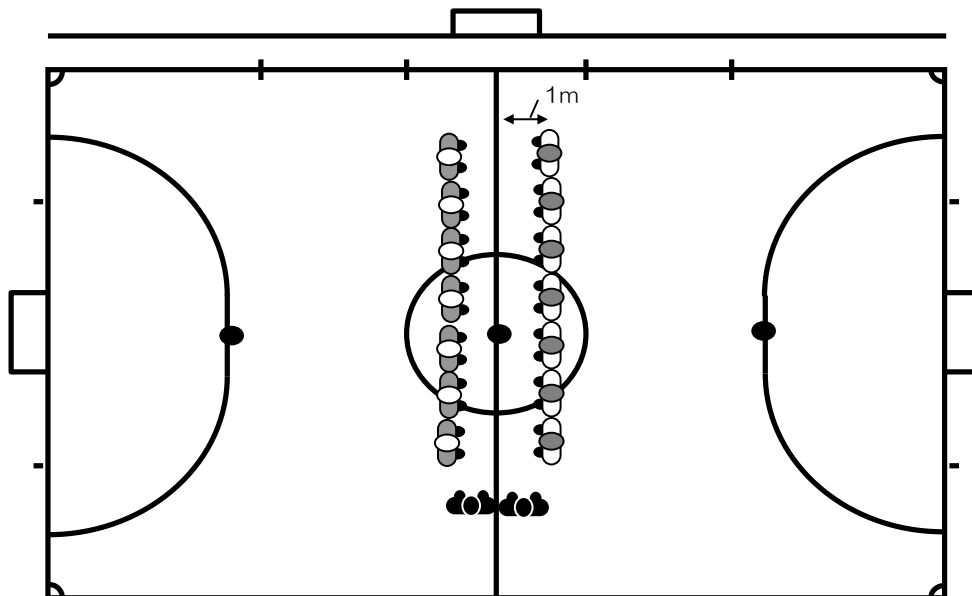
- ①試合開始前競技者(含む交代要員)は自陣ゴールライン上に一列で整列。
その際、キャプテンは第2審判行動エリア側の端に並び。



- ②主審の「集合！」の合図によりハーフウェーライン手前1mの位置に整列
主審の合図によりあいさつを行う。

- 1)相手チームに礼
- 2)主審・第2審判に向かい礼
- 3)副審・ベンチ側に向かい礼

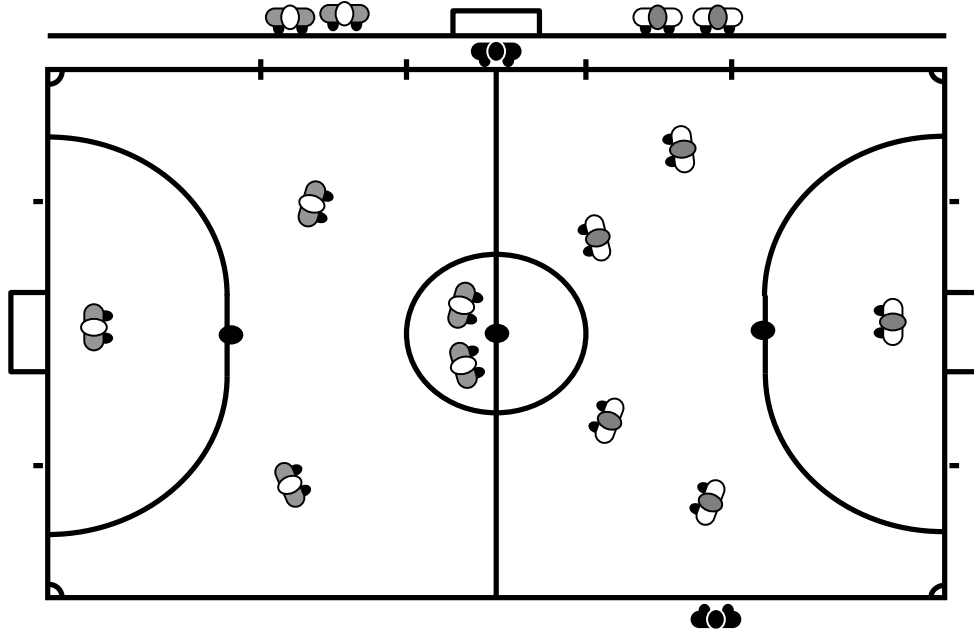
あいさつが終わったらキックオフをするチームのキャプテンは主審よりボールを受け取りキックオフの準備を行う。



(2) 試合開始/キックオフ/後半開始

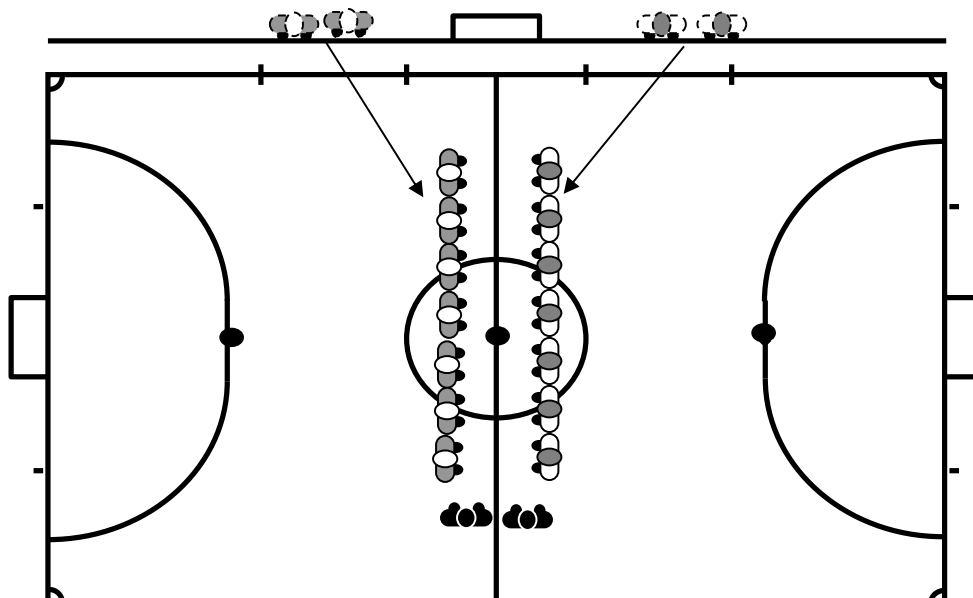
- ①ピッチ内は5人以下、3人以上の競技者がいる事。
交代要員は自陣ベンチで待機する。
各チーム1人のゴールキーパーがいる事。
ハーフウェーラインを越えて相手陣内に入る事は出来ない。

キックオフする相手チームはセンターサークル内に入る事が出来ない。
主審の合図によりキックオフを行う。

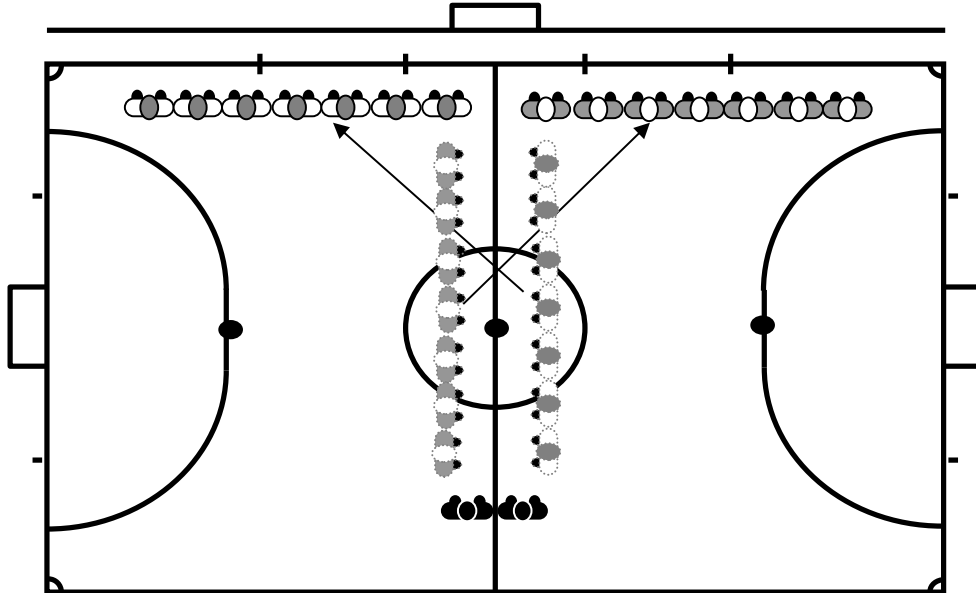


(3) 試合終了

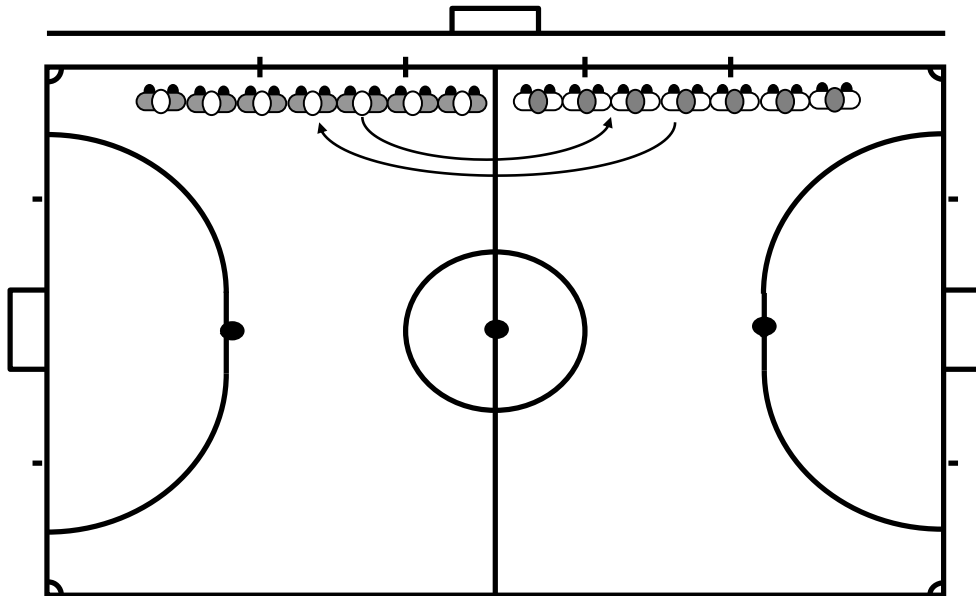
- ①主審による試合終了の合図があったら速やかにハーフウェーライン手前に整列する。
この時、交代要員もピッチ内に入り一緒にあいさつを行う。
ボールを主審に手渡しで返す。
主審の合図によりあいさつを行う。
 - 1) 相手チームに礼
 - 2) 主審・第2審判に向かい礼
 - 3) 副審・ベンチ側に向かい礼



②相手チームとのあいさつが終わったら相手チームベンチへあいさつを行う



③相手ベンチへのあいさつが終わったら自ベンチへのあいさつを行う。



④あいさつ終了後、次の試合の為に速やかにベンチを明け渡す。

5. PK戦(引き分け時に勝者を決定する方法の一つ)

(1)準備

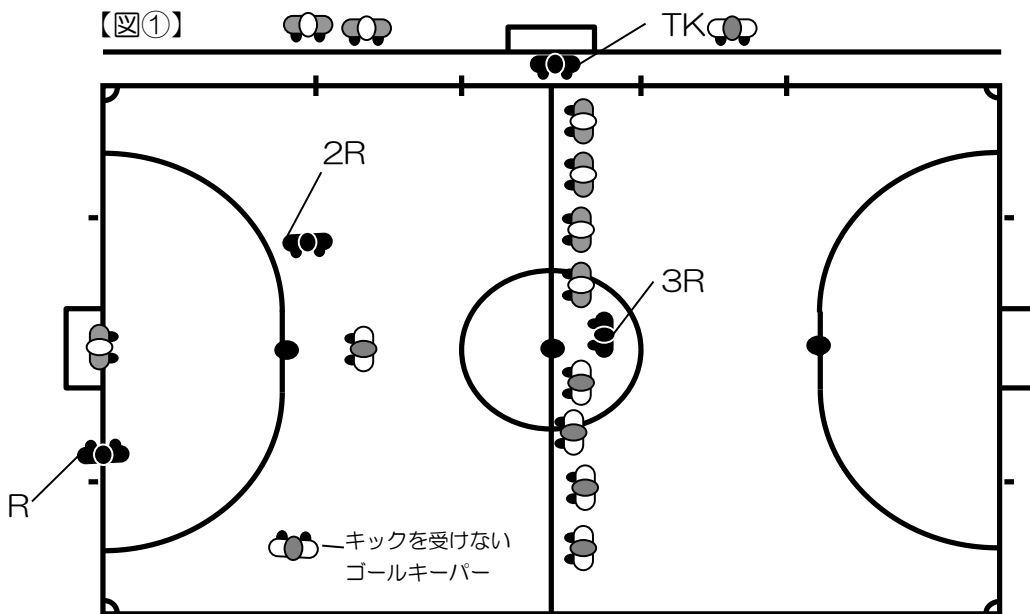
- ①場所：主審はキックを行うゴールを決める
- ②競技者：キッカー5名を選出すること。(ゴールキーパーは含んでも含まなくても良い)
 ※注1 両チームの人数が同一でない場合、少ないチームの人数を競技者数とする。
 この時、多い人数のチームは参加しない競技者を主審に通知する。
 この時、多い人数のチームのGKは守備のみの競技者としてすることが出来る。
- ③トス：トスに勝ったチームが先にけるか後にけるかを定める。

(2)配置

- ①キッカー及びキックを受けるGK：試合中のペナルティーキックと同じ
- ②キックを受けないGK：第2審判の管理下でペナルティーエリアの外側
- ③上記以外の競技者：キックが行われていないハーフエリア内
- ④主審：ゴールライン上でキックを受けるGKと得点の判定
- ⑤第2審判：ピッチ内でキックの開始合図とキッカーとキックを受けないGKの判定
- ⑥第3審判：キックが行われていないピッチ内で他の競技者を監視
- ⑦タイムキーパー：ベンチの監視(得点記録は審判全員が行う)
- ⑧その他：自陣ベンチ内

(3)進め方

- ①キッカーは蹴る前に氏名と背番号を第2審判に通知する
- ②各チーム最初の5人が交互にキックを行う
- ③両チーム5人全員が蹴り終わった時に得点の多いチームを勝利チームとする。
- ④両チーム5人全員が蹴り終わった時に同点だった場合、同じ人数の蹴った得点^が他チームを上回るまで6人目以降のキックを行う。(サドンデス方式)
 2順目にける順番は1順目と同じである必要はない。



【図②】 決着がついても5名全員をけらせる

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	スコア
(先攻) Aチーム	○	○	○	○	-	4
(後攻) Bチーム	×	○	×	-	-	1

注意：これは規則集ではありません。

ルールについての詳細・解釈は 財団法人 日本サッカー協会 競技規則でご確認下さい。

参考URL… <http://www.jfa.or.jp/match/rules/index.html>

別表1 ピッチの作り方 (線の幅は8cmを基本とする)

