令和２年度

市子連球技大会

運営マニュアル

令和2年3月1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）

令和２年度 市子連球技大会競技規則

令和２年３月1日
豊田市子ども会
育成連絡協議会
会長　田浦 武英

◎(後述「市子連球技大会特別ルール」を除き)
2017年 時点の公式ルール(フットサル競技規則　2017/2018)を採用する。

◎以降に公式ルールが改訂されても本年度の競技規則は変更しない。

【市子連球技大会特別ルール】
…球技大会運営及び子ども会活動である事を考慮し以下の特別ルールを適用する。

①スライディングタックルは禁止とする(怪我防止)
②６つ目ファウルと第２ＰＫは採用しない(時間短縮)
③タイムアウトは採用しない(時間短縮)
④退場者措置(退場者の補充)は採用しない(退場反則の罰則強化)
⑤競技時間はランニングタイムを採用する(大会運営)
⑥ピッチの大きさ、配置等(大会運営)
⑦引き分けの場合の勝者決定方法(大会運営)
⑧その他　大会要項及び競技規定で指定された項目

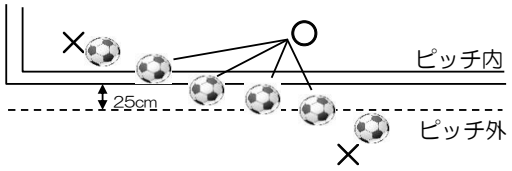
平成27年度の変更点（参考）

⑴キックインのボールがピッチに入らなかった場合
26年迄:やり直し　→　27年以降:**相手チームのキックイン**で再開（4秒以内に正しく行われなかった場合）

⑵試合の勝者を決定する方法（ＰＫ戦）
両チームが５本のキックを行う

【参考】過去の主な競技規則改定内容

- バックパス禁止ルールの変更
GKが一旦ボールを放した後、相手プレーヤーが触れる前に再びＧＫが触れた場合は間接フリーキックとなる。(従来はハーフウェイラインを越えれば触れる事が出来た)
- ゴールキーパーが投げた/蹴ったボールがハーフウェーラインを他の競技者に触れる前にノーバウンドで超えた場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。
(直接相手ゴール前にボールを運ぶ事に対する措置)
従来はドロップキックは対象外であったがドロップキックも含め全てが対象となる。
- コーナーキック時の4秒ルールに違反した場合、再開方法がゴールクリアランスに変更。
- 主審･第2審判の立ち位置変更(主審が得点板側へ)
- 選手交代ゾーン位置。ハーフウェーラインから３m→５m
- キックイン時のボールの位置がタッチラインより25cmまで外側に拡張。



- スライディングタックルが「不用意に、無謀に、または過剰な力を用いて」行わない限り認められることになった。　→**但し、市子連では球技大会特別ルールにて禁止**

財団法人 日本サッカー協会 競技規則
参考URL… http://www.jfa.or.jp/match/rules/index.html

以　上

ご参考）フットサルって何？サッカーと何が違うの？

1.フットサルとは

「フットサル(futsal)」はサッカーを表すスペイン語の「futbol」と室内を表すポルトガル語の「sala」から造られた造語です。
各国で行われていたミニサッカーのルールと名称を1994年にFIFA(国際サッカー連盟)が統一し現在に至ります。
競技自体は5人制のミニサッカーの様なもので、サッカーに比べ狭いピッチ/少人数の為オフサイドなし･選手交代自由とルールが簡単な事、パスワークやドリブルなどの技術はサッカーと遜色がない事、走り回る時間･広さが少ない事、4秒ルールの導入でよりスピーディに進行される等、子供から中高年まで幅広い世代で親しまれています。

2.サッカーとフットサルの主な違い(公式ルール)

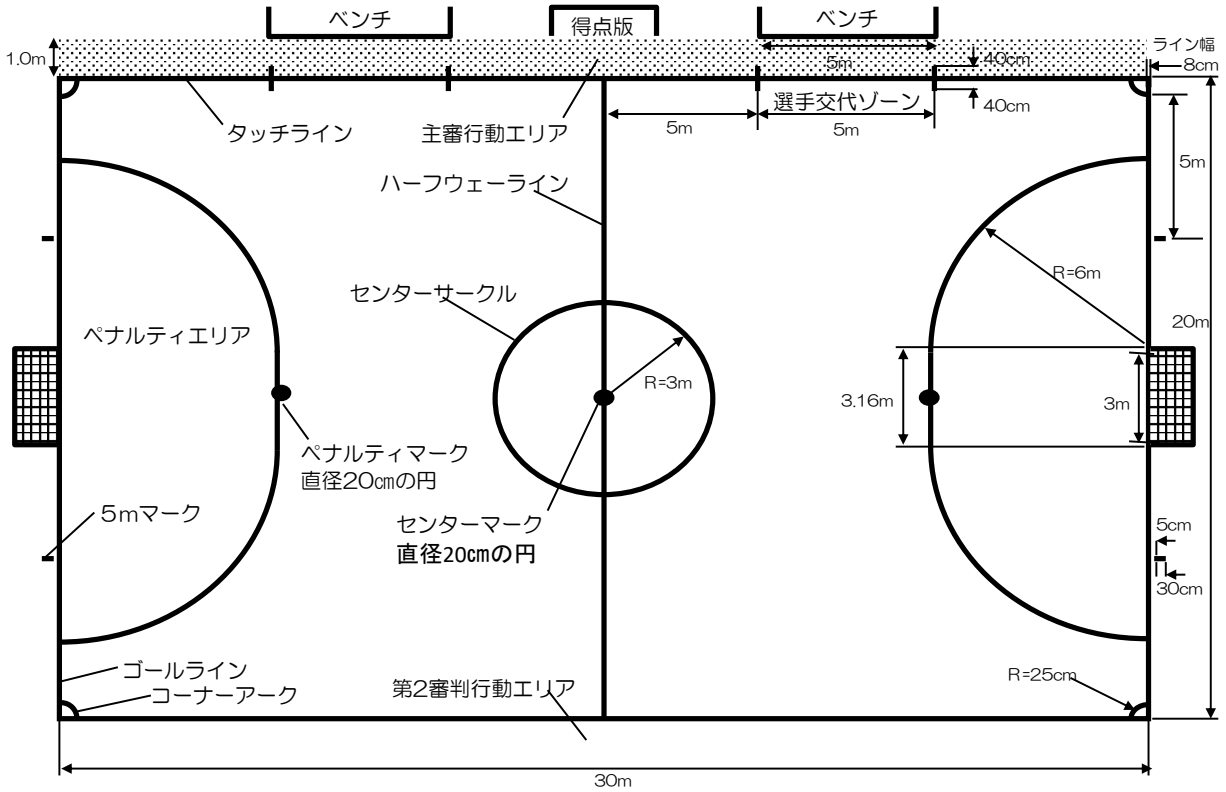
項目		フットサル	サッカー
ピッチ		15～25m × 25～42m (20m×30m)	45～90m × 90～120m (68m×105m)
ゴール		2m × 3m	2.44m × 7.32m
ボール		4号球で弾みにくい	4号球(小学生)
競技者数		5人	11人
交代		交代時間、人数、頻度 全て自由	アウトオブプレー時に審判の 承認を得て、3人まで。
試合時間		20分ハーフ	45分ハーフ
プレーの再開			
	タッチライン	キックイン	スローイン
	ゴールライン	ゴールクリアランス/ｺｰﾅｰｷｯｸ	ゴールキック/ｺｰﾅｰｷｯｸ
オフサイド		なし	あり
GKへのパス		味方からのバックパスは手で 触れる事が出来ない。また、 GKから放たれたボールは相手 競技者が触れる前に再びGKが 触れる事が出来ない。	味方からのバックパスは手で 触れる事が出来ない。
プレー時間制限		キックイン･ゴールクリアランス･ コーナーキック･フリーキック･ 自陣でのGKのプレー時間は 4秒を超えてはならない。	特になし

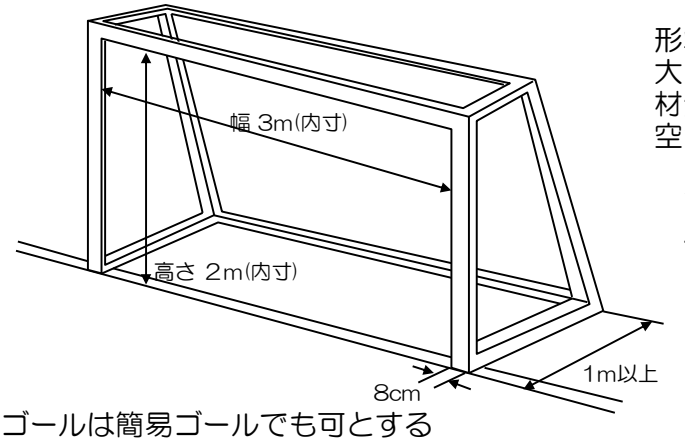
(以下 市子連では採用していない)

プレー時間	プレーイングタイム	ランニングタイム
タイムアウト	前後半各チーム各1回	なし
累積ファール	6つ目ファールからは第2ＰＫ	なし
退場	2分後又は相手チームの得点があった場合は退場者の補充が可能	なし
ｽﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞﾀｯｸﾙ	反則(2009年迄)	反則ではない

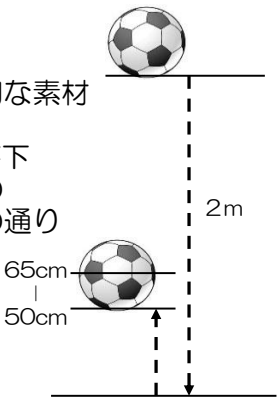
1.準備

(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)

<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。

【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

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

⑺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

⑴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(スピッティング)
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）

⑵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

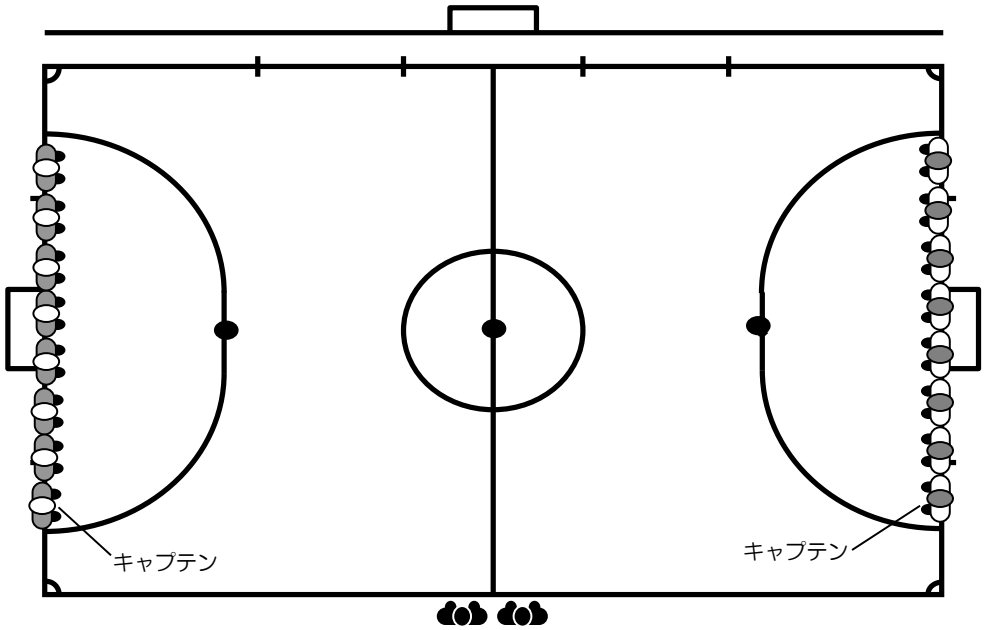
⑶４秒ルール（4秒を超えてはいけない行為）

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ぶ。



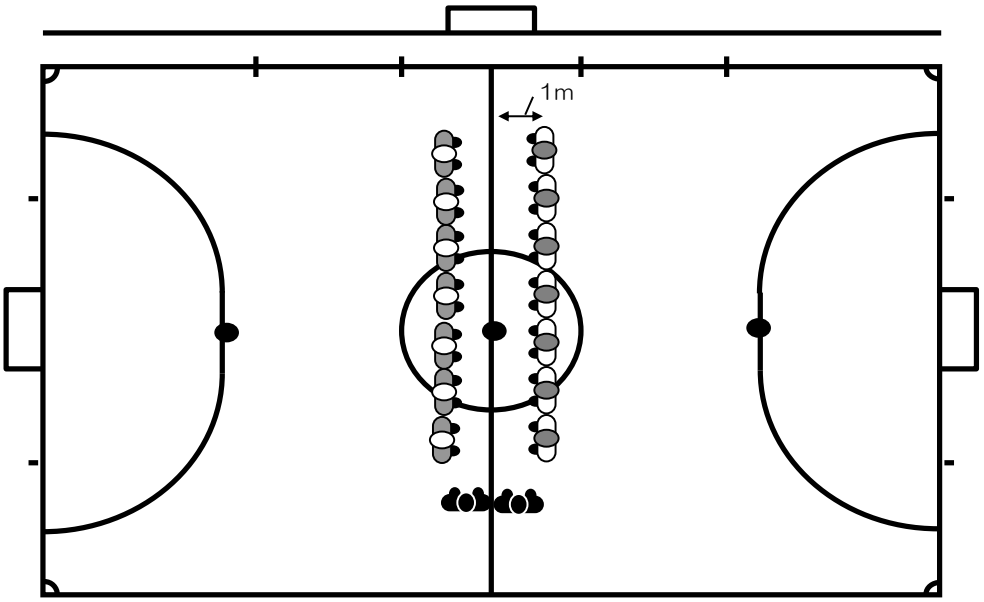
②主審の「集合！」の合図によりハーフウェーライン手前１mの位置に整列
主審の合図によりあいさつを行う。

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

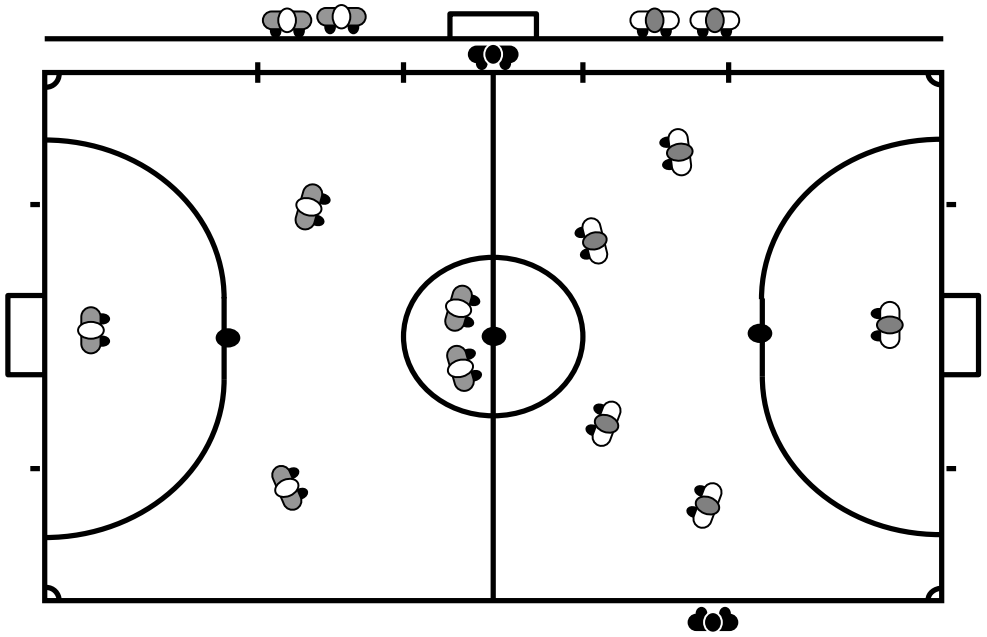
あいさつが終わったらキックオフをするチームのキャプテンは主審よりボールを受け取りキックオフの準備を行う。



⑵試合開始/キックオフ/後半開始

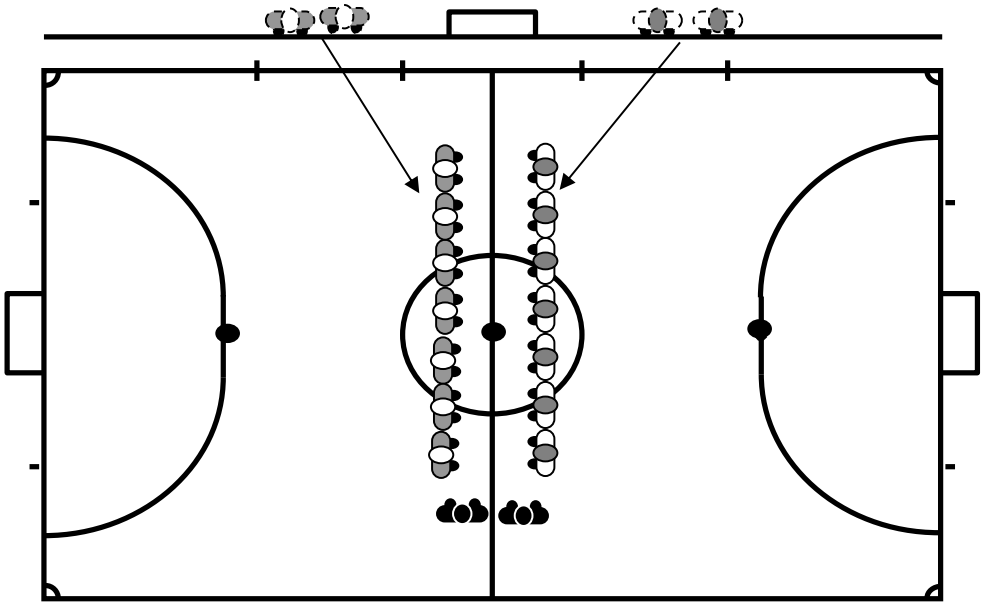
①ピッチ内は5人以下、3人以上の競技者がいる事。
交代要員は自陣ベンチで待機する。
各チーム１人のゴールキーパーがいる事。
ハーフウェーラインを越えて相手陣内に入る事は出来ない。

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。

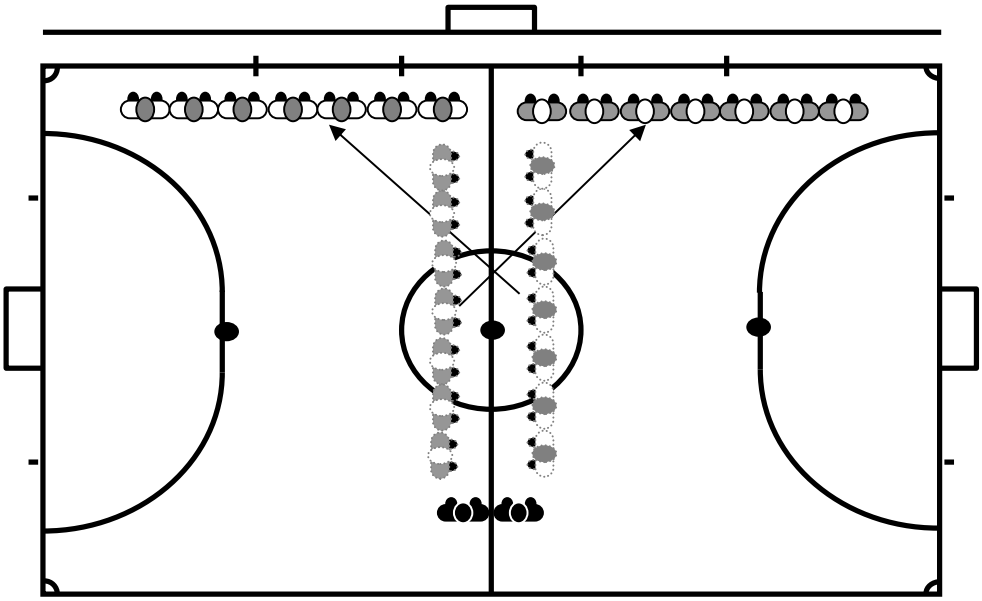


⑶試合終了

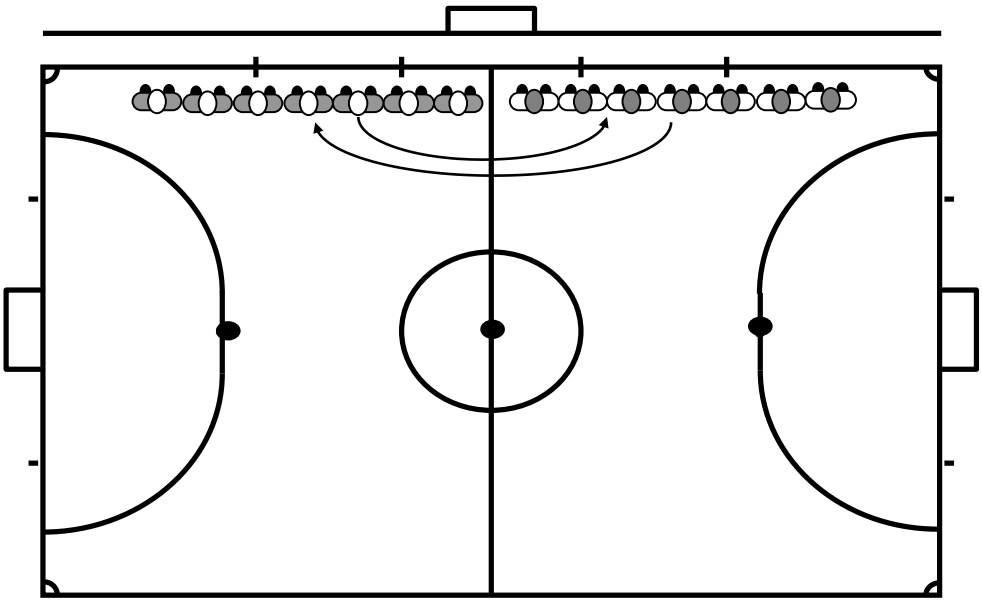
①主審による試合終了の合図があったら速やかにハーフウェーライン手前に整列する。
この時、交代要員もピッチ内に入り一緒にあいさつを行う。
ボールを主審に手渡しで返す。
主審の合図によりあいさつを行う。
1)相手チームに礼
2)主審･第2審判に向かい礼
3)副審･ベンチ側に向かい礼



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決める。

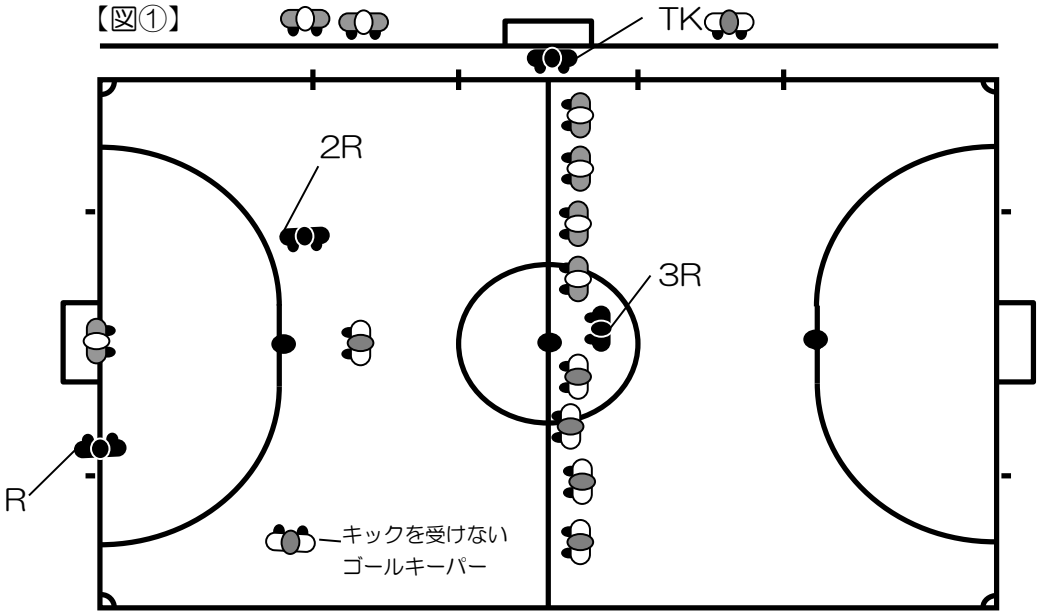
(2)配置

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。

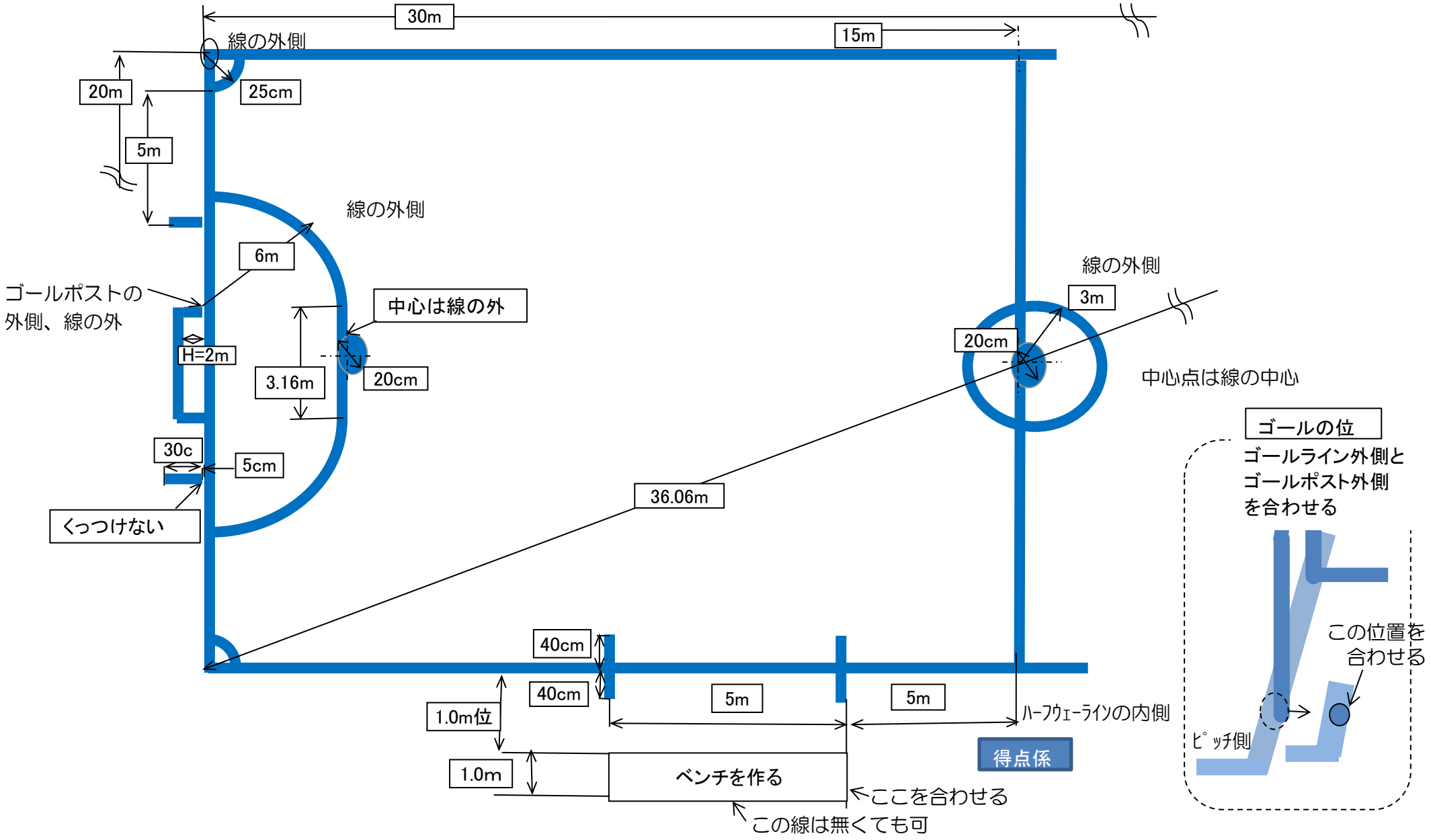
【図①】



【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
(先攻)Ａチーム	○	○	○	○	-
(後攻)Ｂチーム	×	○	×	-	-

スコア
4
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）