

## 2024/25年 競技規則の変更 競技規則変更の概要

### 第1条 – 競技のフィールド

- ゴールラインテクノロジー(GLT)により得点があったことを示すために、主審のイヤホン/ヘッドセットを介して伝達できることを明確化する。

### 第3条 – 競技者

- 「脳振盪による交代(再出場なし)」の追加の使用が各競技会で可能となる。
- 各チームには、アームバンドを着用したキャプテンがいなければならない。

### 第4条 – 競技者の用具

- 競技者が、すね当ての大きさと適切さについて責任を負うことを明確化する。
- キャプテンが着用しなければならないアームバンドの要件を明確化する。
- グローブについては、「その他の用具」に含まれる。
- ゴールキーパーのトラックスーツのパンツについては、「基本的な用具」から削除され、「その他の用具」に含まれる。

### 第12条 – ファウルと不正行為

- ペナルティーキックが与えられる意図的でないハンドの反則は、ボールをプレーしようと試みて、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジした反則と同じ方法で罰せられることを明確化する。

### 第14条 – ペナルティーキック

- ボールの一部がペナルティーマークの中心に触れるか、かかっているか、かかっていないかを明確化する。
- 競技者による侵入は、(キッカーやゴールキーパーに)影響がある場合にのみ罰せられる(ゴールキーパーの侵入と同じ考え方)。

### その他:

#### 一時的退場(シンビン)のガイドライン

- ガイドラインが改訂された。最も注目すべきは、一時的退場になった競技者はプレーが停止中のみフィールドに復帰することができること、そしてシステム B を簡素化したことである。

## 競技規則変更の詳細

以下、2024/25年競技規則の変更となる。各変更について、これまでの文章に加え、改正された、または追加された文章が記されている。また必要に応じて、変更理由も付記している。

### 符号

競技規則の主な改正に黄色の下線を引き、余白をハイライトした。

編集の変更に文字と同色の下線を引いた。

YC=イエローカード(警告) RC=レッドカード(退場)

## 第1条 - 競技のフィールド

### 11. ゴールラインテクノロジー(GLT)

#### 追加された文章

#### GLTの基本原則

(...)

得点があったかどうかは、GLTシステムによって瞬時になされ、自動的に1秒以内に、(主審の時計の振動および視覚的シグナル、または主審のイヤホン/ヘッドセットを介して)審判員にのみ伝えられなければならないが、ビデオオペレーションルーム(VOR)にも送信することができる。

### 解説

ゴールラインテクノロジー(GLT)により得点があったことを示すために、主審のイヤホン/ヘッドセットを介して伝達できることを明確にした。

## 第3条 - 競技者

### 2. 交代の数

追加された文章(再交代「交代して退いた競技者の再出場」の後)

「脳振盪による交代(再出場なし)」の追加

競技会は、「注記および修正」に記載されている実施手順にしたがって、「脳振盪による交代(再出場なし)」の追加を使用することができる。

### 解説

競技会において、「脳振盪による交代(再出場なし)」の追加を使用できるようになった。実施手順の詳細は、競技規則の「注記および修正」の項に記載されている。

## 第3条 - 競技者

### 10. チームキャプテン

#### 追加された文章

各チームには、フィールド上に(キャプテンとして)識別できるアームバンドを着用したキャプテンがいなければならない。チームのキャプテンは、なんら特別な地位や特権を与えられているものではないが、(...)

### 解説

チームには、主審が容易に識別できるキャプテンがいなければならない。アームバンドの詳細は、第4条に述べられている。

## 第4条 - 競技者の用具

### 2. 基本的な用具

#### 改正された文章

競技者が身につけなければならない基本的な用具は、次のものであり、それぞれに個別のものである。

- (...)
- すね当て – それ相応に保護することができる適切な大きさと材質できていて、ソックスで覆われていなければならない。競技者は、すね当ての大きさと適切さに責任を負う。
- (...)

#### 解説

競技者が、すね当ての大きさと適切さについて責任を負うことを明確にした。この情報は、用語集の「すね当て」の定義に記載されているが、競技規則の本文にも含まれることになった。

### 第4条 – 競技者の用具

#### 2. 基本的な用具

##### 改正された文章

競技者が身につけなければならない基本的な用具は、次のものであり、それぞれに個別のものである。

- (...)
- 靴

チームキャプテンは、関連する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着用しなければならない。それに、「キャプテン」という単語、もしくは「C」という文字やその翻訳された単語・文字も入れることができるが、単色でなければならない（「競技規則の修正全般」も参照）。

#### 解説

キャプテンは、スローガン、メッセージ、イメージおよび広告に関する第4条の要件に一致したシンプルなアームバンドを着用しなければならない。アームバンドは競技会主催者によって用意または認められる場合がある。

### 第4条 – 競技者の用具

#### 2. 基本的な用具、4. その他の用具

##### 改正された文章

#### 2. 基本的な用具

競技者が身につけなければならない基本的な用具は、次のものであり、それぞれに個別のものである。

- (...)
- 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る。  
(...)

#### 4. その他の用具

グローブ、ヘッドギア、フェイスマスク、また、柔らかく、パッドが入った軽い材質でできている膝や腕のプロテクターなど危険でない保護用具は、ゴールキーパーの帽子やスポーツめがねと同様に認められる。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る。

#### 解説

グローブについては、特にゴールキーパーによって広く使用されているという事実を反映するために、「その他の用具」に含めた。また、ゴールキーパーのトラックスーツのパンツについては、着用が義務ではないという事実を正確に反映するために、「基本的な用具」から削除し、「その他の用具」に含めた。

### 第12条 – ファウルと不正行為

#### 3. 懲戒処置

##### 改正された文章

- (...)

## 反スポーツ的行為に対する警告

競技者が反スポーツ的行為で警告されなければならない状況は、様々である。例えば競技者が、

- (...)
- 相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止するためにボールを手や腕で扱う。ただし、意図的でないハンドの反則として主審がペナルティーキックを与えた場合を除く。
- 相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止し、意図的でないハンドの反則として主審がペナルティーキックを与える。
- (...)

## 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は、次の反則のいずれかを行った場合、退場を命じられる。

- 意図的なハンドの反則を行い、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(自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く)。
- 自分たちのペナルティーエリア外で意図的でないハンドの反則を行い、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。
- (...)

## 得点または決定的な得点の機会の阻止(DOGSO)

(...)

競技者が、意図的なハンドの反則を行い、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場合、反則が起きた場所にかかわらず、その競技者は、退場を命じられる(自分のペナルティーエリア内でゴールキーパーが手や腕でボールに触れた場合を除く)。

競技者が意図的でないハンドの反則を行い、相手チームの得点または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場合、反則を行った競技者は警告される。

## 解説

通常、意図的でないハンドの反則は、競技者がフェアにプレーしようとした結果、起こるものである。そのような反則に対してペナルティーキックが与えられる場合、その反則には、ボールをプレーしようとして、または、ボールに向かうことで(相手競技者に)チャレンジした反則(ファウル)と同じ考え方が適用されるべきである。つまり、DOGSO の反則にはイエローカードが示され、SPA の反則にはカードは示されない。意図的なハンドによる DOGSO の反則は、押さえる、引っばる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなどと同様であるため、ペナルティーキックが与えられた場合でもレッドカードの反則となる。

## 第14条 - ペナルティーキック

### 1. 進め方

#### 改正された文章

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、かかっている状態上で静止していなければならない、ゴールポスト、クロスバーおよびゴールネットは、動かされてはならない。

## 解説

特にペナルティーマークが「スポット(点)」ではないことにより、言い争いが起こったり試合の再開が遅れる可能性があるため、ペナルティーキックのボールの位置について明確にした。ボールの一部はペナルティーマークの中心に触れるか、かかっているなければならない(コーナーキックにおいて、ボールは、コーナーアークにかかっていることも含めてコーナーエリア内になければならないのと同じ)。他の位置に関する事項と同様、グラウンドの状況により位置のわずかな変更が必要な場合は主審の判断となる。

**第14条 - ペナルティーキック**

**2. 反則と罰則**

追加された文章

(...)

ボールがインプレーになる前に、次のいずれかが起きた場合、

- ペナルティーキックをかけた競技者の味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、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、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作り出す。
- ゴールキーパーの味方競技者は、次の場合にのみ侵入したとして罰せられる。
  - 侵入が、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、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作り出すことを妨げる。
- (...)

**解説**

特に中立ではない(チーム帯同の)副審が担当する可能性のある裾野レベルの試合では、競技者の侵入を特定したり、管理することが難しい場合がある。しかしながら、侵入は、ビデオアシスタントレフェリーによって容易に確認され、もし第14条が厳格に適用されるならば、ほとんどのペナルティーキックは再び行われることになる。侵入がキックの結果に影響を与える(ボールがはね返りプレーできる状況になった場合のみ)ことはほとんどないため、ゴールキーパーの侵入と同じ原則が競技者の侵入にも適用されるべきである。つまり、侵入が影響を与えたときのみ罰せられる。

**第14条 - ペナルティーキック**

**2. 反則と罰則**

改正された文章

**要約表**

	ペナルティーキックの結果	
	ゴール	ノーゴール
攻撃側競技者による侵入	影響あり: ペナルティーキックは再び行われる 影響なし: ゴール	影響あり: 間接フリーキック 影響なし(得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを含む): ペナルティーキックは再び行われない
守備側競技者による侵入	影響あり: ゴール 影響なし: ゴール	影響あり(得点する、得点しようとする、または得点の機会を作り出すことを妨げることを含む): ペナルティーキックは再び行われる 影響なし: ペナルティーキックは再び行われない
守備側競技者および攻撃側競技者による侵入	影響あり: ペナルティーキックは再び行われる 影響なし: ゴール	影響あり: ペナルティーキックは再び行われる 影響なし: ペナルティーキックは再び行われない

ゴールキーパーによる反則	ゴール	セーブされない: ペナルティーキックは再び行わない(キッカーが明らかに影響を受けていない限り) セーブされる: ペナルティーキックを再び行い、ゴールキーパーに注意、以降の反則には警告
ゴールキーパーおよびキッカーが同時に反則	間接フリーキック+キッカーに警告	間接フリーキック+キッカーに警告
ボールが後方にけられた	間接フリーキック	間接フリーキック
不正なフェイント	間接フリーキック+キッカーに警告	間接フリーキック+キッカーに警告
特定されていないキッカー	間接フリーキック+特定されていないキッカーに警告	間接フリーキック+特定されていないキッカーに警告

### 一時的退場(シンビン)のガイドライン

ガイドラインが改訂され、主な変更点は以下のとおりである。

- ・ 一時的退場を管理しやすくするために、一時的に退場を命じられた競技者は、一時的退場の時間が終了した後、プレーの停止中にのみフィールドに復帰することができる。つまり、ボールがインプレーの間は復帰することができない。
- ・ 延長戦前半終了時になっても一時的退場の時間が終了していない場合、残りの一時的退場の時間は、延長戦後半開始時から科される(一時的退場の罰則はPK戦には適用されないため、一時的退場の時間は、延長戦後半終了後に継続することはできない)。
- ・ 特定の反則のみに対する追加の罰則として一時的退場を使用するシステムB は、同じ試合の中でシンビンの対象であろうとなかろうと2回の警告に値する反則があった場合、競技者が(その試合の最後まで) 退場(レッドカード) となるように簡素化された。
- ・ 大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止した場合、一時的退場に該当する可能性のある反則のリストにあげられている「ハンドの反則」が「意図的なハンドの反則」に変更された(システムB)