

サッカー（フットボール）

スペシャルオリンピックスのサッカー公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスサッカー競技において適用される。国際的なスポーツプログラムとして、スペシャルオリンピックス（SO）は国際サッカー連盟（FIFA）のルール（参照 <http://www.fifa.com/worldfootball/lawsofthegame.html>）を基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。スペシャルオリンピックスのサッカー公式スポーツルールおよびスポーツルール総則第1章と矛盾する場合以外はFIFAあるいは国内サッカー連盟（NGB）のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのサッカー公式スポーツルールが適用される。

セクションA - 公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる競技能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. 個人技能競技(ISC: Individual Skills Competition)
2. 5人制チーム競技（屋外）
3. 7人制チーム競技（屋外）
4. FIFA 競技規則による 11人制チーム競技
5. FIFA 競技規則によるフットサル競技
6. ユニファイドスポーツ® 5人制チーム競技
7. ユニファイドスポーツ® 7人制チーム競技
8. ユニファイドスポーツ® 11人制チーム競技

セクションB ディビジョニング

1. チームのディビジョニングは、セクションDに記載されているチーム技能評価表、SOEE ディビジョニング DVD に基づいたプレディビジョニングフォーム、もしくはプログラムが許可したディビジョニング/チーム評価フォーム、および現地でのクラス分けの試合に基づいて行われる。
2. クラス分けの試合において、チームは試合時間 8 分間以上(5人制)、8分(7人制)、もしくは 15分間以上(11人制)の最低 2 回の評価試合を行う。
3. ディビジョニング委員会は、全てのゴールキーパーの技術レベルを正しく評価しなければならない。

セクション C 競技ルール

1. 5人制(屋外)フットボール

- a. 試合フィールド
 - 1) 5人制のフィールドは最大 50m×35m、最小 40m×30m の長方形とする。競技能力の低いチームには、より小さいフィールドが推奨される。
 - 2) フィールドは図のようにマークする。(5人制フィールドの図参照)
 - 3) ゴールサイズは 4m×2m とする。
 - 4) ゴールエリアは 8m×12m とする。
 - 5) 芝生のフィールドが望ましい。
- b. 試合球
 - 1) 8~12歳: 4号球。ただし、外周 63.5cm(25in)以上 66cm(26in)以下とする。
 - 2) その他のプレーヤー: 5号球。ただし、外周 68cm(27in)以上 70cm(28in)以下とする。
- c. プレーヤー数
 - 1) 登録選手枠: 登録可能なプレーヤー人数は競技委員会にて決定される。世界大会では 10名を超えないものとする。
 - 2) 対戦する 2チームはそれぞれプレーヤー 5名で構成され、その内 1人はゴールキーパーとする。試合中、各チームは常に最低 3名フィールド上にいなければならない。
 - 3) 交代回数は制限なし(一度交代しても復帰できる)。交代はボールがアウトオブプレーの時、ハーフタイム中、ゴール後、または怪我による交代の時間であればいつでも可能である。コーチは交代を主審、あるいは副審に合図しなければならない。主審が交代の合図をしてから交代選手はフィールドに入る。
- d. プレーヤー用備品
 - 1) 上着には背番号をつける。
 - 2) すね当て(レガース)を着用。
 - 3) 金属製のスタッドは禁止。
- e. 主審: 各試合、その試合に配置された試合の規則を執行する全ての権限を持つ主審 1人によって、コントロールされる。
- f. 副審: リージョナルおよび国際大会の試合に副審 2人が配置される。国内のプログラムおよび競技会では副審の数が足りない場合、主審 2名を配置することが推奨される。
- g. 試合時間
 - 1) 試合時間は前後半各 15分、ハーフタイム 5分とする。主審は試合時間を管理すること。
 - 2) 同点の場合は 5分ハーフのシルバーゴール方式の延長戦を行う(シルバーゴー

ルのルールでは延長全時間プレーを行う)。それでも決着がつかない時はペナルティマークからのキックで勝敗を決する。(11人制の延長・ペナルティマークからのキックの項参照)

- h. キックオフ
 - 1) 他のプレーヤーに触られる前にセンターラインより前方に蹴り出す。
- i. ボールイン・アウトオブプレー
 - 1) ボールがタッチラインを出た場合はキックインで再開する。
 - 2) ボールがゴールラインを出たらゴールクリアランスかコーナーキックで再開する。
 - 3) ボールの全体がラインを出たらアウトオブプレーとみなす。
- j. ゴールクリアランス
 - 1) 相手チームのプレーヤーが最後に触れたボールがゴールラインを越えた場合、ゴールキーパーは自陣ペナルティエリア内からハーフラインを越えない範囲でボールを投げ入れプレー再開とする(ハーフラインを越える前にボールがグラウンドや他のプレーヤーに触れなければならない)。ボールがペナルティエリアを越えた時点でインプレーとみなす。
 - 2) ゴールキーパーがインプレー中のボールを手で掴んだ場合も上記ルールが適用される。
 - 3) 反則・罰則
 - a) ゴールキーパーによって投げられたボールが他のプレーヤーやグラウンドに触れることなくハーフラインを越えた場合は、主審は相手チームにハーフライン上の任意の点から間接フリーキックを与える。
 - b) ゴールキーパーが投げたボールが自陣ペナルティエリア内でいかなるプレーヤーに触れた場合でも、やり直しとする。
- k. 得点方法：ボールの全体がゴール内のゴールラインを越えて、はじめて得点が認められる。
- l. ファールと違反行為(オフサイドルールがないことを除く)：
トリッピング、プッシング、ハンド、またはチャージングの場合は直接フリーキック、オブストラクションや危険なプレーの場合は間接フリーキックが相手チームに与えられる。
 - 1) 退場となったプレーヤー(2回のイエローカード、もしくは1回のレッドカードを受けたとき)はそのゲームに再び出場することはできない。そのプレーヤーを欠いたチームは、2分間経過する前に相手が得点しない限り、2分間は1人少ない人数で試合を継続しなければならない。この場合、以下の条件が適用される。
 - a) 5人対4人で対戦中、5人のチームが得点した場合、4人でプレーしなくてはならない制限は解除される。

- b) 両チームが4人で対戦中に、どちらかのチームが得点した場合、両チームとも4人でプレーしなくてはならない制限は解除される。
- c) 5人対3人、もしくは4人対3人で対戦中、人数の多いチームが得点した場合、3人チームの方は1人だけプレーヤーを加えることができる。
- d) 両チームとも3人で対戦中にどちらかのチームが得点した場合、両チーム共にプレーヤーを1人加えることができる。
- e) 人数が少ないチームが得点した場合は、そのままプレーヤー数を変えずに試合を続ける。
 - i. 2分間の計測はタイム計測員、または第4の審判員が実施。2分間制限後のプレーヤー交代は、主審が交代を認め、ボールがアウトオブプレーになった時に認められる。
- m. ゲーム再開の例外
 - 1) 自陣のペナルティエリア内で与えられたフリーキックは、ゴールキーパーのスローインで再開される。
- n. フリーキック
 - 1) 全てのフリーキックで相手チームのプレーヤーは最低5m離れなければならない。
 - 2) 間接フリーキックを攻撃中のチームがペナルティエリア内で得た際、それがゴールラインから5m以内である場合、主審はボールをゴールラインから5mの位置に配置しなければならない。
- o. ペナルティキック
 - 1) ペナルティキックは7mラインから行われる。その際、キッカーとゴールキーパー以外はペナルティエリアおよびペナルティアークの外に出る。ゴールキーパーはボールが蹴られるまでゴールライン上に留まっていること。
- p. キックイン(11人制のスローインに相当)
 - 1) ボールが完全にタッチラインを越えたら、最後にボールに触れたプレーヤーの相手のチームがボールの出た場所からキックインする。キックインされるまでのボールは静止していなければならない。蹴られたボールが1回転したらインプレーとみなされる。そのボールが他のプレーヤーに触れるまでキッカーは再びボールに触れることはできない。相手チームのプレーヤーはキックインされるボールの場所から、最低5m以上離れなければならない。
 - 2) キックインからは直接得点はできない。
 - 3) ゴールキーパーは、キックインで戻されたボールを直接取ることはできない。
 - 4) ゴールキーパーはチームメイトから戻されたボールを直接取ることはできない。
- q. 反則・罰則
 - 1) キックインしたプレーヤーが他のプレーヤーが触る前に再度そのボールに触

れた場合は、その場所で相手チームに間接フリーキックが与えられる。

r. コーナーキック：

守備側のプレーヤーの触ったボールが自陣ゴールラインを越えた場合に相手チームに与えられる。

1) 相手チームのプレーヤーはボールから最低 5m 離れなければならない。

s. 炎天下では、競技委員会から派遣された公式の代表者（競技責任者など）が、水分補給のための中断（最大 3 分間）を各ハーフのほぼ中盤で取るよう主審に合図することができる。

t. 延長・ペナルティマークからのキック

1) リーグ戦では引き分けで終了する。

2) トーナメント方式で延長戦を行う場合、前後半の”シルバーゴール”方式とする。（シルバーゴールのルールでは、延長全時間プレーを行う。）

3) 延長は前後半を各 5 分とする。

4) 延長で勝敗が決定しない場合、ペナルティキックで勝敗を決する。

a) キッカーを各チームから 5 人ずつ選抜する。

b) 各チームのプレーヤーは交互にペナルティマークからのキックを実施する。

c) 5 回ずつのペナルティキックの後、得点の多いほうを勝者とする。

d) 両チームが 5 回蹴った後、同点もしくは無得点だった場合は、両チーム同じ回数を蹴り、どちらか片方が多く得点を挙げるまで、両チームの残りのプレーヤー（ゴールキーパーを含む）が同じ順番で続けて蹴る。

u. ベンチからの指導方法

1) 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。

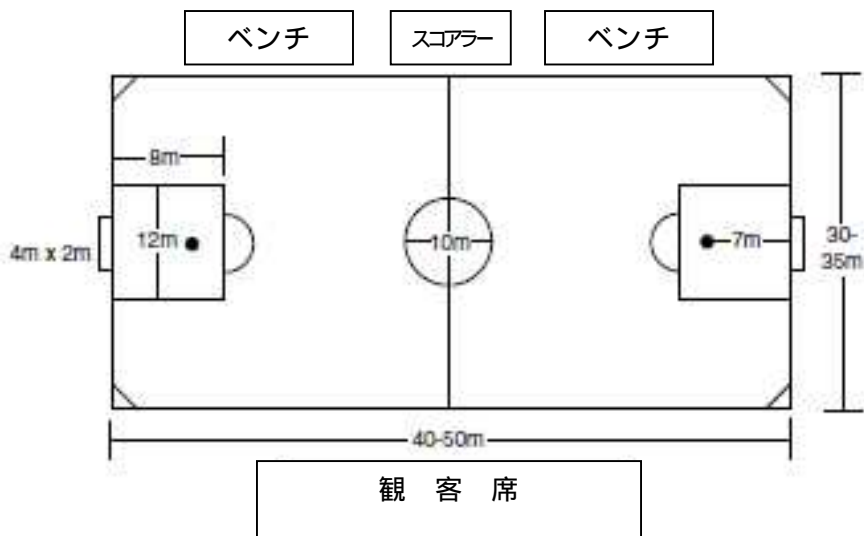
2) テクニカルエリアは長さ 15m の長方形内とし、タッチラインから最低 5m 離れ、かつセンターラインから 10m 以内の場所に設ける。

3) チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。

4) 交代選手およびコーチは、選手交代時以外はチームベンチに座っていることが望ましい。

5) コーチは試合中、言葉による応援と指導をすることが求められる。

v. コーチがプレーヤーやオフィシャルを罵ったり、行き過ぎで不適切な助言をプレーヤーに与えたりすることは、スポーツマンシップに反する行為であり、審判は警告を与えることができる。警告後もそのような行為が続く場合は、主審はそのコーチを退場させることができる。



2. 7人制フットボール

a. 試合フィールド

- 1) 7人制のフィールドは最大 70m × 50m、最小 50m × 35m の長方形とする。競技能力の低いチームには、より小さいフィールドが推奨される。
- 2) ゴールサイズは 5m × 2m とする。
- 3) ゴールエリアは 8m × 20m とする。
- 4) 芝生のフィールドが望ましい。

b. 試合球

- 1) 8～12歳：4号球。ただし、外周 63.5cm (25in) 以上 66cm (26in) 以下とする。
- 2) その他のプレーヤー：5号球。ただし、外周 68cm (28in) 以上 70cm (28in) 以下とする。

c. プレーヤー数

- 1) 登録選手枠：登録可能なプレーヤー人数は競技委員会にて決定される。世界大会では 12 名を超えないものとする。
- 2) 対戦する 2 チームはそれぞれプレーヤー 7 名で構成され、その内 1 人はゴールキーパーとする。試合中、各チームは常に最低 5 名フィールド上にいなければならない。
- 3) 交代回数は制限なし（一度交代しても復帰できる）。交代はボールがアウトオブプレーの時、ハーフタイム中、ゴール後、または怪我による交代の時間ならいつでも可能である。コーチは交代を主審、あるいは副審に合図しなければならない。主審が交代の合図をしてから交代選手はフィールドに入る。

d. プレーヤー用備品（11人制と同様）

- 1) 上着には背番号をつける。
- 2) すね当て（レガース）を着用。
- 3) 金属製のスタッドは禁止。

- e. 各試合は配置された競技会の規則を執行する全ての権限を持つ主審 1 人によって管理される。
- f. 副審：リージョナルおよび国際大会に副審 2 人が配置される。国内のプログラムおよび競技会では副審の数が足りない場合、主審 2 名を配置することが推奨される。
- g. 試合時間
 - 1) 試合時間は前後半各 20 分、ハーフタイム 5 分とする。主審は試合時間を管理すること。
 - 2) 同点の場合は 5 分ハーフのシルバーゴール方式の延長戦を行う。それでも決着がつかない時はペナルティマークからのキックで勝敗を決する。(11 人制の延長・ペナルティマークからのキックの項参照)
- h. キックオフ
 - 1) 他のプレーヤーに触られる前にセンターラインより前方に蹴り出す。
- i. ボールイン・アウトオブプレー
 - 1) ボールがタッチラインを出た場合はキックインで再開する。
 - 2) ボールがゴールラインを出たらゴールクリアランスかコーナーキックで再開する。
 - 3) ボールの全体がラインを出たらアウトオブプレーとみなす。
- j. ゴールクリアランス
 - 1) 相手チームのプレーヤーが最後に触れたボールがゴールラインを越えた場合、ゴールキーパーは自陣ペナルティエリア内からハーフラインを越えない範囲でボールを投げ入れプレー再開とする(ハーフラインを越える前にボールがグラウンドや他のプレーヤーに触れなければならない)。ボールがペナルティエリアを越えた時点でインプレーとみなす。
 - 2) ゴールキーパーがインプレー中のボールを手で掴んだ場合も上記ルールが適用される。
 - 3) 反則・罰則
 - a) ゴールキーパーによって投げられたボールが他のプレーヤーやグラウンドに触れることなくハーフラインを越えた場合は、主審は相手チームにハーフライン上の任意の点から間接フリーキックを与える。
 - b) ゴールキーパーが投げたボールが自陣ペナルティエリア内でいかなるプレーヤーに触れた場合でもやり直しとする。
- k. 得点方法：ボールの全体がゴール内のゴールラインを越えて、はじめて得点が認められる。

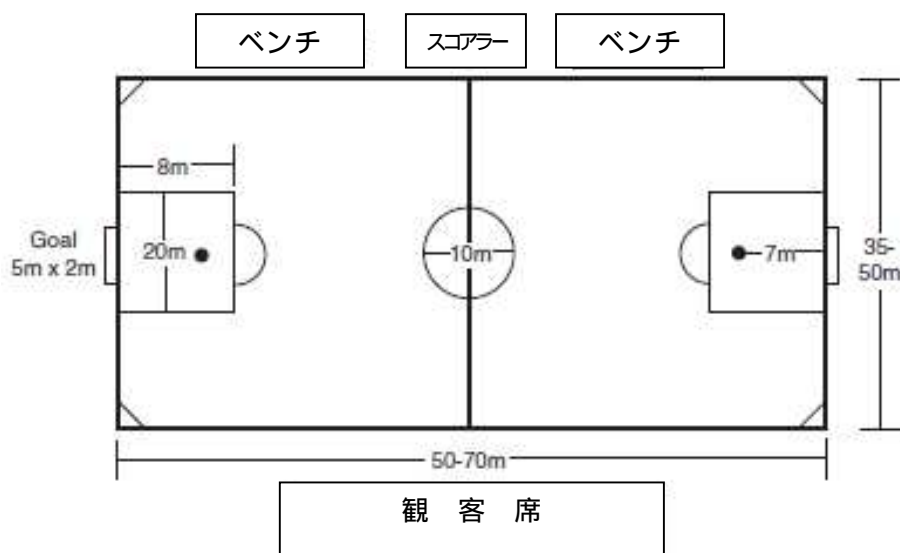
- l. ファールと違反行為（オフサイドルールがないことを除く）：
トリッピング、プッシング、ハンド、またはチャージングの場合は直接フリーキック、オブストラクションや危険なプレーの場合は間接フリーキックが相手チームに与えられる。
- 1) 退場となったプレーヤー（2回のイエローカード、もしくは1回のレッドカードを受けたとき）はそのゲームに再び出場することはできない。そのプレーヤーを欠いたチームは、2分間経過する前に相手が得点しない限り、2分間は1人少ない人数で試合を継続しなければならない。この場合、以下の条件が適用される。
- a) 7人対6人で対戦中、7人のチームが得点した場合、6人でプレーしなくてはならない制限は解除される。
 - b) 両チームが6人で対戦中に、どちらかのチームが得点した場合、両チームとも6人でプレーしなくてはならない制限は解除される。
 - c) 7人対5人、もしくは6人対5人で対戦中、人数の多いチームが得点した場合、5人チームの方は1人だけプレーヤーを加えることができる。
 - d) 両チームとも5人で対戦中にどちらかのチームが得点した場合、両チーム共にプレーヤーを1人加えることができる。
 - e) 人数が少ないチームが得点した場合は、そのままプレーヤー数を変えずに試合を続ける。
 - i. 2分間の計測はタイム計測員、または控えの審判が実施。
 - ii. 2分間制限後のプレーヤー交代は、主審が交代を認め、ボールがアウトオブプレーになった時に認められる。
- m. ゲーム再開の例外
- 1) 自陣のペナルティエリア内で与えられたフリーキックは、ゴールキーパーのスクリーンで再開される。
- n. フリーキック
- 1) 全てのフリーキックで相手チームのプレーヤーは最低5m離れなければならない。
 - 2) 間接フリーキックを攻撃中のチームがペナルティエリア内で得た際、それがゴールラインから5メートル以内である場合、主審はボールをゴールラインから5メートルの位置に配置しなければならない。
- o. ペナルティキック
- 1) ペナルティキックは7mラインから行われる。その際、キッカーとゴールキーパー以外はペナルティエリアおよびペナルティアークの外に出る。ゴールキーパーはボールが蹴られるまでゴールライン上に留まっていること。

- p. キックイン（11人制のスローインに相当）
- 1) ボールが完全にタッチラインを越えたら、最後にボールに触れたプレーヤーの相手のチームがボールの出た場所からキックインする。キックインされるまでのボールは静止していなければならない。蹴られたボールが1回転したらインプレーとみなされる。そのボールが他のプレーヤーに触れるまでキッカーは再びボールに触れることはできない。相手チームのプレーヤーはキックインされるボールの場所から、最低5m以上離れなければならない。
 - 2) キックインからは直接得点はできない。
 - 3) ゴールキーパーは、キックインで戻されたボールを直接取ることはできない。
 - 4) ゴールキーパーはチームメイトから戻されたボールを直接取ることはできない。
- q. 反則・罰則
- 1) キックインしたプレーヤーが他のプレーヤーが触る前に再度そのボールに触れた場合は、その場所で相手チームに間接フリーキックが与えられる。
- r. コーナーキック：
- 守備側のプレーヤーの触ったボールが自陣ゴールラインを越えた場合に相手チームに与えられる。
- 1) 相手チームのプレーヤーはボールから最低5m離れなければならない。
- s. 炎天下では、競技委員会から派遣された代表者（競技責任者など）が、水分補給のための中断（最大3分間）を各ハーフのほぼ中盤で取るよう主審に合図することができる。
- t. 延長・ペナルティマークからのキック
- 1) リーグ戦では引き分けで終了する。
 - 2) トーナメント方式で延長戦を行う場合、前後半の”シルバーゴール”方式とする。（シルバーゴールのルールでは、延長全時間プレーを行う。）
 - 3) 延長は前後半を各5分とする。
 - 4) 延長で勝敗が決定しない場合、ペナルティキックで勝敗を決する。
 - a) キッカーを各チームから5人ずつ選抜する。
 - b) 各チームのプレーヤーは交互にペナルティマークからのキックを実施する。
 - c) 5回ずつのペナルティマークからのキックの後、得点の多いほうを勝者とする。
 - d) 両チームが5回蹴った後、同点もしくは無得点だった場合は、片方のチームが同じ回数だけ蹴ったもう一方のチームよりも多く得点を挙げるまで、チームの残りのプレーヤー（ゴールキーパーを含む）が同じ順番で続けて蹴る。

u. ベンチからの指導方法

- 1) 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。
- 2) テクニカルエリアは長さ 15m の長方形内とし、サイドラインから最低 5m 離れ、かつセンターラインから 10m 以内の場所に設ける。
- 3) チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。
- 4) 交代選手およびコーチは、選手交代時以外はチームベンチに座っていることが望ましい
- 5) コーチは試合中、言葉による応援と指導をすることが求められる。

- v. コーチがプレーヤーやオフィシャルを罵ったり、行き過ぎで不適切な助言をプレーヤーに与えることは、スポーツマンシップに反する行為であり、審判は警告を与えることができる。警告後もそのような行為が続く場合は、主審はそのコーチを退場させることができる。



3. 11 人制フットボール

a. 試合フィールド

- 1) 11 人制のフィールドは長方形とする。タッチラインの長さはゴールラインの長さよりも長くなくてはならない。
- 2) フィールドの広さは最大 120m × 90m、最小 90m × 45m とする。
- 3) ゴールサイズは 7.32m × 2.44m とする。
- 4) 芝生のフィールドが望ましい。

b. 試合球

- 1) 8 ~ 12 歳 : 4 号球。ただし、外周 63.5cm (25in) 以上 66cm (26in) 以下とする。
- 2) その他のプレーヤー : 5 号球。ただし、外周 68cm (27in) 以上 70cm (28in) 以下とする。

c. プレーヤー数

- 1) 登録選手枠：登録可能なプレーヤー人数は競技委員会にて決定される。世界大会では16名を超えないものとする。
- 2) 対戦する2チームはそれぞれプレーヤー11名で構成され、その内1人はゴールキーパーとする。試合中、各チームは常に最低7名フィールド上にいなければならない。
- 3) 交代選手：登録選手は全員交代することができる。しかし、一度交代したら交代したプレーヤーはそのゲームに復帰することができない。このルールについては、競技委員会が（競技能力の低いディビジョン等で）著しく試合展開に悪影響を与えると判断した場合、例外規定を設けることができる。この場合は、一度ベンチに退いたプレーヤーも復帰が可能となる“無制限”の交代が認められる。どのルールを適用するかは事前に十分に参加チームに知らせておかなければならない。

d. プレーヤー用備品

- 1) 上着には背番号をつける。
- 2) すね当て（レガース）を着用。
- 3) 金属製のスタッドは禁止。

e. 主審：各試合、その試合に配置されたコーチの規則を執行する全ての権限を持つ主審1人によって、コントロールされる。

f. 副審：各試合に副審2人が配置される。

g. 試合時間

- 1) 競技委員会は、試合時間（標準45分ハーフ）をチームの試合競技能力レベルや全体の体力的条件を考慮の上、調整することができる。
- 2) その際、最短の試合時間は20分ハーフとする。

h. キックオフ

他のプレーヤーに触られる前にセンターラインより前方に蹴り出す。

i. ボールイン・アウトオブプレー

- 1) ボールがタッチラインを出た場合はスローインで再開する。
- 2) ボールがゴールラインを出たらゴールクリアランスかコーナーキックで再開する。
- 3) ボールの全体がラインを出たらアウトオブプレーとみなす。

j. 得点方法

ボールの全体がゴール内のゴールラインを越えて、はじめて得点が認められる。

k. ファールと違反行為：

トリッピング、プッシング、ハンド、またはチャージングの場合は直接フリーキック、オブストラクションや危険なプレーの場合は間接フリーキックが相手チームに与えられる。

- 1) 退場となったプレーヤー(2回のイエローカード、もしくは1回のレッドカードを受けたとき)はそのゲームに再び出場することはできない。そのプレーヤーを欠いたチームは、1人少ない人数で残りの試合を継続しなければならない。

l. フリーキック

全てのフリーキックで相手チームのプレーヤーは最低 9.15m (10yd) 離れなければならない。

m. ペナルティキック

ペナルティキックはペナルティマークから行われる。その際、キッカーとゴールキーパー以外はペナルティエリアおよびペナルティアークの外に出る。ゴールキーパーはボールが蹴られるまでゴールライン上に留まっていること。

n. スローイン

- 1) ボールが完全にタッチラインを越えたら、最後にボールに触れたプレーヤーの相手のチームがボールの出た場所からスローインする。スローインされるまでのボールは静止していなければならない。投げられたボールが1回転したらインプレーとみなされる。そのボールが他のプレーヤーに触れるまでスローインしたプレーヤーは再びボールに触れることはできない。相手チームのプレーヤーはスローインされるボールの場所から、最低5m以上離れなければならない。
- 2) スローインからは直接得点はできない。

o. コーナーキック

守備側のプレーヤーの触ったボールが自陣ゴールラインを越えた場合に相手チームに与えられる。

- 1) 相手チームのプレーヤーはボールから最低 9.15m (10yd) 離れなければならない。

p. 炎天下では、競技委員会から派遣された代表者(競技責任者など)が、水分補給のための中断(最大3分間)を各ハーフのほぼ中盤で取るよう主審に合図することができる。

q. 延長・ペナルティマークからのキック

- 1) リーグ戦では引き分けで終了する。
- 2) トーナメント方式で延長戦を行う場合、前後半の”シルバーゴール”方式とする。(シルバーゴールのルールでは、延長全時間プレーを行う。)
- 3) 延長は前後半を各7分半とする。
- 4) 延長で勝敗が決定しない場合は、ペナルティキックで勝敗を決する。

- a) キッカーを各チームから 5 人ずつ選抜する。
- b) 各チームのプレーヤーは交互にペナルティマークからのキックを実施。
- c) 5 回ずつのペナルティマークからのキックの後、得点の多いほうを勝者とする。
- d) 両チーム同じ回数を蹴り、どちらか片方が多く得点を挙げるまで、両チームの残りのプレーヤー(ゴールキーパーを含む)が同じ順番で続けて蹴る。

r. ベンチからのコーチ方法

- 1) 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。
 - 2) テクニカルエリアは長さ 15m の長方形内とし、サイドラインから最低 5m 離れ、かつセンターラインから 10m 以内の場所に設ける。
 - 3) チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。
 - 4) 交代選手およびコーチは、選手交代時以外はチームベンチに座っていることが望ましい。
 - 5) コーチは試合中、言葉による応援と指導をすることが求められる。
- s. コーチがプレーヤーやオフィシャルを罵ったり、行き過ぎで不適切な助言をプレーヤーに与えることは、スポーツマンシップに反する行為であり、審判は警告を与えることができる。警告後もそのような行為が続く場合は、主審はそのコーチを退場させることができる。

4. 屋内サッカー（フットサル）

現在スペシャルオリンピックスの世界大会ではフットサル種目は行われていない。しかし当該国で一般に実施されていれば、その形式による実施を認めている。その場合スペシャルオリンピックスでの競技ルールは FIFA により刊行されたフットサルの現行ルールに従う。

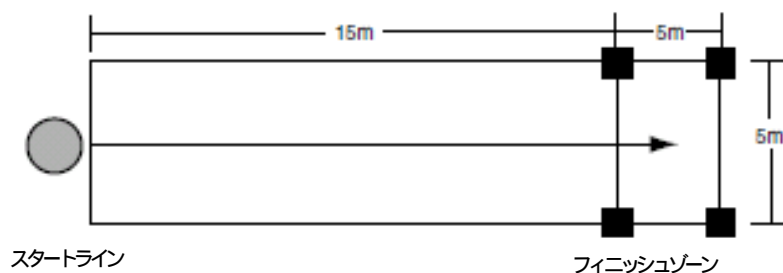
5. ユニファイドスポーツ®チーム競技（11人制、7人制、5人制）

- a. 登録選手はアスリート、パートナー同数とする。
- b. 競技中、チームは以下の人数を超えてはならない
 - 1) 11人制チーム競技ではアスリート6名とパートナー5名
 - 2) 7人制チーム競技ではアスリート4名とパートナー3名
 - 3) 5人制チーム競技ではアスリート3名とパートナー2名これらを違反した場合は失格となる。
- c. 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチを含まなければならない。

6. 個人技能競技

- ・個人技能競技は、チーム競技に有意義に参加できるほどの競技力がまだ備わっていないアスリートや、歩行装具の必要なアスリートのために考案されたものである。
- ・個人技能競技はドリブル、シュート、およびランアンドキックの3種目からなる。
- ・アスリートは、まず各種目を一度ずつ実施するディビジョニング予選に参加しなければならない。その総合得点をもとに同じ競技能力レベルのグループにディビジョニングされ、決勝（メダル）ラウンドへ進む。
- ・決勝ラウンドではアスリートは各種目を二度ずつ行い、その総合得点で順位が決定される。

A. 個人種目 種目 # 1 : ドリブル



1) 用具

4号球または5号球、テープまたはチョーク、フィニッシュゾーン用の大きいプラスチックコーン4個

2) 方法

アスリートは決められたゾーン内をスタートラインからフィニッシュゾーンに向けてドリブルする。フィニッシュゾーンはチョークやコーンによって印がつけられていなくてはならない。アスリートとボールの両方がフィニッシュゾーン内で静止した時点で計測を止める。フィニッシュゾーンを越えてしまった時は、ドリブルしてフィニッシュゾーン内に戻り、静止した時点でゴールとする。

3) 得点

次頁の得点換算表をもとに、所要時間(秒)をポイントに換算する。ボールがドリブルレーンのサイドラインを越えたり、アスリートが手でボールに触れるごとに5ポイントを減点する。(注: ボールがゾーン外に出たら、審判は直ちに別のボールを同じ地点の反対側のサイドライン上に置き再開させる。)

< 個人技能競技 ドリブル 得点換算表 >

ドリブル時間(秒)	点数
5.01 ~ 10	60
10.01 ~ 15	55
15.01 ~ 20	50
20.01 ~ 25	45
25.01 ~ 30	40
30.01 ~ 35	35
35.01 ~ 40	30
40.01 ~ 45	25
45.01 ~ 50	20
50.01 ~ 55	15
55.01 ~	15

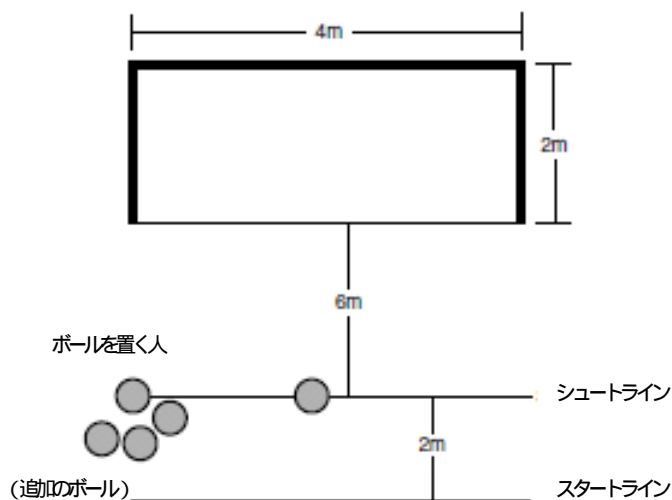
例:

19.99 秒=50 点

20.00 秒=50 点

20.01 秒=45 点

B. 個人技能競技 種目 # 2 : シュート



1) 用具

5号球または4号球、テープまたはチョーク、4m×2mのネット付き5人制用ゴール。

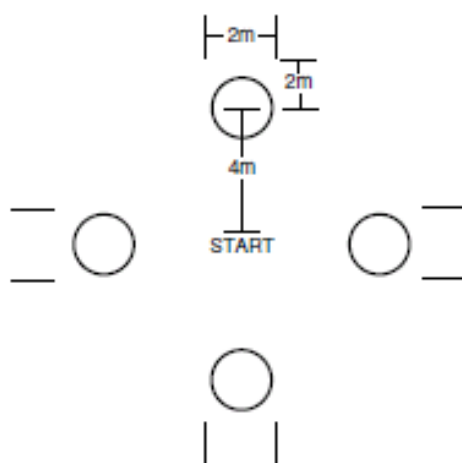
2) 方法

アスリートはスタートラインから6m離れたシュートライン上に置かれたボールに向かって歩き、または走ってシュートする。アスリートは1回しかボールを蹴ってはならない。アスリートは蹴った後スタートラインへ戻り、ボールを置く人(オフィシャル)が次に蹴るボールを置いた後、アスリートは再びシュートする。シュートは計5回とする。アスリートが最後のシュートをしたら計測を止める。なお、競技時間は最長2分とする。

3) 得点

シュート1本成功につき10ポイントが加えられる。

C. 個人技能競技 種目 # 3 : ランアンドキック



1) 用具

ボール 4 個 (5 号球または 4 号球) を使用する。中央にスタートラインをマークする。2m幅のゲート (コーンか旗) をボールから 2m離れるように 4 つ設置する。

2) 方法

アスリートはスタートラインからボールのどれか 1 つに向かって走り、ゲートの間をボールが通過するようにボールを蹴る。その際ボールを蹴るのは一度だけである。その後、走って次の目標ゲートの間に向かってボールを蹴る。アスリートが 4 つのボール全てを蹴り終わったら計測を止める。

3) 得点

スタートから全て蹴り終わるまでの時間 (秒) を次頁の換算表をもとにポイントに換算する。蹴られたボールがゲートを通過した場合はボーナスポイント 5 点が加えられる。

< 個人技能競技 ランアンドキック 得点換算表 >

時間 (秒)	得点
10.01 ~ 15	50
15.01 ~ 20	45
20.01 ~ 25	40
25.01 ~ 30	35
30.01 ~ 35	30
35.01 ~ 40	25
40.01 ~ 45	20
45.01 ~ 50	15
50.01 ~ 55	10
55.01 ~	5

例 :

19.99 秒=45 点

20.00 秒=45 点

20.01 秒=40 点

セクション D - サッカー (フットボール) チーム技能評価テスト

以下に示されるテストは最初のディビジョニングにおいてのみ、プレーヤーとチーム能力レベルを図るために使用する。また、これらはセクション C.6 の個人技能競技とは別のものである。

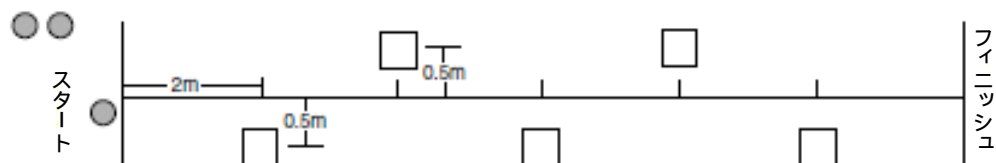
1. サッカー (フットボール) チーム技能評価テスト ドリブル

準備

- 12m ドリブルスラローム : 5 つのコーン(高さ 18in=約 45.7cm 以上)を中央線から 0.5m 離し、交互に 2m 間隔に配置する。また、スタートラインに 3~5 個のボールを用意する。

テスト

- 制限時間は 1 分間
- プレーヤーは各コーンの間をできるだけ速くジクザクにドリブルして進む。

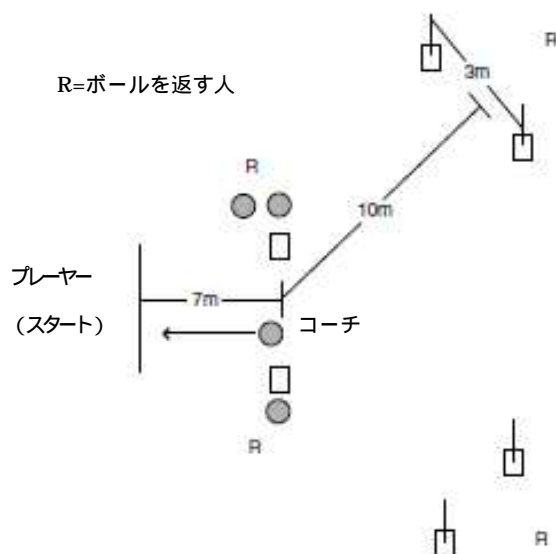


- プレーヤーはフィニッシュラインを超えてボールを静止させ、スタート地点に走って戻る。
- 時間が残っていれば、プレーヤーは 2 個目のボールで同じ動作を行う。
- プレーヤーは 1 分が経過するまで同じ動作を繰り返す。
- 1 分が経過したら、ホイッスルで合図し終了する。

得点

- プレーヤーはコーン(の外側)を通過するごとに 5 点を獲得する。(1 周 25 点満点)
- コーンが倒れた場合はカウントしない。

2. サッカー（フットボール）チーム技能評価テスト コントロールとパス



準備

- スタートラインから 7m の地点に 5m 幅の “通過ゲート” を 2 つのコーンで配置。
- 図に示すように、2 つのパス用 “目標ゲート” (可能であればコーンと 1m 高の旗を使用) を配置する。
- 4～8 個のボールを用意。(もしボールの数が十分でなければ、ボールは 4 個でも良いが、その場合は、直ちにコーチにボールを返却できる体制にしておく。)

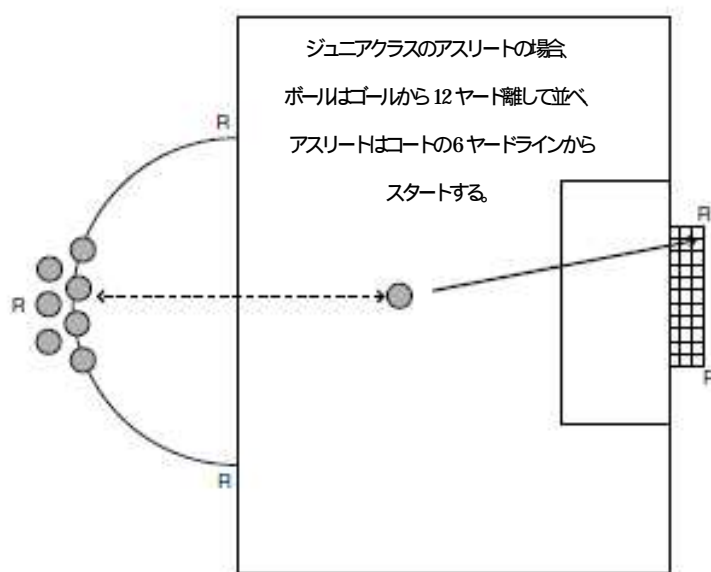
テスト

- 制限時間は 1 分間。
- コーチは待機しているプレーヤーにゆっくりとボールを出す。
- プレーヤーはスタートライン上で待機するか、コーチからボールが出されたらボールに向かって動いてもよい。
- プレーヤーはボールをコントロールし、ドリブルで通過ゲートを通す。
- コーチは交互に「左」「右」と指示を送り、具体的に目標を指し示す。
- プレーヤーは目標ゲートにボールを通過させる前なら、ゲートのできるだけ近くまでドリブルで進んでよい。
- コーチはプレーヤーがスタートラインに戻ってきたらすぐに次のボールを出す。
- 1 分が経過したら、ホイッスルで合図し終了する。

得点

- 目標ゲートを通すパスの成功につき 10 点を獲得する。
- ボールがコーンに当たってもゲートを通すれば得点は認められる。

3. サッカー（フットボール）チーム技能評価テスト シュート



R=ボールを返す人

準備

- 規定のフィールド内のネット付フルサイズゴールとペナルティエリア。
- 4～8個のボールをペナルティエリア円の最前に配置する。（もしボールの数が十分でなければ4～5個でボールの回収が素早くできるようにしておく。）

テスト

- プレーヤーはペナルティスポット上からスタートし、1番目のボールめがけて走り、ボールをとる。そして、ドリブルでペナルティエリア内に入り、シュートする。出来るだけボールが空中に浮くシュートを試みる。
- シュートはペナルティエリア内であればどの距離から打っても良い。
- シュートを打ち終わったら、すぐにスタート地点に戻り、同じ要領で繰り返す。
- 1分間が経過したら、ホイッスルで合図し終了する。

得点

- ボールが空中に浮くシュートでゴールした場合は10点、ゴールに達する前にボールが地面に触れた場合は5点を獲得する。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。