



サッカー（フットボール） 競技公式ルール

スペシャルオリンピックス





目次

1.	適用するルール.....	4
2.	公式種目.....	4
2.1	個人技能競(ISC: Individual Skills Competition).....	4
2.2	5人制チーム競技（屋外）.....	4
2.3	7人制チームおよび8人制チーム（屋外）.....	4
2.4	FIFA 競技規則による11人制チーム競技.....	4
2.5	FIFA 競技規則によるフットサル競技.....	4
2.6	ユニファイド・スポーツ®5人制チーム競技.....	4
2.7	ユニファイド・スポーツ®7人制チーム競技.....	4
2.8	ユニファイド・スポーツ®8人制チーム競技.....	4
2.9	ユニファイド・スポーツ®11人制チーム競技.....	4
2.10	ユニファイド・スポーツ®フットサルチーム競技.....	4
3.	ディビジョニング.....	4
4.	競技ルール.....	4
4.1	5人制（屋外）フットボール.....	4
4.1.1	図.....	5
4.1.2	試合フィールド.....	5
4.1.3	試合球.....	5
4.1.4	選手数.....	5
4.1.5	選手用具.....	6
4.1.6	主審.....	6
4.1.7	副審.....	6
4.1.8	試合時間.....	6
4.1.9	キックオフ.....	6
4.1.10	ボールイン・アウトオブプレー.....	6
4.1.11	ゴールクリアランス.....	6
4.1.12	得点方法.....	7
4.1.13	ファウルと違反行為（オフサイドルールがないことを除く）.....	7
4.1.14	ゲーム再開の例外.....	7
4.1.15	フリーキック.....	7
4.1.16	ペナルティキック.....	8
4.1.17	キックイン（11人制のスローインに相当）.....	8
4.1.18	反則・罰則.....	8
4.1.19	コーナーキック.....	8
4.1.20	水分補給のための中断.....	8
4.1.21	延長戦・ペナルティキック.....	8
4.2	7人制および8人制フットボール.....	10
4.2.1	図0.....	10
4.2.2	試合フィールド.....	10
4.2.3	試合球.....	10
4.2.4	選手数.....	11
4.2.5	選手用具.....	11
4.2.6	主審.....	11
4.2.7	副審.....	11



サッカー（フットボール）スペシャルオリンピックス 競技公式ルール



4.2.8	試合時間	11
4.2.9	試合開始	11
4.2.10	ボールイン・アウトオブプレー	11
4.2.11	ゴールクリアランス	12
4.2.12	反則・罰則	12
4.2.13	得点方法	12
4.2.14	ファウルと違反行為（オフサイドルールがないことを除く）	12
4.2.15	ゲーム再開の例外	12
4.2.16	フリーキック	12
4.2.17	ペナルティキック	12
4.2.18	キックイン（11人制のスローインに相当）	12
4.2.19	反則・罰則	13
4.2.20	コーナーキック	13
4.2.21	水分補給のための中断	13
4.2.22	延長・ペナルティキック	13
4.3	11人制フットボール	14
4.3.1	試合フィールド	14
4.3.2	試合球	15
4.3.3	選手数	15
4.3.4	選手用具	15
4.3.5	主審	15
4.3.6	副審	15
4.3.7	試合時間	15
4.3.8	試合開始	15
4.3.9	ボールイン・アウトオブプレー	16
4.3.10	得点方法	16
4.3.11	ファウルと違反行為	16
4.3.12	フリーキック	16
4.3.13	ペナルティキック	16
4.3.14	スローイン	16
4.3.15	コーナーキック	16
4.3.16	水分補給のための中断	16
4.3.17	延長戦・ペナルティキック	16
4.4	フットサル	18
4.4.1	FIFA刊行のフットサルルール	18
4.5	ユニファイドスポーツチーム競技（11人制、8人制、7人制、5人制、フットサル）	18
4.5.1	選手数	18
4.6	個人技能競技（ISC）	19
4.6.1	ISC	19
5.	サッカー（フットボール）チーム技能評価テスト	23
5.1	種目	23
5.1.1	サッカー（フットボール）チーム技能評価テストードリブル	23
5.1.2	サッカー（フットボール）チーム技能評価テストーコントロールとパス	24
5.1.3	サッカー（フットボール）チーム技能評価テストーシュート	25



1. 適用するルール

スペシャルオリンピックス(SO)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。国際的なスポーツ組織として、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第 I 章 総則と矛盾する場合以外は FIFA あるいは国内競技団体（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。

ダウン症のアスリートの中で、環軸椎不安定症と診断されている人は、サッカーに参加できない場合もあります。

参考：スペシャルオリンピックス スポーツルール第 I 章 総則

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイド・スポーツを参照してください。

2. 公式種目

これらの種目は、あらゆる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。

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。

- 2.1 個人技能競技(ISC: Individual Skills Competition)
- 2.2 5人制チーム競技（屋外）
- 2.3 7人制チームおよび8人制チーム（屋外）
- 2.4 FIFA 競技規則による 11人制チーム競技
- 2.5 FIFA 競技規則によるフットサル競技
- 2.6 ユニファイド・スポーツ® 5人制チーム競技
- 2.7 ユニファイド・スポーツ® 7人制チーム競技
- 2.8 ユニファイド・スポーツ® 8人制チーム競技
- 2.9 ユニファイド・スポーツ® 11人制チーム競技
- 2.10 ユニファイド・スポーツ® フットサルチーム競技

3. ディビジョニング

- 3.1 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 Divisioning 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/チームレイティングフォーム、および現地でのクラシフィケーション試合に基づいて行われる。
- 3.2 クラシフィケーションにおいて、チームは試合時間最低 8 分間(5人制)、8 分間(7人制)、もしくは 15 分間(11人制)以上の最低 2 回の評価試合を行う。
- 3.3 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。

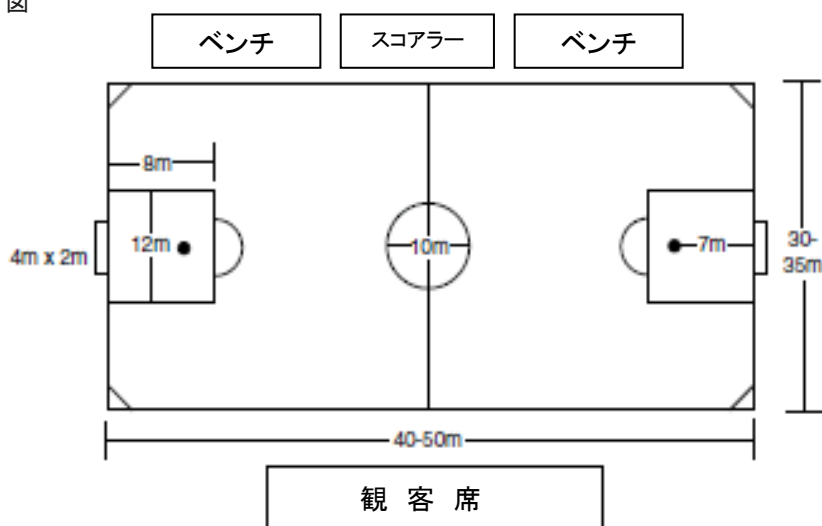
4. 競技ルール

- 4.1 5人制（屋外）フットボール



5人制（屋外）フットボールは、競技能力の低いアスリートのために、地区レベルでの実施形式として勧められており、世界大会レベルでは実施されない。

4.1.1 図



4.1.2 試合フィールド

- 4.1.2.1 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。
- 4.1.2.2 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）。
- 4.1.2.3 ゴールサイズは最低3m×2mから最高4m×2mの間とする。
- 4.1.2.4 ゴールエリアは8m×12mとする。ゴールサイズが4m×2mの場合、ペナルティマークは7mの所でなければならない。ゴールサイズが3m×2mの場合、ペナルティマークは6mの所でなければならない。
- 4.1.2.5 芝生のフィールドが望ましい。

4.1.3 試合球

- 4.1.3.1 8～12歳の選手の試合：4号球。
ただし、外周63.5cm（25in）以上66cm（26in）以下とする。
- 4.1.3.2 その他の選手の試合：5号球。
ただし、外周68cm（27in）以上70cm（28in）以下とする。

4.1.4 選手数

- 4.1.4.1 登録可能な選手人数は競技委員会にて決定される。
スペシャルオリンピックス世界大会では、登録選手人数は10名を超えないものとする
- 4.1.4.2 対戦する2チームはそれぞれ選手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。
- 4.1.4.3 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。



- 4.1.5 選手用具
 - 4.1.5.1 上着には背番号をつける
 - 4.1.5.2 すね当て（レガース）を着用
 - 4.1.5.3 金属製のスタッドは禁止
- 4.1.6 主審
 - 4.1.6.1 各試合は、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。
- 4.1.7 副審
 - 4.1.7.1 リージョナルおよび国際大会には副審 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。
- 4.1.8 試合時間
 - 4.1.8.1 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。
 - 4.1.8.2 同点の場合は 5 分ハーフの延長戦を行う。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定する。（11 人制のタイブレークに関するプロトコルを参照）。
- 4.1.9 キックオフ
 - 4.1.9.1 キックオフを行う選手を除くすべての選手は、試合フィールドの自陣内にいなければならない。
 - 4.1.9.2 ボールをセンターマーク上に静止させなければならない。
 - 4.1.9.3 主審が合図を出す。
 - 4.1.9.4 ボールが蹴られ明らかに動いたと判断される時点から試合が開始される。
 - 4.1.9.5 キックオフで相手ゴールに直接決まった場合は得点となる。キックオフが自陣ゴールに直接決まった場合は、相手チームにコーナーキックが与えられる。
- 4.1.10 ボールイン・アウトオブプレー
 - 4.1.10.1 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。
 - 4.1.10.2 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。
 - 4.1.10.3 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。
- 4.1.11 ゴールクリアランス
 - 4.1.11.1 相手チームの選手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ウェー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（ハーフウェーラインを越える前にボールがグラウンドや他の選手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。
 - 4.1.11.2 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。
 - 4.1.11.3 反則・罰則



- 4.1.11.3.1 ゴールキーパーによって投げられたボールが他の選手やグラウンドに触れることなくハーフウェーラインを越えた場合は、主審は相手チームにハーフウェーライン上の任意の点から間接フリーキックを与える。
- 4.1.11.3.2 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選手に触れた場合でも、やり直しとする。
- 4.1.12 得点方法
 - 4.1.12.1 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。
- 4.1.13 ファウルと違反行為（オフサイドルールがないことを除く）
 - 4.1.13.1 ファウルは全て相手チームに間接フリーキックが与えられる（但し、ペナルティキックは直接フリーキックとなる）。
 - 4.1.13.2 退場となった選手（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。チームは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。
 - 4.1.13.2.1 2分間の計測は主審が実施。
 - 4.1.13.2.2 2分間制限後の選手交代は、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限り認められる。
- 4.1.14 ゲーム再開の例外
 - 4.1.14.1 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。
- 4.1.15 フリーキック
 - 4.1.15.1 全てのフリーキックで相手チームの選手は最低 5m 離れなくてはならない。



- 4.1.15.2 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。
- 4.1.16 ペナルティキック
 - 4.1.16.1 ペナルティキックはゴールサイズによって7mライン、あるいは6mラインから行う。（上述の4.1.2.4を参照）
- 4.1.17 キックイン（11人制のスローインに相当）
 - 4.1.17.1 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選手の相手側チームが、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。ボールが蹴られ、明らかに動いたらインプレーとみなされる。そのボールが他の選手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。相手チームの選手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。
 - 4.1.17.2 キックインからは直接得点はできない。
 - 4.1.17.3 ゴールキーパーは、チームメイトから直接キックインで戻されたボールを手で取ることはできない。
 - 4.1.17.4 チームメイトから意図的に戻されたボールを手で取ることはできない。
- 4.1.18 反則・罰則
 - 4.1.18.1 キックインした選手が、他の選手が触る前に再度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。
- 4.1.19 コーナーキック
 - 4.1.19.1 守備側の選手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。
 - 4.1.19.2 相手チームの選手はボールから最低5m離れなければならない。
- 4.1.20 水分補給のための中断
 - 4.1.20.1 炎天下では、競技委員会から派遣された役員（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。
- 4.1.21 延長戦・ペナルティキック
 - 4.1.21.1 リーグ戦では引き分けで終了する。
 - 4.1.21.2 トーナメント方式で延長戦を行う場合は5分×2回とする。
 - 4.1.21.3 延長戦後もまだ同得点の場合、ペナルティキックで試合の勝敗を決めることとするが、その手順は以下の通りである。
 - 4.1.21.3.1 審判がどちらのゴールでキックをするかを定める。



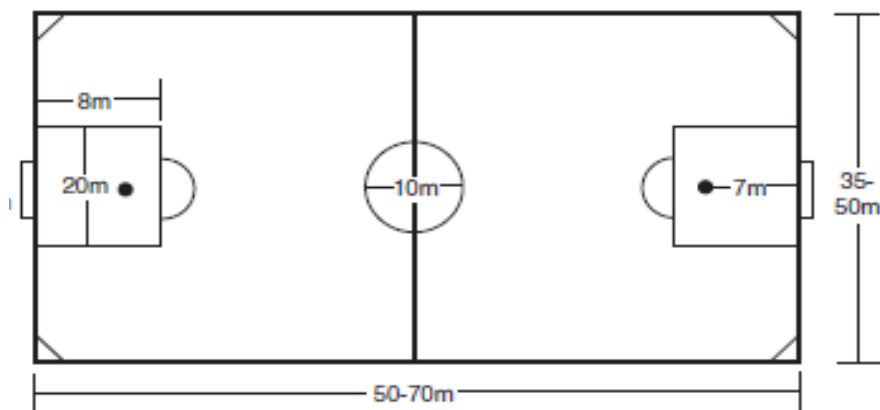
- 4.1.21.3.2 審判がコイントスをし、勝ったキャプテンのチームが先にキックするかどうかを決める。
 - 4.1.21.3.3 各チームから試合の終わりに競技フィールドにいる選手から5名選び、その順番を決める。
 - 4.1.21.3.4 キックを5回行った後、得点の高いチームが勝者となる。審判がキックの記録を録る。
 - 4.1.21.3.5 以下に示す条件で、両チームがキックを5回ずつ行う。
 - 4.1.21.3.6 一蹴りごとにチームを交替しながら行う。
 - 4.1.21.3.7 5回ずつキックすることになっているが、もし、両チームが5回ずつキックする前に、片方のチームが、相手チームが得点可能な点よりも多くゴールをした場合は、キックは中止する。
 - 4.1.21.3.8 もし、両チームが5回ずつキックを終えた時点で、両チームが同点、あるいは共に0点の場合は、同じ順番でキックを行い、同じ数だけキックを行った時点で、片方のチームが相手方のチームより1点多くゴールしているまでキックを続ける。
 - 4.1.21.3.9 ペナルティマークの所からキックを行っている時にゴールキーパーが怪我をし、ゴールキーパーが続けられない場合は、名前登録がされている交替選手と交替してもよい。
 - 4.1.21.3.10 前述の場合以外は、延長戦があれば延長戦を含む試合の終わりに競技フィールドにいる選手のみがペナルティマークからキックをできる資格がある。
 - 4.1.21.3.11 試合が終わった時に、相手チームより選手の数が多かった場合は、人数を減らし、両チームが同数になるようにしなければならない。チームのキャプテンは、減らす選手の人数と名前を審判に伝えなくてはならない。審判は、センターサークルにいる両チームの選手が同じ数であるかを確かめなければならない。彼らがキックを行う。
 - 4.1.21.3.12 各選手がキックを行う。誰かが2回目のキックをする前に、有資格の選手は全員1回キックをしていなければならない。
 - 4.1.21.3.13 有資格の選手が全員1回キックをした後は、一巡目と同じ順番で選手がキックしなくてもよい。
 - 4.1.21.3.14 ペナルティマーク位置からキックがされている時は、有資格の選手はいつでもゴールキーパーと交替してもかまわない。
 - 4.1.21.3.15 ユニファイド・スポーツ®でのペナルティキックでは、各チームは、最初にアスリートがキックをし、その後アスリートとパートナーが交替でキックをしなければならない。
- 4.1.22 ベンチからの指導方法
- 4.1.22.1 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。



- 4.1.22.2 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、かつハーフウェーラインから 10m 以内の場所に設ける。
- 4.1.22.3 チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。
- 4.1.22.4 コーチおよび交代選手は常にチームベンチ領域内にいなければならない。コーチは 1 人のみ立ち上がってもかまわない。違反した場合には、コーチはフィールドから退場になることもある。
- 4.1.22.5 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。
- 4.1.22.6 コーチが選手や役員を罵ったり、行き過ぎで不適切な助言を選手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。

4.2 7 人制および 8 人制フットボール

4.2.1 図 0



4.2.2 試合フィールド

- 4.2.2.1 7 人制および 8 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。

- 4.2.2.2 ゴールサイズは 5m × 2m とする。
- 4.2.2.3 ゴールエリアは 8m × 20m とする。
- 4.2.2.4 芝生のフィールドが望ましい。

4.2.3 試合球

- 4.2.3.1 8~12 歳の選手の試合：4 号球。
ただし、外周 63.5cm (25in) 以上 66cm (26in) 以下とする。
- 4.2.3.2 その他の選手の試合：5 号球。
ただし、68cm (27in) 以上 70cm (28in) 以下とする。



- 4.2.4 選手数
 - 4.2.4.1 登録選手：登録可能な選手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。
 - 4.2.4.2 試合は2チームで行われる。それぞれのチームは7人または8人の選手で構成され、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。
 - 4.2.4.3 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。
- 4.2.5 選手用具
 - 4.2.5.1 上着には背番号をつける
 - 4.2.5.2 すね当て（レガース）を着用
 - 4.2.5.3 金属製のスタッドは禁止
- 4.2.6 主審
 - 4.2.6.1 各試合は、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。
- 4.2.7 副審
 - 4.2.7.1 リージョナルおよび国際大会には副審2人が配置される。
 - 4.2.7.2 国内のプログラムおよび競技会で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。
- 4.2.8 試合時間
 - 4.2.8.1 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。
 - 4.2.8.2 延長戦を行う場合は5分ハーフとする。
それでも決着がつかない時はペナルティキックで勝敗を決する。（11人制のタイブレークに関するプロトコルを参照：4.3.16）
- 4.2.9 試合開始
 - 4.2.9.1 キックオフを行う選手を除くすべての選手は、試合フィールドの自陣内にいなければならない。
 - 4.2.9.2 ボールをセンターマーク上に静止させなければならない。
 - 4.2.9.3 主審が合図を出す。
 - 4.2.9.4 ボールが蹴られ明らかに動いたと判断される時点から試合が開始される。
 - 4.2.9.5 キックオフで相手ゴールに直接決まった場合は得点となる。キックオフが自陣ゴールに直接決まった場合は、相手チームにコーナーキックが与えられる。
- 4.2.10 ボールイン・アウトオブプレー
 - 4.2.10.1 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。



- 4.2.10.2 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。
- 4.2.10.3 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。
- 4.2.11 ゴールクリアランス
 - 4.2.11.1 相手チームの選手が最後に触れたボールがゴールラインを越えた（ゴール内ではなく）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ウェー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（ハーフウェーラインを越える前にボールがグラウンドや他の選手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。
 - 4.2.11.2 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。
- 4.2.12 反則・罰則
 - 4.2.12.1 ゴールキーパーによって投げられたボールが他の選手やグラウンドに触れることなくハーフウェーラインを越えた場合は、主審は相手チームにハーフウェーライン上の任意の点から間接フリーキックを与える。
 - 4.2.12.2 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選手に触れた場合でもやり直しとする。
- 4.2.13 得点方法
 - 4.2.13.1 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。
- 4.2.14 ファウルと違反行為（オフサイドルールがないことを除く）
 - 4.2.14.1 ファウルは全て相手チームに間接フリーキックが与えられる（但し、ペナルティキックは直接フリーキックとなる）。
 - 4.2.14.2 退場となった選手（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。
 - 4.2.14.2.1 2分間の計測は主審が実施。
 - 4.2.14.2.2 2分間制限後の選手交代は、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。
- 4.2.15 ゲーム再開の例外
 - 4.2.15.1 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。
- 4.2.16 フリーキック
 - 4.2.16.1 全てのフリーキックで相手チームの選手は最低5m離れなくてはならない。
 - 4.2.16.2 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。
- 4.2.17 ペナルティキック
 - 4.2.17.1 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。
- 4.2.18 キックイン（11人制のスローインに相当）



- 4.2.18.1 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選手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。
ボールが蹴られ、明らかに動いたらインプレーとみなされる。
そのボールが他の選手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。
相手チームの選手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。
- 4.2.18.2 キックインからは直接得点はできない。
- 4.2.18.3 ゴールキーパーは、チームメイトから直接キックインで戻されたボールを手で取ることはできない。
- 4.2.18.4 ゴールキーパーは戻されたボールを直接取ることはできない。チームメイトから意図的に戻されたボールを手で取ることはできない。
- 4.2.19 反則・罰則
 - 4.2.19.1 キックインした選手が他の選手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。
- 4.2.20 コーナーキック
 - 4.2.20.1 守備側の選手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。
 - 4.2.20.2 相手チームの選手はボールから最低 5m 離れなければならない。
- 4.2.21 水分補給のための中断
 - 4.2.21.1 炎天下では、競技委員会から派遣された役員（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前後半の前に審判に報告して水分補給に対応することができる。
- [MH13]
- 4.2.22 延長・ペナルティキック
 - 4.2.22.1 リーグ戦では引き分けで終了する。
 - 4.2.22.2 トーナメント方式で延長戦を行う場合は 5 分 x 2 回とする。[MH14]
 - 4.2.22.3 延長戦終了後もまだ同得点の場合、ペナルティキックで試合の勝敗を決めることとする。
 - 4.2.22.3.1 審判がどちらのゴールでキックをするかを定める。
 - 4.2.22.3.2 審判がコイントスをし、勝ったキャプテンのチームが先にキックするかどうかを決める。
 - 4.2.22.3.3 各チームから試合の終わりに競技フィールドにいる選手から 5 名選ぶ。
 - 4.2.22.3.4 キックを 5 回行った後、得点の高いチームが勝者となる。審判がキックの記録を取る。
 - 4.2.22.3.5 以下に示す条件で、両チームがキックを 5 回ずつ行う。
 - 4.2.22.3.6 一蹴りごとにチームを交替しながら行う。
 - 4.2.22.3.7 5 回ずつキックすることになっているが、もし、両チームが 5 回ずつキックする前に、片方のチームが、相手チームが得点可能な点よりも多くゴールをした場合は、キックは中止する。
 - 4.2.22.3.8 もし、両チームが 5 回ずつキックを終えた時点で、両チームが同点、あ



るいは共に0点の場合は、同じ順番でキックを行い、同じ数だけキックを行った時点で、片方のチームが相手方のチームより1点多くゴールしているまでキックを続ける。

4.2.22.3.9 ペナルティマークの所からキックを行っている時にゴールキーパーが怪我をし、ゴールキーパーが続けられない場合は、名前登録がされている交替選手と交替してもよい。

4.2.22.3.10 前述の場合以外は、延長戦があれば延長戦を含む試合の終わりに競技フィールドにいる選手のみがペナルティマークからキックをできる資格がある。

4.2.22.3.11 試合が終わった時に、相手チームより選手の数が多かった場合は、人数を減らし、両チームが同数になるようにしなければならない。
チームのキャプテンは、減らす選手の人数と名前を審判に伝えなくてはならない。

審判は、センターサークルにいる両チームの選手の数と同じであることを確かめなければならない。彼らがキックを行う。

4.2.22.3.12 各選手がキックを行う。誰かが2回目のキックをする前に、有資格の選手は全員1回キックをしていなければならない。

4.2.22.3.13 有資格の選手が全員1回キックをした後は、一巡目と同じ順番で選手がキックしなくてもよい。

4.2.22.3.14 ペナルティマーク位置からキックがされている時は、有資格の選手はいつでもゴールキーパーと交替してもかまわない。

4.2.22.3.15 ユニファイド・スポーツ®でのペナルティキックでは、各チームは、最初にアスリートがキックをし、その後アスリートとパートナーが交替でキックをしなければならない。

4.2.23 ベンチからの指導方法

4.2.23.1 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。

4.2.23.2 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、かつハーフウェーラインから10m以内の場所に設ける。

4.2.23.3 チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。

4.2.23.4 コーチおよび交代選手は常にチームベンチ領域内にいなければならない。コーチは1人のみ立ち上がってもかまわない。違反した場合には、コーチはフィールドから退場になることもある。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。

4.2.23.5 コーチが選手や役員を罵ったり、行き過ぎで不適切な助言を選手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。

4.3 11人制フットボール

4.3.1 試合フィールド

4.3.1.1 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。

4.3.1.2 フィールドの広さは最大120m×90m、最小90m×45mとする。



- 4.3.1.3 ゴールサイズは 7.32m×2.44m とする。
- 4.3.1.4 芝生のフィールドが望ましい。
- 4.3.2 試合球
 - 4.3.2.1 8～12 歳の選手の試合：
4 号球。ただし、外周 63.5cm（25in）以上 66cm（26in）以下とする。
 - 4.3.2.2 その他の選手の試合：
5 号球。ただし、外周 68cm（27in）以上 70cm（28in）以下とする。
- 4.3.3 選手数
 - 4.3.3.1 登録可能な選手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。
 - 4.3.3.2 対戦する 2 チームはそれぞれ選手 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。
 - 4.3.3.3 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選手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選手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。
- 4.3.4 選手用具
 - 4.3.4.1 上着には背番号をつける
 - 4.3.4.2 すね当て（レガース）を着用
 - 4.3.4.3 金属製のスタッドは禁止
- 4.3.5 主審
 - 4.3.5.1 各試合は、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。
- 4.3.6 副審
 - 4.3.6.1 各試合に副審 2 人が配置される。
- 4.3.7 試合時間
 - 4.3.7.1 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。
 - 4.3.7.2 その際、最短の試合時間は 20 分ハーフとする。
- 4.3.8 試合開始
 - 4.3.8.1 キックオフを行う選手を除くすべての選手は、試合フィールドの自陣内にいなければならない。
 - 4.3.8.2 ボールをセンターマーク上に静止させなければならない。
 - 4.3.8.3 主審が合図を出す。
 - 4.3.8.4 ボールが蹴られ明らかに動いたと判断される時点から試合が開始される。
 - 4.3.8.5 キックオフで相手ゴールに直接決まった場合は得点となる。キックオフが自陣ゴールに直接決まった場合は、相手チームにコーナーキックが与えられる。



- 4.3.9 ボールイン・アウトオブプレー
 - 4.3.9.1 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。
 - 4.3.9.2 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。
 - 4.3.9.3 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。
- 4.3.10 得点方法
 - 4.3.10.1 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。
- 4.3.11 ファウルと違反行為
 - 4.3.11.1 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。
 - 4.3.11.2 退場となった選手（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。その選手を欠いたチームは、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。
- 4.3.12 フリーキック
 - 4.3.12.1 全てのフリーキックで相手チームの選手は最低 9.15m（10yd）離れなくてはならない。
- 4.3.13 ペナルティキック
 - 4.3.13.1 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。
- 4.3.14 スローイン
 - 4.3.14.1 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選手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。そのボールが他の選手に触れるまでスローインした選手は再びボールに触れることはできない。相手チームの選手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。
 - 4.3.14.2 スローインからは直接得点はできない。
- 4.3.15 コーナーキック
 - 4.3.15.1 守備側の選手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。
 - 4.3.15.2 相手チームの選手はボールから最低 9.15m（10yd）離れなければならない。
- 4.3.16 水分補給のための中断
 - 4.3.16.1 炎天下では、競技委員会から派遣された役員（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。
[MH15]
- 4.3.17 延長戦・ペナルティキック
 - 4.3.17.1 リーグ戦では引き分けで終了する。
 - 4.3.17.2 トーナメント方式で延長戦を行う場合、延長時間は 7.5 分 x 2 回ずつとする。
 - 4.3.17.4 延長戦終了後も同得点の場合、ペナルティキックで試合の勝敗を決めることとする。



- 4.3.17.3.1 審判がどちらのゴールでキックをするかを定める。
- 4.3.17.3.2 審判がコイントスをし、勝ったキャプテンのチームが先にキックするかどうかを決める。
- 4.3.17.3.3 各チームから、延長戦があれば延長戦を含む試合の終わりに競技フィールドにいる選手から5名選ぶ。
- 4.3.17.3.4 キックを5回行った後、得点の高いチームが勝者となる。審判がキックの記録を録る。
- 4.3.17.3.5 以下に示す条件で、両チームがキックを5回ずつ行う。
- 4.3.17.3.6 一蹴りごとにチームを交替しながら行う。
- 4.3.17.3.7 5回ずつキックすることになっているが、もし、両チームが5回ずつキックする前に、片方のチームが、相手チームが得点可能な点よりも多くゴールをした場合は、キックは中止する。
- 4.3.17.3.8 もし、両チームが5回ずつキックを終えた時点で、両チームが同点、あるいは共に0点の場合は、同じ順番でキックを行い、同じ数だけキックを行った時点で、片方のチームが相手方のチームより1点多くゴールしているまでキックを続ける。
- 4.3.17.3.9 ペナルティマークの所からキックを行っている時にゴールキーパーが怪我をし、ゴールキーパーが続けられない場合は、名前登録がされている交替選手と交替してもよい。
- 4.3.17.3.10 前述の場合以外は、延長戦があれば延長戦を含む試合の終わりに競技フィールドにいる選手のみがペナルティマークからキックをできる資格がある。
- 4.3.17.3.11 試合が終わった時に、相手チームより選手の数が多かった場合は、人数を減らし、両チームが同数になるようにしなければならない。
チームのキャプテンは、減らす選手の人数と名前を審判に伝えなくてはならない。審判は、センターサークルにいる両チームの選手が同じであるかを確かめなければならない。彼らがキックを行う。
- 4.3.17.3.12 各選手がキックを行う。誰かが2回目のキックをする前に、有資格の選手は全員1回キックをしていなければならない。
- 4.3.17.3.13 有資格の選手が全員1回キックをした後は、一巡目と同じ順番で選手がキックしなくてもよい。
- 4.3.17.3.14 ペナルティマーク位置からキックがされている時は、有資格の選手はいつでもゴールキーパーと交替してもかまわない。
- 4.3.17.3.15 ユニファイド・スポーツ®でのペナルティキックでは、各チームは、最初にアスリートがキックをし、その後アスリートとパートナーが交替でキックをしなければならない。



- 4.3.18 ベンチからのコーチ方法
 - 4.3.18.1 各チームにはテクニカルエリアが与えられる。
 - 4.3.18.2 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、かつハーフウェーラインから 10m 以内の場所に設ける。
 - 4.3.18.3 チームベンチは各テクニカルエリア内に設ける。
 - 4.3.18.4 コーチおよび交代選手は常にチームベンチ領域内にいなければならない。コーチは 1 人のみ立ち上がってもかまわない。違反した場合には、コーチはフィールドから退場になることもある。
 - 4.3.18.5 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。
 - 4.3.18.6 コーチが選手や役員を罵ったり、行き過ぎで不適切な助言を選手に与え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。
- 4.4 フットサル
 - 4.4.1 FIFA 刊行のフットサルルール
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。
- 4.5 ユニファイドスポーツチーム競技（11 人制、8 人制、7 人制、5 人制、フットサル）
 - 4.5.1 選手数
 - 4.5.1.1 登録選手はアスリート、パートナー同数とする。
 - 4.5.1.2 競技中、チームは以下の人数を超えてはならない
 - 4.5.1.2.1 11 人制では 1 チーム最大 11 人、最少 7 人でプレーが可能である。
そのメンバー構成は以下の通りである。
アスリート 6 人 パートナー 5 人
アスリート 5 人 パートナー 5 人
アスリート 5 人 パートナー 4 人
アスリート 4 人 パートナー 4 人
アスリート 4 人 パートナー 3 人
 - 4.5.1.2.1.1 これらを違反した場合は失格となる。
 - 4.5.1.2.1.2 アスリートまたはパートナーがレッドカードを受けた場合、ユニファイドチームとしてのメンバー構成の比率を維持するためにチームメイトを強制退場させることはできない。[MH18]
 - 4.5.1.2.2 8 人制では 1 チーム最大 8 人、最少 5 人でプレーが可能である。そのメンバー構成は以下の通りである
アスリート 4 人 パートナー 4 人
アスリート 4 人 パートナー 3 人



アスリート 3人 パートナー 3人

アスリート 3人 パートナー 2人

4.5.1.2.2.1 これらを違反した場合は失格となる。

4.5.1.2.3 7人制では1チーム最大7人、最少5人でプレーが可能である。
そのメンバー構成は以下の通りである。

アスリート 4人 パートナー 3人

アスリート 3人 パートナー 3人

アスリート 3人 パートナー 2人

4.5.1.2.3.1. これらを違反した場合は失格となる。

4.5.1.2.4 5人制とフットサルでは1チーム最大5人、最少3人でプレーが可能である。

そのメンバー構成は以下の通りである。

アスリート 3人 パートナー 2人

アスリート 2人 パートナー 2人

アスリート 2人 パートナー 1人

4.5.1.2.4.1. これらを違反した場合は失格となる。

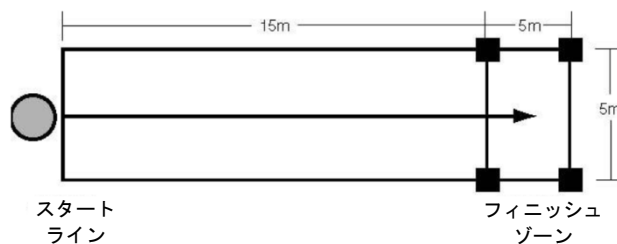
4.5.1.2.5 各チームには、競技中のチームの選手構成と行動に責任を持つ、競技に参加しない成人コーチを含まなければならない。

4.6 個人技能競技（ISC）

4.6.1 ISC

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）へ進む。決勝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。

4.6.1.1 個人技能競技—種目#1：ドリブル



4.6.1.1.1 用具

4.6.1.1.1.1. 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

4.6.1.1.2 方法

4.6.1.1.2.1. 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



ユ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。

4.6.1.1.3 得点

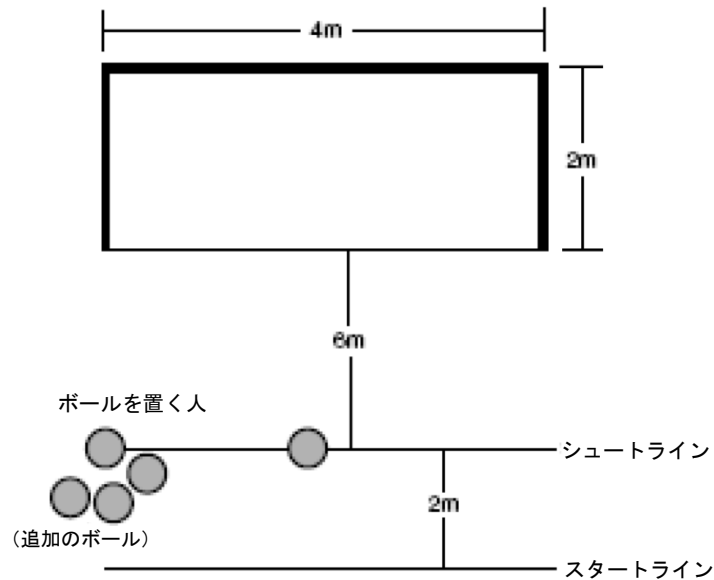
4.6.1.1.3.1. 次の得点換算表をもとに、所要時間（秒）をポイントに換算する。ボールがドリブルレーンのサイドラインを超えたり、アスリートが手でボールに触れたりするごとに5ポイントを減点する（注：ボールがゾーン外に出たら、審判は直ちに別のボールを同じ地点の反対側のサイドライン上に置き再開させる）。

4.6.1.1.4 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～	10

例：
19.99 秒=50 点
20.00 秒=50 点
20.01 秒=45 点

4.6.1.2 個人技能競技—種目#2：シュート



4.6.1.2.1 用具

4.6.1.2.1.1. 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。

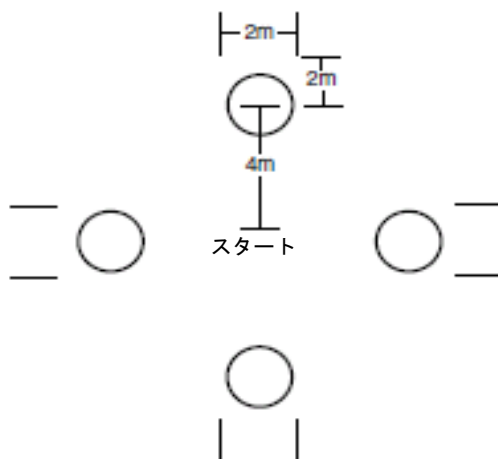
4.6.1.2.2 方法

4.6.1.2.2.1. 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。

4.6.1.2.3 得点

4.6.1.2.3.1. シュート1本成功につき10ポイントが加えられる。

4.6.1.3 個人技能競技—種目#3：ランアンドキック



- 4.6.1.4 用具
- 4.6.1.4.1 ボール 4 個（5 号球または 4 号球）を使用する。
 - 4.6.1.4.2 中央にスタートラインをマークする。
 - 4.6.1.4.3 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。
- 4.6.1.5 方法
- 4.6.1.5.1 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。
- 4.6.1.6 得点
- 4.6.1.6.1 スタートから全て蹴り終わるまでの時間（秒）を次の得点換算表をもとにポイントに換算する。
 - 4.6.1.6.2 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 点に加えられる。



4.6.1.7 個人技能競技 ランアンドキック 得点換算表

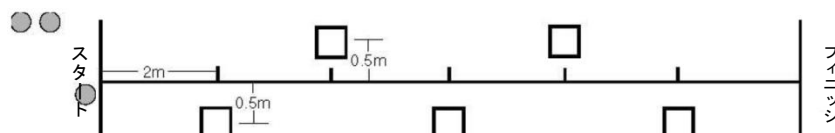
時間(秒)	得点
11～15	50
16～20	45
21～25	40
26～30	35
31～35	30
36～40	25
41～45	20
46～50	15
51～55	10
55 以上	5

5. サッカー（フットボール）チーム技能評価テスト

5.1 種目

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、選手とチーム能力レベルを測るために使用する。また、これらはセクション 4.6 の個人技能競技とは別のものである。

5.1.1 サッカー（フットボール）チーム技能評価テストードリブル



5.1.1.1 準備

5.1.1.1.1 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。

5.1.1.2 テスト

5.1.1.2.1 制限時間は 1 分間

5.1.1.2.2 選手は各コーンの間をできるだけ速くジグザクにドリブルして進む。

5.1.1.2.3 選手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。

5.1.1.2.4 時間が残っていれば、選手は 2 個目のボールで同じ動作を行う。

5.1.1.2.5 選手は 1 分が経過するまで同じ動作を繰り返す。

5.1.1.2.6 1 分が経過したら、ホイッスルで合図し終了する。

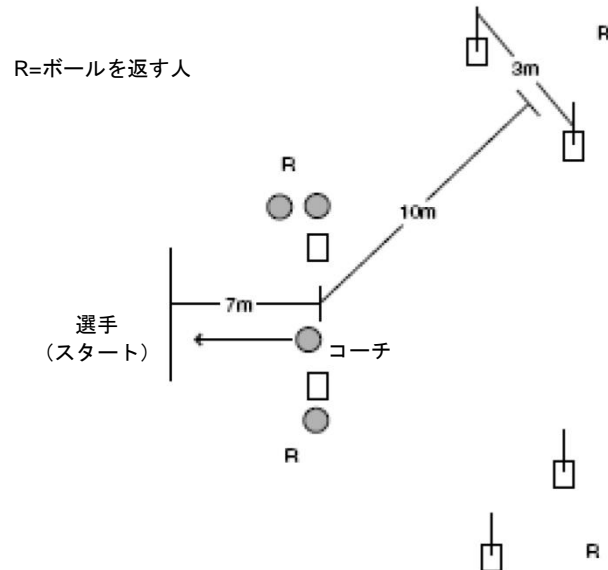
5.1.1.3 得点

5.1.1.3.1 選手はコーン（の外側）を通過するごとに 5 点を獲得する（1 周 25 点満点）。



5.1.1.3.2 コーンが倒れた場合はカウントしない。

5.1.2 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



5.1.2.1 準備

- 5.1.2.1.1 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。
- 5.1.2.1.2 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。
- 5.1.2.1.3 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)。

5.1.2.2 テスト

- 5.1.2.2.1 制限時間は1分間。
- 5.1.2.2.2 コーチは待機している選手にゆっくりとボールを出す。
- 5.1.2.2.3 選手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。
- 5.1.2.2.4 選手はボールをコントロールし、ドリブルで通過ゲートを通過する。
- 5.1.2.2.5 コーチは無作為に「左」「右」と指示を送り、具体的に目標を指し示す。
- 5.1.2.2.6 選手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。
- 5.1.2.2.7 コーチは選手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。
- 5.1.2.2.8 1分が経過したら、ホイッスルで合図し終了。

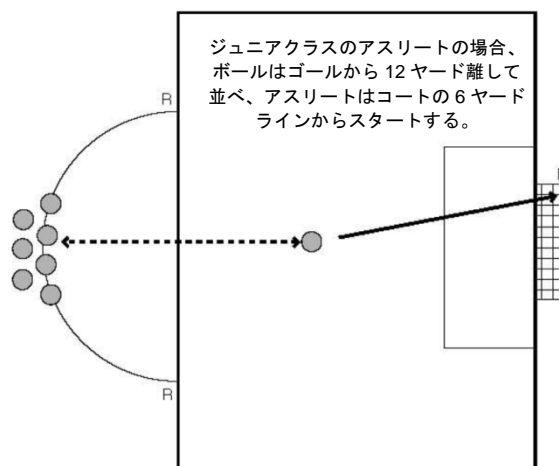


5.1.2.3 得点

5.1.2.3.1 目標ゲートを通過するパスの成功につき 10 点を獲得する。

5.1.2.3.2 ボールがコーンに当たってもゲートを通過すれば得点は認められる。

5.1.3 サッカー（フットボール） チーム技能評価テストーシュート



ジュニアクラスのアスリートの場合、
ボールはゴールから 12 ヤード離して
並べ、アスリートはコート の 6 ヤード
ラインからスタートする。

R = ボールを返す人

5.1.3.1 準備

5.1.3.1.1 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。

5.1.3.1.2 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)。

5.1.3.2 テスト

5.1.3.2.1 選手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。

5.1.3.2.2 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。

5.1.3.2.3 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。

5.1.3.2.4 1 分間が経過したら、ホイッスルで合図し終了する。

5.1.3.3 得点

5.1.3.3.1 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。