

## 2024-25年ビーチサッカー競技規則 主な改正

### 競技規則変更の概要

符号: 黄色下線 = 新しい/変更された文章      ~~取り消し線~~ = 削除された文章

#### 第3条 競技者

##### 7. 反則と罰則

(…)

その交代要員またはそのチームが他の反則を行った場合、プレーはその反則に応じた再開方法により再開される。交代要員またはチームがプレーを妨害した場合、妨害の位置に応じて、フリーキックまたはペナルティーキックが与えられる。

(…)

##### 14. チームキャプテン

各チームは、(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を置き、競技者リストに登録しなければならないキャプテンマーク(アームバンド)で識別できるようにしなければならない。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、そのチームの行動についてある程度の責任を有している。

#### 第4条 競技者の用具

##### 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。

- 袖のあるシャツ。
- ショーツ(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)。ショーツはまくり上げることはできず、見苦しくない外見でなければならない。

~~靴の着用は、認められない。~~

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、「captain」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(ビーチサッカー競技規則の修正)も参照。

(…)

#### 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、軽いパッドが入った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。ショーツ同様に、まくり上げることはできず、見苦しくない外見でなければならない。

靴の着用は、認められない。

### 第5条 主審・第2審判

#### 3. 職権と任務

(…)

- ・ 競技者が重傷を負ったと判断した場合、プレーを停止し、確実に競技者をピッチから退出させる。負傷した競技者は、ゴールキーパーを含め、ピッチ内で治療を受けることはできず、境界線の最も近い地点からピッチを離れ、プレーが再開された後のみ、ピッチに戻ることができ、競技者は交代ゾーンからピッチに入らなければならない。ピッチから退出を求められないのは、次の場合に限られる。
  - ・ 競技者の目に砂が入ったとき、競技者は目を洗うために水を使用することができ、味方競技者ピッチ上の競技者の手助けを受けることができる。ただし、交代要員またはメディカルスタッフによる手助けは認められない。すばやい再開のため、ゴールの後方に水のボトルを置いて良い。

(…)

#### 7. タイムレビューシステムおよびビデオサポート

##### タイムレビューシステム

タイムレビューシステム (TRS) は、ビデオサポートがない場合にのみ用いる。

主審・第2審判は、次のことを検証するために TRS を用いる。

1. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうか (ペナルティーキックやフリーキックを行うためにピリオドを延長した場合を除く)。または、
2. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前に反則が行われたかどうか。

主審・第2審判のみがレビューをするかどうかを決定できる。レビューが終了した後、主審のみが最終の判定を伝える。

##### ビデオサポート

ビデオサポート (VS) は、試合や大会の主催者がすべての VS 実施手順および実施要件 (FIFA が設定する) を満たし、FIFA からの文書による承認を得た場合にのみ使用が認められる。

主審・第2審判は、チームの監督 (または、チームの監督がいない場合、指定された他のチーム役員) が次に関係する判定にチャレンジしたときに VS を用いる。

1. 得点か得点でないか
2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか
3. 相手のハーフ内で行われるまたはピッチの中央から行われるフリーキックかフリーキックでないか
4. 退場（2つ目の警告によるものでない）
5. 人間違い（別の競技者に警告する、または退場を命じる）

加えて、上記の項目のいずれかに関する事象について、主審・第2審判の間で判定が異なった場合、主審・第2審判の裁量でVSを用いることができる。

次の状況でも、主審・第2審判の裁量において、VSを用いることができる。

6. 時計が故障した場合
7. タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき時計を作動させたものの、正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合
8. 得点となったかどうか検証するため
9. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため（ペナルティーキックやフリーキックを行うためにピリオドを延長する場合を除く）
10. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前に反則が行われたかどうか確認するため

VSでは、事象について1つまたはそれ以上のリプレー映像を用いる。主審・第2審判が直接リプレー映像を検証し、主審が最終の判定を行う。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または、「見逃された重大な事象」があったことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。

## 第7条 試合時間

### 2. プレーのピリオドの終了

各ピリオドは、延長戦が行われる場合、延長戦のピリオドを含めて、規定の時間が経過した時に終了する。タイムキーパーは、12分間の各ピリオド（およびまたは、延長戦が行われる場合には、延長戦のピリオド）の終了を主審・第2審判が用いるものと異なった笛や音でそれぞれ音により合図する。

- 主審・第2審判が終了の合図の笛を吹かないかった場合でも、タイムキーパーが不在、または機器の故障によりタイムキーパーからの合図が鳴らなかった場合を除き、音による合図があったとき、ピリオドは終了する。タイムキーパーからの合図がない場合、主審・第2審判は、それぞれの笛で各ピリオドの終了を合図する。

## 第8条 プレーの開始および再開

### 1. キックオフ

(…)

### 反則と罰則

(…)

## 要約表

反則	キックオフの結果		
	ボールがゴールに入る	ボールがゴールに入らない	再開の位置
キッカーによる反則 (2度触り)	守備側チームの フリーキック	守備側チームの フリーキック	ピッチの中央 または反則が 行われた場所
キッカー以外の攻撃側 チームの競技者による 反則 (相手ハーフに入る)	キックオフのやり直し は再び行われる、反則 を行った競技者を警告	キックオフのやり直し は再び行われる、反則 を行った競技者を警告	ピッチの中央 —
守備側競技者による反 則 (ボールから規定の 距離を離れない)	得点	キックオフのやり直し は再び行われる、反則 を行った競技者を警告	ピッチの中央 —
同時に攻撃側チームの 競技者と守備側チーム の競技者が反則	キックオフのやり直し は再び行われる、反則 を行った両方の競技者 を警告	キックオフのやり直し は再び行われる、反則 を行った両方の競技者 を警告	ピッチの中央 —

## 第 12 条 ファウルと不正行為

## 2. ピッチの中央からまたは反則が行われたところから行われるフリーキックで罰せられる反則

## a. ピッチの中央からのフリーキック

(…)

次の反則のいずれかを行った場合も、ピッチの中央から行われるフリーキックが与えられる（反則が得点もしくは決定的な得点の機会を阻止する、または大きなチャンスとなる攻撃を阻止もしくは妨害するものであったとしても、懲戒措置はとられない）。

- ボールがインプレー中にチームが自分たちのペナルティーエリア内で 4 秒を超えてボールを保持する。
- ゴールキーパーが次のいずれかの反則を行う。
  - 自分自身のハーフ内で、手や腕または足を用いて、4 秒を超えてボールをコントロールする。
  - 味方競技者からのボールを受け取り、自分のペナルティーエリア内において手や腕でプレーした後、再び味方競技者からボールを受け取り、同じペナルティーエリア内において手や腕で意図的に再びボールに触れる。ただし、この間に相手競技者がボールに触れた、またはボールがアウトオブプレーになった場合を除く。
  - ボールがインプレー中、ボールを手から放した後、グラウンドに触れる前に空中にキックする。
  - ボールを自分のペナルティーエリアの外でプレーした後、意図的にボールを保持して自分のペナルティーエリア内に戻り、他の競技者がボールに触れる前に、体のいかなる部位であってもボールに触れる、またはプレーする。

(…)

### 3. 懲戒処置

(…)

#### 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、

- (…)
- 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・第2審判がフリーキックや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・第2審判がフリーキックやペナルティーキックを与える。
- 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反則を行う。ただし、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）チャレンジして反則を行い、主審・第2審判がフリーキックやペナルティーキックを与えた場合を除く。
- 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）チャレンジして反則を行い相手競技者の決定的な得点の機会を阻止し、主審・第2審判がフリーキックやペナルティーキックを与える。
- (…)
- ~~ゴールがゴールキーパーによって守られているときに、ハンドの反則によって罰せられる方法でボールがゴールに入るのを止める。~~
- (…)

(…)

#### 退場となる反則

競技者または交代要員は、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（自分自身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）。
- ボールをプレーしようと試みず、またはボールに向かうことなく（相手競技者に）チャレンジしてフリーキックやペナルティーキックで罰せられる反則を行い、全体的にその反則を行った競技者のゴールに向かって動いている相手競技者の得点または決定的な得点の機会を阻止する（以下に示す場合を除く）。
- (…)

#### 大きなチャンスとなる攻撃を阻止する（SPA）

競技者が意図的なハンドの反則を行って大きなチャンスとなる攻撃を阻止した場合、反則が起きた場所にかかわらず、競技者は警告される（自分自身のペナルティーエリア内のゴールキーパーを除く）。競技者が自分自身のペナルティーエリア内で相手競技者に対して反則を行い、相手競技者の大きなチャンスとなる攻撃を阻止し、主審・第2審判がフリーキックやペナルティーキックを与えた場合、反則が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）チャレンジするものであったならば、反則を行った競技者は警告されない。それ以外のあらゆる状況では（例えば、押さえる、引っぱる、押す、またはボールをプレーする可能性がないなど）、反則を行った競技者は警告されなければならない。

(…)

## 得点または決定的な得点の機会の阻止 (DOGS0)

競技者が、意図的なハンドの反則によりを行い、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（自分自身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・第2審判がフリーキックや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。

競技者が自分自身のペナルティーエリア内で相手競技者に対して反則を行い、相手競技者の決定的な得点の機会を阻止し、主審・第2審判がフリーキックやペナルティーキックを与えた場合、その反則が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）チャレンジして行われたものならば、反則を行った競技者は警告される。それ以外のあらゆる状況（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）においては、反則を行った競技者は退場させられなければならない。

(…)

## 第13条 フリーキック

### 3. フリーキックの位置

(…)

#### b. 自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキック

(…)

#### 自分のハーフ内またはピッチの中央から行われるフリーキックの進め方

(…)

- フリーキックが自分のペナルティーエリア内で行われる場合、
  - ボールは、けられて明らかに動いたときにインプレーとなる。
  - すべての相手競技者は、ボールがインプレーになるまでペナルティーエリアの外にいないなければならない。
- フリーキックがタッチラインから1 m未満の場所で行われる場合、
  - すべての競技者（守備側ゴールキーパーを除く）は、ボールがインプレーになるまで、キックが行われるサイドの守備側チームのペナルティーエリア外にいないなければならない。

### 4. 反則と罰則

(…)

ピッチの自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキックで、主審・第2審判のいずれかがキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、相手競技者がボールからの最小距離を守らない、またはボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックが行われた後ボールにプレーしたもしくはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、



- 主審・第2 審判がアドバンテージを適用せず、フリーキックやペナルティーキックで罰せられる他の反則が行われていない場合、キックは再び行われ、反則をした競技者は警告される。フリーキックやペナルティーキックで罰せられる反則があった場合、主審・第2 審判は後の反則で罰する。主審・第2 審判は、他の反則が懲戒処置を必要としない場合、懲戒処置を行わない。

ピッチの自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキックで、主審・第2 審判のいずれかがキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、キッカーの味方競技者が、ボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックがけられた後、ボールにプレーした、あるいはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、

- 主審・第2 審判がアドバンテージを適用せず、競技者がピッチの相手ハーフ内で制限されたエリアに入った場合はその位置から、または自分のハーフ内であった場合はピッチの中央から行われるフリーキックが与えられる。主審・第2 審判は、他の反則が懲戒処置を必要としない場合、懲戒処置を行わない。

ピッチの自分のハーフ内、またはピッチの中央からのフリーキックで、主審・第2 審判のいずれかがキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、1 人またはそれ以上の相手競技者がボールからの最小距離を守らない、またはボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入る、あるいは1 人またはそれ以上のキッカーの味方競技者がボールと両コーナーフラッグを結ぶエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックがけられた後、ボールにプレーした、あるいはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、

- フリーキックは再び行われ、主審・第2 審判は競技者に注意を与えるが、その他の懲戒処置を行わない。

(…)

ピッチの相手のハーフ内で行われるフリーキックで、主審・第2 審判がキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、相手競技者がボールからの最小距離を守らない、またはゴールラインとゴールラインに平行でボールのレベルと同じ仮想のラインとの間のエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックがけられた後、ボールにプレーした、あるいはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、

- 主審・第2 審判がアドバンテージを適用せず、またはフリーキックやペナルティーキックで罰せられる他の反則が行われていない場合、フリーキックは再び行われ、反則をした競技者は警告される。フリーキックやペナルティーキックで罰せられる反則があった場合、主審・第2 審判は後の反則で罰する。主審・第2 審判は、他の反則が懲戒処置を必要としない場合、懲戒処置を行わない。

ピッチの相手のハーフ内で行われるフリーキックで、主審・第2 審判がキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、キッカーの味方競技者がボールからの最小距離を守らない、またはゴールラインとゴールラインに平行でボールのレベルと同じ仮想のラインとの間のエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックがけられた後、ボールにプレーした、あるいはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、

- ピッチの相手のハーフ内で反則した競技者が制限されたエリアに入った位置、もしくはボールからの最小距離を守らなかった位置から、またはピッチの自分のハーフ内であった場合は、ピッチの中央から行われるフリーキックが与えられる。主審・第2 審判は、他の反則が懲戒処置を必要としない場合、懲戒処置を行わない。

ピッチの相手のハーフ内で行われるフリーキックで、主審・第2審判がキックを行う合図をした後でボールがインプレーになる前に、1人もしくはそれ以上の両チームの競技者がボールからの最小距離を守らない、またはゴールラインとゴールラインに平行でボールのレベルと同じ仮想のラインとの間のエリアに入ったり、明らかにキックに影響を与えた、または、キックがけられた後、ボールにプレーした、あるいはボールに向かうことで相手競技者にチャレンジした場合、

- フリーキックは再び行われ、主審・第2審判は競技者に注意を与えるが、その他の懲戒処置を行わない。

(…)

## 5. 要約表

主審・第2審判が笛を吹き、ボールがインプレーになる前までの反則

反則	フリーキックの結果		
	ボールがゴールに入る	ボールがゴールに入らない	再開の位置
攻撃側競技者による反則	影響あり：守備側チームのフリーキック 影響なし：得点	影響あり：守備側チームのフリーキック 影響なし：プレーを続ける	ピッチの中央または反則が行われた場所
守備側競技者による反則	得点	影響あり：フリーキックをは再び行われる+反則を行った競技者に警告 影響なし：フリ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が同時に反則を行う	影響あり：フリーキックをは再び行われる 影響なし：得点	影響あり：フリーキックをは再び行われる 影響なし：フリーキックは再び行われない	—

## 第14条 パナルティーキック

### 2. 反則と罰則

主審・第2審判がパナルティーキックを行う合図をしたならば、キックは行われなければならない。キックが行われなかった場合、主審・第2審判は、再びキックを行う合図をする前に懲戒処置をとることができる。

パ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。

### 3. 要約表

反則	ペナルティーキックの結果		
	ボールがゴールに入る	ボールがゴールに入らない	再開の位置
攻撃側競技者による侵入	影響あり：ペナルティーキックを再び行う  影響なし：得点	影響あり：守備側チームのフリーキック  影響なし：ペナルティーキックは再び行われない	反則が行われた位置
守備側競技者による侵入	影響あり：得点  影響なし：得点	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	-
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：得点	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	-
<u>ゴールキーパーによる反則</u>	得点	セーブされない： ペナルティーキックは再び行われない (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は再び行われ、 ゴールキーパーに注意、 以降の反則には警告	-
<u>ゴールキーパーおよびキッカーが同時に反則を行う</u>	守備側チームのフリーキック+キッカーに警告	守備側チームのフリーキック+キッカーに警告	仮想のペナルティーマーク
ボールが後方にけられた	守備側チームのフリーキック	守備側チームのフリーキック	仮想のペナルティーマーク
特定されていないキッカー	守備側チームのフリーキック+特定されていないキッカーに警告	守備側チームのフリーキック+特定されていないキッカーに警告	仮想のペナルティーマーク
不正なフェイント	守備側チームのフリーキック+キッカーに警告	守備側チームのフリーキック+キッカーに警告	仮想のペナルティーマーク

## ビーチサッカー審判員のための実践的ガイドライン

### 6. プレーの開始や再開におけるポジショニング

#### 15. 試合またはホームアンドアウェーの対戦の勝者を決定するための PK 戦（ペナルティーシュートアウト）

主審は、ゴールライン上でゴールから約 2m のところにポジションをとる。主審の主な任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、ゴールキーパーが第 14 条の規定を守っているのかどうかをチェックすることである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、主審は、第 2 審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかを確認しなければならない。守備側ゴールキーパーが第 14 条に規定されている要件を守らず、ボールがゴールに入らなかった場合、主審は手を上げなければならない、第 2 審判はキックを再び行うことを命じるために笛を吹くべきである。

第 2 審判は、仮想のペナルティーマークから約 3m のところにポジションをとり、ボールおよびキッカーの味方ゴールキーパーが正しく位置しているのかどうかをチェックする。第 2 審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

第 3 審判は、ピッチの中央近くに立ち、両チームの残りの資格のある競技者および交代要員をコントロールする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところにポジションをとり、キックから除外された競技者および両チームの役員が正しく行動できるようにする。また、スコアボード上の得点表示を 0-0 にリセットし、その後、キックの結果を表示する。

第 4 審判がいる場合、タイムキーパーはタイムキーパー・テーブルの前に立ち、キックから除外された競技者および両チームの役員が正しく行動できるようにする。その間、第 4 審判はタイムキーパー・テーブルのところで、(スコアボード上の得点表示を 0-0 にリセットし、その後、キックの結果を表示することなど) 時間管理の任務を行う。

すべての審判員が、キックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。

第 4 審判が割当られた場合には、審判員の位置は次の通りである。

主審は、チームベンチと反対側のゴールライン上でゴールから約 2m のところにポジションをとる。主審の主な任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、ゴールキーパーが第 14 条の規定を守っているのかどうかをチェックすることである。

ボールがゴールラインを明らかに越えたとき、主審は、第 2 審判および第 3 審判とアイコンタクトを取り、反則が行われていなかったかどうかを確認しなければならない。

第 2 審判は、チームベンチと同じ側で仮想のペナルティーマークから約 3m のところにポジションをとり、ボールおよびキッカーの味方ゴールキーパーが正しく位置しているのかどうかをチェックする。第 2 審判が笛を吹いてキックを行う合図をする。

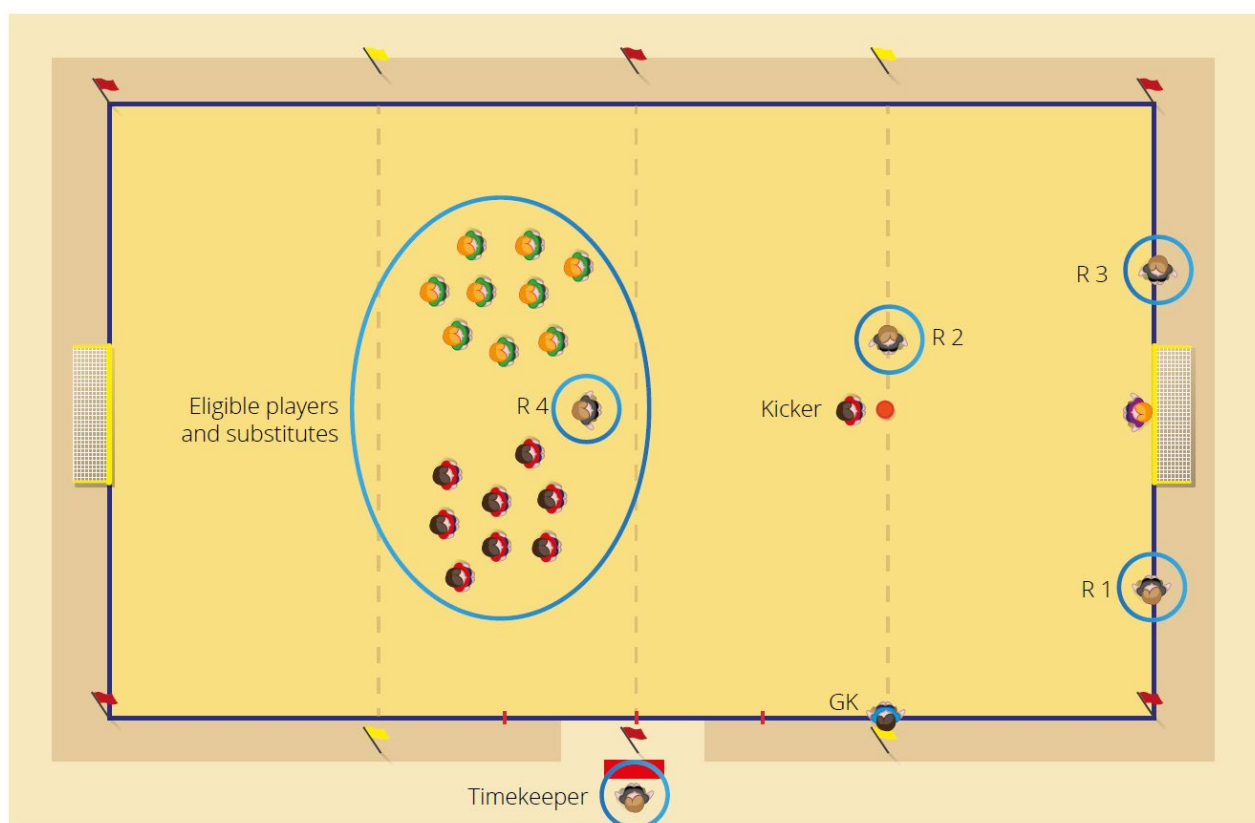
第 3 審判は、主審と反対側のゴールライン上でゴールから約 2m のところにポジションをとる。第 3 審判の主な任務はボールがゴールラインを越えたかどうか、必要に応じて主審を援助することである。

第4 審判は、ピッチの中央近くに立ち、両チームの残りの資格のある競技者および交代要員をコントロールする。

タイムキーパーは、タイムキーパー・テーブルのところにポジションをとり、

- ・ キックから除外された競技者および両チームの役員が正しく行動できるようにする。
- ・ スコアボード上の得点表示を 0-0 にリセットし、その後、キックの結果を表示する。

すべての審判員が、行われたキックについて、また、キックを行った競技者の数を記録する。



#### 「日本協会の解説」

この図では、主審とゴールキーパーがチームベンチ（下）側に、第2 審判と第3 審判がその逆（上）側に描かれている。しかしながら、正しくはガイドラインに基づき、主審とゴールキーパーがチームベンチの反対側に、第2 審判と第3 審判がチームベンチ側に位置することになる。

## 競技規則の解釈およびレフェリングに求められること

### 第 5 条 — 主審・第 2 審判

#### アドバンテージ

(…)

反則が相手チームの決定的な得点の機会を阻止したものであった場合、競技者は、反スポーツ的行為で警告される。反則が相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止したものであった場合、競技者は、警告されない（第 12 条 アドバンテージを参照）。しかしながら、

- 反則が無謀なチャレンジまたはタクティカルな戦術的な意図を持ってホールディングのするようなタクティカルなファウル反則であった場合、反則を行った競技者は、警告されなければならない（下記、第 12 条に関する条項を参照）。
- (…)

### 第 12 条 — ファウルと不正行為

#### ボールを手や腕で扱う

#### 懲戒の罰則

競技者が次のように意図的にボールを手や腕で扱ったとき、反スポーツ的行為で警告されることになる。例えば、競技者が、

- 相手チームの大きな攻撃のチャンスを妨害または阻止する。ただし、意図的でないハンドの反則として主審・第 2 審判がフリーキックや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、意図的ではないハンドの反則として主審・第 2 審判がフリーキックやペナルティーキックを与える。
- 意図的に手や腕でボールを扱って得点しようとする。
- ゴールキーパーが自分自身のペナルティーエリア内にいないとき、相手チームの得点または決定的な得点の機会を阻止しようと意図的なハンドの反則を試みたが、失敗する。

しかしながら、競技者が意図的にボールを手や腕で扱って相手チームの得点や決定的な得点の機会を阻止した場合、退場が命じられる。この罰則は競技者が意図的にボールを手や腕で扱うことによるものではなく、手や腕でボールがゴールに入るのを阻止するという、ビーチサッカーでは受け入れることができない不正な妨害を行ったことにより与えられるものである。

### タイムレビューシステムの実施手順およびビデオサポートの実施手順

#### タイムレビューシステム

タイムレビューシステム (TRS) は、ビデオサポートがない場合にのみ使用する。

## 1 原則

主審・第2審判は、次に従って TRS を用いる。

1. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうかを検証する  
(ペナルティーキックやフリーキックを行うためにピリオドを延長した場合を除く)。または、
2. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前に反則が行われたかどうかを検証する。

## 2 実施

ビーチサッカーの試合では、次の実施方法により TRS を用いる。

1. 原則として、カメラは、ピッチ全体、メインの時計、ゴール、両方のペナルティーエリアをカバーできるように設置されるべきである。このため、少なくとも4台のカメラが必要になる。これらは、各ペナルティーエリア用(それぞれのゴールラインを含む)に1台ずつ、メインの時計用に1台、またピッチ全体用に1台である。
2. リプレーオペレーター (R0) は、すべてのテレビ放送映像に独立してアクセスし、リプレーコントロールを行う。
3. レフェリーレビューエリア (RRA) は、主審・第2審判が最終判定を下す前にリプレー映像をレビューするところである。RRA は、ピッチ近くに位置し、その位置は明確に特定されていなければならない。
4. RRA では、2台のモニターが使えなければならない。
  - 1台のモニターは、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするのを R0 が援助するために用いる。
  - 1台のモニターはピッチに面し、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするために用いる。
5. R0 は、主審・第2審判の要請に基づき、主審・第2審判用のモニターにリプレー映像を表示して、主審・第2審判を援助する(異なるカメラアングル、リプレイスピードの調整など)。
6. R0 は、ビーチサッカー競技規則習熟などの特別な訓練を受け、所要の認定を受けなければならない。
7. 機器に故障が生じ、承認された予備の機器が使用不可能な場合、TRS の使用はできない。このことについて、すみやかに両チームに伝えられなければならない。
8. R0 業務を行う場合には所要の認定が必要であることから、R0 が試合を開始または続行できない場合、その役割の有資格者のみが代わることができる。有資格者が見つからない場合、試合は、TRS を使うことなく、開始または続行されなければならない。このことについて、すみやかに両チームに伝えられなければならない。

## 3 進め方

### 最初の判定

主審・第2審判は、TRS を用いない場合と同様、先ず判定を(必要あれば、懲戒処置をとることも含め)下さなければならない。

### 主審・第2審判がレビューをするかどうかを決める

1. 主審・第2審判のみがレビューを行うかどうかを決めることができる。
2. すべてのケースにおいて、主審・第2審判は、“TV シグナル”(テレビのスクリーンの外枠)を明確に表示してレビューを行うことを示さなければならない。

## レビュー

1. 主審・第2審判は RRA に行き、リプレー映像を見る。レビューは主審・第2審判の2人で行われるが、主審が最終の判定を下す。
2. RR が行われているとき、その他の審判員がピッチ上、またはテクニカルエリア内で起きていることを監視する。
3. RRA に入る、または RR や最終の判定に影響を及ぼそうと試みた競技者、交代要員もしくはチーム役員は、警告される。
4. 主審・第2審判は、さまざまなカメラアングルやリプレースピードを要求できるが、通常、スローモーションのリプレー映像は、ボールがゴールに入ったとき、または反則が行われたときのメインの時計の時間などの事実についてのみ用いるべきである。
5. レビューのプロセスはできる限り効率的に行われるべきであるが、最終の判定には早さより正確性がより重要である。このため、また、レビューの対象となる判定や事象が複数生じる複雑な状況となる場合もあるため、レビュープロセスに時間的制限は、設けない。

## 最終の判定と再開

1. 主審が唯一最終の判定を下す者である。
2. RR が完了したら、主審は、TV シグナルを表示し、タイムキーパー・テーブルの前で最終の判定を伝えなければならない。また、必要に応じて、両チームの監督にも伝える。
3. 主審は、(必要に応じて) 懲戒処置をとり、変更し、または撤回し、ビーチサッカー競技規則に基づき、プレーを再開する、またはピリオドの終了を合図する。
4. RR の終了のとき、試合がキックオフ、ペナルティーキックまたはフリーキックで再開される場合、主審は、時間表示を修正できるように正しい時間をタイムキーパーに伝えなければならない。
5. 主審・第2審判が試合を再開する準備ができたならば、タイムキーパーは新たに修正された時間で時計を進める。

## 試合の有効性

原則として、次のいずれかで試合が無効になることはない。

1. テクノロジーの不具合
2. 間違った判定に TRS が関与した場合
3. 事象をレビューしないという決定、または
4. レビューの対象とならない状況

## ビデオサポート

### 1 原則

主審・第2審判は、チームの監督(または、チームの監督がいない場合、チームリストに記載され指定された他のチーム役員)が次に関係する判定にチャレンジしたときにビデオサポート(VS)を用いる。

1. 得点か得点でないか
2. ペナルティーキックかペナルティーキックでないか
3. ピッチの相手のハーフ内またはピッチの中央から行われるフリーキックかフリーキックでないか
4. 退場(2つ目の警告によるものでない)
5. 人間違い(別の競技者に警告する、または退場を命じる)



加えて（チャレンジがなかったとしても）、上記の項目のいずれかに関する事象について、主審・第2審判の間で判定が異なった場合、主審・第2審判の裁量で VS を用いることができる。

次の状況でも、主審・第2審判の裁量で VS を用いることができる。

6. 時計が故障した場合
7. タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき作動させたものの、時計が正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合
8. 得点となったかどうか検証するため
9. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうか確認するため（ペナルティーキックやフリーキックを行うためにピリオドを延長する場合を除く）
10. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前に反則が行われたかどうか確認するため

チャレンジに成功するとは、主審・第2審判による最初の判定が変更されることである。他方、チャレンジに失敗するとは、最初の判定が確定されることである。リプレー映像が、「はっきりとした、明白な間違い」が起きた、または「見逃された重大な事象」があったことを示す場合を除き、最初の判定は変えられない。

各チーム、成功する限り、何度でもチャレンジすることができる。

各チーム、各ピリオドにおいて、一度チャレンジに失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。

第1ピリオドで使われなかったチャレンジを他のピリオドに持ち越すことはできない。

試合の勝者を決定するために延長戦がプレーされる場合、各チーム延長戦中に追加してチャレンジすることができるが、一度失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。

第3ピリオドで使われなかったチャレンジを延長戦に持ち越すことはできない。

勝者を決定するために PK 戦（ペナルティーシュートアウト）が行われる場合、各チーム PK 戦（ペナルティーシュートアウト）中に追加してチャレンジすることができるが、一度失敗した場合、以降チャレンジすることはできない。試合中（延長戦を含む）に使われなかったチャレンジを PK 戦（ペナルティーシュートアウト）に持ち越すことはできない。

主審・第2審判がリプレー映像を用いて直接レビューし（主審・第2審判によるレビュー：RR）、主審が最終の判定を下す。

透明性を確保するため、RR 中の主審・第2審判は周囲から見えるようになっていなければならない。

事象が発生したもののプレーが続き、その後レビューされた場合であっても、その事象後に取られた、または取られる必要があった懲戒処置は、仮に最初の判定が変更されたとしても取り消されない（反則が相手の大きなチャンスとなる攻撃を妨害または阻止したことに對する警告または決定的な得点の機会の阻止（DOGS0）に對する退場を除く）。

レビューできる事象がプレーのピリオド終了前か後かについては、この実施手順により判断される。

## 2 レビューの対象となる判定や事象

チャレンジを受けてレビューの対象となる判定または事象の項目は、

### 1 . 得点か得点でないか

- 1.1 攻撃を組み立てている間や得点時の攻撃側チームによる反則（ハンドの反則、ファウルなど）があったのか。
- 1.2 得点前にボールがアウトオブプレーになったのか。
- 1.3 得点か得点でないかの状況。

### 2 . ペナルティーエリア内の事象と相手ハーフ内の事象

- 2.1 ペナルティーキックとなる反則を罰しなかったのか。
- 2.2 誤ってペナルティーキックを与えたのか。
- 2.3 相手のハーフ内またはピッチの中央から行われるフリーキックとなる反則を罰しなかったのか。
- 2.4 誤って相手のハーフ内またはピッチの中央から行われるフリーキックを与えたのか。
- 2.5 攻撃の組み立てからペナルティーキックが与えられるまでに攻撃側チームによる反則（ハンドの反則、ファウルなど）があったのか。
- 2.6 反則が起こった位置（ペナルティーエリア内か外か）。
- 2.7 その事象が起きる前にボールがアウトオブプレーになったのか。

### 3 . 退場（2つ目の警告によるものではない）

- 3.1 DOGS0 なのか。
- 3.2 著しく不正なプレーなのか。
- 3.3 乱暴な行為、人をかむ、または人につばを吐いたのか。
- 3.4 攻撃的な、侮辱的な、または下品な行動をとったのか。

### 4 . 人間違い（レッドカードまたはイエローカード、正しくないキッカー）

- ・ 主審・第2審判が反則の判定を下し、反則をした（罰せられた）チームの別の競技者にイエローカードまたはレッドカードを示した場合、反則を行ったのが誰なのかをレビューすることができる。
- ・ 主審・第2審判が反則の判定を下し、正しくないキッカーがフリーキックやペナルティーキックを行おうとした場合、正しいキッカーが誰なのかをレビューすることができる。

得点、ペナルティーエリアでの事象、相手のハーフ内あるいはピッチの中央から行われるフリーキックとなる反則または退場に関わる事象の場合を除き、その反則をレビューすることはできない。

また（チャレンジがなかったとしても）、上記の項目のいずれかに関する事象について、主審・第2審判の間で判定が異なった場合、および次の状況でも、主審・第2審判の裁量で VS を用いることができる。

1. 時計が故障したとき、時間をどの程度修正すべきかを判断する場合。
2. タイムキーパーが競技規則第6条および第7条の規定に基づき時計を作動させたものの、正しく（再）始動しなかった、または停止しなかった場合。
3. 得点となったかどうかを検証するため。
4. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前にボールがゴールに入ったかどうかを確認するため（ペナルティーキックやフリーキックを完了させるためにピリオドを延長する場合を除く）。
5. ピリオドの終了を知らせる笛や音の前に反則が行われたかどうかを確認するため。

### 3 実施

ビーチサッカーの試合では、次の実施方法により VS を用いる。

1. 原則として、カメラは、ピッチ全体、メインの時計、ゴール、両方のペナルティーエリアをカバーできるように設置されるべきである。このため、少なくとも4台のカメラが必要になる。これらは、各ペナルティーエリア用（それぞれのゴールラインを含む）に1台ずつ、メインの時計用に1台、またピッチ全体用に1台である。
2. リプレーオペレーター（RO）は、すべてのテレビ放送映像に独立してアクセスし、リプレーコントロールを行う。
3. レフェリーレビューエリア（RRA）は、主審・第2審判が最終判定を下す前にリプレー映像をレビューするところである。RRAは、ピッチ近くに位置し、その位置は明確に特定されていなければならない。
4. RRAでは、2台のモニターが使えなければならない。
  - ・ 1台のモニターは、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするのに R0 が援助するために用いる。
  - ・ 1台のモニターはピッチに面し、主審・第2審判がリプレー映像をレビューするために用いる。
5. R0 は、主審・第2審判の要請に基づき、主審・第2審判用のモニターにリプレー映像を表示して、主審・第2審判を援助する（異なるカメラアングル、リプレースピードの調整など）。
6. R0 は、ビーチサッカー競技規則習熟などの特別な訓練を受け、所要の認定を受けなければならない。
7. 機器に故障が生じ、承認された予備の機器が使用不可能な場合、VS を用いることはできない。このことについて、すみやかに両チームに伝えなければならない。
8. R0 業務を行う場合には所要の認定が必要であることから、R0 が試合を開始または続行できない場合、その役割の有資格者のみが代わることができる。有資格者が見つからない場合、試合は、VS を用いず行う、または続けられなければならない、このことについて、すみやかに両チームに伝えなければならない。

### 4 進め方

#### 最初の判定

主審・第2審判は、VS を用いない場合と同様、先ず判定を（必要あれば、懲戒処置をとることも含め）下さなければならない（見逃された重大な事象を除く）。

#### チャレンジ、または主審・第2審判の判断に基づくレビュー

1. チャレンジするため、監督（監督不在の場合、チームリストに記載されている指定されたチーム役員）は、すみやかに、
  - ・ 空中で指をくるくる回す。加えて、
  - ・ 第3審判または第4審判に、レビューを要求したことを伝える。

2. 第3審判または第4審判はコミュニケーションシステム経由で、また「パドル」を上げて、チャレンジがあったことを主審・第2審判に伝える。
3. あるいは、適用可能なケースであれば、主審・第2審判は自分自身の裁量においてレビューを行うかどうかを決めることができる。
4. 既にプレーが停止されていたならば、主審・第2審判はレビューをするために、再開を遅らせる。
5. まだプレーが停止されていないならば、主審・第2審判はボールがニュートラルなゾーンまたは状況のとき（いずれのチームにも良い攻撃の機会がないときなど）にプレーを停止する。
6. すべてのケースにおいて、主審・第2審判は、“TVシグナル”（テレビスクリーンの外枠）を明確に表示してレビューを行うことを示さなければならない。

## レビュー

1. 主審・第2審判はRRAに行き、リプレー映像を見る。レビューは主審・第2審判の2人で行われるが、主審が最終の判定を下す。
2. RRが行われているとき、その他の審判員がピッチ上、またはテクニカルエリアで起きていることを監視する。
3. RRAに入る、またはRRや最終の判定に影響を及ぼそうと試みた競技者、交代要員もしくはチーム役員は、警告される。
4. 主審・第2審判は、さまざまなカメラアングルやリプレースピードを要求できるが、通常、スローモーションのリプレー映像は、反則のあった位置、競技者のいた位置、身体的接触が伴う反則やハンドの反則のコンタクトポイントまたはボールがアウトオブプレーになったかどうか（得点が得点でないかを含む）などの事実についてのみ用いるべきである。通常のスPEEDは、反則の「強さ」、またはハンドの反則であったかどうかの判定に用いるべきである。
5. 得点、ペナルティーキックかペナルティーキックでないか、相手ハーフ内またはピッチの中央から行われるフリーキックかフリーキックでないか、DOGSOによるレッドカードに関係する判定や事象については、場合によりその判定や事象に直接つながった一連の攻撃（APP）をレビューする必要がある。これには、攻撃側チームがプレーの流れの中でどのようにボールを保持したかも含まれる。
6. その他のレッドカードの反則（著しく不正なプレーまたは乱暴な行為）、時計の故障に関する事象、または人間違いについては、事象のみがレビューされる。
7. ビーチサッカー競技規則は、一度プレーが再開されてしまったならば、再開方法の変更を認めていない。しかしながら、VSシステムの目的達成のため、チームの監督が主審・第2審判の判定に素早くチャレンジしたならば、プレーが既に再開されてしまっても、事象をレビューすることができ、最初の判定を変更することができる。
8. レビューのプロセスは、できる限り効率的に行われるべきであるが、最終の判定には早さより正確性がより重要である。このため、また、レビューの対象となる判定や事象が複数生じる複雑な状況となる場合もあるため、レビュープロセスに時間的制限は、設けない。

## 最終の判定と再開

1. 主審が唯一最終の判定を下す者である。
2. RRが完了したら、主審は、TVシグナルを表示し、タイムキーパー・テーブルの前で最終の判定を伝えなければならない。また、必要に応じて、両チームの監督にも伝える。
3. 主審は、（必要に応じて）懲戒処置をとり、変更し、または撤回し、ビーチサッカー競技規則に基づき、プレーを再開する。
4. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、プレーはビーチサッカー競技規則に基づき再開される。
5. 最初の判定が覆されなかった場合、プレーは、
  - ・ プレーが既に停止されていたならば、最初の判定に基づき再開される。または、
  - ・ プレーがRRを行うために停止されたならば、ドロップボールで再開される。

6. 最初の判定が覆された場合、または重大な事象が見過ごされていたことが判明した場合、再開の時間は事象が起きた時間となる。主審は、タイムキーパーに時計表示を修正できるように正しい時間を伝えなければならない。
7. RR が時計にかかる事象の場合、主審は、タイムキーパーに時計表示を修正できるように正しい時間を伝えなければならない。
8. 主審・第 2 審判が試合を再開する準備ができたならば、タイムキーパーは修正後の新しい時間で時計を進めることができる。

### 試合の有効性

原則として、次のいずれかで試合が無効になることはない。

1. テクノロジーの不具合
2. 間違った判定に VS が関与した場合
3. 事象をレビューしないという決定、または
4. レビューの対象とならない状況

### ビーチサッカー用語

#### アクティブな攻撃側競技者と守備側競技者 (Active attacking and/or defending players)

そのときのプレーに参加している、またはプレーに関わる可能性が高い競技者

#### タクティカルな反則 (Tactical offence)

カウンターアタックや相手競技者が相手ゴールを攻撃するための時間とスペースを持っているときの可能性を防ぐための戦術として、競技者が意図的に行うファウル。

#### 直後に (偶発的にボールが手や腕に触れた後の得点に関して) (Immediately)

偶発的にボールが手や腕に触れた後、ボールを長くドリブルしなかった競技者がボールをドリブルしなかった、または相手競技者がボールをプレーしようとしてチャレンジしなかったとき。偶発的にボールが手や腕に触れた後、得点するまでに、競技者がボールをドリブルしてかなりの距離を走ったりすることは (例えば、自分自身のハーフから)、“直後” であるとは言えない。