



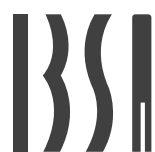
**IBSA Blind Football**

# **LAWS OF THE GAME**

**2026 - 2029**



**IBSA Blind Football**  
**LAWS OF THE GAME**  
**2026 - 2029**



# IBSA Football Sport Committee

Fabio Vasconcelos

CHAIRMAN (Brazil)

Dris El Mountaqui

AFRICAN REPRESENTATIVE (Morocco)

Agustín Rojas

AMERICAN REPRESENTATIVE (Argentina)

Eiji Nakagawa

ASIAN REPRESENTATIVE (Japan)

Adam Bendall

EUROPEAN REPRESENTATIVE (England)

Bettina Sulyok

BLIND FEMALE ATHLETE REPRESENTATIVE (Austria)

Ricardo Alves

BLIND MALE ATHLETE REPRESENTATIVE (Brazil)

Mariano Travaglino

BLIND FOOTBALL REFEREE COORDINATOR (Argentina)

文章表現に疑義が生じた場合は、英語版のブラインドサッカー競技規則に基づくものとする。

改正部分は罫線 | で表示する。



# 目次

第1条 ピッチ .....	5
第2条 ボール .....	11
第3条 競技者の数.....	12
第4条 競技者の用具.....	17
第5条 主審 .....	19
第6条 副審 .....	21
第7条 タイムキーパー、スコアラー、アナウンサー .....	22
第8条 試合時間.....	24
第9条 プレーの開始および再開 .....	25
第10条 ボールインプレーおよびアウトオブプレー.....	27
第11条 得点の方法 .....	28
第12条 ファウルと不正行為 .....	29
第13条 フリーキック .....	32
第14条 累積ファウル .....	34
第15条 ペナルティーキック .....	36
第16条 キックイン .....	38
第17条 ゴールクリアランス .....	40
第18条 コーナーキック .....	41
試合の勝者を決定する方法.....	42
競技会規定.....	43
1 大会中の制裁.....	45
アイシェード.....	46
よくある質問と IBSA FOOTBALL の回答.....	47

# 第1条 ピッチ

エリアを囲むラインはそのエリアの一部であるので、長さはラインの外側から計測される。

ピッチは図1に示される付帯設備と図2に示される大きさを備えていなければならない。

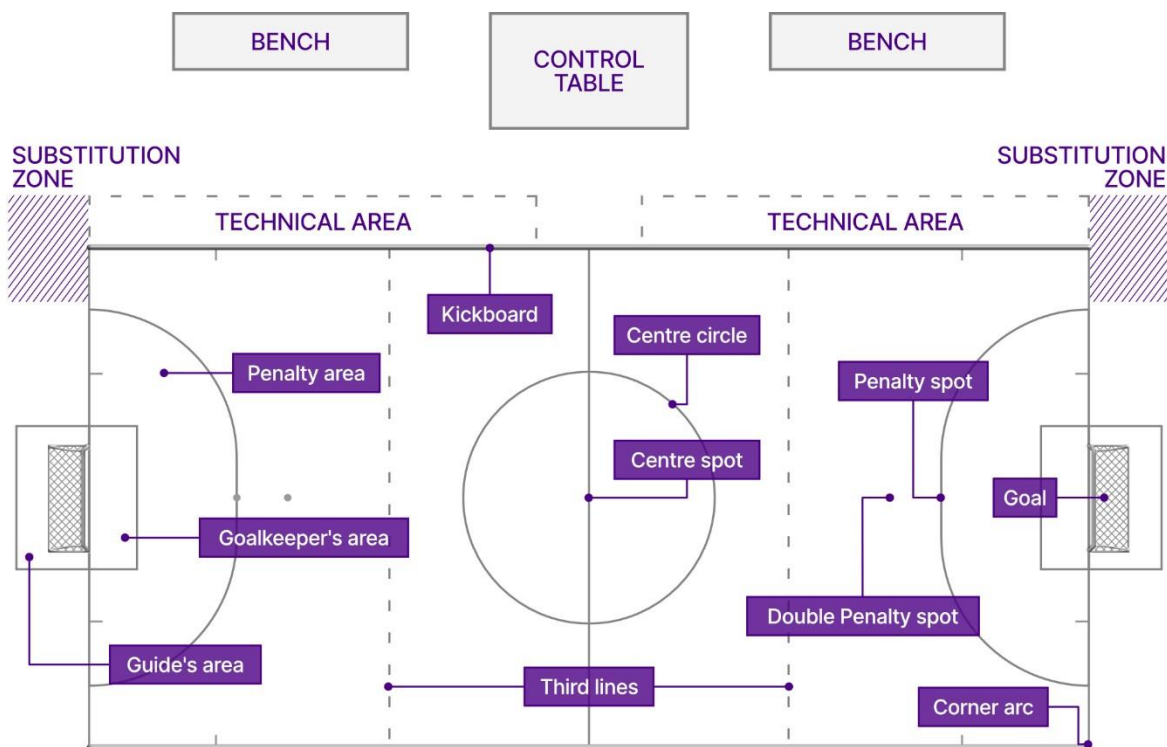


図1 ピッチの各エリアの名前と付帯設備

降り続く雨、強風など、組織委員会が対応できないほどの悪天候時に、競技会の継続を妨げないよう、同様の特性のピッチを持つ屋根付きの代替施設が使用できなければならない。ピッチの表面は木製、合成ゴム、またはそれに類似するものとする。

代替施設は、競技会開始前に International Blind Sports Federation（以下 IBSA という）技術委員と組織委員会からの視察と認可を受けなければならない。

IBSA 技術委員と組織委員会はピッチの照明が夜間や屋内の試合に適しているかを、必要に応じて点検するものとする。

## 大きさ

ピッチは、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長くなければならない。

## 国際試合

- 長さ： 最小 38m 最大 42m
- 幅： 20m

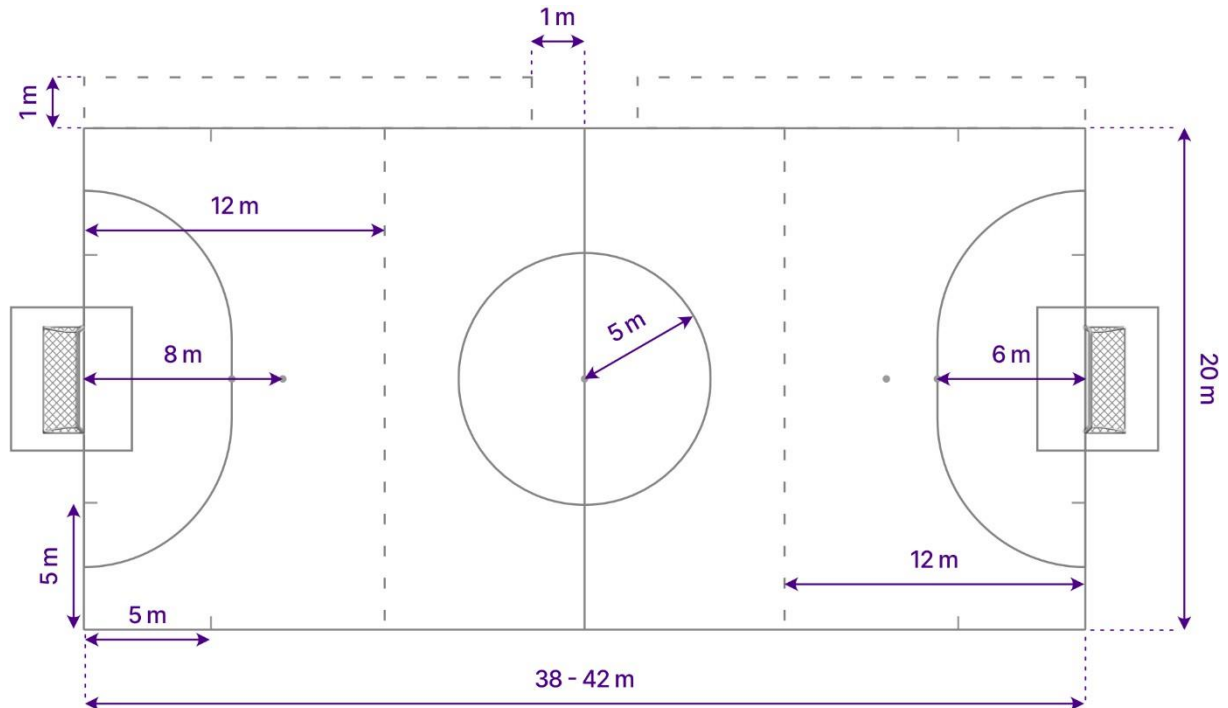


図2 ピッチの各エリアの長さ

## ピッチのマーキング

ピッチはラインでマークしなければならない。エリアの境界線を示すラインはそのエリアの一部である。

長い方の2本の境界線をタッチラインという。タッチラインは、タッチラインの全長を覆うフェンスによって形成され、そのフェンスは両方のゴールラインを超えて1m長くてもよい。

フェンスは100cmから120cmの高さとし、図3のようにピッチの外側に10度以内の傾きとする。

短い方の2本の境界線をゴールラインという。すべてのラインの幅は8cmである。ピッチはハーフウェーラインで半分に分けるものとする。ハーフウェーラインの中央にセンターマークをしるす。これを中心に半径5mのサークルを描く。



図3 ピッチ両端のフェンス

## ガイドエリアのマーキング

ガイドエリア（3分割）は以下のように描く。

それぞれのゴールラインから 12mの距離に、ゴールラインと平行にピッチの一方のサイドから他方のサイドまで点線で描く。したがってピッチは以下のように3分割にされる。

1. 守備エリア
2. 中盤エリア
3. 攻撃エリア

## ペナルティーエリア

ピッチの両端に、次のようにペナルティーエリアを設ける。

ゴールラインの中央から右側のフェンスに向かって 1.58mの距離を最初にマークする。そのマークからゴールラインに直角に 6 mの仮想ラインを引く。その仮想ラインの終点から、近い方のフェンスに向かって、最初のマークから半径 6 mの四分円を描く。

ゴールラインの中央から左側のフェンスに向かって 1.58mの距離をその次にマークする。そのマークからゴールラインに直角に 6 mの仮想ラインを引く。その仮想ラインの終点から、近い方のフェンスに向かって、最初のマークから半径 6 mの四分円を描く。

それぞれの四分円の上端を、二つのマークの間にあるゴールラインと平行な 3.16mのラインによって結ぶ。これらのラインとゴールラインに囲まれたエリアがペナルティーエリアである。図 4 にその配置を示す。

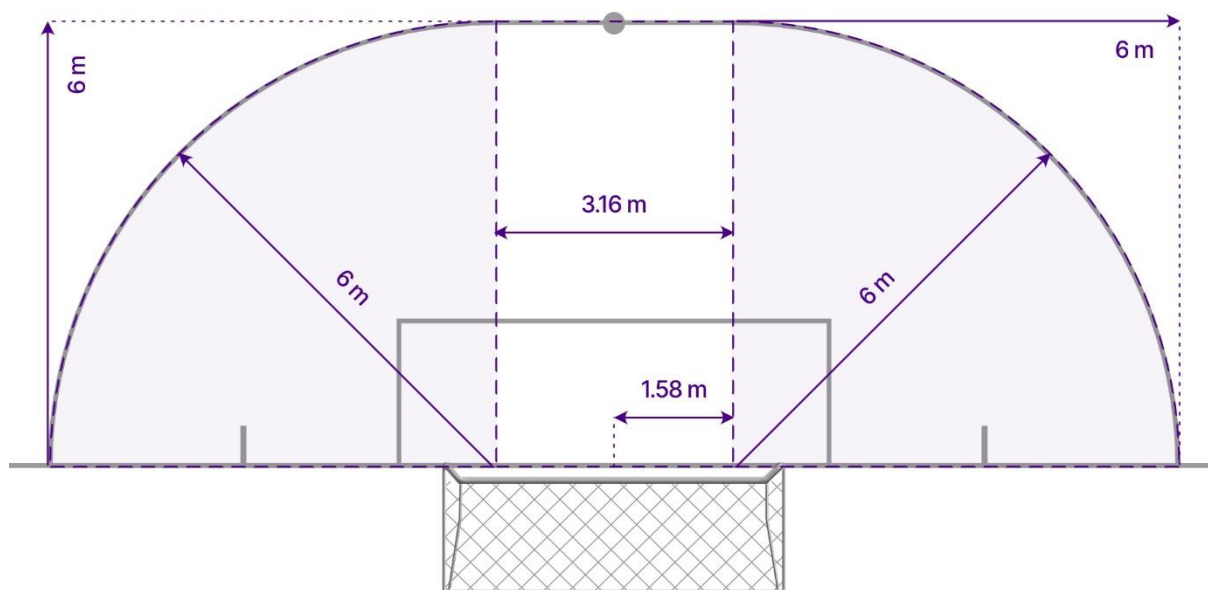


図 4 ペナルティーエリアは、2つの四分円とその間の長方形によって構成される

## ゴールキーパーエリア

それぞれのゴールポストの外側から両側のフェンスに向かって 1 mを測定する。この地点からゴールラインに垂直に、ハーフウェイラインに向かって、それぞれ 2 mのラインを 2本引く。その 2本の線を 5.82mの長さで、ゴールラインと平行になるように結ぶ。このエリアがゴールキーパーエリアである。

## ペナルティーマーク

両ゴールポストの中央から6mで、両ゴールポストから等距離の地点にペナルティーマークを描く。

## 第2ペナルティーマーク

両ゴールポストの中央から8mで、両ゴールポストから等距離の地点に第2ペナルティーマークを描く。

## ゴール裏のガイドエリア

両ゴールの中央から、フェンスの方向に2.91mを測定する。2mの2本のラインをピッチの外側でゴールラインに垂直に引く。これら2本のラインをゴールラインに平行な5.82mの線で結ぶ

このエリアをゴール裏のガイドエリアと呼ぶ。

このエリアは、ガイドの責務が正しく果たせるよう、障害物等を除くこと。

図5に正しい測定方法を示す。

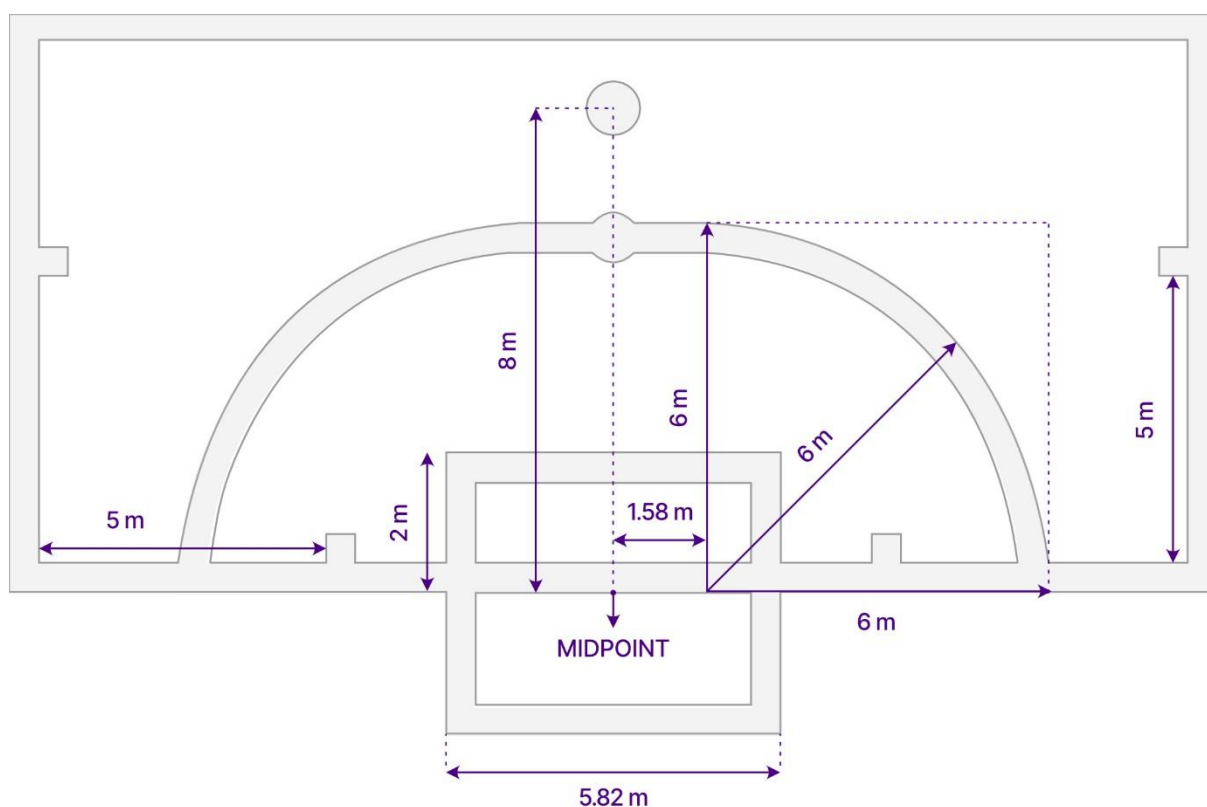


図5 ペナルティーエリア、ゴールキーパーエリア、ガイドエリアおよびその他のマーキング。境界線は、各距離がどこから測られるかを強調するために、太さは誇張されている。

## コーナーアーク

フェンスとゴールラインが交わる点をコーナーアークと呼ぶ。

## テクニカルエリア

ベンチは、オフィシャル席と同じ側に置く。各チームベンチは守備側エリアの近くに置く。各チームに1人のみがボールがインプレーの時、中盤エリアにいる競技者に指示を与えられる。

テクニカルエリアはピッチ面に描かれる。テクニカルエリアはフェンスと平行でフェンスの外側部分から1mの距離でチームベンチ方向に引かれた線で示される。チーム役員1名と通訳（必要な場合）のみがテクニカルエリアに入ることができる。その他のチーム役員および交代要員はテクニカルエリアの外にいないなければならない。テクニカルエリアからは、その都度ただ1人のみが戦術的指示を伝えることができる。

## 交代ゾーン

交代は各チームのベンチに最も近いコーナーアークから行われる。

## ゴール

ゴールの色は白とし、ゴールはそれぞれのゴールラインの中央に置く。

ゴールは、各コーナーから等距離に垂直に立てられた2本のポストと、その頂点を結ぶ水平なクロスバーからなる。

ポストの間隔は、3.66m（内測）で、クロスバーの下端からピッチ面までの高さは、2.14mである。図6にゴールを示す。

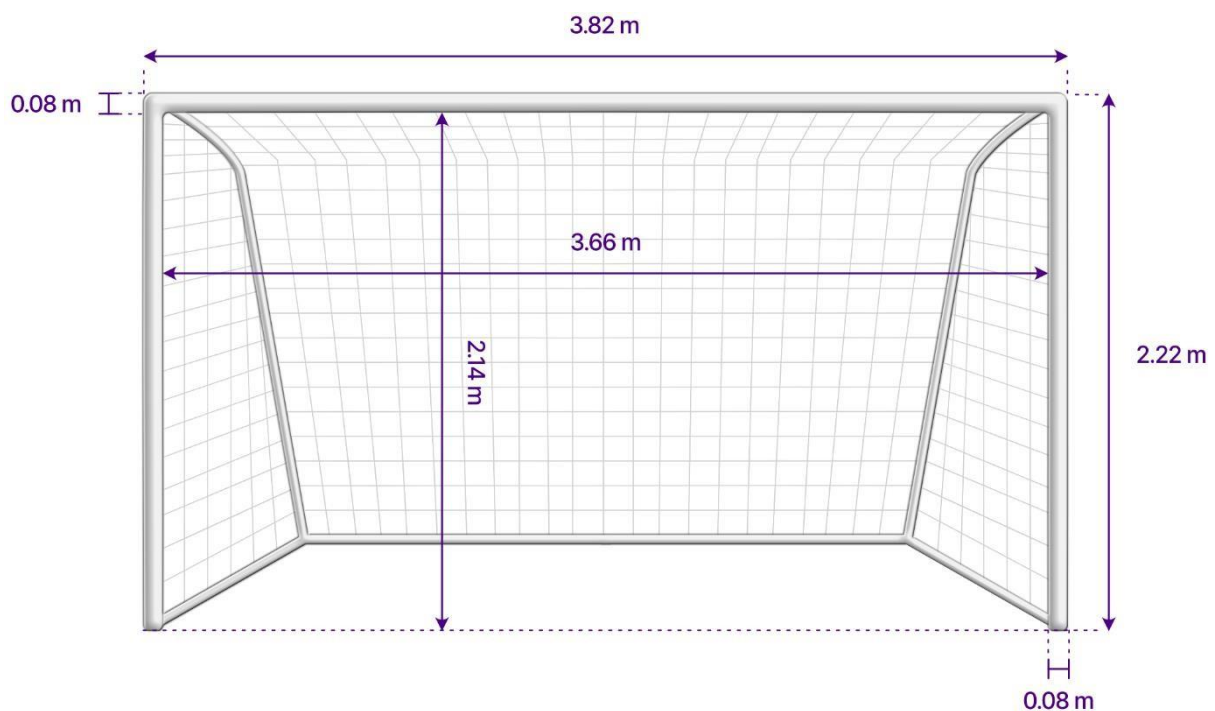


図6 ゴールの内側と外側の長さ

ゴールポストとクロスバーは、同じ幅と同じ厚さで8 cmとする。ネットは麻、ジュート、またはナイロンでできたもので、ゴールポストとクロスバーの後方に取り付けなければならない。ゴールの下部は、曲げられたバーあるいは適当な形状物で支持する。

ゴールの奥行きは、図 7 のとおり、ゴールポストの内側の端からピッチの外側に向かって、少なくとも上部において 80 cm、ピッチ面において 100 cmとする。

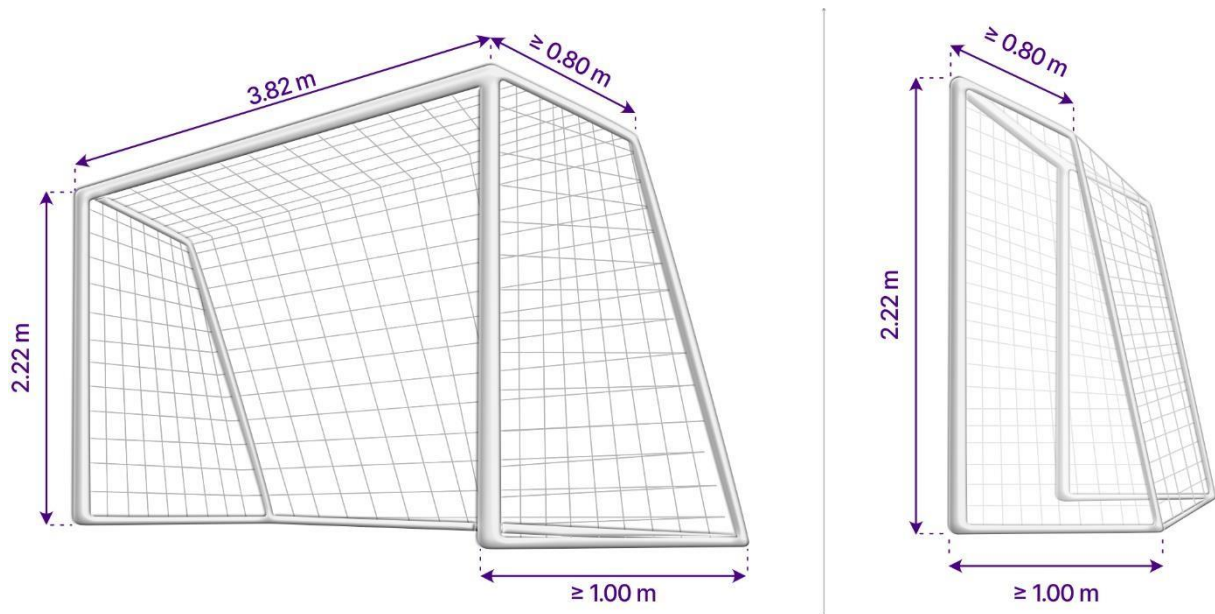


図 7 ゴールの奥行きと長さ

## 安全性

ゴールは、移動式のものでも良いが、試合中は、ピッチ面に対して確実に固定しなければならない。競技者の安全のため、ゴールラインといかなる障害物との最低限の距離は 2 mとする。それが不可能な場合、このエリア内のいかなる障害物も安全で競技者を保護するものであること。

## ピッチの表面

ピッチの表面は木または人工芝が望ましい。平坦かつ滑らかであり、摩擦のないものとする。(砂や水を張ったアストロターフは認められない。) コンクリートやアスファルトは、避けるべきである。

# 第2条 ボール

## 品質と規格

ボールは、次のものとする。

- 球形。
- 皮革、または、その他の適切な材質でできている。
- 外周は、60cm以上、62cm以下。
- 重さは、試合開始時に510g以上、540g以下。
- 空気圧は、海面の高さの気圧で0.4~0.6気圧（400~600g/cm<sup>2</sup>）
- 音源システムはボールの通常の軌道を歪めないように、ボール内部に備えられているものとする。常に競技者の安全を確保するために、ボールがピッチ上、もしくは空中で回転しているときに確実に音が出るものとする。

## 欠陥が生じたボールの交換

試合の途中でボールが破裂する、または欠陥が生じた場合、

- 試合は停止される。
- 試合は、ボールに欠陥が生じた場所で、交換したボールをドロップして再開される（ドロップボールのプロセス）。

試合中にボールの音が止まった場合、

- 試合は停止しない。
- ボールの音が鳴り始めるように、主審・第2審判はボールを軽く動かす。

ボールがインプレー中ではない場合（キックオフ、ゴールクリアランス、コーナーキック、フリーキック、ペナルティーキック、キックイン、または第2ペナルティーキック）に、ボールが破裂する、または欠陥が生じた場合、

- 試合はブラインドサッカー競技規則に規定される方法で再開される。

試合中、ボールは主審・第2審判の承認を得ずに交換できない。

## 決定

### 決定1

- IBSA主催競技会、またはIBSA所属組織の試合では、IBSA公式ボールを使用するものとする。

## 第3条 競技者の数

### 競技者

試合は、4人のフィールドプレーヤーと、1人のゴールキーパーの5人以下の競技者からなる2つのチームによって行われる。それ以外にガイド1人。

男子ではフィールドプレーヤーは全盲（B1カテゴリー）でなければならない。女子ではフィールドプレーヤーは全盲（B1）または弱視（B2またはB3カテゴリー）が認められる。いずれの場合もゴールキーパーは晴眼、または弱視（B2またはB3カテゴリー）が認められる。

チームは、フィールドプレーヤー10人、ゴールキーパー2人、ガイド1人、コーチ1人、スタッフ3人、医療スタッフ1人（必須）の最大18人で構成されるものとする。

各試合において、チームは、フィールドプレーヤー8人、ゴールキーパー2人、ガイド1人、コーチ1人、スタッフ3人、医療スタッフ1人（必須）の最大16人で構成されるものとする。

医療スタッフは、各国協会によって「IBSAフットボール医療スタッフ認定」フォームを完了することで認定されていなければならない。

コーチの通訳1人が認められる（チームが必要とすれば）。通訳は正式なチームメンバーとはしない。

### 交代の進め方

交代は、公式競技会やIBSAや各国協会規定のもとで行われるすべての試合で認められる。

交代要員は、最大4人のフィールドプレーヤーと1人のゴールキーパーまでとする。2人のゴールキーパーがともに負傷した場合は、大会ドクターの診断のもとチーム役員または弱視のフィールドプレーヤーがゴールキーパーになれる。各国代表チームの場合、ゴールキーパーと交代するチーム役員は、当該チームと同じ国籍でなければならない。

交代の人数に限度はない。

両チームには各ピリオドに以下に定める最大5回の交代の機会がある。

3回のチームの要求による交代+自チームのタイムアウト+相手チームのタイムアウト

チームの要求による交代の手続き

- プレーが停止したとき。
- 交代は拡声装置によってアナウンスされる。
- ピッチを出る競技者は、自分自身のチームの交代ゾーンから出る。
- ピッチに入る交代要員も、自分自身のチームの交代ゾーンから入る。ただし、ピッチを出る競技者が完全にゴールラインを越えて外に出て、主審・第2審判よりピッチに入る許可をもらうまで、ピッチに入ることができない。
- 両チームが同時に交代を行う場合、両チームとも1回の交代とカウントする。一度のプレーの停止中に複数の交代およびその要求がある場合も交代は1回とカウントする。
- 交代要員は、出場する、しないにかかわらず、主審・第2審判の権限、および管轄下にある。
- 交代は、交代要員がピッチ内に入った時に完了し、その瞬間から、交代要員は競技者となり、交代して退いた競技者は交代要員となる。

### タイムアウト中の交代の手続き

- 交代は拡声装置によってアナウンスされる。
- ピッチを出る競技者は、自分自身のチームの交代ゾーンから出る。
- ピッチに入る交代要員も、自分自身のチームの交代ゾーンから入る。ただし、ピッチを出る競技者が完全にゴールラインを越えて外に出て、主審・第2審判よりピッチに入る許可をもらうまで、ピッチに入ることができない。
- 交代は、交代要員がピッチ内に入った時に完了する。

### タイムアウト終了時に交代が完了していない場合

- チームが追加の交代の要求をできない場合、ピッチを出た競技者はピッチの外にとどまる。交代要員がピッチに入ることはできない。当該チームは1人以上少ない競技者で次のアウトオブプレーまでプレーを続ける。次にプレーが停止したとき、当該チームはピッチを出た競技者と同じ競技者を補充することができる。異なる競技者を補充することはできない。
- チームが交代の要求をできる場合、交代要員はピッチに入ることができ、その交代は3回の要求による交代にカウントされる。交代要員がピッチに入らない場合、当該チームは1人以上少ない競技者で次のアウトオブプレーまでプレーを続ける。次にプレーが停止したとき、当該チームはピッチを出た競技者と同じ競技者を補充することができ、この場合は3回の要求にはカウントされない。

レフェリータイムアウト中の交代は3回の要求による交代にカウントされる。

ハーフタイム中の交代に制限はなく、これらの交代は3回の要求による交代にカウントされない。

競技者が交代によって退くことを拒否した場合、プレーは続行される。

## 脳震盪による交代

TCSには要求による交代が可能な場合と、可能でない場合の2つのケースがある。

### 要求による交代が可能な場合

- TCS+通常の交代：3回の要求による交代にカウントされ、交代する競技者の数に制限はない。定められたTCSの時間が終了したとき、TCSにより退いた競技者は要求にカウントされなることなく交代した競技者に代わってピッチに戻ることができる。
- TCSのみ：TCSが時間内に成立すれば3回の要求による交代にカウントされない。定められたTCSの時間が終了したときに退いた競技者がTCSの手続きを経てピッチに戻る準備ができていない場合、3回の要求による交代にカウントされる。(3回の要求による交代が終わっている場合、代わって入った競技者はピッチを退かなければならず、当該チームは次の交代の機会(タイムアウト、ハーフタイムなど)まで1人少ない競技者でプレーを続ける。)

要求による交代ができない場合でもTCSによる交代はできるが、定められた時間が終了したなら、退いた競技者がTCSの手続きに従って、ピッチに戻れる、戻れないにかかわらず、代わって入った競技者はピッチを退かなければならない。

## TCS 中に起こりうる事象

停止とは試合の中断から再開までの期間であり、その間に交代の要求ができる。タイムアウトは停止と考えられる。TCS によって代わって入った競技者が定められた時間が終了したときにピッチから退いた場合、その競技者は次の停止の際に要求があるまでピッチに戻ることはできない。

TCS 中に交代の要求ができるのは以下 3 つの場合

- TCS が始まる時（負傷した競技者が退いたとき）
- 定められた診断のための時間中
- 定められた時間が終了した直後の停止

### （TCS 以外の）追加の交代の要求がない場合

- 退いた競技者がピッチに戻り、代わって入った競技者が退く：要求はカウントされない
- 代わって入った競技者がピッチにとどまりプレーを続ける：要求は 1 回カウント

### TCS の 10 分間が始まる時に追加の交代の要求があった場合

- 退いた競技者がピッチに戻り、代わって入った競技者が退く：要求は 1 回カウント
- 代わって入った競技者がピッチにとどまりプレーを続ける：要求は 1 回カウント

### TCS の 10 分間を終了したときに追加の交代の要求があった場合

- 退いた競技者がピッチに戻り、代わって入った競技者が退く：要求は 1 回カウント
- 代わって入った競技者がピッチにとどまりプレーを続ける：要求は 2 回カウント

### TCS の 10 分間の間に追加の交代の要求があった場合

- 退いた競技者がピッチに戻り、代わって入った競技者が退く：要求は 1 回カウント
- 代わって入った競技者がピッチにとどまりプレーを続ける：要求は 2 回カウント

上記以外の要求による交代は通常どおりカウントされる。それぞれのケースで要求による交代はカウントされる回数を表 1 に示す。

- INJ：脳震盪が疑われる競技者（退いた競技者）
- TCS：TCS により代わって入った競技者
- PLY：その他の競技者

Situation	TCS-period begins		During TCS-period		TCS-period finishes		Request counted
	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	
a	INJ	TCS	-	-	TCS	INJ	0
b	INJ	TCS	-	-	-	-	1
c	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	TCS	INJ	1
d	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	-	-	1
e	INJ	TCS	-	-	TCS + PLY	INJ + PLY	1
f	INJ	TCS	-	-	PLY	PLY	2
g	INJ	TCS	PLY	PLY	TCS	INJ	1
h	INJ	TCS	PLY	PLY	-	-	2

表 1 TCS において起こりうる状況

## 反則と罰則

ボールがインプレー中に交代要員がピッチ内に入った場合、

- プレーを停止する。
- 交代要員に警告を与え、イエローカードを示しピッチから離れるよう命じる。
- 試合を停止したときにボールのあった位置から、相手チームの間接フリーキックによりプレーを再開する。

## 決定

### 決定 1

ペナルティーキック、第2ペナルティーキックが与えられたとき、ゴールキーパーの交代は認められる。ペナルティーキック、第2ペナルティーキックが与えられたとき、フィールドプレーヤーの交代は認められ、交代でピッチに入った競技者はキッカーになれる。

### 決定 2

試合中、レッドカードにより退場を命じられた競技者は、以下のとおり交代することができる。

- 各ピリオド3回の要求による交代またはタイムアウト中の交代の手續に則り
- 第1ピリオド中に交代の機会がなく、競技規則がチームに競技者の補充を認める場合、その交代はハーフタイムに行うことができる。

### 決定 3

試合開始時には、4人の競技者（ゴールキーパー1人、フィールドプレーヤー3人）がいなければならない。

### 決定 4

退場や怪我によって、いずれかのチームの競技者の数が3人未満（ゴールキーパーを含む）になった場合、試合は放棄される。

### 決定 5

#### キャプテンの責務

試合を通して自チームの代表とし、主審・第2審判・第3審判や他の競技役員との対応に責任を負い、自チームの他の競技者が品行方正な行動とスポーツマンシップを維持するよう努める。他の競技者と区別できるよう、キャプテンは片方の腕に腕章を着用する。

キャプテンが会場を去る場合や退場になった場合を除いて、ピッチを出る際に必ずしもキャプテンを交代する必要はない。

### 決定 6

医師の診断を求めたフィールドプレーヤーは、診断後ピッチから退かななければならない。当該競技者は競技規則に則り交代要員と代わることができる。

フィールドプレーヤーがピッチを退かなくてよいのは、相手競技者が警告される、または退場を命じられるような体を用いた反則の結果として競技者が負傷し、負傷の程度の判断と治療がすばやく完了できるときにかぎる。

ゴールキーパーが医師の診断を求めた場合、当該ゴールキーパーはピッチから退く必要はない。

### 決定 7

ピッチに入る、または再び入る競技者は、常に試合が停止したときに、主審・第2審判の承認を得て適切な場所から入る。

### 決定 8

チームが与えられた交代を完了した後に、ゴールキーパーが退場を命じられた場合、フィールドプレイヤー 1 人をピッチから退かせ、交代要員のゴールキーパーを退場させられたゴールキーパーの代わりにピッチに入れる。チームは競技規則が補充を認めるときまで 1 人のゴールキーパーと 3 人のフィールドプレイヤーで試合を続ける。

### 決定 9

ゴールキーパーが負傷し既に与えられた交代を完了している場合、試合は以下のように続けられる。負傷したゴールキーパーは医師の診断により交代することができる。負傷したゴールキーパーは、ハーフタイムまで交代してピッチに戻ることはできない。その負傷が第2ピリオドに起きた場合、その負傷したゴールキーパーは次の試合まで出場することはできない。

### 決定 10

1 人以上の競技者が意図的にピッチから出たために 1 チームの競技者が 3 人未満（ゴールキーパーを含む）となった場合、主審・第2審判は、プレーを停止する必要がなく、アドバンテージを適用することができる。ただし、ボールがアウトオブプレーになった後に 1 チームの競技者が 3 人未満である場合、試合を再開してはならない。

### 決定 11

「IBSA ブラインドサッカーの脳震盪による一時的な交代ルール (TCS)」は、IBSA によってすべての公式ブラインドサッカー競技会に適用される。

## 第4条 競技者の用具

### 安全

競技者は、自分自身、または他の競技者に危険な用具を用いる、あるいは装身具類を含むその他のものを身につけてはならない。

### 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る。

- ジャージまたはシャツ。
- ショーツ：保温性アンダーショーツを着用する場合、その色はショーツの主たる色と同じでなければならない。
- ソックス。
- すね当て。
- 靴：キャンバス、または柔らかい皮革製で、靴底がゴム、または類似の材質のトレーニングシューズ、または体育館用シューズのタイプのみが許される。靴は、必ず着用しなければならない。いかなるスパイクシューズも使用は認められない。

### フィールドプレーヤーの用具

上記の基本的な用具に加え、フィールドプレーヤーは下記の用具を装着する。

- 両目にアイパッチ。
- 緩衝性の素材でできた、前部と頭頂部に詰めもののあるアイシェード。これは、IBSA 技術委員により監視される。IBSA 公認大会および2つ以上の IBSA 各国協会による公式試合においては、使用するアイシェードは IBSA Football Sport Committee で承認された公式のマスクでなければならない。
- 保護用のヘッドギア（義務ではない）。

### ジャージまたはシャツ

- シャツには、同じチームの競技者に異なる背番号が付けられなければならない。
- 背番号の色は、シャツの色と明らかに区別がつくものとする。
- 背番号は1から99でなければならない。

### すね当て

- ソックスによって完全に覆われている。
- ゴム、プラスチック、または同質の適切な材質でできている。
- それ相応に保護することができる。

### ゴールキーパー

- ゴールキーパーは、長いトラウザーズを穿くことができる。
- それぞれのゴールキーパーは、他の競技者、および主審・第2審判と容易に区別がつく色の服装を着用しなければならない。

## 反則と罰則

本条に関する反則があった場合、

- プレーは停止される必要はない。
- 用具が正しくない競技者は、既に正されている場合を除き、主審・第2審判にピッチから離れて用具を正すように指示される。
- 用具を正すためにピッチを離れるように求められた競技者は、主審・第2審判の承認なくピッチに復帰してはならない。
- 主審・第2審判は、競技者のピッチへの復帰を認める前に、用具が正されたことを点検する。
- 競技者は、ボールがアウトオブプレー中のときのみピッチに戻ることができる。

## 決定

### 決定 1

保護用のアイシェードが、競技者の安全を脅かすと主審・第2審判が判断した場合、それらの装着は許可されない。

### 決定 2

保護用のヘッドギアを頭部外傷の予防のために使用することができる。インプレー中に、競技者のヘッドギアが外れた場合は、試合を停止すべきではない。アウトオブプレー中に、すぐに主審・第2審判はヘッドギアを着けさせるために競技者に渡すべきである。

## 第5条 主審

### 主審の権限

それぞれの試合は、ピッチの設置された施設に入ったその時からその場所を離れるまで、任命された試合に関してブラインドサッカー競技規則を施行する一切の権限を持つ、主審によってコントロールされる。

### 職権と任務

主審は、

- ブラインドサッカー競技規則を施行する。
- 反則をされたチームがアドバンテージによって利益を受けそうなときは、プレーを続けさせる。しかし、予期したアドバンテージがその時に実現しなかった場合は、そのもととなった反則を罰する。
- 試合の記録を取り、関係機関に審判報告書を提出する。報告書には、試合前、試合中、または試合後の、競技者、ガイド、あるいはチーム役員に対する懲戒処置やその他の出来事に関する情報が含まれる。
- タイムキーパーがいない場合、その任務を担う。
- ブラインドサッカー競技規則のあらゆる反則に対して、または外部からの何らかの妨害があった場合、試合を停止し、一時的に中断し、または中止する。
- 警告や退場となる反則を行った競技者、ガイド、またはチーム役員に懲戒措置をとる。
- 認められていない者がピッチに入らないようにする。
- 競技者が重傷を負った場合、試合を停止し、確実に負傷者をピッチから退出させる。
- 競技者の負傷が軽く、他の競技者が負傷者を踏みつける危険性がない場合、ボールがアウトオブプレーになるまでプレーを続けさせる。
- 使用するすべてのボールを確実に第2条の要件に適合させる。
- 停止された試合を再開する。
- 拡声設備を利用して、ピッチ周辺の静寂が保たれるようにする。
- 言葉やシグナルで、タイムキーパーの机に向かって、試合中に起こった状況を確実に知らせる。
- 試合開始前、交代の際、タイムアウトの後、第2ピリオドが始まる時、あるいは主審・第2審判が必要と見なしたときに、競技者の用具を点検する。
- 試合中のいかなる状況でも、アイシェード、ヘッドギア、アイパッチが正しく装着されているか点検する。
- ガイドエリアに関する規則を遵守させる。
  1. 守備エリア（ゴールキーパー）
  2. 中盤エリア（コーチ）
  3. 攻撃エリア（ガイド）

### 主審の決定

プレーに関連する主審の決定は、最終である。

## 決定

### 決定 1

主審と第2審判の両者が反則に対して同時に笛を吹き、どちらのチームを罰するかに不一致があった場合、主審の判定が優先される。

### 決定 2

主審のみが競技者にカードを提示できる。主審と第2審判は警告、退場の記録をとる。

# 第6条 副審

## 第2審判

### 任務

第2審判も笛を持ち、主審とは反対側のサイドのピッチで任務を行う。

第2審判は、主審がブラインドサッカー競技規則に従って試合をコントロールすることを援助する。

タイムキーパーが不在の場合、退場者が出た後の2分間を計測する。

タイムキーパーが不在の場合、タイムアウトの時間を計測する。

第2審判による不法な妨害、または不当な行為があった場合、主審はその第2審判を解任し、代替を補充し、IBSA 競技会規則の様式により期限内に関係機関に報告書を提出する。

## 決定

### 決定 1

国際試合においては、必ず第2審判を置かなければならない。

## 第3審判

第3審判は、

- 主審、または第2審判のいずれかが試合の審判の続行ができなくなった場合は、第2審判と交代する。
- 交代が試合中に行われた場合の支援を担当する。
- 交代要員がピッチに入る前に、その用具を点検する権限を持つ。用具がブラインドサッカー競技規則に従っていない場合、交代は認められない。
- チームベンチにいる、いかなる者の不適切な行動を、主審、または第2審判に知らせる権限を持つ。
- 警告の記録をとる。

# 第7条 タイムキーパー、スコアラー、アナウンサー

## 任務

タイムキーパー1人とスコアラー1人はIBSAにより任命される。LOCは英語を使えるアナウンサー1人を用意しなければならない。これらの者はチームベンチと同じサイドのピッチ外で、ハーフウェーラインのところに座る。

## タイムキーパー

タイムキーパーは、正確な時計（ストップウォッチ）、およびファウルの累積を表示するために必要な機器を用いる。試合を行うピッチがあるところの協会、またはホストチームがこれらの機器を用意する。

次により、第8条の規定に基づく試合時間を確保する。

- キックオフの後に時計（ストップウォッチ）をスタートする。
- 主審・第2審判が以下の決定をした際に時計（ストップウォッチ）を止める。
  - フリーキック
  - キックイン
  - ゴールクリアランス
  - コーナーキック
  - レフェリータイムアウト
  - チームのタイムアウト
  - 負傷した競技者の処置
  - 競技者の交代
  - ペナルティーキック、第2ペナルティーキック
  - 得点

タイムキーパーは主審・第2審判がプレーを再開するために笛を吹くかボールをドロップした直後に、時計（ストップウォッチ）を再スタートする。

試合は常にボールがインプレー中に終了する。

- 1分間のタイムアウトを計測する。
- 2分間の退場時間を計測する。
- 各ピリオドの終了を、音で合図する。主審・第2審判が終了の合図の笛を吹かない場合でも、音による合図があったとき、各ピリオドは終了する。

ピリオドの終了間際で5つ目以降の累積ファウルに与えられる直接フリーキックまたはペナルティーキックが与えられた場合、キックが完了したときに、ピリオドは終了する。ボールがインプレーになった後、次のことが起きたときにキックは完了する。

- ボールの動きが止まった、またはアウトオブプレーになった。
- ボールが、守備側ゴールキーパーを除く、いずれかの競技者（キッカー本人も含む）によってプレーされた。
- キッカーまたはキッカーのチームの競技者に反則があり、主審・第2審判がプレーを停止した。

タイムキーパーの音による合図によってピリオドの終了が示された後であっても、上記の状況においてのみ、ブラインドサッカー競技規則の規定に基づきボールがゴールに入ったときに限り得点が認められる。これ以外のケースで、ピリオドは延長されない。

## スコアラー

- 各チームのタイムアウトを記録し、それに従って主審・第2審判と両チームに伝える。また、どちらかのチームのコーチからタイムアウトの要求があったとき、その許可を記録する。(第8条)。
- 各ピリオドそれぞれにおいて、主審・第2審判から合図された各チームの累積ファウルの最初の4つを記録する。さらに、一方のチームが4つ目の累積ファウルを行ったときに、タイムキーパーの机の上に表示板を置いて示す。
- 得点者の番号を記録する。
- 警告、退場を命じられた競技者、ガイド、チーム役員の名前と番号を記録する。

## 拡声装置を用いたアナウンサー

- 拡声装置はタイムキーパーの机の上に設置される。
- 試合が停止したことを示し、試合中のすべての出来事（反則、交代、タイムアウト、その他の試合中の出来事、タイムアウトやハーフタイム中の交代を含む）を知らせるために常に用いる。アナウンサーはそれらの出来事を伝えるために、拡声装置を使用しなければならない。
- マッチオフィシャルの指示のもと、観衆に静寂を保たせるために拡声装置を使用する。

タイムキーパー、スコアラー、アナウンサーによる不法な妨害があった場合、主審はそれらの者を解任し、代替を補充し、IBSA 競技会規則の様式により期限内に関係機関に報告書を提出する。

## 決定

### 決定 1

国際試合においては、タイムキーパー、スコアラー、拡声装置を置かなければならない。

# 第 8 条 試合時間

## プレーのピリオド

試合は、20 分間の同じ長さからなる 2 つのピリオドで行われる。

計測は、その任務について第 7 条に規定しているタイムキーパーが行う。

当該ピリオドはペナルティーキック、第 2 ペナルティーキックが終了するまで延長される。

## タイムアウト

チームは、各ピリオドそれぞれ 1 回、1 分間のタイムアウトをとることができる。タイムアウトには、次の条件が適用される。

- 両チームのコーチは、タイムキーパーに対し 1 分間のタイムアウトを要求できる。
- 1 分間のタイムアウトはいつでも要求できるが、タイムアウトを要求するチームがボールを保持しているときに限り許可される。
- タイムキーパーは、タイムアウトを、ボールがアウトオブプレーのときに主審・第 2 審判が用いるものと異なった音色の笛やその他の音で合図する。
- タイムアウト中、競技者はピッチ内にいなければならない。チーム役員からの指示を受けたい場合、チームベンチ前のフェンス際でのみ指示を受けられる。指示を与えるチーム役員は、ピッチ内に入ってはならない（ガイドは例外で、タイムアウトの際にピッチ内に入ることができる）。
- チームが試合の第 1 ピリオドにタイムアウトを要求しなくても、第 2 ピリオドに要求できるタイムアウトは 1 回のみである。

## ハーフタイムのインターバル

ハーフタイムのインターバルは、10 分を超えてはならない。

## 決定

### 決定 1

タイムキーパーが置かれていない場合、コーチは主審にタイムアウトを要求することができる。

### 決定 2

試合の各ピリオドの開始が一方、もしくは両方のチームの責任で遅れた場合、それぞれのチームのコーチは警告される。

# 第9条 プレーの開始および再開

## 試合前

コイントスに勝ったチームが、第1ピリオドにどちらのゴールを攻めるのか、またはキックオフを行うのかを決める。この結果により、相手チームがキックオフを行うのか、または第1ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを決める。第1ピリオドにどちらのゴールを攻めるのかを決めたチームは、第2ピリオド開始のキックオフを行う。

第2ピリオドには、両チームはエンドを替え、反対のゴールを攻める。

交代要員とチーム役員は守備側のハーフをチームベンチとして使用する。

## キックオフ

キックオフは、プレーを開始、または再開する方法のひとつである。

- 試合開始時
- 得点の後
- 試合の第2ピリオド開始時
- キックオフから相手競技者のゴールに直接得点することができる。ボールがキッカー側のゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。

## 進め方

- すべての競技者は、ピッチの自分自身のハーフ内にいなければならない。
- キックオフをするチームの相手競技者は、ボールがインプレーになるまで5m以上ボールから離れる。
- ボールは、センターマーク上に静止していなければならない。
- 主審が合図をする。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。
- キッカーは、他の競技者がボールに触れるまではボールに再び触れることはできない。

一方のチームが得点をしたのち、他方のチームがキックオフを行う。

## 反則と罰則

他の競技者がボールに触れる前にキッカーがボールに再び触れた場合、

- 反則の起きた時にボールのあった位置から行われる間接フリーキックが、相手チームに与えられる（第13条：フリーキックの位置を参照）。

キックオフの進め方に関してその他の反則があった場合、キックオフを再び行う。

## ドロップボール

ボールがインプレー中に、必要に応じて一時的にプレーを停止した場合、ドロップボールは試合を再開する方法のひとつである。

### 進め方

- プレーが停止されたときにゴールキーパーがボールを保持していた場合、ボールはゴールキーパーエリア内で守備側チームのゴールキーパーにドロップされる。
- その他すべての場合、主審・第2審判は競技者が最後にボールをプレーした、または外的要因もしくは審判が最後にボールに触れた位置で、最後にボールを明確に保持していたチームの競技者1人にボールをドロップする。最後のプレーまたは接触がペナルティーエリア内であった場合、ボールはペナルティーエリアの外側でフェンスから最も近い場所でドロップされる。
- いずれのチームも明確にボールを保持していないときにプレーが停止された場合、フェンスから最も近い場所で、両チーム1人ずつによるドロップボールが行われる。
- 他のすべての競技者はボールがインプレーになるまでボールから6m以上離れていなければならない。
- ボールがピッチ面に触れたときにインプレーとなる。

### 反則と罰則

次の場合、ボールを再びドロップする。

- ボールがピッチ面に触れる前に競技者がボールに触れる。
- ボールがピッチ面に触れたのちに、競技者が触れることなくピッチの外に出る。

ドロップされたボールがけられて直接ゴールに入った場合、

- プレーした競技者のゴールに入った場合、コーナーキックが与えられる。
- 相手競技者のゴールに入った場合、ゴールクリアランスが与えられる。

### 靴ひも

主審・第2審判は以下の場合、競技者が靴ひもを結ぶために試合の再開を遅らせることができる。

- コーナーキック、フリーキック、キックオフ、キックイン、交代またはドロップボールのためにプレーが停止している。
- 靴ひもを結ぶ必要がある競技者のチームのゴールクリアランス。

インプレー中、主審・第2審判は競技者が靴ひもを結ぶために試合を停止してはならない。

Aチームのゴールクリアランスのとき、主審・第2審判はBチームの競技者が靴ひもを結ぶために試合を停止してはならない。

# 第 10 条 ボールインプレーおよびアウトオブプレー

## ボールアウトオブプレー

ボールは、次のときにアウトオブプレーとなる。

- ピッチ面、または空中にかかわらず、ボールがゴールラインを完全に越えた、またはフェンスを空中で完全に越えた。
- 主審・第 2 審判がプレーを停止した。
- ボールが天井に当たる。

## ボールインプレー

これ以外、ボールは、次の場合も含めて常にインプレーである。

- ボールがゴールポスト、またはクロスバーからはね返ってピッチ内にある。
- ボールがフェンスにはね返り、ピッチ内にとどまる。

## 決定

### 決定 1

屋内のピッチで試合が行われているときにボールが天井に当たった場合、最後にボールに触れたチームの相手チームに与えられるキックインにより試合を再開する。

キックインは、ボールが当たった天井下の場所に最も近いタッチライン上から行う。

# 第 11 条 得点の方法

## 得点

ゴールキーパーを含む攻撃側の競技者が手や腕を用いて、ボールを投げ、運び、または意図的に押し進めた場合を除き、ゴールポストの間とクロスバーの下でボールの全体がゴールラインを越えた（図 8 参照）とき、その前にゴールにボールを入れたチームがブラインドサッカー競技規則の反則を行っていないならば、1 得点となる。

## 勝利チーム

試合中により多くの得点をあげたチームを勝ちとする。両チームが同点、または共に無得点の場合、試合は引き分けである。

## 得点とはならない（ボールが審判に触れた場合）

ボールが主審または第 2 審判に触れ、直接ゴールに入った場合、得点は認められず、プレーはドロップボールにより再開される。

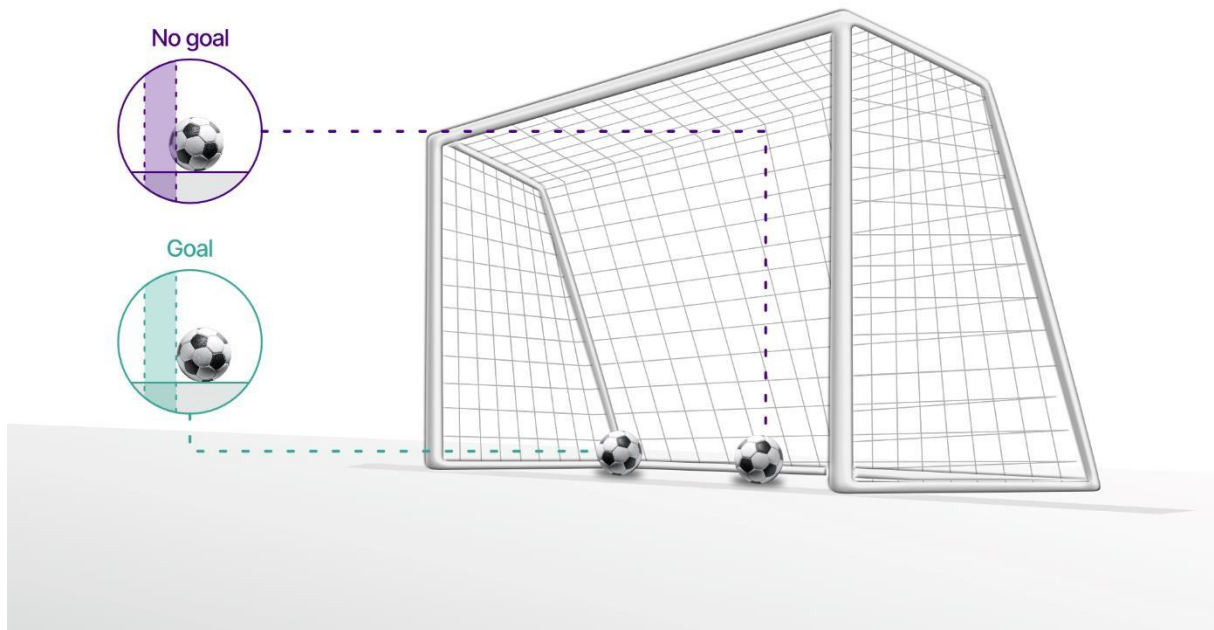


図 8 ゴールラインを越えたボールのゴールとノーゴールの違い。

## 第 12 条 ファウルと不正行為

ファウルと不正行為は次のように罰せられる。

### 累積ファウル

競技者が次の 8 項目の反則を不用意に、無謀に、または過剰な力で行ったと主審・第 2 審判が判断した場合、直接フリーキックが相手チームに与えられる。

- 相手競技者をける、またはけろうとする。
- 相手競技者をつまずかせる。
- 相手競技者に飛びかかる。
- 相手競技者にチャージする。
- 相手競技者を打つ、または打とうとする。
- 相手競技者を押す。
- 相手競技者にタックルする。
- 頭を下げてボールをプレーする、タックルする、またはボールを探す。

次の 5 項目の反則を行った場合も、直接フリーキックが相手チームに与えられる。

- ボールを探したり、タックルしたりするときに、ボール保持者が相手競技者を避けるため方向を変えられるように、「ホイ」、「ゴー」、もしくはそれに類する言葉を明確に、聞き取れるように言わない。
- ボールを意図的に手、または腕で扱う（ゴールキーパーが自分のゴールキーパーエリア内にあるボールを扱う場合を除く）。
- 相手競技者を押さえる。
- 相手競技者につばを吐く。
- 相手競技者がボールをプレーしている、または、プレーしようとしているときに、ボールをプレーしようとして相手競技者の間ですべる（スライディングタックル）。ただし、不用意に、無謀に、または過剰な力で行わない限り、ゴールキーパーが自分のゴールキーパーエリア内で行うものは除く。

直接フリーキックは、反則の起きた場所から行う（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

### ペナルティーキック

ボールがインプレー中に、競技者が自分のペナルティーエリア内で上記の項目の反則を行った場合、ボールの位置に関係なく、ペナルティーキックが相手チームに与えられる。

ゴールキーパーがゴールキーパーエリアの外でプレーした場合、もしくはプレーに関与した場合、ペナルティーキックが与えられる。

### 累積されないファウル

#### ゴールキーパー

ゴールキーパーが次の 3 項目の反則を行った場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

- ボールを放した後、ボールがハーフウェーラインを越える前に、もしくは、相手競技者がプレー、または触れていないにもかかわらず、味方競技者からボールを受ける。
- 味方競技者によって意図的にゴールキーパーにキックされたボールを直接、手で触れる、もしくは、コントロールする。
- 味方競技者がキックインしたボールを直接、手で触れる、もしくは、コントロールする。

## 競技者

競技者が次の項目の反則を行ったと主審・第2審判が判断した場合も、反則の起きた場所から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる。

- 危険な方法でプレーする。
- ゴールキーパーがボールを手から放すのを妨げる。
- プレー中、またはボールをプレーしようとしている時、相手競技者より有利になるようフェンスを両手でつかむ。
- 相手競技者の進行を妨げる（オブストラクション）。
- フェンス際で相手競技者に対して、味方競技者とともに積極的にブロックする（サンドイッチ）。
- 相手競技者に触れることなく、相手競技者より有利になるようピッチ面に横たわってボールをプレーする。
- 相手競技者の方向感覚を失わせる、惑わすような言葉や音を発する。
- 試合中に故意に沈黙を破る。
- ボールがインプレー中に主審・第2審判の許可なしに、光覚を利用するために、アイシェードやアイパッチを意図的に触る。
- ボールを保持してから、40秒間、明らかに攻撃しない。
- 第12条において、これまでに規定されていないもので、競技者を警告する、または退場を命じるためにプレーを停止することになる反則を行う。

間接フリーキックは、反則の起きた場所から行う（第13条：フリーキックの位置を参照）。

ゴールキーパーがゴールクリアランス、または、ボールがインプレー中に、ボールを投げるか、けった後、自分自身のハーフ内のピッチ面またはフェンスにボールが触れるか、弾むか、ぶつからないときは

- 相手チームにハーフウェーライン上の任意の場所から行われる間接フリーキックが与えられる。

ボールがインプレー中に、ゴールキーパーがボールを手、もしくは、足で4秒を超えてコントロールした場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる（13条：フリーキックの位置を参照）。

ボールがインプレー中に、競技者がボールを足で4秒を超えて静止させた場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

## 懲戒の罰則

### 警告となる反則

競技者は、次の8項目の反則を行った場合、イエローカードを示され、警告される。

- 反スポーツ的行為。
- 言葉、または行動による異議。
- 繰り返しブラインドサッカー競技規則に反する。
- プレーの再開を遅らせる。
- コーナーキック、キックイン、フリーキック、ドロップボールまたはゴールクリアランスでプレーが再開されるとき、規定の距離を守らない。
- 主審・第2審判の承認を得ずピッチに入る、復帰する、または交代の進め方に反する。
- 主審・第2審判の承認を得ず意図的にピッチから離れる。
- 有利になるよう意図的に用具に触れる。

## 退場となる反則

競技者は、次の項目の反則を行った場合、レッドカードが示され、退場を命じられる。

- 著しく不正なファウルプレー。
- 乱暴な行為。
- 相手競技者、またはその他の者につばを吐く。
- 意図的にボールを手、または腕で扱い、相手チームの得点、または決定的な得点機会を阻止する（自分のゴールキーパーエリア内でゴールキーパーが行ったものには適用しない）。
- フリーキック、またはペナルティーキックとなる反則で、ゴールに向かっていて相手競技者の決定的な得点の機会を阻止する。
- 攻撃的な、侮蔑的な、または下品な発言をする。
- 同じ試合の中で二つ目の警告を受ける。

## チーム役員、ガイド、ゴールキーパー、交代要員による反則

ボールがインプレー中にチーム役員、ガイド、ゴールキーパー、交代要員は以下のことをしてはならない。

- コーチやゴールキーパー、ガイドに与えられたガイドエリアを遵守しない。
- 言葉や行動で異議を示す。
- 静粛さを保てない。
- 無責任に振る舞う。

上記の反則を行いプレーを停止した場合、主審・第2審判は反則が起きたときボールのあった位置（第13条：フリーキックの位置を参照）からの間接フリーキックを相手チームに与え、反則を行った者に懲戒の罰則を与えることもできる。

コーチまたはガイドが意図的に味方競技者に触れてプレーに干渉した場合、主審・第2審判は相手チームに間接フリーキックを与え、当該コーチまたはガイドにイエローカードを示す。

コーチまたはガイドが意図的に相手競技者に触れてプレーに干渉した場合、主審・第2審判は相手チームに間接フリーキックを与え、当該コーチまたはガイドにレッドカードを示す。

## 決定

### 決定1

退場を命じられた競技者は、引き続いてその試合に復帰することはできないし、チームベンチに着席することも許されない。交代要員は退場になった競技者に代わることができ、退場後2分間が完全に経過し、ボールがアウトオブプレーのときに、第3審判の許可を得てピッチに入ることができる。ただし、2分間経過する前に得点があった場合はこの限りでなく、その場合は次の条件が適用される。

- 競技者が5人対4人のとき、人数の多いチームが得点した場合、4人のチームは5人目の競技者を補充できる。
- 両チームがともに4人の競技者でプレーしているときに得点のあった場合は、両チームとも同数の競技者のままとする。
- 5人対3人、または4人対3人の競技者でプレーしているとき、人数の多いチームが得点をした場合、3人のチームは1人だけ競技者を補充できる。
- 両チームがともに3人の競技者でプレーしているときに得点のあった場合は、両チームとも同じ数の競技者のままとする。
- 人数の少ないチームが得点した場合には、そのままの人数で試合を続ける。

# 第13条 フリーキック

## フリーキックの種類

フリーキックは、直接と間接のいずれかである。

直接、間接フリーキックのいずれの場合も、キックが行われるときボールは静止しており、キッカーは、他の競技者がボールに触れるまで再びボールに触れることはできない。

2人以上の守備側チームの競技者が「壁」を作ったとき、すべての攻撃側チームの競技者はボールがインプレーになるまで「壁」から1m以上離れていなければならない。

## 直接フリーキック

直接フリーキックが行われ、ボールが相手競技者のゴールに直接入った場合、得点となる。

直接フリーキックが行われ、キッカー自身のゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。

## 間接フリーキック

ゴールに入る前に他の競技者がボールに触れた場合のみ得点となる。

## フリーキックの位置

### ペナルティーエリア外のフリーキック

- すべての相手競技者は、ボールがインプレーになるまで5m以上ボールから離れなければならない。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。
- フリーキックは、反則の起きた場所、または反則が起きたときにボールのあった場所（反則の種類による）、もしくは、第2ペナルティーマークから行われる。

### ペナルティーエリア内で守備側チームに与えられた直接、または間接フリーキック

- すべての相手競技者は、ボールがインプレーになるまで5m以上ボールから離れなければならない。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。
- ペナルティーエリア内で与えられたフリーキックは、ゴールキーパーエリアの外で、そのエリア内の任意の地点から行うことができる。

### 攻撃側チームの間接フリーキック

- すべての相手競技者は、ボールがインプレーになるまで、ボールから5m以上離れなければならない。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。
- ペナルティーエリア内で与えられた間接フリーキックは、反則の起きたところから最も近く、フェンスに平行な仮想ラインに沿ったペナルティーエリアライン上の地点で行われなければならない（図9参照）。

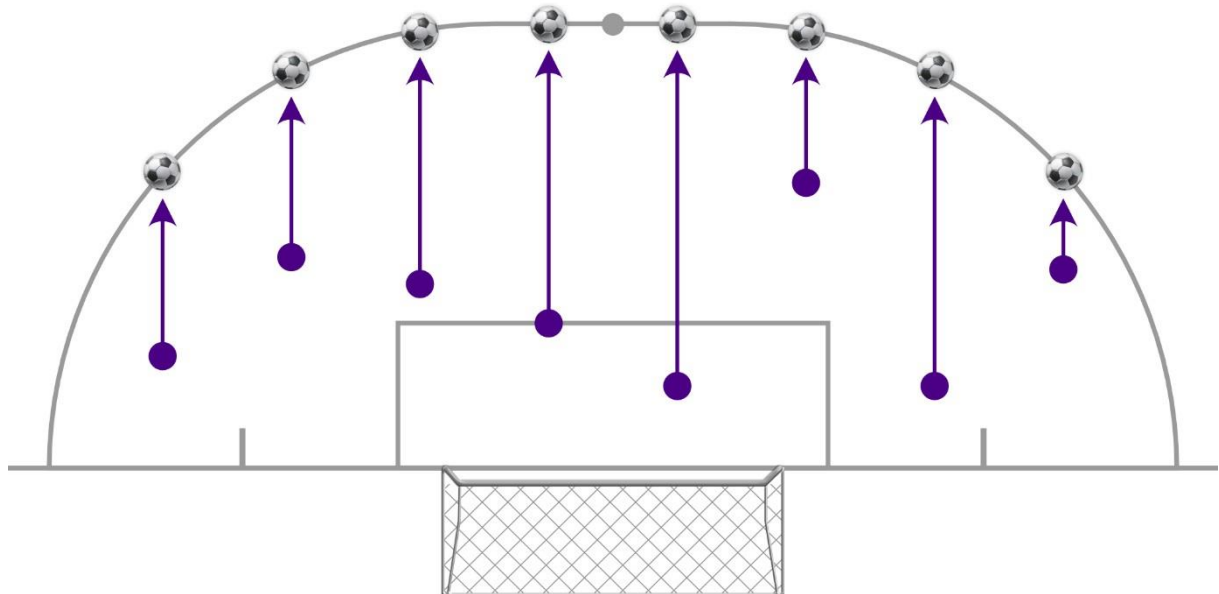


図9 ペナルティーエリア内で与えられる間接フリーキック。

## 反則と罰則

フリーキックを行うとき、相手競技者が規定の距離よりボールの近くにいた場合、

- キックは、再び行われる。

ボールがインプレーとなって、他の競技者に触れる前に、キッカーが再びボールに触れた場合、

- 反則の起きた場所から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる。

フリーキックを行うチームが4秒を超えて時間を費やした場合、

- 主審・第2審判は相手チームに、間接フリーキックを与える。

## シグナル

間接フリーキック

- 主審・第2審判は、一方の腕を頭上に上げて、間接フリーキックであることを示す。主審・第2審判は、キックが行われ、そのボールが他の競技者に触れるか、またはアウトオブプレーになるまで、そのまま腕を上げ続ける。

## 決定

### 決定1

フリーキックの際、攻撃側競技者はボールがインプレーになるまで守備側のゴールキーパーエリアの中にはならない。

# 第14条 累積ファウル

## 累積ファウル

- 累積ファウルは、第12条に規定される直接フリーキックで罰せられるものである。
- 各チームが行った各ピリオドの累積ファウルは、それぞれ最初の4つまで試合記録シートに記録する。

## フリーキックの位置

### 各チーム、各ピリオド最初の4つまでの累積ファウル

- 守備側チームの競技者は、フリーキックに対して壁を作ることができる。
- 守備側チームの競技者は、ボールから5m以上離れる。
- このフリーキックから直接、相手競技者のゴールに得点することができる。

### 5つ目以降の累積ファウルの進め方（第2ペナルティーキック）

各ピリオド、それぞれ各チームの累積ファウルが5つ目以降を記録してからは、以下のように第2ペナルティーキックが行われる。

- 守備側チームの競技者は、フリーキックに対して壁を作れない。
- キックを行う競技者は、確実に特定されなければならない。
- キックを行う競技者は、他の競技者にボールをパスすることなく、得点を狙ってキックする。
- その他の全ての競技者は、ピッチの中の、ボールと同じレベルでゴールラインと平行に引かれた仮想ラインの後方において、ボールから5m離れなければならない。これらの競技者は、キックをする競技者を妨げてはならない。全ての競技者はボールに触れるかプレーされるまで、この仮想ラインを越えてはならない。
- フリーキックが行われたのち、ゴールキーパーがボールに触れるか、ゴールポストかクロスバーからはね返る、またはピッチの外へ出た後でなければ、競技者はボールに触れることができない。
- フリーキックが、8mのペナルティーマークまたは、ゴールラインから7mから8mの距離で行われる場合、ゴールキーパーは、自分のゴールキーパーエリア内において、ボールから少なくとも5m以上離れなければならない。フリーキックが、6mのペナルティーマークまたは、ゴールラインから6mから7mの距離で行われる場合、ゴールキーパーは、ゴールライン上にいなければならない。
- 競技者が相手チームのハーフ内、または味方ハーフ内のハーフウェーラインとゴールラインから8mの第2ペナルティーマークを通る仮想ラインで囲まれた地域で、それぞれのチームの各ピリオド5つ目のファウルやそれ以降の累積ファウルを行った場合、フリーキックは第2ペナルティーマークから行われる。
- 競技者が、ピッチの味方ハーフ内の8mの仮想ラインと6mのペナルティーマークの間で、それぞれのチームの各ピリオド5つ目のファウルやそれ以降の累積ファウルを行った場合、フリーキックを与えられたチームはキックを第2ペナルティーマークから行うか、反則の起きた場所から行うかを選択する。
- キッカーは、他の競技者がボールに触れるまで再びボールに触れることはできない。
- キックは4秒以内に行われなければならない。

各ピリオドの終了時に5つ目以降の累積ファウルからのフリーキックのために時間を追加する。

## 反則と罰則

守備側チームの競技者、交代要員、ガイド、チーム役員が本条に反した場合、

- ボールがゴールに入らなかった場合、キックは再び行われる。
- ボールがゴールに入った場合、キックは再び行われない。

キックを行う競技者、もしくは、その味方の交代要員、ガイド、チーム役員が本条に反した場合、

- ボールがゴールに入った場合、キックは再び行われる。
- ボールがゴールに入らなかった場合、キックは再び行われない。

キックを行う競技者が、ボールがインプレーとなったのち、本条に反した場合、

- 反則の起きた場所から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

ボールインプレーとなる前に、両チームの競技者が本条に反した場合、

- キックは再び行われる。

4 秒以内にキックが行われなかった場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。

# 第15条 ペナルティーキック

直接フリーキックを与える反則のひとつを、自分のペナルティーエリア内でボールがインプレー中に行ったとき、相手チームにペナルティーキックが与えられる。

ペナルティーキックから直接、得点することができる。

各ピリオドの終了時に、ペナルティーキックのために時間が追加される。

## ボールと競技者の位置

### ボール

- ペナルティーマーク上に置かなければならない。

### ペナルティーキックを行う競技者

- 確実に特定されなければならない。

### 守備側のゴールキーパー

- ボールがけられるまで、キッカーに面して、両ゴールポストの間のゴールライン上にいなければならない。

### ペナルティーキックを行うチームのガイド

- キッカーの方向を定める。
- ピッチの中に入れない。

### キッカー以外の競技者の位置

- ピッチの中
- ペナルティーエリア外
- ペナルティーマークの後方か横
- ペナルティーマークから5m以上離れる。

## 進め方

- ペナルティーキックを行う競技者は、ボールを前方にける。
- ボールが他の競技者に触れるまで、キッカーは再びボールをプレーできない。
- ボールは、けられて前方に動いたときにインプレーとなる。
- キックは4秒以内に行われなければならない。

ペナルティーキックを通常の時間内に行う、あるいは各ピリオドの時間を追加して行う、または、再び行うとき、ボールが両ゴールポスト間とクロスバーの下を通過する前に、次のことがあっても得点が与えられる。

- ボールがゴールポスト、クロスバー、ゴールキーパーのいずれか、またはそれらに触れる。

## 反則と罰則

守備側チームの競技者、交代要員、ガイド、チーム役員が本条に反した場合

- ボールがゴールに入らなかった場合、ペナルティーキックは再び行われる。
- ボールがゴールに入った場合、ペナルティーキックは再び行われない。

キックを行う競技者、もしくは、その味方の交代要員、ガイド、チーム役員が本条に反した場合。

- ボールがゴールに入った場合、ペナルティーキックは再び行われる。
- ボールがゴールに入らなかった場合、ペナルティーキックは再び行われない。

キックを行う競技者が、ボールがインプレーになったのち、本条に反した場合、

- 反則の起きた場所から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

ボールインプレーとなる前に、両チームの競技者が本条に反した場合、

- キックは再び行われる。

ペナルティーキックが 4 秒以内に行われなかった場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。

## 第 16 条 キックイン

キックインは、プレーを再開する方法のひとつである。

キックインから直接、得点することはできない。

- ボールが相手競技者のゴールに入った場合、ゴールクリアランスが与えられる。
- ボールがキッカーのゴールに入った場合、コーナーキックが与えられる。

**キックインは、次のように与える。**

- ボールの全体がフェンスを越えたとき、もしくはボールが天井に当たったとき、
- ボールがフェンスを越えた場所から、
- 最後にボールに触れた競技者の相手チームに。

### ボールと競技者の位置

#### ボール

- フェンスから最大でも 1 m の場所に静止させる。
- プレーに戻すため、任意の方向にけることができる。

#### 守備側チームの競技者

- キックインを行う場所から 5 m 以上離れなければならない。

### 進め方

- キックインを行う競技者は、主審・第 2 審判が指示してから 4 秒以内にキックインを行う。
- キックインを行う競技者は、他の競技者がボールに触れるまで、再びボールに触れることはできない。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。

### 反則と罰則

次の場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

- 他の競技者がボールに触れる前に、キックインを行った競技者がボールに再び触れたとき、間接フリーキックは、反則の起きた場所から行われる（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

次の場合、相手チームの競技者によって再びキックインが行われる。

- キックインが正しく行われぬ。
- キックインが、ボールがフェンスを越えた場所以外の位置から行われる。
- 競技者が主審・第 2 審判の指示から 4 秒以内にキックインを行わない。
- その他、本条に反する。

## 決定

### 決定 1

キックインの際、攻撃側競技者はボールがインプレーになるまで守備側のゴールキーパーエリアの中  
にはならない。

## 第 17 条 ゴールクリアランス

ゴールクリアランスは、プレーを再開する方法のひとつである。ゴールクリアランスは常にゴールキーパーにより、ゴールキーパーエリア内から行われる。

ゴールクリアランスから直接得点することはできない。ボールがゴールクリアランスを行ったゴールキーパーのチームのゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。ゴールクリアランスを行わなかったチームのゴールに直接入った場合、行わなかったチームにゴールクリアランスが与えられる。

ゴールクリアランスは、

- ピッチ上、または空中にかかわらず、最後に攻撃側競技者が触れたボールの全体がゴールラインを越え、第 11 条による得点とならなかったときに与えられる。

### 進め方

- ボールは、ゴールキーパーエリア内の任意の地点から、守備側チームのゴールキーパーによって投げられる。
- 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。
- ボールは、ゴールキーパーエリア外に直接投げられたときにインプレーとなる。

### 反則と罰則

ボールが直接ゴールキーパーエリア外に投げられなかった場合、

- ゴールクリアランスは、再び行われる。

ゴールクリアランスが、ゴールキーパーがボールを保持してから 4 秒以内に行われなかった場合、

- 間接フリーキックが相手チームに与えられる（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

ゴールキーパーが投げたボールが、ピッチ面またはフェンスに触れるかプレーされる前にハーフウェーラインを越えた場合、

- ハーフウェーラインの任意の地点から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる。

ゴールクリアランス後、ボールインプレー中に、ボールを他の競技者が触れる前にゴールキーパーが触れた場合、

- 反則の起きた場所から行う間接フリーキックが相手チームに与えられる（第 13 条：フリーキックの位置を参照）。

### 決定

#### 決定 1

ゴールクリアランスの際、攻撃側競技者はボールがインプレーになるまで守備側のゴールキーパーエリアの中にはならない。

# 第 18 条 コーナーキック

コーナーキックは、プレーを再開する方法のひとつである。

相手チームのゴールに限り、コーナーキックから直接得点することができる。ボールがキッカーのゴールに直接入った場合、相手競技者にコーナーキックが与えられる。

コーナーキックは、

- ピッチ上、または空中にかかわらず、最後に守備側競技者が触れたボールの全体がゴールラインを越え、第 11 条による得点とならなかったときに与えられる。

## 進め方

- ボールは、近い方のコーナーアークに置かれる。
- 相手競技者は、ボールがインプレーになるまでボールから 5 m 以上離れる。
- 攻撃側チームの競技者がボールをける。
- ボールは、けられて動いたときにインプレーとなる。
- コーナーキックを行った競技者は、他の競技者がボールに触れる前に、再びボールをプレーできない。

## 反則と罰則

次の場合、間接フリーキックが相手チームに与えられる。

- コーナーキックを行った競技者が、他の競技者がボールに触れる前に、再びプレーした場合、間接フリーキックは反則の起きた場所から行われる。
- 主審・第 2 審判が指示してから 4 秒以内にコーナーキックを行われない場合、間接フリーキックはコーナーアークから行われる。

その他の反則に対して、

- コーナーキックは再び行われる。

## 決定

### 決定 1

コーナーキックの際、攻撃側競技者はボールがインプレーになるまで守備側のゴールキーパーエリアの中にはならない。

# 試合の勝者を決定する方法

## 1 ペナルティーマークからのキック

- 1.1 ペナルティーマークからのキックは、試合が引き分けに終わったのち、勝者となるチームを決めることが競技会規定によって要求されているときに勝者を決定する方法である。
- 1.2 試合中、またはどちらのチームが最初にキックをするかどうかを決めるコイントスの前までに競技者やチーム役員に示された注意や警告は、PK戦（penalty kick definition）に繰り越されない。

## 2 進め方

- 2.1 主審は、ペナルティーキックを行うゴールを選ぶ。
- 2.2 主審はコインをトスし、トスに勝ったキャプテンのチームが先にけるか、後にけるかを定める。
- 2.3 主審・第2審判・第3審判・タイムキーパーは行われたキックの記録をつける。
- 2.4 次の条件に従って、両チームが3本ずつのキックを行う。
- 2.5 キックは、両チーム交互に行われる。
- 2.6 ゴールキーパーを除くすべての競技者、交代要員にキックを行うことが認められる。
- 2.7 試合が終了し、一方のチームの競技者数が相手チームより多い場合、競技者の多いチームは相手チームの競技者数と等しくなるように競技者数を減らす。除外するそれぞれの競技者の氏名と番号を主審に通知する。
- 2.8 両チームが3本のキックを行う以前に、他方のチームが3本のキックを行ってもあげることができない得点を一方のチームがあげた場合、以後のキックは行われない。
- 2.9 3本ずつのキックを行った後、両チームの得点と同じ場合、もしくは無得点の場合は、同数のキックで一方のチームが他方より多く得点するまで、交互の順序を変えることなく、キックは続けられる。
- 2.10 4本目以降は、最初の3本のキックを行っていない競技者が行う。すべての競技者が1回目のキックを行った後は、最初にペナルティーキックを行った競技者から同じ順序でペナルティーキックを続ける。
- 2.11 退場させられた競技者は、ペナルティーキックに参加することはできない。
- 2.12 試合終了後、ペナルティーキックの前に、ゴールキーパーは交代することができる。この交代はカウントされない。
- 2.13 ペナルティーキックの途中、医師に診断された負傷の場合、ゴールキーパーは交代することができる。この交代はカウントされない。
- 2.14 すべての競技者とガイドは、ペナルティーキックの行われている反対側のハーフ内にいなければならない。第3審判がこの管理を行う。
- 2.15 ペナルティーキックを行うチームのゴールキーパーは、ピッチ内にいなければならない。

# 競技会規定

以下の規定はすべての IBSA 公式大会および 2 カ国以上の各国協会による競技会で適用される。

## 1 勝点

1.1 勝ち：3 点

1.2 引き分け：1 点

1.3 負け：0 点

## 2 順位の決定方法

2.1 総合順位の決定方法は次の順序に従い、同点の場合は次の項目に進む。

- a) 全試合の最高勝点
- b) 全試合の得失点差
- c) 全試合の合計得点数
- d) 当該チーム間の試合で得られた最高勝点
- e) 当該チーム間の試合で得られた得失点差
- f) 当該チーム間の試合で得られた得点数
- g) 全試合での競技者およびゴールキーパーのレッドカードの数が少ない。
- h) 全試合での競技者およびゴールキーパーのイエローカードの数が少ない。
- i) 全試合でのチーム役員のレッドカードの数が少ない。
- j) 全試合でのチーム役員のイエローカードの数が少ない。
- k) 当該チーム間による抽選

## 3 試合の勝者の決定方法

3.1 決勝、準決勝、3 位決定戦、5 位決定戦など：

試合終了時に引き分けなら、勝者を決定するためのペナルティーマークからのキックを行う。

## 4 メンバー表

4.1 キックオフ 60 分前に、各チームの代表者は、最終メンバー表を主審・第 2 審判に提出する。メンバー表は英語の大文字で記入しなければならない。

メンバー表にはスターティングリストと以下を含む。

- a) 先発フィールドプレーヤー：氏名、番号
- b) 先発ゴールキーパー：氏名、番号
- c) 交代フィールドプレーヤー：氏名、番号
- d) 交代ゴールキーパー：氏名、番号
- e) コーチ：氏名
- f) ガイド：氏名
- g) スタッフ：氏名

4.2 競技会期間中、氏名、番号は変更してはならない。

## 5 中止した試合の最終得点

5.1 チームの責任により試合が行われなかった場合、最終得点は6-0とする。

5.2 試合が最低限の競技者数を確保できずに中止した場合、最終得点は6-0、もしくは、試合の勝者のチームが6点以上を得点していた場合はその得点で、敗者チームが得点していた場合は、その得点は0とする。

5.3 両チームの責任により試合が行われなかった場合、その試合に勝者はなく、両チームとも最終得点は0-6で負けたものとする。

# 1 大会中の制裁

すべての IBSA 公式大会および 2 カ国以上の各国協会による競技会では以下の制裁が適用される。

## 1 制裁

- 1.1 1 大会の同じステージの異なる試合で、2 度目の警告を受けた場合、その者は自動的に次の 1 試合に出場できない。
- 1.2 同じ試合で同じ者が 2 度目の警告を受けた場合、その者は自動的に次の 1 試合に出場できない。
- 1.3 1 大会の同一ステージでの警告 1 回は、次のステージに持ち越さない。
- 1.4 1 試合で退場を命じられた場合（2 回目の警告を除く）、その者は自動的に次の 2 試合には出場できない。
- 1.5 光覚を利用しようとし、同じ大会で 2 度目の退場を命じられた場合、この者は自動的にその大会の残りの試合には出場できない。
- 1.6 人種差別、身体的攻撃などの、より激しい状況があった場合は、規律委員会がその者の処罰を決定する。この処罰は最低 2 試合であり、その行為の程度によって異なる。

## 2 制裁の持ち越し

- 2.1 退場による出場停止の未消化試合は、次の IBSA、IPC、EPC、AfPC、AmPC の公式競技会）に自動的に持ち越される。

## 3 ランキングにおける制裁

- 3.1 各国代表チームが競技会のすべての試合で認定された医療スタッフを配置していない場合、その国は年末の IBSA ランキングで 4 ポイントの減点処分を受ける（1 試合ごとではなく、競技会ごとに 4 ポイント）。

## アイシェード

フィールドプレーヤーが使用するアイシェード（第4条 競技者の用具 参照）の前後両面はそれぞれ図10 および図11 のとおり。



図10 公式アイシェードの前面



図11 公式アイシェードの背面

# よくある質問と IBSA FOOTBALL の回答

## 第1条 ピッチ

- Q. チームベンチはどこに設置すべきか？  
A. チームベンチは、ピッチの外側で、タイムキーパーの机と同じサイドである必要がある。交代要員とチーム役員は守備をしている側のハーフに近いところのベンチを使う。
- Q. ゴールラインの後方は、どれくらいセーフティーゾーンが必要か？  
A. 競技者の安全のために、ゴールラインと障害物の間に最低2m必要である。

## 第2条 ボール

- Q. ボールが完全に停止し、どの競技者もボールを見つけられない場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. プレーを止めてはいけない。ボールが再び音をたて競技者がボールを見つけられるように、主審・第2審判がボールを少し動かすべきである。

## 第3条 競技者の数

- Q. 交代の際、競技者がピッチの外に出るのを拒否した場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. 交代を完了するためには、まずその競技者がピッチの外に出て、交代要員がピッチに入らなければならないので、主審・第2審判は試合を続ける。
- Q. ゴールキーパーが退場した場合、そのチームは2分間、ゴールキーパーなしでプレーすべきか？  
A. いいえ。交代のゴールキーパーがピッチに入れるように、1人のフィールドプレーヤーが2分間ピッチを出なくてはならない（第12条で規定された条件を除く）。2分間の後、ボールがアウトオブプレーのとき、交代のゴールキーパーをプレーさせるためにピッチを出た競技者も含め通常のメンバー数に戻ることができる。
- Q. いつ競技者はピッチに再入場できるか？  
A. ボールがインプレーではないときに第3審判の承認のもと、競技者はピッチに再入場できる。

## 第4条 競技者の用具

- Q. ゴールキーパーはすね当てを着用しなければならないか？  
A. はい。
- Q. 競技者は装身具類を覆うために、テープを使用できるか？  
A. いいえ、競技者はいかなる装身具類を身に付けることも、覆うこともできない。

## 第5条 主審

- Q. 通常、主審は何を着用すべきか？  
A. ジャージーもしくはシャツ、ショーツ、ソックス、シューズ。

## 第6条 副審

- Q. 通常、副審は何を着用すべきか？  
A. ジャージーもしくはシャツ、ショーツ、ソックス、シューズ。

## 第7条 タイムキーパー

- Q. タイムキーパーはいつ計測をスタートすべきか。主審が笛を吹いたときか、またはボールが動いたときか？  
A. タイムキーパーは主審が笛を吹いたときに計測をスタートする。

## 第12条 ファウルと不正行為

- Q. ボールがインプレー中で反対側サイドにあるとき、ゴールキーパーがゴールキーパーエリアから出るのはファウルか？  
A. いいえ、ゴールキーパーエリア外で、物理的に、あるいは口頭で積極的に試合に関与した場合のみファウルとなる。
- Q. ゴールキーパーがゴールクリアランスをした際、ボールがピッチ面に触れずにハーフウェーラインを超えてしまった場合、どうすべきか？  
A. 試合を停止し、ハーフウェーライン上の任意の場所から、相手チームの間接フリーキックで再開する。
- Q. ゴールキーパーの手が、ゴールクリアランスの際にゴールキーパーエリアから、不意に出た場合ファウルになるか？  
A. ならない。
- Q. ゴールキーパーがボールをけて、ボールが自陣のピッチ面に触れてからハーフウェーラインを超えて、相手競技者のゴールに入った場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. 相手チームにゴールクリアランスを与える。
- Q. 退場や怪我により、ガイドが不在になった場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. メンバー表にある誰かがガイドを務めることを許可する。もしいなければガイドなしでプレーを続けさせる。
- Q. ボールがアウトオブプレーのときに、ゴールキーパーが守備の壁を作るためにゴールキーパーエリアから出られるか？  
A. はい、ゴールキーパーは素早く行う必要がある。
- Q. ボールがインプレー中のときに、交代要員、チーム役員、ガイドがブラインドサッカー競技規則に反した場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. もしそのことで主審・第2審判がプレーを停止した場合、ブラインドサッカー競技規則に反した者に警告か退場を命じることができる（累積ファウルではない）。プレーはボールがあった場所からの間接フリーキックで再開される（第13条：フリーキックの位置を参照）。
- Q. 競技者が1人である時に、ボールを止めるためにスライディングし、ボールをプレーするために立つのは、ファウルになるか？  
A. いいえ、競技者が1人である時に、スライディングにより相手競技者より有利になってない場合に限る。
- Q. 競技者が1人である場合、両手でフェンスを持ち、ボールをプレーするのはファウルになるか？  
A. いいえ、競技者が相手競技者より有利になってない場合に限る。
- Q. 一方のチームが明らかに40秒間攻撃をしない場合、その後、どのような手続きを取るか？  
A. 40秒経過後に主審・第2審判は大きな声で「5」と言い、カウントダウンを始める。その際に、手を挙げて5から0をカウントする。ボールを保持しているチームはその5秒以内に攻撃を始めなければならない。攻撃が5秒以内に開始されなければ、主審・第2審判は笛を吹いてプレーを停止する。試合は、ボールがあった場所で相手チームの間接フリーキックで再開される。

- Q. ファウルがあり主審・第2審判がアドバンテージを採用した場合、ボールがアウトオブプレーになった時に、主審・第2審判はどのように試合を再開するか？得点がされたか否かは関係なく？  
A. 主審・第2審判は必要であれば、その競技者に懲戒罰を与える。累積ファウルは必要なく、その時の再開方法で試合は再開される。

### 第13条 フリーキック

- Q. ゴールキーパーはフリーキックを行えるか？  
A. いいえ、ゴールキーパーエリア内でも行えない。

### 第14条 累積ファウル

- Q. 4つ目の累積ファウルの後、主審・第2審判が第2ペナルティーマークよりもゴールに近いところでフリーキックを与えたとき、どこからフリーキックを行うかでキッカーとコーチに合意が得られていない場合、主審・第2審判はどうすべきか？  
A. 主審・第2審判はキッカーの意向に従う。

### 第15条 ペナルティーキック

- Q. ゴールキーパーはペナルティーキックを行えるか？  
A. できない。

### 第16条 キックイン

- Q. ゴールキーパーはキックインを行えるか？  
A. できない。





**BSI**  
INTERNATIONAL  
BLIND  
SPORTS  
FEDERATION

