NEOFOOTBALL
審判運用マニュアル



想像を超えろ。その一瞬が勝負を決める。

NEOFOOTBALL OFFICIATING GUIDE

審判運用マニュアル

判定・得点・試合再開・警告・延長戦を迷わず運用するための実務ガイド



02 試合運営の基本

このページは試合前のチェック用。得点判定は「ゴール数」と「股抜き数」を別々に記録し、最後に合算します。

競技の基本

- **5対5**（フィールド4人＋GK1人）
- **8分1本**／ランニングタイム／前後半なし
- 基本コート40×20m、ゴール3×2m
- 通常のサッカーボール**4号球**
- オフサイドなし、選手交代は回数無制限

勝敗と時計

- 総得点＝**ゴール数＋股抜き成立数**
- 総得点が同じなら**ゴール数**で決定
- ゴール数も同じなら引き分け
- 決着が必要な試合のみ延長へ
- 重大な負傷・安全上の問題は審判判断で時計停止

担当する役割

担当	確認する事項
主審	接触・ハンド・警告／退場・試合開始終了を判定
副審または補助	反対側の視界を補い、出入り・交代・得点成立を支援
得点記録係	チーム別のゴール数・股抜き数、選手別記録を管理
計時係	8分の試合時計と、退場後の「実プレー2分」を分けて管理

キックオフ前の6項目

- 両チームの人数・GKの識別・ユニフォーム色
- ボールの状態、ペナルティーエリア、6mの第1PKマーク
- スローイン・コーナーは**手投げ**だと全員に確認
- 4秒の適用対象と、**キックオフ・PKは対象外**と周知
- 股抜き成立後も**プレーを止めない**ことを共有
- 得点記録係と「股抜き1点」の伝達方法を決める

原則：選手の技術を尊重しつつ、危険なプレーだけを明確に止める。



03 ゴール・股抜きの得点判定

股抜きは「ボールが通った瞬間」では確定しません。直後に本人または味方がコントロールした時点で1点を認定します。

股抜き得点の判定フロー

1	→	2	→	3	→	+1
意図的に		実際に通過		コントロール		得点成立
足で相手の両脚の間へ		相手の股の間を通る		本人または味方が保持		試合は止めない

1点になる　OK

- FPがFPを股抜きしてボールを保持
- FPがGKを股抜きし、味方が受ける
- GKが相手を股抜きしてボールを保持
- 股抜きパスが味方につながった
- 成立した股抜き1回につき**1点**。回数上限なし

0点になる　NG

- 偶然、相手の股の間を通過した
- 通ったが相手に回収された
- 通った後、誰もボールをコントロールできない
- GKが**手投げ**で股の間を通した
- 通過や意図を審判が確認できない

「1点」と「合計2点」を取り違えない

プレー	採点
股抜きシュートがGKの股を抜けそのままゴール	**ゴール1点のみ**（二重加点なし）
股抜き→本人・味方がコントロール→その後ゴール	**股抜き1点＋ゴール1点＝合計2点**
1回の攻撃で股抜きが2回成立し、その後ゴール	**股抜き2点＋ゴール1点＝合計3点**

独自の運用：成立時に「股抜き、1点！」と声で伝え、記録係に得点者とチームを示します。間接FKの挙手と混同させず、笛を吹かずに続行。



04 GKの自由と手の制限

足でのプレー：FPと同じ　自由

- GKも自陣・敵陣で**ドリブル自由**
- 足での保持に**時間制限なし**
- 足でのバックパス受け取りは**回数無制限**
- パス・シュート・ゴール・股抜きも得点可
- 自陣からのロングキック／シュートも可

手の使用：GKだけの制限　制限

- 手を使えるのは**自陣PA内のみ**
- 手でのボール保持は**4秒以内**
- 足での味方の意図的なパスを**直接手で取れない**
- 味方のスローイン・コーナースローを**直接手で取れない**
- 一度手から放したボールを、相手が触れる前に再び手で扱わない

GKの反則 → 再開位置

判定	処置
PA外で反則となるハンド	相手の**直接FK**（原則違反地点）
PA内で禁止された手による受け取り	相手の**間接FK**（最寄りのPAライン上）
PA内で手の保持が4秒を超過	相手の**間接FK**（最寄りのPAライン上）
ゴールクリアランス後、他の選手が触れる前に再タッチ	**間接FK**（手によるPA外ハンドは直接FK）

ゴールクリアランスの独自運用

- 攻撃側が最後に触れてゴールライン外へ出た場合、GKがPA内から**手投げで再開**
- **4秒以内**。相手はボールがインプレーになるまで原則PAの外
- 手投げが**ノーバウンドでハーフラインを越えてOK**
- 手投げで直接相手ゴールへ入っても**得点なし** → 相手のゴールクリアランス

審判の重点：足での自由なプレーを4秒違反と誤判定しない。



05 アウトオブプレーと再開位置

判定は「最後に触れた側」「ラインを完全に越えたか」「誰がどう再開するか」の順で確認。

再開方法の早見表

発生場面	再開	主な注意
ゴール後／開始	センターから**足でキックオフ**	**4秒の一律カウントなし**
股抜き得点後	**再開なし**・プレー続行	声と記録だけ、笛は不要
タッチライン外	相手側が**手でスローイン**	4秒／相手5m／直接ゴール不可
守備側が最後に触れゴールライン外	攻撃側が**手でコーナースロー**	4秒／相手5m／直接ゴール不可
攻撃側が最後に触れゴールライン外	守備側GKが**手でゴールクリアランス**	4秒／相手はPA外／直接ゴール不可
直接FKに当たる反則	原則、反則地点から**直接FK**	4秒／相手5m／直接ゴールOK
間接FKに当たる反則	原則、反則地点から**間接FK**	4秒／相手5m／直接ゴール不可
PA内で守備側の直接FK相当の反則	**6m**の第1PKマークからPK	審判合図／4秒の一律カウントなし

スローイン　手

- 両手・頭の後方から頭上を通して投げる
- 両足はライン上またはライン外の地面
- 不正な投げ方や4秒超過→**相手スローイン**
- 直接相手ゴールへ入る→**相手GKクリアランス**

コーナースロー　手

- サッカーのコーナーキックではなく**手投げ**
- 不正な投げ方や4秒超過→**守備側ゴールクリアランス**
- 直接相手ゴールへ入る→得点なし

注意：キックオフとPKは「4秒以内」と機械的に処理しない。遅延行為は別途対応。



06 4秒カウントの実務

審判は、選手が再開できる状態になった時点から**指を使って4秒を明示**。ボールを取りに行く間まで無条件に数えない。

4秒の適用と違反処理

対象	4秒超過時の扱い
手のスローイン	4秒超過 → **相手スローイン**
手のコーナースロー	4秒超過 → **相手ゴールクリアランス**
直接FK・間接FK	4秒超過 → **相手の間接FK**（原則元のFK地点）
GKのゴールクリアランス	4秒超過 → **相手の間接FK**（近いPAライン上）
GKがPA内で手で保持	4秒超過 → **相手の間接FK**（近いPAライン上）
GKが足でドリブル・パス	**4秒制限なし**（NEOFOOTBALL独自）
キックオフ／PK	**4秒の一律カウントなし**（遅延への警告はあり得る）

カウントの実務

進行

- 再開位置・ボール・投げ手が準備できたことを確認
- 審判が1→2→3→4をはっきり示す
- 笛待ちの場面は再開可能の合図から数える
- 妨害や距離違反があれば審判が先に対処

相手選手との距離

距離

- スローイン・コーナー・FK：**原則5m**
- ゴールクリアランス：**相手はPA外**
- PA内の間接FK：最寄りのPAライン上から
- 距離を故意に守らない・遅延する場合は警告対象

合言葉：「指定の再開は4秒、GKの足元は自由、キックオフとPKは例外」。



07 直接FK・間接FK・PK

直接FKになる主な反則

直接得点可

- 相手を蹴る、引っかける、押す、つかむ
- 不正なチャージ・危険な接触タックル
- 無謀・過剰な力を伴う身体接触
- 反則となるハンド（GKのPA外を含む）
- 接触を伴う不正な進路妨害

間接FKになる主な反則

直接得点不可

- 接触のない危険なプレー
- 接触を伴わない不正な進路妨害
- GKがPA内で手の保持4秒超過
- GKが禁止された味方パス等を直接手で扱う
- FK等のキッカーによる不正な二度触り

処置の順序

1. **危険を確認** — 必要なら停止
2. → **反則を分類** — 直接／間接
3. → **位置を決める** — PA内か外か
4. → **再開の合図** — 距離・4秒確認

ゴール前の重要判断

- 守備側PA内で**直接FK相当**の反則 → **PK（6m）**
- PA内でGKの**手の違反** → **間接FK（PAライン上）**
- 間接FKは**片腕を頭上に上げて**、他の選手が触れるまで維持
- 明白な得点機会阻止（DOGSO）は退場が基本だが、PA内でボールをプレーしようとした反則など**警告となる例外あり**

NEOFOOTBALL独自：累積ファウルによる第2PK（10m）は採用しません。正当なスライディングやショルダーチャージは、接触があっても自動的に反則にはしません。



08 警告・退場・人数補充

イエローカード（警告） YELLOW

- 無謀なタックルなどの危険なプレー
- 反則の繰り返し・審判への異議
- 再開を妨害する遅延行為
- 不正な選手交代・距離を守らない行為
- 同一選手が2回警告を受けたら退場

レッドカード（退場） RED

- 著しく危険なタックル・過剰な力
- 暴力行為・重大な侮辱
- DOGSO（明白な得点機会阻止）※例外あり
- 2回目の警告を受けた場合
- 退場者はその試合に**復帰不可**

退場後の人数補充：審判・記録係の共同管理

場面	対応
基本	退場後、原則**実際のプレー時間2分**は人数を1人減らす
例：5対4で5人側が通常のゴール	4人側は2分を待たずに**1人補充可**（控えがいる場合）
4人側が得点	人数は変わらない（2分経過まで原則維持）
股抜きによる1点	**早期補充の契機にならない**
控え選手がいない	補充できない。安全と続行可能人数を確認

重要：退場後の「実プレー2分」は、試合の8分ランニングタイムとは分けて管理。ボールがアウトの間は退場タイマーを進めません。

審判の手順

- 反則と対象選手を確認 → カード提示 → 記録係へ背番号・理由を伝達
- 時計担当が退場時間を記録し、再補充可能時刻を通知
- 重大な暴力・負傷は安全優先で試合を止める
- 交代可能な控え選手の有無と人数不足を確認する



09 延長8分・PK戦の裁定

8分の通常試合終了時：まず**総得点**を比較。並んだ場合は**実ゴール数**で比較。両方同じときだけ、必要な大会で延長に進みます。

延長戦の運用 8分

- 必要な決勝・順位決定試合でのみ実施
- 延長開始時に**陣地を交代**
- **8分1本・ランニングタイム**
- サドンデスではなく**8分間プレー**
- 通常試合の得点を**引き継いで合算**
- 延長後も総得点→ゴール数の順で判定

PK戦の運用 6m

- 延長後も総得点・ゴール数が同じなら実施
- **6m第1PKマーク**から交互に蹴る
- 各チーム**5本**、途中で決着なら終了
- 5本終了後も同点なら1本ずつのサドンデス
- GK・FPともにキッカーになれる
- PK戦の得点は通常スコア・個人記録に加えない

よくある決着例

例	審判の判断
通常：A 4G＋2股 / B 2G＋4股	6対6だが**Aの勝ち**（実ゴール数4対2）
通常：A 2G＋3股 / B 2G＋3股	合計・ゴール数とも同じ → **必要なら延長**
延長でAが股抜き1、Bがゴール1	総得点は並ぶが**Bの勝ち**（実ゴール数が多い）
延長後も総得点・ゴール数とも同じ	**PK戦へ**

PKで蹴ったボールがGKの股を抜いて得点しても、**PK戦の「成功1本」**としてのみ計上。通常の股抜き1点を足しません。



10 よくある判定例・誤判定防止

判定ケーススタディ：レフェリーの即答

場面	判定
GKの股を抜いたシュートが直接ネットへ	**ゴール1点のみ**
GKがFPを股抜きし味方が受ける	**股抜き1点**、プレー続行
股抜き成功後にコントロール、続けてゴール	**合計2点**
股の間を通ったが守備側が回収	**股抜き0点**
GKが自陣で足で10秒間ドリブル	**反則なし**
GKが味方からの足パスを足で受ける	**反則なし**（回数制限なし）
GKが味方スローインを直接手で捕球	**相手の間接FK**（PAライン上）
GKの手投げが直接ハーフライン越え	**反則なし**
スローインを投げずに4秒経過	**相手スローイン**
ゴールクリアランスが4秒超過	**相手の間接FK**（PAライン上）
直接FK相当の反則を守備側が自陣PA内で犯す	**6mのPK**
退場後、相手が股抜きで得点	**人数の早期補充はなし**
間接FKが誰にも触れず相手ゴールへ	**得点なし**／相手ゴールクリアランス

迷ったときの優先順位：危険なプレーの安全確保 → 客観的な事実（通過・接触・保持）→ 決定済み独自規則 → FIFA規則の補足。推測で股抜き点を足さない。



1試合につき1枚を使用。股抜き成立後もプレーを止めず、記録係が得点者・時間を記入する。

試合番号：_____　　開催日：_____　　主審：_____

チームA：_____　　**チームB：**_____

得点内訳（試合終了時に確認）

項目	A	B
ゴール数	_____	_____
股抜き成立数	_____	_____
総得点（合算）	_____	_____

得点イベント記録（書き込み式）

時刻	A/B	選手名・背番号	ゴール／股抜き	確認

カード・退場・延長の記録

警告・退場（チーム／選手／時刻／理由）：_____

退場後の人数減少開始：_____　　実プレー2分の経過：_____　　補充：_____

判定結果：☐ A勝利　☐ B勝利　☐ 引分　　※合計同点時のゴール数：A____ B____

延長：☐ なし　☐ 実施（陣地交代8分）　　PK：☐ なし　☐ 実施

特記事項：_____

記録係チェック：総得点＝ゴール数＋股抜き数 ／ 直接ゴールへの股抜き二重加点なし



12 審判の事前説明・適用基準

審判ミーティング用：試合前の共有文

「NEOFOOTBALLは5対5、8分1本です。ゴールと、成立した股抜きがそれぞれ1点です。股抜きは通した後に本人か味方がボールをコントロールして成立します。股抜き得点の時は止めません。股抜きシュートが直接ゴールに入れば1点のみです。GKも足で自由にプレーできますが、手の使用は自陣PA内で4秒以内。スローインとコーナーは手投げ、所定の再開は4秒以内です。危険なプレーは笛で止めます。」

大会運営者が事前に確認・指定する事項

- 審判人数（主審1人／可能なら副審・記録係・計時係を配置）
- スローイン／コーナーで投げる位置の目印、距離5mの取り方
- 反則やスローインの4秒が始まる「再開可能」の判断基準
- 記録係が股抜きの得点者を確認できない場合の運用
- 退場で控えがいない試合の続行基準・安全中止基準
- 延長・PK戦を行う試合の範囲と予定時間

規則の位置づけと参考資料

本書はNEOFOOTBALL独自の審判用運用マニュアルで、FIFA等が認定した公式競技規則ではありません。

明記されていない事象についてはFIFA「Futsal Laws of the Game 2026/27」を参考とし、NEOFOOTBALL独自ルール（股抜き得点、手投げの再開、GK足元の自由、累積ファウル制度不採用など）を優先します。

参考：FIFA Futsal Laws of the Game 2026/27（Law 3、Law 12〜17、Practical Guidelines）。

※審判のカード・人数補充・危険行為等の詳細はFIFAの例外規定を踏まえて判断。試験運用結果により本書の内容を更新する場合があります。

NEOFOOTBALL ｜ 想像を超えろ。その一瞬が勝負を決める。