

## 第8条 スタートとセットのプレー

キックオフは、試合の両方の半分、延長戦を開始し、ゴールが得られた後にプレーを再開します。

フリーキック(直接または間接)、ペナルティキック、スローイン、ゴールキック、コーナーキックは他の再開方法です(Law13-17を参照)。

ボールがインプレーでないときに侵害が発生しても、プレーの再開方法は変わりません。

### キックオフの定義

キックオフは、プレイを開始または再開する方法:

- 試合開始時
- ゴールが決められた後
- 試合の後半の開始時
- 延長戦の各期間の開始時に、該当する場合

キックオフを行ったチームがキックオフから直接得点することはできません。ボールが完全に中央の円の外側に移動するか、ゴールに蹴られる前に別のプレーヤーが触れなければなりません。ボールが直接ゴールに蹴られた場合、相手チームにゴールキックが与えられます。

### 手順

試合開始時または延長戦のキックオフ前

- コインがトスされ、トスに勝ったチームが試合の前半でどちらのゴールを攻撃するかを決定します。
- 他のチームはキックオフを取り、試合を開始します。
- トスに勝ったチームはキックオフを取り、試合の後半を開始します。
- 試合の後半では、チームはエンドを換えて(コートチェンジ)反対のゴールを攻める

バーチャル競技の試合開始時または延長戦時のキックオフの前

- オートレフリーは、どのチームがどのゴールにアタックするかをランダムに決定する。
- オートレフリーは、試合の前半にどのチームがキックオフを行うかをランダムに決定する。
- 前半にキックオフを与えられなかったチームが、後半にキックオフを行う。
- 後半は、両チームがエンドを変え、反対側のゴールを攻める。

### キックオフ

- 一方のチームがゴールを決めた後、相手チームがキックオフを行う。
- すべてのプレーヤーは自陣にいないなければならない。
- キックオフを行うチームの対戦相手は、キックオフを行うまでセンターサークルの外側にいる。

- ボールはセンターマークで静止していなければならない。
- レフリーが合図する
- ボールがキックされ、レフリーが合図してから5cm以上または10秒以上動いたとき、ボールはインプレーとなる。(バーチャル競技では、5cm以上の動きがあれば、明らかに動いているとみなされる)

## 違反行為と制裁

その他、キックオフの手順に違反した場合。

- キックオフはやり直される。

## ドロップボールの定義

ドロップボールは、ボールがまだプレー中であるにもかかわらず、競技規則の他の箇所に記載されていない何らかの理由により、レフリーが一時的にプレーを停止する必要がある場合に、プレーを再開するための方法である。

バーチャル競技では、唯一ドロップボールがコールされる理由は、最後の2分間のプレーでボールが5センチメートル未満しか動いていないことである。

## 手順

ゲームはセンターマークで継続される。ドロップボールから直接ゴールを決めることができる。ドロップボールの処置は、両チームのプレーヤーがセンターサークルの外側にいなければならないことを除き、キックオフの処置と同じである。レフリーが合図をしたら直ちにボールはプレーに入る。レフリーが合図を出す前にプレーヤーがボールに近づきすぎた場合、キックオフが相手チームに与えられる。

## 違反行為と制裁

再びボールが落とされる。

- 地面に着く前にプレーヤーに触られた場合
- ボールが地面に接触した後、プレーヤーがボールに触れることなくプレーの範囲を離れた場合。