

第5条 レフリー

レフリーの権限

各試合は、指名された試合に関して競技規則を執行する権限を有するレフリーによって統制される。決定は、競技規則とゲームの精神に従い、レフリーの能力を最大限に発揮し、競技規則の枠内で適切な措置をとる裁量権を持つレフリーの意見またはプログラミングに基づいて行われる。試合はリーグの技術委員会が監督し、選手と(模擬)環境が競技規則に準じていることを確認し、チームによる非スポーツ的行為に制裁を加えることがあります。

バーチャル競技 権限と義務

オートレフリー

- 競技規則を適用する
- 試合をコントロールする
- タイムキーパーとして試合の記録を取る。
- 競技規則に違反した場合、自らの判断で試合を停止、中断、中止する。
- プレーヤーが同時に複数の反則を犯した場合、より重い反則を罰する。
- 注意および送致の対象となる違反を犯したプレーヤーに対し、懲戒処分を行う。この処置は直ちに行う必要はないが、ボールが次にアウトオブプレーになったときに行わなければならない。
- 試合が中断された後、その再開を指示する。
- プレーヤーおよび/またはチーム関係者に対する懲戒処分、および試合前、試合中、試合後に発生したその他の出来事に関する情報を含む試合報告書を関係当局に提出する。
- ボール全体がプレーの区域を離れるときを示す。
- コーナーキック、ゴールキック、またはスローインを行う権利があるのはどのチームかを示す。
- ペナルティキックにおいて、ボールが蹴られる前にゴールキーパーがゴールライン上を動いたかどうか、ボールがゴールラインを越えたかどうかを示す。
- 技術委員会は、その決定を直接GameControllerに伝達する。

技術委員会

- 使用されるすべてのボールが競技規則第2条に適合することを確認する。
- プレーヤーの用具が競技規則第4条に適合していることを確認する。
- いかなる種類の外部からの妨害があっても、試合を停止、中断、中止する。
- 責任ある行動をとらなかったチームオフィシャルの処分を行い、その裁量で、プレーの場とその周辺から追放することができる。

実機競技 権限と義務

レフリー

- 競技規則を適用する。
- アシスタントレフリーおよび適用ある場合には第4レフリー員と協力して試合を制御する。
- 使用されるボールが競技規則第2条の要件を満たしていることを確認する。

- プレーヤーの用具が競技規則第4条の要件を満たしていることを確認する。
- タイムキーパーとして試合の記録を取る。
- 競技規則に違反した場合、自らの裁量で、試合を停止、中断、または中止する。
- 外部からの妨害があった場合、試合を停止、中断、または中止する。
- プレーヤーが重傷であると判断した場合、試合を中止し、そのプレーヤーをプレーから退出させる。負傷したプレーヤーが競技場に戻るができるのは、それぞれのペナルティタイムが終了した後(試合再開後と置き換える)である。
- プレーヤーが軽傷であると判断した場合、ボールがプレーから離れるまでプレーを続行することができる。
- 傷口から出血しているプレーヤーは、必ずプレーから離れる。そのプレーヤーは、レフリーの合図で出血が止まったことを確認した場合にのみ戻ることができる。
- 反則を犯したチームが有利になるときはプレーの続行を認め、その時点で予想される有利さが生じないときは、元の反則に罰を科す。
- プレーヤーが同時に複数の反則を犯した場合、より重大な反則を罰する。
- 注意および送致の対象となる違反を犯したプレーヤーに対して懲戒処分を行う。この処置は直ちに行う義務はないが、ボールが次にプレーから外れたときに行わなければならない。
- 責任ある態度で行動しないチームの処分を行い、自らの裁量で、プレーの範囲およびその周辺から追放することができる。
- 自分が見ていない出来事に関してアシスタントレフリーの助言に従う。
- 無許可の者が競技場に入らないようにする。
- 試合が中断された後、再開を指示する。
- 選手および/またはチーム関係者に対する懲戒処分や、試合前、試合中、試合後に発生したその他の出来事に関する情報を含む試合報告書を関係当局に提出する。

レフリーの決定

ゴールの有無や試合結果など、プレーに関連する事実に関するレフリーの決定は最終的なものである。

実機競技では、レフリーは、不正確な判定であることを認識した場合、または、その裁量により、アシスタントレフリーまたは第4レフリー員の助言があった場合に限り、プレーの再開または試合の終了をしない限り、その決定を変更することができる。

国際F.A.ボードの決定事項

決定事項1

バーチャルレフリー(場合によってはアシスタントレフリー、第4レフリー員または技術委員会)は次のような責任を負わない。

プレーヤー、レフリー員、観客が被ったあらゆる種類の傷害

あらゆる種類の財物に対するあらゆる損害

個人、クラブ、会社、団体、その他の組織が被った損失で、その原因があるもの、またはその可能性があるもの。個人、クラブ、会社、団体、その他の組織が、競技規則の条項に基づいて行う決定、または、競技規則に必要な通常の手続きに関して行う決定に起因する、または起因する

可能性のある、その他の損失。試合の開催、プレー、およびコントロールに必要な通常の手続きに関するもの。

このような決定には次のようなものがある。

- プレーの区域またはその周辺の状況、あるいは天候が、試合の実施を認めるか認めないかを決定すること。
- いかなる理由であれ、試合を放棄するという決定
- 試合中に使用される用具やボールの適性についての決定
- 観客の妨害または観客席での問題による試合の中止または不中止の決定(実機競技のみ)。
- 負傷したプレーヤーを治療のためにフィールドから退場させるためのプレーの停止または停止しないことの決定(実機競技のみ)
- 負傷したプレーヤーを治療のためにフィールドから退場させることを要求する決定(実機競技のみ)
- プレーヤーが特定の衣服または用具を着用することを認めるか否かの決定。
- チームまたはスタジアム関係者、警備員、カメラマン、その他メディアの代表者を含む)に対して、プレーの脇の周辺に立ち会うことを許可するか否かの決定(権限を有する場合)(実機競技に限る)
- 競技規則に従い、または、試合が行われるFIFA、連盟、加盟団体、リーグの規則や規定に基づく義務に従って行う、その他の決定。

決定事項2(実機競技のみ)

第4レフリー員が任命される大会または競技会では、その役割と任務は、本書に含まれる国際競技連盟理事会が承認するガイドラインに従わなければならない。

決定事項3(実機競技のみ)

ゴールラインテクノロジー(GLT)が使用される場合(それぞれの競技規則に従う)、レフリーは試合前にテクノロジーの機能性をテストする義務を負う。実施すべきテストは、「FIFA Quality Programme for GLT Testing Manual」に記載されている。もし、テストマニュアルに従って技術が機能しない場合、レフリーはGLTシステムを使用してはならず、その旨を各権利者に報告しなければならない。この出来事を各機関に報告しなければならない。