

## 試合またはホームアンドアウェイの勝敗を決定するための手順

アウェイゴール、延長戦、ペナルティマークからのキック、ペナルティマークからの延長戦は、競技規則上、試合が引き分けた後に勝利チームを決定する必要がある場合に認められている4つの方法である。

### アウェイゴール

競技規則では、チームがホームアンドアウェイで対戦する場合、第2試合の後に総得点と同じであれば、相手チームのグラウンドで得点したゴールは2倍と数えることを規定することができます。

### 延長戦

競技規則は、各5分を超えない範囲で、さらに2回の延長戦を行うことを規定することができる。この場合第8条の条件が適用される。(置き換え: 競技規則は、それぞれ15分を超えない、さらに2つの同じ期間をプレイすることを規定する場合があります。第8条が適用されます。)

### ペナルティマークからのキック

#### 手順

- レフリーは無作為に キックを行うゴールを決定する。(7)
- バーチャル競技では、レフリーがランダムに1チームを選び、最初のペナルティキックを行う。実機競技では、レフリーがコインを投げ、トスに勝ったキャプテンのチームが最初のキックと2番目のキックのどちらを行うか決定する。
- レフリーは、キックの記録を取る。
- 以下に説明する条件に従い、両チームとも5回のキックを行う。
- 両チームが交互にキックを行う。
- バーチャル競技では、毎回のキック開始時に、キッカーとゴールキーパーは、競技規則14条に基づき、所属チームが指定する位置にスポンされる。
- 両チームが5回のキックを行う前に、一方が5回のキックを完了しても他方の得点数を上回った場合、それ以上のキックは行われない
- (中断: 両チームが5回キックを行った後、両チームが同じ数のゴールを決めた場合、または1点も決めなかった場合、同じ数のキックから一方のチームが他方より多くゴールを決めるまで、同じ順序でキックを続ける)
- 実機競技では、ペナルティマークからのキック中に損傷し、ゴールキーパーを続けることができなくなったゴールキーパーは、所属チームが競技規則で認められている交代要員の最大数を使用していない場合に、指名された交代要員と交代することができる。
- 上記の場合を除き、実機競技(適切な場合には延長戦を含む)において、試合終了時にフィールドオブプレーに在るプレーヤー(new)、30秒間のペナルティタイムを消化しているプレーヤー、または現在進行中のプレーヤーだけが、ペナルティマークからのキックを受ける資格がある。

(7)実機競技では、コイントスによるランダム判定を行います。

- (中断:キックはそれぞれ別のプレーヤーが行い、資格のあるプレーヤー全員がキックを行わなければ、2回目のキックを行うことはできない。)
- 実機競技では、資格のあるプレーヤーは、ペナルティマークからのキックが行われる間、いつでもゴールキーパーと交代することができる。
- 実機競技の場合、ペナルティマークからのキックが行われるとき、有資格プレーヤーとマッチオフィシャルのみがフィールドオブプレーにとどまることが許される。
- (一時停止:キッカーとチームメイトであるゴールキーパーは、キックの行われるペナルティエリアの外側でフィールドオブプレーにとどまっていなければならない。キックを行うプレーヤーと2人のゴールキーパー以外のプレーヤーは、センターサークル内にとどまなければならない)
- (一時停止:キッカーとチームメイトであるゴールキーパーは、キックの行われるペナルティエリアの外側で、ペナルティエリアの境界線に接するゴールライン上で、フィールドオブプレーにとどまっていなければならない)
- 特に断りのない限り、関連競技規則および国際競技連盟の決定が、ペナルティマークからのキックが行われる場合に適用される。
- (中断:試合終了後、ペナルティマークからのキックが開始される前に、一方のチームのプレーヤー数が相手チームを上回った場合、相手チームの人数と同じになるよう人数を減らし、チームキャプテンは、レフリーに、除外された各プレーヤーの氏名と背番号を知らせなければならない。このように除外されたプレーヤーは、ペナルティマークからのキックに参加することができない。
- (一時停止:(中断:ペナルティマークからのキックの開始前に、レフリーは、両チームの同数のプレーヤーがセンターサークル内にとどまり、キックを行うことを確認しなければならない。

## ペナルティマークからの延長キック(new)

### 手順

- すべてのペナルティシュートは、空いたゴールで行われる。
- ペナルティキックを行うプレーヤーは、ゴールエリアに入ることができる。
- 以下のチームが勝利する。
  1. 引き分けの場合、ボールをゴールに蹴り込んだ／得点した回数が多い。
  2. 引き分けの場合、より多くのボールをゴールエリアに蹴り込んだ。
  3. 引き分けの場合、試行回数が多いほど、ボールに触れた回数が多い。
  4. 引き分けの場合、合計で、より少ない時間でゴールを決めた。
  5. 引き分けの場合、ゴールエリアにボールを蹴り込むのに必要な時間が短い。
  6. 合計で、ボールに触れるのに必要な時間がより短い
- 引き分けの場合、技術委員会によりコインが投げられる。