



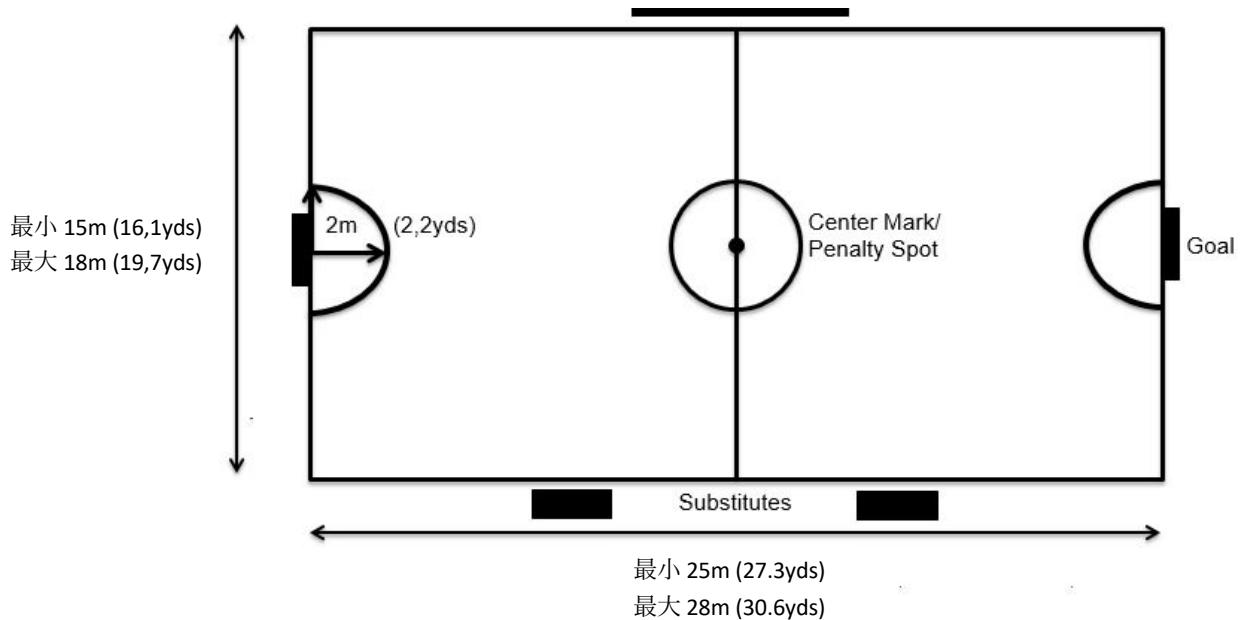
ゲームのルール

シーズン 2025

項目

1. フィールド・オブ・プレイ	3
2. ゴール	4
3. カウントシステム.....	4
4. プレイヤー数.....	4
5. 選手用具	5
6. ボール	
7. レフェリー	5
8. 試合の継続時間	5
9. プレイの開始と再開	6
10. ボールインとアウトオブプレー – 壁付きコート	6
11. ボールインとアウトオブプレー – 壁なしコート	8
12. ペナルティエリア	9
13. ペナルティーキック	10
14. ファウルと不正行為	10
15. 懲戒処分	11
16. フリーキック	12
17. ゴールデンゴール 1vs1	13
18. トーナメント形式.....	13
19. 健康と安全.....	13
20. 行動規範	14

1. フィールド・オブ・プレイ



- 1.一. ゲームは、芝生、人工芝、コンクリート、砂、ハードコートなど、サイドボードの有無にかかわらず、あらゆる表面でプレイできます
- 1.二. プレーフィールドは長方形で、ライン/ボードでマークされています。2本の長い境界線はタッチラインと呼ばれます。短い2本の線はゴールラインと呼ばれます。競技場は、ハーフウェイラインによって2つの半分に分かれています。
- 1.三. タッチラインの長さがゴールラインの長さよりも長い。

→ 長さ(タッチライン): 最低限 25 メートル
(27,3yds) 最大 28 メートル (30,6 ヤード)

→ 幅(ゴールライン): 最低限 15 メートル
(16,4yds) 最大 18 メートル (19,7 ヤード)

- 1.四. ゴールエリアは、各ゴールポストの内側から半径 2m(2,2 ヤード)の半円です。
- 1.五. センターマーク/ペナルティスポットはハーフウェイラインの中央にあります。
- 1.六. ゴールは、スタンドアロンにすることも、ゴールボードに統合することもできます。ルール 2.1 を参照して下さい。目標の次元について。

1.七. プレーヤーのベンチまたは控えのベンチは、フィールドオブプレーから離れたタッチラインの中央に沿って配置されます。

2. ゴール

- 2.一. ゴールの寸法は、W1,5m × H1,0m と W1,2m × H0,8m(W1,7yds × H1,1yds と W1,3yds × H0,9yds)のパラメータの間に収まる必要があります。選択したディメンションは、各トーナメントで一貫して同じである必要があります。
- 2.二. ゴールボードの幅は 4m(4,4 ヤード)、高さは 2m(2,2 ヤード)です

3. カウントシステム

- 3.一. ゴールは、ゲームの最初の 1 分間に得点された場合、ダブルとしてカウントされます。ゲームの最後の 1 分間も同様です。
- 3.二. ゲームの最後の 1 分間で、時計は何らかの理由で停止します。これがネットプレータイムです。
- 3.三. プレーヤーがダブルゴールの時間帯を認識している場合、審判または大会主催者は、音響音でダブルゴールの時間帯の開始と終了をアナウンスします。

4. プレイヤー数

- 4.一. 試合は 2 つのチーム間で行われます。各チームは 4 人のプレーヤーで構成され、そのうちの 1 人がキャプテンを務める。チームキャプテンは特別な地位や特権を持っていませんが、チームの行動に対してある程度の責任を持っています。
- 4.二. チームメンバーがプレーできない場合(怪我、病気、欠場)でも、出場する選手が 4 人未満のチームで試合をプレーすることができます。
- 4.三. トーナメントが開始すると、チームはトーナメント開始時に最初にチームに登録されていなかったプレーヤーを追加することはできません。
- 4.四. 各チーム最大 5 名(4 名+控え 1 名)まで登録できます。
- 4.五. 性別の制限はありません。
- 4.六. 参加者は、トーナメント開始時に 18 歳から 35 歳まででなければなりません。大会期間中に 36 歳になる参加者は、大会開幕戦の時点で 35 歳でなければなりません。

- 4.七. ゴールキーパーなし(プレーヤーは手でゴールをブロックしたり、ゴールエリア内に足を踏み入れたりすることはできません)。
- 4.八. 交代がコールされた場合、交代したプレーヤーはピッチを離れなければならず、新しいプレーヤーはピッチに入ることができます。交代のタイムアウトはありません。
- 4.九. チームがフィールド上に追加のプレーヤーを起用してプレーした場合、ボールがあった場所から直接フリーキックが与えられます。

5. 選手用具

- 5.一. スターティングプレーヤーと控え選手は、0 から 4 までの番号が付けられたゼッケンまたはジャージを着用しなければならない。プレーヤーはトーナメント全体を通して同じ番号を保持することが許可されています。
- 5.二. 適切な履物は必須です。
- 5.三. プレイヤーは、危険なもの(ネックレス、リング、イヤリング、ブレスレット、時計など)を使用したり、着用したりしてはなりません。
- 5.四. ホームチームは、必要に応じて色やゼッケンを変更します

6. ボール

- 6.一. すべてのゲームはサイズ 4 のサッカー(63.5 - 66cm; 25 - 26in)でプレイされます。

7. レフェリー

- 7.一. フィールド上の試合ごとに少なくとも 1 人のレフリー。
- 7.二. プレーに関連する事実に関するレフリーの判断は最終的なものです。

8. 試合時間

- 8.一. 試合はセントラルタイムで最大 10 分間続けます。
- 8.二. 通常のプレイ時間の最後の 1 分でない限り、時計はいかなる理由でも停止しないでください
- 8.三. 重傷を負った場合、試合は中止することができます
- 8.四. 10 分が経過した時点で試合は終了し、レフェリーが笛を吹いて終了の合図を送らなくても終了します。

9. プレイの開始と再開

ドロップボール:

- 9.一. 試合は、センターマークでレフリーがボールを落としたところから始まります。ドロップしたボールを蹴るプレーヤーを除き、すべてのプレーヤーはフィールドオブプレーの自陣にいなければならない。ボールが地面に触るとインプレーとなり、ゲームの開始を知らせます。
- 9.二. ドロップボールとは、ボールがまだプレー中である間に、レフリーが競技規則の他の箇所に記載されていない理由でプレーを一時的に停止する必要がある場合に、プレーを再開する方法である。レフリーは、最後にボールに触れたチームのプレーヤー1人のために、ボールが最後にプレーヤーまたはレフリーに触れた位置でボールをドロップする(ただし、ボールがペナルティエリア内に横たわったままの場合を除く)(12.1.5.参照)。ボールが地面に触れたとき、ボールはインプレーです。他のすべてのプレーヤー(両チーム)は、ボールがインプレーになるまでボールから少なくとも 2m(2.2 ヤード)離れていなければなりません。
- 9.三. キックオフとは、ゴールが得点された後にプレーを開始または再開する方法です。一方のチームがゴールを決めた後、もう一方のチームがキックオフを行います。

先蹴 :

1. キックオフを蹴るプレーヤーを除き、すべてのプレーヤーはフィールドオブプレーの自陣にいなければならない
2. キックオフを蹴るチームの対戦相手は、ボールがプレーになるまで少なくとも 2m(2,2yds)-センターサークル-です。
3. ボールはセンターマーク上で静止していなければなりません。
4. レフリーが合図を出す。
5. ボールは蹴られたときにインプレーであり、明らかにどの方向にも動きます。
6. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールに再度触れてはならない。
7. キックオフの手続きに違反した場合、キックオフはやり直される。
8. ゴールはキックオフから直接得点することができます。

10. ボールインとアウトオブプレー – 壁付きコート

ボールがアウトオブプレーになるのは、次の場合:

- 空中で、ゴールボード(該当する場合)の隣のボードを完全に横切った場合
- ボールがゴールエリア（ネット）に入ったままで、足を踏み入れないとプレーヤーがボールを蹴り出すことができない場合
- レフリーがプレーを止めた場合

ボールがゴールボードの横のボードを横切った場合、試合はコーナーキックまたはゴールキックのいずれかで続行されます:

10.一.コーナーキック:

1. コーナーキックは、最後に防御チームのプレーヤーに触れ、ボール全体がゴールの隣のボードを通過した際に与えられる
2. ボールがボードを横切ったポイントに最も近いサイドのコーナーの前にボールを置き、コーナーキックを実施しなければならない。
3. 対戦相手は、ボールがインプレーになるまでコーナーから少なくとも2m(2.2 ヤード)離れていないければなりません。
4. 攻撃側の選手はボールを蹴らなければなりません。
5. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
6. コーナーキックから直接ゴールを決めることができます。
7. コーナーキックの手順に違反した場合、コーナーキックはやり直される。

10.二.ゴールキック:

1. ゴールキックは、ボール全体がサイドボードを通過し、最後に攻撃チームのプレーヤーに触れたときに与えられます。
2. ディフェンスチームのプレーヤーは、ゴール横のボードの前の任意のポイントからボールを蹴ります。
3. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
4. 対戦相手は自陣に残ります。
5. ゴールキックから直接ゴールを決めることができます。
6. ゴールキックの手順に違反した場合、ゴールキックはやり直されます。

ボール全体がサイドボードを通過したとき、キックインでプレーが再開されます:

10.三.キックイン:

1. キックインは、ボール全体がサイドボードを通過したときに、最後にボールに触れたプレーヤーの対戦相手に与えられます。
2. ボールは、サイドボードの前のフィールドオブプレーを離れた地点から蹴られます。

3. すべての対戦相手は、キックインが行われた地点から 2m(2.2yds)以上立つていなければならない。
4. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
5. キックインから直接ゴールを決めることはできません。
6. キックイン手順に違反した場合、キックインは再度行われます。

10.四. ボールがアウトオブプレーとなるのは、下記の場合である。ボールが主審に当たり、フィールド内に留まり、

1. 一方のチームが有望な攻撃を開始する場合
2. ボールが直接ゴールに入った場合
3. ボールの支配権が他のチームに移った場合
4. これらすべての場合において、試合はドロップボールで再開されます

10.五. プレーヤーがコーナーに入り、足でボールを押さえてプレー不可能な状態にした場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。

10.六. プレーヤーが両手を使ってボードに寄りかかり、ボールをプレーできない状態にした場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる。

11. ボールインとアウトオブプレー－壁なしコート

ボールがアウトオブプレーになるのは、次の場合:

- 地上でも空中でも、ゴールラインまたはタッチラインを完全に超えている場合
- ボールがゴールエリアに横たわったままで、このエリア内に足を踏み入れないとプレーヤーはボールを蹴り出すことがでない場合
- レフリーによってプレーが止められた場合

ボールがゴールラインを越えた場合、試合はコーナーキックまたはゴールキックのいずれかで続行されます:

11.一. コーナーキック:

1. コーナーキックは、ボール全体がゴールラインを越え、最後に防御側のプレーヤーに触れたときに与えられる。
2. コーナーキックは、ボール全体がゴールラインを越え、最後に防御側のプレーヤーに触れたときに与えられる。
3. ボールは、ボールがゴールラインを越えた地点に最も近いコーナーに置かなければならない。
4. 対戦相手は、ボールがインプレーになるまでコーナーから少なくとも 2m(2.2 ヤード)離れていないければなりません。

5. ボールは攻撃側のチームのプレーヤーが蹴らなければなりません。
6. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
7. コーナーキックから直接ゴールを決めることができます。
8. コーナーキックの手順に違反した場合、コーナーキックはやり直される。

11.二. ゴールキック:

1. ゴールキックは、ボール全体がゴールラインを越え、最後に攻撃側のチームのプレーヤーに触れたときに与えられます。
2. ボールは、防御側のチームのプレーヤーによってゴールラインの任意の地点から蹴られます。
3. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
4. 対戦相手は自陣に残ります。
5. ゴールキックから直接ゴールを決めることができます。
6. ゴールキックの手順に違反した場合、ゴールキックはやり直されます。
7. ボールがタッチラインを越えた場合、試合はキックインで続行されます。

11.三. キックイン:

1. キックインは、ボール全体がタッチラインを越えたときに、最後にボールに触れたプレーヤーの対戦相手に与えられます。
2. ボールは、フィールドオブプレーを離れた地点でタッチラインから蹴られます。
3. すべての対戦相手は、キックインが行われた地点から 2m(2.2yds)以上立っていなければならない。
4. キッカーは、ボールが他のプレーヤーに触れるまで、ボールを再びプレーしてはならない。
5. キックインから直接ゴールを決めることはできません。
6. キックイン手順に違反した場合、キックインは再度行われます。

12. ペナルティエリア

12.一. プレーヤーは、ペナルティエリア内でボールを踏み込んだり、プレーしたりしてはならない。この行為が試合に影響を与えた場合、ペナルティが与えられる。以下のように、ゲームに影響を及ぼさなかった場合、ペナルティは与えられません:

1. プレーヤーがペナルティエリアのライン上を踏んだ場合。
2. ボールがフィールドの反対側にあるときにプレーヤーがペナルティエリアに足を踏み入れた場合、ペナルティは与えられません。

3. 攻撃側がボールを保持している状況で、攻撃側または守備側の選手がサイドを入れ替えるためにペナルティエリアを横切った場合
4. 選手がヘディングまたはキックでボールをクリアし、その後に着地した際にペナルティエリア内に入った場合。
5. ボールがペナルティエリア内に留まり、ペナルティエリア内に足を踏み入れずにボールを蹴り出すことができない場合、ハーフライン上からドロップボールで試合が続行されます。ドロップボールの状況では、両方のプレーヤーがハーフウェイラインから少なくとも 2m(2,2yds)離れている必要があります。ボールが地面に触れたときにボールはインプレーです。

13. ペナルティーキック

- 13.一. プレーヤーは、センターマーク/ペナルティスポットからボールを打たなければならぬ
- 13.二. レフリーは、ペナルティキックが行われる前に合図を出さなければならない
- 13.三. ボールは、ペナルティキッカーによって蹴られた時点でインプレーとなり、ゴールやサイドボードに当たってもプレーは継続される。
- 13.四. ペナルティキックが行われるとき、両チームのすべてのプレーヤーはハーフウェイラインの後方にいなければならぬ。
- 13.五. ペナルティキックが蹴られたとき、ボールは静止していなければならない
- 13.六. ペナルティキックのキッカーは、たとえボールがゴールボード（該当する場合）やサイドボードに跳ね返ってきたとしても、自分で 2 回連続でボールをプレーすることはできない。
ボールが再びキッカーに触れられるには、両チームのいずれかの選手が一度ボールに触れる必要がある。
これに違反した場合は、相手チームに間接フリーキックが与えられる。
- 13.七. ペナルティキックの際に攻撃側または守備側の選手が反則を犯した場合、以下のように対応する：

- ディフェンダーによる反則

- ゴールが決まった場合：そのままゴールとして認められ
- ゴールが決まらなかった場合：キックをやり直す

- アタッカーによる反則

- ゴールが決まった場合：そのままゴールとして認められる
- ゴールが決まらなかった場合：守備側チームに間接フリーキックが与えられる

14. ファウルと不正行為

14.一.プレイヤーが以下のいずれかの反則を「不注意・無謀・過度な力」で行ったと主審が判断した場合、相手チームに直接フリーキックが与えられる

1. 相手を蹴る、または蹴ろうとする行為
2. 相手に飛びかかるとする
3. 相手を攻撃する、または攻撃を試みること
4. 相手を押す
5. スライディングタックルを行う
6. 相手をつまずかせたり、つまずかせようとしたりする
7. 相手をつかむ
8. 誰かに噛みついたり、唾を吐いたりする
9. 故意にハンドする
10. 両手でサイドボードにつかまる
11. ボール、対戦相手、またはレフリーに物を投げる

14.二.プレイヤーが以下のいずれかの反則を「不注意・無謀・過度な力」で行ったと主審が判断した場合、相手チームに間接フリーキックが与えられる

1. 危険なプレイする
2. 反対意見、虐待的、攻撃的、侮辱的な言葉を使う
3. 身振りやその他の口頭・非口頭による侮辱行為
4. プレイ再開後に同じ選手がボールに2回連続で触れる

15.懲戒処分

15.一.イエローカード

1. イエローカードは、チームが警告を受けたことを伝えるために使用されます。
2. もしチームが合計2枚のイエローカードを受けた場合、相手チームにペナルティキックが与えられます
3. チームが2枚のイエローカードを受け取り、ペナルティキックが与えられた場合、イエローカードはリセットされ、ルール15.1.2が適用されます。
4. プレーヤーが以下の違反のいずれかを犯した場合、チームは警告を受け、イエローカードが与えられます。

15.一.4.一.スポーツマンらしくない行動

15.一.4.二.言葉や行動による反対意見・異議

15.一.4.三.繰り返しルールに違反する行為

15.一.4.四.プレイの再開を遅らせる

15.一.4.五.コーナーキック、ゴールキック、フリーキック、またはキックインでプレーが再開された際に、必要な距離を守らなかった場合

15.一.4.六.故意にボールを場外へ蹴り出す行為

15.二. レッドカード

1. レッドカードは、選手、交代選手、交代選手が退場処分を受けたことを伝えるために使用されます。
2. レッドカードが提示されたプレイヤーは、カードが出された時点でプレイを続けることはできません。
3. レッドカードを受けたチームが相手のパワープレー中に失点した場合、そのチームは交代要員を補充することが認められます。
4. チームに控えの選手がいない場合、1人少ない選手で試合を終えなければなりません。
5. プレーヤー、交代選手、または交代選手は、以下の違反のいずれかを犯した場合、退場処分となる:

15.二.5.一.重大な反則行為

15.二.5.二.暴力行為

15.二.5.三.相手や他の人に唾を吐いたり、噛みついたりする行為

15.二.5.四.相手チームの得点、または明らかな得点機会を阻止する行為

15.二.5.五.攻撃的、侮辱的、または不快な言葉やジェスチャーを用いる行為

15.二.5.六.試合終了のホイッスル後にレッドカードを受けた場合、当該選手は大会への出場が今後一切認められない。

6. トーナメントディレクターは、ピッチ内外における重大な違反に対し、大会の任意の段階で、選手やチームを失格とする権限を有する。違反の判断はトーナメントディレクターの裁量による。

16. フリーキック

16.一. 反則が発生した場所からフリーキックが蹴られる。

16.二. フリーキックが蹴られたとき、ボールは静止していなければならず、キッカーは、ボールが他のプレイヤーに触れるまで、ボールに再び触れてはならない。

16.三. 残っている選手が1人しかいない場合、フリーキックからドリブルすることができます。

16.四. 直接フリーキックが直接相手のゴールに入った場合、ゴールが与えられます。

16.五. 間接フリーキックが直接相手のゴールに入った場合、ゴールキックが与えられます

16.六. フリーキックが直接自陣のゴールに蹴られた場合、コーナーキックは相手チームに与えられる。ボールがその後、チームのオウンゴールに入る前に他のプレイヤーに触れた場合、ゴールが与えられます。

16.七. すべての対戦相手は、ボールから少なくとも 2m(2.2 ヤード)離れている必要があります。

- 16.八. ボールが蹴られて動くと、ボールはインプレーになります。
- 16.九. フリーキックの手順に違反した場合、フリーキックは再度行われる。
- 16.十. フリーキックは、レフリーからの合図がなくても蹴ることができる。「より長い」休憩(例えば、イエローカード、レッドカード、重傷、または試合の流れを乱す可能性のあるその他のもの)があった場合、レフリーはレフリーからの合図の後に蹴られる。

17. ゴールデンゴール 1vs1

- 17.一. ゴールデンゴール 1vs1 は、ノックアウトステージで 10 分後に結果が引き分けになった場合にのみ適用されます。各チームから 1 人のプレーヤーが、ゴールが得点されるまで互いに対戦します(1 対 1)。試合は、センターマークからのレフリーのドロップボールから始まります。両プレーヤーとも、ドロップボールの状況ではハーフウェイラインから少なくとも 2m(2.2 ヤード)離れている必要があります。ボールが地面に触れたとき、ボールはインプレーです。
- 17.二. チームがゴールを決めた場合、ゲームは終了します - 「ゴールデンゴール」。
- 17.三. 選手が明らかな得点機会を阻止した場合、レッドカードが提示され、その時点で相手チームの勝利となる
- 17.四. 1 対 1 の対戦中に重度の負傷が発生した場合、チームは選手の交代が認められる。交代を希望する場合は、審判にその旨を申請しなければならない。

18. トーナメント形式

- 18.一. Red Bull Four 2 Score は、以下の形式でプレイされます。
- 18.二. 1. グループステージ
- 18.三. 2. ノックアウトステージ
- 18.四. 3. ファイナル
- 18.五. グループステージでは、勝ったチームに 3 ポイント、敗者に 0 ポイントが与えられます。10 分後に同点の場合、両チームにそれぞれ 1 ポイントが与えられます。グループステージでは、PK 戦やゴールデンゴールはありません。
- 18.六. グループステージ 2 つ以上のチーム間の引き分けは、(1)引き分けチーム間の直接対決の結果、(2)得失点差、(3)グループステージ中の失点数の最少得点、そして最後に(4)ゴールデンゴール 1 対 1 で勝者を決定します。
- 18.七. ノックアウトステージで 10 分後に同点の場合、ゴールデンゴールで次のラウンドに進むのが誰の決まりです。

19. 健康と安全

19.一. プレーエリア内にいるすべての人々の健康と安全は、レッドブルにとって最も重要なことです。

実際または認識上のいかなる脅威（例：天候の急変、観客の乱入、天災など）が主催者の注意を引いた場合は、選手および関係者はただちに安全かつ秩序だった方法でフィールドから退避し、各脅威の状況に応じて、安全かつ保護された場所へ移動する必要があります。

この避難は、脅威やリスクが解消されたと主催者、試合の審判、施設管理責任者、施設の警備責任者、または状況に応じて警察が合理的に判断するまで続けられます。

20. 行動規範

20.一. すべてのプレイヤーは、上記のイベントの行動を遵守し、プロフェッショナルで敬意を持って行動することが期待されています。

20.二. 重大な不正行為があった場合、チーム全体がトーナメントから追放される可能性があります。これらの不正行為はトーナメントディレクターの裁量に委ねられています。