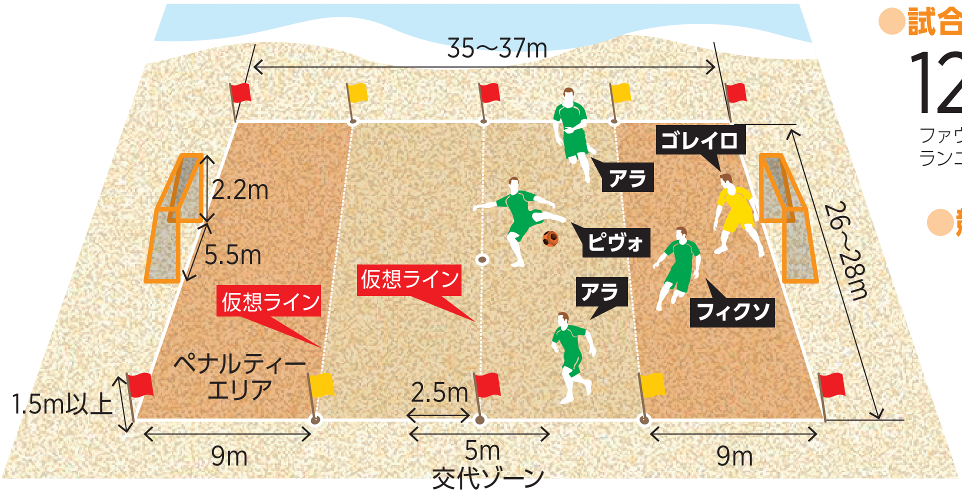
ビーチサッカーのルールを知ろう

(公財) 日本サッカー協会ビーチサッカー競技規則より

ビーチサッカーは1チーム5名で試合が行われる。試合時間は12分間の3ピリオドで選手交代は自由。砂で地形が不規則のため、多くのプレーがボールを浮かせる足技からはじまり、アクロバティックで華やかなプレーが特徴のひとつだ。ルールを知ってビーチサッカーをもっと楽しもう！



試合時間

12分間×3ピリオド

ファウルの場面など審判員が時計を止めない限り、ランニングタイムで行われる。

競技者

1チーム5人

ポジション

サッカーで言うと、GKは**ゴレイロ**、DFは**フィクソ**、MFは**アラ**、FWは**ピヴォ**

特有のルール

- サッカー5号球と同じ大きさで少し柔らかい専用ボールを使用
- シューズの着用は認められない
- スネあてのような硬いプロテクターを身に着けることはできない
- オフサイドはなし
- タッチラインから出た場合、再開方法はキックインまたはスローインから選択できる
- 退場者が出た場合、ペナルティーとして2分間選手の補充ができない。人数の多いチームが2分以内に得点した場合、その時点で選手の補充が認められる

フリーキック

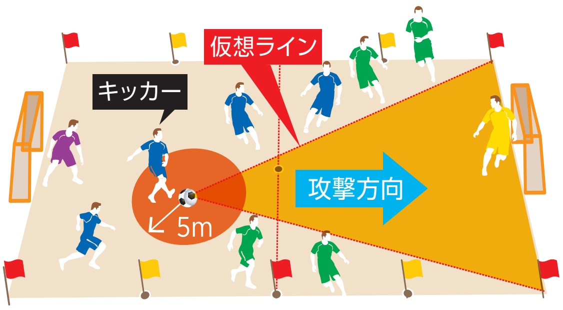
全てのファウルは直接フリーキックとなり、壁をつくることができないため、大きなチャンスとなる。キッカーは足やボールを使って砂で小さな山をつくり、その上にボールを設置することで強烈なシュートを放つことができる。原則としてファウルを受けた選手がキックする。

相手ハーフからのフリーキック

キッカー以外の選手はボールから5m以上離れる。相手ゴールキーパー以外の選手はフリーキック位置を基準とする仮想ラインより前に出ることはできない。

自チームのハーフからのフリーキック

相手選手はボールから5m以上離れる。相手ゴールキーパー以外の選手はボールと各コーナーの間の仮想エリアの中に入ることはできない。



ここが見どころ！

オーバーヘッドキック

ビーチサッカーの魅力の一つであるオーバーヘッドキック。攻撃側の選手のコントロール下にボールがあるときに接触すると守備側のファウルとなる。

ゴールキーパーの攻撃参加

ゴールキーパーは"第5のフィールドプレーヤー"といわれるほど重要なポジション。ペナルティーエリア内で4秒以上ボールをコントロールすることはできないため、ペナルティーエリアの外に運び、ときには強烈なシュートでゴールネットを揺らす。

公益財団法人 日本サッカー協会

JFA DREAM 夢があるから強くなる

2018年12月版

ルール比較表

サッカーの競技規則（ルール）は国際サッカー評議会によって、フットサル、ビーチサッカーの競技規則は、国際サッカー連盟（FIFA）によって定められ、世界の各国サッカー協会で行われる3つの競技はすべて、この競技規則を基本にプレーされています。それぞれの違いを比較してみましょう。

■大まかなルールの違い

項目	フットサル	サッカー	ビーチサッカー
ピッチの大きさ（標準）	20m×40m	68m×105m	28m×37m
ピッチの表面（標準）	木、人工材質	芝／人工芝／ハイブリット芝	深さ40cmの砂
ゴール	2m×3m	2.44m×7.32m	2.2m×5.5m
ボール	4号球でローバウンド	5号球（13歳以下は4号球）	ビーチサッカー用5号球
シューズ	体育館用シューズ	スパイク	はだし（サポーター着用可。ただし、かかととつま先は出さなければならない）
選手の数	5人	11人	5人
交代	9人	最大登録12人のうち5人まで（トップリーグは3人まで）	7人
交代の方法	自由（交代ゾーンを用いて）	アウトオブプレーのとき、審判の承認を得て3人まで	自由（交代ゾーンを用いて）
審判	主審、第2審判、第3審判、タイムキーパー	主審、副審、第4の審判員	主審、第2審判、第3審判、タイムキーパー
試合時間	20分ハーフ	45分ハーフ	12分間のピリオド×3回
時間の計測方法	プレーイングタイム	ランニングタイム	得点後、FKやPK時、審判員が停止のシグナルをしたとき以外ランニングタイム
	（タイムキーパーが計測）	（主審が計測）	（タイムキーパーが計測）
キックオフ	前方に蹴る	ボールをどの方向に蹴ってもよい	前方または空中に蹴る
タイムアウト	前後半それぞれ1回（1分間）とることができる	なし	なし
ボールが出たら ・タッチラインから	キックイン	スローイン	ボールインバウンド（キックインかスローインの選択）
・ゴールラインから	ゴールクリアランス／コーナーキック	ゴールキック／コーナーキック	ゴールクリアランス／コーナーキック
オフサイド	なし	2人の守備側競技者がいない場合	なし
直接FKとなる反則	ファウルタックル、キッキング、プッシング、ホールディング、ハンドなど	ファウルタックル、キッキング、プッシング、ホールディング、ハンドなど	すべての反則に直接FKが与えられる
間接FKとなる反則	ゴールキーパーへのリターンパス、キックイン・フリーキック・コーナーキックを4秒以内に行わないなど	オフサイドやゴールキーパーがボールを一度放した後にもう一度手で扱うなど	なし
反則の累積	直接FKに値する反則は累積され（アドバンテージを適用しても）、6つ目の反則からは第2ペナルティーマークなどからの壁なしのFK	反則は、累積されない	反則は、累積されない
退場後の措置	2分経過後や得点された後に交代要員から補充できる	補充できない	2分経過後や得点された後に交代要員から補充できる
PK方式	両チーム3人ずつキックを行う。同点の場合は1人ずつ行い、どちらかのチームが多く得点するまで続ける	両チーム5人ずつキックを行う。同点の場合は1人ずつ行い、どちらかのチームが多く得点するまで続ける	両チーム3人ずつキックを行う。同点の場合は1人ずつ行い、どちらかのチームが多く得点するまで続ける

日本サッカー協会サッカー競技規則、フットサル競技規則、ビーチサッカー競技規則を参照

公益財団法人 日本サッカー協会

2018年12月版