

8人制サッカー	項目	4種フットサル
1人制審判(主審+補助審判) 4人制審判(主審+副審2+4審) フィールド推奨サイズ68m × 50m(会場によって異なる)	審判の数	2人制審判(主審+第2審判) 目黒ピッチ推奨サイズ 30m × 20m(会場によって異なる) 7プロピッチ推奨サイズ 32m × 16m(会場によって異なる)ゴールラインに沿ってアークから4mの位置にマークを付ける
ゴールポスト(内側)横から左右12m・縦12m ゴールポスト(内側)横から左右4m・縦4m 半径7m	競技のフィールド・ピッチ	ゴールポスト(外側)横から左右5mの四半円・四半円の端と端を直線で結ぶ 無し 半径2.5m
ゴールラインの真ん中から8m タッチラインから1m	ペナルティエリア ゴールエリア センターサークル PKポイント テクニカルエリア	ゴールラインの真ん中から5m 第二PKマークは設けない タッチラインから0.75m
対戦表通り(A対Bの場合、フィールドに向かって左A・右B) 入れ替え無し	ベンチ/入れ替え	コイントスに勝ったチームが攻めるゴールかキックオフを選択 前後半で入れ替える(守備側のハーフに座る)
各学年大会毎の試合時間(ランニングタイム・基本的にアディショナルタイムは無し)	試合時間	各学年大会毎の試合時間(ランニングタイム・基本的にアディショナルタイムは無し) 治療およびキーパーの交代は、アディショナルタイムとして扱う事を可能とする。 タイムアウトは採用しない
大会開催時のWBGTにより飲水1分以内(コーチング禁止)、CB3分以内 交代ゾーン(ハーフウェーラインから左右3m)での自由な交代 ※キーパーの交代のみ主審に通知 退くGKは、最も近い境界線出る。入るGKは、交代ゾーンから入る。	飲水タイム・クーリングブレイク	-
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	交代	交代ゾーン(ベンチ前4m)での自由な交代 ※GKとFPの交代のみ審判に通知 FP・GK共に交代ゾーンから入退(5人以上にならないように管理)
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	キックオフ	左同
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	キックオフからの得点	狙ってはいけない → ゴールクリアランスで再開 (ワンタッチあってもゴールにはならない) ボールが出た地点の一番近い所でライン上から蹴る 軸足がラインを踏み越えてもOK
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	キックオフからの得点	4秒以内にインプレーにならなかった場合は、相手のキックイン 直接ゴールに入っても得点ではない → GKかCKで再開
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	キックイン	蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	キックインからの得点	左同
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	スローイン・キックイン	蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	スローイン・キックインからの得点	左同
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	スローイン・キックインからの得点	左同
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	コーナーキック コーナーキックからの得点 ドロップボール	規定無し
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	コーナーキックからの得点	規定無し
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	ドロップボールからの得点	規定無し
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	オフサイド	規定無し
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	オフサイド	規定無し
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	GKのプレーしたボールが直接ハーフウェーライン越えた場合	GKがプレー(投げる蹴る)したボールが、ノーバウンドでハーフウェーラインを越えたら、ハーフウェーライン上の任意の地点から相手の間接FK ※ゴールクリアランス・キックイン時も同様
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	GKへのバックパス	GKから出たボール(FK含む)を相手競技者が触る前に「自陣で」もう一度GKが触れる → 間接FK(但し、相手陣ならOK) 一旦ハーフウェーラインを越えても自陣では× 相手が触れた後一旦キーパーがプレーしたら、再度相手が触るまで× 自陣内でGKがプレイする時間はカウントされる(4秒超えたら間接FK)
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	GKのプレイタイム	自陣内でGKがプレイする時間はカウントされる(4秒超えたら間接FK)
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	PK	キッカーとGK同時に反則 → やり直し+キッカーとGK警告 守備側侵入+ノーゴール → やり直し+守備側警告 GK反則+ノーゴール → やり直し+初回でも警告
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	PK	キックイン・各フリーキック → 4秒超えたら相手ボール コーナーキック → 4秒を超えたら相手のゴールクリアランス ゴールクリアランス・自陣内でのGKのプレイ → 4秒超えたら相手の間接FK ※ペナルティエリア内であれば最も近いペナライン上から
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	4秒ルール	キックイン・各FK・CK...4m ドロップボール...2m以上 FK時の2人以上の壁...1m以上
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	離れる距離	ドロップボール...2m以上 FK時の2人以上の壁...1m以上
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	選手の補充	退場後2分を完全に経過したら、一人補充可 2分経過前に人数の多いチームが得点したら、一人補充可
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	選手の補充	退場後2分を完全に経過したら、一人補充可 2分経過前に人数の多いチームが得点したら、一人補充可
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	勝者を決定する方法 PK方法・人数	PK戦...3人(大会規則による) PK戦に参加する競技者の人数は少ない人数に合わせることができる ※同数に合わせる必要ではなくなった
蹴られて明らかにボールが動いたらインプレー(後方に蹴られてもOK) キックオフした選手の2度蹴り → 相手競技者の間接FK	勝者を決定する方法 PK方法・人数	PK戦...3人(大会規則による) PK戦に参加する競技者の人数は少ない人数に合わせることができる ※同数に合わせる必要ではなくなった