

FIFA®



五人制足球

游戏规则 2023-24

国际足球联合会

主席:詹尼·因凡蒂诺

临时秘书长:马蒂亚斯·格拉夫斯特罗姆 地址:国际足联

国际足联大街 20 号

邮政信箱

8044 苏黎世

瑞士

+41 (0)43 222 7777

FIFA.com

电话:

网站:

五人制足球 游戏规则

2023-24

经国际足联理事会批准

未经国际足联许可,不得以任何方式复制或翻译本手册的全部或部分内容。

自2023年11月1日起生效

1	节距面	15
2	间距标记	15
3	节距尺寸	16
4	罚球区	18
5	10m 标记	18
6	替换区	19
7	角落区域	19
8	技术领域	19
9	目标	20
10	目标移动	22
11	球场上的广告	24
12	球门网上的广告	24
13	技术领域的广告	24
14	球场周围的广告	24
1	质量和测量	26
2	球上的广告	26
3	更换有缺陷的球	26
4	个附加球	27
	球场上有 5 个额外球	27
6	涉及有缺陷球的进球	27

1 玩家数量	29
2 替补人数及替补人数	29
3 提交球员和替补名单	29
4 替换程序	30
5 热身	30
6 更换守门员	30
7 犯罪行为 and 制裁	31
8 名球员和替补球员被罚下场	32
球场上有 9 名额外人员	32
10 场上有额外人员的情况下进球	33
11 球员在场外不当重新入场	34
12 队长	34
1 安全	36
2 强制装备	36
3 种颜色	36
4 其他设备	37
5 口号、声明、图像和广告	38
6 犯罪行为 and 制裁	40
7 球员编号	40
1 裁判员的权威	42
2 裁判员的决定	42
3 权力和义务	42
4 比赛官员的责任	45
5 国际比赛	46
6 裁判员装备	46
7 视频支持	46



1 助理裁判员	49
2 权力和义务	49
3 国际比赛	52
4 第四裁判员	52
1 比赛时段	54
2 结束比赛时间	54
3 超时	55
4 半场休息	55
5 放弃比赛	56
1 开球	58
2 掉球	59
1 球出局	62
2 比赛中的球	62
3 室内球场	62
1 进球数	64
2 获胜团队	64
3 点球 (点球大战)	65
4 客场进球	67

1	直接任意球	71
2	间接任意球	72
3	纪律处分	75
4	犯规和不当行为后比赛重新开始	82
1	任意球的类型	85
2	程序	85
3	犯罪行为 and 制裁	87
4	累积犯规	88
5	直接任意球,从每队每节第 6 次累积犯规开始 (DFKSAF)	88
6	汇总表	92
1	程序	94
2	犯罪行为 and 制裁	95
3	汇总表	97
1	程序	99
2	犯罪行为 and 制裁	100
1	程序	102
2	犯罪行为 and 制裁	102



1	程序	105
2	犯罪行为 and 制裁	105
1	原则	108
2	可审查的决定/事件	109
3	实用性	110
4	程序	111
	信令	116
	定位	129
	解释和建议	146

注意事项
五人制足球规则
游戏

官方语言

国际足联以英语、阿拉伯语、法语和西班牙语出版了五人制足球比赛规则。如有措辞分歧,以英文文本为准。

其他语言

翻译五人制足球比赛规则的国家足球协会 (FA) 可以通过联系refereeing@fifa.org 从 FIFA 获取 2023-24 版的布局模板。请使用此格式制作五人制足球比赛规则翻译版本的国家足协向国际足联发送一份副本 (在封面上明确说明这是该国家足协的官方翻译), 以便将其发布在

[国际足联网站](#)供他人使用。

应用五人制足球规则

同样的五人制足球规则适用于世界各地每个联合会、国家、城镇和村庄的每场比赛,这是必须保留的相当大的优势。

这也是一个必须充分利用的机会,以促进世界各地五人制足球的发展。

那些对比赛官员和其他参与者进行教育的人应该强调:

- 裁判应在比赛的“精神”范围内应用五人制足球规则,以帮助产生公平、安全的比赛;
- 每个人都必须尊重比赛官员及其决定,记住并尊重他们的决定。
尊重五人制足球规则的完整性。

球员对比赛形象负有重大责任,队长应发挥重要作用,帮助确保五人制足球规则和裁判的决定得到尊重和保护。

五人制足球规则的修改

五人制足球比赛规则的普遍性意味着这项运动在世界各地和各个级别本质上都是相同的。除了创造一个“公平”和安全的比赛环境外,五人制足球法律还应该促进参与和享受。

从历史上看,国际足联允许各国足协有一定的灵活性来修改“组织”五人制足球特定类别的五人制足球规则。然而,国际足联坚信,国家队如果足协应该能够修改五人制足球组织方式的其他一些方面,如果这对他们自己国家的五人制足球有利的话。

世界上每个五人制足球场的比赛方式和裁判方式都应该相同。然而，一个国家国内的五人制足球需求应该决定比赛持续多长时间、有多少人可以参加以及如何惩罚一些不公平的行为。

因此，各国足协、联合会和国际足联可以选择修改其负责的五人制足球比赛规则的全部或部分以下组织领域：

对于青少年、退伍军人、残疾人和基层五人制足球：

- 间距的大小
- 球的尺寸、重量和材质
- 球门柱之间的宽度和横梁距地面的高度
- 两个（相等的）比赛周期（以及两个相等的加时赛）的持续时间
- 守门员投球的限制

此外，允许各国足协进一步灵活地受益和发展五人制足球在国内，允许对五人制足球“类别”进行以下更改：

- 各国足协、联合会和国际足联可以灵活地决定年龄限制青少年和退伍军人五人制足球。
- 每个国家足协将决定哪些五人制足球最低级别的比赛被称为“草根”五人制足球。

国家足协可以选择批准其中一些针对不同情况的修改比赛，没有要求普遍应用它们或全部应用它们。

但未经国际足联许可，不得进行其他修改。

守门员投球的限制

国际足联已批准对青少年、退伍军人、残疾人和基层五人制足球守门员投球的某些限制，但须经国家足协或组织比赛的联合会或国际足联的批准（以适当者为准）。

对限制的引用可在以下位置找到：



规则 12 – 犯规和不当行为

“如果守门员犯有以下任何罪行,也将判间接任意球:[...]”

·如果国内的青少年、退伍军人、残疾人和/或草根五人制足球规则禁止这种行为,则将球直接扔过中线(任意球应从球越过中线的地方踢出)。

法则 16 – 球门间隙

“在青少年、退伍军人、残疾人和/或草根五人制足球的国内规则禁止这种行为的情况下,如果守门员将球直接扔过中场线,则将判给对方球队从该地点踢间接任意球越过中场线的地方。”

这一限制背后的理念是促进五人制足球的创造性并鼓励技术发展。

各国足协被要求告知国际足联他们对上述所有信息的使用情况

修改,以及在哪些级别,作为此信息,尤其是原因正在使用的修改可能会确定国际足联的发展思路或策略可以分享以协助其他国家足协发展五人制足球。

国际足联也非常有兴趣了解其他可能的修改

五人制足球比赛规则可以增加参与度,使五人制足球更具吸引力并促进其在全球范围内的发展。

管理五人制足球法修正案

对于每一项拟议的修正案,重点必须是公平、诚信、尊重、安全、参与者的乐趣以及技术如何使比赛受益。这

五人制足球法律还必须鼓励每个人的参与,无论背景或能力如何。

尽管发生事故,五人制足球规则应该使比赛尽可能安全。这就要求球员对对手表现出尊重,裁判也应该通过严厉处理那些打法过于激进和危险的球员来创造一个安全的环境。五人制足球规则在其纪律措辞中体现了不安全比赛的不可接受性,例如“鲁莽挑战”(警告=黄牌/YC)和“危及对手的安全”或“使用过度武力”(罚下=红牌)

卡/RC)。

五人制足球必须对球员、比赛官员和教练来说具有吸引力和乐趣,因为以及观众、球迷、管理员等。这些修正案必须有助于使比赛具有吸引力和乐趣,以便人们,无论年龄、种族、宗教、文化、民族、性别、性取向或残疾等,都愿意参与并参与享受他们参与五人制足球的乐趣。

这些修正案旨在简化比赛,并使五人制足球规则的许多方面与足球规则保持一致,但由于许多情况是“主观的”,而且裁判是人(因此会犯错误),一些决定将不可避免地引起争论和讨论。

五人制足球法无法处理所有情况,因此,如果其中没有直接规定,国际足联希望裁判利用“五人制足球理解”在比赛的“精神”范围内做出决定。这通常涉及到这样的问题:“什么是五人制足球?”符合五人制足球的最佳利益吗?”



法则1

球场

1 节距面

球场表面必须平坦、光滑,并由非磨料组成

根据比赛情况,表面最好由木材或人造材料制成

规则。对球员、球队官员和比赛官员来说危险的表面不属于危险区域。允许的。

对于国际足联所属国家协会代表队之间的比赛或国际俱乐部比赛,建议

五人制足球地板由国际足联正式授权的公司生产和安装

五人制足球场地质量计划并带有以下质量标签之一:



在特殊情况下允许使用人造草坪球场,但仅限于国内比赛。

2 间距标记

球场必须是矩形的,并用实线标记(不允许使用虚线),并且不能有危险(即必须防滑)。这些线属于它们作为边界的区域,并且必须与球场的颜色清楚地区分开来。

球场上只能标记规则 1 中规定的线。

在使用多功能厅的情况下,允许使用其他线,只要它们的颜色不同并且与五人制足球线明显区分即可。

如果球员在球场上做出未经授权的标记,则必须警告该球员是否有不道德的行为。如果裁判员在比赛期间注意到这种行为,如果他们无法利用优势,则必须停止比赛,并且违规球员必须

请注意不道德的行为。比赛从比赛停止时球的位置向对方球队踢间接任意球重新开始,除非球在罚球区内(见规则 13)。

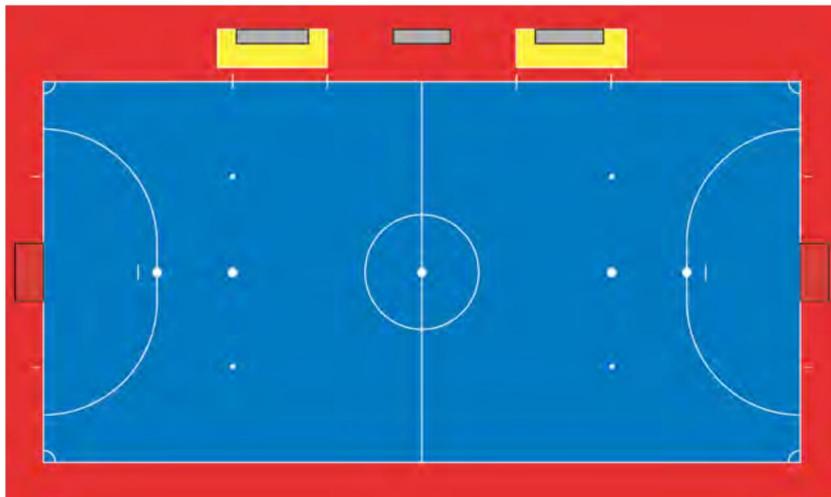
两条较长的边界线是边线。两条较短的线是球门线。

球场被一条中线分成两半,中线连接两条边线的中点。



中心标记的半径为 6 厘米,位于中线的中点。
周围画一个半径为3m的圆。

必须在球场外、距每个角球弧线 5m、与球门线成直角、与球门线间隔 5cm 的位置画一个标记,以确保防守队球员在进攻时撤退的最小距离 (5m)。正在踢角球。该标记宽8厘米,长40厘米。



3 节距尺寸

边线的长度必须大于球门线的长度。所有线的宽度必须为 8 厘米。

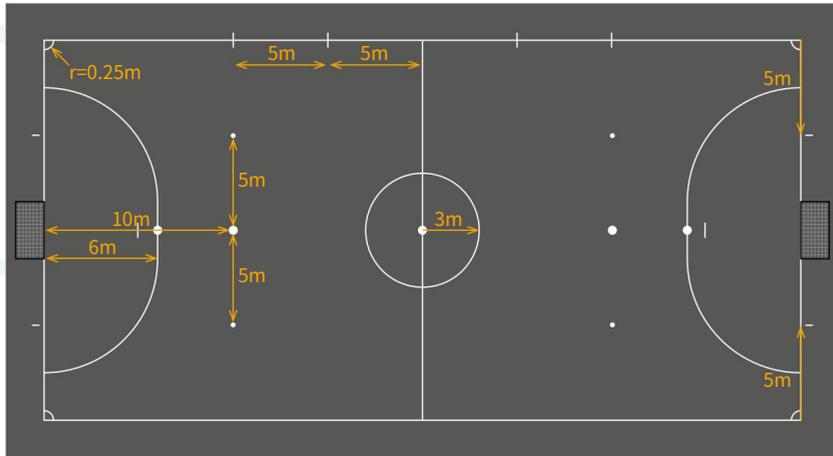
对于非国际比赛,尺寸如下:

长度 (边线) :	最小25m
	最大42m
宽度 (球门线) :	最小16m
	最大25m

国际比赛的尺寸如下：

长度（边线）：	最小38m
	最大42m
宽度（球门线）：	最小20m
	最大25m

比赛规则可在上述要求范围内确定球门线和边线的长度。



测量是从线的外部进行的,因为线是它们所包围的区域的一部分。

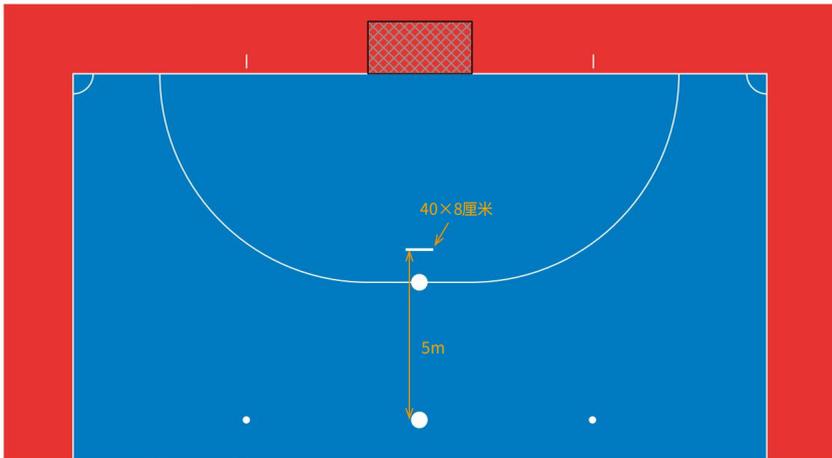
罚球线是从罚球线中心到球门线后缘的距离。

10m 标记是从标记中心到球门线后边缘的距离。

罚球区内的 5m 标记,表示从第 6 次累积犯规开始的直接任意球 (DFKSAF)时守门员观察的距离,从 10m 标记的中心到 5m 标记的后边缘测量 (即靠近球门线的边缘)。

4 罚球区

从每个球门柱的外侧引出两条长 6m 的假想线,并与球门线成直角。在这些线的末端,在最近的边线方向绘制四分之一圆,每个圆的半径为距球门柱外侧 6m。每个四分之一圆的上部由一条长 3.16m 的线连接,该线平行于球门柱之间的球门线。这些线和球门线所围成的区域是罚球区:



在每个罚球区内,距球门柱之间的中点 6m 处设置一个罚球标记,并与球门柱等距。这是一个半径为 6 厘米的圆形标记。

必须在罚球区内距离 10m 标记 5m 处设置一条附加标记(线),以确保防守守门员在执行 DFKSAF 时观察到此距离。

该标记宽 8 厘米,长 40 厘米。

5 10m 标记

第二个标记位于距离球门柱之间的中点 10m 处,与球门柱等距。这是一个半径为 6 厘米的圆形标记。

球场上必须在 10m 标记左侧和右侧各 5m 处另外设置两个标记,以指示从 10m 标记处踢球时球员必须遵守的最小距离。这些是圆形标记,每个标记的半径为 4 厘米。

一条穿过这些标记的假想线,距球门线 10m,且与球门线平行,标志着区域边界,如果在该区域内发生 DFKSAF 进攻,球队可以选择在 10m 标记处进行 DFKSAF 或从犯规地点进行。

6 替换区

替补区是球队替补席前面边线上的区域:

- 它们位于技术区前面,距中场线5m,长5m。它们的两端都标有一条长 80 厘米的线,其中 40 厘米画在球场上,40 厘米画在球场外,宽度为 8 厘米。

·球队的替补区位于该球队防守的半场。每支球队的换人区在比赛下半场和任何需要的加时赛中都会发生变化。

第 3 条规定了有关替代和相关程序的更多详细信息。

7 角落区域

在球场内从每个角画一个半径为25厘米的四分之一圆。
线(角弧)宽度为8cm。

8 技术领域

技术区设有指定的球队官员和替补休息区。

虽然技术区域的大小和位置可能因设施而异,但以下内容
准则适用:

- 技术区域只能在指定休息区两侧延伸 1m
并向前推进距边线75厘米的距离。
- 应使用标记来界定该区域。
- 允许占用技术区域的人数由竞赛规则规定。
- 技术区域的占用者:
 - 在比赛开始前根据比赛情况确定规则;
 - 必须以负责任的方式行事;

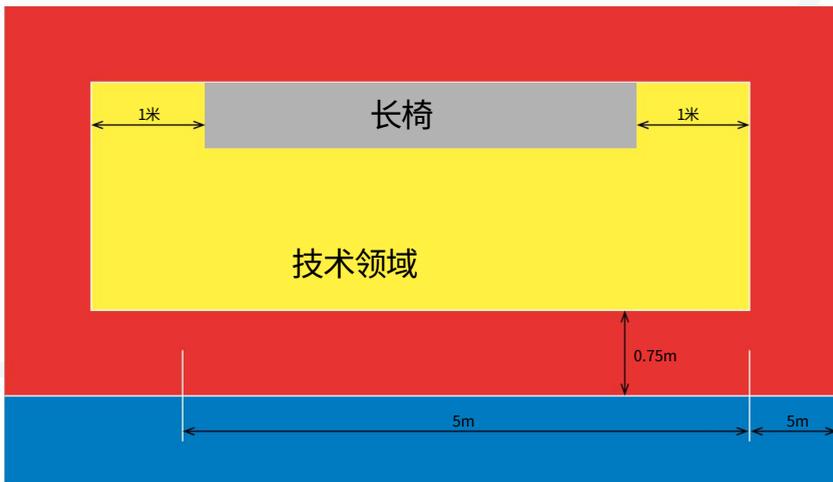


·必须留在场地范围内,除非特殊情况,例如理疗师/医生在裁判员允许的情况下进入球场,以评估受伤的球员。

一次只有一个人有权站立并传达技术区域的战术指示。

·替补队员和体能教练可以在比赛期间在技术区后面为此目的提供的区域热身。如果没有这样的区域,他们可以在边线附近热身,只要他们不妨碍球员和裁判的移动并且行为负责。

换人区和技术区



安全

比赛规则必须规定球场边界线(边线和球门线)与分隔观众的障碍物(包括带有广告的障碍物等)之间的最小距离,始终以确保观众的安全为目的。参与者。

9 目标

球门必须放置在每条球门线的中心。

球门由两根与球场四角等距的立柱组成,顶部由水平横杆连接。球门柱和横梁必须由经批准的材料制成,并且不得具有危险性。

两个球门的球门柱和横梁必须具有相同的形状,必须是正方形、长方形、圆形、椭圆形或这些选项的混合形状。

立柱之间的距离 (内部测量)为3m,横杆下缘到地面的距离为2m。

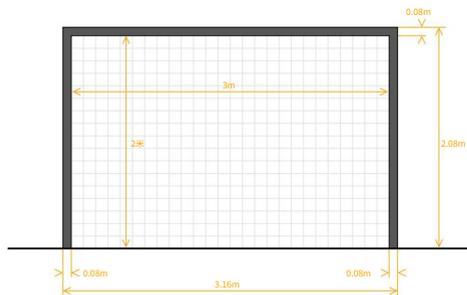
球门柱和横梁的宽度和深度与球门线相同,均为8 厘米。球网必须由适当的材料制成,并通过适当的支撑方式固定在球门柱和横梁的背面。他们必须得到适当的支持,并且不得干扰守门员。

建议在官方比赛中使用的所有进球

国际足联或联合会的支持不包括任何可能阻止球进入球门的无关结构 (即球门柱和横杆除外,例如支撑杆) 。

如果横杆移位或损坏,则比赛将停止,直至其修复或更换到位。如果无法修复横梁,则必须放弃比赛。不允许使用绳索代替横杆。如果横杆可以修复,则比赛将从比赛停止时球的位置抛球重新开始,除非该球位于守方罚球区内,并且最后触球的球队是进攻球队 (参见规则) 8)。

球门柱和横梁的颜色必须与球场不同。



球门不得固定在地面上,因为这可能会危及球门的安全参与者。然而,它们必须有足够的稳定系统,例如放置在球门后面的重物,以防止它们翻倒。

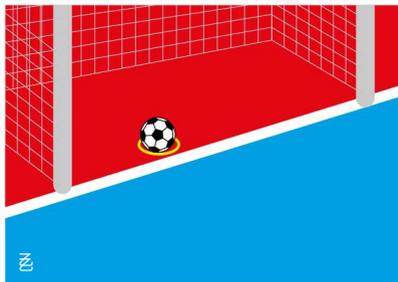
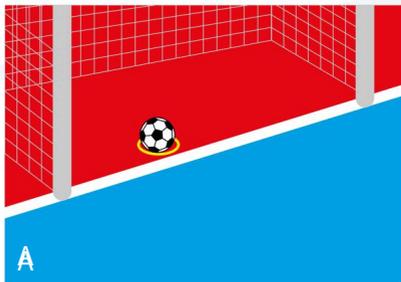


仅当便携式球门满足此要求时才可以使⤵用。

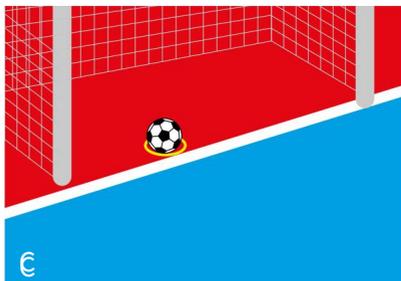
10 目标移动

裁判员必须遵循以下关于球门沿球门线的放置和进球得分的准则:

目标定位正确



目标移动



A = 进球数。

B = 如果两个球门柱均接触球门线,且球已完全越过球门线,裁判必须允许进球。

C = 当至少一个球门柱未触及球门线时,球门被视为已移动。

如果守方球员(包括守门员)在球越过球门线之前有意或无意地移动或推翻了自己的球门,则如果球在正常位置之间进入球门,则必须允许进球球门柱。

如果防守队球员移动或推翻了自己的球门并且:

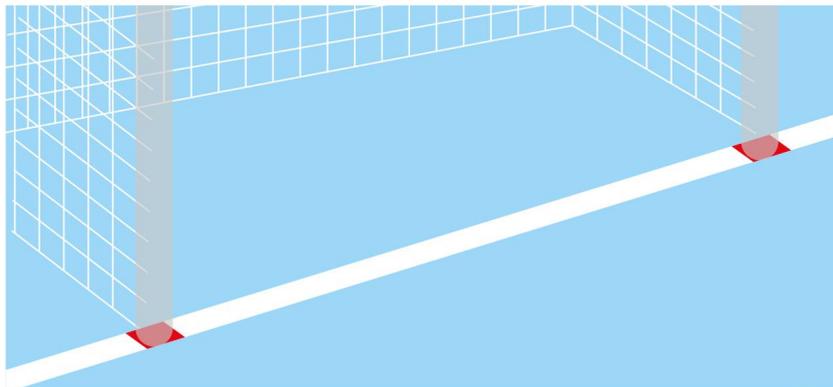
- 球没有进入或触及球门,比赛停止并且:
 - 如果是意外,则比赛以落球重新开始;
 - 如果是故意的,则比赛将以间接任意球重新开始,并且必须警告犯规球员。
- 球触及但未进入球门,比赛停止并且:
 - 如果是意外,则比赛以落球重新开始;
 - 如果是故意的,则比赛将通过点球重新开始,犯规球员必须因拒绝对方球队进球或明显进球机会而被罚下场。

·球在球门柱正常位置之间进入球门(完全越过球门线),无论是否触及球门,均允许进球,如果是故意的,则必须警告犯规球员。

如果进攻队球员无意或故意移动或推翻对方球门,则不得进球,并且:

- 如果是意外,则比赛以落球重新开始;
- 如果是故意的并且球门与球接触,则判给对方直接任意球,并且必须警告该球员;
- 如果是故意的并且球门没有接触球,则判给对方间接任意球,并且必须警告该球员。





球门柱下可能会做出额外的标记,以帮助裁判确保移动的球门返回到正确的位置。

11 球场上的广告

如果比赛规则没有禁止,可以在球场地板和场地上做广告

允许技术区域,前提是它不会分散球员或比赛官员的注意力或造成混乱,但边界线 0.75 米范围内和任何球场上的情况除外
标记。

12 球门网上的广告

如果比赛规则没有禁止,则允许在球门网上刊登广告,但不得混淆或妨碍运动员或裁判员的视线。

13 技术领域的广告

如果竞赛规则没有禁止,在技术区域的地板上做广告

是允许的,前提是它不会分散或迷惑上述区域的居住者或任何其他参与者。

14 球场周围的广告

直立广告必须至少:

· 距离边线1m,但技术区和替补区除外,在这些区域内禁止所有直立广告;

- 距球门线的距离与球门网的深度相同;
- 距离球门1m。

法则2

球

1 质量和测量

球必须是：

- 球形；
- 由合适的材料制成；
- 周长在62厘米至64厘米之间；
- 比赛开始时体重在400克至440克之间；
- 海平面压力等于0.6-0.9atm (600-900g/cm²)。

第一次反弹时球的弹跳高度不得低于 50 厘米或高于 65 厘米从2m高处跌落时。

在主办的官方比赛中使用的所有球

国际足联或联合会的组织必须符合国际足联足球质量计划的要求并带有其中一项标志。

每个标记都表明该球已经过官方测试并符合特定要求
该标志的技术要求,是对最低规格的补充
根据第 2 号法律规定,必须经国际足联批准。

2 球上的广告

在国际足联主办的官方比赛中，

联合会或国家足球协会,球上不允许出现任何形式的商业广告,但比赛标志/徽章、比赛组织者和授权制造商的商标除外。竞赛规则可能会限制此类标记的大小和数量。

3 更换有缺陷的球

如果球在开放比赛中出现缺陷,则比赛将停止并通过在原球出现缺陷的地方放下替换球来重新开始,除非比赛在原球位于防守队罚球区内时停止,并且最后触碰原球的球队是进攻方(参见规则 8)。唯一的例外是球因击中球门柱或横梁而成为缺陷,然后直接进入球门(见本法第 6 条)。

如果球在开球、球门解围、角球、任意球、点球时出现缺陷
踢球、界外球或掉球,重新开始比赛。

如果球在点球、点球大战或 DFKSAF 期间向前移动且在触及球员、横梁或球门柱之前出现缺陷,则重新踢球。

未经裁判员许可,比赛期间不得更换球。

4 个附加球

符合规则 2 要求的额外球可以放置在球场周围。
所有球均受裁判员控制。

球场上有 5 个额外球

如果比赛进行中,多余的球进入球场,只有在多余的球干扰比赛的情况下,裁判才必须停止比赛。比赛必须从比赛停止时的原球位置以抛球的方式重新开始,除非该球位于守方罚球区内,并且最后触碰原球的球队是进攻球队(参见规则 8)。

如果在比赛进行时有多余的球进入球场而不干扰比赛,裁判员将允许比赛继续进行,并且必须尽早将多余的球移走。

6 涉及有缺陷球的进球

如果球在击中其中一根球门柱或横梁后出现缺陷并直接进入球门,则裁判判定进球。



法则3

玩家们

1 玩家数量

一场比赛由两支球队进行,每队最多有五名球员,其中一名一定是守门员。如果任何一方的球员少于三人,比赛可能无法开始或恢复。

如果一支球队因一名或多名球员故意离开球场而少于三名球员,裁判员没有义务停止比赛,并且可以发挥优势,但比赛不得在球停止后继续进行,如果球队没有最少三名球员的人数。

如果比赛规则规定所有球员和替补球员必须在开球前点名,并且一支球队开始比赛的球员少于五人,则只有球员和替补球员球队名单上的替补球员抵达后即可参加比赛。

2 替补人数及替补人数

一场比赛中可以无限次换人。

官方比赛

一场正式比赛中最多可使用九名替补球员在国际足联、联合会或会员协会的赞助下组织的。比赛规则必须规定可以指定多少名替补球员。

其他比赛

在非正式的国家A队比赛中,最多可以使用十名替补球员。

在所有其他比赛中,可以指定和使用更多的替补球员,前提是:

- 相关团队就最大数量达成一致;
- 比赛前通知裁判员。

如果没有通知裁判员,或者赛前没有达成一致,则替补人数不得超过 10 人。

3 提交球员和替补名单

在所有比赛中,无论裁判是否在场,球员和替补球员的姓名都必须在比赛开始前告知裁判。目前未向裁判告知姓名的任何球员或替补球员不得参加比赛。



4 替换程序

无论比赛是否进行,都可以随时进行换人,暂停期间除外。用替补球员替换球员时,适用以下规则:

- 被替换的球员通过本队的替换区离开球场,除非五人制足球比赛规则另有规定。
- 被替换的球员离开球场不需要获得任何一位裁判的许可。
- 裁判员无需批准替补队员进入球场。
- 替补球员只能在被替换的球员离开后才进入球场。
- 替补球员从本队的替补区进入球场。
- 当替补球员将号码布交给被替换的球员后,通过本队的替换区完全进入球场时,替换完成,除非该球员因五人制足球规则中规定的任何原因必须通过另一个区域离开球场比赛结束后,在这种情况下,替补球员将号码布交给第三裁判员。
- 从那一刻起,替补球员成为一名球员,而被替换的球员则成为一名球员。被取代就成为替代品。
- 在某些情况下,可能会拒绝进行替换,例如,如果替代者的设备不正常。
- 未完成换人程序的替补球员不能通过踢界外球、点球、任意球、角球、球门解围或接落球来重新开始比赛。
- 被替换的球员可以继续参加比赛。
- 所有替补球员无论是否上场均须服从裁判员的权威和管辖。

5 热身

每队最多允许五名替补球员同时热身。

6 更换守门员

- 任何替补球员可以在不通知裁判的情况下与守门员交换位置。裁判员或等待比赛暂停。

任何球员都可以与守门员交换位置；然而，该球员必须在比赛暂停期间这样做，并且必须在做出改变之前通知裁判。

替换守门员的球员或替补球员必须穿着背面印有球员或替补球员号码的守门员球衣。比赛规则还可能规定，担任飞行守门员的球员必须穿着与主守门员球衣颜色完全相同的球衣。

7 违法行为和制裁

如果替补球员在被替换的球员离开之前进入球场，或者在换人期间，替补球员从本队替补区以外的地方进入球场：

- 裁判员停止比赛（尽管如果他们能够利用优势，则不会立即停止比赛）；
- 裁判警告替补队员违反规则进入球场
换人程序并命令替补队员离开球场。

如果裁判停止比赛，则由对方球队踢间接任意球重新开始。如果该替补球员或他们的球队也犯规或干扰

比赛，比赛按照《五人制足球裁判员和其他比赛官员实用指南》解释和建议部分中专门针对第 3 条规则的部分重新开始。

如果在换人期间，被换下的球员由于五人制足球比赛规则中未规定的原因从本队换人区以外的地方离开球场，裁判将停止比赛（但如果他们可以利用优势，则不会立即停止比赛）并警告该球员不得违反换人程序离开球场。

如果裁判停止比赛，则由对方球队踢间接任意球重新开始。

对于任何其他违法行为：

- 相关球员受到警告；
- 比赛由对方踢间接任意球重新开始。

在特殊情况下，比赛将按照五人制足球裁判和其他比赛官员实用指南的解释和建议部分中专门针对第 3 条规则的部分重新开始。



8名球员和替补球员被罚下场

被罚下场的球员：

- 在提交团队名单之前不能以任何身份在团队名单上命名；
- 在被列入球队名单后和开球前，可以由指定的替补队员替换，但该替补队员不能被替换。

被罚下场的指定替补球员，无论是在开球之前还是之后，都不得被罚下场。更换。

开球后，替补队员可以替换被罚下场的球员，并在开球后上场。

被罚下场后已经过了两分钟的比赛时间（即在他们的球队之后）

已完成两分钟的减分），前提是替补队员得到计时员或第三裁判员的授权，除非在两分钟过去之前进球，在这种情况下，适用以下条件：

- 如果五人对四人或四人对三人，人数较多的球队进球，则人数较少的球队可以增加一名球员。
- 如果两支足球队都由三名或四名球员进行比赛并且进球，则两支足球队都不会增加，直到其完成各自的两分钟数值减少。
- 如果五名球员对阵三名球员，并且五名球员的球队进球，则三名球员的球队只能增加一名球员。
- 如果人数较少的球队进球，则比赛将继续进行，球员人数不会发生任何变化，直到两分钟过去，除非人数较多的球队随后在过渡期间进球。

球场上有 9 名额外人员

球队名单上的教练和其他官员均为球队官员。谁都没有被列入球队名单的球员、替补球员或球队官员均被视为局外人代理人。

如果是球队官员、替补球员（作为替补程序的一部分除外）、被罚下场的球员或外部人员进入球场，裁判员必须：

- 只有在比赛受到干扰时才停止比赛；
- 当比赛停止时，将该人移走；
- 采取适当的纪律处分。

如果比赛停止且干扰来自：

· 球队官员、替补球员或被罚下场的球员，比赛以直接任意球或点球重新开始，并累积犯规；

· 外线代理人，比赛以落球重新开始。

裁判员必须向有关当局报告该事件。

10 场上有额外人员的情况下进球

如果球即将进入球门，并且干扰不会阻止防守队球员踢球，则如果球进入球门（即使与球发生接触），则判定进球，除非干扰是由防守方球员造成的。进攻队。

如果在进球并且比赛重新开始后，裁判员意识到进球时球场上有额外的人，则不能宣布进球无效。

如果额外的人仍在球场上，裁判必须：

- 停止播放；
- 将多余的人移走；
- 视情况以落球或任意球重新开始。

裁判员必须向有关当局报告该事件。

如果在进球后和比赛重新开始前，裁判员意识到进球时球场上有额外的人：

· 如果额外的人有以下情况，裁判必须禁止进球：

· 进球球队的球员、替补球员、被罚下场的球员或官员并且干扰比赛；比赛重新开始，由加人位置踢直接任意球，如果干扰发生在罚球区内，则踢点球，并累积犯规；

· 通过将球转移到球门或阻止防守队球员踢球来干扰比赛的外部人员；比赛以落球重新开始。

· 如果额外的人是以下情况，裁判必须允许进球：

· 失球球队的球员、替补球员、被罚下场的球员或官员目标；

· 不干扰比赛的外部代理人。

在任何情况下，裁判都必须将多余的人带离球场。



11 球员在场外不当重新入场

如果需要其中一名裁判员许可才能重新进入球场的球员在没有获得许可的情况下重新进入球场,裁判员必须:

· 停止比赛 (如果球员不干扰比赛或比赛官员,或者可以利用优势,则不会立即停止) ;

· 警告球员未经许可进入球场。

如果裁判停止比赛,比赛必须重新开始:

· 从干扰位置踢直接任意球,如果干扰发生在禁区内,则罚点球,并累积犯规;

· 如果没有干扰,则踢间接任意球。

球员在比赛动作中跨越边界线并不构成犯罪。

12 队长

队长没有特殊地位或特权,但对球队的行为负有一定程度的责任。

法则4

玩家们
设备

1 安全

玩家不得使用或佩戴任何装备或其他危险物品。

所有珠宝首饰（项链、戒指、手镯、耳环、皮带、橡皮筋等）都是禁止佩戴的，必须摘除。不允许使用胶带覆盖珠宝。

比赛开始前，球员和替补球员必须接受检查。如果球员在球场上佩戴或使用未经授权/危险的装备或珠宝，裁判必须命令该球员：

- 删除该项目；
- 如果球员不能或不愿意遵守，请在下一次停赛时离开球场。

拒绝遵守或再次佩戴该物品的玩家必须受到警告。

2 强制装备

球员的强制装备包括以下单独项目：

- 有袖衬衫
- 短裤 守门员可以穿裤子
- 袜子 胶带或任何在外面使用或穿着的材料必须与袜子颜色相同。
袜子上应用或覆盖的部分
- 护腿板 必须由合适的材料制成，以提供合理的保护
并被袜子盖住
- 鞋类

球员意外丢失鞋类或护腿板时，必须尽快更换，且不得晚于下一次比赛结束时；如果在这样做之前，球员进球或通过组织进攻中踢球参与进球，则该进球被判为进球。

3 种颜色

· 两支球队的着装颜色必须能够区别彼此以及比赛官员。

· 每个守门员所穿的衣服颜色必须与其他守门员的颜色不同
球员和比赛官员。

· 如果两名守门员的球衣颜色相同且都没有其他球衣可供更换，则裁判允许比赛进行。

汗衫必须是与衬衫袖子主色相同的单色,或者包含与衬衫袖子完全复制的图案/颜色。

内裤/紧身裤的颜色必须与短裤的主色或短裤的最低部分颜色相同 同一队的球员必须穿相同的颜色。

比赛规则可能会要求技术区占用者 (替补队员除外)穿着与运动员所穿颜色不同的衣服和比赛官员。

4 其他设备

允许使用非危险防护装备,例如由柔软、轻质衬垫材料制成的头罩、面罩以及膝盖和手臂保护器,以及守门员帽子和运动眼镜。

围兜

球衣上必须佩戴号码布以识别替补球员。号码布的颜色应与两队球衣和对方球队的号码布颜色不同。

头套

如果佩戴头套 (守门员帽子除外),则必须:

- 黑色或与球衣主色相同 (前提是球员的球衣颜色相同)
团队穿相同颜色的衣服);
- 与玩家装备的专业外观保持一致;
- 不得贴在衬衫上;
- 不会对佩戴它的玩家或任何其他玩家造成危险 (例如,由于颈部周围的打开/关闭机制);
- 没有任何部件从表面伸出 (突出元件)。

膝盖和手臂保护器

佩戴护膝、护臂时,其颜色必须与衬衫袖子 (护臂)或短裤/长裤 (护膝)的主色相同,且不能过度突出。

当无法匹配这些颜色时,可以将黑色或白色保护器与任何颜色的衬衫袖子/短裤 (或裤子,如果适用)搭配使用。当使用与衬衫袖子/短裤 (或裤子)不匹配的保护器时,所有此类保护器必须为相同颜色 (黑色或白色)。



电子通讯

球员（包括替补球员和被罚下场的球员）不得穿着或使用任何电子或通信设备的形式（允许使用电子性能和跟踪系统的情况除外）。

允许球队官员使用电子或通讯设备

如果它直接关系到球员的福利或安全,或者出于战术/教练的原因,但只能使用小型移动手持设备（例如麦克风、耳机/听筒、移动/智能手机、智能手表、平板电脑、笔记本电脑）。

使用未经授权的设备或行为不当的球队官员

因使用电子或通讯设备而导致的行为将被排除在技术领域之外。

电子性能和跟踪系统 (EPTS)

作为 EPTS 一部分的可穿戴技术 (WT) 在正式比赛中使用

在国际足联、足协或国家足球协会主办的比赛中,比赛组织者必须确保运动员装备上的技术不具有危险性,并符合国际足联 EPTS 质量计划中对可穿戴 EPTS 的要求。

如果 EPTS 由比赛或比赛组织者在正式比赛期间提供,则由该比赛或比赛组织者负责

确保从EPTS传输到技术区域的信息和数据可靠且准确。

FIFA EPTS 质量计划通过可靠、准确的 EPTS 审批流程为比赛组织者提供支持。

5 口号、声明、图像和广告

设备不得带有任何政治、宗教或个人口号、声明或图像。球员不得展示带有政治、宗教或个人口号、声明或图像或除制造商徽标之外的广告的内衣。对于任何违规行为,运动员和/或球队将受到比赛组织者的制裁,

国家足球协会或国际足联。

原则

规则4适用于球员和替补球员穿戴的所有装备（包括服装）;其原则也适用于技术领域的所有团队官员。

- 以下情况 (通常)是允许的:
 - 球员的号码、姓名、队徽/徽标、宣传五人制足球运动、尊重和诚信的倡议口号/徽章,以及竞赛规则或国家足协、联合会或国际足联规定允许的任何广告
 - 比赛的事实:球队、日期、比赛/项目、场地
- 允许的标语、声明或图像应限制在衬衫正面和/或臂章。
- 在某些情况下,口号、声明或图像可能只出现在队长的袖标上。

解释法律

在解释口号、声明或图像是否被允许时,应注意第 12 条规则 (犯规和不当行为),该规则要求裁判员对犯有以下行为的球员采取行动:

- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性的语言和/或行为;
- 以挑衅、嘲笑或煽动的方式行事。

任何属于这些类别的口号、声明或图像均不属于允许的。

虽然“宗教”和“个人”相对容易定义,但“政治”则不太明确,但不允许出现与以下内容相关的标语、声明或图像:

- 任何人,无论是生者还是死者 (除非是官方比赛名称的一部分)
- 任何地方、区域、国家或国际政党/组织/团体等。

任何地方、地区或国家政府或其任何部门、办事处或函数

- 任何具有歧视性的组织
- 其目标/行为可能冒犯大量人员的任何组织
- 任何具体的政治行为/事件

在纪念重大的国家或国际事件时,应该仔细考虑对方球队 (包括其支持者)和公众。



竞赛规则可能包含进一步的限制/限制,特别是在允许的口号、声明和图像的大小、数量和位置方面。建议在比赛/比赛开始之前解决与口号、声明或图像有关的争议。

6 违法行为和制裁

对于任何不涉及危险设备的违规行为,比赛无需停止,并且

玩家;选手:

- 被裁判员指示离开球场纠正设备;
- 比赛停止时离开,除非设备已被纠正。

离开球场纠正或更换装备的球员必须:

- 在允许重新入场之前,由比赛官员检查装备;
- 只有在获得一位裁判员的许可后才能重新进入。

在这种情况下,未经许可重新进入球场的球员必须受到警告,如果比赛因警告而停止,则判罚间接任意球。但是,如果出现干扰,则从干扰位置判罚直接任意球(如果干扰发生在禁区内,则判罚点球),并累积犯规。

7 球员编号

比赛规则必须规定球员编号政策,一般为1至15号,其中1号保留给守门员。

组织者必须记住,这对裁判来说是非常困难和不合适的使数字信号大于15。

每个球员的号码必须在背后可见,并与球衣的主颜色区分开来。比赛规则必须确定号码的大小以及它们是否是强制性的,以及它们在运动员基本装备的其他项目上的存在/大小。

法律 5

裁判员

1 裁判员的权威

每场比赛由两名裁判员（主裁判员和第二裁判员）控制，他们拥有执行与比赛相关的五人制足球比赛规则的全权。

2 裁判员的决定

裁判员对与比赛相关的事实（包括进球与否以及比赛结果）的决定为最终决定。

裁判员和所有其他比赛官员的决定必须始终得到尊重。

如果比赛已经重新开始或裁判员已发出信号，则裁判员不得在意识到不正确或根据其他比赛官员的建议而改变重新开始的决定。

确认第一节或第二节（包括加时赛）结束并离开球场

计时员发出声音信号后，或者比赛被放弃后，其附近。

有时，其中一名助理裁判员会指出/传达 YC/RC 违规行为，但

在比赛重新开始之前，裁判员不会看到指示或听到通讯。裁判仍然可以采取适当的纪律处分，但与犯规相关的重新开始并不适用。

当裁判员与第二裁判员之间存在分歧时，其裁决优先于第二裁判员的裁决。

如果出现不当干扰或不当行为，裁判员将解除第二裁判员或其他比赛官员的职务，并安排他们

替换并向有关当局报告。

3 权力和义务

裁判员：

- 执行五人制足球比赛规则；
 - 在适用的情况下，与其他比赛官员合作控制比赛；
 - 确保所使用的任何球均符合规则 2 的要求；
 - 确保选手的装备符合第4条的要求；
 - 保存比赛事件的记录；
- 如果发现任何违反五人制足球规则的行为，可自行决定停止比赛游戏；

·由于任何其他问题而停止、暂停或放弃比赛,例如因为外界干扰;例如,如果:

- 泛光灯不足;

- 观众投掷/踢出的物体击中比赛官员、球员、替补人员或球队官员 裁判员可以根据事件的严重程度允许比赛继续或停止、暂停或放弃;

- 观众吹哨干扰比赛 比赛停止并以落球重新开始;

- 比赛期间额外的球、其他物体或动物进入球场 - 裁判员必须:

 - 如果干扰比赛,则停止比赛(并以落球重新开始),除非球即将进入球门且干扰不会妨碍防守队球员踢球;在这种情况下,如果球进入球门(即使与球发生接触),则判定进球,除非干扰是由进攻队造成的;

 - 否则允许比赛继续进行并尽早将其取消机会;

- 如果他们认为某球员受伤严重,则停止比赛并确保将该球员移离球场。受伤的球员(包括守门员)不得在球场上接受治疗,只能在比赛重新开始后返回球场,并且必须从本队的替补区重新进入球场。离开球场要求的唯一例外情况是:

 - 同队球员发生碰撞,需要引起注意;

 - 发生严重伤害;

 - 如果评估/治疗很快完成,则球员因身体侵犯而受伤,对手因此被警告或被罚下场(例如鲁莽或严重犯规挑战);

 - 已判罚点球,由受伤球员踢球;

 - 已判罚点球,受伤球员将担任守门员;

- 确保任何流血的球员离开球场。选手只有在收到裁判员的信号后才可以重新入场,裁判员必须确认出血已经停止并且装备上没有血迹;

- 确保,如果医生和/或担架手已获准进入球场,则球员可以用担架或步行离开。不遵守规定的球员必须因不符合体育精神的行为而受到警告;



·如果他们决定警告或驱逐受伤且必须离开球场接受治疗的球员,则在该球员离开球场之前出示相关警告或红牌;

· 在比赛停止的情况下,如果比赛没有因其他原因停止或者球员所受的伤害不是由于犯规造成的,则以落球重新开始比赛;

·如果球员认为只
轻伤;

·当被犯规的球队将从这种优势中受益时允许比赛继续进行,如果当时或几秒钟内没有出现预期的优势,则对最初的进攻进行处罚;

·当同时发生不止一种违法行为时,对较严重的违法行为进行处罚;

·对患有警告和红牌罚下行为的球员采取纪律处分。
他们没有义务立即采取这一行动,但必须在下次球出界时采取;

·对未能以负责任的方式行事的球队官员采取行动,并警告他们、警告他们或将他们驱逐出球场及其周围环境,包括技术区域。如果无法确定违规者,则由技术区的高级教练接受处罚。如果球队没有其他医疗人员,犯有被罚下场罪行的医疗队官员可以留下来,并在球员需要医疗护理时采取行动;

·在其他比赛官员的协助下就事件做出决定
裁判员没有看到的;

· 确保未经授权的人员不得进入球场;

· 指示比赛停止后重新开始;

·发出标题为“裁判和其他比赛官员”部分中描述的信号
信号;

·按照本规则相关章节所述在球场上和球场周围采取立场
五人制足球裁判员和其他比赛官员的实用指南(如有需要);

·向有关当局提供比赛报告,其中包括对球员和/或球队官员施加的任何制裁以及赛前、赛中或赛后发生的任何其他事件的信息。

裁判员：

· 在另外两名比赛官员不在场的情况下，担任计时员和第三裁判员；

· 如果有任何违反比赛规则的行为，可自行决定暂停或放弃比赛
五人制足球比赛规则；

· 由于外界干扰，自行决定暂停或放弃比赛
任何形式的。

第二裁判员：

· 替换受伤或身体不适的裁判。

4 比赛官员的责任

裁判员（或其他比赛官员（如适用））不承担以下责任：

· 球员、官员或观众遭受的任何类型的伤害；

· 任何形式的财产损失；

· 任何个人、俱乐部、公司、协会或其他机构因或可能由于其根据五人制足球比赛规则或正常程序做出的任何决定而遭受的任何其他损失需要举行、比赛和控制比赛。

此类决定可能包括：

· 球场或其周围环境的状况或天气状况是否允许比赛进行的决定；

· 无论出于何种原因决定放弃比赛；

· 决定比赛期间使用的配件、球和设备的适用性
一场比赛；

· 由于观众干扰或观众区出现任何问题而决定停止或不停止比赛；

· 决定停止或不停止比赛，以便将受伤球员带离球场接受治疗；

· 要求将受伤球员移离球场接受治疗的决定（除了上面列出的例外情况）；

· 允许或不允许球员穿着某些服装或装备的决定；

· 决定（如果有权力）允许或不允许任何人（包括球队或场馆官员、保安人员、摄影师或其他媒体代表）出现在
球场附近；



他们根据五人制足球比赛规则或根据国际足联、联合会、会员协会或比赛规则或比赛规则规定的职责可能做出的任何其他决定。

5 国际比赛

国际比赛必须有第二名裁判。

6 裁判员装备

强制装备

裁判员必须配备以下设备：

- 至少一支口哨
- 红牌和黄牌
- 笔记本（或保存比赛记录的其他方式）；
- 至少一块手表

其他设备

裁判员可以被允许使用：

- 与其他比赛官员沟通的设备 耳机等；
- EPTS 或其他健身监测设备。

禁止裁判员佩戴任何其他电子设备,包括
相机。

裁判和其他比赛官员也被禁止佩戴珠宝（尽管
如果计时员缺席,裁判员可以佩戴手表或类似设备为比赛计时）。

7 视频支持

仅当比赛/竞赛组织者满足所有 VS 协议和实施要求（由 FIFA 规定）时,才允许使用视频支持 (VS)

并获得国际足联的书面许可。

当一支球队的主教练（或者,在主教练缺席的情况下,另一位指定的球队官员）对以下方面的
决定提出质疑时,裁判会使用 VS：

- 目标/无目标
- 点球/无点球
- 直接红牌
- 错误的身份

此外,当两名裁判员对上述类别之一的事件存在分歧时,裁判员可以自行决定使用 VS。

在以下情况下,裁判也可以酌情使用VS:

- 如果精密计时器发生故障
- 如果计时员根据第 6 条和第 7 条的规定错误地 (重新)启动/停止计时器
- 验证是否进球
- 在结束声音信号响起前确认球是否进入球门
一个时期的

VS 涉及事件的一次或多次重播。裁判员将直接查看回放录像并做出最终决定。初步决定不
除非重播片段显示发生了“明显且明显的错误”或发生了“严重的错过事件”。



法则6

另一场比赛

官员

1 助理裁判员

可以任命三名助理裁判员（第三名裁判员、第四名裁判员和计时员），他们必须根据五人制足球比赛规则履行职责。他们的位置位于球场外，与中场线处于同一水平线上

边作为替换区。计时员仍坐在计时台上，而第三和第四裁判员可以坐着或站着履行职责。

计时员和第三、第四裁判员配备合适的计时器和必要的设备来记录累计犯规记录，这些设备由比赛所属协会或俱乐部提供，他们可以协助裁判员当他们有更清晰的认识时，就会犯下罪行

比裁判的看法。

他们配备了计时台，以便正确履行职责。

2 权力和义务

第三裁判员：

- 协助裁判员和计时员；
- 保存参加比赛的球员的记录；
- 根据裁判员的要求监控球的更换；
- 在替补队员进入球场前检查其装备；
- 记录进球者的号码；
- 向场上裁判通报比赛中任何参与者的任何违规、不当行为或不道德行为，裁判可以决定是否考虑这些信息；
- 当球队官员提出暂停请求时，通知计时员；
- 一旦计时员发出声音信号，就发出强制暂停信号，通知裁判员和全队暂停已被准许；
- 保留请求的超时记录；
- 记录每场比赛中裁判员示意的各队累计犯规次数；
- 发出强制性信号，表明一支球队在一场比赛中累计犯规五次；
- 在计时台上放置一个清晰的标志，表明一支球队在一场比赛中累计犯规五次；
- 记录任何被警告或被罚下场的球员的姓名和号码；



在每节比赛开始前向各队官员递交一份文件,他们可以通过该文件请求暂停,如果没有请求暂停,则在每节结束时收集这些文件;



暂停

坦普斯莫特

穆埃尔托时代

奥斯泽特

将一份文件交给每支球队的官员,其中说明替补球员何时可以进入球场替换被罚下场的球员;



替补球员可以在场时上场

天文计时还剩 ____ 分钟和秒。

结束之前

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE
CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ 分钟 ET ____ 秒

前卫拉芬德拉

_____ 周期。

埃尔苏普伦特波德拉恩特拉恩特拉土地德胡戈夸多

EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ 分钟 Y 第二段

终结者埃尔

_____ 周期。

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN,

温因德

_____ HALBZEIT NOCH ____ 分钟(N) 和 ____ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

在裁判员的监督下,检查离开球场的球员是否重新入场
纠正他们的设备;

在裁判员的监督下,检查离开球场的球员是否重新入场
由于任何形式的伤害;

· 当在警告或罚下球员时出现明显错误,或者在裁判员视野之外发生暴力行为时,向裁判员发出信号。
在任何情况下,裁判员都会对与比赛有关的任何事实做出裁决;

· 监督技术区域和替补席上人员的行为,并将任何不当行为通知裁判员;

· 记录因外界干扰而导致比赛中断的情况及其原因为他们;

· 通过提供有关比赛的任何其他相关信息来协助裁判;

· 在球场上占据一个位置,如实战相关部分所述
五人制足球裁判员和其他比赛官员指南(如有需要);

· 如果裁判员或第二裁判员出现问题,则替换第二裁判员受伤或不适。

计时员:

通过以下方式确保比赛持续时间符合第 7 条的规定:

· 在每个时段的第一次开球后开始计时
正确;

· 当球出界时停止计时器;

· 在开球、球门解围、角球、开球、任意球、点球或丢球后正确恢复比赛后重新启动计时器;

· 进球后、点球或任意球后停止计时
已判罚踢球,或在球员受伤后;

· 当裁判员发出信号时停止计时;

· 在公共记分板上记录进球、累计犯规和比赛时间(如果有);

· 在第三裁判员或场上裁判员之一通知该队的请求后,用与裁判所使用的不同的哨子或声音信号指示球队的暂停请求;

· 计时一分钟超时;

· 用与裁判所使用的不同的哨声或声音信号来指示一分钟暂停的结束;

· 在得到第三裁判员的通知后,用与裁判员使用的不同的哨子或声音信号来指示一支球队的第五次累积犯规;

· 计时团队两分钟的人数减少;



·用与裁判所使用的不同的哨子或声音信号表示第一节结束、比赛结束或加时赛结束（如果进行加时赛）；

按照实践中相关部分的描述,按间距采取位置
五人制足球裁判和其他比赛官员指南；

·如果没有指定第四名裁判员,则在第三名裁判员缺席的情况下履行第三名裁判员的具体职责；

· 提供有关比赛的任何其他相关信息。

3 国际比赛

对于国际比赛,必须有第三名裁判员和计时员在场。

对于国际比赛,所使用的计时器必须具备所有必要的功能（精确计时以及同时对一个或多个两分钟数值减少进行计时的装置,并监控每个比赛期间每支球队的犯规累积情况）。

4 第四裁判员

根据比赛规则,可以任命第四名裁判员。他们的角色和职责必须符合五人制足球比赛规则的规定。

第四裁判:

·如果任一裁判员或第三裁判员无法开始或继续执法比赛,则替换第三裁判员,并且如果需要也可以替换计时员；

·始终协助裁判员和第三裁判员,包括按照裁判员的要求在赛前、赛中和赛后履行任何行政职责；

·赛后向有关当局提交有关裁判员看不到的任何不当行为或任何其他事件的报告,并向裁判员通报所作出的任何报告；

· 记录赛前、赛中和赛后发生的所有事件；

·携带备用手动天文台表,以备因事故需要时使用
任何形式的；

·坐在计时员附近,以便能够协助裁判员和第三裁判员提供有关比赛的任何其他相关信息。

法则7

持续时间
比赛的

1 比赛时间

比赛持续两段均等的 20 分钟比赛时间,只有在比赛规则允许的情况下才可以缩短比赛时间。

2 结束比赛时间

每节比赛 20 分钟结束后即结束。如果进行加时赛,则每段加时赛在指定的比赛时间结束后结束。

计时员用与裁判员使用的哨子不同的声音信号来表示每节比赛以及每节加时赛的结束。

·当声音信号响起时,即使裁判员没有吹哨表示比赛结束,除非计时员不在场或由于设备故障无法发出计时员的信号。如果计时员没有发出信号,裁判员确认 20 分钟的比赛时间或指定的加时赛时间已经过去,并用自己的哨子示意每节比赛结束。

·如果在一节即将结束时判罚从第六次累积犯规 (DFKSAF)开始的直接任意球或点球,则在踢球完成后,该节将被视为结束。比赛开始后,如果发生以下其中一种情况,则认为任一踢球已完成:

- 球停止移动或退出比赛;
- 球由防守方以外的任何球员 (包括踢球者)踢守门员;
- 裁判因踢球者或踢球者队友的进攻而停止比赛

如果防守方球员在踢球完成之前犯规,则

根据五人制足球比赛规则,裁判会根据五人制足球比赛规则,酌情下令重踢或判罚进一步的 DFKSAF 或点球,以继续比赛。

·根据第1 条和第10 条,但在计时员用声音信号指示的比赛结束后,只有在上述情况下才允许进球。

在任何其他情况下,比赛时间均不会延长。

3 超时

每节各队有权暂停一分钟。

适用以下条件：

- 球队官员有权使用提供的文件向第三裁判员或计时员（如果没有第三裁判员）提出一分钟暂停的请求。

- 当球已出界且要求重新开始或根据五人制足球规则收到丢球时，计时员会使用与裁判所使用的不同的哨子或声音信号来准予暂停。游戏的。

- **超时期间：**

- 球员可以留在场内或场外。队员们为了喝一杯必须离开球场；

- 替补球员必须离开球场；

- 球队官员不得在球场上发出指令。

- 只有在声音信号或哨声响起后才能进行替换。指示超时结束。

- 在比赛的第一节中没有请求暂停的球队仍然只第二节有权获得一次暂停。

- 如果没有第三名裁判员或计时员，球队官员可以询问裁判员。裁判暂停。

- 如果进行加时赛，则不允许暂停。

4 半场休息

球员有权在半场休息，但不得超过 15 分钟。如果进行加时赛，两节之间没有间歇：两队只需交换半场即可

球场上，球队官员和替补球员交换替补席。不过，短饮

加时赛中场休息时允许休息（不得超过一分钟）。

比赛规则必须规定半场休息的持续时间，并且只有在裁判员允许的情况下才可以更改。



5 放弃比赛

除非比赛规则或组织者另有决定,否则放弃的比赛将重赛。



法则8

开始和

重启

玩

开球开始比赛的两个阶段和加时赛的两个阶段,然后重新开始进球后进行比赛。任意球(直接或间接)、点球、开球、解围和角球均属于其他重新开始。

当裁判停止比赛时,落球即为重新开始,并且法律不要求上述任何一种重新开始。

如果在非比赛期间发生进攻,这不会改变比赛的方式重新启动。

1 开球

程序

· 裁判抛一枚硬币,获胜的队伍决定是否获胜。

· 第一节或第二节开球,以及加时赛第一节或第二节比赛时的开球。

· 除非比赛规则另有规定,主队在第一节比赛以及第一节加时赛中选择进攻哪个球门。

· 第一节中没有开球的球队开球开始比赛
· 第二阶段。

· 第二节,两队交换阵地,攻击相反的球门。

· 半场休息时,每队更换替补席,使其替补席位于防守方球场的。

· 一方进球后,由另一队开球。

对于每次开球:

· 除开球球员外,所有球员都必须在自己的半场内。

· 开球球队的对手必须距离球至少3m,直到
· 它正在发挥作用。

· 球必须静止在中心标记上。

· 无论场上裁判中哪一位位于替补席一侧,都表明该裁判
· 开球可以通过哨声发出信号。

· 当球被踢并且明显移动时,比赛正在进行。

· 开球后可直接对手进球,如果球直接进入踢球者球门,则判给对方角球。

罪行和制裁

如果开球的球员在触球之前再次触球

球员判罚间接任意球,或手球犯规则判直接任意球。

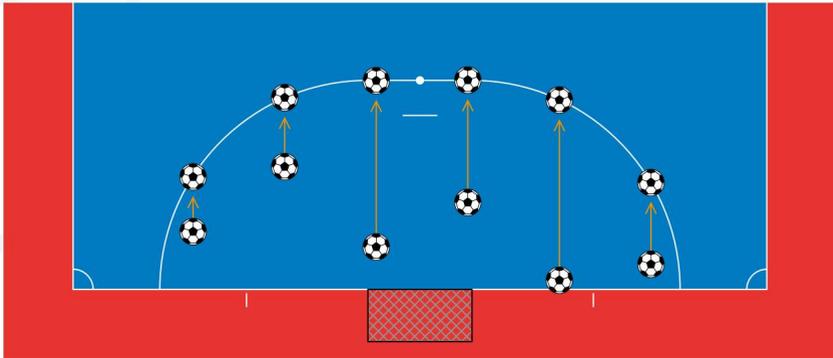
如果在开球程序中出现任何其他违规行为,则重新开球。

2 掉球

程序

球由最后触球的球队中一名球员在比赛停止时球的位置或最后触球的球员、外部代理人或比赛官员的位置落下,除非该位置位于防守队的罚球区内和最后一支队伍

触球的是进攻队。在这种情况下,球将在罚球区线上最接近比赛停止时球的位置或球最后接触球员、外线特工或比赛的位置的点落下。官方,沿着平行于边线的假想线 (如下图所示)。



- 所有其他球员 (两队)在比赛开始前必须与球保持至少 2m 的距离。
- 当球接触球场时,比赛开始,任何球员 (来自任一球队)都可以踢球。

罪行和制裁

- 如果发生以下情况,球将再次掉落:
 - 在触及球场之前触及球员;
 - 触及球场后退出比赛,但未触及任何球员。



- 如果掉落的球在没有触及至少两名球员的情况下进入球门,则比赛将重新开始:
 - 如果球进入对方球门,则球门解围;
 - 如果角球进入投球球员的球门,则为角球。

然而,如果由于投球球员无法控制的情况(例如设施条件或不恰当的投球),投球进入任一球门而未触及至少两名球员,则应再次投球。

法则 9

球进和

停止比赛

1 球出局

当出现下列情况时,球为无效:

- 在地面或空中完全越过球门线或边线;
- 比赛被裁判员叫停;
- 它达到了天花板。

当球触及比赛官员并留在球场上并且:

- 一支球队开始一次有希望的进攻;或者
- 球直接射入球门;或者
- 控球球队发生变化。

在这三种涉及球接触比赛官员的情况下,比赛将重新开始:
一个掉落的球。

2 比赛中的球

在所有其他时间,当球接触到比赛官员以及当
从球门柱或横梁上反弹并留在球场上。

3 室内球场

竞赛规则中应规定天花板的最低高度。

如果比赛中球击中天花板,则比赛重新开始,由最后触球球队的对手踢球。开球是从边线上距离球击中天花板的位置最近的点开始。

法则10

决定
结果
一场比赛

1 进球

当整个球越过球门线、球门柱之间和横梁下方时,只要没有犯规,即可得分

进球的球队。

如果球门被守方球员(包括守门员)移动或翻倒,无论是有意还是无意,且裁判确认球已越过

球门线与球门之间的正常位置(按规则 1 的规定),裁判判定进球。如果球门被故意移动或翻转,裁判会警告违规球员。

如果进攻方球员(包括守门员)移动或推翻球门,裁判将判定进球无效。如果是故意的,则必须警告玩家。

如果守门员将球直接扔进对方球门,则判罚球门解围,除非国内规则禁止在青少年、退伍军人、残疾人和/或草根五人制足球中直接将球扔过中线。在这种情况下,由对方球队在球越过中场线的地方踢间接任意球。

没有目标

如果其中一名裁判员在球完全越过球门线(在球门柱之间,按照规则 1 的规定)之前发出进球信号并立即意识到出现了错误,则比赛以落球重新开始。

2 获胜团队

在一场比赛中进球数多的球队获胜。如果两队进球数相同,或者没有进球,则比赛为平局。

当比赛规则要求平局或主客场平局后确定获胜球队时,唯一允许确定获胜球队的程序是:

- 客场进球规则
- 两段相等的加时赛,每段不超过五分钟。比赛规则必须规定两个相等的加时赛的持续时间
- 点球大战(点球大战)

可以使用上述过程的组合。

3 点球（点球大战）

点球大战在比赛结束后进行,除非另有说明,否则适用五人制足球比赛的相关规则。

点球（点球大战）不属于比赛的一部分。

比赛中被罚下场的球员不得参加比赛;警告

比赛期间和掷硬币决定先踢球的球队之前发出的警告不会进入点球大战（点球大战）。

程序

点球大战开始前

除非有其他考虑因素（例如球场条件、安全、摄像机放置等）或比赛规则另有规定,否则裁判员将通过掷硬币来决定踢球的球门。

裁判员抛一枚硬币,获胜的队伍决定是否获胜。

第一脚或第二脚。

球队替补席的位置与第二节相比没有变化,或者第二节加时赛进行时。

所有球员和替补球员都有资格踢球,但在比赛或加时赛结束时受伤退出比赛或被罚下场的球员除外。

每支球队负责选择符合条件的球员和替补球员,以及他们的踢球顺序。裁判员无需被告知该命令。

如果在比赛结束或加时赛结束、点球大战开始前,一支球队的上场人数（包括替补球员）多于对手,则可以选择保留上场人数或将其人数减至与对手相同,并且必须将被排除的每位球员的姓名和号码（如有）告知裁判。任何被排除在外的球员都没有资格参加点球大战,无论是作为踢球手还是作为守门员（下文概述的除外）。

在点球大战之前或期间无法继续比赛的守门员可以由一名排除在外的球员或替补球员替换,以平衡球员人数,但被替换的守门员不再继续比赛,也不能踢球。

如果守门员已经踢过球,则替补守门员必须等到下一轮踢球时才能踢球。



点球大战期间（点球大战）

- 只有符合资格的球员和替补球员、裁判员和其他比赛官员才可以参加比赛。允许留在球场上。
- 除主罚球员和两名守门员外,所有符合资格的球员和替补球员都必须留在中圈内,或者在中线或中线附近。
- 踢球者所在球队的守门员必须留在球场上,罚球区外,大约与罚球线成一直线,但距离罚球线至少5m,并且位于球场的对面,与长凳和第二裁判员相对。
- 任何符合资格的球员或替补球员都可以与守门员交换位置。
- 当球停止移动或出界或裁判因任何犯规而停止比赛时,踢球完成;踢球者不得再次踢球。
- 裁判员会记录踢球情况。
- 如果守门员犯规并导致重新开球,则守门员将因第一次犯规而受到警告;如果同一名球员随后犯规,他们将受到警告。
- 如果踢球者因在裁判员发出踢球信号后犯规而受到处罚,则该踢球将被记录为漏踢,并且踢球者将受到警告。
- 如果守门员和踢球者同时犯规,则记为漏踢,并对踢球者给予警告。
- 点球大战期间,若一方队员人数减少,则人数多的球队可以选择保持现有队员人数或减少至与对手相同的人数,裁判员必须告知被排除的每位球员的姓名和号码(如果有)。任何被排除的球员都没有资格进一步参与踢球,无论是作为踢球手还是作为守门员(上述情况除外)。

根据下述条件,两队各踢五次球:

- 球队轮流踢球。
- 每次踢球均由不同的踢球者踢,所有符合资格的球员和替补球员必须在任何球员或替补球员可以踢第二次球之前先踢球。
- 上述原则适用于任何后续的踢球顺序,但球队可以改变踢球者的顺序。
- 如果在两队踢完五次球之前,一方进球多于另一队对方可以得分,即使完成五次踢球,也不再踢球。

- 如果两队踢完五次球后比分平,则继续踢球,直到在相同的踢球次数下,一支球队比另一支球队多进一球。
- 对于离开球场的球员,不得延迟处罚(点球大战)。
如果球员没有及时返回踢球,则该球员的踢球将被取消(不得分)。

点球大战期间的换人和罚下场

- 球员、替补球员或球队官员可能会受到警告或被罚下场。
- 被罚下场的守门员必须由符合资格的球员或替补球员替换。
- 除守门员外,无法继续比赛的球员或替补队员不得被替换。

如果球队人数减少到三人以下,裁判不得放弃比赛
玩家。

4 客场进球

比赛规则可能规定,当球队主客场比赛时,如果第二场比赛后总比分相等,则对方球队在场上的任何进球将加倍计算。



法则11

越位

五人制足球中没有越位。



法则12

犯规和
不当行为

直接和间接任意球和点球只能在犯规时判罚比赛进行时犯下的。

1 直接任意球

球员有下列行为之一的,判罚直接任意球:

裁判认为对手粗心、鲁莽或使用过度武力的行为:

- 收费
- 跳跃于
- 踢或尝试踢
- 推动
- 罢工或试图罢工 (包括用头撞)
- 解决或挑战
- 绊倒或试图绊倒

如果犯规涉及身体接触,则判直接任意球或点球:

- “粗心”是指玩家在提出挑战时表现出缺乏注意力或考虑,或者没有采取预防措施。不需要纪律处分。
- “鲁莽”是指球员的行为不顾对手的危险或后果,必须予以警告。
- “使用过度武力”是指球员使用武力超过必要限度和/或危害对手安全,必须被罚下场。

如果球员有下列任何一种犯规行为,也将判罚直接任意球:

· 故意和/或涉及手/手臂使球员的身体不自然地变大的手球进攻 (罚球区内的守门员除外)

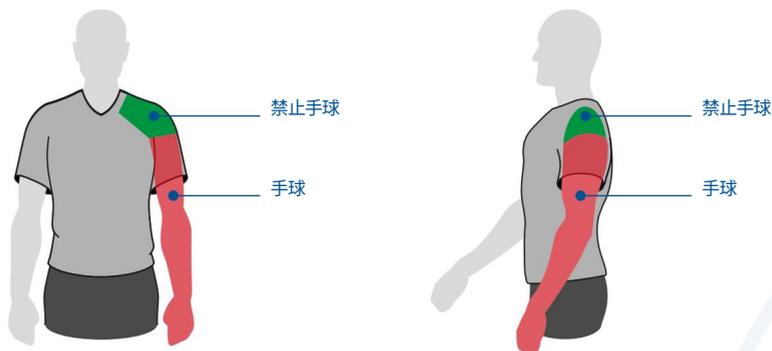
- 牵制对手
- 通过身体接触阻碍对手
- 向球队名单上的某人或比赛官员咬人或吐口水
- 向球、对手或比赛官员投掷/踢物体,用手持物体接触球,或故意移动球门以使球门接触球

本节列出的所有犯规均算作累计犯规。



处理球

为了判定手球犯规,手臂的上边界是与腋下底部对齐。



并非球员的手/手臂每次触球都是犯规。

如果球员出现以下情况,则属于直接任意球进攻:

故意用手/手臂触球,例如移动手/手臂朝向球。

- 当球使他们的身体不自然地变大时,用手/手臂触球。当玩家的手/手臂的位置不是玩家在特定情况下的身体运动的结果或无法证明其合理性时,则认为玩家的身体不自然地变大了。通过将他们的手/手臂置于这样的位置,球员冒着他们的手/手臂被球击中并受到处罚的风险。

守门员在控球方面与禁区外的任何其他球员一样受到限制。如果守门员在不允许的情况下在禁区内处理球,则将判罚间接任意球,但不会受到纪律处分。然而,如果进攻方第二次打球(有或没有

重新开始后,在触碰另一名球员之前,如果进攻方阻止了有希望的进攻或阻止了对手或守门员,则必须对守门员进行处罚对方球队进球或明显的进球机会。

2 间接任意球

如果球员出现以下情况,则判罚间接任意球:
防守标记
距离 5m

- 以危险的方式玩耍(定义如下);
- 在没有任何接触的情况下阻碍对手的前进;

- 犯有异议、使用攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或行为或其他言语犯罪行为；
- 阻止守门员从手中释放或投掷球，或在守门员释放或投掷球的过程中踢或试图踢球；
- 故意用头、胸部、膝盖等部位将球（包括任意球）传给守门员以规避规则，无论守门员是否用手触球；如果守门员故意故意耍花招，则将受到处罚；
- 对方球门得分：
 - 直接来自他们的手/手臂（包括守门员），前提是这是偶然的并且手/手臂没有使他们的身体不自然地变大；
 - 意外用手/手臂触球后立即进行手/手臂并没有使他们的身体不自然地变大。

如果球员意外用手/手臂触球后没有立即得分，则应继续比赛，前提是手/手臂没有使球员的身体不自然地变大。

· 犯下五人制足球规则中未提及的任何其他导致比赛停止的罪行警告或驱逐球员。

如果守门员有下列任何一种犯规行为，也可判间接任意球：

- 在本方半场内用手、手臂或脚控球超过四秒；
- 在受控球后，无论在球场上的哪个位置，在队友故意将球传给守门员而没有对手踢球或触球后，在自己的半场再次触球；没有受到纪律处分；
- 在队友故意将球踢给守门员后（包括开球），在本方禁区内用手或手臂触球；
- 如果国内的青少年、退伍军人、残疾人和/或草根五人制足球规则禁止这种行为，则将球直接扔过中线（任意球应从球越过中线的地方踢出）。



对于控制球四秒的计数,在下列情况下,视为守门员控制球:

- 球位于手或脚之间或手或脚与任何表面 (例如球场、自己的身体)之间或用手、手臂或脚的任何部分触球时;
- 用张开的手握住球;
- 在球场上弹起或将其抛向空中;
- 用手或脚运球。

以危险的方式玩耍

以危险方式打球是指在试图打球时威胁某人 (包括球员本人)受伤的任何行为,包括因担心受伤而阻止附近的对手打球。

只要对对手没有危险,剪刀踢或自行车踢是允许的。

在没有接触的情况下阻碍对手的前进

阻碍对手的前进是指当球不在任何一方球员的比赛距离内时,进入对手的路径以阻碍、阻止、减慢或强迫改变方向。

所有球员都有权选择自己在场上的位置;妨碍对手并不等同于进入对手的道路。

如果球在比赛距离内并且对手没有被手臂或身体挡住,则球员可以采取位于对手和球之间的位置来护球。

如果球在比赛距离内,球员可能会被对手公平地冲撞。

阻挡对手

阻挡对手可以被认为是五人制足球中的合法战术,只要阻挡对手的球员在任何接触时都是静止的,并且没有故意通过移动或将身体延伸到对手的路径中来造成接触,并且对手有躲避封锁的机会。阻挡可以针对可能持球也可能不持球的对手。

3 纪律处分

裁判员有权从进场进行赛前检查到比赛结束后离场期间采取纪律处分,包括点球(点球大战)。

如果在比赛开始进场前,球员或球队官员犯有被罚下场的行为,裁判员有权阻止该球员或球队官员参加比赛;裁判员将报告任何其他不当行为。

如果裁判需要在比赛开始前警告指定球员、替补球员或球队官员,他们应该以口头方式而不是出示黄牌,并在比赛结束后向有关当局报告。

如果同一个人在比赛中再次犯规,裁判将出示黄牌警告。然而,这并不算作被罚下场的犯规,因为这是比赛期间向犯规者出示的第一张黄牌。

球员或球队官员在场内或场外对任何其他人或五人制足球比赛规则犯下应警告或被罚下场的罪行,将根据该罪行受到纪律处分。

黄牌表示警告,红牌表示罚下。

只有球员、替补球员或球队官员才可以出示红牌或黄牌。

球员和替补球员

延迟重新开始比赛以出示牌

一旦裁判决定警告或驱逐一名球员,在执行处罚之前不得重新开始比赛,除非非犯规球队快速任意球、有明确的进球机会并且裁判尚未开始纪律处分制裁程序。处罚在下次停赛时实施;如果进攻行为剥夺了对方球队明显的进球机会,则该球员将被警告;如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻,则该球员不会被警告。



优势

如果裁判员将优势用于可能会被警告/罚下的犯规行为

如果比赛已停止,则必须在以下情况下发出此警告/罚球:

下一个球将不再比赛。然而,如果进攻是阻止对方球队进攻

明显的进球机会,球员因不道德行为而受到警告;如果进攻干扰或阻止了有希望的进攻,则该球员不会被警告。

该优势不应用于涉及严重犯规、暴力行为、第二次应警告的违规行为或第六次(或后续)累积犯规的情况,

除非有明确的进球机会。裁判员必须将球员罚下场

当球下一次出界时,但如果球员打球或挑战/干扰对手,裁判员将停止比赛,将球员罚下场并重新开始

间接任意球,除非球员犯下更严重的罪行。

如果在进球后应用优势并出示第二张黄牌或红牌,则受制裁球队以相同人数的球员继续比赛,并由替补球员替换被罚下场的球员。如果没有进球,则球队以少一球的成绩继续比赛

玩家。

如果防守队球员在禁区外开始拉扯进攻队球员,并在禁区内继续这样做,裁判必须判罚点球。

值得警惕的违法行为

如果球员犯有以下行为,将受到警告:

- 推迟比赛重新开始;
- 通过言语或行动表示异议;
- 未经裁判许可或违反规定进入或离开球场替代程序;
- 当比赛以落球、角球、任意球或开球重新开始时,未遵守规定的距离;

持续犯罪(没有具体数量或模式的犯罪构成“持续”);

- 不道德的行为。

如果替补人员有下列行为,将受到警告:

- 推迟比赛重新开始;
- 通过言语或行动表示异议;
- 违反换人程序进入球场;
- 不道德的行为。

如果发生两项单独的应予警告的违法行为（即使非常接近），他们应该导致两次警告。例如，如果一名球员没有通过替补区进入球场并进行鲁莽铲球或以犯规/手球阻止一次有希望的进攻等。

不道德行为的注意事项

在不同的情况下，球员必须因不道德而受到警告行为，包括玩家是否：

- 试图欺骗裁判，例如假装受伤或假装被犯规（模拟）；
- 鲁莽地直接任意球犯规；
- 控球以干扰或阻止有希望的进攻；
- 犯下任何其他干扰或阻止有希望的进攻的犯规，除非裁判对试图打球或挑战球的犯规判罚点球；
- 通过尝试触球或挑战球的方式剥夺对手明显的进球机会，裁判判罚点球；
- 控球尝试射门（无论尝试是否成功）或未能成功阻止进球；
- 当球门被击中时，通过故意手球进攻阻止球进入球门由守门员防守；
- 在球场上做出未经授权的标记；
- 在被命令离场后离开球场时踢球；
- 表现出对比赛缺乏尊重；
- 故意用头、胸部、膝盖等部位将球（包括任意球）传给守门员以规避规则，无论守门员是否用手触球；如果守门员故意耍花招，则将受到警告；
- 在比赛中用言语分散对手的注意力；
- 故意移动或推翻球门（不阻止对方球队进球或明显的进球机会）。



庆祝进球

进球后球员可以庆祝,但庆祝不能过度;不鼓励精心设计的庆祝活动,也不得造成过多的时间浪费。

离开球场庆祝进球并不是一种值得警告的进攻行为,但球员应该这样做尽快返回。

即使进球被判无效,球员也必须受到警告,因为:

- 以导致安全和/或安保问题的方式接近观众;
- 以挑衅、嘲笑或煽动的方式行事;
- 用面罩或其他类似物品遮住头部或面部;
- 脱掉衬衫或用衬衫盖住头部。

罚下犯规

球员或替补球员有下列行为之一的,将被罚下场:

- 通过手球进攻 (本方罚球区内的守门员除外)或故意移动或翻转球门 (例如阻止球越过球门线)阻止对方进球或明显进球机会
- 拒绝对手进球或明显的进球机会 (前提是球门没有被防守守门员防守),而对手的整体移动是通过任意球处罚的进攻 (除非如下所述)

- 严重的犯规行为
- 咬某人或向某人吐口水
- 暴力行为
- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性的语言和/或行为
- 在同一场比赛中收到第二次黄牌

被罚下场的球员或替补球员必须离开球场附近并技术领域。

拒绝进球或明显的进球机会 (DOGSO)

如果一名球员因手球犯规阻止对方进球或明显进球机会,则无论该犯规发生在何处,该球员都会被罚下场 (除罚球区内的守门员)。

当球员在自己的禁区内对对手犯规时
这剥夺了对手明显的进球机会,裁判员判罚点球,如果进攻是试图踢球,则对犯规者进行警告

或对球的挑战;在所有其他情况下(例如抱、拉、推、无法踢球等),犯规球员必须被罚下场。

未经许可进入球场的球员、被罚下场的球员、替补球员或球队官员
经其中一名裁判员许可或违反换人程序并干扰比赛、拒绝对方球员的行为构成犯罪

球队进球或明显进球机会,即被罚下场。

确定是否属于 DOGSO 情况时必须考虑以下因素:

- 进攻与球门之间的距离
- 比赛的总体方向
- 保持或获得球控制权的可能性
- 防守外场球员以及守门员的位置和数量
- 目标是否“无人防守”

如果守门员在对方球门无人防守或仅在禁区外以手球进攻的方式阻止对方进球或明显进球机会

由守门员身后的一名外场防守队员防守,守门员
被视为犯有驱逐罪。

如果进攻队的活跃球员人数等于或大于防守队的活跃球员人数(犯规球员除外),则当进球
不受守门员防守并且满足 DOGSO 的其他标准,这可以被视为 DOGSO 情况。

如果防守队球员在没有尝试打球的情况下犯规,或者
对球具有挑战性(例如持球、拉动、推挤、无法打球等)并且主动进攻球员的数量大于主动防守
球员的数量,除犯规球员外,这必须被视为 DOGSO

情况下,即使球门由守门员守卫。

如果替补球员、被罚下场的球员或球队官员拒绝对方球队进球或进球
通过犯下可受到任意球惩罚的进攻来获得明显的进球机会,
无论是用手还是身体的任何其他部位(包括脚),球员的数量都根据规则3减少。



严重犯规行为

危及对手安全或使用过度武力或残暴的铲球或挑战必须被视为严重犯规行为。

任何球员在从正面、侧面或后面抢球时,无论是用单腿还是双腿,过度用力冲向对手,或危及对手的安全,均属严重犯规。

暴力行为

暴力行为是指球员在不争夺球权的情况下对对手或对任何其他人员使用或试图使用过度武力或残暴,无论是否发生接触。

无论比赛是否进行,暴力行为都可能发生在球场内或球场边界外。

除非随后有明显的进球机会,否则不应在涉及暴力行为的情况下使用这一优势。在这种情况下,裁判必须在下一次比赛结束时将犯有暴力行为的球员罚下场。

提醒裁判,暴力行为往往会引发群体性对抗

玩家之间;因此,他们必须通过严格干预来避免这种情况的发生。

犯有暴力行为的球员或替补球员必须被罚下场。

球队官员

如果技术领域的人员(替补、被罚下场)犯规(球员或球队官员)且无法识别违规者,高级球队教练技术领域的人员将受到制裁。

警告

以下违规行为通常应导致警告;重复或公然犯罪应导致警告或被罚下场:

- 以尊重/非对抗的方式进入球场
- 不配合比赛官员,例如无视助理裁判员的指示/请求
- 对决定有轻微/低程度的分歧(通过言语或行动)

偶尔会离开技术领域的界限而没有投入另一个领域
罪行

警告

球队官员应注意的违规行为包括（但不限于）：

- 明显/持续不尊重团队技术领域的限制
- 推迟球队重新开始比赛
- 故意进入对方球队的技术区域（非对抗性）
- 通过言语或行动提出异议,包括:
 - 扔/踢饮料瓶或其他物体
 - 表现出明显不尊重比赛官员的行为,例如讽刺鼓掌
- 过度/持续地做出红牌或黄牌手势
- 以挑衅或煽动的方式行事
- 持续存在不可接受的行为（包括反复警告违规行为）
- 表现出对比赛缺乏尊重

送行

罚下场的违规行为包括（但不限于）：

- 延迟对方球队重新开始比赛,例如持球、踢球球离开,阻碍球员的移动
- 故意将技术领域留给:
 - 对比赛官员表示异议或抗议
 - 以挑衅或煽动的方式行事
- 以攻击性或对抗性方式进入对方技术区域
- 故意将物体扔/踢到球场上
- 进入推介会:
 - 与比赛官员对质（包括半场和全场）
 - 干扰比赛、干扰对方球员或比赛官员
- 对任何其他人的身体或攻击行为（包括吐口水或咬人）
- 在同一场比赛中收到第二次黄牌
- 使用攻击性、侮辱性或辱骂性的语言和/或行为



·使用未经授权的电子或通信设备和/或因使用电子或通信设备而出现不当行为

· 暴力行为

投掷/踢物体（包括球）的违法行为

在所有情况下,裁判都会采取适当的纪律处分:

- 鲁莽 警告违规者的不道德行为
- 使用过度武力 将暴力行为的罪犯驱逐出境

4 犯规和不当行为后比赛重新开始

如果球已出局,比赛将按照之前的决定重新开始。

如果比赛进行中并且球员进行身体进攻,则以下重新开始适用在球场上的:

- 针对对手 间接或直接任意球或点球
- 针对队友、替补球员、被罚下场的球员、球队官员或比赛官员 – 直接任意球或点球

所有言语犯规均会受到间接任意球的处罚。

如果在比赛进行时:

- 球员对比赛官员或对方球员、替补球员、
被罚下场的球员或球队官员;或者
- 替补球员、被罚下场的球员或球队官员在场外对对方球员或比赛官员犯规或干扰

比赛以在距离犯规/干扰发生处最近的边界线点处的任意球重新开始;如果这是直接任意球,则判罚点球
进攻,最近的边界线点位于球门线的部分
属于犯规者的罚球区。

· 替补球员、被罚下场的球员或球队官员对任一球队的替补球员、被罚下球员或球队官员犯规,比赛以落球重新开始(参见规则 8)。

即使替补球员、被罚下场的球员或球队官员犯下直接任意球犯规,这算作对本队的累积犯规。

如果球员在场外对球员、替补球员或球队实施进攻
自己球队的裁判,比赛以边界上的间接任意球重新开始
距离犯罪发生地点最近的线。

如果球员手中持有物体(靴子、护腿板等)触球,则比赛将通过直接任意球(或点球)重新开始。

如果场内或场外的球员投掷或踢出物体(比赛除外)
球)向对方球员投掷或踢向对方替补球员、被罚下场的球员、球队官员或比赛官员或比赛用球,
比赛为
从物体击中或可能击中人或球的位置开始直接任意球,或者如果在犯规者的范围内则判罚点球
禁区。如果该位置在场外,则在最近的点踢任意球
在边界线上;如果最近的边界线点位于属于犯规者罚球区的球门线部分,则判罚点球。

如果替补球员、被罚下场的球员、暂时离场的球员或球队官员投掷
或将物体踢到球场上并干扰比赛,对手或比赛官员,如果该物体干扰比赛,则以直接任意球重新开始比赛,或

击中或将击中对手、比赛官员或球(或罚球)
如果这是在犯规者的罚球区内)。

如果裁判因球员在场内或场外犯规而停止比赛,
外部代理人,比赛以落球重新开始,除非在未经裁判许可的情况下离开球场而判间接任意球;间接任意球从球员离开
球场的界线上的点踢出。



法则13

任意球

1 任意球的类型

直接和间接任意球判给对方球队犯规的球员、替补球员、被罚下场的球员或官员。

当直接或间接任意球开出时,一名裁判员必须清楚地显示四秒计数。

间接任意球信号

裁判员将一只手臂举过头顶指示间接任意球;该信号将一直保持,直到踢球并且球接触到另一名球员或比赛结束为止。

如果一名或两名裁判员未能示意间接任意球并且球直接踢入球门,则必须重新踢间接任意球。

球进入球门

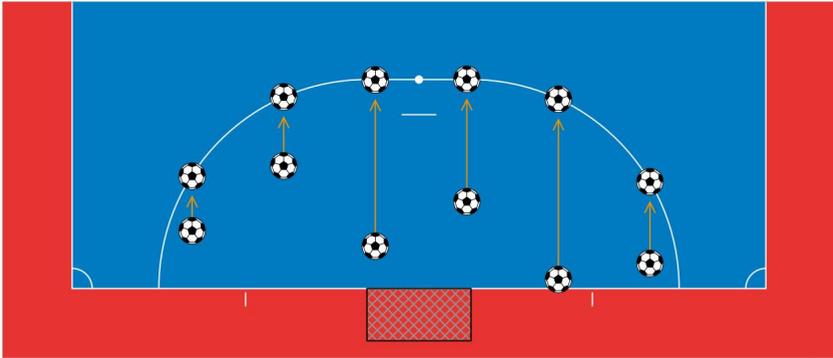
- 如果直接任意球直接踢入对方球门,则判进球。
- 如果间接任意球直接踢入对方球门,则判定对方球门解围(除非任一或双方裁判均未发出间接任意球信号)。
- 如果直接或间接任意球直接踢入本方球门,则判给对方角球。

2 程序

所有任意球都必须踢:

- 四秒内;
- 来自犯罪发生地点,但以下情况除外:
 - 防守队在禁区内踢任意球,可以从该地区的任何地方;
 - 防守队在本方罚球区内犯规或球在防守队罚球区内停止时发生的适用进攻的间接任意球,从距罚球区最近点的罚球区线上踢出。进攻发生的地点或球所在的位置,沿着平行于边线的假想线(如下图所示);





- 涉及球员未经允许进入、重新进入或离开球场的进攻的间接任意球,从比赛停止时球的位置踢出,除非比赛是在球在罚球区内停止的,在这种情况下任意球应在距离比赛停止时球所在位置最近的罚球区线上,沿着平行于边线的假想线踢(见上图)。然而,如果一名球员在场外犯规(除了对场外代理人之外),比赛将从距离犯规地点最近的边界线上的点踢任意球重新开始;如果是直接任意球进攻且最近的边界线点位于属于犯规者罚球区的球门线部分,则判罚点球;

- 法律指定其他职位的情况。

球:

- 必须保持静止,并且踢球者在接触到另一个之前不得再次接触它
玩家;
- 当它被踢并且明显移动时,就处于比赛状态。

在比赛开始之前,所有对手必须保持以下状态:

- 距离球至少5m;
- 在禁区外,在对方禁区内踢任意球。

当两名或两名以上防守队球员形成“墙”时,所有进攻队球员必须与“墙”保持至少1m的距离,直至比赛开始。

可以用一只脚或同时用双脚抬起球来踢任意球。

作为五人制足球的一部分,假装任意球是允许的。

如果球员在正确踢任意球的同时故意将球踢向对手以便再次踢球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

3 违法行为和制裁

如果在踢任意球时,对手距离球比要求的距离更近,则重新踢球,除非可以利用优势;尽管如此,如果球员快速开出任意球,且距球 5m 以内的对手拦截了球,裁判将允许比赛继续进行。然而,故意阻止快速开出任意球的对手必须受到警告,以免延误比赛重新开始。

踢任意球时,如果进攻队球员距两名或两名以上防守队球员围成的“墙”小于1m,则判给防守队间接任意球。

当守方在禁区内开任意球时,如果有任何对手因没有时间离开而在禁区内,则裁判允许比赛继续进行。

开任意球时,对方在罚球区内,或者在比赛开始前进入罚球区,在比赛开始前触球或挑战球的,重新发任意球。

如果在比赛进行后,踢球者在球触及另一名球员之前再次触及球,则判间接任意球;如果踢球者手球犯规:

- 判罚直接任意球;

- 如果进攻发生在踢球者禁区内,则判罚点球,除非踢球者是守门员,在这种情况下判罚间接任意球。

如果在四秒内没有踢任意球,则由对方球队从原定踢球的地点踢间接任意球,除非球队在自己的罚球区内犯规;在这种情况下,间接自由

踢球的判给对方球队在罚球区线上最接近进攻地点的点,沿着与罚球线平行的假想线

边线(参见本法第2节中的图片)。



4 累积犯规

- 累积犯规是指根据第 3 条、第 4 条和第 12 条的规定,被罚直接任意球或点球的犯规。
- 各队在每个时段的累计犯规次数记录在比赛报告。
- 如果犯规球队之前没有犯下五次累积犯规并且对方球队没有被剥夺进球或明显的进球机会,则裁判可以利用优势允许比赛继续进行。
 - 如果他们利用优势,裁判员应在比赛结束后立即使用强制信号向计时员和第三裁判员指示累积犯规。
 - 如果进行加时赛,第二节比赛的累计犯规在加时赛中继续计算。

5 直接任意球,从双方累计第六次犯规开始 每个时期的团队 (DFKSAF)

从第六次累计犯规开始,每队在每节比赛中第六次累计犯规以及随后的所有此类犯规都将被判罚直接任意球。

然而,如果第六次或随后的累计犯规发生在犯规者的禁区内罚球区,则判罚点球。

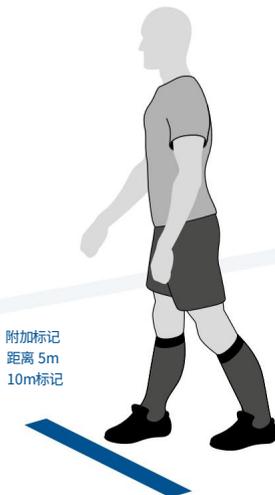
DFKSAF 可以直接进球,踢球者必须尝试这样做。

防守队的球员不得形成“墙”来防守 DFKSAF。

程序

- 球必须静止在 10m 标记处或 DFKSAF 进攻地点（前提是该区域位于防守队球门线和禁区外假想线之间的区域,距球门 10m 且与球门平行线）。
- 如果 DFKSAF 进攻发生在该区域,则踢球者可以选择在 10m 标记处或从犯规发生地点进行 DFKSAF。
- 球门柱、横梁和球门网不得移动。
- 参加DFKSAF 的球员必须被清楚地识别。
- 防守守门员在球被踢出之前必须与球保持至少5m 的距离,并且不得以不公平的方式分散踢球者的注意力,例如延迟开球或触碰球门柱、横梁或球门网。

- 除踢球手和防守守门员外,球员必须:
 - 在球场上的;
 - 距离球至少5m;*
 - 在球后面;
 - 罚球区外。



* 球员重新开始时的位置取决于其脚部或接触球场的身体任何部位的位置 (请参阅五人制足球条款)。

· 球员根据本法就位后,一名裁判示意 DFKSAF 就位。

· 执行DFKSAF 的球员必须将球踢向对方球门并意图直接进球;如果球向对方球门移动并且试图直接得分,则允许后脚跟。

- 当球被踢并且明显朝对方球门移动时,比赛开始。
- 踢球者不得再次踢球,直至球接触到另一名球员。
- 如果在一个时期即将结束时授予 DFKSAF,则当 DFKSAF 完成时,该时期将被视为已结束。比赛进行后,如果发生下列情况之一,则视为踢球完成:
 - 球停止移动或退出比赛;



- 球由防守方以外的任何球员（包括踢球者）踢守门员；
- 裁判因踢球者或踢球者队友的进攻而停止比赛。

罪行和制裁

一旦裁判发出 DFKSAF 信号,必须在四秒内踢球。如果四秒内没有踢球,则由对方在原踢球地点踢间接任意球。

- 如果在比赛开始前发生以下情况之一：
 - 采取 DFKSAF 的球员或队友犯规：
 - 如果球进入球门,则重新踢球；
 - 如果球没有进入球门,裁判将停止比赛并重新开始给对方球队间接任意球；

除下列情况外,无论进球与否,比赛都将由对方踢间接任意球而停止并重新开始：

- DFKSAF 没有被踢向对方球门且意图直接进球；
- 已确定踢球者的队友踢球:裁判员警告踢球的球员；
- 踢球者完成助跑后假装踢球（允许在助跑中假动作）:裁判员警告踢球者。
- 防守守门员犯规：
 - 如果球进入球门,则判进球；
 - 如果球偏出球门或从横梁或球门柱反弹,只有在守门员的进攻明显影响到踢球者的情况下才可以重新踢球；
 - 如果守门员阻止球进入球门,则踢球重拍。

如果守门员的进攻导致重新踢球,则守门员将被警告比赛中的第一次犯规,并对比赛中的任何后续犯规进行警告。

- 防守守门员的队友犯规：
 - 如果球进入球门,则判进球；

·如果球没有进入球门,则重新踢球;违规者在比赛中首次犯规将被警告。如果同一名球员在比赛中犯下任何后续罪行,他们将受到警告。

·两队球员均犯规,重新踢球,除非该球员犯规更严重(例如非法假动作);违规者在比赛中首次犯规将受到警告。如果同一名球员在比赛中犯下任何后续罪行,他们将受到警告。如果球员犯下更严重的罪行(例如非法假动作),则判给对手间接任意球,并在没有警告的情况下对犯规者进行警告。

·防守守门员和踢球手同时犯规,踢球手受到警告,比赛重新开始,由防守队踢间接任意球。

必须警告在要执行DFKSAF时阻碍踢球者向球移动的对手,即使该犯规者遵守5m距离最小距离。

·如果在采取DFKSAF后:

- 踢球者在球触及另一名球员之前再次触球:
 - 判给间接任意球(或手球犯规的直接任意球)
对方球队。

·球在向对方球门移动时被外部人员触碰:

- 重新踢球,除非球即将进入球门,并且干扰不会阻止防守守门员或防守队球员踢球,在这种情况下,如果球进入球门(即使接触是用球制造的)除非干扰是由进攻队造成的。

·球从守门员、横梁或球门柱处弹回球场,然后被外部人员触及:

- 裁判停止比赛;
比赛在球接触外线球员的位置重新开始。



6 汇总表

从第六次累积犯规开始的直接任意球的结果 (DFKSAF)		
罪行	球进入球门	球未进入球门
进攻方球员的侵犯	DFKSAF 重考	防守队间接任意球
防守队员的侵犯	目标	DFKSAF 被重考并且 对防守队员的警告;警惕任何进一步的 违法行为
防守队和进攻队球员的侵犯	DFKSAF 重考	DFKSAF 被重新采取并 因违规而受到警告 玩家;警惕任何进一步的违 法行为
守门员进攻	目标	未保存:DFKSAF 未保存 重拍 (除非踢球者明显 受到影响) 已保存:DFKSAF 是 重拍并向守门员发出警告; 警惕任何进一步的违法行 为
球未踢向对方球门且意图直接 得分	防守队间接任意球	防守队间接任意球
非法佯攻	给防守队间接任意球并警告踢球者	给防守队间接任意球并警告踢球者
错误的踢球者 (未识别)	给防守队间接任意球并警 告错误踢球者	给防守队间接任意球并警 告错误踢球者
守门员和踢球手同时进攻	给防守队间接任意球并警告踢球者	给防守队间接任意球并警告踢球者

法则14

点球

如果球员在自己的球区内直接任意球进攻,则判罚点球按照第 12 条的规定,在罚球区或场外作为比赛的一部分。

可以通过点球直接进球。

1 程序

球必须静止在罚球线上,球门柱、横梁和球门网不得移动。

必须清楚地识别主罚点球的球员。

防守守门员必须保持在球门线上,面向踢球者,位于球门柱之间,直到球被踢出。守门员的行为不得公平地分散踢球者的注意力,例如延迟开球或触碰球门柱、横梁或球门网。

除踢球手和守门员外的球员必须是:

- 在球场上的;
- 距罚球线至少5m;
- 在罚球线后面;
- 罚球区外。

球员按照本法就位后,一名裁判员发出罚球信号。

罚球的球员必须将球向前踢;如果球向前移动,则允许后跟。

踢球时,防守守门员的一只脚必须至少有一部分接触球门线、与球门线一致或位于球门线后面。

当球被向前踢并且明显移动时,比赛就开始了。

在球接触到另一名球员之前,踢球者不得再次踢球。

如果在一节即将结束时判罚点球,则在点球完成后,该节将被视为结束。比赛开始后,如果发生以下任何一种情况,则视为踢球完成:

- 球停止移动或退出比赛;
- 球由防守方以外的任何球员(包括踢球者)踢守门员;
- 裁判因踢球者或踢球者队友的进攻而停止比赛。

2 违法行为和制裁

一旦裁判员发出罚球信号,就必须罚球。

如果不踢球,其中一名裁判员可以在再次发出踢球信号之前采取纪律处分。

如果在比赛开始前发生以下情况之一:

- 主罚点球的球员或队友犯规:
 - 如果球进入球门,则重新踢球;
 - 如果球没有进入球门,裁判员将停止比赛并重新开始向对方球队踢间接任意球;

除下列情况外,无论进球与否,比赛都将由对方踢间接任意球而停止并重新开始:

- 点球向后踢;
 - 已确定踢球者的队友踢球:裁判员警告踢球的球员;
 - 踢球者完成助跑后假装踢球(允许在助跑中假动作):裁判员警告踢球者。
- 防守守门员犯规:
 - 如果球进入球门,则判进球;
 - 如果球偏出球门或从横梁或球门柱反弹,只有在守门员的进攻明显影响到踢球者的情况下才可以重新踢球;
 - 如果守门员阻止球进入球门,则踢球重拍。

如果守门员的进攻导致重新踢球,则守门员将受到警告
在比赛中首次犯规,并在随后的任何犯规中受到警告
游戏。

- 防守守门员的队友犯规:
 - 如果球进入球门,则判进球;
 - 如果球没有进入球门,则重新踢球;违规者在比赛中首次犯规将被警告。如果同一名球员在比赛中犯下任何后续罪行,他们将受到警告。



· 两队球员均犯规,重新踢球,除非该球员犯规更严重(例如非法假动作);违规者在比赛中首次犯规将受到警告。如果同一名球员在比赛中犯下任何后续罪行,他们将受到警告。如果球员犯下更严重的罪行(例如非法假动作),则判给对手间接任意球,并在没有警告的情况下对犯规者进行警告。

· 防守守门员和踢球手同时犯规,踢球手受到警告,比赛重新开始,由防守队踢间接任意球。

在罚点球时阻碍踢球者向球移动的对手必须受到警告,即使犯规者遵守规则

最小距离 5m。

如果在罚球后:

· 踢球者在球触及另一名球员之前再次触球:

· 间接任意球(或手球犯规的直接任意球)判给对方球队。

· 球在向前移动时被外部人员触碰:

· 重新踢球,除非球即将进入球门,并且干扰不会阻止防守守门员或防守队球员踢球,在这种情况下,如果球进入球门(即使接触是用球制造的)除非干扰是由进攻队造成的。

球从守门员、横梁或球门柱处弹回球场

然后被外部代理触及:

· 裁判停止比赛;

球落下后,比赛将在球接触球的位置重新开始。
外部代理。

3 汇总表

点球结果		
罪行	球进入球门	球未进入球门
进攻方球员的侵犯	处罚重判	防守队间接任意球
防守队员的侵犯	目标	处罚重判
防守队和进攻队球员的侵犯	处罚重判	处罚重判
守门员进攻	目标	未保存:不处罚 重拍 (除非踢球者明显受到影响) 已保存:处罚为重拍并向守门员发出警告;警惕任何进一步的违法行为
球向后踢到	间接任意球防守队	防守队间接任意球
非法佯攻	给防守队间接任意球并警告踢球者	给防守队间接任意球并警告踢球者
错误的踢球者 (未识别)	给防守队间接任意球并警告错误踢球者	给防守队间接任意球并警告错误踢球者
守门员和踢球手同时进攻	给防守队间接任意球并警告踢球者	给防守队间接任意球并警告踢球者



法则15

启动

当整个球在地面或空中越过边线时,或者当球

在玩耍时撞到天花板。

开球不能直接进球:

- 如果球进入对方球门,则判球门解围。
- 如果球进入踢球者球门,则判罚角球。

1 程序

传球的那一刻:

- 球必须静止在边线离开球场或球门的位置。
距离天花板最近的点;
- 只有踢球者可以离开球场 (除非五人制足球中另有规定)
比赛规则 - 请参阅《五人制足球实用指南》的解释和建议部分中关于授权离场的部分
裁判员和其他比赛官员);
- 所有对手必须站在距开球边线点至少 5m 的地方。

当球被踢并且明显移动时,比赛就开始了。

球必须在球队准备好将球投入比赛或裁判发出球队准备好将球投入比赛后四秒内投入比赛。

如果开球后,比赛开始后,球离开球场

无论在哪条边线没有触及任何其他球员,都将判给对方球队从球离开球场的地点开球。

如果球员在正确踢球的同时故意将球踢向对手以便再次踢球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

在球接触到另一名球员之前,踢球者不得再次接触球。



2 违法行为和制裁

如果在比赛进行后,踢球者在球触及另一名球员之前再次触及球,则判间接任意球;如果踢球者手球犯规:

- 判罚直接任意球;
- 如果进攻发生在踢球者禁区内,则判罚点球,除非踢球者是守门员,在这种情况下判罚间接任意球。

对手不公平地分散或阻碍踢球者的注意力(包括距离开球点 5m 以上)将被警告不符合体育精神,如果开球已经开出,则判间接任意球授予。

如果踢球者的队友离开球场以欺骗对手或占据场上开球时处于有利位置,判给对方开球,并警告犯规球员。

对于任何其他犯规,包括四秒内没有开球或者如果开球时,踢球者的队友不在场,判罚开球给对方球队。

第 16 条

目标

清除

当整个球在地板上或空中越过球门线,最后接触到进攻队的球员时,即判球门解围,进球有效。

没有得分。

进球不能直接从球门解围中得分。如果球直接进入由守门员解围的球队的球门,则判给对手角球。如果球直接进入未解围球队的球门,则该球队获得解围。

1 程序

- 守方守门员将球从禁区内任意一点投出或释放。
- 当球被抛出或释放并且明显移动时,比赛正在进行。
- 球队必须在球队准备好将球投入比赛或裁判发出信号表明球队准备好将球投入比赛后四秒内将球投入比赛。
- 比赛开始前,对手必须位于罚球区外。

2 违法行为和制裁

如果在比赛进行后,解围球门的守门员在球触及另一名球员之前再次触球,则判间接任意球;如果守门员手球犯规:

- 判罚直接任意球;

· 如果进攻发生在守门员罚球区内,则判间接任意球区域。

如果在球门解围时,任何对手因为没有时间离开而在罚球区内,则裁判允许比赛继续进行。如果在开球时在罚球区内的对手,或者在比赛开始前进入罚球区的对手在比赛开始前触球或挑战球,则重新开球。

如果球员在比赛开始前进入罚球区并犯规或被对手犯规,则重新解围,并且可以对犯规者进行警告或罚下场,取决于罪行。

如果四秒内没有解围,则判给对方间接任意球。

在青少年、退伍军人、残疾人和/或草根五人制足球的国内规则禁止这种行为的情况下,如果守门员将球直接扔过中场线,则对方球队将获得间接任意球,从踢球的地点踢出间接任意球。球越过了中场线。

对于任何其他犯规,将重新开球。



第 17 条

角落

踢

当整个球越过地板上的球门线时判罚角球
或者在空中,最后触碰了防守队的球员,并且没有得分。

角球可以直接进球,但只能针对对方球队;如果球直接进入踢球者球门,则判给对方角球。

1 程序

球必须放置在距离球越过球门线最近的角区。

- 球必须静止并由进攻队的球员踢。
- 球队必须在球队准备好将球投入比赛或裁判发出信号表明球队准备好将球投入比赛后四秒内将球投入比赛。
- 当球被踢并且明显移动时,比赛开始;它不需要离开角落区域。
- 当球投入比赛时,只有踢球者可以离开球场(五人制足球比赛规则中另有规定的除外 - 请参阅《五人制足球比赛规则》的解释和建议部分中关于授权离开球场的部分)。五人制足球裁判员和其他比赛官员实用指南)。
- 比赛开始前,对手必须与角球弧线保持至少 5m 的距离。

2 违法行为和制裁

如果在比赛进行后,踢球者在球触及另一名球员之前再次触及球,则判间接任意球;如果踢球者手球犯规:

- 判罚直接任意球;
- 如果进攻发生在踢球者禁区内,则判罚点球,除非踢球者是守门员,在这种情况下判罚间接任意球。

如果球员在正确踢角球的同时故意将球踢向对手以便再次踢球,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。



如果开球者的队友在场外欺骗对手或在开出角球时占据有利位置,则判给对方球门解围,并对犯规球员给予警告。

对于任何其他犯规,包括如果在四秒内或从角球区域没有开出角球,或者在开出角球时踢球者的队友离开球场,则判给对方球门解围团队。

视频支持 协议

1 原则:

当球队主教练 (或在主教练缺席时,球队名单上规定的指定球队官员)对相关决定提出质疑时,裁判员会使用 VS

到:

1. 目标/无目标
2. 处罚/无处罚
3. 直接红牌 (不是第二次警告)
4. 身份错误

在以下情况下,裁判也可以酌情使用VS:

5. 如果精密计时器发生故障
6. 如果计时员根据第 6 条和第 7 条的规定错误地 (重新)启动/停止计时器
7. 验证是否进球
8. 在一个时段结束时,在声音信号响起之前验证球是否进入球门 (尽管从第六次累积犯规开始允许完成点球或直接任意球的延长时段除外)

挑战成功意味着裁判员的最初决定被改变,挑战不成功意味着最初的决定被确认。最初的决定

除非重播片段显示发生了“明显且明显的错误”或发生了“严重的错过事件”,否则不会改变。

每个团队可以成功挑战的次数没有限制。

此外,每场比赛每队允许有一次失败的挑战。

上半场比赛中未使用的挑战不能延续到下半场
下半场。

如果通过加时赛来决出胜负,则每支球队都可以在加时赛中再进行一次不成功的挑战。下半场比赛中未使用的挑战不能进入加时赛。

如果通过点球大战来决定比赛的获胜者,则每支球队都可以在点球大战期间再进行一次未成功的挑战。比赛期间未使用的挑战不能进入点球大战。

裁判员将直接审查回放录像(裁判员审查-RR),并由裁判员做出最终决定。

裁判员在 RR 期间必须保持“可见”,以确保透明度。

如果在事件发生后比赛继续进行,则事件后期间采取/要求的任何纪律处分都不会取消,即使最初的决定发生了变化(停止或干扰有希望的攻击或发送的警告除外)因拒绝明显进球机会而被罚下场(DOGSO)。

可以审查的事件前后的比赛时间由本协议确定。

2 可审查的决定/事件

可以通过质疑进行审查的决策/事件类别有:

1. 目标

- 1.1 进攻队在准备进球或进球时的进攻(例如手球、犯规等)
- 1.2 球在进球前出界
- 1.3 进球/无进球的情况

2. 罚球区事件

- 2.1 点球犯规未受处罚
- 2.2 点球判罚错误
- 2.3 罚球准备阶段进攻方的进攻(例如手球、犯规等)
- 2.4 犯规地点(罚球区内或罚球区外)
- 2.5 事件发生前球已退出比赛



3. 直接红牌（不是第二次警告）

- 3.1 狗索
- 3.2 严重犯规行为
- 3.3 暴力行为、咬他人或向他人吐口水
- 3.4 攻击性、侮辱性或辱骂性行为

4. 身份错误（红牌或黄牌）

- 如果裁判对违规行为进行了处罚,然后向违规（受罚）球队的错误球员出示了黄牌或红牌,则可以审查违规者的身份;除非涉及进球、点球事件或直接红牌,否则不能对违规行为本身进行审查。

VS 也可以由裁判自行决定用于以下事件:

1. 如果天文钟出现故障,确定如何校正时间
 2. 如果计时员根据第 6 条和第 7 条的规定错误地（重新）启动/停止计时器
3. 验证是否进球
4. 在一个时段结束时,在声音信号发出之前验证球是否进入球门（尽管为了完成点球或 DFSAF 而延长的时段除外）

3 实用性

在五人制足球比赛中使用 VS 涉及以下实际安排:

1. 原则上,所使用的摄像机应能够覆盖整个球场、主时钟、球门和两个罚球区。这意味着至少需要四台摄像机:每个罚球区（包括球门线）一台,主场一台

时钟和整个球场的时钟。
2. 重放操作员（RO）可以独立访问和重放控制所有电视播放片段。
3. 裁判审阅区（RRA）是裁判员在做出最终决定之前审阅回放录像的地方。它必须靠近球场并且其位置必须被明确识别。
4. RRA 内必须有两台监视器:
 - 一名 RO 监督员,在回放回放期间协助裁判员镜头
 - 一台显示器面向球场,供裁判查看回放录像

5. RO 协助裁判员进行审阅,按照裁判员的要求在屏幕上播放录像(例如不同的摄像机角度、调整回放速度等)。

裁判员的监视器。

6. RO 必须接受特殊培训,包括熟悉五人制足球比赛规则,并获得必要的认证。

7. 如果技术出现故障并且没有经批准的可用备用设备,则无法使用 VS,必须立即通知两支球队。

8. 由于担任 RO 需要获得认证,无法启动或无法启动的 RO

继续比赛只能由有资格的人替换

角色。如果找不到合格的替补,比赛必须进行/继续

不使用 VS,并且必须立即通知两支球队。

4 程序

初步决定

裁判员必须始终做出初步决定(包括采取任何必要的纪律处分),就像没有发生 VS 一样(严重漏判事件除外)。

裁判员提出质疑或决定进行审查

1. 要对决定提出质疑,主教练(或者在主教练缺席的情况下,指定的球队)

官方(按照球队名单规定)必须立即:

- 在空中旋转手指;和
- 将其复核请求通知第三或第四裁判员。

2. 第三或第四裁判员将通过

通信系统并通过举起“桨”。

3. 或者,在适用的情况下,裁判员可以自行决定进行审查。

4. 如果比赛已经停止,裁判员将延迟重新开始进行审查。

5. 如果比赛尚未停止,则当球处于中立区/情况时,即当两队都没有良好的进攻机会时,裁判将停止比赛。

6. 在所有情况下,裁判员必须通过清楚地显示“电视信号”(电视屏幕的轮廓)来表明将进行评审。



审查

1. 裁判员前往RRA观看回放录像。评审将由两名裁判员进行,但裁判员将做出最终决定。
2. RR期间,其他比赛官员将监督现场发生的情况
球场和技术区域内。
3. 进入 RRA 或试图影响 RR 或
最终决定将受到警告。
4. 裁判员可以要求不同的摄像机角度/回放速度,但一般来说,
慢动作回放只能用于事实,例如进攻的位置或
球员、身体进攻和手球的接触点,或者球是否
缺席比赛(包括进球/无进球的情况);应使用正常速度来判断进攻的强度或确定是否为手球进攻。
5. 对于与 DOGSO 进球、点球/不点球和红牌相关的决定/事件,可能有必要审查直接导致该决定/事件的比赛进攻
阶段(APP);这可能包括进攻方如何在空战中获得控球权。
6. 对于其他红牌违规行为(严重犯规或暴力行为),计时器
事件和错误身份,仅审查事件。
7. 五人制足球比赛规则不允许在比赛重新开始后改变重新开始的决定。然而,就VS系统而言,即使比赛已经重新开始,在
立即挑战之后,仍然可以审查事件,并改变最初的决定。
8. 审查过程应尽可能高效地完成,但准确性
最终决定的程度比速度更重要。因为这个原因,也因为
有些情况很复杂,有多个需要审查的决定/事件,审查过程没有时间限制。

最终决定并重新开始

1. 裁判员是唯一可以做出最终决定的人。
2. 当比赛结束后,裁判员必须在计时台前显示电视信号并传达最终决定,如有必要,还应传达给双方球队的裁判。
主教练。
3. 随后,裁判将根据五人制足球比赛规则采取/更改/撤销任何纪律处分(如适用)并重新开始比赛。
4. 如果最初的决定被推翻,或者发现严重的错过事件,比赛将继续进行。
根据五人制足球比赛规则重新开始。

5. 如果最初的决定没有被推翻,比赛将重新开始:
 - 根据比赛是否已经停止的初步决定;或者
 - 如果裁判员停止比赛以执行 RR,则出现落球。
6. 如果最初的决定被推翻,或者发现严重的遗漏事件,则时间事件发生的时间相关。裁判员必须告知计时员正确的时间,以便调整计时器。
7. 如果 RR 涉及天文钟事件,裁判员必须告知计时员正确的时间,以便调整天文钟。
8. 一旦裁判员准备好重新开始比赛,计时员就可以重新开始比赛。
从新调整的时间开始计时。

匹配有效性

原则上,一场比赛不会因为以下一个或多个原因而无效:

1. 技术故障;
2. 涉及VS的错误决策;
3. 决定不审查事件;或者
4. 对不可审查情况的审查。



实际的
指南
五人制足球裁判
和其他比赛
官员

信令	116
定位	129
解释和建议	147
五人制足球术语	167
裁判条款	176



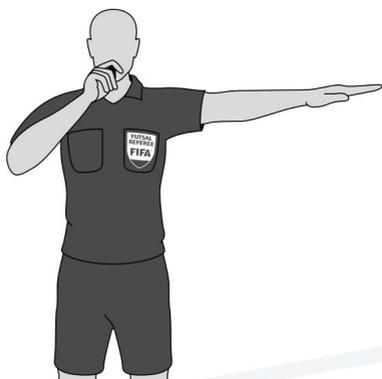
信令

裁判和其他比赛官方信号

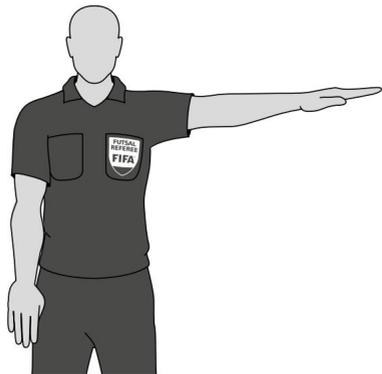
裁判员必须发出下列信号,请记住,大多数信号只需由一名裁判员发出,但两名裁判员必须同时发出一个信号。

助理裁判员必须发出暂停和第五次累积犯规的信号。

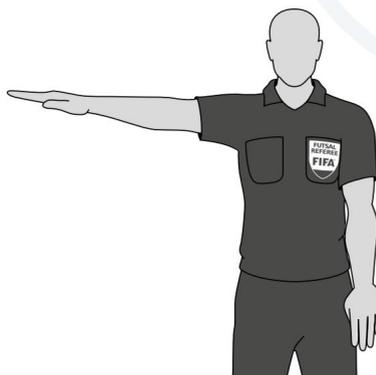
1. 至少一名裁判发出信号



比赛开始/重新开始



直接任意球/点球 (选项 1)



(选项2)



启动 (选项 1)



(选项2)



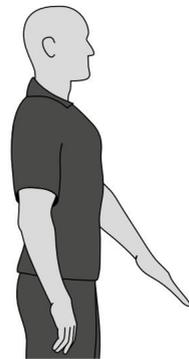
角球 (选项 1)



(选项2)



目标清除 (选项 1)



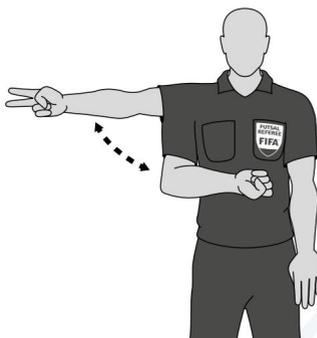
(选项2)



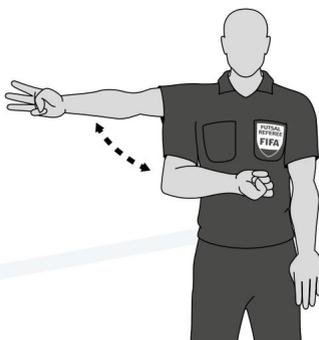
四秒计数



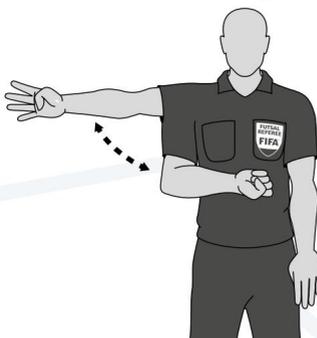
(步骤一)



(第二步)



(第三步)



(第四步)



(步骤五)

至少一名裁判必须清楚地显示四秒计数：

- 在以下重新启动时：
 - 角球；
 - 启动；
 - 球门间隙；
 - 直接或间接任意球（包括DFKSAF）；
- 当守门员在本方半场控制球时。

对于以下重新开始,裁判不计算四秒：

- 开球
- 点球

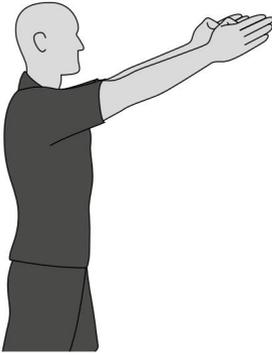


第五次累计犯规

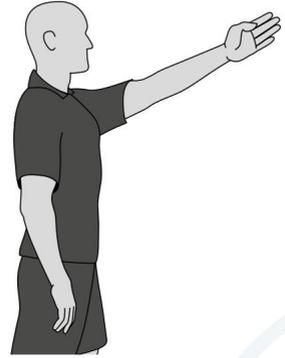


暂停





直接任意球进攻后的优势



后的优势
间接任意球进攻



注意 (黄牌)



被罚下场 (红牌)

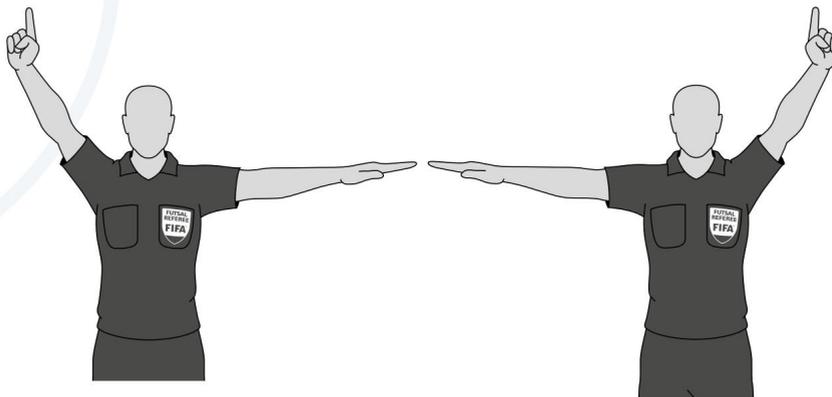
累积犯规:在优势已被利用且球已出界后向计时员和第三裁判员发出信号



(步骤一)



(第二步)



(第三步:两个选项)





玩家人数 - 1



玩家人数 - 2



玩家人数 - 3



玩家人数 - 4



玩家人数 - 5



玩家人数 - 6



玩家人数 - 7



玩家人数 - 8



玩家人数 - 9



玩家人数 - 10



玩家人数 - 11



玩家人数 - 12





玩家人数 - 13



玩家人数 - 14



玩家人数 - 15



玩家人数 - 30 (步骤 1)



(第二步)



玩家人数 - 52 (步骤 1)



(第二步)



玩家人数 - 60 (步骤 1)



(第二步)





玩家人数 - 84 (第一步)



(第二步)



玩家人数 - 90 (步骤 1)



(第二步)



玩家人数 - 96 (第一步)



(第二步)



打进乌龙球的球员人数

(步骤一)



(第二步)

2. 双方裁判示意比赛重新开始



间接任意球

(同样的信号只需在判罚任意球时由其中一名裁判员发出即可)



3. 助理裁判员的信号



暂停

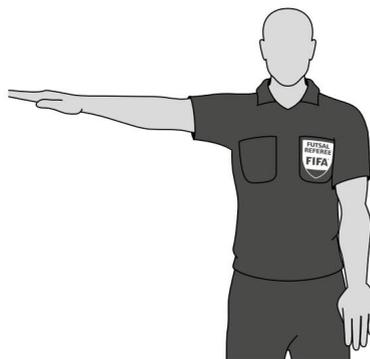


第五次累计犯规

第三或第四裁判员在进球后监视进攻球队的球门线时发出信号



(步骤一)



(第二步)

定位

1. 持球时的站位

建议：

- 比赛应在裁判员和第二裁判员之间进行。
- 裁判员应使用对角系统。
- 留在边线外侧并与边线平行可以更容易地保持比赛和进攻每位裁判员视野内的其他裁判员。
- 距离比赛最近的裁判（“行动区”，即球在任何特定时刻所处的位置）应在另一名裁判的视野范围内，后者应重点控制“影响区”（球当时不在的位置，但可能发生进攻或犯规的地方）。
- 一名裁判员应足够靠近以观看比赛而不干扰比赛。
- 裁判员进入球场只是为了更好地观看比赛。
- “需要看到的东西”并不总是在球附近。裁判员还还要注意：
 - 激进的个人球员无球对抗；
 - 比赛即将进行的罚球区内可能出现的犯规行为；
 - 发生在客场比赛之后的进攻；
 - 下一阶段的比赛。

2. 比赛中的总体走位

如果球比倒数第二个防守队员更靠近球门线，建议一名裁判员与倒数第二个防守队员或球在一条线上或后面。

裁判员必须始终面向球场。一名裁判员应控制行动区，另一名裁判员应控制影响区。

3. 守门员释放球

一名裁判员必须采取与守门员成一条直线的位置，并检查守门员在开球后是否再次触球或在禁区外用手或手臂触球，同时计时秒数守门员控球。



球门解围时,应由一名裁判员采取相同的位置。如果守门员位于本方禁区内,则开始四秒计时。位于本方罚球区之外的守门员可能会因延迟比赛重新开始而受到警告。

一旦守门员将球释放,裁判员就会采取适当的位置来控制比赛。

4. “目标/无目标”情况

当进球得分且判定毫无疑问时,裁判员和第二裁判员必须进行眼神交流,距离计时台最近的裁判员必须接近计时员和第三裁判员,传达进球球员的号码带有强制性信号的目标。

如果进球已经进球,但由于情况不明而比赛继续进行,距离球门最近的裁判吹哨以引起另一名裁判的注意,然后距离计时台最近的裁判靠近计时员和第三名裁判用强制信号传达进球球员的号码。

当一支球队与飞行守门员比赛时,第三裁判员应协助该队场上裁判员站在与飞行队比赛的球门线上的位置守门员以便更好地了解进球/无球情况。

5. 出界球情况下的站位

最佳位置是裁判能够做出正确决定并能以最佳视角观察比赛和球员的位置。所有有关定位的建议均基于概率,必须使用有关定位的特定信息进行调整

截至目前比赛中的球队、球员和赛事。

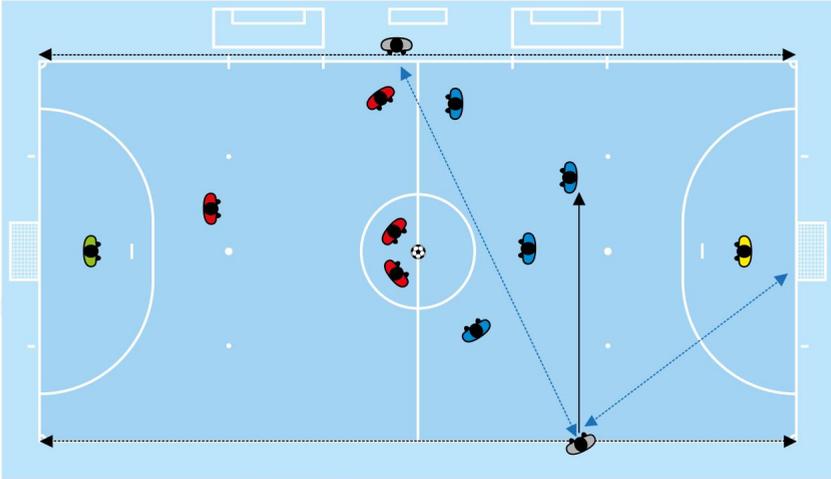
6. 具体场景定位

1. 定位 开球

每次开球时,其中一名裁判必须位于与开球相同的边线上换人区位于开球球队一侧沿中线1m处,以检查开球是否符合规定。

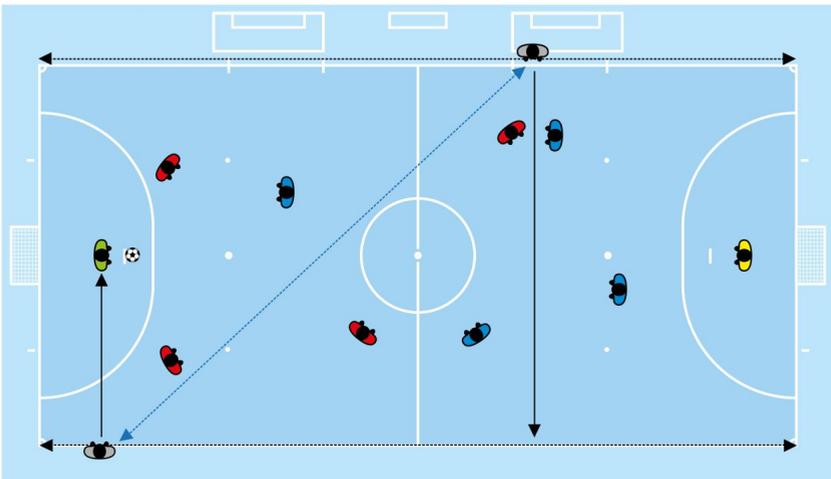
既定程序。

另一位裁判必须在另一条边线上,与不开球球队的倒数第二名球员保持一致。



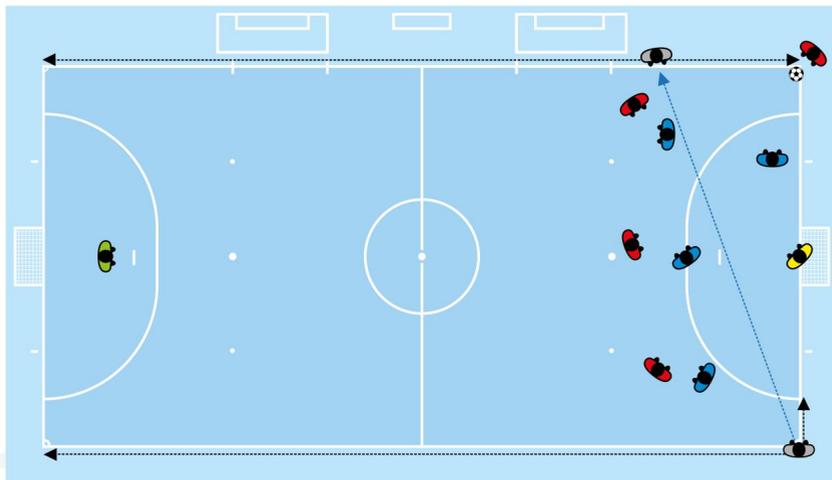
2. 定位 球门间隙

1. 一名裁判员必须首先检查球是否在罚球区内。如果球不在禁区内,裁判认为守门员已准备好解围或出于战术原因延迟接球,可以开始四秒计数。
2. 当球在禁区内时,一名裁判员必须站在与守门员成一直线的位置,以检查守门员是否准备好将球投入比赛以及对方球员是否在禁区内。然后裁判员发出四秒计数信号,除非已经根据前一点开始计时。
3. 最后,无论哪位场上裁判监督球门解围,都必须采取适当的位置来控制比赛,这在任何情况下都是优先事项。

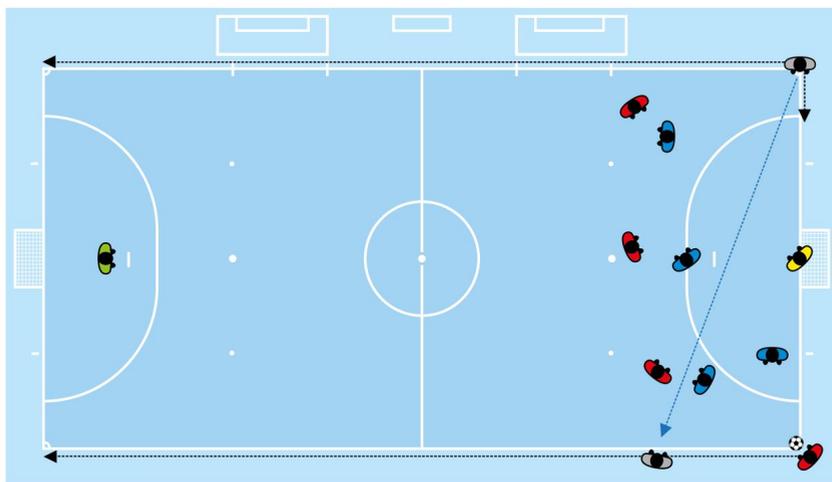


3. 定位 角球 (1)

角球时,距离踢球地点最近的裁判员站在边线上距踢球角球弧线约 5m 的位置。从这个位置开始,裁判必须检查球是否正确放置在角球区内,并且防守队球员距离角球弧线至少5m。另一名裁判的位置位于球场的同一端,但在另一侧,即边线和球门线的交汇处。裁判从这个位置观察球和球员的行为。

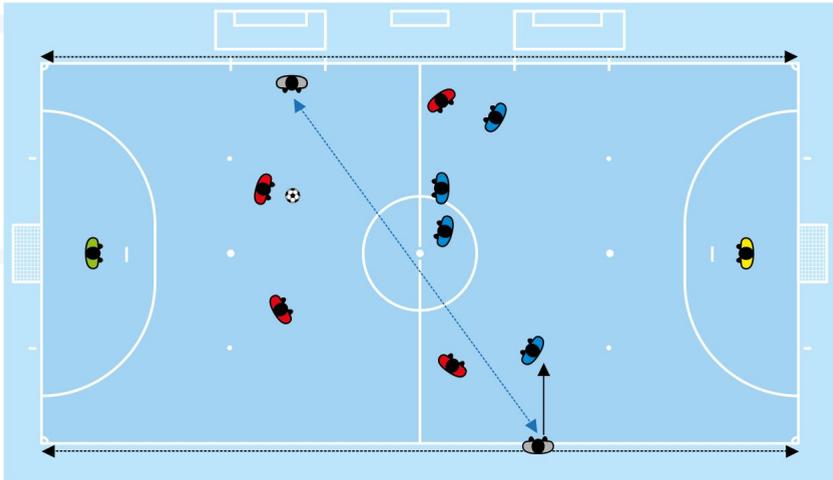


4. 定位 角球 (2)

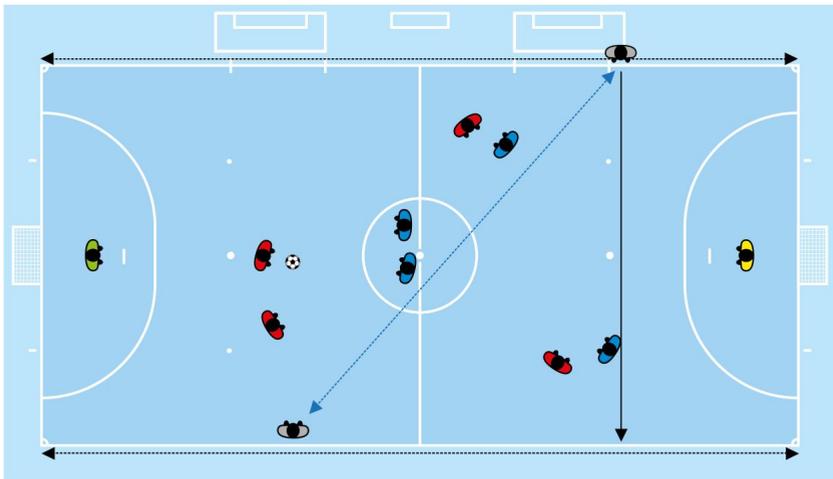


5. 站位 任意球 (1)

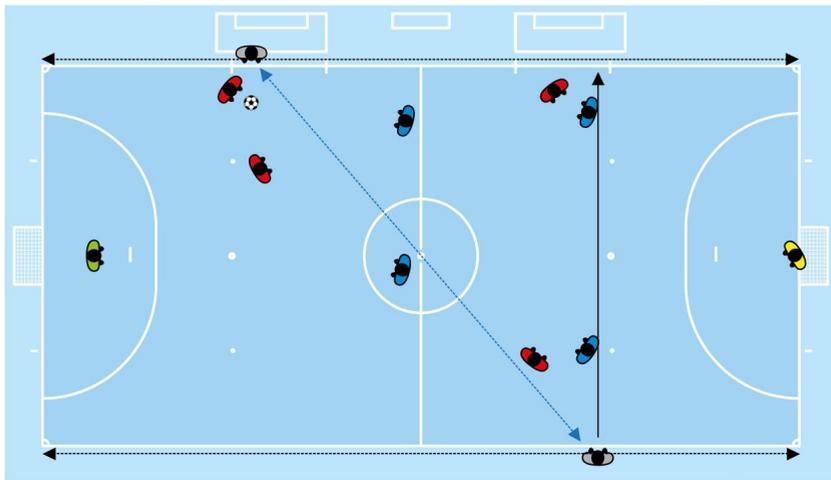
任意球时,最近的裁判员会站在与踢球地点一致的位置,检查球是否放置在正确的位置,并在踢球时观察球员是否有侵犯。另一名裁判必须站在与倒数第二名防守队员或球门线一致的位置,这在任何情况下都是优先考虑的。如果直接任意球射向球门且不与球门线成一直线,则两名裁判必须做好跟随球的轨迹并沿着边线跑向球场角落的准备。



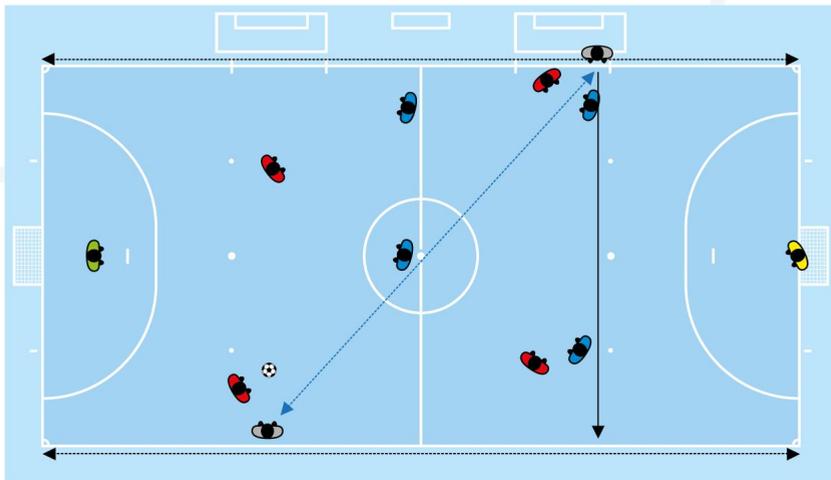
6. 站位 任意球 (2)



7. 站位 任意球 (3)



8. 定位 任意球 (4)

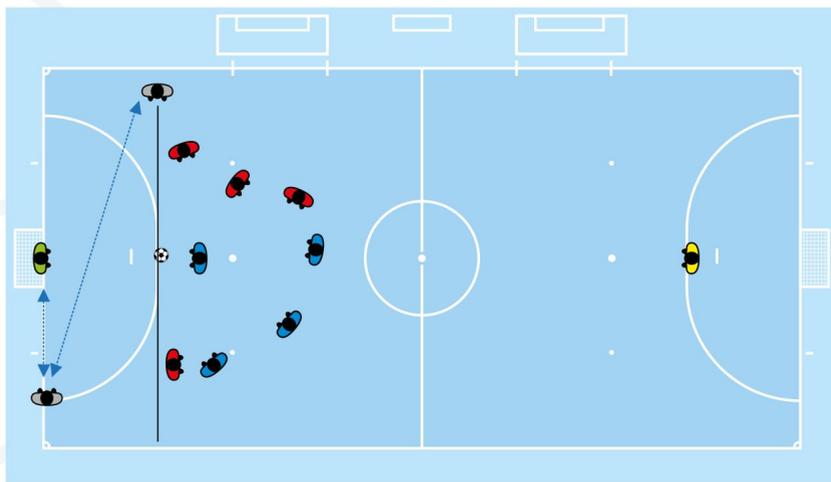


9. 站位 点球

一名裁判员站在距离罚球线大约5m 的位置,检查球是否正确放置,识别踢球者并

在踢球时观察球员的侵犯情况。在检查所有球员的位置是否正确之前,该裁判员不会下令开球,如有必要,可以由另一名裁判员协助。另一名裁判员必须位于球门线和罚球区的交叉点,检查球是否进入球门。如果守方守门员犯有第 14 条规定的相关违规行为且未进球,则裁判员应吹响

哨声命令重新罚点球。



10. 定位 - DFSAF 从 10m 标记开始

一名裁判员站在 10m 标记线上,识别踢球者并

在踢球时观察球员的侵犯情况。在检查球员位置正确且球放置正确之前,该裁判员不会下令开球,如有必要,可以由另一名裁判员协助。另一名裁判员必须位于球门线和罚球区的交叉点,检查球是否进入球门。如果防守守门员犯有第 13 条规定的相关罪行,且进球无效

得分后,该裁判员应吹响哨子,命令 DFSAF 重新开始比赛。

第三裁判员的位置与罚球区内的标记一致,该标记表示守门员必须遵守的距离 10m 标记的最小距离 5m,如规则 1 中所述。





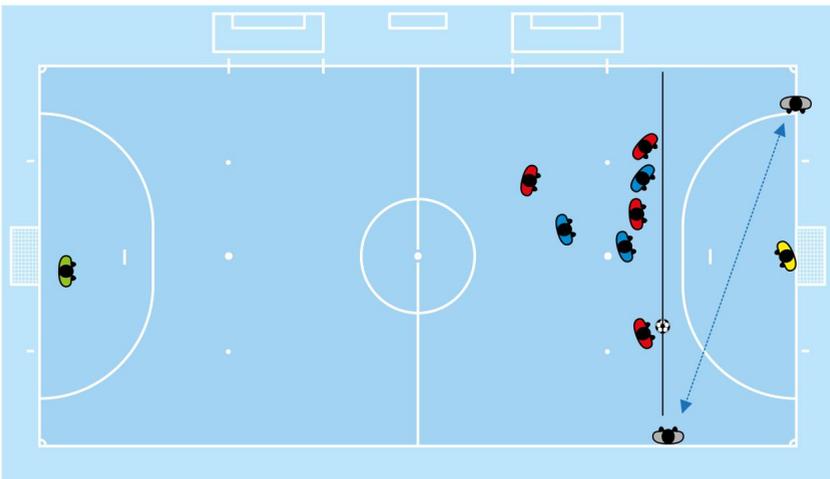
11. 定位 – DFKSAF 不在 10m 标记处 (1)

一名裁判员站在与球成一直线的位置,检查球是否正确放置,识别踢球者并在踢球时观察球员是否有侵犯行为。

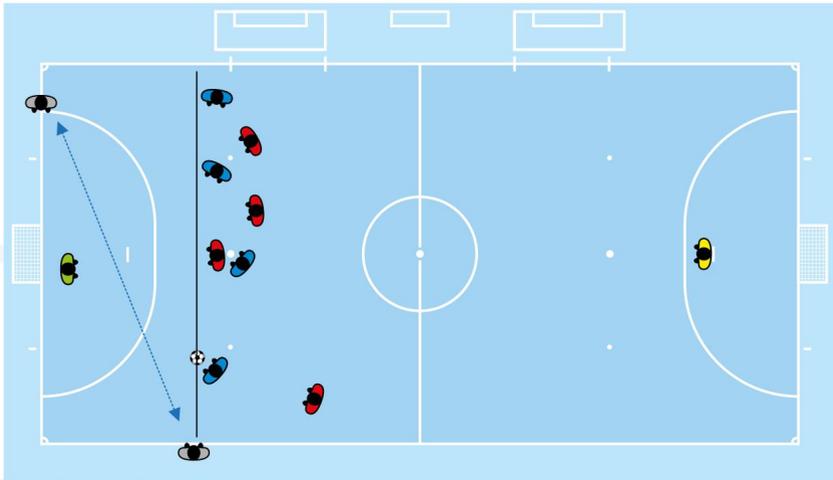
被带走。在检查球员的位置是否正确之前,该裁判员不会下令开球,如有必要,可以得到另一名裁判员的协助。

另一名裁判员必须位于球门线和罚球区的交叉点,检查球是否进入球门。如果守方守门员犯有第 13 条规定的相关违规行为并且未进球,则该裁判员应

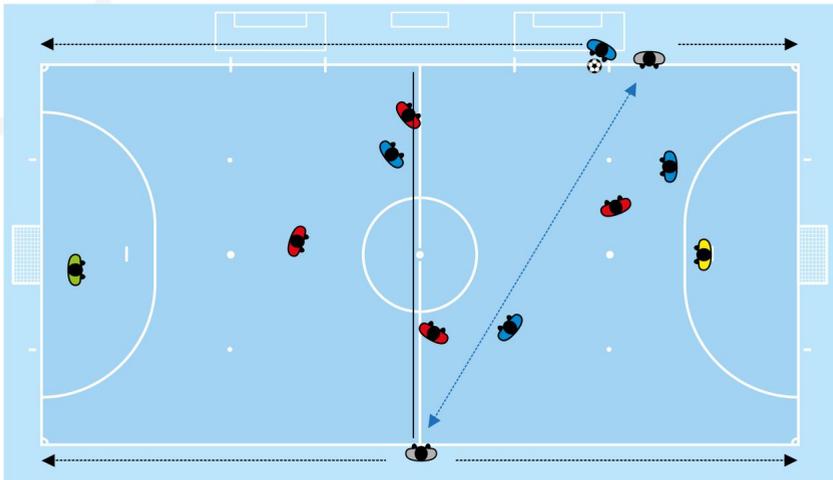
吹哨命令夺回 DFKSAF。



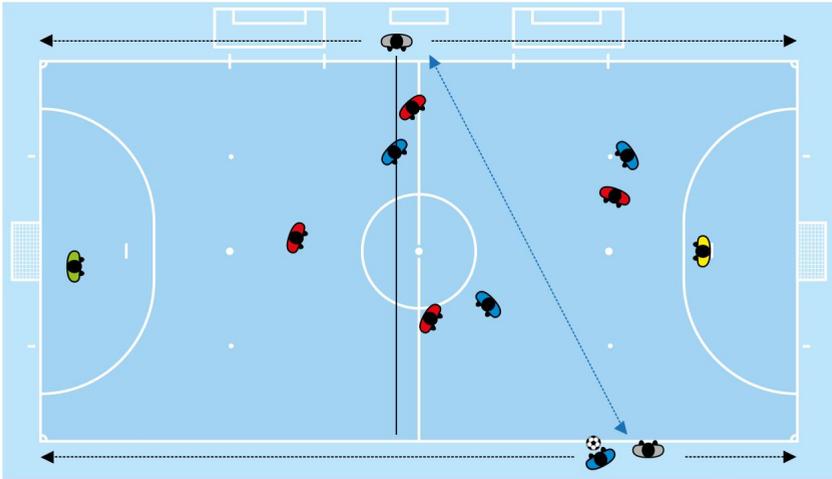
12. 定位 - DFKSAF 不在 10m 标记处 (2)



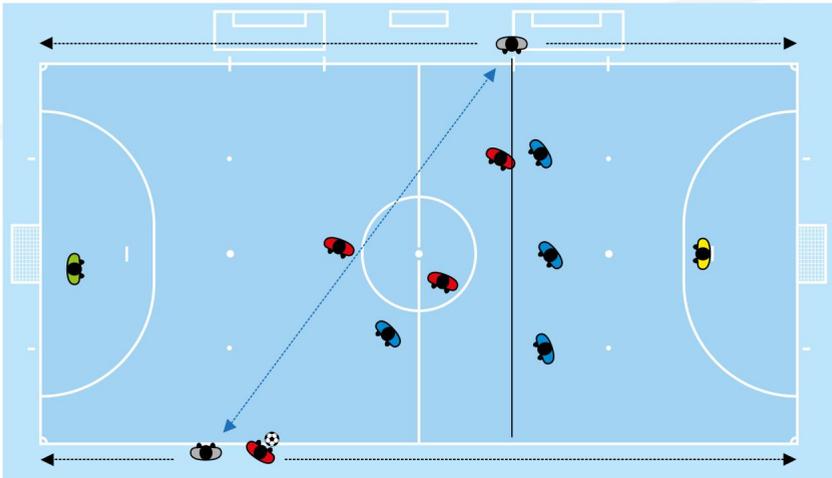
13. 定位 启动 (1)



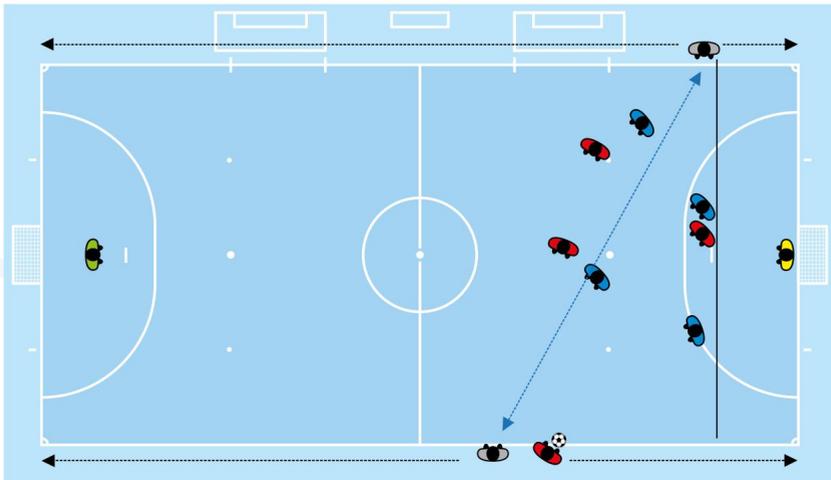
14. 定位 启动 (2)



15. 定位 启动 (3)

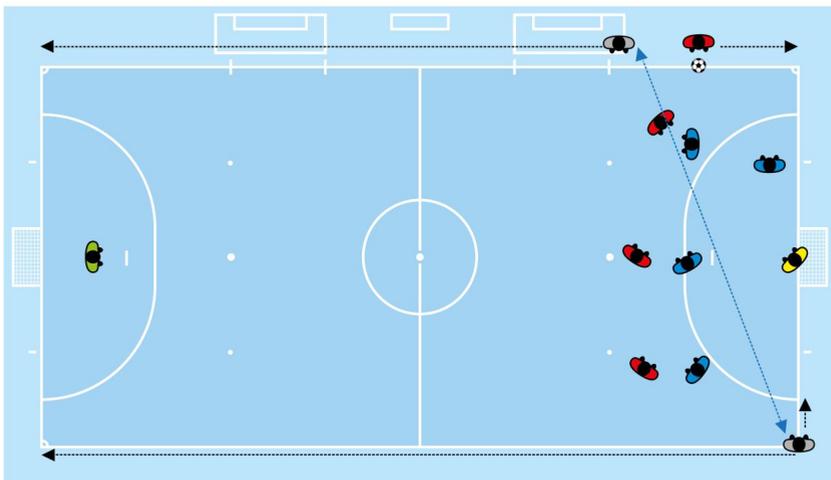


16. 定位 启动 (4)



17. 定位 - 启动 (5)

在靠近角球弧线有利于进攻队的开球过程中,距离开球点最近的裁判员保持约5m 的距离。裁判员从这个位置检查开球是否按照程序进行,并且防守队球员距离开球点至少 5m。另一名裁判的位置位于球场的同一端,但在另一侧,即边线和球门线的交汇处。裁判从这个位置观察球和球员的行为。



18A.定位 通过点球（点球大战）来决定一场比赛或主客场比赛的获胜者（没有第四位裁判）

裁判员站在距球门约 2m 的球门线上,主要职责是检查球是否越过球门线以及守门员是否符合第 14 条的要求。

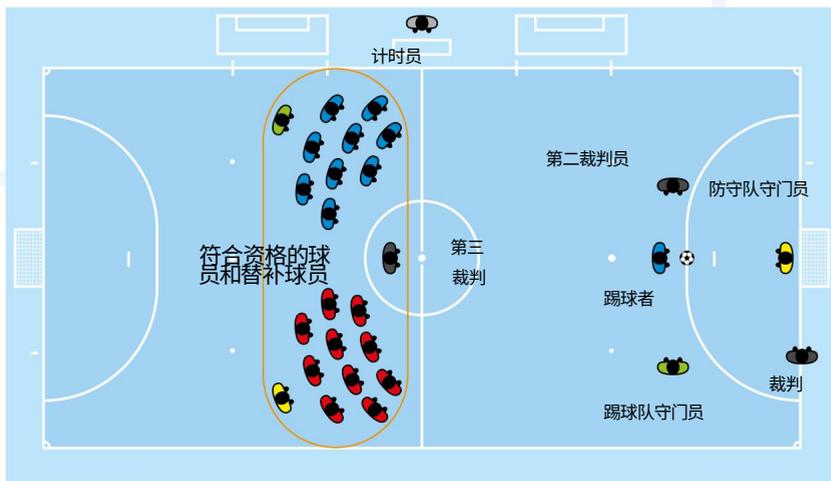
当球明显越过球门线时,裁判必须与第二裁判进行眼神交流,以检查是否存在犯规行为。

第二裁判员站在罚球线附近约3m 的位置,检查球和踢球方守门员的位置是否正确。第二裁判员吹响了开球的哨子。

第三裁判员位于中圈位置,控制两队剩余合格球员和替补球员。

计时员在计时台上就位,确保任何被排除踢球的球员和球队官员行为正确,并重置

将记分牌定为 0-0,并在记分牌上记录踢球结果。



所有比赛官员都会记录踢球次数和球员人数谁拿走了它们。

18B.定位 通过点球（点球大战）来决定一场比赛或主客场比赛的获胜者（有第四位裁判）

如果任命第四名裁判员,则比赛官员的职位如下:

裁判员站在距离球门约 2m 的球门线上。裁判员的主要职责是检查球是否越过球门线以及守门员是否遵守第14条的要求。

当球明显越过球门线时,裁判员必须与第二和第三裁判员目光接触,以检查是否存在犯规行为。

第二裁判员站在罚球线附近约3m 的位置,检查球和踢球方守门员的位置是否正确。第二裁判员吹响了开球的哨子。

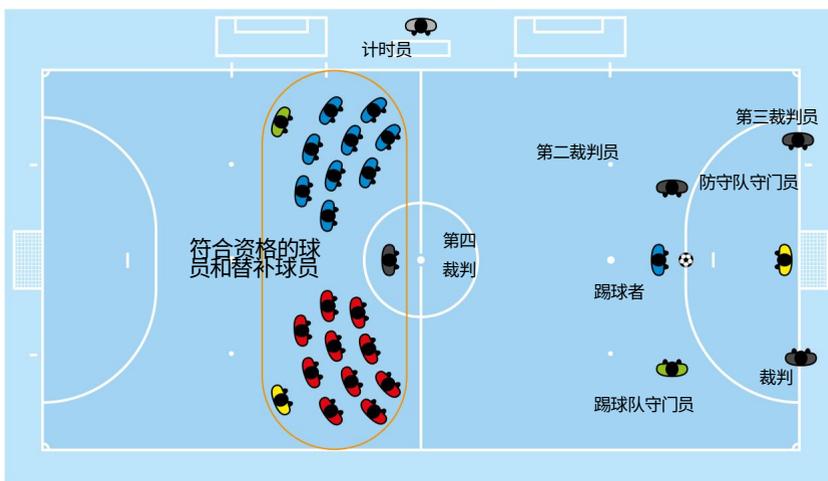
第三裁判员的位置位于球门线上,距离球门约 2m,裁判员的对面。第三裁判的主要职责是检查球是否越线,并在需要时协助裁判。

第四裁判员位于中圈位置,控制两队剩余合格球员和替补队员。

计时员在计时台上就座,以便:

- 确保任何球员和替补队员不得踢球,并且球队官员行为正确;

- 将记分牌重置为0-0,并在记分牌上记录踢球结果。



所有比赛官员都会记录踢球次数和球员人数
谁拿走了它们。

19. 站位 场上裁判的换边

如果裁判认为这会对比赛产生积极影响,他们可以改变球场的一侧。但裁判员应牢记以下几点:

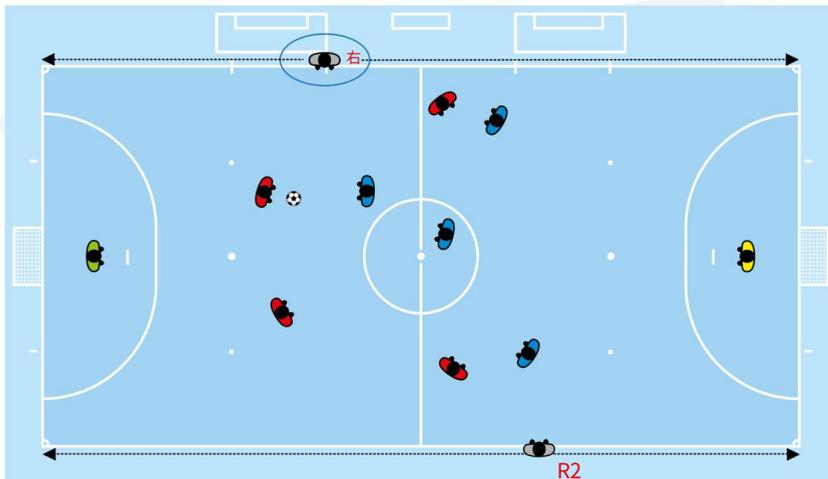
- 比赛进行时,他们不得换边。
- 原则上,只有当替补席裁判出示YC/RC 或做出任何其他可能导致一支或多支球队批评或异议的关键决定时,他们才应换边。

- 出示YC/RC 的裁判通常会决定是否换边。

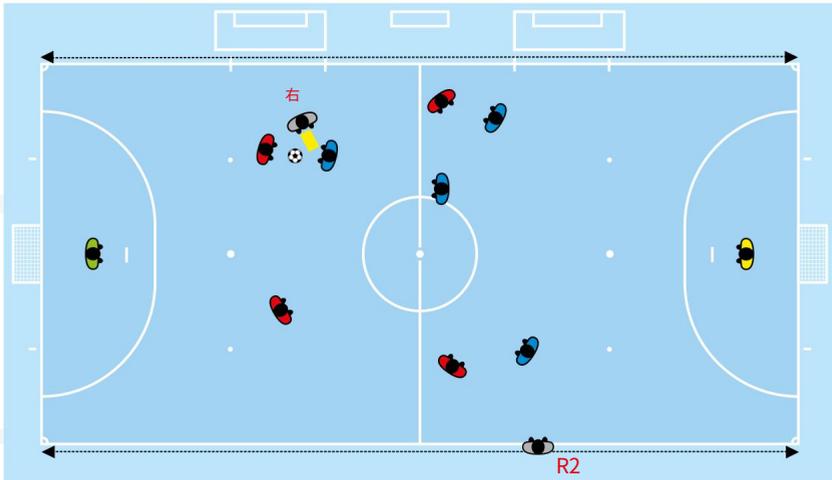
换边后坐在替补席一侧的裁判总是发出重新开始的信号。

- 当比赛允许时,裁判员可以返回“正常”一方。

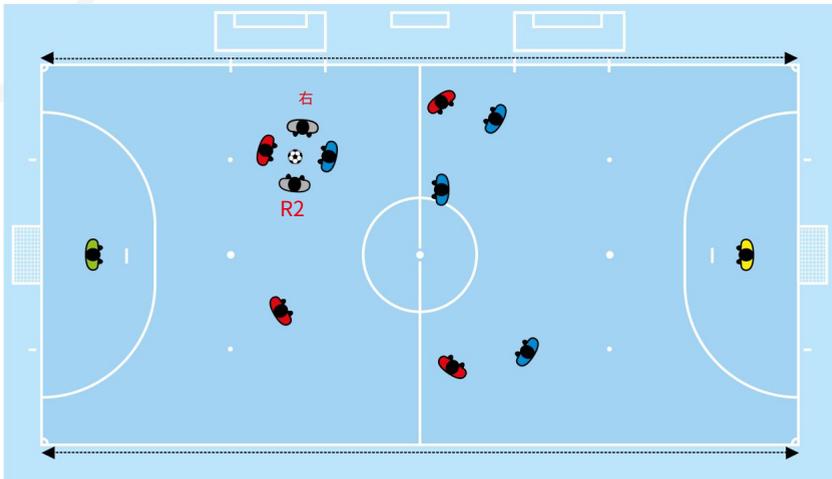
例子:



1. 靠近替补席的裁判员吹响犯规哨子。

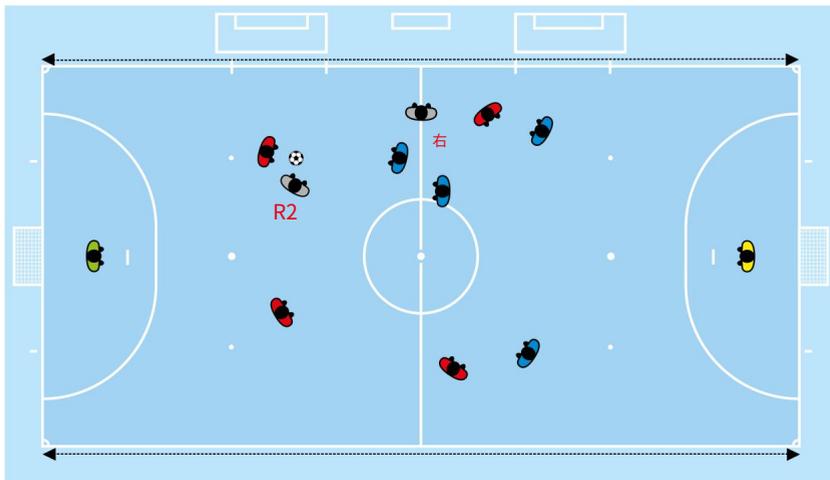


2. 吹哨的裁判员到犯规地点出示YC/RC。



3. 另一名裁判前往犯规地点帮助控制局势（球员和球）。





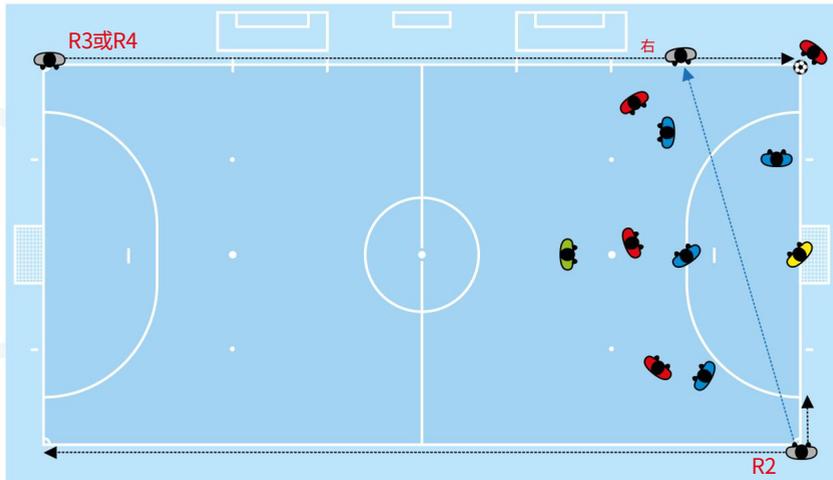
4. 出示 YC/RC 的裁判走向计时台,告知其他比赛官员犯规球员的号码。信号必须从中线发出,距计时台约 5m。



5. 裁判员在换边后重新开始比赛。比赛由裁判员重新开始
现在在替补席一侧吹哨。

20. 定位 当一支或多支球队使用飞行时的第三或第四裁判守门员

当球队与飞行守门员比赛时,第三或第四裁判员控制球门该队进攻时的线。如果攻方进球,第三或第四裁判员将使用批准的信号通知其他裁判员。



如果两队比赛时都有飞行守门员,并且第三和第四裁判员都在在可用的情况下,第三裁判员应控制一支球队的球门线,第四裁判员应控制另一队的球门线。



解释和建议

法则 3 – 玩家

如果一名球员在一名裁判员的允许下离开球场,并且没有被替换下场,未经其中一名裁判员许可重新进入球场并犯下另一次警告犯规,该球员必须被罚下两次警告

犯规,例如,如果球员未经其中一名裁判员许可进入,然后鲁莽地绊倒对手。如果这种犯罪行为使用了过度的武力,球员直接被罚下场。

意外越过球场边界线之一和/或在比赛动作中离开球场的球员不被视为犯规。

替补

如果替补队员违反换人程序进入球场或导致球队使用额外球员进行比赛,裁判员在其他比赛官员的协助下必须遵守以下准则:

- 停止比赛,但如果可以应用优势,则不会立即停止。
- 如果球队有额外的球员参加比赛,请注意替补球员是否有不道德的行为,或者如果换人不正确,请注意是否违反换人程序。
- 替补球员必须在比赛的下一次暂停时离开球场(如果他们之前没有离开过球场) 如果进攻是由于这个原因,则要完成换人程序,或者如果球队正在比赛,则要移至技术区与一名额外的球员。
- 如果裁判运用优势:
 - 一旦替补球队控球,他们必须停止比赛,并向对方球队踢间接任意球,从比赛停止时球的位置踢球,除非比赛是在球在室内的情况下停止的。罚球区(参见第 13 条);
 - 当替补队员犯下可判处罚间接任意球、直接任意球或点球的犯规,或者替补队员干扰比赛时,他们必须对替补队员进行处罚,判给对方球队重新开始比赛。必要时,还可以采取与违法行为相对应的纪律处分;
 - 然后由于替补球队的对对手犯规或球出界而停止比赛,他们必须向替补球队的对对手踢间接任意球以重新开始比赛。如有必要,他们还将采取与所犯罪行为相对应的纪律处分。

- 如果比赛开始时指定替补球员代替指定球员上场,且裁判或其他比赛官员未获知这一变化:
 - 裁判员允许指定的替补球员继续比赛;
 - 不得对指定替补人员采取纪律处分;
 - 裁判员向有关当局报告该事件。
- 如果替补队员在上场前犯规被罚下场,则该号码球队中的球员人数不减少,另一名替补球员或将要被替换的球员可以上场。

获授权离开球场

除正常换人外,在下列情况下,球员可以未经裁判员许可离开球场:

- 作为比赛动作的一部分,球员立即返回球场,即踢球或运球越过对手。但不得离开球场并移动到球门后方后再重新进入球场,以欺骗对手;如果发生这种情况,如果裁判无法利用优势,则停止比赛。如果他们停止比赛,他们必须用间接任意球重新开始比赛。该球员因不符合体育精神的行为而受到警告。
- 由于受伤。如果该球员未被替换,则需要获得其中一名裁判的许可才能重新进入球场。如果球员流血,则必须在球员重新进入球场之前停止流血,并且必须由裁判员或其他比赛官员之一检查球员。
- 纠正或重新装回设备。如果该球员未被替换,则该球员需要得到其中一名裁判的许可才能重新进入球场,并且裁判或其他一名比赛官员必须在球员返回比赛之前检查设备。

未经许可离开球场

如果球员在未经裁判允许的情况下离开球场,并且由于五人制足球比赛规则不允许的原因离开球场,则计时员或第三裁判员会发出声音信号,以通知裁判是否无法应用优势。如果有必要停止比赛,裁判会通过判罚违规球员的球队来制裁

向对方球队踢间接任意球。如果应用了优势,计时员或第三裁判员必须在下一次比赛停止时发出声音信号。球员在未经裁判允许的情况下离开球场将受到警告。



最低玩家人数

尽管如果任一队的球员少于三人,比赛可能无法开始,但一场比赛所需的最低球员人数(包括替补球员)由各国足协自行决定。

如果任何一支球队的球员少于三人,比赛可能无法恢复。但是,如果由于一名或多名球员故意离开球场而导致球队的球员少于三人,裁判员没有义务立即停止比赛,并且可以应用优势。在这种情况下,如果球队没有达到最低三名球员人数,裁判不得在比赛停止后重新开始比赛。

茶点

裁判允许球员在比赛暂停或暂停期间享用茶点,但只能在场外享用,以免弄湿。这是不允许的

将装有液体的袋子或任何其他容器扔到球场上。

球员被罚下场

如果球员在中场休息期间或开赛前犯规
在任一加时赛中,犯规球队在下一节开始时少一场比赛
球场上的球员。

法则 5 - 裁判员

权力和义务

五人制足球是一项竞技运动,裁判必须明白球员之间的身体接触是正常的,也是比赛中可以接受的一部分。然而,如果球员不尊重五人制足球比赛规则和公平比赛精神,裁判必须采取适当的行动以确保他们受到尊重。

裁判员有权在比赛期间警告或驱逐球员或球队官员。

半场休息、比赛结束后、加时赛和
点球大战(点球大战)。

优势

每当犯规发生时,裁判都可以发挥优势,并且五人制足球规则

游戏的规则并没有明确禁止应用该优势。例如,如果守门员决定快速向禁区内的对手分配球门解围,则可以应用优势;然而,如果开球不正确,则可能无法发挥优势。

对于四秒以下的进攻,不允许使用优势

规则,除非进攻是由守门员在本方半场犯规的

球已开始比赛,守门员所在球队立即失去控球权。在涉及该规则的其余情况下(任意球、开球、球门解围和角球),裁判员不能应用优势。

裁判员在决定是否应用优势时应考虑以下因素:

- 违规行为的严重性:如果违规行为需要被罚下场,裁判员必须除非有机会进球,否则停止比赛并将该球员罚下场。
- 进攻的位置:距离对方球门越近,优势可以更有效。
- 立即、有希望的攻击的可能性。
- 犯规不得为球队第六次或以上累计犯规,除非有进球机会。
- 比赛气氛。

对最初的违规行为进行处罚的决定必须在几秒钟内做出,但是如果之前没有发出相应的信号或者允许进行新的比赛,则不可能返回。

如果违规行为需要警告,则必须在下次停赛时发出警告。然而,除非有明显优势,否则建议裁判立即停止比赛并警告该球员。如果下次停车时未发出警告,则以后无法显示。

如果进攻剥夺了对方球队明显的进球机会,球员因不符合体育精神的行为而受到警告。如果该冒犯行为干扰了或停止有希望的攻击,玩家不会受到警告(参见法则 12 - 优势)。
然而:

- 如果进攻是鲁莽的挑战或战术进攻,例如战术防守,则必须警告进攻球员(参见下面专门针对第 12 条规则的部分)。
- 如果进攻涉及过度使用武力,则违规球员必须被罚下场。

如果犯规要求以间接任意球重新开始比赛,裁判员必须利用优势确保比赛顺利进行,前提是这不会导致任何后果报复,并且不损害被攻击的球队。

不止一项违法行为同时发生

如果同时犯规超过一项,裁判员将予以处罚在制裁、重新开始、身体严重性和战术影响方面更严重的违规行为。



如果犯规行为应受到直接任意球的处罚,裁判员会命令相应的累计犯规次数将被记录。

外部干扰

如果观众吹哨并且裁判认为该行为干扰比赛(例如球员用手捡球),则裁判会停止比赛。如果比赛停止,则必须从比赛停止时球的位置以抛球的方式重新开始比赛,除非该球位于防守队禁区内,并且最后触球的球队是进攻队(参见规则 8)。

比赛进行时计时四秒

每当球队的守门员控球时,在比赛进行中并且在守门员自己的半场内,一名裁判必须在明显的情况下进行四秒计数。

比赛重新开始

裁判员尤其必须确保比赛重新开始迅速进行,并且不得因战术原因而延迟重新开始(开球、解围、角球或任意球)。如果重新启动是合法的,则开始计时四秒,并且不需要使用哨子。如果裁判认为出于战术原因而推迟重新开始,则无论重新开始的球员是否准备好,他们都必须吹响哨子,然后开始四秒计数。如果四秒计数不适用(开球或点球),

任何延迟重新开始的玩家都会受到警告。

持球人员可以在球场周围站位,以方便重新开始和比赛的进行。

哨子的使用

以下情况必须使用哨子:

- 开球:
 - 开始比赛(第一节和第二节以及第一节和第二节加时赛,如有必要);
 - 进球后重新开始比赛;
- 停止播放:
 - 判罚任意球或点球;
 - 暂停或放弃比赛或确认计时员的声音信号当比赛结束时;

- 重新开始比赛：
 - 任意球以确保防守队球员遵守规定距离；
 - 10m 处踢球；
 - DFKSAF；
 - 点球；
- 由于以下原因而停止后重新开始比赛：
 - 因不当行为而受到警告或被罚下场；
 - 一名或多名球员受伤。

不需要使用哨子来：

- 停止播放：
 - 球门解围、角球或开球（但如果情况是强制性的）不清楚）；
 - 进球（但如果球没有明显进入球门，则必须这样做）；
- 从以下位置重新开始播放：
 - 如果没有要求5m的最小距离或者踢球者的对方球队没有累计犯规六次，则可踢任意球；
 - 如果未达到 5m 的最小距离，则球门解围、角球或开球被要求；
- 用掉落的球重新开始比赛。

过于频繁地使用哨子会导致真正需要时影响力减弱。当踢任意球、界外球或角球的球队要求守方球员遵守规定的距离（或球门解围时的正确站位）时，裁判员会明确告知球员比赛必须在比赛结束后才能重新开始。哨声。在这些情况下，如果球员在裁判吹哨之前重新开始比赛，则该球员将被警告延迟比赛重新开始。

如果在比赛过程中，其中一名裁判员误鸣哨子，如果裁判员认为该行为干扰了比赛，则必须停止比赛。如果裁判员停止比赛，他们必须从比赛停止时的球位置重新开始比赛，除非该球位于防守队的罚球区内，并且最后触球的球队是进攻队（参见规则）8。如果哨声不干扰比赛，裁判员会发出继续比赛的明确信号。



身体语言

肢体语言是裁判用来以下目的的工具：

- 帮助自己控制比赛；
- 表现出权威和自我控制。

肢体语言并不是证明决定合理的手段。

受伤

球员的安全至关重要,裁判员应为医务人员的工作提供便利,特别是在严重受伤和/或评估头部受伤的情况下。这将包括尊重和协助商定的评估/治疗方案。

然而,作为一般指南,重新开始不应在每个人都准备好重新开始比赛时延迟超过约20-25秒,除非有严重受伤和/或评估头部受伤的情况。

规则 6 - 其他比赛官员

义务和责任

第三裁判员和计时员帮助裁判员按照五人制足球比赛规则控制比赛。他们还应裁判员的要求并在裁判员的指导下协助裁判员处理涉及比赛进行的所有其他事宜。这通常包括以下事项：

- 检查球场、使用的球和球员的装备；
- 确定设备或出血问题是否已解决；
- 监控替代程序；
- 保存时间、进球、累计犯规和不当行为的备份记录。

助理裁判员的定位和团队合作

1. 开球

第三名裁判员位于计时台前,检查替补队员、球队官员和其他人员的位置是否正确。

计时员坐在计时台前检查开球是否已正确采取。

2. 比赛中的总体走位

第三裁判员检查替补队员、球队官员和其他人员是否在场内。

正确的立场。为此,如有必要,第三裁判可以沿边线移动,但不进入球场。

计时员位于计时台前,确保计时器根据比赛的进展而停止和启动。

3. 换人

第三裁判员检查替补队员的装备是否正确以及换人是否正确。为此,如有必要,第三裁判可以沿边线移动,但不进入球场。

4. 点球 (点球大战)

如果没有第四名裁判员,则第三名裁判员必须与符合资格的球员和替补队员一起位于不执行点球 (点球大战)的半场。第三位裁判从这个位置观察球员的行为,并确保在本队所有其他符合资格的球员和替补球员踢球之前,没有球员再踢球。

如果指定第四名裁判员,裁判员的职位如下:

裁判员必须位于距离球门约 2m 的球门线上。

裁判员的主要职责是监视球是否越过球门线以及守门员是否从线内推进。

当球明显越过球门线时,裁判必须与第二和第三裁判进行眼神交流,以确保没有犯规。

第二裁判员的位置必须与罚球线一致,距离大约3m,以确保球和踢球者球队的守门员位置正确。第二裁判员吹响了开球的哨子。

第三名裁判员必须位于距离球门约 2m 的球门线上,与裁判员相对。

第三裁判的主要职责是监视球是否越线,并在需要时协助裁判。



第四裁判员必须位于中圈,控制所有符合资格的球员和替补球员。

计时员必须位于计时台上,以便:

· 确保任何球员和替补队员不得踢球,并且球队官员行为正确;

· 将记分牌重置为0-0,并在记分牌上记录踢球结果。

所有比赛官员都会记录踢球次数和球员人数
谁拿走了它们。

助理裁判员信号 (强制)

助理裁判员必须在该队第五次累计犯规时发出信号,并且
请求暂停时,用手臂示意累计犯规第五次或请求暂停的球队的替补队员。

如果当一方或两队正在与飞行守门员比赛时,第三裁判员正在观察球门线并且球在其观察下
进入球门,则第三裁判员
举起手臂,然后立即指向中心标记,通知裁判进球已经进球。

声音信号

声音信号是比赛中必不可少的信号,只有在必要时才使用,以引起裁判的注意。

强制发出声音信号的情况:

· 比赛结束

· 在一名裁判员发出哨声后,计时员可以用声音信号指示一段比赛的开始。

· 超时请求的通信

· 超时结束的通信

· 球队第五次累计犯规的通报

· 替补人员或球队官员传达不正确行为

· 通报违反替换程序的情况

· 通报裁判所犯的纪律错误

· 外部干扰的通讯

如果在比赛过程中,计时员错误地发出声音信号,裁判员认为该行为干扰了比赛,则必须停止比赛。如果裁判停止比赛,他们必须从比赛停止时球的位置以抛球的方式重新开始比赛,除非该球位于守方罚球区内,并且最后触球的球队是攻方球队(参见规则8)。如果声音信号的声音不干扰比赛,裁判员会发出明确的比赛信号。

如果一支球队已累计犯规四次,并且再次犯规,则

当裁判员决定应用优势时,第三名裁判员将第五次累积犯规的清晰可见标志放置在计时员台上的正确位置。

天文台表

如果计时器无法正常工作,计时员将相应地通知裁判员。计时员必须使用手动计时器为比赛计时。

在这种情况下,助理裁判会邀请每支球队的一名官员,以便告知他们还剩多少时间可以玩。

如果比赛暂停后,计时员忘记启动计时器,裁判员会命令计时员在计时器上添加已用时间。

重新启动后,计时器将按如下方式(重新)启动:

- 开球:球被踢出并清楚移动后,按照程序进行
- 球门解围:守门员将球从手中释放后,按照程序
- 角球:球被踢出并明显移动后,按照程序
- 开球:球被踢出并明确移动后,按照程序
- 禁区内直接任意球:球被踢出并明显移动后,按照程序
- 任意一方在罚球区外或由攻方在罚球区线上踢出间接任意球:球被踢出并明显移动后,按照程序
- 禁区内向防守队直接或间接任意球:球后被踢出并清晰移动,按照程序
- 罚球:球向前踢并明显移动后,按照步骤
- 从第六次累积犯规开始的直接任意球:球被踢出后直接、明确地进球意图,按照程序进行



·落球 :球从一名裁判员手中释放后,并且
按照程序触及球场

规则 7 - 比赛持续时间

暂停

建议比赛规则规定在暂停结束信号前10-15秒发出声音信号,以便让运动员和球队官员知道暂停即将结束。然而,任何

换人必须在暂停结束后进行,而不是在第一次声响之后进行信号。

法则 8 - 比赛的开始和重新开始

开球

裁判员不必请求守门员或任何其他人的确认
球员在命令开球之前。

规则 12 - 犯规和不当行为

向对手冲锋

冲锋动作是对空间的挑战,在球的比赛距离内使用身体接触,而不使用手臂或肘部。指控对手是一种犯罪行为:

- 粗心地;
- 以鲁莽的方式;
- 用力过度。

抱着对手

按住对手包括阻止玩家使用手、手臂或身体自由移动的行为。

裁判员必须及早介入并坚决处理持球犯规,尤其是内线犯规
罚球区以及开出角球、界外球或任意球时。

为了处理这些情况,裁判员必须:

- 在比赛开始前警告任何抱住对手的球员;
- 如果在比赛开始前继续持球,请警告球员;

判罚直接任意球或点球,并在发生这种情况时警告球员
球正在进行中。

如果防守队球员在罚球区外开始按住进攻队球员并在罚球区内继续按住该球员,裁判将判罚点球。

纪律处分

·当球员抱住对手以防止对手获得球权或占据有利位置时,必须对不道德行为发出警告。

·球员若通过抱住对手而拒绝明显的进球机会,则必须被遣散。

·在涉及球员的其他情况下不得采取进一步的纪律处分持有对手。

比赛重新开始

·从犯规发生位置直接任意球,如果犯规发生在罚球区内,则踢罚球

处理球

如果球员意外用手/手臂触球后立即射入对方球门,则判给对方间接任意球。然而:

- 如果没有进球并且手/臂没有使球员的身体不自然地变大,比赛将继续进行。
- 如果球越过球门线离开球场,则对手获得球门解围。

“紧接着”的考虑与从手球犯规地点到球门的距离和/或从意外手球犯规到球门的时间无关。

进球。因此,如果球员在球刚接触其手或手臂后就进球,并且除了进球者之外没有任何其他球员打球,则该进球必须被判无效。

如果球员在队友意外用手/手臂触球后进球(包括此后立即进球),则进球有效。



纪律处分

在某些情况下,当球员处理球时,需要注意不符合体育精神的行为,例如当球员:

- 试图通过故意控球来进球;
- 当守门员不在本方罚球区内时,试图通过手球进攻阻止对方进球或明显进球机会,但失败;
- 当球门由防守队员防守时,阻止因手球进攻而进入球门的球守门员;
- 干扰或阻止对方球队有希望的进攻。

然而,如果一名球员故意处理球而阻止对方进球或明显进球机会,则会被罚下场。这种惩罚的产生不
球员故意控球的行为,但阻止进球得分的不可接受和不公平的干预。

比赛重新开始

- 从犯规发生位置直接任意球,如果犯规发生在罚球区内,则踢罚球

在自己的罚球区之外,守门员与其他球员一样在控球方面受到同样的限制。在本方罚球区内,守门员不得因手球犯规而受到处罚,但投掷球犯规除外。

球上有物体或用所持物体与球接触。然而,守门员可能会犯下一些导致间接任意球的犯规。

守门员犯规

控球权意味着守门员对球的控制。守门员用身体的任何部位接触球就被认为控制了球,除非球从守门员身上反弹。

守门员在本方半场控球时间不得超过四秒,无论:

- 用手或手臂(在罚球区内);
- 用脚(在自己半场的任何地方)。

在这种情况下,距离守门员最近的裁判必须清楚、明显地进行四秒计数。

此外,在球场上任何地方踢球后,在没有对手踢球或触碰球的情况下,队友故意将球传给守门员,守门员不得在自己的半场再次触球。

此外,在任何情况下,守门员在队友将球踢给守门员后,都不得在自己的禁区内用手或手臂触球,包括直接开球。

比赛重新开始

- 间接任意球

针对守门员的进攻

一旦守门员用手控球,对手就不能挑战守门员。

以下行为属于违法行为:

- 防止守门员将球从手中释放,例如弹跳球时触球;
- 当守门员将球握在对方手掌中时踢球或尝试踢球触手;
- 当守门员正在释放球时踢球或试图踢球的球员必须因以危险方式踢球而受到处罚;
- 不公平地阻碍守门员的移动,例如在开角球时。

进攻方球员在守门员本方禁区内与守门员发生身体接触并不一定意味着任何进攻均已被判无效。

除非进攻方球员粗心或鲁莽地跳向、冲撞或推搡守门员,或使用过度的力量。

比赛重新开始

如果比赛因为对守门员的进攻而停止,

上述规定且裁判员无法适用优势规则,则比赛将按

间接任意球重新开始,除非进攻队球员粗心或鲁莽地跳向、冲撞或推搡守门员,或使用过度武力,在这种情况下,裁判员无论采取何种纪律处分,都必须重新开始比赛从进攻发生的位置踢直接任意球。



以危险的方式玩耍

以危险的方式进行比赛并不一定涉及球员之间的身体接触。如果存在身体接触,该行为将构成应受惩罚的犯罪行为
直接任意球或点球。在发生身体接触的情况下,裁判员应仔细考虑至少存在不当行为的可能性。

纪律处分

- 如果一名球员在“正常”挑战中做出危险行为,裁判不会采取任何纪律处分。如果该行为具有明显的受伤风险,裁判员必须警告该球员不要鲁莽地挑战对手。
- 如果一名球员以危险的方式拒绝明显的进球机会,裁判必须将该球员罚下场。

比赛重新开始

- 间接任意球

如果存在身体接触,或者裁判认为挑战是粗心、鲁莽或过度使用武力,则属于不同的犯规行为,
可以判罚直接任意球或点球。

通过言语或行动表达异议

因抗议(口头或非口头)裁判员或助理裁判员的决定而犯有异议的球员或替补球员必须受到警告。

根据五人制足球比赛规则,球队队长没有特殊地位或特权,但对球队的行为负有一定程度的责任。

任何攻击比赛官员或使用攻击性、粗鲁行为的球员或替补球员
或淫秽行为或语言必须被罚下场。

推迟比赛重新开始

裁判会警告那些使用以下策略延迟比赛重新开始的球员:

- 从错误的位置踢任意球,其唯一目的是迫使裁判重新判罚;
- 裁判停止比赛后踢球或带球走开;
- 在医务人员被招呼到球场进行评估后延迟离开球场受伤;
- 在裁判判罚后故意触球引发对抗
停止播放。

模拟

任何试图通过假装受伤或假装受伤来欺骗裁判的球员都将被视为模拟罪,并将因不道德行为而受到处罚。如果比赛因该犯规而停止,比赛将通过间接任意球重新开始。

大规模对抗

在大规模对抗的情况下:

- 裁判员应快速有效地识别并处理违规行为的发起者。
对抗;
- 裁判员应在球场上围绕对抗采取有利的立场,以便所有人
可以查看事件并识别违规行为;
- 如有需要,第三和第四裁判员应进入场内协助裁判员进行工作;
- 冲突后,必须采取纪律处分。

持续犯罪

裁判员应时刻警惕那些持续违反五人制足球比赛规则的球员。特别是,他们必须意识到,即使球员犯下了许多不同的罪行,仍然必须警告该球员持续违反五人制足球比赛规则。

没有具体数量的违规行为构成“持续”或存在某种模式 这完全是一个判断问题,必须在有效的比赛管理的背景下确定。

利用进球或队友的支持

不允许在踢球时故意利用球门或队友进行支援,包括:

- 挂在横杆上;
- 踢/推球门以获得有利位置;
- 被队友举起以获得有利的位置;
- 被队友推动以获得有利的位置。

如果球员犯下这种罪行,必须给予警告,并判给对方间接任意球(见第13条)。如果球员犯下此类罪行,阻止对手进球或明显进球机会,则必须将其罚下场,并判给对方间接任意球(见第13条)。



拒绝进球或明显的进球机会 (DOGSO)

当球门由守方守门员守卫时,为了确定是否属于 DOGSO ,应考虑以下因素:

- 犯规地点与球门之间的距离
- 比赛的总体方向
- 球员保持或获得球控制权的可能性
- 主动防守的外场球员以及守门员的位置和数量
- 主动防守球员的人数,包括主动防守的守门员但不包括进攻球员,以及主动进攻球员的人数:
 - 如果防守球员有机会干预进攻,包括主动压迫、挑战进攻球员或拦截球,则应被视为积极防守球员
 - 如果进攻球员有明显的机会参与进攻,则应视为主动进攻球员
- 犯规球员是否试图打球或挑战球 (在不可能打球的情况下持球、拉动、推和挑战不被视为合法的打球或挑战球尝试)。

严重犯规行为

犯有严重犯规行为的球员应被罚下场并重新开始比赛
直接任意球,从犯规发生的位置踢出,或者
罚点球 (如果进攻发生在犯方罚球区内)。

除非随后有明显的进球机会,否则不应在涉及严重犯规的情况下应用这种优势。在这种情况下,裁判必须在下一次比赛结束时将犯有严重犯规行为的球员罚下场。

规则 13 - 任意球

距离

如果球员决定快速主罚任意球,并且距球 5m 以内的对手拦截了球,裁判允许比赛继续进行。

如果球员决定快速踢任意球,而靠近球的对手故意阻止踢球者踢球,裁判员必须警告该对手延迟比赛重新开始。

如果防守队决定在本方罚球区内开出快速任意球,并且一名或多名对手因没有时间离开禁区而留在罚球区内,则裁判允许比赛继续进行。

第 14 条 - 点球

程序

- 如果球在击中球门柱或横梁之一并进入球门后出现缺陷,则裁判判定进球。
- 如果球击中球门柱或横梁后出现缺陷而没有进入球门,裁判员不会命令重新踢点球,而是停止比赛,以落球重新开始比赛。
- 如果裁判命令重新罚点球,则新的点球不必由原来罚球的球员罚。
- 如果踢球者在裁判员发出信号之前主罚点球,则命令重新踢点球并警告踢球者。

法则 15 - 启动

犯罪程序

裁判员应提醒守方球员,他们必须距离开球点至少5m。

必要时,裁判员会在开球前警告任何不遵守最小距离的球员,并警告任何随后未能退回到正确距离的球员。比赛通过开球重新开始,如果已经开始,则重新开始四秒计时。

如果开球不正确,即使球直接传给对方,裁判员也不得应用优势,而必须命令对方球员重新开球。

法则 16 - 球门间隙

犯罪程序

如果对手进入禁区或在比赛开始前仍在禁区内,并被守方球员犯规,则重新解围,并根据性质对守方球员可能给予警告或罚下场的

罪行。



如果当守门员解围时,由于守门员决定快速解围且对手没有时间离开禁区,一名或多名对手仍在罚球区内,则裁判员允许游戏继续进行。

如果守门员在正确解围的同时故意将球扔向对手,但不是粗心、鲁莽或过度用力,裁判员允许比赛继续进行。

如果在解围时,守门员没有从罚球区内释放球,则裁判员会命令重新解围,但四秒计数从守门员罚球后停止的位置开始继续计算。准备重考。

每当守门员控制球时,无论是用手还是脚,裁判员都会开始四秒计数。

如果守门员正确解围,但在比赛开始后、另一名球员触球之前故意用手或手臂在罚球区外触球,裁判员除了判给直接任意球外,还应判罚直接任意球。对方球队按照五人制足球比赛规则对守门员进行纪律处分。

如果守门员用脚解围,裁判员会警告守门员并命令他们重新用手解围,但一旦守门员准备好重新解围,四秒计数将从停止点继续计算。目标清除。

规则 17 – 角球

犯罪程序

裁判员应提醒守方球员,在比赛开始前,他们必须与角球弧线保持至少 5m 的距离。必要时,裁判员会在角球开出前警告任何不遵守最小距离的球员,并警告任何随后未能退回到正确距离的球员。

球必须放置在角球区域内,并且在踢球时处于比赛状态;因此,球不需要离开角区即可进行比赛。

如果守门员在比赛动作中最终超出了自己的球门或偏离了球门
投球时,对方球队可能会很快开出角球。

五人制足球术语

A

放弃

在预定结束之前结束/终止比赛

累积犯规

球员犯规并被判直接任意球或点球;在比赛的第一节和第二节中,每支球队的得分从零开始相加。

如果需要加时赛,则将第二节比赛的累计犯规数添加到加时赛期间的犯规数中

行动区

球所在的球场区域以及比赛正在进行的区域

主动进攻和/或防守球员

参与比赛或很有可能参与比赛的球员

优势

当犯规发生时,如果这对一方有利,裁判员允许比赛继续进行。

非违规队

受伤球员评估

通常由医务人员对伤势进行快速检查,以确定球员是否需要治疗

客场进球规则

当两队进球数相同时决定比赛/平局的方法;客场进球数翻倍

乙

阻塞

球员采取或移动到某个位置以分散对手注意力或阻止对手触球或球场特定区域,但不故意造成接触的行为



残酷

野蛮、无情或故意暴力的行为

C

粗心

球员表现出缺乏注意力、考虑或预防措施的任何行为（通常是铲球或挑战）

警告

纪律处分,导致向纪律当局报告,并出示黄牌;一场比赛中两次警告会导致球员、替补球员或球队官员被解雇（罚下场）

挑战

球员与对手争夺球权时的动作

冲锋（对手）

对对手的身体挑战,通常使用肩膀和上臂（靠近身体）

D

欺骗

误导/欺骗裁判做出错误的决定/纪律处分,从而使欺骗者和/或其团队受益

商榷

玩家打算/打算做出的动作;这不是“反射”或无意识的反应

直接任意球

任意球,将球直接踢入对方球门而无需接触其他球员即可得分

审慎

裁判员或其他比赛官员在做出决定时使用的判断

异议

公众抗议或不同意比赛官员的决定（口头和/或身体上的）；受到警告处分（黄牌）

转移

打扰、迷惑或引起注意（通常是不公平的）

掉球

重新开始比赛的“中立”方法 裁判为最后触球的球队中的一名球员判丢球；当球接触地面时，比赛开始

乙

电子性能和跟踪系统（EPTS）

记录和分析球员身体和生理表现数据的系统

危及对手安全

让对手处于危险或（受伤）风险中

用力过猛

使用超出必要的力/能量

额外的时间

试图决定比赛结果的方法，包括两个相等的附加比赛时间，每个时间不超过五分钟

F

佯攻

试图迷惑对手的行为。五人制足球法定义了允许和“非法”假动作



飞行守门员

守门员 (暂时)担任外场球员,通常驻扎在对方半场,使球门无人防守。这个角色可以由球队的常规守门员或专门为此目的替换常规守门员的另一名球员来担任

H

持球进攻

仅当球员与对手身体或装备的接触阻碍对手移动时,才会发生阻碍进攻

·

阻碍

延迟、阻止或阻止对手的行动或移动

间接任意球

任意球,只有在踢出球后另一名球员 (任何球队的)触球才能得分

影响范围

球场上未进行球但球员之间发生争执的区域可能发生

截距

防止球到达预定目的地

K

踢

当球员用脚和/或脚踝接触球并且球明显移动时,球被踢

氮

微不足道

微不足道的,最小的

氧

罪行

违反五人制足球比赛规则的行为

攻击性、侮辱性或辱骂性语言和/或行为

粗鲁、伤人或无礼的行为(言语和/或非言语):可被罚下场(红牌)

外部代理

任何非比赛官员或球队名单上的人员(球员、替补人员和球队官员)或任何动物、物体、结构等。

磷

惩罚

惩罚,通常是停止比赛并向对方判罚任意球或点球

点球大战(点球大战)

比赛结果由两队交替踢球决定比赛结果的方法,直至一方多进一球且两队踢球次数相同(除非在双方前五次踢球期间,一方不能追平另一队)球队的得分,即使他们从所有剩余的踢球中得分)

沥青

由边线和球门线以及使用的球门网限定的比赛区域



玩

球员接触球的动作

打球距离

与球的距离,允许球员通过伸展脚/腿或跳跃来触球,或者对于守门员来说,通过伸展手臂跳跃。距离取决于玩家的身体尺寸

游玩时间

使用计时器计时的比赛时间;当球停止比赛或任何其他比赛停止时,计时员停止计时器

原因

问

快速任意球

比赛停止后很快就开出任意球 (经任一裁判员许可)

右

鲁莽

球员无视 (无视)对手的危险或后果的任何行动 (通常是铲球或挑战)

重新开始

停止后恢复比赛的任何方法

重启位置

球员重新开始时的位置取决于他们的脚或接触球场的身体任何部位的位置

S

制裁

裁判员采取的纪律处分

送行

当球员因犯规被罚下场（以红牌表示）而被要求离开球场进行剩余比赛时，将采取纪律处分。
一名球队官员
也可能被遣散

严重犯规行为

铲球或挑战球，危及对手安全或使用过度武力或残暴：可被罚下场（红牌）

重伤

伤势被判断为严重到必须停止比赛，但医务人员应迅速将球员带离球场接受治疗或
如有必要，进行评估，以便比赛可以恢复

重伤

伤势严重，必须停止比赛，且需要医务人员在球场上进行治疗或评估后才可移除伤员
受伤的球员，例如潜在的脑震荡、骨折或脊柱受伤的情况

护腿

一种用于帮助保护球员的胫骨免受伤害的装备。球员有责任佩戴由合适材料制成、尺寸合适的护腿板，以提供合理的保护，并且必须用袜子覆盖护腿板

衬衫

球员穿在上身的衣服，作为球队制服的一部分。除袖子长度外，一支球队中所有球员的球衣都是相同的，但守门员除外，守门员的球衣将他们与其他球员和比赛官员区分开来



信号

裁判员或任何比赛官员的身体指示;通常涉及手或手臂的运动,或使用哨子

模拟

玩家为了获得不公平的优势而采取的行为,造成错误/错误的印象,认为某事已经发生,而实际上并没有发生(另见“欺骗”)

游戏精神

五人制足球作为一项运动以及在特定比赛中的主要/基本原则/精神

暂停

为了最终重新开始比赛而暂停比赛一段时间,例如由于球场漏水或严重受伤

时间

处理

用脚挑战球(在地板上或在空中)

战术犯规

战术犯规是指球员故意对手犯规,以此作为阻止可能的反击机会的策略,或者当对手有时间和空间攻击对手球门时。

团队名单

官方球队文件,通常列出球员、替补球员和球队官员

球队官员

官方球队名单上列出的任何非球员,例如教练、理疗师、医生

技术领域

为球队官员和替补人员划定的区域,其中包括座位

暂停

两节中各队要求休息一分钟

两分钟数值还原

球队在球员被罚下场后,减少球员人数并减少比赛时间两分钟的情况;在某些情况下,如果对方球队进球,则可以在两分钟过去之前增加球员人数

U

不当干扰

不必要的行动/影响

不道德的行为

不公平的行为/行为:可受到警告处罚

V

暴力行为

不是对球的挑战,而是对对手使用或试图使用过度武力或残暴的行为,或者球员故意击打某人的头部或面部的行为,除非所用的力量可以忽略不计



裁判条款

比赛官员

代表足球/五人制足球协会和/或比赛管辖范围内的比赛负责控制五人制足球比赛的人员的通用术语

“场上”比赛官员

裁判

在球场上进行操作的主要比赛官员。其他比赛官员的运作依据裁判员的控制和指挥。裁判员是最终决定者

第二裁判员

在球场上进行操作的第二名比赛官员。其他比赛官员操作在裁判员的控制和指挥下。第二裁判员始终处于主裁判员的监督之下

其他比赛官员

比赛可以任命其他比赛官员协助裁判:

第三裁判员

助理裁判员,专门协助裁判员控制球队官员和替补队员,记录累计犯规等比赛数据,

决定

第四裁判员

助理裁判员,与第三裁判员一起协助裁判员控制球队官员和替补人员,记录比赛数据,如累计

犯规和做出决定,以及谁替换无法继续进行的第三名裁判员或计时员

计时员

比赛官员,其主要职责是控制比赛时间

FIFA®