

Futsal 足球規則之主要修訂

以下概述了2025-26年五人制足球比賽規則的修訂內容。附件為2025-26年五人制足球比賽規則的完整版本，其中標註了修訂內容。

備註: 斜體 = 新增/修訂後的內容；刪除線 = 已刪除的內容。

Futsal Laws of the Game 2025-26	
第1章 - 球場	<p>1 球場表面</p> <p>球場表面必須平整、光滑，且非研磨性表面組成，最好根據比賽規則由木材或人造材料製成。</p> <p>(...)</p> <p>特殊情況下允許使用人造草皮球場，但僅限於國內比賽，且競賽規程另有規定。</p> <p>2.球場界線</p> <p>(...)</p> <p>兩條較長的邊界線為邊線。兩條較短的線為球門端線。端線兩端位於球門柱正常位置之間的部分為球門線。</p> <p>(...)</p> <p>球場的外側，距離角球區弧線 5 公尺並與球門端線成直角，必須劃一直線，並與球門端線隔開 5cm 的間隙，踢角球時確實執行守方球員退出此距離(5 公尺)。垂直線為寬 8 公分長 40 公分。</p> <p>3.球場長度及寬度</p> <p>邊線的長度必需長於球門端線。所有的界線寬度 8 公分。 非國際性比賽尺寸如下：</p> <p>長度(邊線)： 最短 25 公尺 最長 42 公尺</p> <p>寬度(球門端線)：最短 16 公尺 最長25公尺</p> <p>國際性比賽尺寸如下：</p> <p>長度(邊線)： 最短 38 公尺 最長 42 公尺</p> <p>寬度(球門端線)：最短 20 公尺 最長 25 公尺</p>

	<p>競賽規程可在上述範圍內決定球門端線與球場邊線的長度。 (...)</p> <p>4. 罰球區域 兩條假想的6公尺長的線從各個球門柱外側劃出，並與球門端線成直角；在這些線的末端向最近的邊線的方向劃出一個四分之一圓弧，每個圓弧從球門柱外側算起為半徑6公尺。兩圓弧的上端劃一條平行於球門線的3.16公尺連接線，該線與兩個球門柱之間的球門線平行。這些線和球門端線範圍內的地區是罰球區域。</p> <p>5. 10 公尺罰球點 (...) 距球門端線 10 公尺且與球門端線平行，一條假想的線穿過這個 10 公尺罰球點，在這個界定的區域，如果是第六次累計犯規(DFKSAF)必須判罰直接自由球，則攻方球隊可以選擇在 10 公尺罰球點或犯規發生地點踢自由球。</p> <p>8.技術區域 (...) 安全性 競賽規程必須規定球場界線（邊線和球門端線）與隔離觀眾的障礙物（包括帶有廣告的障礙物等）之間的最小距離，以確保參賽者的安全。</p> <p>9. 球門 球門應設在球門端線的中央。 (...) 兩根球門柱與橫木的寬度與厚度與球門端線相同，即 8 公分，球門網必須由適當的材料製成，並且必須透過適當的支撐方式固定在球門柱和橫樑的後面，且不能影響守門員。 (...) 如果橫木可被修復，球賽將於比賽停止時球的所在位置以由墜球重新開始，除非當時球的位置位於防守球隊的罰球區域內，且最後接觸到球的球隊為進攻球隊（參閱第八章）。 (...)</p>
--	--

10 球門移動

裁判們必須在球即將進門時引用下列有關球門位置與球門端線的指引：
(...)

A = 得分 Goal scored.

B = 如果兩個球門柱都觸及球門端線，則當球完全越過球門線時，裁判必須允許得分。

C = 當至少一個球門柱未觸及球門端線時，被認為球門已經移動。

球門已移動的情況下，若在球越過球門線以前由防守球員（包含守門員）無論故意或意外而導致，裁判必須允許進球，假如球在球門柱正常位置之間進入球門。

如果球門移動或翻覆，則球是否進入球門取決於球是否完全越過球門線（球門柱正常位置與橫木之間，無論是否觸及球門柱或橫木）。如果球門翻覆，則包括橫木的正常高度。

如果防守方球員（包括守門員）移動或翻覆自己的球門，並且：

(...)

- 球從球門柱的正常位置之間進入球門（完全越過球門線），無論是否觸及球門，算進球，如果是故意的，則必須警告犯規球員。

(...)

11.球場廣告

如果競賽規程沒有禁止，則允許在球場地面和技術區域內展示國際足總、各洲聯盟、國家足球協會、賽事、俱樂部或其他機構的標誌或徽章（無論是實物還是虛擬形式），但前提是不得分散或干擾球員或裁判的注意力。所有此類廣告、標誌和徽章必須距離邊線至少0.75公尺，且除中圈以外，任何球場標記上均不得出現廣告、標誌或徽章。

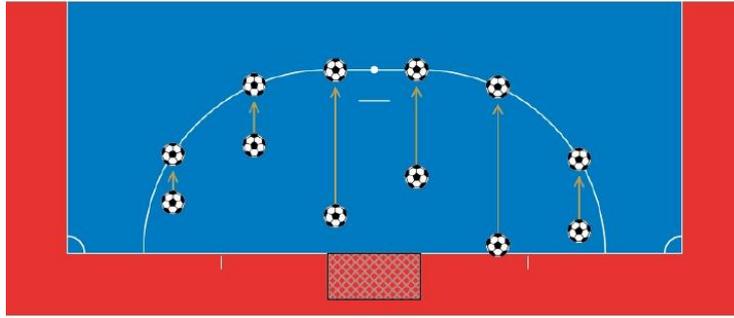
14.球場四周的廣告

直立的廣告必須至少：

- 距球場邊線外 1 公尺(1 碼)，技術區域及替補區域禁止所有直立的廣告；
- 距球門端線位置至少等同球門網的深度，且；
- 距球門網 1 公尺(1 碼)。

	<p>15 背景音樂和音效</p> <p>比賽期間允許使用背景音樂和音效；但是，它們不得掩蓋或干擾裁判的哨聲或計時員使用的聲音信號/哨聲，也不得妨礙球員、替補隊員、球隊官員和/或競賽官員之間的溝通。</p>
<p>第2章 - 球</p>	<p>3 更換不符規定的球</p> <p>如果球在比賽中破裂或變得不符規定，比賽應停止，並在球變得不符規定的位置以新更換的球以墜球重新開始比賽，除非比賽停止時，原本的球位於防守球隊的罰球區域，且由進攻球隊最後觸球（參閱規則第八章）。唯一例外是當球擊中球門柱或橫木然後直接進球而導致球破裂或變得不符規定（參閱本章第六節）。</p> <p>(...)</p> <p>5 球場上額外的球</p> <p>若當球在比賽中，一顆額外的球進入球場，假如該額外的球干擾比賽，裁判必須停止比賽，並在比賽停止時原本比賽球的所在位置以墜球重新開始比賽，除非原本比賽球的位置是在防守球隊的罰球區域內，且為攻方球員最後觸球（參閱規則第八章）。</p>
<p>第3章 - 球員</p>	<p>9. 額外人士進入球場</p> <p>(...)</p> <p>如裁判因以下干擾情況而將比賽停止：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 球隊職員，替補球員或已被判罰離場之球員，球賽應以直接自由球或罰球點球重新開始並且登記一次累計犯規，除非當判罰罰球點球； <p>10. 一名額外人士參與比賽而取得進球</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 如是以下情況，裁判應判進球無效： <ul style="list-style-type: none"> • 為進球球隊的一名球員，替補球員或相關球隊職員，在該額外人士所在地點用一直接自由球重新開始比賽或罰球點球(如果干擾地點在罰球區域內)，並且登記一次累計犯規，除非當判罰罰球點球； <p>(...)</p>

	<p>11. 球員在場外不正確的重新進入 (...) 如果裁判停止比賽，以下列方式重新開始： • 從干擾的位置對方踢直接自由球或罰球點球(如果干擾地點在罰球區域內)，並且登記一次累計犯規，除非當判罰罰球點球；</p>
<p>第4章 - 球員裝備</p>	<p>6. 違規及罰則 (...) 球員未得到裁判的准許而擅自再次進入比賽場地，必須被黃牌警告。如裁判需要停止比賽去執行警告，應判對方球隊踢出一間接自由球重新開始比賽；除非裁判停止比賽是因為比賽被干擾，則在干擾地點判罰直接自由球(或罰球點球，如果干擾是在罰球區域內)來重新開始比賽，除非當判罰罰球點球。</p>
<p>第8章 - 開始即重新開始比賽</p>	<p>2. 墜球程序 裁判將墜球給予比賽暫停時最後觸球的球員，於當時足球最後觸及球員、外來人物或比賽官員的位置上開出。除非這是在防守球隊的罰球區內，最後觸球的是進攻球隊。在這種情況下，墜球的地點是在罰球區線上，最接近比賽停止時球的位置或最後球觸及球員、外來人物或比賽官員的位置，在平行邊線的假想線的罰球區線上。(如下圖所示)；</p> <p>如果裁判能夠確定，其中一名裁判將墜球給比賽停止時已經或將要獲得球權的球隊的一名球員；否則，將墜球給最後觸球的球隊的一名球員。</p> <p>在比賽停止時球的所在地墜球，除非該位置是在守方罰球區內，且攻方球隊已獲得或即將獲得球權（或是，如果無法確定已獲得/即將獲得球權的球隊，則墜給最後觸球的球隊）。在這種情況下，將球墜給罰球區線上的攻方球員之一，墜球地點應位於比賽停止時球的位置最近處，沿著與邊線平行的假想線上（如下圖所示）。</p>



第9章 - 球在比賽中及比賽外

1.球在比賽外

下列情形為球在比賽外：

- 無論在地面或空中，當整個球體全部越出球門端線或邊線；
(...)

2.球在比賽中

在其他所有時間，球都處於比賽狀態 (...) 並且留在球場上。

若球隊職員、替補球員、被判罰離場的球員或暫時不在場的球員(受傷、調整裝備等)在比賽進行中觸碰球，但球明顯要離開球場，則應判罰間接自由球；不予懲戒性處罰。

第12章 - 犯規及不正當行為

1.直接自由球

(...)

本節所列的所有犯規均登計為累計犯規；但是，判罰點球時不記錄累計犯規。

2.間接自由球

(...)

當守門員用手/手臂控制球時，不能受到對手的爭搶。

3.紀律行動

(...)

警告的犯規

(...)

當觸犯兩項分別都需要被黃牌警告的犯規時(縱使發生時間十分接近)，應該出示兩個黃牌警告，例如球員沒有經過替補區域進入球場且立即觸犯魯莽攔截或利用犯規/手觸球去阻止對手一有希望的攻擊等。

非運動精神行為的警告

球員因為非運動精神行為而被警告的不同情況有：

(...)

- 故意手觸球阻止球進入球門而當時球門有守門員在防守；

(...)

判罰離場的犯規

球員、替補球員觸犯下列任何一項時，應被紅牌判罰離場：

- 觸犯故意手觸球導致破壞對方一個進球或一明顯進球機會(守門員在己方罰球區域內不適用)或移動或翻覆球門(例如阻止球越過球門線)
- 在罰球區域外觸犯非故意手觸球犯規導致破壞對方一個進球或一明顯進球機會
- 破壞對方球員進球或明顯的進球機會(前提是球門沒有對方守門員防守)，且該球員的整體移動方向是朝向犯規球員的球門，犯規行為沒有企圖要玩球或爭搶球，被判罰自由球或罰球點球。
- 破壞對方球員進球或明顯的進球機會，而該球員的整體移動方向是朝向犯規球員的球門，並且犯規行為是企圖要玩球或爭搶球，這種行為被判罰自由球。

(...)

破壞進球或明顯進球機會(DOGSO)

當一名球員觸犯故意手觸球去破壞對方一個進球或明顯進球機會，無論犯規發生在那個位置，該名犯規球員應被紅牌驅逐離場(守門員在自己的罰球區域內除外)。

確定是否為DOGSO情況時，必須考慮以下因素：

- 犯規地點與球門的距離
- 整體玩球的方向
- 保持或獲得控制足球的可能性
- 場上積極防守球員的位置及人數，以及包括防守球隊守門員；
- 球門是否『有人防守』
- 積極進攻球員的位置和人數

當守門員位於本方罰球區內，且處於由球門柱和球構成的假想三角形區域內時，球門被視為已被防守。

以下情況有可能被判定為 DOGSO：

- 球門無人防守時；
- 當積極進攻球員人數多於積極防守球員人數（包括守門員，但不包括犯規球員）時。

然而，球門被防守並不意味著不會發生 DOGSO 犯規，而球門無人防守並不意味著每次犯規都是 DOGSO 犯規。

如果球門未被防守或僅有一名普通球員在守門員後方防守，而守門員在罰球區外手觸球違規以阻止對方球隊得分，或阻止一個明顯得分機會，該守門員將被判罰離場。

如果球門未被守門員防守，且其他考量DOGSO的要素皆已符合，若積極的進攻球隊球員人數與積極的防守球隊球員人數相同，或大於防守球隊球員人數（犯規球員除外），則可以被視為DOGSO的情況。

如果一名防守球員違反一個沒有企圖玩球或爭球的違規（如抓、拉、推、沒有機會玩球等），且積極的進攻球隊球員的人數高於積極的防守球員（犯規球員除外），則必須視為是DOGSO情況，即便球門已被守門員防守。

如果替補球員、被判罰離場球員，或球隊職員利用手或身體的其他部位(包括腳)被判罰自由球的違規，以阻止對方球隊進球，或阻止一個明顯進球機會，該球隊的球員人數將依照規則第三章有關的規定減少。

總結列表

犯規類型	犯規性質	阻止或干擾有希望的 攻擊 SPA		破壞對方一個進球或一 明顯進球機會 DOGSO	
		罰球區內 (罰球點 球)	罰球區外 (自由球)	罰球區內 (罰球點 球)	罰球區外(自 由球)
手觸球	非故意	沒有罰則	黃牌	黃牌	紅牌
	故意	黃牌	黃牌	紅牌	紅牌
身體的犯 規	企圖玩球 或企圖爭 搶球	沒有罰則	黃牌	黃牌	紅牌
	沒有企圖 玩球或企 圖爭搶球	黃牌	黃牌	紅牌	紅牌

(...)

4.犯規及不正當行為後之重新開始比賽

(...)

如果球在比賽中：

(...)

一名替補球員或已被判罰離場球員或是球隊職員在比賽場地外侵犯或干擾對方球員或競賽官員，裁判應在最接近發生犯規/干擾事件的界線上，判對方得一自由球重新開始比賽；如犯規動作發生在犯規者罰球區域內最接近的球門端線屬於犯規方罰球區的部分，而該犯規需要被判罰直接自由球，則判罰一罰球點球。

(...)

一名無論身處場內或場外的球員將物體(非比賽使用的足球)擲或踢向對方球員或將物體(包括另一足球)擲或踢向對方替補球員、已被判罰離場球員、球隊職員、或一名競賽官員或在比賽進行中的足球，裁判應判罰一直接自由球予對方在物體擊中或可能擊中該人士或足球的地點重新開始比賽，如事件發生在犯規者罰球區域範圍內，則判罰一罰球點球；

	<p>如犯規事件發生在比賽場地外，自由球應在最接近犯規地點的界線上開出。如犯規動作發生在犯規者罰球區域內最接近的球門端線屬於犯規方罰球區的部分，則判罰一罰球點球。</p>
<p>第13章 - 自由球</p>	<p>2. 程序 踢自由球時必須： (...) <ul style="list-style-type: none"> • 所有自由球必須在犯規地點開出，除非： (...) <ul style="list-style-type: none"> • 有關未獲得裁判允許而擅自進入、再次進入或離開比賽場地的判罰，自由球應於比賽暫停時足球所在地點開出。除非球賽停止時球是在罰球區域內，踢球的地點是在罰球區線上，最接近犯規發生位置的地點或是在平行邊線的假想線的罰球區線上（如上圖所示）。但假如球員離開比賽場地同時侵犯另一名球員，則需要在最接近犯規地點之界線上開出自由球重新開始比賽。如球員在己方罰球區域球門端線外觸犯應被判罰直接自由球的規則，則需判罰一罰球點球 (...) 3. 犯規及罰則 (...) <p>球在比賽中後，開球球員在足球未經其他球員觸球前再次觸球，判對方在犯規地點得一間接自由球；如主踢球員在足球未經其他球員觸球前故意用手觸球：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 判對方得一直接自由球； • 在己方罰球區域內犯手觸球，判對方得一罰球點球；除非開出自由球是守門員，在此情況，判對方得一間接自由球。 <p>比賽開始後，踢球球員離場並由替補球員（依照替補程序）替換下場。若替補球員在其他球員觸球前觸球，則判給對方間接自由球，踢球地點應在替補球員觸球的位置，除非犯規發生在己方罰球區域。在這一種情況下，對方球隊將在罰球區線上，沿著與邊線平行的假想線，在距離犯規地點最近的點上獲得間接自由球（參見本規則第 2 節中的圖示）。</p> (...) </p>

	<p>4. 累計犯規</p> <ul style="list-style-type: none"> 包括規則第3,第4及第12章規定，判罰直接自由球或罰球點球的犯規。 <p>(...)</p> <p>5. 各隊於各半場第六次累計犯規起的直接自由球（DFKSAF）</p> <p>(...)</p> <p>程序</p> <ul style="list-style-type: none"> 球必須靜止不動，球的一部分接觸或懸停在10公尺罰球點或第六次累計犯規地點(如果犯規地點在10公尺假想線與球門端線間的己方半場但在罰球區外)。 <p>(...)</p>
<p>第15章 - 踢球入場</p>	<p>2. 犯規及罰則</p> <p>如比賽正式開始後，踢球入場之球員在足球未經其他球員接觸前再次觸球，判罰一間接自由球；如踢球之球員在足球未經其他球員接觸前用手觸球：</p> <ul style="list-style-type: none"> 判對方得一直接自由球； 如犯規地點是在踢球入場之球員的罰球區域內，判對方得一罰球點球；如接觸是同隊之守門員，判對方得一間接自由球。 <p>比賽開始後，踢球球員離場並由替補球員（依照替補程序）替換下場。若替補球員在其他球員觸球前觸球，則判給對方間接自由球，踢球地點應在替補球員觸球的位置，除非犯規發生在己方罰球區域。在這一種情況下，對方球隊將在罰球區線上，沿著與邊線平行的假想線，在距離犯規地點最近的點上獲得間接自由球（參見規則第 13章）。</p> <p>(...)</p>
<p>第16章 - 球門球</p>	<p>當整個球體越出球門端線，無論是在地面或空中，而最後觸球者為攻方球員而又並非一進球時，判球門球。</p> <p>(...)</p>
<p>第17章 - 角球</p>	<p>當整個足球在地面或空中越過守方的球門端線，最後觸球者為守方球員，而又不是一進球，便判一個角球。</p>

	<p>1.程序</p> <ul style="list-style-type: none"> 角球必須放置在足球離開球門端線的最近的角球區域內開出。 <p>(...)</p>
影像輔助協議	<p>1 原則</p> <p>(...)</p> <p>如果進行罰球點球（點球決勝負）決定獲勝球隊，每一球隊於罰球點球（點球決勝負）期間可以有一次額外的挑戰機會。比賽中未使用的挑戰機會不得帶入罰球點球（點球決勝負）時使用。</p> <p>一旦給予暫停，就不能對暫停之前發生的事件提出質疑。</p> <p>3 實際情況</p> <p>(...)</p> <p>1. 原則上，所使用的攝影機應能覆蓋整個球場、主要計時器、球門和兩個罰球區域。這意味著至少要使用一台覆蓋整個球場的攝影機，建議每個罰球區（包括每個端線一台攝影機，重點對準球門線）和主計時器分別使用單獨的攝影機。</p> <p>(...)</p> <p>4 程序</p> <p>(...)</p> <p>最終判決與重新開始比賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 只有裁判能夠做最終判決。 當裁判回顧完成時，裁判必須使用 TV 信號並在計時桌前方指示最終判決結果，假如有需要，告知兩隊總教練。競賽還可以實施一種制度，即裁判在回顧結束後公開解釋和宣布判罰。 <p>(...)</p>
裁判與其他競賽官員的實務指引	<p>位置</p> <p>2.比賽中裁判一般的位置</p>
	<p>建議裁判之一應與最後第二名守方球員或球在同一線或後面，如果球比最後第二名守方球員接近球門端線。</p> <p>(...)</p>

	<p>4."進球-不進球"情況 (...)</p> <p>當球隊使用「進攻守門員」戰術，第三裁判或第四裁判需協助裁判觀察進球或不進球的情況，其需處於使用「進攻守門員」的球隊球門端線，以最佳位置觀察進球/不進球情況。</p> <p>6. 使用影像支持 (VS) 時，應將設備放置在遠離端線的位置</p> <p>當使用影像回放系統 (VS) 時，競賽官員需要站位檢查球是否進入球門，例如在罰球點球、DFKSAF 或角球或點球大戰時，他們應該站在端線外，以免阻擋影像回放攝像機，特別是端線的視線。</p> <p>6.7. 特定情況下的位置</p> <p>3.位置 - 角球(1) (...)</p> <p>另一名裁判應站在守方的球門端線與角球區弧線之後，在這位置時需注意球位置及球員的行為。</p> <p>5.位置 - 自由球(1) (...)</p> <p>另一裁判需處於倒數第二名防守者或球門端線同一線上，無論如何這是優先考慮的。當自由球朝著球門踢動時，假如裁判們沒有與球門端線平行，則他們必須準備好跟隨球的軌跡並且延著邊線向角球區弧線跑。</p> <p>9.位置 - 罰球點球 (...)</p> <p>另一位裁判必須位於球門端線和罰球區域的交叉點。如果守門員在球未踢動之前已越過球門線及進門得分，裁判需鳴哨示意判重踢罰球點球。</p>
	<p>10.位置-10公尺罰球點踢累計犯規自由球DFKSAF (...)</p> <p>另一位裁判位置於罰球區線與球門線之間位置觀察足球是否進入球門 (...)</p>

	<p>11.位置 - 不在10公尺罰球點踢累計犯規自由球DFKSAF(1) (...) 另一位裁判位於罰球區線與球門線之間位置觀察足球是否進入球門</p> <p>17.位置 - 踢球入場(5) (...) 另一位裁判在踢界外球時，需處於球門端線與邊線交界之位置，在這位置注意足球及球員的行為。</p> <p>18A.位置 - 罰球點球（點球決勝負）決定勝負或主客場勝隊(不設第四裁判) 裁判必須位於距離球門大約 2 米的球門端線上，他主要的責任在檢查球是否越過進入球門線，主要責任是檢查足球是否越過球門線及守門員是否符合規則第 14 章的要求。 當很清楚的球越過進入球門線，裁判必須與第二裁判保持眼光接觸檢查沒有犯規發生。 (...)</p> <p>18B.位置 - 罰球點球（點球決勝負）決定勝負或主客場勝隊(設第四裁判) 如比賽設第四裁判，競賽官員位置如下： 裁判位於球門端線上及離球門約2公尺，主要責任是檢查足球是否進入球門線及守門員是否符合規則第14章要求。 如足球已經清楚地越過球門端線裁判應與第二及第三裁判保持眼光接觸，以檢查是否發生犯規事情。 (...) 第三裁判位於球門端線上及離球門約2公尺與裁判對面，主要責任是檢查足球是否進入球門線及如有需要協裁判。</p>
<p>規則詮釋及建議</p>	<p>第1章 - 球場</p> <p>11 球場上的廣告、標誌和徽章</p> <p>如果中圈區域內有任何廣告、標誌或徽章，裁判應使用中線其他部分（例如與邊線相交處）的視覺線索來判斷涉及四秒規則的情況，或者守門員在隊友故意將球傳給守門員且對方球員沒有觸球的情況下，在本方半場再次觸球的情況。</p>

	<p>第5章 - 裁判 (...)</p> <p>外來干擾</p> <p>當一名觀眾於觀眾席鳴笛而裁判認為該哨聲干擾了比賽。例如：某一隊球員以為比賽暫停，用手拾起比賽足球，裁判應停止比賽，在比賽停止時球的所在地以墜球重新開始比賽，除非事件發生在罰球區域內而最後觸球的球隊是攻方球隊(參閱規則第8章)。</p> <p>(...)</p> <p>哨子的使用 (...)</p> <p>比賽中裁判之一錯誤響起哨音，如果裁判認為影響比賽必須停止球賽。如果裁判停止比賽，必須在比賽停止時球的所在地以墜球重新開始比賽，除非比賽停止時球在罰球區域內而最後觸球的球隊是攻方球隊(參閱規則第 8 章)。</p> <p>(...)</p> <p>第6章 - 其他競賽官員</p> <p>4. 罰球點球 (點球決勝負) (...)</p> <p>如比賽有指派第四裁判，裁判的位置如下：</p> <p>裁判處於球門端線及離球門約 2 公尺，主要責任是檢查球是否進入球門線及守門員是否處於球門端線上。</p> <p>如球已經清楚地越過進入球門線，裁判應與第二及第三裁判保持眼光接觸，以檢查有否發生犯規事情。</p> <p>(...)</p> <p>第三裁判處於球門端線及離球門約 2 公尺，在裁判的對面。</p> <p>第三裁判主要責任是檢查球是否進入球門線及如需要協助裁判。</p> <p>(...)</p> <p>聲音信號 (...)</p>
--	---

	<p>如果比賽中計時員錯誤的響起聲音信號，如果他們認為這種動作影響比賽，裁判必須停止比賽。如果裁判停止比賽，他們必須在比賽停止時球的所在地墜球重新開始比賽，除非比賽停止時球在罰球區域內而最後觸球的球隊是攻方球隊(參閱規則第 8 章)。如果聲音信號不影響比賽，裁判給予清楚的信號繼續比賽。</p> <p>(...)</p> <p>第7章 – 比賽時間</p> <p>暫停</p> <p>建議競賽規程規定在暫停結束信號前 10-15 秒發出聲音信號，以便讓球員和球隊職員知道暫停即將結束。然而，任何替補都必須在暫停結束哨聲或聲音信號響起後進行，而不能在第一次聲音信號響起後進行，這必須按照規則第3章中規定的替補程序進行。若球員在哨聲或聲音訊號響起後沒有返回場上，或替補球員違反替補程序進入球場，則視為未經裁判允許進入球場，必須予以警告。</p>
	<p>第8章 – 開始即重新開始以賽</p> <p>中場開球</p> <p>在中場開球前，裁判不需守門員或任何球員確認下，即可鳴笛示意中場開球。</p> <p>第10章 – 決定比賽結果（也適用於規則第13章 – 自由球和規則第14章 – 罰球點球）</p> <p>以下程序適用於以下涉及兩次觸球的情況：</p> <p>罰球點球（點球決勝負）</p> <ul style="list-style-type: none"> • 主罰球員意外地雙腳同時踢球，或球在踢球後立即碰到非踢球腳或腿： • 如果罰球成功，則重踢。 • 如果罰球失敗，則判罰間接自由球（除非裁判應用得益規則當明顯有利於防守方的情況下），或者，在點球大戰中，則判罰罰球失誤。

	<ul style="list-style-type: none"> • 主罰球員故意雙腳同時踢球，或在球觸及其他球員前故意再次觸球： • 判罰間接自由球（除非裁判應用得益規則當明顯有利於防守方的情況下），或者，在點球大戰中，該次射門被判罰罰球失誤。 <p>DFKSAFs</p> <ul style="list-style-type: none"> • DFKSAF罰球者雙腳同時踢球（有意或無意）： • 如果踢球成功，則進球有效。 • 若踢球失敗，比賽繼續進行。 <ul style="list-style-type: none"> • DFKSAF 主罰球員在踢球後立即以非踢球腳或腿意外觸球： • 若踢球成功，則重踢。 • 若踢球失敗，則判罰間接自由球（除非裁判應用得益規則當明顯有利於防守方的情況下）。 <ul style="list-style-type: none"> • DFKSAF 主罰球員故意在球碰到其他球員之前再次觸球： • 判罰間接自由球（除非裁判應用得益規則當明顯有利於防守方的情況下）。
	<p>第12章 – 犯規及不正當行為</p> <p>手觸球</p> <p>如果一球員在球意外地碰觸到他的手/手臂之後，沒有任何其他球員故意玩球，進入對方球門（偏斜不算故意玩球），進球必須被判無效，判由對方球隊開間接自由球。然而：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 假如球並未進入球門，且該球員的手/手臂並未造成其身體不自然地變大，應繼續比賽。 • 假如球從球門端線離開球場，判由對方球隊擲球門球。 <p>(...)</p> <p>懲戒性罰則</p> <p>在一些情況下，當球員手觸球時，需以非運動精神行為黃牌警告，例如；當球員：</p> <p>(...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 當守門員不在本方罰球區內時，試圖透過故意手觸球犯規阻止一個進球或一個明顯進球機會，但其行動未能成功； • 故意手觸球阻止正向球門飛行的球而當時球門前有守門員在防守；

	<p>守門員犯規 (...)</p> <p>重新開始比賽</p> <ul style="list-style-type: none"> • 間接自由球 <p>沒有任何紀律行動。然而，如果守門員在己方罰球區外故意用手或手臂阻止正飛向己方球門的球，則將被判罰離場。這也適用於即使故意回傳給守門員（不包括踢球入場），或在未經對手玩球或觸球，同隊隊友故意將球傳給守門員，守門員再次觸球。</p> <p>破壞明顯進球機會(DOGSO)</p> <p>當球門前有防守球隊的守門員在防守，為了決定是否為DOGSO情況時，下列條件必須被考量：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 違規地點與球門之間的距離 • 比賽大致的行進方向 • 保持或得到控球的可能性； • 積極的防守球員的位置及人數，以及防守球隊守門員； • 防守球員的人數，包括積極的防守球隊的守門員，但不包括犯規球員，以及積極的進攻球員的人數 <p>在判斷某種情況是否屬於 DOGSO 時，以下考量適用於積極球員和非積極球員：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 防守球員具有干預攻擊的機會，包括透過積極施壓、挑戰進攻球員或攔截球,應被視為積極的 • 進攻球員具有明確的參與攻擊的機會,應被視為積極的 <p>違規球員是否企圖玩球或爭球（抓、拉、推和不可能玩球下爭球，不被視為合法的企圖玩球或爭球）</p>
<p>五人制足球用詞</p>	<p>累計犯規</p> <p>被判罰直接自由球或罰球點球的犯規，每隊上半場由零開始累積，在比賽下半場重新由零開始累積，如需加時比賽，在比賽下半場的累計犯規將加到加時比賽</p> <p>墜球</p> <p>一種「中立」的重新開始比賽的方法——裁判將球墜給最後觸球一方的一名球員；球落地即視為比賽開始。當裁判在沒有犯規的情況下暫停比賽時，例如因受傷、球有缺陷等原因，比賽重新開始的方法（參見規則第8章）。</p>

	<p>球門防守</p> <p>當守門員位於本方罰球區內，且處於由球門柱和球構成的假想三角形區域內時，這是判斷犯規是否構成破壞進球或明顯進球機會的考量因素之一。</p> <p>球場</p> <p>球場由邊線、球門端線組成，以及球網。</p> <p>戰術性犯規</p> <p>當一名球員故意犯規，以達到幫助本隊進攻（例如阻止對方防守）或阻止對方可能發起的進攻或反擊，或者當對方有時間和空間進攻對手球門時，就構成了犯規。</p>
--	--