

FIFA

# Futsal

足球規則 2025-26



Fédération Internationale de Football Association

President: Gianni Infantino  
Secretary General: Mattias Grafröm  
Address: FIFA  
FIFA-Strasse 20  
P.O. Box  
8044 Zurich  
Switzerland  
Telephone: +41 (0)43 222 7777  
Website: FIFA.com

中華民國足球協會  
Chinese Taipei Football Association

# FUTSAL 足球規則 2025-26

經 FIFA 理事會批准  
本書未經 FIFA 許可，禁止重製、轉譯其全部或部分內容  
2025 年 9 月 5 日起生效

## 目錄

<b>FUTSAL 足球規則有關的註釋</b>	<b>9</b>
<b>第一章 球場</b>	<b>14</b>
1 球場表面	15
2 球場記號	15
3 球場尺寸	16
4 罰球區域	18
5 10 公尺罰球記號	19
6 替補區域	19
7 角球區域	19
8 技術區域	20
9 球門	21
10 球門移動	23
11 球場上的廣告	25
12 球門網上的廣告	25
13 技術區域內的廣告	25
14 球場周圍的廣告	25
15 背景音樂和音效	25
<b>第二章 球</b>	<b>26</b>
1 品質與量測	27
2 球體上的廣告	27
3 更換不符規定的球	28
4 額外使用的球	28
5 球場上額外的球	28
6 進球涉及不符規定的球	28

<b>第三章 球員</b>	<b>29</b>
1 球員人數	30
2 替補人數及替補球員	30
3 提交球員與替補球員名單	31
4 替補程序	31
5 熱身	32
6 更換守門員	32
7 違規及罰則	32
8 球員及替補球員判罰離場	33
9 額外人士進入球場	33
10 進球時有額外人士進入球場	34
11 球員離開球場後不正確的再次進入球場	35
12 球隊隊長	35
<b>第四章 球員裝備</b>	<b>36</b>
1 安全性	37
2 基本裝備	37
3 顏色	38
4 其他裝備	38
5 標語、陳述、圖像與廣告	40
6 違規及罰則	41
7 球員號碼	42
<b>第五章 裁判</b>	<b>43</b>
1 裁判們的職權	44
2 裁判們的判決	44
3 權力與職責	44
4 競賽官員的責任義務	47
5 國際比賽	48
6 裁判的裝備	48
7 影像輔助	49

<b>第六章 其他競賽官員</b>	<b>50</b>
1 助理裁判	51
2 權力與職責	51
3 國際比賽	54
4 第四裁判	54
<b>第七章 比賽時間</b>	<b>56</b>
1 比賽時間	57
2 比賽半場結束	57
3 暫停	58
4 中場休息	58
5 中止比賽	59
<b>第八章 開始及重新開始比賽</b>	<b>60</b>
1 中場開球	61
2 墜球	62
<b>第九章 球在比賽中及比賽外</b>	<b>64</b>
1 中場開球	65
2 墜球	65
3 室內球場	65
<b>第十章 決定比賽結果</b>	<b>66</b>
1 進球	67
2 獲勝球隊	67
3 罰球點球(點球決勝負)	68
4 客場進球	70
<b>第十一章 越位</b>	<b>71</b>

<b>第十二章 犯規及不正當行為</b>	<b>73</b>
1 直接自由球	74
2 間接自由球	76
3 紀律行動	78
4 犯規及不正當行為之後重新開始比賽	89
<b>第十三章 自由球</b>	<b>91</b>
1 自由球的種類	92
2 程序	92
3 違規及罰則	94
4 累計犯規	95
5 各隊於各半場第六次累計犯規起的直接自由球 (DFKSAF)	95
6 總結列表	100
<b>第十四章 罰球點球</b>	<b>101</b>
1 程序	102
2 違規及罰則	103
3 總結列表	106
<b>第十五章 踢球入場</b>	<b>107</b>
1 程序	108
2 違規及罰則	109
<b>第十六章 球門球</b>	<b>110</b>
1 程序	111
2 違規及罰則	111
<b>第十七章 角球</b>	<b>113</b>
1 程序	114
2 違規及罰則	114

<b>影像輔助協議</b>	<b>115</b>
1 原則	116
2 可被回顧的判決/比賽事件	117
3 實際狀況	119
4 程序	120
<b>裁判與其他競賽官員的實務指引</b>	<b>123</b>
信號	125
位置	138
詮釋與建議	157
<b>FUTSAL 專有名詞</b>	<b>178</b>
<b>裁判專有名詞</b>	<b>187</b>

# Futsal 足球規則 有關的註解



### 官方語言

國際足總以英語、阿拉伯語、法語和西班牙語出版規則。在措辭上如有分歧，以英文版本為準。

### 其他語言

各國足球協會可聯絡國際足總 [refereeing@fifa.org](mailto:refereeing@fifa.org)，以獲取2025/26年版本之編輯模板。國家足球協會使用此格式所翻譯之Futsal足球規則將受邀傳送副本予FIFA（於封面清楚標示為該國家足球協會之翻譯本），以發布至 [FIFA.com](http://FIFA.com) 提供他人使用。

### 規則的應用

Futsal規則引用於世界上任何國際聯盟、國家、城鎮、鄉村的任何比賽皆具相當之效力，且必須被維持。它同時也提供一個機會使任何地方的球賽都得以獲得約束，以體現Futsal足球的美好。

負責培育競賽官員與其他參與者的教育者應強調：

- 裁判應在符合Futsal規則「精神」的前提下引用規則，以完成公平且安全的比賽；
- 任何人皆必須尊重競賽官員及其判決，並熟記與尊重Futsal足球規則的公正性。

球員對於比賽所展現出來的形象具有主要的責任，球隊隊長應扮演重要的協助角色，以確保Futsal足球規則以及裁判的判決受到尊重與保護。。

## 規則修訂

Futsal 足球規則的共通性意指世界上任何地點、等級的球賽在本質上皆相同。並且創造一個「公平」與安全的環境以供球賽進行，進而促進參與人口與參與樂趣。

傳統上，FIFA 允許各國家足球協會一些彈性，以針對特定族群在「制度上」調整 Futsal 足球規則。然而，FIFA 深信國家足球協會應在更多面向被賦予更多調整 Futsal 足球規則的選項，假如這些調整對於該國家/地區的 Futsal 足球發展具有助益。

球賽應如何進行與執法應該要在世界上每一塊 Futsal 球場上相同。然而，為因應一個國家的基層 Futsal 發展需求，應能決定比賽持續多少時間、有多少人可以參與其中，以及哪些不公平的行為必須受到處罰。

因此，國家足球協會、國際聯盟，以及 FIFA 有權選擇調整全部或部分針對下列與制度有關的 Futsal 比賽規則：

對於青少年、退役球員、失能者，以及基層 Futsal 球賽：

- 球場的尺寸
- 球的尺寸、重量及材質
- 球門柱之間的寬度，以及橫木到地板的高度
- 強制隊長袖標的具體要求
- 比賽中兩個（相等）半場的比賽時間（以及兩個相同期間的延長賽半場）
- 針對守門員擲球的限制

此外，為使各國家足球協會更具有彈性以發展本土 Futsal 足球運動，下列有關 Futsal 足球「項目」的改變是允許的：

- 國家足球協會、國際聯盟，以及 FIFA 可有彈性的決定青少年及退役球員的年齡限制。
  - 各個國家足球協會可決定何種最低層級的 Futsal 競賽為基層 Futsal。
- 各國家足球協會可選擇在不同的競賽中核准這些規則變更 — 故不需廣泛性的引用，或完全採用。然而，其他未經 FIFA 核准之變更將無法採用。

### 守門員擲球的限制

FIFA 已核准針對青少年、退役球員、失能者，以及基層Futsal比賽之守門員擲球採取限制，須經由各國家協會、國際聯盟，或FIFA 所辦理的競賽中核准 — 若該措施合理適當。

有關該限制的參考條文可參照：

#### Law 12 –犯規及不正當行為

「假如守門員觸犯以下任何違規亦可能被判罰間接自由球：[…]

- 針對國內青少年、退休球員、失能者，以及基層 **Futsal** 之競賽規程另有規定者，擲球直接地越過球場中線（該自由球將在球越過球場中線的位置踢出）。

#### Law 16–球門球

"針對國內青少年、退休球員、失能者，以及基層 **Futsal** 之競賽規程另有規定者，假如守門員擲球直接地越過球場中線，將判由對方球隊開間接自由球，該自由球將在球越過球場中線的位置開出。"

這項限制背後的意涵係為推廣具有創造力的 **Futsal**，並鼓勵技術上的發展。

國家足球協會必須告知 FIFA 有關上述規則調整的引用情況、在哪些層級引用，並透過這些資訊，特別是採取引用該規則調整的理由，將可以幫助辨識 **Futsal** 發展上的想法與策略，使 FIFA 能夠分享並協助其他國家足球協會的 **Futsal** 發展。

FIFA 亦對其他可能的 **Futsal** 規則調整感到非常有興趣，藉以提升參與人口、使 **Futsal** 足球運動能更具備吸引力，且推展至全世界。

## 管理五人制足球規則的修正

對任何釋出的規則修訂，針對任何釋出的規則修訂，其必須聚焦在公平性、公正性、尊重、安全、參與的樂趣，以及如何導入科技使球賽受益。Futsal 足球規則同時必須鼓勵任何人皆可參與，無論其背景或是能力。

儘管意外可能發生，Futsal 足球規則應盡可能使球賽安全。這需要球員們展現對對手的尊重，且裁判們應強勢規範那些過於暴躁與危險的球員，以創造一個安全的環境。Futsal 足球規則透過懲戒性的措施以體現其不接受那些不安全的比賽方式，例如「動作魯莽」（警告＝黃牌/YC）與「危及對手的安全」或「使用暴力」（判罰離場＝紅牌/RC）。

Futsal 規則必須對球員們、競賽官員們，以及教練們，甚至觀眾、球迷、球賽行政人員等具有吸引力並使其感到享受其中。這些新修訂必須幫助球賽更具吸引力與令人愉悅，進而使得無論何種年齡、種族、信仰、文化、族裔、性別、性取向，或失能之人們都渴望並享受他們參與 Futsal 足球運動的時刻。

這些新修訂渴望使球賽變得簡單易懂，並試圖將 Futsal 足球規則的多個面向引導至與 Football 足球規則相仿。然而，許多情況可能充斥著「主觀的」判斷，而裁判們也是人（所以會犯錯），有些判決將不可避免地造成爭辯與討論。

然而，Futsal 足球規則無法逐一規範所有個別的情況，因此假如遭遇到沒有直接規定的情況，FIFA 期待裁判們能夠基於球賽的精神並運用其對 Futsal 足球的了解以作出判決 — 而這時常與一個問題有關，即「什麼樣的作法能對 Futsal 足球帶來最好的助益？

# 第一章

球場



## 1. 球場表面

球場表面必須平整、光滑，且無磨損的表面，最好由木材所製成。不允許出現對球員、球隊職員以及比賽官員具危險性的表面。

針對 FIFA 所屬之國家代表隊競賽，或是國際俱樂部競賽，建議採用經 FIFA Futsal 球場表面品質計畫核可廠商所生產、安裝之球場地板，並具備下列任一品質標章：



國際足總品質



國際足總專業品質

特殊情況下允許使用人工草皮球場，但僅限於國內比賽，且競賽規程中必須有明確規定。

## 2. 球場界線

球場必須為矩形且為連續的線條標記（破損的線條不被允許），且必須不具危險性（即，不能易滑）。這些線條皆包含在各區的範圍之內，且必須與球場的顏色能夠清楚區隔。

只有規則第一章所記載的線條能標記在球場上。

當使用多功能場館時，其他線條可以允許存在，假如它們使用不同顏色，且能夠與 Futsal 球場的記號清楚區分。

如果一球員在球場上做出未經允許的記號，該球員必須因非運動精神行為被警告。假如裁判們意識到這是在比賽中所做的，且無法引用得益規則，比賽必須停止，依非運動精神行為警告違規球員。並由對方球隊在比賽停止時球的所在地點，以間接自由球重新開始比賽，除非球在區域內（參閱第十三章）。

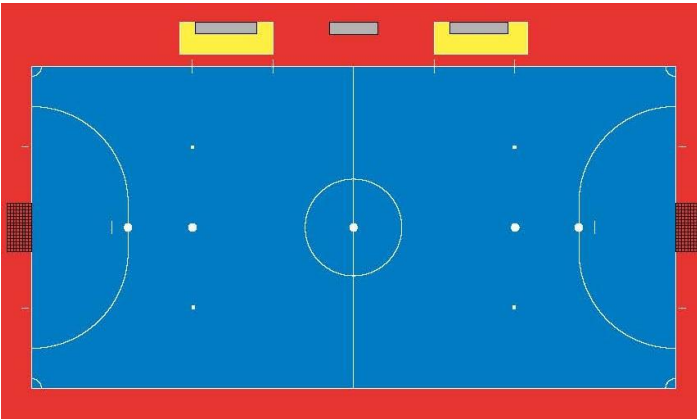
Chinese Taipei Football Association

兩側較長的界線是邊線。兩端較短的界線是端線。  
端線兩端位於球門柱正常位置之間的部分為球門線。

球場中線劃分球場為兩個半場。它們與二條邊線的中點會合。

球場中央點，半徑為 6 公分，應標示在中線的正中央。以中央點為圓心，3 公尺為半徑，劃一圓圈是中圈。

球場的外側，距離角球區弧線 5 公尺並與端線成直角，必須劃一直線，並與端線隔開 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。



### 3.球場長度及寬度

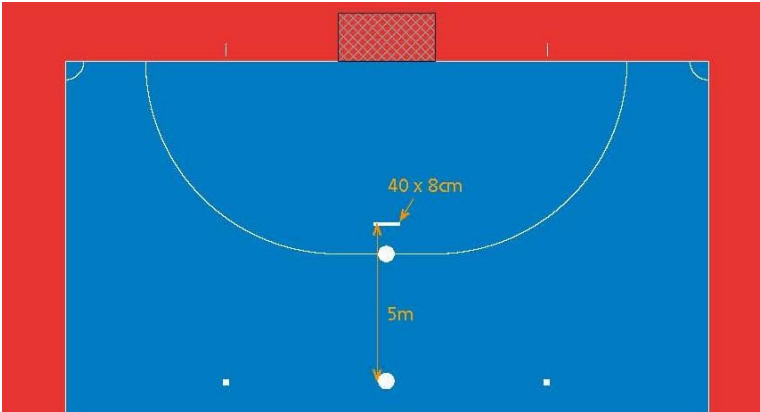
邊線必需長於端線。所有的界線寬度 8 公分。  
非國際性比賽尺寸如下：

- 長度(邊線)： 最短 25 公尺  
                  最長 42 公尺
- 寬度(端線)： 最短 16 公尺  
                  最長 25 公尺



#### 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，該線與球門線平行。這些線和端線範圍內的地區是罰球區域。



於各罰球區域內，與兩球門柱等距，且距離兩球門柱中點 6 公尺處，劃一罰球點。罰球點的半徑為 6 公分。

罰球區域內必須有一額外的記號（線條），距離 10 公尺罰球點 5 公尺，用以確保、觀察在踢 DFKSAF 時，防守守門員的距離。該記號為 8 公分、寬 40 公分長。

## 5. 10 公尺罰球點

第二罰球點距離兩球門柱之間的中點 10 公尺，並與兩球門柱距離相等。這是一個半徑為 6 公分的圓點。

兩個增加的記號，分別距離每一邊的 10 公尺罰球點左、右各 5 公尺處，必須標示在球場內，指出在 10 公尺罰球點踢自由球時最少要退出的距離，這是一個半徑為 4 公分的圓點。

距端線 10 公尺且與端線平行，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。

## 6. 替補區域

替補區域位於各球隊座位正前方的球場邊線上：

- 替補區域座落在技術區域前方，距離球場中線 5 公尺，長度亦為 5 公尺。於兩側各劃一條長度為 80 公分的線，40 公分在球場內、40 公分在球場外、寬度 8 公分。
- 一球隊的替補區域位於其防守的半場。各隊的替補區域將在下半場，或在有加時比賽時的半場交換。

有關替補和相關程序的更多細節敘述在規則第 3 章。

## 7. 角球區域

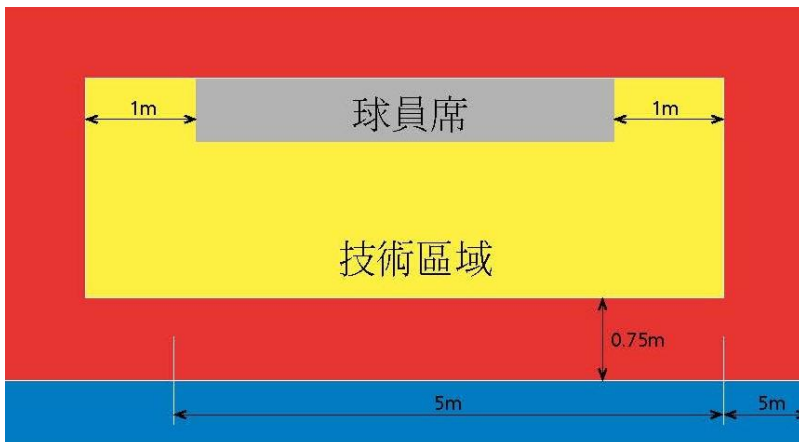
以球場四角為圓心，25 公分為半徑，在球場四角內各劃一個四分之一圓弧線。線(角球區弧線)的寬度為 8 公分。

## 8.技術區域

技術區域設有專供**球隊職員**和**替補球員**使用的座位區。儘管各設施之間技術區域的大小和位置可能有所不同，但以下準則適用：

- 技術區域是座椅區左右兩邊各 1 公尺，以及座椅區前方到距離球場邊線 75 公分的範圍。
- 應劃線標明技術區域的範圍。
- 技術區域內的人數，在競賽規程中規定。
- 技術區域內的人員：
  - 在比賽開始前，根據競賽規程，查驗技術區域內人員的身份；
  - 必須約束言行；
  - 必須留在技術區域內，除了特殊情況，例如，物理治療師或醫師經裁判允許，進入球場察看受傷球員。
- 技術區域內，一次只有一人有權保持站立並向球場內球員傳達戰術性的指示。
- 替補球員及體能教練比賽中可以在技術區域後方為此目的設置的區域中進行熱身，如果沒有這樣的區域，則只要他們不妨礙球員和裁判的移動並且以負責任的態度行事，他們就可以在邊線附近熱身。

### 替補區域及技術區域



## 安全性

競賽規程必須規定球場界線（邊線和端線）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。

## 9. 球門

球門應設在端線的中央。

球門由兩根垂直門柱，上架一根水平橫木組成。兩根門柱與球場兩角的距離相等。球門柱及橫木必須用經過認可且不具危險性的材料製成。

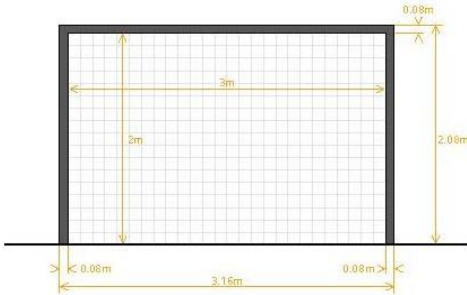
球門柱和橫木必須是相同的形狀，必須是正方形、長方形、圓形、橢圓形或這些選項的混合。

兩根球門柱（從門柱內緣丈量）距離 3 公尺。從球門橫木下緣至地面距離 2 公尺。

兩根球門柱與橫木的寬度與厚度與端線相同，即 8 公分，球門網必須使用合適的材質且必須在球門柱與橫木的後方以合適的方式平均支撐。他們必須被妥善支撐且不能影響守門員。

FIFA 或各洲聯盟辦理之官方競賽所使用的球門，不建議具有任何可能阻礙進球的額外結構（即：除了球門中與橫木以外的結構，如支撐桿）。如果球門橫木脫落或折斷，應停止比賽直到修復或更換球門。如果不能修復，則中止比賽。不可使用繩子代替橫木。如果橫木可被修復，球賽由墜球重新開始（參閱第八章）。

門柱與橫木必須與球場不同顏色。



球門不得固定在地面上，否則可能危及參與者的安全。然而，它們必須有足夠的穩定系統，例如放置在球門後面的重物，以防止它們翻倒。

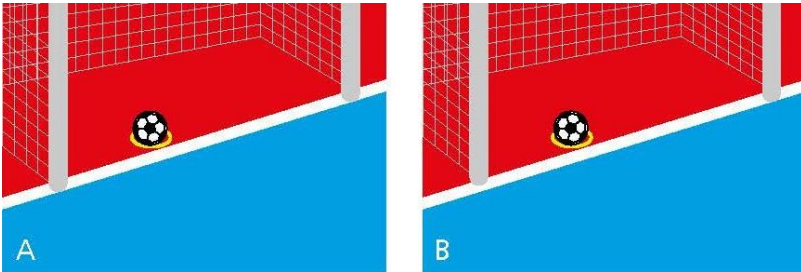


攜帶式的球門只能在符合此要求的情況下使用。

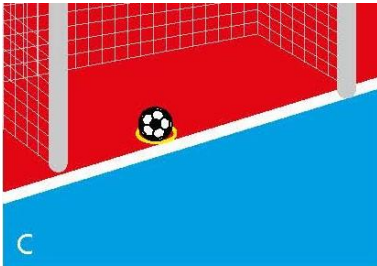
## 10 球門移動

裁判們必須在球即將進門時引用下列有關球門位置與端線的指引：

### 球門位置正確



### 球門移動



A = 得分 Goal scored.

B = 如果兩個球門柱都觸及端線，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端線時，被認為球門已經移動。

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。

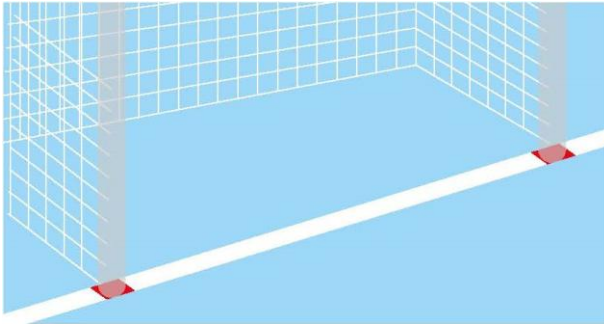
Chinese Taipei Football Association

如果守方球員（包括守門員）移動或傾倒他們自己的球門，且：

- 球未進入球門或未接觸球門，比賽將停止，且：
  - 如果是意外事件，以墜球重新開始比賽；
  - 如果是故意的行為，以間接自由球重新開始比賽，且必須警告違規球員。
- 球接觸球門但並未進入球門，比賽將停止，且：
  - 如果是意外事件，以墜球重新開始比賽；
  - 如果是故意的行為，以罰球點球重新開始比賽，且必須因阻止對方球隊一進球或明顯得分機會判罰違規球員離場。
- 球進入球門（完整的越過球門線），該進球有效，且假如是故意的行為，必須警告違規球員。

如果攻方隊隊的球員意外或故意移動或翻覆球門，則不允許得分，並且：

- 如果是偶然的，比賽將以墜球重新開始；
- 如果是故意的並且球門接觸到球，則判給對方直接自由球且違規球員警告；
- 如果是故意的但是球門並未接觸到球，則判給對方間接自由球且違規球員警告。



可以在球門柱下做額外的標記，以幫助裁判確保移動的球門返回到正確的位置。

### 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。

### 12.球網廣告

假如競賽規程沒有禁止，在球門網的廣告是允許的，前提是它不會混淆球員或裁判的視線或妨礙其視線。

### 13.技術區域廣告

假如競賽規程沒有禁止，在技術區域的地板上廣告是允許的，前提是不可困擾技術區域的球隊人員，或其他任何參賽者。

### 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；
- 距端線位置至少等同球門網的深度，且；
- 距球門網 1 公尺(1 碼)。

### 15 背景音樂和音效

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。

# 第二章

球



## 1.材料及標準

球必須是：

- 圓形的；
- 以合適的材料製成；
- 球體的圓周，在 64 公分和 62 公分之間；
- 比賽開始時球的重量在 440 公克和 400 公克之間；
- 球的氣壓，在海平面為 0.6 至 0.9 大氣壓力(600 至 900g/cm<sup>2</sup>)。

球的彈力，從 2 公尺的高度墜地時，第一次反彈的高度不可超過 65 公分，也不可低於 50 公分。

FIFA或洲際聯盟主辦的正式比賽用球必須符合上述標準，且具備FIFA品質計畫的認證標章。

各個標章表示該球已經過正式檢驗，符合該標章的特定技術需求，並符合規則第二章提到的規格，且必須由FIFA核准。

## 2 球體上的廣告

在FIFA、洲際聯盟、國家協會所主辦的正式比賽中，不允許在球體上帶有任何形式的商業廣告，除了賽事本身及主辦單位的標誌/徽章，與授權製造商的註冊商標。競賽規程可以限制這些標誌的尺寸與數量。

### 3 更換不符規定的球

如果球在比賽中破裂或變得不符規定，比賽應停止，並以墜球重新開始比賽，（參閱規則第八章）。唯一個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）。

如果在中場開球、擲球門球、角球、自由球、罰球點球、踢球入場或墜球時，球破裂或變得不符規定，將依照原本的方法重新開球。

如果踢罰球點球、罰球點球(點球決勝負)，或第六次累計犯規起的直接自由球（DFKSAF）時，球踢出後未觸及球員、橫木或球門柱，隨即破裂或變得不符規定，重踢罰球點球。

比賽期間內未經其中一位裁判同意，不可更換比賽用球。

### 4 額外使用的球

符合規則第二章的備用球可以放置在球場周圍。所有的球均受裁判掌控。

### 5 球場上額外的球

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，並以墜球重新開始比賽（參閱規則第八章）。

若當球在比賽中，一顆額外的球進入球場，但並未干擾比賽，裁判允許比賽繼續，且必須儘早移除額外的球。

### 6 進球涉及不符規定的球

如果球在擊中球門柱或橫木之後直接進入球門，隨即不符規定，裁判允許進球。

# 第三章

球員



## 1. 球員人數

一場比賽應由兩隊對抗，每隊上場球員不可多於 5 人，其中一人是守門員。如果兩隊中的任何一隊少於 3 名球員，比賽不得開始或繼續進行。

因為一名或幾名球員故意離開球場，如果一隊球員少於 3 人，裁判可引用得益規則而不必立即停止比賽。在這種情況，比賽停止後，如果一隊球員仍然不足 3 人，裁判不可允許繼續比賽。

比賽的競賽規程規定，在中場開球之前，必須提出全部球員與替補球員的名單。如果比賽開始時，一隊上場球員少於 5 人，比賽開始後到達球場的球員，只有名列球員名單的球員或替補球員才可上場參加比賽。

## 2. 替補人數及替補球員

比賽中可以進行無限次數的替補

### 正式比賽

國際足總、各洲足球聯盟或國家足球協會管轄下，所舉辦的任何正式比賽，每一隊最多可替換 9 名球員。競賽規程必須規定能提名多少替補球員。

### 其他比賽

非正式的國家"A"級球隊的比賽，最多可替換 10 名球員。

其他比賽，依照下列規定可替換較多球員：

- 相關球隊同意最多可替換幾人；
- 在比賽開始前通知裁判。

如果未通知裁判，或在比賽開始前未作出決定，則替換球員不可多於 10 人。

### 3. 提交球員及替補球員名單

所有比賽的球員及替補球員名單必須在比賽開始前送交裁判，不管是否在場。球員及替補球員未在比賽開始前提出名單，不得替補上場比賽。

### 4. 替換球員程序

替換球員可在比賽中或比賽停止時進行，暫停時除外。替換球員應遵照下列規定：

- 除五人制足球規則中提及的例外情況，球員離開球場，必須經由自己球隊的替補區。
- 被替換的球員不需要獲得任何一名裁判的許可離開球場。
- 裁判不需要授權指示替補球員可以進入球場。
- 替補球員只有在被替換的球員離開球場後才能進入球場。
- 替補球員進入球場必須經由自己球隊的替補區。
- 替補程序完成是指，替補球員經由自己球隊替補區，並將背心交給被替補之球員後方算完成。除非，被替補之球員，是經由其他由規則所允許的方式離場(非經由自己球隊替補區)，此時，替補球員手持背心交給第三裁判。
- 此時，替補球員成為比賽球員，被替換的球員變成替補球員。
- 要求替補球員在某些情況可能不被接受，例如，如果替補球員裝備不適當。
- 替補球員尚未完成替補球員程序，該球員不可踢球入場，罰球點球，自由球，角球，球門球或墜球重新開始比賽。
- 被替補的球員可以再上場參加比賽。
- 替補球員無論是否上場比賽，都應服從裁判的判決及管轄。

## 5. 熱身

在同一時間每隊最多允許五位替補球員熱身。

## 6. 替換守門員

- 守門員可以和任何替補球員更換位置不須通知裁判或等待比賽停止。
- 守門員可以和任何球員更換位置；然而，更換位置必須在比賽停止時，而且必須在更換位置之前通知裁判。
- 球員或替補球員替換守門員必須換穿守門員的球衣，球衣背後必須註記該球員自己的號碼。競賽規程還可以規定，擔任機動守門員的球員必須穿著與守門員球衣相同的顏色。

## 7. 違規及罰則

當替換球員時，如果替補球員在被替補球員尚未離開球場前，即先進入球場或替補球員進入球場未經由他自己球隊的替補區：

- 停止比賽(假如裁判應用得益規則，不須立即停止)。
- 裁判因違反替換球員程序警告替補球員並要求他離開球場。

假如裁判停止比賽，由對方球隊踢間接自由球重新開始比賽。假如這名替補球員或其球隊又有其他違規或影響比賽，根據規則 3 章對五人制裁判及其他賽事執法人員實際指引的詮釋及建議重新開始比賽。

當替換球員時，被替補球員離開球場不是符合五人制足球規則規定的原因及未經由他自己球隊的替補區，裁判停止比賽(假如裁判應用得益規則，不須立即停止)，裁判因球員離開球場違反替換球員程序警告該名球員。

假如裁判停止比賽，由對方球隊踢間接自由球重新開始比賽。

對本章規則的其他違規：

- 警告相關的球員；
- 由對方球隊踢一間接自由球，重新開始比賽。

在特別的情況，根據規則 3 章對五人制裁判及其他競賽官員實際指引的詮釋及建議重新開始比賽。

## 8. 球員及替補球員判罰離場

### 球員被判罰離場

- 在尚未提交球隊名單之前被判罰離場，該球員不得列名球隊名單上。
- 球員在比賽開始前被判罰離場，可以從已提名的替補球員中替補一人，該替補球員不得替換。

替補球員被判罰離場，不論是在比賽 開始前或是在比賽開始後，不得替換。

替補的球員在中場開球後或判罰離場後滿 2 分鐘(例如在球隊兩分鐘的數值縮減後)並且獲得計時員或第三裁判允許，可取代被判罰離場球員進場比賽，如果時間滿 2 分鐘之前有一隊進球，則依照下列規定補足球員人數：

- 如果兩隊球員為 5 人對 4 人，或是 4 人對 3 人，人數多的球隊進球時，人數少的球隊可補 1 人。
- 如果兩隊球員各為 3 或 4 人，有任何一隊進球時，兩隊維持原有球員人數，直到兩分鐘的數值縮減後。
- 如果兩隊球員為 5 人對 3 人，5 人的球隊進球時，3 人之球隊只能補 1 人。
- 如果是人數少的一隊進球時，兩隊球員人數都不變動直到 2 分鐘後，除非擁有更多球員的球隊隨後在此期間進球。

## 9. 額外人士進入球場

球隊教練及其他登記在比賽名單中的職員都被視作為球隊職員。任何沒有登記在比賽名單中的球員、替補球員或球隊職員將被視為外來人物。如球隊職員，替補球員（替補程序的一部分除外），已替補球員或已被

Chinese Taipei Football Association

判罰離場之球員及外來人物進入比賽場地，裁判必須：

- 在如有干擾比賽情況下停止比賽
- 要求其離開比賽場地
- 採取適當紀律行動

如裁判因以下干擾情況而將比賽停止：

- 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；
- 外來人物，球賽應以墜球重新開始。

裁判必須就事件向相關機構呈交報告。

### 10. 一名額外人士參與比賽而取得進球

如果球正要進入球門時，該外來干擾並未妨礙防守球隊球員玩球，假如球進入球門，該進球有效（即便與球接觸）；除非該外來干擾是進攻球隊造成。

如果進球之後且已重新開始比賽，裁判才意識到該進球當下有額外人員進入球場，該進球無法取消。

如果額外人員仍持續在球場上，裁判必須：

- 暫停比賽；
- 將額外人士移離比賽場地；
- 因應規則以墜球或自由球重新開始比賽。

裁判必須就事件向相關機構呈交報告。

在比賽進球後比賽重新開始前，裁判意識到進球時，有一名額外人士在比賽場地上：

- 如是以下情況，裁判應判進球無效：
  - 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

## Chinese Taipei Football Association

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；

- 如果一名外來人物將球轉向球門或阻止防守球隊球員玩球來干擾比賽，球賽應以墜球重新開始比賽。
- 如額外人士是以下情況，裁判須判進球有效：
  - 為被進球球隊的一名球員、替補球員、已替補球員或相關球隊職員；
  - 是一名外來人物，而又沒有干擾比賽。

在任何情況下，裁判必須將額外人士趕離比賽場地。

### 11. 球員在場外不正確的重新進入

如果需要裁判的許可才能重新進入球場的球員在沒有許可的情況下進入球場，則裁判必須：

- 停止比賽（如果球員不干擾比賽或競賽官員或可以應用得益規則，則不要立即停止比賽）；
- 警告球員未經允許進入球場。

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；
- 如果未干擾比賽對方踢間接自由球。

球員因移動時越過比賽場地界線不應被視為離開比賽場地違規。

### 12. 球隊隊長

每隊必須有一名配戴識別臂章的隊長。

球隊隊長沒有特定地位及特權，但在某程度上他需負責球隊行為。

# 第四章

## 球員裝備



## 1. 安全性

球員不得使用或穿戴有危險的任何裝備或物品。

禁止佩戴任何飾物(頸鍊、戒指、手鐲、耳環、皮革帶、橡膠帶等)，並必須移除。不准許使用膠布覆蓋住飾物。

球員需要在比賽始前經過檢查。如在比賽進行中發現有球員穿戴未經許可或危險的裝備或飾物時，裁判應指令球員：

- 將相關物品移除；
- 如因未能或不願意移除相關的物品，在緊接的下一個比賽暫停時要求離開比賽場地。

如該球員拒絕移除相關物品，或被要求移除後被發現再次佩戴該物品，該名球員應被警告。

## 2. 基本裝備

球員必要的基本裝備包括以下各個分離的項目：

- 有袖運動衫
- 短褲
- 長襪 - 如使用膠布或其它物質捆紮或穿於長襪外，其顏色必須與長襪被捆紮及被覆蓋部份顏色相同。
- 護脛 - 由合適物質製成，尺寸合適，而具有一定的保護作用，整個護脛必須被長襪覆蓋，球員應對護脛的尺寸和適用性負責。
- 球鞋

隊長必須佩戴由相關比賽主辦方頒發或授權的臂章，或者是單色臂章，臂章上可能還帶有“隊長”一詞或字母“C”或其譯文，並且臂章也應該是單色的（另請參閱“五人制足球規則一般修改”）。

當一名球員的球鞋或護脛意外地掉落，必須儘快於下一個比賽死球前將其穿回；如該名球員於調整前射們得分或參與玩球造成進球，應判進球有效。

### 3. 顏色

- 兩隊球員所穿著的球衣顏色，必須有別於對方球員及比賽官員。
- 每隊守門員穿著的球衣顏色，必須有別於其他球員及比賽官員。
- 當兩隊守門員的球衣顏色相同而又沒有可更換的球衣，裁判應准許比賽開始。

緊身內衣必須是單一顏色及其衣袖的顏色必須與運動衫衣袖主色相同或可以有圖案/多色，但必須是運動衫衣袖的複製樣式。

如球員穿著內緊身褲或緊身內褲，其顏色必須與其短褲的主要顏色相同或其底部顏色相同，唯同隊球員必須穿上同一顏色。

競賽規程可以要求技術區的其他人員（除了替補球員外）穿著與球員和比賽官員不同顏色的衣服。

### 4. 其他裝備

所有不會構成危險保護裝備，例如手套、頭飾、面罩、護膝和護腕等，因材料柔軟輕便，不會再被認為具有危險性，因而獲得允許使用。而運動眼鏡亦會被同等看待，守門員可以穿著長褲。

### 背心

必須在球衣上穿一件背心，以識別替補球員。背心的顏色應與兩支球隊的球衣和對方球隊背心的顏色不同。

### 頭部覆蓋物

如配戴頭部覆蓋物(除守門員帽外)，其一定要：

- 是黑色的或與球衣主色相同(前提是同一隊的球員穿著相同的顏色)；
- 要保持球員裝備之專業外觀；
- 不能與球衣相連；
- 不對配戴者或其他球員構成危險(例如頸部開合裝置)；
- 表面沒有任何伸延部分(凸出物體)。

### **膝蓋和手臂護具**

當佩戴膝蓋和手臂護具，顏色必須與球衣袖子（手臂護具）或短褲/褲子（膝蓋護具）的主要顏色相同，並且不能過度突出。

如果無法匹配這些顏色，則可以在任何顏色的球衣袖子/短褲（或褲子，如適用）上使用黑色或白色護具，當使用與球衣袖子/短褲（或褲子）不匹配的護具時，所有此類護具的顏色都必須相同（黑色或白色）。

### **電子通訊設備**

禁止球員(包括替補球員/已替補球員及被判罰離場之球員)，佩戴或使用任何形式電子或通訊設備(除了被批准的電子數據表現及定位系統)。如用途是與球員之福利及安全、戰術/指導有直接關係時，容許球隊職員使用任何形式電子通訊設備，但只限於小型、流動、手提等之設備(例如傳聲器、耳機、耳塞、流動電話/智能電話、智能手錶、平板電腦和手提電腦等)。若球隊職員使用未經授權的設備或使用電子通訊設備作出不適當行為會被驅逐離開技術區域。

### **電子數據表現及定位系統(EPTS)**

在國際足球總會、洲際足球聯盟或國家足球協會主辦之正式賽事中容許球員使用可攜式(WT)的電子數據表現及定位系統(EPTS)，競賽組織必須確保球員身上佩戴的設備不會構成任何危險及符合國際足總 EPTS 品質計劃中對可穿戴 EPTS 的要求。

若電子數據表現及定位系統(EPTS)是由賽事或競賽組織提供，他們有責任確保在比賽進行期間從電子數據表現及定位系統傳至技術區域內的數據及資料均為可靠及準確。

EPTS 的國際足總品質計畫協助競賽組織就電子數據表現及定位系統的可靠性及準確性作出批核。

## 5. 口號、聲明、影像及商業廣告

球員的基本裝備上絕對不能含有任何政治、宗教或個人口號、聲明或影像。球員不得展示在內衣的任何政治、宗教、個人的口號與聲明或影像、或除內衣生產商標誌外的任何商業廣告。如有觸犯，球員及/或所屬球隊會被賽事主辦機構，國家協會或國際足球總會處分。

### 原則

規則第 4 章適用於所有球員、替補球員穿著的裝備(包括衣服)，其原則亦適用於在技術區域內的球隊職員。

- 以下(通常)是准許的：
  - 球員號碼、名字、球隊的徽章/標誌、有關推廣足球、互相尊重及誠信而具積極性的口號/圖案，以及競賽規程或國家足球協會、洲聯盟或國際足總所批准之商業廣告
  - 與比賽相關的資料：球隊、日期、比賽/項目及場地
- 被規限只可在球衣前面或/及臂章上出現已被批准的口號、聲明及影像。
- 在某些情況，口號、聲明及影像只可在隊長的臂章上出現。

### 規則演繹

在解釋口號、聲明或圖像是否允許時，裁判如有需要向因觸犯下列罪名的球員採取行動，應參照規則第 12 章(犯規及不正當行為)：

- 使用冒犯性、侮辱性或辱罵性的言語/或動作；
- 使用挑釁性、嘲笑性或煽動性的動作。

任何上述類別的口號、聲明或影像都是不容許的。

關於「宗教」及「個人」的相對較易界定，但屬於「政治」的則沒有那麼清晰，以下是不容許的口號、聲明或影像：

- 任何活著或過世的人士(若是正式競賽名稱的一部份除外)
- 任何本地、地區、國家或國際的政治政黨/組織/或團體等
- 任何本地、地區或國家政府或其部門、辦公室或機構
- 任何有歧視成份的組織

## Chinese Taipei Football Association

- 任何組織其目的/或行動或會對相當數目的人是構成冒犯
- 任何特定政治行為/活動

當紀念一項重大的國家或國際賽事時，應顧及對方球隊(包括其支持者)和大眾的感受。

競賽規程應列明進一步的限制/規限，特別是與已被批准的口號、聲明和影像有關的面積、數量和位置。建議在比賽/賽事開始前解決所有口號、聲明或影像帶出的爭議。

### 6. 違規及罰則

對於任何不涉及危險裝備的違規，無需停止比賽，並且球員：

- 應依照裁判指示離場作出調整；
- 除非該裝備已經被正確調整，否則應在比賽暫停時離場作出調整。

離場作調整或更換裝備的球員必須：

- 再允許重新進入比賽之前，必須經過賽事執法人員檢查其裝備；
- 得到裁判之一的核准才能再次進入比賽場地。

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。

## 7. 球員號碼

競賽規程必須規定球員編號，通常是從 1 至 15 號，1 號保留給守門員。主辦單位必須記住裁判發出大於 15 的號碼是非常困難及不方便的。

每一位球員的號碼必需顯而易見在他的背部，並且與球衣的主要顏色有所區別。競賽規程必須規定號碼的尺寸並且是否強制，以及選手在其他基本裝備上的存在和大小。

# 第五章

## 裁判



### 1. 裁判的權力

每一場比賽由二位裁判(裁判及第二裁判)控管全場，裁判對於被指派的比賽，有資格全權執行規則。

### 2. 裁判的決定

裁判對比賽相關事實的決定，包括是否進球和比賽結果，是最終決定。

裁判和所有其他比賽官員的決定必須始終得到尊重。

在裁判們不能夠在比賽已經重新開始之後，或者已示意上下半場結束（包含加時比賽），並在計時員響起聲音信號後離開球場周圍，或者中止球賽之後，由於自身意識到錯誤或經其他比賽官員建議，而更改與重新開始比賽有關的判決。

有時，其中一位助理裁判指示/傳達發生一個黃牌/紅牌違規，但裁判們並未看到這個指示或接收到該訊息，直到比賽已重新開始。此時裁判仍然可以採取合適的懲戒性措施，但與違規有關的重新開始比賽方法將不被採用。

當裁判與第二裁判意見不一時，裁判的判決優於第二裁判。

當第二裁判或其他比賽官員有不當干擾或不當的行為時，裁判應停止其職務，安排替代的人員，並向主管單位報告。

### 3. 權力及職責

**裁判們：**

- 執行規則；
- 與其他比賽官員合作控管比賽；
- 確定每一個比賽用球符合規則第 2 章的規定；
- 確定球員裝備符合規則第 4 章的規定；

Chinese Taipei Football Association

- 記錄比賽事件；
- 因違反五人制足球規則的任何事情，有權停止比賽；
- 由於任何其他問題（例如由於外界干擾）而停止，暫停或終止比賽；  
例如，如果：
  - 燈光不足；
  - 觀眾擲或踢物體擊中比賽官員，球員，替補球員或球隊職員 - 裁判可以根據事件的嚴重程度允許比賽繼續或停止，暫停或終止；
  - 當一名觀眾吹哨而裁判認為該哨聲干擾了比賽，裁判們應停止比賽及以墜球重新開始比賽；
  - 比賽進行中，一個額外的球，外界物體或動物進入了比賽場地 - 裁判們必須：
    - 如有干擾比賽應將比賽暫停(以墜球重新開始比賽)，如進入球場干擾球賽之外來物體阻礙一正進入防守方球門之進球，但不成功(過程中雖然可能有觸碰到足球)，進球仍然有效。除非干擾是由攻方球員造成；
    - 如沒有干擾比賽，應讓比賽繼續，及在可能情況下儘快令外來物體離開球場。
- 如裁判們認為一名球員嚴重受傷時，他應立即停止比賽，並確保該名受傷球員被移離比賽場地。受傷球員，包括守門員，不可在場內接受治療且只可在比賽重新開始後從自己球隊的替補區域再次進入比賽場地。下列情況則屬例外：
  - 同一球隊的球員發生碰撞且需要治療；
  - 發生嚴重受傷情況；
  - 基於身體接觸而需要警告或判罰離場的違規（例如爭搶動作魯莽或嚴重犯規）並導致一名球員受傷，假如該評估/處置能夠快速地完成；
  - 判罰罰球點球之後，該受傷球員將主罰罰球點球；
  - 判罰罰球點球之後，該受傷球員將擔任守門員；

Chinese Taipei Football Association

- 確保流血的球員離開比賽場地接受治療。在裁判滿意該球員已經止血及確保裝備上沒有染有血跡才發出訊號，示意他可重新進場比賽；
- 如裁判示意醫護人員進場處理受傷球員，此球員必須自行步出或被擔架抬離比賽場地，否則此球員會以觸犯非運動精神行為被警告；
- 當裁判決定對一名受傷而需要離場接受治療的球員進行出示黃牌或紅牌處罰時，裁判應在該隊員離開比賽場地前出示；
- 如比賽並非因其他原因停止，或並非觸犯任何規則而導致球員受傷，裁判應在比賽停止時足球所在地點以墜球方式重新開始比賽；
- 如裁判認為一名球員只是受了輕傷，可以容許比賽繼續進行直至球賽暫停為止；
- 當繼續比賽將使被犯規的球隊獲得利益時，繼續比賽不處罰犯規。如果預期的得益未發生，則判罰先前的犯規；
- 一球員在同時有一種以上的犯規，應處罰較嚴重的犯規；
- 球員有被警告及判罰出場的犯規時，應予以處罰。裁判不必立即採取處罰行動，但是當球脫離比賽時，必須予以處罰；
- 裁判可向一些不正當行為的球隊職員作出口頭警告或出示黃牌警告或出示紅牌將他驅逐離開比賽場地範圍(包括技術區域)；
- 如不正當行為人士身份未能被確認，則處分出現在技術區域內最高級教練。如一名球隊隊醫觸犯被紅牌驅逐離場的規條，仍可留在球員席為有需要的球員治療；
- 在其他比賽官員協助下對一些裁判沒有看到的犯規，做出決定；
- 確定沒有未經允許的人進入球場；
- 比賽停止後，重新開始比賽；
- 按已公佈的"裁判及其他比賽官員信號"敘述部分給予信號；
- 根據《五人制足球裁判及其他比賽官員實用指引》相關章節中的說明處於球場上及其周圍適當位置；
- 向有關單位提出比賽報告，報告內容包括對球員或球隊職員採取處罰行動的資訊，以及在比賽前、比賽中或比賽後發生的任何其他事件。

### 裁判：

- 未指派其他二位比賽官員時，兼任比賽計時員及第三裁判的職務；
- 因為任何違反五人制足球規則，有權暫停或中止比賽；
- 因為任何場外的任何干擾，有權暫停或中止比賽。

### 第二裁判：

- 在裁判受傷或不能擔任時取代裁判執行職務。

## 4. 競賽官員們的責任

裁判們（適用於其他比賽官員）無需擔負下列事項的責任：

- 球員、職員或觀眾的任何傷害；
- 任何財產的任何損害；
- 任何個人、球會俱樂部、公司、協會或其他組織的任何損失，是由於或可能由於裁判依據五人制足球規則，或是裁判為了主持、進行及控制比賽而採取正常程序，所作的決定而造成。

裁判的決定可能包括：

- 依據球場或球場周圍或天氣等條件，決定允許或不允許進行比賽；
- 因為任何理由決定中止比賽；
- 對球場設備及比賽用球是否合適的決定；
- 因為觀眾干擾或看台區域的任何事件，決定停止或不停止比賽；

## Chinese Taipei Football Association

- 決定停止或不停止比賽，而允許將受傷球員抬離球場接受治療；
- 決定要求將受傷球員抬離球場接受治療（除了上面列出的例外情況）；
- 決定允許或不允許球員穿著某種衣服或裝備；
- 決定（裁判的權力）允許或不允許任何人員（包括球隊或球場職員、警衛人員、攝影記者或其他媒體人員）在球場附近；
- 依據五人制足球規則，或依據國際足總、各洲聯盟、國家協會、球會聯盟或競賽規程或比賽的規則，執行職務時所作的任何決定。

### 5. 國際比賽

國際比賽必須指派一名第二裁判。

### 6. 裁判裝備

#### 必須裝備

裁判必須有以下裝備：

- 至少一個哨子
- 紅牌及黃牌
- 記錄簿(或用作記錄比賽用途其他裝置)
- 至少一支計時手錶

#### 其它裝備

裁判可使用以下裝備：

- 通訊系統用於與其他賽事執法人員作即時溝通 - 耳機等；
- 電子數據表現及定位系統(EPTS)或其它監察體能儀器。

裁判不能佩戴任何其它電子設備，包括攝錄器材。

裁判和其他賽事執法人員也被禁止佩戴珠寶（儘管如果沒有計時員，裁判可以佩戴手錶或類似設備為比賽計時）。

## 7 影像輔助 (Video Support, VS)

只有當賽事主辦單位符合所有實施影像輔助之協議與應用等需求（如 FIFA 所述），並且獲得 FIFA 書面同意時，才可使用影像輔助。

當一球隊總教練針對下列有關情況之判決進行挑戰時（或者當總教練缺席時，由其他已指定的球隊職員挑戰），裁判們可採用影像輔助：

- 進球/不進球
- 罰球點球/非罰球點球
- 直接紅牌
- 錯誤地識別

此外，當兩名裁判對於上述任一判決事件存在不同意見時，裁判們有權使用影像輔助。

裁判亦有權力在下列情況使用影像輔助：

- 假如計時器功能異常
- 假如計時員並未依據第六章與第七章的條款，錯誤地（重新）開始/停止計時器
- 確認一進球是否有效
- 確認一進球是否在半場結束的聲音信號響起前進門

影像輔助可能包含一件或多件比賽事件的重播。裁判們將直接回顧影像回放，並由裁判做出最終判決。最初的判決將不會改變，除非影像回放顯示該判決出現「清楚且明顯的錯誤」，或是一「重要但未被察覺的事件」。

# 第六章

其他比賽官員



## 1. 助理裁判

每一場比賽可指派三位助理裁判(一位第三裁判，一位第四裁判及一位計時員)，他們必須根據五人制足球規則來執行他們的職責。他們的座位應設在與替補區相同一邊的球場外中線處，計時員保持坐在計時桌，第三及第四裁判可以站著或坐著執行他的職責。

計時員與第三及第四裁判應配備適用的計時器和可顯示累計犯規次數的計數器，這些器具應由安排比賽球場的協會或俱樂部提供，當他們比裁判看得更清楚時，可以協助裁判們做犯規的判斷。

提供一張計時員的桌子以便正確地執行他們的責任。

## 2. 權力及職責

### 第三裁判：

- 協助裁判及計時員；
- 記錄參加比賽球員的情況；
- 在裁判的要求下監督球的更換；
- 在替補球員尚未進入球場之前檢查其裝備；
- 記錄進球球員的號碼；
- 將任何犯規，不正當行為或比賽中任何參與者的非運動精神行為通知場上裁判，裁判可以決定是否考慮接受；
- 當球隊職員要求暫停時，通知計時員；
- 一旦計時員響起音響信號，給予暫停指令的信號，通知裁判及球隊准予暫停；
- 記錄所有的暫停要求；
- 記錄兩隊在上下半場比賽經裁判登記的累計犯規；
- 用信號表示一隊在半場的第五次累計犯規；

Chinese Taipei Football Association

- 放置一個顯示器在計時桌表示球隊在半場的五次累計犯規；
- 記錄任何警告及判罰離場球員的名字與號碼；
- 在上下半場比賽開始之前，將要求暫停文件交給兩隊職員讓他們能夠要求暫停。在每一半場結束後，收回要求暫停文件，如果該隊未要求暫停；

**FIFA**

TIMEOUT

TEMPS MORT

TIEMPO MUERTO

وقت مستقطع

- 將一份文件給球隊職員指出當一名球員被驅離出場時何時替補球員能進入球場代替他；

**FIFA**

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE \_\_\_\_ MINUTE(S) AND \_\_\_\_ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE \_\_\_\_ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA \_\_\_\_ MINUTE(S) ET \_\_\_\_ SECONDE(S) AVANT LA FIN DE LA \_\_\_\_ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE \_\_\_\_ MINUTO(S) Y \_\_\_\_ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL \_\_\_\_ PERIODO.

يمكن للاعب البديل أن يدخل أرضية الملعب إذا  
تبقت في الكرونومتر \_\_\_\_ دقيقة/دقائق، و \_\_\_\_ ثانية/ثوانٍ  
على نهاية الشوط \_\_\_\_.

Chinese Taipei Football Association

- 在裁判管理之下，監控一名離場調整裝備的球員再入場；
- 在裁判管理之下，監控一名由於任何情況受傷離場的球員再入場；
- 在警告或罰球員出場時有明顯錯誤發生時，或有暴力行為在裁判視野範圍之外發生時，用信號通知裁判。無論如何，裁判有權決定任何與比賽有關的事項；
- 監督位於技術區域或坐在替補球員座位人員的行為，有任何不適當的行為通知裁判；
- 記錄由於外界的干擾而停止比賽及其原因；
- 提供與比賽相關的其他訊息；
- 根據需要，按照五人制足球裁判及其他賽事執法人員實用指引相關章節中所述處於球場適當位置；
- 裁判或第二裁判受傷或不能擔任時，第三裁判可替代第二裁判執行職務。

**計時員：**

確定比賽時間符合規則第 7 章的規定：

- 在正確地中場開球後，開始計時；
- 當球在比賽外，停止計時；
- 在正確地踢球入場、擲球門球、角球、中場開球、自由球、罰球點球或墜球之後，重新開始計時；
- 在進球後，在判罰球點球或自由球後，或在球員受傷後停止計時；
- 當裁判向他們發出信號時停止計時；
- 記錄有效的分數、累計犯規和比賽期間在公開的記分板，如果有的話；
- 在第三裁判或一名場上裁判通知他之後，用與裁判不同的哨音或其他聲音信號，表示球隊請求暫停；
- 控制 1 分鐘暫停之計時；
- 用與裁判不同的哨音或其他聲音信號，表示一分鐘暫停時間終了；

- 在第三裁判通知他之後，用與裁判不同的哨音或其他聲音信號，表示球隊第五次累計犯規；
- 控制球隊 2 分鐘減少人數處罰之計時；
- 用哨音或其他與裁判們不同的聲音信號，表示上半場、全場以及加時比賽時間終了；
- 按照五人制足球裁判及其他比賽官員實用指引相關章節中所述處於球場適當位置；
- 在第三裁判缺席情況下執行其特定的職責，如果未任命 第四裁判的話；
- 提供其他任何與比賽有關的訊息。

### 3. 國際比賽

國際比賽必須指派一名第三裁判及一名計時員。

國際比賽使用的計時器與計數器，須具備各種必要功能（要能精確計時，能夠同時對一個或多個 2 分鐘人數減少的計時，能夠顯示兩隊在上下半場比賽的累計犯規次數）。

### 4. 第四裁判

在比賽或競賽中如果預備助理裁判被任命，其角色與職責必須符合五人制足球規則規定的條款。

#### 第四裁判：

- 根據競賽規程任命，如果任何一名裁判無法繼續主持比賽，則替換第三裁判；
- 隨時協助裁判，包括根據裁判的要求在比賽前，比賽中和比賽後的行政職責；
- 比賽結束後，就裁判視野之外的任何不正當行為或任何其他事件向適當的主管部門提交報告，並向裁判報告所做的任何報告；

Chinese Taipei Football Association

- 記錄比賽前，比賽中及比賽後發生的所有事件；
- 攜帶備用的手動計時器，以防萬一由於任何類型的事件而需要時；
- 取得能夠幫助裁判的位置以便提供有關比賽的任何相關訊息。

# Law 7

比賽時間



## 1. 上下半場

比賽為兩個時間相等的半場，上下半場各為 20 分鐘。只有在競賽規程允許的情況下才可以減少比賽時間。

## 2. 比賽半場結束

每節比賽 20 分鐘結束後即結束。如果進行加時賽，則每段加時賽在指定的比賽時間結束後結束。

計時員用與裁判們哨音不同的聲音信號表示每個半場及加時比賽上下半場結束。

- 即時裁判沒有鳴笛表明半場結束，該半場時段也在計時員聲音信號響起時結束。
- 如果在某個半場即將結束時裁判判了以第六次累積犯規開始的直接自由球或罰球點球，一旦直接自由球或罰點球完成，該半場即視為結束。當球進入比賽中後，如果發生以下任意一種情況，則認為任何踢球已完成：
  - 球停止移動或球出界；
  - 除防守隊守門員之外任何球員(包括踢球球員)玩球；
  - 裁判因為踢球球員或踢球球隊違規停止比賽。

如果防守球員在踢球完成前違規，裁判將依據 Futsal 足球規則，視情況決定是否重踢，或判罰一個新的 DFKSAF，或罰球點球。

- 符合規則第一章及第十章的進球發生在計時員以聲音信號指示半場結束以後，只有上述的情況算進球。

在其他情況下，半場比賽時間不會延長。

### 3.暫停

比賽球隊有權利要求 1 分鐘暫停，上下半場各一次。

暫停應依照下列規定執行：

- 球隊職員有權用文件向第三裁判或計時員(假如沒有第三裁判)提出 1 分鐘暫停要求。
- 計時員在當球在比賽外而提出請求的球隊將獲得球權重新開始比賽或獲得墜球時，用哨音或其他與裁判不同的聲音信號，表示准予暫停。
- 暫停時：
  - 球員可以留在場內或場外，如要喝水，球員必須離開球場；
  - 替補球員必須停留在球場外；
  - 暫停時，球隊職員不可在球場上指導球員。
- 僅可以在暫停結束的聲音信號或哨音響起時替補。
- 球隊在上半場未要求暫停，下半場仍然只可要求一次暫停。
- 如果比賽未指派第三裁判或計時員，球隊職員可向裁判要求暫停。
- 加時比賽中，球隊不可要求暫停。

### 4.半場休息時間

球員有權要求半場休息時間，半場休息時間不得超過 15 分鐘。如果有加時比賽，則加時比賽上下半場兩個時段之間將沒有休息，球隊只需改變半場，而球隊職員及替補球員交換球員席。但是，在加時比賽的半場時間允許短暫喝水（不超過一分鐘）。

比賽的競賽規程必須明文規定半場休息的時間，只有獲得裁判同意，才可更改半場休息的時間。

## 5. 終止比賽

被終止的比賽應重賽，除非比賽的競賽規程或主辦單位另有規定。

# 第八章

開始及重新開始比賽

The background features a solid blue color. A thin, light blue diagonal line runs from the top-left towards the bottom-right. A thin, light blue circle is centered on this line, with a small, solid blue dot at its center.

## Chinese Taipei Football Association

中場開球是每半場的開始及進球後的重新開始比賽的一種方式。自由球(直接或間接)、罰球、點球、踢球入場、球門球及角球則屬於另一方式的重新開始比賽。

在沒有任何規則列明如何重新開始比賽之情況下，墜球是裁判因事故而要暫停比賽後的一種重新開始比賽的方式。

如觸犯規則發生於比賽暫停時，原本重新開始比賽的方式不變。

### 1.中場開球

#### 程序

- 裁判拋擲硬幣，由贏得猜硬幣的球隊決定要在上半場或下半場中場開球，及在加時比賽的上半場或下半場中場開球。
- 除非競賽規程另有規定，否則由主隊決定上半場或在加時比賽的上半場進攻哪一個球門。
- 上半場沒有踢中場開球的球隊，於下半場開始時中場開球。
- 下半場比賽時，兩隊交換場地，進攻另外一邊的球門。
- 在半場休息時，每個球隊都要更換替補席，以便其替補席位在防守端。
- 當一球隊取得進球後，由對方球隊中場開球。

#### 對於每一次中場開球

- 除開球球員外，所有其他球員必須位於其隊伍的半場內。
- 開球球隊的對方球員，在球進入比賽中之前，都必須距離球至少 3 公尺。
- 球靜止在球場的中央點上。
- 靠近球員席的裁判用哨音指示開球。
- 當球清楚地踢動時，球即進入比賽中。
- 中場開球直接進入對方球門可算進球；如果中場開球直接進入自己球隊的球門，將判給對方角球。

## 違規及罰則

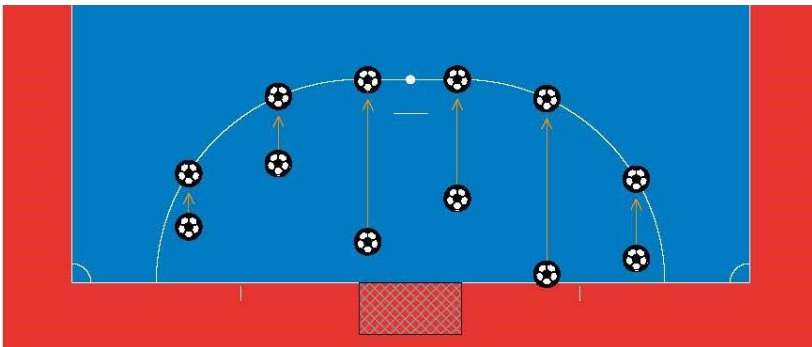
如開球的球員在足球未經其他球員觸球前再次觸球，對方球隊可於犯規地點獲得一個間接自由球，或觸犯手觸球，則判對方球隊於犯規地點獲得一個直接自由球。

觸犯其他在進行中場開球程序時的規則，重新執行中場開球程序。

## 2. 墜球 程序

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。

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）。



- 任何其他球員（雙方球隊），於重新開始比賽前，必須位處於離開墜球位置 2 公尺以外。
- 當足球觸及地面時比賽便正式開始，因此任何球員（來自任一隊）都可以踢球

### 違規及罰則

- 在下列情況下必須重新墜球：
  - 在足球觸及地面前被一名球員觸及；
  - 在足球觸及地面後沒有任何球員觸及，球離開球場。
- 在墜球開球後，如足球未經最少兩名球員接觸便被踢進球門：
  - 如足球被踢進對方球門，判對方得一球門球
  - 如足球被踢進己方球門，判對方得一角球。

然而，假如墜球未經至少二名球員觸及以前進入任一球門的情況並非踢球球隊所導致（例如球場設備狀態或不適當的墜球），重新墜球。

# 第九章

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端線或邊線；
- 裁判已經停止比賽；
- 球擊中天花板。

球同樣在比賽外當球觸及比賽官員後仍留在比賽場上導致：

- 一球隊展開有希望的攻擊；或
- 球直接進門得分；或
- 球隊的控球權改變。

在以上三種球觸及比賽官員情況，用墜球重新開始比賽。

## 2.球在比賽中

如果球從比賽官員以及球門柱、橫木彈回，球仍然在球場內，被視為球仍在比賽中。

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。

## 3.室內球場

競賽規程規定天花板的最低高度。

比賽時，球意外碰到天花板，應由最後觸球球員的對方球隊踢球入場，重新開始比賽。踢球入場的地點，在最接近球碰到天花板的正下方的邊線。

# 第十章

決定比賽結果



## 1. 進球

當整個球體越過兩球門柱之間及橫木下的球門線，而進球的球隊在進球之前沒有犯規行為，則算進球。

如果球門被防守球員（包含守門員）移動或傾倒，無論是意外地或故意地，若裁判確認球已通過球門線，且從兩根球門柱原本的位置中間通過（規定於第一章），裁判判決進球。如果防守球員故意移動或傾倒球門，裁判需警告違規球員。

如果進攻球員，包含守門員，移動或傾倒球門，裁判取消進球。如果是故意的行為，必須被警告。

如果守門員以手拋擲球直接進入對方球門，判由對方擲球門球，除非國內比賽對青少年、退役選手、失能者與/或基層 Futsal 比賽的守門員直接擲球跨越中線另有規定。在此情況下，比賽將在球跨越中線的位置由對方踢間接自由球重新開始。。

## 不算進球

在球完全越過球門線進入球門之前（根據規則第 1 章規定，在球門柱之間），如果裁判之一判決進球，但是他立即發覺錯誤，應由裁判墜球重新開始比賽。

## 2. 得勝球隊

在比賽時間內，進球數較多的一隊為勝隊。如果兩隊的進球數相等，或者兩隊都未進球，比賽為和局。

競賽規程規定，當比賽或主客場比賽為和局時，須要決定何隊為勝隊，只可採用下列認可之程序：

- 客場進球數
- 兩個相同但不超過 5 分鐘半場的加時比賽。競賽規程必須規定兩個相等的額外時間的加時比賽
- 罰球點球（點球決勝負）

可混合使用上述決勝方法。

### 3. 罰球點球（點球決勝負）

罰球點球（點球決勝負）是在比賽已經結束後實施，除非另有說明，否則採用與其有關的 Futsal 規則。

罰球點球（點球決勝負）不屬於比賽的一部分。

一名在比賽中被判罰離場球員不允許參與罰球點球（點球決勝負）；球員，替補球員及球隊職員在比賽中及擲硬幣決定哪一隊先踢球前的口頭警告與黃牌警告記錄不帶入罰球點球（點球決勝負）。

#### 程序

##### 罰球點球（點球決勝負）前

- 除非有其它考慮因素(例如設施狀況、安全問題、攝影機位置等)，或競賽規程另有規定，否則裁判應用擲硬幣決定踢罰球點球的球門。
- 裁判擲錢幣，猜中擲幣的一隊決定踢第一球或第二球。
- 球員席位置與下半場或加時比賽下半場相同。
- 所有球員與替補球員都有資格踢，除非有球員在比賽或加時比賽結束時受傷已退出比賽，或被判罰離場除外。。
- 每隊自行負責從合資格球員中挑選踢罰球點球的球員及安排其踢球次序。不需要通知裁判有關次序。
- 如果比賽或加時比賽結束，尚未開始罰球點球（點球決勝負）以前，一隊的球員人數（包含替補球員）比對方多，則球隊可以決定是否要保持在比賽結束時的球員人數或減少至與對方相同的人數，但必須告知裁判每位排除的球員姓名與號碼，若有。任何被排除的球員將不具資格參與罰球點球（點球決勝負），無論身為一名踢球球員或守門員（下列情況除外）。
- 若守門員於開始前，或開始踢罰球點球（點球決勝負）之後，無法繼續參與，則可由因減少人數而被排除的球員或替補球員替補，但

## Chinese Taipei Football Association

該名被換下的守門員不可繼續參與後續的過程以及罰球點球。

- 如被換出的守門員已經主踢過罰球點球，該名入替球員只可在下輪罰球點球才可主踢罰球點球。

### 罰球點球（點球決勝負）過程中

- 在罰球點球（點球決勝負）過程中，只准許符合資格的球員和替補球員、裁判和比賽官員在比賽場地內。
- 在罰球點球（點球決勝負）過程中，除主踢罰球點球之球員及兩名守門員外，其他所有符合條件球員和替補球員必須集中在中圈之內或在中線後面或附近。
- 與踢球球員同隊的守門員，必須留在球場內，罰球區域外，處在球員席與第二裁判的對面，平行罰球點並且至少距離 5 公尺。
- 在罰球點球（點球決勝負）過程中，符合資格之同隊球員和替補球員可隨時與守門員互換位置。
- 當足球停止滾動，越出比賽場地或裁判因有球員觸犯規而停止比賽時，該罰球點球便完成；主罰球員不可再次玩球。
- 裁判應記錄整個踢罰球點球過程。
- 如守門員違反規則而導致罰球點球重踢，守門員第一次觸犯規則時會被口頭警告，再犯則會被黃牌警告。
- 如主罰球員在裁判發出訊號後違反規則而被判罰，該罰球點球被判作射失而主罰球員應被黃牌警告。
- 如守門員及該主罰球員同時違反規則，該罰球點球被判作射失而該主罰球員應被黃牌警告。
- 在罰球點球（點球決勝負）過程中，一個隊的球員人數被減少，人數多的球隊可選擇維持球員人數不變或是要減少人數與對手相同，並且如果出現以下情況，必須告知裁判減少球員的姓名和人數。任何被排除在外的球員均無資格進一步參與踢球（上述情況除外）。

### 根據以下情況，每隊主踢五個罰球點球

- 雙方必須以交替式輪流射門
- 每一個罰球點球都必須由各符合資格之球員和替補球員主踢及至在同一隊伍所有之符合資格球員俱曾主踢罰球點球後，球員才可作第二次踢球
- 當所有合資格球員完成首輪罰球點球決定勝負後，要進行第二輪罰球點球決定勝負，罰球點球程序原則不變，但球隊可改變踢罰球點球球員次序
- 雙方在完成五次射門前，如其中一隊的人球數字是多於另一隊，就算該落後隊伍繼續主踢至第五球，也沒可能追平，則踢罰球點球應該終止
- 雙方在完成五次主踢後，如雙方的人球數字相同，在此情況下，踢罰球點球應繼續進行，直至雙方主踢次數相同，而其中一隊以一個入球多於另一隊為止
- 罰球點球（點球決勝負）不能因為有球員離開比賽場地而有所延誤。假如該名球員未能在適當時間內返回球場主踢該罰球點球，該名球員將會喪失主踢罰球點球權利(作不入球論)

### 罰球點球（點球決勝負）期間的替補和判罰離場

- 球員或替補隊員可能會被警告或被罰離場。
- 被判罰離場的守門員必須由符合條件的球員或替補球員代替。
- 守門員以外的球員或替補隊員無法繼續上場不會被替換。
- 如果球隊減少到少於三名球員，裁判不得終止比賽

### 4.客場進球數

競賽規程可規定，採用主客場制的比賽，如果第二場比賽結束，兩隊的總球數相等，在客場的進球數兩倍計算。

# 第十一章

越位



五人制足球規則沒有越位。

# 第十二章

犯規及不正當行為



## Chinese Taipei Football Association

只有在比賽進行中觸犯規則或作出違規行為，才會被判罰直接自由球，間接自由球及罰球點球。

### 1.直接自由球

一名球員向對手作出下列任何一項犯規時，如裁判認為其動作拙劣、魯莽或使用暴力，判予對方得一直接自由球：

- 衝撞
- 跳向
- 踢或企圖踢
- 推
- 毆打或企圖毆打(包括用頭頂撞)
- 鏟或爭球
- 絆倒或企圖絆倒

假如犯規動作涉及身體接觸，會被判罰一直接自由球。

- “動作拙劣”的意思是，球員的爭球動作欠缺注意或考慮，或動作不留心，拙劣的犯規，不採取懲戒性處罰。
- “魯莽”的意思是，球員的動作不考慮對方球員的危險或造成什麼結果，魯莽的犯規，犯規球員應被警告。
- “使用暴力”的意思是，球員的動作用力超過需要的力量，並／或傷害和危及對方球員，使用暴力的犯規，犯規球員應被判罰離場。

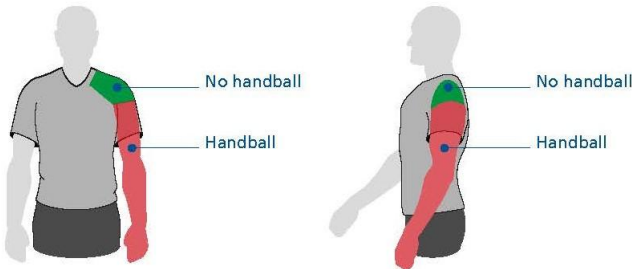
當一名球員觸犯下列任何一項犯規時，亦會被判罰一直接自由球：

- 故意或者涉及身體不自然變大的手觸球違規（守門員在他們的罰球區域內除外）
- 抓拉對方球員
- 阻礙對方球員前進時有身體接觸
- 向球隊名單或是賽事執法人員中的某一個人咬傷或吐口水
- 向球，對手或比賽官員投擲/踢物體或持物體與球接觸或故意移動球門與球接觸

上述各種犯規都列入累計犯規；但是，判罰點球時不記錄累計犯規。

## 手觸球

在判斷手觸球犯規，腋下作為界定肩膀與手臂最上部份的分界線。



並非每一次球與手/手臂的接觸都是犯規的。

如球員作出以下動作便屬於犯規：

- 蓄意用手/手臂接觸足球，例如移動手/手臂觸球
- 用手/手臂接觸足球，當手/手臂使球員的身體不自然地變大。如果在特定情況下手/手臂的位置不是球員的身體移動的結果或不能依據其身體活動證明其合理性，則認為該球員的身體不自然變大。當球員的手/手臂處於該位置時，足球觸及到手/手臂是有風險被判罰犯規

守門員在自己的罰球區域外亦受到與其他球員相同的手觸球規範。如果守門員在不允許的情況下，在他們的罰球區域內手觸球，必須判罰間接自由球，但不採取懲戒性措施。然而，如果該違規是在重新開始比賽後，守門員在球未經其他球員觸碰的情況下第二次觸球（無論是否以手/手臂觸球），假如違規涉及阻止一個有希望的攻擊，或者阻止對方球隊一個進球或明顯得分機會，則該守門員必須接受懲戒性的處罰。

## 2.間接自由球

判對方得一間接自由球，如球員：

- 動作有危險性（定義如下）；
- 阻擋對方球員前進，而過程中並未發生身體接觸；
- 觸犯異議、侮辱性或辱罵性言語及/或動作表示不滿又或其它言語上的犯規；
- 阻撓對方守門員從手中釋放或丟擲足球或當守門員正釋放或丟擲足球時，球員踢向或企圖踢向足球；
- 球員故意詭計利用頭部、胸部或膝部等部位把球回傳給其守門員去逃避規則的懲罰(包括從自由球)，無論守門員是否用手觸碰足球；如果是守門員故意使用詭計，守門員將受到處罰；
- 球進入對方球門：
  - 當意外導致且該球員的手/手臂並未造成身體不自然地變大，球直接經由手/手臂進入對方球門（包含守門員）；
  - 當球員的手/手臂並未造成身體不自然地變大的情況下，球意外地接觸到球員的手/手臂後，沒有任何其他球員故意玩球，球進入對方球門。

假如球意外地碰觸到一名球員的手/手臂之後並未立即進門，比賽應繼續，前提是該球員的手/手臂並未造成其身體不自然地變大。

- 有其他犯規，是規則先前未規定的，而停止比賽警告球員或判罰離場。

如守門員觸犯下列任何一項犯規，判對方得一間接自由球：

- 守門員在己方的半場，用手，手臂或腳控球，時間超過 4 秒；
- 守門員無論在球場任何地方，在掌控並且玩球之後，未經對手玩球或觸球，同隊球員故意將球玩向守門員，守門員在己方的半場再次觸球；此例不採取懲戒性措施。
- 同隊隊友故意將球踢向守門員(包括踢球入場)，守門員在己方罰球區內用手/手臂觸球。

## Chinese Taipei Football Association

- 在國內青少年、退休球員、失能者或基層 Futsal 有規定的比賽中，直接拋擲（throws）球跨越中場線（該自由球須在球跨越中場線的位置踢出）。

關於控球 4 秒鐘的計數，在以下情況下，守門員被認為已控制足球，當：

- 位於雙手或腳之間或手或腳與其他表面（例如球場、自己的身體）之間，或者以手，臂或腳的任何部位碰觸球；
- 當足球在伸展開的手上；
- 在地面上來回拍球或將足球拋向空中。
- 用手或用腳運球。

當守門員用手/手臂控制球時，不能受到對手的爭搶。

### 危險動作

危險動作的意思是，任何動作試圖玩球時，對對方球員或他自己有傷害的威脅。在對方球員附近做動作，使對方球員因而害怕自己或其他球員受傷而避免爭球。

不危及對方球員安全的剪刀式或倒掛式踢球是允許的。

### 阻擋對方球員前進沒有接觸

阻擋對方球員前進意思是當足球並非處於一名球員可爭奪的距離時，球員通過移動到對方球員的走動路線上試圖阻礙、阻塞、阻慢或迫使對方改變方向。

所有球員都有權留在比賽場上的任何位置；處於對方球員的跑動路線上並不同於移動到對方球員的跑動路線上。

如足球在球員一個可爭奪的距離時，球員跑到足球與對方球員之間掩護足球而又沒有以手臂或身體阻礙對方，這並不構成犯規。如足球處於球員可爭奪的距離時，球員可向對方作出合法衝撞動作爭奪足球。

### **阻擋對手**

只要在任何接觸時阻擋對手的球員是靜止不動，並且不會故意將其身體移動或延伸到對手的路徑中而引起接觸，且對手有機會躲避阻擋則阻擋對手可以被視為五人制的合法戰術。可以對有球或沒有球的對手進行阻擋。

### **3.紀律行動**

裁判有權在進入球場後，由作場地檢查開始直至比賽全場結束後離開球場前(包括在踢罰球點球決定勝負的時候)執行紀律行動。

如果在球賽即將開始時，尚未進入球場，一位球員或球隊職員觸犯須判罰離場的違規，裁判有權不讓該球員或球隊職員參與比賽；裁判們將報告任何其他有關的不正當行為。

如果裁判們在比賽開始前需要警告一名登錄的球員、替補球員，或球隊職員，他們應使用言語方式告知，而非出示黃牌，並在球賽結束後向有關單位提報該事件。

如果相同人員在比賽過程中違反其他應警告的違規，裁判們將出示黃牌警告該人員。然而，這並不視為一個判罰離場的情況，如同比賽中向違規人員第一次出示黃牌一樣。

一名球員或球隊職員違規須被警告或判罰離場，無論是在球場上或球場下，針對任何人，或者是針對規則違規，應依照犯規的性質予以處罰。黃牌用以傳達警告的訊息，而紅牌則是判罰離場。

只有球員、替補球員或球隊職員可以被出示紅牌或黃牌。

### **球員和替補球員**

#### **暫緩重新開始比賽來出示紅/黃牌**

裁判決定出示(紅/黃)牌後，不論是黃牌警告球員或紅牌驅逐球員離場，都必須完成執行紀律行動後才可重新開始比賽。但在裁判仍未開始採取紀律行動程序及在有一個明顯的得分機會的情況下，被侵犯的球隊快速

## Chinese Taipei Football Association

開出自由球，則不受此限制。該紀律處分應在緊接的下一個比賽暫停時執行，如該犯規屬破壞對方球隊一個明顯進球機會，犯規球員應被黃牌警告；如該犯規屬干擾/阻止對方一有希望的攻擊，犯規球員不需要被黃牌警告。

### 得益

如裁判運用得益於一個應被黃牌警告/紅牌驅逐離場的犯規，此紀律行動必須在緊接的下一個比賽暫停時執行。除非得益是應用在破壞明顯進球機會但沒有成功的犯規，則以非運動精神行為黃牌警告該犯規球員代替紅牌罰出場；如該犯規屬干擾/阻止對方一有希望的攻擊，犯規球員不需要被黃牌警告。

當球員觸犯嚴重犯規、粗魯行為或應被第二次黃牌警告或第六次(或更多累計犯規之犯規時，除非當時出現一個明顯的進球機會，否則裁判不應運用得益規則。如運用了得益規則，裁判應於緊接的下一個比賽暫停時，驅逐該名球員離場。但是，如正在運用得益規則時，該名犯規球員仍參與玩球、爭奪足球或影響對方球員時，裁判應暫停比賽，驅逐該名犯規球員離場及判一間接自由球予對方重新開始比賽，除非該名球員觸犯了更嚴重的犯規。

### 得益

如果裁判應用得益，在進球後出示第二張黃牌或紅牌，受處分的球隊將繼續相同人數的球員，用一名替補球員代替被紅牌判罰離場球員。如果沒有進球，違規球隊將減少一名球員。

如防守隊球員在罰球區域外抓拉進攻球員，直至進入罰球區域後仍繼續作出抓拉動作，裁判應判罰球點球。

### 警告的犯規

如以下罪行成立，球員應被黃牌警告：

- 延誤重新開始比賽；
- 用言語或動作表示異議；

## Chinese Taipei Football Association

- 未得一名裁判允許擅自進入、再次進入球場或違反替補程序；
- 角球、自由球或踢球入場重新開始比賽時，不與球保持必要距離；
- 連續地違反規則(構成“連續地”沒有特定次數及犯規模式)；
- 非運動精神行為。

如以下罪行成立，替補球員應被黃牌警告：

- 延誤重新開始比賽；
- 用言語或動作表示異議；
- 進入球場違反替補球員程序；
- 非運動精神行為。

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。

### 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：

- 意圖欺騙裁判，球員詐傷或假裝被犯規(simulation)；
- 觸犯可被判一直接自由球的魯莽犯規；
- 手觸球導致干擾或阻止對方一有希望的攻擊，除非裁判因非故意手觸球犯規判罰罰球點球；
- 破壞對方球隊進球或明顯進球機會且裁判因非故意手觸球犯規判罰罰球點球；
- 利用犯規影響或阻止一個有希望的進攻，但是當裁判因球員企圖玩球或爭球導致的犯規判罰罰球點球時除外；
- 球員因企圖玩球或爭球而犯規阻止對方球員一個明顯進球機會，且裁判判罰罰球點球；
- 用手觸球企圖進球(不論是否成功)或企圖阻止一進球但不成功；
- 在比賽場在比賽場地內劃上未經認可的標記；

## Chinese Taipei Football Association

- 被命令離開後離開球場時玩球；
- 行為表現不尊重比賽；
- 球員故意詭計利用頭部、胸部或膝部等部位把球回傳給其守門員去逃避規則的懲罰(包括從自由球)，無論守門員是否用手觸碰足球；如果是守門員故意使用詭計，守門員將受到處罰；
- 在比賽進行中，用言語分散對方球員的注意力；
- 故意移動或翻覆球門(並未阻止對方球隊得分或明顯得分機會)。

### 慶祝進球

球員正常表達進球後的喜悅是容許的，但慶祝不應過度；絕不鼓勵精心設計的慶祝及慶祝時間不應造成浪費時間。

球員離開比賽場地以慶祝進球並不是可被黃牌警告的犯規行為，但球員需盡快返回比賽場地繼續比賽。

就算入球被取消，球員作出以下行為仍必須被黃牌警告：

- 或走向觀眾作出一些會構成安全及/或維安問題的行為；
- 作出具有挑釁、嘲弄和煽動性的姿態或動作；
- 以面具或類似的物件遮蓋頭部或面部以慶祝入球；
- 脫去球衣或用球衣蓋住頭部。

### 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，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。

- 嚴重犯規
- 向某人咬或吐口水
- 粗魯行為
- 使用無禮、侮辱、謾罵言語及/或動作
- 在同一場比賽第二次被警告

被紅牌判罰離場的球員、替補球員，必須離開比賽場地範圍及技術區域。

### **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。

如果球員非故意手觸球犯規，導致破壞對方一個進球或明顯進球機會，並且裁判判罰罰球點球，則犯規球員將受到黃牌警告。

當一名球員於己方罰球區域內侵犯對方球員而破壞對方一明顯進球機會時，裁判應判罰一罰球點球予對方，如該犯規是因企圖玩球或爭球時產生，犯規球員應被黃牌警告；但在其它情況下(例如抓、拉、推、沒有機會玩球等)，犯規球員必須被紅牌驅逐離場。

一名球員、被驅逐離場球員、替補球員或球隊職員在未獲得裁判允許下進入球場違反替補程序且干擾比賽引致破壞對方一個進球或一明顯進球機會時，屬於觸犯需被紅牌驅逐離場的犯規。

### **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
- 積極防守球員的位置及人數，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

Chinese Taipei Football Association

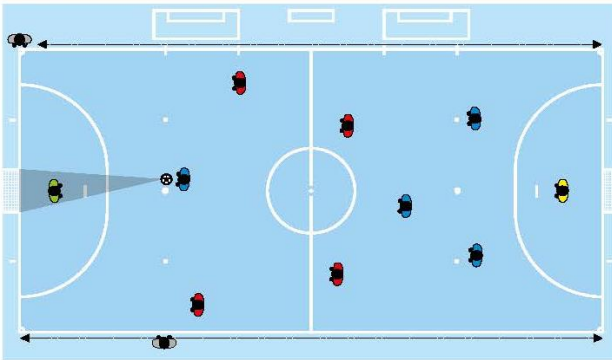
當守門員位於本方罰球區內，且處於由球門柱和球構成的假想三角形區域內時，球門被視為已被防守。

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。

球門有人防守



球門無人防守





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，或阻止一個明顯得分機會，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

### **嚴重犯規**

鏟球或爭球危及對方球員安全或使用過度的力量或暴力，必須被認定為嚴重犯規。

任何球員在衝向對方球員時使用過度的力量，從前面、側面或背面用單腳或雙腳爭奪足球，或危及對方球員安全，應被視為觸犯嚴重犯規。

### **粗魯行為**

粗魯行為是球員在非爭奪足球時，在不論有否身體接觸的情況下，使用或試圖使用過度的力量或用暴行針對對方球員或任何其他人士。

**無論球是否在比賽中，粗魯行為都可能在球場上或球場外發生。**

發生粗魯行為的情況不應引用得益規則，除非接著有明顯的進球機會。當球下一次在比賽外，裁判應將粗魯行為的球員判罰離場。

裁判應注意，粗魯行為經常引起多人衝突，因此裁判必須嚴謹處理，防止發生多人衝突。

球員或替補球員發生粗魯行為，應被判罰離場。

### **球隊職員**

當違規來自技術區域的某一位(替補球員，判罰離場球員，或球隊職員)但違規者無法辨識時，技術區域內職位較高的教練將接受處罰。

### **口頭警告**

以下的犯規通常會導致口頭警告；反復或公然的犯規行為應導致黃牌警告或紅牌判罰離場

- 以尊重/非對抗的方式進入球場
- 未能與賽事執法人員合作，例如無視助理裁判的指示/要求
- 對裁判決定表現輕微/低層級的不同意（通過言語或行動）
- 偶爾離開技術區域的範圍而沒有其他犯規

## 警告

球隊職員警告違規行為包括（但不限於）：

- 明確/持續不尊重技術區域的限制
- 延誤他們的球隊重新開始比賽
- 故意進入對方球隊的技術區域（非對抗性）
- 言語或行動表示異議，包括：
  - 投擲/踢飲料瓶或其他物品
  - 顯示對賽事執法人員明顯缺乏尊重的姿勢，例如：諷刺性的鼓掌
- 對紅牌或黃牌表現出過度/且持續的姿勢
- 作挑釁或煽動性態度的姿勢或舉動
- 持續不可接受的行為（包括反複口頭警告的違規行為）
- 顯示缺乏對比賽的尊重

## 判罰離場

判罰離場違規行為包括（但不限於）：

- 阻延對方重新開始比賽，例如：持球不放、踢走足球、阻礙球員移動
- 蓄意離開其技術區域藉以：
  - 向比賽官員以言語表示不滿或嘲諷
  - 作出挑釁或煽動行為
- 進入對方技術區域作出侵犯或對抗行為
- 蓄意擲/踢物體進入比賽場地
- 進入比賽場地藉以：
  - 與裁判對峙(包括半場及全場結束時)
  - 干擾比賽、對方球員或賽事執法人員
- 向任何其他人士作出侵犯行為(包括吐口水或咬人)
- 在同一場比賽被第二次黃牌警告
- 使用無禮、侮辱、謾罵言語及（或）動作

Chinese Taipei Football Association

- 使用未經准許的電子或通訊裝備及/或因使用該電子或通訊裝備作出不適當行為
- 粗魯行為

**投擲/踢物體(或球)的犯規**

在任何此情況下，裁判應採取適當的紀律行動：

- 魯莽 - 以非運動精神行為黃牌警告犯規球員
- 使用過度力量 - 以粗魯行為驅逐犯規球員離場

#### 4. 犯規及不正當行為後之重新開始比賽

如發生於比賽暫停時，應按之前的決定來重新開始比賽。

如發生於比賽在進行中及在比賽場地內，而犯規事件是針對：

- 對方球員-直接或間接自由球或罰球點球
- 同隊球員、替補球員、被判罰離場球員、球隊職員或競賽官員-直接自由球或罰球點球

觸犯所有與言語相關的規則會被判罰間接自由球。

如在比賽進行中：

- 一名球員在比賽場地外侵犯競賽官員或對方的球員、替補球員、被判罰離場球員或球隊職員或
- 一名替補球員或已被判罰離場球員又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。

- 一名替補球員、被判罰離場球員，或球隊職員對任一球隊的替補球員、被判罰離場球員，或球隊職員違規，以墜球重新開始比賽（參閱規則第八章）。

即使替補隊員、被判罰離場球員或球隊職員直接自由球犯規，這也計算在他們球隊的累計犯規。

如球員在比賽場地外侵犯同隊球員、替補球員或球隊職員，裁判應在最接近犯規地點的界線上，判對方得一間接自由球重新開始比賽。

如球員以手中持有的物體(球鞋、護脛..等)接觸足球，判直接自由球(或罰球點球)重新開始比賽。

Chinese Taipei Football Association

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；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端線屬於犯規方罰球區的部分，則判罰一罰球點球。

如一名替補球員、已被判罰離場球員、暫時離開比賽場地的球員或球隊職員把物體擲入或踢入比賽場地而干擾比賽、對方球員或比賽官員，應判由對方在物體干擾比賽、擊中或可能擊中對方球員、競賽官員或足球之地點開出一直接自由球(或罰球點球如事件發生在防守者罰球區域內)重新開始比賽。

如果裁判因一名球員在場內或場外對外來人物犯規而停止比賽，則比賽將用墜球重新開始，除非因未經裁判允許離開球場而判罰自由球。

# 第十三章

自由球



## 1.自由球的類型

球員、替補球員、已被判罰離場球員或球隊職員觸犯規則時，裁判會判予對方球隊一直接或間接自由球。

當進行直接或間接自由球時，裁判之一必須清楚地顯示 4 秒計數。

### 間接自由球信號

裁判伸直手臂高舉過頭，表示判罰間接自由球。裁判一直高舉手臂，待球踢出觸及其他球員或球脫離比賽，才放下手臂。

踢間接自由球時，如果一或二位裁判未舉起手臂表示踢間接自由球，球直接進入球門，要重踢間接自由球。

### 球進入球門

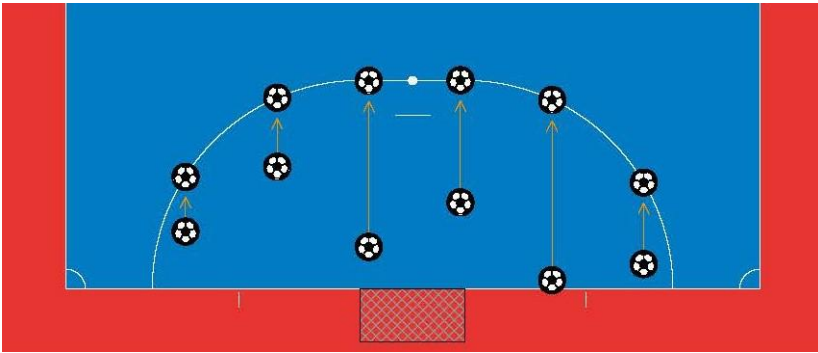
- 如果直接自由球直接踢進對方球門，算進球。
- 如果間接自由球直接踢進對方球門，為對方球門球(除非其中一位或兩位裁判都沒有發出間接自由球信號)。
- 如果直接或間接自由球直接踢進己方球門，由對方踢角球。

## 2. 程序

踢自由球時必須：

- 四秒鐘之內踢出；
- 所有自由球必須在犯規地點開出，除非：
  - 守方球隊在己方罰球區域內獲得一直接自由球時，可以在罰球區域內任何一點踢球；
  - 犯規在罰球區域內踢間接自由球或比賽停止時球在罰球區域內且適用踢間接自由球的犯規，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。（如下圖

所示)；



- 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
- 規則已明定的其他位置。

### 足球：

- 球必須靜止及踢球的球員在球未經其他球員觸球前，不得再次觸球；
- 當球被踢及有明顯移動後，比賽才算開始。

在比賽正式開始前，所有對方球員必須處於：

- 最少離球5公尺，除非守方球員已經處於球門柱之間的球門線上；
- 罰球區域內的自由球，所有對方球員必須在罰球區域外。

當守方球隊由二名或以上球員築成「人牆」時，所有攻方球員必須保持距離「人牆」最少 1 公尺，直至球在比賽中。

可以用單腳或雙腳同時將足球挑起開出自由球。

## Chinese Taipei Football Association

作為五人制足球比賽的一部分，用假動作開出自由球以擾亂對方是允許的。

如球員正確地執行自由球時，故意將足球踢向對方以使足球再次彈回，使自己可以第二次玩球。踢球動作不拙劣，不魯莽，也未使用暴力，裁判應讓比賽繼續。

### 3.犯規及罰則

如自由球開出時，對方一名球員離球未達規則要求距離，除非開球一方能夠獲得利益，否則應判重開該自由球。但是，如球員決定快速開出自由球，而此時一名對方球員處於距離足球少於5公尺位置攔截到球，裁判應讓比賽繼續。不過，如對方球員故意阻止球員快速開出自由球時，該名犯規球員必須因觸犯延誤重新開始比賽而被黃牌警告。

當開出自由球時，如攻方球員處於距離由二人或以上守方球員築成的「人牆」少於1公尺時，判罰一間接自由球。

如守方球員在己方罰球區域內開出自由球，對方球員因沒有足夠時間離開罰球區域，裁判應允許比賽繼續。

當自由球被開出後，如有處於罰球區域內的對方球員或球在比賽中之前進入罰球區域的對方球員，在球在比賽中之前接觸足球或爭奪足球，應重開自由球。

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：

- 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。

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

## Chinese Taipei Football Association

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）。

如果自由球沒有在四秒內開出，判對方在犯規地點得一間接自由球，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（參見本規則第 2 節中的圖片）。

### 4. 累計犯規

- 包括規則第 3,第 4 及第 12 章規定，判罰直接自由球的犯規。
- 兩隊在各個半場的累計犯規，應列入比賽記錄。
- 裁判可引用得益規則允許比賽繼續，如果犯規球隊還未累計五次犯規，而且對方球隊並未失去一次進球或明顯的進球機會。
- 引用得益規則時，當球不在比賽中，裁判必須立即使用強制信號向計時員及第三裁判表示累計犯規。
- 如果加時比賽，下半場的累計犯規次數保留，加時比賽的任何累計犯規，繼續累計在球隊下半場的累計犯規次數。

### 5. 各隊於各半場第六次累計犯規起的直接自由球（DFKSAF）

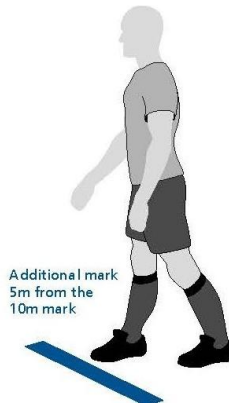
以第六次累計犯規開始的直接自由球將被判罰第六次累計犯規，以及隨後每個球隊犯下的此類犯規。但是，如果在犯規者的罰球區域內犯下了第六次或以後的累計犯規，則會判罰一個罰球點球。

DFKSAF 可以直接射門得分，且踢球者必須意圖這樣做。

守方球員不可排人牆防守。

## 程序

- 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公尺假想線與端線間的己方半場但在罰球區外)。
- 如果第六次累計犯規發生在上述區域，踢球球員可選擇在10公尺罰球點或犯規發生地點踢球。
- 球門柱，橫木及球門網不得移動。
- 踢球的球員應事先正確地確認。
- 防守球隊守門員必須至少與球保持5公尺距離，直到球被踢動，且不得以不公平的方式分散踢球者注意力，例如 延遲踢球或觸碰球門柱、橫木或球門網。。
- 除踢球球員及守門員外，其餘球員必須：
  - 在球場內；
  - 距離球至少5公尺；
  - 在球後方；
  - 在罰球區域外。



\*判斷球員在重新開始比賽時的位置是以球員接觸到球場的腳部或身體其他部位計算(見五人制足球用詞)。

## Chinese Taipei Football Association

- 球員根據規則取得位置後，一名裁判發出訊號將踢DFKSAF踢球。
- 主踢DFKSAF的球員必須將球踢向對方球門，並且意圖直接得分。如果球是朝對手的球門移動並且企圖直接得分，則用後腳跟踢球是允許的。
- 當球被踢且清楚地向對方球門移動時，球即進入比賽中。
- 踢球球員在球碰到另一位球員之前不得再次玩球。
- 如果在某個半場即將結束時裁判判罰以第六次累積犯規開始的直接自由球或罰球點球，一旦直接自由球或罰球點球完成，該半場即視為結束。當球進入比賽中後，如果發生以下任何一種情況，則認為任何踢球已完成：
  - 球停止移動或球出界；
  - 除防守隊守門員之外任何球員(包括踢球球員)玩球；
  - 裁判因為踢球球員或踢球球隊違規停止比賽。

### 犯規及罰則

從第六次累計犯規開始踢直接自由球，自由球必須在 4 秒內踢出，如果未在 4 秒內踢出，判由對方球隊在違規發生地點踢間接自由球。

#### 球員入侵（防守隊守門員除外）

只有在以下情況下，踢DFKSAF球員的同隊隊友才會因為入侵而受到處罰：

- 入侵明顯影響了守門員； 或者
- 入侵球員玩球或向對方球員爭球，然後得分、企圖得分或創造得分機會

只有在以下情況下，守門員的同隊隊友才會因為入侵而受到處罰：

- 入侵明顯影響了主罰球員； 或者
- 入侵球員玩球或向對方球員爭球，從而阻止對手得分、企圖得分或創造進球機會

守門員的同隊隊友入侵違規，違規球員第一次將被口頭警告。如果在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告

Chinese Taipei Football Association

- 如果球在比賽中之前，發生以下情況之一：
  - 踢DFKSAF的球員或其同隊隊友犯規：
    - 如果球進入球門，要重踢自由球；
    - 如果球未進入球門，裁判應停止比賽，由守方踢間接自由球重新開始比賽；

除以下情況外，不論是否進球，由對方球隊踢間接自由球重新開始比賽：

- 從第六次累計犯規開始，踢自由球的球員未向對方球門踢球且沒有意圖直接射門得分；
- 踢自由球時，如果踢球球員是先前確認球員以外的同隊球員，裁判應黃牌警告犯規球員；
- 踢球球員在完成助跑後用假動作踢球(助跑過程中使用假動作是允許的)，裁判應黃牌警告犯規球員。

- 防守隊守門員犯規：
  - 如果球進入球門，算進球；
  - 如果罰球失誤或球從橫木或球門柱反彈，只在守門員的違規明顯地影響踢球球員時重踢罰球；
  - 如果罰球被守門員守下，重踢自由球

如果守門員違規導致重踢罰球，第一次守門員會被口頭警告；若相同球員在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告。

- 防守隊守門員的同隊隊友犯規：
  - 如果球進入球門，算進球；
  - 如果球未進入球門，重踢自由球；違規球員第一次將被口頭警告。如果相同球員在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告。
- 兩隊球員同時犯規，重踢自由球，除非有球員觸犯了更嚴重的犯規，違規球員第一次將被口頭警告。如果相同球員在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告。如果球員犯下更嚴重的犯規(例如非法假動作)，判給對手間接自由球，且無需口頭警告，直接黃牌警告違規者。
- 守門員與該主踢球員雙方同時犯規，黃牌警告該主踢球員及判守方得一間接自由球重新開始比賽。

Chinese Taipei Football Association

當將要踢自由球時一名對方球員妨礙踢球球員向球移動必須被黃牌警告，即使違規球員遵守5公尺的最小距離。

- 如果第六次累計犯規踢出後：
  - 在球觸及另一球員之前，踢球球員第二次觸球：
    - 判對方得一間接自由球(或如故意用手觸球，判對方得一直接自由球)。
  - 足球在向前移動過程中被場外任何外來人物所觸碰：
    - 重踢自由球，除非足球在進入球門之際及該干擾未有妨礙守門員或防守球員玩球，在此情況下，如足球進入球門，則判進球有效(就算該外來人物有觸及足球)，除非干擾是由攻方球隊造成。
  - 當足球從守門員、橫木或球門柱反彈回場內後被場外任何外來人物所觸及：
    - 裁判暫停比賽；
    - 在足球被外來人物觸及的地方用墜球方式重新開始比賽。

## 6.總結列表

從第六次累計犯規開始，被判罰直接自由球(DFKSAF)結果		
犯規	球進入球門	球未進入球門
攻方球員入侵	影響:重踢DFKSAF 沒有影響:進球	影響:防守隊間接自由球 沒有影響:不重踢
守方球員入侵	影響:進球 沒有影響:進球	影響:重踢DFKSAF 及口頭警告違規球員；再犯則黃牌警告 沒有影響:不重踢
守方及攻方球員入侵	影響:重踢DFKSAF 及口頭警告違規球員； 再犯則黃牌警告	重踢DFKSAF及口頭警告 違規球員；再犯則黃牌警告
守門員犯規	進球	不是被救出：DFKSAF 不需重踢(除非主踢球員明顯的受到影響) 被救出：DFKSAF 重踢及口頭警告守門員；再犯則黃牌警告
守門員與主罰球員同時犯規	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員，無需口頭警告	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員，無需口頭警告
球未踢向對方球門且沒有意圖要直接得分	防守隊間接自由球	防守隊間接自由球
四秒內未踢球	防守隊間接自由球	防守隊間接自由球
不合法假動作	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員，無需口頭警告	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員，無需口頭警告
不是被確認之主罰球員	防守隊間接自由球及黃牌警告不是被確認的主罰球員，無需口頭警告	防守隊間接自由球及黃牌警告不是被確認的主罰球員，無需口頭警告

# 第十四章

罰球點球



## Chinese Taipei Football Association

當球在比賽中，一球隊在己方罰球區域內或在球場外但為比賽的一部份如規則第12章的概述，違犯直接自由球的犯規，應判一罰球點球。

罰球點球直接進入球門，可算進球。

### 1. 程序

球必須靜止不動，球的一部分接觸或懸停在罰球點上，球門柱、橫木及球網不可以移動。

踢罰球點球的球員應先清楚地確認。

防守球隊守門員必須保持在球門線上，面對踢球球員，位於兩球門柱中間，直到球被踢動，且不得以不公平的方式分散踢球者注意力，例如延遲踢球或觸碰球門柱、橫木或球門網。

踢球球員及守門員以外的球員：

- 在球場內；
- 距離罰球點至少5公尺；
- 在罰球點後方；
- 在罰球區域外。

等到球員的位置都符合規則，裁判之一才發出信號踢罰球點球。

踢罰球點球的球員必須向前踢球；用後腳跟踢球是允許的，前提是球必須向前移動。

當球被踢動時，防守球隊守門員必須至少有一腳接觸球門線、與球門線為一線，或在球門線後方。

當球向前踢且清楚地移動時，球即進入比賽中。

在球觸及另一球員之前，踢球球員不可以第二次玩球。

## Chinese Taipei Football Association

如果罰球點球在比賽半場即將結束時判罰，該半場將在罰球點球完成後結束。在球進入比賽後，有下列任一情況，該罰球點球視為結束：

- 球停止移動或球在比賽外；
- 防守隊守門員以外的任何球員(包括踢球球員)玩球；
- 裁判因為踢球球員或其球隊犯規停止比賽。

## 2. 犯規及罰則

若裁判已發出訊號執行罰球點球，罰球點球必須完成；如罰球點球未被踢出，裁判可在再次發出執行罰球點球的訊號前採取紀律行動。

### 球員入侵（防守隊守門員除外）

只有在以下情況下，踢罰球點球球員的同隊隊友才會因為入侵而受到處罰：

- 入侵明顯影響了守門員；或者
- 入侵球員玩球或向對方球員爭球，然後得分、企圖得分或創造得分機會。

只有在以下情況下，守門員的同隊隊友才會因為入侵而受到處罰：

- 入侵明顯影響了主罰球員；或者
- 入侵球員玩球或向對方球員爭球，從而阻止對手得分、企圖得分或創造進球機會

守門員的同隊隊友入侵違規，違規球員第一次將被口頭警告。如果在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告

如果足球被踢出前有以下情況發生：

- 主罰球員或其同隊隊友犯規：
  - 如罰球點球被踢入，重踢該罰球點球；
  - 如足球沒有入網，裁判暫停比賽及判由對方球隊踢間接自由球重新開始比賽；

Chinese Taipei Football Association

下列情況，應停止比賽且由對方球隊以間接自由球重新開始比賽，無論球是否進門：

- 將罰球點球向後踢出；
  - 已確認踢球球員的隊友踢球：裁判警告該踢球的球員；
  - 踢球球員完成助跑後做假動作踢球（助跑中的假動作被允許）：裁判警告踢球球員。
- 
- 防守隊守門員犯規：
    - 如罰球點球被踢入，算進球；
    - 如主罰球員射失或足球從橫木或球門柱反彈回場內，重踢自由球如果守門員的犯規明顯影響主罰球員；
    - 如足球被守門員犯規阻截而導至不進球，重踢自由球。

如守門員在比賽中第一次犯規導至重踢罰球點球，守門員會被口頭警告，再犯則會被黃牌警告。

- 防守隊守門員的同隊隊友犯規：
  - 如果球進入球門，算進球；
  - 如果球未進入球門，重踢自由球；違規球員第一次將被口頭警告。如果相同球員在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告。
- 兩隊球員同時犯規，重踢罰球點球；除非有球員觸犯了更嚴重的犯規(例如，不合法的假動作)。違規球員第一次將被口頭警告。如果相同球員在比賽中再有任何後續的違規，將被黃牌警告。如果球員犯下更嚴重的犯規，判給對手間接自由球，且無需口頭警告，直接黃牌警告違規者。
- 如果守門員與該主踢球球員雙方同時犯規：
  - 守門員與該主踢球球員雙方同時犯規，黃牌警告該主踢球球員及判防守球隊得一間接自由球重新開始比賽。

當將要踢罰球點球時一名對方球員妨礙踢球球員向球移動必須被黃牌警告，即使違規球員遵守5公尺的最小距離。

當罰球點球被踢出後，如：

- 主罰球員在足球未經其他球員觸球前再次觸球：
  - 判對方得一間接自由球(或如故意用手觸球，判對方得一直接自由球)
  
- 球正在朝向對方球門移動時觸及外來人物：
  - 重踢罰球點球，除非在球正要進入球門時，該干擾並未妨礙防守守門員或防守球隊球員玩球，在此種情況下，假如球進入球門，進球有效（即使有碰觸到球），除非該干擾是由進攻球隊所導致。
  
- 球由守門員、橫木或球門柱反彈回到球場且隨即觸及外來人物：
  - 裁判暫停比賽；
  - 在球觸及外來人物的位置墜球重新開始比賽。

## 3.總結列表

罰球點球結果		
犯規	球進入球門	球未進入球門
攻方球員入侵	影響:重踢罰球點球 沒有影響:進球	影響:防守隊間接自由球 沒有影響:不重踢
守方球員入侵	影響:進球 沒有影響:進球	影響:重踢罰球點球 及口頭警告違規球員;再犯則黃牌警告 沒有影響:不重踢
守方及攻方球員入侵	影響:重踢罰球點球及口頭警告違規球員;再犯則黃牌警告 沒有影響:進球	影響:重踢罰球點球及口頭警告違規球員;再犯則黃牌警告 沒有影響:不進球
守門員犯規	進球	不是被救出:不需重踢罰球點球(除非主踢球員明顯的受到影響) 被救出:重踢罰球點球及口頭警告守門員;再犯則黃牌警告
門員與主罰球員同時犯規	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員
將罰球點球向後踢	防守隊間接自由球	防守隊間接自由球
不合法假動作	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員,無需口頭警告	防守隊間接自由球及黃牌警告主罰球員,無需口頭警告
不是被確認之主罰球員	防守隊間接自由球及黃牌警告不是被確認的主罰球員,無需口頭警告	防守隊間接自由球及黃牌警告不是被確認的主罰球員,無需口頭警告

# 第十五章

踢球入場



## Chinese Taipei Football Association

當整個球體全部越出邊線，無論是在地面或空中，或是球擊中天花板，判由最後觸球球員的對方在足球越過邊線位置踢球入場。

踢球入場，球直接進入球門，不能算進球：

- 如球直接踢入對方球門，判球門球
- 如球踢入己方球門，判角球

### 1.程序

在踢球入場時，踢球之球員必須：

- 球必須靜止，從球離開球場的地點或是球擊中天花板最接近的地點踢球入場。
- 只有踢球球員可以離開球場（Futsal足球規則另有規定的部分除外 - 參閱裁判與其他比賽官員的實務指引之詮釋與建議中關於授權離開球場的敘述）；
- 所有對方球員必須距離踢球入場的邊線至少5公尺。

當球踢及清楚的移動，球即進入比賽中。

踢球球員在準備好後或是裁判已發出信號表明球隊已準備好後4秒內踢球入場。

如果踢球入場已開出且進入比賽後，未經任何球員觸球，球隨即從任一邊線離開球場，將由對方球隊在球離開球場的位置踢球入場。

球員以正確程序踢球入場，故意而又不是以動作拙劣、魯莽或使用暴力將球踢向對方以使足球彈回，裁判應允許比賽繼續。

踢球之球員在足球未經其他球員接觸前，不得再次觸球。

## 2. 犯規及罰則

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蓄意用手觸球：

- 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。

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）。

如對方球員不公平地分散踢球入場之球員的注意力或阻礙踢球入場之球員(包括向踢球位置移動至距離少於5公尺)，該名犯規球員應因觸犯非運動精神行為而被黃牌警告，如踢球入場已經被踢出，則判罰一間接自由球。

如果踢球球員的隊友在即將開球時離開球場，將判由對方球隊踢球入場。如果這是企圖欺騙對手或取得有利位置，則違規球員將受到警告。

針對任何其他的違規，包含踢球入場未於四秒鐘以內開出，將判由對方踢球入場。

# 第十六章

球門球



## Chinese Taipei Football Association

當整個球體越出端線，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。

擲球門球，球直接進入對方球門，不能算進球。如果球直接擲入己方球門，裁判應判給對方球隊角球。如果球直接擲入對方球門，裁判應判給對方球隊擲球門球。

### 1. 程序

- 由守方球隊的守門員在罰球區域內任何一點擲或釋放球。
- 當足球被擲或釋放且明顯移動後，球便在比賽中。
- 守方球隊的守門員在得球後或是裁判已發出信號表明球隊已準備好後4秒內擲出球門球。
- 對方球員必須停留在罰球區域外直至球在比賽中。

### 2. 犯規及罰則

比賽開始後，如守門員在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；如守門員觸犯手觸球犯規：

- 判對方得一直接自由球；
- 當犯規發生在守門員的罰球區域內，判對方得一間接自由球。

如開出球門球時，對方球員因沒有足夠時間離開罰球區域，裁判應允許比賽繼續。在重新開始比賽前，如對方球員處於罰球區域內或進入罰球區域接觸足球或爭奪足球，判重擲球門球。

如球員在足球進入比賽中之前進入罰球區域，並侵犯對方球員或被對方

Chinese Taipei Football Association

球員侵犯，應判重擲球門球，並根據犯規的情況，黃牌警告該犯規球員或將其紅牌驅逐離場。

如果在4秒內未能擲出球門球，則判給對方球隊間接自由球。

針對國內青少年、退休球員、失能者，以及基層Futsal之競賽規程另有規定者，假如守門員擲球直接地越過球場中線，將判由對方球隊開間接自由球，該自由球將在球越過球場中線的位置開出。

有關本章規則的其他犯規，重擲球門球。

# 第十七章

角球



## Chinese Taipei Football Association

當整個足球在地面或空中越過守方的端線，最後觸球者為守方球員，而又不是一進球，便判一個角球。

角球是可以直接將足球射入球門取得進球，但只限對方球門。如角球直接進入開角球球員一方的球門，則判一角球予對方球隊。

### 1.程序

- 角球必須放在足球出界一邊的角球區域內開出。
- 足球必須被放定在地上，由攻方一名球員踢出。
- 踢球球員在準備好後或是裁判已發出信號表明球隊已準備好後4秒內踢出。
- 足球毋須被踢離角球區域，只要足球被踢及有明顯移動，比賽重新開始。
- 在踢角球時，只有踢球球員可以離開球場（Futsal足球規則另有規定的部分除外 - 參閱裁判與其他比賽官員的實務指引之詮釋與建議中關於授權離開球場的敘述）。
- 對方球員必須離角球區弧線最少 5 公尺直至比賽重新開始。

### 2.犯規及罰則

比賽開始後，如開角球球員在其他球員觸球前再次觸球，判對方得一間接自由球；如開角球球員在其他球員觸球前故意用手觸球：

- 判對方得一直接自由球；
- 如犯規地點是在開角球球員的罰球區域內，判對方得一罰球點球；除非開角球球員是守門員，在此情況下，判對方得一間接自由球。

一名球員以正確程序開出角球，故意將球踢向對方以使足球彈回，如踢出角球的球員不是動作拙劣、魯莽或使用暴力，裁判應允許比賽繼續。

針對任何其他的違規，包含角球未於四秒鐘內開出，或未於角球區域內開出，或踢角球時踢球球員的同隊隊友離開球場將判由對方開球門球。

# 影像輔助協議



## 1 原則

當一球隊總教練針對下列有關情況之判決進行挑戰時（或者當總教練缺席時，由其他已登錄名單中所指定的球隊職員），裁判們可採用 VS：

1. 進球/不進球
2. 罰球點球/非罰球點球
3. 直接紅牌（非第二張黃牌）
4. 錯誤地識別

裁判亦有權力在下列情況使用 VS：

5. 假如計時器功能異常
6. 假如計時員並未依據第六章與第七章的規定，錯誤地（重新）開始/停止計時器
7. 確認一進球是否有效
8. 確認一進球是否在半場結束的聲音信號響起前進門（然而，罰球點球以及第六次 累計犯規起的直接自由球（DFKSAFs）之結果為允許延長半場的例外）

一個成功的挑戰意味著裁判們最初的判決被改變，而一個失敗的挑戰則是確認最初的判決正確。最初的判決將不會改變，除非影像回放顯示該判決出現「清楚且明顯的錯誤」，或是一個「重要但未被察覺的事件」。

每一球隊挑戰成功的次數並沒有上限。此外，每一球隊在一個半場僅被允許有一次挑戰失敗的機會。上半場未使用的挑戰機會不得帶入下半場使用。

## Chinese Taipei Football Association

此外，每一球隊在一個半場僅被允許有一次挑戰失敗的機會。上半場未使用的挑戰機會不得帶入下半場使用。

如果進行加時比賽決定獲勝球隊，每一球隊在加時比賽中可以有一次額外的挑戰機會。下半場未使用的挑戰機會不得帶入加時比賽使用。

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。

一旦給予暫停，就不能對暫停之前發生的事件提出質疑。

裁判們將直接回顧影像回放（referees' review - RR），並由裁判做出最終判決。

裁判們在RR期間必須維持「可見」以確保公開透明。

如果回顧一比賽事件之後繼續進行比賽，任何在事件之後已採取/有需要之懲戒性措施將不會取消，即使最初的判決改變（除了阻止或影響一個有希望的攻擊而黃牌警告，或是因破壞明顯進球機會而被紅牌判罰離場（DOGSO））。

本協議決定比賽事件前後能被回放的比賽期間。

## 2 可審查的決定/事件

可以透過質疑進行審查的決定/事件類別有：

### 1. 進球

1.1 攻方球隊在準備進球或進球時犯規（例如：手觸球、犯規等）

- 1.2 球在進球前出界
  - 1.3 進球/不進球的情況
  2. 罰球區域意外事件
    - 2.1 罰球點球犯規未被受罰
    - 2.2 罰球點球判罰錯誤
    - 2.3 建立罰球事件前進攻方的犯規（例如：手觸球、犯規等）
    - 2.4 犯規地點（罰球區內或罰球區外）
    - 2.5 事件發生前球在比賽外
  - 3 直接紅牌（不是第二次警告）
    - 3.1 破壞明顯進球機會
    - 3.2 嚴重犯規
    - 3.3 粗魯行為，向某人咬或吐口水
    - 3.4 無禮、侮辱、謾罵動作
  - 4 錯誤地識別(紅牌或黃牌)
    - 如果裁判對違規行為進行處罰，然後向違規（受罰）球隊的錯誤球員出示了黃牌或紅牌，則可以審查違規者的身份；除非涉及進球、罰球點球事件或直接紅牌，否則不能對違規行為本身進行審查。
- VS 也可以由裁判自行決定用於下列事件：
1. 如果計時器故障，確定如何校正時間
  2. 假如計時員並未依據第六章與第七章的條款，錯誤地（重新）開始/ 停止計時器
  3. 確認一進球是否有效
  4. 確認一進球是否在半場結束的聲音信號響起前進門(然而為了完成罰球點

球或 DFKSFAF 而延長的時間除外)

### 3 實際情況

在五人制足球比賽中使用 VS 涉及以下實際安排：

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。
2. 重播操作員 (RO) 可以獨立存取和重播控制所有電視廣播鏡頭。
3. 裁判審查區 (RRA) 是裁判在做出最終決定之前審查回放錄影的地方。它必須位於靠近球場的地方，其位置必須清晰可見。
4. 裁判審查區 (RRA) 中必須有兩台可用的監視器：
  - 一台監視器提供給重播操作員，在回放錄影審查期間協助裁判
  - 一台顯示器面向球場，供裁判查看回放錄影
5. 重播操作員在裁判審查過程中協助裁判，並依照裁判的要求在裁判監視器上顯示錄影（例如不同的攝影機角度、調整回放速度等）。
6. 重播操作員必須接受特殊培訓，包括熟悉五人制足球比賽規則，並獲得必要的認證。
7. 如果技術故障且沒有經批准的可用備用設備，則無法使用 VS。必須立即通知兩支球隊。
8. 由於擔任重播操作員需要獲得認證，因此一名重播操作員無法開始或比賽中無法繼續，此時只能由有資格的人替換其角色。如果找不到合格的替代人選，比賽必須在不使用 VS 情況下繼續進行，並且必須立即通知兩支球隊。

## 4 程序

### 最初的判決

裁判們永遠必須做出最初的判決（包含任何需要採取的懲戒性措施），就如同沒有VS 的情況一般（除了重大遺漏的事件）。

### 挑戰或裁判們回顧判決

1. 欲挑戰某一判決，球隊總教練（或當總教練缺席時由指名的其他已登錄球隊職員）必須立即：

- 在空中旋轉他們的手指，且
- 向第三裁判或預備助理裁判提出回顧的請求

2. 第三裁判或預備助理裁判將透過通訊系統告知，並舉起信號(paddle)，通知裁判們進行挑戰。。

3. 或者當符合規定時，裁判們可基於他們的權力下決定進行回顧。。

4. 如果比賽已經停止，裁判們延後重新開始比賽以進行回顧。。

5. 如果比賽並未停止，當球在中立的位置/情況下，亦即當沒有任一球隊有好的進攻機會時，由裁判們停止比賽。。

6. 在所有情況下，裁判們必須清楚地使用TV信號「電視訊號」（電視螢幕的輪廓），以表示即將回顧 影像回放。

## 回顧

1. 裁判們前往 RRA 以觀看回放影像。回顧必須由兩位裁判一起進行，但由裁判進行 最終判決。

2. 在 RR 期間，其他比賽官員將控管球場上，以及技術區域內的情況。

3. 球員、替補球員，或球隊職員進入 RRA，試圖影響裁判回顧，或影響最終判決，將 被警告。

4. 裁判們可以請求不同的攝影機角度/播放速度，但是，原則上，慢動作重播應僅作為物理事實之參考，例如違規或球員的位置、身體接觸或手觸球

## Chinese Taipei Football Association

的位置、或者球是否離開比賽（包含進球/不進球情況）；正常播放速度應被用於判斷犯規的強度，或是手觸球違規。

5. 針對有關進球、是否罰球點球，以及 DOGSO 的紅牌判決/比賽事件，可能必須要回顧球賽中直接引起該判決/比賽事件的球賽進攻階段（attacking phase of play, APP），而這可能包含進攻球隊在展開進攻時如何取得球的掌控。

6. 針對其他紅牌的犯規（嚴重犯規或粗魯行為）、計時器有關事件，以及錯誤的識別，僅回顧該事件本身。

7. Futsal 足球規則並未允許當比賽已重新開始之後改變重新開始比賽的判決。然而，基於VS系統的目的，在一個立即挑戰之後，某一比賽事件仍可被回顧，且可更改最初的判決，即使比賽已經重新開始。

8. 回顧過程應盡可能有效率地完成，但最終判決的正確性遠比速度更加重要。基於此理由，且因為有些情況可能很複雜，在面對多件可回顧的決策/比賽事件時，回顧過程沒有時間的限制。

### 最終判決與重新開始比賽

1. 只有裁判能夠做最終判決。
2. 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。
3. 裁判將採取/更改/撤回任何懲戒性措施（在適當情況下），並依照Futsal 足球規則重新開始比賽。
4. 如果最初的判決被更改，或一個重大的遺漏事件被發現，比賽將依照Futsal 足球規則重新開始比賽。
5. 如果最初的判決並未被更改，比賽將：
  - 假如已停止比賽，依據最初的判決重新開始；或
  - 以墜球重新開始比賽，假如比賽是因裁判們進行裁判回顧而停止。
6. 如果最初的判決被更改，或一個重大的遺漏事件被發現，事件發生時的

## Chinese Taipei Football Association

時間是有意義且重要的。裁判必須告知計時員正確的時間以調整計時器。

7. 如果裁判回顧的事件與計時器有關，裁判必須告知計時員正確的時間以調整計時器。

8. 一旦裁判們準備好重新開始比賽，計時員可以從更新後的時間重新開始計時

### 球賽效力

原則上，一場球賽不會因為下列一項或多項情況失去效力：

1. 技術上的功能異常；
2. VS 有關的錯誤決策；
3. 不回顧某些判決；或
4. 回顧一個不應回顧的事件。

The background is a solid blue color. On the left side, there is a faint, light blue graphic consisting of a circle and a diagonal line that passes through the center of the circle. The text is positioned to the right of this graphic.

# 裁判與其他競賽 官員的實務指引

信號	124
位置	137
詮釋與建議	156

## 信號

### 裁判與其他比賽官員的信號

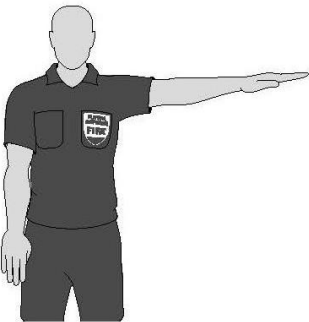
裁判們必須給予下列的信號，切記，大多數信號只需要由一位裁判給予，但有一個信號必須由兩位裁判同時做出。

助理裁判必須給予暫停以及第五次累計犯規的信號。

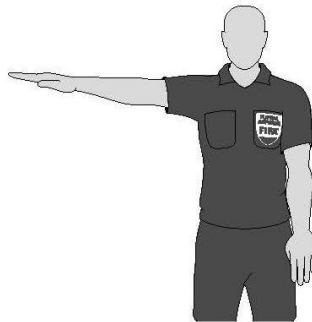
#### 1 至少由一位裁判做出信號



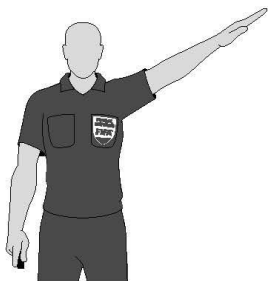
中場開球/重新開始比賽



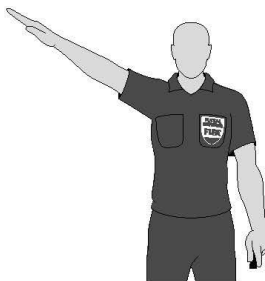
直接自由球/罰球點球 (選項 1)



(選項 2)



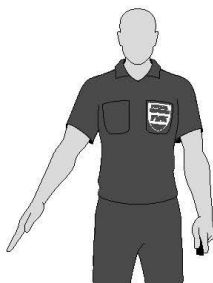
踢球入場 (選項 1)



(選項 2)



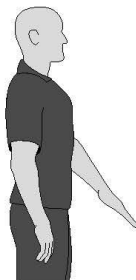
角球 (選項 1)



(選項 2)

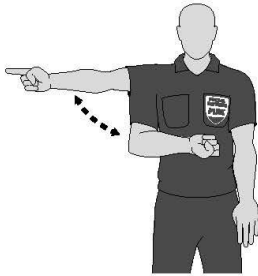


球門球 (選項1)

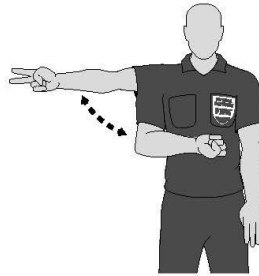


(選項 2)

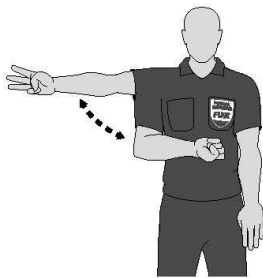
### 四秒鐘計數



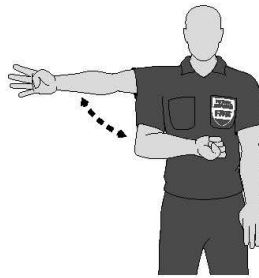
(步驟 I)



(步驟 II)



(步驟 III)



(步驟 IV)



(步驟 V)

至少一名裁判必須清楚地表示 4 秒計數：

- 再下列重新開始比賽時：
- 角球；
- 踢球入場；
- 擲球門球；
- 直接或間接自由球（包含 DFKSAF）；
- 當守門員在自己半場控球時。

裁判不能在下列重新開始比賽 4 秒計數：

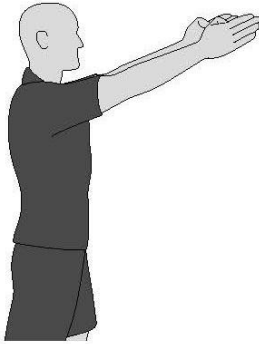
- 中場開球
- 罰球點球



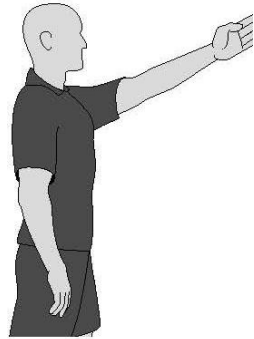
第五次累計犯規



暫停



直接自由球犯規後得益



間接自由球犯規後得益



警告(黃牌)

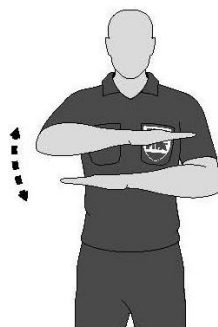


判罰離場(紅牌)

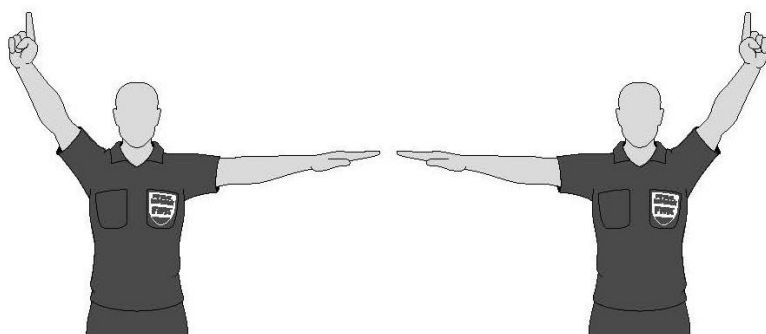
累計犯規: 應用得益規則後在下一個死球向計時員及第三裁判做出累計犯規信號



(步驟I)



(步驟II)



(步驟III: 二種選項)



球員號碼 - 1



球員號碼 - 2



球員號碼 - 3



球員號碼 - 4



球員號碼 - 5



球員號碼 - 6



球員號碼 - 7



球員號碼 - 8



球員號碼 - 9



球員號碼 - 10



球員號碼 - 11



球員號碼 - 12



球員號碼 - 13



球員號碼 - 14



球員號碼 - 15



球員號碼 - 30 (步驟 I)



(步驟 II)



球員號碼 - 52 (步驟 I)



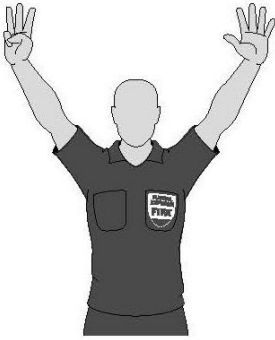
(步驟 II)



球員號碼 - 60 (步驟 I)



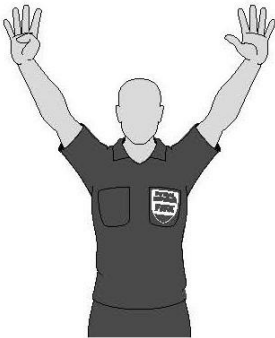
(步驟 II)



球員號碼 - 84 (步驟 I)



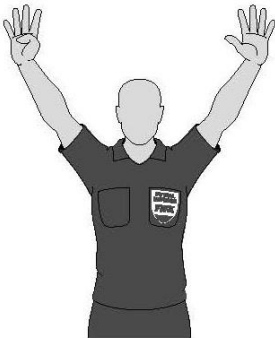
(步驟 II)



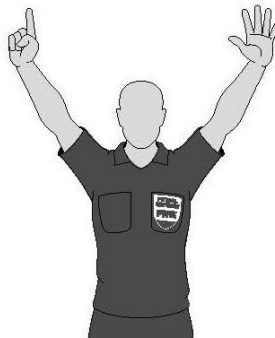
球員號碼 - 90 (步驟 I)



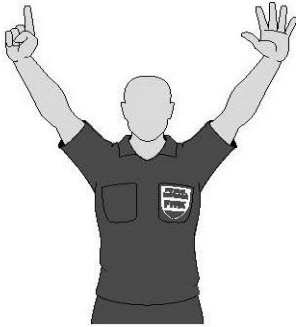
(步驟 II)



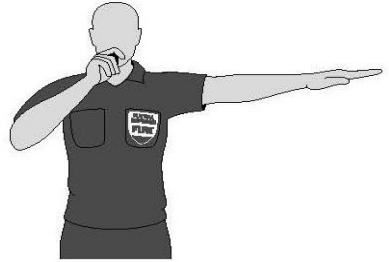
球員號碼 - 96 (步驟 I)



(步驟 II)



烏龍球 (步驟 I)



(步驟 II)

**2. 重新比賽由二位裁判作出信號**



間接自由球  
(當判罰自由球時僅需要裁判之一做信號)

### 3. 助理裁判的信號



暫停

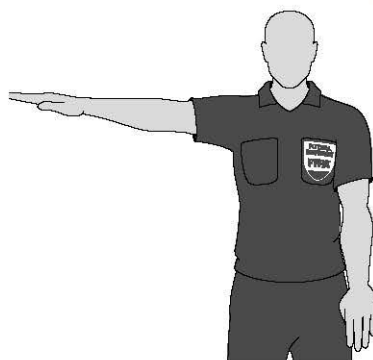


第五次累計犯規

第三或第四裁判助理裁判在進攻球隊的球門線上監控且進球時的信號



(步驟1)



(步驟2)

## 位置

### 球在比賽中裁判的位置

#### 建議

- 比賽應在裁判與第二裁判之間進行。
- 裁判應運用對角線方式。
- 維持在邊線外面，使比賽與另一裁判容易維持在裁判的視野內。
- 距比賽最近的裁判（“動作區域”，即任何給球的時刻球的所在地）應該在另一個裁判的視野內，後者應專注於控制“影響區域”（那個時候球不在的地方，但是很可能會發生違規或犯規的地方）。
- 裁判之一應盡量接近看清楚比賽，但是不影響比賽。
- 裁判僅在為獲得較好的比賽視野時進入球場。
- "必須看見的情況"並非經常發生在球的附近。裁判也應注意其他情況：
  - 不在球的附近，個別球員攻擊性的衝突；
  - 比賽前進罰球區域內可能發生的犯規；
  - 球離開玩球球員之後發生的犯規；
  - 下一階段的比賽。

### 2.比賽中裁判一般的位置

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端線。

裁判應一直面向球場。一名裁判應控制動作區域，另一名裁判應控制影響區域。

### 3.守門員用手將球交出

裁判之一的位置應與守門員在同一線，看守門員在球進入比賽中後是否有二次觸球或是在罰球區域外用手/手臂觸球，同時在守門員持球時計數秒數。

## Chinese Taipei Football Association

裁判之一在球門球時也必須處於相同的位置。如果守門員是在己方罰球區域內，則將開始 4 秒計數。如守門員處於己方罰球區域外延誤重新開始比賽，將被黃牌警告。

守門員已經將球交出，裁判必須取得合適的位置控制比賽。

### 4."進球-不進球"情況

當進球的判決毫無疑問時，裁判與第二裁判眼光接觸，最靠近計時桌的裁判必須接近計時員及第三裁判，用強制的信號向他們傳達進球球員的號碼。

當已經進球，但是由於情況不清楚而繼續比賽，最靠近的裁判鳴笛引起另一裁判的注意，然後最靠近計時桌的裁判必須接近計時員及第三裁判，用強制的信號向他們傳達進球球員的號碼。

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」的球隊端線，以最佳位置觀察進球/不進球情況。

### 5.死球情況的裁判位置

最好的位置即是裁判們能夠做出正確判決，並且具備最適當的視野觀察比賽以及球員。所有有關位置的建議皆是基於機率而提出，裁判們必須考量球隊、球員們，以及球場上發生的事件進行調整，以取得好的位置。

### 6. 使用影像支持 (VS) 時，應將設備放置在遠離端線的位置

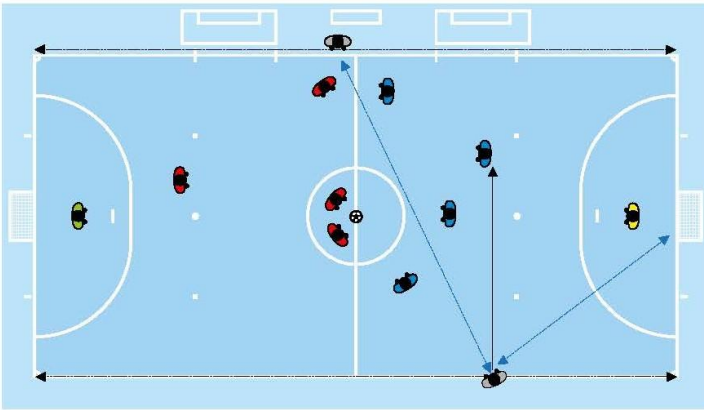
當使用影像回放系統 (VS) 時，競賽官員需要站位檢查球是否進入球門，例如在罰球點球、DFKSAF 或角球或點球大戰時，他們應該站在端線外，以免阻擋影像回放攝像機，特別是端線的視線。

## 7.在特定情況下的位置

### 1.位置 - 中場開球

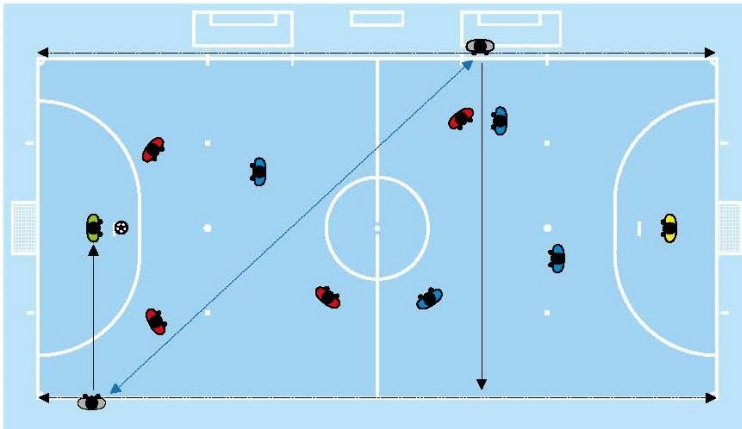
在中場開球時，其中一名裁判需處於替補區域方向的邊線外及開球球隊的中場線後 1 公尺位置，於該位置檢查中場開球是否符合開球程序。

另一裁判需在開球的對方球隊倒數第二名防守球員處於同一線上。



## 2.位置 - 球門球

1. 其中一名裁判應首先觀察足球是否在罰球區域內，如足球不處於罰球區域內時，裁判應考慮守門員是否已準備擲球門球或因戰術理由拖延開始而不將足球檢起，如果是上述理由可即時開始計數4秒。
2. 足球已經在罰球區域內，其中一名裁判應跟隨守門員平行線位置觀察，並確保進攻球員位於罰球區域外，同時示意計數4秒。在這情況，是否開始計數4秒則根據之前所敘述情況。
3. 最後，監看球門球的裁判必須取得合適的位置管理球賽，在任何情況這都是優先的。

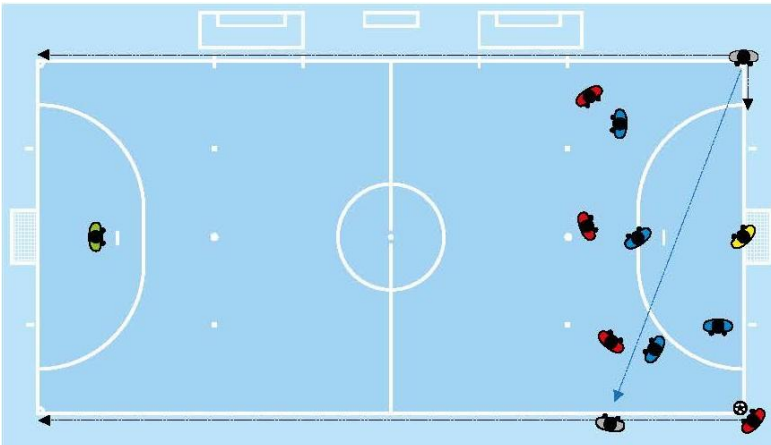


### 3.位置 - 角球(1)

踢角球時，接近踢球的裁判應站在端線與邊線的位置，並離角球區弧線約5公尺之邊線位置上。處於此位置時，並應確保足球被正確地放在角球區弧線內及守方球員最少離球5公尺。另一名裁判應站在守方的球門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。

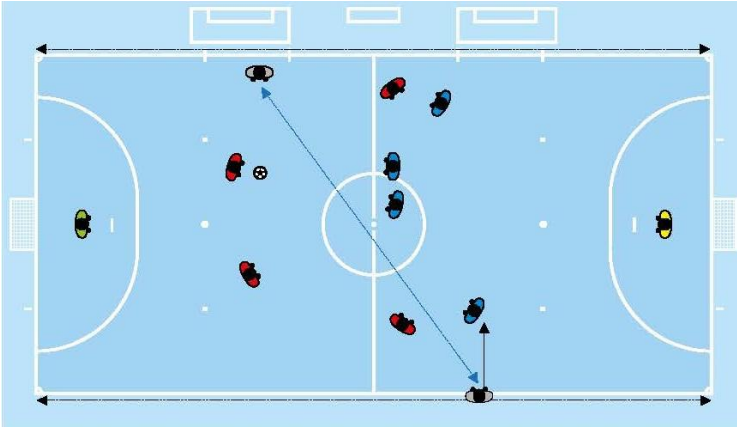


### 4.位置 - 角球(2)

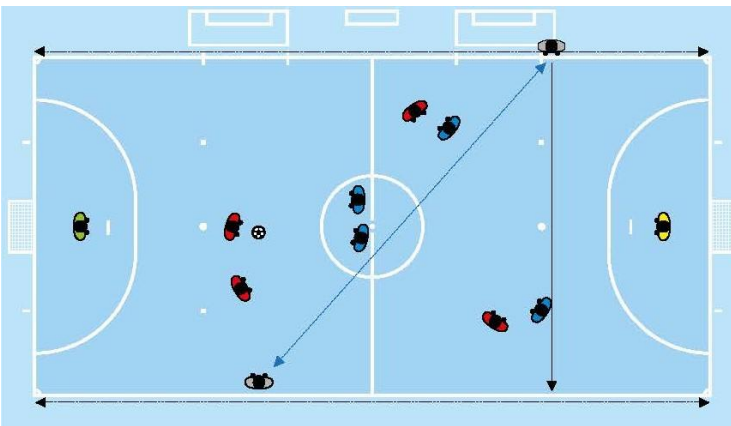


### 5.位置 - 自由球(1)

開自由球時，最接近開自由球的裁判位於開球地點同一線上，從這個位置他必須檢查球是否正確地放置，也注意當踢球時是否有球員入侵。另一裁判需處於倒數第二名防守者或端線同一線上，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。



### 6.位置 - 自由球(2)





### 9.位置 - 罰球點球

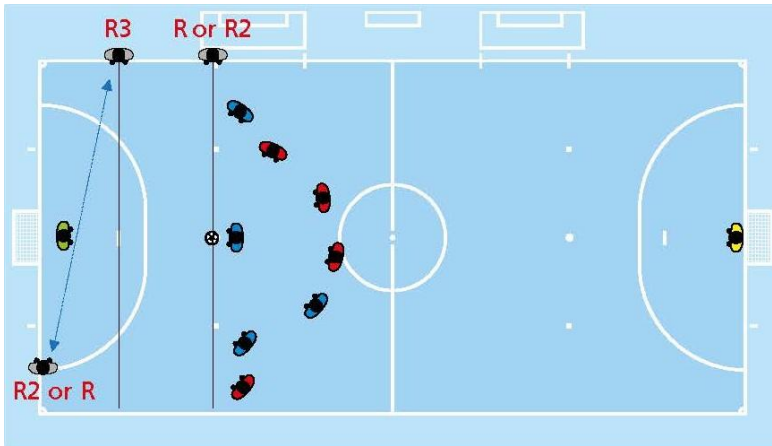
裁判之一位於與罰球點同一線大約 5 米的距離並且檢查球是否正確地放置，確認踢球球員並且注意當踢罰球點球時是否有球員入侵。裁判鳴笛示意踢球前，必須檢查所有球員在正確位置，如有需要，於端線的裁判可協助。另一位裁判必須位於端線和罰球區域的交叉點。如果守門員在球未踢動之前已越過球門線及未進門得分，裁判需鳴哨示意判重踢罰球點球。



### 10. 位置-10公尺罰球點踢累計犯規自由球DFKSAF

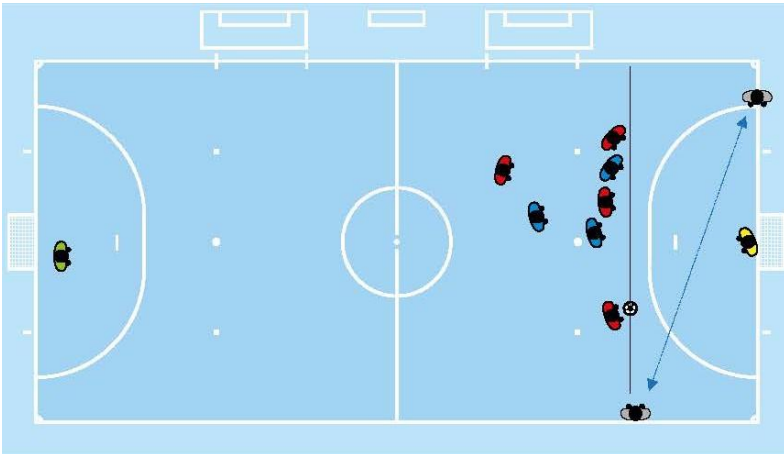
裁判之一應位於罰球區域內距 10 公尺罰球點 5 公尺距離同一線上，在邊線檢查足球是否正確放在 10 公尺罰球點，確認主踢球員及當踢罰球時觀察球員及守門員是否入侵違反規則要求的距離，裁判鳴哨及示意踢球前，必須檢查所有球員在正確位置，如有需要，另一名的裁判可協助。另一位裁判位置於罰球區線與端線之間位置觀察足球是否進入球門，如守門員於射門前未能符合規則第 14 章的要求及球不進，裁判需鳴哨示意判重踢 10 公尺罰球點球(DFKSAF)。

第三裁判與罰球區域內標示守門員必須遵守與 10 公尺罰球點距離 5 公尺的額外的記號平行，如第一章所述。

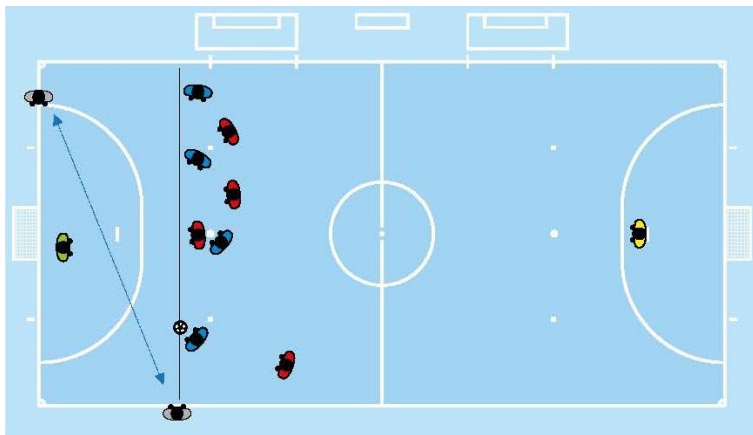


### 11.位置 - 不在10公尺罰球點踢累計犯規自由球DFKSAF(1)

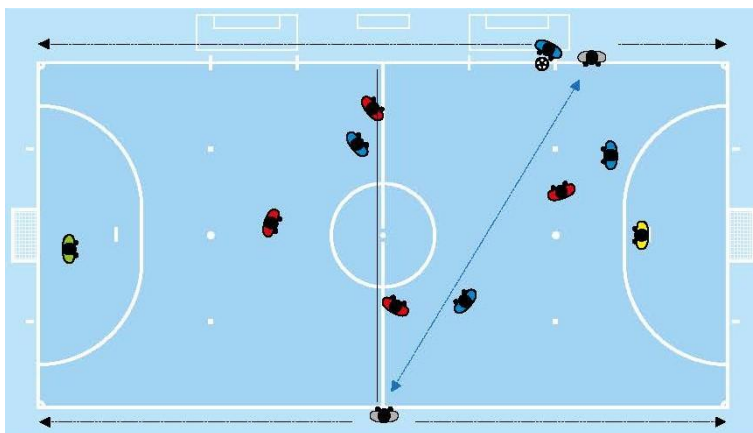
裁判之一位於與球的位置在同一線，檢查球是否正確地放置，確認主踢球員及當踢罰球時觀察球員及守門員是否入侵違反規則要求的距離，裁判鳴哨及示意踢球前，必須檢查所有球員在正確位置，如有需要，另一名的裁判可協助。另一名裁判位置於罰球區線與端線之間位置觀察足球是否進入球門，如守門員於射門前未能符合規則第 13 章的要求及球不進，裁判需鳴哨示意判重踢 10 公尺罰球點球(DFKSAF)。



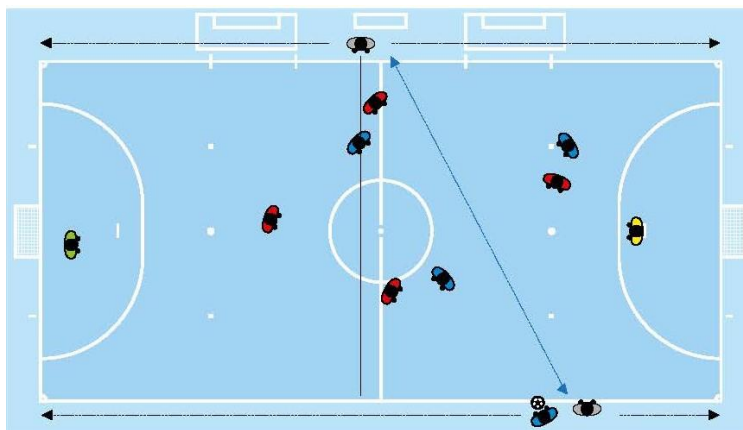
12.位置 - 不在10公尺罰球點踢累計犯規自由球DFKSAF(2)



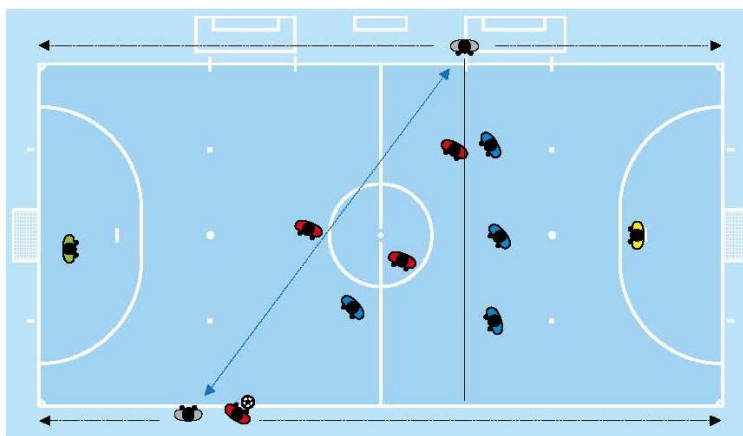
13.位置 - 踢球入場(1)



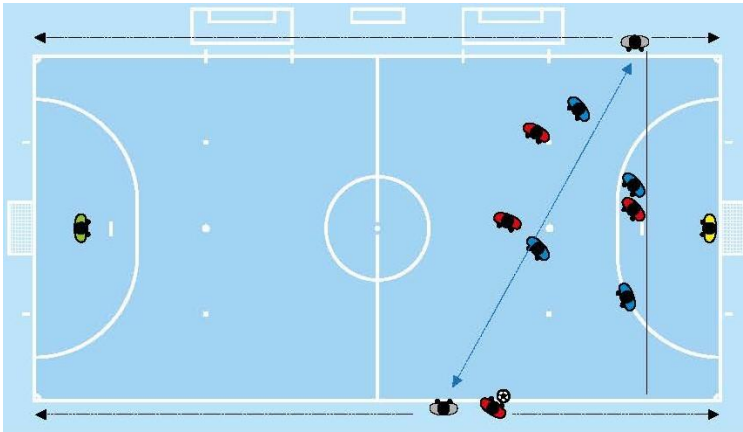
14.位置 - 踢球入場(2)



15.位置 - 踢球入場(3)

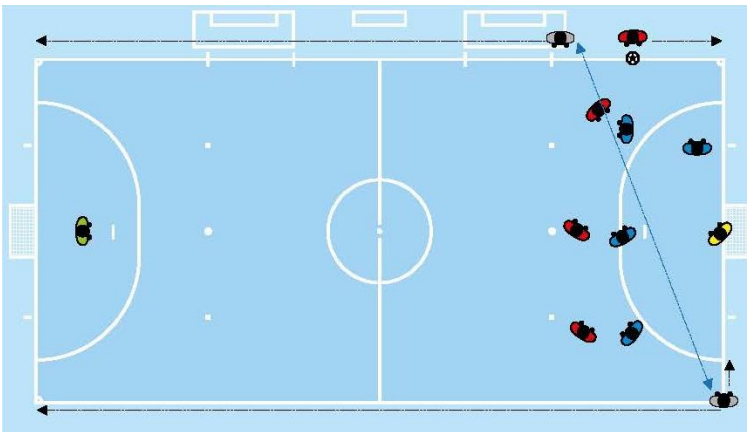


16.位置 - 踢球入場(4)



17.位置 - 踢球入場(5)

當攻方在接近角球區弧線踢界外球時，裁判需接近踢球位置離球約 5 公尺，在這位置檢查是否依照程序踢球及守方球員是否離邊線 5 公尺。另一位裁判在踢界外球時，需處於端線與邊線交界之位置，在這位置注意足球及球員的行為。



**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)**

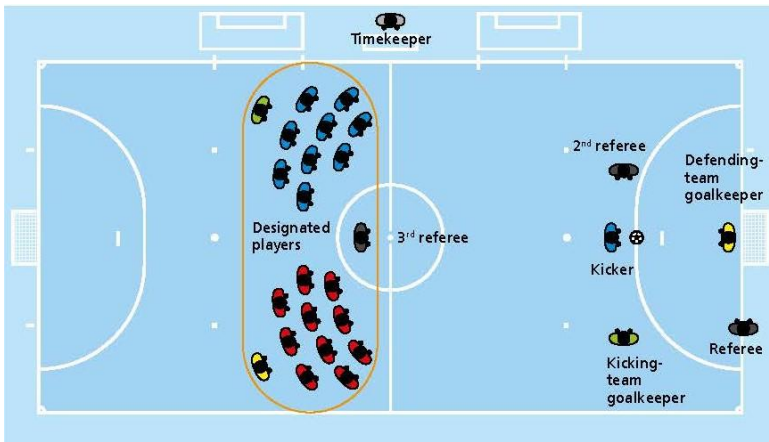
裁判必須位於距離球門大約 2 米的端線上，他主要的責任在檢查球是否進入球門線及守門員是否符合規則第 14 章的要求。

當很清楚的球進入球門線，裁判必須與第二及第三裁判保持眼光接觸檢查沒有犯規發生。

第二裁判位於罰球點同一線大約距離 3 公尺，檢查球和踢球球員同隊的守門員位置是否正確，第二裁判負責鳴笛示意踢罰球點球。

第三裁判位於中圈控制雙方其餘球員。

計時員位於計時桌同時檢查不包括踢罰球點球的其他球員及球隊職員行為是否正確，並重設計分板至 0：0，並紀錄踢球的結果於計分板上。



所有比賽官員皆必須紀錄踢的球員號碼與結果。

### 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，比賽官員位置如下：

裁判位於端線上及離球門約2公尺，主要責任是檢查足球是否進入球門及守門員是否符合規則第14章要求。

如足球已經清楚地進入球門，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。

第二裁判需處於罰球點之平行線及離球約3公尺，檢查足球及踢罰球點球隊的守門員是否在正確位置，第二裁判負責鳴笛示意踢罰球點球。

第三裁判位於端線上及離球門約2公尺與裁判對面，主要責任是檢查足球是否進入球門及如有需要協裁判。

第四裁判需位於中圈以控制兩隊的其他合資格踢罰球點球員。

計時員處於計時桌：

- 確保任何被排除參與踢球球員，以及球隊職員的行為合宜；
- 將計分牌調整至 0-0 及將互踢罰球點球的分數顯示於計分牌上。



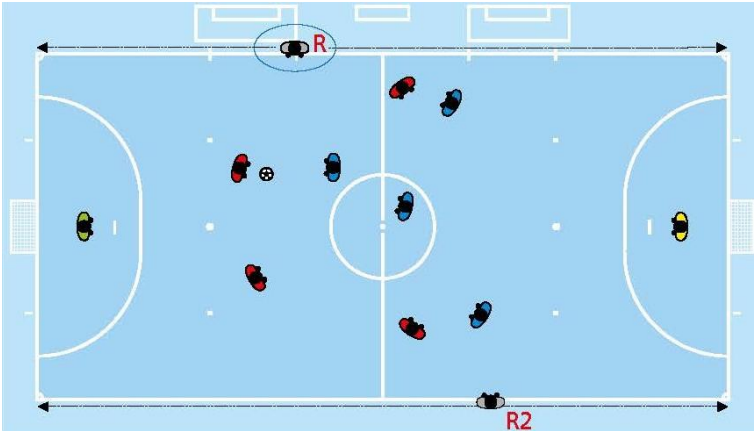
所有比賽官員皆必須紀錄踢的球員號碼與結果。。

### 19. 位置 - 裁判互相轉換邊線位置

如賽事受到積極的影響裁判可以互相轉換邊線位置，無論如何，應留意以下事項：

- 當在比賽進行中不要進行換邊；
- 原則上只能在靠近球員席的裁判出示紅黃牌，或做了重要的決定且可能使一個球隊或以上，開始批判或出現異議的情況；
- 出示紅牌或黃牌的裁判可決定是否更換邊線位置；
- 更換邊線位置後，將由球員席位置的裁判負責作出中圈開球的信號；
- 當比賽情況允許下，裁判可以回復他們的「正常」邊線位置。

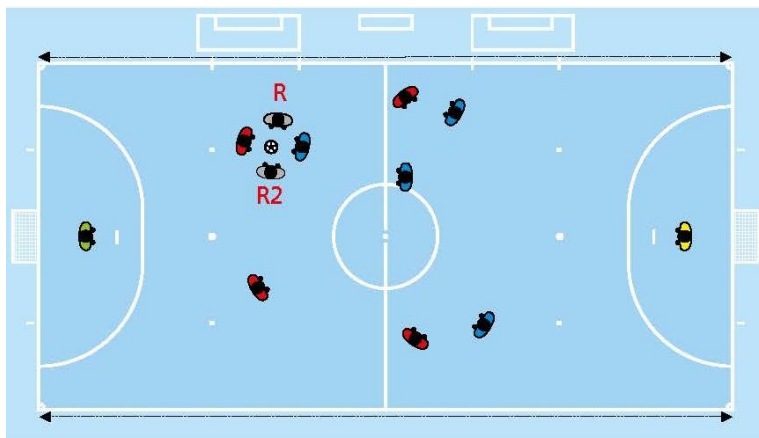
#### 例子



1. 在球員席位置的裁判鳴笛判罰犯規。



2. 判罰的裁判進入球場及出示黃牌或紅牌。



3. 另一名裁判移動至犯規地點協助控管場內情況（球員以及球）。



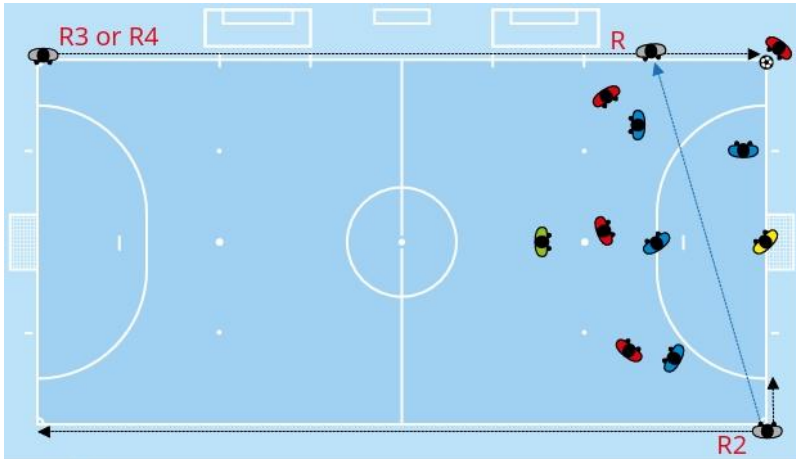
4) 出示黃牌或紅牌的裁判必須往中線離計時員座位約5公尺位置，出示規定手勢信號通知其他賽事執法人員被黃牌或紅牌球員的球衣號碼。



5) 裁判們交換位置重新開始比賽，由球員席位置的裁判負責作出重新開始比賽的信號。

## 20. 位置-第三裁判(或第四裁判)當球隊使用「進攻守門員」戰術

當球隊使用「進攻守門員」並向對方進攻時，第三裁判(或第四裁判)將移動到使用進攻守門員球隊的球門線觀察，如發生進球，將使用規定的信號通知裁判。



當雙方球隊都使用「進攻守門員」，如比賽設有第四裁判，則第三裁判控管一個球隊的球門線，而第四裁判控管另一個球隊的球門線。

## 規則詮釋及建議

### 第1章 - 球場

#### 球場上的廣告、標誌和徽章

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。

### 第三章-球員

一名球員獲得裁判之一允許離開比賽場地及沒有被替補，而他未獲得裁判之一允許下再次進入比賽場地，並且進入球場後觸犯一項可被黃牌警告的犯規，裁判應判該球員紅牌驅逐離場(兩張黃牌)，因他觸犯兩個被警告的犯規。例如：該球員觸犯未得裁判之一允許擅自進入比賽場地及用魯莽的動作絆倒對方球員。如該犯規為使用過度力量需直接紅牌驅逐離場。

在比賽進行中，如球員意外地越出球場界線，不應視為犯規行為。如球員因是玩球的一部分而跑出球場界線外，同樣不應視為犯規行為。

### 替補球員

一名替補球員進行替補時觸犯替補程序或進場後該隊額外多一名球員在球場上，裁判或在其他賽事執法人員的協助下，必須遵照以下指引：

- 停止比賽。但是，如果可以運用得益規例時可不需立即停止比賽；
- 以非運動精神行為黃牌警告該球員，因該球隊額外多一名球員於球場上或因替補不正確而觸犯替補程序犯規；
- 替補球員觸犯替補程序進入球場，必須於比賽暫停時指示該球員離開球場，如因此原因該球員需完成替補程序，或替補球員進入場地而該隊額外多一名球員於比賽場上，需指示該球員返回技術區域；
- 如裁判應用得益規則：

## Chinese Taipei Football Association

- 但當替補球隊的其他球員控球時，必須停止比賽及由對方球隊在比賽停止時球的所在地踢一間接自由球重新開始比賽，除非比賽停止時球位於罰球區域內(參閱規則13章)；
- 如果緊接著該替補球員的球隊違反需判罰間接自由球、直接自由球，或罰球點球的違規，或替補球員影響比賽，裁判們必須藉由採取相對應的判決重新開始比賽，以處罰該替補球員的球隊。如果有必要，裁判們也可以採取相對應的懲戒性措施；
- 如因替補球隊的對方球員觸犯規則或球越過界線而停止比賽，其後重新開始比賽將由替補球隊的對方球隊，於比賽停止時球的所在地獲得一間接自由球重新開始比賽，如有需要，可向犯規球員作出適當的紀律行動；
- 比賽開始前一名已列入出場名單的替補球員，在未通知裁判或其他賽事執法人員的情況下而替換正選的球員出賽：
  - 裁判應准許該名替補球員繼續比賽；
  - 不需向該名替補球員作紀律處分；
  - 裁判應賽後向有關比賽組織報告該事件。
- 一名替補球員在進入比賽場地前，觸犯規則而被驅逐離場，該球員的球隊不需減少比賽球員人數，而其他的替補球員或球員可代替該球員的位置進場參賽。

### 獲准離場的球員

除正常的換人外，球員在以下情況不需裁判許可下離開比賽場地：

- 作為玩球移動的一部分，且該球員立即返回球場，即玩球或盤球過人。然而，為了欺騙對手而離開球場並在再次進入球場以前移動至球門後方，或在重新進入球場前沿邊線移動，目的是欺騙對手或佔據有利位置，將不被允許；如果該情況發生，裁判們應停比賽假如無法引用得益規則。如果他們停止比賽，則必須以間接自由球重新開始比賽。該球員將因為非運動精神行為而被黃牌警告；
- 處理受傷而離場的球員。如該球員未被替補，該球員再次進入場地前需獲得其中一名裁判允許，如因受傷而導致流血，在止血後，必須經裁判或其他一名比賽官員檢查後才可返回比賽場地比賽；

## Chinese Taipei Football Association

- 更正裝備或整理裝備。如該球員未被替補，他再次進入場地前需獲得其中一名裁判允許。裁判或其他一名比賽官員在該球員進場前必須先檢查該球員的裝備。

### 未獲准離場的球員

球員沒有獲得裁判允許離開球場或根據五人足球規則不允許原因離場。如當時未能應用得益，第三裁判或計時員需使用聲音信號示意通知裁判。如果停止比賽，應由犯規球隊的對方球隊，在比賽停止時球的所在地獲得一間接自由球重新開始比賽。如果運用得益，在其後下一個比賽暫時，第三裁判或計時員需使用聲音信號示意通知裁判，該球員需以未得裁判允許離開球場黃牌警告。

### 球員最少人數

當球隊在比賽開始前少於3名球員，球賽將不得進行，最少球員的人數目包括球員及替補球員。各國家協會可自行考慮或決定比賽人數的要求。

在比賽中任何一隊球員少於3名球員時，比賽將不得繼續，不過，在比賽進行中其中一隊因一名或多名球員故意離開球場，以致比賽場地上少於3人時，裁判不需立即停止比賽，可運用得益使比賽繼續。在此情況下，於比賽在下一個暫停時，該隊仍然不足3人時，裁判將不得允許比賽重新開始。

### 補充水分飲料

裁判允許球員於比賽要求暫停或比賽暫時停止時補充水分飲料，但球員只可以在比賽場地外補充飲料，以防止場地內變成濕滑，並且不容許向場內擲入任何塑膠水瓶或其他盛載飲料的容器。

### 判罰離場的球員

- 在半場休息或任一加時比賽半場開始前，一名球員觸犯一個可判罰離場的犯規，該球隊在下半場或任一加時比賽半場開始前，需減少一名球員參賽。

## 第五章-裁判

### 職責和權力

## Chinese Taipei Football Association

五人足球比賽是一項競爭性運動，裁判應理解因涉及雙方球員的身體接觸亦已視為比賽的一部份。但球員於競賽時需建基於遵守五人足球規則及公平競爭的原則之上。例如：在公平競技下，球員未能遵守這原則裁判需採取適當行動以確保球員遵守。

裁判有權在半場休息時間和比賽剛結束後、加時賽進行中和罰球點球（點球決勝負）時，可向球員或球隊職員出示黃牌或紅牌，因此時仍為裁判可管理比賽的時間。

### 得益

無論球員是犯規或觸犯規則，裁判可嘗試給與得益規則容許比賽繼續進行，在五人足球規則中沒有明確說明禁止使用得益規則。例如：當擲球門球時，在守方罰球區域內仍然留有攻方球員，但守門員迅速擲出球門球，在這情況下，則需允許比賽進行。但是，當不正確地踢球入場而觸犯規則，則不可以使用得益規則。

得益規則不適用於觸犯計數 4 秒規則，除非在比賽進行中，違規的守門員在己方半場控球超過 4 秒及當時他失去控制足球能力。在其他的情況過程中(如自由球、踢球入場、擲球門球及角球等)，裁判不允許使用得益規則。

在決定是否應用得益規則或停止比賽前，裁判應考慮以下情況：

- 犯規的嚴重程度。當該動作作為一個可被驅逐離場的犯規，除此時有明顯的進球機會外，否則裁判應停止比賽並將該球員驅逐離場；
- 犯規發生的地點越接近對方球隊的球門位置時，如果應用得益規則會有更佳效果；
- 立即進行有希望的攻擊的機會；
- 犯規一隊必須不是已經達到累計犯規第六次或以上，除非此時有非常明顯的進球機會；
- 比賽的氣氛。

判罰原先的犯規決定必須在緊接下來的幾秒時間內作出。但是，當時沒有作出相應的信號或比賽已再次新的傳球及發展中，在這情況下不可以判罰原先的犯規。

如果違規需要警告，則必須在下個比賽停止時出示。然而，除非是一個明

## Chinese Taipei Football Association

顯的得益，否則建議裁判們立即停止比賽並警告違規球員。假如下個比賽停止時未出示警告，便無法執行。

如果違規阻止對方球隊一個明顯得分機會，該球員將因為非運動精神行為被警告。假如該違規影響或阻止一個有希望的攻擊，該球員不會被警告（參閱第十二章-得益規則）。然而：

- 如果該違規為爭搶動作魯莽，或戰術性犯規，如戰術性抓拉對手，該違規球員必須被警告（參閱下方有關第 12 章的章節）
- 如果違規涉及使用暴力，該違規球員必須被判罰離場。

當球員觸犯一個可判間接自由球的犯規時，裁判可給予得益規則以使比賽流暢，但需確保不會導致任何報復行為及被侵犯的球隊認為有任何偏見。

### 同時發生一種以上的犯規

當同時發生一個以上的違規時，裁判們依據違規的罰則、重新開始比賽、身體接觸程度，以及戰術性的影響，處罰較嚴重的違規。

如觸犯一個可判直接自由球的犯規時，裁判應指示增加累積犯規次數及記錄。

### 外來干擾

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，以墜球重新開始比賽(參閱規則第8章)。

### 比賽進行中計算4秒時間

在比賽進行中，當守門員在己方半場控制球後，其中一名裁判必須用明確手勢信號進行計數4 秒時間。

### 重新開始比賽

裁判應特別的注意，球賽需要確保能迅速地重新開始比賽，不允許在比賽暫停時，球隊使用拖延戰術令比賽不能立即重新開始(踢球入場、擲球門球、角球或自由球)。在合理的情況下，可開始計數4 秒及不需使用哨聲。在一些的情況不能計數4 秒(如中場開球或踢罰球點球)，如球員故意拖延重新開

始比賽必須被黃牌警告。

球員可以在控制球情況下，在適當位置選擇方向及可發展範圍而重新開始比賽。

### 哨子的使用

強制必須吹哨的情況：

- 中場開球：
  - 開始比賽(上下半場開始及加時比賽上下半場開始，如果必須的話)；
  - 進球之後重新開始比賽；
- 停止比賽：
  - 判自由球或罰球點球；
  - 如果暫時停止或終止比賽或當半場結束確定計時員的聲音信號；
- 重新開始比賽：
  - 踢自由球要求適當距離；
  - 踢 10 公尺罰球點球；
  - 踢第六次累積犯規或以上的自由球(DFKSAF)；
  - 踢罰球點球；
- 重新開始比賽，因為以下理由停止比賽之後：
  - 因為不正當行為而舉黃牌或紅牌；
  - 一位或多位球員受傷。

不須吹哨的情況：

- 停止比賽
  - 判球門球、角球或踢球入場(如果情況不清楚則必須強制吹哨)；
  - 進球(如果球不清楚進入球門則必須強制吹哨)；
- 重新開始比賽
  - 自由球如果未要求 5 公尺距離或踢球球員的對方球隊尚未第六次累計犯規
  - 球門球、角球或踢球入場，如球員未有要求對方球員離球5公尺；
- 以墜球重新開始比賽。

不需要哨時卻頻繁吹哨，將使必需吹哨吹時的哨音降低影響力。當球隊踢自由球、踢球入場或角球要求需要的距離或當球門球時要求對方球員正確的位置，裁判應清楚告知球員，尚未吹哨之前不可重新開始比賽。在這種

## Chinese Taipei Football Association

情況之下，球員在哨音之前重新開始比賽，將因為延誤重新開始比賽受到警告處分。

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)，則墜球的地點是在罰球區線上，最接近比賽停止時球的所在地。如果哨音不影響比賽，裁判必須給予清楚信號繼續比賽。

### 身體語言

身體語言是裁判使用的一種工具，用來：

- 幫助裁判控制比賽。
- 表現權威力及自我控制。

身體語言不能作為解釋判決的工具。

### 球員受傷

球員的安全是最為重要的考量，裁判們應協助醫療人員儘快執行工作，特別是當嚴重受傷及/或頭部受傷需要評估時。這將包含遵守與配合議定的評估/處置程序。

然而，基於一般指引，重新開始比賽不應在所有人都已準備好時，延誤超過 20-25 秒，除非是嚴重受傷及/或評估頭部受傷的情況。

## 第六章 其他競賽官員

### 職務及責任

第三裁判及計時員協助裁判依照五人制足球規則控制比賽。他們亦協助裁判其他職務，包括遵照裁判的要求與指示管理比賽執行任務。

- 檢查球場，比賽用球及球員裝備。
- 決定裝備或流血的問題是否已經適當處理。
- 監督替換球員程序。
- 支援記錄比賽時間、進球、累計犯規及不正當行為。

## 助理裁判位置與團隊合作

### 1. 中場開球

第三裁判位於計時桌並且檢查替補球員，球隊職員及其他人是否處於正確的位置。

計時員位於計時桌並且檢查中場開球是否正確踢出。

### 2. 比賽進行中的一般位置

第三裁判檢查替補球員，球隊職員及其他人是否處於正確的位置。要做到如此，如果需要他可以沿著邊線移動，但是不要進入球場。

計時員位於計時桌並且保證計時錶按照比賽的發展開始或停止。

### 3. 替補

第三裁判檢查替補球員的裝備是否正確及替補過程是否正確。為執行這些工作，如果須要的話，他可以沿著邊線移動，但是不可以進入球場。

### 4. 罰球點球（點球決勝負）

當沒有指派第四裁判時，第三裁判必須位於沒有踢罰球點球的半場，集合所有有資格的球員。從這個位置他觀察球員的行為及檢查在其他有資格踢球球員踢罰球點球之前沒有球員踢第二次。

如比賽有指派第四裁判，裁判的位置如下：

裁判處於端線及離球門約 2 公尺，主要責任是檢查球是否進入球門及守門員是否處於端線上。

如球已經清楚地進入球門，裁判應與第二裁判及第三裁判保持眼光接觸，以檢查有否發生犯規事情。

第二裁判需處於罰球點之平行線及離球約 3 公尺，檢查球及踢罰球點球

## Chinese Taipei Football Association

球隊的守門員是否在正確位置，第二裁判負責鳴笛示意踢罰球點球。

第三裁判處於端線及離球門約 2 公尺，在裁判的對面。

第三裁判主要責任是檢查球是否進入球門及如需要協助裁判。

第四裁判必須處於中圈控管兩隊有資格參與踢球的球員與替補球員。

計時員必須就坐於計錄台：

- 確保任何被排除參與踢球球員，以及球隊職員的行為合宜；
- 重置計分板至 0：0，並記錄罰球點球（點球決勝負）的結果於計分板上。

所有比賽官員皆必須紀錄踢球的球員號碼與結果。

### 助理裁判信號(強制的)

球隊第五次累計犯規及要求暫停時助理裁判必須給予信號，用他們手臂指著犯第五次累計犯規或要求暫停的球隊的球員席。

當球隊使用「進攻守門員」並向對方進攻時，第三裁判將移動到使用進攻守門員球隊的球門線觀察，如發生進球，第三裁判員舉起手臂，然後立即指向中心標記通知裁判已進球。

### 聲音信號

聲音信號是一種比賽中極其重要的信號，只有在必要時，為了要得到裁判的注意才使用。

聲音信號是強制的情況：

- 比賽半場結束  
計時員可能可以在裁判響起哨音以後，使用聲音信號指示半場比賽開始
- 通知要求暫停
- 通知暫停結束
- 傳達球隊第五次累計犯規
- 通知替補球員或球隊職員不正確行為

- 通知不正確的替補
- 通知裁判犯了懲戒的錯誤
- 通知外界的干擾

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，他們必須墜球重新開始比賽，(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。

如果球隊已經犯四次累計犯規又犯了其他一次犯規而裁判決定應用得益規則，第三裁判在計時桌上正確的位置放置第五次累計犯規的信號。

### 計時器

如果計時器無法正確地運作，助理裁判通知裁判這個事實。計時員必須用一個用手操作的計時器繼續比賽計時。在這種情況下，他們從每一隊邀請一位職員為了要通知他們真正的比賽時間。

如果，在比賽停止之後，計時員忘記將計時器重新啟動，裁判要求將沒有計數的時間加回去。

重新開始之後，計時器依照以下開始：

- 中場開球：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 球門球：按照程序，守門員用手擲出球後；
- 角球：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 踢球入場：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 罰球區域外直接自由球：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 罰球區域外任一隊間接自由球或進攻球隊在罰球區線上踢間接自由球：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 防守球隊在罰球區域內直接或間接自由球：按照程序，球被踢及明顯移動後；
- 罰球點球：按照程序，球向前踢及明顯移動後；
- 在第六次累計犯規或以後直接自由球：按照程序，球踢向對方球門及意圖直接取得進球和球明顯移動後；

- 墜球：按照程序，球從裁判的手下墜及觸及球場後。

## 第七章 – 比賽時間

### 暫停

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。

## 第八章 開始比賽及重新開始比賽

### 中場開球

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。

## 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）

以下程序適用於以下涉及兩次觸球的情況：

### 罰球點球（點球決勝負）

- 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。
- 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。

### DFKSAFs

- 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。
- 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）。
- 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）。

## 第十二章 犯規及不正當行為

### 衝撞對方球員

衝撞動作是用身體接觸競爭空間，在玩球距離之內，不是用手臂或手肘撞對方球員。衝撞對方球員有下列情況即是犯規：

- 動作拙劣
- 動作魯莽
- 使用暴力

### 抓拉對方球員

抓拉對方球員是指包含使用手、手臂或身體以阻止球員自由地移動的行為。

裁判應儘早介入並且強硬的處理抓拉犯規，尤其是踢角球，踢球入場或自由球時在罰球區域內的抓拉動作。

處理這些情況的方法：

- 在球進入比賽中之前，裁判應先口頭告誡有抓拉動作的球員。
- 在球進入比賽中之前，如果球員繼續有抓拉動作，即予以警告。
- 如果是球在比賽中發生抓拉犯規，應判直接自由球或罰球點球，並警告犯規球員。

如果一守方球員在罰球區域外開始抓拉攻方球員，進入罰球區域內仍然繼續抓拉，裁判應判一罰球點球。

### 懲戒性處罰

- 一球員抓拉對方球員阻止他獲得球或取得有利位置，是非運動精神行為，應予以警告。
- 一球員抓拉對方球員，如果阻止明顯的進球機會，應被判罰離場。
- 抓拉對方球員的其他情況，不採取懲戒性處罰。

### 重新開始比賽

- 在犯規發生地點踢直接自由球。如果犯規地點在罰球區域內，踢罰球點球。

### 手觸球

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：

- 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。
- 假如球從端線離開球場，判由對方球隊擲球門球。

「立即」被認為無關於手觸球違規地點到球門之間的距離且/或意外手觸球違規到進門得分之間的時間。因此，如果一個球員在球觸及手或手臂後立即進球，中間沒有經過任何其他球員玩球，進球必須被判無效。

如果隊友的手/手臂意外地碰觸到球之後，另一名同隊球員玩球進門，包含立即進球，該進球有效。

### 懲戒性罰則

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：

- 故意手觸球企圖進球；
- 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；
- 對方球隊手觸球干擾或阻止一個有希望的攻擊。除非是非故意手觸球且裁判判罰罰球點球；
- 破壞對方球隊進球或明顯進球機會，且裁判因非故意手觸球犯規判罰球點球。

當球員故意用手觸球阻止了一個進球或一個明顯的進球機會時，該球員應被紅牌驅逐離場。此判罰的起因並不是因為球員故意手觸球，而是由於不能接受的而且不公平的阻擾妨礙了進球。

### 重新開始比賽

- 在犯規地點踢直接自由球，如犯規發生在罰球區域內，判罰罰球點球。

在己方罰球區域外，守門員和任何其他球員一樣有相同的手觸球限制。在己方罰球區域內，守門員不能因為手觸球犯規被處罰罰球點球，除非守門員觸犯以手中持有的物體擲向球或接觸球的犯規。無論如何，守門員在己方罰球區域內亦可能會觸犯一些導致需要被判罰間接自由球的犯規。

### 守門員犯規

獲得球的控制權是指守門員已控制球，如守門員利用身體任何部分接觸球，他已被認為已控制球。除非球從他身上的彈開。

守門員不允許在己方半場內控制球超過 4 秒，無論是：

- 用手或手臂控制球(在己方罰球區域內)；
- 用腳控制球(在己方半場內任何位置)。

在以上情況，距離守門員最近的裁判必須清楚、明顯地進行第四秒計數。

## Chinese Taipei Football Association

如果守門員控球並進入對方半場，裁判將停止四秒鐘計數。如果守門員隨後返回本方半場而沒有失去對球的控制，則裁判從零重新開始計數。

如果守門員在本方半場控球並被替補，只要進入球場的守門員控球並留在本方半場，裁判就會繼續進行四秒計數。

此外，當守門員在球場任何位置將球傳給隊友後，在球未經對方球員玩球或觸球前，不能再次在己方半場內接觸由隊友蓄意回傳之球。如果守門員在球場上的任何位置踢球，然後被替補，進入球場的守門員同樣不得在隊友故意向其傳球後在本方半場觸球，除非自守門員替補後有對手玩球或觸球。

無論如何，守門員不允許在己方罰球區域內，用手或手臂接觸由隊友用腳回傳之球，包括直接來自隊友的踢球入場。

### 重新開始比賽

- 間接自由球

沒有任何紀律處分。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。

### 對守門員犯規

當守門員用手控制球後，對方球員不能與他爭奪球。

下列情況屬於犯規：

- 球員阻止守門員用手將球交出是犯規動作，例如當守門員拍球時；
- 當守門員用手掌控制球時，對方球員玩球或企圖玩球；
  - 當守門員釋放球時，球員踢向或企圖踢向球，必須被視為觸犯危險

動作而被判罰；

- 不公平的阻擋守門員移動是犯規動作，例如踢角球時。

一名攻方球員與守門員在後者的罰球區域內發生身體接觸並不意味著有犯有任何違規，除非這位攻方球員的動作拙劣、魯莽或使用暴力跳向，衝撞或推守門員。

### **重新開始比賽**

若比賽因為任何前述之對守門員犯規，且裁判無法應用得益規則而停止比賽時，應判罰間接自由球重新開始比賽。除非這位攻方球員的動作拙劣、魯莽或使用暴力跳向，衝撞或推守門員，在那種事例下裁判不管做了那些紀律行動，必須在犯規地點踢直接自由球。

### **危險動作**

危險動作玩球是指不涉及球員間的身體接觸。如涉及身體接觸，犯規動作已成為需要判罰直接自由球或罰球點球的犯規。如出現身體接觸，裁判至少應仔細考慮該犯規動作是否有觸犯不正當行為的可能性。

### **懲戒性罰則**

- 球員在「正常」爭奪球中採用危險動作踢球，裁判不應採取任何紀律處罰行動。如有關動作明顯會構成對方球員受傷害的威脅，裁判應因向對方球員作出魯莽爭球動作而以黃牌警告該球員；
- 如球員使用危險動作玩球引致破壞了一個明顯進球機會，裁判應以紅牌驅逐該名球員離場。

### **重新開始比賽**

- 間接自由球。

如出現身體接觸或裁判認為該爭奪動作涉及動作拙劣，魯莽或使用暴力，

已觸犯另一種犯規，應判罰一直接自由球或罰球點球。

### **以行動或言語表示不滿**

球員或替補球員使用抗議方式(口頭或非口頭)對裁判或助理裁判的判決表示不滿，必須被黃牌警告。

根據足球規則，球隊隊長沒有特別身分或特權，但是，隊長有責任約束球隊的行為。

任何球員或替補球員攻擊比賽官員或使用冒犯性、粗暴性或污穢性的動作或言語，必須被紅牌驅逐離場。

### **延誤重新開始比賽**

裁判們警告使用戰術延誤重新開始比賽的球員，例如：

- 故意在不正確的地點踢自由球，迫使裁判要求重踢自由球。
- 裁判停止比賽後，任意將球踢走或用手持球將球帶走。
- 醫療職員進入球場查看受傷球員後延誤離場。
- 裁判停止比賽後，故意觸球，引起衝突。

### **假裝動作**

球員詐傷或假裝被犯規，意圖欺騙裁判，是非運動精神行為的犯規，應被警告。如果因為違反此一規則而停止比賽，應在犯規地點踢一間接自由球重新開始比賽。

### **聚眾衝突**

聚眾衝突的情況：

- 裁判應迅速及高效率的確認和處理引發集體衝突的球員；
- 裁判應圍繞著集體衝突事件及處於適當的位置觀察，以便能夠觀察整

## Chinese Taipei Football Association

個事發過程及所有犯規都能被確認；

- 如有需要，第三裁判及第四裁判(如有委派)應進入球場協助裁判；
- 於集體衝突事件後，必須採取紀律行動。

### 連續違反規則

裁判應隨時留意連續違反規則的球員。裁判必須特別注意，即使一名球員有多次不同的犯規，因為他連續違反規則，仍必須被警告。

並沒有一個特定的違規次數構成“連續違規”或作為模式。這完全是判決的問題而且必須在實際的比賽管理背景下來判斷。

### 利用球門或隊友的支持

不允許故意使用球門或隊友支撐踢球，包括：

- 懸掛在橫木上；
- 踢/推球門取得有利的位置；
- 利用隊友的肩膀或身體的任何其他部位來增加高度；
- 被隊友推動取得一個有利的位置。

如果球員犯下此類違規，他們必須被警告，並判給對方球隊間接自由球（參閱第13章）。如果球員犯下此類違規是阻止對手進球或明顯的進球機會，必須判罰離場並判對方球隊對方間接自由球（參閱第 13章）。

### 破壞明顯進球機會(DOGSO)

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：

- 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

## 嚴重犯規

球員觸犯嚴重犯規罰則應被紅牌驅逐離場，並在犯規發生地點以直接自由球或罰球點球(如犯規發生在犯規球員罰球區域內)重新開始比賽。發生嚴重犯規的情況不應引用得益規則，除非接著有明顯的進球機會。當球下一次在比賽外，裁判應將嚴重犯規的球員判罰離場。

## 第十三章 自由球

### 距離

- 球員決定快速踢出自由球，一對方球員距離球不足5公尺，他攔截到球，裁判應允許繼續比賽。
- 球員決定快速踢出自由球，一對方靠近球的球員故意阻止球踢出，裁判應警告違規球員，因為他延誤重新開始比賽。
- 如守方球員在己方罰球區域內決定快速踢出自由球，而此時一名或多於一名對方球員因沒有足夠時間離開而仍然停留在罰球區域內，裁判應讓比賽繼續。

## 第十四章 罰球點球

### 程序

- 如果球在擊中球門柱之一或橫木且進入球門後變成不合標準，裁判算進球。
- 如果球在擊中球門柱之一或橫木且未進入球門後變成不合標準，裁判停止比賽但不要求重踢罰球點球，以墜球重新開始比賽。
- 如果裁判要求重踢罰球點球，新的罰球點球任何球員都可踢，而不必一定要由原先的球員踢球。
- 如果踢球球員在裁判未給予信號之前踢球，裁判要求重踢罰球點球並且黃牌警告該球員。

## 第十五章 踢球入場

### 觸犯程序的犯規

裁判應注意，對方球員距離踢球地點不可少於5公尺。

Chinese Taipei Football Association

當情況需要時，在踢球入場之前，裁判應先口頭告誡在此距離內的球員。如果接著球員仍未退至正確距離，即予以警告。如果已準備好開始，應踢球入場重新開始比賽，4秒鐘計數重新開始。

如果踢球入場不正確，裁判不能應用得益規則，即使是球直接踢向對方球員，裁判不可以給予得益，應由對方球隊在同一地點踢界外球。

## 第十六章 球門球

### 觸犯程序的犯規

在球進入比賽中之前，一對方球員進入罰球區域內或一直停留在罰球區域內，一守方球員對他犯規，應重擲球門球。依據犯規情況，犯規球員可被黃牌警告或判罰離場。

如果，守門員擲球門球，因為守門員決定快速擲球門球而對方球員沒有時間離開罰球區域，致使一或多名對方球員仍然在罰球區域內，裁判必須允許比賽繼續。

如果守門員正確地擲球門球，故意向位在罰球區域外的對方球員擲球，擲球動作不拙劣，不魯莽，也未使用暴力，裁判應讓比賽繼續。

如果，當擲球門球時，守門員沒有從自己的罰球區域釋出球，裁判要求重新擲球門球，然而一旦守門員準備好重擲球門球，4秒鐘計數從停止時繼續。

在裁判開始計數4秒時，不需理會守門員是否用手或腳控制球。

如果守門員正確地擲球門球，在球離開罰球區域後其他球員未觸及前故意用手觸球，裁判除給予對方球隊直接自由球之外，並依據Futsal足球規則對守門員採取需要的懲戒性措施。

如果守門員用腳踢球門球，裁判將給予口頭警告並要求用手重新擲球門球，一旦守門員準備好重新擲球門球，4秒鐘計數從停止時繼續。

## 第十七章 角球

### 觸犯程序的犯規

裁判應注意，對方球員必須距離角球區弧線至少5公尺直到球在比賽中。當情況須要時，在踢出角球之前，裁判應先口頭告誡在此距離之內的球員，如果接著球員仍未退至正確距離，則予以黃牌警告。

踢角球時，球應放在角球區弧線內。當球踢動時，球即進入比賽中，因此，踢角球時，球不必踢出角球區弧線即算進入比賽中。

如果守門員，做為比賽的一部份，跑到球門外或球場外，則對方球隊可以迅速地踢角球。

## 五人制足球用詞

### A

#### Abandon (終止)

在正式結束時間前結束/終止比賽

#### Accumulated foul (累計犯規)

被判罰直接自由球的犯規，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

#### Action area(動作區域)

足球及比賽進行中的區域

#### 積極進攻和/或防守球員

參與比賽或很有可能參與比賽的球員

#### Advantage (得益)

裁判讓比賽繼續使被侵犯球員的球隊獲得利益

#### Assessment of injured player (評估受傷球員)

醫療人員對受傷球員作快速檢查，看否有需要治療

#### Away goals rule (客場進球規則)

當雙方球隊的進球數字一樣，在決定一場比賽勝負/和局時，客場進球便會被雙倍計算

### B

#### Blocking(阻擋對方)

球員移至對方球員跑動路線上試圖阻礙、阻塞、阻慢或迫使對方改變方向，但不可以故意引起身體接觸

#### Brutality (粗暴行為)

野蠻、殘忍或蓄意的暴力行為

## C

### Careless (動作拙劣)

球員缺乏注意考慮或預防的情況下向對方球員爭奪足球(通常使用攔截或衝撞)

### Caution (黃牌警告)

需向紀律當局報告的正式懲處，一張黃牌是顯示一警告，球員在同一場比賽被兩次黃牌警告便必須離場(紅牌驅逐離場)

### Challenge (爭奪)

與對方球員競爭/爭奪足球時的動作

### Charge(an opponent) (衝撞對方球員)

向對方作身體衝撞，通常會使用肩膀及上肢(保持緊貼身體)

## D

### Deceive (欺騙)

利用誤導/詭計引致裁判作錯誤判決/紀律行動從而令詐欺球員/其球隊有得利

### Deliberate (蓄意)

球員有意識/有目的地作出的動作；並不是反射或無意識的反應

### Direct free kick (直接自由球)

一種自由球，可不用接觸其他球員下，將足球直接射進對方球門而得分

### Discretion (酌情權)

裁判或其他賽事執法人員做決定時的判斷

**Dissent (表示不滿)**

對執法人員的公開爭論(言語或/及動作)，此行為應被警告(黃牌)

**Distract (分散)**

打擾、擾亂或吸引引人注目(通常不公平地)

**Dropped ball (墜球)**

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）。

**E**

**Electronic performance and tracking system (EPTS)**

**(電子數據表現及定位系統)**

一電子系統用作紀錄及分析球員體能及生理表現

**Endanger the safety of an opponent (危害對方安全)**

令對手有危險或風險(受傷)

**Excessive force (過度力量)**

在不必要的情況下使用過度的力度/力量

**Extra time (加時比賽)**

一個以兩段不超過 5 分鐘的額外加時時段比賽，嘗試決定勝負的方法

**F**

**Feinting (假動作)**

試圖以動作令對手混淆。規則詳細說明何謂允許和‘不合法’的假動作

**Flying goalkeeper (進攻守門員)**

Chinese Taipei Football Association

守門員(臨時的)擔任進攻球員，通常位於對方球隊的半場，使其球隊球門前沒有防守，該守門員可能是正式守門或球隊其他球員代替守門員位置其目的以作進攻戰術

G

**球門防守**

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

H

**Holding offence(抓拉犯規)**

僅當球員與對手的身體或裝備發生接觸阻礙了對手的移動時，才會發生抓拉犯規

I

**Impede (阻礙)**

延遲、阻礙或防止對手的動作或移動

**Indirect free kick (間接自由球)**

如踢出足球後，經其他球員(任何球隊)觸球後才可計算進球的自由球

**Influence area (影響區域)**

不在比賽中但有球員之間可能會發生爭議的球場區域

**Intercept (攔截)**

攔截足球到達預計的地點

K

**Kick (踢球)**

足球被踢是指球員使用腳部/或足踝接觸足球

**N**

**Negligible (非常輕微)**

極輕微及極小

**O**

**Offence (犯規)**

一個破壞/違反規則的動作

**Offensive, insulting or abusive language and/or gestures (冒犯性、侮辱性或辱罵性言語或姿勢)**

使用粗魯、使心理受傷害或不尊重的言語或身體動作，需被(紅牌)驅逐離場

**Outside agent (外來人物)**

任何非賽事職員或比賽名單上的人士(球員、替補球員和球隊職員)或任何動物、物件或結構等

**P**

**Penalise (判罰)**

判罰通常指暫停比賽並判對方獲得一自由球或罰球點球

**penalties (penalty shoot-out) (點球決勝負)**

一個決定比賽結果的方法，每隊派出相同數量球員輪流主踢罰球點球，直至其中一隊在兩隊即使完成相同數目之踢球後，進球數目比對方多於一個進球便勝出比賽。(除非首5輪踢罰球點球的過程中，其中一隊在餘下的射門

名額都無法追至平手)

### **Pitch (球場)**

球場由邊線、端線組成，以及球網。

### **Play (玩球)**

球員接觸足球的動作

### **Playing distance (玩球的距離)**

一段能讓球員伸延腳/腿或跳起又或是守門員跳起時伸延前臂接觸足球的距離。距離長度視乎球員本身的體格

### **Playing time (比賽時間)**

當球進入球場後啟動計時器，當球離開球場或球賽因其他原因停止，計時員暫停計時器。

## **Q**

### **Quick free kick (快開自由球)**

一個在賽事暫停後非常快速開出的自由球(裁判許可下)

## **R**

### **Reckless (魯莽)**

一名球員漠視(忽略)對手的安危或其作出的任何動作之後果(通常是攔截或爭奪)

### **Restart (重新開始)**

比賽暫停後的任何使比賽重新開始的方法

**Restart position(重新開始的位置)**

球員在重新開始時的位置取決於他們的腳或身體任何接觸球場的部位的位置

**S**

**Sanction (處分)**

裁判採取的紀律行動

**Sending-off (紅牌驅逐離場)**

一種紀律處分，指一名球員因觸犯須被驅逐離場的犯規(出示紅牌)，必須離開比賽場地及不能參與餘下比賽時間

**Serious foul play (嚴重犯規)**

在爭奪足球時之攔截或衝擊，如危害對手安全或使用過度力量或有粗暴的舉動，須被(紅牌)驅逐離場

**Serious injury (嚴重受傷)**

裁判認為球員屬於嚴重受傷，比賽應立即停止，示意醫療人員進場視察情況，確定球員安全及迅速將受傷球員轉移離場

**Severe injury (嚴重重傷)**

裁判認為球員屬於嚴重重傷，比賽應立即停止，示意醫療人員進場，球員被抬離比賽場地前進行治療及評受傷勢，尤以因出現腦震盪、骨折或脊椎受傷的情況

**Shinguard(護脛)**

一種用於幫助保護球員的脛骨免受傷害的裝備。球員有責任穿戴由合適材料製成且尺寸合適的護脛，以提供合理的保護，並且必須用襪子覆蓋護脛

**Shirt(球衣)**

球員穿在上半身的衣服，作為球隊制服的一部分。除袖子長度外，一支球隊中所有球員的球衣都是相同的，但守門員除外，守門員的球衣將他們與其他球員和比賽官員區分開來

**Signal (訊號)**

裁判或任何賽事的執法人員，以身體動作示意；通常涉及手、手臂或旗號的動作，或者利用哨子

**Simulation (偽裝)**

一名球員為了獲得不公平的利益，在事件沒有發生的情況下製造一個錯誤/虛擬假象(另參閱欺騙)

**Spirit of the game (比賽精神)**

足球的主旨/基本原則/道德

**Suspend (暫停)**

比賽暫停一段時間，而有機會重新開始比賽，例如：場地漏水或嚴重受傷

**T**

**Tackle (攔截)**

用腳去爭奪足球(在地面或離開地面)

**Tactical foul(戰術性犯規)**

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。

**Team list (球隊名單)**

Chinese Taipei Football Association

官方的球隊名單，通常列出球員、替補球員及球隊職員

**Team official (球隊職員)**

任何在比賽名單上的非球員人士，如教練、物理治療師、醫生

**Technical area (技術區域)**

予球隊職球員包括座位在內的指定區域

**Timeout (要求比賽暫停)**

每隊在上下半場比賽中每一半場均賦予一次為時1分鐘「要求比賽暫停」機會。

**Two-minute numerical reduction (2分鐘倒數時間)**

一名替補球員可代替被驅逐離場的球員參賽，在2分鐘驅逐離場時間完結後進入場內參賽，在這情況下，於2分鐘驅逐離場時間內出現被對方進球後可進入球場內參賽

**U**

**Undue interference (不必要的干擾)**

不必要的行動/影響

**Unsporting behaviour (非運動精神行為)**

不公平的動作/行為；可被黃牌警告

**V**

**Violent conduct (粗魯行為)**

在非爭奪足球的情況下，向對手使用或試圖使用過度力量或粗暴的動作；又或當球員蓄意毆打任何球員的頭部或面部舉動，除非力量是微不足道，都被界定為粗魯行為

## 裁判用詞

### Match official(s) (比賽官員)

負責監控足球比賽的人員或團隊之統稱，他們代表足球協會和/或賽事在其管轄下進行

“On-pitch” match officials 「場上」比賽官員

### Referee (裁判)

在比賽場地內的主要賽事執法人員，其他賽事執法人員在裁判的控制和指示下作出合作。裁判是最後或最終的決策者

### Second referee (第二裁判)

比賽時第二裁判隔著場地對面互相執法，其他賽事執法人員在裁判的控制和指示下作出合作，第二裁判在任何時間都受裁判的監督下執法

### Other match officials (其他競賽官員)

賽事組織可委派其他賽事執法人員協助裁判：

- 第三裁判  
協助裁判控制球員席的替補球員及職員，紀錄賽事的事項及累計犯規次數
- 第四裁判  
當助理裁判不適，代替第三裁判或計時員職務
- 計時員  
其職責主要控制比賽時間

翻譯：楊勝苑

審定：中華民國足球協會裁判委員會

出版：中華民國足球協會

地址：新北市新莊區中央路 730 號 2 樓

電話：02-25961185 傳真：02-25951594

<http://www.ctfa.com.tw>

e-mail：[ctfa7155@ms59.hinet.net](mailto:ctfa7155@ms59.hinet.net)

中華民國足球協會

中譯本國際五人制足球規則

**FIFA®**