

ソサイチ(7人制)とサッカー(11人制)のルールの違い

競技種目	ソサイチ	サッカー
ピッチサイズ	幅30m~40m×長さ50m~60mを原則とする	幅68m×長さ105m
ピッチ表面	人工芝、芝	芝
ゴールサイズ	2.2m×5m(ジュニアサッカーゴールに相当)	2.44m×7.32m
ボール	5号球 ローバウンド(空気圧は0.6気圧とする)	5号球(U-13以上)
競技者数	7人 ※試合開始時5人で試合成立。試合中3人以下で試合不成立	11人
交代	自由 ピッチ内の7人とベンチの交代要員(最大13人)が、交代ゾーン(1-7mより両側5m)にて、いつでも入れ替わることが出来る。交代要員はピブスを着用し、出場時に交代する選手に脱いだピブスを手渡しをする。交代は交代ゾーンからの選手が出てから、入ることができる。交代ルールが守られない選手は警告となる。	アウトオブプレーの時審判の承認を得て交代は3人まで。
キックオフ	コイントスで勝った方がキックオフが自陣が選べる。直接ゴールを決めることが出来る。どの方向でもOK。守備側はスタート(シュートアウト)ラインまで下がる。	直接ゴールを決めることが出来る。どの方向でもOK。
試合時間	20分ハーフ(ランニングタイム) + ATは主審の裁量とする	45分ハーフ(ランニングタイム)
プレーの再開	ボールがタッチラインを超えたときはスローインで再開する。 守備側がボールをゴールラインから出したときは、コーナースローで再開する。コーナースローからの直接ゴールは認められない。 攻撃側がボールをゴールラインから出したときは、ゴールキーパーがペナルティエリア(PA)内から手で投げて(ゴールクリアランス)再開する。 ボールが動いたと同時にインプレーになる。	ボールがタッチラインを超えたときはスローインで再開する。 守備側がボールをゴールラインから出したときは、コーナークickで再開する。 攻撃側がボールをゴールラインから出したときはゴールキックで再開する。
オフサイド	無し	有り
ファールカウント	直接フリーキックで罰せられる反則の数を、チーム毎に数えて累積する。アドバンテージもファールカウントされる。各チーム6つ目以降の反則を犯すと、 シュートアウト が相手チームに与えられる。(5つ目までは反則のあった場所からの直接FKかPA内の場合はPKで再開する。6つ目以降の反則で、PA内の場合は、PKとなる。5つ目でブザーを鳴らす。)6つ目以降はアドバンテージをかけず、すべてシュートアウト(PA内はPK)とする。前半分のファールカウントは、後半開始前にリセットされる。	反則の数は数えない。
壁の距離	5m ※壁が2人以上の場合、攻撃側選手は壁から1m以上離れなければならない。	9.15m
退場後の補充	補充できない	補充できない
GKへのパス	サッカー同様。味方競技者から足で蹴られたパスは、手で触れられない。手で触れると相手チームの間接FKとなる(一番近いPA平行ライン上から)となる。	味方競技者から足で蹴られたパスは、手で触れられない。手で触れると相手チームの間接FKとなる。
GKの違反	インプレー時、GKは自陣では手、足を問わず5秒間しかボールを保持できない。保持してから5秒経過すると相手チームに間接フリーキックが与えられる。PA内の場合は、一番近いPA平行ライン上から。PA外はその地点から。	GKが手でコントロールしたボールを蹴した後は、相手競技者がボールに触れない限り再び手で触ることは出来ない。
秒数制限ルール	アウトオブプレー時のスローイン・ゴールクリアランス・コーナースロー・フリーキックは5秒以内に行わないと相手ボールとなる。 スローイン→相手のスローイン ゴールクリアランス→相手の間接フリーキック ※一番近いPA平行ライン上から コーナースロー→相手GKからのゴールクリアランス フリーキック→相手の間接フリーキック	GKの手による保持：6秒ルール
試合時間内シュートアウト	あり ・キッカーは相手陣内のスタートライン上に、GKはゴールライン上に位置し、笛の合図とともにスタート。GKは前に出てもよい。 ・キッカーとGK以外は、両チームとも反対側のスタートラインに位置し、笛の合図とともに走り出してよい。 ・守備側が笛より先にラインを越えて入り、ゴールが決まらなかった場合はやり直しとする。反対に攻撃側が笛より先にラインを越えて入り、ゴールが決まった場合はやり直しとする。 ・攻撃側は5秒以内にゴールを決めると得点となる。 ★5秒制限ルール ・キッカーはパスを出すこともできる。 ・攻撃が5秒過ぎた場合、シュートアウトは終了⇒GKからのゴールクリアランスで再開。 ・攻撃側のシュートが枠を外す(シュートアウト終了)⇒GKからのゴールクリアランスで再開。 ・GKがコート外にクリア(シュートアウト終了)⇒相手コーナースロー、スローインで再開。 ・GKがキャッチした場合(シュートアウト終了)⇒プレーを続行。攻撃側の5秒制限ルールは解除。 ・GKのクリアや触れたボールが味方DFへつながらず(シュートアウト終了)⇒プレー続行。攻撃側の5秒制限ルールは解除。 ・GKのクリアや触れたボールがキッカーや攻撃側FWへ渡る(シュートアウト終了)⇒プレー続行。攻撃側の5秒制限ルールは解除。 ・GKがPA内で反則⇒GKは警告または退場、PKとなる。 ・GKがPA外で反則⇒GKは退場、再度シュートアウトとなる。 ・守備側競技者がPA内で反則⇒警告または退場、PKとなる。 ・守備側競技者がPA外で反則⇒警告または退場、再度シュートアウトとなる。 ※スタートラインとは、キックオフ時に相手チームが離れる5mの位置にあるライン	なし
試合引分け時のシュートアウト	・引き分け時は、サドンデス(1人目から)形式のシュートアウトを行う。シュートアウト勝ち時は勝ち点2、負け時は勝ち点1となる。 ・キッカーはシュートアウトが行われる側のスタートライン上に、GKはゴールライン上に位置し、笛の合図とともにスタート。GKは前に出てもよい。 ・キッカーとGK以外は、両チームとも反対側のスタートラインに待機する。プレーに関与することはできない。 ・攻撃側は5秒以内にゴールを決めると、シュートアウト成功となる。 ★5秒制限ルール ・攻撃が5秒過ぎた場合、シュートアウト失敗となる。 ・攻撃側のシュートが枠を外す(攻撃側のシュートアウト失敗) ・GKがコート外にクリア(攻撃側のシュートアウト失敗) ・GKがキャッチした場合(攻撃側のシュートアウト失敗) ・GKのクリアや触れたボールがキッカーへ渡る。5秒以内まで続行。5秒過ぎた場合はシュートアウト失敗。 ・GKがPA内で反則⇒GKは警告または退場、シュートアウトをやり直しする。 ・GKがPA外で反則⇒GKは退場、シュートアウトをやり直しする。	
コーナースロー	・コーナースロー時：スローワープの片足はゴールラインと平行に、もう一方の片足は、タッチラインと平行に、ライン外側に配置する。 →違反時は、相手GKからのゴールクリアランスで再開する。	
警告2分間退場	・警告を受けた選手は、直後に控え選手と交代をし、2分間の出場停止となる。プレー再開後から2分後に、審判の許可を得て、再入場可となる。 ・控え選手がいない場合でも、2分間の出場停止となる。 ・警告直後のクイックスタートは無しとし、警告選手の交代が完了してから、リスタートする。 ・前半19分に警告を受けた場合は、後半開始1分まで出場することが出来ない	
不戦試合	・試合不成立による不戦試合。スコアは5-0とする。相手チーム試合費+罰金3万円を負担とする。 ・不戦敗1回につき、勝ち点をマイナス3とする。不戦敗の申告は、試合日より8日前に報告を行う。 ・1シーズン中に3回行った場合は、除名をする。	