

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



球例變更

2024/25

2024年4月9日

球例變更摘要大綱

第1章-比賽場地

- 澄清判定入球有效的球門線科技(GLT)指示可以透過裁判員的耳機/聽筒傳達

第3章-球員

- 現時比賽可使用額外替換腦震盪球員
- 每隊必須有一名隊長，其必須佩戴識別臂章

第4章-球員裝備

- 澄清球員有責任確保護脛的大小適中和是否合適
- 澄清隊長必須佩戴隊長臂章的要求
- 將手套的提述納入「其他裝備」項目中
- 從「必須裝備」項目中刪除運動長褲的提述，並將其納入「其他裝備」項目中

第12章-犯規及不檢行為

- 澄清非蓄意手球犯規通常是球員試圖玩球或是爭奪皮球時產生的結果，其判罰點球的方式與犯規相同

第14章-點球

- 澄清皮球的一部份必須觸及或停在點球點中央上
- 僅在球員入侵產生影響時才會被處罰(與守門員入侵的原則相同)。

其他：

暫時驅逐離場(暫時離場區域)指引

- 指引已作修訂，其中主要明確規定被暫時驅逐離場的球員只能在停頓時重新返回比賽場地，並簡化機制B

球例變更之細節

以下列出2024/25年足球球例版本的所有修訂。在每一修訂內，都有列明舊有字句及修改/新增字句，並會解釋修改原因(如合適)。

重點

球例的主要變更字句下有黃色劃線，並在邊界空白處強調此變更。編輯修改有下劃線。

YC = 黃牌 (警告); RC = 紅牌 (驅逐離場)。

第1章-比賽場地

11. 球門線科技 (GLT)

新增文字

球門線科技的原則

(...)

球門線科技系統必須能迅速及自動於一秒鐘內 (透過裁判員的腕錶發出震動及視覺訊號, 及/或透過裁判員的耳機/聽筒) 僅向賽事執法人員指示入球是否有效; 指示同時亦可以發送至視像控制室(VOR)。

解釋

澄清判定入球有效的球門線科技(GLT)指示可以透過裁判員的耳機/聽筒傳達

第3章-球員

2. 替換球員人數

新增文字(於「重返替換」章節後)

額外替換腦震盪球員

比賽可根據「須知事項及修訂」中列出的協定使用額外替換腦震盪球員

解釋

現時比賽可選擇使用額外替換腦震盪球員。協定詳請載於足球球例的「須知事項及修訂」章節。

第3章-球員

10. 球隊隊長

新增文字

每隊必須有一名隊長在比賽場地，其必須佩戴識別臂章。球隊隊長沒有特定地位及特權，唯(...)

解釋

球隊必須有一名易於被裁判員識別的隊長。臂章詳情見第4章。

第4章-球員裝備

2. 必須裝備

經修訂文字

球員的必須裝備包括以下各項目：

- (...)
- 護脛-由合適物質製成，大小適中而具有一定的保護作用，整個護脛必須被長襪覆蓋。球員有責任確保護脛的大小適中和是否適用
- (...)

解釋

澄清球員有責任確保護脛的大小適中和是否合適。此資訊載於詞彙中「護脛」的定義，亦納入球例文本中。

第4章-球員裝備

2. 必須裝備

新增文字

球員的必須裝備包括以下各項目：

- (...)
- 球鞋

隊長必須佩戴相關競賽組織派發或授權的臂章，或帶有「隊長」字樣或字母「C」或其譯文的單色臂章，該臂章亦應為單色(另見「一般修訂」)。

解釋

隊長必須佩戴臂章，臂章應簡潔，並且符合第4章有關口號、聲明、影像及廣告要求。臂章可由競賽組織派發或授權。

第4章-球員裝備

2. 必須裝備及 4. 其他裝備

經修訂文字

2. 必須裝備

球員的必須裝備包括以下各項目：

- (...)

守門員可以穿著運動長褲作為基本裝備的一部份。

(...)

4. 其他裝備

准許使用柔軟輕便材料製造而不會構成危險的保護裝備，如手套、頭箍、面罩、護膝及手臂保護裝置等，就如守門員帽及運動眼鏡一樣。守門員可以穿著運動長褲作為基本裝備的一部份。

解釋

在「其他裝備」項目中納入手套的提述，以反映廣泛使用手套的實際情況，尤其是守門員。已從「必須裝備」項目中刪除運動長褲的提述，並將其納入「其他裝備」項目中，以準確反映運動長褲並非必須裝備。

第12章-犯規及不檢行為

3. 紀律行動

經修訂文字

(...)

應被黃牌警告的欠缺體育精神行為

有很多不同的情況，球員觸犯欠缺體育精神行為必須被黃牌警告，包括，如球員：

- (...)
- 觸犯手球引致干擾或阻止對方一明顯進攻機會，唯裁判員裁定為非蓄意手球犯規而判罰一點球則除外
- 破壞對方一個入球或明顯入球機會，而裁判員裁定為非蓄意手球犯規而判罰一點球
- (...)

驅逐離場的犯規

球員、後備球員或已被換出球員觸犯下列任何一項時，應被紅牌驅逐離場：

- 觸犯蓄意手球犯規引致破壞對方一個入球或一明顯入球機會(守門員在己方點球區域內除外)
- 在己方點球區域外觸犯非蓄意手球犯規引致破壞對方一個入球或一明顯入球機會
- (...)

破壞入球或明顯入球機會(DOGSO)

(...)

當一名球員觸犯蓄意手球犯規引致破壞對方一個入球或一明顯入球機會時，則不論犯規行為發生的位置，犯規球員應被紅牌驅逐離場(守門員在己方點球區域內除外)。當一名球員觸犯非蓄意手球犯規引致破壞對方一個入球或一明顯入球機會時，而裁判員已判罰點球予對方，犯規球員只需被黃牌警告；

解釋

非蓄意手球犯規通常是球員試圖玩球或是爭奪皮球時產生的結果，因此當針對此類犯規判罰一點球時，同樣的原則亦應適用於意圖玩球或爭奪皮球時產生的犯規，即 DOGSO 犯規應被黃牌警告，而 SPA 犯規無需出牌。至於蓄意手球犯規，因類似於觸犯拉扯對方球員以阻礙其移動、拉對方、推對方、在沒有玩球機會情況下的犯規，所以在判罰點球後，球員仍需被紅牌驅逐離場。

第14章-點球

1. 程序

經修訂文字

皮球必須被放定在點球點上，皮球的一部份必須觸及或停在點球點中央上，而門柱、橫楣和球門網則必須保持在靜止狀態。

解釋

澄清點球時皮球的位置，因為當中可能會出現爭議及/或延遲，尤其當點球點並非一個「點」。皮球的一部份必須觸及或停在點球點中央上（如同角球必須放在角球區域內，包括停在角球弧圈上一樣）。與其他位置問題一樣，如果地面條件要求稍有改變，則由裁判員決定。

第14章-點球

2. 觸犯球例及罰則

新增文字

(...)

假如皮球被踢出前有以下情況發生：

- 僅在以下情況下，主射點球球員的隊友才會因入侵而被處罰：
 - 該入侵明顯影響守門員；或
 - 該入侵球員玩球或爭奪皮球引致入球、射門或製造入球機會
- 僅在以下情況下，守門員的隊友才會因入侵而被處罰：
 - 該入侵明顯影響主射球員；或
 - 該入侵球員玩球或爭奪皮球阻止對方入球、射門或製造入球機會

(...)

解釋

球員入侵可能較難察覺和管理，尤其較低級別的比賽可能沒有中立的助理裁判員。不過視頻助理裁判容易識別球員入侵，加上如果嚴格執行第14章球例，大多數點球都會被判重射。由於入侵甚少影響點球結果（僅當皮球反彈後比賽仍然在進行狀態時），因此球員入侵的原則應與守門員入侵原則相同，即僅在產生影響時才會被處罰。

第14章-點球

3. 總結列表

經修訂文字

	點球結果	
	入球	不入球
攻方球員入侵	<u>有影響:重射點球</u> <u>無影響:入球</u>	<u>有影響:間接自由球</u> <u>無影響:不重射</u>
防守球員入侵	<u>有影響:入球</u> <u>無影響:入球</u>	<u>有影響:重射點球</u> <u>無影響:不重射</u>
攻方及防守球員入侵	<u>有影響:重射點球</u> <u>無影響:入球</u>	<u>有影響:重射點球</u> <u>無影響:不重射</u>
守門員犯規	入球	不是被救出:不需重射點球(除非主射球員受到影響)被救出:重射點球及口頭警告守門員;再犯則會被黃牌警告
守門員與主射球員在同一時間觸犯球例	間接自由球 及黃牌警告主射球員	間接自由球 及黃牌警告主射球員
將皮球向後踢	間接自由球	間接自由球
「不合法」假動作	間接自由球 及黃牌警告主射球員	間接自由球 及黃牌警告主射球員
不是被確認之主射球員	間接自由球 及黃牌警告該球員	間接自由球 及黃牌警告該球員

暫時驅逐離場(暫時離場區域)指引

指引已作修訂, 主要變更如下:

- 為協助管理暫時驅逐離場, 被判罰暫時驅逐離場的球員只能在暫時驅逐離場時段完畢後的停頓時返回比賽場地, 即不得在比賽進行時返回比賽場地
- 如果暫時驅逐離場時段在加時比賽上半場結束時尚未完畢, 則在加時比賽下半場開始時繼續執行(由於暫時驅逐離場不適用於點球(射點球決勝), 加時比賽下半場完畢後無法繼續執行暫時驅逐離場時段)
- 機制B僅對特定犯規使用暫時驅逐離場作為額外處罰, 機制經簡化後, 球員在同一場比賽中觸犯任何兩次可被警告的犯規將被(永久)驅逐離場
- 在可能適用暫時驅逐離場的破壞或干擾一明顯進攻機會的犯規名單(機制B)中, 「手球」已改為「蓄意手球」