

レギュレーション項目	対象となる大会・試合	実施方法・留意点
グリーンカードを提示された選手に、2分間の退場処分を科す。	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	2分の計測は、当該選手がペナルティボックスに着席した時から開始する。 2分の退場処分中に、試合時間が停止された場合は、退場時間も同時に停止される。 2分が経過した時点が、PC実施中であったなら、再入場はPC終了後とする。 ※ 上記、PC実施中の入場制限は、イエローカードの場合も同様となる。
PCの時、フライングをした選手はセンターラインまで戻る。	11人制大会すべて (中学生11人制を含む) 6人制の大会では実施しない。	フライングした選手は、センターラインまで戻る。 フライングした選手はセンターラインまで戻り、再びPCが実施される。 守備者は； そのPCが終了するまで、その選手はPC守備者となることはできない。つまり、PC中再度PCになった時には、再びセンターラインに戻ることになる。 攻撃者は； センターラインに戻った選手以外の他の選手が攻撃に加わることは可能。 そのPCが終了するまで、PC中再度PCになった時には、再びセンターラインに戻ることになる。
PC時、攻撃側の球出しをする選手がフェイントをかけた場合は、球出し選手を交代させて、PCアゲインとする。	11人制大会すべて (中学生11人制を含む) 6人制の大会では実施しない。	球出しの反則を犯した選手はセンターラインまで戻る。 代替りの球出し選手は、サークルを囲んでいるものの中から選ぶ。
イエローカード提示による退場時間は、審判によって5分か10分が示されて、ジャッジテーブルに再入場が委ねられる。	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	審判員は、イエローカードを提示した時、ジャッジテーブルに向かって5分か10分を示す。 5分の場合は、手を広げて片手を挙げる。10分の場合は、手を広げて両手を挙げる。 計測方法や再入場の指示等は、グリーンカードの場合と同様にテーブルで行う。
勝敗を決するために行うPS戦に替えて、ペナルティシュートアウト(SO)戦を行う。	①大学王座 ②全日本社会人 ③全日本学生選手権 ⑤男女全日本選手権 ⑥日本リーグ男子；プレーオフ ⑦日本リーグ女子；順位決定戦	他に定める(SOに関する規定文書)方法により、実施する。 8秒のタイム計測は、ジャッジが行い、開始と終了は笛によって知らせる。 1名の審判がSO時の判定をし、別の1名は時間内にゴールラインを通過したかどうかを見る。 SO中に守備者の故意の反則があった場合は、PSとする。
サジェスチョンアンパイアを置いて、チャレンジ権を設ける。	①大学王座の準決勝以上 ②全日本社会人の準々決勝以上 ③全日本学生選手権の準々決勝以上 ④国民体育大会成年種別準決勝以上 ⑤男女全日本選手権のすべての試合 ⑥日本リーグ男子；プレーオフ ⑦日本リーグ女子；順位決定戦 高校生；サジェスチョンを置くこともあるが、高校生の試合はチャレンジ権は設けない。	左の①～⑦の試合は、サジェスチョンアンパイアを置き、チャレンジ権1回を設ける。 チャレンジした結果、審判の判定が覆らなかった場合、当該試合のチャレンジ権は喪失する。 チャレンジ権を行使したい時は、両手を使ってT字を作り「チャレンジ」とコールする。 チャレンジコールが確認できたら、いずれかの審判が同様のT字シグナルで確認意思を伝える。 チャレンジコールは、フィールド内の選手のみ行うことができる。 インプレイ中にチャレンジを認めても、その間取り等はプレイ中断後とする。 従って、チャレンジ意思確認後試合が継続し、その間得点があったとしても、覆ることもあり得る。 延長戦まではチャレンジ権を認めるが、その後のSO戦やPS戦ではサジェスチョンを置かない。 チャレンジできる内容は、得点・PS・PCに限る。
チャレンジ権を行使したり、PCやPS等得点に関わる抗議があったりして審判が時間を停止した時は、選手交代ができない。	高校生以上の11人制大会すべて 6人制及び中学生以下の大会では実施しない。	選手交代に関して、ジャッジテーブルで管理する。