



INTERNATIONAL BLIND
SPORTS FEDERATION
BLIND FOOTBALL LAWS
2022–2025

B1
CATEGORY

IBSA Football Sport Committee

Elias Mastoras

Chairperson

football.chair@ibasport.org

Fabio Luiz Ribeiro de Vasconcelos

B1 Coach Representative

Maurizio Di Silvestro

B2/B3 Athletes Representative

Dorien Cornelis

B1 Athletes Representative

Orhan Tanrikulu

B2/B3 Coach Representative

IBSA Football Advisory Group

Mariano Travaglino

B1 Referees Co-ordinator

football.referees@ibasport.org

Should there be any discrepancy in the interpretation of the blind football rules, the English version shall prevail.

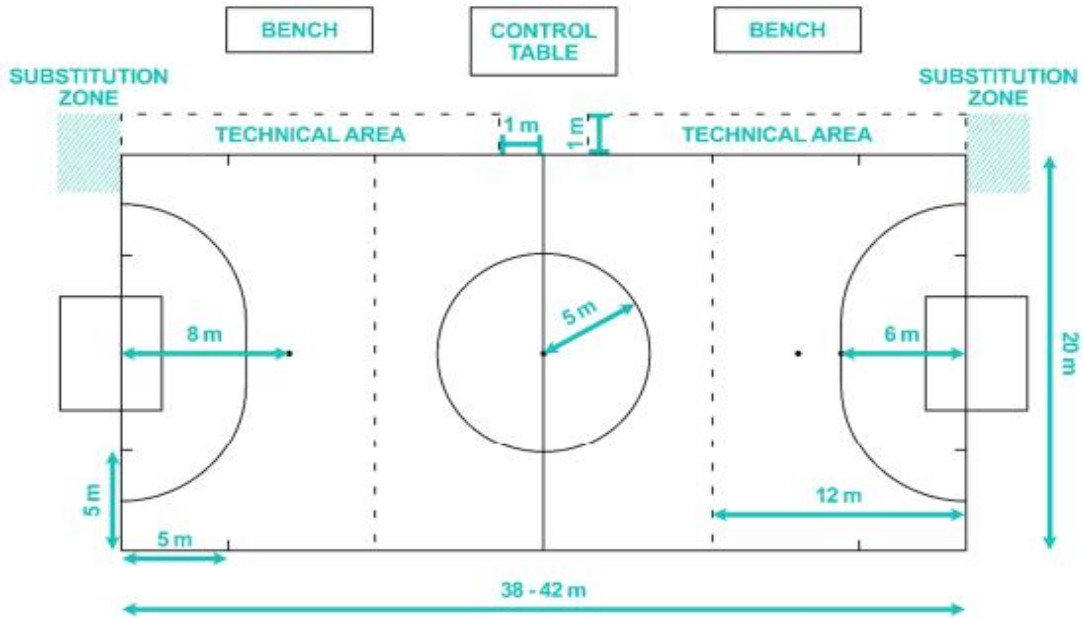
Modifications to the previous rules of the game are marked with the following symbol: a single line in the margin.

Table of Contents

1. THE PITCH	4
2. THE BALL	8
3. NUMBER OF PLAYERS	9
4. PLAYERS' EQUIPMENT	11
5. REFEREE	13
6. THE ASSISTANT REFEREES	14
7. TIMEKEEPER, SCORER, PUBLIC ADDRESS SPEAKER	15
8. DURATION OF THE MATCH	17
9. START AND RESTART OF PLAY	18
10. BALL IN AND OUT OF PLAY	20
11. SCORING METHOD	20
12. FOULS AND MISCONDUCT	21
13. FREE KICKS	24
14. ACCUMULATED FOULS	26
15. PENALTY KICK	28
16. KICK-IN	29
17. GOAL CLEARANCE	30
18. CORNER KICK	31
PROCEDURES TO DETERMINE THE WINNER OF A MATCH	33
COMPETITION REGULATIONS	34
EYESHADES - Overview	36
FAQs AND IBSA FOOTBALL RESPONSES	37
SANCTIONS IN A TOURNAMENT SERIES	41

1. 경기장

경기장의 라인은 경기장의 일부로 바깥쪽에서 측정한다. 경기장은 다음의 그림에서 명시된 치수 및 부속물에 부합해야 한다.



경기를 하기위해 조직위원회가 통제할 수 없을 만큼 기상 조건이 좋지 않은 경우(지속적인 비, 강풍 등)에는 바닥표면이 비슷한 특질의 경기장 바닥으로 커버한 대체 시설 사용이 가능해야 한다. 이러한 경기장 바닥은 나무, 합성 고무, 혹은 이와 유사한 표면으로 한다.

경기 전 경기장은 IBSA기술대표 및 조직위원회가 점검하고 승인해야 한다..

IBSA 기술단과 조직위원회는 경기장의 투광 조명이 필요한 경우 야간이나 실내에서 열리는 경기에 적합한지 확인해야 한다.

크기

경기장은 직사각형으로 터치라인이 골라인보다 길어야 한다.

국제규격

길이 최소 38m ~ 최대 42m

너비 20m

경기장표시

경기장은 경계가 되는 영역에 속하는 선으로 표시한다. 두 개의 긴 경계선은 터치라인이라고 부른다. 이 터치라인들은 전체의 터치라인에 해당하는 키포드로 구성되며 양쪽 경기

장의 두 개의 골라인 넘어 1m까지 확장할 수 있다.

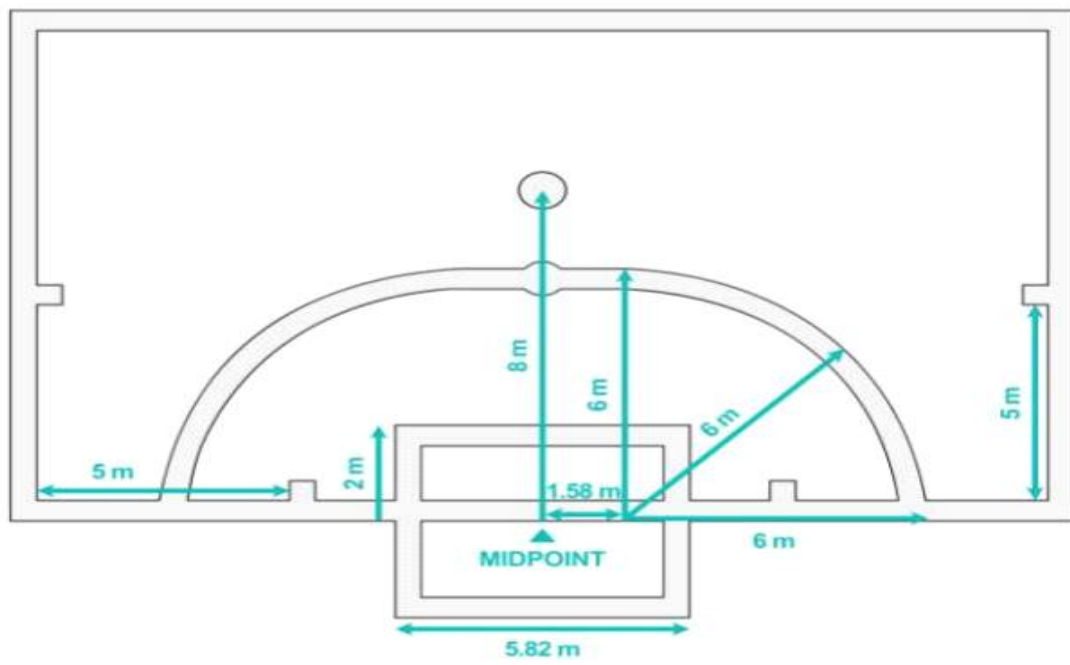
킥보드는 1m에서 1m 20cm 사이의 높이에 경기장에서 가상의 직각으로 하였을 때 각도가 10도 이하의 각도로 조절할 수 있다. 두 개의 짧은 라인을 골라인 이라고 한다.

모든 라인은 너비가 8cm이다. 경기장은 중앙선에 의해 두 부분으로 나뉘어진다. 센터마크는 중앙선의 중간지점에 표시된다. 그 주변에 반지름 5m의 원이 표시된다.

가이드 지역 표시

가이드 영역(3분의 1)은 다음과 같은 방식으로 표시한다. 골라인에서 12m 되는 거리에 골라인과 평행하는 점선을 그려 표시한다. 경기장은 다음과 같이 세 부분으로 나누어 가이드 지역을 표시한다.

1. 수비지역
2. 중앙지역
3. 공격지역



페널티 구역

첫 번째 포인트 마크는 골라인의 중간에서 오른쪽 킥보드 방향으로 1m 58cm 거리에서 측정한다.

길이 6m의 가상선이 첫 번째 포인트 마크에서 골라인과 직각으로 그려진다. 이 선의 끝에 가장 가까운 사이드 킥보드 방향으로 1/4 원이 첫 번째 포인트 표시에서 반경 6m로 그려진다. 1m 58cm 거리에 있는 두 번째 포인트 마크는 골라인의 중간 지점에서 왼쪽 킥보드 방향으로 측정해야 한다.

길이 6m의 가상선이 두 번째 포인트 마크에서 골라인과 직각으로 그려진다. 이 선의 끝에 가장 가까운 사이드 킥보드 방향으로 두 번째 포인트 표시에서 반경 6m의 1/4 원을 그린다. 각 쿼터 서클의 상단 부분은 두 포인트 마크 사이의 골라인과 평행하게 이어지는 길이 3.16m의 선으로 연결된다. 이 라인과 골라인으로 둘러싸인 구역이 페널티 구역이다.

골키퍼의 구역

양 골대 밖에서 부터 보다 가까운 킥보드를 향해 거리가 1m 되게 한다. 2m짜리 두 개의 라인은 골라인에 수직으로 이 지점에서 중앙선을 향해 표시한다. 이 두 라인은 골라인에 평행한 5.82m의 긴 라인으로 연결된다. 이 지역을 골키퍼지역으로 부른다.

페널티 지점

페널티 지점은 골대사이 중심점에서 6m에 위치한다.

제2페널티 지점

제2페널티지점은 골대사이에 중심점에서 8m로 경기장에 그린다.

가이드 영역

각 골대의 반대편으로 골대의 중심에서 2.91m씩 5.82m의 간격으로 2m를 직각으로 그린다. 이 영역을 가이드 영역으로 부른다. 가이드 임무를 올바르게 수행할 수 있도록 장애물이 없어야 한다.

코너아크

킥보드와 골라인이 만나는 지점에 골대 방향으로 너비 8cm 길이가 20cm 되게 골라인에서 부터 중앙선 방향으로 그린다.

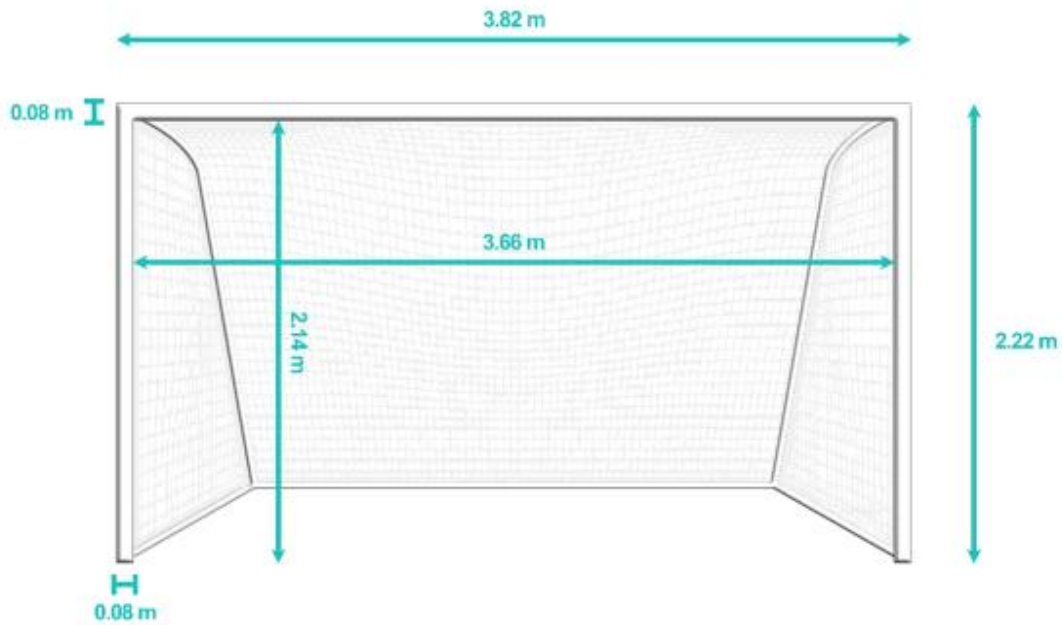
테크니컬 지역

수비선수들이 위치한 지역에 운영석과 나란히 하는 테크니컬 지역이 있으며 여기는 한 사람이 운동장의 선수들에게 지시할 수 있는 공간으로 양쪽에 위치 한다.

바닥은 펜스로부터 1m거리를 두고 펜스와 평행하는 선으로 표시한다. 이 영역에는 팀의 구성원 1인과 필요한 경우 통역 1명만 들어갈 수 있다. 다른 스테프와 선수는 이 영역 밖에 있어야 하며, 한 사람만 이 영역에서 전술 지시를 전달할 수 있다.

교체구역

선수교체는 교체벤치와 가장 가까운 코너지점에서 이루어 진다.



골대

골대는 흰색으로 각 골라인의 중앙에 놓여있어야 한다. 골은 각 코너에서 등거리의 두 개의 직립 기둥이 그 위에 수평의 크로스바와 연결하여 이루어진다.

내부에서는 골대 사이가 3.66m이고 크로스바의 하단부에서 지면까지는 2.14m이다.

양 골대와 크로스바는 모두 8cm의 같은 너비와 깊이를 갖는다. 대마, 황마 또는 나일론으로 만들어지는 네트는 골대와 골 뒤쪽 크로스바에 부착한다. 하단 부분은 굽은 막대나 적당한 것으로 지지한다. 골의 깊이는, 골대 안쪽 가장자리에서 경기장 밖으로의 거리로, 적어도 위에서 80cm, 지면에서 100cm가 된다.

안전

고울대는 이동식이지만 경기 중에 지면에 안전하게 매여 있어야 한다.

선수안전을 위해 고울대 뒤로 2m의 안전구역을 확보하거나 안전대책이 있어야 한다.

경기장 바닥(playing surface)

경기장 바닥은 나무, 천연잔디나 인조잔디로 만든다(모래 또는 수성 Astro Turf를 기반으로 하는 재질은 허가하지 않는다). 평평하고 부드러워야하며, 연마되지 않는 종류여야 한다. 콘크리트나 타액은 피한다.

2. 공

속성과 사이즈

공

- 구면이다.
- 가죽이나 다른 적합한 재료로 만든다.
- 원주가 60cm 이상 62cm 미만이어야 한다.
- 경기 시작 시에 무게가 510g 이상 540g 미만이어야 한다.
- 해수면에서 기압이 0.4-0.6(400-600g/cm²)이다.
- 이용되는 음향장치는 공이 정상적으로 움직이고 돌고 튕길 수 있도록 공의 내부에 위치해야 한다. 항상 선수들의 안전을 위해 음향장치는 자축으로 돌거나 공중에서 회전할 때 반드시 소리가 나야 한다.

결합 있는 공의 교체

경기 중에 공이 파열되거나 결합이 있으면

- 경기가 중단 된다.
- 교체한 공을 결합이 발생한 지점에서 드롭볼로 경기를 다시 시작 한다.

만약 경기 중에 공의 소리가 나지 않으면,

- 시합을 중지할 필요는 없다.
- 심판이 재빨리 그 공을 집어서 가볍게 튀겨 소리가 나도록 한다.

만약 공이 플레이 중이지 않을 때(킥오프, 골 클리어런스, 코너킥, 프리킥, 페널티킥, 킥인, 더 볼 페널티) 파열하거나 결합이 있게 되면

- 경기는 경기규칙에 의해 다시 시작 한다.

경기 중 심판의 허가 없이 공을 교체할 수 없다.

결정

DECISIONS 1

- IBSA 경기나 IBSA 회원단체가 후원하는 경기에서는 IBSA 공인구를 사용하여야 한다.

3. 선수의 수

선수

경기는 두 팀, 각 5명을 넘지 않는 선수로 진행되며, 4명의 전맹인(B1)과 시력이 온전하거나 약간 있는 한 명(B2-B3)이 골키퍼나 가이드로 진행한다.

선수단은 선수 8명, 골키퍼 2명, 가이드 1명, 감독 1명, 코치 1명, 가이드 1명, 의사나 물리치료사 1명 등 최대 15명으로 이루어진다.

한 명에 코치는 팀에 정식 구성원이 아닌 통역이 가능하다(팀의 요구가 있을 때).

선수교체 과정

교체는 IBSA가 주최하는 공식경기나 국제 연합, 협회 등 어떤 경기에서나 가능하다.

최대로 허용되는 선수교체는 4명의 필드 선수와 1명의 골키퍼이다. 만약 두 명의 골키퍼가 공식적인 의사에 의해 부상으로 판명될 경우 B1선수를 제외한 팀에 관계자는 골키퍼의 역할을 할 수 있다. 이런 경우 국가대표팀의 경기에서는 국적이 동일해야 한다.

경기 중 교체 수는 전반전 6회, 후반전 6회로 제한되며, 교체선수의 참가는 전-후반 제한되는 6회에 한해 가능하다. 교체된 선수가 다시 다른 선수의 교체선수로 경기장에 다시 들어올 수 있다.

선수교체는 단지 공이 아웃오브 플레이 상황에서 다음 조건이 준수될 때에만 가능하다.

- 경기는 중단 한다.
- 선수교체가 장내방송을 통해 알려지고, 경기장을 떠나는 선수와 들어오는 선수의 번호도 알린다.
- 경기장을 떠나는 선수는 자기 팀의 교체구역에서만 한다.
- 경기장에 교체되려 들어오는 선수는 자기 팀의 교체구역에서만 교체하되, 경기장을 떠나는 선수가 터치라인을 지나 완전히 떠나고 심판이 필드에 들어와도 좋다고 허락할 때까지 기다려야 한다.
- 교체선수가 들어와 플레이를 할지 하지 않을지는 심판의 권한과 판단에 있다.
- 교체는 교체선수가 경기장에 들어올 때 완료되는데, 그 순간부터 교체선수는 활동 선수가 되고, 교체된 선수는 선수활동을 멈춘다.

위반/제재

만약, 경기가 진행중에 교체선수가 경기장에 들어오면,

- 경기가 중단된다.
- 교체선수는 주의와 함께 옐로카드를 주어 경기장을 떠나도록 명령한다.
- 경기가 중단된 지점에 공이 놓여있던 곳에서 상대팀의 간접프리킥으로 다시 시작된다.

판정

- Decision 1

패널티나 더블패널티가 주어졌을 때 골키퍼의 교체는 가능하다. 킥을 하는 선수는 패널티 파울이 발생하기 전 플레이에 가담한 선수여야 하며, 선수교체는 가능하나 교체된 선수는 패널티의 킥어가 될 수 없다.

- Decision 2

경기 중 레드카드를 받은 선수는 경기 규칙에 따라 허용된 6번의 교체선수 투입이 완료되지 않은 경우 교체될 수 있지만 그 팀의 교체선수 벤치에 앉아 있을 수 없다.

- Decision 3

경기 시작을 위해서는 4명의 선수들(1명의 골키퍼와 3명의 필드선수)이 필요하다.

- Decision 4

만약 선수들이 퇴장되었거나 부상되어서, 남아 있는 선수가 어느 팀이든지 3명 미만이면 경기를 중단 한다.

- Decision 5

주장의 직무

경기 중에 팀을 대표해서 심판이나 상대팀 관리자들에게 말을 전할 책임이 있다. 동료 간에 좋은 행동과 스포츠맨십을 유지하도록 힘쓴다. 팀의 동료들과 구별하기 위해, 주장은 팔에 완장을 착용해야 한다.

주장이 무슨 이유에서든 필드를 떠나야 하면, 그는 운동장을 신속히 빠져나와야 하기 때문에 그의 의무를 대행할 새 주장을 임명해놓아야 할 필요는 없다.

- Decision 6

플레이어가 치료를 요청할 경우 그는 선수교체를 통해 경기장을 떠날 수 있다.

- Decision 7

플레이어의 입장과 재입장에는 경기가 멈춰진 후 적절한 지역에서, 심판의 승인을 받아 출입할 수 있다.

- Decision 8

한 팀이 6명의 교체를 완료하고 골키퍼가 퇴장 당한 경우 경기는 다음과 같이 계속된다:

B1 선수 1명이 경기장 밖으로 나가고, 교체 골키퍼가 퇴장당한 골키퍼 1명과 B1 선수 3명으로 경기를 계속한다.

- Decision 9

팀이 교체 6명을 완료한 이후 골키퍼가 부상을 입었을 경우, 부상 당한 골키퍼의 교체를 허용하나 부상 당한 골키퍼는 후반전에 다시 출전할 수 없다. 부상 당한 골키퍼는 다음 경기까지 다시 들어갈 수 없다.

- Decision 10

고의로 1명 이상이 경기장을 이탈해 선수가 3명(골키퍼 포함) 이하일 경우 심판이 경기를 중단할 필요없이 경기를 진행하지만, 최소 3명이 없다면 볼이 나간 뒤 경기가 재개되서는 안 된다.

- Decision 11

IBSA는 시각장애인 축구 뇌진탕 대체 정책(TCS)을 도입하여 모든 시각장애인 축구 대회에서 시행한다.

4. 선수의 장비

안전

선수는 다른 선수들이나 본인에게 위험한 것은 보석류를 포함해서 어떤 것이든, 착용해서는 안 된다.

기본 장비

선수들의 기본 필수 장비

- 저지셔츠나 셔츠
- 반바지 - 속내의 착용시에는 반바지와 같은 색상
- 양말
- 정강이보호대
- 신발 - 착용이 허용된 신발은 캔버스신발, 부드러운 가죽 소재의 운동화나 밑창이 고무나 그 유사품으로 만들어진 체조화로 반드시 신발 착용해야 한다. 어떤 유형이든 스티드가 있는 신발은 착용할 수 없다.

B1 선수들의 장비

위의 필수 기본 장비 이외에도 B1 선수들은 다음을 사용함.

- 양쪽 눈 모두에 안대
- 흡수성 소재로 앞, 뒷면 부분에 패딩이 있는 아이마스크. 아이마스크는 조직위원회에 의해 선수에게 주어져야 하며 IBSA 기술단에 의해 허가되어야 한다. IPC, IBSA월드컵, IBSA토너먼트 및 IBSA게임에서 사용하는 아이마스크는 Targe나 Goalfix 또는 IF소위원회에서 승인된 마스크이어야 한다.
- 보호용 헤드밴드(선택사항)

저지나 셔츠

- 셔츠 뒷면에 번호가 보여야 하며, 같은 팀 선수들은 서로 다른 번호를 가져야 한다.
- 번호색은 셔츠의 색상과 명확하게 대조 되어야 한다.

국제경기에서는 번호가 셔츠나 반바지의 앞면에도 나올 수 있다. 이런 번호는 셔츠 뒷면의 번호보다 작아야 한다.

정강이 보호대

- 양말에 완전히 덮여야 한다.
- 적합한 재질로 만들어져야 한다.(고무, 플라스틱이나 그 유제품)
- 적절한 보호성이 제공되어야 한다.

골키퍼

- 골키퍼는 긴 바지 착용이 허용된다.
- 각 골키퍼는 다른 선수들이나 심판들과 쉽게 구별되는 색상의 옷을 입어야 한다.

위반/제재

이 규칙의 위반에 대해

- 경기를 중단할 필요는 없다
- 장비에 결함이 있음을 나중에 심판이 인식한 경우 경기장에서 장비를 수정한다.
- 장비를 수정하기 위해 경기장을 떠난 경우 심판의 허가를 받고 재입장 해야 한다.
- 심판은 입장한 선수의 장비가 올바른지 확인한다.
- 선수는 공이 아웃오브플레이일 때만 다시 경기장으로 들어올 수 있다.

결정

- Decision 1

심판의 생각에 머리보호대나 눈가리개가 선수나 다른 선수의 안전을 위협하는 것으로 보이면, 그것을 허용하지 않을 수 있다

- Decision 2

머리보호대는 선택사항이지만 머리보호를 위해 적극 권장 된다. 심판은 플레이어의 머리 보호대가 떨어졌다고 경기를 중단해서는 안되며, 경기가 멈춘 상황에서 다시 착용 시킨다.

5. 심판

주심의 권한

각 경기는 심판에 의해 운영되며, 심판은 경기장이 있는 구역을 들어서는 순간부터 떠나는 순간까지, 본인이 위임받은 경기와 관련된 모든 경기규칙을 집행할 모든 책임을 진다.

권리와 의무

주심

- 경기 규칙을 적용한다.
- 반칙을 당한 팀이 그 이득을 얻지 않은 경우 경기를 계속 진행하고(Advantage), 예상되는 이득이 원래 반칙을 벌해야만 하는 것인지 그때까지 누적되지 않은 상태인지에 맞게 반칙을 처벌한다.
- 경기기록지에 경기시합을 기록하고 그 기록을 적절한 관계자들에게 제공하는데, 여기에는 경기 전, 경기 중, 경기 후에 발생한 모든 사건들 뿐만 아니라, 경기자, 가이드, 팀 관계자에 관해 취해진 모든 조치의 기록을 포함한다.
- 타임키퍼가 없으면 그 역할을 한다.
- 외부간섭이나 경기규칙 위반에 대해서 경기를 중지, 유예, 혹은 종결시킨다.
- 선수들, 가이드, 또는 팀 관계자가 경고성이나 퇴장 반칙을 할 경우 징계조치 한다.
- 외부인이 경기장 출입하는 것을 막는다.
- 주심은 선수가 심하게 부상을 입었다고 생각되면 경기를 중단하고 그 선수를 경기장에서 나가게 한다.
- 만약 선수의 부상이 가벼우면 공이 플레이 상태가 아닐 때까지 경기가 계속되게 한다.
- 공이 규칙2를 충족시키는 확인한다.
- 경기가 중단된 경우마다 경기를 다시 시작한다.

- 장내 방송시스템을 통해 경기장 주변을 조용하게 한다.
- 시간기록원의 테이블에 구두나 신호로 시합 중에 일어나는 각 조치에 대해 분명히 알린다.(부록참조)
- 경기 시작 전에, 선수교체가 이루어질 때, 후반전을 시작할 때, 연장전에, 그리고 필요하다고 느낄 때 선수장비를 확인한다.
- 모든 경기의 단계에서 아이패치와 아이마스크가 제대로 착용되었는지 확인한다. 필요하다고 판단되면 선수의 아이패치나 아이마스크를 잘 씌워주기 위해서 공이 아웃오브플레이 일때 경기를 중지시킬 수 있고, 관계자에게 선수 장비 교체를 요청할 수 있다.
- 가이드 구역에 관한 규칙을 적용한다.
제1지역: 방어 3분의 1지점(골키퍼)
제2지역: 미드필드 3분의 1지점(코치)
제3지역: 공격 3분의 1지점(가이드)

주심의 결정

경기과 관련된 요인에 관해서는 주심의 결정이 최종적이다.

결정

- Decision 1
만약 주심과 부심이 동시에 파울 신호를 하고, 어떤 팀이 잘못했는지에 대해 의견이 일치하지 않으면 주심의 결정이 우선한다.
- Decision 2
심판은 선수에게 카드를 보여주고 두 심판은 그것을 기록한다.

6. 부심

부심

의무

부심은 주심이 있는 경기장의 반대편에서 활동하며, 휘슬을 사용하는 것도 허용된다.

부심은 주심을 도와 경기가 규칙에 맞게 진행되도록 돕는다. 타임키퍼가 없는 경우 1명 이상의 선수가 퇴장당하면 경기에 제외된 2분을 점검한다. 기록하는 등 타임키퍼가 없을

때에는 그 역할을 대행한다.

지나친 개입이나 부적절한 행동시에는 주심은 그 부심을 없애고, 다른 사람으로 대체하며, 이와 관련된 IBSA 시험에 규정된 타임라인과 매너에 대하여 보고서를 담당자에게 제출한다.

결정

- Decision

국제경기에서 부심은 반드시 있어야 한다.

제3심

3심의 역할은

- 경기중 주심이나 부심을 교체해야 하는 경우 그 역할을 수행한다.
- 선수교체를 할 때 도와야 하는 책임이 있다.
- 선수가 경기장에 들어가기 전 장비를 점검해야 하며, 장비가 올바르지 않을 경우 선수 교체를 허용해서는 안된다.
- 선수단 벤치에서 일어나는 부적절한 행동을 주심이나 부심에게 알릴 권한이 있다.
- 엘로우카드 기록을 한다.

7. 타임키퍼, 기록, 장내방송시스템

의무

타임키퍼, 아나운서, 방송원이 임명된다. 그들은 경기장 밖에 교체선수벤치와 같은 사이트에 위치한다.

타임키퍼

타임키퍼는 적절한 시계와 누적된 파울을 표시하는 필수장비를 갖추는데, 이 물품들은 자신의 경기장에서 시험을 시키는 단체나 클럽이 제공한다.

- 경기시간이 경기규칙 8규정을 준수하도록 한다.
 - 시계를 경기 킥오프 때 시작한다.
 - 심판이 제재를 하면 시계를 멈춘다.
 - 프리킥

- 킥인
- 골클리언스
- 코너킥
- 레프리 타임아웃
- 팀에 작전시간 요청
- 선수부상
- 선수교체
- 페널티나 더블페널티
- 득점이 났을 때

심판이 요청하면 다시 시간을 측정한다.

경기종료는 항상 경기중에 한다.

- 1분에 팀 작전타임을 게시한다.
- 퇴장선수의 2분을 관리한다.
- 전반전과 후반전 각 15분의 종료 시간을 알린다. 심판이 휘슬을 불지 않더라도 음향신호가 울리면 경기는 종료된다.

경기가 끝나려 할 때 누적파울로 발생한 직접프리킥이나 페널티킥이 주어지면 킥 이후에 경기가 종료된 것으로 한다.

어느 상황이든 킥이 완료되는 시점은 다음과 같다.

- 공이 움직임을 멈추거나 경기장 밖으로 나가는 경우
- 수비하는 팀의 골키퍼를 제외한 선수가 공을 처리한다.
- 심판은 킥이나 킥어가 포함된 팀의 반칙으로 경기를 중단(종료)한다.

득점은 경기규칙에 따라 이루어지지만, 음향신호와 함께 종료된 이후 득점은 위의 상황에서만 가능하다. 다른 어떠한 경우에도 경기시간이 연장되지 않는다.

기록원

- 각 팀에 남겨진 1분 타임아웃을 기록하고 심판과 팀에게 적절한 정보를 제공하며, 팀의 코치에 요청이 있는 경우 게시시간을 알려준다(규정 8).
- 팀에서 저지른 4개의 누적된 파울을 기록하고, 네 번째부터 눈에 띄는 다른 표식으로 누적된 파울을 표시한다.
- 득점한 선수들의 번호를 기록
- 경고 또는 퇴장당한 선수와 가이드 및 팀원을 이름과 번호를 기록한다.

장내방송시스템

- 시간기록원의 테이블에 설치되어야 한다.
- 경기가 중단되었음을 알리며, 경기 중 일어나는 모든 사건(파울, 선수교체, 타임아웃, 그 밖의 경기중 일어날 수 있는 다른 상황,- 이를테면 교체는 타임아웃이나 하프타임 중에만 이루어져야 한다는 것)을 알리기 위해 언제든지 사용된다.
- 경기관리자의 지시에 따라 관중들이 조용히 해줄 것을 요청하기 위해 사용한다.

타임키퍼나 기록원, 장내방송 등이 경기를 과도하게 간섭하여 경기를 방해하는 경우 주심은 그들에 역할을 박탈하고 교체하며 IBSA 규정에 의거 해당 기관에 보고서를 제출한다.

결정

- Decision 1

국제경기를 위해서 타임키퍼와 기록원, 그리고 장내방송시스템은 반드시 있어야 한다.

8. 경기시간

경기시간

경기는 전·후반전 각각 15분이다.

시간 기록은 기록원에 의해 이루어지는데, 그의 의무는 법칙 7에 정의되어 있다
전반전이나 후반전은 페널티킥이나 더블 페널티킥을 시행하기 위해 연장될 수 있다.

타임아웃

각 팀은 전반전과 후반전에 각각 1분 타임아웃을 요청할 수 있다.

다음은 타임아웃에 적용되는 경우들이다

- 팀의 코치가 기록원에게 1분 타임아웃을 요청할 수 있다
- 타임아웃은 어느 때나 요청 가능하지만, 공을 가진 팀이 요청했을 때에만 허락된다.
- 기록원은 타임아웃허가를 공이 플레이되지 않고 있을 때, 다른 심판들의 것과는 구별되는 호루라기나 다른 음향기기를 이용하여 알린다.
- 타임아웃시간이 주어지면, 선수들은 경기장에 남아있어야 한다. 만약 자기 팀의 관계자에게 지시를 받고자 하면, 이것은 교체선수벤치 수준의 킥보드에서만 행해질 수 있다. 지시를 하는 관계자는 경기장에 들어올 수 없다.
- 전반전에 타임아웃을 요청하지 않은 팀이라도, 후반전에 한 번만 타임아웃을 요청할 수 있다.

하프타임

하프타임은 10분을 초과하지 않는다.

결정

- Decision 1

만약 시간기록원이 없으면, 코치가 주심에게 타임아웃을 요청할 수 있다

- Decision 2

팀의 무책임한 행위로 경기가 지연되는 경우 코치나 임원에게 경고가 주어진다.

9. 경기 시작과 재시작

시작 전

동전 던지기를 해서 이긴 팀이 어떤 골대에서 전반전을 할지 결정한다. 다른 한 팀은 킥오프를 해서 시합을 시작한다. 동전 던지기에서 이긴 팀이 킥오프로 후반전을 시작한다.

후반전을 시작할 때, 팀은 서로 자리를 교체하여 반대 골대를 공격 한다. 팀 관계자들은 자기 팀이 수비하고 있는 반쪽경기장에 있는 교체선수 벤치를 사용해야한다.

킥오프(KICK-OFF)

킥오프는 경기의 시작과 다시 시작함을 알리는 방법이다.

- 시합이 시작할 때
- 골이 득점된 다음에
- 후반전 시작할 때
- 연장전이 주어졌을 경우, 각 연장전을 시작할 때
- 킥오프로 직접 득점이 가능하다. 볼이 키커의 골로 들어가는 경우 코너킥이 주어진다.

킥오프의 진행

- 모든 선수들은 자기쪽 경기장에 있다
- 킥오프하는 팀의 상대편 선수들은 공이 플레이될 때까지 공으로부터 적어도 5m 떨어져 있어야 한다.
- 공은 센터마크에 정지해있다.

- 주심이 신호를 한다.
 - 공을 차서 공이 앞으로 움직이면 공이 플레이 되고 있는 것이다.
 - 키퍼는 다른 선수에 의해 공이 터치 될 때 까지는 다시 공을 터치하지 않는다.
- 한 팀이 득점을 한 다음에, 다른 팀에 의해 킥오프가 이루어진다.

위반 / 제재

다른 선수가 만지기 전에, 키퍼가 또 공을 터치하게 되면

- 반칙한 그 지점에서 상대팀에게 간접 프리킥이 주어진다(규정 13 참조).
- 킥오프 과정에서 어떤 다른 반칙이 있으면, 킥오프를 다시 한다.

드롭볼(DROPPED BALL)

드롭볼은 일시적 경기중단을 다시 시작할 때 쓰는 방법이다.

절차

- 경기가 중단된 경우 골키퍼가 공을 소유한 경우 수비팀의 골키퍼에게 공을 떨어뜨려 준다.
- 심판은 선수가 마지막으로 공을 소유한 지점에서 마지막으로 공을 소유한 팀의 한 명에게 공을 떨어뜨려 준다. 만약 이 마지막 터치가 페널티 구역 안에서 발생할 경우, 볼은 사이드보드에서 가장 가까운 곳에서 페널티 구역 밖으로 떨어뜨려 준다.
- 플레이가 중지된 시점에서 볼을 확실하게 점유한 팀이 없을 경우 사이드보드에서 가장 가까운 곳에서 팀당 1명씩 드롭볼을 한다.
- 다른 모든 선수는 경기가 진행될 때까지 공에서 최소 6m 이상 떨어져 있어야 한다.
- 공이 경기장에 닿으면 그 시작이다.

위반/제재

- 다음에는 공을 다시 떨어뜨려야 한다.
 - 공이 지면에 닿기 전에 선수가 공을 터치하게 되는 경우
 - 아웃오브플레이 상황으로 경기장에 접촉 없이 선수에게 접촉되는 경우
- 드롭된 공이 직접 득점이 되는 경우:
 - 자책골: 코너킥이 주어진다.
 - 상대편 골: 골 클리어런스가 부여되다.

10. 경기중인 공과 경기외의 공

경기외의 공

공은 다음의 경우에 경기외의 공(out of play)이다.

- 공이 완전히 골라인의 하나를 넘어가서, 지면에 있던지 공중에 있던지 아니면 킥보드 상공에 있는 경우
- 심판에 의해 시합이 중지된 경우
- 공이 천장에 닿은 경우

경기중인 공

다음에 포함하여, 다른 경우에는 공은 경기중(in play)에 있다

- 공이 경기장의 크로스바나 골대에서 리바운드한 경우
- 킥보드에서 리바운드 되고 경기장에 남아있는 경우

결정

결정

경기가 실내경기장에서 이루어지고 공이 천장에 맞으면 경기는 마지막으로 공을 터치한 상대팀에게 킥인이 주어짐으로써 다시 시작된다. 킥인은 공이 천장에 닿은 그 아래 지점에서 가장 가까운 터치라인 지점에서 이루어진다.

11. 득점방법

득점

공 전체가 골라인, 골대와 크로스바 아래를 통과하면 득점한다. -공이 던져지고, 가지고 가거나, 골키퍼를 포함한 공격팀 선수가 의도적으로 손이나 팔로 공을 추진시킨 경우는 제외- 그리고 골득점을 하는 팀은 득점에 이르기까지 경기중 다른 어떤 규칙도 범하지 않았음을 전제한다.

우승팀

경기중 득점 수가 더 큰 팀이 우승팀이다. 만약 득점 수가 같거나 두 팀 모두 득점을 못한 경우는 무승부이다.

노골(심판이 최종적으로 터치되어 득점 상황)

심판을 맞고 골이 된 경우 득점으로 인정하지 않으며, 그 지점에서 드롭볼로 경기를 재시작한다.

대회규정

무승부로 끝나는 경우 대회규정이 승자를 결정할 대체 방법이 명시될 수 있다.

12. 파울과 규칙위반

파울과 부정행위는 다음과 같이 처벌한다.

누적되는 파울

선수가 부주의하거나 무모하고 과도한 행위로 다음의 8가지 반칙을 저지르면, 상대방에게 직접프리킥이 주어진다.

- 상대방 선수를 차거나 차려고 시도하는 경우
- 상대의 다리를 거는 경우
- 상대 선수를 미는 경우
- 상대 선수를 의도적으로 막거나 위협한 방식, 혹은 폭력적으로 방해하는 경우
- 상대에 대해 고의적으로 공격을 하거나 시도하는
- 상대를 밀어붙이는 경우
- 상대에 대한 태클
- 공을 찾기 위해 고개를 숙인채 플레이하거나 태클을 하는 경우

플레이어가 다음의 다섯 가지 행위를 저지르면 직접프리킥을 상대방에게 준다.

- 공을 소유하려고 할 때나 찾을 때, 자신의 방향으로 상대 선수가 접근할 때 분명하게 “GO” 나 “BOY” 등 청각적 소리를 내지 않은 경우
- 골키퍼 지역내에서 골키퍼를 제외하고 선수가 의도적으로 손으로 공을 다루는 경우
- 상대를 붙잡는 경우
- 상대 선수에게 침을 발는 경우
- 상대방에게 슬라이딩하거나 부주의한 플레이, 무모하게 끼어들거나 상대방에 플레이를 방해하는 경우, 과도한 힘을 사용하는 경우 등

직접 프리킥은 파울이 일어난 지점에서 주어진다(규정 13의 프리킥).

페널티 킥

페널티킥은 위에 언급된 반칙이 자기팀 페널티에어리어 안에서 이루어지고, 공이 플레이 되고 있을 때 공의 위치에 상관없이 상대팀에게 주어진다.

또한 골키퍼가 골키퍼지역을 벗어나서 공을 다루거나 방해할 경우에 주어진다.

누적되지 않는 파울

골키퍼

간접프리킥으로 골키퍼가 다음 세 가지 반칙을 범할 경우에 상대팀에게 주어진다.

- 공을 내주고 나서 공기 중앙선을 넘기 전에, 혹은 공이 플레이 되어지기 전에, 혹은 상대팀에 의해 터치되어지기 전에 자기팀 선수(팀메이트)로부터 공을 다시 받는 경우
- 팀 동료가 자신에게 의도적으로 찬 공을 손으로 손으로 다루거나 컨트롤하는 경우
- 팀 동료가 킥인한 것을 의도적으로 그에게 패스한 다음에 그가 손으로 공을 터치하거나 컨트롤하는 경우

선수

간접프리킥은 또한 주심의 견해에 선수가 다음과 같은 반칙을 할 경우 반칙이 일어난 장소에서 상대팀에게 주어진다.

- 위협스럽게 플레이한다.
- 골키퍼가 공을 내주는 것을 방해한다.
- 공을 플레이할 때, 혹은 플레이하려고 할 때 킥보드를 잡는다.
- 반칙이 되는 방해행위
- 펜스에 두 번째 팀원이 공격을 차단하는 경우(샌드위치)
- 유리하게 경기를 진행하고자 다른 지점에 공을 놓고 경기하는 경우
- 상대를 속이고자 의도적인 말이나 소리를 내는 경우
- 의도적인 침묵
- 경기중 아이마스크나 눈에 패치를 만지는 경우
- 공을 소유하고도 40초간 공격하지 않는 경우
- 사전에 진술한 12조의 어떠한 반칙유형에도 포함되지 않으나 선수를 내보내거나 주의를 주기위해 경기가 멈춰진 경우

간접프리킥은 반칙이 일어난 장소에서 이뤄진다(규정 13 참조).

만약 골키퍼가 다른 볼이 중앙선을 넘기 전 바운드 되지 않고 상대의 진영으로 들어가게 되면

- 간접 프리킥은 중앙선의 어느 지점이든지 상대팀에게 주어진다. 골키퍼에게 개인파울은 주어지지 않는다.

골키퍼가 양손이나 발로 공을 소유하고 4초 이상 경기하지 않으면 상대팀에 간접프리킥이 주어지며 골키퍼 개인파울은 주어지지 않는다(규정 13조 프리킥 참조).

선수가 플레이 중 한 발 또는 두 발로 4초 이상 볼을 멈추면 상대팀에게 간접프리킥이 주어지며 플레이어에 개인파울은 주어지지 않는다.

징계처벌

경고

선수가 다음의 반칙을 하면 경고 처분을 받고 옐로카드를 받는다.

- 정정당당하지 않게 행동 한다.
- 말이나 행동으로 불복한다.
- 지속적으로 반칙을 한다.
- 플레이가 재개되는 것을 지연시킨다.
- 코너킥, 킥인, 프리킥, 골 클리어런스로 경기가 다시 시작될 때 정해진 거리를 준수하지 않는다.
- 주심의 허가 없이 경기장을 들어오고 재출입하거나 교체과정을 준수하지 않는다.
- 주심의 허가 없이 의도적으로 경기장을 떠난다.
- 자신의 의무장비를 의도적으로 수정하여 이득을 얻는다.

퇴장

선수는 다음 반칙의 경우 레드카드를 받는다.

- 중대한 파울플레이를 할 경우
- 폭력적인 행동을 저지를 경우
- 상대선수나 다른 사람에게 침을 뱉는 경우
- 상대팀의 득점을 부인하거나, 명백한 득점찬스를 일부러 손을 써서 막는 경우(골키퍼가 자기의 페널티구역에 있을 때는 제외)
- 프리킥이나 페널티킥에 해당하는 반칙을 함으로써 상대편의 골이나 분명한 골득점을 향해가는 상대방을 막는 경우
- 공격적, 모욕적, 혹은 학대하는 언어를 사용할 경우
- 같은 경기에서 두 번째 경고를 받을 경우

팀관계자, 가이드 혹은 교체선수의 반칙

팀관계자나, 가이드, 교체선수에 의해 다음의 반칙이 일어난 경우 상대팀에게 간접프리킥이 주어진다.

- 코치나 가이드에게 마련된 가이드지역을 준수하지 않는다.
- 말이나 행동으로 불복한다.
- 소란스럽게 한다.
- 무책임하게 행동한다.

만약 경기가 위에 언급된 반칙으로 인해 중단되면, 주심은 상대팀에게 반칙이 일어난 자리에서 간접프리킥을 준다. (규정 13)

결정

- Decision 1

한번 퇴장된 선수는 경기가 진행되는 동안에 다시 들어올 수도 없고, 교체선수 벤치에 앉아있을 수도 없다. 교체선수는 팀 동료가 퇴장당하고 득점되지 않으면 2분이 경과하기까지는 경기장에 들어올 수 없으며, 2분이 지난 후 경기가 멈춰진 상황에서 입장할 수 있다. 만약 득점이 2분이 경과하기 전에 이루어진 경우에는 다음이 적용된다.

- 4명의 선수대 5명의 선수가 있고, 더 많은 선수를 가진 팀이 득점을 하면, 4명을 가진 팀이 5번째 선수가 입장이 가능하다.
- 만약 두 팀 모두 4명의 선수로만 플레이하고 있고 득점이 된 경우에, 두 팀 모두 같은 선수의 숫자를 유지한다.
- 만약 3명대 5명의 선수가 있거나, 3명대 4명의 선수가 있고, 숫자가 더 많은 팀이 득점을 하면, 3명의 선수가 있는 팀이 한 명만 더 추가할 수 있다.
- 만약 두 팀 모두 3명의 선수로만 플레이하고 있고, 득점이 있을 경우에는 두 팀 모두 선수 숫자를 유지한다.
- 만약 득점을 낸 팀이 상대팀보다 선수가 한 명 적으면, 그 경기는 선수 숫자의 변화없이 계속된다.

13. 프리킥

프리킥의 종류

프리킥에는 직접프리킥과 간접프리킥이 있다

직접프리킥과 간접프리킥 모두 공이 멈추어 제자리에 있을 때 차며, 공을 찬 선수는 다른

선수가 공을 터치할 때까지는 공을 다시 터치해선 안된다.

두 명 이상의 수비 팀 선수가 “수비 벽“을 형성하는 경우, 모든 공격 팀 선수는 공이 플레이될 때까지 “수비 벽“에서 최소 1m 이상 떨어져 있어야 한다.

직접프리킥

직접프리킥이 곧바로 상대방의 골로 들어가면, 득점이 주어진다.

직접프리킥이 자책골이 된 경우 상대에게 코너킥이 주어진다.

간접프리킥

공이 들어가기 전에 다른 선수를 터치할 때만 골이 인정된다.

프리킥 위치

페널티 지역 밖에서 프리킥

- 모든 상대 선수들은 공이 플레이 될 때까지 공에서 적어도 5m 떨어져 있어야 한다.
- 공을 차거나 공이 움직이면 플레이 된 것이다.
- 프리킥은 침해가 발생한 장소나 경우에 따라 두 번째 페널티 지역으로 가져올 수 있다.

페널티 영역내에서의 직접 또는 간접 프리킥

- 모든 상대 선수들은 공이 플레이 될 때까지 공에서 적어도 5m 떨어져 있어야 한다.
- 발로 찬 공이 움직이면 경기가 재개된 것이다.
- 페널티 구역에서 발생한 프리킥은 고울키퍼 구역 밖의 어디서나 할 수 있다.

공격팀의 간접프리킥

- 모든 상대 선수들은 공이 플레이 될 때까지 공에서 적어도 5m 떨어져 있어야 한다.
- 공을 차거나 공이 움직이면 플레이 된 것이다.
- 페널티 지점에서 발생하면 가장 가까운 페널티 라인에 놓고 실시하며 상대선수는 5m 떨어져야 한다.
- 고울키퍼 영역에서 발생한 간접프리킥은 고울키퍼 지역 2m 라인에 가상의 가장 인접한 페널티 지역 라인에서 실시한다.

위반/제재

프리킥을 했을 때 만약 상대선수가 공에 규정된 거리보다 더 가까이 있으면

- 공을 다시 찬다.

공이 플레이 된 후에 프리킥한 선수가 다른 사람이 터치하기 전에 다시 공을 터치하게 되면

- 상대팀에 의해 그 지점에서 간접프리킥 시행
- 4초이 상 경기가 지연되면
- 심판은 상대팀에게 간접프리킥을 시행하도록 함

신호

간접프리킥

- 주심은 머리위로 손을 들어 간접프리킥을 알린다. 주심은 프리킥이 되어서 다른 선수가 공을 터치하거나 공이 경기장 밖으로 나갈 때까지 이 자세를 유지한다.

14. 누적 파울

누적파울

- 규칙 12에서 언급된 대로 직접 프리킥을 준다.
- 전·후반 각 팀의 첫 4개의 누적된 파울은 경기개요에 기록한다.

프리킥 포지션

전·후반 각각에서 먼저 4개의 파울을 낸 팀에 대하여

- 모든 상대팀 선수들은 프리킥을 방어하기 위해 방어벽을 친다.
- 모든 상대팀 선수들은 공에서 적어도 5m 떨어져있어야 한다.
- 이 프리킥으로부터 상대팀 골에 곧바로 득점할 수 있다.

누적된 5개의 파울과 그 이후 누적된 파울 시행방법(더블페널티 진행절차)

각 팀을 위해 기록한 전·후반 각각의 5번째 파울부터는 누적되는 파울은 다음의 절차를 따른다.

- 상대편 선수들이 프리킥을 방어하기 위해 방어벽을 만들 수 없다.
- 프리킥을 차는 선수가 바르게 지명된다.
- 프리킥을 차는 선수는 득점을 목표로 공을 차며 다른 선수에게 패스하지 않는다.
- 경기장에 있는 모든 다른 선수들은 공과 같은 고도에 있고 골라인에 수평이며 페널티 라인 바깥쪽 가상의 선 밖에 남아있어야 한다. 그들은 적어도 공에서 5m 떨어져 있어

야 하고, 프리킥을 차는 선수를 저지해서는 안된다. 공을 터치되거나 플레이될 때까지 어떤 선수도 위의 가상의 선을 넘어가면 안된다.

- 킥을 한 선수는 수비팀 골키퍼가 터치하던지, 공이 골대나 크로스바를 맞고 다시 나오거나 경기장에 밖을 나가기 전까지 공을 터치할 수 없다.
- 골키퍼는 자기의 페널티지역에 있어야하며, 7m에서 8m 거리에서 프리킥을 시행하는 경우 공에서 최소 5m 떨어져야 한다. 프리킥이 6m이거나 골라인에서 6m에서 7m 떨어진 지점에서 프리킥을 하는 경우 골키퍼는 골라인을 밟아야 한다.
- 만약 선수가 자기팀의 5번째 파울을 상대팀 골라인에서 8m 지점인 2번째 페널티 마크를 통과하는 가상의 선 사이의 지역에서 반칙을 저지르면, 이 두 번째 페널티마크에서 프리킥이 주어진다. 프리킥은 “프리킥 포지션” 하에 규명한 조항과 일치하는 지점에서 한다.
- 만약 8m 라인과 골라인 사이에서 경기장의 자기팀 지역에서 5번째 파울을 저지르면, 그 팀은 반칙이 일어난 지점에서 프리킥을 할지 2번째 페널티마크에서 할지를 선택할 수 있게 된다.
- 킥을 한 플레이어는 다른 선수가 공에 접촉할때까지 다시 공을 접촉할 수 없다.
- 킥은 4초 이내에 한다.

연장시간이 있다면, 후반전에 누적된 모든 파울은 연장전으로 넘어간다.

위반/제재

수비팀 선수, 교체선수, 가이드나 팀 관계자 등이 법칙을 어기면

- 득점이 없어도 공을 다시 찬다.
- 골이 득점되면 다시 차지 않는다.

공을 차거나 공격 팀에서 이 규칙을 어기면

- 득점된 경우 공을 다시 찬다.
- 골이 득점되지 않아도 다시 차지 않는다.

공을 차는 선수가 이 법칙을 위반하면

- 위반이 일어난 장소에서 간접프리킥이 상대 팀에게 주어진다(규칙 13참조).

공을 차기전 공격선수와 수비선수가 이 규정을 위반하면

- 다시 킥을 한다.

4초이내 킥을 하지 않으면 상대방에게 간접프리킥이 주어진다.

15. 페널티 킥

페널티 킥은 누적 파울이든 개인 파울이든 상관없이, 페널티에어리어에서, 공이 플레이중일 때, 직접프리킥에 대한 반칙을 저지른 팀에 반해 주어진다.

페널티킥에서 곧바로 득점할 수 있다.

전/후반전 끝이나 연장전 끝에 페널티 킥이 주어질 경우에는 추가 시간을 허용한다.

공과 선수들의 위치

공

- 페널티지점에 놓는다.

키커

- 적절하게 지목한다.

수비하는 골키퍼

- 골라인에서 키커를 바라보며 키커가 공을 찰 때까지 골대 사이에 머물러 있어야 한다.

키커 팀에 가이드

- 키커의 방향을 지시한다.
- 가이드는 운동장 안으로 들어올 수 없다.

키커외의 모든 선수들 위치는

- 경기장에
- 페널티지역 밖에
- 페널티지점의 옆이나 뒤에
- 적어도 페널티 지점에서 5m 떨어져서 위치한다.

절차

- 페널티킥을 차는 선수가 공을 앞으로 찬다.
- 페널티킥을 찬 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때까지는 한번 더 공을 플레이 할 수 없다.
- 공은 찼거나 앞으로 가면 유효하다.
- 키커는 4초이내 킥을 해야 한다.

정상적인 경기 과정 중에 혹은 페널티킥을 키키가 차거나 다시 차기 위해서 전후반의 끝에 추가시 간이 주어진 경우, 공이 골대와 크로스바 밑을 지나면 득점이 주어진다.

- 공이 한쪽 혹은 양쪽 골대 모두를 터치하거나 크로스바나 골키퍼를 터치 후

위반/제재

만약 수비팀 선수가 이 규칙을 어기면:

- 득점이 안 났으면 다시 찬다.
- 득점이 났으면, 다시 차지 않는다.

만약 공격팀 선수가 이 규칙을 어기면:

- 득점이 났으면, 다시 찬다.
- 득점이 안 났으면, 다시 차지 않는다.

만약 페널티 킥을 차는 선수가 공이 플레이되고 있을 때 이 규칙을 어기면

- 반칙이 일어난 지점에서 상대팀에게 간접 프리킥이 주어지며, 만약 반칙이 페널티 지역에 있었으면, 이 경우에는 플레이가 멈춰졌을 때 공이 놓여졌던 지점에서 가장 가까운 페널티지역의 가장자리에 공이 놓여진다(규칙 13 참조).

공을 차기 전 공격선수와 수비선수가 이 규정을 위반하면

- 다시 킥을 한다.

만약 4초 이내 킥을 하지 못하면 상대팀에게 간접프리킥이 주어진다.

16. 킥인

킥인은 경기를 재시작하는 방법이다.

킥인에서 곧바로 득점이 이루어질 수는 없다.

- 공이 상대방 골문 안으로 들어가면 골클리언스가 주어진다.
- 공이 키키의 골대로 들어가게 되면 코너킥이 주어진다.

킥인은 다음과 같이 주어진다.

- 공전체가 킥보드 꼭대기를 넘어가거나 천장에 닿은 경우
- 공이 킥보드 위를 넘어가는 지점에서부터
- 공을 마지막으로 터치한 선수의 상대선수들에게

공과 선수들의 위치

공

- 가만히 멈춰있어야 하며 키크보드에서 최대 1m 떨어져 있어야 한다.
- 어느 방향으로든 다시 플레이하도록 찰 수 있다.

수비팀 선수들

- 킁인하는 장소에서 적어도 5m 떨어져 있어야한다.

절차

- 킁인하는 선수는 심판의 지시대로 4초 이내에 킁인 해야한다.
- 킁인하는 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때까지는 공에 접촉 할 수 없다.
- 공은 찼거나 터치된 다음 곧바로 공은 플레이 되고 있는 것이다.

위반(반칙)/제재

다음의 경우에 상대팀에게 간접 프리킥이 주어진다.

- 킁인한 선수가 다른 선수가 공을 터치하게 전에 다시 한번 공을 플레이한다. 간접프리킥은 반칙이 일어난 지점에서 주어지며, 만약 반칙이 페널티 지역에 있었으면, 이 경우에는 플레이가 멈춰졌을 때 공이 놓여졌던 지점에서 가장 가까운 페널티 지역의 가장 자리에 공이 놓여진다(규칙 13 참조).

만약 다음의 경우에는 상대팀 선수에 의해 다시 킁인한다

- 킁인을 올바르게 못했다.
- 공이 키크보드 넘어 패스하는 지점 외의 다른 지점에서 킁인했다.
- 주심이 지시한 4초 내로 킁인을 못했다.
- 다른 규칙위반(반칙)을 범했다.

17. 골 클리어런스

골크리언스는 게임을 다시 시작하는 방법이다. 이것은 반드시 골키퍼가 자기 골키퍼 지역 내에서 해야 한다.

골크리언스에서 곧바로 득점이 될 수 없다. 골클리어런스 한 공이 골키퍼를 맞고 골이 되면 코너킥이 주어진다. 만약 고울키퍼 접촉 없이 골이 되면 골크리언스로 경기를 재개한다.

골크리언스는 다음의 경우에 주어진다.

- 공격팀 선수가 마지막으로 터치한 공이 지면이나 상공에 있고, 공이 규칙 11에 의해 득점처리가 되지 않은 채 골라인을 지난 경우

절차

- 공은 수비팀 골키퍼에 의해 상대팀으로 던져진다.
- 공이 플레이 될때까지 상대팀 선수는 페널티 지역 밖에 머물러 있어야 한다.
- 공은 골키퍼 지역 넘어 곧바로 던져졌을 때 유효하다.

위반/제재

공이 골키퍼 지역 넘어로 곧바로 던져지지 않았으면

- 골크리언스를 다시 한다.

약 공을 가진 골키퍼가 4초 이내에 골크리언스를 하지 못하면

- 상대팀에게 간접프리킥이 주어지는데, 골키퍼에게 어떠한 파울도 주어지지 않는다(규칙 13).

만약 골크리언스한 공이 중앙선을 넘을 때 운동장이나 선수와 접촉하지 않으면

- 상대팀에게 중앙선의 어느 지점이든 간접프리킥을 하며, 골키퍼에 파울은 주어지지 않는다.

만약 골크리언스 한 공이 다른 선수의 접촉없이 다시 터치하게 되면

- 상대팀에게 반칙이 일어난 지점에서 간접프리킥을 실시(규칙 13 참조)

18. 코너킥

코너킥은 경기를 다시 시작하는 방법이다.

코너킥에서 바로 득점이 될 수 있으나, 오직 상대팀에 대해서이다. 만약 같은 팀 골대로 들어가는 경우 코너킥이 주어진다.

코너킥은 다음 경우에 주어진다.

- 공 전체가 마지막으로 수비팀 선수에 의해 터치되고, 골라인을 넘어, 지면이나 상공에 있고, 공은 규칙 11에 의해 득점처리 되지 않았을 때

진행

- 공은 가장 가까운 코너의 코너아크에 놓는다.
- 공이 플레이 될때까지, 상대팀 선수들은 적어도 공에서 5m 떨어져 있어야 한다.
- 공은 공격팀 선수가 찬다.
- 공을 차고 움직인 다음에는 공이 플레이 되고 있는 것이다.
- 공을 찬 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때까지 공을 다시 플레이하지 못한다.

위반/ 제재

다음 경우에 간접 프리킥이 상대 팀에게 주어진다.

- 코너킥을 차는 선수가 공을 다른 선수가 터치하기 전에 한번 더 플레이할 때
- 주심에 지시한 4초 이내에 코너킥이 되지 않았을 때, 간접프리킥은 코너아크에서 주어진다.

다른 위반에 대해서는

- 코너킥을 다시 찬다.

승자■ 정하는 절차

페널티 지점에서 차기

페널티 마크에서 차는 것은 경기가 무승부로 끝난 후 경기규칙에 의해 우승팀을 가리는 방법이다.

절차

- 주심이 고을대를 정한다.
- 주심이 동전을 던져서 이긴 주장이 선축을 할 것인지 아닌지를 선택한다.
- 킥을 주심이 기록한다.
- 아래 설명하는 상황에서는, 양 팀이 3번 킥을 한다.
- 공은 한 팀 한 팀 교대로 찬다.
- 골키퍼를 제외하고 교체선수를 포함한 모든 선수는 공을 찰 수 있다.
- 한 팀이 다른 팀보다 더 많은 선수의 숫자로 경기가 끝났을 경우, 상대팀과 맞도록 숫자를 줄여서 일치시키고 주심에게 제외된 선수의 이름과 번호를 알린다.
- 만약 두 팀이 모두 3번의 페널티 킥을 차기전, 한팀이 다른 팀이 3번의 킥이 주어질 수 있는 득점보다 더 많이 낸 경우에는, 더 이상 페널티킥을 주지 않는다.
- 두 팀이 3번의 페널티킥을 성공시킨 후 같은 횟수의 골을 넣거나, 한 팀이 같은 횟수의 킥에서 다른 팀보다 더 많은 골을 넣을 때까지 같은 순서로 킥을 계속한다. 추가적인 페널티킥은 처음 3번의 킥을 실시 하지 않은 선수가 한다. 모든 선수가 킥을 한 후, 승패가 결정되지 않으면 페널티 킥을 가장 먼저 한 선수부터 같은 순서로 계속해서 킥을 실시한다.
- 추가의 페널티킥은 전에 페널티킥을 차지 않은 선수에 의해 이루어진다. 모든 선수가 페널티킥을 찬 다음에는 처음으로 페널티킥을 찬 선수로 돌아와서 다시 같은 순서로 계속한다.
- 퇴장당한 선수는 페널티킥을 할 수 없다
- 골키퍼는 경기 종료 후 페널티킥을 시작하기 전에 교체될 수 있다. 그것은 여섯 번의 선수교체에 해당하지 않는다.
- 고을키퍼는 의사가 인증한 부상의 경우 페널티 도중에 교체될 수 있다. 이 경우 6번의 선수교체에 해당하지 않는다.
- 모든 선수와 가이드는 페널티마크에서 페널티킥이 되었을 때 페널티킥이 이용된 경기장의 반대쪽 경기장에 남아 있다. 3심은 그들이 반대쪽 경기장에 있는지 여부를 확인한다.
- 팀의 골키퍼와 팀의 가이드는 경기장에 머물러야 한다.

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION FOOTBALL SUBCOMMITTEE

COMPETITION REGULATIONS

본 규정은 IBSA에서 허가된 모든 경기 및 IBSA 회원기관의 경기에서 사용한다.

1. Point System

- 1.1 승리팀 승점 3점
- 1.2 무승부 승점1점
- 1.3 패배시 승점 없음

2. 종합순위를 결정하는 시스템

- a) 시리즈에서 가장 많은 승점을 획득
- b) 시리즈에서 많은 골의 득실차
- c) 시리즈에서 다득점
- d) 해당팀 중 다득점
- e) 승점이 같은 팀이 2팀 이상인 경우 해당팀 간의 골득실차
- f1) 두 팀간의 벌칙이나 공통된 의견이 있는 경우 조직위에서 추천
- f2) 해당 구단이 2개 이상이고 종전의 기준이 같을 경우 조직위원회에서 추천

3. 시합의 승자 결정

- 3.1 1~2위전, 준준결승전, 3~4위전, 5~6위전 등 경기 후 무승부일 경우; 30분 경기 후 승부차기를 통해 승자를 결정한다.

4. 공식 팀의 시트

- 4.1 각 팀의 담당자는 킥오프 예정시간 60분 전에 심판에게 최종 팀의 명단을 제출해야 한다. 제출되는 시트에는 다음이 포함되어야 한다.
 - a) 선발로 출전하는 선수의 성명, 등번호
 - b) 선발로 출전하는 골키퍼의 성명, 등번호
 - c) 교체선수의 성명, 등번호
 - d) 교체 골키퍼의 성명, 등번호
 - e) 감독의 성명
 - f) 코치의 성명
 - g) 가이드 이름

h) 의사 이름

l) 물리치료사 이름

4.2 경기중에는 성명과 번호를 변경할 수 없다.

5. 중단된 경기의 처리 방법

5.1 팀의 책임으로 경기가 열리지 않으면 6 - 0.

5.2 최소선수 부족으로 경기가 중단되면 6 - 0, 승리팀이 6골 이상이면 현재 득점으로 인정하며, 상대팀의 득점한 골은 제외한다.

5.3 양팀 모두의 책임으로 경기가 열리지 못하면 양팀 모두 6 - 0으로 패한다.

EYESHADES – Overview



FAQs AND IBSA FOOTBALL RESPONSES

규정 1: 경기장

- 교체 선수들의 벤치는 어디에 있어야 합니까?

교체용 벤치는 경기장 밖에 배치하고 타임키퍼 테이블과 교체용 중앙 도어와 같은 쪽에 배치한다. 교체 선수와 팀 관계자는 팀이 수비하는 지역의 경기장 쪽 벤치를 사용한다.

- 골라인 뒤의 안전 구역은 얼마나 커야 합니까?

선수들의 안전을 위해 골라인과 장애물 사이의 최소 거리는 2m거리를 확보하도록 한다.

규정 2: 공

- 공이 완전히 멈춰서 아무도 볼을 찾을 수 없다면 심판은 어떻게 해야 합니까?

경기를 중단하지 말고 심판은 선수들이 공을 찾을 수 있도록 소리가 나게 공을 조금 움직여야 한다.

규정 3: 플레이어의 수

- 선수가 선수교체를 거부할 경우, 심판은 어떻게 해야 합니까?

심판은 경기를 계속 진행해야 하는데, 교체를 하기 위해서는 먼저 선수가 나가야 하고, 그 후 교체 선수가 들어오기 때문이다.

- 골키퍼가 퇴장당하면 그 팀은 골키퍼 없이 2분 동안 경기를 해야 하나요?

No. 다른 선수가 교체 골키퍼가 입장할 수 있도록 2분간 경기를 떠나야 한다(법 12에 명시된 조건 제외). 2분 후 아웃오브플레이 상황에서 빠진 선수가 복귀할 수 있다.

- 한 팀의 골키퍼 두 명이 다치거나 퇴장을 당했을 때, 심판은 어떻게 해야 합니까?

경기 전 제출된 선수 명단에 있는 팀 관계자라면 누구나 골키퍼로 뛸 수 있도록 해야 한다. 국가대표팀의 경우, 골키퍼를 대체하기 위해서는 팀 관계자가 같은 국적이어야 한다.

- B1에서 한 팀이 선수 명단에 포함할 수 있는 최대 선수와 임원 수는 몇 명입니까?

최대 15명까지 공식 기록지에 모두 기재해야 한다.

- 언제 선수가 재입장할 수 있습니까?

아웃오브플레이 상황에서 3심의 허가를 받아 경기장에 다시 들어갈 수 있다.

- 의사가 선수 치료를 위해 경기장에 들어오면 치료 받은 선수는 나가야 합니까?

선수는 경기장을 떠나야 하고 교체가 가능하다. 선수는 다음 경기가 잠시 멈춘 사이 재입장 할 수 있다. 이러한 상황의 경우 골키퍼는 경기장에 남아서 치료를 받을 수 있다.

규정 4: 선수 장비

- 골키퍼는 정강이 가드를 착용해야 합니까?

착용한다.

- 플레이어가 보석을 덮기 위해 테이프를 사용할 수 있습니까?

플레이어는 어떤 종류의 보석도 사용하지 않거나 숨길 수 없다.

규정 5: 심판

- 심판은 보통 어떤 옷을 입어야 합니까?

저지나 셔츠, 반바지, 양말, 신발.

규정 6: 부심

- 부심은 보통 어떤 옷을 입어야 합니까?

저지나 셔츠, 반바지, 양말, 신발.

규정 7: 타임키퍼

- 시계는 언제 시작해야 합니까? 심판이 호루라기를 불거나 공이 움직일 때?

시계는 심판이 호루라기를 불면 시계를 작동시켜야 한다.

규정 12: 반칙 및 부정 행위

- 공이 반대편에 있을 때 골키퍼가 자기 지역을 벗어나면 반칙인가요?

No. 골키퍼의 영역 밖에 있을 때 신체적으로나 언어적으로 적극적으로 경기에 참여하는 경우에만 반칙으로 간주된다.

- 골키퍼가 골 클리어런스를 하고 공은 경기장의 절반을 건드리지 않고 하프라인을 넘어 가면 어떻게 합니까?

플레이를 중지하고 간접 프리킥으로 다시 시작해야 하며, 하프라인의 어느 지점에서든지 플레이할 수 있다.

- 골키퍼는 경기 중에 공을 집어서 경기장의 절반을 건드리지 않고 하프라인 너머로 공을 던지거나 차는 경우 파울인가요?

상대팀이 플레이를 중지하고 간접프리킥으로 다시 시작해야 하며, 하프라인의 어느 지점에서든지 플레이할 수 있다.

- 골 클리어런스 중에 골키퍼의 손이 실수로 골키퍼 구역을 벗어나면 페널티입니까?

No.

- 골키퍼가 하프라인 너머로 공을 차서 공이 튕기거나 경기장 절반에 닿은 뒤 상대팀 골문으로 들어간다면 심판은 어떻게 해야 하나요?

상대 팀에게 골 클리어런스를 준다.

- 부상이나 퇴장으로 팀이 가이드 없이 방치될 경우 심판은 어떻게 해야 합니까?

그는 선수 명단에 있는 모든 사람이 가이드의 직무를 수행할 수 있도록 허용해야 하며, 이것이 불가능할 경우 가이드 없이 계속할 수 있다.

- 골키퍼는 공이 경기 중이 아닐 때 수비 장벽을 구성하기 위해 골키퍼 구역 밖으로 나갈 수 있습니까?

가능하며, 빨리 해야 한다.

- 경기 중 교체 선수, 팀 관계자 또는 가이드가 경기 규칙을 위반하면 심판은 어떻게 해야 합니까?

이로 인해 심판이 경기를 중단하면 심판은 경고나 퇴장을 선언할 수 있으며, 어떠한 반칙(누적 반칙 없음)도 주어지지 않으며, 공이 있던 자리에서 간접 프리킥으로 경기를 재개해야 한다(13조 - 프리킥의 위치).

- 선수 혼자 공을 막기 위해 슬라이딩을 하고 다시 서서 공을 다루는 경우 반칙인가요?

No. 선수가 혼자 상대편을 방해하지 않고 슬라이딩하는 것은 가능하다.

- 혼자서 양손으로 킥보드를 잡고 공을 다루는 것이 반칙인가요?

No. 선수가 상대편을 상대로 어떤 이득도 취하지 않기에 가능하다.

- 한 팀이 40초 안에 공격하지 않는 것이 분명하다면, 어떤 절차를 따라야 합니까?

40초가 끝나면 심판은 “5”라고 큰 소리로 말하고 나머지 5초에서 0초까지 손을 들어 보

여주며 카운트다운을 시작한다. 공을 가지고 있는 팀은 이 5초 안에 공격을 시작해야 한다. 5초 안에 공격이 시작되지 않으면 심판이 경기를 중단시키는 호루라기를 불게 되며, 상대팀 공이 있던 자리에서 간접프리킥으로 경기가 재개한다.

- 심판이 파울을 범했지만 어드밴티지 플레이를 한다면 골 득점 여부와 관계없이 공이 아웃 오브 플레이 상태일 때 어떻게 경기를 재개해야 합니까?

심판은 필요한 경우 선수에게 제재를 가할 수 있다. 누적 파울은 주어지지 않으며 경기가 끝나면 다시 시작한다.

규정 13: 프리킥

- 골키퍼가 프리킥을 할 수 있습니까?

No.

규정 14: 누적 파울

- 네 번째 팀 파울이 누적된 후 심판이 두 번째 페널티 지점보다 골에 가까운 곳에서 직접 프리킥, 더블페널티를 부여할 경우 키퍼와 코치가 공을 차야 하는 위치 선정이 다른 경우, 심판은 어떻게 해야 합니까?

심판은 키퍼(선수)가 결정하도록 한다.

규정 15: 페널티킥

- 골키퍼가 페널티 킥을 할 수 있습니까?

No.

규정 16: 킥인

- 골키퍼가 킥인을 할 수 있습니까?

No.

토너먼트 시리즈의 제재

- 한 선수가 같은 스테이지의 토너먼트 경기 중 경고를 2개 받으면 다음 경기에 출전할 수 없다.
- 한 선수가 같은 게임에서 두 장의 옐로우카드를 받으면 다음 경기에 출전할 수 없다.
- 토너먼트의 한 단계에서 옐로카드는 토너먼트의 다음 스테이지로 넘어가지 않는다.
- 게임에서 직접 레드카드를 받게 되면 다음 두 경기에 출전할 수 없다.
- 같은 대회에서 시각적 이득을 위해 파울을 하여 레드카드로 두 차례 제재를 받으면 남은 대회의 경기에 출전할 수 없다.
- 인종에 대한 모욕이나 물리적 공격 등 더 강한 상황이 발생하면 징계위원회에서 해당자에 대한 제재를 결정한다. 이 제재는 최소 2경기에 참여를 제한하며, 공격행위의 유형에 따라 달라질 수 있다.
- 레드카드를 받은 제재는 다음 공식 경기(세계 선수권 대회/IBSA 지역 선수권 대회/예선 경기)로 자동 이관 된다.