

# 시각장애인축구(B2/B3) 경기규칙



2017 - 2021

대한장애인축구협회

# - 차례 -

페이지	규칙	규칙이름
1	1	경기장
6	2	볼
7	3	선수의 수
10	4	선수의 장비
12	5	주심들
15	6	부심들
17	7	경기 시간
20	8	플레이의 시작과 재개
22	9	볼의 인 플레이와 아웃 오브 플레이
23	10	득점방법
24	11	오프 사이드
25	12	반칙과 불법행위
28	13	프리킥
33	14	페널티 킥
36	15	킥인
38	16	골 클리어런스
40	17	코너 킥
42	18	골키퍼
43	19	파워 플레이 상황
44	20	토너먼트
45		경기의 승자 또는 홈 앤 어웨이를 결정하는 절차
47		기술 지역
48		예비 부심
49		의무등급 소청

## 규칙 1 / 경기장

### ■경기장 표면

경기장은 대회 규정에 따라 가급적이면 나무 또는 인공 재질로 만든, 평평하고, 부드럽고 표면이 거칠지 않은 곳에서 플레이를 하여야 한다.

콘크리트나 아스팔트는 피해야 한다.

인조 잔디 경기장들은 특별한 경우나 국내의 대회에서만 허용 할 수 있다.

### ■경기장 조명

경기장의 햇빛이나 인공조명에 의한 반사는 경기 및 선수의 움직임에 부정적인 영향을 주거나 제한할 수 있기에 이를 피하기 위해 모든 노력을 기울여야한다.

빛은 경기장의 모든 부분과 전체 경기에서 동일한 강도를 가져야한다.

빛의 강도의 변화는 모든 상황에서 금지된다.

### ■경기장의 표시

경기장은 반드시 직사각형이어야 하고 선으로 표시한다.

이 선들은 각 경계의 지역에 포함되고 경기장의 색상과 명확히 구분되어야 한다.

두 개의 긴 경계선은 터치 라인이라 한다.

두 개의 짧은 경계선은 골 라인이라 한다.

경기장은 두 개의 터치라인의 중앙 지점과 만나는 중앙선에 의해 둘로 나누어진다.

센터마크는 중앙선의 가운데 지점에 표시한다.

센터서클은 반지름이 3m인 원을 그려 표시한다.

코너 킥을 실시할 때 수비 선수들이 규정 거리를 물러설 수 있게 코너 아크로부터 5m 떨어진 골라인과 직각인 마크를 경기장 밖에 그려야 한다.

이 마크의 너비는 8cm이다.

두 번째 페널티 마크에서 좌우로 5m 떨어진 두 개의 추가적인 마크는 두 번째 페널티 마크에서 킥을 할 때 물러나야 하는 최소한의 거리를 가리키는 것으로 경기장 위에 그려야 한다.

이 마크의 너비는 8cm이다

### ■크기

터치라인의 길이는 골 라인의 길이보다 반드시 더 길어야 한다.

모든 선들은 너비 8cm이어야 한다.

-일반 경기 규격

길이 (터치라인):	최소	25m	/	최대	42m
너비(골 라인):	최소	16m	/	최대	25m

-국제 경기 규격:

길이 (터치라인):	최소	38m	/	최대	42m
너비(골 라인):	최소	20m	/	최대	25m

## ■페널티 에어리어

각 골 포스트 밖에서 직각이 되는 골 라인까지 길이가 6m인 두 개의 가상의 선을 그린다.

이 선들의 끝에서 각 골 포스트 밖에서 6m의 반지름으로 가까운 터치라인 방향으로 반지름이 6m인 1/4 원을 그린다. 각 1/4의 원의 끝부분을 연결하면 그 선은 골 포스트 사이의 골 라인 과 평행이 되고 길이는 3.16m가 된다. 이 선들과 골 라인으로 둘러싸인 경계 지역이 페널티 에어리어 이다.

각 페널티 에어리어 안의 양 골 포스트 사이 중간 지점에서 6m 떨어진 지점에 페널티 마크를 표시 한다.

## ■두 번째 페널티 마크

양 골 포스트 사이의 중앙으로부터 10m되는 지점에 두 번째 페널티 마크를 표시한다.

## ■코너 아크

각 코너에서 반지름이 25cm의 1/4원을 경기장 안쪽에 그린다.

## ■골

골은 반드시 각 골 라인의 중앙에 설치한다.

양 코너에서 같은 거리에 두 개의 포스트를 수직으로 세우고, 두 개의 포스트 윗부분을 수평의 크로스바로 연결한다. 골 포스트와 크로스 바는 반드시 나무 또는 금속, 다른 공인된 재료로 만들어져야 한다. 그것은 선수에게 위험하지 않아야 하며, 반드시 정사각형, 직사각형, 원 또는 타원형이어야 한다.

양 포스트 거리는(안쪽 치수) 3m이고 크로스바의 밑의 끝부분에서 지면까지의 거리는 2m이다.

골 포스트와 크로스바는 폭과 두께는 8cm로 같아야 한다.

네트는 삼 섬유, 마 섬유 또는 나일론 또는 공인된 재료로 만들어져야 하고 적합한 지지방법으로 골 포스트와 크로스바 뒤에 부착시켜야 한다.

골은 적절히 지탱되어야 하고 골키퍼를 방해해서는 안 된다.

골 포스트와 크로스바의 색상은 경기장과 다른 색이어야 한다.

골이 전복되지 않도록 예방하는 안정적인 시스템을 갖추어야 한다.

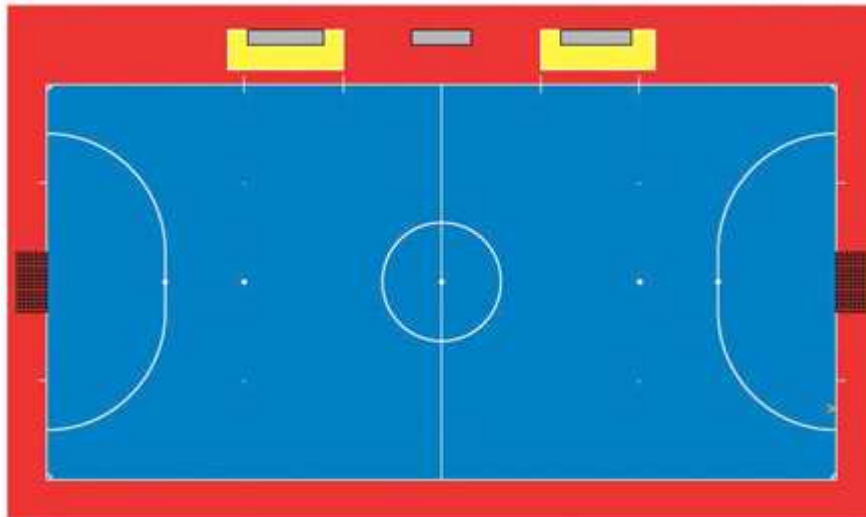
이러한 필요조건들이 충족 될 때에만 이동용 골을 사용할 수 있다.

## ■교체 지역

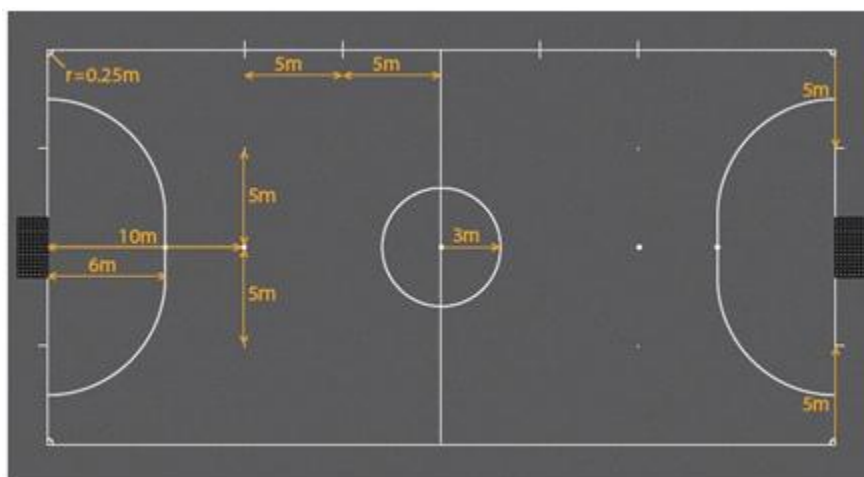
교체 지역은 팀 벤치 앞에 터치라인 위의 지역이며 그 목적은 규칙3에 명시되어 있다.

- 교체 지역은 기술 지역의 앞쪽에 위치하며 길이는 5m이다. 교체 지역은 길이가 80cm선으로 각각의 끝에 표시하고, 40cm는 경기장 위에 40cm는 경기장 밖에, 그리고 두께는 8cm이다.
- 중앙선의 양 옆5m인 계시원 테이블 앞의 지역으로는 출입이 금지된다.
- 팀의 교체 지역은 자신의 팀의 수비 진영에 위치하고 경기의 후반전과 연장전을 한다면 연장전의 전, 후반전에서 바꾼다.

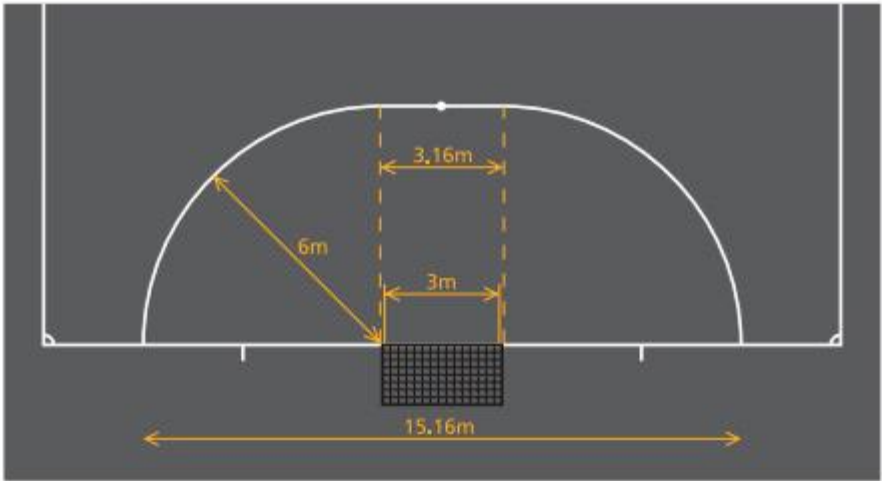
## Pitch



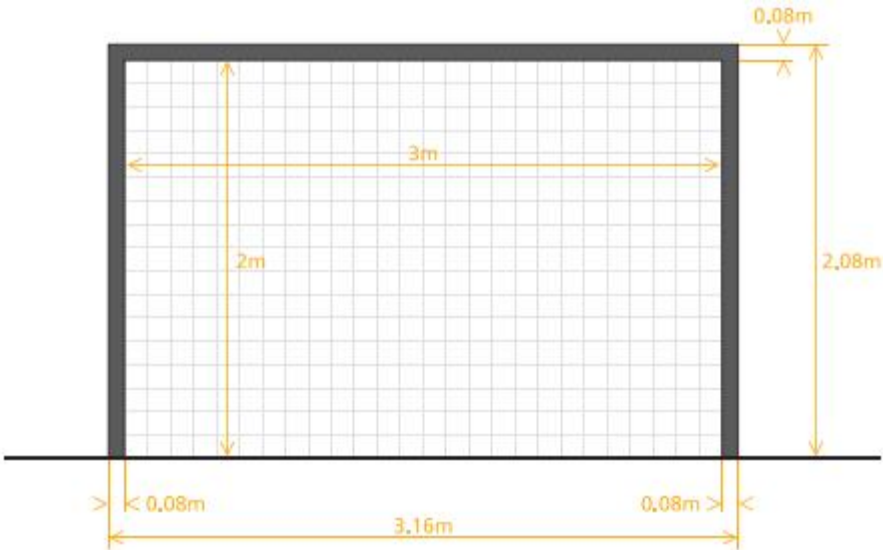
## Pitch dimensions

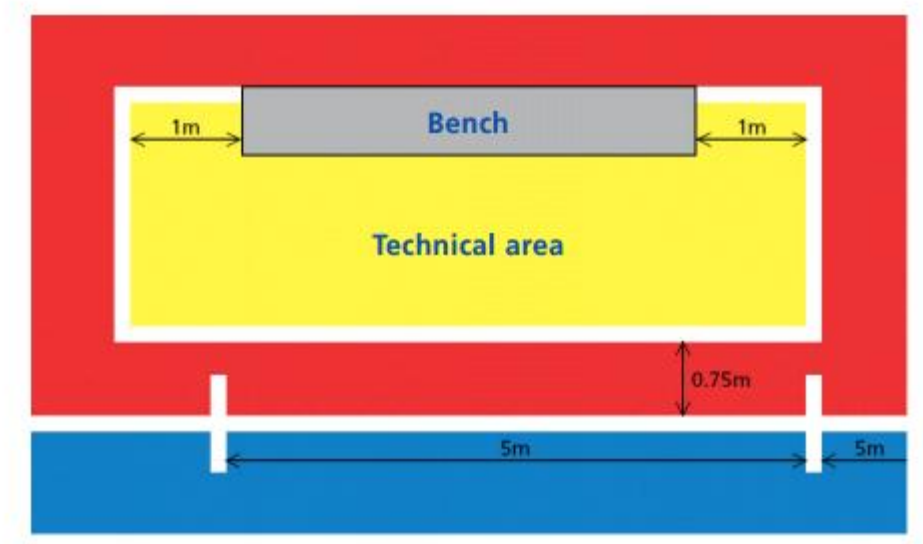


Penalty area



Goal





#### 결정 1

해당 기술 지역은 “기술 지역” 섹션에 포함된 요구조건과 같아야 한다.

## 규칙 2 / 볼

### ■ 품질과 규격

-볼은:

- 둥근 모양
- 가죽 또는 승인 된 재질
- 둘레 길이는 최소 62cm 이상 64cm 이하.
- 경기 시작 시, 무게는 400g 이상 440g이하,
- 공기 압력은 해면에서 0.6~0.9기압 (대기압 600~900g/ cm<sup>2</sup>)이어야 한다.
- 볼을 2m 높이에서 떨어뜨렸을 때 처음 바운드가 50cm에서 65cm 사이가 되어야 한다.
- 피치 및 라인과 명확하게 대조되는 색상이어야 한다.

### ■ 결함이 있는 볼의 교체

-경기 중에 볼이 터지거나 결함이 발생하여, 경기가 중단되었다면:

- 페널티 에어리어 내에서 플레이를 중단된 경우를 제외하고 볼의 결함이 발생한 지점에서 교체된 볼을 드롭 하여 경기를 재개한다. 페널티 에어리어 내에서 중단된 경우는, 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 교체된 볼로 주심들 중에 한 명이 드롭 하여 재개한다.
- 볼이 벽이 없는 직접 프리킥, 두 번째 페널티 마크에서 킥 또는 페널티 킥을 하는 동안 골 포스트, 크로스바 또는 선수를 터치하지 않거나, 어떠한 위반이 발생하지 않고 터지거나 결함이 발생한다면 킥을 다시 차는 것으로 경기를 재개한다.

-인 플레이가 아닌 동안 볼이 터지거나 결함이 발생 한다면 (킥-오프, 골 클리어런스, 코너-킥, 드롭 볼, 프리킥, 페널티 킥):

- 경기규칙에 따라 재개한다.

볼은 경기하는 동안 주심들의 허락 없이 바꿀 수 없다.



## 규칙 3 / 선수의 수

### ■선수들

경기는 각각 5명 이하로 구성된 두 팀에 의해서 플레이 되며, 선수들 중 한 명은 골키퍼이다.

어느 한 팀이 3명보다 적을 때에는 경기를 시작 할 수 없다.

경기장에 3명보다 적은 선수들의 한 팀이 된다면 경기는 포기 되어야 한다.

비장애인 골키퍼와 함께 경기를 할 때, 피치에 2명 이상의 B3선수가 없어야한다.

각 팀은 각 경기 시 적어도 3명의 B2선수를 데리고 오는 것이 좋다. 팀은 경기가 시작될 때, 최소 2명의 B2선수가 있어야 한다.

=>해석. 팀은 경기가 시작될 때 반드시 경기장에 B2선수 2명을 포함하여 3명 이상이어야 한다.

B2와 B3 선수의 수를 결정할 때, 골키퍼의 등급분류는 고려되지 않는다.

경기 중 교체 횟수는 무제한이다.

모든 경기에서, 참여한 선수들과 교체선수들의 이름을 경기 시작 전에 주심들에게 제출되어야 한다. 명단에 기재되지 않은 교체 선수는 그 경기에 참여 할 수 없다.

### ■교체 절차

교체는 볼이 인 플레이이든 아니든 관계없이 언제든지 가능하다. 선수를 교체하려면, 다음과 같은 조건은 준수해야 한다:

- 경기장을 떠나는 선수는 경기 규칙에 언급된 예외적인 상황을 제외하고, 자기 팀의 교체 지역을 통해서 나간다.
- 교체 선수는 교체되는 선수가 경기장을 떠난 후에만 경기장에 입장 할 수 있다.
- 교체 선수는 자기 팀의 교체 지역을 통해서 경기장에 입장한다.
- 교체는 경기규칙에서 제공하는 어떤 이유로 다른 지역을 통해 경기장을 떠난 선수로 인해 자신의 조끼를 대기심에게 손으로 전달하는 경우를 제외하고, 교체 선수의 조끼를 교체되는 선수에게 손으로 전달한 후 자기 팀의 교체 지역을 통해서 경기장에 입장할 때 완료된다.
- 교체되는 순간, 교체 선수는 선수가 되고 선수는 교체 선수가 된다.
- 교체된 선수는 그 이후에도 경기에 참여할 수 있다.
- 교체 선수는, 경기에 참여하든 아니하든 주심의 권위와 권한의 대상이 된다.
- 페널티 킥, 두 번째 페널티 마크에서의 킥 또는 벽이 없는 직접 프리킥을 시행하기 위해 경기 시간을 연장한다면, 오직 수비 팀의 골키퍼만 교체될 수 있다.

### ■골키퍼 교대

- 경기 중단을 기다리거나 주심들에게 알림 없이 골키퍼를 바꿀 수 있다.
- 골키퍼로 위치를 바꾸는 경기 중인 선수는 바꾸기 전 경기가 중단되어 있는 동안 주심들에게 알려야만 한다.
- 경기 중인 선수 또는 교체 선수가 골키퍼와 교체할 때는 자기 등 번호의 골키퍼들의 상의를 입어

야만 한다.

## ■위반과 처벌

-선수가 경기장을 떠나기 전에 교체 선수가 경기장으로 들어가거나 또는, 교체 중에 교체 선수가 자신의 팀 교체 지역이 아닌 다른 곳으로 경기장에 들어간다면:

- 주심들은 플레이를 중지시킨다. (어드밴티지가 적용될 수 있다면 즉시 중지시킬 필요는 없다.)
- 주심들은 교체 절차를 위반한 교체 선수에게 경고하고 경기장을 떠나도록 명령한다.
- 주심들이 플레이를 중지시켰다면, 중단되었을 때 볼이 있던 위치에서 상대 팀의 간접 프리킥으로 재개된다. (참고, 규칙13-프리킥의 위치) 교체 선수 또는 그의 팀이 또 다른 위반을 범한다면, 플레이는 “경기규칙”에 따라 재개한다. (규칙3)

-교체 중에, 선수가 경기 규칙에 언급되지 않은 이유로 자신의 팀의 교체 지역이 아닌 다른 곳으로 경기장을 떠난다면:

- 주심들은 플레이를 중지시킨다. (어드밴티지가 적용될 수 있다면 즉시 중지시킬 필요는 없다.)
- 주심들은 교체 절차를 위반한 선수에게 경고 조치한다.

-주심들이 플레이를 중지시켰다면, 중단되었을 때 볼이 있던 위치에서 상대 팀의 간접 프리킥으로 재개된다. (참고, 규칙13-프리킥의 위치)

-본 규칙의 다른 위반은:

- 해당 선수들에게 경고 조치한다.
- 경기가 중단 되었을 때, 볼이 있던 위치에서 상대 팀의 간접 프리킥으로 재개한다.

(참고, 규칙13-프리킥의 위치) 특별한 경우, 플레이는 “ 경기규칙”에 따라 재개한다. (규칙3)

-B3 선수가 정해진 규칙의 최대 선수 수와 관련하여 규칙을 위반하여 경기에 임하는 경우:

- 플레이는 중단될 것이다.
- 위반 행위를 한 선수는 경고(퇴장)를 받을 것이다.
- 위반 행위를 저지른 선수는 경기장을 떠나도록 명령받을 것이다.
- 플레이가 멈추면 볼의 위치에서 간접 프리킥으로 플레이가 재개될 것이다.

## ■선수들과 교체 선수들의 퇴장

선수가 킥-오프 전에 퇴장 되었을 때 등록된 교체 선수 중의 한 명으로 보충할 수 있다.

교체 선수가 킥-오프 전 또는 플레이가 시작된 후 어느 쪽이든, 퇴장 되었을 때는 보충할 수 없다.

2분이 경과되기 전에 득점이 이루어진 경우를 제외하고, 퇴장된 시간으로부터 2분의 경기 시간 이후에 교체 선수 중 한 명이 계시원 또는 대기심 (부심들)의 권한 하에 퇴장된 선수를 대신할 수 있다.

-2분이 경과되기 전에 득점이 이루어진 경우 다음의 상황을 적용한다.

- 선수들이 5명 대 4명이고 선수들 수가 많은 팀이 득점 한다면, 4명의 선수들 팀은 다섯 번째의 선수를 보충 할 수 있다.
- 양 팀 모두 3명 또는 4명의 선수들이고 득점이 이루어졌다면, 양 팀 모두 같은 선수들의 수를 유지한다.

- 선수들이 5명 대 3명, 또는 4명 대 3명이고 선수들 수가 많은 팀이 득점을 한다면, 3명의 선수들 팀은 오직 한 명의 선수만 더 증가시킬 수 있다.
- 득점을 한 팀이 한 명이 적은 선수들의 팀이라면, 경기는 선수들의 수 변화 없이 계속된다.

## 규칙 4 / 선수의 장비

### ■안 전

선수는 자신이나 다른 선수에게 위험한 장비를 사용하거나 착용해서는 안 된다. (모든 종류의 보석류 포함)

### ■기본 장비

선수의 기본적인 의무 장비는 다음과 같이 각 각 이루어진다:

- 상의 - 속옷을 입었다면, 소매의 색상은 상의 소매의 주 색상과 같아야 한다.
- 하의 - 보온 바지를 입었다면, 반드시 하의 주 색상과 같아야 한다. 골키퍼는 긴 바지 착용을 허용한다.
- 선수의 번호 - 골키퍼를 포함해 1번~15번까지이다.
- 양말 - 테이핑 또는 비슷한 재질의 색상은 스타킹의 주 색상과 같아야 한다.
- 정강이 보호대
- 신발 - 밑창이 고무 또는 유사한 물질로 된 캔버스화 또는 부드러운 가죽의 트레이닝화 또는 실내화.
- B3등급 선수는 오른팔에 완장을 착용해야한다. 이 완장은 유니폼과 다른 색이어야 한다.
- 스포츠 안경이 선수에게 어떠한 위험도 일으키지 않는다면 허용된다.

### ■정강이 보호대

- 스타킹으로 완전히 덮는다.
- 고무, 플라스틱 또는 승인된 유사한 재료로 제작된 것을 사용한다.
- 보호의 정도에 무리가 없는 것

### ■색상

- 두 팀은 서로를 구별할 수 있고 역시 주심들과 부심들과도 구별되는 색상을 입어야만 한다.
- 각 골키퍼는 다른 선수들, 주심들, 부심들과 구별되는 색상을 입어야만 한다.

### ■위반과 처벌

이 규칙의 어떤 위반의 경우:

- 플레이를 중단 할 필요는 없다.
- 선수의 장비가 이미 올바르게 되었을 때를 제외하고, 주심들은 다음 아웃 오브 플레이일 때 잘못된 이 있는 선수에게 장비를 올바르게 하기 위해 경기장을 떠나도록 지시한다.
- 장비를 올바르게 하기 위해 경기장을 떠나도록 요구된 선수는 주심들 또는 대기심의 허가 없이 경기장에 재 입장을 할 수 없다.
- 주심이 직접하든, 대기심을 통해 하든지, 선수가 경기장에 재 입장하기 전에 선수의 장비가 올바른 지 확인한다.
- 만약 교체되지 않은 선수는 볼이 아웃 오브 플레이가 되었을 때 또는 볼이 인 플레이일 때는 대기심의 관리 하에 의해서만 경기장에 재 입장이 허용된다.

이 규칙 위반 때문에 경기장을 떠난 선수가 교체도 하지 않고, 주심 또는 대기심의 허가 없이 재입장한 경우 반드시 경고를 받아야 한다.

## ■플레이 재개

주심들이 경고를 주기 위해 플레이를 중지시켰다면:

- 주심이 경기를 중지시켰을 때, 볼이 있던 지점에서 상대팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개한다.  
(참고, 규칙 13 - 프리킥의 위치)

## ■장비에 광고

### 기본 필수 장비

기본 필수 장비에 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건, 표현, 이미지를 갖고 있지 않아야 한다. 기본 필수 장비에 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건, 표현 또는 이미지를 담고 있는 선수의 소속 팀은 대회 조직 위원회 또는 협회 의해 처벌을 받게 될 것이다.

### 속옷

선수들은 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건, 표현, 이미지 또는 제조사 로고 이외의 광고를 담은 속옷을 노출시켜서는 안 된다.

선수 또는 팀은 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건, 표현, 이미지 또는 제조사 로고 이외의 광고를 담은 속옷을 노출할 경우 대회 주최 측으로부터 제재 받을 수 있다.

## 규칙 5 / 주심들

### ■ 주심들의 권위

경기 규칙 시행과 관련된 모든 권위를 가지고 있는 주심과 제2주심에 의하여 경기가 관리되도록 매 경기마다 주심들이 임명이 된다.

### ■ 권한과 임무

주심들은:

- 경기 규칙을 시행한다.
- 부심들과 협조하여 경기를 관리한다.
- 사용되는 볼이 규칙2의 요구조건에 적합한지 확인 한다.
- 선수의 장비가 규칙4의 요구조건에 적합한지 확인 한다.
- 경기의 사고를 기록 한다.
- 경기 규칙의 어떤 위반이 있을 경우, 주심들의 재량권으로 경기를 중지할 수 있다.
- 어떤 종류의 외부 방해로 인해 경기를 중지 시킬 수 있다.
- 주심들의 견해로, 선수가 심한 부상을 입었다면, 경기를 중지시키고 그 선수를 경기장에서 나가도록 한다. 부상당한 선수는 경기가 재개된 후에만 경기장에 복귀할 수 있다.
- 주심들의 견해로, 선수가 가벼운 부상이라면, 볼이 아웃 오브 플레이가 될 때까지 경기를 계속하도록 허용 한다.
- 상처에서 피가 나는 선수는 경기장을 떠나도록 한다. 그 선수는 출혈이 멈췄는지를 반드시 대기심 또는 주심이 확인 한 후, 주심들의 신호를 받아야만 복귀할 수 있다.
- 반칙을 당한 팀이 이득이 있을 때에는 경기를 계속하도록 허용하고 예상된 어드밴티지가 그 당시에 실현되지 않는다면 최초의 반칙으로 처벌한다.
- 선수가 한 가지 이상의 반칙을 동시에 범한다면, 더 심한 반칙으로 처벌한다.
- 선수가 한 가지 이상의 불법행위를 동시에 범한다면, 더 심한 불법행위로 처벌한다.
- 경고성과 퇴장성 반칙들을 저지른 선수들에 대하여 징계 조치를 취한다.

주심들은 이 조치를 즉시 취할 의무는 없지만 볼이 다음 아웃 오브 플레이 될 때에 반드시 조치해야 한다.

- 스스로 책임 있는 태도로 행동하지 않은 팀 임원들에게 대해 조치를 취한 다음 주심들의 재량권으로, 팀 임원을 기술 지역 또는 경기장 주변에서 추방시킬 수 있다.
- 허가를 받지 않은 사람의 경기장 입장을 불허 한다.
- 경기가 중단된 후 경기의 재개를 알린다.
- “주심과 부심의 신호” 섹션에서 설명된 신호를 해야 한다.
- 주심들이 필요한 경우라면 “경기 규칙”에서 “볼 인 플레이 중의 위치”와 “볼 아웃 오브 플레이 상황에서 위치” 섹션에 설명되어 있는 경기장에 위치하여야 한다. (규칙5 - 주심들)
- 경기 보고서를 해당 기관에 제공하고, 이 보고서는 선수 그리고/또는 팀 임원에게 처벌한 것과 경기 전, 중 또는 후에 발생한 기타 사건에 대한 정보를 포함해야 한다.

주심은:

- 부심들이 없는 상황에서는 계시원과 대기심의 역할을 한다.
- 경기규칙의 위반이 있을 경우 주심의 재량권으로 경기를 중지, 일시 중단, 종료시킬 수 있다.
- 모든 형태의 외부 방해로 인해 경기를 중지, 일시 중단, 종료시킬 수 있다.

제2 주심:

- 주심이 부상당하거나 불가능한 상황에서는 제2주심이 주심으로 대체된다.

## ■ 주심들의 결정

플레이와 관련된 득점 여부 그리고 경기의 결과를 포함한 사실에 대한 주심들의 결정은 최종적인 것이다.

주심들이 경기를 재개하지 않았거나 경기를 종료시키지 않았을 경우에 한하여 결정의 잘못을 깨달았거나 부심의 조언에 따라 결정을 바꿀 수 있다.

주심들이 위반 신호를 하고 그들 사이의 의견이 불일치된다면 주심의 결정이 제2주심의 결정보다 우선이다.

지나친 간섭 또는 부적절한 행동의 경우에, 주심은 제2주심 또는 부심들의 임무를 완화할 수 있고, 그들의 임무를 재배치하고 해당 기관에 보고서를 작성하여 제출한다.

## ■ 주심들의 책임

-주심들(또는 관련된, 부심)은 다음 사항에 대하여 책임을 지지 않는다:

- 선수, 임원, 관중이 당한 부상
- 재산상 발생하는 손해
- 경기 규칙의 의거한 결정사항 또는 경기진행 및 운영에 요구되는 정상적인 절차에 따라 결정된 사항이 개인, 클럽, 회사, 협회 또는 기타 단체에 끼치는 손실

-다음과 같은 결정을 포함할 수 있다:

- 경기장 또는 그 주변의 조건, 기후 조건이 경기의 개최를 허용할지 아니면 하지 않을지 여부에 대한 결정
- 어떤 이유 때문에 경기를 포기할 결정
- 경기에 사용되는 부속 장비 및 볼의 적합성에 대한 결정
- 관중의 방해 또는 관중석 지역의 어떤 문제 때문에 플레이를 중지할 것인지 안 할 것인지에 대한 결정
- 치료를 위해 부상 선수를 경기장 밖으로 나가도록 허락하기 위해 플레이를 중지할 것인지 안 할 것인지에 대한 결정
- 부상 선수를 치료하기 위해 경기장 밖으로 나가도록 하는 결정
- 선수가 특정 복장 또는 장비를 착용하는 것을 허용할지 아니면 허용하지 않을지 여부에 대한 결정
- (팀 또는 경기장 임원, 안전 책임자, 사진사 또는 다른 미디어 관계자를 포함한) 모든 사람들이 경기장 근처에 있을 수 있도록 하는 것에 대한 결정 (주심들이 권한을 갖고 있는 경우)
- 주심들이 경기 규칙에 따라 또는 경기가 플레이 되는 협회 또는 리그 규칙 혹은 규정에 의해 주심들의 임무에 일치하여 취할 수 있는 기타 결정

## ■ 국제 경기

국제 경기에 있어 제 2주심의 임명은 의무적이다.

## ■예비 부심

예비 부심이 임명된 대회에서는, 예비 부심의 역할과 임무는 경기 규칙에서 제공한 규정에 따라야 한다.



## 규칙 6 / 부심들

### ■부심들의 권위

부심들은 2명이 임명되며 (대기심, 계시원) 경기 규칙에 따라 임무를 수행해야 한다. 부심들은 하프라인과 수평하고 교체 지역과 동일 선상의 경기장 밖에 위치한다. 계시원은 계시원 책상에서 앉아 있어야 하고, 대기심은 앉거나 서서 의무를 수행할 있다.

계시원과 대기심은 협회 또는 경기가 진행되는 해당 클럽에서 제공하는 적합한 정밀시계와 누적파울들을 기록하는 필수적인 장비를 갖추어야 한다.

계시원과 대기심은 올바르게 그들의 의무를 수행하기 위해 계시원 책상을 제공받아야 한다.

### ■권한과 임무

대기심:

- 주심들과 계시원을 도와준다.
- 경기에 참가한 선수들에 관한 사항들을 기록한다.
- 주심들의 볼 교체요구에 대비 볼을 관리한다.
- 교체 선수의 장비를 경기장 입장 전에 검사한다.
- 득점자의 번호를 기록한다.
- 팀 임원이 작전타임을 요구 할 때 작전 타임의 요청을 계시원에게 알린다. (참조, 규칙7-경기 시간)
- 계시원이 주심들과 작전 타임을 요청 한 팀에게 알리기 위한 음향 신호를 울리자마자 의무적으로 작전 타임 신호를 한다.
- 요청한 작전 타임을 기록한다.
- 전, 후반 각각 동안에 주심들이 표시한 각 팀들의 누적파울들을 기록한다.
- 전, 후반 각각에 5개의 누적 파울들을 범한 팀에게 의무적으로 신호를 한다.
- 전, 후반 중에 처음 5개의 누적 파울들을 범한 팀을 가리키는 표시를 계시원 책상 위에 잘 보이는 곳에 놓는다.
- 경고나 퇴장 당한 선수들의 이름과 번호를 기록한다.
- 전, 후반 시작 전에 작전 타임을 요청할 수 있는 문서를 각 팀 임원들에게 제공하고 어떠한 요청이 없다면 전, 후반 종료 때 문서를 수집한다.
- 교체 선수가 퇴장 당한 선수를 대신해 언제 경기장에 들어갈 수 있는지를 제공한다.
- 주심들의 감독하에 장비를 올바르게 하기 위해 경기장을 떠난 선수의 입장을 관리한다.
- 주심들의 감독하에 어떤 종류의 부상 때문에 경기장을 떠난 선수의 입장을 관리한다.
- 선수에게 경고 또는 퇴장을 주는 명백한 실수를 하거나 주심들의 경기장 시야 밖에서 폭력적인 행동을 범했다면 주심들에게 신호를 한다. 이런 경우에 주심들은 플레이와 관련된 사실들로 결정한다.
- 기술 지역에 위치한 사람들의 행동을 감독하고 벤치에서 부적절한 행동을 한다면 주심들에게 알린다.
- 외부 방해에 의한 플레이 중단을 기록하고 그것에 대한 이유를 기록한다.
- 게임과 관련된 다른 정보를 제공한다.
- 부심들이 필요한 경우라면 “풋살 경기 규칙의 해석과 주심을 위한 지침”에서 “볼 인 플레이 중의 위치”와 “볼 아웃 오브 플레이 상황에서 위치” 섹션에 설명되어 있는 경기장에 위치하여야 한다.

- 주심 혹은 제2주심이 부상당하거나, 혹은 불가능한 상황이라면 제2주심이 된다.

계시원은 규칙7의 조항을 따라 경기 시간을 조정한다:

- 올바르게 킥-오프가 된 후에 정밀시계를 작동한다.
- 볼이 아웃 오프 플레이 될 때 정밀시계를 정지시킨다.
- 플레이가 킥-인, 골 클리어런스, 코너-킥, 킥-오프, 프리킥, 페널티 킥, 두 번째 페널티 마크에서 킥 또는 드롭 볼이 올바르게 시작된 후 정밀시계의 재시작
- 득점, 누적 파울들, 플레이 시간을 기록하고 가능하다면 전광판에 기록한다.
- 대기심으로부터 통보를 받은 후 주심들이 사용하는 것과 다른 휘슬 또는 음향신호로 팀의 작전 타임 요청을 알린다.
- 1분 작전 타임을 측정한다.
- 주심들이 사용하는 것과 다른 휘슬 또는 음향 신호로 1분 작전 타임의 종료를 알린다.
- 다섯 번째 누적파울을 대기심으로부터 통보를 받은 후, 주심들이 사용하는 것과 다른 휘슬 또는 음향 신호로 팀에게 알린다.
- 선수들의 2분 퇴장을 측정한다.
- 주심들이 사용하는 것과 다른 휘슬 또는 음향 신호로 전반의 종료와 경기의 종료 또는 연장전 시간의 종료를 알린다.
- 대기심이 없는 상황에서는 대기심의 구체적인 임무를 수행한다.
- 경기와 관련된 다른 정보를 제공한다.

## ■국제 경기

국제 경기에서 대기심과 계시원의 임명은 필수적이다.

국제 경기에서 사용되는 정밀시계는 모든 필수 기능을 복합시켜야 한다.

(정밀한 시간기록, 동시에 4명의 선수의 2분 퇴장 시간을 측정하는 장치와 전, 후반 각 팀들의 파울들의 누적 관리하는 장치)

## 규칙 7 / 경기시간

### ■플레이의 시간

경기는 주심과 양 팀 사이에 서로 동의되지 않는다면

20분의 동등한 시간의 전, 후반으로 진행된다. 플레이 시간을 변경하기 위한 동의는 반드시 플레이 시작 전에 이루어져야 하며, 반드시 대회 규정에 따라야 한다.

### ■플레이 시간의 종료

계시원은 음향 신호로 각각의 20분 시간의 종료를 알린다. 계시원의 음향 신호를 들은 후에 한 명의 주심이 자신의 휘슬로 시간의 종료 또는 경기의 종료를 알리고, 다음을 명심한다:

- 여섯 번째 누적파울로 시작하는 직접 프리킥 또는 두 번째 페널티 마크에서 킥이 진행되거나 재개되어야 한다면 킥이 진행될 때까지 관련된 시간을 연장시킨다.
- 페널티 킥을 진행 또는 재 진행해야 한다면, 킥을 할 때까지 관련된 시간을 연장시킨다.

계시원의 음향 신호가 울리기 전에 플레이 한 볼이 골로 향하게 되었다면, 주심들은 휘슬로 경기 또는 시간의 종료를 모두에게 알리기 전까지 킥의 결과를 반드시 기다려야 한다. 다음 상황에서 경기 또는 시간이 종료된다:

- 볼이 골로 바로 들어가고 득점이 되는 경우
- 볼이 경기장의 경계선을 떠나는 경우
- 볼이 골키퍼, 또는 수비 팀의 다른 선수, 골포스트, 크로스바 또는 지면을 맞고 골라인을 넘어간 후 득점이 된 경우
- 수비 측 골키퍼, 또는 수비 팀의 다른 선수가 터치하거나, 골포스트 또는 크로스바를 맞고 나온 볼이 골라인을 넘어가지 않은 경우
- 플레이 한 팀의 어떤 선수가 볼을 터치했을 때, 만약 간접 프리킥을 하여 두 번째 선수가 터치된 후 상대방의 골로 향했을 경우는 제외.
- 직접 프리킥, 간접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌되는 어떤 위반도 없거나 재차 진행하지 않을 때.

이 시간 동안 어느 한 팀이 다섯 번 누적 파울을 한 후 직접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌되는 위반을 범했다면 다음 상황에서 시간이 종료된다.

- 볼을 골로 직접 차지 않았을 때
- 볼이 골로 바로 들어가고 득점이 되는 경우
- 볼이 경기장의 경계선을 떠나는 경우
- 볼이 골키퍼 또는 수비 팀의 다른 선수와 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되었을 때
- 볼이 골키퍼 또는 수비 팀의 다른 선수와 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되지 않았을 때
- 직접 프리킥, 간접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌되는 어떤 위반도 없을 때.

이 시간 동안 어느 한 팀이 여섯 번째 누적 파울을 하기 전에 직접 프리킥으로 처벌하는 위반을 범했다면, 다음 상황에서 시간이 종료된다.

- 볼을 골로 직접 차지 않았을 때
- 볼이 골로 바로 들어가고 득점이 되는 경우
- 볼이 경기장의 경계선을 떠나는 경우
- 볼이 골키퍼 또는 수비 팀의 다른 선수와 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되었을 때
- 볼이 골키퍼 또는 수비 팀의 다른 선수와 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되지 않았을 때
- 볼이 킥을 하는 팀의 선수가 터치 했을 때
- 직접 프리킥, 간접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌되는 어떤 위반도 없을 때.

경기 중에 간접 프리킥으로 처벌되는 위반을 범했다면 다음 상황에서 시간이 종료된다.

- 볼이 골로 향하는 동안 다른 선수의 터치 없이 또는 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 골로 직접 들어가 득점으로 인정되지 않는 경우
- 볼이 경기장의 경계선을 떠나는 경우
- 볼이 킥을 한 선수가 아닌 공격 팀 또는 수비 팀의 다른 선수나 골키퍼가 터치 된 후 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되었을 때
- 볼이 킥을 한 선수가 아닌 공격 팀 또는 수비 팀의 다른 선수나 골키퍼가 터치 된 후 골 포스트 중 하나 또는 두 개, 크로스 바를 맞고 득점이 되지 않았을 때
- 직접 프리킥, 간접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌되는 어떤 위반도 없을 때.

## ■작전 타임

양팀은 전, 후반전 중 각 1분간의 작전 타임을 요청할 수 있다.

다음 조건들이 적용된다:

- 팀 임원은 대기심, 혹은 대기심이 없다면 계시원에게, 1분간의 작전 타임을 제공된 문서를 사용하여 요청할 수 있다.
- 계시원은 볼이 아웃 오브 플레이가 될 때 작전 타임을 요청한 팀이 볼의 소유권이 주어진다면 주심들이 사용하는 것과 다른 휘슬 또는 음향 신호를 사용하여 작전 타임을 부여한다.
- 작전 타임 동안, 선수들은 경기장 위 또는 밖에 있을 수 있다. 음료수를 마시기 위해서는 선수들은 경기장을 떠나야 한다.
- 작전 타임 동안, 교체 선수들은 경기장 밖에 머물러야 한다.
- 작전 타임 동안, 경기장 위에서 지시를 할 수 없다.
- 교체는 작전 타임을 종료할 휘슬 또는 음향 신호가 울린 후에만 가능하다.
- 전반전에 작전 타임을 요청하지 않은 팀은 후반전에 한 번의 작전 타임만 가능하다.
- 대기심과 계시원이 없다면 팀 임원은 작전 타임을 주심에게 요청할 수 있다.
- 연장전을 한다면 연장전에는 어떠한 작전 타임도 없다.

## ■하프 타임 휴식

선수는 하프 타임 휴식에 대한 권리를 갖고 있다.

하프 타임 휴식은 15분을 초과하지 않아야 한다.

대회 규정은 하프 타임 휴식 시간을 반드시 규정하여야 한다. 하프 타임 휴식의 시간은 주심의 승인에 의해서만 변경될 수 있다.

## 규칙 8 / 플레이어의 시작과 재개

### ■ 준비

동전으로 토스해서 이긴 팀이 전반전에 공격할 골을 결정한다.

상대 팀은 경기를 시작하기 위한 킥-오프를 실시한다.

토스를 이긴 팀은 경기의 후반전을 시작하기 위한 킥-오프를 한다. 경기의 후반전에, 양 팀은 진영을 바꾸어 반대편 골을 향해 공격한다.

### ■ 킥-오프

킥-오프는 플레이를 시작 또는 재개하는 방법이다:

- 경기 시작 때
- 득점이 된 후
- 경기의 후반전 시작 때
- 연장전을 할 경우, 연장전의 전, 후반전의 시작 시

킥-오프에서 직접 득점이 될 수 없다.

### 절차

- 모든 선수들은 자신의 진영에 위치해야 한다.
- 킥-오프를 실시하는 팀의 상대방은 볼이 인 플레이가 될 때까지 볼에서 최소 3m 떨어져 있어야 한다.
- 볼은 센터 마크 위에 정지되어 있어야 한다.
- 주심은 신호를 한다.
- 볼이 킥이 되어 앞으로 이동하면 인 플레이이다.

한 팀이 득점한 후, 경기가 종료되지 않았다면, 킥-오프는 상대 팀에 의해 실시한다.

### 위반과 처벌

-다른 선수가 터치하기 전에 킥 오프를 실시한 선수가 인 플레이 된 볼을 다시 터치 (손은 제외)한다면:

- 위반이 발생한 볼의 위치에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥의 위치)

-다른 선수가 터치하기 전에 킥 오프를 실시한 선수가 인 플레이 된 볼을 의도적으로 핸드볼을 한다면:

- 위반이 발생한 볼의 위치에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13-프리킥의 위치) 그의 팀은 누적 파울로 처벌한다.

-킥-오프절차의 다른 위반의 경우에는:

- 킥-오프는 다시 진행되고 어드밴티지는 적용될 수 없다.

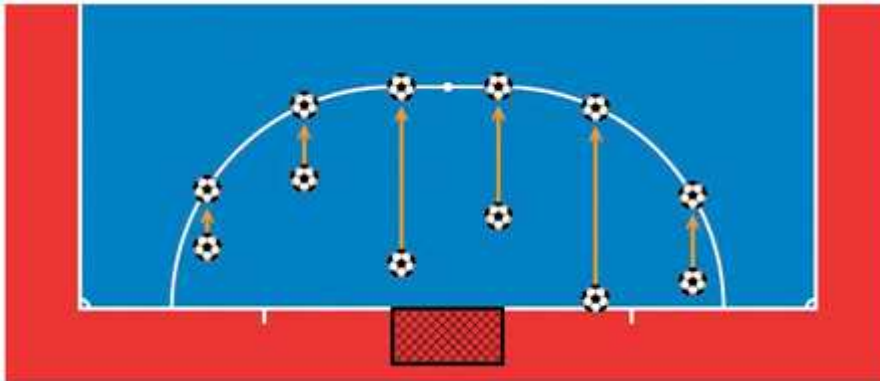
## ■드롭볼

볼이 인 플레이 일 때, 주심들이 경기 규칙 어디에도 언급되지 않은 이유로 일시적으로 플레이를 중지시켜야 한다면, 경기는 드롭 볼로 재개한다.

### 절차

주심 또는 제2주심은 플레이가 페널티 에어리어 내에서 중단된 경우를 제외하고 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 위치에서 드롭 볼로 재개한다. 볼이 페널티 에어리어 내에서 중단 되었다면, 주심들은 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 가장 가까운 지점의 페널티 에어리어 라인 위에서 드롭 볼로 재개한다.

플레이는 볼이 경기장의 경계선 내의 지면에 바운드 될 때 재개된다. 선수가 인 플레이 되고 있는 볼을 선수의 터치 없이 지면에 바운드된 후에 경기장을 벗어났다면, 첫 번째 떨어뜨린 동일 지점에서 볼을 떨어뜨린다.



### 위반과 처벌

-다음의 경우에는 처음 드롭 볼을 실시한 장소에서 다시 한다.

- 만약 볼이 지면에 닿기 전 선수에 의해 터치된 경우
- 만약 볼이 지면에 닿은 후 선수의 터치 없이 경기장을 벗어난 경우
- 볼이 지면에 닿기 전 어떤 위반이 발생한 경우

-볼이 지면에 닿은 후, 선수가 한 번에 직접 킥한 볼이 골로 직접 들어간다면:

- 볼이 상대 팀의 골로 들어간 경우, 골 클리어스가 주어진다.
- 볼이 자기 팀의 골로 들어간 경우, 상대 팀에게 코너킥이 주어진다.

-볼이 지면에 닿은 후, 한 선수가 한 번 이상 터치해 킥한 볼이 골 중 한 골로 향한다면:

- 볼이 골로 들어가면, 골로 인정된다.

## 규칙 9 / 볼의 인 플레이와 아웃 오브 플레이

### ■볼의 아웃 오브 플레이

볼이 다음의 경우일 때 아웃 오브 플레이이다:

- 볼 전체가 지면 또는 공중으로 터치 라인 또는 골 라인을 완전히 넘어 갔을 때
- 플레이가 주심들에 의해 중단되었을 때
- 천장에 부딪혔을 때

### ■볼의 인 플레이

다음의 경우일 때 볼은 인 플레이이다:

- 볼이 골 포스트 또는 크로스바를 맞고 튀어 나와 경기장내에 남아 있을 때
- 볼이 경기장 내에 있는 주심들을 맞고 경기장내로 되돌아 왔을 때

### ■실내 경기장

천장의 최소높이는 4m이고 대회 규정에 명시한다.

볼이 인 플레이 동안 천장에 부딪혔다면, 경기는 마지막으로 볼을 터치한 팀의 상대팀의 킥-인으로 재개된다. 킥-인은 볼이 천장에 부딪힌 지점의 바로 아래의 지면에서 가까운 터치라인 위에서 진행된다. (규칙 15-킥-인의 위치 참조)



## 규칙 10 / 득점 방법

### ■득점

득점 전에 경기규칙을 위반하지 않고, 볼 전체가 골포스트 사이와 크로스바 아래의 골라인을 완전히 넘어갔을 때 득점이 된다.

공격하는 팀의 골키퍼가 자신의 페널티 에어리어 안에서 의도적으로 손 또는 팔로 볼을 던지거나 쳐서 플레이 또는 터치한 마지막 선수라면 득점은 인정되지 않는다.

경기 재개는 상대 팀에게 골 클리어스로 한다.

득점 된 후에 그리고 플레이가 재개되기 전에, 득점한 팀이 추가 선수로 플레이 했거나 올바르게 교체 교체 수행했다는 것을 주심들이 알았다면, 주심들은 득점을 인정해서는 안 되고 페널티 에어리어 안의 어느 곳에서 위반한 선수의 상대 팀의 간접 프리킥으로 플레이를 재개한다. 주심들이 규칙3에 따라 상대 선수를 처벌하고 킥-오프가 이미 재개 되었다면 득점은 인정된다. 주심들은 해당기관에 이러한 사실을 보고한다. 다른 팀에 의해 득점이 되었다면 주심들은 득점을 인정해야 한다.

### ■승리 팀

경기 동안 더 많은 득점을 한 팀이 승리 팀이다. 양 팀이 같은 수의 득점 또는 무득점이라면, 경기는 무승부이다. 무승부일 경우 승리를 결정하는 방법은 대회규정에 따른다.

## 규칙 11 / 오프사이드

B2/ B3 시각장애인축구에는 오프사이드가 없다.

## 규칙 12 / 반칙과 불법행위

반칙과 불법행위는 다음에 따라 처벌된다:

### ■ 반칙

반칙은 직접 프리킥, 페널티 킥, 간접 프리킥으로 처벌된다.

### ■ 직접 프리킥으로 처벌되는 반칙

직접 프리킥은 선수가 주심들의 견해로 조심성 없이, 무모하게, 또는 과도한 힘을 사용하여 다음 7개의 반칙 중 어느 것을 범했을 경우 상대팀에게 부여된다,

상대 팀에게 직접 프리킥이 부여된다:

- 상대 선수를 차거나 차려고 시도했을 때
- 상대 선수를 걸었을 때
- 상대 선수에게 뛰어 덤벼들었을 때
- 상대 선수를 차징 했을 때
- 상대 선수를 때리거나 때리려고 시도했을 때
- 상대 선수를 밀었을 때
- 상대 선수를 태클했을 때

선수가 다음 3개의 반칙 중 어느 한 가지를 범한다면, 직접 프리킥은 역시 상대 팀에게 부여 된다:

- 상대 선수를 붙잡았을 때
- 상대 선수에게 침을 뱉었을 때
- 의도적으로 볼에 손을 댔을 때 (자신의 페널티 에어리어 내에 있는 골키퍼는 제외)

직접 프리킥은 반칙이 발생한 지점에서 실시된다. (참조, 규칙13-프리킥의 위치)

위의 반칙들은 누적되는 반칙이다.

### ■ 페널티 킥으로 처벌되는 반칙

인 플레이 중에, 볼의 위치와 관계없이, 선수가 자신의 페널티 에어리어 내에서 위의 10가지 반칙 중 어느 한 가지를 범한다면 페널티 킥이 부여된다.

### ■ 간접 프리킥으로 처벌되는 반칙

-골키퍼가 다음 4가지 반칙 중 어느 것을 범한다면, 간접 프리킥이 상대 팀에게 부여된다:

- 자기 진영에서 볼을 손 또는 발로 4초 이상 컨트롤 했을 때
- 볼을 플레이 한 후, 상대 선수가 볼을 플레이 또는 터치하지 않은 상태에서 팀 동료가 의도적으로 플레이 한 볼을 자기 진영에서 재차 터치 했을 때
- 팀 동료가 의도적으로 킥한 볼을 자신의 페널티 에어리어 내에서 손으로 터치했을 때.
- 팀 동료가 직접 킥-인한 볼을 자신의 페널티 에어리어 내에서 손으로 터치했을 때.

-주심들의 견해로, 선수가 다음의 행동을 한다면, 역시 상대 팀에게 간접 프리킥이 부여된다:

- 상대 선수 앞에서 위험한 태도로 플레이를 한 경우

- 상대 선수의 진행을 방해한 경우
- 손에서 볼을 방출하는 골키퍼를 방해한 경우
- 직접 프리킥으로 처벌되는 9가지 반칙 중의 하나를 팀 동료에게 범한 경우
- 규칙12 또는 기타 규칙에서 언급되어 있지 않은, 다른 위반을 범하여 선수를 경고 또는 퇴장시키기 위해서 플레이를 중단시킨 경우

간접 프리킥은 반칙이 발생한 지점에서 실시된다. (참조, 규칙13-프리킥의 위치)

## ■불법행위

불법행위는 경고 또는 퇴장으로 처벌된다.

## ■징계 처벌

옐로우 카드는 선수 또는 교체 선수에게 경고를 할 경우 사용한다.

레드 카드는 선수 또는 교체 선수를 퇴장시키기 위해 사용한다.

오직 선수 또는 교체 선수에게만 레드 또는 옐로우 카드를 제시할 수 있다. 경기가 시작되었다면, 관련된 카드는 경기장 위에서 공개적으로 보여준다. 다른 경우에는, 주심들은 선수와 팀 임원에게 조치한 징계 처벌을 구두로 알린다.

주심들은 경기장이 위치한 구내에 들어가는 순간부터 경기의 시작 전 그리고 경기장을 떠날 때까지 징계 처벌을 취할 수 있는 권한을 가진다.

경기장 안 또는 밖에서, 상대 선수, 팀 동료, 심판들, 또는 그 밖에 모든 사람들에게 경고성 또는 퇴장성 반칙을 범한 선수는, 범한 반칙의 성격에 따라 징계한다.

## ■경고성 반칙

선수가 다음 8가지 반칙들 중 어느 한 가지를 범한다면 경고를 제시 받는다:

- 반스포츠적 행위를 한 경우
- 말 또는 행동으로 항의한 경우
- 경기 규칙의 지속적인 위반을 한 경우
- 플레이 재개를 지연시킬 경우
- 플레이가 프리킥, 코너킥, 또는 킥-인으로 재개 될 때, 규정된 거리를 지키지 않을 경우 (수비 선수들)
- 주심의 허락 없이 경기장으로 입장 또는 재 입장하거나 교체 절차를 위반한 경우
- 주심의 허락 없이 의도적으로 경기장을 떠난 경우
- 골키퍼가 의도적으로 페널티 에어리어를 벗어나 경기를 방해하거나 상대방에게 방해가 된 경우

교체 선수가 다음 4가지 위반 중 어느 한 가지를 범한 경우:

- 반스포츠적 행위를 한 경우
- 말 또는 행동으로 항의한 경우
- 플레이의 재개를 지연시킬 경우
- 교체 절차를 위반하여 경기장에 입장한 경우

## ■ 퇴장성 반칙

선수 또는 교체 선수가 다음 8가지 반칙들 중 어느 한 가지를 범한다면 퇴장된다:

- 심한 반칙 플레이를 한 경우
- 난폭한 행위를 한 경우
- 상대 선수 또는 그 밖의 사람에게 침을 뱉은 경우
- 의도적인 핸드볼로 상대 팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지할 경우 (이는 자신의 페널티 에어리어 내에 있는 골키퍼에게는 적용되지 않는다.)
- 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌할 수 있는 반칙으로 골을 향해 이동하고 있는 상대 선수의 명백한 득점 기회를 저지시킨 경우
- 공격적, 모욕적 또는 욕설적인 언어를 사용 그리고/또는 행동을 한 경우
- 골키퍼가 상대방의 분명한 득점 기회에 의도적으로 페널티 에어리어를 벗어나 경기를 방해하거나 상대방에게 방해가 된 경우
- 한 경기에서 두 번째 경고를 받은 경우

교체 선수가 다음과 같은 반칙을 범한다면 퇴장이다:

- 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지한 경우

주심이 명백한 득점 기회가 있을 때, 어드밴티지 룰을 적용하기로 결정한 경우에도 주심은 그러한 행위를 저지른 골키퍼 또는 선수를 추후에 제재해야 한다.

심판이 어드밴티지를 적용하고 득점되면, 골이 성공할 기회가 없어지지 않기 때문에 선수를 퇴장시킬 수 없다. 최대 옐로우 카드가 주어진다.

퇴장된 선수나 교체 선수는 경기장과 기술지역 주변을 반드시 떠나야 한다.

## 규칙 13 / 프리킥

### ■ 프리킥의 종류

프리킥은 직접 프리킥과 간접 프리킥이 있다.

### ■ 직접 프리킥

#### 신호

주심들 중 한 명은 킥을 하는 방향으로 한 팔을 수평으로 유지하여 직접 프리킥을 표시한다. 주심은 다른 손으로 경기장 지면을 가리키며 대기심 또는 계시원에게 누적된 반칙을 알린다.

#### 볼이 골에 들어간다

- 직접 프리킥 한 볼이 상대 팀의 골에 직접 들어가면, 득점이 부여된다.
- 직접 프리킥 한 볼이 자기 팀의 골로 직접 들어가면, 상대 팀에게 코너킥이 부여된다.

#### 누적되는 반칙

- 누적되는 반칙들은 규칙12조에 언급된 직접 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌된 것이다.
- 각 팀이 전, 후반전에 범한 누적된 반칙을 경기 보고서에 기록한다.
- 팀이 아직 5개의 누적된 반칙을 범하지 않았고 상대팀이 득점 또는 명백한 득점기회가 저지되지 않았다면 주심들은 플레이를 계속하도록 하기 위해 어드밴티지를 적용할 수 있다.
- 어드밴티지를 적용 했다면, 주심들은 볼이 아웃 오브 플레이가 된 후 즉시 계시원과 대기심에게 누적된 반칙을 표시하여야 한다.
- 연장전을 한다면, 후반전에 누적된 반칙 수에 계속 합쳐져야 한다.

### ■ 간접 프리킥

#### 신호

주심들은 자신의 팔을 머리 위로 올려 간접 프리킥을 표시한다.

주심들은 킥이 실시되고 다른 선수가 볼을 터치하거나 아웃 오브 플레이 될 때까지 그 자세를 유지한다.

#### 볼이 골에 들어간다

볼이 골에 들어가기 전에 다른 선수가 터치한 경우에만 득점이 된다.

- 간접 프리킥 한 볼이 상대 팀의 골로 직접 들어가면, 상대 팀에게 골 클리어스가 부여된다.
- 간접 프리킥 한 볼이 자기 팀의 골로 직접 들어가면, 상대 팀에게 코너킥이 부여된다.

### ■ 절차

모든 직접 및 간접 프리킥은 볼이 정지된 상태에서 실행한다.

### ■ 각 팀의 여섯 번째 누적된 반칙으로 시작하는 직접 프리킥

- 프리킥을 하는 선수는 득점을 위한 의도로 볼을 차고 팀 동료에게 패스를 할 수 없다.
- 프리킥이 시행되면, 수비 팀 골키퍼가 볼을 터치하거나 골 포스트 또는 크로스바를 맞고 나오거나

경기장 밖으로 볼이 나가기 전까지 어떠한 선수도 볼을 터치 할 수 없다.

- 한 선수가 상대 진영 또는 자신의 팀 진영 중 하프라인과 두 번째 페널티 마크를 통과하는 하프라인과 평행한 가상선 사이에서 여섯 번째 누적파울을 범했다면 두 번째 페널티 마크에서 프리킥을 한다. 두 번째 페널티 마크의 위치는 규칙1에 명시되어 있다. 이 책에서 “프리킥의 위치” 라고 되어 있는 부분에 따라 프리킥을 진행한다.
- 한 선수가 자신의 진영 중 페널티 에어리어 밖의 가상의 10m선과 골 라인 사이에서 여섯 번째 누적파울을 범했다면, 공격하는 팀은 두 번째 페널티 마크에서 킥을 할지 또는 위반이 발생한 지점에서 프리킥을 할지를 결정한다.
  - 전, 후반전 또는 연장 전, 후반전이 종료 때 여섯 번째 누적파울로 시작되는 직접 프리킥을 하도록 추가 시간이 주어져야 한다.

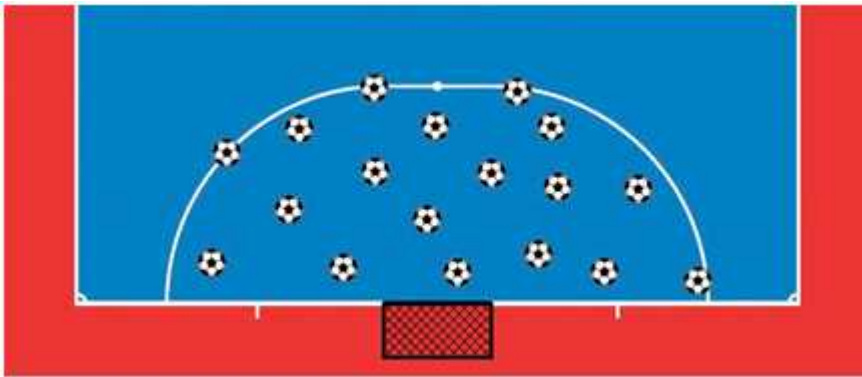
## ■프리킥의 위치

### 페널티 에어리어 밖에서의 프리킥

- 모든 상대 선수들은 인 플레이가 될 때까지 볼에서 최소5m 떨어져 있어야 한다.
- 볼이 킥이 되어 이동하면 인 플레이이다.
- 프리킥은 위반이 발생한 지점에서 또는 위반이 발생(위반에 따라)하였을 때 볼의 위치에서 또는 두 번째 페널티 마크에서 실시한다.

### 수비 팀의 페널티 에어리어 내에서의 직접 또는 간접 프리킥

- 상대 선수들은 인 플레이 될 때까지 볼에서 최소 5m 떨어져 있어야 한다.
- 상대 선수들은 볼이 인 플레이 될 때까지 페널티 에어리어 밖에 있어야 한다.
- 페널티 에어리어 밖으로 직접 킥이 된 경우 인 플레이이다.
- 페널티 에어리어 내에서 부여된 프리킥은 페널티 에어리어 내 모든 지점에서 실시할 수 있다.

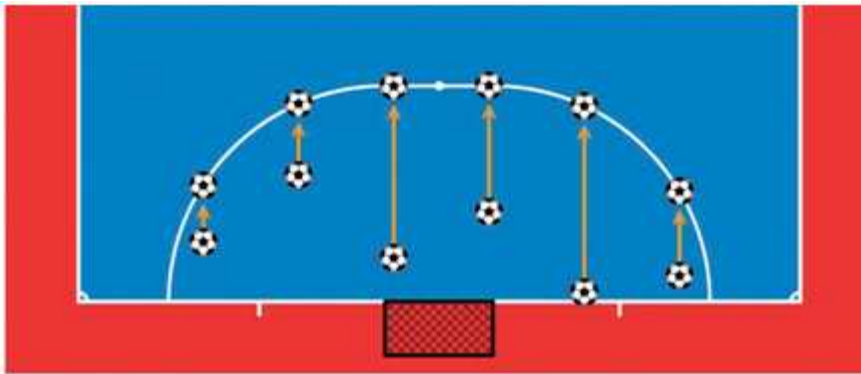


### 전, 후반 각각 여섯 번째 누적 파울로 시작하는 직접 프리킥

- 수비 팀의 선수들은 프리킥을 막기 위해 벽을 만들 수 없다
- 킥을 하는 선수는 정확히 확인되어야 한다.
- 골키퍼는 볼에서 최소한 5m 떨어진 자신의 페널티 에어리어 내에 있어야 한다.
- 키커(그가 원한다면)를 제외한 모든 선수들은 경기장에 있어야 한다.
- 선수들은, 키커와 수비 측 골키퍼를 제외하고, 모든 선수들은 골 라인과 평행이 되고 볼과 수평이 되는 가상의 선 뒤쪽에 있어야 하고 페널티 에어리어 밖에 있어야 하며, 볼에서 5m 떨어져 있어야 한다. 선수들은 프리킥을 차는 선수를 방해해서는 안 된다. 키커를 제외한 어떠한 선수도, 볼이 인 플레이 될 때까지 가상의 선을 넘어서는 안 된다.

### 공격 팀의 간접 프리킥

- 모든 상대방은 볼이 인 플레이 될 때까지 볼로부터 최소한 5m 떨어져야 한다.
- 킥이 되어 이동하면 인 플레이이다.
- 페널티 에어리어 내에서의 간접 프리킥은 반칙을 범한 지정에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 한다.



### ■위반과 처벌

-프리킥이 실시될 때, 상대 선수가 규정된 거리보다 볼에 가까이 있다면:

- 어드밴티지를 적용했거나 페널티 킥으로 처벌하는 다른 위반을 범한 경우를 제외하고 킥을 다시 실시하고 위반한 선수는 경고를 받는다. 프리킥으로 처벌되는 위반이라면 주심들은 최초의 위반으로 처벌할지 아니면 뒤의 위반으로 처벌할지를 결정한다. 두 번째 위반이 페널티 킥 또는 직접 프리킥으로 처벌된다면 위반한 팀에 대해 누적 반칙으로 기록한다.

-수비 팀이 자신의 페널티 에어리어 안에서 프리킥을 진행할 때, 볼을 페널티 에어리어 밖으로 직접 킥이 되지 않았다면:

- 킥을 다시 실시한다.

-프리킥을 하는 팀이 킥을 하기까지 4초 이상이면:

- 주심들은 플레이를 재개한 지정에서, 상대팀에게 간접 프리킥을 부여한다. [참조, 규칙13 - 프리킥 위치]

-여섯 번째 누적 반칙으로 시작되는 프리킥에서, 킥을 하는 선수가 득점하려는 의도로 킥을 하지 않았다면:

- 주심들은 플레이를 재개한 지정에서, 상대팀에게 간접 프리킥을 부여한다.

-여섯 번째 누적 반칙으로 시작되는 프리킥에서, 사전에 확인된 선수의 팀 동료가 킥을 했다면:

- 주심들은 플레이를 중지하고, 반스포츠적 행위로 킥을 한 선수에게 경고를 주고 볼을 킥 한 지정에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 재개한다.



### **골키퍼가 아닌 다른 선수에 의한 프리킥**

-볼이 인 플레이 된 후, 다른 선수가 터치하기 전에 키퍼가 다시 볼을 터치한다면 (키퍼의 손은 제외):

- 위반이 발생한 지점에서, 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-볼이 인 플레이 된 후, 다른 선수가 터치하기 전에 키퍼가 의도적으로 핸드볼을 한다면:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13 - 프리킥 위치), 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.
- 위반이 키퍼의 페널티 에어리어 안에서 범한다면 페널티 킥을 부여하고 그의 팀은 누적 파울로 처벌한다.

### **골키퍼에 의한 프리킥**

-볼이 인 플레이 된 후, 다른 선수가 터치하기 전에 골키퍼가 다시 볼을 터치한다면 (골키퍼의 손은 제외):

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-볼이 인 플레이 된 후, 다른 선수가 터치하기 전에 골키퍼가 의도적으로 손으로 다룬다면:

- 위반이 골키퍼의 페널티 에어리어 밖에서 발생하였다면, 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13 - 프리킥 위치) 그의 팀은 누적 파울로 처벌한다.
- 위반이 골키퍼의 페널티 에어리어 안에서 발생하였다면, 위반이 발생한 지점에서 상대팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-골키퍼는 페널티 에어리어 안쪽에서 프리킥을 할 수 있다. 그 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어갔다면:

- 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다. 어떤 경우든 골키퍼가 골을 넣을 수는 없다.

### **주심들이 여섯 번째 누적 반칙으로 시작되는 직접 프리킥을 차라는 신호를 하였고 볼이 인 플레이 되기 전이라면:**

-프리킥을 하는 팀의 선수가 경기규칙을 위반 한다면, 키퍼가 4초 이상 소요되는 경우를 제외하고:

- 주심은 킥을 허용한다.
- 볼이 골에 들어간다면, 킥은 다시 실시한다.
- 볼이 골에 들어가지 않는다면, 주심은 플레이를 중지하고 위반이 발생한 지점에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개하도록 지시한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-수비 팀 선수가 경기규칙을 위반 한다면:

- 주심은 킥을 허용한다.
- 볼이 골에 들어간다면, 득점이 된다.
- 볼이 골에 들어가지 않는다면, 킥은 다시 실시한다.

-한 명 또는 그 이상의 수비 팀과 공격 팀 선수가 경기 규칙을 위반 한다면:

- 킥을 다시 실시한다.

**여섯 번째 누적 반칙으로 시작되는 직접 프리킥이 진행된 후 라면:**

-키퍼가 득점의 의도로 볼을 앞으로 차지 않았다면:

- 주심들은 플레이를 중지하고 반칙이 발생한 지점에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개하도록 지시한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-다른 선수가 볼을 터치하기 전에 키퍼가 (손을 제외하고) 재차 볼을 터치한다면:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-수비 팀 골키퍼가 볼을 터치하기 전 또는 골 포스트 또는 크로스바 중의 하나를 맞고 나오기 전 또는 경기장 밖으로 나가기 전에 다른 선수가 볼을 터치 한다면 (손을 제외하고):

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-선수의 의도적인 핸드 볼:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.

- 골키퍼를 제외한 수비 팀의 선수가 자신의 페널티 에어리어 내에서 위반을 범한다면 페널티 킥을 부여하고 (참조, 규칙13 - 프리킥 위치) 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.

-볼이 앞으로 움직이자마자 외부 물체에 터치되어진다면:

- 킥을 다시 실시한다.

-볼이 골키퍼 또는 크로스바 또는 골 포스트를 맞고 경기장 안으로 리바운드 된 볼이 외부 물체에 터치 되어진다면:

- 주심들은 플레이를 중지한다.
- 페널티 에어리어 안에서 터치한 경우를 제외하고, 플레이는 볼이 외부 물체에 터치되어진 지점에서 드롭 볼로 재개한다. 페널티 에어리어 안에서 터치 했다면 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 주심 중의 한 명이 드롭 볼로 재개한다.

-볼이 골 포스트, 크로스바 또는 다른 선수와 터치하지 않고 인 플레이 중에 터지거나 결함이 발생 되었다면:

- 킥을 다시 실시한다.

## 규칙 14 / 페널티 킥

볼이 인 플레이일 때, 수비수가 페널티 에어리어 내에서 직접 프리킥에 해당되는 10가지 반칙들 중 하나를 범하였다면, 상대 팀에게 페널티 킥을 부여한다.

페널티 킥에서 직접 득점이 될 수 있다.

추가 시간은 전, 후반전의 종료 또는 연장전의 전, 후반전의 종료 시에 실시되는 페널티 킥을 위해 허용된다.

### ■볼과 선수들의 위치

-볼은:

- 페널티 마크에 놓여 있어야 한다.

-페널티 킥을 실시하는 선수는:

- 정확하게 확인되어야 한다.

-수비 팀의 골키퍼:

- 볼이 킥이 될 때까지, 키커를 바라보며 골 포스트 사이의 골 라인 위에 있어야 한다.

-키커가 아닌 다른 선수들은 다음에 위치하여야 한다:

- 경기장 위에
- 페널티 에어리어 밖에
- 페널티 마크 뒤
- 페널티 마크에서 최소 5m 떨어진 곳에 있어야 한다.

### ■절차

- 선수들이 경기 규칙에 따라 위치를 잡은 후, 한 사람의 주심이 페널티 킥을 실시하기 위한 신호를 한다.

- 페널티 킥을 실시하는 선수는 볼을 앞으로 킥을 하여야 한다.

- 볼이 킥이 되어 앞으로 이동하면 인 플레이이다.

페널티 킥이 정상적인 플레이 동안에 주어지거나, 또는 전, 후반전의 시간에 또는 연장전 시간의 종료 때 페널티 킥이 주어지거나 다시 실시하도록 하기 위해 시간이 연장 된다면, 볼이 골 포스트 사이와 크로스바 아래를 통과하기 전에 다음의 상황이라면, 득점이 부여된다:

- 볼이 양 골 포스트 그리고 크로스바 그리고 골키퍼를 터치되었을 때

주심들은 페널티 킥이 완료되었을 때 판정한다.

### ■위반과 처벌

-페널티 킥을 실시하는 선수가 앞으로 킥을 하지 않았다면:

- 주심들은 플레이를 중지하고 페널티 마크에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개하도록 지시

한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)]

-페널티 킥을 하는 동안 사전에 확인된 선수의 팀 동료가 볼을 찬다면:

- 주심들은 플레이를 중지하고 킥을 한 선수를 반스포츠적 행위로 경고를 주고 페널티 마크 에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개하도록 지시한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

**주심들이 페널티 킥 실시를 위한 신호를 하고, 볼이 인 플레이 되기 전에, 다음 중 한 가지가 발생한다면:**

-킥을 하는 선수의 같은 팀 선수가 경기 규칙을 위반 한다면:

- 주심들은 킥을 허용한다.
- 볼이 골에 들어간다면, 킥은 다시 실시한다.
- 볼이 골에 들어가지 않는다면, 주심들은 플레이를 중지 시키고 반칙이 발생한 지점에서 수비 팀의 간접 프리킥으로 경기를 재개하도록 지시한다. (참조, 규칙13-프리킥의 위치)

-수비 팀의 선수가 경기 규칙 위반 한다면:

- 주심들은 킥을 허용한다.
- 볼이 골에 들어간다면, 득점은 인정된다.
- 볼이 골에 들어가지 않는다면, 킥은 다시 실시한다.

-한 명 또는 그 이상의 수비 팀과 공격 팀 선수가 경기 규칙을 위반한 경우:

- 킥을 다시 실시한다.

**페널티 킥을 한 후라면:**

-키커가 다른 선수가 터치하기 전에 볼을 다시 터치한다면 (키커의 손은 제외):

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13-프리킥의 위치)

-키커가 다른 선수가 터치하기 전에 의도적으로 핸드볼 한다면:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13-프리킥의 위치) 그의 팀은 누적 파울로 처벌한다.

-앞으로 움직이고 있는 도중에 볼이 외부 작용에 의해 터치된다면:

- 킥은 다시 실시한다.

-볼이 골키퍼, 크로스바 또는 골 포스트를 맞고 경기장 내로 다시 튀어나와 외부 물체에 의해 터치되어진다면:

- 주심들은 플레이를 중지 시킨다.
- 페널티 에어리어 안에서 터치한 경우를 제외하고, 플레이는 볼이 외부 물체에 의해 터치되어진 지점에서 드롭 볼로 재개한다. 페널티 에어리어 안에서 터치 되어졌다면 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 주심 중의 한 명이 드롭볼로 재개한

다.

-인 플레이 일 때 볼이 터지거나 파손되고 골 포스트, 크로스바, 또는 선수의 터치가 없는 경우:

- 킥을 다시 실시한다.

## 규칙 15 / 킥인

킥-인은 플레이를 재개하는 방법이다.

킥-인은 볼 전체가, 지면 또는 공중으로 터치라인을 넘어갔을 때 또는 볼이 천장에 부딪혔을 때, 마지막으로 터치한 선수의 상대 팀에게 부여된다.

킥-인으로 직접 득점이 될 수 없다.

### ■ 선수의 위치

상대 선수들은 반드시:

- 경기장 위에 있어야 한다.
- 킥-인을 실시하는 터치라인에서 최소 5m이상 떨어져야 한다.

### ■ 절차

한 가지 절차:

- 킥-인

### ■ 킥-인 위치

볼을 차는 순간 키퍼는:

- 터치라인 위 또는 경기장 밖의 지면에 한 발을 둔다.
- 경기장을 나간 지점에서 또는 그 지점에서 25cm거리를 벗어나지 않은 지면 밖에 정지된 볼을 찬다.
- 준비가 된 후 4초 이내로 볼을 찬다.

볼이 경기장에 들어올 때 인 플레이이다.

### ■ 위반과 처벌

-킥-인을 할 때 상대편이 요구된 거리보다 볼에 가까이에 있다면:

- 킥-인을 하는 선수의 상대팀이 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌될 수 있는 반칙을 범하거나 어드밴티지를 적용 한 경우를 제외하고, 같은 팀이 킥-인을 다시 하고 위반한 선수는 경고를 받는다.

상대편이 부당하게 킥-인을 하는 선수를 혼란하게 하거나 방해 한다면:

- 그는 반스포츠적 행위로 경고를 받는다.

-킥-인의 절차에서 다른 위반:

- 상대팀의 선수가 킥-인을 한다.

인 플레이 된 후 킥-인한 선수가 다른 선수가 터치하기 전에 볼을 다시 터치한다면(킥-인을 실시한 선수의 손은 제외):

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13-프리킥 위치)

-볼이 인 플레이 된 후 킥-인을 한 선수가 다른 선수를 터치하기 전에 의도적으로 핸드볼을 한다면:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13-프리킥 위치)

그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.

- 위반이 킥-인을 실시한 선수의 페널티 에어리어 내에서 범한다면 페널티 킥을 부여하고 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.

## 규칙 16 / 골 클리어런스

골 클리어런스는 플레이를 재개하는 방법이다.

골 클리어런스는 공격 팀의 선수를 마지막으로 터치하고 규칙10에 따라 득점이 되지 않은 상태에서 볼 전체가 지면 또는 공중으로 골 라인을 넘어 갔을 때에 부여된다.

골 클리어런스에서 직접 득점이 인정되지 않는다.

### ■ 선수의 위치

상대 선수들은 반드시:

- 볼이 인플레이가 될 때까지 경기장 위에 그리고 골 클리어런스를 하는 팀의 페널티에어리어 밖에 있어야 한다.

### ■ 절차

- 수비 팀의 골키퍼가 페널티 에어리어 내에서 볼을 던져야 된다.
- 수비 팀의 골키퍼는 4초 이내 골 클리어런스를 해야 된다.
- 수비 팀의 골키퍼가 페널티 에어리어 밖으로 직접 던져 나갔을 때 볼 인 플레이이다

### ■ 위반과 처벌

-골 클리어런스에서 직접 볼이 페널티 에어리어를 벗어나지 않았다면:

- 골 클리어런스를 다시 실시한다, 그러나 4초 시간을 다시 세지 않고 골키퍼가 다시 할 준비가 되자마자 연결해서 시간을 센다.

-볼이 인 플레이 된 후 다른 선수가 터치하기 전에 골키퍼가 재차 터치했다면 (손 사용은 제외)

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13-프리킥 위치)

-볼이 인 플레이 된 후 다른 선수가 터치하기 전에 골키퍼가 의도적으로 핸드볼을 한다면:

- 위반이 발생한 지점이 페널티 에어리어 밖이라면 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13 - 프리킥 위치) 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.
- 위반이 발생한 지점이 골키퍼의 페널티 에어리어 내이라면, 위반이 발생한 지점에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙 13 - 프리킥 위치)

-볼이 인 플레이 된 후 상대선수가 플레이 또는 터치 없이 팀 동료의 의도적으로 플레이한 볼을 골키퍼가 자신의 진영에서 재차 터치했다면:

- 위반이 발생한 지점에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-골 클리어런스를 4초 이내 하지 않았다면:

- 위반이 발생한 지점에서 가장 가까운 페널티 에어리어 라인 위에서 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13 - 프리킥 위치)

-골 클리어런스를 할 때 페널티 에어리어 안에 공격수가 있다면:



- 공격수가 볼을 터치하거나 올바르게 하는 골 클리어스를 방해했다면 골 클리어스를 다시 실시한다.

- 인플레이 중이거나 골 클리어스 때, 골키퍼가 차거나 던진 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어가면:

- 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다.

- 이 규칙의 다른 위반의 상황:

- 골 클리어스를 다시 실시한다. 클리어스를 하는 팀이 위반을 범한다면 4초 시간을 다시 세지 않고 골키퍼가 클리어스를 할 준비가 되자마자 연결하여 시간을 센다.

## 규칙 17 / 코너킥

코너킥은 경기를 재개하는 방법이다.

코너킥은 수비 팀의 선수를 마지막으로 터치하고, 규칙10에 따라 득점이 되지 않은 상태에서 볼 전체가 지면 또는 공중으로 골 라인을 넘어 갔을 때에 부여된다.

코너킥으로 직접 득점할 수 있지만, 상대 팀 골에만 해당된다.

### ■볼과 선수의 위치

-볼은 반드시:

- 볼은 골 라인을 넘은 지점에서 가장 가까운 코너 아크 내에 놓아야 한다,

-상대 선수들은 반드시:

- 볼이 인 플레이 될 때까지 코너 아크에서 최소 5m 떨어진 경기장 위에 있어야 한다.

### ■절차

- 볼은 공격 팀의 선수에 의해 킥이 되어야 한다.
- 공격 팀은 킥의 준비가 된 후4초 이내에 차야 한다.
- 볼이 킥이 되어 이동하면 인 플레이이다.

### ■위반과 처벌

-코너킥을 할 때 상대편이 요구된 거리보다 볼에 가까이 있다면:

- 수비 팀이 프리킥 또는 페널티 킥으로 처벌될 수 있는 반칙을 범하거나 어드밴티지를 적용한 경우를 제외하고, 같은 팀이 코너킥을 다시 하고 위반한 선수는 경고를 받는다.

-상대편이 코너킥을 하는 선수를 부당하게 간섭하거나 방해한다면:

- 그 선수는 반스포츠적 행위로 경고를 받는다.

-4초 이내로 코너킥을 하지 않는다면:

- 상대팀에게 골 클리어스를 부여한다.

-기타 다른 절차 또는 볼의 위치에 대한 위반의 상황:

- 킥을 다시 한다. 킥을 하는 팀이 위반을 범했다면, 4초를 다시 세지 않고 킥을 다시 할 준비가 되자마자 연결하여 시간을 센다.

-볼이 인 플레이 된 후 키퍼가 볼을 다른 선수를 터치하기 전에 볼을 다시 터치한다면 (키퍼의 손은 제외)

- 위반이 발생한 지점에서, 상대 팀에게 간접 프리킥을 부여한다. (참조, 규칙13-프리킥의 위치)

-볼이 인 플레이 된 후 키퍼가 볼을 다른 선수를 터치하기 전에 의도적으로 핸드볼을 한다면:

- 위반이 발생한 지점에서, 상대 팀에게 직접 프리킥을 부여하고 (참조, 규칙13-프리킥의 위치) 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.
- 위반이 키커의 페널티 에어리어 안에서 범한다면 페널티 킥을 부여하고 그의 팀은 누적 반칙으로 처벌한다.

## 규칙 18 / 골키퍼

골키퍼는 비장애인이 플레이할 수 있다.

-골키퍼의 위반행위와 처벌

- 골키퍼가 의도적으로 페널티 에어리어를 벗어나 경기를 방해하거나 상대방에게 방해가 된다면, 분명한 득점 기회를 방해할 때 레드카드를 받게 되고, 모든 경우에 비신사적 행동으로 옐로우 카드를 받는다.(상대방에 방해가 없는 골키퍼 교체는 가능)
- 위 경우 주심은 골키퍼가 볼을 만졌거나 볼을 플레이했던 곳 또는 상대방을 방해했던 장소에서 상대 팀에게 직접 프리킥을 수여해야한다.
- 위 경우 누적 된 파울이다.

골키퍼는 페널티 에어리어 안에서 프리킥을 할 수 있다. 그 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어갔다면, 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다. 어떤 경우든 골키퍼가 골을 넣을 수는 없다.

인플레이 중이거나 골 클리어런스 때, 골키퍼가 차거나 던진 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어가면, 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다.

## 규칙 19 / 파워 플레이 상황

### -파워 플레이 상황

- 파워 플레이 상황에서는 B2 또는 B3 플레이어가 골키퍼로 플레이할 수 있다.
- 두 경우 모두 시각장애인 선수 다섯 명이 시각장애인 선수 네 명과 비장애인 골키퍼 한명을 상대로 경기를 치는 것을 의미한다.
- 다음 상황에서만 골키퍼를 변경할 수 있다.
  - ① 한 골 또는 그 이상 점수를 지고 있는 팀
  - ② 비장애인 골키퍼가 나가고 B2 또는 B3 선수가 골키퍼로 들어오는 교체
  - ③ 선수 교체는 교체 구역에서 선수 교체 판에 의해 경기규칙에 따라야만 한다. 게임 중 반드시 멈출 필요는 없다.
  - ④ 이 교체 동안 골키퍼는 추가 플레이어로서 피치에서 플레이를 할 수 있으며, 경기 규칙이 그 선수에게 적용된다. 이 경우 그 선수는 득점을 할 수 있다.
  - ⑤ 파워 플레이를 하는 팀이 다시 동등한 플레이를 한다면, 자동으로 골키퍼에 관한 원래 규칙으로 되돌아간다.
  - ⑥ 파워 플레이 상황에서 골키퍼로 참가하는 선수는 경기규칙4에 따라 골키퍼 유니폼을 입어야 한다(필드유니포 번호와 동일해야함). 조끼는 어떤 상황에서도 허용되지 않는다. B3 선수는 골키퍼 유니폼에 적절한 팔 밴드를 착용해야한다.

### -파워 플레이 상황 중 적용되지 않는 규칙

- B3 선수가 정해진 규칙의 최대 선수 수와 관련하여 규칙을 위반하여 경기에 임하는 경우의 규칙  
=>해석. B3선수 3명 가능
- 골키퍼가 의도적으로 페널티 에어리어를 벗어나 경기를 방해하거나 상대방에게 방해를 준 경우의 규칙
- 골키퍼는 페널티 에어리어 안에서 프리킥을 할 수 있다. 그 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어갔다면, 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다. 어떤 경우든 골키퍼가 골을 넣을 수는 없다.
- 인플레이 중이거나 골 클리어스 때, 골키퍼가 차거나 던진 공이 골키퍼 쪽 면에서 터치되거나 골키퍼 쪽 면 안의 다른 선수의 터치 없이 하프라인을 넘어가면, 중앙선 지점에서 반대편 선수에게 간접 프리킥이 주어진다.

## 규칙 20 / 토너먼트

토너먼트의 같은 스테이지의 다른 경기에서 한 선수가 옐로우 카드 2장을 받으면 자동으로 다음 게임에서 그 선수를 제외시킨다.

한 경기에서 한 선수가 옐로우 카드 2장을 받으면 자동으로 다음 게임에서 그 선수를 제외시킨다.

토너먼트의 스테이지에서 받은 옐로우 카드는 토너먼트의 다음 스테이지로 옮겨가지 않는다.

즉각적인 레드카드를 받은 선수는 다음 2경기에서 제외시킨다.

인종 모욕 / 신체적 폭력 등과 같은 더 심각한 상황이 있는 경우, 징계위원회가 그 사람에게 징계를 결정할 것입니다. 이 징계는 최소 2경기 일 수 있으며 폭력의 유형에 따라 달라질 수 있다.

레드카드의 남은 징계는 자동으로 다음 공식 경기(전국시각장애인축구대회/전국장애인축구선수권대회/전국장애인체육대회)로 이관된다.

## 경기의 승자 또는 홈 앤 어웨이를 결정하는 절차

대회 규정에 승자가 있어야 하는 무승부 경기에서는 어웨이 득점, 연장전, 승부차기의 3가지 승인된 방법으로 승자를 결정한다. 연장전 및 승부차기는 경기의 일부분이 아니다.

### ■어웨이 득점

대회 규정은 양 팀이 홈 앤드 어웨이 방식으로 경기를 한 경우, 합산한 득점이 두 번째 경기 후 같다면, 상대 팀의 경기장에서 얻은 득점은 두 배로 계산한다.

### ■연장전

각3분 또는 5분, 2개의 동등한 시간으로 경기를 하도록, 대회 규정에 명시할 수 있다. 규칙8조의 조건을 적용한다. 정확한 시간의 연장전 2개의 동등한 시간을 대회 규정에 명시하여야 한다.

### ■승부차기

승부차기는 아래 조건 절차에 따라 실시하고 대회 규정에 명시할 수 있다

-절차

- 주심은 킥이 시행될 골을 선정한다.
- 주심은 동전을 토스를 하고 이긴 팀의 주장이 첫 번째 또는 두 번째 킥을 할 것인지를 결정한다.
- 주심, 제2주심, 대기심 그리고 계시원은 킥이 행해진 상황을 기록한다.
- 다음의 설명된 상황을 조건으로, 양 팀은 세 번의 킥을 한다.
- 각 팀이 한 번씩 번갈아 가면서 킥을 한다.
- 양 팀이 세 번의 킥을 다하기 전에 이미 승패가 확실해졌을 때에는 남은 킥을 하지 않는다.
- 양 팀이 세 번의 킥을 했는데 득점이 같거나 무득점일 때에는, 각 팀에서 한 명씩 번갈아가면서 같은 수의 킥을 하여, 한 팀이 다른 팀보다 더 많은 득점을 할 때까지 실시한다.
- 모든 선수와 교체 선수는 페널티 킥을 할 권리를 가진다.
- 승부차기를 하고 있는 동안 어떤 선수도 골키퍼와 교체할 수 있다.
- 킥은 서로 다른 선수가 행하며, 모든 자격을 가진 선수들이 전부 킥을 한 후 같은 선수가 두 번째의 킥을 할 수 있다.
- 자격을 가진 선수는 승부차기 동안 어느 때고 자기 팀의 골키퍼와 위치를 바꿀 수 있다. 단, 주심에게 알려야 하고 그 선수의 장비가 적합해야 한다.
- 승부차기가 진행되고 있을 때, 주심들과 대기심은 골키퍼들을 포함해 자격이 있는 선수들만 경기장 위에 있는 것을 허용한다.
- 킥을 하는 선수와 두 골키퍼를 제외하고, 모든 선수들은 대기심과 함께 반대편 경기장 내에 있어야 한다.
- 킥의 팀 동료인 골키퍼는 킥이 진행되는 동안 교체 지역 반대편에 있어야 하고 페널티 마크에서 최소 5m떨어진 동일 선상의 경기장 위에 있어야 한다.
- 승부차기를 행할 경기규칙과 관련 있는 것을 제외한 기타사항은 협회의 지침사항을 적용한다.
- 경기 종료 후 그리고 승부차기를 시작하기 전에 한 팀이 교체 선수를 포함해서 상대 팀보다 선수 수가 더 많다면, 그 팀의 선수 수와 같도록 자기 팀의 선수 숫자를 줄여야 되고 그리고 그 팀의 주장이 제외된 각 선수의 번호와 이름을 주심에게 알려야 한다. 이렇게 제외된 선수는 승부차기에 참여할 수 없다.
- 승부차기 시작 전에 주심은 양 팀에서 같은 수의 자격이 있는 선수들만이 반대편 경기장에 머물러

있도록 한다.



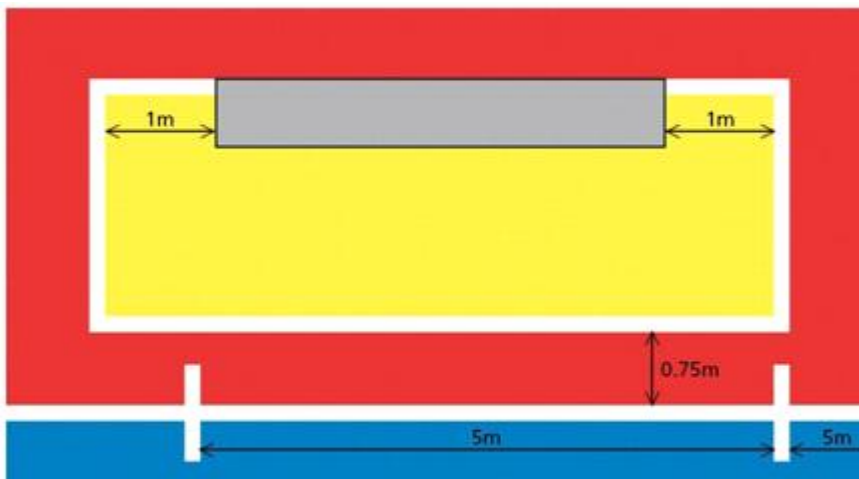


## 기술지역

기술지역은 기술 스태프와 교체 선수들을 위한 특별한 지역이다.

기술 지역은 경기장마다 크기, 위치 등이 다를 수 있지만, 다음의 사항들을 일반지침으로 제 안한다.

- 기술 지역은 설치된 좌석 구역의 각 측면으로 1m 연장되고 그리고 터치라인에서 75cm 거리까지 앞쪽으로 확장한다.
- 이 지역을 구분하기 위한 표시가 사용되는 것을 권장된다.
- 기술 지역을 사용하기 위해 허용되는 인원의 수는 대회 규정에 의해 규정된다.
- 기술 지역의 팀 임원들은 대회 규정에 따라 경기 시작 전에 신분이 확인 된다.
- 한 번에 오직 한 사람만이 전술적 지시를 전달하기 위해 허락되며 한 사람만이 서 있을 수 있다.
- 코치 그리고 기타 임원들은 물리치료사 또는 의사가 부상당한 선수를 평가하기 위해, 주심의 허락으로 경기장에 들어가는 특별한 상황을 제외하고, 기술 지역의 범위 내에 머물러야 한다.
- 기술 지역의 팀원은 책임 있는 태도로 행동하여야 하며, 선수와 심판들의 움직임을 방해해서는 안 된다.
- 교체 선수와 체력 코치는 선수와 주심의 움직임을 방해하지 않고 책임감 있게 행동하는 한 준비운동의 목적으로 제공된 지역에서 경기 동안 준비 운동을 할 수 있다.



## 예비부심

예비부심:

- 대회 규정에 의해 임명되고 주심들이 임무를 수행할 수 없다면 계시원으로 대체된다. 그는 항상 주심들을 보조한다.
- 주심들이 경기 전, 중, 후에 요구하는 행정적인 의무도 보조한다.
- 경기 후에 주심들의 시야 밖에서 발생한 불법행위 또는 사건들은 해당기관에 보고서를 제출한다. 그는 보고서에 구성되는 것을 주심들에게 조언해야 한다.
- 경기 전, 중, 후에 발생하는 모든 사건을 기록한다.
- 어떤 종류의 사고로 정밀시계가 필요한 경우 예비용 정밀시계를 휴대한다.
- 눈에 띄는 곳에 있지만 부심들 옆에 있지는 않는다.

## 의무 등급분류 소청

- 원칙적으로 대회 중에는 의무 등급분류 소청은 없다.
- 국제대회 시 받은 의무 등급을 우선 적용한다.
- 대회 30일전 또는 대회 이후 의무 등급분류 소청은 가능하다. 단, 대회 이후 의무 등급분류 소청이 받아들여진다고 해도 이전 대회에는 영향을 미치지 않는다.
- 절차
  - 팀의 대표자 또는 감독이 소청비용(300,000원)과 함께 소청약식을 제출한다.
  - 소청 대상자는 29일 이내에 김안과 김응수 의사(서울시 영등포 소재)에 재검을 받아야 한다. 천재지변 등 불가피한 사유 없이 29일 이내에 재검을 받지 않을 경우 의무 등급을 포기한 것으로 간주한다. 이 재검이 국내에서는 의무 등급분류 최종 확정으로 간주한다.
  - 소청이 받아들여진 경우에는 소청비용 전액을 환불한다. 이때 소청대상자의 소요비용은 대상자 본인이 부담한다.
- ; 예, ① 기존 의무등급 B2가 재검 후 B3 또는 등급불가 판정을 받았을 때
  - ② 기존 의무등급 B3가 재검 후 등급 불가 판정을 받았을 때
  - ③ 의무등급 포기
- 소청이 받아들여진 않은 경우에는 소청비용은 환불 되지 않으며, 소청 대상자의 소요비용(진료비 및 교통비(일반석))를 실비로 지급한다.
- ; 예, ① 기존 의무등급 B2가 재검 후 B2 판정을 받았을 때
  - ② 기존 의무등급 B3가 재검 후 B2 또는 B3 판정을 받았을 때

## <붙임> 의무등급 소청 신청서

☐ 소청 대상자

팀 명 :

선수명 :

☐ 내용(6하원칙에 의거 작성)

소 청 비 용	삼십만원(₩300,000)	확인자	①

상기와 같이 소청 합니다.

2018. .

팀 명 :

직 위 :

연 락 처 : HP

소 청 인 : ①

대한장애인축구협회장 귀하