



INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

FOOTBALL FIVE-A-SIDE LAWS 2017-2021



B1 CATEGORIES

IBSA (International Blind Sports Federation) Football Subcommittee

PRESIDENT

Ulrich Pfisterer (Germany)

Email: football.chair@ibsasport.org

MEMBERS

Athlete's Representative

Alexander Fangmann (Germany)

Email: football.athletesrep@ibsasport.org

Eigo Matsuzaki (Japan)

Toussaint Akpweh (France)

Jeff Davies (U.K.)

Domingo Latela (Argentina)

Mario Sergio Fontes (Brazil)

Frederick Assor (Ghana)

Jonathan Pugh (U.K.)

REFEREEING AND RULES

CO-ORDINATOR

Elias Mastoras (Greece)

football.referees@ibsasport.org

Mariano Travaglino (Argentina)

Referees Advisory Group

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 (asterisk): *

January 2017

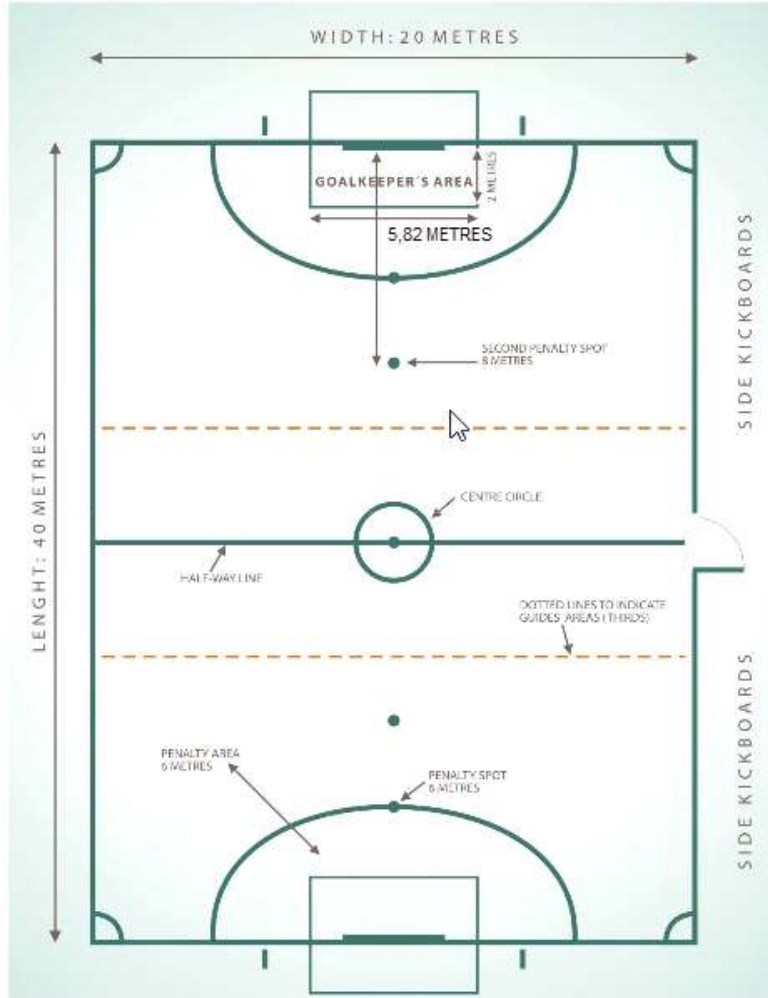
CONTENTS

BI CATEGORY - LAWS OF THE GAME

<i>Law</i>	<i>Page</i>
1. The Pitch	5
2. The Ball	8
3. Number of Players	9
4. Players' Equipment	11
5. Referee	13
6. The Assisantant Referee	14
7. Timekeeper, Scorer PA Speaker	15
8. Duration of the Match	17
9. Start and Restart of Play	18
10. Ball in and out of Play	20
11. Method of Scoring	20
12. Fouls and Misconduct	21
13. Free Kicks	25
14. Accumulated Fouls	26
15. Penalty Kick	28
16. Kick-In	30
17. Goal Clearance	31
18. Corner Kick	32
Procedures to determine the winner of a match	33
competition Regulations	34
Eyeshades - overview	36
FAQs and IBSA responses	
Sanctions at a tournament series	37

1 경기장(THE PITCH)

경기장은 크기와 부속구조물이 다음의 그림에 부합해야한다.



경기장은 최적의 음향상 태를 위해 항상 노출되어 있어야한다.

경기를 하기위해 조직위원회가 통제할 수 없을 만큼 기상 조건이 좋지 않은 경우(지속적인 비, 강풍 등)에는 바닥표면이 비슷한 특질의 경기장 바닥으로 커버

한 대체 시설 사용이 가능해야 한다. 이러한 경기장 바닥은 나무, 합성 고무, 혹은 이와 유사한 표면으로 한다.

경기장은 경기시작 전에 IBSA기술단 및 조직위원회에 의해 승인 받아야 한다. IBSA 기술단과 조직위원회가 경기장의 투광 조명이 야간경기에 적합하지와 실내구장으로 적합한 지를 확인한다.

크기

경기장은 직사각형 이어야하며, 터치라인의 길이는 골라인 길이보다 길어야한다.

국제규격

길이 40미터

너비 20미터

경기장표시

경기장은 그 지역을 포함하는 선으로 표시한다. 두 개의 큰 경계선은 터치라인이라고 부른다. 이 터치라인들은 전체의 터치라인을 포함하는 키포드와 합하고 양쪽 경기장의 두 개의 골라인 너머로 1미터를 연장한다. 키포드는 1미터에서 1미터20센티미터 사이의 높이에 경기장에서 각도가 10도 이상이 되지 않는다.

두 개의 짧은 선을 골라인 이라고 한다.

모든 라인은 너비가 8cm 이다. 경기장은 중앙선에 의해 두 부분으로 나누어진다.

센터마크는 중앙선의 중간지점에 표시된다. 그 주변에 반지름 5미터의 원이 표시된다.

가이드 지역 표시

골라인에서 12미터 되는 거리에 평행하는 점선을 그려 운동장을 세 부분으로 나누어 가이드 지역을 표시한다.

1. 수비지역
2. 중앙지역
3. 공격지역

페널티 구역

골라인 중앙에서 1.58m에 간격을 두고 반지름 6미터의 쿼터서클(원의 4분의 1)들이 각 골포스트 밖을 축으로 해서 그려진다. 이 쿼터서클들은 골라인에서 그려 지는데, 키포드 가까운 쪽으로, 골대 밖에서 골라인에 직각으로 길이 6m인 두 개의 가상의 선이 만나게 한다. 각 쿼터서클의 상단 부분은 골대사이에 있는 골

라인에 평행한 3.16미터 라인과 만난다.

골키퍼의 구역

양 골대 밖에서 부터 더 가까운 킥보드를 향해 거리가 1미터 되게 한다. 2미터 짜리 두 개의 라인은 골라인에 수직으로 이지점에서 중앙선을 향해 표시한다. 이 두 라인은 골라인에 평행한 5.82 미터의 긴 라인으로 연결된다. 이 지역을 골키퍼에어리로 부른다.

페널티 지점

페널티 지점은 골대사이에 중심점에서 6미터에 위치한다.

제2 페널티 지점

제2 페널티지점은 골대사이에 중심점에서 8미터로 경기장에 그린다.

가이드 에어리어

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

코너아크

킥보드와 골라인이 만나는 지점에서 골 방향으로 너비 8cm 길이가 20cm 되게 골라인에서부터 중앙선 방향으로 그린다.

테크니컬 에어리어

수비선수들이 위치한 지역에 운영석과 나란히 하는 테크니컬 지역이 있으며 여기에서는 한사람이 운동장의 선수들에게 지시할 수 있는 공간으로 양쪽에 위치한다.

교체구역

선수교체는 시간기록원의 테이블 앞에 위치한 킥보드에 있는 문을 통해 이루어 지거나, 만약 그런 입구가 없을 때에는 교체시키는 팀의 골라인에서 한다.

고울대

골은 하얀색으로 각 골라인의 중앙에 놓여있어야 한다.

골은 각 코너에서 등거리의 두 개의 직립기둥이 그 위에 수평의 크로스바와 연결하여 이루어진다.

내부에서는 골대사이가 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 굵은 막대나 적당한 것으로 지지한다.

골의 깊이는, 골대 안쪽 가장자리에서 경기장 밖으로의 거리로, 적어도 위에서 80cm, 지면에서 100cm가 된다.

안전

골은 이동식이지만 경기 중에 지면에 안전하게 매여 있어야 한다.

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

경기장 바닥(playing surface)

경기장 바닥은 시멘트, 천연잔디나 인공잔디로 만들어진다. 평평하고 부드러워야 하며, 연마되지 않는 종류여야 한다. 콘크리트나 타액은 피한다.

2. 공(THE BALL)

속성과 사이즈

- 구면이다.
- 가죽이나 다른 적합한 재료로 만든다.
- 원주가 60cm 이상 62cm 미만이어야 한다.
- 경기시작 시에 무게가 510g 이상 540g 미만이어야 한다.
- 해수면에서 기압이 0.4-0.6(400-600g/cm²)이고
- 이용되는 사운드 시스템은 인사이드 볼에 위치하며, 공이 정상적으로 움직이고 돌고 튀기게 한다. 항상 선수들의 안전을 보장하기위해 사용되는 시스템은 공이 자축으로 돌때나 공중에서 지점할 때 반드시 소리가 나게 한다.

결함 있는 공의 교체

경기 중에 공이 파열되거나 결함이 있으면

- 경기가 중단된다.
- 교체한 공을 결함생긴 공이 있었던 곳에 드롭 볼해서 경기를 다시 시작한다.

만약 경기 중에 공의 소리가 나지 않으면,

- 시합을 중지할 필요는 없다.
- 심판이 재빨리 그 공을 집어서 가볍게 튀겨 소리가 다시 나기 시작하게 한다.

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

- 경기는 경기규칙에 의해 다시 시작된다.

DECISIONS 1

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

3. 플레이어의 수(NUMBER OF PLAYERS)

선수

경기는 두 팀, 각 5명을 넘지 않는 선수로 플레이 되며, 4명의 전맹인(B1)과 시력이 온전하거나 약간 있는 한명(B2-B3)이 골키퍼나 가이드로 플레이한다.

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

한명에 코치는 팀에 정식멤버는 아닌 통역이 가능하다.(팀의 요구가 있을 때)

선수교체 과정

교체는 공식경기, IBSA 주최, 혹은 국제 연합이나 협회하의 어떤 경기에서나 가능하다.

최대로 허용되는 선수교체는 4명의 필드선수와 1명의 골키퍼이다. 만약 두명의 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 제한된다. 교체된 선수가 다시 다른 선수의 교체선수로 경기장에 다시 들어올 수 있다.

선수교체는 단지 공이 아웃오브플레이이고 다음 조건이 준수될 때에만 가능하다.

- 경기는 중단한다.
- 선수교체가 장내방송을 통해 알려지고, 경기장을 떠나는 선수와 들어오는 선수의 번호도 알린다.
- 경기장을 떠나는 선수는 자기 팀의 교체구역에서만 한다.
- 경기장에 들어오는 선수도 자기 팀의 교체구역에서만 교체하되, 경기장을 떠

나는 선수가 터치라인너머로 완전히 떠날 때까지 그리고 주심이 필드에 들어와도 좋다고 허락할 때 까지는 기다린다.

- 교체선수가 들어와서 플레이를 할지 안할지는 심판의 권한과 판단 하에 있다
- 교체는 교체선수가 경기장에 들어올 때 완료되는데, 그 순간부터 교체선수는 활동선수가 되고, 교체된 선수는 선수활동을 멈춘다.

위반/제재

만약, 교체가 이루어지고 있는 도중에 교체되는 선수가 완전히 경기장을 떠나기 전에 교체선수가 들어오게 되면,

- 경기가 중단된다.
- 교체선수는 주의와 함께 옐로카드를 주어 경기장을 떠나도록 명령한다.
- 경기는 경기가 중단된 시점에 공이 놓여있던 곳에서 상대팀에의 프리킥으로 다시 시작된다. 그러나 만약 공이 페널티에어리어 안에 있으면 프리킥은 경기가 중단된 시점에서 공이 놓여있던 곳에 가장 가까운 페널티 에어리어의 가장 자리에서 한다.

판정

• 판정 1

팀의 의사나 물리치료사에 의해 확인된 부상을 제외하고는 고울키퍼는 페널티나 더블페널티를 위해 교체될 수 없으며 키커 역시 교체된 키커는 페널티나 더블페널티에 참가할 수 없다.

• 판정 2

경기 중에 5개의 개인 파울을 낸 선수는 즉시 교체 될 수 있다. 이 선수는 더 이상 그 경기에 출전할 수는 없으나, 교체선수의 벤치에 앉아 있을 수는 있다.

• 판정 3

경기 중 레드카드를 받은 선수는 경기 규칙에 따라 교체되며, 그 팀의 교체선수 벤치에 앉아있을 수 없다.

• 판정 4

경기 시작을 위해서는 5명의 선수들(1명의 골키퍼와 4명의 필드선수)이 필요하다.

• 판정 5

만약 선수들이 퇴장되었거나 부상되어서, 남아 있는 선수가 어느 팀이든지 3명

미만이면 경기를 중단한다.

• 판정 6

주장의 직무

경기 중에 팀을 대표해서 심판이나 상대팀 관리자들에게 말을 전할 책임이 있다. 동료 간에 좋은 행동과 스포츠맨십을 유지하도록 힘쓴다. 팀 멤버들과 구별하기 위해, 주장은 팔에 팔 완장을 착용해야한다.

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

• 판정 7

플레이어가 치료를 요청할 경우 그는 선수교체를 통해 경기장을 떠나 요구할 수 있다.

• 판정 8

플레이어의 입장과 재입장에는 경기가 멈춰진 후 적절한 지역에서, 심판의 권한 부여로 이루어 져야 한다.

4. 선수들의 장비(PLAYERS' EQUIPMENT)

안전

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

기본 장비

선수들의 기본 필수 장비

- 저지셔츠나 셔츠
- 반바지 - 속내의 착용 시에는 반바지와 같은 색상
- 양말
- 정강이보호대
- 신발 - 착용이 허용된 신발은 캔버스신발, 부드러운 가죽소재의 운동화나 밀창이 고무나 그 유사품으로 만들어진 체조화. 반드시 신발 착용.

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 선수들끼리는 1에서 15까지 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 작아야한다.

정강이보호대

- 양말에 완전히 덮여야한다.
- 적합한 재질로 만들어져야한다.(고무, 플라스틱이나 그 유제품)
- 적절한 보호성이 제공되어야한다.

골키퍼

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

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 해야한다.
- 심판은 입장한 선수의 장비가 올바른지 확인한다.
- 선수는 공이 아웃 오브 플레이일 때만 다시 경기장으로 들어올 수 있다.

결정 1.

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

결정 2.

머리보호 헤어밴드는 선택사항이지만 머리보호를 위해 적극 권장된다. 심판은 플레이어의 헤어밴드가 떨어졌다고 경기를 중단해서는 안되며, 경기가 멈춘 경우 다시 착용 시킨다.

5. 심판(REFEREE)

주심의 권한

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

권리와 의무

주심

- 경기 규칙을 집행
- 반칙을 당한 팀이 그 잇점을 얻도록 경기를 계속 진행하고, 예상되는 잇점이 원래 반칙을 벌해야만 하는 것인지 그때까지 누적되지 않은 상태인지에 맞게 반칙을 벌한다.
- 경기시합을 기록하고 그 기록을 적절한 관계자들에게 제공하는데, 여기에는 경기 전, 경기 중, 경기 후에 발생한 모든 사건들 뿐만아니라, 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 징계조치를 한다.
- 외부사람이 경기장 출입하는 것을 막는다.
- 자신의 견해에 선수가 심하게 부상을 입었다고 생각되면, 그 선수를 경기장에서 퇴장시킨다.
- 만약 선수의 부상이 가벼우면 공이 플레이상태가 아닐 때까지(아웃오브플레이) 경기가 계속되게 한다.
- 규칙2의 자격을 충족시키는 공인지 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, 선수 교체가 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 일 때 경기를 중지시킬 수 있고, 경기의사에게 선수의 아이마스크나 아이패치를 교체해줄 것을 요청할 수 있다.
- 가이드 구역에 관한 규칙을 시행한다.
 - 제1지역 : 방어 3분의 1지점(골키퍼)
 - 제2지역 : 미드필드 3분의 1지점(코치)
 - 제3지역 : 공격 3분의 1지점(가이드)

주심의 결정

경기와 관련된 요인에 관해서는 주심의 결정이 최종적이다.

결정 1

만약 주심과 부심 둘 다 동시에 파울신호를 하고, 어떤 팀이 잘못했는지에 대해 의견이 일치하지 않으면 주심의 결정이 우선한다.

결정 2

심판은 선수에게 카드를 보여주고 두 심판은 그것을 기록한다.

6. 부심(SECOND REFEREE)

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 점용한다.

기록하는 등 타임키퍼가 없을 때에는 그 역할을 대행한다.

지나친 개입이나 부적절한 행동 시에는 주심은 그 부심을 없애고, 다른 사람으로

대체하며, 이와 관련된 IBSA 시합에 규정된 타임라인과 매너에 대하여 보고서를 담당자에게 제출한다.

판정

국제경기에서 부심은 반드시 있어야 한다.

제3심

- 경기 중 주심이나 부심을 교체해야 하는 경우 그 역할을 수행한다.
- 선수교체를 할 때 도와야 하는 책임이 있다.
- 선수가 경기장에 들어가기 전 장비를 점검해야 하며, 장비가 올바르지 않은 경우 선수교체를 허용해서는 안 된다.
- 선수단 벤치에서 일어나는 부적절한 행동을 주심이나 부심에게 알릴 권한이 있다.
- 엘로우카드 기록을 한다.

7. 타임키퍼, 기록 및 장내방송시스템(TIMEKEEPER, SCORE, PUBLIC ADDRESS SPEAKER)

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 시합을 시키는 단체나 클럽이 제공한다.

- 경기시간이 경기규칙 8규정을 준수하도록 한다.
 - 시계를 경기 킥오프 때 시작한다.
 - 심판이 제재를 하면 시계를 멈춘다.
 - 프리킥
 - 킥인
 - 골클리언스
 - 코너킥
 - 레프리타임아웃
 - 팀에 작전시간 요청
 - 선수부상

- 선수교체
- 페널티나 더블페널티
- 득점이 났을 때

심판이 요청하면 다시 시간을 측정한다.

경기종료는 항상 경기 중에 한다.

- 1분에 팀 작전타임을 게시한다.
- 퇴장선수의 2분을 관리한다.
- 전반전과 경기종료 후 주심이나 부심이 사용하는 다른 청각신호로 경기종료를 알린다.

기록원

- 각 팀에 남겨진 1분 타임아웃을 기록하고 심판과 팀에게 적절한 정보를 제공하며, 팀의 코치에 요청이 있는 경우 게시시간을 알려준다(규정 8)
- 팀에서 저지른 5개의 누적된 파울을 기록하고, 다섯 개째부터 눈에 띄는 다른 표식으로 누적파울을 표시한다.
- 경기 중 5개의 파울을 한 선수를 기록한다.
- 득점한 선수들의 번호를 기록
- 경고 또는 퇴장당한 선수와 가이드 및 팀원을 이름과 번호를 기록한다.

장내방송시스템

- 시간기록원의 테이블에 설치되어야한다
- 경기가 중단되었음을 알리며, 경기 중에 일어나는 모든 사건(파울, 선수교체, 타임아웃, 그 밖의 경기 중 일어날 수 있는 다른 상황,- 이를 테면 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 1

국제경기를 위해서는, 타임키퍼와 기록원, 그리고 장내방송시스템은 반드시 있어야 한다.

8. 경기시간(DURATION OF THE MATCH)

경기시간

경기는 전·후반전 각각 20분이다.

시간기록은 시간기록원에 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 시간기록원에게 1분 타임아웃을 요청할 수 있다
- 타임아웃은 어느 때나 요청 가능하지만, 공을 가진 팀이 요청했을 때에만 허락된다.
- 시간기록원은 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 한번만 타임아웃을 요청할 수 있다.

하프타임

하프타임은 10분을 초과하지 않는다.

결정 1

만약 시간기록원이 없으면, 코치가 주심에게 타임아웃을 요청할 수 있다

결정 2

팀의 무책임한 행위로 경기가 지연되는 경우 코치나 임원에게 경고가 주어진다.

9. 경기시작과 재시작(THE START AND RESTART OF PLAY)

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.

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 터치될 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 경기중단에 바로 앞서 공이 플레이 중이고 경기규칙상에 언급되지 않은 어떤 이유로 공이 키크보드나 골라인을 넘지 않은 경우에 필요하게 된 일시적 경기중단을 다시 시작할 때 쓰는 방법이다.

절차

주심은 공이 페널티에어리어에 있었을 경우를 제외하고는, 경기가 멈췄을 때 공이 있었던 자리에 공을 떨어뜨린다. 공이 페널티에어리어에 있었을 경우에는 경기가 멈췄을 때 공이 원래 있었던 지점에서 가장 가까운 곳 페널티에어리어의 가장자리에 떨어뜨린다.

공은 땅에 닿을 때 플레이되고 있는 것이다.

위반/제재

다음에는 공을 다시 떨어뜨려야한다.

- 공이 지면에 닿기 전에 선수가 공을 터치하게 되는 경우
- 공이 지면에 닿은 후에 다른 선수의 터치 없이 경기장을 이탈하는 경우

10. 경기중인공과 경기외의 공(BALL IN AND OUT OF PLAY)

경기외의 공

공은 다음의 경우에 경기외의 공(out of play)이다.

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

경기 중인 공

다음에 포함하여, 다른 경우에는 공은 경기 중(in play)에 있다

- 공이 경기장의 크로스바나 골대에서 리바운드 한 경우
- 경기장에 있는 심판들 중 하나에서 리바운드 될 경우
- 키크보드 하나에서 리바운드 되고서 경기장에 남아있는 경우

결정

경기가 실내경기장에서 이루어지고 공이 천장에 맞으면 경기는 마지막으로 공을

터치한 상대팀에게 킁인이 주어짐으로써 다시 시작된다.

킁인은 공이 천장에 닿은 그 아래 지점에서 가장 가까운 터치라인 지점에서 이루어진다.

11. 득점방법(METHOD OF SCORING)

득점

골은 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 이르기 까지 경기 중 다른 어떤 규칙도 범하지 않았음을 전제한다.

우승팀

경기 중 득점수가 더 큰 팀이 우승팀이다. 만약 득점수가 같거나 두 팀 모두 득점을 못한 경우는 무승부이다.

대회규정

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

12. 파울과 규칙위반(FOULS AND MISCONDUCT)

경기 중 5개의 개인 파울을 낸 선수는 퇴장한다. 그 선수는 즉시 교체선수와 교체되지만, 그 경기에 다시 참여할 수 없다.

파울과 부정행위는 다음과 같이 별한다.

누적되는 파울과 개인 파울

직접 프리킥

주심의 견해에 선수가 부주의하거나 무모해서, 혹은 과도한 동작으로 다음의 8가지 반칙 중 하나를 저지르면, 상대방에게 직접프리킥이 주어진다.

- 상대방 선수를 차거나 차려고 시도하는 경우
- 상대의 다리를 거는 경우
- 상대선수를 미는 경우

- 상대 선수를 의도적으로 막거나 위험한 방식, 혹은 폭력적으로 방해하는 경우
- 상대에 대해 고의적으로 공격을 하거나 시도하는
- 상대를 밀어 붙이는 경우
- 상대에 대한 태클
- 고개 숙인채로 플레이 하거나, 태클, 혹은 공을 찾는 경우

플레이어가 다음의 다섯 가지 행위를 저지르면 직접프리킥을 상대에게 준다.

- 공을 소유하려고 할 때나 찾을 때, 자신의 방향으로 상대 선수가 접근할 때 분명하게 “GO”나 “BOY” 등 청각적 소리를 내지 않은 경우
- 골키퍼 지역 내에서 골키퍼를 제외하고 플레이어가 의도적으로 손으로 공을 다루는 경우
- 상대를 붙잡는 경우
- 상대선수에게 침을 받는 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 플레이되고 있을 때에 공의 위치에 상관없이 상대팀에게 주어진다.

페널티킥은 또한 골키퍼가 골키퍼지역을 벗어나서 공을 다루거나 방해할 경우에 주어진다.

개인파울

골키퍼

간접프리킥으로 골키퍼가 다음 세가지 반칙을 범할 경우에 상대팀에게 주어진다.

- 공을 내주고 나서 공기 중앙선을 넘기 전에, 혹은 공이 플레이되어지기 전에, 혹은 상대팀에 의해 터치되어지기 전에 자기팀선수(팀메이트)로부터 공을 다시 받는 경우
- 팀동료가 자신에게 의도적으로 찬 공을 손으로 핸들하거나 컨트롤하는 경우
- 팀동료가 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.

- 위험스럽게 플레이한다.
- 골키퍼가 공을 내주는 것을 방해한다.
- 공을 플레이할 때, 혹은 플레이하려고 할 때 킥보드를 잡는다.
- 반칙이 되는 방해 행위
- 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
- 경기 중 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 경기 하지 않으면 상대팀에게 간접프리킥이 주어지며 골키퍼 개인파울은 주어지지 않는다.(규정 13조 프리킥 참조)

플레이어가 플레이중 한발 또는 두발로 4초이상 볼을 멈추면 상대팀에게 간접프리킥이 주어지며 플레이어에 개인파울은 주어지지 않는다.

징계처벌

경고

선수가 다음의 반칙을 하면 경고처분을 받고 옐로카드를 받는다.

- 정정당당하지 않게 행동한다.
- 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 의무 장비를 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 골찬스를 일부러 손을 써서 막는 경우 (골키퍼가 자기의 페널티구역에 있을 때는 제외)
- 프리킥이나 페널티킥에 해당하는 반칙을 저지름으로써 상대방의 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 일어날 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)

판정1

한번 퇴장된 선수는 경기가 진행되는 동안에 다시 들어올 수도 없고, 교체선수벤치에 앉아있을 수도 없다. 교체선수는 팀동료가 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 선수 대 5명의 선수가 있고, 더 많은 선수를 가진 팀이 득점을 하면, 4명을 가진 팀이 5번째 선수가 입장이 가능하다.
- 만약 두 팀 모두 4명의 선수로만 플레이 하고 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 한명만 더 추가 할 수 있다.
- 만약 두 팀 모두 3명의 선수로만 플레이 하고 있고, 득점이 있을 경우에는 두 팀 모두 선수 숫자를 유지한다.
- 만약 득점을 낸 팀이 상대팀보다 선수가 한명 적으면, 그 경기는 선수 숫자의 변화 없이 계속된다.

판정2

골키퍼가 골키퍼 영역에 항의하거나 골키퍼 영역을 준수하지 않으면 간접프리킥으로 재시작하며 옐로우카드를 골키퍼를 제재할 수 있다. 이 경우 개인적, 또는 팀파울은 적용되지 않는다.

13. 프리킥(FREE KICKS)

프리킥의 종류

프리킥에는 직접프리킥과 간접프리킥이 있다

직접프리킥과 간접프리킥 모두 공이 멈추어 제자리에 있을 때 차며, 공을 찬 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때 까지는 공을 다시 터치해선 안 된다.

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 패널티 지역으로 가져올 수 있다.

패널티 영역 내에서의 직접 또는 간접 프리킥

- 모든 상대 선수들은 공이 플레이 될 때까지 공에서 적어도 5m 떨어져 있어야 한다.
- 볼은 패널티 지역 밖에서 시작하도록 한다.
- 모든 상대방은 플레이가 끝날 때까지 공에서 최소 5m 이상 떨어져야 한다.
- 골키퍼 영역 밖에서 일어난 파울은 패널티 에어리어 어느 지점에서나 시행할 수 있다.

공격팀의 간접프리킥

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

4초이상 경기가 지연되면

- 심판은 상대팀에게 간접프리킥을 시행하도록 함

신호

간접 프리킥

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

14. 누적 파울(ACCUMULATED FOULS)

누적파울

- 규칙 12에서 언급된 대로 직접 프리킥을 준다.
- 전.후반 각 팀의 첫 5개의 누적된 파울은 경기개요에 기록한다.

프리킥포지션

전.후반 각각에서 먼저 5개의 파울을 낸 팀에 대하여

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

누적된 6개의 파울과 그 이후 누적된 파울 시행방법(더블패널티 진행절차)

각 팀을 위해 기록한 전.후반 각각의 6번째 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 패널티 라인 바깥 쪽 가상의 선 밖에 남아있어야 한다. 그들은 적어도 공에서 5미터 떨어져 있어야 하고, 프리킥을 차는 선수를 저지해서는 안 된다. 공을 터치되거나 플레이될 때까지 어떤 선수도 위의 가상의 선을 넘어가면 안 된다.
- 일단 공을 차면, 수비팀 골키퍼가 터치 하던지, 공이 골대나 크로스바를 맞고 다시 나오거나 경기장에 남아있을 때까지는 다른 선수들은 공을 터치할 수 없다.
- 골키퍼는 자기의 패널티지역에 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 6번째 파울을 상대팀 골라인에서 8미터 지점인 2번째 패널티 마크를 통과하는 가상의 선 사이의 지역에서 반칙을 저지르면, 이 두 번째 패널티마크에서 프리킥이 주어진다. 프리킥은 “프리킥 포지션”하에 규명된 조항과 일치하는 지점에서 한다.
- 만약 8미터 라인과 골라인 사이에서 경기장의 자기팀 지역에서 6번째 파울을 저지르면, 그 팀은 반칙이 일어난 지점에서 프리킥을 할지 2번째 패널티마크에서 할지를 선택할 수 있게 된다.
- 킥을 한 플레이어는 다른 선수가 공에 접촉할 때까지 다시 공을 접촉할 수 없다.

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 간접 프리킥이 상대 팀에게 주어진다(규칙 13참조).

공을 차기 전 공격선수와 수비선수가 이 규정을 위반하면

- 다시 킥을 한다.

15. 페널티 킥(PENALTY KICK)

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 끝어나 연장전 끝에 페널티 킥이 주어질 경우에는 추가 시간을 허용한다.

공과 선수들의 위치

공

- 페널티지점에 놓는다.

키커

- 적절하게 지목한다.

수비하는 골키퍼

- 자기 골라인에 키커를 바라보며 키커가 공을 찰 때 까지 골대 사이에 머물러 있어야 한다.

키커 팀에 가이드

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

키커 외의 모든 선수들 위치는

- 경기장에
- 페널티지역 밖에

- 페널티지점의 옆이나 뒤에
- 적어도 페널티 지점에서 5미터 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.

정상적인 경기 과정 중에 혹은 페널티킥을 키커가 차거나 다시 차기 위해서 전.후반의 끝에 추가시간이 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 페널티킥을 차는 선수가 공이 플레이 되고 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.

16. 킥인(KICK-IN)

킥인은 경기를 재시작하는 방법이다.

킥인에서 곧바로 골득점이 이루어질 수는 없다

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 킥보드에서 최대 1미터 떨어져 있어야 한다.

- 어느 방향으로든 다시 플레이하도록 할 수 있다.

수비팀 선수들

- 킥인하는 장소에서 적어도 5미터 떨어져 있어야 한다.

절차

- 킥인하는 선수는 주심의 지시대로 4초 이내에 킥인 해야 한다.
- 킥인하는 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때까지는 공에 접촉할 수 없다.
- 공은 찢거나 터치된 다음 곧바로 공은 플레이 되고 있는 것이다.

위반(반칙)/제재

다음의 경우에 상대팀에게 간접 프리킥이 주어진다.

- 킥인한 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 페널티지역의 가장자리에 공이 놓여진다.(규칙 13 참조)

만약 다음의 경우에는 상대팀선수에 의해 다시 킥인 한다.

- 킥인을 올바르게 못했다.
- 공이 킥보드 넘어 패스하는 지점외의 다른 지점에서 킥인 했다.
- 주심이 지시한 4초내로 킥인을 못했다.
- 다른 규칙위반(반칙)을 범했다.

17. 골 클리어런스(GOAL CLEARANCE)

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

골크리언스에서 곧바로 골득점이 될 수 없다.

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 될 때 까지 상대팀선수는 페널티 지역 밖에 머물러 있어야 한다.
- 공은 페널티 지역 넘어 곧바로 던져졌을 때 유효하다.

위반/제재

공이 페널티 지역 넘어로 곧바로 던져지지 않았으면

- 골크리언스를 다시 한다.

만약 공을 가진 골키퍼가 4초 이내에 골크리언스를 하지 못하면

- 상대팀에게 간접프리킥이 주어지는데, 위반이 일어난 지점에 가장 가까운 장소로부터의 페널티 지역에서 한다.(규칙 13)

만약 골크리언스한 공이 중앙선을 넘을 때 운동장이나 선수와 접촉하지 않으면

- 상대팀에게 중앙선의 한 지점에서 골키퍼의 개인파울 없는 간접프리킥이 주어진다.

만약 골크리언스 한 공이 다른 선수의 접촉 없이 다시 터치하게 되면

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

만약 골크리언스 한 공이 중앙선을 넘지 않았거나 동료 선수에 의해 다른 팀 선수의 접촉 없이 공을 다시 터치하게 되면

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

18. 코너킥(THE CORNER KICK)

코너킥은 경기를 다시 시작하는 방법이다

코너킥에서 바로 득점이 될 수 있으나, 오직 상대팀에 대해서이다.

코너킥은 다음 경우에 주어진다.

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

진행

- 공은 가장 가까운 코너의 코너아크 속에 놓는다.
- 공이 플레이 될 때 까지, 상대팀 선수들은 적어도 공에서 5미터 떨어져 있어야 한다.
- 공은 공격팀 선수가 찬다.
- 공을 차고 움직인 다음에는 공이 플레이 되고 있는 것이다.
- 공을 찬 선수는 다른 선수가 공을 터치할 때 까지 공을 다시 플레이 하지 못한다.

위반/ 제재

다음 경우에 간접 프리킥이 상대 팀에게 주어진다.

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

다른 위반에 대해서는

- 코너킥을 다시 찬다.

승자를 정하는 절차(Procedures to determine the winner of a match)

페널티 지점에서 차기

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

절차

- 주심이 골대를 정한다.
- 주심이 동전을 던져서 이긴 주장이 선축을 할 것인지 아닌지를 선택한다.
- 골차기를 주심이 기록한다.
- 아래 설명하는 상황에서는, 양팀 3번 골차기를 한다.
- 공은 한 팀 한 팀 교대로 찬다.
- 주장이나 코치는 주심에게 페널티 킥을 할 3명 선수의 이름과 번호를 알린다. 이 이름과 번호들은 경기시합 전에 8명 선수 팀 양식에 기재되어 있어야 한다.
- 한 팀이 다른 팀보다 더 많은 선수의 숫자로 경기가 끝났을 경우에는, 상대팀과 맞도록 숫자를 줄여서 일치시키고 주심에게 제외된 선수의 이름과 번호를 알린다.
- 만약 두 팀이 모두 3번의 페널티 킥을 차기 전에, 한팀이 다른 팀이 3번의 킥이 주어질 수 있는 득점보다 더 많이 낸 경우에는, 더 이상 페널티킥을 주지 않는다.
- 만약 두팀 모두 같은 골을 내고, 혹은 아무 골(득점)을 내지 못했을 때는, 같은 수의 페널티킥에서 어느 한팀이 골을 더 많이 낼 때까지 페널티 킥은 같은 순서로 계속된다.
- 추가의 페널티킥은 전에 페널티킥을 차지 않은 선수에 의해 이루어진다. 모든 선수가 페널티킥을 찬 다음에는 처음으로 페널티킥을 찬 선수로 돌아와서 다시 같은 순서로 계속한다.
- 퇴장되었던 선수나 개인파울누적으로 자격이 되지 않는 선수는 페널티킥을 할 수 없다
- 부상당해서 주심이 체크하고 토너먼트 닥터나 팀닥터가 확인하고 물리치료가 이전의 골키퍼가 안된다고 할 때를 제외하고는 골키퍼는 교체하지 않는다.
- 모든 선수와 가이드는 페널티마크에서 페널티킥이 되었을 때 페널티킥이 이용된 경기장의 반대쪽 경기장에 남아 있다. 부심은 그들이 반대쪽 경기장에 있는지 여부를 확인한다.
- 자기팀 선수가 페널티킥을 하는 팀의 골키퍼와 상대팀의 가이드는 경기장의 페널티지역 뒤, 그리고 킥보드 중 하나에 가깝게 머무른다.

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION FOOTBALL SUBCOMMITTEE

COMPETITION REGULATIONS

The following regulations shall be used at all IBSA-sanctioned competitions and at competitions between two or more IBSA-member organizations.

1 Point System

- 1.1 Three points for a win.
- 1.2 One point for a draw.
- 1.3 No points for a defeat.

2 Qualification systems in overall standings

- a) Highest number of points won in all games played of the current series.
- b) Goal difference for all games played of the current series.
- c) Highest number of goals scored in all games played of the current series.
- d) Highest number of points obtained in the matches among the teams in question.
- e) Superior goal difference in the matches among the teams in question (if more than two teams finish equal on points)
- f1) Penalties among the two teams in questions, or a draw to be made by the organizing committee if both of the two teams common agree.
- f2) A Draw to be made by the organizing committee if there are more than two teams in question and they have all the previous criteria the same.

3 Determining the winner of a match

3.1 In 1st-2ndfinalgame,insemi-finals,in3rd-4thplacematches,5th-6thplacematchesandsoon:*

If the match is a draw after the 40 minutes of play, penalty kicks shall be taken to determine the winner.

4 Official team-sheets

4.1 Sixty (60) minutes before the scheduled time for kick-off, the person responsible for each team shall submit the final team-sheet to the referees. The team-sheet shall include the starting list and:

- a) Outfield players starting the match: surname, name and shirt number;
- b) Goalkeeper starting the match: surname, name and shirt number;
- c) Outfield substitutes: surname, name and shirt number;
- d) Substitute goalkeeper: surname, name and shirt number;
- e) Head coach: surname and name;
- f) Assistant coach: surname and name;
- g) Guide: surname and name;
- h) Doctor: surname and name.
- i) Physiotherapist: surname and name.

2.1 Surnames, names and shirt numbers may not be changed at any time during a competition.

3 Final score for a suspended match

5.1 If a match is not played due to team's responsibility, the final score will be 6 – 0. *

5.2 If a match is suspended due to a lack of minimum quantity of players, the final score will be 6 – 0, or the current score of the match if the winner team has scored more than 6 goals, eliminating the goals that the other team has scored (if there is any). *

APPENDIX 1

가) BLIND FOOTBALL BLINDFOLDS SAMPLE OVERVIEW

EXTERIOR



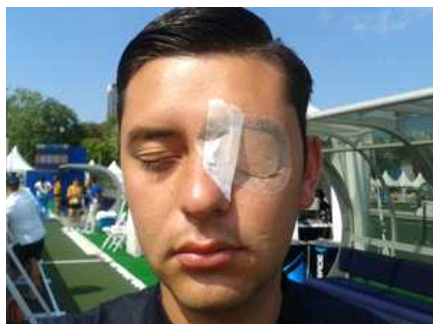
APPENDIX II

WAY OF PLACING THE EYE PATCHES *

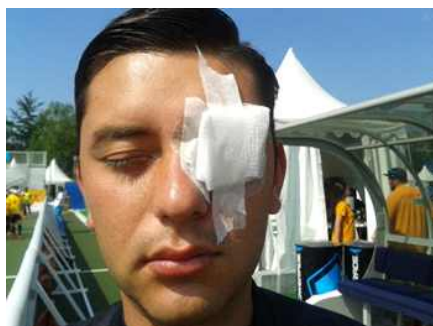
Step 1



Step 2



Step 3



The eye patches will be checked for all B1 players by the referees at the dressing room before the warm up, at the beginning of each half, after time outs and before the substitutions. The referees could check them at any time during the match, they only judge is necessary.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS AND IBSA FOOTBALL RESPONSES

LAW 1: THE FIELD OF PLAY

Yes, as long as the playing surface has been approved by the IBSA Technical Delegate.

The substitutes' bench should be placed off the field of play and on the same side of the pitch as the timekeeper's table and the substitution central door. Substitutes and team officials will always use the bench nearer the half of the pitch their team is defending at the time.

For the players' safety, the minimum distance between the goal lines and any obstacle is 2 (two) metres.

LAW 2: THE BALL

Play must not be stopped; the referee should move the ball a little so that it begins to make a noise again and the players can find it.

LAW 3: NUMBER OF PLAYERS

The referee will continue the match, because in order to complete a substitution first the player must go out, and then the substitute player could enter.

No. An outfield player has to leave the match for two minutes (except for the conditions laid out in law 12) so that the substitute goalkeeper can enter. When the period is over and the ball is out of play, the team can get back to its full strength and even the player who was taken off to let the substitute goalkeeper play can come back on.

He should allow any of the team officials to play as goalkeeper, provided that official was on the squad list handed in before the match. In case of a national team, the team official must be of the same nationality of the team in order to replace a goalkeeper.*

A maximum of fifteen people and all of them should be mentioned at the official score sheet

A player could enter or re-enter into the pitch when the ball is not in play and with the authorization of the referee or the second referee.

Yes, the player has to leave the pitch and a substitution could be made. The player could re-enter at the next stop of the game. The exception is the goalkeeper that could remain.

LAW 4: PLAYERS' EQUIPMENT

Yes.

No, players could not use or cover up any kind of jewellery

LAW 5: REFEREE

A jersey or shirt, shorts, socks and shoes.

LAW 6: ASSISTANT REFEREE

A jersey or shirt, shorts, socks and shoes.

LAW 7: TIMEKEEPER

The timekeeper should start the clock when the referee blows his whistle.

LAW 12: FOULS AND MISCONDUCT

No, it's only considered a foul if he/ she participates actively in the match, either physically or verbally, when he is outside his goalkeeper's area. If he guides a team mate that is outside the goalkeeper's third in a way that interferes in the match, play would not be stopped, the goalkeeper will be warned, and if he continues in that way he will be sanctioned with a yellow card. No personal foul will be awarded to him.

It is not a personal foul for the goalkeeper and play should be stopped and restarted with an indirect free kick, to be taken from any point on the half-way line.

It is not a personal foul for the goalkeeper and play should be stopped and restarted with an indirect free kick, to be taken from any point on the half-way line. *

No.

He should award a goal clearance to the opposing team.

He should allow anyone on the squad list to perform the duties of a guide, and if this is not possible, to continue without a guide.

No, but as soon as the referee indicates play should restart none of them can give instructions to his/ her players outside his/ her third.

Yes, he/ she must do it quickly.

If the referee stops play because of this, the referee could sanction this person, yellow or red card, not any time of foul (nor personal, nor team foul) will be awarded, and play should be restarted with an indirect free kick, to be taken from the place where the ball was. (Law 13 – Position of free kick).

No, as soon as the player is alone and does not take any advantage of sliding from an opponent.

No, as soon as the player does not take any advantage against the opponents.

- If one team is obviously not attacking in 40seconds, which is the procedure to follow? *

Any time after the completion of 40 seconds, the Referee starts countdown saying loudly "five" and showing with his/her raising hand the remaining seconds from 5 to 0. The team possessing the ball should start an attack in these 5 seconds. If an attack is not started in five seconds, then the referee blows the whistle showing a personal foul to the possessor of the ball. The game will restart with an indirect free kick from where the ball was for the

opposing team.

- If the referee plays the advantage although a foul was committed, how shall he/she restart the game when the ball is out of play, no matter if a goal is scored or not?

The referee could sanction the player, if is needed. No accumulative or personal foul will be awarded, and restart the match as it finished.

LAW 13: FREE KICKS

No, not even at his/ her goalkeeper's area.

LAW 14: ACCUMULATED FOULS

The referee will allow the kicker to decide.

LAW 15: PENALTY KICK

No.

LAW 16: KICK-IN

No.

SANCTIONS IN A TOURNAMENT SERIES *

- Two yellow cards against the same person in different games of the same stage of a tournament, automatically suspends the person from the next game.
- Two yellow cards against the same person at the same game, automatically suspends the player from the next game.
- A yellow card at one stage of a tournament does not transfer to the next stage of the tournament.
- A direct red card at a game, automatically suspends the person from the next two games.
- If a person sanctions twice with a red card at the same tournament for trying to obtain advantage from light perception, this person automatically suspended for the remaining of the tournament.
- If there is a stronger situation, such as a racial insult/ a physical aggression etc., a disciplinary committee will decide the sanction to the person. This sanction could be minimum 2 matches and it will depend on the type of aggression. *
- A remaining sanction of a red card, transfers automatically to the next official games (World Championship/ IBSA Regional Championships/ Qualification Championships for official events as Paralympics and IBSA World Championship/ IBSA World Games/ IPC Paralympic Games).