

# 제 2회 고양시장배 풋살대회 규정



**GYFA**

## 1조. 경기장

### 1) 경기장 표면

대자조절지 인조잔디 경기장에서 경기를 진행한다.

### 2) 경기장 규격

풋살 경기를 위한 권장 규격은 위 그림과 같다.

- 터치라인: 40m
- 골라인: 20m

### 3) 골대 크기

3m(가로) x 2m(세로)

## 2조. 볼

1) 풋살경기는 풋살볼을 사용한다. (21-22 풋살경기규칙, 규칙2 - 볼 21 참조)

2) 볼을 2m 높이에서 떨어뜨렸을 때 처음 바운드가 50cm에서 65cm 사이가 되어야 한다.

## 3조. 선수의 수

### 1) 선수의 수

- ① 경기는 양 팀 6명(골키퍼 1명 포함)을 기본으로 한다.
- ② 경기 시작 시 어느 한 팀이 3명보다 적을 때에는 경기를 개시할 수 없다.

### 2) 교체 선수

- ① 경기 중 교체 횟수는 무제한이다.
- ② 교체 대상 선수 수는 제한 없다,

### 3) 교체 절차

- ① 교체선수의 명단은 경기 시작 전에 주심에게 전달되어야 한다.
- ② 경기 중 선수교체는 아웃오브플레이시 심판의 허가의 의해 가능 하다.
- ③ 교체선수는 모두 같은 색 조끼를 착용하고 팀 벤치에 착석함을 원칙으로 한다.
- ④ 선수교체는 하프웨이 라인에서 이루어진다.
- ⑤ 교체선수는 착용하고 있던 조끼를 교체 아웃되어 나오는 선수에 전달한 후 경기장에 입장하여야 한다.
- ⑥ 교체된 선수는 그 이후에도 다시 경기에 참여할 수 있다. (수시교체)
- ⑦ 골키퍼와 필드 선수의 포지션 변경이 가능하나 주심에게 사전에 통보되어야하며, 골키퍼의 교체는 경기가 중단된 이후에 가능하다.

#### 4조. 선수의 장비

- 1) 두 팀 선수들과 골키퍼는 양 팀간과 다른 선수들 그리고 심판들과 구별되는 색상을 입어야 한다.
- 2) 주심들은 경기 시작 전에 선수들과 교체선수들의 장비를 검사한다.
- 3) 선수는 반드시 정강이 보호대를 착용하여야 하며, 부드럽고 경량의 폭신한 물질로 만들어진 머리 보호대, 안면 보호대, 무릎 보호대, 팔 보호대와 같은 위험하지 않는 보호 장비는 허가된다. 골키퍼모자 및 스포츠안경도 허가된다.

#### 5조. 심판

- 1) 풋살대회는 '1심제(주심)'로 진행한다.
- 2) 판정에 대한 견해차가 발생할 경우 '주심'의 판정을 우선한다.

#### 6조. 경기시간

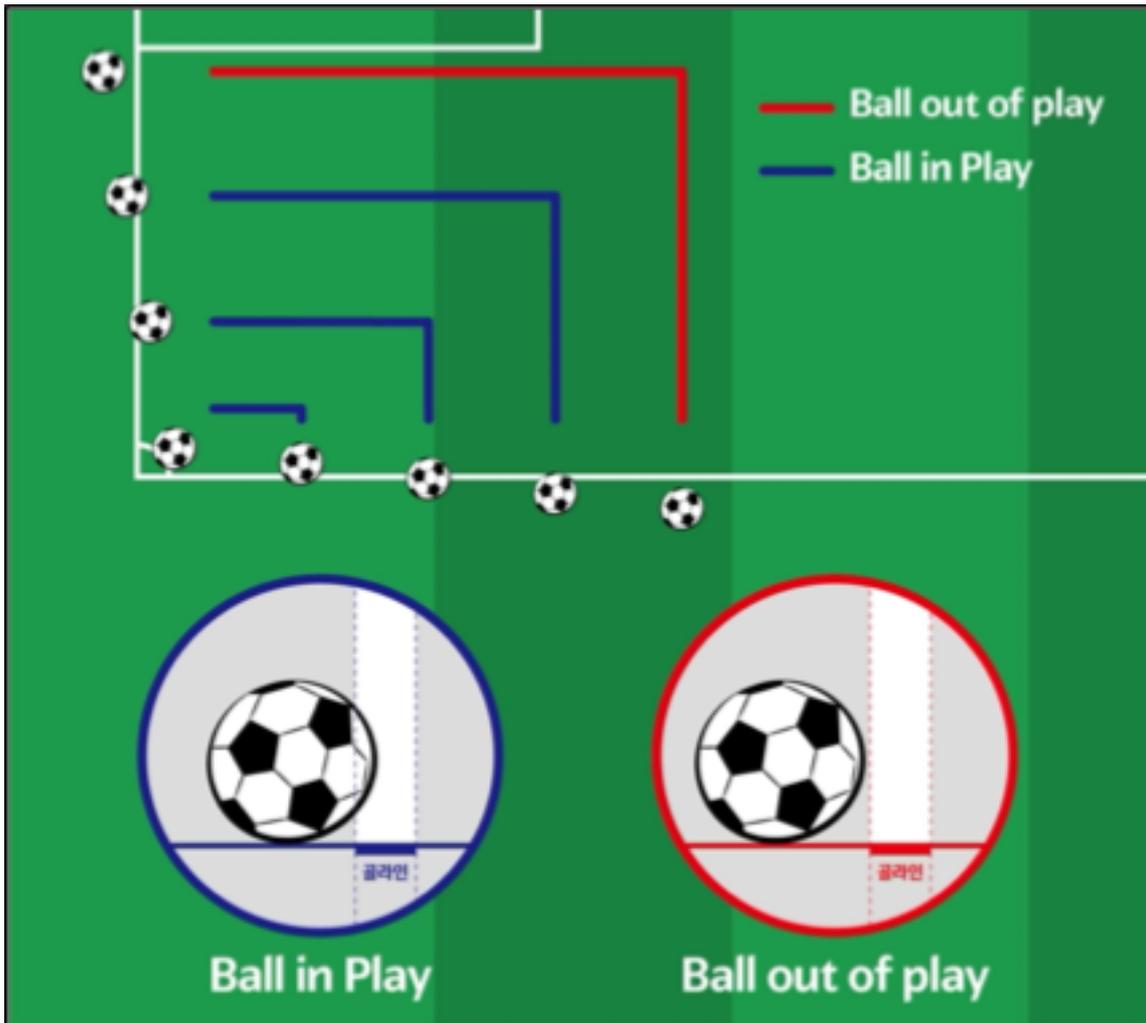
- 1) 전. 후반 각 15분 경기로 진행한다.
- 2) 하프타임 휴식시간은 5분 전.후로 하되, 15분을 초과하지 않으며, 원활한 경기 진행을 위해 주최 측의 안내에 따라야 한다.
- 4) 주심은 추가시간(코칭타임 등)을 반영한다.

## 7조. 경기의 시작과 재개

- 1) 킥오프는 어느 방향으로든 실시할 수 있으며, 만약 킥오프한 볼이 직접 상대 골에 들어가면 상대팀의 골킥으로 플레이를 재개한다.
- 2) 만약 주심들에 의해 어떠한 사유로 골 에어리어 안에서 경기가 중지된 경우, 아래 그림과 같이 골 에어리어 라인 위에서 드롭 볼로 경기를 재개한다.



## 8조. 볼의 인 플레이와 아웃 오브 플레이



### 1) 볼의 아웃 오브 플레이

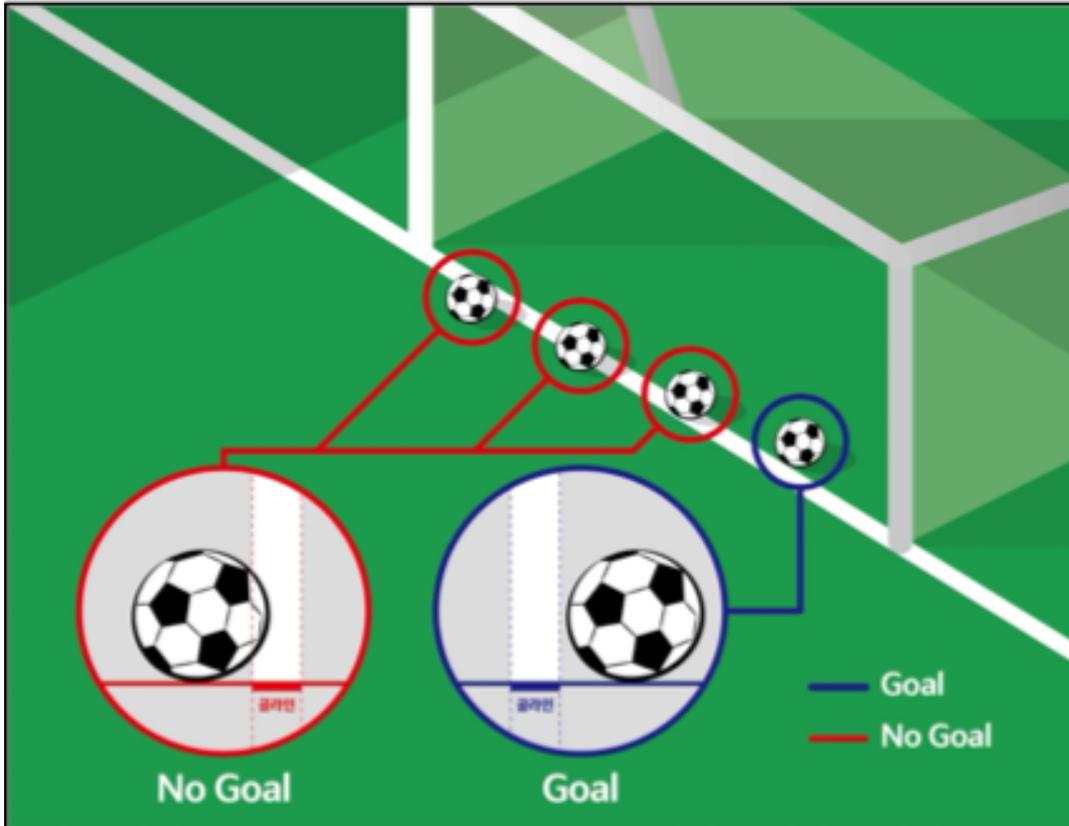
- ① 볼 전체가 지면 또는 공중으로 터치라인 또는 골라인을 완전히 넘어 갔을 때
- ② 플레이가 주심에 의해 중단되었을 때
- ③ 볼이 심판을 맞고, 필드 안에 있는 상태에서
  - 어느 한 팀이 유망한 공격을 시작하거나
  - 볼이 그대로 골문 안으로 들어가거나
  - 볼의 소유 팀이 바뀌는 경우

위의 ①,②를 제외한 ③의 경우에 플레이는 드롭볼로 재개한다.

### 2) 볼의 인 플레이

볼이 심판에게 터치되거나(예외사항 제외), 골 포스트, 골 크로스바 또는 코너 플랙 포스트를 맞고 튀어나온 뒤 필드 안에 볼이 남아 있는 경우를 포함해 다른 모든 경우는 인플레이이다.

## 9조. 경기 결과의 결정



- 1) 그림과 같이 볼이 양 포스트사이와 크로스바 아래로 골 라인을 완전히 넘어갔을 때 득점으로 인정된다.
- 2) 대회규정에 승자가 있어야 하는 경기에서 승부차기로 승자를 결정해야 한다면, 최소 양팀 각 5명의 선수가 킥을 실시하여 더 많은 득점을 한 팀이 승리 팀이 된다.  
5명의 킥이 종료된 이후에도 승리 팀이 결정되지 않을 시에는 양 팀 한명씩 추가로 킥을 실시하여 승자를 결정한다.

## 10조. 오프사이드

풋살에는 오프사이드가 없다.

## 11조. 킥인

- 1) 볼 전체가 바닥 또는 공중으로 터치라인을 넘어갔을 때 마지막으로 터치한 선수의 상대팀에게 주어진다.
- 2) 킥인 시 볼이 인플레이 될 때까지 상대선수는 볼로부터 2m이상 떨어져 있어야 한다.
- 3) 킥 인으로부터 직접 득점이 될 수 없다
  - ① 킥 인을 한 볼이 상대팀 골대에 직접 들어가면, 골 클리어스가 주어진다.
  - ② 볼이 키퍼의 골대에 직접 들어갔다면, 코너킥이 주어진다.

## 12조. 프리킥, 코너킥

- 1) 프리킥 시 볼이 인플레이 될 때까지 상대선수는 볼로부터 5m이상 떨어져 있어야 한다.
- 2) 코너킥 시 볼이 인플레이 될 때까지 상대선수는 코너에어리어로부터 5m이상 떨어져 있어야 한다.

### 13조. 기타

이 규정에 명시되지 않은 사항은 국제축구연맹(FIFA) 축구, 풋살 경기규칙에 따른다.

#### # 벌칙

##### 1) 경기 중 지도행위에 대한 위반 시 절차

- ① 경기 중 지도자가 상대선수들에게 욕설, 비난 등의 행위를 하였을 경우, 경기감독관의 판단으로 아래와 같이 조치할 수 있다.
  - 가. 1차: 구두주의
  - 나. 2차: 벤치 착석 금지 및 기술지역 추방
- ② 지도자를 벤치 착석 금지 및 기술지역에서 추방해야 하는 사유가 발생할 경우, 경기감독관은 아웃 오브 플레이 상황에서 심판의 협조를 받아 일시적으로 경기가 중단된 상태에서 해당 조치를 시행한다.
- ③ 벤치 착석 금지 및 기술 지역 추방 조치를 받은 팀의 지도자는 하프타임을 포함해 해당 경기 종료 시까지 일절 지도 행위를 할 수 없다.
- ④ 벤치 착석 금지 및 기술지역 추방 조치를 받은 지도자가 해당 경기에 지도행위를 할 경우 공정위원회에 회부한다.
- ⑤ 벤치 착석 금지 및 기술 지역 추방 조치를 받은 지도자가 불응하여, 3분 이내에 해당 조치를 따르지 않을 경우 출전포기(기권)로 간주하여 그 팀은 해당경기(1경기)에 한하여 몰수 처리한다.
- ⑥ 벤치 착석 금지 및 기술 지역 추방 조치는 해당 경기에만 적용한다.