

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

KFA

경기규칙

Laws of the Game

26/27

Download
Laws of the Game App

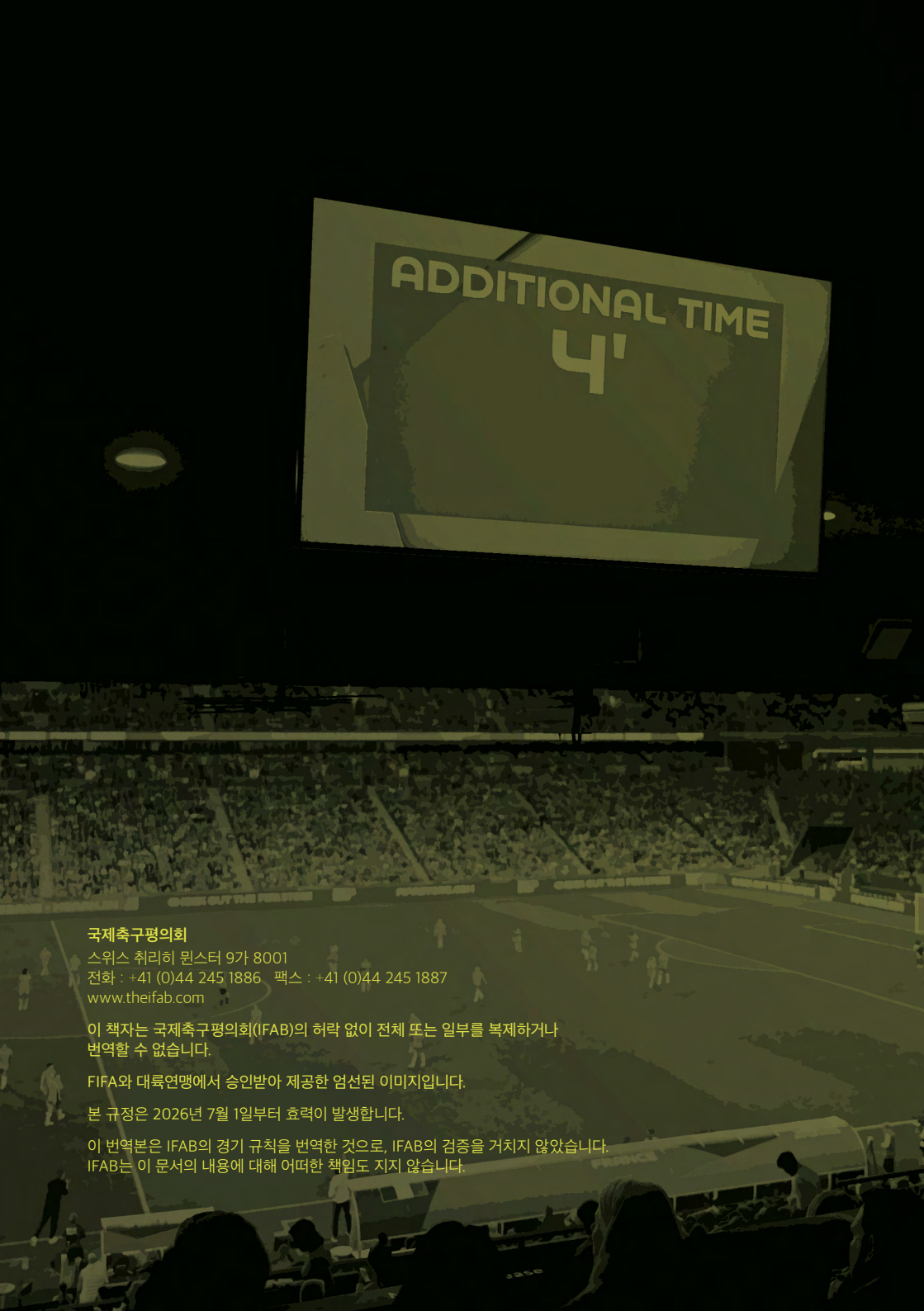
대한축구협회 공식 번역판 The Official Translation of Korea Football Association

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD




KFA
Korea Football
Association



국제축구평의회
스위스 취리히 뮌스터 9가 8001
전화 : +41 (0)44 245 1886 팩스 : +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

이 책자는 국제축구평의회(IFAB)의 허락 없이 전체 또는 일부를 복제하거나 번역할 수 없습니다.

FIFA와 대륙연맹에서 승인받아 제공한 엄선된 이미지입니다.

본 규정은 2026년 7월 1일부터 효력이 발생합니다.

이 번역본은 IFAB의 경기 규칙을 번역한 것으로, IFAB의 검증을 거치지 않았습니다.
IFAB는 이 문서의 내용에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

IFAB



경기규칙

Laws of the Game

2026/27

IFAB

우리말을 쓰는 전 세계의 축구 가족들에게

우리말은 늘 여러 이름으로 불립니다. 그것은 조선말(东北三省朝鲜语, 在日朝鮮語)이기도, 고려말(Корё мар)이기도 하며 한국말이라고 불리기도 합니다. 우리 민족에게 20세기가 헤어짐과 만남의 반복으로 얼룩진 한 세기였듯, 우리말의 이름 또한 여러 다른 이름으로 갈라지고 말았습니다. 우리말의 이름이 여러 가지로 흩어졌음에도, 그러나 축구는 언제나 하나였으며, 그 변하지 않은 축구는 늘 우리 겨레와 함께했습니다. 그리고 그 "축구의 법(Laws of The Game)"도 늘 하나였습니다.

1928년 5월 22일 서울에서 조직된 '조선심판협회'는 대한축구협회의 어머니가 되었습니다. 대한축구협회의 탄생을 보듬은 모태가 '심판(審判, match officials)'의 모임이었다는 역사적 진실에 비추어 보건대, "경기규칙서(Laws of The Game)"를 우리말로 옮겨오는 일이 우리들 심판에게 주어진 으뜸가는 임무이자, 그 태생부터 주어진 숙명이었음은 너무나 분명합니다.

지난 몇 년에 걸쳐, 경기규칙서를 우리말로 옮기는 작업에는 저 먼 남쪽의 제주 섬사람부터, 광양, 곡성, 대구, 대전, 전주, 수원에 이르는 각처에서 나고 자란 사람들이 참여했습니다. 또한 그 나이는 서른을 넘긴 사람부터 환갑에 이르는 사람까지 걸쳐있습니다. 이렇게 우리말 규칙서는 전국 방방곡곡 남녀노소의 사람들 덕분에 그 말의 다양성을 채워 왔습니다. 물론, 그 다채로운 언어적 배경에도 그들 모두가 그 기준을 표준의 서울말로 삼아 표기의 통일성을 지켰습니다.

본 경기규칙서는 대한민국 국립국어원의 어문규정에 충실하고자 노력하였습니다. 또한 표준말의 출처로는 국립국어원의 "우리말 샘" "표준 국어 대사전"과 고려대학교 민족문화연구원의 "고려대 한국어 대사전", "옥스퍼드 영한사전 제9판"이 사용되었습니다. 그러나 이

미 대한민국의 축구 가족들 사이에서 그 사용이 오래되어 굳어진 말이나 외래어의 경우, 또는 보다 분명한 뜻을 전달하고자 영어로 쓰인 표현을 그대로 사용해야 할 경우, 그 원칙을 충실히 따르지 못한 부분도 있습니다. 그 점은 이 규칙서를 읽는 분들의 양해를 구합니다.

전 세계로 퍼져나간 우리 겨레와 그 헤어진 후손들을 위하여, 그들의 어머니, 혹은 그들의 어머니의 어머니가 그들을 키웠던 말로 "축구의 법"을 옮기는 일. 그 소명에 대한축구협회 심판위원회는 앞으로도 충실할 것입니다.

우리가 옮긴 내용이 충분하지 않거나, 혹은 그 뜻에 바르지 않음이 있다면 아래의 주소로 메일을 보내주시기를 부탁드립니다.

referee@kfa.or.kr

이는 우리말을 쓰는 전 세계의 축구 가족과 소통하고자 하는 우리들의 희망이기도 하며, 우리말 경기규칙의 완결성을 따르고자 하는 우리의 자세이기도 합니다.

2026년 6월, 대한민국 천안에서
대한축구협회 심판위원회 일동 올림

IFAB

차례

경기규칙에 대하여 9

일러두기 및 규칙의 수정 16

경기규칙과 관련한 일러두기 17

일반 수정사항 20

선수 교체 시간 제한 프로토콜 22

경기장 밖 치료 및 평가 프로토콜 24

스로인, 골킥 카운트다운 프로토콜 26

'주장만 접근 가능' 가이드라인 28

일시적 퇴장(sin bins) 제도를 위한 개정 가이드라인 32

재교체를 위한 가이드라인 36

뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체 프로토콜 38

경기규칙 2026/27 43

제1조 경기장 45

제2조 볼 55

제3조 선수 59

제4조 선수의 장비 67

제5조 주심 73

제6조 주심 외 심판들 85

제7조 경기 시간 93

제8조 경기 시작과 재개 97

제9조 볼의 인 & 아웃 오브 플레이 101

제10조 경기 결과의 결정 103

제11조 오프사이드 109

제12조 파울과 불법행위 115

제13조 프리킥 131

제14조 페널티킥 135

제15조 스로인 141
제16조 골킥 145
제17조 코너킥 149

VAR 프로토콜 152

FIFA 품질 프로그램 162

경기규칙 개정 2026/27 166
경기규칙 개정사항 요약 167
개정 경기규칙 세부 사항 170
편집상의 변경 사항 188

용어 사전 194
축구 관련 기구 195
축구 용어 196
심판 용어 206

심판을 위한 실전 가이드라인 208
소개 209
위치 선정, 움직임과 팀워크 210
보디랭귀지, 커뮤니케이션 그리고 휘슬 224
기타 조언 230


IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD
55
60
12



KFA

경기규칙에 대하여

IFAB®



경기규칙의 철학과 정신

축구는 지구 최고의 스포츠입니다. 전 세계 여러 나라에서 남녀노소의 사람들이 축구를 즐기고 있습니다. FIFA 월드컵™ 결승전부터 외딴마을 어린이들의 축구까지 어디서나 똑같은 규칙 아래 펼쳐지고 있다는 사실. 그것은 축구의 선(善, good)을 모든 이들과 나누는데 있어 필요한 중요한 요소이며, 앞으로도 계속 지켜나가야 할 장점입니다.

'아름다운 축구(Beautiful Game)'의 기본은 공정함입니다. 경기규칙은 축구 '정신(Spirit)'의 핵심 요소인 공정함을 담고 있기에 축구에서 빼놓을 수 없습니다. 가장 멋진 경기는 선수들이 다른 선수와 심판, 경기규칙을 존중함으로써 심판이 거의 필요하지 않는 경기입니다.

축구의 경기규칙은 다른 단체 스포츠에 비해 비교적 단순합니다. 그럼에도 불구하고 많은 상황에서 '주관적'인 판단이 필요합니다. 심판도 인간이기 때문에 어쩔 수 없이 몇몇 판정은 필연적으로 틀릴 수도 있으며 논쟁이나 토론을 불러일으키기도 합니다. 어떤 이들에게는 이런 토론이 축구의 즐거움이나 매력의 일부가 되기도 합니다. 그러나 판정의 옳고 그름에 상관없이, 축구의 '정신'은 심판의 판정을 항상 언제나 존중할 것을 요구합니다. 특히 지도자, 팀 주장 등 책임있는 자리에 있는 모든 이들은 심판원 및 그들의 판정을 존중해야하는 분명한 의무를 지고 있습니다.

경기규칙은 모든 가능한 상황을 다룰 수 없으므로, 규칙에 직접적인 조항이 없는 경우, IFAB는 주심이 경기와 규칙의 '정신'에 따라 결정을 내리기를 기대합니다. 이는 종종 '축구가 원하거나 기대하는 것은 무엇인가?'라는 질문을 던지는 것을 포함합니다.

참가자의 불량한 행동과 경기의 흐름을 방해하는 고의적인 지연 행위는 여전히 주요 우려사항으로 남아 있습니다. '주장만 대화할 수 있도록 하는 지침(Only the captain)'이 성공적으로 시행된 데 이어, 골키퍼가 8초를 초과하여 공을 소유하고 있을 경우 상대팀에 코너킥을 부여하는 제도가 도입되는 등, 의도적인 경기 속도 저하와 경기 시간 손실을 방지하기 위한 추가적인 조치가 이루어졌습니다. 이제 심판에게는 스로인, 골킥, 부상 및 선수 교체 과

정에서 발생하는 시간 지연 행위에 보다 효과적으로 대응할 수 있도록 강화된 권한이 부여되었습니다.

경기규칙은 또한 선수의 안전과 복지에 도움이 되어야 합니다. 또한 축구에 참여하는 이들의 요구가 있을 때, 경기규칙 그 자체를 통하여 이들에게 합당한 도움을 제공하는 것 뿐만 아니라, 그 요청에 기민하게 대응하는 하는 것도 IFAB의 책무라 할 것입니다.

이를 위해 각 대회 주체들은 '추가 영구 뇌진탕 교체' 사용을 허용하는 옵션을 가질 수 있습니다. 이를 통해 팀은 실제 또는 의심되는 뇌진탕을 겪은 선수의 복지를 우선시하면서도 경기상의 인원수 불이익을 받지 않을 수 있습니다.

사고는 늘 불가항력적으로 일어납니다. 다만 경기규칙은 최대한 안전하게 축구를 즐길 수 있는 환경을 만들고자 합니다. 때문에 선수 복지와 공정한 경기의 운영이라는 두가지 사안에서 늘 균형을 찾아가려하고 있습니다. 이는 또한 지나치게 공격적이거나 위험한 행동을 보이는 선수에게 각 경기의 주심이 경기규칙을 통해 단호히 대처하도록 요구하는 것으로 이어집니다. 안전하지 않은 플레이를 용납하지 않는 경기규칙의 단호함은 징계관련 조문을 통해 '무모한 행위', '상대방의 안전을 위협하는 행위'나 '과도한 힘을 사용하는 행위'로 분명히 구체화되어 있습니다.

경기규칙에 대한 대중의 이해도를 높이고자, IFAB는 특히 어린 연령의 사람들, 예비 또는 초급 심판, 가끔 심판을 보는 어른들, 선수들, 지도자들(지도자 자격을 취득하려는 사람 포함), 관중 및 언론 종사자들이 보다 쉽게 경기규칙에 접근할 수 있도록 '축구 규칙 - 간단한 경기규칙'을 발간했습니다.

www.footballrules.com에서는 알파벳순 또는 카테고리별로 정렬된 축구 규칙을 열람하거나 다운로드할 수 있습니다.

경기규칙의 오디오 버전은 다음에서 확인할 수 있습니다:
www.theifab.com

KFA



경기규칙의 변경에 대하여

축구는 선수와 심판, 지도자는 물론, 관객, 팬, 운영자 등에게도 매력적이고 즐거운 것이 되어야 합니다. 또한 연령, 인종, 종교, 문화, 민족, 성별, 성적지향, 장애 등에 구애받지 않아야 합니다.

또한 어린 선수들이 텔레비전에서 경기를 보고 경기장에서 본 것을 모방할 수 있도록 경기규칙의 보편성을 유지하는 것이 중요합니다. 따라서 경기규칙의 변경은 전체 경기에 이익이 되어야 하며, 이는 종종 제안된 수정 사항을 먼저 테스트하거나 시범 적용해야 함을 의미합니다.

모든 규칙 개정 요청은 공정성, 완결성, 존중, 안전, 참여자 및 관중의 즐거움, 그리고 축구를 발전시키는 신기술의 적용에 초점을 맞추고 있습니다.

IFAB는 자문 패널과 협력하고 이해관계자들과 광범위한 협의를 지속하여 경기규칙의 변경이 전 세계 모든 레벨, 즉 연령대의 축구에 이익이 되도록 할 것입니다. 이는 경기, 경기규칙 자체, 그리고 심판원들이 존중받고, 가치 있게 여겨지며, 보호받을 수 있도록 보장하는 데 도움이 될 것입니다.

IFAB는 전 세계 사람들과의 소통을 매우 소중히 여기며, 경기규칙과 관련된 제안이나 질문을 언제나 기쁘게 받습니다. 여러분의 아이디어, 제안, 질문은 계속해서 다음의 메일주소로 보내주시기 바랍니다:
lawenquiries@theifab.com.

경기규칙의 역사와 현재의 진행 상황, 시범 적용을 포함한 자세한 정보는 저희 웹사이트를 방문해 주시기 바랍니다: **www.theifab.com.**


KFA
FOOTBALL UNITES the World
FIFA
MÉXICO
CHILE 2025

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



일러두기 및 규칙의 수정

경기규칙과 관련한 일러두기

공식 언어

국제축구평의회(이하 IFAB 또는 평의회)는 경기규칙을 영어판, 불어판, 독어판, 스페인어판으로 발간합니다. 문장의 표현에 이의가 있을 경우, 영어판 경기규칙을 우선합니다.

그 외의 언어

각국 축구협회(FA)는 2026/27 경기규칙의 레이아웃 템플릿을 아래의 메일 주소로 IFAB에 연락하여 얻을 수 있습니다: **info@theifab.com**

IFAB는 각국 축구협회가 해당 서식을 이용하여 출간한 (이 경우 각국 협회의 공식 언어 번역판임을 표기) 경기규칙서를 IFAB에 제출할 것을 권고합니다. 제출된 각국 협회의 경기규칙서는 IFAB의 웹사이트를 통해 배포해 다른 사람들이 이용할 수 있도록 할 것입니다.

치수 및 도량형(度量衡)

만약 미터법과 파운드-야드법에 의한 수치, 도량의 차이가 있을 경우, 미터법을 우선합니다.

경기규칙의 적용

대륙 연맹, 국가, 지역에서 개최되는 모든 축구경기는 IFAB에 의해 공인된 규칙의 변경('일반 수정사항' 참조)을 제외하고는 똑같은 경기규칙이 적용됩니다. **IFAB의 승인을 얻지 않고서는 경기규칙을 변경하거나 수정해서는 안됩니다.**

심판이나 그 외의 관계자를 대상으로 경기규칙을 교육하는 사람은 다음 사항을 강조해야 합니다:

- 주심은 축구의 '정신'에 입각하여 공정하고 안전하게 경기가 진행되도록 경기규칙을 적용해야 합니다.

- 심판도 인간이기에 실수할 수 있으나 모든 사람들은 심판과 그들의 판정을 존중해야 합니다.

선수들은 축구의 이미지에 큰 책임이 있습니다. 팀의 주장은 경기규칙과 심판의 판정을 존중 하도록 만드는데 중요한 역할을 합니다.

중요 기호표기

경기규칙의 주요 개정사항은 노란색 밑줄을 쳐 강조했습니다. 편집상의 변경은 밑줄로 표시하였습니다.

YC = 옐로카드(경고), RC = 레드카드(퇴장)


KFA
FIFA
REFEREE
2025
FIFA
REFEREE
2025

일반 수정사항

경기규칙이 보편적이라는 것은 전 세계의 어떤 장소, 어떤 수준의 축구라도 본질적으로는 모두 같다는 것을 의미한다. 경기규칙은 축구를 위한 '공정'하고 안전한 환경을 만드는 것에서 멈추지 않고, 보다 많은 사람들이 참가하고 즐길 수 있도록 해야 한다.

과거를 되돌아보면, IFAB는 각국 축구협회가 특정 대회에서 '대회운영을 위한' 경기규칙을 유연하게 수정하도록 허용해 왔다. 더욱이 IFAB는 각국의 축구에 도움이 된다면 축구를 어떻게 운영할지에 대해 각국 협회가 일부 수정을 할 수 있어야 한다고 굳게 믿는다.

FIFA 월드컵 결승전부터 작은 시골마을 경기에 이르기까지 축구가 어떤 방식으로 진행되어야 하는지, 어떻게 심판을 봐야 하는지는 동일한 기준을 따라야 한다. 그렇지만 경기 시간을 얼마로 해야 하는지, 경기에는 몇 명이 뛰어야 하는지, 불공정한 행위에 대해서는 어떻게 처벌해야 하는지는 해당국 축구협회의 필요에 따라 결정해야 한다.

모든 축구협회(및 대륙 연맹과 FIFA)는 그 책임 하에 다음과 같이 대회운영을 위한 경기규칙을 전면, 또는 일부 자의적으로 수정할 수 있는 선택권을 가진다:

경기의 모든 레벨에서:

- 공식 대회에서 각 팀이 사용할 수 있는 교체 선수의 수를 최대 5명*까지 허용할 수 있음. 단, 유소년 축구의 경우 최대 교체 선수 수는 각국 협회(National Association), 대륙연맹(Confederation) 또는 FIFA가 결정함.
- 추가적인 영구적 뇌진탕 교체(Additional Permanent Concussion Substitutions)의 사용(IFAB의 관련 프로토콜 적용)
- 'Only the captain' 지침의 시행 (2027년 7월 1일 이후 시작되는 모든 대회부터 의무적으로 적용)

**연장전에서의 선수교체 조건 및 선수교체 기회의 제한에 대한 자세한 내용은 경기규칙 제 3조를 참조할 것*

유스, 장년부, 장애인 및 풀뿌리 축구에서:

- 경기장의 크기
- 볼의 크기, 무게 및 재질
- 골포스트 사이 너비와 지면으로부터 크로스바 높이
- 전후반 (동일한) 경기 시간 (그리고 동일한 연장전 전후반)
- 선수의 숫자
- 재교체의 사용
- 일부/또는 모든 경고에 대한 일시적 퇴장(sin bins) 제도의 사용
- 주장이 의무 착용하는 팔 밴드에 대한 구체적 요건

또한 각국 협회가 자율성을 통해 이익을 얻고, 국내 축구 발전을 꾀할 수 있도록 하기 위해, 축구의 '범주'와 관련된 다음의 변경 사항이 승인된다:

- 각국 협회와 대륙 연맹, FIFA는 유스와 장년부 축구의 연령 제한을 결정할 수 있는 재량권을 갖고 있다.
- 각국 협회는 가장 낮은 수준의 대회 중에서 '풀뿌리' 축구로 지정될 대회들을 결정한다.

IFAB의 시범 운영

잠재적인 규칙 변경이 경기에 미치는 영향을 파악하기 위해서는 테스트 또는 시범운영이 필요하다.

대륙연맹, 각국 축구협회 및 대회 주최자가 시범 운영에 참여하려면 IFAB의 허가를 받아야 한다.

2026/27 시즌 IFAB는 골키퍼 부상으로 인한 경기 지연과 관련된 시범 제도에 중점을 두는 한편, 오프사이드 규정의 대안적 개념에 대한 검토도 지속적으로 추진할 예정이다.

모든 시범 운영의 자세한 내용 및 프로토콜은 **www.theifab.com**의 'Trials' 섹션에서 확인할 수 있다.

시범 운영에 참여 신청하기 위해서는 **trials@theifab.com**을 통해, IFAB에 연락해야 한다.

IFAB

선수 교체 시간 제한 프로토콜

개요

이 프로토콜은 경기규칙 제3조와 관련된 내용으로, 교체되어 나가는 선수가 시간 지연 행위와 경기 흐름 방해를 방지하기 위해 **10초** 이내에 경기장을 떠나야 한다는 규정이다.

절차

- 교체 보드가 표시되거나, 교체 보드가 없는 경우 주심이 교체 진행 신호를 보낸 순간부터*, 교체되어 나가는 선수는 다음 조건을 따라 경기장을 떠나야 한다:
  - **10초** 이내
  - 주심이 달리 지시하지 않는 한 가장 가까운 경계선 지점으로

주심이 하프라인에서 교체 선수의 장비를 검사하는 경우에는, 검사가 끝나고 주심이 교체 신호를 보낸 시점부터 **10초가 된다.*

- **주심은 마지막 5초 동안** 손을 들어 시각적으로 카운트다운할 수 있으며, 필요에 따라 음성으로 카운트다운을 함께 사용할 수 있다.
- 교체되어 나가는 선수가 **10초** 안에 경기장을 떠나지 못한 경우:
  - 선수는 가능한 한 빨리 계속해서 경기장을 **떠나야** 한다.
  - 교체 선수는 경기장에 **들어올 수 없다.**
  - **경기는 재개**된다.
  - 교체는 취소할 수 없으며, 교체 선수를 변경할 수도 없다.
  - 교체 선수는 경기 재개 후 **1분**이 지난 뒤 **첫 번째 경기 중단 상황**에서, 주심의 신호를 받은 후에만 경기장에 들어올 수 있다.

- **1분** 시간 측정은 'running clock' 방식으로 이루어지며, 주심이 시간을 결정하고 필요시 다른 경기 임원이 이를 보조할 수 있다.
- 경기 중단 상황에서 한 명 이상의 교체가 이루어질 경우, 마지막 교체를 위한 교체 보드 표시/신호가 나온 시점부터 모든 교체 대상 선수는 **10초** 이내에 경기장을 떠나야 한다. 같은 중단 상황에서 이루어지는 연속 교체 사이에 보드 표시나 신호를 지연해서는 안 된다.
- **10초**를 초과하여 교체 선수가 경기장에 들어오지 못하게 된 경우, 교체되어 나가는 선수의 지연이 지나치다고 판단될 때에만 경고(옐로카드)를 받는다.
- 다음과 같은 경우에는 주심이 **10초** 제한 규정을 적용하지 않을 수 있다:
  - 선수의 부상이 명백하여 10초 안에 경기장을 떠날 수 없는 경우
  - 안전·보안상의 이유로 선수가 가장 가까운 경계선으로 나갈 수 없는 경우

이 카운트다운 규정의 목적은 시간 지연 행위를 방지하여 경기의 흐름을 유지하는 데 있다. 따라서 교체되어 나가는 선수가 카운트 종료 시점에 경계선에 매우 가까이 있거나 이미 넘고 있는 상황이라면, 교체 선수의 경기장 입장을 허용해야 한다.

IFAB

경기장 밖 치료 및 평가 프로토콜

개요

이 프로토콜은 경기규칙 제5조와 관련된 내용으로, 필드 플레이어가 경기장 안에서 검진 및/또는 치료를 받았거나*, 또는 그 선수의 부상으로 인해 경기가 중단된 경우 적용된다. 해당 선수는 경기 재개 후 **1분** 동안 경기장 밖에 머물러야 한다.

**경기규칙 제5조는 특정 상황에서만 경기장 안에서의 치료를 허용한다. (아래 참조)*

이 규정의 목적은 의료진이 경기장 밖에서 선수의 부상을 검진하고 경기 지속 가능 여부를 판단할 수 있는 충분한 시간을 제공하는 데 있으며, 동시에 경기 흐름의 불필요한 중단을 줄이기 위함이다.

절차

경기장 밖 1분 대기 의무

- 다음 중 하나 이상에 해당하는 경우, 필드 플레이어는 경기 재개 후 **1분** 동안 경기장을 떠나 있어야 한다:
  - 선수가 실제 또는 의심되는 부상으로 인해 **경기가 중단**된 경우
  - **주심이 의료진의** 경기장 **출입을 허가**한 경우
  - 주심이 선수에게 현장 치료가 필요한지 물었고, **선수가 이를 요청**한 경우
- 의료진은 경기장 안에서 **초기 검진**을 수행할 충분한 시간을 보장받아야 한다. 단, 심각한 부상이 아닌 경우 경기장 안에서 **치료를 진행해서는 안 된다**.
- 초기 검진 이후에는, 아래 예외 사항에 해당하지 않는 한 선수는 경기장을 **떠나야** 하며, 경기가 재개된 후 **1분** 'running clock'이 경과할 때까지 경기장 밖에 머물러야 한다.

경기장 밖 1분 대기 규정

- 경기장 밖 **1분** 대기 시간은 경기가 재개되는 순간부터 시작된다.
- **1분**은 계속 진행되는 'running clock'으로 측정되며, 주심이 시간을 결정하고 다른 경기 임원이 이를 보조할 수 있다.
- 선수는 반드시 **주심의 허가**를 받아야 다시 경기장에 입장할 수 있다. 볼이 인플레이 상태일 때는 터치라인으로만 재입장할 수 있으며, 볼이 아웃 오브 플레이 상태일 때는 어느 경계선으로도 재입장할 수 있다.
- 부상당한 선수가 교체되는 경우, 해당 **교체는 지연되지 않고** 즉시 진행된다.
- 전반 종료 전에 1분이 지나지 않았더라도, 선수는 후반 시작과 함께 복귀할 수 있다. 이 원칙은 다음 상황에도 적용된다:
  - 정규시간 종료 후 연장전 시작 전
  - 연장전 하프타임
  - 연장전 종료 후 승부차기 시작 전

다음의 경우 선수는 1분 동안 경기장을 떠날 필요가 없다:

- 선수는:
  - 경기 중단이 부상 때문에 이루어진 경우를 제외하고, 치료가 필요하지 않다고 표시한 경우
  - 경기 중 또는 중단 상황에서 자발적으로 경기장을 떠나며, 경기 재개를 지연시키지 않는 경우
- 경기규칙 제5조에 따라 경기장 안에서 치료를 받을 수 있는 부상인 경우:
  - 골키퍼가 부상당한 경우
  - 골키퍼와 필드 플레이어가 충돌하여 치료가 필요한 경우
  - 같은 팀 선수끼리 충돌하여 치료가 필요한 경우
  - 심각한 부상이 발생한 경우, 특히 머리 부상(예: 뇌진탕), 심장 문제 또는 생명을 위협하는 상황(예: 발작, 기도 막힘 등)
  - 상대 선수가 경고 또는 퇴장을 받을 정도의 신체적 반칙으로 인해 부상을 입은 경우(예: 무모하거나 심각한 파울 태클)
  - 페널티킥이 선언되었고, 부상당한 선수가 키커가 될 경우

IFAB

스로인, 골킥 카운트다운 프로토콜

개요

이 프로토콜은 경기규칙 제15조와 제16조의 **5초 카운트다운**과 관련된 내용으로, 스로인과 골킥 상황에서 시간 지연 행위 및 경기 흐름 방해를 방지하기 위한 규정이다. 제한 시간을 초과하면 상대팀에게 재개 권한이 주어진다.

절차

주심이 스로인 또는 골킥을 진행하는 팀이 의도적으로 시간을 지연한다고 판단한 경우:

- 주심은 휘슬 또는 음성을 사용하여 선수에게 서두르거나 경기 재개를 지연하지 말 것을 지시할 수 있다.
- **5초 카운트다운** 시작 시(위와 같은 경고 없이 바로 시작될 수도 있음), 주심은:
  - **휘슬**을 분다.
  - 손이나 팔로 경기 재개를 명확하게 **지시**한다.
  - 손을 들어 **5초부터 시각적으로 카운트다운**한다. 필요시 음성 카운트다운을 함께 사용할 수 있다.
- **5초 카운트다운** 종료 시점에도 공이 아직 인플레이 상태가 아니라면, 주심은:
  - 스로인의 경우, 원래 스로인이 이루어질 위치에서 상대팀에게 스로인을 부여한다.
  - 골킥의 경우, 골킥이 이루어질 예정이었던 쪽과 가장 가까운 코너 에어리어에서 상대팀에게 코너킥을 부여한다.
- 경기 재개 권한이 상대팀에게 주어진 경우, 해당 선수 또는 같은 팀 선수가 상대팀의 재개를 과도하게 지연시켰을 때에만 경고(옐로카드)가 적용된다.

주심은 **5초 카운트다운**을 시작하기 위해 선수가 볼을 완전히 소유할 때까지 기다릴 필요가 없다. 또한 다음과 같은 방식으로 선수가 의도적으로 지연을 유발하는 경우에도 카운트다운을 시작할 수 있다:

- 볼을 천천히 가지러 가는 경우
- 스로인 시 잘못된 위치에서 서는 경우
- 골킥 시 볼을 잘못된 위치에 두는 경우

이 카운트다운 규정의 목적은 스로인과 골킥 상황에서의 시간 지연 행위를 방지하여 경기 흐름을 유지하는 데 있다. 따라서 주심의 카운트다운이 끝나는 순간 선수가 이미 공을 던지거나 차는 동작을 진행 중이라면, 해당 선수에게 불이익을 주어서는 안 된다.

‘주장만 접근 가능’ 가이드라인

본 지침은 2027년 7월 1일 이후 시작되는 모든 대회에서 의무적으로 적용되는 공식 프로토콜로 시행된다.

개요

축구에서 존중과 공정성은 핵심 가치이지만, 판정 과정에서 심판진은 반복적으로 구두 또는 물리적인 항의에 시달리고 있다. 심한 경우 선수들이 심판에게 달려들어, 에워싸거나 몰아세우는 일이 발생하기도 하며, 이는 심판에 대한 존중 결여를 드러낼 뿐만 아니라, 경기의 이미지를 훼손하고 위협적이며 거부감을 줄 수 있다.

주심과 팀 주장 간의 협력을 강화하면, 경기장 내 상호 존중과 공정성을 형성하는데 도움이 된다. 이러한 취지에서 주심이 주요 판정을 설명할 수 있도록, 오직 주장만이 심판에게 접근하도록 허용되며, 주장은 주장답게 존중하는 태도로 행동해야 한다. 동시에, 각 주장에게는 자신의 동료 선수들이 주심으로부터 적절한 거리를 유지하고 주심과 주장 사이의 상호 소통(interaction)을 방해하지 않도록 할 책임이 있다.

다음의 단순한 가이드라인은 대회 주최자가 ‘주장만 접근 가능’ 원칙을 적용하는데 도움이 될 것이다.

가이드라인

- 선수들과 주심 사이의 일반적인 상호 소통은 허용되며, 여전히 중요하다(투명한 경기진행, 불필요한 오해나 마찰을 예방하기 위한 목적으로).
- 선수(주장 포함)가 말 또는 행동으로 항의하면 경고(옐로카드)가 주어진다.
- 주심은 필요한 경우, 주요 판정에 대해 주장 및/또는 관련된 선수에게 설명할 수 있다.

- 주요 상황이나 판정 이후, 선수들이 주심에게 몰려들거나 에워싸는 행동을 방지하기 위하여:
  - 각 팀당 한 명의 선수만 - 일반적으로 주장 - 주심에게 접근할 수 있으며, 이 때 반드시 존중하는 태도로 상호 소통해야 한다.
  - 주심은 선수들에게 접근하지 말 것을 (말이나 제스처로) 지시하거나 전달할 수 있다.
  - 주장은 팀 동료들이 주심으로부터 떨어져 있도록 유도할 책임이 있다.
  - 허용되지 않은 선수가 주심에게 접근하거나/주변을 둘러싸는 경우 경고를 받을 수 있다 (옐로카드).
  - 필요한 경우, 주심은 경기재개를 늦추고 주장이 동료 선수들에게 판정을 설명하고 적절한 행동을 유도할 수 있도록 시간을 줄 수 있다.
- 주장 외의 선수, 예를 들어 해당 선수가 반칙을 범하거나, 파울을 당했거나 및/또는 부상을 입은 경우, 주심과 소통하거나 접근하는 것을 허용할지 여부는 주심의 재량에 따른다.

골키퍼가 주장일 경우

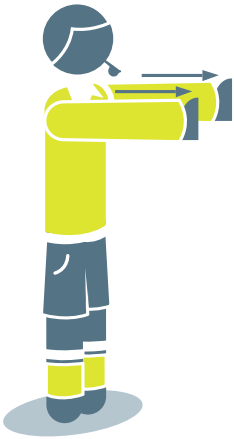
- 골키퍼가 주장인 경우 대신 주심에게 접근할 선수를 지명하고, 킥오프 이전 동전 토스 시점까지 주심에게 알려야 한다.
- 주심에게는 골키퍼 또는 지명된 선수 중 한 명만 접근할 수 있으며, 두 명 모두 접근하는 것은 허용되지 않는다.
- 지명된 선수가 교체되거나 퇴장을 당하면 다른 선수를 지명해야 한다.

유스, 장년부, 장애인 및 풀뿌리 축구에서 선택사항

아래 가이드라인은 유스, 장년부, 장애인 및 풀뿌리 축구에만 적용된다.

- 주심은 휘슬을 불고 다음의 신호를 함으로써 '주장만 접근 가능' 가이드라인을 실시할 수 있다:
  - 양 팔을 머리 위로 들어 손목을 교차시키는 동작
  - 양 팔을 펴서 앞으로 내밀고 손바닥을 펴서 앞으로 밀어내는 동작으로 선수들이 접근하지 않아야 함을 표시





- 주장만 접근 가능 구역은 주심을 기준으로 반경 4m(4.5야드)까지 확장된다.
- 필요한 경우, 주심은 주장만 접근 가능 구역을 확보하기 위해 선수들로부터 떨어져서 위치할 수 있다.
- 각 팀 주장을 제외한 선수는 주장만 접근 가능 구역에 들어올 수 없으며, 주장은 식별 가능한 팔 밴드를 착용해야 한다.
- 주장은 동료 선수들이 주장만 접근 가능 구역을 존중하고 주심으로부터 최소 4미터(4.5야드) 떨어져 있도록 유도할 책임을 어느 정도 갖는다.

- 주장 외의 선수가 주장만 접근 가능 구역에 들어올 경우, 해당 선수에게는 행동으로 항의로 경고(옐로카드)가 주어져야 한다.
- 한 팀에서 두 명 이상의 선수가 주장만 접근 가능 구역에 들어올 경우, 최소 한 명에게는 경고(옐로카드)가 주어져야 하며, 일반적으로 처음으로 무단 진입한 선수나 가장 공격적인 태도를 보인 선수에게 부과된다.
- 한 팀에서 두 명 이상의 선수가 무단으로 주장만 접근 가능 구역에 진입하는 상황이 일어나면, 경기 후 관련 기관에 보고되어야 한다.*

**한 팀에서 두 명 이상의 선수가 주장만 접근 가능 구역에 진입하는 상황에 대하여, 대회 주최자가 징계 조치를 마련할 수 있도록 강력히 권고한다.*

일시적 퇴장(sin bins) 제도를 위한 개정 가이드라인

개요

유스, 장년부, 장애인 및 풀뿌리 축구 대회에서는 각국 협회, 대륙연맹 또는 FIFA(해당 관할에 따름)의 승인을 받으면 모든 경고성(YC) 반칙이나 일부 경고성 반칙에 대한 일시적 퇴장(sin bins) 제도를 선택하여 사용할 수 있다.

IFAB 제138차 연차 총회에서는 '일시적 퇴장(sin bins) 제도를 위한 개정 가이드라인'을 승인하였다.

일시적 퇴장은 다음에서 참조 가능하다:

규칙 제5조 - 주심
5.3 권한과 임무 - 징계 조치

주심은 경기 시작을 위해 경기장에 들어설 때부터 하프타임 휴식시간, 연장전, 승부차기 시간을 포함해 경기 종료 후까지 옐로카드나 레드카드를 제시할 수 있고, 대회 규정이 허용하면 선수를 일시적으로 내보낼 수 있다.

일시적 퇴장은 선수가 경고성(YC) 반칙을 범하면, 즉시 경기의 다음 부분에 참여를 '정지' 시켜 처벌하는 것이다. 이러한 조치는 '즉각적인 처벌'이 반칙을 범한 선수의 행동은 물론, 해당 선수의 팀에게도 중요하게 작용하고 즉각적이고 긍정적인 영향을 미친다는 관점에서 나온 것이다.

각국 협회, 대륙연맹 또는 FIFA는 (대회 규정에 명시하는 경우) 다음의 가이드라인 내에서, 일시적 퇴장 프로토콜을 승인해야 한다:

선수에게만 적용

- 일시적 퇴장은 모든 선수(골키퍼 포함)에게 적용되지만, 교체 선수 또는 교체된 선수의 경고성(YC) 반칙에는 적용되지 않는다.

주심의 신호

- 주심은 옐로카드를 제시한 다음, 양 팔로 명확하게 일시적 퇴장 지역(보통 선수의 기술 지역)을 가리켜 일시적 퇴장을 알린다.

일시적 퇴장 시간

- 일시적 퇴장 시간은 모든 반칙에 대해 동일하게 한다.
- 일시적 퇴장 시간은 전체 플레이 시간의 10~15% 사이로 한다(예: 90분 경기 시 10분; 80분 경기 시 8분).
- 일시적 퇴장 시간은 해당 선수가 경기장을 나가고, 경기가 재개될 때 계산한다.
- 주심은 일시적 퇴장 시간에 경기가 중단되어 '허비'됨으로써(선수 교체, 부상, 득점 축하 행동 등) 주어지는 전/후반의 '추가시간'을 포함해야 한다.
- 주최 측은 주심이 일시적 퇴장 시간을 관리할 수 있는 인원을 정해야 한다. - 대회 임원, 대기심, 중립 부심이 할 수 있으며, 팀 관계자가 할 수도 있다.
- 일시적 퇴장 시간이 끝나면, 해당 선수는 다음 아웃 오브 플레이 때 주심의 허락을 받은 후 터치라인을 통해 들어올 수 있다.
- 주심은 선수가 언제 복귀할 수 있는지 최종 결정을 한다.
- 일시적 퇴장을 당한 선수는 일시적 퇴장 시간이 끝나야 교체할 수 있다. (팀이 허용된 모든 교체 선수 및/또는 교체 기회를 사용했다면 불가능)
- 일시적 퇴장 시간이 전반전 종료 후에도 끝나지 않은 경우, 남은 시간은 후반전 시작과 함께 재개된다. 이는 연장전에도 동일하게 적용된다.
- 일시적 퇴장 시간이 후반전 종료 후에도 끝나지 않고 연장전이 계속되는 경우, 남은 시간은 연장전 시작과 함께 재개된다.

- 일시적 퇴장은 승부차기에서 사용되지 않으므로, 경기가 종료된 시점에 여전히 일시적 퇴장이 적용되는 선수도 승부차기에 참여할 수 있다.

일시적 퇴장 지역

- 일시적 퇴장을 당한 선수는 기술 지역(있는 경우)이나 팀의 지도자/스태프와 함께 머물러야 한다. 단 워밍업하는 경우는 제외된다. (교체 선수와 동일한 조건)

일시적 퇴장 시간 중에 발생한 반칙

- 일시적 퇴장을 당한 선수가 일시적 퇴장시간 동안 경고성(YC) 반칙이나 퇴장성(RC) 반칙을 범하면, 더 이상 경기에 참여할 수 없고, 대체되거나 교체될 수 없다.

추가 징계 조치

- 대회 주최자/각국 협회는 일시적 퇴장을 관련 기구에 보고할지 여부 및 추가적인 징계조치(예: 경고누적처럼 일시적 퇴장이 누적된 경우에 대한 출전정지)를 취할지 여부를 결정한다.

일시적 퇴장 시스템

대회는 다음의 일시적 퇴장 시스템 중 하나를 사용할 수 있다:

- 시스템 A - 모든 경고성(YC) 반칙
- 시스템 B - 일부 경고성(YC) 반칙

시스템 A - 모든 경고성(YC) 반칙에 대한 일시적 퇴장

- 모든 경고성(YC) 반칙에 대해 일시적 퇴장을 처벌한다.
- 동일한 경기에서 두 번째 경고(YC)를 받는 선수는:
  - 두 번째 일시적 퇴장시간이 지나고 더 이상 경기에 뛸 수 없다.
  - 선수의 팀이 최대 교체 선수 숫자 및/또는 교체 기회를 모두 사용하지 않은 경우, 두 번째 일시적 퇴장 시간이 끝날 때 선수가 교체될 수 있다. (이는 팀이 두 번의 일시적 퇴장시간 동안 해당 선수 없이 경기를 진행하는 '처벌'을 이미 받았기 때문이다.)

시스템 B - 일부 경고성(YC) 반칙에 대한 일시적 퇴장*

- 사전에 정해놓은 일부 경고성(YC) 반칙에 대해 일시적 퇴장이 부과된다.
- 그 밖의 모든 경고성(YC) 반칙은 옐로카드로 주어지지만, 일시적 퇴장에 해당되지 않는다.
- 동일한 경기에서 2회 경고(YC)를 받는 선수는 퇴장(RC)당한다. 이는 1회 또는 2회의 경고가 모두 일시적 퇴장에 해당되는 반칙인 경우에도 적용된다.

**대회에 따라서는 '부적절한' 행동에 연관된 반칙에만 일시적 퇴장을 적용하는 것이 바람직할 수 있다. 예:*

- *시뮬레이션*
- *상대팀의 경기 재개를 의도적으로 지연*
- *항의 또는 부적절한 언어 또는 제스처*
- *붙잡거나 잡아당기거나 밀거나 의도적인 핸드볼을 하여, 상대방의 유망한 공격을 저지 또는 방해*
- *페널티킥에서 불법적으로 속임 동작한 키커*

재교체를 위한 가이드라인

2017년 3월 3일 런던에서 개최된 IFAB 제131차 연차 총회의 승인에 따라, 이제 각국 축구협회, 대륙 연맹 또는 FIFA가 허용한다면 유스, 장년부, 장애인 및 풀뿌리 축구에서 경기 중 선수의 재교체를 적절하게 사용할 수 있게 되었다.

재교체에 관한 참조 조문은 다음과 같다:

제3조 - 선수

3.2 선수 교체의 수 - 재교체

재교체는 FIFA, 대륙 연맹, 각국 축구협회의 동의하에 유스, 장년, 장애인, 풀뿌리 축구에서만 허용된다.

'재교체'는 이미 경기에 출전하고 나서 교체된 선수(교체한 선수)가 다른 선수를 대신하여 다시 경기에 복귀하는 것을 말한다.

교체된 선수가 경기에 복귀할 수 있도록 한 것 이외에는, 규칙 제3조와 경기규칙의 다른 모든 조항이 재교체에도 적용된다. 특히 제3조에서 기술한 교체 절차를 반드시 따라야 한다.


KFA
IBRAHIM
11
FIFA.com

뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체 프로토콜

개요

2024년 3월 2일에 스코틀랜드에서 개최된 국제축구평의회(IFAB) 제138차 연차 총회(AGM)에서 승인된 바에 따라, 금번 경기규칙에서는 뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체를 허용하였다.

뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체는 실제 뇌진탕이나 뇌진탕 증세로 의심되는 선수가 교체되고 경기에 더 이상 참여하지 않는 것이다. 이 교체는 허용되는 '일반' 교체 (또는 교체기회) 중 하나로 간주되지 않는다.

뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체에 대하여 다음을 참조할 수 있다:

규칙 제3조 - 선수들
3.2 교체 수 - 뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체

대회에서 '일러두기 및 규칙의 수정'에 기재된 프로토콜에 따라 뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체를 사용할 수 있다.

주의: 시범운영 중에는 두 가지 다른 프로토콜이 사용되었지만, IFAB 연차 총회에서 단일 프로토콜(아래 참조)이 승인되었으며 해당 프로토콜은 일부가 아닌 전체로서 사용되어야 한다.

원칙

- 각 팀은 경기당 최대 한 명의 '뇌진탕 교체 선수'를 사용할 수 있다.
- '뇌진탕 교체'는 이미 사용된 교체 선수 숫자에 관계없이 사용할 수 있다.
- 정해진 교체 선수의 수가, 사용할 수 있는 '일반 교체 선수'의 최대 수와 동일한 대회의 경우, '뇌진탕 교체 선수'는 기존에 교체된 선수가 될 수 있으며, 이미 사용된 교체 선수의 숫자에 상관없이 언제든지 사용될 수 있다.
- '뇌진탕 교체 선수'가 사용되면, 이후 상대팀은 사유와 상관없이 '추가 교체'를 사용할 수 있는 옵션을 가진다.

절차

- 교체 절차는 경기규칙 제3조 - 선수에 따라 운영한다. (아래에서 따로 설명한 경우 제외)
- '뇌진탕 교체'는 다음과 같은 경우에 이루어진다:
  - 뇌진탕이 발생하거나 의심되는 즉시;
  - 경기장(On-field)에서 검사 및/또는 경기장 밖에서 검사한 이후; 또는
  - 언제든지 뇌진탕이 발생하거나 의심되는 때, 선수가 기존에 검사받고 경기장에 복귀한 경우를 포함한다.
- 팀이 '뇌진탕 교체'를 하기로 결정하면, 가급적 다른 색상의 교체 카드/용지를 사용하여 주심/대기심에게 알린다.
- 뇌진탕 또는 뇌진탕 증세로 의심되는 선수는 승부차기 포함 더 이상 경기에 참여할 수 없으며, 가능한 경우 탈의실 및/또는 의료시설로 이동해야 한다.
- 주심/대기심은 상대팀에게 '추가 교체 선수'와 '추가 교체' 기회를 사용하는 옵션이 있고, 이는 상대팀의 '뇌진탕 교체'가 이루어지는 동시에 이후 언제라도 사용할 수 있다는 것을 알린다(경기규칙에서 따로 명기하는 경우는 제외).

교체 기회

- '뇌진탕 교체'는 '일반 교체' 기회 횟수 제한과 별개로 구분된다.
- 그러나 팀이 '뇌진탕 교체'로서 동시에 '일반 교체'를 하는 경우 이는 '일반 교체' 기회 중 하나를 사용한 것으로 간주된다.
- 팀이 '일반 교체' 기회를 모두 사용하면, '일반 교체'를 통한 '뇌진탕 교체'를 할 수 없다.
- 팀이 '뇌진탕 교체'를 하는 경우, 상대팀은 '추가 교체 선수'를 사용할 수 있고 '추가 교체' 기회를 받는다. 추가 교체 기회는 '일반 교체 선수'가 아닌 '추가 교체 선수'에만 사용될 수 있다.

경기 관계자

주심 및 심판진, 특히 대기심은:

- 선수가 교체되어야 하는지 또는 '일반 교체' 또는 '뇌진탕 교체'로 교체되어야 하는지 여부를 결정하는 팀의 의사결정에 참여하지 않는다.
- 실제 부상이나, 부상으로 의심되는 증상이 '뇌진탕 교체'를 사용하기에 적합한지 결정해서는 안 된다.
- 선수가 부상을 입거나 부상이 의심되는 경우, 적절한 지원을 제공해야 한다. 이는 선수에게 검사 및/또는 치료가 필요하다고 의심되면, 팀의 주장, 지도자 및/또는 의료진에게 알리는 것도 포함된다.
- 팀의 주장, 지도자 및/또는 의료진이 부상 선수가 경기를 계속할 수 없다고 정하면 이를 받아들여야 하며, 선수가 경기장을 벗어날 때까지 경기 재개를 지연할 수 있다.
- '뇌진탕 교체'가 부적절하게 이루어진 것으로 우려되면, 대회 주최자 등 관계 당국에 알려야 한다.


KFA

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



KFA



경기 규칙

2026/27

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제1조

1

경기장

1. 필드 표면

경기장의 표면은 전체가 천연잔디이거나, 대회규정이 허용할 경우 전체가 인조잔디이어야 한다. 단, 대회규정에 인조와 천연의 혼합형 잔디(하이브리드 시스템)를 허용하는 경우는 예외로 한다.

인조잔디의 색상은 반드시 녹색이어야 한다.

FIFA에 가맹한 각국 협회 대표팀 간의 경기 또는 국제 클럽 대회 경기를 인조잔디에서 개최할 때, 그 표면은 FIFA의 잔디 품질 기준을 충족해야 한다. 다만, IFAB의 특별한 지침을 받은 경우는 예외로 한다.

2. 필드 표시

경기장은 반드시 직사각형이어야 하고, 연속된 라인이 위험하지 않도록 표시해야 한다. 위험하지 않다면 천연잔디 위에 필드 표시를 하기 위해 인조잔디 표면 재료를 사용할 수 있다. 경계선은 각 지역의 넓이에 포함된다.

규칙 1조에서 명시된 라인들만이 경기장 위에 표시되어야 한다. 인조잔디를 사용할 경우, 다른 라인들이 축구에 사용되는 라인과 다른 색상이거나 명확히 구분이 된다면 허용된다.

두 개의 긴 경계선을 터치라인이라 한다. 두 개의 짧은 경계선은 골라인이라 한다.

경기장은 양 터치라인의 중앙 지점이 만나는 하프웨이 라인에 의해 둘로 나누어진다.

센터 마크는 하프웨이 라인의 가운데 지점에 표시한다. 센터서클은 반지름이 9.15m(10야드)인 원을 그려 표시한다.



- 라인도 둘러싸인 영역의 일부이므로, 측정할 때는 라인의 바깥쪽부터 측정한다.
- 페널티 마크는 마크의 중심에서 골라인의 뒤쪽 가장자리까지 측정한다.

코너 아크에서 9.15m(10야드) 떨어진 골라인과 터치라인의 바깥쪽에 직각으로 표시를 할 수 있다.

모든 라인은 동일한 폭을 가지고 있어야 하며, 12cm(5인치)를 초과해서는 안 된다. 골라인은 골포스트와 크로스바의 폭과 같아야 한다.

만약 선수가 경기장에 허가되지 않은 표시를 했다면, 그 선수는 반스포츠적 행위로 경고를 받아야 한다. 주심이 경기 도중 이런 상황을 인지하였다면, 다음 아웃 오브 플레이 때 선수를 반스포츠적 행위로 경고해야 한다.

3. 크기

터치라인의 길이는 골라인의 길이보다 반드시 더 길어야 한다.

- 길이 (터치라인):
  - 최소 90m (100 야드)
  - 최대 120m (130 야드)
- 길이 (골라인):
  - 최소 45m (50 야드)
  - 최대 90m (100 야드)

대회 주최 측은 위의 범위 내에서 골라인 및 터치라인의 길이를 결정할 수 있다.

4. 국제경기를 위한 크기

- 길이 (터치라인):
  - 최소 100m (110 야드)
  - 최대 110m (120 야드)
- 길이 (골라인):
  - 최소 64m (70 야드)
  - 최대 75m (80 야드)

대회 주최 측은 위의 범위 내에서 골라인 및 터치라인의 길이를 결정할 수 있다.

5. 골 에어리어

각 골포스트의 안쪽에서 코너 쪽으로 5.5m(6야드) 되는 곳에서 골라인과 직각이 되게 경기장 안쪽으로 5.5m(6야드) 길이의 두 개 선을 긋고, 그 끝을 골라인과 평행이 되게 직선으로 연결시킨다. 이 라인들과 골라인으로 둘러싸인 지역이 골 에어리어다.

6. 페널티 에어리어

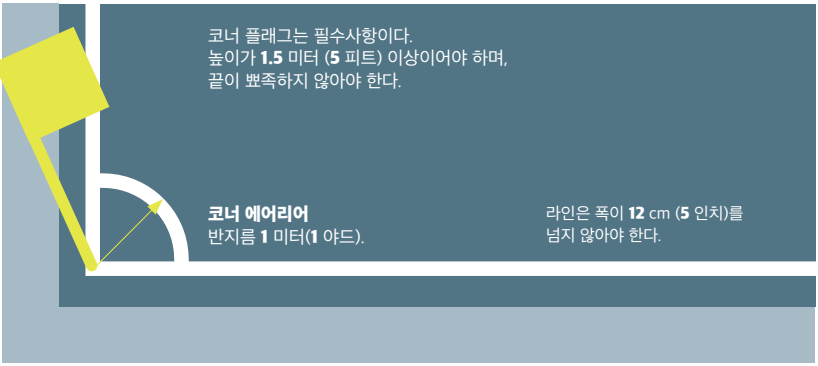
각 골포스트의 안쪽에서 16.5m(18야드)되는 곳에서 골라인과 직각이 되게 안쪽으로 16.5m(18야드) 길이의 두 개 선을 긋고, 그 끝을 골라인과 평행이 되게 직선으로 연결한다. 이 라인들과 골라인으로 둘러싸인 지역이 페널티 에어리어다.

페널티 마크는 각 페널티 에어리어 안의 양 골포스트 사이 중앙 지점에서 11m 되는 지점에 표시한다.

페널티 아크는 각 페널티 마크의 중앙에서 반지름이 9.15m(10야드)인 원호를 페널티 에어리어 밖에 그려서 표시한다.

7. 코너 에어리어

코너 에어리어는 각 코너 플래그 포스트에서 반지름이 1m(1야드)인 1/4원을 필드 안쪽에 그려 표시한다.



8. 플래그 포스트

플래그 포스트는 각 코너에 반드시 설치해야 하며, 높이는 최소 1.5m(5피트) 이상으로 끝이 날카롭지 않은 깃대와 깃발로 만든다.

하프웨이 라인의 양 끝 터치라인 밖 최소 1m(1야드) 이상 되는 지점에도 플래그 포스트를 설치할 수 있다.

9. 기술 지역

기술 지역은 아래 설명처럼 경기장에서 경기에 관련된 팀 임원과 교체 선수 그리고 교체된 선수들이 앉도록 지정된 구역이다:

- 기술 지역은 설치된 좌석 구역의 각 측면에서 1m(1야드) 연장되고, 터치라인에서 1m(1야드) 거리까지 앞쪽으로 확장된다.
- 기술 지역을 명확히 구분하기 위해서 표시를 한다.
- 기술 지역에 있을 수 있는 사람의 숫자는 대회 규정에 명시한다.
- 기술 지역에 있는 사람들은:
  - 대회 규정에 따라 경기 시작 전에 신분이 확인되어야 한다.
  - 책임 있는 태도로 행동해야 한다.
  - 부상당한 선수를 검진하기 위해 주심의 허락 하에 물리치료사/의사가 경기장에 들어가는 것과 같은 특별한 상황을 제외하고 제한된 구역에 머물러야 한다.
- 한 번에 오직 한 사람만이 기술 지역 내에서 전술 지시를 전달할 수 있다.

10. 골대

골대는 반드시 각 골라인의 중앙에 설치한다.

양쪽 코너 플래그 포스트에서 같은 거리에 두 개의 포스트를 수직으로 세우고, 두 개의 포스트 윗부분을 수평의 크로스바로 연결한다. 골포스트와 크로스바는 승인된 재료로 만들어져야 하며, 위험하지 않아야 한다. 양측 골포스트와 크로스바는 반드시 같은 형태여야 하며, 정사각형, 직사각형, 원형 또는 타원형 혹은 이 모양들의 조합이어야 한다.

FIFA 혹은 대륙 연맹 주관의 공식 대회에서 사용되는 골대는 축구 골대 관련 FIFA 품질 프로그램 표준에 부합하여야 한다.

양 골포스트 내측의 거리는 7.32m(8야드)이고, 지면에서 크로스바 아래쪽까지의 높이는 2.44m(8피트)이다.

골라인과 관련하여 골포스트의 위치는 다음의 그림을 따라야 한다.

골포스트와 크로스바는 반드시 흰색이어야 하고, 폭과 두께는 같아야 하며, 12cm(5인치)를 초과해서는 안 된다.

크로스바가 제 위치가 아니거나 파손되었다면, 수리하거나 제 위치에 놓일 때까지 플레이는 중단한다. 경기는 드롭볼로 재개한다. 만일 크로스바를 수리하는 것이 불가능하다면 경기는 포기해야 한다. 크로스바를 대체하기 위한 로프나 유연한 물건, 위험한 소재의 사용은 허락되지 않는다.

골네트를 골대와 골대 뒤쪽 지면에 설치할 수 있지만, 완전하게 받쳐지고 골키퍼를 방해하지 않아야 한다.

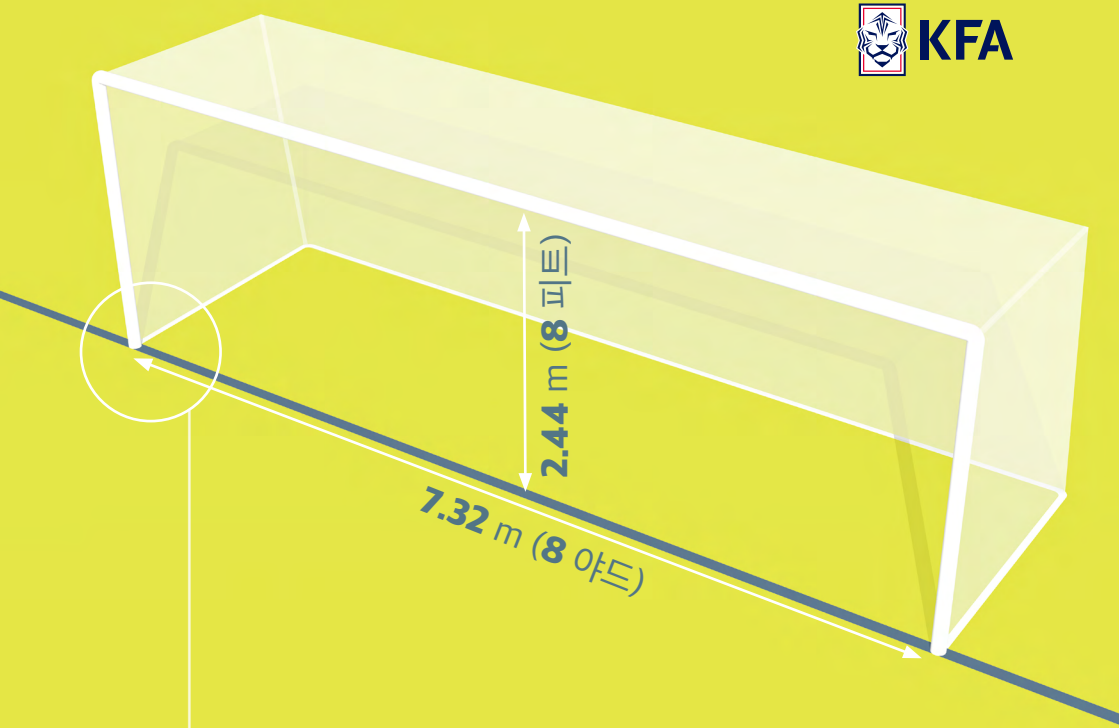
안전

골대(이동식 골대 포함)는 지면에 안전하게 고정되어야 한다.

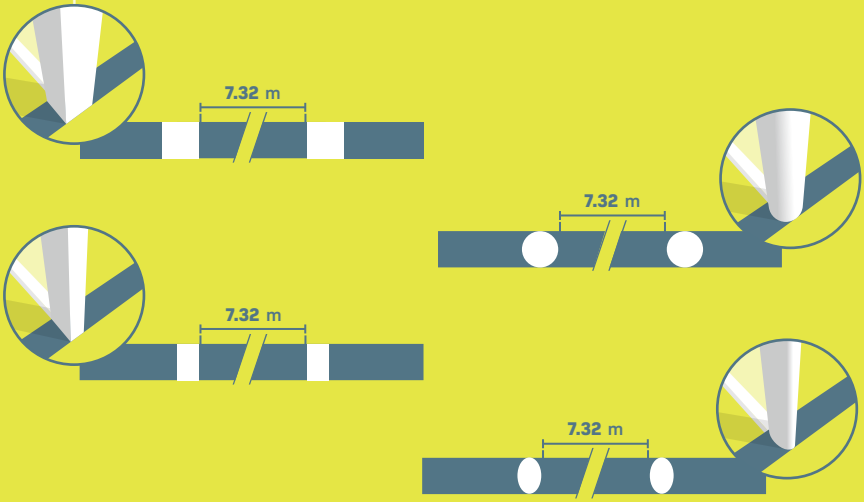
11. 골라인 판독기술 (GLT)

GLT(Goal Line Technology, 골라인 판독 기술) 시스템은 득점 여부를 확인함으로써 주심의 결정을 돕기 위해 사용할 수 있다.

GLT의 사용은 대회규정을 통해 명시한다.



골라인과 연결된 골포스트의 위치는
아래 그림을 따라야 한다.



GLT의 원칙

GLT는 골라인에서 득점 여부를 결정하기 위해서만 적용한다.

득점 여부에 대한 신호는 즉시 자동적으로 1초 안에 GLT 시스템에 의해 심판진에게 전달된다(주심의 시계에 진동과 시각적 신호로 전달 및/또는 주심의 이어폰이나 헤드셋을 통해서 전달); 본 신호는 또한 비디오 조종실(VOR)에서 수신할 수 있다.

GLT의 필수요소와 규격

만약 대회나 경기에서 GLT가 사용될 경우, 주최 측은 그 GLT 시스템이 (골대 자체의 구조 변경이나 경기구 관련 신기술 적용 등의 향후 승인을 요하는) GLT 운영을 위한 FIFA 품질 프로그램 기준에 부합하는지 확인해야 한다.

GLT가 사용될 경우, 주심은 GLT 시험 매뉴얼을 위한 FIFA의 품질 프로그램에 따라 시스템의 작동 여부를 테스트해야 한다. 만약 시스템이 시험 매뉴얼대로 작동하지 않는다면, 주심은 GLT 시스템을 사용하지 않아야 하며, 이 사실을 해당 기관에 보고하여야 한다.

12. 상업 광고

상업적인 광고물은 그것이 실제든 가상이든 선수들이 경기장에 들어와서 하프타임에 경기장을 떠날 때까지, 다시 들어와서 경기가 끝날 때까지 플레이가 진행되는 경기장, 골네트로 둘러싸인 그라운드, 기술 지역, 주심 리뷰 구역(RRA, Referee Review Area), 경계선 바깥에서 1m 이내의 그라운드에 허용되지 않는다. 어떤 종류의 광고물도 골대, 골네트, 플래그 포스트, 플래그에 표시할 수 없다. 또한 골네트, 플래그 포스트, 플래그에는 외부 설치물(카메라, 마이크 등)을 부착할 수 없다.

추가로 입식 광고는 최소한 다음 조건을 충족해야 한다:

- 터치라인에서 1m(1야드) 떨어질 것
- 골라인에서 골네트까지의 거리만큼 떨어질 것
- 골네트에서 1m(1야드) 떨어질 것

13. 로고와 엠블럼

경기 시간 동안에는 그것이 실제든 가상이든, FIFA, 대륙 연맹, 각국 축구협회, 대회, 클럽 또는 기타 조직을 상징하는 로고 또는 엠블럼을 경기가 진행되는 경기장, 골네트, 골네트로 둘러싸인 지역, 골대, 플래그 포스트에 재구성하는 것을 금지한다. 플래그 포스트의 깃발에는 허용된다.

14. VAR (Video Assistant Referee) 심판

VAR을 사용하는 경기에는 비디오 운영실(VOR)과 최소 한 곳 이상의 주심 리뷰 구역(RRA)이 지정되어 있어야 한다.

비디오 운영실 (VOR, Video Operation Room)

비디오 운영실은 VAR 심판과 보조VAR 심판(AVAR), 리플레이 운영관(RO, Replay Operator)이 일하는 곳이다. 이곳은 경기장 내부 또는 인접한 장소, 혹은 다소 멀리 떨어진 곳에 있을 수도 있다. 경기 중에는 허가된 사람만이 비디오 운영실 안으로 들어가거나 VAR, AVAR, RO와 소통할 수 있다.

선수, 교체 선수, 교체된 선수, 또는 팀 임원이 비디오 운영실에 들어갈 경우 퇴장 조치된다.

주심 리뷰 구역 (RRA, Referee Review Area)

VAR을 사용하는 경기에서는 심판이 '온필드리뷰'(OFR, On field review)를 실시할 수 있는 주심 리뷰 구역이 최소 한 곳 이상 있어야 한다. 주심 리뷰 구역은 아래 기준을 갖춰야 한다:

- 경기장 외부의 보이는 곳에 위치할 것
- 명확히 표시되어 있을 것

선수, 교체 선수, 교체된 선수, 또는 팀 임원이 주심 리뷰 구역에 들어갈 경우 경고 조치된다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제2조

2

볼

1. 품질과 규격

모든 볼은 아래 조건을 갖추어야 한다:

- 둥근 모양
- 알맞은 재질
- 둘레 길이는 68cm(27인치) 이상, 70cm(28인치) 이하
- 경기 시작 시, 무게는 410g(14온스) 이상, 450g(16온스) 이하
- 공기 압력은 해면에서 0.6 기압 이상, 1.1 기압 이하(600~1100g/cm^2 : 8.5~15.6 파운드/평방 인치)

FIFA 또는 대륙 연맹 주최로 열리는 공식 대회에서 사용할 볼은 축구경기 FIFA 품질 프로그램 표준을 충족하고 그 인증 마크가 부착되어 있어야 한다.

각 로고는 해당 볼이 공식적인 검사를 받았으며, 제2조에서 규정하는 최소한의 사양은 물론, IFAB의 승인에 필요한 세부 기술적 요건을 충족했음을 나타낸다.

각국 축구협회의 대회에서도 세 가지 로고 중 어느 하나를 가지고 있는 볼의 사용을 요구할 수 있다.

FIFA, 대륙 연맹 또는 각국 축구협회가 주최하는 공식 대회의 경기에서 대회와 대회 조직위원회의 로고/엠블럼, 볼 제조회사의 등록 상표를 제외하고, 볼에는 다른 모든 형태의 상업 광고를 허용하지 않는다. 대회 규정으로 이러한 마크의 크기와 수를 제한할 수 있다.

2. 결함이 있는 볼의 교체

볼에 결함이 발생하였다면:

- 경기를 중단한다.
- 드롭볼로 재개한다.

만약 킥오프, 골킥, 코너킥, 프리킥, 페널티킥, 스로인을 하는 동안 볼에 결함이 발생했다면 다시 실시한다.

페널티킥이나 승부차기를 하는 도중, 볼이 앞으로 움직인 후 선수나 크로스바, 골포스트에 닿기 전에 결함이 발생했다면 페널티킥을 다시 실시한다.

경기 도중에 주심의 허락 없이 볼을 바꿀 수 없다.

3. 추가 볼

제2조의 조건을 충족하는 추가 볼을 경기장 주변에 배치할 수 있으며, 주심의 관리 하에 사용한다.


KFA

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제3조

3

선수

1. 선수의 숫자

경기는 각각 11명 이하로 구성된 두 팀에 의해서 플레이되며, 선수들 중 한명은 골키퍼다. 어느 한 팀이 7명보다 적을 때에는 경기를 시작하거나 계속할 수 없다.

1명 이상의 선수가 의도적으로 경기장을 떠나 한 팀의 선수가 7명보다 적다면, 주심은 경기를 중단시킬 의무가 없고 어드밴티지를 적용할 수 있다. 만일 볼이 아웃 오브 플레이가 된 이후에도 한 팀의 선수가 최소 7명이 되지 않는다면, 경기를 재개해서는 안 된다.

대회 규정에서 모든 선수와 교체 선수들의 이름을 킥오프 전에 반드시 제출하도록 명기하고 있을 경우, 어떤 한 팀의 출전 선수가 11명보다 적은 상태에서 경기가 시작되었다면 팀 명단에 이름을 올린 출전 선수와 후보 선수들만이 도착하는 대로 그 경기에 참여할 수 있다.

2. 선수 교체의 수

공식 대회

교체할 수 있는 선수의 숫자는 어떤 공식 대회의 경기에서도 최대 5명까지이며, 그 숫자는 FIFA, 대륙 연맹, 각국 축구협회에서 결정한다. 남, 여 최상위 리그에 소속된 클럽의 1군 팀이 참가하는 대회 또는 국가대표 “A”팀이 참가하는 대회는 대회규정에 따라 최대 5명 교체가 가능하며 이 때 각 팀은:

- 최대 3회의 선수교체 기회를 갖는다*
- 하프타임 도중에는 추가 선수교체 기회가 허용된다.

**양 팀이 동시에 선수를 교체할 경우에는 이를 각 팀이 각각 한번의 교체기회를 사용한 것으로 계산한다. 어느 한 팀이 특정 플레이 중단 시간에 한꺼번에 복수의 선수를 교체(및 교체 신청)하는 경우는 한번의 교체기회를 사용한 것으로 계산한다.*

연장전

- 어느 한 팀이 최대 교체 선수 및/또는 교체기회를 사용하지 않은 경우, 투입되지 않은 교체 선수 및 교체기회는 연장전에 사용할 수 있다.
- 대회규정이 연장전 도중 교체 선수 한 명을 추가로 교체투입할 수 있도록 허용하는 경우, 각 팀은 각각 한 번씩의 추가 교체기회를 갖는다.
- 교체는 경기 종료부터 연장전 시작까지의 시간과 연장전 하프타임에도 이루어질 수 있다. 이러한 교체는 교체기회의 사용으로 계산하지 않는다.

대회 규정은 아래 사항을 명시해야 한다:

- 얼마나 많은 교체 선수를 등록할 수 있는지, 3명에서 최대 15명까지
- 경기가 연장전으로 들어갈 때 1명의 추가 교체가 가능한지 여부(팀이 가능한 최대 교체 숫자를 이미 사용했는지는 상관없음)

기타 경기

성인 국가대표 "A"팀의 경기에는 최대 15명의 교체 선수를 등록할 수 있으며, 그 중 최대 8명까지 교체할 수 있다. 양 팀이 최대 교체 숫자에 동의하는 경우, 최대 11명까지 허용될 수 있으며, 이는 경기 전에 주심에게 통보해야 한다. 공식대회에서 교체기회와 관련한 제반사항 및 절차가 적용된다.

그 외 다른 모든 경기에서 다음의 조건이라면 더 많은 숫자의 교체를 할 수 있다:

- 해당 팀들이 최대 교체 숫자에 동의했을 때
- 주심이 경기 전에 통보를 받았을 때

주심이 통보를 받지 않았거나, 해당 팀들의 합의가 경기 전에 이루어지지 않았다면, 각팀은 최대 6명의 교체가 허용된다.

재교체

재교체는 FIFA, 대륙 연맹, 각국 축구협회의 동의하에 유스, 장년, 장애인, 풀뿌리 축구에서만 허용된다.

뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체

대회에서 '일러두기 및 규칙의 수정'에 기술된 프로토콜에 따라 뇌진탕으로 인한 추가 영구 교체를 사용할 수 있다.

3. 교체 절차

교체 선수의 이름은 경기시작 전에 주심에게 제출되어야 한다. 이때까지 등록되지 않은 교체 선수는 경기에 참여할 수 없다.

플레이 중인 선수를 다른 선수로 교체하려면 '일러두기 및 규칙의 수정'에 따른 '교체 시간 제한 프로토콜'을 준수해야 한다.

- 교체하기 전에 주심이 선수 교체 의사를 통보받아야 한다.
- 교체될 선수는
  - 이미 경기장 밖에 있지 않다면 경기장을 떠나기 위해서 주심의 허락을 받아야 하며, 자신에게 가장 가까운 경계선 상의 지점을 통해 떠나야 한다. 단, 주심이 (안전/경호/부상 등의 이유로) 하프웨이 라인 또는 다른 지점으로 즉시 나가도록 지시하는 경우는 예외로 한다.
  - 교체판에 표시되거나, 교체판이 없는 경우 주심의 신호 후 10초 이내에 경기장을 떠나야 한다. 단, 안전/보안 또는 부상으로 인해 교체가 불가능한 경우는 예외로 한다.
  - 선수는 즉시 기술 지역 또는 탈의실로 가야하며 교체된 선수는 그 경기에서 더 이상의 역할을 할 수 없다. 다만 재교체가 허용되는 경기는 예외로 한다.

  플레이가 중단되고 다수의 교체가 있는 경우, 교체되는 모든 선수는 마지막 교체가 표시된 후 10초 이내에 경기장을 떠나야 한다.
- 교체될 선수가 떠나기를 거부한다면 경기를 계속한다.

교체 선수는 다음의 조건하에서만 입장한다:

- 플레이가 중단되었을 때
- 하프웨이 라인을 통해서
- 교체 아웃되는 선수가 떠났을 때
- 주심의 신호를 받은 후

교체 선수가 경기장에 들어가면 교체가 완료된다. 그 순간부터 플레이하던 선수는 교체된 선수가 되고, 교체 투입 선수는 플레이를 하는 선수가 되어 경기 재개를 할 수 있다.

모든 교체된 선수와 교체 선수는 경기에 참여하든, 참여하지 않든 주심의 권위에 복종해야 한다.

4. 골키퍼와 역할 교대

어느 선수라도 골키퍼와 역할을 바꿀 수 있으나, 다음의 조건을 따른다:

- 역할 교대가 이루어지기 전에 주심이 통보를 받아야 한다.
- 플레이가 중단되었을 때 교대해야 한다.

5. 반칙과 처벌

만약 명단의 교체 선수가 선수를 대신하여 경기를 시작하고, 주심이 이 변경에 대해 통보받지 못했을 때:

- 주심은 그 명단의 교체 선수가 계속 플레이하는 것을 허용한다.
- 그 명단의 교체 선수에게 징계 조치를 내리지 않을 수 있다.
- 출전하기로 했던 선수는 교체 선수가 될 수 있다.
- 교체 허용 선수 숫자는 감소하지 않는다.
- 주심은 이 상황에 대해 관련 기관에 보고한다.

선수 교체가 하프타임 휴식 중 또는 연장전 이전에 이루어진다면, 그 절차는 경기가 재개되기 전에 완료되어야 한다. 만약 주심이 교체 사실을 통보받지 못했더라도 그 교체 선수를 처벌하지 않고 플레이를 계속하도록 하며, 이 문제를 관련 기관에 보고한다.

주심의 허락 없이 골키퍼와 다른 선수가 역할을 바꾸었다면 주심은:

- 플레이를 계속하도록 허용한다.
- 다음 아웃 오브 플레이 때에 두 선수를 경고 조치한다. 그러나 하프타임(연장전 하프타임 포함), 경기 종료 후부터 연장전 시작 전까지, 그리고/또는 승부차기 전까지는 역할을 바꾸었더라도 경고 조치를 하지 않는다.

안전/보안 또는 부상으로 인해 10초 이내에 경기장을 떠날 수 없는 경우를 제외하고, 교체되는 선수가 규정된 10초 이내에 경기장을 떠나지 않는다면:

- 교체되는 선수는 여전히 경기장을 떠나야 한다. 단, 10초를 초과하여 경기 재개를 지연하는 경우 경고 조치해야 한다.
- 교체 선수는 아직 경기장에 입장할 수 없다.
- 플레이는 재개한다.
- 교체를 취소할 수 없으며, 다른 교체 선수로 대체할 수도 없다.
- 교체 선수는 경기가 재개되고 1분이 지난 후, 첫 번째 아웃 오브 플레이가 되었을 때 주심의 허가를 받은 경우만 경기장에 입장할 수 있다.

그 외 다른 반칙에 대해서는:

- 해당 선수들에게 경고 조치한다.
- 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 위치에서 상대팀의 간접 프리킥으로 재개한다.

6. 선수와 교체 선수의 퇴장

선수가 퇴장을 당했을 때:

- 팀 명단을 제출하기 전에 퇴장당한 선수는 어떠한 경우에도 팀 명단에 등록할 수 없다.
- 팀 명단에 등록을 마친 후 경기 시작 전에 퇴장당한 선수는 등록된 다른 교체 선수로 대체할 수 있으나, 추가로 팀 명단에 교체 선수를 등록할 수 없다. 그 팀의 교체 허용 숫자는 감소하지 않는다.
- 경기 시작 후에는 대체할 수 없다.

킥오프 전이나 경기가 시작된 후 어느 경우든, 교체 선수가 퇴장당하면 대체할 수 없다.

7. 경기장 내 외부 인원

팀 명단에 표시된 지도자와 다른 임원(선수와 교체 선수는 제외)은 팀 임원으로 간주한다. 선수, 교체 선수 또는 임원으로 팀 명단에 등록되지 않은 사람은 모두 외부 요인이다.

만약 팀의 임원이나 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수, 외부 요인이 경기장에 들어왔다면 주심은:

- 플레이에 방해가 된 경우에만 플레이를 중단한다.
- 플레이가 중단되었을 때, 그 사람을 내보낸다.
- 적절한 징계 조치를 해야 한다.

다음과 같은 방해로 플레이가 중단되었다면:

- 팀 임원, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수에 의해서 발생할 경우, 플레이는 직접 프리킥 또는 페널티킥으로 재개한다.
- 외부 요인에 의해서 발생할 경우, 플레이는 드롭볼로 재개한다.

만약 볼이 골문으로 향해가고 있고, 수비 선수가 볼을 플레이하는데 방해가 없었고(볼에 접촉이 있더라도), 볼이 골문 안으로 들어갔다면, 공격팀의 방해가 아닌 한 득점이 인정된다.

8. 경기장 밖의 선수

선수가 경기장에 다시 들어올 때 주심의 허락이 필요하지만, 주심의 허락 없이 들어왔다면 주심은 반드시:

- 플레이를 중단한다(만약 선수가 플레이 방해 또는 심판 방해를 하지 않았거나, 어드밴티지를 적용할 수 있다면 즉시 중단시키지 않는다).
- 허락 없이 경기장에 들어온 이유로 선수에게 경고 조치한다.

주심이 플레이를 중단시켰다면, 다음과 같이 재개해야 한다:

- 방해가 있었을 경우, 방해 지점에서 직접 프리킥
- 방해가 없었을 경우, 중단되었을 때 볼이 있었던 지점에서 간접 프리킥

선수가 플레이하는 움직임 중에 경계선을 넘어갔다면, 반칙을 범한 것으로 간주하지 않는다.

9. 경기장 내 외부 인원이 있었을 때의 득점

만약, 득점이 되고 경기가 재개되기 전에 득점 당시 외부 인원이 경기장에 있었다는 것을, 그리고 그 인원이 플레이를 방해한 사실을 주심이 알았다면:

- 외부 인원이 아래에 해당될 경우, 주심은 득점을 취소해야 한다.
  - 득점을 한 팀의 선수, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수, 임원이라면; 플레이는 외부인원이 있었던 위치에서 직접 프리킥으로 재개한다.
  - 외부 요인이 플레이를 방해하였고, 위 '경기장 내 외부 인원'에서 명시한 득점 상황이 아니라면; 플레이는 드롭볼로 재개한다.
- 외부 인원이 아래에 해당될 경우, 주심은 득점을 인정해야 한다.
  - 득점을 허용한 팀의 선수, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수, 임원이라면
  - 플레이를 방해하지 않은 외부 요인이었다면

모든 경우에, 주심은 외부 인원을 경기장에서 내보내야 한다.

만약 득점이 되었고 플레이가 재개된 후, 득점 당시 외부 인원이 경기장에 있었다는 것을 주심이 알았더라도 득점은 취소되지 않는다. 외부 인원이 여전히 필드에 있다면 주심은:

- 플레이를 중단한다.
- 외부 인원을 내보낸다.
- 플레이는 적절하게 드롭볼 또는 프리킥으로 재개한다.

주심은 관련 기관에 사건을 보고해야 한다.

10. 주장 (Captain)

각 팀은 경기장 내 주장이 있어야 하며, 주장은 식별이 가능한 팔 밴드를 착용해야 한다. 팀의 주장은 특별한 지위나 특권을 갖고 있지는 않지만, 팀의 행동에 대해 어느 정도의 책임을 갖는다.

대회에서 '일러두기 및 규칙의 수정'에 기재된 '주장만 접근가능(Only the captain)' 가이드라인을 시행할 수 있다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제4조

4

선수의 장비

1. 안전

선수는 위험한 장비를 사용하거나 착용해서는 안 된다.

모든 장신구는 위험하지 않고 안전하고 확실하게 덮여 있는 경우에만 허용된다. 위험 물품은 반드시 제거해야 하며, 테이프로 붙이거나 덮어서는 안 된다.

선수들은 경기 시작 전 그리고, 교체 선수들은 경기장에 들어가기 전에 검사를 받아야 한다. 선수가 허가받지 않은 위험한 장비나 장신구를 착용하거나 사용하는 것을 주심이 발견했다면 다음과 같이 선수에게 지시한다:

- 물품을 제거하도록 한다.
- 선수가 그 지시를 따를 수 없거나 따를 의사가 없다면, 다음 플레이 중단 시에 경기장을 떠나게 한다.

선수가 주심의 지시를 거부하거나 물품을 다시 착용했다면 경고해야 한다.

2. 필수 장비

선수의 필수 장비는 다음과 같다:

- 소매가 있는 상의
- 반바지
- 스타킹 - 테이프 또는 스타킹에 덧대거나 덮는 소재의 색깔은 스타킹의 해당 부위 색깔과 같아야 한다.
- 정강이 보호대 - 적절한 소재와 알맞은 크기로 제작되고, 보호의 정도가 무리가 없으며, 스타킹으로 덮여야 한다. 선수는 정강이 보호대의 크기와 적절성에 대한 책임을 진다.
- 신발

팀 주장은 해당 대회 주최자가 발급하거나 승인한 팔 밴드를 착용하거나, 동일한 색깔로 '주장(captain)'이나 'C' 문자 또는 상응하는 번역이 포함된 단색의 팔 밴드를 착용해야 한다('일반 수정사항' 참조).

신발 또는 정강이 보호대가 우연히 벗겨진 선수는 가능한 빨리, 그리고 플레이가 중단되기 전까지 다시 착용해야 한다. 그렇게 하기 전에 선수가 볼을 플레이하고/또는 득점을 했다면 득점이 인정된다.

3. 유니폼 색상

- 두 팀이 입는 유니폼의 색상은 서로 구별되고, 심판들과도 달라야 한다.
- 두 팀의 골키퍼가 입는 유니폼의 색상은 다른 선수들과 구별되고, 심판들과도 달라야 한다.
- 두 팀의 골키퍼 상의가 같은 색상이고 갈아입을 다른 상의가 없다면, 주심은 경기를 하도록 허용한다.

상의 속옷은:

- 단일한 색상으로 소매의 주 색상과 같거나,
- 상의 소매의 문양/색상 조합을 정확히 복제한 것이어야 한다.

하의 속옷/타이즈는 반드시 하의 주 색상 또는 하의 끝부분의 주 색상과 같아야 한다. 같은 팀 선수들은 반드시 같은 색상을 입어야 한다.

4. 기타 장비

가볍고 부드러운 소재로 만들어진 장갑, 머리 보호대, 안면 보호대, 무릎과 팔 보호대와 같이 위험하지 않은 보호 장비는 허가된다. 골키퍼 모자와 스포츠 안경도 마찬가지로 허용된다. 골키퍼는 긴 바지(트랙 수트)를 입을 수 있다.

머리에 쓰는 물건

머리에 쓰는 물건(GK 모자는 제외)을 착용할 때 다음 사항을 반드시 준수해야 한다:

- 검은색이거나 상의의 주 색상과 같을 것(같은 팀 선수는 동일한 색상의 장비를 착용)
- 전형적인 선수 장비의 모습을 갖출 것

- 상의와 붙어있지 않을 것
- 장비를 착용한 선수나 다른 선수들에게 위험을 주지 않을 것(예: 목 주위의 개폐 장치)
- 장비 표면에 튀어나온(돌출된) 부분이 없을 것

전자 커뮤니케이션 장비

선수들(교체 선수/교체된 선수/퇴장 선수 포함)은 전자 장비 또는 커뮤니케이션 장비를 일절 사용하거나 착용해서는 안 된다(단, EPTS가 허용되는 경우는 예외). 팀의 임원은 선수의 복지와 안전, 전술적/코칭의 사유와 직접 관련이 있는 경우에 한해 소형, 이동식, 휴대용 장비(마이크, 헤드폰, 이어폰, 핸드폰/스마트폰, 스마트워치, 태블릿PC, 노트북)를 사용할 수 있다.

팀의 임원이 허가되지 않은 전자 장비를 사용하거나 전자/통신 장비를 이용하여 부적절한 행동을 한다면 기술 지역에서 퇴장당한다.

전자 퍼포먼스 및 트래킹 시스템 (EPTS)

FIFA, 대륙 연맹 또는 각국 협회의 주관 하에 치러지는 공식 경기에서 전자 퍼포먼스 및 트래킹 시스템(EPTS)의 일부 착용 기술이 활용될 경우, 대회 주최 측은 선수들의 장비에 접목된 기술이 위험하지 않은지, EPTS 장비 관련 FIFA 품질 프로그램의 착용 EPTS 표준에 부합하는지를 확인해야 한다.

EPTS가 대회 혹은 경기 주최 측에 의하여 도입될 경우, 그 주최 측은 EPTS를 통해 공식 대회 혹은 경기 중에 기술 지역으로 보내준 정보나 데이터가 정확하고 믿을 수 있는 지를 확인한다.

대회 주최 측의 EPTS 시스템의 정확도 및 신뢰도 확인 절차를 돕기 위한 전문적인 기준은 EPTS 관련 FIFA 품질 프로그램을 통해 지원한다.

5. 슬로건, 메시지, 이미지와 광고

장비에는 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건과 메시지, 이미지를 담고 있지 않아야 한다. 선수들은 제조사 로고 이외에는 정치적, 종교적, 개인적인 슬로건과 메시지, 이미지, 광고

가 보이는 속옷을 노출해서는 안 된다. 위반 행위를 저지른 모든 선수와 소속 팀은 대회 조직위원회, 각국 축구협회 또는 FIFA에 의해 처벌을 받게 된다.

원칙

- 본 조항(경기규칙 제4조)은 선수, 교체 선수, 교체된 선수들이 입는 모든 장비(옷도 포함)에 적용된다. 이 원칙은 기술 지역에 있는 팀의 모든 임원들에게도 적용된다.
- 아래의 경우는 (일반적으로) 허용된다:
  - 대회 규정이나 각국 축구협회, 대륙 연맹, FIFA 규정에서 허가한 선수의 번호, 이름, 팀의 문양/로고, 광고, 축구에 대한 존중과 윤리 의식을 고취하는 슬로건/엠블럼
  - 경기 정보: 경기하는 팀, 날짜, 대회/이벤트, 장소
- 허용된 슬로건, 메시지 또는 이미지는 상의의 앞면이나 팔 밴드에만 사용할 수 있다.
- 특별한 경우에 슬로건이나 메시지, 이미지는 팀 주장의 팔 밴드에만 넣을 수 있다.

경기규칙의 해석

슬로건, 메시지 또는 이미지가 허용되는지 여부에 대해 해석하기 위해서는 선수들이 아래와 같은 불법 행위를 할 때 심판이 어떤 행동을 취해야 하는지 경기규칙 제12조(파울과 불법 행위)를 참조한다:

- 공격적, 모욕적 또는 욕설이 담긴 언어, 행동/행위의 사용
- 도발적이거나 조롱, 선동적인 행동/행위

위에 해당되는 모든 슬로건, 메시지, 이미지는 허용되지 않는다.

'종교적' 또는 '개인적'인 것은 상대적으로 쉽게 정의되는 반면, '정치적'인 것은 명확하지는 않다. 하지만 아래에 해당되는 슬로건, 메시지 또는 이미지는 허용되지 않는다.

- 생존 여부에 상관없이 모든 사람(공식적인 대회 이름의 일부로 사용하는 것은 예외)
- 모든 지방, 지역, 전국 단위 또는 국제적인 정당/정치 조직/그룹 등

- 모든 지방, 지역, 국가 정부 또는 그 산하 부처, 사무실, 직능조직
- 차별을 행하는 모든 조직
- 그 목적과 행동이 다수의 사람들을 공격하려는 조직
- 특정한 정치적 행동 또는 행사

중요한 국가적 또는 국제적인 행사를 기념할 때, 상대팀(서포터도 포함)과 일반 대중의 감정을 신중하게 고려해야 한다.

대회 규정에는 특별히 허용된 슬로건, 메시지, 이미지와 관련하여 그 크기와 숫자, 부착 위치에 대해 더 세부적인 제재나 제한 사항을 담을 수 있다. 슬로건, 메시지, 이미지와 관련한 논란은 경기/대회 시작 전에 해결하는 것이 좋다.

6. 반칙과 처벌

어떤 반칙이 있는 경우, 플레이를 중단시킬 필요는 없고:

- 주심은 올바른 장비 착용을 위해 그 선수에게 경기장을 떠나도록 지시한다.
- 선수가 장비를 이미 고치지 않았다면, 플레이가 중단될 때 떠나야 한다.

장비를 고치거나 바꾸기 위해 경기장을 떠난 선수는:

- 재입장이 허락되기 전에 심판에게 장비 점검을 받아야 한다.
- 주심의 허락이 있을 때 다시 입장해야 한다.(플레이 중에도 가능)

선수가 허락 없이 입장할 경우 주심은 반드시 경고 조치를 해야 한다. 만약 경고를 주기 위해 플레이를 중단시켰다면, 플레이가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 간접 프리킥으로 재개한다. 다만, 허락 없이 입장한 선수의 방해로 인해 그 행위가 일어난 위치에서 직접 프리킥(또는 페널티킥)이 주어지는 경우는 예외로 한다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제5조

5

주심

1. 주심의 권한

주심이 경기규칙 시행과 관련한 모든 권한을 갖고 경기를 관리한다.

2. 주심의 결정

주심은 경기규칙과 '경기의 정신'에 따라 최선을 다해 판정해야 하며, 경기규칙의 기본 틀 안에서 자신의 견해에 기초해 재량권을 갖고 적절한 조치를 취해야 한다.

대회는 기술을 활용하여 심판이 다음과 관련된 결정을 내리거나 변경하도록 지원할 수 있다:

- VAR 프로토콜
- 볼의 인플레이/아웃 오브 플레이 여부 판정(골라인 기술(GLT) 사용 포함)
- 반자동 오프사이드 기술(SAOT)의 사용을 포함

득점 여부, 경기 결과 등 플레이 관련 사항에 대한 주심의 결정은 최종적이다. 주심과 다른 모든 심판들의 결정은 언제나 존중받아야 한다.

플레이가 재개되었거나, 전반전 종료 또는 후반전 종료(연장전 포함) 신호를 하고 경기장을 떠났거나, 그 경기를 포기했다면 주심은 판정의 잘못을 깨달았거나 다른 심판의 조언이 있다 하더라도 재개 결정을 번복할 수 없다. 하지만 전반전 또는 후반전 종료(연장전 포함) 시에 주심이 주심 리뷰 구역(RRA)으로 가기 위해서나, 선수를 경기장으로 다시 불러내기 위해 경기장을 떠났을 경우, 주심은 전반전 또는 후반전 종료(연장전 포함) 전에 일어난 사건에 대해 결정을 번복할 수 있다.

경기규칙 제12조 4항 및 VAR 프로토콜에서 설명하는 바를 제외하고, 다른 심판이 반칙 상황을 발견하여 플레이 재개 전에 주심에게 그 사실을 알리고자 했었으나 이루어지지 못했다면, 플레이가 재개된 이후에는 징계 조치만 부과할 수 있다. 단, 그 징계를 플레이 재개에 연관해 적용하지는 않는다.

주심의 경기 진행이 불가능하다면, 다른 심판의 관리 하에 볼이 다음 아웃 오브 플레이 될 때까지 플레이를 계속할 수 있다.

3. 권한과 임무

주심은:

- 경기규칙을 시행한다.
- 다른 심판들과 협조하여 경기를 관리한다.
- 시간 측정과 경기 기록을 하고, 징계 조치와 함께 경기 전, 중, 후에 발생한 사건의 정보가 수록된 경기보고서를 관련 기구에 제공한다.
- 경기를 관장하며, 플레이 재개를 알린다.

어드밴티지

- 반칙이 발생했거나 경기 재개가 잘못되었더라도, 상대팀에게 이득이 된다면 경기를 그대로 진행시킨다. 만약 수 초 이내에 기대했던 이득이 생기지 않으면 그때 다시 경기를 중단하고 원래의 반칙을 처벌하거나 재개를 다시 지시한다.

징계 조치

- 동시에 여러 반칙이 일어나면 처벌, 플레이 재개, 신체적 강도, 전술적 영향을 고려해 더 심한 반칙으로 처벌한다.
- 경고성, 퇴장성 반칙을 범한 선수에게 징계 조치한다.
- 경기 전 검사를 위해 경기장에 들어설 때부터, 경기 종료 후 경기장을 떠날 때까지 (승부차기 포함) 징계 조치를 할 권한을 갖고 있다. 만약 경기를 시작할 때 경기장에 들어서기 전에 선수가 퇴장성 반칙을 하면 그 선수의 경기 참여를 허락하지 않을 권한이 있다. (제3조 6항 참조) 주심은 모든 불법 행위에 대해 보고해야 한다.

- 경기 시작을 위해 경기장에 들어설 때부터 하프타임 휴식시간, 연장전, 승부차기 시간을 포함해 경기 종료 후까지 옐로카드와 레드카드를 제시할 수 있고, 대회 규정이 허용하면 선수를 잠시 내보낼 수 있다.
- 무책임한 매너로 행동하는 팀 임원에 대해 조치를 하고, 주의를 주거나 옐로카드를 제시하여 경고 처분할 수 있으며, 레드카드를 제시하여 기술 지역을 포함한 경기장 및 그 주변에서 내보낼 수 있다. 만약 반칙을 저지른 사람을 지목할 수 없다면 기술 지역 내에 있는 지도자 중에서 가장 높은 지위에 있는 자가 그 제재의 대상이 된다. 팀 의료진이 퇴장성 반칙을 했으나 그 팀에 다른 의료진이 없다면 선수의 치료가 필요할 때 남아 있도록 할 수 있다.
- 주심이 보지 못한 사건에 대하여 다른 심판들의 조언을 듣고 조치한다.

부상

- 선수가 가벼운 부상을 당했다면, 볼이 아웃 오브 플레이될 때까지 플레이를 계속하도록 허용한다.
- 선수가 심각하게 부상당한 경우에만 경기를 중단시키고, 해당 선수가 경기장 밖으로 이동 조치가 되었는지 확인한다. 부상 선수는 경기장 내에서 검진/치료받을 수 없으며, 부상으로 인해 경기가 중단되거나 경기 재개가 지연된 경우, 해당 선수는 반드시 경기장을 떠나야 한다. 경기장을 떠난 선수는 경기가 재개된 시점으로부터 1분이 지난 후에만 다시 입장할 수 있다. 만약 볼이 인플레이 중이라면 재입장은 터치라인에서 이루어져야 하며, 볼이 아웃 오브 플레이됐을 때는 경계선 어느 곳이든 가능하다. 치료를 받기 위해 또는 치료를 받은 후 경기장을 떠나야 하는 규정의 유일한 예외는 다음과 같다:
  - 골키퍼가 부상을 당했을 때
  - 골키퍼와 필드 선수가 충돌하여 살펴야 할 필요가 있을 때
  - 같은 팀 선수가 서로 충돌하여 살펴야 할 필요가 있을 때
  - 심각한 부상이 발생했을 때
  - 상대 선수가 경고 또는 퇴장을 받은 경우(예: 무모한 혹은 심한 반칙 도전)의 결과로 부상을 당했을 때
  - 페널티킥이 주어진 상황에서 부상 선수가 키커일 경우

- 상처에서 피가 나는 선수는 반드시 경기장을 떠나야 한다. 선수의 출혈이 멈추었고 장비에 묻은 피가 없다고 주심이 판단해 신호를 주면 해당 선수는 다시 입장할 수 있다.
- 주심이 의료진이나 들것 요원이 경기장에 들어오도록 허락하면 부상 선수는 들것에 실리거나 걸어서 반드시 나가야 한다. 선수가 이를 따르지 않는다면 반스포츠 행위로 경고해야 한다.
- 주심이 부상을 입고 치료를 위해 경기장을 떠나야 하는 선수에게 경고나 퇴장 조치를 하기로 결정했다면, 그 선수가 떠나기 전에 카드를 제시해야 한다.
- 만약 플레이가 다른 이유로 중단된 것이 아니거나, 선수의 부상이 반칙으로 인한 것이 아니라면 플레이는 드롭볼로 재개한다.

*'일러두기 및 규칙의 수정' 항목의 '경기장 밖 치료 및 평가 프로토콜'을 참조한다.

외부의 방해

- 주심은 아래와 같은 반칙이나 외부의 방해가 있을 때, 경기를 중단하거나 연기, 포기할 수 있다.
  - 조명의 밝기가 충분하지 않을 경우
  - 관중이 던진 물체에 심판, 선수 또는 팀 임원이 맞았을 경우, 주심은 사건의 심각성 여부에 따라 경기 속행, 중단, 연기 또는 포기를 결정한다.
  - 관중이 휘슬을 불어 플레이를 방해 - 플레이를 중단하고 드롭볼로 재개한다.
  - 경기 중에 사용 중인 볼 이외의 다른 볼, 기타 물체나 동물이 경기장에 들어온 경우 이때 주심은:
    - 플레이를 방해할 경우에만 경기를 중단한다(드롭볼로 재개). 볼이 골문으로 향하고 있고, 수비수가 볼을 플레이하는 것을 방해하지 않은 상태에서 (외부 요인이 볼에 접촉했더라도) 볼이 골문 안으로 들어가면 골로 인정한다. 그러나 공격팀에 의해 방해가 일어나면 골로 인정하지 않는다.
    - 플레이를 방해하지 않는다면 계속하도록 허용하고, 최대한 빨리 이를 제거한다.
- 허가받지 않은 사람의 경기장 입장을 불허한다.

4. 비디오 판독 심판 (VAR)

비디오 판독 심판(VARs)의 활용은 경기/대회 주최자가 VAR 핸드북에서 제시하는 도입의 요구 조건을 충족 시킨 후 FIFA의 서면 허가를 받아야 허용 된다.

주심은 아래와 관련된 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 한하여 VAR의 도움을 받을 수 있다:

- 골/노(No) 골
- 페널티킥/노(No) 페널티킥
- 퇴장(명백하게 잘못 적용된 두 번째 경고 상황 포함)
- 주심이 경고 또는 퇴장을 주는 상황에서 반칙한 팀의 선수를 착각했을 때
- 경기 재개 지연이 되지 않고, 즉 결정을 변경할 수 있는 명백하게 잘못 부여된 코너킥(대회 옵션)

VAR의 도움은 해당 상황의 리플레이 영상을 이용해서 받는다. 주심은 VAR 그리고(또는) 리플레이 영상을 직접적으로 보고('온필드리뷰') 얻은 정보만을 바탕으로 최종 결정을 내려야 한다.

'중대한 사건을 놓친 경우'를 제외하고는, 주심(그리고 해당 경기의 다른 필드 위 심판들)은 언제나 판정을 내려야 한다(반칙 가능성이 있는 플레이에 대해 징계 조치를 하지 않는 것도 포함). 이러한 결정은 '명확하고 명백한 실수'가 아닌 이상 바뀌지 않는다.

플레이가 재개된 후의 리뷰

만약 플레이가 중단되었다가 재개되었다면, 주심은 선수 오인이나 폭력적인 행동, 침 뱉기, 깨물기, 극도로 공격적, 모욕적, 욕설이 담긴 행동/행위와 같은 퇴장 가능성이 있는 반칙에 한해서만 '판독'을 실시하고 적절한 징계 조치를 취할 수 있다.

5. 주심의 장비

의무 장비

주심은 아래의 장비를 갖고 있어야 한다.

- 휘슬
- 시계
- 레드, 옐로카드
- 수첩 (또는 경기를 기록할 수 있는 기타 수단)

기타 장비

주심은 아래의 장비들을 사용할 수 있다:

- 다른 심판들과 소통하기 위한 장비 - 전자 플래그, 헤드셋 등
- EPTS 또는 다른 체력 모니터링 장비
- 대회 주최자가 바디 카메라를 제공하고 영상 제어 및 관련 지침 준수를 관리하는 경우, 해당 바디 카메라를 사용할 수 있다. 바디 카메라는 마이크를 포함할 수 있으나, VAR과의 통신을 방송할 수 없으며, 바디 카메라의 영상 및 음성은 징계 사안 처리를 위해 관련 당국에 제공될 수 있다.

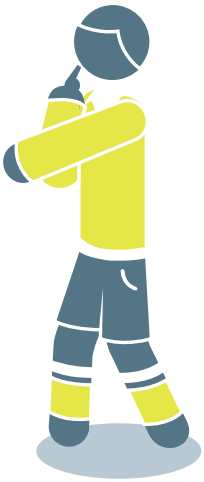
주심 및 주심 외 심판들은 위에 명시된 바디 카메라를 제외한 모든 전자 장비 착용 및 기타 전자 장비 사용이 금지된다. 단, 장신구가 위험하지 않은 경우 착용이 가능하다.

6. 주심의 신호

주심의 신호로 승인된 다음의 그림을 참고할 것



스로인



페널티 킥



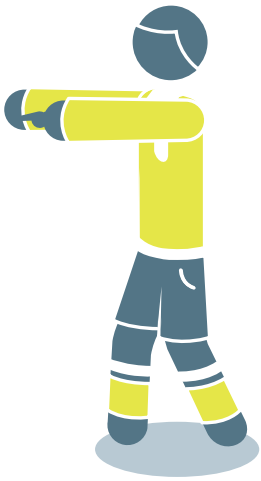
간접 프리킥



직접 프리킥



어드밴티지 (1)



어드밴티지 (2)



코너 킥



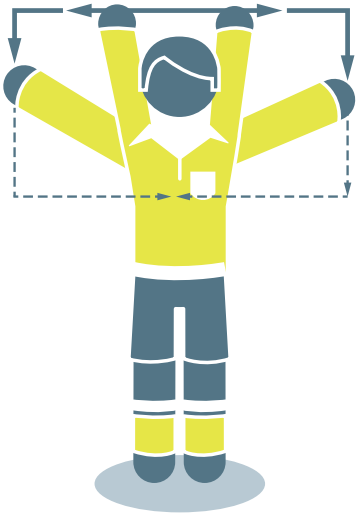
골 킥



레드와 **옐로**카드



체크: 손가락을 귀에 대고,
다른 손/팔을 뻗는다.



리뷰 “TV 신호”



마지막 5초를 **카운트다운**

7. 심판들의 책임

주심 또는 다른 심판들은 다음 사항에 대하여 책임을 지지 않는다:

- 선수, 임원, 관중이 당한 부상
- 재산상 손해
- 경기규칙에 의거한 판정 또는 경기 개최, 진행, 관리를 위해 정상적인 절차에 따라 결정한 사항이 개인, 클럽, 회사, 협회, 기타 단체에 끼치는 손실

주심 또는 다른 심판들이 내리는 결정은 아래와 같다:

- 경기장 또는 그 주변의 조건, 기후에 따른 경기 개최 여부
- 어떤 이유 때문에 경기를 취소할지 여부
- 경기에 사용되는 필드 장비 및 볼의 적합성
- 관중의 방해 또는 관중석 구역의 어떤 문제 때문에 경기를 중단할지 여부

- 치료가 필요한 부상 선수를 경기장 밖으로 나가도록 하기 위해 플레이를 중단할 것인지 여부
- 부상 선수를 치료하기 위해 경기장 밖으로 나가도록 하는 결정
- 선수의 특정 복장 또는 장비 착용에 대한 허용 여부
- 주심이 권한을 갖고 있는 경우에 한해, 사람들(팀 임원, 경기장 관계자, 안전 관리자, 사진사 또는 미디어 관계자 등)이 경기장 근처에 있도록 허용할지 여부
- 경기규칙에 의거하거나, 경기를 개최하는 FIFA, 대륙 연맹, 각국 축구협회 또는 대회의 규칙, 규정에 따라 심판의 임무로 행하는 그 밖의 모든 결정


KFA
FIFA
REFEREE

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제6조

6

주심
외 심판들

주심 외 심판들(부심 두 명, 대기심 한 명, 추가부심 두 명, 예비부심 한 명, VAR 한 명, 최소 한 명의 AVAR)이 경기에 배정받을 수 있다. 이들은 주심이 경기규칙에 의거하여 경기 운영을 하도록 돕지만, 최종 판정은 언제나 주심 한 사람이 내린다.

주심, 부심들, 대기심, 추가부심들, 예비부심은 '필드'의 심판이다.

VAR과 AVAR은 '비디오' 심판들(VMOs)이며, 경기규칙 및 그 VAR 절차에 따라 주심을 보조한다.

주심 외 심판들은 주심의 지시에 따라 활동한다. 지나친 간섭이나 부적절한 행동을 할 경우, 주심은 그들을 임무에서 배제하고 관련 기관에 보고한다.

주심 이외의 다른 '필드' 심판들은 주심보다 더 명확하게 본 반칙에 대하여 주심을 돕고 주심과 다른 심판들의 시야 밖에서 발생한 심각한 불법 행위나 기타 사건에 대한 상세한 보고서를 관련 기관에 보고해야 한다. 그들은 주심과 다른 심판들이 보고서를 작성할 때 반드시 조언해주어야 한다.

'필드' 심판들은 주심이 경기장의 상태와 볼, 선수 장비를 점검하는 것(문제가 해결된 경우도 포함)을 지원할 뿐 아니라 경기 시간, 득점, 불법 행위 등을 기록하는데 도움을 준다.

대회 규정에는 심판들이 경기를 시작 또는 계속할 수 없을 때 누가 그 역할을 대체할 것인지 그리고 변경에 따른 사항을 명확히 표기해야 한다. 특히 주심이 경기를 시작하거나 계속할 수 없을 때, 대기심, 선임 부심, 선임 추가부심 중 누가 그 임무를 대체할지 명시해야 한다.

1. 부심

부심은 다음의 사항을 지적한다:

- 볼 전체가 경기장을 넘어갔을 때 어느 팀이 코너킥, 골킥 또는 스로인을 할 권리가 있는지
- 오프사이드 위치에 있는 선수를 처벌할 때
- 선수 교체를 요청했을 때
- 페널티킥에서 볼이 킥되기 전에 골키퍼가 골라인을 벗어나 움직였는지 여부, 볼이 골라인을 넘었는지 여부, 만약 추가부심이 임명된 경우에는 부심은 페널티 마크와 동일 선상에 위치한다.

부심의 도움에는 교체 절차를 모니터링하는 것도 포함된다.

부심은 경기장으로 들어와 9.15m(10야드)를 조절하는 것에 도움을 줄 수 있다.

2. 대기심

대기심의 도움에는 아래 사항들이 포함된다:

- 교체 절차 관장
- 선수와 교체 선수의 장비 점검
- 주심의 신호/승인에 따른 선수의 재입장
- 대체 볼의 관리
- 전후반(연장전 포함)의 각 마지막 시간에 주심이 원하는 최소 추가시간 표시
- 기술 지역 안에 있는 사람들이 무책임한 행동을 했을 때 주심에게 통보

3. 추가부심

추가부심은 아래 사항을 체크해야 한다:

- 득점 시 볼이 골라인을 완전히 넘었는지 여부
- 코너킥 또는 골킥이 어느 팀에게 주어져야 하는지
- 페널티킥을 할 때 볼이 킥되기 전에 골키퍼가 골라인을 벗어났는지 여부와 볼이 골라인을 넘었는지 여부

4. 예비부심

예비부심은 부심이나 대기심, 또는 추가부심이 그 역할을 계속할 수 없을 때 그 임무를 대체할 수 있으며 또한 다른 '필드' 심판원들과 동일하게 주심을 보조할 수 있다.

5. 비디오 심판

비디오 판독 심판(VAR)은 골/노 골, 페널티킥/노 페널티킥, 퇴장(명백히 잘못 적용된 두 번째 경고 상황 포함), 또는 주심이 선수를 오인하여 반칙을 범한 팀의 다른 선수를 경고 또는 퇴장 조치한 것과 관련해, '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 한하여 리플레이 영상을 이용해 주심의 결정을 도와줄 수 있는 심판이다.

AVAR(Assistant Video Assistant Referee)은 아래 사항을 우선으로 하여 VAR을 돕는 심판이다:

- VAR이 '체크' 또는 '리뷰'하느라 바쁠 경우, TV 영상 시청
- VAR과 관련한 사건, 모든 통신상 문제 또는 기술적 문제 기록
- VAR과 주심간의 소통을 돕고, 특히 VAR이 주심에게 '플레이 중단'이나 '플레이 재개 지연' 등을 말하기 위해 '체크'/'리뷰'를 할 때 주심과 소통
- '체크'와 '리뷰'로 인해 플레이가 지연된 시간 기록
- VAR 판정에 대한 정보를 관계자와 소통

6. 부심의 신호

부심의 신호로 승인된 다음의 그림을 참고할 것



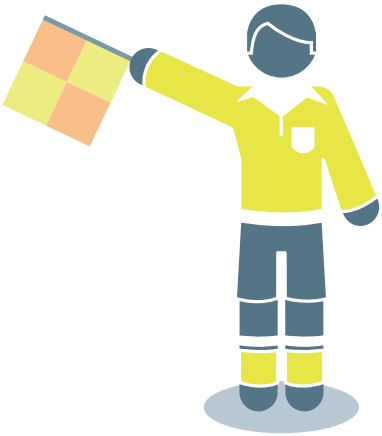
교체



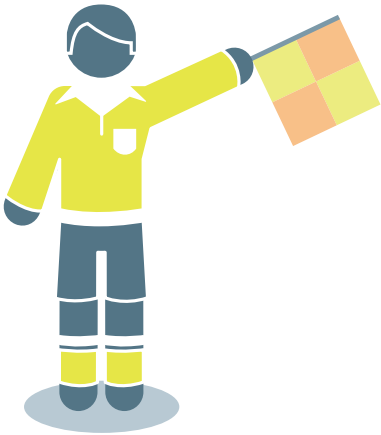
공격팀의 프리킥



수비팀의 프리킥



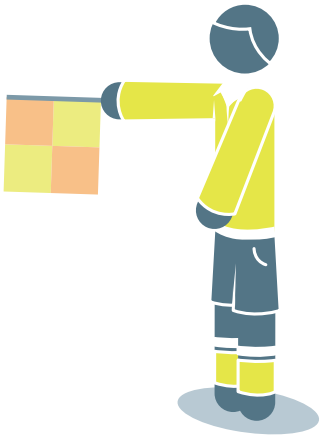
공격하는 팀의 스로인



수비하는 팀의 스로인



코너킥



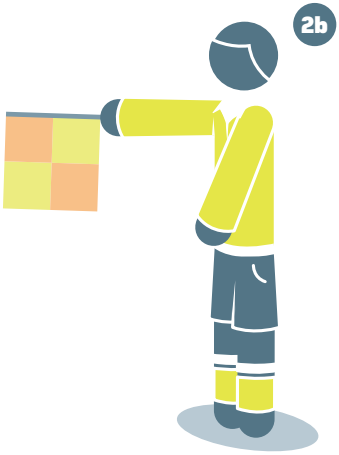
골킥



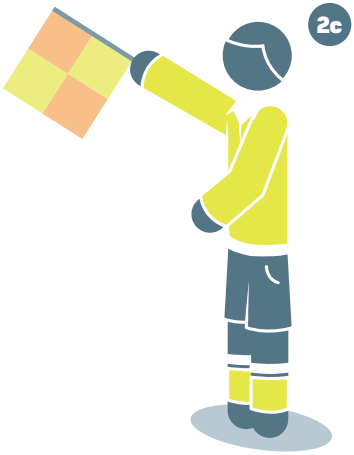
오프사이드



가까운 쪽의
오프사이드



중앙 쪽의
오프사이드



먼 쪽의
오프사이드

7. 추가부심의 신호



득점

(볼이 골라인을 명확하게
넘었을 때는 제외)

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제7조

7

경기 시간

1. 경기 시간

경기는 전후반 똑같이 45분씩 진행한다. 다만, 경기 시작 전에 주심과 양 팀 사이에 동의가 이루어지고, 대회 규정에 문제가 없을 경우 그 시간을 줄이는 것은 가능하다.

2. 하프타임 휴식

선수들은 하프타임에 휴식할 권리가 있고, 그 시간은 15분을 초과하지 않아야 한다. 연장전 하프타임에는 음료를 마실 수 있는 짧은 휴식(1분을 넘어서는 안 됨)이 허용된다. 대회규정에는 하프타임 시간을 명시해야 하고, 주심의 허락이 있을 때만 시간을 변경할 수 있다.

3. 허비된 시간의 추가

다음으로 인해 허비된 모든 플레이 시간은 주심이 각각의 전·후반에 추가한다.

- 선수 교체
- 부상당한 선수의 상태 검진 또는 이송
- 시간 낭비
- 징계 처분
- 대회규정에 따라 허용된 의료 목적의 일시적 경기 중단, 즉 '음료' 브레이크(1분을 넘지 않는) 및 '쿨링(cooling)' 브레이크(90초에서 3분 사이) 등을 말함
- VAR '체크' 및 '리뷰'와 관련한 지연
- 득점 축하 행위
- 기타 다른 원인, 경기 재개가 상당히 지연된 행위 포함(예: 외부 요인에 의한 방해 등)

대기심은 주심이 결정한 최소한의 추가 시간을 전후반의 각 마지막 분에 표시한다. 그 추가 시간은 주심이 늘릴 수 있지만 줄일 수는 없다.

주심은 전반전에 발생한 시간 측정 실수를 보상하기 위해 후반전 시간을 늘리거나 줄여서는 안 된다.

4. 페널티킥

페널티킥을 실시하거나 다시 실시해야 한다면, 경기 시간은 페널티킥이 끝날 때까지 연장된다.

5. 포기된 경기

대회규정에 명시되거나 주최 측의 별도 결정이 없다면, 포기된 경기는 재경기를 실시한다.

KFA



IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제8조

8

경기 시작과 재개

킥오프는 경기 전·후반의 시작과 연장전 전·후반의 시작, 득점 뒤 플레이를 재개할 때 사용된다. 프리킥(직접 또는 간접), 페널티킥, 스로인, 골킥과 코너킥은 플레이를 재개하는 다른 방법이다(경기규칙 제13조 ~ 17조 참조).
드롭볼은 주심이 플레이를 중단시켰으나, 경기규칙상 위에 언급한 재개에 해당하지 않을 때 재개하는 방법이다.

만약 인플레이가 아닌 상황에서 반칙이 일어났다면, 그 반칙으로 인해 플레이의 재개 방법이 달라지지는 않는다.

1. 킥오프

절차

- 주심이 동전으로 토스하여 이긴 팀이 전반전에 공격할 진영을 결정하거나, 킥오프를 실시할 권리 중 하나를 선택한다.
- 위의 결과에 따라 토스에서 진 상대팀은 킥오프를 실시하거나 전반전에 공격할 진영을 결정한다.
- 전반전에 공격할 진영을 선택한 팀은 후반전을 시작할 때 킥오프를 실시한다.
- 후반전에 양 팀은 진영을 바꾸어 반대편으로 공격한다.
- 한 팀이 득점을 하면, 킥오프는 상대팀에 의해서 실시된다.

킥오프를 할 때마다:

- 킥오프를 하는 선수를 제외하고 모든 선수들은 자신의 진영에 있어야 한다.
- 킥오프를 실시하는 팀의 상대 팀 선수들은 볼이 인플레이가 될 때까지 볼에서 최소 9.15m(10야드) 떨어져 있어야 한다.
- 볼은 센터 마크에 정지되어 있어야 한다.
- 주심은 신호를 한다.
- 볼이 킥이 되어 명백하게 이동해야 인플레이가 된다.

- 킥오프에서 상대팀 골문에 직접 득점이 될 수 있다. 만약 볼이 킥을 한 선수의 팀 골문에 직접 들어갔다면 상대팀에게 코너킥을 준다.

반칙과 처벌

킥오프를 실시한 선수가 볼이 다른 선수에게 터치되기 전에 다시 볼을 터치했다면 반칙이 발생한 지점에서 상대팀에게 간접 프리킥을 부여하고, 핸드볼 반칙을 범했을 경우에는 직접 프리킥을 부여한다.

위에서 말한 반칙이 아닌 다른 킥오프 절차의 반칙이 일어날 경우에는 킥오프를 다시 실시한다.

2. 드롭볼

절차

- 플레이가 중단되었을 때:
  - 볼이 페널티 에어리어 안에 있었다면, 주심은 수비팀 골키퍼에게 페널티 에어리어 내에서 드롭볼을 실시한다.
  - 볼이 페널티 에어리어 바깥에 있었다면, 주심은 경기가 중단되기 직전에 볼을 소유하고 있었거나, 소유권을 얻었을 것으로 예상/판단되는 팀(볼이 경기장 밖으로 나갔을 경우의 재개를 포함)의 선수에게 드롭볼을 실시한다. 만약 이를 판단할 수 없는 경우, 마지막으로 볼을 터치한 팀의 선수 한 명에게 드롭볼을 실시한다. 드롭볼은 플레이가 중단되었을 때 볼의 위치에서 실시한다. 다만 볼이 심판이나 외부요인(Outside agent)에 맞았을 경우, 해당 접촉/방해가 일어난 위치에서 드롭볼을 실시한다.
- 드롭볼에 참여하지 않는 (양 팀의) 모든 선수들은 볼이 인플레이 될 때까지 드롭볼 지점에서 최소 4m(4.5야드) 떨어져 있어야 한다.

드롭볼은 볼이 지면에 닿았을 때 인플레이가 된다.

반칙과 처벌

다음의 경우에는 드롭볼을 다시 한다:

- 볼이 지면에 닿기 전에 선수에 터치됐을 때
- 볼이 지면에 닿은 후 선수에 터치되지 않고 경기장을 벗어났을 때

만약 드롭볼이 최소 두 명의 선수를 터치하지 않고 골문에 들어가면, 다음과 같이 플레이를 재개한다:

- 상대 팀의 골문으로 들어갔다면 골킥
- 자기 팀의 골문으로 들어갔다면 코너킥

KFA



IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제9조

9

볼의 인 &
아웃 오브 플레이

1. 볼의 아웃 오브 플레이

볼이 다음의 경우일 때 아웃 오브 플레이다:

- 볼 전체가 지면 또는 공중에서 터치라인이나 골라인을 완전히 넘어 갔을 때
- 플레이가 주심에 의해 중단되었을 때
- 볼이 심판들을 맞고, 경기장 안에 있는 상태에서:
  - 어느 한 팀이 유망한 공격을 시작했거나
  - 볼이 그대로 골문 안으로 들어갔거나
  - 볼의 소유 팀이 바뀌었을 경우

위의 모든 경우에 플레이는 드롭볼로 재개한다.

2. 볼의 인플레이

볼이 심판들에게 터치되거나 골포스트, 골 크로스바, 코너 플래그 포스트를 맞고 튀어나온 뒤 경기장 안에 볼이 남아있는 경우를 포함해 다른 모든 경우는 인플레이다.

부당하게 플레이를 방해하려는 의도 없이, 팀 임원, 교체 선수, 교체된 선수 또는 퇴장 선수 또는 일시적으로(부상이나 장비 조정 등의 이유로) 경기장 바깥에 있는 선수가 여전히 인플레이 상황에 있는 볼을 터치한 경우에도 볼이 명백하게 경기장을 벗어나고 있을 때는, 간접 프리킥으로 처벌된다; 징계 조치는 하지 않는다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제10조

10

경기 결과의 결정

1. 득점

득점하는 팀이 반칙을 범하지 않고, 볼 전체가 골포스트 사이와 크로스바 아래의 골라인을 완전히 넘어갔을 때 득점이 된다.

만약 골키퍼가 손으로 던진 볼이 직접 상대의 골문으로 들어갔다면, 골킥이 주어진다.

볼이 완전히 골라인을 넘어가기 전에 주심이 득점 신호를 했다면 플레이는 드롭볼로 재개한다.

2. 승리 팀

더 많은 득점을 한 팀이 승리 팀이다. 양 팀이 무득점 또는 같은 숫자의 득점이라면 경기는 무승부다.

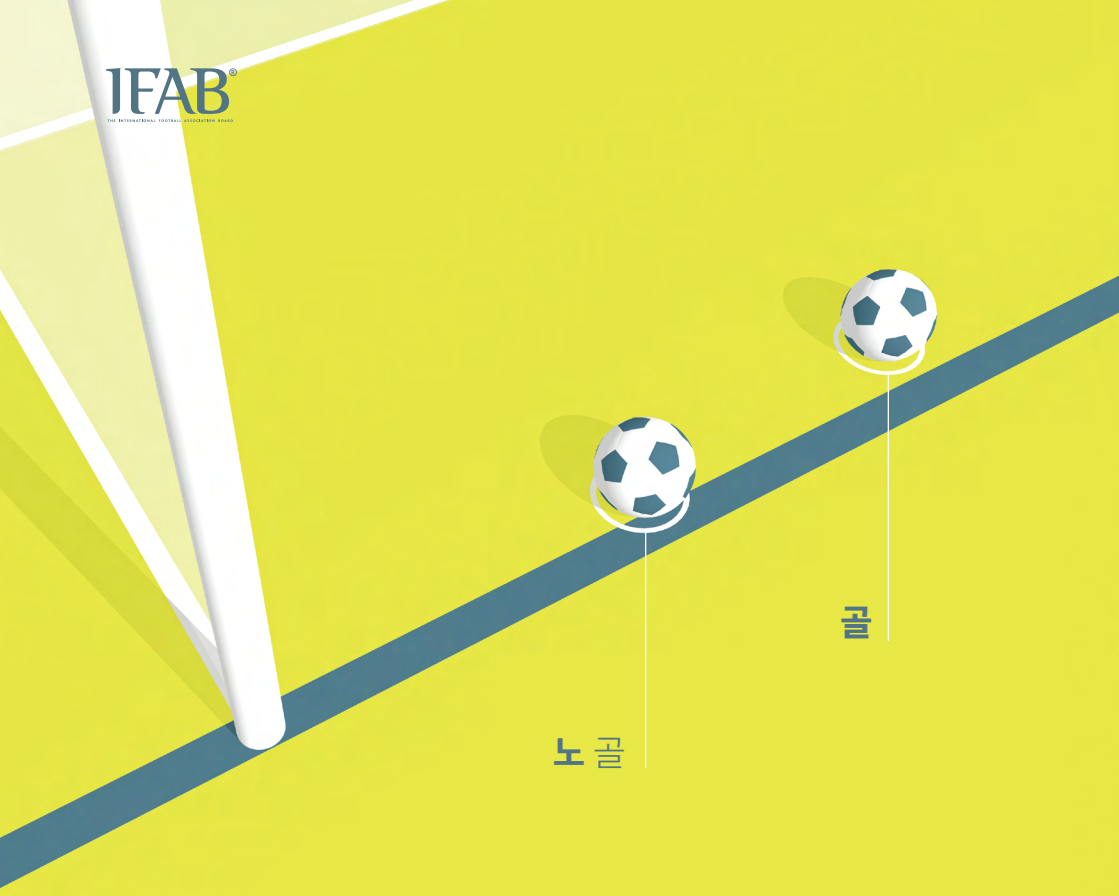
대회 규정이 무승부 경기 또는 홈 앤드 어웨이 동점 이후에도 승자를 결정하도록 요구할 경우, 승자를 결정하는 승인된 절차는 오직 다음과 같다:

- 어웨이 골 규정
- 전후반 각각 15분을 초과하지 않는 연장전
- 승부차기

위의 절차를 결합해 사용할 수 있다.

3. 승부차기

승부차기는 경기가 끝난 후에 실시되며, 따로 명기되어 있지 않다면 관련 경기규칙을 적용한다. 경기 중 퇴장을 당한 선수는 참여할 수 없다. 경기 중 선수 및 팀 임원에게 주어진 주의 및 경고는 승부차기에 연계하여 적용하지 않는다.


골
노 골


노 골
골라인


골
골라인

절차

승부차기 전에

- 다른 고려사항(예를 들면 그라운드 상태, 안전 등)이 없다면 주심은 동전을 던져서 킥을 실시할 골을 결정한다. 안전상의 이유나 골 또는 표면이 사용 불가능한 경우에만 변경할 수 있다.
- 주심이 동전을 다시 던져서, 토스에서 이긴 팀이 첫 번째 킥을 할지, 두 번째 킥을 할지 정한다.
- 경기가 끝날 때 경기장에 있던 선수들 또는 일시적으로 (부상이나 장비 조정 등의 이유로) 경기장 밖에 있는 선수들만 킥을 할 수 있다. 단, 플레이를 계속할 수 없는 골키퍼의 교체는 예외로 한다.
- 자격이 있는 선수들을 대상으로 킥 순서를 정하는 것은 각 팀의 책임이다. 주심은 그 순서에 대해 통보받지 않는다.
- 경기가 끝나고, 승부차기를 하기 전 또는 도중에 한 팀의 선수 숫자가 상대팀보다 더 많다면 상대팀에 맞춰 선수 숫자를 줄여야 한다. 주심은 이때 제외되는 선수의 이름과 등번호를 반드시 통보받아야 한다. 제외된 선수는 킥에 참여할 수 있는 자격이 없다. (단, 아래 항목과 같은 경우는 예외)
- 승부차기 전이나 도중에 골키퍼가 플레이를 계속할 수 없을 경우, 숫자를 맞추기 위해 제외되었던 선수로 대체할 수 있고, 그 팀에게 허용한 최대 숫자의 선수 교체를 하지 않았다면 골키퍼를 등록된 교체 선수로 바꿀 수 있다. 그러나 교체된 골키퍼는 더 이상 경기에 참여할 수 없고 킥도 할 수 없다.
- 만약 골키퍼가 이미 킥을 실시했다면, 대체된 그 골키퍼는 다음 라운드의 킥 순서가 돌아올 때까지 킥을 할 수 없다.

승부차기하는 동안

- 자격이 있는 선수와 심판만이 경기장에 남아있는 것이 허용된다.
- 킥을 하는 선수와 두 골키퍼를 제외한 자격이 있는 모든 선수들은 센터서클 안에 있어야 한다.
- 키커의 팀 동료인 골키퍼는 킥을 실시하는 페널티 에어리어 밖의 페널티 에어리어 경계선과 만나는 골라인 위에 있어야 한다.

- 자격을 가진 선수는 골키퍼와 역할을 바꿀 수 있다.
- 볼이 움직임을 멈췄을 때와 라인 밖으로 나갔을 때, 또는 주심이 어떤 반칙으로 경기를 중단시켰을 때 킥은 완료되며, 키커는 의도적으로 재차 볼을 플레이할 수 없다.
- 키커가 실수로 두 발로 볼을 차거나, 킥을 한 직후 볼이 아닌 발이나 다리에 터치된 경우(더블터치)
  - 득점이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 득점이 되지 않았다면 실축으로 기록한다.
- 주심은 킥이 실시된 결과를 기록한다.
- 골키퍼가 반칙을 하여 그 결과로 킥을 재차 한다면, 골키퍼에게는 최초의 반칙에 대하여는 주의를 주고, 이어지는 반칙(들)에 대해서는 경고를 준다.
- 주심이 킥을 하라는 신호를 한 후에 범한 반칙으로 키커가 처벌된다면 그 킥을 실축으로 기록하고 키커에게 경고 조치한다.

아래에 설명한 조건에 따라 양 팀은 각각 다섯 번의 킥을 한다.

- 각 팀은 한 번씩 번갈아 킥을 한다.
- 각각의 킥은 서로 다른 선수에 의해서 이루어져야 하며, 한 선수가 자신의 두 번째 킥을 하기 이전에 자격이 있는 모든 선수는 킥을 해야 한다.
- 만약 두 팀이 각각 다섯 번의 킥을 하기 전에 한 팀의 점수가 다른 팀이 득점할 수 있는 것보다 많다면, 비록 다섯 번의 킥이 완료되지 않았더라도 더 이상 킥을 하지 않는다.
- 양 팀이 각각 다섯 번의 킥을 했는데도 득점이 같을 때에는 두 팀이 같은 숫자의 킥을 하여 한 팀이 다른 팀보다 한 골이 많을 때까지 실시한다.
- 위에 제시한 조항은 그 다음 순서의 킥에도 동일하게 적용되지만, 팀은 키커의 순서를 바꿀 수는 있다.
- 승부차기는 경기장을 떠난 선수 때문에 지연되어서는 안 된다. 만일 그 선수가 킥을 할 제시간에 돌아오지 않는다면 그 선수의 킥은 박탈된다(득점 실패로 처리).

승부차기를 실시하는 동안의 선수 교체와 퇴장

- 선수, 교체 선수, 교체된 선수, 또는 팀 임원은 경고나 퇴장 처분을 받을 수 있다.
- 골키퍼가 퇴장을 당하면 반드시 자격이 있는 선수로 대체해야 한다.
- 골키퍼가 경기를 계속할 수 없는 경우를 제외하고는 선수를 대체할 수 없다.
- 주심은 한 팀의 선수 숫자가 일곱 명보다 적더라도 경기를 포기해서는 안 된다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제11조

11

오프사이드

1. 오프사이드 위치

오프사이드 위치에 있는 것만으로는 반칙이 아니다.

아래에 해당하는 선수는 오프사이드 위치에 있는 것이다:

- 머리, 몸 또는 발의 어느 부분이 상대방 진영(하프웨이 라인은 제외)에 있고,
- 머리, 몸, 또는 발의 어느 부분이 볼, 그리고 마지막에서 두 번째로 있는 상대팀 선수보다 골라인에 더 가까이 있는 경우

골키퍼를 포함한 모든 선수들의 손과 팔은 고려대상이 아니다. 오프사이드를 결정하기 위해, 팔의 위쪽 경계를 겨드랑이 밑 부분과 일직선을 이루는 선으로 한다.

아래에 해당하는 선수는 오프사이드 위치에 있는 것이 아니다:

- 상대팀의 마지막에서 두 번째 선수와 동일 선상에 있거나,
- 상대팀의 마지막에서 두 명의 선수와 동일 선상에 있는 경우

2. 오프사이드 반칙

오프사이드 위치에 있는 선수가 팀 동료에 의해 볼이 플레이 또는 터치*된 순간, 다음의 행동을 통해 적극적으로 플레이에 관여했을 때에만 처벌 받는다:

- 팀 동료가 패스 또는 터치한 볼을 플레이하거나 터치하여 플레이에 간섭했을 때
- 아래와 같은 행위로 상대 선수를 방해했을 때:
  - 명백하게 상대방의 시선을 차단하여 상대방이 볼을 플레이하거나 플레이가 가능한 것을 방해하는 행위
  - 볼을 목적으로 상대방에게 도전하는 행위

**볼을 '플레이'하거나 '터치'한 첫 번째 접촉 순간(시점)이 기준이 됨.*
그러나, 골키퍼가 볼을 던지는 경우에는, 마지막 접촉 순간(시점)을 기준으로 적용.

- 가까운 볼을 플레이하려는 명백한 시도로 상대방에게 영향을 주는 행위
- 명백한 움직임으로 인해 상대방이 볼을 플레이할 수 있는 능력에 확연히 영향을 주는 행위

혹은

- 아래와 같은 상황에서 볼을 플레이하거나 상대 선수를 방해함으로써 이득을 얻었을 때:
  - 볼이 골포스트, 크로스바, 심판, 상대 선수에게 맞고 튀어나왔거나 굴절된 경우
  - 볼을 상대 선수가 의도적으로 세이브한 경우

오프사이드 위치에 있는 선수가 받은 볼이 상대 선수의 의도적인 핸드볼을 포함하여, 의도적으로 플레이 한* 볼이라면 이득을 얻은 것으로 간주하지 않는다. 이는 상대 선수에 의한 의도적인 세이브가 아닐 경우를 말한다.

*'의도적인 플레이'(의도적 핸드볼은 제외한다)라는 것은 한 선수가 볼을 컨트롤한 상태에서 다음의 항목이 가능함을 의미한다:

- 볼을 같은 팀 동료에게 패스함
- 볼의 소유권을 확보함; 또는
- 볼을 클리어링 함(예: 킥 또는 헤딩으로)

볼을 컨트롤 하는 선수가 패스, 볼 소유 또는 클리어링을 하려 했다면, 그 시도가 부정확하거나 실패하였다 해도, 해당 선수의 플레이에 '의도성'이 없다고는 할 수 없다.

선수가 볼을 컨트롤하고 있으며, 결과적으로 볼을 '의도적으로' 플레이하였음을 판명하는 지표로 다음 기준을 적절히 사용한다:

- 볼이 멀리서 이동했으며 해당 선수가 그것을 명확하게 볼 수 있었음
- 볼이 빠르게 움직이지 않았음
- 볼의 방향이 예상치 못한 것이 아니었음
- 해당 선수에게 자신의 신체를 조정할 시간이 있음. 즉, 반사적인 신체 확장, 점프 중, 또

는 간신히 볼을 접촉/컨트롤할 만한 동작이 아닐 경우
- 지면으로 오는 볼은 공중으로 오는 볼보다 플레이하기가 쉬움

여기서 '세이브'란 골문 안으로 들어가거나 골문으로 매우 근접하게 움직이는 볼을 선수가 손/팔이 아닌 (페널티 에어리어 안의 골키퍼는 예외) 신체의 다른 부위로 막거나 막으려고 시도하는 것을 말한다.

다음과 같은 상황에서:

- 오프사이드 위치에서 이동하거나 서 있는 선수가 상대의 길목에 있으면서 볼을 향하여 움직이는 상대 선수의 움직임을 방해함으로써 상대 선수의 플레이나 볼에 도전하는 능력에 영향을 주었다면 오프사이드 반칙이다. 만약 선수가 상대의 길목으로 이동하여 상대 선수의 진행을 방해했다면(예: 상대 선수 저지) 제12조의 반칙으로 처벌해야 한다.
- 오프사이드 위치에 있는 선수가 볼을 플레이하려는 의도로 볼을 향해 움직였고, 볼을 플레이하기 전에, 또는 볼 플레이를 시도하기 전에, 또는 볼을 향해 상대 선수에게 도전하기 전에 파울을 당했다면 이것은 오프사이드 반칙 전에 파울이 발생했으므로 반칙으로 처벌한다.
- 오프사이드 위치에 있는 선수가 이미 볼을 플레이했거나 이미 볼을 플레이하기 위해 시도를 했거나, 이미 볼을 향해 상대 선수에게 도전을 했다가 반칙을 당했을 경우, 이것은 파울 도전 전에 오프사이드 반칙이 일어났으므로 오프사이드 반칙으로 처벌한다.

3. 오프사이드 반칙이 아닌 경우

선수가 아래 상황에서 직접 볼을 받으면 오프사이드 반칙이 아니다:

- 골킥
- 스로인
- 코너킥

4. 반칙과 처벌

오프사이드 반칙이 일어났다면, 주심은 오프사이드 반칙이 그 선수 자신의 진영에서 일어난 경우를 포함하여 반칙이 발생한 지점에서 간접 프리킥을 준다.

주심의 허락 없이 경기장을 벗어난 수비수는 오프사이드 여부 판단을 위해 다음에 플레이가 중단되거나, 수비팀이 하프웨이 라인 방향으로 볼을 플레이하여 수비팀의 페널티

에어리어 밖으로 벗어날 때까지 골라인 또는 터치라인 위에 있는 것으로 간주한다. 만약 선수가 의도적으로 경기장을 떠났을 경우, 그 선수는 다음 아웃 오브 플레이 때 경고를 받아야 한다.

공격팀의 선수가 플레이에 관여하지 않기 위해 경기장 밖으로 걸어 나가거나 밖에 머무를 수 있다. 만약 다음에 플레이가 중단되기 전이나, 수비팀이 하프웨이 라인 방향으로 볼을 플레이하여 수비팀의 페널티 에어리어 밖으로 벗어나기 전에 이 선수가 골라인에서 경기장으로 들어와 플레이에 관여한다면, 오프사이드 여부 판단을 위해 해당 선수는 골라인 위에 있는 것으로 간주한다. 선수가 의도적으로 경기장을 떠났다가 주심의 허락 없이 다시 입장하여 이득을 얻었다면 오프사이드로 처벌하지 않고 경고하여야 한다.

볼이 골문으로 들어가는 순간에 공격수가 골포스트 사이, 그리고 골문 안쪽에서 정지 상태로 있었다면 득점으로 인정해야 한다. 그러나 선수가 오프사이드 반칙, 제12조에 해당하는 반칙을 범할 경우, 득점을 인정하지 않고 간접 프리킥 또는 직접 프리킥으로 재개한다.


KFA

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제12조

12

파울과 불법행위

볼이 인플레이되는 중에 반칙이 발생했을 때에만 직접 프리킥과 간접 프리킥, 페널티킥이 주어진다.

1. 직접 프리킥

주심이 그 매너를 고려할 때 선수가 조심성 없이, 무모하게 또는 과도한 힘을 사용하여 상대방에게 다음 중 어느 하나에 해당하는 반칙을 범했다면 직접 프리킥이 주어진다.

- 차징했을 때
- 뛰어 덤벼들었을 때
- 차거나, 차려고 시도했을 때
- 밀었을 때
- 때리거나, 때리려고 시도했을 때(박치기 포함)
- 태클 또는 도전
- 걸었거나, 걸려고 시도했을 때

만약 접촉을 동반한 반칙을 범했을 때는 직접 프리킥으로 처벌한다.

- '조심성 없이'는 선수가 도전을 할 때 주의 또는 배려가 부족하거나, 경계심 없이 행동하는 것을 뜻한다. 추가적인 징계 처벌은 필요 없다.
- '무모하게'는 선수가 상대방에게 가해지는 위험, 또는 그 위험의 결과를 무시한 채 행동하는 것을 뜻한다. 해당 선수에게는 경고 조치를 해야 한다.
- '과도한 힘을 사용하여'는 선수가 필요한 힘을 초과하여 사용하고/또는 상대방의 안전을 위태롭게 하는 것이다. 해당 선수에게는 퇴장 조치를 해야 한다.

선수가 다음 중 어느 하나에 해당하는 반칙을 범했을 때 직접 프리킥이 주어진다:

- 핸드볼 반칙(자기 진영 페널티 에어리어 안에 있는 골키퍼는 제외)

- 상대를 붙잡았을 때
- 신체 접촉을 통해 상대를 방해했을 때
- 심판이나 팀 명단에 있는 사람을 깨물거나 침을 뱉었을 때
- 볼이나 상대방, 심판을 향해 물체를 던지거나 갖고 있는 물체를 이용하여 볼을 접촉했을 때

제3조의 반칙 사항 참조

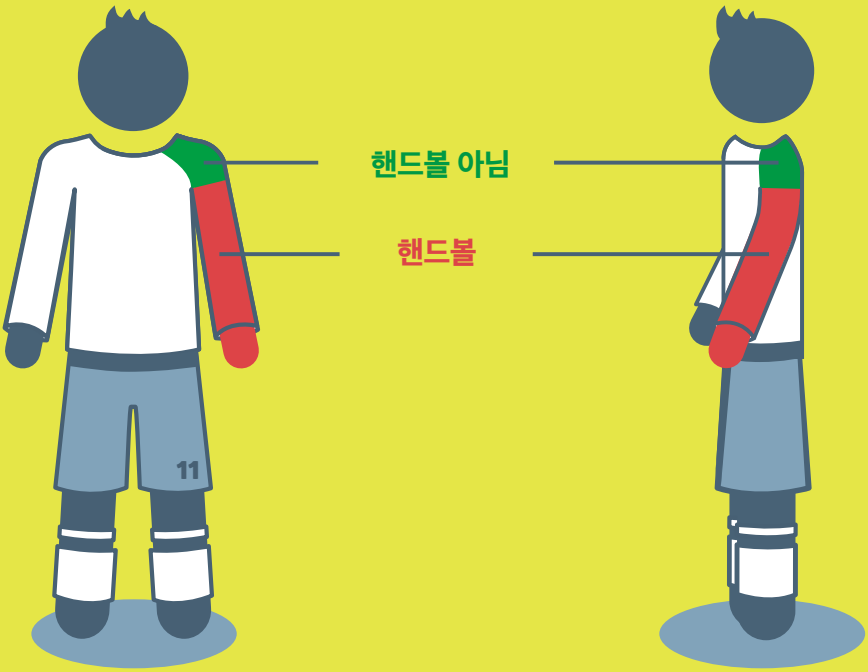
핸드볼

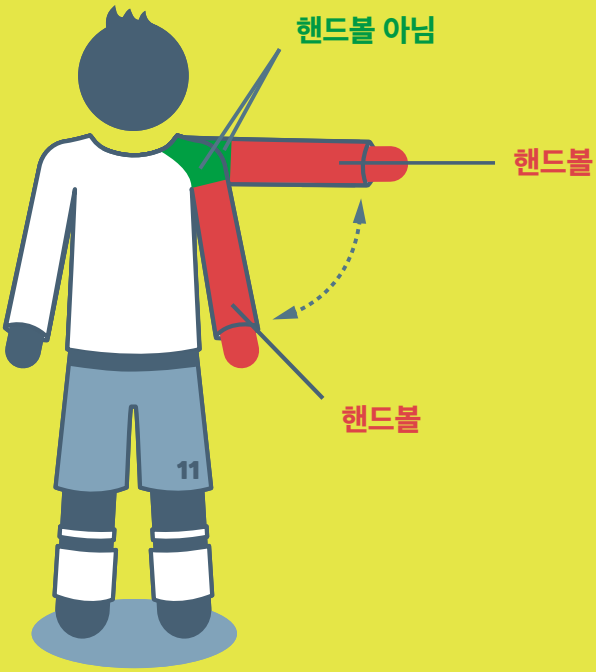
핸드볼 반칙을 결정하기 위해, 팔의 위쪽 경계를 겨드랑이 밑 부분과 일직선을 이루는 선으로 한다. 볼이 선수의 손/팔에 터치되더라도 그 모든 터치를 반칙으로 보지 않는다.

선수가 다음과 같은 행동을 하면 반칙이다:

- 손/팔을 이용해 의도적으로 볼을 터치했을 경우. 예를 들어 볼을 향해 손/팔을 움직이는 등
- 손/팔이 볼을 터치했을 때, 그 손/팔로 인해 신체가 부자연스럽게 확대되었을 경우. 선수가 부자연스럽게 그 신체를 확대하였다 함은, 그 손/팔의 위치가 특정 상황에서 해당 선수의 동작으로 정당화될 수 없거나, 혹은 그 동작과 연속성을 가지지 않는 것을 의미한다. 해당 상황에서 손/팔이 그 위치에 있음으로 해서, 선수는 손/팔에 볼이 맞아 처벌되는 위험을 감수하는 것이다.
- 상대팀 골문에 득점했을 경우:
  - 비록 우연일지라도 골키퍼를 포함하여 그 손/팔에서 직접적으로
  - 손/팔에 볼이 터치된 이후, 비록 우연일지라도 즉각적으로

골키퍼가 자신의 페널티 에어리어 밖에서 볼을 손으로 다루면 다른 선수들과 똑같은 제재를 받는다. 만약 골키퍼가 자신의 페널티 에어리어 안에서 허용되지 않는 볼을 손으로 다루었다면 간접 프리킥이 주어지나, 이로 인해 징계 조치의 대상이 되지는 않는다. 그럼에도 불구하고, 만약 골키퍼가 경기 재개 이후 다른 선수의 터치 없이 볼을 (손/팔의 사용 유무를 떠나) 두 번 플레이하여 상대의 유망한 공격 기회를 저지하거나 혹은 상대 선수 또는 팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 방해할 경우, 골키퍼는 그 반칙에 대하여 반드시 처벌되어야 한다.


핸드볼 아님
핸드볼
11


핸드볼 아님
핸드볼
핸드볼
11

2. 간접 프리킥

선수가 다음과 같은 행동을 하면 간접 프리킥이 주어진다.

- 위험한 태도로 플레이했을 때
- 신체 접촉 없이 상대편의 진행을 방해했을 때
- 판정 항의를 하거나 공격적, 모욕적, 욕설이 담긴 언어 또는 행동/행위를 사용하거나, 언어적인 반칙 행위를 했을 때
- 손으로 볼을 방출하는 골키퍼를 방해하거나, 골키퍼가 볼을 방출 할 때 볼을 차거나 차려고 시도를 했을 때
- 선수가 의도적인 속임수를 써서 패스(프리킥 혹은 골킥 포함)된 볼을 다시 골키퍼에게 머리, 가슴, 무릎 등으로 연결하여 골키퍼가 직접 손으로 볼을 터치하는 것을 금지하는 경기규칙을 피하려 할 경우, 의도적 속임수에 대한 책임이 있을 경우 골키퍼도 그 처벌의 대상이 된다.
- 경기규칙에 언급되어 있지는 않지만, 경고 또는 퇴장을 주기 위해 경기를 중단하는 반칙을 범했을 때

골키퍼가 자신의 페널티 에어리어 안에서 다음 중 어느 하나에 해당하는 반칙을 범했다면 간접 프리킥이 주어진다:

- 골키퍼가 볼을 방출한 후 다른 선수에 의해 터치되지 않은 볼을 손/팔로 터치했을 때
- 아래 상황 이후에 골키퍼가 손/팔로 볼을 터치했을 때
  단, 골키퍼가 플레이 상황으로 연결하기 위해 명백히 볼을 찼거나 차려고 시도한 경우는 제외:
  - 동료 선수가 의도적으로 골키퍼에게 킥한 경우
  - 동료 선수가 스로인한 볼을 직접 받은 경우

위험한 태도로 플레이하기

위험한 태도로 플레이한다는 것은 볼을 플레이하려고 시도할 때, 누군가에게(선수 자신을 포함하여) 부상을 입힐 수 있는 행동을 말한다. 이것은 근처에 있는 상대 선수에게 부상의 두려움을 심어줌으로써 플레이를 방해하는 것도 포함한다.

가위차기 또는 바이시클킥은 상대 선수에게 위험하지 않다는 전제하에서 허용될 수 있다.

접촉 없이 상대 선수의 진행 방해하기

상대 선수의 진행을 방해한다는 것은 볼이 각 선수의 플레이 거리 내에 있지 않을 때, 상대 선수의 진행 경로로 들어감으로써 상대를 방해하거나 차단하거나 속도를 늦추거나, 방향을 바꾸도록 하는 것을 말한다.

모든 선수는 경기장 위에 있을 권리를 갖고 있지만, 상대 선수의 경로에 있는 것과 상대 선수의 경로로 들어가는 것은 다르다.

볼이 플레이 가능한 거리에 있고 상대방을 팔 또는 몸으로 밀치지 않는 한, 선수는 상대방과 볼 사이에 있으면서 볼을 소유할 수 있다. 만약 볼이 플레이 가능한 거리 안에 있다면, 상대 선수는 볼에 가까이 있는 선수를 정당하게 차징할 수 있다.

3. 코너킥

골키퍼가 자신의 페널티 에어리어 안에서, 볼을 방출하기 전에 8초를 초과하여 손/팔로 볼을 컨트롤한 경우 코너킥이 주어진다.
골키퍼가 다음의 경우 손/팔로 볼을 컨트롤하는 것으로 간주한다:

- 볼이 골키퍼의 양 손/양 팔 사이에 있거나, 손/팔과 어떤 표면(예: 지면, 자신의 신체) 사이에 있을 때
- 손을 편 채로 팔을 뻗어 볼을 잡고 있는 동안
- 볼을 지면에 바운드하거나 공중에 던지는 동안

주심은 골키퍼가 볼을 컨트롤하여 8초 제한이 시작되는 시점을 결정하고, 마지막 5초 동안 손을 들어 시각적으로 카운트다운한다.

골키퍼가 손/팔로 볼을 컨트롤할 때, 상대 선수는 도전할 수 없다.

4. 징계 조치

주심은 경기에 앞서 사전 점검을 위해 경기장에 들어가는 순간부터 경기가 끝난 후(승부차기 포함) 경기장을 떠날 때까지 징계 처분에 대한 권한을 갖는다.

경기 개시를 위한 입장 전에 선수 또는 팀 임원이 퇴장에 해당하는 반칙을 범했을 때, 주심은 그 선수 또는 팀 임원을 경기에 참여하지 못하도록 하는 권한을 갖고 있다(제3조 6항 참조). 주심은 모든 불법 행위를 보고한다.

경기장 안이나 밖에서 경고성 또는 퇴장성 반칙을 범한 선수나 팀 임원에게는 반칙의 성격에 따라 징계한다.

옐로카드는 경고를 주기 위해 사용하고, 레드카드는 퇴장 조치를 할 때 사용한다.

오직 선수, 교체 선수 또는 교체된 선수나 팀 임원에게만 레드 또는 옐로카드를 제시할 수 있다.

선수, 교체 선수와 교체된 선수

카드를 주기 위한 플레이 재개 지연

주심이 선수에게 경고나 퇴장을 주기로 결정하였다면, 플레이는 징계가 내려질 때까지 재개되어서는 안 된다. 단, 반칙을 하지 않은 팀이 빠른 프리킥을 실시하고, 이를 통해 분명한 득점 기회를 만들고, 주심이 징계 절차를 시작하지 않았다면, 그 징계는 다음 플레이 중단 시에 시행된다. 만약 그 반칙이 상대 팀의 명백한 득점 기회를 방해한 것이라면, 반칙을 한 선수는 경고로 처벌을 하고, 또는 그 반칙이 상대팀의 유망한 공격을 방해하거나 저지한 것이라면, 선수는 경고로 처벌되지 않는다.

어드밴티지

경고/퇴장성 반칙이 발생했는데도 주심이 어드밴티지를 주었다면 다음 아웃 오브 플레이가 되었을 때, 처음에 주려고 했던 경고나 퇴장을 주어야 한다. 그러나 만약 그 반칙이 상대팀의 명백한 득점 기회를 저지한 경우에는 해당 선수에게 반스포츠적 행위로 경고를 주며, 다만 어드밴티지가 적용된 후, 반칙을 당한 팀이 득점을 한 경우는 징계 조치가 없으며, 그 반칙이 유망한 공격을 방해 혹은 저지한 것이라면 선수는 경고로 처벌되지 않는다.

어드밴티지는 명백한 득점 기회가 아니라면 심한 반칙 플레이, 난폭한 행위, 또는 한 선수의 두 번째 경고 상황에서는 적용하지 말아야 한다. 주심은 볼이 다음 아웃 오브 플레이가 될 때 해당 선수를 퇴장시켜야 한다. 그러나 그 선수가 볼을 플레이하거나 상대편에

대해 도전/간섭을 한다면 주심은 플레이를 중단하고 해당 선수를 퇴장시킨 후, 그 선수가 더 심한 반칙을 범한 경우가 아니라면 간접 프리킥으로 재개한다.

수비 선수가 페널티 에어리어 밖에서부터 공격하는 선수를 잡기 시작해서 페널티 에어리어 안까지 계속해서 잡는다면, 주심은 페널티킥을 주어야 한다.

경고성 반칙

선수가 다음 반칙을 하면 경고를 받는다:

- 플레이의 재개를 지연한 경우 (아래의 '경기 재개 지연' 항목에 설명된 바와 같이)
- 말 또는 행동으로 항의한 경우
- 주심의 허락 없이 입장, 재입장하거나 의도적으로 경기장을 떠난 경우
- 드롭볼, 코너킥, 프리킥 또는 스로인으로 플레이를 재개할 때, 정해진 거리만큼 떨어지지 않았을 경우
- 지속적인 반칙을 한 경우('지속적'의 의미에 정해진 반칙의 횟수나 패턴은 없음)
- 반스포츠적 행위를 한 경우
- 주심 리뷰 구역(RRA) 안으로 들어온 경우
- 과도하게 '리뷰'(TV 스크린) 신호를 보내는 경우

교체 선수 또는 교체된 선수가 다음 반칙을 범했을 경우 경고를 받는다:

- 플레이의 재개를 지연한 경우
- 말 또는 행동으로 항의한 경우
- 주심의 허락 없이 경기장 안으로 입장 또는 재입장한 경우
- 반스포츠적 행위를 한 경우
- 주심 리뷰 구역(RRA) 안으로 들어온 경우
- 과도하게 '리뷰'(TV 스크린) 신호를 보낸 경우

두 가지 다른 경고성 반칙이 발생한 경우 (거의 동시에 발생한 경우에도) 경고 두 장을 주어야 한다. 예를 들어 허락 없이 선수가 경기장으로 들어와 무모한 태클을 했거나, 파울/핸드볼로 유망한 공격을 저지한 경우 등

반스포츠적 행위로 경고

선수가 반스포츠적 행위로 인해 경고를 받아야 하는 여러 상황들은 아래와 같다:

- 주심을 속이려는 시도를 할 경우. 예를 들어 부상을 가장하거나, 파울을 당한 것처럼 하는 행위(시뮬레이션)
- 경기 도중 또는 주심의 허락 없이 골키퍼와 역할을 바꿀 경우(제3조 참조)
- 무모한 태도로 직접 프리킥이 주어지는 반칙을 범했을 경우
- 유망한 공격을 방해하거나 저지하기 위해 핸드볼을 했을 경우, 단 의도하지 않은 핸드볼 반칙으로 주심이 페널티킥을 선언했을 때는 제외
- 상대팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지하여, 의도하지 않은 핸드볼 반칙으로 주심이 페널티킥을 선언했을 경우
- 유망한 공격을 방해하거나 저지하는 그 어떠한 반칙을 했을 경우. 단, 볼에 대한 플레이 시도를 하려다가 또는 볼에 도전하는 과정에서 반칙을 범해 주심이 페널티킥을 선언했을 때는 제외
- 볼 플레이를 시도하려다가 또는 볼에 도전하는 과정에서 반칙으로 상대편의 명백한 득점 기회를 저지해 주심이 페널티킥을 선언했을 경우
- 핸드볼로 득점을 시도한 경우 (시도의 성공 여부와 상관없이)
- 경기장에 허가되지 않은 표시를 했을 경우
- 경기장을 떠나도록 허락을 받은 뒤 밖으로 나가는 중에 볼을 플레이 할 경우
- 경기에 대한 존중을 나타내지 않을 경우
- 골키퍼가 손으로 볼을 터치했는지 아닌지 상관없이, 선수가 규칙을 역이용하여 머리, 가슴, 무릎 등으로 골키퍼에게 패스하고자 의도적인 속임수를 쓴 경우(골킥 또는 프리킥 포함) 골키퍼에게 그 의도적 속임수 시도의 책임이 있다면 마찬가지로 경고 조치된다.
- 플레이 도중 또는 재개할 때 상대 선수에게 말로 혼란을 주었을 경우

득점 축하 행동

득점이 되었을 때 선수들이 축하하는 것은 허용되지만, 지나치지 않아야 한다. 춤을 추는 축하 행동은 바람직하지 않으며, 과도한 시간낭비가 되지 않아야 한다.

득점을 축하하기 위해 경기장을 떠나는 것은 경고성 반칙이 아니지만, 선수들은 가능한 빨리 돌아와야 한다.

비록 그 득점이 후에 취소되더라도, 다음과 같은 행동을 하는 선수에게는 경고를 주어야 한다:

- 안전이나 보안상의 문제를 일으키는 태도로 주변의 담장에 올라가거나 관중에게 접근한 경우
- 도발, 조롱, 선동적인 제스처 또는 행동을 한 경우
- 복면이나 이와 비슷한 물품으로 자신의 머리나 얼굴을 덮을 경우
- 상의를 벗거나 상의로 머리를 덮을 경우

플레이 재개 지연

주심은 선수들이 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우 경고를 주어야 하며, 여기에는 경기규칙 제3조, 제15조, 제16조 및 그 절차에 명시된 경우뿐 아니라 다음과 같은 행위도 포함된다:

- 주심이 플레이를 중단시킨 후에, 볼을 차내거나 가져가거나 의도적으로 볼을 터치하여 대립을 유발할 경우
- 프리킥을 다시 차라는 지시를 받으려는 의도로 잘못된 위치에서 프리킥을 할 경우

퇴장성 반칙

선수, 교체 선수 또는 교체된 선수가 다음의 반칙을 범했다면 퇴장을 당한다:

- 의도적인 핸드볼 반칙을 범해, 상대팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지한 경우 (자신의 페널티 에어리어 안에 있는 골키퍼는 제외)
- 페널티 에어리어 바깥에서 의도하지 않은 핸드볼 반칙을 범해, 상대팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지하는 경우
- 상대편의 전체적인 움직임이 반칙 선수의 골문을 향하여 움직일 때, 프리킥이 주어질 수 있는 반칙을 함으로써 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지할 경우 (아래 단락 '득점 또는 명백한 득점 기회의 저지' 항목에서 규정한 경고의 경우는 제외)
- 심한 반칙 플레이를 한 경우
- 다른 사람을 깨물거나 다른 사람에게 침을 뱉은 경우
- 난폭한 행위를 한 경우
- 공격적, 모욕적 또는 욕설이 담긴 언어를 사용하고/하거나 행동/행위를 한 경우
- 한 경기에서 두 번째 경고를 받은 경우
- 비디오 운영실(VOR) 안으로 들어온 경우

선수, 교체 선수 또는 교체된 선수가 퇴장을 당하면 경기장과
기술 지역 주변을 반드시 떠나야 한다.

득점 또는 명백한 득점 기회의 저지 (DOGSO)

선수가 자신의 페널티 에어리어 안에서 상대 선수의 명백한 득점 기회를 저지하는 반칙을 하여 주심이 페널티킥을 선언했을 경우, 그 반칙이 볼을 플레이하려는 시도, 또는 볼에 대한 도전이었다면 반칙한 선수에게 경고가 주어진다. 그 외 다른 상황(예: 붙잡거나 잡아당기거나 밀거나 볼을 플레이할 가능성이 없는 경우 등)에서는 반칙한 선수를 퇴장시켜야 한다.

선수가 의도적인 핸드볼 반칙을 범해, 상대팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지했을 때에는 반칙이 어디에서 일어났는지에 상관없이 그 선수는 퇴장당한다(자신의 페널티 에어리어 내에 있는 골키퍼는 예외로 한다).

선수가 의도하지 않은 핸드볼 반칙으로 상대방의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지하여, 주심이 페널티킥을 선언한 경우 반칙을 범한 선수는 경고를 받는다.

선수, 퇴장된 선수, 교체 선수 또는 교체된 선수가 주심의 허락 없이 경기장에 들어와 플레이를 방해하거나 상대 선수를 방해함으로써 상대팀의 득점 또는 명백한 득점 기회를 저지하는 것은 퇴장성 반칙이다.

다음 조건들을 반드시 고려해야 한다:

- 반칙과 골문 사이의 거리
- 전체적인 플레이의 방향
- 볼의 컨트롤을 유지하거나 획득할 가능성
- 수비수들 그리고 공격수들의 위치와 숫자

심한 반칙 플레이

태클이나 도전이 상대방의 안전을 위태롭게 한다든지, 과도한 힘을 사용하거나 잔혹하게 행동을 하면 심한 반칙 플레이로 처벌해야 한다.

선수가 앞이나 옆 또는 뒤쪽에서 볼을 향해 상대방에 도전할 때 과도한 힘을 사용하여 상대방의 안전을 위태롭게 하면서 한 쪽 또는 두 다리를 사용하여 상대방에게 달려드는 것은 심한 반칙 플레이를 범하는 것이다.

난폭한 행위

난폭한 행위란 선수가 볼에 대해 도전하지 않고 상대 선수나 팀 동료, 팀의 임원, 심판, 관중, 기타 다른 사람에게 접촉 여부와 상관없이 과도한 힘을 사용하거나 시도하는 것, 혹은 잔혹한 행동을 하거나 시도하는 것을 말한다.

또한 선수가 볼에 대한 도전을 하지 않고, 상대편이나 다른 사람의 머리 또는 얼굴을 손/팔을 이용해 의도적으로 가격했을 때, 무시할만한 힘이 아니었다면 난폭한 행위로 처벌한다.

팀 임원

그 팀의 기술 지역 내에 있는 누군가(교체, 교체된 선수, 퇴장 선수 또는 팀 임원)에 의하여 반칙이 일어났음에도 그 반칙자를 확인할 수 없는 경우, 그 팀의 기술 지역 내에 있는 가장 지위가 높은 지도자가 제재의 대상이 된다.

주의

다음의 반칙들은 일반적으로 주의의 대상이 된다. 반복적이며 노골적으로 아래 반칙을 저지른 경우에는 경고 또는 퇴장당한다.

- 공손하며/대립적이지 않은 태도로 경기장 안에 들어오는 행위
- 심판의 협조 요청에 불응하는 행위. 예를 들어 부심이나 대기심의 지시/요청을 무시하는 행위
- 판정에 대한 사소한/낮은 수준의 의견 충돌(말 또는 행동으로)
- 다른 반칙 행위는 없으나 제한된 기술 지역을 거듭해서 벗어나는 행위

경고

다음과 같은 행위는 경고성 반칙이다(그러나 이것만으로 제한하지는 않음):

- 명백하고/지속적으로 자신의 팀 기술 지역 범위를 무시하는 행위
- 자신의 팀이 플레이를 재개해야 함에도 이를 지연시키는 행위
- 의도적으로 상대팀의 기술 지역에 들어가는 행위(대립하지 않는 상황)
- 아래와 같이 말 또는 행동으로 항의하는 경우:
    - 음료수 병 또는 다른 물체를 던지거나/발로 차는 행위
    - 명백히 심판에 대한 존중이 부족한 행동/행위. 예를 들어 빈정거리는 박수 등

- 심판 리뷰 구역(RRA)을 침범하는 행위
- 레드 또는 옐로카드를 요구하는 과도한/지속적인 제스처
- TV 모양 신호를 하며 과도하게 VAR '리뷰'를 요구하는 행위
- 도발적이거나 선동적인 태도의 제스처, 혹은 행동
- 용납할 수 없는 행동의 지속(반복적인 주의성 반칙 포함)
- 경기에 대한 존중이 부족함을 드러낼 경우

퇴장

다음과 같은 행위는 퇴장성 반칙이다(그러나 이것만으로 제한하지는 않음):

- 상대팀의 플레이 재개를 지연시키는 행위. 예를 들어 볼을 들고 있거나, 볼을 멀리 차내거나, 선수의 움직임을 막아설 경우
- 아래 행동을 위해 기술 지역을 고의적으로 벗어나는 행위:
  - 심판에 대한 불만/항의의 표현
  - 도발적이거나 선동적인 태도의 표출
- 상대팀 기술 지역에 공격적이거나 대립적인 태도로 진입하는 행위
- 고의적으로 물체를 경기장으로 던지거나/발로 차는 행위
- 아래 행동을 위해 경기장에 들어오는 행위:
  - 심판과의 대립(하프타임 및 경기 종료 후도 포함)
  - 플레이, 상대 선수 또는 심판을 방해
- 비디오 운영실(VOR)에 들어가는 행위
- 상대팀 선수, 교체 선수, 팀 임원, 심판, 관중, 그 외 다른 사람(예를 들어 볼 보이/걸, 안전요원, 대회 임원 등)에 대한 물리적 혹은 공격적 행동(침 뱉기나 깨물기 등을 포함)
- 같은 경기에서 두 번 경고를 받았을 경우
- 공격적, 모욕적 또는 욕설이 담긴 언어 사용 및/또는 행동/행위
- 허가되지 않은 전자 장비 및 통신 장비의 사용 및/또는 전자 장비 및 통신 장비 사용의 결과로 빚어진 적절하지 않은 태도의 행동
- 난폭한 행위

물체(또는 볼)를 던져 발생한 반칙

물체나 볼을 던지는 모든 경우마다 주심은 적절한 징계 조치를 한다:

- 무모한 태도로 행동했을 때 - 반칙한 자를 반스포츠적 행위로 경고 조치한다.
- 과도한 힘을 사용했을 때 - 반칙한 자를 난폭한 행위로 퇴장 조치한다.

5. 파울과 불법행위 후 플레이 재개

볼이 아웃 오브 플레이라면, 플레이는 이전의 판정에 따라 재개된다.

볼이 인플레이 상황이고 선수가 경기장 안에서 아래를 대상으로 물리적인 반칙을 범했을 때:

- 상대 선수에게 반칙했다면 - 간접 프리킥, 직접 프리킥, 또는 페널티킥
- 팀 동료, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장 선수, 팀 임원 또는 심판에게 반칙했다면 - 직접 프리킥, 페널티킥

모든 언어적 반칙은 간접 프리킥으로 처벌한다.

주심의 허락 없이 경기장을 떠난 것에 대해 간접 프리킥을 부여한 것을 제외하고, 선수가 경기장 안 또는 밖에서 외부 요인에게 범한 반칙으로 경기를 중단시켰다면 플레이 재개는 드롭볼이다. 해당 간접 프리킥은 선수가 경기장을 떠난 경계선 상의 지점에서 실시한다.

볼이 인플레이 상황에서:

- 선수가 경기장 밖에서 심판, 상대 선수, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수, 팀 임원에게 반칙을 하거나,
- 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장당한 선수 또는 팀 임원이 경기장 밖에서 상대팀 선수나 심판에게 반칙을 했거나 방해를 했다면,

플레이는 반칙/방해가 발생한 곳에서 가장 가까운 경계선에서 프리킥으로 재개한다. 만약 반칙이 반칙자의 페널티 에어리어 안에서 일어났고, 직접 프리킥이 주어질 반칙이라면 페널티킥을 부여한다.

반칙이 경기장 밖에서 일어났고, 같은 팀의 선수에 의해 그 팀의 출전 선수나 교체 선수, 교체된 선수, 팀 임원에게 가해졌다면, 반칙이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선에서 간접 프리킥으로 재개한다.

선수가 손에 들고 있는 물체(신발, 신가드 등)를 이용해서 볼을 건드린 경우, 플레이는 직접 프리킥(또는 페널티킥)으로 재개한다.

경기장 안이나 밖에 있는 선수가 상대팀의 선수에게 물체(시합구 제외)를 던지거나 찼을 경우, 또는 상대팀의 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장 선수, 팀 임원이나, 심판, 시합구를 향해 물체(볼 포함)를 던지거나 찼다면, 맞혔거나 맞히려고 했던 지점에서 직접 프리킥으로 플레이를 재개한다. 그 지점이 경기장 밖이라면 반칙이 일어난 지점에서 가장 가까운 경계선에서 프리킥으로 재개하며, 그 지점이 반칙자 진영의 페널티 에어리어 안이라면 페널티킥이 주어진다.

교체 선수, 교체된 선수, 퇴장된 선수, 일시적으로 경기장 밖에 있는 선수 또는 팀 임원이 경기장으로 물체를 던지거나 차서 플레이를 방해한다든지 상대방 또는 심판을 방해했다면, 플레이를 방해한 지점 또는 상대방, 심판, 볼을 맞혔거나 맞히려고 했던 지점에서 직접 프리킥(또는 페널티킥)으로 플레이를 재개한다.


KFA
FIFA
REFEREE
2025

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제13조

13

프리킥

1. 프리킥의 종류

선수, 교체 선수, 교체된 선수, 퇴장 선수 또는 팀 임원이 반칙을 저지르면 상대팀에게 직접 프리킥 또는 간접 프리킥이 주어진다.

간접 프리킥 신호

주심은 자신의 팔을 머리 위로 올려 간접 프리킥을 표시한다. 주심은 킥이 실시된 뒤 다른 선수가 볼을 터치하거나 아웃 오브 플레이될 때까지, 또는 직접 득점이 되지 않을 것이 분명할 때까지 그 자세를 유지한다.

주심이 간접 프리킥이라는 것을 표시하지 못한 상황에서, 킥한 볼이 직접 골로 연결되었다면 간접 프리킥은 다시 실시되어야 한다.

볼이 골문에 들어갈 경우

- 직접 프리킥한 볼이 상대팀의 골로 직접 들어가면 득점이 된다.
- 간접 프리킥한 볼이 상대팀의 골로 직접 들어가면 골킥이 주어진다.
- 직접 또는 간접 프리킥한 볼이 자기 팀의 골로 직접 들어가면 코너킥이 주어진다.

2. 절차

모든 프리킥은 반칙이 발생한 지점에서 실시한다. 그러나 아래와 같은 예외가 있다.

- 상대팀의 골 에어리어 안에서 공격팀이 얻은 간접 프리킥은 반칙이 발생한 지점에서 가장 가까운 골라인과 평행한 골 에어리어 선상에서 실시한다.
- 골 에어리어 안에서 수비팀의 프리킥은 골 에어리어 안의 어느 지점에서나 실시할 수 있다.

- 선수가 허락 없이 경기장에 입장, 재입장하거나 경기장을 떠나는 반칙을 범해 프리킥이 실시될 경우, 경기가 중단되었을 때 볼이 있던 지점에서 프리킥을 실시한다. 하지만 선수가 경기장 밖에서 반칙을 범했다면 반칙이 일어난 가장 가까운 경계선에서 프리킥으로 플레이를 재개한다. 자신의 페널티 에어리어 안에서 직접 프리킥에 해당하는 반칙을 범하면 페널티킥이 주어진다.
- 그 밖의 경기규칙이 정한 위치(규칙 제3조, 11조, 12조 참조)

볼:

- 볼은 정지되어 있어야 하며, 키커는 다른 선수가 볼을 터치할 때까지 다시 터치할 수 없다.
- 볼이 킥이 되고 명백하게 이동했을 때 인플레이가 된다.

상대 선수들은 볼이 인플레이 될 때까지 아래와 같이 머물러 있어야 한다:

- 볼에서 최소 9.15m(10야드) 떨어져 있어야 한다. 단, 그들이 자기 진영의 골포스트 사이의 골라인 위에 서 있는 경우는 예외로 한다.
- 팀이 자신의 페널티 에어리어 안에서 프리킥을 할 때, 상대팀은 그 페널티 에어리어의 밖에 있어야 한다.

3명 또는 그 이상의 수비 선수들이 '벽'을 형성할 경우, 볼이 인플레이 될 때 까지 공격팀의 선수들은 그 '벽'으로부터 최소 1m(1야드)를 떨어져 있어야 한다.

프리킥은 한 발 또는 동시에 두 발로 볼을 들어 올려 실시할 수 있다.

상대 선수들에게 혼란을 주기 위해 프리킥의 실시를 속이는 것은 축구의 일부로 허용된다.

선수가 프리킥을 정확하게 실시하면서 볼을 다시 플레이하기 위한 목적으로 의도적으로 상대 선수를 향해 킥을 했지만, 조심스럽거나, 무모하지 않거나, 과도한 힘을 사용하지 않았다면 주심은 플레이를 계속하도록 허용한다.

3. 반칙과 처벌

프리킥을 실시할 때 상대 선수가 규정된 거리보다 볼에 가까이 있고, 어드밴티지가 적용될 수 없다면 프리킥은 다시 실시한다. 하지만 선수가 빠른 프리킥을 하고 볼로부터 9.15m(10야드)보다 가까이 있던 상대 선수가 볼을 가로챘다면, 주심은 경기를 계속하도록 허락한다. 그러나 재빠른 프리킥을 의도적으로 방해한 상대 선수에게는 플레이 재개 지연으로 경고를 주어야 한다.

프리킥을 할 때 3명 이상의 수비팀 선수들이 형성한 '벽'으로부터 공격팀 선수가 1m(1야드) 이상 떨어져 있지 않았다면, 간접 프리킥이 주어진다.

수비팀이 자신의 페널티 에어리어 안에서 프리킥을 실시할 때, 상대팀 선수가 페널티 에어리어를 떠날 충분한 시간이 없어 페널티 에어리어 안에 있더라도 주심은 플레이를 계속하도록 허용해야 한다. 만약 프리킥을 실시할 때 페널티 에어리어 안에 있는 상대팀 선수, 또는 인플레이가 되기 전에 페널티 에어리어 안으로 들어온 상대팀 선수가 볼이 인플레이 되기 전에 터치하거나 볼에 도전했다면 그 프리킥은 다시 한다.

볼이 인플레이 된 후, 다른 선수가 터치하기 전에 키커가 다시 볼을 터치했다면 간접 프리킥이 주어진다; 만약 키커가 다시 볼을 터치하면서 핸드볼 반칙을 범했다면:

- 직접 프리킥이 주어진다.
- 반칙이 키커의 페널티 에어리어 안에서 발생했다면 페널티킥이 주어진다. 그러나 키커가 골키퍼일 경우는 간접 프리킥이 주어진다.

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제14조

14

페널티킥

페널티킥은 선수가 직접 프리킥에 해당하는 반칙을 자신의 페널티 에어리어 안에서 범했을 때 주어진다. 또한 경기규칙 제12조와 13조에 명시되어 있는 바와 같이 경기장 밖에서 플레이의 일부분으로 직접 프리킥에 해당되는 반칙을 범했을 경우에도 페널티킥이 주어진다.

페널티킥에서 직접 득점이 될 수 있다.

1. 절차

볼은 정지되어 있어야 하며, 볼의 일부분이 페널티 마크 중앙에 닿거나 걸쳐 있어야 한다. 골포스트와 크로스바 및 골네트도 움직이지 않아야 한다.

페널티킥을 시행하는 선수가 누구인지 분명히 확인할 수 있어야 한다.

수비팀의 골키퍼는 볼이 킥이 될 때까지 키커를 향한 상태에서 골포스트 사이의 골라인 위에 있어야 한다. 수비팀의 골키퍼는 킥을 지연시키거나 골대, 크로스바 또는 골네트를 만지는 등 키커의 주의를 부당하게 분산시키는 행동을 해서는 아니된다.

키커와 골키퍼가 아닌 다른 선수들은 다음과 같이 위치해야 한다:

- 페널티 마크에서 최소 9.15m(10야드) 떨어진 곳에 있을 것
- 페널티 마크 뒤쪽에 있을 것
- 경기장 안에 있을 것
- 페널티 에어리어 밖에 있을 것

선수들이 경기규칙에 따라 위치를 잡으면, 주심은 페널티킥을 하라는 신호를 한다.

페널티킥을 하는 선수는 볼을 앞으로 킥해야 한다. 볼이 앞으로 이동한다면 발뒤꿈치로 차는 것(백 힐링)은 허용된다.

볼이 킥이 되는 순간, 수비팀 골키퍼의 한 발은 그 일부라도 골라인에 닿아있거나 그 선과 동일 선상, 또는 골라인 뒤에 위치해야 한다.

볼이 킥이 되어 명백하게 이동했을 때 인플레이가 된다.

키커는 다른 선수가 볼을 터치하기 전까지는 다시 볼을 플레이하면 안 된다.

페널티킥은 볼의 움직임이 멈췄을 때, 밖으로 벗어났을 때, 또는 주심이 어떤 반칙으로 경기를 중단시켰을 때 완료된다.

경기 전후반 또는 연장전 전후반의 끝에 페널티킥을 실시하기 위한 시간과 그 킥을 완료하기 위한 추가시간은 허용된다. 추가시간이 허용되면, 페널티킥한 볼이 움직임을 멈추거나, 밖으로 벗어났거나, 수비팀의 골키퍼를 제외한 선수(키커 포함)가 플레이했거나, 키커나 키커 팀의 반칙으로 주심이 플레이를 중단시켰을 때, 그 페널티킥은 완료된다. 만약 수비팀의 선수(골키퍼 포함)가 반칙을 범하고 그 페널티킥이 실축되거나 세이브되었다면 페널티킥을 다시 실시한다.

2. 반칙과 처벌

일단 주심이 페널티킥을 하라는 신호를 했다면 킥은 반드시 실시되어야 한다. 만약 페널티킥이 실시되지 않았을 경우, 주심은 페널티킥 신호를 다시 하기 전에 징계 조치를 할 수 있다.

만약 볼이 인플레이되기 전에 다음 중 어느 한 가지가 발생했다면:

- 키커가 실수로 두 발로 볼을 차거나, 킥을 한 직후 볼이 발이나 다리에 터치된 경우 (더블터치):
  - 골이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 골이 되지 않았다면 실축으로 기록한다.
- 페널티킥을 하는 선수의 동료 선수는 오직 다음의 경우에만 침범으로 처벌된다:
  - 동료 선수가 침범하여 골키퍼에게 명백히 영향을 미쳤을 경우; 또는
  - 침범한 동료 선수가 볼을 플레이하거나 볼을 목적으로 상대방에 도전하여, 득점하거나 득점을 시도하거나 득점 기회를 만드는 경우

- 골키퍼의 동료 선수는 오직 다음의 경우에만 침범으로 처벌된다:
  - 동료 선수가 침범하여 키커에게 명백히 영향을 미쳤을 경우; 또는
  - 침범한 동료 선수가 볼을 플레이하거나 볼을 목적으로 상대방에 도전하여, 상대가 득점하거나 득점을 시도하거나 득점 기회를 만들지 못하도록 방해하는 경우
- 페널티킥을 하는 선수 또는 동료 선수가 규칙을 위반했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 킥에서 골이 되지 않았다면 주심은 플레이를 중단시키고 간접 프리킥으로 재개한다.

    득점 여부에 상관없이 아래의 경우 플레이는 중단되고 상대편의 간접 프리킥으로 재개한다:

  - 페널티킥을 뒤쪽으로 했을 때
  - 차기로 했던 키커의 팀 동료가 킥을 했을 때, 주심은 킥을 한 선수에게 경고를 준다.
  - 키커가 달리는 동작을 끝낸 뒤 속임 동작을 하여 킥했을 때 (달리는 도중 속임 동작은 허용) 주심은 키커에게 경고를 준다.
- 골키퍼가 반칙 했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 득점이 된다.
  - 골을 벗어나거나 크로스바 혹은 골포스트를 맞고 리바운드되었을 경우, 골키퍼의 반칙 행위가 키커에게 명백히 영향을 주었을 때만 킥을 다시 한다.
  - 골키퍼가 볼이 골 안으로 들어가는 것을 막았을 경우, 킥을 다시 한다.

  만약 반칙 행위로 인하여 킥이 다시 실시된다면, 골키퍼의 해당경기에서의 첫 반칙에 대해서는 주의를 주고, 동일 경기 중 그 후에 뒤따르는 반칙 행위는 경고에 처한다.
- 골키퍼의 팀 동료가 반칙을 했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 득점이 된다.
  - 킥에서 골이 되지 않았다면 킥을 다시 한다.

- 양 팀의 선수가 반칙했다면 킥을 다시 한다. 그러나 어느 한 선수가 더 심한 반칙(예: 불법적인 속임 동작)을 한 경우는 제외한다.

만약 페널티킥을 실시한 후:

- 다른 선수가 터치하기 전에 의도적으로 키커가 볼을 다시 터치했다면:
  - 간접 프리킥이 주어진다. (핸드볼 반칙을 범한다면 직접 프리킥이 주어진다.)
- 볼이 앞으로 움직이고 있는 도중에 외부 요인에 의해 터치된다면:
  - 킥을 다시 한다. 그러나 볼이 골문으로 들어가고 있고 (볼에 외부 요인의 접촉이 있었더라도) 골키퍼나 수비 선수가 볼을 플레이하는 것에 방해가 없이 골문으로 들어갔다면 골로 인정한다. 다만 공격팀의 방해로 인해 골이 되면 골로 인정하지 않는다.
- 볼이 골키퍼, 크로스바 또는 골포스트를 맞고 필드 안으로 다시 튀어나온 뒤 외부 요인에 의해 터치된다면:
  - 주심은 플레이를 중단시킨다.
  - 외부 요인에 의해 볼이 터치된 위치에서 드롭볼로 재개한다.

3. 요약 표

페널티킥의 결과		
	킥에서 득점이 되었을 때	**킥에서 득점이 되지 않았을 때**
공격수(들) 만의 침범	영향: 페널티킥 다시 영향 없음: 골	영향: 간접 프리킥 영향 없음: 페널티킥 다시 없음
수비수(들) 만의 침범	영향: 골 영향 없음: 골	영향: 페널티킥 다시 영향 없음: 페널티킥 다시 없음

수비수(들)과 공격수(들)의 침범	수비수(들)과 공격수(들)에 의한 영향: 페널티킥 다시 수비수(들) 만에 의한 영향: 골 공격수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시	수비수(들)과 공격수(들)에 의한 영향: 페널티킥 다시 수비수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시 공격수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시 없음
골키퍼만 반칙	득점	세이브 되지 않았을 경우: 페널티킥 다시 없음(키커에 영향이 없었을 경우) 세이브된 경우: 페널티킥 다시 및 골키퍼에게 주의; 추후 반복될 경우 경고
골키퍼와 키커가 동시에 반칙한 경우	키커가 아래의 반칙 중 하나를 범하지 않은 경우, 페널티킥은 다시 실시한다	키커가 아래의 반칙 중 하나를 범하지 않은 경우, 페널티킥은 다시 실시한다
키커의 더블 터치	우발적인 경우: 페널티킥을 다시 실시한다 의도적인 경우: 간접 프리킥	우발적 또는 의도적인 경우: 간접 프리킥
볼을 뒤쪽으로 찼을 때	간접 프리킥	간접 프리킥
불법 속임 행위	간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고	간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고
잘못된 키커	간접 프리킥, 그리고 잘못된 키커에게 경고	간접 프리킥, 그리고 잘못된 키커에게 경고
키커에 의한 반스포츠적 행위	간접 프리킥 및 키커에게 경고	간접 프리킥 및 키커에게 경고

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제15조

15

스로인

스로인은 볼 전체가 지면 또는 공중으로 터치라인을 넘어갔을 때, 마지막으로 터치한 선수의 상대팀에 주어진다. 또한 주심이 스로인 실시를 지연시킨 해당팀 선수를 처벌한 경우 상대팀에게 주어진다. 마지막으로 터치한 선수의 상대팀에게 주어진다.

스로인으로부터 직접 득점이 될 수 없다:

- 스로인을 한 볼이 상대팀 골문에 직접 들어가면 - 골킥이 주어진다.
- 볼이 스로인을 한 선수 자신의 골문에 직접 들어가면 - 코너킥이 주어진다.

1. 절차

볼을 던지는 순간, 선수는 반드시 아래와 같이 해야 한다:

- 경기장을 바라보고 서야 한다.
- 두 발의 일부가 터치라인 위 또는 터치라인 밖의 지면에 있어야 한다.
- 볼이 경기장을 나간 지점에서 두 손으로 머리 뒤로부터 머리 위를 지나도록 하여 던져야 한다.

상대팀의 모든 선수들은 스로인을 하게 될 터치라인 위의 지점에서 최소 2m(2야드) 떨어져 있어야 한다.

볼이 경기장 안으로 들어오면 인플레이이다. 볼이 들어오기 전에 지면에 닿는다면 같은 지점에서 같은 팀이 다시 실시한다. 만약 스로인을 정확한 절차에 따라 실시하지 않았다면, 상대팀이 다시 스로인을 한다.

선수가 스로인을 정확하게 실시하면서, 볼을 다시 플레이하기 위한 목적으로 의도적으로 상대 선수에게 볼을 던졌지만 조심성이 있거나, 무모하지 않거나, 과도한 힘을 사용한 것이 아니라면 주심은 플레이를 계속하도록 허용한다.

스로인을 한 선수는 다른 선수가 볼을 터치할 때까지 다시 터치할 수 없다.

2. 반칙과 처벌

선수가 자기팀의 스로인 실시를 부당하게 지연시키는 경우, 주심은 휘슬을 불고 5초 카운트다운의 시작을 알린다. 주심은 손을 들어 시각적으로 5초를 카운트하며, 5초가 끝날 때까지 스로인이 실시되지 않으면 상대팀에게 스로인이 주어진다. 반칙한 선수는 상대팀에게 스로인이 주어진 이후에도 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우에만 경고를 받는다.*

볼이 인플레이 된 이후, 다른 선수가 터치하기 전에 스로인을 한 선수가 다시 볼을 터치했다면 간접 프리킥이 주어진다. 이때 만약 스로인을 한 선수가 핸드볼 반칙을 범했다면:

- 직접 프리킥이 주어진다.
- 반칙이 스로인을 실시한 선수의 페널티 에어리어 안에서 발생했다면 페널티킥이 주어진다. 핸드볼을 한 선수가 수비팀의 골키퍼라면 간접 프리킥이 주어진다.

스로인하는 선수에게 부당하게 혼란을 주거나 방해하는 (스로인을 하는 곳으로부터 2m 보다 더 가까이 다가가는 것도 포함) 상대팀 선수에게는 반스포츠적 행위로 경고가 주어지고, 만약 스로인이 이루어졌다면 간접 프리킥이 주어진다.

그 외 다른 스로인 반칙의 경우에는 상대팀 선수에게 스로인이 주어진다.

*'일러두기 및 규칙의 수정'에 기재된 '스로인 및 골킥 카운트다운 절차' 참조

KFA



IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제16조

16

골킥

골킥은 공격팀의 선수가 마지막으로 볼을 터치하고 득점이 되지 않은 상태에서, 볼 전체가 지면 또는 공중으로 골라인을 넘어갔을 때 주어진다(제8조, 제10조, 제13조 및 제15조 참조).

골킥에서 직접 득점을 할 수 있지만, 오직 상대편 골문으로 들어가 득점이 된 경우에만 해당된다. 만약 볼이 키커의 골문으로 직접 들어갔다면 상대팀에게 코너킥이 주어진다.

1. 절차

- 볼은 정지되어 있어야 하며, 수비팀 선수는 골 에어리어 안의 어느 지점에서나 킥을 할 수 있다.
- 볼이 킥이 되고 명백히 움직였다면 인플레이가 된다.
- 상대팀 선수들은 볼이 인플레이 될 때까지 페널티 에어리어 밖에 있어야 한다.

2. 반칙과 처벌

선수가 자기팀의 골킥 실시를 부당하게 지연시키는 경우, 주심은 휘슬을 불고 5초 카운트다운의 시작을 알린다. 주심은 손을 들어 시각적으로 5초를 카운트하며, 5초가 끝날 때까지 골킥이 실시되지 않으면 상대팀에게 코너킥이 주어진다. 반칙한 선수는 상대팀에게 코너킥이 주어진 이후에도 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우에만 경고를 받는다.*

볼이 인플레이 된 이후, 다른 선수가 볼을 터치하기 전에 키커가 다시 터치했다면 간접 프리킥이 주어진다. 이때 만약 키커가 핸드볼 반칙을 범했다면:

- 직접 프리킥이 주어진다.
- 키커의 페널티 에어리어 안에서 핸드볼 반칙이 발생했다면 페널티킥이 주어진다. 핸드볼을 한 키커가 골키퍼였다면 간접 프리킥이 주어진다.

골킥이 되는 순간, 밖으로 나갈 시간 여유가 없어 상대팀 선수가 페널티 에어리어 안에 있었다면, 주심은 플레이가 계속되도록 허용한다. 골킥을 할 때 페널티 에어리어 안에 있는 상대팀 선수 또는 인플레이가 되기 전에 페널티 에어리어 안으로 들어온 상대팀 선수가 인플레이 되기 전에 볼을 터치하거나 도전했다면 골킥을 다시 한다.

선수가 볼이 인플레이되기 전에 페널티 에어리어 안으로 들어가 파울을 하거나 상대에 의해 파울을 당했다면 골킥은 다시 실시되고, 반칙을 범한 선수는 반칙의 성격에 따라 경고 또는 퇴장 조치될 수 있다.

그 외 다른 반칙의 경우에는 킥을 다시 실시한다.

*‘일러두기 및 규칙의 수정’에 기재된 ‘스로인 및 골킥 카운트다운 절차’ 참조


KFA

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



규칙 | 제17조

17

코너킥

다음과 같은 경우 코너킥이 주어진다:

- 볼 전체가 지면 또는 공중으로 골라인을 넘어갔을 때 주어진다(제8조, 제12조, 제13조, 제15조 및 제16조 참조).
- 주심이 다음과 같이 처벌한 경우
  - 골키퍼가 손/팔로 볼을 8초 이상 소유한 경우
  - 선수가 자기팀의 골킥 실시를 지연시킨 경우

코너킥으로 직접 득점할 수 있지만, 오직 상대팀 골에만 해당된다. 볼이 키커의 골문에 직접 들어갔다면 상대팀에게 코너킥이 주어진다.

1. 절차

- 볼이 골라인을 넘어간 지점 또는 처벌 할 때 골키퍼 위치에서 가장 가까운 코너 에어리어 안에 볼을 놓아야 한다.
- 볼은 정지되어 있어야 하며, 공격팀의 선수에 의해 킥이 되어야 한다.
- 볼이 킥이 되어 명백하게 이동했을 때 인플레이가 되며, 볼이 코너 에어리어를 벗어날 필요는 없다.
- 코너 플래그 포스트는 움직이지 않아야 한다.
- 상대 선수들은 볼이 인플레이 될 때까지 코너 아크에서 최소 9.15m(10야드) 떨어져야 한다.

2. 반칙과 처벌

인플레이가 된 후, 다른 선수가 볼을 터치하기 전에 키커가 다시 터치했다면 간접 프리킥이 주어진다. 이때 만약 키커가 핸드볼 반칙을 범했다면:

- 직접 프리킥이 주어진다.
- 키커의 페널티 에어리어 안에서 핸드볼 반칙이 발생했다면 페널티킥이 주어진다. 핸드볼을 한 키커가 골키퍼였다면 간접 프리킥이 주어진다.

선수가 코너킥을 정확하게 실시하면서, 볼을 다시 플레이하기 위한 목적으로 의도적으로 상대 선수에게 킥을 했지만 조심성이 있거나, 무모하지 않거나, 과도한 힘을 사용한 것이 아니라면 주심은 플레이를 계속하도록 허용한다.

그 외 다른 반칙의 경우에는 킥을 다시 실시한다.


KFA
CBF
BRASIL
11

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



VAR
프로토콜

프로토콜 – 원칙, 실제, 절차

VAR 프로토콜은 경기규칙의 원칙과 철학을 최대한 따른다.

VAR의 사용은 경기/대회의 주최자가 VAR 핸드북에서 제시하는 도입의 요구 조건을 충족 시킨 후 FIFA의 서면 허가를 받아야 허용된다.

1. 원칙

축구 경기에서 VAR의 사용은 몇 가지 원칙에 기반하며, 이 원칙들은 VAR을 사용하는 모든 경기에 적용되어야 한다. (단, 잘못 부여된 코너킥의 경우는 예외 - '2. 검토 가능한 결정/상황의 아래e항 참조')

1. VAR 심판은 독립적으로 경기 영상에 접근할 수 있는 심판이며, 오직 아래 상황과 관련한 **'명확하고 명백한 실수'** 또는 **'중대한 상황을 놓친 경우'**에 한하여 주심을 도와줄 수 있다.

   a. **골/노(No) 골**
   b. **페널티킥/노(No) 페널티킥**
   c. **레드 카드** (명백히 잘못된 두 번째 경고 상황 포함)
   d. **신원 오인** (반칙을 범한 다른 선수에게 주심이 경고나 퇴장을 준 경우)

2. 주심은 항상 판정을 해야 한다. 즉, 주심이 '판정을 하지 않고' VAR을 사용하여 결정을 내리는 것은 허용되지 않는다. 플레이를 계속 하도록 허락한 후 의심되는 반칙은 리뷰를 할 수 있다.
3. 비디오 리뷰를 통해 '명확하고 명백한 실수'임이 드러나는 판정을 제외하고는 주심이 처음 내린 결정이 번복되어서는 안 된다.

4. 오직 주심만이 '리뷰'를 착수할 수 있다; VAR 심판(그리고 다른 심판들)은 주심에게 '리뷰'할 것을 권유하는 것만 가능하다.
5. VAR 심판을 통하거나 '온필드리뷰'(OFR)를 통해 얻은 정보를 기반으로 한 최종 판정은 언제나 주심에 의해서 내려진다.
6. 빨리 하는 것보다 정확하게 하는 것이 더 중요하므로, 리뷰 진행에 시간제한은 없다.
7. 판정을 리뷰하고 있을 때, 선수나 팀 임원이 주심을 둘러싸서 리뷰 절차나 최종 결정에 영향을 주는 시도를 해서는 안 된다.
8. 투명성을 보장하기 위해서 주심은 리뷰를 하는 동안 '보이는 곳에 있어야' 한다.
9. 만약 리뷰가 필요한 장면 후에 플레이가 계속될 경우, 해당 상황 이후에 징계가 필요한 행위가 나오면 당초 판정이 바뀌더라도 징계 조치는 취소되지 않는다. 그러나 유망한 공격 기회 저지, 또는 방해나 명백한 득점 기회 방해(DOGSO)로 인한 경고/퇴장은 당초 판정이 바뀌면 취소된다.
10. 경기가 중단되었다가 재개되었다면 주심은 '리뷰'를 할 수 없다. 그러나 신원을 오인했거나, 난폭한 행위, 침 뱉기, 깨물기, 극단적으로 공격적이고 모욕적이며 욕하는 행동/행위의 경우는 제외한다.
11. 리뷰를 사건 이전과 이후 어느 플레이 시간까지 할 것인지는 경기규칙과 VAR 프로토콜에 따른다.
12. VAR 심판이 자동적으로 모든 상황과 판정을 '체크'하기 때문에 감독이나 선수는 '리뷰'를 요청할 수 없다.

2. 리뷰의 대상이 되는, 경기를 좌우할 수 있는 판정과 상황

주심은 오직 다섯 가지 경우와 관련하여 판정과 상황에 대해 VAR의 도움을 받을 수 있다. 모든 상황에서 *주심이* (첫 번째/당초) 판정을 *내린 후*(플레이 속행도 포함)에 중대한 상황을 놓치거나 심판이 보지 못했을 때에만 VAR 사용이 가능하다.

'명확하고 명백한 실수'가 아니라면 주심의 원래 판정은 번복하지 않는다. (여기에는 오프사이드를 비롯해 다른 심판들이 알려준 정보에 따라 주심이 내린 모든 결정이 포함된다.)

'명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 해당될 소지가 있어서 리뷰를 할 수 있는 판정/상황의 종류는 다음과 같다:

a. **골/노 골**

- 득점을 위한 빌드업 또는 득점 과정에서 나온 공격팀의 반칙 (핸드볼, 파울, 오프사이드 등)
- 득점 이전에 볼의 아웃 오브 플레이
- 골/노골 판정
- 페널티킥 상황에서 골키퍼, 그리고/또는 키커의 반칙. 또는 페널티킥한 볼이 골포스트나 크로스바, 골키퍼를 맞고 나왔을 때 플레이에 직접 가담한 공격 선수나 수비 선수의 침범

b. **페널티킥/노 페널티킥**

- 페널티킥 상황까지 가는 빌드업 과정에서 나온 공격팀의 반칙 (핸드볼, 파울, 오프사이드 등)
- 상황 이전에 볼의 아웃 오브 플레이
- 반칙의 위치(페널티 에어리어 안인지 바깥인지)
- 페널티킥이 잘못 주어졌을 때
- 페널티킥 반칙이 처벌되지 않았을 때

c. **레드 카드**

- 명백한 득점 기회 방해(DOGSO, 특히 반칙의 위치 또는 다른 선수의 위치)
- 심한 반칙 플레이(또는 무모한 도전)
- 난폭한 행위, 다른 사람을 깨물거나 침 뱉기
- 극단적으로 공격적, 모욕적 그리고/또는 욕설을 의미하는 행동/행위
- 명백히 잘못된 두 번째 경고

d. **신원 오인 (레드 또는 옐로카드)**

주심이 반칙을 선언한 뒤, 해당 반칙을 범한 선수를 명백하게 잘못 식별한 경우, 검토할 수 있는 것은 오직 반칙을 범한 선수의 신원뿐이며, 실제 반칙 여부는 검토할 수 없다.

e. **경기 재개가 지연되지 않는 범위에서 즉시 판정을 변경할 수 있는 경우, 명백하게 잘못 부여된 코너킥에 대해서는 판정을 변경할 수 있다. (대회 규정 선택사항)**

3. 실제

경기 중 VAR의 사용은 아래와 같은 실행 준비사항에 따른다:

- VAR 심판은 비디오 운영실(VOR)에서 한 명 이상의 보조 VAR(AVAR)의 도움을 받아 경기 영상을 본다.
- 카메라 각도의 수 및 다른 고려사항에 따라 두 명 이상의 AVAR 또는 한 명 이상의 리플레이 오퍼레이터(ROs)가 필요할 수 있다.
- 허가받은 사람만이 경기 중에 VOR 안에 들어가거나 VAR/AVAR/RO와 의사소통을 할 수 있다.
- VAR 심판은 독립적으로 TV 방송 영상에 접근하거나 리플레이 조종을 할 수 있다.
- VAR 심판은 심판들이 사용하고 있는 커뮤니케이션 시스템에 연결되어 있으며 그들의 대화를 모두 들을 수 있다. VAR 심판은 버튼을 눌러야만 주심에게 이야기할 수 있다. (주심이 VOR 안에서의 대화를 듣고 주의가 산만해지는 것을 막기 위해서다.)
- VAR 심판이 '체크' 또는 '리뷰'를 하기 위해 바쁜 경우, 특히 경기를 중단해야 하거나 경기를 재개하지 말아야 할 때는 AVAR이 주심에게 말할 수 있다.
- 주심이 리플레이 영상을 보기로 결정했다면, VAR은 최적의 각도/리플레이 속도가 조절되는 영상을 골라내야 한다. 그리고 주심은 다른 영상/추가적인 각도의 영상/영상 속도의 조절을 요청할 수 있다.

4. 절차

당초의 판정

- ('놓친' 상황을 제외하고는) 주심과 다른 심판들은 마치 VAR이 없는 것처럼 언제나 판정(징계 조치 포함)을 먼저 내려야 한다.
- 주심과 다른 심판들이 판정을 하지 않는다는 것은 용납될 수 없다.
  판정을 하지 않으면 '약하고 우유부단한' 경기 운영이 되며, 너무 많은 '리뷰'가 발생하고, 기술적인 결함이 있을 경우 중대한 문제를 야기하기 때문이다.
- 주심은 최종 판정을 내릴 수 있는 유일한 사람이다; VAR 심판은 다른 심판들과 동일한 지위 하에서 주심을 돕는 일만 할 수 있다.
- 깃발 드는 것을 지연하거나 휘슬 부는 것을 지연하는 것은 오로지 선수가 곧장 득점을 하려고 할 때 또는 상대방의 페널티 에어리어 안쪽으로/방향으로 명확하게 달려가고 있는 *매우 명백한 상황*에 한해서만 허용된다.

- 부심이 반칙에 대해서 깃발 드는 것을 지연했다면 부심은 공격팀이 득점을 하거나, 페널티킥, 프리킥, 코너킥, 스로인이 주어지거나, 당초의 공격이 끝나고 난 뒤에도 볼의 소유가 지속되면 깃발을 들어야 한다. 그 밖의 모든 상황에서는 부심은 경기의 요구에 따라 깃발을 들지 말지를 결정해야 한다.

체크

- VAR 심판은 각각 다른 카메라 각도와 리플레이 속도를 이용한 TV 카메라 영상으로 득점, 페널티킥, 즉각 퇴장 결정/상황, 신원 오인에 대한 가능성 또는 사실 여부를 무조건 '체크'해야 한다.
- VAR 심판은 정상 속도 그리고/또는 느린 속도의 영상을 '체크'할 수 있다. 하지만 일반적으로 느린 속도의 리플레이는 반칙이 일어난 위치, 선수의 위치, 신체적 반칙이 일어난 접촉 지점, 핸드볼이 일어난 지점, 볼의 아웃 오브 플레이(골/노골 포함) 확인에만 사용해야 한다. 정상 속도의 리플레이는 반칙의 '강도' 또는 핸드볼 반칙 여부를 판단할 때 사용해야 한다.
- '체크'가 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 사건을 놓친 경우'를 찾아낸 것이 아니라면, VAR 심판은 주심에게 알려줄 필요는 없다. - 이것을 '조용한 체크'라고 한다; 그러나 VAR 심판이 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 사건을 놓친 경우'가 일어나지 않았음을 확인해 주는 것이 때로는 주/부심이 선수들과 경기를 관리하는 데에 도움이 될 수 있다.
- '체크'를 위해서 플레이 재개를 늦추어야 할 때, 주심은 한 손가락을 이어폰/헤드셋에 명확하게 대고 다른 손/팔을 뻗어서 신호를 해야 한다; 이 신호는 '체크'가 끝날 때까지 유지되어야 하며, 이것은 주심이 (VAR 심판 또는 다른 심판에게서) 정보를 받고 있음을 의미한다.
- '체크'를 통해 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'가 발견되면, VAR 심판은 이 정보를 주심에게 전달하며, 주심은 '리뷰'를 실시할지 여부를 결정한다.

리뷰

- 주심은 아래와 같이 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 해당될 가능성이 있을 때 '리뷰'를 실시할 수 있다.
  - VAR 심판(또는 다른 심판)이 '리뷰'를 권유했을 때
  - 주심이 중요한 것을 '놓쳤다고' 의심될 때
- 플레이가 이미 중단되었다면, 주심은 재개를 늦춘다.
- 플레이가 중단되지 않았다면, 볼이 중립지역이나 중립적인 상황(일반적으로 두 팀 모두 공격적인 움직임이 아닌 경우)에 있을 때 주심은 플레이를 멈춘다. 그리고 'TV 신호'를 보여준다.
- VAR 심판은 주심에게 TV 리플레이 영상에서 보이는 것에 대해 설명을 해 준다.
  - '온필드리뷰'(OFR)를 하는 경우 - 주심은 최종 판정을 하기 전에 (신호를 하지 않았다면) 'TV 신호'를 그려 보인다. 그리고 주심 리뷰 에어리어로 가서 리플레이 영상을 본다. 다른 심판들은 주심이 같이 볼 것을 요청하는 특별한 경우가 아니면 영상을 보지 않는다.

    또는
  - VAR 심판만 리뷰하는 경우 - 주심은 스스로의 판단과 VAR 심판(적절하다면 다른 심판들로부터도 가능)이 제공한 정보를 토대로 최종 판정을 내린다.
- 리뷰에 대한 (*두 가지 리뷰*) 절차가 끝나면 주심은 'TV 신호'를 보여준 뒤, 즉시 최종 판정을 내린다.
- 파울 챌린지의 강도, 오프사이드에서의 방해, 핸드볼 고려사항(자세, 의도 등) 같은 주관적인 판정이 필요할 때는 '온필드리뷰'(OFR)를 하는 것이 적절하다.
- 반칙이 일어난 위치, 선수의 위치(오프사이드의 경우), 접촉의 부위(핸드볼/파울의 경우), 위치(페널티 에어리어 안/밖), 볼의 아웃 오브 플레이 같은 팩트에 관한 판정은 VAR 심판만 리뷰하는 것이 대체로 적절하다. '온필드리뷰'(OFR)는 선수 관리 또는 경기 관리에 도움이 되거나, 판정의 '신뢰를 높이기 위해' (예: 경기 후반에 승패를 좌우하는 결정적인 판정) 도움이 된다면 사용할 수 있다.
- 주심은 다른 카메라 각도/리플레이 속도를 요구할 수 있지만, 일반적으로 느린 속도의 리플레이는 팩트, 즉 반칙이 일어난 위치, 선수의 위치, 신체적 반칙이 일어난 접촉

지점, 핸드볼이 일어난 지점, 볼의 아웃 오브 플레이(골/노골 포함) 확인에만 사용해야 한다. 정상 속도의 리플레이는 반칙의 '강도' 또는 핸드볼 반칙 여부를 판단할 때 사용해야 한다.

- 득점, 페널티킥/노 페널티킥, 명백한 득점 기회 방해(DOGSO)로 인한 퇴장과 관련한 판정/상황은 해당 판정/상황까지 직접 이어진 공격 과정을 리뷰해야 한다. 여기에는 공격팀이 어떻게 오픈 플레이에서 볼의 소유권을 얻었는지도 포함한다.
- 경기규칙상 한 번 경기가 재개되면 재개 판정(코너킥, 스로인 등)을 바꿀 수 없으므로, 이것은 리뷰 대상이 아니다.
- 플레이가 중단되었다가 재개되었을 때, 주심은 오직 신원 오인, 난폭한 행위, 침 뱉기, 깨물기 또는 극단적으로 공격적, 모욕적, 욕설을 의미하는 행동/행위로 퇴장 가능성이 있는 반칙이 발생한 경우에만 '리뷰'를 하고 적절한 징계 조치를 취할 수 있다.
- 리뷰 절차는 최대한 효율적으로 끝나야 하지만, 최종 판정의 정확성이 신속성보다 더 중요하다. 이런 이유와 함께 리뷰를 할 수 있는 여러 가지 판정/상황들이 섞여있는 복잡한 여건 때문에 리뷰 절차에는 시간제한을 두지 않는다.

최종 판정

- 리뷰 절차가 완료되면 주심은 'TV 신호'를 한 뒤 최종 판정을 내린다; 또한 대회에서는 VAR '리뷰' 또는 장시간 소요되는 VAR '체크' 이후 주심이 해당 판정을 공개적으로 설명하고 발표하는 시스템을 도입할 수 있으며, 이는 FIFA 가이드라인 및 VAR 핸드북에 따른다.
- 주심은 (적절하다면) 징계 조치를 취하거나/변경하거나/취소할 수 있으며, 경기규칙에 따라 플레이를 재개한다.

출전 선수, 교체 선수, 팀 임원

- VAR 심판이 당연히 모든 상황/사건을 '체크'하므로, 팀의 지도자나 선수들이 '**체크**' 또는 '**리뷰**'를 요청할 필요가 없다.
- 선수, 교체 선수 그리고 팀 임원은 리뷰 절차에 영향을 주거나 방해를 해서는 안 된다. 최종 판정이 내려질 때도 마찬가지다.
- 리뷰가 진행되는 동안 출전 선수들은 필드에 머물러 있어야 한다; 교체 선수와 팀 임원은 필드 밖에 있어야 한다.

- 출전 선수/교체 선수/교체된 선수/팀 임원이 TV 신호를 과도하게 보이거나 RRA(심판 리뷰 구역)에 들어오면 경고를 받는다.
- 출전 선수/교체 선수/교체된 선수/팀 임원이 VOR(비디오 운영실)에 들어오면 퇴장 조치를 당한다.

경기의 유효성

원칙적으로 아래의 사유가 있다고 해도 경기는 무효가 될 수 없다.

- VAR 기술의 오작동(골라인 기술[GLT]도 마찬가지)
- VAR 심판이 포함된 잘못된 판정(VAR 심판도 심판이기 때문)
- 사건을 리뷰하지 않고 내린 결정
- 리뷰를 해서는 안 되는 상황/판정에 대한 리뷰

수행불능 상태의 VAR, AVAR 또는 RO

제6조 - 주심 외 심판들 조항은 다음과 같이 규정하고 있다. "대회 규정에는 심판들이 경기를 시작 또는 계속할 수 없을 때 누가 그 역할을 대체할 것인지 그리고 변경에 따른 사항을 명확히 표기해야 한다." 이 조항은 VAR 심판이 투입되는 경기에서도 또한 적용된다.

비디오 심판원(video match official, VMO) 및 리플레이 오퍼레이터(replay operator, RO)가 되기 위해서는 특별한 훈련과 인증작업이 필요한 바, 다음의 제시한 원칙들은 대회 규정에 반드시 포함되어야 한다.

- VAR, AVAR 또는 RO가 경기를 시작할 수 없는 경우, 그 교체 인력은 반드시 그 역할 수행을 위한 인증이 완료된 자여야 한다.
- 인증을 완료한 VAR 혹은 RO 대체 인력이 부재할 경우*, 해당 경기는 VAR의 운용 없이 경기를 시작/재개하여야 한다.
- 인증을 완료한 AVAR 대체 인력이 부재할 경우*, 해당 경기는 VAR의 운용 없이 경기를 시작/재개하여야 한다. 단, 이례적인 상황 하에서, 양 팀이 서면으로 VAR 및 RO만으로 VAR을 운영하기로 합의할 경우는 제외한다.

**상기 별표(*)는 두 명 이상의 AVAR/RO가 배정된 경우 해당되지 않는다.*


KFA

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA 품질 프로그램

FIFA 품질 프로그램

FIFA 품질 프로그램은 축구 경기용구, 경기장 표면 및 축구경기와 관련된 기술사항의 표준을 과학적 연구를 통하여 설정해 놓은 기준입니다. 일부 표준사항 적용 분야에서는 의무적인 품질기준 외에도, 대회 주최자가 자체 규정을 더하여 그 품질기준을 더욱 구체화하여 요구사항을 추가할 수 있으나 이는 통일된 권고사항에 근거하여야 합니다.

외부 품질인증 기관들은 제품의 기능성, 경기장 표면 및 경기관련 기술을 본 표준에 따라 검증합니다. 품질인증을 수행하는 기관은 FIFA의 승인을 받아야 합니다. 다음의 품질 마크를 통해 이 마크가 부착된 경기용구, 경기장 표면, 그리고 경기 관련 기술사항이 주요 품질기준에 따라 검사, 인증되었음을 확인할 수 있습니다.



FIFA Basic* (FIFA 베이직)

이 마크에 해당하는 품질표준은 축구경기에 있어서 필요한 기본 성능, 정확성, 안전성 및 내구성 기준을 충족하는 경기용구를 표시하기 위해 설계되었습니다. 모든 수준의 축구경기에서 저렴하게 사용할 수 있도록 하면서도 최소한의 품질표준을 제공하는 데 중점을 두고 있습니다.

FIFA Quality (FIFA 퀄리티)

이 마크에 해당하는 품질표준은 경기용구, 경기장 표면 및 경기 관련 기술 표준에 있어 내구성과 안전성을 FIFA Basic 품질 기준 이상으로 강조합니다. 기본적인 성능 및 정확도 기준도 인증하지만, 주요 목표는 광범위한 사용을 보장하는 것입니다.

FIFA Quality Pro (FIFA 퀄리티 프로)

이 마크에 해당하는 품질표준은 최고 수준의 성능, 최고 수준의 정확성 및 최적의 안전성에 중점을 둡니다. 이 품질 마크를 가진 경기용구, 경기장 표면 및 경기 적용 기술은 최상위급 축구에서 요구되는 최적의 성능과 사용을 위해 설계되었습니다.

FIFA 품질 프로그램, 개별 경기용구의 품질표준 및 인증을 완료한 제품, 경기장 표면 및 경기 적용 기술에 대한 자세한 내용은 아래의 URL을 참조하시기 바랍니다.

https://football-technology.fifa.co

**FIFA Basic은 이후 IMS(International Match Standard)를 대체합니다. 이전의 품질표준에 따라 인증된 경기구 및 경기장 표면은 기존 인증의 만료기간에 한하여 그 사용 자격이 유지됩니다.*


KFA
FIFA CLUB WORLD CUP 2025
Bank of America
LOWE'S
Atrium Health

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



경기 규칙 개정

2026/27

경기규칙 개정사항 요약

제3조 - 선수

- 성인 국가대표 “A” 팀의 경기에서 교체 선수의 수가 8명으로 증가하며, 양 팀이 동의하고 주심에게 미리 알리는 경우 11명까지 가능하다. 팀당 세 번의 제한된 교체 규정은 그대로 적용한다.
- 교체될 때 선수들이 경기장을 떠날 수 있는 10초의 제한 시간. 제한 시간을 초과하면 교체 선수는 1분이 지난 후 첫 번째 아웃 오브 플레이까지 입장할 수 없다.
- 사전공지:
  ‘Only the captain’(주장만) 지침은 2027년 7월 1일부터 모든 대회의 필수 프로토콜이 된다.

제4조 - 선수의 장비

- 선수의 위험하지 않은 장신구는 안전하고 확실하게 가려진 경우 허용된다.

제5조 - 주심

- 대회는 비디오 판독 심판(VAR) 프로토콜, 볼의 인·아웃 판정(골라인 판독 기술 포함), 그리고 오프사이드 판정(반자동 오프사이드 판독 기술 포함)과 관련하여 주심의 판정을 돕거나 변경할 수 있도록 기술 사용이 허용된다.
- 경기 재개가 잘못되었을 때, 어드밴티지를 적용될 수 있음을 명확히 합니다.
- 볼이 인플레이 중에 특정 경우를 제외하고, 선수가 경기장 내에서 부상으로 치료받거나, 그 부상으로 인해 경기가 중단되었다면, 선수는 경기장을 떠나야 하고, 경기장 밖에서 경기가 재개된 이후 1분간 머물러야 한다.
- VAR 다음과 같은 경우 검토할 수 있다:
  - 명백히 잘못된 두 번째 경고로 퇴장이 이루어진 경우

  - 실제 반칙을 범한 선수가 다른 선수였음에도 불구하고, 특정 선수에게 잘못 레드카드 또는 옐로카드가 주어지는 경우
  - 경기 재개를 지연시키지 않고 즉시 결정을 변경할 수 있는 잘못 부여된 코너킥 (대회 선택 옵션)
- 주심, 부심 그리고 대기 심판에게 바디 카메라를 제공할 수 있다.
- 장신구는 위험하지 않는 경우 허용된다.

제6조 - 주심 외 심판들

- VAR 판독 가능한 상황들 추가

제8조 - 경기의 시작과 재개

- 드롭볼 규정에서 '볼의 소유권을 얻을' 팀이라는 표현은, 볼이 그대로 진행되었다면 볼이 아웃 오브 플레이가 되었을 상황에서, 기존 경기 재개팀까지 포함하도록 개정되었다. 볼이 심판들 혹은 외부 요인의 방해가 있었을 때, 방해가 이루어진 지점에서 드롭볼 시행. 드롭볼 규정 문구가 개정되어, "볼 소유권을 얻게 되었을 팀"에는 볼이 경기장 밖으로 나갔을 상황에서 재개 권한(스로인, 코너킥, 골킥 등)을 갖게 될 팀도 포함된다는 점이 명확히 규정되었다. 또한 경기 임원(match official) 또는 외부 요인(outside agent)의 방해가 발생한 경우, 드롭볼은 방해가 발생한 위치에서 실시된다.

제10조 - 경기 결과의 결정

- 승부차기(Penalty shoot-out) 중 우연한 더블 터치와 관련한 회람(Circular) 제31호의 내용 확정
- 키커와 골키퍼가 동시에 반칙을 범했을 경우, 키커에게 부여되던 자동 경고(YC) 규정 삭제

제12조 - 파울과 불법행위

- DOGSO 상황에서 어드밴티지가 적용되어 결국 득점이 이루어진 경우에는 경고(옐로카드)를 부여하지 않는다.
- DOGSO에 대한 고려 사항 목록에 공격수(Attackers)에 대한 언급 추가

제14조 - 페널티킥

- 승부차기(Penalty shoot-out) 중 우연한 더블 터치와 관련한 회람(Circular) 제31호의 내용 확정
- 키커와 골키퍼가 동시에 반칙을 범했을 경우, 키커에게 부여되던 자동 경고(YC) 규정 삭제

제15조 - 스로인

- 선수/팀이 스로인 진행을 지연시킬 경우, 5초의 시각적 카운트다운을 시행한다. 시간제한을 초과할 경우, 상대팀에게 스로인이 부여된다.

제16조 - 골킥

- 선수/팀이 골킥 진행을 지연시킬 경우, 5초의 시각적 카운트다운을 시행한다. 시간제한을 초과할 경우, 상대팀에게 코너킥이 부여된다.

비디오 판독 심판(VAR) 프로토콜

- 명백히 잘못된 두 번째 옐로카드로 인한 레드카드 검토 가능
- 선수에게 경고/퇴장을 제시하였지만, 옐로카드 또는 레드카드를 받은 선수가 실제 반칙을 범한 선수가 아니고, 양 팀의 다른 선수가 해당 반칙을 저질렀던 경우에는 신원 오인(mistaken identity)에 대한 리뷰가 가능하다.
- 명백히 잘못 판정된 코너킥. 단, 검토를 즉시 완료하고 경기 재개를 지연시키지 않는 경우 리뷰할 수 있다. (해당 대회 및 리그의 적용 여부 결정)

IFAB

개정 경기규칙 세부 사항

다음은 2026/27년도판 경기규칙의 개정 사항입니다.
각 개정 사항에는 가능한 한 기존 문구와 더불어 수정 또는 추가 문구를 함께 병기하였습니다. 여기에 더하여 하단에는 설명을 추가하였습니다.

중요 기호표기

경기규칙의 주요 개정 사항은 노란색 밑줄을 쳐 강조했습니다. 편집상의 변경은 밑줄로 표시하였습니다.

YC = 옐로카드(경고), RC = 레드카드(퇴장)

제3조 - 선수 (p. 60)

2. 선수 교체의 수

추가 문구

다른 경기들

성인 국가대표 "A" 팀의 경기에는 최대 15명의 교체 선수를 등록할 수 있으며, 그 중 최대 ~~6명~~ 8명까지 교체할 수 있다. 양 팀이 최대 교체 숫자에 동의하는 경우, 최대 11명까지 허용될 수 있으며, 이는 경기 전에 주심에게 통보해야 한다. 공식대회에서 교체기회와 관련한 제반사항 및 절차가 적용된다.

설명

성인 국가대표팀(A매치) 친선경기에서는 이제 팀당 최대 8명의 지정 교체선수를 사용할 수 있다. 단, 양 팀이 합의할 경우 최대 11명까지 확대할 수 있으며, 각 팀의 교체 기회는 3회로 제한된다.

재3조 - 선수 (p. 61)

3. 교체 절자

추가 문구

(...)

플레이 중인 선수를 다른 선수로 교체하려면 '일러두기 및 규칙의 수정'에 따른 '교체 시간 제한 프로토콜'을 준수해야 한다.

- 교체하기 전에 주심이 선수 교체 의사를 통보받아야 한다.
- 교체될 선수는
  - 이미 경기장 밖에 있지 않다면 경기장을 떠나기 위해서 주심의 허락을 받아야 하며, 자신에게 가장 가까운 경계선상의 지점을 통해 떠나야 한다. 단, 주심이(안전/경호/부상 등의 이유로) 하프웨이 라인 또는 다른 지점으로 즉시 나가도록 지시하는 경우는 예외로 한다.
  - 교체판에 표시되거나, 교체판이 없는 경우 주심의 신호 후 10초 이내에 경기장을 떠나야 한다. 단, 안전/보안 또는 부상으로 인해 교체가 불가능한 경우는 예외로 한다.
  - 선수는 즉시 기술 지역 또는 탈의실로 가야 하며, 교체된 선수는 그 경기에서 더 이상의 역할을 할 수 없다. 다만 재교체가 허용되는 경기는 예외로 한다.

  플레이가 중단되고 다수의 교체가 있는 경우, 교체되는 모든 선수는 마지막 교체가 표시된 후 10초 이내에 경기장을 떠나야 한다.

제3조 - 선수 (p. 63)

5. 반칙과 처벌

추가 문구

(...)

안전/보안 또는 부상으로 인해 10초 이내에 경기장을 떠날 수 없는 경우를 제외하고, 교체되는 선수가 규정된 10초 이내에 경기장을 떠나지 않는다면:

- 교체되는 선수는 여전히 경기장을 떠나야 한다. 단, 10초를 초과하여 경기 재개를 지연하는 경우 경고 조치해야 한다.
- 교체 선수는 아직 경기장에 입장할 수 없다.
- 플레이는 재개한다.
- 교체를 취소할 수 없으며, 다른 교체 선수로 대체할 수도 없다.
- 교체 선수는 경기가 재개되고 1분이 지난 후, 첫 번째 아웃 오브 플레이가 되었을 때 주심의 허가를 받은 경우만 경기장에 입장할 수 있다.

기타 다른 위반에 대해서는:

- (...)

설명

플레이 재개 지연을 막기 위해, 교체되는 선수는 교체판 표시 시점부터 또는 교체판이 없는 경우 주심이 교체를 신호한 후 10초 이내에 경기장을 퇴장해야 한다. 선수가 10초 이내에 경기장을 퇴장하지 않은 경우에도 여전히 경기장을 떠나야 하지만, 플레이가 재개되고 1분 경과 후 첫 번째 아웃 오브 플레이가 될 때까지 경기장에 입장할 수 없다.

제4조 - 선수의 장비 (p. 67)

1. 안전

추가 문구

선수는 위험한 장비를 사용하거나 착용해서는 안 된다.
~~모든 장신구(목걸이, 반지, 팔찌, 귀걸이, 가죽 밴드, 고무 밴드 등)는 금지되고 반드시 제거되어야 한다. 보석류를 덮거 위한 테이프의 사용은 허락되지 않는다.~~
모든 장신구는 위험하지 않고 안전하고 확실하게 덮여 있는 경우에만 허용된다. 위험 물품은 반드시 제거해야 하며, 테이프로 붙이거나 덮어서는 안 된다.
선수들은 경기 시작 전 그리고, 교체 선수들은 경기장에 들어가기 전에 검사를 받아야 한다. 선수가 허가받지 않은 위험한 장비~~, 장신구~~나 장신구를 착용하거나 사용하는 것을 주심이 발견했다면 다음과 같이 선수에게 지시한다:

- (...)

설명

'Jewellery'라는 용어의 사용은 일부 항목이 보석으로 분류되지 않기 때문에 잠재적으로 혼란을 야기할 수 있다. 장식류 금지는 대립을 초래하고 일관성을 저해했다. 또한 특정 물품 착용에 대한 문화적, 종교적, 의료적 및 개인적 이유를 간과했다. 본 규정의 핵심은 안전하고 확실하게 보장된 경우 위험하지 않은 물품의 착용이 허용되는 것이며, (경기규칙 제5조 참조) 위험한 물품은 여전히 금지된다.

제5조 - 주심 (p. 73)

2. 주심의 결정

추가 문구

주심은 경기규칙과 '경기의 정신'에 따라 최선을 다해 판정해야 하며, 경기규칙의 기본틀 안에서 자신의 견해에 기초해 재량권을 갖고 적절한 조치를 취해야 한다.
대회는 기술을 활용하여 심판이 다음과 관련된 결정을 내리거나 변경하도록 지원할 수 있다:

- VAR 프로토콜
- 볼의 인플레이/아웃 오브 플레이 여부 판정(골라인 기술(GLT) 사용 포함)
- 반자동 오프사이드 기술(SAOT)의 사용을 포함

득점 여부, 경기 결과 등 플레이 관련 사항에 대한 주심의 결정은 (...)

설명

기술(Video replays)을 사용하는 대회 옵션을 경기규칙 제5조에 포함하는 경우, 심판들의 비공식적인 기술 사용은 금지된다.

제5조 - 주심 (p. 74)

3. 권한과 임무

추가 문구

어드밴티지
반칙이 발생했거나 경기 재개가 잘못되었더라도, ~~반칙을 당하지 않은~~ 상대팀에게 이득이 된다면 경기를 그대로 진행시킨다. 만약 수 초 이내에 기대했던 이득이 생기지 않으면 그때 다시 경기를 중단하고 원래의 반칙을 처벌하거나 재개를 다시 지시한다.

설명

한 팀이 프리킥, 스로인 등 재개 절차를 잘못 실시하여 상대팀이 볼 소유권을 얻게 되는 경우, 주심은 어드밴티지를 적용할 수 있음을 명확히 한다.

제5조 - 주심 (p. 75, 76)

3. 권한과 임무

추가 문구

주심은:

(...)

부상

- 선수가 가벼운 부상을 당했다면, 볼이 아웃 오브 플레이될 때까지 플레이를 계속하도록 허용한다.
- 선수가 심각하게 부상당한 경우에만 경기를 중단시키고, 해당 선수가 경기장 밖으로 이동 조치가 되었는지 확인한다. 부상 선수는 경기장 내에서 검진/치료받을 수 없으며, 부상으로 인해 경기가 중단되거나 경기 재개가 지연된 경우, 해당 선수는 반드시 경기장을 떠나야 한다. 경기장을 떠난 선수는 경기가 재개된 시점으로부터 1분이 지난 후에만 다시 입장할 수 있다. 만약 볼이 인플레이 중이라면 재입장은 터치라인에서 이루어져야 하며, 볼이 아웃 오브 플레이됐을 때는 경계선 어느 곳이든 가능하다. 치료를 받기 위해 또는 치료를 받은 후 경기장을 떠나야 하는 규정의 유일한 예외는 다음과 같~~만~~다:
  - 골키퍼가 부상을 당했을 때
  - (...)
  - 상대 선수가 경고 또는 퇴장을 받은 경우(예: 무모한 혹은 심한 반칙 도전)의 결과로 부상을 당했을 때~~, 검진/치료가 신속하게 이루어졌을 때~~
- (...)

* '일러두기 및 규칙의 수정' 항목의 '경기장 밖 치료 및 평가 프로토콜'을 참조한다.

설명

- 부상 선수가 경기장 안에서 검진이나 치료를 받아 경기가 중단되거나 경기 재개가 지연되었다면, 해당 선수는 반드시 경기장 밖으로 나가야 한다. 경기장을 떠난 선수는 플레이가 재개된 이후 1분이 지난 후 주심의 허가 후 인플레이 중에 경기장에 입장할 수 있다. 이 절차는 '일러두기 및 규칙의 수정'에 포함되어 있다.
- 경고나 퇴장에 해당하는 상대의 신체적 반칙으로 선수가 부상을 당했고, 비록 신속하게 완료되지 않더라도 검진/치료 후에도 선수는 경기장에 남아 있을 수 있다.

IFAB

제5조 - 주심 (p. 77)

4. 비디오 판독 심판(VAR)

추가 문구

(...)

주심은 아래와 관련된 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 한하여 VAR의 도움을 받을 수 있다.

- 골/노(No) 골
- 페널티킥/노(No) 페널티킥
- ~~다이렉트~~ 퇴장(명백하게 잘못 적용된 두 번째 경고~~가 아님~~ 상황 포함)
- 주심이 경고 또는 퇴장을 주는 상황에서 반칙한 선수를 착각했을 때
- 경기 재개 지연이 되지 않고, 즉 결정을 변경할 수 있는 명백하게 잘못 부여된 코너킥 (대회 옵션)

설명

개정된 VAR 프로토콜에 명시된 VAR 리뷰 가능 상황을 추가한다.

제5조 - 주심 (p. 78)

5. 주심의 장비

추가 문구

기타 장비

주심은 아래의 장비를 사용할 수 있다.

- (...)
- 대회 주최자가 바디 카메라를 제공하고 영상 제어 및 관련 지침 준수를 관리하는 경우, 해당 바디 카메라를 사용할 수 있다. 바디 카메라는 마이크를 포함할 수 있으나, VAR과의 통신을 방송할 수 없으며, 바디 카메라의 영상 및 음성은 징계 사안 처리를 위해 관련 당국에 제공될 수 있다.

주심 및 주심 외 심판들은 ~~보석 또는~~ 위에 명시된 바디 카메라를 제외한 모든 전자 장비 착용 및 기타 전자 장비 사용이 금지된다. 단, 장신구가 위험하지 않은 경우 착용이 가능하다.

설명

- 대회 주최자는 주심, 부심, 대기심에게 바디 카메라 착용 및 사용을 허용할 수 있다. 단, 주최자가 카메라를 제공하고 영상에 대한 완전한 통제권을 행사하는 경우에 한한다. (배정 심판 외 비공식적 카메라 사용 안 됨)
- 카메라에는 마이크가 포함될 수 있으나, VAR과 주심과의 통신은 방송할 수 없다. 해당 당국은 징계 사안 검토를 위해 영상 및 음성을 활용할 수 있다. 심판은 위험하지 않고 안전하며 확실하게 보호되는 경우에 한해 장신구 착용이 가능하다.

제6조 - 주심외 심판들 (p. 87)

5. 비디오 심판

추가 문구

비디오 판독 심판(VAR)은 골/노 골, 페널티킥/노 페널티킥, ~~다이렉트~~ 퇴장(명백히 잘못 적용된 두 번째 경고~~는 아님~~ 상황 포함), 또는 주심이 선수를 오인하여 반칙을 범한 다른 선수를 경고 또는 퇴장 조치한 것과 관련해, '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 한하여 리플레이 영상을 이용해 주심의 결정을 도와줄 수 있는 심판이다.

설명

개정된 VAR 프로토콜에 명시된 VAR 리뷰 가능 상황을 추가한다.

제8조 - 경기 시작과 재개 (p. 98)

2. 드롭볼

추가 문구

절차

- 플레이가 중단되었을 때:
  - (...)
  - 볼이 페널티 에어리어 바깥에 있었다면, 주심은 경기가 중단되기 직전에 볼을 소유하고 있었거나, 소유권을 얻었을 것으로 예상/판단되는 팀(볼이 경기장 밖으로 나갔을 경우의 재개를 포함)의 선수에게 드롭볼을 실시한다. 만약 이를 판단할 수 없는 경우, 마지막으로 볼을 터치한 팀의 선수 한 명에게 드롭볼을 실시한다. 드롭볼은 플레이가 중단되었을 때 볼의 위치에서 실시한다. 다만 볼이 심판이나 외부요인(Outside agent)에 맞았을 경우, 해당 접촉/방해가 일어난 위치에서 드롭볼을 실시한다.
- (...)

설명

- 기본 원칙은 경기가 중단되기 직전에 볼을 소유하고 있었거나, 소유했을 팀에게 드롭볼을 실시하는 것이다. 여기에는 볼이 경기장을 나갔을 경우 재개를 포함한다.
- 볼이 심판이나 외부요인(Outside agent)에 맞았을 경우, 해당 접촉/방해가 일어난 위치에서 드롭볼을 실시한다.

제10조 - 경기 결과의 결정 (p. 106)

3. 승부차기

추가 문구

절차

승부차기하는 동안

- (...)
- 볼이 움직임을 멈췄을 때와 라인 밖으로 나갔을 때, 또는 주심이 어떤 반칙으로 경기를 중단시켰을 때 킥은 완료되며, 키커는 의도적으로 재차 볼을 플레이할 수 없다.
- 키커가 실수로 두 발로 볼을 차거나, 킥을 한 직후 볼이 아닌 발이나 다리에 터치된 경우(더블 터치)
  - 득점이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 득점이 되지 않았다면 실축으로 기록한다.
- (...)
- ~~만약 골키퍼와 해당 키커가 동시에 반칙을 범했다면 킥은 실축으로 기록하고, 키커에게 경고 조치한다.~~

설명

페널티킥 키커의 우연한 더블터치에 관한 회람 제31호에서 명시된 설명을 확인하기 위해 문구가 추가 되었다. 또한 이 변경으로 키커와 골키퍼가 동시에 위반했을 경우 키커에게 경고를 주는 사항은 삭제되었다.

IFAB

제12조 - 파울과 불법행위 (p. 120)

4. 징계 조치

추가 문구

어드밴티지

경고/퇴장성 반칙이 발생했는데도 주심이 어드밴티지를 주었다면 다음 아웃 오브 플레이가 되었을 때, 처음에 주려고 했던 경고나 퇴장을 주어야 한다. 그러나 만약 그 반칙이 상대팀의 명백한 득점 기회를 저지한 경우에는 해당 선수에게 반스포츠적 행위로 경고를 주며, 다만 어드밴티지가 적용된 후, 반칙을 당한 팀이 득점을 한 경우는 징계 조치가 없으며, 그 반칙이 유망한 공격을 방해 혹은 저지한 것이라면 선수는 경고로 처벌되지 않는다.

설명

주심이 명백한 득점 기회 저지 이후 어드밴티지를 적용하고, 공격팀이 득점한 경우에는 반칙을 범한 선수는 경고나 퇴장을 받지 않는다.

제12조 - 파울과 불법행위 (p. 122)

4. 징계 조치

추가 문구

반스포츠적 행위로 경고

선수가 반스포츠적 행위로 인한 경고를 받아야 하는 여러 상황은 아래와 같다:

- (...)
- 핸드볼로 득점을 시도한 경우(시도의 성공 여부와 상관없이)
  ~~득점을 저지하려는 시도가 실패되었을 경우~~

설명

선수가 손/팔로 골로 들어가는 볼을 막으려 했지만, 주심이 어드밴티지를 적용한 경우에는 경고를 주지 않는다.

제12조 - 파울과 불법행위 (p. 123)

4. 징계 조치

추가 문구

플레이 재개 지연

주심은 선수들이 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우 경고를 주어야 하며, 여기에는 경기규칙 제3조, 제15조, 제16조 및 그 절차에 명시된 경우뿐 아니라 다음과 같은 행위도 포함된다:

- ~~스로인을 하려다가 갑자기 팀 동료 선수에게 넘겨주고 떠날 경우~~
- ~~교체를 할 때 경기장을 떠나는 것을 지연할 경우~~
- ~~지나치게 플레이의 재개를 지연한 경우~~
- 주심이 플레이를 중단시킨 후에 볼을 차내거나 가져가거나 의도적으로 볼을 터치하여 대립을 유발할 경우
- 프리킥을 다시 차라는 지시를 받으려는 의도로 잘못된 위치에서 프리킥을 할 경우

설명

이제 주심은 스로인 재개 지연 시 상대팀에게 스로인을 부여하고, 골킥 지연 시 상대팀에게 코너킥을 부여함으로써 팀을 처벌할 권한을 가지게 되었으므로, 지연을 유발한 선수의 행동이 지나치지 않다면 이는 충분한 처벌로 간주한다.

제12조 - 파울과 불법행위 (p. 124)

4. 징계 조치

추가 문구

득점 또는 명백한 득점 기회의 저지(DOGSO)

(...)

다음 조건들을 반드시 고려해야 한다:

- 반칙과 골문 사이의 거리
- 전체적인 플레이의 방향
- 볼의 컨트롤을 유지하거나 획득할 가능성
- 수비수들 그리고 공격수들의 위치와 숫자

설명

공격자들의 위치 및 숫자는 명백한 득점 기회의 저지(DOGSO)의 고려 사항에 포함되어 있으며, 이는 명백한 득점 기회 여부를 결정하는 데 도움이 된다.

제14조 - 페널티 킥 (p. 136, 138)

4. 반칙과 처벌

추가 문구

만약 볼이 인플레이 되기 전에 다음 중 어느 한 가지가 발생했다면:

- 키커가 실수로 두 발로 볼을 차거나, 킥을 한 직후 볼이 발이나 다리에 터치된 경우 (더블터치):
  - 골이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 골이 되지 않았다면 실축으로 기록한다.
- (...)
- ~~만약 골키퍼와 해당 키커가 동시에 반칙을 했을 때, 키커에게만 경고를 주고 수비팀의 간접 프리킥으로 플레이를 재개한다.~~

만약 페널티킥을 실시한 후:

- 다른 선수가 터치하기 전에 의도적으로 키커가 볼을 다시 터치했다면:
  - 간접 프리킥이 주어진다. (핸드볼 반칙을 범한다면 직접 프리킥이 주어진다.)

설명

페널티킥 키커의 우연한 더블터치에 관한 회람 제31호에서 명시된 설명을 확인하기 위해 문구가 추가되었다. 또한 이 변경으로 키커와 골키퍼가 동시에 위반했을 경우 키커에게 경고를 주는 사항은 삭제되었다.

제15조 - 스로인 (p. 141, 142)

추가 문구

스로인은 볼 전체가 지면 또는 공중으로 터치라인을 넘어갔을 때, 마지막으로 터치한 선수의 상대팀에 주어진다. 또한 주심이 스로인 실시를 지연시킨 해당팀 선수를 처벌한 경우 상대팀에게 주어진다. 마지막으로 터치한 선수의 상대팀에게 주어진다.
(...)

2. 반칙과 처벌

추가 문구

선수가 자기팀의 스로인 실시를 부당하게 지연시키는 경우, 주심은 휘슬을 불고 5초 카운트다운의 시작을 알린다. 주심은 손을 들어 시각적으로 5초를 카운트하며, 5초가 끝날 때까지 스로인이 실시되지 않으면 상대팀에게 스로인이 주어진다. 반칙한 선수는 상대팀에게 스로인이 주어진 이후에도 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우에만 경고를 받는다.*
볼이 인플레이 된 이후, (...)
* '일러두기 및 규칙의 수정'에 기재된 '스로인 및 골킥 카운트다운 절차' 참조

설명

스로인 상황에서 지연을 방지하기 위한 문구 도입, 한 팀이 의도적으로 스로인을 지연시키는 경우 주심은 휘슬을 불고 스로인 실시를 지시한 뒤 시각적인 5초 카운트다운을 시작한다. 카운트다운이 끝날 때까지 스로인이 실시되지 않으면, 스로인은 상대팀에게 주어진다.

제16조 - 골킥 (p. 145, 146)

2. 반칙과 처벌

추가 문구

선수가 자기팀의 골킥 실시를 부당하게 지연시키는 경우, 주심은 휘슬을 불고 5초 카운트다운의 시작을 알린다. 주심은 손을 들어 시각적으로 5초를 카운트하며, 5초가 끝날 때까지 골킥이 실시되지 않으면 상대팀에게 코너킥이 주어진다. 반칙한 선수는 상대팀에게 코너킥이 주어진 이후에도 경기 재개를 과도하게 지연시키는 경우에만 경고를 받는다.*

볼이 인플레이 된 이후, (...)

* '일러두기 및 규칙의 수정'에 기재된 '스로인 및 골킥 카운트다운 절차' 참조

설명

골킥 상황에서 지연을 방지하기 위한 문구 도입, 한 팀이 의도적으로 골킥을 지연시키는 경우 주심은 휘슬을 불고 골킥 실시를 지시한 뒤 시각적인 5초 카운트다운을 시작한다. 카운트다운이 끝날 때까지 골킥이 실시되지 않으면, 코너킥이 상대팀에게 주어진다.

제17조 - 코너킥 (p. 149)

추가 문구

다음과 같은 경우 코너킥이 주어진다:

- 볼 전체가 지면 또는 공중으로 골라인을 넘어갔을 때 주어진다(제8조, 제12조, 제13조, 제15조, 제16조):
- 주심이 다음과 같이 처벌한 경우
  - 골키퍼가 손/팔로 볼을 8초 이상 소유한 경우
  - 선수가 자기팀의 골킥 실시를 지연시킨 경우

설명

주심이 골키퍼의 과도한 볼 소유 또는 팀의 골킥 실시를 지연한 경우 코너킥이 주어질 수 있다.

비디오 판독 심판 (VAR) 프로토콜 (p. 153, 154, 155)

1. 원칙

추가 문구

축구 경기에서 VAR의 사용은 몇 가지 원칙에 기반하며, 이 원칙들은 VAR을 사용하는 모든 경기에 적용되어야 한다. (단, 잘못 부여된 코너킥의 경우는 예외 - '2. 검토 가능한 결정/상황의 아래 e항 참조')

1. VAR 심판은 독립적으로 경기 영상에 접근할 수 있는 심판이며, 오직 아래 상황과 관련한 **'명확하고 명백한 실수'** 또는 **'중대한 상황을 놓친 경우'**에 한하여 주심을 도와 줄 수 있다.
    - **a. 골/노 골**
    - **b. 페널티킥/노 페널티킥**
    - **c. 즉각 퇴장 레드카드**(명백히 잘못된 두 번째 경고~~는 아님~~ 상황 포함)
    - **d. 신원 오인**(주심이 반칙한 ~~팀의~~ 잘못된 선수에게 경고 또는 퇴장을 준 경우)

(...)

2. 리뷰의 대상이 되는, 경기를 좌우할 수 있는 판정과 상황

추가 문구

주심은 오직 ~~네 가지~~ 다섯 가지 경우와 관련한 ~~경기의 결과를 좌우할 수 있는~~ 판정과 상황에 대해 VAR의 도움을 받을 수 있다.

(...)

'명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'에 해당할 소지가 있어서 리뷰할 수 있는 판정/상황의 종류는 다음과 같다.

(...)

- **c. 즉각 퇴장 레드카드~~(두 번째 옐로카드/경고는 아님)~~**
    - 명백한 득점 기회 방해(DOGSO, 특히 반칙의 위치와 다른 선수들의 위치)
    - 심한 반칙 플레이(혹은 무모한 도전)
    - 난폭한 행위, 다른 사람을 깨물거나 침 뱉기
    - 극단적으로 공격적, 모욕적 그리고/또는 욕설을 의미하는 행동/행위
    - 명백히 잘못된 두 번째 경고

d. 신원 오인(레드 또는 옐로카드)

주심이 반칙을 선언한 뒤, ~~반칙을 한 팀(처벌받는 팀)의 해당하지 않는 선수에게 옐로 또는 레드카드를 주었다면 반칙을 한 선수가 맞는지 리뷰할 수 있다; 득점, 페널티킥 상황 또는 즉각 퇴장이 아니라면~~ 해당 반칙을 범한 선수를 명백하게 잘못 식별한 경우, 검토할 수 있는 것은 오직 반칙을 범한 선수의 신원뿐이며, 실제 반칙 여부는 검토할 수 없다.

e. 경기 재개가 지연되지 않는 범위에서 즉시 판정을 변경할 수 있는 경우, 명백하게 잘못 부여된 코너킥에 대해서는 판정을 변경할 수 있다. (대회 규정 선택사항)

설명

검토 가능한 판정과 상황이 자주 발생하지는 않지만, 경기 결과에 중대한 영향을 미칠 수 있는 다음 두 가지 오류가 추가된다.

- 명백히 잘못된 두 번째 경고(두 번째 옐로카드)로 인한 퇴장
- 주심이 옐로카드 또는 레드카드를 제시했으나, 해당 반칙에 대해 양 팀 중 잘못된 선수에게 명백하게 처벌을 내린 경우의 선수 오인, 이 경우 실제 반칙 자체는 검토할 수 없으며, 선수 오인 상황에 한해서만 검토가 가능하다.

또한 대회는 명백하게 잘못 부여된 코너킥 판정을 검토 대상으로 포함할 수 있는 선택권을 가진다. (볼이 터치라인 밖으로 나간 경우 포함) 단, 이는 즉시 이루어져야 하며 경기 재개를 지연시켜서는 안 된다. 코너킥이 빠르게 진행된 경우에는 해당 판정을 변경할 수 없다.

VAR로부터 정보를 전달받아 판정이 변경된 경우에는 'TV신호'를 반드시 해야 한다.


KFA

IFAB

편집상의 변경 사항

제5조 - 주심 (p. 74)

2. 주심의 결정

수정된 문구

(...)

경기규칙 ~~제12조 3항~~ 제12조 4항 VAR 프로토콜에서 설명하는 바를 제외하고 (...)

제5조 - 주심 (p. 77)

4. 비디오 판독 심판 (VAR)

수정된 문구

(...)

비디오 판독 심판(VARs)의 활용은 경기/대회 주최자가 ~~FIFA의 IAAP 문건~~ VAR 핸드북에서 제시하는 ~~도입 지원 및 승인 프로그램~~ 도입의 요구 조건을 충족시킨 후 FIFA의 서면 허가를 받아야 허용된다. (...)

제5조 - 주심 (p. 78, 80)

6. 주심의 신호

수정된 문구

신규 주심의 스로인 신호가 추가됨



스로인

수정된 신호

페널티킥 이미지를 심판이 휘슬을 부는 이미지로 교체



페널티킥

수정된 신호

코너킥 이미지를 심판이 휘슬을 불지 않는 이미지로 교체



코너킥

제12조 - 파울과 불법행위 (p. 121)

4. 징계 조치

추가 문구

경고성 반칙

선수가 다음 반칙을 하면 경고를 받는다:

- 플레이의 재개를 지연한 경우 (아래의 '경기 재개 지연' 항목에 설명된 바와 같이)
- (...)

IFAB

제14조 - 페널티킥 (p. 137)

2. 반칙과 처벌

추가 문구

만약 볼이 인플레이 되기 전에 다음 중 어느 한 가지가 발생했다면:

(...)

- 페널티킥을 하는 선수 또는 동료 선수가 규칙을 위반했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 킥을 다시 실시한다.
  - 킥에서 골이 되지 않았다면 주심은 플레이를 중단시키고 간접 프리킥으로 재개한다.

(...)

- 골키퍼가 반칙 했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 득점이 된다.

(...)

- 골키퍼의 팀 동료가 반칙을 했을 때:
  - 킥에서 골이 되었다면 득점이 된다.
  - 킥에서 골이 되지 않았다면 킥을 다시 한다.

제14조 - 페널티킥 (p. 138, 139)

3. 요약표

수정된 문구

	페널티킥의 결과	
	킥에서 득점이 되었을 때	**킥에서 득점이 되지 않았을 때**
공격수(들) 만의 침범	영향: 페널티킥 다시 영향 없음: 골	영향: 간접 프리킥 영향 없음: 페널티킥 다시 없음
수비수(들) 만의 침범	영향: 골 영향 없음: 골	영향: 페널티킥 다시 영향 없음: 페널티킥 다시 없음

수비수(들)과 공격수(들)의 침범	수비수(들)과 공격수(들)에 의한 영향: 페널티킥 다시 수비수(들) 만에 의한 영향: 골 공격수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시	수비수(들)과 공격수(들)에 의한 영향: 페널티킥 다시 수비수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시 공격수(들) 만에 의한 영향: 페널티킥 다시 없음
골키퍼만 반칙	득점	세이브 되지 않았을 경우: 페널티킥 다시 없음(키커에 영향이 없었을 경우) 세이브된 경우: 페널티킥 다시 및 골키퍼에게 주의; 추후 반복될 경우 경고
골키퍼와 키커가 동시에 반칙한 경우	~~간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고~~ 키커가 아래의 반칙 중 하나를 범하지 않은 경우, 페널티킥은 다시 실시한다	~~간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고~~ 키커가 아래의 반칙 중 하나를 범하지 않은 경우, 페널티킥은 다시 실시한다
키커의 더블 터치	우발적인 경우: 페널티킥을 다시 실시한다 의도적인 경우: 간접 프리킥	우발적 또는 의도적인 경우: 간접 프리킥
볼을 뒤쪽으로 찼을 때	간접 프리킥	간접 프리킥
불법 속임 행위	간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고	간접 프리킥, 그리고 키커에게 경고
잘못된 키커	간접 프리킥, 그리고 잘못된 키커에게 경고	간접 프리킥, 그리고 잘못된 키커에게 경고
키커에 의한 반스포츠적 행위	간접 프리킥 및 키커에게 경고	간접 프리킥 및 키커에게 경고

IFAB

VAR 프로토콜 (p. 153)

수정된 문구

VAR의 사용은 경기/대회의 주최자가 ~~FIFA의 IAAP 문건~~ VAR 핸드북에서 제시하는 ~~도입 지원 및 승인 프로그램의~~ 요구 조건을 충족시킨 후 FIFA의 서면 허가를 받아야 허용된다.
(...)

용어사전 - 축구 용어 (p. 196, 197, 202)

수정 및 추가된 문구

어드밴티지

반칙이 발생했거나 경기 재개가 잘못 이루어졌으나 볼이 인플레이 상태에 있고, 반칙을 범하지 않은 상대팀이 이익을 얻는 경우 심판은 경기를 계속 진행하도록 허용한다.

부주의

선수의 행위(대개 태클이나 상대와의 경합)가 상대 선수에 대한 주의 또는 배려가 부족한 경우를 말한다.

승부차기

~~'승부차기(구어 영어 표현)' 참조~~

재개 위치

경기 재개 시 선수의 위치는 제11조-오프사이드에서 서술한 바를 제외하고, 그라운드에 닿아 있는 신체 혹은 양발의 위치이다. 선수가 공중에 있는 경우, 그 위치는 발이 지면에 접촉하고 있는 것으로 간주했을 때의 발의 예상 위치에 의해 결정된다.

반자동 오프사이드 기술 (SAOT)

오프사이드 위치와 관련된 정보를 비디오 판독 심판(VAR)에게 즉시 전송하고, 고도화된 버전에서는 부심에게도 직접 전송하는 기술


KFA
FIFA
REFEREE
2025
2

IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



용어 사전

용어 사전은 경기규칙에서 세부적으로 확인 또는 설명이 필요하거나, 다른 언어로 번역되는 것이 늘 쉽지는 않은 단어, 문구를 담고 있다.

축구 관련 기구

The IFAB - The international Football Association Board 국제축구평의회

이 기구는 네 개의 영연방 축구협회와 FIFA로 구성되어 있으며, 전 세계의 경기규칙을 책임지고 있다. 원칙적으로 경기규칙의 변경은 매년 2월 또는 3월에 개최되는 연차 총회에서만 승인된다.

FIFA - Federation Internationale de Football Association 국제축구연맹

전 세계의 축구를 책임지는 관리기구다.

Confederation 대륙축구연맹

각 대륙의 축구를 책임지는 기구다. 여섯 개의 연맹은 AFC(아시아), CAF(아프리카), CONCACAF(북중미 및 캐리비안), CONMEBOL(남미), OFC(오세아니아), 그리고 UEFA(유럽)로 구성되어 있다.

National football association 국가별 축구협회

각 나라의 축구를 관리하는 기구

IFAB

축구 용어

A

Abandon 경기 포기

본래 예정되어 있던 종료시간보다 일찍 경기를 끝내는 것

Additional Time 추가 시간

선수 교체, 부상, 징계 조치, 득점 축하 등으로 허비된 시간만큼 경기 전·후반 종료 시에 추가하는 시간

Advantage 어드밴티지

반칙이 발생했거나 경기 재개가 잘못 이루어졌으나 볼이 인플레이 상태에 있고, 반칙을 범하지 않은 상대팀이 이익을 얻는 경우 심판은 경기를 계속 진행하도록 허용한다.

Assessment of injured player 부상 선수에 대한 검사

일반적으로 의료진이 부상당한 선수의 치료가 필요한지 급히 실시하는 검사

Away goals rule 원정 다득점 원칙

양 팀이 같은 득점을 기록해 비겼을 때 경기 결과를 정하기 위한 방법으로, 원정팀이 기록한 득점은 두 배로 계산한다.

B

Brutality 잔인함

야만적이고 무자비하며, 의도적인 난폭한 행동

C

Careless 부주의

선수의 행위(대개 태클이나 상대와의 경합)가 상대 선수에 대한 주의 또는 배려가 부족한 경우를 말한다.

Caution 경고

징계 기구에 보고되는 징계 처분. 옐로카드를 보여주면서 알려준다. 한 경기에서 두 번 경고를 받은 선수나 임원은 퇴장을 당한다.

Challenge 도전

선수가 볼을 목적으로 상대방과 경쟁하거나 다투는 행위

Charge (an opponent) 차징 (상대방에게)

상대방에 대한 물리적 도전을 뜻하며, 일반적으로 (몸에 가깝게 붙여) 어깨와 팔 윗부분을 사용한다.

Concussion substitution 뇌진탕 교체

대회의 선택사항. 각 팀은 뇌진탕 또는 뇌진탕이 의심되는 선수가 있는 경우, 한 명의 추가 교체를 사용할 수 있다(이 경우, 한 번의 추가 교체기회가 주어진다).
'뇌진탕으로 인한 추가 영구교체 프로토콜' 참조

'Cooling' break '쿨링' 브레이크

특수한 기후 조건(습도와 기온이 높을 때)이 나타날 때 선수의 복지와 안전을 위해서 대회 규정에 의해 허용된다. 신체 기온을 낮추기 위해 (보통 90초에서 3분 이내 범위에서) 허용되며, 음료 브레이크와는 다르다.

D

Deceive 속임

자신 또는 자신의 팀이 이득을 얻기 위해 심판이 잘못된 판정/처벌을 내리도록 선수가 유인하거나 기만하는 행동

Deliberate 의도적인

선수가 고의로/일부러 하는 행동; 반사적이 아니며, 의식적으로 하는 반응

Direct free kick 직접 프리킥

볼을 차서 다른 선수의 터치 없이 직접 상대방 골문으로 들어갔을 경우, 득점이 인정되는 프리킥

Discretion 재량권

주심 또는 다른 심판들이 결정을 하기 위한 판단

Dissent 항의

심판의 판정에 공개적으로 저항하거나 동의하지 않는 것(말 그리고/또는 몸으로). 경고를 받을 수 있다.

Distract 주의 방해

방해하거나 혼란스럽게 하거나 주의를 빼앗는 것(대체로 부당하게)

'Drinks' break 음료 섭취 휴식

대회 규정으로 선수들의 수분 보충을 위해 (1분을 넘기지 않는 범위에서) '음료' 섭취 휴식을 줄 수 있다. 이것은 '쿨링' 브레이크와 다르다.

Dropped ball 드롭볼

주심이 반칙이 발생하지 않았음에도 경기를 중단한 경우. 예: 부상, 결함이 있는 볼 등(제8조 참조)

E

Electronic performance and tracking system (EPTS) 전자식 선수 추적 시스템
선수의 신체적, 생리적 능력에 대한 데이터를 기록하고 분석해주는 시스템

Endanger the safety of an opponent 상대방의 안전 위협
상대방을 위험하게 하거나 (부상당할) 위험으로 모는 행위

Excessive force 과도한 힘
필요 이상의 힘/에너지를 사용하는 것

Extra time 연장전
경기의 결과를 정하기 위한 방법으로 똑같이 15분을 넘지 않는 두 번의 추가적인 플레이 시간을 갖는 것

F

Feinting 페인팅
상대방을 혼란스럽게 하기 위한 목적으로 하는 행동. 규칙서에서는 허용 가능한 페인팅과 '불법적인' 페인팅을 분별한다.

Field of play (pitch) 경기장 (피치)
터치라인과 골라인, 골네트로 제한해 사용하는 플레이 공간

G

Goal line technology (GLT) 골라인 기술
득점이 되면 주심에게 즉시 알려주는 전자시스템
예: 볼이 골대 안의 골라인을 완전히 넘을 경우(규칙 제1조에 자세히 나옴)

H

Holding offence 홀딩 반칙

홀딩 반칙은 선수가 상대방의 움직임을 방해하기 위해 상대의 신체, 혹은 장비에 접촉할 때에만 발생한다.

Hybrid system 하이브리드 시스템

인조와 천연잔디를 혼합하여 만든 경기장 표면. 일조, 급수, 환기, 예초와 같은 작업이 필요하다.

I

Impede 지연

상대방의 행동 또는 움직임을 늦추거나 막거나 방해하는 것

Indirect free kick 간접 프리킥

볼을 킥한 후에 다른 선수(어느 팀이든)가 볼을 터치해야 득점이 가능한 프리킥

Intercept 가로채기

볼이 의도한 목적지에 가는 것을 막음

K

Kick 킥

선수가 발 그리고/또는 발목으로 볼에 접촉했을 때, 그 볼은 킥이 된 것이다.

N

Negligible 사소한

중요하지 않은, 작은

O

Offence 반칙

경기규칙을 어기고 위반하는 행동

Offensive, insulting or abusive language 공격적, 모욕적, 폭력적인 언어/행위 (등)

무례하고, 마음을 상하게 하고, 존경심이 없는 언행이나 물리적 행위는 퇴장(레드카드) 처벌을 받을 수 있다.

Outside agent 외부 요인

심판이 아니면서 각 팀의 리스트(선발 선수, 교체 선수 그리고 팀 임원)에 등록되지 않은 모든 사람들, 또는 동물이나 물체, 구조물 등

P

Penalise 처벌

일반적으로 플레이를 멈추고 상대팀에게 프리킥 또는 페널티킥을 주는 방법으로 처벌하는 것(어드밴티지 항목 참조)

Penalties (penalty shoot-out) 승부차기 (구어 영어표현)

기존의 'Kicks from the penalty mark' (승부차기- 표준 표현)

경기의 결과를 결정하는 방식이다. 두 팀이 같은 수의 킥을 번갈아 가며 진행하여, 어느 한 팀이 한 골 이상을 더 득점하면 승부가 결정된다. (각 팀은 최초에 5번의 킥을 진행한다. 단, 한 팀이 남은 킥을 모두 득점해도 다른 팀의 점수와 동점이 될 수 없다면 예외로 한다.)

Penalty shoot-out 승부차기(구어 영어표현)

'Penalties (penalty shoot-out) 승부차기 (구어 영어표현)' 참조

Play 플레이

선수가 볼에 접촉하는 행위

Playing distance 플레이 가능 거리

선수가 발/다리를 뻗거나 또는 점프했을 때, 골키퍼의 경우는 팔을 뻗었을 때 플레이가 가능한 볼과의 거리. 이 거리는 선수의 신체 크기에 따라 달라질 수 있다.

Q

Quick free kick 빠른 프리킥

플레이가 중지된 후, (심판의 허락 하에) 빨리 처리하는 프리킥

R

Reckless 무모한

상대방이 처할 위험한 상황이나 결과를 묵살(무시)하는 선수의 행동(주로 태클이나 도전)

Restart 재개

경기가 중단된 이후 경기를 다시 시작하는 모든 방법

Restart position 경기재개 위치

경기 재개 시 선수의 위치는 제11조-오프사이드에서 서술한 바를 제외하고, 그라운드에 닿아 있는 신체 혹은 양발의 위치이다. 선수가 공중에 있는 경우, 그 위치는 발이 지면에 접촉하고 있는 것으로 간주했을 때의 발의 예상 위치에 의해 결정된다.

S

Sanction 처벌

주심이 내리는 징계 행위

Save 세이브

골문 안으로 움직이거나 골문에 매우 근접하게 움직이는 볼을 선수가 손/팔이 아닌 신체의 부위로 막거나 막으려고 하는 것(골키퍼는 자기 팀 페널티 에어리어 안에서 손/팔로도 가능)

Semi-automated offside technology 반자동 오프사이드 기술 (SAOT)

오프사이드 위치와 관련된 정보를 비디오 판독 심판(VAR)에게 즉시 전송하고, 고도화된 버전에서는 부심에게도 직접 전송하는 기술

Sending-off 퇴장

선수가 퇴장성 반칙을 저질러 남은 경기 시간 동안 필드를 떠나 있어야 할 때 내려지는 징계(레드카드로 표시). 만약 경기가 시작된 이후라면 다른 선수로 대체하지 못한다. 팀의 임원도 퇴장당할 수 있다.

Serious foul play 심한 반칙 플레이

상대방의 안전을 위태롭게 하거나, 과도한 힘을 사용하거나 잔인하게 볼을 향해 태클 또는 도전하는 것. 퇴장(레드카드)으로 처벌 받을 수 있다.

Shinguard 정강이 보호대(신가드)

정강이 보호대(신가드)는 선수의 정강이 부상을 방지하기 위해 착용하는 장비이다. 충분한 보호 기능을 제공할 수 있는 적절한 소재와 크기의 정강이 보호대를 착용할 책임은 선수에게 있다. 또한 보호대는, 꼭 양말(스타킹)로 덮어야 한다.

Shirt 상의(셔츠)

팀 유니폼의 일부로 선수의 상체 위에 착용하는 의복이다. 소매의 길이(the length of the sleeves, 긴팔/반팔)를 제외한, 동일 팀의 선수들이 착용하는 상의는 동일하여야 하며, 골키퍼는 예외로 한다. 골키퍼의 상의는 다른 팀 선수 및 심판원들과 구별될 수 있어야 한다.

Signal 신호

주심 또는 다른 심판들이 몸짓으로 하는 표시. 일반적으로 손, 팔 또는 깃발을 움직여서 하며, (주심만은) 휘슬을 사용한다.

Simulation 시뮬레이션

실제로 일어나지 않은 일을 일어난 것처럼 잘못된/거짓 인상을 주는 행동(용어사전 'Deceive 속임' 항목 참조). 부당한 이득을 얻기 위해 선수가 저지른다.

Spirit of the game 경기의 정신

스포츠의 하나로서 축구만이 아니라 개별 축구 경기에서 필요한 기본적이고 필수적인 원칙/정신(제5조 참조)

Suspend 중단

나중에 재개하지만 경기를 일정한 시간 동안 의도적으로 멈추는 것
예: 안개, 폭우, 천둥번개, 심각한 부상 등으로 인한

T

Tackle 태클

발을 이용하여 볼에 도전하는 것(지면 또는 공중에서)

Team list 팀 리스트

주로 선수, 교체 선수 그리고 팀 임원을 기록해 놓은 팀의 공식 문서

Team official 팀 임원

선수 이외에 공식 팀 명단에 기록되어 있는 모든 사람들. 즉 지도자, 물리치료사, 의료진 등(Technical staff 항목 참조)

Technical area 기술 지역

팀 임원들을 위해 경기장 내에 규정한 지역으로, 좌석을 포함한다.
(자세한 내용은 규칙 제1조 참조)

Technical staff 기술 스태프

공식 팀 리스트에 기록되어 있는 플레이를 하지 않는 공식 팀원. 즉 지도자, 물리치료사, 의료진 등(Technical Official 항목 참조)

Temporary dismissal 일시적 퇴장

일부/모든 경고성 반칙을 범한 선수를 해당 경기에 일시적으로 출전시키지 않는 것(대회 규정에 따름)

U

Undue interference 과도한 개입

불필요한 행동/영향

Unsporting behaviour 반스포츠적 행위

부당한 행동/태도. 경고로 처벌받을 수 있다.

V

Violent conduct 난폭한 행위

볼을 향한 도전을 하지 않으면서 상대 선수에게 과도한 힘 또는 잔인한 행동을 하거나 시도하는 행위, 의도적으로 상대방의 머리나 얼굴을 가격하는 행위. 다만, 그 힘의 세기가 미약한 것은 제외한다.

IFAB

심판 용어

Match official(s) 심판

경기 관할권을 갖고 있는 축구협회 또는 대회 주최 측을 대신하여 경기를 통제할 책임이 있는 사람을 일컫는 일반적 용어

Referee 주심

경기장에서 벌어지는 경기를 운영하는 가장 주된 심판. 다른 심판들은 주심의 통제와 지시 하에서 활동한다. 주심은 최종 결정권자이다.

Other match officials 다른 심판

'On-field' match officials '필드 위' 심판들

대회 주최 측은 주심을 돕기 위해 그 밖의 심판진을 배정한다.

- **Assistant referee 부심**
  특히 오프사이드 상황과 골킥/코너킥/스로인 판정에서 주심을 돕기 위해 양 터치라인의 한쪽 절반에 서서 깃발을 들고 있는 심판

- **Fourth official 대기심**
  기술 지역 관찰, 교체 선수 관리 등을 포함하여 경기장 안과 밖에서 주심을 도울 책임이 있는 심판

- **Additional assistant referee (AAR) 추가부심**
  페널티 에어리어 주변에서 벌어지는 상황과, 득점 여부에 대한 주심의 결정을 돕기 위해 골라인 뒤에 위치하는 심판

- **Reserve assistant referee 예비부심**

  부심이 경기를 지속할 수 없을 때 대체하는 부심 역할을 담당하는 심판원(대회 규정이 허락할 경우 대기심, 추가부심을 대체할 수도 있음). 또한 기술 지역의 통제, 선수 교체 등 경기장 내외의 업무에 있어 주심을 보조할 책임이 있다.

'Video' match officials '비디오' 심판원 (VMOs)

이는 VAR과 AVAR을 의미하며 경기규칙과 VAR 프로토콜에 따라 주심을 보조한다.

- **Video assistant referee (VAR)**

  리뷰 가능 범위에 있는 '명확하고 명백한 실수' 또는 '중대한 상황을 놓친 경우'와 관련 있는 리플레이 영상의 정보를 주심에게 전달함으로써, 주심을 돕도록 지명된 현직 또는 전직 주심

- **Assistant video assistant referee (AVAR)**

  VAR을 돕도록 지명된 현직 또는 전직 주심/부심

IFAB

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



심판을 위한 실전 가이드라인

소개

이 가이드라인은 경기규칙서에 있는 내용을 보충하여 심판들을 위한 실질적인 조언을 담았다.

이 참고 자료는 경기규칙의 뼈대와 '경기의 정신'을 토대로, 경기규칙 제5조에 언급된 심판들을 위한 것이다. 심판들은 경기규칙을 적용할 때, 특히 경기를 개시하거나 속행하는 것과 관련한 결정을 내릴 때는 상식과 '경기 정신'에 입각해야 한다.

특히 낮은 레벨의 축구에서는 경기규칙을 엄격하게 적용하는 것이 늘 가능한 것은 아니다. 예를 들어, 안전상의 문제가 없다면 아래의 경우에도 주심은 경기를 개시하거나/속행할 수 있다:

- 코너 플래그가 없을 때
- 코너 에어리어, 센터서클 등의 표시에 사소한 오류가 있을 때
- 골포스트/크로스바가 흰색이 아닐 때

위와 같은 경우에 심판은 양 팀의 동의하에 경기를 진행하고, 해당 기관에 보고서를 제출해야 한다.

줄임말:

- AR = 부심(Assistant Referee)
- AAR = 추가부심(Additional Assistant Referee)

위치 선정, 움직임과 팀워크

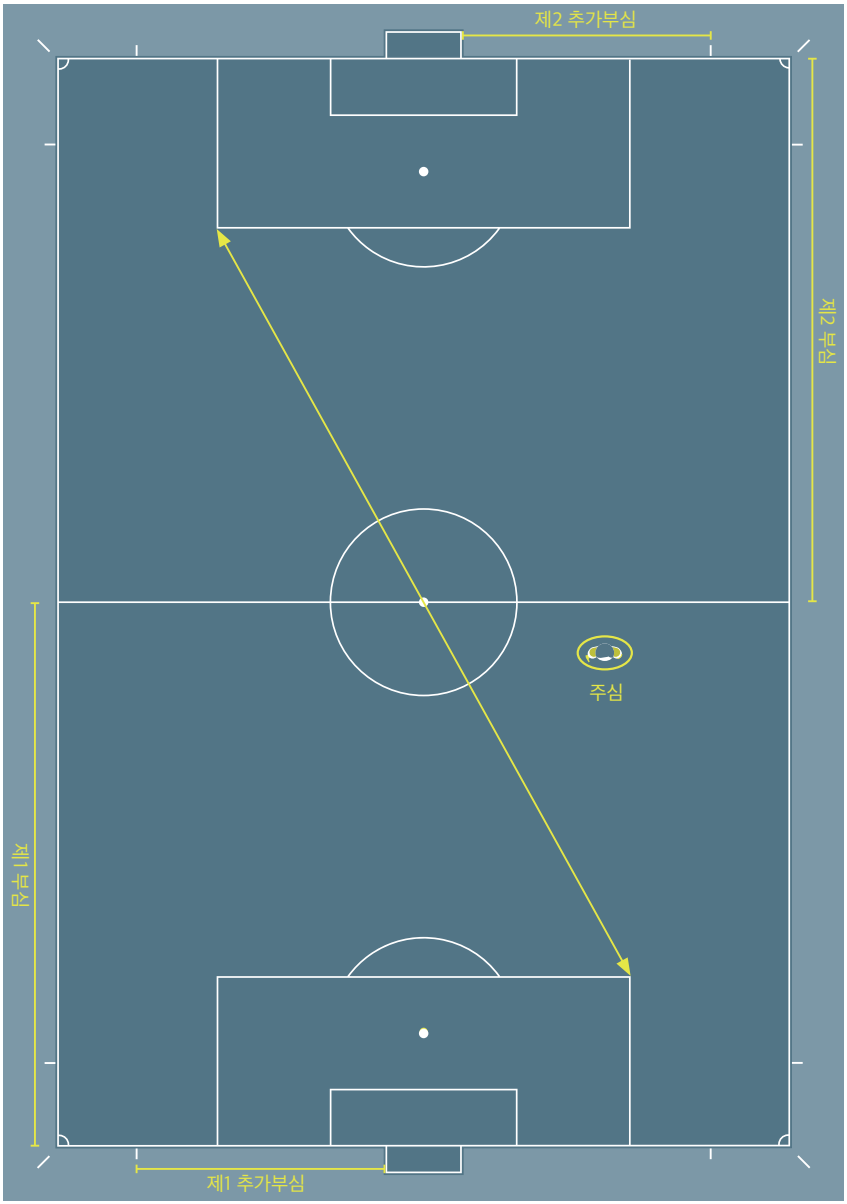
1. 일반적인 위치 선정과 움직임

가장 좋은 위치는 주심이 올바른 판단을 내릴 수 있는 지점이다. 위치 선정에 대한 모든 권고는 팀, 선수 그리고 경기에서 일어난 상황에 대한 상세한 정보를 이용해 이루어져야 한다.

다음 도표에서 나오는 위치는 기본적인 가이드라인이다. "지역(zone)"이라고 명시되어 있는 곳은 심판에게 가장 효과적이라고 할 수 있는 추천 위치를 강조해 놓은 곳이다. 지역은 실제 경기 상황에 따라 더 커질 수도, 작아질 수도, 다른 형태를 띨 수도 있다.

추천:

- 주심과 해당지역 부심 사이에서 플레이가 이루어지도록 해야 한다.
- 해당 부심은 주심의 시야 안에 있어야 하고, 따라서 주심은 일반적으로 넓은 대각선 시스템을 사용해야 한다.
- 플레이 밖에 있으면서 플레이를 향해 보는 것이 플레이 상황과 해당 부심을 주심의 시야 안에 두기 쉽다.
- 주심은 플레이를 방해하지 않는 선에서 플레이를 볼 수 있는 가까운 위치에 있어야 한다.
- '지켜볼 필요가 있는 것'이 항상 볼의 주변만을 말하는 것은 아니다. 주심은 아래의 사항들에도 집중해야 한다:
  - 볼과 관계없는 선수들의 대립
  - 플레이가 이동하고 있는 곳에서의 반칙 가능성
  - 볼이 플레이된 뒤에 일어나는 반칙


제2 추가부심
제2 부심
주심
제1 부심
제1 추가부심

부심과 추가부심의 위치 선정

부심은 마지막에서 두 번째 수비수와 같은 라인에 있어야 하며, 만약 볼이 끝에서 두 번째 수비수보다 골라인에 가까이 있을 경우에는 볼과 같은 라인에 있어야 한다. 부심은 달리는 동안에도 항상 경기장의 플레이를 보고 있어야 한다. 짧은 거리의 경우에는 사이드스텝을 이용해서 움직여야 한다. 이것은 부심이 오프사이드를 판단할 때 좋은 시야를 확보하기 위해서 특별히 중요하다.

추가부심은 득점 여부를 판단하기 위해서 골라인 위로 이동할 필요가 있을 때를 제외하고는 골라인 뒤에 위치한다. 특별한 상황을 제외하고 추가부심은 경기장에 들어가지 못한다.



골키퍼



수비수



공격수



주심



부심



추가부심

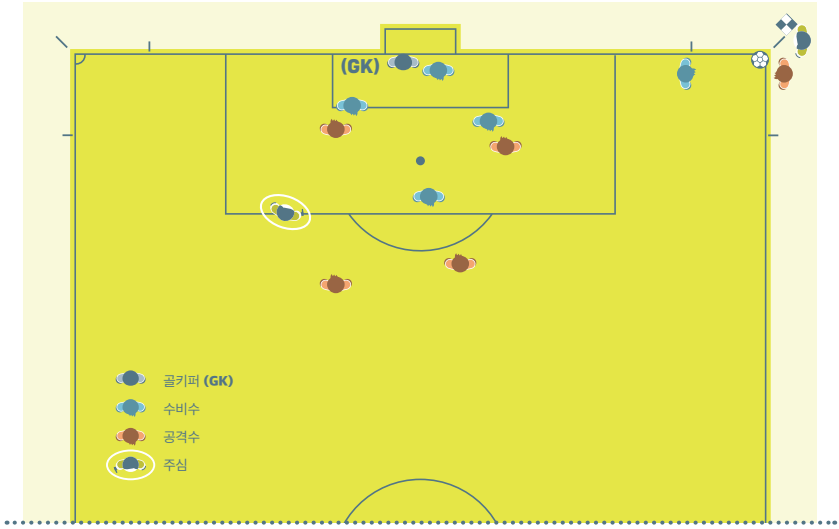
2. 위치 선정과 팀워크

협의

징계 상황을 다룰 때, 부심은 눈 맞춤(Eye contact)과 함께 조심스럽게 기본적인 수신호를 주심에게 보내는 것으로 충분하다. 만약 직접 협의가 필요할 경우에 부심은 경기장 안으로 2~3m 정도 들어올 수 있다. 협의 중에는 주심과 부심 모두 경기장을 바라보고 이야기함으로써 다른 사람이 대화 듣는 것을 피하면서, 선수와 경기장 상황을 관찰해야 한다.

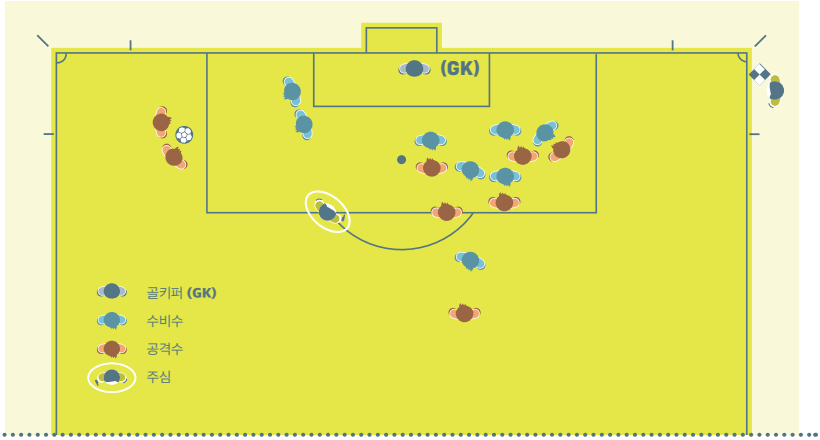
코너킥

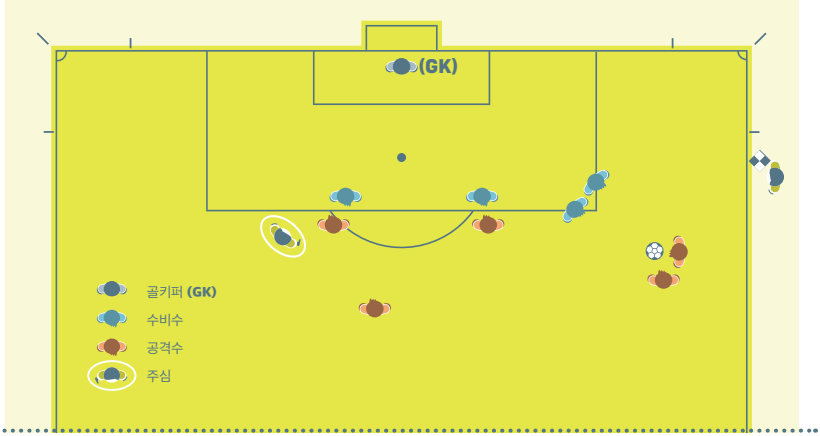
코너킥을 할 때 부심은 골라인 쪽에 있는 코너 플래그 뒤쪽에 위치해야 하지만, 선수가 코너킥 하는 것을 방해해서는 안 되며, 코너 에어리어 안에 볼이 정확히 놓여있는지 확인해야 한다.

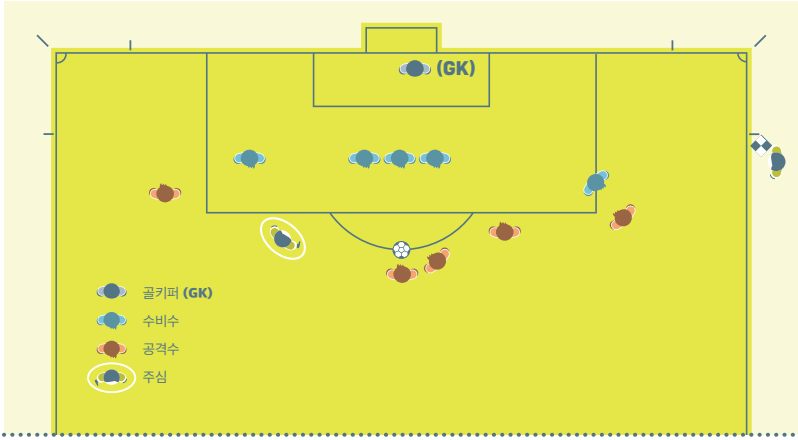


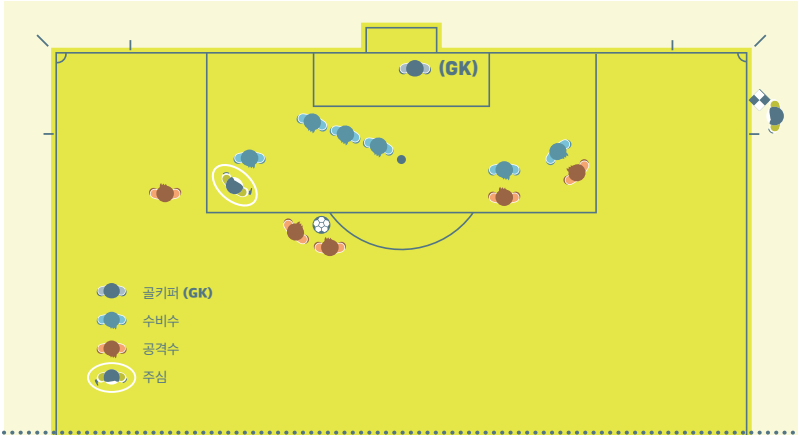
프리킥

프리킥을 할 때 부심은 오프사이드 라인을 확인하기 위해 마지막에서 두 번째 수비수와 같은 라인에 위치해야 한다. 그러나 볼이 골문으로 직접 슈팅될 경우를 대비해 부심은 터치라인에서 코너 플래그를 향해 볼을 따라갈 준비를 해야 한다.






(GK)
골키퍼 (GK)
수비수
공격수
주심

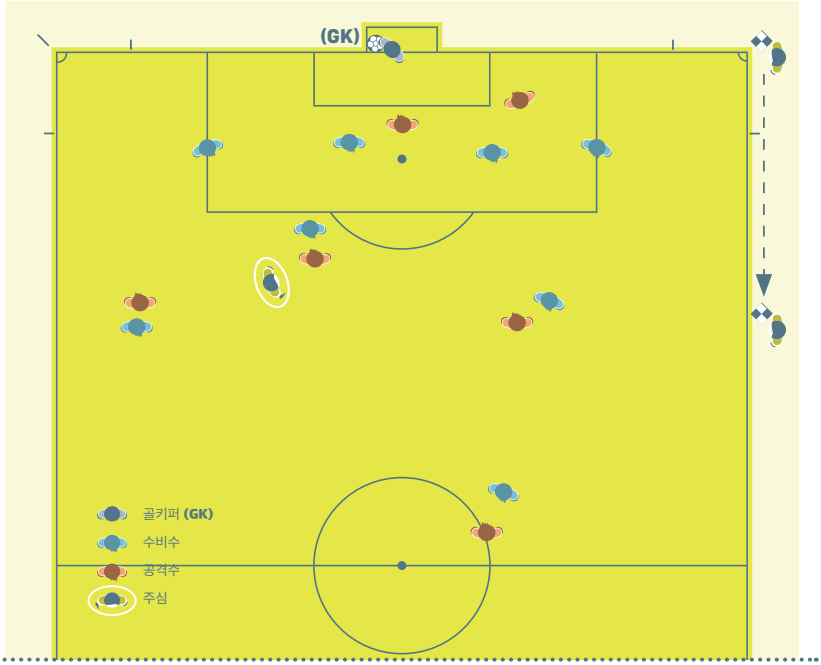

(GK)
골키퍼 (GK)
수비수
공격수
주심

골/노골

만약 득점이 되었고, 그 결정에 대하여 의심의 여지가 없을 경우에 주심과 부심은 눈 맞춤을 하고, 부심은 플래그를 내리고 터치라인을 따라 중앙선 방향으로 25~30m 정도 빠르게 움직여야 한다.

만약 득점이 되었으나 볼이 여전히 인플레이처럼 보인다면, 부심은 주심의 시선을 끌기 위해서 우선 깃발을 들어야 하고, 그런 후 일반적인 득점 절차와 같이 터치라인을 따라 중앙선을 향해 25~30m를 빠르게 뛰어간다.

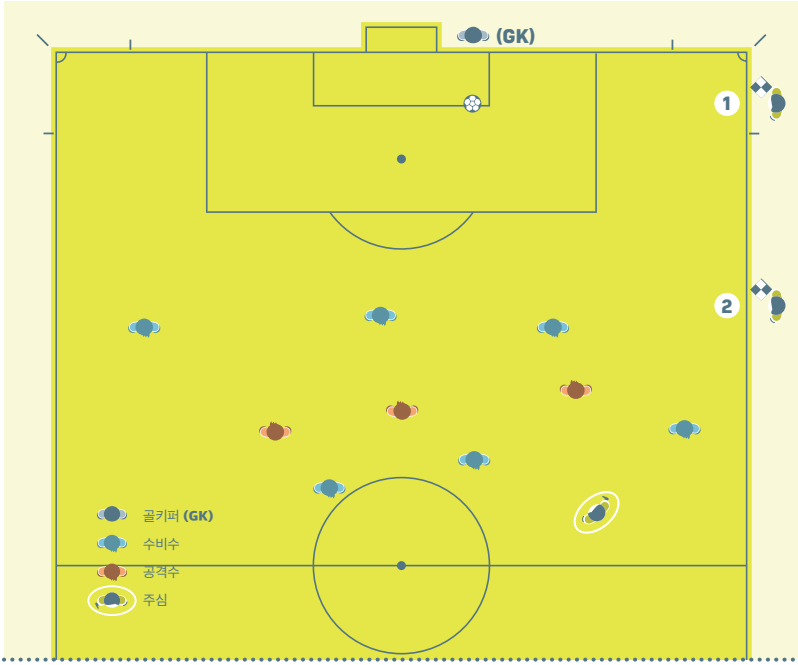
가끔 볼이 골라인을 완전히 넘지 않고 득점이 되지 않아 평상시처럼 플레이가 계속될 경우 주심은 부심과 눈 맞춤을 하고, 필요시 조심스럽게 수신호를 보낸다.



골킥

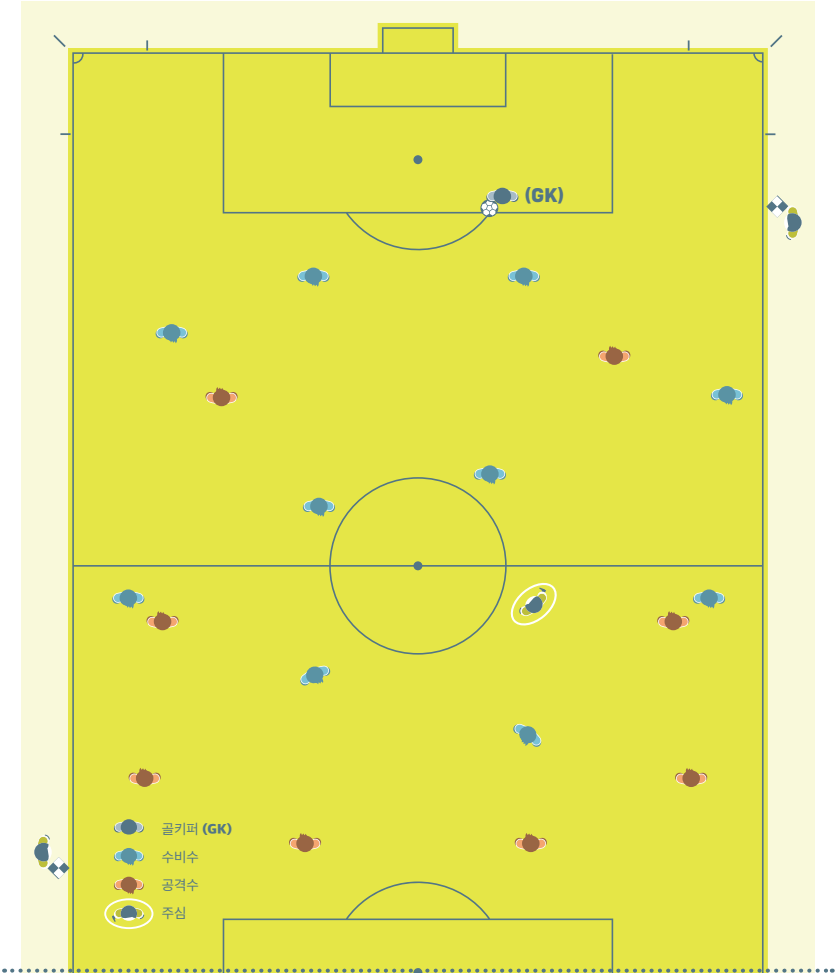
부심은 먼저 볼이 골 에어리어 안에 있는지 확인한다. 만약 볼이 정확한 위치에 있지 않다면, 부심은 위치를 옮기지 말고 반드시 주심과 눈 맞춤을 한 후 깃발을 들어올린다. 볼이 골 에어리어 안에 정확히 있다면, 부심은 오프사이드 라인을 확인하기 위한 위치를 잡는다.

그러나 만약 추가부심이 있다면 부심은 오프사이드 라인과 동일 선상에 위치를 잡아야 하고, 추가부심은 골라인과 골에어리어의 교차점에 서서 볼이 골에어리어 안에 위치하고 있는지를 확인한다. 만약 볼의 위치가 잘못되어 있다면, 추가부심은 주심에게 알려주어야 한다.



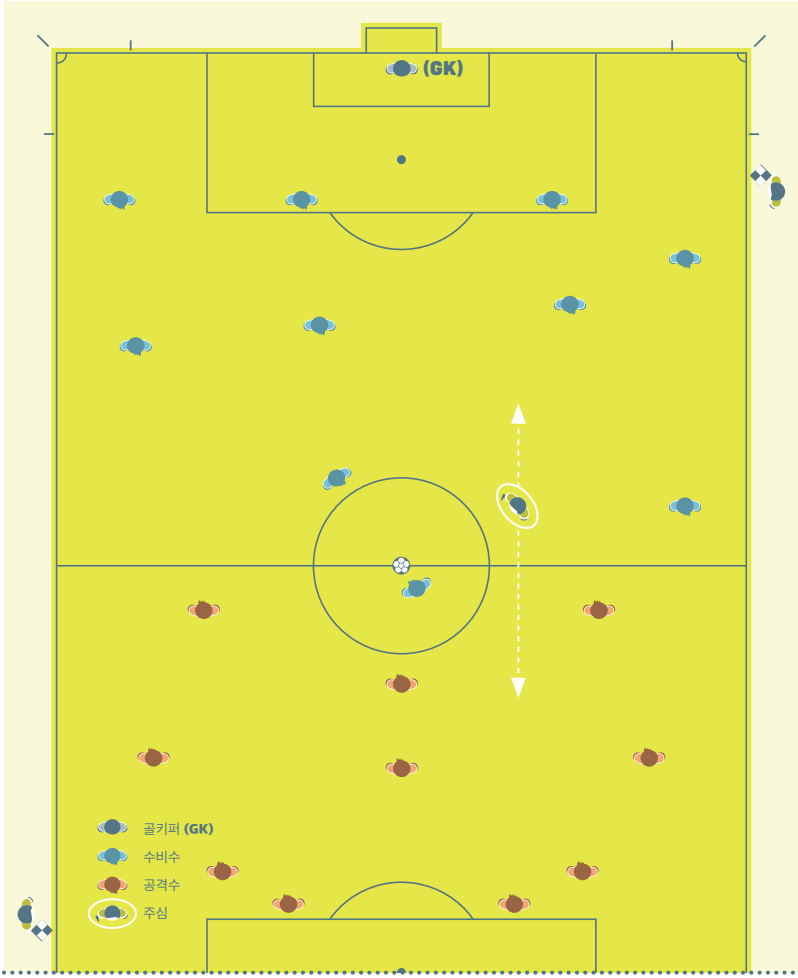
골키퍼가 볼을 방출할 때

부심은 페널티 에어리어 모서리 라인에 위치하여 골키퍼가 페널티 에어리어 밖에서 볼을 핸드볼 하는지 여부를 확인한다. 골키퍼가 볼을 방출 한 이후 부심은 오프사이드 라인을 확인하기 위한 위치 선정을 한다.



킥-오프

부심은 마지막에서 두 번째 수비수와 같은 라인에 위치한다.



승부차기

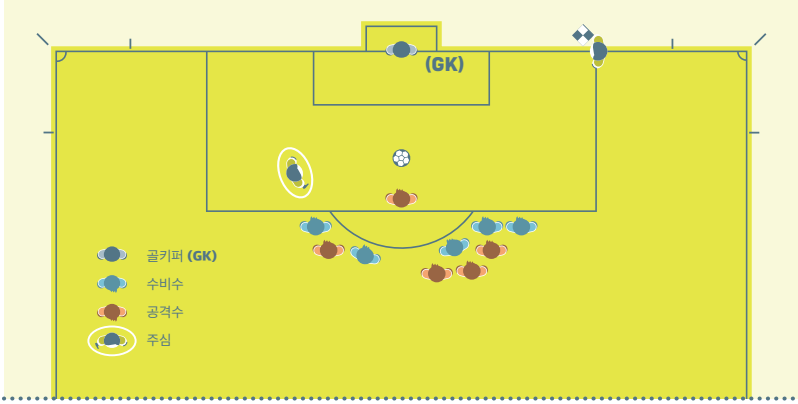
한 명의 부심은 골라인과 골에어리어의 교차점에 위치한다. 다른 부심은 센터서클 내에 위치하여 남은 선수들을 관리한다. 만약 추가부심들이 있다면 추가부심은 각각 골라인과 골에어리어의 오른쪽과 왼쪽 교차점에 위치한다. 그러나 GLT(골라인 기술) 시스템을 사용할 때는 1명의 추가부심만 골라인과 골에어리어에 위치한다. 이럴 경우 또 다른 추가부심과 제1부심은 센터서클에서 선수를 관찰해야 하고, 제2부심과 대기심은 기술 지역을 관찰해야 한다.



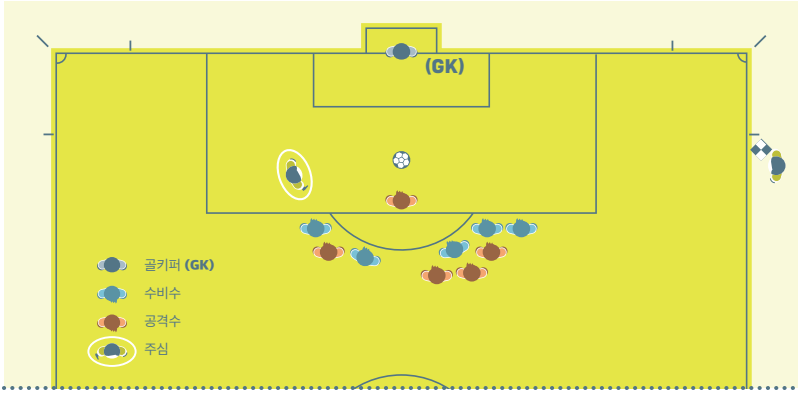


페널티킥

부심은 골라인과 페널티 에어리어의 교차점에 위치한다.



골라인에서 골키퍼의 침범 여부와 골/노골 여부를 GLT, VAR 시스템 등 기술을 통해 확인할 수 있는 경우, 부심은 터치라인에서 페널티 마크(오프사이드 라인에 해당)와 동일 선상에 위치할 것이 권장된다. 이는 부심이 골라인에 있는 경우, 킥한 볼이 리바운드되면 오프사이드 판정을 위한 위치로 복귀하지 못할 위험이 있기 때문이다.



추가부심이 있다면, 추가부심은 골라인과 골에어리어의 교차점에 위치하며, 부심은 페널티 마크와 같은 라인에 위치한다.

집단 충돌

집단 충돌상황이 벌어지면, 가까이 있는 부심은 경기장 안으로 들어가서 주심을 돕는다. 다른 부심은 그 상황을 관찰하여 사건의 세부 상황을 기록한다. 대기심은 기술 지역 근처에 남아있는다.

규정된 거리

부심과 매우 가까운 거리에서 프리킥이 주어질 때, 부심은 (보통 주심의 요청에 의해) 경기장 안으로 들어와서 선수들이 볼에서 9.15m(10야드) 떨어지는 것을 도와준다. 이때 주심은 경기를 재개하기 전까지 부심이 본인의 위치로 돌아갈 수 있도록 기다려준다.

선수 교체

만약 대기심이 없다면 부심이 중앙선으로 와서 교체절차를 돕는다. 주심은 부심이 본인의 위치로 돌아갈 때까지 경기 재개를 기다려야 한다.

대기심이 있다면 부심은 중앙선으로 올 필요가 없다. 그러나 동시에 여러 명의 선수를 교체할 경우에는 부심이 중앙선으로 와서 대기심을 도울 수 있다.

KFA


FIFA
REFEREE
2023
FIFA
REFEREE
2023
FIFA
ASSISTANT
REFEREE
2023

IFAB

보디랭귀지, 커뮤니케이션 그리고 휘슬

1. 주심

보디랭귀지

보디랭귀지(몸짓으로 하는 대화)는 아래의 목적으로 주심이 사용하는 도구다.

- 경기 운영을 돕기 위하여
- 권위와 자기통제를 보여주기 위하여

보디랭귀지가 판정에 대한 설명은 아니다.

신호

제5조에 있는 신호 표시 참조

휘슬

휘슬을 부는 것은 다음의 상황에서 필요하다.

- 경기의 시작(전·후반, 연장전 전·후반)과 득점이 된 후
- 아래의 상황으로 플레이를 중단할 때:
  - 프리킥 또는 페널티킥
  - 경기의 일시중단 또는 포기
  - 전·후반 종료
- 아래의 상황으로 플레이를 재개할 때:
  - 적절한 거리만큼 떨어져야 하는 프리킥
  - 페널티킥
- 아래의 상황으로 경기가 중단되었다가 재개할 때:
  - 경고 또는 퇴장

- 부상
- 교체

다음의 상황에서는 휘슬을 불 필요가 없다.

- 경기를 중단하는 것이 명확할 때:
  - 골킥, 코너킥, 스로인 또는 득점
- 아래의 상황으로 플레이가 재개될 때:
  - 대부분의 프리킥, 골킥, 코너킥, 스로인 또는 드롭볼

휘슬을 너무 자주/필요이상 사용하면, 정작 필요한 상황에서 휘슬의 효과가 반감된다.

만약 플레이를 재개하기 전에 주심이 휘슬을 불 때까지 선수들이 기다리는 것이 필요할 때(예: 프리킥 시 수비 선수들이 9.15m(10야드) 이상 볼에서 떨어지는 것을 확실히 해야 할 경우), 주심은 공격팀 선수들에게 휘슬을 불 때까지 기다려줄 것을 명확히 알려주어야 한다.

주심이 휘슬을 잘못 불어서 플레이가 중단되었다면, 플레이는 드롭볼로 재개한다.

2. 부심

빕(Beep) 신호

빕 신호 시스템은 주심의 주의를 끌기 위해서만 사용하는 추가 신호다. 다음의 상황에서 빕 신호는 유용하다:

- 오프사이드
- 반칙(주심의 시야 밖에서 벌어질 경우)
- 스로인, 코너킥, 골킥 또는 득점(긴박한 판정일 경우)

전자 통신 시스템

전자 통신 시스템을 사용할 경우, 주심은 양 부심에게 어떤 상황에서 장비를 사용하는 것이 적절한가, 어느 상황에서 몸짓 신호를 사용하고, 어느 상황에서 통신장비로 몸짓 신호를 대신할 것인가를 지도해야 한다.

깃발 기술

부심의 깃발은 언제나 펴져 있어야 하며, 주심이 볼 수 있어야 한다. 이것은 보통 주심이 보기에 가까운 쪽 손에 깃발이 들려있어야 한다는 의미다. 신호를 할 때 부심은 달리기를 멈춘 뒤, 경기장을 향해 주심과 눈 맞춤을 하고, 침착한(조급하거나 과장되지 않은) 동작으로 깃발을 들어야 한다. 깃발은 팔의 연장선처럼 되어야 한다. 부심은 그 다음 신호를 할 손으로 깃발을 들어야 한다. 만약 상황이 바뀌어 다른 손을 사용해야 한다면, 부심은 허리 아래에서 반대편 손으로 깃발을 옮겨야 한다. 볼이 아웃 오브 플레이되었다는 신호를 할 때 부심은 주심이 확인할 때까지 신호를 유지해야 한다.

부심이 퇴장성 반칙이라는 신호를 보냈으나 주심이 신호를 즉시 보지 못했을 경우:

- 플레이가 중단되었다면, 규칙(프리킥, 페널티킥 등)에 따라 재개 방법은 달라질 수 있다.
- 플레이가 재개되었다면, 주심은 여전히 징계 조치를 취할 수 있지만 프리킥 또는 페널티킥으로 처벌할 수 없다.

제스처

원칙적으로, 부심은 명백한 수신호를 하지 않아야 한다. 그러나 어떤 경우에는 조심스러운 수신호가 주심을 도울 수도 있다. 수신호는 경기 전 논의를 통해 그 명확한 의미를 서로 합의해야 한다.

신호

제6조의 신호표 참조

코너킥/골킥

볼 전체가 골라인을 완전히 넘어갔을 때, 부심은 (더 잘 보이도록) 오른손으로 깃발을 들어 주심에게 볼이 아웃 오브 플레이임을 알린다.
그 다음에는

- 부심으로부터 가까운 쪽에서 볼이 나갔을 경우 - 골킥인지 코너킥인지 표시한다.
- 부심으로부터 먼 곳에서 볼이 나갔을 경우 - 주심과 눈 맞춤을 한 뒤 주심의 결정에 따른다.

볼이 분명하게 골라인을 넘어갔을 때, 부심은 볼이 경기장을 나갔다는 표시를 하기 위해 깃발을 들 필요는 없다. 특히 주심이 골킥 또는 코너킥이라고 명백히 신호를 했을 때는

부심은 신호를 줄 필요가 없다.

파울

부심은 파울이나 불법 행위가 자신의 근처 또는 주심의 시야 밖에서 발생했을 때 깃발을 들어야 한다. 그 밖의 모든 상황에서 부심은 기다렸다가 요청이 있을 경우 의견을 제시해야 하고, 자신이 본 것과 들은 것, 그리고 어떤 선수들이 관여되었는지를 주심에게 알려주어야 한다.

부심은 반칙 신호를 하기 전에 아래 사항을 고려해야 한다:

- 반칙이 주심의 시야 밖이었는지 또는 주심의 시야가 방해받았는지 여부
- 주심이 어드밴티지를 적용하지 않았는지 여부

부심의 신호가 필요한 반칙이 일어난 경우 부심은 아래와 같이 해야 한다:

- 다음 신호에 사용할 손과 동일한 손으로 깃발을 든다. - 이것은 어느 팀에게 프리킥이 주어질지 주심에게 명백하게 알려 준다.
- 주심과 눈 맞춤을 한다.
- 깃발을 앞뒤로 가볍게 흔든다(과도하거나 공격적인 동작은 피함).

부심은 반칙을 당한 팀이 어드밴티지로 이익을 볼 때, '기다리고 지켜보는 기술'을 적용해 깃발을 들지 않고 플레이가 계속되도록 한다. 따라서 부심에게는 주심과 눈 맞춤을 하는 것이 굉장히 중요하다.

페널티 에어리어 안에서의 파울

수비 선수가 페널티 에어리어 안에서 반칙을 범하고 그것이 주심의 시야 밖에 있을 때, 특히 부심의 위치가 반칙 지점에 가깝다면 부심은 주심의 위치와 주심의 조치가 무엇인지 보기 위해 우선 주심과 눈 맞춤을 해야 한다.
주심이 아무런 조치를 취하지 않는다면 부심은 전자 빕 신호를 사용해 깃발 신호를 해야 하며, 그러고 나서 터치라인을 따라 코너 플래그 쪽으로 확실히 이동해야 한다.

페널티 에어리어 밖에서의 파울

수비 선수에 의해 페널티 에어리어 밖(페널티 에어리어 경계선 근처)에서 파울이 일어났을 때, 부심은 주심의 위치와 주심이 어떤 조치를 취하는지 확인하기 위해 주심과 눈 맞춤을 해야 하고, 필요하다면 깃발로 신호를 한다.

역습 상황에서 부심은 파울이 일어났는지 아닌지 여부와 그 파울이 페널티 에어리어 안인지 밖인지, 그리고 징계 조치가 필요한지 등을 주심에게 알려주어야 한다. 부심은 터치라인을 따라 중앙선 쪽으로 달림으로써, 반칙이 페널티 에어리어 밖에서 일어났다는 것을 명백하게 알려야 한다.

골 - 노골

볼이 골문 안쪽 골라인을 완전히 넘어간 것이 명확할 때, 부심은 다른 추가 신호 없이 주심과 눈 맞춤을 해야 한다.

득점이 되었지만 볼이 골라인을 넘어 갔는지 여부가 명백하지 않을 때, 부심은 우선 깃발을 들어 주심의 시선을 끈 뒤, 득점을 확인한다.

오프사이드

오프사이드 판정에 대한 부심의 첫 번째 행동은 깃발을 드는 것이다(더 좋은 시선을 위해 오른손을 사용한다). 그 다음에 주심이 플레이를 중단하면, 깃발을 사용해 반칙이 일어난 지점을 표시한다. 주심이 깃발을 즉시 발견하지 못하면, 부심은 신호가 인지되거나, 수비팀이 명백하게 볼을 컨트롤할 때까지 신호를 유지하고 있어야 한다.

페널티킥

볼이 킥이 되기 전에, 골키퍼가 확연히 골라인을 벗어났고, 득점되는 것을 막았다면, 부심은 경기 전 주심에게 받은 지침대로 그 침범 사실을 알려 주어야 한다.

선수 교체

(대기심 또는 팀 임원을 통해) 교체 요청이 있다는 것을 알게 되면, 부심은 다음에 경기가 중단되었을 때 주심에게 알려야 한다.

스로인

볼이 터치라인을 완전히 넘어갔을 때

- 부심 근처라면 - 스로인 방향을 나타내는 직접적인 신호를 해야 한다.
- 부심에게 멀지만 스로인 판정이 명백한 것이라면 - 스로인 방향을 나타내는 직접적인 신호를 해야 한다.
- 부심에게 멀고, 스로인 방향에 대해 확신이 없다면 - 깃발을 들어 주심에게 볼이 아웃 오브 플레이됐다는 것을 알리고, 주심과 눈 맞춤을 한 후 주심의 신호를 따른다.

3. 추가부심

추가부심은 주심과 소통할 때 무선 커뮤니케이션 시스템(깃발은 안 됨)을 사용한다. 무선 커뮤니케이션 시스템이 고장 나면, 추가부심은 전자 신호 빕 깃대 스틱을 사용한다.
추가부심은 일반적으로 명백한 수신호를 사용하지 않지만, 상황에 따라 조심스런 수신호는 주심에게 소중한 도움을 줄 수도 있다. 수신호는 명확한 의미를 가져야 하며, 경기 전 토의에서 서로 합의를 해야 한다.

추가부심은 볼이 골문 안의 골라인을 완전히 넘었다고 판단했을 때 반드시:

- 즉시 커뮤니케이션 시스템을 이용하여 주심에게 득점이 주어져야 한다고 알린다.
- 골라인과 직각이 되는 필드의 중앙을 향해 왼팔을 들어 명확히 신호를 해야 한다(왼손에 깃발 스틱도 있어야 한다). 볼이 골라인을 너무나 명확하게 넘었을 경우에는 이 신호를 하지 않아도 된다.

주심이 최종적인 판정을 내린다.

기타 조언

1. 어드밴티지

주심은 반칙이 발생할 때마다 어드밴티지를 적용할 수 있지만, 어드밴티지를 적용할지, 또는 플레이를 중단할지 여부를 결정할 때에 다음을 고려해야 한다:

- 반칙의 심한 정도 - 반칙이 퇴장성이고 명백한 득점 기회가 아니라면, 주심은 플레이를 중단하고 선수를 퇴장시킨다.
- 반칙이 일어난 위치 - 상대편의 골문에 더 가까울수록, 어드밴티지가 더 효과적일 수 있다.
- 즉각적이고 유망한 공격 기회인지 여부
- 경기의 분위기

2. 허비된 시간 계산

플레이가 자주 중단되는 것은 매우 자연스러운 것이다(예: 스로인, 골킥). 시간 계산은 지연 행위가 지나칠 때에만 적용한다.

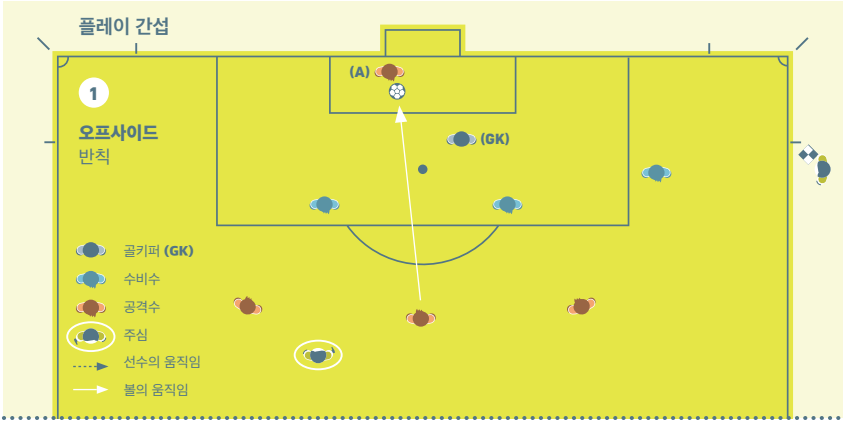
3. 상대 선수 붙잡기

심판들은 코너킥과 프리킥 때, 특히 페널티 에어리어 안에서 붙잡는 반칙에 대해 초기에 개입해 엄중하게 처리해야 한다는 것을 상기해야 한다.

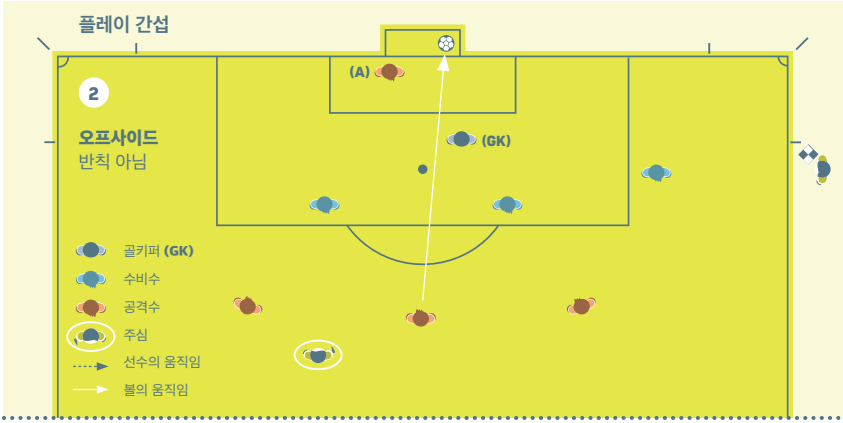
이런 상황을 처리하기 위해서:

- 볼이 인플레이 되기 전에 주심은 상대방을 붙잡는 선수에게 주의를 주어야 한다.
- 볼이 인플레이 되기 전에 붙잡는 행위가 계속되면, 그 선수에게 경고를 준다.
- 볼이 인플레이 된 후에 붙잡기가 발생했다면, 직접 프리킥 또는 페널티킥을 부여하고 반칙한 선수에게 경고를 준다.

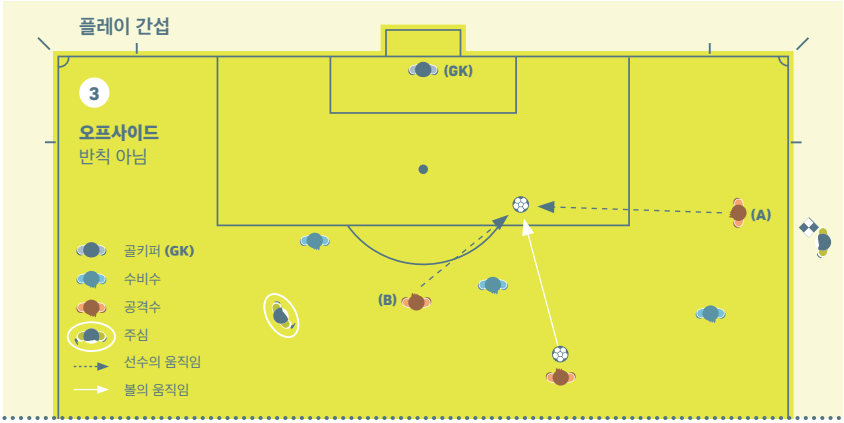
4. 오프사이드



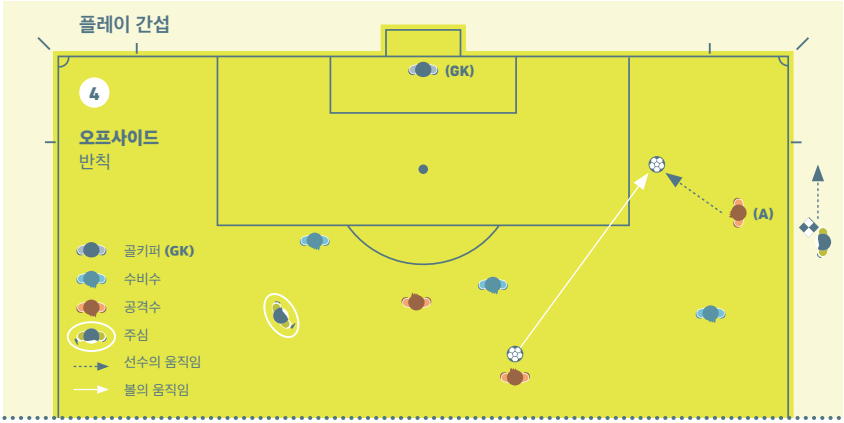
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)가 상대편을 방해하지 않으면서, **볼을 터치했다.** 부심은 그 선수가 **볼을 터치했을 때** 깃발을 들어야 한다.



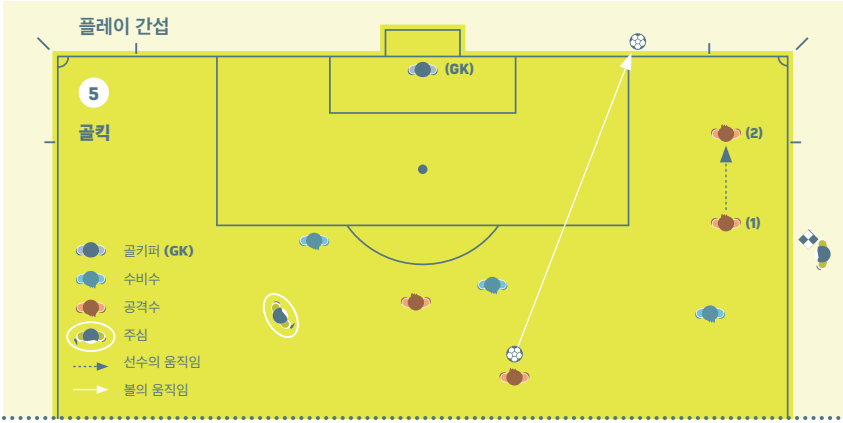
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)가 상대편을 방해하지 않으면서, **볼을 터치하지 않았다.** 그 선수는 볼을 터치하지 않았기 때문에 처벌받을 수 없다.



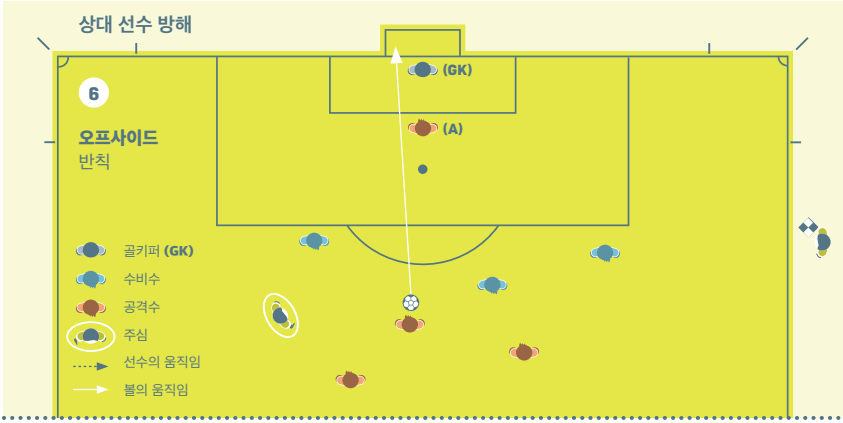
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)가 볼을 향해 달리고, **온사이드 위치에 있는** 동료 선수(B) 역시 볼을 향해 달려가 볼을 플레이했다. (A)선수가 볼을 터치하지 않았으므로 처벌할 수 없다.



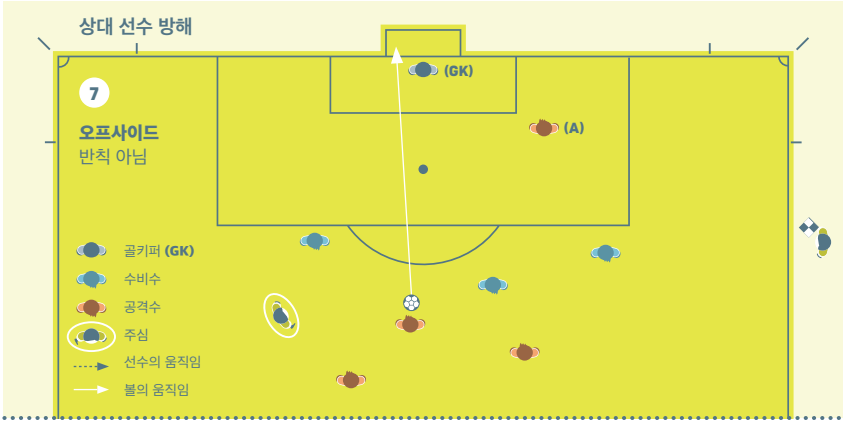
오프사이드 위치에 있는 선수(A)는 주심의 견해로 온사이드 위치에 있는 다른 동료 선수가 볼을 플레이할 기회가 없다면, 볼을 플레이하거나 터치하기 전에 처벌받을 수 있다.



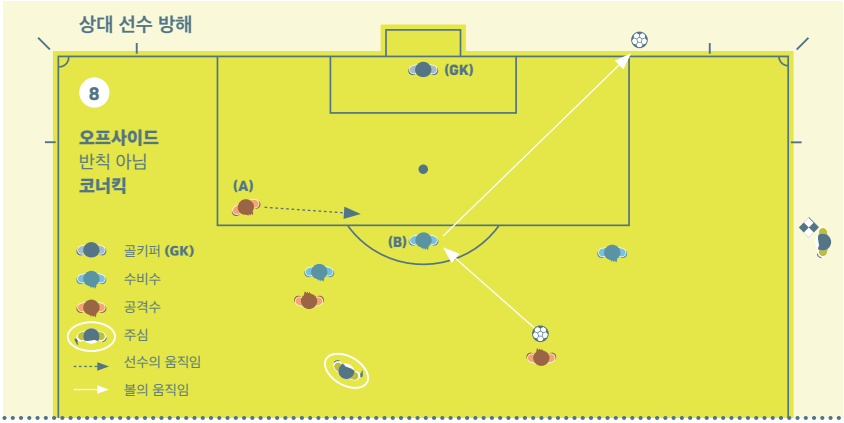
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(1)이 볼을 향해 달렸으나, **볼을 터치하지 않았다.** 부심은 **"골킥"**신호를 해야 한다.



오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)가 골키퍼의 시선을 방해하고 있다. 그는 상대 선수가 볼을 플레이하거나 플레이할 가능성을 방해했기 때문에 처벌을 받아야 한다.

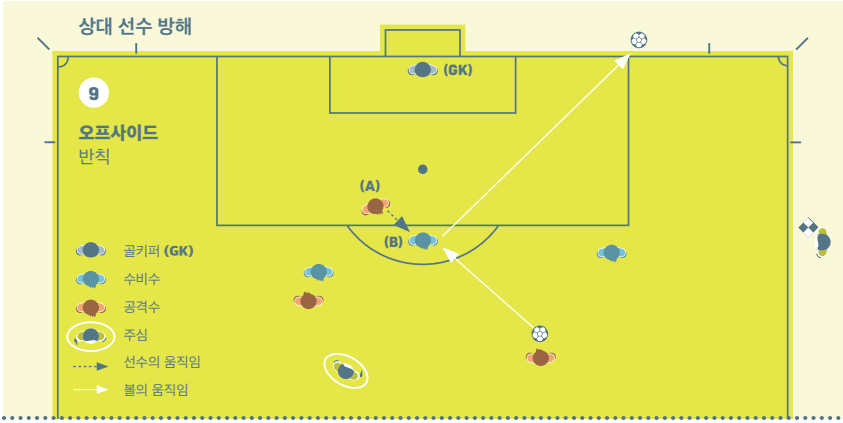


오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)는 골키퍼의 시선을 명백하게 방해하지 않았거나 볼을 목적으로 상대에게 도전하지 **않았다.**



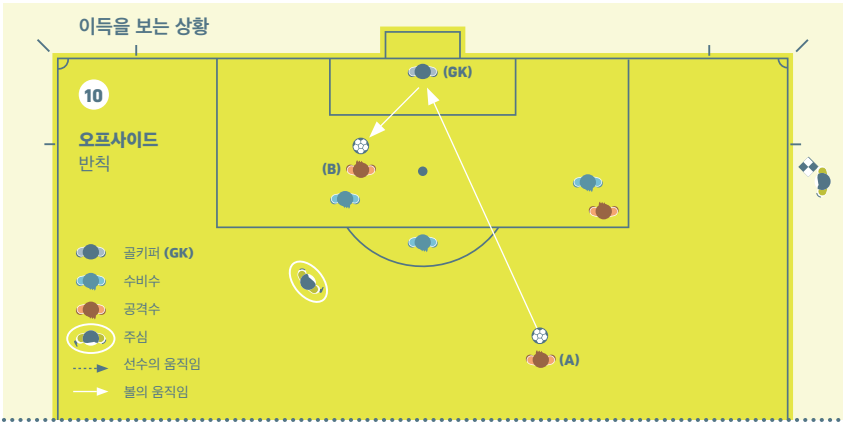
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)가 볼을 향해 달리고 있지만, 그는 상대 선수가 볼을 플레이하거나 플레이할 가능성을 방해하지 않았다.

공격 선수(A)는 볼을 목적으로 상대 선수(B)에게 도전하지 **않았다.**

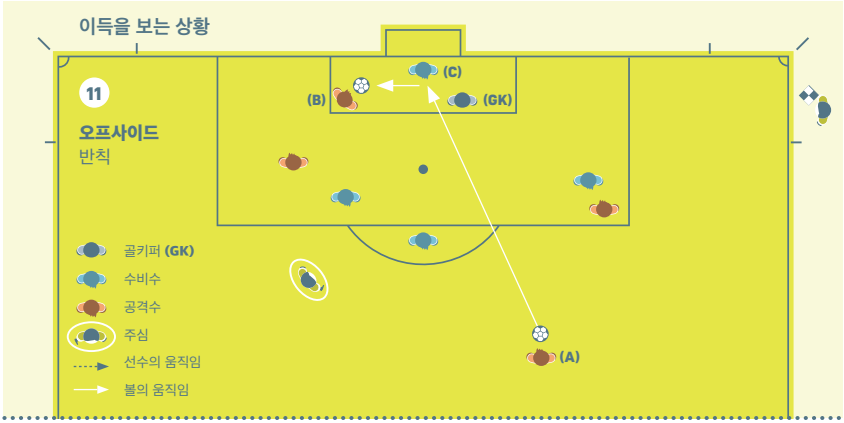


오프사이드 위치에 있는 공격 선수(A)는 볼을 목적으로 상대방에게 도전함으로써, 상대 선수(B)가 플레이하거나 플레이할 가능성을 방해하며 볼을 향해 달렸다.

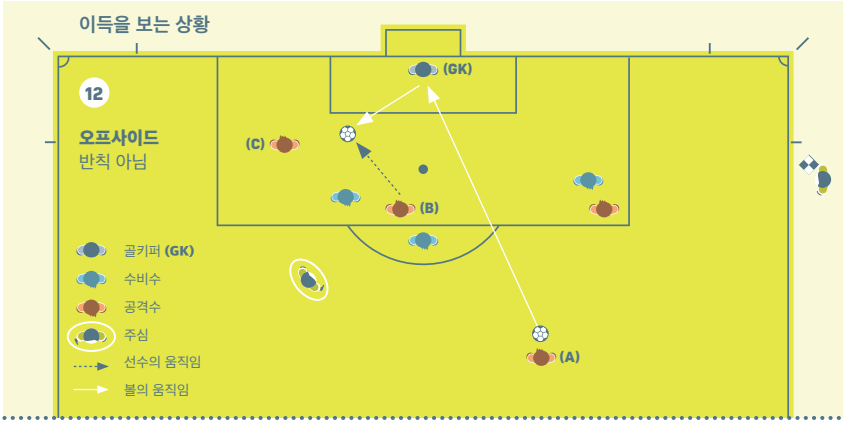
(A)는 볼을 목적으로 상대 선수(B)에게 도전했다.



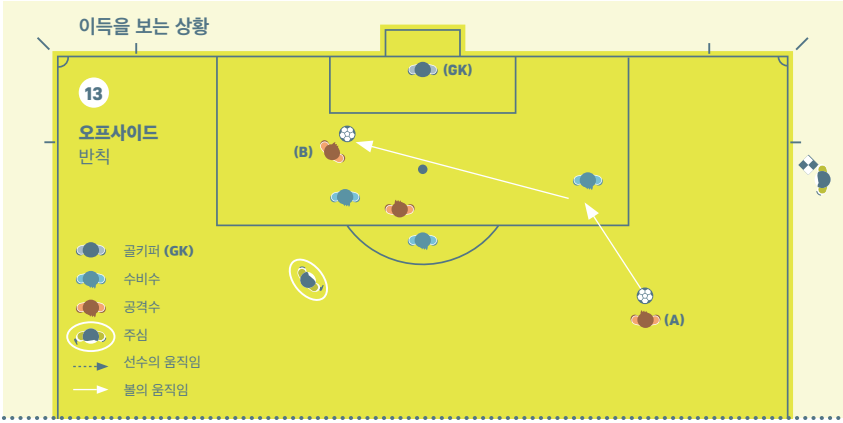
볼이 팀 동료에 의해 마지막으로 터치되거나 플레이될 때 **오프사이드 위치에 있던** 공격 선수(B)는, 골키퍼의 의도적인 세이브에 의해 리바운드, 굴절 또는 플레이된 **볼을 플레이하거나 터치했기** 때문에 처벌을 받는다.



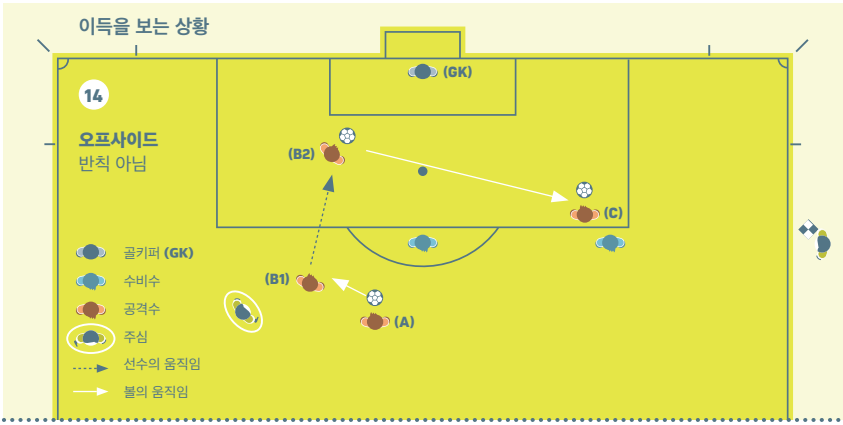
오프사이드 위치에 있는 공격 선수(B)는 볼이 팀 동료에 의해 마지막으로 터치되거나 플레이되었을 때, **오프사이드 위치에 있다가** 수비 팀 선수(C)가 의도적으로 세이브한 뒤 리바운드 또는 굴절된 **볼을 플레이하거나 터치했기** 때문에 처벌을 받는다.



팀 동료(A)가 슛한 볼이 골키퍼에 의해 리바운드 되었다. (B)는 온사이드 위치에 있다가 그 볼을 플레이하였다. **오프사이드 위치에 있는** (C)는 그 위치에서 볼을 터치하지 않았고, 이득을 얻지 않았기 때문에 처벌받지 않는다.



팀 동료(A)가 슛한 볼이 상대 선수에 의해 리바운드 또는 굴절되어 이미 **오프사이드 위치에 있던** 공격 선수(B)에 갔을 때, (B)가 이 **볼을 플레이하거나 터치하면** 처벌받는다.



팀 동료(A)가 볼을 온사이드 위치에 있는 공격 선수(B1)에게 패스했을 때 공격 선수(C)는 **오프사이드 위치에 있지만** 상대를 방해하지 않았다. 공격 선수(B1)이 상대의 골문을 향해 달려간 뒤 (B2) 위치에서 팀 동료 (C)에게 패스하였다. 공격 선수(C)는 볼이 그에게 패스되었을 때, **온사이드 위치에 있으므로** 처벌할 수 없다.

5. 부상 등

주심은 선수 안전이 무엇보다도 중요하기 때문에 심각한 부상 및/혹은 머리 부위 부상의 검진에 있어서 의무요원의 업무를 원활하게 진행시켜야 한다. 이는 합의된 진단/치료 프로토콜을 주심이 준수 및 지원하는 것도 포함한다.

6. 경고/퇴장 후 치료/검진

과거에는 치료를 받은 부상 선수는 경기 재개 전에 경기장을 떠나야 했다. 이것은 부상을 야기한 선수가 속해 있는 팀이 경기 재개 후에 선수 숫자상 이득을 보게 되므로 불공평한 면이 있다.

하지만 이는 선수들이 경기 재개를 지연하기 위한 전술적인 목적으로 부상을 반스포츠적으로 이용하는 경우가 빈번했기 때문에 도입된 규정이다.

이 두 가지 불공정한 상황의 균형을 위해 IFAB는 경고 또는 퇴장이 주어지는 신체적 반칙에 한해, 부상당한 선수가 경기장 안에 남아서 신속한 검진/치료를 받을 수 있도록 결정하였다.

현행방식으로도 의료요원 등이 필드 내에 진입하여 부상의 정도를 검진하고 있으나, 원칙적으로, 이보다 시간이 더 지연되어서는 안 된다. 변경된 것은 주심이 의무요원 등을 들어오도록 하였을 경우, 예전에는 의무요원과 부상자가 필드 밖으로 나가야 했으나, 이제는 선수만큼은 그럴 필요가 없다는 점이다.

부상당한 선수가 부당하게 부당한 지연행위를 하거나/시간을 과도하게 허비하는 것을 막기 위해서, 심판은 아래 사항을 고려해야 한다.

- 경기의 상황과, 재개를 지연시킬만한 전술적 이유
- 치료가 필요하다면 빨리 해야 한다는 것을 부상 선수에게 통보
- 의료진(들것이 아님)에게 신호하고, 가능하면 신속하게 처리할 것을 환기

주심은 아래의 경우 경기를 재개해야 한다:

- 의료진이 떠나고, 선수가 남아있거나
- 추가적인 검진/치료를 위해 선수가 떠났을 때(들것에게 신호를 보낼 필요 있음)

일반적인 가이드로서, 모든 선수가 경기 재개 준비를 끝낸 시점부터 20~25초를 초과하여 재개가 지연되어서는 안 된다. 단 심각한 부상 및/또는 머리 부위 부상 검진의 경우에는 예외로 한다.

주심은 허비된 시간을 모두 추가시간에 적용해야 한다.

노트

노트

노트

노트

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





KFA
Korea Football Association

이 사업은 **문화체육관광부**와 **국민체육진흥공단**의 지원을 받아 시행합니다.



IFAB
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD
FIFA

KFA
Korea Football Association

대한축구협회

충남 천안시 서북구 입장면 코리아풋볼파크1로 55 코리아풋볼파크