

*3v3 HFC 2026 경기 규칙은 'RULES OF THE GAME IFF
3v3 World Floorball Championship 2026'에 의거함.
3v3 HFC2026 의 상황과 여건에 맞게 일부 규칙은 변
경 및 수정이 될 수 있음.*

RULES OF THE GAME IFF 3v3 World Floorball Championship 2026

서문

본 문서는 'IFF 3v3 World Floorball Championship 2026'에 한해 적용되는 경기 규칙을 정의함. 아래에 설명된 규칙은 이번 대회에만 적용함.

경기 조건

플로어볼은 두 팀 간의 경기 형태로 치러짐. 경기의 목적은 규칙이 허용하는 범위 내에서 플레이하면서 상대 팀보다 더 많은 골을 넣는 것.

설명

미터법 단위계를 사용. 예시: 2m = 2미터)

규칙 옆 괄호 안에 숫자가 표기된 것은 해당 상황에서 심판이 제시하는 판정 결과 또는 반칙 신호를 나타냄. 예시: **10) 필드 플레이어가 골키퍼의 스로인을 수동적으로 방해하는 경우 (915)**

판정 결과 및 반칙 신호의 전체 목록은 섹션 8과 9에 포함

본 경기 규칙에 사용된 용어 사전은 섹션 10에서 확인 가능.

목차

1. 링크

2. 경기 시간
3. 참가자
4. 장비
5. 세트 피스
6. 페널티
7. 득점
8. 판정 결과 신호
9. 반칙 신호
10. 용어 사전

1. 링크

101 링크의 크기

1) 링크는 22m x 11m 크기여야 하며, IFF의 승인을 받고 그에 따라 마킹된 모서리가 둥근 보드로 둘러싸여 있어야 함.

링크는 직사각형 모양이어야 하며, 규격은 길이 x 너비를 나타냄. 허용되는 가장 작은 링크의 크기는 18m x 9m.

102 링크의 마킹

1) 모든 마킹은 선명하게 보이는 색상으로, 너비 4-5cm의 선으로 표시해야 함.

2) 중앙선과 중앙점이 마킹되어야 함.

중앙선은 링크의 짧은 쪽 면과 평행해야 하며, 링크를 동일한 크기의 두 반쪽으로 나누어야 함.

3) 골크리스(goal creases) 뒷면 한계선 앞쪽으로 0.65m 지점에 1.5m x 2.5m 크기의 골키퍼 구역이 마킹되어야 함.

골키퍼 구역은 직사각형이어야 하며, 규격은 선을 포함한 길이 x 너비를 나타냄. 골키퍼 구역은 링크의 긴 쪽 면을 기준으로 중앙에 위치해야 함.

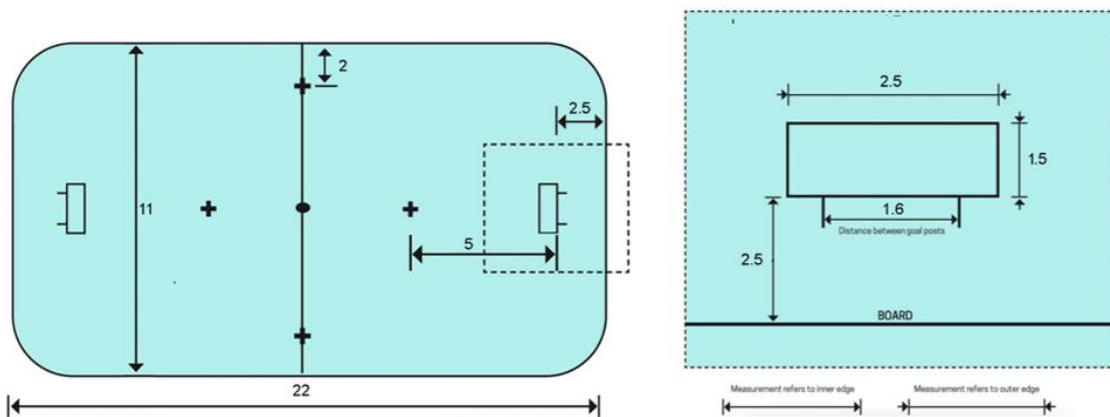
4) 골키퍼 구역의 뒷면 선은 골라인의 역할도 겸함. 골포스트 표시물은 골키퍼 구역의 뒷면 선에 표시해야 하며, 표시물 간의 거리는 1.6m여야 함.

골라인은 링크의 긴 쪽 면을 기준으로 중앙에 위치해야 함. 골포스트 표시물은 골키퍼 구역 뒷면 선에 공백을 두거나, 골키퍼 구역 뒷면 선과 수직이 되는 짧은 선으로 표시해야 함.

5) 프리히트 점(Free-hit dots)은 링크의 긴 쪽 면에서 2m 떨어진 중앙선 위에 마킹해야 하며, 지름은 30cm를 초과해서는 안 됨.

프리히트 점은 십자가 모양으로 표시할 수 있음.

6) 페널티샷 점(Penalty shot dot)은 골라인으로부터 5m 떨어진 곳에 마킹해야 함. 페널티샷 점은 링크의 긴 쪽 면을 기준으로 중앙에 위치해야 함.



103 골대

1) IFF 승인을 받고 마킹된 골대를 정해진 표시 위에 기둥이 오도록 설치해야 함.

골대 앞면은 중앙점을 향해야 함. 최소 20개의 공이 들어갈 수 있는 크기의 볼 백을 골대 뒤쪽 크로스바에 부착하여 골대 그물 외부에 걸어야 함.

104 선수 교체 구역

1) 링크의 긴 쪽 면 중 한 곳을 따라 중앙선에서 4m 떨어진 지점부터 시작하여, 길이 4m의 선수 교체 구역을 마킹해야 하며 여기에는 선수 대기석(벤치)이 포함됨.

교체 구역은 보드 양쪽에 마킹함. 선수 벤치는 보드에서 적절한 거리를 두고 배치해야 하며, 각각 6명이 앉을 수 있는 공간이 있어야 함. 교체 구역은 다른 색상을 사용하여 링크 위에 마킹할 수도 있음.

105 기록석 및 페널티 벤치

1) 기록석은 선수 교체 구역과 같은 쪽의 중앙선 부근에 배치해야 함.

각각 의자 1개로 구성된 페널티 벤치는 기록석의 양 끝에 배치함.

106 링크 및 골대 점검

1) 심판은 경기 직전에 링크와 골대를 점검하고 결함이 수정되었는지 확인해야 함.

수정할 수 없는 모든 결함은 보고해야 함. 경기 중 링크와 골대를 적절한 상태로 유지하고 결함을 수정할 책임은 주최측에 있음. 모든 위험한 물체는 제거하거나 패딩 처리를 해야 함.

107 공

1) 공은 IFF의 승인을 받고 그에 따라 마킹되어야 함.

공은 단색이어야 하며, 표면과 내부의 색상이 동일해야 함.

2. 경기 시간 (GAME TIME)

201 정규 경기 시간

1) 정규 경기 시간은 10분씩 2피리어드(2 x 10분)로 진행되며, 피리어드 사이 휴식 시간은 2분임. 양 팀은 진영을 바꾸지 않음.

경기 시계는 10:00부터 카운트다운함. 홈 팀과 원정 팀 벤치의 지정은 주최측에서 결정함. 모든 새로운 피리어드는 중앙점에서의 페이스오프로 시작함.

자동 신호가 아닌 경우, 각 피리어드가 끝날 때 기록석에서 사이렌이나 기타 적절한 음향 장치를 울려야 함. 최종 신호가 울리기 시작하는 즉시 피리어드 또는 경기가 종료됨. 휴식 시간은 피리어드가 끝나는 즉시 시작됨. 양 팀은 휴식 후 경기를 재개할 수 있도록 제시간에 링크로 복귀할 책임이 있음.

만약 심판이 링크의 한쪽 면이 더 낮다고 판단하는 경우, 심판이 결정한 시간에 양 팀은 진영을 바꿀 수 있음.

2) 경기 시간은 세미 이펙티브 방식으로 운영됨.

세미 이펙티브 경기 시간은 골, 페널티, 페널티샷, 타임아웃이 발생하거나 비정상적인 경기 중단 시 심판이 삼색 신호를 보낼 때만 경기 시계가 멈추는 것을 의미함.

비정상적인 경기 중단 시에는 삼색 신호가 사용됨. 무엇을 비정상적인 중단으로 간주할지는 심판이 결정하지만, 여기에는 항상 다음 상황이 포함됨: 공 파손, 보드 분리, 부상, 장비 측정, 링크 내 미승인 인원 또는 물체 진입, 조명 전원 완전/부분 차단, 최종 신호 오작동. 보드가 분리된 경우 공이 해당 위치 근처로 올 때까지 경기를 중단해서는 안 됨. 부상 발생 시에는 심각한 부상이 의심되거나 부상당한 선수가 경기에 직접적인 영향을 미치는 경우에만 경기를 중단함.

202 타임아웃

1) 팀에 의한 타임아웃은 허용되지 않음.

203 연장전

1) 정규 경기 시간 후에도 동점으로 끝난 메달 결정전(결승전, 동메달 결정전, B-Final)은

2분의 연장전을 치르며, 이 시간은 완전히 채워져서 진행됨. 전체 연장전이 끝났을 때 가장 많은 골을 넣은 팀이 승자가 됨.

2) 연장전 후에도 여전히 동점일 경우, 경기는 페널티샷으로 결정됨.

연장전 전, 양 팀은 2분의 휴식 시간을 가질 권리가 있지만 진영 바꿈은 하지 않음. 연장전 중 경기 시간의 시작과 정지는 정규 경기 시간과 동일한 규칙이 적용됨. 연장전은 피리어드로 나뉘지 않음. 정규 경기 시간 후에 남은 페널티 시간은 연장전 동안에도 계속 이어짐.

204 정규 경기 시간 후 페널티샷

1) 승패를 결정지어야 하는 경기가 동점으로 끝날 경우, 경기는 페널티샷으로 결정됨.

2) 각 팀에서 3명의 필드 플레이어가 각각 한 번씩 페널티샷을 실시함. 이 후에도 점수가 여전히 동점이라면, 승부가 날 때까지 동일한 선수들이 각각 한 번씩 페널티샷을 실시함.

페널티샷은 양 팀이 번갈아 가며 실시함. IFF 또는 지역 주최측에 의해 미리 결정되지 않은 경우, 심판이 어느 쪽 골대를 사용할지 결정하고 양 팀 주장 간의 추첨을 진행함. 추첨 승자가 페널티샷을 먼저 시작할 팀을 결정함. 팀 주장이나 팀 스태프는 선수의 등번호와 페널티샷 순서를 기록하여 심판과 기록석에 서면으로 제출해야 함. 심판은 팀 스태프가 기록한 정확한 순서대로 페널티샷이 진행되는지 확인할 책임이 있음.

페널티샷 도중 승부가 결정되는 즉시 경기는 종료되며, 이긴 팀이 1점 차로 승리한 것으로 간주함. 정규 페널티샷 중 승부는 한 팀이 상대 팀의 남은 페널티샷 횟수보다 더 많은 골로 앞서갈 때 결정됨. 추가 페널티샷 중에는 양 팀이 동일한 횟수의 페널티샷을 실시한 상태에서 한 팀이 상대 팀보다 1골을 더 넣었을 때 승부가 결정된 것으로 간주함. 추가 페널티샷은 정규 페널티샷과 동일한 순서로 실시할 필요는 없으나, 지정된 모든 선수가 최소 두 번씩 슈트를 하기 전까지는 특정 선수가 세 번째 페널티샷을 할 수 없음.

지정된 선수 중 누군가가 페널티샷 도중 페널티를 받으면, 팀 주장은 아직 지정되지 않은 필드 플레이어를 선택하여 페널티를 받은 선수를 대체해야 함. 골키퍼가 페널티샷 도중 페널티를 받으면 후보 골키퍼로 교체해야 함.

3. 참가자 (PARTICIPANTS)

301 선수 (PLAYERS)

1) 각 팀은 최대 10명의 선수를 사용할 수 있음. 이 선수들은 경기 기록지에 기재되어야 함.

선수는 필드 플레이어(최대 9명)와 골키퍼(최대 2명)로 구성될 수 있음. 경기 기록지에 기재된 선수 외에는 경기에 참여하거나 해당 팀의 교체 구역에 머무를 수 없음.

2) 경기 중에는 오직 한 명의 골키퍼를 포함하여 각 팀당 최대 4명의 선수가 동시에 링크 위에 있을 수 있음. 지연된 페널티 상황을 제외하고는 골키퍼를 필드 플레이어로 교체할 수 없음.

심판이 경기를 시작하기 위해 각 팀은 최소 3명의 필드 플레이어와 적절한 장비를 갖춘 골키퍼 1명이 있어야 하며, 그렇지 않으면 기권 패로 선언되어 반칙을 하지 않은 팀에게 5-0 최종 스코어가 주어짐.

경기 중 각 팀은 최소 2명의 필드 플레이어로 경기를 진행할 수 있어야 하며, 그렇지 않으면 경기가 중단되고 반칙을 하지 않은 팀에게 5-0 최종 스코어가 주어지거나, 반칙을 하지 않은 팀에게 더 유리한 경우 그때까지 달성된 경기 결과가 그대로 적용됨.

302 선수의 교체

1) 선수 교체는 경기 중 언제 어디서나 횟수 제한 없이 가능함.

모든 교체는 각 팀의 교체 구역에서 이루어져야 함. 링크를 떠나는 선수는 교체 선수가 링크에 들어오기 전에 보드를 넘어가고 있는 중이어야 함. 부상당한 선수가 자신의 교체 구역 외의 곳에서 링크를 떠나는 경우, 경기가 중단될 때까지 교체될 수 없음. 출혈이 있는 선수는 지혈이 될 때까지 경기에 참가할 수 없음.

303 골키퍼에 관한 특별 규정

1) 모든 골키퍼는 경기 기록지에 기재되어야 함.

경기 기록지에 골키퍼로 기재된 선수는 같은 경기에서 스틱을 가지고 필드 플레이어로 참가할 수 없음. 부상이나 페널티로 인해 팀이 골키퍼를 필드 플레이어로 교체해야 하는 경우, 교체 선수에게 적절한 장비를 갖추도록 최대 3분의 시간이 주어지나, 이 시간을 워밍업 용도로 사용할 수는 없음. 새로운 골키퍼는 경기 기록지에 기재되어야 하며, 교체 시간도 기록되어야 함.

2) 골키퍼가 경기 중 골키퍼 구역을 완전히 벗어난 경우, 복귀하기 전까지는 스틱이 없는 필드 플레이어로 간주됨.

이는 스로인과 관련해서는 적용되지 않음. 골키퍼는 신체의 어떤 부분도 골키퍼 구역 내부의 바닥에 닿지 않을 때 골키퍼 구역을 완전히 벗어난 것으로 간주됨. 다만, 골키퍼가 자신의 골키퍼 구역 내에서 점프하는 것은 허용됨. 라인은 골키퍼 구역에 포함됨.

304 팀 주장에 관한 특별 규정

1) 각 팀은 팀 주장을 두어야 하며, 경기 기록지에 기재되어야 함.

팀 주장의 변경은 부상, 질병 또는 매치 페널티(Match penalty)의 경우에만 가능하며, 교체 시간과 함께 경기 기록지에 기록되어야 함. 교체된 팀 주장은 같은 경기에서 다시 팀 주장 역할을 수행할 수 없음.

2) 오직 팀 주장만이 심판과 대화할 권리가 있으며, 심판을 도울 의무가 있음.

팀 주장이 심판과 대화할 때는 정해진 조건에 따라야 함. 페널티(처벌)를 받고 있는 팀 주장은 심판이 먼저 말을 걸지 않는 한 심판과 대화할 권리를 상실함. 심판이 필요하다고 판단하는 경우, 논의는 링크 안이나 심판 대기실 내부가 아닌 복도에서 진행되어야 함.

305 팀 스태프

1) 각 팀은 경기 기록지에 팀 스태프를 최대 2명까지만 기재할 수 있음.

경기 기록지에 기재된 사람 외에는 해당 팀의 교체 구역에 있을 수 없음. 팀 스태프는 심판의 허가 없이 링크에 들어갈 수 없음. 모든 코칭 행위는 경기가 진행되는 동안 팀 스태프가 위치하는 팀 자체 교체 구역에서만 이루어져야 함.

경기 전, 팀 스태프 중 한 명은 경기 기록지를 확인하고 선수 명단이 정확한지 확인해야 함. 경기 시작 후에는 잘못된 등번호를 수정하는 것 외에는 수정이 허용되지 않음. 팀 스태프가 선수로도 등록된 경우, 교체 구역에서 발생한 반칙에 대한 불분명한 상황에서는 항상 선수로 간주되어야 함.

306 심판

1) 경기는 동일한 권한을 가진 1명 또는 2명의 심판이 이끌고 통제해야 함. 메달 결정전은 반드시 동일한 권한을 가진 2명의 심판이 이끌고 통제해야 함.

심판은 규칙에 따라 경기를 계속 진행할 수 없는 명백한 위험이 있는 경우 경기를 중단할 권리가 있음.

307 기록석

1) 기록석이 마련되어야 함.

기록석은 독립적이어야 하며 경기 기록, 시간 측정 및 필요한 경우 장내 방송 업무를 담당할 책임이 있음.

4. 장비 (EQUIPMENT)

401 선수의 복장

1) 모든 필드 플레이어는 상의, 하의, 스타킹으로 구성된 유니폼을 착용해야 함.

한 팀의 모든 필드 플레이어는 완전히 동일한 유니폼을 착용해야 함. 팀 유니폼은 어떤 색상 조합이든 가능하지만, 상의 색상이 회색이어서는 안 됨. 만약 심판이 유니폼으로 양 팀을 구별할 수 없다고 판단하는 경우, 원정 팀이 유니폼을 변경할 의무가 있음. 스타킹은 양 팀이 서로 구별할 수 있는 단일한 형태여야 하며, 관할 기관이 결정한 경우 양 팀 간에 구별이 가능해야 함.

2) 모든 골키퍼는 상의와 긴 바지를 착용해야 함.

3) 모든 상의에는 번호가 표시되어야 함.

팀의 상의 번호는 등과 가슴에 명확히 보이는 아라비아 숫자로 서로 다른 정수여야 함. 등번호는 최소 200mm 이상, 가슴 번호는 최소 70mm 이상의 높이여야 함. 저지 번호는 1부터 99까지 포함하여 사용할 수 있으나, 필드 플레이어에게 숫자 1은 허용되지 않음. 잘못된 번호를 가진 선수가 경기에 참가한 경우 경기 기록을 수정해야 하며, 해당 위반 사항은 관할 기관에 보고되어야 함. 경기 중 선수가 어쩔 수 없이 저지를 교체해야 하는 경우, 새로운 번호를 경기 기록에 기재해야 함.

4) 모든 선수는 신발을 착용해야 함.

신발은 실내 스포츠용 모델이어야 함. 신발 바깥으로 스타킹을 내려 신는 것은 허용되지 않음. 경기 중 선수가 한쪽 또는 양쪽 신발을 모두 분실한 경우, 다음 경기가 중단될 때까지는 경기를 계속할 수 있음.

402 심판 복장

1) 심판은 상의, 검은색 하의, 검은색 무릎 스타킹을 착용해야 함. 심판 상의는 경기하는 양 팀의 유니폼 색상과 다른 색상이어야 함.

403 골키퍼 장비

1) 골키퍼는 스틱을 사용할 수 없음.

2) 골키퍼는 IFF 자재 규정을 준수하고 해당 표시가 있는 페이스 마스크를 착용해야 함. 이는 경기 중 링크 안에서 플레이할 때만 해당함.

도색을 제외하고 페이스 마스크를 임의로 개조하는 것은 금지됨.

3) 골키퍼는 어떤 종류의 보호 장비든 사용할 수 있으나, 골대를 가리기 위한 목적으로 제작된 부품은 포함되어서는 안 됨.

헬멧과 얇은 장갑은 허용됨. 모든 형태의 접착제 또는 마찰력 확인 물질의 사용은 금지됨. 골대 내부나 위에 어떤 물체도 두어서는 안 됨. 골키퍼는 어깨 패드와 같이 골키퍼의 신체보다 더 넓은 면적을 가리는 보호 장비는 사용할 수 없음.

404 팀 주장 장비

1) 팀 주장은 주장 완장을 착용해야 함.

암밴드는 위쪽 팔(상완)에 착용해야 하며 명확히 보여야 함. 완장 대응으로 테이프를 사용하는 것은 허용되지 않음.

405 개인 및 보호용 선수 장비

1) 선수는 부상을 유발할 수 있는 개인 장비를 착용해서는 안 됨.

개인 장비에는 보호 및 의료 장비, 보호 고글, 장갑, 시계, 귀걸이 등이 포함되며 무엇이

위험한지는 심판이 결정함. 모든 보호 장비는 가능한 한 유니폼 안에 착용해야 함.

언더셔츠, 언더쇼츠, 타이즈, 컴프레션 웨어의 겉으로 보이는 부분은 경기 유니폼 상의 또는 하의의 주된 색상과 동일해야 함. 하의 타이즈의 경우 검은색도 허용됨. 매듭이 없는 신축성 머리띠를 제외하고는 어떤 헤드기어(모자 등)도 착용할 수 없음. 필드 플레이어의 긴 타이즈 착용은 모두 금지됨. 예외는 서면 요청에 따라 주관 단체가 승인한 경우에만 허용됨.

종교적 이유로 착용하는 헤드 커버는 서면 요청에 따라 주관 단체가 승인한 경우에 한해 허용되며, 다른 장비 안전 요건을 모두 충족해야 함.

2) 선수가 보호 고글을 착용하는 경우, 이는 IFF 자재 규정을 준수해야 하며 그에 따른 표시가 있어야 함.

고글을 임의로 개조하는 것은 금지됨. 경기 중 고글을 분실한 경우, 선수는 다음 경기가 중단될 때까지 경기를 계속할 수 있음.

406 스틱

1) 스틱은 IFF의 승인을 받아야 하며 그에 따른 표시가 있어야 함.

샤프트를 짧게 줄이는 것을 제외하고 임의로 개조하는 것은 금지됨. 샤프트의 그립 표시 윗부분은 테이핑할 수 있으나, 공식 인증 표시를 가려서가려서는 안 됨.

2) 블레이드는 날카롭지 않아야 하며, 혹은 30mm를 초과해서는 안 됨.

블레이드를 구부리는 것 외에 임의로 개조하는 것은 금지됨. 혹은 스틱을 평평한 바닥에 누어 놓았을 때 블레이드 안쪽의 가장 높은 지점과 바닥 표면 사이의 거리로 측정함. 블레이드 교체는 샤프트와 동일한 브랜드의 승인된 블레이드인 경우 허용되지만, 새 블레이드의 강도가 약해져서는 안 됨. 블레이드와 샤프트의 연결 부위를 테이핑하는 것은 허용되나, 블레이드의 눈에 보이는 부분이 10mm 이상 가려져서는 안 됨.

407 심판 장비 (REFEREE EQUIPMENT)

1) 심판은 중간 크기의 플라스틱 휘슬, 측정 장비, 레드카드를 구비해야 함.

다른 종류의 휘슬 사용에 대한 예외는 주관 단체에 의해 부여될 수 있음.

408 본부석 장비

1) 본부석은 책임을 다하는 데 필요한 모든 장비를 갖추어야 함.

409 장비 검사

1) 심판은 모든 장비의 검사 및 측정 여부를 결정함.

검사는 경기 전과 경기 중에 실시함. 스틱의 혹은 측정을 제외하고, 경기 전이나 경기 중에 발견된 결함이 있는 스틱을 포함한 부적절한 장비는 해당 선수가 수정해야 하며, 그 후에 경기를 시작하거나 계속할 수 있음. 선수 유니폼과 관련된 위반은 경기당 팀별로 최

대 1회의 페널티만 부과되지만, 모든 부적절한 장비는 보고되어야 함.

장비 검사가 진행되는 동안 본부석에는 팀 주장과 검사를 받는 선수 외에 다른 선수가 있어서는 안 됨. 장비 검사가 끝난 후 경기는 중단을 유발했던 원인에 따라 재개됨.

2) 팀 주장은 혹 측정, 스틱이나 페이스 마스크 그릴의 승인 표시 확인, 샤프트/블레이드 조합의 확인을 요청할 수 있음.

팀 주장은 심판에게 상대 팀 장비의 다른 부적절한 부분을 지적할 권리도 있으나, 이 경우 조치를 취할지 여부는 심판이 결정함. 혹 및 샤프트/블레이드 조합 측정과 스틱 또는 페이스 마스크 그릴의 승인 표시 확인은 언제든지 요청할 수 있으나 경기가 중단될 때까지는 실시하지 않음. 중단 중에 검사가 요청되면 즉시 실시해야 하며(골 및 페널티 슈트 관련 중단 포함), 심판의 판단에 따라 상대 팀에게 부정적인 영향을 미친다고 보이면 다음 중단 시 실시함.

심판은 팀 주장의 요청이 있을 경우 혹이나 샤프트/블레이드, 스틱 또는 페이스 마스크 그릴의 승인 표시를 확인해야 할 의무가 있으나, 중단 1회당 팀별로 단 1회의 검사만 허용됨. 장비 검사가 진행되는 동안 본부석에는 팀 주장과 검사를 받는 선수 외에 다른 선수가 있어서는 안 됨. 장비 검사가 끝난 후 경기는 중단을 유발했던 원인에 따라 재개됨.

5. 세트 플레이

501 세트 플레이에 관한 일반 규정

1) 경기가 중단되면, 중단을 유발한 원인에 따라 세트 플레이로 경기를 재개해야 함.

세트 플레이에는 페이스오프(Face-offs), 스로인(Throw-ins), 프리히트(Free-hits), 페널티 슈트 (Penalty shots)이 있음.

2) 심판은 한 번의 신호를 사용하고, 규정된 수신호를 보이며, 세트 플레이가 이루어질 위치를 표시해야 함.

공이 움직이지 않고 올바른 위치에 있다면 신호 후에 공을 플레이할 수 있음. 심판은 먼저 결과 수신호를 보인 다음, 필요한 경우 반칙 수신호를 보여야 함. 반칙 수신호는 필요하다고 판단되는 경우에만 사용하되, 페널티 및 페널티 슈트와 관련해서는 항상 사용해야 함.

심판의 판단에 경기 진행에 영향이 없다고 보인다면, 프리히트 시 공이 완전히 멈춰 있지 않거나 정확한 위치에 있지 않아도 됨.

3) 세트 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 됨.

무엇이 부당한 지연인지는 심판이 결정함. 세트 플레이가 지연되는 경우, 심판은 어떠한 조치를 취하기 전에 가능한 한 선수에게 주의를 주어야 함.

502 페이스오프 (802)

1) 새로운 피리어드가 시작될 때와 올바르게 득점 된 골을 확인할 때, 센터 스팟에서 페이스오프를 실시함.

경기를 결정짓는 페널티 슈트로 얻은 골이나 피리어드 종료 후에 들어간 골은 페이스오프를 통해 확인하지 않음. 센터 스팟에서 페이스오프를 할 때, 각 팀은 센터라인을 기준으로 각자의 진영에 있어야 함.

2) 경기가 중단되었으나 어느 팀에게도 프리킥이나 페널티 슈트 주어질 수 없을 때, 경기는 페이스오프로 재개됨.

3) 페이스오프는 센터 스팟에서 실시함.

4) 페이스오프를 진행하는 선수를 제외한 모든 선수는 심판의 소집 없이 즉시 스틱을 포함하여 공으로부터 최소 2m 이상 떨어진 위치를 잡아야 함.

페이스오프 전, 팀들이 준비되었는지와 모든 선수가 위치를 잡았는지 확인하는 것은 심판의 책임임.

5) 공은 스틱으로 플레이해야 하며, 각 팀에서 한 명의 필드 플레이어가 나와 진행함. 선수들은 상대 팀의 쇼트 사이드(단면)를 마주 보아야 하며, 페이스오프 전에 신체 접촉이 있어서는 안 됨. 발은 센터라인과 수직이 되도록 놓아야 함. 각 선수의 양발은 센터라인으로부터 동일한 거리에 있어야 함. 스틱은 일반적인 그립으로 잡아야 하며 양손 모두 그립 표시 윗부분을 잡아야 함. 블레이드는 공의 양옆에서 센터라인과 수직이 되도록 놓여 공에 닿아서는 안 됨.

일반적인 그립이란 경기 중에 선수가 스틱을 잡는 방식을 의미함. 원정 팀 선수가 공의 어느 쪽에 자신의 스틱을 놓을지 선택함. 공은 블레이드의 중앙에 위치해야 함. 페이스오프 전 선수 교체와 관련하여 분쟁이 발생할 경우, 원정 팀이 먼저 선수 교체를 진행해야 할 의무가 있음.

6) 페이스오프는 골대로 직접 들어갈 수 있음.

503 페이스오프를 유발하는 상황

1) 공이 의도치 않게 파손되었을 때.

2) 공을 올바르게 플레이할 수 없을 때.

심판은 경기를 중단하기 전에 선수들에게 공을 플레이할 수 있는 합당한 기회를 주어야 함.

3) 링크 보드의 일부가 분리되었고 공이 해당 위치 근처로 올 때.

4) 골대가 의도치 않게 움직였고 합당한 시간 내에 제자리로 돌려놓을 수 없을 때.
가능한 한 빨리 골대를 제자리에 돌려놓는 것은 골키퍼의 책임임.

5) 심각한 부상이 발생하거나, 부상당한 선수가 경기에 직접적인 영향을 미칠 때.
무엇이 심각한 부상인지는 심판이 결정하며, 이것이 의심되는 즉시 경기를 중단해야 함.

6) 경기 중 비정상적인 상황이 발생할 때.
무엇이 비정상적인 상황인지는 심판이 결정하며, 여기에는 승인되지 않은 사람이나 물체가 링크에 들어온 경우, 조명이 완전히 또는 부분적으로 꺼진 경우, 최종 신호가 실수로 울린 경우, 부러진 스틱이 위험한 상황을 유발하거나 경기에 직접적인 영향을 미친 경우, 또는 심판이 공에 맞아 경기에 상당한 영향을 미친 경우가 항상 포함됨.

7) 프리킥을 유발하는 반칙이 저질러지지 않았음에도 불구하고 골이 취소되었을 때.
공이 정면에서 골라인을 통과하지 않고 골대로 들어간 경우가 여기에 포함됨.

8) 페널티 슈팅이 골로 연결되지 않았을 때.
페널티 슈팅이 잘못 수행된 경우가 여기에 포함됨.

9) 심판이 스로인이나 프리킥의 방향을 결정할 수 없을 때.
양 팀 선수가 동시에 반칙을 저지른 경우가 여기에 포함됨.

10) 심판이 자신의 판정이 잘못되었다고 판단할 때.

11) 지연된 페널티 상황 동안, 심판이 보기에 반칙을 당하지 않은 팀이 시간을 낭비하려고 할 때.
해당 팀은 조치를 취하기 전에 가능한 한 이 사실을 인지해야 함.

504 스로인 (803)

1) 공이 링크 밖으로 나가면 반칙을 저지르지 않은 팀에게 스로인이 주어진다.
공이 링크 밖으로 나가기 전에 마지막으로 공 또는 선수의 장비에 닿은 선수가 속한 팀이 반칙 팀으로 간주됨. 선수가 골대에서 공을 빼내기 위해 공을 건드리지 않고 네트를 치는 경우도 여기에 포함됨.

링크 밖으로 나간 공은 링크 외부에 머물러 있어야 함.

2) 스로인은 골키퍼가 골키퍼 구역에서 실시해야 함.
골키퍼는 자신의 골대 뒷면에 부착된 공 가방에서 공을 꺼내야 함.

3) 상대 팀은 심판의 소집 없이 즉시 골키퍼가 공을 소유한 위치로부터 스틱을 포함하여 최소 2m 이상 떨어진 위치를 잡아야 함.

골키퍼는 상대 선수가 위치를 잡을 때까지 기다릴 필요는 없으나, 상대 선수가 올바른 방식으로 위치를 잡으려고 노력하는 중에 공이 플레이된다면 아무런 조치도 취하지 않

음.

4) 스로인으로 공을 방출한 후, 골키퍼는 공이 다른 선수나 다른 선수의 장비에 닿기 전에 공을 다시 만져서는 안 됨.

5) 스로인은 골대로 직접 들어갈 수 있음.

505 스로인을 유발하는 상황

1) 공이 보드를 넘어가거나 천장 또는 링크 위의 다른 물체에 부딪혔을 때.

506 프리킥 (804)

1) 프리킥을 유발하는 반칙이 저질러졌을 때, 반칙을 당하지 않은 팀에게 프리킥이 주어짐.

프리킥을 유발하는 반칙의 경우, 가능한 한 언제나 어드밴티지 룰이 적용되어야 함. 어드밴티지 룰은 반칙 이후에도 반칙을 당하지 않은 팀이 여전히 공을 소유하고 있다면, 프리킥보다 더 큰 이점이 있을 시 경기를 계속 진행할 수 있는 기회를 주는 것을 의미함. 어드밴티지가 적용되어 경기가 진행되던 중, 반칙을 당하지 않은 팀이 공의 소유권을 잃어 경기가 중단되면, 반칙이 발생한 곳에서 가장 가까운 프리킥 도트에서 프리킥을 실시함.

2) 프리킥은 반칙이 저질러진 곳에서 가장 가까운 프리킥 도트에서 실시해야 함.

심판의 판단에 경기 진행에 영향이 없다면, 공이 완전히 멈춰 있지 않거나 정확한 위치에 있지 않아도 됨. 공격 팀은 수비 팀이 수비 라인을 형성할 때까지 기다릴 의무가 없으며, 수비 라인 앞에 자신의 선수를 배치할 권리가 있음.

3) 상대 팀은 심판의 소집 없이 즉시 공으로부터 스틱을 포함하여 최소 2m 이상 떨어진 위치를 잡아야 함.

프리킥을 진행하는 선수는 상대 선수가 위치를 잡을 때까지 기다릴 필요는 없으나, 상대 선수가 올바른 방식으로 위치를 잡으려고 노력하는 중에 공이 플레이된다면 아무런 조치도 취하지 않음.

4) 공은 스틱으로 플레이해야 함. 공은 쳐야 하며, 스틱으로 끌거나, 튕기거나, 들어 올려서는 안 됨.

5) 프리킥을 진행한 선수는 공이 다른 선수나 다른 선수의 장비에 닿기 전에 공을 다시 만져서는 안 됨.

6) 프리킥은 골대로 직접 들어갈 수 있음.

507 프리킥을 유발하는 상황

1) 선수가 공에 접근할 가능성이 있는 상태에서 상대 팀의 스틱을 치거나, 막거나, 들어

올리거나, 차는 경우 또는 상대 팀의 신체를 가격하는 경우. (901, 902, 903, 912)

심판이 보기에 선수가 상대의 스틱이나 신체를 치기 전에 올바른 방식으로 공을 먼저 플레이했다고 판단한다면 아무런 조치도 취하지 않음.

2) 선수가 상대 선수 또는 상대 선수의 스틱을 잡는 경우. (910)

3) 필드 플레이어가 공을 치기 전 백스윙 과정에서 스틱 블레이드를 허리 높이 위로 들어 올리거나, 공을 친 후 팔로우스루(앞으로 휘두르는 과정)에서 스틱 블레이드를 허리 높이 위로 들어 올리는 경우. (904)

여기에는 슛을 하는 시늬(페이크 슛)도 포함됨. 단, 주변에 다른 선수가 없고 맞을 위험이 없는 경우에는 높은 스윙이 허용됨. 허리 높이는 똑바로 섰을 때의 허리 수준을 기준으로 함.

4) 필드 플레이어가 스틱의 어느 부분이나 발, 또는 무릎 아래 다리를 사용하여 무릎 높이 위에서 공을 플레이하거나 플레이하려고 시도하는 경우. (904, 913)

허벅지로 공을 멈추는 것은 무릎 높이 위에서 공을 플레이한 것으로 간주하지 않음. 무릎 높이는 똑바로 섰을 때의 무릎 수준을 기준으로 함.

5) 필드 플레이어가 자신의 스틱, 발, 또는 다리를 상대 선수의 다리나 발 사이에 집어넣는 경우. (905)

6) 공을 소유하고 있거나 공에 접근하려는 선수가, 어깨 대 어깨 접촉이 아닌 다른 방식으로 상대 선수를 강요하거나 밀치는 경우. (907)

7) 공을 소유하고 있거나, 공에 접근하려 하거나, 더 좋은 위치를 잡으려는 선수가 상대 선수를 향해 뒤로 움직이거나, 상대 선수가 의도한 방향으로 움직이는 것을 방해하는 경우. (908, 911)

8) 필드 플레이어가 골키퍼 구역 또는 골대가 정상적으로 위치하는 구역 내에 들어가는 경우. (914)

심판의 판단에 경기 진행에 영향이 없고 골키퍼의 행동이 방해받지 않았다면, 필드 플레이어가 골키퍼 구역을 통과하여 지나가는 것은 허용됨. 신체의 어느 부분이라도 골키퍼 구역 내부의 바닥에 닿으면 골키퍼 구역 내에 있는 것으로 간주함.

필드 플레이어가 스틱만 골키퍼 구역 내에 넣은 경우는 골키퍼 구역 내에 있는 것으로 간주하지 않음. 구역 선은 골키퍼 구역에 포함됨.

9) 필드 플레이어가 고의로 상대 팀의 골대를 움직이는 경우. (914)

10) 필드 플레이어가 골키퍼의 스로인을 수동적으로 방해하는 경우. (915)

이는 필드 플레이어가 골키퍼가 공의 소유권을 확보한 위치로부터 2m보다 가까이 있을

때만 반칙으로 간주됨. 수동적이라는 것은 의도치 않거나 움직임을 생략하는 것을 의미함.

11) 필드 플레이어가 점프하여 공을 멈추는 경우. (916)

점프는 양발이 바닥에서 완전히 떨어지는 것으로 간주함. 달리는 행위는 점프로 간주하지 않음. 선수가 공 위로 뛰어넘는 것과 무릎 높이 아래에서 공을 플레이, 터치, 멈추는 것은 허용됨. 무릎 높이는 똑바로 섰을 때의 무릎 수준을 기준으로 함.

12) 필드 플레이어가 링크 밖에서 공을 플레이하는 경우. (반칙 수신호 없음)

밖이라는 것은 한 발 또는 양발이 링크 밖에 있는 것을 의미함. 선수가 교체중에 링크 밖에서 공을 플레이하는 경우, 이는 링크 위 인원 초과 반칙으로 간주됨. 만약 선수가 교체 과정 중이 아님에도 교체 구역에서 공을 플레이하는 경우, 이는 경기 방해로 간주됨. 링크 밖으로 달리는 것은 허용되나, 그곳에서 공을 플레이해서는 안 됨.

13) 골키퍼가 스로인을 실시하는 동안 골키퍼 구역을 완전히 벗어나는 경우. (917)

이 경우 골키퍼는 필드 플레이어로 간주되지 않음. 골키퍼의 신체 어떤 부분도 골키퍼 구역 바닥에 닿지 않을 때 골키퍼 구역을 완전히 벗어난 것으로 간주함. 이 규칙은 골키퍼가 골키퍼 구역 내부에서 공을 모은 후 신체 전체가 골키퍼 구역 밖으로 미끄러져 나가는 경우에도 동일하게 적용됨.

스로인은 골키퍼가 공을 손에서 놓았을 때 완료되며, 이 이후에 골키퍼가 골키퍼 구역을 벗어나는 것에 대해서는 아무런 조치도 취하지 않음. 구역 선은 골키퍼 구역에 포함됨.

14) 골키퍼가 센터라인을 넘겨 공을 던지거나 차는 경우 (917)

공이 센터라인을 넘기 전 바닥, 보드, 다른 선수 또는 다른 선수의 장비에 닿지 않은 경우에만 반칙 처리됨. 공 전체가 센터라인을 완전히 통과해야 함.

15) 페이스오프, 스로우인, 프리히트를 잘못 수행하거나 고의로 지연하는 경우 (918)

여기에는 경기가 중단되었을 때 반칙을 하지 않은 팀이 공을 다른 데로 치워버리는 경우, 스틱 위에서 공을 끌거나, 튕기거나, 들어 올리는 경우, 그리고 선수가 페이스오프를 지연시키는 경우가 포함됨.

프리히트를 잘못된 위치에서 진행하거나 공이 완전히 멈추지 않은 상태에서 진행한 경우, 다시 진행할 수 있음. 만약 심판의 판단에 따라 경기에 영향이 없다면, 공이 완전히 멈추지 않았거나 정확히 맞는 위치가 아니어도 됨.

16) 골키퍼가 3초 이상 공을 소유하고 있는 경우. (924)

골키퍼가 공을 내려놓았다가 다시 집어 드는 경우, 이는 내내 공을 제어하고 있는 것으로 간주됨.

17) 골키퍼가 같은 팀의 필드 선수로부터 패스를 받거나 공을 넘겨받는 경우. (924)

이는 심판의 판단에 따라 공이 고의로 플레이된 경우에만 반칙으로 간주됨. '받는다는' 것은 골키퍼가 손이나 팔로 공을 터치하는 것을 의미하며, 골키퍼가 신체의 다른 부위로 공을 터치하거나 멈춘 후에도 이에 해당함. 골키퍼가 패스를 받을 때 골키퍼 구역 밖에 완전히 나와 있다면, 같은 팀 선수로부터 패스를 받을 수 있으며 이때는 필드 선수로 간주됨. 만약 골키퍼가 골키퍼 구역을 완전히 벗어나 공을 멈추고, 골키퍼 구역으로 돌아와 공을 집어 든다면 이는 골키퍼에게 패스한 것으로 간주되지 않음.

골키퍼에게 패스하는 것은 골 상황으로 간주되지 않으며 페널티 샷으로 이어질 수 없음.

18) 선수가 소극적인 플레이를 한 죄가 있는 경우. (924)

여기에는 필드 선수가 시간을 끌기 위해 상대방이 올바른 방식으로 공에 접근할 수 없도록 링크나 골대에 몸을 대고 버티는 경우가 포함됨. 또한 골키퍼가 골망을 통해 공을 블로킹하는 경우도 포함됨. 어떠한 조치가 취해지기 전에 가능하다면 선수가 이를 인지할 수 있도록 해야 함.

19) 팀이 체계적으로 소극적인 방식으로 플레이하는 경우. (924)

여기에는 팀이 시간을 끌기 위해 자신들의 가상 연장 골라인 뒤에서 지속적으로 또는 반복적으로 플레이하는 경우가 포함됨. 어떠한 조치가 취해지기 전에 가능하다면 팀이 이를 인지할 수 있도록 해야 함.

20) 필드 선수가 머리로 공을 플레이하는 경우. (921)

508 페널티 샷 (806)

1) 페널티 샷으로 이어지는 반칙이 발생하면, 반칙을 당하지 않은 팀에게 페널티 샷이 부여됨.

2) 페널티 샷은 페널티 샷 도트에서 실시해야 함.

페널티 샷은 심판의 휘슬 소리와 함께 시작되고 다음 심판 휘슬 소리와 함께 종료됨.

3) 페널티 샷을 하는 선수와 수비하는 골키퍼를 제외한 모든 선수는 페널티 샷이 진행되는 전체 시간 동안 각자의 선수 교체 구역에 있어야 함. 골키퍼는 페널티 샷을 할 때 골라인 위에 있어야 함.

분쟁이 발생할 경우 골키퍼가 먼저 링크에 진입해야 함. 골키퍼는 필드 선수로 교체될 수 없음. 골키퍼가 페널티 샷 도중 반칙을 저지르면 새로운 페널티 샷이 부여되며, 규정된 페널티가 수행됨.

만약 반칙을 저지른 팀의 다른 선수나 팀 스태프 구성원이 페널티 샷 도중 반칙을 저지르면 새로운 페널티 샷이 부여됨.

만약 페널티 샷을 하는 선수를 제외한 반칙을 하지 않은 팀의 선수나 팀 스태프 구성원

이 페널티 샷 도중 반칙을 저지르면, 해당 페널티 샷은 잘못 수행된 것으로 간주됨.

4) 페널티 샷을 하는 선수는 공을 한 번만 플레이할 수 있음. 공은 스틱으로 쳐야하며, 끌거나, 툭기거나, 스틱 위로 들어 올려서는 안 됨.

공이 골대의 정면을 맞고 가상의 연장 골라인을 통과하지 않은 채 정면에서 골라인을 통과하면 골로 인정됨. 공이 가상의 연장 골라인을 통과하면 페널티 샷은 종료됨. 페널티 샷이 진행되는 전체 시간 동안 경기 시간은 정지되어야 함.

5) 메이저 벤치 페널티를 받은 선수는 페널티 샷이 진행되는 동안 페널티 벤치에 있어야 함.

선수가 매치 페널티를 받은 경우, 팀 주장은 아직 페널티를 받지 않은 필드 선수를 선택하여 벤치 페널티를 대신 수행하도록 해야 함.

509 지연된 페널티 샷 (807)

1) 지연된 페널티 샷은 페널티 샷으로 이어지는 반칙이 발생한 후에도 반칙을 하지 않은 팀이 여전히 공을 제어하고 있고, 골 상황이 여전히 진행 중인 경우에 적용되어야 함.

지연된 페널티 샷이 이미 진행 중이더라도, 페널티 샷으로 이어지는 반칙에 의해 또 다른 지연된 페널티 샷이 발생할 수 있음. 지연된 페널티 샷이 진행되는 동안 반칙을 저지른 팀이 행한 프리킥으로 이어지는 각 반칙은 반복된 반칙으로 처벌됨. 페널티로 이어지는 반칙은 해당 반칙에 따라 처벌되어야 함. 모든 페널티는 반칙을 저지른 선수가 수행해야 함.

2) 지연된 페널티 샷은 반칙을 하지 않은 팀에게 즉각적인 골 상황이 끝날 때까지 공격을 지속할 수 있는 가능성이 주어짐을 의미함.

지연된 페널티 샷은 피리어드나 경기가 끝난 후에도 여전히 수행되어야 함.

만약 반칙을 하지 않은 팀이 지연된 페널티 샷 도중 올바르게 득점하면, 골은 인정되고 페널티 샷은 취소됨.

510 페널티 샷으로 이어지는 반칙

1) 수비 팀이 프리킥 또는 페널티로 이어지는 반칙을 저질러 골 상황이 중단되거나 발생하지 못하게 된 경우. (규정된 반칙 신호)

심판이 무엇을 골 상황으로 간주할지 결정함. 골 크리스 내에서의 반칙이 자동으로 페널티 샷으로 이어지는 것은 아님.

페널티 샷은 수비 팀이 골 상황 동안 고의로 골대를 움직이거나, 링크 위에서 고의로 너무 많은 선수로 플레이할 때 항상 부여되어야 함.

6. 페널티 (PENALTIES)

601 페널티에 관한 일반 규정

1) 페널티로 이어지는 반칙이 발생하면, 위반자는 처벌을 받아야 함.

심판이 위반자를 특정할 수 없거나 팀 스태프 구성원에 의해 반칙이 저질러진 경우, 팀 주장은 벤치 페널티를 수행하기 위해 아직 처벌받지 않은 필드 선수를 선택해야 함. 팀 주장이 이를 거부하거나 팀 주장이 처벌을 받는 경우, 심판이 선수를 선택해야 함.

수행된 모든 페널티는 시간, 선수의 번호, 페널티 종류 및 페널티 원인과 함께 경기 기록에 기록되어야 함. 중단 중에 저지른 반칙으로 인해 페널티가 발생한 경우, 경기는 중단을 유발한 원인에 따라 재개되어야 함.

처벌을 받은 팀의 주장은 심판이 먼저 말을 걸지 않는 한 심판에게 말할 권리를 상실함.

2) 처벌을 받은 선수는 페널티가 진행되는 전체 시간 동안 페널티 벤치에 있어야 함.

정규 경기 시간 이후 페널티 샷이 진행되는 동안 처벌을 받은 선수는 페널티 벤치에 배치되지 않음.

정규 경기 시간이 끝난 후에는 매치 페널티를 제외한 모든 페널티가 종료된 것으로 간주됨.

정규 경기 시간 동안 처벌을 받은 선수는 휴식 시간 동안 페널티 벤치를 떠날 수 있음. 처벌을 받은 선수는 타임아웃에 참여할 수 없음. 페널티가 완료된 선수는 자신의 팀에 부과된 페널티 개수로 인해 불가능하거나 완료되는 페널티가 개인 페널티가 아닌 한, 즉시 페널티 벤치를 떠나야 함. 페널티가 완료된 골키퍼는 다음 경기가 중단될 때까지 페널티 벤치를 떠나서는 안 됨.

부상을 입은 처벌 대상 선수는 아직 처벌받지 않은 필드 선수로 페널티 벤치에서 교체될 수 있음. 두 선수 모두 경기 기록에 기록되어야 하며, 실제 페널티를 수행하는 선수의 번호는 괄호 안에 표기해야 함. 만약 부상당한 선수가 페널티가 완료되기 전에 링크에 들어오면 매치 페널티가 부과됨.

운영위원회의 책임으로 선수가 너무 일찍 링크에 입장했고 정규 경기 시간 동안 그 실수가 발견된 경우, 선수는 페널티 벤치에서의 원래 위치를 다시 채워야 함. 추가적인 페널티 시간은 주어지지 않으며, 선수는 정규 페널티 시간이 완료되면 링크로 돌아가야 함.

3) 메이저 벤치 페널티나 개인 페널티를 받은 골키퍼는 해당 페널티를 직접 수행해야 함.

골키퍼가 페널티를 수행하고 후보 골키퍼를 이용할 수 없는 경우, 팀은 필드 선수에게 장비를 제대로 갖추도록 하기 위해 최대 3분의 시간이 주어지지만, 이 시간 중 어느 것도 워밍업을 위해 사용되어서는 안 됨. 새로운 골키퍼는 경기 기록에 표시되어야 하며, 교체 시간도 기록되어야 함.

페널티가 만료될 때, 골키퍼는 경기가 중단될 때까지 링크에 진입해서는 안 됨. 이 때문에 팀 주장은 페널티가 만료될 때 링크에 진입하기 위해 골키퍼와 함께 페널티 벤치에 앉아 있을, 아직 처벌받지 않은 필드 선수를 선택해야 함. 경기 기록에는 페널티 벤치에 있는 골키퍼와 동행한 필드 선수만 기록되어야 함. 심판은 운영위원회와 함께 경기가 중단되는 즉시 페널티가 만료된 골키퍼가 페널티 벤치를 떠날 수 있도록 도와야 함.

4) 페널티 시간은 경기 시간과 동기화되어야 함.

602 지연된 페널티 (807)

1) 모든 페널티는 지연될 수 있음. 페널티로 이어지는 반칙이 발생한 후에도 반칙을 하지 않은 팀이 여전히 공을 제어하고 있을 때 지연된 페널티가 적용되어야 함. 골 상황이 진행 중인 경우를 제외하고는 한 번에 하나의 페널티만 지연될 수 있음.

지연된 페널티는 피리어드나 경기가 끝난 후에도 여전히 수행되어야 함. 반칙을 한 팀이 공을 획득하고 제어하여 지연된 페널티가 집행되는 경우, 경기는 프리킥으로 재개되어야 함.

반칙을 하지 않은 팀은 건설적인 공격 플레이를 위해 지연된 페널티를 사용해야 함. 만약 심판이 해당 팀이 단지 시간을 끌려고만 한다고 판단하면, 선수들에게 고지해야 함. 만약 팀이 여전히 공격을 시도하지 않으면 경기는 중단되고 지연된 페널티가 집행됨.

지연된 페널티 도중 반칙을 하지 않은 팀이 올바른 방식으로 득점하면, 골은 인정되며 팀에 부과된 마지막 지연된 마이너 벤치 페널티는 집행되지 않음. 다른 페널티들은 영향을 받지 않음.

2) 지연된 페널티는 반칙을 한 팀이 공을 플레이하거나, 공을 제어하거나, 또는 경기가 중단될 때까지 반칙을 하지 않은 팀에게 공격을 지속할 수 있는 가능성이 주어짐을 의미함.

지연된 페널티 도중 반칙을 한 팀이 득점하면 그 골은 인정되지 않으며, 페이스오프로 경기가 재개됨. 반칙을 하지 않은 팀이 자책골을 넣으면 그 골은 인정됨.

603 벤치 페널티

1) 벤치 페널티의 시간은 2분임.

2) 벤치 페널티는 팀에 영향을 미치며, 이 때문에 페널티를 받은 선수는 페널티 기간 동안 링크 위에서 교체될 수 없음.

3) 선수당 한 개 이하의 벤치 페널티와 팀당 한 개 이하의 벤치 페널티가 동시에 측정되어야 함.

모든 벤치 페널티는 부과된 순서대로 측정되어야 함. 동시에 측정될 수 없는 페널티를 받은 선수는 페널티가 집행되는 순간부터 페널티 벤치에 있어야 함.

한 팀에 둘 이상의 페널티가 동시에 부과되는 경우, 심판이 어떤 새로운 페널티를 먼저 측정할지 결정함. 이 경우 짧은 벤치 페널티가 항상 긴 페널티보다 먼저 측정되어야 함.

4) 집행 중인 벤치 페널티를 가진 선수가 두 명 이상인 팀도 링크 위에서 세 명의 선수로 플레이할 권리를 가짐.

팀은 측정 중인 벤치 페널티가 없을 때까지 링크 위에서 세 명의 선수로 플레이해야 함. 이 전에 벤치 페널티가 만료되는 선수는 경기가 중단될 때까지, 또는 이보다 먼저 추가적인 벤치 페널티가 만료되어 팀이 하나의 벤치 페널티만 측정 중이 될 때까지 페널티 벤치에 남아 있어야 함.

팀 내 모든 처벌을 받은 선수들은 자신들의 벤치 페널티가 만료되는 것과 동일한 순서로 페널티 벤치를 떠나야 하지만, 링크 위에서 허용되는 선수 수에 관한 규칙은 항상 준수되어야 함.

심판은 운영위원회와 함께 플레이 도중 페널티가 만료된 선수가 경기가 중단되는 즉시 페널티 벤치를 떠날 수 있도록 도와야 함.

5) 벤치 페널티를 받은 선수가 페널티로 이어지는 추가 반칙을 저지르는 경우, 그 선수의 모든 페널티는 연속적으로 수행되어야 함.

이는 첫 번째 페널티가 시작되었는지 여부와 관계없이 적용됨. 만약 벤치 페널티가 이미 시작되었고 동일한 선수가 다른 페널티를 받게 된다면, 첫 번째 페널티의 측정은 영향을 받지 않으며 새로운 페널티가 집행된 시점부터 그대로 계속 진행됨.

연속적이라는 것은 선수의 첫 번째 벤치 페널티가 만료되거나 종료되는 즉시, 해당 선수가 첫 번째 선수의 벤치 페널티들 사이에 부과된 다른 벤치 페널티를 가지고 있어 그것이 측정 중인 경우가 아니라면, 다음 페널티의 측정이 시작되어야 함을 의미함.

동일한 선수에게 무제한 수의 벤치 페널티가 부과될 수 있음. 만약 선수가 개인 페널티를 받은 경우, 해당 선수의 모든 벤치 페널티는 개인 페널티가 시작되거나 측정되기 전에 만료되거나 종료되어야 함.

선수가 개인 페널티를 수행 중인 상태에서 벤치 페널티를 받게 되면, 남은 개인 페널티의 측정은 해당 벤치 페널티가 만료되거나 종료될 때까지 연기됨. 팀 주장은 벤치 페널티가 만료될 때 링크에 진입할 수 있도록, 아직 처벌받지 않은 필드 선수를 선택하여 페널티 벤치에서 처벌을 받는 선수와 동행하게 해야 함. 처벌을 받은 선수가 매치 페널티로 이어지는 반칙을 저지르는 경우, 매치 페널티에 관한 규칙도 적용되어야 함.

6) 측정 중인 벤치 페널티 도중 상대 팀이 득점하는 경우, 상대 팀이 링크 위에서 수적으로 열세이거나 양 팀이 동일한 인원으로 플레이하고 있지 않은 한, 해당 페널티는 종료되어야 함.

자연된 페널티 도중이나 페널티 샷으로부터 골이 들어간 경우에는 페널티가 종료되지 않음.

7) 팀이 둘 이상의 벤치 페널티를 가지고 있는 경우, 이 페널티들은 집행된 것과 동일한 순서로 종료되어야 함.

8) 페널티 샷으로 이어지는 반칙은, 해당 반칙이 메이저 벤치 페널티 또는 매치 페널티가 아닌 한 벤치 페널티를 초래하지 않음.

저지른 다른 모든 반칙들은 해당 반칙에 따라 처벌되어야 하며, 다른 페널티들은 영향을 받지 않음.

604 마이너 벤치 페널티 (808)

1) 마이너 벤치 페널티로 이어지는 반칙이 발생하면, 반칙을 당하지 않은 팀에게 페널티 샷이 부여됨.

페널티 샷이 벤치 페널티를 대체함.

605 마이너 벤치 페널티로 이어지는 반칙들

1) 선수가 상당한 이득을 얻기 위해, 또는 공에 접근할 가능성이 없는 상태에서 상대방의 스틱을 치거나, 차단하거나, 들어 올리거나, 발로 차는 경우. (901, 902, 903, 912)

2) 선수가 상당한 이득을 얻기 위해, 또는 공에 접근할 가능성이 없는 상태에서 상대방 또는 상대방의 스틱을 붙잡는 경우. (910)

3) 필드 선수가 허리 높이 위에서 스틱의 어느 부분으로든, 또는 발이나 다리 하부로 공을 플레이하는 경우. (904, 913)

허리 높이는 선수가 똑바로 서 있을 때의 허리 수준으로 간주됨.

4) 선수가 스틱을 가지고 부주의한 플레이를 한 죄가 있는 경우. (904) (909)

여기에는 스틱의 통제되지 않는 전방 또는 후방 스윙, 그리고 스틱을 상대방의 머리 위로 들어 올리는 행위가 포함되며, 이것이 상대방에게 위험하거나 방해가 된다고 간주되는 경우임.

5) 선수가 상대방을 보드나 골대 방향으로 강제로 밀치거나 미는 경우. (907)

6) 선수가 부주의한 신체 플레이를 한 죄가 있는 경우. (909)

여기에는 선수가 부주의한 방식으로 상대방에게 태클을 하거나, 걸어 넘어뜨리거나, 방해하는 경우가 포함됨.

7) 팀 주장이 훅(hook), 샤프트/블레이드 조합의 제어, 또는 페이스 마스크 그릴의 측정을 요청했으나 제어된 장비가 올바른(정상인) 경우. (반칙 신호 없음)

팀 주장이 페널티를 수행해야 함.

8) 필드 선수가 스틱 없이 플레이에 참여하는 경우. (반칙 신호 없음)

여기에는 링크 위에 스틱을 떨어뜨린 선수가 그것을 줍지 않고 교체하는 경우가 포함됨. 여기에는 골키퍼, 일시적으로 필드 선수로 간주되는 골키퍼는 포함되지 않음.

9) 필드 선수가 팀의 고유 교체 구역이 아닌 다른 장소에서 링크 안에 있는 스틱을 가져 오는 경우. (반칙 신호 없음)

10) 선수가 공을 제어하고 있지 않은 상대방을 방해하기 위해 고의로 움직이는 경우. (911)

더 나은 위치로 이동하려는 선수가 상대방에게 등을 지고 물리적으로 부딪치거나, 상대방이 의도한 방향으로 이동하는 것을 막는 경우, 프리히트만 주어져야 함.

11) 필드 선수가 골키퍼의 스로우인을 적극적으로 방해하는 경우. (915)

이는 골키퍼가 공의 제어권을 얻은 지점으로부터 측정된 거리가 2m 미만일 때 반칙으로 간주되어야 함. 적극적이라는 것은 골키퍼를 좌우로 따라가거나 스틱으로 공에 닿으려고 시도하는 것을 의미함.

12) 선수가 프리히트에서 2m 규칙을 위반하는 경우. (915)

상대방이 올바른 방식으로 위치를 잡으려고 시도하는 동안 프리히트가 수행되는 경우, 아무런 조치도 취해지지 않음. 만약 팀이 적절한 거리에 있지 않은 수비 라인을 형성하는 경우, 한 명의 선수만 처벌받아야 함.

13) 필드 선수가 상당한 이득을 얻기 위해, 눕거나 앉아서 공을 멈추거나 플레이하는 경우, 또는 다른 방식으로 상황에 영향을 미치는 경우. (919)

여기에는 양쪽 무릎을 꿇고 공을 멈추거나 플레이하는 행위, 또는 바닥에 한 손을 대고 플레이하는 행위가 포함됨(스틱을 잡은 손은 제외).

14) 필드 선수가 손이나 팔로 공을 멈추거나 플레이하는 경우. (920)

15) 잘못된 선수 교체가 발생하는 경우. (922)

링크를 떠나는 선수는 새로운 선수가 링크에 진입하기 전에 보드를 넘어가야 함. 상황이 아슬아슬한 경우, 경기에 영향이 있을 때만 조치가 취해져야 함. 플레이가 중단되었을 때 팀의 교체 구역 밖에서 교체하는 것도 잘못된 교체에 해당함. 링크에 입장하는 선수가 처벌을 받는 대상이 됨.

여기에는 지연된 페널티 상황을 제외하고, 골키퍼가 필드 선수로 교체되는 경우도 포함됨.

16) 팀이 링크 위에서 너무 많은 선수로 플레이하는 경우. (922)

단 한 명의 선수만 처벌을 받아야 함.

17) 페널티를 받은 선수가 다음과 같은 행동을 할 때:

- 링크에 들어가지 않고, 페널티 시간이 만료되거나 종료되기 전에 페널티 벤치를 떠나 는 경우.
- 페널티 시간이 만료되었음에도 페널티 벤치를 떠나기를 거부하는 경우.
- 페널티 시간이 만료되거나 종료되기 전, 경기 중단 상황에서 링크에 들어가는 경우.

(925)

기록원은 이를 가능한 한 빨리 심판에게 알려야 함. 페널티가 만료된 선수는 자기 팀에 부과된 페널티 개수로 인해 불가능하거나, 만료되는 페널티가 개인 페널티인 경우 페널 티 벤치를 떠나서는 안 됨. 페널티가 만료된 골키퍼는 다음 경기 중단 시까지 페널티 벤 치를 떠나서는 안 됨.

페널티를 받은 선수가 경기 중에 링크에 들어가면, 이는 경기를 방해하는 행위로 간주됨.

18) 팀이 프리히트로 이어지는 반칙을 반복적으로 저질러 조직적으로 경기를 방해할 때. (923)

이는 짧은 시간 동안 팀이 여러 번의 마이너 반칙을 저지르는 경우도 포함함. 지연된 페 널티 샷 상황 동안 반칙을 한 팀이 저지른, 프리히트로 이어지는 각 반칙은 반복된 반칙 으로 처벌됨. 페널티로 이어지는 반칙은 해당 반칙에 따라 처벌됨. 모든 페널티는 반칙을 저지른 선수가 수행해야 함.

19) 선수나 팀 스태프가 고의로 경기를 지연시킬 때. (924)

이는 반칙을 한 팀의 선수나 팀 스태프가 경기 중단 시 공을 멀리 치거나 가져가는 행 위, 고의로 보드에 대고 공을 막는 행위, 또는 수비 팀의 골키퍼나 선수가 고의로 골대를 움직이는 행위를 포함함.

20) 팀이 고의로 경기를 지연시킬 때. (924)

심판이 어떤 팀이 경기를 지연시키려 한다고 판단하면, 어떤 조치를 취하기 전에 가능한 한 팀 주장에게 고지해야 함. 이는 팀이 휴식 시간 후에 늦게 나오는 경우에도 적용됨. 휴식 시간이 끝날 때 각 팀은 최소 2명의 필드 선수와 제대로 장비를 갖춘 골키퍼 1명 이 경기를 재개할 준비가 되어 있어야 하며, 페널티를 받은 선수는 페널티 벤치에 있어 야 함.

21) 선수나 팀 스태프가 심판의 판정에 항의하거나, 코칭 방식이 방해가 되거나 잘못되 었을 때. (925)

이는 팀 주장이 지속적이고 정당한 이유 없이 심판의 판정에 의문을 제기하는 경우를 포 함함. 심판의 판정에 항의하거나 방해하는 방식으로 코칭을 하는 것은 즉흥적인 것으로 간주되며, 비신사적인 행동에 비해 가벼운 반칙임.

이는 팀 스태프가 심판의 허가 없이 링크에 들어가는 경우에도 적용됨. 심판은 가능한 한 어떤 조치를 취하기 전에 팀 스태프에게 고지해야 함.

22) 골키퍼가 심판의 호출에도 불구하고 골대를 원래 위치로 되돌려 놓지 않을 때.

(925)

골대를 가능한 한 빨리 원래 위치로 되돌려 놓는 것은 골키퍼의 책임임.

23) 선수가 심판의 호출에도 불구하고 개인 장비를 수정하지 않을 때. (반칙 신호 없음)

이는 관리 당국이 보호 고글 착용을 의무화하기로 결정했음에도 선수가 심판의 호출을 무시하고 고글을 올바르게 착용하지 않는 경우를 포함함. 이는 또한 선수가 다음 경기 중단 시 분실한 개인 장비를 줍지 않는 경우를 포함함.

24) 선수가 심판의 호출에도 불구하고 부러진 스틱을 링크에서 줍지 않을 때.

스틱을 부러뜨린 선수는 다음 경기 중단 시 스틱을 주울 책임이 있음. 그러나 경기에 참여하는 누구든지 경기 중이라도 안전하고 통제된 방식으로 링크에서 스틱을 제거할 수 있음.

25) 선수가 잘못된 복장을 착용했을 때. (반칙 신호 없음)

복장에 관한 반칙은 경기당 팀별로 한 번의 페널티만 부과됨. 가슴 보호대 누락은 관리 당국에만 보고되어야 함. 심판은 가능한 한 어떤 조치를 취하기 전에 선수에게 고지해야 함.

26) 골키퍼가 올바르지 않은 장비를 착용하고 경기에 참여할 때. (반칙 신호 없음)

골키퍼가 본의 아니게 페이스 마스크를 잃어버린 경우, 경기는 중단되어야 하며 페이스 오프로 재개됨.

606 메이저 벤치 페널티 (808)

1) 메이저 벤치 페널티로 이어지는 반칙이 발생하면, 반칙을 당하지 않은 팀에게 페널티 샷이 부여되고 반칙을 저지른 선수는 벤치 페널티를 수행해야 함.

페널티 샷이나 지연된 페널티 샷과 관련하여 메이저 벤치 페널티가 부과되는 경우, 페널티 샷과 관련된 페널티 규정도 적용됨.

607 메이저 벤치 페널티로 이어지는 반칙들

1) 필드 선수가 스틱을 가지고 무모한 플레이를 한 죄가 있을 때. (901)

2) 필드 선수가 스틱을 사용하여 상대방의 몸을 거는 경우. (906)

3) 선수가 스틱이나 다른 장비를 링크 위로 던져 공을 맞히거나 맞히려고 시도할 때.

(909)

4) 선수가 무모한 신체 플레이를 한 죄가 있을 때. (909)

이는 선수가 보드나 골대를 향해 상대방에게 태클을 하거나, 던지거나, 걸어 넘어뜨리는 행위, 또는 상대방을 무모하게 공격하는 행위를 포함함.

608 개인 페널티

1) 개인 페널티는 벤치 페널티와 관련해서만 부과될 수 있으며, 벤치 페널티 시간이 만료되거나 종료될 때까지 측정되지 않음. 한 선수에게 무제한의 개인 페널티가 동시에 부과될 수 있음.

팀 주장은 벤치 페널티를 수행하기 위해 아직 페널티를 받지 않은 필드 선수를 선택해야 함. 페널티를 받은 선수나 페널티를 받은 팀 스태프와 관련된 가능한 다른 벤치 페널티는 경기 기록에 기록되어야 함.

이미 개인 페널티를 수행 중인 선수가 벤치 페널티를 받게 되면, 벤치 페널티가 측정될 수 있는 즉시 남은 개인 페널티의 측정은 벤치 페널티가 만료되거나 종료될 때까지 연기됨.

2) 개인 페널티는 선수에게만 영향을 미치며, 이로 인해 페널티 기간 동안 링크 위에서 교체될 수 있음.

페널티 시간이 만료될 때, 선수는 경기가 중단될 때까지 링크에 진입해서는 안 됨. 심판은 기록원과 함께 경기 중 만료된 개인 페널티를 가진 선수가 경기가 중단되는 즉시 페널티 벤치를 떠날 수 있도록 도와야 함. 개인 페널티를 받은 팀 스태프는 남은 경기 시간 동안 관중석으로 보내져야 하며, 팀 주장은 벤치 페널티를 수행하기 위해 아직 페널티를 받지 않은 필드 선수를 선택해야 함.

3) 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티를 받은 선수나 팀 스태프는 즉시 드레싱 룸으로 가야 하며, 이후 경기에 더 이상 참여해서는 안 됨.

주최측은 위반자가 드레싱 룸으로 가고 남은 경기 시간 동안 관중석이나 링크로 돌아오지 않도록 보장할 책임이 있음. 여기에는 가능한 연장 시간과 페널티 샷도 포함됨. 모든 매치 페널티는 경기 기록에 기록되어야 하며, 매치 페널티도 보고되어야 함.

테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티를 받은 선수와 관련된 가능한 개인 페널티는 종료됨. 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티를 받은 선수가 추가적으로 매치 페널티로 이어지는 반칙을 저지르는 경우, 더 심각한 페널티로 이어지는 반칙이 경기 기록에 기록됨.

선수나 팀 스태프는 경기 기록에 기록되지 않은 테크니컬 매치 페널티로 인한 예외를 제외하고, 경기당 하나의 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티만 받아야 함. 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티로 이어지는 후속 반칙은 보고되어야 하지만, 경기 기록에 기록되지 않은 선수나 팀 스태프가 테크니컬 매치 페널티를 받아 발생하는 예외를 제외하고는 추가적인 벤치 페널티가 부과되지 않음.

경기 전이나 후에 저질러진 반칙은 정상적으로 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티로

이러하며, 이 경우 페널티는 보고되어야 하지만 벤치 페널티는 부과되지 않음. 부적절한 장비에 관한 반칙(해당 선수가 수정해야 하며, 수정 후 경기를 시작할 수 있음)을 제외하고, 경기 전에 저지른 테크니컬 매치 페널티나 매치 페널티로 이어지는 반칙은 위반자의 경기 불참, 가능한 연장 시간 및 페널티 샷에도 영향을 미쳐야 함.

609 10분 개인 페널티 (808)

1) 10분 개인 페널티는 마이너 벤치 페널티와 관련해서만 부과될 수 있음.

2) 10분 개인 페널티 동안 상대 팀이 득점하더라도 페널티는 종료되지 않음.

610 10분 개인 페널티로 이어지는 반칙들

1) 선수나 팀 스태프가 비신사적인 행동을 한 죄가 있을 때. (925)

비신사적인 행동은 심판, 선수, 팀 스태프, 오피셜, 관중에게 모욕적이거나 불공정한 방식으로 행동하는 것을 의미함. 고의로 스틱이나 다른 장비를 부러뜨리는 행위. 보드나 골대를 발로 차거나, 넘어뜨리거나, 치는 행위. 중단 중이나 교체 구역에서라도 스틱이나 다른 장비를 던지는 행위.

2) 선수가 심판을 속일 의도로 시뮬레이션(눈속임)을 한 죄가 있을 때.

이는 선수가 넘어지거나, 타격을 입거나, 다른 공격을 과장하거나 미화하는 경우를 포함함. 반칙에 노출된 척하거나 부상을 가장하는 행위. 시뮬레이션을 한 죄가 있는 선수와 동일한 상황에서 반칙을 저지른 선수도 처벌받을 수 있음.

관리 당국은 경기 중 심판이 취한 조치와 관계없이 추후 시뮬레이션에 대해 추가 처벌을 결정할 수 있음.

611 테크니컬 매치 페널티 (809)

1) 테크니컬 매치 페널티는 메이저 벤치 페널티와 관련해서만 부과될 수 있음.

2) 테크니컬 매치 페널티는 남은 경기 시간 동안 출장 정지로 이어지며, 선수나 팀 스태프에게 추가적인 처벌로 이어지지는 않음.

612 테크니컬 매치 페널티로 이어지는 반칙들

1) 필드 선수가 승인되지 않은 스틱, 서로 다른 두 브랜드의 블레이드와 샤프트로 구성된 스틱, 또는 지나치게 넓은 혹은 굵이 있는 스틱을 사용하는 경우. 골키퍼가 올바르지 않은 페이스 마스크를 사용하는 경우. (반칙 신호 없음)

승인 마크가 없는 스틱은 항상 승인되지 않은 것으로 간주됨.

2) 선수나 팀 스태프 구성원이 경기 기록에 기록되지 않은 채 경기에 참여하는 경우. (반칙 신호 없음)

613 매치 페널티 (809)

1) 매치 페널티는 메이저 벤치 페널티와 관련해서만 부과될 수 있음.

2) 매치 페널티는 남은 경기 시간 동안의 출장 정지와 동일한 대회 다음 경기 출장 정지, 그리고 관리 당국이 설정한 조건 및 절차에 따른 추가 처벌로 이어져야 함.

614 매치 페널티로 이어지는 반칙들

1) 선수가 지속적이거나 반복적인 비신사적인 행동을 한 죄가 있는 경우. (925)

매치 페널티는 이와 관련하여 부과된 마이너 벤치 페널티뿐만 아니라 두 번째 10분 개인 페널티를 대체하지만, 여전히 메이저 벤치 페널티가 뒤따라야 함. 지속적이라는 것은 동일한 경기에서 동일한 순서로 유발되고 두 번째로 반복됨을 의미함.

2) 선수가 무모하거나 폭력적인 방식으로 스틱이나 다른 장비를 부러뜨리는 경우. (925)

3) 선수가 폭력적인 신체 플레이를 한 죄가 있는 경우. (909)

여기에는 선수가 보드나 골대를 향해 폭력적인 방식으로 상대방에게 태클을 하거나, 던지거나, 걸어 넘어뜨리는 행위, 또는 다른 방식으로 상대방을 폭력적으로 공격하는 경우가 포함됨.

4) 선수나 팀 스태프 구성원이 난투에 참여하는 경우. (909)

난투는 주먹다짐이나 발차기가 없는 더 가벼운 형태의 싸움을 의미하며, 관련된 선수들이 이들을 떼어놓으려는 심판의 시도를 존중하는 상황을 말함.

5) 선수가 동일한 경기에서 두 번째로 메이저 벤치 페널티로 이어지는 반칙을 저지르는 경우. (반칙 신호 없음)

매치 페널티는 두 번째 메이저 벤치 페널티를 대체하지만, 여전히 메이저 벤치 페널티가 뒤따라야 함.

6) 팀 스태프 구성원이 지속적인 비신사적인 행동을 한 죄가 있는 경우. (925)

매치 페널티는 이와 관련하여 부과된 마이너 벤치 페널티뿐만 아니라 두 번째 10분 개인 페널티를 대체하지만, 여전히 메이저 벤치 페널티가 뒤따라야 함.

7) 자신의 장비가 검사받기 직전에, 장비 검사 전 장비를 수정하거나 교체하려고 시도하는 선수의 경우. (925)

8) 선수나 팀 스태프 구성원이 명백히 경기를 방해하려는 의도로 반칙을 저지르는 경우.

여기에는 다음의 경우가 포함됨:

페널티를 받은 선수가 페널티 시간이 만료되거나 종료되기 전에 고의로 경기 중 링크에 들어가는 경우. 경기 중단 중에 링크에 들어온 경우 두 번째 마이너 벤치 페널티가 부과되어야 함. 운영위원회의 책임으로 선수가 너무 일찍 링크에 입장했고 정규 경기 시간 동안 그 실수가 발견된 경우, 선수는 페널티 벤치에서의 원래 위치를 다시 채워야 함. 추

가적인 페널티 시간은 없으며 선수는 정규 페널티 시간이 만료되면 링크로 돌아가야 함.

정규 페널티 시간이 만료된 후에 실수가 발견된 경우, 아무런 조치도 취하지 않음.

페널티 벤치에서 교체된 부상당한 선수가 페널티 시간이 만료되기 전에 경기에 참여하는 경우. 처벌을 받은 선수가 원인을 제공한 숫자 상황에 관계없이 링크에 들어가면, 그 원인에 따라 '너무 많은 선수로 플레이함'으로 간주될 수 있음.

페널티 샷이 진행되는 동안 교체 구역이나 페널티 벤치에서 어느 한 쪽 팀에 의해 반칙이 저질러지는 경우.

플레이 중에 교체 구역에서 장비가 던져지는 경우.

교체 과정에 있지 않은 선수가 교체 구역에서 경기에 참여하거나 참여하려고 시도하는 경우. 여기에는 선수나 팀 스태프 구성원이 플레이에 영향이 가도록 링크 바깥의 보드를 고의로 발로 차는 경우도 포함됨.

동일한 경기에서 골키퍼로 참여한 후 필드 선수로 참여하는 경우.

팀이 링크 위에서 고의로 너무 많은 선수로 플레이하는 경우.

9) 필드 선수가 결함이 있는 스틱을 계속 사용하거나 보강되거나 연장된 샤프트를 사용하는 경우. (반칙 신호 없음)

10) 선수나 팀 스태프 구성원이 말다툼(에 참여하기 위해 교체 벤치나 페널티 벤치를 떠나는 경우.

참여한다는 것은 선수나 팀 스태프 구성원이 말다툼 중에 상대방과 신체적 또는 언어적으로 충돌하거나 심판에게 접근하는 것을 의미함.

11) 선수나 팀 스태프 구성원이 싸움에 연루되는 경우. (909)

선수가 주먹을 휘두르거나 발로 찰 때 싸움에 연루된 것으로 간주됨.

12) 선수나 팀 스태프 구성원이 잔혹한 반칙을 저지르거나 저지르려고 시도하는 경우. (909)

여기에는 상대방에게 스틱이나 다른 장비를 던지는 행위가 포함됨.

13) 선수나 팀 스태프 구성원이 거친 비행(rude misconduct)을 한 죄가 있는 경우. (925)

거친 비행은 심판, 선수, 팀 스태프, 오피셜 또는 관중을 심각하게 모욕하는 것을 의미함.

14) 선수나 팀 스태프 구성원이 협박 행위(threatening conduct)를 한 죄가 있는 경우.

협박 행위는 반드시 신체적 부상을 유발하지 않더라도 사람의 신체적 무결성에 고의적인 영향을 미치는 것을 의미함. 여기에는 언어적 협박, 사람에게 침을 뱉는 행위, 심판이나

오피셜 등과 신체적으로 대치하는 행위가 포함됨.

7. 골 (GOALS)

701 허용되는 골

1) 골은 올바르게 득점되고 센터 스폿에서의 페이스오프로 확인되었을 때 허용된 것으로 간주되어야 함.

허용된 모든 골은 시간 및 득점 선수와 도움 선수의 번호와 함께 경기 기록에 기록되어야 함. 도움 선수는 득점에 직접 참여한 동일 팀의 선수로 간주됨. 골당 하나의 도움만 기록되어야 함. 피리어드나 경기가 끝난 후 페널티 샷으로 넣은 골은 페이스오프로 확인되지 않으나, 심판이 센터 스폿을 가리키고 골이 경기 기록에 기록되었을 때 허용된 것으로 간주되어야 함.

2) 허용된 골은 페이스오프가 이루어진 후에는 취소될 수 없음.

심판이 허용된 골이 올바르지 않다고 확신하는 경우, 이는 반드시 보고되어야 함.

702 올바르게 득점된 골

1) 공격 팀이 골 직전이나 직후에 프리킥 또는 페널티로 이어지는 반칙을 저지르지 않은 상태에서, 공 전체가 정면에서 필드 선수의 스틱으로 올바르게 플레이되어, 혹은 골키퍼에 의해 던져져서 골라인을 통과한 경우.

여기에는 다음이 포함됨:

골대가 위치에서 벗어나 있고, 공이 포스트 마크 사이와 가상 연장 크로스바 위치 아래의 정면에서 골라인을 통과하는 경우.

자책골이 기록되는 경우. 선수가 자신의 스틱이나 몸으로 공을 적극적으로 플레이하거나, 공의 방향을 분명히 바꾸어 자신의 골대 안으로 들어가게 한 경우 자책골로 간주됨. 지연된 페널티 도중 반칙을 하지 않은 팀이 자책골을 넣으면 그 골은 인정됨. 자책골은 OG로 기록되어야 함.

2) 수비 팀 선수가 자신의 스틱이나 몸으로 공의 방향을 바꾼 후, 또는 공격 팀이 의도치 않게 자신의 몸으로 공을 맞힌 후, 공 전체가 정면에서 골라인을 통과하고, 골 직전이나 직후에 공격 팀에 의해 프리킥 또는 페널티로 이어지는 반칙이 저질러지지 않은 경우.

선수가 올바르지 않은 스틱으로 득점했으나 그 실수가 공이 골라인을 통과한 후에야 발견된 경우, 골은 인정되어야 함.

3) 경기 기록에 기록되지 않은 선수가 골 상황에 관여된 경우.

관여란 득점 또는 도움을 의미함.

703 올바르지 않게 득점된 골

1) 공격 팀의 선수가 골 직전 또는 골 상황과 관련하여 프리킥 또는 페널티로 이어지는 반칙을 저지른 경우. (규정된 반칙 신호)

여기에는 팀이 링크 위에서 너무 많은 선수로 플레이하거나 페널티를 받은 선수 상태에서 득점하는 경우, 그리고 공격 팀 선수가 고의로 골대를 위치에서 벗어나게 움직이는 경우가 포함됨.

2) 공격 팀의 선수가 자신의 몸의 어느 부분으로든 고의로 공을 차거나 유도하여 공이 골대로 들어간 경우, 심판이 보기에 공격 팀 선수의 몸에 맞고 굴절된 후여도 마찬가지 임.

이는 반칙으로 간주되지 않으므로, 경기는 페이스오프로 재개되어야 함.

3) 신호 도중, 신호 이후 또는 신호와 함께 공이 골라인을 통과한 경우.

4) 공이 정면을 통과하지 않고 골대 안으로 들어간 경우.

5) 지연된 페널티 도중 반칙을 한 팀이 득점한 경우.

페널티가 집행되어야 하며 경기는 페이스오프로 재개되어야 함.

8. 판정 신호

801 경기 중단 / 타임아웃

손바닥에 다른 손 손가락 끝을 수직으로 댐.

802 페이스오프

양팔을 수평으로 들고 손바닥은 아래를 향함.

803 스로인

이득을 얻는 팀의 방향으로 한쪽 팔을 수평으로 들고, 손바닥은 아래를 향함.

804 프리킥

이득을 얻는 팀의 방향으로 한쪽 팔을 수평으로 들고, 손바닥은 아래를 향함.

805 어드밴티지

이득을 얻는 팀의 방향으로 한쪽 팔을 들고, 손바닥은 위를 향함.

806 페널티 샷

양팔을 머리 위로 들어 올려 손목을 교차하며, 주먹을 쥐.

807 딜레이 페널티 / 딜레이 페널티 샷

한쪽 팔을 수직으로 높이 들고, 손바닥은 앞을 향함.

808 벤치 페널티 / 개인 페널티

한쪽 팔을 수직으로 들며, 마이너 페널티는 손가락 두 개, 메이저 페널티는 손가락 다섯

개를 펴서 표시하고, 10분 개인 페널티는 주먹을 쥔 손으로 표시함.

809 매치 페널티

한쪽 팔을 수직으로 높이 들고 레드카드를 보여줌.

810 골

한쪽 팔로 먼저 골대를 가리킨 후 이어서 센터 스폿을 가리킴.

811 경기 계속 / 올바르게 않게 득점된 골

양팔을 수평으로 들어 흔들며, 손바닥은 아래를 향함.

9. 반칙 신호

901 타격

한쪽 팔을 이득 방향으로 수평으로 들고 손바닥을 아래로 향하게 한 상태에서, 다른 쪽 손으로 뺨은 팔뚝을 한 번 내리침.

902 상대방 스틱 고정

한쪽 팔을 이득 방향으로 수평으로 들고 손바닥을 아래로 향하게 한 상태에서, 다른 쪽 팔로 뺨은 팔뚝을 아래로 한 번 미는 동작을 취함.

903 상대방 스틱 들어 올리기

한쪽 팔을 이득 방향으로 수평으로 들고 손바닥을 아래로 향하게 한 상태에서, 다른 쪽 팔로 뺨은 팔뚝을 위로 한 번 미는 동작을 취함.

904 하이스틱

스틱을 높이 쥐고 있는 모습을 흉내 냄.

905 상대방 다리 사이에 스틱, 발 또는 다리 넣기

한쪽 다리를 약간 들어 올리고 한쪽 팔로 들어 올린 다리 밑을 통과하는 움직임을 가리킴.

906 바디 걸기

양팔을 수평으로 들고 스틱을 잡고 잡아당기는 동작을 흉내 냄.

907 올바르게 않은 밀기

한 손으로만 수행할 수도 있음(양손으로 미는 동작을 취함).

908 상대방에게 등 부딪히기 / 등 지기

양손을 오목하게 모아 손바닥이 위를 향하게 한 뒤, 팔뚝을 뒤쪽으로 잡아당김.

909 러핑 / 거친 행동

가슴 높이에서 양손을 주먹 쥐고 마주 대며, 손등은 위를 향함.

910 잡아당기기 / 홀딩

한쪽 팔을 이득 방향으로 수평으로 들고 손바닥을 아래로 향하게 한 상태에서, 다른 쪽 손으로 뺀 팔의 손목을 움켜잡.

911 방해 / 인터페어런스

양팔을 가슴 앞에서 교차하며, 손바닥은 몸을 향함.

912 올바르지 않은 발 차기

발을 바깥쪽으로 돌려 복사뼈 높이에서 발을 차는 동작을 취함.

913 하이킥

발을 바깥쪽으로 돌려 무릎 높이에서 발을 차는 동작을 취함.

914 골키퍼 구역 진입

양팔을 머리 위로 길게 뻗어 손가락 끝을 모아 삼각형 모양을 만듦.

915 올바르지 않은 거리

양 팔뚝을 어깨너비로 벌려 수직으로 세움.

916 올바르지 않은 점프

손바닥이 위를 향하도록 편 채로 위로 들어 올리는 동작을 취함.

917 올바르지 않은 스로인

양 팔뚝을 수평으로 들고, 양 손바닥이 서로 마주 보게 함.

918 올바르지 않은 히트인 / 올바르지 않은 프리킥

손바닥을 위로 한 채 원래 프리킥 방향을 가리킨 후, 신호에 표시된 대로 움직임.

919 누워서 플레이하기

손바닥을 아래로 향하게 하고 왼손과 오른손을 교대로 움직임.

920 핸드 / 손 사용

손바닥이 앞을 향하도록 들어 보임.

921 헤더 / 머리 사용

손바닥을 이마에 갖다 댐.

922 올바르지 않은 선수 교체

양 팔뚝을 굴리는(회전시키는) 동작을 취함.

923 반복된 반칙

한쪽 팔을 이득 방향으로 수평으로 들고 손바닥을 아래로 향하게 한 상태에서, 다른 쪽 손으로 뺀 팔뚝을 세 번 내리침.

924 경기 지연

한쪽 팔을 머리 위로 길게 뻗어 검지손가락 하나를 위로 향하게 하고, 아래쪽 팔은 원을 그리며 움직임.

925 부적절한 행위 / 미스컨덕트

양손을 엉덩이(골반) 위에 올림.

10. 용어 사전

어드밴티지

반칙이 발생했을 때, 반칙을 당하지 않은 팀에게 이익이 된다면 심판이 경기를 중단시키지 않고 계속 진행하도록 허용하는 것.

벤치 페널티

링크 위의 선수 숫자에 영향을 주는 페널티.

보드

링크를 둘러싸고 있는 모서리가 둥근 섹션들로 만들어진 낮은 벽. 보통 플라스틱으로 제작됨.

잔혹함 / 브루탈

야만적이거나 악의적인 행위. 폭력적인(Violent) 것보다 더 심각한 상태로 간주됨.

부주의함 / 케어리스

배려나 조심성이 부족한 행위. 무모한(Reckless) 것보다는 가벼운 상태로 간주됨.

중앙선 / 센터라인

링크를 동일한 크기의 두 반쪽으로 나누는 바닥에 표시된 선.

중앙점 / 센터스팟

경기 또는 피리어드가 시작될 때, 그리고 골이 들어간 후에 페이스오프 지점으로 사용되는 바닥에 표시된 점.

지연된 페널티

페널티 판정이 내려졌으나 반칙을 당하지 않은 팀이 여전히 공을 소유 및 통제하고 있어 경기가 계속 진행되는 상황.

딜레이드 페널티 샷

페널티 샷 판정이 내려졌으나 반칙을 당하지 않은 팀이 여전히 공을 통제하고 있고 골 상황이 여전히 진행 중이어서 경기가 계속되는 상황.

페이스오프

양 팀의 대치된 두 선수가 마주 서서 정해진 지점(두 선수 사이에 놓인 공)에서 공의 소유권을 차지하기 위해 경쟁하는 고정된 상황.

필드 선수

골키퍼가 아니며 스틱을 가지고 경기를 뛰는 팀의 출전 선수.

고정된 상황 / 세트플레이

경기가 중단된 후 재개되는 방식. 고정된 상황에는 페이스오프, 스로우인, 프리킥, 페널티 샷이 있음.

프리킥

반칙이 저질러진 후 반칙을 당하지 않은 팀이 경기를 재개하는 고정된 상황.

프리킥 점 / 프리킥 닷

프리킥을 실시해야 하는 바닥에 표시된 지점.

골키퍼

공이 골대 안으로 들어가는 것을 막는 특별한 역할을 가진 선수.

골키퍼 구역

골대 정면에 있는 직사각형 모양의 구역.

골라인

득점이 인정되기 위해 공이 통과해야 하는 바닥에 표시된 선.

골대 / 골케이지

크로스바 하나와 골 포스트 두 개, 그리고 그물로 구성된 구조물. 골대의 목적은 공이 크로스바 높이 아래로 골라인을 통과했는지 심판이 더 쉽게 결정할 수 있도록 돕는 것임.

고의성 / 인텐셔널

목적을 가지고 의도적으로 행해진 행위.

국제플로어볼연맹

플로어볼 종목을 전 세계적으로 관장하는 관리 기구.

가상 연장 골라인

골라인에서 시작해 보드까지 연장되는, 바닥에 표시되지 않은 직선.

메이저 벤치 페널티

더 심각한 반칙에 대해 부과되는 페널티.

매치 페널티

반칙을 저지른 선수나 팀 스태프가 남은 경기 시간 동안 출장 정지 처분을 받고, 저지른

반칙에 따라 향후 추가적인 징계를 받을 수 있는 페널티.

경기 기록 / 매치 레코드

선수, 팀 스태프 및 경기 중 발생한 사건(이벤트)들을 나열한 공식 팀 문서.

마이너 벤치 페널티

비교적 가벼운 반칙에 대해 부과되는 페널티.

반칙을 당하지 않은 팀

상대 팀이 반칙을 저지른 상황에서의 반대편 팀.

반칙

경기 규칙을 위반하거나 깨뜨리는 행위.

반칙을 저지른 팀

반칙을 범한 팀.

오피셜 / 경기 임원

기록원 등 경기 중에 책임을 맡아 보는 중립적인 사람.

처벌하다 / 페널라이즈

반칙을 저지른 선수나 팀 스태프 구성원에게 벌을 주는 것.

페널티 벤치

페널티를 받은 선수가 페널티 시간 동안 의무적으로 앉아 있어야 하는 장소.

페널티 샷

반칙을 당하지 않은 팀에게 골키퍼를 제외한 반칙 팀의 어떤 선수로부터도 방해받지 않고 득점할 수 있는 기회를 부여하는 고정된 상황.

플레이

선수가 스틱이나 몸을 이용하여 행하는 조작 및 동작.

개인 페널티

반칙을 저지른 해당 선수에게만 영향을 미치며, 링크 위의 선수 숫자에는 영향을 주지 않는 페널티.

무모함 / 렉클리스

상대방에게 미칠 결과를 무시하고 행하는 행위. 부주의한(Careless) 것보다 나쁘고 폭력적인(Violent) 것보다는 가벼운 상태로 간주됨.

심판 / 레프리

경기를 감독하고 경기 규칙이 올바르게 준수되는지 확인하는 사람.

링크

보드로 제한되어 경기가 이루어지는 구역.

기록원 / 시크리테리엇

심판을 보조하며 경기 기록, 시간 측정 및 안내방송 업무를 책임지는 중립적인 오피셜들.

스틱

공을 플레이하는 데 사용되는 샤프트와 곡선형 블레이드로 구성된 장비. 샤프트는 보통 탄소 섬유로 만들어지며 블레이드는 플라스틱으로 만들어짐.

선수 교체 / 서브스티튜션

링크 위의 선수를 교체 구역에 있는 선수와 바꾸는 것.

교체 구역 / 서브스티튜션 존

선수들의 벤치가 배치되어 있고 선수 교체가 반드시 이루어져야 하는 구역.

팀 주장 / 팀 캡틴

각 팀의 선수 한 명에게 부여되는 직책. 팀 주장은 특별한 권리를 가지며 동시에 의무도 가짐.

팀 스태프

코치 등 경기를 뛰지 않는 팀의 구성원들.

의도치 않음 / 언인텐셔널

일부러(고의로) 하지 않은 행위.

폭력적임 / 바이올런트

과도한 힘을 사용하여 상대방을 심각하게 위험에 빠뜨리는 행위. 무모한(Reckless) 것보다는 나쁘고 잔혹한(Brutal) 것보다는 가벼운 상태로 간주됨.