

The background is a deep purple color with various geometric patterns, including triangles, lines, and dots. On the right side, there is a faint, semi-transparent image of a person walking on a path. The overall aesthetic is modern and abstract.

# 2022 경기 규칙



## 소개

본 소책자는 여자 게일식 축구의 경기 규칙을 간략하게 설명하고 있습니다. 전체 경기 규칙은 공식 가이드에서 확인하실 수 있습니다.

이 책자의 목표는 모든 선수와 관계자들이 경기 규칙에 대해 읽고 이해하도록 하는 것입니다. 교사와 코치의 경우 반드시 이 책자를 소지하고 있는 것이 중요합니다. 그래야만 경기에 대한 이해력을 높일 수 있고 관계자들의 결정을 이의 없이 받아들일 수 있을 것입니다.

본 소책자는 협회와 마찬가지로 게일식 축구 경기에 대한 이해 촉진을 증진하고자 합니다.



## 경기장

1. 여자 게일식 축구는 U-14 경기부터 GAA 풀사이즈 경기장에서 진행됩니다. U-13 이하 등급의 경우 경기장 크기가 축소될 수 있습니다.
2. 15 인제 미만의 경기일 경우 조직 위원회는 경기장의 크기, 득점 공간, 경기 시간을 단축할 수 있습니다.

## 선수

1. 임신 가능성이 있거나 뇌진탕 등을 앓고 있는 선수는 여자 게일식 축구를 할 수 없습니다. 만약 출전하면 스스로 전적인 위험을 감수해야 하며, 여자 게일식 축구 협회는 그에 따른 결과에 어떤 책임도 지지 않습니다.

## 선수 복장

1. 여자 게일식 축구의 복장은 저지, 반바지, 양말, 부츠입니다. 선수는 여자 게일식 축구를 하는 동안 쥘리, 귀걸이, 머리핀 또는 부상을 유발할 수 있는 기타 아이템을 착용할 수 없습니다. 인조 표면에서 진행되는 경기의 경우, 팀 내 색상이 통일되었다는 전제하에 선수들은 다리 보호대를 착용할 수 있습니다.

2. 여자 게일식 축구 경기 중 모든 선수는 자격을 갖춘 의사나 치과 의사가 따로 지시하지 않는 한 마우스피스 착용해야 합니다. 그렇지 않을 경우, 심판은 상황이 해결될 때까지 퇴장 명령을 내릴 수 있습니다.
3. 이는 주심, 선심, 부심, 사이드라인 심판, 팀 관계자 또는 유닛에 어떠한 법적 주의 의무 또는 책임을 부과하지 않습니다. 이 의무는 개별 선수에게 있으며, 해당하는 경우 부모, 보호자 또는 선수에 대한 법적 책임을 지는 다른 사람에게 있습니다.
4. 여자 게일식 축구에 참가하기 위해 교정 안경이 필요하거나 안경을 쓰고 싶은 모든 선수는 검안사의 조언에 따라 내구성 있고 깨지지 않는 폴리카보네이트로 된 렌즈와 테로 된 안경을 착용해야 합니다.

## 경기 시간

1. U-14 이상의 경기 시간은 전반 후반 각각 30 분, 총 1 시간입니다.
2. 정규 시간에는 하프 타임에 15 분을 초과하지 않는 휴식이 허용되어야 하며, 연장 시간에는 하프 타임에 5 분을 허용해야 합니다.
3. 7 인제 경기 및 블리츠 경기는 예외입니다. 경기 시간은 조직위원회가 결정합니다.

4. U13 이하의 경기 시간은 조직위원회가 정하는 바에 따라 축소할 수 있습니다.

## 팀

1. 조직위원회가 달리 규정하지 않는 한, 각 팀은 15 명의 선수로 구성되어야 합니다.
2. 15 인제 경기에서, 게임을 시작하려면 한 팀에는 반드시 11 명의 선수가 있어야 합니다. 끝날 때는 11 명 이하일 수도 있습니다.
3. 선수들의 풀네임 명단, 그리고 인터카운티 경기의 경우, 선수들이 속한 클럽명을 경기 전 주심에게 전달해야 합니다.
4. 4 호 축구공은 U-12 부터 모든 등급의 경기에 사용됩니다. 더 작은 3 호 또는 Go Games 게일식 축구 권장 사이즈 공은 더 어린 연령대에서 사용될 수 있습니다.
5. 각 선수의 등번호는 팀 명단에 있는 선수명과 상응해야 합니다.
6. 팀 명단이 15 명을 초과하는 경우, 달리 명시되지 않는 한 첫 15 명이 실제 팀을 구성하는 것으로 간주됩니다.
7. 클럽, 카운티 또는 주에서는 선발 선수 15 명 및 교체 선수 명단을 조직위원회 또는 위원회에 제공하여 발표할 수 있도록 해야 합니다.

## 교체 & 연장 시간

1. 인터카운티 경기의 경우, 내셔널 리그에서는 8강까지 무제한 교체가 허용되며, 프로빈셜 유소년 챔피언십에서는 조별 리그 중 무제한 교체가 허용됩니다.

단, 내셔널 리그 8강, 4강 및 결승과 프로빈셜 유소년 챔피언십 준결승 및 결승의 경우, 5명만 교체할 수 있으며 U-14에서는 무제한 선수 교체가 가능합니다.

성인 프로빈셜 및 내셔널 챔피언십에서는 5명의 선수 교체만 허용됩니다.

전후반 각 10분으로 구성된 연장 시간을 진행할 경우 추가 교체 5명이 허용됩니다.

2. 카운티 내 클럽 수준에서 진행되는 경기에서는 무제한 교체가 허용될 수 있습니다. 교체 횟수는 카운티 이사회에서 결정합니다. 그러나 5 회 미만일 수 없습니다.
3. 경기 중 주심에 의해 퇴장당한 선수는 교체될 수 없습니다. 그러나 **정규 시간**에 퇴장 명령을 받은 선수는 연장 시간에는 교체될 수 있습니다.
8. 경기에서 연장전을 치르는 경우, 정규 시간 중 첫 번째 옐로카드로 페널티 박스에 보내진 선수는 페널티 박스에서 경기 시간 10분을 있다가 연장 시간에 다른 선수로 교체될 수 있습니다. 페널티 박스에 보내진 선수가 페널티 박스 시간이

만료된 후 경기를 재개하고 연장전에 교체된 경우, 해당 팀은 두 번째 교체 선수를 사용한 것으로 간주됩니다.

정규 시간 내에 옐로카드 2장으로 퇴장당한 선수는 연장 시간 중에 교체될 수 있습니다.

## 출혈 및 두부 손상 의심 규정

1. 경기 중에 입은 부상으로 인해 피를 흘리거나 몸 또는 복장에 피가 묻은 선수는 주심의 지시에 따라 즉시 경기장을 떠나 치료를 받아야 합니다. 머리 부상이 의심되는 선수도 마찬가지입니다.

출혈이 멎고, 모든 피를 깨끗이 닦고, 피가 묻은 옷을 깨끗이 닦거나 갈아입을 때까지 경기장에 돌아올 수 없습니다.

머리에 부상을 입은 것으로 의심되는 선수는 주심의 지시에 따라 일시적으로 경기장을 벗어난 다음 추가 판단에 따라 복귀 여부를 결정해야 합니다.

2. 출혈 부상의 경우, 부상 부위는 될 수 있는 대로 가려야 합니다. 다친 선수는 출혈/두부 손상 의심 선수로 교체될 수 있으며, 이 교체 선수는 출혈/두부 손상 의심 교체 선수임을 주심에게 서면으로 알려야 합니다



3. 출혈/두부 손상 의심 교체 선수는 교체 선수로 **직접 교체**되었기 때문에, 부상 선수가 경기장에 복귀할 경우, 일반 교체 규칙에 따라 허용된 교체 선수로 간주하지 **않습니다**.
4. 다친 선수가 직접 교체된 출혈/두부 부상 의심 교체 선수 **외에 다른** 선수의 교체 선수로 경기장에 복귀하는 경우, 해당 팀은 정규 교체를 **사용한** 것으로 간주합니다.
5. 출혈/두부 부상 의심 선수가 **퇴장당했**을 경우, 해당 팀은 원래 선수를 다시 출전시키기를 원할 때 다른 선수로 교체해야 합니다. 이는 정규 교체로 간주하지 **않습니다**.
6. 팀이 정규 또는 연장 시간 동안 정규 교체를 모두 사용했고 선수가 출혈 또는 두부 부상이 의심되는 경우, 출혈/두부 부상 의심 선수로 교체될 수 있습니다.
7. 출혈/두부 부상 의심 선수가 경기 재개 준비가 되었을 때, **경기 중단** 시 주심에게 모습을 드러내야 합니다. 주심은 출혈이 멈췄는지, 복장을 환복 또는 세척했는지, 혈액/두부 부상 의심 교체 선수가 경기장에서 나갔는지 반드시 확인해야 합니다. 부상 선수가 다른 등번호의 유니폼을 입고 경기를 재개할 경우, 주심은 새 번호를

## 경기 규칙

1. 선수는 서 있는 자세에서 발가락, 또는 한 손이나 두 손으로 그라운드에 있는 공을 집어 들 수 있습니다.
2. 그라운드에 있는 선수는 자신으로부터 멀리 공을 차거나 보낼 수 있지만, 자신이 차지하기 위해 공을 가져올 수는 없습니다.
3. 공을 잡으면 발로 차거나, 주먹으로 치거나, 손바닥으로 때리거나, 한 손이나 양손으로 **한 번** 튕기거나, 발끝에서 손으로 솔로할 수 있습니다.
4. 잡히지 **않은** 공은 한 손이나 두 손으로 연속해서 한 번 이상 튕길 수 있습니다.
5. 이동이 완료될 때까지 원래 잡은 손이 공과의 접촉을 유지하는 한, 선수는 공을 한 손에서 다른 손으로 **한 번** 옮길 수 있습니다.
6. 선수는 상대방이 공을 들어 올리거나 차지하려고 할 때 공을 찰 수 없습니다.
7. 공을 4 걸음을 이동하여 5 걸음째 차는 데 필요한 시간보다 오래 보유하지 않아야 합니다.
8. 선수는 공을 던질 수 없습니다.
9. 고의적인 신체 접촉은 없어야 합니다.
10. 어깨싸움은 허용되지 않습니다.



11. 주심이 다친 선수를 위해 경기를 중단한 경우, 경기 중단 시점에 공을 보유하고 있던 팀이 재개 시 다시 공을 보유합니다. 경기는 공을 차지한 팀의 킥볼로 재개됩니다. 하지만 해당 팀은 킥볼로 직접 득점할 수 없으며 경기가 재개될 때 모든 선수가 공에서 13m 떨어져 있어야 합니다.
- 어느 팀도 공을 차지하고 있지 않은 상황에서 주심이 경기를 중단했다면, 각 팀 선수가 한 명씩 나오고 그 중간에서 주심이 공을 던져 경기가 재개됩니다.
12. 공을 손으로 패스하는 선수는 패스하는 손으로 눈에 보이게 스트라이크 동작을 해야 합니다.
13. 쇼잉이나 두 번 돌기는 4 걸음 규칙 안에서만 하면 반칙이 **아닙니다**.
14. 선수는 한 손으로 공을 던지고 **같은 손**으로 공을 칠 수 있습니다.
15. 유소년은 자신의 연령대에서만 플레이할 수 있으며, 한 단계 높은 등급은 인터카운티에서 될 수 있습니다. (예: U-14 인터카운티 선수는 U-14 및 U-16 에서 될 수 있지만, U-17 이상에서는 될 수 없습니다. U-15 또는 U-16 미만 인터카운티 선수는 주니어, 인터미디에이트 또는 시니어 레벨에서 될 수 없습니다.)

18세가 넘으면 성인 등급으로 간주합니다.

클럽 레벨에서, 유소년 선수들은 자신의 연령 그룹에서 12세, 14세, 16세, 18세 미만으로 간주하는 등급과 그보다 두 등급 높은 곳에서만 될 수 있습니다. 10세 미만의 모든 등급은 한 등급 높은 곳에서만 경기를 할 수 있습니다. 8세 미만은 8세 미만 및 10세 미만에서 될 수 있습니다. 10세 미만은 10세 미만 및 12세 미만에서 될 수 있습니다. 12세 미만은 12세, 14세, 16세 미만에서 경기를 할 수 있습니다. 14세 미만은 14세, 16세, 18세 미만에서 될 수 있습니다. 16세 미만은 16세, 18세 미만 및 성인 등급에서 될 수 있고 18세 미만은 18세 미만 및 성인 등급에서 될 수 있습니다.



16. 미정 선수는 경기 인원으로 간주하지 않으며, 경기 프로그램이나 팀 목록에 포함되지 않아야 합니다. 그렇게 하지 않으면 경기 담당 위원회의 재량에 따라 벌금을 물게 됩니다.

## 태클

1. 공을 몸에 대고 있는 선수에게서 정식으로 공을 빼앗을 수는 없습니다. 그렇게 하려는 어떠한 시도라도 할 시, 상대 선수와 팀에게 프리킥이 주어집니다.
2. 공을 빼앗기 위해 태클을 하려면, 공을 가지고 있는 선수가 솔로, 튕기기, 킥 또는 패스할 때 타이밍을 맞춰야 합니다. 공을 **한쪽 또는 양쪽 손바닥**으로 튀겨서 상대방 손에서 떨어뜨려야 합니다.

## 어드벤처지 룰

1. 여자 게일식 축구에는 어드벤처지 룰이 적용됩니다. 하지만 파울을 해도 처벌받지 않게 해주는 것은 아닙니다. 어드벤처지 룰을 적용한 후 위반자에게는 정당한 징계 조치가 내려질 수 있습니다.

2. 어드밴티지 룰은 공을 가지고 있는 선수가 **자유롭고** 어드밴티지를 취할 수 있을 때, 즉 명백한 때에 적용되어야 합니다.
  
3. 파울이 있을 경우, 심판은 그것이 파울을 당한 팀에게 유리하다고 생각한다면, 반칙이 행해진 후 최대 5 초까지 경기를 지속시킬 수 있습니다. 어드밴티지가 발생하지 않을 경우 심판은 원래 파울이 있었던 곳에서 프리킥 판정을 내릴 수 있습니다. 파울을 당한 팀에게 5 초 이내에 또 다른 파울을 범하면 가장 유리한 위치에서 프리킥이 주어집니다. 공을 차지한 선수가 어드밴티지가 허용된 동안 테크니컬 또는 일반 파울을 범할 경우, 원래 파울이 발생한 곳에서 프리킥이 유지됩니다.

어드밴티지 적용 중에 공을 가지고 있는 선수가 옐로 또는 레드카드를 받을 수 있는 파울을 범하면, 어드밴티지는 상실됩니다. 해당 선수는 옐로 또는 레드카드를 받고, 옐로 또는 레드 반칙이 일어난 양쪽 선수 사이에서 스로인하여 경기를 재개합니다.

페널티 킥을 제외하고 파울이 13m 라인 내에서 행해진 경우, 주심은 파울이 발생한 곳의 반대편 13m 라인에서 프리킥 판정을 내립니다. 합당한 경우, 다음 휴식 시간이 주심이 어떻게든 반칙자에게 파울이 발생했음을 알리고 처벌을 내릴 수 있습니다.

## 경기 시작

주심은 경기 시작과 후반전 시작 시 호루라기를 불고 각 팀 두 명의 센터 선수 사이에서 스로인하여 경기를 시작합니다. 다른 모든 선수는 45m 라인 뒤 각자의 공격과 수비 위치에 있어야 합니다.

## 볼 인 플레이

1. 주심이 경기 시작 신호를 보낸 후 공을 던지거나 차면 공은 살아있는 상태가 됩니다.
2. 공 전체가 골라인, 엔드라인 또는 사이드라인을 지날 때까지, 또는 주심이 경기 중단 신호를 보낼 때까지 공은 살아있는 상태입니다.
3. 일반적으로 경기 중에 공이 주심에게 닿으면 스로인을 해야 합니다. 그러나 공을 가지고 있던 팀이 공을 계속 지키고 있다면, 주심은 경기를 계속하도록 허용해야 합니다. 주심이 프리킥에 맞으면 프리킥은 다시 주어집니다.
4. 프리킥이 주어질 때마다 주심은 연장 또는 추가 시간에 대해 전반전과 후반전 중에 시간을 연장해야 합니다. 주심이 해당 전반전 또는 후반전의 프리킥이 마지막이라고 할 경우, 프리킥으로 직접 득점하거나 수비 팀 구성원에 의해 크로스바 아래 또는 위로 공이 꺾였을 때만 득점이 인정될 수 있습니다.
5. 두 선수 이상이 함께 건드린 볼이 엔드 라인을 통과할 때는 와이드로 봅니다.

## 죽은 공

1. 경기장의 경계선을 벗어난 **모든 공**은 공이 죽은 상태가 됩니다.
2. 공이 깃발 중 하나에라도 부딪히면 죽은 것으로 간주합니다.  
공이 **코너** 또는 사이드라인 깃발에 닿으면 **사이드라인** 불입니다.

## 득점

1. 공격하는 팀이 라인 위로 던지거나 넘긴 경우를 제외하고, **신체의 어느 부분으로든** 공중의 공을 차거나, 튀기거나, 주먹 또는 손바닥으로 치면 득점합니다.
2. 골라인 너머의 손이 직접 공을 주먹 또는 손바닥으로 치면 골이 허용되지 **않습니다**.
3. 공을 가지고 지면에 넘어지거나 부딪힌 선수는 주먹이나 손바닥으로 **지면의** 공을 멀리 칠 수 있으며, 그렇게 함으로써 득점을 할 수 있습니다.
4. 수비수가 자신의 득점 공간을 통해 **어떤 방식으로든** 공을 움직이면 득점으로 간주합니다.
5. **공격수가** 골라인 너머로 전달하거나 던진 공은 골이 아닙니다.
6. 공이 수직 기둥이나 크로스바를 맞고 다시 경기장으로 되돌아오면, 여전히 유효한 것으로 간주합니다.



7. 공격수가 수비를 방해하지 않고 공이 모든 선수의 손에 닿지 않는 한, 공격수는 "작은 사각형" 안에 있고 공이 크로스바를 넘어가면 득점이 허용됩니다.
8. 공이 수직 기둥 위로 넘어가는 것은 득점이 아닙니다. 모든 공은 수직 기둥 사이를 지나야 합니다.
9. 한 번의 연장 시간 후에 승부차기가 진행되는 경우, 주심이 지시하는 두 기둥 사이 25m 에서 진행해야 하며, U-14 이하 등급의 경기를 제외하고는 20m 라인에서 진행해야 합니다. 각 팀은 5 번의 킥을 통해 득점합니다. 각 팀이 5 번씩 차고도 동점일 경우, 승자가 있을 때까지 팀 내에서 계속 다른 선수로 끝내기 절차를 진행해야 합니다. 연장전이 끝날 때 경기장에 뛰고 있는 선수만 킥을 할 수 있습니다. 연장전이 끝나기 전에 페널티 박스로 보내지거나 퇴장당한 선수는 승부차기를 할 수 없습니다. 공은 크로스바를 바로 넘거나 크로스바를 벗어나거나, 수직 기둥에서 벗어나 크로스바를 넘어가야 득점으로 계산됩니다.

골문 앞에서 통통 튀어서 바를 넘어가는 공은 득점으로 계산되지 않습니다.

공을 차다가 25m 마크를 넘은 선수는 득점이 인정되지 않습니다



주심은 승부차기에서 양 팀이 득점한 점수를 연장전 종료 시점의 점수와 합산하여 최종 점수를 발표합니다.

연장 시간은 각각 10분으로 구성됩니다.

## 페널티 박스

"페널티 박스" 규칙은 **U-14 이상** 모든 풋볼 등급에 적용됩니다.

선수가 첫 번째 옐로카드 오펜스를 범한 경우, 명단에서 빠지고 1시간 이상의 게임에서 **경기 시간 10분** 동안 경기장에서 퇴장(페널티 박스)됩니다. 교체 동료들과 함께 남아있을 수도 있습니다.

**U-14 이상 30분 미만**의 경기에서는 **경기 시간 5분** 동안 페널티 박스로 보내집니다. 해당 게임이 1시간을 초과할 수 있는 연장 시간에 들어갈 경우, 페널티 박스 시간은 시행의 용이를 위해 5분으로 정합니다.

경기가 전후반 각 15분 이하일 경우 페널티 박스 시간은 경기 시간 3분이 됩니다.

해당 선수는 **주심 또는 지정 관계자의 동의를 있어야만 경기 시간 3, 5분 또는 10분이 경과한 후** 경기에 재투입될 수 있습니다.

페널티 박스 시간은 정규 시간이 얼마인지에 따라 결정됩니다

## 파울

세 가지 범주의 파울, 즉 일반 파울, 옐로카드 오펜스, 레드카드 오펜스의 차이를 결정하는 중대한 요인은 의도입니다.

### 레드카드 오펜스

1. 다음 파울의 경우 상대 팀은 프리킥을 얻습니다. 반칙 선수는 레드카드를 받고, 연장전 및 (해당할 시) 승부차기를 포함하여 경기 동안 퇴장 명령을 받는 페널티가 내려집니다.
  - (a) 손, 주먹, 팔, 팔꿈치, 머리, 무릎 또는 물체로 상대방 또는 동료에게 타격하거나 타격 동작을 취하는 경우
  - (b) 상대방이나 동료에게 발길질하는 경우
  - (c) 헐박 또는 욕설하거나 경기 관계자를 방해하는 행위
  - (d) 정면 돌격을 포함한 고의적인 돌격 또는 상대방, 동료 혹은 관계자에게 뛰어드는 행위
  - (e) 고의적인 하이 태클
  - (f) 고의적인 슬라이딩 태클
  - (g) 상대방, 동료, 관계자에게 침을 뱉는 행위

- (h) 상대방 또는 동료의 머리카락을 의도적으로 잡아당기는 행위
- (i) 상대방나 동료를 물어 뜯는 행위
- (j) 상대방이나 동료를 짓밟는 행위
- (k) 상대방, 동료, 멘토, 경기 관계자 또는 관중에게 인종, 파벌 또는 동성애에 대한 혐오 언어 또는 제스처를 사용하는 경우
- (l) 경기장에 있는 동안 동료 또는 상대방을 선동하여 어떤 종류의 소란 행위를 일으키거나 그런 행위에 참여하도록 유도하는 경우

### 옐로카드 오펜스 - 페널티 박스

2. 다음 파울의 경우 상대 팀은 프리킥을 얻습니다.  
반칙선수는 명단에서 빠지고 옐로카드를 받으며, **U-14 이상의 등급에서** 경기장 밖으로 퇴장(페널티 박스)되는 페널티가 적용됩니다.

만약 해당 선수가 재투입될 때 이러한 경고성 오펜스 중 하나를 되풀이하면, 두 번째 옐로카드를 받게 되고, 그다음에는 레드카드를 받게 되며, (해당하는 경우) 연장전과 승부차기를 포함하는 경기 시간 동안 퇴장당하게 됩니다.



**U-13** 이하를 포함한 모든 경기에서는 **페널티 박스 규칙이 적용되지 않습니다.**

**U-13** 이하 경기에서 선수는 옐로카드를 받을 수 있으며, 해당 선수가 다른 경고성 오펜스를 되풀이할 경우, 두 번째 옐로카드를 받은 다음에는 레드카드를 받고 연장전 또는 승부차기를 포함하는 경기 시간 동안 퇴장당합니다.

- (a) 고의로 손이나 발을 잡아당기거나 걸려 넘어지는 경우
- (b) 하이 태클
- (c) 어깨로 상대의 상체를 향해 돌격하는 행위
- (d) 상대방 또는 동료를 위협하거나 욕설 또는 제스처를 사용하는 경우
- (e) 손에서 공을 차려고 하는 상대를 신발로 막거나 막으려고 하는 경우
- (f) 슬라이딩 태클.
- (g) 상대편 선수가 잡으려고 하는 공을 고의로 차는 경우
- (h) 상대의 공을 빼앗기 위해 주먹을 상대의 몸에 대는 행위
- (i) 경기 관계자의 권위에 반대하거나 도전하는 행위
- (j) 지속적인 파울

(k) 부상이나 뛰어들기를 가장하여 프리킥/페널티를 얻거나, 상대가 경고받거나 퇴장당하도록 하는 행위

3. 다음 파울의 경우 상대 팀이 프리킥을 받게 됩니다. 이러한 파울을 반복하면 위 2 번에 명시된 것처럼 옐로카드 반칙이 됩니다.

(a) 상대를 밀거나 붙잡는 행위

(b) 공을 빼앗기 위해 상대의 몸에 손을 대는 행위

(c) 상대방에 대한 보디 체크를 포함한 세 번째 선수 태클

(d) 상대를 방해하는 행위

(e) 다른 선수가 공을 잡으려고 할 때 공 위로 뛰어드는 행위

(f) 공을 가지고 있는 선수가 팔꿈치를 들고 리드하는 경우

(g) 선수를 정면에서 밀치는 행위

(h) 상대방의 팔을 누르는 행위

(i) 말 또는 신체 행동으로 선수를 자극하거나 위협하는 행위

(j) 상대가 지면에서 일어나지 못하게 하는 행위

- (a) 상대방의 저지를 잡아당기는 행위
- (b) 킥아웃 또는 프리킥을 의도적으로 지연시키는 행위
- (c) 사이드라인 또는 프리킥이 허용될 수 있도록 고의로 뒤로 이동하지 않는 행위
- (d) 상대팀에게 프리킥이 주어졌을 때 공을 가지고 있던 팀이 공을 멀리 차내는 행위
- (e) 상대팀에게 프리킥이 주어졌을 때 공을 가지고 있던 선수가 공을 주지 않는 행위
- (f) 욕설 또는 부적절한 언어의 사용
- (g) 점프하거나 손을 흔들거나, 박수를 치거나 다른 신체적 또는 언어적 혼선을 통해 프리킥 차는 선수를 방해하는 행위.  
공격팀이 상대 골문에서 13m 프리킥을 받았을 때 이런 상황이 발생하면 페널티가 내려집니다. 선수는 손을 위로 들어도 됩니다.
- (h) 상대를 향해 돌진하는 행위

## 2. 테크니컬 파울

- (a) 공을 오버캐리하는 행위
- (b) 공을 던지는 행위
- (c) 공 위에 눕는 행위

- (k) 서 있는 자세가 아닌 상태에서 지면에서 공을 들어 올리는 행위
- (l) 지면에 있는 공을 자신에게로 가져오는 것
- (m) 공을 이 손에서 저 손으로 두 번 이상 연속으로 옮기는 경우
- (n) 공을 잡은 후 연속 두 번 이상 튕기는 경우
- (o) 눈에 보이는 스트라이크 동작 없이 공을 핸드패스하는 경우
- (p) 공을 위로 핸드패스하여 땅에 닿기 전에 잡거나 다른 선수에게 공이 닿기 전에 잡는 행위

## 프리킥

1. 대부분의 경기 규칙 위반에 대한 페널티는 프리킥입니다. 예외로는 보복에 대해 주어지는 스로인, 동시 파울, 고의로 상대를 맞추는 빠른 프리킥, 그리고 지속적인 규칙 위반에 대한 프리킥이 있습니다.
2. 주심이 프리킥을 위해 호루라기를 분 후에는, **주심이 지정한 곳에서** 손으로 든 채 또는 지면에 두고 공을 잡니다. 그러나 관례상 "계산된 파울" 신드롬을 방지하거나 극복하는 데 도움이 되는 한 최대 4m 안에서 프리킥을 신속하게 진행할 수 있습니다. 잘못된 위치에서 프리킥을 쳤을 경우, 주심이 지시한 위치에서 다시 차야 합니다. 이 규칙을 계속 위반할 시 프리킥은 허용되지 않으며, 양 팀 선수 한 명씩과 다른 모든 선수 사이에 스로인 된 볼은 스로인 지점에서

13m 떨어져 있어야 합니다.

3. 45m 킥은 **U-14** 등급까지 손으로 들거나 지면에 두고 찰 수 있습니다. U-15 이상 등급에서는 지면에 두고 차야 합니다.

지면에 두고 찬 45m 킥이 바로 바를 넘거나 수비팀 선수를 맞고 바를 넘어가면 2점이 주어집니다.

45m 킥을 찬 선수가 파울을 한 경우(예: 공이 정지하지 않은 상태에서 찼거나 잘못된 위치에서 찬 경우 등), 45m 킥을 다시 차야 합니다. 선수가 두 번 파울을 하면 스로인이 주어집니다.

상대 선수가 규정 경기장에서 45m 킥에 대해 파울을 할 경우, 더 유리한 위치가 되도록 45m 킥을 13m 앞으로 가져와야 합니다.

이러한 상황에서 지면에 두고 차서 득점한 점수는 바를 직접 넘거나 수비팀의 선수를 맞고 바 위로 넘어간 경우 2점으로 계산됩니다. 2점을 알리기 위해, 부심은 흰색 깃발을 흔드는 동시에 다른 손을 위로 향하도록 들어야 합니다.

45m 킥을 얻은 선수가 어떤 방식으로든 다시 경기를 진행하여 공이 바를 넘어갈 경우 1점이 허용됩니다. 골을 넣으면, 골이 허용됩니다.



4. 선수는 모든 프리킥을 손에 들거나 지면에 두고 찰 수 있습니다.
5. 모든 등급의 경기에서 페널티 킥은 지면에 두고 차야 합니다.
6. 프리킥, 사이드라인 킥, 45m 킥은 정지된 상태의 공을 지면에 두고 차야 하며, 그렇지 않으면 다시 차게 됩니다. 단, 계속 규칙을 위반하면 킥이 허용되지 않고 스로인으로 경기가 재개됩니다.
7. 파울이 있을 때, 주심은 파울을 당한 팀에게 유리하다고 판단된다면 파울을 범한 후 최대 5 초까지 경기를 계속 진행할 수 있습니다.
8. 경기의 연속성을 위해 페널티킥과 13m 라인 프리킥을 제외한 모든 프리킥은 빠르게 찰 수 있습니다. 주심은 빠른 프리킥을 차도록 최대 4m 까지의 어드밴티지를 허용할 수 있습니다.
9. 프리킥이나 사이드라인 킥을 찰 때는 상대 팀의 모든 선수가 공에서 13m 떨어져 있어야 합니다.
10. 빠른 프리킥을 차는 선수가 어드밴티지를 얻기 위해 의도적으로 상대 선수를 맞출 경우, 프리킥을 잃게 되고 공은 양 팀의 각 선수 사이에 던져집니다.
11. 프리킥, 사이드라인 킥, 45m 킥을 찰 때 상대 선수가 13m 보다 더 가까이 서 있거나 프리킥이나 사이드라인 킥을 규칙을 위반하여 찰 경우, 상대 팀은 상대 팀의 골에 13m 더

가까운 프리킥을 받게 됩니다.

**12.** 프리킥이 주어졌는데 차는 선수가 공에서 13m 미만의 거리에 있는 동료에게 패스한 경우, 상대 팀은 공을 받은 사람이 서 있던 지점에서 프리킥을 받습니다.

**13.** 프리킥을 차는 선수는 크로스바나 수직 기둥에서 리바운드할 때를 제외하고는 다른 선수에게 공이 닿을 때까지 다시 공을 접촉할 수 없습니다. 그렇게 할 경우, 주심은 파울이 발생한 지점에서 상대팀에게 프리킥을 줍니다. 13m 라인 내에서 파울이 발생하면 주심은 파울이 발생한 반대편 13m 라인에서 프리킥을 줍니다.

**14.** 선수가 공을 친 후에 파울이 행해지면,

(a) 공이 착지한 지점에서 프리킥이 주어집니다.

(b) 득점했다면 점수는 허용될 것입니다.

(c) 공이 엔드 라인을 넘거나 13m 라인 안에 떨어진 경우, 공이 떨어지거나 엔드 라인을 넘은 지점의 반대편 13m 라인에서 프리킥이 주어집니다.

(d) 공이 사이드라인을 넘은 경우, 공이 라인을 넘은 지점에서 프리킥이 주어집니다.

(e) 공이 13m 라인과 엔드 라인 사이의 사이드라인을 넘었을 경우, 13m 라인에서 프리킥을 얻습니다.

15. 양 팀 선수가 동시에 파울을 범하면 주심은 양 팀 각 선수의 머리 위로 공을 던집니다. 다른 모든 선수는 13m 떨어져 있어야 합니다.
16. 주심이 프리킥을 주었는데, 프리킥을 얻은 팀의 선수가 차기 전에 보복성 파울을 범했다면, 프리킥은 취소되며 본래 파울이 발생한 지점에서 주심이 양 팀 각 선수의 머리 위로 공을 던짐으로써 경기를 재개합니다.
17. 선수가 주심이 상대팀에게 프리킥을 준 것에 반대할 경우, 프리킥은 13m 라인까지 13m 더 유리한 지점에서 주어집니다. 본래 프리킥이 사이드라인 근처, 13m 라인 위 또는 이내에 있으면, 주심은 13m 라인상에서 골의 중심으로부터 13m 더 가까운 곳에 공을 둡니다.

## 페널티

1. 다음과 같은 경우 페널티가 주어집니다.
- (a) 작은 평행사변형 안에서 수비수가 파울을 범한 경우.
  - (b) 수비수가 큰 평행사변형 안에 있는 공격수에게 퍼스널 파울을 범한 경우.
  - (c) 큰 평행사변형 안의 공격수가 손으로 공을 잡은 상태에서



상대방이 공을 차는 경우, 주심은 신발이 선수의 손에 닿지 않았더라도 페널티를 부여.

2. 수비수가 골문 바로 앞에서 규칙을 위반하여 13m 프리킥을 칠 경우 페널티를 줍니다.
3. 페널티킥은 골문 바로 앞 11m 중앙 지점에서 칩니다. 골키퍼를 제외한 모든 선수는 20m 라인 밖에 있어야 합니다.
4. 골키퍼는 골라인을 따라 움직일 수 있지만, 공을 차기 전까지는 골라인 앞으로 나갈 수 없습니다.
5. 공을 차기 전에 골키퍼가 앞으로 나가고 공이 와이드로 간다면, 또 공을 방어하거나 바 너머로 공을 쳐 냈다면 페널티킥을 다시 차야 합니다.
6. 구별되는 저지를 입은 선수만이 골키퍼로서의 권리와 특권을 갖습니다.

## 평행사변형

1. 경기 중 공격수가 공이 작은 평행사변형 안에 들어오기 전에 그 안에 있고, 모든 선수의 손이 닿지 않는 곳에 있지 않을 경우, 수비팀은 작은 직사각형 안에서 프리킥을 얻습니다.
2. 공이 작은 평행사변형에 들어간 뒤에 공격수가 규칙을



위반하지 않고 따라 들어갔는데 공이 그 구역에서 나갔다가 공격수가 빠져나갈 새 없이 공이 다시 들어오면, 해당 선수가 공을 치지 않았거나 수비를 방해하지 않았다는 전제하에, 오픈스를 범하지 않은 것으로 봅니다.

## 킵아웃

1. 모든 경기에서 와이드 또는 득점 이후 골대에서 킵아웃을 할 경우, 공은 골포스트 바로 앞 20m 라인에서 손으로 들거나 지면에 두고 잡니다. 킵어와 골키퍼를 제외한 모든 선수는 공을 찰 때까지 20m 라인 밖에 있고 공에서 최소 13m 떨어져 있어야 합니다.
2. 공은 다른 선수가 치기 전에 20m 라인을 넘어야 합니다. 다른 선수가 오픈스할 경우, 파울이 발생한 곳의 반대편 20m 라인에서 상대팀에게 프리킥이 주어집니다.
3. 공을 지면에 두고 킵아웃을 하는 선수는 티를 사용할 수 있습니다.
4. 주심이 잘못된 위치에서 킵아웃을 하고 있다고 판단할 경우, 주심이 지시한 위치에서 킵아웃을 다시 해야 합니다. 이 규칙을 계속 위반하면 킵아웃이 취소되고 20m 라인에서 양 팀 각 선수 사이에 공이 던져집니다. 다른 모든 선수는 스로인으로부터 13m 거리에 있어야 합니다.

## 주심

1. 주심은 잘 차려입거나 운동복을 입어야 합니다.
2. 주심의 준비물은 호루라기, 손목시계, 동전, 연필/펜, 공책, 연필깎이, 레드카드 및 옐로카드입니다.
3. 주심은 아래 사항을 지켜야 합니다.
  - (a) 경기장에 제시간에 도착합니다.
  - (b) 여자 게일식 축구의 규칙에 대한 철저한 지식을 갖추어야 합니다.
  - (c) 심신이 건강해야 합니다.
  - (d) 용기 있고 공정해야 합니다.
  - (e) 결정을 명료하게 전달해야 합니다.
  - (f) 부심 및 선심과 함께 꾸준히 관찰해야 합니다.
  - (g) 상식을 발휘해야 합니다.
4. 경기 규칙에 명시된 것 외에 주심이 갖는 의무와 권한은 다음과 같습니다.
  - (a) 규칙에 따라 경기하고자 하는 선수를 보호하고 이를 위반하는 선수에게 벌칙을 과합니다.

- (b) 경기 시작 전에 팀 명단 사본에 서명하고 상대 팀에 전달합니다. 명단 수령에 대한 불이행이 있을 시 담당 위원회에 보고합니다.
- (c) 선수들이 복장을 제대로 갖추었는지 확인하고 그에 대해 보고합니다.
- (d) 주장이나 관계자가 요청할 때 공식 명단에 이름이 있는 선수 및 참가하는 교체 선수의 서명, 주소 및 클럽, 주소를 받습니다.
- (e) 득점 여부를 결정합니다.
- (f) 필요에 따라 부심과 선심 또는 대기 심판과 상의하고 경기가 끝나기 전에 그들 중 누군가 빠질 때 교체합니다.
- (g) 경기장 내 허가받지 않은 사람의 침입에 대처합니다.
- (h) 경기 진행에 방해되는 선수나 관계자의 이름을 기록합니다.
- (i) 주심은 경기장이 경기에 적합한지, 암흑 또는 다른 이유로 경기를 종료할지를 결정합니다.
- (j) 주심은 경기에 대해 포상을 할 수 없지만, 요청이 있으면 최종 점수를 줄 수 있습니다.

- (k) 교체에 필요한 추가 시간과 옐로카드 또는 레드카드를 받는 선수에게 경고하는 데 걸리는 시간을 추가합니다. 그러나 징계 문제가 발생할 경우, 보고서는 사건 발생 후 48 시간 이내에 관련 징계위원회(CODA)로 전달합니다.
5. 선수(들) 또는 팀이 경기를 계속하기를 거부할 때, 주심은 주장에게 팀의 최종 의사를 결정할 약 3분의 시간을 줍니다.
  6. 팀이 여전히 경기를 거부한다면, 계속하기를 원하는 선수는 주심에게 이름을 말해줘야 합니다.
  7. 부상을 입은 선수의 이름과 부상 상태를 보고합니다.
  8. 주심은 퍼스널 파울을 심각하게 고려해야 하며, 거칠거나 위험한 플레이의 경우 오픈스의 심각성에 따라 선수를 경고하거나 퇴장시킵니다.
  9. 주심은 선심이나 부심의 결정을 뒤집을 수 있는 권한을 가집니다.
  10. 한 팀이 경기에 참여할 수 없는 경우, 주심은 출석한 팀이 11 명의 선수를 보유하고 있는지 확인하고 팀 명단을 받습니다.
  11. 경기 후 주심은 팀 명단과 경기세부 보고서를 담당 위원회에 전달해야 합니다.



## 부심 & 선심

1. 부심과 선심은 팀으로서 주심과 협력하고 주심이 보지 못했을 수 있는 모든 상황을 주심에게 알려야 합니다. 부심과 선심은 가능한 모든 경우에 대해 시정 조치를 취할 수 있는 권한을 가지며, 오프 더 볼 오피스를 범한 모든 선수에게 경고합니다.

## 대기 심판

1. 대기 심판이 있는 경우, 경기장 중간쯤 사이드라인을 따라 위치해야 합니다. 해당 심판은 카운티 이사회, 프로빈셜 내지 센트럴 위원회 또는 그 하부 위원회가 임명할 수 있습니다.

대기 심판의 의무는 다음과 같습니다.

- (a) 교체 또는 임시 교체 선수의 이름과 번호, 교체로 나가는 선수의 이름과 번호가 담긴 교체 기록을 받습니다.
- (b) 경기 보고서에 포함할 수 있도록 경기 중에 이루어진 모든 교체 및 임시 교체 사항을 기록하고 주심에게 보고합니다.
- (c) 교체되는 선수의 수를 전자 또는 수동 보드에 표시합니다.
- (d) 페널티 박스의 시간을 측정합니다.

- (e) 공이 포스트 안쪽에 있었는지, 밖에 있었는지에 대해 논란이 있는 경우 오프 더 볼의 상황이나 점수를 주심이나 선심에게 알립니다.
- (f) 아무도 사이드라인에 무단으로 들어오지 못하도록 합니다.
- (g) 경기 중단 시 팀 관계자 또는 교체 선수의 폭력 사용을 주심에게 보고합니다.
- (h) 경기장을 떠나기 전에 필요한 사항을 주심에게 보고합니다. 해당 내용은 경기 시간 동안 사이드라인에서의 규칙 위반에 대한 주심의 보고서에 포함되어야 합니다.





여자 게일식 축구 협회

**Croke Park**  
**Dublin 3**

[www.ladiesgaelic.ie](http://www.ladiesgaelic.ie)