국제 외발자전거 연맹

2012 3 경기규정집

Part 8 : 외발자전거 하키

8. 외발자전거 하키

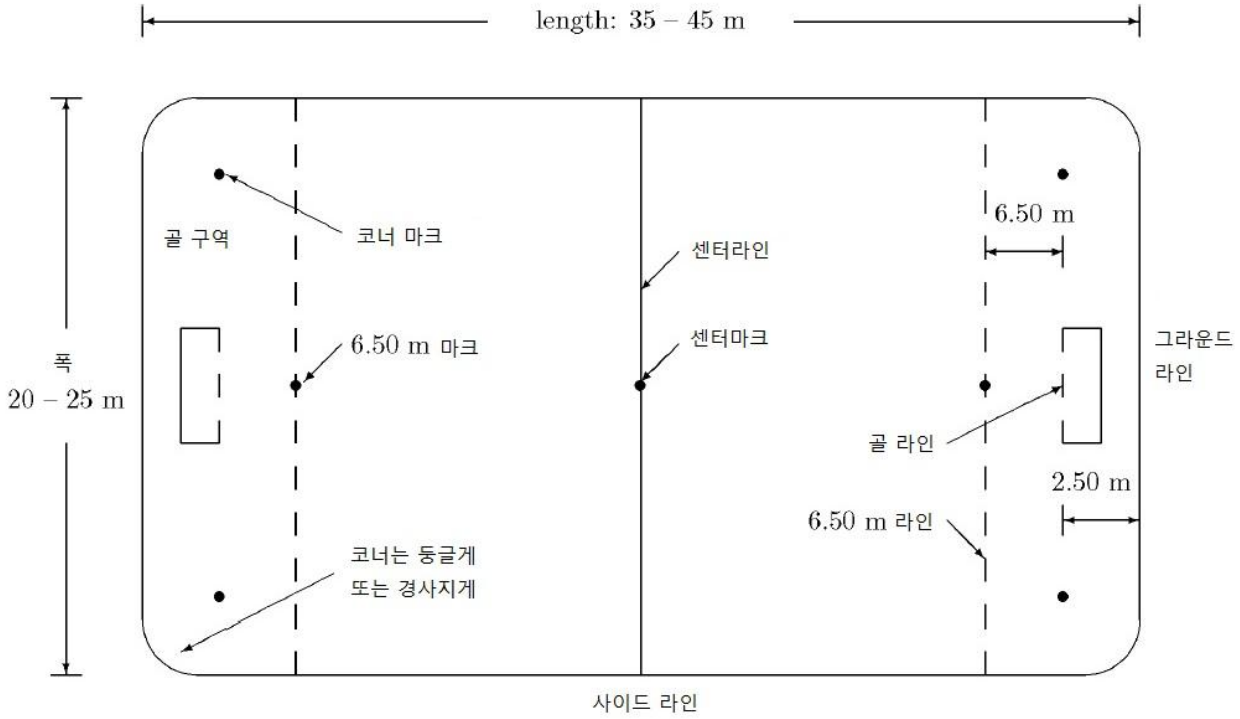
선수와 관객의 안전이 보장되어야 한다. 안전에 대한 규칙에 엄격하게 복종해야 하고 모든 장비는 좋은 상태를 유지해야 한다. 이 규정은 모든 상태를 카버 할 수는 없다. 팀들은 경기시작 전 엘보우룸의 특정한 크기에 동의해야 한다. 서로 다른 선수들의 배경과 위치의 상태가 고려되어야 한다. 모든 선수에 대한 공정함은 필수적이다.

8.1 경기장소

8.1.1 규격

~~8.1.2 경기장의 크기 및 구성~~

하키 경기장은 길이 35~45 미터이고 폭은 20~25미터이다. 주변은 방호벽으로 둘러져 있다. 코너는 둥글거나 경사지게 한다.



8.1.2 골 ~~포스트~~

골포스트는 엔드라인(그라운드 라인)으로부터 2.5 미터이고, 선수들이 골대 뒤로 갈수 있게 되어 있다. 골대의 열린 쪽의 크기는 안쪽이 1.2미터 높이에 1.8미터 폭이다. 골대는 뒤나 옆에서 볼이 들어갈 수 없는 형태로 되어 있다. 골대는 날카롭거나, 각지거나, 튀어나온 부분이 없어야 한다.

8.1.3 마킹

센터라인은 경기장을 같은 크기의 두 쪽으로 나누고, 센터마크는 센터라인의 중간이다. 각 골대의 앞에는 6.5미터의 라인 마크가 있다. 골 라인은 골 포스트 사이를 바닥에 그은 것이다. 코너마크는 골 라인의 연장선상과 사이드라인에서 1미터 안쪽선과 만나는 곳에 있다. 6.5미터 라인은 골 라인과 평행하고 6.5미터 마크를 통과한다. 골구역은 6.5미터 라인과 엔드 라인 사이를 말한다.

8.2 팀

8.2.1 선수의 수

한 팀은 5명으로 구성된다.(교체선수는 별도로 둔다) 선수교체는 언제나 가능하다. 주심에게 미리 알리지 않아도 좋다. 새로 들어가는 선수는 나오는 선수가 나오는 쪽으로 들어가야만 한다. 각 선수는 어느 때라도 골키퍼역할을 할 수 있다. 골키퍼라고 해서 특별한 권리가 있지는 않다. 경기를 운영하는데 최소 선수 인원은 3명이다.

~~8.2.2 장비, 안전구, 옷, 운동화~~ 복장

신발은 반드시 신어야 한다. 한 팀의 모든 선수는 같은 색의 셔츠를 입어야 한다. 또한 상대방

팀과는 현격하게 구분되어야 한다. 토너먼트나, 다른 큰 경기에서는 각 팀은 두 가지 색깔의 팀복을 준비하고 있어야 한다.
편하고 안전한 장비를 위한 제안

- 자전거용 셔츠, 무릎보호대, 긴바지
- 보호장갑
- 짧은 구두끈, 또는 구두끈 숨김
- 헬멧과 치아보호 장비
- 장신구 착용절대금지(시계, 목걸이, 귀걸이, 등)

8.3 장비

8.3.2 외발자전거

최대 휠 사이즈는 618 mm(24")이다. 외발자전거는 상처를 낼만한 날카롭거나 튀어나온 부분이 없어야 한다. 특히 퀵릴리스 레버 및 볼트에 주의해야 한다. 페달은 플라스틱이나 고무여야 한다.

8.3.3 스틱

아이스 하키 또는 플로어볼(FLOORBALL : 골키퍼를 위한 부분적사용)에 사용되는 어떠한 스틱이라도 사용될 수 있다.(골키퍼용과는 구분됨) 금이 가거나 가시가 선 스틱은 경기 전에 테이프로 감싸거나 수리해야만 한다. 끝부분의 윗 쪽은 고무로 되어있는 것이 권장된다.

8.3.4 공

바람이 좀 빠진 테니스 공을 사용하는데, 콘크리트 바닥에서 튀었을 때 원래 탄성의 30~50퍼센트를 유지해야 한다. 대안으로는 스트리트 하키 공이 사용될 수 있다. 팀간에 합의를 못 보면 주최측이 결정할 수 있다. 선정된 공은 대회시작 전에 통보되어야 하고 모든 참가나라에서 구입할 수 있어야 한다.

8.4 페널티

매번 규칙을 어길 때마다 주심은 즉시 페널티를 주어야 한다.
단, 경기흐름에 방해가 되어서는 안 된다.

8.4.1 자유투

자유투는 규칙위반시의 기본적인 페널티이다. 섹션 ~~6.4.2-6.4.4~~ 8.4.2-8.4.4에서 확실히 언급된 것을 제외한 모든 경우에 적용된다. 자유던지기는 위반이 일어난 바로 그 자리에서 실시된다.
예외 : 만일 상대팀의 골 구역에서 자유던지기를 얻게 되면 가장 가까운 코너마크에서 실시한다.(코너던지기) 만일 자기의 골 구역에서 자유던지기를 얻게 되면, 골 라인에서 1미터 거리에서 한다.(골키퍼 볼)
자유던지기는 간접적으로 한다. 자유던지기를 하는 선수는 한번만 공에 손을 댈 수 있다. 그 후, 다른 선수가 볼을 대어야만 한다. 상대방선수는 공으로부터 2미터 이상 자전거와 스틱과 함께 거

리를 유지해야만 한다.

8.4.2 6.5미터

만일 정상적 경기를 해서 점수로 연결될 수 있었다면, 6.5미터가 주어진다. 골 구역 밖에서의 파울도 6.5미터가 주어진다. 공은 6.5미터 마크에 놓여지게 된다. 수비 팀의 선수는 골대로 가서, 골라인의 0.5미터 이내에서 외발자전거 바퀴의 바닥에 앉아야만 한다. 다른 한 팀은 6.5미터 슛을 할 선수를 고른다. 모든 선수는 골 구역을 떠나야만 한다. 주심의 휘슬이 울린 후 골키퍼는 외발자전거에 자유롭게 타야 만하며 골대에 남아있어서는 안 된다. 공격선수는 한번 슛할 때 3초까지 쓸 수 있다. 만일 점수를 얻지 못하면, 볼이 골 포스트에 닿자마자, 또는 골키퍼의 손에 볼이 닿은 후, 또는 볼이 골 라인을 통과하자마자, 경기는 계속된다.

8.4.3 페널티 골

방어 팀이 불법으로 골인을 방해하거나, 주심이 보기에 날아간 볼이 불법방해만 없었다면 골인으로 이어질 수 있었을 것으로 판단되면, 페널티 골이 주어진다. 이런 경우 공격 팀에게 볼이 주어진다.
확실하게 골인으로 이어질 확률이 낮아 보이는 경우는 섹션 6.4.2에서 언급한 6.5미터가 주어진다.

8.4.4 불리(bully : 시합재개방법)

시합이 페널티 없이 재개될 때 마다 불리에 의해 시작된다.(페이스 오프). 불리를 위해서 주심은 두 선수 사이에 볼을 떨어뜨린다. 시합은 볼이 바닥에 닿은 후에 시작된다. 경기도중의 불리는 경기가 중단된 곳에서 실시된다. 예외 : 골 구역 이내에서는 코너마크 중 가까운 곳에서 불리(BULLY) 한다.

8.4.5 페널티박스

주심은 선수를 경기장 밖으로 2분, 5분간 또는 나머지 시간 내내 내보낼 수 있다. 즉, 경기규칙을 고의적으로, 위험하게 어기는 비 스포츠 적인 행위를 한 경우에 행할 수 있다. 선수가 페널티 박스 안에 있는 동안은 대체선수를 새로 투입할 수 없다.

8.5 경기코스

8.5.1 경기시간

경기시간은 스케쥴에 맞게 주어진다. 이를 렐러티브 플레이 타임이라 한다. 주심이 타임아웃을 요청해야만 경기를 끝낼 수 있다. 휴식시간 후에는 양팀의 공격방향을 바꾼다. 각 피어리어드의 시작싯점에서 모든 선수는 자기 쪽의 해프 사이드에 있어야 한다. 불리는 센터마크에서 각 피어리어드 마다 실시한다. 만일 경기가 드로우 상태에서 끝나든가 결정이 필요하면, 경기는 10분 더 연장된다. :
5분 휴식, 공격사이드변경, 5분 플레이, 또는, 휴식없이 공격사이드변경, 5분 플레이. 만일 계속 드

로우 상태에 있다면 페널티 슛에 의해 결정한다.

8.5.2 페널티 슛

각 팀에서 3명의 선수가 페널티 슛을 한다. 계속 드로우 상태에 있으면, 한 명씩 더, 결정이 될 때까지 페널티 슛을 한다. 한 선수가 두 번 이상 슛할 수 있다. 하지만, 연속으로 하는 것이 아니고, 최소 다른 두 선수가 슛한 후에 해야 한다. 페널티 슛하는 동안은 골키퍼를 제외한 모든 선수는 구장의 해프라인 밖으로 나가 있어야 한다. 골키퍼는 골 라인에 가까이 있어야 한다. 단, 공격하는 선수가 공에 손을 델 때까지 이다. 주심은 볼을 센터포인트에 놓아주고 슛하려는 선수는 주심의 휘슬 후에 바로 그 자리로 부터 플레이하여 골을 넣으려고 시도한다. 단, 골의 진행방향은 앞으로만 할 수 있고 뒤쪽으로의 진행은 불가하다. 한번 슛이 시도되었으면, 그것으로 끝이다. 리바운드 되어 들어가는 골은 무효이다(예외 : 골포스트 밖으로 벗어난 공이 골키퍼에게 맞고 나서 바로 골인된 경우) 볼이 골 라인을 지나가면 골인으로 본다.

8.5.3 외발자전거 타는 방법

선수들은 경기 중에 자유롭게 외발자전거를 탈수 있다. 선수들은 스틱을 의존할 수도 있지만, 골대나 벽에 의존해서 쉴 수는 없다. 골키퍼는 게임 중에 게임을 빨리 진행하려는 목적으로 골인을 늦추는 것은 조금 문제가 될 수 있다. 짧은 시간 동안의 낙차 방지하려는 의도로 벽에 의지하는 것은 허용된다. 자전거에서 내린 선수는 경기에 참여할 수 없다. 다시 올라탄 선수는 반드시 시트에 앉고 페달에 양 발이 닿은 상태에서만 시합에 재참여 할 수 있다. 만일 자전거에 타지 않은 선수가 골인에 성공했을 경우, 공격 팀에 어드벤티지 룰이 적용된다. 즉, 그 골인은 유효하다.

8.5.4 방해물

외발자전거에서 낙차한 선수는 그 자전거가 방해되지 않도록 해야 한다. 선수나, 자전거나 스틱으로 인하여 상대편선수의 움직임을 부자유스럽게 했다면 그 선수는 방해물로서 간주된다. 선수는 재탑승할 경우, 바로 그 자리에서 해야 하고, 경우에 따라서는 처음 플레이를 시작했던 자리로 돌아간다.

8.5.5 공과의 접촉

스틱, 자전거, 몸 전체를 이용하여 경기를 할 수 있다. 그 모든 것을 접촉이라 한다. 한번의 첩촉이 수동적(PASSIVE)이었다면, 선수는 연속해서 두 번 볼과 접촉할 수 있다. ~~한번은 패시브여야 한다(예, 선수가 볼에 의해서 맞는 경우)~~

공을 갖고 선수가 플레이 할 때, 선수는 공을 잡아서는 안되고 순간적인 접촉만 가능하다. 손과 팔의 규정에 관해서는 섹션 8.7.1을 참조

8.5.6 시작과 끝

시작과 재 시작은 항상 주심의 휘슬에 의한다. 경기 중 주심의 휘슬이 울리면, 경기는 즉시 중단된다.

8.5.7 골인후의 재 시작

골인 후, 점수를 얻지 못한 팀이 골을 잡는다. 모든 선수는 해프 라인 한편에 있어야 한다.
다른 선수에게 패스하지 않고 바로 센터라인을 지난 후 바로 골 슛하는 것은 위반이다.

8.5.8 공이 필드 밖으로 나갔을 때

만일, 공이 필드 밖으로 나가면, 마지막으로 공을 접촉한 선수의 상대팀이 프리 샷을 갖거나 코너 샷을 얻는다.(어느 지점에서 공이 밖으로 나갔는지에 따라 다름)

8.5.9 골대를 움직였을 때

선수가 만일 골대를 움직였다면, 경기는 중단되고, 상대방 팀이 공을 갖게 된다.

8.5.10 공이 스포크 사이에 끼였을 때

공이 어느 선수의 자전거 스포크 사이에 끼였다면, 상대방선수 팀에게 프리 샷을 주게 된다. (단, 6.5미터 페널티는 아님)

8.6 파울

8.6.1 일반 사항

모든 선수는 다른 선수가 위험하지 않게 해야 한다. 경기는 접촉 없이 진행되야 한다. 즉, 상대선수나, 자전거에 접촉되지 않게 하는 것이 좋다. 단지, 공의 근처에서 상대선수의 스틱을 막기 위해서 스틱끼리 부딪치는 것은 괜찮다. 그러나, 이런 접촉도 너무 강해서는 안 된다. 또한, 스틱의 위아래를 바꿔서 상대의 스틱을 거는 것은 불법이다. 상대방의 스틱을 들어올리는 것은 원칙적으로 허용된다, 단, 지나치게 거칠게 해서는 안 된다. 만일 상대방의 스틱이 엉덩이 높이 이상으로 들어올려지면 그것은 지나친 거친 행동으로 간주된다.

8.6.2 우선권

경기진행을 유지하기 위해서, 경기흐름에 방해가 되지 않는 바이얼레이션은 페널티를 주지 않는다.
다음의 규정은 선수들이 다른 선수와 접촉하게 되었을 때에 적용하는 규정이다.

- 진로를 방해하면서 강제로 다른 선수를 위협해서는 안 된다.
- 아이들링이나 스틱에 의지해서 휴식중인 선수는 나와 있어야 한다.
- 달리는 두 선수 중 앞선 선수는 회전 방향을 선택해야 한다. 양선수가 거의 똑같이 달린다면, 공을 가진 선수가 방향을 선택한다.
- 두 선수가 서로 마주보고 달리는 경우, 공을 갖고 있는 선수가 우선권을 갖는다.
- 위에서 언급되지 않은 모든 경우는 주심이 결정하도록 한다.

8.6.3 SUB (STICK UNDER BIKE : 자전거아래의 스틱)

자전거를 타면서 상대의 스틱을 밟는 행위는 의도적이든 아니든 파울이다. 상황에 관계없이 서브된 경우는 프리샷이나 6.5미텨샷이 주어진다.

8.6.4 SIB (STICK IN BIKE: 자전거에 끼인 스틱)

만일 스틱이 상대선수의 스포크에 끼면, 본인의 의도에 상관없이 파울이 된다. 상황에 따라서 SIB 한 것으로 간주되면 프리샷이나 6.5미터 샷을 준다.

8.6.5 무례하게 대하기

선수는 주심이나 다른 선수에게 무례하게 대해서는 안 된다.

8.6.6 의도적인 파울

의도적인 파울은 비 스포츠적인 행위이다. 위반한 선수는 최소한 2분 동안 필드 밖으로 나가 있는다.

8.7 골 샷

8.7.1 팔과 손을 이용한 골 샷

팔과 손으로 점수를 얻는 것은 골인으로 간주하지 않는다. 방어하는 팀은 프리샷을 얻는다.(골키퍼볼). 이 규정은 볼이 골인 되었을 때는 적용되지 않는다.

8.7.2 롱 샷

공과의 제일 마지막 접촉이 그 선수 팀의 해프라인 안에서 이루어졌을 때, 골인은 허용되지 않는다. 방어 팀은 프리샷을 받는다.(골키퍼의 공) 이 규정은 상대방의 해프라인 안에 있을 때는 적용되지 않는다.

8.7.3 넷트 밖의 공

만일 공이 넷트의 바깥쪽에 있게 되거나, 볼이 넷트의 옆이나 뒤에 있는 구멍을 통해서 골인하게 되면, 프리샷이 주어진다.

8.8 안전 규정

8.8.1 스틱을 던지는 행위

고의적으로 스틱을 떨어뜨리거나 던지는 선수는 최소 2분간 필드 밖으로 나가 있어야 한다. 주심의 설명 섹션8.6.6참조. 상대팀은 6.5미터 슛을 얻는다.

8.8.2 스틱의 윗 부분

스틱의 윗 쪽 끝은 상대선수의 부상을 방지하기 위하여 한 손으로 카바되어야 한다. 단순히 경기 운영을 위해서 스틱으로 부터 윗 손을 떼는 것은 안전한 매너로서 한다면 허용된다.

8.8.3 스틱의 아래 부분

스틱의 아래 부분은 항상 선수 엉덩이 보다 낮은 곳에 있어야 한다.

예외 : 어느 한 쪽의 골대 근처의 방향에서 스틱의 낮은 쪽의 끝은 골대 크로스 멤버 보다 높게 올려 질 수 있다.

8.8.4 지나친 거친행위

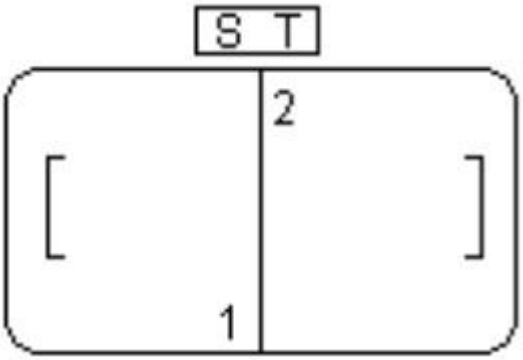
지나친 거친 행위는 부상으로 이어지므로 반드시 하지 말아야 한다.

8.9 심판규정

8.9.1 심판단의 구성

심판단의 구성은 다음과 같다.

- 1심(1)
- 2심(2)
- 시크리터리(S)
- 타이머(T)



8.9.2 심판

두 명의 심판이 한 명씩 각 한쪽에 자리잡는다. 그들은 공 가까이에 자리잡는다. 심판은 자전거를 타지 않아도 된다. 심판의 옷은 선수들과 다른 색깔의 옷을 입어야 한다. 두 명의 심판은 규정위반을 잡아내는 책임이 있다. 1심은 다음 세 가지의 추가적인 임무가 있다.

- 두 심판의 의견이 틀리면 1심의 판단이 우선한다.
- 1심은 경기가 중단된 후에 긴 휘슬을 불어서 경기를 재개한다.
- 1심은 불리(BULLY)를 하기 위해 볼을 떨어뜨린다.

8.9.3 시크리터리

책상에 앉아서 스코어보드가 항상 현상을 유지하도록 한다. 골인이 시도된 후, 그 성공여부를 1심과 아이 컨택하여 상호 확인한다. 경기가 끝난 후 최종스코어를 리포트 한다.

8.9.4 타이머

스톱워치로 경기시간을 체크한다. 휘슬을 불어 경기시작을 알릴 때마다 시계를 스타트시킨다.
매 피어리드가 끝난후, 타이머는 휘슬을 불어서 경기를 정지시킨다. 또한, 심판이 타임아웃을 부를 때마다 시간재기를 멈춘다.

8.9.5 경기 시작 전에 할일

경기 시작 전, 심판들은 경기장내의 모든 선수를 구성한다,(보조선수도 포함)
다음을 체크한다.

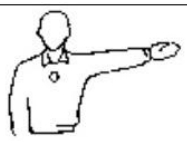
- 선수들의 셔츠색깔은 서로 완전히 구분되는가?
- 남을 다치게 할 수 있는 시계나, 장신구는 하고 있지 않은가?
- 공은 쓸 만 한가?
- 외발자전거와 스틱은 표면이 매끄러운가? 예: 뾰족하거나, 날카로운 부분, 거친 부분 없이
- 선수들에게 규칙을 정확하게 설명하고 번역했는가?
- 필요하다면, 경기시간의 길이와 드로우의 경우 연장경기가 있음을 알린다.

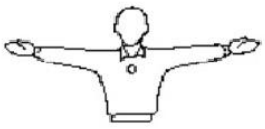
8.9.6 일반사항

경기는 휘슬을 짧고 크게 불면 중단한다. 못들은 선수가 있으면 한번 더 불수 있다. 휘슬이 울린 후 경기가 진행되도록 두어서는 안 된다. 심판들은 긍정적이고 차분한 모습으로 휘슬 톤을 정한다. 심판의 결정은 선수들이 원하면 설명할 수 있지만, 논쟁은 할 수 없다. 불분명한 상황에서 결정이 어려운 상황에서는 선수에게 물어볼 수 있다. 심판들이나 타이머, 시크리터리는 시합 중에 한눈을 팔아서는 안 된다. 무엇보다도 시합 중 관중들과 이야기를 나누어서는 안 된다.
바이얼레이션이 연속으로 발생하면, 먼저 일어난 것만 페널티가 주어진다. 예외: 비 스포츠적인 행동은 경기가 중단된 후라도 페널티를 받는다.
골인된 후, 주심은 모든 선수들이 자기의 해프라인 밖으로 나갈 때까지 기다린다. 그 후, 1심이 휘슬을 불어서 시합을 재개한다. 만일 주심이 휘슬을 불기 전에 시합이 시작되면, 2번 이상의 빠른 연속휘슬을 불어서 즉시 중지시킨다.
어드벤티지 룰을 적용하려면, 주심은 팔을 이용하여 어드벤티지를 받을 팀의 공격방향으로 지시하여 프리샷을 하도록 사인을 보낸다. 추가적으로, 주심은 "어드벤티지" 또는 "계속해" 라고 소리를 친다, 그러나, 휘슬은 불지 않는다. 어드벤티지 플레이의 끝났음은 휘슬을 불어서 분명히 해주어야 한다. 즉, 어드벤티지를 끝냈을 때는 그 자리에서 프리샷을 주기 위해서 휘슬과 동시에 팔

을 다시 내리면서 "어드벤티지 오버" 라고 말한다.
매번 경기가 중단되었을 때, 주심은 간단하게 결정이유를 설명해야 한다. 핸드 사인도 동시에 한다. 두 명 이상의 선수가 낙차하여 파울인지 아닌지 애매할 때에는 심판들이 경기를 중단하고 불리를 이용하여 경기를 재개한다. 이 방법은 많은 선수가 다투는 것을 방지할 수 있다.
심판들은 부상자가 발생했을 때 경기를 중단시킬 수 있다. 그후 프리샷이 주어지는데, 중단 직전에 볼을 소유했던 팀에게 공이 돌아간다. 이전에 어느 팀이 공을 소유했는지 불분명한 경우는 불리로서 시합을 재개한다.

8.9.7 주심의 핸드사인

	**"프리샷"** 경기진행방향으로 팔을 펴서 가르킨다. 이 사인은 어드벤티지 룰을 가르킬때도 사용된다.
	"불리" 두 손의 엄지손가락을 위로 하여 잡는다.
	"6.5미터 샷" 인지를 6.5미터 지점으로 가르킨다.

	**"노 파울"** 양팔을 수평으로 벌린다. 이 사인은 심각한 상황에서 파울이 없음을 표시하는데 사용된다. 이 경우 휘슬은 불지 않는다.
	"타임아웃" 두손을 이용하여 "T" 자를 만든다. 경기가 중단되었을때 사용된다. 예: 선수의 부상, 관중에의한 경기중단
	"골인" 한팔을 위로 수직으로 들어올린다. 심판들은 시크리터리가 골인으로서 점수판에 표시한것을 확인해야 한다. 확실히 하기위해서는 심판자신이 그점수를 쓴 후, 골인 사인을 하는것이 좋다.
	"노 골인" 한팔을 수평으로 손바닥이 아래로 향한상태에서 좌우로 흔든다. 이 상태에서 노 골인 임을 선언한다. 적용예 : 볼이 넷트 바깥쪽으로 부터 들어간 경우, 경기중단 선언이 있은후에 들어간 경우. 이 경우, 심판들은 시크리터리가 무심코, 점수판을 올리지 않았는지를 체크해야 한다.
	"하이 스틱" 주먹을 쥔 상태로 두 주먹을 위 아래로 겹치면서 머리 위로 올린다.
	"페널티 박스 2분 대기" 또는 **"2번이상의 연속적인 손 접촉 플레이"** 두 손가락을 펴서 위로 들어올린다.
	"페널티 박스 5분 대기" 다섯 손가락을 펴서 위로 들어올린다.