

2023. 10. 1. <4차 개정>

RULE BOOK DRONESOCCER

- Class 20 -

한 글 판



FIDA Federation of International
DroneSoccer Association

목	차	
1	경	기 장 3
2	드	론 볼 6
3	선	수 의 수 8
4	선	수 의 장 비 10
5	주	심 12
6	부	심 15
7	경	기의 시작과 종료 17
8	공	격 과 수 비 19
9	패	널 티 킥 21
10	승	리 팀 의 결 정 23
11	반	칙 24
불	대	회 규 정 예 문 1
임	용	어 의 설 명 2

1. 경기장

① 경기장 표면

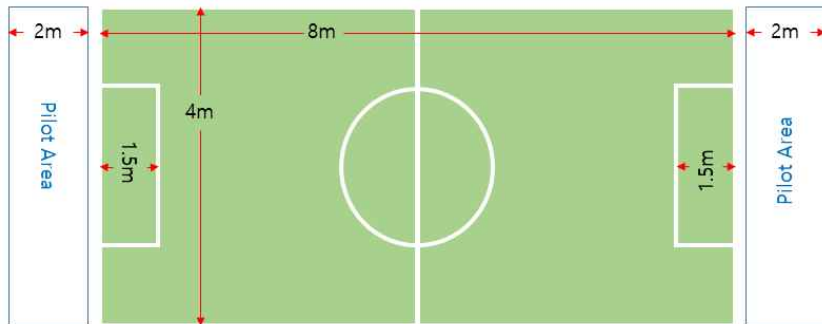
- ㉠ 바닥은 평평해야 하며 장애물이 있어서는 안 된다.
- ㉡ 바닥은 가급적 딱딱한 표면을 피해야 한다.
- ㉢ 바닥의 모든 면에서 드론볼이 똑바로 서 있을 수 있어야 한다.

② 경기장의 표시

- ㉠ 경기장은 반드시 직사각형이어야 하고 장변을 기준으로 둘로 나누어진 곳에 중앙선을 표시한다.
- ㉡ 출발위치는 경기장의 단변에서 1.5m 떨어진 곳에 선 또는 5개의 점으로 표시한다.*
- ㉢ 조종석은 경기장 단변 쪽에 설치하되 조종석의 길이가 단변의 길이를 초과할 수 없다.
- ㉣ 조종석의 폭은 2m이며 기술지역과 명확히 구분되도록 조종석 뒤쪽에 경계표시를 해야한다.

③ 경기장의 크기

- ㉠ 직사각형으로 이루어진 경기장 프레임의 크기는 단변은 4m, 장변은 8m, 높이는 3m 이어야 한다.
- ㉡ 경기장 프레임의 양쪽 단변에는 폭 2m 의 조종석이 설치되어야 한다.



* 드론볼의 출발위치는 통상 골의 하단부에 일렬로 배치된다.

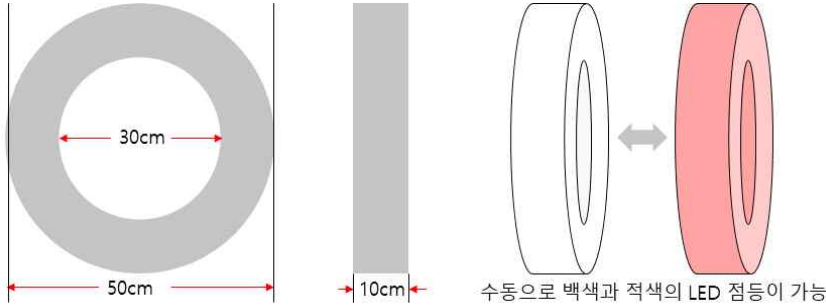
④ 경기장의 벽면*

- ㉠ 경기장의 벽면은 외부에서 경기장 내부가 보이도록 그물 또는 와이어 등으로 되어 있어야 한다.
- ㉡ 경기장이 그물로 구성 되어 있는 경우 3m/s의 속력으로 드론볼이 그물에 부딪혔을 경우 그물이 뒤쪽으로 10cm 이상 밀려나서는 안된다.
- ㉢ 경기장이 와이어로 되어 있는 경우 와이어는 수직으로 설치 되어야 하며 1mm ~ 2mm 두께의 와이어가 10cm 간격으로 설치 되어야 한다.
- ㉣ 어떤 경우에도 경기중에 드론볼이 경기장 밖으로 빠져나가게 해서는 안된다.

⑤ 골의 규격과 위치

- ㉠ 골의 형상은 원형이어야 하며 내경의 지름은 $30\text{cm} \pm 1\text{cm}$ 이어야 하고 외경의 지름은 $50\text{cm} \pm 1\text{cm}$ 이어야 한다. 그러나 두 골의 크기는 항상 같아야 한다.
- ㉡ 골의 두께는 10cm이어야 하며 두 골의 무게는 항상 같아야 한다.
- ㉢ 골은 그 중심을 경기장 단변의 중앙부에서 중앙선 방향으로 1.5m 이격된 거리에 위치 시켜야 한다.
- ㉣ 골의 높이는 골대의 중앙부가 경기장 표면에서 1.8m ~ 2.2m 사이에 위치해야 하며 골의 설치는 1점 또는 2점을 이용해 경기장 상부로부터 메달 거나 지주를 이용해 바닥으로부터 띄워 지탱해야 한다. 이때 골의 방향은 항상 중앙부를 향하고 있어야 하며 골의 방향이 좌우로 흔들려서는 안 된다.
- ㉤ 골의 설치는 항상 안정적이어야 하고 낙하의 우려가 있어서는 안 된다. 골은 경기 중에 형상이 변하면 안 된다.

* 선수 보호를 위해 경기장의 벽면에 대한 규정 포함(23. 10. 1.)



6 골의 재질과 구성

- ㉠ 골은 경기 중 파손의 우려가 있어서는 안 된다.
- ㉡ 골은 내부 또는 경기에 방해가 되지 않는 외부에 백색과 적색의 LED 라이트가 있어야 하며 LED 라이트는 경기장 외부에서 수동으로 조작 할 수 있어야 한다.
- ㉢ 골의 외부에 광고를 삽입하는 경우 광고로 인해 골의 LED 라이트가 변경되는 것을 선수들이 인지하는데 있어 방해를 받아서는 안 된다. 광고는 글자로 한정되어야 하며 이미지 또는 마크의 삽입 시 골의 표면을 1/4 이상 가려서는 안 된다.*

7 광고

- ㉠ 협회가 주최하는 공식대회의 경기에서, 대회 조직위원회의 상징과 대회의 엠블럼을 제외하고, 임의적인 상업 광고를 허용하지 않는다. 단, 대회 조직위원회를 통한 대회 운영지원 등에 따른 상업광고는 제한적으로 허용 할 수 있으며 대회 규정으로 이런 마크의 크기와 수를 제한 할 수 있다.
- ㉡ 대회참가팀의 복장에 한하여 해당 팀의 상징 및 상업광고를 허용 할 수 있다. 그러나 이 경우에도 정치 및 종교적이거나 미풍양속을 저해하는 내용은 허용대상에서 제외 한다.
- ㉢ 대회 참가팀 및 모든 선수는 심판으로부터 인정되지 않는 광고문구 및 광고물에 대한 철회를 요청받았을 때는 이를 즉각 수용해야 한다.
- ㉣ 대회에 참가하는 모든 팀은 어떠한 형태의 광고물도 경기장 내에 비치 또는 세워 둘 수 없다.

2. 드론볼

1 품질과 규격

- ㉠ 둥근 모양의 외골격으로 둘러싸여져 있어야 한다.
- ㉡ 드론볼의 지름은 $20\text{cm} \pm 1\text{cm}$ 이여야 한다.
- ㉢ 플레이 도중 드론볼의 무게는 110g 이하 이어야 한다.
- ㉣ 외골격의 개방된 단일 면적이 70cm^2 이하 이어야 한다.
- ㉤ 외골격이 경기 중 쉽게 파손되어 선수 또는 관중에 해를 끼칠 우려가 있어서는 안 된다.
- ㉥ 위의 규정을 모두 만족한다 하더라도 서로 다른 두 종류의 드론볼이 같은 대회에 참여하는 것을 허용하지 않는다.*

2 광고

- ㉠ 협회가 주최하는 공식대회의 경기에서, 대회 조직위원회의 상징과 대회의 엠블럼 그리고 볼 제조회사의 등록 상표를 제외하고, 볼에는 다른 모든 형태의 상업 광고를 허용하지 않는다.
- ㉡ 대회 규정으로 이런 마크의 크기와 수를 제한할 수 있다.

3 공인구

- ㉠ 협회로부터 공인받은 공인구는 협회가 주관하는 대회 전에 별도의 드론볼에 대한 규격을 검토 받지 않아도 무관하다.
- ㉡ 특별한 사전 공지가 없는 한 대회의 참여는 공인구로 제한한다.

4 볼에 표식

- ㉠ 경기에 참여하는 선수는 해당 팀의 드론볼이 다른 팀과 확연히 구분될 수 있게 적색과 청색의 LED를 점등 할 수 있어야 한다.
- ㉡ 공격수는 다른 선수와 확연히 구분 될 수 있도록 태그(tag)를 부착하여야 한다.
- ㉢ 공격수의 태그는 대회규정으로 정하며 태그의 부착 시 경기 중 파손되거나 이탈 되어서는 안 된다.
- ㉣ 플레이중 공격수의 태그가 이탈하여 상대팀에 의해 공격수 구분이 어려울 경우 이탈한 순간 부터의 득점은 인정하지 않는다.

* 광고가 골의 표면을 과도하게 가리지 못하도록 규정 수정(23. 10. 1.)

* 대회의 공정성을 위해 서로 다른 드론볼이 대회에 참여하지 못하도록 수정(23. 10. 1.)

5 볼의 색상

- ㉔ 드론볼에 도색을 허용하나 팀 구분에 방해가 될 수 있는 적색과 청색 계열은 사용 할 수 없다.
- ㉕ 경기에 참여하는 같은 팀의 선수가 서로 다른 색으로 드론볼을 도색하는 것을 허용하지 않는다.

6 사용 주파수

- ㉔ 드론볼의 무선 컨트롤에 사용되는 주파수는 해당 국가 및 지역의 전파 관련 제반 법령을 준수하여 전파의 범위 및 세기를 결정 하여야 한다.
- ㉕ 그러나 상기 규정을 준수하였다 하더라도 조종자 이외 타인의 드론볼에 영향을 줄 수 있는 주파수 범위와 장비를 사용하는 것은 금지된다.

3. 선수의 수

1 선수들

- ㉔ 대회에 출전하는 선수단의 수는 10인으로 제한한다. 이 경우 선수명단에 포함되는 지도자의 수는 3인 이하로 제한된다.
- ㉕ 경기는 양팀 각각 5명의 선수와 5개의 드론볼로 구성되어 플레이 된다. 이때 선수는 1인당 1개의 드론볼만 컨트롤 해야 한다.
- ㉖ 선수의 수가 부족하거나 드론볼에 문제가 발생한 경우 3인 이상이면 경기가 가능하다.
- ㉗ 한 팀의 출전 선수 중 득점이 가능한 공격수는 두명으로 제한한다.
- ㉘ 만약 사전에 경기 시작 시간이 충분히 고지 되었음에도 불구하고 경기 시작 전 공격수를 포함한 3인 이상의 선수가 조종석에 위치하지 않고 있을 경우 해당 경기는 기권패로 간주하게 된다.
- ㉙ 두 번째 혹은 세 번째 세트에서 세트 시작전 3인 이상의 선수가 조종석에 위치하고 있지 않을 경우 해당 세트는 패한 것으로 간주하고 다음 세트를 위한 정비시간 시작이 선언된다.

2 선수교체

- ㉔ 선수교체는 세트 시작 전 가능하며 세트가 시작되어 플레이 중일 때는 불가능 하다.
- ㉕ 선수명단 범위 내에서 선수교체 횟수와 인원의 제한이 없다.
- ㉖ 선수명단에 포함된 지도자가 선수로 출전하는 것은 불가능하다.

3 교체 절차

- ㉔ 선수교체시 선수교체 사실과 교체 대상 선수를 심판에게 알려야 한다.
- ㉕ 심판에게 ㉔의 내용을 고지 할 때는 반드시 드론볼이 경기장에 입장하기 전이어야 한다.
- ㉖ 선수교체시 선수가 사용하던 드론볼은 교체되거나 그렇지 않아도 무방하다.

4 위반과 처벌

- ㉔ 해당 세트에 참여하는 선수 또는 출전명단에 기재된 지도자가 아닌 사람이 조종석에 머물고 있을 경우 1회의 경고가 주어진다. 1회의 경고에도 불구하고 조종석에 계속해서 머물 경우 해당 세트는 패한 것으로 간주 된다.
- ㉕ 경기 중에 출전선수가 아닌 사람이 드론볼에 바인딩 되어있는 조종기를 조작할 경우 해당 팀의 경기는 패한 것으로 간주 된다.

4. 선수의 장비

① 기본 장비

- ㉠ 복 장 - 플레이에 영향을 주지 않는 자유 복장 혹은 단체복, 다만 자유복일 경우 팀 구분이 가능한 모자, 조끼 혹은 A4 사이즈 이상의 표식 등을 패용하여야 한다.
- ㉡ 드론볼 - 규정에 맞는 드론볼
- ㉢ 조종기 - 해당 선수의 드론볼과 바인딩 되어 있는 조종기 1대
- ㉣ 배터리 - 경기에 필요한 여분의 배터리

② 부가 장비

- ㉠ 1인칭시점 영상장비
 - 선택사항으로 1인칭 시점 영상장비의 착용 또는 휴대 가능
- ㉡ 여분의 드론볼
 - 드론볼의 파손에 대비한 여분의 드론볼 휴대가 가능하며 배터리는 분리되어 있어야 함.
- ㉢ 기타 악세사리
 - 경기운영에 필요한 배터리 체크기 및 응급수리에 필요한 부품 및 공구

③ 금지 장비

- ㉠ 상대의 플레이를 방해 할 수 있는 발광 기능이 있는 장비
- ㉡ 상대의 플레이를 방해 할 수 있는 전파 발신 장비
- ㉢ 경기의 진행을 방해 할 수 있는 음향 관련 장비
- ㉣ 기타 성능개선을 목적으로 개조 또는 변조된 장비*

④ 위반과 처벌

- ㉠ 상대팀은 경기 시작 전 서로의 장비를 확인할 의무가 있으며 이때 오해의 소지가 있는 자신의 장비는 상대팀에게 공지되어야 한다.
- ㉡ 경기 시작 전 위반사항에 해당하는 장비의 착용 및 휴대를 포기할 경우 경기는 정상적으로 시작된다.
- ㉢ 금지장비 위반에도 불구하고 경기 시작 전 상대팀의 용인 사항에 대하여는 처벌하지 않는다.
- ㉣ 그러나 위반의 시작 또는 인지가 플레이 중에 발생하여 경기에 영향을 미쳤다고 심판에 의해 판단될 경우 해당 세트는 패한 것으로 간주 된다.

⑤ 장비에 광고

- ㉠ 기본 및 부가 장비에 정치적, 종교적인 문구를 삽입하거나 표현할 수 없다. 다만 문구의 내용이 관용적인 표현일 경우 심판의 판단 하에 용인 될 수 있다.
- ㉡ 이 조항의 위반은 경기 전에 정정되어야 하며 정정되지 않은 사항은 경기 후에 발견 되었더라도 승패에 영향을 주는 판단을 할 수 없다.

* Class20 에서는 선수들이 장비를 개조하지 못하게 수정(23. 10. 1.)

5. 주심

① 주심의 권위

드론축구 경기 규칙 시행과 관련된 모든 권위를 가지고 있는 주심에 의해 매 경기가 관리 되도록 모든 경기에 주심이 임명 되어야 한다.

② 권한과 임무

주심은 모든 경기를 원활하고 부드러우며 공정하게 이끌어갈 책임이 있으며 이를 위한 권한을 갖는다.

- ㉠ 드론축구 경기 규칙을 시행한다.
- ㉡ 부심들과 협조하여 경기를 관리한다.
- ㉢ 사용되는 볼이 '규정 2. 드론볼'의 요구조건에 적합한지 확인 한다.
- ㉣ 선수의 장비가 '규정 4. 선수의 장비'의 요구조건에 적합한지 확인 한다.
- ㉤ 경기의 사고를 기록 한다.
- ㉥ 경기 규칙의 어떤 위반이 있을 경우, 주심의 재량권으로 경기를 중지할 수 있다.
- ㉦ 어떤 종류의 외부 방해로 인해 경기를 중지 시킬 수 있다.
- ㉧ 주심은 선수의 건강과 안전을 위해 문제가 있다고 판단되는 선수를 경기에서 제외시킬 수 있다.
- ㉨ 스스로 책임 있는 태도로 행동하지 않는 팀 임원들에게 대해 조치를 취한 다음 주심의 재량으로, 팀 임원을 기술 지역 또는 경기장 주변에서 추방시킬 수 있다.
- ㉩ 허가를 받지 않은 사람의 경기장 입장을 불허 한다.
- ㉪ 경기가 중단된 후 경기의 재개를 알린다.
- ㉫ 세트중간 휴식시간을 탄력적으로 조정할 수 있다 그러나 이 경우 반드시 5분 이상의 휴식과 작전타임을 보장해야 한다.
- ㉬ 모든 형태의 외부 방해로 인해 경기를 중지, 일시 중단, 종료 시킬 수 있다.

③ 주심의 위치

- ㉠ 주심은 주심의 책임을 다하기 위한 적절한 장소에 위치해야 하며 주심의 위치는 경기의 즉각적인 통제가 가능하도록 경기 중인 모든 선수가 관측 가능해야 한다.
- ㉡ 주심은 경기의 전반적인 통제를 위한 유무선 장비를 휴대 할 수 있으며 필요시 별도의 통제실을 두어 해당 장소에 위치 할 수 있

다. 그러나 이때에도 주심의 위치는 모든 선수들을 확인할 수 있어야 한다.

④ 주심의 결정

- ㉠ 플레이와 관련된 득점 여부 그리고 경기의 결과를 포함한 사실에 대한 주심의 결정은 최종적인 것이다.
- ㉡ 주심이 경기를 재개하지 않았거나 경기를 종료시키지 않았을 경우에 한하여 결정의 잘못을 깨달았거나 부심의 조언에 따라 결정을 바꿀 수 있다.
- ㉢ 주심이 위반 신호를 하고 부심들 사이의 의견이 불일치 된다면 주심의 결정이 우선이다.
- ㉣ 지나친 간섭 또는 부적절한 행동의 경우에, 주심은 부심의 임무를 완화할 수 있고 그들의 임무를 재배치하고 해당 기관에 보고서를 작성하여 제출한다.
- ㉤ 필요시 주심은 영상을 기록 할 수 있는 경기장 시설을 이용하여 영상을 분석하고 이에 따라 결정을 번복 할 수 있다. 그러나 사적인 영상장치는 참고 할 수 없다.

⑤ 주심의 책임

주심(또는 관련된, 부심)은 다음 사항에 대하여 책임을 지지 않는다:

- ㉠ 선수, 임원, 관중이 당한 부상
- ㉡ 재산상 발생하는 손해
- ㉢ 경기 규칙의 의거한 결정사항 또는 경기진행 및 운영에 요구되는 정상적인 절차에 따라 결정된 사항이 개인, 클럽, 회사, 협회 또는 기타 단체에 끼치는 손상
- ㉣ 기타 경기 운영 도중 발생할 수 있는 각종 경기 외적인 사항

주심은 다음과 같은 결정을 포함할 수 있다:

- ㉠ 경기장 또는 그 주변의 조건, 기후 조건이 경기의 개최를 허용 할지 아니면 하지 않을지 여부에 대한 결정
- ㉡ 어떤 이유 때문에 경기를 포기할 결정
- ㉢ 경기에 사용되는 부속 장비 및 드론볼의 적합성에 대한 결정
- ㉣ 관중의 방해 또는 관중석 지역의 어떤 문제 때문에 플레이를 중지할 것인지 안 할 것인지에 대한 결정
- ㉤ 치료를 위해 부상 선수를 경기장 밖으로 나가도록 허락하기 위해 플레이를 중지할 것인지 안 할 것인지에 대한 결정







- ㉔ 부상 선수를 치료하기 위해 경기에서 제외시킬 수 있는 결정
- ㉕ 선수가 특정 복장 또는 장비를 착용하는 것을 허용할지 아니면 허용하지 않을지 여부에 대한 결정
- ㉖ (팀 또는 경기장 임원, 안전 책임자, 사진사 또는 다른 미디어 관계자를 포함한) 모든 사람들이 경기장 근처에 있을 수 있도록 하는 것에 대한 결정 (주심들이 권한을 갖고 있는 경우)
- ㉗ 주심들이 경기 규칙에 따라 또는 경기가 플레이 되는 협회 또는 리그 규칙 혹은 규정에 의해 주심들의 임무에 일치하여 취할 수 있는 기타 결정

6 주심의 자격

- ㉘ 심판(주심)의 자격에 관한 사항은 협회의 별도 규정으로 정한다.
- ㉙ 협회는 드론축구 규정의 통일되고 일관된 적용을 위해 심판연수 등을 실시 해야 한다.

7 주심의 신호

- ㉚ 주심은 호각 등을 이용하여 경기의 시작과 종료를 알려야 하며 양팀의 모든 선수가 볼 수 있는 자리에 위치해야 한다.
- ㉛ 주심은 아래와 같은 통일된 신호를 이용하여 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 해야 하며 만일 다른 신호수단이나 방법을 사용할 시 사전에 공지되어야 한다.

구 분	10초전	세트시작	세트종료
수신호			
음향신호			
	길게 1회	강하게 1회	강하게 1회, 길게 1회

6. 부심

1 부심의 구분과 역할*

- ㉜ 부심은 2명이 임명되며 드론축구 경기 규칙에 따라 임무를 수행해야 한다.
- ㉝ 위의 규정에도 불구하고 득점과 패널티의 정확한 판정을 위해 부심의 수를 4명으로 증원 할 수 있다. 이때 부심은 득점심과 패널티심으로 명칭과 역할을 부여한다.**
 - 득점심 (Score Referee) : 득점의 여부와 공격자 반칙을 판정
 - 패널티심 (Penalty Referee) : 골 주변에서 수비의 반칙을 판정
- ㉞ 부심은 양팀의 조종석과 관중석 사이의 적절한 공간에 위치하여야 하며 골과 스코어 보드를 동시에 관찰 할 수 있어야 한다.
- ㉟ 부심은 필요시 주심의 지시에 의해 규칙5에서 정한 통제실 등에 위치하여 경기를 통제 할 수 있다.

2 권한과 임무

- ㊱ 주심을 도와 경기의 원활한 진행을 돕는다.
- ㊲ 경기에 참가한 선수들에 관한 사항들을 확인한다.
- ㊳ 선수의 장비와 복장, 번호를 경기장 입장 전에 확인한다.
- ㊴ 선수 명단과 출전 선수를 확인한다.
- ㊵ 양팀의 경기준비 사항을 주심에게 알린다.
- ㊶ 경기 중인 선수와 선수의 장비를 지속적으로 확인 한다.
- ㊷ 주심보다 골에 가까운 위치에서 득점, 오프사이드, 패널티를 판정하며 세트의 전체 스코어를 카운트 하여 세트종료 후 주심에게 알린다.
- ㊸ 기술 지역에 위치한 사람들의 행동을 감독하고 부적절한 행동을 하거나 출전선수 이외의 사람이 기술지역내로 들어가는 것을 감독한다.
- ㊹ 외부 방해에 의한 플레이 중단을 기록하고 그것에 대한 이유를 기록한다.
- ㊺ 주심이 특별한 사유로 인해 역할을 지속하지 못하는 경우 해당 경기에 한해 주심을 대신한다.
- ㊻ 경기장 및 기술지역, 관중석을 지속적으로 감독하고 경기의 원활한 운영을 위해 적절한 조치를 취한다.

* 부심의 권위를 부심의 구분과 역할로 변경(23. 10. 1.)







** 4인의 부심 시스템에서 역할을 구분하여 반영(23. 10. 1.)

③ 부심의 자격

- ㉔ 심판(부심)의 자격에 관한 사항은 협회의 별도 규정으로 정한다.
- ㉕ 협회는 드론축구규정의 통일되고 일관된 적용을 위해 심판연수 등을 실시 해야 한다.

④ 부심의 신호

- ㉔ 부심은 깃발, LED 등을 이용하여 득점, 오프사이드, 패널티 등을 알려야 하며 양 팀의 모든 선수가 볼 수 있는 자리에 위치해야 한다.
- ㉕ 부심은 패널티의 사유가 발생하면 발생하는 즉시 패널티임을 알려야 한다. 부심이 패널티를 알릴 때는 호각을 이용해 짧게 1회로 신호하거나 패널티 전용 신호기를 활용 할 수 있다.
- ㉖ 부심이 득점 및 오프사이드를 선언할 때는 아래와 같은 통일된 신호를 이용하여 누구나 쉽게 이해 할 수 있도록 해야 한다. 만약 경기운영상 다른 신호수단이나 방법을 사용할 시 사전에 공지되어야 한다.

구 분	득점인정	득점불인정	복귀선언	복귀완료
깃 발				
GOAL LED 색	 붉은색 변경	 흰색 유지	 붉은색 유지	 흰색 변경

7. 경기의 시작과 종료

① 세트의 수와 시간

- ㉔ 경기는 한 세트에 3분씩 3세트로 진행된다.
- ㉕ 대회규정으로 세트의 수 또는 경기시간 등을 대회 시작 전에 변경 할 수 있다.

② 경기준비

- ㉔ 동전으로 토스해서 이긴 팀이 좌우 조종석의 선택권을 갖는다. 이때 한번 결정된 조종석은 3세트 동안 변경되지 않는다. 그러나 주심의 판단 하에 좌우 조종석의 위치가 불공정 하다고 생각 된 때는 변경 할 수 있다.
- ㉕ 양팀의 주장 및 선수는 한번 결정된 조종석의 위치에 대해 항의 하거나 변경 요청 할 수 없다.
- ㉖ 양팀의 조종석이 확정되면 양팀의 주장은 득점해야 할 골에 대해 확인 할 수 있다.
- ㉗ 위의 규정에도 불구하고 대회의 원활한 운영을 위해 사전에 조종석의 위치를 지정해 놓을 수 있다. 그러나 이 경우 경기 시작 전에 참가팀의 요청이 있다면 '가'의 방법에 의해 조종석의 위치를 선택해야 한다.*
- ㉘ '나'의 규정에도 불구하고 주심에 의해 수정이 불가능한 조종석의 불공정이 있다고 판단되면 세트별로 조종석의 위치를 바꾸게 할 수 있다.**

* 조종석의 사전지정이 가능하도록 규정 반영(23. 10. 1.)

** 불공정한 조종석에 대비하여 세트별로 조종석을 바꿀수 있도록 규정 반영(23. 10. 1.)

③ 세트의 시작과 종료

- ㉠ 주심 혹은 주심으로부터 위임받은 자는 음향 신호로 경기시간 3분의 시작과 종료를 알린다.
- ㉡ 시작신호는 최소 10초 전에 예비신호를 내보내야 한다. 다만 양팀의 준비상태를 모두 확인 한 후에는 예비신호에 이어 10초 이내에도 시작신호를 할 수 있다.
- ㉢ 경기장 상황에 따라 예비신호의 횟수를 늘리거나 조정 할 수 있으나 반드시 1회 이상의 예비신호가 있어야 한다.
- ㉣ 경기시작 신호는 예비신호 후 별도의 음향 또는 수기 등을 사용해야 하며 예측 출발을 방지하기 위해 불시에 주어져야 한다.
- ㉤ 세트가 진행되는 도중 작전타임은 허용되지 않는다.

④ 정비 및 중단

- ㉠ 세트 종료후 다음세트 시작 시까지 주심은 5분의 정비시간을 부여 할 수 있으며 5분 카운트가 시작되는 시점은 모든 선수가 각자의 드론볼을 수거하여 경기장에서 퇴장한 시점이다.
- ㉡ 각 팀은 세트와 세트사이 정비시간을 이용해 정비와 작전타임을 병행해야 한다.
- ㉢ 정비와 작전타임은 5분 이상 보장되는 것을 원칙으로 하며 주심은 원활한 경기운영을 위해 정비시간을 연장 할 수 있다.
- ㉣ 그러나 양팀 중 어느 한 팀이 세트 시작 준비가 안 된 것은 정비시간 연장의 사유가 될 수 없다.
- ㉤ 만약 어느 한 팀에게 3명 이상의 정비 지연으로 세트패가 선언되었을 경우 주심은 다음 세트 시작까지 규정된 정비 시간 외에 3분의 추가 시간을 부여 할 수 있다.
- ㉥ 주심에 의해 경기시작 10초전이 선언된 때부터 세트 종료시까지 주심 이외에 누구도 경기를 방해하거나 멈출 수 없다.
- ㉦ 안전에 의한 문제, 또는 경기장 시스템으로 인한 문제로 주심에 의해 경기가 중단 된 때는 중단시점의 스코어와 잔여 시간이 기록되어 경기의 재개 시점에 동일하게 적용 되어져야 한다.
- ㉧ 상기의 규정에도 불구하고 아래와 같은 경우에는 즉시 경기가 중단되며 이때 해당 세트는 무효 처리 된다.
 - 경기장 시설의 심각한 손상으로 경기가 불가능 한 경우
 - 기타 주심에 의해 중대하다고 판단되는 사항중 경기운영이 한 시간 이상 중단되어야 할 상황

⑤ 다음 세트의 시작

- ㉠ 5분의 정비시간이 종료된 시점에서 모든 드론볼은 출발점에 정렬되어 있어야 하며 선수들은 조종석에 위치해야 한다.
- ㉡ 만약 정비시간이 지난 시점에 경기장 안에 머물러 있는 선수가 있다면 그 선수는 자신의 드론볼과 함께 경기장 밖으로 나와야 한다.
- ㉢ 공격수의 표식 및 팀표식 LED의 정정은 정비시간 5분 안에 포함되지 않으며 5분이 지났다고 하더라도 심판의 요구에 의해 수정할 수 있다. 이때 공격수 표식 및 팀 LED외에 다른 부분을 정비하면 안 된다.
- ㉣ 주심은 정비시간 5분후에 양팀이 표식 및 LED등의 준비가 완료되었다고 판단되면 경기시작 10초전을 선언하고 다음세트를 시작한다.

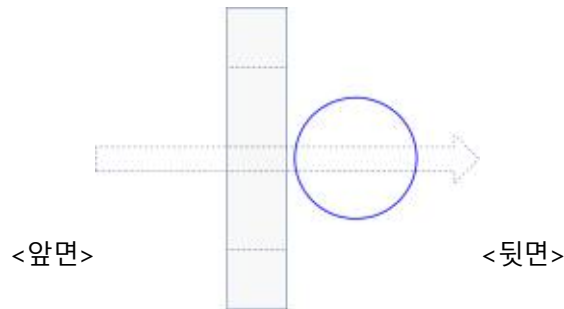
⑥ 경기의 포기

경기 전에 주심과 양팀 사이에 서로 동의되지 않는다면 경기의 포기 및 지연은 패배로 간주한다.

8. 공격과 수비

① 득 점

- ㉠ 상대팀의 골에 공격수의 드론볼이 앞에서 뒤로 완전히 통과 하면 이를 득점으로 인정한다.



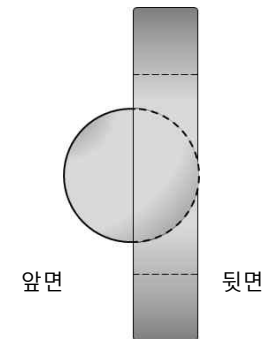
- ㉡ 그러나 득점 당시 오프사이드 상태에 있거나 완전히 통과하지 못하고 다시 튕겨져 나오는 경우는 득점으로 인정하지 않는다.
- ㉢ 공격수가 상대의 골을 뒤로 통과 할 경우 득점이 인정되지 않을 뿐더러 오프사이드 상태가 된다.

② 오프사이드

- ㉠ 공격수가 어떤 방향으로든 상대의 골을 통과 하면 해당 팀은 자동으로 오프사이드 상황이 되며 오프사이드 상황에서는 득점을 시도 할 수 없다.
- ㉡ 오프사이드 상황을 해제 하기 위해서는 모든 선수가 하프 라인 후방의 자기 진영까지 되돌아 가야 한다.
- ㉢ 오프사이드 상황에서 상대진영에서 통제 불능이 되어 자기 진영으로 돌아오지 못하는 드론볼이 있을 경우 해당선수가 세트포기를 선언하고 조종기를 내려놓기 전까지 오프사이드 상황은 해제 되지 않는다.

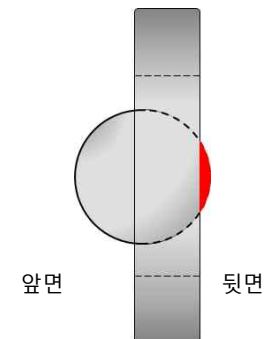
③ 수 비

- ㉠ 수비란 상대 팀이 공격수의 득점을 쉽게 하기 위해 취하는 모든 행위를 방해 하는 것이다.
- ㉡ 자기 골의 앞에서 수비하는 동안 자의든 타의든 관계없이 자기골을 통과하는 것은 무방하다.
- ㉢ 그러나 수비는 자기골을 역방향으로 통과 하지 못한다.
 - 수비할 때 드론볼이 골의 앞면을 기준으로 절반을 초과해서* 골 안으로 진입한 후 다시 나오는 행위는 역방향 통과로 간주한다.
 - 수비가 자기팀 골의 뒷면에 위치해 있을 경우 조금이라도 골 안으로 진입하게 되면 역방향 통과로 간주한다.



<그림 1>

좌측의 그림처럼 드론볼의 뒷면이 골의 뒷면으로 튀어나오지 않는다면 정상적인 수비형태로 간주한다.



<그림 2>

자의든 타의든 드론볼이 골의 뒷면을 조금이라도 지나게 되면 드론볼은 앞으로 전진하지 못하고 뒤로 나와서 골의 바깥쪽을 이용해 원래의 수비위치로 돌아가야 한다.

* '절반이상'으로 잘못 표기 된 것을 '절반초과'로 정정(23. 10. 1.)

9. 패널티킥

① 패널티 부여

- ㉠ 오프사이드 규정을 무시하고 연속득점 했을 경우(8-②-㉠ 위반)
- ㉡ 자기 진영 골을 역방향으로 통과했을 경우(8-③-㉡ 위반)
- ㉢ 11-㉡를 포함한 심판의 경고를 2회 이상 받았을 경우.
단, 경고는 해당 경기에서 누적되며 다음 경기에서는 초기화 된다.

② 패널티의 상계

- ㉠ 한 세트에서 양 팀의 패널티 숫자를 상계하여 한 팀에게만 패널티킥을 줄 수 있다.
- ㉡ 대회의 공식 기록에서 패널티의 숫자는 상계되지 않고 기록해야 한다.

③ 패널티킥 방법

- ㉠ 시 기 : 매 세트 종료후
- ㉡ 방 법 : 공격수와 수비수의 1:1 대결
- ㉢ 시 간 : 패널티 1회당 5초
- ㉣ 패널티킥은 1명의 공격수와 1명의 수비수의 1:1 대결로 이루어지며 패널티킥의 시작점은 공격수의 경우 하프라인, 수비수의 경우 출발점 이다.
- ㉤ 심판의 신호 이후 5초의 시간이 주어지며 득점방식은 플레이 도중 일 때와 같다.
- ㉥ 주어진 시간 안에 다득점이 가능하며 이경우도 8-㉡의 규정이 적용된다.
- ㉦ 대회규정에 명시되어 있다면 패널티킥을 부여하지 않고 패널티킥 숫자만큼 점수로 환산하여 득점에 합산 할 수 있다.
- ㉧ 패널티킥을 시행하지 않고 득점에 합산 했다면 대회의 공식 기록은 합산한 점수를 기록한다.

④ 패널티킥 절차

- ㉠ 주심은 세트종료후 선수들의 경기장 출입을 금지시킨 상태에서 양쪽 부심에게 패널티 숫자를 확인한다.
- ㉡ 주심은 양팀의 패널티 개수를 서로 상계하여 한 팀에게만 패널티킥을 부여한다.

- ㉢ 주심은 양쪽 부심과 양팀 각1명의 선수를 경기장 안으로 입장 시킨다.
 - 부심 : 양팀 한 대씩의 드론을 제외하고 다른 드론들은 경기장 출입구쪽에 몰아서 정리해두되 손대지 못하게 한다.
 - 선수 : 패널티킥에 출전하는 한명의 공격수와 수비수는 배터리를 교체하고 패널티킥을 준비한다. 수비수는 골 아래에 위치하고 공격수는 중앙선에 위치한다.
- ㉣ 주심은 패널티킥 시간과 시작 및 종료신호를 선수들에게 고지 한 후 패널티킥을 시행한다.
- ㉤ 패널티킥이 종료되면 해당 세트를 종료하고 5분의 정비시간을 부여한다.
- ㉥ 만약 경기가 '리그방식'으로 진행될 경우 골득실 산정을 위해 무조건 패널티킥을 실시해야 한다. (단, 대회규정에 의거 패널티를 점수로 상계 할 때는 그러지 아니한다.) 그러나 '토너먼트'방식으로 진행 될 경우 패널티킥 권한을 갖은 팀은 패널티킥을 포기 할 수 있다.

10. 승리팀의 결정

① 승리 팀

- ㉠ 한 세트 동안 더 많은 득점을 한 팀이 그 세트를 가져간다.
- ㉡ 양 팀이 같은 수의 득점 또는 무득점이라면, 해당 세트는 무승부 이다.
- ㉢ 3세트 까지 실시한 후 두 세트를 먼저 가져간 팀이 승리 팀이다.

② 무승부 21.10.1.수정

- ㉠ 3세트 종료 후에도 두 세트를 먼저 가져간 팀이 없다면 연장전*을 실시 할 수 있다.
- ㉡ 연장전*의 방식도 이전 세트의 방식과 동일하다.
- ㉢ 연장전* 종료 후에도 두 세트를 먼저 가져간 팀이 없다면 승부차기를 실시한다.
- ㉣ 다만 무승부가 인정되는 경기라면 연장전과 승부차기를 실시 하지 않는다.

③ 승부차기 21.10.1.수정

- ㉠ 승부차기의 방식은 패널티킥의 방식과 동일하되 양팀 각각 3명의 선수가 승부차기를 실시한다.
- ㉡ 골막이의 지정은 자유롭게 할 수 있으며 승부차기에 참여한 선수가 골막이를 병행 하는 것도 가능하다.
- ㉢ 승부차기가 무승부일 경우 승패가 결정 될 때까지 참여 선수를 한명씩 늘린다.
- ㉣ 참여선수를 한명씩 늘려 승부차기를 이어갈 경우 어느 두 팀중 한 팀만 득점에 성공한다면 그 팀이 경기에서 승리한 것으로 간주한다.**
- ㉤ 승부차기가 아무리 길어지더라도 처음 지정한 순서를 변경 할 수 없다.

11. 반 칙

① 반칙의 종류

- ㉠ 반칙에는 경고, 세트패, 경기패가 있다.
- ㉡ 경고의 경우 2회가 누적되면 패널티킥 1개가 부여되며 경고의 누적은 다음 세트에도 유지되지만 다음 경기에서는 초기화 된다.
- ㉢ 세트패는 해당 세트를 패한 것으로 간주하며 경기패는 해당경기를 패한 것으로 간주한다.

② 경 고

- ㉠ 경기에 참여하는 선수가 아닌 사람이 조종석에 머물고 있을 때
- ㉡ 경기 중 심판, 상대선수 혹은 관중에게 경미한 비신사적인 행위를 했을 때
- ㉢ 심판의 허락 없이 경기장 시설물을 변경, 또는 이동시켜 자기 팀이 유리한 상황이 되도록 했을 때
- ㉣ 경기시작 신호 이전에 드론볼을 움직였을 때
- ㉤ 심판의 정당한 지시를 이행하지 않았을 때

③ 세트 패

- ㉠ 해당세트에 참여중인 선수가 아닌 자에 의해 고의적으로 경기 중인 드론볼이 조작될 경우
- ㉡ 경기 중 심판, 상대선수 혹은 관중에게 중대한 비신사적인 행위를 했을 때
- ㉢ 팀을 구분하는 드론볼의 색상을 의도적으로 변경 했을 때
- ㉣ 경기를 유리하게 할 목적으로 경기 중인 드론볼을 무선조종이 아닌 물리력을 이용해 움직였을 때(손, 발 또는 기구)
- ㉤ 의도적으로 경기를 지연 시키거나 심판의 판정에 항의할 목적으로 동일한 경고를 두 번 이상 받을때

④ 경기 패

- ㉠ 고의적으로 드론볼을 이용해 타인을 위협하거나 하는 등의 안전에 위해한 행동을 했을 때
- ㉡ 경기 중 심판, 상대선수 혹은 관중에게 심각한 비신사적인 행위를 했을 때
- ㉢ 참가 명단에 없는 선수를 부정한 방법으로 경기에 참가 시켰을 때

* '4세트'라는 단어와 '연장전'이라는 단어가 혼용되던 것을 연장전으로 통일(23. 10. 1.)

** ㉣를 보충설명 하기위한 ㉤항 추가(23. 10. 1.)

본 규정집에 관한 모든 권리는 FIDA에 있습니다.
FIDA의 승인 없이 본 규정집을 편집하여 활용 할 수 없습니다.
최신화 된 드론축구 관련 규정은 <http://www.dronesoccer.org>
에서 확인 할 수 있습니다.

2023. 10. 1.

국제드론축구연맹