



World Para
Ice Hockey

World Para Ice Hockey
Regulations
2018/2019

October 2018

World Para Ice Hockey

규정
2018/19


2018년 10월





Official World Para Ice Hockey Supplier




www.WorldParalceHockey.org

 [@ParalceHockey](https://twitter.com/ParalceHockey)

 [@ParalceHockey](https://www.instagram.com/ParalceHockey)

 [/ParalceHockey](https://www.facebook.com/ParalceHockey)

 [ParalympicSport.TV](https://www.youtube.com/ParalympicSport.TV)

**World Para Ice Hockey 규정
2018-2019**

2018년 10월

World Para Ice Hockey
Adenauerallee 202-214
53113 Bonn, Germany
www.WorldParaIceHockey.org

Tel. +44 228 2097-200
Fax +49 228 2097-209
WorldParaIceHockey@paralympic.org

목차

정의 및 약어	5
챕터1 행정 규정	7
1. 적용	7
2. 선수 자격	7
2.1 일반	7
2.2 성별	7
2.3 등급분류	7
3. 대회 구조	7
3.1 인증 대회의 구분	7
3.2 인증 대회	7
3.3. 인증 대회 개최	8
3.4 발전 단계 대회	8
3.5 멤버가 아닌 팀과의 경기	8
3.6 공식 경기 시트	8
3.7 WPIH 경기의 보호	8
3.8 팀의 설명	9
3.9 국제 대회의 이름	9
3.10 불이행	9
3.11 자격발탈	9
3.12 IPC 세계선수권대회의 할당	10
3.13 참가하는 NPC의 책무	10
4. 재정 규정	11
4.1 수익	11
5. World Para Ice Hockey 멤버십	11
5.1 인증대회의 NPC의 대표팀 참가	11
5.2 WPIH 대회의 새로운 NPC 국가의 할당	11
6. 징계	11
6.1 행위의 기준	11
6.2 대회 징계패널	11
6.3 WPIH	12
7. 반도핑 장비 및 의료	13
7.1 반도핑	13
7.2 용품	13
7.3 의료서비스	13
챕터2 스포츠 규정	14
8. 스포츠 행정 규정	14
8.1 국제 경기 규칙	14
8.2 3포인트 시스템	14
8.3 타이 브레이킹 시스템	14
8.4 판정 시스템	15

8.5 물수패	15
8.6 경기 스케줄	15
8.7 연습 스케줄	16
8.8 유니폼 및 숫자	16
8.9 탈의실	16
8.10 메달 수여식	17
9. 이사회 및 기술 임원	17
9.1 이사회 구성	17
9.2 이사회 책무	17
9.3 이사회에 의한 선수 및 팀 관계자 통제	17
9.4 기술임원의 책무	18
9.5 심판장의 책임	19
10. 의례 및 절차	19
10.1 팀의 아이스 출입과 퇴장 의례	19
10.2 연장 경기 사전 워업 의례	19
10.3 경기 종료 의례	20
10.4 연장 절차	20
10.5 광고를 위한 중단 절차	20
10.6 큰 화면 사용 정책	21
10.7 득점판	22
10.8 게임 카운트다운	23
10.9 휴식 시간 카운트 다운	23
10.10 연장 휴식 시간 카운트 다운	24
10.11 중계경기를 위한 득점 휴식 규정	24
11. 심판	25
11.1 온 아이스 심판	25
11.2 오프 아이스 심판	25
11.3 득점 심판	26
11.4 득점 기록원	26
11.5 시간 계측원	26
11.6 아나운서	27
11.7 패널티 벤치 안내원	27
11.8 비디오 득점 심판	27
챕터3 대회일정	28
12. 지역 및 세계선수권대회	29
12.1 첫 해	29
12.2 두 번째 해	29
12.3 세 번째 해	29
12.4 네 번째 해	30
13. 동계패럴림픽 대회	30
13.1 자격 및 대진	30

13.2 동계패럴림픽대회 자격 경기	30
14. 세계선수권대회 대진	31
14.2 A-pool	31
14.2 B-pool	31
14.3 C-pool	31
14.4 WPIH 세계 랭킹	31

정의 및 약어

Assistant TD – Assistant Technical Delegate, WPIH에 의해 임명되어 TD의 역할을 수행하는 것을 돕는 사람

Chair of the Directorate – Section 9에 정의된 것과 같음.

Combined National Teams – Section 14.3.3 에 정의된 것과 같음.

Directorate – 각 인증된 대회에서 모든 스포츠를 총괄하기 위해 세워진 기구

Game Supervisor – WPIH Game Official 핸드북에 정의된 것과 같음.

IHF – International Hockey Federation 국제하키연맹

IPC – The International Paralympic Committee (국제패럴림픽위원회), 패럴림픽 관장 기구

IPC GB – IPC Governing Board (IPC 집행위원회), IPC 멤버의 대표, 2004년 총회에서 IPC 멤버들에 의해 받아들여진 임명 및 선거절차에 따라 총회에서 선출된다.

IPC Handbook – <http://www.paralympic.org/the-ipc/handbook>

IPC Management Team – IPC GB를 대표하며 WPIH의 사업 및 법정과 당국에 대한 모든 종류의 협상을 담당하는 팀

License Fee – Section 4.1.1에 정의된 것과 같음.

IPC World Championships – Para ice hockey 세계선수권대회 A-Pool, B-Pool, C-Pool.

License Fee – Section 4.1.1에 정의된 것과 같음.

LOC – Local Organizing Committee, 인증 대회를 개최하기 위해 주관 NPC에 의해 지지된 위원회

NF – 국가 협회 (국가 연맹), 각 지역의 파라 아이스 하키를 독립적으로 관장하는 각 지역 NPC에 의해 인정된 기구

NPC – 국가패럴림픽위원회, 그 국가의 장애 선수를 대표하는 IPC에 의해 인정된 국가 기구

Recognized Competition- Section 3.1에 정의된 것과 같음.

Referee Supervisor – WPIH Game Official 핸드북에 정의된 것과 같음.

Regulations – 매 시즌마다 개정되어 발행되는 세계파라아이스하키 규정

Scorekeeper - WPIH Game Official 핸드북에 정의된 것과 같음.

TD – Section 9.4에 정의된 책임과 함께 WPIH에 의해 임명되는 기술 임원.

Technical Officials – WPIH에 의해 임명되는 officials

WPIH – World Para Ice Hockey 세계파라아이스하키

WPIH Competition – Section 3.1에 정의된 것과 같음.

WPIH Ranking – Section 14.4에 정의된 것과 같음.

WPIH Rulebook – 세계파라아이스하키 규칙집

챕터 1. 행정 규정

1 적용

이 규정은 모든 WPIH 기구 및 위원회, 모든 NPCs, 그들의 선거모체, 클럽, 팀, 선수, 심판, 멤버 그리고 모든 사람과 인증 대회 및 국제 대회에 적용된다.

이 규정집에 언급되지 않은 일은 IPC의 재량으로 결정된다.

2 선수 자격

2.1 일반

인증 대회에 참가하려는 선수는 반드시 아래의 기준을 충족시켜야 한다:

2.1.1 선수는 반드시 유효한 World Para Ice Hockey Licence를 소지해야 한다.

2.1.2 선수는 반드시 IPC 선수 국적 정책의 예방에 따라 그/그녀의 NPC가 대표하는 국가의 국민이어야 하고

2.1.3 선수는 반드시 인증 대회가 열리는 해의 1월1일에 16세 이상이어야 한다.

2.2 성별

2.2.1 선수는 인증대회에서 남자로서 출전할 자격이 있다. 만약 그가:

- (a) 법적 및 당시 적용되는 국제 기준에 따라 남자로 인증되었고
- (b) WPIH 규정 World Para Ice Hockey 등급분류 규정에 의거하여 적합하다.

2.2.2 선수는 인증대회에서 여자로서 출전할 자격이 있다. 만약 그녀가:

- (a) 법적 및 당시 적용되는 국제 기준에 따라 여자로 인증되었고
- (b) WPIH 규정 World Para Ice Hockey 등급분류 규정에 의거하여 적합하다.

2.2.3 IPC 의료과학 담당자가 확인한다.

- (a) 인증 대회에서 여자로서 참가할 수 있는지 안드로겐과잉증을 갖고 있는 여성의 적합성
- (b) 법적으로 제3의 성으로 인정받은 사람의 적합성

2.2.4 IPC 의료과학 담당자에 의해 적용되는 국제 기준에 적합하지 않은 선수는 참가할 수 없다.

2.3 등급분류

선수는 반드시 World Para Ice Hockey 등급분류 규칙 및 규정에 따라 등급 및 등급상태를 준수해야 한다.

3. 대회 구조

3.1 인증 대회의 구분

WPIH에 의해 인증된 아래의 대회는 인증대회로 인증 된다:

3.1.1 **"WPIH Competitions"**: 동계 패럴림픽 대회, 세계선수권대회, 지역선수권대회

3.1.2 **"Sanctioned Competitions"**: 패럴림픽 자격 토너먼트로 열리는 PIH 대회

3.1.3 **"Approved Competitions"**: NPC에 지지되는 국제 및 국내 PIH 대회

3.2 인증 대회

모든 인증대회는 반드시:

- 3.2.1 NPC를 대표하는 팀들이 실시하는 구성된 파라아이스하키 경기 또는 IPC가 승인
- 3.2.2 모든 대회에 적용하는 최신 WPIH 규정집을 사용 (규정 위반 시 징계처분을 당할 수 있다.)
- 3.2.3 대회가 열리는 NPC의 승인을 받아야 한다.

3.3 인증 대회 개최

인증대회를 열고자 하는 LOC는 반드시:

- 3.3.1 [World Para Ice Hockey Approved Competition Form](#)을 작성해서 제출하거나 IPC가 정한 입찰 절차를 따라야 한다.
- 3.3.2 IPC가 정한 승인 수수료를 내고 WPIH 웹사이트에 게재한다.
- 3.3.3 모든 World Para Ice Hockey 규칙 및 규정을 따르는데 동의한다.
- 3.3.4 확정된 규칙, 규정, 경기 절차 또는 토너먼트 프로포절을 제출한다. World Para Ice Hockey 규칙 및 규정에 예외를 원할시에는 WPIH, 주최 NPC 혹은 NF에 사전 승인 받아야 한다.
- 3.3.5 모든 선수, 코치, 팀, 심판들은 그들의 NPC 혹은 NF에 등록되어있어야 한다.
- 3.3.6 WPIH에 의해 특정하여 승인되지 않은 이상 오직 WPIH/IIHF에 등록된 심판만 경기에 참가할 수 있다.
- 3.3.7 필요시, "세계" 또는 "국제" 선수권대회임을 암시하는 토너먼트 "타이틀"의 사용을 위해 WPIH의 허가를 얻는다.
- 3.3.8 위 규칙 또는 규정에 대한 위반은 개인, 팀, 관장기구의 IPC의 징계처분의 근거로 고려될 수 있다.

3.4 발전 단계 대회

- 3.4.1 WPIH는 발전 단계 대회를 개최할 수 있다. 발전 단계 대회는 WPIH의 종목 발전의 목표를 위해 만들어지고 청년과 여성 선수들의 참여를 독려시키기 위한 WPIH 승인 대회를 나타낸다.
- 3.4.2 WPIH는 WPIH와 협의하여 선수 적격 조건과 발전 단계 대회를 위한 경기 규칙을 변경할 수 있다.

3.5 멤버가 아닌 팀과의 경기

등록되지 않은 팀의 파라아이스하키 경기는 경기가 열리는 NPC와 WPIH의 승인이 요구된다.

3.6 공식 경기 시트

- 3.6.1 일반: 인증 경기의 공식 경기 시트와 심판 레포트는 반드시 IPC, LOC 그리고 경기하는 NPC에게 경기 마지막 날로 14일 이내에 제출되어야 한다.
- 3.6.2 시합 또는 경기 위법 처벌: 시합 처벌 또는 경기 위법 처벌이 있었던 인증 대회의 공식 경기 시트와 심판 보고는 반드시 처벌받은 선수, 대표팀 감독과 관계자의 WPIH에게 경기 마지막 날로 14일 이내에 제출되어야 한다.

3.7 WPIH 경기의 보호

WPIH가 허가하지 않는 한 WPIH 대회 기간 동안 주최 나라에서 그 어떤 세간의 이목을 끄는 경기가 진행될 수 없다.

3.8 팀의 설명

- 3.8.1 **IPC 설명:** "international, 국제"팀, "IPC"팀 또는 "continental,대륙" (예. "European"팀) 팀과 같은 이름은 IPC의 독점 권한이다. 그 어떤 NPC 혹은 협회에서 이러한 이름하에 경기하는 것을 금한다.
- 3.8.2 **NPC 설명:** "national국가"팀, "national junior 국가 주니어"팀, "national select 국가 선택"팀과 같은 설명은 NPC의 독점 권한이다.
- 3.8.3 **WPIH 설명:** "International All Star 국제 올스타"팀 또는 NPC의 영토의 범위를 넘어서는 설명은 WPIH의 사전 승인이 있을 경우에만 사용가능하다.

3.9 국제 대회의 이름

NPC의 영토를 넘어서는 지리학적 지역의 이름을 갖는 대회(World Cup, European Cup, World Tournament, Continental Tournament 등)는 IPC의 사전 승인이 있을 경우에만 사용가능하다.

3.10 불이행

주최측 혹은 참가자가 그들의 의무를 다하지 못한 NPC 혹은 그들의 클럽과 동의한 국제대회에서 불이행자 책임을 IPC에 의해 징계조치하게 만든다.

3.11 자격박탈

- 3.11.1 **선수:** 선수는 정정당당하지 않은 행동 혹은 WPIH 규정 위반으로 인해 경기에서 자격박탈 당할 수 있다. ("DSQ") 자격박탈 결정은 이 규정의 Section 6 혹은 7을 따른다.
- 3.11.2 **팀:** 토너먼트에서 3명 이상의 선수가 자격박탈 당했을 경우, 팀은 토너먼트에서 자격박탈 된다. 팀이 자격박탈 당했을 경우에 반드시 취해야 할 행동은 토너먼트 중 DSQ가 일어났을 때 포인트에 따라 상이다. DSQ팀은 최종 순위 맨 아래에 순위 없이 DSQ라는 표시와 함께 나타난다.
- 3.11.3 팀 자격박탈 절차: 팀의 자격박탈은 세 번째 DSQ선수가 나왔을 때를 기준으로 처리 된다:
 - 3.11.3.1 다음 경기가 시작되기 전 예선 라운드 중 팀이 자격박탈 당했을 경우:
 - (a) DSQ팀이 참가했던 모든 경기는 진 경기로 인정한다. (몰수패)
 - (b) 이 경기들의 모든 수치와 결과는 Section 8.5에 나와 있는 대로 몰수패 규정에 따라 처리된다.
 - 3.11.3.2 첫 번째 준결승 경기 전 첫 번째 플레이오프 경기가 시작된 후 팀이 자격박탈 당했을 경우:
 - (a) 지난 경기의 수치와 기록은 유지된다.
 - (b) 상대가 몰수로 승리한다.

(c) 플레이오프 자격경기의 다른 패자는 최종 순위에서 마지막에서 두 번째로 랭크된다.

3.11.3.3 동메달 결정전 전 준결승 중에 팀이 자격박탈 당했을 경우:

- (a) 지난 경기의 수치와 기록은 유지된다.
- (b) 상대가 몰수로 승리한다.
- (c) 다른 준결승전에서 패한 팀이 3위가 된다.
- (d) 다른 모든 팀들이 최종 순위에서 한단계 올라간다.

3.11.3.4 동메달 결정전에서 팀이 자격박탈 당했을 경우 (경기 시작 전 후):

- (a) 지난 경기의 수치와 기록은 유지된다.
- (b) 상대가 몰수로 승리한다.
- (c) 다른 모든 팀들이 최종 순위에서 한 단계 올라간다.

3.11.3.5 금메달 결정전에서 팀이 자격박탈 당했을 경우:

- (a) 지난 경기의 수치와 기록은 유지된다.
- (b) 만약 자격박탈이 경기 시작 전에 일어난다면 동메달 결정전에서 승리한 팀이 금메달 결정전을 경기한다. 새로운 경기를 할 수 없을 경우에는 상대방이 자동적으로 승리하고 동메달 결정전의 승리자가 은메달을 갖고 동메달결정전에서 패한 팀이 동메달을 갖는다.
- (c) 만약 자격박탈이 경기 후에 일어난다면 상대방이 승리하고 동메달 결정전의 승리자가 은메달을 갖고 동메달결정전에서 패한 팀이 동메달을 갖는다.
- (d) 다른 모든 팀들이 최종 순위에서 한 단계 올라간다.

3.12 IPC 세계선수권대회의 할당

IPC 세계선수권대회의 할당은 아래의 규정에 따라 IPC에 의해 관장 된다:

- 3.12.1 **날짜:** IPC 세계선수권대회는 3월, 4월 또는 5월에 열리거나 그렇지 않으면 IPC에 의해 결정된다.
- 3.12.2 **재 주최:** 다른 신청자가 없는 경우를 제외하고 NPC는 IPC 세계선수권대회의 같은 pool의 경기를 2년 연속 개최할 수 없다.
- 3.12.3 만약 대회에 6팀 이상이 참가하면, 주최측은 반드시 IPC에 의해 제공된 기술적 요건을 갖춘 2개의 경기장을 확보해야 한다. (경기 시스템 및 요구되는 아이스 시간에 따라 다름.) IPC 세계선수권대회는 2개의 경기장 및 50 km 거리가 떨어진 도시에서 개최할 수 없을 수 있다. 예외사항은 WPIH에 의해 결정된다.
- 3.12.4 IPC 세계선수권대회의 할당은 IPC와 NPC가 공식 개최 계약을 해야 최종이다.

3.13 참가하는 NPC의 책무

- 3.13.1 **팀 참가 양식:** 인증 대회에 참가하는 NPC는 반드시 IPC 또는 대회 주최 측으로부터 정해진 기한 및 요건에 따른 팀 참가 양식을 제출해야 한다.
- 3.13.2 **WPIH Approval:** 모든 WPIH 대회 및 WPIH 인증 대회에서 모든 팀의 참가는 WPIH의 승인을 받는다.
- 3.13.3 **비용 납부:** IPC에게 벌금이나 지불해야 하는 돈을 지불하지 않은 NPC는 팀을 참가시킬 수 없다.

4 재정 규정

4.1 수익

World Para Ice Hockey의 수익은 구성 된다:

- 4.1.1 **라이선스 비용:** NPC를 위한 연간 대표팀 라이선스 비용 (15명 또는 여성 선수가 명단에 있을 경우 16명) 매년 8월 31일 까지. 라이선스 비용은 IPC에 의해 정해진다. 명단 수를 초과하는 NPC가 등록을 원하는 추가 선수에 대한 추가 비용은 정해진다.
- 4.1.2 **이벤트 관장 비용:** IPC 이벤트 관장 비용은 IPC가 정한다.
- 4.1.3 **이벤트 수익:** 주최 계약 수익
- 4.1.4 **기타:** 다른 수익은 WPIH에 의해 규명된다.

5 World Para Ice Hockey 멤버십

5.1 인증대회의 NPC의 대표팀 참가

NPC는 IPC와 조화로운 관계에 있어야 하며 인증 대회에 참가 자격을 얻기 위해서는 World Para Ice Hockey 연회비를 지불해야 한다. (Section 4.1)

5.2 WPIH 대회의 새로운 NPC 국가의 할당

IPC Ice Sledge Hockey 에 새롭게 참가 할 팀은 WPIH 대회 C-pool 혹은 다른 대회의 자격 pool에서 시작해야 하고 IPC와 조화로운 관계에 있어야 한다.

6 징계

6.1 행위의 기준

모든 참가자는 프로페셔널한 행동을 해야 한다. 이러한 규정을 위반하는 선수는 WPIH에 의해 징계를 받는다:

- 6.1.1 다른 사람을 구두로 혹은 신체적으로 위협하는 경우
- 6.1.2 대회 참가에 주어진 특권과 권리를 악용하는 경우
- 6.1.3 정당하지 않은 행동을 하는 경우
- 6.1.4 불안정, 불공정한 상황을 만들 경우
- 6.1.5 그 밖에 Para Ice Hockey와 WPIH가 인정하는 경우

6.2 대회 징계 패널

6.2.1 권력 및 권한

대회 징계 패널 (패널)은 인증 대회 기간 동안 제보된 징계 위반에 대해 결정을 내리는 책임을 갖는다. 패널의 결정은 최종이며 소청이 불가하다. 패널은 아래의 규정과 일치하여 권력을 독점적으로 행사한다.

6.2.2 구성

- (a) 각 인증대회에서 이사회장이 3~5명으로 구성된 패널을 선정하고 그 중 한명이 패널장이 된다. 이렇게 임명된 사람들은 파라 아이스하키, WPIH 규칙집, 규정을 잘 알아야 하며 반드시 이사회로부터 승인을 받아야 한다.
- (b) 만약 세 명 미만의 패널이 참가할 수 있다면 이사회장이 대리인을 선정한다.
- (c) 다수결로 결정한다.

6.2.3 경기장 밖 위반 절차

- (a) 인증대회 기간 경기장 밖의 징계 위반 보고는 조사되고 이 섹션을 근거로 처리된다.

- (b) 징계 요청은 NPC/NF 또는 LOC 또는 WPIH에 의해 만들어진다.
- (c) 징계 요청과 관련 서류 검토 후에 답을 해야 하는 상황이 있으면, 패널장은 심문이 열리는 장소와 시간을 위반 혐의가 있는 팀매니저에게 알린다. 이는 위반행위를 한 이들에게 좋은 공지로 여겨진다. 응답자 (위반 혐의가 있는 선수 혹은 팀 관계자, 위반행위의 누락)와 팀의 매니저는 증거 서류(서문, 비디오 등)를 청문회 전에 패널장에게 제출한다.
- (d) 패널은 팀의 다음 경기 전에 청문회가 최대한 빨리 열리도록 노력한다. 응답자 와/또는 팀의 대표는 청문회에 참가하여 패널의 재량으로 의견 및 관련 서류를 제출한다. 청문회는 비공식적으로 열리지만 결정은 공식화한다.

6.2.4 경기장 내 위반 절차

- (a) 인증대회 기간 경기장 안의 징계 위반 보고는 조사되고 이 섹션을 근거로 처리된다.
- (b) 이사회장 요청 혹은 이 섹션과 일치하는 팀의 요청에서 패널장이 패널을 부른다.
- (c) 참가 팀은 징계에 해당하는 사건에 대한 조사를 위하여 패널에게 게임마다 하나의 서면 요청서를 제출해야 한다. 요청은 반드시 (i) 경기가 끝나고 90분 이내에 요청 (ii) 위반된 규칙이나 규정 그리고 관련 선수와 사건이 일어난 시간을 명확히 해야 한다.
- (d) 패널은 결정을 내리기 위해 비디오를 본다. (가능할 경우) 만약 비디오가 불가능하면, 패널은 개인 혹은 팀의 비디오를 요청할 수 있다.
- (e) 검토와 결정은 게임이 끝난 후 24시간 이내에 만들어져야하며 팀의 다음 경기 시간을 염두해야 한다. 영향을 받은 팀은 구두로 결정을 통보받고 결과가 나온 후 최대한 빨리 서면으로 통보받는다.

6.2.5 처벌

경기장과 경기장 밖 관장은 아래의 사항을 포함시킨다.

- (a) 주의: 작은 위반, 특히 첫 번째 위반의 경우 패널은 주의를 준다.
- (b) 자격정지: 패널은 선수, 팀 관계자, 팀을 인증대회의 끝나기 전까지 게임 수 제한 없이 자격정지를 줄 수 있다.
- (c) 자격박탈: 패널은 인증대회의 남은 기간 동안 선수, 팀 관계자, 또는 팀을 자격박탈시킬 수 있다.
- (d) 위탁: 강력한 처벌이 필요로 하는 심각한 위반사항이나 인증대회 마지막 날 위반이 발생할 경우 패널은 Section 6.3에 따라 추가 진행을 위해 WPIH에게 사건을 전달한다.

6.3 WPIH

6.3.1 권력과 권한

WPIH는 패널에 의해 전달의 여부와 상관없이 경기장 안 혹은 밖의 행동에 대해 징계를 가할 수 있다. IPC 윤리코드를 위반한 경우 WPIH는 IPC 법과 윤리위원회에 넘길 사건을 고를 수 있다.

6.3.2 절차 및 처벌

만약 WPIH가 징계를 가할 경우 정의의 원칙과 IPC 법 카운실의 조언 아래 시행한다.

7. 반도핑, 장비 및 의료

7.1 반도핑

모든 IPC 아이스 슬레지 하키 참가자, 관계자, 측근 등은 IPC 반도핑 코드를 따라야 한다. IPC 반도핑 코드는 IPC 핸드북 섹션2, 챕터 1.2 에서 찾을 수 있다.
<http://www.paralympic.org/the-ipc/handbook>

7.2 용품

7.2.1 **원칙:** IPC 장비 정책 (IPC 핸드북, 섹션 2, 챕터 3.10)은 모든 인증대회에 적용된다. 인증 대회 기간 동안 장비 사용과 관련하여 IPC가 추구하는 기본적인 원칙은 다음과 같다.

- (a) **안전:** 사용자, 선수 관계자, 관객, 그리고 환경
- (b) **공정:** 선수는 스포츠의 정신에 없는 불공정함을 받지 않는다.
- (c) **보편:** 장비는 모든 이에게 상업적으로 사용가능해야한다.
- (d) **능력:** 인간 수행이 중요한 노력이지 장비와 기술의 영향이 아니다.

7.2.2 **검사:** 인증 대회에 사용되는 모든 장비는 IPC 스포츠 장비 정책(IPC 핸드북 섹션2, 챕터 3.10)과 WPIH 규칙집을 따라야 한다.

7.3 의료 서비스

7.3.1 **의료 코드:** IPC 의료 코드 (IPC 핸드북 섹션 2, 챕터 1.4)는 모든 인증대회에 적용된다. IPC는 의료 문제에 대해 일반적인 자문을 제공하기 위해 IPC 핸드북의 가이드라인에 의거하여 IPC의료위원회를 구성한다.

7.3.5 책임

- (a) IPC의료 코드에 따라, 선수는 그들의 신체적 그리고 정신적인 건강과 의료감독에 대해 책임을 갖는다.
- (b) 인증대회에 참여함으로써, 모든 참가자는 대회 참가와 관련하여 또는 이로 인한 손해, 부상, 피해에 대하여 IPC와 WPIH를 모든 법적 책임으로부터 법이 허용하는 정도까지 풀어준다.
- (c) 7.3.5(b)에도 불구하고, NPC는 그들의 권한 안에서 인증대회에 참가하는 모든 선수가 신체적 정신적으로 Para ice hockey에서 엘리트 레벨에 맞는 상태라는 것을 확실히 해야 한다.
- (d) 모든 NPC는 선수에게 적절하고 지속적인 의료 관찰이 시행될 수 있게 확실히 해야 한다.
- (e) NPC는 그들의 선수단의 인증대회를 위한 이동의 처음부터 끝까지 안정적인 의료 예방과 의료 보험 보장에 대해 책임을 갖는다.
- (f) 모든 인증대회에서 의료 예방, 의료 서비스 의료 보험 보장이 제공되는 것을 확실히 하는 LOC의 책임이다. 의료 서비스의 범위는 다음과 같은 요소로 인해 상이하다: 인증대회의 규모, 참가 선수 수, 운영요원의 수, 관객 수, 대회가 열리는 나라의 의료 기준. IPC 의료 위원회는 국제대회에서 적절한 의료서비스와 적절한 안전 수단이 제공될 수 있게 LOC를 돕도록 하기 위해 실질적인 가이드라인을 발행하고 업데이트 한다. (WPIH Event Medical Service 핸드북을 참고하세요)
- (g) Chief Medical Officer(CMO)는 대회 기간 동안 각 인증대회에서 의료 서비스를 준비하고 필요시 IPC 의료 과학 담당자와 연락을 취하기 위해 LOC에 의해 임명된다.

7.3.6 **의료 배제:** 만약 선수가 특별한 관리를 요구되고 혹은 특별한 위험을 가지고 있거나 LOC 혹은 WPIH에 의해 관리가 될 수 없을 경우는 선수의 참가를 거부하는 이유가 된다. IPC 의료 과학 담당자가 WPIH에 의해 인증된 스포츠 기술 전문가와 IPC 의료 위원회와 협의를 통해 최종 결정을 내린다. 영향을 받은 선수와 NPC는 의료적인 위험이 관리가 가능하다는 증거를 제시할 수 있는 기회를 갖는다. 결정을 내리는데 있어서 아래의 요소들이 고려된다.

- (a) 잠재적인 심각성과 사고 가능성을 포함한 선수의 건강에 미치는 위험
- (b) 아이스와 벤치에 있을 선수, 팀 관계자, 심판들의 미치는 위험
- (c) 인증대회에서 사용가능한 의료 자원과 선수를 보호하기 위한 추가 자원의 비용 및 현실성
- (d) 선수, 팀, NPC, LOC로 부터 받은 보험 보장의 정도
- (e) 영향을 받은 선수나 NPC로부터 받은 증거

IPC 의료 과학 담당자의 최종 결정을 기다리는 동안 선수는 인증대회 참가가 허용되지 않는다. 선수 및 NPC는 적절한 시기에 WPIH앞으로 가능한 이례적인 상황을 가지고 와야 한다.

챕터2 : 스포츠 규정

8 스포츠 행정 규정

8.1 국제 경기 규칙

모든 인증대회의 공식적인 경기 규칙은 WPIH에 의해 제정되고 IPC 이사회에 의해 승인되고 WPIH 규칙집의 내용을 담는다. (WPIH 웹사이트에 이따금씩 개정되고 발행된다.)

8.2 3포인트 시스템

인증대회에 참여하는 모든 팀은 포인트 기록에 따라 순위가 매겨진다. 모든 인증대회에서 포인트는 다음과 같이 게임 당 부여된다.

- 정식 시간 종료 시 승리 팀에게 3포인트 부여
- **무승부:** 경기 종료 시 동점이라면 각 팀이 1포인트 씩 부여
- **연장전 승리:** 연장전에 승리한 팀에게 1포인트를 부여하거나연장 시간이 끝났는데 동점일 경우WPIH 규칙집에 명시된 대로 Game Winning Shot 절차가 진행
- **패:** 경기 종료 시 패한 팀에게 0 포인트 부여

8.3 타이 브레이킹 시스템

같은 포인트를 확보한 두 팀을 위한 타이 브레이킹 시스템은 두 팀 간의 게임이 되고 이기는 팀이 우선권을 얻는다. 3 포인트 시스템은 동점으로 끝난 경기에는 적용할 수 없기 때문에 타이 브레이킹 시스템은 3팀 이상이 타이일 때 적용가능하다. 3팀 이상이 타이일 경우, 타이 브레이팅 시스템이 다음과 같이 적용되고 타이 팀들 간의 하위그룹이 결성된다. 이 절차는 두 팀 혹은 남은 팀이 타이가 발생하지 않을 때 까지 지속된다. 남은 두개의 타이 팀의 경우, 두 팀 간의 경기는 경기가 동점으로 끝나지 않은 타이 브레이커로 결정된다. 어느 팀도 타이가 되지 않았을 경우, 각각 절차에 명시된 기준이 적용된다.

- **Step 1:** 타이 팀들간의 경기를 고려하면, 하위그룹은 타이인 팀들 사이에서 랭크된 기준에 따라 부여받은 포인트를 적용하여 결성된다.
- **Step 2:** 3팀 이상의 팀이 타이라면, 타이 팀 사이에서 골 득실차로 결정된다.

- **Step 3:** 3팀 이상의 팀이 타이이고 골득실차도 같을 경우, 득점 골이 높은 팀으로 결정 된다 .
- **Step 4:** 3팀 이상의 팀이 타이이고 골득실차도 같고 득점 골도 같은 경우 하위그룹 밖의 순위가 높은 팀이 적용된다. 이 경우 순위가 높은 팀을 상대로 가장 좋은 결과(1. 포인트, 2. 골 득실차, 3.득점)를 가지고 있는 팀이 우선권을 갖는다.
- **Step 5:** 3개 팀 이상이 타이일 경우에는 각 팀의 결과와 하부 그룹 밖의 차 순위 랭크팀이 적용된다.
- **Step 6:** 이 다섯 단계를 거친 후에도 3개 이상의 팀이 타이라면 팀은 대회외 포지션으로 랭크된다. (예. 대진)

8.4 판정 시스템

WPIH 규칙집에서 명시된 것처럼 모든 인증대회에서는 'three-officials 시스템'이 적용된다.

8.5 몰수패

- 8.5.1 **일반:** 경기는 몰수당한다. a) 팀이 경기에 나타나지 않았을 때; b) 휴식 시간 후 경기를 재개하지 않을 때; c) WPIH규칙집의 위반에서 경기의 완료 전 경기를 중단했을 때
- 8.5.2 **점수 라인:** 경기가 몰수당했을 때, 결과는 0:5로 기록된다. 만약 경기 결과가 더 낫다면 유효하다. 두 팀 모두 몰수를 일으켰다면, 패배의 0포인트가 부여되고 결과는 0:0으로 기록된다.
- 8.5.3 **진행 중인 게임:** 팀이 진행 중인 경기를 취소시켰을 때(경기 중은 페이스 오프 부터 경기가 끝나는 휘슬이 울릴 때까지를 말한다.), 2 포인트를 감점한다. 이 사항은 추가 징계의 가능성을 위해 WPIH에 의해 조사된다.

8.6 경기 스케줄

- 8.6.1 **스케줄:** LOC 는 규정에 따라 대회 스케줄을 준비해야한다. 조직위는 WPIH에게 날짜, 시간 그리고 장소를 제안한다. 일반적으로, 대회 스케줄이 요구하는 상황이 아닌 이상 어느 팀도 이를 연속으로 경기를 하지 않고 하루에 한 게임이상 하지 않는다. 참가하는 NPC가 동의했을 경우에만 3일 연속 3경기를 치를 수도 있다.
- 8.6.2 **홈 팀:** 각 경기의 홈팀은 WPIH에 의해 결정된다. 공식 명단에 두 팀 사이에서 홈팀은 첫 번째로 열거된다. 각 팀의 게임수가 같은 대회에서 각 팀은 이 경기의 반 동안 홈팀으로 할당된다. 각 팀의 게임수가 다른 대회에서 각 팀은 경기의 반 동안 홈팀으로 할당되고 다른 경기 수로 남는다. WPIH 랭킹의 높은 팀이 홈팀으로 할당된다.

예: 6팀이 참가하는 라운드 로빈 대회에서, 각 팀은 모든 상대와 경기를 하고 5개의 경기를 치른다. 각 팀은 홈팀으로서 2번, 어웨이 팀으로서 2번의 경기를 할당받고 남은 경기는 WPIH 랭킹 상 높은 순위의 팀이 홈팀을 할당받는다.

- 8.6.3 **플레이오프와 메달 경기의 팀의 재 대진:** 플레이오프 라운드와 메달 경기의 목적으로 팀은 예선 라운드 후에 재 시드 된다. 시드 넘버는 아래의 기준 순서대로 할당된다.
 - 그룹에서 높은 순위

- 높은 포인트
- 골 득실차
- 득점 수
- 대회 참가 시 시딩

8.6.4 **게임 중간 시간:** WPIH가 특별 상황(예. 방송 중계 스케줄)이라고 승인 하지 않은 이상 같은 팀의 경기 시간은 패럴림픽 때는 적어도 20시간, 다른 경기 때는 적어도 17시간이 차이해야 한다. 일반적으로, 경기 스케줄이 필요로 하지 않은 이상 어떠한 팀도 하루에 한게임을 초과하여 경기를 하거나 이를 연속으로 경기 하지 않는다.

8.7 연습 스케줄

- 8.7.1 **연습 기간:** 경기 당일, 연습시간은 45분이다. 쉬는 날 연습시간은 최대 75분이다.
- 8.7.2 **연습 시간:** 원칙적으로는 전날 경기 시간에 따라 먼저 경기한 팀이 연습도 먼저 한다.
- 8.7.3 **연습 장소:** 일반적으로 팀이 경기를 하는 경기장에서 연습도 이루어진다. 홈팀은 두 번째로 연습하지만 만약 다른 경기장이 가능하다면 같은 시간에 연습을 할 수 있다. 만약 서로 겨루는 두 팀이 다른 경기장에서 같은 시간에 연습을 해야 한다면 예선 라운드에서 높은 랭크에 있는 팀이 경기장을 선택한다.
- 8.7.4 연습 시간의 변경은 팀과 TD에 의해 동의되고 최종적으로 Chair of the Directorate가 한다.
- 8.7.5 LOC는 대회가 시작하기 전날 참가하는 팀의 연습 준비를 책임진다. (무료).

8.8 유니폼 및 숫자

- 8.8.1 **밝은 색과 어두운색:** 모든 인증대회에 참가하는 팀은 밝은 색과 어두운색의 스웨터와 양말 세트를 준비해야한다. 이 두 세트는 반드시 WPIH에 인증 받아야 한다. 기본 색은 각 아이템의 대략 80% 가 덮여야 한다. 홈팀이 저지 색을 결정한다.
- 8.8.2 **유니폼 광고:** 만약 WPIH가 유니폼 광고를 제공하면 NF 또는 NPC는 이 유니폼을 입고 경기를 해야 할 의무가 있다. 유니폼 광고는 World Para Ice Hockey 유니폼 광고 가이드라인을 따라야 한다.
- 8.8.3 **선수 숫자:** 각 경기 전, 팀 매니저 또는 코치가 심판 혹은 득점 기록원에게 주장과 부주장의 이름이 포함된 선수의 수와 이름을 제공한다. 모든 선수는 그들의 밝은 색 또는 어두운색 저지에 같은 번호를 가질 수 있다.
- 8.8.4 **교체 저지:** 선수의 저지가 착용할 수 없는 상황을 위해 각 팀은 교체 저지(밝은 색과 어두운색)를 갖는다.

8.9 탈의실

- 8.9.1 **팀:** 각 팀은 23명의 팀 관계자와 선수, 장비, 벤치, 화장실, 샤워실을 갖춘 공간을 제공받는다.
- 8.9.2 **할당:** 팀 탈의실은 다음의 기준에 맞춰 TD 혹은 보조TD에 의해 할당 된다: 탈의실은 상태, 아이스와의 거리에 의해 순위가 매겨지고 팀의 시딩 번호에 의해 배정된다. 주최국이 가장 먼저 고른다. 이러한 원칙이 경기 탈의실에 적용된다.

8.9.3 **탈의실:** 만약 팀이 예선 라운드 또는 자격 라운드가 끝난 후 경기장을 바꿔야 하면 팀이 옮길 경기장의 탈의실은 팀 시딩 번호와 사용가능한 탈의실의 순위에 따라 다시 배정된다. 이미 시설에 있는 팀은 탈의실을 옮기지 않는다. 인증대회의 조직위는 이러한 탈의실 변경에 대해 미리 정확한 시간 스케줄을 만들어야 한다.

8.9.4 **심판:** 의자와 벤치 그리고 화장실과 샤워실이 있는 분리된 탈의실을 심판에게 제공되어야 한다.

8.10 메달 수여식

모든 인증대회에서 메달은 등록된 선수와 6명의 팀 관계자에게 수여된다. 패럴림픽 대회의 메달은 등록된 선수들에게만 수여된다.

9 이사회 및 기술 임원

9.1 이사회 구성

모든 인증대회는 각 인증대회에서 구성된 이사회의 통제를 받는다. 각각의 투표권을 지닌 회원은 하나의 투표권을 갖는다. 타이 이벤트에서 장은 결정적인 표를 던진다. 이사회의 회원을 다음과 같다.

- 장(투표), WPIH에 의해 임명
- 참가 NPC 중 1명, NPC에 의해 임명 (팀 코치는 안 된다.)
- LOC를 대신하여 1명 (투표)
- TD 혹은 보조 TD (투표권 없음), WPIH에 의해 임명
- 주심(투표권 없음), WPIH에 의해 임명

9.2 이사회의 책무

이사회장의 통제 하에 이사회는 책임을 갖는다.

- 선수의 적격 자료를 관리;
- 주최 측의 책임 관리;
- 참가하는 국가 협회 책임 관리;
- 징계 패널의 임명 승인;
- 상패, 메달, 상장 수여;
- 각 팀당 세 명의 베스트 선수 확정;
- 경기의 베스트 골키퍼, 디펜스, 포워드 선정; 그리고
- 경기의 다른 시상 관장.

9.3 이사회에 의한 선수 및 팀 관계자 통제

이사회는 다음과 같은 방법으로 선수와 팀 관계자를 통제할 권리가 있다.

9.3.1 **일반:** 이사회는 WPIH 규칙과 규정에 따라 모든 선수가 등록되고 경기를 할 수 있도록 관리한다.

9.3.2 **양식:** WPIH 대회 및 관장 대회 전, NPC는 WPIH가 정한 기한 이내에 모든 선수, 팀 관계자의 이름과 데이터가 있는 팀 참가 (Entry by Number and Entry by Name)을 작성하여 SDMS를 사용하여 제출해야 한다. 인증 대회 전, NPC 또는 LOC는 팀 명단은 대회 일주일 전까지 이메일을 통해 WPIH에 제출해야한다.

9.3.3 **팀 규모:** NPC는 그들의 팀(골키퍼 포함)이 적어도 1명의 여성 선수를 포함시키지 않은 한 , 포함 시킬 시 16명선수에 골키퍼 2명으로 구성할 수 있고 결과적으로 최대 15명과 2명의 골키퍼를 등록할 수 있다. 팀은 반드시 최소 7명의 선수와 2명의 골키퍼가 있어야 한다. NPC는 모든 관장대회에서 최대 6명의 팀 관계자 자격을 가

질 수 있다. 추가 팀 관계자는 허용되지 않는다. 만약 시설이 허용하고 WPIH에 의해 승인되면 팀은 추가 관계자를 데려올 수 있지만 추가 비용을 지불해야 할 것이다.

9.3.4 **통제:** 팀엔트리는 반드시 경기 중에 어떤 선수가 경기할지 명시되어 있어야 하고 첫 번째 이사회에서 제출되어야 하며 이것이 최종이다. 최소 7명의 선수와 2명의 골키퍼는 반드시 첫 번째 이사회 때 경기장에 참석해야 한다. 만약 이를 어길 시, 팀은 자격이 박탈된다. 이사회 장의 재량으로 엔트리에는 있지만 이사회에 참가하지 않은 선수는 이사회 후에 통제당할 수 있다. 하지만 참가가 허용된 첫 번째 경기 2시간 전, 팀은 반드시 첫 번째 이사회 1시간 전 여권 통제 센터에 WPIH 지정 담당관에게 유효한 여권을 제출해야 한다.

9.3.5 **비상 골키퍼:** 참가하는 NPC는 비상 골키퍼를 등록할 권리가 있다. 만약 팀 닥터와 함께 NPC이사가 골키퍼가 경기를 할 수 없음을 서면으로 공표한다면 이러한 골키퍼는 비상 골키퍼로 대체된다. 2시간미만 남았을 경우에는 안 되고 경기를 뛸 수 없는 골키퍼가 팀 명단에서 제외되었을 때 비로소 비상 골키퍼는 자격을 갖춘다. 교체된 골키퍼는 그 어떤 경기도 뛸 수 없다.

9.4 기술임원의 책무

기술임원은 모든 인증대회에서 섹션9.4에 나와 있는 책무를 갖는다. 보조 기술임원이 임명되고 기술임원이 책임을 다할 수 있도록 돕는다.

9.4.1 **사전경기:** 사전 경기가 지연되었을 상황과 같은 경우 이를 항상 공지할 수 있도록 한다. 개회식이 이 규정 또는 동의한 대로 진행되는지 확인한다.

9.4.2 **경기 시간 책임:** 팀이 미리 정해진 시간에 아이스에 있는지 그리고 중간 휴식시간은 원안대로 진행되는지 확인한다. 플레이오프 경기에서는 WPIH 규칙집에 정의된 대로 추가시간과 결승샷 규정에 대해 숙지하고 있어야 한다.

9.4.3 **경기 후 책임:** 폐회식이 승리 팀(탈모)의 애국가와 선수들 및 관계자들이 악수를 하고 있는지를 포함하여 IPC 선수권대회 가이드라인을 따라 진행되고 있는지 확인한다.

9.4.4 **문제 해결:** 경기 전 후 (벤치, 유니폼 색, 사전 워업 절차) 모든 질문에 답하고 규칙과 관련하여 문제해결을 위해 심판과 협업해야 한다.

9.4.5 **위험 관리 및 안전:** 경기장 조사를 하고 문제가 될 만한 곳들을 적는다. 선수나 관계자에 의한 모든 안전 절차 위반에 대해 보고하고 경기 표면과 관중석이 안전할 수 있도록 한다. 아이스 안전과 관련된 사항을 이사회에 보고하고 필요시 추천사항을 제공한다.

9.4.6 **징계:** 게임 중에 발생한 징계 또는 문제되는 행위에 대해 징계 패널장과 이사회에 보고한다. 임시 정지가 있을 시에는 사건의 개요를 준비한다.

9.4.7 **심판 경기 보고:** 경기 직후 심판 슈퍼바이저가 심판 경기 보고를 이사회장에게 제출할 수 있도록 한다. 심판 슈퍼바이저에게 자료를 받는다. 사건과 이와 관련된 것에 대해 전문적인 의견을 준비한다.

9.4.8 **심판 슈퍼바이저:** 심판 슈퍼바이저의 역할과 의무를 인정하고 이해한다. 경기 중 심판 슈퍼바이저의 위치에 대해 파악한다.

9.4.9 **경기 요약 보고:** 다음 이사회때 경기 요약 보고 (최종 스코어와 패널티)를 제공한다.

9.4.10 **장비 측정:** 장비 측정을 실시하고 WPIH 규칙집에 따라 장비가 승인된 것임을 확인

하기 위해 보이는 곳에 IPC라벨을 장비에 부착한다. 이 임무는 인증된 기술임원 대표가 진행한다.

9.5 심판 슈퍼바이저의 책임

9.5.1 **경기 임원:** 경기 전 후에 경기 임원들을 만나 돕고 피드백을 제공하고 경기 후에 평가를 한다. 필요시 경기 임원과 기술임원 사이에서 소통을 돕는다.

9.5.2 **심판 경기 보고:** 이사회장에게 심판 경기 보고를 즉시 제출한다. 사건과 사건과 관련된 것에 대해 전문적인 의견을 준비한다.

9.5.3 **문제 해결:** 규칙과 규칙 위반에 대한 문제 해결을 위해 기술임원과 협력한다.

10 의례 및 절차

10.1 팀의 아이스 출입과 퇴장 의례

참가팀이 공동의 문과 복도를 사용하여 아이스를 출입하고 퇴장하는 인증대회에서는 질서정연하고 사고 없이 아이스를 출입하고 퇴장할 수 있도록 다음의 절차가 제안된다. 사전 워업, 중간 휴식 시간, 실제 경기시간을 포함한 모든 활동의 시간을 측정하는 유일한 시간 장비는 경기 시계(clock)이다.

10.1.1 **시계(clock):** 첫 번째와 두 번째 피리어드 종료 시, 부저가 울리자마자, 피리어드가 종료되었음이 알리고 경기 시계는 즉시 중간 휴식 시간으로 재조정된다.

10.1.2 **중간 휴식:** 첫 번째와 두 번째 피리어드 종료 시, 원정팀이 선수 벤치로 돌아가서 홈팀 전체가 아이스를 떠나 복도로 들어갈 때 까지 머문다. 홈팀의 마지막 선수가 복도로 들어가면 심판은 원정팀에게 아이스를 떠나라는 행동을 취한다.

10.1.3 **아이스 복귀 경고:** 각 피리어드 시작 시 팀에게 아래의 시스템을 적용하여 아이스로 돌아가야 한다는 것을 알리기 위해 락커룸에 공식 시간 계측원은 부저를 누른다.

- 게임 시계 4분 남음 - 공식 시간 계측원의 한 번의 알람 소리는 2분 이내에 팀은 아이스 복귀를 위한 요청이 있을 것이라는 것을 뜻한다.
- 게임 시계 2분 남음 - 공식 시간 계측원의 두 번의 알람소리는 홈팀으로 하여금 즉시 락커룸을 떠나 아이스로 복귀하라는 소리이다. 원정팀은 홈팀의 마지막 선수를 따라서 아이스로 복귀한다.

10.1.4 **경기 종료 의례:** 경기 종료 시, 진 팀은 아이스를 먼저 떠나고 이긴 팀은 진 팀이 다 나갈 때 까지 기다린다. 진 팀의 마지막 선수가 복도로 들어가면, 심판은 이긴 팀에게 아이스를 떠나라는 행동을 취한다.

10.1.5 **대응:** 이사회는 경기에 참가하는 두 팀의 락커룸 위치를 고려하는 규정에 동의할 수 있다.

10.2 연장 경기 사전 워업 의례

10.2.1 **일반:** 인증 대회의 게임 스케줄은 일관된 계획 가이드라인과 원칙을 사용하여 만들어진다. 승인된 게임 스케줄은 한 경기 종료 시 충분한 시간을 갖고 떠날 수 있게 그리고 다음 경기 사전 워업과 아이스 준비를 고려하여 디자인 되었다.

10.2.2 **지연:** 경기 슈퍼바이저가 TD에게 경기가 다음 경기가 예정된 시간의 55분 이내에 끝나지 않을 것이라고 알리자마자, TD는 다음 경기를 하는 두 팀의 이사진과 LOC 대표자를 포함하여 미팅을 해야 한다. 다음의 가이드라인은 필요한 결정을 하는데 도움을 주기 위해 제공되며 법적 구속력은 없다.

- (a) 만약 첫 번째 경기가 다음 경기 시작 55분을 남기지 않고 끝난다면 'flood' 아이스

재정비는 다음 경기를 하는 두 팀의 사전 경기 워업을 위해 제공 되어 한다.

- (b) 만약 첫 번째 경기가 다음 경기 시작 55분을 남기지 않고 45분 이상 남게 끝난다면 'scrape' 재정비는 다음 경기를 하는 두 팀의 사전 경기 워업을 위해 제공 되어 한다.
- (c) 만약 첫 번째 경기가 다음 경기 시작 45분을 남기지 않고 끝난다면 다음 경기를 하는 두 팀은 아이스 재정비 없이 워업을 하고 만약 두 팀이 사전 경기 워업 시간이 줄어들어에도 불구하고 'scrape'를 원하면 제공한다.
- (d) 만약 인접한 경기장이 사용가능하면, 사전 경기 워업은 거기서 열린다.

10.2.3 **타 단체에 알리기:** 'scrape' 준비의 제공에 대한 결론이 나면, 위 리스트에 있는 사람들은 상황과 관련이 있는 단체에게 알리고 적절히 행동하게 할 책임있다.

10.2.4 **회의참가자의 출석:** 이 섹션에 설명된 절차들을 용이하게 하기 위해서 TD, 다음 경기 팀의 이사진, 그리고 LOC 대표자는 경기 시작 70분전에 열리는 회의에 참석해야 한다.

10.3 경기 종료 의례

경기 종료 시 승리팀이 선언되면 두 팀 모두 헬멧을 벗고 승리팀 국기가 게양 될 깃대를 보면서 블루라인에 슌다. 그 동안 승리팀의 국가가 연주된다. 이 행사에 참여하지 못한 팀 멤버가 있는 NPC는 추가 징계를 위해 이사회에 제출될 것이다.

10.4 연장 절차

모든 인증대회에서 연장 피리어드 및 결승샷 절차는 WPIH 규칙집과 일치하여 다룬다.

10.5 광고를 위한 중단 절차

광고를 위한 중단은 다음과 같은 절차로 이루어진다.

10.5.1 **일반:** 경기의 정기 피리어드 동안 각 70초의 최대 두 번 광고를 위한 중단이 이루어진다. 팀과 중계사의 일관성을 보장하기 위해 모든 중계 선수권대회 경기 동안 광고 방식이 따른다.

10.5.2 **중단:** 경기가 중단되었을 때 팀이 동등한 힘을 가지고 있을 때 광고가 허용된다. 동등한 힘은 휘슬이 불렸을 때 아이스 위에 있는 선수의 수로 결정된다. 그러므로 만약 팀A의 한명의 선수가 부족한 상태에서 팀B의 패널티가 불렸으면 광고를 위한 중단은 허용되지 않는다. 동등한 힘 조건의 유일한 예외사항은 5분 메이저 패널티이다. 5분 메이저 패널티로 팀의 선수가 부족할 때 광고는 치러진다. 하지만, 만약 5분 메이저 패널티 동안 2분 마이너 패널티가 같은 팀에게 주어지면 (5대3) 메이저 패널티가 끝날 때 까지 광고는 없다.

10.5.3 **시간:** 광고를 위한 중단은 시계(clock)에 다음의 시간 이후 경기 첫 번째 중단에 시행된다.

- 11:00 분
- 06:00 분

10.5.4 **예외:** 이에 불구하고, 광고를 위한 중단은 없다.

- 첫 번째와 두 번째 피리어드의 마지막 30초
- 세 번째 피리어드 혹은 연장 때의 마지막 1분, 위의 절차가 15분 연장 피리어드에 적용되는 금메달 경기는 예외
- 점수 득점 시
- 패널티 샷 판정 시
- 아이스 위반 판정 시, 각 팀의 온아이스 힘에 영향을 주는 아이싱 판단으로 인한 패

중들을 스포츠맨답지 못한 행동이나 부정적인 방식을 그려서는 안 된다. 경기장 비디오 보드의 사용은 균형을 맞춰야 한다. a) 스포츠 콘텐츠 (다시보기), b) 엔터테인먼트 그리고 c) 공적 정보

10.6.2 **경기 리플레이:** 경기 상황 또는 하키 경기(득점, 패스, 보디 체크, 골키퍼 막기, 블록 샷, 패널티 샷을 만드는 마이너 패널티, 결과가 갈리지 않는 메이저 패널티, 난투를 초래하지 않는 휘슬 후 스크럼)는 제한 없이 경기장 비디오 보드에 보여질 수 있다. 패널티 콜의 다시보기가 보이면, 모든 경기의 카메라는 관중을 위해 투명하고 선명하게 사용된다.

10.6.3 **득점 판단 리플레이:** 경기가 다시 보이고 다시보기 콜이 난 후 추가 시간 동안 득점 판단 다시보기 영상 시스템의 장면은 경기장 비디오 보드에서 보인다. 다시보기 콜이 선언된 후 만약 다수의 경기 카메라가 가능하다면 최종 콜을 하기 위한 카메라는 반드시 비디오 보드에서 사용되는 카메라 앵글이어야 한다. 만약 어떤 카메라가 필요로 했는지에 대한 의문이 생긴다면 비디오 보드 담당자는 비디오 골 심판과 협의해야 한다.

10.6.4 **부상:** 만약 아이스 위에서 부상이 생긴다면 부상당한 선수 혹은 경기 심판이 나갈 때까지 재경기는 없다. 심각한 부상(다량 출혈, 골절, 불안정한 스케이팅)이 명백할 때 부상당한 선수가 아이스를 떠난 직후 재경기 된다. 이는 오직 관중들에게 알리는 목적이다. 경기는 그 어떤 목적으로도 경기장 내 비디오 보드로 보이지 않는다.

10.6.5 **관중:** 관중은 긍정적인 시각에서만 경기장 내 비디오 보드 보여야 한다. 예를 들어 관중 부상과 폭력 연류, 음란한 제스처를 취하고 선수나 심판에게 욕설을 하거나 아이스에 무언가를 던지는 행위들은 비디오에 보이지 않는다.

10.6.6 **싸움:** 선수들끼리 주먹을 오고가는 싸움은 경기장 내 비디오 보드에 보이지 않는다. 이는 두 명 이상의 "휘슬 후 스크럼"과 다르다.

10.6.7 **설치:** 큰 화면 사용 정책은 비디오 골 심판과 주관 방송사의 기술적 도움을 받는 경기장 내 비디오 보드 담당자에 의해 조정된다. 위 섹션 10.6과 일치하게 결정을 내리는 책임은 비디오 보드 담당자에게 있다.

10.7 득점판

다음에 나오는 시간계측과 점수판 가이드 라인은 IPC 인증 대회 주최 측을 위한 추천사항이다. 경기장에 있는 득점판 시스템이 경기의 모든 정보를 주지 못하는 경기장에서는 최소한 추가 게임 데이터와 관중들이 궁금해 하는 뉴스들을 위한 전자 정보 보드가 있어야 한다. 전자 큐빅이 있는 경기장에서는 아래에 나와 있는 모든 정보가 장치에 보여야 한다.

10.7.1 **팀 이름:** 점수판 장치에 홈팀 이름이 왼쪽 원정팀 이름이 오른쪽에 위치한다.

10.7.2 **피리어드:** 피리어드는 숫자로 1, 2, 3 연장은 OVT, 패널티 샷 숫아웃은 PSS.

10.7.3 **게임 결과:** 결과는 각 팀당 두 자리 수로 나타내고 홈팀이 왼쪽 원정팀이 오른쪽에 위치한다.

10.7.4 **득점:** 득점과 최대 두 명의 어시스트를 저지 숫자로 스코어보드에 홈팀이 왼쪽 원정팀이 오른쪽으로 오게 표시 한다.

10.7.5 **시간:** 경기 시간의 분은 0 ~15, 초는 0 ~ 60으로 표시한다.

10.7.6 **연장:** 금메달 결정전의 연장 시간의 분과 초는 0 ~ 15로하고 플레이오프의 서든빅 토리는 0 ~10으로 표시한다.

10.7.7 **징계 선수:** 스코어보드에는 번호로 된 선수와 분, 초로 된 패널티 시간. 정보 보드

에는 홈 선수 왼쪽, 원정 선수 오른쪽, 이름, 패널티 시간, 패널티 코드 .

10.7.8 **패널티 시간:** 패널티 시간은 최종 시간에서 0으로 카운트 된다. 각 팀은 2개의 three position과 5분 패널티를 갖는다. 두 개의 기존 패널티는 종료된다.

10.7.9 **추가 패널티:** 추가 패널티는 시간계측 시스템에 저장되고 세 번째 패널티 포지션에서 하나씩 나타난다.

10.7.10 **타임아웃:** 타임아웃은 60초에 0초로 카운트되고 실제 게임 시간에 나타난다.

10.7.11 **결승샷:** 결승샷은 경기 결과 포지션에 샷 별로 나타난다.

10.7.12 **게임 결과:** 결정골을 포함한 마지막 샷 후에 결과가 나타난다.

10.7.13 **휴식시간:** 피리어드가 종료될 때 첫 번째 및 두 번째 피리어드 후에 15분의 휴식시간이 자동으로 카운팅 된다. 연장전의 경우 세 번째 피리어드 후의 3분의 휴식시간은 피리어드 종료 후 자동으로 카운팅 된다.

10.8 게임 카운트다운

일반적으로 경기 카운트다운을 위해서 다음의 절차를 따라야 한다. IPC 세계선수권대회에서 팀을 소개할 때와 같이 개회식과 폐회식의 시간 조정이 필요한 경우 수정된 카운트다운 절차가 적용된다. 모든 수정된 절차는 반드시 IPC의 승인을 받아야 한다.

- 60:00분: 사이렌이 울리고 팀 대표자는 완성된 팀 명단 양식을 점수기록원에게 제출한다.
- 43:00분: 팀 라카룸에 한 번의 부저가 울린다.
- 42:00분: 팀 라카룸에 두 번의 부저가 울린다.
- 40:00분: 팀은 15분의 워밍업을 위해 아이스에 들어간다.
- 25:00분: 팀은 아이스를 떠나고 재 정빙이 시작된다. 팀 대표는 공식 경기 시트를 확인하고 주장, 부주장, 시작하는 골키퍼를 점수기록원에게 제공한다.
- 06:00분: 팀 구성이 정보 게시판에 나타난다.
- 05:30분: 팀 라카룸에 한 번의 부저가 울린다.
- 04:30분: 팀 라카룸에 두 번의 부저가 울린다. 팀은 벤치로 향하고 경기 심판은 아이스로 입장한다.
- 04:00분: 팀은 아이스에 입장하고 한 바퀴 스케이팅한다. 그리고 골키퍼를 중심으로 응원 의식을 치른다. 공식 아나운서가 심판을 소개한다.
- 03:00분: 부저가 울리고 모든 선수가 아이스를 떠나고 블루 라인에 서있는 경기를 시작하려는 선수를 제외하고 자신들의 벤치로 향한다. 주장은 심판과 인사하고 선물을 교환한다. 공식 안내 방송이 시작된다.
- 00:15초: face-off를 위한 심판의 콜이 있다.
- 00:00분: 시간을 15:00으로 재조정하고 경기가 시작된다.

10.9 휴식 시간 카운트 다운

두 번째, 세 번째 피리어드 그리고 15분 연장 피리어드 전 스코어보드 시스템에 의한 휴식시간 카운트 다운

- 15:00분: 진행 중인 피리어드가 종료되면 자동적으로 스코어보드에 나타나고 재설정 이 된 후 즉시 다시 작동한다.
- 04:00분: 팀 라카룸에 한 번의 부저가 울린다.
- 03:00분: 경기 심판이 아이스로 출입한다.

- 02:00분: 팀 라카룸에 두 번의 부저가 울리고 팀은 아이스로 간다.
- 00:15초: 심판은 페이스 오프를 위한 콜을 한다.
- 00:00분: 시간은 15:00 재설정되고 피리어드 혹은 연장이 시작된다.

10.10 연장 휴식 시간 카운트 다운

5분 혹은 10분 연장 피리어드 전 스코어보드 시스템에 의한 휴식시간 카운트 다운

- 03:00분: 세 번째 피리어드가 종료된 후 자동적으로 스코어보드에 나타나고 재설정 이 된 후 즉시 다시 작동한다.
- 00:15초: 심판은 페이스 오프를 위한 콜을 한다.
- 00:00분: 시간은 05:00 혹은 15:00으로 재설정되고 연장이 시작된다.

10.11 중계 경기를 위한 득점 휴식 규정

중계되는 WPIH 대회 또는 관장 대회의 규정시간의 각 피리어드 동안, 득점 휴식은 이 섹션에서 설명한다.

득점 직후, 다음의 절차가 실행되고, 중계를 위해 최대 45초간 경기는 멈춘다.

- 0 - 12초: 선수의 골 기념
- 13 - 24초: 슬로우모션
- 25 - 36초: 슬로우모션
- 37 - 45초: 득점 선수 클로즈업

이 형식은 모든 중계 경기 동안 팀과 중계사의 일관성을 확실히 하기 위해 진행된다.

절차:

득점 휴식의 진행 및 관리를 위한 절차는 다음과 같다.

- 득점 휴식 담당관은 각 중계 경기를 위해 반드시 배치되어야 한다.
- 득점이 된 후, 득점 휴식 담당관에 의해 득점기록원 벤치에서 득점 휴식이 진행된다는 것을 알리는 신호 램프가 즉시 비춘다.
- 득점 휴식 담당관은 텔레비전 중계사에게 득점 휴식이 진행되고 즉시 그/그녀의 시간 장치가 시작된다는 신호를 보낸다.
- 주심이 득점을 알리러 득점원 벤치로 빠르게 가는 동안 한 명의 선심이 펙과 함께 페이스 오프 지점에 선다. 두 번째 주심이 선수 벤치 사이에 서있는 동안 선수들은 그들이 벤치로 향한다.
- 득점 휴식이 20초 남았을 때, 득점 휴식 담당관은 주심에게 선수들로 하여금 아이스 페이스오프 지점으로 이동하라는 것을 알리는 휘슬을 부르라는 신호를 한다.
- 득점 휴식이 끝나는 즉시 펙을 낙하시킨다.

11. 심판

11.1 온 아이스 심판

3명의 심판 시스템에서 온 아이스 (주심 및 선심)의 임무는 WPIH 규칙집에 상세히 나와 있다.

- 11.1.1 WPIH 대회 및 관장대회에서 모든 주심과 선심은 반드시 WPIH에 의해 라이선스 되어야한다. WPIH는 심판들을 선임한다.
- 11.1.2 인증대회에서 주심과 선심은 반드시 NPC/NF에 의해 선임되어야 한다.
- 11.1.3 WPIH 라이선스를 위해 등록을 원하는 주심과 선심은 반드시 WPIH에 이력서를 제출해야 한다. (WPIH 웹사이트에서 가능) WPIH 심판 이력서가 만족스럽다면 주심과 선심은 WPIH 심판 데이터 베이스에 추가된다.
- 11.1.4 대개, 인증대회에 주심과 선심으로 선발된 자는 경기를 뛰는 국가와 다른 나라의 사람이다.
- 11.1.5 주심과 선심은 각 피리어드와 경기 후에 모든 선수가 아이스를 떠날 때까지 얼음 위에 남아 있다.
- 11.1.6 WPIH 대회 및 WPIH 관장 대회의 인증 주심과 선심은 아래의 것들을 입어야 한다.
 - 검정바지
 - 챙이 있는 헬멧
 - 수직 검정 스트라이프 그리고 흰색 스웨터 (3cm 넓이의 스트라이프)
 - 스웨터의 왼쪽 앞 상단에 WPIH 장식
 - 각 소매의 윗부분에 8cm 넓이의 빨간색 암 밴드 (오직 심판만)
- 11.1.7 인증 대회에서 주심 및 선심이제조사 표기 또는 그 어떤 광고 마크가 있는 것을 착용하는 것은 IPC와 World Para Ice Hockey 유니폼 광고 가이드라인에 의해 승인되지 않은 이상 금지된다.
- 11.1.8 만약 경기 전 어떠한 이유에서 선임된 주심 또는 선심이 나타나지 않는다면 심판장은 대체인력을 선임한다. 만약 주심이 아이스를 떠나거나 경기 중 부상을 당했을 경우, 팀이 득점 기회를 가지고 있지 않은 이상 한 명의 선심이 경기를 중단한다. 이 상황에서 경기를 멈추기 전 경기 지속이 필요하다고 생각했을 때 선심이 경기를 허용할 수 있다. 만약 주심이 심판을 계속할 수 없을 경우, 선심 중 한명이 주심의 임무를 수행한다. 새로운 주심은 심판장에 의해 선택되거나 심판장이 불가능할 경우 심판 또는 만약 필요시 팀 리더에 의해 선임된다. 만약 선심이 활동이 불가능할 경우, 주심이 필요시 대체 인력을 선임한다. 만약 원래하기로 했던 심판이 경기 중 나타난다면 원래하기로 했던 심판이 임시 심판을 대체한다.

11.2 오프 아이스 심판

모든 WPIH 대회 및 관장대회에서 아래의 오프 아이스 심판은 WPIH에 의해 선임되고 심판장에 의해 승인된다.

- 두 명의 득점 감독
- 한 명의 득점 기록원 (최대 2명의 보조)
- 한 명의 기간계측원
- 한 명의 아나운서
- 두 명의 패널티 벤치 담당
- 한 명의 비디오 득점 감독 (가능시)

11.3 골 저지

각 골 저지는 퍽이 골대와 골라인을 넘었는지 확인하는 책임을 갖는다.

- 11.3.1 **포지션:** 각 경기당 두 명의 골 저지가 있다. 골 저지는 경기 중에 득점을 바꾸어서는 안 된다.
- 11.3.2 **국가:** WPIH 대회와 WPIH 관장 대회에서 골 저지는 경기에 참가하는 팀과 같은 국가면 안 된다.
- 11.3.3 **유니폼:** 골 저지는 공식 스웨터를 입는다.
- 11.3.4 **심판과의 관계:** 논쟁이 있는 득점은 주심이 관련 골 저지와 협의를 하고 주심이 최종결정을 내린다. 주심은 주심의 재량으로 경기 동안 언제든지 골 저지를 바꿀 수 있다.

11.4 득점원

득점원은 아래의 책임을 갖는다.

- 11.4.1 **공식 경기 시트:** 득점원은 두 팀의 매니저 혹은 코치에게 저격 선수의 명단을 건네받고 공식 경기 시트를 다음의 정보를 가지고 작성한다.
 - (a) 선수의 이름, 포지션, 번호 그리고 이름 앞에 C - 주장, A - 부주장 표시.
 - (b) 위치, 날짜, 홈 팀 및 원정팀 이름, 심판 이름등 경기와 관련된 모든 정보
 - (c) 득점
 - (d) 득점을 한 선수와 어시스트를 한 선수 번호
 - (e) 득점 시에 아이스에 있었던 양 팀의 선수들
 - (f) 심판에 의해 부과된 패널티 및 패널티 받은 선수들 번호, 위반, 시간, 패널티 기간
 - (g) 패널티 샷을 하는 선수의 이름 및 샷의 결과
 - (h) 모든 대체 골키퍼의 경기 참여 시간
 - (i) 동계 패럴림픽 기간 동안 득점원과 온아이스 심판이 도움 받을 자격이 있는 선수를 결정
 - (j) 주심이 공식경기시트에 서명하기 전 혹은 실제 경기가 끝나기 전에 주장이 만든 득점이 아닌 이상 득점 변경 요청은 받아들여지지 않는다.

11.4.2 **추가 책임:** 추가로, 득점원은 아래의 책임을 갖는다.

- (a) 패널티와 스코어 보드의 득점 수정
- (b) 패널티를 부여받은 모든 선수의 시간이 맞는지 확인
- (c) 시계의 시간과 공식 시간이 다를 때 심판을 즉시 부름
- (d) 심판의 지시에 따른 수정 변경
- (e) 한 선수가 한 경기에서 두 번의 패널티를 받았을 때 심판에게 알림
- (f) 심판 서명이 있는 공식 경기 시트를 TD 혹은 보조TD에게 전달

11.5 시간계측원

시간계측원은 다음의 역할을 갖는다. 시간과 관련된 모든 논쟁에 있어서 심판의 결정이 최중이다.

- 섹션 10.8과 일치하여 경기 시작 전 카운트다운을 수행
- 자동 부저 및 사이렌이 없을 경우, 부저를 통해 시그널을 보내고 각 피리어드 종료

- 또는 연장 피리어드에 사이렌 또는 휘슬을 부른다.
- 각 피리어드 시작 3분전에 심판에게 시그널을 보낸다.
- 각 피리어드 및 경기의 시작과 종료 시간을 기록한다.
- 각 피리어드 당 휴식 시간은 15분
- 경기 중 모든 실제 경기 시간을 기록
- 모든 패널티의 시작과 종료 시간을 기록
- 타임아웃의 시작과 종료시간을 기록

11.6 아나운서

아래의 발표 내용은 선수, 코치, 심판, 관중들의 정보를 위한 필수사항이다.

- 11.6.1 **득점 및 어시스트:** "(팀 이름)의 득점, (선수 번호 및 이름) 선수 득점, (첫 번째 어시스트 번호 이름), (두 번째 어시스트 번호 이름)선수 어시스트, 득점 시간 (득점 시간)"
- 11.6.2 **패널티:** "팀 (팀 이름, 패널티 받은 선수 번호), 이름 (패널티 받은 선수), 2/4/5/10 분 패널티 (패널티 이유), 시간 (패널티 시간)" 원정팀의 패널티가 먼저 방송된다.
- 11.12.3 **골키퍼 또는 벤치 패널티:** 패널티를 부여 받은 선수가 패널티 벤치로 갈 수 없을 경우 또는 골키퍼 패널티 또는 벤치패널티 일 경우, "패널티는 번호, 이름 (패널티를 받는 선수의 이름)을 추가한다."
- 11.6.4 **패널티의 종료:** 팀(팀 이름)의 패널티 종료 (만약 다른 패널티가 진행 중이면 이 팀을 쇼트핸디드한다: "팀(팀 이름)은 전원이 모두 경기하고 있습니다. 혹은 "두 팀 모두 전원이 경기하고 있습니다. (만약 두 팀에게 패널티가 남아 있지 않을 경우)
- 11.6.5 **비디오 골 저지의 리뷰:** "경기가 검토되고 있습니다. 득점이 되었을 경우, "득점 및 어시스트"의 안내는 사용된다. (위를 참고). 득점이 안 되었을 경우: "득점이 나지 않았습니다."
- 11.6.6 **타임아웃:** "타임아웃 (팀 이름)"
- 11.6.7 **타임아웃의 종료:** "타임아웃 종료"
- 11.6.8 **남은 시간 1분:** "(1,2,3) 피리어드 1분 남았습니다."

11.7 패널티 벤치 안내원

한 명의 패널티 벤치 안내원이 각 팀의 패널티 벤치를 위해 임명된다. 패널티 벤치 안내원은 아래의 책임을 갖는다.

- 11.7.1 요청 하에 패널티를 부여 받은 선수에게 패널티의 유효한 시간 정보를 제공한다.
- 11.7.2 패널티를 부여받은 선수의 패널티 종료 시 적절한 시간에 아이스로 복귀를 허용한다.
- 11.7.3 패널티 종료 전에 선수가 패널티 박스를 떠나면 득점원에게 알린다.

11.8 비디오 득점 심판

동계 패럴림픽 경기와 가능한 곳에서 득점 논란의 영상 검토의 사용은 아래의 준비와 일치하여 WPIH에 의해 승인된다.

- 11.8.1 **일반:** 모든 사용가능한 사진들이 제공되고 비디오 검토 시스템을 위해 비디오 골 저지가 사용한다. 비디오 골 저지의 검토 시스템의 사용은 반드시 Olympic 또는

IIHF의 기준을 따르며 첫 번째 경기 날의 최소 5일전에 WPIH에 의해 승인받아야 한다.

11.8.2 **재검토할 수 있는 상황:** 아래의 상황에서만 “비디오 골 저지 검토”를 할 수 있다.

- 퍽이 완전히 골라인을 넘었는지 결정
- 골대가 제자리를 벗어나기 전 또는 후에 퍽이 들어갔는지 결정
- 경기 또는 피리어드 종료 시간 전 또는 후에 퍽이 들어갔는지 결정
- 퍽이 몸의 일부분 또는 썰매에 의해 바로 들어갔는지 결정
- 퍽이 경기 심판에 의해 방향이 바뀌었는지 결정
- 퍽에 네트에 들어가기 전 공격선수에 의해 머리 위로 하이스틱으로 움직일 수 없었는지 결정
- 공격 선수가 고의로 골키퍼의 능력을 방해 했는지 결정
- 퍽이 골라인을 넘었을 때 공식 경기 시간을 수정하기 위해, 비디오 골 저지의 모니터에 경기 시간을 제공

11.8.3 **절차:** 아래의 절차는 비디오 골 저지 검토를 위해 따른다.

- (a) 주심이 논란 골의 비디오 판독을 요청하면 심판은 득점원 벤치에 있는 이 목적으로 설치된 전화를 사용하여 비디오 골 저지에게 연락한다.
- (b) 비디오 골 저지가 판독을 요청하면 비디오 골저지는 경기가 비디오 판독 중에 있다고 주심에게 알리기 위해 상황이 벌어진 후 경기가 중단 되었을 때 전화를 사용하여 득점원에게 연락한다.
- (c) 주심 또는 비디오 골 저지에 의해 비디오 판독이 요청되면 아나운서는 비디오 판독 안내를 한다. (“경기가 판독중에 있습니다.”)
- (d) 판독에 결론이 이르지 못하면 비디오 골 저지는 최종 결정을 내릴 주심에게 보고한다.
- (e) 판독과 결정 후에 아나운서는 적절한 안내를 한다. (“득점이 되었습니다.” 또는 “득점이 되지 않았습니다.”)
- (f) 팀은 경기의 비디오 판독을 요청할 권한이 없다.
- (g) 만약 퍽이 들어가고 경기가 중단되었을 경우, 주심 또는 비디오 골 저지는 경기 중단 시에 판독을 요청한다. 만약 판독이 이루어 지지 않으면 결과는 최종이고 이후에 판독은 허용되지 않는다.
- (h) 만약 퍽이 들어가고 경기가 진행 중일 경우, 다음 상황에서 경기의 중단 시에 판독이 진행된다. 만약 경기의 첫 번째 중단에 판독이 시행되지 않으면 이후에 판독은 허용되지 않는다.
- (i) 심판 또는 비디오 골 저지가 비디오 판독이 있을 것이라고 암시하면 모든 선수는 팀 벤치로 가야 한다.
- (j) 경기 또는 피리어드의 종료의 시그널이 있더라도 경기의 비디오 판독은 요청된다.

첫 해 (2019)	두 번째 해 (2020)	세 번째 해 (2021)	네 번째 해 (2022)
세계 선수권 대회 A-Pool	세계 선수권 대회 C-Pool	세계 선수권 대회 A-Pool	동계 패럴림픽 대회
세계 선수권 대회 B-Pool	지역 선수권대회 (유럽 선수권대회 & 범태평양선수권대회)	세계 선수권 대회 B-Pool	
		동계 패럴림픽 대회 자격 토너먼트	세계 선수권 대회 C-Pool

12 지역 및 세계 선수권대회

12.1 첫 해

12.1.1 **A-Pool:** 2019 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 A-Pool은 2017 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 A-pool의 상위 6개 팀과 2017 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-pool 상위 2개 팀으로 구성된다.

12.1.2 **B-Pool:** 2019 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-Pool은 2017 World Para Ice Hockey A-Pool의 7위, 8위 팀과 2017 World Para Ice Hockey B-Pool의 3,4,5,6위 팀으로 구성된다.

12.2 두 번째 해

12.2.1 **C-Pool:** 2020 World Para Ice Hockey C-Pool은 아래와 같이 구성된다.

- 2019 World Para Ice Hockey B-Pool에서 강등된 1팀
- 2019 World Para Ice Hockey B-Pool에 참가하지 않은 모든 국가 팀
- IPC와 조화로운 관계에 있으며 새롭게 Para ice hockey에 참가하는 NPC(국가 장애인체육회)의 국가 팀

12.2.2 **지역 선수권대회:** World Para Ice Hockey 지역 선수권대회는 어느 지역에서도 정기적으로 참여하는 3개 이상의 NPC와 함께 개최된다.

- **유럽 선수권대회:** 이 대회는 유럽 팀에서 지난해의 세계선수권대회 A와 B Pool 결과의 상위 10개의 팀으로 구성된다. WPIH는 최종 구성과 이 대회의 대진을 결정짓는 권한을 갖는다.
- **범태평양 선수권대회:** 이 대회는 북아메리카와 아시아에서 World Para Ice Hockey에 활발하게 활동하는 국가들로 구성된다. WPIH는 최종 구성과 이 대회의 대진을 결정짓는 권한을 갖는다.
- WPIH는 다른 지역 대회의 구성과 실행가능성을 결정한다.

12.3 세 번째 해

12.3.1 **A-Pool:** 2021 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 A-Pool은 2019 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 A-Pool 상위 6개 팀과 2019 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-Pool 1,2위 팀으로 구성된다.

12.3.2 **B-Pool:** 2021 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-Pool은 2019 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 A-Pool의 7,8위와 2019 World Para Ice Hockey 세계

선수권대회 B-Pool의 3,4,5위 그리고 2020 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 C-Pool의 한 팀으로 구성된다.

12.3.3 **동계 패럴림픽 자격 토너먼트:** 동계 패럴림픽 자격경기는 세 번째 해에 열린다.

12.4 네 번째 해

12.4.1 **동계 패럴림픽 대회:** 동계 패럴림픽 대회는 네 번째 해에 열린다.

12.4.2 **C-Pool:** 2022 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 C-Pool은 아래와 같이 구성된다.

- 2021 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-Pool에서 강등된 1팀
- 2021 World Para Ice Hockey 세계선수권대회 B-Pool에 참가하지 않은 팀
- IPC의 최소 자격기준에 맞는 Para Ice Hockey에 새롭게 참가하는 NPC의 국가 팀

13 동계 패럴림픽 대회

13.1 자격 및 대진

13.1.1 **자격 절차:** 동계 패럴림픽 아이스 슬레지 하키는 구성된다.

- (a) 대회 사이클의 세 번째 해에 열린 세계선수권대회 A pool의 상위 5개 팀;
- (b) 동계패럴림픽 개최국 NPC (상위5개국으로 자격이 안됐을 경우), 지난 2개회 세계선수권대회 A풀 또는 B풀 참여 완료
- (c) 동계패럴림픽 자격경기에서 최대 3팀 (개최국의 자격 상태에 따라 다름)

13.1.2 **대진 절차:** 3년째의 A pool 최종 순위에 따라 다섯 팀의 대진이 정해진다. 남아 있는 팀은 동계 패럴림픽 자격 대회의 최종 순위에 따라 5~8로 대진된다.

13.1.3 **패럴림픽때 사용하지 않은 슬롯 재할당:** 패럴림픽 때 사용하지 않은 슬롯은 패럴림픽 자격 대회에서 자격을 갖추지 못한 다음으로 높은 NPC에게 할당된다. 참가 확정 후에 팀을 빼는 NPC는 제재가 가해질 수 있다.

13.2 동계 패럴림픽 대회 자격 경기

13.2.1 **일반:** 동계 패럴림픽 대회 자격경기는 남아있는 팀을 결정하고 패럴림픽 대회의 대진을 짜기 위하여 열린다. (상위 5팀이 결정 된 후) 만약 개최국이 상위 5팀 중에 속하면 그 팀은 자격경기에 참가할 수 없고 동계 패럴림픽 자격 경기는 남아있는 3팀을 결정하고 대진을 짠다. 동계 패럴림픽 대회 자격 경기 NPC 참가는 팀 자격 슬롯의 사전 결정한다.

13.2.2 **참가:** 이 토너먼트는 다음과 같이 진행된다. 동계 패럴림픽 대회 전 세계선수권 A pool 경기의 6, 7, 8위 팀과 그 해 세계선수권대회 B pool의 상위 3팀이 동계 패럴림픽 자격 경기를 치른다. 만약 개최국이 패럴림픽대회 자격 경기에 출전하는 자격이 안 되는데 패럴림픽 참가를 원하면 패럴림픽 대회에 8위로 랭크된다. 패럴림픽 자격경기를 위해 사용되지 않은 슬롯은 세계선수권 B pool 경기에서 다음 순위로 랭크된 팀에게 재할당된다.

13.2.3 **개최국 참가:** 만약 개최국이 상위 5개 팀에 속하지 않으면 패럴림픽 자격경기에서 남은 2개의 슬롯을 할당한다. 만약 개최국이 패럴림픽 자격경기에 참가하면 마지막 결과가 상위 5개 팀에 속하지 않는 3개의 나라들 사이에서 대진을 정한다.

13.2.4 **자격:**

(a) 만약 개최국이 상위 5개 팀에 속하지 않고 개최국 슬럿을 사용하고 싶으면 패럴림픽 자격경기(개최국 예외, 참가 시)에서 2팀이 남은 패럴림픽 포지션을 갖는다.

(b) 만약 개최국이 상위 5개 팀에 속하고 개최국 슬럿을 사용하지 않으면 패럴림픽 자격경기에서 3개의 팀이 남은 패럴림픽 포지션을 갖는다.

13.2.5 **사용하지 않은 슬럿 재할당:** 동계패럴림픽대회 자격 토너먼트를 위한 사용하지 않는 슬럿은 2021 세계선수권대회 B-pool의 높은 순위의 NPC에게 할당된다. 참가 확인 후에 팀을 빼는 NPC는 IPC에 의해 제지당할 수 있다.

14 세계선수권대회 대진

14.1 A-Pool

14.1.1 **참가:** WPIH 세계 랭킹을 기준으로 상위 8개 팀이 A pool 에 배치된다.

14.1.2 **그룹:** WPIH 세계 랭킹에 따라 A pool의 그룹은 다음과 같이 형성된다.

- 그룹 A: 1-4-5-8
- 그룹 B: 2-3-6-7

14.2 B-Pool

14.2.1 **참가:** WPIH 세계 랭킹 9-14위 팀은 B-pool에 배치된다.

14.2.2. **그룹:** WPIH 세계 랭킹에 따라 B-pool의 그룹은 다음과 같이 형성된다.

- 그룹A: 1(9WR) – 4(12WR) – 5(13WR)
- 그룹 B: 2(10WR) – 3(11WR) – 6(14WR)

14.2.3 **대체 구성:** WPIH의 재량으로 세계선수권대회 B-pool은 라운드 로빈으로 진행되고 스케줄은 WPIH 세계 랭킹에 의해 결정된다.

14.3 C-pool

14.3.1 **참가:** WPIH 세계랭킹에 14위 이하(예. 15, 16위 등)에 랭크된 팀, 세계선수권대회에 참가한 적이 없는 새로운NPC팀 그리고 섹션 14.3.3에 합당한 연합 국가팀은 C-pool에서 경기할 자격이 있다. 세계선수권대회에 참가한 적이 없는 국가의 대진을 결정하기 위해 대진 우선권은 등록과 팀 라이선스를 제출하고 그 시즌에 WPIH에 의해 승인받은 순서대로 주어진다. C-pool에서는 국가 팀이 연합국가 팀보다 우선권을 갖는다.

14.3.2 **구성:** C-pool의 구성은 참가자의 수와 경기장을 기준으로 WPIH가 결정한다.

14.3.3 **연합 국가 팀의 규정:** 연합국가팀은 최대 2명의 국가 대표선수들로 구성된다. IPC 선수 정책 (IPC 핸드북 섹션2, 챕터 3.1)의 조건에 따라 연합국가팀으로 출전하는 선수는 반드시 연합국가팀의 일원으로 NPC대표 국가의 소속이어야 한다. 연합국가팀은 그 어떤 상황에서도 B-pool로 승격되지 않는다.

14.4 WPIH 세계 랭킹

WPIH 세계랭킹은 최근의 세계선수권대회 결과로 결정한다. 동계패럴림픽대회 결과는 WPIH 세계 랭킹 시스템과 관계없다.



World Para Ice Hockey
Adenauerallee 212-214
53113 Bonn, Germany
Tel. +49 228 2097-200
Fax +49 228 2097-209
info@WorldParaIceHockey.org
www.WorldParaIceHockey.org

© 2018 International Paralympic Committee – ALL RIGHTS RESERVED
Photo ©: Getty Images

