



휠체어 럭비 국제규정

International Rules for the Sports of Wheelchair Rugby

2011년 1월 1일
IWRF 기술위원회 출판
KWRA 번역 및 편집

Note: English is the official language of the IWRF. As such, any IWRF document that has been translated into a language other than English will not be recognized by the IWRF, or its agents, as an “official document” of the IWRF.



대한장애인럭비협회

차 례

1장 경기(Game)	1
1조 정의	1
2장 경기장(Field of play)	1
2조 경기장(Field of play)	1
3조 코트(Court)	1
4조 경계선들(Boundary lines)	1
5조 센터라인(Centerline)	1
6조 센터서클(Center circle)	2
7조 키 에어리어(key area)	2
8조 골라인(Goal line)	2
9조 백코트와 프론트코트(Backcourt and front court)	2
10조 득점기록 책상(Scoring table)	2
11조 벤치지역(Bench area)	2
12조 선수 교체지역(Substitution Area)	2
13조 페널티지역(Penalty Area)	3
3장 장비(Equipment)	3
14조 공(Ball)	3
15조 경기시계(Game clock)	3
16조 40초시계(40's time clock)	3
17조 신호장치(Signaling device)	3
18조 득점게시판(Scoreboard)	4
19조 소유권 교대 지시 화살표(Alternating possession directional arrow)	4
20조 기록지들(Record sheets)	4
21조 경기복(Uniform)	4
22조 손 보호용구(hand protection)	4
4장 휠체어(Wheel chair)	5
23조 지정사항들에 따르기(Compliance with specifications)	5
24조 폭(Width)	5
25조 길이(Length)	5
26조 높이(Height)	5
27조 바퀴들(Wheels)	5
28조 안티 팁 장치들(Anti-tip devices)	5
29조 범퍼(Bumper)	6
30조 날개들(Wings)	6
31조 편의성과 안전성(Comfort and safety)	7

32조	개조들(Modifications)	9
5장	팀들(Teams)	11
33조	팀들의 지정(Designations of teams)	11
34조	선수들(players)	11
35조	등급분류(Classification)	11
36조	명단들(Rosters)	11
37조	선발선수들(Starting player)	12
38조	주장들(Captains)	12
39조	코치들(Coaches)	12
40조	골과 벤치의 선택(Goal and bench selection)	12
6장	심판들(Officials)	13
41조	경기 기술 위원(Technical Commissioner)	13
42조	심판의 권한(Officials' jurisdiction)	13
43조	수정 가능한 오류들(Correctable errors)	13
44조	심판들(Referees)	13
45조	심판 1의 책임들(Responsibilities of Referee - 1)	14
46조	경기 기술 위원(technical Commissioner)	14
47조	점수기록원(Score keeper)	14
48조	시간기록원(Time keeper)	15
49조	40초시계 기록원(40's time keeper)	15
50조	패널티 시간 기록원(Penalty time keeper)	15
7장	시간 규정들(Timing regulations)	16
51조	경기 시간(Playing time)	16
52조	경기시계 작동(Game clock operations)	16
53조	40초시계 작동(40's time clock operations)	16
54조	패널티시계 작동(Penalty clock operations)	17
55조	라이브 볼(Live ball)	17
56조	데드 볼(Dead ball)	17
57조	타임아웃들(Time outs)	17
58조	심판의 타임아웃(Referee's Time outs)	18
59조	장비로 인한 타임아웃(Equipment time outs)	18
60조	떨어진 선수(Fallen player)	19
8장	경기 규정들	19
61조	경기의 시작(Beginning the game)	19
62조	팁 오프(Tip off)	20
63조	공의 소유권 교대(Alternating possession)	20

64조	사람의 위치(Location of person)	20
65조	공의 위치(Location of the ball)	20
66조	공의 소유(possession of the ball)	21
67조	공 다루기(Playing the ball)	21
68조	공을 드리블하기(Dribbling the ball)	21
69조	득점하기(Scoring)	21
70조	드로우 인(Throw in)	22
71조	교체들(Substitutions)	22
72조	헬드볼(Held ball)	23
9장	위반들(Violations)	23
73조	벌칙(Sanction)	23
74조	백코트 위반(Backcourt Violations)	23
75조	공 아웃 오브 바운드 위반(Ball out of bounce Violation)	23
76조	12초 위반(12-second Violation)	24
77조	차기 위반(Kicking Violation)	24
78조	나가고 들어오기 위반(Out and in Violation)	24
79조	신체적 이점 위반(Physical advantage Violation)	24
80조	10초 드리블 위반(10-second dribble Violation)	24
81조	키 에어리어 내에서의 10초 위반(10-second in the key Violation)	24
82조	드로우 인 위반들(Throw-in Violation)	24
83조	타임아웃 위반(Time-out Violation)	25
84조	팁 오프 위반(Tip-off Violation)	25
85조	40초 위반(40-second Violation)	25
10장	접촉의 원칙들(Principles of contact)	26
86조	안정성(Safety)	26
87조	코트에서의 위치(Position on the court)	26
88조	수직 공간(Vetical space)	27
89조	어드벤처이지(Adventage)	27
11장	일반 파울들(Common Fouls)	27
90조	정의와 벌칙들(Definition and sanctions)	27
91조	차징 파울(Charging foul)	27
92조	호각이 울리기 전의 접촉(Contact before the whistle foul)	28
93조	키 에어리어내의 4명(Four in the key foul)	28
94조	홀딩 파울(Holding foul)	28
95조	코트 이탈 파울(Leaving in the court foul)	28
96조	푸싱 파울(Pushing foul)	28
97조	불법적인 손들의 사용 파울(Illegal use of hands foul)	29

98조 스피닝 파울(Spinning foul)	29
99조 1m 파울(One-meter foul)	29
12장 테크니컬 파울들(Technical fouls)	29
100조 정의와 벌칙들(Defination and sanctions)	29
101조 선수 테크니컬 파울(Player technical foul)	30
102조 벤치에 있는 사람들에 의한 테크니컬 파울(Bench personnel technical foul)	30
103조 장비 테크니컬 파울(Equipment technical foul)	30
104조 등급분류점수 초과 테크니컬 파울(Excessive points technical foul)	31
105조 악의적 파울(Flagrant foul)	31
106조 자격박탈 파울(Disqualifying foul)	31
13장 페널티들(Penalties)	32
107조 페널티들의 수행(Serving penalties)	32
107조 페널티박스에서 나감(Release from the penalty box)	32
109조 다중 페널티(Multiple penalties)	33
110조 휴식시간 중의 파울들(Fouls during an interval)	33
14장 경기의 종료(Concluging the game)	33
111조 승부의 결정(Deciding the game)	33
112조 경기의 종결(Ending the game)	33
113조 경기의 몰수(Forfeit of game)	34
부록 A 경기장	35
부록 B 득점기록지	36
부록 C 페널티기록지	37

본문을 간단히 하기 위하여 남성적 표현은 남성과 여성을 모두 포함한 것으로 사용된다. 또한 특별히 언급되지 않는 한, 휠체어는 신체의 일부로 간주되기 때문에 선수라 함은 선수의 휠체어를 포함한 것을 의미한다.

1장 경기 (Game)

1조 정의

휠체어럭비는 장애를 가진 남성과 여성 운동선수들을 위한 팀 스포츠이다. 목적은 공을 소유한 상태로 상대편 팀의 골라인을 통과하여 득점을 하는 것이다. 공은 본 규칙에 의해서 규정된 어떠한 방향에 있는 선수에게도 패스, 던지기, 치기, 굴리기, 드리블, 또는 운반되어질 수 있다. 경기가 종료되었을 때 더 많은 득점을 한 팀이 승리자가 된다.

2장 경기장 (Field of play)

2조 경기장 (Field of play)

경기장이란 게임이 실시되는 코트와 팀들과 심판들이 경기 중에 사용하는 주변지역을 포함한다. 경기장의 그림을 보려면 부록 A를 보라.

3조 코트 (Court)

휠체어럭비는 폭 15m, 길이 28m의 실내코트에서 행해진다. 코트에는 경계선들, 센터라인, 센터서클, 2개의 키 에어리어가 7조에 규정된 바와 같이 표시되어야만 한다. 코트 위의 모든 선은 같은 폭과 같은 색으로 표시되어야 한다.

농구를 위한 국제농구연맹(Federation Internationale de Basketball; FIBA) 규정들에 적합한 코트는 휠체어럭비를 위한 IWRF의 규정들에 적합한 것으로 간주한다.

4조 경계선들 (Boundary lines)

코트의 경계선들은 엔드 라인들과 사이드 라인들로 구성된다. 코트의 치수는 이 라인들의 안쪽 끝으로부터 측정된다. 안쪽 끝들이 인 바운스와 아웃 오브 바운스 지역의 경계를 정의한다. 모든 경계선은 아웃 오브 바운스로 간주된다.

5조 센터라인 (Centerline)

코트에는 각 엔드라인에서 14m 떨어진 지점에서 사이드라인에서 사이드라인까지 코트를 폭으로 가로짓는 센터라인이 표시되어야 한다.

6조 센터서클 (Center circle)

코트에는 센터서클이 표시되어야 하는데, 각 사이드라인으로부터 7.5m 떨어진 곳의 센터라인 위에 중심이 위치한다. 센터서클은 1.8m의 반지름을 가져야 하는데, 이는 중심으로부터 서클을 만드는 선의 바깥쪽 경계까지로 측정된다.

7조 키 에어리어 (Key area)

코트에는 양 엔드라인의 중앙, 코트의 양쪽 끝에 키 에어리어를 포함해야 한다. 각 키 에어리어는 엔드라인과 평행하게 표시된 선, 그리고 이 선과 만나는 엔드라인과 수직을 이루는 두 선들에 의해 규정된다. 각 키 에어리어는 엔드라인과 수직으로 표시된 선들의 바깥쪽 끝들간에 측정된 8m의 폭과, 엔드라인의 안쪽 끝에서부터 엔드라인과 평행하게 표시된 선의 바깥쪽 끝까지 측정된 1.75m의 길이를 가져야 한다. 키 에어리어를 만드는데 사용된 선들은 키 에어리어의 일부로 간주된다.

8조 골라인 (Goal line)

골라인은 키 에어리어에 포함된 엔드라인이 된다. 골라인의 양끝들은 원뿔형의 물체들에 의해서 표시되어야 한다. 각 원뿔형은 최소 45cm의 높이와 사각형의 바닥을 가져야만 한다. 원뿔들은 (센터라인 쪽으로는)엔드라인의 안쪽 끝에 한쪽이 닿고(원뿔의 센터라인 쪽이 - 즉, 원뿔의 바닥 중 센터라인에 가까운 쪽은 엔드라인 위에 걸쳐진다), (사이드라인 쪽으로는)키 에어리어의 바깥쪽 끝에 한 쪽이 에 닿게 구성되는(원뿔의 키 에어리어 쪽이 - 즉, 원뿔은 키 에어리어 측면의 선에 닿아서-위에 놓이지 않고-키 에어리어 밖에 위치한다) 아웃 오브 바운스에 위치해야 한다. 골라인들과 원뿔들은 아웃 오브 바운스로 간주된다.

9조 백코트와 프론트코트 (backcourt and front court)

각 팀은 백코트와 프론트코트를 갖는다. 팀의 백코트는 자신이 방어를 하는 골을 포함한 엔드라인의 안쪽 끝에서부터 센터라인까지를 포함하는 지역이다. 프론트코트는 센터라인으로부터 상대방이 방어를 하는 골을 포함한 엔드라인의 안쪽 끝까지를 포함하는 지역이다. 센터라인은 각 팀의 백코트 지역으로 간주된다.

10조 득점기록 책상 (Scoring table)

경기장은 코트의 밖 센터라인에 위치한 득점기록 책상을 포함해야 한다(부록 A를 보라).

11조 벤치지역 (Bench Area)

경기장에는 코트 밖의 득점기록 책상과 같은 편에 두 개의 벤치지역이 있어야만 한다. 각 벤치지역의 (좌우) 끝은 사이드라인에서 수직으로 시작되는 2m길이의 선들로 경계되어야 한다. (엔드라인 쪽의) 한 선은 엔드라인에서부터 연장되어야 하고, (센터라인 쪽의)다른 한 선은 센터라인으로부터 5m거리에 표시되어야 한다. 벤치지역을 표시하는 선들은 코트를 구성하는데 사용된 선들의 색과는 다른 색으로 표시되어야 한다.

12조 선수 교체지역 (Substitution Area)

경기장에는 코트 밖의 득점기록 책상의 맞은 편에 선수 교체지역이 있어야만 한다. 선수 교체지역의 끝은 사이드라인에서 수직으로 시작되는 2m 길의 선들로 경계되어야 한다. (이 두 선들은)센터라인과

3m의 거리를 두고 센터라인의 양쪽에 각각 한 선씩 표시되어야 한다. 선수 교체지역을 표시하는 선들은 코트를 구성하는데 사용된 선들의 색과는 다른 색으로 표시되어야 한다.

13조 페널티지역 (Penalty Area)

경기장에는 득점기록 책상의 맞은 편 코트 쪽에 페널티지역이 있어야만 한다. 이 지역은 센터라인의 양측에 한 개씩, 두 개의 페널티 박스들을 포함한다. 각 페널티 박스는 3개의 선으로 표시되어야 한다. 첫 번째 선은 사이드라인과 평행한 2m 길이로, 사이드라인과 1m 떨어져, 센터라인에서 1m 거리에서부터 시작되어야 한다. 나머지 두 선들은 첫 번째 선과 수직으로 첫 번째 선의 양끝에서 시작하여 사이드라인에서 멀어지며 1m 길이로 표시되어야 한다. 각 팀은 자신의 벤치지역에서 정면으로 마주하는 쪽의 페널티 박스를 할당받는다. 페널티 책상은 두 페널티박스의 사이에 득점기록 책상의 정면에 위치하여야한다.

3장 장비 (Equipment)

14조 공 (Ball)

게임은 유연한 가죽 또는 모조가죽의 덮개로 만들어지고, 안에 고무 또는 비슷한 재질로 만들어진 공기주머니를 가진 구형의 공으로 진행되어야 한다. 공의 둘레는 65~67cm, 무게는 260~280g이어야만 한다.

배구를 위한 국제배구연맹(Federation Internationale de Volleyball; FIVB)의 규정들에 적합한 공은 휠체어럭비를 위한 IWRF의 규정들에 적합한 것으로 간주한다.

공은 흰색이고, 최소 7.5파운드의 압력으로 충전되어야 한다.

심판 1은 제공되어진 볼의 적합성에 관하여 유일하게 판정을 내릴 수 있는 사람이다.

15조 경기시계 (Game clock)

득점기록 책상에는 계시장치 또는 경기 피어리드들, 페널티들, 타임아웃들의 시간을 측정하는 장치들이 제공되어야 한다. 이것이 공식 경기시계여야 한다(공식시계로 사용된다).

16조 40초시계 (40's time clock)

득점기록 책상에는 계시장치 또는 40초 공격제한 시간을 측정하는 장치들이 제공되어야 한다. 40초 시계는 다른 경기 시계 소리와 뚜렷하게 구분되는 소리여야 한다.

17조 신호장치 (Signaling device)

득점기록 책상에는 경기시간의 종료, 타임아웃들, 선수교체의 요구들, 그리고 심판들의 주의를 필요로 하는 다른 상황들을 알리기 위한 장치 또는 음성신호를 보낼 수 있는 장치가 제공되어야 한다. 이 장치는 경기시계 또는 득점 계시판과 통합될 수도 있다.

18조 득점 게시판 (Scoreboard)

경기장에는 선수들과 관중들에게 득점 상황을 게시하기 위한 장치를 갖추어야 한다. 이 장치는 수동식이나 기계식 또는 전자식으로 작동 될 수도 있다. 이는 경기시계를 표시부의 일부로 포함할 수도 있다.

19조 소유권 교대 지시 화살표 (Alternating possession directional arrow)

점수계시 책상에는 60조에서 상술된 소유권 교대 절차 하에 다음 소유를 위한 경기의 방향을 표시하기 위한 장치가 제공되어야 한다. 이 장치는 수동식이나 기계식 또는 전자식으로 작동 될 수도 있고 득점 게시판이나 경기시계의 일부로 포함될 수 있다.

20조 기록지들 (Record sheets)

점수계시 책상과 페널티 책상에는 시합의 득점과 시합 중에 수행된 페널티들을 기록하기 위한 기록지들이 제공되어야 한다. 표준 득점기록지는 부록 B에 제공되어 있다. 표준 페널티 기록지는 부록 C에 제공되어 있다.

21조 경기복 (Uniform)

각 팀에게 있어서, 모든 경기복 하의들은 반듯이 같은 색과 모양을 갖고 있어야만 한다. 경기복 하의는 경기복 상의와 다른 색일 수 있다. 경기복 하의 밑에 받쳐입어 밖으로 보이는 모든 것은 반듯이 경기복 하의의 주된 색과 모양임을 알아볼 수 있는 것이어야 한다. 각 팀에게 있어서 개별 선수들은 길거나 짧은 경기복 하의들을 입을 수 있다.

모든 경기복 상의들은 앞면과 뒷면에 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 그리고 50-55 사이의 번호를 달고 있어야 한다. 한 팀의 개개인의 선수들은 반듯이 서로 다른 번호를 가지고 있어야만 한다. 앞면의 번호는 반듯이 왼쪽에 위치해야 하고 10cm의 높이여야만 한다. 뒷면의 번호는 가운데에 위치해야 하고, 12cm~20cm 의 높이여야만 한다. 두 번호들은 반듯이 항상 보일 수 있어야만 한다. 번호들은 또한 휠체어의 등받이에 표시 될 수도 있다. 다른 어떠한 번호들도 경기복에 보일 수 없다.

IWRF 인증 토너먼트의 시합을 위해서는 프로그램 상에 먼저 등록 되어진 팀이 밝은 색의 경기복 상의들을 입어야 한다. 경기복 상의들의 색깔이 겹치는 경우에는 홈팀이 색을 바꿔야 한다. 만약 경기가 중립지역의 경기장에서 실시되는 경우에는 A팀이 유니폼을 바꿔야 한다.

22조 손 보호용구 (Hand protection)

선수들은 손을 보호하기 위한 어떠한 장비도 사용 가능하다. 하지만, 이는 다른 선수들을 위협하게 할 수 있는 어떠한 소재도 -예로서 단단하거나 거친 소재- 포함할 수 없다.

4장 휠체어 (Wheel chair)

23조 지정사항들에 따르기 (Compliance with specifications)

휠체어는 경기자의 일부분으로 고려된다. 각 선수는 자신의 휠체어가 경기가 끝날 때까지 모든 지정 사항들에 적합한 것을 보증할 책임이 있다. 만약 휠체어가 이러한 지정사항들에 맞지 않는 경우, (지정사항들을) 따를 때까지 경기로부터 금지된다(지정사항에 맞지 않는 휠체어는 지정사항에 맞게 수정 될 때까지 경기에 사용할 수 없다).

24조 폭 (Width)

휠체어의 폭의 최대치에 관한 규정은 없다. 휠체어의 어떠한 부분도 푸시림의 가장 넓은 부분을 넘어서 더 뾰여 나갈 수 없다(휠체어의 폭은 얼마든지 넓을 수 있지만, 가장 넓은 곳은 푸시림의 가장 넓은 부위가 되어야 한다. 이 밖으로 다른 부분이 더 넓게 존재할 수 없다).

25조 길이 (Length)

휠체어의 길이는 뒷바퀴의 가장 앞부분에서부터 휠체어의 가장 앞부분까지로 측정되고, 46cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B를 보라).

26조 높이 (Height)

휠체어의 높이는 바닥에서부터 측면의 레일(휠체어 측면의 프레임)의 전면과 후면사이의 중앙부분에서 좌석 측면의 레일(을 구성하는) 관의 중간지점까지로 측정하며 53cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B를 보라).

27조 바퀴들 (Wheels)

휠체어는 4개의 바퀴들을 가져야 한다. 뒷부분의 휠체어를 추진하는데 사용되는 두 개의 큰 바퀴들은 주바퀴(main wheels)라 하고; 앞부분의 작은 2개의 바퀴들은 캐스터(casters)라 한다(휠체어 그림 A를 보라).

- a. 주바퀴들의 최대지름은 70cm이어야 한다. 각 주바퀴는 다른 휠체어와 접촉되는 부분을 보호하기 위해 편평한 바퀴살 보호장치(spoke guard)와 푸시림(push rim)이 있어야만 한다. 주바퀴들 주위에는 어떠한 막대들이나 판도 튀어나와 있을 수 없다. 주바퀴의 가장 후미쪽은 휠체어의 끝부분으로 간주되어야 하며, 이 부분에는 어떠한 추가확장을 할 수 없다. (28조 참조)
- b. 캐스트들은 최소 20cm이상 떨어져 독립적인 축에 있어야만 한다. 캐스터를 덮고 있는 하우징은 하우징의 안쪽 끝에서부터 (휠체어의)메인 프레임의 바깥쪽 끝까지 측정하여 휠체어의 메인프레임으로부터 2.5cm 이상 떨어져 위치할 수 없다(휠체어의 메인 프레임보다 2.5cm 이상 옆으로 나갈 수 없다).

28조 안티 팁 장치들 (Anti-tip devices)

휠체어는 휠체어의 후방에 안티 팁 장치가 부착되어야 한다. 만약 안티 팁 장치가 고정형이라면, 이는 주바퀴들의 가장 뒤로 튀어나온 부분보다 더 뒤로 튀어나올 수 없다. 만약, 안티 팁 장치가 회전한다면, 이를 고정하는 하우징은 주바퀴들의 가장 뒤로 튀어나온 부분보다 더 뒤로 튀어나올 수 없다.

안티 팁 장치 바퀴의 하단은 바닥으로부터 2cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B를 보라).

29조 범퍼 (Bumper)

휠체어는 휠체어의 앞부분에 튀어나와 있는 범퍼가 부착될 수 있다. 범퍼는, 만약 범퍼가 부착되어 있지 않다면 휠체어의 가장 앞부분은, 다음의 요구사항들과 일치해야만 한다.

- a. 전방의 캐스터들이 부착되어 있는 막대 또는 관의 중앙부분에서부터 -전방으로 굽어 있는 부위에서- 측정되는 범퍼의 가장 앞부분이 바닥으로부터 정확히 11cm이어야 한다(휠체어 그림 B를 보라).
- b. 범퍼의 가장 앞부분은 측면에서 (반대편)측면까지의 측정에서 최소한 20cm의 넓이를 갖고 있어야만 하고, 반대쪽으로 곧게 놓여야만 한다(가장 앞부분의 튀어나온 부분이 20cm 폭은 되어야 한다 - 날카롭거나 좁으면 안 된다).
- c. 가장 앞쪽으로 나온 부분에서 범퍼는 캐스터 하우징들의 전방 끝 쪽을 넘어 20cm 이상 돌출될 수 없다(휠체어 그림 B를 보라)(캐스터 아우징 전방 끝을 기준으로 20cm 이상 범퍼가 앞으로 튀어나올 수 없다).
- d. 가장 넓은 부분에서 범퍼는 휠체어의 양 쪽 캐스터 하우징의 바깥쪽 끝단보다 2cm 이상 돌출될 수 없다(휠체어 그림 A를 보라).
- e. 범퍼의 가장 낮은 부분은 바닥으로부터 최소한 3cm 이상 떨어져야만 한다(휠체어 그림 B를 보라).
- f. 범퍼의 가장 높은 부분은 바닥으로부터 20cm 이상 떨어져 있을 수 없다(휠체어 그림 B를 보라).
- g. 범퍼를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 최소한 지름이 0.635cm 이상이어야만 한다(휠체어 그림 C를 보라).
- h. 범퍼를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 반드시 둥글어야만 하고, 선수에게 불공정한 기계적 이점을 제공할 수 있는 모서리나 돌출물이 없어야만 한다.
- i. 범퍼를 만들기 위해 사용된 모든 막대 또는 관은 구부리는 기계를 사용하여 모든 가장자리가 둥글게 굽어 있어야 한다. 굽히기는 관이 주름지거나, 편평하게 되거나, 돌출부위가 생기지 않도록 해야 한다.
- j. 모든 굽은 상태들의 안쪽 만곡 정도는 지름이 2cm 이상이어야만 한다(굽힘이 있는 경우, 어디에서건 간에 안쪽 지름이 2cm 미만이면 되게 날카롭게 굽힐 수 없다).
- k. 바깥쪽 끝에서 바깥쪽 끝까지 측정하여 범퍼의 어느 부위에서 측정되더라도 최소 외각은 3.27cm이다(휠체어 그림 C를 보라)(위 j 항과 비슷하게 범퍼를 이룬 관의 밖과 밖을 연결하는 지름이 3.27cm 미만이면 되게 날카롭게 굽힐 수 없다).
- l. 범퍼와 휠체어의 메인프레임은 범퍼의 가장 넓은 지점으로부터 막대로 연결되어야만 한다(범퍼의 가장 넓은 곳에서부터 메인프레임을 연결하는 막대가 있어야 한다, 즉 범퍼의 가장 넓은 부분이 범퍼만으로 구성되어 튀어나올 수 없다. 휠체어 그림 D를 보라). 이 연결은 직선이어야만 하고, 위에서 내려다본 수평면 상에서 측정하여 범퍼에서 메인프레임으로 45° 또는 이상의 각으로 만들어져야만 한다.

30조 날개들 (Wings)

휠체어에는 휠체어의 앞에서부터 주바퀴 사이의 양쪽 측면에 날개들이 설치될 수 있다. 각 날개는 다음의 요구사항들과 일치해야만 한다.

- a. 날개의 접촉이 발생하는 가장 바깥 지점은 바닥으로부터 정확히 11cm의 높이어야만 한다(가장 밖으로 튀어나와 다른 휠체어 등과 접촉할 수 있는 부분이 바닥으로부터 11cm).
- b. 날개의 가장 아래 부분은 바닥으로부터 최소한 3cm이상 떨어져야 한다(휠체어 그림 B를 보라).
- c. 날개의 가장 높은 부분은 바닥으로부터 20cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B를 보라).
- d. 날개를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 최소한 지름이 0.635cm 이상이어야만 한다.
- e. 날개는 주바퀴 타이어의 중앙을 넘어서 측면으로 뺄 수 없다(앞에서 보았을 때 주바퀴 타이어의 중앙부분보다 날개가 더 옆으로 나갈 수 없다).
- f. 날개는 뒷바퀴에서 끝나거나 메인프레임과 연결된 상태로 뒷바퀴를 지나서 계속될 수도 있다(위에서 보았을 때 날개가 앞에서 나와 뒤로 가다가 뒷바퀴 앞에서 그냥 끝이 나던지, 뒷바퀴의 안쪽으로 연장되어서 - e 조항에 의해서 밖으로 나갈 수는 없다 - 들어와 메인프레임에 연결될 수 있다). 주바퀴에서 끝나는 날개는 다음의 추가적인 요구사항들을 따라야만 한다.
 - i. 날카로운 가장자리 없이 끝 부분이 모두 둥글어야만 한다.
 - ii. 주바퀴와의 간격이 1cm 미만으로 끝나야만 한다(휠체어 그림 B를 보라)(주바퀴와 날개의 끝 지점 사이의 틈이 1cm보다 작아야 한다).
- g. 날개의 위쪽 끝에서 날개의 위쪽 끝 위로 뺄어 있는 10cm와 날개의 전방으로부터 주바퀴 타이어의 뒤로 1cm까지의 날개 위의 공간은 반드시 장애물이 없어야만 한다(날개의 전방으로부터 주바퀴 타이어의 뒤로 1cm 까지 공간에서 날개 위로 10cm 높이까지는 장애물이 없어야만 한다).

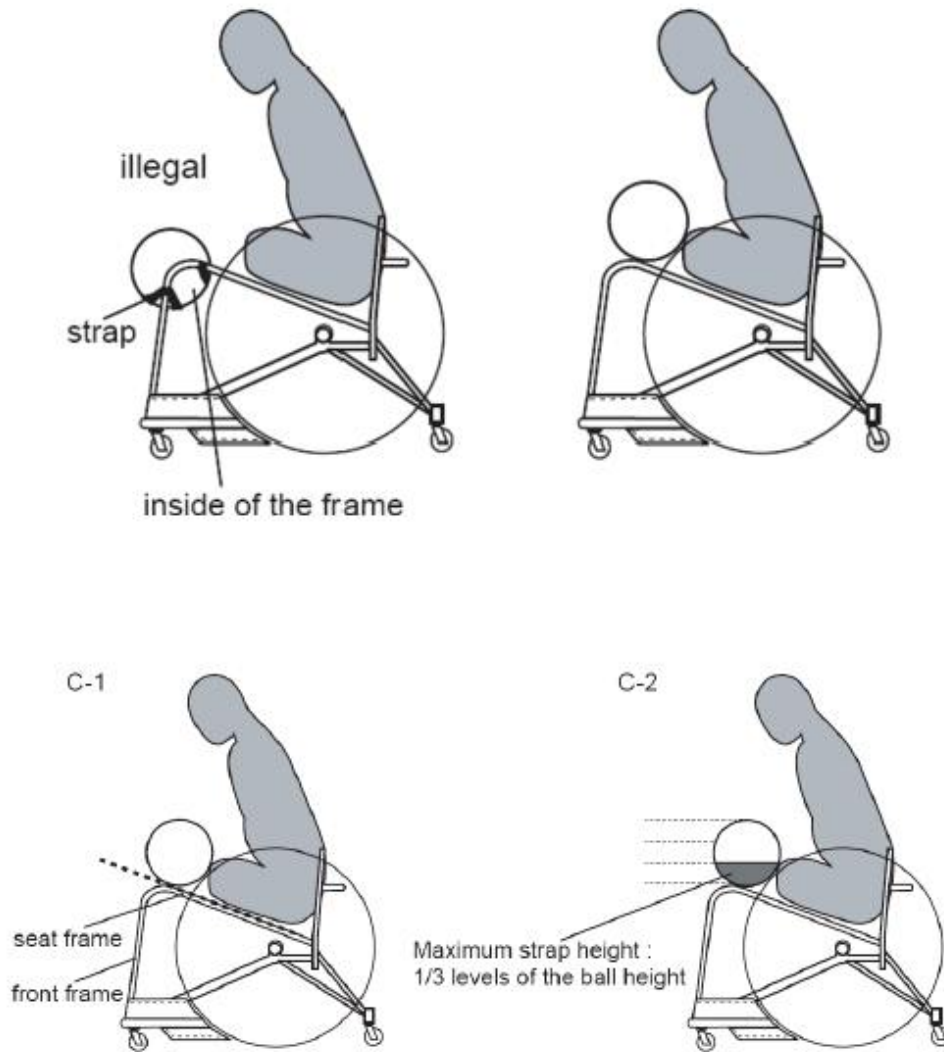
31조 편의성과 안전성 (Comfort and safety)

휠체어는 다음 추가적인 세부사항과 일치해야만 한다.

- a. 모든 휠체어의 돌출부, 푸쉬-바, 크로스바 또는 후크는 반듯이 패드를 장착해야 한다. 메모: 의자를 밀기 위한 손잡이는 허용되지 않습니다.
- b. 어떠한 조향 장치, 제동장치, 기어 또는 다른 기계적 장치들도 휠체어 조작을 돕기 위하여 부착하는 것이 허가되지 않는다. 만약 휠체어에 이러한 장치들이 부착되어 있다면, 이러한 것들은 사용 불가능하게 바뀌어야만 하고, 안전 위험요소로 작용하지 않게 위치를 바꾸어야만 한다.
- c. 휠체어는 휠체어가 앞으로 전복되는 것을 막기 위하여 휠체어의 앞쪽 끝 아래 부분에 장치를 부착할 수 있다. 이 장치는 다음 세부사항들과 일치해야만 한다.
 - i. 이 장치는 휠체어의 가장 앞으로 튀어나온 부분일 수 없다.
 - ii. 바닥으로부터의 최소 높이 규정은 없지만, 바닥과 항상 접촉하고 있어서는 안 된다.
 - iii. 바닥에 흡집을 내서는 안 된다.
 - iv. 이 장치와 바닥과의 모든 접촉은 신체적 이점 규칙(76조)에 의하여 판정된다.
- d. 타이어들은 경기장 표면에 뚜렷한 자국을 남겨서는 안 된다.
- e. 보정 하중은 휠체어에 부착할 수 없다.
- f. 최대 10cm의 두께를 갖는 한 개의 쿠션이 휠체어의 좌석에 허용된다.
- g. 선수는 무릎사이에 패드를 사용할 수 있다. 이 패드는 무릎들의 위쪽 부분 위로 튀어나올 수 없다.
- h. 선수는 휠체어에 스트랩으로 묶여 있을 수 있다.
- i. 만약 선수의 발들이 휠체어의 발판에서 미끄러져 나갈 가능성이 있다면 이러한 일이 발생하는

것을 방지하기 위해 다리들의 뒤 또는 발 주위에 스트랩이나 신축성 있는 것을 사용해야만 한다(스트랩이나 신축성 있는 것으로 고정해야만 한다).

j. 선수들은 공을 고정시키기 위한 추가 장치를 사용할 수 있다. 이 장치는 시트 프레임과 높이가 같거나 더 높아야 한다. 공이 없는 상태에서도 이 시트 프레임을 사용할 수 있다. 공을 고정하기 위한 스트랩은 경기에 사용할 수 있도록 공의 75%가 노출되도록 공의 1/4지점 이내로 접촉할 수 있다.



32조 개조들 (Modifications)

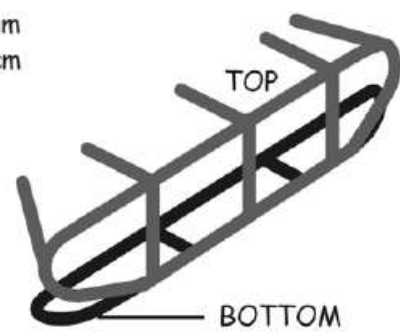
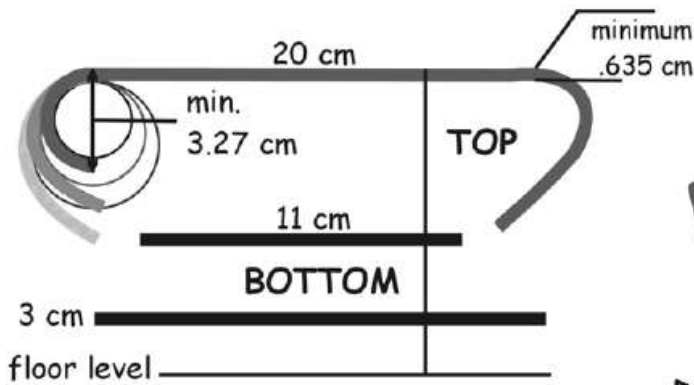
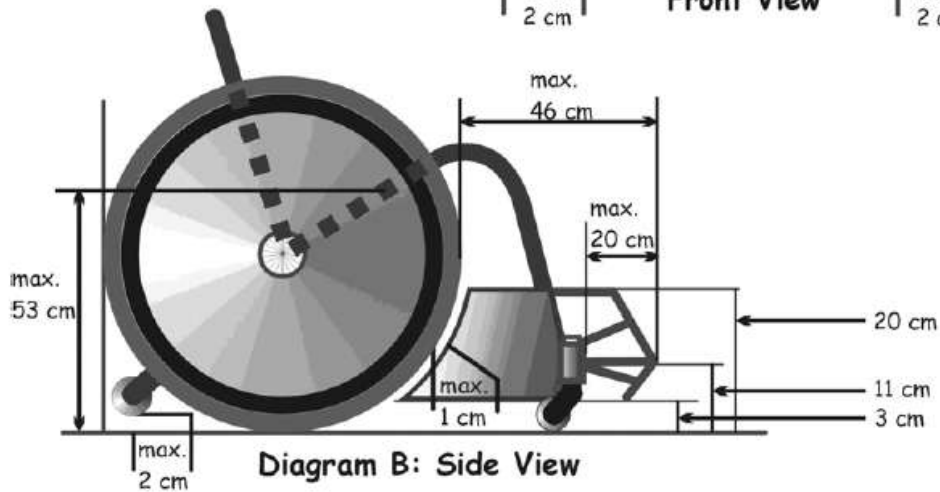
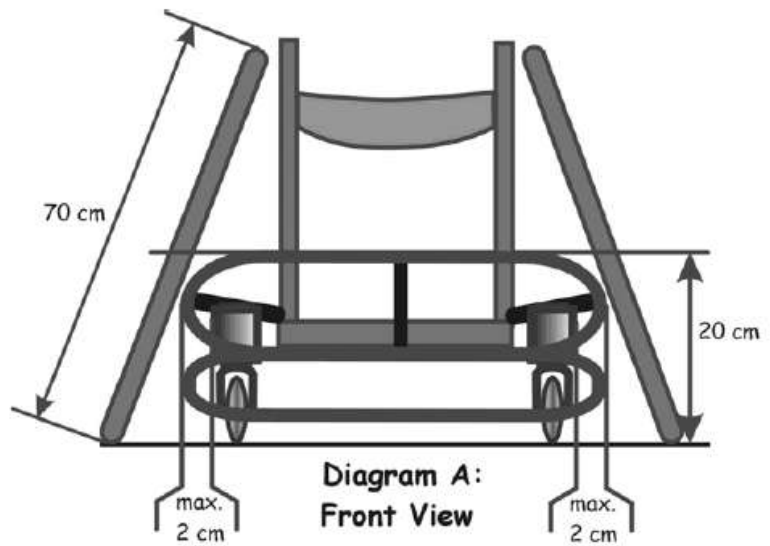
휠체어 또는 선수의 장비 중 어떠한 부분도 편안함, 안정성 또는 의학적인 이유로 인하여 개조될 수 있다. 이러한 개조들은 반드시 안전해야 하고 본 규칙들의 모든 휠체어 요구사항들에 일치하여야만 하며, 어떠한 기계적 이익도 만들어내지 않아야 한다. 의학적인 이유들에 의해 이루어진 개조는 선수의 등급분류카드에 명시되어야만 한다.

기계적 이익을 제공하거나, 본 규칙에 상술된 것과 같이 현재 인가된 휠체어의 표준에 일치하지 않는 새로운 변경은 IWRF로부터 사전 허가 없이 이루어질 수 없다. 이러한 변경들은 IWRF의 기술위원회에 서면을 통하여 제출되고 허가 받아야만 한다.

허가는 세계선수권대회, 지역선수권대회 또는 장애인올림픽은 시작 2개월 전에, 다른 인가된 경기의 경우에는 1개월 이전에 받아야만 한다. IWRF가 요구와 결정 절차를 적절히 수행하는데 한 달이 요구되기 때문에, 요구들은 세계선수권대회, 지역선수권대회 또는 장애인올림픽의 3개월 전, 그리고 다른 모든 인가된 경기들의 2개월 이전에 이루어져야만 한다.

이러한 경기들의 시작은 개막식 날짜로 하고, 만약 개막식이 없다면 시험 첫날을 기준으로 한다.

**Section 4:
WHEELCHAIR
Diagrams**



5장 팀들 (Temas)

33조 팀들의 지정 (Designations of teams)

홀팀이 득점기록지에 A팀으로 기록되어야 한다. 경기가 중립코트에서 실시될 때에는 공식 일정표에 먼저 나오는 팀이 A팀으로 기록된다. IWRF의 인가 경기들에서는 모든 경기장들이 중립으로 간주된다.

34조 선수들 (Players)

각 팀은 최대 12명의 선수들을 가진다. 각 팀에서는 4명의 선수들만이 동시에 코트 위에 있을 수 있다. 페널티를 수행하고 있는 선수들은 코트 위에 있는 것으로 간주된다. 경기도중 코트 위에 있지 않은, 팀의 선수들은 교체선수들이라 한다.

35조 등급분류 (Classification)

모든 선수들은 IWRF 등급분류 매뉴얼에 상술되어 있는 IWRF 등급분류 시스템에 의해서 등급 분류를 받아야만 한다. 각 선수는 다음의 정보를 제공하는 등급분류카드를 소유하고 있어야만 한다.

- a. 선수의 성명
- b. 선수의 현재 등급분류 점수
- c. 선수의 경기복과 출전선수명단에 있는 선수의 번호
- d. 선수의 사진
- e. 의학적인 이유로 인하여 선수의 휠체어나 장비에 이루어진 개조들의 상세한 설명들

등급분류카드는 선수가 코트에 들어설 때마다 점수기록원에게 제출되어야만 한다.

코트 내에 있는 팀 선수들의 등급분류점수의 합계는 최대 8점 또는 그 이하여야 한다.

코트 내에 여자선수가 있을 경우 0.5 포인트가 초과되는 것이 허용된다. (8.5까지 허용)

만약 부상이나 자격박탈 등의 상황들로, 팀이 등급분류 점수의 최대를 존중하면서(8점을 초과하지 않으면서) 4명의 선수들을 출전시킬 수 없는 상황을 초래하면(남아 있는 선수들의 조합에 있어서 4명의 조합이 무조건 8점을 넘어서 4명이 출전하면 8점을 넘기는 경우) 그 팀은 3명의 선수들을 출전시키는 것이 허락된다. 이러한 경우, 코트내의 선수들의 등급분류 점수들의 합은 8점 미만이어야 한다(8점은 될 수 없다).

36조 명단들 (Rosters)

경기가 시작되기로 예정된 시간으로부터 10분이 남기 전에 각 코치는 점수기록원에게, 득점기록지에 기록되어야 하는 다음의 정보들을 제출해야 한다.

- a. 모든 선수들의 성명들, 등급분류들, 그리고 경기복 번호들
- b. 팀의 주장 또는 주장들(복수의 선수들이 주장을 교대로 수행할 경우)의 이름
- c. 팀의 코치와 보조코치의 이름

이 명단에 가입된 선수들에게만 경기하는 것이 허가된다. 경기에 늦게 도착한 교체선수들은 만약 그들의 이름이 명단에 있다면 출전할 수 있다.

37조 선발선수들 (Starting players)

경기가 시작되기로 예정된 시간으로부터 10분이 남기 전에 각 코치는 점수기록원에게 4명의 선발선수들의 이름들과 등급분류 카드들을 제출해야 한다. A팀이 먼저 이 정보를 제공해야 한다.

선발 선수들은 이 시간 이후로는 부상의 경우를 제외하고는 교체될 수 없다.

각 팀은 코트에 4명의 선수들을 출전시켜 경기를 시작해야만 한다.

38조 주장들 (Captains)

각 팀은 최소 한 명의 주장을 지정해야 한다. 주장은 팀 내에서 코치나 다른 선수들을 대표하여 심판들과 의사소통 할 수 있도록 인정한 유일한 선수이다.

주장은 심판들과 함께 일할 책임이 있고, 그의 팀 동료들이 적합한 경기 예절을 유지하도록 할 책임이 있다.

주장 점수표의 이름 옆에 'C'자를 새겨 넣음으로써 다른 선수들과 구별될 수 있도록 한다.

주장이 경기중인 코트를 떠날 때는, 주장 대리가 지명되어야 한다. 주장 대리는 점수표의 이름 옆에 'AC'자를 새겨 넣음으로써 다른 선수들과 구별 될 수 있다.

39조 코치들 (Coaches)

각 팀은 코치를 지명해야만 하고, 그의 이름은 득점기록지에 기록되어야만 한다.

팀은 보조 코치를 지명할 수 있고, 그의 이름은 득점기록지에 기록되어야만 한다. 보조 코치는 만약 어떠한 이유로라도 코치가 (역할을) 계속할 수 없으면 코치의 책임을 맡아야 한다.

팀의 주장은 코치의 역할을 할 수 있다. 만약 주장이 자격박탈 파울에 의하여 경기장을 떠나야 하거나, 또는 만약 어떠한 이유로라도 코치로서의 역할을 계속할 수 없다면 주장 대리가 그를 대신해 코치 역할을 수행할 수 있다.

40조 골과 벤치의 선택 (Goal and bench selection)

경기가 시작되기 전에 팀 코치들은 자신들의 골과 벤치지역을 선택하기 위하여 만나야 한다. 만약 팀들이 골과 벤치지역 선택에 대해서 동의하지 못하면 높은 시드(seed)를 받은 팀에게 선택이 주어진다.

경기의 전반전 동안(2피어리드 끝까지), 각 팀은 그들의 벤치지역에 가장 가까운 골라인을 수비해야 하고, 그들의 벤치지역에서 가장 먼 골라인으로 공격해야 한다. 후반전에는(3, 4 피어리드) 팀들은 동일한 벤치지역을 유지하지만 그들이 수비하고 공격하던 골 지역들을 바꾸어야 한다(벤치지역은 경기가 끝날 때까지 유지하고, 공수 진영만 후반-3피어리드 시작 때-에 반대로 바꾼다).

연장전의 경우, 팀들은 첫 번째 연장전 피어리드에는 동일한 골 에어리어를 유지해야 하고, 뒤이은 각 연장전 피어리드마다(연장전 2 피어리드부터 매 피어리드마다) 골 에어리어를 교체해야 한다.

6장 심판 (Officials)

41조 경기 기술 위원 (Technical Commissioner)

각 경기는 심판 1, 심판 2로 불리는 두 명의 심판들이 심판원을 맡아야 한다. 심판들은 각 1명씩의 기술위원, 점수기록원, 시간기록원, 40초시계 조작원 그리고 페널티 시간기록원에게서 지원을 받아야 한다. 이러한 보조인원들을 테이블 심판들이라고 한다.

토너먼트 동안, 모든 심판들은 수석 심판의 감독 하에 있어야 한다. 수석 심판은 심판들과 테이블심판들을 할당하고 감독하는 책임이 있다.

42조 심판의 권한 (Officials' jurisdiction)

심판들의 의무들과 권한은 그들이 경기장에 도착하며 시작되고, 모든 정규와 연장 경기의 피어리드들이 끝났음을 심판 1이 득점기록지에 그의 서명을 하여 승인함과 함께 종료된다. 이후의 어떠한 사건들도 득점기록지에 기록되어야 하고, 이는 토너먼트 조직자들 또는 다른 관련 권한을 가진 사람들에 의해 다루어진다.

심판들은 코트 위와 경기장 내에서 범해지는 규칙들의 위반들에 관하여 판정할 권리를 가지고 있다. 심판들은 그들이 경기장에 대한 효력을 가지고 있을 때 경기장 너머의 상황들을 다룰 권리가 있다(심판이 경기장 내의 상황에 대한 판정권한이 있을 때-경기 진행 중 등- 경기장 외부의 상황에 대해서도 경기의 진행을 위해서 판정할 수 있다).

심판들은 본 규칙들의 어떠한 변화도 허가할 권한을 가지고 있지 않다(이 규칙에 의해서만 판정해야 하고, 규칙을 변경할 수 없다).

43조 수정 가능한 오류들 (Correctable errors)

경기를 관리하는데 있어서의 오류는 다음의 상황하에서 수정될 수 있다.

- a. 타당하지 않은 벌칙의 적용 또는 경기시계의 적합한 출발 또는 정지에 실패한 경우, 40초 시간과 같이 오류가 관리상의 오류로 발생한 경우. 판정이나 심판들에 의한 해석의 오류들은 수정의 대상이 아니다.
- b. 수정에 관한 요구는 반드시 코치나 팀 주장에 의하여 오류 후 경기의 다음 번 정지 후 경기 개시를 알리는 벨이 울리기 전에 제기되어야만 한다.
- c. 요구는 점수기록원에게 요청되어야만 하고, 그는 이를 곧바로 적고 다음 번 경기의 정지 시에 심판들에게 알려줘야만 한다.

만약 심판 1이 수정 가능한 오류가 발생했다고 결정하면, 그 오류 이후 발생한 모든 것은 무효화되고, 경기는 오류가 발생한 시점부터 재개된다. 시계와 점수는 오류가 발생한 시점에 맞추어 다시 조절되어야 한다.

44조 심판 (Referees)

심판들은 본 규칙들에 따라 경기를 운영한다.

심판들은 IWRF 심판 매뉴얼에 상술되어 있는 기계장치들, 절차들, 그리고 신호들을 사용해야 한다.

심판들은 본 규칙이 구체적으로 다루고 있지 않은 모든 경기의 상황들을 판정할 권한을 가진다.

만약 판정을 설명하기 위해서 언어를 통한 의사소통이 필요하다면, 모든 국제 경기에서는 영어를 사용해야만 한다. 이는 선수 또는 코치가 (심판의) 판정에 대한 설명을 요구할 권리가 있다거나 심판이 그의 의무들을 수행하는데 영어를 반드시 사용해야 한다는 것을 의미하지 않는다. 이는 단지 혼돈과 관련된 상황들과 예외적 또는 이 규칙들을 벗어난 경기들의 결과로 인하여 경기의 장기간에 걸친 지연이 있는 경우에만 적용된다.

45조 심판 1의 책임들 (Responsibilities of Referee - 1)

심판 1은 경기의 운영에 관한 전반적인 책임을 진다. 그는 또한 다음의 추가적인 의무들을 가진다.

- a. 선수들 또는 심판들에 의해서 사용되는 모든 장비에 대한 점검과 승인
- b. 위험하다고 판정된 모든 것의 착용 또는 모든 장비의 사용을 불허
- c. 경기의 시작 전에 모든 다른 심판들에 대한 승인
- d. 경기의 시작 시 팀 오프의 수행
- e. 경기시계 또는 득점계시판의 작동에 관하거나 테이블 심판들의 관할 하에 있는 다른 영역들에 관한 모든 분쟁과 불일치에 대하여 최종 결정을 함
- f. 수정 가능한 실수들에 대하여 최종 결정을 함
- g. 상황이 정당할 때 경기의 몰수를 선언(111조)
- h. 각 피어리드의 종료 후와 필요하다면 언제든지 득점기록지가 정확한지를 확인

46조 경기 기술 위원 (Technical Commissioner)

기술 위원은 다음의 의무들을 가진다.

- a. 득점기록 책상에서 테이블 심판들의 업무를 감독
- b. 경기의 운영에 있어서 심판들을 지원
- c. 수정가능한 오류에 대한 심판들을 지원
- d. 득점기록지의 정확성을 보증
- e. 경기시계의 적절한 작동을 보증
- f. 40초시계의 적절한 작동을 보증
- g. 득점 계시판의 적절한 작동을 보증
- h. 소유권 교대 지시 화살표의 적절한 작동을 보증
- i. 타임아웃 기록을 보증
- j. 각 팀의 향의 및 이의제기에 대한 심판들을 지원

47조 점수기록원 (Score keeper)

점수기록원은 다음의 의무들을 가진다.

- a. 경기의 시작 전에 모든 요구되는 정보들이 득점기록지에 적절하게 기록되었는지 확인
- b. 연대순으로(시간의 진행에 따라서) 모든 득점을 점수기록지에 기록
- c. 모든 타임아웃을 (요청한) 피어리드, (요청한) 팀, (요청한) 선수 또는 감독을 점수기록지에 기록
- d. 각 팀의 코트내의 모든 선수들의 등급분류점수들의 합을 감시하고 어느 팀도 최대 점수를 넘

지 않도록 보증(34조)

- e. 선수교대 이후 어느 선수가 코트 내로 들어갔는지 순서를 기록
- f. 득점계시판이 경기시계에 포함되어 있지 않은 경우, (수동으로) 득점계시판을 작동
- g. 소유권 교대 지시 화살표가 경기시계에 포함되어 있지 않은 경우, (수동으로) 소유권 교대 지시 화살표를 작동
- h. 어떠한 부정행위들이라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

48조 시간기록원 (Time keeper)

시간기록원은 다음의 의무들을 가진다.

- a. 게임시계를 작동
- b. 경기시작 3분전임을 심판 1에게 알림
- c. 정규시간과 연장전을 포함한 경기의 모든 피어리드와 휴식들의 시간 측정
- d. 정규시간과 연장전의 각 피어리드의 종료를 표시함
- e. 각 타임아웃(54조)과 장비로 인한 타임아웃(56조)의 시간을 측정하고 50초가 지난 후 음향 신호를 제공한다.
- f. 선수교체를 위한 모든 요청들을 심판들에게 알림
- g. 득점계시판이 경기시계에 포함되어 있는 경우 득점계시판을 작동
- h. 소유권 교대 지시 화살표가 경기시계에 포함되어 있는 경우 소유권 교대 지시 화살표를 작동
- i. 어떠한 부정행위들이라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

49조 40초시계 기록원 (40's time keeper)

40초시계 조작원은 다음의 의무들을 가진다.

- a. 40초시계를 작동
- b. 53조에 의한 40초시계의 작동과 재작동

50조 페널티 시간기록원 (Penalty time keeper)

페널티 시간계시원은 다음의 의무들을 가진다.

- a. 페널티 박스 지역의 관리
- b. 각 페널티가 주어졌을 때 다음의 정보들을 페널티기록지에 기록
 - i. 파울을 범한 선수의 이름
 - ii. 범해진 파울의 종류, 그리고
 - iii. 파울의 시간
- c. 호각이 울리기 전의 접촉(90조)에 대한 경고들의 기록
- d. 경기시계를 사용하여 각 페널티의 시간 측정
- e. 페널티를 받은 선수가 코트에 다시 복귀할 수 있을 때 이를 표시
- f. 어떠한 부정행위들이라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

7장 시간 규정들 (Timing regulations)

51조 경기 시간 (Playing time)

휠체어럭비는 8분씩 4번의 피리어드로 실시된다. 첫 번째 피리어드와 세 번째 피리어드의 종료 시에는 2분간의 휴식시간이 있다. 두 번째 피리어드 종료 시에는 5분간의 휴식시간이 있다. 연장전의 경우, 연장전의 각 피리어드는 3분이어야 한다. 정규경기의 종료와 첫 연장전 피리어드 사이에는 2분간의 휴식시간이 있어야 한다. 만약 추가적인 연장전 피리어드들이 필요한 경우에는 각 연장전 피리어드들 후에 2분간의 휴식시간이 있어야 한다.

52조 경기시계 작동 (Game clock operations)

경기시계는 다음의 시점들에 (시간이 가기)시작해야 한다.

- a. 톱 오프 중, 공이 가장 높은 지점에 도달한 후 선수에 의하여 접촉되었을 때
- b. 드로우 인 중, 공이 코트내의 선수에 의하여 접촉되었을 때

경기시계는 (다음의 시점들에) 정지되어야 한다.

- a. 정규와 연장전 각 피리어드의 종료 시
- b. 득점이 기록되었을 때
- c. 심판이 위반, 파울, 타임아웃 또는 다른 모든 경기의 중지를 신호하기 위하여 자신의 호각을 불었을 때

53조 40초시계 작동 (40's time clock operations)

40초시계는 바운드로 드로우 인 다음에, 선수에게 공이 닿았을 때 시작되어야 한다. 그리고 경기 중 유효한 볼의 소유를 팀이 얻은 경우마다 재시작되어야 한다. 상대방에 의한 단순한 볼 접촉이 있더라도 여전히 볼의 소유가 유지된다면 40초 기간은 새로 시작되지 않는다.

40초시계는 다음의 경우 정지되고, 다시 시작되어야 한다.

- 수비자 파울이나 각종 위반에 의해 심판의 공식 휘슬이 울린 경우
- 공격자 파울이나 각종 위반으로 볼의 소유가 변경되어 심판의 공식 휘슬이 울린 경우
- 볼을 소유하지 않은 팀의 연속적인 동작에 의해 경기가 중단된 경우

40초시계는 볼을 소유한 팀이 다음의 결과에 의해 드로우 인을 얻은 경우에는, 정지만되고 리셋시키지 않는다.

- 볼이 라인 밖으로 나가 튕겨진 경우
- 같은 팀 소속 선수 요청에 의한 심판의 타임아웃
- 헬드볼 상황
- 볼의 소유를 유지한 상태에서의 공격자 파울

40초시계는 다음의 경우 정지시키고, 15초 후 리셋시켜야 한다.

: 볼을 소유한 팀이 요청하고, 타임아웃이 주어지고, 40초시계의 남은 시간이 15초 보다 적게 있는 경우

40초시계는 다음의 경우 정지시키고, 스위치를 끄시오.

: 경기 중 볼의 소유를 얻었을 때 남은 경기 시간이 40초 미만이거나, 각 피리어드에 타임아웃이 주어진 후 남은 경기 시간이 15초 미만인 경우

54조 페널티시계 작동 (Penalty clock operations)

경기시계가 페널티들의 시간을 측정하기 위한 페널티시계로 사용되어야 한다.

55조 라이브 볼 (Live ball)

공은 심판이 (아래와 같은 상황에서) 호각을 불었을 때 살아있는(경기 중인) 상태가 된다.

- a. 톱 오프를 진행하기 위해 센터서클에 들어가기 전, 또는
- b. 선수에게 주어진 공이 드로우 인을 위해 (그 선수를) 떠났을 때

56조 데드 볼 (Dead ball)

공은 심판이 득점, 위반, 파울, 타임아웃, 혹은 다른 모든 경기의 중지를 신호하기 위하여 자신의 호각을 불었을 때 데드 볼(경기 중이 아닌) 상태가 된다.

57조 타임아웃들 (Time outs)

각 팀은 정규 경기 도중 어느 때나 사용할 수 있는 6번의 타임아웃들을 가진다. 이 중, 4번의 타임아웃은 30초, 2번은 60초이다. 연장전의 경우, 정규 경기의 종료 시까지 남아있는 모든 타임아웃들은 연장전으로 넘어간다. 추가적으로, 각 팀은 연장전 매 피어리드마다 30초 1번의 추가 타임아웃을 받는다.

30초 타임아웃은 코치와 선수가 요청할 수 있다. 60초 타임아웃은 오직 코치와 보조코치가 요청할 수 있다.

코치에 의한 타임아웃 요청은 공이 죽은(데드 볼) 상태일 때만 가능하다. 코치는 그의 요구를 시간계 시원에게 언제든지 요청할 수 있고; 시간계시원은 그 요청을 요청이 있는 다음 번 시합의 정지 때에 심판에게 전달한다.

공이 살아있을 때(라이브 볼일 때) 선수에 의한 타임아웃 요청은 요청을 하는 선수 또는 그 선수의 동료들이 공의 소유권을 가지고 있을 때에만 가능하다. 공은 바닥 또는 상대방 팀의 선수에게 닿지 않은 상태여야만 한다.

심판이 타임아웃 요청을 수락했을 때 그는 호각을 불어야 하고, 타임아웃이 요청되었음을 신호하고, 타임아웃을 요청한 팀을 표시해야 한다. 이 정보들은 점수기록지에 기록되어야 한다.

타임아웃 중에 선수들은 코트 위에 남아 있거나 그들의 벤치로 돌아갈 수 있다. 타임아웃 동안 코치들과 팀 관계자들은 코트 내로 들어올 수 없다; 만약 선수들이 코치 또는 팀 관계자의 도움 또는 의견교환을 원한다면 그들은(선수들은) 그들의 벤치로 돌아가야만 한다.

타임아웃을 요청한 팀은 언제라도 타임아웃을 종료하고 경기로 복귀하는 것을 결정할 수 있다. 상대 팀은 즉시 경기를 재개해야만 한다.

만약 모든 타임아웃을 사용하는 경우, 30초 타임아웃의 경우 20초가 경과한 후, 60초 타임아웃의 경우 50초가 경과한 후, 팀들이 코트에 복귀해야 함과 경기 재개를 준비해야 함을 알리는 경보소리가 주어지야 한다. 타임아웃이 종료되었을 때, 경기는 드로우 인으로 재개되어야 한다.

경기재개를 알리는 경보 후, 선수들은 자신들의 위치로 돌아가는데 시간을 사용해야만 한다(타임아웃이 시작된 뒤 50초가 지나서 경보가 울리면 남은 10초의 시간 동안 자신들의 위치로 돌아가 경기의 재개를 준비해야 한다). 만약 심판이 선수 또는 선수들이 지체한다고 판정하면, 경기는 다음에 따라 재개되어야 한다.

- a. 만약 드로우 인을 가진 팀이 지체하면, 심판은 적절한 위치에서 드로우 인 절차를 시작하고

(드로우 인 할 선수 없이 심판 고유의 절차 -호각 불기 등- 를 수행한다) 공을 바닥에 내려놓을 것이다. 만약 드로우 인을 실시할 선수가 드로우 인 위반이 발생하기 전에 자신의 위치를 잡으면, 심판은 공을 그의 재량에 맞기고 10초 카운트를 계속해야 한다(10초 동안에 드로우 인이 완료되어야 위반이 아니기 때문에 처음 공을 선수에게 주는 대신 바닥에 놓는 순간부터 10초 카운트를 계속 한다. 만약 10초 동안에 드로우 인이 끝나면 계속 진행하고 끝내지 못하면 위반으로 판정한다).

- b. 만약 드로우 인을 가지지 않은 팀이 지체하면, 심판은 공을 상대팀이 드로우 인을 하게 주어야 하고, 경기가 재개되어야 한다(드로우 인을 가지지 않은 팀이 지체하면 그 팀의 복귀와 상관없이 경기를 재개한다).

58조 심판의 타임아웃 (Referee's Time outs)

심판은 경기 중 어떠한 때라도 어떠한 상황에 주의를 기울이고 해결하기 위하여 경기를 중지시킬 수 있다. 경기중의 이러한 중지의 지속시간은 각 상황에 따라 다를 수 있다. 다음 규칙들은 특별한 종류의 상황들에 적용된다:

- a. 만약 상황이 발생한 장소에서 누구라도 위험하다면, 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 정지는 이 상황을 해결하는데 필요한 만큼 계속되어야 한다.
- b. 만약 선수가 부상을 당한 경우 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 정지는 부상당한 선수가 의학적 지원을 받게 이송되는데 필요한 만큼 계속되어야 한다. 만약 부상이 경미하고 선수가 처치를 받고 1분 이내로 경기에 복귀하는 게 가능하다면 그렇게 할 수 있다. 만약 선수가 1분 이내에 경기에 복귀할 수 없다면, 반드시 타임아웃이 요청되거나 다른 선수로 교체되어야만 한다.
- c. 테이블 심판들이나 경기시계의 작동에 영향을 줄 수 있는 그들의 장비에 문제가 있다면, 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 정지는 이 상황을 해결하는데 필요한 만큼 계속되어야 한다.
- d. 테이블 심판들이나 경기시계의 작동에 영향을 주지 않는 그들의 장비에 문제가 있다면, 심판은 다음 번 경기의 중지(파울 등으로 인한 경기의 중지) 때에 경기를 중지시켜야 한다. 경기의 중지는 이 상황을 해결하는데 필요한 만큼 계속되어야 한다.
- e. 만약 수정 가능한 오류가 발생하였다면(42조) 심판은 그 오류를 인지하자마자 경기를 중지시켜야 한다.

59조 장비로 인한 타임아웃 (Equipment time outs)

본 조항은 휠체어에서 떨어져서 움직일 수 없게 된 선수에게는 (떨어짐과) 동시에 기계적인 결함이 발생했다 하더라도 적용되지 않는다.

만약 선수의 휠체어나 장비의 어느 부분이라도 정상적으로 작동하지 않거나 손상을 입은 경우 또는 어떠한 조정을 필요로 하는 경우, 그 선수는 경기의 중지를 요청할 수 있다. 심판은 다음과 같이 정지를 준다.

- a. 장비의 문제가 누구라도 위협을 한다면, 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- b. 만약 위협이 없고, 선수가 움직일 수 있다면, 심판은 다음 번 경기의 중지(파울 등으로 인한 경기의 중지) 때에 경기를 중지시켜야 한다.
- c. 만약 위협이 없지만, 선수가 움직일 수 없고, 공격 팀이 득점을 할 수 있는 위치에 있지 않다

면 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.

- d. 아무 위험도 없지만, 선수가 움직일 수 없고, 공격 팀이 득점을 할 수 있는 위치에 있다면 심판은 현재의 공격기회가 끝나자마자 경기를 중지시켜야 한다.

장비로 인한 타임아웃이 주어지면, 해당 선수는 문제를 해결하기 위한 1분을 가지게 된다. 만약 문제가 1분내에 해결될 수 없다면 반드시 타임아웃이 요청되거나 다른 선수로 교체되어야만 한다.

장비에 의한 타임아웃은 선수교체를 위한 기회가 아니다. 단 경기로부터 선수를 보호하기 위해 장비 불량에 의한 타임아웃을 요청했을 경우 선수교체는 허용된다.

60조 떨어진 선수 (Fallen player)

본 조항은 온전히 장비의 문제만으로 인하여 움직일 수 없게 된 선수에게는 적용되지 않는다.

떨어진 선수란 떨어짐으로 인하여 그의 휠체어를 더 이상 움직일 수 없는 상황의 선수이다.

떨어진 선수는 자기 스스로의 노력에 의하여 일반적으로 경기에 복귀할 없기 때문에 경기는 첫 번째 가능한 기회에 중지되어야만 한다. 심판은 다음과 같이 경기를 중지 시킨다:

- a. 만약 공격 팀이 득점이 가능한 위치가 아니라면 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- b. 만약 떨어진 선수가 위험하거나 다친 경우라면 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- c. 만약 떨어진 선수가 경기에 영향을 주는 위치에 있다면 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- d. 만약 공격 팀이 득점이 가능한 위치이고, 위험이나 부상이 없으며, 떨어진 선수도 경기에 영향을 주는 위치에 있지 않다면, 심판은 현재의 공격기회가 끝나자마자 경기를 중지시켜야 한다.

심판이 경기를 중지시킨 후, 그(심판)는 떨어진 선수의 팀 관계자에게 도움을 주기 위해 코트 내로 들어오는 것을 허가해야 한다. 경기는 떨어진 선수가 준비가 되는대로 바로 재개한다. 만약 떨어진 선수가 시합에 복귀하기 위해 준비하는데 1분 이상의 시간이 필요하다면, 반드시 타임아웃이 요청되거나 다른 선수로 교체되어야만 한다.

8장 경기 규정들 (Playing regulations)

61조 경기의 시작 (Beginning the game)

경기는 센터서클에서 팀 오프로 시작되어야 한다. 심판 10이 팀 오프를 위해 센터 서클에 들어서기 전에 공식 접촉의 시작을 표시하기 위하여 호각을 불 때 경기가 시작된다.

만약 팀이 경기의 시작 시기에 4명의 선수들을 출전시키지 못한 경우, 경기는 시작되지 않아야 한다. 만약 그 팀이 예정된 시작 시간의 15분 이내에도 4명의 선수들을 출전시키지 못하면 그들은 경기를 실격당해야 한다.

62조 팁 오프 (Tip off)

팁 오프에 앞서, 각 팀에서 센터로 불리는 한 명의 선수가 센터서클로 들어와야 한다. 이 선수들은 그들이 수비하는 골라인과 같은 쪽의 센터라인 쪽에 위치해야 한다(자신의 백코트 쪽에 위치한다). 모든 나머지 선수들은 센터서클 밖에 위치해야만 한다. (센터)서클의 밖에 위치한 같은 팀에 속한 선수들은 만약 상대방 선수가 한 자리를 요구하면 서클 주위의 이웃한 자리를 점유할 수 없다(상대편의 요구가 없으면 같은 팀의 선수들이 연이어 서클 주위에 위치할 수 있지만 상대방의 선수가 자리를 요구하면 양보해야 한다).

팁 오프를 진행하기 위해 심판 1은 공식 접촉의 시작을 표시하기 위해 호각을 불고, 이어서 센터 서클로 들어가야 한다. 그는(심판 1) 센터들 사이로 그들 누구라도 닿을 수 있는 높이보다 더 높게 올라갔다가 그들 사이로 떨어질 수 있도록 수직으로 공을 토스해야 한다. 공이 최고 높이에 도달한 후 바닥에 닿기 전에 공은 반드시 센터들 중의 한 명에 의해서 한번 이상은 접촉되어야만 한다.

다음과 같은 상황에서는 팁 오프가 다시 실시되어야 한다.

- a. 만약 양 팀에 의해 동시에 위반이 발생하였다면
- b. 만약 공이 센터에게 접촉되기 전에 바닥에 닿았다면
- c. 만약 심판 1이 토스를 잘못하였다면

63조 공의 소유권 교대 (Alternating possession)

팀들은 공의 소유권을 정규경기의 두 번째, 세 번째, 네 번째 피어리드의 시작 때에 교대한다; 그리고 각 헬드볼 이후에 교대하게 된다(69조).

팁 오프 이후 공의 소유권을 갖지 못한 팀에게 소유권 교대 절차에 있어서 첫 번째 소유권이 주어진다(팁 오프 때 공을 소유하지 못한 팀에게 2피어리드의 시작 때 공의 소유권이 주어진다). 만약 팁 오프의 위반이 팀에게 공의 소유권을 갖게 하였다면, 다른 팀에게 교대 절차의 첫 번째 소유권이 주어진다.

소유권 교대 지시 화살표는 이 절차에 따라 다음의 소유권 차례의 방향을 표시해야 한다. 피어리드의 시작 또는 헬드볼 이후에 적법하게 공이 인 바운스 된 이후 화살표는 다음 소유권 교대의 방향을 표시하게 바뀌어야 한다.

64조 사람의 위치 (Location of person)

사람의 위치는 그 사람과 바닥 사이의 접촉 지점에 의해 결정된다. 만약 사람의 어느 부분이라도 아웃 오브 바운스 지역과 접촉하고 있다면 그 사람은 아웃 오브 바운스로 간주된다. 만약 코트의 한 부분에 접촉해 있는 사람이 코트의 다른 부분에 새로이 접촉하였다면, 그는 새로운 부분에 있는 것으로 간주된다(백코트에 접촉해 있던 사람이 프런트코트에 새로이 접촉하였다면 그는 프런트코트에 있는 것으로 간주된다).

65조 공의 위치 (Location of the ball)

공의 위치는 공이 바닥 또는 사람과 접촉하고 있는 지점에 의해 결정된다. 공이 바닥 또는 사람과 접촉하지 않고 있을 때 공의 위치는 공의 마지막 접촉 지점에 의해서 결정된다. 바닥 또는 사람과 접촉이 새로이 발생한 때의 새로운 위치는 새로운 접촉의 위치에 의해서 결정된다.

선수의 신체 또는 휠체어의 어느 부분이라도 공과 접촉하였을 때 공이 접촉한 것인지 선수에 의해서 접촉된 것인지는 반드시 선수의 고의적인 행위의 결과인 것으로 고려된다(공과의 접촉이 있는 경우는

모두 선수가 의도적으로 접촉한 것으로 간주한다).

66조 공의 소유 (Possession of the ball)

- a. 다음과 같을 때 선수가 공의 소유권을 가진다:
 - i. 그가 그의 손들에 공을 잡고 있거나 그의 무릎 또는 자신의 몸이나 휠체어의 어느 부분에라도 기대어 확보하고, 공이 바닥과 닿지 않은 경우
 - ii. 그가 손 또는 손들로 공을 단단히 하여 상대방이 공을 자유롭게 쉽게 움직이는 것을 막고 있는 경우
 - iii. 드로우 인을 수행하려고 공을 받은 경우(67조)
 - iv. 그가 자발적으로 라이브 볼을 받은 경우(52조), 또는
 - v. 그가 공을 드리블하는 행위 중일 때(65조)
- b. 팀은 그 팀의 선수가 공의 소유권을 가지고 있을 때 공의 소유권을 얻는다. 팀의 소유권은 다음까지 계속된다:
 - i. 상대편 선수가 공의 소유권을 얻은 경우, 또는
 - ii. 공이 죽은 것(데드볼)으로 선언될 때

팀의 소유권은 공이 선수들 사이에서 패스되고 있는 동안은 끝나지 않는다(패스 중일 때도 팀이 공의 소유권을 계속 가지고 있는 것이다).

67조 공 다루기 (Playing the ball)

공은 손들 또는 전완들, 또는 무릎 또는 휠체어의 위에서 운반되기 등으로 다루질 수 있다. 공이 무릎 위에서 운반될 때에는, 최소한 공의 75%가 보여야만 한다.

공은 패스, 굴리기, 치기, 가볍게 치기, 드리블, 튀기기, 토스, 또는 다른 어떠한 방법으로도 나아갈 수 있다. 공은 차기 또는 무릎 아래 다리의 어떠한 부분에 의해서도 의도적으로 부딪쳐질 수 없다.

68조 공을 드리블하기 (Dribbling the ball)

드리블 중에 요구되는 (휠체어)밀기, (휠체어가 제자리에서)축으로 회전하기 또는 다른 휠체어의 움직임들의 횟수에 대한 제한은 없다. 드리블은 반드시 공을 바닥에 적극적으로 밀거나 떨어뜨리는 행동이어야만 한다. 놓치거나 치는 것 또는 공의 소유권을 획득하기 위한 시도를 하는 선수는 공을 드리블하는 것이 아닌 것으로 간주된다.

69조 득점하기 (Scoring)

득점은 공의 소유권을 가진 선수가 골라인의 끝들에 만들어진 두 개의 콘들 사이의 상대편 팀 골라인 너머의 아웃 오브 바운스 지역에 두 바퀴를 접촉하였을 때 이루어진다. 선수는 어느 바퀴더라도 골라인을 넘기 전에 공의 소유권을 가지고 있어야만 한다.

만약 공이 선수로부터 굴러 떨어진다면 그것은 확보된 것이 아니고(63조) 따라서 선수는 소유권을 가진 것이 아니다.

득점이 인정될 때 심판은 호각을 불고, 득점 신호를 하고, 상대팀에게 드로우 인을 주기 위해 공을 확보할 것이다.

각 득점마다 1점이 주어진다.

70조 드로우 인 (Throw in)

본 장(8장)에서 “프런트코트”와 “백코트”란 용어는 팀이 인 바운스를 위해 공의 소유권을 가졌을 때 프런트코트와 백코트로 간주한다.

드로우 인은 득점, 위반 또는 파울, 타임아웃, 다른 어떠한 경기의 중지 후에 공을 인 플레이 상태로 만들기 위해서와 정규 경기의 두 번째, 세 번째, 네 번째 피어리드를 시작하기 위해서 사용된다.

각 드로우 인을 위해, 공의 소유권을 가진 팀은 이를 시행할 선수를 지적한다. 이 선수는 인 바운더로 불린다. 인 바운더는 드로우 인 장소에서 자신을 아웃 오브 바운스에 위치시켜야 한다. 심판은 인 바운더의 무릎 위쪽에 공을 놓고 공이 라이브임을 알리기 위해 호각을 불어야 한다.

인 바운더는 이제 던지기, 토스, 튀기기, 치기 또는 다른 방법으로 공을 코트 안으로 들여보낼 수 있다.

드로우 인들은 다음과 같은 장소들에서 실시된다.

- a. 득점 후 : 엔드라인 상에서 인 바운더가 선택한 곳에서
- b. 팁 오프의 위반을 제외한 위반 후 : 사이드 라인 상에서 위반이 발생하였을 때 공의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- c. 팁 오프의 위반 후 : 득점기록 책상의 반대편 사이드라인 상의 센터라인에 가장 가까운 백코트 지점에서
- d. 파울 후 : 사이드라인 상에서 파울이 발생하였을 때 공의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- e. 타임아웃 후 :
 - i. 만약 데드볼 동안에 (타임아웃이) 불려졌을 경우, 드로우 인은 타임아웃이 불려지기 전에 드로우 인이 행해졌을 장소와 동일한 지점에서 실시된다.
 - ii. 만약 득점 이후에 (타임아웃이) 불려졌지만 공이 인 바운드 되기 전인 경우, 드로우 인은 엔드라인 상에서 인 바운더가 선택한 지점에서 실시된다; 그리고
 - iii. 이외의 다른 때에는 드로우 인은 사이드라인 상에서 타임아웃이 불려졌을 때 공의 위치에서 가장 가까운 지점에서
 - iv. 이외의 다른 때에, 드로우인은 타임 아웃이 불려졌을 때 득점기록 책상 반대편 사이드라인 상의 공의위치와 가장 가까운 지점에서 실시된다.
- f. 헬드볼 이후 : 득점기록 책상의 반대편 사이드라인 상에서 헬드볼의 위치와 가장 가까운 지점에서
- g. 정규 경기의 2, 3, 4번째 피어리의 시작 때 : 득점기록 책상의 반대편 사이드라인 상에서 센터라인에 가장 가까운 백코트 지점에서

71조 교체들 (Substitutions)

어느 팀이건 득점 이후를 제외하고는 경기가 중지된 후에 몇 명의 선수라도 교체할 수 있다. 만약 득점 이후에 추가적으로 경기의 중지가 있다면, 교체가 가능하다.

교체선수들은 경기의 중지애 앞서 선수교체 지역에 출두하고 그들의 등급분류카드들을 점수기록원에게 제출해야만 한다. 다음 번 경기의 중지 때 시간기록원이 교체가 요구되었음을 심판들에게 신호한다. 만약 심판이 교체를 허락하기로 결정하면, 그는 요청에 동의하고 교체선수들이 코트에 들어오는 것을 허락한다.

만약 교체를 요청한 선수들이 코트에 즉시 들어가고 경기를 할 준비가 되지 않았다면 심판은 허가를 취소하고 경기를 계속할 수 있다.

교체선수들은 벤치에서 곧바로 코트로 들어가는 것이 금지되어 있다.

교체 이후에 코트를 떠난 선수들은 벤치로 돌아가기 전에 선수교체지역으로 이동하고 점수기록원으로 부터 자신들의 등급분류카드를 돌려 받아야만 한다.

페널티를 수행하고 있는 선수는 교체할 수 없다.

72조 헬드볼 (Held ball)

다음과 같을 때 헬드볼이 발생한다:

- a. 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들이 동시에 공의 소유권을 가졌을 때(63조)
- b. 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들이 동시에 공이 아웃 오브 바운스 되게 하였을 때
- c. 라이브 볼이 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들의 휠체어에 끼인 경우, 또는
- d. 라이브 볼이 휠체어 밑에서 꼼짝 못하게 된 경우 때

심판이 헬드볼이 되었다고 결정했을 때, 그는 경기의 중지를 알리기 위해 그의 호각을 불고, 헬드볼 신호를 해야 한다. 소유권 교대 절차에 의해 다음 번 소유권을 갖는 팀(60조)에게 드로우 인을 위해 공이 주어지야 한다.

선수는 공의 소유권을 가지고자 하는 어떠한 시도도 없는 상대편의 재량에 공을 두어 의도적인 헬드볼을 유발할 수 없다.

9장 위반들 (Violations)

73조 벌칙 (Sanction)

본 장(9장)에 속한 규칙들의 모든 위반들에 대한 벌칙은 소유권의 상실이다.

한 팀에 의해 위반이 발생한 후, 공은 다른 팀에게 드로우 인을 위하여 주어진다.

74조 백코트 위반 (Back court Violations)

프론트코트에서 공의 소유권을 갖고 있는 팀은 공의 소유권을 유지한 채로 공을 백코트로 되돌릴 수 없다. 그렇게 하는 것은 위반이다.

백코트 위반이 발생하려면 아래의 모든 상황들이 반드시 있어야만 한다.

- a. 팀은 그들의 프론트코트에서 공의 소유권을 가지고 있어야만 한다.
- b. 그 팀의 선수가 공이 백코트로 들어오기 전에 마지막으로 공과 접촉한 선수여야만 한다.
- c. 공이 반드시 백코트로 들어와야만 한다.
- e. 그 팀의 선수가 공이 백코트로 들어온 후 처음으로 공과 접촉한 선수여야만 한다.

75조 공 아웃 오브 바운드 위반 (Ball out of bounce violation)

선수는 공의 아웃 오브 바운스를 유발할 수 없다. 공은 아웃 오브 바운스의 사람 또는 물체에 접촉하였을 때 아웃 오브 바운스가 된다.

공이 아웃 오브 바운드가 되기 전에 마지막으로 공에 접촉했던 선수에게 위반이 주어진다. 유일한 예외는 만약 심판이 다른 선수가 의도적으로 공의 아웃 오브 바운스를 유도하려고 마지막 선수에게 공을 튀겼다고 판정하는 것이다. 이 경우에는 의도적으로 공의 아웃 오브 바운스를 초래한 선수에게 위반이 주어지야 한다.

76조 12초 위반 (12-second violation)

자신의 백코트에서 공의 소유권을 가진 팀은 프론트코트로 공이 나아가는데 **12초**의 시간을 가진다. 이렇게 하지 못하는 것은 위반이다.

공이 프론트코트의 바닥 또는 선수에게 닿았을 때 공은 프론트 코트에 있는 것이다. **12초**의 카운트는 코트내의 선수가 자신의 백코트에서 공의 소유권을 가졌을 때 시작된다. **12초**의 카운트는 만약 상대방 팀의 선수가 공의 소유권을 가진 경우에는 중단한다.

77조 차기 위반 (Kicking violation)

선수가 의도적으로 공을 발 또는 무릎 아래의 다리로 치는 것은 위반이다.

78조 나가고 들어오기 위반 (Out and in violation)

공의 소유권을 갖고 있는 선수는 득점 없이 골라인 위로 코트 밖으로 나가고 이어서 코트로 돌아오는 것이 허가되지 않는다.

이 위반을 위해서는 3가지 조건들이 반드시 있어야만 한다.

- a. 선수는 골라인을 넘기 전에 공의 소유권을 갖고 있어야만 한다.
- b. 그 선수의 휠체어 바퀴 하나가 상대방 팀의 골라인을 넘어 아웃 오브 바운스 지역에 접촉해야만 한다.
- c. 그 바퀴가 선수가 득점을 하기 전에 인 바운스 지역으로 되돌아오거나 아웃 오브 바운스 지역과의 접촉이 없어야만 한다.

79조 신체적 이점 위반 (Physical advantage violation)

공과 접촉하고 있는 선수는 자신의 몸 또는 자신의 휠체어 중 4바퀴들과 안티 팁 장치를 제외한 어떠한 부분도 바닥과 접촉할 수 없다.

80조 10초 드리블 위반 (10-second dribble violation)

공의 소유권을 가진 선수는 최소한 매 10초마다 패스 또는 드리블을 해야만 한다. 이렇게 하는데 실패하는 것은 위반이다.

81조 키 에어리어 내에서의 10초 위반 (10-second in the key violation)

자신의 팀이 공의 소유권을 가진 선수는 상대방의 키 에어리어 내에 10초 이상 머물 수 없다.

82조 드로우 인 위반들 (Throw-in violations)

다음과 같은 규칙들이 드로우 인에 적용된다:

- a. 심판이 호각을 분 이후, 공은 10초 이내에 인 바운더에게서 떠나가야만 하고, 10초 이내에 코트 내의 선수에게 접촉되어야만 한다.
- b. 그(인 바운더)가 공을 떠나보낸 후, 인 바운더는 코트 내의 다른 선수에 의해 접촉되기 전에 그것(공)에 접촉할 수 없다.
- c. 인 바운더는 공이 코트 혹은 선수에게 닿기 전에 공에 최종접촉을 하여야 한다.
- d. 인 바운더는 공을 떠나보낼 때까지 코트로 들어갈 수 없다.

- e. 인 바운더는 공을 떠나보낸 지점에서 반경 1m 이내로 코트로 들어가야만 한다.
- f. 드로우 인이 사이드라인에서 실시되었을 때, 인 바운더는 공을 떠나보내기에 앞서서 (휠체어가 제자리에서)측으로 회전할 수 있지만, 드로우 인 위치를 벗어나 사이드라인을 따라 측면으로 움직일 수는 없다.

83조 타임아웃 위반 (Time-out violation)

남은 타임아웃이 없을 때 타임아웃을 요청하는 것은 팀의 위반이다.

84조 팁 오프 위반 (Tip-off violation)

다음과 같은 규칙들이 팁 오프에 적용된다:

- a. 센터는 팁 오프 동안 균형을 유지하기 위하여 휠체어의 등받이를 사용하는 것 이외에 휠체어의 어느 부분도 사용할 수 없다.
- b. 센터는 이익을 얻기 위하여 상대방 센터의 손 또는 팔을 칠 수 없다.
- c. 센터는 공이 바닥에 접촉할 때까지, 또는 센터가 아닌 다른 선수에 의해 공이 접촉될 때까지 공의 소유권을 획득할 수 없다.
- d. 센터서클에 들어온 후, 센터들은 그들 중 한 명이 적법하게 공에 접촉할 때까지 떠날 수 없다.
- e. 센터들을 제외한 모든 선수들은 공이 센터들 중 한 명에 의해 접촉될 때까지 센터서클 밖에 있어야만 한다.
- f. 선수가 공의 소유권을 획득하기 전에는 어느 선수도 아웃 오브 바운스의 원인이 될 수 없다 (63조)(공의 소유권을 획득하지 않은 상황에서 공이 아웃 오브 바운드 지역으로 나가더라도 소유권을 가졌던 선수가 없으므로 누구의 책임이라 할 수 없다. 또한, 팁 오프를 한 공이 다른 어느 선수에게도 접촉되지 않고 바로 아웃 오브 바운드 지역으로 나간 경우 역시 63조에 의해 소유권을 가지지 않았던 것으로 판정된다).

85조 40초 위반 (40-second violation)

공을 소유한 팀은 득점을 하기 위해 40초동안 공을 가질 수 있다. 이 시간은 40초 시계에 의해 측정된다. (53조 참조) 40초가 종료되기 전에 득점에 실패할 경우 위반이다.

10장 접촉의 원칙들 (Principles of contact)

휠체어럭비가 접촉이 있는 경기이기는 하지만 모든 상황에서 모든 형식의 접촉이 허락되는 것은 아니다. 수비위치, 위치, 속도, 그리고 선수의 취약점과 같은 다른 요소들이 고려해야만 한다.

스포츠맨답지 않은 행위는 합법적, 적극적이라는 미명하에 허락되지 않는다. 심판들은 경기의 인기와 상관없이 안전을 고려해야만 한다. 각 상황은 그것 자체의 공과들에 따라 판정되어야만 한다(상황의 공과 외에는 아무 것도 고려해서는 안 된다).

본 장(10장)은 규칙들을 적용할 때 심판들이 반드시 고려해야만 하는 원칙들을 상세히 설명할 것이다. 이러한 원칙들은 접촉을 허용함과 동시에 선수들을 보호하고 그들에게 자신들, 자신들의 수비위치, 그리고 공을 보호할 기회들을 준다. (이러한 원칙들이) 심판들이 각 상황을 경기의 흐름을 방해하는 것 없이 판정하는 것을 허락한다.

86조 안정성 (Safety)

휠체어럭비에서 휠체어들간의 접촉이 허용되지만, 선수들은 상대방과 자리 또는 공의 소유권을 경쟁할 때, 요구되는 적절한 힘을 넘어서면 안 된다. 만약 선수들이 접촉을 일으켰고 이것이 다소 다른 선수를 위험에 빠지게 한 경우, 그 선수들에게 책임이 있다. 그들에게는 감속, 정지, 또는 필요하다면 방향의 변경을 통해서 위험한 접촉을 피하고자 노력하는 것이 기대된다.

심판들은 다음을 포함하는 여러 가지 요인들에 기초하여 적절한 힘을 판정한다.

- 선수들의 상대적인 크기, 속도 그리고 위치들
- 접촉이 일어날 때의 각도
- 충돌 당하고 있는 선수가 접촉을 보고 예상할 수 있는 능력(충돌을 인지하고 있었는지)
- 정지 또는 이동, 균형을 유지하고 있었는지 또는 떨어지고 있었는지를 포함한 접촉 순간의 선수의 상태

안티 팁 장치와 같은 휠체어의 특징은 접촉과 관련된 이익을 얻기 위해 상대방에 의해서 이용되어서는 안 된다.

87조 코트에서의 위치 (Position on the court)

선수는 다른 선수가 이미 점유하지 않은 합법적인 위치를 점유할 권리가 있다. 위치를 점유한 선수는 불법적인 힘에 의해서 그 위치를 포기하게 만들어지지 않는다. 하지만, 만약 상대방에 의하여 도전을 받는다면 선수는 수동적으로 위치를 요구할 수 없다. 공의 소유권을 가진 선수는 그가 공을 보호해야 하는 추가적인 책임을 가지고 있기 때문에 보다 관용이 주어진다.

새로운 위치로 이동하려는 선수는 한 명 또는 그보다 많은 상대방 선수들에 의하여 방해받을 수 있다.

상대편 선수들은 다른 선수에게 이미 명확하게 점유되지 않은 공간을 점유하기 위한 시도를 하는 다른 선수에 대하여 접촉을 사용할 수 있다(접촉을 사용해서 막을 수 있다).

88조 수직 공간 (Vertical space)

선수는 똑바르게 앉아 있을 때 다음과 같이 한정되는 자신이 직접 접해있는 수직 공간에 대한 권리가 있다.

- a. 한쪽 어깨의 바깥쪽 끝에서 다른 쪽 어깨의 바깥쪽 끝으로 측정되는 측면에서 측면
- b. 그의 무릎들의 전방 끝에서 그의 등받침의 앞쪽으로 측정되는 전방에서 후방
- c. 머리의 제일 위로부터 그의 다리들까지로 측정되는 위에서 아래

선수가 공의 소유권을 가졌을 때, 이 공간 내에서의 불법적인 접촉에 대한 책임은, 만약 이 접촉이 상대편 선수에 의해서 시작되었거나 공의 소유권을 가진 선수가 공을 보호 또는 패스하기 위해 요구되는 일반적인 동작의 결과에 의하여 발생한 경우, 상대편 선수에게 주어진다.

89조 어드밴타이지 (Advantage)

위반들 또는 파울들을 야기하는 상황들은 경기의 상황 안에서 판정되어야만 한다. 경기에 아무런 영향을 미치지 않거나 선수 또는 선수들에게 어드밴타이지나 디스어드밴타이지를 유발하지 않는 행동이나 상황은 무시되어야 하고, 경기는 계속되어야 한다. 경기의 흐름은 사소한 규칙들의 위반에 의해 방해받아서는 안 된다.

관련된 선수들에게 영향을 미치지 않는 접촉은 우발적 접촉으로 판정될 수 있고, 경기가 계속될 수 있다.

이 원칙의 적용 시 발생하는 어드밴타이지나 디스어드밴타이지는 선수의 행동의 결과여야만 하고, 호각을 볼 것인지 볼지 않을 것인지에 관한 심판들의 결정의 결과에 의한 것이 아니어야만 한다(심판들이 선수의 행동에 기초해서 판단하는 것이지, 자신들의 주관에 의한 것이어서는 안 된다).

11장 일반 파울들 (Common Fouls)

90조 정의와 벌칙들 (Definition and sanctions)

일반 파울들은 경기를 하려고 하는 순수한 시도의 결과에 의한 불법적 행위로 발생한다.

공의 소유권을 갖고 있는 팀에 의해 범해진 파울은 공격자 파울로 간주한다. 공의 소유권을 갖고 있지 않은 팀에 의해 범해진 파울은 수비자 파울로 간주한다.

공격자 일반 파울의 벌칙은 (공의) 소유권 박탈이다.

수비자 일반 파울의 벌칙은 파울을 저지른 선수에 의해 1분간 페널티가 수행된다.

만약 공격자가 공의 소유권을 가지고 있고 득점 위치에 있을 때 수비자 일반 파울이 발생하면 심판은 1분간 페널티 대신에 페널티골을 줄 것이다.

일반 파울로 1분간 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 페널티골이 주어진 경우를 제외하고, 상대팀이 득점을 하면 페널티 박스로부터 나오게 된다.

91조 차징 파울 (Charging foul)

선수는 상대편에게 부상의 위험을 주는, 상대편에 비하여 과도한 속도나 힘으로 상대편을 충돌하는 것이 허용되지 않는다.

92조 호각이 울리기 전의 접촉 (Contact before the whistle foul)

선수는 경기의 중지동안 상대방과 악의적이거나 이익을 위한 접촉을 하는 것이 허용되지 않는다.

합법적인 접촉을 위한 피어리드는 심판이 톱 오프 또는 드로우 인의 전에 호각을 불었을 때 시작되고, 심판이 호각을 분 다음 끝난다.

각 팀은 호각이 울리기 전의 접촉에 의하여 전반과 후반 각각 한번씩 경고를 받을 수 있다. 한 팀에 의하여 2번째, 그리고 뒤이은 발생은 파울이 된다(전반과 후반 각각 2번째부터는 파울이다).

후반전 동안에 주어진 접촉 경고는 연장전의 모든 피어리드들까지 계속 된다(만약 후반전에 1회의 경고를 받았다면 연장전이 끝날 때까지 한번이라도 더 호각이 울리기 전에 접촉을 하게 되면 파울이 된다).

93조 키 에어리어내의 4명 (Four in the key foul)

다른 팀이 공의 소유권을 가지고 있을 때 3명을 넘는 수비선수들이 자신의 키 에어리어에 들어가는 것이 허용되지 않는다. 만약 4번째 수비 선수가 키 에어리어에 들어가면 그 선수는 파울을 받아야 한다.

94조 홀딩 파울 (Holding foul)

- a. 선수는 상대방의 이동의 자유를 제한할 목적으로 상대방에게 손들 또는 몸의 어떠한 부분이라도 써서 매달리거나 잡는 것이 허용되지 않는다.
- b. 선수는 어떠한 이유로도 상대방에게 디스어드벤테이지를 줄 정도로 상대방에게 기대는 것이 허용되지 않는다.

95조 코트 이탈 파울 (Leaving in the court foul)

- a. 선수는 심판이나 규칙들의 다른 조항에 의하여 허락된 때를 제외하고는 공이 죽은 상태(데드볼)일 때 코트를 떠날 수 없다.
- b. 공의 소유권을 갖고 있지 않은 선수는 공이 살아 있을 때 (라이브 볼) 고의 또는 어드벤테이지를 얻기 위해 코트를 떠날 수 없다. 선수는 자기 자신 또는 다른 사람들의 부상을 피하기 위하여 코트를 떠날 수 있다. 만약 상황들이 그에게 코트를 떠나게 하였다면, 그는 자신이 밖으로 나간 곳에서 가장 가까운 지점에서 코트로 복귀해야만 한다. 선수가 복귀할 때, 그는 코트에 있었을 때 가지지 않았던 어드벤테이지를 가지지 않고, 코트를 떠남으로 해서 상실하였던 어떠한 어드벤테이지도 다시 요구할 수 없다.
- c. 공의 소유권을 갖고 있지 않은 팀의 선수는 경기 가 키 에어리어 먼 곳에서 이루어지고 있지 않은 경우를 제외하고는 어떤 이유로도 자신의 골라인을 가로질러 코트를 떠날 수 없다.
- d. 자신의 팀 동료가 공의 소유권을 갖고 있는 선수는 어떤 이유로도 상대방 팀의 골라인을 가로질러 코트를 떠날 수 없다.

96조 푸싱 파울 (Pushing foul)

- a. 상대방과의 적법한 접촉을 한 후, 선수가 자신의 휠체어를 움직이고 상대방을 적법한 위치에서 불법적 위치로 밀어 넣기 위해 푸시 림들 또는 휠들 위의 자신의 손들을 옮겨가며 그의 뒷바퀴들에 지속적으로 힘을 가하는 것은 허용되지 않는다.
- b. 선수는 자신의 손들로 밀거나 휠체어를 밀어서 동료의 방어 또는 득점을 도와주는 것이 허용

되지 않는다.

97조 불법적인 손들의 사용 파울 (Illegal use of the hands foul)

선수는 상대편과 의도적 혹은 이로운 접촉을 만들기 위해서 자신의 손들이나 팔들을 사용하는 것이 허용되지 않는다.

수직공간 내부에서(86조) 불법적인 손들의 사용이 있을 때, 접촉이 공의 소유권을 가진 선수에 의해서 시작되었고 공을 보호하거나 또는 패스하고자 하는 동작의 결과로서 발생한 것이 아닌 경우를 제외하고는 공의 소유권을 가지지 않은 선수에게 파울이 주어져야 한다.

수직공간 외부에서 불법적인 손들의 사용이 있을 때, 파울은 접촉을 시작한 선수에게 주어져야 한다.

98조 스피닝 파울 (Spining foul)

선수는 상대편 선수를 다소라도 위험하게 하는, (상대편의) 휠체어가 수평 또는 수직평면상에서 회전하도록 하기 위해서 상대편의 휠체어의 어느 쪽이라도 뒤쪽 휠들의 축보다도 더 뒤에서 접촉하는 것이 허용되지 않는다. 선수가 상대편 선수의 휠체어의 뒤쪽 휠의 축보다 앞에서 합법적인 접촉을 한 후, 휠체어들의 계속된 움직임은 스피닝을 유발하는 접촉지점을 축 뒤로 이동시킬 수 있다. 만약 최초의 접촉이 합법적이었고 스피닝이 발생할 때까지 접촉이 지속되었다면 그 선수에게는 파울이 주어지지 않는다.

99조 1m 파울 (One-meter foul)

인 바운더를 제외한 어떠한 선수에게도 드로우 인이 행해지는 사이드라인이나 엔드라인상의 지점으로부터 반경 1m 이내의 공간으로 들어가는 것이 허용되지 않는다. 이 1m 반경은 심판이 공이 라이브임을 알리기 위해 자신의 호각을 부는 때로부터 공이 인 바운더에 의하여 떠나보내 졌을 때까지 유효하다(70조).

12장 테크니컬 파울들 (Technical fouls)

100조 정의와 벌칙들 (Defination and sanctions)

테크니컬 파울은 관리상의 문제 또는 허용되는 행위와 예의의 위반에 의해 발생한다. 테크니컬 파울은 선수 또는 벤치에 있는 사람들에게 의해 범해질 질 수 있다.

선수에게 주어지는 테크니컬 파울의 벌칙은 파울을 범한 선수에 의해 수행되는 1분간의 페널티다.

감독, 팀 관계자, 교체선수들을 포함하는 벤치에 있는 사람들에게 주어지는 테크니컬 파울의 벌칙은 코치에 의해 선택된 코트내의 한 선수에 의해 수행되는 1분간의 페널티다.

자격박탈 파울이 아닌 테크니컬 파울로 1분간 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 페널티골이 주어진 경우를 제외하고, 상대팀이 득점을 하면 페널티 박스로부터 나오게 된다.

101조 선수 테크니컬 파울 (Player technical foul)

선수는 심판들의 지시들을 무시하거나 스포츠맨답지 않은 전술을 사용하거나 스포츠맨답지 않은 태도를 보이는 것이 허용되지 않는다.

- a. 누구를 향해서라도 무례하거나 욕설 적인 언어의 사용
- b. 상대편 선수의 눈들 가까이 손 또는 손들을 위치시키는 것
- c. 필요 없이 경기를 지연시키는 것
- d. 드로우 인 후에 인 바운더가 완전히 코트로 들어오는 것을 방해하는 것
- e. 경기를 중단시키기 위해서 휠체어에서 고의로 떨어지는 것
- f. 심판에 의해 지도되었을 때 페널티 박스로 바로 들어가기에 실패한 경우(들어가지 않는 경우)
- g. 페널티의 만료에 앞서서, 또는 페널티 시간계시원 또는 심판에 의하지 않고 페널티 박스를 떠나는 경우
- h. 심판의 허가 없이 선수의 번호를 바꾸는 경우
- i. 떨어진 선수가 벤치 스텝의 도움을 받지 않고 휠체어를 바로 잡는 경우
- j. 휠체어의 좌석으로부터 몸을 들어올리거나 휠체어의 속도나 방향을 조절하기 위하여 다리들의 어떠한 부분이라도 사용하는 행위
- k. 경기 중지를 얻고자 이치에 닿지 않는 핑계의 사용, 예를 들자면:
 - i. 동료가 공의 소유권을 갖고있지 않을 때 타임아웃을 요구하는 것
 - ii. 상대팀이 볼의 통제권을 가지고 있을 때 타임아웃을 요구하는 것, 또는
 - iii. 장비로 인한 타임아웃을 위해 사소한 요구를 만들

이는 완벽한 목록이 아니다; 심판들은 허용되는 행위와 예외의 어떠한 위반에 대하여도 자신의 판단으로 선수에게 테크니컬 파울을 선언할 수 있다.

102조 벤치에 있는 사람들에 의한 테크니컬 파울 (Bench personnel technical foul)

경기가 올바르게 능률적으로 진행되기 위하여 적절한 벤치의 예의바름이 각별히 중요하다. 코치, 보조 코치, 교체선수들, 또는 다른 팀 관계자들에 의한 예의 또는 경기 운영의 위반은 벤치에 있는 사람들에게 테크니컬 파울을 초래한다.

다음의 행동들은 테크니컬 파울을 유발한다:

- a. 심판에게 들어와도 좋다는 허락을 받지 않고 코트로 들어가는 것
- b. 득점기록 책상에 보고하지 않고, 등급분류카드를 제출하지 않고, 심판의 코트에 입장 허가 없이 교체선수로서 코트에 들어가는 것
- c. 누구에게라도 무례하거나 욕설 적인 언어를 쓰는 것
- d. 심판의 떠나라는 요청 없이 또는 경기장을 완전히 떠나지 않고 팀 벤치지역을 떠나는 것

이는 완벽한 목록이 아니다; 심판들은 허용되는 행위와 예외의 어떠한 위반에 대하여도 자신의 판단으로 벤치에 있는 사람들에게 테크니컬 파울을 선언할 수 있다.

103조 장비 테크니컬 파울 (Equipment technical foul)

선수는 본 규칙에 기술된 명세서에 맞지 않는 휠체어를 타고 경기에 임할 수 없다. 만약 경기 중 어느 때라도 선수가 불법적인 휠체어로 경기를 하고 있는 것이 발견되면 그에게 테크니컬 파울이 주어져야 한다.

코치는 심판에게 경기 중지 동안에 상대편 선수의 휠체어에 대한 조사를 요구할 수 있다. 만약 심판이 그 휠체어가 합법적인 것으로 확인하면, 조사를 요구한 코치에게 60초 타임아웃과 테크니컬 파울이 주어져야 한다. 만약 60초 타임아웃이 남아있지 않을 경우, 코치에게 2개의 테크니컬 파울을 주어야 한다. 만약 2개의 테크니컬 파울이 코치에게 주어졌을 경우, 심판은 연속해서 같은 선수에게 주어야 한다.

만약 기능에 있어 게임 중 이전에 합법적이었던 휠체어가 규칙들에 따르지 못하게 된 경우, 선수에게 테크니컬 파울이 주어지기 전에 문제를 수정할 수 있는 기회를 주어야 한다.

104조 등급분류점수 초과 테크니컬 파울 (Excessive points technical foul)

페널티 박스를 포함한 코트내의 선수들의 포인트의 총합은 34조에 지정된 최대를 넘을 수 없다. 만약 팀이 코트내의 점수를 초과하여 경기중인 것이 발견되면 그 팀에서 코트에 들어온 마지막 선수에게 테크니컬 파울이 주어져야 한다.

만약 코트에 들어온 마지막 선수가 이미 페널티를 수행중이라면, 테크니컬 파울은 코트에 들어온 다음 번 마지막 선수에게 주어져야 한다. 만약 마지막으로 코트에 들어간 선수가 누구인지 알 수 없는 상황이라면 테크니컬 파울은 코치에 의해 선택된 코트 내의 선수에게 주어져야 한다.

코치는 경기 중 어느 때라도 점수기록원에게 상대팀 선수들의 코트내의 포인트를 요청할 수 있다. 점수기록원은 요청 시간을 적고, 다음 번 경기 중지 시에 심판에게 이를 알린다. 만약 심판이 팀이 코트내의 초과된 포인트인 것을 찾으면 테크니컬 파울이 주어지고 경기는 요청이 있었던 시간으로 되돌려진다. 만약 심판이 그 팀이 코트 내에 초과된 포인트가 없는 것으로 결정하면, 테크니컬 파울이 요청한 코치에게 주어져야 한다.

105조 악의적 파울 (Flagrant foul)

선수는 상대방에 대하여 어떠한 파울도 의도적으로 범해서는 안 된다. 악의적 파울이란 일반 파울을 범한 선수의 의도가 그의 상대편을 위협하기 위한 것이 명백할 때 범해진다.

악의적 파울을 범한 선수는 일반파울에 더하여 2개의 테크니컬 파울이 주어져야 한다. 페널티들은 일반 파울로 시작하여 연속적으로 수행된다. 만약 일반파울에 대한 벌칙이 소유권 상실 또는 페널티 골이라면 그 선수는 즉각적으로 테크니컬 파울에 대한 1분간 페널티 수행을 시작한다.

악의적 파울을 범한 선수에게는 옐로카드가 보여진다. 만약 선수가 같은 경기에서 두 번째 악의적 파울을 범할 경우, 레드카드와 함께 경기에서 실격 처리된다. 이 상황에서의 레드카드 처벌은 악의적 파울과 같은 경우를 위해 존재한다.

만약 선수가 똑 같은 시합에서 명백한 두 번째 고의적인 파울에 책임이 있다면 그 선수의 자격은 박탈된다. 이 경우에서의 자격박탈의 근거는 고의적인 파울로 명시 될 것이다.

106조 자격박탈 파울 (Disqualifying foul)

뻔뻔스럽게 스포츠맨답지 않은 파울을 범했거나, 명백하게 안전을 무시하고 범한 파울은 경기로부터 자격 박탈되어야 한다.

아래의 행위들은 자격박탈 파울을 초래한다:

- a. 위험한 플레이
- b. 싸움
- c. 지속적인 욕설 적이고 공격적인 언어

d. 심판을 치거나 예의 없는 신체적 접촉

e. 매우 낮은 수준을 보이고 상대방에게 위험 또는 부상을 유발한 일반파울

이는 완벽한 목록이 아니다; 심판들은 어떠한 허용되는 행위, 예의 또는 안전에 대하여 뻔뻔하고 심각한 위반에 대하여도 자신의 판단으로 선수들 또는 벤치에 있는 사람들에게 테크니컬 파울을 선언할 수 있다.

자격박탈 파울을 범한 사람은 곧바로 경기장을 떠나야 한다. 그는 경기장 내, 경기장 주위, 또는 경기장에 영향을 줄 수 있는 다른 어떤 지역에 머무르는 것도 허가되지 않는다. 나아가 경기에서 자격 박탈된 사람과의 모든 상호작용은 벤치에 있는 사람들에게 주어지는 테크니컬 파울이 초래된다.

자격박탈 파울의 벌칙은 1분간 페널티이다. 이 페널티는 1분 모두가 수행된다; 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 상대팀이 득점을 하여도 페널티 박스에서 나올 수 없다(이 페널티의 수행은 자격박탈 파울을 범한 선수가 수행하는 것이 아니다. 그는 위에 나온 바와 같이 경기장을 떠나야만 한다).

만약 자격박탈 파울이 선수에 의하여 범해졌다면 페널티는 자격 박탈된 선수와 같은 팀의 동일한 등급분류점수를 가진 선수에 의해 수행되어야 한다. 만약 그러한 선수가 없다면, 자격 박탈된 선수와 같은 팀의 등급분류점수가 가장 유사한 선수에 의해 수행되어야 한다. 만약 자격 박탈된 선수의 등급분류점수와 가장 유사한 등급분류점수를 가진 두 명의 선수들이 있다면 더 높은 등급분류점수를 가진 선수가 페널티를 수행해야 한다. 만약 페널티를 수행할 수 있는 선수가 1명 이상이 있다면 코치가 선수를 선택해야 한다.

만약 자격박탈 파울이 교체선수, 코치, 보조코치, 또는 다른 팀 구성원에 의해 범해졌다면, 페널티는 코치에 의해 선택되어진 선수에 의해 수행되어야 한다.

13장 페널티들 (Penalties)

107조 페널티들의 수행 (Serving Penalties)

페널티를 수행하도록 명령받은 선수는 의료지원이 필요하지 않은 이상 즉시 그의 팀 페널티 박스에 출두해야만 한다. 이 선수는 스스로 페널티 박스 내에 위치하여야만 하고, 페널티가 끝날 때까지 그곳에 머물러야만 한다.

페널티를 수행하고 있는 선수는 타임아웃과 1, 3, 그리고 연장전 피어리드들에 이은 1분간의 휴식을 포함한 모든 경기의 중지들 동안 페널티 박스에 머물러야만 한다.

페널티를 수행하고 있는 선수는 2피어리드 이후의 5분간 휴식과 연장전의 첫 번째 피어리드에 선행하는 2분간의 휴식시간에는 페널티 박스를 떠나고 자신의 팀 벤치로 돌아갈 수 있다. 이 선수는 3 또는 연장전 피어리드의 시작에 앞서서 페널티 박스로 복귀해야만 한다.

108조 페널티박스에서 나감 (Release from the penalty box)

페널티를 수행하는 선수는 페널티의 시간이 경기시계에 의하여 만기되었을 때 페널티 박스로부터 나갈 수 있다. 만약 경기시계가 선수에게 보여질 수 없다면, 페널티 시간계시원이 시간이 만기되었음을 선수에게 말해줘야 한다. 선수는 반듯이 경기장 새겨진 선 사이로 페널티 박스를 나가야 한다. (부록 A 참조)

자격박탈 파울의 결과가 아닌 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 상대팀이 페널티골의 결과가 아닌 득점에 성공하면, 페널티 박스로부터 나가져야 한다. 득점 결과에 의하여 나가게 되는 선수는 페널티 시간계시원 또는 심판에 의해 코트로 나아갈 것을 지시 받는다(자기 마음대로 복귀하는 것이 아니라 지시를 받고 복귀하는 것이다).

만약 동일한 팀에서 한 명 이상의 선수들이 페널티를 수행하고 있다면, 그들은 그들이 페널티를 받은 것과 동일한 순서대로 페널티 박스에서 나와져야 한다.

109조 다중 페널티 (Multiple penalties)

동일한 팀의 2명 이상(정확히는 초과, 즉 2명까지는 가능)의 선수들이 동시에 페널티를 수행할 수는 없다. 만약 2명 이상의 선수들에게 페널티들을 수행할 것이 요구되면, 3번째와 뒤이은 모든 페널티를 받은 선수들은 코트 밖과 페널티 박스 밖으로 코트를 떠나 페널티 수행을 시작할 수 있는 기회가 올 때까지 기다려야 한다. 그의 팀이 경기를 지속하는 것이 가능하도록 이 선수를 위한 선수교체가 있어야만 한다(2명이 페널티 박스에 있고 3번째의 선수가 경기장 밖으로 나온 것이므로, 교체를 해주지 않으면 코트에 1명의 선수밖에 남지 않아 경기를 지속할 수 없다).

페널티의 수행을 기다리는 선수는 자신의 팀의 페널티박스 내의 선수들이 2명 미만으로 줄어들었을 때 페널티의 수행을 시작해야 한다. 만약 필요하다면, 코치에게 그의 팀이 최대 등급분류점수를 위반하지 않게 선수교체를 할 수 있는 기회가 주어져야 한다.

110조 휴식시간 중의 파울들 (Fouls during an interval)

휴식시간 중에 부과된 파울의 결과로 페널티를 수행할 것이 요구된 선수는 다음 피어리드의 시작 때에 페널티의 수행이 시작되어야 한다.

14장 경기의 종료 (Concluging the game)

111조 승부의 결정 (Deciding the game)

만약, 한 팀이 4번째 피어리드의 종료 시 득점에서 앞서고 있다면, 경기는 끝나야 하고, 가장 큰 득점을 가진 팀이 승자로 선언되어야 한다.

만약 4번째 피어리드의 종료 시 팀들이 동점이라면 연장전이 실시되어야 한다. 만약 한 팀이 그 연장전 피어리드의 종료 시 득점에서 앞서고 있다면, 경기는 끝나야 하고, 가장 큰 득점을 가진 팀이 승자로 선언되어야 한다.

만약 연장전 피어리드의 종료 시 팀들이 동점이라면 추가적인 연장전이 실시되어야 한다. 만약 한 팀이 연장전 피어리드의 종료 시 득점에서 앞서고 있다면, 경기는 끝나야 하고, 가장 큰 득점을 가진 팀이 승자로 선언되어야 한다.

추가적인 연장전 피어리드들은 한 팀이 연장전 피어리드의 종료 시 득점에서 앞설 때까지 실시 되어야 한다.

연장전 경기의 각 피어리드는 팀 오프로 시작되어야 한다.

112조 경기의 종결 (Ending the game)

만약 심판 1의 판단에 의하여, 두 팀 중 한 팀에 의한 뻔뻔하고 지속적이며 위험한 파울, 관중들에

의한 선수들 또는 심판들을 향한 폭동 또는 위험한 행동, 심판들의 지속적인 무관심 또는 선수들, 코치들, 또는 관중들에 의한 다른 모든 위험하고 지속적인 행동들로 인하여 그 경기가 통제불능의 경기로 악화되었다면 그는 경기를 즉각 종결시킬 수 있다.

이 경우, 승패는 다음과 같이 결정되어야 한다:

- a. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종결되었다면, 그들에게는 그 경기의 몰수가 판정되어야 한다.
- b. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종결된 것이 아니라면, 경기가 종결될 때 득점에서 앞서고 있던 팀이 승자로 선언되어야 한다.
- c. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종결된 것이 아니고 경기가 종결될 때 득점이 동점이었던면, 결정이 내려지지 않아야 한다. 경기는 연기되고 나중에 연기의 원인이 제거되었을 때 재개되어야 한다.

113조 경기의 몰수 (Forfeit of game)

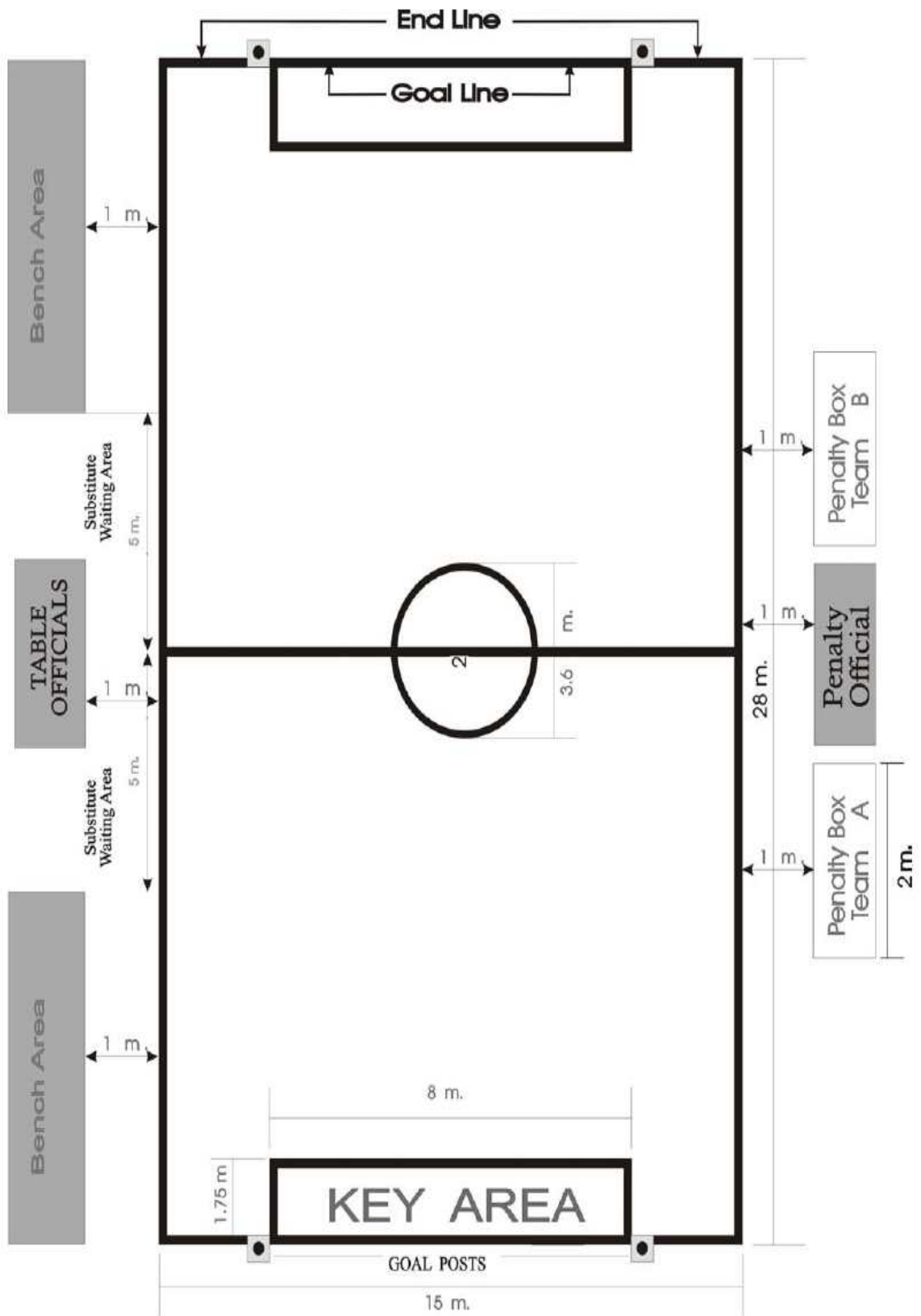
다음과 같은 팀은 경기를 몰수당해야 한다:

- a. 팀이 경기를 거부하는 경우
- b. 예정된 시합 시작 시간의 15분 이내에 경기할 준비가 되지 않는 경우(61조)
- c. 예정된 시합 시작 시간의 15분 이내에 4명의 선수들로 경기를 시작할 수 없는 경우(61조)
- c. 팀의 행동들이 심판 1로 하여금 경기를 종결하게 한 경우
- d. 등급분류 점수의 최대를 존중하면서 경기를 계속할 수 없는 경우(35조), 또는
- e. 최소 2명 이상의 선수로 경기를 계속할 수 없는 경우(경기에 참가 가능한 선수가 2명보다 적어진 경우)

몰수를 당하지 않은 팀에게 승리가 선언되어야 한다.

만약 몰수를 당한 팀이 몰수 시점에 득점이 뒤지고 있었다면, 그 시점의 점수가 최종 점수로 기록되어야 한다. 만약 몰수를 당한 팀이 몰수 시점에 득점이 앞서고 있었다면, 1 : 0으로 다른 팀에게 유리하게 최종 점수로 기록되어야 한다.

부록 A 경기장



부록 B 득점기록지

IWRF OFFICIAL SCORESHEET			1st half		2nd half		OVERTIME															
			M	M	M	M	M	M														
			Tournament:	Date:	Time:																	
Team A:																						
#	Player's Name	Cl.																				
	Time Out																					
	30 Sec																					
	1																					
	2																					
	3																					
	4																					
	+1																					
	+1																					
	+1																					
	60 Sec																					
	1																					
	2																					
Coach A:																						
Assistant:																						
Team B:																						
#	Player's Name	Cl.																				
	Time Out																					
	30 Sec																					
	1																					
	2																					
	3																					
	4																					
	+1																					
	+1																					
	+1																					
	60 Sec																					
	1																					
	2																					
Coach A:																						
Assistant:																						
Referee 1: _____ Referee 2: _____ Scorekeeper: _____ Timekeeper: _____ Penalty Timekeeper: _____			SCORE Period : 1 2 3 4 O.T. FINAL TEAM A : <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> TEAM B : <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr></table> WINNING TEAM : _____																			

부록 C 페널티기록지

PENALTY RECORD SHEET (penalties served)

Tournament: _____
 Date: _____



TEAM A:				TEAM B:												
COLOUR:				COLOUR:												
Contact warning:		1st Half:	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>			Contact warning:		1st Half:	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>							
		2nd Half:	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>					2nd Half:	<table border="1"><tr><td> </td><td> </td></tr></table>							
PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
	1															
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																

Penalty Timekeeper: _____ Referee 1: _____

NOTE: INDICATE THE APPROPRIATE PENALTY WITH AN "X" AND RECORD THE TIME IT STARTS TO BE SERVED.