

I. 휠체어러키비 경기규정

1장 게임(THE GAME)	3
1조 정의(Definition)	3
2장 경기장(FIELD OF PLAY)	3
2조 경기장(Field of play)	3
3조 코트(Court)	3
4조 경계선(Boundary lines)	3
5조 센터라인(Centerline)	5
6조 센터서클(Center circle)	5
7조 키 에어리어(Key area)	5
8조 골라인(Goal line)	5
9조 백코트 및 프론트코트(Backcourt and frontcourt)	5
10조 기록석(Scoring table)	7
11조 벤치지역(Bench area)	7
12조 선수교체지역(Substitution area)	7
13조 페널티지역(Penalty area)	7
3장 장비(EQUIPMENT)	9
14조 볼(Ball)	9
15조 게임시계(Game clock)	9
16조 40초시계(Forty Second clock)	9
17조 신호장치(Signaling device)	9
18조 스코어보드(Scoreboard)	9
19조 소유권 교대 지시 화살표(Alternating possession directional arrow)	11
20조 기록지(Record sheets)	11
21조 유니폼(Uniform)	11
22조 손 보호구(Hand protection)	11
4장 휠체어(WHEELCHAIR)	13
23조 규정 준수(Compliance with specifications)	13
24조 폭(Width)	13
25조 길이(Length)	13
26조 높이(Height)	13
27조 휠(Wheels)	13
28조 안티팁(Anti-tip devices)	15
29조 범퍼(Bumper)	15
30조 윙(Wings)	17
31조 편의성과 안전성(Comfort and safety)	19
32조 개조(Modifications)	21

5장 팀(TEAMS)	25
33조 팀의 지정(Designation of teams)	25
34조 선수(Players)	25
35조 등급분류(Classification)	25
36조 명단(Rosters)	27
37조 선발선수(Starting players)	27
38조 주장(Captains)	27
39조 코치(Coaches)	27
40조 골과 벤치의 선택(Goal and bench selection)	29
6장 오피셜(OFFICIALS)	29
41조 게임 오피셜(Game Officials)	29
42조 오피셜의 권한(Officials' jurisdiction)	29
43조 정정가능오류(Correctable errors)	31
44조 레퍼리(Referees)	31
45조 레퍼리 1의 책임(Responsibilities of Referee 1)	33
46조 테크니컬 커미셔너(Technical Commissioner)	33
47조 스코어키퍼(Scorekeeper)	33
48조 타임키퍼(Timekeeper)	35
49조 40초 오퍼레이터(Forty Second Operator)	35
50조 페널티 타임키퍼(Penalty Timekeeper)	35
7장 시간 규정(Timing regulations)	37
51조 게임시간(Playing time)	37
52조 게임시계 작동(Game clock operations)	37
53조 40초시계 작동(Forty Second clock operations)	37
54조 페널티시계 작동(Penalty clock operations)	39
55조 라이브볼(Live ball)	39
56조 데드볼(Dead ball)	39
57조 타임아웃(Time-outs)	41
58조 레퍼리 타임아웃(Referees' Time-out)	43
59조 장비 타임아웃(Equipment time-out)	45
60조 넘어진 선수(Fallen player)	45
8장 경기 규정(PLAYING REGULATIONS)	47
61조 경기의 시작(Beginning the game)	47
62조 팁 오프(Tip-off)	47
63조 소유권 교대(Alternating possession)	47
64조 선수의 위치(Location of a person)	49
65조 볼의 위치(Location of the ball)	49
66조 볼의 소유권(Possession of the ball)	49
67조 볼 다루기(Playing the ball)	51
68조 볼 드리블(Dribbling the ball)	51

69조 득점(Scoring)	51
70조 스로인(Throw-in)	51
71조 교체(Substitutions)	53
72조 헬드볼(Held ball)	55
9장 바이올레이션(VIOLATIONS)	57
73조 제재조치(Sanction)	57
74조 백코트 바이올레이션(Backcourt violations)	57
75조 볼 아웃오브바운드 바이올레이션(Ball out-of-bounds violation)	57
76조 12초 바이올레이션(Twelve-second violation)	57
77조 킥 바이올레이션(Kicking violation)	59
78조 아웃 앤드 인 바이올레이션(Out and in violation)	59
79조 피지컬 어드밴티지 바이올레이션(Physical advantage violation)	59
80조 10초 드리블 바이올레이션(Ten-second dribble violation)	59
81조 10초 키 에어리어 바이올레이션(Ten seconds in the key violation)	59
82조 스로인 바이올레이션(Throw-in violations)	59
83조 타임아웃 바이올레이션(Time-out violation)	61
84조 팁 오프 바이올레이션(Tip-off violations)	61
85조 40초 바이올레이션(Forty Second violation)	61
10장 컨택의 원칙(PRINCIPLES OF CONTACT)	63
86조 안전성(Safety)	63
87조 코트에서의 위치(Position on the court)	65
88조 수직 공간(Vertical space)	65
89조 어드밴티지(Advantage)	65
11장 일반 파울(COMMON FOULS)	67
90조 정의 및 제재조치(Definition and sanctions)	67
91조 차징 파울(Charging foul)	67
92조 컨택비포더휘슬(Contact before the whistle foul, 호각 울리기 전 컨택)	67
93조 포 인 더 키 파울(Four in the key foul)	67
94조 홀딩 파울(Holding foul)	69
95조 리빙 더 코트 파울(Leaving the court foul)	69
96조 푸싱 파울(Pushing foul)	69
97조 일리컬 유스 오브 더 핸드즈 파울(Illegal use of the hands foul)	69
98조 스피닝 파울(Spinning foul)	71
99조 1m 파울(One-meter foul)	71
12장 테크니컬 파울(TECHNICAL FOULS)	71
100조 정의 및 제재조치(Definition and sanctions)	71
101조 선수 테크니컬 파울(Player technical foul)	73
102조 벤치 테크니컬 파울(Bench personnel technical foul)	73
103조 장비 테크니컬 파울(Equipment technical foul)	75
104조 등급분류점수 초과 테크니컬 파울(Excessive points technical foul)	75

105조	플래그런트 파울(Flagrant foul)	77
106조	디스퀄리파잉 파울(Disqualifying foul)	77
13장	페널티(PENALTIES)	79
107조	페널티 수행(Serving penalties)	79
108조	페널티박스 나가기(Release from the penalty box)	81
109조	다중 페널티(Multiple penalties)	81
110조	휴식시간 중 파울(Fouls during an interval)	81
14장	게임 종료(CONCLUDING THE GAME)	83
111조	승부 결정(Deciding the game)	83
112조	게임 종료(Ending the game)	83
113조	몰수게임(Forfeit of game)	85
부록 A	경기장(Field of play)	86
부록 B	스코어시트(Socre sheet)	87
부록 C	페널티시트(Penalty sheet)	88



휠체어럭비 경기규정

International Rules for the Sport of Wheelchair Rugby

2015년 1월 1일
IWRF 기술위원회 출판
KWRA 번역 및 편집



대한장애인럭비협회

To simplify the text, the male gender will be used to indicate both male and female persons. Any reference in the rules to a player should be interpreted to include the player's wheelchair, unless otherwise specified.

SECTION 1. The Game

Article 1. Definition

Wheelchair Rugby is a team sport for male and female athletes with a disability. The aim is to score goals by crossing the opposing team's goal line while in possession of the ball. The ball may be passed, thrown, batted, rolled, dribbled, or carried in any direction subject to the restrictions laid down in the rules. The team scoring the most goals by the end of the game is declared the winner.

SECTION 2. Field of play

Article 2. Field of play

The field of play includes the court where the game is played, and the surrounding areas used by the teams and team officials during the game.

See Annex A for a diagram of the field of play.

Article 3. Court

Wheelchair Rugby is played on an indoor court measuring 15 meters in width by 28 meters in length. The court shall be marked with boundary lines, a centerline, a center circle, and two key areas, as defined in Article 7. All lines on the court should be the same width and should be marked in the same color.

A court which meets FIBA regulations for basketball will be considered to meet IWRF regulations for Wheelchair Rugby.

Article 4. Boundary lines

The boundary lines of the court consist of the end lines and the sidelines. The court dimensions are measured from the inside edges of these lines. The inside edges define the boundary between the in-bounds and out-of-bounds areas. All boundary lines are considered to be out-of-bounds.

본문을 간결하게 표현하기 위해 남성적 표현은 남성과 여성을 모두 지칭하는 표현으로 사용된다. 또한 특별히 언급하지 않는 한, 규정에서 선수는 선수의 휠체어를 포함하는 것으로 해석해야 한다.

1장 게임 (The Game)

1조 정의 (Definition)

휠체어럭비는 장애를 가진 남성과 여성 선수를 위한 팀 스포츠이다. 목표는 볼을 소유한 상태로 상대 팀의 골라인을 통과하여 득점을 하는 것이다. 본 규정에서 정한 제약조건에 의거하여 어떠한 방향에 있는 선수에게도 볼을 패스, 던지기, 치기, 굴리기, 드리블, 또는 운반할 수 있다. 경기가 종료되었을 때 더 많은 득점을 한 팀이 승리 팀이 된다.

2장 경기장 (Field of play)

2조 경기장 (Field of play)

경기장은 게임이 시행되는 코트와 팀과 심판이 게임 중에 사용하는 주변지역을 포함한다.

경기장 그림을 보려면 부록 A를 참고한다.

3조 코트 (Court)

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

국제농구연맹(Federation Internationale de Basketball; FIBA) 규정에 적합한 농구코트는 휠체어럭비를 위한 IWRF의 규정에 적합한 것으로 간주된다.

4조 경계선 (Boundary lines)

코트의 경계선은 엔드라인과 사이드라인으로 구성된다. 코트의 치수는 이 라인의 안쪽 끝부터 측정된다. 안쪽 끝은 인바운드와 아웃오브바운드 지역의 경계를 정의한다. 모든 경계선은 아웃오브바운드로 간주된다.

Article 5. Centerline

The court shall be marked with a centerline across the width of the court from sideline to sideline at a distance 14 meters from each end line.

Article 6. Center circle

The court shall be marked with a center circle, positioned on the centerline with its center a distance of 7.5 meters from each sideline. The center circle shall have a radius of 1.8 meters, measured from the center to the outer edge of the line marking the circle.

Article 7. Key area

The court shall include key areas at each end of the court, centered between the sidelines. Each key area shall be defined by two lines marked perpendicular to the end line, joined by a line marked parallel to the end line. Each key area shall be 8 meters in width, measured from the outside edge of the lines marked perpendicular to the end line, and 1.75 meters in length, measured from the inside edge of the end line to the outside edge of the line marked parallel to the end line. The lines marking the key area are considered to be part of the key area.

Article 8. Goal line

The goal line is the portion of the end line that is within the key area. The ends of each goal line shall be marked by cone-shaped standards. Each cone should be a minimum of 45 centimeters high and should have a square base. The cones shall be located out-of-bounds such that one side touches the inside edge of the end line and one side touches outside edge of the key area. The goal lines and the cones are considered to be out-of-bounds.

Article 9. Backcourt and frontcourt

Each team has a backcourt and a frontcourt. A team's backcourt is the area from the inside edge of the end line that includes the goal that team is defending up to and including the centerline. The frontcourt is the area from the centerline to the inside edge of the end line that includes the goal the opposing team is defending. The centerline is considered to be part of each team's backcourt area.

5조 센터라인 (Centerline)

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

6조 센터서클 (Center circle)

코트에는 각 사이드라인으로부터 7.5m 떨어진 곳의 센터라인 위에 중심이 위치한 센터서클이 표시되어야 한다. 센터서클은 중심으로부터 서클을 만드는 선의 바깥쪽 경계까지로 측정된 1.8m의 반지름을 가져야 한다.

7조 키 에어리어 (Key area)

코트에는 각 엔드라인 쪽, 양 사이드라인의 중앙에 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 바깥쪽 끝에서부터 엔드라인까지 수직으로 표시하여 측정된 8m의 폭과, 엔드라인의 안쪽 끝에서부터 엔드라인과 평행하게 표시된 선의 바깥 쪽 끝까지 측정된 1.75m의 길이를 가져야 한다. 키 에어리어를 만드는데 사용된 선은 키 에어리어의 일부로 간주된다.

8조 골라인 (Goal line)

골라인은 키 에어리어에 포함된 엔드라인이 된다. 골라인의 양끝은 콘(Cone)에 의해서 표시되어야 한다. 각 콘은 최소 45cm의 높이와 사각형의 바닥으로 되어야 한다. 콘은 아웃오브바운드에 위치해야 하고, 한 쪽이 (센터라인 쪽으로는) 엔드라인의 안쪽 끝에 닿아야 하고 (사이드라인 쪽으로는) 한 쪽은 키 에어리어의 바깥쪽을 닿아야 한다. 골라인과 콘은 아웃오브바운드로 간주된다.

9조 백코트와 프론트코트 (Backcourt and frontcourt)

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

Article 10. Scoring table

The field of play shall include a scoring table located at the centerline outside of the court. (See Annex A)

Article 11. Bench area

The field of play shall include two bench areas, outside the court on the same side as the scoring table. The ends of each bench area shall be defined by lines 2 meters in length, beginning at and perpendicular to the sideline. One line shall extend from the end line and the other shall be marked 5 meters from the centerline. The lines marking the bench areas should be marked in a different color to that used for the lines marking the court.

Article 12. Substitution area

The field of play shall include a substitution area, located outside the court and in front of the scoring table. The ends of the substitution area shall be defined by lines 2 meters in length, beginning at and perpendicular to the sideline. One line shall be marked on each side of the centerline, 3 meters from the centerline. The lines marking the substitution area should be marked in a different color to that used for the lines marking the court.

Article 13. Penalty area

The field of play shall include a penalty area on the side of the court opposite the scoring table. This area will include two penalty boxes, one on each side of the centerline. Each penalty box shall be marked by three lines. The first line should be 2 meters in length parallel to the sideline, marked 1 meter from the sideline and beginning 1 meter from the centerline. The other two lines should be marked perpendicular to the first line and beginning at each end of it, running 1 meter in length away from the sideline. The exit for the penalty box shall be shown by 2 lines, 30cm in length, marked as an extension of the line 1 meter from the centerline and at the midpoint of the penalty box. Each team will be assigned the penalty box that is directly opposite its bench area. A penalty table shall be positioned between the two penalty boxes, directly opposite the scoring table. (See Annex A)

10조 기록석 (Scoring table)

경기장은 코트의 밖 센터라인에 위치한 기록석을 포함해야 한다. (부록 A 참고)

11조 벤치지역 (Bench area)

경기장에는 코트 밖에 기록석과 같은 편에 두 개의 벤치지역이 있어야 한다. 각 벤치지역의 (좌우) 끝은 사이드라인에서 수직으로 시작되는 2m길이의 선으로 경계되어야 한다. (엔드라인 쪽의) 한 선은 엔드라인에서부터 연장되어야 하고, (센터라인 쪽의) 다른 한 선은 센터라인으로부터 5m거리에 표시되어야 한다. 벤치지역을 표시하는 선은 코트를 구성하는데 사용된 선의 색과는 다른 색으로 표시되어야 한다.

12조 선수교체지역 (Substitution area)

경기장에는 코트 밖의 기록석의 맞은편에 선수 교체지역이 있어야 한다. 선수 교체지역의 끝은 사이드라인에서 수직으로 시작되는 2m 길이의 선으로 경계되어야 한다. (이 두 선들은) 센터라인과 3m의 거리를 두고 센터라인의 양쪽에 각각 한 선씩 표시되어야 한다. 선수 교체지역을 표시하는 선은 코트를 구성하는데 사용된 선의 색과는 다른 색으로 표시되어야 한다.

13조 페널티지역 (Penalty area)

경기장에는 기록석의 맞은 편 코트 쪽에 페널티지역이 있어야 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. 페널티 박스를 위한 출구는 2선으로 나타나야 하고(길이 30cm) 센터라인에서부터 페널티박스 중간 지점 까지 1m의 라인으로 표시하여야 한다. 각 팀은 자신의 벤치지역에서 정면으로 마주하는 쪽의 페널티 박스를 할당받는다. 페널티 책상은 두 페널티박스의 사이에, 기록석의 정면에 위치하여야 한다. (부록 A 참고)

SECTION 3. Equipment**Article 14. Ball**

The game shall be played with a spherical ball made of a flexible leather or synthetic leather case, with a bladder inside made of rubber or a similar material. The ball's circumference must be 65 to 67 centimeters and its weight must be 260 to 280 grams.

A ball which meets FIVB regulations for volleyball shall be considered to meet IWRF regulations for Wheelchair Rugby.

The ball shall be white in color and shall be inflated to at least 7.5 pounds pressure. Referee 1 shall be the sole judge as to the suitability of the ball provided.

Article 15. Game clock

The scoring table shall be provided with a timing device or devices to time the periods of play, penalties, and time-outs. This shall be the official game clock.

Article 16. Forty Second Clock

The scoring table shall be provided with a timing device or devices to time the forty (40) second scoring period. The forty second device will have a distinct sound that is different from the game clock.

Article 17. Signaling device

The scoring table shall be provided with a device or devices to provide an audible signal of the expiration of playing time, time-outs, requests for substitutions, and other situations requiring the attention of the referees. This may be integrated with the game clock or scoreboard.

Article 18. Scoreboard

The field of play should be equipped with a device to present the running score of the game to the players and spectators. This device may be operated manually, mechanically, or electronically. It may include the game clock as part of the display.

3장 장비 (Equipment)**14조 볼 (Ball)**

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

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

볼은 흰색이고, 최소 7.5파운드의 압력으로 충전되어야 한다.

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

15조 게임시계 (Game clock)

기록석에는 계시 장치 또는 경기 피리어드, 페널티, 그리고 타임아웃의 시간을 측정하는 장치가 제공되어야 한다. 이것이 공식시계로 사용된다.

16조 40초시계 (Forty Second clock)

기록석에는 계시 장치 또는 40초 공격제한 시간을 측정하는 장치들이 제공되어야 한다. 40초시계는 다른 경기 시계 소리와 뚜렷하게 구분되는 소리여야 한다.

17조 신호장치 (Signaling device)

기록석에는 경기시간의 종료, 타임아웃, 선수교체의 요구, 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 스코어보드 (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.

Article 19. Alternating possession directional arrow

The scoring table shall be provided with a device to display the direction of play for the next possession under the alternating possession procedure detailed in Article 63. This device may be operated manually, mechanically, or electronically, and may be incorporated into the scoreboard or game clock.

Article 20. Record sheets

The scoring table and penalty table shall be provided with record sheets to record the score of the game and the penalties served during the game. The standard score sheet is provided at Annex B. The standard penalty sheet is provided at Annex C.

Article 21. Uniform

On each team, all uniform tops must be of the same color and shade. Anything worn under the uniform top that is visible must be of the same color and shade as the dominant color of the uniform top.

On each team, all uniform bottoms must be of the same color and shade. The uniform bottom may be a different color from the uniform top. Anything worn under the uniform bottom that is visible must be of the same color and shade as the dominant color of the uniform bottom. On each team, individual players may wear either long or short uniform bottoms.

All uniform tops shall bear a number between 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 and 50-55 inclusive, on the front and back. Each player on a team must have a different number. The number on the front must be on the left side and must be 10 centimeters high. The number on the back must be in the center and must be between 12 and 20 centimeters high. Both numbers must be visible at all times. Numbers may also be marked on the backrest of the wheelchair. No other numbers may appear on the uniform.

For games at IWRF-sanctioned tournaments, the team listed first in the program should wear the lighter colored uniform tops. In the event of a clash of color of uniform tops, the Home team shall change. If the game is played on a neutral court, Team A shall change.

Article 22. Hand protection

Players may wear any form of hand protection; however, it cannot include any material that may be hazardous to other players, such as hard or rough material.

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

점수계시 책상에는 63조에서 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 기록지 (Record sheets)

점수계시 책상과 페널티 책상에는 시합의 득점과 시합 중에 수행된 페널티를 기록하기 위한 기록지가 제공되어야 한다.

표준 득점 기록지 (스코어 시트) - 부록 B 참고

표준 페널티 기록지 (페널티 시트) - 부록 C 참고

21조 유니폼 (Uniform)

팀별로 모든 유니폼 상의는 반드시 같은 색과 명암을 갖고 있어야 한다. 유니폼 상의 속에 받쳐 입어 밖으로 보이는 어떤 것이든 유니폼 상의의 주된 색과 같은 색과 명암을 띄어야 한다.

각 팀에게 있어서, 모든 유니폼 하의는 반드시 같은 색과 명암을 갖고 있어야 한다. 유니폼 하의는 유니폼 상의와 다른 색일 수 있다. 유니폼 하의 속에 받쳐 입어 밖으로 보이는 모든 것은 반드시 유니폼 하의의 주된 색과 같은 색과 명암을 띄어야 한다. 각 팀에게 있어서 개별 선수들은 길거나 짧은 유니폼 하의를 입을 수 있다.

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

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

22조 손 보호구 (Hand protection)

선수들은 손을 보호하기 위한 어떠한 장비도 사용 가능하다. 하지만, 이는 다른 선수들을 위험하게 할 수 있는 어떠한 소재(예. 단단하거나 거친 소재)도 포함할 수 없다.

SECTION 4. Wheelchair

Article 23. Compliance with specifications

The wheelchair is considered to be part of the player. Each player is responsible for ensuring that his wheelchair meets all specifications for the duration of the game. If a wheelchair does not meet these specifications it shall be barred from the game until it is brought into compliance.

Article 24. Width

There is no maximum width of wheelchair. No point on the wheelchair may extend in width beyond the widest point of the push rims.

Article 25. Length

The length of the wheelchair as measured from the front-most part of the back wheel to the front-most part of the wheelchair cannot exceed 46 centimeters. (See Wheelchair diagram B)

Article 26. Height

The height of the wheelchair, as measured from the floor to the midpoint of the seat side rail tubing halfway between the front and back of the side rail, cannot exceed 53 centimeters. (See Wheelchair diagram B)

Article 27. Wheels

The wheelchair shall have four wheels. The two large wheels at the back that are used to propel the wheelchair are referred to as the main wheels; the two small wheels at the front are referred to as the casters. (See Wheelchair diagram A)

- a. The main wheels shall have maximum diameter of 70 centimeters. Each main wheel must be fitted with a spoke guard that protects the area contacted by another wheelchair, and a push rim. There shall be no bars or plates extending around the main wheels. The rearmost part of the main wheel shall be considered the back of the wheelchair and nothing can extend past this point. (See Article 28)

4장 휠체어 (Wheelchair)

23조 규정 준수 (Compliance with specifications)

휠체어는 경기자의 일부분으로 고려된다. 각 선수는 자신의 휠체어가 경기가 끝날 때까지 모든 규정에 적합한 것을 보증할 책임이 있다. 만약 휠체어가 이러한 규정에 맞지 않는 경우, 이를 따를 때까지 경기에 사용할 수 없다.

24조 폭 (Width)

휠체어의 폭의 최대치에 관한 규정은 없다. 휠체어의 어떠한 부분도 푸시림의 가장 넓은 부분을 넘어서 더 뻗어 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 메인 휠의 가장 앞부분에서부터 휠체어의 가장 앞부분까지로 측정되고, 46cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B 참고).

26조 높이 (Height)

휠체어의 높이는 바닥에서부터 측면의 레일(휠체어 측면의 프레임)의 전면과 후면 사이의 중앙부분에서 좌석 측면의 레일(을 구성하는) 관의 중간지점까지로 측정하며 53cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B 참고).

27조 휠 (Wheels)

휠체어는 4개의 바퀴가 있어야 한다. 뒷부분의 휠체어를 추진하는데 사용되는 두 개의 큰 바퀴들은 메인 휠(main wheels)이 하고; 앞부분의 작은 2개의 바퀴들은 캐스터(casters)라 한다(휠체어 그림 A 참고).

- a. 메인 휠의 최대지름은 70cm이어야 한다. 각 메인 휠은 다른 휠체어와 접촉되는 부분을 보호하기 위해 편평한 바퀴살 보호장치(spoke guard)와 푸시림(push rim)이 있어야 한다. 메인 휠 주위에는 어떠한 막대나 판도 튀어나와 있을 수 없다. 메인 휠의 가장 후미쪽은 휠체어의 끝부분으로 간주되어야 하며, 이 부분에는 어떠한 추가확장을 할 수 없다. (28조 참고)

b. The casters must be on separate axles positioned a minimum of 20 centimeters apart, measured center to center. The housing that holds the caster must be positioned no more than 2.5 centimeters away from the main frame of the wheelchair, measured from the inside edge of the housing to the outside edge of the mainframe.

Article 28. Anti-tip devices

The wheelchair shall be fitted with an anti-tip device attached at the rear of the wheelchair which must contain 2 wheels a minimum of 40cm apart. If the wheels of the anti-tip device are fixed, they cannot project further to the rear than the rearmost point of the main wheels. If the wheels of the anti-tip device swivel, the housing that holds them cannot project further to the rear than the rearmost point of the main wheels. The bottom of the wheels of the anti-tip device must be no more than 2 centimeters above the floor. (See Wheelchair diagram B)

Article 29. Bumper

The wheelchair may be equipped with a bumper projecting from the front of the wheelchair. The bumper, or the front-most part of the wheelchair if no bumper is present, must conform to the following requirements:

- The front-most part of the bumper, measured to the midpoint of the rod or tubing with the casters in a forward-rolling position, must be exactly 11 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- The front-most part of the bumper must be a minimum of 20 centimeters wide measured side to side and must span straight across.
- At its front-most point, the bumper must not extend more than 20 centimeters beyond the forward edge of the caster housings. (See Wheelchair diagram B)
- At its widest point, the bumper must not extend more than 2 centimeters beyond the outside edges of the caster housings on each side of the wheelchair. (See Wheelchair diagram A)
- The lowest point of the bumper must be a minimum of 3 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- The highest point of the bumper must be no more than 20 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- The rod or tubing used for the bumper must be a minimum of 0.635 centimeters in diameter. (See Wheelchair diagram C)

- 캐스터는 최소 20cm이상 떨어져 독립적인 축에 있어야 한다. 캐스터를 덮고 있는 하우징은 하우징의 안쪽 끝에서부터 (휠체어의)메인 프레임의 바깥쪽 끝에까지 측정하여 휠체어의 메인프레임으로부터 2.5cm 이상 떨어져 위치할 수 없다 (휠체어의 메인 프레임보다 2.5cm 이상 옆으로 나갈 수 없다).

28조 안티팁 (Anti-tip devices)

휠체어는 휠체어의 후방에 최소 40cm 간격의 두 휠을 포함한 안티 팁 장치가 부착되어야 한다. 만약 안티 팁 장치가 고정형이라면, 이는 메인 휠의 가장 뒤로 튀어나온 부분보다 더 뒤로 튀어나올 수 없다. 만약, 안티 팁 장치가 회전한다면, 이를 고정하는 하우징은 메인 휠의 가장 뒤로 튀어나온 부분보다 더 뒤로 튀어나올 수 없다. 안티 팁 장치 바퀴의 하단은 바닥으로부터 2cm를 넘을 수 없다. (휠체어 그림 B를 참고)

29조 범퍼 (Bumper)

휠체어는 휠체어의 앞부분에 튀어나와 있는 범퍼가 부착될 수 있다. 범퍼나, 범퍼가 부착되어 있지 않은 경우 휠체어의 가장 앞부분은 다음의 요구사항과 일치해야 한다.

- 전방의 캐스터가 부착되어 있는 막대 또는 관의 중앙부분에서부터 (전방으로 굽어 있는 부위) 측정되는 범퍼의 가장 앞부분이 바닥으로부터 정확히 11cm이어야 한다(휠체어 그림 B 참고).
- 범퍼의 가장 앞부분은 측면에서 (반대편)측면까지의 측정에서 최소한 20cm의 넓이를 갖고 있어야 하고, 반대쪽으로 곧게 놓여야 한다(가장 앞부분의 튀어나온 부분이 20cm 폭은 되어야 한다. - 날카롭거나 좁으면 안 된다).
- 가장 앞쪽으로 나온 부분에서 범퍼는 캐스터 하우징의 전방 끝 쪽을 넘어 20cm 이상 돌출 될 수 없다(휠체어 그림 B 참고)(캐스터 하우징 전방 끝을 기준으로 20cm 이상 범퍼가 앞으로 튀어나올 수 없다).
- 가장 넓은 부분에서 범퍼는 휠체어의 양 쪽 캐스터 하우징의 바깥쪽 끝단보다 2cm 이상 돌출 될 수 없다(휠체어 그림 A 참고).
- 범퍼의 가장 낮은 부분은 바닥으로부터 최소한 3cm 이상 떨어져야 한다(휠체어 그림 B 참고).
- 범퍼의 가장 높은 부분은 바닥으로부터 20cm 이상 떨어져 있을 수 없다(휠체어 그림 B 참고).
- 범퍼를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 지름이 최소한 0.635cm 이상이어야 한다(휠체어 그림 C 참고).

- h. The rod or tubing used for the bumper must be rounded and can have no edges or protrusions that could give a player an unfair mechanical advantage.
- i. All rods or tubing used for the bumper should be bent on a bender so that all corners are round. The bends shall not cause the tube to wrinkle, flatten, or flare.
- j. The inside curvature of all bends must be a minimum of 2 centimeters in diameter.
- k. The minimum outside measurement of any portion of the bumper, measured from outer edge to outer edge, is 3.27 centimeters. (See Wheelchair diagram C)
- l. There must be a bar connecting the bumper to the main frame of the wheelchair extending from the widest point of the bumper. This connection must be straight, and must be made at an angle of 45° or greater to the bumper and to the main frame, measured in the horizontal plane as viewed from above.

Article 30. Wings

The wheelchair may be equipped with wings on either side in the area between the front of the wheelchair and the main wheels. Each wing must conform to the following requirements:

- a. The outer-most point of contact of the wing must be exactly 11 centimeters from the floor.
- b. The lowest point of the wing must be a minimum of 3 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- c. The highest point of the wing must be no more than 20 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- d. The rod or tubing used for the wing must be a minimum of 0.635 centimeters in diameter.
- e. The wing cannot extend laterally beyond the center of the tire on the main wheel.
- f. The wing may stop at the rear wheel or it may continue past the rear wheel with a connection to the main frame. A wing that stops at the main wheel must conform to the following additional requirements:
 - i. It must be rounded at the end without any sharp edges.
 - ii. It must end within 1 centimeter of the main wheel. (See Wheelchair diagram B)

- h. 범퍼를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 반드시 둥글어야 하고, 선수에게 불공정한 기계적 이점을 제공할 수 있는 모서리나 돌출물이 없어야 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 상태의 안쪽 만곡 정도는 지름이 2cm 이상이어야 한다(굽힘이 있는 경우, 어디에서건 간에 안쪽 지름이 2cm 미만이 되게 날카롭게 굽힐 수 없다).
- k. 바깥쪽 끝에서 바깥쪽 끝까지 측정하여 범퍼의 어느 부위에서 측정되더라도 최소 외각은 3.27cm이다(휠체어 그림 C 참고)(위 j 항과 비슷하게 범퍼를 이룬 관의 박과 박을 연결하는 지름이 3.27cm 미만이 되게 날카롭게 굽힐 수 없다).
- l. 범퍼와 휠체어의 메인프레임은 범퍼의 가장 넓은 지점으로부터 막대로 연결되어야 한다(범퍼의 가장 넓은 곳에서부터 메인프레임을 연결하는 막대가 있어야 한다, 즉 범퍼의 가장 넓은 부분이 범퍼만으로 구성되어 튀어나올 수 없다. 휠체어 그림 D 참고). 이 연결은 직선이어야 하고, 위에서 내려다본 수평면 상에서 측정하여 범퍼에서 메인프레임으로 45° 또는 이상의 각으로 만들어져야 한다.

30조 윙 (Wings)

휠체어에는 휠체어의 앞에서부터 메인 휠 사이의 양쪽 측면에 윙이 설치될 수 있다. 각 윙은 다음의 요구사항과 일치해야 한다.

- a. 윙의 컨택이 발생하는 가장 바깥 지점은 바닥으로부터 정확히 11cm의 높이여야 한다(가장 밖으로 튀어나와 다른 휠체어 등과 컨택할 수 있는 부분이 바닥으로부터 11cm).
- b. 윙의 가장 아래 부분은 바닥으로부터 최소한 3cm 이상 떨어져야 한다(휠체어 그림 B 참고).
- c. 윙의 가장 높은 부분은 바닥으로부터 20cm를 넘을 수 없다(휠체어 그림 B 참고).
- d. 윙을 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 최소한 지름이 0.635cm 이상이어야 한다.
- e. 윙은 메인 휠 타이어의 중앙을 넘어서 측면으로 뺏어 나갈 수 없다(앞에서 보았을 때 메인 휠 타이어의 중앙부분보다 윙이 더 옆으로 나갈 수 없다).
- f. 윙은 뒷바퀴에서 끝나거나 메인프레임과 연결된 상태로 뒷바퀴를 지나서 계속될 수도 있다(위에서 보았을 때 윙이 앞에서 나와 뒤로 가다가 뒷바퀴 앞에서 그냥 끝이 나든지, 뒷바퀴의 안쪽으로 연장되어서 - e 조항에 의해서 밖으로 나갈 수는 없다 - 들어와 메인프레임에 연결될 수 있다). 메인 휠에서 끝나는 윙은 다음의 추가적인 요구사항들을 따라야 한다.
 - i. 날카로운 가장자리 없이 끝 부분이 모두 둥글어야 한다.
 - ii. 메인 휠과의 간격이 1cm 미만으로 끝나야 한다(휠체어 그림 B 참고)

- g. The space above the wing, extending from the top edge of the wing to 10 centimeters above the top edge of the wing and from the front of the wing to 1 centimeter behind the tire of the main wheel, must be obstacle free.

Article 31. Comfort and safety

The wheelchair must conform to the following additional specifications:

- a. All protrusions from the wheelchair, such as push-bars, crossbars, or hooks, must be padded. Note: Handles for pushing the chair are not permitted.
- b. No steering devices, brakes, gears, or other mechanical devices are permitted to help operate the wheelchair. If the wheelchair is equipped with such devices, they must be modified so they are not operational and must be repositioned so they do not represent a safety hazard.
- c. The wheelchair may be fitted with a device under the front end to prevent it from tipping forward. This device must conform to the following specifications:
 - i. It cannot be the front-most point of the wheelchair.
 - ii. There is no minimum height above the floor, but it may not be in constant contact with the floor
 - iii. It cannot damage the floor.
 - iv. Any contact between this device and the floor will be governed by the Physical Advantage rule (Article 79).
- d. Tires must not leave noticeable marks on the playing surface.
- e. No counterweights may be added to the wheelchair.
- f. One cushion, with a maximum thickness of 10 centimeters, is permitted on the seat of the wheelchair.
- g. A player may use padding between his knees. This padding must not protrude above the top of the knees.
- h. A player may be strapped to the wheelchair.
- i. If there is a possibility of a player's feet slipping off the footrest of the wheelchair, a strap or elastic must be used to behind the legs or around the feet to prevent this from occurring.
- j. Players may use additional devices to support the ball. This support must be level with or higher than the seat frame. No part of the ball can rest within the seat frame. Straps may be used to secure the ball as long as 75% of the ball is available to be played and only make contact within the bottom 25% of the ball.

- g. 왕의 위쪽 끝에서 왕의 위쪽 끝 위로 뻗어 있는 10cm와 왕의 전방으로부터 메인 휠 타이어의 뒤로 1cm까지의 왕 위의 공간은 반드시 장애물이 없어야 한다. 왕의 전방으로부터 메인 휠 타이어의 뒤로 1cm 까지 공간에서 왕 위로 10cm 높이까지는 장애물이 없어야 한다).

31조 편의성과 안전성 (Comfort and safety)

휠체어는 다음 추가적인 세부사항과 일치해야 한다.

- a. 모든 휠체어의 돌출부에는, 푸시-바, 크로스바 또는 후크는 반드시 패드를 장착해야 한다. 메모: 의자를 밀기 위한 손잡이는 허용되지 않습니다.
- b. 어떠한 조향 장치, 제동장치, 기어 또는 다른 기계적 장치도 휠체어 조작을 돕기 위하여 부착하는 것이 허가되지 않는다. 만약 휠체어에 이러한 장치들이 부착되어 있다면, 이러한 것들은 사용 불가능하게 바뀌어야 하고, 안전 위험요소로 작용하지 않게 위치를 바꾸어야 한다.
- c. 휠체어는 휠체어가 앞으로 전복되는 것을 막기 위하여 휠체어의 앞쪽 끝 아래 부분에 장치를 부착할 수 있다. 이 장치는 다음 세부사항과 일치해야 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. 타이어는 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 무릎의 위쪽 부분 위로 튀어나올 수 없다.
- h. 선수는 휠체어에 스트랩으로 묶여 있을 수 있다.
- i. 만약 선수의 발이 휠체어의 발판에서 미끄러져 나갈 가능성이 있다면 이러한 일이 발생하는 것을 방지하기 위해 다리의 뒤 또는 발 주위에 스트랩이나 신축성 있는 것을 사용해야 한다.
- j. 선수들은 볼을 고정시키기 위한 추가 장치를 사용할 수 있다. 이 장치는 시트 프레임과 높이가 같거나 더 높아야 한다. 볼이 없는 상태에서도 이 시트 할 수 있다. 볼을 고정하기 위한 스트랩은 경기에 사용할 수 있도록 볼의 75%가 노출되도록 볼의 1/4지점 이내로 접촉 할 수 있다.

Article 32. Modifications:

Any part of the wheelchair or player equipment may be modified to improve comfort or safety or for medical reasons. These modifications must be safe, must conform to all the wheelchair specifications in these Rules, and may not create any mechanical advantage.

Modifications made for medical reasons must be listed on the player's classification card.

Innovative changes that give a mechanical advantage or that do not conform to the presently accepted norms for a wheelchair, as detailed in these Rules, may not be made without prior approval from the IWRF. Such changes must be presented to and approved by the Technical Commission of the IWRF, in writing.

Approval must be received no less than two months prior to the commencement of World Championship, Zone Championship, or Paralympic Games, and one month prior to any other sanctioned event. As the IWRF requires one month to properly process a request and render a decision, requests should be made three months prior to World Championship, Zone Championship, or Paralympic Games, and two months prior to other sanctioned events.

The commencement of such events is the date of the opening ceremonies, or if there are no opening ceremonies, the date of the first day of competition.

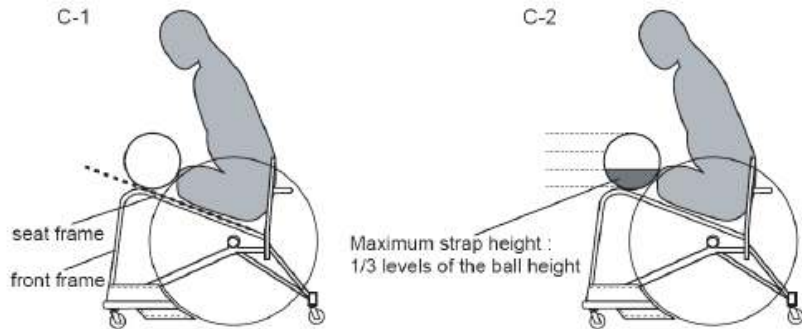
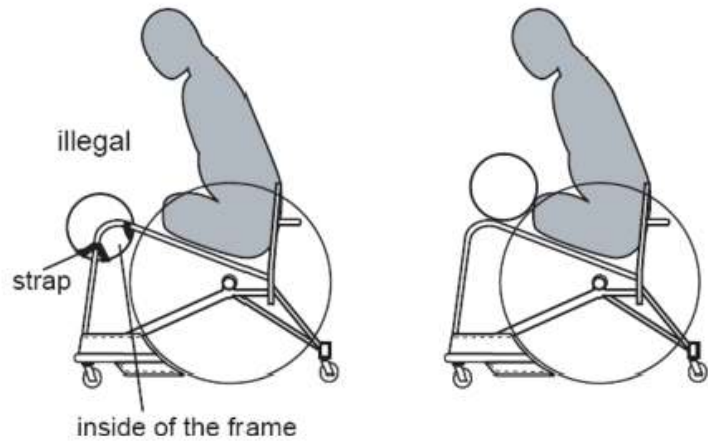
32조 개조 (Modifications)

휠체어 또는 선수의 장비 중 어떠한 부분도 편의성, 안전성 또는 의학적인 이유로 인하여 개조될 수 있다. 이러한 개조는 반드시 안전해야 하고 본 규칙의 모든 휠체어 요구사항에 일치하여야 하며, 어떠한 기계적 이익도 만들어내지 않아야 한다. 의학적인 이유에 의해 이루어진 개조는 선수의 등급분류카드에 명시되어야 한다.

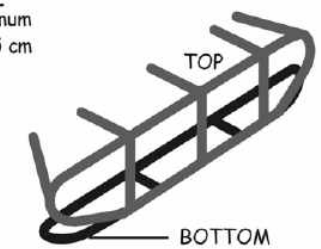
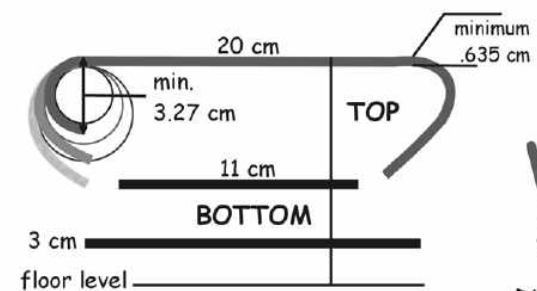
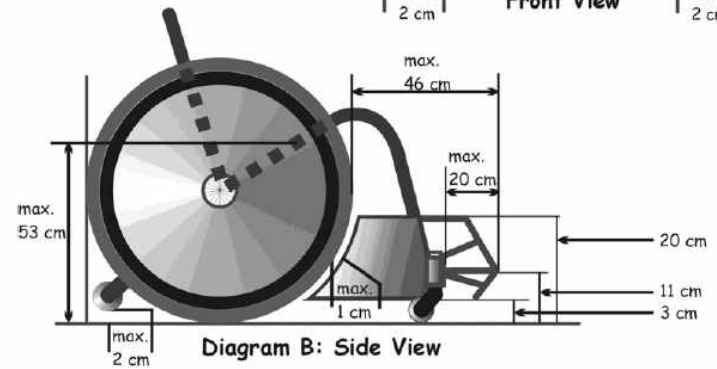
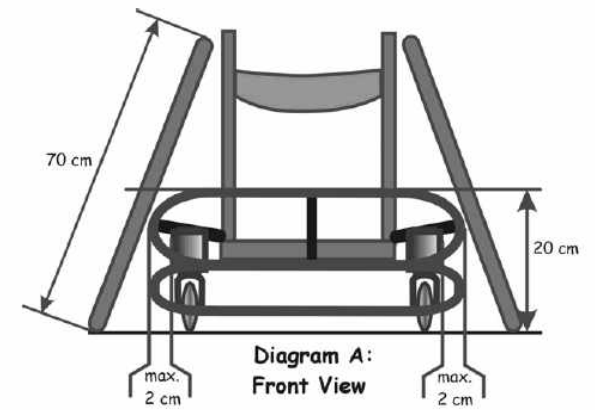
기계적 이익을 제공하거나, 본 규칙에 상술된 것과 같이 현재 인가된 휠체어의 표준에 일치하지 않는 새로운 변경은 IWRF로부터 사전 허가 없이 이루어질 수 없다. 이러한 변경은 IWRF의 기술위원회에 서면을 통하여 제출되고 허가 받아야 한다.

허가는 세계선수권대회, 지역선수권대회 또는 장애인올림픽은 시작 2개월 전에 받아야 하고 다른 인가된 경기의 경우에는 1개월 이전에 받아야 한다. IWRF가 요구와 결정 절차를 적절히 수행하는데 한 달이 요구되기 때문에 요구는 세계선수권대회, 지역선수권대회 또는 장애인올림픽의 3개월 이전에 이루어져야 하고 다른 모든 인가된 경기의 2개월 이전에 이루어져야 한다.

이러한 경기의 시작은 개막식 날짜로 하고, 만약 개막식이 없다면 시합 첫날을 기준으로 한다.



Section 4:
WHEELCHAIR
Diagrams



SECTION 5. Teams

Article 33. Designation of teams

The Home team shall be listed as Team A on the score sheet. When the game is played on a neutral court, the team appearing first on the official schedule shall be listed as Team A. At IWRF-sanctioned events, all playing venues will be considered as neutral.

Article 34. Players

Each team shall have a maximum of twelve members. No more than four players from each team may be on the court at one time. Players serving penalties are considered to be on the court. Team members who are not on the court during play are termed substitutes.

Article 35. Classification

All players must be classified according to the IWRF classification system as detailed in the *IWRF Classification Manual*. Each player must possess a classification card that displays the following information:

- a. The player's full name.
- b. The player's current classification points.
- c. The player's number as it appears on his uniform and the roster.
- d. A photograph of the player.
- e. The specifications of any modifications made to the player's wheelchair or equipment for medical reasons.

The classification card must be given to the scorekeeper each time the player enters the court.

The sum of the classification points of a team's players on the court must be 8 or less. For each female player on the court a team will be allowed an extra 0.5 points over and above the 8 points for the team

If conditions such as injuries or disqualification, result in a team being unable to field four players while respecting the maximum classification point value, the team shall be permitted to field three players. In this case, the sum of the classification points of the players on the court must be less than 8.

5장 팀 (Teams)

33조 팀의 지정 (Designation of teams)

홈팀이 득점기록지에 A팀으로 기록되어야 한다. 경기가 중립코트에서 실시될 때에는 공식 일정표에 먼저 나오는 팀이 A팀으로 기록된다. IWRF의 승인 경기에서는 모든 경기장들이 중립으로 간주된다.

34조 선수 (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 받아야 한다. 각 선수는 다음의 정보를 제공하는 등급분류카드를 소유하고 있어야 한다.

- a. 선수의 성명
- b. 선수의 현재 등급분류 점수
- c. 선수의 유니폼과 출전선수명단에 있는 선수의 번호
- d. 선수의 사진
- e. 의학적인 이유로 인하여 선수의 휠체어나 장비에 이루어진 개조의 상세한 설명

등급분류카드를 선수가 코트에 들어설 때마다 스코어키퍼에게 제출되어야 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 상황으로, 팀이 등급분류 점수의 최대를 존중하면서 (8점을 초과하지 않으면서) 4명의 선수들을 출전시킬 수 없는 상황을 초래한다면(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 점수의 합은 8점 미만이어야 한다(※8점은 될 수 없다).

Article 36. Rosters

No less than ten minutes before the game is scheduled to begin, each coach shall give the scorekeeper the following information, which shall be inscribed on the score sheet:

- a. The names, classifications, and uniform numbers of all team members
 - b. The name of the team captain or captains
 - c. The name of the team coach and assistant coach
- Only players who are listed on this roster shall be permitted to play. Substitutes who arrive late to the game may play if their names appear on the roster.

Article 37. Starting players

No less than ten minutes before the game is scheduled to begin, each coach shall give the scorekeeper the names and classification cards of the four starting players. The coach of Team A shall be the first to provide this information.

Starting players may not be substituted for after this time except in case of injury. Each team must begin the game with four players on the court.

Article 38. Captains

Each team must designate at least one captain. The captain is the only player from the team who is authorized to communicate with the officials on behalf of the coach or other players. The captain is responsible to work with the officials and his teammates to maintain proper court decorum.

The captain shall be distinguished from other players by inscribing the letter "C" next to their name on the score sheet.

When the captain leaves the playing court, an alternate captain shall be designated. The alternate captain can be distinguished by inscribing the letters "AC" next to their name on the score sheet.

Article 39. Coaches

Each team must designate a coach, whose name must be inscribed on the score sheet. A team may designate an assistant coach, whose name must be inscribed on the score sheet. The assistant coach shall assume the responsibilities of the coach if for any reason the coach is unable to continue.

36조 명단 (Rosters)

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

- a. 모든 선수들의 성명, 등급분류, 그리고 유니폼 번호
- b. 팀의 주장 또는 주장들(복수의 선수들이 주장을 교대로 수행할 경우)의 이름
- c. 팀의 코치와 보조코치의 이름

이 명단에 기입된 선수들에게만 경기하는 것이 허가된다. 경기에 늦게 도착한 교체 선수들은 만약 그들의 이름이 명단에 있다면 출전할 수 있다.

37조 선발선수 (Starting players)

경기가 시작되기로 예정된 시간으로부터 10분이 남기 전에 각 코치는 스코어키퍼에게 4명의 선발선수들의 이름들과 등급분류 카드를 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 시작해야 한다.

38조 주장 (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 경기 중인 코트를 떠날 때는, 주장 대리가 지명되어야 한다. 주장 대리는 점수표의 이름 옆에 'AC'자를 새겨 넣음으로써 다른 선수들과 구별 될 수 있다.

39조 코치 (Coaches)

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

The team captain may act as coach. If the captain must leave the field of play due to a disqualifying foul, or if he is unable to continue to act as coach for any other reason, the alternate captain may replace him as coach.

Article 40. Goal and bench selection

Before the game is scheduled to begin, team coaches shall meet to select their goal and bench areas. If the teams cannot agree on the choice of goal and bench areas, the highest seeded team shall be given their choice.

For the first half of the game, each team shall defend the goal line that is closest to their bench area and shall score on the goal line that is farthest from their bench area. For the second half, teams shall keep the same bench area but shall exchange the goal areas they defend and score on.

In the event of overtime, teams shall keep the same goal areas for the first overtime period, and shall change goal areas for each subsequent overtime period.

SECTION 6. Officials

Article 41. Game Officials

Each game shall be officiated by two referees, known as Referee 1 and Referee 2. The referees shall be assisted by a Technical Commissioner, Scorekeeper, a Timekeeper, a Forty Second Operator and a Penalty Timekeeper. These assistants shall be known as Table Officials.

During a tournament, all officials shall be under the supervision of a Head Official. The Head Official is responsible for the assignment and supervision of referees and table officials.

Article 42. Officials' jurisdiction

The officials' duties and authority begin when they arrive at the field of play and end with the expiration of all periods of regulation and overtime play as approved by Referee 1 by his signature on the score sheet. Any subsequent incidents should be noted on the score sheet and will be dealt with by the tournament organizers or other relevant authorities.

팀의 주장은 코치의 역할을 할 수 있다. 만약 주장이 디스퀄리파잉 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(2피리어드 끝까지), 각 팀은 그들의 벤치지역에 가장 가까운 골 라인을 수비해야 하고, 그들의 벤치지역에서 가장 먼 골라인으로 공격해야 한다. 후반전에는(3, 4 피리어드) 팀들은 동일한 벤치지역을 유지하지만 그들이 수비하고 공격하던 골 지역을 바꾸어야 한다(벤치지역은 경기가 끝날 때까지 유지하고, 공수 진영만 후반-3피리어드 시작 때-에 반대로 바꾼다).

연장전의 경우, 팀들은 첫 번째 연장전 피리어드에는 동일한 골 에어리어를 유지해야 하고, 뒤이은 각 연장전 피리어드마다(연장전 2 피리어드부터 매 피리어드마다) 골 에어리어를 교체해야 한다.

6장 오피셜 (Officials)

41조 게임 오피셜 (Game Officials)

각 경기는 심판 1, 심판 2로 불리는 두 명의 심판들이 심판원을 맡아야 한다. 심판들은 각 1명씩의 기술위원, 스코어키퍼, 타임키퍼, 40초시계 조작원 그리고 페널티 타임키퍼에게서 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 오피셜의 권한 (Officials' jurisdiction)

심판들의 의무와 권한은 그들이 경기장에 도착 할 때 시작되고, 모든 정규와 연장 경기의 피리어드가 끝났음을 심판 1이 득점기록지에 그의 서명을 하여 승인함과 함께 종료된다. 이후의 어떠한 사건들도 득점기록지에 기록되어야 하고, 이는 토너먼트 조직자 또는 다른 관련 권한을 가진 사람들에 의해 다루어진다.

The referees have authority to make decisions regarding infractions of the rules committed on the court and within the field of play. The referees are authorized to deal with situations beyond the field of play when they have an effect on the field of play. The officials are not authorized to approve any changes to these Rules.

Article 43. Correctable errors

An error in game administration may be corrected under the following circumstances:

- The error must be one of administration, such as applying an incorrect sanction or failing to start or stop the game clock or forty second clock appropriately. Errors in judgment or interpretation by the referees are not subject to correction.
- A request for correction must be made by a coach or team captain before the ball becomes live after the next stoppage in play following the error.
- The request must be made to the Scorekeeper, who should immediately note it and inform the referees at the next stoppage in play.

If Referee 1 decides that a correctable error has occurred, everything that took place after the error is nullified and play is resumed from the point at which the error occurred. The clock and score shall be reset to the point where the error occurred.

Article 44. Referees

The referees are to conduct the game in accordance with these Rules.

The referees shall use the mechanics, procedures, and signals as detailed in the IWRF Referee Manual.

The referees have the power to rule on any game situation that is not specifically covered in these Rules.

If verbal communication is necessary to explain a decision, the English language shall be used for all international games. This does not mean that a player or coach has the right to request an explanation for a call, nor that a referee must speak English to carry out his duties. This applies only to situations involving confusion and lengthy delays in a game that are the result of events that are unusual or outside the scope of the Rules.

심판들은 코트 위와 경기장 내에서 범해지는 규칙의 바이올레이션에 관하여 판정할 권리를 가지고 있다. 심판들은 그들이 경기장에 대한 효력을 가지고 있을 때 경기장 너머의 상황을 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 규칙의 어떠한 변화도 허가할 권한을 가지고 있지 않다(이 규칙에 의해서만 판정해야하고, 규칙을 변경할 수 없다).

43조 정정가능오류 (Correctable errors)

경기를 관리하는데 있어서의 오류는 다음의 상황 하에서 수정될 수 있다.

- (오류는 반드시 행정의 일부여야 한다.) 예를 들면 타당하지 않은 벌칙의 적용 또는 경기시계의 적합한 출발 또는 정지에 실패한 경우, 40초 시간과 같이 오류가 관리상의 오류로 발생한 경우. 판정이나 심판들에 의한 해석의 오류는 수정의 대상이 아니다.
- 수정에 관한 요구는 반드시 코치나 팀 주장에 의하여 오류 후 경기의 다음 번 정지 후 경기개시를 알리는 벨이 울리기 전에 제기되어야 한다.
- 요구는 스코어키퍼에게 요청되어야 하고, 그는 이를 곧바로 적고 다음 번 경기의 정지 시에 심판들에게 알려줘야 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 레퍼리 (Referees)

심판들은 본 규칙에 따라 경기를 운영한다.

심판들은 IWRF 심판 매뉴얼에 상술되어 있는 기계장치, 절차, 그리고 신호를 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 사용해야 한다. 이는 선수 또는 코치가 (심판의) 판정에 대한 설명을 요구할 권리가 있거나 심판이 그의 의무를 수행하는데 영어를 반드시 사용해야 한다는 것을 의미하지 않는다. 이는 단지 혼돈과 관련된 상황과 예외적 또는 이 규칙을 벗어난 경기의 결과로 인하여 경기의 장기간에 걸친 지연이 있는 경우에만 적용된다.

Article 45. Responsibilities of Referee 1

Referee 1 has overall responsibility for the conduct of the game. He has the following additional duties:

- a. Inspect and approve all equipment used by players and officials.
- b. Disallow the wearing of any objects or use of any equipment judged to be dangerous.
- c. Acknowledge all other officials prior to the start of the game.
- d. Administer the tip-off at the start of the game.
- e. Render the final decision on all conflicts or discrepancies regarding the operation of the game clock or scoreboard, or other areas under the jurisdiction of the table officials.
- f. Render a final decision on a correctable error.
- g. Declare the game a forfeit when conditions warrant. (Article 113)
- h. Verify that the score sheet is correct at the end of each period of play and at any other time it is necessary.

Article 46. Technical Commissioner

The Technical Commissioner has the following duties:

- a. Supervise the work of the table officials at the scoring table.
- b. Assist the referees with the conduct of the game.
- c. Assist the referees with any correctable error situations.
- d. Ensure the accuracy of the score sheet.
- e. Ensure the proper operation of the game clock.
- f. Ensure the proper operation of the forty second clock.
- g. Ensure the proper operation of the scoreboard.
- h. Ensure the proper operation of the alternate possession direction arrow.
- i. Ensure the recording of time-outs.
- j. Assist the referees with any protests by either team

Article 47. Scorekeeper

The Scorekeeper has the following duties:

- a. Verify that all required information is properly inscribed on the score sheet prior to the start of the game.
- b. Record all goals on the score sheet in chronological order.
- c. Record all time-outs on the score sheet, including the period, the team, and the player or coach who requested it.
- d. Monitor the total classification point value of all players on the court for each team, and ensure that no team exceeds the maximum value. (Article 35)

45조 레퍼리 1의 책임 (Responsibilities of Referee 1)

심판 1은 경기의 운영에 관한 전반적인 책임을 진다. 그는 또한 다음의 추가적인 의무를 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 팁 오프의 수행
- e. 경기시계 또는 득점계시판의 작동에 관하거나 테이블 심판들의 관할 하에 있는 다른 영역에 관한 모든 분쟁과 불일치에 대하여 최종 결정을 함
- f. 수정 가능한 실수에 대하여 최종 결정을 함
- g. 상황이 정당할 때 경기의 물수를 선언(113조)
- h. 각 피리어드의 종료 후와 필요하다면 언제든지 득점기록지가 정확한지를 확인

46조 테크니컬 커미셔너 (Technical Commissioner)

기술 위원은 다음의 의무를 가진다.

- a. 기록석에서 테이블 심판들의 업무를 감독
- b. 경기의 운영에 있어서 심판들을 지원
- c. 수정 가능한 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 항의 및 이의제기에 대한 심판들을 지원

47조 스코어키퍼 (Scorekeeper)

스코어키퍼는 다음의 의무를 가진다.

- a. 경기의 시작 전에 모든 요구되는 정보가 득점기록지에 적절하게 기록되었는지 확인
- b. 연대순으로(시간의 진행에 따라서) 모든 득점을 점수기록지에 기록
- c. 모든 타임아웃을 (요청한) 피리어드, (요청한) 팀, (요청한) 선수 또는 감독을 점수 기록지에 기록
- d. 각 팀의 코트내의 모든 선수들의 등급분류점수의 합을 감시하고 어느 팀도 최대 점수를 넘지 않도록 보증(35조)

- e. Record the order in which players enter the court after substitutions.
- f. Operate the scoreboard when it is not integrated with the game clock.
- g. Operate the alternate possession arrow when it is not integrated with the game clock.
- h. Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity.

Article 48. Timekeeper

The Timekeeper has the following duties:

- a. Operate the game clock.
- b. Notify Referee 1 at the three-minute mark prior to the start of the game.
- c. Time all periods of play and intervals in regulation and overtime play.
- d. Indicate the end of each period of regular and overtime play.
- e. Time each time-out (Article 57) and equipment time-out (Article 59), providing an audible signal after fifty seconds have elapsed
- f. Notify the referees of all requests for substitutions.
- g. Operate the scoreboard when it is integrated with the game clock.
- h. Operate the alternate possession direction arrow when it is integrated with the game clock.
- i. Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity.

Article 49. Forty Second Operator

The Forty Second Operator has the following duties:

- a. Operate the forty second scoring clock.
- b. Start or restart the forty second clock as per Article 53

Article 50. Penalty Timekeeper

The Penalty timekeeper has the following duties:

- a. Supervise the penalty box area.
- b. For each penalty awarded, record the following information on the Penalty Record Sheet:
 - i. the name of the player who committed the foul,
 - ii. the type of foul committed, and
 - iii. the time of the foul.

- 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 부정행위라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

48조 타임키퍼 (Timekeeper)

타임키퍼는 다음의 의무를 가진다.

- a. 게임시계를 작동
- b. 경기시작 3분전임을 심판 1에게 알림
- c. 정규시간과 연장전을 포함한 경기의 모든 피리어드와 휴식의 시간 측정
- d. 정규시간과 연장전의 각 피리어드의 종료를 표시함
- e. 각 타임아웃(57조)과 장비로 인한 타임아웃(59조)의 시간을 측정하고 50초가 지난 후 음향 신호를 제공한다.
- f. 선수교체를 위한 모든 요청을 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 부정행위라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

49조 40초 오퍼레이터 (Forty Second Operator)

4 40초시계 오퍼레이터(조작원) 은 다음의 의무를 가진다.

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

50조 페널티 타임키퍼 (Penalty Timekeeper)

페널티 타임키퍼는 the type of foul committed 다음의 의무를 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. Record warnings for contact before the whistle (Article 92).
- d. Time each penalty using the game clock.
- e. Indicate when penalized players may return to the court.
- f. Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity.

SECTION 7. Timing regulations

Article 51. Playing time

Wheelchair rugby is played in four periods of eight minutes. There is a two-minute interval at the end of the first period and the third period. There is a five-minute interval at the end of the second period.

In the event of overtime, each period of overtime shall be three minutes. There shall be a two-minute interval between the end of regulation play and the first overtime period. If additional overtime periods are required, there shall be a two-minute interval following each overtime period.

Article 52. Game clock operations

The game clock shall be started at the following times:

- a. When the ball is touched by a player after reaching its highest point during a tip-off.
- b. When the ball has been touched by a player on the court during a throw-in.

The game clock shall be stopped:

- a. At the end of each period of regulation and overtime play.
- b. When a goal is scored.
- c. When a referee blows his whistle to signal a violation, foul, time-out, or any other stoppage in play.

Article 53. Forty Second clock operations

The forty second clock shall be started when touched by a player on court following a throw in from out of bounds, and is restarted whenever a team gains possession of a live ball on the playing court. The mere touching of the ball by an opponent does not start a new forty second period if the other team remains in possession of the ball.

The forty second clock shall be stopped and reset to forty (40) seconds when:

- c. 호각이 울리기 전의 컨택(92조)에 대한 경고의 기록
- d. 경기시계를 사용하여 각 페널티의 시간 측정
- e. 페널티를 받은 선수가 코트에 다시 복귀할 수 있을 때 이를 표시
- f. 어떠한 부정행위라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

7장 시간 규정 (Timing regulations)

51조 게임시간 (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 피리어드가 필요한 경우에는 각 연장전 피리어드 후에 2분간의 휴식시간이 있어야 한다.

52조 게임시계 작동 (Game clock operations)

경기시계는 다음의 시점에 (시간이 가기)시작해야 한다.

- a. 팁 오프 중, 볼이 가장 높은 지점에 도달한 후 선수에 의하여 컨택되었을 때
- b. 스로인 중, 볼이 코트내의 선수에 의하여 컨택되었을 때

경기시계는 (다음의 시점에) 정지되어야 한다.

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

53조 40초시계 작동 (Forty Second clock operations)

40초시계는 선수가 아웃오브바운즈에서부터 스로인을 하고, 다른 선수에게 볼이 닿았을 때 시작되어야 한다. 그리고 경기 중 유효한 볼의 소유를 팀이 얻은 경우마다 재 시작되어야 한다. 상대방에 의한 단순한 볼 컨택이 있더라도 여전히 볼의 소유가 유지된다면 40초 기간은 새로 시작되지 않는다.

40초시계는 다음의 경우 정지되고, 다시 시작되어야 한다.

- An official blows his whistle for a defensive foul or violation.
- An official blows his whistle for an offensive foul or violation that results in a change of possession.
- The game is stopped because of an action connected with the team not in possession of the ball.

The forty second clock shall be stopped, but not reset to forty (40) seconds, when the same team that previously had possession of the ball is awarded a throw-in as a result of:

- A ball having gone out-of-bounds.
- A player of the same team requesting a referee's timeout (injury, equipment).
- A held ball situation.
- An offensive foul where the team retains possession.

The forty second clock shall be stopped and reset to fifteen (15) seconds when a team in possession of a live ball requests, and is awarded a timeout, and time remaining on the forty second clock is less than 15 seconds.

Stopped and switched off when a team gains possession of a live ball on the playing court, and there are fewer than forty (40) seconds remaining on the game clock or fifteen (15) seconds remaining on the game clock after a timeout has been awarded in any period.

Article 54. Penalty clock operations

The game clock shall be used as the penalty clock to measure the timing of penalties.

Article 55. Live ball

The ball becomes live when the referee blows his whistle:

- a) before entering the center circle to administer a tip-off,
- or
- b) upon placing the ball at the disposal of a player for a throw-in.

Article 56. Dead ball

The ball becomes dead when the referee blows his whistle to signal a goal, a violation, a foul, a time-out, or any other stoppage in play.

- 수비자 파울이나 각종 바이얼레이션에 의해 심판의 공식 휘슬이 울린 경우
 - 공격자 파울이나 각종 바이얼레이션으로 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 스로인을 얻은 경우에는, 정지만 되고 리셋 시키지 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, 15초로 리셋 시켜야 한다. 볼을 소유한 팀이 타임아웃을 요청해서 부여받고, 40초시계의 남은 시간이 15초 미만인 경우

40초시계는 다음의 경우 정지시키고, 스위치를 꺼야 한다. 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 페널티의 시간을 측정하기 위한 페널티시계로 사용되어야 한다.

55조 라이브볼 (Live ball)

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

- a. 팁 오프를 진행하기 위해 센터서클에 들어가기 전 또는
- b. 선수에게 주어진 볼이 스로인을 위해 (그 선수를) 떠났을 때

56조 데드볼 (Dead ball)

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

Article 57. Time-outs

Each team has six (6) time-outs that may be taken any time during regulation play. There will be four (4) time-outs of thirty seconds and two of sixty seconds. In the event of overtime, any time-outs remaining at the end of regulation play will be carried over into overtime play. In addition, each team will receive one (1) additional thirty second time-out per overtime period.

A request for a thirty second time-out may be made by a coach or by a player. Only the coach or assistant coach may request a sixty second time-out

A time-out requested by a coach will only be granted when the ball is dead. The coach may make his request to the timekeeper at any time; the timekeeper will relay the request to a referee at the next stoppage in play following the request.

A time-out requested by a player when the ball is live will be granted only if the player making the request, or a teammate of that player, has possession of the ball. The ball must not be in contact with the floor or with a player from the opposing team. When the referee accepts a request for a time-out he shall blow his whistle, signal that a time-out has been called, and indicate the team that has requested the time-out. This information shall be inscribed on the score sheet.

During a time-out, players may remain on the court or return to their bench. Coaches and team staff may not enter the court during a time-out; if players require assistance or wish to converse with a coach or team staff, they must return to their bench.

The team that requested the time-out may choose to terminate it and return to play at any time. The other team must resume play immediately.

If the full time-out is taken, a warning shall be sounded after 20 seconds for a thirty second time-out and fifty seconds for a sixty second time-out to indicate that teams should return to the court and prepare to resume play. When the time-out has expired, play shall resume with a throw-in.

Following the warning to resume play, players shall be given time to position themselves. If a referee judges that a player or players are delaying, play shall resume as follows:

57조 타임아웃 (Time-outs)

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

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

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

볼이 살아있을 때(라이브 볼일 때) 선수에 의한 타임아웃 요청은 요청을 하는 선수 또는 그 선수의 동료들이 볼의 소유권을 가지고 있을 때에만 가능하다. 볼은 바닥 또는 상대편 팀의 선수에게 닿지 않은 상태여야 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 돌아가야 한다.

타임아웃을 요청한 팀은 언제라도 타임아웃을 종료하고 경기로 복귀하는 것을 결정할 수 있다. 상대팀은 즉시 경기를 재개해야 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 주어져야 한다. 타임아웃이 종료되었을 때, 경기는 스로인으로 재개되어야 한다.

경기재개를 알리는 경보 후, 선수들은 자신들의 위치로 돌아가는데 시간을 사용해야 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) If the team taking the throw-in is delaying, the referee will begin the throw-in procedure at the appropriate point, placing the ball on the floor. If the in-bounding player takes his position before a violation of the throw-in occurs, the referee shall place the ball at his disposal and continue the ten-second count.
- b) If the team not taking the throw-in is late, the referee shall give the ball to the other team for the throw-in and play shall resume.

Article 58. Referees' time-out

A referee may stop play at any time to attend to and resolve any situation. The duration of this stoppage in play will vary with each situation. The following rules apply to specific types of situation:

- a. If a situation occurs which places any person in danger, the referee shall stop play immediately. The stoppage shall last as long as is required to resolve the situation.
- b. If a player is injured, the referee shall stop play immediately. The stoppage shall last as long as is required to remove the injured player to medical assistance. If the injury is minor and the player can be treated and return to play within one minute, he may do so. If the injured player cannot return to play within one minute, a time-out must be requested or another player must be substituted.
- c. If there is a problem with the table officials or their equipment that affects the operation of the game clock, the referee shall stop play immediately. The stoppage shall last as long as is required to resolve the situation.
- d. If there is a problem with the table officials or their equipment that does not affect the operation of the game clock, the referee shall stop play at the next stoppage in play. The stoppage shall last as long as is required to resolve the situation.
- e. If a correctable error situation occurs, (Article 43)the referee shall stop play as soon as he is aware of the error.

- a) 만약 스로인을 가진 팀이 지체하면, 심판은 적절한 위치에서 스로인 절차를 시작하고(스로인 할 선수 없이 심판 고유의 절차; 호각 불기 등 수행) 볼을 바닥에 내려놓을 것이다. 만약 스로인을 실시할 선수가 스로인 바이얼레이션이 발생하기 전에 자신의 위치를 잡으면, 심판은 볼을 그의 재량에 맞기고 10초 카운트를 계속해야 한다(10초 동안에 스로인이 완료되어야 바이얼레이션이 아니기 때문에 처음 볼을 선수에게 주는 대신 바닥에 놓는 순간부터 10초 카운트를 계속 한다. 만약 10초 동안에 스로인이 끝나면 계속 진행하고 끝내지 못하면 바이얼레이션으로 판정한다).
- b) 만약 스로인을 가지지 않은 팀이 지체하면, 심판은 볼을 상대팀이 스로인을 하게 주어야 하고, 경기가 재개되어야 한다(스로인을 가지지 않은 팀이 지체하면 그 팀의 복귀와 상관없이 경기를 재개한다).

58조 레퍼리 타임아웃 (Referees' Time-out)

심판은 경기 중 어떠한 때라도 어떠한 상황에 주의를 기울이고 해결하기 위하여 경기를 중지시킬 수 있다. 경기 중의 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 교체되어야 한다.
- c. 테이블 심판들이나 경기시계의 작동에 영향을 줄 수 있는 그들의 장비에 문제가 있다면, 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 중지는 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(43조) 심판은 그 오류를 인지하자마자 경기를 중지시켜야 한다.

Article 59. Equipment time-out

This article does not apply to a player who is immobilized due to a fall, even if there is an equipment problem at the same time.

If any part of a player's wheelchair or equipment malfunctions, becomes damaged, or requires some adjustment, he may request a stoppage in play. The referee will grant the stoppage as follows:

- a. If the equipment problem is placing anyone in danger, the referee shall stop play immediately.
- b. If there is no danger and the player is mobile, the referee shall stop play at the next stoppage in play.
- c. If there is no danger, the player is immobile, and the offensive team is not in a scoring position, the referee shall stop play immediately.
- d. If there is no danger, the player is immobile, and the offensive team is in a scoring position, the referee shall stop the play as soon as the current scoring opportunity has ended.

Article 60. Fallen player

This article does not apply to a player who is immobilized solely due to an equipment problem.

A fallen player is one who is in a position where he is no longer able to move his wheelchair as a result of a fall.

As a fallen player may not return to play by his own effort, play must be stopped at the first possible opportunity. The referee will stop the play as follows:

- a. If the offensive team is not in a scoring position, the referee shall stop play immediately.
- b. If the fallen player is in danger or is injured, the referee shall stop play immediately.
- c. If the fallen player is in a position that interferes with the play, the referee shall stop play immediately.
- d. If the offensive team is in a scoring position, there is no danger or injury, and the fallen player is not in a position that interferes with the play, referee shall stop the play as soon as the current scoring opportunity has ended.

After the referee has stopped play, he shall permit the fallen player's team staff to enter the court to provide assistance. Play will resume as soon as the fallen player is ready. If more than one minute is required for the fallen player to be ready to resume play, a time-out must be requested or another player must be substituted.

59조 장비 타임아웃 (Equipment time-out)

본 조항은 휠체어에서 넘어져서 움직일 수 없게 된 선수에게는 (넘어짐과) 동시에 장비 문제가 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 (경기)의 중지를 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 않다면 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 1분 내에 해결될 수 없다면 반드시 타임아웃이 요청되거나 다른 선수로 교체되어야 한다. 장비에 의한 타임아웃은 선수교체를 위한 기회가 아니다. 단 경기로부터 선수를 보호하기 위해 장비불량에 의한 타임아웃을 요청했을 경우 선수교체는 허용된다.

60조 넘어진 선수 (Fallen player)

본 조항은 온전히 장비의 문제만으로 인하여 움직일 수 없게 된 선수에게는 적용되지 않는다. 넘어진 선수란 넘어짐으로 인하여 그의 휠체어를 더 이상 움직일 수 없는 상황의 선수이다. 넘어진 선수는 자기 스스로의 노력에 의하여 일반적으로 경기에 복귀할 없기 때문에 경기는 첫 번째 가능한 기회에 중지되어야 한다. 심판은 다음과 같이 경기를 중지 시킨다:

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

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

SECTION 8. Playing regulations**Article 61. Beginning the game**

The game shall be started with a tip-off in the center circle. The game begins when Referee 1 blows his whistle to indicate the start of legal contact before entering the center circle for the tip-off. If a team cannot field four players at the beginning of the game, the game shall not begin. If that team is unable to field four players within fifteen minutes of the scheduled start time, they shall forfeit the game.

Article 62. Tip-off

Prior to the tip-off, one player from each team, referred to as a center, shall enter the center circle. These players shall take up a position on the same side of the center line as the goal line they are defending. All other players must position themselves outside of the center circle. Players outside the circle who are on the same team may not occupy adjacent positions around the circle if an opposing player requests one of the positions. To administer the tip-off, Referee 1 shall blow his whistle to indicate the start of legal contact and then enter the center circle. He shall toss the ball vertically between the centers so that it reaches a height greater than either of them can reach and then drops between them. After the ball has reached its highest point, it must be touched at least once by at least one of the centers before it touches the floor.

The tip-off shall be re-taken in the following situations:

- a. If there is a simultaneous violation by both teams.
- b. If the ball touches the floor before it is touched by a center.
- c. If Referee 1 makes a bad toss.

Article 63. Alternating possession

Teams will alternate taking possession of the ball at the start of the second, third, and fourth periods of regulation time; and following each held ball (Article 72).

8장 경기 규정 (Playing regulations)**61조 경기의 시작 (Beginning the game)**

경기는 센터서클에서 팀 오프로 시작되어야 한다. 심판 1이 팀 오프를 위해 센터서클에 들어서기 전에 공식 컨택의 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 팀 오프 (Tip-off)

팀 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 위치해야 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).

팀 오프를 진행하기 위해 심판 1은 공식 컨택의 시작을 표시하기 위해 호각을 불고, 이어서 센터서클로 들어가야 한다. 그는(심판 1) 센터 사이로 그들 누구라도 닿을 수 있는 높이보다 더 높게 올라갔다가 그들 사이로 떨어질 수 있도록 수직으로 볼을 토스해야 한다. 볼이 최고 높이에 도달한 후 바닥에 닿기 전에 볼은 반드시 센터 중의 한 명에 의해서 한번 이상은 컨택 되어야 한다.

다음과 같은 상황에서는 팀 오프가 다시 실시되어야 한다.

- a. 만약 양 팀에 의해 동시에 바이얼레이션이 발생하였다면
- b. 만약 볼이 센터에게 컨택되기 전에 바닥에 닿았다면
- c. 만약 심판 1이 토스를 잘못하였다면

63조 소유권 교대 (Alternating possession)

팀들은 볼의 소유권을 정규경기의 두 번째, 세 번째, 네 번째 피리어드의 시작 때에 교대 한다; 그리고 각 헬드볼 이후에 교대하게 된다(72조).

The team that does not gain possession of the ball after the tip-off shall be awarded the first possession under the alternating possession procedure. If a violation of the tip-off led to a team being awarded possession of the ball, the other team shall be given the first possession of the alternating process.

The alternating possession directional arrow shall indicate the direction of play for the next possession under this procedure. After the ball has been legally in-bounded at the start of a period or after a held ball, the arrow shall be switched to indicate the direction for the next alternating possession.

Article 64. Location of a person

The location of a person is determined by the point of contact between that person and the floor. If any part of a person is in contact with an out-of-bounds area, the person is considered to be out of bounds. If a person who is in one part of the court makes contact with another part of the court, he is considered to be in the new part.

Article 65. Location of the ball

The location of the ball is determined by its point of contact with the floor or with a person. When the ball is not in contact with the floor or with a person, its location is determined by its last point of contact. When contact is re-established with the floor or with a person, the new location is determined by the new point of contact.

The ball is considered to have touched or been touched by a player when any part of the player's body or wheelchair touches the ball, whether or not this is the result of a deliberate action by the player.

Article 66. Possession of the ball

- a. A player has possession of the ball when:
- i. he holds the ball in his hands or secured on his lap or against any part of his body or wheelchair, and the ball is not in contact with the floor,
 - ii. he has a hand or hands firmly on the ball thus preventing an opponent from having free and easy movement of the ball,
 - iii. he is given the ball to execute a throw-in (Article 70),

팁 오프 이후 볼의 소유권을 갖지 못한 팀에게 소유권 교대 절차에 있어서 첫 번째 소유권이 주어진다(팁 오프 때 볼을 소유하지 못한 팀에게 2피리어드의 시작 때 볼의 소유권이 주어진다). 만약 팁 오프의 바이올레이션이 팀에게 볼의 소유권을 갖게 했다면, 다른 팀에게 교대 절차의 첫 번째 소유권이 주어진다.

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

64조 선수의 위치 (Location of a person)

사람의 위치는 그 사람과 바닥 사이의 컨택 지점에 의해 결정된다. 만약 사람의 어느 부분이라도 아웃오브바운드 지역과 컨택하고 있다면 그 사람은 아웃오브바운드로 간주된다. 만약 코트의 한 부분에 컨택해 있는 사람이 코트의 다른 부분에 새로이 컨택하였다면, 그는 새로운 부분에 있는 것으로 간주된다(백코트에 컨택해 있던 사람이 프런트코트에 새로이 컨택하였다면 그는 프런트코트에 있는 것으로 간주된다).

65조 볼의 위치 (Location of the ball)

볼의 위치는 볼이 바닥 또는 사람과 컨택하고 있는 지점에 의해 결정된다. 볼이 바닥 또는 사람과 컨택하지 않고 있을 때 볼의 위치는 볼의 마지막 컨택 지점에 의해서 결정된다. 바닥 또는 사람과 컨택이 새로이 발생한 때의 새로운 위치는 새로운 컨택의 위치에 의해서 결정된다.

선수의 신체 또는 휠체어의 어느 부분이라도 볼과 컨택하였을 때 볼이 컨택한 것인지 선수에 의해서 컨택된 것인지는 반드시 선수의 고의적인 행위의 결과인 것으로 고려된다(볼과의 컨택이 있는 경우는 모두 선수가 의도적으로 컨택한 것으로 간주한다).

66조 볼의 소유권 (Possession of the ball)

- a. 다음과 같을 때 선수가 볼의 소유권을 가진다 :
- i. 그가 그의 손에 볼을 잡고 있거나 그의 무릎(으로 보호하거나) 또는 자신의 몸이나 휠체어의 어느 부분이라도 기대어 확보하고, 볼이 바닥과 닿지 않은 경우
 - ii. 그가 손 또는 손으로 볼을 단단히 하여 상대방이 볼을 자유롭게 쉽게 움직이는 것을 막고 있는 경우
 - iii. 스로인을 수행하려고 볼을 받은 경우(70조)

- iv. he voluntarily accepts a live ball (Article 54), or
 - v. he is in the act of dribbling the ball (Article 68).
- b. A team gains possession of the ball when a player on that team has possession of the ball. Team possession continues until:
- i. an opposing player gains possession of the ball, or
 - ii. the ball is declared dead.
- Team possession does not end while the ball is being passed between players.

Article 67. Playing the ball

The ball may be played with the hands or forearms, or carried on the lap or wheelchair. When the ball is carried on the lap, at least 75% of the ball must be visible.

The ball may be passed, rolled, batted, tapped, dribbled, bounced, tossed, or advanced in any other manner. The ball may not be kicked or deliberately struck by any part of the leg below the knee.

Article 68. Dribbling the ball

There are no restrictions as to the number of pushes, pivots, or other wheelchair movements that are required between dribbles. A dribble must be a positive act of pushing or dropping the ball to the floor. A player who fumbles, bats, or attempts to gain possession of the ball is not considered to have dribbled the ball.

Article 69. Scoring

A goal is scored when a player in possession of the ball has two wheels touching the out-of-bounds area across the opposing team's goal line, between the two cones marking the ends of the goal line. The player must have possession of the ball before either wheel crosses the goal line.

If the ball is rolling off a player, it is not secured (Article 66) and therefore the player does not have possession.

When a goal is scored the referee will sound his whistle, signal the goal, and secure the ball to give to the opposing team for a throw-in.

One point shall be awarded for each goal.

Article 70. Throw-in

In this section, the terms "frontcourt" and "backcourt" refer to the frontcourt and backcourt of the team taking possession of the ball for the in-bound.

- iv. 그가 자발적으로 라이브 볼을 받은 경우(54조), 또는
 - v. 그가 볼을 드리블 하는 행위 중일 때(68조)
- b. 팀은 그 팀의 선수가 볼의 소유권을 가지고 있을 때 볼의 소유권을 얻는다. 팀의 소유권은 다음까지 계속 된다:
- i. 상대편 선수가 볼의 소유권을 얻은 경우, 또는
 - ii. 볼이 죽은 것(데드볼)으로 선언될 때
- 팀의 소유권은 볼이 선수들 사이에서 패스되고 있는 동안은 끝나지 않는다(패스 중일 때도 팀이 볼의 소유권을 계속 가지고 있는 것이다).

67조 볼 다루기 (Playing the ball)

볼은 손 또는 전완 또는 무릎 또는 휠체어의 위에서 운반되기 다루질 수 있다. 볼이 무릎 위에서 운반될 때에는, 최소한 볼의 75%가 보여야 한다.

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

68조 볼 드리블 (Dribbling the ball)

드리블 중에 요구되는 (휠체어)밀기, (휠체어가 제자리에서)축으로 피벗(회전)하기 또는 다른 휠체어의 움직임의 횟수에 대한 제한은 없다. 드리블은 반드시 볼을 바닥에 적극적으로 밀거나 떨어뜨리는 행동이어야 한다. 놓치거나 치는 것 또는 볼의 소유권을 획득하기 위한 시도를 하는 선수는 볼을 드리블하는 것이 아닌 것으로 간주된다.

69조 득점 (Scoring)

득점은 볼의 소유권을 가진 선수가 골라인의 끝에 만들어진 두 개의 콘들 사이의 상대편 팀 골라인 너머의 아웃오브바운드 지역에 두 바퀴를 킥했 하였을 때 이루어진다. 선수는 어느 바퀴더라도 골라인을 넘기 전에 볼의 소유권을 가지고 있어야 한다.

만약 볼이 선수로부터 굴러 떨어진다면 그것은 확보된 것이 아니고(66조) 따라서 선수는 소유권을 가진 것이 아니다.

득점이 인정될 때 심판은 호각을 불고, 득점 신호를 하고, 상대팀에게 스로인을 주기 위해 볼을 확보할 것이다.

각 득점마다 1점이 주어진다.

70조 스로인 (Throw-in)

본 장(8장)에서 "프런트코트"와 "백코트"란 용어는 팀이 인 바운즈를 위해 볼의 소유권을 가졌을 때 프런트코트와 백코트로 간주한다.

A throw-in is used to put the ball in play after a goal, a violation or foul, a time out, any other stoppage in play, and to start the second, third, and fourth periods of regulation play.

For each throw-in, the team taking possession of the ball will designate one player to execute it. This player is referred to as the in-bouncer. The in-bouncer shall position himself out-of-bounds at the throw-in location. The referee shall place the ball on the lap of the in-bouncer and blow his whistle to indicate that the ball is live.

The in-bouncer may then throw, toss, bounce, bat, or otherwise propel the ball onto the court.

Throw-ins shall take place at the following locations:

- a. After a goal: at a point on the end line chosen by the in-bouncer.
- b. After a violation, except for a violation of the tip-off: at a point on the sideline nearest to the location of the ball when the violation occurred.
- c. After a violation of the tip-off: at a point on the sideline opposite the scoring table, in the backcourt and nearest to the centerline.
- d. After a foul: at a point on the sideline nearest to the location of the ball when the foul occurred.
- e. After a time-out:
 - i. if it was called after a goal but before the ball had been in-bounded, the throw-in shall take place at a point on the end line chosen by the in-bouncer; and
 - ii. at any other time, the throw-in shall take place at a point on the sideline opposite the scoring table nearest to the location of the ball when the time-out was called.
- f. After a held ball: at a point on the sideline opposite the scoring table and nearest to location of the held ball.
- g. At the start the second, third, and fourth periods of regulation play: at a point on the sideline opposite the scoring table, in the backcourt and nearest to the centerline.

Article 71. Substitutions

Either team may substitute any number of players after a stoppage in play, except after a goal has been scored. If there is an additional stoppage after the goal, substitutions may be made.

스로인은 득점, 바이올레이션 또는 파울, 타임아웃, 다른 어떠한 경기의 중지 후에 볼을 인 플레이 상태로 만들기 위해서와 정규 경기의 두 번째, 세 번째, 네 번째 피리어드를 시작하기 위해서 사용된다.

각 스로인을 위해, 볼의 소유권을 가진 팀은 이를 시행할 선수를 지적한다. 이 선수는 인 바운더로 불린다. 인 바운더는 스로인 장소에서 자신을 아웃오브바운드에 위치시켜야 한다. 심판은 인 바운더의 무릎 위쪽에 볼을 놓고 볼이 라이브임을 알리기 위해 호각을 불어야 한다.

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

스로인은 다음과 같은 장소에서 실시된다.

- a. 득점 후 : 엔드라인 상에서 인 바운더가 선택한 곳에서
- b. 팁 오프의 바이올레이션을 제외한 바이올레이션 후 : 사이드라인 상에서 바이올레이션이 발생하였을 때 볼의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- c. 팁 오프의 바이올레이션 후 : 기록석의 반대편 사이드라인 상의 센터라인에 가장 가까운 백코트 지점에서
- d. 파울 후 : 사이드라인 상에서 파울이 발생하였을 때 볼의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- e. 타임아웃 후 :
 - i. 만약 득점 이후에 (타임아웃이) 불러 졌지만 볼이 인 바운드되기 전인 경우, 스로인은 엔드라인 상에서 인 바운더가 선택한 지점에서 실시된다 ; 그리고
 - ii. 이외의 다른 때에, 스로인은 타임아웃이 불러 졌을 때 기록석 반대편 사이드라인 상의 볼의 위치와 가장 가까운 지점에서 에서 실시된다.
- f. 헬드볼 이후 : 득점기록 책상의 반대편 사이드라인 상에서와 헬드볼의 위치와 가장 가까운 지점에서
- g. 정규 경기의 2, 3, 4번째 피리어드의 시작 때 : 기록석의 반대편 사이드라인 상에서와 센터라인에 가장 가까운 백코트 지점에서

71조 교체 (Substitutions)

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

Substitutes must report to the substitution area prior to the stoppage in play and give their classification cards to the Scorekeeper. At the next stoppage in play, the Timekeeper will signal the referees that a substitution has been requested. If the referee determines that a substitution is permitted, he will acknowledge the request and permit the substitutes to enter the court.

If the players requesting a substitution are not immediately ready to enter the court and play, the referee may deny them permission and proceed with the game.

Substitutes are not permitted to enter the court directly from the bench.

Players leaving the court after a substitution must go to the substitution area and pick up their classification card from the Scorekeeper before returning to their bench.

No substitution may be made for a player who is serving a penalty.

Article 72. Held ball

A held ball occurs when:

- a. two or more opposing players have possession of the ball at the same time (Article 66),
- b. two or more opposing players simultaneously cause the ball to go out-of- bounds,
- c. a live ball becomes stuck between two or more opposing players' wheelchairs, or
- d. a live ball becomes trapped under a wheelchair.

When the referee determines that a held ball has occurred, he shall blow his whistle to indicate a stoppage in play, and signal a held ball. The team that has the next possession under the alternating possession process (Article 63) shall be given the ball for a throw-in.

A player cannot cause an intentional held ball by placing the ball at the disposal of an opponent without any attempt by the opponent to take possession of the ball, or by intentionally trapping the ball under the wheelchair.

교체선수들은 경기의 중지애 앞서 선수교체 지역에 출두하고 그들의 등급분류카드를 스코어키퍼에게 제출해야 한다. 다음 번 경기의 중지 때 타임키퍼가 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 스코어키퍼로부터 자신들의 등급분류카드를 돌려받아야 한다.

페널티를 수행하고 있는 선수는 교체할 수 없다.

72조 헬드볼 (Held ball)

다음과 같은 때 헬드볼이 발생한다 :

- a. 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들이 동시에 볼의 소유권을 가졌을 때(66조)
- b. 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들이 동시에 볼이 아웃오브바운드 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(63조)에게 스로인을 위해 볼이 주어져야 한다.

선수는 볼의 소유권을 가지고자 하는 어떠한 시도도 없는 상대편의 재량에 볼을 두거나, 휠체어에 볼을 일부러 끼게 하여 의도적인 헬드볼을 유발할 수 없다.

SECTION 9. Violations**Article 73. Sanction**

The sanction for all violations of the rules under this section is a loss of possession. Following a violation by one team, the ball is awarded to the other team for a throw-in.

Article 74. Backcourt violation

A team that has possession of the ball in the frontcourt may not return the ball to backcourt while maintaining possession of the ball. Doing so is a violation.

All of the following conditions must exist for a backcourt violation to occur:

- a. A team must have possession of the ball in their frontcourt.
- b. A player on that team must be the last player to touch the ball before it enters the backcourt.
- c. The ball must enter the backcourt.
- d. A player on that team must be the first player to touch the ball after it enters the backcourt.

Article 75. Ball out-of-bounds violation

A player may not cause the ball to go out-of-bounds. The ball is out-of-bounds when it touches a person or object that is out-of-bounds.

The last player to have touched the ball before it goes out-of-bounds is charged with this violation. The sole exception is if a referee judges that another player intentionally caused the ball to go out-of-bounds by bouncing it off the last player. In that case, the player who intentionally caused the ball to go out-of-bounds shall be charged with the violation.

Article 76. Twelve-second violation

A team that has possession of the ball in their backcourt has twelve seconds to cause the ball to go into the frontcourt. Failure to do so is a violation.

The ball is in the frontcourt when it touches the floor or a person in the frontcourt. The twelve-second count begins when a player on the court takes possession of the ball in his backcourt. The twelve-second count stops if a player from the opposing team takes possession of the ball.

9장 바이올레이션 (Violations)**73조 제재조치 (Sanction)**

본 장(9장)에 속한 규칙들의 모든 바이올레이션에 대한 벌칙은 소유권의 상실이다. 한 팀에 의해 바이올레이션이 발생한 후, 볼은 다른 팀에게 스로인을 위하여 주어진다.

74조 백코트 바이올레이션 (Backcourt violation)

프론트코트에서 볼의 소유권을 갖고 있는 팀은 볼의 소유권을 유지한 채로 볼을 백코트로 되돌릴 수 없다. 그렇게 하는 것은 바이올레이션이다.

백코트 바이올레이션이 발생하려면 아래의 모든 상황들이 반드시 있어야 한다.

- a. 팀은 그들의 프론트코트에서 볼의 소유권을 가지고 있어야 한다.
- b. 그 팀의 선수가 볼이 백코트로 들어오기 전에 마지막으로 볼과 접촉한 선수여야 한다.
- c. 볼이 반드시 백코트로 들어와야 한다.
- e. 그 팀의 선수가 볼이 백코트로 들어온 후 처음으로 볼과 접촉한 선수여야 한다.

75조 볼 아웃오브바운드 바이올레이션 (Ball out-of-bounds violation)

선수는 볼의 아웃오브바운드를 유발할 수 없다. 볼은 아웃 오브 바운드의 사람 또는 물체에 접촉하였을 때 아웃오브바운드가 된다.

볼이 아웃오브바운드가 되기 전에 마지막으로 볼에 접촉했던 선수에게 바이올레이션이 주어진다. 유일한 예외는 만약 심판이 다른 선수가 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 유도하려고 마지막 선수에게 볼을 튀겼다고 판정하는 것이다. 이 경우에는 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 초래한 선수에게 바이올레이션이 주어져야 한다.

76조 12초 바이올레이션 (Twelve-second violation)

자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가진 팀은 프론트 코트로 볼이 나아가는데 12초의 시간을 가진다. 이렇게 하지 못하는 것은 바이올레이션이다.

볼이 프론트 코트의 바닥 또는 선수에게 닿았을 때 볼은 프론트 코트에 있는 것이다. 12초의 카운트는 코트내의 선수가 자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가졌을 때 시작된다. 12초의 카운트는 만약 상대편 팀의 선수가 볼의 소유권을 가진 경우에는 중단한다.

Article 77. Kicking violation

It is a violation for a player to deliberately strike the ball with his foot or his leg below the knee.

Article 78. Out and in violation

A player who has possession of the ball is not permitted to leave the court on the goal line and then return to the court without scoring a goal.

Three conditions must exist for this violation:

- a. The player must have possession of the ball before crossing the goal line.
- b. One wheel of the player's wheelchair must touch the out-of-bounds area across the opposing team's goal line.
- c. That wheel must return to the in-bounds area or break contact with the out-of-bounds area before the player scores a goal.

Article 79. Physical advantage violation

A player who is touching the ball may not touch the floor with any part of his body or any part of his wheelchair except the four wheels and the anti-tip device.

Article 80. Ten-second dribble violation

A player who has possession of the ball must either pass or dribble the ball (Article 68) at least once every ten seconds. Failure to do so is a violation.

Article 81. Ten seconds in the key violation

A player whose team has possession of the ball may not remain in the opposing team's key area for more than ten seconds.

Article 82. Throw-in violations

The following rules apply to the throw-in:

- a. After the referee has blown his whistle, the ball must be released by the in-bounder and be touched by a player on the court within ten seconds.
- b. After he has released the ball, the in-bounder may not touch it until it has been touched by another player on the court.
- c. The in-bounder must be the last point of contact for the ball before the ball makes contact with the court or a player within the court.

77조 킥 바이올레이션 (Kicking violation)

선수가 의도적으로 볼을 발 또는 무릎 아래의 다리로 치는 것은 바이올레이션이다.

78조 아웃 앤드 인 바이올레이션 (Out and in violation)

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

이 바이올레이션을 위해서는 3가지 조건들이 반드시 있어야 한다.

- a. 선수는 골라인을 넘기 전에 볼의 소유권을 갖고 있어야 한다.
- b. 그 선수의 휠체어 바퀴 하나가 상대편 팀의 골라인을 넘어 아웃 오브 바운드 지역에 컨택해야 한다.
- c. 그 바퀴가 선수가 득점 하기 전에 인 바운드 지역으로 되돌아오거나 아웃 오브 바운드 지역과의 컨택이 없어야 한다.

79조 피지컬 어드밴티지 바이올레이션 (Physical advantage violation)

볼과 컨택하고 있는 선수는 자신의 몸 또는 자신의 휠체어 중 4바퀴들과 안티 팁 장치를 제외한 어떠한 부분도 바닥과 컨택할 수 없다.

80조 10초 드리블 바이올레이션 (Ten-second dribble violation)

볼의 소유권을 가진 선수는 최소한 매 10초마다 패스 또는 드리블을 해야 한다(68조). 이렇게 하는데 만약 실패 하면 바이올레이션이다.

81조 10초 키 에어리어 바이올레이션 (Ten seconds in the key violation)

자신의 팀이 볼의 소유권을 가진 선수는 상대편의 키 에어리어 내에 10초 이상 머물 수 없다.

82조 스로인 바이올레이션 (Throw-in violations)

다음과 같은 규칙이 스로인에 적용 된다.:

- a. 심판이 호각을 분 이후, 볼은 10초 이내에 인바운더에게서 떠나가야 하고, 10초 이내에 코트 내의 선수에게 컨택 되어야 한다.
- b. 그(인바운더)가 볼을 떠나보낸 후, 인바운더는 코트 내의 다른 선수에 의해 컨택 되기 전에 그것(볼)에 컨택 할 수 없다.
- c. 인 바운더는 볼이 코트 혹은 선수에게 닿기 전에 볼에 최종 컨택을 하여야 한다.

- d. The in-bounder may not enter the court until he has released the ball.
- e. The in-bounder must enter the court within a one-meter radius of the point where the ball was released.
- f. When the throw-in takes place on a sideline, the in-bounder may pivot prior to releasing the ball, but may not move laterally along the sideline away from the throw-in location.

Article 83. Time-out violation

It is a violation for a team to request a time-out when they have no time-outs remaining.

Article 84. Tip-off violations

The following rules apply to the tip -off:

- a. A center may not use any part of the wheelchair except the backrest to maintain balance during the tip-off.
- b. A center may not hit the opposing center's hand or arm to gain an advantage.
- c. A center may not take possession of the ball until it has touched the floor or has been touched by a player who is not a center.
- d. After entering the center circle, the centers may not leave their half of the circle until one of them has legally touched the ball.
- e. All players except the centers must remain outside the center circle until the ball has been touched by one of the centers.

Article 85. Forty Second violation

A team that has possession of the ball has forty seconds to score a goal. This time shall be measured by the forty second clock. (Article 53). Failure to score before the expiration of time on the forty second clock is a violation.

- d. 인 바운더는 볼을 떠나보낼 때까지 코트로 들어갈 수 없다.
- e. 인 바운더는 볼을 떠나보낸 지점에서 반경 1m 이내로 코트로 들어가야 한다.
- f. 스로인이 사이드라인에서 실시되었을 때, 인 바운더는 볼을 떠나보내기에 앞서서 (휠체어가 제자리에서)측으로 피벗 할 수 있지만, 스로인 위치를 벗어나 사이드라인을 따라 측면으로 움직일 수는 없다.

83조 타임아웃 바이올레이션 (Time-out violation)

남은 타임아웃이 없을 때 타임아웃을 요청하는 것은 팀의 바이올레이션이다.

84조 팁오프 바이올레이션 (Tip-off violations)

다음과 같은 규칙이 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 볼이 바닥에 컨택 할 때까지, 또는 센터가 아닌 다른 선수에 의해 볼이 컨택 될 때까지 볼의 소유권을 획득할 수 없다.
- d. 센터서클에 들어온 후, 센터들은 그들 중 한 명이 적법하게 볼에 컨택 할 때까지 떠날 수 없다.
- e. 센터들을 제외한 모든 선수들은 볼이 센터들 중 한 명에 의해 컨택 될 때까지 센터서클 밖에 있어야 한다.

85조 40초 바이올레이션 (Forty Second violation)

볼을 소유한 팀은 득점을 하기 위해 40초 동안 볼을 가질 수 있다. 이 시간은 40초 시계에 의해 측정된다. (53조 참고) 40초가 종료되기 전에 득점에 실패할 경우 바이올레이션이다.

SECTION 10. Principles of contact

Although wheelchair rugby is a contact sport, all types of contact are not permitted under all circumstances. Other factors such as the position, location, speed, and vulnerability of players must be considered.

Unsportsmanlike conduct cannot be excused in the name of legal, aggressive play. Referees must consider safety without detracting from the game. Each situation must be judged on its own merits.

This section will detail principles that must be considered by referees when applying the rules. These principles permit contact while protecting players and giving them the opportunity to defend themselves, their positions, and the ball. They allow the referees to judge each situation without interfering with the flow of the game.

Article 86. Safety

While contact between wheelchairs is permitted in Wheelchair Rugby, players should not exceed the reasonable force required when challenging an opponent for position or for possession of the ball. Players are responsible if they initiate contact in a way that places another player at risk. They are expected to make an effort to avoid dangerous contact by slowing down, stopping, or changing direction if necessary.

Referees will judge reasonable force based on a number of factors, including:

- a. The relative size, speed, and positions of the players.
- b. The angle at which contact occurs.
- c. The ability of the player being hit to see and anticipate the contact.
- d. The status of the player at time of contact, including whether he is stationary or moving, maintaining his balance, or in the act of falling.

The safety features of a wheelchair, such as the anti-tip devices, cannot be exploited by an opponent to gain an advantage involving contact.

10장 컨택의 원칙 (Principles of contact)

휠체어럭비가 컨택이 있는 경기이기는 하지만 모든 상황 하에서 모든 형식의 컨택이 허락되는 것은 아니다. 포지션, 위치, 속도, 그리고 선수의 취약점과 같은 다른 요소들이 고려되어야 한다.

스포츠맨답지 않은 행위는 합법적, 적극적이라는 미명하에 허락되지 않는다. 심판들은 경기의 피해가 없이 안전을 고려해야 한다. 각 상황은 그것 자체의 공과들에 따라 판정되어야 한다(상황의 공과 외에는 아무 것도 고려해서는 안 된다).

본 장(10장)은 규칙들을 적용할 때 심판들이 반드시 고려해야 하는 원칙들을 상세히 설명할 것이다. 이러한 원칙들은 컨택을 허용함과 동시에 선수들을 보호하고 그들에게 자신들, 자신들의 포지션 그리고 볼을 보호할 기회를 준다. 이러한 원칙이 심판들이 각 상황을 경기의 흐름을 방해하는 것 없이 판정하는 것을 허락한다.

86조 안전성 (Safety)

휠체어럭비에서 휠체어들 간의 컨택이 허용되지만, 선수들은 상대방과 자리 또는 볼의 소유권을 경쟁할 때, 요구되는 적절한 힘을 넘어서면 안 된다. 만약 선수들이 컨택을 일으켰고 이것이 다소 다른 선수를 위험에 빠지게 한 경우, 그 선수들에게 책임이 있다. 그들이 위험한 컨택을 피하고자 감속, 정지, 또는 필요에 의해 방향의 변경을 하였다면, 가능하다.

심판들은 다음을 포함하는 여러 가지 요인들에 기초하여 적절한 힘을 판정한다.

- a. 선수들의 상대적인 크기, 속도 그리고 위치
- b. 컨택이 일어날 때의 각도
- c. 충돌 당하고 있는 선수가 컨택을 보고 예상할 수 있는 능력(충돌을 인지하고 있었는지)
- d. 정지 또는 이동, 균형을 유지하고 있었는지 또는 넘어지고 있었는지를 포함한 컨택 순간의 선수의 상태

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

Article 87. Position on the court

A player is entitled to occupy a legal position that is not already occupied by another player. A player who is occupying a position cannot be made to give up that position by means of illegal force. However, a player cannot passively claim a position if challenged by an opponent. A player who has possession of the ball will be given more latitude because he has the added responsibility to protect the ball.

A player attempting to move to a new position may be blocked by one or more opposing players. Opposing players may use contact against one another in an attempt to occupy a position that is not already clearly occupied by another player.

Article 88. Vertical space

A player is entitled to his immediate vertical space, determined when the player is in an upright, seated position as follows:

- a. Measured side-to-side, from the outside edge of one shoulder to the outside edge of the other.
- b. Measured front-to-back, from the forward edge of his knees to the inside of his backrest.
- c. Measured top-to-bottom, from the top of his head to his legs.

When a player has possession of the ball, illegal contact within this space will be charged to the opposing player if it is initiated by the opposing player, or if it is initiated by the player who has possession of the ball as a result of the normal motions required to protect or pass the ball.

Article 89. Advantage

Situations that result in violations or fouls must be judged within the context of the play. An action or situation that has no effect on the play, or that does not create an advantage or a disadvantage for a player or players, should be ignored and play should be allowed to continue. The flow of the game should not be interrupted by trivial violations of the rules.

Contact that occurs with no effect on the players involved can be judged to be incidental and play can be allowed to continue. When applying this principle, the advantage or disadvantage caused must be the result of a player's actions, and not the result of a referees decisions to make or not to make a call.

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. 볼의 소유권을 가진 선수는 그가 볼을 보호해야하는 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 컨택을 사용할 수 있다(컨택을 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 무릎의 전방 끝에서 그의 등 받침의 앞쪽으로 측정되는 전방에서 후방
- c. 머리의 제일 위로부터 그의 다리까지로 측정되는 위에서 아래

선수가 볼의 소유권을 가졌을 때, 이 공간 내에서의 불법적인 컨택에 대한 책임은, 만약 이 컨택이 상대방 선수에 의해서 시작되었거나 볼의 소유권을 가진 선수가 볼을 보호 또는 패스하기 위해 요구되는 일반적인 동작의 결과에 의하여 발생한 경우, 상대방 선수에게 주어진다.

89조 어드밴티지 (Advantage)

바이올레이션 또는 파울을 야기하는 상황들은 경기의 상황 안에서 판정되어야 한다. 경기에 아무런 영향을 미치지 않거나 선수 또는 선수들에게 어드밴티지나 디스 어드밴티지를 유발하지 않는 행동이나 상황은 무시되어야 하고, 경기는 계속되어야 한다. 경기의 흐름은 사소한 규칙의 바이올레이션에 의해 방해받아서 안 된다.

관련된 선수들에게 영향을 미치지 않는 컨택은 우발적 컨택으로 판정될 수 있고, 경기가 계속될 수 있다.

이 원칙의 적용 시 발생하는 어드밴티지나 디스어드밴티지는 선수의 행동의 결과여야 하고, 호각을 불 것인지 불지 않을 것인지에 관한 심판들의 결정의 결과에 의한 것이 아니어야 한다(심판들이 선수의 행동에 기초해서 판단하는 것이지, 자신들의 주관에 의한 것이어서는 안 된다).

SECTION 11. Common Fouls**Article 90. Definition and sanctions**

Common fouls result from an illegal action that is the result of a genuine attempt to play the game. A foul committed by the team that has possession of the ball is referred to as an offensive foul. A foul committed by the team that does not have possession of the ball is referred to as a defensive foul.

The sanction for an offensive common foul is a loss of possession. The sanction for a defensive common foul is a one-minute penalty served by the player who committed the foul.

If a defensive common foul is committed when an offensive player is in possession of the ball and in a position to score, the referee may award a penalty goal in lieu of the one-minute penalty.

A player serving a one-minute penalty for a common foul will be released from the penalty box if the opposing team scores a goal, unless a penalty goal has been awarded.

Article 91. Charging foul

A player is not permitted to hit an opponent with excessive speed or force relative to the opponent, risking injury to the opponent.

Article 92. Contact before the whistle foul

A player is not permitted to make flagrant or advantageous contact with an opponent during a stoppage in play.

The period for legal contact begins when a referee blows his whistle prior to a tip-off or a throw-in, and ends the next time a referee blows his whistle.

Each team will receive one warning per half for contact before the whistle. The second and subsequent incidents by a team will result in a foul.

A contact warning given during the second half will continue into all periods of overtime play.

Article 93. Four in the key foul

No more than three defensive players from a team are permitted in their key area when the other team has possession of the ball. If a fourth defensive player enters the key area, that player shall be charged with the foul.

11장 일반 파울 (Common Fouls)**90조 정의 및 제재조치 (Definition and sanctions)**

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

볼의 소유권을 갖고 있는 팀에 의해 범해진 파울은 공격자 파울로 간주한다. 볼의 소유권을 갖고 있지 않은 팀에 의해 범해진 파울은 수비자 파울로 간주한다. 공격자 일반 파울의 벌칙은 (볼의) 소유권 박탈이다. 수비자 일반 파울의 벌칙은 파울을 저지른 선수에 의해 1분간 페널티가 수행된다.

만약 공격자가 볼의 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, 상대 팀이 득점을 하면 페널티 박스로부터 나오게 된다.

91조 차징 파울 (Charging foul)

선수는 상대방에게 부상의 위험을 주는, 상대방에 비하여 과도한 속도나 힘으로 상대방을 충돌하는 것이 허용되지 않는다.

92조 컨택 비포 더 휘슬(Contact before the whistle foul, 호각 울리기 전 컨택)

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

합법적인 컨택을 위한 피리어드는 심판이 팀 오프 또는 스로인의 전에 호각을 불었을 때 시작되고, 심판이 호각을 분 다음 끝난다.

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

후반전 동안에 주어진 컨택 경고는 연장전의 모든 피리어드까지 계속된다(만약 후반전에 1회의 경고를 받았다면 연장전이 끝날 때까지 한번이라도 더 호각이 울리기 전에 컨택을 하게 되면 파울이 된다).

93조 포 인 더 키 파울 (Four in the key foul)

다른 팀이 볼의 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.

Article 94. Holding foul

- a. A player is not permitted to grasp or hold an opponent with the hands or any other part of the body such that the opponent's freedom of movement is impeded.
- b. A player is not permitted for any reason to lean on an opponent enough to place him at a disadvantage.

Article 95. Leaving the court foul

- a. A player may not leave the court when the ball is dead unless permitted by the referee or other articles of the rules.
- b. A player who does not have the possession of the ball may not leave the court deliberately or to gain an advantage when the ball is live. He may leave the court to avoid an injury to himself or others. If circumstances cause him to leave the court, he must return to the court at the point nearest to where he exited. When he returns, he may not gain an advantage he did not have while on the court, and he may not reclaim any advantage he lost by leaving the court.
- c. A player whose team does not have the possession of the ball may not leave the court by crossing his goal line for any reason, unless the play is far removed from the key area.
- d. A player whose teammate has possession of the ball may not leave the court by crossing the opposing team's goal line for any reason.

Article 96. Pushing foul

- a. After making legal contact with an opponent, a player is not permitted to continue to apply force to his rear wheels, by repositioning his hands on the push rims or wheels, in order to move his wheelchair and push his opponent from a legal position into an illegal position.
- b. A player is not permitted to help a teammate to defend or score by pushing with his hands or his wheelchair.

Article 97. Illegal use of the hands foul

A player is not permitted to use his hands or arms to make deliberate or advantageous contact with an opponent.

When illegal use of the hands occurs within the vertical space (Article 88) the foul shall be charged to the player who does not have possession of the ball, unless the contact was initiated by the player who has possession of the ball and was not as the result of movement to protect or pass the ball.

94조 홀딩 파울 (Holding foul)

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

95조 코트 이탈 파울 (Leaving the court foul)

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

96조 푸싱 파울 (Pushing foul)

- a. 상대방과의 적절한 컨택을 한 후, 선수가 자신의 휠체어를 움직이고 상대방을 적법한 위치에서 불법적 위치로 밀어 넣기 위해 푸시 림 또는 휠 위의 자신의 손을 옮겨가며 그의 뒷바퀴에 지속적으로 힘을 가하는 것은 허용되지 않는다.
- b. 선수는 자신의 손으로 밀거나 휠체어를 밀어서 동료의 방어 또는 득점을 도와주는 것이 허용되지 않는다.

97조 일리걸 유스 오브 더 핸드즈 파울 (Illegal use of the hands foul)

선수는 상대방과 의도적 혹은 이로운 컨택을 만들기 위해서 자신의 손이나 팔을 사용하는 것이 허용되지 않는다.

수직 공간 내부에서(88조) 불법적인 손의 사용이 있을 때, 컨택이 볼의 소유권을 가진 선수에 의해서 시작되었고 볼을 보호하거나 또는 패스하고자 하는 동작의 결과로서 발생한 것이 아닌 경우를 제외하고는 볼의 소유권을 가지지 않은 선수에게 파울이 주어져야 한다.

When illegal use of the hands occurs outside the vertical space, the foul shall be charged to the player who initiated the contact.

Article 98. Spinning foul

A player is not permitted to make contact with an opposing player's wheelchair at any point behind either axle of the rear wheels such that the wheelchair is made to rotate in the horizontal or vertical plane in a way that places the opposing player's safety at risk. After a player makes legal contact in front of the axle of the rear wheel of an opposing player's wheelchair, the continuing motion of the wheelchairs may cause the point of contact to move behind the axle, resulting in a spin. If the initial contact was legal and the contact was unbroken from that point until the spin occurred, the player will not be charged with a foul.

Article 99. One-meter foul

No player is permitted to enter the area within a one-meter radius from the point on the sideline or end line where a throw-in is taking place. This one-meter radius is in effect from the time the referee blows his whistle to indicate that the ball is live until the ball is released by the in-bounder. (Article 70)

SECTION 12. Technical fouls

Article 100. Definition and sanctions

A technical foul results from an administrative error or a violation of acceptable behavior and decorum. Technical fouls may be committed by a player or by bench personnel.

The sanction for a technical foul charged to a player is a one-minute penalty served by the player who committed the foul.

The sanction for a technical foul charged to bench personnel, including the coach, team staff, or substitutes, is a one-minute penalty served by a player on the court chosen by the coach.

A player serving a one-minute penalty for a technical foul that is not a disqualifying foul will be released from the penalty box if the opposing team scores a goal, unless a penalty goal has been awarded.

수직 공간 외부에서 불법적인 손의 사용이 있을 때, 파울은 컨택을 시작한 선수에게 주어져야 한다.

98조 스피닝 파울 (Spinning foul)

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

99조 1m 파울 (One-meter foul)

인 바운더를 제외한 어떠한 선수에게도 스로인이 행해지는 사이드라인이나 엔드라인상의 지점으로부터 반경 1m 이내의 공간으로 들어가는 것이 허용되지 않는다. 이 1m 반경은 심판이 볼이 라이브임을 알리기 위해 자신의 호각을 부는 때로부터 볼이 인바운더에 의하여 떠나보내졌을 때까지 유효하다(70조).

12장 테크니컬 파울 (Technical fouls)

100조 정의 및 제재조치 (Definition and sanctions)

테크니컬 파울은 관리상의 문제 또는 허용되는 행위와 예외의 바이올레이션에 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.

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

Article 101. Player technical foul

A player is not permitted to disregard the instructions of the officials, to use unsportsmanlike tactics, or to behave in an unsportsmanlike manner.

The following actions will result in a technical foul:

- a. Using disrespectful or abusive language towards any person.
- b. Placing a hand or hands near the eyes of an opposing player.
- c. Delaying the game unnecessarily.
- d. Preventing the in-bounder from completely returning to the court after a throw-in.
- e. Deliberately falling out of the wheelchair to stop the play.
- f. Failing to proceed directly to the penalty box when directed by a referee.
- g. Leaving the penalty box prior to the expiration of a penalty or without being released by the penalty timekeeper or referee.
- h. Changing player number without the approval of a referee.
- i. Fallen player righting their chair without assistance from bench staff.
- j. Raising the body off the seat of the wheelchair, or using any part of the legs to modify the speed or direction of the wheelchair.
- k. Using an unjustifiable excuse to obtain a stoppage in play, for example by:
 - i. requesting a time-out when a teammate does not have possession of the ball,
 - ii. requesting a time-out when the other team has possession of the ball, or
 - iii. making a trivial request for an equipment time-out.

This is not a complete list; the referees may at their discretion charge a player with a technical foul for any violation of acceptable behavior and decorum.

Article 102. Bench personnel technical foul

For the game to progress properly and efficiently, proper bench decorum is particularly important. Violations of decorum or game administration by a coach, assistant coach, substitutes, or other team staff will result in a technical foul charged to bench personnel.

101조 선수 테크니컬 파울 (Player technical foul)

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

다음의 행위는 테크니컬 파울을 유발한다.

- a. 누구를 향해서라도 무례하거나 욕설 적인 언어의 사용
- b. 상대방 선수의 눈 가까이에 손 또는 손들을 위치시키는 것
- c. 필요 없이 경기를 지연시키는 것
- d. 스로인 후에 인바운더가 완전히 코트로 들어오는 것을 방해하는 것
- e. 경기를 중단시키기 위해서 휠체어에서 고의로 넘어지는 것
- f. 심판에 의해 지도되었을 때 페널티 박스로 바로 들어가기에 실패한 경우(들어가지 않는 경우)
- g. 페널티 시간이 끝나기 전에, 또는 페널티 시간계시원 또는 심판에 의하지 않고 페널티 박스를 떠나는 경우
- h. 심판의 허가 없이 선수의 번호를 바꾸는 경우
- i. 넘어진 선수가 벤치 스태프의 도움을 받지 않고 휠체어를 바로 잡는 경우
- j. 휠체어의 좌석으로부터 몸을 들어올리거나 휠체어의 속도나 방향을 조절하기 위하여 다리의 어떠한 부분이라도 사용하는 행위
- k. 경기 중지를 얻고자 이치에 닿지 않는 핑계의 사용, 예를 들어:
 - i. 동료가 볼의 소유권을 갖고 있지 않을 때 타임아웃을 요구하는 것
 - ii. 상대팀이 볼의 소유권을 가지고 있을 때 타임아웃을 요구하는 것, 또는
 - iii. 장비로 인한 타임아웃을 위해 사소한 요구를 만든 경우

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

102조 벤치 테크니컬 파울 (Bench personnel technical foul)

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

The following actions will result in a technical foul:

- Entering the court without receiving permission from an official to do so.
- Entering the court as a substitute without reporting to the scoring table, presenting a classification card, and waiting for the referee's permission to enter.
- Using disrespectful or abusive language towards any person.
- Leaving the team bench area, unless required to do so by an official or unless leaving the field of play entirely.

This is not a complete list; the referees may at their discretion charge bench personnel with a technical foul for any violation of acceptable behavior and decorum.

Article 103. Equipment technical foul

A player may not play with a wheelchair that does not conform to the specifications detailed in these rules. If at any time during the game a player is found to be playing with an illegal wheelchair, he shall be charged with a technical foul.

A coach may make a request to the referee for an inspection of an opposing player's wheelchair during a stoppage in play. If the referee finds that the wheelchair is legal, a sixty second time-out and a technical foul shall be charged to the coach who made the request. If no sixty second time-out remains then a second technical foul shall be charged to the coach. If two technical fouls are charged to the coach they are to be served consecutively by the same player.

If activity during the game has resulted in a previously legal wheelchair failing to conform to the rules, the player shall be given an opportunity to correct the problem before being charged with a technical foul.

Article 104. Excessive points technical foul

The total point value of the players on the court, including the penalty box, cannot exceed the maximum specified in Article 35. If a team is found to be playing with excessive points on the court, a technical foul shall be charged to the last player from that team to have entered the court.

다음의 행동들은 테크니컬 파울을 유발한다:

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

이는 완벽한 목록이 아니다; 심판들은 허용되는 행위와 예외의 어떠한 바이올레이션에 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 발견 되면 그에게 테크니컬 파울이 주어져야 한다.

코치는 심판에게 경기 중지 동안에 상대편 선수의 휠체어에 대한 조사를 요구할 수 있다. 만약 심판이 그 휠체어가 합법적인 것으로 확인되면, 조사를 요구한 코치에게 60초 타임아웃과 테크니컬 파울이 주어져야 한다. 만약 60초 타임아웃이 남아있지 않을 경우, 코치에게 2 번째 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 규칙에 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 35조에 지정된 최대를 넘을 수 없다. 만약 팀이 코트내의 점수를 초과하여 경기 중인 것이 발견되면 그 팀에서 코트에 들어온 마지막 선수에게 테크니컬 파울이 주어져야 한다.

If the last player to have entered the court is already serving a penalty, the technical foul shall be charged to the next to last player to have entered the court. If it is impossible to determine which player was the last to enter the court, the technical foul shall be charged to a player on the court chosen by the coach.

A coach may make a request to the scorekeeper for a point count of the other team at any time during the game. The scorekeeper will note the time of the request and will inform the referee at the next stoppage in play. If the referee finds that the team has excessive points on the court, the technical foul will be given and the play will be reset to the time when the request was made. If the referee determines that the team does not have excessive points on the court, a technical foul shall be charged to the coach who made the request.

Article 105. Flagrant foul

A player may not deliberately commit any foul against an opponent. A flagrant foul is committed when it is clear that a player's intent in committing a common foul is to intimidate his opponent.

A player who commits a flagrant foul shall be charged with two technical fouls in addition to the common foul. The penalties are served consecutively, beginning with the common foul. If the sanction for the common foul is a loss of possession or a penalty goal, the player will begin serving the one-minute penalty for the first technical foul immediately.

If a player is charged with a second flagrant foul in the same game the player shall be disqualified from the game. The sanction for the disqualification in this situation will be as stated for a flagrant foul.

Article 106. Disqualifying foul

A person who commits a foul that is blatantly unsportsmanlike, or that is committed with a clear disregard for safety, shall be disqualified from the game.

The following actions will result in a disqualifying foul:

- a. Dangerous play
- b. Fighting
- c. Continuous abusive and offensive language
- d. Striking or disrespectfully making physical contact with an official
- e. A common foul that displays very poor judgment and results in danger or injury to an opponent.

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 스코어키퍼에게 상대팀 선수들의 코트내의 포인트를 요청할 수 있다. 스코어키퍼는 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 플래그런트 파울 (Flagrant foul)

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

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

만약 선수가 같은 경기에서 두 번째 악의적 파울을 범할 경우, 경기에서 실격 처리된다. 이러한 상황에서 실격 처벌은 악의적 파울을 위해 설정된 것과 동일할 것이다.

106조 디스퀄리파잉 파울 (Disqualifying foul)

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

아래의 행위는 디스퀄리파잉 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 상대편에게 위협 또는 부상을 유발한 일반파울

This is not a complete list; the referees may at their discretion charge players or bench personnel with a disqualifying foul for any blatant or severe violation of acceptable behavior, decorum, or safety.

A person who commits a disqualifying foul shall leave the field of play immediately. He is not permitted to remain in the field of play, the surrounding area, or any other area where he may continue to have an influence on the game. Any further interaction by a disqualified person with the game will result in a technical foul charged to bench personnel.

The sanction for a disqualifying foul is a one-minute penalty. This penalty is served for the full minute; the player serving the penalty will not be released from the penalty box if the opposing team scores a goal.

If the disqualifying foul was committed by a player, the penalty shall be served by a player from the same team with a classification point value equal to that of the disqualified player. If there is no such player, the penalty shall be served by a player from the same team with a classification point value closest to that of the disqualified player. If there are two players with a classification point value closest to that of the disqualified player, the player with the highest classification point value shall serve the penalty. If there is more than one player who may serve the penalty, the coach shall select the player.

If the disqualifying foul was committed by a substitute, a coach, an assistant coach, or other team staff, the penalty shall be served by a player selected by the coach.

SECTION 13. Penalties

Article 107. Serving penalties

A player who is required to serve a penalty shall report immediately to his team's penalty box, unless he requires medical assistance. The player must position himself within the penalty box and must remain there until the end of the penalty.

A player serving a penalty must remain within the penalty box during all stoppages in play, including time-outs and the two-minute intervals following the first, third, and over-time periods.

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

디스퀄리파잉 파울 범한 사람은 곧바로 경기장을 떠나야 한다. 그는 경기장 내, 경기장 주위, 또는 경기에 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.

디스퀄리파잉 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 디스퀄리파잉 파울을 범한 선수가 수행하는 것이 아니다. 그는 위에 나온 바와 같이 경기장을 떠나야 한다).

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

13장 페널티 (Penalties)

107조 페널티 수행 (Serving Penalties)

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

페널티를 수행하고 있는 선수는 타임아웃과 1, 3, 그리고 연장전 피리어드에 이은 1분간의 휴식을 포함한 모든 경기의 중지 동안 페널티 박스에 머물러야 한다.

A player serving a penalty may leave the penalty box and return to his team bench during the five-minute interval following the second period and the two-minute interval prior to the first period of over-time play. The player must return to the penalty box prior to the commencement of the third or overtime period.

Article 108. Release from the penalty box

A player serving a penalty is released from the penalty box when the time of the penalty has expired as indicated on the game clock. If the game clock cannot be viewed by the player, the penalty timekeeper shall tell the player when the time has expired.

A player must exit the penalty box between the lines as marked on the court. (See Appendix A)

A player serving a penalty that is not the result of a disqualifying foul shall be released from the penalty box if the opposing team scores a goal that is not the result of a penalty goal. A player released as the result of a goal will be instructed to return to the court by the penalty timekeeper or the referee.

If more than one player on the same team is serving a penalty, they shall be released from the penalty box in the same order that they begin serving the penalties.

Article 109. Multiple penalties

No more than two players from the same team may serve penalties at the same time. If more than two players are required to serve penalties, the third and any subsequent penalized players shall leave the court and wait, off the court and outside the penalty box, for an opportunity to begin serving the penalty. A substitute must be made for this player to allow his team to continue to play.

A player waiting to serve a penalty shall begin the penalty when the number of players in his team's penalty box is reduced to less than two. If necessary, the coach shall be given an opportunity to make substitutions so that his team is not in violation of the maximum point value.

Article 110. Fouls during an interval

A player who is required to serve a penalty as a result of a foul charged during an interval shall begin serving the penalty at the beginning of the next period.

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

108조 페널티박스 나가기 (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 반드시 경기장 새겨진 선 사이로 페널티 박스를 나가야 한다. (부록A 참고)

디스퀄리파잉 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 페널티를 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 있어야 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 바이얼레이션하지 않게 선수교체를 할 수 있는 기회가 주어져야 한다.

110조 휴식시간 중 파울 (Fouls during an interval)

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

SECTION 14. Concluding the Game

Article 111. Deciding the game

If a team is ahead in the score at the end of the fourth period, the game shall be ended and the team that has the greatest number of points shall be declared the winner.

If teams are tied at the end of the fourth period, an overtime period shall be played. If a team is ahead in the score at the end of the overtime period, the game shall be ended and the team that has the greatest number of points shall be declared the winner.

If teams are tied at the end of an overtime period, an additional overtime period shall be played. If a team is ahead in the score at the end of an overtime period, the game shall be ended and the team that has the greatest number of points shall be declared the winner.

Additional overtime periods shall be played until one team is ahead in the score at the end of an overtime period.

Each period of overtime play shall begin with a tip-off.

Article 112. Ending the game

If in the judgment of Referee 1, the game has deteriorated into an uncontrollable event, due to blatant, continuous, and dangerous fouling by one of the teams; riotous or dangerous action by the crowd towards the players or officials; persistent disregard of the officials; or any other dangerous and persistent act by players, coaches or spectators, he may end the game immediately.

In this case, the game shall be decided as follows:

- a. If the game is ended due to the actions of one team, they shall be judged to have forfeit the game. (Article 113)
- b. If the game is not ended due to the actions of one team, the team that is ahead in the score at the time the game is ended shall be declared the winner.
- c. If the game is not ended due to the actions of one team and the score is tied at the time the game is ended, no decision shall be made. The game shall be suspended and resumed at a later time when the reasons for the suspension have been eliminated.

14장 게임 종료 (Concluding the game)

111조 승부 결정 (Deciding the game)

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

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

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

추가적인 연장전 피리어드는 한 팀이 연장전 피리어드의 종료 시 득점에서 앞설 때까지 실시 되어야 한다.

연장전 경기의 각 피리어드는 팀 오프로 시작되어야 한다.

112조 게임 종료 (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 행동을 보이고, 심판들의 지속적인 무관심, 또는 선수들, 코치들, 또는 관중들에 의한 다른 모든 위험하고 지속적인 행동들로 인하여 그 경기가 통제 불능의 경기로 악화되었다면 그 는 경기를 즉각 종료시킬 수 있다.

이 경우, 승패는 다음과 같이 결정되어야 한다:

- a. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종료되었다면, 그들에게는 그 경기의 물수가 판정되어야 한다. (113조)
- b. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종료된 것이 아니라면, 경기가 종료될 때 득점에서 앞서고 있던 팀이 승자로 선언되어야 한다.
- c. 만약 경기가 한 팀의 행동에 의하여 종료된 것이 아니고 경기가 종결될 때 득점이 동점이었다면, 결정이 내려지지 않아야 한다. 경기는 연기되고 나중에 연기의 원인이 제거되었을 때 재개되어야 한다.

Article 113. Forfeit of game

A team shall forfeit a game if:

- a. it refuses to play,
- b. it is not ready to play within fifteen minutes of the scheduled start time (Article 61),
- c. it is unable to begin the game with four players on the court within fifteen minutes of the scheduled start time (Article 61),
- d. its actions cause Referee 1 to end the game (Article 112),
- e. it cannot continue the game while respecting the maximum classification point value (Article 35),or
- f. it cannot continue the game with at least two players. The team that does not forfeit shall be declared the winner.

If the team that forfeits is behind in points at the time of forfeiture, the score at that time shall be recorded as the final score. If the team that forfeits is ahead in points at the time of forfeiture, a score of 1 to 0 in favor of the other team shall be recorded as the final score.

113조 몰수게임 (Forfeit of game)

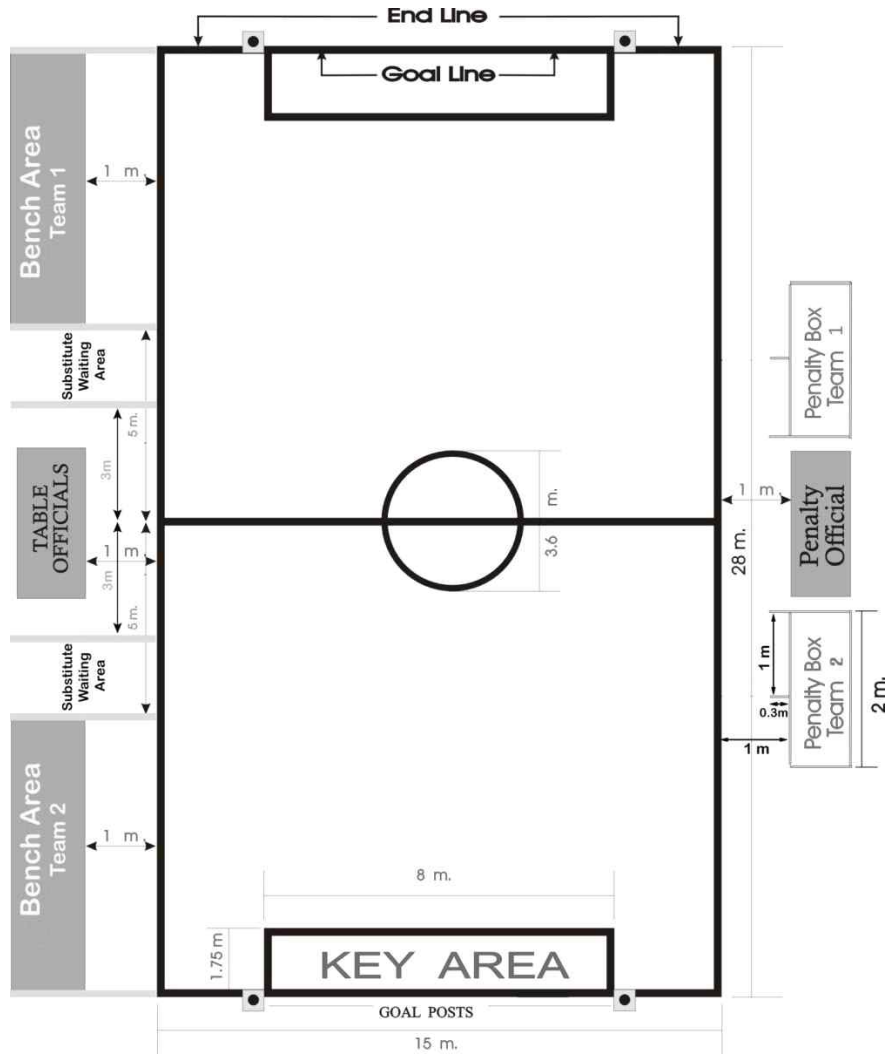
다음과 같은 팀은 경기를 박탈당해야 한다.:

- 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)
- d. 팀의 행동들이 심판 1로 하여금 경기를 종결하게 한 경우(112조),
- e. 팀이 등급분류 점수의 최대를 존중하면서 경기를 계속할 수 없는 경우(35조), 또는
- f. 최소 2명 이상의 선수로 경기를 계속할 수 없는 경우(경기에 참가 가능한 선수가 2명보다 적어진 경우)

박탈을 당하지 않은 팀에게 승리가 선언되어야 한다.

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

부록 A - 경기장 (Field of play)



부록 B - 스코어시트 (Score sheet)

IWRF International Wheelchair Rugby Federation		IWRF OFFICIAL SCORESHEET															
		1st half				2nd half				OVERTIME							
		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:																	
40 Sec. Operator:																	
Timekeeper:																	
Penalty Timekeeper:																	
SCORE																	
		Period :		1	2	3	4	O.T.	FINAL								
TEAM A :																	
TEAM B :																	
WINNING TEAM :																	

부록 C - 페널티시트 (Penalty sheet)

PENALTY RECORD SHEET (penalties served)

Tournament: _____
 Date: _____



TEAM A:				TEAM B:												
COLOUR:				COLOUR:												
Contact warning:	1st Half:	Period	Time	No.	Contact warning:	1st Half:	Period	Time	No.							
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.