

< 목 차 >

I. 휠체어력비 경기규정	1~88
II. 휠체어력비 경기사례집	91~217
III. 심판 매뉴얼	219~305
IV. 테이블 오피셜 매뉴얼	307~357

I. 휠체어럭비 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 트라이라인(Try 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 트라이와 벤치의 선택(Try 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 팀 오프(Tip-off)	47
63조 소유권 교대(Alternating possession)	49
64조 선수의 위치(Location of a person)	49
65조 볼의 위치(Location of the ball)	49
66조 볼의 소유권(Possession of the ball)	51
67조 볼 다루기(Playing the ball)	51
68조 볼 드리블(Dribbling the ball)	51
69조 득점(Scoring)	51

70조 스로인(Throw-in)	53
71조 교체(Substitutions)	55
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 팀 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 일리걸 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

표. 휠체어럭비 경기 사례집

3장 장비(EQUIPMENT)	93
3.21 유니폼(Uniform)	93
3.22 손 보호구(Hand Protection)	95
4장 휠체어(WHEELCHAIR)	97
4.29 범퍼(Bumper)	97
4.30 윙(Wings)	99
4.31 편의성과 안전성(Comfort and Safety)	99
5장 팀(TEAMS)	101
5.35 등급분류(Classification)	101
5.36 명단(Rosters)	101
5.37 선발선수(Starting Players)	101
5.39 코치(Coaches)	103
5.40 트라이과 벤치의 선택(try and Bench Selection)	103
6장 오피셜(OFFICIALS)	105
6.42 오피셜의 권한(Officials Jurisdiction)	105
6.43 정정가능오류(Correctable Errors)	105
6.44 레퍼리(Referees)	107
6.45 레퍼리 1의 책임(Responsibilities of Referee 1)	107
7장 시간규정(TIMING REGULATIONS)	109
7.57 타임아웃(Time-outs)	109
7.59 장비 타임아웃(Equipment time out)	115
7.60 넘어진 선수(Fallen Player)	117
8장 게임규정(PLAYING REGULATIONS)	119
8.62 팀오프(Tip-off)	119
8.63 소유권 교대(Alternating Possession)	121
8.64 선수의 위치(Location of a Person)	123
8.65 볼의 위치(Location of the Ball)	125
8.66 볼의 소유권(Possession of the Ball)	127
8.67 볼 다루기(Playing the Ball)	127
8.68 볼 드리블(Dribbling the Ball)	127
8.69 득점(Scoring)	129
8.70 스로인(Throw-in)	129
8.71 교체(Substitutions)	133
8.72 헬드볼(Held Ball)	137

9장 바이올레이션(VIOLATIONS)	139
9.74 백코트 바이올레이션(Back Court)	139
9.75 볼 아웃오브바운드 바이올레이션(Ball out of bounds violation)	143
9.76 12초 바이올레이션(Twelve second violation)	143
9.78 아웃 앤 인 바이올레이션(Out and In)	145
9.79 신체적 이점 바이올레이션(Physical advantage violation)	147
9.81 10초 키 에어리어 바이올레이션 (Ten seconds in the key violation)	149
9.82 스로인 바이올레이션(Throw in violations)	151
9.84 팁오프 바이올레이션(Tip off violations)	155
9.85 40초 바이올레이션(Forty Seconds)	157
10장 컨택의 원칙(PRINCIPLES OF CONTACT)	161
10.86 안전성(Safety)	161
11장 일반 파울(COMMON FOULS)	163
11.90 정의 및 제재조치(Definition and Sanctions)	163
11.91 차징(Charging)	163
11.92 컨택 비포 더 휘슬(Contact Before the Whistle)	165
11.93 포 인 더 키(Four in the Key)	167
11.94 홀딩(Holding)	167
11.95 리빙 더 코트(Leaving the Court)	169
11.96 푸싱(Pushing)	171
11.97 일리걸 유스 오브 더 핸드(Illegal Use of the Hands)	173
11.98 스피닝(Spinning)	175
11.99 원 미터 파울(One meter foul)	177
12장 테크니컬 파울(TECHNICAL FOULS)	181
12.101 선수 테크니컬 파울(Player technical foul)	181
12.102 벤치 테크니컬 파울(Technical Foul by Bench Personnel)	185
12.103 장비 테크니컬 파울(Equipment Technical Foul)	187
12.104 등급분류점수 초과 테크니컬 파울 (Excessive Points on the Court)	189
12.105 플래그런트 파울(Flagrant Foul)	191
12.106 디스퀄리파잉 파울(Disqualifying Foul)	193
13장 페널티(PENALTIES)	197
13.108 페널티박스 나가기(Release From the Penalty Box)	197
공식해설(Official Interpretations)	201
29조	201
27조 해설 - 캐스터의 45도 가시성(45° Visibility of Casters)	205
29조 해설 - 마찰성 물질과 45도 연결 (Frictional material & 45° Connects)	207

29조 해설 - 휠체어러크비용 휠체어 범퍼 측정 (Measurement for Wheelchair Rugby Chair Bumper)	209
25조 및 27조 해설 - 휠체어러크비용 휠체어의 전체길이 및 휠체어의 가장 뒤쪽 부분 (Overall Length of the Wheelchair Rugby Chair and Rear Most Part of the Wheelchair)	211
28조 해설 - 스피링이 장착된 안티팁(Spring Loaded Anti-Tips)	213
24조 및 27조 해설 - 휠체어의 가장 넓은 부분 및 푸시림 (Widest Part of Wheelchair and Push Rims)	213
29조 해설 - 범퍼의 덴트(Dents in Bumper)	215
31조 편의성과 안전성(Comfort and Safety)에 대한 해설	215
31조 편의성과 안전성(Comfort and Safety)에 대한 해설	217
30조 윙 개조(Wing Modification)	217

Ⅲ. 심판 매뉴얼

Referees Training Manual	219
1. 서론	221
1.1 본 책자 참고사항	221
1.2 개요	221
1.3 레퍼리 용어	221
2. 게임 전 준비	223
2.1 대회장소 도착	223
2.2 레퍼리 미팅	225
2.3 신체적/정신적 준비	227
2.4 게임 전 임무	227
3. 피리어드 시작	233
3.1 피리어드 시작 전 운영	233
3.2 팀오프	233
3.3 팀오프 시 레퍼리 움직임	237
3.3.1 오른쪽으로!	237
3.3.2 왼쪽으로!	239
3.4 새로운 피리어드 시작	241
3.5 책임 - 요약	245
3.5.1 팀오프 시 책임	245
3.5.2 새로운 피리어드 시작 시 책임	245
4. 레퍼리의 포지션 및 책임	247
4.1 레퍼리 기술	247
4.2 코트에서의 책임 분담	247
4.2.1 트레일 오피셜	249
4.2.2 리드 오피셜	253
4.2.3 리드와 트레일 레퍼리의 포지션 전환	255
4.2.4 라인 커버리지	257
4.2.5 코트 지역 커버리지	259
4.2.5.1 "키 디펜스" 시 레퍼리 수행	261
4.2.5.2 "스프레드" 시 레퍼리 수행	263
4.2.5.3 "풀 코트 프레스" 시 레퍼리 수행	265

4.2.6 소유권 교대/턴오버	267
4.3 일반적 조언	269
4.4 상급 기술	269
5. 집행절차	271
5.1 스톱인/인바운드	271
5.2 선수의 인바운드 요청	275
5.3 득점 상황	275
6. 시그널 및 절차	277
6.1 시그널	277
6.2 바이얼레이션	279
6.3 파울	279
6.4 교체	281
6.5 타임아웃	281
6.5.1 30초 타임아웃	281
6.5.2 60초 타임아웃	283
6.6 시그널 절차 - 요약	285
6.7 IWRP 시그널	288
6.7.1 1페이지	288
6.7.2 2페이지	289
6.7.3 선수 번호 시그널 방법	291
7. 게임시간 종료	293
7.1 피리어드 종료 후 임무	293
7.2 전반전 종료 후 임무	293
7.3 게임 종료 후 임무	293
8. 게임 시간 종류	297
9. 'Pro Tips'	299
10. 검토사항	301
부록	304
부록 1	304
부록 2	305

IV. 테이블 오피셜 매뉴얼

Table Official Manual	307
1. 경기시간	
A) 규정 시간	309
B) 연장전	309
2. 타임 아웃	
2.1 선수의 30초 타임아웃	309
2.2 선수의 60초 타임아웃	309
2.3 레퍼리의 타임아웃	309
2.3 장비로 인한 타임아웃	311
3. 테이블 오피셜	
3.1 스코어키퍼	311
3.2 타임키퍼, 게임시계	315
3.3 페널티 타임키퍼	321
3.3.1 파울 및 벌칙의 종류	321
3.3.2 페널티타임키퍼의 의무	325
3.3.3 페널티박스에서 나가기	329
3.3.4 페널티박스 내 2명 이상의 선수	329
3.4 40초 오퍼레이터	337
4. 규정 및 절차	
4.1 선수교체	339
4.2 선수교체 절차	341
4.2.1 볼의 소유권	343
4.2.2 소유권 교대 화살표	343
4.2.3 40초 시계	345
4.2.4 정정가능한 화살표 이의제기 결정 검토	345
5. 요약	
5.1 게임 이전	347
5.2 게임 중	349
5.3 게임 이후	351

6. 부록	352
6.1 Playing Court	352
6.2 Scoresheet	353
6.3 Scoresheet instructions	354
6.4 Penalty Sheet	355
6.5 Referee Signals	356



휠체어럭비 경기규정

International Rules for the Sport of Wheelchair Rugby

2019년 6월 21일
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 tries by crossing the opposing team's try 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 tries 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.

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 트라이라인을 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, 2개의 키 에어리어를 7조에 규정된 바와 같이 표시해야 한다. 코트 위의 모든 선은 같은 폭과 같은 색으로 표시해야 한다.

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. Try line

The try line is the portion of the end line that is within the key area. The ends of each try line shall be marked by posts. Each post should be a minimum of 45 centimeters high and should have a square base. The posts 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 try lines and the posts 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 try 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 try 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 트라이라인 (Try line)

트라이라인은 키 에어리어에 포함된 엔드라인이 된다. 트라이라인의 양끝은 포스트(Post)에 의해서 표시되어야 한다. 각 포스트는 최소 45cm의 높이와 사각형의 바닥으로 되어야 한다. 포스트는 아웃오브바운드에 위치해야 하고, 한 쪽이 (센터라인 쪽으로는) 엔드라인의 안쪽 끝에 닿아야 하고 (사이드라인 쪽으로는) 한 쪽은 키 에어리어의 바깥쪽을 닿아야 한다. 트라이라인과 포스트는 아웃오브바운드로 간주된다.

9조 백코트와 프론트코트 (Backcourt and frontcourt)

각 팀은 백코트와 프론트코트를 갖는다. 팀의 백코트는 자신이 방어를 하는 트라이라인을 포함한 엔드라인의 안쪽 끝에서부터 센터라인까지를 포함하는 지역이다. 프론트코트는 센터라인에서부터 상대방이 방어를 하는 트라이라인을 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 and a minimum 1.5 meters from the sideline. (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 may 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 between the team bench and the scoring table. The beginning of the substitution area shall be defined by a line 2 meters in length, beginning at and perpendicular to the sideline, 3 meters from the centerline. The end of the substitution is the line marking the beginning of the team bench area. The lines marking the substitution area may 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 and a minimum 1.5 meters from the sideline. (See Annex A)

10조 기록석 (Scoring table)

경기장은 코트의 밖 센터라인과 사이드라인에서 최소 1.5m에 위치한 기록석을 포함해야 한다. (부록 A 참고)

11조 벤치지역 (Bench area)

경기장에는 코트 밖에 기록석과 동일한 쪽에 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 표시될 수 있다.

12조 선수교체지역 (Substitution area)

경기장에는 코트 밖 기록석과 벤치사이에 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. 페널티박스 출구는 두 개의 선으로 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 정면 및 사이드라인으로부터 최소 1.5m에 위치하여야 한다. (부록 A 참고)

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

The game shall be played with an IWRF approved ball.

The ball 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.

The 40 second device must be able to be reset to 15 seconds.

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 IWRF에서 승인된 공으로 진행되어야 한다.

공은 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.

40초시계는 15초로 리셋될 수 있게 해야 한다.

17조 신호장치 (Signaling device)

기록석에는 경기시간의 종료, 타임아웃, 선수교체의 요구, 그리고 심판들의 주의가 필요한 다른 상황들을 알리기 위한 장치 또는 음성신호를 보낼 수 있는 장치가 제공되어야 한다. 이 장치는 경기시계 또는 스코어보드와 통합될 수도 있다.

18조 스코어보드 (Scoreboard)

경기장에는 선수들과 관중들에게 득점 상황을 게시하기 위한 장치를 갖추어야 한다. 이 장치는 수동식, 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 Technical Delegate shall decide the uniform color to be worn by each team for all games.

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)

기록석에는 63조에서 명시된 소유권 교대 절차 하에 다음 소유권을 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)

기록석과 페널티 책상에는 경기 득점과 경기 중에 발생한 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 동일한 색과 명암을 갖고 있어야 한다. 유니폼 상의 속에 받쳐 입어 밖으로 보이는 모든 것은 유니폼 상의의 주된 색과 같은 색과 명암을 띠어야 한다.

각 팀에게 있어서, 모든 유니폼 하의는 반드시 동일한 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 띠어야 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 승인 대회에서, 기술 대표(TD)는 모든 경기를 위해 각 팀의 유니폼 색을 결정해야 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 선수의 일부분으로 고려된다. 각 선수는 자신의 휠체어가 경기가 끝날 때까지 모든 규정을 준수할 책임이 있다. 휠체어가 본 규정에 적합하지 않는 경우, 규정을 준수할 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)이라 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 바퀴살 보호장치(spoke guard)와 푸시림(push rim)이 있어야 한다. 메인 휠 주위에는 어떠한 막대나 판도 튀어나와 있을 수 없다. 메인 휠의 가장 뒤쪽은 휠체어의 끝부분으로 간주되어야 하며, 이 부분에는 어떠한 추가 확장을 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, measured center to center. 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). Spring loaded anti-tips are prohibited.

Article 29. Bumper

To simplify the text, Bumper will be used to indicate a bumper or pick bar. The terms are interchangeable.

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:

- a. 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. An allowance of 5mm either above or below 11 centimeters is permitted. (See Wheelchair diagram B)
- 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. An allowance of 10mm is permitted in the horizontal plane due to general play damage.
- c. 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)

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

28조 안티팁 (Anti-tip devices)

휠체어 후방에 안티 팁의 축 사이의 간격이 최소 40cm 이여야 한다. 안티 팁 장치가 고정형인 경우, 이는 메인 휠의 가장 뒤로 튀어나온 부분보다 더 뒤로 튀어나올 수 없다. 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). 스프링이 장착된 안티 팁은 금지된다.

29조 범퍼 (Bumper)

본문을 간결하게 표현하기 위해 범퍼는 범퍼 또는 픽 바를 지칭하는 표현으로 사용된다. 본 용어는 교체사용이 가능하다.

휠체어의 앞부분을 보호하기 위해 범퍼가 장착된다. 범퍼 또는 범퍼가 부착되어 있지 않은 경우 휠체어의 가장 앞부분은 다음의 요구사항을 일치해야 한다.

- a. 전방의 캐스터가 부착되어 있는 막대 또는 관의 중앙부분에서부터 (전방으로 굽어 있는 부위) 측정되는 범퍼의 가장 앞부분이 바닥으로부터 정확히 11cm이여야 한다. 11cm 위 또는 아래 5mm 의 여유는 허용한다. (휠체어 그림 B 참고)
- b. 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). 기본적 파손으로 인해 수평면에서 10mm 여유는 허용 한다.
- c. 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).

- d. 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)
- e. The lowest point of the bumper must be a minimum of 3 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- f. The highest point of the bumper must be no more than 20 centimeters from the floor. (See Wheelchair diagram B)
- g. The rod or tubing used for the bumper must be a minimum of 0.635 centimeters in diameter. (See Wheelchair diagram C)
- 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 from the bumper towards the main frame of the wheelchair extending from the widest point of the bumper. This bar must be straight, and must be made at an angle of 45° or greater from the bumper to the main frame, measured in the horizontal plane as viewed from above. Note: This bar does not have to attach to the main frame.

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 in front of the caster housing.
 - i. The wing must not extend beyond the center of the tire on the main wheel
 - ii. First point of contact on the wing behind the caster housing must be at 11cm or below.
- 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. 가장 넓은 부분에서 범퍼는 휠체어의 양 쪽 캐스터 하우징의 바깥쪽 끝단보다 2cm 이상 돌출 될 수 없다(휠체어 그림 A 참고).
- e. 범퍼의 가장 낮은 부분은 바닥으로부터 최소한 3cm 이상 떨어져야 한다 (휠체어 그림 B 참고).
- f. 범퍼의 가장 높은 부분은 바닥으로부터 20cm 이상 떨어져 있을 수 없다 (휠체어 그림 B 참고).
- g. 범퍼를 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 지름이 최소 0.635cm 이상이어야 한다. (휠체어 그림 C 참고)
- 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 j항과 비슷하게 범퍼를 이룬 관의 밖과 밖을 연결하는 지름이 3.27cm 미만이 되게 날카롭게 굽힐 수 없다).
- l. 범퍼와 휠체어의 메인프레임은 범퍼의 가장 넓은 지점으로부터 막대(bar)로 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 막대는 직선이어야 하고, 위에서 내려다본 수평면 상에서 측정하여 범퍼에서 메인프레임으로 45° 또는 이상의 각으로 만들어져야 한다. 주의: 본 막대(bar)는 메인프레임에 부착할 필요가 없다.

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 캐스터 하우징 앞바닥으로부터 정확히 11cm의 높이여야 한다(가장 밖으로 튀어나와 다른 휠체어 등과 컨택할 수 있는 부분이 바닥으로부터 11cm).
 - i. 윙은 메인 휠 타이어의 중앙을 넘어 뺄 수 없다(앞에서 보았을 때 메인 휠 타이어의 중앙부분보다 윙이 더 앞으로 나갈 수 없다).
 - ii. 캐스터 하우징 뒤에 있는 윙의 첫 번째 컨택지점은 11cm의 높이이거나 그 이하이어야 한다.
- 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. The rod or tubing used for the wing must be a minimum of 0.635 centimeters in diameter.
- e. 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)
- f. 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, ball holders 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.

- d. wings을 만들기 위해 사용된 막대 또는 관은 최소한 지름이 0.635cm 이상이어야 한다.
- e. wings은 뒷바퀴에서 끝나거나 메인프레임과 연결된 상태로 뒷바퀴를 지나서 계속될 수도 있다 (위에서 보았을 때 wings이 앞에서 나와 뒤로 가다가 뒷바퀴 앞에서 그냥 끝이 나던지, 뒷바퀴의 안쪽으로 연장되어서 - e 조항에 의해서 밖으로 나갈 수는 없다 - 들어와 메인프레임에 연결될 수 있다). 메인 휠에서 끝나는 wings은 다음의 추가 요구조건을 준수해야 한다.
 - i. 날카로운 가장자리 없이 끝 부분이 모두 둥글어야 한다.
 - ii. 메인 휠과의 간격이 1cm 미만으로 끝나야 한다(휠체어 그림 B 참고)
- f. wings의 위쪽 끝에서 wings의 위쪽 끝 위로 뻗어 있는 10cm와 wings의 전방으로부터 메인 휠 타이어의 뒤로 1cm까지의 wings 위의 공간은 반드시 장애물이 없어야 한다. wings의 전방으로부터 메인 휠 타이어의 뒤로 1cm까지 공간에서 wings 위로 10cm 높이까지는 장애물이 없어야 한다.

31조 편의성과 안전성 (Comfort and safety)

휠체어는 다음 추가적인 세부사항을 충족해야 한다.

- a. 모든 휠체어의 돌출부에는 푸시-바, 크로스바, 볼 홀더 또는 후크에 반드시 패드를 장착해야 한다. 주의: 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 다음의 세부사항을 충족해야 한다.
 - i. 이 장치는 휠체어의 가장 앞으로 튀어나온 부분일 수 없다.
 - ii. 바닥으로부터의 최소 높이 규정은 없지만, 항상 바닥에 닿으면 안 된다.
 - iii. 바닥에 흠집을 내서는 안 된다.
 - iv. 이 장치와 바닥과의 모든 접촉은 신체적 이점 규칙(79조)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. 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. A player may use additional device to support the ball. The support device, or ball holder must contact with no more than the bottom 25% of the ball. The ball holder must ensure that 75% of the ball is visible to be played. Note: Percentage refers to the diameter of the ball.
 - i. When a ball holder is fitted to a chair it must be rigid and made from materials measuring no less than 19mm in diameter.
 - ii. The ball holder may be permanently mounted to the chair or fixed to the frame with brackets that allow the device to be removable or adjusted.
 - iii. The primary function of the ball holder must be to support the ball. When the ball is placed in the device, and the athlete is in neutral position, the ball must rest against the device.
 - iv. No part of the ball can rest within the frame.
 - v. 75% of the ball must be visible above the height of the ball holder.
 - vi. The ball holder must not create a mechanical advantage (i.e. it must be free of adhesive, cannot be spring loaded or allow the ball to be pressure fit within the device).
 - vii. The device must be well padded.
 - viii. If the ball holder is a closed shape, it must measure 14cm or less between the widest 2 points (inside measurement - including padding)

- i. 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 올려놓기 위한 추가 장치를 사용할 수 있다. 보조 장비 또는 볼 홀더는 볼의 아래에서 25% 미만까지 접촉해야 한다. 볼 홀더는 경기 하는 동안 볼의 75%가 보여야 한다. 주의: 퍼센트는 공 지름을 참조하여 반영된다.
 - i. 볼 홀더가 휠체어에 고정된다면, 홀더는 단단한 물체이며, 지름이 19mm 미만의 길이인 물체로 제작되어야 한다.
 - ii. 볼 홀더는 체어 위에 계속 올릴 수 있거나 제거가 가능하거나 조절할 수 있는 받침대에 프레임을 고정할 수 있다.
 - iii. 볼 홀더의 주 기능은 볼을 올려야 하는 것이다. 볼을 이 장비에 위치할 때, 선수의 위치는 중립 위치여야 하며 볼은 장비에 반대하여 위치해야 한다.
 - iv. 볼의 어느 부분이 프레임 안으로 들어가서는 안 된다.
 - v. 볼의 75%가 볼 홀더의 높이 위로 보여야 한다.
 - vi. 볼 홀더는 기계적인 이점을 만들어서는 안 된다. (예, 이 장비는 접착력이 없어야 하며, 스프링이 있거나 장비 내에 볼에게 압력을 주어서는 안 된다.)
 - vii. 장비는 패드가 잘 설치되어야 한다.
 - viii. 볼 홀더가 닫힌 모양인 경우, 이 길이는 14cm 또는 넓은 두 지점 사이가 14cm 미만이어야 한다. (내부 길이 - 패드 포함)



illegal:

- 1) The device is not supporting the ball
- 2) The device covers more than 50% of the ball.



Legal:

- 1) The ball is supported by the device
- 2) The ball holder is well padded.
- 3) It is rigid as well as removable
(spares were checked and are also legal)



illegal:

1. The device is not supporting the ball
2. The device covers more than 50% of the ball.



Legal:

- 1) The device is supporting the ball
- 2) 75% of the ball is available to be played.



illegal:

1. The ball is inside the frame



Legal:

- 1) The device is supporting the ball
- 2) The ball is outside the frame



illegal:

1. Inside measure is greater than 14cm
2. The ball can be pressure fit to the device.



Legal:

- 1) The measurement between the two closest points is less than 14cm
- 2) 75% of the ball is available to be played.



부적격:

- 1) 장비에 볼을 올려 놓지 않는다.
- 2) 장비가 볼의 50% 이상의 면적을 커버한다.



적격:

- 1) 볼은 장비에 올려 놓는다.
- 2) 볼 홀더는 패드가 잘 설치되어야 한다.
- 3) 단단한 물체이며, 제거 가능해야 한다.
(예비 홀더도 점검하며, 또한 적격이어야 한다.)



부적격:

1. 장비에 볼을 올려 놓는 역할을 하지 않는다.
2. 장비가 볼의 50%의 면적을 커버한다.



적격:

- 1) 장비는 볼을 올려 놓는 역할을 한다.
- 2) 볼의 75%는 경기 중에 보여야 한다.



부적격:

1. 볼이 프레임 안에 들어있다.



적격:

- 1) 장비는 볼을 올려 놓는 역할을 한다.
- 2) 볼은 프레임 밖에 위치해야 한다.



부적격:

1. 내부 길이가 14cm 보다 커야 한다.
2. 볼은 장비에 딱 맞게 압력을 줄 수 있다.



적격:

- 1) 가장 가까운 두 지점의 길이는 14cm 미만이어야 한다.
- 2) 볼의 75%는 경기 중에 보여야 한다.

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)

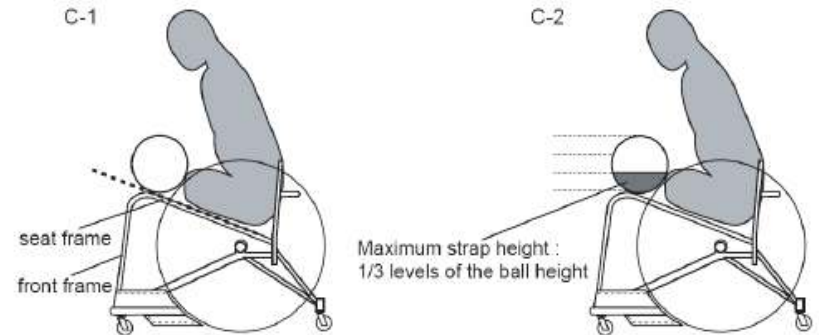
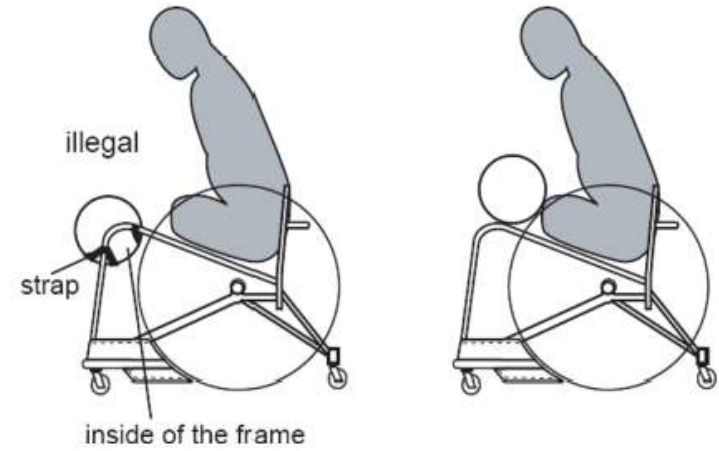
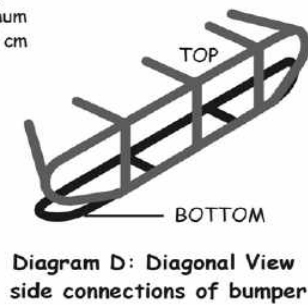
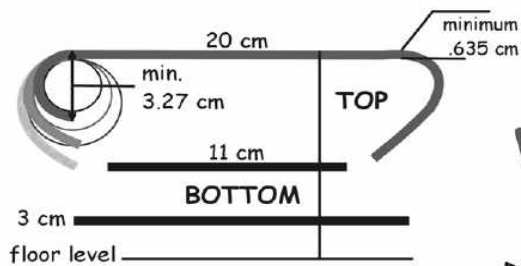
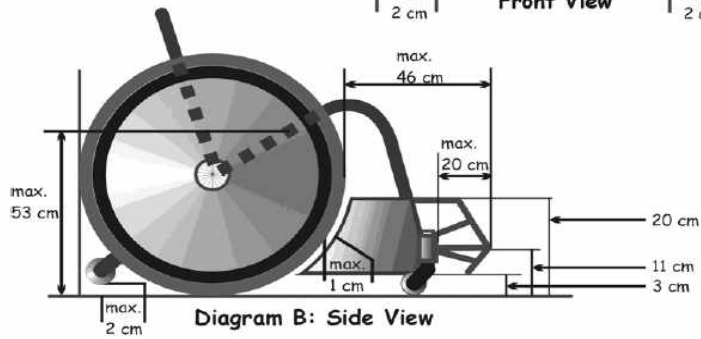
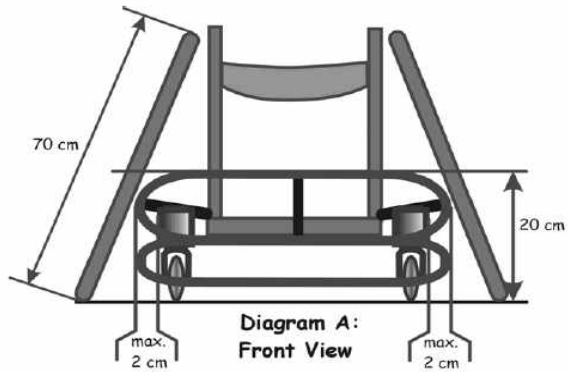
휠체어 또는 선수의 장비 중 어떠한 부분도 편의성, 안전성 또는 의학적인 이유로 인하여 개조될 수 있다. 이러한 개조는 반드시 안전해야 하고 본 규정의 모든 휠체어 요구사항에 일치하여야 하며, 어떠한 기계적인 이점도 만들어내지 않아야 한다. 의학적인 이유에 의해 이루어진 개조는 선수의 등급분류카드에 명시되어야 한다.

기계적 이익을 제공하거나, 본 규정에 명시된 것과 같이 현재 승인된 휠체어의 표준에 일치하지 않는 새로운 변경은 IWRF로부터 사전 허가 없이 이루어질 수 없다. 이러한 변경은 IWRF의 기술 위원회에 서면으로 작성하여 제출되고 허가 받아야 한다.

승인은 세계선수권대회, 지역 선수권대회 또는 패럴림픽 경기 시작 2개월 전에 받아야 하고 다른 승인 경기의 경우에는 1개월 이전에 받아야 한다. IWRF가 요구와 결정 절차를 적절히 수행하는데 한 달이 요구되기 때문에 요구는 세계선수권대회, 지역선수권대회 또는 패럴림픽 경기 시작 3개월 이전에 이루어져야 하고 다른 모든 승인된 경기의 2개월 이전에 이루어져야 한다.

이러한 경기의 시작은 개막식 날짜로 하고, 개막식이 없는 경우 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 스코어 시트에 A팀으로 기록되어야 한다. 경기가 중립 코트에서 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 코트에 출전한다. 페널티를 수행하고 있는 선수들은 코트 위에 있는 것으로 간주된다. 경기 중 코트 위에 있지 않은 팀의 선수들을 교체선수들이라 지칭한다.

35조 등급분류 (Classification)

모든 선수들은 *IWRF 등급분류 매뉴얼*에 명시되어 있는 IWRF 등급분류 시스템에 의해서 등급분류를 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

등급분류 카드는 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)

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, 코트 내의 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 confirm with 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.

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. 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.

36조 명단 (Rosters)

경기가 시작되기로 예정된 시간으로부터 10분이 남기 전에 각 코치는 스코어키퍼와 스코어 시트에 기록되어야 하는 다음의 정보들을 확인해야 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.

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

Article 40. Try and bench selection

The team listed first on the schedule shall be assigned team bench A, the team listed second will be assigned team bench B. When facing the score table Team A shall occupy the area to the left of the score bench and Team B shall occupy the area to the right.

For the first half of the game, each team shall defend the try line that is closest to their bench area and shall score over the try line that is farthest from their bench area. For the second half, teams shall keep the same bench area but shall exchange the try lines they defend and score on. In the event of overtime, teams shall keep the same try lines for all overtime periods as they had for the second half.

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 and the Table Officials. The Table Officials will consist of a Scorekeeper, a Timekeeper, a Forty Second Operator and a Penalty Timekeeper.

During a tournament, all Referees and Technical Commissioners shall be under the supervision of the Head Official. The Head Official is responsible for the assignment and supervision of Referees and Technical Commissioners. All Table Officials shall be under the supervision of the Head Table Official. The Head Table Official is responsible for the assignment and supervision of the 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. The referees have authority to make decisions regarding infractions of the rules committed on the court and within the field of play.

40조 트라이와 벤치의 선택 (Try and bench selection)

경기일정에 첫 번째로 명시된 팀은 벤치A로 배정되며 그 다음의 팀은 벤치B로 배정된다. 기록석을 정면으로 바라보았을 때 A팀은 기록석 왼쪽에 위치하며 B 팀은 오른쪽에 위치한다. 경기의 전반전 동안(1, 2 피리어드), 각 팀은 그들의 벤치지역에 가장 가까운 트라이라인을 수비해야 하고, 그들의 벤치지역에서 가장 먼 트라이라인으로 공격해야 한다. 후반전에는(3, 4 피리어드) 팀들은 동일한 벤치지역을 유지하지만 그들이 수비하고 공격하던 트라이라인을 바꾸어야 한다(벤치지역은 경기가 끝날 때까지 유지하고, 공수 진영만 후반-3피리어드 시작 때-에 반대로 바꾼다). 연장전의 경우, 팀들은 첫 번째 연장전 피리어드에는 동일한 트라이라인을 유지해야 하고, 뒤이은 각 연장전 피리어드마다(연장전 2 피리어드부터 매 피리어드마다) 트라이라인을 교체해야 한다.

6장 오피셜 (Officials)**41조 게임 오피셜 (Game Officials)**

각 경기는 레퍼리 1, 레퍼리 2로 불리는 두 명의 레퍼리들이 심판원을 맡아야 한다. 심판들은 각 1명씩의 기술위원(TC)와 테이블 오피셜에게 지원을 받아야 한다. 테이블 오피셜은 스코어키퍼, 타임키퍼, 40초시계 계시원과 패널티 타임키퍼로 구성될 것이다.

대회 기간 동안, 모든 심판들과 기술위원들은 심판장의 감독 하에 관리 되어야 한다. 심판장은 심판들과 기술위원들을 배정하고 감독하는 데 책임을 가지고 있다. 모든 테이블 심판들은 심판장의 감독 하에 관리 되어야 한다. 심판장은 테이블심판들을 배정하고 감독하는 데 책임을 가지고 있다.

42조 오피셜의 권한 (Officials' jurisdiction)

심판들의 의무와 권한은 그들이 경기장에 도착 할 때 시작되고, 모든 정규와 연장 경기의 피리어드가 끝났음을 레퍼리 1이 스코어시트에 그의 서명을 하여 승인함과 함께 종료된다. 이후의 어떠한 사건들도 스코어시트에 기록되어야 하고, 이는 경기 관계자 또는 다른 관련 권한을 가진 사람들에 의해 다루어진다. 심판들은 코트 위와 경기장 내에서 범해지는 규칙의 바이올레이션에 관하여 판정할 권리를 가지고 있다.

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.

레퍼리들은 그들이 경기장에 대한 효력을 가지고 있을 때 경기장 외의 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 적절한 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 이루어져야 하며, 오류가 발생한 상황 직후부터 다음 라이브타임(live time)이 되기 전 까지 요청해야 한다.
- 요구는 스코어키퍼에게 요청되어야 하고, 그는 이를 곧바로 적고 다음 라이브 타임(live time) 전에 레퍼리들에게 알려줘야 한다.

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

44조 레퍼리 (Referees)

레퍼리들은 본 규칙에 따라 경기를 운영한다.

레퍼리들은 IWRF 심판 매뉴얼에 명시되어 있는 기계장치, 절차, 그리고 신호를 사용해야 한다.

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

판정을 설명하기 위해서 언어를 통한 의사소통이 필요하다면, 모든 국제 경기에서는 영어를 사용해야 한다. 이는 선수 또는 코치가 (심판의) 판정에 대한 설명을 요구할 권리가 있다거나 심판이 그의 의무를 수행하는데 영어를 반드시 사용해야 한다는 것을 의미하지 않는다. 이는 단지 혼돈과 관련된 상황 및 예외적 또는 이 규칙을 벗어난 경기의 결과로 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, overtime periods and the inbound at the start of each quarter.
- 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 tries 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)

레퍼리 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, 연장전, 피리어드 인바운드 시작 시 팁 오프의 수행
- e. 경기시계 또는 스코어보드의 작동에 관련되거나 테이블 심판들의 관할 하에 있는 다른 영역에 관한 모든 분쟁과 불일치에 대한 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 스코어시트가 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. 스코어시트의 정확성을 보증
- e. 경기시계의 적절한 작동을 보증
- f. 40초시계의 적절한 작동을 보증
- g. 스코어 보드의 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 스코어시트에 적절하게 기록 되었는지 확인
- b. 연대순으로(시간의 진행에 따라서) 모든 득점을 스코어시트에 기록
- c. 모든 타임아웃을 (요청한) 피리어드, (요청한) 팀, (요청한) 선수 또는 감독을 스코어시트에 기록
- d. 각 팀의 코트내의 모든 선수들의 등급분류점수의 합을 감독하고 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:

- c. Supervise the penalty box area.
- d. 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. 선수교체 이후 어느 선수가 코트 내로 들어갔는지 순서를 기록
- f. 스코어보드가 경기시계에 포함되어 있지 않은 경우, (수동으로) 작동
- g. 소유권 교대 지시 화살표가 경기시계에 포함되어 있지 않은 경우, (수동으로) 소유권 교대 지시 화살표를 작동
- h. 어떠한 부정행위라도 있다면 레퍼리에게 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 레퍼리 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. 스코어보드가 경기시계에 포함되어 있는 경우 스코어보드를 작동
- h. 소유권 교대 지시 화살표가 경기시계에 포함되어 있는 경우 소유권 교대 지시화살표를 작동
- i. 어떠한 부정행위라도 있다면 심판에게 알리기. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

49조 40초 오퍼레이터 (Forty Second Operator)

40초시계 오퍼레이터(조직원) 은 다음의 의무를 가진다.

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

50조 페널티 타임키퍼 (Penalty Timekeeper)

페널티 타임키퍼는 의무를 가진다.

- c. 페널티 박스 지역 관리
- d. 각 페널티가 주어졌을 때 다음의 정보들을 페널티기록지에 기록
 - i. 파울을 범한 선수의 이름
 - ii. 범해진 파울의 종류, 그리고
 - iii. 파울의 시간

- e. Record warnings for contact before the whistle (Article 92).
- f. Time each penalty using the game clock.
- g. Indicate when penalized players may return to the court.
- h. 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 or three-minute interval at the end of the first period and the third period. There is a five-minute or ten-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 three-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 try 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:

- e. 호각이 울리기 전의 컨택(92조)에 대한 경고의 기록
- f. 경기시계를 사용하여 각 페널티의 시간 측정
- g. 페널티를 받은 선수가 코트에 다시 복귀할 수 있을 때 이를 표시
- h. 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 4개의 피리어드로 실시된다. 첫 번째 피리어드와 세 번째 피리어드의 종료 시에는 2분간 또는 3분간의 휴식 시간이 있다. 두 번째 피리어드 종료 시에는 5분간 또는 10분간의 휴식시간이 있다.

연장전의 경우, 연장전의 각 피리어드는 3분이어야 한다. 정규경기의 종료와 첫 연장전 피리어드 사이에는 3분간의 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 선수가 터치하였을 때
- b. 스로인 중, 볼이 코트 안에 있는 선수가 터치하였을 때

경기시계는 (다음의 시점에) 정지되어야 한다.

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

53조 40초시계 작동 (Forty Second clock operations)

40초시계는 선수가 아웃 오브 바운즈에서부터 스로인을 하고, 다른 선수에게 볼이 닿았을 때 시작되어야 한다. 그리고 경기 중 유효한 볼의 소유권을 팀이 얻은 경우마다 재 시작되어야 한다. 상대방에 의한 단순한 볼 컨택이 있더라도 여전히 볼의 소유권이 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:

- before entering the center circle to administer a tip-off,
- or
- 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 try, a violation, a foul, a time-out, or any other stoppage in play.

- 수비자 파울이나 각종 바이얼레이션으로 심판의 공식 휘슬이 울린 경우
 - 공격자 파울이나 각종 바이얼레이션으로 볼의 소유권이 변경되어 심판의 공식 휘슬이 울린 경우
 - 볼을 소유하지 않은 팀의 연속적인 동작에 의해 경기가 중단된 경우
- 40초시계는 볼의 소유권을 가진 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 (부상, 장비)
 - 헬드볼 상황
 - 볼의 소유권을 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 또는 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 레퍼리가 (아래와 같은 상황에서) 호각을 불었을 때 살아있는(경기 중인) 상태가 된다.

- 팀 오프를 진행하기 위해 센터서클에 들어가기 전 또는
- 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 종료까지 남아있는 모든 타임아웃은 연장전으로 넘어간다. 추가적으로, 각 팀은 연장전 매 피리어드마다 1번의 추가 30초 타임아웃을 받는다.

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

코치가 요구한 타임아웃 요청은 볼이 죽은(데드 볼) 상태일 때만 가능하다. 코치는 요구를 타임키퍼에게 언제든 요청할 수 있고; 타임키퍼는 그 요청을 요청이 있는 다음 번 시합의 정지 때에 레퍼리에게 전달한다.

볼이 살아있을 때(라이브 볼일 때) 선수가 요청한 타임아웃은 요청을 하는 선수 또는 그 선수의 동료들이 볼의 소유권을 가지고 있을 때에만 가능하다. 볼은 바닥 또는 상대편 팀의 선수에게 닿지 않은 상태여야 한다.

레퍼리는 타임아웃 요청을 수락했을 때 호각을 불어야 하고, 타임아웃이 요청되었음을 신호하고, 타임아웃을 요청한 팀을 표시해야 한다. 이 정보들은 스코어시트에 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.

모든 타임아웃을 사용한 경우, 30초 타임아웃의 경우 20초가 경과한 후, 60초 타임아웃의 경우 50초가 경과한 후, 팀들이 코트에 복귀해야 함과 경기 재개 준비를 알리는 경보소리가 주어져야 한다. 타임아웃이 종료되었을 때, 경기는 스로인으로 재개되어야 한다.

경기 재개를 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). 레퍼리가 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. 스로인을 가진 팀이 지체하는 경우, 레퍼리는 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 바이올레이션이 발생하기 전에 자신의 위치를 잡으면, 레퍼리는 볼을 그의 재량에 맞기고 10초 카운트를 계속해야 한다(10초 동안에 스로인이 완료되어야 바이올레이션이 아니기 때문에 처음 볼을 선수에게 주는 대신 바닥에 놓는 순간부터 10초 카운트를 계속 한다. 만약 10초 동안에 스로인이 끝나면 계속 진행하고 끝내지 못하면 바이올레이션으로 판정한다).
- b. 스로인을 가지지 않은 팀이 지체하는 경우, 레퍼리는 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)

레퍼리는 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. 상황이 발생한 장소에서 누구라도 위험한 경우 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 정지는 이 상황을 해결하는데 필요한 만큼 계속되어야 한다.
- b. 선수가 부상을 당한 경우, 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다. 이 정지는 부상당한 선수가 의료 지원을 하러 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. 경기 중단은 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.

When an equipment time-out is granted, the affected player has one minute to resolve the problem. If the problem cannot be resolved in one minute, a time-out must be requested or another player must be substituted. An equipment timeout is not an opportunity for a substitution. Substitutions may be permitted if the player requesting the equipment time-out has an equipment malfunction that prevents them from playing.

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.

59조 장비 타임아웃 (Equipment time-out)

본 조항은 휠체어에서 넘어져서 움직일 수 없게 된 선수에게는 (넘어짐과 동시에 장비 문제가 발생했다 하더라도 적용되지 않는다.

선수의 휠체어나 장비가 정상적으로 작동하지 않거나 손상을 입은 경우 또는 어떠한 조정을 필요로 하는 경우, 그 선수는 경기 중단을 요청할 수 있다. 레퍼리는 다음과 같이 경기를 중지한다.

- a. 장비의 문제가 누구라도 위협을 한다면, 레퍼리는 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 레퍼리는 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- d. 아무 위험도 없지만, 선수가 움직일 수 없고, 공격 팀이 득점을 할 수 있는 위치에 있다면 레퍼리는 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. 장비 타임아웃은 선수교체를 위한 기회가 아니다. 단 경기하는데 선수를 보호하기 위해 장비 타임아웃을 요청했을 경우 선수교체가 허용된다.

60조 넘어진 선수 (Fallen player)

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

넘어진 선수(Fallen Player)란 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. 레퍼리는 다음과 같이 경기를 중지 시킨다.

- a. 공격 팀이 득점이 가능한 위치가 아니라면 레퍼리는 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- b. 넘어진 선수가 위험하거나 다친 경우라면 심판은 즉시 경기를 중지시켜야 한다.

- 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. Team staff must use a mat to right the chair to protect the floor from further damage. 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.

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 try 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.

- c. 넘어진 선수가 경기에 영향을 주는 위치에 있다면 레퍼리는 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- d. 공격 팀이 득점이 가능한 위치이고, 위험이나 부상이 없으며, 넘어진 선수도 경기에 영향을 주는 위치에 있지 않다면, 심판은 현재의 공격 기회가 끝나자마자 경기를 중지시켜야 한다.

심판이 경기를 중지시킨 후, 그(심판)는 넘어진 선수의 팀 관계자에게 도움을 주기 위해 코트 출입을 허가한다. 팀 관계자는 바닥이 더 손상되지 않도록 매트를 사용하여 넘어진 선수를 일으켜줘야 한다. 경기는 넘어진 선수가 준비가 되는대로 바로 재개한다. 넘어진 선수가 시합에 복귀하기 위해 준비하는데 1분 이상의 시간이 필요한 경우, 반드시 타임아웃이 요청되거나 다른 선수로 교체되어야 한다.

8장 경기 규정 (Playing regulations)

61조 경기 시작 (Beginning the game)

경기는 센터서클에서 팀 오프로 시작되어야 한다. 레퍼리 1이 팀 오프를 위해 센터서클에 들어서기 전에 공식 컨택의 시작을 표시하기 위하여 호각을 불 때 경기가 시작된다. 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 실격 당한다.

62조 팀 오프 (Tip-off)

팀 오프에 앞서, 각 팀에서 센터로 불리는 한 명의 선수가 센터서클로 들어와야 한다. 이 선수들은 그들이 수비하는 트라이라인과 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 레퍼리 1은 공식 컨택의 시작을 표시하기 위해 호각을 불고, 이어서 센터 서클로 들어가야 한다. 그는(레퍼리 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 명이 한번 이상은 컨택해야 한다.

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).

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.

다음과 같은 상황에서는 팁 오프가 다시 실시되어야 한다.

- a. 만약 양 팀에 의해 동시에 바이얼레이션이 발생하였다면
- b. 만약 센터가 볼을 컨택하기 전에 바닥에 닿았다면
- c. 만약 레퍼리 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).

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 바이얼레이션이 팀에게 볼의 소유권을 갖게 하였다면, 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 바운드 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 컨택하고 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 행동의 결과인 것으로 고려된다(볼과의 컨택이 있는 경우는 모두 선수가 의도적으로 컨택한 것으로 간주한다).

Article 66. Possession of the ball

- a. A player has possession of the ball when:
- 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,
 - he has a hand or hands firmly on the ball thus preventing an opponent from having free and easy movement of the ball,
 - he is given the ball to execute a throw-in (Article 70),
 - he voluntarily accepts a live ball (Article 54), or
 - 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:
- an opposing player gains possession of the ball, or
 - 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 try is scored when a player in possession of the ball has two wheels touching the out-of-bounds area across the opposing team's try line, between the two posts marking the ends of the try line. The player must have possession of the ball before either wheel crosses the try 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 try is scored the referee will sound his whistle, signal the try, and secure the ball to give to the opposing team for a throw-in. One point shall be awarded for each try.

66조 볼의 소유권 (Possession of the ball)

- a. 다음과 같을 때 선수가 볼의 소유권을 가진다.
- 그가 그의 손에 볼을 잡고 있거나 그의 무릎(으로 보호하거나) 또는 자신의 몸이나 휠체어의 어느 부분이라도 기대어 확보하고, 볼이 바닥과 닿지 않은 경우
 - 그가 손 또는 손으로 볼을 단단히 하여 상대방이 볼을 자유롭게 움직이는 것을 막고 있는 경우
 - 스로인을 수행하려고 볼을 받은 경우(70조)
 - 그가 자발적으로 라이브 볼을 받은 경우(54조), 또는
 - 그가 볼을 드리블하는 행위 중일 때(68조)
- b. 팀은 그 팀의 선수가 볼의 소유권을 가지고 있을 때 볼의 소유권을 얻는다. 팀의 소유권은 다음까지 계속 된다:
- 상대편 선수가 볼의 소유권을 얻은 경우, 또는
 - 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 다뤄질 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 트라이라인의 끝에 만들어진 두 개의 포스트들 사이의 상대편 팀 트라이라인 너머의 아웃오브바운드 지역에 두 바퀴를 컨택 하였을 때 이루어진다. 선수는 어느 바퀴더라도 트라이라인을 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 레퍼리는 호각을 불고, 득점 신호를 하고, 상대팀에게 스로인을 주기 위해 볼을 확보할 것이다. 각 득점마다 1점이 주어진다.

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.

A throw-in is used to put the ball in play after a try, 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-bounder.

The in-bounder shall position himself out-of-bounds at the throw-in location. The referee shall place the ball on the lap of the in-bounder and blow his whistle to indicate that the ball is live. The in-bounder 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 try: at a point on the end line chosen by the in-bounder.
- 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 try 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-bounder; 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.

70조 스로인 (Throw-in)

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

스로인은 득점, 바이얼레이션 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. 레퍼리는 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 이후 : 엔드라인 상에서 인 바운더가 선택한 곳에서
- b. 팁 오프의 바이얼레이션을 제외한 바이얼레이션 후 : 사이드라인 상에서 바이얼레이션이 발생하였을 때 볼의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- c. 팁 오프의 바이얼레이션 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 실시 된다;
 - ii. 이외의 다른 때에, 스로인은 타임아웃이 불러 졌을 때 기록석 반대편 사이드라인 상의 볼의 위치와 가장 가까운 지점에서 실시 된다.
- f. 헬드볼 이후 : 기록석의 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

Article 71. Substitutions

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

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. The team that has substituted players must retrieve the classification cards of the substituted players during or immediately after the substitution has occurred. 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.

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.

교체선수들은 경기의 중지에 앞서 선수교체 지역에서 준비하고 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.

교체를 요청한 선수들이 코트에 즉시 들어가고 경기를 할 준비가 되지 않는 경우 심판은 허가를 취소하고 경기를 계속할 수 있다. 교체선수들은 벤치에서 곧바로 코트로 들어가는 것이 금지되어 있다. 선수를 교체한 팀은 교체이후 즉시 본인의 등급분류카드를 돌려받아야 한다. 페널티를 수행하고 있는 선수는 교체할 수 없다.

72조 헬드볼 (Held ball)

다음과 같을 때 헬드볼이 발생한다.

- a. 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들이 동시에 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 바이얼레이션 (Violations)**73조 제재조치 (Sanction)**

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

74조 백코트 바이얼레이션 (Backcourt violation)

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

백코트 바이얼레이션이 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 바이얼레이션 (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 바이얼레이션이 주어진다. 유일한 예외는 심판이 다른 선수가 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 유도하려고 마지막 선수에게 볼을 튀겼다고 판정하는 것이다. 이 경우에는 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 초래한 선수에게 바이얼레이션이 주어져야 한다.

76조 12초 바이얼레이션 (Twelve-second violation)

자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가진 팀은 프론트코트로 볼이 나아가는데 12초의 시간을 가진다. 이렇게 하지 못하는 것은 바이얼레이션이다.

볼이 프론트코트의 바닥 또는 선수에게 닿았을 때 볼은 프론트코트에 있는 것이다. 12초 카운트는 코트내의 선수가 자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가졌을 때 시작된다. 12초 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 try line and then return to the court without scoring a try.

Three conditions must exist for this violation:

- a. The player must have possession of the ball before crossing the try line.
- b. One wheel of the player's wheelchair must touch the out-of-bounds area across the opposing team's try 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 try.

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 트라이라인 위로 코트 밖으로 나가고 이어서 코트로 돌아오는 것이 허가되지 않는다.

이 바이올레이션을 위해서는 3가지 조건들이 반드시 있어야 한다.

- a. 선수는 트라이라인을 넘기 전에 볼의 소유권을 갖고 있어야 한다.
- b. 그 선수의 휠체어 바퀴 하나가 상대편 팀의 트라이라인을 넘어 아웃오브바운드 지역에 컨택해야 한다.
- c. 그 바퀴가 선수가 득점하기 전에 인 바운드 지역으로 되돌아오거나 아웃오브바운드 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(68 조). 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. 레프리가 호각을 분 이후, 볼은 10초 이내에 인바운더에서 떠나가야 하고, 10초 이내 코트 안에 있는 선수에게 컨택 되어야 한다.
- b. 그(인바운더)가 볼을 떠나보낸 후, 인바운더는 코트 내의 다른 선수에 의해 컨택되기 전에 볼에 컨택 할 수 없다.
- c. 인바운더는 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 try. 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. 인바운더는 볼을 떠나보낼 때까지 코트로 들어갈 수 없다.
- e. 인바운더는 볼을 떠나보낸 지점에서 반경 1m 이내로 코트로 들어가야 한다.
- f. 스로인이 사이드라인에서 실시되었을 때, 인바운더는 볼을 떠나보내기에 앞서서 (휠체어가 제자리에서) 축으로 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 팁 오프 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 하에 모든 유형의 컨택이 허락되는 것은 아니다. 포지션, 위치, 속도, 그리고 선수의 취약점과 같은 기타 요소들이 고려되어야 한다.

비신사적행위는 합법적 또는 공격적인 경기운영이라는 명분하에 면책될 수 없다. 심판은 경기의 흐름을 깨지 않는 선에서 선수의 안전을 고려해야 한다. 각 상황은 사안에 따라 판정되어야 한다.

본 장(10장)에서는 규정 적용 시 심판이 반드시 고려해야 할 원칙을 상세히 설명할 것이다. 상술된 원칙은 선수를 보호하면서 포지션 및 볼을 스스로 방어할 수 있는 기회를 제공함과 동시에 컨택을 허용한다. 또한 심판이 경기의 흐름을 방해하지 않고 각 상황을 판단할 수 있게 해준다.

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 요인을 기준으로 알맞은 강도를 판단한다.

- 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 이득을 얻기 위해 상대방이 이용해서는 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 수단으로 그 위치를 빼앗길 수 없다. 하지만, 만약 상대방이 도전한다면 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 선수들에게 방해 받을 수 있다.

상대편 선수들은 다른 선수에게 이미 명확하게 점유되지 않은 공간을 점유하려는 시도를 하는 다른 선수에 맞서 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 공간에서 발생하는 불법적인 컨택은 만약 이 컨택이 상대방 선수가 시작하였거나 볼의 소유권을 가진 선수가 볼을 보호 또는 패스하기 위해 요구되는 일반적인 동작의 결과로 발생한 경우, 상대방 선수에게 주어진다.

89조 어드밴티지 (Advantage)

바이얼레이션 또는 파울을 발생하는 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 바이얼레이션으로 방해가 되서는 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 볼 것인지 볼지 않을 것인지를 레퍼리들의 결정에 대한 결과가 아니어야 한다. (레퍼리들이 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 try 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 try, unless a penalty try 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 시도로 발생하는 불법적 행위이다. 볼의 소유권을 갖고 있는 팀이 발생한 파울은 공격자 파울로 간주한다. 볼의 소유권을 갖고 있지 않은 팀이 발생한 파울은 수비자 파울로 간주한다.

공격자 일반 파울의 벌칙은 볼의 소유권 박탈이다.

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

공격자가 볼의 소유권을 가지고 있고 득점 위치에 있을 경우 수비자 일반 파울이 발생하면 레퍼리는 1분간 페널티 대신에 페널티트라이를 줄 것이다. 일반 파울로 1분간 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 페널티트라이가 주어진 경우를 제외하고, 상대팀이 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 경기가 중지되는 동안에 상대방과 악의적이거나 이익을 위한 컨택을 하는 것이 허용되지 않는다.

합법적인 컨택이 가능한 피리어드는 레퍼리가 팁 오프 또는 스로인 전에 호각을 불었을 때 시작되고, 심판이 호각을 분 다음 끝난다. 각 팀은 호각이 울리기 전 컨택으로 전반과 후반 각각 한 번씩 경고를 받을 수 있다. 한 팀이 2번째 컨택하고, 그 다음 컨택이 발생하면 파울이 된다. (전반과 후반 각각 2번째부터는 파울이다). 후반전에 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 3명이 넘는 수비 선수들이 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 try 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 try 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. When illegal use of the hands occurs outside the vertical space, the foul shall be charged to the player who initiated the contact.

94조 홀딩 파울 (Holding foul)

- a. 선수는 상대방의 이동의 자유를 제한하는 목적으로 상대방에게 손 또는 몸의 어떠한 부분을 사용하여 매달리거나 잡는 것이 허용되지 않는다.
- b. 선수는 어떠한 이유로 상대방에게 디스어드밴티지를 줄 정도로 상대방에게 기대는 것이 허용되지 않는다.

95조 코트 이탈 파울 (Leaving the court foul)

- a. 선수는 심판이나 규칙의 다른 조항으로 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 떠나서 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 트라이라인을 가로질러 코트를 떠날 수 없다.
- d. 자신의 팀 동료가 볼의 소유권을 갖고 있는 선수이면 어떤 이유로도 상대방 팀의 트라이라인을 가로질러 코트를 떠날 수 없다.

96조 푸싱 파울 (Pushing foul)

- a. 상대방과 적법한 접촉을 한 후, 선수가 자신의 휠체어를 움직이고 상대방을 알맞은 위치에서 불법적 위치로 밀어 넣기 위해 푸시 림 또는 휠 위의 자신의 손을 옮겨가며 선수의 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 접촉을 만들기 위해서 자신의 손이나 팔을 사용하는 것이 허용되지 않는다. 수직 공간 안에서(88조) 불법적인 손의 사용이 있을 때, 접촉이 볼의 소유권을 가진 선수가 시작하였고 볼을 보호하거나 또는 패스하고자 하는 동작의 결과로서 발생한 것이 아닌 경우를 제외하고는 볼의 소유권을 가지지 않은 선수에게 파울이 주어져야 한다. 수직 공간 외부에서 불법적인 손의 사용이 있을 때, 파울은 접촉을 시작한 선수에게 주어져야 한다.

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 try, unless a penalty try has been awarded.

98조 스피닝 파울 (Spinning foul)

선수는 상대편 선수를 다소라도 위험하게 하는, (상대편의) 휠체어가 수평 또는 수직 평면상에서 회전하기 위해 상대편의 휠체어 어느 쪽이라도 뒤쪽 휠의 축보다도 더 뒤에서 접촉하는 것이 허용되지 않는다. 선수가 상대편 선수의 휠체어의 뒤쪽 휠의 축보다 앞에서 합법적인 접촉을 한 후, 휠체어의 지속적인 움직임은 스피닝을 유발하는 접촉 지점을 축 뒤로 이동시킬 수 있다. 만약 최초의 접촉이 합법적이었고 스핀이 발생할 때까지 접촉이 지속되었다면 그 선수에게는 파울이 주어지지 않는다.

99조 1m 파울 (One-meter foul)

인 바운더를 제외한 어떠한 선수에게도 스로인을 하는 사이드라인이나 엔드라인 상의 지점으로부터 반경 1m 이내의 공간으로 들어가는 것이 허용되지 않는다. 이 1m 반경은 심판이 볼이 라이브임을 알리기 위해 자신의 호각을 부는 때로부터 인 바운더가 볼을 던질 때까지 유효하다(70조).

12장 테크니컬 파울 (Technical fouls)**100조 정의 및 제재조치 (Definition and sanctions)**

테크니컬 파울은 관리상의 문제 또는 허용 행위와 예의를 위반할 때 발생한다. 테크니컬 파울은 선수 또는 벤치에 있는 사람들이 범할 수 있다.

테크니컬 파울을 범한 선수는 1분간 페널티를 수행해야 한다.

감독, 팀 관계자, 교체선수들을 포함한 벤치에게 주는 테크니컬 파울의 벌칙은 코치가 정한 코트 내 지정 선수에게 1분간 페널티가 주어진다.

디스퀄리파잉 파울이 아닌 테크니컬 파울로 1분간 페널티를 수행하고 있는 선수는 페널티트라이가 주어진 경우를 제외하고, 상대팀이 득점을 하면 페널티 박스에서 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 위해 휠체어에서 고의로 넘어지는 것
- f. 레퍼리가 통지하고 페널티 박스로 바로 들어가는데 실패한 경우 (들어가지 않는 경우)
- g. 페널티 시간이 끝나기 전에, 또는 페널티 시간계시원 또는 레퍼리가 말하기 전에 페널티 박스를 떠나는 경우
- h. 심판의 허가 없이 선수의 번호를 바꾸는 경우
- i. 넘어진 선수가 벤치 스템의 도움을 받지 않고 휠체어를 바로 잡는 경우
- j. 휠체어의 좌석에서 몸을 들어 올리거나 휠체어의 속도 또는 방향을 조절하기 위해 다리의 어떠한 부분이라도 사용하는 행위
- k. 경기 중지를 하고자 이치에 맞지 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. 장비 타임아웃으로 타임아웃을 사소하게 요구하는 것.

위의 사항은 완벽한 목록이 아니다; 레퍼리는 허용되는 행위와 예외의 어떠한 위반으로 자신의 판단 하에 선수에게 테크니컬 파울을 선언할 수 있다.

102조 벤치 테크니컬 파울 (Bench personnel technical foul)

경기가 올바르게 능률적으로 진행하기 위해 적절한 벤치의 예의가 매우 중요하다. 코치, 보조코치, 교체선수, 또는 다른 팀 관계자 서로 간의 예의 또는 경기 운영 위반은 벤치에 있는 사람들에게 테크니컬 파울이 발생하게 된다.

The following actions will result in a technical foul:

- a. Entering the court without receiving permission from an official to do so.
- b. 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.
- c. Using disrespectful or abusive language towards any person.
- d. 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.:

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

위의 사항은 완벽한 목록이 아니다; 레퍼리는 허용되는 행위와 예외의 어떠한 위반으로 자신의 판단 하에 선수에게 벤치 테크니컬 파울을 선언할 수 있다.

103조 장비 테크니컬 파울 (Equipment technical foul)

선수는 본 규칙에 명시된 규정에 맞지 않는 휠체어를 타고 경기에 임할 수 없다. 만약 경기 중 어느 때라도 선수가 규정에 맞지 않은 휠체어로 경기를 하고 있는 것이 발견되면 그 선수에게 테크니컬 파울이 주어져야 한다.

코치는 심판에게 경기가 중단되는 시간에 상대편 선수의 휠체어 조사를 요구할 수 있다. 만약 심판이 그 휠체어가 적격으로 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 휠체어 기능이 게임 중 이전에 합법적이었던 휠체어가 규칙에 맞지 않은 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 코트 안에 있는 선수들의 포인트의 총합은 35조에 명시된 것처럼 최대치를 넘을 수 없다. 만약 팀이 코트 안에 있는 선수의 포인트가 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 try, 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 다음의 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 스코어 키퍼에게 상대팀 선수들의 코트 내의 포인트를 요청할 수 있다. 스코어키퍼는 요청 시간을 적고, 다음 번 경기 중 지시에 심판에게 이를 알린다. 만약 심판이 팀이 코트 안에 있는 선수의 초과된 포인트를 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 페널티트라이라면 그 선수는 즉각적으로 테크니컬 파울에 대한 1분간 페널티 수행을 시작한다.

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

106조 디스퀄리파잉 파울 (Disqualifying foul)

뻘뻘스럽게 스포츠맨십이 아닌 파울을 범했거나, 명백하게 안전을 무시하고 범한 파울은 경기 참가 자격이 박탈되어야 한다.

아래의 행위는 디스퀄리파잉 파울을 초래한다:

- a. 위험한 플레이
- b. 싸움
- c. 지속적으로 욕설 적이고 공격적인 언어
- d. 심판을 치거나 예의 없는 신체적 컨택
- e. 매우 낮은 수준을 보이고 상대편에게 위험 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 try.

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; 레퍼리들은 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 인원은 곧바로 경기장을 떠나야 한다. 그는 경기장 내, 경기장 주위, 또는 경기에 영향을 줄 수 있는 다른 어떤 지역에 머무르는 것도 허가 되지 않는다. 나아가 경기에서 자격 박탈된 사람과의 모든 상호작용으로 벤치에 있는 사람들에게 테크니컬 파울이 주어진다.

디스퀄리파잉 파울의 벌칙은 1분간 페널티이다. 이 페널티는 1분 모두를 수행해야 한다.; 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).

선수가 디스퀄리파잉 파울을 발생하였다면, 페널티는 자격이 박탈된 선수와 같은 팀의 동일한 등급분류 포인트를 보유한 선수가 수행해야 한다. 만약 그러한 선수가 없다면, 자격 박탈된 선수와 같은 팀의 등급분류 포인트가 가장 유사한 선수가 페널티를 수행해야 한다. 만약 자격이 박탈된 선수의 등급분류 포인트와 가장 유사한 등급분류 포인트를 보유한 두 명의 선수들이 있다면 더 높은 등급분류 포인트를 보유한 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 구성원이 범했다면, 페널티는 코치가 선택한 선가 페널티를 수행해야 한다.

13장 페널티 (Penalties)

107조 페널티 수행 (Serving Penalties)

페널티를 수행하도록 명령받은 선수는 의료지원이 필요하지 않은 이상 즉시 그의 팀 페널티 박스로 가야 한다. 이 선수는 스스로 페널티 박스 안에 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 **three**-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 try that is not the result of a penalty try. A player released as the result of a try 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 피리어드 이전 **3분**간의 휴식 시간에는 페널티 박스를 떠나고 자신의 팀 벤치로 돌아갈 수 있다. 이 선수는 3피리어드 또는 연장전 피리어드의 시작에 앞서서 페널티 박스로 복귀해야 한다.

108조 페널티박스 나가기 (Release from the penalty box)

페널티를 수행하는 선수는 페널티의 시간이 경기시계로 끝났을 때 페널티 박스에서 나갈 수 있다. 만약 경기시계가 선수에게 보이지 않는다면, 페널티 시간계시원이 시간이 끝났음을 선수에게 말해줘야 한다.

선수는 반드시 코트에 표시된 선 사이로 페널티 박스를 나가야 한다. (부록A 참고)

디스퀄리파잉 파울의 결과가 아닌 페널티를 수행하고 있는 선수는 만약 상대팀이 페널티 트라이가 아닌 득점에 성공하면, 페널티 박스로부터 나가야 한다. 득점으로 페널티 박스를 나가게 되는 선수는 페널티 시간계시원 또는 심판이 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 나와야 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 할 수 있는 기회가 올 때까지 기다려야 한다. 그의 팀이 경기 진행이 지속되도록 이 선수를 위한 선수교체가 있어야 한다. (2명이 페널티 박스에 있고 3번째 선수가 경기장 밖으로 나온 것이므로, 교체를 해주지 않으면 코트에 1명의 선수밖에 남아 경기를 지속할 수 없다).

페널티의 수행을 기다리는 선수는 자신의 팀 페널티 박스 안에 있는 선수들이 2명 미만으로 줄어들었을 때 페널티의 수행을 시작해야 한다. 만약 필요하다면, 코치에게 그의 팀이 최대 등급분류 포인트를 위반하지 않게 선수교체를 할 수 있는 기회가 주어져야 한다.

110조 휴식시간 중 파울 (Fouls during an interval)

휴식시간 중에 부과된 파울로 페널티가 부여된 선수는 다음 피리어드의 시작 때 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)

한 팀이 4번째 피리어드의 종료 시 다른 팀보다 득점에서 앞서고 있다면, 경기는 끝나야 하고, 가장 많은 득점을 한 팀이 승자로 선언되어야 한다.

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

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

추가 연장전 피리어드는 한 팀이 연장전 피리어드의 종료 시 득점에 앞설 때까지 실시되어야 한다.

연장전 경기의 각 피리어드는 팁 오프로 시작되어야 한다.

112조 게임 종료 (Ending the game)

만약 레퍼리 1이 판단하여, 두 팀 중 한 팀이 발생한 뻔뻔하고 지속적이며 위험한 파울, 관중이 선수들 또는 심판에게 향한 폭동 또는 위험한 행동을 보이고, 심판들의 지속적인 무관심, 또는 선수들, 코치들, 또는 관중이 다른 모든 위험하고 지속적인 행동들로 그 경기가 통제 불능의 경기로 악화되었다면 그는 경기를 즉각 종료시킬 수 있다.

이 경우, 승패는 다음과 같이 결정되어야 한다.

- a. 만약 경기가 한 팀의 행동으로 종료되었다면, 그들에게 그 경기의 몰수 패가 판정되어야 한다. (113조)
- b. 만약 경기가 한 팀의 행동으로 종료되지 않고, 경기가 종료될 때 득점에서 앞서고 있던 팀이 승자로 선언되어야 한다.
- c. 만약 경기가 한 팀의 행동으로 종료된 것이 아니고 경기가 종료될 때 득점이 동점이었다면, 승자 결정이 내려지지 않는다. 경기는 연기되고 나중에 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.
- g. it notifies the Technical Delegate prior to the scheduled start of the game that it will not play.

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.:

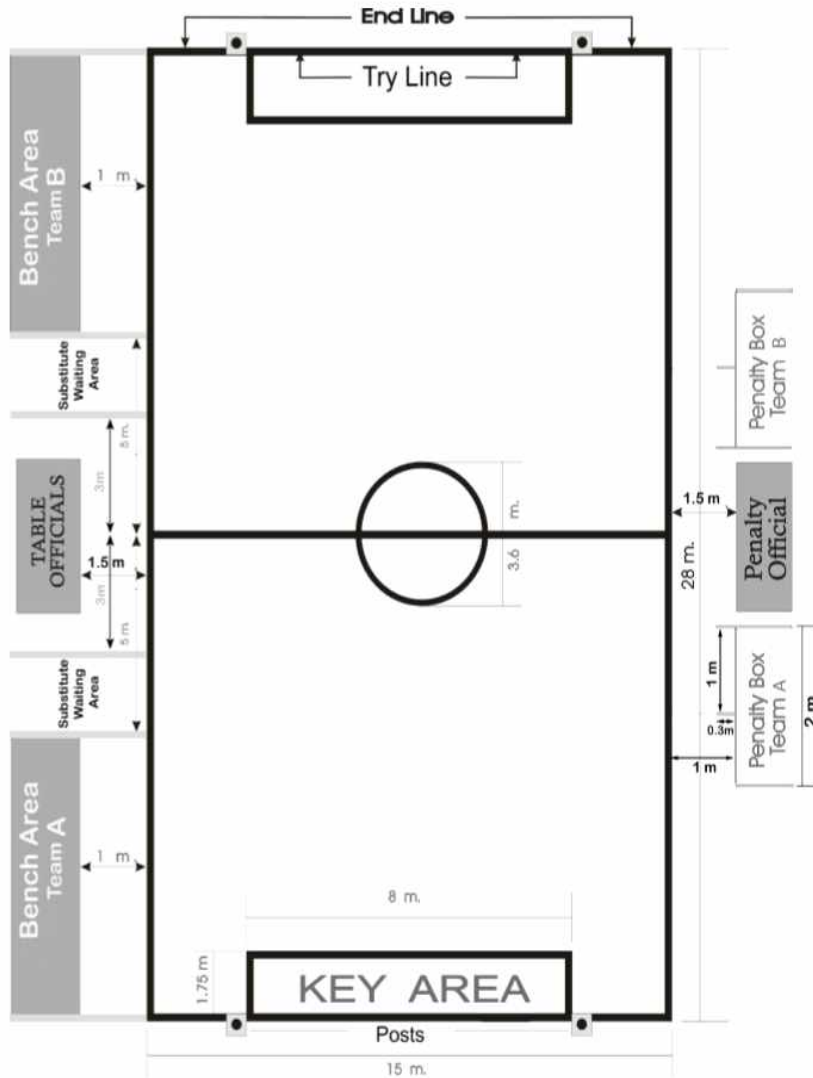
- a. 팀이 경기를 거부하는 경우
- b. 예정된 시합 시작 시간의 15분 이내에 경기 준비가 되지 않는 경우(61조)
- c. 예정된 시합 시작 시간의 15분 이내에 4명의 선수들로 경기를 시작할 수 없는 경우(61조)
- d. 팀의 행동들이 심판 1이 경기를 종료를 선언한 경우(112조),
- e. 팀이 등급분류 포인트를 최대로 존중하면서 경기를 계속할 수 없는 경우 (35조), 또는
- f. 최소 2명 이상의 선수로 경기를 계속할 수 없는 경우(경기에 참가 가능한 선수가 2명보다 적어진 경우)
- g. 경기 시작 전 기술대표(TD)에게 경기를 진행하지 않겠다고 통보했을 경우

박탈을 당하지 않은 팀에게 승리가 선언되어야 한다.

만약 박탈을 당한 팀이 몰수 시점에 득점에 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)

Annex A - Field of play



부록 B - 스코어시트 (Score sheet)

IWRF International Wheelchair Rugby Federation		IWRF OFFICIAL SCORESHEET																									
		1st half				2nd half				OVERTIME																	
		M				M				M																	
Tournament:																											
Date:																											
Time:																											
Team A:																											
#	Player's Name	Cl.																									
	Time Out																										
	30 Sec																										
	1																										
	2																										
	3																										
	4																										
	+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																										
	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 : <table border="1" style="display: inline-table; width: 100%;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									
		TEAM B : <table border="1" style="display: inline-table; width: 100%;"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									
		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.

Casebook & Official
Interpretations
휠체어럭비 경기 사례집

**Interpretations from the International Rules for
the Sport of Wheelchair Rugby**

휠체어럭비 스포츠의 국제규정에 의거한 해설

2019년 4월 1일
IWRF 기술위원회 출판
KWRA 번역 및 편집



대한장애인럭비협회

Case Studies - Interpretations

In the following cases:

- Team A is the offensive team
- Player A1 is the ball carrier
- Team B is the defensive team
- A1 to A4 and B1 to B4 are players on the court
- A5+ and B5+ are substitutes on the bench

Section 3 EQUIPMENT

3.21 Uniform

Rule: Art21. 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.

- 3.21.1 Team A appears on the court wearing red uniform tops and white shirts underneath. Does the referee handle the following scenarios correctly?
- a) Coach B protests the undershirts. The referee dismisses the protest since all players are dressed alike.
 - b) Both coaches accept the white undershirts with the red uniforms but the referee insists that the undershirts be removed.
- Answer:**
- a) Incorrect. The undershirt must be the same color as the dominate color of the uniform
 - b) Correct. Even though the coaches agree, the undershirts must be removed.

- 3.21.2 Team A appears on the court with shirts that have a color on the front different from that on the back. Is this uniform legal?
- Answer:** No. The uniform top must have a dominate color.

사례연구 - 해설

다음의 경우:

- A팀은 공격팀이다.
- A1선수는 볼 소유자이다.
- B팀은 수비팀이다.
- A1부터 A4 그리고 B1부터 B4까지 코트에서 경기를 한다.
- A5+ 그리고 B5+는 벤치에 있는 교체선수이다.

3장 장비 (EQUIPMENT)

3.21 Uniform 유니폼

규정: 21조. 팀 별로 모든 유니폼 상의는 같은 색과 명암을 갖고 있어야 한다. 유니폼 상의 속에 받쳐 입어 밖으로 보이는 모든 것은 유니폼 상의의 주된 색과 같은 색과 명암을 띄어야 한다.

팀 별로, 모든 유니폼 하의는 같은 색과 명암을 갖고 있어야 한다. 유니폼 하의는 유니폼 상의와 다른 색일 수 있다. 유니폼 하의 속에 받쳐 입어 밖으로 보이는 모든 것은 유니폼 하의의 주된 색과 같은 색과 명암을 띄어야 한다. 팀 별로, 개별 선수는 길거나 짧은 유니폼 하의를 입을 수 있다.

- 3.21.1 코트에서 A팀은 빨간 유니폼 상의와 안에 흰색 옷을 입고 입장한다. 레퍼리는 아래의 상황을 정확하게 판단하였나?
- a) B팀 코치는 언더셔츠에 대해 이의제기한다. 레퍼리는 모든 선수가 동일한 옷을 착용했다는 이유로 기각한다.
 - b) 두 코치는 동의하나 레퍼리는 언더셔츠를 탈의해야 한다고 주장한다.
- ▷ **답:**
- a) 옳지 않다. 언더셔츠는 유니폼의 주된 색과 같은 색상이어야 한다.
 - b) 옳다. 코치가 동의했더라도, 언더셔츠를 탈의해야 한다.
- 3.21.2 A팀은 앞쪽과 뒤쪽 색이 다른 상의를 입고 코트에 입장한다. 본 유니폼은 옳은 것인가?
- ▷ **답:** 아니다. 유니폼 상의는 하나의 주된 색을 띠고 있어야 한다.

3.21.3 Team A's uniform consists of a solid blue shirt and solid green shorts. Is Team A's uniform legal?
Answer: Yes. The shorts must a solid color but not necessarily the same color as the top.

3.21.4 For whatever reason, the uniform tops of A2, A4, and B1 bunch up during the game and it is very difficult for the referees to identify the number of the player. Should the referee oblige the respective players and allow them to correct the problem or should they be banned from the game?
Answer: To properly and efficiently administer a game, the numbers of the players must be visible at all times. The referee should give the players a single opportunity to fix their uniform.

3.21.5 Team A and Team B wish to wear similarly colored dark shirts. The referee rules that the Team A will choose a contrasting, lighter colored shirt. Is this decision correct?
Answer: Yes.

3.21.6 Both Teams appear on the court wearing similarly colored dark shirts. Team A requests that they be allowed to wear the shirts at the expense of a technical foul. Shall the request be granted?
Answer: No. Team A must change to a contrasting light color.

Rule: Art21. 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.

3.21.7 A player from Team A is listed on the score sheet as having the number 27. Is this legal?
Answer: No. Only the numbers 1 - 15, 20 - 25, 30 - 35, 40 - 45 and 50 - 55 may be used in all IWRF sanctioned tournaments.

3.22 Hand Protection

Rule: Art22. 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.

3.21.3 A팀의 유니폼은 순 파란색 상의와 순 녹색 하의로 구성되어 있다. 이것은 옳은 것인가?
 ▷ **답:** 그렇다. 하의는 반드시 단색이어야 하지만, 상의와 같은 색을 띠지 않아도 된다.

3.21.4 무슨 이유인지, 경기 중에 A2, A4와 B1의 유니폼 상의가 뭉쳐있어 이로 인해 레퍼리가 선수의 번호를 식별하기 매우 어려운 상황이다. 레퍼리는 이 문제를 해결하기 위해 각 선수에게 요구하거나 게임 출전이 정지된다고 요구한다.
 ▷ **답:** 경기를 적절하고 효율적으로 운영하기 위해, 선수 번호는 항상 잘 보여야 한다. 레퍼리는 유니폼을 수정하기 위해 한 번의 기회를 선수에게 부여한다.

3.21.5 A팀과 B팀은 비슷한 색상의 어두운 상의 착용을 희망한다. 레퍼리는 A팀이 이와 대조되는 밝은 색 상의를 입으라는 판정을 내린다. 본 판정은 옳은 것인가?
 ▷ **답:** 그렇다.

3.21.6 두 팀이 비슷한 색상의 어두운 상의를 착용하고 코트에 등장한다. A팀은 테크니컬 파울을 받는 대가로 상의 착용을 허가받는 것을 요구한다. 요구가 인정되어야 할까?
 ▷ **답:** 아니다. A팀은 반드시 대조되는 밝은 색상으로 갈아입어야 한다.

규정: 21조. 모든 유니폼 상의는 앞면과 뒷면에 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 그리고 50-55 사이의 번호를 달고 있어야 한다.

3.21.7 A팀의 한 선수가 27번 번호를 가진 것으로 스코어시트에 기재되어있다. 이것은 옳은 것인가?
 ▷ **답:** 아니다. 오직 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 그리고 50-55번만이 IWRF가 승인한 토너먼트에서 사용될 수 있다.

3.22 Hand Protection 손 보호구

규정: 22조. 선수들은 손 보호를 위한 어느 장비를 착용할 수 있다; 하지만, 선수를 위협하게 할 수 있는 어떠한 소재(예, 단단하거나 거친 소재)도 포함되어서는 안 된다.

- 3.22.1 A player on the court has arm protection that has a large buckle:
 a) The referee allows the player to continue playing as they are a low point player and unlikely to injure other players. Is this correct?
 b) Opposition coach notices this and protests. Is this correct?

Answer:

- a) Incorrect. The point value is irrelevant. The buckle should be taped as it is a safety issue.
 b) Player should be given opportunity to rectify the problem through an equipment time-out.

Section 4 WHEELCHAIR

Wheelchair Comment: Any new modification cannot be used in competition unless previously reviewed and accepted by the governing body applying these rules.

CLARIFICATION to Wheels/Casters(Art. 27.b)

The castor housing cannot be positioned wider than 2.5 cm from the adjacent position on the mainframe. This measurement is made from the inside edge of the castor housing to the outside edge of the mainframe.

CLARIFICATION to Anti-tip devices(Art. 28): The anti-tip devices are safety features and are not considered a part of the chair for the purpose of identifying a player's location on court, ie four in the key, leaving the court, back court violation.

CLARIFICATION to Bumper(Art 29): Any part of the contact area of the bumper cannot be covered with any foreign material.

4.29 Bumper

Important Note: No part of the body (toes, knees) can extend forward ahead of the chair. For safety reasons, the bumper must be the most forward part of the player.

- 4.29.1 The most forward projection of A2's chair is fixed into place and he cannot make it conform to the 11 cm. Since he is not a major strength player on the team, and with the approval of both coaches, the referee allows him to play. Is this correct?
Answer: Incorrect. All chair specifications must be met for the chair to be legal.
- 4.29.2 a) Player A3 has covered his bumper with a rubber material to increase the friction when in contact with another chair and thus increase his holding power. Is this legal?
 b) Player B2 has a plastic covering on his bumper, which does not increase the friction when in contact with another chair but does help to cushion the bumper against hard hitting. Is this legal?

- 3.22.1 한 선수가 큰 버클을 있는 팔 보호구를 코트에서 착용하고 있다.
 a) 레퍼리는 로우 포인트 선수이고 다른 선수를 부상시키지 않을 것 같기 때문에(같다면) 경기를 계속하는 것을 허용한다. 옳은 것인가?
 b) 상대편 코치가 인지하고 이의를 제기한다. 옳은 것인가?
 ▷ **답 :** a) 옳지 않다. 포인트의 정도는 무관하다. 이 사항은 안전 문제로 버클은 테이핑 되어야 한다.
 b) 선수는 장비 타임아웃으로 문제를 시정할 수 있는 기회를 가져야 한다.

4장 휠체어 (WHEELCHAIR)

Wheelchair Comment : 모든 새로운 개조사항은 이전에 검토되고 본 규정을 적용하는 이사회에서 허가하지 않는 한 대회에서 사용될 수 없다.

휠/캐스터 설명 (27.b항 참조)

캐스터 하우스는 메인프레임에 근접한 위치에서 2.5cm 보다 넓게 위치할 수 없다. 본 측정은 캐스터하우스의 안쪽 끝부분으로부터 메인프레임의 바깥쪽 끝부분까지 이루어져야 한다.

안티-팁 장치 설명 (28항 참조): 안티-팁은 안전을 위한 장치이므로 코트에서 선수의 위치를 판단할 때, 즉, 포인더 키 파울, 리빙 더 코트 파울, 백코트 바 이얼레이션을 판단할 때, 휠체어의 일부로 간주되지 않는다.

범퍼 설명 (29항 참조): 범퍼와 컨택하는 모든 부분은 어떤 물질로 덮여질 수 없다.

4.29 Bumper 범퍼

주요사항: 신체의 어느 부위(발가락, 무릎)은 의자의 앞쪽으로 넘어갈 수 없다. 안전상의 이유로, 범퍼는 반드시 선수의 몸보다 앞쪽에 위치해야 한다.

- 4.29.1 A2 선수 의자의 가장 앞부분에 있는 돌출부위는 고정되어 있어서 11cm에 맞출 수 없다. 그는 팀의 주요 선수가 아니고, 양 팀 코치가 승인을 하였기 때문에 레퍼리는 그가 경기를 하도록 허용한다. 옳은 것인가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. 휠체어는 모든 휠체어 요건을 충족시켜야 게임에 알맞게 출전할 수 있다.
- 4.29.2 a) A3 선수는 다른 휠체어와 컨택할 때 마찰력을 높여 파지력을 증가시키기 위해 그의 범퍼에 고무소재를 입혔다. 옳바른 것인가?
 b) B2 선수는 그의 범퍼에 다른 휠체어와 컨택할 때 마찰력을 증가시키지 않지만 강한 충돌에 대하여 범퍼의 충격 완화를 돕는 플라스틱을 입혔다. 옳바른 것인가?

Answer:

- a) Illegal. (Any covering on a bumper is considered a protrusion)
- b) Illegal. (Any covering on a bumper is considered a protrusion)

4.30 Wings

4.30.1 Any and all parts of the wing cannot be any higher than 20 cm from the ground in height. Is this the correct measurement?

Answer: Incorrect. This is true only for the area that will come into contact with an opponent's chair. The wing itself may be attached to the frame at any angle.

4.31 Comfort and Safety

4.31.1 Player A3 decides to play the game without being strapped into their chair. Is this legal?

Answer: Yes. A player may strap himself into the chair but is not required to. The strap(s) used cannot create any kind of mechanical advantage for the player.

4.31.2 Shall players be permitted to wear earrings, hair clips, finger jewelry or bracelets while participating?

Answer: No. This equipment could prove to be dangerous to either the player involved or the opponents.

Section 5 TEAMS

5.35 Classification

Rule: Art.35. 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.

5.35.1 Team A loses their 1.0 player to injury. Team A is unable to field 4 players and meet the 8 point count. The referees allow team A to continue with only 3 players on court as long as the point count doesn't exceed 7.5.

Answer: Correct ruling. The team must start with 4 players, but after that can play with 3 if circumstances force them to.

- ▷ **답:** a) 불허. (모든 범퍼의 소재 추가는 돌출되는 것으로 고려된다.)
- b) 불허. (모든 범퍼의 소재 추가는 돌출되는 것으로 고려된다.)

4.30 Wings

4.30.1 Wings 의 어느/모든 부분은 지면 높이에서 20cm 이상 높아질 수 없다. 올바른 측정을 하였는가?

- ▷ **답:** 옳지 않다. 이것은 상대방 선수의 휠체어와 접촉하게 되는 영역에만 적용된다. Wing 자체는 어떤 각도로든 프레임에 붙어있을 수 있다.

4.31 Comfort and Safety 편의성과 안전성

4.31.1 A3 선수는 자신의 휠체어에 몸을 스트랩으로 묶지 않고 게임을 하기로 결정한다.

- ▷ **답:** 허용. 선수는 자신을 휠체어에 스트랩으로 묶을 수 있으나 이것이 필수조건은 아니다. 사용되는 스트랩은 선수에게 어떠한 장비적 이점도 제공할 수 없다.

4.31.2 경기에 참여하는 동안 선수가 귀걸이, 머리 클립, 손가락 보석 또는 목걸이를 착용할 수 있습니까?

- ▷ **답:** 아니요. 이 장비는 선수 자신 또는 상대방에게 위험하다고 판단되기 때문이다.

5장 팀 (TEAMS)

5.35 Classification 등급분류

규정: 35조. 부상이나 자격박탈 등의 상황으로 팀이 최대 등급분류 포인트(8점)를 존중하면서 4명의 선수들을 출전시킬 수 없는 상황을 초래한다면 그 팀은 3명의 선수들을 출전시키는 것이 허락된다. 이러한 경우, 코트 내의 선수들의 등급분류 점수의 합은 8점 미만이어야 한다.

5.35.1 A팀의 1.0등급의 선수가 부상으로 나갔다. A팀은 선수 4명을 출전시키는 것과 출전선수 등급 총점 8점을 충족시키는 것이 불가능한 상태이다. 레퍼리는 A팀이 7.5점을 넘기지 않는 한 3명의 선수들만 게임을 계속 진행하도록 허용한다.

- ▷ **답:** 올바른 규칙 적용이다. 팀은 4명의 선수로 경기를 시작해야 하지만, 그 이후에 어쩔 수 없는 상황이라면 3명이 경기할 수 있다.

5.36 Rosters

Rule: Art.36. No less than ten minutes before the game is schedule to begin, each coach shall give the scorekeeper the following information, which shall be inscribed on the score sheet:

- The names, classifications and uniform numbers of all team members
- The name of the team captain or captains
- 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 if their names appear on the roster.

- 5.36.1 How do you handle the following scenarios? A5 wishes to substitute for A3, but his name does not appear on the score sheet:
- a) nor on the list (roster) provided by the coach.
 - b) but does appear on the list (roster) provided by the coach.

Answer:

- a) Since the player's name does not appear on the coach's list (roster), the fault lies with the coach, and the player cannot be permitted to play.
- b) Since A5 is on the original list (roster), the player should be allowed to play after the coach receives a Technical Foul for the administrative error on the score sheet.

5.37 Starting Players

Rule: Art.37. No less than ten minutes before the game is schedule 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 one the court.

- 5.37.1 Coach A intends to match team B's starting line-up and so insists that Coach B indicate the four starting players at the same time he does.

Answer: Both coaches are obliged to give their line-up 10 minutes before the game; however, Coach A must be the first to indicate the four starting players. The cards will be placed face up 10 minutes prior to start of the game.

5.36 Rosters 명단

규정: 36조. 경기가 시작되기로 예정된 시간의 최소 10분 전에 각 코치는 스코어키퍼와 득점 기록지에 기록되어야 하는 다음의 정보를 확인해야 한다:

- 모든 선수들의 성명, 등급분류 및 유니폼 번호
- 팀의 주장 또는 주장들(다수의 선수들이 주장을 교대로 수행할 경우)의 이름
- 팀의 코치와 보조코치의 이름

이 명단에 기입된 선수들에게만 경기하는 것이 허가된다. 경기에 늦게 도착한 교체 선수는 그들의 이름이 명단에 있는 경우, 출전할 수 있다.

- 5.36.1 아래의 상황인 경우 어떻게 대처합니까? A5가 A3과 교체를 희망하지만, 그의 이름은 스코어시트에 기재되지 않았다:
- a) 코치가 제공한 명단에도 기재되지 않았다.
 - b) 그러나 코치가 제공한 명단에는 기재되었다.
- ▷ **답:** a) 선수이름이 코치명단에 있지 않았기 때문에 코치에게 과실이 있으며 해당선수는 게임에 출전할 수 없다.
- b) A5가 처음 제출한 명단에 기재되어 있었기 때문에, 코치가 스코어시트에 행정상의 실수를 한 부분에 대해 테크니컬파울을 받은 후에 해당선수는 게임 출전이 허용되어야 한다.

5.37 Starting Players 선발선수

규정: 37조. 경기가 시작되기로 예정된 시간의 최소 10분 전에 각 코치는 스코어키퍼에게 4명의 선발선수들의 이름과 등급분류 카드를 제출해야 한다. A팀의 코치는 먼저 이 정보를 제출해야 한다.

선발 선수는 이 시간 이후로는 부상의 경우를 제외하고 교체될 수 없다. 각 팀은 코트에 4명의 선수를 출전시켜 경기를 시작해야 한다.

- 5.37.1 A팀 코치는 B팀의 선발 라인업에 맞추려는 의도를 가지고 B팀 코치가 자신과 동시에 4명의 선발선수를 공개하라고 주장한다.
- ▷ **답:** 두 코치는 각 라인업을 게임 시작 10분 전에 제공할 의무가 있다. 그러나 A팀 코치가 4명의 선발선수를 먼저 공개해야 한다. 등급분류 카드는 게임 시작 10분 전에 위를 향하여 놓일 것이다.

5.39 Coaches

5.39.1 Playing-Coach A4 is assessed a disqualifying foul. May A4 continue to act as coach?

Answer: No. He must be removed from the facility and an assistant coach shall replace him.

5.39.2 Coach A is disqualified. Team A doesn't have an assistant coach to replace Coach A. Shall Team A continue without a recognized coach?

Answer: No. In this situation the team captain shall assume the responsibility of Coach, relative to the calling of time-outs, assessment of technical fouls, etc.

5.40 Try and Bench Selection

5.40.1 During warm-up, the home team selects the bench on the right side of the court. They begin to warm up on their side of the court. At the tip-off the players in the center circle set up facing the incorrect goal and it is not notice until after the ball is live. What should the official do?

Answer: In the event that play starts with teams lining up going the wrong way, play shall be permitted to continue, and the direction of attack is maintained until the end of the second period.

Section 6 OFFICIALS**6.42 Officials Jurisdiction**

6.42.1 Both teams are warming up 10 minutes prior to a championship game. Something provokes A4 (class 3.0) who swears at B3 (class 0.5). B3 retaliates and pushes A4. A fight breaks out between them but is quickly broken up by other players:

- The referee gives both players a reprimand but not much more since the game has not yet officially started.
- Coach A protests the referee's decision to disqualify both players, because the game has not yet officially started.

Answer:

- Incorrect. Both players should be disqualified for fighting.
- Incorrect. The coach may protest but it is well within the referee's authority to disqualify the players. The referees' authority begins when they arrive on the court.

5.39 Coaches 코치

5.39.1 선수와 코치를 겸임 중(플레이잉 코치)인 A4는 디스퀄리파잉 파울을 받는다. A4는 코치 임무를 계속 수행 수 있을까?

▷ **답:** 아니다. 그는 경기장에서 빠져나가며, 보조 코치가 그를 대신한다.

5.39.2 A팀 코치는 디스퀄리파잉 파울을 받았다. A팀에게는 A팀 코치를 대신할 보조코치가 없다. A팀은 공인된 코치 없이 계속 게임을 진행할 수 있을까?

▷ **답:** 아니다. 이 경우에 A팀 주장은 타임아웃 요청, 테크니컬 파울의 평가 등과 관련된 코치의 책임을 수행해야 한다.

5.40 Try and Bench Selection 트라이과 벤치의 선택

5.40.1 워밍업 기간에, 홈 팀은 코트의 오른쪽에 벤치를 선정한다. 그들은 코트의 자신의 사이드에서 워밍업을 한다. 팀 오프 때 센터 서클에 있는 선수가 부정확한 골대를 바라보고 나아가며, 볼이 살아있을 때까지 이 사실을 알리지 않았다. 어떻게 진행할까?

▷ **답:** 이 경우, 경기가 팀이 잘못된 방향으로 경기가 시작되며, 경기 재개가 허용된다. 그리고 공격 방향은 두 번째 피리어드 종료 때 까지 유지된다.

6장 오피셜 (OFFICIALS)**6.42 Officials Jurisdiction 오피셜의 권한**

6.42.1 두 팀이 선수권대회 게임 10분 전에 워밍업을 하고 있다. 어떠한 이유로 A4(3.0등급)를 도발해서 B3(0.5등급)에게 욕을 한다. B3은 보복하려고 A4를 밀었다. 둘 사이에 싸움이 일어나지만 다른 선수들에 의해 싸움은 금방 마무리된다.

- 레퍼리는 두 선수에게 징계를 주지만 공식적으로 게임이 시작되지 않았기 때문에 더 이상의 징계는 주지 않는다.
- 게임이 공식적으로 시작되지 않았다는 이유로 A팀 코치는 두 선수의 자격을 박탈시키겠다는 레퍼리의 결정에 항의한다.

▷ **답:** a) 옳지 않다. 두 선수는 싸움으로 인해 실격당해야 한다.

b) 옳지 않다. 코치는 항의할 수 있으나 선수 실격은 레퍼리의 권한에 포함된다. 레퍼리의 권한은 그들이 코트에 입장 시 발휘되기 시작한다.

6.43 Correctable Errors

Rule: Art.43. 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 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 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.

- 6.43.1 After the ball has been inbounded by Team A the Referee notices that the game/40 second clock has not started. What is the procedure if:
- Team A is still in possession of the ball?
 - If the inbound pass is immediately intercepted by team B?

Answer:

- Play goes back to the original inbound spot on the sideline and game/40 second clocks are reset to the original times and possession remains with Team A.
- The inbound is awarded to team B at the original inbound spot on sideline with the game/40 second clock reset to the original times.

- 6.43.2 After the ball has been inbounded by Team A, the referee calls a foul. At that point, the referee realizes the clock and try clock did not start and sanctions the foul, but does not change time. Is this correct if the foul is:
- an offensive foul called on A1?
 - a defensive foul called on B2?

Answer: No. This is a correctable error and play goes back to the point of the inbound, no penalty is sanctioned.

6.43 Correctable Errors 정정가능오류

규정: 43조. 경기를 관리하는데 나오는 오류는 다음의 상황 하에서 수정될 수 있다.

오류는 행정의 일부여야 한다. 예를 들어, 타당하지 않은 벌칙의 적용 또는 경기 시계 또는 40초 시간을 알맞게 시작 또는 종료를 실패한 경우. 판정이나 심판들에 의한 오류는 수정의 대상이 아니다.

수정에 대한 요구는 반드시 코치나 팀이 요청하게 되며, 오류가 발생한 상황 직후부터 다음 라이브타임(live time)이 되기 전까지 요청해야 한다.

요청은 스코어키퍼에게 요청되어야 하며, 그는 바로 이것을 적고 다음 라이브타임(live time) 전에 심판들에게 알려줘야 한다.

심판 1이 수정 가능한 오류가 발생했다고 결정한 경우, 그 오류 이후 발생한 모든 것이 무효화되고, 경기는 오류가 발생한 시점부터 재개된다. 시계와 점수는 오류가 발생한 시점에 맞추어 다시 조정되어야 한다.

- 6.43.1 A팀이 볼을 인바운드한 후, 레퍼리가 40초 시계를 작동시키지 않은 것을 알아차렸다. 아래의 상황인 경우, 어떻게 진행할까?
- A팀이 여전히 볼을 소유하고 있는 경우
 - 인바운드 패스를 B팀이 바로 가로챘을 경우

▷ **답:**

- 경기는 사이드라인 쪽에 본래의 인바운드 지점으로 돌아가야 하며, 경기/40초 시계는 최초의 시간으로 리셋되며 A팀이 소유권을 갖는다.
- 인바운드는 사이드라인 쪽에 본래의 인바운드 지점에서 B팀에게 인바운드가 부여되며, 경기/40초 시계는 최초의 시간으로 리셋 된다.

- 6.43.2 A팀이 볼을 인바운드한 이후, 레퍼리는 파울을 선언한다. 그 때 레퍼리는 40초시계를 작동시키지 않은 것을 깨달은 후 파울을 부과하지만, 시간을 바꾸지는 않는다. 다음의 파울을 부과하는 것은 옳은가?
- A1에게 공격파울 선언?
 - B2에게 수비파울 선언?

▷ **답:** (둘 다) 옳지 않다. 이것은 정정가능오류이므로 경기는 인바운드 지점으로 돌아가고 페널티는 부과되지 않는다.

6.43.3 After A2 just committed a flagrant foul it was discovered that the 40 second clock hasn't started and therefore a correctable error occurred. Is the referee correct to go back to the play when the error occurred and take back/erase the flagrant foul?

Answer: Yes

6.45 Responsibilities of Referee 1

6.45.1 Excessive noise or mechanical difficulty prevents the referees from hearing the horn that signals the end of a period. In the confusion that follows a try is scored. What is the proper procedure for the referees to follow?

Answer: The referees shall attempt to decide if the try was scored before the horn was sounded (or should have sounded). They can consult with the table officials and the technical commissioner (if present). After all consultation the referee must make the final decision.

Section 7 TIME REGULATIONS

Statement: 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:

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 court.

If 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.

7.57 Time-outs

7.57.1 Team B ignores the referee's warning that team A's time out is over. The referee gives the ball to A1 for the throw-in. Team A scores before team B comes back to the court. Did the referee follow proper procedure?

Answer: Yes.

6.43.3 A2 선수에게 플래그넌트 파울을 부여한 후 40초 시계가 시작되지 않음을 발견하여, 정정 가능한 오류가 발생하였다. 레퍼리가 오류를 발생할 때의 경기로 돌아가며, 플래그넌트 파울을 취소하는 것이 맞는가?

▷ **답:** 그렇다.

6.45 Responsibilities of Referee 1 레퍼리 1의 책임

6.45.1 과도한 소음 또는 기계적인 어려움으로 인해 레퍼리가 피리어드 종료를 알리는 경적을 듣지 못하였다. 이런 혼란 속에서 어느 한 팀이 득점을 했다. 레퍼리가 준수해야 할 적절한 절차는 무엇인가?

▷ **답:** 레퍼리는 종료 경적이 울리기(또는 울렸어야 했던 시간) 전에 득점이 된 것인지의 여부를 판정하려고 시도해야 한다. 레퍼리는 테이블 오피셜과 TC(만약 있을 경우)와 상의할 수 있다. 상의 후 레퍼리가 최종 판정을 내려야만 한다.

7장 시간규정 (TIMING REGULATIONS)

설명: 경기 재개를 알리는 경보 이후, 선수는 각자 위치로 돌아가는데 시간을 사용해야 한다. 레퍼리가 선수 또는 선수들이 지연시킨다고 판정한다면, 경기는 다음과 같이 재개되어야 한다.

스로인을 하는 팀이 지연시키는 경우, 심판은 적절한 위치에서 스로인을 재개하며, 볼은 바닥에 내려놓을 것이다. 만약 인-바운드를 하는 선수가 스로인 바이얼레이션이 발생하기 전에 자신의 위치를 잡고 있으면, 레퍼리는 볼을 그의 재량으로 10초 카운트를 계속한다.

스로인을 보유하지 않은 팀이 지연시키는 경우, 레퍼리는 볼을 상대팀에게 스로인을 하게 주어지며, 경기가 재개된다.

7.57 Time-outs 타임아웃

7.57.1 B팀이 A팀의 타임아웃이 끝났다고 알리는 레퍼리의 경고를 무시한다. 레퍼리는 A1에게 스로인을 하라고 볼을 준다. A팀은 B팀이 코트에 복귀하기 전에 득점에 성공한다. 레퍼리는 적절한 절차를 따른 것인가?

▷ **답:** 그렇다.

7.57.2 The coach from Team A requests and is granted a time-out. The team proceeds to their bench area. After 13 seconds the players from team A get in position and inform the referee that they are ready to resume play. The referee resumes play without informing team B that the time out has ended. Is the referee's procedure correct?

Answer: Incorrect. It is the referee's responsibility to make sure both teams are informed that the time out has ended. If the teams respond to the referee's warning and are returning onto the court, all players must be given adequate time (without delay) to position themselves.

7.57.3 Team A does not respond to the referee's warning that the time out is over. Th referee places the ball on the floor at the spot of the inbound and begins the ten second count. After 6 seconds, team A comes onto the court. The referee suspends the ten second count and begins a new count after placing the ball at the disposal of A1 for the throw-in. Is the referee correct?

Answer: No. In this case, placing the ball at the disposal of the player does not start a new count. The referee should simply continue the count that is in progress.

Rule: Art.57. During 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.

7.57.4 During a time-out, bench personnel may bring water on the court for the players.

Answer: No. Any player must go to the bench area to receive any assistance unless he is otherwise incapable.

7.57.5 The ball has been put at the disposal of team A to inbound. B2 is out of position and requests a time-out. Since the ball has not been released, the referee stops the play and grants the time-out.

Answer: No. The ball is live and team B is not in possession of the ball.

7.57.6 Team A coach requests a time out but only if team A scores a try. Shall this request be granted?

7.57.2 A팀의 코치가 타임아웃을 요청하였고 받아들여진다. A팀은 벤치지역으로 이동한다. 13초 후에 A팀 선수들이 코트에 자리를 잡은 후 레퍼리에게 경기를 재개할 준비가 되었다고 알린다. 레퍼리는 B팀에게 타임아웃 종료를 공지하지 않고 경기를 재개한다. 레퍼리의 진행은 옳은가?

▷ **답:** 옳지 않다. 양 팀이 타임아웃 종료를 확실히 공지 받는 것은 레퍼리의 책임이다. 양 팀이 타임아웃 종료를 공지 받고 코트에 들어오고 있다면 레퍼리는 모든 선수에게 (지연 없이) 적절한 포지션을 잡을 수 있도록 적절한 시간을 줘야 한다.

7.57.3 A팀이 레퍼리의 타임아웃이 종료되었다는 경고에 응답하지 않는다. 레퍼리는 인바운드 지점에서 바닥에 볼을 두고 10초를 세기 시작한다. 6초 후 A팀은 코트로 들어온다. 레퍼리는 10초를 세는 것을 중단하고 A1에게 스로인을 하도록 볼을 준 후 다시 시간을 세기 시작한다. 이것은 옳은가?

▷ **답:** 옳지 않다. 이 경우에 볼을 선수에게 주어도 다시 시간을 세지 않는다. 레퍼리는 이어서 10초를 세어야만 한다.

규정: 57조. 타임아웃 중에, 선수들은 코트 위에 남아 있거나 그들의 벤치로 돌아갈 수 없다. 타임아웃 동안 코치들과 팀 관계자들은 코트 내로 들어올 수 없다. 만약 선수들이 코치 또는 팀 스태프의 도움 또는 의견교환을 원한다면 선수들은 벤치로 돌아가야 한다.

7.57.4 타임아웃 중에 벤치에 있는 사람들은 경기 중인 선수들을 위해 코트에 물을 반입할 수 있다.

▷ **답:** 아니오. 어느 선수는 도움을 받기 위해서 반드시 스스로 팀의 벤치 지역으로 가야 한다. 단 그가 그러한 행동이 불가능한 경우는 제외한다.

7.57.5 볼이 A팀에게 인바운드하기 위해 주어졌을 때, B2는 적절한 포지션에 있지 않은 상황에서 타임아웃을 요청한다. 볼이 아직 던져지지 않았기 때문에 레퍼리는 경기를 중단시키고 타임아웃을 부여한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 볼이 살아있고 B팀이 볼의 소유권을 갖고 있는 상황도 아니기 때문이다.

7.57.6 A팀 코치가 A팀이 득점에 성공하게 될 경우에만 타임아웃을 하겠다고 요구한다. 이 요구는 받아들여질까?

Answer: No. Coach A does not have the right to place a condition on the granting of a time-out. If a time-out is requested it must be taken at the next opportunity, regardless of the situation.

Rule: Art.57. 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.

7.57.7 A1 is in his backcourt and the count for advancing the ball is up to 10 when B1 taps the ball away. A3 notices this and quickly calls a time-out to avoid the time count violation. Since the defense tapped the ball, the referee grants the time-out. Is this correct?

Answer: Incorrect. No player had possession of the ball so the time-out request should be ignored. If the referee blew his whistle to stop play, then a technical should be assessed to the offensive team. Player A1 serves penalty while team A inbounds from the sideline.

7.57.8 Coach A requests a time-out from the Scorekeeper knowing very well that he has no time-outs remaining. Should the Scorekeeper grant the request?

Answer: No. If the coach insists after he is properly informed by the Technical Commissioner and obtains a stoppage in play, he is penalized with a technical foul.

7.57.9 Team A was properly informed on the occasion of their last time-out charged. Subsequently A2 requests a time-out during a live ball. Does the referee handle following situations correctly?

- a) The referee realizes that team A has no time-outs remaining, refuses the request, and motions for play to continue.
- b) The referee automatically stops the play to grant the request then realizes that team A has no time-outs remaining. At this point, he awards the ball to Team B to inbound from the sideline.

Answer:

- a) Incorrect. The referee should call the timeout and sanction the team by awarding the ball to Team B at the sideline.
- b) Correct. The proper process was followed.

▷ **답:** 아니다. A팀 코치는 타임아웃 부여에 대한 조건을 달 권한이 없다. 타임아웃이 요구된다면 그것은 상황에 상관없이 다음 타임아웃을 요청할 수 있을 때이다.

규정: 57조. 라이브 볼일 때, 선수에 의한 타임아웃 요청은 요청을 하는 선수 또는 그 선수의 동료가 볼 소유권을 갖고 있을 때에만 가능하다. 볼은 바닥 또는 상대방 팀의 선수에게 닿지 않은 상태여야 한다.

7.57.7 A1은 그의 백코트에 있고 백코트에서 벗어나지 못하여 10초가 흘러있는 상황일 때 B1이 볼을 쳐 떨어뜨렸다. A3은 이것을 알자마자 시간제한 바 이얼레이션을 피하기 위해 타임아웃을 요청한다. 수비 팀이 볼을 쳤기 때문에 레퍼리는 타임아웃을 승인한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 이 상황에서 중요한 것은 A팀의 어떠한 선수도 볼의 소유권을 갖고 있지 않았기 때문에 타임아웃 요청은 무시되었어야 했다. 만약 경기가 중단된다면 A3에게 테크니컬파울이 주어진다.

7.57.8 A팀 코치가 A팀이 타임아웃 기회가 없는 것을 아는 상황에서도 스코어키퍼에게 타임아웃을 신청한다. 스코어키퍼는 이 요청을 거절한다.

▷ **답:** 이것은 옳은 절차이다. 만약 코치가 TC로부터 타임아웃 기회가 없다는 것을 공지 받은 후에도 그가 고집해서 경기를 중단한다면 그는 테크니컬 파울을 받게 된다.

7.57.9 A팀은 그들의 마지막 타임아웃 기회가 마지막 기회라는 것을 인지하였다. 이후에 A2 선수가 라이브 볼 상태일 때에 타임아웃을 요구했다. 레퍼리는 아래의 상황에 대해 정확하게 대처하는가?

- a) 레퍼리는 A팀이 타임아웃 기회가 없다는 것을 알기 때문에 이 요청을 거부하고 경기를 지속하도록 신호를 보낸다.
- b) 레퍼리는 타임아웃을 부여하기 위해 자동적으로 경기를 중단한 후 A팀이 타임아웃 기회가 없다는 것을 알게 된다. 이런 상황에서는 그는 B팀에게 사이드라인에서 인바운드를 하도록 공격권을 주게 된다.

▷ **답:** a) 옳지 않다. 레퍼리는 타임아웃을 선언하며, 사이드라인에서 B팀에게 볼을 주어 진행한다.
b) 옳다. 올바른 절차이다.

- 7.57.10 A1 is in the process of scoring with 20 seconds left to the end of the period (game). B2 calls for a time-out to stop the clock; the referee acknowledges the request and stops the game. What is the correct procedure?
Answer: B2 receives a technical foul. Team A starts the game with throw-in from sideline and a reset of the 40 second clock.
- 7.57.11 Team A calls and is awarded a time-out. They head to their bench and team B sets up around team A and their bench. Is this acceptable?
Answer: No. Team B (not using timeout) must leave quarter of court in front of Team A bench clear.
- 7.57.12 Team A is playing with a coach that is also a player on the court. As the coach the player asks for a coach's time-out during a dead ball. The Referee grants the request for the coach's time out. Is this correct?
Answer: Incorrect. The player that is also the coach on the court must ask the assistant coach or a designated bench person to request the coach's time out. Bench time-outs can only be requested through the score table.
- 7.57.13 A3 is in the penalty box. As Team A attempts to advance the ball to the front court, A3 calls a time out as only seconds remain before a 12 second back court violation. Should the Referee ignore the time-out request as the player making the request is in the penalty box?
Answer: Yes. A3 is in a suspended state of play as a player in the penalty box and cannot be allowed to assist with any on court procedure.
- 7.57.14 Referee is ready to inbound, no offensive player has been identified. The referee places the ball on the ground and blows their whistle, making the ball live. Player A1 is picked and cannot get to the spot to inbound. A1 calls for a time out and it is granted. Is this correct?
Answer: Correct

Important Note: This is the only exception to Art.57

- 7.57.10 A1이 피리어드(게임) 종료가 20초 남은 상황에서 득점하는 과정에 있다. B2는 시간을 멈추려고 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 이 요구를 받아들이고 게임을 중지한다. 무엇이 적절한 조치인가?
 ▷ **답:** B2는 테크니컬 파울을 받는다. A팀이 사이드라인에서 스로인으로 게임을 재개하며, 40초시계가 리셋된다.
- 7.57.11 A팀이 타임아웃을 요청해서 부여받는다. A팀은 벤치로 가고 B팀은 A팀과 A팀 벤치 주변에 포지션을 잡는다. 이것이 허용되는가?
 ▷ **답:** 아니다. (타임아웃을 사용하지 않는) B팀은 A팀 벤치 앞 코트의 4분의 1 지역에 있어서는 안 된다.
- 7.57.12 A팀의 코치는 현재 코트에서 선수로도 경기하고 있다. 코치로써 해당 선수는 데드볼 중에 벤치 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 벤치 타임아웃을 수락한다. 이 행동이 옳은가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. 코치이기도 한 코트 안의 선수는 반드시 보조 코치 또는 임명된 벤치 인원에게 벤치 타임아웃을 요청하도록 해야 한다. 벤치 타임아웃은 기록석을 통해서만 요청될 수 있다.
- 7.57.13 A3가 페널티박스에 있다. A팀이 프런트 코트로 볼을 가지고 이동할 때 A3은 팀이 몇 초만 지나면 12초 백코트 바이얼레이션을 하는 상황이었기 때문에 타임아웃을 부른다. 레퍼리는 선수가 페널티 박스에서 타임아웃을 요청했기 때문에 요청을 무시해도 되는가?
 ▷ **답:** 옳다. A3 선수는 페널티 박스의 선수로써 경기가 중단된 상태이기 때문에 코트 위의 어떤 과정에 도움을 주는 것도 허락되지 않는다.
- 7.57.14 레퍼리는 인바운드 준비가 되어 있으나, 공격할 선수가 보이지 않는다. 레퍼리는 볼을 바닥에 두고 휘슬을 불어서 라이브볼 상태로 만든다. A1 선수가 인바운드할 선수로 지목되었으나 인바운드 지점까지 갈 수 없는 상황이다. A1은 타임아웃을 요청하고 이 요청은 수락된다. 이것은 옳은 상황인가?
 ▷ **답:** 옳다.

중요 사항: 이 사항은 57조의 예외로만 해당된다.

7.59 Equipment time out

Rules: Art.59. 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.

7.59.1 B2 tips a pass from A1 to A2. The ball is picked up by Team B who counter attacks. The foot strap of A1 comes loose but poses no problem. A1 urgently calls for an equipment check. The referee stops the play and nullifies a possible breakaway by team B.

Answer: Incorrect call. The referee should evaluate every request for equipment checks, much like any situation involving a fallen player.

Game management advise: In this case the referee could give a warning to A1 (unsportsmanlike behavior) but shouldn't call a technical foul as he didn't check the situation correctly before he blew the whistle

7.59.2 A1 has the ball in team A's back court. B1 legally hits A1 and as a result of the hit, A1 becomes stuck on the bumper of B1. A1 looks to pass then asks for an equipment time-out. The lead official ignores the request as there is no damage to equipment and the players are not in danger. The trail official calls a 12 second backcourt violation. Is this correct?

Answer: No. A1 was stuck and unable to move/control their chair and there was no scoring opportunity. The referee should grant the equipment.

7.59 Equipment time out 장비 타임아웃

규정: 59조. 선수의 휠체어나 장비의 어느 부분이라도 정상적으로 작동하지 않거나 손상을 입은 경우 또는 어느 조정이 필요한 경우, 그 선수는 경기 중단을 요청할 수 있다. 레퍼리는 아래의 경우 경기를 중단한다.

- a) 장비의 문제가 누구라도 위협을 한다면, 레퍼리는 즉시 경기를 중지시켜야 한다.
- b) 만약 위험이 없고 선수가 움직일 수 있다면, 레퍼리는 다음 경기 중 정지 상황에 경기를 중단시켜야 한다.
- c) 만약 위험이 없고 선수가 움직일 수 없고 공격 팀이 득점 위치에 있지 않다면, 레퍼리는 즉시 경기를 중단시킨다.
- d) 만약 위험이 없고 선수가 움직일 수 없고 공격 팀이 득점 위치에 있다면, 레퍼리는 현재 득점 기회가 끝나자마자 경기를 중단시켜야 한다.

7.59.1 B2가 A1이 A2에게 패스하는 볼을 쳐낸다. B팀이 볼을 주워서 역공을 시작한다. A1의 발 스트랩이 풀어졌으나 문제가 될 정도는 아니다. A1은 긴급히 장비 체크를 요구한다. 레퍼리는 경기를 중단하고 B팀의 역공을 수포로 돌린다.

주의: 옳지 않은 판정이다. 레퍼리는 넘어진 선수(fallen player) 등의 상황에 대응하는 것처럼 모든 장비 체크 요구를 평가해야 한다.

경기 관리 주의: 이러한 경우, 레퍼리는 A1 (비스포츠맨십 행동)에게 경고를 부여하지만, 휘슬이 불리기 전에 정확하게 상황을 체크하지 않아 기술 파울으로 볼지 않는다.

7.59.2 A1은 A팀의 백코트에서 볼을 소유하고 있다. B1은 규정을 위반하지 않고 A1을 치고 이로 인해 A1은 B1의 범퍼에 끼였다. A1은 패스하려고 찾아보다가 장비 타임아웃을 요청한다. 리드 레퍼리는 장비에 손상이 없고 선수들이 위협하지 않기 때문에 타임아웃 요청을 무시한다. 트레일 레퍼리는 12초 백코트 바이얼레이션 판정을 내린다. 옳은 판정인가?

▶ **답:** 옳지 않은 판정이다. A1은 범퍼에 끼여 있었으며 휠체어를 움직일 수 없는 상태이다. 또한 A1이 득점을 할 수 없는 상황이었다. 그러므로 레퍼리는 장비 타임아웃 요청을 허용해야 한다.

7.59.3 A2 legally hits B1 in team A's front court. As a result of the hit, A2 and B1 are hooked on each other's bumper. A2 asks for an equipment time-out as A1 is attempting to score. The referee denies the equipment. After the try, A2 and B1 free themselves. Is this correct?

Answer: Yes. There was an imminent scoring opportunity and players were not in danger.

7.59.4 A1 in-bounds the ball to A2 after a try by Team B. A2 is legally hit on the side by B1. A2 and B1 become hooked together. A2 completes a pass to A3 who attempts a fast break to the try line. After the try is scored, the referee calls equipment and allows the equipment staff on the court to separate the two chairs. Is this correct?

Answer: Yes. There was an imminent scoring opportunity and players were not in danger.

7.60 Fallen Player

Rules: Art.60. A fallen player is one who is in 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 a scoring position, the referee shall stop immediately.
- b) If the fallen player is in danger or is injured, the referee shall stop 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.

7.60.1 B2 makes contact with A2 at mid court. A2 falls out of the chair and appears to be uninjured. Ball carrier A1 negates the opportunity to score and the referee whistles the play dead. Is this correct?

Answer: Correct. Delayed play by the offensive team is a condition for stopping the game when a player is down.

7.59.3 A2는 규정 위반 없이 A팀의 프론트코트에서 B1과 충돌한다. 이로 인해 A2와 B1은 서로 범퍼에 끼여 있다. A2는 A1이 득점을 시도하는 동안 장비 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 이 요청을 수락하지 않는다. 득점 후 A2와 B1은 서로 자유롭게 이동한다. 옳은 조치인가?

▶ **답:** 그렇다. 득점 기회가 임박해 있었고 선수들이 위험한 상황이 아니었기 때문이다.

7.59.4 B팀이 득점한 후 A1은 A2에게 볼을 인-바운드한다. A2는 규정 위반 없이 B1과 휠체어 측면을 충돌한다. A2와 B1은 서로의 휠체어에 끼인다. A2는 A3에게 성공적으로 패스를 하고 A3는 트라이라인으로 속공을 시도한다. 득점 후 레퍼리는 장비 타임아웃을 부여하여 코트에서 장비담당 이 두 휠체어를 분리하도록 허용한다. 옳은 조치인가?

▶ **답:** 그렇다. 득점 기회가 임박해 있었고 선수들이 위험한 상황이 아니었기 때문이다.

7.60 Fallen Player 넘어진 선수

규정: 60조. 넘어진 선수는 넘어짐으로 인해 그의 휠체어를 더 이상 움직일 수 없는 상황의 선수이다. 넘어진 선수는 자기 스스로의 노력에 의하여 일반적으로 경기에 복귀할 수 없기 때문에 경기는 첫 번째 가능한 기회에 중지되어야 한다. 심판은 다음과 같이 경기를 중지시킨다:

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

7.60.1 B2가 A2와 경기장 중간에서 접촉한다. A2는 넘어졌으나 부상을 입지 않아 보인다. 볼을 갖고 있는 A1이 득점 기회를 살리지 않고 레퍼리는 경기 호각을 불어 경기를 중단한다. 옳은 내용인가?

▶ **답:** 옳은 조치이다. 공격 팀으로 인한 경기 지연은 선수가 넘어져 있을 때 경기를 중단하는 사유가 된다.

- 7.60.2 A1 is ahead of the play and on the way to score. B2 is hit and falls out of his chair, behind the play:
- a) In moving traffic, should the referee allow A1 to continue his scoring opportunity?
 - b) Among stationary players, should the referee allow A1 to continue his scoring attempt?

Answer:

- a) No. The referee must protect the fallen player and should stop the play immediately.
- b) Yes. The referee should evaluate the situation and most likely allow A1 to score before stopping the play.

Section 8 PLAYING REGULATIONS

Important Note: An awareness of the “principle of advantage/disadvantage” shall apply to judging violations in the same way it applies to judging fouls. See Art. 89.

8.62 Tip-off

- 8.62.1 During the tip-off, all players, except the players in the center circle, are required to remain stationary until the referee blows the whistle to indicate the start of legal contact.

Answer: Incorrect. They must only avoid advantageous contact and remain out of the center circle.

Rule: Art.62. 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.

- 8.62.2 Coach A suspect’s team B will win the tip-off and so instructs A2 and A3 to quickly occupy adjacent positions around the circle to defend their try. B1 wishes to position himself between them but A2 and A3 refuse. Is the referee correct to oblige B1 and let him between A2 and A3?

- 7.60.2 A1이 플레이보다 앞서서 득점을 위해 트라이를 향해 돌진하고 있다. B2는 경기 충돌로 인해 휠체어가 넘어져 플레이에서 뒤쳐진다.

- a) B2가 움직이는 선수들 사이에 있는 경우. 레퍼리는 A1이 득점 기회를 지속하도록 허용합니까?
- b) B2가 정지해있는 선수들 사이에 있는 경우. 레퍼리는 A1이 득점 시도를 지속하도록 허용합니까?

▷ **답:** a) 아니요. 레퍼리는 반드시 넘어진 선수를 보호해야 하며 경기를 즉시 중단해야 한다.

b) 예. 레퍼리는 상황을 평가해야 하고 경기를 중단하기 전에 A1이 득점하도록 허락할 수 있다. (레퍼리는 상황을 파악한 이후, 되도록이면 경기를 중단하기 전에 A1이 득점하도록 해준다.)

8장 게임규정 (PLAYING REGULATIONS)

주요 사항: “어드밴티지/디스어드밴티지의 원칙”을 인지하는 것이 바이얼레이션 판정에 적용할 때와 파울 판정에 적용하는 것과 동일한 방법으로 적용된다. 89항 참조.

8.62 Tip-off 팁오프

- 8.62.1 팁 오프에서, 센터 서클을 제외한 모든 선수들은 레퍼리가 정당한 컨택의 시작을 알리는 휘슬을 불 때까지 정지해있어야 한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 유리한 컨택만을 피해야 하고 센터서클 밖에 있어야 한다.

규정: 62조. 서클의 밖에 위치한 같은 팀에 속한 선수들은 만약 상대방 선수가 한 자리를 요청하면 서클 주위에 이웃한 자리를 점유할 수 없다.

- 8.62.2 A팀 코치가 B팀이 팀-오프를 따낼 것을 예상하고 A2와 A3에게 트라이를 수비하기 위한 목적으로 신속하게 센터서클 주위에 인접한 포지션을 선점하도록 지시한다. B1이 A2와 A3 사이에 포지션을 잡고 싶어 하지만 그들이 거부한다. 레퍼리는 그들에게 B1이 그들 사이에 포지션 잡는 것을 허용하도록 하는 것이 옳은가?

Answer:

Yes. Alternate positions around the circle are reserved for opposing players during a tip off.

Rule: Art.62. 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.

8.62.3 During the tip-off, A1 and B1 tap the ball several times and then the ball bounces off the floor. Before any other player can get to the ball A1 picks it up and pushes towards the try line. The referee is correct to stop the play and retake the tip off.

Answer:

No. If the ball has been tapped legally by either center, once it touches the floor, anyone can take possession.

Important statement: Once a throw-in is awarded due to the alternating process, the possession arrow is changed when the ball is legally inbounded. If an infraction of the rules occurs before the conclusion of the throw-in, it shall be sanctioned according to the rules of the game, and it shall have no effect on the possession arrow.

The alternating-possession procedure is a method of putting the ball in play with a throw-in rather than a tip-off. The designated spot for the throw-in shall be on the sideline opposite the scoring table and nearest to the location of the held-ball. The arrow is always changed **AFTER** the inbound - even if other infractions occur.

8.63 Alternating Possession

8.63.1 A held ball is called and according to the possession arrow, team A is awarded a throw-in. A1 commits a violation, i.e. 10 sec. to execute a throw-in; bounces the ball out-of-bounds on the throw-in. Does the arrow still change to show team B possessing the ball next?

Answer: Yes. Team B is awarded the throw-in and the next possession goes to team B as stipulated by the alternating process.

▷ **답:** 옳다. 팀오프 중에 센터서클 주변에 교대로 있는 포지션은 상대팀 선수를 위한 포지션이다.

규정: 62조. 팀 오프를 관리하기 위해, 심판 1은 공식 컨택의 시작을 표시하기 위해 호각을 불고 센터 서클로 들어간다. 그는 센터 사이로 선수들 누구라도 닿을 수 있는 높이보다 더 높게 올라갔다 그들 사이로 떨어질 수 있도록 수직으로 볼을 투스해야 한다. 볼이 최고 높이에 도달한 후 바닥에 닿기 전에 볼은 반드시 센터 중의 한 명에 의해서 한 번 이상 컨택이 되어야 한다.

8.62.3 팀-오프 도중 A1과 B1이 볼을 몇 번 친 후에 볼이 바닥에 떨어진다. 다른 선수가 볼을 잡기 전에 A1이 볼을 다시 잡고 트라이라인으로 나아간다. 레퍼리는 경기를 중단하고 팀-오프를 다시 해야 한다. (84조 참조)

▷ **답:** 옳지 않다. 규정 위반 없이 어느 한 쪽의 센터가 볼을 쳤다면 일단 볼이 바닥과 컨택하고 나면 누구나 볼을 소유할 수 있다.

주요 사항: 소유권 교대 절차에 의거해 스로인이 주어지면 소유권 화살표 방향은 볼이 규정에 맞게 인 바운드될 때 바뀌게 된다. 만약 스로인이 끝나기 전에 규정 위반이 발생하게 되면 게임 규정에 의해 제재조치를 받아야 하고, 해당 위반사항이 소유권 화살표 방향에 영향을 미치지 않는다.

소유권 교대 절차는 주로 팀-오프보다는 스로인으로 볼을 라이브로 만드는 방법이다. 스로인이 시행되는 장소는 기록석 반대편에, 헬드볼 지점과 가장 가까운 사이드라인 지점이어야 한다. 소유권 화살표는 인바운드 **이후에** 항상 변경된다. - 다른 위반사항이 발생하는 경우

8.63 Alternating Possession 소유권 교대

8.63.1 헬드볼이 선언되고 소유권 화살표에 의해 A팀이 스로인을 얻는다. 이때 A1이 바이얼레이션 하나, 즉 스로인 제한시간인 10초를 초과하거나, 스로인을 할 때 볼을 아웃 오브 바운드로 튕겨 보내는 바이얼레이션을 범한다. B팀에게 다음 볼을 소유하는 소유권 화살표가 변경되는가?

▷ **답:** 예. B팀이 스로인을 하게 되고 소유권 교대 절차에 명시된 바와 같이 다음 소유권도 B팀에게 넘어간다.

8.63.2 A held ball is called and according to the possession arrow, team A is awarded a throw-in. How do you sanction calls when prior to the throw-in:

- a) A2 commits a 1-metre foul?
- b) B1 commits a 1-metre foul?

Answer: a) Team B is awarded a throw-in because of A2's violation, and team B gets the next possession.
 b) B1 is charged with a foul and is placed in the penalty box. Team A is awarded a throw-in and team B gets the next possession.

8.63.3 On the opening tip-off, center A3 taps the ball out of bounds. How should the referee handle the situation?

- a) The referee declares the tip-off void and restarts the tip-off.
- b) Team B is awarded a throw-in and team A receives the first possession in the alternating process.

Answer: a) Incorrect. The tip-off is re-done only when it is not clear who committed this violation.
 b) Correct. The team not gaining possession on a tip-off shall start the alternating process. The inbound should occur at the sideline opposite the scoring table, in the backcourt and nearest to the centerline.

8.64 Location of a Person

Rule: Art.64. 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 one part of the court makes contact with another part of the court, he is considered to be in the new part of the court.

8.64.1 In an attempt to save the ball from rolling out-of-bounds, A2 taps the ball back towards the middle of the court before touching the sideline. A2's momentum carries him out of bounds. What call should the referee make?

Answer: No call. No violation has occurred.

8.64.2 In an attempt to save the ball from rolling out-of-bounds, A2 taps the ball back towards the middle of the court before touching the sideline. A2's momentum carries him out of bounds. A2 legally returns to the court and is the first player to touch the ball. The referee does not make a call. Is this correct?

8.63.2 헬드볼이 선언되고 소유권 화살표에 따라 A팀이 스로인을 얻는다. 스로인 이전에 어떻게 콜을 하는가?

- a) A2가 1미터 파울을 하는가?
- b) B1이 1미터 파울을 하는가?

▷ **답:** a) B팀이 A2의 바이올레이션으로 스로인을 얻게 되고, 다음 소유권도 갖게 된다.
 b) B1이 파울을 받게 되어 페널티 박스에 위치한다. A팀이 스로인을 하게 되고 B팀이 다음 소유권을 갖게 된다.

8.63.3 팁-오프가 시작되어, 센터의 A3가 볼을 건드려 아웃 오브 바운드가 되었다. 레퍼리는 다음 상황을 어떻게 대처하는가?

- a) 레퍼리는 팁-오프를 무효로 선언하고 팁-오프를 다시 시작한다.
- b) B팀이 스로인을 하게 되고, A팀은 교대 절차로 첫 번째 소유권을 받는다.

▷ **답:** a) 옳지 않다. 팁-오프는 이 바이올레이션을 한 사람이 분명하지 않을 때에만 다시 시작한다.
 b) 옳다. 팁-오프에서 갖지 않은 팀은 소유권 교대 과정이 진행된다. 인 바운드는 백코트와 센터 라인에 가장 가까운 기록석 반대 사이드라인에서 진행되어야 한다.

8.64 Location of a Person 선수의 위치

규정: 64조. 선수의 위치는 그 사람과 바닥 사이의 컨택 지점에 의해 결정된다. 만약 사람의 어느 부분이라도 아웃 오브 바운드 지역과 컨택하고 있다면 그 사람은 아웃 오브 바운드로 간주된다. 만약 코트의 한 부분에 컨택해 있는 사람이 코트의 다른 부분에 새로이 컨택하였다면, 그는 새로운 부분에 있는 것으로 간주된다.

8.64.1 나가는 볼을 살리는 시도에, A2는 사이드라인에 닿기 전에 코트 중앙으로 볼을 뒤로 건드린다. A2의 가속도로 밖으로 나가게 된다. 레퍼리는 어떻게 콜을 하는가?

▷ **답:** 콜을 하지 않는다. 바이올레이션이 아니다.

8.64.2 나가는 볼을 살리는 시도에, A2는 사이드라인에 닿기 전에 코트로 중앙으로 볼을 뒤로 건드린다. A2의 가속도로 밖으로 나가게 된다. A2는 코트로 복귀해 볼을 터치한 첫 번째 선수가 된다. 레퍼리는 콜을 하지 않는다. 옳은 내용인가?

Answer: Yes. No violation occurred as A2 played the ball ONLY when he was a legal player on the court

8.64.3 Player A1, while advancing to the front court, touches the center line with a front caster and returns to the backcourt. The referee is correct to call a backcourt violation.

Answer: Incorrect. The center line is part of the backcourt; since A1 never crossed the line, he never entered the front court.

8.64.4 Player A1 is in the key and loses balance, falling over the try line, but places his hands over the try line and regains balance. The referee charges this player with a foul for leaving the court between the posts.

Answer: Correct. Any part of the player contacting out of court between the posts is regarded as locating the player out of bounds.

8.65 Location of the Ball

Rule: Art.65. 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.

8.65.1 Team A is close to a 12-second violation. A1 throws the ball to the front court. The referee calls the 12 seconds when the ball is in the air above the front court. He takes the inbound where the ball was in the air. Is he right to do so?

Answer: No. The inbound must be taken from where the ball was last contacted.

8.65.2 A2 passes the ball near the sideline. The ball glances off the referee who is straddling the sideline. The ball returns to the court and the referee allows play to continue.

Answer: Incorrect. The referee is located out of bounds. The ball is awarded to Team B on the sideline at the point it contacted the referee.

▷ **답:** 그렇다. 코트에서 정당한 선수일 때 플레이하면 바이올레이션이 아니다.

8.64.3 A1 선수가 프론트코트로 나아가면서 선수의 캐스터가 센터라인에 컨택하고 백코트로 복귀한다. 레퍼리는 백코트 바이올레이션을 선언하는 것이 옳은가?

▷ **답:** 아니다. 센터라인은 백코트의 일부이다. A1이 선을 넘어가지 않았기 때문에, 프론트코트에 들어간 것이 아니다.

8.64.4 A1 선수는 키 에어리어에 있는데 균형을 잃고 트라이라인으로 넘어질 뻔하다가, 손이 트라이라인 바깥으로 나간 상황에서 균형을 되찾는다. 레퍼리는 해당 선수에게 포스트 사이의 코트 이탈로 인한 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳다. 선수의 어떤 부위든 포스트 사이의 코트 밖을 컨택하면 선수가 아웃오브바운드에 위치한 것으로 간주한다.

8.65 Location of the Ball 볼의 위치

규정: 65조. 볼의 위치는 볼이 바닥 또는 사람과 컨택하는 지점에 의해 결정된다. 볼이 바닥 또는 사람과 컨택하지 않고 있을 때 볼의 위치는 볼의 마지막 컨택 지점에 의해서 결정된다.

8.65.1 A팀이 12초 바이올레이션 직전 상황에 있다. A1은 프론트코트로 볼을 던진다. 레퍼리는 볼이 프론트코트 위의 공중에 있을 때 12초 바이올레이션을 선언한다. 그는 볼이 공중에 있던 지점에서 인바운드를 한다. 이것은 옳은 절차인가?

▷ **답:** 아니다. 인바운드는 볼이 마지막으로 컨택된 지점에서 시행되어야 한다.

8.65.2 A2가 사이드라인 부근에서 볼을 패스한다. 그 볼이 사이드라인을 가로질러 달리는 레퍼리에게 스치고, 볼이 다시 코트 안으로 들어가고 레퍼리는 경기를 계속 진행시킨다.

▷ **답:** 옳지 않다. 레퍼리는 아웃오브바운드에 위치해 있다. 따라서 볼이 레퍼리와 컨택한 지점 쪽 사이드라인에서 B팀에게 볼을 줘야 한다.

8.66 Possession of the Ball

Rule: Art.66. A player has possession of the ball when:

- 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
- He has a hand or hands firmly on the ball thus preventing an opponent from having free and easy movement of the ball
- He is given the ball to execute a throw-in (Art.70)
- He voluntarily accepts a live ball (Art.55) or
- He is in the act of dribbling the ball (Art.68.).

- 8.66.1 A-1 is chasing the ball that is rolling towards the offensive try line. Before he crosses the try line, he traps the ball against the wheel and cross the try line, while the ball is held against the wheel and off the floor. The referee signals no try, because he did not get the ball onto his lap before crossing the try line. Is this correct?
Answer: Incorrect. Trapping the ball against the wheel established possession.

8.67 Playing the Ball

- 8.67.1 A1 is carrying the ball on his lap. When B1 attempts to take the ball away, A1 leans his upper body on the ball to protect it. The referee calls A1 for a violation for not exposing 75% of the ball. Is this correct?

Answer: Incorrect. A player may protect the ball with any part of his body when an opponent challenges him for possession of the ball. However, he must reposition the ball (to expose 75%) if it has been pressed deep between the legs. This must be done within a reasonable delay.

- 8.67.2 Player A3 is an amputee. As he has full function of his stumps he uses them to hold the ball. Is this play legal or illegal?
Answer: Legal play.

8.68 Dribbling the Ball

- 8.68.1 A1 gets blocked and cannot move with the ball. He has not dribbled for 8 seconds. He touches the ball to the floor while maintaining contact with his hand. The referee suspends the 10-second dribble count and starts a new 10-second count. Is this correct?

8.66 Possession of the Ball 볼의 소유권

규정: 66조. 다음과 같을 때 선수가 볼 소유권을 가진다:

- 그가 그의 손에 볼을 잡고 있거나 그의 무릎 또는 자신의 몸이나 휠체어의 어느 부분에라도 기대어 확보하고, 볼이 바닥과 닿지 않는 경우
- 그가 손 또는 손으로 볼을 단단히 하여 상대방이 볼을 자유롭게 쉽게 움직이는 것을 막고 있는 경우
- 스로인을 수행하기 위해 볼을 받은 경우 (70조)
- 그가 자발적으로 라이브 볼을 받은 경우 (55조) 또는
- 그가 볼을 드리블하는 행위 중일 때 (68조)

- 8.66.1 A1이 자신이 공격하는 방향의 트라이라인으로 굴러가고 있는 볼을 쫓아가고 있다. 그가 트라이라인을 넘어서기 전에 그는 휠로 볼을 잡고 선을 넘는다. 볼은 휠에 끼어 있고 바닥에서 떨어져있다. 레퍼리는 A1이 선을 넘기 전에 볼이 무릎 위에 놓여 있지 않았기 때문에 노트라이를 선언한다. 옳은 내용인가?
 ▷ **답:** 옳지 않다.

8.67 Playing the Ball 볼 다루기

- 8.67.1 A1이 볼을 그의 무릎 위에 놓고 움직이고 있다. B1이 그의 볼을 뺏으려 하자 A1이 상체를 굽혀 볼을 보호한다. 레퍼리는 A1에게 볼의 75%를 노출시키지 않았다고 바이얼레이션을 선언한다. 옳은 내용인가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. 선수는 상대방이 볼을 빼앗으려고 할 때 선수 신체의 모든 부위를 사용해서 볼을 보호할 수 있다. 그러나 만약 볼이 다리 사이 깊숙이 들어갔다면 (볼의 75%를 노출시키기 위해) 볼 포지션을 적절한 시간 내에 정정해야 한다.

- 8.67.2 A3선수는 절단 장애 선수이다. 절단되고 남은 부위가 정상적인 기능을 하기 때문에 이 부위를 이용해서 볼을 잡고 있다. 이러한 플레이는 허용되는가 허용되지 않는가?
 ▷ **답:** 허용된다.

8.68 Dribbling the Ball 볼 드리블

- 8.68.1 A1이 수비나 라인에 의해 막혀 볼을 갖고 움직이는 것이 불가능하다. 그는 볼을 8초 동안 드리블을 하지 않았다. 그는 볼을 잡은 채로 볼을 바닥에 접촉 한다. 레퍼리는 드리블 제한 시간인 10초 카운트를 멈추고 다시 10초 카운트를 시작한다. 옳은 내용인가?

Answer: Incorrect. The ball must be dropped to the floor to be considered a dribble.

8.68.2 A1 is at a 5-second count without a dribble. B1 knocks the ball off his lap. While the ball is on the floor, 7 more seconds elapse. A1 then regains possession of the ball and advances without a dribble. He has committed a dribbling violation.

Answer: No. There is a loss of player possession between the dribbles; therefore he is entitled to a new 10-second count. (See Art 66)

8.68.3 The trail official makes a call on A1 for a 10 second no dribble violation. The lead official in fact noticed that A1 had indeed dribbled within the 10 second time frame and discusses the matter with the trail official. The decision is made to allow Team A to retain possession of the ball with an inbound at the nearest sideline as well as a reset of the 40 second clock. Did the officials follow the correct procedure?

Answer: Yes. If the referees conclude that A2 definitively dribbled the ball within 10 seconds, the call is considered an inadvertent whistle. Team A should retain possession and the 40 second clock is reset.

Important note: If it is not conclude that A1 dribbled within 10 seconds, the call stands, and the ball is placed at the disposal of team B.

8.69 Scoring

Rule: Art. 69. A try is scored when a player in possession of the ball has two wheels touching the out-of-bounds area across the opposing team's try line, between the two posts marking the ends of the try line. The player must have possession of the ball before either wheel crosses the try line.

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

8.69.1 A1 crosses the try line while juggling the ball passed to him by A3. Since the ball did not hit the ground. The referee awards the try.

Answer: Incorrect. For a player to score, he must gain possession of the ball before crossing the try line. (See Art. 66 a)

8.69.2 Ball carrier A1 crosses the try line with first one rear wheel and one anti-tip device. The referee awards the try. Is this correct?

▷ **답:** 옳지 않다. 볼은 바닥에 떨어져야 드리블로 간주된다.

8.68.2 A1이 드리블을 하지 않은 상태로 5초 간 있었다. B1이 볼을 쳐서 A1의 무릎에서 볼이 떨어졌다. 볼이 바닥에 있는 동안 7초가 경과한다. A1은 볼을 다시 소유한 후 드리블하지 않고 전진한다. 그는 드리블 바이올레이션을 했다.

▷ **답:** 아니다. 선수가 볼의 드리블과 드리블 사이에 볼의 소유권을 잃어 버렸었기 때문에 10초가 새롭게 카운트된다. (66조 참조)

8.68.3 트레일 오피셜은 A1에게 10초 노 드리블 바이올레이션을 선언한다. 리드 오피셜은 A1이 실제로 10초 제한시간 내에 드리블 했다는 사실을 인지하고 트레일 오피셜과 상의한다. 상의 결과 A팀이 볼 소유권을 유지하게 하되 가장 가까운 사이드라인에서 인바운드를 하게 하고 40초 시계를 리셋하기로 결정되었다. 심판은 올바른 결정을 하였나?

▷ **답:** 예. 레퍼리는 A2가 10초 내에 드리블을 하여, 콜이 의도치 않은 휘슬이라고 선언한다. A팀은 소유권을 유지하게 되며, 40초 시계는 리셋이 된다.

주요 사항: A1이 10초 내에 드리블을 하지 않는다면, 휘슬이 불려지고 볼은 B팀에게 전달해진다.

8.69 Scoring 득점

규정: 69항. 득점은 볼의 소유권을 가진 선수가 트라이라인의 끝에 만들어진 두 개의 포스트들 사이의 상대편 팀 트라이라인 너머의 아웃오브바운드 지역에 두 바퀴를 컨택하였을 때 이루어진다. 선수는 어느 바퀴더라도 트라이라인을 넘기 전에 볼의 소유권을 가지고 있어야 한다.

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

8.69.1 A1은 A3이 패스해준 볼을 떨어뜨릴 뻔하면서 트라이라인을 넘어간다. 레퍼리는 볼이 바닥에 닿지 않았기 때문에 레퍼리는 득점을 선언한다. 옳은 내용인가?

▷ **답:** 옳지 않다. 선수가 득점을 하기 위해서는 그는 트라이라인을 넘어가기 전에 반드시 볼을 소유하고 있어야 한다.

8.69.2 볼을 소유한 A1의 휠체어의 뒷바퀴 하나와 안티팁 하나가 트라이라인을 넘는다. 레퍼리는 트라이를 선언한다. 올바른 내용인가?

Answer: Incorrect. A player cannot make a try with the anti-tip devices.

8.70 Throw-in

Rule: Art.70. Throw-ins shall take place at the following locations:

- a) After a try: at a point on the end line chosen by the in-bounder.
- 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 side line opposite the scoring table, in the back court 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.

8.70.1 A1 has just scored a try. B3, after receiving the ball from the referee for the throw-in, decides to change location on the baseline to make the throw-in. The Referee makes no call and allows play to continue.

Answer: Correct.

8.70.2 Whilst attempting a throw-in from the end line, A1 violates. (example: taking longer than 10 seconds to inbound the ball) and turns over the ball. Where shall the resulting throw-in be taken by opposing team?

Answer: On the sideline closest to the location of the ball when the violation was committed.

8.70.3 A2 and A4 set a trap on B3 who is in the penalty box. B3 indicates that he will be the player who will inbound the ball. To get to the baseline B3 wheels down the sideline before entering the court to get to the baseline. Is this allowed?

Answer: Yes. As B3 is inbounding the ball they gain no advantage by wheeling around the trap.

8.70.4 The referee is about to hand the ball to A1 to inbound after a try has been scored. Captain of team B protests that team B hasn't had time to set its defensive position. Shall the referee delay placing the ball at A1's disposal until Team B is prepared to play?

Answer: No. The proper procedure is to resume play as quickly as possible.

▷ **답:** 옳지 않다. 선수는 그의 안티팁을 이용하여 득점을 할 수 없다.

8.70 Throw-in 스로인

규정: 70항. 다음과 같은 장소에서 실시된다:

- a) 득점 이후: 엔드라인 상에서 인 바운더가 정한 곳에서
- b) 팁 오프의 바이얼레이션을 제외한 바이얼레이션 이후: 사이드라인 상에서 바이얼레이션이 발생하였을 때 볼의 위치에서 가장 가까운 지점에서
- c) 팁 오프의 바이얼레이션 이후: 기록석의 반대편 사이드라인 상의 센터라인에 가장 가까운 백코트 지점에서
- d) 파울 이후: 사이드라인 상에서 파울이 발생하였을 때 볼의 위치에서 가장 가까운 지점에서

8.70.1 A1이 방금 득점에 성공하였다. B3이 레퍼리에게 스로인을 하기 위해 볼을 받은 후 베이스라인(엔드라인) 상에서 스로인을 하기 위한 위치를 바꾸기로 한다. 레퍼리는 어떠한 판정도 내리지 않고 경기를 계속 진행시킨다.

▷ **답:** 옳다.

8.70.2 A1이 엔드라인에서 스로인을 시도할 때 바이얼레이션을 범한다. (예: 10 초 동안 인바운드하지 않음) 이 때 상대팀은 어디에서 스로인을 해야 하는가?

▷ **답:** 바이얼레이션이 일어났을 때 볼의 위치와 가장 가까운 사이드라인에서 해야 한다.

8.70.3 A2와 A4가 페널티박스에 있는 B3을 트랩한다. B3는 자신이 볼을 인바운드를 하겠다고 선언한다. B3는 베이스라인(엔드라인)으로 가기 위해 코트에 들어가지 않은 상태로 사이드라인을 따라 베이스라인(엔드라인)에 도착한다. 이것은 허용되는가?

▷ **답:** 허용된다. B3는 트랩 주변에서 움직이며 볼을 인바운드하기 때문에 어떤 이점도 가지지 않기 때문이다.

8.70.4 득점이 이루어진 후 레퍼리가 A1에게 인바운드를 하라고 볼을 건네주려 한다. B팀의 주장은 B팀이 수비 포지션을 잡을 시간이 없다고 항의한다. 레퍼리는 B팀이 경기할 준비를 마칠 때까지 A1에게 볼을 건네주는 것을 기다려야 하는가?

▷ **답:** 아니다. 적절한 절차는 가능한 한 빨리 경기를 재개하는 것이다.

8.70.5 A1 is in position for the throw-in and has yet to receive the ball, and A2 asks to be the in-bounder. Should the referee ignore the request?

Answer: No. Any player may identify themselves as the in-bounder prior to the referee placing the ball at the disposal of the in-bounder.

Important note: Once a player identifies himself as the in-bounder, he must inbound the ball.

8.70.6 B3 is in the penalty box. A2 and A3 set up to trap B3 as he comes out of the box after the penalty. A1 scores and B4 sets up for the inbound and is given the ball by the referee. Is this correct if:

- a) B3 had declares himself before the other team scores?
- b) B3 attempted to beat the trap and declared himself the in-bounder after B4 is in position for the throw-in and before is administered by the referee?

Answer:

- a) Correct. The request was made before try and therefore before B4 set up for the throw-in.
- b) Correct. The request was made before the ball was placed at the disposal of B4.

8.70.7 Player A1 indicates that he is the in bounder. Instead of progressing directly to the inbound position, A1 delays to allow his team to get into position. The referee blows his whistle and places the ball on the ground to begin the 10 second count. Is this correct?

Answer: Correct. Players who identify themselves as an in-bounder must proceed directly to the inbound point.

8.70.8 On a sideline inbound, the referee places the ball on the ground to begin the 10 second count as no player from team A has arrived to inbound the ball. A1 wheels off the court at the sideline and picks up the ball to inbound. Should the referee allow play to continue?

Answer: Yes. The referee should continue the 10 second inbound count.

8.70.9 The referee places the ball on the ground to begin the 10 second count as no player from team A has arrived to inbound the ball. A1 wheels off the court on the end line and picks up the ball. What is the call if the inbound spot is:

- a) on the end line (after a try)?
- b) on the sideline?

8.70.5 A1이 스로인을 하는 위치에 있으며, 아직 볼을 받지 못하였다. A2가 스로인을 하겠다고 요청한다. 레퍼리는 이 요청을 무시한다. 이는 옳은 절차인가?

▷ **답:** 아니다. 어느 선수는 레퍼리가 인바운더에게 볼을 건네기 전에 자신이 스로인을 하겠다고 요청할 수 있다.

주요 사항: 만약 선수가 자신이 스로인을 하겠다고 선언하면 그는 반드시 스로인을 해야 한다.

8.70.6 B3는 페널티 박스 안에 있다. A2와 A3는 B3가 페널티 수행을 마치고 코트로 들어오려 할 때 트랩을 할 준비를 한다. A1이 득점에 성공하고 B4가 인바운드를 하기 위해 준비한다. 레퍼리가 B4에게 볼을 주었다. 다음의 상황이 옳은 것인가?

- a) B3는 상대팀이 득점하기 전에 자신이 스로인을 하겠다고 선언한다.
- b) B4가 스로인을 하기 위한 포지션을 잡은 후 심판의 통제 이전에 B3는 방해로 뚫고 스로인을 하겠다고 선언한다.

▷ **답:** a) 적절하다. 스로인 요구는 (상대팀) 득점이 이루어지기 전에 이루어졌고 따라서 B4가 스로인 포지션을 잡기 전에 요구가 있었다.
b) 적절하다. 스로인 요구는 볼이 인바운더에게 놓이기 전에 있었다.

8.70.7 A1이 자신이 스로인을 하겠다는 의사를 표시한다. 하지만 A1은 인바운드 포지션에 바로 가지 않고 그의 팀이 포지션을 적절히 잡을 수 있도록 시간을 지체한다. 레퍼리는 휘슬을 불고 볼을 바닥에 놓고 10초를 세기 시작한다. 알맞은 행동인가?

▷ **답:** 적절하다. 자신을 인바운더라고 선언한 선수는 바로 인바운드를 하는 지점으로 가야 한다.

8.70.8 사이드라인 인바운드 때, 레퍼리는 볼을 바닥에 놓고 10초를 세기 시작한다. A1은 코트 바깥으로 나가 인바운드를 하기 위해 볼을 집는다. 레퍼리는 경기를 재개하기를 허용하는가?

▷ **답:** 예. 레퍼리는 10초의 인바운드 카운트를 시작한다.

8.70.9 A팀에서 아무도 인바운드를 하러 가지 않아서 레퍼리는 볼을 바닥에 놓고 10초를 세기 시작한다. A1은 코트 바깥으로 나가 인바운드를 하기 위해 볼을 집는다. 아래와 같이 인바운드 장소가 되면 어떤 조치가 취해져야 하는가?

- a) 엔드라인에서 (득점 이후)?
- b) 사이드라인에서?

Answer:

- a) Technical foul on A2 for delay of game.
- b) Continue 10 second inbound count.

8.70.10 A3 is being trapped by B2 and B3. A3 declares himself as the in bouncer to avoid the trap. As A3 proceeds to the inbound location, A4 requests an equipment time out. The referee grants the equipment time-out. Upon completion of the equipment time-out, A4 proceeds to and is granted the inbound.

Answer: Incorrect. A3 must be required to inbound the ball as he was removed from an advantage situation, being trapped by B2 and B3, by requesting to be the in-bouncer.

8.71 Substitutions

Rule: Art. 71 Either team may substitute any number of players after a stoppage in play, except after a try has been scored. If there is an additional stoppage after the try, substitutions may be made.

8.71.1 Team A requests a substitution. The score bench notifies the referees at the next opportunity and the referee beckons the substitutes onto the court. The substitutes enter the court before the players being substituted leave the court. Is this legal?

Answer: Yes. As soon as the referee beckons the substitutes onto the court they may enter the court.

8.71.2 To speed up the substitution process a designated person brings the player cards to the score bench and retrieves player cards after the substitution occurs. Is this allowed?

Answer: Yes - As long as this action doesn't interfere with the running of the game or interfere with the score bench.

Note: Only 1 person may come to the table to collect the cards, but it doesn't have to be the same person each time.

8.71.3 Team A request a substitution, but before the next stoppage in play withdraw the request. At the next stoppage in play the referee insists the substitution must take place. Is this correct?

- ▷ **답:** a) A2에게 게임을 지연시킨 이유로 테크니컬 파울을 선언한다.
- b) 10초 스로인 제한시간을 계속 센다.

8.70.10 A3는 B2와 B3에 의해 트랩을 당하고 있다. A3는 트랩을 피하기 위해 자신이 인바운더라고 선언한다. A3가 인바운드 위치로 이동할 때 A4는 장비 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 장비 타임아웃을 선언한다. 장비 타임아웃이 끝난 후 A4는 인바운드를 하러 이동하고 인바운드를 할 수 있게 된다.

- ▷ **답:** 옳지 않다. A3는 인바운더 요청에 의해 B2와 B3에 의해 트랩을 당하는 상황에서 벗어났기 때문에 반드시 인바운드를 해야 한다.

8.71 Substitutions 교체

규정: 71조. 어느 팀이건 득점 이후를 제외하고는 경기가 중단된 이후에 몇 명의 선수를 교체할 수 있다. 득점 이후 추가적인 경기의 중단이 있다면, 교체가 가능하다.

8.71.1 A팀이 선수 교체를 요구한다. 테이블 오피셜은 다음 기회에 레퍼리에게 교체 요구를 알리고 레퍼리는 교체 선수들에게 코트에 들어오라는 신호를 보낸다. 교체 선수들은 교체되는 선수들이 코트를 나가기 전에 코트에 들어온다. 이것은 허용되는가?

- ▷ **답:** 그렇다. 레퍼리가 들어오라고 신호하자마자 선수는 코트 안으로 들어올 수 있다.

8.71.2 교체과정을 신속히 진행하기 위해 지정된 누군가가 해당선수카드를 들고 스코어 벤치로 온다. 그리고 교체가 이루어진 후 교체된 선수카드를 회수한다. 이것은 허용되는가?

- ▷ **답:** 그렇다. 이러한 행위가 게임 진행과 기록석에 방해가 되지 않는다면 가능하다.

주요: 오직 1명만이 카드를 회수하기 위해 기록석으로 접근할 수 있으나, 매번 같은 사람일 필요는 없다.

8.71.3 A팀이 교체를 요구한다. 하지만 다음 경기 중단 시기가 오기 전에 요구를 철회한다. 다음 경기 중단 시기에 레퍼리는 교체가 이루어져야 한다고 주장해야 하는 것이 올바른가?

Answer: Incorrect. The request was withdrawn before a stoppage in play so there is no substitution for the referee to administer.

8.71.4 Team A request a substitution, players A5 and A6 are checked in at the table and sitting in the substitution area. At the next dead ball, the table buzzes for substitutions and players A5 and A6 enter the court. Neither official signaled for substitutions. Having been previously warned that substitutes may not enter the court until called on, referee 1 issues a technical foul to Team A. The coach for team A selects a player on the court to serve the penalty and players A5 and A6 remain in the game. Is this the correct procedure?

Answer: Incorrect. While the technical foul was correctly assessed, players A5 and A6 should be recalled to the bench as they are illegally on the court. The coach should select a player from the four players on the court prior to the substitution. Once the penalty is assessed, players can then substitute.

8.71.5 After A1 scores, B3 hits A1 and flips A1 out of his chair. The official calls a flagrant foul on B3 and has him serve a common foul and both technical. A5 is on the sideline and wishes to sub for A3. Do you allow the substitution?

Answer: Yes. The try had already occurred. Additional stoppage was created by the flagrant and having to serve the common and technical fouls.

8.71.6 During the half time break, teams A and B place cards on the table and indicate substitutions. The referee blows his whistle and calls for subs. Is this the correct procedure?

Answer: No. During the quarter time and half-time breaks, the referee does not need to blow his whistle and indicate substitutions.

8.72 Held Ball

8.72.1 A1 is carrying the ball on his lap with one hand. B2 reaches in and contacts the ball. A1 protects the ball and continues to make a pass. The referee blows the whistle for a held ball.

Rule: Art. 72. 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 the ball to go out-of-bounds or
 c) a live ball becomes stuck between two or more opposing player's wheelchairs, or a live ball becomes trapped under a wheelchair.

▷ **답:** 아니다. 경기 중단 이전에 요구를 철회했으므로 레퍼리가 진행할 교체 요구가 없는 것이다.

8.71.4 A팀이 교체를 요청하고, A5와 A6선수가 스코어벤치에서 체크인 한 후 교체지역에서 대기하고 있다. 다음 데드볼 시기에, 스코어벤치에서 교체 버저를 울리고 A5와 A6선수가 코트에 입장한다. 교체선수들에게 신호를 준 오피셜은 없었다. 레퍼리 1은 A팀에 테크니컬 파울을 부과한다. A팀 코치는 코트의 한 선수를 선택해서 페널티를 수행하게 하고 A5와 A6플레이어는 게임을 하도록 한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳지 않다. 테크니컬 파울 부과는 옳은 판정이지만, A5와 A6선수는 규정을 준수하지 않고 코트에 입장했기 때문에 벤치로 소환되어야 한다. 코치는 교체하기 전에 코트에 있는 선수 네 명 중 한명을 선택해서 페널티를 수행시켜야 한다. 페널티가 부과되고 난 후에 선수 교체가 가능하다.

8.71.5 A1이 득점한 후, B3이 A1을 쳐서 A1이 휠체어에서 재껴진다. 레퍼리는 B3에게 플래그런트 파울을 선언하고 B3에게 일반 파울 하나와 테크니컬 파울 두 개를 수행하게 한다. A5는 사이드라인에서 A3와 교체하고 싶어 한다. 교체가 허용되는가?

▷ **답:** 허용된다. 득점은 (파울 전에) 이미 이루어졌다. 그리고 플래그런트 파울로 인해 일반 파울과 테크니컬 파울을 수행해야 함으로써 또 한 차례 경기 중단이 이루어졌기 때문에 교체가 허용된다.

8.71.6 하프 타임에 A팀과 B팀이 테이블에 교체카드를 놓고 교체를 요청한다. 레퍼리는 휘슬을 불어 교체를 실행한다. 올바른 절차인가?

▷ **답:** 아니다. 쿼터 타임과 하프 타임에 레퍼리는 휘슬을 불고 교체를 표시할 필요가 없다.

8.72 Held Ball 헬드볼

8.72.1 A1이 한 손으로 그의 무릎 위에 볼을 놓고 움직이고 있다. B2가 손을 뻗어 볼을 컨택한다. A1은 볼을 보호하고 패스를 계속 한다. 레퍼리는 헬드볼 선언 휘슬을 분다.

규정: 72조. 다음과 같을 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 아웃오브바운드가 되게 하였을 때
 c) 라이브 볼이 2명 또는 그 이상의 상대편 선수들의 휠체어에 낄 때 또는 라이브 볼이 휠체어 아래에서 꼼짝 못하게 되었을 때.

Answer: Incorrect. Contact of the ball by two opponents must be such that neither player has easy freedom of movement with the ball.

8.72.2 A2 chases a ball rolling towards the sideline, uncontested. The nearest defender is 5 meters away. In attempting to pick up the ball, he rolls over it and it is momentarily trapped under the chair. He rocks back and forth and frees the ball before any defender gets close enough to contest the ball. The referee immediately stops the play and indicates a held ball. Is this correct?

Answer: Incorrect. Unless possession for the ball is contested, a player should be given the opportunity to free a trapped ball.

8.72.3 A1 is wheeling towards the try line and is about to score. B4 in an attempt to prevent the try reaches around A1 and manages to get a hand on the ball without contacting A1. A1 continues over the try line whilst B4 has a hand on the ball. The referee awards a try. Should the referee call a held ball or award try?

Answer: Award a try. Even though B4 has a hand on the ball he has not prevented A1 from possessing the ball and scoring a try.

8.72.4 A2 & B3 is contesting possession of the ball. Neither player is able to gain possession, but as they are jostling for ball possession B3 crosses the sideline. The referee calls a held ball.

Answer: Incorrect. Player B3 is out of court and therefore places the ball out of court. Throw-in to team A.

Section 9 VIOLATIONS

9.74 Back Court violation

Rule: Art. 74. All of the following conditions must exist for a back court violation to occur:

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

9.74.1 A1 has two wheels in the front court and two in the back court and then passes to A3 who also has two wheels in the front court and two in the back court. The referee blows a backcourt violation.

▷ **답:** 옳지 않다. 상대방 두 선수에 의해서 볼이 컨택 된 상태에서 어떤 선수도 볼을 수월하게 움직일 수 없어야 헬드볼을 선언할 수 있다.

8.72.2 A2가 사이드라인으로 굴러가고 있는 볼을 혼자 쫓고 있다. 가장 가까운 수비수는 5미터 정도 떨어져 있다. 그는 볼을 주우려 할 때, 볼 위로 지나가고 순간적으로 볼이 휠체어 밑에 낀다. 그는 앞뒤로 세계 움직여 수비수가 그의 근처로 오기 전에 볼을 빼낸다. 레퍼리는 즉시 경기를 중단하고 헬드볼을 선언한다. 올바른 내용인가?

▷ **답:** 옳지 않다. 해당 선수에게는 볼의 소유권 다툼이 일어나지 않는 이상, 낀 볼을 자유롭게 만들 기회가 주어져야 한다.

8.72.3 A1이 트라이라인을 향해 달려가고 있고 거의 득점 지점까지 와 있다. B4는 득점을 막기 위해 A1 쪽으로 다가가서 A1를 컨택 하지 않고 볼에 손을 올려놓는다. A1은 계속 달려 B4의 손이 볼에 닿아있는 채로 트라이라인을 넘어선다. 레퍼리는 트라이를 선언한다. 레퍼리는 헬드 볼 또는 트라이로 콜을 하는가?

▷ **답:** 트라이가 맞다. B4가 볼에 손을 올려놓았지만 A1이 볼을 소유한 채로 트라이라인을 넘어서는 것을 막지 못했기 때문이다

8.72.4 A2와 B3는 볼의 소유권을 다투고 있다. 두 선수 모두 볼을 소유권을 얻지 못하나, 볼을 다투는 과정에서 B3가 사이드라인 밖으로 밀려난다. 레퍼리는 헬드볼을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. B3가 코트 밖으로 나갔으므로 볼을 코트 바깥으로 나가게 한 것이다. 그러므로 A팀의 스로인이다.

9장 바이올레이션 (VIOLATIONS)

9.74 Back Court violation 백코트 바이올레이션

규정: 74조. 백코트 바이올레이션이 발생하려면 아래의 모든 상황들이 반드시 이루어져야 한다.

- a) 팀은 그들의 프론트코트에서 볼의 소유권을 갖고 있어야 한다.
- b) 그 팀의 선수가 볼이 백코트로 들어오기 전에 마지막으로 볼과 컨택한 선수여야 한다.
- c) 볼은 반드시 백코트로 돌아와야 한다.
- d) 그 팀의 선수가 볼이 백코트로 들어온 후 처음으로 볼과 컨택한 선수여야 한다.

9.74.1 A1은 휠 두 개는 프론트코트에 있고 나머지 두 개는 백코트에 있는 상황에서, 휠 두 개를 프론트코트에 두고 있고 나머지 두 개는 백코트에 두고 있는 A3에게 패스한다. 레퍼리는 백코트 바이올레이션을 선언한다.

Answer: Correct. The ball, while in possession of A1, is in the front court. When it is passed to A3, the location of the ball changes because A3 is viewed as anyone or anything touching the backcourt. (See Art. 9)

- 9.74.2 A1 is stationary and has two wheels in the front court and two in the back court. What is the call when A1 bounces the ball in the:
- Front court?
 - Backcourt?

Answer: Violation in both a and b (See Art. 9.)

- 9.74.3 A1 is advancing the ball to the front court. As A1 crosses the center line he bounces the ball in the:

- Front court. Is this a violation?
- Back court. Is this a violation?

Answer: No There is no violation in either scenario, as A1 is advancing the ball to the front court.

- 9.74.4 A1, in the back court, attempts a pass to A3 but the ball strikes the referee who is standing in the front court, and returns to A1. Should the referee call a backcourt violation?

Answer: Yes. When the ball struck the referee, it entered the front court. All four conditions required for a backcourt violation are present.

- 9.74.5 Team A has possession of the ball in the front court. B2 tips a pass and the ball rolls into the backcourt. A1 wheels and recovers the ball first. Should the referee allow the play to continue?

Answer: Yes. Since a defensive player last touched the ball in the offensive zone, no backcourt violation can occur.

- 9.74.6 A1 is straddling the center line with two wheels in the front court and two in the back court. When pressured by two opponents, he passes the ball to A4 in the backcourt. what call should the referee make?

Answer: This is a back court violation as all conditions for the violation have been met.

- 9.74.7 A1 straddles the center line with two wheels in the front court and two in the backcourt. In his attempts to protect the ball, one of the wheels in the front court rolls into the backcourt. The referee chooses to ignore the situation. Is this correct?

- ▷ **답:** 그렇다. 볼은 A1가 소유하고 있을 때, 프론트코트에 있는 상태다. 그리고 볼이 A3에게 패스될 때 A3는 백코트와 접촉한 사람 혹은 물체로 간주되므로 볼의 위치가 바뀐다. (9조 참조)

- 9.74.2 A1이 프론트코트에 휠 두 개, 백코트에 휠 두 개를 걸친 채로 정지한 상태에 있다. A1이 볼을 바운드할 때 어떤 콜을 하는가?

- 프론트 코트?
- 백코트?

- ▷ **답:** a)와 b)의 경우 모두 바이얼레이션이다. (9조 참조)

- 9.74.3 A1이 볼을 가지고 프론트코트로 나아가고 있다. A1이 센터라인을 넘어 서면서 어디에 볼을 바운드하는가?

- 프론트코트. 이것이 바이얼레이션인가?
- 백코트. 이것이 바이얼레이션인가?

- ▷ **답:** a)와 b) 상황 모두 바이얼레이션이 아니다. A1이 프론트코트를 향해 나아가고 있기 때문이다.

- 9.74.4 백코트에 있는 A1이 A3에게 패스를 시도한다. 하지만 볼이 프론트코트에 있는 레퍼리에게 맞고 A1에게 돌아온다. 레퍼리는 백코트 바이얼레이션을 선언하는 것이 맞는가?

- ▷ **답:** 맞다. 볼이 레퍼리에 맞을 때 그것은 프론트코트에 들어간 것이다. 그러므로 백코트 바이얼레이션 선언에 필요한 4가지 조건이 모두 충족된다.

- 9.74.5 A팀이 프론트코트에서 볼의 소유권을 갖고 있다. B2가 패스를 끊어내어 볼이 백코트로 굴러간다. A1이 달려가 먼저 볼을 회수한다. 레퍼리는 경기를 계속 진행시키는 것이 옳은 것인가?

- ▷ **답:** 옳다. 수비수가 공격 지역에서 볼에 마지막으로 접촉한 선수이므로 백코트 바이얼레이션이 아니다.

- 9.74.6 A1이 앞 바퀴 2개가 프론트코트에 뒷 바퀴 2개가 백코트에 있는 상태로 센터라인에 걸쳐있다. 2명의 상대선수가 압박을 해서 A1은 백코트에 있는 A4에게 볼을 패스한다. 레퍼리는 어떤 콜을 하는가?

- ▷ **답:** 바이얼레이션의 모든 조건이 충족되어 백코트 바이얼레이션이 된다.

- 9.74.7 A1이 휠 두 개는 프론트코트에 나머지 휠 두 개는 백코트에 걸친 채로 센터라인에 걸쳐있다. 그가 볼을 보호하려고 시도하다가 프론트코트에 있던 휠 중 하나가 백코트로 들어온다. 레퍼리는 이 상황을 무시하기로 한다. 바이얼레이션을 선언하지 않는다.

Answer: Incorrect. When any part of a player contacts a new part of the court, he is said to be in that new part of the court and a violation should have been called.

9.74.8 A1 straddles the center line with two (2) wheels in the front court and two (2) in the backcourt. In his attempts to protect the ball, his chair rolls backwards. Neither castor touches the center line. The referee chooses to ignore the situation. No violation.

Answer: Correct. A1 has not left the front court so no violation has occurred.

9.74.9 A1 straddles the center line with the front wheels in the front court and with the back wheels in the backcourt. In an attempt to pass the ball to A2 who is in the front court he leans back on his anti-tip and lifts up his front wheels.

Answer: Back court violation. As soon as A1 loses contact with the front court, he has returned to the back court and is penalized accordingly.

9.74.10 A1 straddles the center line with the front wheels in the front court and with the back wheels in the backcourt. Team A has team control and while attempting to secure a loose ball, A1 does not cleanly secure the ball (bobbles) from the floor. Is this a violation?

Answer: Violation. As soon as A1 loses contact with the ball, he has returned to the back court and is penalized accordingly.

9.74.11 B1 straddles the center line with the front wheels in the front court and with the back wheels in the backcourt. Team A has team control and while attempting to secure a loose ball, B1 does not cleanly secure the ball (bobbles) from the floor. Is this a violation?

Answer: No violation since team control was with team A.

9.75 Ball out of bounds violation

Rule: Art. 75. The last player to have touched the ball before it goes out-of-bounds is charged with this violation. The sole exception is if the 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.

▷ **답:** 옳지 않다. 선수의 어떤 부분이든 새로운 코트의 지역에 접촉하면 그는 그 새로운 코트 지역에 있는 것으로 간주되어진다. 그러므로 바이얼레이션이 선언되었어야 한다.

9.74.8 A1이 휠 두 개는 프론트코트에 나머지 휠 두 개는 백코트에 걸친 채로 센터라인에 걸쳐있다. 그가 볼을 보호하려고 시도하다가 휠체어가 뒤쪽으로 굴러간다. 두 캐스터 모두 센터라인에 접촉하지 않는다. 레퍼리는 이 상황을 무시하기로 한다. 바이얼레이션을 선언하지 않는다.

▷ **답:** 맞다. A1은 프론트코트를 떠나지 않았으므로 바이얼레이션이 발생하지 않았다.

9.74.9 A1이 캐스터는 프론트코트에, 뒷 바퀴는 백코트에 걸친 채로 센터라인에 걸쳐있다. 프론트코트에 있는 A2에게 볼을 패스하기 위해 안티팁 쪽으로 몸을 기울이면서 캐스터를 위로 들린다.

▷ **답:** 바이얼레이션이다. A1는 프론트코트와의 접촉이 없어지는 순간 백코트로 복귀한 것이 된다. 그러므로 바이얼레이션을 선언 받는다.

9.74.10 A1이 캐스터는 프론트코트에, 뒷 바퀴는 백코트에 걸친 채로 센터라인에 걸쳐있다. A팀이 볼 소유권을 보유하고 있고, A1은 볼을 잡으려고 시도하는 중에 바닥에 있는 볼을 확실히 잡지 못한다(놓친다). 이는 바이얼레이션인가?

▷ **답:** 바이얼레이션이다. A1는 볼과의 접촉이 없어지는 순간 백코트로 복귀한 것이 되고 이로 인해 바이얼레이션을 선언 받는다.

9.74.11 B1이 캐스터는 프론트코트에, 뒷 바퀴는 백코트에 걸친 채로 센터라인에 걸쳐있다. A팀이 볼 소유권을 보유하고 있고, B1은 볼을 잡으려고 시도하는 중에 바닥의 볼을 확실히 잡지 않는다(놓친다). 이는 바이얼레이션인가?

▷ **답:** A팀이 공격권을 가지고 있었으므로 바이얼레이션이 아니다.

9.75 Ball out of bounds violation 볼 아웃오브바운드 바이얼레이션

규정: 75조. 볼이 아웃오브바운드가 되기 전에 마지막으로 볼을 접촉했던 선수에게 바이얼레이션이 주어진다. 유일한 예외는 심판이 다른 선수가 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 유도하려고 마지막 선수에게 볼을 바운드했다고 판정하는 것이다. 이 경우에는 의도적으로 볼의 아웃오브바운드를 만든 선수에게 바이얼레이션이 주어진다.

9.75.1 A1 has the ball for a throw-in. A1 throws the ball off the back of B3. Before anybody can retrieve the ball it rolls out of bounds. The Referee awards the ball to team B out of bounds where the ball crossed the line. Is this the correct ruling?

Answer: Yes. If the ball is deliberately thrown off an opponent and goes out of bounds it is awarded to the opposing team.

9.76 Twelve second violation

Rule: Art. 76. A team that has possession of the ball in their back court has 12 seconds to cause the ball to go into the front court. Failure to do so is violation. The ball is the front court when it touches the floor or a person in the front court. The 12 second count begins when a player on the court takes possession of the ball in his back court. The 12-second count stops if a player from the opposing team takes possession of the ball.

9.76.1 Team B is pressing A4 in the back court for 10 seconds when B1 tips the ball away from A4 and it rolls free in the back court for an additional 2 seconds. Is the referee correct to allow play to continue?

Answer: No. Team possession was never lost, and team A is guilty of a time count violation.

9.76.2 A1 has the ball in the backcourt for 10 seconds and passes to A4. The pass is slapped out-of-bounds by B4. On the following throw-in, A4 has possession of the ball in the backcourt. Shall A4 have a full 12 second count to move the ball to the front court?

Answer: Yes.

9.76.3 A throw-in by A1 is touched by A4; but A4 does not gain possession of the ball in team A's backcourt. Shall the 12 second count begin when A4 touches the ball?

Answer: No. The count shall begin when a player gains possession.

9.76.4 A1 has the ball in his backcourt for a throw-in. After releasing the ball, it is tipped by B1 and the ball rolls on the floor, in the backcourt, for 3 seconds. A2 picks up the ball. Team A now has 12 seconds to advance the ball to the front court. Is this correct?

9.75.1 A1이 스로인을 하기 위해 볼을 갖고 있다. A1이 볼을 B3의 등에 던져 등에 맞고 떨어진다. 그리고 누구도 볼을 회수하지 못한 채로 볼이 아웃 오브바운드가 된다. 레퍼리는 B팀에게 볼이 나간 지역에서 스로인을 하도록 볼을 준다. 옳은 판정인가?

▷ **답:** 그렇다. 만약 볼을 상대선수에게 고의적으로 던져 볼이 선수 몸에 맞고 밖으로 나간다면 볼은 상대선수 팀 소유가 된다.

9.76 Twelve second violation 12초 바이얼레이션

규정: 76조. 자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가진 팀은 프런트 코트로 볼이 나아가는데 12초의 시간을 가진다. 이렇게 하지 못하는 것은 바이얼레이션이 된다. 볼이 프런트코트의 바닥 또는 선수에게 닿았을 때 볼은 프런트코트에 있는 것이다. 12초 카운트는 코트 내의 선수가 자신의 백코트에서 볼의 소유권을 가졌을 때 시작된다. 12초 카운트는 만약 상대편 팀의 선수가 볼의 소유권을 가진 경우에는 중단된다.

9.76.1 B팀이 A4를 압박하여 A4를 10초 동안 백코트에 있게 한 다음 B1이 A4의 볼을 쳐내어 2초 동안 볼이 백코트에서 구른다. 레퍼리는 경기를 계속 진행하는 것이 옳은가?

▷ **답:** 옳지 않다. A팀이 볼의 소유권을 잃은 적이 없으므로 A팀은 12초 바이얼레이션을 범한 것이다.

9.76.2 A1이 백코트에서 10초 동안 볼을 갖고 있고 A4에게 패스를 한다. 패스 되는 볼을 B4가 쳐내어 아웃오브바운드가 된다. 뒤이은 스로인을 통해 A4는 백코트에서 볼의 소유권을 갖는다. A4는 볼을 프런트코트로 이동시킬 시간으로 12초가 주어지는가?

▷ **답:** 그렇다.

9.76.3 A1이 스로인한 볼을 A4가 컨택 한다. 그러나 A4는 A팀의 백코트 내에서 소유권을 갖지 못한다. A4가 볼에 컨택 할 때 12초를 세기 시작해야 하는가?

▷ **답:** 아니다. 선수가 볼을 소유한 때부터 시간 카운트를 해야 한다.

9.76.4 A1이 백코트에서 스로인을 하려고 볼을 갖고 있다. 볼이 인바운드된 후 B1이 볼을 쳐서 볼이 백코트에서 3초 동안 구른 후 A2가 볼을 집는다. A팀은 프런트코트로 볼을 가져가는데 12초의 시간이 있다. 이는 옳은가?

Answer: Yes. Team A will have 12 seconds as the 12 second count starts when a player on court gains possession.

9.78 Out and In violation

Rule: Art. 78. A player who has possession of the ball is not permitted to leave the court the try line and then return to the court without scoring a try. Three conditions must exist for this violation:

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

9.78.1 A1 is stopped with one front wheel across the try line. He continues to push and tips the front wheels up and down before the second wheel has a chance to touch the try line. What call should the referee make?

Answer: A1 is guilty of out and in because his chair broke contact with the floor.

9.78.2 A1 is attempting to score while closely guarded by B4 & B3. As A1 pushes to cross the try line the front casters leave the floor. A1 crosses the try line but before the casters return to the floor A1 is trapped by B4 & B3 and is unable to put the casters back on the floor. While A1 is jostling to break the trap, the casters return to the floor. What action should the referee take in the following situations?

- Both casters land on or over the try line.
- One caster over the try line.
- Both casters land back in the court.

Answer:

- A try is awarded to A1.
- No action is taken as A1 still has the opportunity to score.
- This is a no call situation. There is no violation and no try since the floor was not contacted out of bounds. A1 is still in the playing area and has the opportunity to score.

▷ **답:** 옳다. A팀에게 12초가 주어지는 이유는 코트에 있는 선수가 볼의 소유권을 가질 때 12초 카운트가 시작되기 때문이다.

9.78 Out and In violation 아웃 앤 인 바이올레이션

규정: 78조. 볼의 소유권을 갖고 있는 선수는 득점 없이 트라이라인 위로 코트 밖으로 나가고 이어서 코트로 돌아오는 것이 허가되지 않는다.

- 선수는 트라이라인을 넘기 전에 볼의 소유권을 갖고 있어야 한다.
- 그 선수의 휠체어 바퀴 하나가 상대편 팀의 트라이라인을 넘어 아웃오브바운드 지역에 접촉해야 한다.
- 그 바퀴가 선수가 득점하기 전에 인 바운드 지역으로 되돌아오거나 아웃오브바운드 지역과의 접촉이 없어야 한다.

9.78.1 A1은 캐스터 하나가 트라이라인을 넘어간 상태에서 정지한다. 그는 계속 앞으로 밀고 이 과정에서 캐스터 두 개가 위로 들렸다 내려온 후에 두 번째 휠이 트라이라인을 접촉한다. 레퍼리는 어떤 판정을 하는가?

▷ **답:** A1은 휠체어가 바닥과 접촉을 하던 게 사라졌기 때문에 아웃 앤 인을 범한 것이다.

9.78.2 A1이 득점을 시도하는 동안 B3과 B4에 의해 밀착 수비를 당하고 있다. A1이 트라이라인을 넘기 위해 밀어붙이면서 그의 앞 캐스터가 공중에 뜬다. A1의 캐스터가 트라이라인을 넘었지만 캐스터가 바닥에 닿기 전에 B4와 B3에게 트랩당해서 캐스터를 바닥에 닿게 할 수 없는 상황이다. A1이 트랩을 풀기 위해 밀치면서 캐스터가 바닥에 닿는다. 다음의 상황에서 레퍼리는 어떤 조치를 취해야 하는가?

- 두 개의 캐스터가 트라이라인에 닿거나 트라이라인을 넘어섬
- 한 개의 캐스터가 트라이라인을 넘어섬
- 두 개의 캐스터 모두 다시 코트에 들어옴

▷ **답:** a) A1의 득점이 인정된다.

b) A1이 아직 득점을 할 수 있는 상황이므로 아무 조치도 이루어지지 않는다.

c) 아무 조치가 이루어지지 않는다. 바이올레이션이 아니며, 바닥에 아웃오브바운드가 접촉이 되지 않았으며, 득점이 아니다. A1은 플레이 구역에 있으며 득점할 기회를 가진다.

9.79 Physical advantage violation

Rule: Art. 79. 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.

- 9.79.1 A1 is hit and falls forward:
- a) He places his hand on the floor to stop himself from falling whilst in possession of the ball.
 - b) He loses possession of the ball before touching the floor.
 - c) He loses the ball, falls to the floor, and the ball bounces off a chair and he regains the ball while he is on the floor.
 - d) The ball returns and only touches his back wheel while he is on the floor.
 - e) Player with hand/wing/bumper on the floor makes contact with the ball.

Answer:

- a) Violation.
- b) No violation.
- c) Violation
- d) No violation.
- e) Violation

9.81 Ten seconds in the key violation

Rule: Art. 81. A player whose team has possession of the ball may not remain in the opposing team's key area for more than 10 seconds.

- 9.81.1 A1 is trapped in the key with the ball for 8 seconds and quickly places the ball on the lap of B2 to avoid a ten second violation but B2 never made any movement to indicate taking possession of the ball. The referee suspends the count and allows the play to continue. Is this correct?

Answer: Incorrect. Since B2 never voluntarily accepted the ball, the time count should have continued.

- 9.81.2 A2 backs up into the offensive key and his anti-tip device crosses into the key and is blocked into that position for 11 seconds. What is the call if:
- a) His anti-tip device does not make floor contact in the key?
 - b) His anti-tip device is making floor contact?

9.79 Physical advantage violation 신체적 이점 바이올레이션

규정: 79조. 볼을 소유하고 있는 선수는 자신의 몸 또는 자신의 휠체어 중 4바퀴들과 안티 팁 장치를 제외한 어떠한 부분도 바닥과 접촉할 수 없다.

- 9.79.1 A1은 부딪치고 앞으로 넘어진다:
- a) 그는 볼을 소유한 채로 더 이상 넘어지지 않기 위해 한 손을 바닥에 지탱한다.
 - b) 그가 바닥에 접촉하기 전에 볼의 소유권을 잃는다.
 - c) 그는 볼을 잃고 바닥에 넘어지고 볼은 휠체어에서 튕겨나가 그가 바닥에 있는 동안 볼을 다시 소유한다.
 - d) 그가 바닥에 넘어져 있는 동안 볼이 튀어 돌아오지만 (그의 몸은 건드리지 않고) 그의 휠체어의 메인 휠만 접촉한다.
 - e) 손/윙/범퍼가 바닥에 있는 선수가 볼과 접촉을 한다.
- ▷ **답:** a) 바이올레이션이다.
 b) 바이올레이션이 아니다.
 c) 바이올레이션이다.
 d) 바이올레이션이 아니다.
 e) 바이올레이션이다.

9.81 Ten seconds in the key violation 10초 키 에어리어 바이올레이션

규정: 79조. 볼을 소유하고 있는 선수는 자신의 몸 또는 자신의 휠체어 중 4바퀴들과 안티 팁 장치를 제외한 어떠한 부분도 바닥과 접촉할 수 없다.

- 9.81.1 A1이 키 에어리어 안에서 볼을 가진 채로 8초 동안 갇혀있다. 그리고 그는 10초 위반을 피하려고 B2의 무릎 위에 볼을 얹어 놓는다. 그러나 B2는 볼을 소유했다는 어떠한 표시나 행동도 하지 않는다. 이 때 레퍼리는 카운트를 중단하고 경기를 계속 진행한다.

▷ **답:** 옳지 않다. B2가 자발적으로 볼을 받은 것이 아니기 때문에 카운트는 계속되어야 한다.

- 9.81.2 A2가 후진해서 공격자 키 에어리어로 진입하고 그의 안티팁이 키 에어리어를 넘어 11초간 그 상태로 막혀있다. 다음과 같은 경우 어떤 콜을 하는가?
- a) 안티팁이 키 에어리어에 닿지 않았는가?
 - b) 안티팁이 바닥에 닿아있다.

Answer: No violation on either situation. The anti-tip devices are safety devices and are ignored as a part of the chair.

Statement: The 10 second restriction applies not only when a team is in possession of the ball on the court but also while that team is in possession of the ball for a throw-in.

9.81.3 A1 is inbounding the ball, the referee blows his whistle to indicate the play is live. A2 is in the key. The other referee starts the 10 second count for A2 once the whistle is blown. Is this correct?

Answer: Correct. The 10 second restriction applies whenever a team has possession of a "live" ball.

9.81.4 When does the 10 second in the key count begin? And when will the 10 second count stop?

Answer: The count begins as soon as any part of an offensive player's chair(wheels) touches the floor within the key area. The count ends as soon as the chair(wheels) leaves the key area.

9.81.5 A3 is trapped in the offensive key for 7 seconds when the ball is tapped away from A1. The ball is rolling free on the floor for more than 3 seconds and A3 is still trapped. Is the referee correct to charge team A with a 10-second in the key violation?

Answer: Correct. Team possession was never lost, 10 seconds in the key stands.

▷ **답:** 둘 다 바이얼레이션이 아니다. 안티-팁은 안전 장비이므로 휠체어의 일부로 인정되지 않는다.

주의: 10초 제한 규정은 팀이 코트 위에서 볼을 갖고 있을 때뿐만 아니라 스로인을 하려고 볼을 갖고 있을 때에도 적용된다.

9.81.3 A1이 볼을 인바운드를 하고, 레퍼리가 플레이되었다고 휘슬을 불었다. A2는 키 에어리어 안에 있다. 다른 레퍼리는 휘슬을 불고 A2에게 10초 카운트를 시작한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 그렇다. 10초 제한규정은 팀이 "라이브" 볼을 갖고 있다면 언제든지 적용된다.

9.81.4 키 에어리어에 있는 것으로 언제부터 10초 카운트를 시작하는가? 그리고 언제 10초 카운트가 중단되는가?

▷ **답:** 공격선수 휠체어(휠)의 어떠한 부분이 키 에어리어의 바닥에 접촉하는 순간부터 카운트가 시작된다. 카운트는 휠체어(휠)가 키 에어리어를 떠나는 순간 중단된다.

9.81.5 A3는 7초 동안 공격 키 에어리어에 갇혀 있을 때 A1이 볼을 건드렸다. 볼이 3초 이상 바닥에 구르고 있고 A3는 여전히 갇혀 있다. 레퍼리는 A 팀에게 10초 키 에어리어 바이얼레이션을 선언하는 것이 옳은가?

▷ **답:** 그렇다. 10초 동안 키 에어리어에 있어 팀 소유권은 잃은 것은 아니다.

9.82 Throw in violations

Rule: Art. 82 The following rules apply to the throw-in:

- a) After the referee has blown his whistle, the ball must be released by the in-bouncer and be touched by a player on the court within 10 seconds.
- b) After he has released the ball, the in-bouncer may not touch it until it has been touched by another player on the court.
- c) The in-bouncer must be the last point of contact for the ball before the ball makes contact with the court or a player within the court.
- d) The in-bouncer may not enter the court until he has released the ball.
- e) The in-bouncer 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-bouncer may pivot prior to releasing the ball but may not move laterally along the sideline away from the throw-in location.

9.82.1 A1 has the ball for a throw-in. In the process he bounces the ball to a teammate so that the ball touches the sideline and the court at the same time. Is it correct for play to continue?

Answer: Incorrect. On a throw-in a ball can only touch the out-of-bounds if it is intended to be batted onto the court.

9.82.2 A1 has the ball for a throw-in. A1 throws the ball off the back of B3, wheels into court and retrieves the ball.

Answer: Correct. Once the ball has been legally inbounded (touched by a player on the court) it can be retrieved by any legal player.

9.82.3 How should play resume in the following situations? The throw-in by A1:

- a) Goes out of bounds without having touched a player on the court or the court itself,
- b) Goes out of bounds after contacting the court but without having touched a player on the court,
- c) Is deflected after having left A1's hands so as to come back to A1 who is still out of bounds.

Answer for all situations: Play shall resume with a throw-in to team B at the point of A1's original throw-in. **Exception:** If throw-in by A1 is from the end line the throw-in for team B will be on the side line closest to A1's original position.

9.82 Throw in violations 스로인 바이올레이션

규정: 82조. 다음과 같은 규칙이 스로인에 적용된다.

- a) 심판이 호각을 분 이후, 볼은 10초 이내에 인바운더에게서 떠나가야 하고, 10초 이내에 코트 내의 선수에게 컨택되어야 한다.
- b) 그(인바운더)가 볼을 떠나보낸 후, 인바운더는 코트 내의 다른 선수에 의해 컨택되기 전에 볼에 컨택할 수 없다.
- c) 인바운더는 볼이 코트 혹은 선수에게 닿기 전에 볼에 최종 컨택을 하여야 한다.
- d) 인바운더는 볼을 떠나보낼 때까지 코트로 들어갈 수 없다.
- e) 인바운더는 볼을 떠나보낸 지점에서 반경 1m 이내의 코트로 들어가야 한다.
- f) 스로인이 사이드라인에서 실시되었을 때, 인바운더는 볼을 떠나보내기에 앞서서 (휠체어가 제자리에서) 축으로 피벗할 수 있지만, 스로인 위치를 벗어나 사이드라인을 따라 측면으로 움직일 수는 없다.

9.82.1 A1이 스로인을 하려고 볼을 갖고 있다. 이 과정에서 A1은 볼을 튀겨서 동료에게 주어 볼이 사이드라인과 코트에 동시에 컨택 한다. 경기를 계속 진행하는 것이 옳은가?

▶ **답:** 아니다. 스로인 시, 볼은 코트에 닿을 목적으로 던져졌을 경우에만 아웃오브바운드 지역에 컨택할 수 있다.

9.82.2 A1은 스로인을 하려고 볼을 갖고 있다. A1은 B3의 등에 볼을 맞추고 코트 안으로 들어와 볼을 회수한다. 이것은 적절한 플레이인가?

▶ **답:** 그렇다. 한번 볼이 코트 안에서 적절하게 인바운드 되면(코트에 있는 선수에 컨택 한다면) 그것은 모든 선수가 회수할 수 있다.

9.82.3 아래의 상황에서 어떻게 플레이를 하는가? A1이 스로인한 볼이:

- a) 코트 위의 선수나 코트에 컨택 하지 않는 채로 코트 밖으로 나간다.
- b) 코트 바닥에 닿았지만 코트 위 선수와의 컨택 없이 코트 밖으로 나간다.
- c) A4의 손을 떠난 후 방향이 바뀌어 여전히 코트 바깥에 있는 A1에게 돌아온다.

▶ **모든 상황의 답변:** 플레이는 A1가 처음 스로인한 위치에서 B팀의 스로인으로 재개되어야 한다. **예외:** 만약 A1이 득점 이후에 스로인한 경우라면 B팀이 A1의 원래 위치에서 가장 가까운 사이드라인에서 스로인을 하도록 한다.

Note: If throw-in by A1 is after a try, the ball shall be awarded to team B at the sideline corner.

- 9.82.4 A throw-in by A1 bounces off the top of a post and into A2's lap. Is this a legal throw-in?
Answer: Incorrect. The post is considered outside the playing court.
- 9.82.5 A1 attempting to throw the ball in, backs away from the sideline (2- 5 meters), A1 then pushes towards the sideline to gather some momentum. A1 then releases the ball and rolls into the court. Is this a legal play?
Answer: Correct.
- 9.82.6 After a throw-in, A1 enters the court at a 45-degree angle but within the 1-meter radius. The referee charges him with an illegal entry.
Answer: Incorrect. The rule allows him to enter within the 1-meter radius.
- 9.82.7 A1 is in position for a throw-in. Body movement causes his front casters to touch the sideline just before releasing the ball for a throw-in. The referee allows play to continue.
Answer: Correct. A1 touched but did not cross over the line. The sideline is part of the out-of-bounds.
- 9.82.8 After releasing the ball for a throw-in, A1 turns in the direction of the offensive try and beats the defender by first rolling for a meter outside the sideline. Since the defender is rolling in the same direction, the referee allows the play to continue.
Answer: Incorrect, A1 should be charged with an inbound violation. The inbounder must enter the court within a 1-meter radius of the ball was released.
- 9.82.9 A1 is set to inbound the ball. He bounces the ball but for some reason (bad bounce, changes his mind) he does not hit the ball and recovers it into lap. He then bounces the ball and bats into play. Is this allowed?
Answer: Yes. The in-bounder may bounce the ball several times, however he must be the last point of contact for the ball before the ball makes contact with the court or a player within the court.

주의: 만약 A1이 득점 이후에 스로인을 한 경우라면, B팀이 사이드라인에서 스로인을 해야 한다.

- 9.82.4 A1이 스로인 한 볼이 포스트 상단에 맞고 A2의 무릎 위에 놓인다. 이것은 적절한 스로인인가?
 ▷ **답:** 아니다. 포스트는 코트 바깥에 있는 것으로 간주된다.
- 9.82.5 A1이 스로인을 시도하기 위해 사이드라인에서 좀 더(2-5미터) 뒤로 물러나서, 속도를 얻으려고 사이드라인 쪽으로 빠르게 밀고 나간다. A1은 볼을 던지고 볼은 코트로 굴러 들어간다. 이것은 정당한 플레이인가?
 ▷ **답:** 그렇다.
- 9.82.6 A1이 스로인한 후 스로인한 지점에서 1미터 반경 이내에 45도의 각도로 코트에 진입한다. 레퍼리는 그가 규정을 위반하면서 코트를 입장한다고 바이얼레이션을 선언한다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. 규정에 의거하면 스로인한 지점에서 1미터 반경 이내에 입장이 허용된다.
- 9.82.7 A1이 스로인 위치에 있다. 그가 스로인을 하면서 볼이 그의 손끝을 떠나기 직전에 신체의 움직임으로 인해 캐스터가 사이드라인과 컨택 한다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다.
 ▷ **답:** 옳다. A1이 선에 컨택 했지만 넘지 않았다. 사이드라인은 코트 바깥의 일부만으로 간주한다.
- 9.82.8 A1은 스로인을 통해 볼을 던진 후, 공격 쪽으로 방향을 바꾸어서 사이드라인 밖 1미터를 돌아감으로써 수비수를 제친다. 수비수도 같은 방향으로 움직이고 있기 때문에 레퍼리는 경기를 계속 진행한다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. A1은 어드밴티지를 얻기 위해 아웃오브바운드 지역을 이용했으므로 인바운드 바이얼레이션을 한 것이다.
- 9.82.9 A1은 인바운드를 할 준비가 되어 있다. 그는 볼을 바운드하지만 어떠한 이유로(볼이 잘못 튀었다거나, 마음을 바꾸는 등의 이유로) 볼을 치지 않고 다시 볼을 잡는다. 그는 볼을 다시 바운드하고 볼을 던져 경기를 시작한다. 그는 바이얼레이션을 범한 것인가?
 ▷ **답:** 아니다. 인바운더는 볼을 여러 번 튕길 수 있다. 하지만 그는 반드시 볼이 코트 또는 코트 안의 선수와 컨택 하기 전에 볼을 마지막으로 컨택 한 사람이어야 한다.

- 9.82.10 A1 waits behind the try line ready to take the inbound. The referee blows the whistle and the 10 seconds for a legal inbound count begins. A2 comes to A1, takes the ball, A1 moves back on court and A2 inbounds the ball within the 10 seconds. Is the correct?
Answer: Incorrect. Since A1 set up as the in-bouncer, the throw-in violation occurs as soon as A2 touches the ball while out of bounds.
- 9.82.11 A1 is set to inbound the ball, places the ball on the ground and rolls the ball onto the court. Is this legal play?
Answer: Incorrect. The ball has made contact with the floor outside the court before entering the court. The player must be the last point of contact before the ball enters the court or is touched on court.
- 9.82.12 A1 is inbounding the ball at the sideline 1-meter away from the sideline. B2 is just outside the 1-meter area waiting for A1 to enter the court. After inbounding the ball:
 a) A1 goes straight to the sideline and enters the court in a 45 degree angle just around B2. The referee allows play to continue. is this correct?
 b) A1 turns to a 45 degree angle and enters the court around B2. The referee allow play to continue. Is this correct?
Answer: a) Yes. A1 should push up to the sideline and establish the 45 degree angle just prior to entering the court.
 b) No. By establishing the 45 degree angle while still 1-meter behind the sideline, the entering angle is greater than 45 degree and an advantage gained by evading B2.
- 9.82.13 A1 is inbounding the ball at the sideline and 1-meter away from the sideline. B2 is just outside the 1-meter area waiting for A1 to enter the court. After inbounding the ball A1 enters the court at an angle greater than 45 degree. Should the referee charge A1 with an inbound violation? **Answer:** Correct.

9.84 Tip-off violation

- 9.84.1 Referee 1 enters the circle for the tip off and blows the whistle to indicate contact is allowed. How are the following situations administered?
 a) Player A2 enters the circle to gain position over B4.
 b) Player B3 hits A1 into the circle before the ball is tapped.
 c) Player A1 hits B1 on the arm at the tip-off.
 d) A1(center) crosses the center line within the circle to be in position to receive the ball.

- 9.82.10 A1은 트라이라인 뒤에서 인바운드를 준비하려고 기다리고 있다. 레퍼리는 휘슬을 불고 10초 인바운드 카운트가 시작된다. A2가 A1에게 와서 볼을 받고 A1은 코트로 복귀하고 A2는 10초 안에 볼을 인바운드한다. 올바른 행동인가?
 ▷ **답:** 아니다. A1가 인바운드를 준비하고, A2가 아웃 오브 바운드에 위치하는 것으로 되어 스로인 바이올레이션이 발생한다.
- 9.82.11 A1은 볼을 인바운드할 준비를 하고 볼을 바닥에 위치시킨 후 코트로 굴린다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. 볼은 코트에 들어오기 전 코트 바깥쪽 바닥과 컨택 했다. 볼이 코트에 들어오거나 코트에 컨택 하기 전에 마지막으로 컨택 한 사람은 인바운더여야 한다.
- 9.82.12 A1은 사이드라인에서 1미터 떨어진 구역에서 인바운드를 한다. B2는 A1가 코트에 들어가기 위해 1미터 밖의 대기구역에 있다. 볼이 인바운드가 된 이후:
 a) A1은 사이드라인으로 바로 이동하며, B2 근처 45도 정도로 코트 안으로 들어온다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 올바른 행동인가?
 b) A1은 45도로 턴을 하며, B2 근처로 코트 안으로 들어온다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 올바른 행동인가?
 ▷ **답:** a) 예. A1은 사이드라인까지 들어가게 되며, 코트에 들어가기 전에 45도의 각도를 만든다.
 b) 아니오. 사이드라인 1미터 뒤에서 45도를 만들면서, 45도 보다 더 크게 만들면서 들어가는 것은 B2를 피하려는 어드밴티지를 얻는다.
- 9.82.13 A1은 사이드라인과 사이드라인 1미터 뒤에서 볼을 인바운드를 한다. B2는 A1이 코트에 들어가기 위한 1미터 밖의 대기구역에 있다. 볼이 인바운드가 된 이후, A1은 코트에 45도 이상의 각을 만들면서 들어온다. 레퍼리는 A1에게 인바운드 바이올레이션을 선언하는가?
 ▷ **답:** 그렇다.

9.84 Tip off violations 팁 오프 바이올레이션

- 9.84.1 레퍼리 1은 팁 오프를 위해 서클로 들어가고 컨택이 허용된다는 것을 나타내는 휘슬을 분다. 다음 상황에서는 어떤 판정을 내려야 하는가?
 a) A2선수는 B4보다 우위를 점하려고 서클로 들어간다.
 b) B3선수는 볼이 쳐지기 전에 A1을 쳐서 서클 안으로 들어가게 한다.
 c) 팁 오프 때 A1선수는 B1의 팔을 친다.
 d) A1선수(센터)는 볼을 잡기 위한 위치를 차지하기 위해 서클 안에서 중앙선을 가로지른다.

Answer:

- a) Violation of the tip off. Ball is awarded to team B and the possession arrow is awarded to team A.
- b) Violation of the tip off. Ball is awarded to team B and the possession arrow is awarded to team A.
- c) Foul on A1. A1 is not placed in the penalty box as possession has not yet been established. Ball is awarded to Team B and the possession arrow is awarded to Team A.
- d) Violation of the tip-off. Each center must remain on their side until the ball has been touched. Ball is awarded to team B and the possession arrow is awarded to team A.

Important note: In all situations the inbound should occur at the sideline opposite the scoring table, in team B's back court and nearest to the centreline.

- 9.84.2 Player A1 uses the wheel for support during the tip off. Neither referee calls a violation. Is this correct?
Answer: Correct. Although rules state the player may only use backrest, the way players are lining up for the tip off makes this impossible.
- 9.84.3 During the tip-off in the first overtime and after the referee announces the direction of play, the centers do not line up facing opposite team benches. After the game has started, the referee realizes teams did not line up correctly. Should the referee allow plays to continue?
Answer: Correct. Teams will continue scoring based on the manner in which they lined up for the tip-off.
- 9.84.4 During the tip-off in the first overtime and after the referee announces the direction of play, the centers do not line up facing opposite team benches. Referee 2 calls a tip-off violation on the center of team B. The referee awards the ball to team A at the sideline. The referee signals the direction of play again and assures the inbound is taken in team A's front court. Is this correct?
Answer: Incorrect. While teams will continue scoring based on the manner in which they lined up for the tip-off, the inbound should occur at the sideline opposite the scoring table, in team A's back court and nearest to the centerline. Ball is awarded to team A and possession arrow is awarded to team B.

- ▷ **답:** a) 팀오프 바이얼레이션이다. 볼은 B팀에게 주어지고 소유권 화살표는 A팀을 향한다.
- b) 팀오프 바이얼레이션이다. 볼은 B팀에게 주어지고 소유권 화살표는 A팀을 향한다.
- c) A1의 파울이다. 다만 아직 볼의 소유권이 정해지지 않았기 때문에 A1은 페널티 박스에 있지 않아도 된다. 볼은 B팀에게 주어지고 소유권 화살표는 A팀을 향한다.
- d) 팀오프 바이얼레이션이다. 센터선수는 볼이 컨택할 때까지 자기 진영으로 남아있어야 한다. 볼은 B팀에게 주어지고 소유권 화살표는 A팀을 향한다.

주요 사항: 모든 상황에서 인바운드는 B팀의 백코트와 센터라인에서 가장 가까운 기록석 반대편 사이드라인에서 실행되어야 한다.

- 9.84.2 A1은 팀오프를 과정에 몸을 지탱하기 위해 휠을 이용한다. 레퍼리 1,2 모두 바이얼레이션을 선언하지 않는다. 올바른 것인가?
 ▷ **답:** 그렇다. 선수가 등받이만을 사용할 수 있지만, 팀오프 포지션을 잡을 때 등받이만 사용하는 것은 불가능하다.
- 9.84.3 첫 번째 연장전 팀오프에 레퍼리가 경기 시작을 발표한 이후, 센터 선수는 팀 벤치 반대편을 보고 위치를 잡으면 안 된다. 경기가 시작된 이후, 레퍼리는 팀이 정확하게 위치를 잡지 않았다고 인지하였다. 레퍼리는 경기를 재개할 수 있나?
 ▷ **답:** 그렇다. 팀은 팀 오프 위치에 따라 득점을 위해 진행할 것이다.
- 9.84.4 첫 번째 연장전 팀오프에 레퍼리가 경기 시작을 발표한 이후, 센터 선수는 팀 벤치 반대편을 보고 위치를 잡으면 안 된다. 레퍼리 2는 B팀 센터 선수에게 팀오프 바이얼레이션을 선언한다. 레퍼리는 사이드라인에서 A팀에게 볼을 건네준다. 레퍼리는 다시 경기 진행을 알리고, A팀의 프런트코트에서 인바운드를 하게 한다. 올바른 절차인가?
 ▷ **답:** 그렇지 않다. 팀이 팀오프 위치에 따라 득점을 위해 진행된다면, 인바운드는 A팀의 백코트와 센터라인에서 가장 가까운 구역인 기록석 반대편 사이드라인에서 실행해야 한다. 볼은 A팀에게 주어지고 소유권 화살표는 B팀을 향한다.

9.85 Forty Second clock violation

9.85.1 At the end of a forty second period, A1 attempts to score a try. The attempt is legally blocked by B4 and then the forty second device signal sounds. After the signal B4 fouls A1 and the referee calls the foul, Is this correct?

Answer: A forty second violation has occurred. B4's foul shall be disregarded unless technical, flagrant or disqualifying.

9.85.2 An attempt for try is made by A1. B3 successfully prevents the try from being scored as the forty second device sounds, after which a held ball between A4 and B3 is immediately called. Does the referee signal held ball or forty second violation?

Answer: A forty second violation has occurred. Team B did not gain immediate and clear control of the ball before the forty second device sounded.

9.85.3 Team A is in control of the ball with ten seconds remaining in the forty second period when a held ball occurs. What time should the forty second clock show when an alternating possession throw-in is awarded to:

- a) Team A?
- b) Team B?

Answer:

- a) Team A shall have only ten seconds remaining in the forty second period.
- b) Team B shall have a new forty second period.

9.85.4 Team A is in control of the ball with ten seconds remaining in the forty second period when the ball goes out-of-bounds. The officials either cannot agree on whether it was A4 or B4 who was the last to touch the ball before it went out-of-bounds, or cannot determine which player was the last to touch the ball before it went out-of-bounds. An alternating possession throw-in is awarded to:

- a) Team A.
- b) Team B.

Answer:

- a) Team A shall have only ten seconds remaining in the forty second period.
- b) Team B shall have a new forty second period. The possession arrow is then changed to Team A.

9.85 Forty Seconds clock violation 40초 바이얼레이션

9.85.1 40초가 거의 다 되었을 때 A1은 득점을 하려고 시도한다. 득점 시도가 B4에 의해 정당하게 차단되고 난 후 40초 시계가 울린다. 그 후 B4가 A1에게 파울을 범한다.

▷ **답:** 40초 바이얼레이션이 먼저 발생했다. 따라서 B4의 파울은 테크니컬 파울, 플래그런트 파울, 또는 디스퀄리파잉 파울이 아니라면 파울로 인정되지 않는다.

9.85.2 A1이 득점을 시도한다. B3은 40초시계가 울릴 때 득점 시도를 성공적으로 막고, 이후 A4와 B3 사이에 헬드볼이 즉시 선언된다. 레퍼리는 헬드볼 또는 40초 바이얼레이션 중 무엇을 선언하는가?

▷ **답:** 40초 바이얼레이션이 발생했다. B팀은 40초가 울리기 전에 즉시 확실한 볼 소유권을 얻지 않았다.

9.85.3 A팀은 헬드볼이 일어날 때 40초에서 10초를 남겨둔 채로 볼을 소유하고 있다. 40초 시계 중 아래의 팀에게 소유권 교대 의한 스로인이 배정된다면 얼마나 주어지는가?

- a) A팀?
- b) B팀?

▷ **답:** a) A팀은 40초 중 남은 10초만 주어진다.

b) B팀은 40초가 새롭게 주어진다.

9.85.4 A팀은 40초 중 10초 남은 상황에서 볼을 소유하고 있을 때 볼이 아웃 오브바운드가 된다. 레퍼리들은 볼이 아웃 오브바운드 되기 전에 마지막으로 컨택한 선수가 A4인지 B4인지를 합의할 수 없거나, 볼이 아웃 오브바운드되기 전에 마지막으로 컨택한 선수가 누구인지 판정할 수 없다. 소유권 화살표에 의한 스로인이 다음 팀에게 부여된다.

- a) A팀
- b) B팀

▷ **답:** a) A팀은 40초 중 남은 10초만 주어진다.

b) B팀은 40초가 새롭게 주어진다. 소유권 화살표는 A팀으로 바뀐다.

- 9.85.5 Team A requests a time out during a dead ball with eight seconds left on the 40 second clock.
- a) Player A1 is the time out requester; Referee grants time out and reset the 40 second clock to 15 seconds.
 - b) Team A coach requests a coaches (60 second) time out; Referee grants the time out but does not reset the 40 second clock to 15 seconds.

Answer:

- a) Yes. Any time-out requested by the offensive team will result in a reset of the 40 second clock to 15 seconds if the 40 second clock is below 15 seconds.
- b) Incorrect. Any time-out requested by the offensive team will result in a reset of the 40 second clock to 15 seconds if the 40 second clock is below 15 seconds.

- 9.85.6 During a dead ball situation, the defensive team’s coach requests a 30 second time out with seven seconds left on the 40 second clock. The time out is granted, however, the 40 second clock is not reset to 15 seconds.

Answer: Correct. The 40 second clock is only reset to 15 seconds when the request is by the offense.

- 9.85.7 Team A had possession of the ball. A2 falls and the referee stops the play for a fallen player. The Referee resets the 40 second clock.

Answer: Incorrect. A reset should only occur if play is stopped for a team not in possession of the ball.

Section 10 PRINCIPLES OF CONTACT

10.86 Safety

- 10.86.1 A1 has just scored a try, which has been signaled by the referee. Immediately after A1 is hit by B2 and there is only slight contact between the players. Should the referee ignore the contact as the try has been scored?

Answer: Ignore.

Game management advise: The referee could warn B2 about contact after a try or call contact before the whistle.

- 10.86.2 A1 has just scored a try, which has been signaled by the referee. Immediately after A1 is hit by B2 and A1 is tipped out of his chair. Should the referee ignore the contact as the try has been scored?

- 9.85.5 A팀 40초 공격시간 중 8초 남았을 때 데드볼 상황에서 타임아웃을 요청한다.

- a) A1이 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 타임아웃을 부여하고 40초시계를 15초로 리셋 한다.
- b) A팀 코치는 코치(60초) 타임아웃을 요청한다. 레퍼리는 타임아웃을 부여하나, 40초 시계를 15초로 리셋하지 않는다.

- ▷ **답:** a) 옳다. 공격 팀이 어떤 종류의 타임아웃을 요청하든 40초 공격 시간이 15초미만으로 남은 경우 40초시계를 15초로 리셋 해야 한다.
- b) 옳지 않다. 공격 팀이 어떤 종류의 타임아웃을 요청하든 40초 공격 시간이 15초미만으로 남은 경우 40초시계를 15초로 리셋 해야 한다.

- 9.85.6 데드볼 때, 40초 공격시간 중 7초 남은 상황에서 수비 팀 코치가 30초 타임아웃을 요청한다. 타임아웃이 부여되나, 40초시계는 15초로 리셋 되지 않는다.

- ▷ **답:** 옳다. 공격 팀이 타임아웃을 요청할 경우에만 40초시계가 15초로 리셋 된다.

- 9.85.7 A팀은 볼을 소유하고 있었다. A2가 넘어져서 레퍼리는 넘어진 선수를 위해 경기를 중단시킨다. 레퍼리는 40초시계를 리셋 한다.

- ▷ **답:** 옳지 않다. 볼을 소유하지 않은 팀으로 인해 경기가 중단된 경우에만 리셋이 일어난다.

10장 컨택의 원칙 (PRINCIPLES OF CONTACT)

10.86 Safety 안전성

- 10.86.1 A1이 막 득점에 성공하여 레퍼리가 득점 시그널을 했다. 득점 직후에 B2가 A1을 치고, 선수들 사이에 가벼운 컨택이 있다. 레퍼리는 득점을 선언하여 컨택을 무시하는가?

▷ **답:** 무시한다.

대회 관리 조언: 레퍼리는 득점 이후의 컨택 또는 휘슬을 불기 전의 컨택에 대해 B2에게 경고를 할 수 있다.

- 10.86.2 A1이 막 득점에 성공하여 레퍼리가 득점 시그널을 했다. 득점 직후에 B2가 A1을 쳐서, A1이 휠체어 밖으로 튕겨져 나왔다. 레퍼리는 득점을 선언하여 컨택을 무시하는가?

Answer: Do not ignore. B2 should be penalized with a flagrant foul and the penalty served.

Game management advise: The referee could consider a disqualifying foul depending on the situation.

Section 11 COMMON FOULS

11.90 Definition and Sanctions

11.90.1 A1 rolls for the try line uncontested and stops short to use up time on the clock. B1 ignores him and leaves the court between the try posts. Should the referee call a penalty try?

Answer: Since A1 stopped, we must conclude that his immediate intent was not to score, and therefore a penalty try cannot be awarded. B1 is charged with a foul and team A is awarded a throw-in on the sideline.

11.90.2 A1 rolls for the try line. B1 rolls beside him and tries to cut him off. As they approach the try line, A1 actively slows down and B1 to cross the try line first. The referee awards A1 with a penalty try. Is this correct?

Answer: Incorrect. By actively slowing down, the priority of A1 is not to score, but to draw B1 into a foul for leaving the court between the posts. B1 should be charged and serve the penalty for leaving the court.

11.90.3 A1 rolls for the try line. B1 rolls beside him and makes contact while trying to cut him off. In doing so, B1 crosses the try line before A1. The referee awards A1 with a penalty try. Is this correct?

Answer: Correct. In this case A1, while in a position to score, was stopped from trying to score and therefore a penalty try must be awarded.

11.91 Charging foul

11.91.1 A1 is rolling into the key. Since the opening to the try line is blocked off, he passes the ball and crashes into a stationary defender. The referee gives him a penalty for charging. Is this correct?

Answer: Incorrect. Travelling faster than your opponent is not enough to award a penalty for charging. The referee must conclude that there is an element of danger as well.

▷ **답:** 무시하지 않는다. B2는 플래그런트 파울을 받아 페널티를 수행해야 한다.

대회 관리 조언: 레퍼리는 상황에 따라 디스퀄리파잉 파울을 선언할 수 있다.

11장 일반 파울 (COMMON FOULS)

11.90 Definition and Sanctions 정의 및 제재조치

11.90.1 A1이 트라이라인을 향해 수비수 없이 달려가고 있다. 그리고 공격시간을 소모하기 위해 잠시 멈추어 선다. B1은 그를 무시하고 포스트 사이로 코트를 떠난다. 레퍼리는 페널티 트라이를 선언할 수 있는가?

▷ **답:** A1이 멈추었기 때문에 A1가 당장 득점할 의도가 없었다고 볼 수 있고, 따라서 페널티 트라이가 선언될 수 없다. B1에게 (리빙 더 코트) 파울이 부여되고 A팀은 사이드라인에서 스로인이 주어진다.

11.90.2 A1은 트라이라인을 향해 달려가고 있다. B1은 그의 옆으로 달려가면서 그를 저지하려고 한다. 두 선수가 트라이라인에 접근하면서 A1은 적극적으로 속도를 늦추고 B1이 트라이라인을 먼저 넘어선다. 레퍼리는 A1에게 페널티트라이를 부여한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳지 않다. A1이 적극적으로 속도를 늦춰서 달성하려고 한 것은 득점이 아니라 B1이 포스트 사이로 코트를 이탈해서 파울을 받게 하려는 것이다. B1은 리빙 더 코트 파울을 받아 페널티를 수행해야 한다.

11.90.3 A1은 트라이라인을 향해 달려가고 있다. B1은 그의 옆으로 달려가면서 그를 저지하는 시도 중에 접촉을 한다. 이로 인해 B1이 A1보다 먼저 트라이라인을 넘는다. 레퍼리는 A1에게 페널티트라이를 부여한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳다. 이 경우 A1은 득점을 저지당했으므로 페널티트라이가 주어져야 한다.

11.91 Charging 차징

11.91.1 A1가 키 에어리어로 달려가고 있다. 트라이라인으로 갈 수 있는 길이 수비에게 막혀있어서 그는 볼을 패스한 후 서 있는 수비수를 들이받는다. 레퍼리는 그에게 차징 파울을 선언한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳지 않다. 상대팀 선수보다 빠르게 움직이는 것만으로 차징 파울을 받지는 않는다. 레퍼리는 위험요소도 있다고 판단해야 차징 파울을 선언할 수 있다.

11.91.2 A1, already travelling faster than two defenders who are closing a small opening to the try line. He continues to push and hits a defender with enough force to make the chair pivot sideways. In doing this he crosses the try line. Is the referee disallows the try and gives A1 a penalty for charging?

Answer: Incorrect. Power by the ball carrier to attempt to score is always permitted unless there is an element of danger.

11.91.3 B2 rolls and hits A3 on the bumper with enough force to make his chair turn 180°. The referee charges B2 with charging. Is this correct?

Answer: Incorrect. Causing an opponent to change direction, even at a major angle does not automatically result in a charging foul. The referee must first conclude there is an element of danger.

11.92 Contact Before the Whistle

11.92.1 Immediately after a try but before the referee's whistle, A2 tries to free himself from a crowded group of players. B2 lightly contacts him changes A2's direction of travel enough to place him at a disadvantage. Should the referee ignore the light contact and allows play to continue?

Answer: Incorrect. A2 was disadvantaged by B2's contact before the whistle and should be charged with a foul (contact before the whistle).

11.92.2 Immediately after a try but before the referee' whistle, A2 and B3 lightly bump each other in an attempt to get out of traffic. The referee allows play to continue.

Answer: Yes. Contact was minor and neither player was disadvantaged.

11.92.3 Before the whistle, A2 rolls up to B3 and locks his chair such that he cannot move freely on the court. The referee judges this as incidental contact and allows play to continue. Is this correct?

Answer: Incorrect. Although no crashing sound resulted by the contact, the contact is placing B3 at a disadvantage before the whistle. (See Art. 92)

11.93 Four in the Key

11.93.1 B3 is defending near the top of the key. A2 hits him and causes him to roll into the key as the fourth defender. The referee charges B3 with the penalty.

11.91.2 A1이 득점을 막기 위해 움직이고 있는 상대편 수비수 두 명보다 빠르게 움직이고 있다. 그는 가던 방향으로 계속 진행해 나가 수비수 한 명을 휠체어가 돌아갈 정도로 친다. 이 과정에서 A1은 트라이라인을 넘는다. 레퍼리는 트라이를 인정하지 않고 A1에게 차징 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 볼 소유자가 득점하기 위해 힘을 가하는 것은 위험요소가 없는 한 항상 허용된다.

11.91.3 B2가 앞으로 나아가면서 A3의 휠체어가 180도 돌아갈 만큼 강한 힘으로 A3의 범퍼를 박는다. 레퍼리는 B2에게 차징 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 설령 상대선수의 방향을 큰 폭으로 바뀌게 한다고 해도 자동적으로 차징 파울로 이어지지는 않는다. 레퍼리는 먼저 위험요소가 있다고 판단해야 한다.

11.92 Contact Before the Whistle 컨택비포더휘슬 (휘슬 울리기 전 컨택)

11.92.1 득점 직후 휘슬이 울리기 전에 A2는 몰려있는 선수들 사이에서 빠져나가려 한다. B2는 A2와 가벼운 컨택을 통해 A2가 불리한 위치에 놓일 정도로 움직임의 방향을 바꿔놓는다. 레퍼리는 가벼운 컨택을 무시하고 경기를 계속 진행한다.

▷ **답:** 옳지 않다. A2는 휘슬이 울리기 전에 B2가 시도한 컨택으로 불이익을 당하였으므로 (부당한 컨택) 파울이 선언되어야 한다.

11.92.2 득점 직후 레퍼리의 휘슬이 울리기 전에 A2와 B3는 몰려있는 선수들 사이를 빠져나가려다 서로 경미하게 부딪힌다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다.

▷ **답:** 옳다. 컨택은 경미하였고 두 선수 모두 불이익을 당하지도 않았다. (92조 참조)

11.92.3 휘슬이 울리기 전 A2가 B3에게 다가가 그의 휠체어가 자유롭게 움직이지 못하도록 한다. 레퍼리는 이것을 우연한 컨택으로 판단하고 경기를 계속 진행한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 컨택으로 인한 소리가 나지 않았지만 휘슬이 울리기 전에 발생한 컨택으로 B3이 불리한 위치에 놓였기 때문이다.(92조 참조)

11.93 Four in the Key 포 인 더 키

11.93.1 B3가 키 에어리어의 앞부분(키 에어리어는 아님)에서 수비를 하고 있다. A2가 B3를 쳐서 그가 키 에어리어의 네 번째 수비수로 들어가게 한다. 레퍼리가 B3에게 페널티를 부여한다.

Answer: Correct. Since the hit was legal hit, B3 should be charged with four in the key.

11.93.2 In the follow situations, is the referee correct to charge B2 with a foul?

- a) B2 rolls from the top of the key to the area near the post, to block A1 from scoring. In doing so he rolls partially through the key and momentarily becomes a fourth defender in the key.
- b) In a similar situation team A players are crossing the center line or are in the backcourt when B2 rolls from the top of the key to take a new defensive position to cover the corner. In doing so he partially enters the key and temporarily becomes a fourth defender in the key.

Answer: a) Yes. B2 gained an advantage and should be charged with four in the key

b) No. Absolutely no advantage was gained by team B or lost by team A.

11.93.3 B2 is the fourth defender at the top of the key. In turning, he tips up his front casters and turns over the key without making floor contact. Since B2 momentarily occupied space in the key the referee charges him as the fourth defender in the key. Is this correct call?

Answer: Incorrect. The fourth player's location on the floor is determined by the point of contact between that person and the floor.

11.94 Holding foul

11.94.1 A2 rolls and hits B2 on the bumper with enough force to make B2 fall on his lap and A2 cannot continue to push. The referee gives B2 a penalty for holding. Is this correct?

Answer: Correct. The hit is legal. B2 disadvantaged A2 when he could no longer continue to push.

11.94.2 A2 and B2 hit each other. Because of the hit, B2 loses balance and lightly touches A2 on his knees. The referee calls B2 for holding. Is this correct?

Answer: Incorrect. B2 only touched A1 shortly and no disadvantage occurred. Play should have been allowed to continue.

11.95 Leaving the Court foul

11.95.1 A2 is attempting to beat B1 along the sideline. B1 forces him out of bounds. A2 continues to roll out of bounds and eventually beats B1. The referee allows play to continue since A2 was originally forced out?

▷ **답:** 옳다. 규정 위반 없이 충돌이 이루어졌기 때문에 B3은 포 인 더 키를 선언한다.

11.93.2 아래의 상황에서 레퍼리는 B2에게 파울을 선언하는 것이 맞는가?

a) B2는 A1이 득점하는 것을 막기 위해 키 에어리어 앞부분(키 에어리어는 아님)에서 포스트 주변지역으로 나아간다. 이 과정에서 B2는 키 에어리어를 부분적으로 지나가면서 일시적으로 키 에어리어 안의 네 번째 수비수가 된다.

b) 유사한 상황에서, A팀 선수들이 센터라인을 넘거나 백코트에 머물러 있을 때 B2가 키 에어리어 앞부분에서 수비 포지션을 다시 잡아 코너를 막는다. 이 과정에서 B2는 키 에어리어에 부분적으로 들어갔다가 일시적으로 키 에어리어 안의 네 번째 수비수가 된다.

▷ **답:** a) 페널티가 부여된다. B2는 이점을 얻어 포 인 더 키가 선언된다.

b) 페널티가 부여되지 않는다. B팀에 어떠한 이득도, A팀에 어떠한 손해도 없었기 때문이다.

11.93.3 B2는 키 에어리어 앞부분의 네 번째 수비수이다. 방향을 돌리는 과정에서 그는 앞쪽 캐스터를 들어 바닥과 컨택 하지 않고 키 에어리어 위 공간에서 방향을 바꾼다. 그가 일시적으로 키 에어리어 지역을 점유했으므로 레퍼리는 그를 키 에어리어의 네 번째 수비수로 인정한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 바닥에서 네 번째 수비수의 위치는 해당 선수와 바닥 간의 컨택 지점에 의해 결정된다.

11.94 Holding 홀딩

11.94.1 A2가 이동하면서 B2가 무릎이 밖으로 떨어지도록 강하게 범퍼가 충돌하였다. 그래서 A2는 푸시를 계속 할 수 없다. 레퍼리는 B2에게 홀딩 페널티를 선언하였다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳다. 충돌은 정당하다. B2는 A2가 더 이상 푸시를 할 수 없을 때 이점을 얻지 않았다.

11.94.2 A2와 B2는 서로 충돌하였다. 충돌로 인해, B2는 균형을 잃어 A2의 무릎을 약하게 건드렸다. 레퍼리는 홀딩을 선언하였다. 올바른 내용인가?

▷ **답:** 옳지 않다. B2는 A1를 짧게 건드렸고 이점을 얻지 않았다. 경기는 계속 진행하게 된다.

11.95 Leaving the Court 리빙 더 코트

11.95.1 A2가 사이드라인을 따라 이동하면서 B1을 제치려고 시도한다. B1은 코트 밖으로 나가게 한다. A2는 아웃오브바운드 지역에서 계속 이동하면서 결국 B1을 제친다. A2가 원래 상대방에 의해 밀려나갔기 때문에 정당한 것으로 보고 레퍼리는 경기를 계속 진행한다.

- Answer:** No. A2 should be charged with leaving the court. A player must return onto the court at a point nearest to where he exited.
- 11.95.2 Team A is awarded a throw-in in the front court near the endline. A2 immediately takes up the position in the key (facing the try line) nearest to the point of throw-in. He does this before the whistle for legal contact. B1 sets up next to A2 between A2 and the in-bounder. B3 sets up immediately behind A2. The whistle is blown to make the ball live. What call should the referee make when:
 a) B3 hits A2 once and causes him to roll out of bounds between the posts?
 b) B3 hits and continues to push until A2 rolls out-of-bounds?
Answer:
 a. A2 is charged for leaving the court.
 b. B3 is charged for pushing.
- 11.95.3 A1 is in possession of the ball near the try line, under pressure from B1. A1 passes to A2, but in doing so rolls backwards and contacts the post outside the key area. The referee calls a leaving the court foul. Is this correct?
Answer: No. Player A1 does not have the ball and does not leave the court between the posts, therefore no call.
- 11.95.4 A2 is blocked by B3 and B4 close to the sideline. While trying to free himself A2 leaves the court. B3 and B4 advance towards A2 and prevent him from re-entering the court. Is the referee correct to ignore this situation and allow play continue?
Answer: Incorrect. B3 and B4 should be instructed to allow the player back on court, A2 cannot gain any advantage by his re-entry onto court.
- 11.95.5 After A1 scores a try he continues to push behind the try line to enter the court on the opposite side of the try line from where he scored. The referee allows play to continue. Is this the correct procedure?
Answer: Correct. The player that scores the try is allowed to enter the court at any point along the end line.
- 11.95.6 A1 attempts a pass to A2 who is in the key and rolling for the try line. The ball is caught by B1 who is defending in his key. A2 continues to roll out between the posts. Is the referee stop play and charge A2 with a foul (leaving the court)?

- ▷ **답:** 옳지 않다. 선수는 코트를 이탈한 지점과 가장 가까운 지점에서 코트로 재입장해야 한다.
- 11.95.2 A팀에게 엔드라인 근처의 프런트 코트에서 스로인이 주어진다. A2는 즉시 키 에어리어 안에서 (트라이라인을 바라보며) 스로인 지점과 가장 가까운 곳에 포지션을 잡는다. 그는 정당한 컨택을 허용하는 휘슬이 울리기 전에 이같이 한다. B1은 A2 옆에 A2와 인바운더 사이에 위치하고 B3은 즉시 A2 뒤에 자리를 잡는다. 휘슬은 라이브볼을 만들기 위해 불린다. 레퍼리는 다음의 상황에 대해 어떻게 콜을 하는가?
 a) B3이 A2를 한번 쳐서 그를 포스트 사이로 아웃오브바운드 시킨다.
 b) B3이 A2를 쳐서 A2가 아웃오브바운드될 때까지 계속 민다.
 ▷ **답:** a) A2는 리빙 더 코트 파울을 받는다.
 b) B3은 푸싱파울을 받는다.
- 11.95.3 A1은 트라이라인 근처에서 볼을 소유하고 있고 B1에게 압박을 받고 있다. A1은 A2에게 패스를 한다. 하지만 그 과정에서 뒤로 움직여 키 에어리어 바깥에 있는 포스트를 컨택 한다. 레퍼리는 A1에게 리빙 더 코트 파울을 선언한다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. A1은 볼을 갖고 있지 않으며, 포스트 사이에 코트를 떠난다. 그러므로 파울이 아니다.
- 11.95.4 A2는 사이드라인 쪽의 B3와 B4에 의해 막혀있다. A2는 빠져나가려고 시도하는 동안 코트를 이탈한다. B3와 B4는 A2에게 가서 그가 코트로 재입장하는 것을 막는다. 레퍼리는 이 상황을 무시하고 경기를 계속 진행하는 것이 맞는가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. B3와 B4는 A2가 코트로 재입장하는 것을 허용하도록 지시받아야 한다. A2는 그가 코트 안으로 재입장하는 것에 의해 어떠한 이점도 얻을 수 없다.
- 11.95.5 A1이 득점한 이후에 트라이라인 뒤에서 코트로 들어오기 위해 트라이라인 기준으로 득점한 지점의 반대편에서 계속 앞으로 나아간다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 맞는 절차인가?
 ▷ **답:** 옳다. 득점 선수는 엔드라인을 따라 어떤 지점에서든 코트로 들어오는 것이 허용된다.
- 11.95.6 A1은 키 에어리어에서 트라이라인을 향해 나아가는 A2에게 패스를 시도한다. 키 에어리어 내에서 수비하고 있는 B1이 볼을 가로챈다. A2는 포스트 사이로 계속 나아간다. 레퍼리는 경기를 중단하고 A2에게 (리빙 더 코트) 파울을 선언한다.

Answer: Incorrect. In this case the ball is caught by B1 and therefore in the team B's back court when A2 crosses the try line. Play should be allowed to continue.

11.96 Pushing foul

11.96.1 A1, while in the front court, has slowed to a stop near the center line. B4 rolls up to him and bumps him so that A1's back wheel makes contact with the center line. The referee charges B4 for illegal pushing foul for pushing A1 into a back court violation. Is this correct decision?

Answer: Incorrect. There is no foul since the initial contact was legal. However, the backcourt violation should be called. (See Art. 96)

11.96.2 A1 is on a breakaway for the try. B1 is close behind and is pushed by B2 for additional speed. Is the referee correct to charge B2 with a pushing foul?

Answer: Correct. A Player cannot be helped by a teammate by means of a push.

11.96.3 A1 is partially blocked from scoring by B1 and B2. A4 comes up behind and bumps A2 over the try line to score. The referee signals the try.

Answer: Correct. A bump is considered initial contact and is permitted.

11.96.4 A3 rolls into the key and bumps B2 near the try line. He then continues to push B2 so that he forces him out of the try line. The referee charges B2 for leaving the court.

Answer: No. After the initial contact (legal hit), a player cannot continue to push another player into an illegal position. A3 should be charged with a pushing foul.

11.96.5 B2 and B3 block A1 near the try line. However, A1, being stronger, continues to push B2 and B3 aside (after initial contact) and rolls in for the try. The referee disallows the try and charges A1 for pushing.

Answer: Incorrect. A1 (the ball carrier) may always continue to push in an attempt to advance.

11.96.6 What call should the referee when Player A1 uses his hand to push:

- a) his own team-mate, A2 to defend?
- b) an opponent, B1, making contact with the body?
- c) an opponent, B1, making contact with the chair?

▷ **답:** 옳지 않다. 위의 경우 B1이 볼을 가로챘기 때문에 A2이 트라이라인을 넘어서 볼은 B팀의 백코트에 있다. 따라서 경기가 계속 진행되도록 해야 한다.

11.96 Pushing foul 푸싱 파울

11.96.1 A1이 프런트코트에 있을 때에 속도를 늦춰 센터라인 부근에서 멈추었다. B4가 달려와 A1과 충돌하여 A1의 뒷 바퀴가 센터라인에 접촉한다. 레퍼리는 B4가 A1을 밀어 백코트 바이올레이션을 범하게 한 이유로 불법적인 푸싱파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 첫 접촉은 적절하므로 파울이 아니다. 그러나 백코트 바이올레이션이 선언되어야 한다. (96조 참조)

11.96.2 A1이 트라이라인을 향해 돌진하고 있다. B1이 그와 가깝게 추격하고 있고 B2가 밀어줘서 B1은 속도를 더 얻는다. 레퍼리는 B2는 푸싱 파울로 선언하는 것이 맞는가?

▷ **답:** 옳다. 선수는 푸싱을 통한 동료의 도움을 받을 수 없다.

11.96.3 A1이 B1과 B2에 의해 득점을 하지 못하고 있다. A4가 다가와 A2와 충돌하여 트라이라인으로 밀어 넣는다. 레퍼리는 트라이를 선언한다.

▷ **답:** 옳다. 한 번의 충돌은 첫 접촉으로 간주되어 허용된다.

11.96.4 A3가 키 에어리어로 달려가 트라이라인 근처에서 B2와 충돌한다. 그런 후 그는 B2를 계속 밀어 트라이라인 바깥으로 몰아낸다. 레퍼리는 B2에게 리빙 더 코트 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 선수는 첫 접촉(적절한 충돌) 이후에 상대방 선수를 지속적으로 밀어서 적절하지 못한 포지션에 위치시킬 수 없다.

11.96.5 B2와 B3가 A1을 트라이라인 근처에서 막아낸다. 그러나 A1은 그들보다 더 센 힘으로 (첫 접촉 이후에) B2와 B3를 계속 밀어내 트라이라인에 도달한다. 레퍼리는 트라이를 인정하지 않고 A1에게 푸싱 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. A1(볼 소유자)은 전진하기 위해 지속적으로 밀는 것이 항상 가능하다.

11.96.6 A1이 그의 손을 사용해서 다음 사람을 푸시 한다면 레퍼리는 어떻게 콜을 하는가?

- 1) 그의 팀 동료인 A2. 수비 목적?
- 2) 상대팀 B1. B1의 몸과 접촉?
- 3) 상대팀 B1. B1의 휠체어와 접촉?

Answer:

- a) pushing foul, a player may not use their hands to assist a team-mate defend or score, by means of a push.
- b) Illegal use of hands.
- c) Illegal use of hands.

11.97 Illegal Use of the Hands foul

11.97.1 B2 reaches for the ball within the vertical space of A1. In contacting the ball with his hand, he is also pressing down on the arm of A1 with his own arm. Should the referee allow play to continue?

Answer: No. Since both contacts are simultaneous, the arm contact is a foul and must take precedence.

11.97.2 B4 reaches in to tap the ball off the lap of A1. To defend against B4, A1 while holding the ball with both hands raises his elbow to the side and contacts the arm of B4 and contact is made outside the zone. The referee charges B4 for illegal use of the hands. Is this correct?

Answer: Incorrect. As there is no advantage or disadvantage no call should be made.

11.97.3 A1 holds the ball above his head. B2 attempts to hit the ball loose. A1 pushes the hand away. The referee stops the play and charges A1 with a foul for illegal use of the hands. Is this correct?

Answer: Correct. The contact occurs outside the Zone of Verticality, which stops at the top of the head of A1, and A1 initiates the contact.

11.97.4 B1 is waving his hand in front of A1 (within the Zone of Verticality), to deny a pass. A1 moves the ball around and light contact occurs, placing neither at any disadvantage. Should the referee stop play and charges B1 for a foul?

Answer: No. Since there was no advantage/disadvantage, the contact was incidental and play should continue.

- ▷ **답:** 1) 푸싱파울, 선수는 자신의 손으로 푸시해서 팀 동료들 수비하거나 득점하도록 도울 수 없다.
- 2) 일리걸 유스 오브 더 핸드즈
- 3) 일리걸 유스 오브 더 핸드즈

11.97 Illegal Use of the Hands foul 일리걸 유스 오브 더 핸드즈 파울

11.97.1 B2가 A1의 수직공간에 있는 볼에 손을 뺏는다. B2는 볼을 손으로 컨택하면서 팔로 A1의 팔을 누르고 있다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 레퍼리는 경기를 재개하는 것이 맞는가?

- ▷ **답:** 옳지 않다. 두 컨택이 동시에 일어났기 때문에 팔 사이의 컨택은 파울 이고 A1이 우선권을 가져야 한다.

11.97.2 B4가 손을 뺏어 A1의 무릎 위에 있는 볼을 쳐낸다. B4를 막기 위해 A1은 양 손으로 볼을 잡은 채 한쪽 팔꿈치를 옆으로 들면서 B4의 팔과 컨택한다. 컨택은 수직 공간 바깥에서 일어난다. 레퍼리는 B4에게 일리걸 유스 오브 더 핸드즈 파울을 선언한다. 올바른 행동인가?

- ▷ **답:** 옳지 않다. 유리한 점도 불리한 점도 없기 때문에 파울은 선언되지 않아야 한다.

11.97.3 A1이 볼을 그의 머리 위로 들고 있다. B2가 볼을 쳐 떨어뜨리려 한다. A1은 그 손을 밀쳐낸다. 레퍼리는 경기를 중단하고 A1에게 일리걸 유스 오브 더 핸드즈 파울을 선언한다. 올바른 행동인가?

- ▷ **답:** 옳다. 컨택은 수직 공간 바깥에서 일어났다. 수직 공간은 A1의 머리까지이다. 그리고 A1이 컨택을 시작하였기 때문이다.

11.97.4 B1이 A1 앞에서 패스를 막기 위하여 손을 흔들고 있을 때(A1의 수직공간 내에서) A1이 볼을 갖고 이리저리 움직이다가 가벼운 컨택이 발생하나 양쪽 모두에게 어떠한 불이익도 생기지 않는다. 레퍼리는 휘슬을 불고 B1에게 파울을 선언하는가?

- ▷ **답:** 옳지 않다. 부당한 이익이나 불이익이 없었기 때문에 그 컨택은 우연히 발생했고, 따라서 경기는 계속 진행되었어야 했다.

11.98 Spinning foul

- 11.98.1 A2 is in the key waiting for a pass. B1 moves in behind him and bumps his rear wheel causing his front casters to tip up. What is the call if:
- A2 is displaced enough to miss the ball?
 - A2 loses his balance enough to put his hand to the floor to prevent him from falling?
- Answer:**
- No call as safety of player A2 is not at risk.
 - Spin foul - A2 is disadvantaged and endangered by a possible fall.
- 11.98.2 A2 and B2 are following A1 towards the try line. In the attempt to block for A1, A2 gives B2 a legal hit. Because of that hit B2 spins A1. The referee charges B2 with a spinning foul. Is this correct?
- Answer:** Correct, B2 caused the spin on A1 and is sanctioned with the foul.
- 11.98.3 A1 is wheeling backwards down the court. In an attempt to stop him from scoring, B1 places his bumper on the leading edge of A1's rear wheel. A1 spins and falls out of his chair. Is this a spin call?
- Answer:** No. Since A1 is wheeling backwards, the back of the chair is considered the "front" and contact was made in front of the axle.

11.99 One meter foul

- 11.99.1 A1 is throwing in the ball. A2 passes in front of A1 within the 1-meter radius and receives the ball on the other side of the 1-meter restraining area. The referee allows play to continue. Is this correct?
- Answer:** Incorrect. The 1-meter restraining line is neutral and cannot be infringed by either team during the throw-in resulting in a turn over.
- 11.99.2 A1 is inbounding the ball after a try and moves over to B1 who is blocked by A2 and A3; all three of them are within one meter. What is the correct call if:
- A1 passes the ball to A3?
 - A1 gives the ball straight on the lap of A2 who is very close at the try line?
 - A1 passes the ball to A4 who is 3 meters away and then asks the referee to send B1 away that he can go on court?

11.98 Spinning 스피닝

- 11.98.1 A2는 키 에어리어 안에서 패스를 기다리고 있다. B1은 A2의 뒤에서 다가와 그의 메인 휠을 쳐 그의 캐스터가 들리게 한다. 다음과 같은 상황이면 어떤 콜을 하는가?
- A2는 볼을 놓칠 만큼 균형을 잃는다.
 - A2는 넘어지는 걸 막기 위해 바닥에 손을 짚어야 할 만큼 균형을 잃는다.
- ▷ **답:** a) 선수의 안전상 A2가 위험하지 않으므로 파울이 아니다.
b) 스피닝 파울이다. - 넘어질 수 있는 상황으로 인해 A2가 불이익을 당하고 위험에 처한다.(플래그런트 파울을 선언할 수도 있다.)
- 11.98.2 A2와 B2가 트라이라인으로 향하고 있는 A1을 쫓고 있다. A1에게 다가가는 것을 막기 위해 A2가 B2에게 적절한 충격을 가한다. 그것으로 인하여 B2가 A1을 스피닝하게 만든다. 레퍼리는 B2에게 스피닝파울을 선언한다. 올바른 행동인가?
- ▷ **답:** 옳다. B2는 A1의 스피닝을 유발하였으므로 파울을 받아야 한다.
- 11.98.3 A1이 코트에서 뒤로 움직이고 있다. B1은 A1의 득점을 막기 위해 자신의 범퍼로 A1의 메인 휠의 앞쪽을 친다. A1은 스피닝 하면서 넘어진다. 이것은 스피닝 파울인가?
- ▷ **답:** 아니다. A1이 뒤로 움직이고 있으므로 휠체어의 뒷부분이 "앞부분"으로 간주되고 접촉은 엑슬의 앞쪽에서 이뤄졌다
- 11.99 One meter foul 원 미터 파울**
- 11.99.1 A1이 스로인을 하려고 한다. A2가 A1의 1미터 반경 내에서 A1 앞을 지나가고 볼을 받을 때도 1미터 제한지역에서 처음 서 있던 곳의 반대편에 있다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 올바른 행동인가?
- ▷ **답:** 옳지 않다. 1미터 제한 선은 중립적이어서 스로인 동안 양 팀 모두 침범해서는 안 된다. 페널티로 볼의 소유권을 상실한다.
- 11.99.2 득점 후 A1이 볼을 인바운드하고 있다. 그 후 A2와 A3에 의하여 막혀 있는 B1에게 다가간다. B1, A2, A3 모두 반경 1미터 안에 있다. 다음의 상황인 경우, 올바른 콜인가?
- A1이 A3에게 볼을 패스한다.
 - A1이 트라이라인과 매우 근접해 있는 A2의 무릎 위에 볼을 놓는다.
 - A1이 3미터 이상 떨어져 있는 A4에게 패스하고 레퍼리에게 B1이 A1이 코트로 들어갈 수 있게 이동하도록 부탁한다.

Answers:

- a) 1-metre foul for A3.
- b) 1-metre foul for A2.
- c) No. Players were legally outside the 1- meter radius before the ball was placed at the disposal of the in bounder. A1 should enter the court within the 45 degree angle. When only a slightly greater angle is available, A1 may enter the court around B1 but away from the play/playing direction.

11.99.3 A1 is inbounding the ball after a try. B2 enters the 1-meter area. The referee calls the one meter foul for B2 and gives Team A the inbound at the sideline. Is it the correct procedure?
Answer: No. The location for the throw-in should remain the same, anywhere on the end line. The ball must in bounded from the end line after at try.

Section 12 TECHNICAL FOULS

12.101 Player technical foul

- 12.101.1 B4 is called for a technical foul at the same time that A1 scores. Should team A be awarded a penalty try and B4 is exempted from serving the penalty?
Answer: No. Technical fouls are served under all circumstances.
- 12.101.2 B1 cannot reach the ball held up high by A1 who intends to pass it high to A2 in the key. B1 pressures A1 by waving his hand in front of the eyes of A1. A1 appears undisturbed by B1. The referee allows play to continue. Is this correct?
Answer: Incorrect. Waving the hand in front of the eyes is unsportsmanlike and dangerous and B1 should be charged with a technical foul.
- 12.101.3 Team A is on a 3 on 2 break away. B1 moves into the path of one of the attackers. The timing makes it impossible for the attacker to stop or change directions. B1 is hit and intentionally falls in the line of oncoming traffic. Since he is in the direct line of oncoming players, the referee stops the play and charges B1 with a technical foul. Is he correct?
Answer: Yes. B1 used an unsportsmanlike and dangerous tactic to gain a stoppage in play.

- ▷ **답:** a) A3에게 1미터 파울이 선언된다.
- b) A2에게 1미터 파울이 선언된다.
- c) 아니다. 인바운더에 의해 볼이 처리되기 전에 선수들은 적절히 1미터 반경 바깥에 존재했다. A1은 45도 안으로 코트에 들어가야 한다. 각이 약간 더 커진다면, A1은 B1 근처의 코트에 들어가지만 경기/경기 방향에 벗어난다.

11.99.3 B팀의 득점 이후에 A1이 볼을 인바운드 하려 한다. B2는 1미터 반경에 들어간다. 레퍼리는 B2에게 원 미터 파울(페널티 1분 수행)을 선언하고 A팀에게 사이드라인에서 인바운드를 하도록 한다. 이것은 옳은 절차인가?
 ▷ **답:** 아니다. 스로인 위치는 동일하게, 엔드라인 쪽이어야 한다. 득점 이후에 볼은 베이스라인에서 인바운드 되어야 한다.

12장 테크니컬 파울 (TECHNICAL FOULS)

12.101 Player technical foul 선수 테크니컬 파울

- 12.101.1 B4가 A1이 득점을 성공함과 동시에 테크니컬 파울을 받는다. A팀은 페널티 트라이를 받고 B4는 페널티를 면제받는가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. 테크니컬 파울 페널티는 어떤 상황에서도 수행해야 한다.
- 12.101.2 A1이 키 에어리어 안에 있는 A2에게 높이 패스하려고 할 때 B1이 A1이 높이 들고 있는 볼에 손이 닿지 못하는 상황이다. 이때 B1이 자신의 손을 흔들며 A1의 시야를 방해한다. A1은 B1에게 방해받지 않는 것 같다. 레퍼리는 경기를 계속 진행한다. 올바른 행동인가?
 ▷ **답:** 옳지 않다. 눈앞에서 손을 흔드는 행위는 스포츠맨답지 않은 행위이고 위험하므로 B1은 테크니컬 파울을 받아야 한다.
- 12.101.3 A팀이 공격수 3명 대 수비수 2명 상황에서 수비수들을 돌파하고 나아간다. B1이 A팀의 공격 진로에 끼어들어 방해한다. 순간적인 진입으로 인해 공격수가 멈춰서거나 방향을 바꿀 수 없다. B1은 충돌해서 선수들이 다가오는 방향에서 의도적으로 넘어진다. B1이 정확히 플레이어들이 다가오는 쪽에서 넘어져서 레퍼리는 경기를 중단시키고 B1에게 테크니컬 파울을 부여한다. 옳은 판정인가?
 ▷ **답:** 옳은 판정이다. B1은 경기를 중단시키기 위해 스포츠맨답지 않은 위험한 전술을 사용했기 때문이다.

- 12.101.4 B3 tips a pass from A1 to A3. Just before B1 picks up the loose ball A1 quickly calls a time-out to stop the play. The referee having his back to A1 stops the play and then realizes who made the request. Should A1 be charged with technical foul?
Answer: Yes. A1 cannot legally call a time-out and since he was the cause for the game being stopped, he is charged for delaying the game.
- 12.101.5 B4 has been having difficulty defending against A3 for most of the first half of the game. In the second half he resorts to insulting A3's playing abilities in the hope of breaking his concentration. Is the referee correct to ignore B4's tactics since no foul language is used?
Answer: No. B4 is using unsportsmanlike behavior to compensate for his difficulties to defend against A3 and should be charged with a technical foul.
- 12.101.6 A1 is throwing in the ball. B1 advances after the throw-in and blocks A1's complete entry onto the court. The referee charges B1 with a technical foul for delaying the game. Is this correct?
Answer: Correct. The defender must allow the inbound player to completely return to the court immediately after the throw-in.
- 12.101.7 A1 is inbounding the ball. After inbounding the ball A1 waits a couple of seconds and then tries to enter the court, B1 prevents A1 from completely entering the court. Should the referee charge B1 with a technical foul?
Answer: Yes. Time is not an issue and A1 must be allowed to enter the court when they choose to do so.
- 12.101.8 A1 is inbounding the ball at the sideline. B1 stays outside the 1-metre but close to the sideline. After the throw-in, A1 enters the court on an angle towards B1 and therefore he cannot enter completely onto the court. The referee charges B1 with a technical foul for delaying the game.
Answer: No. As A1 has the possibility to completely enter onto the court by entering without contacting B1, no technical foul should be charged. A1 cannot force a technical foul on B1.
- 12.101.9 Player B1 is in the penalty box. Player A1 and A2 set up to trap player B1 when he exits the penalty box. Player A3 scores a try. Player B1, upon trying to enter the court, illegally enters by not respecting the gate. Should referee issue player B1 with a technical foul and does Player B1 serve an additional penalty?
Answer: Yes. B1 gained an advantage by ignoring the gate.

- 12.101.4 A1이 A3에게 패스하는 볼을 중간에 B3가 쳐서 루스볼을 만든다. B1이 루스볼을 잡기 바로 직전에 A1은 경기를 중지시키기 위해 타임아웃을 요청한다. A1에게 등지고 있던 레퍼리는 경기를 중단시키고 이후 누가 타임아웃을 요청했는지 알게 된다. 레퍼리는 A1에게 테크니컬파울을 부여한다.
 ▷ **답:** 옳다. A1은 타임아웃을 요청할 수 없는 상황이고, A1으로 인해 경기가 중단되었으므로 경기를 지연시킨 이유로 테크니컬파울을 받아야 한다.
- 12.101.5 B4는 전반전 대부분 동안 A3를 수비하는데 애를 먹고 있었다. 후반전에서 B4는 A3의 집중력을 흐리기 위해 A3에게 경기력을 비난하는 모욕적인 말을 한다. 이 상황에서 욕설이 사용되지 않았다는 이유로 레퍼리가 B4의 이 같은 전술을 무시하는 것이 옳을까?
 ▷ **답:** 옳지 않다. B4는 A3를 수비하는 것이 어려워 스포츠맨답지 않은 행동을 하고 있는 것이다.
- 12.101.6 A1이 코트에 볼을 스로인 하고 나서 B1이 볼을 던지고 A1의 코트 진입을 방해한다. 이에 레퍼리는 게임 지연의 이유로 B1에게 테크니컬 파울을 부여한다. 옳은 행동인가?
 ▷ **답:** 옳다. 수비수는 인바운더가 스로인 후에 즉시 코트로 완전히 복귀할 수 있도록 해야 한다.
- 12.101.7 A1이 인바운드를 한다. A1은 볼을 인바운드 후에 1~2초 간 기다리다가 코트 복귀를 시도한다. B1은 A1이 코트에 완전히 복귀하지 못하게 한다. 레퍼리는 B1에게 테크니컬파울을 부여하는 것이 옳은 것인가?
 ▷ **답:** 옳다. 시간은 문제가 되지 않는다. A1은 자기가 들어오자 할 때 코트에 복귀하는 것이 허용되어야 한다.
- 12.101.8 A1은 사이드라인에서 볼을 인바운드하고 있다. B1은 1미터 바깥쪽에 있지만 사이드라인에서 가깝다. 스로인 이후, A1은 B1을 향한 각도로 코트에 들어오려 하므로 코트로 완전하게 들어올 수가 없다. 레퍼리는 B1에게 게임을 지연시켰다는 이유로 테크니컬파울을 선언한다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. A1이 B1과 컨택하지 않고 코트로 완전히 복귀할 수 있으므로 (B1에게) 테크니컬 파울이 부여되지 않는다. A1은 B1이 테크니컬 파울을 받아야 한다고 강요할 수 없다.
- 12.101.9 B1은 페널티박스에 있다. A1과 A2는 B1이 페널티박스를 나갈 때 트랩한다. A3 선수가 득점한다. B1은 코트 입장을 시도하면서 규정을 위반한 지점을 통해 입장한다. 레퍼리는 B1에게 테크니컬파울을 선언하여 B1은 또 한 번의 페널티를 수행한다고 하는가?
 ▷ **답:** 옳다. B1은 게이트를 무시하며 이점을 얻는다.

- 12.101.10 Player A1 inbounds the ball to A2 who is sitting close to the point of inbound(beyond the meter). B1 and B2 jostle A2 close to the sideline. A1 enters the court and makes contact with A2, preventing him from going out of court. Is there a call to make?
Answer: A1 is guilty of unsportsmanlike behavior and is not entitled to assist a team-mate from out of court. A1 is issued with a technical foul, but team A retains possession.

12.102 Technical Foul by Bench Personnel

- 12.102.1 Coach A is using offensive language in addressing some of his players on the court for their poor performance. The referee ignores the situation because the coach's comments are not directed to the referees or the opposing players.
Answer: Incorrect. Proper court decorum must be enforced at all times and the coach should be assessed a technical foul.
- 12.102.2 During the course of the game, Coach B repeatedly travels outside the team bench area to instruct his players on the court. This interferes with the duties of the Table officials. Is the referee correct to charge Coach B with a technical foul?
Answer: Correct.
- 12.102.3 A2 & B3 are fighting. The coach of A team leaves the team bench area to assist the referees in restoring order. Shall a technical foul be assessed against the coach for leaving the team bench?
Answer: No. Use common sense. If bench personnel assist in stopping the fight, then no sanctions should be applied to bench staff.
- 12.102.4 It is discovered that a team B player on the court is not one of the 4 players designated as the teams starting four. What is the correct procedure for the referees to follow when this happens:
 a) Before the start of the game?
 b) After the start of the game?
Answer:
 a) The incorrect player(s) must leave the court immediately and the starting line-up indicated by the cards must enter the court. No technical foul is charged.

- 12.101.10 A1 선수는 인바운드 지점(1미터 너머)에 가깝게 있는 A2에게 인바운드를 한다. B1와 B2는 A2를 사이드라인으로 세계 민다. A1은 코트에 들어가며, 코트 진입을 막으려는 A2와 컨택한다.
 ▷ **답:** A1은 비신사적 행동이며, 코트로 나가는 팀 동료를 도울 자격이 없다. A1은 테크니컬 파울을 유발하지만, A팀은 소유권을 획득한다.

12.102 Technical Foul by Bench Personnel 벤치 테크니컬 파울

- 12.102.1 A팀 코치가 코트에 있는 A팀 선수들 몇 명의 실망스러운 경기력 때문에 그들에게 불쾌한 말을 하고 있다. 레퍼리는 코치가 레퍼리 또는 상대 선수에게 불쾌한 언어를 사용하고 있지 않는다는 이유로 이 상황을 무시한다.
 ▷ **답:** 옳지 않다. 코트 예절은 항상 지켜야 하며, 코치는 테크니컬 파울을 받는다.
- 12.102.2 게임 중에 B팀 코치는 반복적으로 팀 벤치지역을 벗어나 코트에 있는 선수들을 지도한다. 이러한 행위는 테이블 오피셜의 업무를 방해하고, 이에 레퍼리는 B팀 코치에게 테크니컬 파울을 부여하는 것이 옳은가?
 ▷ **답:** 옳다.
- 12.102.3 A2와 B3가 서로 싸우고 있다. A팀 코치가 레퍼리를 도와 상황을 해결하기 위한 목적으로 팀 벤치 지역을 벗어난다. A팀 코치에게 팀 벤치 지역을 이탈한 이유로 테크니컬 파울이 부여되어야 하는가?
 ▷ **답:** 아니다. 상식적으로 생각해보라. 벤치 인력이 싸움을 제지하기 위해 벤치를 이탈한 경우 벤치 인력에게 어떠한 제재조치도 가해지지 않는다.
- 12.102.4 코트에 있는 B팀의 한 선수가 선발선수 네 명 중 한 명이 아니라는 사실이 밝혀졌다. 레퍼리는 아래와 같은 상황에 정확한 절차는 어떻게 되는가?
 a) 게임 시작 전?
 b) 게임 시작 후?
 ▷ **답:** a)의 경우 해당 선수는 즉시 코트를 떠나고 원래 선발선수가 코트에 입장해야 한다. 테크니컬 파울은 부여하지 않는다.

- b) A technical foul will be assessed against the coach of team B. The starting line-up as indicated by the cards on the table must take the court and 1 player from team B will be selected by team B coach to serve the penalty.

12.103 Equipment Technical Foul

- 12.103.1 Prior to the start of the tournament all chairs from team A pass the chair check. During the first game of the tournament A1's chair is damaged and subsequently repaired. In the second game of the tournament team B protests the legality of the chair. What is the process the official should follow?
Answer: Chair should be re-checked.

- a) What is the sanction/procedure if the chair is judged legal?

Answer: If the chair is legal, the team that requested the check, in this case team B, is sanctioned with a technical foul and a sixty second time-out for delay of game. In case no sixty second time-out is left, two (2) technical fouls will be charged and will be served consecutively by a player chosen by the coach of team B.

- b) What is the sanction/procedure if the chair is judged illegal when chair/player first enters the game?

Answer: If the chair is protested at the point when it first enters a game the player is penalized with a technical foul as chair did not become illegal during game.

Procedure: The referee should report the technical foul to the penalty table and place the penalized behind /outside the penalty box. The penalized player must remain there until his substitute is released from the penalty box. The substitutes will take up a position inside the penalty box (try release or 1 minute suspended)

Rational: The player has been penalized for an illegal chair. He should not be permitted to start fixing wheelchair before his penalty has been served.

Re-check: A re-check can only be performed during a quarter or half time break in order to prevent further delays in the game. It also ensures that team staff have adequate time to repair the chair without rushing. Additionally, the coach of that player is not allowed to ask for a time-out to recheck the chair as the chair first enters the game illegally.

- b)의 경우 B팀 코치에게 테크니컬 파울 하나가 부여된다. 제출한 등급분류 카드의 선발라인업이 코트에 입장해야 하고 B팀 코치는 팀 선수 중 한 명을 선택하여 페널티를 수행하게 해야 한다.

12.103 Equipment Technical Foul 장비 테크니컬 파울

- 12.103.1 토너먼트 시작 전에 A팀의 모든 휠체어는 점검을 통과하였다. 첫 게임을 도중 A1 선수의 휠체어가 손상되었다. 휠체어가 수리된 이후 두 번째 게임 중에 B팀이 해당 휠체어의 적법성 여부에 이의를 제기한다. 레퍼리는 어떤 절차로 진행해야 되는가?

▷ **답:** 휠체어는 재검을 받아야 한다.

- a) 휠체어가 규정에 맞다면 어떻게 진행하는가?

▷ **답:** 만약 휠체어가 규정에 맞다면, 점검을 제기한 팀은 B팀의 경우에, 경기를 지연시킨 이유로 테크니컬 파울 한 개와 60초 타임아웃이 부여된다. 60초 타임아웃이 남아 있지 않은 경우 두 개의 테크니컬 파울이 부여되고 B팀 코치가 선택한 선수에게 연속적으로 수행하게 될 것이다.

- b) 휠체어/선수가 대회에 처음 참여할 때 선수의 휠체어가 규정에 맞지 않다면 어떻게 진행하는가?

▷ **답:** 만약 휠체어가 게임에 처음 들어갈 때 이의제기를 받는다면 휠체어가 게임 중에 불법으로 바뀐 것이 아니므로 휠체어/선수에게 테크니컬 파울이 부여된다.

절차: 레퍼리는 페널티 테이블에서 테크니컬 파울을 보고하며, 페널티 박스 뒤/밖에 페널티를 부여받는 선수가 위치한다. 페널티를 부여받은 선수는 그의 교체선수가 페널티 박스에서 풀려날 때까지 남아 있어야 한다. 교체선수는 페널티 박스 안에서 위치를 잡는다. (득점 또는 1분 정지)

타당성: 선수는 규정에 맞지 않은 휠체어로 페널티를 받는다. 그는 페널티를 받기 전에 휠체어를 수리할 시작이 허용되지 않는다.

재-검사: 재-검사는 게임의 지연을 방지하기 위해 쿼터 또는 하프타임 휴식 때에만 진행될 수 있다. 또한, 팀 스태프는 러싱없이 휠체어를 수리할 충분한 시간을 보유한다. 추가적으로 그 선수의 코치는 첫 번째 경기에 출전하는 부적격한 휠체어로 다시 검사를 받으려는 타임아웃 요청을 받아들여지지 않는다.

c) What is the sanction/procedure if the chair is judged illegal after the chair/player has had game time?

Answer: If the chair is protested after it has had game time the player will be provided an equipment time-out in order to try to fix the chair. If he is unable to fix within 1 minute, the player will be substituted. No penalty will be applied to the player. The coach may use a time-out to recheck the legality if the chair.

d) What is the sanction/procedure if the chair has not had any game time and is protested at half time?

Answer: A chair can only be protested when it enters the court. When the player enters the court he will be judged as stated above.

12.103.2 10 minutes prior to the start of the game, Coach of team A protests the chair of player B1.

- a) B1 is a part of the starting lineup?
- b) B1 is a substitute player?

Answer: The referee disallows this request, and indicates that the chair of B1 must be checked once they have entered the court to take part in the game.

a) The chair should be checked when the player comes on court to start the game. If the protest is upheld, Team B will start the game with a player serving the technical foul.

Procedure: The referee should report the technical foul to the penalty table and place the penalized player behind/outside the penalty box. The penalized player must remain there until his substitute is released from the penalty box. The substitute will take up a position inside the penalty box.

(try release or 1 minute time served).

b) The chair should be checked when the substitution has been completed during game time

12.104 Excessive Points on the Court

12.104.1 A2 was the last player to substitute onto the court when Team A is charged with too many points on the court. Is the referee correct in giving the coach of team A the choice of player to serve the penalty?

c) 경기를 마치고 선수의 휠체어가 규정에 맞지 않다면 어떻게 진행하는가?

▷ **답:** 휠체어가 경기가 끝난 후 이의가 제기된다면, 선수는 휠체어를 고치기 위해 장비 타임-아웃을 받을 것이다. 1분 이내에 고치지 못한다면, 선수는 교체될 것이다. 선수에게 페널티를 주지 않는다. 코치는 휠체어의 적격 여부를 다시 점검하기 위해 타임-아웃을 사용할 수 있다.

d) 휠체어로 경기를 하프타임에 이의가 제기된다면 어떻게 승인 및 진행하는가?

▷ **답:** 코트로 들어갈 때에만 휠체어를 이의 제기할 수 있다. 선수가 코트로 들어갈 때 위의 사항처럼 판단한다.

12.103.2 게임 시작 10분 전에 A팀 코치는 B1선수의 휠체어에 대해 이의제기한다.

- a) B1은 선발라인업 선수 중 한 명인가?
- b) B1은 교체선수인가?

▷ **답:** 레퍼리는 요청을 거부하면서 B1의 휠체어가 게임을 하기 위해 코트에 입장한 이후 점검 받아야 한다고 말한다.

a) 휠체어는 선수가 게임을 시작하기 위해 코트에 입장할 때 점검을 받아야 한다. 만약 이의제기가 받아들여지면 B팀은 게임시작 동시에 선수 한 명이 테크니컬 파울을 수행해야 한다.

절차: 레퍼리는 페널티 테이블에서 테크니컬 파울을 보고하며, 페널티 박스 뒤/밖에 페널티를 부여받는 선수가 위치한다. 페널티를 부여받은 선수는 그의 교체선수가 페널티 박스에서 풀려날 때까지 남아있어야 한다. 교체선수는 페널티 박스 안에서 위치를 잡는다.

(득점 또는 1분 정지)

b) 휠체어는 게임시간 동안 교체가 이루어졌을 때 점검되어야 한다.

12.104 Excessive Points on the Court 등급분류점수 초과 테크니컬 파울

12.104.1 A팀이 코트에 있는 선수들의 등급점수 초과로 파울을 받을 때 A2가 교체 가능한 마지막 선수였다. 레퍼리가 페널티를 수행할 선수에 대한 선택권을 A팀 코치에게 주는 것이 옳은가?

Answer: No. In this case A2 was the last player in and he must be the one to serve the penalty?

12.104.2 A1 (class 3.0) and A2 (class 1.5) are serving a penalty and A3 (class 3.0) is outside the penalty box waiting for his time to serve his penalty (art. 80). A4 (class 0.5) is joined by A5 (class 3.0) to fulfill the minimum player requirement and continue play. A4 is then injured and cannot continue to play. Team A has A6 (class 3.0) and A7 (class 2.0) on the bench. Can coach A substitute A7 for the injured player?

Answer: Coach A has no player that can substitute for the injured player and at the same time respect the maximum point value on the court. Therefore Team A must forfeit the game at this point. (See Art. 109 and 113)

12.104.3 After a substitution situation is made during the game, it is noticed that Team A cards on the score table do not match the players on court. What is the correct procedure if:
 a) Team A still meet the 8 point requirement?
 b) Team A does not meet the 8 point requirement?

Answer:

- a) As Team A still meets the 8 point requirement this is treated as an administration error. The cards should be updated to match the players on court.
- b) As Team A no longer the 8 point requirement, they are sanctioned with technical for excessive points. The last player to be substituted serves the penalty and the coach of Team A needs to make substitutions to meet the 8 point requirement

12.105 Flagrant Foul

12.105.1 A1 is about to score and ahead of all defenders. B2 comes in at an angle and contacts the ball carrier behind the rear axle, causing the player to spin or lose his balance but not fall. Is the referee correct to charge B2 with a flagrant foul?

Answer: Correct. Team A is awarded a penalty try plus two technical fouls.

12.105.2 A1 is approaching the try line ahead of all defenders. B2 comes in at an angle and contacts the ball carrier behind the

▷ **답:** 아니다. 위 상황에서는 A2가 코트에 있는 마지막 선수이고 그가 반드시 페널티를 받아야한다.

12.104.2 A1(3.0)과 A2(1.5)는 페널티를 수행하고 있고 A3(3.0)는 페널티를 받기 위해 페널티 박스 밖에서 자신의 차례가 오길 기다리고 있다. (80조) 경기를 지속할 수 있는 최소 인원을 충족시키기 위해 A5(3.0)가 코트에 합류해 A4(0.5)와 경기를 한다. 이후 A4가 부상을 입어 경기를 지속할 수 없게 된다. A팀의 벤치에는 A6(3.0)과 A7(2.0)이 교체 가능한 선수로 있다. A팀 코치는 부상을 입은 선수를 A7로 교체할 수 있는가?

▷ **답:** A팀 코치에게는, 부상당한 선수를 대신하는 동시에 코트 상의 최대 등 점수를 넘기지 않을 수 있는 선수가 없다. 따라서 A팀은 이 시점에서 몰수패를 당해야 한다. (109조 및 113조 참조)

12.104.3 경기 중 선수교체 이후에, 스코어 테이블에 올려진 A팀의 카드가 코트의 선수와 맞지 않다. 아래의 상황에서 무엇이 올바른 경우인가?

- a) A팀은 8포인트 조건을 여전히 충족시켰는가?
- b) A팀은 8포인트 조건을 충족시키지 않았는가?

▷ **답:** a) A팀은 여전히 8포인트 조건을 충족시켜서, 행정 오류로 간주된다. 카드는 코트에 출전한 선수와 맞게 업데이트를 해야 한다.
 b) A팀이 8포인트 조건을 맞추지 않아, 그들에게 등급분류 초과 포인트 파울을 선언한다. 마지막 선수에게 페널티를 부여하며, A팀의 코치는 8포인트 조건을 맞추기 위해 선수를 교체해야 한다.

12.105 Flagrant Foul 플래그런트 파울

12.105.1 A1이 득점을 하려고 하고 있고 모든 수비수 앞에 있다. B2가 볼을 소유한 선수인 A1에게 비스듬히 다가와 A1의 휠체어 후방 액슬 뒷부분을 컨택하여 그가 돌거나 몸의 균형을 잃지만 넘어지지는 않는다. 레퍼리는 B2에게 플래그런트 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳다. A팀은 페널티 트라이를 받고 B2는 테크니컬 파울 두 개를 받는다.

12.105.2 A1은 모든 수비수를 앞서서 트라이라인으로 접근하고 있다. B2는 볼

rear axle, causing the player to fall to the floor. The referee charges B2 with a flagrant foul. Is this correct?

Answer: Correct. Team A is awarded a penalty try plus two technical fouls.

- 12.105.3 A1 has the ball and is wheeling towards the try. B1 grabs A1 by the arm, extending it behind the player at an unsafe angle. The referee calls a flagrant foul as there was no attempt to play the ball, and the action was unsportsmanlike. As it was done on the line, when there was no possibility of affecting the try, it was deemed to be an act of intimidation. Should the referee issue penalty try and B1 serve two technical fouls?

Answer: Correct.

- 12.105.4 Player A1 collides with B1 at an angle from the front and is momentarily unbalanced on one wheel. While in this position B2 makes no effort to avoid contacting A1 and hits A1 causing him to fall. The referee calls a flagrant foul. Is this correct?

Answer: The referee is correct to call a foul on B2. This is dangerous play and B2 will be assessed with a flagrant foul.

- 12.105.5 During a game player A2 commits his second flagrant foul. Is the referee correct to signal the flagrant foul, then signal the disqualifying foul and penalise the substitute that has to come on court with the sanction of the disqualifying foul only (1 full minute)?

Answer: Incorrect. The player committed flagrant foul and the sanction for flagrant foul is common foul plus 2 technical foul and the player should be penalized accordingly.

Rational: The player is not disqualified as a result of the foul.

Procedure: As a disqualified player has to leave the field of play immediately his substitute (closer or higher in point value) has to serve all penalties.

12.106 Disqualifying Foul

- 12.106.1 A1 punches B1. The referee issues A1 with a disqualifying foul. A1 is sent from the field of play and is substituted with Player A5 (who is of the same point value or higher than the player removed), who serves a 1-minute penalty. Is this correct?

Answer: Yes. A1 must leave the field of play and A5 serves the full minute.

을 소유한 선수인 A1에게 비스듬히 다가와 A1의 휠체어 뒤축 뒷부분을 컨택 하여 A1이 바닥에 넘어진다. 레퍼리는 B2에게 플래그런트 파울을 선언한다. 올바른 행동인가?

▷ **답:** 옳다. A팀은 페널티트라이를 받고 B2는 테크니컬 파울 두 개를 받는다.

- 12.105.3 A1은 볼을 가지고 트라이라인으로 나아가고 있다. B1은 A1 뒤에서 안전하지 않은 각도로 팔을 뻗어 A1을 잡는다. 레퍼리는 B1이 볼을 뺏으려는 시도를 하지 않았고 행동이 스포츠맨답지 않았다는 이유로 플래그런트 파울을 선언한다. B1의 행동은 득점에 영향을 미칠 가능성이 없을 때 라인 상에서 행해졌으므로 위협을 주는 행위로 간주되었다. 레퍼리는 페널티트라이가 선언하고 B1에게 테크니컬 파울 두 개를 주는가?

▷ **답:** 옳다.

- 12.105.4 A1은 앞에서 봤을 때 비스듬하게 B1과 충돌하여 일시적으로 균형을 잃고 한쪽 휠로 지탱하고 있다. 이 위치에서 B2는 A1과의 컨택을 피할 노력을 하지 않고 A1과 부딪쳐 A1이 넘어진다. 레퍼리는 플래그런트 파울을 선언한다.

▷ **답:** 레퍼리가 B2에게 파울을 선언하는 것은 옳다. B2의 플레이는 위험한 것이므로 플래그런트 파울을 받아야 한다.

- 12.105.5 경기 도중에 A2는 두 번째 플래그런트 파울을 받는다. 레퍼리는 플래그런트 파울을 선언하여, 디스퀄리파잉 파울이 되고 이로 인해 코트에 교체되는 선수에게 1분 페널티를 받는가?

▷ **답:** 옳지 않다. 선수는 플래그런트 파울을 받으며, 이 플래그런트 파울은 일반 파울과 2개의 테크니컬 파울을 받는다. 선수는 이에 따라 페널티를 받는다.

타당성: 선수는 파울의 결과로 실격처리가 된다.

절차: 실격 처리된 선수는 경기장을 나가야 하며, 즉시 페널티를 받아야 하는 선수(포인트가 유사하거나 더 높은 선수로)를 교체한다.

12.106 Disqualifying Foul 디스퀄리파잉 파울

- 12.106.1 A1이 B1을 주먹으로 친다. 레퍼리는 A1에게 디스퀄리파잉 파울을 선언한다. A1은 경기장에서 방출되고 A1은 (방출된 선수와 등급점수가 동일하거나 그 이상인) A5 선수와 교체된다. A5는 1분 페널티를 다 채워서 수행해야 한다.

▷ **답:** 옳다. 해당선수는 반드시 경기장을 떠나야 한다.

- 12.106.2 The 3.0 on team A received a disqualifying foul. The other players on court are 2.0, 2.0 and 1.0. Only a 3.5 and 2.5 are available to sub in. Who do you substitute?
- Answer:** Article 106 states you should substitute the higher of two players if they are equal point value away. In this situation, the 3.5 would put the team at 8.5 points, an illegal line up. Since the team is able to field a legal team, substitute the 2.5 and let play continue instead of creating a forfeit.
- 12.106.3 A1 is approaching the try line ahead of all defenders. B2 comes in at an angle and contacts the ball carrier behind the rear axle, causing the player to fall to the floor. The referee charges B2 with a flagrant foul. As this is the second flagrant for this player, should he be disqualified by the referee?
- Answer:** Correct. The flagrant foul must be issued to Team B. B2 must be sent from the field of play and a substitute of equal or higher point value will serve the penalties for the flagrant foul (in this case penalty try for the common foul and two technical fouls).
- Note:** No additional penalties will be applied for the disqualification of the B2 as his disqualification is part of the competitions regulations.
- 12.106.4 After the referee noticed that A2 emptied his urine bag on the team bench he assesses A2 with a disqualifying foul. Was the proper procedure followed?
- Answer:** Yes.
- 12.106.5 After A2 has committed a disqualifying foul it is discovered that the 40 second clock did not start, therefore, a correctable error has occurred. Is the referee correct in erasing the disqualifying foul and allowing the player who received the foul to stay in the game?
- Answer:** Incorrect, the referee will still take the back to where the error occurred and erase the sanction for the disqualifying penalty, but the player who received the disqualifying foul will still be ejected from the game.
- Procedure:** The disqualified player must leave the field of play and a substitute will take his position on court. The sanction of the disqualifying foul (one full minute) will not be applied.
- Rational:** A disqualifying foul is a severe situation that needs to be administered.

- 12.106.2 A팀의 3.0선수가 디스퀄리파잉 파울을 받았다. 코트에 남은 A팀 선수들의 등급은 2.0, 2.0, 1.0이다. 현재 교체 가능선수는 3.5와 2.5선수이다. 누구로 교체할 것인가?
- ▷ **답:** 106조에 의거하면 교체가능선수 두 명이 교체되는 선수와 등급 점수 차이가 같을 경우 등급이 더 높은 선수로 교체해야 한다. 그러나 위 상황에서 3.5선수로 교체할 경우 팀 등급 총점이 8.5점으로 규정에 위배된다. 해당 팀이 규정에 맞도록 플레이어를 출전시킬 수 있는 상황이므로 2.5선수로 교체해서 몰수게임 상황을 만들지 않고 경기를 계속 진행해야 한다.
- 12.106.3 A1은 모든 수비수를 앞서서 트라이라인으로 접근하고 있다. B2는 볼을 소유한 선수인 A1에게 비스듬히 다가와 A1의 휠체어 후방 액슬 뒷부분을 컨택하여 A1이 바닥에 넘어진다. 레퍼리는 B2에게 플래그넌트 파울을 선언한다. 이번 파울이 두 번째 플래그넌트 파울이므로 레퍼리는 B2에게 디스퀄리파잉 파울을 선언해도 되는가?
- ▷ **답:** 옳다. B팀은 반드시 플래그넌트 파울을 받아야 한다. 페널티 키퍼는 선수의 실격을 선언할 것이다. B2는 반드시 경기장에서 나가야 하고 같거나 높은 등급의 선수가 플래그넌트 파울의 페널티를 받는다. (이러한 경우 페널티 트라이는 일반 파울과 2개의 테크니컬 파울)
- 12.106.4 레퍼리는 A2가 팀 벤치에서 자신의 소변 가방을 처리하였다고 판단하여, A2에게 디스퀄리파잉 파울을 선언하였다. 올바른 절차를 따른 것인가?
- ▷ **답:** 옳다.
- 12.106.5 A2가 디스퀄리파잉 파울을 받은 이후에, 40초 시계가 작동되지 않음을 발견하였다. 그래서 정정 가능한 오류가 발생하였다. 레퍼리는 디스퀄리파잉 파울을 취소하여, 그 선수가 게임을 재개할 수 있게 파울을 받게 하는가?
- ▷ **답:** 옳지 않다. 레퍼리는 발생한 실수를 되돌리며, 디스퀄리파잉 파울을 취소할 수 있지만, 디스퀄리파잉 파울을 받은 선수는 경기에 출전을 할 수 없다. (나갈 것이다.)
- 절차:** 실격 처리가 된 선수는 경기장에서 나가게 되며, 코트에 교체 선수가 그의 자리로 들어오게 될 것이다. 디스퀄리파잉 파울(1분 동안)이 적용되지 않는다.
- 사유:** 디스퀄리파잉 파울은 관리가 필요한 심각한 상황이다.

Section 13 PENALTIES

13.108 Release From the Penalty Box

13.108.1 B1 is charged with a foul for contact before the whistle. He argues using profane language towards the referee. The referee further charges him with a technical foul. He continues and intimidates the referee by bumping him with his chair. The referee then proceeds to disqualify B1 from the game. The coach of team B must now select a player (at same point value or higher if there is a tie) to serve all the penalties charged to B1 (1 minute for contact before the whistle; 1 minute for the technical foul; 1 full minute for the disqualifying foul). Is this the correct procedure?

Answer: Yes.

13.108.2 B3 is serving a penalty for a common foul. The penalty clock is not in clear view and he presumes the penalty has expired. He returns to the play with a few seconds remaining. The penalty timekeeper realizes this and informs the referee on the next dead ball. Should the referee charge the player with a technical foul?

Answer: Correct. The player returned without the permission of any Official.

Note: Player may not re-enter the game after a penalty try.

13.108.3 B2 is serving a penalty when A3 scores a try. B2 leaves the penalty box without any notification from any official. The referee sees B2 entering the court and penalizes B2 with a technical foul for entering the game illegally.

Answer: Incorrect: The player is allowed to re-enter the game after a try has been scored. **Note:** Player may not re-enter the game after a penalty try.

13.108.4 B2 is serving a penalty when the opponent gets a penalty try. The Penalty Timekeeper releases B2 from the penalty box. The referee sees B2 entering the court and penalizes B2 with a technical foul for entering the game illegally.

13장 페널티 (PENALTIES)

13.108 Release From the Penalty Box 페널티박스 나가기

13.108.1 B1이 컨택 비포 더 휘슬 파울을 받는다. 그는 레퍼리에게 부적절한 언행을 사용하며 항의하여 레퍼리는 그에게 추가적으로 테크니컬 파울을 선언한다. 그는 계속하여 레퍼리를 모욕하고 휠체어로 치면서 레퍼리를 위협한다. 그러자 레퍼리는 B1을 게임에서 실격시킨다. B팀 코치는 이제 B1이 받은 모든 페널티(컨택 비포 더 휘슬로 인한 1분, 테크니컬파울로 인한 1분, 디스퀄리파잉 파울로 인한 1분)를 수행할 선수(B1과 등급점수가 같거나, 점수 차이가 같을 시 등급이 더 높은 선수)를 선택해야 한다. 이것은 올바른 절차인가?

▷ **답:** 그렇다.

13.108.2 B3은 일반 파울을 범해서 페널티를 수행중이다. 페널티 시계가 명확하게 보이지 않아 그는 페널티 수행시간이 끝났다고 생각하고 아직 수행시간이 몇 초 남아있는 상태에서 경기에 다시 참가한다. 페널티 타임키퍼가 이것을 알고 다음 데드볼 때 이것을 레퍼리에게 알린다. 레퍼리는 해당선수에게 테크니컬 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳다. 선수는 게임 오피셜의 허가 없이 코트로 복귀했다.

* **참고:** 페널티트라이 후에는 복귀할 수 없다.

13.108.3 B2는 A3가 득점할 때 벌칙을 수행하고 있었다. B2는 게임오피셜의 어떠한 알림도 받지 않은 채 페널티 박스를 나간다. 레퍼리는 B2가 코트에 들어오는 것을 보고 부당하게 경기에 복귀한 이유로 B2에게 테크니컬 파울을 선언한다.

▷ **답:** 옳지 않다. 득점이 이루어지면 페널티를 수행하고 있는 선수는 복귀할 수 있다.

13.108.4 B2는 상대방이 페널티트라이를 받을 때 페널티를 수행 중이었다. 페널티 타임키퍼는 B2가 코트에 복귀하도록 하고 이것을 본 레퍼리는 부당하게 경기에 복귀한 이유로 B2에게 테크니컬 파울을 선언한다.

Answer: Incorrect: The penalty timekeeper made the mistake to allow B2 re-enter the game. B2 has to go back to the penalty box and serve the rest of the penalty with no additional sanction.

13.108.5 With 4:50 left on the game clock, B1 is called for a flagrant foul. The common foul was penalty try and B1 has to serve two technical fouls. At 4:30 B2 is called for Illegal use of Hands. At 4:10 A1 scores a try and B1's first flagrant foul is completed, the second flagrant foul begins. At 4:05 A2 scores and B2 is released from the penalty box as his penalty was the first started. Does B1 continue to serve his second technical foul from the 4:10 time mark or the 4:05 time mark?

Answer: The 4:10 time mark is correct. The referee should also move B2 and B1 in the penalty box so B2 is first out and can easily utilize the gate when exiting.

▷ **답:** 옳지 않다. B2가 경기에 복귀한 것은 페널티타임키퍼의 실수이다. B2는 다시 페널티박스도 돌아가 남은 페널티시간을 수행해야 한다.

13.108.5 게임시간이 4분 50초 남은 상황에서 B1은 플래그런트 파울을 범한다. 일반 파울로 페널티 트라이와 B1은 2개의 테크니컬 파울을 받는다. 4분 30초에 B2는 일리걸 유스 오브 더 핸드스 파울을 받는다. 4분 10초에 A1이 득점을 하면서 B1의 플래그런트 파울로 인한 첫 번째 플래그런트파울 페널티 수행이 끝나고 두 번째 플래그런트파울 수행이 시작된다. 4분 5초에 A2가 득점하고 B2는 페널티박스에 있는 선수들 중 먼저 페널티 수행을 시작한 선수이므로 B2가 페널티박스에서 나간다. B1의 두 번째 플래그먼트 파울은 4분 10초부터 수행하는가? 또는 4분 05초부터 수행하는 것인가?

▷ **답:** 4분 10초부터가 옳다. 레퍼리는 B2와 B1이 페널티 박스 안으로 움직여야 한다. B2가 처음 나가며, 나갈 때 쉽게 게이트를 이용할 수 있다.

Official Interpretations

Art 29 Published: 16th August 2003

Because of the lack of clarity in Article 13 regarding the following items, they have been a concern for several countries:

- how the 45° will be inspected before competition
- the 45° connection to the bumper and how it affects the new horizontal bumpers.
- how the support bars for the wings, used by some athletes, will affect the picking of the rear wheels.

The Equipment Committee has undergone much discussion and made recommendations to this Commission. Based on those recommendations, it is the judgment of this Commission to address these issues in the following manner:

- a) the measurement of the 45 degree angle is VIEWED AND JUDGED FROM A TOP VIEW. (photo A and B)
- b) that the 45 degree connections to the bumper be such that they not produce any additional hooking capability. (photo C and D)
- c) that a space above the wing, as indicated in diagram E, be designated as - OBSTACLE FREE. This is to allow all possibility of legal bumper design to pick the rear wheels without any interference. (see diagram-wing support space)

These clarifications will be applicable as of October 24, 2003.

공식해설 (Official Interpretations)

29조 공표일 : 2003년 8월 16일





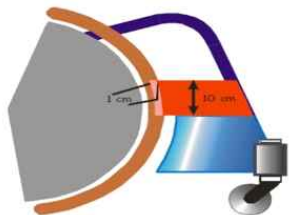

13조에서 다음 항목에 관한 명료성 부족 때문에 몇몇 국가에게 근심거리가 되고 있다.

- 대회 전 범퍼의 45도 검사 방법
- 범퍼와 45도로 연결된 부위 및 해당 부위가 새로운 가로 범퍼에 미치는 영향
- 일부 선수가 사용하는 윙 지지대가 메인 휠의 피킹(picking)에 미치는 영향

장비위원회는 많은 논의를 통해 기술위원회에 권고사항을 전달했다. 권고사항에 근거하여, 기술위원회는 본 사안을 다음과 같이 해결하기로 결정했다.

- a) 45도 각도 측정은 **위에서 보고 판단해야** 한다. (사진 A와 B 참조)
- b) 범퍼와의 45도 연결 부위는 추가적인 걸기(hooking) 기능을 제공하지 않게 제작되어야 한다. (사진 C와 D 참조)
- c) 그림 E에서 보는 바와 같이 윙 위의 공간은 **장애물 제거** 공간으로 지정한다. 이는 규정에 맞게 설계된 범퍼가 어떤 방해도 받지 않고 메인 휠을 들어 올릴 수 있도록 하기 위함이다. (윙 지지 공간 그림 참조)

본 해설은 2003년 10월 24일자로 적용될 것이다.

 <p>Photo A Viewing the 45° connection (top view)</p>	 <p>Photo B 45° connection on a horizontal bumper (top view)</p>
 <p>Photo C Connections are illegal because of additional hooking capability</p>	 <p>Photo D Correcting the problem to photo C.</p>
 <p>Diagram E</p> <p>Obstacle free space would extend from where the wing starts at the front of the chair to 1 cm. from the front edge of the rear tire; AND, a minimum of 10 cm. upwards from the front top edge of the wing.</p>	 <p>Photo F Illegal wing supports</p>

 <p>사진 A 45도 연결부위를 보여주고 있음 (위에서 봄)</p>	 <p>사진 B 가로 범퍼(horizontal bumper)에서의 45도 연결 (위에서 봄)</p>
 <p>사진 C 추가적인 걸기 기능을 제공하므로 규정에 어긋난 연결부위임</p>	 <p>사진 D 사진 C에서의 문제점 개선</p>
 <p>그림 E</p> <p>장애물 제거공간은 의자 앞쪽에 윙이 시작되는 부분에서 메인 휠 앞쪽 가장자리까지 1cm, 윙의 위쪽 가장자리에서 위로 최소 10cm 확대될 것이다.</p>	 <p>사진 F 규정에 어긋난 윙 지지부분</p>

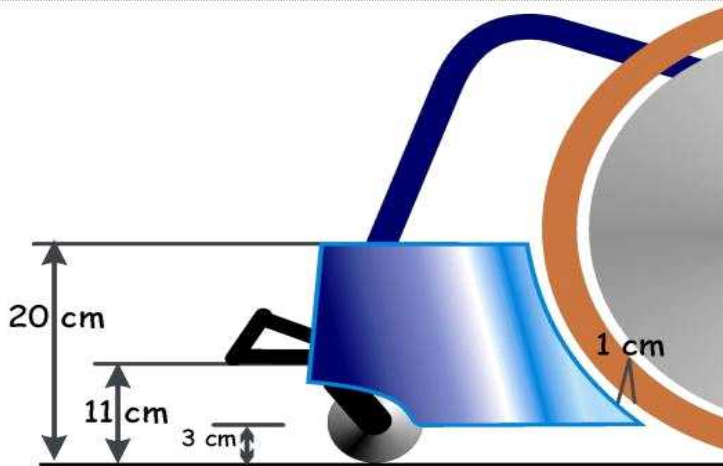
Art 27 Published: 2nd February 2004

Clarification to Article 27 - 45° Visibility of Casters

The following clarification regarding the visibility of the front casters was made and applied at the World Wheelchair Games in Christchurch in October, 2003.

The front caster wheels of the chair, particularly the point of contact between the wheels and the floor, must be visible from the front and side view of the casters when the casters are in a forward rolling position.

This ruling does not supersede the requirement for the wing to be a minimum of 3cm. from the floor. In addition, this ruling does not require that the front caster or caster housing be positioned outside the wing. It is permissible to have a wing outside the caster housing as long as the caster wheel is visible. This may require building the wing higher than 3cm. from the floor, or building the wing with a cutout space to allow the front caster wheel to be seen (see diagram).



27조 공표일 : 2004년 2월 2일

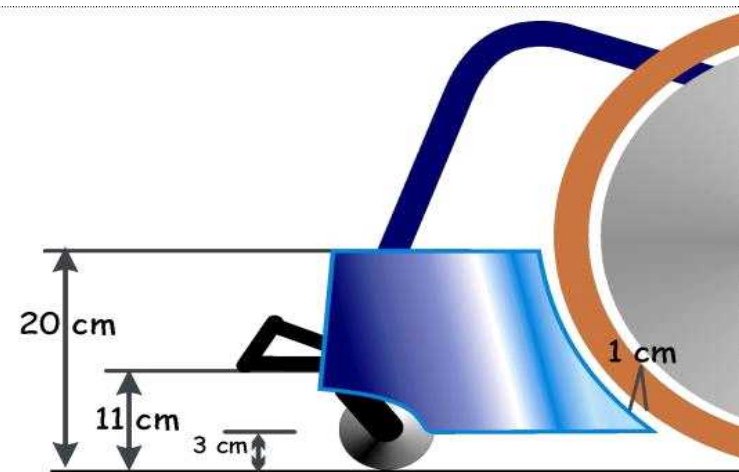
27조 해설 - 캐스터의 45도 가시성

다음의 해설은 2003년 10월 뉴질랜드 크라이스트처치 세계휠체어게임에서 제정 및 적용된 앞쪽 캐스터의 가시성에 관한 것이다.

휠체어의 앞쪽 캐스터 휠, 특히 휠과 바닥 사이의 컨택 부분은 캐스터가 앞으로 굴러갈 때 반드시 캐스터의 앞쪽 및 양옆에서 보여야 한다.

본 규정 적용은 윙(의 가장 낮은 부분)이 (바닥에서) 최소 3cm 떨어져있어야 한다는 요건을 대체하지 않는다. 또한 본 규칙으로 인해 앞쪽 캐스터 또는 캐스터하우징이 윙 바깥쪽에 위치해야 하는 것도 아니다.

캐스터 휠이 보이기만 한다면 윙이 캐스터하우징 바깥쪽에 위치해도 된다. 윙을 하우징 바깥쪽에 위치하게 하려면 윙이 바닥에서 3cm보다 더 떨어져 있도록 제작하거나, 앞쪽 캐스터 휠이 보이도록 도려낸 공간이 있는 윙을 제작해야 할 수도 있다.(하단 그림 참조)



Art 29 Published: 2nd February 2004

Clarification to Article 29 - Frictional material & 45° Connects

During the World Wheelchair Games in Christchurch, in October 2004, two concerns surfaced and were brought to the Equipment Committee of the Technical Commission for study and recommendations. Following their recommendations, it is the ruling of the IWRF:

- a. *To expand a previous ruling that made the use of frictional material on bumpers ILLEGAL. This ruling is being expanded to include all contact areas of the chair, except the push rims or that part of the spoke guards that serves as the equivalent of the push rims. Note that the backrest bar(s) can and must be adequately padded with material that will ONLY protect an opponent against impact with the bar(s). The bar(s) can offer only structural support to the backrest, and no other mechanical advantage.*
- b. *That the 45° connections be viewed as part of the bumper. Therefore, like the bumper, no part of these connections can exceed the maximum height of 20 cm.*

29조 공표일 : 2004년 2월 2일

29조 해설 - 마찰성 물질과 45도 연결

2004년 10월 크라이스트처치에서 열린 세계휠체어게임 중에, 두 가지 사건이 발생하여 기술위원회 산하 장비위원회가 해당 사건들을 연구하고 권고사항을 마련했다. 위원회의 권고사항을 참고하여 IWRF는 다음의 결정을 내렸다.

- a. *범퍼에 마찰성 물질을 사용하는 것을 금하는 이전 규정을 확대적용하기로 했다. 해당 규정은 휠체어에서 푸시림 또는 바퀴살 가드에서 푸시림과 동일한 기능을 수행하는 부분을 제외한 모든 컨택 영역을 포함시켜 적용될 것이다. 등 받침대는 대의 충격으로부터 상대방만을 보호해주는 물질로 적절히 덧대어져야 함을 유의하기 바란다. 등 받침대는 등 받침에 구조적인 지원만 제공할 수 있고 다른 기계적인 이점을 제공할 수 없다.*
- b. *45도 연결부위는 범퍼의 일부로 간주해야 한다. 따라서 범퍼에 적용되는 바와 같이 본 연결부위의 어떤 부분도 최대 높이인 20cm를 초과할 수 없다.*

Art 29 Published: 24th March 2008

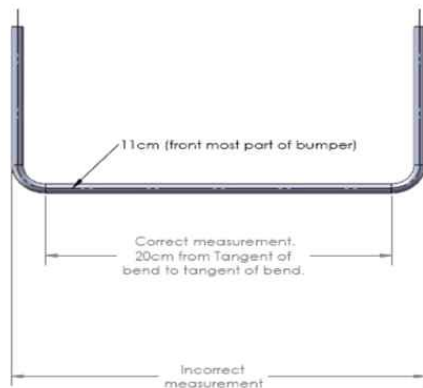
Clarification to Article 29 - Measurement for Wheelchair Rugby Chair Bumper

Article 29 deals with the dimensions of the bumper. This ruling is related to Article 29.b.

Article 29.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.

The official interpretation for all future sanctioned tournaments is as follows. The Bumper will be measured along a line parallel with the floor at that point at which the bumper makes initial contact with another chair. (For measurement purposes it will be the front most part of the bumper, which is the area that would initially contact another chair if two chairs were to hit head on).

Only the part of the bumper that contacts another chair shall be measured.



Note: Officials must take care when measuring the bumper not to include that part of the bend in the bumper that does not make initial contact with another chair as shown by the incorrect measurement. This can easily occur when using the outside of the bumper to hold the end of the tape measure.

As can be seen in this example it is very easy to add centimeters to the width of a bumper by measuring incorrectly.

29조 공표일 : 2008년 3월 24일

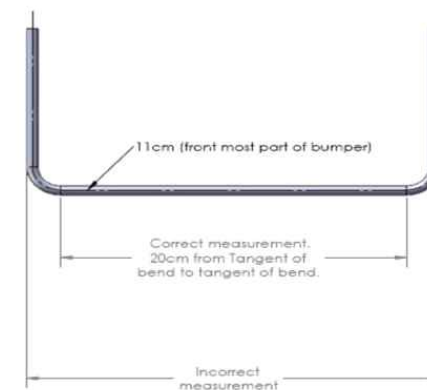
29조 해설 - 휠체어럭비용 휠체어 범퍼 측정

29조에는 범퍼의 치수가 명시되어 있다. 본 규정은 29조 b항에 관한 것이다.

29조 b항 - 범퍼의 가장 앞쪽 부분은 반드시 좌우 20cm 이상으로 곧게 뻗어 있어야 한다.

앞으로의 모든 IWRF 승인 토너먼트에 적용될 공식 해설은 다음과 같다. 범퍼는 범퍼가 다른 휠체어와 처음 접촉하는 부분에서 바닥과 평행한 선을 따라 측정될 것이다. (측정을 위해, 두 휠체어가 정면으로 충돌할 경우 처음 접촉하게 될 부분인 범퍼의 가장 앞쪽 부분을 기준으로 측정할 것이다.)

다른 휠체어에 접촉하는 범퍼의 부분만 측정될 것이다.



* 참고: 게임오피셜은 반드시 범퍼를 측정할 때 위 그림의 부정확한 측정 (Incorrect measurement)에서 보는 바와 같이 다른 휠체어와 처음으로 접촉을 하지 않는 범퍼의 굽은 부분을 포함시켜 측정하지 않도록 주의해야 한다. 이 같은 측정의 오류는 범퍼의 바깥쪽 부분을 사용해서 줄자의 끝부분을 잡을 때 쉽게 발생할 수 있다.

본 예에서 볼 수 있듯이 부정확한 측정을 통해 범퍼 폭을 몇 cm 부풀리기 매우 쉽다.

Art 25 & 27 Published: 30th July 2008

Clarification to Articles 25 & 27 - Overall Length of the Wheelchair Rugby Chair and Rear Most Part of the Wheelchair

There has been some discussion about the rear most part of the wheelchair. The previous set of rules had this specified as follows.

“LENGTH: *The length of the chair is measured from the front-most part of the back wheel to the front-most part of the chair. This measurement cannot exceed 46 cm. (See diagram B) Combined with the maximum diameter of the wheel (70 cm) the total length shall not exceed 116 cm.*”

The Technical Commission Equipment Committee have also discussed this and are all agreed that the common understanding is that the rear most part of a wheelchair is the rear of the main wheels.

The maximum length of the two (2) components that make up the overall length of the chair and the rear most part of the chair.

The rear most part of the wheelchair is the rear of the main wheels. The maximum length of the front part of the chair is 46cm.

The main wheels cannot exceed 70cm in diameter.

Please note that the main wheels must be the rear most part of the wheelchair and that the push bar on the back of the seat must not extend beyond the rear most part of the large wheels, inclusive of any safety padding on the bar.

(Exception: Article 28. Anti-tip devices.

The wheelchair shall be fitted with an anti-tip device attached at the rear of the wheelchair.

If the wheel of the anti-tip device is fixed, it cannot project further to the rear than the rearmost point of the main wheels. If the wheel of the anti-tip device swivels, the housing that holds it cannot project further to the rear than the rearmost point of the main wheels. The bottom of the wheel of the anti-tip device must be no more than 2 centimeters above the floor. (See Wheelchair diagram B)

25조 및 27조 공표일 : 2008년 7월 30일

25조 및 27조 해설 - 휠체어력비용 휠체어의 전체 길이 및 휠체어의 가장 뒤쪽 부분

휠체어의 가장 뒤쪽 부분에 관한 논의가 일부 있었다. 이전의 관련 규정에는 다음과 같이 명시되어 있었다.

“길이: *휠체어의 길이는 백 휠의 가장 앞쪽 부분부터 휠체어의 가장 앞쪽 부분으로 측정된다. 본 측정은 46cm를 초과할 수 없다. (그림 B 참조) 휠의 최대직경(70cm)과 결합한 전체길이는 116cm를 초과할 수 없다.*”

기술위원회 산하 장비위원회 또한 이 사안에 대해 논의한 결과, 휠체어의 가장 뒤쪽 부분이 메인 휠의 뒤쪽 부분이라고 이해한다는 데에 모두 동의하였다.

휠체어의 전체길이와 휠체어의 가장 뒤쪽 부분으로 이루어진 두(2) 부분의 최대길이.

휠체어의 가장 뒤쪽 부분은 메인 휠의 뒤쪽 부분이다.

(메인 휠의 가장 앞쪽 부분에서 휠체어의 가장 앞쪽 부분까지를 의미하는) 휠체어 앞쪽 부분의 최대길이는 46cm이다.

메인 휠은 직경이 70cm를 초과할 수 없다.

메인 휠은 휠체어의 가장 뒤쪽 부분이어야 하고, 좌석 뒤쪽의 푸시바는 바에 장착된 안전패딩을 포함하여 메인 휠의 가장 뒤쪽 부분을 넘어가면 안 된다는 점을 유념하기 바란다.

(예외사항 : 28조 안티팁)

휠체어에는 휠체어 후방에 부착된 안티팁이 장착되어야 한다.

안티팁의 휠이 고정형이라면 이것은 메인 휠의 가장 뒤쪽 지점보다 더 후방으로 돌출될 수 없다. 안티팁의 휠이 회전형이라면, 휠을 감싸고 있는 하우징은 메인 휠의 가장 뒤쪽 지점보다 더 후방으로 돌출될 수 없다. 안티팁 휠의 하부에서 바닥까지의 거리는 최대 2cm를 초과하면 안 된다.

(휠체어 그림 B 참조)

Art 28 Published: 31st March 2009

Clarification to Article 28 - Spring Loaded Anti-Tips

Post the Beijing Paralympics the Technical Commission Equipment Committee was asked to review the decision it reached on the use of spring loaded anti tips for Wheelchair Rugby.

The Technical Commission Equipment Committee has confirmed that the use of spring loaded anti tips will be prohibited for use in all IWRF sanctioned tournaments effective immediately.

Art 24 & 27 Published: 31st March 2009

Clarification to Articles 24&27 - Widest Part of Wheelchair and Push Rims

Widest Part of the Wheelchair

The Technical Commission Equipment Committee has reviewed the Wheelchair and what is considered the widest part of the chair.

The Commission is agreed that the widest part of the chair is the wheel. The widest part of the wheel, in its playing position, can be either the push rim or the tire. However if the push rim is the widest part of the chair it may not extend more than 50mm past the tire, at its widest part, in the horizontal plane.

Push Rim

The Technical Commission Equipment Committee has defined the push rim as the surface mounted to the wheel to aid in propulsion of the chair. The surface must be smooth in construction.

These rulings apply for use in all IWRF sanctioned tournaments effective immediately.

28조 공표일: 2009년 3월 31일

28조 해설 - 스프링이 장착된 안티팁

베이징장애인올림픽 이후 기술위원회 산하 장비위원회는 휠체어러키에서 스프링이 장착된 안티팁 사용에 관한 결정을 검토해달라는 요청을 받았다.

기술위원회 산하 장비위원회는 스프링이 장착된 안티팁 사용이 모든 IWRF 승인 토너먼트에서 즉시 금지 시행될 것이라고 최종 확정하였다.

24조 및 27조 공표일: 2009년 3월 31일

24조 및 27조 해설- 휠체어의 가장 넓은 부분 및 푸시림

휠체어의 가장 넓은 부분

기술위원회 산하 장비위원회는 휠체어 및 휠체어에서 가장 넓은 부분으로 간주되는 부분에 대해 검토하였다.

위원회는 휠체어의 가장 넓은 부분이 휠이라는 것에 동의한다. 경기 포지션 때 휠의 가장 넓은 부분은 푸시림 또는 타이어일 수 있다.

그러나 푸시림이 휠체어의 가장 넓은 부분일 경우, 푸시림의 길이는 수평면 상에서 가장 넓은 부분을 기준으로 타이어에서 50mm를 초과할 수 없다.

푸시림

기술위원회 산하 장비위원회는 푸시림을 휠체어의 추진을 돕기 위해 휠의 표면에 탑재된 것으로 정의하였다. 표면은 반드시 매끄럽게 설계되어야 한다.

본 규정은 모든 IWRF 승인 토너먼트에서 적용되고 즉시 효력을 발휘한다.

Art 29 Published: 31st March 2009

Clarification to Articles 29 - Dents in Bumper

The Technical Commission Equipment Committee has reviewed the bumper of the wheelchair.

The Commission is agreed that the bumper may have dents caused through general play that do not put the chair in breach of the rules of the game.

Dents in the bumper can extend up to 10mm in the horizontal plane that the bumper is expected to be presented in as per the rule and not be in violation of the rule. This ruling does not apply to the ends of the bumper which must remain in the plane as indicated by the rules. It is the responsibility of players to ensure their chair is legal and any obvious dents should be repaired at the earliest opportunity.

Teams wishing to question the legality of a bumper of a chair during a game must lodge a chair protest as per the rules. Game officials can still rule a bumper in breach of the rule if a dent poses a danger to other players. The officials ruling is final and the bumper must be repaired before the chair can be used in competition again.

This ruling applies for use in all IWRF sanctioned tournaments effective immediately.

Art 31 Published: 14th April 2011

Clarification to Article 31 Comfort and Safety

The Technical Commission Equipment Committee has reviewed the use two (2) back bars on chairs.

The finding of the Committee is that the use of 2 back bars should be prohibited in the sport of wheelchair Rugby.

This ruling applies for use in all IWRF sanctioned tournaments effective immediately.

29조 공표일: 2009년 3월 31일

29조 해설 - 범퍼의 덴트(Dent, 움푹 들어간 곳)

기술위원회 산하 장비위원회는 휠체어의 범퍼에 대해 검토하였다.

기술위원회는 범퍼에, 일반 경기 중에 발생했으나 이로 인해 휠체어가 게임 규정에 위배되도록 만들지는 않는 덴트가 있을 수도 있다는 점에 동의하였다.

범퍼의 덴트는 규정에 의거하여 범퍼가 있을 것으로 예상되는 수평면에서 10mm까지 연장될 수 있고 이는 규정 위반사항이 아니다. 본 규정은 국제규정에 명시된 바와 같이 평면에 남아 있어야 하는 범퍼의 끝부분에는 적용되지 않는다. 휠체어를 규정에 맞게 유지하는 것은 선수들의 책임이므로 모든 확연한 덴트 부위는 가급적 빨리 수리해야 한다.

게임 중에 휠체어 범퍼의 규정 준수여부에 대해 이의제기를 희망하는 팀은 규정에 따라 휠체어에 대한 이의를 제기해야 한다.

게임오피셜은 덴트가 다른 선수에게 위험을 가한다면 덴트를 포함한 범퍼가 규정에 위배된다고 판정할 수 있다. 오피셜의 판정은 최종적인 것이므로 해당 범퍼는 해당 휠체어가 다시 경기에 사용되기 전에 수리되어야 한다.

본 규칙은 모든 IWRF 승인 토너먼트에서 적용되고 즉시 효력을 발휘한다.

31조 공표일: 2011년 4월 14일

31조 편의성과 안전성에 대한 해설

기술위원회 산하 장비위원회는 휠체어에서 두(2) 개의 후방바 (back bars) 사용을 검토하였다.

장비위원회는 휠체어럭비에서 두(2) 개의 후방바 사용이 금지되어야 한다는 결론을 내렸다.

본 규칙은 모든 IWRF 승인 토너먼트에서 적용되고 즉시 효력을 발휘한다.

Art 31 Published: 27th August 2011
Clarification to Article 31 Comfort and Safety

Use of Double Vertical Bars on Back Rest

The Equipment Committee was asked to review the use of two (2) vertical bars in the back rest on rugby wheelchairs. That is the use of two (2) vertical bars on each side of the backrest.

The Committee has recommended that the use of two (2) bars on each side of the back rest should be allowed in Wheelchair Rugby. This ruling is effective immediately



Art 30 Published: 29th April 2012

Wing Modification

The Equipment Committee was asked to review the attached wing modification.

The Committee does not see anything illegal with this wing modification. However the wing will be checked when measured to ensure no sharp edges exist which may pose a danger to players. All other requirements of a legal wing must also be met.

This modification is approved by the Equipment Committee. This ruling is effective immediately.



31조 공표일: 2011년 8월 27일

31조 편의성과 안전성에 대한 해설

등받이에 두 개 수직바 사용(Use of Double Vertical Bars on Back Rest)
 장비위원회는 럭비 휠체어의 등받이에 두(2) 개의 수직바를 사용하는 것에 대해 검토해달라는 요청을 받았다.

즉 등받이의 양쪽 사이트에 두(2) 개의 수직바를 사용하는 것에 대한 것이다. 장비위원회는 휠체어럭비에서 등받이의 양쪽 사이트에 두(2) 개의 바를 사용하는 것이 허용되어야 한다고 권고하였다. 본 규정은 즉시 효력을 발휘한다.



30조 공표일: 2012년 4월 29일

윙 개조

장비위원회는 하단에 첨부된 윙 개조에 관해 검토해달라는 요청을 받았다.

장비위원회는 해당 윙 개조에서 규정에 어긋나는 어떤 점도 발견하지 못했다. 하지만 해당 윙은 선수들에게 위험을 가할 수 있는 날카로운 모서리가 없는지 측정할 때 점검을 받을 것이다. 그밖에 규정에 맞는 윙이 갖추는 모든 다른 요건 또한 충족시켜야 한다. 본 개조는 장비위원회의 승인을 받은 바다. 본 규정은 즉시 효력을 발휘한다.





**Referees Training Manual
for the Sport of Wheelchair Rugby**
휠체어럭비 스포츠 레퍼리 트레이닝 매뉴얼

2014년 8월 21일
IWRF 기술위원회 출판
KWRA 번역 및 편집



대한장애인럭비협회

SECTION 1. INTRODUCTION

Article 1.1 About this booklet

Throughout this booklet, all references made to a player, coach, official, etc., in the male gender also apply to the female gender. It must be understood that this is done for practical reasons only.

Article 1.2 Overview

The mechanics of officiating is a system designed as a practical working method to facilitate the task of the officials on the court. It is intended to help them obtain the best possible position, enabling decisions concerning infractions of the rules to be taken correctly.

Common sense is a vital pre-requisite of a good official. A clear and thorough understanding of not only the IWRF International Rules of Wheelchair Rugby, but also the spirit of the game, is absolutely essential. By penalising every technical infraction that occurs, the official will only succeed in producing dissatisfied spectators, players and coaches.

Therefore, this manual is designed to standardise the mechanics and to prepare an official for the game.

Our aim is to add uniformity and consistency to the already acquired wealth of experience amongst the various officials.

All officials are advised to follow the fundamental principles outlined in this booklet.

Article 1.3 Referee Terminology

In this booklet there will be a number of terms used to describe an official or the position that they are occupying. Here are a few definitions:

- **Referee 1** - Checks the equipment pre-game, throws up the ball for the tip-off, checks the score-sheet at half time, signs the score-sheet last and makes the final decisions if there is a disagreement.
- **Referee 2** - Has the same powers as referee 1 when on the court
- **Lead Referee** - Is ahead of the play, normally positioned on the end-line at the attacking end
- **Trail Referee** - Is behind the play, normally positioned towards the left side but staying with the play

1. INTRODUCTION 서론

1.1 About this booklet 본 책자 참고사항

본 책자에서 남성 선수, 코치, 오피셜 등에 관해 언급한 사항은 여성에게도 동일하게 적용된다. 편의상 이렇게 기재하고 적용함을 유념하기 바란다.

1.2 Overview 개요

레퍼리 수행 기술은 코트에서 레퍼리가 직무를 잘 수행할 수 있도록 돕는 실질적인 업무 방법으로 고안된 시스템이다. 본 책자의 내용은 레퍼리가 최적의 포지션을 확보하여 규정 위반에 대한 올바른 판정을 내리는데 도움이 될 것이다. 상식은 훌륭한 레퍼리가 되기 위한 중요한 필요조건이다. 레퍼리는 IWRF 휠체어럭비 국제규정뿐 아니라 게임의 정신에 대해 명확하고 확실히 이해하는 것이 매우 중요하다. 레퍼리가 모든 사소한 기술 규정 위반에 대해 일일이 처벌하면 관중, 선수, 코치의 불만만 사게 될 것이다.

따라서 본 매뉴얼은 레퍼리 기술을 표준화하고 레퍼리가 게임에서 직무를 잘 수행할 수 있도록 준비시키기 위해 제작되었다.

IWRF는 본 책자를 통해 다양한 레퍼리들이 이미 축적해 둔 풍부한 경험에 균일성과 일관성을 부여하는 것이 목표이다.

* 모든 레퍼리는 본 책자에 기술된 근본적인 원칙을 준수할 것을 권고한다.

1.3 Referee Terminology 레퍼리 용어

본 책자에는 레퍼리 또는 레퍼리가 점하고 있는 포지션을 표현하는데 사용하는 용어가 많다. 여기 몇몇 단어의 정의를 기술해두었다.

- 레퍼리 1(Referee 1) - 게임 전 장비를 확인하고, 팁 오프 시 볼을 던지고, 전반전 마치고 스코어시트를 확인하고, 게임 종료 후 스코어시트에 서명하고, 의견의 불일치가 생길 때 최종 결정권을 갖는다.
- 레퍼리 2(Referee 2) - 코트에 있을 때 레퍼리 1과 동일한 권한이 부여된다.
- 리드 레퍼리(Lead Referee) - 플레이보다 앞에 있고, 주로 공격쪽 엔드라인에 위치한다.
- 트레일 레퍼리(Trail Referee) - 플레이보다 뒤에 있고, 주로 왼쪽 사이드 쪽에 위치하나 플레이와 함께 움직인다.

- **Active Official** - The referee who administers the tip-off and the referee who hands the ball to the players for an inbound
- **Free Official** - Watches the surrounding players at the tip-off or inbound

SECTION 2. PREPARATION BEFORE THE GAME

Article 2.1 Arrival at the Venue

It is strongly advised that officials arrive at the venue of the competition at least one hour before the scheduled start time of their game.

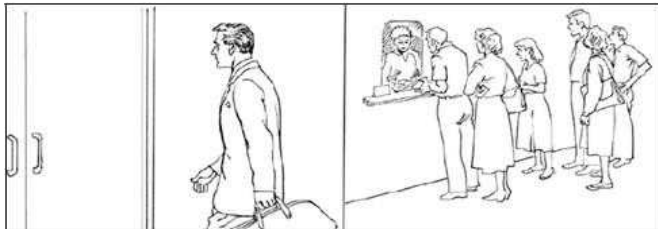
They should be prepared properly for each match, i.e. in the best possible physical and mental condition.

Personal appearance is very important. Officials should take pride in their presentation and dress appropriately before a game. The official's uniform should be in good condition and clean. The officials should not wear a wristwatch, wristband or any kind of jewellery during the game and their footwear should be predominantly black.

In summary, officials should aim to be professional in their appearance, on and off the court.

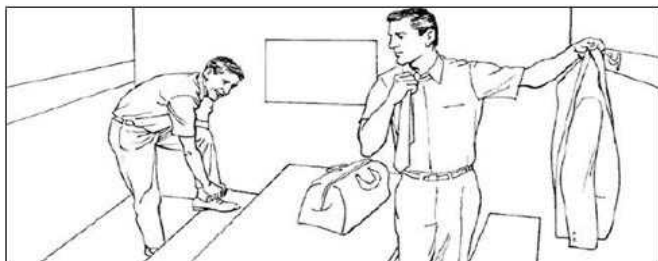
ARRIVAL AT VENUE 18:30

GAME TIME 19:30



<Diagram1>

TIME 18:35



<Diagram2>

- **액티브 오피셜(Active Official)** - 팀오프를 시행하고, 인바운드 때 선수에게 볼을 건네주는 레퍼리이다.
- **프리 오피셜(Free Official)** - 팀오프 또는 인바운드 시 주변 선수를 주시한다.

2. PREPARATION BEFORE THE GAME 게임 전 준비

2.1 Arrival at the Venue 대회장소 도착

레퍼리는 게임 시작 예정시간보다 최소 1시간 전에 대회 장소에 도착할 것을 강력히 권장한다.

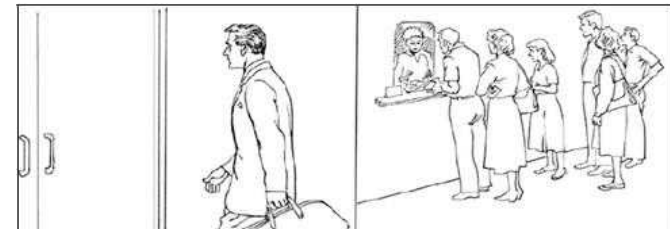
레퍼리는 매 게임을 위하여 철저히 준비되어야 한다. 즉 신체적/정신적으로 최고의 컨디션을 유지해야 한다.

용모는 매우 중요하다. 레퍼리는 게임 전에 자신의 용모에 자신감을 가지고 직무에 적합하게 옷을 입어야 한다. 레퍼리의 유니폼은 정결하고 깔끔해야 한다. 레퍼리는 게임 중에 손목시계, 손목밴드, 팔찌 등 모든 장신구를 착용할 수 없고, 신발은 대부분이 검은색이어야 한다.

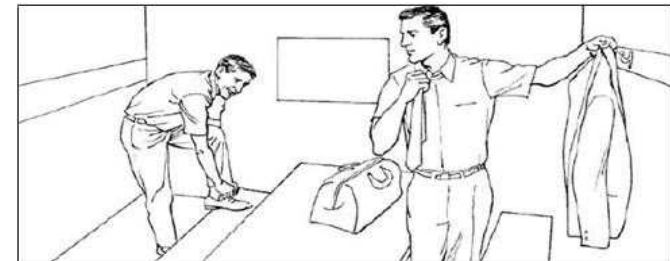
간단히 말해서, 레퍼리는 코트 안/밖에서 전문가다운 용모를 지향해야 한다.

18:30 대회장소 도착

게임 시작 19:30



<그림 1>



18:35

<그림 2>

Article 2.2 Meeting of Officials

Before the game is started, the two (2) officials should meet each other (*Diagram 3*) and prepare for the task that lies ahead of them. They are a team and should do everything they can to strengthen that unity.

A pre-game conference is most important (*Diagram 4*). This is the time to discuss some possible situations that may arise and how they are going to be handled.



<Diagram 3>



<Diagram 4>

Appendix 1 shows a list of items that can be discussed in a pre-game meeting.

2.2 Meeting of Officials 레퍼리 미팅

게임이 시작되기 전에, 두(2) 레퍼리는 서로 만나서(그림 3) 자신들의 임무에 대해 준비한다. 그들은 한 팀이므로 서로의 결속력을 강화하기 위해 최선을 다해야 한다.

프리게임 컨퍼런스는 가장 중요하다(그림 4). 발생할 수 있는 상황과 그에 맞는 대처방안에 대한 논의가 이 시간에 이뤄진다.



<그림 3>



<그림 4>

*부록1에는 프리게임 미팅 시 논의할 수 있는 항목의 목록이 열거되어 있다.

Article 2.3 Physical and Mental Preparation

After changing into his uniform, each official prepares differently for a game. Nevertheless they should be reminded that the game of wheelchair rugby requires a first class athletic performance, not just from the players, but also from the officials. Irrespective of the age and experience of the official, physical pre-game preparation is necessary (Diagram 5).

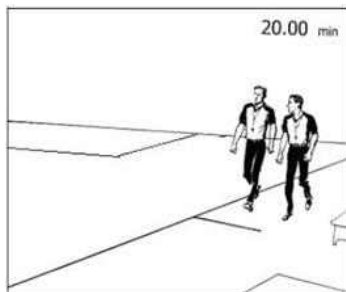


<Diagram 5>

A high degree of self-motivation and enthusiasm is needed. This can only come from the official himself.

Article 2.4 Pre-game Duties

The officials must arrive together on the playing court **at least twenty (20) minutes** before the start of the game (Diagram 6). This is the minimum amount of time necessary to inspect the playing facility properly, to observe the warm-up of the teams and greet the other officials in the game (Diagram 7).



<Diagram 6>



<Diagram 7>

2.3 Physical and Mental Preparation 신체적/정신적 준비

각 레퍼리는 유니폼으로 갈아입은 후 서로 다른 방식으로 게임에 임할 준비를 한다. 그렇다 할지라도, 휠체어럭비 게임은 선수뿐만 아니라 레퍼리에게도 최상의 퍼포먼스를 요한다는 사실을 명심해야 한다. 레퍼리는 나이와 경험에 관계없이 게임 전에 준비운동을 해야 한다.

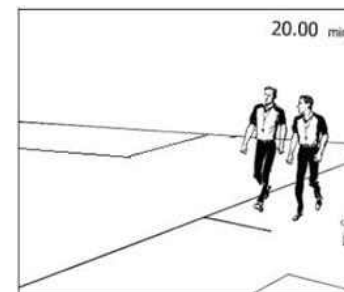


<그림 5>

고도의 자기 동기부여와 열정이 필요하다. 이것은 오직 레퍼리 자신에게서 비롯된다.

2.4 Pre-game Duties 게임 전 임무

레퍼리는 게임 시작 최소 20분 전에 코트에 함께 도착해야 한다(그림 6). 이는 경기장 시설을 철저히 점검하고 팀들의 워업을 관찰하며 게임에 참가하는 다른 오피셜과 인사를 나누는데 필요한 최소시간이다(그림 7).



<그림 6>



<그림 7>

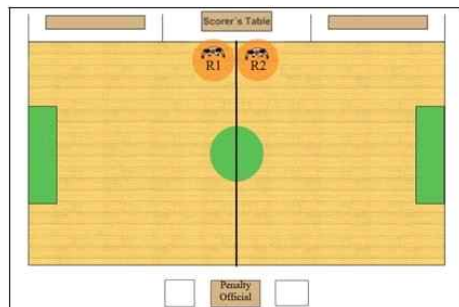
Referee 1, who is appointed before the game by the assigner, is responsible for the approval of the playing court, the game clock, all technical equipment including the score sheet (including players' classification cards) and ensuring that both coaches have signed the score sheet confirming their team roster. He shall also check the game ball. The game ball should be in good condition and conform to the Rules.

Referee 1 should also check that the score keeper has correctly prepared the official score sheet and ensure that **ten (10) minutes before the game** the coaches have confirmed their agreement with the names, the classification points and corresponding numbers of the team members and the names of the coaches, by signing the score sheet and indicating their four starting players, whose cards can now be revealed (*Diagram 8*).



<Diagram 8>

The officials should take a position at the scorer's table and observe the teams during their pre-game warm-up for staying on their half court. (*Diagram 9*)



<Diagram 9>

Should the officials observe any unsportsmanlike conduct, the coach of the offending team must be warned immediately. If there is a repetition, a technical foul is called on the individual involved.

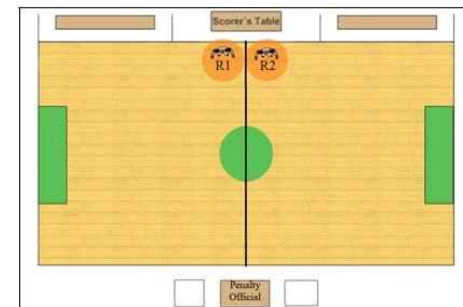
게임 전 임명자(assigner)가 지정한 레퍼리 1은 코트, 게임시계, (선수의 등급분류카드를 포함한) 스코어시트 등 모든 기술 장비의 승인을 담당하고, 양팀 코치가 자신의 팀 명단을 확인한 후 스코어시트에 서명하도록 한다. 레퍼리 1은 게임에 사용할 볼도 확인한다. 볼은 상태가 좋고 규정에 맞게 준비되어야 한다.

레퍼리 1은 스코어키퍼가 공식 스코어시트를 바르게 준비했는지 확인하고, 게임 시작 10분 전까지 양 팀 코치가 팀원의 이름과 등급분류점수, 번호 및 코치의 이름을 확인한 후 스코어시트에 서명하고 선발선수 네 명을 알려주도록 하고, 십 분 전부터는 선발선수의 등급분류카드를 공개할 수 있다(그림 8).



<그림 8>

레퍼리는 기록석에 위치하여 하프 코트에서 진행되는 팀의 프리게임 워밍업을 지켜본다(그림 9).



<그림 9>

스포츠맨답지 않은 행위를 발견할 경우, 즉시 해당 팀의 코치에게 경고한다. 반복될 경우에는 해당 선수에게 테크니컬 파울을 선언한다.

Referee 1 should verify that everyone is ready for the start of the game and all the officials can ensure that none of the players are wearing illegal equipment.

Three minutes prior to the start of the game, Referee 1 shall blow his whistle 3 times to the teams of how long remains before they are due to tip-off.

In the final minutes before tip-off a short captains' meeting can be conducted, if desired, so that the officials can introduce themselves; mention if there are any specific tournament rules; which team will be defending which key in the first two (2) periods; and, time remaining to the start of the game (the content of the meeting may vary depending on different circumstances). This meeting is conducted by Referee 1.

NOTE: A captain's pre-game meeting is not always required unless there are special tournament rules or circumstances that need to be explained.

With one minute (1) remaining before the game, Referee 1 blows his whistle and ensures that all players stop their warm-up and return immediately to their team bench areas. At this point, the referees check that the try posts are in the correct place, greet the penalty time keeper and then proceed to start the game.

레퍼리 1은 모든 사람이 게임을 시작할 준비가 되었는지 확인하고, 모든 오피셜은 규정에 맞지 않는 장비를 착용한 선수가 없도록 최종 확인한다.

레퍼리 1은 게임 시작 3분 전에 휘슬을 세 번 불어서 양팀에게 팀 오프 시작 전까지 남은 시간을 알려줘야 한다.

레퍼리는 팀 오프 전 마지막 몇 분 내에 원할 경우 캡틴 미팅을 짧게 수행할 수 있다. 이 때 레퍼리는 자신을 소개하고, 토너먼트의 특정 규칙 존재 여부, 처음 두(2) 피리어드 동안 각 팀이 수비할 키 에어리어 및 게임 시작까지 남은 시간을 알려줄 수 있다(미팅의 내용은 상황에 따라 달라질 수 있다). 본 미팅은 레퍼리 1이 주도한다.

* 참고: 프리게임 캡틴 미팅은 설명이 필요한 특정 토너먼트 규칙이나 상황이 존재하지 않는 이상 반드시 수행해야 할 필요는 없다.

레퍼리 1은 게임 시작 일(1) 분 전에 휘슬을 불어 모든 선수가 워밍업을 중단하고 팀 벤치로 즉시 돌아가도록 한다. 이 때 두 레퍼리는 포스트가 바른 위치에 놓여있는지 확인하고 페널티 타임키퍼와 인사한 후 게임을 시작하러 간다.

SECTION 3. BEGINNING OF A PERIOD

Article 3.1 Administration before the start

Before stepping into the center circle to administer the tip-off at the beginning of the first period and all over-time periods; and, before administering the throw in at the beginning of all other periods, Referee 1 shall check with his partner, and through him check that all the table officials are ready. This shall be done with the 'Thumbs up' signal (*Diagram 10*).

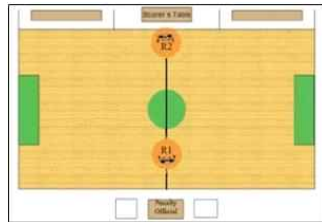
Referee 1 should delay making the tip-off or administering the throw-in until he and Referee 2 are absolutely assured that everything is in order. This should be done every time by both officials BEFORE the ball is handed over to the player for any throw-in.

At the beginning of the first period, Referee 1 stands on the opposite side, facing the scorer's table ready to step into the center circle to make the tip-off for the beginning of the first period. He is now the "Active official" (*Diagram 11*).

Referee 2 takes a position close to the centerline, at the side-line adjacent to the scorer's table. He is the "Free official". That means he is not involved in the administration of the tip-off, but ready to move ahead of the play when the ball is tapped



<Diagram 10>



<Diagram 11>

Article 3.2 Tip-off

Before making the tip-off, Referee 1 should verify that the centers are ready and positioned in their back court close to the centerline (*Diagram 12*).



<Diagram 12>

3. BEGINNING OF A PERIOD 피리어드 시작

3.1 Administration before the start 피리어드 시작 전 운영

1 피리어드 및 모든 연장전 피리어드 시작 시 팀오프 진행을 위해 센터 서클로 들어가기 전과, 그 외 모든 피리어드 시작 시 스로인을 진행하기 전에, 레퍼리 1은 자신의 파트너를 확인하고 그를 통해 모든 테이블 오피셜이 준비되었는지 확인한다. "썸즈 업" 시그널로 확인한다(그림 10).

레퍼리 1과 레퍼리 2는 모든 것이 준비되었다고 확실하게 판단될 때까지 팀 오프나 스로인을 연기해야 한다. 두 레퍼리는 스로인 하는 선수에게 볼을 건네기 전 항상 이같이 행한다.

1 피리어드 시작 시, 레퍼리 1은 기록석 맞은편에 서서 첫 피리어드를 시작하기 위한 팀 오프를 시행하기 위해 센터라인으로 들어갈 준비를 한다. 이 때 레퍼리 1은 "액티브 오피셜(Active official)"이 된다(그림 11).

레퍼리 2는 기록석과 인접한 사이드라인 쪽이면서 센터라인과 가까운 곳에 포지션을 잡는다. 레퍼리 2는 "프리 오피셜(Free official)"이 된다. 즉 그는 팀 오프 집행에는 참여하지 않으나 볼이 건드러지면 플레이보다 앞서 움직임 준비가 되었다는 의미이다.



<그림 10>



<그림 11>

3.2 Tip-off 팀오프

팀 오프를 하기 전에 레퍼리 1은 센터들이 센터라인과 가까운 백코트에 위치해 있는지, 준비가 되었는지 확인한다(그림 12).

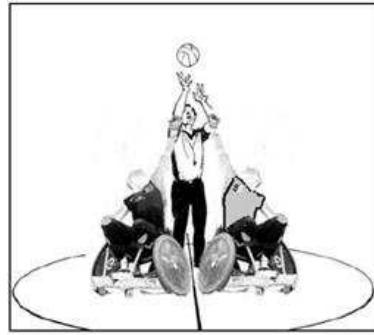


<그림 12>

Referee 1 shall blow his whistle to indicate the start of legal contact and then enter the center circle (*Diagram 13*). He shall toss the ball vertically between the two centers so that it reaches a height greater than either of them can reach and then drops between them (*Diagram 14*).



<Diagram 13>



<Diagram 14>

After making the tip-off, it is recommended that Referee 1 remains stationary, waiting to see in which direction the play will develop, until the ball and the players have moved away from the circle.

Referee 2 must verify that the tip-off was legal, i.e. that the ball had reached its highest point before being tapped (*Diagram 15*).



<Diagram 15>

Referee 2 is also responsible for observing the 8 players, ensuring that none of the other players enter the circle before the ball has been tapped and that the action of all players was according to the rules.

레퍼리 1은 합법적인 컨택의 시작을 알리는 휘슬을 불고 센터서클 안으로 들어간다(그림 13). 센터들 사이에서 손이 닿지 않는 높이까지 볼을 수직으로 던져 볼이 그들 사이로 떨어지도록 한다(그림 14).



<그림 13>



<그림 14>

레퍼리 1은 톱오프 후, 정지한 채로 볼과 선수들이 센터 서클에서 빠져 나올 때까지 기다린 다음 플레이가 어느 방향으로 진행될지 지켜본다.

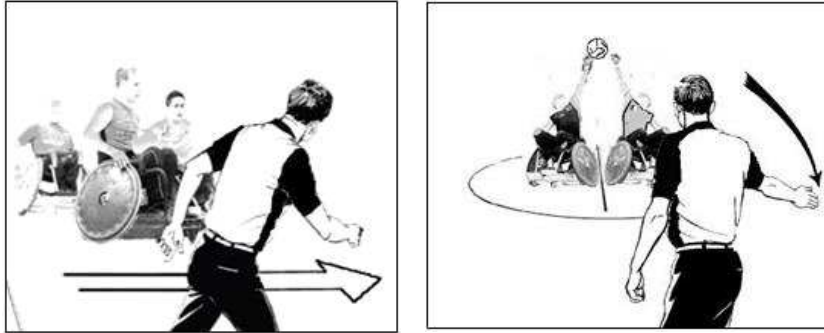
레퍼리 2는 톱오프가 적절했는지, 즉 볼이 끝까지 올라간 이후에 쳐낸 것인지 확인해야 한다(그림 15).



<그림 15>

레퍼리 2는 8명의 선수를 주시하여 볼을 쳐내기 전에 (센터를 제외한) 나머지 선수는 센터서클 안으로 들어가지 못하도록 하고, 모든 선수가 규정에 맞게 행하도록 하는 역할도 수행한다.

As soon as the ball is first tapped, Referee 2 gives the time-in signal by dropping the hand/arm in a chopping motion (Diagram 16), and moves in the direction of play, ahead of the ball and assumes the lead position (Diagram 17).



<Diagram 16>

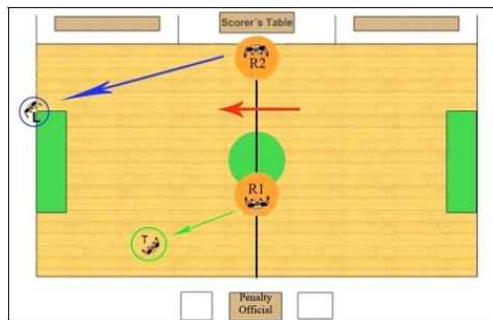
<Diagram 17>

Article 3.3 Movement of officials at the tip-off

Article 3.3.1 To the right!

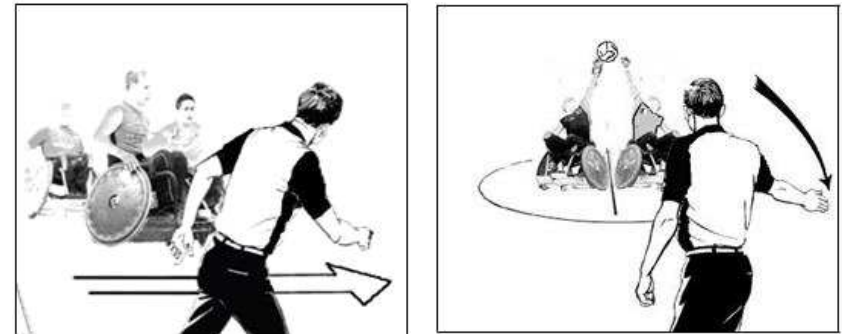
If the ball is tapped to the free official's (Ref 2) right, he moves ahead of the play in the same direction as the ball and continues to the end-line, establishing his position as the lead official (Diagram 18).

Referee 1, who made the toss, maintains his position in the circle, observing the play. When the play has moved away from the mid-court area, he verifies the direction arrow. If it is correct, he signals a 'Thumbs up' to the scorer's table, then takes the trail position along the nearest side-line (Diagram 18). If the possession arrow direction is wrong, he corrects it as soon as possible.



<Diagram 18>

처음 볼이 선수에 의해 닿자마자 레퍼리 2는 손/팔을 내려 자르는 동작으로 타임인 시그널을 주고(그림 16), 볼보다 앞서 나가 플레이 방향으로 움직이면서 리드 포지션을 수행한다(그림 17).



<그림 16>

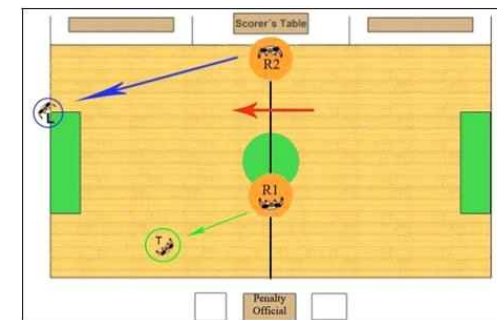
<그림 17>

3.3 Movement of officials at the tip-off 팀오프 시 레퍼리의 움직임

3.3.1 To the right! 오른쪽으로!

쳐낸 볼이 프리 오피셜(레퍼리 2)의 오른쪽으로 향할 경우, 레퍼리는 볼과 같은 방향으로 플레이에 앞서 움직이고 엔드라인 쪽으로 계속 이동하면서 리드 오피셜의 포지션을 수행한다(그림 18).

팁오프를 시행한 레퍼리 1은 센터 서클 안에 머물러 플레이를 지켜본다. 플레이가 코트 중간 부분을 넘어서면 소유권 화살표를 확인한다. 화살표 방향이 옳으면 기록석에 '썸즈 업' 시그널을 한 후 가장 가까운 사이드라인을 따라 트레일 포지션을 취한다(그림 18). 소유권 화살표의 방향이 틀리면 레퍼리 1이 최대한 빨리 정정한다.

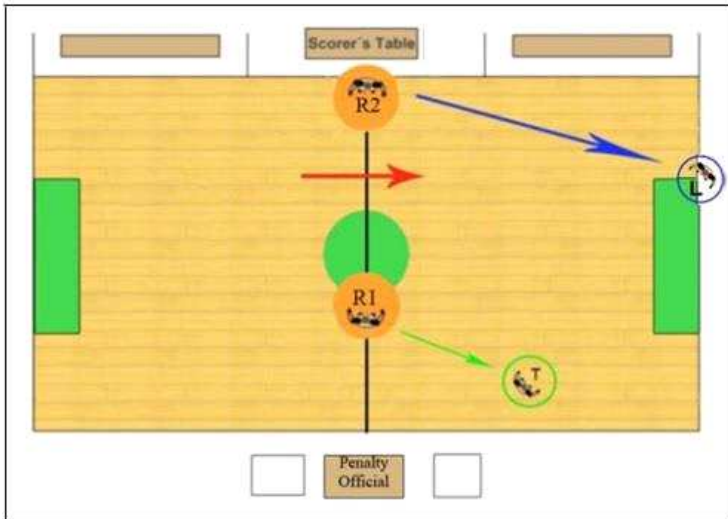


<그림 18>

Article 3.3.2 To the left!

If the ball is tapped to the free official's (Ref 2) left, he moves ahead of the play in the same direction as the ball and continues to the end-line, establishing his position as the lead official (Diagram 19).

Referee 1, who made the toss, should hold his position momentarily and observe the play. This will allow the referee, without hindering the players, to ensure that the possession arrow is placed correctly, signal a 'Thumbs up' to the scorer's table and to take the trail position along the nearest side-line (Diagram 19). If the possession arrow direction is wrong, he corrects it as soon as possible.

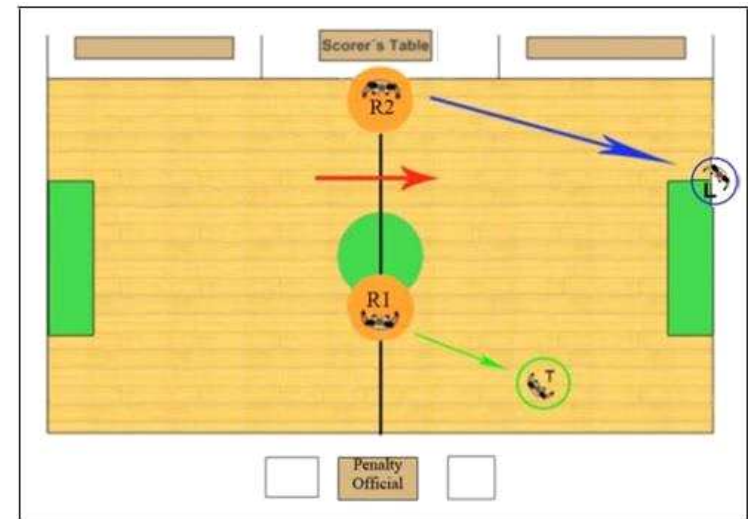


<Diagram 19>

3.3.2 To the left! 왼쪽으로!

쳐낸 볼이 프리 오피셜(레퍼리 2)의 왼쪽으로 향할 경우, 레퍼리는 볼과 같은 방향으로 플레이에 앞서 움직이고 엔드라인 쪽으로 계속 이동하면서 리드 오피셜의 포지션을 수행한다(그림 19).

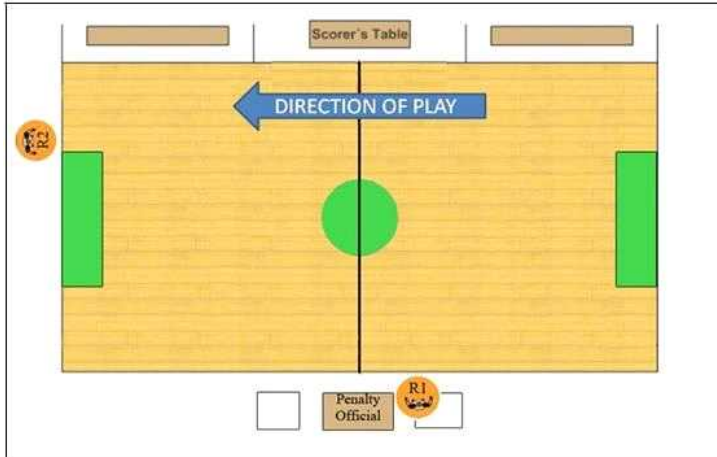
팁오프를 시행한 레퍼리 1은 잠시 포지션을 유지한 채 플레이를 지켜봐야 한다. 레퍼리 1은 포지션 유지로 인해 선수를 방해하지 않으면서 소유권 화살표 방향이 옳은지 확인하고 기록석에 '썸즈 업' 시그널을 한 후 가장 가까운 사이드라인을 따라 트레일 포지션을 취한다(그림 19). 소유권 화살표 방향이 틀리면 레퍼리 1이 최대한 빨리 정정한다.



<그림 19>

Article 3.4 Starting a New Period

To administer the throw-in at the beginning of all other periods, Referee 1 shall take a position opposite the scorer's table, on the backcourt side of the player making the throw-in. The player making the throw-in shall be positioned in the **back court** closest to the centerline. Referee 2 shall take the lead position so as to box-in all players (Diagrams 20 & 21).



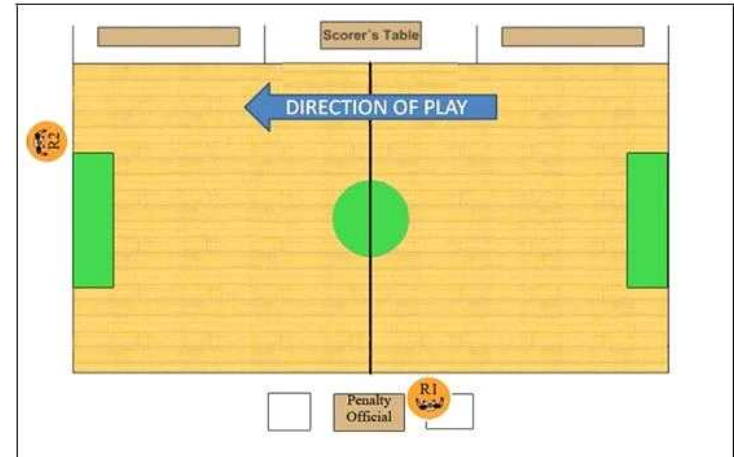
<Diagrams 20>



<Diagrams 21>

3.4 Starting a New Period 새로운 피리어드 시작

레퍼리 1은 다른 모든 피리어드 시작 시 스로인을 시행하기 위해 기록석 맞은 편에 스로인을 하는 선수의 백코트 사이드에서 포지션을 잡아야 한다. 스로인을 하는 선수는 센터라인과 가장 가까운 백코트 사이드에 위치해야 한다. 레퍼리 2는 모든 선수를 박스인(box-in)하기 위해 리드 오피셜의 포지션을 수행해야 한다(그림 20 & 21).

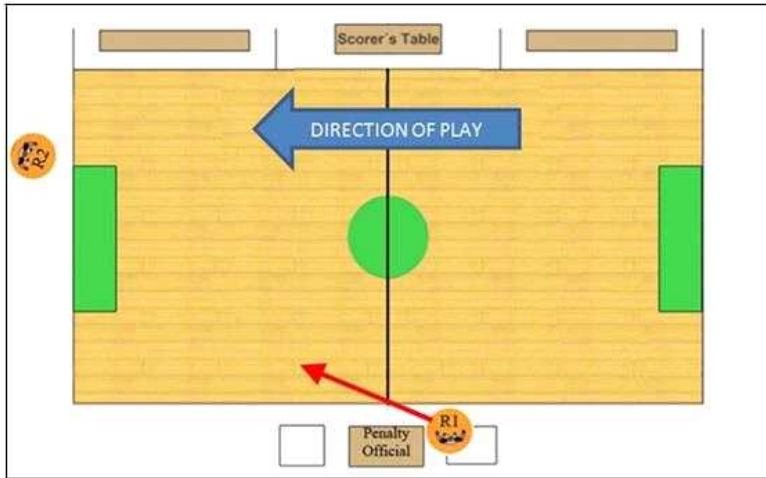


<그림 20>

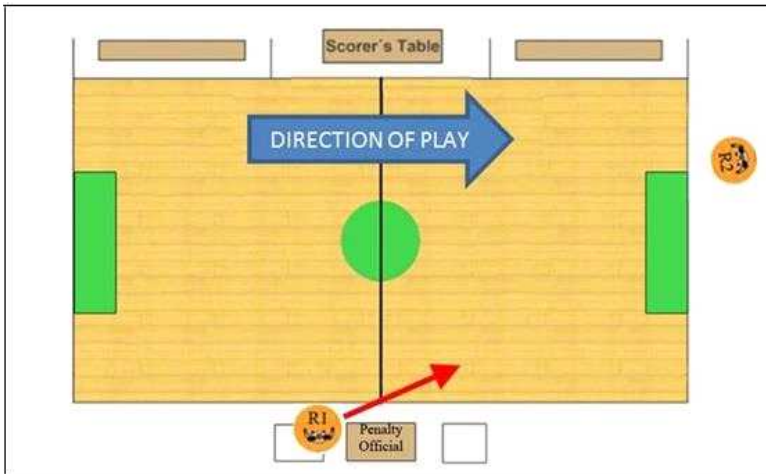


<그림 21>

After Referee 1 has inbound the ball, ensured that the possession arrow has been correctly changed and given the 'Thumbs up', he must try to get to his officiating position by following the arrows as shown (Diagrams 22 & 23).

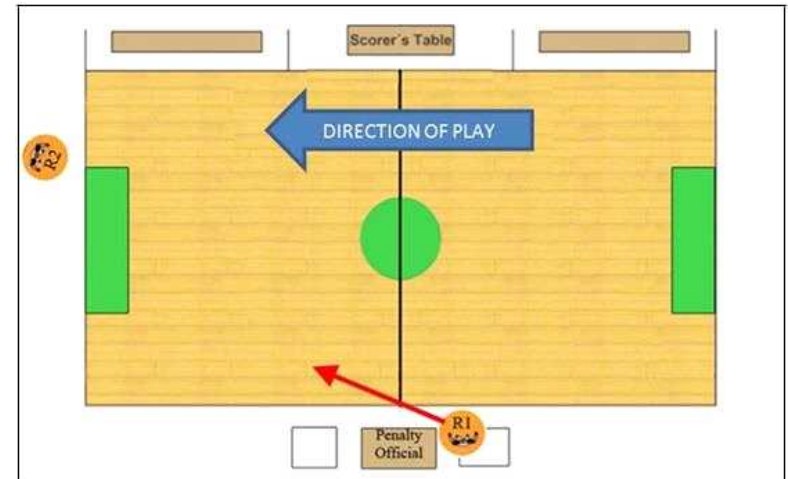


<Diagrams 22>

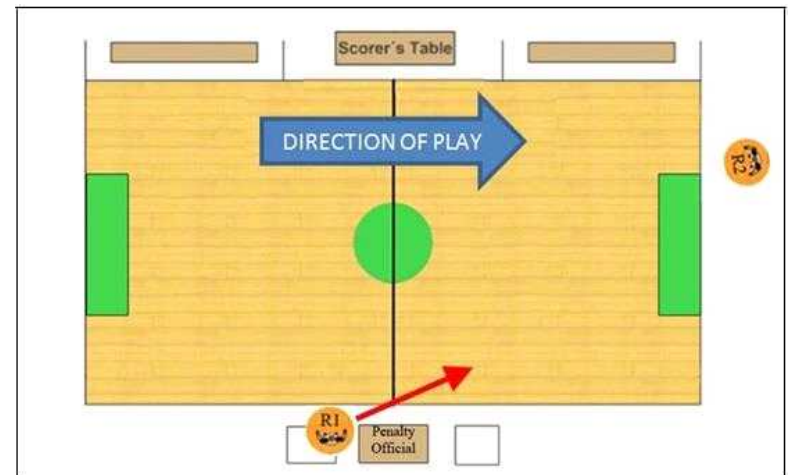


<Diagrams 23>

레퍼리 1은 볼이 인바운드된 이후에 소유권 화살표 방향이 바르게 바뀌었는지 확인하고 '섬즈 업'한 후, 하단의 화살표를 따라 자신의 포지션 자리로 이동해야 한다(그림 22 & 23).



<그림 22>



<그림 23>

Article 3.5 Responsibilities - Recap**Article 3.5.1 Responsibilities at the tip-off****BOTH OFFICIALS**

- Check that all the players are ready to play
- Check that ALL other officials are ready to start the game

REFEREE 1 - ACTIVE OFFICIAL

- Administers the tip-off after blowing his whistle to allow contact
- Throws the ball straight up higher than either player can reach
 - Advice: Do not have your whistle in your mouth at this time, in case the ball is tapped towards you
- Ensures that the possession arrow is facing the right way
- Becomes the first trail official

REFEREE 2 - FREE OFFICIAL

- Watches the non active players, making sure they are not creating advantageous contact
- Ensures that the throw of the ball is:
 - Straight
 - Higher than the players can reach
- Starts the game clock by "Chopping" time in
- Becomes the first lead official

Article 3.5.2 Responsibilities at the start of a new period**BOTH****OFFICIALS**

- Check that all the players are ready to play
- Check that ALL other officials are ready to commence the game

REFEREE 1 - ACTIVE OFFICIAL

- Administers the in-bound
- Ensures that the possession arrow is facing the right way
- Becomes the next trail official

REFEREE 2 - FREE OFFICIAL

- Watches the non active players, making sure they are not creating advantageous contact
- Becomes the next lead official

3.5 Responsibilities – Recap 책임 – 요약**3.5.1 Responsibilities at the tip-off 팁오프 시 책임****양 레퍼리 모두**

- 모든 선수가 플레이를 할 준비가 되었는지 확인한다.
- 레퍼리 외의 모든 다른 오피셜이 게임을 시작할 준비가 되었는지 확인한다.

레퍼리 1 – 액티브 오피셜

- 컨택을 허용하는 휘슬을 분 후 팁 오프를 시행한다.
- 두 선수가 닿을 수 있는 높이보다 높게 직선으로 볼을 던진다.
 - * 조언: 이 때 쳐낸 볼이 자신을 향해 올 수도 있으므로 휘슬을 입에 물고 있지 말라.
- 소유권 화살표가 올바른 방향으로 향하도록 한다.
- 첫 번째 트레일 오피셜이 된다.

레퍼리 2 – 프리 오피셜

- 팁 오프에 참여하지 않는 선수를 주시하여 이들이 유리한 컨택을 하지 않도록 한다.
- 볼이 직선으로 선수가 닿을 수 있는 높이보다 높게 던져지도록 한다.
- 타임인 시그널을 주어 게임시계가 시작되도록 한다.
- 첫 번째 리드 오피셜이 된다.

3.5.2 Responsibilities at the start of a new period 새로운 피리어드 시작 시 책임**양 레퍼리 모두**

- 모든 선수가 플레이를 할 준비가 되었는지 확인한다.
- 레퍼리 외의 모든 다른 오피셜이 게임을 시작할 준비가 되었는지 확인한다.

레퍼리 1 – 액티브 오피셜

- 인바운드를 시행한다.
- 소유권 화살표가 올바른 방향으로 향하도록 한다.
- 다음 트레일 오피셜이 된다.

레퍼리 2 – 프리 오피셜

- 인바운더가 아닌 선수(스로인 시 경기장 내에 있는 선수)를 주시하여 이들이 유리한 컨택을 하지 않도록 한다.
- 다음 리드 오피셜이 된다.

SECTION 4. POSITIONING & RESPONSIBILITIES OF OFFICIALS

Article 4.1 Officiating Techniques

The eyes of the officials should constantly be roving, trying to cover the whole floor, always knowing where all eight (8) players, the ball and his partner are located.

Depending on the position of the ball, one official (mostly the lead official) must be looking at the action away from it.

Knowing where the ball is located is not the same as watching the ball.

Whenever both officials blow their whistles simultaneously, the one who is nearest to the play will normally take the call (this situation is advised to be discussed in a pre-game meeting). At this point, it is advisable not to signal a type of violation or foul in case your co-official has a different call.

Establishing eye contact with each other will help to avoid two different calls. Whenever both officials blow their whistles for a foul, they should not make any immediate movement. Each official must be aware of his partner, just in case he has committed himself to another decision.

There is no distinction between referee 1 and referee 2 when it comes to taking decisions on fouls or violations. Younger or less experienced officials have just as much authority to take decisions as their veteran colleagues. Cooperation and teamwork is vital. They set their standards by accepting their responsibilities.

Article 4.2 Division of Responsibilities on the court

Modern officiating requires the two (2) officials to work in cooperation with each other, one official taking responsibility for **on-the-ball** and the other for **off-the-ball** coverage.

In order to achieve proper coverage, the two (2) officials should seek to obtain the best possible position to judge the play, using the system of mechanics contained in this manual as a guideline.

In the first instance, we will focus on the position of the trail official in relation to the ball, indicating the occasions when he has primary responsibility for on and off-the-ball coverage, as well as providing an insight into certain officiating techniques.

This will be followed by an analysis of the positioning of the lead official and his responsibilities.

The final section will review the work of the two (2) officials and their respective coverage and duties.

4. POSITIONING & RESPONSIBILITIES OF OFFICIALS 레퍼리의 포지션 및 책임

4.1 Officiating Techniques 레퍼리 기술

레퍼리의 시선은 항상 8 명의 선수와 볼과 자신의 파트너의 위치를 파악하고 코트 전체를 커버할 수 있도록 끊임없이 살펴야 한다.

볼의 위치에 따라 레퍼리 중 한 사람 (주로 리드 오피셜)은 반드시 원거리에서 액션을 주시해야 한다.

볼의 위치를 아는 것은 볼을 주시하는 것과는 다르다.

두 레퍼리가 동시에 휘슬을 불게 되는 경우, 일반적으로 플레이에 더 가까이 있는 레퍼리의 판정을 따른다(해당 상황은 프리게임 미팅 때 논의하는 것이 좋다). 이 때 상대 레퍼리가 다른 판정을 내릴 경우에 대비하여 바이얼레이션이나 파울의 종류에 대해 시그널을 주지 않는 것이 좋다.

서로 시선 교환(eye contact)을 하면 다른 판정을 내리지 않는데 도움이 될 것이다. 두 레퍼리가 동시에 파울 휘슬을 불 때마다 즉각적으로 움직이지 말아야 한다. 레퍼리는 파트너가 다른 판정을 내렸을 경우를 대비하여 반드시 자신의 파트너를 의식하고 있어야 한다.

파울이나 바이얼레이션 판정 시, 레퍼리 1과 레퍼리 2 사이에는 차별이 없다. 젊거나 경험이 적은 레퍼리도 판정에 있어서는 베테랑 동료 못지않은 권위를 가진다. 협동과 팀워크가 중요하다. 자신들의 책임을 받아들임으로서 기준을 세운다.

4.2 Division of Responsibilities on the court 코트에서의 책임 분담

현대적 레퍼리 수행은 두(2) 명의 레퍼리가 서로 협력하여 한 명은 볼과 직접적으로 관련된 **플레이(on-the-ball)**, 나머지 한 명은 그 외적인 **플레이(off-the-ball)**에 대한 판정을 담당한다.

자신의 영역을 잘 커버하기 위해 두(2) 레퍼리는 본 매뉴얼의 기술 시스템을 가이드라인 삼아 게임 판정을 위한 최적의 포지션을 확보해야 한다.

우선 우리는 특정한 판정 기술에 대한 통찰력뿐 아니라 볼과 관련된 플레이와 그 외적인 플레이에 대한 주요 책임을 담당하게 되는 경우를 살펴보면 볼과 관련된 트레일 오피셜의 포지션에 초점을 맞출 것이다.

그 다음에는 리드 레퍼리의 포지션과 책임 분석 내용에 대해 다룰 것이다.

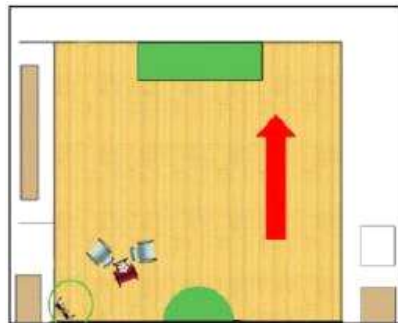
마지막 섹션에서는 두(2) 레퍼리의 업무와 각각의 담당 범위 및 임무에 대해서 살펴볼 것이다.

Article 4.2.1 Trail official

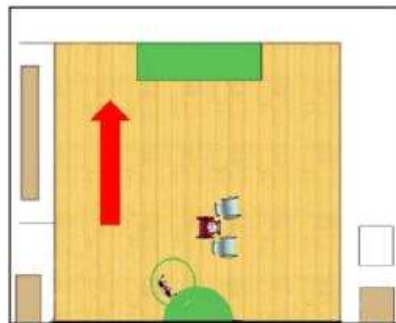
The trail official is responsible for watching play on and around the ball, in particular the player dribbling or passing the ball and the defensive player or players guarding him.

The trail official, under normal circumstances, should take a position slightly behind and to the left of the ball at approximately two (2) to four (4) meters away. However, if the ball is in your primary area of coverage, you must always be ready to modify your position so that there is a clear view of activity between players/chairs and the ball (Diagrams 24, 25 & 26).

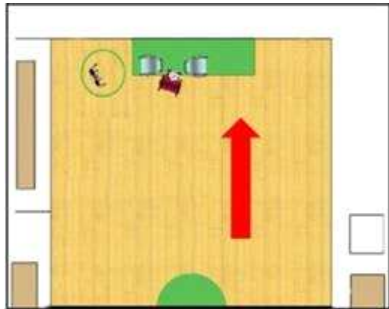
If the ball is brought up the court on his far right and the ball carrier is closely guarded, the trail official may go to the right as far as it is necessary to cover the play properly (Diagram 27). He then returns to the standard trail position as soon as the situation permits it.



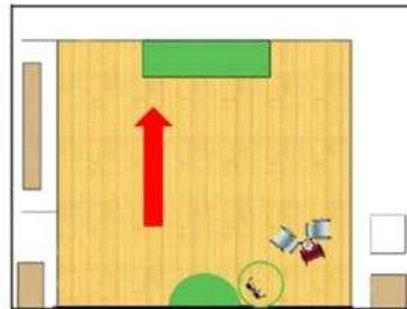
<Diagrams 24>



<Diagrams 25>



<Diagrams 26>



<Diagrams 27>

NOTE: In all the above images, the red arrow indicates the direction of play

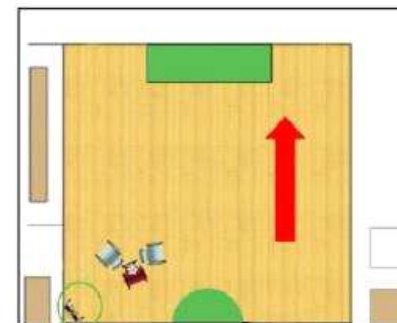
4.2.1 Trail official 트레일 오피셜

트레일 오피셜은 볼과 볼 주변의 플레이를 지켜볼 책임이 있다. 특히 볼을 드리블하거나 패스하는 선수와 수비선수 또는 그를 가드하는 선수들을 주시해야 한다.

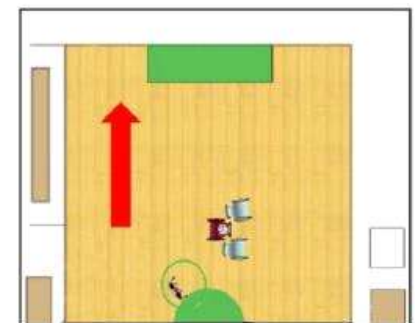
일반적인 상황에서 트레일 오피셜은 플레이 지점보다 약간 뒤쪽에, 볼의 왼편에서 약 2-4m 거리를 유지해야 한다. 그러나 자신이 커버하는 주요 지역에 볼이 있는 경우에는 선수/휠체어와 볼 사이에 일어나는 활동을 명확히 보기 위해 언제나 자신의 포지션을 바꿀 준비가 되어있어야 한다.

(그림 24, 25 & 26)

볼이 자신의 오른쪽 멀리서 코트 안으로 들어와 있고 볼 소유자가 밀착 수비를 당하는 경우, 트레일 오피셜은 플레이를 적절하게 커버하기 위해 필요한 수준까지 오른쪽으로 이동해도 된다(그림 27). 그 후 상황이 허락되자마자 트레일 오피셜의 정상 포지션으로 복귀한다.



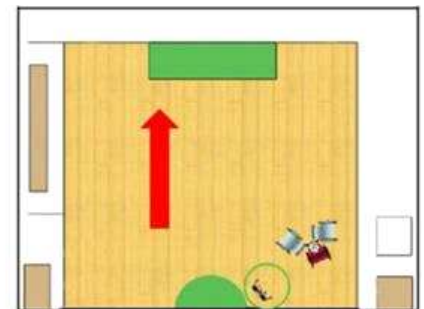
<그림 24>



<그림 25>



<그림 26>



<그림 27>

* 참고: 상기 모든 그림에서 빨간색 화살표는 플레이방향을 나타낸다.

Whenever the ball is passed to another player, he has to observe the actions of the players before looking at the ball. He is also responsible for the side-line to his left, the end line when the ball is in the back court and the centerline when the ball is in the front court (with the possibility of the ball being returned from the frontcourt to the backcourt).

When the defensive team set up a "Key defense", the trail referee should be in a position to see the play AND the top of the key line, being aware of a defensive player causing a "4 in the key" foul (Diagram 28). Officiating a "Key defense" is explained later (4.2.5.1).



<Diagram 28>

The primary duties for the trail official are:

1. Administer every throw-in
2. Counting and penalising players for 10 seconds without a dribble
3. Counting and penalising teams for failure to advance the ball to the front court within 12 seconds
4. Call specific violations:
 - a. Backcourt / Over and back
 - b. The 40 sec. try clock
5. Calling specific fouls:
 - a. 4 in the key
 - b. player returning illegally from the penalty box - during a live ball
6. Be aware of players in the penalty box
7. Cover the left line and the defensive end-line

트레일 오피셜은 볼이 다른 선수에게 패스될 때마다 볼을 보기 전에 선수의 행동을 먼저 주시해야 한다. 또한 자신의 왼쪽 사이드라인, 볼이 백코트에 있을 시 엔드라인, 볼이 프런트코트에 있을 시 센터라인을 담당한다(볼이 프런트코트에서 백코트로 돌아올 가능성이 있으므로).

수비 팀이 "키 디펜스(Key defense)" 구도를 취할 때, 트레일 레퍼리는 플레이어의 시야 확보 및 수비선수가 "포 인 더 키" 파울을 범할 수 있음을 인지하고 키 에어리어 라인의 윗부분을 볼 수 있도록 포지션을 잡아야 한다(그림 28). "키 디펜스" 시 레퍼리 수행에 관한 설명은 뒷부분(4.2.5.1)에 있다.



<그림 28>

트레일 오피셜의 주요 임무:

1. 모든 스로인 집행
2. 선수가 10초 드리블을 지키는지 보고, 위반 시 바이얼레이션 선언
3. 공격 팀이 12초 안에 볼을 프런트 코트로 가지고 가는지 보고, 위반 시 바이얼레이션 선언
4. 특정 바이얼레이션 선언:
 - a. 백코트
 - b. 40초 득점시간
5. 특정 파울 선언:
 - a. 포 인 더 키
 - b. 라이브볼일 때 선수가 규정에 맞지 않게 페널티박스에서 코트로 복귀 시
6. 페널티박스에 있는 선수 인지
7. 왼쪽 라인 및 수비 쪽 엔드라인 커버

Remember the principles of referee mechanics:

- * The trail official must always move when the ball moves.
 - * Box-in, that is, keep all the players between the two (2) officials.
- This does not mean that officials must always be diagonally opposite. It is vitally important to have close cooperation between the two (2) officials at all times.
“Go where you need to go in order to see what you need to see.”

Article 4.2.2 Lead official

The lead official is responsible for watching play off the ball, but may assist his partner with watching play around the ball. The lead official has to know where the ball is all the time, even when he is primarily watching play away from the ball.

The lead official should be ahead of the play but not too far ahead. He must get down the court as quickly as possible, allowing the play to come towards him. The lead official must always be on the move. He should strive for the best possible position.

Having reached the end line, while play is around the key area, the lead official should try to take a “deep end-line” position (2 meters if possible) to get the best possible angle. A wider angle means better vision and, in turn, better decisions. To achieve this, they must always be on the move (Diagram 29).



<Diagram 29>

For most situations, the officials must use the "boxing-in" principle, always having all eight (8) players and the ball between them.

기억해야 할 레퍼리 기술 원칙:

- * 트레일 오피셜은 항상 볼과 함께 움직여야 한다.
 - * 박스인, 즉 모든 선수가 두 (2) 레퍼리 사이에 있도록 유지하는 것이다. 하지만 레퍼리들이 항상 대각선으로 마주보고 있어야 한다는 뜻은 아니다.
- 가장 중요한 것은 두 (2) 레퍼리가 항상 서로 긴밀하게 협조하는 것이다.
“보아야 할 것을 보기 위해 가야 할 곳으로 가라.”

4.2.2 Lead official 리드 오피셜

리드 오피셜은 볼 외적인 플레이를 주시해야 하지만, 파트너를 도와 볼 위주의 플레이를 지켜볼 수도 있다. 리드 오피셜은 볼과 멀리 떨어진 곳에서 일어나는 플레이를 우선적으로 보고 있을 때에도 항상 볼의 위치를 인지하고 있어야 한다.

리드 오피셜은 플레이보다 앞서 가지만 너무 먼 거리에 있지 않는다. 코트에서 최대한 신속히 전진하여 플레이가 자신의 방향으로 올 수 있도록 한다. 리드 오피셜은 항상 동분서주해야 한다. 최적의 위치에 서있을 수 있도록 해야 한다.

엔드라인에 다다르고 플레이가 키 에어리어에서 진행되는 동안, 리드 오피셜은 최상의 시야 확보를 위해 “엔드라인에서 뒤로 깊숙이(deep end-line)”(가능하다면 2m 뒤로) 포지션을 잡는다. 보다 넓은 각도를 확보하면 시야를 더 확보할 수 있게 되어 좋은 판정을 내릴 수 있다. 이를 위해 레퍼리는 항상 분주하게 움직여야 한다(그림 29).



<그림 29>

대부분의 상황에서 두 레퍼리는 항상 8명의 선수와 볼을 자신들 사이에 위치하게 하는 “박스인” 원칙을 유지해야 한다.

During a press situation, the lead official must be in a help position, that is, closer to the ball than usual and be ready to make any call. In such a case the lead official gives the ball carrier additional coverage because of the increased possibility of a foul, but should not lose sight of his primary area of coverage.

The method of communication for such situations should be established during the pre-game conference.

The primary duties for the lead official include:

1. Observing play off the ball (looking up the court at play coming towards you)
 2. Award tries
 3. Covering the left line and the offensive end-line
 - a. Violations
 - b. Fouls
4. Counting and penalising offensive players for being more than 10 sec. in the key

Remember the principles of mechanics:

- Always move when the ball moves
- The lead official follows the trail if he changes his position on court
- Box-in all the players between the officials' field of vision
- Step back from the end-line to get a wider angle of vision

"Go where you need to go in order to see what you need to see."

Article 4.2.3 Rotation of lead and trail positions

To provide for the game to be called more neutrally, both officials must apply the following system to rotate the positions of lead and trail.

The officials should rotate positions after every:

1. held ball situation / tied possession
2. foul
3. time out

격렬한 대치가 일어나는 경우 리드 오피셜은 도움이 되는 위치, 즉 평소보다 볼에 근접하게 위치하여 어떠한 판정도 내릴 준비가 되어야 한다. 이 경우 리드 오피셜은 볼 소유자가 파울을 범할 가능성이 높으므로 좀 더 주시해야 하나, 자신의 주요 담당 영역을 주시하는 것을 잊지 말아야 한다.

이 같은 상황에서의 의사소통 방식에 대해서는 프리게임 컨퍼런스에서 결정한다.

리드 오피셜의 주요 임무:

1. 볼 외적인 플레이 주시(코트에서 자신의 방향으로 진행되는 플레이 주시)
2. 득점 선언
3. 왼쪽 라인 및 공격 쪽 엔드라인 담당
 - a. 바이올레이션
 - b. 파울
4. 공격팀 선수가 키 에어리어에 10초 넘게 있는지 보고, 위반 시 바이올레이션 선언

기억해야 할 기술 원칙:

- 항상 볼이 움직이면 같이 움직여라.
- 리드 오피셜은 코트에서 포지션을 전환할 경우 트레일 오피셜을 따른다.
- 레퍼리의 시야 안에 모든 선수를 박스인하라.
- 더 넓은 시야 확보를 위해 엔드라인에서 뒤로 물러나라.

"보아야 할 것을 보기 위해 가야 할 곳으로 가라."

4.2.3 Rotation of lead and trail positions 리드와 트레일 레퍼리의 포지션 전환

보다 중립적인 게임 판정을 위해서 두 레퍼리는 다음 시스템을 따라 리드와 트레일의 포지션을 교대해야 한다.

레퍼리는 다음 상황이 발생한 이후에 포지션을 교대해야 한다.

1. 헬드볼 / 타이드 포지션
2. 파울
3. 타임아웃

Both officials are responsible to move to their new positions as quickly as possible not to cause any delay in the game. In some situations rotation can be ignored but this should occur in very rare situations.

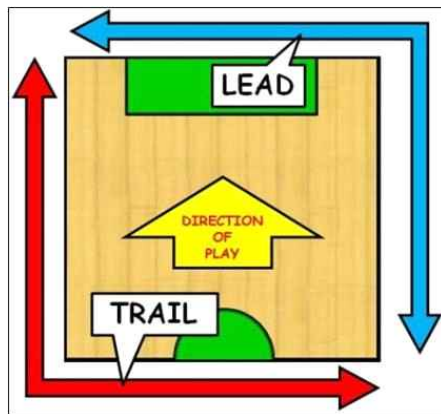
Whoever is responsible for administering the throw-in should move quickly to the throw-in spot so that play is not delayed.

The game must maintain its speed and therefore:

- Under no circumstances should there be delays to the game because of poor and improper movement of the officials on the court, especially after the game clock has been stopped and the ball is dead.
- Under no circumstances should there be a situation in which the players are ready to resume the game and the officials are still not in the required position to resume the game.
- In all situations in which the game clock is stopped and the ball is dead, if the officials are required to move, they must do so quickly.
- If a foul is called and then a time-out is granted, there is only need to switch once. It is not necessary to switch back to the position you were in before the foul was called.

Article 4.2.4 Line coverage

Each official is responsible for covering specific lines on court and all situations which may occur pertaining to them (Diagram 30).



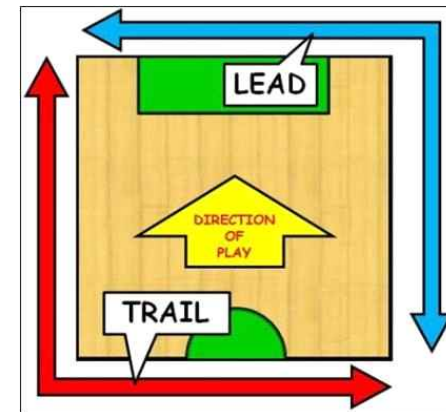
<Diagram 30>

레퍼리는 게임을 지연시키지 않도록 가능한 신속히 자신의 새 포지션으로 이동해야 한다. 어떤 경우에는 포지션 전환을 무시할 수 있지만 아주 드문 경우이다. 스로인을 집행할 때는 플레이가 지연되지 않도록 스로인 자리로 신속히 이동한다. 게임 진행 속도는 반드시 유지되어야 하므로,

- 어떤 경우에도 레퍼리의 형편없고 잘못된 움직임으로 인한 게임 지연이 있어서는 안 되고, 게임시계가 멈추고 데드볼이 된 이후에는 더욱 주의해야 한다.
- 어떤 경우에도 선수들이 게임을 재개할 준비가 된 상황에서 레퍼리가 있어야 할 위치에 없으면 안 된다.
- 게임시계가 멈추고 데드볼이 된 모든 상황에서 레퍼리가 이동해야 할 경우, 신속히 이동해야 한다.
- 파울이 선언되고 나서 타임아웃이 부여되면, 한 번만 포지션을 전환하면 된다. 파울이 선언되기 전 포지션으로 다시 돌아갈 필요가 없다.

4.2.4 Line coverage 라인 커버리지

각 레퍼리는 코트의 담당라인 및 담당라인 쪽에서 발생할 수 있는 모든 상황을 책임진다(그림 30).



<그림 30>

The trail official is normally responsible for the end-line distant to the play and the entire length of the side-line to his left.

The lead official is normally responsible for the end-line and the entire length of the side-line to his left.

The centerline may be covered by either official depending on their location, the location of the ball and the direction of play. However, it remains the primary responsibility of the trail official.

When an official looks for assistance on an out-of-bounds play that is close to his co-official, his partner has to be prepared to give it immediately. The method of communication for such a situation has to be established during the pre-game conference.

Article 4.2.5 Court area coverage

Like specific line coverage, each official has a primary responsibility for covering action in a specific area of the court. Good court coverage requires that both officials contain the play between them at all time. To do so, both officials place themselves so that they are facing and diagonally opposite to each other.

The lead official covers activity in the key area and away from the ball action, while the trail official covers activity on and around the ball. The trail official must always be conscious of activity trailing in the back court.

All activity in the key area is the responsibility of both lead and trail.

However, because of the intensity of traffic and players constantly moving in and out the key, certain concerns can be specified. All action involving the end line should be judged by the lead official. All action involving the line at the top of the key should be judged by the trail official. All action occurring within the key can be judged by either official. This implies that both officials should be constantly aware of where their partner is concentrating at any time and adjust to cover the remainder of the play.

트레일 오피셜은 주로 플레이 진행 코트의 반대편 엔드라인과 자신의 왼쪽 사이드라인 전체를 책임진다.

리드 오피셜은 주로 엔드라인과 자신의 왼편 사이드라인 전체를 책임진다.

센터라인은 레퍼리의 위치, 볼의 위치, 플레이 방향에 따라 두 레퍼리 중 한 사람이 맡는다. 그럼에도 여전히 센터라인은 트레일 오피셜의 주요 담당영역이다. 레퍼리가 자신의 파트너 근처의 아웃오브바운드 (out-of-bounds) 플레이에 대해 협조를 요청하면, 파트너 레퍼리는 즉시 도움을 줄 수 있도록 대비해야 한다. 그런 상황에서의 의사소통 방식에 대해서는 프리게임 컨퍼런스에서 결정한다.

4.2.5 Court area coverage 코트 지역 커버리지

특정 라인을 담당하는 것과 같이 각 레퍼리는 코트의 특정 부분에 대해서도 중요한 책임이 있다. 플레이가 항상 두 레퍼리 사이에서 진행되도록 하는 것이 훌륭한 코트 분담이다. 그렇게 하기 위해서 두 레퍼리는 서로 대각선으로 마주 볼 수 있도록 포지션을 잡는다.

리드 레퍼리는 어두운 부분에서의 활동을, 트레일 레퍼리는 그 외 부분에서의 활동을 담당한다. 트레일 레퍼리의 담당 구역이 현저하게 크다. 비록 플레이가 키 에어리어 내 또는 근처에만 집중될 수도 있지만, 트레일 레퍼리는 항상 백 코트에 처지는 활동에 대해서도 반드시 인지하고 있어야 한다.

키 에어리어에서 일어나는 모든 활동에 대한 책임은 리드와 트레일 레퍼리 모두에게 있다. 리드와 트레일 레퍼리는 키 에어리어에서 일어나는 모든 활동에 대해 동등한 책임을 가진다. 그러나 계속해서 키 에어리어를 드나들며 움직이는 선수들과 격렬한 움직임 때문에 몇 가지에 대해 설명할 필요가 있다. 엔드라인을 포함하는 모든 활동은 리드 레퍼리가 판정한다. 키 에어리어에서의 활동은 두 레퍼리 중 아무나 판정할 수 있다. 이것은 두 레퍼리 모두 지속적으로 자신의 파트너가 어디에 초점을 맞추고 있는지 파악하고 경기의 나머지 부분을 담당해야 한다는 것을 뜻한다.

Article 4.2.5.1 Officiating a “Key defense”

When a team adopts a key defense tactic it is common for all of the players to be located in the final quarter of the court and the contact/action to be in or around the key area (Diagram 31).



<Diagram 31>

Officials should aim to be positioned where the play is contained between them.

4.2.5.1 Officiating a “Key defense” “키 디펜스” 시 레퍼리 수행

팀이 키 디펜스 전술을 사용할 때, 모든 선수가 코트에서 공격지역의 끝부분에 위치하고 컨택/액션이 키 에어리어 안이나 부근에서 일어나는 경우가 많다(그림 31).



<그림 31>

- 두 레퍼리는 플레이가 자신들 사이에서 진행되도록 포지션을 취해야 한다.

Article 4.2.5.2 Officiating a "Spread" play

When the play is "spread" over the court, the officials need to position themselves where they are able to see all of the players whilst being able to concentrate on their primary responsibilities (Diagrams 32 and 33).

4.2.5.2 Officiating a "Spread" play "스프레드" 시 레퍼리 수행

플레이가 코트에 "스프레드"되어 있을 때, 레퍼리는 자신의 주요 담당 영역에 집중하는 동시에 모든 선수를 주시할 수 있는 위치에 있어야 한다(그림 32 및 33).



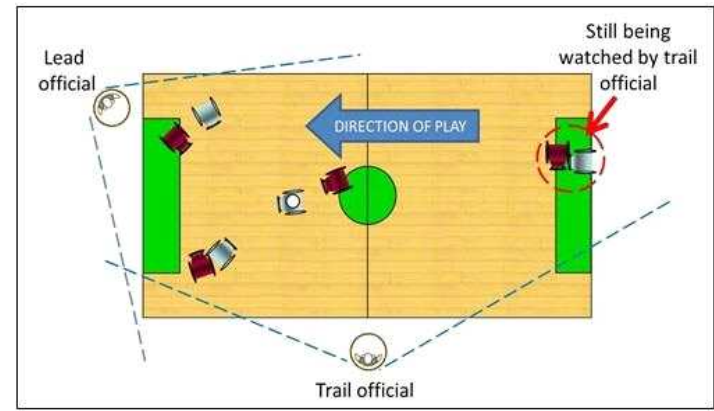
<Diagrams 32>



<Diagrams 33>



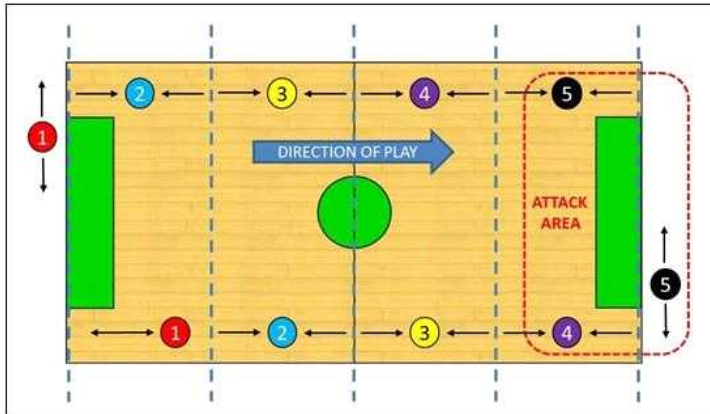
<그림 32>



<그림 33>

Article 4.2.5.3 Officiating a "Full Court Press"

A full-court press is a term for a defensive style in which the defense applies man-to-man or zone defense to pressure the offensive team the entire length of the court before and after the inbound pass. Some presses attempt to deny the initial inbounds pass and trap ball handlers either in the backcourt or at midcourt. In this situation, the officials must stay close to each other. The diagram below shows the court spread in zones and where referees should aim to be in order to effectively officiate a "Full Court Press" (Diagram 34).

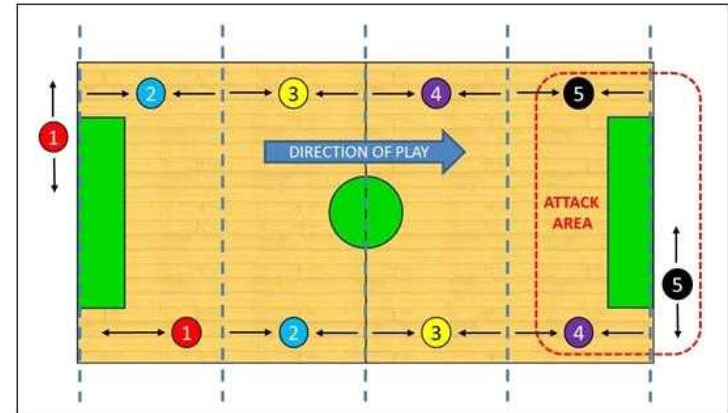


<Diagram 34>

- When all of the players are located in the first quarter of the court close to the defensive key area, the referees should be in similar positions to the red circles numbered 1.
- When all of the players are located in the second quarter of the court just before the centerline, the referees should be in similar positions to the blue circles numbered 2.
- When all of the players are located in the third quarter just over the centerline, the referees should be in similar positions to the yellow circles numbered 3.
- When all of the players are located in the fourth quarter of the court just in front of the attacking key area, the referees should be in similar positions to the purple circles numbered 4.
- When all of the players are located in or around the attacking key area, the referees should be in similar positions to the black circles numbered 5.

4.2.5.3 Officiating a "Full Court Press" "풀 코트 프레스" 시 레퍼리 수행

풀 코트 프레스는, 인바운드 패스 전후에 수비팀이 코트 전 지역에서 공격팀을 압박하기 위해 일대일 또는 구역별 디펜스를 하는 수비 전술 용어이다. 일부 압박을 가하는 행위에는 처음 인바운드 패스를 하지 못하게 하는 행위, 백코트나 코트 중간 지점에서 볼 소유자를 트랩하는 행위가 있다. 이 같은 상황에서 레퍼리는 서로 가까이 있어야 한다. 하단 그림에는 코트의 구역 범위 및 레퍼리가 "풀 코트 프레스" 시 레퍼리를 효과적으로 수행하기 위해 있어야 할 위치가 표시되어 있다(그림 34).



<그림 34>

- 모든 선수가 코트에서 수비 쪽 키 에어리어와 근접한 구역인 첫 번째 쿼터에 위치하면 레퍼리는 1번 빨간색 원 부근에 있어야 한다.
- 모든 선수가 코트에서 센터라인 직전 구역인 두 번째 쿼터에 위치하면 레퍼리는 2번 파란색 원 부근에 있어야 한다.
- 모든 선수가 코트에서 센터라인을 넘어선 구역인 세 번째 쿼터에 위치하면 레퍼리는 3번 노란색 원 부근에 있어야 한다.
- 모든 선수가 코트에서 공격 쪽 키 에어리어 바로 앞 구역인 네 번째 쿼터에 위치하면 레퍼리는 4번 보라색 원 부근에 있어야 한다.
- 모든 선수가 공격 쪽 키 에어리어 안 또는 부근에 위치하면 레퍼리는 5번 검은색 원 부근에 있어야 한다.

When the play is in or around the key area, the referees can adopt similar positions to when they would officiate a "Key defense".

Article 4.2.6 Change of possession / turnover

Whenever there is a change of possession (team control) and/or direction of play, the two (2) officials must adjust. They maintain their responsibility for the same lines, with the trail official becoming the new lead official and the lead official the new trail official (Diagram 35).



<Diagram 35>

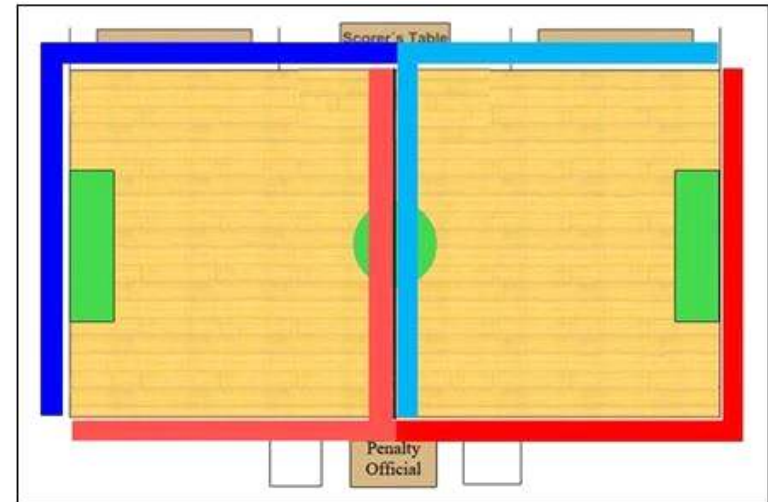
NOTE: The BLUE lines are responsibility of one official, the RED lines are the responsibility of the other official.

In transition from trail official to lead official, he should not turn his head away from the play and look down court, but he should keep his eyes focused on his new area of responsibility the and the players at all times by looking over his shoulder. He never should walk or run backwards.

플레이가 키 에어리어 안 또는 부근에서 진행되면 레퍼리는 "키 디펜스"시와 유사하게 포지션을 취할 수 있다.

4.2.6 Change of possession/turnover 소유권 교대/턴오버

소유권(팀 주도권) 및/또는 플레이 방향이 바뀔 때마다 두(2) 레퍼리는 그에 맞게 바뀌어야 한다. 자신의 담당 라인을 동일하게 유지하는 동시에 트레일 오피셜은 새로운 리드 오피셜이, 리드 오피셜은 새로운 트레일 오피셜이 된다(그림 35).



<그림 35>

* 참고: 파란 라인 구역은 두 레퍼리 중 한 사람이, 빨간 라인 구역은 나머지의 한 사람이 담당한다.

트레일 오피셜에서 리드 오피셜로 전환되면, 플레이에서 고개를 돌려 코트를 바라보는 것이 아니라, 어깨 너머로 항상 자신의 새로운 책임 지역과 선수들을 계속 주시해야 한다. 절대로 뒤로 걸거나 뛰어서는 안 된다.

Article 4.3 General Comments

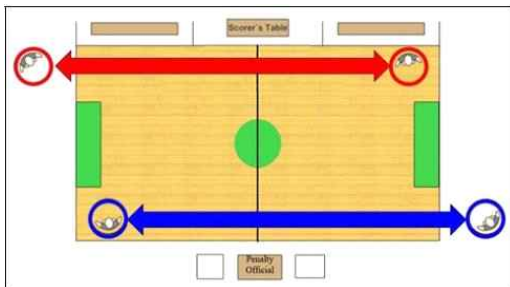
Officials should always keep in mind that the game needs to be resumed as quickly as possible. The officials cannot both be distracted by a singular event on the court. While one official attends to one situation, the other should observe the rest of the court. If the delay is stretched out, all players should be informed to return to their respective bench until the problem is rectified.

Always be prepared for the unexpected!

Article 4.4 Advanced Mechanics

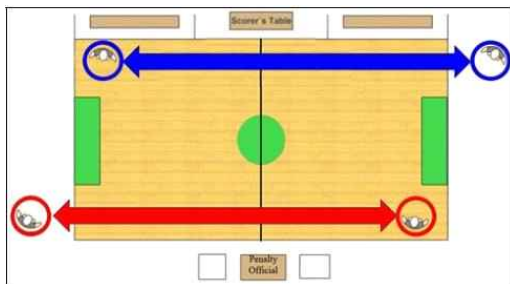
As you progress in your officiating career, you will find out that the mechanics outlined in this booklet are not always possible. This is where some adaptations are required and other refereeing terms are used.

The first diagram shows the 'usual' officiating positions that are commonly used. This has been known as the "Standard" officiating position (Diagram 36).



<Diagram 36>

The image below shows the referees have switched sides and are officiating from **opposite** the usual positions. This has been known as "Reverse" mechanics (Diagram 37).



<Diagram 37>

4.3 General Comments 일반적 조언

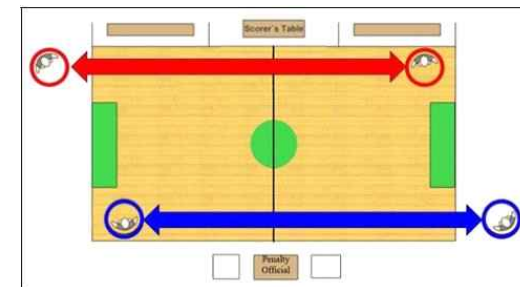
레퍼리는 게임이 신속히 재개되어야 한다는 사실을 항상 명심해야 한다. 코트 위에서 발생하는 특이한 사건으로 인해 두 레퍼리 모두 집중이 분산되어서는 안 된다. 한 레퍼리가 상황을 해결하는 동안 다른 레퍼리는 코트의 나머지 부분을 주시해야 한다. 게임 지연이 길어지면, 모든 선수는 문제가 시정될 때까지 각 팀 벤치로 돌아가도록 통지를 받아야 한다.

항상 예상치 못한 일에 대해 대비하라!

4.4 Advanced Mechanics 상급 기술

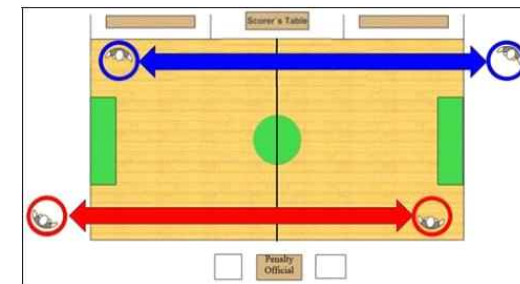
레퍼리 경험이 축적될수록 본 책자에 나오는 기술을 항상 사용할 수 있는 것은 아님을 알게 될 것이다. 이런 상황에서는 기술을 약간 변경하고 다른 레퍼리 용어를 사용한다.

첫 번째 그림은 흔히 사용하는 '일반적인' 레퍼리 수행 포지션을 보여준다. 이것은 "스탠다드(Standard)" 레퍼리 수행 포지션으로 알려져 있다(그림 36).



<그림 36>

하단의 그림은 레퍼리가 사이드를 변경한 후 일반적인 포지션의 반대편에서 레퍼리를 수행하는 모습을 보여준다. 이것은 "리버스(Reverse)" 기술로 알려져 있다(그림 37).



<그림 37>

Regardless of which position the referees are in, it **should** have been discussed in the referees pre-game so that the officials are working together to **view the whole court from opposite sides.**

SECTION 5. ADMINISTRATION PROCEDURES

Article 5.1 Throw-in / Inbound

When the ball goes out-of-bounds:

1. The official responsible for that side-line or end-line shall blow his whistle once and, simultaneously, raise his hand straight in the air, fingers together, to stop the game clock.
2. He will clearly say and indicate the direction of the next play by pointing.
3. The next active official will direct the player to take the throw-in to the place where the throw-in shall be administered and will check if his partner is ready.
4. The free official positions himself diagonally opposite the partner. He should communicate with his partner (thumbs up or eye contact) to indicate readiness.
5. The active official places the ball at the disposal of the player who is to take the throw-in and shall blow the whistle to indicate the start of legal contact on the court.
6. The active official shall give the time-in signal, using a chopping motion with the hand, when the ball touches a player or chair on the court following the throw-in.
7. When the ball is being put into play, the administering referee (active official) is responsible for any time or minor violations and any fouls in the immediate area of the inbound player. His partner (the free official) is responsible for any off ball activity, especially contact before the whistle.

If the inbound is taken from the end line (only after a try has been scored), the official should stand to the left side of the player, so 'standard' officiating mechanics can be followed. Regardless of which sideline the trail official is to inbound, he should stand to the side that is opposite to the direction of play and where the team inbounding is trying to score. If the inbound is taken on the trail officials right line, he should stand to the left side of the player and if the inbound is taken on the trail official's left line, he should stand to the right side of the player, as in both situations he will continue in the trail position (Diagram 38 and 39).

레퍼리가 어떤 포지션에 있든, 포지션 관련 사항은 프리게임 컨퍼런스 때 반드시 논의하여 두 레퍼리가 상호 협력을 통해 반대편에서 코트 전체에 대한 시야가 확보될 수 있도록 해야 한다.

5. ADMINISTRATION PROCEDURES 집행 절차

5.1 Throw-in/Inbound 스로인/인바운드

볼이 아웃오브바운드 되는 경우:

1. 해당 사이드라인이나 엔드라인을 담당하는 레퍼리는 휘슬을 한 번 불고 동시에 손가락을 모은 상태로 팔을 들어 올려 게임 시계를 중지시킨다.
2. 레퍼리는 플레이 방향을 손으로 가리켜 명확히 표시하고 말해준다.
3. 다음 액티브 오피셜은 스로인을 시행할 선수를 해당 장소로 인도하고 파트너가 준비되었는지 확인한다.
4. 프리 오피셜은 파트너의 대각선 맞은편에 위치한다. 준비가 되었는지에 대해 파트너와 (썸즈 업 또는 시선 교환을 통해) 의사소통한다.
5. 액티브 오피셜은 스로인을 하는 선수에게 볼을 건네고 휘슬을 불어 코트에서의 합법적 컨택이 허용됨을 알린다.
6. 스로인 후에 볼이 코트에 있는 선수나 휠체어에 닿을 때, 액티브 오피셜은 손으로 자르는 (chopping) 모션을 취하여 타임인 시그널을 준다.
7. 볼이 플레이 상황일 때, 스로인을 집행한 레퍼리(액티브 오피셜)는 인바운드 쪽 지역에서 발생하는 타임 바이올레이션 또는 경미한 바이올레이션 및 파울에 대한 판정 책임이 있다. 파트너(프리 오피셜)는 볼 외적인 행동, 특히 컨택 비포 더 휘슬(휘슬 불기 전 컨택)을 범하는지 주시할 책임이 있다.

인바운드가 엔드라인에서 시행될 경우(득점 이후에만 발생함), 레퍼리는 선수의 왼쪽에 서므로, '스탠다드' 레퍼리 수행 기술이 적용될 수 있다. 트레일 오피셜이 인바운드를 집행하는 사이드라인 위치와 관계없이 그는 플레이 방향 및 인바운더가 속한 팀이 득점을 시도하는 방향의 반대쪽에 선다. 트레일 오피셜의 오른쪽 사이드라인에서 인바운드를 시행할 경우 인바운더의 왼쪽에 서고, 왼쪽 사이드라인에서 시행할 경우 인바운더의 오른쪽에 서므로써, 양쪽 상황에서 트레일 포지션을 유지한다(그림 38 및 39).

Sideline inbound rule for the Trail official: Ref – Ball – try



<Diagram 38> Left Side-line



<Diagram 39> Right Side-line

The lead official will move to a position so that all the players are "boxed-in".
 If the inbound is taken on the right side-line (Diagram 39), the trail official will, at the first opportunity, cross over the court to the standard trail position and the lead official will return to the standard lead position.
 When the ball goes out-of-bounds and the official responsible for the line is not certain which player last touched the ball, he will blow his whistle, give the "stop the clock" signal, and then look for help from his partner.
 If the other official knows which player last touched the ball before going out of bounds, he will, **without blowing his whistle**, give the direction of play according to the method of communication established during the pre-game conference. The official responsible for the line will then indicate the direction of play.
 If the situation occurs that both officials are in doubt as to which team should take the throw-in, they should both use the thumbs up signal indicating a held ball situation, followed by the direction of play signal. In this case the inbound shall be taken at a place at the side-line nearest to where the ball went out-of-bounds and **opposite the score table**.
 Whenever there is a stoppage in play that occurred away from the ball, the ball is next inbound at the closest sideline to where the ball was last located - NOT where the violation, foul or time-out occurred.

트레일 오피셜의 사이드라인 인바운드 시 위치: 레퍼리 - 볼 - 트라이라인



<그림 38> 왼쪽 사이드라인



<그림 39> 오른쪽 사이드라인

리드 오피셜은 선수들을 "박스인"하기 위해 포지션을 이동할 것이다.
 만약 인바운드가 오른쪽 사이드라인에서 실행될 경우(그림 39), 트레일 오피셜은 가능한 때에 코트를 가로질러 일반적인 트레일 포지션으로 이동하고 리드 오피셜도 일반적인 리드 포지션으로 돌아간다.
 볼이 아웃오브바운드 된 상황에서 해당 라인 레퍼리가 어느 선수가 마지막으로 볼을 터치했는지 확신하지 못할 경우, 그는 휘슬을 불어서 "게임시계 중지" 시그널을 주고 파트너에게 도움을 요청한다.
 볼이 아웃오브바운드 되기 전에 마지막으로 어느 선수가 터치했는지 다른 레퍼리가 알고 있을 경우, 그는 휘슬을 불지 않고 프리게임 컨퍼런스에서 결정한 의사소통 방법에 따라 플레이 방향을 지시한다.
 만약 두 레퍼리 모두 어느 팀이 스로인을 해야 할지 확신하지 못하는 상황일 경우, 레퍼리 모두 썸즈 업 시그널을 사용하여 헬드볼 상황을 알리고 플레이 방향을 지시한다. 이런 경우, 기록석 반대편, 볼이 아웃오브바운드된 지점의 가장 가까운 사이드라인에서 인바운드를 시행한다.
 볼 외적인 상황으로 인해 플레이가 중단될 때마다, 볼은 해당 바이얼레이션, 파울 또는 타임아웃이 일어난 지점이 아니라 볼의 마지막 위치에서 가장 가까운 사이드라인에서 인바운드를 시행한다.

Article 5.2 Player request to Inbound

When a team is due to inbound the ball after a stoppage in play (try, foul, out-of-bounds, time-out etc.) a player is permitted to request to be the in-bounder by communicating with the referee and/or raising his hand to show his intent. If this happens, the referee should acknowledge the request and inform the court by blowing his whistle twice, then show and say the number of the player wishing to inbound.

If two players wish to be the "in-bounder", then the player who first made the request gets the opportunity.

Article 5.3 try Situations

As soon as a player, with the ball under control, touches the try-line with two wheels (not the anti-tip wheels), the lead official blows the whistle to stop the clock, raises his arm straight up in the air with just the index finger straightened to indicate a try.

trys attempted close to the end of playing time for a period or extra period can create difficulties for the officials, especially when there are many spectators and the signal cannot be easily heard.

The decision should be taken as quickly as possible.

The lead official is primarily responsible for indicating whether or not the try will count. Normally the trail official will accept the judgement of his partner and should do everything to support the decision.

However, there are occasions when the situation may not be clear and the two (2) officials must consult each other before the lead referee makes the final decision. If further consultation is necessary, referee 1 may consult the Technical Commissioner (if present), and/or table officials. However, referee 1 shall make the final decision.

The team that scored should not delay the game by preventing the throw-in from being taken promptly. There is no need for a player from that team to throw the ball away. No more than one warning shall be given to the team, and, in some cases, a technical foul may be called even on the first occurrence (depending on the severity of the act).

5.2 Player request to Inbound 선수의 인바운더 요청

팀이 (득점, 파울, 아웃오브바운드, 타임아웃 등으로 인해) 플레이가 중단된 이후 볼을 인 바운드하려고 할 때, 선수는 레퍼리에게 직접 말을 하고/하거나 손을 들어 의사를 표시하여 인바운더를 하겠다고 요청할 수 있다. 이 경우, 레퍼리는 요청을 받아들이고 휘슬을 두 번 불어 코트에 이 사실을 알린 후, 인바운더를 하고자 하는 선수의 번호를 손과 구두로 표현한다.

두 선수가 "인바운더"를 원하는 경우, 먼저 요청한 선수에게 인바운드 기회가 주어진다.

5.3 Try Situations 득점 상황

선수가 볼을 컨트롤하여 두 휠(안티팁 제외)이 트라이라인에 닿는 즉시, 리드 오피셜은 휘슬을 불어 시계를 중지시키고 검지만 편 상태로 팔을 위로 곧게 뻗어 올려 트라이를 표시한다.

피리어드 또는 엑스트라 피리어드 게임 시간 종반에 시도된 트라이는 레퍼리에게 어려운 상황이 될 수도 있다. 특히 관중이 많아 휘슬 소리가 잘 들리지 않을 경우에 더욱 그렇다.

판정은 최대한 신속하게 이뤄져야 한다.

리드 오피셜의 주요 임무는 득점 여부를 시그널로 표현하는 것이다. 트레일 오피셜은 일반적으로 파트너의 판정을 수용하고 그것을 지지하기 위해 최선을 다해야 한다. 그러나 상황이 아주 분명하지 않을 때는 두(2) 레퍼리가 서로 논의한 이후에 리드 레퍼리가 최종 판정을 내린다. 추가 논의가 필요할 경우, 레퍼리 1은 테크니컬 커미셔너(만약 있을 경우) 및/또는 테이블오피셜과 논의할 수 있다. 그러나 최종 판정은 레퍼리 1이 내린다.

득점한 팀은 스로인이 속히 실행되지 못하도록 저지함으로 게임을 지연시켜서는 안 된다. 해당 팀의 선수가 볼을 던져내는 행위까지 필요하지 않다. 해당 팀에 대해 한 번의 경고를 주겠지만, (행위의 정도에 따라) 어떤 경우에는 처음에 바로 테크니컬 파울을 선언할 수도 있다.

SECTION 6. SIGNALS AND PROCEDURES

Article 6.1 Signals

As interest in the game of wheelchair rugby increases, with more spectators and greater media coverage, it is absolutely vital that the official is explicit and precise in the way in which he calls the game. It is essential that the officials indicate clearly to everyone what has taken place.

1. Only IWRF signals must be used
2. A loud, sharp whistle should be used. It should be blown once only and crisply for any violation or any foul
3. The use of clear signals and a strong voice are key to good communication
4. Signals should be displayed at shoulder height and never whilst holding the ball
5. Signals should be kept sharp and concise. There will be times when these will help the official to "sell" the call. There is no need for theatrics and overacting
6. Stop the clock signals must be very clear. Officials must stop the clock with a straight arm in the air with a closed fist for a foul, an open palm with fingers together for a violation or after a score with the try signal
7. The official administering the play shall use the visible count ONLY for a throw-in and advancing the ball to the front court. A visible count is a down and out movement of the forearm (hand open), starting at the hip. Each down movement of the arm indicates a lapse time of one (1) second
8. Report information (foul, time-out, substitution, etc.) using the following procedure:
 - a) Approach the respective table quickly and in a straight line from where you are
 - b) Come to a full stop approximately 6 to 8 meters away from the table official
 - c) Use the proper signals, at eye level and away from the body

The quality of an official's signals will enhance his image as an official. It will tell the people that he knows his job and is doing it well. It will give the official confidence.

6. SIGNALS AND PROCEDURES 시그널 및 절차

6.1 Signals 시그널

휠체어럭비 게임에 대한 관심이 고조되면서 관중과 언론 보도가 증가함에 따라 매우 중요한 것은 레퍼리의 게임 판정 방식이 분명하고 정확해야 한다는 것이다. 레퍼리는 일어난 일에 대해 모든 사람에게 명확하게 보여주어야 한다.

1. 반드시 IWRF 공식 시그널만을 사용한다.
2. 음량이 크고 뚜렷한 휘슬을 사용한다. 바이얼레이션이나 파울 시에는 활기 차게 한 번만 분다.
3. 명확한 시그널을 사용하고 큰 목소리로 말하는 것이 효과적인 의사소통의 핵심이다.
4. 시그널은 어깨 높이로 표시하고 볼을 들고 있을 때 시그널을 해서는 안 된다.
5. 시그널은 간단하고 분명해야 한다. 이것들이 레퍼리들의 판정을 이해시키는데 도움이 될 때가 있을 것이다. 연출이나 과장 액션은 필요하지 않다.
6. 시계 중지 시그널은 매우 명확해야 한다. 레퍼리는 팔을 위로 곧게 뻗어 시계를 중지시킨다. 파울 일 경우는 주먹을 쥐 상태, 바이얼레이션 시에는 손가락을 모으고 편 상태, 득점 시 트라이 시그널을 한 채로 팔을 위로 곧게 뻗는다.
7. 플레이 담당 레퍼리는 스로인과 볼을 프론트코트로 가지고 나아가는 경우에만 가시적으로 카운트해야 한다. 가시적 카운트는 둔부 쪽에서 시작하여 (손을 편 채로) 팔뚝을 아래쪽 밖으로 움직이는 동작이다. 팔을 아래로 움직일 때마다 1초의 시간이 경과됨을 나타낸다.
8. 다음의 절차에 따라 정보(파울, 타임아웃, 선수 교체 등)를 보고한다.
 - a. 자신의 위치에서 직선으로 신속하게 해당 테이블(기록석 또는 페널티 테이블)로 간다.
 - b. 테이블오피셜과 약 6~8미터 떨어진 위치에서 완전히 멈춰선다.
 - c. (손을) 몸에서 거리를 두고 눈높이에서 적절한 시그널을 사용한다.

레퍼리의 시그널 퀄리티가 레퍼리로서의 이미지를 향상시킬 것이다. 레퍼리가 자신의 업무를 잘 이해하고 훌륭히 해내고 있다는 것을 관중은 알 수 있다. 그것이 레퍼리에게 자신감을 주게 될 것이다.

Article 6.2 Violations

Whenever a violation occurs, the official responsible for the play must:

1. Blow the whistle once and simultaneously stop the game clock with the arm raised straight (not a bent arm action), open palm and fingers closed together
2. Indicate clearly and say the type of violation
3. Call out the color of the team to gain possession of the ball and indicate clearly the direction of play that is to follow
4. Point to the location for the throw in

Article 6.3 Fouls

Whenever a foul occurs, the official responsible for the play must:

1. Blow the whistle once and simultaneously stop the game clock with the arm raised straight (not a bent arm action) and a closed fist
2. Make sure that the player is aware he is being charged with the foul by pointing to his waist/chair with a straight arm, palm facing the floor (never point to the players face)
3. Indicate verbally and with the correct signal, the nature of the foul
4. If required, go quickly towards the penalty table and stop, taking a position so that the table official has a clear and unobstructed view of the official, approximately six (6) to eight (8) meters from the table
5. Report all signals while standing still, with the following sequence of signals for a foul:
 - a) Color of the shirt of the player by pointing to the appropriate penalty box
 - b) Number of the player
 - c) Type of foul
6. On completion of the signals the two (2) referees shall exchange positions
7. If there is a penalty try, clearly inform the score keeper by raising the index finger high in the air and verbally inform them of the decision (there is no need to report a penalty try to the penalty timekeeper).

6.2 Violations 바이얼레이션

바이얼레이션이 발생할 경우, 레퍼리는 반드시 아래와 같이 행동해야한다.

1. 휘슬을 한번 부는 것과 동시에 손가락을 펴서 모은 채 팔을 (구부리지 않고) 곧게 들어 올려 게임시계를 중지시킨다.
2. 바이얼레이션의 형태를 손과 구두로 명확하게 표시한다.
3. 볼을 소유하는 팀의 색깔을 외치고 진행해야 할 플레이 방향을 분명하게 제시한다.
4. 스로인 위치를 지목한다.

6.3 Fouls 파울

파울이 발생할 경우, 플레이 담당 레퍼리는 반드시:

1. 휘슬을 한번 부는 것과 동시에 주먹을 쥔 채 팔을 (구부리지 않고) 곧게 들어 올려 게임시계를 중지시킨다.
2. 손바닥이 바닥을 향하게 하여 곧게 편 팔로 파울을 한 선수의 허리/휠체어를 가리켜 (절대 선수의 얼굴을 향하지 않게 하여) 파울 판정을 인지시킨다.
3. 파울의 성격을 정확한 시그널과 구두로 나타낸다.
4. 필요 시, 페널티테이블로 신속히 이동하여 멈춰선 다음, 테이블에서 대략 6-8m 떨어진 자리에서 페널티 타임키퍼가 명확하게 시야의 막힘없이 자신을 볼 수 있도록 위치한다.
5. 정지한 상태에서 다음의 순서대로 파울의 모든 시그널을 보고한다.
 - a. 파울을 범한 선수가 페널티를 수행하게 될 페널티박스를 가리키면서 선수 셔츠 색 언급
 - b. 선수 번호
 - c. 파울 종류
6. 시그널을 마친 후에는 두(2) 레퍼리가 서로 포지션을 교대해야 한다.
7. 페널티 트라이가 발생하면 검지손가락을 공중으로 높이 들어 올려서 스코어키퍼에서 트라이를 명확히 인지시켜주고 기록석에 구두로 전달한다(페널티 타임키퍼에게 페널티 트라이를 보고할 필요는 없다).

Note: The free official (not calling the foul) must momentarily remain standing still and concentrate his attention on the players on the court. He is the only official at this time who will observe the players since the official who called the foul is reporting to the penalty time keeper.

As soon as his partner has commenced reporting the foul, the free official will move towards the place from which the game will be resumed, keeping his eyes on the players.

Article 6.4 Substitution

The substituting players should report to the scorer's table, present their classification card, and wait for the official to beckon them onto the court. At the first opportunity, the table official signals to the referee that a substitution has been requested. The nearest official to the scorer's table acknowledges the request for the substitution by blowing his whistle, giving the substitution signal and beckoning the new player(s) onto the court. A simple wave of the hand from the official is sufficient, as it is important not to delay the game. During the exchange of players, the other official should keep an eye on the players on court. When a substitution is requested after a foul or a time-out, the official reporting the foul or time-out will then administer the substitution. The primary responsibility for having four players, without exceeding the maximum of eight (8) points, on the court after the substitution rests with the coach, not the officials. Upon completion of the substitution, the officials should resume the positions of lead and trail which they had prior to the substitution. If a switch was to take place (e.g. after a foul), they will continue to do so.

Article 6.5 Time-outs

Article 6.5.1 30 seconds Time-out

Whichever official is first to recognize the legal request for a time-out shall grant (if the team has time-outs remaining) and signal the time out using the following procedure:

1. Blow the whistle and simultaneously stop the game clock with his arm raised straight (not a bent arm action), open palm and fingers closed together

* 참고: (파울 선언을 하지 않은) 프리 오피셜은 잠시 정지하여 코트 위 선수를 주목해야 한다. 파울을 선언한 오피셜은 페널티 타임키퍼에게 보고하는 중이므로 이 시점에서 프리 오피셜이 선수를 주시할 수 있는 유일한 오피셜이다.

프리 오피셜은 자신의 파트너가 파울 보고를 시작하는 즉시 선수를 주시하면서 게임이 재개될 장소로 이동한다.

6.4 Substitution 교체

교체 선수는 기록석에 보고를 하고 등급분류카드를 제시한 후 레퍼리가 코트로 입장하라고 손짓할 때까지 기다린다. 첫 번째 교체 기회가 오면 스코어키퍼는 레퍼리에게 교체 요청이 있음을 시그널로 알린다. 기록석에 가장 가까이 있는 레퍼리는 휘슬을 불고 교체 시그널을 사용하여 새로운 선수(들)를 코트로 입장시켜 교체 요청을 수락한다. 게임을 지연시키지 않는 것이 중요하기 때문에 레퍼리의 간단한 손짓이면 충분하다.

선수 교체 시, 교체 시그널을 하지 않는 다른 레퍼리는 코트 위 선수를 주시한다. 파울 또는 타임아웃 후에 선수 교체 요청이 있을 경우, 파울 또는 타임아웃을 보고한 레퍼리가 교체를 시행한다.

교체 이후에 코트 위에 있는 네 명의 선수가 등급점수 총합 최대 8점을 초과하지 않도록 하는 주요 책임은 레퍼리가 아니라 코치에게 있다.

교체를 마치면 레퍼리는 교체 전의 리드 또는 트레일 포지션으로 게임을 재개해야 한다. 포지션 교대가 이루어질 예정이었다면(예를 들어 파울 이후) 교대를 한다.

6.5 Time-outs 타임아웃

6.5.1 30 seconds Time-out 30초 타임아웃

합법적 타임아웃 요청을 먼저 인식한 레퍼리는 다음 절차에 맞춰 타임아웃을 부여하고(요청한 팀의 타임아웃이 남아있을 경우) 타임아웃 시그널을 한다.

1. 휘슬을 부는 것과 동시에 손가락을 펴서 모은 채 팔을 (구부리지 않고) 곧게 들어 올려 게임시계를 중지시킨다.

2. The official makes the time-out signal and indicates the team who was requested the time out
3. Go quickly towards the scoring table and stop, taking a position so that the table officials have a clear and unobstructed view of the official, approximately six (6) to eight (8) meters from the scorer's table
4. Report all signals while standing still. Signal very clearly and slowly the color of the shirt of the team and the number of the player who has requested the time-out. It is advisable to 'hold' the signal as it is vital that the table officials record the correct team and number
5. The time of the time-out starts as soon as the official reports the time out to the table
6. The official then moves back from the table to observe the players, substitutes and coaches of the teams, and to have eye contact with the time keeper. When 20 seconds of the time-out has elapsed, the time keeper shall sound his signal and the referee shall blow his whistle to call the teams back onto the court to resume the game. Players are permitted to return to the court before these signals but have to stay away from the bench of the opponent
7. The game continues with a throw in from a point on the side-line **opposite the scorer's table**, nearest to the location of the ball when the time-out was called

If the team who requested a time-out has previously used all of their time-outs, then the referee who stopped the game should inform all of the players that the request was made and signal a turnover as this is a violation. The game continues as it would after any violation (see point 6.2).

Article 6.5.2 60 seconds Time-out

In the case where a time-out is requested by the coach, the table official will inform the referee at the next stoppage in play. The official who is closest to the table will then blow his whistle, then say and signal the time-out of the team who made the request.

1. The time of the time-out starts as soon as the official reports the time-out to the table

2. 레퍼리는 타임아웃 시그널을 하고 타임아웃을 요청한 팀을 가리킨다.
3. 기록석으로 신속히 이동하여 멈춰선 다음, 테이블에서 대략 6-8m 떨어진 자리에서 테이블오피셜이 명확하게 시야의 막힘없이 자신을 볼 수 있도록 위치한다.
4. 정지한 상태에서 모든 시그널을 보고한다. 타임아웃을 요청한 팀 셔츠 색 깔과 선수의 번호를 분명하고 천천히 표시한다. 테이블오피셜이 팀과 등번호를 정확히 기록하므로 시그널을 '유지'하는 것이 바람직하다.
5. 타임아웃 시간은 레퍼리가 기록석에 타임아웃을 보고하는 즉시 시작된다.
6. 레퍼리는 기록석에서 물러서서 각 팀의 선수, 교체선수, 코치를 주시하면서 타임키퍼와 시선을 교환한다. 타임아웃이 20초 경과하면 타임키퍼는 시그널을 울리고 레퍼리는 휘슬을 불어 게임을 재개하기 위해 양 팀을 코트로 소환한다. 선수들은 이 시그널이 있기 전에 코트로 복귀할 수 있지만 상대팀 벤치와는 떨어져있어야 한다.
7. 게임은 타임아웃이 선언되었을 때 **기록석 맞은편에**, 볼의 위치와 가장 근접한 사이드라인 지점에서 스로인으로 재개된다.

타임아웃 요청 팀이 이전에 타임아웃을 이미 다 썼다면, 게임을 중단시킨 레퍼리는 모든 선수에게 타임아웃 요청이 있었음을 알린 다음, 이것이 바이올레이션이므로 턴오버 시그널을 한다. 게임은 일반 바이올레이션 발생 이후에 재개하는 방식으로 이어간다(6.2 참조).

6.5.2 60 seconds Time-out 60초 타임아웃

코치가 타임아웃을 요청할 경우, 테이블오피셜은 다음 플레이 중단 시 레퍼리에게 이를 알린다. 그러면 테이블과 가장 근접하게 위치한 레퍼리는 휘슬을 불고 타임아웃과 타임아웃을 요청한 팀을 구두와 시그널로 알린다.

1. 타임아웃 시간은 레퍼리가 기록석에 타임아웃을 보고하는 즉시 시작된다.

- 2.The official then moves back from the table to observe the players, substitutes and coaches of the teams, and to have eye contact with the time keeper. When 50 seconds of the time-out has elapsed, the time keeper shall sound his signal and the referee shall blow his whistle to call the teams back onto the court to resume the game. Players are permitted to return to the court before these signals but have to stay away from the bench of the opponent
- 3.The game continues with a throw in from a point on the side-line **opposite the scorer's table**, nearest to the location of the ball when the time-out was called, unless a try has been scored when the resulting throw in will be taken from the end line

Article 6.6 Signal Procedure - Recap

Violation Procedure:

1. Blow whistle
2. Hand above head with a straight arm, open palm (stop clock)
3. Indicate the violation
4. Indicate next direction of play
5. Move quickly to next position

Foul Procedure:

1. Blow whistle
2. Hand above head with a straight arm – closed fist (foul)
3. Identify offending player with free hand
4. Ensure players know:

- a) Who has caused the foul
- b) What the penalty is

If a penalty is to be reported:

5. Move towards and face the Penalty Timekeeper
6. Say and signal:
 - a) Color of team
 - b) Number of player
 - c) The type of foul
7. Ensure that the offending player is in the correct penalty box and in the appropriate position
8. Move quickly to new position

Time-out Procedure:

1. Blow whistle
2. Hand above head with a straight arm, open palm (stop clock)

2. 레퍼리는 기록석에서 물러서서 각 팀의 선수, 교체선수, 코치를 주시하면서 타임키퍼와 시선을 교환한다. 타임아웃이 50초 경과하면 타임키퍼는 시그널을 올리고 레퍼리는 휘슬을 불어 게임을 재개하기 위해 양 팀을 코트로 소환한다. 선수들은 이 시그널이 있기 전에 코트로 복귀할 수 있지만 상대팀 벤치와는 떨어져있어야 한다.
3. 게임은 타임아웃이 선언되었을 때 **기록석 맞은편에**, 볼의 위치와 가장 근접한 사이드라인 지점에서 스로인으로 재개된다. 단 득점이 일어난 이후에는 엔드라인에서 스로인을 한다.

6.6 Signal Procedure – Recap 시그널 절차 – 요약

바이얼레이션 절차:

1. 휘슬을 분다.
2. 손바닥을 편 채 팔을 머리 위로 곧게 뻗어 올린다(게임시계 중지).
3. 바이얼레이션 종류를 표시한다.
4. 다음 플레이방향을 표시한다.
5. 다음 포지션으로 신속히 이동한다.

파울 절차:

1. 휘슬을 분다.
2. 주먹을 쥐 채 팔을 머리 위로 곧게 뻗어 올린다(파울).
3. 다른 한 손으로 파울을 범한 선수를 가리킨다.
4. 선수들에게 다음 사항을 알려준다.
 - a. 파울을 범한 선수
 - b. 페널티의 형태

페널티를 보고해야 하는 경우,

5. 페널티 타임키퍼 쪽으로 가서 맞은편에 선다.
6. 다음사항을 구두와 시그널로 알린다:
 - a. 팀 색깔
 - b. 선수 번호
 - c. 파울의 종류
7. 파울을 범한 선수가 해당 팀 페널티박스의 적절한 위치에 있도록 한다.
8. 새로운 포지션으로 신속히 이동한다.

타임아웃 절차:

1. 휘슬을 분다.
2. 손바닥을 편 채 팔을 머리 위로 곧게 뻗어 올린다(게임시계 중지).

3. Signal to all that a request has been made
4. Move towards and face the scoring table
5. Say and signal that a time-out has been granted to:
 - a) 30 seconds time-out
 - i. color of the team
 - ii. layer number
 - b) 60 seconds time-out
 - i. Which team the time-out is granted to
6. Observe players during the time-out
7. When time-out has ended, move quickly to new position

Equipment Malfunction Request/Fallen Player Procedure:

(NOTE: these are granted at an "appropriate" time)

1. Blow whistle
2. Hand above head with a straight arm, open palm (stop clock)
3. Signal to all that a request has been made **(using the appropriate IWRF signal)**
4. Call the team staff onto the court (allow a 1 meter radius around the player receiving assistance)
5. Move quickly to restart the game at the nearest side-line, ensuring that the 40 second clock is correct

In each case, the trail official will restart the game with an inbound at the nearest location to where the ball was located and start the clock by performing the time in signal (open palm) when the ball is touched by a player on court.

3. 타임아웃 요청을 모두에게 시그널로 알린다.
4. 기록석으로 가서 맞은편에 선다.
5. 타임아웃을 부여할 시 구두와 시그널로 다음사항을 알린다.
 - a. 30초 타임아웃 시
 - i. 팀 색깔
 - ii. 선수 번호
 - b. 60초 타임아웃 시
 - i. 타임아웃을 받은 팀
6. 타임아웃 시간 동안 선수를 주시한다.
7. 타임아웃이 종료되면 새로운 포지션으로 신속히 이동한다.

장비 문제 요청/넘어진 선수 절차:

(참고: 본 요청은 "적절한" 시기에 수락한다.)

1. 휘슬을 분다.
2. 손바닥을 편 채 팔을 머리 위로 곧게 뻗어 올린다(게임시계 중지).
3. **(해당 IWRF 시그널을 사용하여)** 요청이 있었음을 모두에게 알린다.
4. 팀 스탭을 코트로 부른다(도움을 받는 선수의 반경 1미터를 비워둔다).
5. 가장 근접한 사이드라인에서 게임이 재개되도록 신속히 이동하여 40초시계가 오류 없이 작동할 수 있도록 한다.

각각의 경우, 트레일 오피셜은 볼의 마지막 위치와 가장 근접한 위치에서 인바운드를 하여 게임을 재개하고 볼이 코트 위 선수에 컨택할 때 (손바닥을 편 채로) 타임인 시그널을 수행하여 게임시계를 다시 작동시킨다.

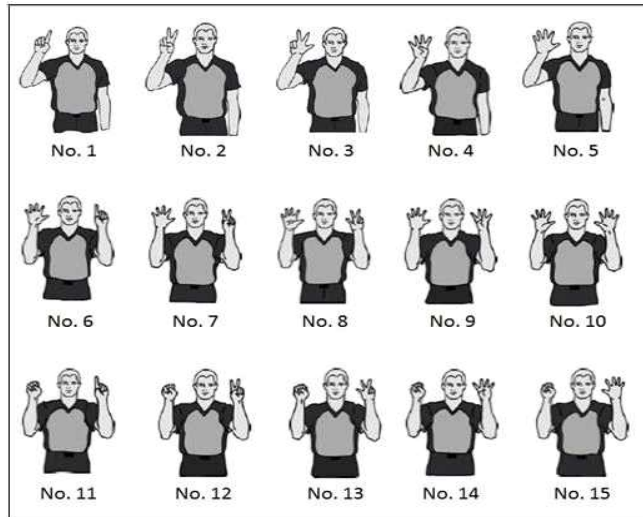
Article 6.7.1 IWRF Signals - Page 1 <Diagram 40>
 6.7.1 IWRF Signals - Page 1 IWRF 시그널 - 1페이지 <그림40>

<p>Ready Signal</p> 	<p>Time In Signal</p>  <p>Arm straight up & bring down in direction of Arrow</p>	<p>Violation Signal</p> 	<p>Goal</p> 
<p>Cancelled Goal</p>  <p>Wave and cross arms above head</p>	<p>Time Out</p> 	<p>1 Minute Time out</p> 	<p>Referee/Equipment Time Out</p> 
<p>Substitution</p> 	<p>Held Ball</p> 	<p>Visible Count</p> 	<p>1 Meter</p>  <p>Point to the floor and outline a semi-circle</p>
<p>12 Seconds</p> 	<p>40 Seconds</p>  <p>Tap shoulder 3 or 4 times</p>	<p>Physical Advantage</p>  <p>Up and down motion at wrist</p>	

Article 6.7.2 IWRF Signal'Page 2 <Diagram 41>
 6.7.2 IWRF Signals - Page 2 IWRF 시그널 - 2페이지 <그림 41>

<p>Dribble Violation Raise arms up and down in dribble motion</p> 	<p>Back Court</p>  <p>Move finger and forearm in an arc over the line</p>	<p>Foul Raised fist Palm Down</p> 	<p>Technical Foul</p> 
<p>Flagrant foul</p> 	<p>Disqualifying Foul</p> 	<p>Offensive Foul</p> 	<p>Four in the Key</p> 
<p>Charge</p>  <p>Strike open hand with fist</p>	<p>Contact before the Whistle</p>  <p>Strike open palm with heel and palm of other hand</p>	<p>Out and In</p>  <p>Move forearms in an arc back and forth</p>	<p>Hold</p> 
<p>Leaving the Court</p>  <p>With both palms facing out move hands towards sideline</p>	<p>Push</p> 	<p>Illegal use of Hands</p> 	<p>Spin Hold fists out and rotate arms A) To the side for a lateral spin B) Upwards for a vertical spin</p> 

Article 6.7.3 Signalling Player Numbers



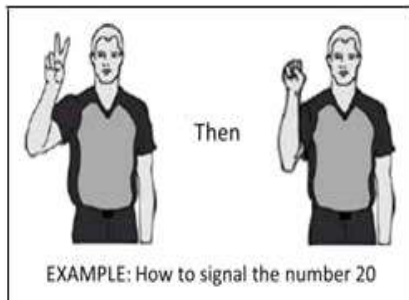
<Diagram 42>

Diagram 42

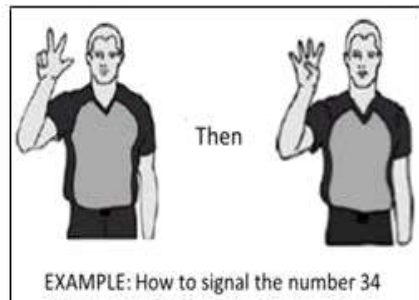
The above diagram (Diagram 42) shows how to signal player numbers from 1 to 15. All player numbers must be in accordance with IWRF rules (1-15, 20-25, 30-35, 40-45, 50-55 inclusive). Any other number is illegal and should not be used (16-19, 26-29, 36-39, 46-49, 56+).

When signalling other player numbers, they should be a combination of the numbers 1 to 5 as shown above. The digit "0" is displayed by "pumping" a closed fist.

Note: ALL numbers over 15 are displayed using only one hand

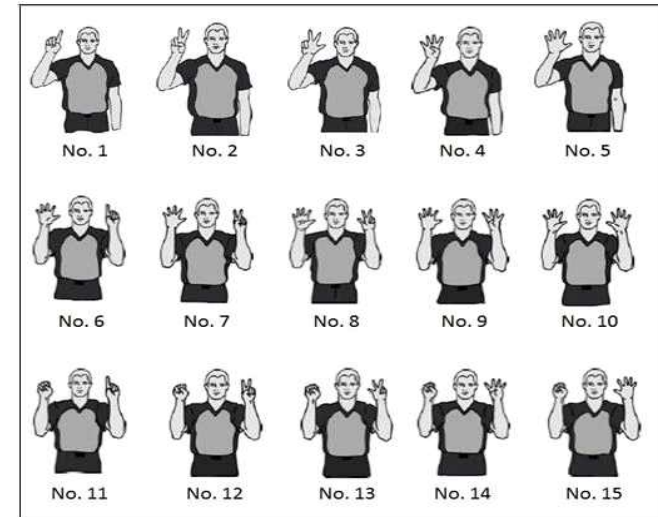


<Diagram 43>



<Diagram 44>

6.7.3 Signalling Player Numbers 선수 번호 시그널 방법



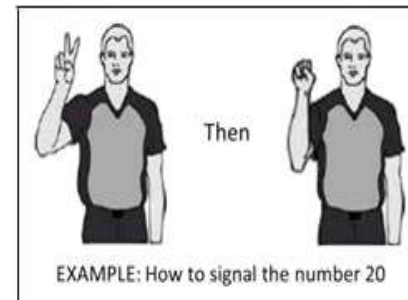
<그림 42>

그림 42

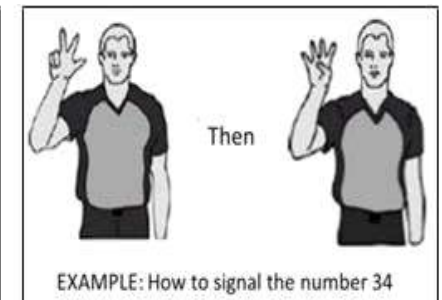
상기 그림(그림 42)에는 1부터 15까지의 선수 번호 시그널을 하는 방법을 알려 준다. 모든 선수의 번호는 IWRF의 규정에 맞게 정해야 한다(1-15, 20-25, 30-35, 40-45, 50-55 포함). 이외의 다른 번호는 규정에 어긋나므로 사용해서는 안 된다(16-19, 26-29, 36-39, 46-49, 56 이상).

1부터 15 외의 번호를 시그널할 때는, 상기 그림에 1부터 5까지 시그널의 조합으로 표현한다. "0"은 주먹을 쥐어 표시한다.

참고: 15를 초과하는 번호는 모두 한 손만 사용하여 표시한다.



<그림 43>



<그림 44>

SECTION 7. END OF PLAYING TIME

When the game clock sounds at the end of a period, the official who is nearest to the table blows his whistle to indicate the end of playing time by showing the "Stop the game" signal and unless circumstances dictate otherwise, the two (2) officials should meet at the center circle and together move towards the score table.

Depending on which period has just ended, referee 1 has different duties to perform.

Before the start of the next period, both referees should be aware of which team is due possession and which direction they will be going, when play is due to re-start.

Article 7.1 End of a period duties (1st or 3rd period)

When the referees have left the court and are at the scorer's table, the referee 1 should check that score sheet is correct. They do this by reading through the list of scorers, ensuring that the running total is accurate and inserted in the boxes at the bottom of the sheet. This is also a good time to check how many 30 second time-outs each team have remaining.

Article 7.2 Half time duties (end of 2nd period)

During this interval of play, the referee 1 has additional duties that need to be completed as soon as possible after they have left the court:

- Change the direction of the possession arrow with the Technical Commissioner and Scorekeeper
- Check the score sheet (similar to after the first period)
- Ensure that the "Contact before the whistle" markers have been removed by the Penalty Timekeeper

Article 7.3 End of the game duties (end of 4th period)

When playing time has concluded and after all the table officials have entered their names, the score sheet should be presented to referee 1 for verification.

Once referee 1 is satisfied with its accuracy, it is signed first by referee 2 and then by referee 1. Referee 1 must also sign the Penalty Sheet.

This approval and signing of these 2 sheets terminates the officials' administration and connection with the game.

7. END OF PLAYING TIME 게임시간 종료

피리어드 종료 시 게임시계가 울리면 기록석과 가장 근접하게 위치한 레퍼리는 휘슬을 불어 "게임 중지" 시그널을 표시함으로써 게임시간의 종료를 알리고 상황에 변수가 없는 한 두(2) 레퍼리는 센터서클에서 만나 함께 기록석으로 이동한다.

몇 번째 피리어드가 종료되었는지에 따라 레퍼리 1이 수행하는 임무가 다르다.

다음 피리어드가 시작하기 전에 두 레퍼리 모두 플레이가 재개될 시 공격팀 및 플레이방향을 인지하고 있어야 한다.

7.1 End of a period duties (1st or 3rd period) (1 또는 3) 피리어드 종료 후 임무

레퍼리가 코트에서 나와 기록석에 있으면 레퍼리 1은 스코어시트가 정확히 기재되었는지 확인한다. 레퍼리는 득점선수 명단을 꼼꼼히 읽으면서 누계가 정확히 시트 하단의 박스에 기재되었는지 확인한다.

각 팀에게 30초 타임아웃이 몇 번 남았는지 확인할 수 있는 좋은 시간이기도 하다.

7.2 Half time duties (end of 2nd period) 전반전 종료(2 피리어드 종료) 후 임무

전반전 종료 후인 본 휴식시간 동안 레퍼리들이 코트를 나오는 즉시 레퍼리 1이 위의 임무와 더불어 추가적으로 수행해야 할 임무가 있다.

- 테크니컬 커미셔너와 스코어키퍼와 함께 소유권화살표 방향을 변경한다.
- 스코어시트를 검토한다(1 피리어드 후와 유사).
- 페널티 타임키퍼가 "컨택 비포 더 휘슬" 표지판을 치웠는지 확인한다.

7.3 End of the game duties (end of 4th period) 게임 종료(4 피리어드 종료) 후 임무

게임시간이 종료되고 테이블오피셜들이 모두 자신의 이름을 기재한 후 레퍼리 1에게 확인을 받기 위해 스코어시트를 제출한다.

레퍼리 1이 스코어시트의 정확함을 확인한 후 레퍼리 2가 먼저 서명하고 레퍼리 1이 서명한다. 레퍼리 1은 페널티시트에도 서명해야 한다.

두 레퍼리는 두 시트(스코어시트, 페널티시트)를 확인하고 서명하는 순간 게임의 집행 및 게임과의 관계가 종료된다.

It is customary to thank the table officials and the commissioner for their efforts, as they are also part of the team. A handshake is the normal practice.

All officials should leave the floor together.

The officials should avoid any subsequent discussion with coaches, players and spectators. In all circumstances, the officials must be courteous and polite.

The officials have worked hard. They have given their best together.

테이블오피셜과 테크니컬 커미셔너도 한 팀이므로 그들의 노고에 감사를 표하는 것이 관례이다. 주로 악수로 감사를 표한다.

두 레퍼리는 함께 코트를 떠난다.

레퍼리는 코치, 선수, 관람객과 차후 논의를 피해야 한다. 어떤 상황에서도 레퍼리는 정중하고 친절해야 한다.

레퍼리는 업무에 충실했고 함께 최선을 다했다.

SECTION 8. GAME TIMES● **10 Seconds**

- Maximum time an offensive player is allowed in the key area
- Maximum time a player can be in possession of the ball without dribbling
- Maximum time allowed for a player to inbound the ball

● **12 Seconds**

- Maximum time allowed for a team to advance the ball into the front court

● **15 Seconds**

- Time the shot/try clock is changed to IF the offensive team request a time out AND the shot/try clock displays 14 or less

● **30 Seconds**

- Maximum time allowed for a "30 seconds" time-out

● **40 Seconds**

- Maximum time allowed for a team to score

● **60 Seconds / 1 Minute**

- Maximum time allowed for a "60 seconds" time-out
- Maximum time allowed for an equipment time-out
- Time when referee 1 alerts the teams of how long is remaining before tip-off

● **2 Minutes**

- Time between periods 1 & 2 and 3 & 4, and any subsequent overtime periods

● **3 Minutes**

- Time when referee 1 alerts the teams of how long is remaining before tip-off
- Duration of any overtime periods

● **5 Minutes**

- Duration of half time

● **8 Minutes**

- Duration of game period

● **10 Minutes**

- Time when starting players cards are revealed

● **15 Minutes**

- Maximum time past tip-off that a team must have 4 players ready to play
"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 61 - Beginning the game, Section 8. Playing regulations, IWRF International Rules, 2012)

● **20 Minutes**

- Before tip-off time, the officials should be ready!!

8. GAME TIMES 게임 시간 종류● **10초**

- 키 에어리어 안에 공격수가 머무를 수 있는 최대 시간
- 선수가 드리블하지 않고 볼을 소유할 수 있는 최대 시간
- 선수가 볼을 인바운드할 때 주어지는 최대 시간

● **12초**

- 팀이 볼을 프론트코트로 가지고 나아가는데 허용되는 최대 시간

● **15초**

- 만약 공격팀이 타임아웃을 요청하고 동시에 득점시계(40초시계)가 14초 이하 남았을 때 득점시계의 리셋되는 시간

● **30초**

- "30초" 타임아웃 시 주어지는 최대 시간

● **40초**

- 팀 득점에 허용되는 최대 시간

● **60초 / 1분**

- "60초" 타임아웃 시 주어지는 최대 시간
- 장비 타임아웃 시 주어지는 최대 시간
- 레퍼리 1이 양 팀에게 팁 오프 전 남은 시간을 알려주는 시기

● **2분**

- 1 & 2 피리어드 사이, 3 & 4 피리어드 사이 및 연장전 피리어드 사이에 주어지는 휴식시간

● **3분**

- 레퍼리 1이 양 팀에게 팁오프 전 남은 시간을 알려주는 시기
- 연장전 피리어드 게임시간

● **5분**

- 전반전 후 휴식시간

● **8분**

- 정규 피리어드 게임시간

● **10분**

- 선발선수의 등급분류카드가 공개되는 시점

● **15분**

- 팀이 팁 오프 전 플레이할 준비가 된 선수 네 명을 보유하고 있어야 하는 최소 시점

"팀이 게임 시작 시 네 명의 선수를 출전시키지 못하면, 게임을 시작해서는 안 된다. 해당 팀이 게임예정시간 15분 내에 네 명의 선수를 출전시키지 못하면 해당 팀은 몰수게임을 당해야 한다."(2012 IWRF 국제규정 8장 게임 규정 61조 - 게임의 시작)

● **20분**

- 팀 오프 시작 전 레퍼리가 준비되어야 하는 시점!!

SECTION 9. 'PRO TIPS'

1. A pre-game conference is absolutely **necessary**
2. Know your areas of responsibility on the floor and avoid having both officials watch the ball and the players immediately surrounding it
3. Referee the play away from the ball when it is your primary responsibility
4. With double whistles, establish eye contact with your partner before proceeding with your signal. Remember: The official closest to the play or towards whom the play is moving shall have primary responsibility
5. Give help when required on out-of-bounds situations, but only when requested to do so by your partner. Get into the habit of establishing eye contact
6. Try to know at all times, not only where the ball and all the players are located, but also the location of your partner
7. Avoid the temptation to make a call when you are ten (10) meters or more away from the action
8. Make sure that you call what you have actually seen
9. Establish your standards early in the game. The game will become easier to control. Over-aggressive play must always be penalized. The players will adjust to the way you allow them to play
10. Keep on the move as the play comes towards you and try to maintain the best possible position and a wide angle of vision between the defensive and offensive players. Be on top of the play when you make the call
11. Do not stop the game just to warn a player or a coach regarding his conduct. If the warning is necessary, do so when the game clock is stopped and ball is dead. If it is necessary to stop the game, a technical foul must be called
12. The coaches should not be allowed to become the center of attention with theatrical gestures and constant complaining. This behaviour is not to be tolerated. The officials must stop this early. Do not be afraid to call the technical foul when the coach tries to intimidate or harass you
13. Slow down your signals to the table officials and stand still while signalling
14. Work as a team with your partner. Do your best to cooperate. Make eye contact before handing the ball to a player for a throw-in
15. You arrive on the floor together. Therefore, whenever possible, try to leave the playing court together
16. Never stop moving. Adjust your position when the ball moves. You are also an athlete
17. It is advisable to use two whistle blasts to communicate information to your co- official or players when play has stopped and you are NOT allowing chair contact!!

9. 'PRO TIPS' '프로 팁'

1. 프리 게임 컨퍼런스는 반드시 필요한 것이다.
2. 코트 위에서의 책임 구역을 파악하고 두 레퍼리가 모두 불과 볼 주위의 선수들만을 주시하는 것은 피하라.
3. 불과 거리를 둔 플레이 판정이 주요 임무일 경우에는 그 임무를 행하라.
4. 더블 휘슬(두 레퍼리가 동시에 휘슬 부는 상황)이 발생하면, 시그널을 하기 전에 파트너와 시선을 교환하라. 플레이에 가장 근접해 있거나 플레이보다 앞서 있는 레퍼리에게 판정의 우선 권한이 있다는 점을 명심하라.
5. 아웃오브바운드 상황에서 필요할 경우 도움을 제공하라. 그러나 파트너의 요청이 있을 경우에만 그렇게 하라. 시선 교환이 습관이 되게 하라.
6. 불과 모든 선수뿐 아니라 파트너의 위치도 항상 인지하도록 노력하라.
7. 상황에서 10m 이상 떨어져 있을 경우에는 판정을 내리는 것을 피하라.
8. 실제로 본 것에 대한 판정을 선언하라.
9. 게임 초반에 기준을 세워두라. 게임 컨트롤이 쉬워질 것이다. 과도하게 공격적인 플레이는 항상 처벌을 받아야 한다. 선수는 당신의 경기 진행 방식에 적응하게 될 것이다.
10. 플레이가 자신의 방향으로 전진해 오면 계속해서 움직이면서 공격 및 방어선수들 가운데서 최적의 위치와 넓은 시야를 유지하라. 플레이 근처에서 판정을 선언하라.
11. 단순히 선수나 코치의 행동에 대해 경고하기 위해서 게임을 중지시키지 말라. 경고가 필요하다면 게임시계가 중지하고 데드볼이 되었을 때 하라. 경기 중단이 필요할 경우, 반드시 테크니컬 파울을 선언해야 한다.
12. 코치의 과장된 제스처와 지속적인 불평이 관심의 대상이 되지 않도록 해야 한다. 레퍼리는 이런 행동을 용인하지 말고 초기에 저지해야 한다. 코치가 당신을 위협하거나 괴롭힐 때는 주저하지 말고 테크니컬 파울을 선언하라.
13. 테이블오피셜에게 시그널을 줄 때는 바로 서있는 상태에서 천천히 한다.
14. 한 팀으로서 파트너와 함께 하고 최선을 다해 협력하라. 스로인 시 선수에게 볼을 건네기 전에 시선을 교환하라.
15. 레퍼리는 코트에 함께 입장해야 한다. 그러므로 가능하면 코트를 떠날 때도 함께 떠나라.
16. 움직임을 멈추지 마라. 볼이 움직이면 위치를 조정한다. 당신도 선수나 다름없다.
17. 게임이 중단된 때에는 파트너 또는 선수에게 휘슬을 두 번 불어 정보를 전달할 것을 권고한다. 게임 중단 시간 중에 휠체어 간 컨택을 허용해서는 안 된다!!

SECTION 10. REVIEW COMMENTS

The officials are entrusted to see that the game is played within the framework and guidelines of the Rules. They have to make instantaneous decisions.

Wheelchair rugby is competitive. It is a game charged with emotion, where tempers and friction can run high, especially when the score is close. The officials must always have the game under control. This means the officials must be firm, decisive and unshakeable.

Officials must understand something about the players and coaches and be aware of what makes them tick and how they perform. No official can have an excellent game without a reasonable amount of cooperation from the players and coaches.

Officials need an awareness of the game, an insight into the aims and objectives of players' and coaches' tactical manoeuvres, as well as an understanding of the strains and pressures affecting them. Officials must understand the frustrations of playing and coaching. The players, the coaches and the officials all belong together; they are not members of separate factions.

Concentration is vital for officials. It is usually learned the hard way. While the player has the opportunity to break concentration when not directly involved with the ball, the official can never relax. Concentration diminishes with the onset of fatigue, as the game progresses into its final stages.

Physical and psychological preparation becomes very important. You are not anticipating what will actually happen; rather it is preparation for the most likely eventualities. Simply expressed, it is an awareness of the best possible position from which to watch the play and striving to get to that position.

Officiating is about being in the right place at the right time to make the right call. Positioning is the key factor. There is a high correlation between the location of the official and the accuracy of his decisions.

Officiating is not an easy task. The pace of the game is intense. It is difficult to control or even see everything that happens. Good officials try to follow the play away from the ball, but of course, just as everyone else; there is always the tendency to focus on the spectacular scoring plays.

An official's greatest virtue is **consistency**. It is important to try to call the same play the same way, irrespective of the stage of the game or other pressures.

The best officials have an easy authority, a rapport with players and coaches, and the ability to keep a calm and steady presence in the most demanding circumstances, in addition to a thorough understanding of the game and acute powers of observation. They are intelligent people in excellent physical condition.

10. REVIEW COMMENTS 검토사항

레퍼리는 게임이 규정 체계와 가이드라인에 따라 시행되는지 지켜볼 의무가 있다. 레퍼리는 즉각적인 결정을 내려야 한다.

휠체어럭비는 경쟁이 강한 스포츠이다. 특히 점수 차이가 별로 없을 때는 기본과 갈등이 격해질 수 있는 매우 감정적인 게임이기도 하다. 레퍼리는 항상 게임을 잘 통제해야 한다. 이는 레퍼리가 단호하고 결단력 있으며 확고부동해야 한다는 것을 의미한다.

레퍼리는 선수와 코치, 그리고 무엇이 그들을 자극하는지, 그들이 어떻게 플레이하는지 알아야 한다. 선수와 코치의 협조 없이 어느 레퍼리도 훌륭한 게임을 치를 수 없다.

레퍼리는 게임을 파악하고 선수와 코치의 기술 작전의 목적과 목표에 대한 이해뿐 아니라 그들의 부담감과 중압감까지 이해할 필요가 있다. 레퍼리는 플레이와 코칭의 좌절감도 이해해야 한다. 선수, 코치, 레퍼리는 모두 같은 소속이다. 서로 다른 그룹의 멤버가 아니다.

레퍼리에게 집중력은 필수적이다. 대개 어렵게 터득된다. 선수가 볼에 직접적으로 관여하지 않으면서 집중력을 흐트러려고 할 때 레퍼리는 절대 방심하지 말아야 한다. 경기가 중반으로 접어들고 피로가 시작되면 집중력이 감소된다.

신체적 및 심리적인 대비가 매우 중요하다. 실제로 어떤 일이 일어날지 예상할 수 없다. 더 정확히 말하면 만일의 사태를 준비해야 한다. 쉽게 얘기하면 플레이를 주시할 최적의 위치 파악과 그 위치를 확보하기 위한 노력이다.

레퍼리로서의 업무는 바른 판정을 하기 위해 적시적소에 있는 것이다. 최적의 위치 확보가 핵심 요소다. 레퍼리의 위치와 판정의 정확성 사이에는 높은 관련성이 있다.

레퍼리 수행은 쉬운 임무가 아니다. 게임의 속도가 맹렬하고 일어나는 모든 일을 통제하는 것은 물론 심지어 주시하는 것 자체가 어렵다. 훌륭한 레퍼리는 볼에서 떨어져서 플레이를 따라가지만 물론 다른 사람들처럼 대부분 극적인 득점 플레이에 집중하는 경향이 있다.

레퍼리의 가장 훌륭한 장점은 일관성이다. 게임의 단계나 다른 압박에 상관없이 같은 플레이를 같은 방법으로 판정하는 것이 중요하다.

최고의 레퍼리는 선수와 코치와의 관계에서 편안한 권위를 가지고, 게임에 대한 완전한 이해와 정확한 관찰력으로 부담이 큰 상황에서도 침착하고 안정된 존재감을 유지하는 사람이다. 바로 탁월한 신체 조건에 충명함을 가진 사람이다.

Wheelchair rugby is a game of passion, of involvement and commitment, requiring officials with a **feel for the game**.
When you become an official, you will never again see the game as a mere spectator. Nevertheless, it is still a game and should be enjoyed by **everyone**.

휠체어럭비는 열정적이고 참여와 헌신의 게임으로 레퍼리에게 **게임에 대한 감각**을 요구하는 스포츠이다.
레퍼리가 되면, 결코 다시는 관중으로서 게임을 볼 수 없을 것이다. 하지만 이것은 게임이고 **모두가** 즐겨야 한다.

<부록 1>



**ENTHUSIASM
CONSISTENCY
TEAMWORK
PROFESSIONALISM**

**OFFICIALS PRE-GAME
DISCUSSION SHEET**

PRE GAME DUTIES

- Check chairs, cards and players
- Check Score-table / Ball / Cones / Timer / Stopwatch / Horn / Score sheet / Penalty Record sheet
- Captains - numbers/names
- Coaches - names
- Positions for warm ups

Pre Tip-off Timetable

20 minutes prior to game time:

- On court
- Acknowledge all other officials
- Inspect and approve all equipment used by players or table officials

10 minutes: Check table:

- Reveal starting players cards
- Check total point value
- Coaches signatures

5 minutes: Meet captains

1 minute: Check cones

RULES

Violations

- Tip off
- Ball out-of-bounds
- 10 seconds no dribble
- Advancing the ball to the front court (12 seconds)
- Back court
- Throw-in (inbound)
- 40 second goal clock
- 10 seconds in the key
- Held ball
- Physical advantage

Foul

- Illegal use of the hands
- Contact before the whistle
- 4 in the key
- Leaving the court
- Holding
- Spinning
- Out-and-in
- Illegal pushing
- Charging

Technical Fouls

- Player
- Coach/bench personnel
- Excessive points on court
- Flagrant foul
- Disqualifying foul

The Foul Call

- Freezing - game control
- Double whistles
- Teamwork

**New Rules / Points of
Emphasis**

MECHANICS

- Substitutions
- Time-outs
- Live ball position and rotations (switching)
- Front court position
- Box in the ball
- Teamwork

Division of Playing Court

- Line coverage
- Court area coverage

Off-Ball Coverage

Areas of Responsibility

- Referee your primary area
- Stay with play that started in your primary area
- Off-ball contact
- Back court on ball/off ball
- Back court (behind the ball)

**Rotation of Lead and Trail
Positions**

- On every held ball situation
- After every foul
- After every time-out
- At the start of a new period

Dead ball Switches

- Foul call
- Held ball
- Start of period
- Time-outs

Dead Ball Administration

- Throw-ins (inbound)
- Substitutions
- Time-outs
- Player equipment
- Check scoresheet

SPECIAL SITUATIONS

- Arrow direction – opposite helps with direction
- Chair damage/injuries
- Player out of chair
- Goal at the horn – opposite calls
- Correctable errors

COMMUNICATION

- Eye contact
- 'Thumbs up' to indicate readiness
- Voice control (volume, tone)
- Conventional signals
- A loud sharp whistle

Dealing with problems ...

- Players
- Coaches
- Score-table

Speak briefly during stoppages if needed.

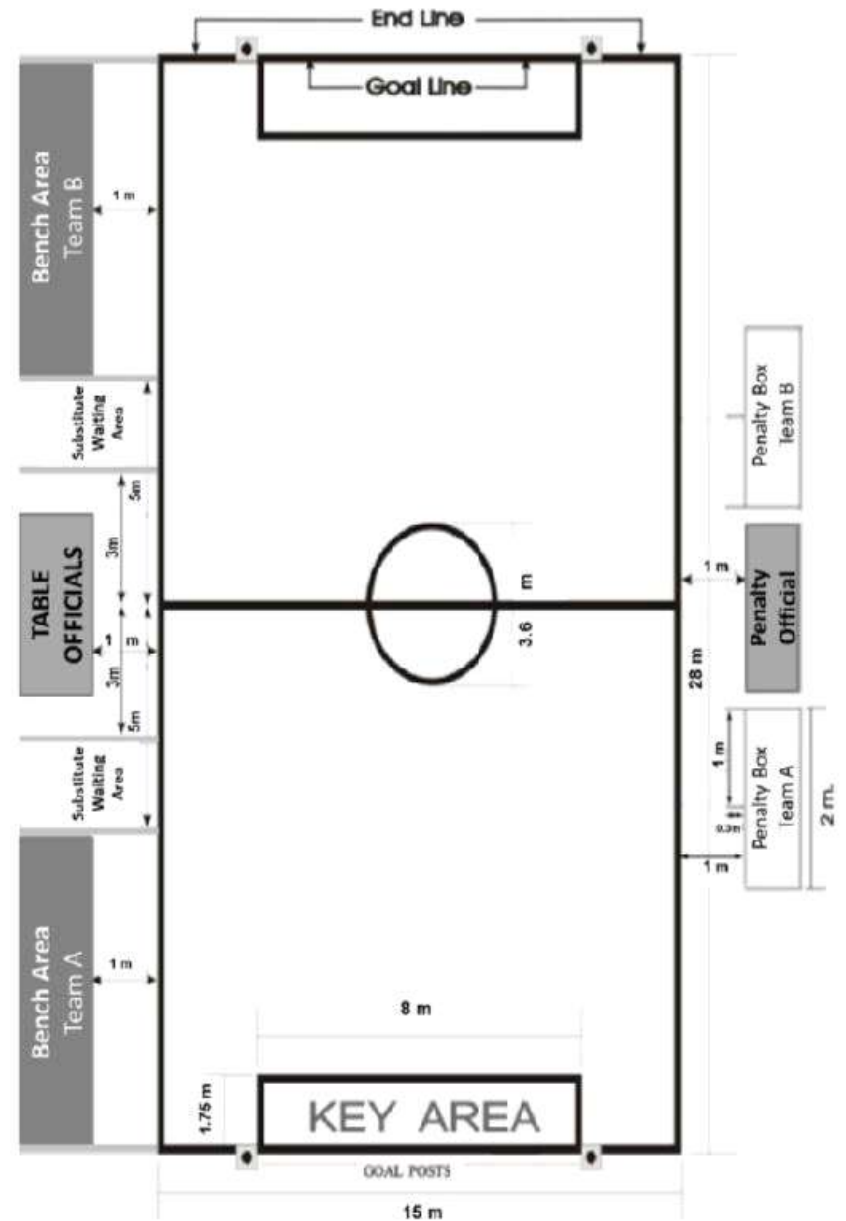
**END OF PERIOD /
HALF TIME / FULL TIME**

- Whistling the end of playing time
- Leave court together
- Directional arrow
- Post-game meeting

MATCH BACKGROUND

- Team rivalries/coaches
- Team playing styles

<부록 2>





Instruction Manual for TABLE OFFICIALS

3 February 2013

PART I: PLAYING TIME

A) Regular Time:

The game is played in 4 periods. Each period is 8 minutes. There is a 2-minute break after period one and three. There is a 5-minute break after period two (half time).

B) Overtime:

An overtime period is 3 minutes. Between the regular time and the overtime is a 2-minute break. If additional overtime periods are required, there is a 2-minute break after each overtime period. Each overtime period starts with a tip-off.

PART II: TIME-OUTS (Art. 57)

Each team has 4 (30 sec) time-outs and 2 (60sec) time-outs, for a total of six during regular time.

A **30-sec time-out** may be requested anytime during regulation play by a player or a coach. A player's request may be granted during a live ball (see art. 60 for additional conditions); but a coach request can only be granted during a dead ball situation (also see art. 60 for additional conditions).

Time-outs that are not used during regular time carry on to overtime play. In addition, one extra 30-sec time-out is added to each overtime period. A **60-sec time-out** may only be requested by a coach. The coach makes his request to the table official, who then notifies the referees at the next stoppage of play. A request for a time-out can also be cancelled before it is granted.

Note: If a *request is made during a dead ball period*, the time-out can be granted during this same dead ball period. However, the referee must be informed of the request before the ball is given to the inbound player for a throw-in. For this reason, the timekeeper must be very alert and quick to react during any dead ball period. The table officials time the time-outs. During the timing of the 30-sec time out, a signal is given after 20 seconds AND after 30 secs. Recording of this time-out starts when the referee reports it to the table officials. During the timing of the 60-sec time out, a signal is given after 50 seconds AND after 60 secs. Recording of this time-out starts immediately when the referee indicates that a 60-sec time-out is awarded.

REFEREE'S TIME-OUT (Art. 58)

A referee may stop the play any time to attend to and resolve any situation. The referees' time-out can be as long as necessary.

1장 : 경기 시간**A) 정규 경기 :**

경기는 4개의 피리어드로 이루어진다. 각각의 피리어드는 8분씩이다. 첫 번째 피리어드와 세 번째 피리어드 후에는 2분간의 휴식이 주어진다. 두 번째 피리어드 후(하프타임)에는 5분간의 휴식이 주어진다.

B) 연장전 :

연장전의 피리어드는 3분이다. 정규경기과 연장전 사이에는 2분간의 휴식 시간이 있다. 추가적인 연장전 피리어드가 요구 될 경우, 각각의 연장전 피리어드가 끝난 후 2분씩의 휴식 시간이 주어진다. 각각의 연장전 피리어드는 팀 오프와 함께 시작된다.

2장 : 타임아웃 (57조)

각 팀은 4번의 30초 타임아웃, 2번의 60초 타임아웃을 요청할 수 있고, 그래서 총 6번의 타임아웃을 요청 할 수 있다.

선수 또는 코치는 **30초 타임아웃**을 정규경기 시간 중에 언제든지 요청 할 수 있다. 선수는 라이브 볼 상태(추가적인 상황들은 60조를 참조)일 때 요청 할 수 있는데, 코치는 반드시 데드볼 상황에서만 타임아웃을 요청 할 수 있다(추가적인 상황들도 60조 참조). 정규경기 시간 중 사용되지 않은 타임아웃은 연장전으로 넘어간다. 또한 연장전 피리어드 때마다 추가적으로 하나의 30초 타임아웃이 주어진다.

60초 타임아웃은 오직 코치가 요청할 수 있다. 코치가 테이블 오피셜에게 타임아웃을 요청하면, 테이블 오피셜은 다음 경기 중지 시 그것을 레퍼리에게 통보한다. 타임아웃의 요청은 승인되기 전에 취소될 수도 있다.

주의: 만일 타임아웃 요청이 데드볼 피리어드 중에 발생되면, 타임아웃은 데드볼 피리어드 동안 주어질 수 있다. 하지만 레퍼리는 반드시 스로우인을 위해 공이 인바운드 할 선수에게 주어지기 전에 이 요청사항에 대한 통보를 받아야 한다. 이러한 이유로 모든 데드볼 피리어드 동안 타임키퍼는 주위를 경계하고 빠르게 반응해야 한다. 테이블 오피셜들이 타임아웃의 시간을 쟀다. 30초 타임아웃이 시작되고 나서 20초 후와 30초 후에 시그널이 주어진다. 타임아웃의 시작은, 레퍼리가 테이블 오피셜에게 신호를 줄 때 한다. 60초 타임아웃의 시작되고 나서 50초 후와 60초 후에 시그널이 주어진다. 타임아웃의 시작은 레퍼리가 60초 타임아웃의 신호를 줄 때 시작 된다.

레퍼리의 타임아웃 (58조)

레퍼리는 주의를 기울이고 상황을 해결하기 위해 어느 상황에 어느 때라도 경기를 중지 시킬 수 있다. 레퍼리의 타임아웃은 레퍼리가 필요에 따라 요구하는 만큼 주어진다.

EQUIPMENT TIME-OUT (Art. 59)

If any part of a player's wheelchair or equipment malfunctions, become damaged, or requires some adjustment, he may request a stoppage in play. An equipment time-out is 1 minute. The timing for this type of time-out starts when the referee signals that the request is granted. A signal is given after 50 seconds AND after 60 seconds.

If more time is needed the team needs to take a time-out or make a substitution.

An Equipment time-out does not apply to fallen players (Art. 60), and as such, it is not inscribed on the score-sheet. However, the timekeeper must be aware that team staff has 1 minute to assist the fallen player and make him ready to restart play (Art.60).

The timekeeper is responsible for timing how long it takes for the fallen player to be ready to resume play. The timing should start when the player is upright and is being assisted to return to play.

PART III: TABLE OFFICIALS

A) SCOREKEEPER

The duties of the scorekeeper are:

- a) Verify that required information is properly inscribed on the score sheet prior to the start of the game.
- b) Record all tries 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.
- 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.

SCOREKEEPER – explanations

See and Use Annexes II and III

- a) Verify that the required information is properly inscribed on the score sheet prior to the start of the game.
 - >> Tournament
 - >> Date of Game
 - >> Time of game
 - >> Team names
 - >> Player names. Also inscribe a "C" for captain, and "AC" for assistant captain next to the name of appropriate player.
 - >> Player numbers
 - >> Player classification points
 - >> Name of coach for each team
 - >> Name of assistant coach for each team

장비 타임아웃 (59조)

만일 선수의 휠체어나 장비가 제대로 작동하지 않거나 손상을 입었을 경우 또는 조정이 필요한 경우 선수는 경기의 중지를 요청 할 수 있다. 장비 타임아웃은 1분간 주어진다. 이 타임아웃의 시간 측정은 타임아웃을 승인한 레퍼리의 사인과 함께 시작된다. 타임아웃의 신호는 타임아웃 시작 이후 50초 후 그리고 60초 후에 주어진다. 만일 더 많은 시간이 필요할 경우 팀은 타임아웃을 요청하거나 선수를 교체해야 한다.

장비 타임아웃은 떨어진 선수에 적용되지 않으며(60조), 따라서 득점기록지에 기록되지 않는다. 그러나 타임키퍼들은 팀 관계자가 떨어진 선수를 도와 선수가 경기를 다시 시작할 수 있도록 하는데 1분의 시간이 주어진다 것을 명심해야 한다. (60조)

타임키퍼는 넘어진 선수가 게임에 다시 준비하는데 어느 정도 걸릴지의 시간 측정에 대한 책임이 있어야 한다. 그 시간 측정은 선수가 바로 일어서고 다시 게임에 할 수 있을 때 시작 된다.

3장: 테이블 오피셜

A) 스코어키퍼

스코어키퍼의 의무는 다음과 같다:

- a) 경기시작 전에 요구되는 모든 정보들이 스코어시트에 기록되었는지 확인한다.
- b) 모든 득점사항은 시간 순서대로 스코어 시트에 기록한다.
- c) 타임아웃을 요청 할 시, 해당 피리어드, 팀 명, 타임아웃을 요청한 선수 또는 코치의 이름을 스코어시트에 기록한다.
- d) 코트 안에 경기에 참여 중인 각 팀의 선수 등급분류 점수 총합을 확인하고 어느 팀도 최대 점수를 넘지 않도록 해야 한다.
- e) 어느 선수부터 코트로 입장했는지를 선수 교체 이후 기록한다.
- f) 득점게시판이 게임시계와 함께 결합 되어있지 않을 경우 득점 게시판을 작동한다.
- g) 소유권 교대 화살표가 게임시계와 함께 결합 되어있지 않을 경우 소유권 교대화살표를 작동한다.
- h) 모든 부정행위를 레퍼리에게 보고 한다. 이것은 부정행위를 하고 난 후 첫 경기 중지 시에 이루어져야 한다.

스코어키퍼- 설명

부록 II와 III을 참조 및 이용

- a) 경기시작 전에 요구되는 모든 정보들이 득점 기록지에 아래와 같은 정보가 기록되었는지 확인해야 한다.
 - >> 대회
 - >> 경기 날짜
 - >> 경기 시간
 - >> 팀 명
 - >> 선수들의 이름, 해당 되는 선수의 이름 옆에 주장은 "C"로, 부주장은 "AC"로 표기해야 한다.
 - >> 선수들의 (등)번호
 - >> 선수 등급분류 점수
 - >> 각 팀의 코치 이름
 - >> 각 팀의 보조코치 이름

No less than 10 minutes prior to the scheduled start of the game, 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. At this time the coaches also check the score sheet to see that it's right and signs it. No substitution is permitted from this point to the start of the game, unless due to injury or for medical reason and approved by the referee.

- b) Record all tries on the score sheet in chronological order. A "P" next to the running score indicates a penalty try.

A	M	B
9 1	7 48	
	24	1 4
13 2	3	
	6 32	2 1
9 3P	12	
	5 58	3 1

Important note: remember to record the total points for each period and total for the game in the appropriate boxes on the scoresheet!

- c) Record all time-outs on the score sheet, including the period, the team, and the player or coach who requested it.

For a 30-sec time-out: record the player and the period it was taken.	Cl.		
		Time Out	
		30 Sec	
	1 5		1
		12	2
			2
For a 60-sec time-out: record the period it was taken.		+1	
		+1	
		60 Sec	
	1 3		
			2

- d) Monitor the total classification point value of all players on the court for each team, and ensure that neither team exceeds the maximum total of 8. 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. (art. 35)

When the classification cards are handed in to the table official, always count the points to verify that the total is the legal limit permitted on court. If the classification points exceed the legal limit, tell the coach that the sub can't be made and if there is no time to call the ref before they start the game.

최소 예정 경기시작 시간 10분 전에는 각 팀의 코치가 스코어키퍼에게 4명의 스타팅 멤버의 이름 및 등급분류 카드를 주어야 한다. A팀의 코치가 먼저 이 정보를 주어야 한다. 이 때 코치들은 득점기록지가 정확히 기재되었는지 확인하고 서명해야 한다. 이 시점부터 경기가 시작될 때까지, 부상이나 의료적인 목적 또는 레퍼리의 승인을 받은 경우를 제외하고는 선수 교체가 허용되지 않는다.

- b) 모든 득점 사항을 득점기록지에 시간 순서대로 기록 한다. 득점 기록 옆의 대문자 "P"는 페널티 트라이를 의미한다.

A	M	B
9 1	7 48	
	24	1 4
13 2	3	
	6 32	2 1
9 3P	12	
	5 58	3 1

주요 노트 : 스코어시트에 각 피리어드의 총 점수를 기록 하고 게임이 끝나고 총 점수를 기입한다!

- c) 스코어시트에 타임아웃을 적을 시, 피리어드, 팀 명, 타임아웃을 요청한 선수 또는 코치의 이름을 기록한다.

30 초 타임아웃의 경우, 선수의 등 번호와 어느 피리어드에 타임 아웃을 했는지 기록한다.	Cl.		
		Time Out	
		30 Sec	
	1 5		1
		12	2
			2
60 초 타임아웃의 경우, 선수의 등 번호와 어느 피리어드에 타임 아웃을 했는지 기록한다.		+1	
		+1	
		60 Sec	
	1 3		
			2

- d) 코트 내에 있는 각 팀의 모든 선수들의 등급분류 점수 총합을 확인하고 어떤 팀도 최대 8점을 넘지 않도록 보장 한다. 코트에서 팀의 각 여성 선수가 포함 될 경우 팀에게 8점이 넘는 0.5점이 추가적으로 허용된다. (35조)

등급분류 카드가 테이블 오피셜에게 전달이 되면, 테이블 오피셜은 점수를 계산하여 코트에서의 총합이 허용한계를 초과하였는지를 확인한다. 등급분류 점수가 허용 한계치를 초과하였을 경우, 코치에게 선수교체가 이루어질 수 없다는 것을 알리고 경기 시작 전에 레퍼리에게도 진행 할 수 없다고 알린다.

- e) Record the order in which substitutions are made. Especially note which player was the one to enter the court last. One way to remember it is with the order of the classification cards. For example, place the card of the last player to enter the court, at the bottom of the list.
- f) Operate the scoreboard when it is not integrated with the game clock.
- g) Operate the alternate possession arrow when it is not integrated in the game clock.
The possession arrow is positioned after a team gains control of the ball after the tip-off, and will change at every held ball, and after the throw in at the beginning of each period. Repositioning the arrow at the start of the 5-minute break should always be done with a referee. Referees sometimes rely on the possession arrow to determine or confirm who has the next possession or which team was last to have ball possession.
For this reason, it is extremely important that the direction of the arrow is NOT changed when a referee signals a turnover due to the alternating process (Art. 63); but ONLY AFTER THE BALL HAS BEEN LEGALLY INBOUNDED. Turn the arrow after the inbound and not earlier!
- h) Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity.

If there are any problems at the table or with the teams or benches, call the referee at the next stoppage in play. NEVER STOP THE GAME!! Never try and solve a problem with the teams or benches yourself.

B) TIMEKEEPER

The duties of the timekeeper are:

- Operate the game clock.
- Notify Referee 1 at the 3-minute mark prior to the start of the game.
- Time all periods of play and intervals in regulation and overtime play.
- Indicate the end of each period of regular and overtime play.
- Time each time-out and equipment time-out, providing an audible signal after it has elapsed.
- Notify the referees of all requests for substitutions.
- Operate the scoreboard when it is integrated with the game clock.
- Operate the alternate possession arrow when it is integrated with the game clock.
- Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity.

- e) 어느 선수부터 선수교체를 하였는지 기록한다.
특히 가장 마지막에 코트로 들어가는 선수가 누구인지를 주의해야 한다. 이것을 기억하기 위한 한 가지의 방법은 등급분류 카드의 순서를 이용하는 것이다. 예를 들어, 가장 마지막에 코트에 들어가는 선수의 카드를 맨 밑에 놓는 것이다.
- f) 득점계시판이 경기시계와 함께 결합 되어있지 않을 경우 득점계시판을 작동한다.
- g) 소유권 교대 화살표가 경기시계와 함께 결합 되어있지 않을 경우 소유권 교대 화살표를 작동한다.
소유권 교대 화살표는 팀 오프 이후 어느 한 팀이 공의 소유권을 획득하고 나서 처음으로 방향을 가리키고, 각 헬드볼 및 피리어드가 시작하고 스로우인 이후 방향이 바뀌게 된다. 5 분간의 휴식 시간 시작 시, 화살표는 레퍼리 1에 의해 재배치된다.
레퍼리는 결정을 내릴 때, 혹은 다음 소유권이 어디인지 확인하기 위해, 혹은 어느 팀이 마지막으로 볼을 소유 했는지를 확인하기 위해 소유권 화살표를 의존한다.
이러한 이유로, 레퍼리가 소유권 절차를 근거로 하여 교대 신호를 내릴 때, 화살표의 방향이 바뀌지 않아야 되는 것이 매우 중요하다 (63조 참고); 하지만 공이 적법하게 인바운드 될 때만 바뀐다. 화살표는 인바운드가 되고 나서 바뀌어야지, 그 이전에 바뀌어서는 안 된다.
- h) 모든 부정행위를 레퍼리에게 알린다. 이것은 부정행위를 한 후 첫 번째 경기 중지애 이루어져야 한다.

만약 테이블 위에서 혹은 팀에서 혹은 벤치에서 문제가 발생하게 되면, 다음 경기중지 시 레퍼리에게 알린다. 절대로 게임을 중단시켜서는 안 된다!! 절대로 팀 내에서 또는 벤치에서 스스로 문제를 해결 시도를 해서는 안 된다.

B) 타임 키퍼

타임키퍼의 의무는 :

- 게임 시계를 작동한다.
- 경기시작 3분 전 신호를 레퍼리1에게 알려줘야 한다.
- 모든 경기 피리어드의 시간, 휴식시간 그리고 연장전의 시간을 규정 하에 측정한다.
- 각 정규 피리어드 및 연장전의 끝나는 시간을 표기한다.
- 각각의 타임아웃과 장비 타임아웃의 시간을 측정하고, 시간이 경과되면 음향 신호를 준다.
- 선수교체에 관한 모든 요청을 레퍼리에게 알린다.
- 스코어보드가 게임 시계와 함께 결합 되었을 경우 스코어보드를 작동시킨다.
- 소유권 교대 화살표가 게임 시계와 함께 결합 되었을 경우 이를 작동시킨다.
- 어떠한 부정행위가 있다면 레퍼리에게 알린다. 이는 부정행위가 발생하고 첫 경기 중지애 이루어져야 한다.

TIMEKEEPER – explanations

- a) Operate the game clock.
Start the game clock when referee motions the arm down. Stop the clock when a referee blows the whistle. Note: ignore the whistle to signal the start of legal contact during a throw-in.
- b) Notify Referee 1 at the 3-minute mark prior to the start of the game. Now the referee can notify the players and do the final preparations for the start of the game.
- c) Time all periods of play and intervals in regulation and overtime play. Each period is 8 minutes. A game is 4 periods. Over time periods are 3 min. each.
- There is a 2 minute break between period 1 and 2, and between period 3 and 4. In both cases, signal when 10 sec. remains in the break, AND again when the break is over. There is a 5 minute break between period 2 and 3. Signal when 1 min. remains and again when 10 sec. remains, AND again when the break is over. Break between regular time and over time and each over time period - 2 minutes. Signal when 10 sec. remains in the break, AND again when the break is over.
- d) Indicate the end of each period of regular and overtime play. Most often the game clock is counting down and has an automatic signal when the time is over. If not, a separate signal must be available and used at the exact second the period is over.
- e) Time ALL time-outs, and provide an audible signal when 10 sec. remain in the time-out, **AND** again when the time-out is over; unless the teams are ready to play before the end of the time-out. Use the game clock if it has that option. If not use a stopwatch. Start timing when the referee communicates the time-out to the table officials. If possible, indicate on the game clock how many time-outs are. Count down from 4 to 0 time-outs left.
- f) Notify the referees of all requests for substitutions. Referees are notified of the request immediately if play is stopped or at the next stoppage if the game is in play. Use the horn and the right sign for substitution to alert the referees. If the referee is reporting something to the scoring table or the penalty table, WAIT UNTIL HE IS FINISHED before notifying him of the request for substitution.
- g) Operate the scoreboard when it is integrated with the game clock. Put the scores up on the scoreboard.

타임키퍼 – 설명

- a) 게임 시계 작동
레퍼리가 손을 내리는 동작을 하는 경우, 게임시계 작동을 시작한다. 레퍼리가 호각을 부르면 시계 작동을 중단한다. 주의: 만약 스로인을 할 시 공식 컨택으로 심판이 호각을 부르면, 이를 무시해도 된다.
- b) 경기시작 3분 전 신호를 레퍼리1에게 알린다. 그럼 레퍼리1은 선수들에게 이를 알리고 모두가 경기 시작 전에 최종 준비를 하도록 한다.
- c) 모든 경기 피리어드의 시간과 휴식시간 그리고 연장전 시간을 규정 하에 시간을 측정한다. 각 경기의 피리어드 시간은 8분이다. 한 게임에서는 4개의 피리어드가 진행된다. 연장전의 각 피리어드는 3분이다. 1&2 피리어드 사이, 3&4피리어드 사이에는 2분간의 휴식 시간이 주어진다. 이 두 휴식시간에 경우, 휴식이 끝나기 10초 전에 신호가 한번 울리고, 휴식시간이 끝나면 또 울린다. 2&3 피리어드 사이에는 5분간의 휴식 시간이 주어진다. 휴식이 끝나기 1분전에 신호가 한번 울리고, 10초 전에 또 울리고, 마지막으로 휴식 시간이 끝날 때 또 울린다. 정규경기&연장전 사이에는 2분간의 휴식이 있다. 휴식이 끝나기 10초 전에 신호가 한번 울리고, 휴식이 끝나면 또 울린다.
- d) 각 정규경기 피리어드 및 연장전의 끝나는 시간을 표기한다. 보통 게임시계의 시간은 시간이 되어 자동적으로 휴식시간이 끝났다는 신호가 울려진다. 하지만, 만약 분리된 기계를 쓰고 있다면 따로 신호를 알리는 기계를 사용해야 하며, 두 번째 피리어드가 끝났다는 신호를 정확하게 알려야 한다.
- e) 모든 타임아웃의 시간을 측정해야 하고, 10초가 남았을 경우 음향신호를 주고 타임아웃이 끝났을 경우 또 한 번 준다. 하지만 팀이 신호 전에 준비가 되었을 경우에는 신호를 울리지 않는다. 만약 게임시계에 그 옵션이 있으면 사용한다. 하지만 없을 경우 스톱워치를 사용하라. 심판이 테이블 오피셜에게 타임아웃 신호를 주었을 경우 시간측정을 시작한다. 가능하면, 게임시계에 몇 번의 타임아웃이 있었는지 표기한다. 4번에서부터 0번 남았다는 것까지 측정한다.
- f) 선수교체에 관한 모든 요청을 레퍼리에게 알린다. 레퍼리는 즉시 선수교체의 요청을 경기가 바로 중단이 되었을 경우 또는 다음 경기 중단 시 보고 받는다. 레퍼리에게 선수교체를 알릴 때 경적이나 알맞은 신호를 보낸다. 만약 레퍼리가 스코어테이블 또는 페널티 테이블에서 보고를 받고 있는 중이면, 끝날 때까지 기다리고 그에게 선수교체 요청을 알려라.
- g) 스코어보드가 게임 시계와 함께 결합 되어 있으면 스코어보드를 작동한다. 스코어보드 위에 점수를 기록한다.

- h) Operate the alternate possession arrow when it is integrated in the game clock.

The possession arrow is positioned after a team gains control of the ball after the tip-off, and will change at every held ball, and after the throw in at the beginning of each period. Repositioning the arrow at the start of the 5-minute break should always be done with a referee. Referees sometimes rely on the possession arrow to determine or confirm who has the next possession or which team was last to have ball possession.

For this reason, it is extremely important that the direction of the arrow is NOT changed when a referee signals a turnover due to the alternating process (Art. 63); but ONLY AFTER THE BALL HAS BEEN LEGALLY INBOUNDED!

- i) Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity. If there are any problems at the table or with the teams or benches, call the referee in next stoppage in play. **NEVER STOP THE GAME!!** Never try and solve a problem with the teams or benches yourself.

GAME CLOCK

The game clock shall be started at the following times:

- during a tip-off: when the ball is legally touched by a player.
- during a throw-in: when the ball is legally touched by a player on the court.

NOTE: Never make the judgment yourself. Always watch the referee and start the clock when the referee drops his arm.

The game clock shall be stopped:

- at the end of each period of regulation and overtime play.
- when a try is scored.
- when a referee blows his whistle to signal a violation, foul, time-out, or any other stoppage in play.

Immediately stop the clock when the referee blows the whistle. Then find out why he did it.

- h) 소유권 교대 화살표가 게임 시계와 함께 결합 되어 있으면 이를 작동한다. 소유권 교대 화살표는 팁 오프 이후 어느 선수가 공을 소유 했을 때 화살표 방향은 그 선수 팀 쪽에 가리키게 된다. 그리고 화살표는 헬드볼 이후 교대 되고, 각 피리어드의 시작 할 때 스로인 이후 교대된다.

5분의 휴식시간 때, 소유권 교대 화살표는 심판과 함께 재배치 시켜준다.

레퍼리는 결정을 내리기 위해, 다음 소유권이 어디인지 확인하기 위해, 또는 어느 팀이 마지막으로 볼을 어느 팀에서 소유하고 있는지를 확인하기 위해 소유권 화살표를 사용한다. 이러한 이유로 레퍼리가 소유권 절차로 인하여 심판이 교대 신호를 할 때, 화살표의 방향이 바뀌지 않은 것이 매우 중요하다. (63조 참고); 하지만 적법하게 인바운드 되었을 경우에만 된다!

- i) 어떠한 부정행위가 있을 경우 심판에게 알린다. 이는 부정행위가 발생하고 첫 경기 중지에 이루어져야 한다. 만약 테이블 혹은 팀에서 혹은 벤치에서 무슨 문제가 발생하면, 다음 경기 중지 시에 레퍼리에게 알린다. **절대로 게임을 중단해서는 안 된다!** 절대로 팀 내에서 또는 벤치에서 스스로 문제를 해결 시도를 해서는 된다.

게임 시계

게임 시계는 다음과 같은 상황에서 작동을 시작한다.

- 팁 오프 중: 볼이 적법하게 선수에게 닿았을 때
- 스로인 시: 볼이 코트 내의 선수에 의하여 적법하게 컨택 되었을 때

주의: 절대로 스스로 판단을 내리지 말아라. 항상 심판을 주시하면서 레퍼리가 손을 내리는 동작을 하면 시계 작동을 시작한다.

게임시계는 다음과 같은 경우 시계 작동을 중지한다.

- 경기의 각 정규 및 연장전 피리어드가 종료 시
- 득점하였을 때
- 만약 레퍼리가 바이얼레이션, 파울, 타임아웃 혹은 다른 모든 경기의 중지를 알리기 위해 자신의 호각을 불 때

심판이 호각을 부를 때 즉시 시계 작동을 중단한다. 그리고 나서 왜 심판이 그 행동을 하였는지 알아낸다.

C) PENALTY TIMEKEEPER

TYPES OF FOULS AND THEIR SANCTION

Consult the IWRF Rule book - (See photos of Referee Signals – Annex IV)

COMMON FOULS	Sanction: defense	Sanction: offense
1-meter	1 minute – try release	loss of possession
4 in the key	1 minute – try release	not an offensive penalty
Charging	1 minute – try release	loss of possession
Contact before whistle: each half of play	First time: warning After that: 1 minute – try release	First time: warning After that: loss of possession
Holding	1 minute – try release	loss of possession
Pushing	1 minute – try release	loss of possession
Illegal use of the hands	1 minute – try release	loss of possession
Leaving the court	1 minute – try release	loss of possession
Spinning	1 minute – try release	loss of possession

NOTE: If a penalty try is awarded at the time of the foul, the penalty is not served.

TECHNICAL FOULS	Sanction: defense	Sanction: offense
Player Technical	1 minute – try release	1 minute – try release
Bench Technical	1 minute – try release	1 minute – try release
Equipment Technical	1 minute – try release	1 minute – try release
Excessive Points	1 minute – try release	1 minute – try release
Flagrant	1 common foul (served like other common fouls) 2 technical fouls (served like other technical fouls)	1 common foul (served like other common fouls) 2 technical fouls (served like other technical fouls)
Disqualifying	1 minute – no release	1 minute – no release

NOTE: Players serving a technical foul are released if the opposing team scores but not if a penalty try is awarded on the play.

C) 패널티 타임키퍼와 그들의 제재 조치

파울 및 벌칙의 종류

IWRF 규정집을 참고 (레퍼리 시그널의 사진을 참조 – 부록 IV)

일반 파울	제재조치: 수비	제재조치: 공격
1미터 파울	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
포 인더 키	1 분 - 득점 시 나가기	공격자는 페널티를 부여받지 않는다.
차징	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
컨택 비포 휘슬: 각 하프기간동안 유효	처음: 경고 차후: 1 분 -득점 시 나가기	처음: 경고 차후: 소유권 상실
홀딩	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
푸싱	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
일리걸유즈오브더핸즈	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
리빙더코트	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실
스피닝	1 분 - 득점 시 나가기	소유권 상실

NOTE: 페널티트라이가 파울을 범할 시에 주어졌다면, 페널티는 주어지지 않는다.

테크니컬 파울	제재조치: 수비	제재조치: 공격
선수 테크니컬 파울	1 분 - 득점 시 나가기	1 분 - 득점 시 나가기
벤치 테크니컬 파울	1 분 - 득점 시 나가기	1 분 - 득점 시 나가기
장비 테크니컬 파울	1 분 - 득점 시 나가기	1 분 - 득점 시 나가기
초과 테크니컬 파울	1 분 - 득점 시 나가기	1 분 - 득점 시 나가기
플래그런트 파울	일반 파울 1개 (다른 일반 파울과 같이 수행) 테크니컬 파울 2개 (다른 테크니컬 파울과 같이 수행)	일반 파울 1개 (다른 일반 파울과 같이 수행) 테크니컬 파울 2개 (다른 테크니컬 파울과 같이 수행)
디스퀄리파잉 파울	1 분 - 득점 시 나가지 않는다.	1 분 - 득점 시 나가지 않는다.

NOTE: 테크니컬파울을 수행중인 선수는 상대 팀이 득점을 하였을 경우 풀린다. 하지만 페널티트라이로 득점을 하였을 때는 풀리지 않는다.

FLAGRANT FOUL

A flagrant foul is committed when it is clear that the 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 and NOT simultaneously, beginning with the common foul. If the sanction for the common foul is loss of possession or a penalty try, the player will begin serving the first of 2 technical fouls, immediately.

Note: A Player charged with a second flagrant foul is disqualified from the game (Art. 105); however, the sanction is the same as a flagrant foul.

DISQUALIFYING FOUL

A player charged with a disqualifying foul must immediately leave the venue. The foul is served by a teammate, with the same classification points or less.

THE DUTIES OF THE PENALTY TIMEKEEPER:

- a) Supervise the penalty box area.
- b) Record the following information on the Penalty Record Sheet for each penalty awarded. When the referee comes to the table, make eye contact with him, give him your total attention and then record in sequence:

- >> the time of the foul.
- >> the time when the penalty shall start (in most cases the same as time received).
- >> the type of foul committed
- >> the name and number of the player who committed the foul.
- >> The team (A or B) of the player who committed the foul
- >> The period in which the foul occurred

NOTE: see the penalty record sheet.

- c) Record warnings for contact before the whistle in the following sequence:

- >> the time the warning was given.
- >> the period the warning was given.
- >> the number of the player receiving the warning.

- 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.

플래그런트 파울

플래그런트 파울은 선수가 고의성을 갖고 일반 파울을 상대방에게 범하였을 때 주어진다.

선수가 플래그런트 파울을 범하였을 경우 2개의 테크니컬 파울과 추가적으로 일반 파울을 받게 된다. 페널티는 연속적으로 주어지고 동시에 주어지지 않고, 일반 파울부터 주어진다. 만약 일반 파울의 제재조치가 소유권 상실 혹은 페널티트라이를 주게 된다면, 그 선수는 처음부터 바로 2개에 테크니컬 파울을 수행하게 된다.

주의: 2번의 플래그런트 파울을 한 선수는 경기에서 실격 처리된다. (105조 참조): 하지만 제재조치는 플래그런트 파울과 동일하다.

디스퀄리파잉 파울

디스퀄리파잉 파울을 받은 선수는 즉시 경기장에서 떠나야 한다. 그 파울은 다른 팀원이 수행하게 된다. 그 파울은 동일한 등급을 갖거나 등급이 낮은 선수에게 수행하도록 한다.

페널티 타임키퍼의 의무

- a) 페널티박스 지역의 관리를 한다.
- b) 각 페널티가 주어졌을 때 다음과 같은 정보들을 페널티기록지에 기록한다. 만약 레퍼리가 테이블에 와서 페널티 타임키퍼와 눈이 마주치면, 레퍼리에게 집중하고 그가 행한 모든 것을 기록 한다:

- >> 파울의 시간
- >> 페널티를 수행하는 시작 시간 (대개 파울을 받은 시간과 일치한다)
- >> 파울의 종류
- >> 파울을 범한 선수의 이름 및 번호
- >> 어느 팀(A 혹은 B)의 선수가 파울을 범하였는지
- >> 파울의 시간

주의 : 페널티 기록지를 참조

- c) 컨택 비포 더 휘슬에 관한 경고가 있을 경우 다음과 같은 내용을 적는다:

- >> 경고가 주어진 시간
- >> 경고가 주어진 피리어드
- >> 경고를 받은 선수들의 등 번호

- d) 게임시계를 사용하여 각 페널티의 시간 측정
- e) 페널티를 수행한 선수가 코트에 다시 복귀할 수 있을 때 이를 표시
- f) 어떠한 부정행위가 있다면 심판에게 알린다. 이는 부정행위가 발생한 다음의 첫 번째 경기 중지 시에 실시되어야 한다.

PENALTY TIMEKEEPER – explanation

- a) Supervise the penalty box area and make sure that:
 - the player stays inside the box area.
 - no one talks to the penalized player.
 - the player leaves the box through the correct gate marked on the floor as part of the penalty box, closest to the penalty table.
- b) For each penalty awarded, record the following information on the Penalty Record Sheet
 - Start by recording the time of the penalty because that is most important. This is the time showing on the game clock. If the start time the penalty starts is the same as the time it was given, then simply place an x in the start time. If the penalty is delayed, then write the start time in the appropriate column.
 - A list of the players' names and numbers should be obtained for both teams, before the game.
 - Also record the team and number of the penalized player. Make sure to record the right type of foul and the period in which the foul occurred during the game.

	PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1	Johnson Z.	7	A	3:21	1	X	x											
2	Covert Chris	1	B	1:28	1	X	x											

- **Procedure for recording and timing a flagrant foul:**
 - Record the first common foul and the time it starts.
 - Record the first technical foul and the subsequent second technical foul. Since each penalty is served consecutively, the time is only recorded when each penalty starts being served.

페널티 타임키퍼 – 설명

- a) 페널티박스 지역을 담당하고 아래와 같이 하도록 한다.
 - 선수들이 박스 지역 내에 있어야 한다.
 - 어느 누구도 페널티를 수행하고 있는 선수에게 말을 걸지 않는다.
 - 선수가 페널티 박스를 떠날 때 페널티 테이블과 가장 위치에 표시되어 있는 게이트로 나가야 된다.
- b) 각 페널티가 주어질 때, 페널티 기록지에 다음과 같은 정보를 기록한다.
 - 페널티가 시작 할 때부터 기록을 하는 것은 매우 중요하다. 이것이 게임 시계에 나타나도록 해야 한다. 만약 시작 시간이 페널티가 시작하는 시간과 동일하다면, 시작 시간에 X를 기입한다. 만약 페널티가 지연이 된다면, 시작 시간을 그 칸에 적어야 한다.
 - 게임 전에 양쪽 팀 선수 명단 이름 및 등 번호가 기록 되어 있어야 한다.
 - 페널티를 부여 받은 선수의 등 번호와 팀을 기록해야 한다. 무슨 파울을 받았고 경기 중 언제 받았는지를 기록해야 한다.

	PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1	Johnson Z.	7	A	3:21	1	X	x											
2	Covert Chris	1	B	1:28	1	X	x											

- **플래그런트 파울의 시간 측정 및 기록하는 절차**
 - 첫 일반 파울의 시간을 측정하고 기록한다.
 - 첫 테크니컬 파울을 기록하고 이어지는 2번째 테크니컬 파울을 기록한다. 각 페널티는 연속적으로 수행해야 하며, 그 시간은 각 페널티가 부여되기 시작 할 때만 기록한다.

PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1 Johnson Z.	7	A	3:21	1	X	x											
2 Covert Chris	1	B	1:28	1	X		x										
3 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	X	Team A scores at 4:53 (not a penalty goal)										X	
4 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	4:53	first technical starts at 4:53										X	
5 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	??	second technical starts at 3:53, or when team A scores										X	

Note: All three fouls are with try release.

c) Record warnings for contact before the whistle. The first contact before the whistle gives the team a warning. It is recorded on the sheet with period, time and player's number. For any subsequent contact violation the guilty player on the defensive team receives a one- minute penalty and for the offensive team it is sanctioned with a loss of possession.

TEAM A: Barbados

COLOUR: Yellow

Contact warning:	1st Half:	Period	Time	No.
		1	4:53	5
	2nd Half:			

1st Half is period 1 and 2
2nd Half is period 3 and 4

The contact warning from the 2nd half goes over to the over-time.
If there was no contact warning in the 2nd half and a team gets a contact warning in the over time you write in the Period box "OT" for over time.

- d) Time each penalty using the game clock. The penalty timekeeper has to write down the time for the penalty. The penalty time is over after one minute on the game clock.
- e) Indicate when penalized players may return to the court. The penalized player may return to the court after the penalty has expired on the game clock, or when the opposite team scores, unless it is a penalty try.

PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying
1 Johnson Z.	7	A	3:21	1	X	x											
2 Covert Chris	1	B	1:28	1	X		x										
3 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	X	Team A scores at 4:53 (not a penalty goal)										X	
4 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	4:53	first technical starts at 4:53										X	
5 Sam Schroeder	3	B	5:25	2	??	second technical starts at 3:53, or when team A scores										X	

주의 : 세 개의 파울은 득점 시 나갈 수 있다.

c) 컨택 비포 더 휘슬이 있으면 기록한다. 첫 번째의 컨택 비포 더 휘슬은 팀에게 경고를 준다. 이 때, 기록지에 피리어드, 시간, 그리고 선수 등 번호를 함께 적는다. 차후에 이어지는 컨택 비포 더 휘슬 경고는 수비 팀이 하였을 경우 1분의 페널티를 부여하고 공격 팀이 하였을 경우 소유권을 상실하게 된다.

TEAM A: Barbados

COLOUR: Yellow

Contact warning:	1st Half:	Period	Time	No.
		1	4:53	5
	2nd Half:			

전반전은 피리어드 1과 2로 나누어지고
후반전은 피리어드 3과 4로 나누어진다.

후반전에서 얻은 컨택 경고는 연장전에도 계속 이어진다.
만약 후반전에서 컨택 경고가 없고 팀이 컨택 경고를 연장전에서 얻었을 경우, 페널티 타임키퍼는 피리어드 박스 칸에 연장전을 알리는 "OT"라고 적는다.

- d) 게임시계를 사용하여 각 페널티의 시간을 측정한다. 페널티 타임키퍼는 페널티 시간을 작성한다. 페널티 시간은 게임시계에서 1분이 지날 때 종료된다.
- e) 페널티 수행을 마친 선수의 코트복귀 시간을 표기한다. 페널티를 수행 중인 선수는 페널티 시간이 끝나면 돌아갈 수 있고, 혹은 반대 팀이 득점하였을 경우 돌아 갈 수 있다. 하지만 페널티트라이 때는 돌아가지 못한다.

- f) Inform the referee of any irregularities. This should be done at the first stoppage in play following the irregularity. If there are any problems at the table, with the teams or penalty boxes, call the referee in next stoppage in play. **NEVER STOP THE GAME!!** Never try and solve a problem yourself.

RELEASE FROM THE PENALTY BOX

A player serving a penalty is released from the penalty box:

- when the penalty time has expired as indicated on the game clock.
- when the opposite team scores; but not on a penalty try.
- in the same order that they received their penalty.

Although most of the games are fairly easy to administer by the Penalty Box Official, the performance of this official becomes crucial in a physical game when penalties are frequent and maybe overlapping, resulting in a crowded penalty box.

At all times the penalty box official must:

- know the order in which the players were penalized
- know the time remaining in each penalty
- know what will determine the release of each player in the box
- verbally release players from the penalty box, according to the rules (ex: after a try, or end of penalty). A player must verify with the penalty official before leaving the penalty box.
- TAKE NOTE IF A PLAYERS leave the box illegally. IF SO, note the time in the game and notify the referee at the next stoppage in play. A player leaves the box illegally if he leaves before the penalty has expired, or does not use the designated "gate" to leave the penalty box. This situation should be discussed during the pre-game meeting by all table officials and with the referees to come to an agreement of how/when to best communicate it.

TWO OR MORE PLAYERS IN THE PENALTY BOX

No more than two players from the same team may serve penalties at the same time. The third and any subsequent penalized player shall leave the court and wait, off the court and beside the penalty box (not inside), for an opportunity to begin serving the penalty. A substitute must be made for this player to allow his team to continue 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.

Players in the penalty box may not leave the box during 2-minute breaks and time-outs. They may however, leave the penalty box during the 5 minute half-time break.

The Following example (fig. 1 to 4) outlines the sequence of events to more than 2 players in the penalty box. Follow the recording of the penalties in Fig. 5.

- f) 모든 부정행위를 레퍼리에게 보고 한다. 이것은 부정행위를 한 후 첫 경기 중지여 이루어져야 한다. 만약 테이블에 무슨 일이 발생하면, 팀 또는 페널티 박스에서 다음 중지 시 레퍼리를 부른다. **절대로 게임을 중단해서는 안 된다.** 절대로 팀 내에서 또는 벤치에서 스스로 문제를 해결 하려고 하면 안 된다.

페널티 박스 나가기

페널티 박스에서 페널티를 수행하고 있는 선수는 아래와 같은 상황이 되면 나갈 수 있다:

- 게임 시계에서 만약 페널티 시간이 종료되었다고 표기 되었을 경우
- 상대 팀이 득점 할 경우; 하지만 페널티트라이 제외
- 같은 방법으로 그들의 페널티를 받았을 경우

비록 대다수의 경기는 페널티 박스 오피셜이 관리하여 수월하게 운영하지만, 페널티가 빈번하게 있고, 중복된다면 오피셜은 치열한 게임을 운영하게 될 것이다.

페널티 박스 오피셜은 항상:

- 어느 선수가 페널티를 받았는지 순서대로 알아야 한다.
- 각 페널티가 얼마나 남았는지를 알아야 한다.
- 무슨 일로 각 선수가 페널티박스로부터 나갔는지를 알아야 한다.
- 규칙으로(트라이 이후 또는 페널티 부여 받은 시간이 끝나면) 구두로 선수들은 페널티 박스에 나갈 수 있다. 선수는 페널티 박스를 떠나기 전에 페널티 오피셜에게 확인 받아야 한다.
- 선수가 규정을 준수하지 않고 페널티박스에 나갈 때, 꼭 노트해야 한다. 만약 그런다면,** 게임의 시간을 적고 다음 경기 중지 시 심판에게 알려야 한다. 선수가 규칙을 준수하지 않고 페널티 박스를 나간다는 것은, 선수가 페널티 부여 받은 시간 이전에 나갈 때를 말하거나 지정한 페널티 박스 "출구"로 나가지 않았을 경우를 말하는 것이다. 이러한 상황은 게임 이전 회의 때 모든 테이블 오피셜 및 심판들이 언제/어떻게 할 건지 상의되어야 한다.

페널티 박스에서 두 명 또는 더 많은 선수가 있을 경우

한 팀에서 2명 이상의 선수가 동시에 페널티를 수행 할 수가 없다. 3번째 선수 및 이어서 페널티를 수행해야 하는 선수는 코트 밖을 떠나야 하고 페널티 박스 안이 아닌 옆에서 본인이 페널티를 받을 수 있을 때까지 대기해야 한다. 그 팀이 게임을 계속 진행하기 위해 선수 교대를 할 수 있도록 해야 한다.

페널티 박스 밖에서 페널티 수행을 기다리고 있는 선수는 페널티 박스에서 2명 이하가 되어야 페널티를 수행 할 수 있다. 코치는 코트에서 최대등급점수를 넘기지 않을 수 있도록, 필요하다면 선수교체를 한다.

페널티를 수행 중인 선수는 2분 휴식 또는 타임아웃 중에 나갈 수 없다. 그들은 하지만 전반전 끝나고 주어지는 하프타임 5분간의 휴식 중에는 나갈 수 있다. 다음의 차트가 2명 이상의 선수가 페널티 박스에 들어갔을 경우를 설명하고 있는 예시이다. 아래에 5가지 페널티 상황의 예시가 이를 설명 하고 있다.

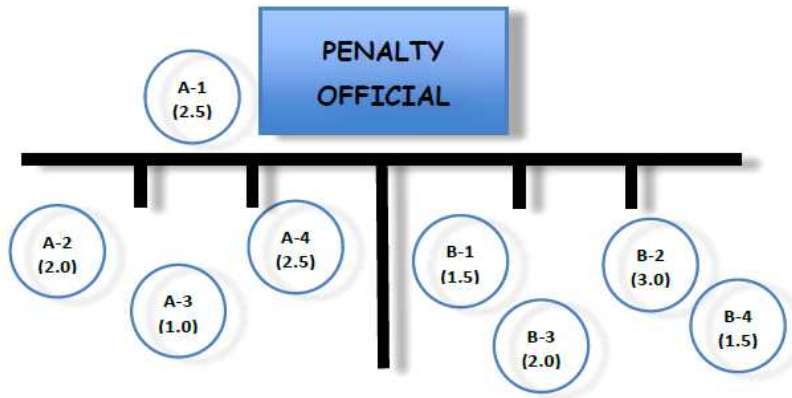


Fig. 1: At 6:00 A-1 is penalized for spinning. He returns at 5:00 or if Team B scores a regular.

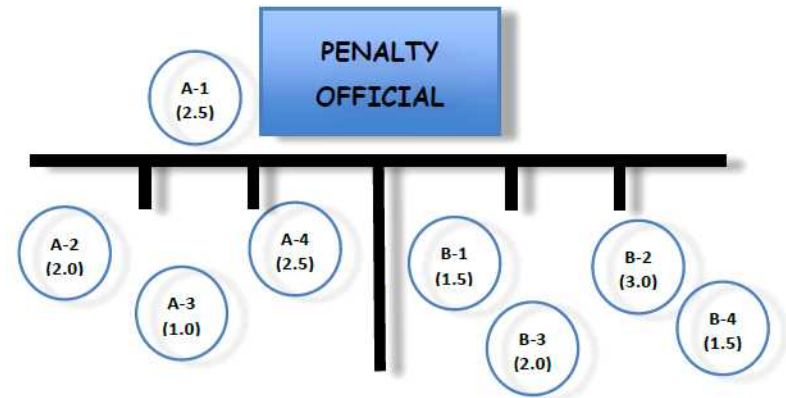


그림. 1: A-1은 게임시계가 6:00을 가리킬 때, 스피닝을 해서 파울을 받았다. 그는 게임시계가 5:00을 가리킬 때 또는 팀 B가 스코어 득점을 할 경우 코트로 돌아간다.

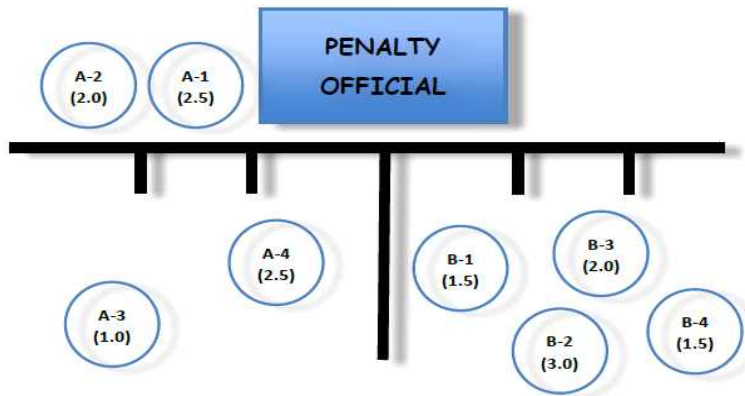


Fig 2: At 5:40 A-2 receives a technical foul. He returns at 4:40 or if Team B scores a regular try.

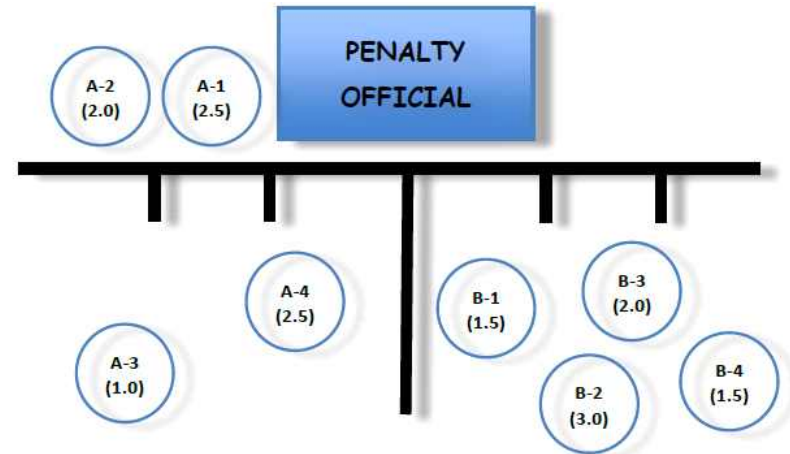


그림 2: 게임 시계가 5:40을 가리킬 때, A-2는 테크니컬 파울을 받는다. 그는 게임시계가 4:40을 가리킬 때 또는 팀 B가 득점 할 경우 코트로 돌아간다.

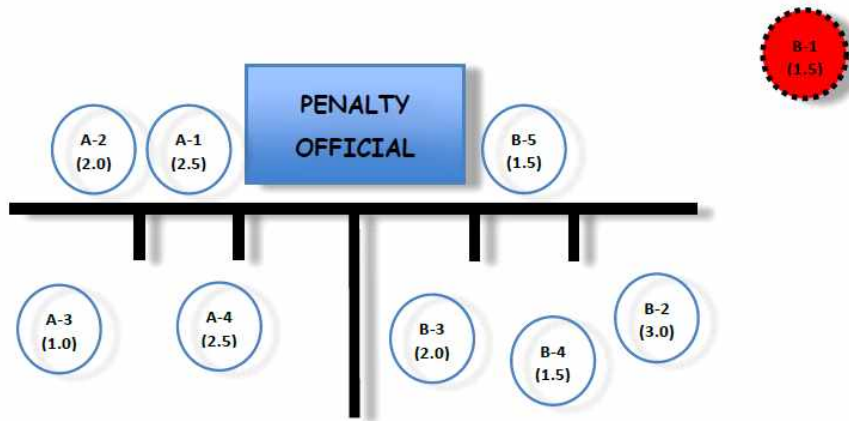


Fig. 3: At 5:30 B-1 is charged with a disqualifying foul. B-1 must leave the playing area. B-5 will serve the full minute for B-1. His penalty ends at 4:30... no try release!

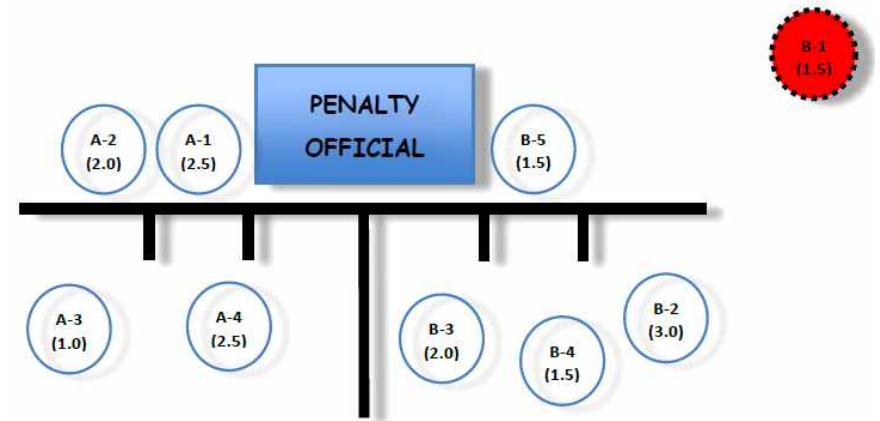


그림 3: 게임시계가 5:30을 가리킬 때, B-1이 디스퀄리파잉 파울을 범하게 된다. B-1은 경기장 밖으로 떠나야 한다. B-5은 B-1을 위해 1분간의 페널티를 수행한다. 그의 페널티는 게임시계가 4:30을 가리킬 때 끝나고, 득점 시에도 나가지 않는다.

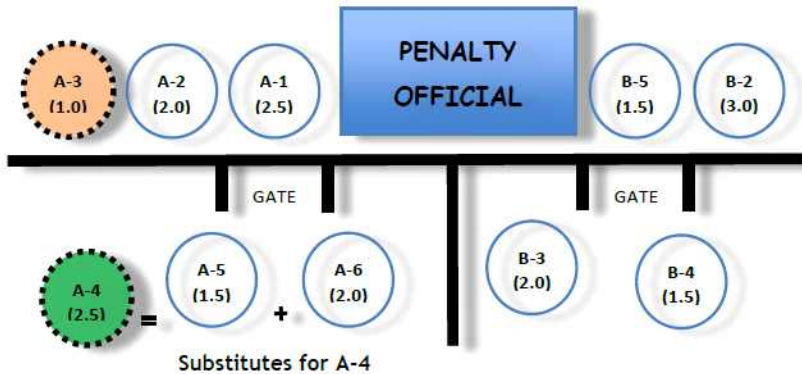


Fig. 4: At 5:15 B-2 is charged for 2nd "contact before the whistle" and coach A is charged with a technical foul. A-3 will serve the coach technical foul.

Since team B only has 2 players in the penalty box, B-2 starts serving the penalty at 5:15 and returns at 4:15 or if and when team A scores. Remember that B-5 can only return after a full minute (at 4:30).

When A-3 became the third player in the penalty box, coach A had to put in another player (minimum 2 players) to continue the game. The start of the penalty to A-3 is delayed until A-1 is released.

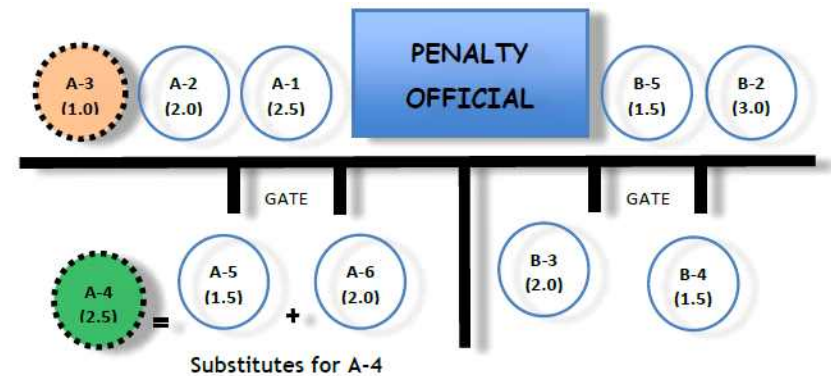


그림 4: 게임 시계가 5:15을 가리킬 때, B-2는 2번째 "컨택비포드휘슬"을 범하고 코치 A가 테크니컬 파울을 범한다. 그럼 A-3가 코치의 테크니컬 파울을 수행 한다.

팀 B가 페널티 박스 내에서 2명의 선수만 있어서, B-2는 게임 시계가 5:15를 가리킬 때 페널티를 수행 하게 되고 게임시계가 4:15를 가리킬 때 혹은 팀 A가 득점 할 때, 코트로 돌아오게 된다. B-5는 1분이 경과되어야만 돌아 갈 수 있다. (게임시계가 4:30을 가리킬 때)

A-3이 페널티 박스에서 3번째 선수로 들어가려고 할 때, 코치 A는 다른 선수 (적어도 2 선수)를 게임에 참여 시켜야 한다. A-3의 페널티 수행 시작은 A-1이 페널티 수행을 다 할 때까지, 기다려야 한다.

TEAM A: A						TEAM B: B													
COLOUR: RED						COLOUR: blue													
Contact warning:						Contact warning:													
1st Half:		Period	Time	No.		1st Half:		Period	Time	No.									
2nd Half:						2nd Half:													
Penalty sequence	PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time received	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying	
1	A-1	1	A	6:00	1	X		X											
2	A-2	2	A	5:40	1	X										X			
3	B-1	1	B	5:30	1	X													X
4	B-2	2	B	5:15	1	X			X										
5	A-3 (coach)	3	A	5:15	1	??	(starts when A-1 is released)							X					

Fig. 5: Recording sequence of fouls: more than 2 team-mates in the penalty box

If A-1 returns (legally) to the game during a live ball, he will continue to play as part of the line up together with A-2, A-5, and A-6. But the penalty to A-3 does not start, until Coach A has had an opportunity to make substitutions to respect the total points and a maximum number of players on the court. Play will continue until the next stoppage in play.

When play is stopped for any reason governed by the rules, coach A will make the necessary changes (replace A-5 and A-6) to include A-3 in the total point count. The penalty to A-3 starts when substitutions are made and play resumes.

TEAM A: A						TEAM B: B													
COLOUR: RED						COLOUR: blue													
Contact warning:						Contact warning:													
1st Half:		Period	Time	No.		1st Half:		Period	Time	No.									
2nd Half:						2nd Half:													
Penalty sequence	PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time received	Period	Start Time	Illegal use of hands	Spinning	Contact before whistle	Leaving court	Pushing	Charging	Holding	1 metre	4 in the key	Technical	Flagrant	Disqualifying	
1	A-1	1	A	6:00	1	X		X											
2	A-2	2	A	5:40	1	X										X			
3	B-1	1	B	5:30	1	X													X
4	B-2	2	B	5:15	1	X			X										
5	A-3 (coach)	3	A	5:15	1	??	(starts when A-1 is released)							X					

그림. 5: 파울을 시간순서대로 기록한다. 2명 이상의 팀 선수가 페널티 박스 내에 있을 경우

만약 A-1이 페널티 수행이 끝나고 라이브 볼 중에 돌아가게 된다면, 그는 A-2, A-5, 그리고 A-6와 함께 경기를 뛸 수가 있다. 하지만 A-3의 페널티 수행은 코치 A가 최대등급점수로 인해 선수교체를 했던 선수들을 다시 선수교체하기 전까지는 페널티 수행이 시작되지 않는다. 경기는 다음 게임 중지 때까지 이어진다.

게임 규칙에 의하여 게임 중지가 되었을 때, 코치 A는 A-3이 페널티 수행 할 수 있도록 A-5 및 A-6를 선수 교체 한다. 선수교체가 이루어지면 A-3은 페널티 수행을 할 수가 있고 게임은 다시 시작 된다.

40-SECOND CLOCK OPERATOR

Reason for the 40-sec Clock: Allow a team to score within 40 seconds. To do so, a team must have **possession** of the ball. **Know the rule on Ball Possession (Art. 66).**

DUTIES OF THE OPERATOR

- A. Operate the 40-second scoring clock.
- B. Start, stop, reset (if required) and restart.

START – when?:

- a) A team gains possession of a live ball after a tip-off
- b) The ball is touched by a player on court after a throw-in.

STOP: whenever there is a whistle resulting in a stoppage in play.

RESET – when?:

- a) There is a change in team possession: either during continuous play or after a stoppage in play.
- b) There is a stoppage in play; and, there is no change in possession; and the stoppage is caused by the defensive team or the referee.

Examples: - an equipment time-out taken by the defensive team. There is no change of possession, but play is interrupted by the defensive team.

- a referee time-out.

NOTE: This case does not include "a ball going out of bounds".

Special reset: 40-second clock is reset to 15 when the offensive team takes a time-out and less than 15 seconds is remaining on the 40- sec. clock.

NO RESET – when?:

There is a stoppage in play. The stoppage is caused by the offensive team, and the offensive team maintains possession:

- Examples: - a team-mate injury or request for an equipment time-out
- a held ball situation
 - an offensive technical foul
 - fallen player

Exception: A ball out of bounds caused by the defensive team.

40초 시계 오퍼레이터

40초 시계를 쓰는 이유는: 팀이 40초 내에 득점을 해야 한다. 이를 통해 팀이 **소유권**을 갖게 할 수 있다. **볼 소유권에 대해서 숙지해야 한다. (66조).**

오퍼레이터의 의무:

- A. 40초 시계를 작동 한다.
- B. 시작, 중지, 리셋(필요하다면) 및 재시작 버튼을 누른다.

시작(START) – 언제?:

- a) 팀이 팀 오프 이후 볼 소유권을 얻었을 때
- b) 스로우인 이후 선수에 의하여 볼이 컨택 되었을 때

중지(STOP): 게임 중지를 알리는 호각을 불렀을 때

리셋(RESET) – 언제?:

- a) 팀 소유권이 전환이 되었을 때: 게임 중 혹은 게임 중지 시 .
- b) 게임 중지 시 그리고 소유권 전환이 없었을 때; 게임 중지가 수비 팀에 의하여 이루어질 때 혹은 심판으로 이루어질 때.

예: - 수비 팀에 의하여 장비 타임아웃. 소유권 전환은 없지만, 수비 팀에 의하여 방해가 되었을 경우

- 레퍼리 타임 아웃.

주의 : 이 경우 볼이 "아웃오브바운스"이 되었을 때, 포함 되지 않는다.

스페셜 리셋: 40초시계는 공격팀이 15초 이하가 남았을 때 타임아웃을 불렀을 경우, 시계는 40초시계를 15초로 맞춘다.

노 리셋(NO RESET) – 언제?:

게임 중지 시 있다. 공격 팀에 의해 게임 중지가 있었을 때 또는 공격 팀이 볼 소유권을 유지하고 있을 때:

- 예 : - 팀 동료가 다치거나 혹은 장비타임아웃을 요청 하였을 때
- 헬드볼 상황
 - 공격 테크니컬 파울
 - 넘어진 선수

예외: 수비 팀에 의해 공이 아웃오브바운스가 되었을 때

RESET OR NO RESET ?? – QUICK COMPARISON

reset	no reset
Referees time-out	
Turn over	Out of bounds and the same team has ball possession
Equipment time-out defensive team	Equipment time-out offensive Teams
Fallen player defensive team	Fallen player offensive team
Time out requested by the offensive team with less than 15 seconds on the 40-sec clock → reset to 15 seconds	Time-out WITH more than 15 seconds on the 40-sec clock
Held ball changing team possession	Held ball no change of team possession
Foul by the defensive team	Foul by the offensive team and the offensive team retains possession (technical foul)

STOPPED AND SWITCHED OFF when:

- >> a team gains possession of a live ball on the playing court and there are fewer than 40 seconds remaining on the game clock.
- >> or fifteen seconds remaining on the game clock after a time-out has been given in any period.

PART IV RULES AND PROCEDURES - “NEED TO KNOW”

SUBSTITUTIONS

CLASSIFICATION CARD MUST SHOW THE FOLLOWING:

- a) player’s name
- b) player’s number as it appears on his uniform shirt
- c) player’s photograph
- d) most current classification points
- e) specification of any modification of the wheelchair or equipment for medical reasons (A Art. 35 Classification)

Generally, either team may substitute any number of players after a stoppage in play.

리셋 또는 노 리셋 - 빠른 비교

리셋(reset)	노 리셋(no reset)
레퍼리 타임-아웃	
소유권 교대	아웃오브바운스 및 같은 팀에서 소유권을 가졌을 경우
수비 팀의 장비 타임아웃	공격 팀의 장비 타임아웃
수비 팀에서 선수가 넘어질 때	공격 팀에서 선수가 넘어질 때
40초시계가 15초 이하 남았을 때 타임아웃을 요청 하였을 경우 -> 15초로 시계를 맞춘다.	40초시계가 15초 이상 남았을 때 타임아웃을 요청 하였을 경우
헬드볼로 인해 팀 소유권 교대가 이루어졌을 경우	헬드볼로 인해 팀 소유권 교대가 이루어지지 않았을 경우
수비 팀에 의한 파울	공격 팀에 의해 파울을 하고 계속 소유권을 유지 하였을 때 (테크니컬 파울)

중지 및 전원 오프:

- >> 게임시계가 40초 이하로 남고 팀이 코트에서 라이브 볼의 소유권을 얻었을 경우
- >> 혹은 타임아웃을 한 후 게임 시계가 15초 남았을 경우.

4장 규정 및 절차- “필지 사항”

선수 교체

등급분류카드는 다음과 같은 내용을 표기해야 한다.:

- a) 선수 이름
- b) 유니폼 때 쓰이는 선수 번호
- c) 선수 사진
- d) 최근 등급분류 점수
- e) 의학적 이유로 휠체어 또는 장비를 변경하였다는 것을 기재 (등급분류 35조를 참조)

일반적으로, 어느 팀이든지 선수교체를 다음 게임 중지 시 가능하다.

EXCEPTIONS AND SPECIAL CONDITIONS:

- a) No substitution is permitted after a try has been scored, unless there is an additional stoppage after the try (example: a fallen player).
- b) Neither team may substitute during an equipment time-out. If the player requesting the time-out has a problem requiring him to be substituted then the other team may also substitute.
- c) Substitution is permitted after a contact warning, since it is a violation.

Note: Substitution is permitted by either team on a fallen player

SUBSTITUTION PROCEDURE:

Substitutions must report to the substitution area prior to the stoppage in play and give their classification card to the scorekeeper. (One person can be selected to hand in the cards if more than one player substituting.) At the next stoppage in play, the timekeeper will signal to the referee 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 substitution area to pick up their classification card from the scorekeeper before returning to their bench area. (An able bodied person can assist with handing in and collecting the cards.) No substitution may be made for a player who is serving a penalty.

Duties for the Table Officials during substitution:

- >> Collect the classification card from substituting player.
- >> Place it on the table next to the card of the player that is to be substituted.
- >> Make sure the player stays in the substitution area until he is called on to the court.
- >> Check the classification points for the new players on court.
- >> Notify the referee in next stoppage of play that a substitution is requested.
- >> Hand the classification card of the player coming form the court.
- >> Make sure you know in what order the new players entered the court.

예외 및 특수 상황 :

- a) 트라이가 있고나서 선수교체는 이루어질 수 없다. 하지만 득점 이후 추가적인 중지가 있을 경우는 괜찮다. (예: 선수가 넘어질 때).
- b) 어느 팀도 장비 타임아웃 중에 선수 교체를 할 수가 없다. 만약 선수가 타임아웃을 요청을 했을 때, 문제가 발생하여 그 선수가 교체가 된다면, 다른 팀 또한 선수 교체를 할 수가 있다.
- c) 컨택 경고 이후 선수교체는 가능하다 (컨택 경고는 바이올레이션이기 때문)

주의 : 선수 교체는 어느 팀이라도 넘어진 선수가 있으면 가능하다.

선수교체 절차:

선수교체는 경기 중지 이전에 선수교체 지역에 가서 먼저 보고 하고 등급분류 카드를 스코어 키퍼에게 줘야 한다. (만약 한 사람 이상의 선수가 선수교체를 한다면 한 사람만 카드 안에 손으로 선발 할 수 있다) 다음 게임 중지 시, 타임키퍼가 레퍼리에게 선수교체 요청이 있었다는 것을 알린다. 만약 심판이 선수교체를 허락한다면, 테이블 오피셜은 레퍼리의 승인신호를 확인하고 선수들이 코트에 들어갈 수 있도록 선수교체를 허락한다.

만약 선수가 코트에 즉시 들어 갈 수 있도록 준비 하지 않고 선수교체를 요청 하였다면, 레퍼리는 그들의 승인을 거절 할 수 있고 게임을 진행 시킨다.

선수교체는 바로 벤치에서부터 코트로 들어가는 것을 허락되지 않는다. 선수교체로 인해 코트로 돌아가는 선수는 선수교체 지역으로 먼저 가서 등급분류 카드를 스코어 키퍼로부터 받고 벤치로 간다. (비장애인이 그 카드를 선수에게 건네 줄 때 도울 수 있다.) 페널티를 수행 하고 있는 선수를 선수 교체 할 수 없다.

선수교체 당시 테이블 오피셜의 의무 :

- >>> 선수 교체하는 선수로부터 등급분류 카드를 수거한다.
- >>> 받은 카드는 앞으로 선수교체를 할 선수의 등급분류 카드 옆에 둔다.
- >>> 선수는 코트로 들어오라는 신호를 받기 이전까지 선수교체 지역에서 대기한다.
- >>> 선수교체로 인해 새로 코트에서 뛰는 선수의 등급분류 점수를 확인한다.
- >>> 다음 게임 중지 시, 선수교체 요청이 있었다는 것을 레퍼리에게 알린다.
- >>> 코트에서 들어온 선수의 등급분류 카드를 건네준다.
- >>> 어느 선수가 순서대로 코트에 게임 참여를 했는지 알고 있어야 한다.

POSSESSION OF THE BALL (IWRF: Art. 66)

- a. A player has possession of the ball when:
- 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,
 - he has a hand or hands firmly on the ball thus preventing an opponent from having free and easy movement of the ball,
 - he is given the ball to execute a throw-in.
 - he voluntarily accepts a live ball, or
 - he is in the act of dribbling the ball.
- b. A team gains possession of the ball when a player on that team has possession of the ball. Team possession continues until:
- an opposing player gains possession of the ball, or
 - the ball is declared dead.

Team possession does not end while the ball is being passed between players.

ALTERNATING POSSESSION ARROW

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.

The team that does **NOT** gain possession of the ball after the tip-off shall be given 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 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 changed to indicate the direction for the next alternating possession.

Duties for the Table Officials regarding the arrow:

- >> Make sure you know which team gets the arrow after the tip-off. Try to check, visually, with referee 1 that the arrow is correct.
- >> Change the arrow after every held ball.
- >> Change the arrow after the throw-in has been made at the start of the second, third and fourth period, after the ball has been legally in-bounded
- >> Change the arrow when the 5 minutes break starts. **Do that together with a referee.**
- >> Show the referees that you know you are changing the arrow by holding your hand on it or by lifting it off the table (if possible)

볼의 소유권 (IWRF 규정: 66조)

- a. 선수는 다음과 같은 경우에 볼 소유권을 갖게 된다:
- 선수가 공을 손에 쥐고 있거나 무릎 위에 공을 보호하거나 몸 또는 휠체어에 공을 지니고 있거나, 바닥에 닿지 않는다면 소유권을 계속 가질 수 있다.
 - 선수는 한 손 또는 두 손으로 상대방으로부터 공을 보호 하고 수월하게 공을 움직일 수 있을 경우
 - 선수가 스로인을 시행 할 경우
 - 선수가 자발적으로 라이브 볼을 받아냈을 경우
 - 선수가 드리블을 하고 있을 경우
- b. 선수가 소유권을 갖고 있는 팀에 소유권이 주어진다. 팀의 소유권은 다음과 같은 상황까지 이어진다 :
- 상대 선수가 소유권을 가질 때 까지
 - 공이 데드볼이라고 선언 될 때까지
- 선수들 사이에서 패스 중일 때 팀 소유권은 끝나지 않는다. (변하지 않는다)

소유권 교대 화살표

두 번째, 세 번째, 그리고 네 번째 피리어드가 시작 될 때 팀 소유권이 매번 변경된다. 그리고 그 시작은 헬드볼로 시작 된다.

팁 오프 이후 팀 중에 소유권을 갖고 있지 않은 팀은 다음 소유권 교대 시 소유권을 주게 된다. 만약 팁 오프 바이얼레이션으로 인해 팀에게 공을 소유권을 주게 된다면, 소유권을 갖고 있지 않은 팀은 다음 소유권 교대 시 소유권을 주게 한다.

소유권 교대 화살표는 이 절차 아래 다음 소유권이 바뀔 때마다 바뀌어야 한다. **게임 시작 이후** 공을 알맞게 인바운드를 했거나 헬드볼의 상황으로 이어진다면 소유권 화살표는 다음 소유권을 가진 팀 쪽에 가리키게 된다.

화살표에 관한 테이블 오피셜의 의무:

- >> 어느 팀이 팁 오프 이후 공을 소유 했는지 확인한다. 레퍼리 1을 주시하여 화살표가 올바르게 되어있는지 확인 해야야 한다.
- >> 매 헬드볼로 인해 소유권이 바뀔 때마다 화살표를 바꾼다.
- >> 두 번째, 세 번째, 그리고 네 번째 피리어드의 시작 시 스로인으로 알맞게 인바운드가 될 때마다 화살표를 바꾼다.
- >> 5분의 휴식 시간이 시작 할 때, 화살표를 바꾼다. **이는 레퍼리와 함께 시행한다.**
- >> 레퍼리에겐 본인이 화살표를 바꾸었다는 것을 보여주기 위해 손을 들거나 화살표를 들어 올린다.

40 SECOND CLOCK:

Clarification: If a coach requests a time-out during a dead ball AND the 40-second clock shows less than 15 seconds, the 40-second clock is reset to 15 seconds.

CORRECTABLE ERROR

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.
- Only a coach or team captain can request a correction. The request must be made before the ball becomes live after the next stoppage in play following the error. If it is not made by this point, it can no longer be corrected.
- The request must be made to the technical commissioner and if there is none, to the scorekeeper. This person will immediately note it (write it down) and inform the referee at the next stoppage in play.
- If Referee 1 decides that a correctable error has occurred, then table officials will make any corrections to the score sheet, and clocks as instructed by referee 1.

It is a good idea to know and understand the complete Decision Review Procedure

Duties for the Table Officials regarding a correctable error:

- >> Take notes from the coach's information.
- >> Inform Referee at next stoppage in play.
- >> NEVER discuss the issue with the coach or team. Leave that to the referees.

PROTEST / DECISION REVIEW

A team/coach can request a decision review any time during a game. Procedure:

- A coach requests a clarification of a referee decision, and the referee is notified at the next stoppage in play.
- The appropriate table officials note their respective information at the time of the request: score, time on the game clock, time on the 40-sec clock, players in the penalty box and time left in their penalties.
- The Technical Commissioner, Referee 1, and if necessary the Technical Delegate or tournament organizer will review the referee decision and render a final decision.
- If the review is upheld, the table officials will make corrections to the score sheet and clocks, as per the instructions of the Review Committee, and play is resumed. If the review is defeated, the requesting coach is charged with a technical foul.

40초 시계 (40 SECOND CLOCK):

설명: 만약 코치가 데드볼 중에 타임아웃을 요청 하고 또는 40초 시계가 15초 이하의 숫자를 가리킬 경우, 40초시계는 15초로 리셋 된다.

정정가능한오류 (CORRECTABLE ERROR)

게임 운영 중에 오류는 다음과 같은 상황일 경우 정정할 수 있다.

- 오류도 운영 중에 하나이다. 예를 들면 잘못된 승인 또는 게임 시계 또는 40초시계를 제대로 시작 및 정지 할 경우를 말한다. 심판의 판단에서 또는 설명하는데 있어서 오류는 수정에 응할 수 없다.
- 코치 또는 팀에서 주장만 정정을 요청 할 수 있다. 오류에 관한 요청은 다음 경기 중지 이전에 요청이 되어 있어야 한다. 게임 중지 시까지 요청을 하지 못했더라면, 오류에 대한 정정을 할 수가 없다.
- 기술위원회에게 요청해야 하고 만약 없다면, 스코어 키퍼에게 있어야 한다. 이 사람은 즉시 필기하고 레퍼리에게 다음 경기 중지 시 알린다.
- 만약 레퍼리 1이 정정 가능한 오류가 발생하였다고 결정 한다면, 테이블 오피셜은 스코어 시트에 정정을 하게 되고, 게임 시계는 레퍼리 1이 설정 해준 시간으로 맞춘다.

어떻게 결정검토 절차를 작성하는지 알고 이해하는 것은 좋은 생각이다.

오류정정에 관한 테이블 오피셜의 의무:

- >>> 코치들의 정보를 필기한다.
- >>> 다음 경기 중지 시 레퍼리에게 알린다.
- >>> 절대로 코치 또는 팀과 문제에 대해 논의하지 않는다. 이 사항은 레퍼리에게 맡긴다.

항의/결정 검토

팀/코치는 게임 아무 때나 결정에 대한 검토 항의를 요청 할 수 있다.

절차:

- 코치는 심판 결정에 대해 항의하는 요청을 한다. 그리고 레퍼리는 다음 경기 중지 시 이를 발견한다.
- 테이블 오피셜은 그들의 존중된 내용과 요청한 시간을 함께 작성한다. 스코어, 게임 시계에서의 시간, 40초시계의 시간, 페널티 박스에 있는 선수, 그리고 그들이 페널티 박스에 나간 시간.
- 기술 위원, 레퍼리 1, 그리고 필요하다면 기술 심사위원 또는 대회 운영자가 레퍼리 결정 사항을 검토하고 최종 결정을 내린다.
- 만약 검토가 인정 되었을 경우, 평가 위원회에서 설명 아래, 테이블 오피셜은 스코어 시트에서 그리고 게임 시계를 다시 수정하고, 게임은 재개 된다. 만약 재검토가 받아들여지지 않았을 경우, 감독은 테크니컬 파울을 받게 된다. 만약 재검토가 받아들여지지 않았더라면 요청을 한 코치는 테크니컬 파울을 받는다.

PART V: SUMMARY

BEFORE THE GAME

EQUIPMENT

As a table official you need some equipment at the table:

- >> Pens: it's good to have some extra in case one stops working.
- >> Ruler for drawing lines on the score-sheet
- >> CORRECTING TAPE
- >> Stopwatch: to time time-outs, equipment time-outs, and one-minute breaks.
- >> Notebook: to write down thoughts and things during the game: good to have in case of a protest/decision-review in the game.
- >> Memo-sheet: a sheet that reminds you about the things you need to remember.
- >> Water: something to drink is always good to have. Keep it down beside your chair, not on the table (no distractions!); but remember, no visits to the washroom during the game!

ARRIVAL ON THE COURT

When you arrive, meet up with the other Table Officials. You work in teams and it's good to know each other. Discuss your duties so you know who is doing what and what mechanics you will use. Also question the referees if they have specific preferences how/when they would like you to communicate any special situations during the game. **Example:** a player leaving the penalty box too early.

The Table Officials enter the court together. Walk around the court; do not cross it. Bring the sheets for the game and the game ball (if you are asked to) and all other equipment required for the game.

Duties for the Table Officials before the game:

Scorekeeper:

- >> Arrive on time.
- >> Pick up the score sheet.
- >> Make sure the score sheet is completed.
- >> Make sure you have all your equipment.
- >> Take care of any personal needs

Timekeeper:

- >> Arrive on time.
- >> Make sure you have all your equipment.
- >> As soon as possible verify that you know how to operate all the functions of the game clock (example: how to quickly enter/correct the score (if included on clock), reset the clock (if necessary)).
- >> Take care of any personal needs

5장: 요약

게임 이전

장비

테이블오피셜은 테이블에서 아래와 같은 물품들을 소지해야 한다.

- >> 펜: 펜을 다 사용할 수 있으니 여러 개를 챙기는 것이 좋다.
- >> 자: 스코어시트에 사선을 그을 시 필요하다.
- >> 수정 테이프
- >> 스톱워치: 시간, 장비 타임아웃, 그리고 1분 휴식시간을 측정하기 위해.
- >> 공책: 게임 중에 생각 또는 필요한 것들을 받아 적기 위해: 게임 중 가급적 항의/결정의 검토사항을 받아 적는다.
- >> 쪽지: 쪽지는 상기 시, 기억해내기 위하여 필요하다.
- >> 물: 테이블 위에 두지 말고, 의자 옆에 둔다. 게임 중에 세면장에 갈 수 없다.

코트에 도착

코트에 도착하면 다른 테이블 오피셜을 먼저 만난다. 팀으로 함께 일을 해야 하기 때문에 서로 먼저 알아야 한다. 본인이 맡는 의무에 대해 논의 하고 본인이 무엇을 맡아야 하고 무슨 기계를 작동할 지 나누어야 한다. 만약 게임에 관하여 서로 의견이 다른 부분을 발견하고 이를 해결 하려고 할 때, 레퍼리에게 질문하여 행동한다. 예: 선수가 페널티 박스에 정해진 시간 전에 떠났을 경우. 테이블 오피셜은 코트에 함께 입장한다. 입장 시 코트를 건너지 말고 돌아서 가야 한다. 스코어시트, 페널티 시트, 공, 그리고 게임 중 필요한 모든 물품들을 갖고 와야 한다.

경기 이전에 테이블 오피셜의 의무:

스코어키퍼:

- >> 정시에 도착한다.
- >> 스코어시트를 가지고 간다.
- >> 스코어시트가 제대로 작성 되었는지 확인한다.
- >> 모든 장비가 준비가 되어 있는지 확인한다.
- >> 개인적으로 필요한 물건이 있는지 다시 살펴본다.

타임키퍼:

- >> 정시에 도착한다.
- >> 모든 장비가 준비가 되어 있는지 확인한다.
- >> 게임시계의 모든 기능을 올바르게 작동할 수 있는지 확인 한다. (예, 스코어를 빠른 시간 내에 수정 할 수 있는지, 리셋을 할 수 있는지)
- >> 개인적으로 필요한 물건이 있는지 다시 살펴본다.

Penalty Timekeeper:

- >> Arrive on time.
- >> Pick up the penalty record sheet.
- >> Make sure the penalty record sheet is completed.
- >> Make sure you have all your equipment.
- >> Take care of any personal needs

40-seconds CLOCK OPERATOR:

- >> Arrive on time.
- >> Make sure you have all your equipment.
- >> As soon as possible - make sure you know how to operate the 40-seconds clock. OR RESET TO ANY TIME REQUESTED BY THE REFEREE. Know how to quickly reset the clock back to any time requested by the referee and to 15 seconds.
- >> Take care of any personal needs

DURING THE GAME

During the game it is very important that you concentrate and stay focused on the game and the referees.

Perform your duties according to your training.

If there are any problems or if you are insecure in any way, call a referee at the next stoppage in play. Don't get stressed.

Keep a notebook with you and write down your questions to remember.

Never discuss anything with the coaches or players.

Call the referees in next stoppage of play if there seems to be a problem.

Tell the referees and let them handle the situation. Make sure you can inform the referees about the problem.

Help each other at the table. Talk to each other.

Always make sure that you have the same results on the score sheet and on the game clock on the wall.

Some Special Notes:

- >> Make sure you get the direction of the possession arrow right at the start of the game (tip-off): watch the referee!
- >> During the game: FOCUS on THE REFEREES and not the ball.
- >> Help each other to make sure to get the number of the scoring player.
- >> Help each other and the referees in the last few seconds of each period; but
- >> especially the end of the game; and, especially if it is a close scoring game: If try is scored, was it scored before or after the signal. Be ready with an answer if the referee asks you.
- >> Keep the table as clean as possible during the game. No other items except what you require to perform your duties - nothing that could possibly distract you from focusing or break your concentration. The table officials' area must appear ORGANIZED AND EFFICIENT at all times.

페널티 타임키퍼:

- >> 정시에 도착한다.
- >> 페널티 기록지를 가지고 간다.
- >> 페널티 기록지가 제대로 작성 되었는지 확인한다.
- >> 모든 장비가 준비 되어있는지 확인한다.
- >> 개인적으로 필요한 물건이 있는지 다시 살펴본다.

40초시계 오퍼레이터:

- >> 정시에 도착한다.
- >> 모든 장비가 준비 되어있는지 확인한다.
- >> 되도록 빨리 당신은 40초시계가 어떻게 작동 되는지 숙지해야 한다. 혹은 심판이 요청한 시간으로 시간을 맞춘다. 심판이 요구한 시간을 빠르게 시계를 맞추는 방법과 15초로 맞추는 방법을 알아야 한다.
- >> 개인적으로 필요한 물건이 있는지 다시 살펴본다.

게임 중

게임 중에는 항상 경기와 심판에게 집중하는 것이 매우 중요하다.

당신이 교육 받은 내용을 경기 중에 임무를 실시하면 된다.

만약 문제가 발생하거나 무슨 일로 인해 안전부절 하고 있을 때, 혼자 고민하지 말고 다음 게임 경기 중지 시 이를 레퍼리에게 알린다.

늘 펜과 노트를 소지하고 무슨 질문을 해야 할지 받아 적는다. 절대로 코치 또는 선수들과 논의해서는 안 된다.

만약 문제가 보일 경우 다음 게임 중지 시 레퍼리에게 알린다. 레퍼리에게 알리면 레퍼리가 이 상황을 책임질 수 있도록 한다. 레퍼리에게 모든 문제점들을 알릴 수 있도록 해야 한다.

테이블에서 늘 서로를 돕고 상의한다.

늘 스코어시트에서와 벽에 있는 게임 시계와 동일한 기록을 갖도록 해야 한다.

주의:

- >> 게임 경기 시작 시, (팁 오프) 소유권 교대 화살표가 올바른 방향을 가리키고 있는지 확인하고 시선을 레퍼리에 둔다!
- >> 게임 중에는 시선을 공에 두지 말고 레퍼리에게 시선을 뒤야 한다.
- >> 서로를 도와가며 어느 선수(등 번호)가 득점을 하였는지 기록한다.
- >> 각 피리어드가 끝날 무렵 레퍼리를 포함하여 서로를 도운다; 하지만
- >> 특히 게임이 마칠 무렵, 선수가 득점을 하였을 때, 득점이 게임 끝난 후에 이루어졌는지 혹은 전에 이루어졌는지 레퍼리가 질문 했을 경우 바로 답변 할 수 있도록 준비해야 한다.
- >> 게임 중에 가능한 항상 테이블을 깨끗하게 사용해야 한다. 게임을 위해 필요한 물품만 올려 둔다. 테이블 오피셜 지역은 늘 정리되어있고 효과적으로 본인 임무에 수행 할 수 있도록 되어 있어야 한다.

AFTER THE GAME

When the signal after the fourth period goes and the referee blows the whistle the game is finished.

The team that is ahead in the score is declared the winner.

If the teams are tied at the end of the fourth period over-time periods are to be played until one team is ahead.

Duties for the Table Officials after the game:**Scorekeeper:**

- >> Count down the scores and write down the results.
- >> Sign the score sheet.
- >> Collect any classification cards and have them ready to give back to the team after the teams have thanked each other for the game.
- >> Stay at your place until everything is finished.
- >> Make sure everyone signs the score sheet and the penalty record sheet.

Timekeeper:

- >> Take your hands of the game clock and let it be. DO NOT RESET IT!!
- >> Sign the score sheet.
- >> Collect any classification cards and have them ready to give back to the team after the teams have thanked each other for the game.
- >> Stay at your place until everything is finished.

Penalty Timekeeper:

- >> Sign the penalty record sheet.
- >> Bring the sheet to the head table. Walk around the court. Do not cross it.
- >> Sign the score sheet.

40 second Clock Operator:

- >> Sign the score sheet.

When the score sheet and the penalty record sheet are signed the Table Officials leave the court together. Walk around it, not over it.

Bring the sheets for the game and the game ball (if you are asked to) and hand it in to the person in charge of it.

Make sure you don't leave any belongings behind.

게임 이후

4피리어드의 끝나는 신호가 울리게 되고 나서, 레퍼리는 게임이 끝났다는 신호를 호각으로 알린다.

스코어가 우위에 있는 팀에게 승리했다는 것을 알린다.

만약 4피리어드가 끝났을 때 점수가 동점일 경우, 어느 한 팀이 이길 때 까지 계속 게임이 진행 된다 (연장전).

경기 이후 테이블 오피셜의 의무:**스코어키퍼:**

- >> 스코어와 결과를 작성한다.
- >> 스코어시트에 서명한다.
- >> 등급분류 카드를 팀들에게 다시 줄 수 있도록 준비하고 선수들이 인사한 후 돌려준다.
- >> 모든 일이 끝나기 전까지는 본인 자리에 위치하고 있다.
- >> 모든 사람들이 스코어시트와 페널티 기록 시트에 서명 했는지 확인한다.

타임키퍼:

- >> 게임 중에 항상 게임시계를 손에 쥐고 있어야 한다. 절대로 리셋 하면 안된다!!
- >> 스코어시트에 서명한다.
- >> 등급분류 카드를 팀들에게 다시 줄 수 있도록 준비하고 선수들이 인사한 후 돌려준다.
- >> 모든 일이 끝나기 전까지는 본인 자리에 위치하고 있다.

페널티 타임키퍼:

- >> 페널티 기록지에 서명한다.
- >> 기록지들을 헤드 테이블 위에 둔다. 코트를 사선으로 넘어 다니지 말고 돌아서 지나간다.
- >> 스코어 시트에 서명 한다.

40초시계 오퍼레이터:

- >> 스코어시트에 서명한다.

만약 테이블 오피셜이 스코어시트와 페널티 기록지를 서명 해줬으면, 함께 지참하고 있어라.

게임을 위해 기록지와 공을 갖고 오고 (부탁 받으면) 담당자에게 나눠준다.

물건을 두고 갔는지 확인 한다.

ANNEX III : SCORESHEET INSTRUCTIONS

IWRF OFFICIAL SCORESHEET

Tournament: Barbados
 Date: _____ Time: _____

Team A: Barbados
 Team B: Burundi

SCORE

Period	1	2	3	4	O.T.	FINAL
TEAM A:	9	8	9	11		37
TEAM B:	11	10	9	9		39

WINNING TEAM: Burundi

ANNEX: IV: PENALTY SCORESHEET - New

PENALTY RECORD SHEET (penalties served)

Tournament: _____
 Date: _____

TEAM A: _____ COLOUR: _____
 TEAM B: _____ COLOUR: _____

Contact warning: 1st Half: _____ 2nd Half: _____

Penalty sequence	PLAYER NAME	Player Number	Team (A or B)	Time received	Period	Start Time	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																		
19																		
20																		

Addition – record the name of the Winning Team

ANNEX V: REFEREE SIGNALS

<p>Ready Signal</p>	<p>Time In Signal</p> <p>Arm straight up & bring down in direction of Arrow</p>	<p>Violation Signal</p>	<p>Goal</p>
<p>Cancelled Goal</p> <p>Wave and cross arms above head</p>	<p>Time Out</p>	<p>1 Minute Time out</p>	<p>Equipment Time Out</p>
<p>Substitution</p>	<p>Held Ball</p>	<p>Visible Count</p>	<p>1 Meter</p> <p>Point to the floor and outline a semi-circle</p>
<p>12 Seconds</p>	<p>40 Seconds</p> <p>Tap shoulder 3 or 4 times</p>	<p>Physical Advantage</p> <p>Up and down motion at wrist</p>	<p>Dribble Violation</p> <p>Raise arms up and down in dribble motion</p>

<p>Back Court</p> <p>Move finger and forearm in an arc over the line</p>	<p>Foul</p> <p>Raised fist</p> <p>Palm Down</p>	<p>Spin</p> <p>Hold fists out and rotate arms</p> <p>A) To the side for a lateral spin B) Upwards for a vertical spin</p>	<p>Technical Foul</p>
<p>Flagrant foul</p>	<p>Disqualifying Foul</p>	<p>Offensive Foul</p>	<p>Four in the Key</p>
<p>Charge</p> <p>Strike open hand with fist</p>	<p>Contact before the Whistle</p> <p>Strike open palm with heel and palm of other hand</p>	<p>Out and In</p> <p>Move forearms in an arc back and forth</p>	<p>Hold</p>
<p>Leaving the Court</p> <p>With both palms facing out move hands towards sideline</p>	<p>Push</p>	<p>Illegal use of Hands</p>	

휠체어럭비 규정집 및 케이스북

저자: IWRF(International Wheelchair Rugby Federation)

참고: IWRF Wheelchair Rugby Rule, Case Book,
Referees Training Manual and Table Official Manual

편집: 대한장애인럭비협회

최종번역일 : 2019. 6. 21. (규정집)
2019. 4. 1. (케이스북)

홈페이지 : www.kwra.kr

연 락 처 : 02-447-3717

이 메 일 : koreawheelrug@hanmail.net



대한장애인럭비협회