

넛 볼



2016

사단법인 대한넛볼협회

목 차

2016 edition

INF

1. 서문 Introduction	4
2. 용어 Definitions	6
3. 기술 명세서 Technical Specifications	11
3.1 코트 및 관련구역 Court and related areas	
3.2 골포스트 Goalposts	
3.3 공 Ball	
4. 경기 시간 Match Duration	16
4.1 정규시간 Match length	
4.2 연장 Extra time	
5. 경기 인원 Match Personnel	17
5.1 팀 Team	
5.2 경기요원 Match officials	
5.3 본부요원 Technical officials	
6. 경기 진행 Match Procedures	23
6.1 심판의 경기진행 Umpire procedures	
6.2 팀 관계자의 경기진행 Team official procedures	
7. 상벌 Sanctions	25
7.1 상벌의 유형 Types of sanctions	
7.2 어드밴티지 Advantage	

8. 경기 시작 Starting Play	27
8.1 경기 시작을 위한 조직 Organisation for start of play	
8.2 센터패스 Centre pass	
8.3 장외 Out of court	
8.4 드로우인 Throw in	
8.5 토스업 Toss up	
9. 경기 중 During the Match	34
9.1 선수교체와 팀 교체 Substitutions and team changes	
9.2 지각 Late arrivals	
9.3 경기중지 Stoppages	
9.4 플레이 더 볼 Playing the ball	
9.5 패스 거리 Passing distances	
9.6 풋 워크 Footwork	
9.7 오프사이드 Offside	
10. 득점 Scoring a Goal	41
10.1 득점의 조건 Requirements for scoring a goal	
10.2 슈트를 위한 조건 Requirements for taking a shot	
11. 옵스트렉션 Obstruction	42
11.1 공을 가진 선수의 옵스트렉션	
Obstruction of a player in possession of the ball	
11.2 공이 갖지 않은 선수의 옵스트렉션	
Obstruction of a player not in possession of the ball	
11.3 코트 밖 선수의 수비	
Defence involving a player outside the court	
12. 컨택 Contact	44
12.1 컨택과 경쟁 Contact and contest	
12.2 방해 Interference	

13. 경기 관리 Game Management	45
13.1 심판이 할 수 있는 판정 Actions that may be taken by umpires	
13.2 반칙 Foul play	
13.3 팀 관계자와 벤치선수들의 징계 Discipline of team officials and bench players	
14. 심판의 수신호 Umpire Hand Signals	51
15. 다른 수준의 경기에 대한 변형 Variations for Other Levels of Play	51
15.1 팀 Teams	
15.2 시설 Equipment	
15.3 시간 Time	
15.4 경기와 본부요원 Match and technical officials	
15.5 어린선수들의 경기 Matches for young players	
◎ 심판의 수신호	53

1. 서문 introduction

넷볼은 흥분되고 빠르며 고도로 공정한 게임이다. 게임을 하는 7명의 양 팀 선수들은 각각 공을 지키거나 소유하기 위해 경쟁한다.

공을 가진 팀은 상대팀이 수비를 하는 동안 달리고 점프하고 던지고 받으며 공을 골서클 안으로 가져갈 수 있도록 플레이 한다. 경기에서는 골을 많이 넣은 팀이 이긴다.

선수들은 지정된 구역 안에서 움직일 수 있다. 골이 들어갈 때마다 양 팀이 공을 교대로 소유한다.

넷볼 규칙은 동등한 기회, 페어플레이, 상대의 기술에 대한 존중 그리고 안전에 대한 가치를 기반으로 한다.

- 선수는 정정당당하고 규칙에 맞는 매너를 갖고 판정을 인정하며 안전하게 경기에 참여할 신체적 기술적 능력을 갖추어야 한다.
- 코치 혹은 선수에게 경기를 가르칠 때는 정정당당한 매너와 안전에 대한 태도를 이해하는 것 뿐만아니라 경기규칙을 지키는 매너를 갖추도록 해야 한다.
- 심판은 공명정대하고 일관성있게 경기를 판정할 책임이 있다.
- 경기가 모든 수준에서 규율과 정정당당한 품행에 따라 관리되고 진행되기 위해 규정을 조정할 필요가 있다.

넷볼은 여성과 소녀들에 의해 처음 개발되고 주도적으로 경기화 된 게임이며, 이제는 소년소녀를 포함한 남녀모두가 경기를 하고 있다.

이 규칙은 국제경기를 위해 작성되었다. 서로 다른 수준의 선수들
혹은 다른 조건(15장)에서는 규칙이 달라질 수 있다.

INF는 넷볼 경기규칙을 몇 개의 서로 다른 언어로 발간한다. 만일 뜻이
다르다면 영어 텍스트가 우선한다.

Copyright © 2015 International Netball Federation.
All rights reserved.

이 규칙은 국제넷볼연맹(INF)에서 2016년부터 국제경기에서 적용하
는 것으로, 대한넷볼협회(KNF)는 이 규칙을 2016년 국내 대회부터
적용한다. 단, 초중고교 수준의 경기에서는 규칙을 조정할 수 있으며
그 내용은 대회조직위원회에서 정한다.

대한넷볼협회 (KNF : <http://knbf.or.kr>)

2. 용어 DEFINITIONS

(A)

Astride the transverse line 횡단선 걸치기 : 한 발은 골서드 한 발은 센터서드에 서 있는 것

At the team bench 팀벤치 : 팀벤치 앞 혹은 바로 가까운 옆(앞과 뒤 포함)

Attacking team 공격팀 : 공을 소유한 팀

(B)

Bench player 벤치 선수 : 경기시간에 팀벤치에 있는 선수

Bench zone 벤치 존 : 본부석, 팀벤치 그리고 심판석이 있는 코트외곽의 바깥쪽

(C)

Caution 경고 : 선수의 반칙 혹은 태도를 지적하여 고치도록 하는 것

Controlling umpire 통제심판 : 경기가 벌어지는 경기장의 절반을 관장하는 심판

Co-umpire 협력심판 : 경기가 벌어지는 경기장의 나머지 반을 통제하는 심판

Court surround 코트외곽 : 코트와 인접한 구역

(D)

Defending team 수비팀 : 공을 갖지 않은 팀

During play 경기중 : 시간 정지를 제외한 쿼터/하프 시간

(E)

Event organiser 대회관계자 : 대회의 조직과 운영을 담당하는 사람

Extra time 연장시간 : 정규 경기시간이 끝나고 동점이 되었을 때 승자를

정하기 위해 추가로 주어지는 시간

(F)

Fake pass 페이크 패스 : 선수가 손에서 공을 놓지 않고 패스하는 동작

Field of play 경기구역 : 코트와 코트 외곽을 포함한 구역

Free pass 프리 패스 : 경미한 반칙에 대한 벌칙

Full-time 풀 타임 : 연장시간을 제외한 정규 경기시간(60분)

(G)

Game 경기 : 넷볼경기

Goal end 골 엔드 : 팀이 득점을 위해 슈트를 하는 골서드의 끝

Good sportsmanship 스포츠맨십 : 스포츠에서 일반적으로 인정받을 수 있는 도덕적 기준에 적합한 행동의 수준으로, 규칙에 의해 경기하고, 인내심, 자제심 그리고 상대선수와 심판을 존중하는 것을 포함한다.

(H)

Half-time 하프타임 : 2와 3쿼터 사이의 휴식시간, 전·후반 사이의 휴식시간

(I)

INF 국제넷볼연맹 : the International Netball Federation

Infringement 반칙 : 규칙에 반하는 행위

International play 국제경기 : INF 랭킹 포인트를 위해 치루어지는 두 국가 간의 경기

Interval 인터벌 : 경기에서 연속적인 피리어드 사이의 휴식시간

(L)

Landing foot (one foot land ing 한 발 디딤) 디딤발/축발 : 선수가 공

을 잡은 후 첫 번째 던거나 공을 잡았을 때 서 있는 발
Landing foot (two feet landing 두 발 디딤) 디딤발/축발 : 선수가 두 발
로 서서 공을 잡았을 때나 공을 잡은 후 동시에 디딘 발
중 처음 움직이지 않은 발

(M)

Major infringement 중대한 반칙 : 컨택이나 오프스트럭션 반칙 혹은 골포
스트를 건드려 슈팅이 안들어갔을 때

Match 경기 : 경기규칙에 따라 두 팀이 하는 게임

Match officials 경기요원 : 두 명의 정심판과 예비심판

Minor infringement 경미한 반칙 : 플레잉 더 볼, 풋워크, 센터패스, 오프
사이드 등의 규칙에 대한 반칙

(N)

Natural body stance 내츨 스탠스 : 서있든 움직이든 안정을 유지하고
서있는 것으로 움직이려는 가벼
운 팔동작을 포함한다

(O)

Official bench 본부석 : 경기 중 점수와 시간을 관리하는 곳

Opponent 상대선수 : 상대팀 선수

(P)

Pass 패스 : 선수에게 공을 던지고, 때리고, 바운드 시키는 동작

Penalty pass 페널티 패스 : 중대한 반칙에 대한 벌칙

Period of play 경기시간 : 경기에서 한 쿼터 혹은 연장시간의 한 하프

Pivot 피봇 : 공을 가진 선수가 어느 한 발로 회전하거나 바닥에서 이득
을 보지 않는 움직임

Playing enclosure 경기장 : 코트, 코트외곽 그리고 벤치존을 포함한 구
역

Playing time 경기시간 : 정지된 시간을 제외한 쿼터/하프의 경과시간
Possession 포제션 : 선수가 한 손 혹은 두 손으로 공을 잡은 것
Primary care person 1차 진료요원 : 부상이나 아픔을 진단 및 처치하는 사람 (예, 의사, 물리치료사)

(R)

Reserve umpire 예비심판 : 경기 중 아프거나 부상을 당한 심판을 교체하기 위해 심판석에 앉아 있는 심판
Retaliation 보복 : 다른 선수의 행동에 대한 부적절한 반응

(S)

Sanction 벌칙/상벌 : 반칙한 선수, 팀 관계자, 벤치선수에 대해서 심판에 의해 내려지는 판정(프리 패스 혹은 페널티 패스)
Scorers 기록원 : 경기의 점수기록을 관리하는 본부요원으로 센터패스와 선수에 대한 기록을 담당
Simultaneous 동시 : 정확하게 같은 시간
Shot 슛 : 득점을 목적으로 링을 향해 공을 던지는 것
Substitution 교체 : 팀벤치와 코트의 선수를 바꾸는 것

(T)

Team 팀 : 12명의 선수(코트에 들어가는 7명 포함)와 5명의 임원들
Team bench 팀 벤치 : 경기 중 코트에 들어가지 않은 임원과 선수들이 있는 곳
Team change 팀 교체 : 코트 내 선수들 간에 위치를 바꾸는 것
Team officials 팀 관계자 : 최소 1명의 1차 진료요원을 포함한 5명의 사람들
Technical officials 본부요원 : 기록원, 계시원, 사건기록원
Timekeepers 계시원 : 경기시간(심판이 지정하는 경기의 시작과 끝을 포함한), 인터벌, 경기중지 등을 정확하게 기록하고 관리하는 본부요원

(U)

Umpires' bench 심판석 : 코트에 있지 않을 때 심판이 앉는 좌석으로 경기 중에 예비심판이 앉는다.

☆ 척도 Measurements

cm centimetres

ft feet

g grams

in inches

kPa kilopascals

m metres

mm millimetres

oz ounces

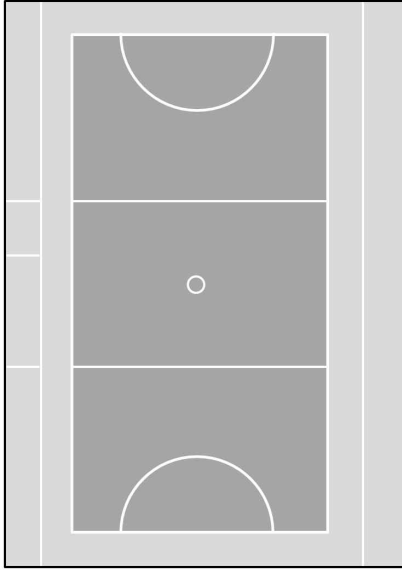
psi pounds per square inch

3. 기술 명세서

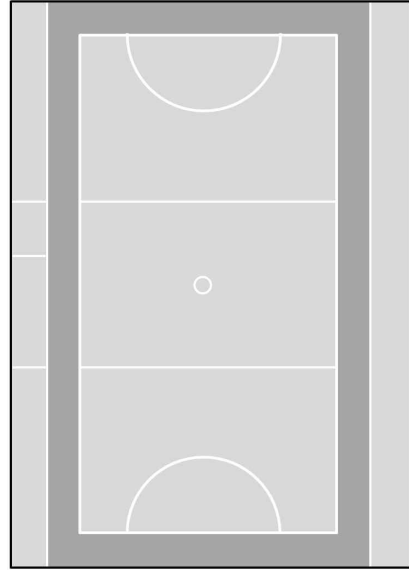
3.1 코트 및 관련 구역



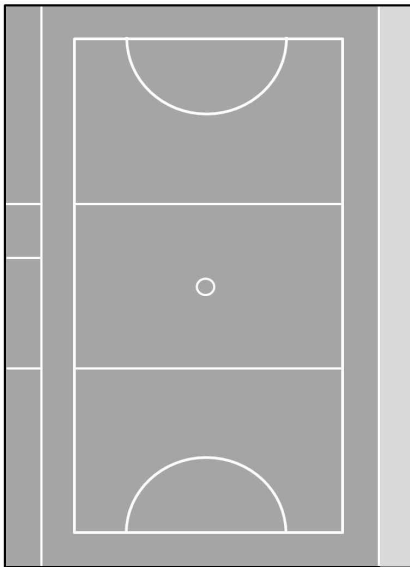
코트



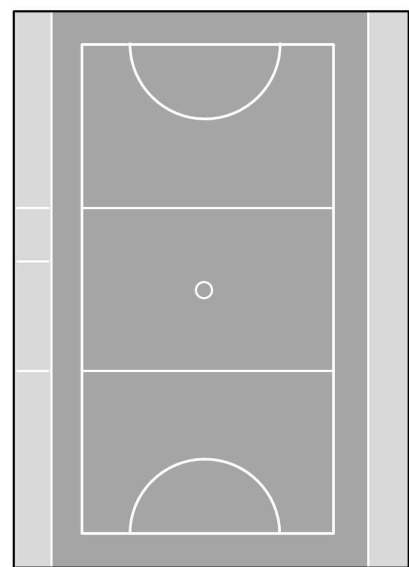
코트외곽



경기장



경기구역



3.1.1 코트

코트는 직사각형의 단단한 평면이다. 표면은 나무로 하며 (쿠션 있는 나무면 더 좋다) 다른 재질이라도 안전하게 경기를 할 수 있는 것이어야 한다.

- (i) 두 개의 긴 쪽 측면을 사이드라인이라 부르며 길이는 30.5m(100ft)다.
- (ii) 두 개의 짧은 쪽 측면을 골라인이라 부르며 길이는 15.25m(50ft)다.
- (iii) 골라인과 평행한 두 개의 선이 경기장을 같은 크기로 3등분한다. 이 라인을 횡단선이라 하고 가운데 구역을 센터서드 양 끝 구역을 골서드라 한다.
- (iv) 센터서드 가운데에 직경 0.9m(3ft)의 원이 있고 이를 센터서클이라 한다.
- (v) 코트의 양 끝에 골서클이 있으며, 골라인의 바깥쪽 중앙지점에서 반지름 4.9m(16ft)의 반원을 그린다.
- (vi) 모든 선은 (흰색이 좋다) 폭 50mm(2in)로 아웃라인까지 코트의 일부로 본다.

3.1.2 코트외곽

코트외곽은 코트를 둘러싸고 있는 모양으로 직사각형이다. 코트외곽의 경계와 골라인 및 사이드라인 간의 거리는 3.05m(10ft)다.

3.1.3 경기장

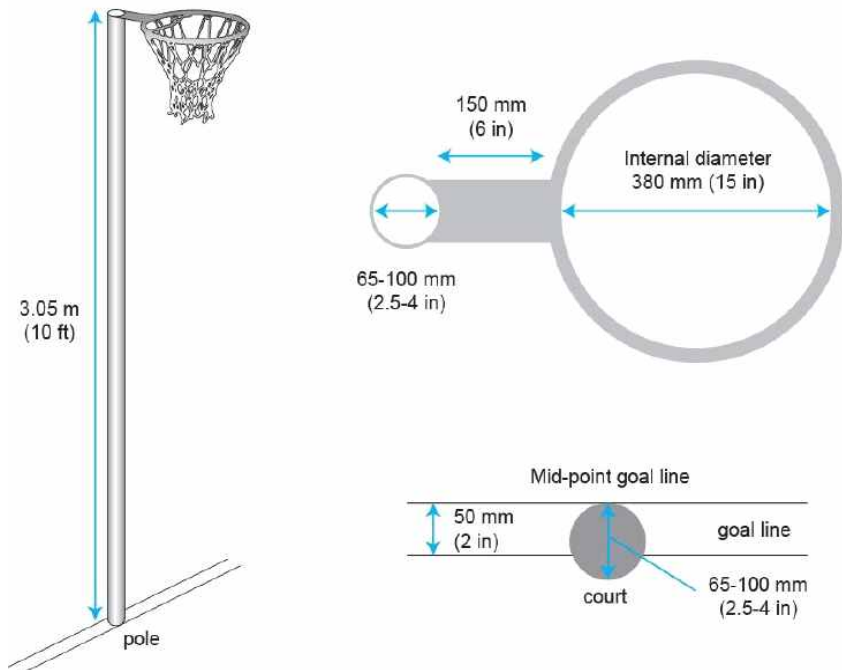
경기장은 코트와 코트외곽을 포함하여 직사각형이며 경기 중에는 경기 중인 선수와 심판만 들어갈 수 있다.

3.1.4 경기구역

- (i) 벤치존은 경기구역에 붙여서 설치한다. 본부석, 심판석 그리고 팀벤치는 모두 벤치존에 한 줄로 배치한다.
- (ii) 경기구역은 경기장과 벤치존으로 이루어진다. 경기 중에는 공식적으로 인정된 사람만 경기장에 들어갈 수 있다.

- (iii) 필요하다면, 경기구역 맞은편에 같은 구역을 만들 수 있다. 이 구역은 매스컴과 다른 기술요원들이 이용한다.

3.2 골포스트



골포스트는 양쪽 골라인의 중앙에 위치하며 규격은 다음과 같다 :

- (i) 지름 65-100mm(2.5-4in)의 금속 기둥을 3.05m(10ft) 수직으로 세운다. 이 기둥은 :
 - (a) 부딪혔을 때 움직이지 않도록 바닥에 꽂거나 아래부분에 지지대가 있어서 안정적이어야 한다.
 - (b) 기둥의 바깥쪽은 골라인의 가장자리와 일치한다.
 - (c) 기둥 전체를 50mm(2in) 보다 더 두꺼운 패드로 감싼다.
- (ii) 15mm(5/8in) 두께 강철로 만들어진 내부지름 380mm(15in)의 금속

링을 만든다.

- (iii) 150mm(6in) 길이의 수평 금속바를 기둥 끝에 정면으로 돌출되도록 하고 여기에 금속링을 붙인다.
- (iv) 링에 끼워진 네트(가능하면 흰색)는 아래위가 뚫린 선명한 것으로 단다.

3.3 공



- (i) 공은 둥글며 :
 - (a) 원주 690-710mm(27-28in)에 무게는 400-450g(14-16oz)이다.
 - (b) 가죽이나 고무 혹은 합성물질로 만든다.
 - (c) 내부 압력은 76-83kPa (11-12psi) 이다.
- (ii) 한 경기에서는 같은 공을 사용한다. 여분의 공이 본부석에 있어야 하며 심판은 공이 손상되거나 터질 경우 이것을 사용한다.
- (iii) 심판은 경기가 시작되기 전에 모든 공을 검사한다.

4. 경기 시간

4.1 정규시간

- (i) 한 경기는 15분 4쿼터로 이루어지고, 1·2, 3·4쿼터 사이에는 4분의 인터벌을 갖는다. 하프타임은 12분(대회조직위와 양 팀의 동의로 8분 일 경우를 제외하고)이다.

1쿼터	인터벌	2쿼터	하프타임	3쿼터	인터벌	4쿼터
15분	4분	15분	12(혹은 8)분	15분	4분	15분

- (ii) 팀들은 매 쿼터마다 진영을 바꾼다.
- (iii) 계시원의 경기종료 신호 전에 어느 한 팀이 골서클 내에서 페널티 패스를 받았을 경우를 제외하고 한 피리어드는 지정된 경기시간을 넘을 수 없으며, 경기종료 전에 발생한 페널티 패스는 반드시 시행한다.
- (iv) 긴급한 상황에서는 심판에 의해 시간이 연장될 수 있다.

4.2 연장

승자를 정해야 할 경우 대회관계자는 경기 전에 팀과 심판에게 정규시간 종료 후에 동점이 되었을 경우 연장이 있음을 안내한다. 이때 전·후반의 길이는 명시되어야 하며 다음과 같이 한다 :

- (i) 정규시간 종료 후 4분간 쉰다.
- (ii) 연장은 전·후반 각 7분을 초과할 수 없고, 하프타임은 1분이다. 하프타임 때 팀체인지를 할 수 있다.

경기종료	인터벌	전반	하프타임	후반
승부를 내야할 경우	4분	7분	1분	7분

- (iii) 각 하프에서 첫 번째 센터패스는 양 팀이 번갈아 한다.
- (iv) 연장시간이 끝났을 때도 동점이면, 본부석에서 신호를 보내고 어느 한 팀이 두 골을 리드할 때까지 계속한다.

연장종료	경기계속
동점	어느 한 팀의 2점 리드

5. 경기인원

5.1 팀

- (i) 경기 시작 전에 모든 선수와 관계자의 명단을 기록원에게 제출한다. 팀 이름에는 주장을 한 명 표시한다.
- (ii) 경기 중, 최소 5명 최대 7명의 선수가 코트에 있어야 하며 그중 한 명은 센터이어야 한다.
- (iii) 각 팀의 임원과 벤치선수들은 경기 중에 팀벤치에 있어야 한다. 벤치 선수들은 정당한 이유(예, 준비운동)가 있을 때 팀벤치에서 벗어날 수 있다.

5.1.1 선수

- (i) 경기에서 선수들이 입어야 하는 복장은 :
 - (a) 등록된 유니폼과 운동화(스파이크는 허용하지 않는다)
 - (b) 높이 150mm(6in)의 플레잉 포지션 머리글자를 허리보다 위쪽 앞

과 등에 분명하게 보이도록 부착한다.

(ii) 플레이 포지션 머리글자 :

Goal Shooter (GS), Goal Attack (GA), Wing Attack (WA),
Centre (C), Wing Defence (WD), Goal Defence (GD), Goal
Keeper (GK).

(iii) 모든 선수들에게는 경기를 할 수 있는 지정된 구역이 있으며 다음과
같다 :



Position	Playing Areas				
Goal Shooter	1	2			
Goal Attack	1	2	3		
Wing Attack		2	3		
Centre		2	3	4	
Wing Defence			3	4	
Goal Defence			3	4	5
Goal Keeper				4	5

(iv) 선수들은 자기 혹은 다른 선수를 위협하게 할 수 있는 어떤 것도 입을 수 없으며, 특히 :

(a) 장신구나 보석을 착용할 수 없으며, 결혼반지는 테잎으로 감싸야

한다.

(b) 의료용 팔찌는 테잎으로 감싸야 한다.

(c) 손톱은 짧고 부드러워야 한다.

(d) 머리는 뒤로 묶어야 한다.

(v) 주장의 역할 :

(a) 경기 시작 전에, 양 팀 주장은 토스하여 공격방향과 첫 센터패스를 정하고 결과를 기록원과 심판에게 알린다.

(b) 주장은 휴식 때 심판들에게 접근하여 규칙에 대해 설명하고 바로 잡을 권리가 있다. 설명이 필요한 어떤 선수(들)도 주장을 동반해야 한다.

(c) 심판은 코트에 있는 선수(들)에 주의를 주기위해 주장을 불러 말할 수 있다.

(d) 주장이 코트에 없을 경우라도, 코트에 있는 주장만이 심판에게 설명할 수 있다.

5.1.2 팀 관계자

(i) 한 팀에 5명의 관계자가 있다. 여기에는 코치와 최소 한 명의 1차 진료요원을 포함한다.

(ii) 1차 진료요원은 :

(a) 부상과 통증을 치료할 수 있는 자격이 있어야 하고 (예, 의사 혹은 물리치료사)

(b) 대회 조직위가 발급한 증명을 착용해야 (예, 완장)

(c) 다른 역할을 맡아서는 안되며 (선수를 포함한)

(d) 선수가 부상/통증 혹은 출혈이 있어 경기가 중단되었을 때 코트에 들어갈 수 있다.

(e) 만일 선수가 너무 아프거나 부상을 당해 30초 안에 코트 밖으로 나와야 하거나 또다른 도움이 필요할 때 심판에게 알린다.

5.2 경기요원

경기요원은 두 명의 정심판과 한 명의 예비심판으로 구성한다.

(i) 경기요원은 :

- (a) 팀의 유니폼과 구별되는 복장을 입고 운동화를 신는다.
- (b) 경기가 시작되기 전과 진행되는 동안 경기장(골포스트 포함)과 공이 규격(규칙 3)에 맞는지 확인할 책임이 있다.
- (c) 경기 시작 전, [규칙 5.1.1 (i) 과 (iv)]에 의거 코트 밖에서 선수들을 확인한다.

5.2.1 심판

심판은 규칙에 따라 경기를 운영하며 규칙에 없는 어떤 것도 결정할 수 있다. 그들의 결정은 최종적이며 항의할 수 없다.

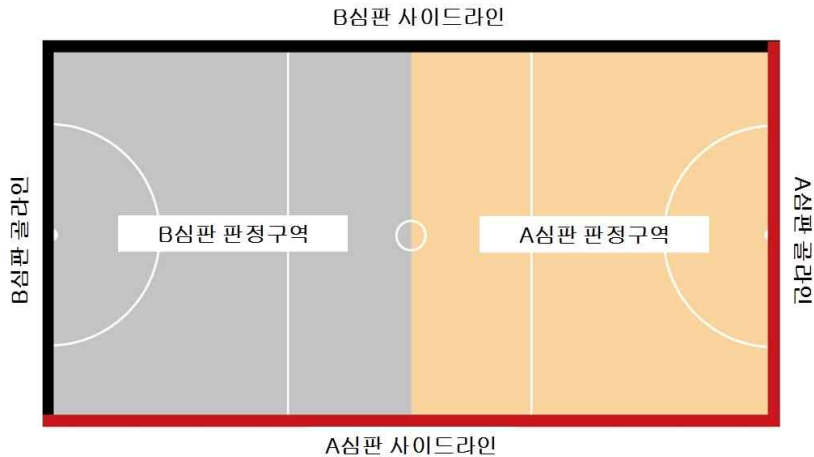
(i) 주장이 공격방향과 첫 번째 센터패스를 정하는 토스 결과를 심판에게 알린 후, 심판도 토스로 판정코트를 정한다. 토스에서 이긴 심판이 본부석 쪽 사이드라인과 코트를 바라볼 때 오른쪽 골엔드 쪽 코트의 판정을 맡는다. 각 심판은 경기 내내 코트의 절반을 판정한다.

(ii) 심판의 휘슬은 :

- (a) 모든 쿼터/하프의 시작과 끝을 알린다.
- (b) 득점이 된 후 경기를 재개한다.
- (c) 반칙이 일어났을 때 벌칙을 준다.
- (d) 코트 밖으로 나간 공을 판정할 필요가 있을 때 지시하기위해 사용한다.
- (e) 계시원이 시간을 정지하거나 다시 흐르게 하는 신호를 보낼 때 사용한다.

(iii) 심판들은 상호 협조하며 서로 다른 판정에 항의받을 수 있으며 그런 항의에 항상 대비해야 한다.

(iv) 각 심판은 (v)과 (vi) 그리고 6.1.1 (v)에 의해 골라인을 포함한 코트의 절반을 통제하고 판정을 내린다. 이를 위해 사이드라인에서 사이드라인까지의 중앙을 가로질러 코트를 반으로 나눈다.



- (v) 각 심판은 사이드라인에서 드로인 하는 선수 혹은 이를 수비하는 선수가 범하는 모든 반칙에 대한 판정을 한다. 만일 협력심판의 판정구역에서 벌칙을 주면 한 번 세트된 후 협력심판이 다시 통제를 한다.
- (vi) 어느 심판이든 선수가 부상/아프거나, 출혈이 있거나, 반칙을 하거나, 위급하거나 또다른 적절한 상황일 때 시간을 정지시킬 수 있다.

5.2.2 예비심판

예비심판은 :

- (i) 심판이 경기 중 아프거나/부상을 당했을 때 교체한다.
- (ii) 경기 중 혹은 인터벌 전에 심판들을 지원할 수 있다.
- (iii) 경기 중에 심판석에 앉아 있다.
- (iv) 출장정지 된 선수를 정지된 시간동안 감독한다.

5.3 본부요원

두 명의 기록원과 두 명의 계시원은 본부요원으로, 경기를 위한 또 다른 심판이다. 기록원과 계시원은 본부석에 앉는다.

5.3.1 기록원

기록원은 기록을 정확하게 관리할 책임이 있다.

(i) 경기시작 전 기록원은 모든 선수들(시작 시 선수들의 플레이 포지션 포함)과 팀 관계자의 이름을 기록한다.

(ii) 경기 중 기록원은 :

(a) 선수교체와/혹은 포지션 교체를 기록한다.

(b) 성공하지 못한 슈트를 포함한 양 팀의 득점을 기록한다.

(c) 양 팀의 센터패스를 기록한다.

(d) 심판이 요청하면 센터패스 방향을 알려준다.

(e) 경기중지 이후에는 곧바로 센터패스의 방향을 알려준다.

(f) 센터패스가 잘못되면 심판에게 알린다.

(g) 모든 경고, 출장정지와/혹은 퇴장을 기록한다.

5.3.2 계시원

계시원은 모든 경기 피리어드와 인터벌의 길이가 정확하도록 확인할 책임이 있다. 계시원들은 :

(i) 각 쿼터/하프 시작 전 30초, 10초 남았을 때 심판에게 알린다.

(ii) 심판의 휘슬에 의해 경기가 시작되면 시간을 흐르게 한다.

(iii) 쿼터/하프 경기시간이 다 되면 휘슬로 경기를 끝내도록 심판에게 알린다.

(iv) 심판이 신호할 때 시간을 정지시키고 재개 신호 때 시간이 다시 흐르도록 한다.

(v) 부상/아픔 혹은 출혈로 인해 정지된 시간이 끝나기 10초 전에 심판에게 알린다.

6. 경기 진행

6.1 심판의 경기진행

6.1.1 센터패스

각 쿼터/하프 그리고 득점 후 경기시작은 센터패스로 시작한다.

- (i) 심판은 쿼터/하프 시작 전 30초와 10초 전에 팀들에게 알린다.
- (ii) 각 쿼터/하프를 시작할 때 첫 번째 센터패스는 센터패스를 하는 팀의 골엔드 쪽을 담당하는 심판이 한다.
- (iii) 경기 중 센터패스는 마지막 득점이 난 지역을 담당하는 심판이 한다.
- (iv) 득점이 되면 두 심판은 곧바로 다음 센터패스 방향을 가리킨다 :
 - (a) 만일 두 심판의 방향이 다르면 기록원에게 묻는다.
 - (b) 두 심판의 센터패스 방향이 다른 상황이 발생하면 기록원이 심판들에게 알려준다.
- (v) 센터패스를 통제하는 심판은 센터패스를 하는 센터와 상대 수비에 의한 어떠한 반칙에 대해서도 벌칙을 줄 수 있다. (만일 협력심판의 관정구역에서 벌칙을 주면 한 번 세트된 후 협력심판이 다시 통제를 한다.)

6.1.2 경기 중

심판은 사이드라인을 따라 그리고 골라인 뒤로 움직이며 경기를 보고 판정을 내린다. 이들은 토스업 할 때를 제외하고 경기 중에는 코트에 들어가지 않는다.

- (i) 심판들은 :
 - (a) 반칙에 상벌을 줄 때 : 휘슬을 불고, 반칙에 대해 말하고 상벌을 주며, 그 판정에 관한 수신호를 이용한다.
 - (b) 어드벤처지 [규칙 7.2]를 적용할 때 : 반칙에 대해서 휘슬을 삼가한다.

- (c) 한 팔을 수직으로 들어 득점이 되었음을 알린다.
- (ii) 만일 경기 중에 코트에 있는 심판에게 공이 맞거나, 심판이 선수들의 움직임을 방해하여 어느 한 팀이 심하게 불리하게 되었다면 그 팀에게 프리 패스를 준다.
- (iii) 심판은 경기 중에 비관이나 코치를 할 수 없다.

6.1.3 장외

심판들은 코트 절반의 골라인과 가까운 쪽 사이드라인 전체에 대한 모든 판정을 내린다. 심판은 골/사이드라인을 통제할 책임이 있다 :

- (i) 공이 아웃되어 어느 한 팀이 드로인 해야할 때 (아웃이 확실하면 휘슬을 불지 않는다.)
- (ii) 드로인 하는 선수 혹은 드로인을 수비하는 상대의 반칙에 벌칙을 준다. (만일 협력심판의 판정구역에서 벌칙을 주면 한 번 세트된 후 협력심판이 다시 통제를 한다.)

6.1.4 토스업

- (i) 토스업을 하러 코트에 들어가는 심판은 다음과 같이 한다 :
 - (a) 골서클 내에서 토스업은 골엔드를 담당하는 심판이 한다.
 - (b) 골서클 밖에서 토스업은 절차를 진행하는 곳을 통제하는 가장 가까운 심판이 한다.
- (ii) 심판은 토스업 전에 선수들이 정확한 위치에 서는지 확인한다.
- (iii) 토스업 전에, 심판은 움직이지 않으며, 두 선수 사이의 가운데 지점에서 한 손바닥에 공을 올려놓고 두 선수가 정상적으로 서 있는 자세에서 둘 중 작은 선수의 어깨보다 낮게
- (iv) 휘슬을 불과 동시에 600mm (2ft)가 넘지 않도록 수직으로 가볍게 던진다.

6.1.5 경기중지

심판은 :

- (i) 필요할 때 계시원에게 신호하여 시간을 정지시킨다.
- (ii) 시간정지가 끝나기 10초 전에 선수들에게 통지한다.

(iii) 경기가 재개되면 계시원에게 신호를 보낸다.

6.1.6 경기관리

- (i) 만일 선수가 경고를 받거나, 출장정지 혹은 퇴장 당할 때는 계시원에게 시간을 정지시켜 놓은 후 적절한 수신호를 사용하여 지시한다.
- (ii) 심판은 모든 경고, 출장정지, 퇴장에 대해 협력심판과 협의한다.

6.2 팀 관계자의 경기진행

- (i) 팀 관계자와 벤치선수들은 코치할 수 있다 :
 - (a) 팀벤치에서 자리를 지키며 경기가 진행되는 동안
 - (b) 경기가 중지되었을 때 팀벤치 혹은 코트외곽에서 (1차 진료요원을 제외하고) 코트에 들어가지 않고
 - (c) 휴식시간에
- (ii) 팀 관계자와 벤치선수들은 공격적이고, 무례하거나, 모욕적인 말이나 동작을 할 수 없다.

7. 상벌

7.1 상벌의 종류

경기 중에 심판들은 반칙에 대한 벌을 줄 수 있으며 반칙하지 않은 팀에게 다음과 같은 상벌을 준다 :

- (i) 프리 패스 - 경미한 반칙에 대한 보상
- (ii) 페널티 패스 - 중대한 반칙에 대한 보상

7.1.1 상벌의 조건

상벌은 팀이 받을 수 있고 구역에 들어올 수 있는 어떤 선수든 할 수 있다. 상벌을 받는 선수는 :

(i) 심판이 지정하는 위치에서 다음과 같이 한다 :

(a) 프리 패스 할 때 : 반칙이 일어난 지점에서

(b) 페널티 패스 할 때 : 반칙한 선수를 반칙하지 않은 팀이 불리하지 않은 위치에 서있게 하고

(ii) 풋워크 규정 [규칙 9.6]에 따른다. 심판이 지시한 지점에 한 발을 던지고 이것을 디딤발로 본다.

벌칙 : 프리 패스

(iii) 벌칙이 세팅되고 3초 안에 공을 던진다.

벌칙 : 프리 패스

7.1.2 프리 패스의 조건

프리 패스는 득점을 위해 쏠 수 없다.

벌칙 : 프리 패스 - 노골로 한다

7.1.3 페널티 패스의 조건

(i) 반칙한 선수는 경기를 못하고 서 있어야 한다. 반칙한 선수는 :

(a) 지정한 위치로 신속하게 이동한다.

(b) 페널티 패스를 하는 선수를 방해하지 않게 옆에 떨어져 선다.

(c) 공을 던질 때까지 이 위치에서 움직이지 못하며 경기에 관한 어떤 행동(말을 포함하여)도 할 수 없다.

벌칙 : (경기를 지연시킨다고 판단되면) 추가 페널티 패스가 주어진다.

(ii) 선수가 페널티 패스를 할 때 공을 던지기 전까지 다른 상대선수도 방해나 접촉을 할 수 없다.

벌칙 : 두 번째 반칙한 선수가 있던 지점에서 페널티 패스를 한다 - 반칙한 두 명 모두 경기를 못하고 서 있다.

(iii) 만일 GS나 GA가 골서클 내에서 페널티 패스를 한다면 패스나 쏠 수 있는 것이라도 할 수 있다. 만일 계시원에 의해 경기를 끝내는 신호가

나면 페널티 패스를 하고 경기를 끝낸다.

- (iv) 페널티 패스는 정확한 지점에서 하되, 하는 선수는 곧바로 플레이 하든 반칙한 선수가 경기를 하지 않고 설 때까지 기다리든 언제든 할 수 있다. 만일 곧바로 플레이하는 방법을 선택하면 :
 - (a) 반칙한 선수는 공이 던져질 때까지 경기에 참여할 수 없고 페널티 패스를 가로채는 어떠한 시도도 할 수 없다.
 - (b) 만일 반칙한 선수가 방해를 하면 페널티 패스를 다시 한다.
- (v) 만일 페널티 패스를 하기 전에 반칙한 선수를 교체하거나 포지션을 바꾸면, 그 자리에 들어온 선수가 경기를 못하고 서 있다.

7.2 어드밴티지

심판은 반칙하지 않은 팀이 불리하게 될 때 해당 반칙에 대해 휘슬 부는 것을 삼가한다.

- (i) 심판은 다음과 같이 어드밴티지를 표시한다 :
 - (a) ‘어드밴티지’와 반칙을 말한다.
 - (b) 어드밴티지 수신호를 이용한다.
- (ii) 만일 반칙을 하여 휘슬을 불었다면 반칙하지 않은 팀의 어드밴티지로 득점을 한 경우를 제외하고 반드시 벌칙을 주도록 한다. 심판은 골을 보상으로 줄 수 있다.

8. 경기 시작

8.1 경기 시작을 위한 조직

(i) 모든 쿼터/하프에 :

(a) 심판이 경기 시작 전 10초를 알리면 선수들은 코트에 나와야 한다.

(b) 선수들은 경기가 시작될 때에 정확한 서드에 있어야 한다.

(ii) 경기를 하기 위해서는 최소 5명이 있어야 하며, 그중 한 명은 센터이어야 한다.

8.1.1 경기 지연

(i) 쿼터/하프를 시작할 때 5명의 선수가 나오지 않으면, 심판은 선수들이 더 나오도록 30초를 기다릴 수 있다 :

(a) 30초 안에 팀이 들어오면 : 지각한 팀은 센터패스 휘슬과 함께 곧바로 벌칙을 받는다.

벌칙 : 패스하는 팀의 골엔드 쪽 센터서드 안 횡단선 옆에서 페널티 패스를 하고, 반칙이 일어난 후 벌칙을 주고 경기를 시작하듯이 휘슬을 분다. 센터는 페널티 패스할 때 경기를 못하고 서있다.

(b) 만일 30초 안에 팀이 들어오지 않으면 : 심판은 몰수패를 선언한다.

(ii) 심판의 요청에 의해 경기가 중지되었다가 재개할 때 코트에 늦게 들어온 팀에게는 경기지연에 대한 벌칙을 주고 곧바로 경기를 시작한다. 만일 센터패스로 경기를 재개하는 것이 문제였다면 벌칙은 센터패스를 준다.

벌칙 : 반칙하지 않은 팀이 불리하지 않는 한 페널티 패스를 준다. 휘슬은 반칙에 대한 벌칙을 준 다음 경기를 하듯이 휘슬을 분다.

8.2 센터패스

(i) 각 쿼터/하프를 시작할 때와 득점이 된 후에는 센터 패스로 시작한다. 센터 패스는 양 팀의 센터가 번갈아 한다.

(ii) 만일 쿼터/하프의 종료 시 휘슬을 불기 전에 센터가 공을 갖고 있고

그 팀에 벌칙을 받을 선수도 없다면 센터패스는 실시하지 않은 것으로 한다.

8.2.1 센터패스를 위한 선수들의 위치

- (i) 공을 가진 센터의 발 중 최소 한 발은 센터 서클 안에 완전히 들어 가야 한다.

벌칙 : 프리 패스 - 반칙에 대한 벌칙을 주고 센터패스를 위한 휘슬을 분다.

- (ii) 상대팀 센터는 센터서드 안에서 자유롭게 움직일 수 있다.

- (iii) 모든 다른 선수들은 각각의 골서드 안에서 자유롭게 움직일 수 있으며 휘슬을 불어 경기를 시작할 때까지 센터서드 안으로 들어갈 수 없다.

벌칙 : 프리 패스 - 반칙에 대한 벌칙을 주고 센터패스를 위한 휘슬을 분다.

- (iv) 만일 휘슬 전에 양 팀 두 명의 선수가 동시에 센터서드 안에 들어 가면 :

- (a) 둘 중 누구도 공을 터치하지 않았다면 벌칙 없이 경기를 계속한다.
- (b) 센터서드에 들어가서 혹은 센터서드에 발을 던기 전이나 후에 어느 한 쪽이라도 공을 잡거나 건드리면, 공을 잡거나 터치한 센터서드 지점에서 토스업을 한다.
- (c) 만일 어느 한 심판이 반칙에 대한 휘슬을 불었고 다른 심판은 어드밴티지를 표시했다면 벌칙을 주는 것으로 한다.

8.2.2 센터패스 관리

- (i) 경기를 시작하려고 휘슬을 불었을 때, 공을 갖고 있는 센터의 발이 센터서클 밖에 있으면 풋워크 [규칙 9.6]을 따라야 한다. 휘슬을 불었을 때 :

- (a) 한 발은 완전히 센터서클 안에 있어야 하며 이 발을 디딤발로 본다.
- (b) 양 발이 완전히 센터서클 안에 있다면 처음 움직이지 않은 발을

디딤발로 본다.

(ii) 센터는 3초 안에 패스해야 한다.

벌칙 : 프리패스

(iii) 첫 번째 센터패스는 다음 선수에 의해 잡거나 터치되어야 한다 :

(a) 센터서드 안에 완전히 들어와 서 있는

혹은

(b) 센터서드 안에 한 발 혹은 양 발이 완전히 들어온

벌칙 : 프리패스

(iv) 만일 센터패스한 공이 터치 없이 센터서드에 바운드된 후 사이드라인 밖으로 나가면, 나간 지점에서 상대팀이 드로인 한다.

(v) 센터패스를 하는 팀에서 공을 잡을 수 없는 선수 :

(a) 공중에서 공을 터치하거나 잡은 후 횡단선에 두 발이 동시에 걸친 선수

혹은

(b) [규칙 8.2.2 (iii)]과 같이 터치하지 않고 골서드에서 공을 터치하거나 잡은 선수

벌칙 : 공이 지나간 횡단선의 골서드 안쪽에서 프리패스 한다.

(vi) 심판은 어드밴티지 [규칙 7.2]를 적용하여 상대팀 선수에게 경기를 계속하게 할 수 있다 :

(a) 골서드에서 센터패스를 잡았을 때

혹은

(b) 공중에서 공을 잡은 후 두 발이 횡단선에 걸렸을 때 (이 선수의 후속 패스는 골서드에서 한 것으로 간주한다)

8.3 장외

8.3.1 아웃된 공

(i) 공이 다음과 같을 때 아웃이다 :

(a) 코트 밖 바닥에 닿았을 때

(b) 코트 밖의 바닥에 있는 물건이나 사람에 닿았을 때

판정 : 코트 내에서 마지막으로 터치한 선수의 상대팀이 드로인 한다.

(ii) 사람에 의해 아웃된 공이란 :

(a) 완전히 혹은 부분적으로 코트 밖을 던기 직전에 공중에서 잡은 공

(b) 부분적으로 코트의 안과 밖의 바닥에 서서 공을 잡거나 터치한 것

판정 : 공을 잡거나 터치하지 않은 팀이 드로인 한다.

(iii) 둘 다 완전히 혹은 부분적으로 코트 밖으로 나간 두 명의 양 팀 선수가 동시에 공을 잡으면 코트 안에서 토스업 한다.

(iv) 골포스트의 어느 부분에 맞거나 리바운드 되어 코트 안에 들어온 공은 아웃된 것이 아니다.

8.3.2 코트 밖에 나간 선수

(i) 선수는 코트 안에서 점프할 수 있고 코트 밖을 던기 전에 공을 던지거나 칠 수 있다.

(ii) 선수는 코트외곽에 있는 선수의 도움을 받아 코트 밖으로 나가는 공에 접촉할 수 없다.

(iii) 공을 회수하려 코트를 떠난 선수 혹은 드로인 한 선수는 코트로 들어올 수 있어야 한다.

벌칙 : 코트 안에서 페널티 패스를 준다(코트를 떠난 가까운 지점에서)

(iv) 부분적 혹은 전체가 코트외곽에 있는 선수는 경기가 시작되기 전에 코트에 들어와야 하며, 경기가 시작되기 전에 코트외곽에서 공에 접촉할 수 없다.

벌칙 : 상대팀이 드로인 한다.

(v) 심판의 허락없이 경기장을 이탈한 선수는 임의로 들어올 수 없다. 이 선수가 센터라면 다른 선수가 곧바로 센터 역할을 대신한다. 그 선수는 다음 상황 후에 심판에게 알리고 코트에 들어올 수 있다.

(a) 득점이 되고(이 경우 반드시 빈 포지션에 들어와야 한다)

(b) 부상/통증에 의한 경기중지

혹은

(c) 휴식

벌칙 : 경기가 중지되었을 때 공이 있던 지점에서 프리 패스 - 선수는 들어갈 수 있을 때까지 코트 밖에서 대기한다.

8.4 드로인

공이 코트 밖으로 나가면 드로인으로 재개한다.

8.4.1 드로인을 위한 조건

(i) 드로인 하는 선수는 :

- (a) 심판이 지정한 위치의 라인에서 적어도 15cm (6 in) 이내의 바깥에 한 발을 디뎌야 한다.(이 발을 ‘디딤발’이라 한다)
- (b) 다른 모든 선수들은 공을 던지기 전에 코트에 있어야 한다.
- (c) 위치를 잡고 3초 안에 던진다.
- (d) 풋워크와 플레잉 더 볼 규정 [규칙 9.4-9.6]을 지킨다.
- (e) (코트에 바운드 되는 것까지 포함하여) 공을 던질 때까지 코트에 들어올 수 없다
- (f) 공을 갖고 어떤 오프사이드 구역으로도 갈 수 없다.

벌칙 : 상대팀에게 드로인을 준다.

(ii) 드로인하는 선수는 공을 던져야 한다 :

- (a) 골라인에서 : 골서드로
- (b) 사이드라인에서 : 가장 가깝거나 인접한 서드로

벌칙 : 공이 들어간 서드에서 프리 패스 한다.

(iii) 만일 던져진 공이 터치 없이 코트 밖으로 나가면, 공이 나간 지점에서 상대팀이 드로인 한다.

(iv) 코트 안에 던지지 못하면, 같은 위치에서 상대팀이 드로인 한다.

8.5 토스업

토스업은 다음 경우에 경기를 재개하기 위해 한다 :

- (i) 양 팀 두 명의 선수들이 동시에 공을 잡았을 때(하나 혹은 두 손으로)
- (ii) 두 명의 선수들이 동시에 공을 밖으로 내보내서 심판이 누가 마지막

- 에 터치했는지 판정하기 어려울 때
- (iii) 양 팀 두 명의 선수들이 동시에 오프사이드를 범하고 하나 혹은 둘이 공을 잡거나 터치했을 때
 - (iv) 센터패스 할 때 양 팀 두 명의 선수들이 휘슬이 울리기전 센터서드에 들어가고 하나 혹은 둘이 공을 치거나 잡았을 때
 - (v) 양 팀 두 명의 선수들이 동시에 상호간에 컨택 했을 때
 - (vi) 경기가 중지된 후, 심판이 누가 공을 갖고 있었는지 판정하기 어렵거나 공이 바닥에 정지되었을 때

8.5.1 토스업 위치

토스업은 활동구역이 서로 다른 선수인 경우를 제외하고 사건이 일어난 지점에서 양 팀 두 명의 선수들 사이에서 한다 :

- (i) 두 명의 선수들이 활동 공간이 같으면 : 원래의 위치에서 가장 가까운 지점에서 한다.
- (ii) 두 명의 선수들이 활동 공간이 다르면 : 원래의 위치에서 가장 가까운 센터서드에서 하되 여기에 들어갈 수 있는 양 팀 선수들 누구나 할 수 있다.

8.5.2 토스업 할 때 선수들의 위치

- (i) 토스업을 하기 전에 심판은 두 선수들의 위치를 확인한다 :

- (a) 자기 골대를 등지고 서로 마주 본다.
- (b) 선수들의 가까운 쪽 발의 거리는 0.9m (3 ft)다.
- (c) 손은 옆에 붙여 곧게 편다.

- (ii) 두 선수는 심판이 휘슬을 불며 공을 던질 때까지 움직이지 않는다.

벌칙 : 프리 패스

- (iii) 모든 선수들은 토스업을 방해하지 않는 한 자유롭게 어디든 서 있거나 움직일 수 있다.

8.5.3 토스업 과정

- (i) 어떤 선수든 공을 잡거나 다른 선수가 있는 방향을 제외한 어느 방향으로든 칠 수 있다.

벌칙 : 프리 패스

- (ii) 골서클 안에서 토스업으로 공을 잡은 GS나 GA는 슈트나 패스 어느 것이든 할 수 있다.

9. 경기 중

9.1 선수교체와 팀교체

- (i) 양 팀은 선수교체와 팀교체를 할 수 있다 :
 - (a) 인터벌 때
 - (b) 부상/아픔 혹은 출혈로 경기가 중지되었을 때
- (ii) 선수교체는 명단이 제출된 선수들에 한해 제한없이 할 수 있다.

9.2 지각

- (i) 경기가 시작된 후 도착한 선수는 코트에 들어가기 전 심판의 확인을 받아야 한다.
- (ii) 지각한 선수는 교체절차를 밟지 않는 한 코트에 이미 들어간 선수와 임의로 교체할 수 없다.
- (iii) 만일 늦게 도착한 선수의 포지션이 비어있다면 경기 중에는 들어갈 수 없고 다음 상황 이후에 들어갈 수 있다.
 - (a) 득점이 되었을 때(해당 포지션이 비어있는 경우에)
벌칙 : 경기가 중지되었을 때 공이 있던 지점에서 프리 패스 - 선수는 들어갈 수 있을 때까지 코트 밖에서 대기한다.
 - (b) 부상/아픔 혹은 출혈로 경기가 중지되었을 때

(c) 인터벌 때

9.3 경기중지

- (i) 심판은 코트에 있는 선수가 부상/아픔을 호소하거나 출혈이 있을 때 시간을 정지시킬 수 있으며, 위급사태 혹은 그들이 필요하다고 생각되는 또다른 상황에서도 시간을 정지시킬 수 있다. 시간이 정지된 동안 :
 - (a) 선수의 부상/아픔 혹은 출혈 때 : 모든 선수들이 코트에 머물러 있다.
 - (b) 위급사태 혹은 또다른 상황 : 심판은 선수들이 코트에 남을 지 떠날 지를 정한다.
- (ii) 경기가 중지되었을 때 공이 있던 지점에서 경기를 재개한다 :
 - (a) 공이 코트 밖에 있었다면 드로인으로 재개한다.
 - (b) 경기가 중지되기 전에 반칙이 있었다면 벌칙을 주고 재개한다.
 - (c) 만일 공이 바닥에 있었거나 심판이 어느 팀 공인지 판정하기 어려우면, 해당 구역에 들어올 수 있는 양 팀 선수 누구든 둘 사이에서 토스업으로 재개한다.
- (iii) 극단적인 상황, 대회 조직위와의 협의, 선수와 임원이 위험하다고 판단되면 심판은 경기를 포기할 수 있다.

9.3.1 부상/아픔 혹은 출혈

- (i) 심판은 출혈을 발견하거나 코트에 있는 선수가 부상/아픔을 호소할 때 시간을 정지시킨다.(극단적인 상황에서는 선수의 요청 없이 정지시킬 수 있다.)
- (ii) 선수는 30초 이내에 코트를 떠나야 하며 코트 밖에서 처치를 받는다. 계시원은 시간이 10초 남았을 때 심판에게 알린다.
- (iii) 코트에 있는 선수들의 의학적인 처치와 도움을 위해 1차 진료요원만 코트에 들어갈 수 있다.
- (iv) 1차 진료요원이 선수 돌보기를 30초안에 끝내고 나가지 못하면, 심

판은 선수가 코트를 떠날 시간을 연장해서 줄 수 있다.

- (v) 심판은 필요하다면 선수가 코트에서 나가는 것을 돕도록 다른 사람 (팀 관계자 포함)을 부를 수 있다.
- (vi) 경기를 재개하기 전에 공과 코트에는 어떤 출혈자국도 없이 깨끗해야 하며 혈흔이 묻은 옷은 갈아입는다.
- (vii) 경기가 중지된 동안 양 팀은 심판이 정지한 시간 안에 선수교체와 팀교체를 할 수 있으며, 심판이 정지한 시간 안에 완료해야 한다.
- (viii) 만일 부상/아픔 혹은 출혈이 있는 선수를 교체할 수 없으면 그 포지션은 비워둔다. 만일 그 선수가 센터이면서 교체할 수 없으면 다른 선수가 센터 역할을 대신하여 경기를 계속한다.
- (ix) 선수가 비워놓고 떠난 포지션에 대체할 선수가 있으면, 심판은 다음 상황 이후에 곧바로 코트에 들어가도록 한다.
 - (a) 득점 후에 (이 경우 선수는 반드시 빈 자리에 들어와야 한다.)
벌칙 : 경기가 중지되었을 때 공이 있던 지점에서 프리 패스 - 선수는 들어갈 수 있을 때까지 코트 밖에서 대기한다.
 - (b) 부상/아픔 혹은 출혈로 중지된 때
 - (c) 휴식시간에

9.3.2 기타 경기중지 :

- (i) 심판은 필요하다면 시간을 정지시키거나 휴식시간을 연장할 수 있다.
예를들어 다음과 같이 정지된 시간 만큼 (한계는 없다) :
 - (a) 선수의 심각한 부상/아픔, 심판 혹은 본부요원의 부상/아픔, 장비, 코트, 날씨 혹은 설비에 이상이 있을 때
 - (b) 공을 수선해야할 때
 - (c) 선수, 팀 관계자 혹은 벤치선수에게 징계를 줄 때
- (ii) 심판은 중지된 시간의 길이를 확인하고 가능한 한 빨리 경기를 재개하도록 한다.
- (iii) 팀 관계자는 경기가 중지된 동안 규칙 [9.3.1 (iii)과 (v)]에 대한 내용이 아닌 한 코트에 들어갈 수 없다.

9.4 플레이 더 볼

9.4.1 플레이 더 볼의 정리

- (i) 공을 가진 선수가 할 수 있는 것 :
 - (a) 하나 혹은 두 손으로 공을 잡는 것
 - (b) 스스로 공을 돌리는 것
 - (c) 골포스트에 리바운드 된 공을 잡는 것
- (ii) 공을 가진 선수는 다른 선수에게 어떤 방향으로든 한 손 혹은 두 손으로 던지거나 바운드 시킬 수 있다. 공을 가진 선수는 :
 - (a) 다른 선수에게 고의적으로 던질 수 없다.
 - (b) 다른 선수에게 굴러줄 수 없다.
 - (c) 3초 안에 던져야 한다.
 - (d) 공을 던지고 나서, 다른 선수가 터치하거나 골포스트로부터 리바운드 되기 전까지 다시 잡을 수 없다.

별칙 : 프리 패스

- (iii) 공을 갖지 않은 선수가 할 수 있는 것 :
 - (a) 다른 선수로 향하는 공을 치거나 바운드 할 수 있으나 다른 선수를 고의로 칠 수는 없다.
 - (b) 다른 선수가 공을 잡거나 치거나 바운드시킬 때 통제되지 않은 동작으로 한 번 혹은 그 이상 가볍게 치는 것
 - (c) 다른 선수가 공을 잡거나 치거나 바운드시키기 전에 한 번 치는 것
 - (d) 다른 선수가 공을 잡거나 치거나 바운드시키기 전에 한 번 바운드 시키는 것

별칙 : 프리 패스

- (iv) 선수가 고의적으로 할 수 없는 것 :
 - (a) 공을 차는 것
 - (b) 소유한 공을 떨어뜨리는 것
 - (c) 주먹으로 치는 것

별칙 : 프리 패스

- (v) 잡았던 공을 바닥에 떨어뜨린 선수는 플레잉 더 볼이 되기 전에 공을 다시 잡을 수 있고 처음 잡았을 때부터 3초 안에 던져야 한다.

선수가 할 수 없는 것 :

- (a) 눕거나, 앉거나 혹은 바닥에 무릎을 꿇은 상태에서 공을 소유하는 것
- (b) 눕거나, 앉거나 혹은 바닥에 무릎을 꿇은 상태에서 공을 던지거나 플레잉 하는 것

벌칙 : 프리 패스

- (vi) 선수는 균형을 잡기 위해 골포스트를 이용할 수 없으며 공에 의지할 수는 있다.

벌칙 : 프리 패스

9.5 패스 거리

9.5.1 슛패스

- (i) 패스할 때는 던지는 사람과 받는 사람의 손 사이에 상대팀 선수가 들어가지 못하게 공을 가로챌 수 있을 만큼 충분한 공간이 있어야 한다.

벌칙 : 프리 패스

- (ii) 만일 공을 소유하고 빠르게 연결하는 같은 팀 두 명의 선수가 있다면, 두 번째 선수의 손이 떨어져야 하며 그렇지 않으면 슛패스로 간주한다.

벌칙 : 프리 패스

- (iii) 만일 양 팀 두 명의 선수들이 연속적으로 공을 잡았다면 심판은 ‘포제션’을 선언하고, 처음 공을 잡은 선수를 지적하여 그가 경기를 계속하도록 한다.

9.5.2 오버 서드

공은 코트의 모든 서드에 있는 선수에 의해 잡거나 터치되어야 한다.

- (i) 공을 터치하거나 잡은 선수는 반드시 :

- (a) 공을 잡거나 터치했을 때 서드 안에 완전히 서 있어야

혹은

- (b) 공중에서 공을 잡거나 터치한 후, 첫 번째 발이나 양 발이 완전히 서드 안에 있어야

별칙 : 공이 골라인 밖으로 아웃되어 드로인 하는 경우를 제외하고, 공이 처음 잘못 들어간 서드의 횡단선 옆 골서드에서 프리 패스 한다.

- (ii) 공을 정확하게 잡은 선수가 인접한 서드로 스텝을 밟은 후에 이어지는 패스는 첫발을 디딘 서드에서 한 것으로 간주한다.
- (iii) 만일 횡단선에 걸쳐서 양 발을 던기 전에 공을 잡은 선수 혹은 공을 잡았을 때 양 발이 횡단선에 걸쳐 서 있다면, 이 선수의 패스는 두 서드 중 하나에서 잡거나 터치한 것으로 본다.

별칙 : 공이 잘못 들어간 서드의 횡단선 옆 골서드에서 프리 패스 한다.

9.6 풋 워크

9.6.1 한 발 디딤

바닥에 한 발을 던고 공을 잡은 선수 혹은 공중에서 공을 잡고 바닥에 한 발을 디딘 선수는 :

- (i) 두 번째 발을 어느 방향으로든 움직일 수 있고, 처음 디딘 발(디딤발)이 바닥에서 떨어지면 그 발이 다시 바닥에 닿기 전에 패스나 슛을 해야 한다.
- (ii) 디딤발이 피봇을 하는 동안, 두 번째 발은 어느 방향이든 몇 번이든 움직일 수 있다. 디딤발이 떨어지면 그 발이 다시 바닥에 닿기 전에 패스나 슛을 해야 한다.
- (iii) 디딤발에서 두 번째 발로 점프하고 다시 점프하면 둘 중 어느 한 발이라도 바닥에 닿기 전에 패스나 슛을 해야 한다.
- (iv) 두 번째 발로 걸은 후 점프하면 둘 중 어느 한 발이라도 바닥에 닿기 전에 패스나 슛을 해야 한다.

별칙 : 프리 패스

9.6.2 두 발 디딤

두 발을 바닥에 딛고 공을 받거나 공중에서 공을 잡고 양 발을 동시에 디딘 선수는 :

- (i) 한 발을 어느 방향으로든 디딜 수 있고, 두 번째 발(축발)을 떼면 축발을 다시 딛기 전에 패스나 슛을 한다.
- (ii) 한 발(축발)이 피벗 하는 동안 다른 발은 어느 방향으로든 한 번 또는 그 이상 디딜 수 있다. 축발이 바닥에서 떨어지면 다시 딛기 전에 패스나 슛을 해야 한다.
- (iii) 양 발로 점프하고 한 발로 디디면 두 번째 발을 딛기 전에 패스나 슛을 해야 한다.
- (iv) 한 발로 걸은 후 점프하면 어느 발이든 다시 바닥에 닿기 전에 패스나 슛을 해야 한다.

벌칙 : 프리 패스

9.6.3 다른 발 동작

공을 갖고 있는 선수가 할 수 없는 것 :

- (i) 발을 끌거나 미끄러지기
- (ii) 어느 발이든 꺾충 뛰기
- (iii) 공을 갖고 양 발로 점프해서 양 발로 착지하기

벌칙 : 프리 패스

9.7 오프사이드

- (i) 특정 포지션 선수가 들어가지 못하는 구역에 들어갔을 때 오프사이드라 한다. 이것은 공 소유와 관계없이 적용된다.

벌칙 : 프리 패스

- (ii) 선수는 바닥에 신체접촉 없이 오프사이드 구역에 있는 공을 잡거나 오프사이드구역에 공으로 의지할 수 있다.

9.7.1 양 팀 두 명의 오프사이드

- (i) 만일 양 팀 두 명의 선수들이 오프사이드 구역에 들어가면, 먼저 들어간 사람이 벌칙을 받는다.

벌칙 : 프리 패스

- (ii) 만일 양 팀 두 명의 선수들이 동시에 오프사이드를 범하면 :
 - (a) 둘 모두 공에 접촉하지 않았으면 벌칙 없이 경기를 계속한다.
 - (b) 만일 둘 중 하나가 오프사이드 구역에 들어가서 혹은 오프사이드 구역에 들어가기 직전이나 직후에 공을 잡거나 터치하면 두 선수가 경기할 수 있는 구역에서 토스업 한다.

10. 득점

10.1 득점의 조건

골서클 라인을 포함한 골서클 안의 임의의 지점에서 GS나 GA가 던지거나 위로 친 공이 링을 완전히 통과했을 때 1득점으로 한다.

- (i) 공이 링을 완전히 통과하기 전에 경기종료 신호가 울리거나 시간이 정지되면 득점이 아니다.
- (ii) GS나 GA 이외의 다른 선수가 공을 던지거나 쳐서 링을 통과하면 득점이 안되고 경기는 계속된다.
- (iii) 수비가 슛한 공을 빗나가게 하거나 패스된 공을 위로 쳐서 링을 통과하면 득점이다.
- (iv) 골서클 내에서 토스업 하여 공을 잡은 GS나 GA는 패스나 슛 어느 것이든 할 수 있다.

10.2 슛을 위한 조건

(i) 득점을 위해 슛을 하는 선수의 조건 :

- (a) 공을 잡았을 때 골서클 밖 바닥에 접촉해서는 안된다. 골서클 밖 바닥에 신체접촉 없이 골서클 밖 골서드에 공으로 의지하거나 공을 굴리거나 이 구역에 있는 공을 잡을 수 있다.
- (b) 공을 잡고 3초 안에 슛해야 한다.
- (c) 풋워크 룰 [규칙 9.6]에 따라야 한다.

벌칙 : 프리 패스

(ii) 수비는 다음을 할 수 없다 :

- (a) 골포스트를 움직여 슛을 방해하고 실패하게 하는 것

벌칙 : 페널티 패스

- (b) 링을 향해 떨어지는 공을 비끼게 하거나, 네트를 관통하여 위로 공을 터치하는 것

벌칙 : 페널티 패스. 만일 슛이 성공하면 득점이 된다.

11. 오프스트럭션

오프스트럭션 반칙 대한 벌칙 : 페널티 패스

11.1 공을 가진 선수의 오프스트럭션

공을 가로채거나 공을 가진 선수를 수비하는 선수는 공을 가진 선수의 발로부터 적어도 0.9m (3ft) 이상 떨어져야 한다. 이 거리는 다음과 같이 바닥에서의 거리로 계산한다.

(i) 공을 가진 선수가 한 발로 딛고 있을 때 :

- (a) 만일 선수가 디딤발에 머물러 있으면 : 디딤발로부터 수비의 가까

운 쪽 발까지

- (b) 디딤발에서 걸으면 : 선수가 발을 처음 디뎠던 지점에서 수비의 가까운 쪽 발까지
- (ii) 공을 가진 선수가 두 발로 딛고 있을 때 :
 - (a) 어느 발도 움직이지 않으면 : 어느 발이든 수비의 가장 가까운 쪽 발까지
 - (b) 한 발을 움직였으면 : 움직이지 않은 발로부터 수비의 가까운 쪽 발까지
- (iii) 공을 가진 선수로부터 정확한 거리에 있는 상대선수는 공을 가진 선수의 공을 가로채거나 수비할 수 있다 :
 - (a) 위로 혹은 공을 가진 선수를 향해 점프할 수 있고 0.9m(3ft) 안에 들어가면 슛이나 패스 동작을 방해할 수 없다.
 - (b) 공을 가진 선수가 그들 사이의 거리를 줄이면
- (iv) 수비가 공을 가진 상대선수의 0.9m(3ft) 내로 들어가면 이 선수의 패스나 슛을 방해할 수 없다. 수비는 공을 가로채거나 공 가진 선수를 수비하는 어떠한 것도 할 수 없다.

11.2 공을 갖지 않은 선수의 올스트러션

- (i) (바닥을 기준으로) 0.9m(3ft) 안에 있는 선수가 팔을 뻗어서 할 수 있는 것 :
 - (a) 잡거나 빗나가게 하거나 패스 혹은 페이크 패스를 가로채기
 - (b) 리바운드 되는 공을 잡거나 빗나가게 하거나 때리기
 - (c) 패스 혹은 움직이는 방향을 알리는 신호
- (ii) (바닥에서 가까운 쪽 발 사이를 기준으로) 0.9m (3ft) 이내에 있는 양 팀 선수는 공격이나 수비하면서 자연스러운 자세를 제외하고 팔을 벌려 상대선수의 움직임을 제한하는 어느 것도 할 수 없다.

11.3 코트 밖 선수의 수비

11.3.1 코트 밖에 나간 선수의 수비

공 소유와 관계없이 코트 밖에 있는 선수를 안에 있는 선수가 수비할 수 없다.

벌칙은 반칙한 선수가 있던 가장 가까운 지점에서 주어진다.

11.3.2 코트 밖에 있는 선수의 수비

- (i) 코트 밖에 있는 상대를 수비하려는 선수는 코트 혹은 자기 구역을 이탈하거나 [규칙 11.2 (ii)]와 같이 선수를 방해할 수 없다.
- (ii) 밖에 있는 공을 회수하거나 드로우인 하는 선수는 코트를 떠났거나 드로우인 한 지점에서 코트에 들어올 수 있도록 한다. 선수가 코트에 들어오는 것을 막은 상대선수에게는 벌칙을 준다.

12. 컨택

컨택에 대한 벌칙 : 페널티 패스

12.1 컨택과 경쟁

공격과 수비할 때 혹은 공을 다룰 때 양 팀 선수들은 서로 신체적으로 접촉할 수 있다. 다른 선수의 플레이를 방해하지 않았거나 상대로부터 떨어져서 자신의 신체를 이용하여 잇점을 얻었다면 ‘경쟁’으로 간주하고 경기를 계속한다. ‘컨택’은 그것이 우발적이든 의도적이든 상대선수의 플레이를 막으려는 선수들의 움직임에서 발생한다.

12.2 방해

방해는 다음과 같이 일어난다 :

- (i) 신체의 어느 부분을 이용해 상대의 자유로운 움직임을 제한하는 경우
(푸싱, 트리핑, 홀딩 혹은 상대에게 기대기 등을 포함한)
- (ii) 슛할 때 상대선수에게 부딪치거나 치는 경우
- (iii) 상대가 잡은 공에 손을 대는 경우
- (iv) 상대가 잡은 공을 치거나 상대가 소유한 공을 빼앗는 경우
- (v) 공을 잡고 상대를 미는 것

12.2.1 선수들의 공간으로의 움직임

다음 이유에 의해 컨택이 일어난다 :

- (i) 움직이기 전에 상대가 이미 공간을 차지하고 있을 때
- (ii) 특별한 공간으로 움직이려는 상대의 경로로 움직일 때

12.2.2 부득이한 컨택

선수들은 움직이거나 정지해 있을 때, 컨택 없이는 움직일 수 없도록 상대와 가까이 밀착할 수 없다.

12.2.3 동시 컨택

만일 양 팀 두 명의 선수들이 동시에 컨택을 하면 토스업을 한다.

13. 경기 관리

경기 중에 심판들은 사실과 규칙에 의거 단독으로 판정한다. 그들은 게임의 규칙을 공정하게 적용하며, 확실하게 전달하고, 침착함을 유지하며, 단호하게 통제한다.

파울에 관한 규정 [규칙 13.2]의 어느 부분이라도 위반한 선수는 벌칙을 준다. 코트의 선수들은 심판의 판정에 따르고 그들의 플레이를 심판에 맞게 조절해야 한다. 팀 관계자와 벤치 선수들에게도 비슷한 요구가 적용된다.

13.1 심판이 할 수 있는 판정

- (i) 심판들은 경기를 관리하며 일반적인 벌칙 외에 추가로 다음의 어느 것도 할 수 있다 :
 - (a) 주의 : 지적받은 행동이 반드시 고쳐지도록 충고한다.
 - (b) 경고 : 지적받은 행동이 계속되면 경기를 중지하고 경고를 준다.
 - (c) 출장정지 : 출장정지 된 선수는 2분 동안 경기에 참여할 수 없다.
 - (d) 퇴장 : 퇴장당한 선수는 경기에 더 이상 나올 수 없다.
- (ii) 경고, 출장정지, 퇴장에 대한 결정은 두 심판들이 충분히 고려하여 공동으로 결정하며 따라서 공동심판에게도 구속력을 갖는다.
 - (a) 심판들은 판정을 내리기 전에 협의할 수 있다.
 - (b) 판정을 내리는 심판은 협력심판이 판정에 대해 알고 그렇게 하는 이유가 적절한 지 확인하게 한다.

13.1.1 경고

특정 행동에 대해 주의를 받은 후에도 선수가 반칙을 계속하면 심판은 그 선수에게 경고를 줄 수 있다. 주의를 준 적이 없더라도 경고를 줄 수 있다. 심판은 :

- (i) 선수에게 통지한다 :
 - (a) ‘경고’ 용어를 사용하여
 - (b) 특정 행동에 경고를 준다
- (ii) 본부석에 경고가 주어진다는 신호를 보낸다.
- (iii) 만일 행동이 변하지 않고 계속되면 추가 조치를 취할 수 있다.

13.1.2 출장정지

선수가 반칙을 계속하면 심판은 파울에 대한 경고에 이어 출장정지를 시킬 수 있다. 위험하거나 품행이 나쁜 플레이가 있을 경우 심판이 옳다고 판단하면 선수는 경고 없이 출장정지 될 수 있다.

- (i) 심판은 출장정지 되는 선수에게 통지하고 본부석에 선수가 출장정지됨을 알린다.
- (ii) 출장정지 된 선수는 즉시 코트를 떠나야 한다.
- (iii) 코트를 떠난 동안 선수는 심판석에 앉아 예비심판의 감독을 받는다.
- (iv) 선수교체는 할 수 없고 정지된 선수의 포지션이 센터가 아니면 비워놓는다. 센터가 출장정지 되면 다른 선수가 그 포지션으로 와야 한다.
- (v) 경기를 재개하고 2분의 정지시간을 시작한다. 정지시간이 다 되면 선수는 경기가 중단되었을 때(득점 후, 경기중단 혹은 인터벌, 별칙이 주어질 때, 드로인 혹은 토스업 할 때) 코트에 들어갈 수 있다.
- (vi) 출장정지된 선수는 원래의 포지션에 돌아가야 하며 정지된 동안 센터역할을 한 선수는 이전의 포지션으로 돌아간다.
- (vii) 출장정지된 선수는 경기가 중지된 휴식시간에는 팀에 합류할 수 있으나 경기가 재개되면 심판석으로 돌아와야 한다.

13.1.3 퇴장

심판은 심각한 부정행위나 지속적인 파울에 대해 퇴장을 줄 수 있다. 이것은 심판이 그러한 조치가 옳다고 판단하면 일반적인 경고나 출장정지가 전제되지 않고도 할 수 있다.

- (i) 심판은 선수에게 퇴장을 통지하고 본부석에 그 선수의 퇴장을 알린다.
- (ii) 그 선수는 팀 관계자로 기록되며 더 이상 경기에 나올 수 없다.
- (iii) 이 선수의 포지션은 교체할 수 없고 남은 경기시간 동안 비워둔다. 센터가 퇴장되면 다른 선수가 이동하여 센터역할을 하고 그 자리는 비워둔다.

13.2 반칙

반칙이란 선수가 경기장에서 명문화된 규칙이나 정신에 반하는 플레이를 하는 경우 혹은 좋은 스포츠맨십에서 받아들일 수 없는 행위를 하는 경우를 말한다. 그것은 부정직한 플레이, 위험한 플레이 그리고 품행이 나쁜 경우를 포함한다.

13.2.1 부정직한 플레이

선수는 부정직한 플레이를 할 수 없다. 이것은 경기지연, 의도적인 위반(경기를 하지 않을 때를 포함하여), 연속적인 반칙, 협박이나 보복을 포함한다.

(i) 경기지연

선수는 의도적으로 시간을 낭비하거나 경기를 지연시킬 수 없다.

벌칙 : (상대팀이 불리하지 않도록) 페널티 패스를 주고 선수에게 주의를 준다.

1. 벌칙은 서드의 가운데에서 준다 (만일 골서드에서 반칙을 하면 골서클 안에서 줄 수 있다)
2. 반칙한 선수는 특정한 위치에 서서 경기를 할 수 없다. 만일 이 곳이 오프사이드 구역이면 반칙한 선수는 이 구역의 모서리로 가야 한다.

(ii) 의도적인 위반

선수는 어떠한 규칙도 의도적으로 위반할 수 없다.

벌칙 : 페널티 패스와 해당 선수에게 주의를 준다. 만일 선수가 반칙을 계속하면 경고를 주거나 필요하다고 판단되면 출장정지시킬 수 있다.

(iii) 경기를 하지 않을 때 반칙

선수는 경기 중이 아닐 때 반칙을 할 수 없다. 다음 상황에서 :

- (a) 공이 코트 밖으로 나가고 드로인 하기 전 사이
- (b) 판정과 제재가 주어지거나 토스업을 하는 사이
- (c) 득점이 되고 센터패스를 하는 사이
- (d) 경기가 중단된 동안

벌칙 : 프리 패스(경미한 반칙) 혹은 페널티 패스(중대한 반칙). 만일 필요하다고 판단되면 경고를 준다.

1. (a)와 (b)의 경우에는 즉시 반칙을 주고

2. (c)와 (d)는 반칙을 준 다음 휘슬을 불어 경기를 시작한다.

(iv) 연속적인 반칙

선수는 한 가지 반칙을 반복하거나 여러가지 규칙을 결합하여 위반할 수 없다.

벌칙 : 페널티 패스와 경고를 준다. 선수가 반칙을 계속하면 경고를 주든지 필요하다고 판단되면 출장정지 시킬 수 있다.

(v) 위협

선수는 공 소유와 관계없이 상대를 괴롭히려는 고의적인 행동(말을 포함하여)으로 위협할 수 없다.

벌칙 : 페널티 패스와 경고를 준다.

(vi) 보복

선수는 상대가 반칙을 하더라도 이를 보복할 수 없다.

벌칙 : 페널티 패스와 경고를 받는다. 행위가 심각하다고 판단되면 경고를 주거나 출장정지 시킬 수 있다.

13.2.2 위험한 플레이

선수는 의도적이든 우발적이든, 다른 선수의 안전에 영향을 줄 수 있는 어떤 행동도 할 수 없다. 그 행위는 다음에 한정되지 않는다 :

(i) 신체의 어떤 부분으로 치고 차고 때리는 것

(ii) 선수에 대한 트리핑 혹은 푸싱

(iii) 공중에서 바닥으로 떨어지는 선수의 옆에서 그 선수의 경로로 움직이는 것

벌칙 : 페널티 패스

1. 우발적인 행위 : 경고 혹은 출장정지 시킬 수 있다.

2. 고의적인 행위 : 출장정지 시키거나 심각한 경우는 퇴장시킬 수 있다.

13.2.3 비행

비행은 좋은 스포츠맨십의 기준에서 받아들일 수 없는 행동을 말한다.

(i) 심판에 대한 불복종

선수는 심판의 판정에 항의하거나 노골적인 불쾌함을 보이거나 심판의 말과 동작을 모욕하거나 부정하는 행위를 할 수 없다. 만일 심판의 판정이 명확히 들리지 않았다면 선수는 반칙에 대해 재설명을 요구하거나 주어진 벌칙규정이 어디에 있는지 물어볼 수 있다.

벌칙 : 페널티 패스, 주의, 경고를 줄 수 있다. 심각한 경우에는 출장정지시킬 수 있다.

(ii) 스포츠맨십에 반하는 행동

선수는 좋은 스포츠맨십의 기준에서 어긋나는 행동을 할 수 없다.

벌칙 : 페널티 패스, 경고, 출장정지시킬 수 있다. 심각한 경우에는 퇴장시킬 수 있다.

(iii) 연속적인 비행

출장정지 되었다 들어온 선수는 반칙을 계속할 수 없다.

벌칙 : 그 선수는 퇴장시킨다.

13.3 팀 관계자와 벤치 선수들의 징계

벤치 선수들이 타당한 이유로 (준비운동을 위해) 팀벤치를 떠나야 할 경우를 제외하고 경기 중에 팀 관계자와 벤치 선수들은 팀벤치에 있어야 한다.

(i) 경기 중에 팀 관계자와 벤치 선수들은 다음을 할 수 없다 :

- (a) 심판 혹은 그들의 판정에 대한 비난
- (b) 불쾌한, 모욕적인, 부정적인 말이나 동작
- (c) 과도한 소음 혹은 방해
- (d) 코트에 있는 선수들의 파울에 대한 격려

(ii) 심판은 시간을 정지시키고 그런 행동에 대해 조심하도록 한다.

그런 후에도 행동이 지속되면 다음 순서에 따른다 :

- (a) 주의
- (b) 경고
- (c) 경기구역에서 퇴장

(iii) 필요하다고 판단되면 모든 팀 관계자와 벤치선수들에게 줄 수 있다.

벌칙 : 경기가 중단되었을 때 공이 있던 지점에서 프리 패스를 한다.

14. 심판의 수신호

- Page 53

15. 다른 수준의 경기에 대한 변형

국제경기가 아닌 경우에는 규칙을 변형할 수 있다. 변형의 범위는 경기의 수준에 따라 달라진다. 엘리트 수준의 시합은 조금 변형하고, 더 낮은 수준에서는 더 많이 변형할 수 있다.

변형에 대한 내용은 대회 주최측에 의해 정해진다. 어떤 변형도 코트 본래의 모습을 유지하고 경기방법을 바꿀 수는 없다. 다음과 같은 변형은 가능하다.

15.1 팀

- (i) 팀의 선수구성은 동성 혹은 혼성으로 할 수 있다.
- (ii) 팀 관계자는 정해진 수보다 적을 수 있다. 그래서 그 역할을 중복하여 맡을 수 있다. 어떤 경우에도 1차 진료요원은 선수가 될 수 없으며 또다른 어떤 역할도 맡을 수 없다.

15.2 시설

- (i) 코트는 상이한 소재를 사용한 바닥으로 야외에 만들 수 있다.
- (ii) 국제경기는 3-ply balls을 사용하며 이보다 낮은 수준에서는 더 낮은 등급의 공(2-ply)을 사용할 수 있다. 2-ply공은 62-60kPa (9-10psi) 정도의 낮은 압력을 가질 것이다. 야외에서 경기할 때는 이보다 더 낮은 압력의 공도 사용할 수 있다.

15.3 시간

- (i) 시간은 쿼터보다 시간을 최대 20분으로 조정하여 전·후반으로 할 수 있다.
- (ii) 쿼터를 짧게 할 수 있다.
- (iii) 인터벌을 짧게 할 수 있다.
- (iv) 연장시간을 조정할 수 있다.

15.4 경기요원과 본부요원

- (i) 예비심판이 항상 있어야 하는 것은 아니다.
- (ii) 본부요원의 숫자는 적을 수 있다(최소한 기록원과 계시원은 한 명씩 있어야 한다).
- (iii) 심판은 예를들어 ‘페널티 패스’를 명확히 설명하기 위해 ‘페널티 패스 혹은 슛’이라고 특정한 말을 더 할 수 있다.

15.5 어린 선수들의 경기

넷볼을 처음 시작하는 초등학교 아이들을 위해서 키, 기술수준 등 그들의 능력을 고려하여 더 많은 변형을 할 수 있다. 그래서 더 낮은 골대나 더 작은 공을 사용할 수 있다. 변형된 게임으로 경기할 때 규칙은 그 선수들의 필요에 맞게 변형할 수 있다.

심판의 수신호

1. 경기시작/재개

팔을 높이 들어 패스하는 팀의 골엔드 방향을 향한다.



2. 시간정지

계시원을 바라보며 한 손은 수직으로 한 손은 수평으로 'T'를 만든다.



3. 패스방향

센터패스, 벌칙, 드로인 할 때
팔을 패스하는 팀의 골엔드 쪽으로 방향으로 벌린다.



4. 드로인 - 골라인에서

공격팀의 골엔드에서
팔을 아래로 향하고 골포스트 하단을 가리킨다.



5. 토스업

손바닥을 위로
펴서 손을 위로 움직인다.



6. 어드밴티지

어드밴티지를 주는 팀의 골엔드 쪽으로 몸을 가로질러 팔을 흔든다.



7. 득점

팔을 수직으로 든다.



8. 노골

허리 앞에서 팔을 서로 교차시킨다.



9. 풋 워크

손바닥을 아래로 하여 양 손을 아래위로 흔들고 상대방의 방향을 가리킨다.



10. 센터 포지션 부정확

발이 센터서클에 정확히 들어가지 않았을 때
손바닥을 아래로 수평원을 그린다.



11. 구역 침범

오프사이드

손으로 선수가 움직인 방향으로 작은 호를 그린다.



12. 오버 서드

공이 향한 방향으로 손으로 중간 크기의 호를 그린다.



13. 헬드볼

세 손가락을 펴서 팔을 수직으로 든다.



14. 슛 패스

손바닥으로 마주보게 가까이 하고 한쪽 손을 정지된 다른 손으로 이동한다.



15. 플레이 더 볼

손바닥을 가까이 마주보게 하고 수평으로 좌우로 흔든다.



16. 공을 가진 선수의 올스트럭션

짧은 거리에서 손바닥을 마주본다.



17. 공이 없는 선수 의 옵스트렉션

허리 아래에서 팔을 밖
으로 편다.



18. 위협

얼굴 앞에서 손
으로 작은 호를
그린다.



19. 컨택

손바닥을 아래로 하여
다른 쪽 팔을 가볍게
친다.



20. 경고

팔을 머리 위에
서 교차한다.



21. 출장정지

두 손가락을 펴고 팔
을 수직으로 든다.



22. 퇴장

선수로부터 팀벤치를
향해 손을 흔든다.

