

2025 배드민턴 경기규정

(BWF Laws of Badminton 2025)



BWF 규칙, 섹션 4.1:

배드민턴 경기 규정

시행: 2025년 4월 26일(BKA 최종수정본, 2025.06)



용어의 정의

Player(선수) : 배드민턴 경기를 하는 모든 사람

Match(경기) : 한 명 또는 두 명이 조를 나누어 양편에서 하는 기본적인 배드민턴 경기

Singles(단식) : 양편에 각 한 사람씩 하는 경기

Doubles(복식) : 양편에 각 두 사람씩 하는 경기

Serving Side(서비스 사이드) : 서비스를 할 수 있는 권한이 있는 사이드(편)

Receiving Side(리시브 사이드) : 서비스하는 반대편 사이드(편)

Rally(랠리) : 서비스를 시작으로 한 번 이상 연속적으로 셔틀이 떨어질 때까지 하는 스트로크

Stroke(스트로크) : 셔틀을 치려는 의도를 가진 선수의 라켓 움직임

이탤릭체로 기술된 조항은 장애인배드민턴에서만 적용한다.

1. COURT AND COURT EQUIPMENT(코트와 코트 장비)

1.1 코트는 <그림 1>처럼 40mm 폭의 라인으로 그린 직사각형 모양이다.

1.1.1 *휠체어 배드민턴에 사용하는 코트는 각각 <그림 4>, <그림 5>이다.*

1.1.2 *스탠딩 단식 반코트 경기 코트는 <그림 6>이다.*

1.2 라인은 쉽게 구별할 수 있게 흰색 또는 노란색을 사용하는 것이 좋다.

1.3 모든 라인은 그것들이 명확하게 정의하는 부분에 포함되어야 한다.

1.4 포스트는 코트 바닥에서 높이 1.55m이고, 규정 1.10처럼 네트를 팽팽하게 당겼을 때 양옆에서 수직으로 버티는 역할을 한다.

1.5 포스트는 단식, 복식경기 모두 <그림 1>의 복식 사이드라인 상에 세워야 한다. 포스트 혹은 보조 장비들은 사이드라인을 넘어 코트 안으로 넘어와서는 안 된다.

1.6 네트 그물은 진한 색상에 15mm 이상, 20mm 이내의 세밀한 코드로 만들어야 한다.

1.7 네트 세로 폭은 760mm 그리고 가로 폭은 최소 6.1m가 이상적이다.

1.8 네트 상단에는 75mm 폭의 흰색 테이프를 접어서 겹쳐 테이프 안으로 코드나 케이블을 넣는다.
이 테이프는 코드나 케이블 바로 위에 놓여야 한다.

1.9 코드나 케이블은 포스트 상단에서부터 단단하게 당겨 고정해야 한다.

1.10 네트 높이는 코트 중앙 표면에서 1.524m이고, 복식 사이드라인 표면에서는 1.55m이다.

1.11 네트 끝부분과 포스트 사이에는 아무런 간격이 없어야 한다. 필요하다면 네트 끝부분을 포스트에 묶어야 한다.

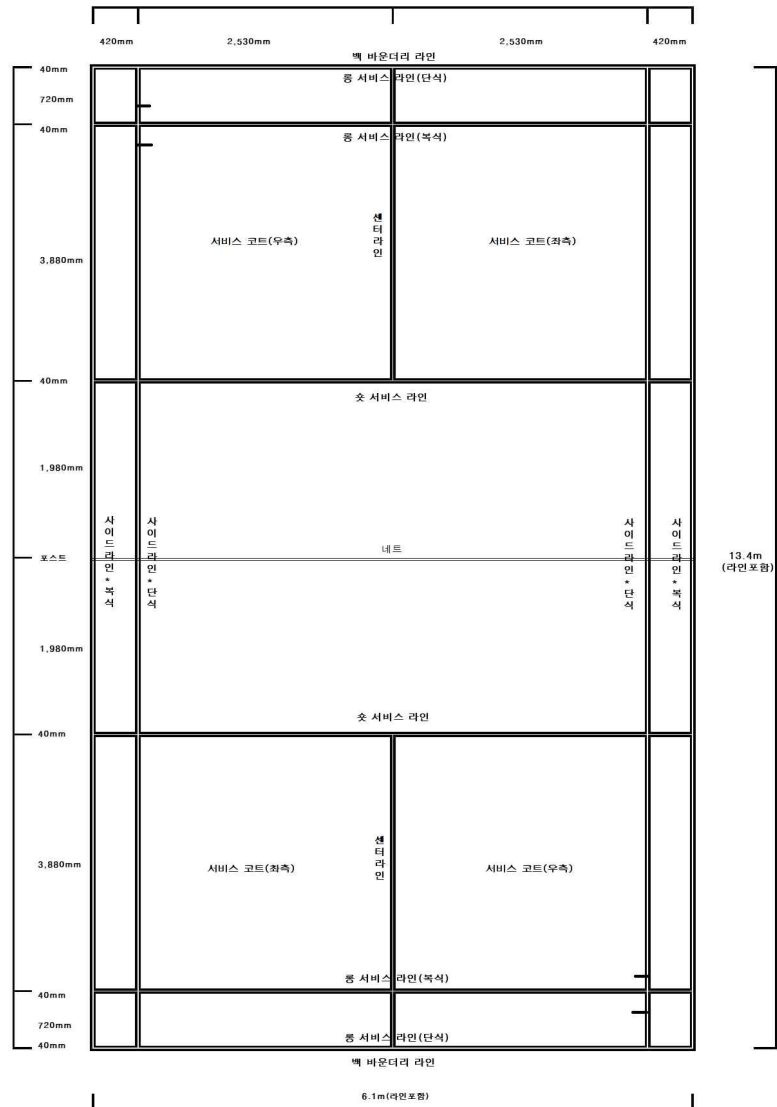


그림 1. 코트 규격

- ※ 라인 폭 : 40mm
- ※ 코트 대각선 길이 : 14.723m
- ※ 네트 높이 : 양 끝 부분 -1.55m, 코트중앙-1.524m
- ※ 포스트(지주대) 높이 : 1.55m
- ※ 코트와 코트사이 : 최소 2m
- ※ 천장높이 : 적정높이 - 12m 이상, 최소 9m 이상

2. SHUTTLE(셔틀)

2.1 셔틀은 천연 그리고(혹은) 합성 재료로 만들어야 한다. 셔틀을 어떠한 재질로 만들더라도, 천연 깃털을 얇은 가죽으로 덮인 코르크에 꽂아서 만든 셔틀과 비행 특성이 비슷해야 한다.

2.2 깃털 셔틀

2.2.1 셔틀은 베이스에 깃털 16개를 고정해야 한다.

2.2.2 깃털은 끝에서 베이스 상단까지 62~70mm 일정한 길이여야 한다.

2.2.3 깃털 끝부분들은 58~68mm 지름인 원 모양이어야 한다.

2.2.4 깃털은 실이나 다른 적절한 재료로 단단히 고정해야 한다.

2.2.5 베이스는 25~28mm 지름으로 바닥은 둥글어야 한다.

2.2.6 셔틀 무게는 4.74~5.50g이어야 한다.

2.3 깃털이 아닌 셔틀

2.3.1 합성제품 또는 인조 제품을 자연 깃털 대신 사용할 수 있다.

2.3.2 베이스는 규정 2.2.5에 설명되어 있다.

2.3.3 길이와 무게는 규정 2.2.2, 2.2.3, 그리고 2.2.6에 설명되어 있다. 하지만, 자연 깃털과 비교했을 때, 재료의 비중이나 특성 차이로 생기는 변화는 오차 범위 10%까지 허용한다.

2.4 전반적인 셔틀 디자인, 스피드, 비행이 변화가 없다면 각 협회는 기후나 고도에 따라 대기 상태가 표준 셔틀과 맞지 않는 경우, 규정을 변경하여 사용할 수 있다.

3. TESTING A SHUTTLE FOR SPEED(셔틀속 스피드 테스트)

3.1 셔틀을 테스트하기 위해서, 선수는 셔틀을 백 바운더리라인에서 풀 언더핸드 스트로크로 친다. 셔틀을 상향각도, 사이드라인과 나란히 친다.

3.2 정확한 스피드의 셔틀을 사용했을 경우 <그림 2>에 나타난 반대편 백 바운더리라인 안쪽 530mm 이상, 990mm 이내 범위에 착지한다.

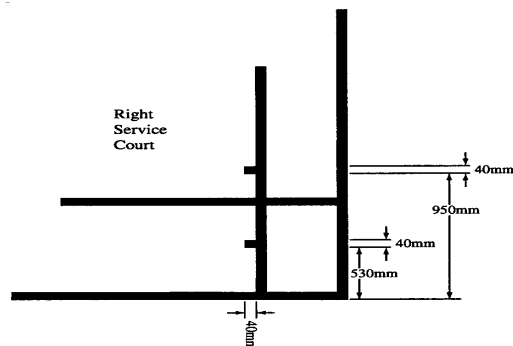


그림 2. 셔틀 스피드 테스트

4. RACKET(라켓)

4.1 라켓 프레임 전체 길이는 680mm, 너비는 230mm를 넘지 않아야 한다. 규정 4.1.1부터 4.1.5까지 각 부분별로 설명하고, <그림 3>과 같다.

- 4.1.1 핸들 부분은 선수가 라켓을 잡기 위한 부분이다.
- 4.1.2 스트링 부분은 선수가 셔틀을 치기 위한 라켓의 부분이다.
- 4.1.3 헤드는 스트링 부분을 포함한 부분이다.
- 4.1.4 샤프트는 핸들과 헤드를 이어주는 부분이다(규정 4.1.5).
- 4.1.5 Throat (있을 경우에)는 샤프트와 헤드를 연결하는 부분이다.

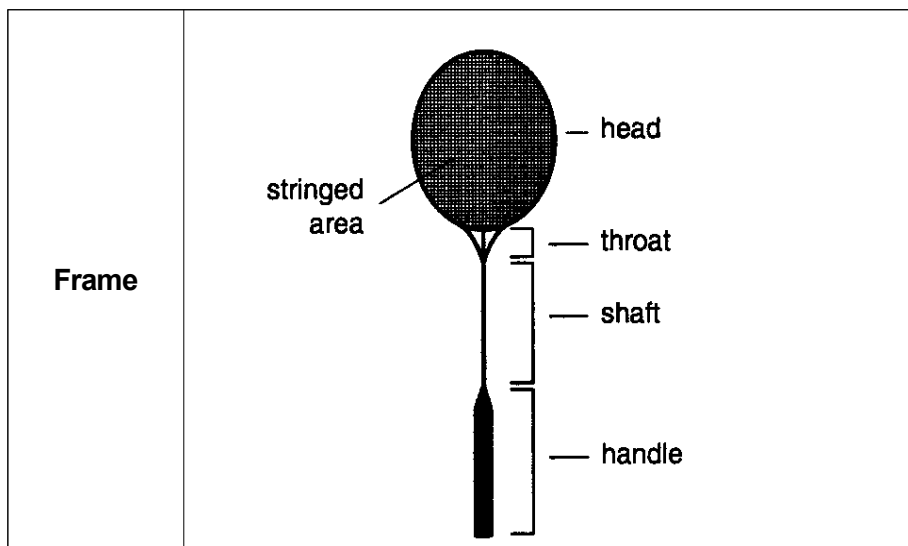


그림 3. 라켓

4.2 스트링 부분

- 4.2.1 스트링 부분은 평평해야 하고 스트링이 교차 되는 부분이 엇갈려 짜깁기 되거나 묶여서 교차 된 스트링 형태를 유지해야 한다.
- 4.2.2 스트링 부분 길이가 280mm, 너비가 220mm를 넘으면 안 된다. 하지만 해당 부분이 throat 부분이 아니라면 아래 조건에서 스트링이 확장될 수 있다.
 - 4.2.2.1 확장된 스트링 부분 너비는 35mm를 넘으면 안 된다.
 - 4.2.2.2 스트링 부분 전체 길이가 330mm를 넘으면 안 된다.

4.3 라켓

- 4.3.1 라켓의 굽힘이나 진동을 방지, 균형 조정, 라켓핸들을 보호하는 차원에서 합당한 사이즈와 목적 이외 부속물을 붙여서는 안 된다.
- 4.3.2 라켓 형태에 현저한 변형을 줄 수 있는 어떠한 장치도 달아서는 안 된다.

5. EQUIPMENT COMPLIANCE(용구 검정)

5.1 검정

세계배드민턴연맹은 배드민턴 경기에서 사용하는 모든 라켓, 셔틀, 용구, 또는 견본 제품들이 규정에 적합한지 승인 또는 비승인 조치를 해야 한다. 이러한 규정은 연맹 주도하에 진행될 수 있고, 또는 선수, 기술위원회, 용구 제조자 그리고 회원 협회 제안 또는 신청으로 행해질 수도 있다.

5.2 장애인배드민턴 부속 장비 규정

장애인배드민턴에서는, 휠체어 혹은 목발을 사용할 수 있다.

5.2.1 선수의 신체를 탄력있는 벨트로 휠체어에 고정할 수 있다.

5.2.2 휠체어는 보조바퀴(wheel)를 부착할 수 있고, 보조바퀴는 메인바퀴를 넘어 설치할 수 있다.

5.2.3 선수의 발은 휠체어 발판에 고정되어 있어야 한다.

6. TOSS(토스)

6.1 경기 시작 전, 토스를 하여 토스에서 이긴 편이 규정 6.1.1 또는 6.1.2 중 하나를 선택한다.

6.1.1 먼저 서브하거나 리시브하는 것

6.1.2 코트 어느 한쪽에서 경기를 시작하는 것

6.2 토스에서 진 편은 남겨진 선택사항 중 하나를 선택한다.

7. SCORING SYSTEM(스코어링 시스템)

7.1 별도 규정이 없으면 3게임 2선승제를 원칙으로 한다.

7.2 21점 선취한 편이 해당 게임을 이긴다. 단, 규정 7.4와 7.5는 예외.

7.3 해당 랠리에서 이긴 편이 득점한다. 상대방이 폴트를 범하거나, 셔틀이 상대방 코트 바닥에 떨어졌을 때 랠리에서 이긴다.

7.4 스코어가 20:20인 경우, 2점을 먼저 앞선 편이 승리한다.

7.5 스코어가 29:29인 경우, 30점에 먼저 도달한 편이 승리한다.

7.6 해당 게임에서 이긴 편이, 다음 게임에서 첫 서브를 한다.

8. CHANGE ENDS(체인지 엔드)

8.1 선수는 아래 경우에 엔드를 바꾼다.

8.1.1 첫 번째 게임 종료 후

8.1.2 만약 세 번째 게임을 하게 되면, 두 번째 게임 종료 후

8.1.3 세 번째 게임 중 어느 한 편이 11점을 선취한 후, 핸디캡 매치(BWF 규칙, 섹션 4.1.3)는 예외이다.

8.2 규정 8.1처럼 엔드 변경을 못 했을 경우, 그 실수가 확인되면 경기 중이 아닌 셔틀(규정 15)일 때 정정한다. 이미 진행하여 획득한 점수는 그대로 이어간다.

9. SERVICE(서비스)

9.1 정확한 서비스는 셔틀이 서버의 라켓에서 상향으로 비행하여 네트를 넘어가며, 만약 걸리지 않는다면 리시버의 서비스코트(라인 또는 그 안쪽)로 들어와야 한다. 그리고

9.1.1 서버와 리시버가 서비스 준비가 되었을 때, 서버와 리시버는 서비스를 시작하는데 부당한 지연을 해서는 안 된다.

9.1.2 서버의 라켓 헤드가 후방 움직임을 마치고 서비스를 시작을 하는데 있어(규정 9.2) 어떠한 지연도 부당한 지연으로 간주한다.

9.1.3 서버와 리시버는 대각선 위치에 서 있어야 하며(그림 1) 코트의 라인을 밟지 않아야 한다.

9.1.3.1 장애인배드민턴 휠체어와 반코트 고정 등급경기는 <그림 4>와 <그림 6>의 코트를 각각 적용한다.

9.1.4 서버와 리시버 양발 일부분은 서비스가 시작되어(규정 9.2) 서비스가 행해질 때까지(규정 9.3) 코트 표면에 고정된 자세로 있어야 한다.(설명:서비스가 행해질 때(until the service is delivered)란, 서버의 라켓이 셔틀을 치는 순간을 의미함)

9.1.4.1 휠체어 배드민턴: 서비스 시작부터 서비스가 행해질 때까지 서버와 리시버의 휠체어는 고정되어 있어야 한다. 단 서버 휠체어의 자연적 움직임은 예외로 한다.

9.1.4.2 장애인배드민턴에서 등급분류 책임자(HoC)가 의학적으로 인정된다고 판단한 선수에 대해서는 9.1.4에 대한 예외가 적용될 수 있다. 레프리와 기술대표(TD)는 이러한 예외를 적용할 때 HoC가 제공한 선수 목록을 참고한다.

9.1.5 서버가 셔틀을 놓을 때 회전이 없어야 하며, 서버의 라켓은 셔틀의 베이스를 우선적으로 쳐야 한다.

9.1.6 서버가 라켓으로 셔틀을 치는 순간 셔틀 전체가 코트 표면에서 1.15m보다 아래에 있어야 한다.

9.1.6.1 휠체어 배드민턴에서 서버가 라켓으로 셔틀을 치는 순간, 셔틀 전체가 서버의 겨드랑이 아래에 있어야 한다. 대체 서비스 규정 9.1.6(b) 또한 적용한다.

9.1.6.2 장애인 배드민턴 스탠딩 부문에서, 대체 서비스 규정을 적용한다.(9.1.6(a), 9.1.6(b))

9.1.7 서버의 라켓은 서비스 시작부터(규정 9.2) 서비스가 행해질 때까지(규정 9.3) 앞으로 향하는 움직임이 계속되어야 한다.

- 9.1.8 서비스할 때, 서버는 셔틀을 맞히지 못하면 안 된다.
- 9.2 선수들이 서비스 준비가 되어있을 때, 서버의 라켓 헤드가 최초로 앞으로 나가는 순간이 서비스의 시작이다.
- 9.3 서비스가 시작되고(규정 9.2), 서버의 라켓이 셔틀을 치거나, 혹은 서비스를 시도하다가 셔틀을 치지 못하는 경우도 서비스가 진행된 것이다.
- 9.4 서버는 리시버가 준비하기 전에 서브하면 안 된다. 하지만, 그 상황에서 리시버가 서비스를 받아 넘기려 했다면 리시버가 준비한 것으로 간주한다.
- 9.5 복식경기 중 서비스가 행해지는 상황에서(규정 9.2, 9.3) 서버와 리시버의 파트너는 각자의 코트 안 어디에나 위치해도 되지만, 상대방 서버나 리시버의 시야를 차단하면 안 된다.

10. SINGLES(단식)

10.1 서비스코트와 리시브코트

- 10.1.1 서버가 해당 게임에서 점수를 얻지 못했거나 혹은 짝수 점수를 얻었을 때, 선수들은 해당 코트 우측 서비스코트에서 서브와 리시브 한다.
- 10.1.2 서버가 홀수 점수를 얻었을 때, 선수들은 해당 코트 좌측 서비스코트에서 서브와 리시브 한다.
- 10.1.3 장애인배드민턴 반코트 경기등급에서, 서버와 리시버는 각각의 서비스코트에서 서브와 리시브 한다.

10.2 경기 순서와 코트 내 위치

- 10.2.1 랠리 중에는 해당 코트 어느 위치에서나 서버와 리시버 양편이 번갈아 랠리하고, 셔틀 인플레이 상황이 끝날 때까지(규정 15) 진행한다.

10.3 득점과 서비스

- 10.3.1 서버가 랠리에서 이겼을 경우(규정 7.3), 서버가 득점한다. 그리고 다음 랠리에서 그 서버가 서비스코트를 옮겨 다시 서브한다.
- 10.3.2 리시버가 랠리에서 이겼을 경우(규정 7.3), 리시버가 득점한다. 그리고 리시버가 새로운 서버가 된다.

11. DOUBLES(복식)

11.1 서비스코트와 리시브코트

- 11.1.1 서비스사이드가 해당 게임에서 점수를 얻지 못했거나, 짝수 점수를 얻었을 때, 서버는 우측 서비스코트에서 서브한다.

11.1.2 서비스사이드가 홀수 점수를 얻었을 때, 서버는 좌측 서비스코트에서 서브한다.

11.1.3 마지막에 서브했던 리시브사이드 선수는 마지막 서브했던 서비스코트에서 리시브한다.
리시버의 파트너는 반대로 움직인다.

11.1.4 리시버는 서버 반대편 대각선 방향에 있는 선수이다.

11.1.5 서브하고 점수를 획득해야만, 해당 사이드 선수들이 서비스코트 (좌, 우측)를 바꾼다.

11.1.6 규정 12를 제외하고, 서비스 사이드 점수에 해당하는 서비스코트에서 서브해야 한다.

11.2 경기 순서와 코트 내 위치

서비스 리턴 후, 양편이 번갈아 가며 랠리하고, 셔틀 인플레이 상황이 끝날 때까지(규정 15) 진행한다.

11.3 득점과 서비스

11.3.1 서비스 사이드가 랠리에서 이겼을 경우(규정 7.3), 그 편이 득점한다. 다음 랠리에서 그 서버가 서비스코트를 옮겨 다시 서브한다.

11.3.2 리시브 사이드가 랠리에서 이겼을 경우(규정 7.3), 그 편이 득점한다. 그 리시브 사이드가 새로운 서비스 사이드가 된다.

11.4 서브 순서

어느 경기에서도 서브권은 다음과 같은 순서로 연속적으로 옮겨진다.

11.4.1 오른쪽 서비스코트에서 경기를 시작한 첫 번째 서버에서

11.4.2 첫 번째 리시버의 파트너에게

11.4.3 첫 번째 서버의 파트너에게

11.4.4 첫 번째 리시버에게

11.4.5 첫 번째 서버에게, 그리고 이 순서대로 연속적으로 진행.

11.5 그 어떤 선수도 서브와 리시브 순서가 바뀌면 안 되고 리시브를 두 번 연속으로 하면 안 되지만 규정 12 또는 위반행위로 인한 폴트가 주어졌을 때는 예외가 된다.

11.6 이긴 편 선수 중 누구라도 그다음 게임에서 첫 서브를 할 수 있고, 진 편 선수 중 누구라도 그다음 게임에서 첫 리시브를 할 수 있다.

12. SERVICE COURT ERRORS(서비스코트 에러)

12.1 선수가 다음과 같이 했을 경우 서비스코트 에러가 된다.

12.1.1 서브 혹은 리시브를 잘못된 순서로 하는 경우

12.1.2 서브 혹은 리시브를 잘못된 서비스코트에서 하는 경우

- 12.2 만약 서비스코트 에러가 발생한 것을 발견하면, 그 에러는 경기 중이 아닌 셔틀일 때 정정하고 진행된 점수는 그대로 유지한다.

13. FAULTS(폴트)

다음 경우 '폴트'이다.

13.1 서비스가 바르지 못한 경우 (규정 9.1)

13.2 서비스 중, 셔틀이 다음과 같을 때

13.2.1 네트 위에 걸려서 그대로 멈춰 있는 경우

13.2.2 네트 위로 넘어가서, 네트에 걸리는 경우

13.2.3 리시버의 파트너가 셔틀을 친 경우

13.3 랠리 중, 셔틀이 다음과 같을 때

13.3.1 코트 라인 밖에 떨어지는 경우(즉, 라인 위 혹은 안쪽에 떨어지지 않은 경우)

13.3.2 네트를 넘어가지 않은 경우

13.3.3 천장 혹은 벽에 닿은 경우

13.3.4 선수 신체 또는 옷에 닿은 경우

13.3.4.1 장애인배드민턴에서 휠체어 또는 목발은 선수의 신체 일부로 간주한다.

13.3.5 코트 밖 물건이나 사람에 닿은 경우

(건물 구조로 인해서 필요한 경우, 지역 배드민턴 협회는 셔틀이 장애물에 접촉하는 경우에 대한 자체 규칙을 만들 수 있다. 단, 회원 협회는 거부권이 있다.)

13.3.6 라켓에 멈춰 있는 상태로 스트로크 하는 경우

13.3.7 선수가 연속해서 셔틀을 두 번 친 경우, 그러나 한 번의 스트로크로 라켓 헤드와 스트링 부분으로 치면 '폴트'가 아니다.

13.3.8 한 선수가 셔틀을 치고 그 선수의 파트너가 연속해서 셔틀을 치는 경우

13.3.9 선수의 라켓에 맞고 상대 코트를 향해가지 않은 경우

13.3.10 휠체어 배드민턴에서 셔틀이 다음과 같은 경우

13.3.10.1 네트 위에 걸려서 그대로 멈춰 있는 경우

13.3.10.2 네트 위로 넘어가서, 네트에 걸리는 경우

13.4 랠리 중, 선수가 다음과 같이 할 때

13.4.1 네트나 네트를 보조해주는 용구에, 라켓, 선수, 또는 옷이 닿은 경우

13.4.2 선수의 신체 또는 라켓이 네트를 넘어 상대 코트로 넘어간 경우. 단, 자기 코트에 있는 셔틀을 친 후 스트로크 과정에서 라켓이 셔틀을 따라 네트를 넘어간 경우는 예외이다.

13.4.3 네트 아래로 라켓이나 사람이 넘어가서 상대선수를 방해하거나 집중할 수 없게 하는 경우

13.4.4 상대 선수를 방해, 즉 셔틀이 네트를 넘어가는 지점에서 상대의 정당한 스트로크를 방해하는 경우

13.4.5 선수가 의도적으로 고함을 지르거나 불필요한 몸짓으로 상대선수를 집중할 수 없도록 방해하는 경우

13.4.6 *활체어 배드민턴*

13.4.6.1 *셔틀을 치는 순간, 선수의 몸통 중 어떤 부분도 활체어 의자에 닿고 있지 않은 경우*

13.4.6.2 *발이 발판에 고정되지 않은 경우*

13.4.6.3 *경기 중, 선수의 발 어느 부분이 바닥에 닿는 경우*

13.5 선수가 명백한 위반, 또는 반복적이고 지속적으로 규정 16을 위반하는 경우

14. LET(렛)

14.1 '렛'은 umpaier 혹은 선수(umpaier가 없는 경우)가 경기를 중단하기 위해 선언한다.

14.2 다음 경우 '렛'이다.

14.2.1 리시버가 준비되기 전에 서버가 서비스한 경우

14.2.2 서비스 중, 리시버와 서버 둘 다 폴트를 한 경우

14.2.3 서비스가 리턴된 후, 셔틀이

14.2.3.1 네트 위에 걸려서 그대로 멈춰 있는 경우

14.2.3.1.1 *활체어 배드민턴에서는 예외, 폴트이다.*

14.2.3.2 네트 위로 넘어가서 네트에 걸리는 경우

14.2.3.2.1 *활체어 배드민턴에서는 예외, 폴트이다.*

14.2.4 랠리 중에 셔틀의 베이스와 깃털이 완전히 분리된 경우

14.2.5 umpaier 판단하에, 코치로 인해 경기에 지장이 있거나, 상대선수가 방해를 받은 경우

14.2.6 라인저지가 못 보았고, umpaier 또는 IRS로도 판정할 수 없는 경우

14.2.7 예측할 수 없는 우발적인 상황이 일어난 경우

14.3 '렛'이 선언되면, 마지막 서비스 이후 경기는 무효이고, 마지막으로 서브한 선수가 다시 서브한다.

15. SHUTTLE NOT IN PLAY(경기 중이 아닌 셔틀)

다음 경우, 경기 중이 아닌 셔틀이다.

15.1 셔틀이 네트나 포스트를 맞고 셔틀을 친 선수 코트로 떨어지기 시작했을 때

15.2 셔틀이 코트 표면에 맞았을 때

15.3 '폴트' 혹은 '렛'이 발생했을 때

16. CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT & PENALTIES(경기의 연속, 규정 위반 및 벌칙)

16.1 경기는 규정 16.2, 16.3 그리고 16.5.3(휠체어 경기)의 경우를 제외하고 최초 서비스부터 경기가 끝날 때까지 연속되어야 한다.

16.2 인터벌(Intervals)

16.2.1 매 게임에서 한 편의 점수가 11점에 도달했을 경우 60초 이내 인터벌, 핸디캡 매치(BWF 규칙, 섹션 4.1.3)에서는 예외이다.

16.2.2 첫 번째 게임과 두 번째 게임 사이, 그리고 두 번째 게임과 세 번째 게임 사이에 120초 이내 인터벌

(중계방송 코트에서는 레프리가 경기 전 규정 16.2의 인터벌 시간을 의무로 정하거나 조정할 수 있다.)

16.3 경기 중단

16.3.1 선수의 책임 이외 상황에서, 필요하다면 umpier가 판단하여 경기를 중단할 수 있다.

16.3.2 특별한 상황에서는 레프리가 umpier에게 경기 중단을 지시할 수 있다. *장애인배드민턴에서(규정 5.2) 부속장비를 수리하는 것은 특별한 상황으로 간주한다.*

16.3.3 경기가 중단되면, 점수는 그대로 유지되며, 그 점수에서 다시 시작한다.

16.4 경기 지연

16.4.1 어떠한 상황에서도 선수의 체력을 회복하거나 호흡을 안정시키기 위해서 또는 코칭을 받기 위해서 경기를 지연해서는 안 된다.

16.4.2 umpier만이 경기 지연에 대한 유일한 판단자이다.

16.5 코칭 그리고 코트 이탈

16.5.1 경기 중이 아닌 셔틀인 상황에서(규정 15) 선수가 서브 또는 리시브하기 위해 준비하기 전까지만 코칭을 받을 수 있다.

16.5.2 선수들은 umpier 허락 없이 경기 지연을 유발하는 코트 이탈을 할 수 없다. 규정 16.2(인터벌)는 예외이다.

16.5.3 휠체어 배드민턴에서 선수는 도뇨(catheterise)를 위하여 경기(match) 중 한 번 더 코트 밖으로 나갈 수 있다. 이때 선수는 BWF가 임명한 기술임원과 동행해야 한다.

16.6 선수들은 다음과 같은 행위를 해서는 안 된다.

16.6.1 경기를 고의로 지연하거나 중단하는 행위

16.6.2 셔틀 스피드와 비행에 변화를 주기 위해 셔틀을 손상하는 행위

16.6.3 모욕적이고 부적절한 행위

16.6.4 배드민턴 규정에 특별히 명시되지 않은 위반 행위

16.7 위반 행위 관리

16.7.1 옴파이어는 규정 16.2, 16.4.1, 16.5.2, 혹은 16.6에 대한 위반을 다음과 같이 처리한다.

16.7.1.1 위반한 편에 경고(warning)를 준다.

16.7.1.2 만약 이미 경고(warning)를 받았다면, 위반한 편에 폴트(fault)를 준다.

16.7.1.3 명백한 위반을 한 편에 폴트(fault)를 준다.

16.7.2 규정 16.7.1.2 또는 16.7.1.3에 따라 폴트를 받은 경우, 옴파이어는 위반한 편을 해당 경기 자격을 박탈할 수 있는 권한을 가진 레프리에게 즉시 보고한다.

17. OFFICIALS AND APPEALS(임원과 항의)

17.1 레프리는 경기(match)로 구성된 대회를 전체적으로 관리하는 사람이다.

17.2 옴파이어는 임명된 경기, 코트, 그리고 그 코트 주위를 관리하는 사람이다. 옴파이어는 레프리에게 보고 해야 한다.

17.3 서비스저지는 서버가 서비스 폴트를 했을 경우, 그 서비스 폴트를 선언해야 한다(규정 9.1.2~9.1.8).

17.4 라인저지는 책임지고 있는 라인에 대하여 셔틀이 '인' 또는 '아웃'인지 판정해야 한다.

17.5 임원의 결정은 다음을 제외하고 자신이 책임진 부분에 대하여 최종적이다.

17.5.1 옴파이어 판단하에 라인저지가 명백하게 잘못된 판정을 했다면, 옴파이어가 반복할 수 있다.

17.5.2 IRS가 운영되면, 라인판정에 대한 챌린지를 최종 결정한다. 그러나 내용이 다르거나 명백히 잘못된 판정이 내려진 경우 레프리는 옴파이어에게 어떻게 진행해야 되는지 알려주어야 한다.(BWF 규칙, 섹션 4.1.8)

17.6 옴파이어는

17.6.1 배드민턴 규정을 지키고 적용하며, 특히 '폴트' 혹은 '렛'이 발생했을 경우 이를 판정해야한다.

17.6.2 이의제기가 있을 경우, 다음 서비스를 넣기 전에 해결해야 한다.

17.6.3 선수 그리고 관중들이 경기 진행 상황을 알 수 있도록 해야 한다.

17.6.4 레프리와 상의해서 서비스저지 혹은 라인저지를 임명 또는 교체할 수 있다.

17.6.5 다른 기술임원이 임명되지 않았다면 그 임무를 대신 수행해야 한다.

17.6.6 임명된 임원이 상황을 보지 못한 경우 그 임원의 책무를 대신 수행하거나 '렛'을 선언한다.

17.6.7 규정 16에 관련된 모든 사실을 기록하고 레프리에게 보고한다.

17.6.8 규정과 관련된 모든 항의에 대해서 레프리에게 보고한다(항의는 그 다음 서비스가 행해지기 전에 이루어져야 하고, 혹은 경기가 종료된 후라면 항의하는 쪽이 코트를 떠나기 전에 이루어져야 한다.)

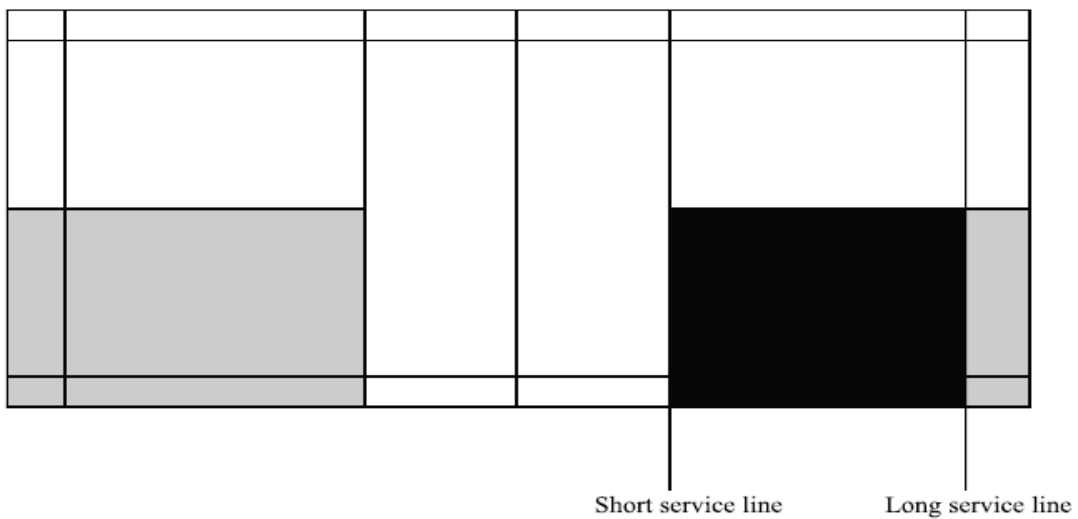
Note: In all diagrams that follow



= court area for play and

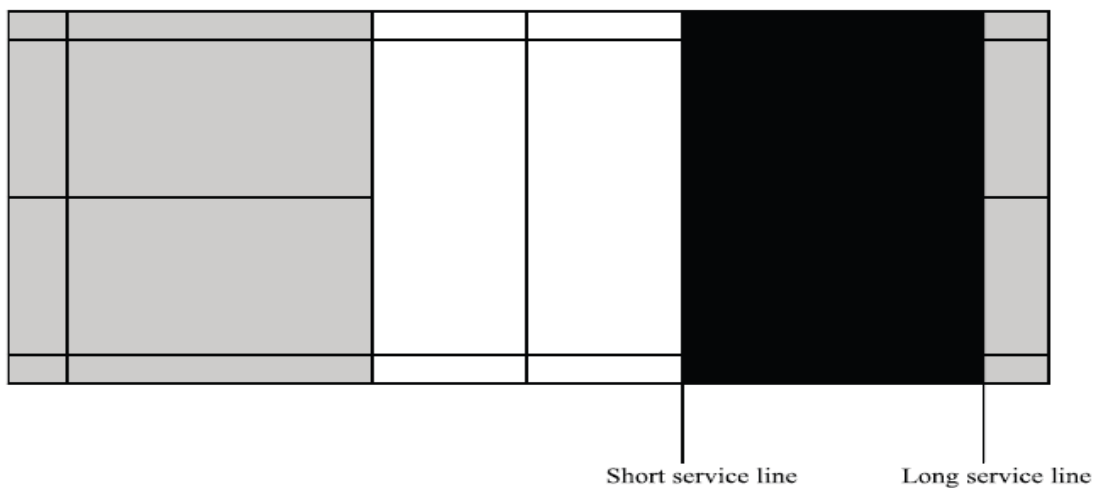


= service area



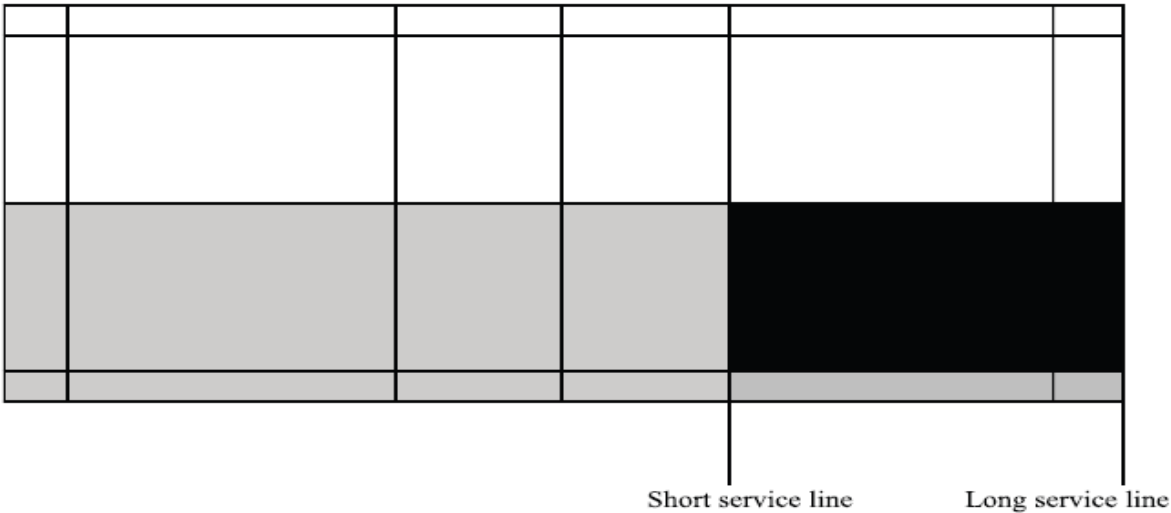
Court and service court for Para-badminton wheelchair Classes singles.

그림 4. 장애인배드민턴 휠체어 부문 단식 코트와 서비스 코트



Court and service court for doubles Para-badminton wheelchair Classes doubles

그림 5. 장애인배드민턴 휠체어 부문 복식 코트와 서비스 코트



Court and service court for Para-badminton singles standing Classes playing half-court.

All other standing Classes will play standard court (Diagram A) for both singles and doubles.

그림 6. 장애인배드민턴 스탠딩 단식 반코트 경기의 코트와 서비스 코트

* 기타 모든 스탠딩 단식, 복식 경기는 <그림 1>의 코트에서 경기한다.

BWF 규칙, 섹션 4.1.1:

기술 임원 지침

시행: 2025년 4월 26일



1. 서문

- 1.1 기술임원 지침은 배드민턴 규정 및 정관에 따라 배드민턴 경기의 국제적 수준을 표준화하기 위해 BWF가 작성하였다.
- 1.2 본 지침의 목적은 기술임원에게 배드민턴 규정을 준수하며, 권위적이지 않으면서도 공평하고 상식적인 방법으로 대회와 경기를 진행하는 방법을 조언하는데 있다.
- 1.3 모든 기술임원은 배드민턴은 선수들을 위한 것임을 상기해야 한다.
- 1.4 본 지침에서 남성 성별을 나타내는 단어는 여성 및 중성 성별을 포함하고 그 반대 경우도 성립한다. "지침"이란 용어는 본 문서 개별 조항을 의미하며, "규정"이란 용어는 배드민턴 규정 (BWF 규칙, 섹션 4.1)을 의미한다.
- 1.5 본 지침은 일반적으로 장애인배드민턴에도 적용한다. 그러나 장애인배드민턴 기술임원 지침이 수립되면, 동 지침의 특정 조항들이 장애인배드민턴 대회에서 본 지침을 대체한다.

2. 임원과 임원의 결정

- 2.1 모든 BWF 승인 대회에서 레프리는 BWF(2등급-레벨 1~6) 또는 대륙연맹("CC")(3등급)이 선임한다. 레프리는 대회 전반을 책임진다(규정 17.1). 부레프리가 선임되었다면, 레프리와 같은 임무를 수행하고, 같은 권한을 가진다.
- 2.2 경기의 엠파이어는 레프리가 배정하며, 레프리의 위임을 받아 행동하고 레프리에게 보고한다(규정 17.2).
- 2.3 경기의 서비스저지와 라인저지는 일반적으로 레프리가 배정하며, 레프리 또는 레프리와 엠파이어가 상의하여 교체할 수 있다(규정 17.6.4).
- 2.4 기술임원의 결정은 다음을 제외하고 자신이 책임진 부분에 대하여 최종적이다.
 - 2.4.1 엠파이어 판단하에, 라인저지가 명백하게 잘못된 판정을 했다면, 엠파이어가 번복할 수 있다(규정 17.5.1).
 - 2.4.2 IRS가 운영되면, 라인 판정에 대한 챌린지를 최종 결정한다(규정 17.5.2).
- 2.5 임명된 기술임원이 상황을 보지 못한 경우, 엠파이어가 결정할 수 있다. IRS가 운영되지 않아 판정을 내릴 수 없을 때는 '렛'을 선언하고(규정 17.6.6), IRS가 운영되면 라인 판정을 결정하는데 사용한다(BWF 규칙, 섹션 4.1.8, 규정 1.2).
- 2.6 엠파이어는 코트 및 그 주변 관리를 책임진다(규정 17.2).
- 2.7 엠파이어의 권한은 경기 시작 전 경기구역(FOP) 입장부터 경기 종료 후 경기구역을 떠날 때까지 지속된다. 경기구역은 코트가 설치되어 있고 관중이 출입할 수 없는 구역이다.

5. umpire(umpires)에 대한 지침

5.1 경기 전 – 코트 밖

umpire는

- 5.1.1 스코어시트를 받는다.
- 5.1.2 명시된 수의 라인저지와, 코트 진행요원(해당하는 경우)이 있는지 확인한다.
- 5.1.3 선수 복장(이름, 글자, 광고, 색상, 디자인 등)이 대회 규정을 준수하는지 확인한다.
- 5.1.4 모든 선수들이 전자 통신기기의 전원을 껐거나, 무음으로 설정했는지 확인한다.
- 5.1.5 선수들이 스코어시트에 쓰여진 순서대로 또는 레프리에게 지시받은 대로 서 있는지 확인한다.

5.2 경기 전 – 코트 안

umpire는

- 5.2.1 공정하게 토스하고 이긴 편과 진 편의 선택을 기록한다(규정 6). 이 결정은 한번 결정하면 최종이다.
- 5.2.2 토스가 끝난 후 가능한 빨리 심판대에 앉아 스톱워치를 시작한 다음
 - 5.2.2.1 워업 시간을 측정한다. 레프리에게 별도로 지시받은 경우가 아니라면, 2분 워업 시간은 umpire가 심판대에 앉은 즉시 시작하고, 경기를 시작하기 위해 "Play"를 외치면 끝난다. umpire는 레프리에게 별도로 지시받은 경우가 아니라면 2분 워업 시간 중, 90초가 지났을 때 선수들에게 경기를 시작할 것을 지시하기 위해 "Ready to play"를 외친다.
 - 5.2.2.2 스코어시트를 사용하는 경우, 서버에는 'S'를 쓰고(복식은 리시버에 'R' 표기), 양편에 숫자 '0'을 쓴다.
 - 5.2.2.3 스코어장비가 작동하는지 확인한다.
 - 5.2.2.4 라인저지와 코치의 의자가 정확한 위치에 있는지 확인한다.

5.3 경기 시작

- 5.3.1 아래 적절한 표현을 사용하여 경기를 알리고 오른쪽과 왼쪽을 가리킨다.
W, X, Y, Z는 선수 이름이고 A, B, C, D는 선수가 소속된 회원국명이다.

단식

개인전	"Ladies and Gentlemen; on my right, 'X, A'; and on my left, 'Y, B', 'X' to serve; love all; play."
단체전	"Ladies and Gentlemen; on my right, 'A', represented by 'X'; and on my left, 'B', represented by 'Y'. 'A' to serve; love all; play."

복식

개인전	“Ladies and Gentlemen; on my right, ‘W, A’ and ‘X, B’; and on my left, ‘Y, C’ and ‘Z, D’. ‘X’ to serve to ‘Y’; love all; play.” 복식 파트너들이 같은 회원국을 대표하는 경우, 두 선수의 이름을 먼저 말하고 그 다음 회원국명을 말한다(예를 들어, ‘W and X, A’).
단체전	“Ladies and Gentlemen; on my right, ‘A’, represented by ‘W’ and ‘X’; and on my left, ‘B’, represented by ‘Y’ and ‘Z’. ‘A’ to serve; ‘X’ to ‘Y’; love all; play.”

5.3.2 “Play” 콜은 경기 시작을 나타낸다.

5.3.3 “Play”를 부르기 바로 직전에 스코어장비의 “Play” 버튼을 누르거나, 스코어시트를 사용하는 경우 시간을 기록한다.

5.4 경기 중

엠파이어는

5.4.1 BWF 규칙, 섹션 4.1.5에 명시된 표준 어휘를 사용한다.

5.4.2 점수를 기록하고 부른다. 항상 서버의 점수를 먼저 부른다. IRS가 운영되는 경우, 점수를 부르기 전 챌린지 신청여부를 확인한다.

5.4.3 서비스저지가 임명된 경우, 서비스 중에는 특히 리시버를 주시한다. 엠파이어도 서비스 폴트를 부를 수 있다.

5.4.4 모든 스코어장비의 상태를 알고 있어야 한다. 작동하지 않으면 레프리에게 보고한다.

5.4.5 코트에 레프리를 부를 때, 오른손을 높이 든다.

5.4.6 한 편이 랠리에 지고 서브권을 잃으면(규정 10.3.2 및 11.3.2) “Service over”를 부르고, 새로 서브권을 가진 편 점수를 먼저 부른다.

5.4.7 다음 경우 “Play”를 부른다.

5.4.7.1 선수들에게 경기 시작을 알리거나, 인터벌 또는 사이드 변경 후 경기를 계속할 때, IRS 챌린지 또는 휴식 후 경기 재개를 알릴 때.

5.4.7.2 선수들에게 경기를 계속 진행할 것을 지시할 때

5.4.8 다음 경우를 제외하고는 폴트가 발생하면 엠파이어가 “fault”를 부른다.

5.4.8.1 서비스저지가 규정 13.1에 따라 서비스폴트(규정 9.1)를 부를 때. 이 때 엠파이어는 “service fault called”라고 부른 후, 적절한 어휘(BWF 규칙, 섹션 4.1.5, 섹션 4)를 사용하여 설명한다.

- 5.4.8.2 서비스 중에 엠파이어가 폴트를 부를 때. 엠파이어는 적절한 어휘 (BWF 규칙, 섹션 4.1.5, 섹션 4)를 사용하여 서비스폴트 또는 리시버폴트를 부른다.
- 5.4.8.3 규정 13.2.1, 13.2.2(폴트가 명백할 때), 13.3.1(라인저지의 콜과 신호로 충분함) 또는 13.3.2, 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5에 따라 일어난 폴트 중 선수나 관중에게 명확한 설명이 필요하지 않은 폴트인 경우.
- 5.4.9 각 게임 중, 한 편이 먼저 11점(또는 BWF 규칙, 섹션 4.1.4에 명시된 것처럼 기타 점수제를 사용하는 경우, 적절한 점수)에 도달하면, 엠파이어는 상황에 따라 "[점수], interval" 또는, "service over, [점수], interval"을 부른다.
- 5.4.10 규정 16.2.1에 따라 허용되는 인터벌은 관중 함성과 상관없이 해당 랠리가 끝나거나 IRS 챌린지가 판정되었을 때 시작된다.
- 5.4.11 인터벌이 시작되면(규정 16.2.1), 코트 진행요원(Court Attendants) 또는 라인저지에게 코트를 닦도록 요청한다.
- 5.4.12 게임 중 인터벌에서 40초가 경과 했을 때, 다음과 같은 콜을 두 번 반복한다.
"Court [번호](두 개 이상의 코트가 사용될 경우), 20 seconds"
- 5.4.13 인터벌 중에는 (규정 16.2.1) 2명 이하의 등록된 코치가 코트에 들어올 수 있다. 엠파이어가 "20 seconds"를 부르면 코트를 떠나야 한다.
- 5.4.14 인터벌 후 게임을 다시 시작하기 위해 "[점수], Play"를 부른다.
- 5.4.15 양쪽 선수가 모두 규정 16.2에 허용된 인터벌을 원하지 않는다면, 레프리가 인터벌을 의무로 규정한 경우를 제외하고 인터벌 없이 경기를 계속한다.

5.5 연장 게임

- 5.5.1 앞선 편이 20점에 도달하면, 상황에 따라 "Game point" 또는 "Match point"를 부른다.
- 5.5.2 앞선 편이 29점에 도달하면, 상황에 따라 "Game point" 또는 "Match point"를 부른다.
- 5.5.3 지침 5.5.1과 5.5.2의 "Game point"와 "Match point" 콜은 항상 서버의 점수를 먼저 부른 직후, 리시버의 점수를 부르기 전에 불러야 한다.

5.6 게임 종료

- 5.6.1 "Game"은 관중의 함성과 관계없이 챌린지가 있는 경우(이 경우에는 지침 5.8.5를 부른 후, 지침 5.8.7.1, 5.8.8.1 또는 5.8.9.3을 부른다)와 엠파이어가 라인저지 판정을 반복하는 경우(이 경우에는 지침 5.8.2를 부른 후 "Game"을 콜한다)를 제외하고, 게임 결과가 결정되는 최종 랠리가 끝난 직후 부른다. 이 '게임' 콜은 규정 16.2.2에 따라 허용된 모든 인터벌의 시작이다.
- 5.6.2 첫 번째 게임이 끝난 후 다음과 같이 부른다.
"First game won by [선수명 또는 팀명(단체전)], [점수]"
- 5.6.3 두 번째 게임이 끝난 후 다음과 같이 부른다.
"Second game won by [선수명 또는 팀명(단체전)], [점수], one game all"
- 5.6.4 각 게임이 끝나면 엠파이어는 코트 진행요원(Court Attendants) 또는 라인저지에게

코트를 닦도록 요청한다. umpaier가 "Game" 콜을 하고 아나운스먼트를 마치면 서비스저지(임명된 경우)는 일어서서 걸어가 코트 중앙 네트 아래에 인터벌 보드(제공된 경우)를 놓는다(지침 7.9).

- 5.6.5 승패를 결정짓는 게임이 끝나면, 선수들이 상대 선수와 umpaier 그리고 서비스저지와 악수를 마친 후, 다음과 같이 부른다.

"Match won by [선수명 또는 팀명(단체전)], [점수]"

- 5.6.6 각 게임 사이 인터벌에서 100초가 경과 했을 때, 다음과 같은 콜을 두 번 반복한다.

"Court [번호](두 개 이상의 코트가 사용될 경우), 20 seconds"

- 5.6.7 선수들이 엔드를 바꾼 후 인터벌 시간 동안 2명 이하의 등록된 코치들이 코트에 들어올 수 있다. umpaier가 "20 seconds" 를 부르면 코트를 떠난다.

- 5.6.8 두 번째 게임을 시작하려면, "Second game; love-all; play" 라고 콜한다.

(인터벌 중 위반행위로 인한 폴트가 발생하지 않았을 때)

- 5.6.9 세 번째 게임이 있을 때는 "Final game; love-all; play" 라고 콜한다.

(인터벌 중 위반행위로 인한 폴트가 발생하지 않았을 때)

- 5.6.10 세 번째 게임 또는 한 게임으로 이루어진 경기에서, 한 편이 먼저 11점(또는 BWF 규칙, 섹션 4.1.4에 명시된 것처럼 기타 점수제를 사용하는 경우, 적절한 점수)에 도달하면, umpaier는 다음과 같이 콜한다.

"[점수], interval, change ends" 또는 "service over, [점수], interval, change ends"

- 5.6.11 선수들이 엔드를 바꾸고 인터벌 동안에 두 명 이하의 등록된 코치가 코트에 들어올 수 있다. umpaier가 "20 seconds" 를 부르면 코트를 떠난다.

- 5.6.12 인터벌 후 경기를 재개하려면, 점수를 부른 후 "play"를 콜한다.

5.7 경기 후

- 5.7.1 경기가 끝나면 스코어시트(사용된 경우)에 경기 종료 시간, 경기에 걸린 시간과 사용한 셔틀 개수를 기록한다.

- 5.7.2 코트에서 사건이 생기면 즉시 인쇄 또는 작성한 스코어시트에 해당 사건에 대해 기록하여 (필요한 경우, 예를 들어 BWF 규칙, 섹션 4.1.5, 용어 7), 레프리에게 제출한다. 경기가 끝난 후 레프리에게 보고할 필요가 없는 사건의 예로는 선수 또는 코치가 정정한 복장 위반, 기권을 야기하지 않은 부상 또는 코트나 그 주변의 경미한 수리로 인한 중단 등이 있다.

5.8 라인 판정

- 5.8.1 umpaier는 셔틀이 라인 가까이 떨어질 때, 그리고 아무리 멀리 나가더라도, 바깥에 떨어질 때는 항상 라인저지를 바라본다. 라인저지는 지침 5.8.2, 5.8.3 및 5.8.4를 제외하고 라인판정에 대하여 책임진다.

- 5.8.2 umpaier는 라인저지가 명백하게 잘못된 판정을 했다고 판단하면, 즉시 다음과 같이 부른다.

5.8.2.1 셔틀이 라인 안에 떨어지면, "Correction, IN" 또는,

- 5.8.2.2 셔틀이 라인 밖에 떨어졌으면 "Correction, OUT"
- 5.8.3 라인저지가 없거나, 라인저지가 셔틀을 보지 못한 경우, umpa이어는 즉시 다음과 같이 콜한다.
- 5.8.3.1 셔틀이 라인 밖에 떨어지면 "Out", "[점수]" 또는 "service over, [점수]"
- 5.8.3.2 셔틀이 라인 안에 떨어지면, "[점수]" 또는 "service over, [점수]"
- 5.8.3.3 umpa이어도 보지 못한 경우 'Let'을 선언하고, 스코어를 부른다. IRS가 운영 중이라면, umpa이어는 "Unsighted"를 외치고, 왼손을 높이 들어, 시스템의 판정을 요청한다.
- 5.8.3.3.1 IRS 판정결과에 따라, 다음과 같이 콜한다.
- "IN" 또는 "OUT" (적절하게)을 부르고
- "[점수], play" 또는 "service over, [점수]", play"를 부른다.
- 5.8.3.3.2 IRS 판정결과가 'NO DECISION' 일 경우, 다음과 같이 콜한다.
- "Let"을 선언하고 "[점수], play"를 부른다.
- 5.8.3.3.3 IRS 판정으로 게임이 끝나면, 다음과 같이 콜한다.
- "게임", 그리고 지침 5.6.2, 5.6.3 또는 5.6.5에 따라 적절한 콜
- 5.8.4 IRS가 운영 중인 경기에서 라인저지 판정(지침 8.3 및 8.4) 또는, umpa이어의 판정/반복(지침 5.8.2 및 5.8.3)에 대해 선수가 챌린지를 요청하면(규정 17.5.2 및 BWF 규칙, 섹션 4.1.8), umpa이어는 선수에게 챌린지 권한이 있는지 확인한다. 선수는 umpa이어에게 "Challenge"를 말하거나, 손을 올려 분명하게 의사표시를 한다. 선수는 umpa이어나 라인저지 판정 직후 챌린지를 요청해야 한다. 라인저지가 최초 판정을 정정했거나 umpa이어가 라인저지 판정을 반복한 경우, umpa이어는 선수가 이를 인지했는지 확인해야 한다.
- 5.8.5 개인전에서 챌린지 권한이 있는 경우, 다음과 같이 부르며 동시에 왼손을 높이 든다.
 "[챌린지 요청한 선수명](단, 복식 상관없이), challenges. Called IN(또는 OUT, 적절하게)"
- 단체전에서 챌린지 권한이 있는 경우, 다음과 같이 부르며 동시에 왼손을 높이 든다.
 "[챌린지 요청한 팀명], challenges. Called IN(또는 OUT, 적절하게)"



- 5.8.6 IRS가 최초 판정을 검토하고 엠파이어에게 IN/OUT/NO DECISION 결과를 알려준다.
- 5.8.7 챌린지가 성공한 경우, 다음과 같이 콜한다.
 “Correction, IN” 또는 “Correction OUT”(상황에 따라);
 “[점수], play” 또는 “service over, [점수], play”(상황에 따라)
- 5.8.7.1 챌린지가 성공하여 게임이 끝나면, 엠파이어는 “Correction IN” 또는 “Correction Out”(상황에 따라)을 부르고, “Game”을 선언한 후, 지침 5.6.2, 5.6.3 또는 5.6.5에 명시된 콜을 한다.
- 5.8.8 챌린지가 실패한 경우, 다음과 같이 콜한다.
 “Challenge unsuccessful”
 “one (or “no) challenge(s) remaining”
 “[점수], play” 또는 “service over, [점수], play”(상황에 따라)
- 5.8.8.1 챌린지가 실패하여 게임이 끝나면, “Challenge unsuccessful”을 부르고, “Game”을 선언한 후, 지침 5.6.2, 5.6.3 또는 5.6.5에 명시된 콜을 한다.
- 5.8.9 IRS 판정결과가 “NO DECISION” 이면, 최초 판정이 “Unsighted”인 경우 “Let”이 되고, 그렇지 않으면 최초 판정이 유지된다. 엠파이어는 다음과 같이 콜한다.
- 5.8.9.1 최초 판정이 ‘Unsighted’인 경우, “Let”
- 5.8.9.2 챌린지를 요청했던 최초 판정이 그대로 유지되는 경우,
 “service over(상황에 따라), [점수], play”
- 5.8.9.3 챌린지를 요청했던 최초 판정이 그대로 유지되어 게임이 끝나는 경우,
 “Game”을 선언한 후, 지침 5.6.2, 5.6.3 또는 5.6.5에 따라 적절한 콜을 한다.

5.9 경기 중 특수한 상황

- 5.9.1 엠파이어는 다음 상황을 주의 깊게 관찰하고 지침에 따라 처리한다.
- 5.9.1.1 선수가 상대 코트에 라켓을 던지거나 네트 밑으로 미끄러지는 등 엠파이어 판단 하에 분명하게 상대방을 방해하거나 주의를 산만하게 하는 경우, 규정 13.4.2 또는 13.4.3에 따라 폴트를 선언한다.
- 5.9.1.2 인접한 코트에서 셔틀이 날아오는 경우, 자동으로 ‘렛’을 선언하지 않는다. 엠파이어 판단하에 셔틀이 선수들에게 방해가 되지 않거나, 선수의 주의를 산만하게 하지 않았다면, “let”을 선언하지 않는다.
- 5.9.1.3 셔틀을 치려고 하는 파트너에게 소리를 지르는 것을 반드시 상대방을 의도적으로 산만하게 하는 행위로 간주하지 않는다.
- 5.9.1.4 상대방이 스트로크할 때 또는 한 후에, ‘fault’ 등을 외치는 것은 의도적인 방해로 간주할 수 있다(규정 13.4.5).
- 5.9.1.5 선수들이 서비스저지나 라인저지에게 들을 수 있거나 눈에 띄는 어떠한 형태로든 영향을 미치거나 위협을 가하는 행위는 필요하다면 규정 16.7을 적용하여, 그러한 행위가 용납되지 않는다는 것을 상기시켜야 한다.

5.9.1.6 땀을 뿌리거나 코트와 그 주변을 더럽히는 행위는 필요하다면 규정 16.7을 적용하여, 그러한 행위가 용납되지 않는다는 것을 상기시켜야 한다.

5.9.1.7 랠리 후 과도하거나 과격하게 자축하는 경우(예: 상대를 향해 주먹을 올리거나 소리 지르는 행위, 그 외 과도한 함성, 셔츠를 벗는 것)는 필요하다면 규정 16.7을 적용하여, 스포츠맨답지 않고 비신사적인 행위가 용납되지 않는다는 것을 상기시켜야 한다(규정 16.6.3 및 16.6.4).

5.10 선수의 코트 이탈

5.10.1 엠파이어는 규정 16.2에 허용된 인터벌을 제외하고 선수가 엠파이어 허락 없이 코트를 떠나지 않도록 하고(규정 16.5.2), 코트를 떠남으로 인해 경기가 지연되지 않도록 한다. 랠리 중 코트사이드에서 라켓을 교체하는 것은 가능하다.

5.10.2 이를 위반하는 선수에게 코트를 떠나는 것은 엠파이어의 허락(규정 16.5.2)을 받아야 함을 상기시키고, 필요한 경우 규정 16.7을 적용한다.

5.10.3 게임 중 경기가 과도하게 지연되지 않는 한, 선수는 다음 행동을 할 수 있다.

5.10.3.1 수건으로 재빨리 땀을 닦거나,

5.10.3.2 엠파이어 허락하에 수건으로 땀을 닦거나 음료수를 마실 수 있다.

5.10.4 코트를 닦아야 하는 경우, 선수는 어디를 닦아야 할지 코트 진행요원(또는 라인저지)에게 알려주어야 한다. 선수는 코트 닦는 것이 끝나는 즉시 코트 진행요원이 코트를 떠나기 전 코트에 들어와야 한다.

5.11 지연 및 중단

5.11.1 엠파이어는 선수들이 의도적으로 경기를 지연시키지 않도록 한다(규정 16.4). 랠리와 랠리 사이에 코트 주위를 불필요하게 걷는 것, 교체한 라켓을 코트에서 테스트하는 것을 금지하며 필요하다면 규정 16.7을 적용한다.

5.11.2 시합 환경에 영향을 주는 상황이 생기면 레프리 또는 엠파이어는 경기를 중단할 수 있다.

5.11.3 경기 중, 코트 또는 그 주변이 정리가 필요하거나 일시적으로 경기가 불가능한 경우, 엠파이어는 레프리를 불러(또는 레프리가 코트에 들어간다) 협의한 후 코트와 주변이 경기에 적합하게 정리될 때까지 경기를 중단할 수 있다.

5.11.4 경기가 중단되면 엠파이어는 “Play is suspended” 라고 콜하고, 스코어장비 또는 스코어시트에 ‘S’를 기입한다.

5.11.5 경기를 재개할 때 엠파이어는 중단 시간을 기록하고 선수들이 코트의 올바른 위치에 있는 것을 확인한 후 “Are you ready?”라고 물어본 뒤, “[점수], play”를 부른다.

5.12 코트 밖 코칭(지도)

5.12.1 선수가 다음 서브나 리시브하기 위해 자리 잡은 순간부터 경기중인 셔틀일 때는 코칭할 수 없다.

5.12.2 코치는 지정된 자리에 앉아야 하며 허용된 인터벌(규정 16.2)을 제외하고 경기 중 코트 주변에 서 있으면 안 된다. 코치가 다른 코트로 이동하려면, 반드시 경기 중이

아닌 셔틀일 때만 움직여야 한다(BWF 규칙, 섹션 2.2.6).

- 5.12.3 코치는 레프리 허락 없이 지정된 위치에서 의자를 옮기지 못하며, 특히 옴파이어는 코치 의자의 움직임으로 라인저지 또는 광고가 가려지지 않도록 주의한다.
- 5.12.4 코치에 의한 경기 방해는 없어야 한다.
- 5.12.5 코트 사이드에 있는 코치들은 경기 도중 반대 선수, 코치, 기술임원 또는 코트 기술 임원과 어떤 식으로도 소통해서는 안 된다.
- 5.12.6 코트 사이드에 있는 코치들은 어떠한 목적으로도 전자 장비를 사용해서는 안 된다.
- 5.12.7 옴파이어 판단하에 코치로 인해 경기에 지장이 있거나 상대선수가 방해를 받았다면 "let"을 콜한다(규정 14.2.5). 같은 행위가 반복된다면 옴파이어는 즉시 레프리를 부른다.
- 5.12.8 코트사이드의 코치는 반드시 레프리가 지시한 적절한 복장을 착용해야 한다(GCR 20~24).

5.13 셔틀 교체

- 5.13.1 경기 중 셔틀 교체는 공정해야 한다. 셔틀 교체 여부는 옴파이어가 결정한다.
- 5.13.2 셔틀 속도나 깃털을 의도적으로 손상한 경우, 셔틀을 폐기하고 필요한 경우 규정 16.7을 적용한다.
- 5.13.3 사용할 셔틀 속도는 레프리가 결정한다. 양쪽 모두 셔틀 속도를 바꾸기를 원하면 옴파이어는 즉시 레프리를 부른다.

5.14 경기 중 질병 및 부상

- 5.14.1 이러한 상황은 신중하고 유연하게 처리한다. 옴파이어는 가능한 한 빨리 문제의 심각성을 파악하고 필요한 경우 레프리를 부른다. 레프리는 의사 또는 의료요원이 코트에 들어올 필요가 있는지 결정한다(지침 3.6). 의사는 선수를 살피고 부상 또는 질병의 심각성을 선수에게 알린다. 코트 안에서 치료행위는 할 수 없다. 옴파이어는 부상으로 인한 지연 시간을 잰다.
- 5.14.2 출혈이 있는 부상은 출혈이 멈추거나 상처를 적당하게 드레싱할 때까지 또는 레프리가 옴파이어에게 지시하는 대로 게임을 지연시킨다.
- 5.14.3 부상이나 질병으로 인해 선수가 기권 의사를 표현할 경우, 옴파이어는 선수에게 "Are you retiring"이라고 묻고, 확정하면 적절한 아나운스먼트를 한다(BWF 규칙, 섹션 4.1.5, 6.6항).
 - 5.14.3.1 옴파이어가 선수의 부상 또는 질병에 대해 확실하지 않은 경우, 레프리를 부른다.

5.15 전자 통신기기

- 5.15.1 경기 중 코트나 그 주변에서 선수의 전자 통신기기가 울렸을 경우나 경기 중 전자 통신기기를 사용했을 경우에 규정 16.6.4 위반으로 간주하며 규정 16.7에 따라 처리한다.

5.16 레프리에 의한 경기 중단

5.16.1 레프리가 예선 경기 중에 코트에 들어와서 엄파이어에게 경기 중인 선수가 본선에 진출한 것을 알려주면, 즉시 다음과 같이 콜한다.

5.16.1.1 "Match ended by the Referee. [선수명] promoted to the main draw"

5.16.1.2 "[선수명] proceeds to the next round/main draw"

5.17 위반 행위

5.17.1 엄파이어는 선수가 코트에서 존경받을 수 있고 스포츠맨 정신을 발휘할 수 있도록 한다. 선수 행동 강령(BWF 규칙, 섹션 2.2.4)의 3.2.2~3.2.3 및 3.2.6~3.2.15의 위반은 규정 16.6.4에 따라 위반행위로 간주한다.

5.17.2 위반행위 및 이에 대한 조치를 기록하고 레프리에 보고한다.

5.17.3 엄파이어가 규정 16.2, 16.4.1, 16.5.2 또는 16.6 위반에 따라 해당 선수에게 경고를 줄 때는(규정 16.7.1.1), 다음과 같이 콜한다.

"Come here" "[선수명], warning for misconduct, [위반행위에 대한 특정 설명 용어]"

동시에 오른손으로 옐로카드를 높이 든다.



5.17.3.1 엄파이어는 위반행위를 설명할 때 표준 어휘(BWF 규칙, 섹션 4.1.5)를 사용한다.

5.17.4 엄파이어가 폴트를 줄 때(규정 16.7.1.2 또는 16.7.1.3), 다음과 같이 콜한다.

"Come here" "[선수명], fault for misconduct, [위반행위에 대한 특정 설명 용어]"

동시에 오른손으로 레드카드를 높이 든다.



5.17.4.1 엄파이어는 위반행위를 설명할 때 표준 어휘(BWF 규칙, 섹션 4.1.5)를 사용한다.

- 5.17.5 레프리가 위반행위를 한 선수 또는 선수의 실격을 결정하면, 블랙카드를 엄파이어에게 건넨다. 이때 엄파이어는 다음과 같이 콜한다.

“Come here” “[선수명], disqualified for misconduct, [위반행위에 대한 특정 설명 용어]”
동시에 오른손으로 블랙카드를 높이 든다.



- 5.17.5.1 엄파이어는 위반행위를 설명할 때 표준 어휘(BWF 규칙, 섹션 4.1.5)를 사용한다.

- 5.17.5.2 엄파이어는 다음과 같이 콜한다.

“Match won by [선수명 또는 팀명], [점수]”

- 5.17.6 인터벌(규정 16.2) 동안 위반행위는 게임 중 위반행위로 간주한다. 위반행위가 일어나는 즉시 지침 5.173, 5.17.4 또는 5.17.5에 따라 콜을 한다.

- 5.17.7 선수가 인터벌 도중 위반행위로 규정 16.7.1.1에 따라 경고를 받는 경우, 엄파이어는 인터벌 후에 아래와 같이 콜한다.

5.17.7.1 11점 인터벌 후, “11-[점수], play”

5.17.7.2 게임 간 인터벌 후, “.....game; love all; play”

- 5.17.8 선수가 인터벌 도중 위반행위로 규정 16.7.1.2 또는 16.7.1.3의 규정에 따라 폴트를 받은 경우, 엄파이어는 인터벌 후에 다음과 같이 콜한다.

5.17.8.1 11점 인터벌 후

“11- [점수]”, “[선수명], faulted”;

“service over(상황에 따라)”, “[점수](새로운 점수)” “play”

5.17.8.2 게임 간 인터벌 후

“..... game; love all ”, “[선수명], faulted”

“service over(상황에 따라), [점수(새로운 점수)], play”

- 5.17.9 선수가 인터벌 도중 레프리에게 실격되는 경우, 엄파이어는 인터벌이 끝날 때까지 기다리지 않고 즉시 다음과 같이 콜을 한다:

“[선수 이름], disqualified for misconduct”

그리고 지침 5.17.5.1, 5.17.5.2에 따라 콜한다.

- 5.17.10 “Play” 콜을 하기 전 경기구역에서 위반행위가 일어났을 경우 지침 5.17.3, 5.17.4 또

는 5.17.5에 따라 처리한다. 이 때 받은 카드는 해당 경기 점수에 영향을 주지 않지만 이후 경기 중 위반행위가 일어나면 경기 전 받은 카드를 고려하여 카드를 주어야 한다(규정 16.7.1.2)(예: 경기 시작 전 warning을 받았다면 경기 시작 후 위반행위 발생 시에는 fault).

5.17.11 경기 종료 후 경기구역(FOP)에서 일어난 위반행위는 지침 5.17.3, 5.17.4 또는 5.17.5에 따라 처리하고 즉시 레프리에게 보고한다.

6. 엠파이어에 대한 일반 조언

다음은 엠파이어가 준수해야 할 일반적인 지침이다.

- 6.1 배드민턴 규정과 기술임원에 대한 지침을 알고 이해한다. 최근 변경 사항에 특히 주의한다.
- 6.2 권위를 가지고 신속하게 쿨을 한다. 그러나 실수가 있으면 이를 인정하고 사과하고 정정한다.
- 6.3 서비스저지가 엠파이어의 실수에 대해(예: 선수의 챌린지 요청을 잘못 처리한 경우, 라인 판정을 보지 못함, 점수 실수) 확신을 가지고 신속하게 조언하면 판정을 변경한다.
- 6.4 직접 처리가 어려운 문제가 생기면 레프리를 부른다.
- 6.5 서비스저지가 중요한 메시지를 전달하고자 하면 그 의견을 경청한다. 서비스저지는 엠파이어와 한 팀이다.
- 6.6 선수와 관중이 모두 잘 들을 수 있도록 크고 분명하게 쿨을 한다.
- 6.7 지침 5.6.2, 5.6.3, 5.6.5, 5.16.1.1, 5.16.1.2, 5.17.5, 5.17.5.2, 5.17.9에서 복식 선수들의 이름을 쿨할 때, 파트너의 이름 사이에 "and"를 넣는다.
- 6.8 규정 위반 여부에 대해 확신할 수 없다면, 'fault'를 선언하지 말고 경기를 계속 진행한다.
- 6.9 절대로 관중에게 묻거나 관중에게(관중의 말에) 영향을 받지 않는다.
- 6.10 다른 기술임원들에게 동기를 부여하고(예: 서비스저지와 눈을 맞추고, 라인저지의 결정을 인정하는 등) 업무에 있어서 유대 관계를 만든다.
- 6.11 유니폼이 제공되지 않은 경우, 엠파이어 복장 규정 (GCR 25)에 따라 적절한 유니폼을 착용한다.
- 6.12 기술임원 행동 강령을 준수한다(BWF 규칙, 섹션 2.2.5)

7. 서비스저지에 대한 지침

- 7.1 서비스저지에 엠파이어 반대쪽, 네트포스트 앞 의자에 앉는다.
- 7.2 서비스저지는 서버가 올바르게 서비스를 행했는지 판단한다(규정 9.1.2~9.1.8). 서비스가 올바르게 않은 경우, 큰 소리로 "Fault"를 부르고 승인된 수신호를 이용하여 위반의 종류를 나타낸다.
- 7.3 엠파이어는 표준 어휘(BWF 규칙, 섹션 4.1.5, 용어 4)를 사용하여 특정 서비스 폴트를 설명한다.
- 7.4 서비스 규정 위반에 대한 승인된 수신호는 다음과 같다.

규정 9.1.2

서버의 라켓 헤드가 후방 움직임을 마치고 서비스를 시작하는데 있어(규정 9.2) 어떠한 지연도 부당한 지연으로 간주한다.

**규정 9.1.3 및 9.1.4**

서버와 리시버는 대각선 위치에 서 있어야 하며, 코트의 라인을 밟지 않아야 한다. 서버와 리시버의 양발 일부분은 서비스가 시작되어(규정 9.2) 서비스가 행해질 때까지(규정 9.3) 코트 표면에 고정된 자세로 있어야 한다.

**규정 9.1.5**

서버는 셔들을 회전시키지 않고 놓아야 하며, 서버의 라켓은 셔들의 베이스를 우선적으로 쳐야한다.

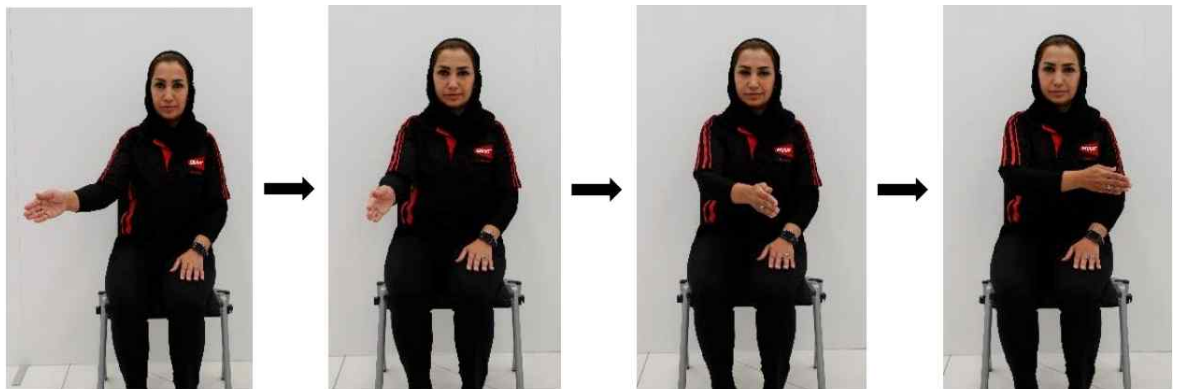


규정 9.1.6

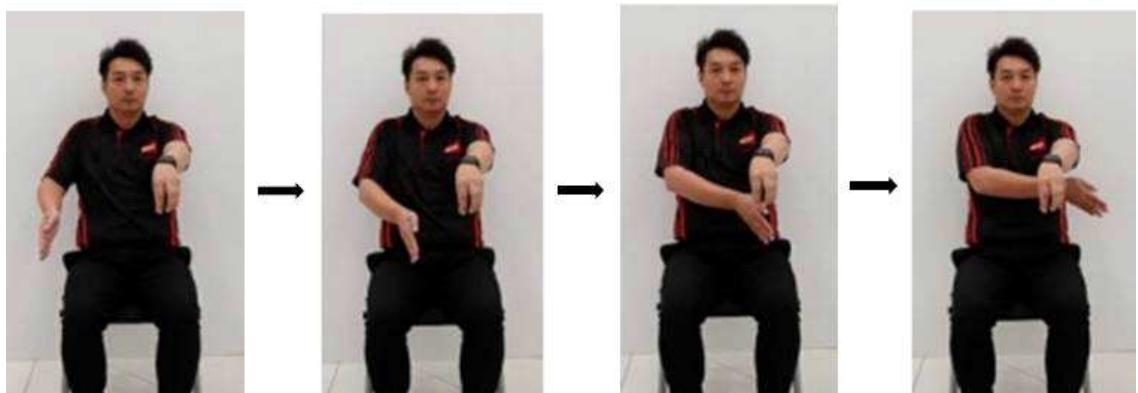
서버의 라켓이 셔틀을 치는 순간, 셔틀 전체가 코트 표면에서 1.15m 아래에 있어야 한다.

**규정 9.1.7**

서버의 라켓은 서비스 시작부터(규정 9.2) 서비스가 행해질 때까지(규정 9.3) 앞으로 향하는 움직임이 계속되어야 한다.

**규정 9.1.8**

서비스할 때, 서버는 셔틀을 맞이지 못하면 안 된다.



7.4.1 대체 서비스 규정(BWF 규칙, 섹션 4.1.4)

규정 9.1.6이 적용되지 않는 경우, 다음으로 대체한다.

- a) 서버의 라켓이 셔틀을 치는 순간 셔틀 전체가 서버의 허리 아래에 있어야 한다. 허리는 서버의 마지막 갈비뼈 부분을 가상의 선으로 정한다.



- b) 서버의 라켓이 셔틀을 치는 순간, 서버의 라켓 샤프트와 헤드는 아래쪽을 향해야 한다.



7.5 서비스저지(임명된 경우)는 별도의 방법이 준비된 경우가 아니라면(예:셔틀 디스펜서) umpaier의 지시에 따라 셔틀 교체를 관리하며 경기 중 지연을 피하기 위해 충분한 양의 셔틀이 준비되어 있는지 확인한다.

7.6 umpaier는 포스트가 복식 사이드라인 상에 있는지(규정 1.5) 서비스 측정 장비가 설치되어 있고 수평인지, 필요한 경우 네트 높이 확인 또는 라인저지가 없는 경우 선수에게 알린 후 서비스저지에 가까운 사이드라인 판정 등 추가업무를 서비스저지에게 지시할 수 있다.

7.7 IRS가 운영되는 경우, 서비스저지는 umpaier가 챌린지를 올바르게 관리하는지 확인하고, 그렇지 않은 경우 다음 랠리를 시작하기 전에 umpaier에게 조언한다.

7.8 서비스저지는 umpaier를 보완하고 필요시 보조한다. 서비스저지는 umpaier가 인지하지 못한 실수를 보는 즉시 이를 umpaier에게 알린다.

7.9 경기 종료 시, umpaier가 "Game"을 콜한 직후, 서비스저지는 선수들과 악수하기 위해 자리에서 일어난다. umpaier가 경기 결과를 콜한 후, 서비스저지는 심판대로 걸어가 선수들을 모으고, umpaier와 함께 코트를 떠난다.

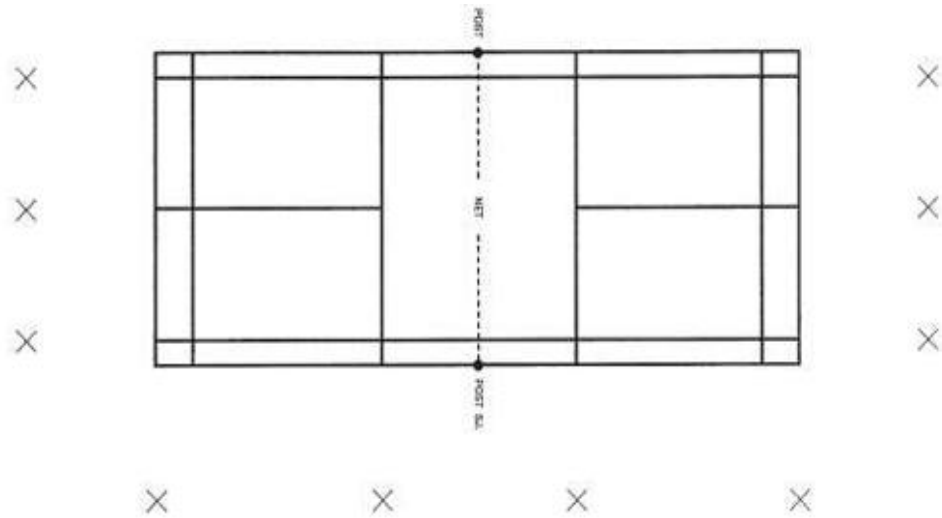
8. 라인저지에 대한 지침

- 8.1 라인저지는 코트 양 끝과 사이드, 지정된 라인을 직접 내려다 볼 수 있는 의자에 착석한다. 레프리가 별도로 지시하지 않으면, 라인저지는 엠파이어 반대쪽에 위치한다.
- 8.2 라인저지가 명백하게 잘못된 판정을 하여 엠파이어가 라인저지의 판정을 번복한 경우를 제외하고는, 라인저지는 할당된 라인에 대해 전적인 책임을 진다(규정 17.5.1). 엠파이어에 의한 라인저지 판정의 번복 또는 IRS를 운영하는 경기(규정 17.5.2)에서 선수가 제기한 챌린지 결과는 처음 라인저지가 한 판정을 대체한다.
- 8.3 셔틀이 라인 밖에 떨어지면, 라인저지는 아무리 멀리 떨어지더라도, 선수들과 관중이 잘 들을 수 있도록 분명하고 큰 소리로 신속하게 "out"을 외치는 동시에 엠파이어를 바라보며 양팔을 수평으로 벌린다.
- 8.4 셔틀이 라인 안에 떨어지면, 라인저지는 아무 콜을 하지 않는 대신 엠파이어를 바라보며 오른손으로 라인을 가리킨다.
- 8.5 셔틀이 떨어지는 지점을 보지 못한 경우, 즉시 두 손으로 눈을 가리면서 이를 엠파이어에게 알린다.
- 8.6 셔틀이 바닥이나 코트 라인 바깥 어떤 물체에 닿기 전에는 콜이나 신호를 하지 않는다.
- 8.7 콜이나 신호는 폴트에 대한 엠파이어 판정을 예측하지 않고 항상 해야 한다(예: 셔틀이 코트에 떨어지기 전에 선수 몸, 옷 또는 라켓에 닿은 것이 확실하더라도).
- 8.8 승인된 수신호는 다음과 같다.

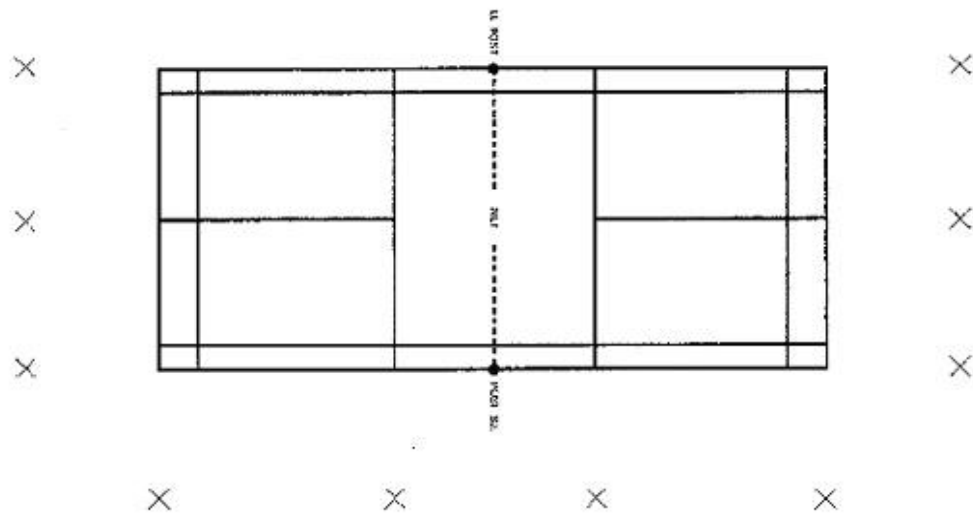
		
셔틀 아웃	셔틀 인	보지 못한 경우

- 8.9 가능하면, 라인저지 위치는 코트 경계선에서 2.5 ~ 3.5m가 좋으며 어떤 경우에도 외부 영향을 받지 않아야 한다(예: 사진 기자).
- 8.10 아래 X는 라인저지 위치를 나타낸다.

단식



복식



BWF 규칙, 섹션 5.1:

일반 대회 규정

시행: 2024년 11월 9일



용어정의:

에어배드민턴: 모래, 잔디, 기타 단단한 형태의 코트에서 경기하는 실외 배드민턴

배드민턴 게이밍: 선수 트레이딩 카드, 컴퓨터 및 게임 콘솔용 게임, 소셜 미디어 게임 및 유사 게이밍 컨셉트.

BWF 주니어 대회: 세계주니어단체선수권대회(본 규정 2.2.4), 세계주니어선수권대회(본 규정 2.2.6), 19세 이하 대륙별 주니어선수권대회(본 규정 2.5) 및 19세 이하 인터내셔널 주니어대회(본 규정 2.7)를 합쳐서 "BWF 주니어 대회"라 한다.

BWF 승인 대회: 본 규정 3에 정의

BWF 승인 대회 권리: BWF 승인 대회 관련 모든 상업적 권리를 의미하며 TV, 인터넷, 웹캐스팅, 오디오, 영화 및 기타 권리를 포함

이벤트: 본 규정 2.1에 정의

GCR: "General Competition Regulations(일반 대회 규정)의 약어로 BWF 규칙 섹션 5에 정한 모든 규정

국제 대표성: 본 규정 6에 정의

JTR: "Junior Tournament Regulations (주니어 대회 규정)"의 약어(BWF 규칙, 섹션 5.2.3)

멤버: BWF 정관에 따른 BWF 멤버십을 가진 국가 협회

참가자: 모든 선수, 관계자 또는 대회 지원 요원

선수: BWF 또는 산하단체가 주최 또는 승인한 모든 배드민턴 대회, 경기, 이벤트 또는 활동에 출전 또는 참가하는 모든 선수

레프리: BWF 또는 대륙 연맹이 선임한 대회 대표로서 본 규정 17에 정의한 역할을 수행

엔트리 등록 선수: 본 규정 5.6에 따라 BWF 승인 대회에 참가 자격이 있는 등록 선수

관계자: 코치, 트레이너, 치료사, 의사, 운영자 대표, 에이전트, 가족 구성원, 대회 게스트, 사업 동업자 또는 계열사, 선수 수행원 또는 동료 또는 선수, 기타 관계자 또는 BWF 구성원(BWF 선출직 임원 포함)의 요청으로 대회 출입증을 받은 사람.

대회: 본 규정 2.2~2.13에 정의

대회 지원 요원: 대회 임원, 주최자, 운영자, 직원, 에이전트, 계약자, 자원 봉사자, 기술 임원 (레프리, 엄파이어, 라인저지 또는 기타 기술 임원), 의사, 물리치료사 또는 대회 지원 요원의 요청으로 대회에 참가하는 유사 인물.

주: 연속되는 7일, 월요일부터 일요일까지의 기간

1. 본 규정의 목적 및 적용

- 1.1. BWF 일반 대회 규정(GCR)은 BWF 정관에 따라:
 - 1.1.1. 모든 국가에서 국제적 양상으로 게임을 통제하고;
 - 1.1.2. 국제대회 규정을 제정하며;
 - 1.1.3. 모든 국제대회 참가자에 적용하는 규정을 제정한다.
- 1.2. 국제대회 승인과 관련된 본 규정 3장은 본 규정 2.2~2.10에 정의한 국제대회 모든 카테고리에 적용하며 2.10.5는 예외이다.
- 1.3. GCR은 본 규정 2.6(국제 종합 스포츠 경기 대회)에서 정의한 종합 스포츠 경기 대회 조직위원회가 명시한 별도 규정을 제외하고는, 본 규정 2.2~2.6에 정의한 국제대회 모든 카테고리에 적용한다.
- 1.4. 1등급 대회 BWF 메이저 이벤트의 경우, BWF 대회 (메이저 이벤트) (BWF 규칙, 섹션 5.2.1)에 정한 특정 규정을 제외하고는, GCR을 적용한다.
- 1.5. 2등급 대회 BWF 월드 투어 대회의 경우, BWF 월드 투어 규정 (BWF 규칙, 섹션 5.2.2)에 정한 특정 규정을 제외하고는, GCR을 적용한다.
- 1.6. BWF 세계주니어단체선수권대회(본 규정 2.2.4), BWF 세계주니어선수권대회(본 규정 2.2.6), 19세 이하 대륙별 주니어선수권대회(본 규정 2.5) 및 19세 이하 인터내셔널주니어대회(본 규정 2.7) (합쳐서 "BWF 주니어 대회")는 본 규정 1~8을 적용하고, 기타 부분에 대해서는 BWF 주니어 대회 관련 별도 규정(JTR) (BWF 규칙, 섹션 5.2.3)을 적용한다.
- 1.7. 본 규정 2.9에 정의한 BWF 승인 팀 리그는 대회 승인 방침 (BWF 규칙, 섹션 5.3.1)에 정한 약관을 준수한다.
- 1.8. 본 규정 2.10에 정의한 에어배드민턴 대회는 제정된 특별 규정을 적용한다.

2. 경기 및 대회

BWF는 본 규정 2.1에 명시한 종목과 본 규정 2.2~2.14에 명시한 대회 및 기타 국제대회 카테고리를 인정한다.

2.1. 종목

- 남자 단식 – 양편에 각 1명의 남자 선수가 하는 경기
- 여자 단식 – 양편에 각 1명의 여자 선수가 하는 경기
- 남자 복식 – 양편에 각 2명의 남자 선수가 하는 경기
- 여자 복식 – 양편에 각 2명의 여자 선수가 하는 경기
- 혼합 복식 – 양편에 남녀 각 1명씩 조를 이뤄서 하는 경기

20. 선수, 코치 복장 및 장비

- 20.1. 본 규정의 목적상, 선수의 복장이라는 용어는 라켓을 제외하고, 경기 동안 선수가 입고, 착용하거나 들고 들어오는 모든 것을 의미하며 폴오버, 셔츠, 반바지, 스커트, 양말, 신발, 헤어밴드(머리 스카프 및 터번 포함), 수건, 손목 밴드, 보호대 등을 포함하되 국한하지 않는다.
- 20.2. 본 규정의 목적상, 코치는 모든 코치, 팀 매니저 그리고/또는 코치석에 앉아있거나 코트 뒤쪽 코치석 주위에서 있다가 인터벌 때 코트에 들어오는 등 경기 동안 코치 역할을 수행하는 다른 참가자를 의미한다. 코치의 복장이라는 용어는 경기 동안 코치가 역할을 수행하는 동안 입고, 착용하는 것을 의미하며 자켓, 셔츠, 바지, 스커트, 신발 등 국한하지 않는다.
- 20.3. BWF가 조직하거나 승인하는 대회에서 배드민턴의 매력적인 프레젠테이션을 보증하기 위해, 선수와 코치들이 입는 모든 옷은 BWF가 수용할 만한 배드민턴 스포츠 복장이어야 한다. 광고 또는 기타 규정을 준수하기 위해 광고 위에 테이프를 두르거나 핀을 꽂는 등 복장을 변경하는 것은 허용하지 않는다.
- 20.4. 광고 관련 규정은 선수가 경기, 시상식에서 입는 옷 그리고 코치가 본 규정 20.2에 정의한 코치 역할을 수행할 때만 적용한다.
- 20.4.1. 선수 셔츠에 대한 광고 규정을 코치의 자켓 그리고/또는 셔츠에 적용한다.
- 20.4.2. 선수 반바지와 스커트에 대한 광고 규정을 코치의 바지에 적용한다.
- 20.5. 규정 20~24를 적용할 때, 각 대회 레프리의 결정이 최종이다.

21. 경기복 색상

- 21.1. BWF가 조직한 대회와 종합 스포츠 경기 대회를 포함한 모든 BWF 승인 대회에서, 경기복은 모든 색상이 가능하며, 어떤 색상의 조합도 할 수 있다.
- 21.2. **단체전**
- 모든 BWF 단체전(예: 세계남녀단체선수권대회, 세계혼합단체선수권대회 및 세계주니어 단체선수권대회)에서 모든 선수는 팀 색상 경기복을 입어야 한다. 모든 선수는 같은 색상과 디자인의 셔츠와 반바지(또는 이에 상응하는 복장)를 입어야 한다.
- 21.3. 모든 단체전에서 선호하는 셔츠의 색상을 BWF에 등록해야 한다.
- 21.4. **단식 경기**
- 모든 선수는 경기 동안 GCR 21 & 23 요약표(BWF 규칙, 섹션 5.3.7)에 따른 색상과 디자인의 셔츠와 반바지(또는 이에 상응하는 복장)를 착용해야 한다. 색상 변경은 허용하지 않는다.
- 21.5. **복식 경기**
- 각 복식조 선수는 경기 동안 GCR 21 & 23 요약표(BWF 규칙, 섹션 5.3.7)에 따라 같은 색상과 비슷한 디자인의 셔츠와 반바지 (또는 이에 상응하는 복장)를 입어야 한다. 색상 변경은 허용하지 않는다.

- 21.6. 개인 또는 단체전에 출전하는 선수 모두가 상대방 경기복과 서로 확연히 다른 색상의 경기복을 입지 않은 경우, 랭킹이 낮은 선수/조가 상대방 경기복과 확연히 다른 색상의 경기복으로 바꿔 입어야 한다. 양쪽 선수/조가 랭킹이 같거나 없는 경우, 해당 대회의 최초 M&Q 리스트 랭킹이 더 낮은 선수/조가 경기복 색상을 바꿔 입어야 한다.

21.7. 방송 코트

BWF는 TV 방송 코트에서 가상 광고를 실행할 때, 문제가 발생하는 것을 방지하기 위해서 선수들에게 경기복 색상 변경을 요청할 수 있다.

22. 경기복 디자인

- 22.1. BWF가 조직한 대회와 종합 스포츠 경기 대회를 포함한 모든 BWF 승인 대회에서, 모든 경기복은 본 규정 22.2~22.4에 정한 디자인 규정을 적용한다.
- 22.2. 디자인은 추상적이어야 하고 광고, 표상적, 상업적 또는 홍보적 내용이 없어야 한다. 조형적이고 회화적인 디자인은 추상적인 전체의 일부로 포함될 수 있다. 추상적인 디자인에 대한 판단은 BWF가 한다.
- 22.3. 셔츠 앞면에 국기(국가명, 국가명 약어와 함께) 또는 회원국 엠블럼을 표시할 수 있으며, 20 cm² 이하여야 한다. 국가명을 단독으로 표시하거나 국가명과 스폰서명(또는 로고)을 함께 표시하는 것은 허용하지 않는다.
- 22.4. 디자인은 본 규정 24에 따라 허용된 광고의 일부가 될 수 있으며, 허용된 크기를 지켜야 한다.

23. 선수 경기복 및 코치 복장의 글자

- 23.1. BWF가 조직한 대회와 종합 스포츠 경기 대회를 포함한 모든 BWF 승인 대회에서, 모든 경기복은 규정 23.2~23.5에 정한 알아볼 수 있는 글자만 표시해야 한다.

23.2. 색상, 스타일 및 글자 높이

- 23.2.1. 글자는 로마 알파벳 대문자(본 규정 23.5.2에 정한 것은 제외)로, 셔츠 색상과 대비되는 단일 색상이어야 한다.
- 23.2.2. 셔츠 뒷면에 무늬가 있는 경우, 글자는 글자 색상과 대비되는 바탕 패널 위에 있어야 한다.
- 23.2.3. 경기장 관중들과 TV 시청자들이 잘 알아볼 수 있도록 선수명은 최소 6cm, 최대 10cm 높이로 표기한다.
- 23.2.4. 국가명 높이는 5cm이다.
- 23.2.5. 글자는 수평이거나 수평에 가까워야 하며 셔츠 상단 가까운 곳에 표기한다.

23.3. 선수 이름

셔츠 뒷면 선수명은 GCR 21 & 23 요약표(BWF 규칙, 섹션 5.3.7)에 따라야 한다. 경기복에 선수명이 표기된 경우 BWF 데이터베이스에 등록된 성(또는 약어)과 같아야

하고, BWF 데이터베이스에 등록된 이름의 이니셜(들)을 함께 표기할 수 있다. 성은 각 회원국 명명 프로토콜에 따라, 성 또는 유사한 이름으로 정의한다.

23.4. 코치 이름

코치의 이름이나 소속 협회 또는 "COACH"를 셔츠나 자켓 뒷면에 표기할 수 있다.

23.5. 국가명

선수나 코치의 셔츠 뒷면 국가명은 GCR 21 & 23 요약표(BWF 규칙, 섹션 5.3.7)에 따라야 하며, 표기하는 경우 규정 23의 모든 요건을 충족해야 한다. 국가명은 영어로 국가명 전체 또는 올림픽 승인 약어로 표기해야 한다.

23.6. 글자 순서 및 광고 내 사용

23.6.1. 셔츠 뒷면에는 위에서부터 선수명(있는 경우), 국가명(있는 경우), 광고(있는 경우) 순서로 표기해야 한다.

23.6.2. 글자는 본 규정 24에서 허용한 광고 일부를 구성할 수 있으며, 허용된 크기를 지켜야 한다. 이 경우 글자는 어떠한 문자를 사용해도 된다.

24. 선수, 코치 복장 광고

24.1. BWF가 조직한 대회를 포함한 모든 BWF 승인 대회에서는, 본 규정 24에 정한 광고만 경기 복에 표시할 수 있다. 종합 스포츠 경기 대회 조직위원회(예: IOC/올림픽 게임)가 본 규정을 변경하지 않으면, 같은 규정을 적용한다. 단, 복장 광고에 대한 BWF 규정과 종합 스포츠 경기 대회 조직위원회 규정이 다른 경우, 종합 스포츠 경기 대회 규정이 우선이다.

24.2. 셔츠는 규정 24.2와 같이 광고를 할 수 있다.

24.2.1. 다음 위치에 광고를 한 개씩 표시할 수 있다: 양쪽 소매•어깨•칼라•가슴, 가슴 중앙. 어깨는 셔츠 앞면에서 보이는 어깨 일부를 의미한다. 최대 5개까지 광고를 표시할 수 있고 본 규정의 목적상, 국기나 엠블럼은 광고로 간주한다. 국기 및 엠블럼 포함 각 광고 크기는 20cm² 이하여야 한다.

24.2.1.1. 압박/지지 슬리브에 본 규정 24.2.1의 오른쪽 소매(압박/지지 슬리브를 오른쪽 팔에 착용) 또는 왼쪽 소매(압박/지지 슬리브를 오른쪽 팔에 착용) 대신에 광고 한개씩을 표시할 수 있다.

24.2.2. 상기 이외에, BWF가 정의한 비상업적 BWF 마크 1개를 표시할 수 있다(BWF 로고, 무결성 캠페인 로고 등). 이 마크 또한 20cm² 이하여야 하고, BWF가 명시한 정의를 따라야 한다. 마크는 광고, 국기 또는 엠블럼을 표시하지 않은 다음 위치 중 한 곳에 표시할 수 있다. 양쪽 소매•어깨•칼라•가슴, 가슴 중앙.

24.2.3. 밴드 광고 높이는 셔츠 앞면 10cm, 셔츠 뒷면 5cm를 이하여야 한다. 밴드는 어떤 각도로도 표시할 수 있으며, 양면 모두 표시할 수 있다.

24.2.4. BWF의 권한으로, 규정 24.2의 광고 내용이 대회 스폰서 또는 TV 방송사 간 충돌이 있거나, 광고 내용이 현지 법을 위반하거나, 불쾌감을 주는 경우 BWF는 규정 24.2의

광고를 제한할 수 있다.

24.3. 기타 복장

- 24.3.1. 각 양말에 20cm² 이하 광고를 2개까지 표시할 수 있다(제조사 로고/엠블럼 포함). 선수 또는 코치가 일반 양말 외에 압박/지지 양말 또는 압박/지지 바지(다리 전체)를 착용한 경우 한쪽 다리/발에 허용되는 총 광고 개수는 2개이다.
- 24.3.2. 신발에 광고는 일반 시중에서 구할 수 있는 것으로 제조사와 모델에 따라 허용 가능하다.
- 24.3.3. 기타 경기복에는 20cm² 이하 광고 각 한 개씩 표시할 수 있다. 광고는 Visual Guide for BWF Player Clothing Advertising Regulations (BWF 규칙 5.1.2)에 명시한 위치에 배치하도록 권장한다.
 - 24.3.3.1. 압박/지지 반바지(본 규정 24.3.4의 속옷으로 분류되지 않는다) 또는 압박/지지 바지(다리 전체)는 본 규정 24.3.3 대신에 광고 한 개를 표시할 수 있다.
- 24.3.4. 선수 또는 코치의 셔츠, 반바지, 스커트 안에 입는 옷은 '속옷'으로, '의류'로 분류되지 않으며, 보이는 경우 광고를 표시할 수 없다.
- 24.3.5. 시상식에서 입는 운동복(trackuits) 광고는 규정 24에 따라 다음과 같이 적용한다. 셔츠에 대한 규정은 자켓에, 반바지에 대한 규정은 바지에 적용한다.

24.4. 회원 협회 광고

- 24.4.1. 회원 협회는 소속 선수 또는 코치의 반바지, 스커트 아랫부분에 50cm² 이하를 사용할 수 있다.
- 24.4.2. 해당 부분은 회원 협회 로고 또는 회원 협회 스폰서 광고용으로 사용하며, 본 규정 24.5에 부합해야 한다.
- 24.4.3. 회원 협회가 그 부분을 사용하지 않으면, 해당 부분은 다른 광고를 표시할 수 없다.
- 24.4.4. 선수 또는 코치가 대회에서 반바지, 스커트 아랫부분에 광고를 표시하는 경우, 반드시 BWF의 허가가 있어야 한다. 대회에서 같은 회원 협회 모든 선수 또는 코치가 반바지, 스커트 아랫부분에 협회 광고를 반드시 표시할 의무는 없다.
- 24.4.5. 이런 유형의 광고를 사용하고자 하는 회원 협회는 BWF로부터 서면 허가를 받아야 한다. BWF는 매년 1월 광고할 회원 협회를 모집하지만, 회원 협회는 연중 언제라도 별도의 허가를 신청할 수 있다. 대회 최소 2개월 전에 신청하여 허가를 받아야 한다.

24.5. 광고 제한

- 24.5.1. 규정 24.2, 24.3 및 24.4의 광고는 의류 제조업체 엠블럼 또는 스폰서 엠블럼일 수 있다.
- 24.5.2. 모든 광고는 하나의 조직 또는 제품의 광고여야 한다.
- 24.5.3. 광고는 정치 종교적 메시지를 담거나, 상업적 브랜드 또는 등록 상표가 아닌 내용을 표기할 수 없다(예: 나는 스폰서가 없어요, 저는 착해요 등).

- 24.5.4. 선수와 코치는 불법적, 명예 훼손, 상업적 또는 적극적인 정치, 종교적 메시지를 전달하는 문신, 그림, 테이핑을 (경기복에 있는 것이 아닌) 표시할 수 없다
- 24.5.5. 담배 및 전자담배(예: 베이핑) 관련 회사 및 제품에 대한 광고는 금지한다.
- 24.5.6. 의류 원단 기술과 관련된 10cm² 이하 광고를 할 수 있다.

25. 유니폼이 제공되지 않은 경우 심판 복장 규정

- 25.1. 대회 조직위원회는 심판에게 유니폼을 제공할 수 있으며, 1등급, 2등급 대회는 BWF 승인을 받은 광고, 3등급 대회는 대륙 연맹 승인을 받은 광고를 표시할 수 있다.
- 25.2. 대회 조직위원회가 유니폼을 제공하지 않은 2등급, 3등급 BWF 승인 대회의 경우:
 - 25.2.1. 심판은 검은색 바지(또는 스커트), 주머니가 달린 검은색 칼라(옷깃) 셔츠, 검은색 양말 및 검은색 신발을 준비한다.
 - 25.2.2. 셔츠에는 한 개의 제조사 로고와 한 개의 추가 광고만 허용되며 각 로고는 20cm² 이하여야 한다.
 - 25.2.3. BWF의 권한으로 본 규정 25.2.2의 광고 내용이 대회 스폰서 / TV 방송사 간 충돌이 있거나, 광고 내용이 현지 법을 위반하거나 불쾌감을 주는 경우 BWF는 광고를 제한할 수 있다.
 - 25.2.4. BWF / 대륙 연맹 / 회원 협회 로고 1개만 셔츠에 표시할 수 있다. 이 로고는 해당 심판이 취득한 등급을 반영하며 해당 조직이 심판에게 제공한다. 로고는 20cm² 이하여야 한다.

스코어시트 작성 요령

01. 스코어시트의 필요성

초급 심판들은 스코어시트를 처음 사용할 때, 어렵게 생각할 수도 있다. 세부적인 작성방법이 있고 특히, 복식의 경우는 많은 줄을 써야하기 때문에 처음에는 헛갈릴 수도 있다. 그러나, 스코어시트는 umpire와 레프리에게 도움이 되도록 경기 진행상황에 대한 많은 정보를 제공해준다. 경험이 쌓일수록 umpire는 스코어시트를 작성하는 것이 점점 익숙해질 것이다.

이 매뉴얼은 가장 일반적으로 사용하는 종이 스코어시트 사용에 초점을 맞출 것이다. 레벨 2 매뉴얼은 전자스코어장비의 사용에 대한 정보를 제공하며, 심판들이 심판경력을 계속 발전시키고 싶다면 어떻게 사용하는지 알아야 한다. 전자스코어장비의 사용 방법에 대해 자세히 알고 싶은 경우 <http://bwfcorporate.com/technical-officials/umpires>의 "다운로드"를 사용하여 접속할 수 있다.

02. 일반 정보 작성

경기를 시작할 때, 스코어시트는 거의 대부분이 빈칸이다. (뒷장 참조) 경기의 기본적인 정보 (대회명, 날짜, 시간, 선수 이름, umpire 이름, 서비스 저지 이름, 코트 번호)는 미리 출력되어 있다. 만약 그렇지 않다면, (아래의 예를 참조) 오른쪽 상단에 코트 번호, umpire 이름(서비스 저지가 있는 경우, 서비스 저지 이름)을 적는다. 스코어시트에 기본 정보가 미리 출력되어 있든 안 되어있든, 경기 시작 시각은 "Start match"에 "Love all. Play." 콜 하기 전에 적는다. 또한 경기에서 사용한 셔틀의 개수를 "Shuttles"에 적는다.

Court:	
Umpire:	
Service Judge:	
Start match:	
End match:	
Shuttles:	Duration:

Demo Tournament

Event:

No. 1

Date:

Time:

		1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9
		10
		11
		12
		13
		14
		15
		16
		17
		18
		19
		20
		21
		22
		23
		24
		25
		26
		27
		28
		29
		30
		31
		32
		33
		34
		35
		36
		37
		38
		39
		40
		41
		42
		43
		44
		45
		46
		47
		48
		49
		50
		51
		52
		53
		54
		55
		56
		57
		58
		59
		60
		61
		62
		63
		64
		65
		66
		67
		68
		69
		70
		71
		72
		73
		74
		75
		76
		77
		78
		79
		80
		81
		82
		83
		84
		85
		86
		87
		88
		89
		90
		91
		92
		93
		94
		95
		96
		97
		98
		99
		100

--	--	--

Count:

Umpire:

Service Judge:

Start match:

End match:

Duration:

[illegible]

Umpire:

Reference:

선수명 및 국가명(국내경기에서는 지역명 또는 팀명)이 사전 인쇄되지 않은 경우, 아래와 같이 스코어시트 상단에 작성해야 한다.

		Score		
	선수이름	:	선수이름	
	선수이름2(복식일 경우)	:	선수이름2(복식일 경우)	
	국가명/지역/팀명	:	국가명/지역/팀명	

토스하고 나면 엠파이어는 선수들이 시작하는 위치에 따라 왼쪽("L"), 오른쪽("R")을 작성한다. 아래의 예는 단식경기에 대한 것이지만, 복식도 같은 원칙을 따른다.(이 섹션 후반부에 복식에 대한 예가 있다.)

		Score		
R	AN Se Young	:	Akane YAMAGUCHI	L
		:		
	Korea	:	Japan	

토스 후, 누가 먼저 서브할 것인가를 나타내는 것도 필요하므로, 아래와 같이 붉은 선 앞, 바로 첫 번째 칸에 있는 서버 라인에 "S"라고 표기한다. 경기를 0에서 시작하기 때문에, 첫 번째 점수는 붉은 선 뒤에 바로 첫 번째 사각형에 표시할 수 있다. 이때에만 같은 "열"에 두 개의 점수가 있을 수 있다는 점에 유의한다(여기서 "열"은 전체 페이지의 길이가 아닌 네 개의 행의 블록을 가리킨다).

[illegible]

03. 점수 기록방법 - 단식

복식보다 조금 더 간단한 단식에서 연속 득점을 기록하는 방법부터 시작한다. 위에서 언급한 바와 같이, 일반적으로 한 게임에서 열 당 하나의 숫자만 있을 수 있으므로, 다음 열은 첫 번째 포인트, 즉 득점한 선수의 적절한 행에 사용해야 한다. 우리 가상의 게임에서는, 안세영이 서브하여, 랠리에서 이기면, 점수는 안세영 열, 다음 칸에 표시한다.

[illegible]

야마구치가 다음 랠리에서 이기면, 야마구치의 포인트는 다음 칸에 표시한다.

[illegible]

만약 안세영이 다음 두 번의 랠리에서 이기면, 스코어시트는 다음과 같이 표시한다.

[illegible]

야마구치가 다음 랠리에서 이기면 다음과 같이 작성한다.

[illegible]

여기서 스코어시트의 장점 중 하나를 볼 수 있는데, 어느 선수의 점수가 가장 오른쪽에 작성되어 있는지 보면 누가 서브하는지를 쉽게 알 수 있다. 위의 예에서는 2-3으로 야마구치가 서버이며, 점수가 짝수이기 때문에 오른쪽 서비스코트에서 서브하였을 것이다(그 이전 3-1의 경우에는 안세영이 서버였고, 왼쪽 서비스코트에서 서브하였다)

게임이 계속 진행됨에 따라 아래와 같이 각 열에 하나씩 점수가 추가된다.

[illegible]

게임은 종종 두 번째 줄로 이어지는데, 이는 점수가 굵은 선에서부터 오른쪽에 표시한다("서버"의 "S"가 있는 열에는 표시하지 않는다). 아래 예에서 게임은 첫 번째 줄을 가로질러 진행되었으며, 두 번째 줄로 넘어가면서 막바지에 가까워지고 있다.

[illegible][illegible]

04. 게임의 종료

한 게임이 끝나면, 이 경우 21-19의 점수로, 아래와 같이 최종 점수의 바로 오른쪽에 점수를 쓰고 동그라미를 친다.

AN Se Young	S	0	1		2	3				4	5					6	7		8
Akane YAMAGUCHI		0		1			2	3	4			5	6	7	8				9

AN Se Young			18		19	20		21											
Akane YAMAGUCHI		17		18			19												

또한, 첫 번째 게임이 끝나면(게임 사이의 인터벌 동안) 다음과 같이 스코어시트 상단에 점수를 기록한다.

		Score			
R	AN Se Young		21 : 19	Akane YAMAGUCHI	L
			:		
	Korea		:	Japan	

05. 새로운 게임

안세영이 1게임에서 이겼기 때문에 2게임에서는 서버가 되고, 스코어는 아래와 같이 다시 한번 0-0이 된다.

AN Se Young	S	0																	
Akane YAMAGUCHI		0																	

자신을 테스트하려면 위의 스코어시트를 다음 점수에 따라 입력하고 시트가 결과와 일치하는지 확인한다.

안세영이 서브하고 야마구치가 랠리에서 이긴다. 야마구치가 다음 랠리에서도 승리한다. 다음 랠리에서는 안세영이 이긴다. 다음 두 번의 랠리도 안세영이 이긴다. 그리고 야마구치가 다음 다섯 번의 랠리에서 이긴다. 안세영이 한 랠리에서 이기고, 야마구치가 다음 두 랠리에서 승리한다. 안세영이 두 번의 랠리에서 이기고 야마구치가 다음 두 번의 랠리에서 승리한다.

점수는 어떻게 되고 진행은 어떻게 보이는가? 다음 페이지에서 결과를 확인한다.

AN Se Young	S	0			1	2	3					4			5	6		
Akane YAMAGUCHI		0	1	2				3	4	5	6	7		8	9		10	11

위의 예를 사용하여, 11점 인터벌 후에 플레이가 다시 시작되면 야마구치가 왼쪽 서비스 코트에서 서브하는 것을 볼 수 있다. 야마구치가 2게임을 21-18로 이기고, 위와 같은 절차를 반복한다(최종 점수 기록하고 마지막 점수 오른쪽 원에 기록, 스코어시트 상단에도 점수 기록).

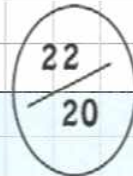
세 번째 게임을 시작하면, 점수는 다시 0-0, 이번에는 아래와 같이 야마구치가 서브하게 된다.

AN Se Young		0																
Akane YAMAGUCHI	S	0																

게임은 진행되어 두 번째 줄까지 이어진다.

어떤 게임에서든 점수가 20-20이 되면, 그 다음 칸에 "확장 게임"을 보여주는 데 사용되는 대각선을 다음과 같이 표시한다.

AN Se Young		18	19	20		21	22											
Akane YAMAGUCHI		17		18	19	20												



06. 경기의 종료

경기 종료 시 최종 점수를 스코어시트 상단에 기록하고, 아래와 같이 경기 승자를 동그라미로 표시한다. 오른쪽 상단에 있는 "경기 종료" 시간을 쓰고, 경과 시간을 계산해야 한다. 사용한 셔틀도 기록해야 한다.

		Score			
R	AN Se Young	21 : 19		Akane YAMAGUCHI	L
		18 : 21			
	Korea	22 : 20			Japan

임파이어는 모든 것이 제대로 작성되었는지 점검한 후, 아래쪽에 서명하고 레프리에게 제출한다.

07. 점수 기록방법 - 복식

앞의 예에서는 출력되지 않은 예비 정보를 기재하는 것에서부터 싸인 오프(엠파이어와 레프리)에 이르기까지, 단식경기 스코어시트를 작성하는 방법을 보여주었다. 이러한 원칙은 여전히 복식 경기에서도 적용되며, 따라서 이 섹션은 복식 경기 스코어시트를 작성하는 데 있어 주요 차이를 설명하는데 초점을 맞출 것이다.

첫 번째 분명한 차이점은 이것이 복식 경기이기 때문에 양쪽에 두 개씩의 이름이 있다는 것이다. 엠파이어는 이전 예에서 명시한 대로 토스 후에 "L"과 "R"을 표시한다.

Score			
L	서승재	:	이용대 R
	강민혁	:	이상민
	삼성생명	:	요넥스

복식에서는 어느 쪽이 서브할 것인지 뿐만 아니라, 어느 선수가 서브할 것인지 알 필요가 있을 것이다. "S"를 해당 선수 이름 옆에 작성한다. 이 예에서는 이상민이 서브할 것이며, 따라서 스코어 "0"을 이상민의 줄에 작성한다. 이전의 단식경기 예에서는, 코트에 단 두 명의 선수만 있어 누가 리시브할 것인지 나타낼 필요가 없었다. 복식에서는 첫 리시버에 "R"로 표시해야 한다. 서승재가 리시버이며, "0"은 아래와 같이 R 옆에 작성한다.

이제 첫 서버와 리시버를 기록하고 각각의 오른쪽 서비스 코트에서 시작하므로, 경기 내내 점수와 자리 순서를 아는데 있어 엠파이어에게 도움이 될 것이다.

서승재	R	0																	
강민혁																			
이용대																			
이상민	S	0																	

단식에서는 모든 점수를 같은 줄(선수 이름이 적힌 줄)에 기록하였다. 그러나 복식에서는 두 줄 모두 사용하여 누가 서브(리시브)해야 하는지 보여주는데 도움이 된다. 예를 들어, 이 첫 번째 게임을 시작할 때 이상민은 서승재에게 서브할 것이다. 요넥스 선수들이 첫 랠리에서 이기면 이상민이 다시 서브하게 되고(그러나 이번에는 왼쪽 서비스 코트에서), 엠파이어는 아래에서 볼 수 있는 바와 같이 해당 선수의 줄에 있는 박스에 점수를 기록하게 된다.

서승재	R	0																	
강민혁																			
이용대																			
이상민	S	0	1																

두 선수가 랠리에서 이겼고 같은 선수가 계속 서브할 것이라는 사실만으로 어떤 선수가 쳐서 랠리를 이기는지 중요하지 않다는 것을 명심해야 한다. 만약 요넥스 조가 두 번 더 랠리에서 승리한다면, 그 순서는 다음과 같이 보일 것이다.

서승재	R	0																	
강민혁																			
이용대																			
이상민	S	0	1	2	3														

삼성생명 조가 다음 랠리(누가 쳐서 이기든 상관없이)에서 이길 경우, 서브할 선수의 줄에 점수를 기록해야 한다. 자리가 바뀌지 않았고 점수가 홀수이기 때문에, 강민혁은 왼쪽에서 서브할 것이다. 점수는 다음과 같이 기록한다.

서승재	R	0																	
강민혁						1													
이용대																			
이상민	S	0	1	2	3														

다음 랠리에서 삼성생명 조가 이기면 점수는 여전히 같은 줄에 기록한다.

서승재	R	0																	
강민혁						1	2												
이용대																			
이상민	S	0	1	2	3														

다음 랠리에서 요넥스 조가 이기면, 짝수 4로 오른쪽의 선수가 서브하게 된다. 이상민은 지난 번에 왼쪽에서 서브했기 때문에 이용대가 서브한다는 뜻이며, 점수는 다음과 같이 기록한다.

서승재	R	0																	
강민혁						1	2												
이용대								4											
이상민	S	0	1	2	3														

삼성생명 선수들이 다음 랠리에서 이기면 3점이 되는데, 이는 서승재가 서브한다는 것을 의미하며, 스코어시트는 다음과 같다.

서승재	R	0						3											
강민혁						1	2												
이용대								4											
이상민	S	0	1	2	3														

계속해서 다음과 같은 득점 상황을 스코어시트에 표시한 다음 결과를 확인해보자.

삼성생명 조는 3점을 더 득점하고, 그다음 두 번의 랠리에서 요넥스 조가 승리한다.
다음 랠리에서 삼성생명 조가 이기고, 요넥스 조가 다음 세 번 이기고,
삼성생명 조가 한 번 더 이긴다.

점수는 몇 점이고, 누가 서브인가? 다음 페이지에서 스코어시트를 확인한다.

Player X
Player Y

Player X
Player Y

Player A
Player B
Player C
Player D

F: Y 선수는 경기를 지연한 것에 대해 폴트를 받았고, 레프리가 코트에 들어왔다.

위의 복식경기:

W: A 선수는 라인저지에게 영향을 주려 했기에 경고를 받았다.

I: C 선수는 다이빙할 때 무릎이 굽혔다. 레프리가 코트에 왔고, 경기는 3분 34초 동안 지연되었다.

스코어시트에 기재할 수 있는 두 가지 더 항목이 더 있다.

- **Ret** – 선수의 기권
- **Dis** – 선수의 실격(블랙카드)

이러한 상황 역시 스코어시트 하단에 적절한 설명을 작성해야 한다. 게다가, 이 상황은 더 구체적인 절차가 필요하다. 예를 들어, 경기를 계속하기를 원하지 않는 선수의 경우, 심판은 "Are you retiring?"이라고 물어볼 필요가 있을 것이다. 실격의 경우, 임파이어가 발표하지만, 결정은 레프리가 한다. 각 경우의 적절한 절차에 대한 자세한 내용은 ITTO에 나와 있다. 여기서 가장 강조하는 것은 이러한 사건들을 스코어시트에 기록하는 것이다.

예를 들어, 위의 복식 경기의 경우, 만약 C 선수가 계속 경기를 진행했지만, 무릎 부상이 더 심각해지고 결국 기권하게 된다면, 스코어시트는 아래와 같이 작성해야 할 것이다.

Player A				W		8	9					11	12						
Player B	7									10									
Player C									11			I				13	Ret		
Player D		8	9		10					12	R								

스코어시트 상단에 있는 최종 점수는 C 선수 기권과 최종 상태를 반영한다.

		Score			
L	Player A	12 : 13		Player C	R
	Player B	: Ret		Player D	
	Shuttleland	:		Badmintonia	

실격을 기록하는 경우도 이와 비슷하다.