

2015 배드민턴 경기규정

(Laws of Badminton 2015)



* 배드민턴 경기 규정 주요 개정 현황

- 2006년 5월 : BWF 개정(랠리포인트제 도입)
- 2013년 4월 : BWF 개정(현장즉시리뷰시스템-Instant Review System 추가)
- 2013년 5월 : 장애인배드민턴규정(Para-badminton) 추가
- 2015년 5월 1일 : 한글 번역본 일부 수정
- 2015년 5월 16일 : BWF 개정(파란색 글자 표시)

배드민턴 경기 규정

(Law of Badminton)

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 반대편의 사이드(편)

Rally (랠리) :

→ 서비스를 시작으로 한 번 이상 연속적으로 셔틀이 떨어질 때까지 하는 스트로크

Stroke (스트로크) :

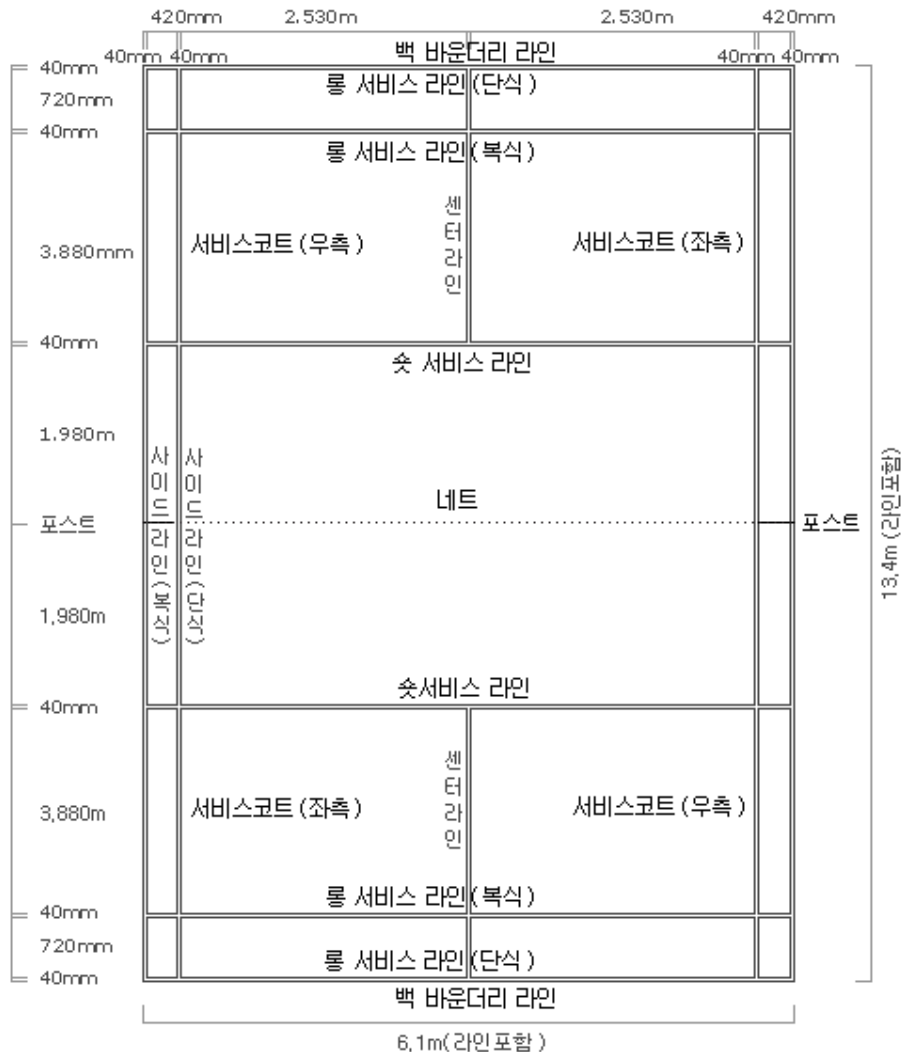
→ 셔틀콕을 치고자하는 의도를 가진 선수의 라켓 움직임

1. Court and Court Equipment (코트와 코트 장비)

- 1.1 코트는 그림 A에 보이는 것처럼 40mm폭의 라인으로 그려진 직사각형 모양이다.
- 1.2 라인은 쉽게 구별할 수 있게 흰색과 노란색을 사용하는 것이 좋다.
- 1.3 모든 라인은 그것들이 명확하게 정의하는 부분에 포함되어야 한다.
- 1.4 포스트는 코트의 바닥에서부터 높이 1.55m 이고 1.10항에 제시된 바와 같이 네트를 팽팽하게 양옆에서 수직으로 버티는 역할을 한다.
- 1.5 포스트는 단식이나 복식경기가 이루어지더라도 그림 A에서 보이는 복식의 사이드라인 상에 세워야 한다.
포스트 혹은 그의 보조 장비들은 사이드라인을 넘어 코트 안으로 넘어와서는 안된다.
- 1.6 네트의 그물은 진한 색상에 15mm보다 작지 않고 20mm보다 크지 않은 세밀한 코드로 만들어 져야한다.

- 1.7 네트의 세로 폭은 760mm 그리고 가로 폭은 최소 6.1m가 이상적이다.
- 1.8 네트 상단에는 75mm폭의 흰색 테이프로 , 테이프 안으로 코드나 케이블을 집어넣은 것으로 한다. 이 테이프는 코드나 케이블 바로 위에 놓여져야 한다.
- 1.9 코드나 케이블은 포스트 상단에서부터 단단하게 당겨져 고정되어야 한다.
- 1.10 네트의 높이는 코트의 중앙 표면에서 1.524m이고, 복식 사이드라인으로 부터의 표면상에서는 1.55m이다.
- 1.11 네트의 끝부분에서부터 포스트 사이에는 아무런 간격이 없어야 한다. 만약 필요로 하면 네트의 끝부분이 포스트에 묶여야 한다.

[Diagram A]



- ※ 라인 폭 : 4cm, 코트 대각선 길이 : 14.723m
- ※ 네트 높이 : 양 끝 부분 -1.55m, 중앙-1.524m
- ※ 포스트(지주대) 높이 : 1.55m ※ 코트와 코트사이 : 최소 2m

※ 천정높이 : 적정높이 - 12m이상, 최소 9m이상

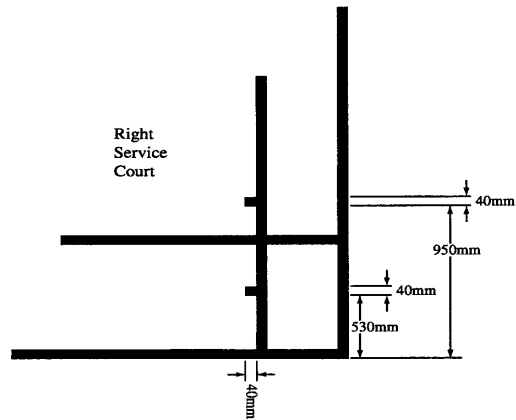
2. Shuttle (셔틀)

- 2.1 셔틀은 천연 그리고(혹은) 합성 재료로 만들어져야한다. 셔틀이 어떠한 재질로 만들어지더라도, 천연 깃털을 얇은 층의 가죽으로 덮인 코르크에 꽂아서 만든 셔틀과 비행 특성이 비슷해야 한다.
- 2.2 깃털 셔틀 :
 - 2.2.1 셔틀은 베이스에 16개의 깃털이 고정된 것으로 한다.
 - 2.2.2 셔틀의 깃털은 베이스의 상단부터 하단까지 62mm에서 72mm의 일정한 길이이어야 한다.
 - 2.2.3 깃털의 상단은 58mm에서 68mm사이의 직경을 그리는 원의 형태로 이루어진다.
 - 2.2.4 깃털은 실이나 다른 적절한 재료로 단단히 고정해야 한다.
 - 2.2.5 베이스는 25mm로부터 28mm로 바닥은 둥글어야 한다.
 - 2.2.6 셔틀의 무게는 4.74g에서 5.50g이다.
- 2.3 깃털이 아닌 셔틀 :
 - 2.3.1 합성제품 또는 인조 제품을 자연 깃털 대신 사용할 수 있다.
 - 2.3.2 베이스는 2.2.5항에 설명되어 있다.
 - 2.3.3 길이와 무게는 2.2.2, 2.2.3, 그리고 2.2.6에 설명이 되어있다. 하지만, 자연 깃털과 비교했을 때, 재료의 비중이나 특성의 차이에 의해 생기는 변화가 오차 범위 10%까지 허용된다.
- 2.4 전반적인 셔틀의 디자인,스피드,비행이 변화가 없다면 각 협회는 기후나 고도에 의해 대기의 상태가 표준 셔틀과 맞지 않을 경우 규정을 변경하여 사용할 수 있다.

3. Testing a Shuttle for Speed (셔틀속 스피드 시험)

- 3.1 셔틀을 시험하기 위해서, 선수는 백 바운더리라인에서 언더핸드 풀 스트로크으로 행한다. 셔틀을 상향각도로 사이드라인과 평행이 되도록 스트로크한다.
- 3.2 정확한 스피드를 가지고 있는 셔틀을 사용했을 경우 그림B에 나타나듯이 반대편 백바운더리라인 내측530mm이상, 990mm 아래의 범위에 착지된다.

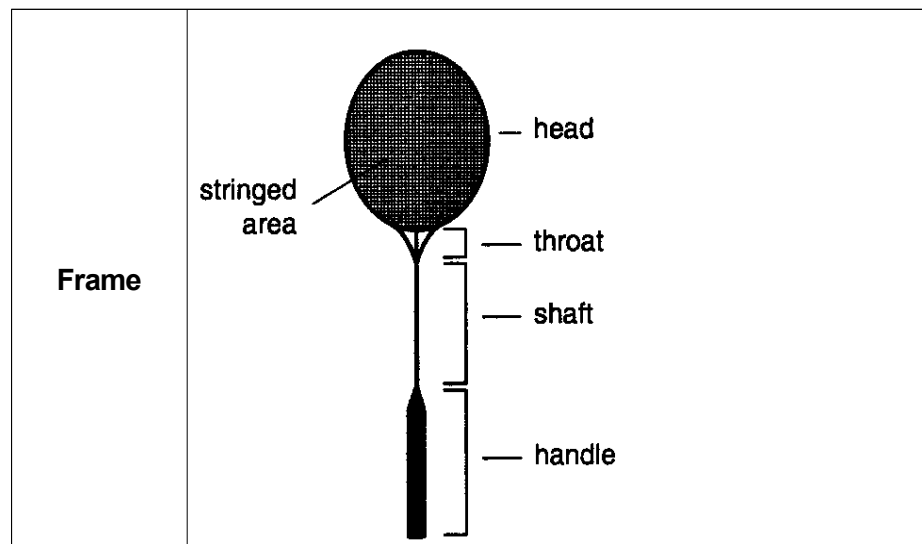
[Diagram B]



4. Racket (라켓)

- 4.1 라켓 프레임의 전체 길이는 680mm를 넘지 않아야 하며, 넓이는 230mm이다. 규정 4.1.1부터 4.1.5까지 각 부분별로 설명이 되고, 그림 C와 같다.
- 4.1.1 핸들 부분은 선수가 라켓을 잡기 위한 부분이다.
 - 4.1.2 스트링 부분은 선수가 셔틀을 치기 위한 라켓의 한 부분이다.
 - 4.1.3 헤드의 범위는 스트링 부분을 커버하는 경계부분이다.
 - 4.1.4 샤프트는 핸들과 헤드를 이어주는 부분이다. (4.1.5 참조)
 - 4.1.5 Throat (있을 경우에)는 샤프트와 헤드를 연결하는 부분이다.

[Diagram C]



4.2 스트링 부분 :

- 4.2.1 스트링 부분은 평평해야하고 스트링이 교차되는 부분이 엇갈리어 짜집기 되거나 묶여서 교차된 스트링의 형태를 유지해야한다. 일반

적으로 스트링된 형태는 균등해야하고 특히 중앙이 다른 부분에 비해 덜 촘촘히 매여져서는 안된다.

4.2.2 스트링 부분의 길이가 280mm, 넓이가 220mm를 넘으면 안된다. 하지만 해당부분이 throat 부분이 아니라면 아래 조건에서 스트링이 확장될 수 있다.

4.2.2.1 확장된 스트링 부분의 넓이는 35mm를 넘으면 안된다.

4.2.2.2 그리고 스트링 전체 길이가 330mm를 넘으면 안된다.

4.3 라켓 :

4.3.1 라켓의 굽힘이나 진동을 방지, 균형 조정, 라켓핸들을 보호하는 차원에서의 합당한 사이즈와 목적이외의 부속물을 붙여서는 안된다.

4.3.2 선수가 라켓의 형태에 현저한 변형을 줄 수 있는 어떠한 장치를 달아서도 안된다.

5. Equipment Compliance (용구의 검정)

5. 1 검정

세계배드민턴연맹은 배드민턴 경기에서 사용하는 모든 라켓, 셔틀, 용구, 또 모든 견본 제품들이 규정에 적합한지 승인 또는 비승인 조치를 해야 한다. 이러한 규정은 연맹이 할 의무가 있고, 또는 성실한 선수, 기술위원회, 용구 제조자 그리고 가맹 단체가 제안 또는 신청에 의해 행할 수도 있다.

5. 2 장애인배드민턴(Para-Badminton)을 위한 부수 장비 규정

장애인배드민턴(Para-Badminton)을 위하여,휠체어 혹은 목발이 사용될 수 있다.

5.2.1 선수의 신체가 탄력있는 고무 밸트로 휠체어에 고정될 수 있다.

5.2.2 휠체어는 보조 바퀴(wheel)를 부착할 수 있고, 보조 바퀴는 메인바퀴를 넘어 설치될 수 있다.

6. Toss (토스)

6.1 경기를 시작하기 전에 토스가 이루어지는데, 토스에서 이기는 편이 6.1.1 그리고 6.1.2항 중에서 선택권을 가지게 된다.

6.1.1 서브나 리시브를 선택한다.

6.1.2 코트의 한쪽 아니면 다른 쪽을 선택해서 시작한다.

6.2 토스에서 진 사이드는 남겨진 선택사항 하나를 선택한다.

7. 득점(스코어링 시스템)

- 7.1 특별히 별도 규정이 없으면 3게임 2선승제를 원칙으로 한다.
- 7.2 21점을 선취한 편이 해당 게임을 이긴다. 단, 7.4항~7.5항 예외.
- 7.3 해당 랠리에서 이긴 편이 득점한다. 상대방에서 폴트를 범하거나, 셔틀이 상대방 코트 바닥에 떨어졌을 때 랠리에서 이기게 된다.
- 7.4 스코어가 20:20 동점부터는 2점을 먼저 앞선 편이 승리한다.
- 7.5 스코어가 29:29 동점인 경우, 30점에 먼저 도달한 편이 승리한다.
- 7.6 해당 게임에서 이긴 편이, 다음 게임에서 첫 서비스를 한다.

8. Change Ends (코트 변경)

- 8.1 선수는 아래의 경우에 코트(사이드)를 교대 한다:
 - 8.1.1 제1게임의 종료 후에;
 - 8.1.2 만약 제3게임이 이루어지는 상황이 되면; 2게임 종료 후, 그리고
 - 8.1.3 제3게임 중, 11점을 선취한 후
- 8.2 규정 8.1에 나타난 것처럼 코트 변경을 못했을 경우, 그 실수가 확인된 시점부터 그리고 셔틀의 움직임이 없을 때 정정한다. 이미 진행되어 획득한 점수는 그대로 이어간다.

9. Service (서비스)

- 9.1 정확한 서비스는 다음과 같다:
 - 9.1.1 서버와 리시버가 서브에 대한 준비가 되었을 때, 서버나 리시버는 서브를 시작하는데 부당하게 지연을 해서는 안된다.
 - 9.1.2 서버의 라켓 헤드가 후방 움직임을 마쳤을 때, 규정 9.2의 서브의 시작을 하는데 있어서 어떠한 지연도 부당한 지연으로 간주된다.
 - * (2015년 5월 변경) 당초 위 9.1.1~9.1.2가 한 조항(9.1.1.)으로 합쳐져 있던 것을 9.1.1과 9.1.2 두 부분으로 구분함. 이하 번호 변경 됨.(~9.1.10)

- 9.1.3 서버와 리시버는(Diagram A 참조) 대각선 위치에 서 있어야 하며 코트의 경계선을 밟지 않아야 한다.
 - 9.1.3.1 장애인배드민턴(Para-Badminton)에서 휠체어와 반코트 고정 등급경기는 Diagram D와 F 코트가 적용된다.
 - 9.1.4 서버와 리시버의 양다리는 서비스를 시작하는 자세가 (규정9.2) 서비스가 넘어갈 때까지 고정되어 있어야 한다. (규정9.3)
 - 9.1.4.1 휠체어배드민턴 : 서비스의 시작부터 서비스의 종료 시까지 서버와 리시버의 휠체어는 고정되어 있어야 한다. 단 서버 휠체어의 자연적 움직임은 예외로 한다.
 - 9.1.5 서버의 라켓은 우선적으로 셔틀의 베이스를 친다.
 - 9.1.6 셔틀이 라켓과 접촉하는 순간에 셔틀의 전체가 서버의 허리보다 밑에 있어야한다. 여기서 말하는 허리는 몸 전체에서 가상의 라인으로 생각하면 되고, 대략 서버의 마지막 갈비뼈부분의 위치라고 생각하면 된다.
 - 9.1.5.1 휠체어배드민턴에서 서버의 라켓에 의해 셔틀이 쳐지는 순간, 셔틀 전체가 서버의 겨드랑이 아래에 위치해야 한다.
 - 9.1.5.2 고정높이 서비스 시험 규정 : 서버의 라켓에 의해 셔틀이 쳐지는 순간 셔틀은 코트 바닥으로부터 1.10미터보다 아래에 위치해야 한다.
 - 9.1.7 서버가 셔틀을 치는 그 순간에 라켓의 샤프트는 아래쪽 방향을 향하고 있어야 한다.
 - 9.1.8 서버의 라켓 움직임은 서비스 시작부터 (규정9.2) 서비스가 넘어갈 때까지 (규정9.3) 앞으로 향하는 움직임이 계속되어야 한다.
 - 9.1.9 셔틀이 날아가는 방향은 서버의 라켓에서부터 네트를 넘어 날아가고, 리시버의 서비스코트로 (경계선상 혹은 그 내측) 들어와야 한다.
 - 9.1.10 서비스를 할 때, 서버는 셔틀을 맞이지 못하면 안 된다.
(이 경우 폴트)
- 9.2 선수들이 서비스 준비가 되어있을 때, 서버의 라켓 헤드가 최초로 앞으로 나가는 순간이 서비스의 시작이다.
 - 9.3 서비스가 시작되고(규정 9.2참조), 서버의 라켓에 의해 셔틀이 쳐지거나, 혹은 서브를 시도하다가 셔틀을 치지 못하는 경우도 서비스가 진행된 것이다.
 - 9.4 서버는 리시버가 준비하기 전에 서비스를 하면 안 된다. 하지만, 그 상황에서 리시버가 서비스를 받아 넘기려 했으면 그것은 리시버가 준비한 것으로 판단한다.
 - 9.5 복식경기에서 서비스가 시작되는 상황에서 (규정9.2, 9.3) 서버와 리시버의 파트너는 해당선수 측 코트의 어디에나 위치해도 되지만 서버와 리시

버의 시야를 차단하면 안 된다.

10. Singles (단식경기)

10.1 서비스와 리시브 코트

10.1.1 경기자는 그 게임에서 서버가 점수를 얻지 못했거나 혹은 짝수의 점수를 얻었을 때, 각각 우측 서비스코트로부터 서비스하고 우측에서 리시브 한다.

10.1.2 경기자는 그 게임에서 서버가 홀수의 점수를 얻었을 때, 각각 좌측 서비스코트로부터 서비스하고, 좌측에서 리시브 한다.

10.1.3 장애인배드민턴의 반코트경기등급에서, 서버와 리시버는 각각의 서비스코트에서 서비스와 리시브를 한다.

10.2 경기 순서와 코트 내 위치

한 랠리에서 서버와 리시버가 네트를 사이로 해당 선수 쪽의 어느 위치에 서라도 상관없이, 번갈아 가면서 셔틀이 멈출 때까지 주고받는다.(규정15)

10.3 득점과 서비스

10.3.1 만약 서버가 랠리에서 이기게 되면 (규정7.3) 서버는 득점을 하게 된다. 그리고 그 서버가 다음 랠리에서 다시 서비스코트를 (옆으로) 옮겨 서비스하게 된다.

10.3.2 만약 리시버가 랠리에서 이기게 되면 (규정7.3) 리시버는 득점을 하게 된다. 그리고 리시버가 새로운 서버가 된다.

11. Doubles (복식경기)

11.1 서비스와 리시브 코트

11.1.1 서브한 편이 점수를 얻지 못했거나, 혹은 짝수의 점수를 획득한 경우 우측 서비스코트로부터 서비스한다.

11.1.2 그 게임에서 서브한 편이 홀수의 점수를 획득한 경우 왼쪽 서비스 코트로부터 서비스한다.

11.1.3 마지막 서비스를 했던 리시브 사이드 편의 선수는 마지막 서비스했던 쪽 코트에서 리시브한다.
리시버 편의 파트너는 반대로 움직인다.

- 11.1.4 서비스를 넣으려하는 선수의 대각선 방향에 있는 반대편 선수가 리시버가 된다.
- 11.1.5 서비스코트에서 해당선수가 서브를 하고 점수를 획득해야만 (좌우측) 위치를 바꾼다.
- 11.1.6 규정12에서 나온 사항을 제외하고는 서비스를 시행할 때는 서브하는 편의 점수와 일치하는 자리에서 서브를 해야 한다.
- 11.2 경기의 순서와 코트의 포지션
 - 규정15에 나와 있듯이 서비스 리턴 후 셔틀은 서비스 사이드에 있는 아무 선수와 리시브사이드에 있는 어떤 선수라도 관계없이 상호 번갈아가면 랠리를 하고, 셔틀이 바닥에 떨어질 때까지 진행한다.
- 11.3 득점과 서비스
 - 11.3.1 서비스사이드가 랠리에서 이겼을 경우 (규정7.3) 서비스사이드가 점수를 얻게 된다. 그리고 그 선수가 다른 서비스 코트에서 다시 서브한다.
 - 11.3.2 리시브사이드가 랠리에서 이겼을 경우 (규정7.3) 리시브사이드가 점수를 얻게 된다. 그 리시브 사이드가 새로운 서비스사이드가 된다.
- 11.4 서비스의 순서
 - 어느 경기에서도 서브권은 다음과 같은 순서로 연속적으로 옮겨진다.
 - 11.4.1 오른쪽 서비스코트에서 경기를 시작한 첫번째 서버에서
 - 11.4.2 첫번째 리시버의 파트너에게
 - 11.4.3 첫번째 서버의 파트너에게
 - 11.4.4 첫번째 리시버에게
 - 11.4.5 첫번째 서버에게로, 그리고 이 순서대로 연속적으로 진행.
- 11.5 그 어떤 선수도 서비스와 리시브의 순서가 바뀌면 안 되고 리시브를 두 번 연속으로 하면 안 되지만 규정12는 예외가 된다.
- 11.6 이긴 편의 선수들 중 누구라도 상관없이 그 다음 경기에서 서브를 할 수 있고, 진 팀 선수들 중 누구라도 상관없이 그 다음경기에서 리시브 할 수 있다.

12. Service Court Errors (서비스코트 에러)

- 12.1 다음의 경우 서비스코트 에러가 적용 된다
 - 12.1.1 서브 혹은 리시브를 잘못된 순서로 하거나
 - 12.1.2 서브 혹은 리시브를 잘못된 서비스코트에서 하는 경우.
- 12.2 만약 서비스코트 에러가 발견되면, 그 에러는 정정되고 당시 점수는 그대로

로 유지된다.

13. Fault (폴트)

다음 상황에서는 ‘폴트’가 된다

13.1 만약 서비스가 바르지 못한 경우 (규정9.1)

13.2 만약 서비스를 하는 중 셔틀이 다음과 같을 때

13.2.1 네트위에 걸려서 그 자세로 멈춰 있는 경우

13.2.2 네트위로 넘어갈 때, 네트에 걸리는 경우 혹은

13.2.3 리시버의 파트너가 셔틀을 친 경우

13.3 랠리 중에 셔틀이 다음과 같을 때

13.3.1 코트의 경계선 밖으로 셔틀이 떨어지는 경우(즉, 경계선 위 혹은 안쪽에 떨어지지 않은 경우)

~~13.3.2 셔틀이 네트를 통과하거나, 네트 아래로 통과할 때(2015년5월삭제)~~

13.3.2 네트포스트 사이로 (셔틀이)네트를 넘어가지 않은 경우

(2015년5월 추가 : 네트포스트 사이로,between the netposts)

13.3.3 천장 혹은 옆의 벽에 닿았을 경우

13.3.4 선수나 선수의 옷에 닿았을 경우

13.3.5 코트 바깥부분의 어느 물건이나 사람에게 닿는 경우

(만약 빌딩의 구조로 인해서 그 지역 배드민턴협회에서 그 나라 협회에 요청을 필요로 하면, 그 나라 협회의 권한으로 셔틀이 방해되어 접촉하는 경우에 대해 규칙을 따라 처리할 수 있다.)

13.3.6 라켓에 걸려서 멈추어져 있는데 스트로크를 하는 그 상태에서 내던지는 경우

13.3.7 동일 선수에게 연속적으로 셔틀이 닿은 경우, 그러나 한 번의 스트로크에서 라켓의 헤드와 스트링 부분에 동시에 닿으면 ‘폴트’가 아니다.

13.3.8 한 선수가 셔틀을치고 그 선수의 파트너가 연속적으로 셔틀을 치거나

13.3.9 선수의 라켓에 맞았는데도 상대방 코트로 안 넘어가는 경우.

13.4 경기 중에 선수가 다음과 같을 때

13.4.1 네트나 네트를 보조해주는 용구에, 라켓, 선수, 혹은 옷이 접촉한 경우

13.4.2 네트 위로 라켓이나 선수가 상대방 코트로 넘어가는 경우. 하지만

공격자의 코트에서 있는 셔틀이 최초의 스트로크일 경우에는 ‘폴트’로 보지 않는다.

- 13.4.3 네트 아래로 라켓이나 사람이 넘어가서 상대선수를 방해하거나 집중할 수 없게 하는 경우
- 13.4.4 상대 선수를 방해, 다시 말하면 셔틀이 네트를 넘어가는 지점에서 상대의 정당한 스트로크를 방해하는 경우
- 13.4.5 선수가 의도적으로 고향을 지르거나 불필요한 몸짓으로 상대선수를 집중할 수 없도록 방해하는 경우
- 13.5 만약 선수가 명백한 위반을 하거나, 반복적이고 집요하게 규정16을 위반하는 경우

14. Lets (렛)

- 14.1 ‘렛’은 심판 혹은 선수(심판이 없는 경우)에 의해서 경기를 정지하기 위해 선언된다.
- 14.2 다음과 같은 상황에서 ‘렛’이 된다.
 - 14.2.1 서버가 리시버가 준비되기 전에 서브 한 경우
 - 14.2.2 서비스 중에, 리시버와 서버 둘 다 폴트를 범한 경우
 - 14.2.3 서비스가 리턴 된 후에 셔틀이
 - 14.2.3.1 네트에 걸려서 네트 최정상위치에 멈춰져 있는 경우
 - 14.2.3.2 네트를 넘어간 후 네트에 걸리는 경우
 - 14.2.4 랠리 중에 셔틀의 베이스와 깃털이 완전히 떨어져 나가는 경우
 - 14.2.5 심판이 판단하여, 경기가 방해로 받았거나, 코치에 의해 상대방 선수가 방해로 받는 경우
 - 14.2.6 라인저지가 못 보았거나, 심판이 판정할 수 없는 경우
 - 14.2.7 예측할 수 없는 우발적인 사항이 일어난 경우
- 14.3 ‘렛’이 선언되면, 마지막 서비스 이후 경기는 무효이고, 마지막으로 서브한 선수가 다시 서브하게 된다.

15. Shuttle not in play (경기 중이 아닌 셔틀)

다음의 경우 셔틀은 경기 중이 아닌 셔틀로 본다

- 15.1 네트나 포스트를 맞아 셔틀을 친 선수의 코트로 떨어지기 시작했을 때
- 15.2 코트의 표면에 맞았을 때, 또는
- 15.3 폴트 혹은 렛이 발생한 경우

16. Continuous Play, Misconduct & Penalties (경기의 진행, 규정 위반, & 벌칙)

- 16.1 경기는 규정16.2, 16.3 그리고 16.5.3(휠체어 경기)의 경우를 제외하고는 최초의 서비스부터 경기가 끝 날 때까지 연속적으로 행해져야 한다.
- 16.2 휴식시간(Interval)
- 16.2.1 매 경기에서 앞선 점수가 11점에 도달했을 경우 60초이내의 휴식.
- 16.2.2 전 경기(match) 중, 첫 번째 경기(1st Game)와 두 번째 경기(2nd Game) 사이, 그리고 두 번째 경기(2nd Game)와 세 번째 경기(3rd Game) 사이에 120초 이내의 인터발
(중계방송 코트에서는 레프리가 경기 전에 규정16.2에 나오는 휴식 시간을 의무적으로 하거나 시간을 조정할 수 있다.)
- 16.3 경기의 중단
- 16.3.1 선수들의 책임 외의 상황에서 필요할 때, 심판은 자신의 판단으로 필요하다고 생각되는 동안 경기를 중단해도 된다.
- 16.3.2 특별한 상황에서는 레프리가 심판에게 경기를 중단하라고 지시할 수 있다.
장애인배드민턴(Para-Badminton)에서 (규정.5.2항 관련) 추가적인 선수장비를 수리하는 것은 이 같은 특별한 상황으로 간주된다.
(2015년 5월 추가)
- 16.3.3 경기가 중단되는 경우 점수는 그대로 유지가 되며 재시작을 할 때 그 점수에서 시작을 한다.
- 16.4 경기의 지연
- 16.4.1 그 어떠한 상황에서도 선수의 체력을 회복하거나 호흡을 안정시키기 위해서 또는 조언을 얻기 위해서 경기를 지연해서는 안된다.
- 16.4.2 심판만이 경기의 지연에 대한 유일한 판단자이다.
- 16.5 조언(지도) 그리고 코트 이탈
- 16.5.1 경기 중이 아닌 셔틀인 상황에서만 (규정15) 선수는 조언과 지도를 받을 수 있다.
- 16.5.2 선수들은 심판의 허락 없이 코트 밖으로 나갈 수는 없다. 규정16.2 (인터발) 경우 제외
- 16.5.2 장애인배드민턴(Para-Badminton)에서 선수는 도뇨(catheterise)를 위하여 경기(match) 중 한 번 더 추가하여 코트 밖으로 나갈 수 있다. 이때 선수는 레프리에 의해 동행된다.
- 16.6 선수들은 다음과 같은 행위를 해서는 안된다
- 16.6.1 경기를 고의로 지연하거나 중단하는 행위

16.6.2 셔틀의 스피드와 비행의 변화를 주기 위해서 셔틀을 손상(망가트리
는)하는 행위

16.6.3 불쾌하고 모욕적인 행위

16.6.4 배드민턴 규정에 특별히 규정되지 않은 규정 위반 행위

16.7 규정 위반 행위 관리

16.7.1 심판은 규정16.4.1, 16.5.2, 혹은 16.6에 대한 위반을 다음과 같이
처리한다.

16.7.1.1 위반한 측에 경고(warning)를 준다.

16.7.1.2 만약 전에 경고(warning)를 받았으면, 위반한 측에 폴트
(fault)를 준다. 한 측에서 경고(warning) 후 그와 같은
폴트를 한 번 더 받게 되면 지속적인 위반 행위로 간주
한다. 혹은,

(2015 변경: '한 측에서 같은 폴트를 두 번 받으면'에서 위와 같
이 변경됨)

16.7.2 명백한 위반이나 지속적으로 규정을 위반하는 경우 혹은 16.2항을
위반하는 경우, 심판은 위반한 편에 폴트(fault)를 주며, 그 즉시 위
반한 측을 해당 경기의 자격을 박탈할 수 있는 권한을 가진 레프리
에게 보고한다.

17. Officials and Appeals (경기임원과 항의)

17.1 레프리는 매치(match)로 구성된 토너먼트 혹은 대회(championships)
를 전체적으로 관리 하는 사람이다.

17.2 심판은 지정된 시합에서의 매치, 코트, 그리고 주위를 관리하는 사람이다.
심판은 레프리에게 보고를 해야 한다.

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

17.4 라인저지는 담당하고 있는 라인의 셔틀이 '인' 혹은 '아웃'인지 표시해야 한
다.

17.5 임원들의 결정은 그 책임범위 대상의 모든 경우에 관한 최종결론이 된다.
단, 다음의 경우 예외,

17.5.1 만약 심판의 판단 하에 라인저지가 확실하게 실수를 했다고 판단되
면 심판이 결정된 콜을 정정할 수 있다.

17.5.2 '현장즉시검토시스템(Instant Review System)'이 운영되면, 레프리는

그 시스템을 이용하여 어떠한 '라인콜 챌린지'도 최종 결정할 수 있다.(부칙7 참조)

17.6 심판은

- 17.6.1 배드민턴 규정을 지키고 적용하며, '폴트' 혹은 '렛' 발생 시 콜 한다.
- 17.6.2 다음 서비스가 행해지기 전에 발생한 것이라면, 분쟁과 관련된 어떠한 항의에 대해서도 결정을 해야 한다.
- 17.6.3 선수 그리고 관중들에게 경기의 진행상황을 지속적으로 알 수 있도록 해야 한다.
- 17.6.4 레프리와 상의를 해서 서비스저지 혹은 라인저지를 임명 또는 대체 할 수 있다.
- 17.6.5 지명이 되지 않은 다른 기술 임원에게는 의무를 조정하여 실행하게 한다.
- 17.6.6 지명된 임원이 상황을 보지 못했을 경우에는 그 임원의 책무를 대신 수행하거나 '렛'을 선언한다.
- 17.6.7 규정16에 관련된 모든 사실을 기록하고 레프리에게 보고 한다. 그리고,
- 17.6.8 규정과 관련된 모든 불만족스러운 항의들에 대해서 레프리에게 참조하도록 한다. (그러한 항의는 그 다음 서비스가 행하여지기 전에 이루어져야 하고, 혹은 경기가 종료된 후라면 항의하는 사이드가 코트를 떠나기 전에 이루어져야 한다.)



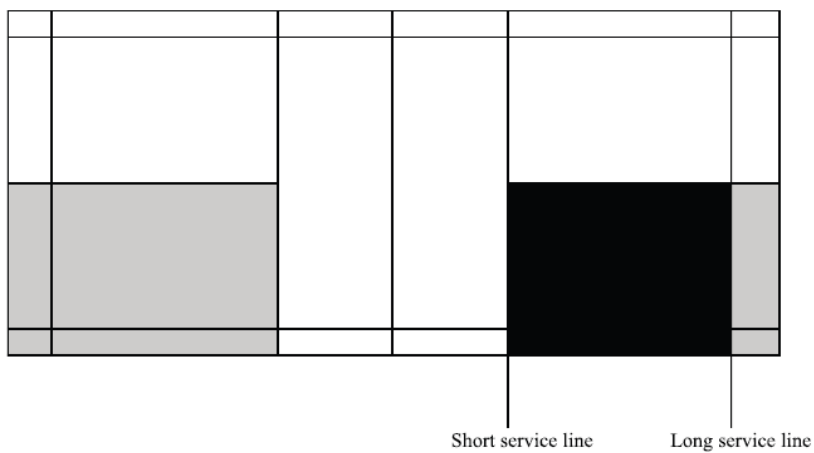
Note: In all diagrams that follow  = court area for play and  = service area

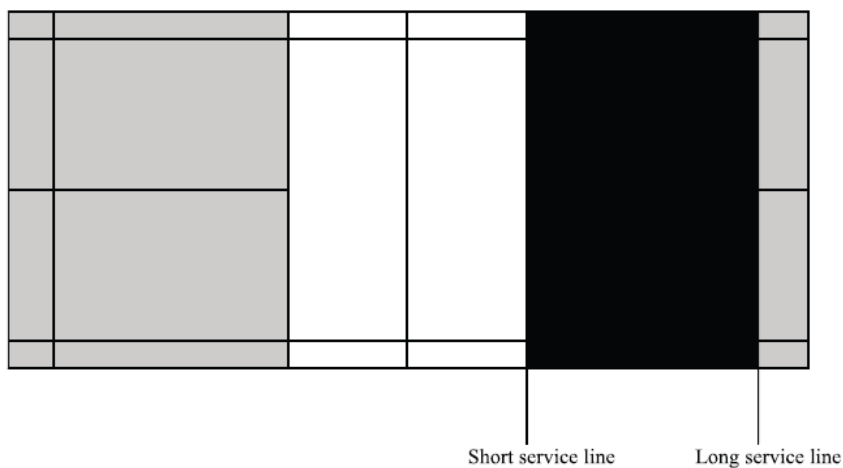
DIAGRAM D



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

(D:파라배드민턴 휠체어 부문 단식 코트와 서비스 코트)

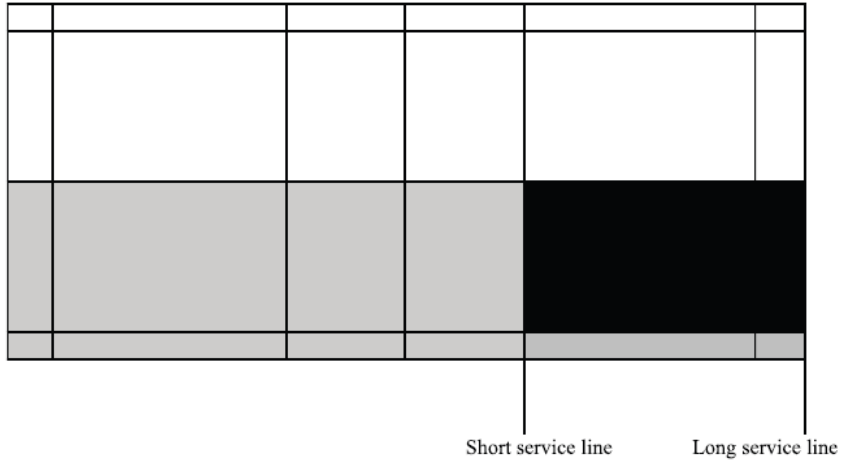
DIAGRAM E



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

(E:파라배드민턴 휠체어 부문 복식 코트와 서비스 코트)

DIAGRAM F



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.

(F:파라배드민턴 스탠딩 단식 반코트 경기의 코트와 서비스 코트)

다른 모든 스탠딩 단식,복식 경기는 Diagram-A에 따른다.

제 2 부

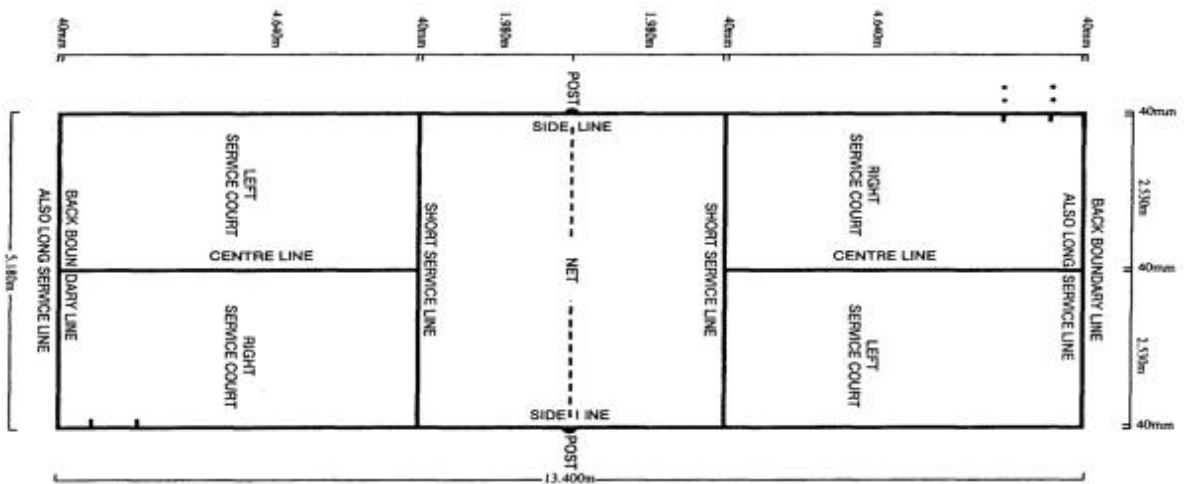
섹션 1B

부록 1

코트 및 장비의 변동

1. 사이드 라인에 포스트를 세우기가 여의치 않을 때는, 어떤 식으로든 네트가 지나가는 사이드 라인 표기를 해야 한다. 예를 들면 가는 막대기나 너비 40mm의 스트립(길고 가느다란 조각)을 이용해서 사이드 라인에 고정시키고 네트 상단 선까지 수직이 되도록 끌어 올리면 된다.
2. 단식경기 코트는 그림 E처럼 표시하면 된다. 후 경계선이 긴 서브 라인이 되고, 막대기나 스트립(길고 가느다란 조각)을 이용해서 사이드 라인을 표시한다.
3. 코트 바닥으로부터 네트 상단선 까지 높이는 코트 중심부에서 1.524m, 사이드 라인들에서는 1.55m가 되도록 한다.

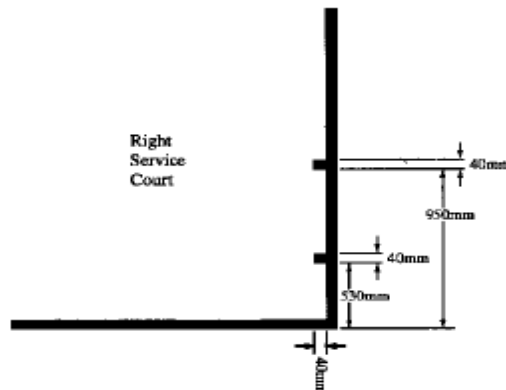
그림 E



Note: (1) 전체 코트의 대각선 길이 = 14.366m

(2) 위 그림은 단식 경기 전용임

** 단식용 테스트 표시



부록 2

핸디캡 경기

핸디캡 경기에는 다음 법규 변동을 적용한다.

1. 승리에 필요한 점수는 법규 7과 변동이 없다.
2. 법규 8.1.3은 다음과 같이 바뀐다.
'세 번째 게임 및 한 게임 시합에서, 한 쪽이 승리에 필요한 점수의 반을 획득했을 때(소수점인 경우 올림)

부록 3

기타 점수 제도

다음과 같이 사전 협의하여 경기할 수 있다.

1. 21점 게임 1회 혹은,
2. 15점 게임 3회 중 최상 게임 선택.
3. 11점 5게임 3선승제

위 1의 경우, 다음 변동사항이 배드민턴 법규에 적용된다.

8. 코트 변경

- 8.1. 1회 게임 시합에서 한 쪽이 11점을 취득하면 서로 코트 위치를 바꾼다.

위의 2의 경우, 다음 변동사항이 배드민턴 법규에 적용된다

7. 점수 제도

- 7.1 시합은 3회 게임 중 최상의 게임으로 결정한다.
- 7.2 게임은 규정 7.4 및 7.5의 경우를 제외하고는 15점을 먼저 취득한 자가 이긴다.
- 7.4 양쪽 점수가 모두 14점부터는 먼저 2점을 연속으로 취득하는 자가 이긴다.
- 7.5 양쪽 점수가 모두 20점인 경우, 21점을 먼저 취득하는 자가 이긴다.

8. 코트 변경

8.1.3 세 번째 게임에서 어느 한쪽이 8점을 취득할 때

16. 경기 계속, 반칙 및 벌칙

16.2 인터벌

16.2.1 매 게임(game)에서 선행 점수가 8점이 되면, 60초 이내의 인터벌

위의 3의 경우, 다음 변동사항이 배드민턴 법규에 적용된다

7. 스코어링 시스템

7.1 경기는 5게임 3선승제로 구성된다.

7.3 11점을 선취한 편이 해당 게임을 이기게 된다.

8. 코트 위치 상호 변경

8.1.2 두 번째 게임 종료 후

8.1.3 세 번째 게임 종료 후(만약 4번째 게임이 진행된다면), 그리고

8.1.4 4번째 게임 종료 후(만약 5게임이 진행된다면), 그리고

8.1.5 5번째 게임 중 한편이 6점을 선취한 경우.

16. 경기 계속, 반칙 및 벌칙

16.2 인터벌

16.2.1 5(세트)게임 중 6점을 선취했을 때, 60초 이내의 인터벌 가능, 그리고

16.2.2 전 경기 중, 1~2게임 사이, 2~3게임 사이, 3~4게임 사이, 4~5게임 사이 120초 이내의 인터벌 허용.

부록 4

용어

본 부록은 주심이 경기를 통제할 때 사용하는 표준 용어를 목록화 한 것이다.

1. 발표 및 소개

1.1 '신사 숙녀 여러분'

1.1.1 제 오른쪽에, ...(선수 이름), ...(국가 명). 그리고 제 왼쪽에, ...(선수 이름). ...(국가 명) 혹은,

1.1.2 제 오른쪽에, ...(선수 이름), ...(국가 명), 그리고 제 왼쪽에, ...(선수들 이름),...(국가 명)

1.1.3 제 오른쪽에, ...(국가 명/팀 명)를 대표하여 ...(선수 이름), 그리고 제 왼쪽에, ...(국가 명/팀 명)를 대표하여, ...(선수 이름) 혹은,

1.1.4 제 오른쪽에, ...(국가 명/팀 명)를 대표하여 ...(선수들 이름), 그리고 제 왼쪽에, ...(국가 명/팀 명)를 대표하여, ...(선수들 이름)

1.2.1(선수 이름) 서브 차례입니다. 혹은

1.2.2(국가 명/ 팀 명) 서브 차례입니다.

1.3.1(선수 이름)이(선수 이름)에게 서브할 차례입니다.

1.3.2(선수 이름)이 ...(선수 이름)에게

아래 표에 있는 순서에 맞춰 적절히;

대회	단식	복식
개인	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
팀	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. 경기 시작 및 점수를 알릴 때

2.1 '0대0'

2.2 '시작'

2.3 '서비스 오버- 서브권이 상대방에게 넘어갔습니다.'

2.4 '인터벌'

2.5 '코트... 번' '20초 시간 줍니다'

2.6 '... 게임 점수...' 예를 들면, '게임 점수 20 대 6', 혹은 '게임 점수 29 대 28'

2.7 '... 경기 점수...' 예를 들면, '경기 점수 20 대 8', 혹은, '경기 점수 29 대 28'

2.8 '... 양측 모두 게임 점수' 예를 들면, '게임 점수 29 대 29'

2.9 '... 양측 모두 경기 점수' 예를 들면, '경기 점수 29 대 29'

2.10 '게임 끝'

2.11 '첫 게임은 ...'가 (팀 경기인 경우, 국가 명/ 팀 명) '...' (점수: 예. 30 대 28)로 이겼습니다.

2.12 '두 번째 게임 시작'

2.13 '두 번째 게임은...' 가 (팀 경기인 경우, 국가 명/팀 명) '...' (점수: 예. 30 대 28)로 이겼습니다.

2.14 '양측 모두 게임 점수 1 대 1입니다'

2.15 '마지막 게임 시작'

3. 일반 통용어

3.1 '여기 와서 토스 하세요'

3.2 '누가 먼저 서브하실래요?'

3.3 '코트를 선택하세요'

3.4 '누가 리시브 하죠?'

3.5 '준비 됐어요?'

3.6 '준비 됐습니다'

3.7 '가방을 바스켓에 바르게 놓아 두세요'

3.8 '...의 서브가'

3.9 '...의 리시브가'

3.10 '오른쪽 서브 코트'

3.11 '왼쪽 서브 코트'

3.12 '서브 도중 셔들을 놓쳤습니다'

3.13 '리시버가 서브를 받을 준비가 안됐습니다'

3.14 '당신이 서브 받아 넘기려 했습니다'

3.15 '선심에 영향을 끼쳐서는 안됩니다'

3.16 '서비스 저지에 영향을 미쳐서는 안됩니다'

3.17 '이리 오세요'

3.18 '셔들은 괜찮습니까?'

3.19 '셔틀 테스트 하세요'

3.20 '셔틀 바꾸세요'

3.21 '셔틀 바꾸지 마세요'

3.22 '중단된 게임을 재개합니다'

(let: 예측하지 못한 우발적인 사고나 행동이 발생하여 경기가 중단될 때 선언한다. '렛' 선언 직전에 렛 상황이 발생하면 서브한 선수의 서브권은 그대로 유효하므로 그 선수가 다시 서브를 넣어서 경기를 재개한다.)

3.23 '코트를 바꾸세요'

3.24 '코트를 바꾸지 않았네요'

3.25 '서브 자리에서 서브 하지 않았습니까?'

3.26 '리시브 자리에서 리시브 하지 않았습니까?'

3.27 '자기 차례에 서브하지 않았습니까?'

3.28 '자기 차례에 리시브 하지 않았습니까?'

3.29 '셔들을 방해하면 안 됩니다'

3.30 '셔들이 네트를 뚫고 지나갔습니다'

3.31 '셔들이 네트 위를 넘고 지나가지 않았습니까?'

3.32 '셔들이 당신 몸에 닿았습니다'

3.33 '네트 터치 했습니다'

- 3.34 '셔틀이 코트 안에 떨어졌습니다'
- 3.35 '지금 서브 자리에 서있지 않습니다'
- 3.36 '상대편에 혼란을 주는 행위를 하고 있습니다'
- 3.37 '당신 코치가 상대편에 혼란을 주는 행위를 하고 있습니다'
- 3.38 '셔틀을 두 번 쳤습니다'
- 3.39 '셔틀을 내던졌어요'
- 3.40 '상대편 코트를 침범했습니다'
- 3.41 '상대편 경기를 방해했습니다'
- 3.42 '퇴장하는 겁니까?'
- 3.43 '폴트(반칙) - 리시버 서브 하세요'
- 3.44 '서비스 폴트 선언'
- 3.45 '서브가 지연되고 있습니다. 경기 빨리 하세요'
- 3.46 '게임을 지연해서는 안됩니다'
- 3.47 '허락 없이 코트를 벗어났습니다'
- 3.48 '경기 중단합니다'
- 3.49 '...' (선수 이름)에게 반칙에 대한 경고(warning) 합니다'
- 3.50 '...' (선수 이름)에게 반칙에 대해 폴트(fault) 선언 합니다'
- 3.51 '...' (선수 이름)은 반칙으로 실격했습니다.
- 3.52 '폴트'
- 3.53 '렛트'
- 3.54 '아웃'
- 3.55 '선심 - 신호하세요'
- 3.56 '서비스 저지 - 신호 하세요'
- 3.57 '인으로 바로잡습니다'
- 3.58 '아웃으로 바로잡습니다'
- 3.59 '코트 닦으세요'
- 3.60 '코치, 코트 밖으로 나가세요'
- 3.61 '휴대 전화 끄세요'

4. 경기 종료

- 4.1 '경기는(선수 이름/팀 명)가 '.....'(점수)로 이겼습니다.
- 4.2 '.....' (선수 이름/팀 명)가 '기권 하였습니다'
- 4.3 '.....' (선수 이름/팀 명)가 '실격'하였습니다.

5. 점수

0 - Love	11 - Eleven	22 - Twenty two
1 - One	12 - Twelve	23 - Twenty three
2 - Two	13 - Thirteen	24 - Twenty four
3 - Three	14 - Fourteen	25 - Twenty five
4 - Four	15 - Fifteen	26 - Twenty six
5 - Five	16 - Sixteen	27 - Twenty seven
6 - Six	17 - Seventeen	28 - Twenty eight
7 - Seven	18 - Eighteen	29 - Twenty nine
8 - Eight	19 - Nineteen	30 - Thirty
9 - Nine	20 - Twenty	
10 - Ten	21 - Twenty one	

부록 5

영미 식 측정 단위

법규에는 모두 미터 혹은 밀리 미터로 나타낸다. 영미식 측정 단위도 수용하되 법규의 목적상 아래 등가표를 사용해야 한다.

Millimetres	Inches	Millimetres	Feet	Inches
15	$\frac{3}{8}$	380	1	3
20	$\frac{3}{4}$	420	1	$4\frac{1}{2}$
25	1	490	1	$7\frac{1}{2}$
28	$1\frac{1}{4}$	530	1	9
40	$1\frac{1}{2}$	570	1	$10\frac{1}{2}$
58	$2\frac{1}{4}$	680	2	$2\frac{3}{4}$
64	$2\frac{1}{2}$	720	2	$4\frac{1}{2}$
68	$2\frac{3}{4}$	760	2	6
70	$2\frac{7}{8}$	950	3	$1\frac{1}{2}$
75	3	990	3	3
220	$8\frac{3}{4}$			
230	9			
280	11			
290	$11\frac{1}{4}$			
		Metres	Feet	Inches
		1.100	3	$7\frac{1}{4}$
		1.524	5	
		1.550	5	1
		1.980	6	6
		2.530	8	$3\frac{3}{4}$
		3.880	12	$8\frac{1}{4}$
		4.640	15	3
		5.180	17	
		6.100	20	
		13.400	44	

* Millimeters: 밀리미터, Inches: 인치, Feet: 피트, Meters: 미터

부록 6

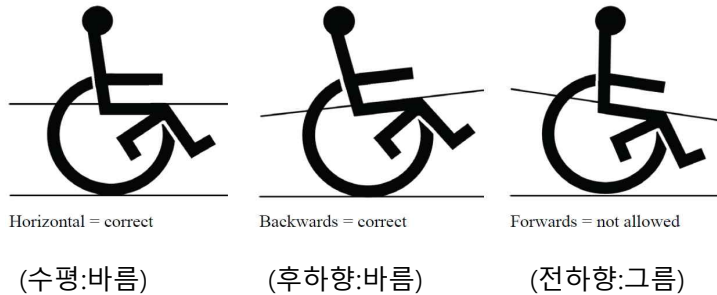
장애인배드민턴 경기의 부속 장비

1. 휠체어

- 1.1 선수의 신체는 허리 주변 혹은 넓적다리 부분 혹은 두 곳 모두 끈으로 고정할 수 있다.
- 1.2 선수의 발은 휠체어의 발판에 고정 되어야 한다.



- 1.3 선수가 셔틀을 칠 때, 몸통과 다리의 일부분은 휠체어 의자에 접촉되어 있어야 한다.
- 1.4 어떤 형태의 패딩(보조물)을 포함하여, 휠체어 의자는, 수평 혹은 뒷방향으로 기울어져 있어야 한다. 앞이 하향으로 기울어지면 안된다.



- 1.5 휠체어에 후방지지 바퀴를 장착할 수 있고, 본 바퀴를 초과 할 수 있다.
- 1.6 휠체어에 의자의 조종 혹은 움직임을 도와주는 어떠한 전기 혹은 다른 장치를 달 수 없다.

2. 목발

- 2.1 무릎 상부 혹은 하부의 다리 절단 수술을 받은 경우 목발을 사용할 수 있다.
- 2.2 목발은 겨드랑이부터 지상까지 선수의 자연적 치수를 넘지 않아야 한다.

3. 보철 장치

- 3.1 신체 절단 선수는 SL3, SL4와 WH부문에서 보철 장치를 사용할 수 있다.
- 3.2 SU5부문에서는 보철 장치를 사용할 수 없다.
- 3.3 보철 장치는 선수의 기존 신체와 같은 길이이어야 하고, 다른 신체와 균등한 비율을 이루어야 한다.

부록 7

1. 즉석 검토 시스템 (Instant Review System)

- 1.1 즉석검토시스템이 운영되는 코트에서 선수는 선심의 콜 또는 심판의 오버콜에 대하여 챌린지를 할 수 있다.
- 1.2 만약 선심이 보지 못하고 심판(Umpire)이 번복판정을 할 수 없을 경우 심판은 재확인을 할 수 있다.

2. 선수의 챌린지 (선수의 판정 불만 신청)

- 2.1 선수의 판정 불만 신청(challenge)은 셔들이 바닥에 떨어지고 콜이 된 직후 시행되어야 한다.
- 2.2 선수의 챌린지를 받자마자 주심은 즉석검토시스템을 이용하여 라인 콜을 검토할 수 있는 레프리에게 신호를 보낸다.
- 2.3 만약 선심의 콜 또는 주심의 오버콜이 틀리다고 여겨지면 선수의 챌린지는 성공한 것이고 선심 및 주심의 판정은 뒤바뀐다.

3. 챌린지 권리 상실

- 3.1 선수는 매치(match)당 라인콜에 대하여 2번의 챌린지를 할 수 있는 권리가 있다.
- 3.2 검토 후 콜이 맞다고 여겨지면 선수는 1개의 챌린지 권한을 잃게 된다.
- 3.3 만약 선수가 잘못된 판단의 챌린지를 2회 사용하게 되면, 선수는 해당 경기(match) 중 챌린지 사용 권한을 모두 상실한다.
- 3.4 만약 선수의 챌린지가 성공적이면 챌린지를 할 수 있는 권리를 다시 찾고 사용했던 권리를 잃지 않는다.
- 3.5 심판(umpire)이 재확인을 한 경우(1.2항 관련)는 양쪽 어느 편도 챌린지 권한을 잃지 않는다.