좌 식 배 구 규 칙

(OFFICIAL SITTING VOLLEYBALL RULES)

2017 - 2020

To be implemented at all World, International, National and League Competitions beginning after 1st June 2017 Approved by the World ParaVolley Board of Directors' Technical Sub-Committee

목 차

1편 경기 (THE GAME)

제1장 시설 및 장비 (FACILITIES AND EQUIPMENT) ---------- 0

1. 경기장 (PLAYING AREA) ---------- 0
1.1. 규격 (DIMENSIONS)
1.2. 경기장 표면 (PLAYING SURFACE)
1.3. 코트의 라인 (LINES ON THE COURT)
1.4. 존과 지역 (ZONES AND AREAS)
1.5. 기온 (TEMPERATURE)
1.6. 조명 (LIGHTING)

2. 네트와 지주 (NET AND POSTS) ---------- 2
2.1. 네트의 높이 (HEIGHT OF THE NET)
2.2. 구조 (STRUCTURE)
2.3. 사이드 밴드 (SIDE BANDS)
2.4. 안테나 (ANTENNAE)
2.5. 지주 (POSTS)
2.6. 추가 장비 (ADDITIONAL EQUIPMENT)

3. 볼 (BALLS) ---------- 4
3.1. 기준 (STANDARDS)
3.2. 볼의 균일성 (UNIFORMITY OF BALLS)
3.3. 파이브-볼 시스템 (FIVB-BALL SYSTEM)

제2장 참가자들 (PARTICIPANTS)---------- 5

4. 팀 (TEAMS) ---------- 5
4.1. 팀 구성 (TEAM COMPOSITION)
4.2. 팀의 위치 (LOCATION OF THE TEAM)
4.3. 복장 (EQUIPMENT)
4.4. 복장의 변경 (CHANGE OF EQUIPMENT)
4.5. 금지된 물품 (FORBIDDEN OBJECTS)

5. 팀 리더 (TEAM LEADERS) ---------- 7
5.1. 주장 (CAPTAIN)
5.2. 감독 (COACH)
5.3. 코치 (ASSISTANT COACH)

제3장 경기 형식 (PLAYING FORMAT) ---------- 10

6. 점수, 세트 및 경기의 승 (TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH) -------- 10
6.1. 점수 (TO SCORE A POINT)
6.2. 세트의 승리 (TO WIN A SET)
6.3. 경기의 승리 (TO WIN THE MATCH)
6.4. 부전패와 불완전한 팀 (DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM)

7. 플레이의 구조 (STRUCTURE OF PLAY) ---------- **11**
7.1. 토스 (THE TOSS)
7.2. 공식 웜-업 (OFFICIAL WARM-UP SESSION)
7.3. 팀 스타팅 라인-업 (TEAM STARTING LINE-UP)
7.4. 위치 (포지션, POSITIONS)
7.5. 위치 반칙 (포지션 반칙, POSITIONAL FAULT)
7.6. 로테이션 (ROTATION)
7.7. 로테이션 반칙 (ROTATIONAL FAULT)

제4장 플레이 동작 (PLAYING ACTIONS) ---------- **16**

8. 플레이 상태 (STATES OF PLAY) ---------- **16**
8.1. 볼 인 플레이 (BALL IN PLAY)
8.2. 볼 아웃 오브 플레이 (BALL OUT OF PLAY)
8.3. 볼 "인" (BALL "IN")
8.4. 볼 "아웃" (BALL "OUT")

9. 볼 플레이 (PLAYING THE BALL) ---------- **16**
9.1. 팀 타구 (TEAM HITS)
9.2. 타구의 특성 (CHARACTERISTICS OF THE HIT)
9.3. 볼 플레이 반칙 (FAULTS IN PLAYING THE BALL)
9.4. 코트와의 접촉 (CONTACT WITH THE COURT)

10. 네트에서의 볼 (BALL AT THE NET) ---------- **18**
10.1. 네트를 통과하는 볼 (BALL CROSSING THE NET)
10.2. 네트를 접촉하는 볼 (BALL TOUCHING THE NET)
10.3. 네트에서의 볼 (BALL IN THE NET)

11. 네트에서의 선수 (PLAYER AT THE NET) ---------- **19**
11.1. 네트를 넘어가는 것 (REACHING BEYOND THE NET)
11.2. 네트 아래로의 침범 (PENETRATION UNDER THE NET)
11.3. 네트와의 접촉 (CONTACT WITH THE NET)
11.4. 네트에서의 선수 반칙 (PLAYER'S FAULTS AT THE NET)

12. 서비스 (SERVICE) ---------- **20**
12.1. 세트의 첫 서비스 (FIRST SERVICE IN A SET)
12.2. 서비스 순서 (SERVICE ORDER)
12.3. 서비스 허가 (AUTHORISATION OF THE SERVICE)
12.4. 서비스 실행 (EXECUTION OF THE SERVICE)
12.5. 스크린 (SCREENING)
12.6. 서비스동안 일어나는 반칙 (FAULTS MADE DURING THE SERVICE)
12.7. 서비스 반칙과 포지션 반칙 (SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS)

13. 공격 (ATTACK HIT) ---------- **22**
13.1. 공격의 특성 (CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT)
13.2. 공격의 제한 (RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT)
13.3. 공격 반칙 (FAULTS OF THE ATTACK HIT)

14. 블로킹 (BLOCK) ---------- **23**

14.1. 블로킹 (BLOCKING)
14.2. 블로킹 접촉 (BLOCK CONTACT)
14.3. 상대편 공간 내에서의 블로킹 (BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE)
14.4. 블로킹과 팀 타구 (BLOCK AND TEAM HITS)
14.5. 서비스 블로킹 (BLOCKING THE SERVICE)
14.6. 블로킹 반칙 (BLOCKING FAULTS)

제5장 경기 중단, 인터벌 및 경기지연 (INTERRUPTIONS, INTERVALS AND DELAYS) ---------- 26

15. 정규적인 경기 중단 (REGULAR GAME INTERRUPTIONS) ---------- 26
15.1. 정규적인 경기 중단 횟수 (NUMBER OF REGULAR INTERRUPTIONS)
15.2. 정규적인 경기 중단의 연속 (SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS)
15.3. 정규적인 경기 중단의 요청 (REQUESTS FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS)
15.4. 타임-아웃과 테크니컬 타임-아웃 (TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS)
15.5. 선수교대 (SUBSTITUTION OF PLAYERS)
15.6. 선수교대의 제한 (LIMITATION OF SUBSTITUTIONS)
15.7. 예외적인 선수교대(EXCEPTIONAL SUBSTITUTION)
15.8. 퇴장 또는 자격박탈에 의한 선수교대 (SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION)
15.9. 불법적인 선수교대 (ILLEGAL SUBSTITUTION)
15.10. 선수교대 절차 (SUBSTITUTION PROCEDURE)
15.11. 부당한 요구 (IMPROPER REQUESTS)

16. 경기 지연 (GAME DELAYS) ---------- 29
16.1. 경기 지연의 형태 (TYPES OF DELAY)
16.2. 경기 지연 제재 (DELAY SANCTIONS)

17. 예외적인 경기 중단 (EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS) ---------- 30
17.1. 부상/질병 (INJURY/ILLNESS)
17.2. 외부의 방해 (EXTERNAL INTERFERENCE)
17.3. 연장된 경기 중단 (PROLONGED INTERRUPTIONS)

18. 인터벌과 코트 교대 (INTERVALS AND CHANGE OF COURTS) ---------- 31
18.1. 인터벌 (INTERVALS)
18.2. 코트 교대 (CHANGE OF COURTS)

제6장 리베로 (THE LIBERO PLAYER) ---------- 32

19. 리베로 (THE LIBERO PLAYER) ---------- 32
19.1. 리베로의 지명 (DESIGNATION OF THE LIBERO)
19.2. 복장 (EQUIPMENT)
19.3. 리베로의 동작 (ACTIONS INVOLVING THE LIBERO)
19.4. 새 리베로의 재지명 (RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO)
19.5. 요약 (SUMMARY)

제7장 참가자의 행동 (PARTICIPANTS' CONDUCT) ---------- 35

20. 행동의 요건 (REQUIREMENTS OF CONDUCT) ---------- 35
20.1. 스포츠맨적인 행동 (SPORTSMANLIKE CONDUCT)

20.2. 페어 플레이 (FAIR PLAY)

21. 불법행위와 그 제재 (MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS) ---------- 35
21.1. 가벼운 불법행위 (MINOR MISCONDUCT)
21.2. 제재에 이르는 불법행위 (MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS)
21.3. 제재의 범위 (SANCTION SCALE)
21.4. 불법행위 제재의 적용 (APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS)
21.5. 세트 전, 세트 간 일어나는 불법행위 (MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS)
21.6. 제재 카드 (SANCTION CARDS)

2부 심판, 심판의 의무와 공식 핸드 시그널
(THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS) ---------- 39

제8장 심판 (REFEREES) ---------- 39

22. 심판진과 절차 (REFEREEING CORPS AND PROCEDURES) ---------- 39
22.1. 구성 (COMPOSITION)
22.2. 절차 (PROCEDURES)

23. 주심 (FIRST REFEREE) ---------- 40
23.1. 위치 (LOCATION)
23.2. 권한 (AUTHORITY)
23.3. 의무 (RESPONSIBILITIES)

24. 부심 (SECOND REFEREE) ---------- 41
24.1. 위치 (LOCATION)
24.2. 권한 (AUTHORITY)
24.3. 의무 (RESPONSIBILITIES)

25. 기록원 (SCORER) ---------- 43
25.1. 위치 (LOCATION)
25.2. 의무 (RESPONSIBILITIES)

26. 보조 기록원 (ASSISTANT SCORER) ---------- 44
26.1. 위치 (LOCATION)
26.2. 의무 (RESPONSIBILITIES)

27. 선심 (LINE JUDGES) ---------- 45
27.1. 위치 (LOCATION)
27.2. 의무 (RESPONSIBILITIES)

28. 공식 시그널 (OFFICIAL SIGNALS) ---------- 46
28.1. 심판의 핸드 시그널 (REFEREES' HAND SIGNALS)
28.2. 선심의 기(旗L) 시그널 (LINE JUDGES' FLAG SIGNALS)

3부 도해 (DIAGRAMS)

부록 용어의 정의 (DEFINITIONS) ---------- 70

WorldParaVolley Official Volleyball Rule

제 1 편

·경 기·

제 1 장 - 시설 및 장비

(FACILITIES AND EQUIPMENT)

1. 경기장 (PLAYING AREA)

경기장은 경기 코트와 자유 지역(이하 "프리존"으로 표기)을 포함한다. 이것은 직사각형으로 둘로 나뉜 양쪽이 대칭을 이뤄야 한다.

1.1. 규격 (DIMENSIONS)

경기 코트는 모든 면이 최소 3m 폭의 프리존으로 둘러진 10x6m 크기의 직사각형이다.

자유 경기 공간은 어떠한 장애로부터 자유로운 경기장 위의 공간을 말하며, 경기장 표면으로부터 최소 7m 높이가 확보되어야 한다.(한 코트 대각선 길이 12m 73cm)

Zonal 챔피언쉽 뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서 자유 지역(Free zone)은 사이드 라인으로부터 최소 4m, 앤드 라인으로부터 최소 6m가 확보되어야 하며, 자유 경기공간은 경기장 표면으로부터 최소 10m 높이가 확보되어야 한다.

1.2. 경기장 표면 (PLAYING SURFACE)

1.2.1. 표면은 평평하고 수평적이며 동일한 재질이어야 한다. 선수에게 부상 위험이 있어서는 안되며, 거칠거나 미끄러운 표면에서 경기하는 것은 금지된다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서는 목재나 합성표면만이 허용되며, 어떠한 표면도 사전에 WPV에 의해 승인을 받아야 한다.

1.2.2. 실내 코트의 경기장 표면은 밝은 색으로 되어야 한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서는 흰색으로 선을 그어야 하며, 서로 다른 색상으로 경기 코트와 프리존이 구분되어야 한다.

1.2.3. 실외 코트에서는 미터 당 5mm의 경사가 배수를 위해 허용되며, 딱딱한 재질로 만든 코트의 선은 금지된다.

1.3. 코트의 라인 (LINES ON THE COURT)

1.3.1. 모든 라인은 5cm 폭으로 그려지며, 바닥과 다른 라인으로부터 구분되는 밝은 색상이어야 한다.

1.3.2. 구획선 (BOUNDARY LINES)

사이드라인 2개와 앤드라인 2개로 경기 코트를 표시한다. 양 사이드라인과 앤드라인은 경기 코트의 면적 안에 포함되어야 한다.

1.3.3. 센터라인 (CENTRE LINE)

센터라인의 중심은 각각 6m x 5m의 크기로 측정되는 2개의 동일한 코트로 경기 코트를 나눈다. 하지만 선의 전체 너비는 양 코트를 동일하게 포함시키는 것으로 간주한다. 이 선은 사이드라인에서 사이드라인까지 네트 아래를 연장한다.

1.3.4. 어택라인 (ATTACK LINE)

센터라인의 중심에서 2m 뒤로 그려진 각 코트의 어택라인은 전위 지역을 표시한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서 어택라인은 사이드라인으로부터 너비 5cm, 길이 15cm의 짧은 5개의 선이 20cm 간격으로 이뤄진 절취선으로 1.75m까지 연장된다. "감독제한선"(어택라인에서 코트의 앤드라인까지 확장된 절취선으로 사이드라인과 1.75m 떨어져 평행)은 감독 작전 구역의 한계를 표시하는 20cm 간격의 15cm의 짧은 선으로 구성된다

1.4. 존과 지역 (ZONES AND AREAS)

1.4.1. 프론트 존 (FRONT ZONE)

각 코트의 프론트 존(전위 지역)은 센터라인 중심과 어택라인의 뒤 가장자리까지로 제한된다. 사이드라인을 넘어 프리존의 끝까지 연장되는 것으로 간주된다.

1.4.2. 서비스 존 (SERVICE ZONE)

서비스 존은 각 앤드라인 뒤 너비 6m 지역을 말한다. 옆으로는 각각 길이 15cm의 선이 사이드라인 연장선 상 앤드라인 20cm 뒤에 그려진다.

길이는 프리존 끝까지 연장된다.

1.4.3. **선수교대 지역** (SUBSTITUTION ZONE)

선수교대 지역은 양 어택라인의 연장선에서 기록석까지로 제한된다.

1.4.4. **리베로 교대 지역** (LIBERO REPLACEMENT ZONE)

리베로 교대 지역은 팀 벤치 쪽에 있는 프리존의 일부로, 어택라인 연장선에서 앤드라인까지로 제한된다.

1.4.5. **웜-업 지역** (WARM-UP AREA)

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 해당 경기 TD(Technical Delegate:경기위원)에 의해 명시하지 않는 한, 웜-업 지역은 대략 3X3m의 크기로 자유 지역 밖 양 벤치 옆 구석에 위치한다.

1.4.6. **벌칙 구역** (PENALTY AREA)

벌칙 구역은 의자 2개가 비치된 약 1x1m 크기로, 각 앤드라인 연장선 바깥쪽 통제구역 내 5cm 너비의 빨간 선으로 표시된다.

1.5. **기온** (TEMPERATURE)

기온은 10℃(50℉) 이하가 되어서는 안 된다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 최대 기온은 25℃(77℉)보다 높지 않아야 하며, 최소 16℃(61℉)보다 낮지 않아야 한다.

1.6. **조명** (LIGHTING)

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 경기장의 조명은 경기장 표면 1m 위에서 측정했을 때 1,000~1,500 룩스가 되어야 한다.

2. **네트와 지주** (NET AND POSTS)

2.1. **네트의 높이** (HEIGHT OF THE NET)

2.1.1. 네트는 센터라인에서 수직으로 남자 1.15m, 여자 1.05m 높이로 설치된다.

2.1.2. 네트 높이는 경기 코트의 중앙에서 측정되며, 양 사이드라인 상에서 네트 높이는 정확하

게 같아야 하고, 공식적 높이보다 2cm 이상 초과해서는 안 된다.

2.2. 구조 (STRUCTURE)

네트는 너비 0.80m, 길이 6.50~7m(사이드 밴드 양 옆에 25~50cm 길이 포함)로, 10cm의 정사각형 검정 그물로 만들어진다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 네트의 길이는 7m가 되어야 한다.

상단의 수평 밴드는 두 겹의 흰색 캔버스로 만들어진 7cm의 너비로, 전체 길이를 꿰맨다. 밴드의 양 끝에는 끈이 통과해 상단부분을 팽팽하게 유지하여 지주에 밴드를 고정시켜주는 구멍이 있다.

네트를 지주에 고정시켜 상단의 팽팽함을 유지시켜 준다.

네트 하단에는 로프로 연결된 또다른 수평 밴드가 있는데, 이는 상단의 밴드와 유사하며, 5cm 너비로 되어 있다. 이 로프는 네트를 지주에 고정시켜 하단부분의 팽팽함을 유지시켜 준다.

2.3. 사이드 밴드 (SIDE BANDS)

2개의 흰색 밴드가 수직으로 네트에 고정되어 각 사이드라인 바로 위에 설치된다.

이 사이드 밴드는 너비 5cm, 길이 0.80m로 네트의 부분으로 간주된다.

2.4. 안테나 (ANTENNAE)

안테나는 유연한 막대기로 길이 1.60m, 직경 10mm의 유리섬유나 이와 유사한 재질로 만들어진다.

안테나는 각 사이드밴드 바깥 가장자리에 고정되며 네트의 서로 반대쪽으로 설치한다.

각 안테나 상단 80cm는 네트 상단을 연장하여 대체적으로 빨간색과 흰색의 대조적 색상을 사용하여 10cm 너비의 줄무늬로 표시한다.

안테나는 네트의 한 부분으로 간주하며, 옆으로는 통과허용 공간의 범위를 규정짓는다.

2.5. 지주 (POSTS)

2.5.1. 네트를 받치고 있는 지주는 사이드라인 밖 0.50~1.00m 거리에 설치되고, 1.25m의 높이

로 조정 가능한 것이어야 한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 네트를 받치고 있는 지주는 사이드라인 1m 밖에 설치하고 패드로 보호되어야 한다. 지주는 WPV가 승인된 단독으로 설 수 있고, 가중 지주(고정을 위해 중량을 실은 지주)로 대회를 위해 승인된 것을 제외하고는 바닥 속으로 들어가야 한다.

2.5.2. 지주는 둥글고 매끄러운 것으로, 줄을 사용하는 것 없이 바닥에 고정된다. 어떤 위험성이 있거나 방해가 되는 장치가 있어서는 안 된다.

2.6. **추가 장비** (ADDITIONAL EQUIPMENT)

모든 추가 장비는 WPV 규정에 의해 결정된다.

3. **볼** (BALLS)

3.1. 기준 (STANDARDS)

볼은 구의 형태로 고무나 이와 유사한 재질로 만든 내피에 유연한 가죽 혹은 합성가죽 표피로 만들어진다.
색상은 동일한 밝은 색 혹은 조합된 색상이어야 한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 사용되는 인조가죽 컬러 볼은 WPV 기준에 부합되어야 한다.

볼의 둘레는 65~67cm이고, 무게는 260~280g이다.
내부 기압은 0.30~0.325kg/㎠(4.26~4.61psi)(294.3~318.82mbar 또는 hPa)이다.

3.2. **볼의 균일성** (UNIFORMITY OF BALLS)

경기에 사용되는 모든 볼은 둘레, 무게, 압력, 형태, 색상 등이 동일한 기준을 지녀야 한다.

세계, 국제대회, 국내 혹은 리그대회에서도 WPV의 동의가 없는 한 WPV 공인구로 시합해야 한다.

3.3. **파이브-볼 시스템** (FIVE-BALL SYSTEM)

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 볼 5개가 사용되어야 한다. 이 경우, 볼리트리버 6명은 프리존의 각 모서리와 주부심 뒤쪽에 위치해야 한다.

제 2 장 - 참가자들

PARTICIPANTS

4. 팀 (TEAMS)

4.1. 팀 구성 (TEAM COMPOSITION)

4.1.1. 한 팀은 최대 2명의 "최소 장애(※MD/VS2로 표기)"를 포함한 '확정(Confirmed)' 등급 또는 '관찰(Review)' 등급의 국제적 등급분류를 받은 12명의 선수, 감독 1명, 코치 최대 2명, 물리치료사 1명, 그리고 의사 1명으로 구성할 수 있다.

주목 : IPC(국제장애인올림픽위원회) 규정에 부합되도록 맞춘 새 WPV 등급분류 규칙에 따라 2018년 1월 1일부터 "D"와 "MD"의 등급분류 표기는 "VS1"과 "VS2"로 각각 표기된다.

일반적으로 기록지 선수명단에 있는 사람만이 경기장/통제구역에 들어갈 수 있으며, 공식연습과 경기에 참가할 수 있다.

팀 매니저나 저널리스트는 통제구역에 있는 벤치에 또는 그 뒤에 앉을 수 없다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 팀 의사나 물리치료사는 팀 공식 임원으로 되어야 하며 사전에 WPV 의료부(Medical Department)에 승인받아야 한다.

4.1.1. 리베로를 제외한 선수 중 한 명은 팀 주장이 되며, 경기기록지에 표시되어야 한다.

4.1.1. 경기 기록지에 기재된 선수 만이 코트에 들어가 경기를 할 수 있다. 일단 감독이나 팀 주장이 경기기록지에 서명을 하면 기록된 선수(E-스코어지의 선수 명단)은 바꿀 수 없다.

4.2. 팀의 위치 (LOCATION OF THE TEAM)

4.2.1. 경기를 하지 않는 선수들은 팀 벤치에 앉거나 연습지역에 있어야 한다. 감독이나 다른 팀원은 벤치에 앉아 있어야 하나 일시적으로 그 곳을 이탈할 수 있다.

벤치는 프리존 밖으로 기록석 양 옆에 놓여야 한다.

4.2.2. 팀원만이 경기 중 벤치에 앉거나 연습시간에 참가하는 것이 허용된다.

4.2.3. 경기를 하지 않는 선수들은 다음과 같이 볼 없이 연습할 수 있다:

4.2.3.1. 경기 중 : 웜-업 지역에서

4.2.3.2. 타임-아웃 및 테크니컬 타임-아웃 동안 : 자기 팀 코트 뒤 프리존내에서

4.2.4. 세트간 휴식동안, 선수들은 자신의 프리존 내에서 볼을 사용하여 연습을 해도 된다. 2,3 세트 사이 연장된 인터벌을 사용하는 경우 선수들은 세트 간 이벤트행사(엔터테인먼트)가 진행되지 않을 경우 자기 팀 코트에서 볼을 사용하여 연습할 수 있다.

4.3. **복장** (EQUIPMENT)

선수들의 복장은 상의, 반바지 나 긴바지, 양말(동일해야 함)과 운동화로 구성된다. 선수들은 신발을 신지 않고 경기할 수 있다.

선수들은 다음과 같은 조건을 갖추었다면 팀 반바지 속에 압박용 타이즈 입는 것이 허용된다:

i) 반바지보다 길면 안된다.

ii) 반바지와 동일한 색상이거나 흰색, 검정색 또는 중립적 색상이어야 한다.

iii) 반바지를 입고 경기를 하는 팀원과 동일한 형태를 착용해야 한다.

패딩을 넣지 않은 압박용 의류의 착용은 긴 바지 속에 입을 수 있다. 긴 바지를 입고 경기에 임하는 팀원들은 동일한 형태의 것을 착용해야 한다.
두꺼운 재질 또는 특별히 제작된 두꺼운 반바지나 바지를 입고 앉는 것은 허용되지 않는다.

4.3.1. 팀의 상의, 반바지, 긴바지, 압박용 의류(타이즈)와 양말의 색상 및 디자인은 각각 동일해야 하며(리베로 제외) 깨끗해야 한다.

4.3.2. 신발은 굽이 없이 고무 또는 합성 발바닥으로 가볍고 유연한 것이어야 한다.
Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 자국이 남는 신발을 신어서는 안된다.

4.3.3. 선수 셔츠의 번호는 1~20번까지이다.

4.3.3.1. 번호는 상의 앞, 뒷면 중앙에 위치하며, 번호의 색상 및 밝기는 상의의 그것과 대조되는 것이어야 한다

4.3.3.2. 번호는 상의 앞가슴에 최소 15cm, 등에 최소 20cm 높이로 되어야 하고, 번호의 글자 형태는 최소 2cm 너비로 새겨야 한다.

4.3.4. 팀 주장은 상의 가슴부분에 새겨진 번호 아래 8x2cm의 라인을 넣어야 한다.

4.3.5. 팀 유니폼 색상과 다른 유니폼을 입거나 공식 번호가 없는 유니폼을 착용하는 것은 금지된다(리베로 제외)

4.4. **복장의 변경** (CHANGE OF EQUIPMENT)

4.4.1. 신발 없이 경기하는 것;
Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 맨발로(양말없이) 경기하는 것은 금지된다

4.4.2. 세트 사이나 선수교대 후 새 유니폼이 색상, 디자인 및 번호가 동일하다면 젖었거나 손상된 유니폼을 바꿔 입는 것;

4.4.3. 추운 날씨에 팀 전체의 유니폼이 동일한 색상 및 디자인과 규칙 4.3.3에 의거한 공식번호가 부착된 것이라면 트레이닝복 차림(리베로 제외)으로 경기하는 것.

4.5. **금지된 물품** (FORBIDDEN OBJECTS)

4.5.1. 선수에게 부상의 위험이 있거나 불공평하게 인위적인 이점을 줄 수 있는 물품을 착용하는 것은 금지된다. 붕대의 사용은 가능하나 위험을 줄 수 있는 어떠한 것도 허용되지 않는다.

4.5.2. 선수들은 자신이 위험 부담을 안고 안경 및 렌즈를 착용할 수 있다.

4.5.3. 압박 패드(선수 부상 보호장비 패드, 예 : 무릎/팔꿈치 보호대)는 보호나 지지를 목적으로 착용할 수 있다. 이러한 장비들은 유니폼과 일치되는 부분으로 동일한 색상으로 되어야 한다. 검정색, 흰색 또는 중립적 색상 또는 착용할 수 있으나 전 팀이 동일해야 한다.

5. **팀 리더** (TEAM LEADERS)

양 팀 주장과 감독은 팀원의 행동 및 규율을 책임진다.

리베로는 팀 주장 또는 경기 주장이 될 수 없다.

5.1. **주장** (CAPTAIN)

5.1.1. 경기 전, 팀 주장은 기록지에 서명을 하고 팀을 대표해 토스를 한다.

5.1.2. 경기 중, 코트에 있는 동안 팀 주장은 경기 주장이 된다. 팀 주장이 코트에 없을 경우, 감독이나 팀 주장은 경기 주장의 역할을 할 코트에 있는 다른 선수(리베로가 아닌)를 지명해야 한다. 이 경기 주장은 선수교대로 코트 밖으로 나가게 되거나 팀 주장이 경기하

러 들어오는 경우, 또는 세트가 끝날 때까지 경기 주장으로서 책임을 유지한다.
볼이 "아웃 오브 플레이" 상태가 되었을 경우 경기 주장만이 심판에게 말할 수 있는 권한이 주어진다.

5.1.2.1. 규칙 적용과 해석에 대한 설명을 요청하는 것, 팀 동료의 요구 및 질의를 대신해 묻는 것. 만약 경기 주장이 주심의 설명에 대해 동의를 하지 않을 경우 그런 결정에 수긍하지 않음을 결정하고는 즉시 주심에게 경기 종료 시 경기 기록지에 공식 항의를 기록할 용의가 있음을 제시할 수 있다;

5.1.2.2. 허가를 요청하는 것:

a) 용구 전체 혹은 일부의 교체
b) 팀의 위치를 확인하는 것,
c) 바닥, 네트, 볼 등을 점검하는 것

5.1.2.3. 감독의 부재시 경기 주장은 타임-아웃 및 선수교대를 요구할 수 있다.

5.1.3. 경기 종료 후, 팀 주장은:

5.1.3.1. 심판에게 감사를 표하고 결과를 확인한 후 기록지에 서명한다;

5.1.3.2. 공식항의를 주심에게 알렸을 때, 주심의 규칙 적용 또는 해석에 관한 공식 항의를 경기 기록지에 기록하고 확인할 수 있다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 경기 중 이뤄진 어떠한 항의도 영어로 기재되어야 한다.

5.2. **감독** (COACH)

5.2.1. 전 경기 동안, 감독은 경기 코트 밖에서 팀이 경기하는 것을 관장하고 주전 선수, 교대 선수의 선정 및 타임-아웃을 요청할 수 있다. 이러한 감독의 역할을 수행함에 있어 공식적으로 이러한 기능을 접촉하는 심판은 부심이다.

5.2.2. 경기 전, 감독은 기록지에 선수들의 이름 및 번호를 확인한 뒤 서명한다.

5.2.3. 경기 중, 감독은:

5.2.3.1. 매 세트 전, 부심이나 기록원에게 라인-업 시트를 적어 서명한 뒤 제출한다.

5.2.3.2. 기록석 가장 가까운 팀 벤치에 앉으며, 자리를 떠날 수 있다.

5.2.3.3. 타임-아웃 및 선수 교대를 요구한다.

5.2.3.4. 다른 팀원 뿐 아니라 코트에 있는 선수들에게 지시를 할 수 있다. 감독은 어택 라인 연장선상에서부터 연습 구역까지 팀 벤치 앞 프리존 내에서 경기를 방해하거나 지연시키지 않는 한, 서서 혹은 걸으면서 이러한 지시를 내릴 수 있다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 감독은 전 경기동안 감독제한선 뒤에서만 직무를 수행하도록 제한된다.

5.3. **코치** (ASSISTANT COACH)

5.3.1. 코치는 팀 벤치에 앉으나, 경기에 관여할 권리는 없다.

5.3.2. 선수로서 코트로 들어가는 것을 제외하고, 감독이 제재를 포함하여 어떤 이유에서건 팀을 떠나야 한다면, 경기 주장이 주심에게 허가를 받아 코치가 감독의 부재동안 감독의 역할을 수행할 수 있다.

제 3 장 - 경기 형식

PLAYING FORMAT

6. 점수, 세트 및 경기의 승 (TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH)

6.1. 점수 (TO SCORE A POINT)

6.1.1. 한 팀은 아래의 경우 1점을 획득한다:

6.1.1.1. 상대편 경기코트에 볼이 성공적으로 닿은 경우;

6.1.1.2. 상대팀이 반칙을 범한 경우;

6.1.1.3. 상대팀이 벌칙을 받은 경우.

6.1.2. **반칙** (Fault)

한 팀은 규칙에 어긋나는 경기 동작을 함으로써 반칙을 범하게 된다(또는 다른 형태로 위반을 함으로써). 심판은 반칙을 판단하고 규칙에 따른 결과를 결정하게 된다:

6.1.2.1. 만약 두 개 또는 그 이상의 반칙이 연속적으로 범해졌다면 첫번째 반칙만이 적용된다.

6.1.2.2. 두 개 또는 그 이상의 반칙이 양 팀에 의해 동시에 범해졌다면 '더블폴트'가 선언되며 경기는 다시 시작된다.

6.1.3. **랠리와 완료된 랠리** (Rally and completed rally)

한 랠리는 서버에 의해 서비스가 행해진 순간에서부터 볼이 '아웃 오브 플레이'될 때까지의 일련의 경기 동작이다. 완료된 랠리는 한 점수를 주게 되는 결과를 가져오는 일련의 경기 동작이다. 이는 다음의 것을 포함한다:
- 벌칙(Penalty)의 부가
- 서비스 8초 이후 이뤄진 서비스에 대한 서비스권의 상실

6.1.3.1. 서빙팀이 랠리에서 이기게 되면 한 점을 획득하게 되고 서브는 계속된다.

6.1.3.2. 리시빙팀이 랠리에서 이긴다면, 한 점을 얻고 다음의 서브를 하게 된다.

6.2. **세트의 승리** (TO WIN A SET)

한 세트(최종 세트, 다섯번째 세트 제외)는 최소 2점을 앞선 상태에서 먼저 25점을 획득한 팀이 승리한다. 24-24 동점을 이룬 경우 경기는 2점 리드가 이뤄질 때까지 계속된다 (26-24; 27-25;…).

6.3. **경기의 승리** (TO WIN THE MATCH)

6.3.1. 경기는 3세트를 이긴 팀이 승리한다.

6.3.2. 세트가 2-2로 같을 경우, 최종 5세트는 최소 2점을 앞선 상태에서 15점제로 경기하게 된다.

6.4. **부전패와 불완전 팀** (DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM)

6.4.1. 팀이 경기 속행에 대해 거부하게 되면, 각 세트 0-25, 시합 0-3의 결과와 함께 몰수로 부전패가 선고된다.

6.4.2. 아무런 정당한 사유 없이 팀이 제 시간에 경기장에 나타나지 않으면 규칙 6.4.1과 같은 결과로 부전패를 선고한다.

6.4.3. 팀이 세트 혹은 경기 중 불완전한 팀으로 선고되면 그 세트 혹은 그 경기는 지게 된다. 상대 팀은 세트 혹은 경기를 이기는데 필요한 점수 및 세트를 얻게 된다. 불완전 팀의 점수와 세트는 유효하다.

7. **플레이의 구조** (STRUCTURE OF PLAY)

7.1. **토스** (THE TOSS)

경기 전, 주심은 첫 세트에서의 첫 서브와 코트 선정을 위한 토스를 실시한다.
만약 5세트가 진행된다면 새로 토스를 하게 된다.

7.1.1. 토스는 양 팀 주장의 참여 하에 이뤄진다.

7.1.2. 토스의 승자는 :

7.1.2.1. 서브권 또는 서브 리시브권 또는

7.1.2.2. 코트 면을 선택할 수 있다.

패자는 남은 선택권을 가지게 된다.

7.1.3. 분리해서 공식 웜-업을 하는 경우 첫 서비스권을 가진 팀이 네트에서 먼저 웜-업을 한다.

7.2. **공식 웜-업** (OFFICIAL WARM-UP SESSION)

7.2.1. 경기에 앞서, 팀이 먼저 코트에서 몸을 풀고 있었다면 네트에서 함께 6분의 웜-업 시간을 갖게 되며, 그렇지 않다면 10분을 가지게 된다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 팀은 네트에서 함께 10분의 웜-업시간이 주어진다.

7.2.2. 양 팀 주장 중 한 명이 네트에서의 공식 웜-업을 따로 하겠다고 요청한다면, 팀들은 각 3분 또는 각 5분동안 그렇게 할 수 있다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 팀은 네트에서 5분간 따로 웜-업이 주어진다.

7.2.3. 공식 웜-업을 따로 할 경우, 첫 서비스를 가진 팀이 먼저 네트에서 웜-업을 하게 된다.

7.3. **팀 스타팅 라인-업** (TEAM STARTING LINE-UP)

7.3.1. 코트에 있는 6명의 선수는 최대 한 명의 "최소 장애" 선수(*MD/VS2로 표기되는)를 포함할 수 있다. 리베로가 코트에 있을 때도 코트 안의 6명의 선수는 이 조건을 충족시켜야 한다.

주목 : IPC 규정에 부합되도록 맞춘 새 WPV 등급분류 규칙에 따라 2018년 1월 1일부터 "D"와 "MD"의 등급분류 표기는 "VS1"과 "VS2"로 각각 표기된다.

팀의 스타팅 라인-업은 코트에서 선수들의 로테이션 순서를 나타내는 것으로 이 순서는 세트동안 유지되어야 한다.

7.3.2. 매 세트 시작 전, 감독은 라인-업 용지 또는 e-스코어 장치가 사용될 경우 e-스코어 장치를 통해 팀의 스타팅 라인-업을 적고, 서명을 하여 부심 또는 기록원에게(또는 전자적으로 e-기록원에게 바로) 제출해야 한다.

7.3.3. 세트의 스타팅 라인-업에 있지 않은 선수들은 그 세트의 교대선수들이다(리베로 제외).

7.3.4. 일단 라인-업 용지가 부심이나 기록원에게 제출되면 정규 교대 없이 라인-업을 바꿀 수 없다.

7.3.5. 코트에 있는 선수들의 위치와 라인-업 용지의 위치가 일치하지 않는다면 아래와 같이 처리된다.

7.3.5.1. 그와 같은 위치의 불일치가 세트 시작 전에 발견된 경우에는 선수들의 위치는 라인-업 용지에 따라 수정되어져야 하며, 어떠한 제재도 없다;

7.3.5.2. 세트 시작 전에 코트에 있는 한 선수가 그 세트 라인-업 용지에 기입되어 있지 않은 것을 발견했을 경우, 이 선수는 라인-업 용지에 맞춰 바꿔야 하며 어떠한 제재도 없다.

7.3.5.3. 하지만, 코트에 있는 라인-업에 등록되어 있지 않은 선수를 코트에 그대로 두고 싶다면, 감독은 선수교대 핸드시그널을 사용하여 정규적인 선수교대를 요청해야 하며, 기록지에 기록된다.

만약 선수의 위치와 라인-업 용지의 위치가 틀린 것이 나중에 발견되었다면, 반칙을 한 팀은 정확한 위치로 되돌아가야 한다. 상대팀의 점수는 유지되고 추가적으로 1점과 다음 서비스권을 갖게 된다. 반칙이 일어난 정확한 순간부터 반칙의 발견까지 반칙한 팀이 얻은 모든 점수는 취소된다.

7.3.5.4. 경기 기록지 선수 명단에 등록되지 않은 선수가 코트에서 발견되었다면, 상대편의 점수는 유지되고, 추가로 1점 및 서비스권을 얻는다. 반칙을 한 팀은 필요하다면 등록되지 않은 선수가 코트에 들어갔을 때부터의 얻은 모든 점수와 세트(0:25)를 잃게 된다. 그리고 라인-업을 수정하여 제출해야 하며, 새로 등록된 선수를 등록되지 않은 선수가 있었던 코트의 위치로 들여보내야 한다.

7.4. **위치** (POSITIONS) D.4

볼이 서버에 의해 타구되는 순간에 각 팀은 로테이션 순서(서버 제외)에 맞춰 자기 팀 코트 내에 위치해 있어야 한다.

7.4.1. 선수의 위치는 다음과 같이 배열된다:

7.4.1.1. 네트 근처에 있는 3명의 선수는 전위 선수로 4(전위 레프트), 3(전위 센터) 그리고 2(전위 라이트)의 위치를 차지한다.

7.4.1.2. 나머지 3명의 선수는 후위 선수로 5(후위 레프트), 6(후위 센터), 그리고 1(후위 라이트)의 위치를 차지한다.

7.4.2. 선수 간의 상관적 위치:

7.4.2.1. 각각의 후위 선수는 그와 대응하는 전위선수보다 센터라인으로부터 더 뒤에 위치해야 한다;

7.4.2.2. 전위 선수와 후위 선수는 옆으로는 각각 규칙 7.4.1에 제시된 순서에 따라 위치해야 한다.

7.4.3. 선수의 위치는 아래와 같이 바닥에 닿아 있는 둔부의 위치에 따라 결정되고 통제된다.

7.4.3.1. 각각의 전위 선수는 적어도 둔부의 일부가 그와 대응하는 후위 선수의 둔부보다 센터라인에 더 가까이 있어야 한다.

7.4.3.2. 각각의 오른쪽(왼쪽)편 선수는 적어도 둔부의 일부가 같은 열에 있는 중앙 선수의 둔부보다 오른쪽(왼쪽) 사이드라인으로 더 가까이 있어야 한다.

7.4.4. 서비스 타구 후, 선수들은 자기 팀 코트나 프리존의 어느 위치를 차지하거나 움직일 수 있다.

7.5. **위치 반칙** (POSITIONAL FAULT)

7.5.1. 모든 선수는 서버가 볼을 히트하는 순간 그의 정확한 위치에 서 있지 않았다면 그 팀은 위치 반칙이 된다. 선수가 불법적인 선수교대를 통하여 코트 안에 있고, 플레이가 다시 시작되었을 때 이것도 불법적인 선수교대의 결과로 포지션 폴트에 해당된다.

7.5.2. 서버가 서비스 타구 순간에 서빙 반칙을 범하게 된다면 서버의 반칙이 위치 반칙보다 먼저 인정된다.

7.5.3. 서비스 타구 후 그 서비스가 반칙이 되었다면 위치 반칙이 먼저 일어난 것이다.

7.5.4. 위치 반칙은 아래의 결과를 가져오게 된다:

7.5.4.1. 그 팀은 상대편에 1점과 서비스권을 주게 되는 제재를 받는다.

7.5.4.2. 선수의 위치는 수정된다.

7.6. **로테이션** (ROTATION)

7.6.1. 로테이션 순서는 팀의 스타팅 라인-업에 의해 결정되고, 세트 내내 서비스 순서 및 선수들의 위치를 결정하게 된다.

7.6.2. 리시빙 팀이 서브권을 얻게 되면 그 팀 선수들은 시계방향으로 한 위치씩 돌게 된다: 2번 위치의 선수는 서브할 1번의 위치로 가게 되고, 1번 위치에 있는 선수는 6번의 위치로 가는 등.

7.7. **로테이션 반칙** (ROTATIONAL FAULT) D.11(13)

7.7.1. 로테이션 반칙은 서비스가 로테이션 순서에 따라 이뤄지지 않을 때 일어나게 된다. 이에 대한 결과는 다음과 같다:

7.7.1.1. 기록원은 부저를 사용해서 플레이를 정지시키고 상대팀은 1점 획득 및 다음 서비스권을 가지게 된다.

로테이션 반칙으로 시작된 랠리가 종료된 후 로테이션 반칙이 결정된 경우만이 랠리 결과에 상관없이 상대팀에 한 점의 점수만 주어진다.

7.7.1.2. 반칙을 범한 팀의 로테이션 순서는 수정된다.

7.7.2. 또한, 기록원은 반칙이 이뤄지는 정확한 순간을 결정하고 반칙 이후에 얻어진 모든 점수는 취소되어야 한다. 상대팀 점수는 유효하다.

로테이션 반칙이 일어난 순간을 결정할 수 없다면 점수의 취소는 없으며, 다만 상대편에 1점과 서비스권을 주게 되는 제재만 주어진다.

제 4 장 - 플레잉 동작

PLAYING ACTIONS

8. 플레이 상태 (STATES OF PLAY)

8.1. 볼 인 플레이 (BALL IN PLAY)

볼은 주심의 허가에 의해 서비스가 타구되는 순간부터 '인 플레이' 상태가 된다.

8.2. 볼 아웃 오브 플레이 (BALL OUT OF PLAY)

볼은 반칙 순간 심판의 휘슬로 "아웃 오브 플레이"가 된다.; 반칙이 일어나지 않았더라도 휘슬 순간 "아웃 오브 플레이"가 된다.

8.3. 볼 "인" (BALL "IN")

볼은 바닥에 접촉하는 순간 볼의 일부가 구획선을 포함하여 코트를 접촉한다면 "인(In)"이다.

8.4. 볼 "아웃" (BALL "OUT")

볼은 다음의 경우 "아웃"이 된다:

8.4.1. 바닥에 접촉한 볼의 모든 부분이 완전히 구획선 밖으로 나갔을 때;

8.4.2. 코트 밖의 물체, 천장 또는 경기하는 선수 외의 사람에 접촉했을 때;

8.4.3. 안테나, 로프, 지주, 또는 사이드 밴드 바깥쪽 네트에 닿았을 때;

8.4.4. 볼이 규칙 10.1.2의 경우를 제외하고 네트 수직면의 통과공간 밖으로 부분적 또는 완전히 통과했을 때;

8.4.5. 네트 아래 공간을 완전히 통과했을 때.

9. 볼 플레이 (PLAYING THE BALL)

각 팀은 자신의 팀 경기구역 및 공간 내에서 경기해야 한다(규칙 10.1.2. 제외). 하지만 볼은 프리존 너머로부터 되돌려질 수 있다.

9.1. 팀 타구 (TEAM HITS)

타구는 경기 중 선수가 볼과 함께 하는 모든 접촉을 말한다.
팀은 볼을 상대 코트로 보내기 위해 최대 3회의 타구(블로킹 제외)를 할 수 있으며, 그 이상의 타구는 "포 히트" 반칙이 된다.

9.1.1. **연속적인 접촉** (Consecutive contacts)

1명의 선수는 연속적으로 볼을 2번 타구할 수 없다(규칙 9.2.3, 14.2와 14.4.2 제외).

9.1.2. **동시 접촉** (Simultaneous contacts)

2명 또는 3명의 선수가 동시에 볼을 접촉할 수 있다.

9.1.2.1. 2(3)명의 선수가 동시에 볼을 접촉하면 2(3)회의 타구로 간주한다(블로킹 제외). 그들이 볼에 다가갔으나 한 명의 선수만 볼을 접촉했다면 한 번의 타구로 간주되며, 선수들의 충돌은 반칙으로 간주하지 않는다.

9.1.2.2. 양 팀의 선수가 네트 위에서 동시에 볼을 접촉하고 그 볼이 플레이 상태로 있을 때 볼을 리시브한 팀은 또 다른 3회 타구의 권한이 주어지고, 그 볼이 "아웃"이 되었다면 그것은 볼이 떨어진 상대팀의 반칙이 된다.

9.1.2.3. 네트 위에서 양 팀이 동시에 친 볼이 "캐치(CATCH)"로 이르게 되면 이는 "더블폴트(DOUBLE FAULT)"가 되어 그 랠리는 리플레이가 된다. 하지만 짧은 캐치성 볼은 연장된 접촉이 정지되지 않고 플레이가 이어진다면 허용된다.

9.1.3. **어시스트 타구** (Assisted hit)

경기지역 내에서 선수가 볼을 치기 위해 팀원이나 어떤 구조물/물체의 도움을 받는 것은 허용되지 않는다.

하지만 반칙을 하려고 하는 선수를(네트를 터치하는 것 등) 팀의 다른 선수가 멈추게 하거나 뒤로 잡아당기는 것은 무방하다.

9.2. **타구의 특성** (CHARACTERISTICS OF THE HIT)

9.2.1. 볼은 신체 어느 부분으로도 접촉할 수 있다.

9.2.2. 볼은 잡거나 던져서는 안 된다. 볼을 어느 방향으로든 리바운드시킬 수 있다.

9.2.3. 동시에 일어난 접촉이라면 볼을 신체 여러 곳에 접촉할 수 있다. 예외:

9.2.3.1. 블로킹에서, 연속적인 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 한 명 혹은 그 이상의 블로커에 의해 접촉될 수 있다.

9.2.3.2. 팀의 첫 타구에서 볼은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 신체 여러 곳에 연속적으로 접촉할 수 있다.

9.3. **볼 플레이 반칙** (FAULTS IN PLAYING THE BALL)

9.3.1. 포 히트 : 한 팀이 볼을 상대팀으로 보내기 전에 4번 타구하는 것

9.3.2. 어시스트 히트 : 선수가 경기지역 내에 있는 볼을 치기 위해 팀원이나 어떤 구조물/물체의 도움을 받는 것

9.3.3. 캐치 : 볼을 잡거나 던지는 것; 그 타구(잡거나 던져진 볼)에서 리바운드되지(튕겨지지) 않는다.

9.3.4. 더블 컨택 : 1명의 선수가 연속적으로 볼을 2번 치거나 볼이 연속적으로 선수의 신체 여러 부분에 접촉하는 것.

9.3.5. 리프팅 : 선수의 둔부와 어깨 사이의 신체부분이 플레잉 동작동안 코트에 접촉하지 않는 것.(예외 규칙 9.4.1)

9.4. **코트와의 접촉** (CONTACT WITH THE COURT)

9.4.1. 플레잉 동작동안 항상 선수들은 둔부와 어깨 사이의 신체부분이 코트에 접촉해야 한다. 후위지역에서 수비 동작으로 볼을 플레이 할 때 볼이 네트 상단보다 완전히 위에 있지 않는 상황에서 일어난다면 리프팅은 허용된다.

9.4.2. 일어선다거나, 몸을 일으키거나 스탭을 밟는 것은 금지된다.

10. **네트에서의 볼** (BALL AT THE NET)

10.1. **네트를 통과하는 볼** (BALL CROSSING THE NET)

10.1.1. 상대편 코트로 넘기는 볼은 통과 공간 내에 네트 위로 넘겨져야 한다. 통과 공간이란 다음의 한정된 네트 수직면의 부분을 말한다.

10.1.1.1. 아래로는 네트 상단부터;

10.1.1.2. 양 옆으로는 안테나와 그 연장선상까지;

10.1.1.3. 위는 천장까지.

10.1.2. 외부 공간을 지나 완전히 혹은 부분적으로 상대의 프리존으로 네트면을 지나는 볼은 다음의 경우라면 팀 타구 내에서 자기편으로 되돌려 플레이할 수 있다:

10.1.2.1. 선수가 상대팀 코트를 밟지 않은 경우:

10.1.2.2. 자기편으로 되돌려 플레이할 때 볼이 코트의 같은 쪽의 외부 공간을 지나 완전히 혹은 부분적으로 네트면으로 다시 통과시킨 경우. 상대팀은 그런 행위를 방해해서는 안 된다.

10.1.3. 볼이 네트 아래 공간을 통해 상대방 코트를 향하는 경우, 네트의 수직면을 완전히 통과하는 순간까지는 "인 플레이"이다.

10.2. **네트를 접촉하는 볼** (BALL TOUCHING THE NET)

네트를 지나는 동안 볼은 네트에 접촉해도 된다

10.3. **네트에서의 볼** (BALL IN THE NET)

10.3.1. 네트로 쳐 넣어진 볼은 팀의 3회 타구 내에서 플레이할 수 있다.

10.3.2. 만약 볼이 네트 그물을 찢거나 찢어 내려지면 랠리는 취소되고 다시 플레이된다.

11. **네트에서의 선수** (PLAYER AT THE NET)

11.1. **네트를 넘어가는 것** (REACHING BEYOND THE NET)

11.1.1. 만약 선수가 공격을 하기 전이나 하는 동안, 상대 플레이를 방해하지 않는다면 블로킹에서 선수가 네트를 넘어 볼을 접촉해도 된다.

11.1.2. 공격을 한 후, 선수는 그 접촉이 자기 팀 경기 공간 내에서 이뤄졌다면 손이 네트를 넘어가는 것은 허용된다.

11.2. **네트 아래로의 침범** (PENETRATION UNDER THE NET)

11.2.1. 네트 아래의 침범이 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 네트 아래 상대편 공간을 침범하는 것은 허용된다.

11.2.2. 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 신체 어느 부위든 센터라인을 넘어 상대편 코트를 터치하는 것은 허용된다.

11.2.3. 볼이 '아웃 오브 플레이' 상태가 된 뒤 선수가 상대편 코트로 들어가는 것은 무방하다.

11.2.4. 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 선수들은 상대편 프리존을 침범할 수 있다.

11.3. **네트와의 접촉** (CONTACT WITH THE NET)

11.3.1. 선수가 네트를 접촉하는 것은 플레이에 방해되지 않는다면 반칙이 아니다.

11.3.2. 플레이에 방해되지 않는다면 지주, 로프, 또는 네트를 포함하여 안테나 밖의 다른 물체에 닿아도 된다.

11.3.3. 볼이 네트를 쳐 그것때문에 상대 선수가 네트에 접촉하게 된다면 이는 반칙이 아니다.

11.4. **네트에서의 선수 반칙** (PLAYER'S FAULTS AT THE NET)

11.4.1. 선수가 상대팀이 공격 타구를 하기 전이나 하는 동안 상대편의 공간에서 상대 선수나 볼을 터치하는 경우

11.4.2. 선수가 네트 아래 상대편의 공간을 침범하여 상대편 플레이를 방해하는 경우

11.4.3. 선수가 상대 플레이를 방해하며 상대 코트로 침범하는 경우

11.4.4. 다음과 같이 선수가 상대편 플레이를 방해하는 경우

- 볼 플레잉 동작 중 또는 볼 플레이를 시도하는 동안 안테나 사이의 네트 상단을 터치하거나 안테나에 닿는 경우
- 볼을 플레이함과 동시에 지지나 안정을 시킬 목적으로 안테나 사이의 네트를 사용하는 경우
- 네트터치를 하여 상대편보다 유리한 상황을 만들어 내거나, 또는
- 볼을 플레이하는 상대방의 정상적인 시도를 방해하는 행위를 만드는 경우
- 네트를 잡는 경우

볼을 플레이 할 때 볼에 가까이 있는 선수나, 플레이 하려는 선수는 볼 접촉이 일어나지 않았다 하더라도 볼을 플레이 하는 동작으로 간주된다.
하지만 안테나 바깥의 네트 접촉은 반칙으로 간주하지 않는다(규칙 9.1.3 제외).

12. **서비스** (SERVICE)
서비스 후위 우측 선수가 서비스 지역에서 인 플레이 상태로 볼을 쳐서 넣는 행위이다.

12.1. **세트의 첫 서비스** (FIRST SERVICE IN A SET)

12.1.1. 첫 세트뿐 아니라 최종세트(5세트)의 첫 서비스는 토스에 의해 결정된 팀에 의해 실행된다.

12.1.2. 다른 세트에서는 앞 세트에서 먼저 서비스를 행하지 않은 팀의 서비스로 시작된다.

12.2. **서비스 순서** (SERVICE ORDER)

12.2.1. 선수들은 라인-업 용지에 기재된 서비스 순서에 따라야 한다.

12.2.2. 세트의 첫 서비스 후 서브할 선수는 아래와 같이 결정된다.

12.2.2.1. 서빙 팀이 랠리에서 이기면 앞서 서비스를 했던 그 선수(또는 교대선수)가 다시 서브한다.

12.2.2.2. 리시빙 팀이 랠리에서 이기면 리시빙 팀은 서브권을 얻게 되고 실제로 서브하기 전에 자리를 바꾸게 된다. 전위 우측 위치에서 후위 라이트로 옮긴 선수가 서브한다.

12.3. **서비스 허가** (AUTHORISATION OF THE SERVICE)

주심은 양 팀이 모두 플레이할 준비가 됐는지 확인하고 서버가 볼을 가지고 있는지 확인한 뒤 서비스를 허가한다.

12.4. **서비스 실행** (EXECUTION OF THE SERVICE)

12.4.1. 볼을 손(양손)에서 놓거나 던져진 뒤에 한 손이나 팔의 어느 부분으로도 치면 된다.

12.4.2. 한 번의 토스만이 허용된다. 손에서 볼을 드리블하거나 움직이는 것은 허용된다.

12.4.3. 서비스를 타구하는 순간 서버의 둔부가 코트(엔드라인 포함)나 서비스 지역 밖의 바닥에 접촉해서는 안 된다. 서버의 발, 다리 또는 손은 코트나 서비스 밖 프리존을 터치해도 된다. 타구 후, 서버는 서비스 지역 바깥이나 코트 안으로 움직여도 무방하다.

12.4.4. 서버는 주심이 서비스 허가 휘슬을 분 뒤 8초 안에 볼을 타구해야 한다.

12.4.5. 주심의 휘슬 전에 행한 서비스는 취소되고 다시한다.

12.5. **스크린** (SCREENING)

12.5.1. 서빙팀 선수들은 개인 또는 집단 스크린으로 상대팀이 서버나 볼의 진행방향을 보는 것을 방해해서는 안 된다.

12.5.2. 서비스를 하는 동안 볼이 네트 수직면을 넘어갈 때까지 서빙 팀의 한 선수나 여러 명의 선수들이 팔을 흔들거나, 옆으로 움직이거나 그룹을 지어 앉아 서버와 볼의 진행 방향을 숨김으로써 스크린이 형성된다.

12.6. **서비스동안 일어나는 반칙** (FAULTS MADE DURING THE SERVICE)

12.6.1. **서빙 반칙** (Serving faults)

아래의 반칙은 상대팀이 위치 반칙을 했다 하더라도 서비스권을 넘겨주게 된다. 서버가:

12.6.1.1. 서비스 순서를 위반한 경우,

12.6.1.2. 서비스를 적절하게 실행하지 못한 경우,

12.6.1.3. 리프팅 반칙을 범한 경우.

12.6.2. **서비스 타구 후 반칙** (Faults after the service hit)

볼이 정확히 타구된 후 아래의 경우라면 반칙(선수가 위치 반칙을 하지 않았다면)이 된다.

12.6.2.1. 볼이 서빙 팀 선수에게 닿거나 통과 허용 공간의 네트 수직면을 완전히 넘지 못한 경우;

12.6.2.2. 볼이 "아웃"된 경우;

12.6.2.3. 스크린 위를 지나간 경우

12.7. **서비스 반칙과 포지션 반칙** (SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS)

12.7.1. 서버가 서비스를 치는 순간 반칙을 범하고(부적절한 서비스 실행, 잘못된 로테이션 순서 등) 상대 팀이 위치 반칙을 범했다면 제재가 주어지는 것은 서비스 반칙이다.

12.7.2. 대신에 서비스를 올바르게 실행했으나 이어서 그 서브가 반칙이 되었다면(볼 '아웃', 스크린 통과 등), 위치 반칙이 먼저 일어났으므로 제재가 주어지는 것은 위치 반칙이 된다.

13. **공격** (ATTACK HIT)

13.1. **공격의 특성** (CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT)

13.1.1. 서비스와 블로킹을 제외한, 상대편 쪽으로 볼을 보내는 모든 행위는 공격타구로 간주된다.

13.1.2. 공격하는 동안 잡거나 던져지지 않고 볼을 깨끗하게 친 것이라면 티핑(tipping: 가볍게 툭 치는 것)이 허용된다.

13.1.3. 공격 타구는 볼이 네트 수직면을 완전히 통과하거나 상대팀에 의해 접촉되는 순간 완료된다.

13.1.4. 상대팀 서비스를 공격하는 것은 허용된다.

13.2. **공격의 제한** (RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT)

13.2.1. 전위 선수는 볼의 접촉이 자기 팀 플레잉 공간 내에서 이루어진 것이라면 어떤 높이에서도 공격을 할 수 있다.

13.2.2. 후위 선수는 전위지역 뒤 어떤 높이에서도 공격 타구를 완료할 수 있다:

13.2.2.1. 타구 시 후위 선수의 둔부는 어택라인에 닿거나 넘어서는 안 된다.

13.2.2.2. 타구 후 후위 선수의 둔부는 전위 지역으로 움직여도 무방하다.

13.2.3. 볼을 접촉하는 순간 그 볼의 일부분이라도 네트의 상단보다 아래에 있다면 후위 선수 역시 전위 지역에서 공격타구를 완료할 수 있다.

13.3. 공격 타구 반칙 (FAULTS OF THE ATTACK HIT)

13.3.1. 선수가 상대 팀의 플레이 공간 내에서 볼을 타구하는 경우

13.3.2. 선수가 친 볼이 "아웃"된 경우

13.3.3. 후위 선수가 네트 상단보다 높은 곳에 위치한 볼을 전위 지역 내에서 공격 타구를 완료한 경우

13.3.4. 선수가 볼을 치는 순간 리프팅 반칙을 하는 경우

13.3.5. 리베로가 볼을 접촉하는 순간에 네트 상단보다 높은 곳에서 공격 타구를 완료한 경우

13.3.6. 리베로가 전위 지역 내에서 오버 핸드 패스로 올린 볼을 선수가 네트 상단보다 높은 위치에서 공격타구를 완료한 경우

14. **블로킹** (BLOCK)

14.1. **블로킹** (BLOCKING)

14.1.1. 블로킹은 네트 가까이에 있는 선수들이 볼 접촉 높이에 관계 없이 네트 상단보다 높게 손을 뻗어 상대팀으로부터 넘어오는 볼을 차단하는 행동이다. 오직 전위 선수들만이 블로킹을 완료할 수 있으며 볼 접촉 순간 신체의 일부가 네트 상단보다 높아야 한다.

14.1.2. **블로킹 시도** (Block Attempt)

블로킹 시도는 볼을 접촉하는 것 없이 블로킹하는 동작이다.

14.1.3. **완료된 블로킹** (Completed Block)

블로킹은 볼이 블로커에 의해 접촉될 때 완료된다.

14.1.4. **집단 블로킹** (Collective Block)

집단 블로킹은 2명 또는 3명의 선수가 서로 가까이 서서 행해지는 것이며, 그들 중 한 명의 블로커가 볼을 접촉할 때 완료된다.

14.2. **블로킹 접촉** (BLOCK CONTACT)

연속적인(빠르고 계속적인) 볼 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 한 명 혹은 그 이상의 블로커에 의해 일어날 수도 있다.

14.3. **상대편 공간 내에서의 블로킹** (BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE)

블로킹에 있어서 선수는 블로킹 동작이 상대편 플레이에 방해가 되지 않는다면 네트를 넘어 손이나 팔이 네트를 넘어갈 수 있다. 따라서 상대팀이 공격 타구를 실행할 때까지 네트를 넘어 볼을 접촉하는 것은 허용되지 않는다.

14.4. **블로킹과 팀 타구** (BLOCK AND TEAM HITS)

14.4.1. 블로킹 접촉은 팀 타구로 간주하지 않는다. 결과적으로 블로킹 접촉 뒤 팀에게는 볼을 상대편으로 보내기 위한 3번의 타구 기회가 주어진다.

14.4.2. 블로킹 뒤 첫번째 볼 접촉은 블로킹하는 동안 볼을 접촉했던 선수를 포함하여 어느 선수도 할 수 있다.

14.5. **서비스 블로킹** (BLOCKING THE SERVICE)

상대편 서비스를 블로킹하는 것은 허용된다.

14.6. **블로킹 반칙** (BLOCKING FAULTS)

14.6.1. 블로커가 상대팀 공격 전이나 공격하는 순간 상대편 공간 안에서 볼을 접촉하는 것

14.6.2. 후위 선수나 리베로가 블로킹을 완료하거나 완료된 블로킹에 참가하는 것

14.6.3. 블로커가 볼을 플레이하는 동안이나 블로킹에 참여할 때 리프팅 반칙을 하는 것

14.6.4. 블로킹 한 볼이 "아웃"된 경우

14.6.5. 안테나 밖의 상대편 공간에서 볼을 블로킹하는 것

14.6.6. 리베로가 개인 또는 집단 블로킹을 시도하는 것

제 5 장 - 경기 중단, 인터벌 및 경기 지연

INTERRUPTIONS, INTERVALS AND DELAYS

15. 정규적인 경기 중단 (REGULAR GAME INTERRUPTIONS)

경기 중단은 한 번의 완료된 랠리와 주심의 다음 서비스를 위한 휘슬 사이의 시간이다. 정규적인 경기 중단은 타임-아웃과 선수교대 뿐이다.

15.1. 정규적인 경기 중단 횟수 (NUMBER OF REGULAR INTERRUPTIONS)

각 팀은 세트 당 2번의 타임-아웃과 6번의 선수교대를 요청할 수 있다

WPV 세계 및 공식대회에서 WPV는 스폰서, 마케팅 및 방송 계약에 따라 테크니컬 타임-아웃이나 정규 타임아웃의 횟수를 줄일 수 있다.

15.2. 정규적인 경기 중단의 연속 (SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS)

15.2.1. 한 팀에 의해 한 번 또는 2번의 타임-아웃 요청과 한 번의 선수교대 요청은 같은 중단 내에서 이뤄질 수 있다.

15.2.2. 하지만 한 팀이 같은 중단동안 선수교대를 연속적으로 요청하는 것은 허용되지 않는다. 2명 또는 그 이상의 선수를 같은 요청 내에서 같은 시간에 교대할 수는 있다.

15.2.3. 동일 팀에 의해 두 번의 분리된 선수교대 요청 사이에는 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다(예외:부상 또는 퇴장/자격박탈로 인한 강제적 선수교대

15.3. 정규적인 경기 중단 요청 (REQUESTS FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS)

15.3.1. 정규적인 경기 중단은 감독에 의해 요청되며, 감독의 부재 시에는 경기 주장에 의해서만 요청되어질 수 있다.

15.3.2. 세트 시작 전 선수교대는 허용되고 그 세트에서 정규적인 선수교대로서 기록된다.

15.4. 타임-아웃과 테크니컬 타임-아웃 (TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS)

15.4.1. 타임-아웃 요청은 볼이 아웃 오브 플레이와 서비스 휘슬 전에 공식 핸드 시그널을 보여줌으로써 요청된다. 요청된 모든 타임-아웃은 30초 동안 지속된다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 부저와 타임-아웃 요청을 위한 핸드 시그널을 사용하는 것은 의무적이다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 1~4세트에서는 2번의 추가적인 60초 간의 "테크니컬 타임-아웃"이 득점에서 앞선 팀의 8점과 16점이 되었을 때 자동적으로 적용된다.

최종 세트(5세트)에서는 "테크니컬 타임-아웃"은 없으며 각 팀 2번의 타임-아웃이 30초 간 요청될 수 있다.

15.4.2. 모든 타임-아웃(테크니컬 타임-아웃 포함)동안 경기 중인 선수들은 자기 팀 벤치 근처 프리존 지역으로 가야 한다.

15.5. **선수교대** (SUBSTITUTION)

15.5.1. 선수교대는 리베로 또는 그/그녀와 교대한 선수가 아닌 다른 선수가 기록원이 기록지에 기재한 후, 그 순간 코트를 떠나는 선수의 위치로 들어가서 경기를 하는 행위이다.

15.5.2. 경기 중 선수가 부상을 당했을 때 이뤄지는 선수교대는 감독(또는 경기 주장)이 선수교대 공식핸드시그널을 보여주어야 한다.

15.6. **선수교대의 제한** (LIMITATION OF SUBSTITUTIONS)

15.6.1. 스타팅 라인-업의 선수는 한 세트에 한 번만 경기를 나갈 수 있고, 한 세트에 한 번만 다시 경기에 들어갈 수 있으며, 라인-업에 있는 이전의 위치로만 다시 들어갈 수 있다.

15.6.2. 교대선수는 세트 당 한 번만 스타팅 라인-업의 선수자리로 경기에 들어갈 수 있다. 그러나 교대선수는 세트마다 단 한 번만 동일한 스타팅 선수와 다시 교대되어질 수 있다.

15.6.3. 등급분류 규칙을 어긴 팀의 선수교대는 불법이다.

15.7. **예외적인 선수교대** (EXCEPTIONAL SUBSTITUTION)

부상 또는 질병으로 경기를 계속할 수 없는 선수(리베로 제외)는 합법적으로 교대되어야 한다. 만약 이것이 불가능하다면 팀은 규칙 15.6의 제한을 넘어 예외적인 선수교대가 이뤄진다.
하지만 다음의 예외적인 선수교대는 팀 라인-업이 7.3.1에 맞아야 한다.

예외적인 선수교대는 부상/질별의 순간 코트에 있지 않은 어떤 선수라도(리베로, 제2리

베로 또는 그들과 교대한 정규선수는 제외) 부상/질병을 당한 선수를 대신해서 경기에 들어갈 수 있다. 부상/질병으로 교대된 선수는 경기에 다시 들어갈 수 없다.
예외적인 선수교대는 정규적인 선수교대로서 간주되지 않는다. 그러나 경기기록지에 세트와 경기에서 선수교대의 총 횟수 부분에는 포함되어 기록된다.

15.8. **퇴장 또는 자격박탈에 의한 선수교대** (SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION)

퇴장 또는 자격박탈된 선수는 합법적인 선수교대를 통해 즉시 교대가 이뤄져야 한다. 만약 이것이 불가능하다면 그 팀은 불완전 팀으로 선언된다.

15.9. **불법적인 교대** (ILLEGAL SUBSTITUTION)

15.9.1. 만약 규칙 7.3.1과 15.6(규칙 15.7의 경우 제외)에 제시된 제한을 넘어, 또는 등록되지 않은 선수가 포함되었다면 선수교대는 불법이다.

15.9.2. 팀이 불법적 교대가 이뤄졌고 경기가 재개되었을 때 아래의 절차를 적용해야 한다.

15.9.2.1. 벌칙을 받은 팀은 상대팀에게 1점과 서비스권을 주는 제재가 주어진다,

15.9.2.2. 그 교대는 수정된다,

15.9.2.3. 반칙이 범해진 이후 얻어진 반칙 팀의 점수는 취소되고 상대팀 점수는 유효하다.

15.10. **선수교대 절차** (SUBSTITUTION PROCEDURE)

15.10.1. 선수교대는 선수교대지역 내에서 이뤄져야 한다.

15.10.2. 교대는 경기기록지에 교대를 기록하고 선수의 교대를 허용하는데 필요한 시간을 주어야 한다.

15.10.3.

15.10.3a 선수교대를 위한 실제적인 요청은 교대할 선수가 선수교대 지역 안으로 입장하는 순간에 시작된다. 만약 선수교대가 부상 또는 세트 시작 전을 제외하고는 감독이 선수교대 시그널을 할 필요는 없다.

15.10.3b 그렇지 않은 경우, 선수교대는 허용되지 않으며 그 팀은 경기지연의 제재를 받는다.

15.10.3c 선수교대 요청은 기록원의 부저 또는 부심의 휘슬로서 각각 인지되고 알려진다. 부심은 선수교대를 허가한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 번호판이 교대장비로 사용된다(전자 장치를 사용할 때도 포함).

15.10.4. 만약 팀이 한 명 이상의 선수교대를 동시에 하고자 한다면, 교대하려는 모든 선수들은 동일한 요청으로 여겨지도록 선수교대 지역 안으로 동시에 들어서야 한다. 이 경우, 선수교대는 한 번에 한 조씩 차례차례 연속적으로 이뤄져야 한다. 만약 한 조(또는 그 이상의 교대)가 불법적이라면, 정당한 교대(들)는 허가되어야 하고 불법적인 교대는 거절되어야 하며 경기지연의 제재가 주어진다.

15.11. **부당한 요구** (IMPROPER REQUESTS)

15.11.1. 아래의 경우와 같이 어떠한 경기 중단을 요구하는 것은 부당한 것이다.

15.11.1.1. 랠리 중이거나 서브 휘슬을 부는 순간, 혹은 서비스 휘슬 뒤에 요구한 경우,

15.11.1.2. 권한이 없는 팀원이 요구한 경우,

15.11.1.3. 경기 중인 선수의 부상/질병의 경우를 제외한 같은 경기중단동안 동일한 팀의 두번째 선수교대 요청

15.11.1.4. 타임-아웃과 선수교대의 허용 횟수를 다 사용한 뒤에 요구한 경우

15.11.2. 팀에 의한 첫번째 부당한 요구는 경기에 미치는 영향이나 경기지연이 없었다면 거절되어진다. 그러나 어떠한 다른 결과 없이 기록지에 기록되어야 한다.

15.11.3. 경기에서 같은 팀에 의한 이후의 어떠한 부당한 요구도 지연으로 간주된다.

16. **경기 지연** (GAME DELAYS)

16.1. **경기 지연의 형태** (TYPES OF DELAY)

경기의 재개를 늦추는 팀의 부당한 행위는 지연이며, 다음을 포함한다.

16.1.1. 정규적인 경기중단을 지연하는 것;

16.1.2. 경기재개의 지시 후에도 계속 경기중단을 연장하는 것;

16.1.3. 불법적인 교대를 요구하는 것;

16.1.4. 부당한 요구를 반복하는 것;

16.1.5. 팀원에 의해 경기를 지연하는 것.

16.2. **경기 지연 제재** (DELAY SANCTIONS)

16.2.1. "경기 지연 경고" 및 "경기 지연 벌칙"은 팀에 대한 제재이다.

16.2.1.1. 경기 지연 제재는 전 경기 동안 유효하다.

16.2.1.2. 모든 경기 지연 제재는 경기기록지에 기재된다.

16.2.2. 팀원에 의한 첫번째 경기지연은 "경기 지연 경고"로 제재가 주어진다.

16.2.3. 동일 경기에서 같은 팀의 어떠한 팀원에 의한 두번째 및 이어지는 어떤 형태의 지연이건 반칙으로 간주되며, 이는 "경기 지연 벌칙"의 제재가 주어지고 상대팀에 1점과 서비스권을 준다.

16.2.4. 동일 경기에서 같은 팀의 어떠한 팀원에 의한 두번째 및 이어지는 어떤 형태의 지연이건 반칙으로 간주되며, 이는 "경기 지연 벌칙"의 제재가 주어지고 상대팀에 1점과 서비스권을 준다.

17. **예외적인 경기중단** (EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS)

17.1. **부상/질병** (INJURY/ILLNESS)

17.1.1. 볼이 인 플레이 상태에서 심각한 사고가 일어났다면 심판은 즉시 경기를 중단하고 코트에 의료진이 들어가도록 허용한다.
그런 다음 그 랠리는 다시 시작된다.

17.1.2. 만약 부상/질병이 있는 선수가 합법적 또는 예외적으로 교대되어질 수 없다면 그 선수에게 3분간의 회복시간이 주어진다. 그러나 한 경기에서 동일 선수에게 한 번 이상은 허용되지 않는다.
만약 선수가 회복되지 않는다면 그 팀은 불완전 팀으로 선언된다.

17.2. **외부의 방해** (EXTERNAL INTERFERENCE)
경기 도중 어떤 외부의 방해가 있다면 경기는 중단돼야 하고 그 랠리는 다시 시작된다.

17.3. **연장된 경기 중단** (PROLONGED INTERRUPTIONS)

17.3.1. 예기치 못한 환경으로 경기가 중단되면 주심, 조직위원 및 통제위원은(해당되는 위원이

한 명이라도 있다면) 정상적인 상태로 되찾을 수 있는 방법을 결정해야 한다.

17.3.2. 1회 또는 여러 번의 중단이 총 4시간을 초과하지 않으면:

17.3.2.1. 경기가 동일 코트에서 재개된다면 중단된 세트는 동일한 점수와 동일한 선수(퇴장 또는 자격박탈 제외), 그리고 동일한 위치에서 정상적으로 계속되어야 한다. 이미 진행된 세트의 점수는 유지된다.

17.3.2.2. 경기가 다른 코트에서 재개된다면 중단된 세트는 취소되고, 동일한 팀 멤버와 스타팅 라인-업으로 다시 경기를 하게되고(퇴장 또는 자격박탈 제외), 그리고 모든 제재의 기록은 유지된다. 이미 진행된 세트의 점수는 유지된다.

17.3.3. 1회 또는 여러 번의 중단이 총 4시간의 초과하게 되면, 전 경기는 다시 시작된다.

18. **인터벌(세트 간 휴식) 및 코트의 교대** (INTERVALS AND CHANGE OF COURTS)

18.1. **인터벌** (INTERVALS)

휴식시간은 세트와 세트 사이의 시간이다. 모든 세트 간 휴식은 3분간 지속된다.
이 시간동안 코트의 교대와 경기기록지에 팀의 라인-업 기입이 이뤄져야 한다.
2세트와 3세트 사이 휴식은 조직위의 요청에 따라 10분까지 연장될 수 있다.

18.2. **코트 교대** (CHANGE OF COURTS)

18.2.1. 매 세트 후 팀은 최종 세트(5세트)를 제외하고 코트를 바꾼다.

18.2.2. 최종 세트에서는 점수를 앞선 팀이 8점에 이르면 팀은 지체 없이 코트를 바꾸며 선수의 위치는 그대로 유지한다.

만약 8점에 이르렀는데도 교대가 이뤄지지 않았다면 그 사실을 아는 순간 즉시 코트 교대가 이뤄지게 된다. 코트 교대 시 점수는 동일하게 유지된다.

제 6 장 - 리베로

THE LIBERO PLAYER

19. **리베로** (THE LIBERO PLAYER)

19.1. **리베로의 지명** (DESIGNATION OF THE LIBERO)

19.1.1. 각 팀은 최대 2명의 수비전문선수(리베로)를 선수명단에 지명할 권리를 가진다

19.1.2. 모든 리베로는 경기 전 경기기록지 리베로를 위해 준비된 특별란에 반드시 기록해야 한다.

19.1.3. 코트에 있는 리베로가 정규 리베로이고, 만약 다른 리베로가 있다면 그/그녀는 팀의 제 2 리베로이다.
단 한 명의 리베로 만이 언제든지 코트에 있을 수 있다.

19.2. **복장** (EQUIPMENT)

리베로는 팀의 다른 선수들의 유니폼 색상과 확연하게 다른 색상의 유니폼(또는 재지명된 리베로를 위한 상의 자켓/가슴받이)을 입어야 한다. 리베로 유니폼은 팀의 다른 선수들과 같이 등번호가 있어야 한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 가능한 한 재지명된 리베로는 오리지널 리베로로서 상의가 동일한 스타일과 색상을 입어야 하나, 자신의 등번호를 달아야 한다.

19.3. **리베로의 동작** (ACTIONS INVOLVING THE LIBERO)

19.3.1. **리베로의 플레잉 동작** (The playing actions)

19.3.1.1. 리베로는 후위 위치에 있는 어떤 선수와도 교대하는 것이 허용된다.

19.3.1.2. 리베로는 후위 선수로서 경기를 하는 것에 제한을 받으며, 볼 접촉의 순간 볼이 네트 상단보다 위에 있는 경우(경기 코트 및 프리존을 포함하여) 어느 곳에서든 공격을 완료시킬 수 없다.

19.3.1.3. 리베로는 서브, 블로킹 또는 블로킹 시도를 할 수 없다.

19.3.1.4. 볼이 전위지역에서 리베로에 의해 오버핸드 패스로 올려진 볼을 선수가 네트 상단보다 높은 곳에서 공격 타구를 완료할 수 없다. 전위지역 밖에서 같은 동작으로 리베로에 의

해 올려진 볼은 자유롭게 공격할 수 있다.

19.3.2. **리베로 교대** (Libero Replacements)

19.3.2.1. 리베로 교대는 선수교대로 계산되지 않는다.
리베로 교대는 제한이 없으나 리베로 포함 두 명의 교대 사이에는 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다(벌칙에 의한 위치 4로의 로테이션 이동 또는 정규 리베로가 경기를 할 수 없게 되어 랠리가 완료되지 않는 경우가 아니라면).

19.3.2.2. 정규 교대선수는 리베로 중 누구와도 교대될 수 있다. 정규 리베로는 정규 교대선수의 그 위치로의 교대 또는 제2리베로에 의해서만 교대를 할 수 있다.

19.3.2.3. 각 세트 시작에 리베로는 부심이 라인-업을 확인할 때까지 코트에 들어갈 수 없고 스타팅 선수와의 리베로 교대를 허가받아야 한다.

19.3.2.4. 다른 리베로 교대는 볼이 아웃 오브 플레이 동안, 그리고 서비스 휘슬 전에 이루어져야 한다.

19.3.2.5. 리베로 교대는 서비스를 위한 휘슬 후, 서비스 히트 전에 이뤄졌다면 거절되지는 않는다. 하지만 랠리가 끝난 후 경기 주장을 불러 이러한 절차는 허용되지 않으며 반복될 경우 경기지연 제재의 대상이 된다는 것을 알려주어야 한다.

19.3.2.6. 연속적인 늦은 교대로 방해가 된 플레이는 즉시 중단하고 지연제재가 부과된다. 다음 서브할 팀은 경기지연 제재의 수준에 의해 결정된다.

19.3.2.7. 리베로와 리베로 교대선수는 "리베로 교대지역"을 통해서만 코트를 나가고 들어갈 수 있다.

19.3.2.8. 리베로 교대는 리베로 기록지(만약 이 기록지만 사용된다면) 또는 전자기록지에 기록되어야 한다.

19.3.2.9. 불법적인 리베로 교대는 아래의 사항을 포함한다.
- 리베로 교대 사이에 완료된 랠리가 없는 경우,
- 리베로가 정규 교대선수 또는 제2리베로가 아닌 다른 선수와 교대된 경우
불법적인 리베로 교대는 불법적인 선수교대와 같은 방식으로 처리되어야 한다:
다음 랠리 시작 전에 불법적인 리베로 교대를 발견했다면, 이 불법적인 교대는 심판들에 의해 정정되고, 그 팀은 경기기연 제재를 받는다.
서비스 히트 후에 불법적인 리베로 교대가 발견되었다면 그 결과는 불법적인 선수교대와 같다.

19.4. **새 리베로의 재지명** (RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO)

19.4.1. 리베로가 부상을 당하거나 질병, 퇴장, 자격박탈로 경기를 할 수 없게 되면,

감독, 또는 감독의 부재 시 경기 주장에 의해 어떠한 이유에서든 그 경기를 할 수 없다고 선언할 수 있다.

19.4.2. **1명의 리베로를 가진 팀** (Team with one Libero)

19.4.2.1. 규칙 19.4.1에 따라 팀이 한 명의 리베로만 사용하거나 한 명만 리베로로 등록했을 때 이 리베로가 경기를 할 수 없다고 선언되거나 경기를 할 수 없게 되면, 감독(또는 감독이 없을 경우 경기주장)은 재지명하는 순간 코트에 있지 않은 다른 어떤 선수(리베로와 교대된 선수는 제외)를 남은 경기를 위해 리베로로서 재지명할 수 있다

19.4.2.2. 만약 정규 리베로가 경기를 할 수 없게 된다면, 정규 교대선수와 교대되거나 즉시 재지명된 리베로가 코트로 들어가도 된다. 그러나 정규리베로는 남은 경기 동안은 경기를 할 수 없다

만약 리베로가 경기를 할 수 없다고 선언되었을 때 코트에 없었다면, 이것 역시 재지명의 대상이 된다. 경기가 불가능하다고 선언된 리베로는 남은 경기 동안 경기를 할 수 없다.

19.4.2.3. 감독 또는 만약 감독이 부재 중이라면 경기 주장이 부심과 접촉하여 재지명된 리베로를 알려주어야 한다.

19.4.2.4. 재지명된 리베로가 경기를 할 수 없다고 선언되면 추가 재지명이 허용된다.

19.4.2.5. 만약 감독이 팀 주장을 새로운 리베로로 재지명하게 되면 이것은 허용된다. 하지만 팀 주장은 이 경우 모든 리더로서의 권한을 포기해야 한다.

19.4.2.6. 재지명된 리베로의 경우, 리베로로 재지명된 선수의 번호는 반드시 경기기록지의 비고란 부분과 리베로 기록용지에 기록되어야 한다(또는 전자 기록지만 사용할 경우 전자기록지).

19.4.3. **2명의 리베로를 가진 팀** (Team with two Liberos)

19.4.3.1. 팀이 두 명의 리베로가 등록되어 있으나 한 명이 경기를 할 수 없다면 팀은 단 한 명의 리베로로 경기를 할 권리를 가진다

그러나 만약 남아있는 리베로가 경기를 계속할 수 없는 것이 아니라면 재지명은 허용되지 않는다.

19.5. **요약** (SUMMARY)

19.5.1. 만약 리베로가 퇴장 또는 자격박탈이 되었다면 그/그녀는 팀의 제2리베로와 즉시 교대될 수 있다. 팀이 단 한 명의 리베로만 있다면, 그 팀은 리베로 재지명을 할 권한을 가진다

제 7장 - 참가자의 행동

PARTICIPANTS' CONDUCT

20. **행동의 요건** (REQUIREMENTS OF CONDUCT)

20.1. **스포츠맨적인 행동** (SPORTSMANLIKE CONDUCT)

20.1.1. 경기 참가자는 "공식 좌식배구 규칙"을 잘 알고 따라야 한다.

20.1.2. 경기 참가자는 항의 없이 스포츠맨적인 행위로 심판의 결정을 받아 들여야 한다.
납득할 수 없을 경우, 경기 주장을 통해서만 설명을 요구할 수 있다

20.1.3. 경기 참가자는 심판의 결정에 영향을 끼칠 의도나 자기 팀이 범한 반칙을 은폐하기 위한 의도의 행동이나 태도를 보여서는 안 된다.

20.2. **페어 플레이** (FAIR PLAY)

20.2.1. 경기 참가자는 심판 뿐 아니라 다른 임원, 상대팀, 동료 및 관중들에게 페어플레이 정신에 입각하여 공손하고 예의 있는 행동을 해야 한다.

20.2.2. 경기 중 팀원과의 대화는 허용된다.

21. **불법행위와 그 제재** (MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS)

21.1. **가벼운 불법 행위** (MINOR MISCONDUCT)

가벼운 불법행위는 제재의 대상이 아니다. 팀이 제재 수준에 이르지 않게 하는 것이 주심의 의무이다.
가벼운 불법행위는 두 단계가 있다

1단계 : 경기 주장을 통해 구두경고를 사용함
2단계 : 관련된 팀 멤버(들)에게 옐로카드를 사용함

이 공식적 경고는 제재 수준은 아니지만 팀 멤버(그리고 팀의 연장으로서)가 경기를 하는 동안 제재 수준에 도달했다는 의미를 가진다. 이것은 기록지에 기록되며 즉각적인 결과는 없다.

21.2. **제재에 이르는 불법 행위** (MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS)

임원진, 상대팀, 팀원 또는 관중을 향한 팀 멤버의 바르지 못한 행동은 그 위반의 심각성 정도에 따라 3가지 범주로 분류된다.

21.2.1. 무례한 행위: 예의나 도덕성에 어긋나는 행동

21.2.2. 공격적인 행위: 명예를 손상하거나 모욕적인 말 또는 동작 또는 모욕적인 표현을 하는 모든 행동

21.2.3. 폭력적인 행동: 실질적인 신체 공격 혹은 공격적이거나 위협적인 행위

21.3. **제재의 범위** (SANCTION SCALE)

주심의 판단 및 위반의 심각성 정도에 따라 제재의 범위가 적용되며 경기기록지에 기록된다: 벌칙, 퇴장 혹은 자격박탈

21.3.1. **벌칙** (Penalty)

경기에서 팀 멤버 누구라도 첫번째 일어난 무례한 행위는 상대팀에게 1점과 서비스를 주는 벌칙이 주어진다.

21.3.2. **퇴장** (Expulsion)

21.3.2.1. 퇴장 제재를 받은 팀 멤버는 남은 그 세트에서 경기할 수 없고 즉시, 그리고 합법적으로 선수교대를 해야 하며 다른 제재 없이 남은 세트동안 벌칙구역에 앉아 있어야 한다.

퇴장당한 감독은 그 세트에서 경기에 개입할 권리가 없으며, 벌칙구역에 앉아 있어야 한다.

21.3.2.2. 팀 멤버에 의해 일어난 첫번째 공격적인 행위는 다른 결과 없이 퇴장의 제재가 주어진다.

21.3.2.3. 동일 경기에서 동일 팀 멤버에 의한 두번째 무례한 행위는 다른 결과 없이 퇴장의 제재가 주어진다.

21.3.3. **자격 상실** (Disqualification)

21.3.3.1. 자격상실의 제재를 받은 팀 멤버가 코트 안에 있다면 합법적으로, 그리고 즉시 교대되어야 하고, 다른 제재 없이 남은 경기동안 경기장 통제구역을 떠나야 한다.

21.3.3.2. 첫번째 신체공격 혹은 암시적이거나 위협적인 폭력행동은 다른 어떤 결과 없이 자격박

탈의 제재가 주어진다

21.3.3.3. 같은 경기에서 동일 팀원에 의한 두번째 공격적인 행위는 어떤 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.

21.3.3.4. 같은 경기에서 동일 팀원에 의한 세번째 무례한 행위는 어떤 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.

21.4. **불법행위 제재의 적용** (APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS)

21.4.1. 모든 불법행위에 대한 제재는 개인에게 주어지는 제재이며, 전 경기 동안 유효하고 경기 기록지에 기재된다.

21.4.2. 같은 경기에서 동일 팀원에 의한 불법행위의 반복은 점진적으로 제재가 누적된다(팀원은 각각 연속적인 위반에 대해 점점 무거운 제재를 받게 된다).

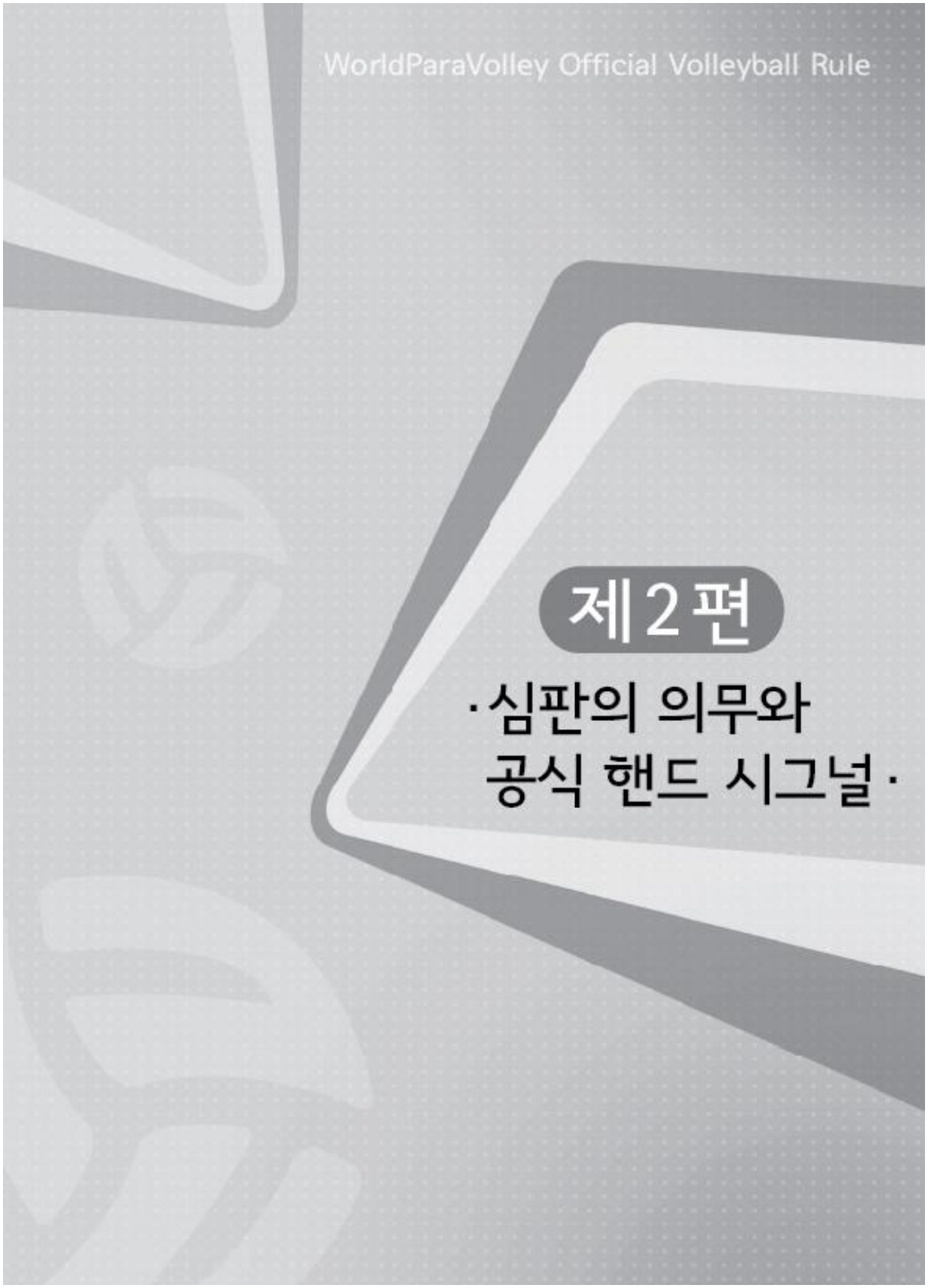
21.4.3. 공격적인 행위나 폭력적인 행위 때문에 받은 퇴장 및 자격박탈은 이전의 제재와는 상관없이 줄 수 있다.

21.5. **세트 전, 세트 간 일어나는 불법행위** (MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS)

세트 시작 전이나 세트 간 일어나는 불법행위는 규칙 21.3에 따라 제재가 적용되며, 이 제재는 다음 세트에 적용시킨다.

21.6. **카드 사용 요약** (SANCTION CARDS)

경고: 제재 없음 - 1단계 : 구두 경고
2단계 : 옐로카드 제시
벌칙 : 제재 - 레드카드 제시
퇴장 : 제재 - 레드카드, 옐로카드 동시에 제시
자격상실 : 제재 - 레드카드, 옐로카드 분리해서 제시


WorldParaVolley Official Volleyball Rule
제2편
·심판의 의무와
공식 핸드 시그널·

제 8 장 - 심판

REFEREES

22. 심판진과 절차 (REFEREEING CORPS AND PROCEDURES)

22.1. 구성 (COMPOSITION)

한 경기를 진행하기 위한 심판진은 다음의 임원으로 구성된다:
- 주심
- 부심
- 기록원
- 4(2)명의 선심

그들의 위치는 도해 10에 나타나 있다.
Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 보조 기록원은 필수적이다.

22.2. 절차 (PROCEDURES)

22.2.1. 오직 주심과 부심만이 경기 중에 휘슬을 불 수 있다.

22.2.1.1. 주심은 랠리의 시작 서비스를 위한 허가 휘슬을 분다.

22.2.1.2. 주심과 부심은 반칙이 일어나고 그 반칙의 종류에 대해 확실하다면 랠리 종료를 알리는 휘슬을 분다.

22.2.2. 주심과 부심은 팀의 요청을 허가 또는 거부하는 것을 나타내기 위해 볼이 '아웃 오브 플레이' 상태일 때 휘슬을 불 수 있다.

22.2.3. 랠리 완료를 알리는 휘슬 뒤 심판은 즉시 공식 핸드시그널로 나타내어야 한다.

22.2.3.1. 반칙이 주심에 의해 불어진 것이라면 주심은 아래의 순서에 따라:
a) 서브할 팀
b) 반칙의 종류
c) 반칙을 범한 선수(필요한 경우)를 가리켜야 한다.

22.2.3.2. 반칙이 부심에 의해 불어진 것이라면 부심은:
a) 반칙의 종류
b) 반칙을 범한 선수(필요한 경우)

c) 주심의 시그널을 따라 서브할 팀을 가리켜야 한다.

이 경우, 주심은 반칙의 종류 및 반칙을 범한 선수를 지적할 필요 없이 서브할 팀만 가리킨다.

22.2.3.3. 후위 혹은 리베로 선수에 의한 공격 반칙의 경우, 두 심판은 위 22.2.3.1과 22.2.3.2에 따라 가리킨다
더블 폴트가 일어난 경우 두 심판은 아래의 순서에 따라:

a) 반칙의 종류
b) 반칙을 범한 선수(필요한 경우)
c) 주심에 의해 서브할 팀을 가리켜야 한다.

23. 주심 (FIRST REFEREE)

23.1. 위치 (LOCATION)

주심은 기록석의 반대편 네트 한쪽 끝에 설치된 포스트 뒤에 서서 심판의 역할을 수행한다.

23.2. 권한 (AUTHORITY)

23.2.1. 주심은 경기 시작부터 끝까지 관장한다. 주심은 심판진 및 팀 멤버 모두 통제할 권한이 있다.
경기 동안 주심의 결정은 최종적이다. 주심은 만약 다른 심판진이 오판을 범했다고 여겨진다면 그 결정을 번복할 수 있는 권한이 있다.
또한 주심은 역할을 제대로 수행하지 못하는 심판진을 교체할 수도 있다.

23.2.2. 주심은 또한 볼 리트리버, 바닥닦이 및 마퍼의 일을 통제한다.

23.2.3. 주심은 규칙에 명시되어 있지 않은 것을 포함하여 경기에 관계된 어떤 문제도 결정할 권한을 가지고 있다.

23.2.4. 주심은 자신의 결정에 대한 어떠한 논의도 허용해서는 안 된다.
하지만 경기 주장의 요구에 따라 주심은 결정의 근거가 된 규칙의 적용 및 해석에 대한 설명을 해 주어야 한다.
만약 경기 주장이 주심의 설명에 동의하지 않고 그 결정에 반대하여 항의한다면, 그 즉시 이 항의를 제기하여 그 경기의 결과에 그 항의 내용을 기록할 수 있는 권리를 주어야 한다. 주심은 경기 주장의 이러한 권리를 허용해야 한다

23.2.5. 주심은 경기장의 장비와 조건이 경기 요구사항과 일치하는지에 대해 경기 전과 경기 동

안 결정할 책임이 있다.

23.3. **의무** (RESPONSIBILITIES)

23.3.1. 경기 전 주심은:

23.3.1.1. 경기장 및 볼과 다른 장비의 상태를 점검하고;

23.3.1.2. 팀 주장의 참석 하에 토스를 실시하며;

23.3.1.3. 팀의 공식 연습을 통제한다.

23.3.2. 경기 동안 주심은 다음의 사항을 허가한다:

23.3.2.1. 팀에 대한 경고를 주는 것;

23.3.2.2. 불법행위 및 지연에 대한 제재를 주는 것

23.3.2.3. 다음의 것을 판정한다:

a) 서버의 반칙 및 스크린 반칙을 포함한 서빙팀의 위치 반칙;
b) 리프팅 반칙을 포함한 볼 플레이 중의 반칙;
c) 네트 위에서의 반칙, 주로 공격측에서의 선수 네트 접촉 반칙;
d) 리베로와 후위 선수의 공격 타구 반칙;
e) 전위지역 내에서 리베로가 손가락을 이용하여 오버핸드 패스한 볼을 네트 상단 위에서 선수가 공격을 완료했을 때;
f) 네트 아래 공간을 완전하게 통과하는 볼;
g) 후위 선수에 의해 완료된 블로킹 또는 리베로의 블로킹 시도
h) 볼이 상대편 코트로 허용 공간 밖을 완전히 또는 부분적으로 넘어가거나 주심쪽 플레잉 코트에 있는 안테나를 접촉했을 때
i) 서브된 볼과 3번째 타구된 볼이 주심측 안테나를 넘어가거나 밖으로 넘어갔을 때

23.3.3. 경기가 끝나면 그/그녀는 기록지를 확인하고 서명을 한다.

24. **부심** (SECOND REFEREE)

24.1. **위치** (LOCATION)

24.2. **권한** (AUTHORITY)

24.2.1. 부심은 주심을 도와주는 역할을 하지만 자신의 결정권도 있다.

주심이 자신의 역할을 계속 진행할 수 없게 되면 부심은 주심의 역할을 대체할 수 있다.

24.2.2. 부심은 휘슬을 불지 않고 자신의 결정권 외의 반칙을 표시할 수는 있으나 주심에게 이것을 강요할 수는 없다.

24.2.3. 부심은 기록원의 업무를 통제한다.

24.2.4. 부심은 벤치에 있는 팀원을 관리하고 그들의 불법행위를 주심에게 알려준다.

24.2.5. 부심은 웜-업 지역에 있는 선수들을 통제한다.

24.2.6. 부심은 경기 중단을 허가하고 그 시간을 통제하며 부당한 요구를 거절한다.

24.2.7. 부심은 각 팀이 사용한 타임-아웃 및 선수교대 횟수를 통제하고, 2번째 타임-아웃과 5,6번째 선수교대에 대해 주심과 감독에게 알려준다.

24.2.8. 선수가 부상을 당한 경우, 부심은 예외적인 선수교대를 허가하거나 3분간의 회복시간을 부여한다.

24.2.9. 부심은 주로 전위 지역의 바닥상태를 점검한다. 또한 경기동안 볼이 규정에 충족되는지를 점검한다.

24.2.10. 부심은 벌칙구역에 있는 팀원을 감독하고 그들의 불법행위에 대해 주심에게 보고한다.

Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 24.2.5와 24.2.10에 적혀있는 의무들은 대기 심판이 수행한다.

24.3. **의무** (RESPONSIBILITIES)

24.3.1. 매 세트 시작, 최종 세트에서의 코트 교대, 그리고 필요할 때마다 부심은 코트에 있는 선수들의 실제 위치와 라인-업 용지에 있는 선수들의 위치가 일치하는지 확인한다.

24.3.2. 경기 동안 부심이 결정하고 휘슬과 시그널한다:

24.3.2.1. 상대편 코트와 네트 아래 공간 침범;

24.3.2.2. 리시빙 팀의 위치 반칙;

24.3.2.3. 코트의 부심쪽 안테나와 주로 블로커쪽 네트에서 일어나는 선수의 접촉 반칙;

24.3.2.4. 후위 선수에 의해 완료된 블로킹이나 리베로에 의한 블로킹 시도 혹은 후위 선수나 리

베로에 의한 공격 타구 반칙;

24.3.2.5. 볼의 외부 물체 접촉;

24.3.2.6. 주심이 접촉을 볼 수 있는 위치가 아닐 때 볼의 바닥 접촉;

24.3.2.7. 상대 코트로 허용 공간 바깥으로 볼이 완전히 혹은 부분적으로 통과하거나 코트의 부심쪽 안테나 접촉;

24.3.2.8. 리프팅 반칙, 특히 블로커

24.3.2.9. 서브된 볼과 세번째 볼이 부심쪽 안테나를 넘어가거나 안테나 밖으로 나갈 때

24.3.3. 경기가 끝난 후 부심은 기록지를 확인하고 서명한다.

25. **기록원** (SCORER)

25.1. **위치** (LOCATION)
기록원은 주심과 마주하여 코트의 반대쪽에 마련된 기록석에 앉아 역할을 수행한다.

25.2. **의무** (RESPONSIBILITIES)
기록원은 부심과 상호협조하면서 규칙에 따라 경기 기록지를 기입한다.
기록원은 부저 혹은 다른 음향 장치를 이용하여 자신의 임무를 기초로 심판에게 불법을 알리거나 시그널을 보낸다.

25.2.1. 경기 및 세트 전 기록원은:

25.2.1.1. 절차에 따라 경기 및 리베로의 이름과 번호를 포함하는 팀의 자료를 등록하고 주장과 감독의 서명을 받는다.

25.2.1.2. 라인-업 용지에 적혀진 각 팀의 스타팅 라인-업을 기록한다(또는 전자적으로 제출된 데이터를 체크한다).
만약 제 시간에 라인-업 용지를 받지 못하면 기록원은 즉시 이 사실을 부심에게 알린다.

25.2.2. 경기 동안 기록원은:

25.2.2.1. 획득한 점수를 기록한다;

25.2.2.2. 각 팀의 서비스 순서를 관리하고 틀렸을 때에는 서비스를 타구를 한 후 즉시 알린다;

25.2.2.3. 기록원은 부저를 사용하여 심판에게 선수교대 요구를 인지 및 고지할 권한이 있으며,

교대 횟수를 통제한다. 또한 선수교대 및 타임-아웃을 기록하고 부심에게 알려준다;

25.2.2.4. 규정 외의 경기중단 요구에 대해 심판에게 알린다;

25.2.2.5. 세트의 종료와 최종 세트에서 8점에 이르렀을 때 심판에게 알려준다;

25.2.2.6. 불법행위 경고, 제재 그리고 부당한 요구를 기록한다;

25.2.2.7. 부심에 의해 지시되는 모든 사항을 기록한다. 예로, 예외적인 선수교대, 부상 회복시간, 연장된 경기중단, 외적인 방해, 리베로 재지명 등;

25.2.2.8. 세트 간 휴식 시간을 통제한다.

25.2.3. 경기 종료 후 기록원은:

25.2.3.1. 최종 결과를 기록한다.

25.2.3.2. 주심의 이전 허가와 함께 항의가 있을 경우, 직접 쓰거나 주장에게 항의 사항을 경기기록지에 적도록 허락한다.

25.2.3.3. 양 팀 주장과 심판들이 서명하기 전에 기록원이 기록지에 서명을 한다.

26. **보조 기록원** (ASSISTANT SCORER)

26.1. **위치** (LOCATION)

보조 기록원은 기록석의 기록원 옆에 앉아 역할을 수행한다.

26.2. **의무** (RESPONSIBILITIES)

보조 기록원은 리베로를 포함하여 그 교대를 기록한다. 기록원의 행정적 작업을 도와준다. 기록원이 자신의 역할을 계속할 수 없다면 보조기록원이 기록원과 교대한다.

26.2.1. 경기 및 세트에 앞서 보조 기록원은:

26.2.1.1. 리베로 기록지를 준비한다;

26.2.1.2. 여분의 경기기록지를 준비한다.

26.2.2. 경기 중 보조 기록원은:

26.2.2.1. 리베로 교대/리베로 재지명의 세부사항을 기록한다;
26.2.2.2. 리베로 교대에서 일어나는 모든 반칙을 부저를 사용하여 심판에게 알린다;

26.2.2.3. 테크니컬 타임-아웃의 시작과 종료시간을 관장한다;

26.2.2.4. 기록석에 있는 수동식 점수판을 관리한다;

26.2.2.5. 점수판이 맞는지, 정확한 점수를 나타내고 있는지 확인한다;

26.2.2.6. 필요하다면 예비 경기기록지를 새로 작성해 기록원에게 준다.

26.2.3. 경기 종료 후 보조 기록원은:

26.2.3.1. 리베로 기록지에 서명을 하고 그것의 확인을 위해 제출한다;

26.2.3.2. 경기기록지에 서명한다.
Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서,전자 기록지를 사용하는 보조 기록원은 팀에서 요청하는 경기중단을 부심에게 알리는 기록원과 함께 선수교대를 알리고 리베로 교대를 확인한다.

27. 선심 (LINE JUDGES)

27.1. 위치 (LOCATION)

선심이 2명만 있는 경우라면 각 심판의 오른쪽으로 가까운 코트의 모서리에 서며, 모서리에서 대각선으로 1~2m 거리에 선다.
각 선심은 자신의 코트쪽 엔드 라인과 사이드 라인을 관리한다.
Zonal 챔피언쉽뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 4명의 선심이 필수적이다.
선심은 코트의 각 모서리 1~2m 거리의 프리존에 서며, 자신이 관리하는 선의 상상 연장선상에 선다.

27.2. 의무 (RESPONSIBILITIES)

27.2.1. 선심은 도해 12에서 나타난대로 시그널을 하기 위해 깃발(40x40cm)을 이용하여 자신의 역할을 수행한다:

27.2.1.1. 볼이 자신의 관리선 근처에 떨어질 때마다 "인"과 "아웃"을 시그널한다;

27.2.1.2. 볼을 리시브하는 팀에 의한 "터치 아웃 볼"을 시그널한다;

27.2.1.3. 볼이 안테나를 건드리거나 서브된 볼이 허용공간 바깥으로 네트를 통과하는 것 등을 시그널한다;

27.2.1.4. 서비스를 치는 순간 어떤 경기자라도(서버는 제외) 서버의 둔부가 약간이라도 코트 밖에 있을 때 시그널한다;

27.2.1.5. 서버의 둔부반칙를 시그널한다;

27.2.1.6. 볼을 플레이하는 또는 플레이를 방해하는 선수의 행위동안 어떤 선수에 의해 자기가 맡고 있는 코트 안테나 상단 80cm에 접촉했을 때;

27.2.1.7. 볼이 상대 코트로 허용 공간 외측으로 네트를 넘어가거나 자신이 담당하고 있는 코트에 있는 안테나를 접촉한 경우.

27.2.2. 주심의 요청이 있을 때 선심은 시그널을 반복해야 한다.

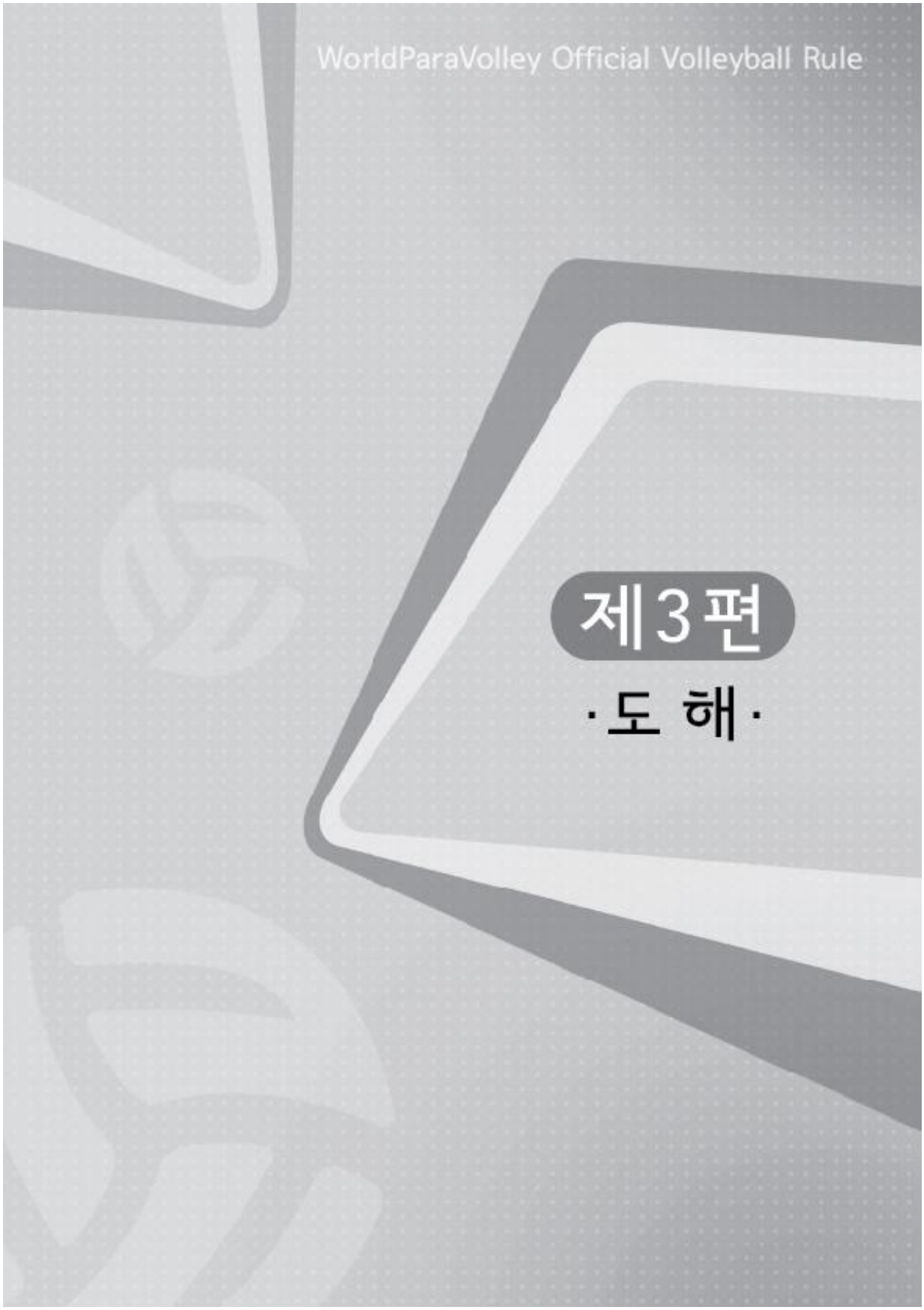
28. **공식 시그널** (OFFICIAL SIGNALS)

28.1. **심판의 핸드 시그널** (REFEREES' HAND SIGNALS)

심판은 공식 핸드 시그널로 휘슬을 분 이유를 표시해야 한다(반칙의 종류 또는 허가된 경기 중단의 목적). 시그널은 잠시동안 유지하고, 한 손으로 표시할 경우에는 반칙이나 요구가 있었던 팀 쪽과 일치하는 손을 사용해야 한다.

28.2. **선심의 기(旗) 시그널** (LINE JUDGES' FLAG SIGNALS)

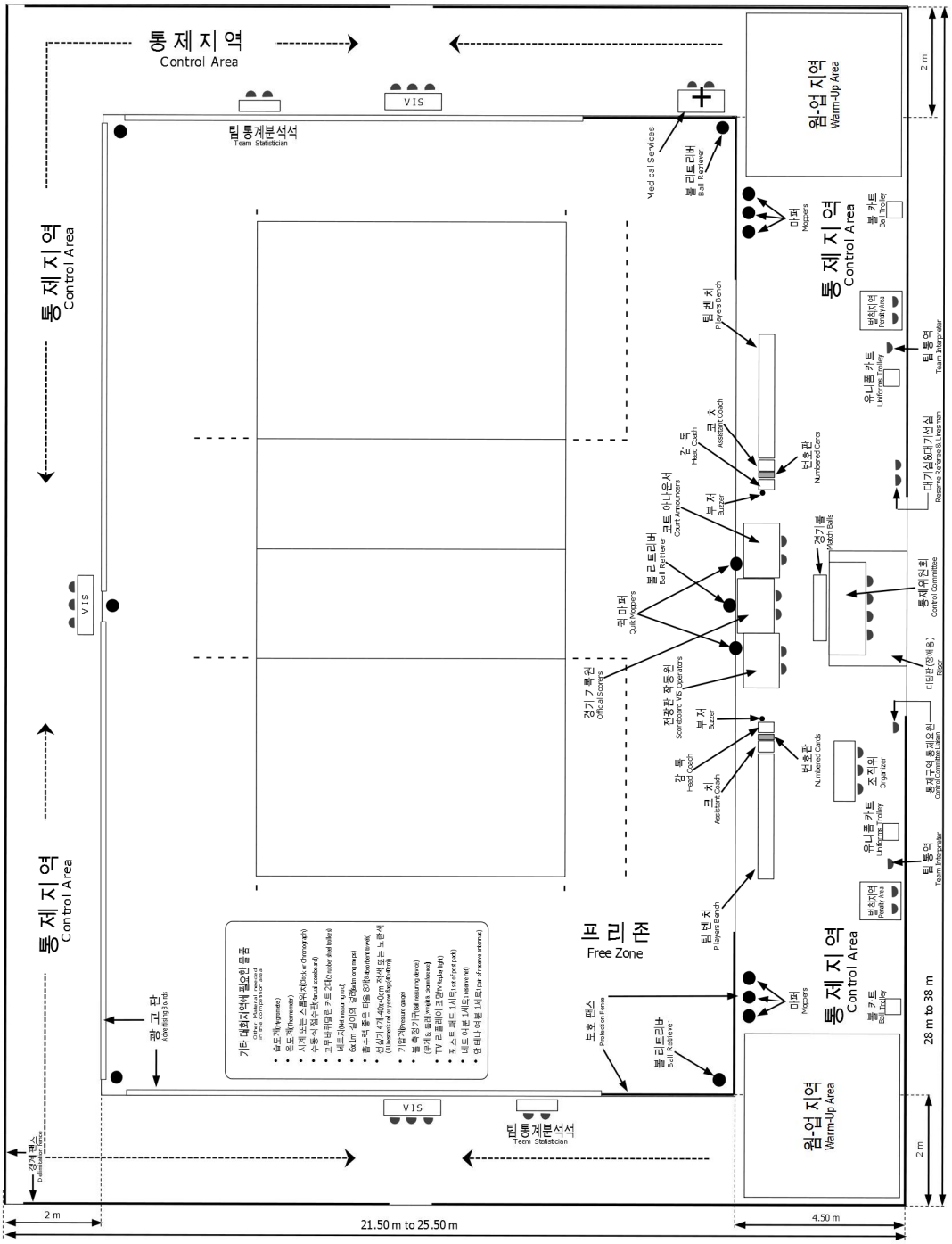
선심은 불려진 반칙의 종류를 공식적인 깃발 시그널과 함께 표시해야 하며, 잠시동안 시그널을 유지한다.


WorldParaVolley Official Volleyball Rule
제3편
·도 해·

도해 1a-a : 대회장/통제지역(방송매체 없음)

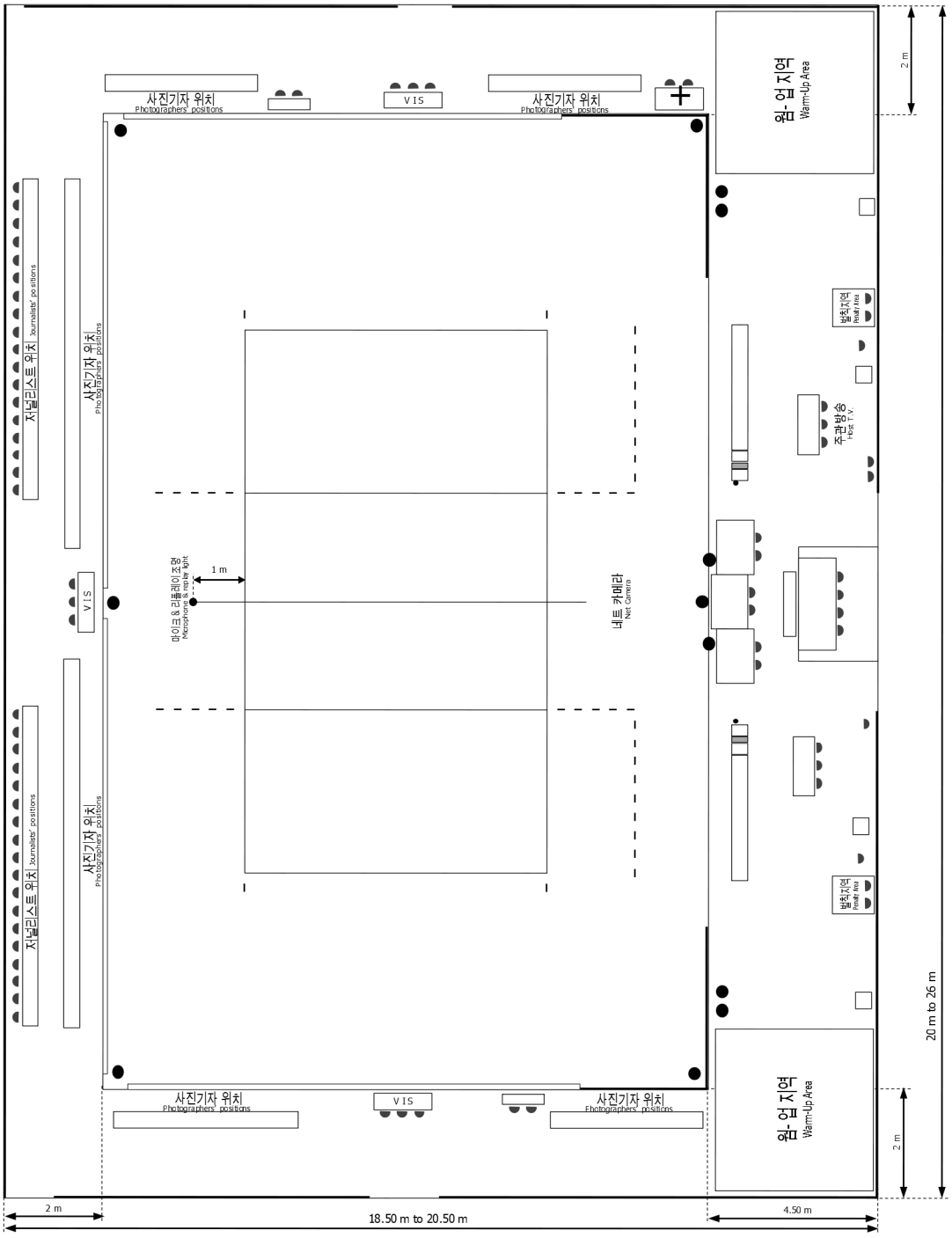
DIAGRAM 1a-1 : COMPETITION / CONTROL AREA (Without Media)

관련 규칙(Relevant Rules) : **1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 2 3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1**



도해 1a-2 : 대회장/통제지역(방송매체 있음)

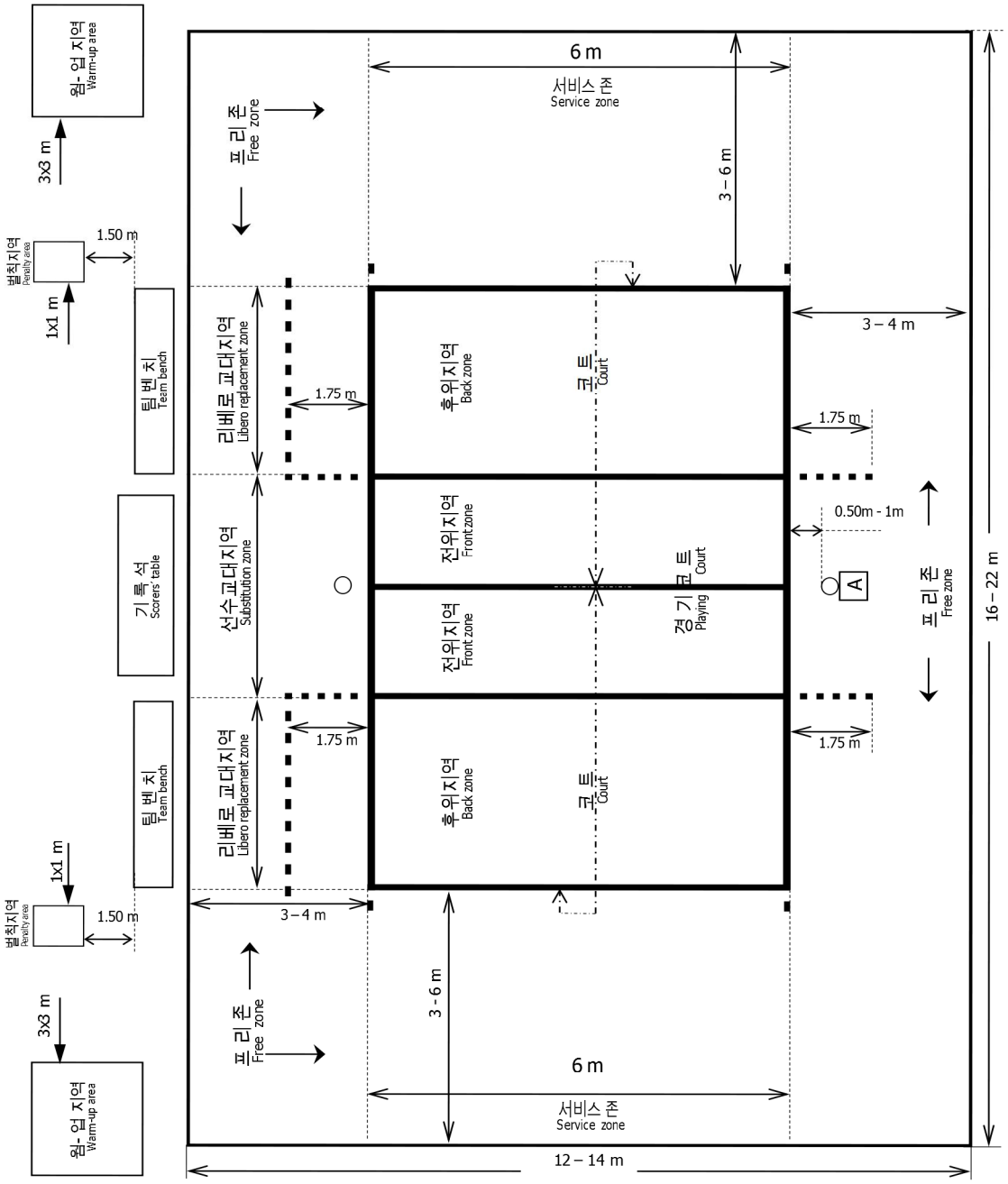
DIAGRAM 1a-2 : COMPETITION / CONTROL AREA (Media)



도해 1b : 경 기 지 역

DIAGRAM 1b : THE PLAYING AREA

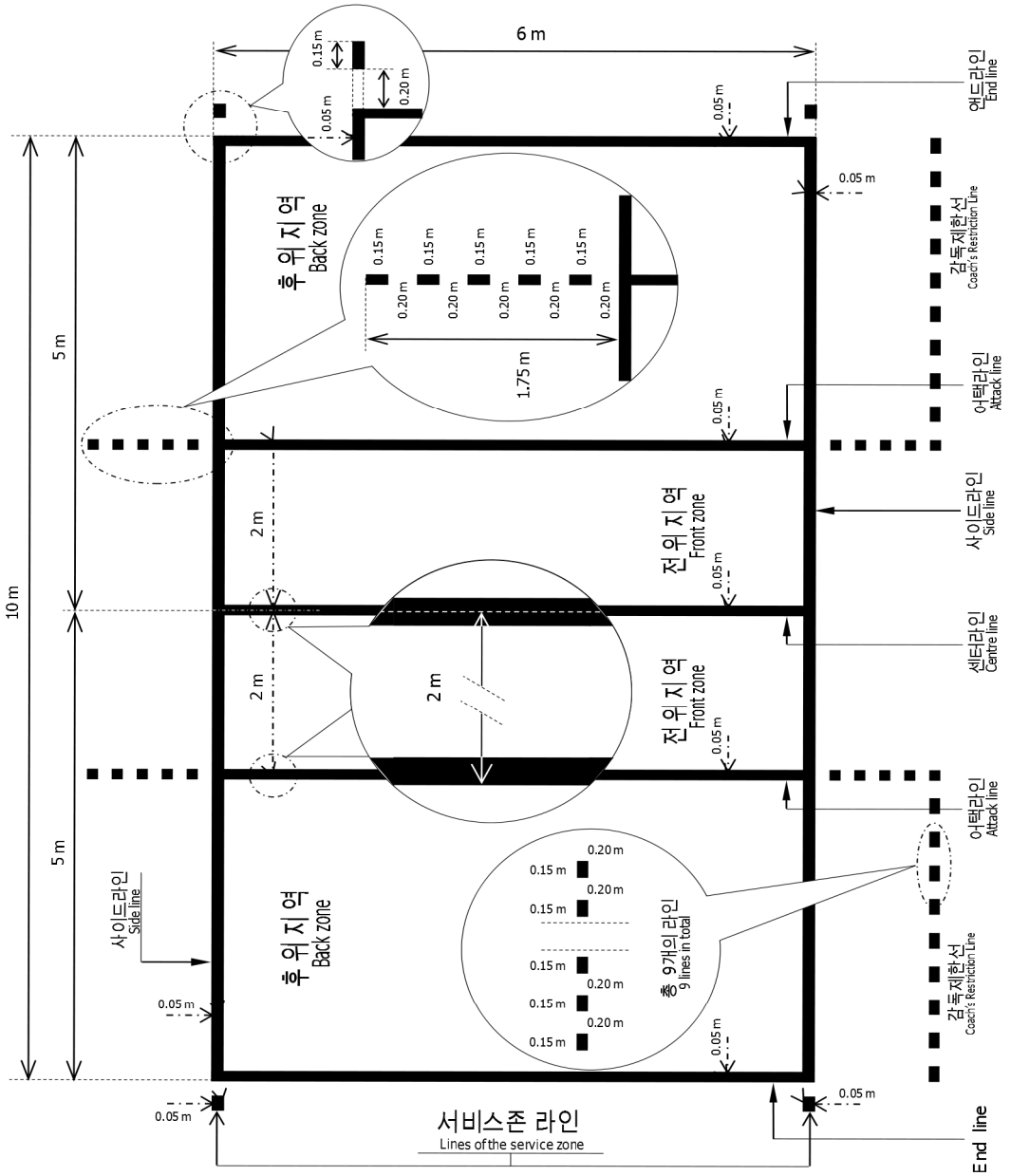
관련 규칙(Relevant Rules) : **1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19. 3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1**



도해 2 : 경 기 코 트

DIAGRAM 2 : PLAYING COURT

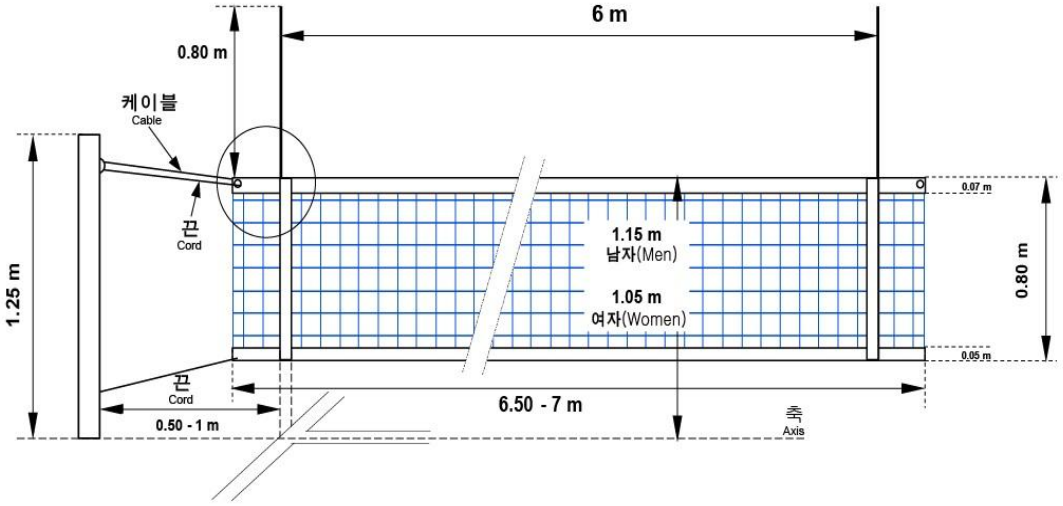
관련 규칙(Relevant Rules) : **1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4**

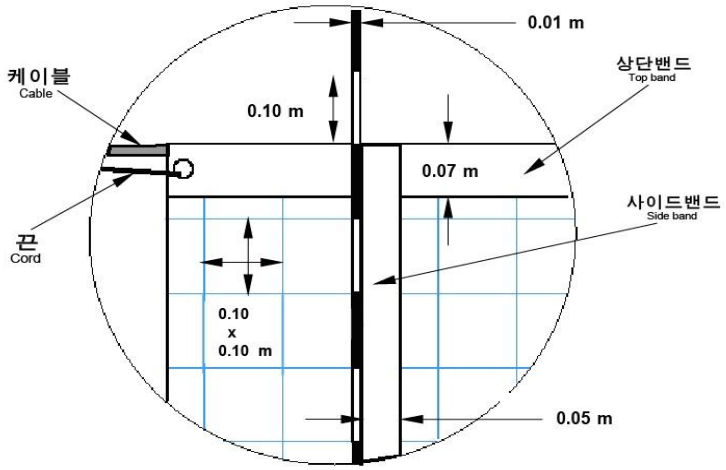


도해 3 : 네트 도안

DIAGRAM 3 : DESIGN OF THE NET

관련 규칙(Relevant Rules) **: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6**





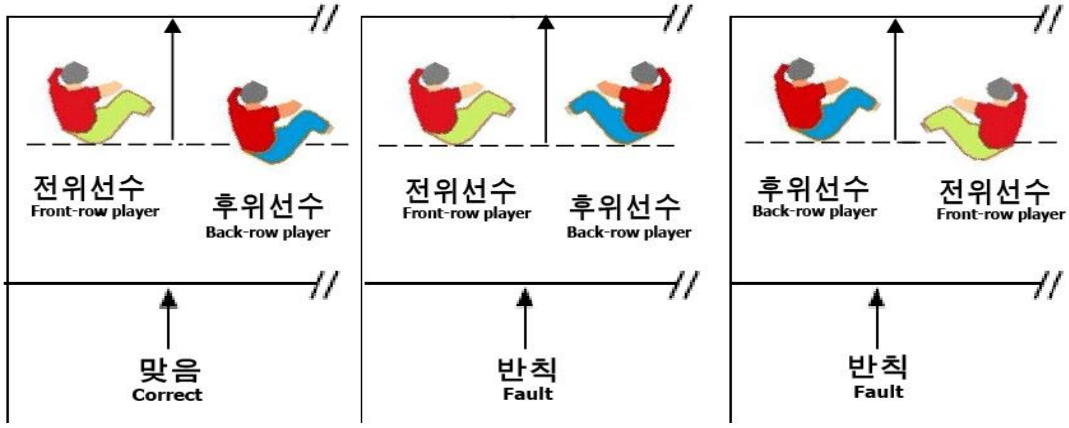
도해 4 : 선수의 위치

DIAGRAM 4 : POSITION OF PLAYERS

관련 규칙(Relevant Rules) : **7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3α, 24.3.2.2**

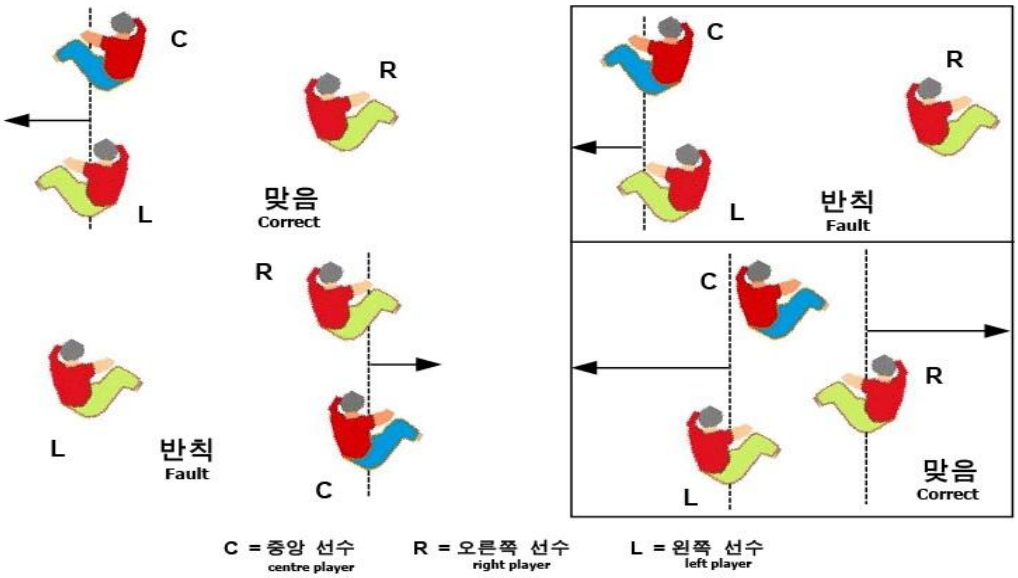
예시 A :
Example A

전위선수와 상응하는 위치의 후위선수 간 위치 결정
Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player



예시 B :

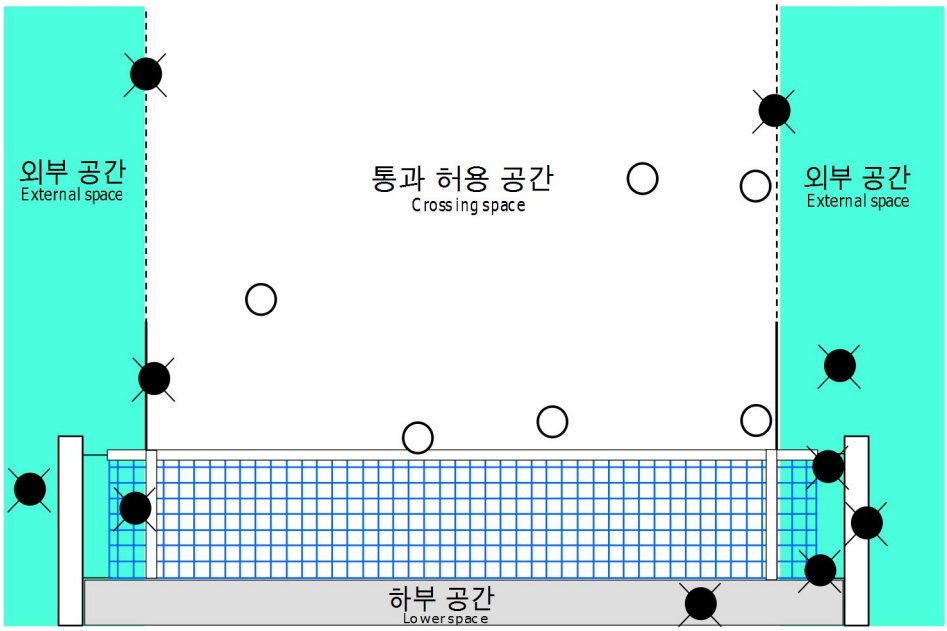
같은 열의 선수 간 위치 결정
Determination of the positions between players of the same row



도해 5a : 상대코트로 넘어가는 네트의 수직선 상의 볼 통과 허용 공간

DIAGRAM 5a : BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

관련 규칙(Relevant Rules) : **2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7**



=

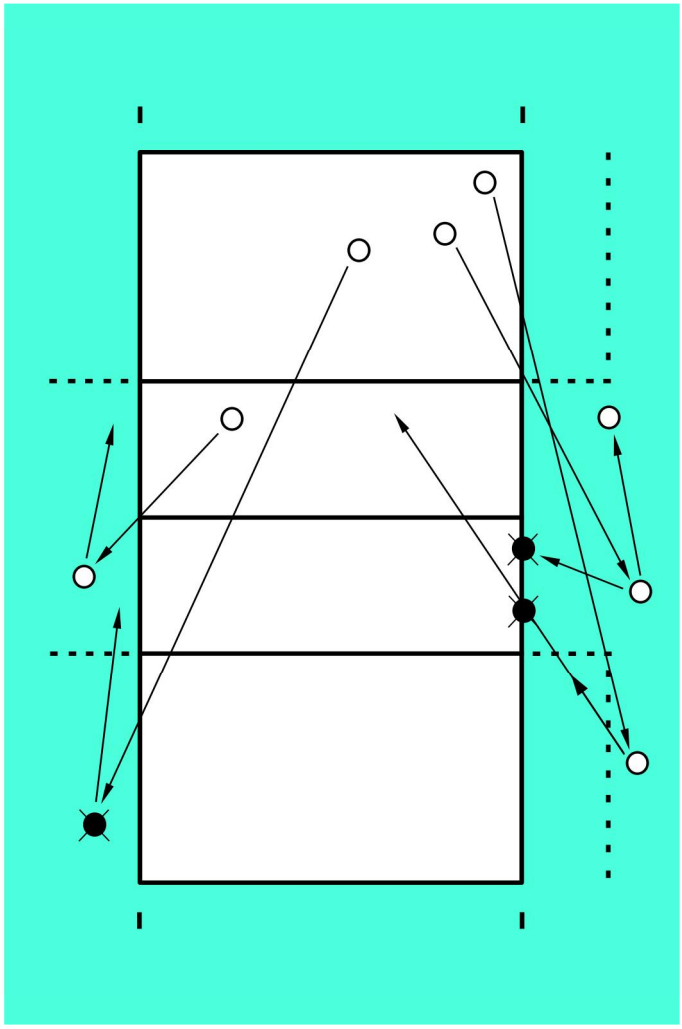
= 반칙(Fault)

= 정상적인 볼 통과 (Correct crossing)

도해 5b : 상대 프리존으로 넘어가는 네트의 수직선 상의 볼 통과 허용 공간

DIAGRAM 5b : BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE

관련 규칙(Relevant Rules) : **10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7**



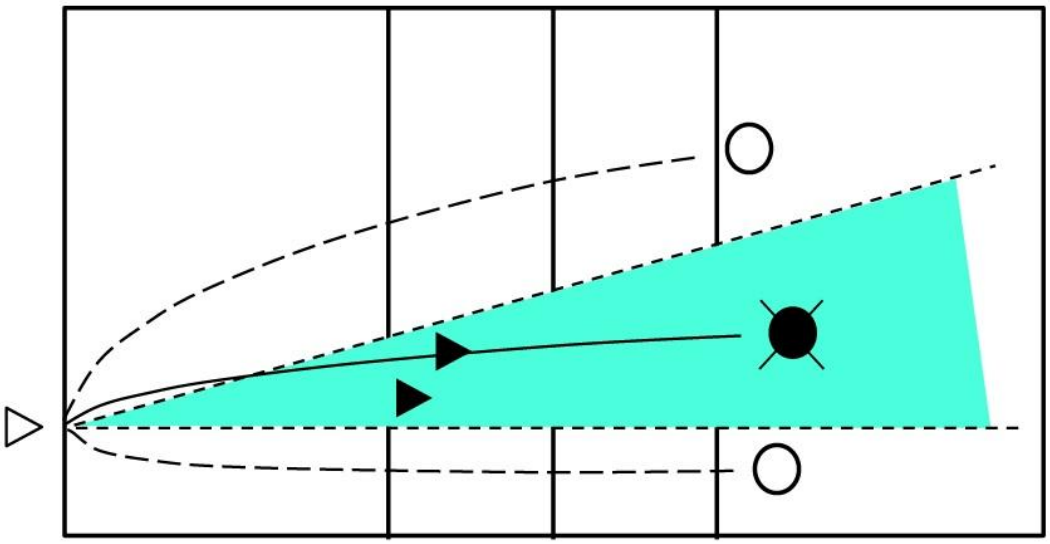
● = 반칙(Fault)

○ = 정상적인 플레이 (Correct)

도해 6 : 집단 스크린

DIAGRAM 6 : COLLECTIVE SCREEN

관련 규칙(Relevant Rules) : **12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a**

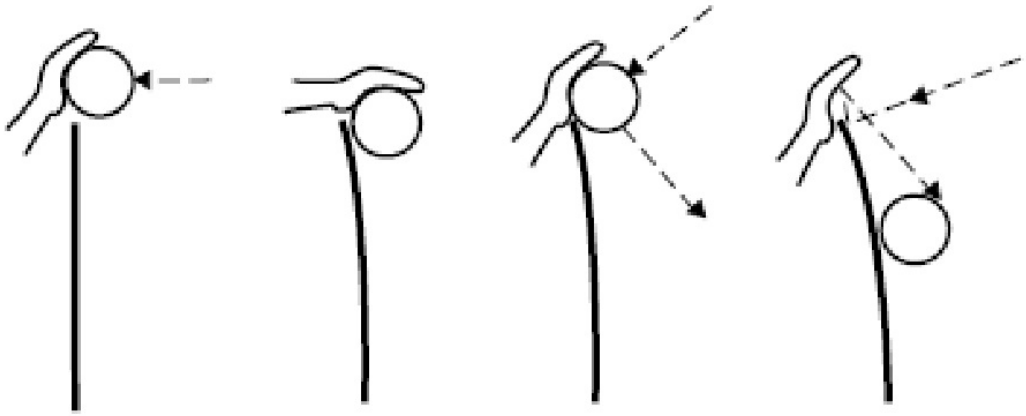


○ = 정상적인 서비스 Correct　　● = 반칙(스크린) Fault

도해 7 : 블로킹 완료

DIAGRAM 7 : COMPLETED BLOCK

관련 규칙(Relevant Rules) : **14.1.3**



네트 위의 볼
Ball above the net

네트 상단보다 아래의 볼
Ball lower than the top of the net

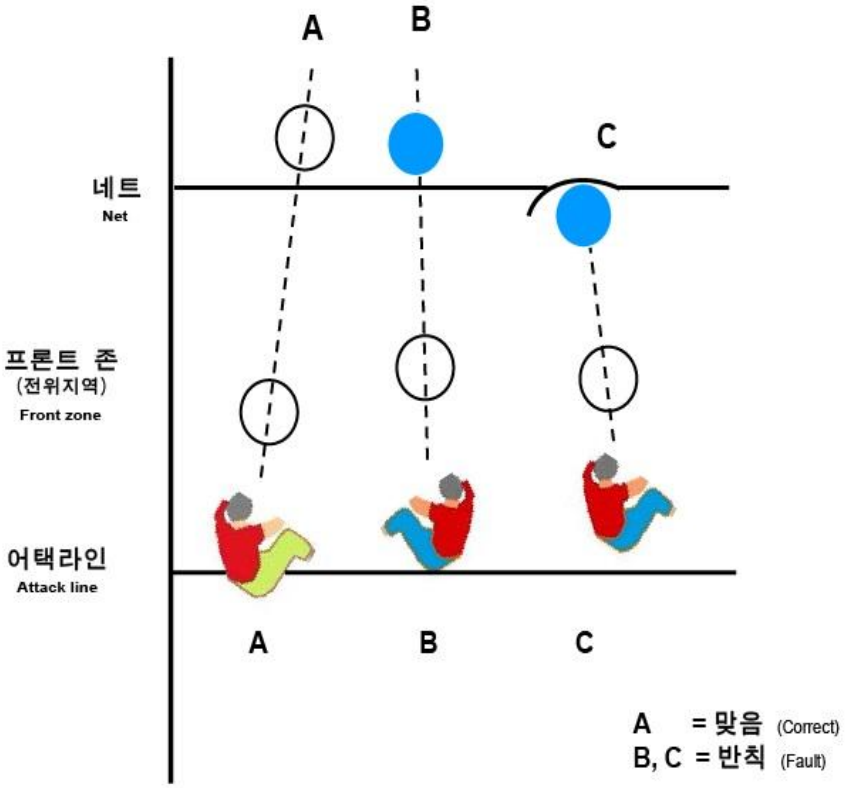
네트에 접촉한 볼
Ball touches the net

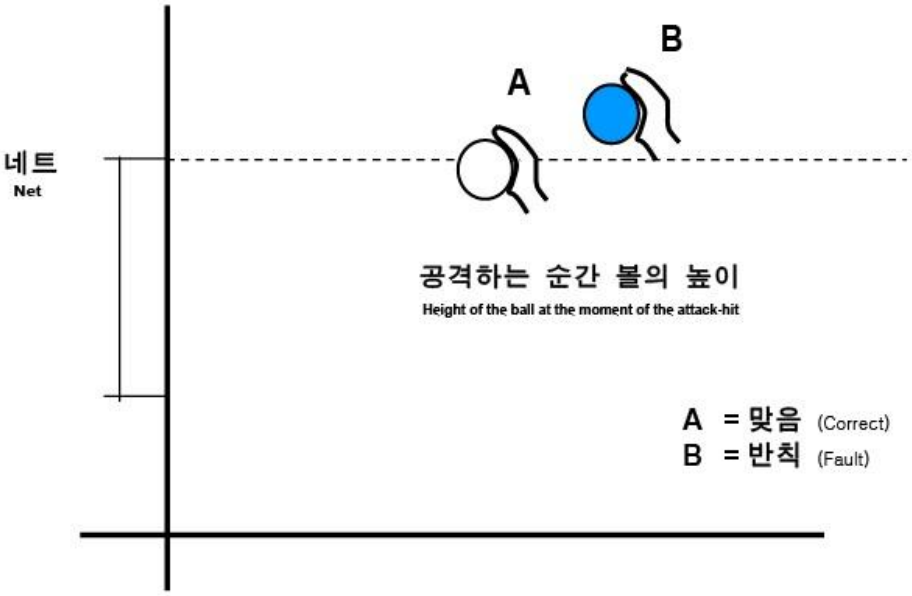
네트에 바운드된 볼
Ball bounces off the net

도해 8 : 후위 선수의 공격

DIAGRAM 8 : BACK ROW PLAYER'S ATTACK

관련 규칙(Relevant Rules) : **13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4**





도해 9 : 제재 범위

DIAGRAM 9 : SANCTION SCALES

관련 규칙(Relevant Rules) : **16.2, 21.3, 21.4.2**

불법행위 제재 범위

MISCONDUCT SANCTION SCALE

구 분 CATEGORIES	발 생 OCCURENCT	대 상 OFFENDER	제 재 SANCTION	카 드 CARDS	결 과 CONSEQUENCE
무례한 행위 RUDE CONDUCT	첫 번 째 FIRST	어떤 선수든 해당 ANY MEMBER	벌 칙 PENALTY	핸드시그널 6b- 레드카드 Hand signal No. 6b-Red card	상대팀에 1점 및 서비스권을 줌 A point and service to the opponent
	두 번 째 SECOND	동 일 선 수 SAME MEMBER	퇴 장 EXPULSION	핸드시그널 7- 레드+옐로카드 함께 Hand signal No. 7- Red +Yellow cards jointly	해당 선수는 경기지역을 떠나 남은 세트동안 벌칙지역에 있음 Player leaves playing area and stays in the penalty area for the remainder of the set
	세 번 째 THIRD	동 일 선 수 SAME MEMBER	자격박탈 DISQUALIFICATION	핸드시그널 8- 레드+옐로카드 분리 Hand signal No. 8- Red +Yellow cards separately	해당 선수는 남은 경기동안 대회 통제지역을 떠나있어야 함 Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
공격적인 행위 OFFENSIVE CONDUCT	첫 번 째 FIRST	어떤 선수든 해당 ANY MEMBER	퇴 장 EXPULSION	핸드시그널 7- 레드+옐로카드 함께 Hand signal No. 7- Red +Yellow cards jointly	해당 선수는 경기지역을 떠나 남은 세트동안 벌칙지역에 있음 Player leaves playing area and stays in the penalty area for the remainder of the set
	두 번 째 SECOND	동 일 선 수 SAME MEMBER	자격박탈 DISQUALIFICATION	핸드시그널 8- 레드+옐로카드 분리 Hand signal No. 8- Red +Yellow cards separately	해당 선수는 남은 경기동안 대회 통제지역을 떠나있어야 함 Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
폭력적인 행위 AGGRESSION	첫 번 째 FIRST	어떤 선수든 해당 ANY MEMBER	자격박탈 DISQUALIFICATION	핸드시그널 8- 레드+옐로카드 분리 Hand signal No. 8- Red +Yellow cards separately	해당 선수는 남은 경기동안 대회 통제지역을 떠나있어야 함 Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match

경기지연 제재 범위

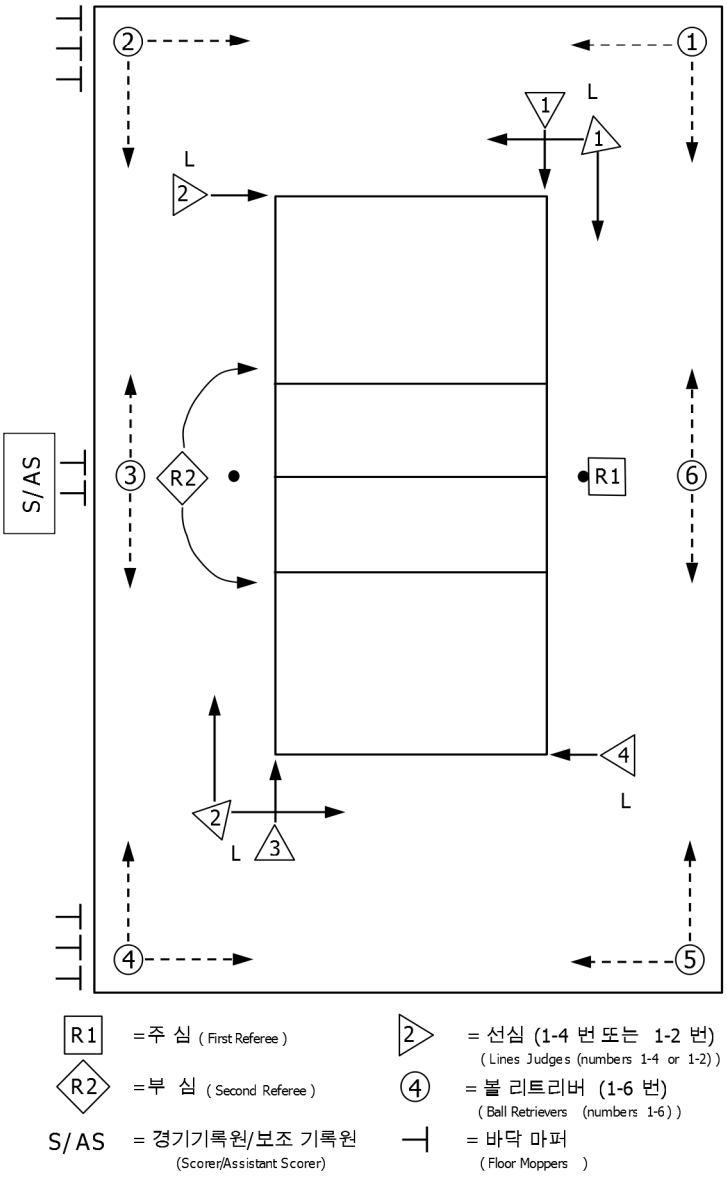
DELAY SANCTION SCALE

구 분 CATEGORIES	발 생 OCCURENCT	대 상 OFFENDER	제 재 DETERRENT OR SANCTION	카 드 CARDS	결 과 CONSEQUENCE
경 기 지 연 DELAY	첫 번 째 FIRST	팀의 어떤 선수든 해당 Any member of the team	지연 경고 Delay Warning	옐로카드와 함께 핸드시그널 25 Hand signal No. 25 with Yellow card	예방차원- 벌칙없음 Prevention - no penalty
	두 번 째 및 연속 지연 SECOND AND SUBSEQUENT	팀의 어떤 선수든 해당 Any member of the team	지연 벌칙 Delay Penalty	레드카드와 함께 핸드시그널 25 Hand signal No. 25 with Red card	상대팀에 1점 및 서비스권을 줌 A point and service to the opponent

도해 10 : 심판진 및 보조 요원들의 위치

DIAGRAM 10 : LOCATION OF REFEREING CORPS AND THEIR ASSISTANTS

관련 규칙(Relevant Rules) **: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1**



R1 =주 심 (First Referee)

R2 =부 심 (Second Referee)

S/AS = 경기기록원/보조 기록원 (Scorer/Assistant Scorer)

2 = 선심 (1-4 번 또는 1-2 번) (Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2))

④ = 볼 리트리버 (1-6 번) (Ball Retrievers (numbers 1-6))

= 바닥 마퍼 (Floor Moppers)

도해 11 : 심판 공식 핸드 시그널

DIAGRAM 11 : REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

1 서비스 허가

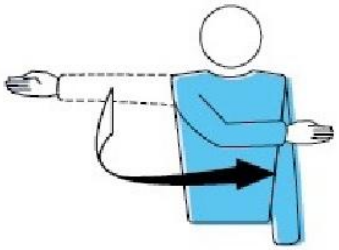
AUTHORISATION TO SERVE

관련 규칙(Relevant Rules) : 12.3, 22.2.1.1

서브 방향으로 가리키기 위해 손을 이동시킨다

Move the hand to indicate direction of service

F



2 서비스할 팀

TEAM TO SERVE

관련 규칙(Relevant Rules) : 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

서브할 팀 쪽으로 팔을 뻗는다

Extend the arm to the side of team that will serve

F S

3 코트 교대

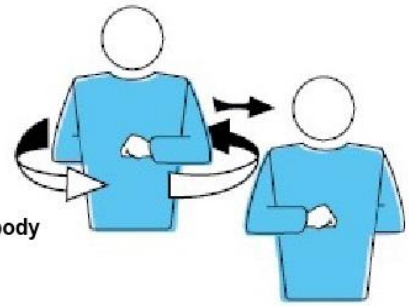
CHANGE OF COURTS

관련 규칙(Relevant Rules) : 18.2

팔뚝을 앞뒤로 올려 몸 주위를 돌려준다.

Raise the forearms front and back and twist them around the body

F



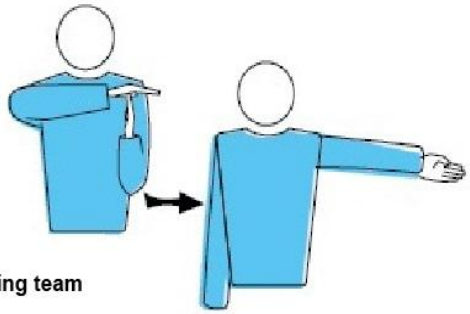
4 TIME-OUT

Relevant Rule: 15.4.1

다른 손가락 위로 한 손의 손바닥을 올려놓고 "T"자 모양으로 수직으로 세운다. 그 다음 요청한 팀을 가리킨다

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically(forming a T) and then indicate the requesting team

F S



5 선수교대
SUBSTITUTION

관련 규칙(Relevant Rules) : 15.5.1, 15.5.2, 15.8

양 팔뚝(전완부분)을 서로 돌려주는 동작을 한다.
Circular motion of the forearms around each other

F S

6a 불법행위 경고
MISCONDUCT WARNING

관련 규칙(Relevant Rules) : 21.1, 21.6

경고에 대한 옐로카드(노랑카드)를 보여준다
Show a yellow card for warning

F

6b 불법행위 벌칙
MISCONDUCT PENALTY

관련 규칙(Relevant Rules) : 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

벌칙에 대한 레드카드(빨강카드)를 보여준다
Show a red card for warning

F

7 퇴 장
EXPULSION

관련 규칙(Relevant Rules) : 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

퇴장에 대한 두 카드(노랑+빨강카드)를 보여준다
Show both cards jointly for expulsion

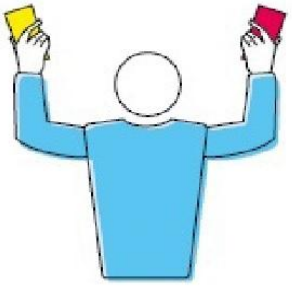
F

8 자격박탈
DISQUALIFICATION

관련 규칙(Relevant Rules) : 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

자격박탈에 대한 두 카드(노랑+빨강카드)를
서로 분리해서 보여준다
Show red and yellow cards separately for disqualification

F



9 세트 종료(또는 경기 종료)

END OF SET (OR MATCH)

관련 규칙(Relevant Rules) : 6.2, 6.3

손을 편 상태로 가슴 앞에 양 팔을 교차시킨다

Cross the forearms in front of the chest, hands open

F S

10 서비스 시 볼이 토스되지 않았거나 손에서 볼을 놓지 않았을 때

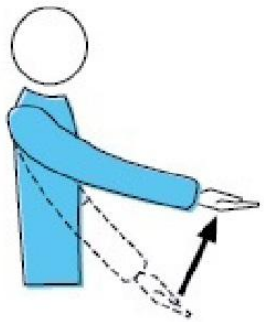
BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT

관련 규칙(Relevant Rules) : 12.4.1

손바닥이 위로 향하게 하고 팔을 쭉 뻗어 올린다

Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards

F



11 서비스 지연

DELAY IN SERVICE

관련 규칙(Relevant Rules) : 12.4.4

손가락 8개를 펴서 올린다

Raise eight fingers, spread open

F

12 블로킹 반칙 또는 스크린

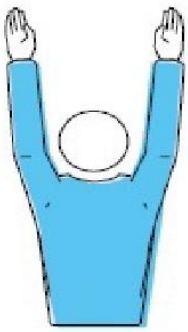
BLOCKING FAULT OR SCREENING

관련 규칙(Relevant Rules) : 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

손바닥이 앞으로 보이게 하여 양 팔을 수직으로 올린다

Raise both arms vertically, palms forward

F S

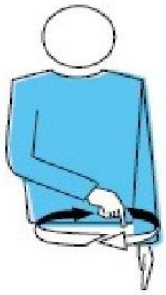


13 위치(포지션) 또는 로테이션 반칙
POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

관련 규칙(Relevant Rules) : 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

검지손가락으로 원을 그리는 동작을 한다
Make a circular motion with the forefinger

F S



14 볼 "인"
BALL "IN"

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.3

팔과 손가락을 바닥쪽으로 가리킨다
Point the arm and fingers toward the floor

F S

15 볼 "아웃"
BALL "OUT"

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

손을 편 상태로 팔(전완부분)을 수직으로 올리고 손바닥을 몸쪽으로 올린다
Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body

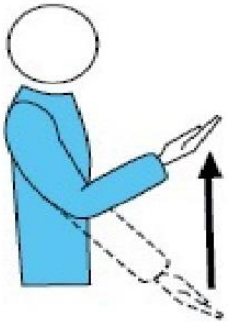
F S

16 캐치
CATCH

관련 규칙(Relevant Rules) : 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

손바닥을 위로 보이게 하여 팔(전완부분)을 천천히 들어올린다
Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

F



17 더블 컨택
DOUBLE CONTACT

관련 규칙(Relevant Rules) : 9.3.4, 23.3.2.3b

손가락 2개를 펴서 올린다
Raise two fingers, spread open

F

18 포히트
FOUR HITS

관련 규칙(Relevant Rules) : 9.3.1, 23.3.2.3b

손가락 4개를 펴서 올린다
Raise four fingers, spread open

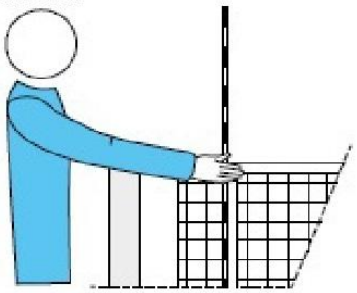
F S

19 선수의 네트 터치 또는 서비스볼이 통과허용공간을 지나 상대팀으로 넘어가지 못한 경우
NET TOUCHED BY PLAYER OR SERVED BALL FAILS TO PASS TO THE OPONENT THROUGH CROSSING SPACE

관련 규칙(Relevant Rules) : 11.4.4, 12.6.2.1

해당되는 쪽 손으로 관련 네트 쪽을 가리킨다
Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

F S

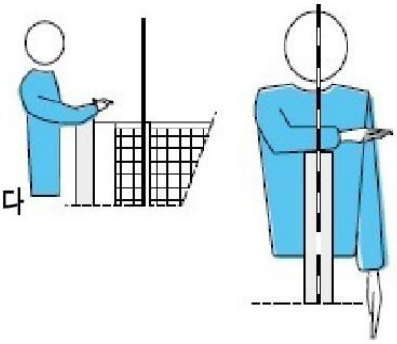


20 네트를 넘어가는 반칙
REACHING BEYOND THE NET

관련 규칙(Relevant Rules) : 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

손바닥을 아래로 향하게 하여 네트 위로 손을 올려 놓는다
Place a hand above the net, palm facing downwards

F

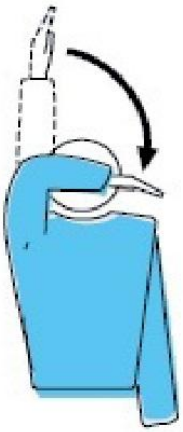


21 공격 반칙
ATTACK HIT FAULT

관련 규칙(Relevant Rules) :

후위 선수 또는 리베로에 의한 반칙 : 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
by a back-row player or by a libero

전위지역(프론트존) 내 또는 그 연장선상에서 리베로의 오버핸드 토스로 인한 공격 반칙 : 13.3.6
on an overhand finger pass by the libero in his/her front zone or its extension



손을 펴고 팔(전완부분)을 아래로 내리는 동작을 한다

Make a downward motion with the forearm, hand open

F S

22 상대 코트 침범/볼의 네트 아래로의 통과/ 서버의 둔부가 코트(앤드라인)에 닿았을 때/ 서비스 타구 순간 선수의 둔부가 코트 밖에 있을 때
PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT OR BALL CROSSING THE LOWER SPACE OR THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) WITH HIS/EHR BUTTOCKS OR THE PLAYER SITS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1

센터라인 또는 해당 라인을 가리킨다

Point to the centre line or to the relevant line

F S

23 더블 폴트 및 리플레이
DOUBLE FAULT AND REPLAY

관련 규칙(Relevant Rules) : 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

양쪽 엄지손가락을 수직으로 올린다

Raise both thumbs vertically

F

24 볼 터치
BALL TOUCHED

관련 규칙(Relevant Rules) : 23.3.2.3b, 24.2.2

한 손의 손바닥을 수직으로 세운 다른 손의 손가락 위를 스친다
Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically

F S

25 지연 경고/지연 벌칙
DELAY WARNING / DELAY PENALTY

관련 규칙(Relevant Rules) : 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

옐로카드(노랑카드 : 경고) 와 레드카드(빨강카드 : 벌칙)으로 손목을 덮어준다
Cover the wrist with a yellow card (warning) and with a red card (penalty)

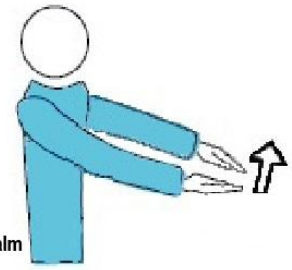
F

26 리프팅
LIFTING

관련 규칙(Relevant Rules) : 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 24.3.2.8

손바닥을 함께 붙여 양손을 수평으로 한 상태에서
아래쪽 손바닥에서 위쪽 손바닥을 들어올린다.
Hold the hands horizontally, palms together and raise the upper palm from the lower palm

F S



도해 12 : 선심의 공식 기(旗) 시그널

DIAGRAM 12 : LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

1 볼 "인"

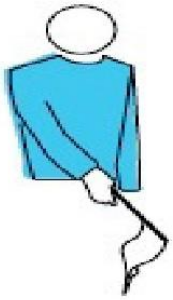
BALL "IN"

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.3, 27.2.1.1

선심기(旗)로 아래를 가리킨다

Point down with flag

L



2 볼 "아웃"

BALL "OUT"

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.4.1, 27.2.1.1

선심기(旗)를 수직으로 올린다

Raise flag vertically

L

3 볼 터치

BALL TOUCHED

관련 규칙(Relevant Rules) : 27.2.1.2

선심기(旗)를 올리고 기를 잡고 있지 않은 손의 손바닥으로 기의 상단을 닿는다

Raise flag and touch the top with the palm of the free hand

L

4 볼 통과허용공간 반칙/볼의 외부물체 접촉/ 또는 서비스동안 일어나는 선수의 둔부 반칙

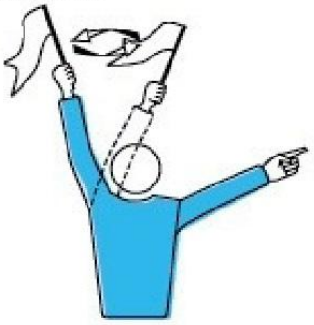
CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED AN OUTSIDE OBJECT, OR BUTTOCKS FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

선심기(旗)를 머리 위로 올리고 안테나나 각 해당 라인을 가리키며 흔든다

Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line

L



5 판정 불가능
JUDGEMENT IMPOSSIBLE

가슴 앞에 양 팔과 손을 올려 교차시킨다
Raise and cross both arms and hands in front of the chest

L

< 부 록 >

용 어 정 의

(DEFINITION)

지역(Areas)

이는 특정 기능을 가진 규칙에 명시된 프리존 밖 바닥의 구역으로 웜-업 지역과 벌칙 지역을 포함한다.

These are sections of the floor outside the free zone, identified by the rules as having a specific function. These include Warm-up Area and Penalty Area.

볼 리트리버(Ball Retrievers)

랠리 간 서버에게 볼을 굴려 주어 경기의 흐름을 이어가도록 역할을 수행하는 요원을 말한다.

These are personnel whose job it is to maintain the flow of the game by rolling the ball to the server between rallies.

마퍼(Moppers)

마퍼는 바닥을 깨끗하고 미끄럽지 않도록 역할을 담당하는 요원을 말한다. 그들은 경기 전, 세트 간, 타임-아웃, 테크니컬 타임-아웃, 그리고 필요시 각 랠리 후 코트를 닦는다.

Moppers: are personnel whose job it is to keep the floor clean and dry. They mop the court before the match, between sets, at T-Os and TTOs and, if necessary, after each rally.

대회통제구역(Competition Control Area)

바깥 경계나 제한 펜스까지의 모든 공간으로 플레잉 코트 및 프리존 주위의 지대를 말한다(도해 1a 참조).

The Competition Control Area is a corridor around the playing court and free zone, which includes all spaces up to the outer barriers or delimitation fence (see Diagram 1a).

통과 공간(Crossing Space)

통과(허용)공간은 다음과 같이 한정한다.

· 네트 상단 수평밴드
· 안테나와 그 연장선
· 천장

볼은 통과허용공간을 통해 상대 코트로 넘어가야 한다.

The crossing space is defined by:

• the horizontal band at the top of the net;
• the antennae and their extension;
• the ceiling. The ball must cross to the opponent's court through the crossing space.

드리블링(Dribbling)

드리블링은 볼을 바운드하는 것을 의미하며 (보통 토스와 서비스를 준비할 때 하는 동작을 말함), 다른 준비동작으로 볼을 손에서 손으로 움직이는 것을 포함할 수 있다.

Dribbling means bouncing the ball (usually as a preparation to tossing and serving). Other preparatory actions could include (amongst others) moving the ball from hand to hand.

외부공간(External Space)

네트의 수직면에서 통과허용공간 밖과 아래 공간을 말한다.

The external space is in the vertical plane of the net outside of the crossing and lower spaces.

반칙(Fault)

a) 규칙에 반하는 플레잉 동작
b) 플레잉 동작 이외의 규칙 위반

a) playing action contrary to the rules
b) a rule violation other than a playing action

방해(Interfering)

상대팀에 불리함을 만들어 내는 동작이나 상대의 볼 플레이를 방해하는 동작

Any action which will create an advantage against the opponent team or any action which prevents an opponent from playing the ball.

인터벌(Interval)

세트 간 시간. 5세트(최종세트)에서 코트 교대는 인터벌로 간주하지 않다.

The time between sets. The change of courts in the fifth (deciding) set is not to be regarded as an interval.

아래(하부) 공간(Lower Space)

이는 위로는 네트와 포스트에 연결되는 코트 아래 부분, 옆으로는 포스트, 아래로는 플레잉 표면으로 한정 짓는다.

This is the space defined at its upper part by the bottom of the net and the cord joining it to the posts, at the sides by the posts, and at the bottom by the playing surface.

외부 물체(Outside Object)

플레잉 코트 밖 또는 자유 플레잉 공간 범위에 가까이 있는 물체 또는 사람으로 볼의 비행애 장해물이 되는 것을 말한다. 천정 가까이 있는 조명, TV 장비, 기록석, 네트 포스트. 외부 물체는 네트의 부분으로 간주하는 안테나는 포함하지 않는다.

An object or a person which, while outside the playing court or close to the limit of the free playing space, provides an obstruction to the flight of the ball. For example: overhead lights, TV equipment, scorer's table, net posts. Outside objects do not include the antennae since they are considered part of the net.

벌칙 지역(Penalty Area)

대회 통제지역 각 절반 부분에 앤드라인 연장선 뒤, 프리존 밖에 위치한다. 각 벌칙 지역은 팀 벤치 가장자리 뒤 최소 1.5m 부분에 위치해야 하다.

In each half of the Competition Control area, there is a Penalty Area located behind the prolongation of the end line, outside the free zone. Each Penalty Area should be placed a minimum of 1.5 metres behind the rear edge of the team bench.

랠리포인트(Rally Point)

랠리에 이길 때마다 1점이 chlremrehl는 시스템이다.

This is the system of scoring a point whenever a rally is won.

재지명(Re-Designation)

이는 리베로가 경기를 할 수 없거나 팀의 "플레이 불가능"으로 선언했을 때 재지명 순간 코트에 있지 않은 다른 선수(정규 교대선수 제외)로 그 자리에 들어가 그 리베로의 역할을 하는 것을 말한다.

This is the act by which a Libero, who cannot continue or is declared by the team "unable to play", has his/her role taken by another player (except the regular replacement player) not on the court at the moment of the re-designation.

교대(Replacement)

이는 정규선수가 코트를 떠나고 리베로 중 한 리베로가(리베로가 1명 이상일 때)그 자리로 들어가는 것이며, 리베로와의 교대도 포함할 수 있다. 그런 다음 교대된 정규선수는 리베로 중 한 명과 교대할 수 있으며 이 교대는 어떤 ㅇ리베로를 포함하든 교대 간 완료된 랠리가 있어야 한다.

This is the act by which a regular player leaves the court and either Libero (if more than one) takes his/her place. This can even include Libero for Libero exchanges. The regular player can then replace either Libero. There must be a completed rally between replacements involving any Libero.

선수교대(Substitution)

한 명의 정규적인 선수가 코트를 나가고 다른 정규선수가 그의 자리로 들어가는 행위이다.

This is the act by which one regular player leaves the court and another regular player takes his/her place.

선수교대지역(Substitution Zone)

이는 선수 교대가 이뤄지는 프리존 부분을 말한다.

This is the part of the free zone through which substitutions are carried out.

WPV 협약 외(예외조항)
(Unless by agreement of World ParaVolley)

이는 기준에 대한 규정과 특정 장비 및 시설이 있을 경우 배구 경기의 증진을 도모하고 새로운 조건을 시험하기 위해 WPV에 의해 이뤄질 수 있는 특별 협약의 경우를 말한다.

This statement recognises that while there are regulations on the standards and specification of equipment and facilities, there are occasions when special arrangements can be made by World ParaVolley in order to promote the game of volleyball or to test new conditions.

테크니컬 타임-아웃
(Technical Time-Out)

타임-아웃에 더해 이 특별한 의무적 타임-아웃은 플레이의 분석으로 배구 흥행을 장려하고 부가적인 상업적 기회를 허용하는 것으로, WPV 세계대회, 공식대회 및 Zonal Championship에서는 TTO가 의무적이다.

This special mandatory time-out is, in addition to timeouts, to allow the promotion of volleyball by analysis of the play and to allow additional commercial opportunities. Technical Time-Outs are mandatory for World ParaVolley World and Official competitions and Zonal Championships.

WPV 기준(World ParaVolley Standards)	장비 제조업체에 주어지는 WPV에 의해 정의되는 기술적 특성화 또는 영역. The technical specifications or limits as defined by World ParaVolley to the manufacturers of equipment.
지역(Zones)	이는 규칙서 내 특정 목적(또는 특정 제한)을 위해 정의되는 경기 지역 내의 구역을 말한다. (예:경기 코트와 프리존). 이는 프론트 존, 서비스존, 선수교대존, 프리존, 백(후위)존과 리베로 교대존을 포함한다. These are sections within the playing area (i.e. playing court and free zone) as defined for a specific purpose (or with special restrictions) within the rule text. These include Front Zone, Service Zone, Substitution Zone, Free Zone, Back Zone, and Libero Replacement Zone.