

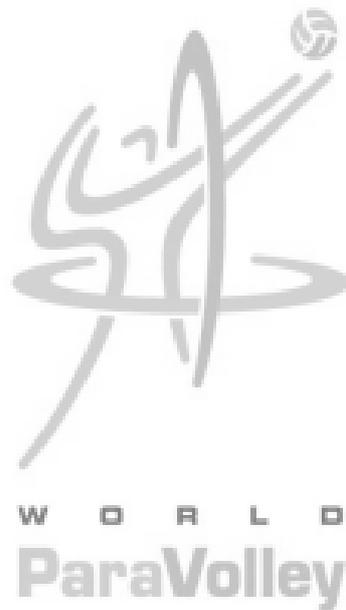
좌식 배구 규칙서

(OFFICIAL SITTING VOLLEYBALL RULES)

2022 - 2024



대한장애인배구협회



**OFFICIAL
SITTING VOLLEYBALL
RULES
2022 - 2024**

**To be implemented at all
World, International, National and League
Competitions beginning after 1st January 2022**

*Approved by the
World ParaVolley Board of Directors'
Technical Sub-Committee*

❁ 목 차 ❁

1편 경기 (THE GAME)

| | |
|---|----|
| 제1장 시설 및 장비(FACILITIES AND EQUIPMENT) ----- | 11 |
| 1. 경기장(PLAYING AREA) ----- | 11 |
| 1.1. 규격(DIMENSIONS) | |
| 1.2. 경기장 표면(PLAYING SURFACE) | |
| 1.3. 코트의 라인(LINES ON THE COURT) ----- | 12 |
| 1.4. 존과 지역(ZONES AND AREAS) ----- | 13 |
| 1.5. 기온(TEMPERATURE) ----- | 14 |
| 1.6. 조명(LIGHTING) | |
| 2. 넷과 지주(NET AND POSTS) ----- | 15 |
| 2.1. 넷의 높이(HEIGHT OF THE NET) | |
| 2.2. 구조(STRUCTURE) | |
| 2.3. 사이드 밴드(SIDE BANDS) ----- | 16 |
| 2.4. 안테나(ANTENNAE) | |
| 2.5. 지주(POSTS) | |
| 2.6. 추가 장비(ADDITIONAL EQUIPMENT) ----- | 17 |
| 3. 볼(BALLS) ----- | 17 |
| 3.1. 기준(STANDARDS) | |
| 3.2. 볼의 균일성(UNIFORMITY OF BALLS) | |
| 3.3. 파이버-볼 시스템(FIVB-BALL SYSTEM) ----- | 18 |
| 제2장 참가자들(PARTICIPANTS) ----- | 18 |
| 4. 팀(TEAMS) ----- | 18 |
| 4.1. 팀 구성(Team Composition) | |
| 4.2. 팀의 위치(LOCATION OF THE TEAM) ----- | 19 |
| 4.3. 복장(EQUIPMENT) ----- | 20 |
| 4.4. 복장의 변경(CHANGE OF EQUIPMENT) ----- | 21 |
| 4.5. 금지된 물품(FORBIDDEN OBJECTS) ----- | 22 |



5. 팀 리더(TEAM LEADERS)-----23

5.1. 주장(CAPTAIN)

5.2. 감독(COACH) -----24

5.3. 코치(ASSISTANT COACH) -----25

제3장 경기 형식(PLAYING FORMAT) -----26

6. 점수, 세트 및 경기의 승(TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH)-----26

6.1. 점수(TO SCORE A POINT)

6.2. 세트의 승리(TO WIN A SET) -----27

6.3. 경기의 승리(TO WIN THE MATCH) -----28

6.4. 부전패와 불완전한 팀(DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM)

7. 플레이의 구조(STRUCTURE OF PLAY) -----29

7.1. 토스(THE TOSS)

7.2. 공식 워밍업(OFFICIAL WARM-UP SESSION)

7.3. 팀 스타팅 라인업 - (TEAM STARTING LINE-UP)-----30

7.4. 위치(포지션, POSITIONS) -----32

7.5. 위치 반칙(포지션 반칙, POSITIONAL FAULT) -----33

7.6. 로테이션(ROTATION) -----34

7.7. 로테이션 반칙(ROTATIONAL FAULT)

제4장 플레이 동작(PLAYING ACTIONS)-----36

8. 플레이 상태(STATES OF PLAY)

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)-----37

9.1. 팀 타구(TEAM HITS)

9.2. 타구의 특성(CARACTERISTICS OF THE HIT) -----38

9.3. 볼 플레이 반칙(FAULTS IN PLAYING THE BALL)-----39

9.4. 코트와의 접촉(CONTACT WITH THE COURT) -----40

| | |
|---|----|
| 10. 네트에서의 볼(BALL AT THE NET) ----- | 40 |
| 10.1. 네트를 통과하는 볼(BALL CROSSING THE NET) | |
| 10.2. 네트를 접촉하는 볼(BALL TOUCHING THE NET) ----- | 41 |
| 10.3. 네트에서의 볼(BALL IN THE NET) | |
| | |
| 11. 네트근처의 선수(PLAYER AT THE NET) ----- | 41 |
| 11.1. 네트를 넘어가는 것(REACHING BEYOND THE NET) | |
| 11.2. 네트 아래로의 침범(PENETRATION UNDER THE NET) ----- | 42 |
| 11.3. 네트와의 접촉(CONTACT WITH THE NET) | |
| 11.4. 네트에서의 선수 반칙(PLAYER'S FAULTS AT THE NET) | |
| 12. 서비스(SERVICE) ----- | 43 |
| 12.1. 세트의 첫 서비스(FIRST SERVICE IN A SET) ----- | 44 |
| 12.2. 서비스 순서(SERVICE ORDER) | |
| 12.3. 서비스 허가(AUTHORISATION OF THE SERVICE) | |
| 12.4. 서비스 실행(EXECUTION OF THE SERVICE) ----- | 45 |
| 12.5. 스크리닝(SCREENING) | |
| 12.6. 서비스동안 일어나는 반칙(FAULTS MADE DURING THE SERVICE) ----- | 46 |
| 12.7. 서비스 반칙과 포지션 반칙(SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS)----- | 47 |
| | |
| 13. 공격(ATTACK HIT) ----- | 47 |
| 13.1. 공격의 특성(CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT) | |
| 13.2. 공격의 제한(RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT) ----- | 48 |
| 13.3. 공격 타구 반칙(FAULTS OF THE ATTACK HIT) | |
| | |
| 14. 블로킹(BLOCK) ----- | 49 |
| 14.1. 블로킹(BLOCKING) | |
| 14.2. 블로킹 접촉(BLOCK CONTACT) ----- | 50 |
| 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) ---- | 52 |



15. 정규적인 경기 중단(REGULAR GAME INTERRUPTIONS)-----52

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) --53

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

15.5. 선수교대(SUBSTITUTION OF PLAYERS)-----54

15.6. 선수교대의 제한(LIMITATION OF SUBSTITUTIONS)

15.7. 예외적인 선수교대(EXCEPTIONAL SUBSTITUTION) -----55

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

15.9. 불법적인 선수교대(ILLEGAL SUBSTITUTION) -----56

15.10. 선수교대 절차(SUBSTITUTION PROCEDURE)

15.11. 부당한 요구(IMPROPER REQUESTS) -----57

16. 경기 지연(GAME DELAYS) -----58

16.1. 경기 지연의 형태(TYPES OF DELAY) -----58

16.2. 경기 지연 제재(DELAY SANCTIONS)

17. 예외적인 경기 중단(EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS) -----60

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) -----61

18.1. 인터벌(INTERVALS)

18.2. 코트 교대(CHANGE OF COURTS)

제6장 리베로(THE LIBERO PLAYER) -----62

19. 리베로(THE LIBERO PLAYER) -----62

19.1. 리베로의 지명(DESIGNATION OF THE LIBERO)

19.2. 복장(EQUIPMENT)

19.3. 리베로의 동작(ACTIONS INVOLVING THE LIBERO) -----63

19.4. 새 리베로의 재지명(RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO) -----65

19.5. 요약(SUMMARY) -----67

제7장 참가자의 행동(PARTICIPANTS' CONDUCT) -----68

20. 행동의 요건(REQUIREMENTS OF CONDUCT) -----68

20.1. 스포츠맨적인 행동(SPORTSMANLIKE CONDUCT)

20.2. 페어 플레이(FAIR PLAY)

21. 불법행위와 그 제재(MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS) -----69

21.1. 가벼운 불법행위(MINOR MISCONDUCT)

21.2. 제재에 이르는 불법행위(MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS)

21.3. 제재의 범위(SANCTION SCALE) -----70

21.4. 불법행위 제재의 적용(APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS) -----71

21.5. 세트 전, 세트 간 일어나는 불법행위(MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS) -----72

21.6. 카드사용 요약(SANCTION CARDS)

**2부 심판, 심판의 의무와 공식 핸드 시그널
(THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS) ---73**

제8장 심판(REFEREES)-----73

22. 심판진과 절차(REFEREEING CORPS AND PROCEDURES) -----73

22.1. 구성(COMPOSITION)

22.2. 절차(PROCEDURES)

23. 주심(FIRST REFEREE) -----75

23.1. 위치(LOCATION)

23.2. 권한(AUTHORITY)

23.3. 임무(RESPONSIBILITIES) -----76

24. 부심(SECOND REFEREE) -----77

24.1. 위치(LOCATION)

24.2. 권한(AUTHORITY)

24.3. 임무(RESPONSIBILITIES) -----78

25. 기록원(SCORER) -----80

25.1. 위치(LOCATION)

25.2. 임무(RESPONSIBILITIES)

26. 보조 기록원(ASSISTANT SCORER) -----82

26.1. 위치(LOCATION)

26.2. 임무(RESPONSIBILITIES)

27. 선심(LINE JUDGES) -----84



| | |
|--|-----|
| 27.1. 위치(LOCATION) | |
| 27.2. 임무(RESPONSIBILITIES) | |
| 28. 공식 시그널(OFFICIAL SIGNALS) ----- | 85 |
| 28.1. 심판의 핸드 시그널(REFEREES' HAND SIGNALS) | |
| 28.2. 선심의 기(旗L) 시그널(LINE JUDGES' FLAG SIGNALS) | |
| | |
| 3부 도해 (DIAGRAMS) ----- | 87 |
| 도해 제재범위 9: ----- | 99 |
| 도해 심판 공식 핸드 시그널 11: ----- | 101 |
| 부록 용어의 정의 (DEFINITIONS) ----- | 111 |

**PART 1:
PHILOSOPHY OF THE RULES AND
REFEREEING**

Introduction

Sitting Volleyball is one of the most successful and popular competitive and recreational sports in the world and one of the only Para Sports in which athletes do not rely on technology and equipment. It is fast, it is exciting and the action is explosive. Yet Volleyball comprises several crucial overlapping elements whose complementary interactions render it unique amongst rally games

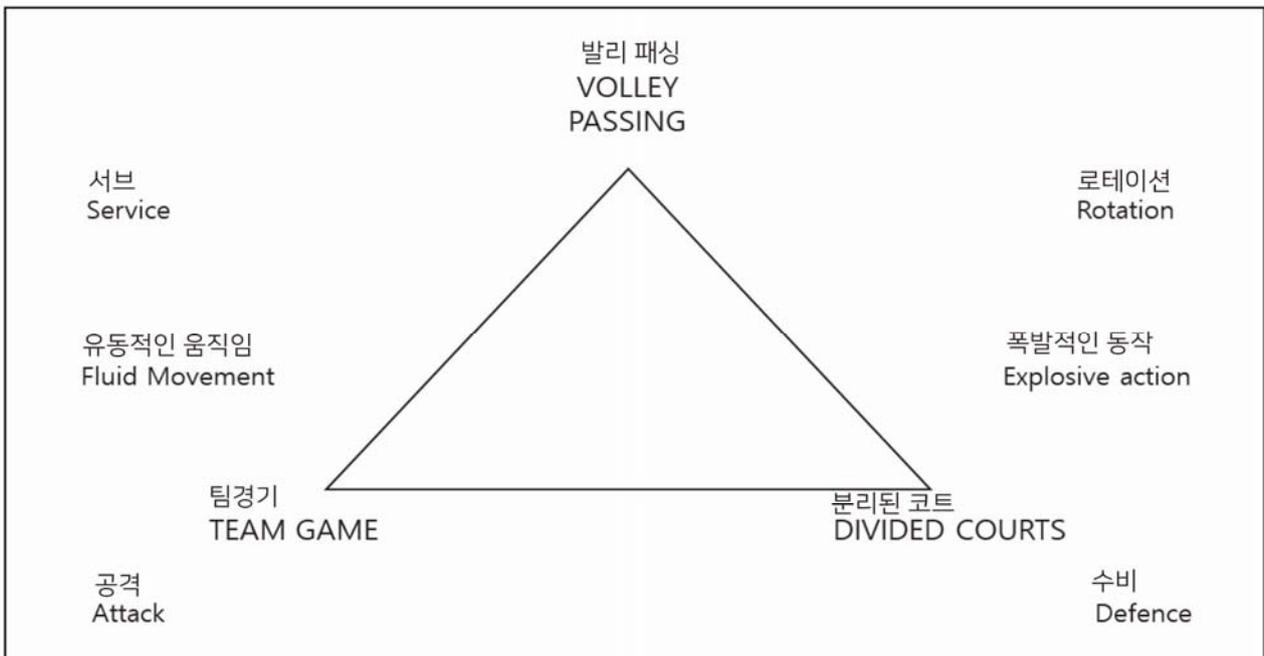
파트 1: 규칙과 심판의 철학

(PHILOSOPHY OF THE RULES AND REFEREEING)

소개 (Introduction)

서론

좌식 배구는 세계에서 가장 성공적이고 인기 있는 경쟁 및 레크리에이션 스포츠 중 하나이며 선수들이 기술과 장비에 의존하지 않는 유일한 장애인 스포츠 중 하나이다. 빠르고 흥미진진하며, 동작이 폭발적이다.



In recent years the FIVB and World ParaVolley have made great strides in adapting the game to a modern audience.

This text is aimed at a broad Volleyball public - players, coaches, referees, spectators, or commentators for the following reasons:

그러나 배구는 보완적 상호작용으로 랠리 게임에서 몇 가지 중요한 중복 요소들로 구성된다. 최근 몇 년 동안 FIVB (국제배구연맹)와 World ParaVolley는 게임을 현대 관중들 적용시키는 것에 큰 발전을 이뤘다. 이 단락은 다음과 같은 이유로 광범위한 배구 대중을 대상 선수 코치 심판 관중 또는 해설자로 한다:

- understanding the rules allows better play - coaches can create better team structure and tactics, allowing players full rein to display their skills;
- understanding the relationship between rules allows officials to make better decisions.

This introduction at first focuses on Volleyball as a competitive sport, before setting out to identify the main qualities required for successful refereeing.

Volleyball as a Competitive Sport

Competition taps latent strengths. It exhibits the best of ability, spirit, creativity and aesthetics. The rules are structured to allow all of these qualities. With a few exceptions, Volleyball allows all players to operate both at the net (in attack) and in the back of the court (to defend or serve).

William Morgan, the game's creator, would still recognize it because Volleyball has retained certain distinctive and essential elements over the years. Some of these it shares with other net/ball/racquet games:

- Service;
- Rotation (taking turns to serve);
- Attack;
- Defence

- 규칙을 이해하면 더 나은 경기를 할 수 있다. 감독은 더 나은 팀 구조와 전략을 세우고 선수들의 기술을 최대한 발휘할 수 있게 한다.
- 규칙 간의 관계를 이해하면 임원들이 더 나은 결정을 내릴 수 있다.

이 소개는 성공적인 심판에 필요한 주된 자질을 식별하기 전에 경쟁 스포츠인 배구에 중점을 둔다.

경쟁 스포츠로서의 배구

(Volleyball as a Competitive Sport)

경쟁은 잠재된 힘을 두드린다. 최고의 능력 정신 창의성 그리고 미학을 보여준다. 규칙은 이러한 모든 자질을 허용하도록 구성되어 있다.

몇 가지 예외를 제외하고 배구는 모든 선수들이 네트(공격)와 코트 뒤(방어 또는 서브)에서 모두 경기를 할 수 있다.

이 게임의 창조자인 윌리엄 모건은 배구가 몇 년 동안 독특하고 필수적인 요소를 보유하고 있기 때문이라고 생각한다.

이 중 일부는 다른 네트/ 볼/ 라켓 게임으로 공유한다.

- 서비스;
- 로테이션 (교대로 서브);
- 공격;
- 방어

Volleyball is however, unique amongst net games in insisting that the ball is in constant flight - a “flying ball” - and by allowing each team a degree of internal passing before the ball must be returned to the opponents.

The introduction of a specialist defensive player(s) - the Libero(s) - has moved the game forward in terms of rally length and multi-phase play. Modifications to the service rule have changed the act of service from simply a means of putting the ball in play to an offensive weapon.

The concept of rotation is entrenched to allow for all-round athletes. The rules on player positions permit teams to have flexibility and to create interesting developments in tactics.

Competitors use this framework to contest techniques, tactics and power. The framework allows players a freedom of expression to enthuse spectators and viewers.

And the image of Volleyball is increasingly a good one. As the game evolves, there is no doubt that it will change - even better, stronger and faster.

The Referee within this Framework

The essence of a good official lies in the concept of fairness and consistency:

그러나 배구는 공이 끊임없이 날아다녀야 하며 - “플라잉 볼”, 볼이 상대방으로 돌아가기 전에 각 팀에게 어느 정도의 내부 패스를 허용한다는 점에서 이는 넷 게임 중 유일하다.

전문 수비 선수(들)인 리베로는 랠리의 길이와 다단계 플레이에 있어 게임을 발전시켰다. 서비스 규칙의 수정은 서비스가 단순히 볼을 인 플레이 상태로 만드는 것이 아닌 공격 수단으로 변경되었다.

로테이션의 개념은 만능선수(올라운더)를 위해 확립되어 있다.

선수 위치에 대한 규칙은 팀들이 융통성을 가지고 전략에 있어 흥미로운 발전을 할 수 있도록 한다.

경쟁자들은 이 체계를 이용하여 기술, 전략 그리고 힘에 경쟁을 한다. 체계는 선수들이 관중들과 시청자들을 열광시키는 표현의 자유를 허용한다. 그리고 배구의 이미지는 점점 좋아지고 있다.

게임이 발전함에 따라 앞으로 더 좋고 강하고 빠르게 변할 것에 의심의 여지가 없다.

체계 내의 심판 (The Referee within this Framework)

훌륭한 임원의 본질은 공정성과 일관성의 개념에 있다.

- to be fair to every participant
- to be viewed as fair by the spectators,
This demands a huge element of trust - the referee must be trusted to allow the players to entertain:
 - by being accurate in his/her judgement;
 - by understanding why the rule is written;
 - by being an efficient organiser;
 - by allowing the competition to flow and by directing it to a conclusion;
 - by being an educator - using the rules to penalise the unfair and admonish the impolite;
 - by promoting the game - that is, by allowing the spectacular elements in the game to shine and the best players to do what they do best: entertain the public.

Finally, we can say that a good referee will use the rules to make the competition a fulfilling experience for all concerned.

To those who have read so far, view the Rules which follow as the current state of development of a great game, but keep in mind why these preceding few paragraphs may be of equal importance to you in your position within the sport

- 모든 참가자들은 공평하다.
- 관중들에게 공평하게 보여진다.

이것은 엄청난 신뢰를 요구한다.
주심은 선수들이 즐겁게 경기를 할 수 있도록 신뢰되어야 한다.

- 자신의 판단이 정확함으로써;
- 규칙이 왜 쓰여졌는지 이해함으로써;
- 효율적인 조직자가 됨으로써;
- 경쟁을 원활하게 흐르게 하며 결론을 유도함으로써;
- 교육자가 됨으로써 - 규칙을 이용하여 불공정한 자는 벌칙을 과하고, 무례한 자를 꾸짖음으로써;
- 게임을 홍보함으로써, 즉 게임에서의 화려한 요소가 빛나고, 최고의 선수가 자신이 가장 잘하는 일을 할 수 있도록 하는 것, 대중을 즐겁게 하는 것.

마지막으로 훌륭한 주심은 경기를 모두에게 있어 성취감이 있는 경험으로 만들기 위해 규칙을 사용하는 것이라고 말할 수 있다.

여기까지 읽어 주신 사람들에게 규칙을 게임의 현재 발전 상태로 보되 앞으로의 몇 단락들이 스포츠 내 당신의 위치에서 왜 동등하게 중요한지 명심하면 된다.

CHAPTER ONE - FACILITIES AND EQUIPMENT

1. PLAYING AREA

The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical.

1.1. DIMENSIONS

The playing court is a rectangle measuring 10×6 m, surrounded by a free zone which is a minimum of 3 m wide on all sides. The free playing space is the space above the playing area which is free from any obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the free zone shall measure a minimum of 4 m from the side lines and 6 m from the end lines. The free playing space shall measure a minimum of 10 m in height from the playing surface.

1.2. PLAYING SURFACE

1.2.1. The surface must be flat, horizontal and uniform. It must not present any danger of injury to the players. It is forbidden to play on rough or slippery surfaces.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, only a wooden or synthetic surface is allowed. Any surface must be previously approved by World ParaVolley.

제1장 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 10×6 m 크기의 직사각형이다. 자유 경기 공간은 어떠한 장애로부터 자유로운 경기장 위의 공간을 말하며, 경기장 표면으로부터 최소 7m 높이가 확보되어야 한다.

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서 자유지역(Free zone)은 사이드 라인으로부터 최소 4m, 앤드라인으로부터 최소 6m가 확보 되어야 하며, 자유 경기공간은 경기장 표면으로부터 최소 10m 높이가 확보되어야 한다.

1.2. 경기장 표면(PLAYING SURFACE)

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

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서는 목재나 합성 표면만이 허용되며, 어떠한 표면도 사전에 WPV에 의해 승인 받아야 한다.

1.2.2. On indoor courts the surface of the playing court must be of a light colour. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, white colours are required for the lines.

Other colours, different from each other, are required for the playing court and the free zone. The playing court may be of different colours differentiating the front zone and the back zone.

1.2.3. On outdoor courts a slope of 5 mm per metre is allowed for drainage. Court lines made of solid materials are forbidden.

1.3. LINES ON THE COURT

1.3.1. All lines are 5 cm wide. They must be of a light colour which is different from the colour of the floor and from any other lines.

1.3.2. Boundary Lines

Two side lines and two end lines mark the playing court. Both side lines and end lines are drawn inside the dimensions of the playing court.

1.3.3. Centre line

The axis of the centre line divides the playing court into two equal courts measuring 6 m × 5 m each; however, the entire width of the line is considered to belong to both courts equally. This line extends beneath the net from side line to side line

1.2.2. 실내 코트의 경기장 표면은 밝은 색으로 되어야 한다.

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

경기 코트의 전위 지역과 후위 지역의 경기장 표면 색상은 다를 수 있다.

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 색상 이어야 한다.

1.3.2. 구획선(BOUNDARY LINES)

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

1.3.3. 센터 라인(CENTRE LINE)

센터 라인의 중심은 각각 6m × 5m의 크기로 측정되는 2개의 동일한 코트로 경기코트를 나눈다. 하지만 선의 전체 너비는 양 코트를 동일하게 포함시키는 것으로 간주한다. 이 선은 사이드 라인에서 사이드 라인까지 네트 아래를 연장한다.

1.3.4. Attack line

On each court, an attack line, whose rear edge is drawn 2 m back from the axis of the centre line, marks the front zone.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the attack line is extended by the addition of broken lines from the side lines, with five 15 cm short lines 5 cm wide, drawn 20 cm from each other to a total length of 1.75 m.

1.4. ZONES AND AREAS

1.4.1. Front zone

On each court the front zone is limited by the axis of the centre line and the rear edge of the attack line. The front zone is considered to extend beyond the side lines to the end of the free zone.

1.4.2. Service zone

The service zone is a 6 m wide area behind each end line.

It is laterally limited by two short lines, each 15 cm long, drawn 20 cm behind the end line as an extension of the side lines. Both short lines are included in the width of the service zone.

In depth, the service zone extends to the end of the free zone.

1.4.3. Substitution zone

The substitution zone is limited by the extension of both attack lines up to the scorer's table.

1.3.4. 어택라인(ATTACK LINE)

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

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 세계대회 및 공식대회에서 어택 라인은 사이드라인으로부터 너비 5cm, 길이 15cm의 짧은 5개의 선이 20cm 간격으로 이뤄진 절취선으로 1.75m까지 연장된다.

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 가장자리 까지로 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 두 짧은 선이 사이드라인 연장선 상 앤드라인 20cm 뒤에 그려진다. 짧은 두 선은 서비스 존의 너비를 포함한다.

상세하게는 서비스 존은 프리존의 끝까지 연장된다.

1.4.3. 선수교대 지역(SUBSTITUTION ZONE)

선수교대 지역은 양 어택라인의 연장선에서 기록석까지로 제한된다.



1.4.4. Libero Replacement Zone

The Libero Replacement Zone is part of the free zone on the side of the team benches, limited by the extension of the attack line up to the end line.

1.4.4. 리베로 교대 지역(LIBERO REPLACEMENT ZONE)

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

1.4.5. Warm-up area

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the warm-up areas, sized approximately 3 x 3 m, are located in both of the bench-side corners, outside the free zone - specified by the Technical Delegate.

1.4.5. 워업 지역(WARM-UP AREA)

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 해당 경기 TD(Technical Delegate:경기 위원)에 의해 명시하지 않는 한, 워업 지역은 대략 3 x 3m 의 크기로 프리존 밖 양 벤치 옆 구석에 위치한다.

1.5. TEMPERATURE

The minimum temperature shall not be below 10°C (50°F).

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the maximum temperature shall not be higher than 25°C (77°F) and the minimum not lower than 16°C (61°F).

1.5. 기온(TEMPERATURE)

기온은 10°C(50°F) 이하가 되어서는 안 된다.

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회 에서 최대 기온은 25°C(77°F)보다 높지 않아야 하며, 최소 16°C(61°F)보다 낮지 않아야 한다.

1.6. LIGHTING

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the lighting on the playing area should be 1000 to 1500 lux measured at 1 m above the surface of the playing area.

1.6. 조명(LIGHTING)

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

2. NET AND POSTS

2.1. HEIGHT OF THE NET

2.1.1. Placed vertically over the centre line there is a net whose top is set at the height of 1.15 m for men and 1.05 m for women.

2.1.2. Its height is measured from the centre of the playing court. The net height over the two side lines must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm.

2.2. STRUCTURE

The net is 0.80 m wide and 6.50 to 7 metres long (with 25 to 50 cm on each side of the side bands), made of 10 cm square black mesh. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the net should be 7 metres in length.

At the top a horizontal band, 7 cm wide, made of two-fold white canvas, is sewn along its full length. Each extreme end of the band has a hole, through which passes a cord, fastening the band to the posts for keeping its top taut.

Within the band, a flexible cable fastens the net to the posts and keeps its top taut.

At the bottom of the net there is another horizontal band, 5 cm wide, similar to the top band, through which is threaded a rope. This rope fastens the net to the posts and keeps its lower part taut

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 정확하게 같아야 하고, 공식적 높이보다 2cm 이상 초과해서는 안된다.

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 챔피언십 뿐 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 또 다른 수평 밴드가 있는데, 이는 상단의 밴드와 유사하며, 5cm 너비로 되어 있다. 이 로프는 네트를 지주에 고정시켜 하단부분의 팽팽함을 유지시켜 준다.



2.3. SIDE BANDS

Two white bands are fastened vertically to the net and placed directly above each side line. They are 5 cm wide and 0.80 m long, and are considered as part of the net.

2.4. ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.60 m long and 10 mm in diameter, made of fibreglass or similar material. An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides/faces of the net. The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour, preferably red and white. The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space.

2.5. POSTS

2.5.1. The posts supporting the net are placed at a distance of 0.50-1.00 m outside the side lines. They are a maximum of 1.25 m high and preferably adjustable. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the side lines and must be padded. Posts should be sunk into the ground unless World ParaVolley homologated free standing, weighted posts are approved for the event.

2.5.2. The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices.

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 줄 무늬로 표시한다. 안테나는 네트의 한 부분으로 간주하며, 옆으로는 통과 허용 공간의 범위를 규정 짓는다.

2.5. 지주(POSTS)

2.5.1. 네트를 받치고 있는 지주는 사이드라인 밖 0.50~1.00m 거리에 설치되고, 1.25m의 높이로 조정 가능한 것이어야 한다. Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 네트를 받치고 있는 지주는 사이드 라인 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 안된다.

2.6. ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by World ParaVolley regulations.

3. BALLS

3.1. STANDARDS

The ball shall be spherical, made of a flexible leather or synthetic leather case with a bladder inside made of rubber or a similar material.

Its colour may be a uniform light colour, or a combination of colours. Synthetic leather material and colour combinations of balls used in World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, must comply with World ParaVolley standards.

Its circumference is 65-67 cm and its weight is 260-280 g.

Its inside pressure shall be 0.300 to 0.325 kg/cm² (4.26 to 4.61 psi) (294.3 to 318.82 mbar or hPa).

3.2. UNIFORMITY OF BALLS

All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, colour, etc.

World, International, National and League Competitions must be played with World ParaVolley approved balls, unless by agreement of World ParaVolley.

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 밝은색 혹은 조합된 색상이어야 한다.

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

볼의 둘레는 65~67cm이고, 무게는 260~280g이다. 내부 0.300~0.325kg/cm² (4.26~4.61psi)(294.3~318.82 mbar 기압 또는 hPa)이다.

3.2. 볼의 균일성(UNIFORMITY OF BALLS)

경기에 사용되는 모든 볼은 둘레, 무게, 압력, 형태, 색상 등이 동일한 기준을 지켜야 한다. 세계, 국제대회, 국내 혹은 리그대회에서도 WPV의 동의를 없는 한 WPV 공인구로 시합해야 한다.



3.3. FIVE-BALL SYSTEM

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, five balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed, one at each corner of the free zone and one behind each referee.

3.3. 파이브-볼 시스템(FIVE-BALL SYSTEM)

Zonal 챔피언십뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 볼 5개가 사용되어야 한다. 이 경우, 볼 리트리버 6명은 프리존의 각 모서리와 심판 뒤쪽에 위치해야 한다.

CHAPTER TWO - PARTICIPANTS

4. TEAMS

4.1. TEAM COMPOSITION

A team may consist of a maximum of 14 players Internationally classified with a 'Confirmed' sport class status or a 'Review' sport class status, including a maximum two players classified as of "minimal impairment" (VS2), one coach, a maximum of two assistant coaches, one team therapist and one medical doctor.

Only those listed on the score sheet may normally enter the Competition/ Control Area and take part in the official warm-up and in the match.

The Team Manager or Team Journalist may not sit on or behind the bench in the Control Area.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the medical doctor and team therapist must be part of the official delegation and accredited beforehand by the World ParaVolley Medical Department.

제 2 장 - 참가자(PARTICIPANTS)

4. 팀(TEAMS)

4.1. 팀 구성(TEAM COMPOSITION)

한 팀은 확정 '(Confirmed)' 또는 관찰 '(Review)' 등급의 국제적 등급 분류를 받은 최대 14명의 선수들로 구성되어야 합니다. 이는 최대 2명의 '최소장애'(VS2)로 분류된 선수, 감독 1명, 최대 보조코치 2명, 물리치료사 1명, 그리고 의사 1명을 포함합니다.

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

4.1.1. One of the players is the team captain, who shall be indicated on the score sheet.

4.1.2. Only the players recorded on the score sheet may enter the court and play in the match. Once the coach and the team captain have signed the score sheet, (team list for electronic score sheet) the recorded players cannot be changed.

4.2. LOCATION OF THE TEAM

4.2.1. The players not in play should either sit on their team bench or be in their warm-up area. The coach and other team members sit on the bench, but may temporarily leave it. The benches for the teams are located beside the scorer's table, outside the free zone.

4.2.2. Only the team composition members are permitted to sit on the bench during the match and to participate in the official warm-up session.

4.2.3. Players not in play may warm up without balls as follows:

4.2.3.1. during play: in the warm-up areas;

4.2.3.2. during time-outs: in the free zone behind their playing court.

4.2.4. During set intervals, players may warm-up using balls within their own free zone.

4.1.1. 선수 중 한 명은 팀 주장이 되며, 경기 기록지에 표시되어야 한다.

4.1.2. 경기 기록지에 기재된 선수만이 코트에 들어가 경기를 할 수 있다. 일단 감독이나 팀 주장이 경기 기록지에 서명을 하면 기록된 선수(E-스코어의 선수 명단)는 바꿀 수 없다.

4.2. 팀의 위치(LOCATION OF THE TEAM)

4.2.1. 경기를 하지 않는 선수들은 팀 벤치에 앉거나 연습구역에 있어야 한다. 감독이나 다른 팀원은 벤치에 앉아 있어야 하나 일시적으로 그곳을 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 : 워밍-업 구역에서

4.2.3.2. 타임-아웃 및 타임-아웃 동안 : 자기 팀 코트 뒤 프리존 내에서

4.2.4. 세트 간 휴식동안, 선수들은 자신의 프리존 내에서 볼을 사용하여 연습을 해도 된다.

4.3. EQUIPMENT

A player's equipment consists of a jersey, shorts or long pants, socks (the uniform) and sport shoes.

Players may play without shoes.

Players are permitted to wear tight-fitting compression garments under team shorts providing that they are:

i) are of the same colour as the shorts, or white or black or neutral colours, and

A compression garment, without padding, may be worn under long pants. Team members playing in long pants must use the same type/combination.

The players are not allowed to sit on thick material or to wear specially made thick shorts or pants.

4.3.1. The colour and the design for the jerseys, shorts, long pants and socks must each be uniform for the team (except for the Libero).

The uniforms must be clean.

4.3.2. The shoes must be light and pliable with rubber or composite soles without heels.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, it is forbidden to wear shoes with marking soles.

4.3. 복장(EQUIPMENT)

선수들의 복장은 상의, 반바지나 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:

- 반바지 보다 길지 않고

- 반바지와 동일한 색상 또는 흰색, 검정색 또는 무채색

- 반바지를 입고 플레이하는 팀원들은 동일한 타입 / 조합을 사용

패딩이 없는 압박용 의류는 긴 바지 속에 입을 수 있다. 긴 바지를 입고 경기에 임하는 팀원들은 동일한 타입 / 조합을 착용해야 한다.

선수는 두꺼운 재질 위에 앉거나 특별히 제작된 두꺼운 반바지나 바지를 입을 수 없다.

4.3.1. 팀의 상의, 반바지, 긴바지, 그리고 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 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 자국이 남는 신발을 신어서는 안된다.

4.3.3. Players' jerseys must be numbered from 1 to 99

4.3.3.1. The number must be placed on the jersey at the centre of the front and of the back. The colour and brightness of the numbers must contrast with the colour and brightness of the jerseys.

4.3.3.2. The number must be a minimum of 15 cm in height on the chest and a minimum of 20 cm in height on the back. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 2 cm in width.

4.3.4. The team captain must have on his/her jersey a stripe of 8 × 2 cm underlining the number on the chest.

4.3.5. It is forbidden to wear uniforms of a colour different from that of the other players (except for the Liberos), and/or without official numbers.

4.4. CHANGE OF EQUIPMENT

The first referee may authorise one or more players:

4.4.1. to play without shoes,
For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, it is forbidden to play barefoot (without socks).

4.3.3. 선수 셔츠의 번호는 1~99번까지이다.

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, 줄무늬로 형성되는 번호는 최소 2cm 너비로 새겨야 한다.

4.3.4. 팀 주장은 상의 가슴부분에 새겨진 번호 아래 8×2cm의 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)

심판은 한 명 또는 한 명 이상의 선수에게 다음 권한을 부여한다:

4.4.1. 신발 없이 경기하는 것,
Zonal 챔피언십뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서 맨발로(양말 없이) 경기하는 것은 금지된다.



4.4.2. to change wet or damaged uniforms between sets or after substitution, provided that the colour, design and number of the new uniform(s) are the same,

4.4.3. to play in training suits in cold weather, provided that they are of the same colour and design for the whole team (except for the Liberos) and numbered according to Rule 4.3.3.

4.5. FORBIDDEN OBJECTS

4.5.1. It is forbidden to wear objects which may cause injury, or give an unfair artificial advantage to the player. Bandages may be worn, but anything that may be dangerous is not permitted.

4.5.2. Players may wear glasses or lenses at their own risk

4.5.3. Compression pads (padded injury protection devices e.g. knee and elbow pads) may be worn for protection or support. These devices must be of the same colour as the corresponding part of the uniform. Black, white or neutral colours may also be used, but the same for the whole team.

4.4.2. 세트 사이나 선수 교대 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 공식 번호가 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 무채색으로 착용할 수 있으나 전 팀이 동일해야 한다.

5. TEAM LEADERS

Both the team captain and the coach are responsible for the conduct and discipline of their team members. The Liberos can be either the team captain or the game captain

5.1. CAPTAIN

5.1.1. Prior to the match, the team captain signs the score sheet and represents his/her team in the toss.

5.1.2. During the match and while on the court, the team captain is the game captain. When the team captain is not on the court, the coach or the team captain must assign another player on the court to assume the role of game captain. This game captain maintains his/her responsibilities until he/she is substituted, or the team captain returns to play, or the set ends. When the ball is out of play, only the game captain is authorised to speak to the referees:

5.1.2.1. to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules, and also to submit the requests or questions of his/her teammates. If the game captain does not agree with the explanation of the first referee, he/she may choose to protest against such decision and immediately indicates to the first referee that he/she reserves the right to record an official protest on the score sheet at the end of the match;

5. 팀 리더(Team Leaders)

양 팀 주장과 감독은 팀원의 행동 및 규율을 책임진다. 리베로는 팀 주장 또는 경기 주장이 될 수 있다.

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 선수를 지명해야 한다. 이 경기 주장은 선수 교대로 코트 밖으로 나가게 되거나 팀 주장이 경기하러 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. to ask authorisation:
 a) to change all or part of the equipment,
 b) to verify the positions of the teams,
 c) to check the floor, the net, the ball, etc.;

5.1.2.3. in the absence of the coach, to request time-outs and substitutions.

5.1.3. At the end of the match, the team captain:

5.1.3.1. thanks the referees and signs the score sheet to ratify the result;

5.1.3.2. may, when it has been notified in due time to the first referee, confirm and have recorded on the score sheet an official protest regarding the referee's application or interpretation of the rules.

At World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, any protest made must be written in English.

5.2. COACH

5.2.1. Throughout the match, the coach conducts the play of his/her team from outside the playing court. He/she selects the starting line-ups, the substitutes, and takes time-outs. In these functions his/her contacting official is the second referee.

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, 기타:

5.1.2.3. 감독의 부재 시 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. 공식 항의를 주심에게 알렸을 때, 주심의 규칙 적용 또는 해석에 관한 공식 항의를 경기 기록지에 기록하고 확인할 수 있다.

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식 대회에서 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 관망하고 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. Prior to the match, the coach records or checks the names and numbers of his/her players on the score sheet team roster, and then signs it.

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

5.2.3. During the match, the coach:

5.2.3. 경기 중, 감독은:

5.2.3.1. prior to each set, gives the second referee or the scorer the line- up sheet(s) duly filled in and signed;

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

5.2.3.2. sits on the team bench nearest to the scorer, but may leave it;

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

5.2.3.3. requests time-outs and substitutions;

5.2.3.3. 타임-아웃 및 선수 교대를 요구한다.

5.2.3.4. may, as well as other team members, give instructions to the players on the court. The coach may give these instructions while standing or walking within the free zone in front of his/her team's bench from the extension of the attack line up to the end of the free zone, without disturbing or delaying the match and without obstructing the view of the line judges.

5.2.3.4. 다른 팀원뿐 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.

5.3. ASSISTANT COACH

5.3. 코치(ASSISTANT COACH)

5.3.1. The assistant coach sits on the team bench, but has no right to intervene in the match.

5.3.1. 코치는 팀 벤치에 앉으나, 경기에 관여할 권리는 없다.



5.3.2. Should the coach have to leave his/her team for any reason, including sanction, but excluding entering the court as a player, an assistant coach may assume the coach's functions for the duration of the absence, once confirmed to the referee by the game captain

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

CHAPTER THREE - PLAYING FORMAT

제 3 장 - 경기 형식(PLAYING FORMAT)

6. TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH

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

6.1. TO SCORE A POINT

6.1. 점수 (TO SCORE A POINT)

6.1.1. Point

6.1.1. 한 팀은 아래의 경우 1점을 획득한다:

A team scores a point:

6.1.1.1. by successfully grounding the ball on the opponent's playing court;

6.1.1.1. 상대편 경기 코트에 볼이 성공적으로 닿은 경우;

6.1.1.2. when the opposing team commits a fault;

6.1.1.2. 상대 팀이 반칙을 범한 경우;

6.1.1.3. when the opposing team receives a penalty.

6.1.1.3. 상대 팀이 벌칙을 받은 경우.

6.1.2. Fault

6.1.2. 반칙(Fault)

A team commits a fault by making a playing action contrary to the Rules (or by violating them in some other way). The referees judge the faults and determine the consequences according to the Rules:

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

6.1.2.1. if two or more faults are committed successively, only the first one is counted,

6.1.2.2. if two or more faults are committed by opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is called and the rally is replayed.

6.1.3. Rally and completed rally
A rally is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. A completed rally is a sequence of playing actions which result in the award of a point. This includes:

- the award of a penalty
- loss of service for service hit made after the time-limit

6.1.3.1. If the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve.

6.1.3.2. If the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.

6.2. TO WIN A SET

A set (except the deciding, 5th set) is won by the team which first scores 25 points with a minimum lead of two points. In the case of a 24-24 tie, play is continued until a two-point lead is achieved (26-24; 27-25; ...).

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

6.1.2.2. 두 개 또는 그 이상의 반칙이 양 팀에 의해 동시에 범해졌다면 더블폴트가 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 1득점을 주게 되는 결과를 가져오는 일련의 경기 동작이다.

이는 다음의 것을 포함한다:

- 벌칙(Penalty)의 부과
- 시간 제한(time-limit) 이후 이뤄진 서비스에 대한 서비스권의 상실

6.1.3.1. 서빙팀이 랠리에서 이기게 되면 1점을 획득하게 되고 서브는 계속된다.

6.1.3.2. 리시빙팀이 랠리에서 이긴다면, 1점을 얻고 다음의 서브를 하게 된다.

6.2. 세트의 승리(TO WIN A SET)

한 세트(최종 세트, 다섯 번째 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. TO WIN THE MATCH D.11(9)

6.3.1. The match is won by the team that wins three sets. 6.2

6.3.2. In the case of a 2-2 tie, the deciding set (the 5th) is played to 15 points with a minimum lead of 2 points.

6.4. DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

6.4.1. If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared

in default and forfeits the match with the result 0-3 for the match and 0-25 for each set.

6.4.2. A team that, without justifiable reason, does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 6.4.1.

6.4.3. A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opposing team is given the points, or the points and the sets, needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets.

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 (5번째 세트는) 최소 2점을 앞선 상태에서 15점 제로 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. STRUCTURE OF PLAY

7.1. THE TOSS

Before the match, the first referee carries out a toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set.

If a deciding set is played, a new toss will be carried out.

7.1.1. The toss is taken in the presence of the two team captains.

7.1.2. The winner of the toss chooses:
EITHER

7.1.2.1. the right to serve or to receive the service,
OR

7.1.2.2. the side of the court.

7.1.3. In the case of consecutive warm-ups, the team that has the first service takes the first turn at the net.

7.2. OFFICIAL WARM-UP SESSION

7.2.1. Prior to the match, if the teams have previously had a playing court at their disposal, they are entitled to a 6-minute warm-up period together at the net; if not, they may have 10 minutes.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, teams will be entitled to a ten minute warm up period together at the net.

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 참여하에 이뤄진다.

7.1.2. 토스의 승자는 :

7.1.2.1. 서브권 또는 서브, 리시브권 중 하나 또는

7.1.2.2. 코트 면을 선택할 수 있다.

7.1.3. 분리해서 공식 워-업을 하는 경우 첫 서브권을 가진 팀이 네트에서 먼저 워-업을 한다.

7.2. 공식 워-업 (OFFICIAL WARM-UP SESSION)

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

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 팀은 네트에서 함께 10분의 워-업시간이 주어진다.



7.2.2. If either captain requests separate (consecutive) warm-ups at the net, the teams may do so for 3 minutes each or 5 minutes each. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, teams will be entitled to a five minute separate warm up period at the net.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, teams will be entitled to a five minute separate warm up period at the net.

7.2.3. In the case of consecutive warm-ups, the team that has the first service takes the first turn at the net.

7.3. TEAM STARTING LINE-UP

7.3.1. The six players on court may include a maximum of one “minimal impairment” player (VS2). If a Libero is on court, the six players must still fulfil this requirement.

The team’s starting line-up indicates the rotational order of the players on the court. This order must be maintained throughout the set.

7.3.2. Before the start of each set, the coach has to present the starting lineup of his/her team on a line-up sheet or via the electronic device, if used. The sheet is submitted, duly filled in and signed, to the second referee or the scorer - or electronically sent directly to the e-scorer.

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

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에 서 팀은 네트에서 5분간 따로 워-업이 주어진다.

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

7.3. 팀 스타팅 라인-업

7.3.1. 코트에 있는 6명의 선수는 최대 한 명의 "최소 장애" 선수(VS2)를 포함할 수 있다. 리베로가 코트에 있을 때도 코트 안의 6명의 선수는 이 조건을 충족 시켜야 한다. 팀의 스타팅 라인-업은 코트에서 선수들의 로테이션 순서를 나타내는 것으로 이 순서는 세트 동안 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. The players who are not in the starting line-up of a set are the substitutes for that set (except for the Liberos).

7.3.4. Once the line-up sheet has been delivered to the second referee or scorer, no change in the line-up may be authorised without a regular substitution.

7.3.5. Discrepancies between players' positions on court and on the line-up sheet are dealt with as follows:

7.3.5.1. when such a discrepancy is discovered before the start of the set, players' positions must be rectified according to those on the line-up sheet - there will be no sanction:

7.3.5.2. when, before the start of the set, a player on court is found not to be registered on the line-up sheet of that set, this player must be changed to conform to the line-up sheet - there will be no sanction:

7.3.5.3. however, if the coach wishes to keep such non-recorded player(s) on the court, he/she has to request regular substitution(s), by use of the corresponding hand signal, which will then be recorded on the score sheet. If a discrepancy between player positions and the line-up sheet is discovered later, the team at fault must revert to the correct positions. The opponents' points remain valid and in addition they receive a point and the next service. All points scored by the team from the exact moment of the fault up to the discovery of the fault are cancelled

7.3.3. 세트의 스타팅 라인-업에 있지 않은 선수들은 그 세트의 교대 선수들이다 (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 수정 되어져야 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 바뀌어야 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 기록한다. 만약 선수의 위치와 라인-업 용지의 위치가 틀린 것이 나중에 발견되었다면, 반칙을 한 팀은 정확한 위치로 되돌아가야 한다. 상대 팀의 점수는 유지되고 추가적으로 1점과 다음 서비스권을 갖게 된다. 반칙이 일어난 정확한 순간부터 반칙의 발견까지 반칙한 팀이 얻은 모든 점수는 취소된다.

7.3.5.4. When a player is found to be on court but he/she is not registered on the score sheet list of players, the opponents' points remain valid, and in addition they gain a point and service. The team at fault will lose all points and/or sets (0-25) if necessary gained from the moment the non-registered player entered the court, and will have to submit a revised line-up sheet and send a new registered player into the court, in the position of the non-registered player.

7.4. POSITIONS

At the moment the ball is hit by the server, each team must be positioned within its own court in the rotational order (except the server).

7.4.1. The positions of the players are numbered as follows:

7.4.1.1. the three players along the net are front-row players and occupy positions 4 (front-left), 3 (front-centre) and 2 (front-right)

7.4.1.2. the other three are back-row players occupying positions 5 (back-left), 6 (back-centre) and 1 (back-right).

7.4.2. Relative positions between players:

7.4.2.1. each back-row player must be positioned further back from the centre line than the corresponding front-row player;

7.3.5.4. 경기 기록지 선수 명단에 등록되지 않은 선수가 코트에서 발견되었다면, 상대방의 점수는 유지되고, 추가로 1점 및 서비스권을 얻는다. 반칙을 한 팀은 필요하다면 등록되지 않은 선수가 코트에 들어갔을 때부터 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)

볼이 서버에 의해 타구 되는 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. the front-row players and the back-row players, respectively, must be positioned laterally in the order indicated in Rule 7.4.1.

7.4.3. The positions of players are determined and controlled according to the positions of their buttocks contacting the ground as follows:

7.4.3.1. each front-row player must have at least a part of his/her buttocks closer to the centre line than the buttocks of the corresponding backrow player;

7.4.3.2. each right (left) side player must have at least a part of his/her buttocks closer to the right(left) side line than the buttocks of the centre player in that row.

7.4.4. After the service hit, the players may move around and occupy any position on their court, and the free zone.

7.5. POSITIONAL FAULT

7.5.1. The team commits a positional fault if any player is not in his/her correct position at the moment the ball is hit by the server. When a player is on court through illegal substitution, and play restarts, this is counted as a positional fault with the consequences of an illegal substitution.

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 중앙선수의 둔부보다 오른쪽(왼쪽) 사이드라인으로 더 가까이 있어야 한다.

7.4.4. 서비스 타구 후, 선수들은 자기 팀 코트나 프리존의 어느 위치로든 이동할 수 있으며 어느 위치든 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. If the server commits a serving fault at the moment of the service hit, the server's fault is counted before a positional fault.

7.5.3. If the service becomes faulty after the service hit, it is the positional fault that will be counted.

7.5.4. A positional fault leads to the following consequences:

7.5.4.1. the team is sanctioned with a point and service to the opponent;

7.5.4.2. players' positions are rectified.

7.6. ROTATION

7.6.1. The rotational order is determined by the team's starting line-up, and controlled with the service order, and players' positions throughout the set.

7.6.2. When the receiving team has gained the right to serve, its players rotate one position clockwise: the player in position 2 rotates to position 1 to serve, the player in position 1 rotates to position 6, etc.

7.7. ROTATIONAL FAULT

7.7.1. A rotational fault is committed when the SERVICE is not made according to the rotational order. It leads to the following consequences:

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 상대방에 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 것 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. the scorer stops play by use of the buzzer; the opponent gains a point and the next service;

If the rotational fault is determined only after the completion of the rally which started with a rotational fault, only a single point is awarded to the opponent, regardless of the result of the rally played.

7.7.1.2. the rotational order of the faulty team must be rectified.

7.7.2. Additionally, the scorer should determine the exact moment when the fault was committed and all points scored subsequently by the team at fault must be cancelled. The opponent's points remain valid.

If that moment cannot be determined, no point(s) cancellation takes place, and a point and service to the opponent is the only sanction.

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

로테이션 반칙으로 시작된 랠리가 종료된 후 로테이션 반칙이 결정된 경우만이 랠리 결과에 상관없이 상대팀 에 1점의 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.

상대 팀 점수는 유효하다. 로테이션 반칙이 일어난 순간을 결정할 수 없다면 점수의 취소는 없으며, 다만 상대방에 1점과 서비스권을 주게 되는 제재만 주어진다.



CHAPTER FOUR - PLAYING ACTIONS

제 4 장 - 플레이 동작(PLAYING ACTIONS)

8. STATES OF PLAY

8. 플레이 상태(STATES OF PLAY)

8.1. BALL IN PLAY

8.1. 볼 인 플레이(BALL IN PLAY)

The ball is in play from the moment of the hit of the service authorised by the first referee.

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

8.2. BALL OUT OF PLAY

8.2. 볼 아웃 오브 플레이(BALL OUT OF PLAY)

The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.

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

8.3. BALL "IN"

8.3. 볼 "인"(BALL "IN")

The ball is "in" if at any moment of its contact with the floor, some part of the ball touches the court, including the boundary lines.

볼이 바닥에 접촉하는 순간 볼의 일부가 구획선을 포함하여 코트를 접촉 한다면 "인(In)"이다.

8.4. BALL "OUT"

8.4. 볼 "아웃"(BALL "OUT")

The ball is "out" when:

볼은 다음의 경우 "아웃"이 된다:

8.4.1. all parts of the ball which contact the floor are completely outside the boundary lines;

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

8.4.2. it touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;

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

8.4.3. it touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands;

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

8.4.4. it crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space, except in the case of Rule 10.1.2;

8.4.5. it crosses completely the lower space under the net.

9. PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and space (except Rule 10.1.2). The ball may, however, be retrieved from beyond its own free zone.

9.1. TEAM HITS

A hit is any contact with the ball by a player in play.

The team is entitled to a maximum of three hits (in addition to blocking), for returning the ball. If more are used, the team commits the fault of "FOUR HITS".

9.1.1. Consecutive contacts

A player may not hit the ball two times consecutively (except Rules 9.2.3, 14.2 and 14.4.2).

9.1.2. Simultaneous contacts

Two or three players may touch the ball at the same moment

9.1.2.1. When two (three) team-mates touch the ball simultaneously, it is counted as two (or three) hits (with the exception of blocking). If they reach for the ball, but only one of them touches it, one hit is counted. A collision of players does not constitute a fault.

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. 그리고 기록석과 그 위 공간에서도 가능하다.

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(4) 히트 번째 타구" 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. When two opponents touch the ball simultaneously over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes “out”, it is the fault of the team on the opposite side.

9.1.2.3. If simultaneous hits by two opponents over the net lead to a “CATCH”, it is a “DOUBLE FAULT” and the rally is replayed. However, a short catch is permitted when the extended contact does not stop the continuity of the play.

9.1.3. Assisted hit

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a team-mate or any structure/object in order to hit the ball.

However, a player who is about to commit a fault (touch the net, etc.) may be stopped or held back by a team-mate.

9.2. CHARACTERISTICS OF THE HIT

9.2.1. The ball may touch any part of the body.

9.2.2. The ball must not be caught and/or thrown. It can rebound in any direction.

9.2.3. The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously. Exceptions:

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 상대 팀의 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 선수(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 안된다. 볼을 어느 방향으로든 리바운드시킬 수 있다.

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

9.2.3.1. at blocking, consecutive contacts may be made by one or more players provided that the contacts occur during one action;

9.2.3.2. at the first hit of the team the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

9.3. FAULTS IN PLAYING THE BALL

9.3.1. FOUR HITS: a team hits the ball four times before returning it.

9.3.2. ASSISTED HIT: a player takes support from a team-mate or any structure/object in order to hit the ball within the playing area.

9.3.3. CATCH: the ball is caught and/or thrown; it does not rebound from the hit.

9.3.4. DOUBLE CONTACT: a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession.

9.3.5. LIFTING: the part of the player's body between the buttocks and the shoulders loses contact with the court during a playing action. Exception Rule 9.4.1.

9.2.3.1. 블로킹에서, 연속적인 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 한 명 혹은 그 이상의 블로커에 의해 연속적으로 해도 무방하다.

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 상대 팀으로 보내기 전에 4번 타구 하는 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 리바운드 되지 (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 신체 부분이 플레잉 동작 동안 코트에 접촉하지 않는 것.(예외 규칙 9.4.1)



9.4. CONTACT WITH THE COURT

9.4.1. At all times during playing actions the players must contact the court with some part of the body between the buttocks and shoulders. Lifting is permitted all over the court when playing the ball in a defensive action (during 1st, 2nd or 3rd contact) if the contact is made when the ball is not entirely higher than the top of the net.

9.4.2. To stand up, raise the body or take steps is forbidden.

10. BALL AT THE NET

10.1. BALL CROSSING THE NET

10.1.1. The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:

10.1.1.1. below, by the top of the net;

10.1.1.2. at the sides, by the antennae, and their imaginary extension;

10.1.1.3. above, by the ceiling.

10.1.2. The ball that has crossed the net plane to the opponents' free zone totally or partly through the external space, may be played back within the team hits, provided that:

9.4. 코트와의 접촉(CONTACT WITH THE COURT)

9.4.1. 플레이 동작 동안 항상 선수들은 둔부와 어깨 사이의 신체 부분이 코트에 접촉해야 한다. 수비 동작(1,2번째 또는 3번째 접촉)으로 볼을 플레이 할 때 볼이 네트 상단보다 완전히 위에 있지 않는 상황에서는 코트 전체에서 리프팅은 허용된다.

9.4.2. 일어선다거나, 몸을 일으키거나 스텝을 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. 통과공간이란 네트 수직면의 부분으로 다음과 같이 한정된다:

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 자기 편으로 되돌려 플레이할 수 있다:

10.1.2.1. the opponents' court is not touched by the player;

10.1.2.2. the ball, when played back, crosses the net plane again totally or partly through the external space on the same side of the court.

The opposing team may not prevent such an action.

10.1.3. The ball that is heading towards the opponent's court through the lower space is in play until the moment it has completely crossed the vertical plane of the net.

10.2. BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net, the ball may touch it.

10.3. BALL IN THE NET

10.3.1. A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.

10.3.2. If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

11. PLAYER AT THE NET

11.1. REACHING BEYOND THE NET

11.1.1. In blocking, a player may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play before or during the latter's attack hit.

11.1.2. After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space

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 네트 면으로 다시 통과시킨 경우. 상대 팀은 그런 행위를 방해해서는 안된다.

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

11. 네트근처의 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. PENETRATION UNDER THE NET

11.2.1. It is permitted to penetrate into the opponent's space under the net, provided that this does not interfere with the opponent's play.

11.2.2. It is permitted to touch the opponent's court beyond the centre line with any part of the body provided that it does not interfere with the opponent's play.

11.2.3. A player may enter the opponents' court after the ball goes out of play.

11.2.4. Players may penetrate into the opponent's free zone provided that they do not interfere with the opponent's play.

11.3. CONTACT WITH THE NET

11.3.1. Contact with the net by a player is not a fault, unless it interferes with the play.

11.3.2. Players may touch the post, ropes, or any other object outside the antennae, including the net itself, provided that it does not interfere with the play.

11.3.3. When the ball is driven into the net and causes it to touch an opponent, no fault is committed.

11.4. PLAYER'S FAULTS AT THE NET

11.4.1. A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit.

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 자유지역을 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 그것 때문에 상대 선수가 네트에 접촉하게 된다면 이는 반칙이 아니다.

11.4. 네트 근처의 선수 반칙(PLOYER'S FAULTS AT THE NET)

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

11.4.2. A player interferes with the opponent's play while penetrating into the opponent's space under the net.

11.4.3. A player penetrates into the opponent's court interfering with the opponent's play.

11.4.4. A player interferes with the opponent's play by (amongst others):

- touching the top band of the net between the antennae or the antenna itself during his/her action of playing the ball or attempting to play the ball
- using the net between the antennae as a support or stabilising aid simultaneously with playing the ball
- creating an advantage over the opponent by touching the net
- making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball
- catching/holding on to the net

Any player close to the ball as it is played, and who is him/herself trying to play it, is considered in the action of playing the ball, even if no contact is made with it.

However, touching the net outside the antenna is not to be considered a fault (except for Rule 9.1.3).

12. SERVICE

The service is the act of putting the ball into play, by the back right player, placed in the service zone.

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 플레이 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 내는 경우
 - 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 플레이하는 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. FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1. The first service of the first set, as well as that of the deciding 5th set is executed by the team determined by the toss.

12.1.2. The other sets will be started with the service of the team that did not serve first in the previous set.

12.2. SERVICE ORDER

12.2.1. The players must follow the service order recorded on the line-up sheet.

12.2.2. After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:

12.2.2.1. when the serving team wins the rally, the player (or his/her substitute) who served before, serves again;

12.2.2.2. when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and rotates before actually serving. The player who moves from the front-right position to the back-right position will serve.

12.3. AUTHORISATION OF THE SERVICE

The first referee authorises the service, after having checked that the two teams are ready to play and that the server is in possession of the ball.

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

12.1.1. 첫 세트뿐 아니라 최종 세트(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 교대 선수)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. EXECUTION OF THE SERVICE

12.4.1. The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).

12.4.2. Only one toss or release of the ball is allowed. Dribbling or moving the ball in the hands is permitted.

12.4.3. At the moment of the service hit, the server's buttocks must not touch the court (the end line included) or the floor outside the service zone. The server's foot(feet), leg(s) or hand(s) may touch the court and/or the free zone outside the service zone. After the hit, he/she may move outside the service zone, or inside the court.

12.4.4. The server must hit the ball within 8 seconds after the first referee whistles for service.

12.4.5. A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.

12.5. SCREENING

12.5.1. The players of the serving team must not prevent their opponent, through individual or collective screening, from seeing the service hit and the flight path of the ball.

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 다시 한다.

12.5. 스크린(SCREENING)

12.5.1. 서빙팀 선수들은 개인 또는 집단 스크린으로 상대 팀이 서비스 히트나 볼의 진행 방향을 보는 것을 방해해서는 안된다.



12.5.2. A player or group of players, of the serving team make(s) a screen by waving arms or moving sideways, during the execution of the service, or by sitting grouped, and in so doing hides both the service hit and the flight path of the ball until the ball reaches the vertical plane of the net.

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. FAULTS MADE DURING THE SERVICE

12.6. 서비스 동안 일어나는 반칙 (FAULTS MADE DURING THE SERVICE)

12.6.1. Serving faults

12.6.1. 서빙 반칙(Serving faults)

The following faults lead to a change of service even if the opponent is out of position. The server:

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

12.6.1.1. violates the service order;

12.6.1.1. 서비스 순서를 위반한 경우,

12.6.1.2. does not execute the service properly;

12.6.1.2. 서비스를 적절하게 실행하지 못한 경우,

12.6.1.3. lifts his/her buttocks.

12.6.1.3. 리프팅 반칙을 범한 경우.

12.6.2. Faults after the service hit
After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault (unless a player is out of position) if the ball:

12.6.2. 서비스 타구 후 반칙 (Faults after the service hit)
볼이 정확히 타구 된 후, 아래의 경우라면 반칙 (선수가 위치 반칙을 하지 않았다면)이 된다:

12.6.2.1. touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net completely through the crossing space;

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

12.6.2.2. goes "out"; 8.4,

12.6.2.2. 볼이 "아웃" 된 경우;

12.6.2.3. passes over a screen

12.6.2.3. 스크린 위를 지나간 경우

12.7. SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS

12.7.1. If the server makes a fault at the moment of the service hit (improper execution, wrong rotational order, etc.) and the opponent is out of position, it is the serving fault which is sanctioned.

12.7.2. Instead, if the execution of the service has been correct, but the service subsequently becomes faulty (goes out, goes over a screen, etc.), the positional fault has taken place first and is sanctioned.

13. ATTACK HIT

13.1. CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT

13.1.1. All actions which direct the ball towards the opponent, with the exception of service and block, are considered as attack hits.

13.1.2. During an attack hit, tipping is permitted only if the ball is cleanly hit, and not caught or thrown.

13.1.3. An attack hit is completed at the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by an opponent.

13.1.4. To attack an opponent's serve is permitted

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 서버가 반칙이 되었다면(볼 '아웃', 스크린 통과 등), 위치 반칙이 먼저 일어났으므로 제재가 주어지는 것은 위치 반칙이 된다.

13. 공격(ATTACK HIT)

13.1. 공격 타구의 특성 (CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT)

13.1.1. 서비스와 블로킹을 제외한, 상대편 쪽으로 볼을 보내는 모든 행위는 공격 타구로 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 상대 팀에 의해 접촉 되는 순간 완료된다.

13.1.4. 상대 팀 서비스를 공격하는 것은 허용된다.



13.2. RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT

13.2.1. A front-row player may complete an attack hit at any height, provided that the contact with the ball has been made within the player's own playing space.

13.2.2. A back-row player may complete an attack hit at any height from behind the front zone:

13.2.2.1. at his/her hit, the player's buttocks must neither have touched nor crossed over the attack line:

13.2.2.2. after his/her hit, the player may move his/her buttocks into the front zone.

13.2.3. A back-row player may also complete an attack hit from the front zone, if at the moment of the contact part of the ball is lower than the top of the net.

13.3. FAULTS OF THE ATTACK HIT

13.3.1. A player hits the ball within the playing space of the opposing team

13.3.2. A player hits the ball "out".

13.3.3. A back-row player completes an attack hit from the front zone, if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net.

13.2. 공격타구의 제한(RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT)

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

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

13.2.2.1. 타구 시 후위 선수의 둔부는 어택라인에 닿거나 넘어서는 안된다.

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 공격 타구를 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. A player lifts his/her buttocks at the moment he/she hits the ball.

13.3.4. 선수가 볼을 치는 순간 리프팅 반칙을 하는 경우

13.3.5. A Libero completes an attack hit if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net.

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

13.3.6. A player completes an attack hit from higher than the top of the net when the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone.

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

14. BLOCK

14. 블로킹 (BLOCK)

14.1. BLOCKING

14.1. 블로킹 (BLOCKING)

14.1.1. Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net, regardless of the height of the ball contact. Only front-row players are permitted to complete a block, but at the moment of contact with the ball, part of the body must be higher than the top of the net.

14.1.1. 블로킹은 네트 가까이 있는 선수들이 볼 접촉 높이에 관계없이 네트 상단보다 높게 손을 뻗어 상대 팀으로부터 넘어오는 볼을 차단하는 행동이다. 오직 전위 선수들만이 블로킹을 완료할 수 있으며 볼 접촉 순간 신체의 일부가 네트 상단보다 높아야 한다.

14.1.2. Block Attempt

A block attempt is the action of blocking without touching the ball.

14.1.2. 블로킹 시도(Block Attempt)

블로킹 시도는 볼을 접촉하는 것 없이 블로킹하는 동작이다.

14.1.3. Completed Block

A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.

14.1.3. 완료된 블로킹(Completed Block)

블로킹은 볼이 블로커에 의해 접촉될 때 완료된다.

14.1.4. Collective Block

A collective block is executed by two or three players close to each other and is completed when one of them touches the ball.

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. BLOCK CONTACT

Consecutive (quick and continuous) contacts may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action.

14.3. BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net provided that this action does not interfere with the opponent's play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net before an opponent has executed an attack hit.

14.4. BLOCK AND TEAM HITS

14.4.1. A block contact is not counted as a team hit. Consequently, after a block contact, a team is entitled to three hits to return the ball.

14.4.2. The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block.

14.5. BLOCKING THE SERVICE

To block an opponent's service is permitted.

14.6. BLOCKING FAULTS

14.6.1. The blocker touches the ball in the opponent's space before the opponent's attack hit.

14.2. 블로킹 접촉(BLOCK CONTACT)

연속적인(빠르고 계속적인) 볼 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것 이라면 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 상대 팀이 공격 타구를 실행하기 전까지 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 첫 번째 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. 블로커는 공격자 또는 이후 동시에 공을 접촉할 수 있지만 공격하기 전에 접촉해서는 안된다.

14.6.2. A back-row player or a Libero completes a block or participates in a completed block.

14.6.2. 후위 선수나 리베로가 블로킹을 완료하거나 완료된 블로킹에 참가하는 것

14.6.3. The blocker lifts his/her buttocks when he/she is playing the ball or participates in a block. Lift his/her buttocks in a block without touching the ball is NOT a mistake!

14.6.3. 블로킹 참가자 또는 블로킹 완료 시 둔부가 떨어졌을 때 볼 터치 없는 블로킹은 리프팅 반칙이 아니다.

14.6.4. The ball is sent “out” off the block.

14.6.4. 블로킹 한 볼이 "아웃" 된 경우

14.6.5. Blocking the ball in the opponent’s space from outside the antenna.

14.6.5. 안테나 밖의 상대편 공간에서 볼을 블로킹하는 것

14.6.6. A Libero attempts an individual or collective block.

14.6.6. 리베로가 개인 또는 집단 블로킹을 시도하는 것

CHAPTER FIVE - INTERRUPTIONS, INTERVALS AND DELAYS

15. REGULAR GAME INTERRUPTIONS
An interruption is the time between one completed rally and the first referee's whistle for the next service. The only regular game interruptions are TIME-OUTS and SUBSTITUTIONS.

15.1. NUMBER OF REGULAR INTERRUPTIONS

Each team may request a maximum of two time-outs and six player substitutions per set.

For World ParaVolley World and Official Competitions, World ParaVolley may reduce, by one, the number of team and/or Technical Time Outs in accordance with sponsorship, marketing and broadcast agreements.

15.2. SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

15.2.1. Request for one or two time-outs, and one request for substitution by either team may follow one another, within the same interruption.

15.2.2. However, a team is not authorised to make consecutive requests for substitution during the same interruption. Two or more players may be substituted at the same time within the same request.

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 세트당 2번의 타임-아웃과 6번의 선수 교대를 요청할 수 있다.

WPV 세계 및 공식 대회에서 WPV는 스폰서, 마케팅 및 방송 계약에 따라 테크니컬 타임 -아웃이나 정규 타임 아웃의 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 선수 교대 요청은 같은 중단 내에서 이뤄질 수 있다.

15.2.2. 하지만 한 팀이 같은 중단 동안 선수 교대를 연속적으로 요청하는 것은 허용되지 않는다. 2명 또는 그 이상의 선수를 같은 요청 내에서 같은 시간에 교대할 수는 있다.

15.2.3. There must be a completed rally between two separate substitution requests by the same team (Exception: a forced substitution due to injury or expulsion/disqualification 15.5.2, 15.7, 15.8).

15.2.4. It is not permitted to request any regular game interruption after having had a request rejected and sanctioned by a delay warning during the same interruption (i.e. before the end of next completed rally)

15.3. REQUESTS FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS

15.3.1. Regular game interruptions may be requested by the coach or in the absence of the coach by the game captain, and only by them.

15.3.2. Substitution before the start of a set is permitted, and should be recorded as a regular substitution in that set.

15.4. TIME-OUTS

15.4.1. Time-out requests must be made by showing the corresponding hand signal, when the ball is out of play and before the whistle for service. All requested time-outs last for 30 seconds.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, it is obligatory to use the buzzer and then the hand signal to request time-out.

15.4.2. During all time-outs, the players in play must go to the free zone near their bench.

15.2.3. 동일 팀에 의해 두 번의 분리된 선수 교대 요청 사이에는 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다(예외: 부상 또는 퇴장/자격박탈로 인한 강제적 선수 교대 15.5.2, 15.7, 15.8).

15.2.4. 동일 경기 중단 동안 요구가 거절되고 경기 지연의 제재가 주어진 후에는 어떠한 정규적인 경기 중단 요구도 허용되지 않는다.(즉, 다음으로 완료된 랠리가 끝나기 전

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 요청 되어질 수 있다.

15.3.2. 세트 시작 전 선수 교대는 허용되고 그 세트에서 정규적인 선수 교대로서 기록된다.

15.4. 타임-아웃(TIME-OUTS)

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

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

15.4.2. 모든 타임-아웃 동안, 경기 중인 선수들은 자기 팀 벤치 근처 프리존 지역으로 가야 한다.



15.5. SUBSTITUTION

15.5.1. A substitution is the act by which a player, other than the Libero or his/her replacement player, after being recorded by the scorer, enters the game to occupy the position of another player, who must leave the court at that moment.

15.5.2. When the substitution is enforced through injury to a player in play this may be accompanied by the coach (or game captain) showing the corresponding hand signal.

15.6. LIMITATION OF SUBSTITUTIONS

15.6.1. A player of the starting line-up may leave the game, but only once in a set, and re-enter, but only once in a set, and only to his/her previous position in the line-up.

15.6.2. A substitute player may enter the game in place of a player of the starting line-up, but only once per set, and he/she can only be substituted by the same starting player.

15.6.3. A substitution which would result in the team breaking the rules on classification is illegal.

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 선수 교대에 상응하는 핸드 시그널을 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. 교대 선수는 세트당 한 번만 스타팅 라인-업의 선수 자리로 경기에 들어갈 수 있다. 그러나 교대 선수는 세트마다 단 한 번만 동일한 스타팅 선수와 다시 교대 되어질 수 있다.

15.6.3. 등급분류 규칙을 어긴 팀의 선수 교대는 불법이다.

15.7. EXCEPTIONAL SUBSTITUTION

A player (except the Libero) who cannot continue playing due to injury/illness or expulsion/disqualification, should be substituted legally. If this is not possible, the team is entitled to make an EXCEPTIONAL substitution, beyond the limits of Rule 15.6.

However, following the exceptional substitution, the team line-up must still conform to Rule 7.3.1.

An exceptional substitution means that any player who is not on the court at the time of the injury/illness, expulsion/disqualification, except the Libero, second Libero or their replacement player, may be substituted into the game for the injured/ill, expelled/disqualified player. The substituted injured/ill/expelled player is not allowed to re-enter the match.

An exceptional substitution cannot be counted in any case as a regular substitution, but should be recorded on the score sheet as part of the total of substitutions in the set and the match.

15.8. SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION

An EXPELLED or DISQUALIFIED player must be substituted through a legal substitution. If this is not possible, the team has right to do an exceptional substitution. If this is not possible, the team is declared INCOMPLETE.

15.7. 예외적인 선수교대(EXCEPTIONAL SUBSTITUTION)

부상/질병 또는 퇴장/자격 박탈로 인해 경기를 계속할 수 없는 선수(리베로 제외)는 합법적으로 교대되어야 한다. 만약 이것이 불가능하다면 팀은 규칙 15.6의 제한을 넘어 예외적인 선수 교대가 이뤄진다. 하지만 다음의 예외적인 선수 교대는 팀 라인-업이 7.3.1에 맞아야 한다. 예외적인 선수 교대는 부상/질병과 퇴장/자격 박탈의 순간 코트에 있지 않은 어떤 선수라도(리베로, 제2리베로 또는 그들과 교대한 정규선수는 제외) 부상/질병, 퇴장/자격 박탈을 당한 선수를 대신해서 경기에 들어갈 수 있다. 부상/질병/퇴장된 교대 선수는 경기에 다시 들어갈 수 없다. 예외적인 선수 교대는 정규적인 선수 교대로서 간주되지 않는다. 그러나 경기 기록지에 세트와 경기에서 선수 교대의 총횟수 부분에는 포함되어 기록된다.

15.8. 퇴장 또는 자격 박탈에 의한 선수 교대(SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION)

퇴장 또는 자격 박탈된 선수는 합법적인 선수 교대를 통해 즉시 교대가 이뤄져야 한다. 만약 이것이 불가능하다면 팀은 예외적인 선수 교대를 할 권리가 있다. 만약 이것이 불가능하다면, 그 팀은 불완전 팀으로 선언된다.



15.9. ILLEGAL SUBSTITUTION

15.9.1. A substitution is illegal, if it exceeds the limitations indicated in Rules 7.3.1 and 15.6 (except the case of Rule 15.7), or an unregistered player is involved.

15.9.2. When a team has made an illegal substitution and the play has been resumed the following procedure shall apply, in sequence:

15.9.2.1. the team is penalised with a point and service to the opponents;

15.9.2.2. the substitution must be rectified;

15.9.2.3. the points scored by the team at fault since the fault was committed are cancelled. The opponent's points remain valid.

15.10. SUBSTITUTION PROCEDURE

15.10.1. Substitutions must be carried out within the substitution zone.

15.10.2. A substitution shall only last the time needed for recording the substitution on the score sheet, and allowing entry and exit of the players.

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 선수 교대는 불법이다(단, 국내 경기에서 무자격 선수 및 미등록 선수가 경기에 들어갈 때 몰수패로 처리)

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 수정되어야 한다;

15.9.2.3. 반칙이 범해진 이후 얻어진 반칙 팀의 점수는 취소되고 상대 팀 점수는 유효하다.

15.10. 선수 교대 절차(SUBSTITUTION PROCEDURE)

15.10.1. 선수 교대는 선수 교대지역 내에서 이뤄져야 한다.

15.10.2. 교대는 경기 기록지에 교대를 기록하고 선수의 교대를 허용하는데 필요한 시간을 주어야 한다.

15.10.3a The actual request for substitution starts at the moment of the entrance of the substitute player(s) into the substitution zone, ready to play, during an interruption. The coach does not need to make a substitution signal except if the substitution is for injury or before the start of the set.

15.10.3b If the player is not ready in the moment of the request, the substitution is not granted and the team is sanctioned for a delay.

15.10.3c The request for substitution is acknowledged and announced by the scorer or second referee, by use of the buzzer or whistle respectively. The second referee authorises the substitution.

15.10.4. If a team intends to make simultaneously more than one substitution, all substitutes must enter the substitution zone at the same time to be considered in the same request. In this case, substitutions must be made in succession, one pair of players after another. If one or more is/are illegal, the legal one(s) is/are granted and the illegal rejected and subject to a delay sanction.

15.11. IMPROPER REQUESTS

15.11.1. It is improper to request any game interruption:

15.10.3a 선수 교대를 위한 실제적인 요청은 교대할 선수가 선수 교대 지역 안으로 입장하는 순간 경기를 할 준비가 되면 시작된다. 만약 선수 교대가 부상 또는 세트 시작 전을 제외하고는 감독이 선수 교대 시그널을 할 필요는 없다.

15.10.3b 선수가 요청하는 순간에 준비가 되어 있지 않다면, 선수 교대는 허용되지 않으며 그 팀은 경기 지연의 제재를 받는다.

15.10.3c 선수 교대 요청은 기록원의 부저 또는 부심의 휘슬로서 각각 인지되고 알려진다. 부심은 선수 교대를 허가한다.

15.10.4. 만약 팀이 한 명 이상의 선수 교대를 동시에 하고자 한다면, 교대하려는 모든 선수들은 동일한 요청으로 여겨 지도록 선수 교대 지역 안으로 동시에 들어서야 한다. 이 경우, 선수 교대는 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 경기 지연의 제재가 주어진다.

15.11. 부당한 요구(IMPROPER REQUESTS)

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



15.11.1. It is improper to request any game interruption:

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

15.11.1.1. during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve;

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

15.11.1.2. by a non-authorized team member;

15.11.1.2. 권한이 없는 팀원이 요구한 경우;

15.11.1.3. for a second substitution by the same team during the same interruption, except in the case of injury/illness/expulsion/disqualification of a player in play;

15.11.1.3. 경기 중인 선수의 부상/질병 퇴장/자격상실의 경우를 제외한 같은 경기 중단 동안 동일한 팀의 두 번째 선수 교대 요구

15.11.1.4. after having exhausted the authorized number of time-outs and player substitutions.

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

15.11.2. The first improper request by a team in the match that does not affect or delay the game shall be rejected, but it must be recorded on the score sheet without any other consequences.

15.11.2. 팀에 의한 첫 번째 부당한 요구는 경기에 미치는 영향이나 경기 지연이 없었다면 거절되어진다. 그러나 어떠한 다른 결과 없이 기록지에 기록 되어야 한다

15.11.3. Any further improper request in the match by the same team constitutes a delay.

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

16. GAME DELAYS

16. 경기 지연(GAME DELAYS)

16.1. TYPES OF DELAY

16.1. 경기 지연의 형태(TYPES OF DELAY)

An improper action of a team that defers resumption of the game is a delay and includes, among others:

경기의 재개를 늦추는 팀의 부당한 행위는 지연이며, 다음을 포함한다.

16.1.1. delaying regular game interruptions;

16.1.1. 정기적인 경기 중단을 지연하는 것;

16.1.2. prolonging interruptions, after having been instructed to resume the game;

16.1.2. 경기 재개의 지시 후에도 계속 경기 중단을 연장하는 것;

- 16.1.3. requesting an illegal substitution;
- 16.1.3. 불법적인 교대를 요구하는 것;
- 16.1.4. repeating an improper request;
- 16.1.4. 부당한 요구를 반복하는 것;
- 16.1.5. delaying the game by a team member.
- 16.1.5. 팀원에 의해 경기를 지연하는 것.
- 16.2. DELAY SANCTIONS
- 16.2. 경기 지연 제재(DELAY SANCTIONS)
- 16.2.1. "Delay warning" and "delay penalty" are team sanctions.
- 16.2.1. "경기 지연 경고" 및 "경기 지연 벌칙"은 팀에 대한 제재이다.
- 16.2.1.1. Delay sanctions remain in force for the entire match.
- 16.2.1.1. 경기 지연 제재는 전 경기 동안 유효하다.
- 16.2.1.2. All delay sanctions are recorded on the score sheet.
- 16.2.1.2. 모든 경기 지연 제재는 경기 기록지에 기재된다.
- 16.2.2. The first delay in the match by a team member is sanctioned with a "DELAY WARNING".
- 16.2.2. 팀원에 의한 첫 번째 경기 지연은 "경기 지연 경고"로 제재가 주어진다.
- 16.2.3. The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match constitute a fault and are sanctioned with a "DELAY PENALTY": a point and service to the opponent.
- 16.2.3. 동일 경기에서 같은 팀의 어떠한 팀원에 의한 두 번째 및 이어지는 어떤 형태의 지연이건 반칙으로 간주되며, 이는 "경기 지연 벌칙"의 제재가 주어지고 상대 팀에 1점과 서비스권을 준다.
- 16.2.4. Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set.
- 16.2.4. 세트 전이나 세트 사이에 부과된 지연 제재는 다음 세트에 적용된다.



17. EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

17.1. INJURY/ILLNESS

17.1.1. Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court.

The rally is then replayed

17.1.2. If an injured/ill player cannot be substituted, legally or exceptionally, the player is given a 3-minute recovery time, but not more than once for the same player in the match.

If the player does not recover, his/her team is declared incomplete.

17.2. EXTERNAL INTERFERENCE

If there is any external interference during the game, play has to be stopped and the rally is replayed

17.3. PROLONGED INTERRUPTIONS

17.3.1. If unforeseen circumstances interrupt the match, the first referee, the organiser and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to re-establish normal conditions.

17.3.2. Should one or several interruptions occur, not exceeding 4 hours in total:

17.3.2.1. if the match is resumed on the same playing court, the interrupted set shall continue normally with the same score, players (except expelled or disqualified ones) and positions. The sets already played will keep their scores:

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 교대 되어질 수 없다면 그 선수에게 3분간의 회복 시간이 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 자격 박탈 제외), 그리고 동일한 위치에서 정상적으로 계속되어야 한다. 이미 진행된 세트의 점수는 유지된다.

17.3.2.2. if the match is resumed on another playing court, the interrupted set is cancelled and replayed with the same team members and the same starting line-ups (except expelled or disqualified ones) and the record of all sanctions will be maintained. The sets already played will keep their scores.

17.3.3. Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

18. INTERVALS AND CHANGE OF COURTS

18.1. INTERVALS

An interval is the time between sets. All intervals last three minutes. During this period of time, the change of courts and line-up registrations of the teams on the score sheet are made.

The interval between the second and third sets can be extended up to 10 minutes by the competent body at the request of the organiser.

18.2. CHANGE OF COURTS

18.2.1. After each set, the teams change courts, with the exception of the deciding set.

18.2.2. In the deciding set, once a team reaches 8 points, the teams change courts without delay and the player positions remain the same. If the change is not made once the leading team reaches 8 points, it will take place as soon as the error is noticed. The score at the time that the change is made remains the same.

17.3.2.2. 경기가 다른 코트에서 재개된다면 중단된 세트는 취소되고, 동일한 팀 멤버와 스타팅 라인-업으로 다시 경기를 하게 되고(퇴장 또는 자격 박탈 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)

휴식 시간은 세트와 세트 사이의 시간이다. 모든 세트 간 휴식은 3분간 지속된다. 이 시간 동안 코트의 교대와 경기 기록지에 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 지체없이 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.



CHAPTER SIX - THE LIBERO PLAYER

19. THE LIBERO PLAYER

19.1. DESIGNATION OF THE LIBERO

19.1.1. Each team has the right to designate from the list of players up to two specialist defensive players: Liberos.

19.1.2. All Liberos must be recorded on the score sheet before the match only in the special lines reserved for this.

19.1.3. The Libero on court is the Acting Libero. If there is another Libero, he/she is the second Libero for the team.

Only one Libero may be on court at any time.

19.2. EQUIPMENT

The Libero player(s) must wear a uniform (or jacket/bib for the redesignated Libero) which has a different dominant colour from any colour of the rest of the team. The uniform must clearly contrast with the rest of the team. Both Liberos can be in uniform different from each other and from the rest of the team. The Libero uniforms must be numbered like the rest of the team.

For World ParaVolley World and Official Championships and Zonal Championships the re-designated Libero should, if possible, wear the same style and colour of jersey as the original Libero, but keep his/her own number.

제 6 장 - 리베로(THE LIBERO PLAYER)

19. 리베로(THE LIBERO PLAYER)

19.1. 리베로의 지명(DSIGNATION OF THE LIBERO)

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

19.1.2. 모든 리베로는 경기 전 경기 기록지 리베로를 위해 준비된 특별 란에 반드시 기록해야 한다.

19.1.3. 코트에 있는 리베로가 정규 리베로이고, 만약 다른 리베로가 있다면 그/그녀는 팀의 제2 리베로이다. 단, 한 명의 리베로만이 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/번호판)을 입어야 한다. 리베로 유니폼은 팀의 다른 선수들과 명확하게 대조되어야 한다. 두 리베로 선수는 팀원들과 각각 다른 유니폼을 입을 수 있다. 리베로 유니폼은 팀의 다른 선수들과 마찬가지로 번호가 있어야 한다.

WPV 및 공식대회(Zonal 챔피언십 포함)에서 리베로 재지명시 가능하다면 원래 리베로의 상의와 동일한 스타일과 색상을 입어야 하나 자신의 번호는 유지된다.

19.3. ACTIONS INVOLVING THE LIBERO

19.3.1. The playing actions

19.3.1.1. The Libero is allowed to replace any player in a back-row position.

19.3.1.2. He/she is restricted to perform as a back-row player and is not allowed to complete an attack hit from anywhere (including playing court and free zone) if at the moment of the contact the ball is entirely higher than the top of the net.

19.3.1.3. He/she may not serve, block or attempt to block.

19.3.1.4. A player may not complete an attack hit from higher than the top of the net, if the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone. The ball may be freely attacked if the Libero makes the same action from outside his/her front zone.

19.3.2. Libero Replacements

19.3.2.1. Libero Replacements are not counted as substitutions.

They are unlimited, but there must be a completed rally between two replacements involving a Libero (unless a penalty causes a rotation of the Libero to position 4, or the Acting Libero becomes unable to play, making the rally incomplete).

19.3. 리베로의 동작(ACTIONS INVOLVING THE LIBERO)

19.3.1. 리베로의 플레이 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 전위 지역에서 리베로에 의해 손가락을 이용한 오버핸드 패스로 올려진 볼을 선수가 네트 상단보다 높은 곳에서 공격 타구를 완료할 수 없다. 전위 지역 밖에서 같은 동작으로 리베로에 의해 올려진 볼은 자유롭게 공격할 수 있다.

19.3.2. 리베로 교대(Libero Replacements)

19.3.2.1. 리베로 교대는 선수 교대로 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. The regular replacement player may replace and be replaced by either Libero. The Acting Libero can only be replaced by the regular replacement player for that position or by the second Libero.

19.3.2.3. At the start of each set, the Libero cannot enter the court until the second referee has checked the line-up and authorised a Libero replacement with a starting player.

19.3.2.4. Other Libero replacements must only take place while the ball is out of play and before the whistle for service.

19.3.2.5. A Libero replacement made after the whistle for service but before the service hit should not be rejected; however, at the end of the rally, the game captain must be informed after the end of the rally that this is not a permitted procedure and that repetition will be subject to delay sanctions.

19.3.2.6. Subsequent late replacements shall result in the play being interrupted immediately and the imposition of a delay sanction. The team to serve next will be determined by the level of the delay sanction.

19.3.2.7. The Libero and the replacing player may only enter or leave the court through the Libero Replacement Zone

19.3.2.2. 정규 교대 선수는 리베로 중 누구와도 교대될 수 있다. 정규 리베로는 정규 교대 선수의 그 위치로의 교대 또는 제2 리베로에 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 서브를 위한 휘슬 후, 서브 히트 전에 이뤄졌다면 거절되지는 않는다. 하지만 랠리가 끝난 후 경기 주장을 불러 이러한 절차는 허용되지 않으며 반복될 경우 경기 지연 제재의 대상이 된다는 것을 알려주어야 한다.

19.3.2.6. 연속적인 늦은 교대로 방해가 된 플레이는 즉시 중단하고 지연 제재가 부과된다. 다음 서브할 팀은 경기 지연 제재의 수준에 의해 결정된다.

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

19.3.2.8. Libero replacements must be recorded on the Libero Control Sheet (if one is used) or on the electronic score sheet.

19.3.2.9. An illegal Libero replacement can involve (amongst others):

- no completed rally between Libero replacements,
- the Libero being replaced by a player other than the second Libero or the regular replacement player.

An illegal Libero replacement should be considered in the same way as an illegal substitution:

should the illegal Libero replacement be noticed before the start of the next rally, then this is corrected by the referees, and the team is sanctioned for delay;

should the illegal Libero replacement be noticed after the service hit, the consequences are the same as for an illegal substitution

19.4. RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO

19.4.1. The Libero becomes unable to play if injured, ill, expelled or disqualified.

The Libero can be declared unable to play for any reason by the coach or, in the absence of the coach, by the game captain.

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 교대 선수 또는 제2 리베로가 아닌 다른 선수와 교대된 경우

불법적인 리베로 교대는 불법적인 선수 교대와 같은 방식으로 처리되어야 한다.

다음 랠리 시작 전에 불법적인 리베로 교대를 발견했다면, 이 불법적인 교대는 심판들에 의해 정정되고, 그 팀은 경기 기연 제재를 받는다:

서브 히트 후에 불법적인 리베로 교대가 발견되었다면 그 결과는 불법적인 선수 교대와 같다.

19.4. 새 리베로의 재지명

(RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO)

19.4.1. 리베로가 부상을 당하거나 질병, 퇴장, 자격 박탈로 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. Team with one Libero

19.4.2.1. Where only one Libero is available for a team according to Rule 19.4.1, or the team has only one registered, and this Libero becomes or is declared unable to play, the coach (or game captain if no coach is present) may re-designate as Libero for the remainder of the match any other player (replacement player excepted) not on the court at the moment of the re-designation.

19.4.2.2. If the Acting Libero becomes unable to play, he/she may be replaced by the regular replacement player or immediately and directly to court by a re-designated Libero.

However, a Libero who is the subject of a re-designation may not play for the remainder of the match.

If the Libero is not on court when declared unable to play, he/she may also be the subject of a re-designation. The Libero declared unable to play may not play for the remainder of the match

19.4.2.3. The coach, or game captain if no coach is present, contacts the second referee informing him/her about the re-designation.

19.4.2.4. Should a re-designated Libero become or be declared unable to play, further re-designations are permitted.

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 경기 주장)은 재지명 하는 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 교대 선수와 교대되거나 즉시 재지명된 리베로가 코트로 들어가도 된다. 그러나 정규 리베로는 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 중 이라면 경기 주장이 부심과 접촉하여 재지명 된 리베로를 알려주어야 한다.

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

19.4.2.5. If the coach requests that the team captain be re-designated as the Libero, this will be permitted.

19.4.2.6. In the case of a re-designated Libero, the number of the player redesignated as Libero must be recorded on the score sheet remarks section and on the Libero control sheet (or electronic score sheet if one is used).

19.4.3. Team with two Liberos

19.4.3.1. When a team has registered on the score sheet two Liberos, but one becomes unable to play the team has the right to play with only one Libero. No re-designation will be allowed, however, unless the remaining Libero is unable to continue playing for the match.

19.5. SUMMARY

19.5.1. If the Libero is expelled or disqualified, he/she may be replaced immediately by the team's second Libero. Should the team have only one Libero, then it has the right to make a re-designation.

19.4.2.5. 만약 감독이 팀 주장을 새로운 리베로로 재지명하게 되면 이것은 허용된다.

19.4.2.6. 재지명된 리베로의 경우, 리베로로 재지명된 선수의 번호는 반드시 경기 기록지의 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 남아 있는 리베로가 경기를 계속할 수 없는 것이 아니라면 재지명은 허용되지 않는다.

19.5. 요약(SUMMARY)

19.5.1. 만약 리베로가 퇴장 또는 자격 박탈이 되었다면 그/그녀는 팀의 제2 리베로와 즉시 교대될 수 있다. 팀이 단 한 명의 리베로만 있다면, 그 팀은 리베로 재지명을 할 권한을 가진다.

CHAPTER SEVEN - PARTICIPANTS' CONDUCT

20. REQUIREMENTS OF CONDUCT

20.1. SPORTSMANLIKE CONDUCT

20.1.1. Participants must know the "Official Sitting Volleyball Rules" and abide by them.

20.1.2. Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them. In case of doubt, clarification may be requested only through the game captain.

20.1.3. Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.

20.2. FAIR PLAY

20.2.1. Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the opponents, team-mates and spectators.

20.2.2. Communication between team members during the match is permitted.

제 7장 - 참가자의 행동 (PARTICIPANTS' CONDUCT)

20. 행동의 요건(REQUIREMENTS OF CONDUCT)

20.1. 스포츠맨적인 행동

(SPORTSMANLIKE CONDUCT)'

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

20.1.2. 경기 참가자는 항의 없이 스포츠맨적인 행위로 심판의 결정을 받아들여야 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 안된다.

20.2. 페어 플레이(FAIR PLAY)

20.2.1. 경기 참가자는 심판뿐 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. MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

21.1. MINOR MISCONDUCT

Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the first referee's duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level. This is done in two stages:

Stage 1: by using a verbal warning through the game captain;

Stage 2: by use of a YELLOW CARD to the team member(s) concerned.

This formal warning is not in itself a sanction but a symbol that the team member (and by extension the team) has reached the sanctioning level for the match. It is recorded on the score sheet but has no immediate consequences.

21.2. MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS

Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, team-mates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence.

21.2.1. Rude conduct: action contrary to good manners or moral principles.

21.2.2. Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures or any action expressing contempt.

21.2.3. Aggression: actual physical attack or aggressive or threatening behaviour.

21. 불법행위와 그 제재

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 구두 경고를 전달함

2단계 : 관련된 팀 멤버(들)에게 옐로카드를 제시함

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. 폭력: 실질적인 신체 공격 혹은 공격적이거나 위협적인 행위



21.3. SANCTION SCALE

According to the judgement of the first referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the score sheet are: Penalty, Expulsion or Disqualification.

21.3.1. Penalty

The first rude conduct in the match by any team member is penalised with a point and service to the opponents.

21.3.2. Expulsion

21.3.2.1. A team member who is sanctioned by expulsion shall not play for the rest of the set, must go to the team's dressing room until the competition of the ongoing set with no other consequences.

An expelled coach loses his/her right to intervene in the set and must go to the team's dressing room until the competition of the ongoing set.

21.3.2.2. The first offensive conduct by a team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.

21.3.2.3. The second rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.

21.3. 제재의 범위(SANCTION SCALE)

주심의 판단 및 위반의 심각성 정도에 따라 제재의 범위가 적용되며 경기 기록지에 기록된다: 벌칙, 퇴장 혹은 자격 박탈

21.3.1. 벌칙(Penalty)

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

21.3.2. 퇴장(Expulsion)

21.3.2.1. 퇴장 제재를 받은 팀 멤버가 코트에 있다면 즉시 정규적/예외적인 교대를 하고 다른 결과 없이 그 세트가 끝날 때까지 탈의실로 가야 한다.

퇴장당한 감독은 그 세트에서 경기에 개입할 권리가 없으며 진행 중인 세트가 끝날 때까지 탈의실로 가야 한다.

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

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

21.3.3. Disqualification

21.3.3.1. A team member who is sanctioned by disqualification must be substituted legally/exceptionally and immediately if on court and must go to the team's dressing room for the rest of the match with no other consequences.

21.3.3.2. The first physical attack or implied or threatened aggression is sanctioned by disqualification with no other consequences.

21.3.3.3. The second offensive conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.

21.3.3.4. The third rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.

21.4. APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS

21.4.1. All misconduct sanctions are individual sanctions, remain in force for the entire match and are recorded on the score sheet

21.3.3. 자격 박탈(Disqualification)

21.3.3.1. 자격상실의 제재를 받은 팀 멤버가 코트 안에 있다면 합법적으로 예외적으로 그리고 즉시 교대되어야 하고, 다른 결과 없이 남은 경기 동안 경기장 통제구역을 떠나 팀의 탈의실로 가야 한다.

21.3.3.2. 첫 번째 신체 공격 혹은 암시적이거나 위협적인 폭력 행동은 다른 어떤 결과 없이 자격 박탈의 제재가 주어진다.

21.3.3.3. 같은 경기에서 동일 팀원에 의한 두 번째 공격적인 행위는 어떤 다른 결과 없이 자격 박탈의 제재가 주어진다.

21.3.3.4. 같은 경기에서 동일 팀원에 의한 세 번째 무례한 행위는 어떤 다른 결과 없이 자격 박탈의 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. The repetition of misconduct by the same team member in the same match is sanctioned progressively (the team member receives a heavier sanction for each successive offence).

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. Expulsion or disqualification due to offensive conduct or aggression does not require a previous sanction.

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

21.5. MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to Rule 21.3 and sanctions apply in the following set.

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. SANCTION CARDS

Warning: no sanction - Stage 1: verbal warning

Stage 2: symbol Yellow Card

Penalty: sanction - symbol Red card

Expulsion: sanction - symbol Red + Yellow cards jointly

Disqualification: sanction - symbol Red + Yellow cards separately

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

SECTION II -
THE REFEREES, THEIR
RESPONSIBILITIES AND
OFFICIAL HAND SIGNALS

CHAPTER EIGHT - REFEREES

22. REFEREEING TEAM AND
PROCEDURES

22.1. COMPOSITION

The refereeing team for a match is composed of the following officials:

- the first referee
- the second referee
- the scorer
- four (two) line judges

Their location is shown in Diagram 10. For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, an assistant scorer is compulsory.

22.2. PROCEDURES

22.2.1. Only the first and second referees may blow a whistle during the match:

22.2.1.1. the first referee gives the signal for the service that begins the rally;

22.2.1.2. the first or second referee signals the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.

2부 심판, 심판의 의무와 공식
핸드시그널(THE REFEREES, THEIR
RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL
HAND SIGNALS)

제 8 장 - 심판

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 챔피언십 뿐 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. They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorise or reject a team request.

22.2.3. Immediately after the referee's whistle to signal the completion of the rally, they have to indicate with the official hand signals:

22.2.3.1. If the fault is whistled by the first referee, he/she will indicate in order:
a) the team to serve;
b) the nature of the fault;
c) the player(s) at fault (if necessary).

22.2.3.2. If the fault is whistled by the second referee, he/she will indicate:
a) the nature of the fault;
b) the player(s) at fault (if necessary);
c) the team to serve following the hand signal of the first referee.
In this case, the first referee does not show either the nature of the fault or the player at fault, but only the team to serve.

22.2.3.3. In the case of an attack hit fault by back-row or Libero players, both referees indicate according to 22.2.3.1 and 22.2.3.2 above.

22.2.3.4. In the case of a double fault, both referees indicate in order:
a) the nature of the fault;
b) the players at fault (if necessary);
c) the team to serve as directed by the first referee.

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 핸드 시그널로 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.

22.2.3.4. 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. FIRST REFEREE

23.1. LOCATION

The first referee carries out his/her functions standing behind the post located at the end of the net on the opposite side to the scorer.

23.2. AUTHORITY

23.2.1. The first referee directs the match from the start until the end. He/she has authority over all members of the refereeing corps and the members of the teams.

During the match the first referee's decisions are final. He/she is authorised to overrule the decisions of other members of the refereeing corps, if it is noticed that they are mistaken.

The first referee may even replace a member of the refereeing corps who is not performing his/her functions properly.

23.2.2. The first referee also controls the work of the ball retrievers, floor wipers and quick moppers.

23.2.3. The first referee has the power to decide any matter involving the game including those not provided for in the Rules.

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, 바닥 닦이 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. The first referee shall not permit any discussion about his/her decisions.

However, at the request of the game captain, the first referee will give an explanation on the application or interpretation of the Rules upon which he/she has based the decision.

If the game captain does not agree with the explanation of the first referee and chooses to protest against such decision, he/she must immediately reserve the right to file and record this protest at the conclusion of the match. The first referee must authorise this right of the game captain.

23.2.5. The first referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area, equipment and the conditions meet playing requirements.

23.3. RESPONSIBILITIES

23.3.1. Prior to the match, the first referee:

23.3.1.1. inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment;

23.3.1.2. performs the toss with the team captains;

23.3.1.3. controls the teams' warming-up.

23.3.2. During the match, the first referee is authorised:

23.3.2.1. to issue warnings to the teams;

23.3.2.2. to sanction misconduct and delays;

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 해주어야 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 전 과 경기 동안 결정할 책임이 있다.

23.3. 임무(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;

23.3.3. At the end of the match, he/she checks the score sheet and signs it.

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

24. SECOND REFEREE

24. 부심(SECOND REFEREE)

24.1. LOCATION

24.1. 위치(LOCATION)

The second referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side from, and facing, the first referee.

부심은 주심을 마주보며 반대쪽 포스트와 가까운 코트 밖에 위치하여 역할을 수행한다.

24.2. AUTHORITY

24.2. 권한(AUTHORITY)

24.2.1. The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction. Should the first referee become unable to continue his/her work, the second referee may replace him/her.

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. The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but may not insist on them to the first referee.

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

24.2.3. The second referee controls the work of the scorer(s).

24.2.3. 부심은 기록원의 업무를 통제한다.

24.2.4. The second referee supervises the team members on the team bench and reports their misconduct to the first referee.

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

24.2.5. The second referee controls the players in the warm-up areas.

24.2.5. 부심은 워밍업 지역에 있는 선수들을 통제한다.

24.2.6. The second referee authorises the regular game interruptions, controls their duration and rejects improper requests.

24.2.7. The second referee controls the number of time-outs and substitutions used by each team, and reports the 2nd time-out and the 5th and 6th substitutions to the first referee and the coach concerned.

24.2.8. In the case of an injury of a player, the second referee authorises an exceptional substitution or grants a 3-minute recovery time.

24.2.9. The second referee checks the floor condition, mainly in the front zone. He/she also checks, during the match, that the balls still fulfil the regulations.

24.2.10. The second referee supervises the team members in the penalty areas and reports their misconduct to the first referee.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, the duties recorded under 24.2.5 are carried out by the Reserve Referee.

24.3. RESPONSIBILITIES

24.3.1. At the start of each set, at the change of courts in the deciding set and whenever necessary, the second referee checks that the actual positions of the players on the court correspond to those on the line-up sheets

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

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

24.2.8. 선수가 부상을 당한 경우, 부심은 예외적인 선수 교대를 허가하거나 3분간의 회복 시간을 부여한다.

24.2.9. 부심은 주로 전위 지역의 바닥 상태를 점검한다. 또한 경기 동안 볼이 규정에 충족되는지를 점검한다.

24.2.10. 부심은 벌칙구역에 있는 팀원을 감독하고 그들의 불법행위에 대해 주심에게 보고 한다.

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서는 24.2.5에 적혀 있는 의무는 대기 심판이 수행한다.

24.3. 임무(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. During the match, the second referee decides, whistles and signals:

24.3.2.1. penetration into the opponent's court, and the space under the net;

24.3.2.2. positional faults of the receiving team;

24.3.2.3. the faulty contact of the player with the net primarily (but not exclusively) on the blocker's side and with the antenna on his/her side of the court;

24.3.2.4. the completed block by back-row players, or the attempted block by the Libero, or the attack hit fault by back-row players or by the Libero;

24.3.2.5. the contact of the ball with an outside object;

24.3.2.6. the contact of the ball with the floor when the first referee is not in position to see the contact;

24.3.2.7. the ball that crosses the net totally or partly outside of the crossing space to the opponent court or contacts the antenna on his/her side of the court;

24.3.2.8. lifting faults, especially by the blockers.

24.3.2.9. The served ball and the 3rd hit passing over or outside the antenna on his/her side of the court

24.3.3. At the end of the match, he/she checks and signs the score sheet

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 부심 쪽 안테나와 주로 블로커 쪽 네트에서 일어나는 선수의 접촉 반칙;

24.3.2.4. 후위 선수에 의해 완료된 블로킹이나 리베로에 의한 블로킹 시도 혹은 후위 선수나 리베로에 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 부심 쪽 안테나 접촉;

24.3.2.8. 리프팅 반칙, 특히 블로커에 의한.

24.3.2.9. 서브 된 볼과 세 번째 볼이 부심 쪽 안테나를 넘어가거나 안테나 밖으로 나갈 때.

24.3.3. 경기가 끝난 후 부심은 기록지를 확인하고 서명한다.



25. SCORER

25.1. LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court from and facing the first referee.

25.2. RESPONSIBILITIES

He/she fills in the score sheet according to the Rules, co-operating with the second referee.

He/she uses a buzzer or other sound device to notify irregularities or give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.

25.2.1. Prior to the match and set, the scorer:

25.2.1.1. registers the data of the match and teams, including the names and numbers of the Liberos, according to the procedures in force, and obtains the signatures of the captains and the coaches;

25.2.1.2. records the starting line-up of each team from the line-up sheet (or checks the data submitted electronically).

If he/she fails to receive the line-up sheets on time, he/she immediately notifies this fact to the second referee.

25.2.2. During the match, the scorer:

25.2.2.1. records the points scored;

25. 기록원(SCORER)

25.1. 위치(LOCATION)

기록원은 주심과 마주하여 코트의 반대쪽에 마련된 기록석에 앉아 역할을 수행한다.

25.2. 임무(RESPONSIBILITIES)

기록원은 부심과 상호 협조하면서 규칙에 따라 경기 기록지를 기입한다.

기록원은 부저 혹은 다른 음향 장치를 이용하여 자신의 임무를 기초로 심판에게 부정 행위를 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. controls the serving order of each team and indicates any error to the referees immediately after the service hit;

25.2.2.3. is empowered to acknowledge and announce requests for player substitutions by use of the buzzer, controlling their number; and records the substitutions and time-outs, informing the second referee;

25.2.2.4. notifies the referees of a request for interruption that is out of order;

25.2.2.5. announces to the referees the ends of the sets, and the scoring of the 8th point in the deciding set;

25.2.2.6. records misconduct warnings, sanctions and improper requests;

25.2.2.7. records all other events as instructed by the second referee, i.e. exceptional substitutions, recovery time, prolonged interruptions, external interference, re-designation, etc.;

25.2.2.8. controls the interval between sets.

25.2.3. At the end of the match, the scorer:

25.2.3.1. records the final result;

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 선수 교대 요구를 인지 및 고지할 권한이 있으며, 교대 횟수를 통제한다. 또한 선수 교대 및 타임-아웃을 기록하고 부심에게 알려준다;

25.2.2.4. 규정 외의 경기 중단 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 선수 교대, 부상 회복 시간, 연장된 경기 중단, 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. in the case of protest, with the previous authorisation of the first referee, writes or permits the team captain to write on the score sheet a statement on the incident protested;

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

25.2.3.3. signs the score sheet him/herself, before obtaining the signatures of the team captains and then the referees.

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

26. ASSISTANT SCORER

26. 보조 기록원(ASSISTANT SCORER)

26.1. LOCATION

The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table.

26.1. 위치(LOCATION)

보조 기록원은 기록석의 기록원 옆에 앉아 역할을 수행한다.

26.2. RESPONSIBILITIES

He/she records the replacements involving the Libero.
He/she assists with the administrative duties of the scorer's work.
Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.

26.2. 의무(RESPONSIBILITIES)

보조 기록원은 리베로를 포함하여 그 교대를 기록한다.
기록원의 업무인 행정 업무를 도와준다.
기록원이 자신의 역할을 계속할 수 없다면 보조 기록원이 기록원과 교대한다.

26.2.1. Prior to the match and set, the assistant scorer:

26.2.1. 경기 및 세트에 앞서 보조 기록원은:

26.2.1.1. prepares the Libero Control Sheet;

26.2.1.1. 리베로 기록지를 준비한다;

26.2.1.2. prepares the reserve score sheet.

26.2.1.2. 예비 경기 기록지를 준비한다.

26.2.2. During the match, the assistant scorer:

26.2.2. 경기 중 보조 기록원은:

26.2.2.1. records the details of the Libero replacements/re-designations;

26.2.2.1. 리베로 교대/리베로 재지명의 세부 사항을 기록한다;

26.2.2.2. notifies the referees of any fault of the Libero replacement, by using the buzzer;

26.2.2.2. 리베로 교대에서 일어나는 모든 반칙을 부저를 사용하여 심판에게 알린다;

26.2.2.3. operates the manual scoreboard on the scorer's table;

26.2.2.3. 기록석에서 수동식 점수판을 운영한다;

26.2.2.4. checks that the scoreboards agree and indicate the correct score;

26.2.2.4. 점수판이 일치하는지 확인하고 정확한 점수를 표시한다;

26.2.2.5. if necessary, updates the reserve score sheet and gives it to the scorer.

26.2.2.5. 필요하다면 예비 경기 기록지를 새로 작성하여 기록원에게 전달한다;

26.2.3. At the end of the match, the assistant scorer:

26.2.3. 경기 종료 후, 보조 기록원은:

26.2.3.1. signs the Libero Control Sheet and submits it for checking;

26.2.3.1. 리베로 기록지에 서명을 하고 그것의 확인을 위해 제출한다;

26.2.3.2. signs the score sheet. **For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships which use an e-score sheet, the Assistant Scorer acts with the Scorer to announce the substitutions, to direct the 2nd Referee to the team requesting an interruption, and identify the Libero replacements.**

26.2.3.2. 경기 기록지에 서명한다. 전자 기록지를 사용하는 Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회의 경우, 보조 기록원은 기록원과 함께 교대 선수를 알리고 부심을 경기 중단을 요청한 팀에 안내하는 역할을 하며 리베로 교대를 확인한다.



27. LINE JUDGES

27.1. LOCATION

If only two line judges are used, they stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner.

Each one of them controls both the end line and side line on his/her side.

For World ParaVolley World and Official Competitions, as well as Zonal Championships, it is compulsory to have four line judges.

They stand in the free zone at 1 to 2 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control.

27.2. RESPONSIBILITIES

27.2.1. The line judges perform their functions by using flags (40 × 40 cm) as shown in Diagram 12 to signal:

27.2.1.1. the ball “in” and “out” whenever the ball lands near their line(s);

27.2.1.2. the touches of “out” balls by the team receiving the ball;

27.2.1.3. the ball touching the antenna, the served ball and the third hit of the team crossing the net outside the crossing space, etc.;

27.2.1.4. any player (except the server) who has at least part of his/her buttocks outside of his/her court at the moment of the service hit;

27.2.1.5. the buttock faults of the server;

27. 선심(LINE JUDGES)

27.1. 위치(LOCATION)

선심이 2명만 있는 경우라면 각 심판의 오른쪽으로 가까운 코트의 모서리에 서며, 모서리에서 대각선으로 1~2m 떨어진 거리에 선다. 각 선심은 자신의 코트 쪽 엔드 라인과 사이드 라인을 관리한다.

Zonal 챔피언십 뿐 아니라 WPV 및 공식대회에서, 4명의 선심이 필수적이다. 선심은 코트의 각 모서리 1~2m 거리의 프리존에 서며, 자신이 관리하는 선의 가상 연장 선상에 선다.

27.2. 임무(RESPONSIBILITIES)

27.2.1. 선심은 도해 12에서 나타난 대로 시그널을 하기 위해 깃발(40×40cm)을 이용하여 자신의 역할을 수행한다:

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

27.2.1.2. 볼을 리시브하는 팀에 의한 "아웃" 볼의 접촉을 시그널한다;

27.2.1.3. 볼이 안테나를 건드리거나 서브 된 공 그리고, 3번째로 타구 된 볼이 통과공간 바깥으로 네트를 통과하는 것 등을 시그널한다;

27.2.1.4. 서브를 치는 순간 어떤 경기자라도(서버는 제외) 서버의 둔부가 약간이라도 코트 밖에 있을 때 시그널 한다;

27.2.1.5. 서버의 둔부 반칙을 시그널 한다;

27.2.1.6. any contact with the top 80cm of the antenna on their side of the court by any player during his/her action of playing the ball or interfering with the play;

27.2.1.7. the ball crossing the net outside the crossing space into opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court.

27.2.2. At the first referee's request, a line judge must repeat his/her signal.

28. OFFICIAL SIGNALS

28.1. REFEREES' HAND SIGNALS

The referees must indicate with the official hand signal the reason for their whistle (nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorised). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.

28.2. LINE JUDGES' FLAG SIGNALS

The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

27.2.1.6. 볼을 플레이하는 또는 플레이를 방해하는 선수의 행위 동안 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 잠시 동안 유지되어야 하며, 한 손으로 표시할 경우에는 반칙이나 요구가 있었던 팀 쪽과 일치하는 손을 사용해야 한다.

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

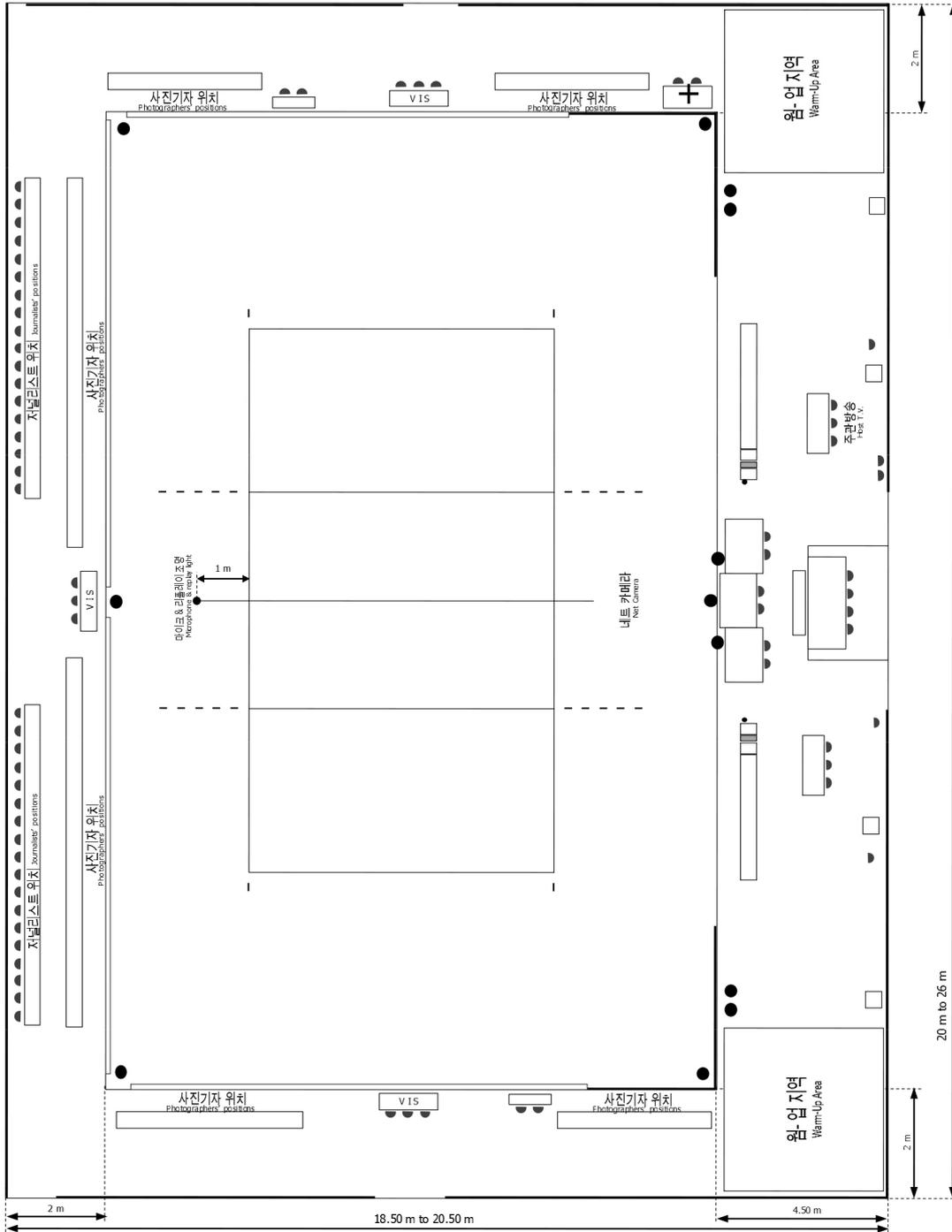
선심은 불려진 반칙의 종류를 공식적인 깃발 시그널과 함께 표시해야 하며 잠시 동안 시그널을 유지한다.

WorldParaVolley Official Volleyball Rule

3부
도 해
(DIAGRAMS)

도해 1a-2 : 대회장/통제지역(방송매체 있음)

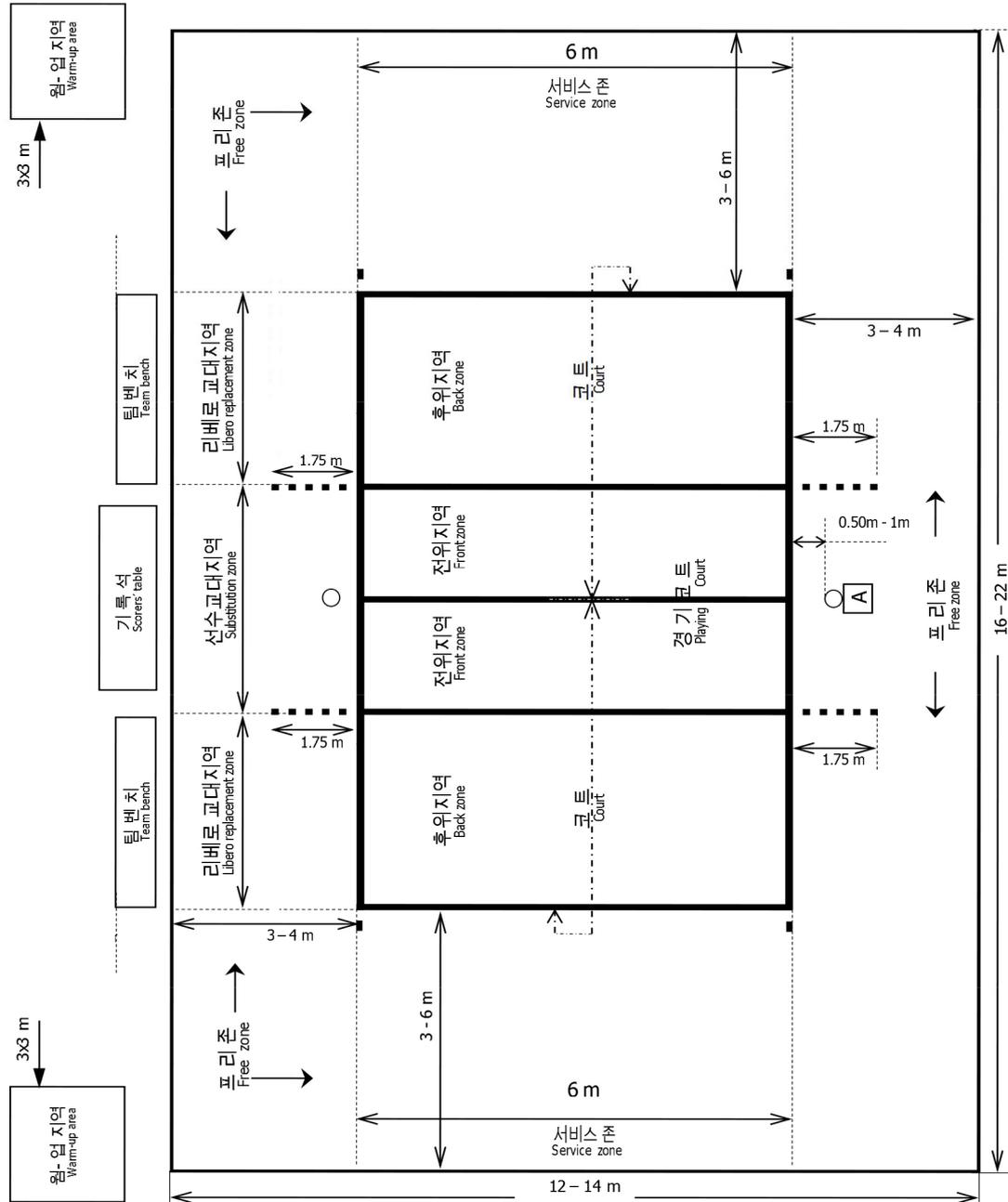
DIAGRAM 1a-2 : COMPETITION / CONTROL AREA (Media)



도해 1b : 경 기 지 역

DIAGRAM 1b : THE PLAYING AREA

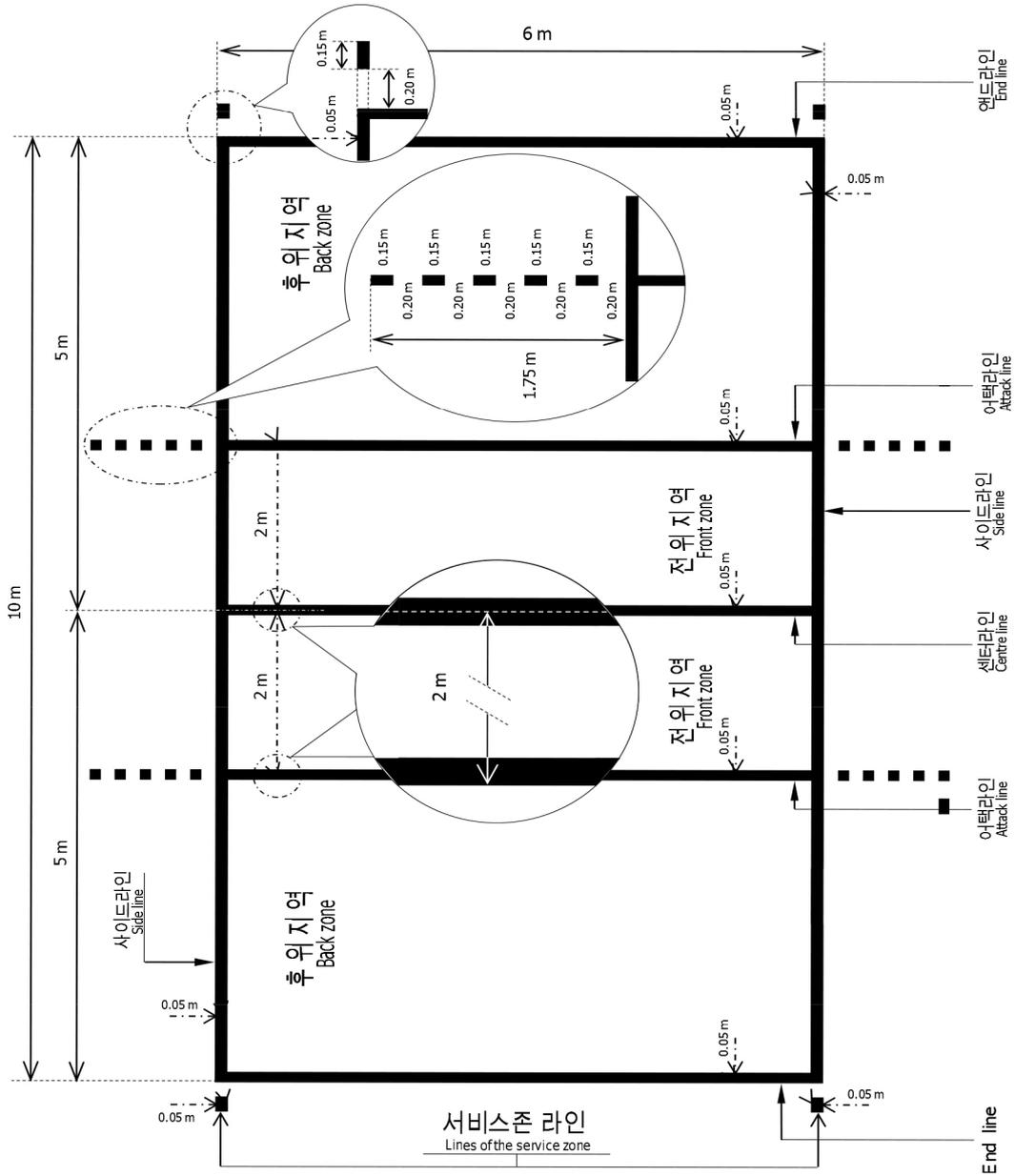
관련 규칙(Relevant Rules) : 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19. 3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



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



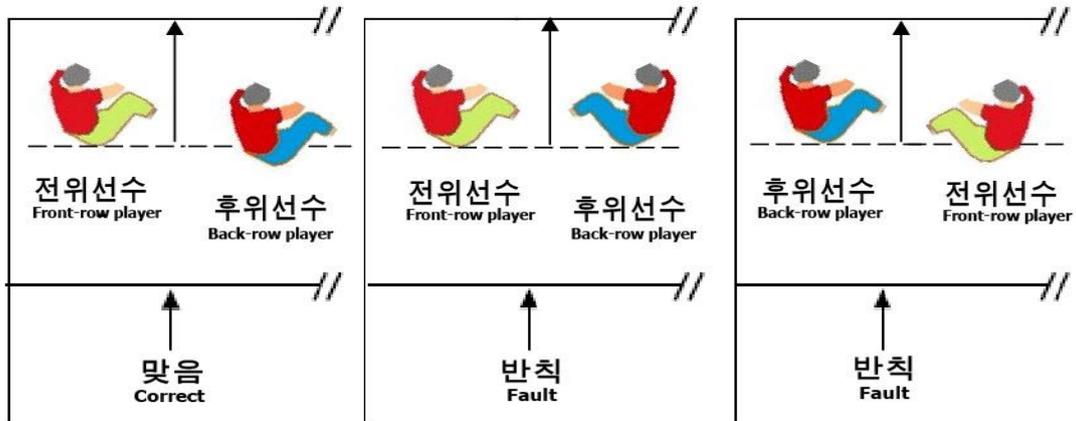
도해 4 : 선수의 위치

DIAGRAM 4 : POSITION OF PLAYERS

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

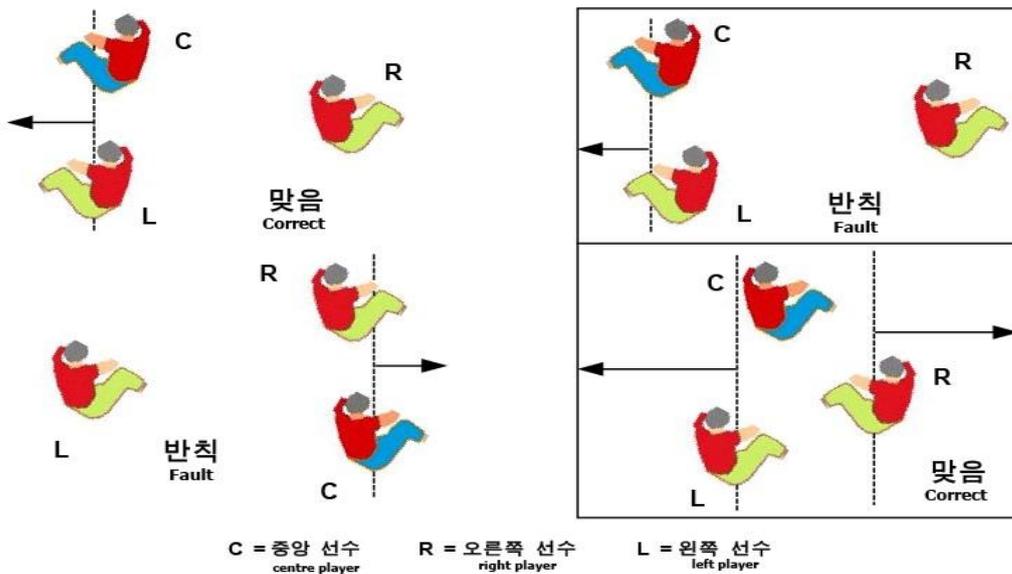
예시 A :
Example A

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



예시 B :

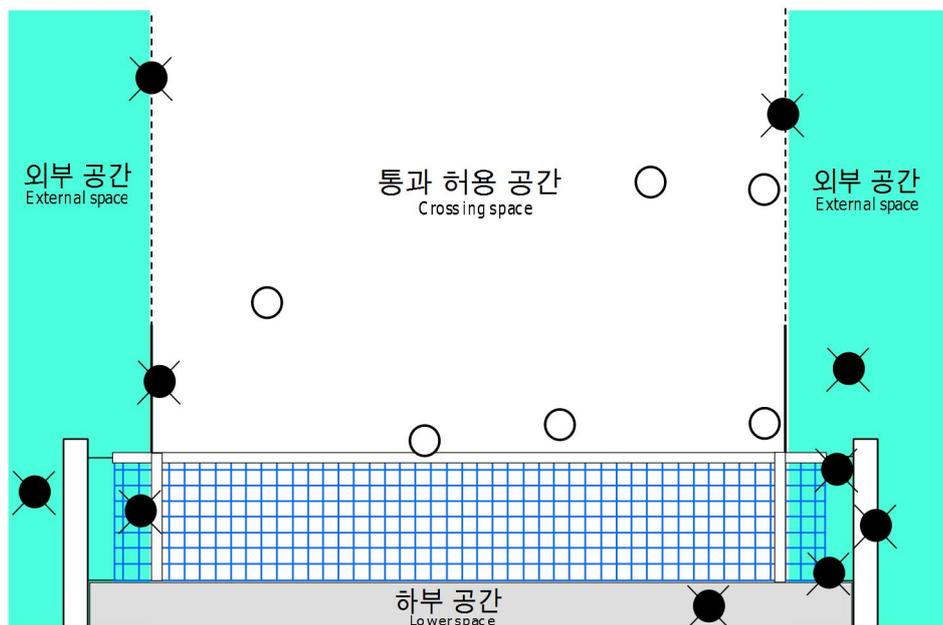
같은 열의 선수 간 위치 결정
Determination of the positions between players of the same row



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



=

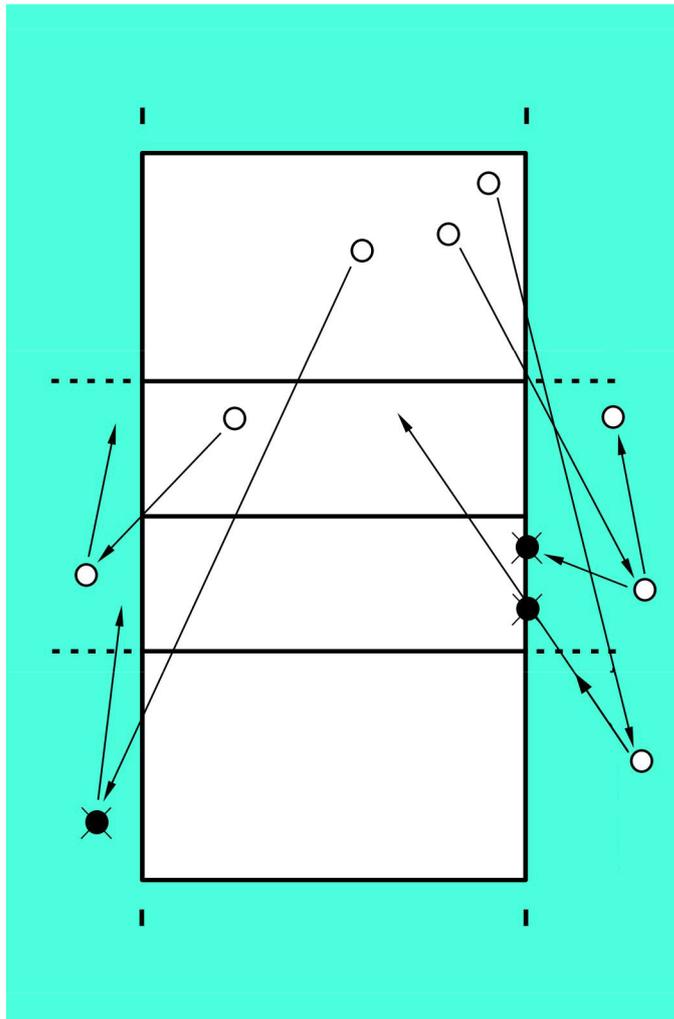
⊗ = 반칙(Fault)

○ = 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



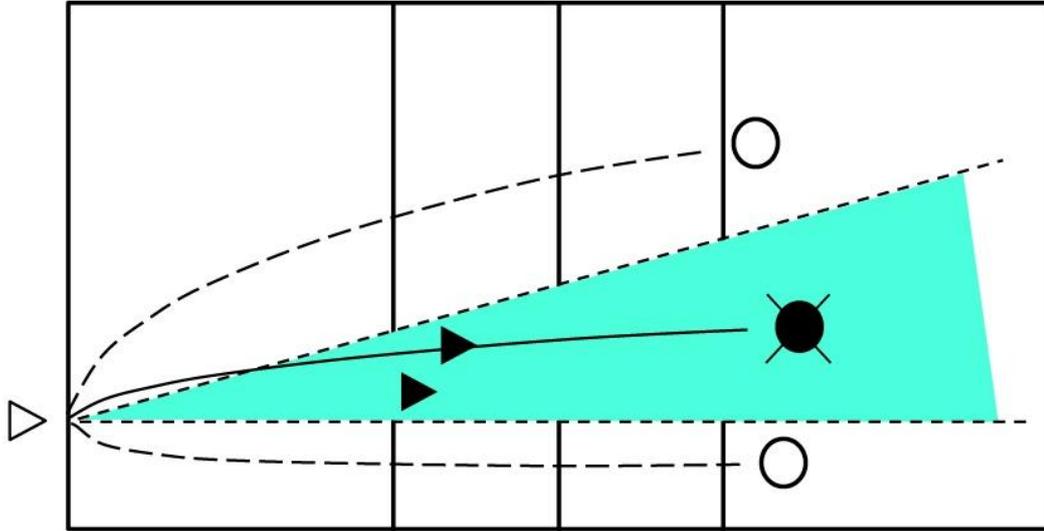
● = 반칙(Fault)

○ = 정상적인 플레이 (Correct)

도해 6 : 집단 스크린

DIAGRAM 6 : COLLECTIVE SCREEN

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

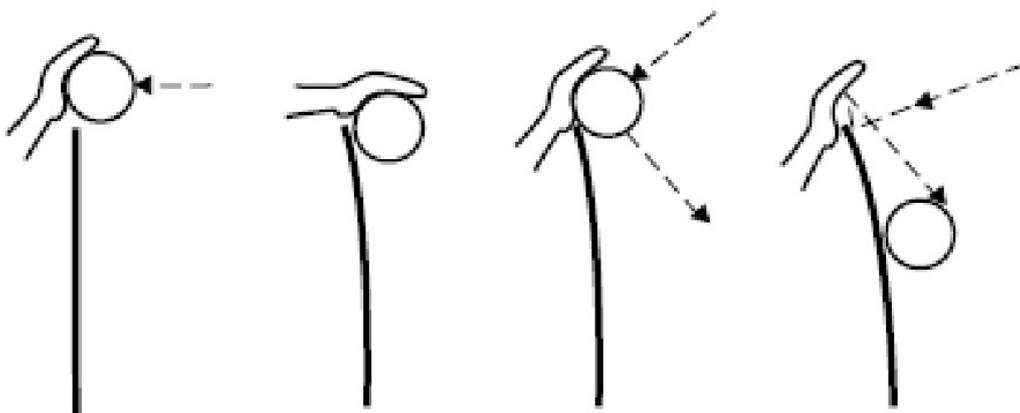


○ = 정상적인 서비스 Correct ● = 반칙(스크린) Fault

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

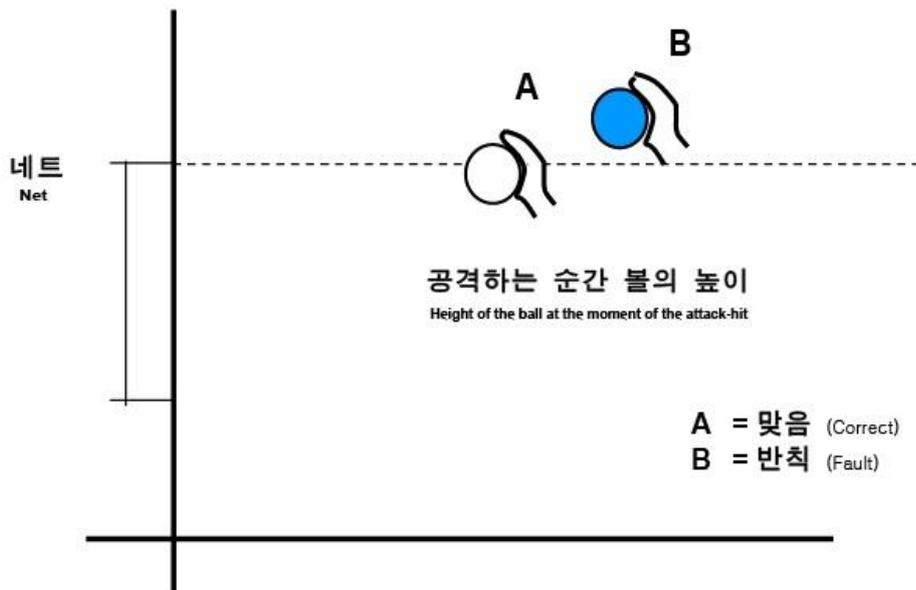
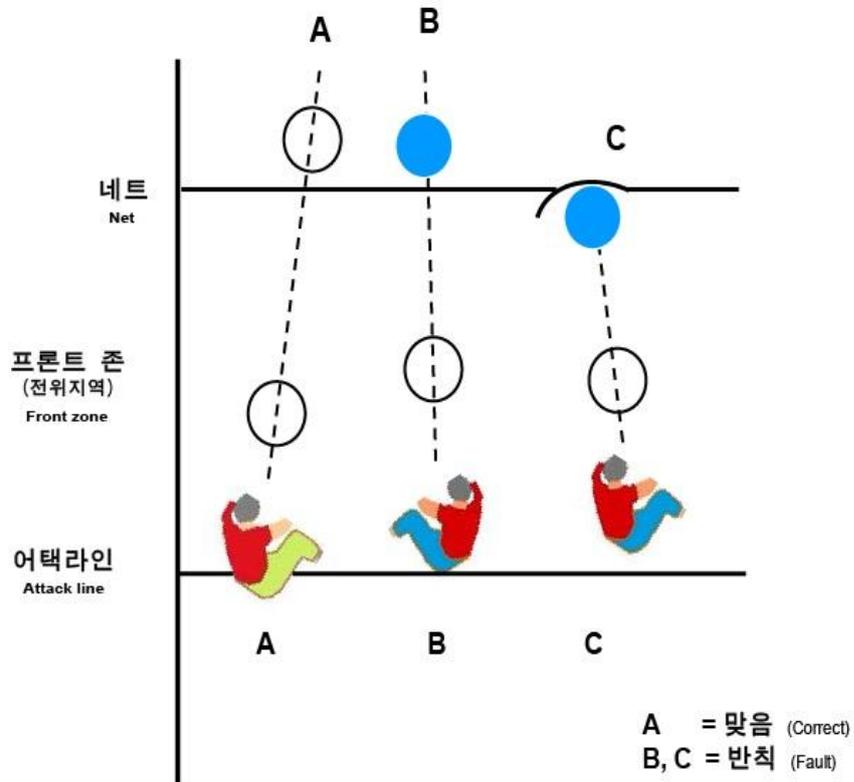
네트에 접촉한 볼
Ball touches the net

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

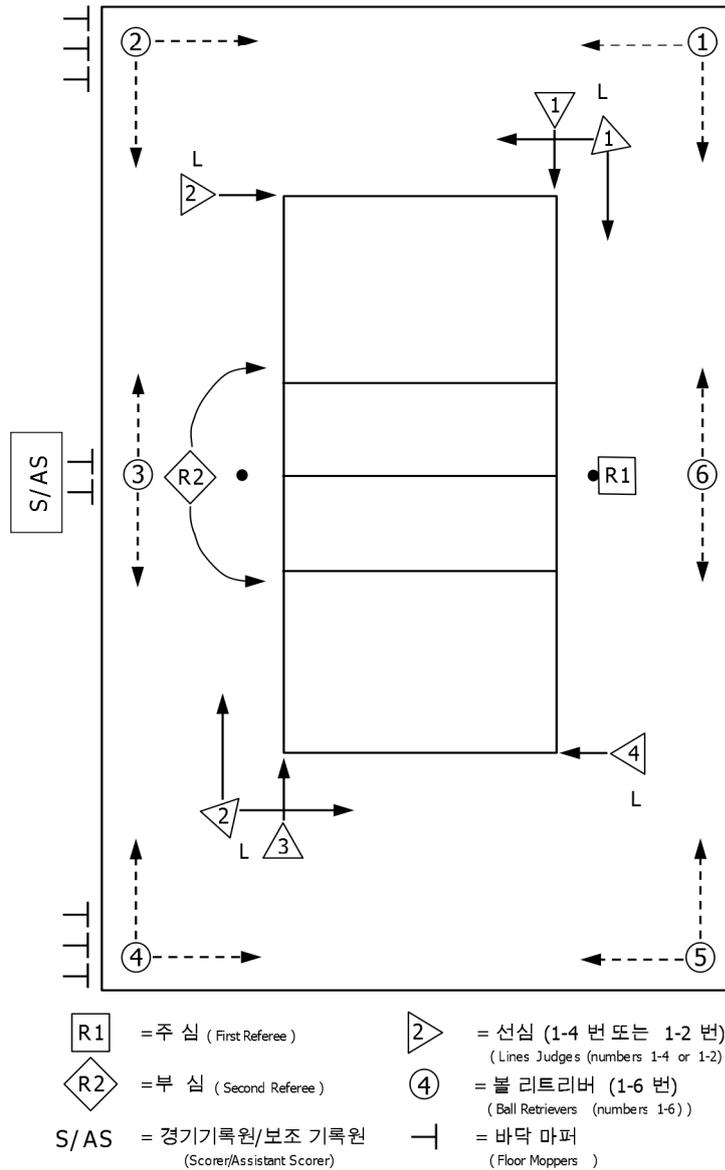
| 불법행위 제재 범위 MISCONDUCT SANCTION SCALE | | | | | |
|---|-----------------|-------------------------|--------------------------|--|---|
| 구분 CATEGORIES | 발생 OCCURENCT | 대상 OFFENDER | 제재 SANCTION | 카드 CARDS | 결과 CONSEQUENCE |
| 무례한 행위 RUDE CONDUCT | 첫 번째 FIRST | 어떤 선수든 해당 ANY MEMBER | 벌칙 PENALTY | 핸드시그널 6b-레드카드 Hand signal No. 6b-Red card | 상대팀에 1점 및 서비스권을 줌 A point and service to the opponent |
| | 두 번째 SECOND | 동일선수 SAME MEMBER | 퇴장 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 번째 THIRD | 동일선수 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 번째 FIRST | 어떤 선수든 해당 ANY MEMBER | 퇴장 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 번째 SECOND | 동일선수 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 번째 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 | | | | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|--|-----------------------------|--|--|
| 구분 CATEGORIES | 발생 OCCURENCT | 대상 OFFENDER | 제재 DETERRENT OR SANCTION | 카드 CARDS | 결과 CONSEQUENCE |
| 경기지연 DELAY | 첫 번째 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 번째 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

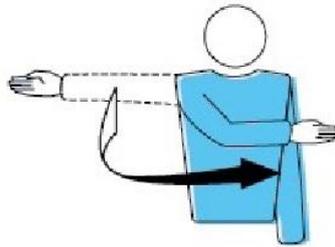
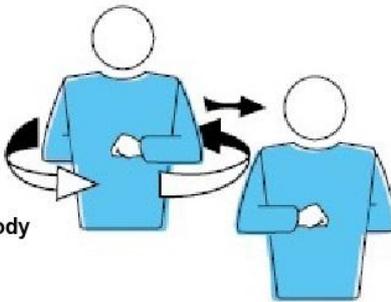
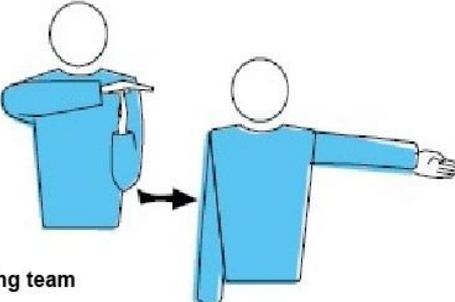
DIAGRAM 10 : LOCATION OF REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS

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



도해 11 : 심판 공식 핸드 시그널

DIAGRAM 11 : REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

| | |
|--|--|
| <p>1 서비스 허가 AUTHORISATION TO SERVE</p> <p>관련 규칙 (Relevant Rules) : 12.3, 22.2.1.1</p> <p>서브 방향으로 가리키기 위해 손을 이동시킨다 Move the hand to indicate direction of service</p> <p>F</p> |  |
| <p>2 서비스할 팀 TEAM TO SERVE</p> <p>관련 규칙 (Relevant Rules) : 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4</p> <p>서브할 팀 쪽으로 팔을 뻗는다 Extend the arm to the side of team that will serve</p> <p>F S</p> |  |
| <p>3 코트 교대 CHANGE OF COURTS</p> <p>관련 규칙 (Relevant Rules) : 18.2</p> <p>팔뚝을 앞뒤로 올려 몸 주위를 돌려준다. Raise the forearms front and back and twist them around the body</p> <p>F</p> |  |
| <p>4 TIME-OUT</p> <p>Relevant Rule: 15.4.1</p> <p>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</p> <p>F S</p> |  |

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



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



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

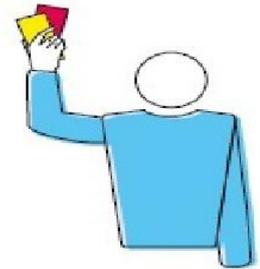


7 퇴장

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

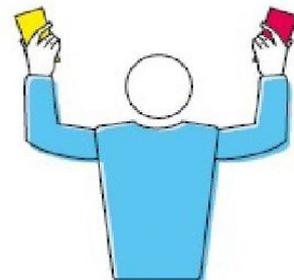


8 자격박탈

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



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

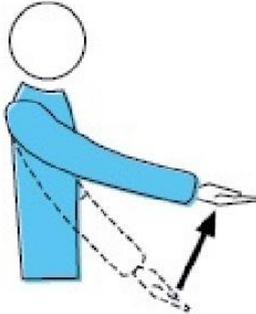


F S

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 쪽 뺀어 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

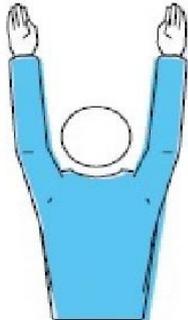


F

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



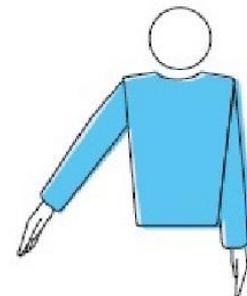
14 볼 “인”

BALL “IN”

관련 규칙(Relevant Rules) : 8.3

팔과 손가락을 바닥쪽으로 가리킨다

Point the arm and fingers toward the floor



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



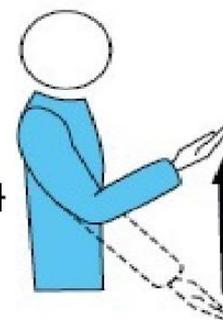
16 캐치

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



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

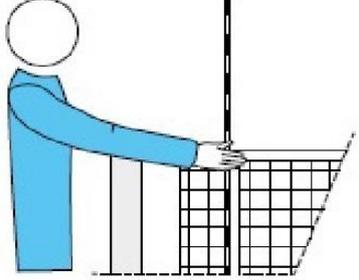


19 선수의 네트 터치 또는 서비스볼이 통과허용공간을 지나 상대팀으로 넘어가지 못한 경우
NET TOUCHED BY PLAYER OR SERVED BALL FAILS TO PASS TO THE OPPONENT THROUGH CROSSING SPACE

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

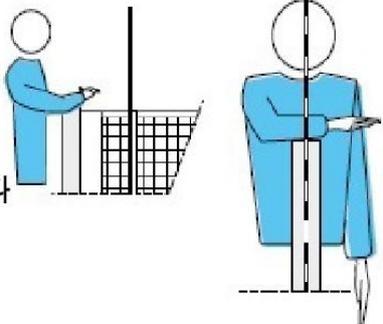


20 네트를 넘어가는 반칙
REACHING BEYOND THE NET

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 토프로 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



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/HER 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



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



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

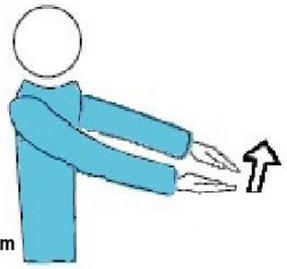
경고
 WARNING

벌칙
 PENALTY

26 리프팅
 LIFTING

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

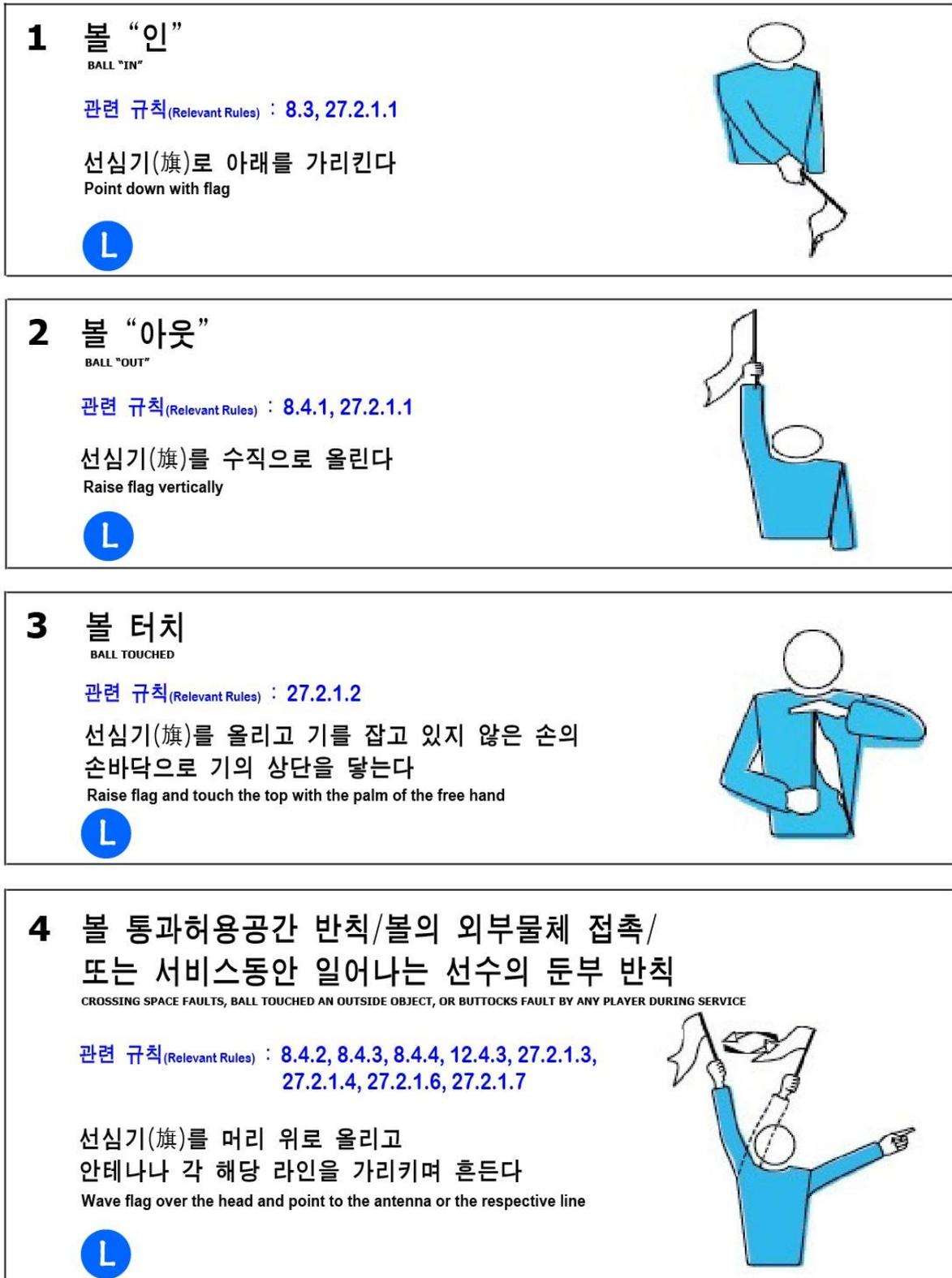
손바닥을 함께 붙여 양손을 수평으로 한 상태에서
 아래쪽 손바닥에서 위쪽 손바닥을 들어올린다.
 Hold the hands horizontally, palms together and raise the upper palm from the lower palm



F S

도해 12 : 선심의 공식 기(旗) 시그널

DIAGRAM 12 : LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS



5 판정 불가능
JUDGEMENT IMPOSSIBLE

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



WorldParaVolley Official Volleyball Rule

부 록
용어의 정의
(DEFINITIONS)

DEFINITIONS

Areas

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

Ball Retrievers

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

Moppers

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.

Competition Control Area

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)

Crossing Space

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.

Dribbling

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.

<부록> 용어정의

지역(Areas)

이는 규칙에 명시된 특정 기능을 가진 프리존 밖 바닥의 구역으로 워밍업 지역을 포함한다.

볼 리트리버(Ball Retrievers)

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

마퍼(Moppers)

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

대회통제구역

(Competition Control Area)

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

통과 공간(Crossing Space)

통과(허용)공간은 다음과 같이 한정한다.

- 네트 상단 수평밴드
- 안테나와 그 연장선
- 천장. 볼은 통과 허용 공간을 통해 상대 코트로 넘어가야 한다.

드리블링(Dribbling)

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

External Space

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

Fault

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

Interference

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

Interval

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

Lower Space

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.

Outside Object

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.

Rally Point

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

World ParaVolley Official Sitting Volleyball Rules page 54

외부공간(External Space)

네트의 수직면에서 통과 허용 공간 밖과 아래 공간을 말한다.

반칙(Fault)

- a) 규칙에 반하는 플레이 동작
- b) 플레이 동작 이외의 규칙 위반

방해(Interference)

상대팀에 불리함을 만들어 내는 동작이나 상대의 볼 플레이를 방해하는 동작

인터벌(Interval)

세트 간 시간.

5세트(최종세트)에서 코트 교대는 인터벌로 간주하지 않다.

아래(하부) 공간(Lower Space)

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

외부 물체(Outside Object)

플레이 코트 밖 또는 자유 플레이 공간 범위에 가까이 있는 물체 또는 사람으로 볼의 비행에 장애물이 되는 것을 말한다. 예를 들면, 천장 가까이 있는 조명, TV 장비, 기록석, 네트 포스트. 네트의 부분으로 간주되는 안테나는 외부물체로 포함하지 않는다.

랠리포인트(Rally Point)

랠리에 이길 때마다 1점이 획득되는 시스템이다.

Re-Designation

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.

Replacement

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.

Substitution

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

Substitution Zone

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

Unless by Agreement with World ParaVolley

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.

World ParaVolley Standards

The technical specifications or limits as defined by World ParaVolley to the manufacturers of equipment.

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.

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 리베로를 포함하든 교대 간 완료된 랠리가 있어야 한다.

선수교대(Substitution)

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

선수교대지역(Substitution Zone)

이는 선수 교대가 이뤄지는 프리존 부분을 말한다.

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

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

WPV 기준**(World ParaVolley Standards)**

장비 제조업체에 주어지는 WPV에 의해 정의되는 기술 지침서 또는 제한.



Zones

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

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.