

경기·심판·대회운영 규칙집

[개정 개선본]



본 규칙집은 ‘국제규정 관리 지원사업’으로
국민체육진흥 기금의 지원을 받아 진행된 책자입니다.

2022년 1월 7일 재발행
2020년 2월 25일 1차 발행(국내협회 개정 2020.2.10.)
(국제연맹 개정 2003.11.5/일본, 히로시마)

대한소프트테니스협회

- 목 차 -

소프트테니스 소개

- 소프트테니스에 관하여 7
- 소프트테니스장 기본예절 12

경기규칙

- 복 식
 - 제1장 총 칙 19
 - 제2장 소프트테니스장 19
 - 제3장 용 구 21
 - 제4장 경 기 22
- 단 식 37

심판규칙

제1장 총 칙 41

제2장 심 판 단 41

제3장 심 판 42

제4장 매치의 진행 48

※ 별첨 : 판정 및 카운트의 콜 52

대회운영 규칙

제1장 총 칙 63

제2장 경기시설 64

제3장 경기대회 64

제4장 기 타 72

※ 별첨 :

① 대회 경기 임원 편성 매뉴얼 73

② 경기 임원의 직무 분담 및 내용 74

소프트테니스(정구) 소개



소프트테니스(정구)에 관하여...

1. 역 사

소프트테니스 종목은 탁구, 스쿼시, 라켓볼, 배드민턴처럼 테니스 변종 종목으로서 우리나라는 1890년대 후반인 구한말 개혁의 선두자였던 김옥균 선생이 일본에서 처음 소개받아 우리나라에 소개되었을 만큼 가장 전통이 깊은 종목이다.

본격적인 보급은 종주국인 일본이 1900년도 이후 우리나라 국내에 은행, 지주회사 등을 통하여 소프트테니스(당시 연식정구라 칭하여 이후 정구라 칭함)가 보급이 되었으며 각 관청에서 대 일본과의 외교 관계를 위한 체육활동으로서 소프트테니스가 활성화가 되었다. 이와 더불어 개화 운동가들이 체육을 통한 국민건강을 위하여 각 학교(한성사범, 한성고보, 선린상업)에 보급하였으며, 민족주의 선구자 중심으로 정구의 종주국인 일본을 오히려 정구를 통하여 '일본을 이기자' 라는 뜻에서 민족학교에 정구를 보급하면서 전국적으로 보급이 더욱 확대가 되었다.

1920년에 조선체육회가 후원한 전국체육대회에 정구가 육상, 야구, 축구 등과 함께 처음으로 채택된 종목이며 전국소년체육대회 역시 1972년 서울에서 처음 시작된 대회에서도 육상, 축구, 수영 등과 함께 효시 종목으로 역사가 깊다.

광복 이후 정구의 변천사를 살펴보면, 1945년 10월 1일에 옛 조선 연식정구협회의 전통을 받아 조선정구협회가 새로이 조직되고 산하에 연식부와 경식부(테니스)를 둬으로써 새롭게 출발하였다. 1948년 8월 정부수립으로 조선연식정구협회를 대한연식정구협회로 개칭하고, 1953년 9월에 대한테니스협회와 완전 분리하였다. 그 후 좀 더 세계적인 단체를 구성하여 정구를 널리 보급할 목적으로 1974년 10월에 아시아 연맹을 해체하고 10월 12일에 세계연식정구연맹을 결정하게 되어 창립 회원국으로 가입하였다. 1989년 1월에 다시 중흥시키기 위한 발판으로 명칭을 테니스와 분리된 개념인 "대한정구협회"로 명칭을 개칭하였고 현재 활발한 활동을 하고 있다.

이후 기존의 생활체육의 전국정구연합회와 대한정구협회가 2016년 2월 12일에 통합을 하였고 명칭을 2019년 4월 15일에 대한소프트 테니스협회로 개칭을 하였다.

2. 소프트테니스 회원국(60개국)

- 아 시 아 : 31개국(아시아소프트테니스연맹 조직)
- 미 주 : 11개국(중남미소프트테니스연맹 조직)
- 유 럽 : 16개국(유럽소프트테니스연합 조직)
- 아프리카 : 2개국
- 우리나라 가입일 : 1974년 10월 12일
- 북한 가입일 : 1992년 9월

3. 대한소프트테니스협회 연혁

- 1920. 05 소프트테니스 단체의 시초인 조선정구협회 창립
- 1933 조선연식정구연맹 발족
- 1945. 10. 01 광복과 함께 조선정구협회를 새로이 조직(연식부-경식부)
- 1948. 08 정부수립으로 조선연식정구협회를 대한연식정구협회로 개칭
- 1948. 09 대한체육회 가맹
- 1953. 09 대한연식정구협회 개정, 대한테니스협회와 분리
- 1955. 07. 26 아시아정구연맹 창립 회원국
- 1974. 10 아시아정구연맹 해체에 따라 탈퇴
- 1974. 10. 12 국제정구연맹 창립 회원국
- 1988. 02. 06 아시아정구연맹 재창립 회원국
- 1989. 01 대한정구협회로 개칭
- 1990. 09 제11회 북경아시아안게임 시범종목 채택
- 1993. 05. 19 동아시아경기대회 시범종목 채택('96.3.22 정식종목채택)
- 1993. 10. 28 GAISF(Genera Association of International Sports Ferderation) 정회원국으로 가입
(필란드, 라테에서 제27차 GAISF 총회)
- 1994. 10 제12회 히로시마아시아안게임 정식종목 채택
- 2001. 02. 22 문화체육관광부, 사단법인 허가 및 등기
- 1994 ~ 2022 제13회, 제14회, 제15회, 제16회, 제17회, 제18회, 제19회 하계아시아경기대회 정식종목 채택
- 2016. 02. 12 (구)전국정구연합회와 대한정구협회 통합
- 2019. 04. 15 대한소프트테니스협회로 개칭

§ 역대 아시아경기대회 성적

횟수	개최지	대회기간	우리나라 성적		비고
			남자부	여자부	
11회	중국 베이징	1990.09.24~30 ※ 시범종목	단체 3위 복식 2위 복식 3위	단체 2위 복식 1위	금메달 4개 중 1개
12회	일본 히로시마	1994.10.10~14 ※ 정식종목 채택	단체 2위 복식 1위 복식 2위	단체 우승 복식 2위	금메달 4개 중 2개
13회	태국 방콕	1998.12.06~11	단체우승 혼합복식 3위 혼합복식 4위	단체 우승 복식 1위 복식 5위	금메달 4개 중 3개
14회	한국 부산	2002.10.01~07	단체우승 복식 1위 복식 2위 단식 1위 단식 2위 혼합복식 1위 혼합복식 3위	단체 우승 복식 1위 복식 3위 단식 1위 단식 2위 혼합복식 1위 혼합복식 3위	금메달 7개 중 7개 ※ 전종목 석권
15회	카타르 도하	2006.12.02~08	단체 3위 복식 2위 혼합복식 1위 혼합복식 2위 단식 3위	단체 우승 복식 3위	금메달 2개
16회	중국 광저우	2010.11.13~19	단체 3위 복식 2위 단식 1위 단식 2위	단체 3위 복식 2위 혼합복식 1위 혼합복식 3위 단식 2위 단식 3위	금메달 2개
17회	한국 인천	2014.9.29~10.04	단체 우승 복식 1위 복식 3위 단식 1위 단식 3위 혼합복식 1위 혼합복식 3위	단체 우승 복식 1위 복식 2위 단식 1위 단식 3위 혼합복식 1위 혼합복식 3위	금메달 7개 중 7개 ※ 전종목 석권
18회	인도네시아 팔렘방	2018.08.27~09.01	단체 우승 단식 1위 단식 3위 혼합복식 2위 혼합복식 3위	단체 2위 혼합복식 2위 혼합복식 3위	금메달 5개 중 2개

§ 역대 세계소프트테니스선수권대회 성적

횟수	개최지	대회 기간	우리나라 성적		비 고
			남 자 부	여 자 부	
1	미국 하와이	75.10.09~13	단체 준우승	단체 우승 복식 1위/2위	금메달 4개 중 2개
2	대만 타이중	77.08.27~31	단체 3위	단체 준우승 복식 1위	금메달 4개 중 1개
3	한국 대구	79.08.24~27	단체 준우승	단체 우승 복식 1위/2위	금메달 4개 중 2개
4	미국 하와이	81.08.22~25	단체 준우승 복식 2위	단체 준우승	금메달 4개 중 0개
5	대만 타이중	83.08.20~24	단체 우승 복식 2위/3위/3위	단체 준우승 복식 1위/3위	금메달 4개 중 2개
6	일본 나고야	85.08~27	단체 준우승	단체 3위	금메달 4개 중 0개
7	한국 서울	87.08.25~29	단체 우승 복식 1위/2위	단체 준우승 복식 2위/3위/3위	금메달 4개 중 2개
8	미 개 최				
9	한국 서울	91.09.28 ~10.02	단체 우승 복식 1위 복식 3위	단체 준우승	금메달 4개 중 2개
10	일본 기후	95.10.25 ~11.01	단체 준우승 복식 3위 단식 1위	단체 우승 복식 1위 단식 3위	금메달 4개 중 2개
11	대만 타이베이	99.12.08~16	단체 준우승 복식 3위 단식 1위	단체 준우승 복식 3위	금메달 6개 중 1개
12	일본 히로시마	03.11.05~11	단체 준우승 복식 1위/2위/3위 단식 1위/3위/3위	단체 우승 복식 1위/3위 단식 2위	금메달 7개 중 5개
			혼합복식 1위/2위/3위		
13	한국 안성	07.09.08~13	단체 준우승 복식 1위/2위/3위 단식 1위/3위/3위	단체 우승 복식 1위/2위/3위 단식 1위/2위/3위	금메달 7개 중 6개
			혼합복식 1위/2위/3위		
14	한국 문경	11.10.27 ~11.01	단체 우승 복식 3위/3위 단식 1위/3위	단체 우승 복식 3위/3위 단식 1위/3위	금메달 7개 중 5개
			혼합복식 1위		
15	인도 뉴델리	15.11.18~21	단체 3위 복식 1위/2위 단식 1위/3위	단체 우승 복식 1위 단식 1위/3위	금메달 7개 중 6개
			혼합복식 1위/2위		
16	중국 타이저우	19.10.25 ~11.01	단체 준우승 복식 2위/3위 단식 1위/3위	단체 준우승 복식 3위 단식 2위	금메달 7개 중 2개
			혼합복식 1위		

협회 로고에 대한 설명



- 타원형 : 공이 날아가는 형상
- 테두리 5가지 색깔 : 올림픽종목 목표를 위한 오륜기 색깔
- KSTA : 대한소프트테니스협회 영문
- 1920 : 본 협회 설립일
- 2019.10.06. : 제100회 전국체육대회(서울 육사코트)에서 공표

소프트테니스장 기본예절

소프트테니스의 가장 기본은 소프트테니스장에서 서로 간의 기본 예절에서 비롯됩니다.

먼저 기본예절에 대하여 인지를 하고 즐겁고 활기찬 소프트테니스 경기장 문화를 이끌어 나갑시다.

경기 시작과 종료 시 기본예절

1. 경기를 시작할 경우

가. 개인전일 경우 자신의 경기가 진행석에서 통보가 되면,

- 1) 서비스라인에 서서 상대 선수가 서비스라인에 서길 기다린다.
양쪽 선수 모두 서비스라인에 선 후 심판이 도착하면,
- 2) 심판의 신호에 따라 네트로 향한 후 모자를 벗고 심판에게 먼저 인사를 한 후 상대 선수와 인사를 한다.
- 3) 심판에게 선수는 등판을 확인시켜준다.
- 4) 가위바위보 혹은 동전 등 정해진 방법에 따라 토스를 한다.

나. 단체전일 경우 진행석에서 경기출전 통보가 되면,

- 1) 지도자와 선수들은 베이스라인에서 정렬한다.
- 2) 심판의 신호에 따라 네트로 향한 후 먼저 모자를 벗고 심판에게 인사를 한 후 상대선수에게 인사를 한다.
- 3) 진행석에 오더를 제출하지 않고 심판에게 제출할 경우 지도자 또는 주장이 경기 오더를 심판에 제출한다.
- 4) 심판이 오더에 의하여 선수를 확인하면 선수는 손을 들고 대답하면서 등판을 심판에게 확인시켜준다.

이때 지도자도 본인 선수와 상대 선수의 오더 순번을 확인한다.

- 5) 선수 확인이 다 되면 파이팅을 한 후 첫 번째 복식 선수를 제외하고 모두 코트에서 빠져나온다.
- 6) 첫 번째 복식 선수의 다음 행동 요령은 상기의 '1) 개인전'의 요령과 같다.

2. 경기가 종료된 후

가. 개인전에서 심판이 경기 종료 콜을 하면

- 1) 시합 공을 모두 주워서 서비스라인에 선다. 상대방 선수가 서비스라인에 선 것을 확인한 후 심판의 콜에 의해 네트를 향해 서로 마주 선다.
- 2) 네트 앞에서 모자를 벗고 심판에게 먼저 인사를 한 후 상대 선수와 인사한다.
- 3) 시합 공을 심판에게 돌려준다.
- 4) 승자 선수는 채점표에 서명한다.
- 5) 정해진 방법에 따라 퇴장한다.

나. 단체전에서 심판이 경기 종료 콜을 하면,

- 1) 시합 공을 모두 주워서 지도자와 선수들은 베이스라인에서 정렬한다.
- 2) 심판의 신호에 따라 네트로 향한 후 먼저 모자를 벗고 심판에게 인사를 한 후 서로 인사한다.
- 3) 시합 공을 심판에게 돌려준다.
- 4) 정해진 방법에 따라 퇴장한다.
- 5) 지도자가 함께 인사를 하지 않는 경우는 선수들은 퇴장하면서 상대 벤치의 지도자에 가서 일렬로 서서 인사를 한 후에 자신의 지도자 벤치로 돌아온다.

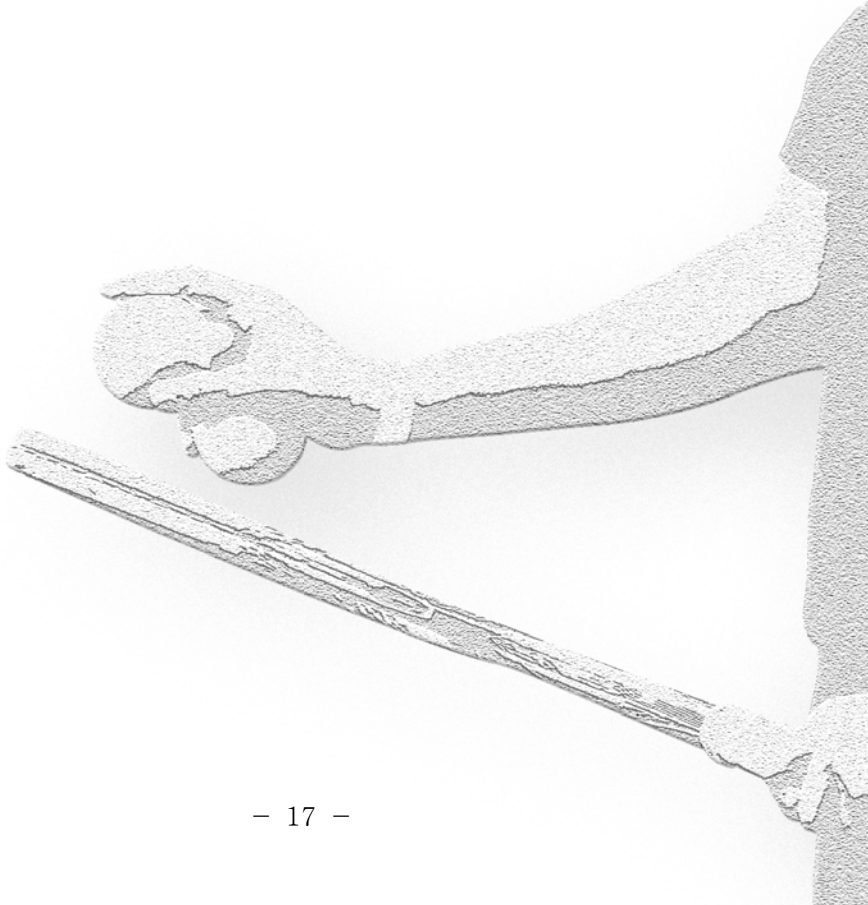
경기 중의 기본예절

1. 상대방에게 공을 줄 때는 받기 좋게 원 바운드로 준다.
2. 경기의 첫 서비스를 넣기 전 심판, 상대 선수에 서로 가벼운 인사를 하고 경기를 시작한다.
3. 서비스를 넣기 전에는 상대방이 리시브 준비가 다 되었는지 확인한 후에 실시한다.
4. 한 게임이 끝나고 사이드체인지 할 때는 심판대 반대 방향으로 사이드체인지 한다.
이때 상대방과 마주쳤을 때는 어느 한쪽이 양보하면서 서로 인사를 한다. 그리고 심판대를 향해서 역시 인사를 한다.
5. 사이드체인지 시 공은 다음 서비스를 할 자리에 가지런히 놓고 사이드체인지를 한다.
6. 아웃, 인 판정은 두 사람 중 한 사람에게 정중히 주심 또는 부심에게 확인 요청을 한다. 그리고 네트를 넘어서 상대방 코트 쪽으로 가지 않고 주심 또는 부심의 판정을 기다린다.
심판의 판정 후 즉시 경기를 시작한다.
7. 게임이 끝난 후에도 처음과 같은 예의를 지킨다.
8. 게임이 끝난 후에는 반드시 심판에게도 인사를 하며 공손한 자세를 가집시다.
9. 1포인트 이길 때마다 네트 앞으로 다가가 상대방에 야유하지 맙시다.
10. 서비스할 때 베이스라인 안쪽으로 발이 들어가는 풋폴트 하지 맙시다. (경기 규칙 제25조 1항 6호)
11. 1포인트 종료마다 감독 또는 코치 선생님의 지시를 받지 맙시다.
12. 경기 중 벤치코치는 벤치석에 앉아있는 지도자에게만 받습니다.
13. 소프트테니스화 끈을 다시 맨다든지, 벤치에 앉거나 물을 자주 마시는 등 고의로 경기를 지연시키지 맙시다.
14. 라켓을 던지거나 공을 발로 차지 말고, 또한 라켓으로 네트를 치지 맙시다.

소프트테니스장 기본예절

1. 대회임원과 지도자를 마주치면 친절하게 인사를 합니다.
2. 선배나 동료, 후배를 보면 웃는 얼굴로 인사를 합니다.
3. 대회임원과 지도자 그리고 동호인 선수들의 엘리트와 어린 선수들의 모범입니다. 슬리퍼, 민소매 티셔츠, 샌들, 등산복, 청바지 등을 착용하고 다니지 않습니다.
4. 경기장 전체는 금연이오니 흡연은 정해진 흡연 구역에서만 하시기 바랍니다.
5. 개인 쓰레기나 주변의 쓰레기를 항상 정리해서 쓰레기통에 넣도록 합니다.
(* 경기장 위생시설에 따라 분리수거가 필요할 수 도 있다는 점을 유의하시기 바랍니다.)
6. 실내에서 경기할 경우, 신발의 흙이나 오염물을 제거 후에 입장 합니다.
7. 개회식, 시상식 도중에는 상대방과 시끄럽게 대화를 나누지 않습니다.

경기규칙



소프트테니스 경기규칙

(2020년도 제1차 이사회 개정. 2020.2.10./서울)

* : 추가설명 / ★ <실행일자> : 로컬룰

복 식

제1장 총칙

제1조(목적) 본 규칙은 소프트테니스 복식 경기를 하기 위해 필요한 사항을 정한다.

제2장 소프트테니스 경기장

제2조(소프트테니스 코트) 소프트테니스장은 코트와 아웃 코트, 넷 포스트, 심판대로 한다.

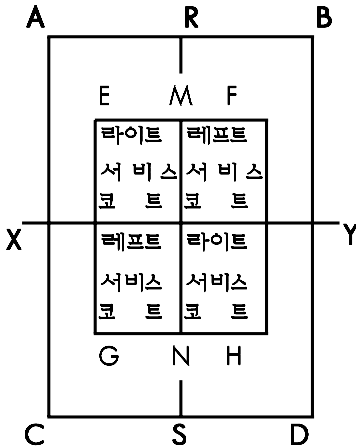
제3조(코트와 아웃 코트) 코트와 아웃 코트는 같은 평면의 평탄한 넓이로 경기에 지장이 없도록 정리하여야 한다.

또 바깥쪽으로도 배수를 생각해서 경기에 지장이 없도록 경사를 두어야 한다.

제4조(코트의 종류) 소프트테니스장은 아웃 도어(클레이, 모래의 인조 잔디, 전천후형 케미칼)와 인도어(목판, 모래의 인조잔디, 경질 라바/단단한 고무재질 - 케미칼) 등으로 한다.

제5조(코트) 코트의 길이는 가로 10.97M, 세로 23.77M의 장방형으로 구획된 라인의 바깥쪽으로 경계를 하고 그 중앙에 넷 포스트를 세워 네트로 양분한다.

제6조(코트와 라인의 구분) 코트의 구획과 라인의 명칭과 길이는 다음과 같이 한다.



(라인 명)	(구 획)	(길이)
사이드라인	AC, BD	23,77M
베이스라인	AB, CD	10,97M
서비스사이드라인	EG, FH	12,80M
서비스라인	EF, GH	8,23M
서비스센터라인	MN	12,80M
센터마크	RS	(안쪽으로15cm)

제7조(라인의 폭과 길이, 색깔) 코트의 라인은 원칙으로 백색으로 폭은 5cm~6cm 이내로 한다. 단 베이스라인의 폭은 5cm~10cm 이내로 한다.

제8조(아웃 코트) 아웃 코트는 코트의 주위 넓이로서 뒤로 베이스라인에서 8M 이상, 사이드라인에서 옆으로 6M 이상으로 함을 원칙으로 한다. 단, 그 코트가 2면 이상일 경우는 코트에 접하는 사이드라인 간격은 5M 이상을 원칙으로 한다.

제9조(넷 포스트) 넷 포스트의 직경은 7.5cm 이상 15cm 이내로 한다.

제10조(넷 포스트의 위치)

1. 넷 포스트는 사이드라인 중앙부의 바깥쪽에 위치하고 양 사이드라인에서 동일한 거리에 수직으로 고정한다.
2. 양 넷 포스트의 간격은 그 외측이 12.80M, 높이는 1.07M로 한다. 단, 넷 포스트의 높이는 1.06M에서 1.07M까지 허용 범위로 한다.

제11조(심판대) 심판대의 좌석 높이는 1.50M를 표준으로 하고 넷포스트에서 심판대의 최단 거리는 수평으로 60cm의 곳에 둔다.

제3장 용구

제12조(네트) 네트의 규격은 다음과 같다.

- 1) 색은 검은색으로 한다.
- 2) 높이는 1.07M로 한다. 단, 설비 상황에 할 수 없는 경우에는 1.06M에서 1.07M까지 허용 범위로 한다.(네트를 평평하게 쳤을 때 높이는 사이드라인 선상에서 1.07M로 수평으로 한다)
- 3) 길이는 12.65M로 한다.
- 4) 그물코는 가로, 세로 3.5cm 이내의 사각형으로 한다.
- 5) 와이어로프(줄)의 길이는 15M, 직경은 4.5mm를 표준으로 한다.
- 6) 상단은 양면에 폭 5cm~6cm 이내의 백포로 싸서 단다.
- 7) 네트의 양단은 넷 포스트에, 하단은 코트에 접촉되어야 한다.

제13조(볼) 볼은 공기가 들어 있는 고무 제품을 원칙으로 백색으로 하고 규격은 다음과 같이 한다.

- 1) 바운드의 높이는 매치를 하는 코트에 있어 1.50M 높이에서 힘을 주지 않고 떨어트렸을 때 지면에서 볼의 하단까지 70cm에서 80cm 오차 범위 높이로 튀어 오르는 것으로 한다.
- 2) 중량은 30g 이상, 31g 이하로 한다.
- 3) 직경은 6.6cm로 한다.

제14조(라켓)

1. ★라켓은 반드시 소프트테니스 라켓을 사용하여야 한다.<2013.2>
2. 소프트테니스 라켓의 특징은 다음과 같다.
 - 1) 라켓은 스트링(라켓 줄)을 감은 면이 평평해야 하며, 스트링을 감을 틀의 열 양면이 같은 효과를 낼 수 있도록 디자인 되어야 한다. 스트링 감기 후 스트링(줄)의 상태는 게임 진행에 바로 가능하여야 한다.
 - 2) 후레임은 어떠한 재질, 무게, 치수, 형상이라도 좋다.
 - 3) 스트링 감기는 라켓 후레임에 결합해야 하며 서로 교차하여야 한다.
 - 4) 스트링 감기는 볼에 과도한 변화를 일으킬 수 있게 하면 안 된다.

제4장 경기

제15조(선수의 유의 사항) 선수는 서로를 존중하며 매너를 갖고 다음 사항을 지켜야 한다.

1. 지나친 함성과 상대를 불쾌하게 하는 소리를 내지 말 것.
* 포인트 득점 시 네트를 향해 가서 상대방을 보며 파이팅을 하는 행위 등
2. 선수는 매치의 개시에서 종료까지 연속적으로 경기를 해야 하며, 다음 사항에 해당이 되는 행위를 해서는 안 된다.
* 시간을 지연시키는 행위
사이드 체인지를 할 때와 파이널 게임에 들어갈 때 또는 ‘제 17조 2항’에 규정된 쇼트 매치에서 10포인트가 끝난 후, 사이드의 체인지 때에는 전 게임 또는 포인트가 끝나서 1분 이내에 다음 게임 또는 포인트를 개시하여야 한다. (레츠 플레이)
 - 1) 상대가 리시브할 자세를 하고 있는데 서비스하지 않을 때.
또, 상대가 서비스하려고 하는데 리시브를 준비하지 않을 때.
 - 2) 고의적으로 경기를 지연시킬 때.
 - 3) 경기 진행에 지장을 줄 상태로 파트너끼리 작전을 짜거나 지나치게 휴식한다.
* 첫 서비스가 폴트가 된 후에 파트너와 다시 만나서 작전을 짜거나 파이팅을 하는 행위는 경기 지연 행위로 판단하여 주의나 심할 경우 경고를 받을 수 있다.
 - 4) 게임이 끝나고 다음 게임에 들어갈 준비를 하지 않을 때
 - 5) 파이널 게임 진행 중 사이드 체인지에서 쉬는 행위.
 - 6) 경기 중에 라켓을 수리하는 행위.
3. 선수는 경기진행 중에 심판의 지시에 따라야 한다.

제16조(매치)

1. 선수는 경기규칙에 따라 처음부터 끝까지 페어플레이를 해야 한다.
2. 매치는 두 사람이 한 조를 편성하고 각 선수는 1개의 라켓을 가지고 경기를 해야 한다.

★또한 1개의 라켓으로 양손을 번갈아 사용해도 무방하다.
<2020.2.10>

3. 볼은 상대하고 있는 조의 서로 교대로 그 어느 한 선수에 의해 치게 된다.

제17조(매치의 게임 수)

1. 매치는 7회 게임제 또는 9회 게임제 형식으로 한다.
2. 쇼트 매치로서 15포인트 매치, 3회 게임제 및 5회 게임제가 있으며 롱 매치는 15포인트 매치, 3회 게임제, 5회 게임제, 7회 게임제, 9회 게임제를 한 세트로서, 3세트 또는 5세트 매치를 진행한다.

제18조(게임의 승패)

1. 한(1) 게임은 4포인트를 먼저 득점하면 해당 게임을 이긴다.
단, 양쪽의 조가 3포인트가 되었을 때 듀스가 되고 다음의 절차가 적용된다.
 - 1) 듀스이후 1포인트를 득점하면, 그 조가 어드벤처이지가 된다.
그 후, 어드벤처지 조가 1포인트를 더 득점하면 득점한 조가 해당 게임을 이기게 된다.
 - 2) 어느 한 조가 어드벤처지가 된 후에 다른 조가 다시 포인트를 얻는다면 “듀스 어게인”이 된다.
2. 7회 게임제 때 양쪽이 3게임씩 득점했을 때 7번째 게임을 “파이널게임”이라 한다. 3회 게임제 때는 1게임씩, 5회 게임제 때는 2게임씩, 9회 게임제 때는 4게임씩 얻었을 때는 다음의 방법으로 적용된다.
 - 1) 18조 ‘1’항의 규정과 관계없이 7포인트를 먼저 득점하는 쪽이 해당 게임과 매치를 이기게 된다.
 - 2) 파이널 게임에서 양쪽이 모두 6포인트가 될 때는 듀스가 되고 18조 1항 1), 2) 호에 적용한다.
3. 15포인트 매치는 제32조 2항에 의해 15포인트를 먼저 득점하면 해당 게임과 매치를 이기게 된다. 양쪽이 14포인트가 될 경우에는 듀스가 되며 18조 1항 1), 2) 호에 적용받는다.

제19조(매치의 승패)

1. 3회 이상의 홀수 게임인 경우, 게임의 과반수의 점수를 먼저 획득한 조가 매치에서 승자가 된다.
2. 3세트 이상의 홀수 세트인 경우, 각 세트에서 게임의 과반수를 먼저 획득한 조가 그 세트에서 승자가 되고, 과반수 이상의 세트를 먼저 획득한 조가 그 매치에서 승자가 된다.

제20조(서비스)

1. 서비스하는 선수가 서비스하려고 그의 손에서 볼이 떠난 순간부터(*토스하는 순간부터) 시작하여 볼이 코트(아웃 코트 포함)에 떨어지는 사이에 라켓으로 치는 순간에 끝난다.
이때 볼을 헛치더라도 맞은 것으로 인정하여 서비스가 끝난 것으로 한다. 이때 판정은 주심이 한다.
2. 한 쪽 손만 사용하는 선수는 라켓을 사용하여 서비스의 토스를 할 수 있다.

★또한 라켓 위에 공을 올려놓고 토스를 하여 서비스를 할 수도 있다.<2020.2.10>

제21조(서비스의 시기) 리시버가 준비가 된 것을 확인된 후, 주심의 콜 이후에 서버는 서비스를 실시한다.

* 서버는 리시버가 공을 받을 자세가 된 것을 확인 후에 심판의 콜이 있을 후에 서비스를 넣을 것(두 번째 서비스는 콜 생략)

제22조(서버 및 리시버) 선수는 네트를 향해 서로 마주보며, 서비스를 넣는 쪽을 “서버”라 하고, 리시브를 받는 쪽을 “리시버”라 한다.

* 이때 서버와 리시버의 의미는 서버 쪽 선수 2명, 리시버 쪽 선수 2명을 지칭한다.

제23조(서비스 위치) 서비스는 사이드라인 및 센터마크의 각각 가상 연장선의 사이에서 베이스라인 바깥에서 해야 한다.

제24조(서비스 선수)

1. 서비스는 서버의 한 사람이 네트를 향하여 센터마크, 우측으로부터 시작하여 좌우 교대로 대각선상의 상대방 리시브 구역 안에 넣는다.
2. 두 명의 선수는 동일 게임 중 2포인트씩 교대로 서비스를 넣는

다. 같은(동일) 게임 중에는 서비스의 순번을 바꿀 수 없다.

제25조(서비스 폴트)

1. 서비스 폴트는 다음과 같이 정의한다.
 - 1) 서비스 한 볼이 직접 서비스 코트에 들어가지 않았을 때.
단, 다음 26조(*서비스 렛)가 정하는 '렛'이 되는 경우를 제외한다.
 - 2) 서비스를 하려고 손으로부터 떨어지는 볼(*토스한 공)을 치지 않았을 때.
★각 대회시기와 경기장 환경에 따라 사전 대회요강 또는 감독 자회의에서 본 조항이 폴트로 인정하지 않는다는 공지를 할 경우는 예외로 한다. <2020.2.10>
 - 3) 서비스를 하려고 볼 2개를 동시에 던지거나, 또는 서비스를 하려고 1개의 볼을 던지고 볼(*토스한 공)이 라켓에 맞기 전에 남은 볼을 떨어뜨릴 때.
 - 4) 볼이 서버의 라켓에 2번 이상 맞았을 때(*드리블)
 - 5) 서비스된 볼이 네트 또는 네트 포스트에 맞은 후 코트, 아웃코트, 펜스 등에 닿기 전 다음에 해당할 경우,
* 단 이때 서버는 서비스를 넣는 쪽의 선수 2명을 지칭한다.
 - ① 서비스된 볼이 서버의 라켓(서버의 손에서 떨어진 라켓을 포함), 서버의 신체 또는 옷(서버가 착용한 모자, 수건, 안경 등 포함)에 맞았을 때.
 - ② 공이 코트, 아웃코트, 심판대, 펜스 등에 닿기 전에 서버의 라켓(서버의 손에서 떨어진 것도 포함), 서버의 신체, 서버의 옷이 네트, 네트 포스트를 넘거나 맞았을 때.
 - 6) 서비스의 동작 중 서비스를 하는 선수가 베이스라인, 사이드라인 또는 센터마크에 접촉하거나 또 코트 내에 들어갔을 때(풋 폴트).
단, 서비스를 넣는 선수가 서비스가 완료되기 전에 코트 내 공중에 들어간 때는 본 조항에 해당이 되지 않는다.
2. 첫 번째 서브가 폴트가 될 경우, 서비스를 넣는 선수는 두 번째

서브를 넣을 수 있다.

제26조(서비스 렛)

1. 서비스 렛(LET)은 다음과 같이 정의한다.

1) 제21조(*서비스의 시기)의 규정을 위반했을 때, 주심의 판정에 따른다.

2) 서비스한 볼이 네트 또는 네트 포스트에 맞은 뒤, 다음의 각 항에 해당이 되는 경우. *단, 이때 리시버는 리시버 받는 쪽의 선수 2명을 지칭한다.

① 볼이 서비스 코트에 들어갔을 때.

② 볼이 코트 또는 아웃 코트, 심판대 또는 펜스 등에 맞기 전에 리시버의 라켓(손에서 떨어진 것도 포함), 리시버의 신체 또는 옷에 맞았을 때.

③ 리시버의 라켓(손에서 떨어진 것 포함), 리시버의 신체 또는 옷이 네트, 네트 포스트에 넘거나 맞았을 때.

3) 리시버를 하는 선수가 리시버를 끝내기 전에 다음 사항이 발생했을 때. 단, 주심의 판정에 의한다.

① 심판의 판정이 잘못되어 선수의 플레이에 지장을 주었을 경우.

② 리시버의 플레이가 예견되지 않은 돌발사고, 다른 코트에서 사용된 볼, 현재 진행되고 있는 경기와 관련이 없는 사람(선수 이외의 자)에 의해 던져지거나 잡힌 볼, 이와 같은 행위를 하는 사람에 의하여 방해받는 경우.

③ 실 포인트가 양쪽 동시에 일어났을 경우.

4) 그 외 주심이 특별히 인정하는 경우.

2. 서비스가 렛이 되었을 때 그 서비스는 새로 한다.

(* 해당 서비스만 새로 한다).

제27조(더블 폴트) 서버는 제 1서비스가 폴트가 되었을 때 제 2서비스를 하게 된다. 첫 서비스와 두 번째 서비스가 모두 폴트가 되면 더블 폴트로서 1포인트를 잃게 된다.

제28조(리시브) 리시브는 유효하게 서비스한 볼을 원 바운드 후 투 바운드가 되기 전에 치는 것을 말한다.

제29조(리시브의 순서) 리시브의 순서는 다음과 같다.

1. 리시브는 각각 라이트 서비스 코트 또는 레프트 서비스 코트의 그 어느 코트에서 리시브하는 것으로 하고 그 게임 도중에는 교대할 수 없다.
2. 리시브는 라이트 서비스 코트에서 시작하여, 좌·우 교대로 한다.

제30조(리시브의 실 포인트) 리시브의 실 포인트는 다음과 같다.

1. 리시브한 볼을 유효하게 상대방 코트에 넣지 못했을 때.
 2. 서비스 한 볼이 직접 리시버의 라켓, 몸, 옷에 맞았을 때(다이렉트).
 3. 유효한 서비스 볼을 두 바운드 전에 리시브하는 선수의 파트 너의 라켓, 몸, 옷에 맞았을 때(인터페어).
 4. 리시브를 하는 선수가 리시브를 끝내기 전에 파트너가 그 서비스 코트에 들어갔을 때(인터페어).
- * 리시브 끝나는 시점: 두 바운드 전에 리시버가 공을 라켓으로 친 후

제31조(서브/리시브와 사이드의 선택) 선수는 매치 개시 전에 서비스 또는 리시브 또는 사이드의 선택을 한다.

제32조(서브/리시브와 사이드 체인지)

1. 서버와 리시버는 파이널 게임을 제외하고 1게임이 끝날 때마다 상대와 교체하며,
* 홀수게임(1.3.5...)이 끝나면 사이드체인지를 한다.
2. 파이널 게임은 2포인트마다 상대방과 서비스체인지를 하고 최초의 2포인트가 끝난 이후에 4포인트 종료마다 사이드를 체인지를 한다. 서비스, 리시브는 다음과 같이 한다.
 - 1) 양쪽의 4인의 선수는 2포인트씩 서비스를 한다.
 - 2) 최초의 2포인트의 서비스를 하는 선수는 순서에 따라 본래 서비스의 권리권을 가진 조의 선수로 한다.
 - 3) 3포인트 짝 및 4포인트 짝의 서비스는 최초 리시브를 했던 조의 선수가 한다.
 - 4) 5포인트 짝 및 6포인트 짝의 서비스는 최초 2포인트의 서비스를 한 조의 서비스를 하지 않은 선수가 한다.

- 5) 7포인트 짝 및 8포인트 짝의 서비스는 3포인트, 4포인트 짝의 서비스를 한 조의 서비스를 하지 않은 선수가 한다.
- 6) 그 이후는 '2'호부터 '5'호까지의 순서에 따라 서비스 및 리시브를 한다.
- 7) 서비스 및 리시브의 순서는 게임 중 변경이 안 된다.

제33조(서브/리시브 순번 및 사이드 순번의 착오)

1. 다음 언급하는 것과 같이 서비스체인지 또는 사이드체인지에서 오류가 발생했을 경우, 그 오류 정정은 만약 플레이가 시작 전이면 그 포인트에서, 플레이가 이미 시작했을 경우는 그 다음 포인트부터 이루어진다.
(이때, 틀린 것이 발견될 때까지의 포인트는 유효로 하고, 인플레이 중에 알았더라도 경기를 중단하지 않고 그 포인트도 유효로 한다.)
 - 1) 착오가 서버에 의해서 생긴 경우(체인지서비스), 사이드에 의해 생긴 경우(체인지사이드)
 - 2) 착오가 파트너 사이에 서비스 순서에서 착오가 생긴 경우(로테이션 체인지)
 - 3) 서비스 코트를 선택하는 순서에서 착오가 생긴 경우(로테이션 체인지)
2. 만약 첫 서브에서 폴트가 된 후에 오류가 발견되면, 그 오류는 즉시 정정하고 경기는 두 번째 서비스부터 속행한다.

제34조(인, 아웃 판정)

1. 인 또는 아웃은 볼의 낙하지점에 의해 판정한다.
2. 라인에 접촉된 공은 모두 인으로 한다.

제35조(인플레이 중 실 포인트)

1. 인플레이 중 실 포인트가 되는 것은 다음과 같다. 단, 서비스의 랫 또는 첫 서비스가 폴트가 될 때는 제외한다.
 - 1) 선수가 친 볼이 직접 네트를 넘지 못했을 때(쿨없이), 볼이 네트의 구멍 난 사이 또는 네트 밑, 네트와 네트 포스트 사이를 통과했을 때*(스루).
단, 다음의 경우 '①', '②'는 제외.

- ① * 서비스한 볼이 네트, 네트 포스트에 맞고 넘어서 정확하게 상대코트에 들어갔을 때 *(서비스 렛)
- ② 랠리 중 볼이 네트 포스트의 외측을 돌아 또는 네트 포스트의 외측에 맞아 상대 코트에 정확하게 들어갔을 때.
*(인플레이)
- 2) 리턴이 된 볼이 아웃 코트에 떨어졌을 때 또는 직접 그 경기의 심판, 심판대, 또는 경기 중에 사용되는 시설이나, 의류(직물 포함) 등에 닿은 경우(아웃).
★단, 펜스, A-보드는 무방하다. <2020.2.10>
- 3) 볼이 투 바운드가 되기 전에 쳐서 넘기지 못했을 때(투 바운드). 리턴 해야 할 볼이 투 바운드가 되기 전에 심판, 심판대 또는 다른 의류(직물 포함), 시설에 맞았을 때. 이 조항에 따른다.
단, ★펜스, A-보드는 무방하다. <2020.2.10>
단, 상대의 볼이 코트 내에 한 번 바운드가 된 후에 네트 또는 네트 포스트에 맞고 튕 볼이 코트에 바운드가 되기 전에 다시 한 번 정확하게 상대 코트에 보냈을 경우 유효로 한다.
- 4) 볼이 선수의 몸, 옷에 맞았을 때(보디 터치).
- 5) 라켓, 신체, 옷이 다음에 해당이 될 경우. 단, 타구의 타성에 의해 라켓이 네트를 넘었을 때 및 상대 아웃코트에 들어갔을 때 명백한 타구 방해(인터페어)가 아닌 경우에는 제외한다.
- ① 라켓으로 헛쳐서 네트를 넘었을 때 및 네트(가상 연장선 포함) 또는 네트 포스트를 넘었을 때*(네트오버).
- ② 네트에 맞은 볼이 네트를 밀거나 또 바람에 네트가 흔들려서 선수와 접촉했을 경우, 네트 또는 네트 포스트에 닿았을 때(넷터치).
- ③ 그 매치의 심판대 또는 심판원에게 닿았을 때(터치).
- ④ 라켓, 신체 또는 옷이 상대방 코트, 상대방 선수의 라켓, 신체, 옷에 닿았을 때(인터페어).
- 6) 라켓으로 볼을 칠 때 두 번 이상 맞았을 때(드리블).
* 커팅 서비스는 제외

- 7) 볼이 라켓의 후레임에 맞아 상대 코트에 넘기지 못했을 때
* (팁)
- 8) 손에서 벗어난 라켓으로 쳤을 때(인터페어).
* 단 떨어진 라켓을 다시 잡아 상대코트로 넘겼을 때는 유효하다.
- 9) 인 플레이 중인 볼이 코트 내에 놓여 있는 그 경기에 사용한 다른 볼에 닿은 경우(경기 중 바람이나 다른 이유로 볼이 이동되어서 코트 내에 놓여 있는 그 경기에 사용된 다른 볼과 닿은 경우도 포함) 단, 심판이 판단하기에 이와 같은 공의 움직임의 영향이 고의적인 행위가 있다고 판단할 경우에는 인터페어가 된다.
또한, 코트 내에 떨어진 선수의 몸에 걸친 모자, 수건 등에 의해 상대코트에 넘기지 못하였을 경우도 본 조항을 적용한다(인터페어).
- 10) 라켓 또는 모자, 수건 등이 선수로부터 떨어져 직접 네트, 네트 포스트(넷 터치) 그 매치의 심판, 심판대에 맞거나(터치) 상대방의 선수의 라켓, 신체, 옷에 맞았을 때.
또 상대방 코트에 들어갔을 때(인터페어).
단, 라켓이 손에서 벗어난 후에 맞았어도 해당한다.
- 11) 선수가 코트 또는 아웃 코트에 떨어진 모자, 수건 등을 멀리 보내려 손, 라켓, 발로서 건드린 것이 직접 그 매치의 심판, 심판대에 맞았거나(터치) 네트 등에 맞았을 때(넷 터치)에도 해당한다.
- 12) 라켓, 모자, 수건 등이 상대 선수의 라켓이나 복장에 닿거나 상대코트에 떨어진 경우(인터페어).
- 13) 상대의 경기를 방해할 목적으로 확실한 타구 방해가 되었을 경우(인터페어).

제36조(노 카운트) 인 플레이에 있어 다음의 경우 “노 카운트”로 하며 첫 서비스부터 먼저 새로 고쳐 시작한다.

단, 서비스의 랫은 제외한다.

1. 심판의 판정 착오로 플레이에 지장을 주었을 때.

2. 예상치 못한 돌발사고 또는 타 코트에 사용한 볼(현재 사용 중인 볼이 다른 곳으로 이동한 볼에 대해 그 매치에 관계가 없는자(선수 이외의 자)가 던진 것도 포함), 직접 그 매치에 관계가 없는 자의 행위에 의하여 플레이에 지장(방해)을 받았을 때, 단, 주심의 판단에 의한다.
3. 실 포인트가 양쪽의 조에 동시에 일어났을 때, 단, 주심의 판정에 의한다.
4. 그 외 주심이 특별히 인정했을 때.

제37조(타임) 다음에 언급된 상황에 타임은 경기 중인 선수에게 적용이 된다.

1. 선수가 신체적인 문제로 인하여 경기를 지속할 수 없어 주심의 판단에 의하여 인정이 되었을 때.
동일한 선수가 동일한 매치에서 타임이 1회당 최대 5분 이내로 하고 최대 2회까지 가능하다.
2. 주심이 특별히 필요하다고 인정했을 때.

제38조(금지 사항)

1. 선수는 매치 중 파트너 선수 이외의 다른 사람으로부터 조언 또는 신체상 치료를 받아서는 안 된다. 단, 주심은 레프리와 협의하여 필요한 사항이 인정되었을 경우는 제외한다.
2. 매치를 하고 있는 선수 또는 심판 그 외, 특별히 인정된 자 이외의 자가 경기가 진행 중인 코트 내에 들어갈 수 없다.

제39조(기권) 다음에 해당이 되는 선수 또는 조나 팀을 기권시키고 상대방의 승을 선언할 수 있다. 이때 패자로 된 자(선수, 조, 팀)은 그때까지의 얻은 포인트와 게임은 유효로 한다.

★단, 리그전에는 기권이나 실격된 선수, 조, 팀의 모든 경기는 실격처리를 한다. <2020.2.10>

1. 참가 신청을 한 대회에 참가하지 않았을 때.
2. 특별한 이유에 의해 선수 또는 조에서 차출된 자. 단, 레프리(경기 책임자)가 인정한 때.
3. 선수가 신체상 부상에 의해 타임의 허용 시간 내에 회복이 되지 않았을 때.

4. 매치 중 선수가 신체상 지장으로 인해 경기할 수 없을 때.
단, 주심이 인정했을 때.
5. 대회운영 규칙 제11조에 의해 경기를 할 수 없게 되었을 때.
6. ★등판 미부착 시에는 미부착한 선수(조)만 기권 기권시킨다.
<2020.2.10>
7. ★각 대회 요강에 의하여 특별히 정한 경우에는 예외로 한다.
<2020.2.10>

제40조(이의 또는 관련 행위 금지)

1. 경기 중에 선수들은 심판의 판정 결과나 판정과정에서 이의를 할 수 없다. 또한 이와 같은 심판의 판정에 불복하여 경기를 중단하는 것은 금지된다.
2. 단, 위의 조항이 선수가 심판 판정이나 기타에 대하여 심판에게 문의하는 것이라면 금지되지 않는다. 단, 일단 선수의 문의시 심판은 설명은 있어야 하며 그 후에는 40조 1항의 규정이 적용된다.
* 선수의 문의(선수문의)에 대하여 심판은 설명하여야 하며, 선수가 추가 문의나 심판의 설명에 대해 이의가 있을 경우는 40조 1항을 적용한다.

제41조(경고) 제38조, 제40조 등을 위반한 것이 인정될 경우, 주심은 선수에 대하여 경고(옐로우 카드)를 준다.

제42조(실격)

1. 레프리는 주최자의 대회 요강에 밝힌 참가조건에 위반된 것을 발견했을 때 경기 책임자와 협의하여 해당 선수(단체전은 팀)의 실격을 선언한다.
2. 주심은 각호에 해당할 경우는 레프리와 협의하여 선수(단체전은 팀)의 실격시켜 상대방의 승을 선언할 수 있다.
 - 1) 경기의 출전 통보를 받았으나 선수가 코트에 출전하지 않을 때.
 - 2) 해당 매치에서 해당 조가 경고가 총 3회가 주어졌을 때(레드 카드).
 - 3) *단체전에 있어 제출된 오더 순으로 출전하지 않을 때.

제43조(제소)

1. 심판의 판정에 대하여 그 판정이 경기 규칙의 해석과 적용에 잘못이 있다고 인정할 때 선수는 레프리에게 제소할 수 있다.
2. 레프리의 재판정에 대하여 선수는 다시 제소할 수 없다.
3. 매치의 종료 인사를 끝낸 후에는 선수는 제소할 수 없다.

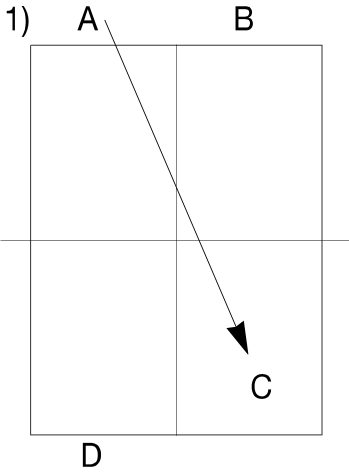
제44조(매치의 중단과 재개)

1. 날씨 또는 그 외의 사정에 의해 경기가 일시 중단 또는 연기되었을 경우는 그 후 그 시점에서 계속하여 재개하는 것을 원칙으로 한다.
2. 코트를 변경하거나 후일 재개할 경우의 사이드는 그 매치에서 사이드를 선택한 조가 가지는 것으로 한다.
단, 같은 날 같은 코트에서 재개할 경우는 중지 직전의 상태로 실시한다.

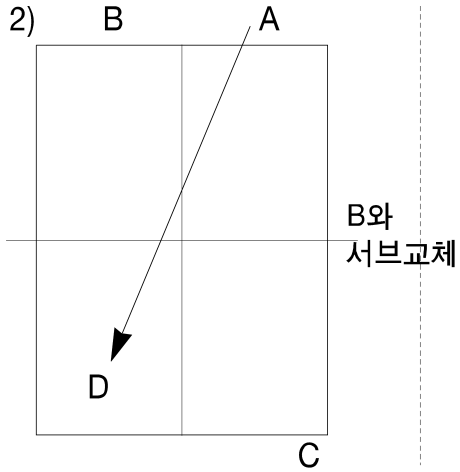
제45조(본 경기규칙 이외의 사항) 매치에 있어서 경기 규칙에 정해지지 않은 상황이 발생하였을 경우, 심판은 레프리와 협의하여 결정한다.

복식 경기

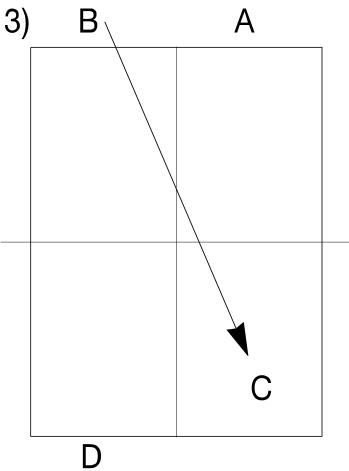
* 복식 경기 진행도표



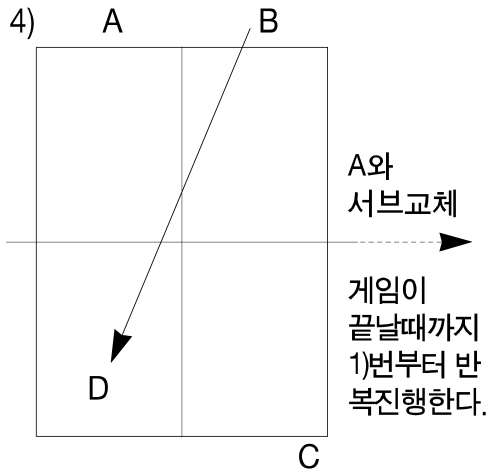
-서버(A)가 리시버(C)에게 서브한다.



-서버(A)가 리시버(D)에게 서브한다.

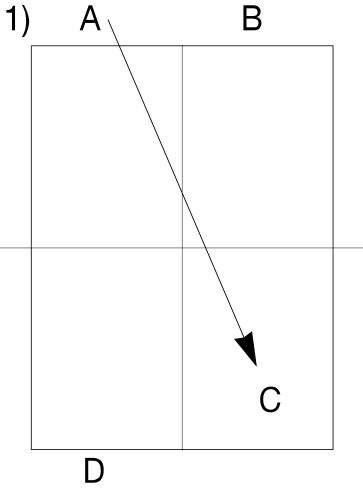


-서버(B)가 리시버(C)에게 서브한다.

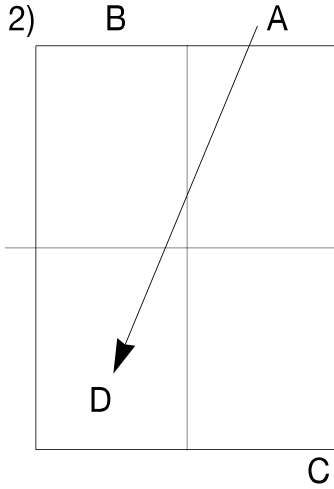


-서버(B)가 리시버(D)에게 서브한다.

*** 복식 경기(Final) 진행도표**

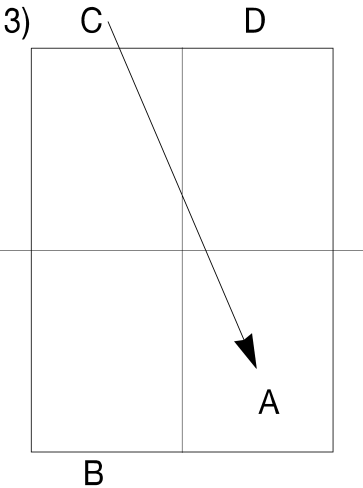


-서버(A)가 리시버(C)에게 서브한다.

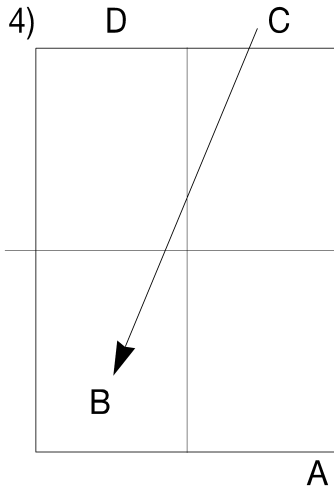


-서버(A)가 리시버(D)에게 서브한다.

서비스체인지
사이드체인지

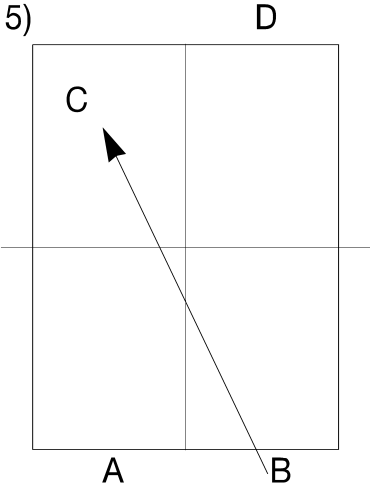


-서버(C)가 리시버(A)에게 서브한다.

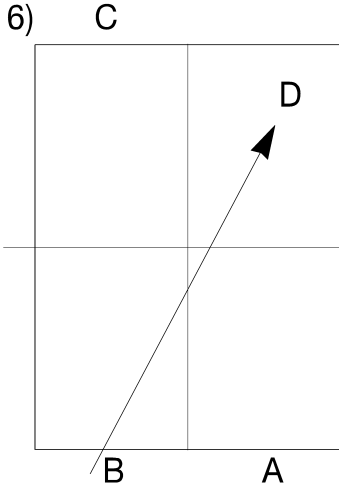


-서버(C)가 리시버(B)에게 서브한다.

서비스체인지

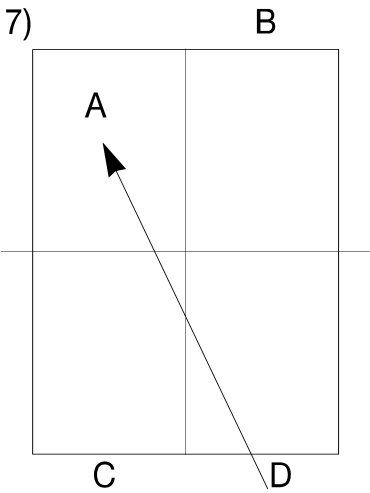


-서버(B)가 리시버(C)에게 서브한다.

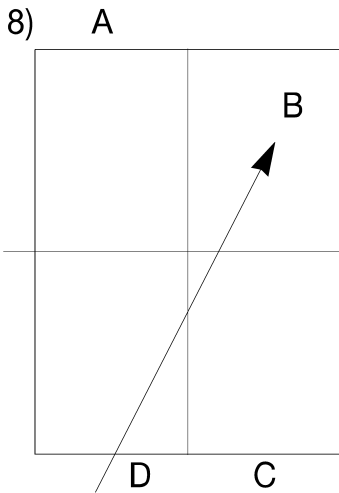


-서버(B)가 리시버(D)에게 서브한다.

서비스체인지
사이드체인지



-서버(D)가 리시버(A)에게 서브한다.



-서버(D)가 리시버(B)에게 서브한다.

A와
서브교체

게임이
끝날때까지
1)번부터 반
복진행한다.

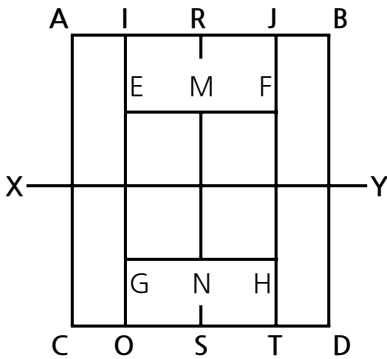
단 식

제1조(목적) 제1조(목적) 본 규칙은 소프트테니스 단식 경기하기 위해 필요한 사항을 정한다.

제2조(코트) 단식코트는 서비스사이드라인에서 베이스라인까지 연장한 라인(단식 사이드라인)과 베이스라인 내부(가로 8.23M, 세로 23.77M) 장방향으로 한다.

제3조(라인의 명칭과 길이) 코트의 구획, 라인의 명칭 및 길이는 다음과 같다.

[단식 라인]



라인 명	구획	길이
사이드라인	IO, JT	23.77M
베이스라인	IJ, OT	8.23M
서비스사이드라인	EG, FH	12.80M
서비스라인	EF, GH	8.23M
서비스센터라인	MN	12.80M
센터마크	RS	0.15M

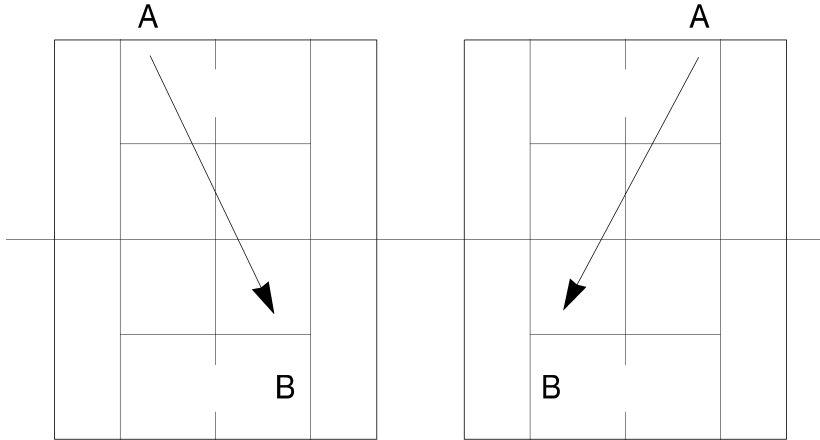
제4조(서비스와 리시브)

1. 서비스는 파이널 게임을 제외하고 서로 1게임씩 라이트 서비스 코트에서 우, 좌로 교차로하고 다른 플레이어는 리시브를 한다.
2. 파이널 게임의 서비스는 본래 서비스의 권리를 가진 플레이어에서 시작하여 2개씩 넣는다. 다른 플레이어는 리시브를 한다.

제5조(매치) 매치의 게임 수는 통상 7회 게임으로 실시한다.

단식 경기

* 단식 경기 진행도표



≡ 서버A가 리시버B에게
(라이트)

≡ 서버A가 리시버B에게
(레프트)

- * 서비스는 1게임씩 교대한다.
- * 파이널 때는 2개씩 교대한다.

심판규칙



소프트테니스 심판규칙

제1장 총칙

제1조(목적) 소프트테니스 경기에 있어 심판에 관한 필요한 사항은 별도로 정한 것 이외에는 이 규정이 정하는 것에 의한다.

제2장 심판단

제2조(심판단/Jury)

1. 대회에 있어 심판단은 레프리 및 엠파이어로 구성한다.
2. 레프리는 1명 내지 5명 이내로 하고 그 중 1명을 심판 통할 책임자로 한다(레프리 장).
3. 엠파이어는 원칙적으로 경기에 사용하는 코트 1면에 4명 이상으로 한다. 단, 대회에 참가하는 선수가 심판을 볼 때 이것을 고려하여 엠파이어의 수를 줄일 수 있다.
4. 대회 주최 및 주관 단체는 필요에 따라 ‘코트 주임’을 둘 수 있다.
 - * 이때 코트 주임은 경기인 출신의 기획이사, 총무이사, 경기이사, 심판이사 그리고 사무처장으로 한다.
또한 국가대표 및 주니어대표 선발전은 상임심판도 포함한다.

제3조(레프리) 레프리는 엠파이어의 지도 조언을 할 수 있고 엠파이어의 판정이 경기 규칙, 심판규칙의 해석과 운영에 잘못이 있어서 선수로부터 제소가 있을 때 그 내용을 파악한 다음 재판정을 한다. ※ 제소위원

* 이때 레프리는 코트 주임과 협의해서 처리하여도 된다.

제4조(코트 주임) 코트 주임은 담당할 코트의 경기 진행을 촉진시키며 필요에 따라 엠파이어에게 지도·조언을 해 준다.

제5조(엄파이어) 엄파이어는 하나의 매치에 주심 1명, 부심 1명을 원칙으로 하고 부심을 생략할 수 있다. 또한 주심, 부심 외 선심 2명을 둘 수 있다.

제6조(엄파이어의 직무)

1. 엄파이어는 경기 규칙에 의해 선수의 원활한 플레이의 진행을 도와 공정하고 신속하게 정확한 판정을 하여야 한다.
2. 주심은 심판대 위에 있어서 매치의 진행을 담당하고 정해진 판정 구분을 판정함과 동시에 다른 엄파이어의 판정 구분에 대하여도 타 엄파이어의 사인 또는 콜을 확인한 후에 이것을 존중하여 명확하게 콜을 하여 채점표에 기재한다.
3. 부심 또는 선심은 ‘제9조 2호 또는 3호’에 규정한 지정된 위치에 있어 정해진 판정 구분을 판정함과 동시에 주심을 보조한다.
4. 부심과 선심은 구획선에 의한 판정 구분에 대하여 사인으로써 그 외의 판정 구분에 대하여는 사인과 콜로서 주심에게 통고한다.

제3장 심판

제7조(엄파이어의 유의사항) 엄파이어는 플레이를 공정하고 원활하게 진행하게 하기 위하여 다음 사항을 유의해야 한다.

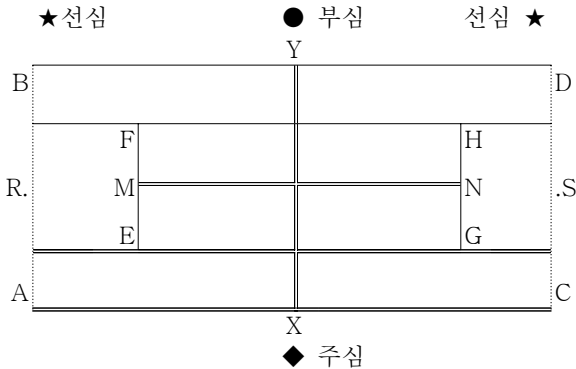
1. 경기 규칙이나 심판규칙을 잘 이해하여 그 운영을 적절히 해야 한다.
2. 복장은 대회주최, 주관자가 지시하는 것 외는 항상 소프트 테니스 통상 복장으로 한다.
3. 매치의 엄파이어가 되었을 때 다음 사항을 지킨다.
 - 1) 선수를 먼저 준비를 시켜 경기에 출전을 시킬 것.
 - 2) 언행이 적절할 수 있게 노력할 것.
 - 3) 매치가 원활하고 명랑하게 진행할 수 있게 노력할 것
 - 4) 판정은 공정하게 적절한 시기를 잃지 않게 한다.
 - 5) 콜은 제10조의 규정에 정한대로 큰소리로 할 것.

- 6) 사인은 제11조의 규정에 정한대로 큰 팔동작으로 정확하게 할 것
- 7) 엠파이어 끼리의 유대를 긴밀하게 할 것.
- 8) 다른 엠파이어의 판정 구분에는 그 권한을 침해해서는 안 된다.

제8조(엠파이어의 판정구분) 엠파이어의 판정구분은 다음과 같다.

1. 구획선에 의한 판정 구분

- 주심 AC, EG, MN, XY
- 부심 BD, FH, EF, GH, XY
- 선심 AB, CD



- ◆ 주심 : ● 부심 :
- ★ 선심 :

2. 그 외의 판정구분

- 주심 : 투 바운드, 드리블, 캐리, 다이렉트, 인터 페어, 보디 터치, 터치, 팁, 넷 오버, 넷 터치, 스루, 노-카운트, 풋 폴트
- 부심 : 투 바운드, 드리블, 캐리, 다이렉트, 인터 페어, 보디 터치, 터치, 팁, 넷 오버, 넷 터치, 스루, 렛, 노-카운트, 풋 폴트
- 선심 : 풋 폴트, 다이렉트, 보디 터치, 팁

3. 선심 또는 부심을 생략했을 때 그 판정 구분은 주심이 한다.
9조(엠파이어 위치) 매치 중의 엠파이어의 위치는 다음과 같다.

제9조(엠파이어의 위치)

매치 중의 엠파이어의 위치는 다음과 같다.

1. 주심은 심판대 상에 위치한다.
2. 부심은 심판대의 반대 측의 사이드라인 외측의 넷 포스트의 약 60cm 후방에서 주심과 마주보는 곳에 위치한다.
단, 서비스의 판정 때에는 리시브 측의 서비스라인 가상 연장선상의 코트에 들어가지 않도록 하고 서비스의 판정 후 정 위치에 이동하여 랠리를 지킨다.
3. 선심은 원칙적으로 심판대의 반대쪽 베이스라인 외측 5M 이상의 가상 연장선상에 비치된 의자에 앉아서 본다.

제10조(콜)

1. 판정이나 카운트의 콜은 별표에 의한다.
2. 포인트와 게임의 카운트는 주심이 서비스 쪽부터 스코어를 콜한다.
3. 타임 후 플레이를 재개할 경우, 주심은 “노-타임”이라 콜한다.

제11조(사인) 매치 중의 엠파이어의 사인은 다음과 같다.

1. 엠파이어는 인(IN)된 볼에 대하여 원칙적으로 사인을 하지 않는다.
단, 인(IN)인데 선수가 애매하다고 생각될 때는 사인을 해도 된다.
2. 주심은 원칙적으로 사인을 하지 않는다. 단, 필요할 경우는 부심의 사인을 준하는 사인을 할 수 있다.
3. 부심의 사인(사인 표 참조)
 - 1) 서비스의 판정은 한 쪽 발(리시브 쪽)을 앞으로 내고 허리를 낮추어 발을 낸 측의 손을 무릎 위에 두고 폴트(구획선의 판정 구분에 의한 네트에 걸린 것은 제외)일 경우는 도면 ‘㉠-1’과 같이 지켜보고 있는 자세 그대로 손바닥을 펴고 반팔을 올린다.

렛일 경우에는 ‘㉠-2’와 같이 바로 서서 한 쪽 팔을 높이 들어 제 1서비스는 손가락을 2개, 제 2서비스는 손가락 1개로써 렛을 콜한다.

- 2) 렛리가 아웃이 되었을 경우, 도면 ㉡과 같이 볼의 낙하 지점을 바로 주목하며 손바닥을 펴고 한 쪽 손을 올린다.
 - 3) 그 외 판정 구분으로 실 포인트가 될 경우, 도면 ㉢과 같이 한 쪽 팔로 실 포인트에 해당이 되는 선수를 가리켜 해당 실 포인트에 맞는 콜을 한다.
 - 4) 노-카운트를 표시할 경우는 도면 ㉣과 같이 양손을 얼굴 앞으로 교차하며 흔들며 “노-카운트”라고 콜한다.
 - 5) 타임을 표시할 경우는 도면 ㉤과 같이 주심을 향해 양손을 올려 “타임” 이라 콜한다.
4. 선심의 사인은 부심의 사인에 준한다. (사인표 참조)

[사인 표]

㉠-1 폴트



㉡-2 렛(콜한다)



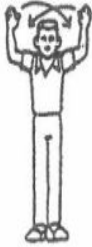
㉢ 아웃



㉣ 그 외 판정(콜한다)



㉞ 노-카운트(콜한다)
교차



㉟ 타임(콜한다)



제12조(판정의 확인) 엄파이어는 자기의 판정 구분의 볼 낙하점이 인(IN)인가 아웃(OUT)인가 확신이 서지 않으면 낙하의 증거를 확인하고 판정해도 된다. 이때는 주심은 부심에게 의뢰해도 된다. 또한 부심의 판단이 애매할 때 주심이 심판대에서 내려가 증거를 확인하고 판정해도 된다.

제13조(판정 유대) 엄파이어가 자신의 판정 구역에 판정이 애매할 경우, 다른 엄파이어의 의견을 구해서 판정해도 된다.

제14조(재 판정) 엄파이어는 매치 중에 판정 등에 대하여 선수로부터 질문을 받았을 때 내용을 확인하고 재차 판정결과를 주심이 통고한다.

이후 판정 후에는 이의는 받지 않으며 경기 규칙 ‘제41조’ 및 ‘제42조’의 규정에 의해 처리한다.

제15조(판정 착오) 엄파이어의 판정이 명백하게 틀렸다고 인정될 때 주심은 그 포인트에 대하여 정정할 수 있다.

제16조(플레이 중지) 인 플레이(IN-PLAY) 중에 엄파이어가 착오로 인 플레이를 중지하는 사인 또는 콜을 했을 때 플레이는 중단한다.

이 사인 또는 콜이 플레이에 지장을 주었다고 판단했을 때 노-카운트(리시브를 끝내기 전은 렛)로 하고 플레이에 지장이 없다고 판단할 경우 판정의 정정을 한다.

제17조(카운트의 착오) 옴파이어의 포인트, 게임 카운트의 콜이 명백히 틀렸다고 인정될 때 첫 서비스가 폴트가 된 시점 또는 다음 카운트를 콜 할 때 ‘커렉션’ 이라고 정정한다. 바른 카운트의 콜을 정정하는 것으로 인 플레이 중에 착오가 있어도 플레이를 중단하지 않아도 플레이는 유효하다.

제18조(부전승/기권) 다음에 해당하는 선수 또는 조 및 팀을 기권으로 하고 상대의 승을 선언한다. 이때 패자가 된 자(선수, 조, 팀)는 그때까지 얻은 포인트와 게임은 유효로 한다.

1. 참가 신청을 한 대회에 참가하지 않았을 때.
2. 특별한 이유에 의해 선수 또는 조에서 뒀 수 없는데 대하여 레프리(경기책임자)가 인정할 때.
3. 선수가 신체 상 부상에 의해 타임이 인정되었으나 허용 시간 내에 회복이 되지 않았을 때.
4. 매치 중 선수가 신체 상 부상으로 인해 경기를 할 수 없게 되었을 때. 단, 주심이 인정했을 때.
5. 대회운영 규칙 제11조에 의해 경기를 할 수 없게 되었을 때.
6. ★등판 미부착 시에는 미부착한 선수(조)만 기권시킨다.
<2020.2.10>
7. ★각 대회요강에 의하여 특별히 정한 경우에만 예외로 한다.
<2020.2.10>

제19조(주의 환기) 주심은 매치의 진행에 지장이 있다고 인정될 때는 관계자(선수, 감독, 코치, 해당 팀(조) 등 총칭)의 주의를 환기하게 된다.

제20조(경고) 주심은 선수가 명백하게 위반했다고 인정될 때 경기 규칙 ‘제41조’에 의해 명백히 경고(옐로우 카드)를 준다.
즉, 경고는 카드에 의해서 한다.

제21조(실격)

1. 레프리는 주최자의 대회 요강에서 밝힌 바 대로 참가 조건에 위반한 것을 발견했을 때는 경기 책임자와 협의하여 해당자, 조 또는 팀의 실격을 선언한다.

2. 주심은 다음 각 호에 해당이 될 때 레프리와 협의하여 선수, 조 또는 팀에 실격 또는 상대방의 승을 선언한다.
 - 1) 시합 출장의 통고를 받고 선수가 코트에 나오지 않을 때.
 - 2) 단체전에 있어 제출된 오더 순으로 출장하지 않을 때.
 - 3) 선수가 경고(엘로카드)가 3회 째 누적된 때(레드카드).

제22조(교체의 금지) 엄파이어는 매치 도중 교체할 수 없으나 다음 각 호에 해당이 될 경우에는 예외로 한다.

1. 심판이 신체 상 이상으로 심판의 계속 진행이 불가능할 때.
2. 참가 선수가 심판을 보고 있어 선수 본인의 경기 진행에 지장을 줄 때.

제4장 매치의 진행

제23조(매치의 진행) 엄파이어는 매치의 진행을 다음과 같이 한다.

1. 양쪽의 조가 서비스 라인 밖의 중앙에 위치하며 네트방향을 보고 정렬한다.
2. 정렬이 되면 주심의 사인에 의해 네트를 향하여 걸어가 네트에 접하면서 서로 인사를 나누고 다음 엄파이어와 인사를 나눈다.
3. 인사를 할 때 엄파이어의 위치는 네트를 복판에 두고 양편에 주심과 부심이 사이드라인 바깥에 서고 선심은 베이스라인 바깥에 한 사람씩 나누어 선다. 선수가 네트에 근접하면 엄파이어는 서비스 코트의 중앙까지 다가선다.
4. 인사가 끝나면 주심은 선수를 확인한다.
 - * 제23조 (1)~(4) 개인전 진행방법
5. 단체전 경우는 먼저 양쪽의 팀 전원이 베이스라인의 바깥에 가로로 1열로 네트를 향해 도열 후 주심의 사인에 의해 네트에다가가서 인사를 한다. 감독은 엄파이어의 쪽에 위치하고 팀 전체의 인사 후에는 제출된 오더 순서에 의하여 개인전과 동일하게 한다.
6. 매치 개시 전의 인사가 끝난 후 부심(부심 생략 시는 주심)은

코인의 A면과 B면을 양쪽의 선수에게 명시해 주고 코인을 던진다.

코인의 A면이 위가 되었을 경우는 주심의 우측의 선수(조)가, 코인의 B면이 위가 되었을 경우는 주심의 좌측의 선수(조)가 선취권을 가진다.

선취권을 가진 선수는 서비스와 리시브 또는 사이드를 선택할 수 있는 권리를 가진다. 상대 선수는 선취권을 얻은 선수가 선택하지 않은 것에 대하여 선택권을 가진다.

그러나, 진행의 사정에 따라 서비스, 리시브, 사이드의 선택을 사전에 할 수도 있다.

(★국내 대회는 ‘가위, 바위, 보’로 토스를 할 수 있다)<2010.2>

7. 볼을 선택할 경우는 ‘6’항의 선취권을 가진 선수(조)가 선택할 권리를 가진다. 단체전 경우는 양쪽 팀 선수 중의 대표자에 의해 결정한 볼로 사용한다.
8. 서비스(리시브)와 사이드가 결정된 후 선수는 매치 개시 전에 연습을 하고 엄파이어는 정위치에 간다. 연습 시간은 통상 1분 이내로 한다. 단, 레프리는 경기 책임자와 협의하여 시합 진행의 상황에 따라 단축하는 것에 대하여 사전에 엄파이어에게 전달한다.
9. 지정된 시간의 연습 시간이 지나면 주심은 “레디”라고 콜을 하여 양쪽 선수를 매치 개시 정위치에 세운다.
10. 선수가 위치에 서면 주심은 다음 요령으로 콜을 하여 매치를 개시한다.
 「“서비스 사이드 ○○○(소속), ○○○(조), 리시브 사이드 ○○○(소속), ○○○(조), ○게임 매치 플레이 볼!”」라고 콜을 하고 매치를 진행한다.
 ★사이드체인지 시, 양쪽 선수는 심판대 반대쪽으로 이동한다.<2020.2.10.>
11. 플레이 볼 이후 매치가 끝날 때까지 엄파이어는 규칙에 정해진 대로 정확하고 원활하게 진행한다.
12. 매치가 끝나면 주심은 “게임 셸”의 콜을 하고 심판대를

내려와 선수와 다른 옴파이어와 같이 네트 옆으로 모여서 주심이 「○대○로 ○○팀의 승」을 선고한 후에 선수끼리 인사를 하게하고 선수와 옴파이어도 인사를 나눈 후

★승자의 서명을 받고서<2020.2.10.> 해산한다.

13. 단체전 경우는 시합 전에 인사와 같이 양쪽의 팀이 베이스라인 뒤에 정렬한 후 네트 쪽으로 다가와 주심이 「○대○로 ○○팀의 승」을 선고한 팀끼리 그리고 양쪽의 팀과 옴파이어의 인사로서 해산한다.

제24조(채점표 기입) 채점표는 원칙으로 정해진 양식에 의해 사용하고 기입 요령에 따라 주심이 기입한다. 단, 매치가 끝난 후 “게임 셸”을 콜하고 시간 여유가 없을 경우는 인사를 끝내고 채점표의 기입을 완료하는 것이 바람직하다.

(채점표 기입 요령 - 별첨)

- 본 규칙은 2004년 1월 1일부터 시행한다.
- 본 규칙의 로컬룰은 2020년 2월10일부터 시행한다.

소프트테니스 복(단)식 채점표

1. 주심은 채점표에 기입할 사항을 정확하게 기입한다.
(코트 번호 및 선수의 ①번호, ②소속, ③성명을 기록계 또는 진행계가 기입함을 원칙으로 하고 주심은 반드시 확인함과 동시에 담당 심판원의 이름을 반드시 기입한다.)
2. 서비스의 조(S) 리시브의 조(R)가 결정되면 S, R 부분에 ○로 표시한다.
3. 포인트 란은 포인트를 얻은 조를 ○, 실 포인트 조를 ×로 상단 왼쪽에서 오른쪽으로 기입한다.
4. 게임이 끝나면 게임을 얻은 포인트 수를 중앙의 스코어 란에 기입하여 그 게임의 승자에 ○표시를 한다.
5. 매치가 끝나면 득게임 란에 득게임 수를 기입하고 승자 쪽의 게임 수를 ○로 표시한다.
6. 경고 란에 해당 선수, 조에 대한 경고 Y(옐로우)와 R(레드)을 ○로 표시한다.
7. 주심은 기입 사항을 확인하여 기록계에 제출한다.
8. ★시작 시간과 종료 시간을 반드시 기입한다.<2020.2.10>
9. ★승자 선수의 서명을 반드시 받는다.<2020.2.10>

판정 및 카운트의 콜

※ 별도 언급된 항목 외의 모든 항목은 경기 규칙에 따름.

용 어	의 미
1 Ready(레디)	매치 개시 전에 연습을 중지. 플레이어를 위치에 가게 한다.
2 Service Side (서비스 사이드)	서비스를 하는 측.
3 Receive Side (리시브 사이드)	리시브를 하는 측.
4 Seven-GaMe Match (세븐 게임 매치)	7회 게임, 파이널 게임, 3회 게임, 5회 게임, 9회 게임 등도 있다.
5 Play Ball (플레이 볼)	매치 개시의 콜.
6 Let (렛)	제26조의 각 항에 해당될 때 서비스를 다시 한다. 이때 주심은 “렛”의 콜 후에 (원)(투)모어 서비스 콜을 한다.
7 Foot Fault(풋 폴트)	제23조, 제25조 6)호를 위반했을 때.
8 Fault(폴트)	제25조의 각 항에 해당할 때 그 서비스 는 무효.
9 더블 폴트 (Double Faults)	제1 및 제2 서비스가 폴트로 되었을 때 1포인트를 잃는다.
10 In Play (인 플레이)	서비스가 끝나고 렛이나 폴트가 되거나 포인트가 결정될 때까지의 사이.
11 In (인)	인 플레이로 볼이 라인 내 또는 라인에 접촉되어 바운드했을 때.

용 어	의 미
12 Out (아웃)	제35조 2)호에 해당이 될 때 타구가 아웃 코트에 바운드했을 때. 또는 심판대, 부대시설, 설비, 심판원에 직접 닿았을 경우. 실 포인트.
13 Direct (다이렉트)	(1) 서비스 볼이 노 바운드로 리시버의 몸, 옷, 라켓에 맞았을 경우. 리시버의 실 포인트. (2) 치고 들어온 볼을 아웃 코트에서 노 바운드로 라켓으로 잡았을 때 실 포인트가 됨. 단, 라켓으로 쳐서 유효하게 반구하면 플레이는 계속된다.
14 No Count (노 카운트)	제36조에 해당. 어떤 사고로 등에 의해 그 포인트를 채점하지 않고 새로 처음부터 시작한다.
15 TiMe (타임)	제37조에 해당. 어떤 사고 등에 의해 플레이를 중단했을 때.
16 No TiMe (노 타임)	타임이 끝나고 플레이를 다시 할 경우
17 Net Touch (넷 터치)	제35조 5)호 ②목 및 10)호에 해당. 인 플레이로 라켓, 몸, 옷 등이 넷, 넷 포스트에 맞았을 때. 실포인트.
18 Touch (터치)	제35조 5)호 ③목 및 10)호에 해당. 인 플레이로 라켓, 몸, 옷 또는 심판대, 심판에 맞았을 때. 실 포인트
19 Net Over (넷 오버)	제35조 5)호 ①목에 해당. 인플레이로 라켓, 몸, 옷 등 한 부분이라도 넷을 넘었을 때. 실 포인트. 단, 타구 후의 타성에 의해 넘는 것은 인터페어가 되지 않는다. 즉, 실 포인트가 되지 않는다.

용 어	의 미
20 Through (스루)	제35조 1)호에 해당. 볼이 네트의 파손 부분이나 네트 밑, 네트와 넷 포스트 사이를 통과했을 때. 실포인트.
21 Body Touch (보디 터치)	제35조에 4)에 해당. 인 플레이의 볼이 몸, 옷 등에 맞았을 때. 실 포인트 단, 제25조 5)호일 경우 폴트가 된다.
22 Tip (팁)	제35조 7)호에 해당. 볼이 라켓의 후레임에 맞아 반구하지 못했을 경우. 실 포인트
23 Two Bounds (투 바운드)	제35조 3)호에 해당. 2번 이상 바운드한 볼을 쳤을 때. 실 포인트.
24 Dribble (드리블)	제25조 4)호 및 제35조 6)호에 해당. 타구 시 볼이 라켓에 두 번 이상 맞았을 때. 인 플레이 중 실 포인트. 서비스 시는 폴트.
25 Carry (캐리)	제35조 6)호에 해당. 라켓 위에 볼을 정지시키는 것. 실포인트.
26 Interfere (인터페어)	제30조 3)호, 4)호 및 제35조 5)호 ④목 8)호, 9)호, 10)호, 12)호, 13)호에 해당이 될 경우.
27 Correction (커렉션)	주심이 콜 또는 카운트에 잘못이 있을 때 정정하게 되는 콜.
28 Change Sides (체인지 사이드)	제32조 1항 및 2항에 의해 사이드를 교체하고 서비스를 상대방과 교체할 것을 명하는 콜.
29 Change Service (체인지 서비스)	제32조 1항 및 2항에 의해 서비스를 상대방과 교체하는 것을 명하는 콜.
30 Rotation Change (로테이션 체인지)	파트너의 교체를 명하는 콜.

용 어	의 미
31 Let's Play (레츠 플레이)	연속적으로 플레이할 것을 명하는 콜.
32 RetireMent (리타이어먼트)	제39조와 심판규칙 제18조에 의하여 기권을 선언하는 콜.
33 Disqualification (디스퀄리피케이션)	제42조와 심판규칙 제21조에 의하여 실격을 선언하는 콜.
34 One Zero(Zero One) [원 제로/제로 원]	서버(리시버)가 1포인트 득점.
35 Two Zeo(Zero Two) [투 제로/제로 투]	서버(리시버)가 2포인트 득점.
36 Three Zero(Zero Three) [쓰리 제로/제로 쓰리]	서버(리시버)가 3포인트 득점.
37 Three One(One Three) [쓰리 원/원 쓰리]	서버가 3포인트, 리시버가 1포인트 득점(서버가 1포인트, 리시버가 3포인트 득점).
38 Two One(One Two) [투 원/원 투]	서버가 2포인트, 리시버가 1포인트 득점(서버가 1포인트, 리시버가 2포인트 득점).
39 Three Two(Two Three) 쓰리 투(투 쓰리)	서버가 3포인트, 리시버가 2포인트 득점(서버가 2포인트, 리시버가 3포인트 득점).
40 One All (원 올)	쌍방이 1포인트씩 득점.
41 Two All (투 올)	쌍방이 2포인트씩 득점.
42 Three All (쓰리 올)	쌍방이 3포인트씩 득점.
43 Three Four(Four Three) [쓰리 포/포 쓰리]	서버가 3포인트, 리시버가 4포인트 득점(서버가 4포인트, 리시버가 3포인트 득점).

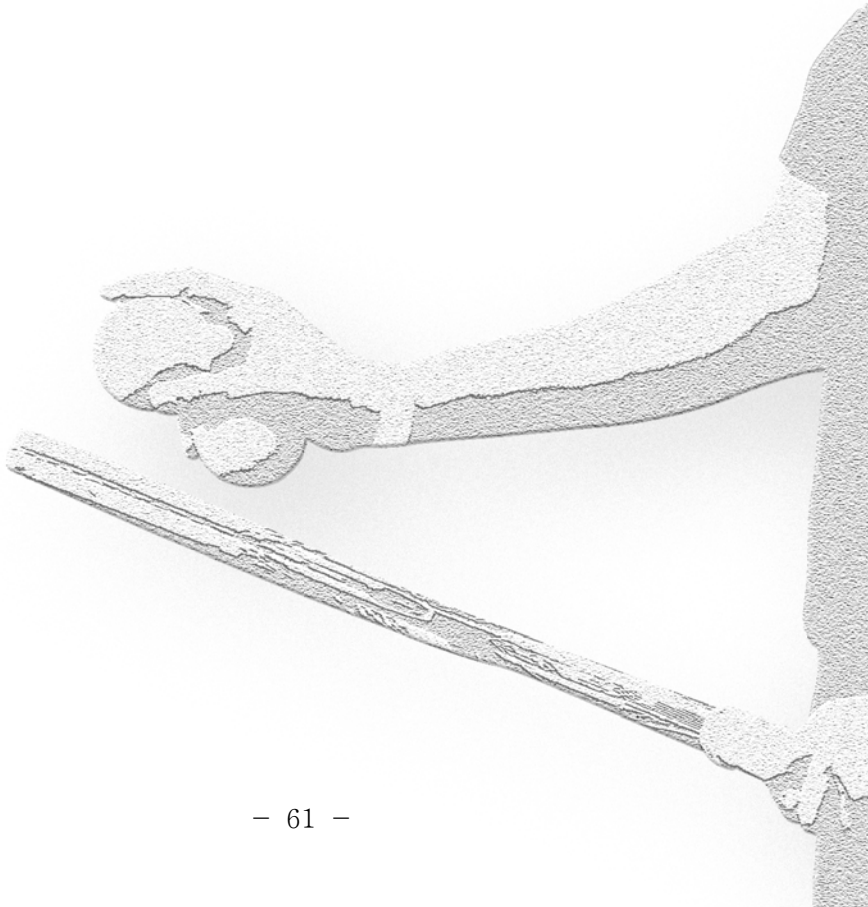
용 어	의 미
44 Three Five(Five Three) [쓰리 파이프/파이브 쓰리]	서버가 3포인트, 리시버가 5포인트 득점 (서버가 5포인트, 리시버가 3포인트 득점).
45 Four Zero(Zero Four) [포 제로/제로 포]	서버가 4포인트, 리시버가 0포인트 득점 (서버가 0포인트, 리시버가 4포인트 득점).
46 Four One(One Four) [포 원/원 포]	서버가 4포인트, 리시버가 1포인트 득점 (서버가 1포인트, 리시버가 4포인트 득점).
47 Four Two(Two Four) [포 투/투 포]	서버가 4포인트, 리시버가 2포인트 득점 (서버가 2포인트, 리시버가 4포인트 득점).
48 Five Zero(Zero Five) [파이브 제로/ 제로 파이프]	서버가 5포인트, 리시버가 0포인트 득점 (서버가 0포인트, 리시버가 5포인트 득점).
49 Five One(One Five) [파이브 원/원 파이프]	서버가 5포인트, 리시버가 1포인트 득점 (서버가 1포인트, 리시버가 5포인트 득점).
50 Five Two(Two Five) [파이브 투/투 파이프]	서버가 5포인트, 리시버가 2포인트 득점 (서버가 2포인트, 리시버가 5포인트 득점).
51 Four All (포 올)	쌍방이 4포인트씩 득점.
52 Five All (파이브 올)	쌍방이 5포인트씩 득점.
53 Six Zero(Zero Six) [식스 제로/제로 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 0포인트 득점 (서버가 0포인트, 리시버가 6포인트 득점).
54 Six One(One Six) [식스 원/원 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 1포인트 득점 (서버가 1포인트, 리시버가 6포인트 득점).

용 어	의 미
55 Six Two(Two Six) [식스 투/투 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 2포인트 득점 (서버가 2포인트, 리시버가 6포인트 득점).
56 Six Three(Three Six) [식스 쓰리/ 쓰리 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 3포인트 득점 (서버가 3포인트, 리시버가 6포인트 득점).
57 Six Four(Four Six) [식스 포/포 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 4포인트 득점 (서버가 4포인트, 리시버가 6포인트 득점).
58 Six Five(Five Six) [식스 파이브/ 파이브 식스]	서버가 6포인트, 리시버가 5포인트 득점 (서버가 5포인트, 리시버가 6포인트 득점).
59 Deuce (듀스)	쌍방이 3포인트씩 득점했을 때. 파이널 게임 때 6포인트씩 득점했을 때.
60 Advantage, Server(Receiver) [어드벤처이저 서버(리시버)]	듀스 후 서버가 1포인트 득점 (리시버가 1포인트 득점).
61 Deuce Again (듀스 어게인)	어드벤처이저를 얻은 조가 연속 득점을 못 할 때 동 포인트가 계속될 경우.
62 GaMe (게임)	게임이 종료되었을 때.
63 GaMe Count (One Zero) (게임 카운트/ 원 제로)	게임 카운트의 콜은 다음 게임 시작 전에 서버 측으로부터 얻은 게임 스코아 포인트 를 콜한다. 단, 게임 카운트가 3:3, 4:4가 되었을 경우는 듀스라고 하지 않고 “쓰리 올”, “포 올”이라 한다.
64 Final GaMe (파이널 게임)	7회, 9회 게임 때 3:3, 4:4가 되었을 때 최 종 게임을 알리는 콜.

용 어	의 미
65 GaMe Set (게임 셋)	게임이 끝나고 최종의 매치도 끝난 콜.
66 Long GaMe Match (롱 게임 매치)	7회, 9회 게임 매치에서 3:3, 4:4가 되었을 때 2 게임차로 승패를 결정짓는 방법.
67 Tie Break GaMe (타이브레이크 게임)	제18조 ③항에 의해 3:3, 4:4가 되었을 때 7포인트를 먼저 얻는 자가 승자가 된다.
68 UMpire (엄파이어)	주심, 부심, 선심을 포함한 심판원.
69 Referee (레프리)	특별히 필요로 할 경우는 심판위원장이나 경기 책임자로 임명하여 경기제소 문제를 해결한다.
70 Seed (시드)	조 편성, 규정에 의하여 배치되는 표작성.
71 Side(사이드)	코트를 네트로 2등분 한 각각의 한쪽을 말한다.
72 Point(포인트)	스코어의 최소 단위
73 GaMe(게임)	포인트가 집적(集積)되어 규정에 도달하는 일
74 Set(세트)	게임이 집적되어 규정에 도달하는 일
75 Match (매치)	게임(세트제를 취할 때는 세트)이 집적되어 규정에 도달하는 일
76 경기	광의(廣義) - 토너먼트, 리그전, 단체전 등 매치의 집합 협의(狹義) - 매치와 같은 뜻으로 쓰임
77 Service (서비스)	포인트의 최초에 붙은 볼을 치는 행위

용 어	의 미
78 Recive (리시브)	서비스된 볼을 반구(半球)하는 행위
79 Call(콜)	심판원(엠페이어)의 판정, 포인트 및 게임의 카운트 등 엠페이어가 소리내어 표시하는 말
80 제소위원회 (提訴委員會)	특별히 필요하다고 인정되었을 경우에 만들고 심판위원장 및 심판부위원장으로 구성하여 경기규칙의 해석과 적용에 관한 제소(提訴)에 대하여 재정(裁定)한다.
81 부전승 (不戰勝)	조 편성 상에서 상대(相對) 조(組)가 없든가 또는 상대조가 기권(棄權)함으로써 대전(對戰)하지 않고 승자(勝者)가 되어 다음 회전(回戰)에 출전하는 일

대회운영 규칙



소프트테니스 경기 대회운영 규칙

제1장 총칙

제1조(목적) 이 규정은 소프트테니스 경기 대회(이하 대회라 한다)를 개최하기 위해 운영규칙을 정하는 데 있다.

대회의 주최 단체 또는 주최 단체로부터 대회 운영에 대한 업무를 위임받은 주관 조직(이하 대회 주최·주관 단체라 한다)은 원칙적으로 본 규정에 따라 대회를 운영하여야 한다.

제2조(대회 요강) 대회 주최·주관 단체로 대회 요강을 작성하여 모든 참가자에게 알려야 한다.

대회 요강에 기재할 항목은 원칙으로 아래와 같이 한다.

1. 대회 명칭
2. 주최 단체명
3. 주관 단체명
4. 협력, 공동주최, 후원 및 협찬 단체명
5. 대회 기간
6. 개최지
7. 경기장
8. 경기종목
9. 경기일정
10. 참가자격
11. 엔트리 방법(선수 변경 포함)
12. 경기 규칙 및 부수 규정
13. 경기 또는 순위 결정 방법
14. 조편성
15. 참가조건
16. 사용구 등

17. 도 평
18. 의 무
19. 안전 관리
20. 시 상
21. 선수단의 비용
22. 회 의

제2장 경기 시설

제3조(경기 시설) 경기 시설은 원칙으로 다음과 같다.

1. 경기시설은 원칙으로 경기에 사용하는 소프트테니스 코트 및 시설, 설비(웬스, 벤치, 스코아 보드, 관객석, 화장실, 선수 대기실, 탈의실, 경기 임원석, 내빈석, 보도석, 의무실, 롤라, 코트-브러쉬, 라인기, 계양 탑, 샤워, 음료 탱크 등)가 있어야 한다.
2. 소프트테니스 코트 내 1면은 메인 코트로 한다. 메인 코트는 다른 코트로부터 독립하여 관객석이 있는 것이 좋다.
3. 소프트테니스 코트는 아웃 도어 또는 인 도어로 코트의 표면은 아웃 도어는 크레이, 모래를 넣은 인조잔디 전천후 케미칼, 인 도어는 목판, 경질라바, 케미칼 등으로 하고 대회 요강 내 그 종류를 명기한다.
4. 코트 면 수는 대회 규모에 의해 다르나 예정된 일정에 충분히 시험이 소화될 수 있는 면 수로 한다.
5. 벤치는 플레이에 지장이 없는 곳(아웃 코트)에 설치한다.

제3장 경기대회

제4조(경기 종목) 경기 실시 종목은 대회 주최·주관 단체에 의해 결정되고 대회 요강에 명기한다.

1. 개인전 남·여 복식

2. 개인전 남·여 단식
3. 개인전 혼합복식
4. 단체전 남·여

제5조(경기 일정) 경기 일정은 대회 주최·주관 단체가 결정하여 대회 요강에 명시한다.

제6조(참가 자격) 참가 자격은 대회 주최·주관 단체가 결정하여 대회 요강에 명시한다.

제7조(엔트리)

1. 엔트리 방법은 대회 주최·주관 단체가 결정하여 대회 요강에 명시한다.
2. 엔트리의 마감일 후의 변경은 원칙적으로 인정되지 않으나 대회 주최·주관 단체의 판단에 따라 인정할 수가 있다.
이때 대회 주최, 주관 단체는 대회 요강에서 명기할 필요가 있다.

제8조(경기 규칙의 특례) 대회는 원칙으로 소프트테니스 경기 규칙 및 소프트테니스 심판규칙 즉 본 규칙에 의하여 행하여지는 대회 주최·주관 단체가 대회 운영에 필요할 경우 다음과 같이 특별 규정을 설정할 수 있다. 그 때에는 대회 주최·주관 단체는 그 내용을 대회요강에 명시한다.

1. 경기규칙, 심판규칙, 대회 경기운영 규칙에 관하여 각국 연맹의 정해진 국내규칙(모든 로컬규칙)이 있을 때 국내대회 등에서 국내규칙을 적용할 수 있다.
2. 단체전에 있어 1개 팀에 1명의 코치(감독)를 둘 수 있다.
이때 코치(감독)는 팀의 플레이어의 일원으로 볼 수 있다.
3. 단체전에 있어서는 팀 멤버는 소프트테니스 코트의 정해진 장소에 들어가 소프트테니스 경기 규칙이 인정되는 조건 범위 내에 있어서 매치를 할 수 있는 플레이어에 대해 조언 또는 신체상의 수발을 할 수 있다.

제9조(경기 방법)

1. 경기는 원칙으로 다음과 같이 하되 어떤 방법으로 할 것인지를 대회 주최·주관 단체가 결정하여 대회 요강에 명시한다.

- 1) 토너먼트전 방식
 - 승자가 남는 방법을 하여 이겨 남은 자, 승자를 우승자로 하고 이하 승자 순위를 결정한다.
 - 2) 리그전 방식
 - 모든 조가 서로 대전하여 별도 정하는 방법으로 순위를 결정한다.
 - 3) 토너먼트 방식과 리그전 방식을 혼용하는 방식
 - 참가자 규모의 상황에 의해 양 방식의 조 편성을 할 수 있다.
2. 단체전의 대전은 다음 방법에 의하여 실시한다.
- 1) 토너먼트 방식, 리그전 방식에 있어서도 제출된 오더 순의 기수의 플레이어 서로에 의해 대전을 하고 승수가 많은 팀을 승자로 한다. 이때 대전은 단식 또는 복식 또는 단식, 복식의 조 편성에 의해 실시하고 원칙으로 모든 대전을 실시한다.
단, 대회 주최자의 결정에 의해 과반의 대전을 선취한 팀을 승자로 할 수 있다.
 - 2) 멤버의 결함이 있을 때 대전의 과반이 구성되면 레프리와 경기책임자의 승인을 받아 출전이 가능하다.
단, 오더의 제출은 원칙적으로 1번부터 출전하여야 하고 결원은 대전에서 순차 기권으로 한다.
* 기본 엔트리 기준 4명이상 참가신청을 하고 마지막 매치가 기권으로 한다.
3. 매치의 게임 수는 대회 주최, 주관 단체가 결정하여 대회 요강 또는 다른 방법으로 참가자에게 주지시킨다.

제10조(리그전의 승패)

- 리그전을 했을 때 순위는 다음과 같이 정한다.
1. 이자(二者)동률일 경우는 대전의 승자를 우위로 한다.
 2. 동률자가 3자 이상일 경우는 동률자 상호 간의 성적을 비교하여 승률이 높은 순위로 결정한다.
 3. '1', '2'로 순위가 결정되지 않을 때는 동률자 상호 간의

비교로,

- 제 1로 득실 게임의 차가 큰 조(자)를,
 - 제 2로 득실 포인트의 차가 큰 조(자)를 우위로 한다.
 - 제 3으로 합계 포인트 수의 차가 큰 팀을 우위로 한다.
4. '1', '2', '3' 에 의해서도 순위 결정이 안 될 경우, 대회 주최, 주관단체는 추첨 등의 적당한 방법에 의해 순위를 결정한다.

제11조(리그전에서의 기권처리 방법) 리그전에서 대전할 경기가 끝나기도 전에 플레이어 또는 조가 기권했을 때 대회 주최자는 다음과 같이 한다. 단, 대회 주최, 주관 단체가 별도로 정해진 것이 있을 경우는 이에 한하지 않는다.

1. 단체전에 있어서 팀의 대전을 구성하는 반수 이상 출전하지 않을 때 이후 경기를 치를 수 없을 때. 처음 게임부터 0패한 것으로 처리한다. *기본 엔트리 기준 4명 이상 참가신청을 한 후에 단체전 경기에 4명 이상 출전을 못하였을 경우, 0패로 한다.

단, 심판규칙 제18조의 규정에 의해 기권이 되었을 때에는 그때까지의 결과는 유효로 한다.₩

2. 단체전에 있어 팀의 대전을 정하는 반수 미만이 출전하지 않을 때 레프리 및 경기 책임자의 승인을 얻어 시합을 속행할 수 있다. 이때 매치를 할 수 없었던 대전은 0패한 것으로 한다.
3. 개인전에서 리그전 전체 경기를 모두 끝나기 전에, 어떤 경기 이후 매치를 할 수 없을 때는 처음부터 0패로 한다. 단, 심판규칙 18조에 의해 기권이 되었을 경우는 그때까지의 성적은 유효로 한다.
4. 개인전에 있어 도중에 일시 매치를 할 수 없다가 후에 부활할 수 있게 된 때는 레프리 또는 경기 위원장의 승인이 있으면 그 지시에 따라 시합을 할 수 있다. 이때 할 수 없었던 매치는 0패한 것으로 한다.

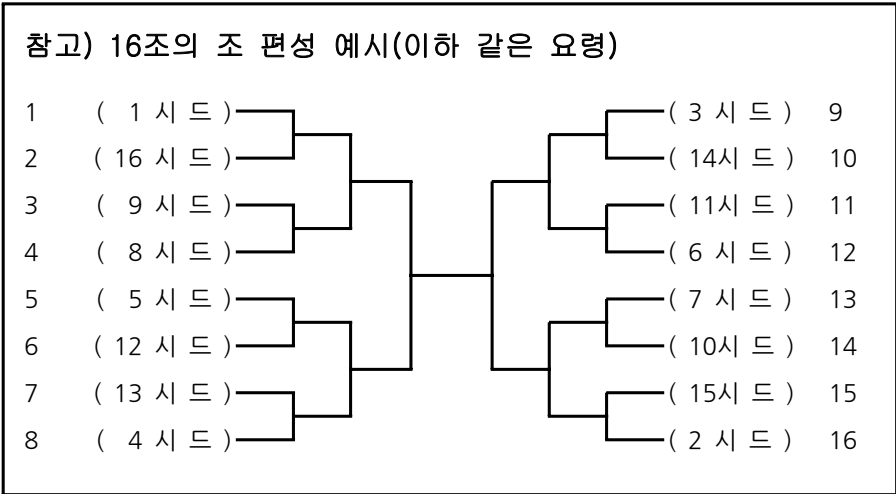
제12조(기권) 심판규칙 제18조에 해당이 될 때는 상대방 승으로 한다. 이때 패자가 얻은 포인트 또는 게임은 유효로 한다.

제13조(실격) 경기규칙 제42조, 심판규칙 제21조에 해당이 될 때에는 대회의 최초로 돌아가 실격시킬 수 있다. 이때 실격된 순위는 공란이 된다.

제14조(조 편성) 대회의 조 편성을 원칙적으로 다음의 기준에 의해 대회 주최, 주관 단체가 공정하게 결정한다.

1. 토너먼트 전 방식

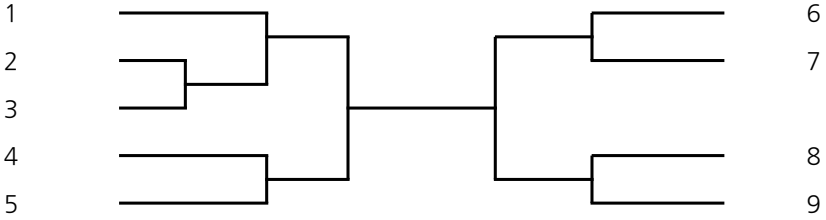
- 1) 참가 수가 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512와 같이 2의 n 승일 때 다음과 같이 조 편성한다.



- 2) 참가 수가 2의 n승(기준 수) 이외일 때는 최근 상위의 기준 수에서 참가 수를 감한 수를 부전 1승수로 하고 출장 수에서 부전 1승수를 감한 수를 제 1회전의 출전 수로 한다.

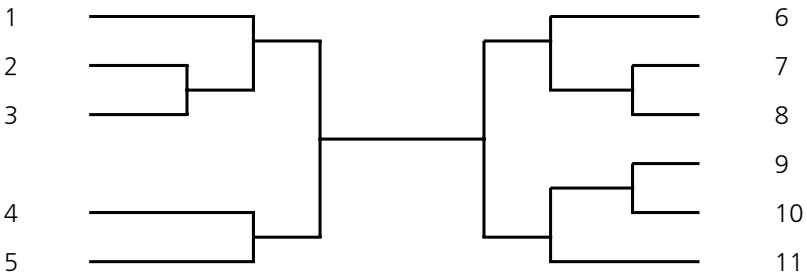
조 편성의 표는 출전 수를 2로 나누어 또 4등분, 8등분으로 하고 홀수일 경우는 시드 순위 높은 쪽을 홀수로 조 편성하고 단위 수 3일 때는 시드 높은 쪽을 부전 1승수로 한다.

참고) 9조의 조 편성 예시



최근 상위 의 기준 수	참가 조수	부전 1승 조
16	9	7
	-	=
참가 조 수	부전승 조	1회전 조
9	7	2
	-	=

참고) 11조의 조 편성 예시



- 출수일 때 시드의 높은 쪽 출수
- 단위 수 3일 때 시드의 높은 조를 부전 1승 조로 한다.

2. 리그전 방식

- 1) 참가 수 등을 고려하여 하나 또는 그 이상의 블록으로 나눈다.
- 2) 전체의 블록을 순번을 정하여 토너먼트와 같이 생각하여 시드를 정한다. 예를 들면 16조는 4블록으로 나눌 때 다음과 같은 시드 순으로 한다.

- 제 1블록, 1시드, 16시드, 9시드, 8시드.
- 제 2블록, 4시드, 13시드, 12시드, 5시드.
- 제 3블록, 3시드, 14시드, 11시드, 6시드.
- 제 4블록, 2시드, 15시드, 10시드, 7시드.

3) 리그전의 시합 순서

- 3조일 때 : 1-2, 2-3, 1-3
(제 2시합은 패자와 남은 플레이어, 조, 팀과 대전하는 방법도 있다.)
- 4조일 때 : 1-2, 3-4, 1-3, 2-4, 2-3, 1-4
- 5조일 때 : 1-2, 3-4, 2-5, 1-3, 4-5, 2-3, 1-4,
3-5, 2-4, 1-5
- 6조일 때 : 1-2, 3-4, 5-6, 1-3, 2-5, 4-6, 3-5,
2-6, 1-4, 3-6, 2-4, 1-5, 2-3, 4-5,
1-6

상기 시합 순서에 관해서 대회에 의해서 대회의 주최자가 결정한다.

※ 동일 블록에 같은 소속의 선수가 있을 경우 시합순서와 관계없이 대전을 우선한다.

제15조(프로그램 등에 성적 기재) 대회 주최, 주관 단체는 프로그램 등에 대회 성적에 대하여 다음 요령으로 대전 스코아를 기재 한다.

1. 개인전에 있어서는 게임 스코아를 기재한다.
2. 단체전에 있어서는 대전 스코아를 기재한다.

3. 기권(RetireMent)일 때에는 해당 플레이어 또는 조 및 팀에 약자 'R'을 기입하여 유효 스코어를 기재한다.
4. 프로그램 작성 후 플레이어 또는 팀에 변경이 있는 경우 명칭을 정정한다.

제16조(참가 조건)

대회 참가자는 대회 주최·주관 단체가 대회 요강에 정해진 참가 조건을 준수하여야 한다.

제17조(대회 사용구)

1. ★ 대회주최, 주관 단체는 대회 사용구를 본회 공인구로 사용하여야 하며 공인구는 하나로 지정한다.
대회 공인구를 사용하지 않았을 경우 해당 대회의 모든 경기 결과는 인정하지 않는다.<2013.2>
2. 대회 주최·주관 단체는 대회 사용구에 대하여 대회 요강에 고지하여야 한다.

제18조(도핑 검사) 대회에 있어 도핑검사를 실시할 경우는 대회 요강에 고지하여야 하고 대회 참가자는 도핑검사를 받아야 한다.

제19조(의무) 대회 주최·주관 단체는 대회 기간 중의 선수 및 관계자의 건강관리에 충분히 배려하여 만일의 사태 응급조치에 대응이 되도록 준비해야 한다.

제20조(시상) 대회 주최·주관 단체는 입상 및 시상에 대한 대회 요강에 고지하여야 한다.

제21조(참가비 등) 대회 참가자는 참가비 등 비용 부담을 부가할 때 대회요강에 해당 내용을 고지하여야 한다.

제22조(대표자 회의) 대회의 원활한 운영을 기하기 위하여 시합 전 참가자 대표에 의한 협의 시에는 대회 주최·주관 단체는 그 일시, 목적, 출석자 등에 대해 대회 요강에 고지를 하여야 한다.

제23조(경기 임원) 대회에 있어 경기 임원은 대회의 원활한 운영을 하기 위하여 별도의 『대회 경기 임원 편성 조직』을 참조하여 대회 규모 등을 감안하여 대회 주최·주관 단체가 편성한다.

제24조(심판단)

1. 레프리, 엠파이어 등의 심판단은 대회 주최·주관 단체가 편성

- 한다.
2. 레프리는 공정한 심판의 실행에 있어서 엠파이어를 지도하는 것과 경기 규칙 및 심판규칙의 적절한 해석과 운영을 해야 한다.
 3. 레프리가 복수 명이 있을 때 그 중 한 사람이 레프리장이 된다.
 4. 엠파이어는 한 매치에 주심 1명, 부심 1명을 원칙으로 하여 경기에 사용되고 코트 1면에 대한 원칙으로 하여 4명 이상으로 편성한다. * 2배수 편성
단, 부심을 두지 않을 때나 대회에 참가하는 플레이어가 심판을 할 때는 이것을 고지하여 엠파이어의 총 인원수를 줄일 수 있다.

제4장 기타

제25조(안전 관리) 대회 주최·주관 단체는 원칙으로 플레이어, 임원, 그 외 관계자에게 ID 카드를 발행하여 대회의 원활한 운영과 안전 관리를 기해야 한다.

제26조(입장료) 대회의 대회 주최·주관 단체는 대회 입장료를 징수할 수 있다.

제27조(스폰서) 대회 주최자는 대회에 스폰서를 붙일 수 있다. 스폰서에 관한 모든 사항은 대회 주최·주관 단체의 결정에 의한다.

부칙) 본 규칙은 2004년 1월 1일부터 시행한다.

본 규칙 로컬룰은 2020년 2월 10일부터 시행한다.

대회 경기 임원 편성 매뉴얼

소프트테니스 경기대회를 원활히 하고 보다 안전 관리에 배려를 하여 운영하기 위하여 대회 주최 단체 및 대회 주관 단체로부터 대회 운영에 관한 업무를 위임받은 주관 단체(이하 대회 주최·주관 단체라 함)는 본 매뉴얼을 참고하여 경기 임원을 편성하는 것으로 한다.

단, 대회는 국제대회, 국내대회 또는 대회의 규모, 레벨 등에 의해 상황이 다를 수가 있는데 대회 주최·주관 단체는 대회 상황을 고려하여 임원 편성 및 임원 인원수를 결정한다. 그러나 대회 주최·주관 단체의 기본적인 역할은 당해 대회의 기획·준비·경기 등의 전반적 통괄적이어서 또 경기 임원의 주된 임무는 대회 중의 원활한 경기 운영을 하는 것이기 때문에 이 양자는 표리 일체인 것이다. 따라서 국내 단독 대회는 조직적으로 구분되지 않는 것이 통상 예이다.

임원의 기본적 직무 분담과 직무 내용

- 대회 회장 1명 : 대회를 통할한다.
- 대회 부회장 약간명 : 회장을 보좌하여 회장 부재 시에는 대행한다.
- 대회 임원장 1명 : 대회를 총체적으로 관리하고 대회 운영 전반에 권한과 책임을 진다.
- 기획부 : 부장 1명, 부원 약간 명, 필요에 따라 차장을 둔다.
대회운영 기획역할을 한다.
- 총무부 : 부장 1명, 부원 약간 명, 필요에 따라 차장을 둔다.
대회운영에 있어 타부와 조정역할을 한다.
- 사무처 : 대회운영에 있어 사무처리 타부와의 조정, 회계 등을 소관한다.

1. 서무

- 1-1. 대회 조직위원회의 조편성
- 1-2. 임원, 보조원 위촉
- 1-3. 대회 일정의 책정
- 1-4. 관계 단체와의 절충 신청
- 1-5. 프로그램의 작성
- 1-6. 경기장 등 시설의 교섭 설정
- 1-7. 관객 동원
- 1-8. 입장료, 입장권
- 1-9. 임원 복장 등
- 1-10. 스폰서의 확보와 절충

2. 회계

- 2-1. 예산·결산

- 2-2. 회계 처리
- 2-3. 회계 보고
- 3. 재무
 - 3-1. 재정 계획
 - 3-2. 자금 확보
- 4. 식전
 - 4-1. 개회식 · 폐회식 계획 운영
 - 4-2. 리셉션 등 계획 운영
- 5. 접대
 - 5-1. 식사
 - 5-2. 수송
 - 5-3. 중식의 수배
 - 5-4. 내빈 수부 접대
 - 5-5. ID 카드 발급
- 6. 의무
 - 6-1. 구호
 - 6-2. 도핑 검사

- 경 기 부 : 부장 1명, 부원 약간 명, 필요에 따라 차장을 둔다.
대회의 경기 운영을 소관 한다.
사무처는 경기지원 역할과 관리 역할을 한다.

- 1. 경기
 - 1-1. 대회 요강의 작성 및 배부
 - 1-2. 참가 신청 수부
 - 1-3. 대회 조 편성
 - 1-4. 경기 일정, 스케줄 작성 및 관리
 - 1-5. 코트 배정 작성
 - 1-6. 참가자 접수
 - 1-7. 참가 자격 참가 조건의 확인
 - 1-8. 기권의 확인
 - 1-9. 대회 사용구의 결정 · 확인

- 1-10. 심판단과의 연대 · 조정
 - 1-11. 보조원의 학보 작성 · 관리
 - 1-12. 선수 리스트 작성 · 관리
 2. 시설
 - 2-1. 경기장 관리
 - 2-2. 경기장 간판, 장식 등 설치
 - 2-3. 코트 관리
 - 2-4. 스코아 보드의 설치
 3. 진행
 - 3-1. 경기자 호명
 - 3-2. 오더 접수(단체전)
 - 3-3. 채점표의 준비
 - 3-4. 기록의 작성, 관리
 - 3-5. 기록의 전달
 - 3-6. 대회 진행 상황 파악
- 홍 보 부 : 부장 1명 부원 약간 명, 필요에 따라 차장을 둔다.
1. 일반 홍보
 - 1-1. 매스컴 관계, 단체 등의 홍보
 - 1-2. TV 방송 계획 · 집행
 - 1-3. 포스트 등의 작성
 2. 대회 보도
 - 2-1. 대회 결과 매스컴 등에 보고
 - 2-2. 보도 관계자의 접대
 - 2-3. 내부 보도
- 심 판 단 : 레프리장 1명, 레프리 5명 이내, 엄파이어는 필요한 인원수
대회에 있어 공정한 심판을 하기 위해 심판규칙에 의하여 심판단 편성을 한다.
1. 심판 준비

- 1-1. 심판 배정 계획 · 작성
- 1-2. 볼 규격 관리
- 1-3. 스코아 보드의 개시 및 관리

2. 심판

- 2-1. 선수 유도
- 2-2. 매치의 심판
- 2-3. 채점표의 기입
- 2-4. 채점표의 제출
- 2-5. 심판에 관한 이의 · 제소의 대응

- 기 타 : 대회 협력, 지원자에 대한 고문, 자문, 위원 약간 명을
둘 수 있다.