

# 소프트테니스 경기 규칙

(2020년도 제1차 이사회 개정.2020.2.10./서울)

## 복식

### 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.

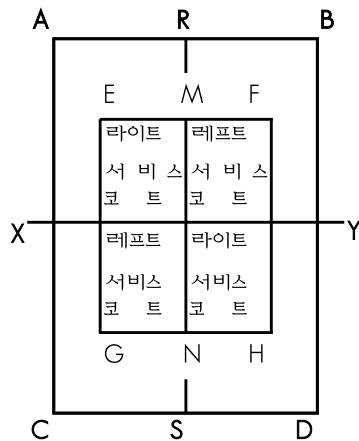
제3조(코트와 아웃 코트) 코트와 아웃 코트는 같은 평면의 평탄한 넓이로 경기에 지장이 없도록 정리를 하지 않으면 안 된다.

또 바깥쪽으로도 배수를 생각해서 경기에 지장이 없도록 경사를 두어야 한다.

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

제5조(코트) 코트는 길이 가로 23.77m, 세로 10.97m의 장방형으로 구획된 라인의 외측을 경계로 하고 그 중앙에 넷 포스트를 세워 네트로 양분한다.

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



(라인 명)	(구 획)	(길이)
사이드 라인	AC, BD	23.77m
베이스 라인	AB, CD	10.97m
서비스 사이드 라인	EG, FH	12.80m
서비스 라인	EF, GH	8.23m
서비스 센타 라인	MN	12.80m
센타 마크	R, S	(안쪽에서 15cm)

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

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

제9조(넷 포스트) 넷 포스트는 직경 7.5cm 이상 15cm 이내로 한다.

제10조(넷 포스트의 위치)

1. 넷 포스트는 사이드 라인의 중앙부의 외측에 위치하고 양 사이드 라인에서 동일한 거리에 수직으로 고정한다.

2. 양 넷 포스트의 간격은 그 외측이 12.80M, 높이는 1.07M로 한다. 단, 넷 포스트의 높이를 1.06M에서 1.07M까지 허용범위로 한다.

**제11조(심판대)** 심판대의 좌석의 높이는 1.50m를 표준으로 하고 넷 포스트에서 심판대의 최단 거리는 수평으로 60cm의 곳에 둔다.

## 제3장 용구

**제12조(네트)** 네트의 규격은 다음과 같다.

- (1) 색은 흑색으로 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, 직경 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 1.50cm 높이에서 힘을 주지 않고 떨어트렸을 때 볼의 하단에서 70cm에서 80cm 오차 범위 높이로 튀어 오르는 것으로 한다.
- (2) 중량은 30g이상 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 동일한 효과를 낼 수 있도록 디자인이 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 교차하지 않으면 안 된다.
- ④ 스트링 감기는 볼에 과도한 변화를 일으킬 수 있게 하면 안 된다.

## 제4장 경기

**제15조(선수의 유의 사항)** 선수는 서로 매너를 존중하여 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 해당되는 행위를 해서는 안 된다  
\*시간을 지연 시키는 행위  
사이드 체인지를 할 때와 파이널 게임에 들어갈 때 또는 '제17조 2항'에 규정된 쇼트 매치에서 10포인트가 끝난 후, 사이드의 체인지 때에는 전 게임 또는 포인트가 끝나서 1분 이내에 다음 게임 또는 포인트를 개시하여야 한다. (렛츠 플레이)
  - ① 상대가 리시브할 자세를 하고 있는데 서비스를 하지 않을 때. 또, 상대가 서비스를 하려고 하는데 리시브를 준비하지 않을 때.
  - ② 고의적으로 경기를 지연시킬 때.
  - ③ 경기 진행에 지장을 줄 상태로 파트너끼리 작전을 짜거나 지나치게 휴식을 할 때.  
\*첫 서비스가 폴트가 된 후에 파트너와 다시 만나서 작전을 짜거나 파이팅을 하는 행위는 경기지연 행위로 판단하여 주의나 심할 경우 경고를 받을 수 있다.

- ④ 게임이 끝나고 다음 게임에 들어갈 준비를 하지 않을 때.
  - ⑤ 파인널 게임 진행 중 사이드 체인지에서 쉬는 행위.
  - ⑥ 경기 중에 라켓을 수리를 하는 행위.
- (3) 선수는 경기진행 중에 심판의 지시에 따라야 한다.

**제16조(매치)**

1. 선수는 경기규칙에 의해 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 어드벤처지가 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 “파인널게임”이라 한다. 3회 게임제 때는 1게임씩, 5회 게임제때는 2게임씩, 9회 게임제 때는 4게임씩 얻었을 때는 다음의 방법으로 적용된다.
  - (1) 18조 ‘1’항의 규정에 관계없이 7포인트를 먼저 득점하는 쪽이 해당 게임과 매치를 이기게 된다.
  - (2) 파인널 게임에서 양쪽이 모두 6포인트가 될 때에는 듀스가 되고 18조 1항 (1),(2)호에 적용을 받는다.
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 적용을 받는다.

**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. 서비스를 하는 선수가 서비스를 하려고 그의 손에서 볼이 떠난 순간부터(\*토스를 하는 순간부터) 시작하여 볼이 코트(아웃 코트 포함)에 떨어지는 사이에 라켓으로 치는 순간에 끝난다. 이 때 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 사이드 라인 및 센터 마크의 각각 가상 연장선의 사이에서 베이스 라인 바깥에서 해야 한다.

**제24조(서비스 선수)**

1. 서비스는 서버의 한 사람이 네트를 향하여 센터 마크, 우측으로부터 시작하여 좌우 교대로 대각 선상의 상대방 리시브 구역 안에 넣는다.
2. 두 명의 선수는 동일 게임 중 2포인트 씩 교대로 서비스를 넣는다. 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 감독자회의에서 본 조항이 폴트로 인정하지 않는다는 공지를 할 경우에는 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 해당 할 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 베이스 라인, 사이드 라인 또는 센터 마크에 접촉하거나 또 코트 내에 들어갔을 때(풋 폴트).  
단, 서비스를 넣는 선수가 서비스가 완료되기 전에 코트 내 공중에 들어간 때는 본 조항에 해당되지 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 규정에 위반했을 때, 주심의 판정에 의한다.
  - (2) 서비스한 볼이 네트 또는 네트 포스트에 맞은 뒤, 다음의 각 항에 해당되는 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 것도 포함), 리시버의 신체 또는 옷이 네트, 네트 포스트에 넘거나 맞았을 때.
  - (3) 리시버를 하는 선수가 리시버를 끝내기 전에 다음 사항이 발행했을 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(선수이외의 자)에 의해 던져지거나 잡힌 볼, 이와 같은

행위를 하는 사람에 의하여 방해를 받는 경우.

③ 실 포인트가 양쪽 동시에 일어났을 경우.

(4) 그 외 주심이 특별히 인정하는 경우.

2. 서비스가 랫이 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 1 포인트를 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 리시브 하는 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 투 바운드 전에 리시브하는 선수의 파트너의 라켓, 몸, 옷에 맞았을 때(인터 페어).

(4) 리시브를 하는 선수가 리시브를 끝내기 전에 파트너가 그 서비스 코트에 들어갔을 때(인터 페어).

\*리시브 끝나는 시점: 투 바운드 전에 리시버가 공에 라켓을 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

\*홀수(1.3.5...)게임이 끝나면 사이드 체인지를 한다.

2. 파이널 게임은 2포인트마다 상대방과 서비스 체인지를 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 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 서비스 체인지 또는 사이드 체인지에서 오류가 발생했을 경우, 그 오류 정정은 만약 플레이가 시작 전이면 그 포인트에서, 플레이가 시작 후 이면, 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(체인지 서비스), 사이드에 의해 생긴 경우(체인지 사이드)

(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(콜 없이), 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 랫)
    - 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 떨어 졌을 때 또는 직접 그 경기의 심판, 심판대, 또는 경기 중 에 사용되는 시설이나, 의류(직물 포함) 등에 닿은 경우(아웃).  
★단, 펜스, A-보드는 무방하다. <2020.2.10>
  - (3) 볼이 두 바운드가 되기 전에 쳐서 넘기지 못했을 때(두 바운드). 리턴 해야 할 볼이 두 바운 드 되기 전에 심판, 심판대 또는 다른 의류(직물 포함), 시설에 맞았을 때. 이 조항에 따른 다. 단, ★펜스, A-보드는 무방하다 <2020.2.10>  
단, 상대의 볼이 코트 내에 한번 바운드 한 후에 네트 또는 네트 포스트에 맞고 튕 볼이 코 트에 바운드되기 전에 다시 한 번 정확하게 상대 코트에 보냈을 경우 유효로 한다.
  - (4) 볼이 선수의 몸, 옷에 맞았을 때(바디 터치).
  - (5) 라켓, 신체, 옷이 다음에 해당 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 넘었 을 때\*(네트오버)
    - ② 네트에 맞은 볼이 네트를 밀거나 또 바람에 네트가 흔들려서 선수와 접촉했을 경우, 네 트 또는 네트 포스트에 닿았을 때(넷 터치).
    - 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) 인플레이 중인 볼이 코트 내에 놓여 있는 그 경기에 사용한 다른 볼에 닿은 경우(경기 중 바 람이나 다른 이유로 볼이 이동되어서 코트 내에 놓여 있는 그 경기에 사용된 다른 볼과 닿 은 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 못하였 을 경우에도 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 코트 에 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 건드 린 것이 직접 그 매치의 심판, 심판대에 맞았거나 (터치) 네트 등에 맞았을 때(넷 터치)에 도 해당된다.
  - (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 렛은 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 없는 자(선수 이외의 자)가 던진 것도 포함), 직접 그 매치에 관계가 없는 자의 행위에 의해 플레이에 지장(방해)이 되었을 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 적용된다.

- (1) 선수가 신체적인 문제로 인하여 경기를 지속할 수 없어 주심의 판단에 의하여 인정이 되었을 때.  
동일한 선수가 동일한 한 매치에서 타임이 1회 당 최대 5분 이내로 하고 최대 2회 까지 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 경우에는 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 해당되는 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 실격 처리한다. <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 인정할 때.
- (3) 선수가 신체 상 부상에 의해 타임의 허용 시간 내에 회복이 되지 않았을 때.
- (4) 매치 중 선수가 신체 상 지장으로 인해 경기를 할 수 없을 때. 단, 주심이 인정했을 때.
- (5) 대회운영규칙 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 판정결과나 판정과정에 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 문의 시 심판은 설명은 있어야 하며 그 후에는 40조 1항의 규정이 적용된다.  
\*선수가 문의에 대하여 심판은 설명을 하여야 하나 선수가 추가문의나 심판의 설명에 이의를 할 시에는 40조 1항의 적용을 받는다.

**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 각 호에 해당할 경우에는 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 주어 졌을 때 (레드 카드)

(3) \*단체전에 있어 제출된 오다 순으로 출전하지 않을 때

**제43조(제소)**

1. 심판의 판정에 대하여 그 판정이 경기 규칙의 해석과 적용에 잘못이 있다고 인정될 경우 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 연기 되었을 경우에는 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 경우에는 중지 직전의 상태로 실시한다.

**제45조(본 경기규칙 이외의 사항)** 매치에 있어서 경기 규칙에 정해 지지 않은 사항이 발생하였을 경우, 심판은 레프리와 협의하여 결정한다.