

KPA

KOREA  
PICKLEBALL  
ASSOCIATION



SINCE 2018

# 피클볼 경기규칙

Laws of the Game

# 2019-01

발행  
대한피클볼협회  
대한민국, 대한피클볼협회

본 책자는 재수정 및 재배포가 불가능 합니다.  
본 책자는 대한피클볼협회 및 국제피클볼협회의 승인없이 수정될 수 없습니다.

2019. 09. 02

# 차례

- 3 제1장. 서브, 서비스 순서, 득점 규칙
- 7 제2장. 서비스와 코트 지정 관련 법칙
- 8 제3장. 라인 확인 요청 법칙
- 9 제4장. 폴트 규칙
- 10 제5장. 아웃 및 재경기 기타
- 10 제6장. 논 발리 존
- 11 제7장. 경기 외 시간 규칙
- 12 제8장. 번외 규칙들
- 14 제9장. 승인된 토너먼트 정책들
- 16 제10장. 토너먼트 관리 및 운영

## 제1장. 서브, 서비스 순서, 득점 규칙

### 1.A. 서브.

1.A.1. 전체 접수가 공지된 후에 서버는 서비스 동작을 취할 수 있다.

1.A.2. 공을 치기 위해 앞으로 혹은 뒤로 스윙하는 서버의 팔 동작으로 서브가 시작된다.

1.A.3. 서브가 시작될 때 서버의 두 발은 모두 베이스라인 뒤에 위치해야 한다. 공을 치는 순간 적어도 한 발은 코트 안 혹은 베이스라인의 뒤의 지면에 위치해야 한다. 서버의 발은 서브 지역 밖의 범위에 있는 코트 안에 닿으면 안 된다.

1.A.4. 공은 바운드 없이 쳐야 한다. 한 팔만을 사용할 수 있는 등 장애인의 경우에는 서비스 동작에 들어가기 전 공을 튀길 수 있다.

1.A.5. 서브는 언더핸드로 넣어야 하는데, 이때 서버의 팔은 위를 향하는 아치 모양을 그린다.

1.A.6. 공을 치는 순간 패들 머리 부분은 서버의 손목보다 아래쪽에 위치해야 한다. 패들 머리 부분의 최고점이 손목 중 가장 높은 부분(손목 관절이 굽혀지는 곳)을 넘어설 수 없다.

1.A.7. 공과의 접촉은 허리 높이(허리는 배꼽의 높이로 정의함)의 아래에서 이루어진다.

1.A.8. 서브 위치. 서버는 올바른 서비스 코트(서버에게 대각선으로 반대편에 있는 코트)로 서브해야 한다. 서브는 네트와 눈발리존을 넘어가야 하며, 서비스 코트 라인에는 떨어져도 된다.

1.A.9. 서브가 네트를 넘어가거나 네트를 맞힌 후 리시버나 리시버의 파트너에 닿을 경우, 서브한 팀이 득점하게 된다.

### 1.B. 선수의 위치.

1.B.1. 서버와 리시버. 올바른 서버와 리시버 및 그들의 위치는 게임에서의 접수와 선수들의 처음 위치로 결정된다.

1.B.2. 모든 게임의 시작에서 처음 시작하는 서버는 코트의 오른/좌수 쪽에서 서브를 시작한다.

1.B.3. 각각의 선수들은 랠리에서 지거나 그 팀 혹은 선수에게 반칙이 선언될 때까지 서브하게 된다.

1.B.4. 서버가 서브권을 가지면 득점할 때마다 서버는 코트의 오른/짝수 쪽과 왼/홀수 쪽의 자리를 바꾸게 된다.

1.B.5. 단식.

1.B.5.a. 점수가 짝수(0점, 2점, 4점 등)일 경우 서브는 오른/짝수 쪽에서 이루어져야 하며, 상대편 역시 오른/짝수 쪽에서 리시브가 이루어져야 한다.

1.B.5.b. 점수가 홀수(1점, 3점, 5점 등)일 경우 서브는 왼/홀수 쪽에서 이루어져야 하며, 상대편 역시 왼/홀수 쪽에서 리시브가 이루어져야 한다.

1.B.5.c. 서버가 랠리에서 지거나 반칙할 경우에는 사이드 아웃(서브권을 잃는 것)으로 상대편에게 서비스가 부여된다.

1.B.6. 복식. 사이드 아웃이 선언되기 전까지 각 팀의 두 선수 모두 서브한다. 단, 게임의 시작시는 예외 상황으로, 처음 시작하는 서버만 서브한다. 즉, 점수 기록을 목적으로 하여 각 게임에서 처음 시작하는 서버를 “제2서버”로 칭하는데, 그 팀이 반칙을 범하면 사이드 아웃이 되어 상대팀에게 서비스가 부여되기 때문이다.

1.B.6.a. 사이드 아웃의 시작시, 서브 지역의 오른/짝수 쪽에서 서비스를 시작한다.

1.B.6.b. 팀 점수가 짝수(0점, 2점, 4점 등)이면 그 팀에서 처음 시작한 서버의 올바른 위치는 서브 지역의 오른/짝수 쪽이다. 팀 점수가 홀수(1점, 3점, 5점 등)이면 처음 시작한 서버의 올바른 위치는 왼/홀수 쪽 코트이다.

1.B.6.c. 각 사이드 아웃 이후, 팀 점수에 따라 서비스는 코트의 오른/짝수 쪽에 올바르게 위치한 선수부터 시작된다. 이 선수를 “제1서버”로 칭하며, 그 파트너는 “제2서버”이다.

1.B.6.d. 제1서버는 랠리에서 지거나 서버의 팀에서 반칙이 선언될 때까지 득점할 때마다 서브 자리를 바꾸면서 서브하게 된다.

1.B.6.e. 제1서버의 팀이 랠리에서 지거나 반칙한 후에는 제2서버가 올바른 위치에서 서브하며, 서브한 팀이 득점할 경우 서브 자리를 바꾸게 된다.

1.B.6.f. 서브한 팀이 득점할 때, 리시브하는 팀은 자리를 바꾸지 않는다. 리시브하는 팀은 서브를 받아친 후 자리를 바꿔도 되지만, 랠리가 끝나면 리시버는 팀 점수와 선수들의 처음 위치에 맞는 올바른 자리로 되돌아와야 한다.

1.B.7. 파트너의 위치. 복식에서는 네트를 기준으로 각자의 자리에 있는 한, 서버와 리시버의 파트너는 위치에 제한이 없다. 코트 안에 있어도 되고, 코트 밖에 있어도 된다.

1.B.8. 서비스 동작을 시작하기 전, 올바른 서버와 서비스 코트를 정하기 위해 서브하는 팀은 심판에게 점수를 묻거나 “제가 서버가 맞습니까?”라고 물을 수 있다. 다만, 선수들은 그들이 올바른 위치에 있는지 물을 수 없다.

1.B.9. 서비스 동작을 시작하기 전, 올바른 리시버와 리시버의 자리를 정하기 위해

리시브하는 팀은 점수의 확인 차 심판에게 질문할 수 있다. 다만, 선수들은 그들이 올바른 위치에 있는지 물을 수 없다.

1.B.10. 심판은 선수들의 위치를 바로잡지 않는다. 잘못된 선수가 서브 혹은 리시브를 하거나, 잘못된 위치에서 서브할 경우에 심판은 즉시 경기를 멈추고 반칙을 선언한다.

1.B.11. 잘못된 서버 및 선수 위치. 잘못된 서버나 선수 위치가 랠리 이후에 발견될 경우, 다음 서브가 있을 때까지 그 팀에 반칙이 선언될 수 있다. 랠리 동안의 득점은 인정되지 않는다. 하지만 잘못된 서버나 잘못된 위치의 선수가 얻은 이전의 점수는 유효하다.

**1.C. 준비.** 점수가 모두 공지될 때까지 서비스 동작을 시작하지 않는다.

1.C.1. 준비되지 않았다는 신호. 서버와 리시버는 다음의 신호 중 하나를 통해 각각 서브나 리시브할 준비가 되지 않았음을 표시해야 한다. 1) 머리 위로 패들을 들 2) 머리 위로 패들을 들지 않은 손을 들 3) 서버에게서 완전히 등 돌림. 서버나 리시버의 파트너가 위의 신호를 사용할 경우 무효이다.

1.C.2. 점수가 공지되고 나면 타당한 방해가 없을 경우 리시버는 “준비가 되지 않았음”을 표시할 수 없다.

**1.D. 점수의 공지.** 리시버가 자리에 있거나 경기할 준비를 해야 한다고 판단되면 심판은 점수를 공지한다. 복식에서는 점수를 공지할 때 리시버의 파트너나 서버의 파트너가 준비하도록 심판이 기다릴 필요가 없다.

1.D.1. 서버나 리시버가 게임을 지연시키는 것으로 보일 경우 심판은 점수를 공지하여 10초를 시작할 수 있다. 4.E. 참고.

1.D.2. 점수가 공지되고 나서 어떤 선수든 타임아웃을 부를 수 있으나, 서비스 동작이 시작된 후에는 불가하다. 1.A.2. 참고.

**1.E. 10초룰.** 리시버가 자리에 있고 준비가 되었거나 그래야 한다고 심판이 판단하여 점수를 공지했다면 서버에게 공을 서브할 10초가 주어진다.

1.E.1. 서브에 주어진 10초를 초과하면 서버에게 반칙이 선언된다.

1.E.2. 점수가 공지된 이후 타당한 방해가 없었는데 “준비가 되지 않았다”고 신호한 리시버에게는 반칙이 선언된다. 자리에 없는 선수나 팀은 타당한 방해로 간주하지 않는다.

1.E.3. 서브를 받아치려고 시도한 리시버는 공과의 접촉의 여부와 상관 없이 준비가 되었다고 간주한다.

1.E.3.a. 서브를 받아치려는 시도가 없었다면 심판은 타당한 방해가 있었는지 판단한다.

1.E.3.b. 타당한 이유가 있다면 서비스를 다시 하게 된다. 타당한 이유 중에는 코트의 안전 문제나 공이 서브되면서 발생하는 방해가 있을 수 있다.

1.F. **득점.** 단식 선수나 복식 팀은 서브할 때만 득점한다.

1.G. **점수.** 공을 서브하고 랠리를 이김으로써 점수가 올라간다.

1.H. **승리.** 승점을 먼저 획득한 쪽이 승리한다.

1.I. **단식 경기에서의 점수 공지.** 점수 공지 of 적절한 순서는 서버 점수 그리고 리시버 점수의 두 숫자로 부르는 것이다. 예를 들면, “1-0.”

1.J. **복식 경기에서의 점수 공지.** 복식 경기에서 점수는 세 숫자로 공지된다. 점수 공지 of 적절한 순서는 서브하는 팀의 점수-리시브하는 팀의 점수-서버의 숫자(1 혹은 2)이다(예를 들면, “0-0-2.”). 각 게임을 시작할 때 점수는 “0-0-2” 로 공지된다.

1.K. **잘못된 점수 공지.** 서버나 심판이 잘못된 점수를 부를 경우, 서브를 받아치기 전에 어떤 선수든 경기를 멈추고 정정을 요청할 수 있다.

1.K.1. 점수가 잘못되었을 경우 선수나 심판은 점수를 정정하여 부르며, 페널티 없이 다시 서브한다.

1.K.2. 점수의 오류가 없을 때 서브 후 경기를 멈춘 선수는 반칙을 범한 것으로 간주되어 랠리에서 지게 된다.

1.K.3. 리시브 후 경기를 멈춘 선수는 반칙을 범한 것으로 간주되어 랠리에서 지게 된다.

1.L. **서브할 때 발의 위치.**

■ 서브 중 공을 치는 순간 서버의 발은 다음과 같아야 한다.

1.L.1. 사이드라인의 가상의 연장선 밖의 지역을 밟지 않는다.

1.L.2. 센터라인의 가상의 연장선 밖의 지역을 밟지 않는다.

1.L.3. 베이스라인을 포함한 코트를 밟지 않는다.

1.M. **서비스 반칙.** 서비스 동안 다음과 같은 상황이 되면 서버의 반칙으로 서브권을 잃게 된다.

1.M.1. 서버가 잘못된 서브 지역에서 서브할 경우.

1.M.2. 복식에서 잘못된 선수가 공을 서브할 경우.

1.M.3. 서버가 공을 맞히려는 시도를 할 때 맞히지 못한 경우. 서버가 공을 향해

스윙하지 않은 채 공이 바닥에 떨어질 경우, 이는 반칙이 아니다.

1.M.4. 서브한 공이 바닥에 닿기 전 네트, 리시버, 리시버의 파트너 외에 그 자리에 있던 물체를 건드릴 경우.

1.M.5. 서브한 공이 서버나 서버의 파트너 혹은 그들이 착용하거나 가지고 있는 어떤 것이든 건드릴 경우.

1.M.6. 서브한 공이 논발리존에 떨어질 경우.

1.M.7. 서브한 공이 서비스 코트의 밖에 떨어질 경우.

1.M.8. 서브한 공이 네트를 치고 논발리존 안에 떨어질 경우.

1.M.9. 서브한 공이 네트를 치고 서비스 코트 밖에 떨어질 경우.

1.M.10. 전체 점수의 공지 전 서버가 서비스 동작을 시작할 경우.

1.M.11. 서버가 규칙에 어긋난 서비스 동작을 사용할 경우.

1.M.12. 점수가 공지되고 서버가 서비스 동작을 취한 후 서버나 파트너가 타임아웃을 부를 경우.

1.M.13. 점수가 공지되고 서버가 서비스 동작을 취한 후 서브하는 팀이 심판에게 올바른 서버 혹은 팀 점수 확인을 요청할 경우.

**1.N. 리시버 반칙.** 다음과 같은 상황이 되면 리시브하는 팀의 반칙으로 서버의 득점이 된다.

1.N.1. 잘못된 선수가 서브를 받아칠 경우.

1.N.2. 공이 튀기 전 공중에 있을 때 리시버나 리시버의 파트너가 공을 건드릴 경우.

1.N.3. 점수가 공지되고 서버가 서비스 동작을 취한 후 리시버가 타임아웃을 부를 경우.

1.N.4. 점수가 공지된 후 리시버가 “준비가 되지 않았음” 을 신호할 경우.

1.N.5. 점수가 공지된 후 서버가 서비스 동작을 취한 후 리시브하는 팀이 심판에게 점수 확인을 요청할 경우.

1.0. 서비스 레트. 서버가 서브할 수 있는 레트의 수에는 제한이 없다. 다음과 같은 상황이 되면 서브는 레트이며 다시 서브하게 된다.

1.0.1. 서브가 넷, 스트랩, 밴드 등을 건드리고 서비스 코트에 떨어질 경우.

1.0.2. 심판이 서비스 레트를 선언할 경우.

1.0.3. 어떤 선수든 서비스 레트를 선언할 수 있다. 선수가 선언한 레트가 발생하지 않았다고 심판이 판단할 경우, 그 선수에게 반칙이 선언된다.

## 제2장. 서비스와 코트 지정 관련 법칙

### 2.A. 코트 위치, 서비스, 리시브의 선택

2.A.1. 어떤 공정한 방법이든 어떤 선수나 팀이 가장 먼저 사이드, 서비스 또는 리시브 할 수 있는지 결정하기 위해 사용될 수 있다(예: 가위바위보, 동전던지기 또는 점수표 뒷면에 1, 2를 적고 번호를 선택하는 방법)승자가 먼저 리시브 받기로 선택하면 패자가 서브 시작을 고른다. 만약 승자가 서브 시작을 선택한다면, 패자는 리시브 받기를 선택한다.

2.A.2. 일단 선정되면 바꿀 수 없다.

2.A.3. 복식 경기에서, 첫 번째 서브를 하는 선수는 심판에게 공지한 후에 경기 시작 전에 변경될 수 있다.

2.A.4. 각 팀에서 한 명은 첫 서버라는 표식을 (예: 손목 밴드) 눈에 띄게 착용해야 한다.

### 2.B. 코트 변경

2.B.1. 각 경기가 끝나면 상대편과 코트를 바꾼다.

2.B.2. 경기 사이에는 최대 2분이 허용된다. 심판은 15초간의 경고를 발표한 후 2분이 경과한 후에 점수를 불러 모든 선수가 코트에 있지 않거나 경기를 할 준비가 되지 않았더라도 10초 규칙을 적용한다 (규칙 4.E 참조)

2.B.3. 3경기중 2게임에서 11점, 3게임에서는 1팀이 6점을 얻었을 때, 코트를 바꾼다. 서버는 코트 변경과 상관없이 그대로 같은 사람으로 유지된다.

2.B.4. 15점까지의 게임에서, 첫 번째 팀이 8점에 도달했을 때, 코트를 바꾼다. 서버는 코트 변경과 상관없이 그대로 같은 사람으로 유지된다.

2.B.5. 21점까지의 게임에서, 첫 번째 팀이 11점을 획득할 때 코트를 바꾼다. 서버는 코트 변경과 상관없이 그대로 같은 사람으로 유지된다.

2.B.6. 게임 중에 코트를 바꿀 수 있는 최대 시간은 60초 이다. 심판은 15초간의 경고를 발표하고, 60초 후에 점수를 불러 모든 선수가 코트에 있지 않거나 경기를 할 준비가 되어 있지 않더라도 10초간의 규칙을 적용할 것이다. (규칙 1.E 참조)

### 제3장. 라인 확인 요청 법칙

3.A. 논 발리 존을 지나 올바른 서비스 코트나 올바른 서비스 코트 라인에 착지하는 서브는 “인” 이다.

3.B. 서브를 제외하고, 코트내 또는 코트 라인에 닿은 모든 공은 “인” 이다.

3.C. 베이스 라인이나 사이드라인 외부의 플레이 표면에 접촉하는 공은, 볼의 가장자리가 선을 넘어도, “아웃” 으로 간주한다.

3.D. 심판과 선심이 없이 경기가 진행되는 경우 모든 의심스러운 호출은 상대방에게 유리하게 조정되어야 한다는 원칙에 따라 운영되어야 한다.

기본적인 요소들은 다음과 같다.

3.D.1. 선수들은 공이 자신들의 코트 쪽에 있을 때 콜을 할 수 있는 권리가 있다 (서비스 풋 폴트(발로 인한 반칙), 논발리 존 라인 관련 콜을 심판이 하는 경우는 제외)

3.D.2. 선심이 있는 경기에서 선수들이 유일하게 라인 콜을 할 수 있는 경우는 서브를 받을 때 센터라인에 공이 살짝 걸쳐 있는 상황일 때 할 수 있다.

3.D.3. 선심이 없는 경우, 공이 상대방 진영에 넘어갔을 때, 라인 근처에 떨어졌을 때, ‘인’ 인지 ‘아웃’ 인지 판단해야할 경우 상대방이 판정을 할 수 있는 권리가 있다. 상대방은 ‘인’ 인지 ‘아웃’ 인지 애매할 때, 콜을 할 수 있다. 판정이 애매한 경우에 ‘인’ 으로 간주할 수 있다.

공이 잘 안보였기 때문에 ‘인’ 인지 ‘아웃’ 인지 판단이 서지 않는 이유로 ‘let’ (무효) 을 주장할 수 없다. 심판도 판단이 서지 않을 경우, ‘인’ 으로 간주한다.

3.D.4. 라인 관련 판정을 할 때, 관중의 의견은 무의미하다.

3.D.5. 점수에 대해 이의를 제기할 경우, 서브시작 전에 제기한다.

3.D.6. 상대방의 조언이 필요한 경우. 상대방이 라인을 더 명확하게 볼 수 있다고 판단되는 경우에 상대방의 의견을 수용할 수 있다. 위에서 내려다보는 것이 측면에서 보는 것보다 더 정확할 수 있기 때문이다. 우리가 상대방에게 판정을 맡겼으면 그 판정에 따라야 한다.

3.D.7. 측면에서 공을 보는 경우, 정확하지 않을 때는 ‘아웃’ 이라고 외치지 않는

다.

3.D.8. 모든 "let" 또는 "out"에 대한 콜은 공이 땅에 닿는 즉시 불러야 한다. 바로 콜을하지 않으면 경기는 계속 진행된다. 콜은 상대방이 공을 친 후에 하면 효력이 없다.

3.D.9. 복식 경기에서, 만약 한 선수가 공을 "out"이라고 부르고 파트너가 그것을 "in"이라고 부르면, '인'으로 판정될 것이다. 누구든지 심판에게 정정 요청을 할 수 있지만, 심판이 제대로 보지 못한 경우에는 인으로 간주한다.

3.D.10. "out" 라인 확인 요청이 얼마나 명백해 보이는지와 상관없이 음성 및/또는 손 신호에 의해 즉시 눈으로 확인되어야 한다. 아웃을 판정할 때는 심판이아웃 콜을 확실하게 해야한다. 그와 동시에 수신호를 같이 해도 된다.

3.D.11. 경기중에 공이 공중에 있을 때, 선수들이 아웃이라고 외치는 경우는 선수들간에 의사소통일 뿐이고, 판정에 영향을 미쳐서는 안된다.

#### 제4장. 폴트 규칙

- 4.A. 서브와 서브리턴은 반드시 공이 바운스 된 후에 쳐야 한다 (Two-Bounce Rule).
- 4.B. 서브나 리턴에서 공을 네트에 걸리면 폴트다.
- 4.C. 공이 네트 밑으로 지나가는 것은 폴트다.
- 4.D. 공이 아웃되는 것은 폴트다.
- 4.E. 서비스 규칙을 위반하는 것이다.
- 4.F. 선수나 선수의 의복, 또는 선수의 패들이 경기중에 네트 또는 네트 지지대에 닿는 것이다.
- 4.G. 공이 몸 또는 패들을 제외한 다른 소지품에 맞는 경우 폴트다. 하지만 손목을 포함한 손에 맞는 경우 경기는 진행된다.
- 4.H. 공이 아웃되기 전에, 경기 중인 선수가 공을 잡거나 만지면 폴트다.
- 4.I. 공이 공중에 있을때, 코트 주위에 있는 기물에 맞으면 폴트다.
- 4.J. 경기중에 공이 바운스 되고 나서 주위에 있는 기물에 맞는 경우, 공을 친 사람이 그 랠리를 이긴다.

- 4.K. 눈 발리 존 규정 위반인 경우.(제6장 참조)
- 4.L. 다른 규칙 위반인 경우.(제7, 8장 참조)
- 4.M. 서브할 때, 공을 바우스하는 경우.(예외 1.A.4. 참조)
- 4.N. 경기중 공이 네트를 넘어오기 전에, 건드리면 폴트다.

#### 제 5장. 아웃 및 재경기 기타

- 5.A. 공이 땅에 두 번 바운스 되면, 경기가 중지되고 아웃으로 처리 한다.
- 5.B. 경기 중 방해물을 받았다고 판단되는 경우 경기가 중지되고 심판은 정말로 방해받는 상황이었는지 판정한다. 방해받는 상황이었다면, 다시 시작한다.
- 5.C. 서브가 네트에 맞는 경우, 중지하고 다시 서브를 넣는다.

#### 제6장. 눈 발리 존

- 6.A. 모든 발리는 눈 발리 존 밖에서 해야한다.
- 6.B. 눈 발리 존에 파트너의 신체 일부분이 닿으면 폴트다.
  - 6.B.1. 발리는 공을 맞추기 전부터 공을 맞춘 후의 후속 동작까지 포함된다.
  - 6.B.2. 선수가 발리 동작의 연속 동작에서 눈 발리 존에 접촉되는 모든 상황들은 폴트다. 또한, 선수의 마무리 동작이 눈 발리 존에 들어가 있는 파트너의 पै들 및 신체와 접촉되는 경우도 포함한다.
- 6.C. 선수의 모멘텀이 플레이어의 파트너를 포함한 비 발리 구역에 닿는 모든 것을 접촉하게 한다면 그것은 과실이다.
  - 6.C.1. 선수가 비 발리 구역에 접촉하기 전에 공이 죽은 것으로 선언되더라도 그것은 과실이다.
- 6.D. 발리를 할 경우, 두 발 중 어느 한 발이라도 눈 발리존에 위치하면 안된다. 두 발 모두 눈 발리 존 밖에 위치한 상태에서 발리 동작이 시작되어야 한다.

- 6.E. 발리 할 때를 제외하고, 언제든지 논 발리 존에 들어갈 수 있다.
- 6.F. 바운스 된 공을 칠 때는 논 발리 존 안에서 해도 상관 없다.
- 6.G. 선수가 발리를 할 때, 파트너의 위치가 논발리 존에 있어도 상관 없다.
- 6.H. 심판이 없는 경기에서, 논 발리 존 관련 판정은 양 팀 선수 다 할 수 있다.

**제7장. 경기 외 시간 규칙**

**7.A. 작전타임 기준.** 작전타임은 선수/팀의 요청이 있을 경우 허용된다. 11점, 15점 경기의 경우 각 게임당 2번 진행할 수 있으며, 21점 경기의 경우 3번으로 제한된다.

7.A.1. 각각의 작전타임은 최대 1분이 허용된다.

7.A.2. 작전타임 후 경기가 재개되는 기준은 작전타임이 발생한 시점을 기준으로 진행되며 다음과 같다.

- 1분이 지났거나 모든 선수들이 다시 경기를 시작할 수 있을 때
- 작전 타임을 요청하지 않은 팀이 새로운 작전타임을 요청하지 않았을 때
- 규칙 7.A.6의 절차에 따라 경기가 다시 시작된다.

7.A.3. 작전타임은 심판이 스코어를 부른 후에, 서버가 서브를 넣는 동작을 취할 때, 볼이 유효한 경기 진행 중에는 허용되지 않는다.

7.A.4. 선수들이 물을 마시는 시간은 작전타임이 추가로 적용되지 않는다. 예외:7.B.4 참조.

7.A.5. 다른 모든 작전타임 규칙을 준수한다면, 작전타임을 요청하는 것은 패널티로 간주될 수 없다.

7.A.6. 심판은 작전타임 종료까지 15초가 남았을 때 선수들에게 안내를 한다. 작전타임이 종료되는 말미 시점에 심판은 ‘경기 재시작’ 을 알리고, 선수들이 코트에 있지 않거나 경기를 진행할 준비가 되지 않은 경우 텐 세컨트 룰(10초 규칙)을 적용한다. 만일 서버가 서브를 10초 내에 하지 않고, 추가적인 작전타임이 요청되지 않는다면 심판은 10초 이후에 점수를 외치고 폴트를 선언한다.

**7.B. 메디컬 타임 아웃.** 경기 중 선수가 부상을 입는다면 선수는 의료처치시간을 요구할 수 있다. 선수의 상태 평가와 적절한 응급처치를 위해 현장의 의료진들을 소환해야 한다. 선수가 피를 흘리는 경우, 지혈이 될 때 까지 경기는 중단된다. 만일 피가 흘러 옷이나 경기장에 묻은 경우, 모두 정리되기 전 까지 경기가 재개 되어서는 안된다.

전문 의료인이 없는 경우 경기 책임자나 주최측 의료인이 판단한다.

7.B.1. 선수가 의료처치시간을 요구한 경우 주최측은 선수가 개인적인 휴식이나 회복을 위해 고의적으로 요청한 것이 아님을 동의해야 한다.

7.B.1.a. 의료 처치시간은 15분으로 제한된다. 만일 해당 선수가 15분 이내에 경기를 재기하지 않는다면, 상대 팀이 이긴 것으로 결정된다.

■ 의료 처치시간 이후, 규칙 7.A.6의 절차에 따라 경기가 다시 시작된다.

7.B.1.b. 선수가 의료 처치시간을 고의적으로 악용할 시에는 테크니컬 경고를 받는다. 이미 테크니컬 경고가 부여되었을 경우에는 테크니컬 파울이 선언된다. 이 때 메디컬 타임 아웃은 유효하다.

7.B.2. 선수는 각 경기마다 단 한번의 의료처치시간을 요구할 수 있다.

7.B.3. 경기 중에는 메디컬 타임 아웃을 15분을 초과할 수 없으며, 추가적인 메디컬 타임 아웃이 허락되지 않는다.

**7.C. 장비 점검 시간.** 선수는 옷과 장비를 적절한 상태로 유지하기 위해 정규 타임 아웃과 각 경기 사이에 장비를 조정하거나 교체 할 수 있다. 만일 선수/팀의 공정하고 안전한 경기를 위해 장비 조정 및 교체가 필요하다면 심판은 최대 2분을 허용한다.

■ 장비 점검 시간 이후, 규칙 7.A.6의 절차에 따라 경기가 다시 시작된다.

**7.D. 게임 간의 시간.** 각 게임과 게임 사이는 최대 2분이 허용된다.

■ 각 게임 후, 규칙 7.A.6의 절차에 따라 경기가 다시 시작된다.

## 제8장. 변외 규칙들

**8.A. 더블히트.** 하나의 방향으로 연속된 동작의 형태라면 공이 라켓에 2회 이상 연속적으로 맞는 것은 가능하다. 하지만 타법이 연속적이 아니라면 연속 동작은 허용되지 않고 파울이 선언된다.

**8.B. 손 교환.** 패들은 양 손 모두로 언제든지 옮겨 잡을 수 있다.

**8.C. 양손 샷.** 양손으로 패들을 잡고 치는 것은 가능하다.

**8.D. 실점.** 선수가 공을 못 쳤다 하더라도 두 번 바운스(bounce) 되거나 또 다른 실수가 발생하기 전까지는 폴트로 불려질 수 없다.

**8.E. 부서지거나 금이 간 공.** 경기는 포인트가 결정될 때 까지 진행되지만, 경기자는 부서지거나 금이 간 공이 랠리에 영향을 주었는지 심판에게 판단을 요청할 수 있다. 이 때 심판이 부서지거나 금이간 공이 경기에 영향을 주었다고 판단한다면 심판은 공을 교체할 수 있

다. 비-공식적인 경기에서는 선수가 동의하지 않으면 랠리는 포인트가 결정될 때 까지 진행 된다.

**8.F. 게임 중 부상.** 선수가 부상을 입어도 랠리는 계속된다.

**8.G. 경기 장비 문제.** 경기자가 패들이나 소유물을 잃어버리거나 패들이 부러져도 경기 진행 동작에 문제가 있지 않는 한 랠리는 계속된다.

**8.H. 코트 위의 개인 소유물.** 경기자의 소유물이나 옷이 이동 과정에서 탈착되거나 눈-발리존에 떨어지지 않는 한, 공이 탈착된 소유물이나 옷을 치더라도 경기는 계속된다.

**8.I. 네트의 면.** 공을 친 후에 선수가 입고 있거나 가지고 있는 소유물이 네트의 평면이나 기둥을 넘어 네트의 가상연장선을 넘을 수 있다. 하지만 네트 시스템이나 상대방 코트 어떤 부분에도 닿지 않아야 한다.

8.I.1. 공이 백스핀되어 바운스(bounce)로 눈-발리존에 들어오는 경우 선수는 공을 치기 위해 네트 위와 네트 주변으로 이동할 수 있다. 하지만 네트나 상대방의 코트에 닿는 것은 허용되지 않는다.

**8.J. 방해.** 경기 중 경기자들은 상대를 방해해서는 안된다(예: 소리 지르기, 발 구르기, 고의로 패들 흔들기와 같은 고의성 행동).

8.J.1. 경기 중 상대에게 고의적인 방해를 받는다면 방해를 당한 선수는 심판에게 판단을 요구할 수 있다. 심판의 판단 하에 고의성이 인정된다면 방해를 입힌 선수에게 폴트가 선언되고 그 랠리는 방해한 사람이 진 것으로 결정된다. 경기 외의 상태에서(경기가 진행되지 않을 때, 공식적인 시야의 범위가 아닐 때), 상대를 방해하는 행동을 한 선수는 심판 또는 대회 책임자의 결정에 따라야 한다. 10.A.1 참조.

8.J.2. 복식 경기 상황에서 상대방이 공을 치기 전에 파트너와 대화하는 것은 폴트가 아니다.

**8.K. 네트 기둥.** 네트 기둥은 코트의 범위 외에 있어야 한다. 공이 네트 기둥에 맞는 경우 실점 처리된다.

8.K.1. 공이 네트에 맞았을 때, 네트 케이블이나 네트와 네트 기둥 사이에 닿는 경우 경기를 계속 진행한다.

**8.L. 네트.**

8.L.1. 네트와 와이어 또는 네트가 쓰러지지 않도록 받치는 장비는 코트 위에 위치한다. 따라서 공이 네트 위, 네트 선의 위, 혹은 선에 닿은 후 코트로 들어오면 경기는 계속 진행된다.

8.L.2. 공은 네트와 네트 포스트(네트를 고정시키는 양쪽 지주)사이에서 이동할 수 없다.

8.L.3. 선수의 이동범위는 공을 친 후 선수의 소유물이 상대방의 코트에 닿지 않는 범위 내에서 네트 포스트와 가상연장선 선까지 허용된다. 하지만 가상연장선을 넘어가서 공을 치는 경우 폴트가 선언된다.

8.L.4. 선수가 공을 네트 위로 쳐서 상대의 코트에 들어간 후 그 공이 상대의 아무런 터치 없이 네트 위로 바운스(bounce)되어 다시 돌아온다면, 상대에게 공을 친 선수가 렐리에서 이긴 것으로 선언된다.

8.L.5. 네트 시스템에 센터베이스가 포함된 수평 바가 있는 경우: 공이 수평 바 또는 센터베이스에 닿은 후에 네트를 넘을 경우 폴트가 선언된다. 공이 네트 위를 가로 질러 센터베이스나 수평 바를 치는 경우, 공이 코트를 치기 전에 네트와 수평 막대 사이에 걸린 경우는 무효 처리하고 replay를 한다.

**8.M. 네트 포스트 주변의 슛.** 경기자는 네트 포스트 바깥쪽으로 공을 칠 수 있다.

8.M.1. 이런 경우 반드시 공이 네트 위로만 이동하지 않아도 된다.

8.M.2. 리턴의 높이에는 제한이 없고 경기자는 네트 높이 아래와 네트 포스트 주위로 볼을 리턴 시킬 수 있다.

**8.N. 코칭.** 경기를 진행하는 도중에는 파트너를 제외한 코칭은 작전타임 시간과 게임 사이에 허용된다. 경기가 시작되면 경기자와 어떤 사람이라도 코트에서 어떠한 지시나 대화가 허용되지 않는다. 이를 어길 시 심판은 코칭을 제재할 수 있으며, 선수/팀에게 경고가 선언되고 이 후에 반복된다면 파울이 선언되고 실점 처리된다.

**8.O. 패들.** 경기자는 경기 중 한 개 이상의 패들을 사용하면 안된다.

**8.P. 패들 소유.** 경기자는 공을 칠 때 반드시 패들을 쥐고 있어야 한다.

## 제9장. 승인된 토너먼트 정책들

**9.A. 종목 범주.**

- 남자: 단식과 복식
- 여자: 단식과 복식
- 혼합: 복식

9.A.1. 성별에 의해 규정된 종목에서는 해당 성별의 구성원만 해당 종목에 참가하도록 허용된다.

9.A.2. 혼합 복식 - 혼합 복식 팀은 한 명의 남자와 한 명의 여자 선수로 구성해야 한다.

**9.B. 토너먼트 경기 옵션.** 기본 및 권장 토너먼트 점수 옵션은 3경기 중 2번째 경기까지 11점, 2점차 이상으로 승리하게 하는 것이 가장 좋다. 다른 경기 옵션은 15점, 21점 경기이다. 모든 경기 체계는 2점차 이상으로 승리하는 것이다.

**9.C. 토너먼트 형식들.** 4가지 유형의 토너먼트 형식이 사용된다. 특정 형식은 일반적으로 토너먼트 스폰서나 토너먼트 디렉터의 선택이다.

9.C.1. 단일 탈락과 패자부활전. 최소 2점차 이상으로 결승점을 획득한 선수나 팀이 승리한다. 모든 라운드의 패배자는 패자부활전으로 가서 동메달 / 3위가 되기 위해 경기하고 2번째 패배에서 탈락한다. 최후의 두 명의 선수 혹은 팀들은 금메달 / 1위와 2위 메달을 위해 경기한다.

9.C.2. 이중 탈락. 최소 2점차 이상으로 결승점을 획득한 선수나 팀이 승리한다. 패배자는 패자부활전으로 이동한다. 패자부활전의 우승자는 승자 그룹의 우승자와 챔피언십 경기를 치른다. 만약 패자부활전의 우승자가 승자 그룹의 우승자를 이길 경우, 15점 경기를 해야만 한다.

9.C.3. 라운드 로빈(Round Robin). 모든 선수나 팀은 서로 경기한다. 경기는 승인된 토너먼트 체점 옵션 중 하나를 사용할 수 있다(9.B 참조). 승자는 이긴 경기의 수에 따라 결정된다. 만약 둘 이상의 팀이 동점일 경우:

- 첫 번째 타이 브레이커 - 직접 경기를 치른다
- 두 번째 타이 브레이커 - 모든 경기의 차등 점수 (예를 들어, A팀이 1경기를 11-8, 2경기를 11-4로 이기면 10점을 획득한다. A팀이 2경기를 11-9, 2-11, 11-6으로 이기면, -2점을 부과해 총 8점을 획득한다.

9.C.4. Pool Play. 참가자는 둘 이상의 플레이어 풀로 나뉜다. 각 풀은 단일탈락이나 이중탈락 플레이오프에 이르게 하는 예선전을 결정하기 위한 round robin을 한다 (32개국 출전하는 월드컵 본선과 같은 형태)

9.D. Draws and Seeding. 토너먼트 디렉터가 추첨 및 시딩 위원회를 지명하여 선수와 팀의 순위를 정하고 각 종목에 대한 공정한 추첨을 마련한다.

**9.E. 경기 공지.** 각 선수는 게시된 일정을 확인하여 각 경기의 시간과 장소를 파악해야 한다. 만약 최초 게시 후 일정에 변동사항이 있으면 토너먼트 디렉터나 지정된 대리인이 선수들에게 변동사항을 알려야 한다.

**9.F. 몰수 경기.** 어떤 이유든 경기에서 몰수된 선수 또는 팀은 해당 경기에서 패배한다. 따라서 경기의 상대방 선수나 팀은 해당 경기에서 승리하게 된다. 승자나 승리 팀은 그에 상응하는 점수를 받고 다음 단계로 진출하게 된다.

**9.G. 최소 두 번의 경기.** 모든 USAPA-/IPF 승인된 토너먼트에서 각 출전자는 등록된 종목당

최소 두 번의 경기에 참가할 자격이 있다.

**9.H. 경기 일정.** 선수는 동일한 날짜의 같은 시간, 중복된 시간에는 여러 종목에 출전할 수 없다.

**9.I. 복식 게임.** 복식 팀은 특정 부문에 참가하기 위해 분류한 자격 요건을 충족하는 두 명의 선수로 구성한다.

9.I.1. 기술 등급을 기반으로 하는 종목에서는 등급이 높은 선수가 팀의 레벨을 결정한다. 연령에 따른 성인 종목(19세 이상)에서는, 연령이 가장 낮은 팀원이 팀 연령 분류를 결정한다. 선수는 National Senior Games Association (미국노인올림픽 협회)의 규칙에 위배되지 않는 한 더 어린 부문에서 경기를 할 수 있다.

9.I.2. 주니어(18세 이하)는 연령 자격이 있는 주니어 종목에 출전할 수 있다. 만약 주니어 종목이 구성되지 않거나 충분한 참가자를 확보하지 못한 경우, 또는 토너먼트 디렉터의 허가를 받은 경우, 주니어 선수는 19세 이상 종목에 참가할 수 있다.

**9.J. 첫 번째 경기 전에 선수가 통제할 수 없는 부상, 질병 또는 상황으로 파트너 변경이 발생한 경우, 토너먼트 디렉터의 동의를 받아 파트너를 변경할 수 있다.**

**9.J.1. 어떤 경우라도 팀 경기가 시작된 이후에는 파트너를 변경할 수 없다.**

**9.K. 코트 변경.** USAPA/IFP에 의해 승인된 토너먼트에서 토너먼트 디렉터나 피지명자는 더 나은 관람 환경이나 경기 조건을 수용할 수 있는 경우, 일부 토너먼트 경기가 끝난 후 코트 변경을 결정할 수 있다.

## 제10장. 토너먼트 관리 및 운영

**10.A. Tournament Director.** 토너먼트 디렉터는 경기를 관장한다. 임원과 그들의 책임 영역을 지정하는 것은 토너먼트 디렉터의 책임이다.

10.A.1. 규정에 명시되지 않은 토너먼트 디렉터의 주관적인 결정은 어필될 수 있다. 어필 이후 토너먼트 디렉터의 결정은 최종적이다.

10.A.2. 모든 USAPA-/IFP에서 승인된 토너먼트에서는 토너먼트 디렉터가 각 팀의 첫 번째 서버를 지정하는 방법을 제공할 것이다. 이 표시 (예: 손목 밴드) 경기를 하는 동안 모든 사람에게 보여야 한다. 이 표시 착용을 거부하면 물수패를 당할 수 있다.

10.A.3. 토너먼트 디렉터는 계획된 지원(예를 들어, 응급처치, 토너먼트 자원봉사자 등)이 가능한지 확인해야 한다.

10.A.4. 토너먼트 디렉터는 부정행위를 이유로 선수를 추방할 권리가 있다.

**10.B. 규칙 브리핑.** 토너먼트 전에, 모든 임원과 선수들은 코트 방해에 관한 현행 규정에 대한 브리핑 받거나 제공 받아야 한다. 가능하면 이 브리핑은 서면으로 작성해야 한다. 현행 USAPA/IFP 토너먼트 규정을 적용하고 사용하게 된다. 토너먼트 디렉터는 현행 USAPA/IFP 규정 내에 명시되지 않은 규정에 대한 해석이나 현지 규칙을 부과할 수 없다. 코트의 물리적 제한 또는 기타 현지 상황으로 인해 요구되는 예외 규칙은 USAPA/IFP에 의해 사전에 승인되어야 한다.

**10.C. 심판 의무.** 심판은 경기 중 절차와 판정 요구와 관련된 모든 결정에 대한 책임이 있다.

10.C.1. 심판은 논발리존 위반, 짧은 서브, 서브 발 반칙을 판단해야 한다.

10.C.2. 선수 또는 선심의 라인 판정에 오류가 있을 경우, 선수는 심판의 결정을 요청할 수 있다. 이런 경우 선수나 선심이 아닌 심판의 판정이 효력이 있다. 만약 심판이 라인 판정을 하지 못할 경우, 선수나 선심의 판정이 이루어진다. 만약 양 팀의 선수들이 동의하지 않고 심판이 판정할 수 없는 경우, 공은 “인(In)” 으로 선언된다.

10.C.2.a. 관중들은 어떤 판정에도 개입(조언)해서는 안 된다.

10.C.3. 매 경기 시작 전, 심판은:

10.C.3.a. 코트의 청결도, 조명, 네트의 높이, 코트의 표시, 위해성과 관련된 코트 준비 상태를 확인한다.

10.C.3.b. 공, 스코어 카드, 연필, 시계와/또는 점수판과 같은 경기에 요구되는 것들의 가용성과 적합성을 확인한다.

10.C.4. 매 경기 시작 전, 심판은 코드 옆에서 선수들과 만나:

10.C.4.a. 패들의 이상 여부를 검사한다.

10.C.4.b. 코트의 방해물과 기타 승인된 규칙의 수정사항을 지적한다.

10.C.4.c. 선심과 선수들의 라인 콜링(line-calling) 의무를 설명한다.

10.C.4.d. 공정한 방법을 사용해 먼저 어느 진영을 사용할지, 선 공격이나 선 수비를 결정한다.

10.C.4.e. 각 팀의 첫 번째 서버가 공식 표시 (예: 손목 밴드) 착용하고 있는지 확인한다. 이 표시 착용을 거부하면 시합은 몰수된다.

10.C.5. 경기 중, 심판은:

10.C.5.a. 네트가 문제가 되면 네트 높이를 다시 점검한다.

10.C.5.b. 점수를 호출하며 각 랠리를 시작한다. 점수는 호출하는 것은 각 진영에서 경기를 재개할 준비가 되었음을 나타낸다.

10.C.5.c. 매 득점 후 “포인트” 를 외친다.

10.C.5.d. 각 랠리가 끝나거나 타임아웃이 요청된 후 점수 시트에 적절한 표시를 한다.

10.C.5.e. 복식 경기에서는, 랠리에서 첫 번째 서버의 팀이 진 후 “두 번

째 서브” 를 외친다.

10.C.5.f. 서브권이 상대방 진영으로 넘어가는 경우 “사이드아웃(side out)” 을 외친다.

10.C.5.g. 시간 초과 절차를 시행한다. 섹션 10 참조하십시오.

10.C.5.h. 선수의 행동을 관리한다. USAPA/IFP에서 승인된 토너먼트에서 심판은 테크니컬 경고와 테크니컬 파울을 호출하고, 선수 개인이나 팀 행위가 토너먼트에 유해할 경우 경기를 몰수할 권한을 가진다.

#### 10.D. 선수의 라인 콜 책임.

10.D.1. Non-officiated sanctioned play (심판이 없는 경우)

10.D.1.a. 선수들은 NVZ(non-volley-zone)와 서비스 발 파울을 포함한 자신의 진영의 모든 라인을 콜 한다.

10.D.1.b. 선수들은 상대 진영의 NVZ(non-volley-zone)와 서비스 발 파울을 콜 한다.

10.D.2. Officiated sanctioned play (심판이 있는 경우)

10.D.2.a. 선수들은 자기 진영의 베이스라인, 사이드라인, 센터 서브 라인을 콜 한다.

10.D.3. Officiated sanctioned play with Line Judges (심판과 선심이 있는 경우)

10.D.3.a. 선수들은 자기 진영의 센터 서브라인을 콜 한다.

10.D.3.b. 선수의 라인 콜은 선심이 있는 경기에서는 유효하지 않다. 선수들은 라인 콜을 선심을 통해 심판에게 어필한다. 10.F 참조하십시오.

10.D.3.c. 만약 심판과 선심이 라인 콜을 할 수 없는 경우, 네 명의 선수가 해당 랠리를 다시 하기로 동의하지 않는 한 그 공은 “In” 으로 간주한다.

#### 10.E. 부심.

10.E.1. 부심은 메달 경기에 배정되는 것을 권고한다. 토너먼트 디렉터나 지정된 대리인은 부심을 선발한다.

10.E.2. 부심은 자신의 관할 구역 내의 모든 라인 폴트를 호출하고, 큰 소리로 “아웃” 을 외치며 허락된 수신호로 결함을 표시한다.

■ 허락된 수신호들은 다음과 같다.

10.E.2.a. “Out” 공 - 팔을 뻗어 공의 나간 방향을 가리킨다.

10.E.2.b. “In” 공 - 손바닥을 아래로 한 상태에서 팔을 코트까지 평행하게 뻗는다.

10.E.2.c. 가려지거나 보지 못한 경우 - 손으로 눈을 가린다.

10.F. **항의.** 심판 판정(라인 콜, 더블 바운스 등)에 대한 항의는 심판에 의해 결정된다. 심판은 항의 결과를 결정하기 위해 선수나 선심과 상의한다.

10.F.1. 선수는 절차적 또는 판정에 대해 심판에게 항의할 수 있다. 심판은 절차상

항의를 고려해 결정을 내린다.

10.F.2. 심판의 결정은 점수 부여, 서브 손실, 재경기(replay)를 초래한다.

#### 10.G. 테크니컬 경고와 테크니컬 파울.

10.G.1. 테크니컬 경고. 심판은 선수가 심판의 결정에 따르지 않거나 스포츠맨답지 않은 행동을 할 때 테크니컬 경고를 부과한다. 테크니컬 경고가 부과되면, 경기 중 같은 선수나 팀에게 주어지는 두 번째 테크니컬 경고는 선수나 팀의 테크니컬 파울이 된다.

10.G.2. 테크니컬 파울. 심판은 테크니컬 파울을 부과할 수 있다. 테크니컬 파울이 부과되면, 상대 진영에 1점이 추가된다. 두 번째 테크니컬 파울은 경기 몰수패로 이어진다.

10.G.3. 테크니컬 경고와 테크니컬 파울을 초래하는 행위:

10.G.3.a. 다른 사람에게 행해지는 불쾌하거나 모욕적인 언어를 사용하는 선수는 그 심각성에 따라 테크니컬 경고 또는 테크니컬 파울을 받게 된다. 어떠한 이유에서든 과도한 욕설이 발생하면 테크니컬 경고 또는 테크니컬 파울을 받는다. 심판은 위반의 심각성에 따라 결정한다.

10.G.3.b. 지나친 논쟁.

10.G.3.c. 사람에 대한 어떤 종류의 위협.

10.G.3.d. 고의적으로 공을 훼손하거나 랠리 사이에 공을 치는 행위.

10.G.3.e. 고의적으로 패들을 던지는 것은 테크니컬 파울을 부과하고, 상대 진영에 점수(a point)를 부여한다.

10.G.3.f. 경기 지연, 시간 초과, 랠리 또는 경기 사이에 너무 많은 시간을 소요하는 행위.

10.G.3.g. 심판에게 규칙에 대한 과도한 질문.

10.G.3.h. 과도하거나 불필요한 항의.

10.G.3.i. 심판의 규칙 해석에 과도하게 항의.

10.G.3.j. 유효한 의학적 상황이 아님에도 의학적 타임아웃(medical time-out)을 요청하는 것.

10.G.3.k. 스포츠맨답지 않은 행위.

10.G.4. 테크니컬 파울과 테크니컬 경고의 영향. 테크니컬 경고와 테크니컬 파울은 그 이유에 대한 간략한 설명이 수반되어야 한다.

10.G.4.a. 테크니컬 경고로 인해 랠리의 패배나 실점으로 이어져서는 안 된다.

10.G.4.b. 테크니컬 경고가 부과되면, 경기 중 같은 선수나 팀에게 주어지는 두 번째 테크니컬 경고는 테크니컬 파울이 된다.

10.G.4.c. 심판이 테크니컬 파울을 부과한다면, 상대 진영의 선수나 팀에게 1점이 더해진다. 점수가 부과된 후, 점수를 받은 선수나 팀은 점수를 반영한 정확한 위치로 이동해야 한다.

10.G.4.d. 테크니컬 경고와 테크니컬 파울은 서브 변경이나 서브권 변경

(side out)에 영향을 미치지 않는다.

10.G.4.e. 테크니컬 경고와 테크니컬 파울을 평가한 후, 심판은 선수가 준비될 때까지 15초 경고를 호출한다. 15초가 끝날 무렵, 심판은 서버와 리시버가 코트에 있지 않거나 준비가 되지 않더라도 10초 규칙을 시작하기 위해 점수를 언급한다.

10.G.4.f. 심판은 선수나 팀이 경기 중에 테크니컬 파울을 두 번 받으면 몰수패 되었음을 선언한다.

## 10.H. 몰수패 경기.

10.H.1. 토너먼트 디렉터는 경기장에서나 경기 중 부적절한 행위 또는 기타 규칙과 절차를 준수하지 않을 경우 경기를 몰수할 수 있다.

10.H.2. 심판은 경기 시작 후 10분 후에도 선수가 경기장에 오지 않을 경우 몰수패를 부과할 수 있다. 토너먼트 디렉터는 상황에 따라 그러한 경기 지연이 필요하다면 더 많은 시간을 허용할 수 있다.

10.H.3. 선수나 팀이 한 경기에서 두 번의 테크니컬 파울을 받으면 해당 경기는 자동으로 몰수패된다.

10.H.4. 토너먼트 디렉터는 부정행위를 한 선수를 축출한 권리를 가진다.

10.H.4.a. 토너먼트 디렉터의 재량에 따라 선수가 토너먼트에서 제명될 경우, 토너먼트에서 획득한 상과 랭킹 포인트는 상실된다.

10.I. 규칙 해석. 만약 선수가 심판이 규칙을 잘못 해석했다고 생각하면, 선수는 심판, 주심, 토너먼트 디렉터에게 규정집에 적용된 규칙을 보여줄 것을 요청할 수 있다. 심판의 판정이 옳았다면 선수나 팀에게 타임아웃이 주어지고 테크니컬 경고가 주어진다. 만약 타임아웃이 없고 심판의 판정이 옳았다면 선수나 팀에게 테크니컬 파울이 주어진다.

10.J. 심판이나 부심의 제거. 모든 선수가 동의하는 경우, 심판이나 부심이 제거될 수 있다. 토너먼트 디렉터의 재량에 따라 심판과 부심이 제거될 수 있다. 만약 심판이나 부심이 제거되면, 토너먼트 디렉터는 새로운 심판이나 부심을 임명해야 한다.

10.K. Non-Officiated Sanctioned Play (심판이 배치되지 않는 경기 진행 시). 다음의 경우 선수들은 심판이나 토너먼트 디렉터에게 요구할 수 있다:

10.K.1. 선수가 자신에게 의도적이고 일관되게 규칙이 제대로 적용되고 있지 않다고 생각되는 경우.

10.K.2. 선수들이 신속하게 쉽게 분쟁을 해결할 수 없는 상황이 발생하는 경우.