

배드민턴 경기규정

(Laws of Badminton)



Badminton



대한배드민턴협회
BADMINTON KOREA ASSOCIATION

■ 배드민턴 경기규정

● 용어의 정의	7
1. 코트와 코트 장비 (Court and Court Equipment)	8
2. 셔틀 (Shuttle)	10
3. 셔틀콕 스피드 시험 (Testing a Shuttle for Speed)	11
4. 라켓 (Racket)	11
5. 용구의 검정 (Equipment Compliance)	13
6. 토스 (Toss)	13
7. 스코어링 시스템 (Scoring System)	14
8. 코트 변경 (Change Ends)	14
9. 서비스 (Service)	15
10. 단식경기 (Singles)	16
11. 복식경기 (Doubles)	17
12. 서비스코트 에러 (Service Court Errors)	18
13. 폴트 (Fault)	19
14. 렛 (Lets)	20
15. 경기 중이 아닌 셔틀 (Shuttle not in play)	21
16. 경기의 진행, 규정 위반, & 벌칙 (Continuous Play, Misconduct & Penalties)	21
17. 경기임원과 항의 (Officials and Appeals)	23

Contents*

◆ 코트임원의 권한	25
1. 도입 (INTRODUCTION)	25
2. 임원과 판단 (OFFICIALS AND THEIR DECISIONS)	25
3. 주심의 권한 (RECOMMENDATIONS TO UMPIRES)	26
4. 주심에 관한 일반사항 (GENERAL ADVICE OF UMPIRING)	38
5. 부심에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO SERVICE JUDGES)	38
6. 선심에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO LINE JUDGES)	41
● 라인 저지 위치 (POSITION OF LINE JUDGES)	44
◆ 점수표 (SCORE SHEET) 작성 지침	46
부록 <APPENDIX> :	
◆ 배드민턴 심판 표준 용어 (Vocabulary)	48
1. Announcements and Introductions	48
2. Start of match and calling the score	49
3. General Communication	50
4. End of Match	52
5. Scoring	52
◆ 배드민턴 랠리포인트시스템 규정요약	53
◆ 랠리포인트제 복식경기 서비스 및 리시브 방법	56

배드민턴 경기규정
 발행일/2007. 1
 발행처/대한배드민턴협회
 (서울특별시 송파구 오륜동 88번지
 올림픽화관 501호)
 Tel : 422-6173~4
 Fax : 420-4270
 www.badmintonkorea.org
 발행인/강영중(대한배드민턴협회 회장)
 감수 : 오성기(부산외국어대학교 교수)
 김학석(대한배드민턴협회 부회장)
 조원규(심판분과위원장)
 한성귀(연수분과위원장)
 이옥현(경기분과위원장)
 번역 : 한우규, 김묘정, 김흥기
 인쇄 : 다솔기획

■ **Law of Badminton(배드민턴 규정 영문본)**

● DEFINITIONS.....	60
1. COURT AND COURT EQUIPMENT	60
2. SHUTTLE.....	63
3. TESTING A SHUTTLE FOR SPEED	64
4. RACKET	65
5. EQUIPMENT COMPLIANCE	67
6. TOSS	67
7. SCORING SYSTEM.....	67
8. CHANGE OF ENDS	68
9. SERVICE	69
10. SINGLES.....	71
11. DOUBLES	72
12. SERVICE COURT ERRORS	74
13. FAULTS	74
14. LETS	76
15. SHUTTLE NOT IN PLAY	77
16. CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT & PENALTIES	77
17. OFFICIALS AND APPEALS.....	79

Contents*

◆ RECOMMENDATIONS TO TECHNICAL OFFICIALS.....	82
1. INTRODUCTION	82
2. OFFICIALS AND THEIR DECISIONS.....	82
3. RECOMMENDATIONS TO UMPIRES.....	83
4. GENERAL ADVICE ON UMPIRING	98
5. INSTRUCTIONS TO SERVICE JUDGES	98
6. INSTRUCTIONS TO LINE JUDGES	101
● POSITIONS OF LINE JUDGES	104
● Rally point umpire Score sheet(스코어 시트)	106

Contents*

■ 배드민턴 경기장 규격

◆ 배드민턴 경기장 규격	107
(1) 세계배드민턴연맹(BWF) 주요 경기대회	107
(2) 기타 BWF대회 및 국제선수권대회	107
(3) 코트 바닥	107
(4) 경기장 주변부 및 조도	108
(5) 공기 흐름	108
(6) 주심 의자	109
(7) 경기장 일반사항 (대한배드민턴협회 추천)	109
(8) 기타 특수 대회	110
(9) 변경 운영.....	110
● 배드민턴 경기장 도면	111

배드민턴 경기규정

(Laws of Badminton)

용어의 정의

■ Player (선수) :

- ➡ 배드민턴 경기를 하는 모든 사람

■ Match (경기) :

- ➡ 한 명 또는 두 명이 조를 나누어 양편에서 하는 기본적인 배드민턴 경기

■ Singles (단식) :

- ➡ 양편에 각 한 사람씩 하는 경기

■ Doubles (복식) :

- ➡ 양편에 각 두 사람씩 하는 경기

■ Serving Side (서비스 사이드) :

- ➡ 서비스를 할 수 있는 권한이 있는 사이드(편)

■ Receiving Side (리시브 사이드) :

- ➡ 서비스하는 반대편의 사이드(편)

■ Rally (랠리) :

- ➡ 서비스를 시작으로 한 번 이상 연속적으로 셔틀이 떨어질 때까지 하는 스트로크

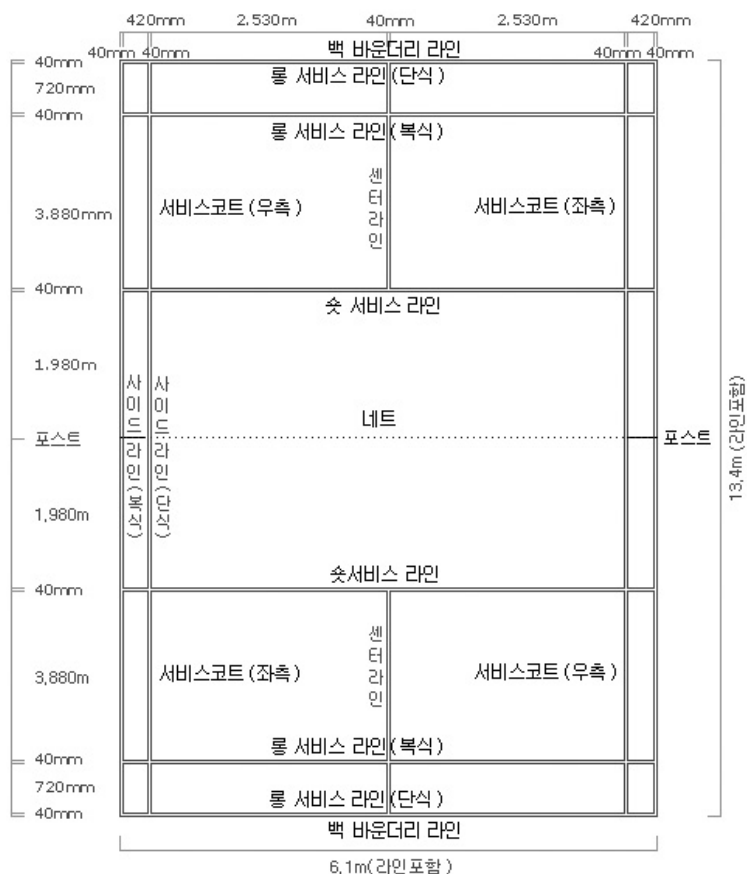
■ Stroke (스트로크) :

- ➡ 선수의 라켓이 앞 방향으로 움직이는 동작

1. Court and Court Equipment (코트와 코트 장비)

- 1.1** 코트는 그림 A에 보이는 것처럼 40mm폭의 라인으로 그려진 직사각형 모양이다.
- 1.2** 라인은 쉽게 구별할 수 있게 흰색과 노란색을 사용하는 것이 좋다.
- 1.3** 모든 라인은 그것들이 명확하게 정의하는 부분에 포함되어야 한다.
- 1.4** 포스트는 코트의 바닥에서부터 높이 1.55m 이고 1.10함에 제시된 바와 같이 네트를 팽팽하게 양옆에서 수직으로 버티는 역할을 한다. 포스트 그리고 그 외의 보조 장비들은 코트 안에 설치되어서는 안 된다.
- 1.5** 포스트는 단식이나 복식경기가 이루어지더라도 그림 A에서 보이는 복식의 사이드라인 상에 세워야 한다.
- 1.6** 네트의 그물은 진한 색상에 15mm보다 작지 않고 20mm보다 크지 않은 세밀한 코드로 만들어 져야한다.
- 1.7** 네트의 세로 폭은 760mm 그리고 가로 폭은 최소 6.1m가 이상적이다.
- 1.8** 네트 상단에는 75mm폭의 흰색 테이프로, 테이프 안으로 코드나 케이블을 집어넣은 것으로 한다. 이 테이프는 코드나 케이블 바로 위에 놓여져야 한다.
- 1.9** 코드나 케이블은 포스트 상단에서부터 단단하게 당겨져 고정되어야 한다.
- 1.10** 네트의 높이는 코트의 중앙 표면에서 1.524m이고, 복식 사이드라인으로 부터의 표면상에서는 1.55m이다.
- 1.11** 네트의 끝부분에서부터 포스트 사이에는 아무런 간격이 없어야 한다. 만약 필요로 하면 네트의 끝부분이 포스트에 묶여야 한다.

[Diagram A]



- ※ 라인 폭 : 40mm, 코트 대각선 길이 : 14.723m
- ※ 넷 높이 : 양 끝 부분-1.55m, 중앙-1.524m
- ※ 포스트(지주대) 높이 : 1.55m
- ※ 코트와 코트사이 : 최소 2m
- ※ 천정높이 : 적정높이 - 12m이상, 최소 9m이상

2. Shuttle (셔틀)

2.1 셔틀은 천연 그리고 합성 재료로 만드는 것이 좋다. 셔틀이 어떠한 재료로 만들어지더라도, 천연의 깃을 꽃아서 만든 셔틀과 비행 특성이 비슷하면 된다.

2.2 깃털 셔틀 :

2.2.1 셔틀은 베이스에 16개의 깃털이 고정된 것으로 한다.

2.2.2 셔틀의 깃털은 베이스의 상단부터 하단까지 62mm에서 72mm의 일정한 길이이어야 한다.

2.2.3 깃털의 상단은 58mm에서 68mm사이의 직경을 그리는 원의 형태로 이루어진다.

2.2.4 깃털은 실이나 다른 적절한 재료로 단단히 고정해야 한다.

2.2.5 베이스는 25mm로부터 28mm로 바닥은 둥글어야 한다.

2.2.6 셔틀의 무게는 4.74g에서 5.50g이다.

2.3 깃털이 아닌 셔틀 :

2.3.1 합성제품 또는 인조 제품을 자연 깃털 대신 사용할 수 있다.

2.3.2 베이스는 2.2.5항에 설명되어 있다.

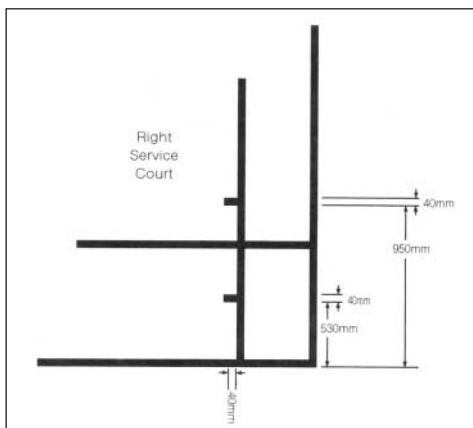
2.3.3 길이와 무게는 2.2.2, 2.2.3, 그리고 2.2.6에 설명이 되어있다. 하지만, 자연 깃털과 비교했을 때, 재료의 비중이나 특성의 차이로 인해 생기는 변화가 오차 범위 10%까지 허용된다.

2.4 셔틀 모양의 디자인에는 변화가 없다. 조직위원회에서 위 사항을 첨부 검토하여 셔틀의 스피드와 비행에 문제없으면 기후나 고도에 의해 대기의 상태가 표준 셔틀과 맞지 않으면 규정을 변경하여 사용할 수 있다.

3. Testing a Shuttle for Speed (셔틀콕 스피드 시험)

- 3.1** 셔틀을 시험하기 위해서, 선수는 백 바운더리라인에서 언더핸드 풀 스트로크로 행한다.셔틀을 상향각도로 사이드라인과 평행이 되도록 스트로크한다.
- 3.2** 정확한 스피드를 가지고 있는 셔틀을 사용했을 경우 그림B에 나타나듯이 반대편 백바운더리라인 내측530mm이상990mm 아래의 범위에 착지된다.

[Diagram B]

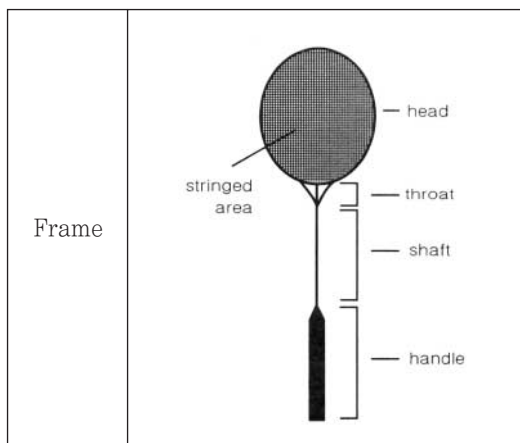


4. Racket (라켓)

- 4.1** 라켓 프레임의 평균적 전체길이는 680mm이고, 평균적 넓이는 230mm이다. 규정 4.1.1부터 4.1.5까지 각 부분별로 설명이 되고, 그림 C와 같다.

- 4.1.1** 핸들 부분은 선수가 라켓을 잡기위한 부분이다.
- 4.1.2** 스트링 부분은 선수가 셔틀을 치기 위한 라켓의 한 부분이다.
- 4.1.3** 헤드의 범위는 스트링 부분을 커버하는 경계부분이다.
- 4.1.4** 샤프트는 핸들과 헤드를 이어주는 부분이다. (4.1.5 참조)
- 4.1.5** 목부분(Throat, 있을 경우에)은 샤프트와 헤드를 연결하는 부분이다.

[Diagram C]



4.2 스트링 부분 :

- 4.2.1** 스트링 부분은 편평해야 하고, string이 교차되는 부분이 엇갈리며 짜집기 되거나 묶여서 교차된 string의 형태를 유지해야 한다. 일반적으로 스트링된 (거트가 묶인) 형태는 균등해야 하고 특히 중앙에 다른 부분에 비해 덜 촘촘하지 않아야 한다.

4.2.2 스트링은 길이가 280mm, 넓이가 220mm를 넘으면 안된다. 하지만 해당부분이 throat 부분이 아니라면 아래 조건 아래에서 스트링이 확장될 수 있다.

4.2.2.1 확장된 스트링 부분의 넓이는 35mm를 넘으면 안된다.

4.2.2.2 그리고 스트링 전체 길이가 330mm를 넘으면 안된다.

4.3 라켓 :

4.3.1 라켓의 굽힘이나 진동을 방지, 균형 조정, 라켓핸들을 보호하는 차원에서의 합당한 사이즈와 목적 이외의 부속물을 붙여서는 안된다.

4.3.2 선수는 라켓의 형태에 변형을 주거나 혹은 어떠한 유사한 장치를 달아서도 안된다.

5. Equipment Compliance (용구의 검정)

세계배드민턴연맹은 배드민턴 경기에서 사용하는 모든 라켓, 셔틀, 용구, 또 모든 기본 제품들이 규정에 적합한지 승인 또는 비승인 조치를 해야 한다. 이러한 규정은 연맹이 할 의무가 있고, 또는 성실한 선수, 기술위원회, 용구 제조자 그리고 가맹 단체가 제안 또는 신청에 의해 행할 수도 있다.

6. Toss (토스)

6.1 경기를 시작하기 전에 토스가 이루어지는데, 토스에서 이기는 편이 6.1.1 그리고 6.1.2항 중에서 선택권을 가지게 된다.

6.1.1 서브나 리시브를 선택한다.

6.1.2 코트의 한쪽 아니면 다른 쪽을 선택해서 시작한다.

6.2 토스에서 진 쪽은 남겨진 선택사항 하나를 선택한다.

7. 득점(스코어링 시스템)

7.1 특별히 별도의 규정이 없으면 3게임(2게임 선취 시 승리)을 원칙으로 한다.

7.2 21점을 선취한 편이 해당 게임을 이긴다. 단, 7.4항~7.5항 예외.

7.3 해당 랠리에서 이긴 편이 득점한다. 상대방에서 폴트를 범하거나, 셔틀이 상대방 코트 바닥에 떨어졌을 때 랠리에서 이기게 된다.

7.4 스코어가 20:20 동점인 경우에는 2점차로 먼저 앞선 편이 승리한다.
(즉, 2점차일 경우 승리)

7.5 스코어가 29:29 동점인 경우, 한 점 즉, 30점에 먼저 도달한 편이 이긴다.

7.6 해당 게임에서 이긴 편이, 다음 게임에서 첫 서비스를 한다.

8. Change Ends (코트 변경)

8.1 선수는 아래의 경우에 코트(사이드)를 교대 한다:

8.1.1 제1게임의 종료 후에;

8.1.2 만약 제3게임이 이루어지는 상황이 되면; 3게임 시작 전에, 그리고

8.1.3 제3게임 중, 11점을 선취한 후

8.2 규정 8.1에 나타난 것처럼 코트 변경을 못했을 경우, 그 실수가 확인된 시점부터 그리고 셔틀의 움직임이 없을 때 정정한다. 이미 진행되어 획득한 점수는 그대로 이어간다.

9. Service [서비스]

9.1 정확한 서비스는 다음과 같다:

- 9.1.1** 서버와 리시버가 서브에 대한 준비가 되었을 때, 서버나 리시버는 서브를 시작하는데 부당하게 지연을 유발해서는 안 된다. 서버의 라켓 헤드가 후방 움직임을 마쳤을 때, 규정 9.2의 서브의 시작을 하는데 있어서 어떠한 지연도 부당한 지연으로 간주 된다.
- 9.1.2** 서버와 리시버는 대각선 위치에 서 있어야 하며 코트의 경계선을 밟지 않아야 한다.
- 9.1.3** 서버와 리시버의 양다리 는 서비스를 시작하는 자세가 (규정 9.2) 서비스가 넘어갈 때까지 고정되어 있어야 한다. (규정 9.3)
- 9.1.4** 서버의 라켓은 셔틀의 베이스를 치는 것으로부터 시작한다.
- 9.1.5** 셔틀이 라켓과 접촉하는 순간에 셔틀의 전체가 서버의 허리보다 밑에 있어야 한다. 여기서 말하는 허리는 몸 전체에서 가상의 라인으로 생각하면 되고, 대략 서버의 마지막 갈비뼈부분의 위치라고 생각하면 된다.
- 9.1.6** 서버가 셔틀을 치는 그 순간에 라켓의 샤프트는 아래쪽 방향을 향하고 있어야 한다.
- 9.1.7** 서버의 라켓 움직임은 서비스 시작부터 (규정 9.2) 서비스가 넘어갈 때까지 (규정 9.3) 앞으로 향하는 움직임이 계속되어야 한다.
- 9.1.8** 셔틀이 날아가는 방향은 서버의 라켓에서부터 네트를 넘어 날아가고, 리시버의 서비스코트로 (경계선상 혹은 그 내측) 들어와야 한다.
- 9.1.9** 서비스를 할 때, 서버는 셔틀을 맞지 못하면 안 된다. (이 경우 폴트)

- 9.2** 선수들이 서비스 준비가 되어있을때, 서버의 라켓 헤드가 최초로 앞으로 나가는 방향이 서비스의 시작이다.
- 9.3** 서비스가 시작되었으면 (규정9.2), 서버의 라켓이 셔틀을 쳐서 넘어가거나, 서비스를 시도 했을 때 셔틀을 못 맞추는 경우가 있다.
- 9.4** 서버는 리시버가 준비하기 전에 서비스를 하면 안 된다. 하지만, 그 상황에서 리시버가 서비스를 받아넘기려 했으면 그것은 리시버가 준비한 것으로 판단한다.
- 9.5** 복식경기에서 서비스가 시작되는 상황에서 (규정9.2, 9.3) 서버와 리시버의 파트너는 해당선수 측 코트의 어디에나 위치해도 되지만 서버와 리시버의 시야를 차단하면 안 된다.

10. Singles (단식경기)

10.1 서비스와 리시브 코트

10.1.1 경기자는, 그 게임에서 서버가 포인트를 얻지 못했던지, 혹은 짝수의 포인트를 취했을 때, 각각 우측 서비스코트로부터 서비스하고, 우측에서 리시브 한다.

10.1.2 경기자는, 그 게임에서 홀수의 포인트를 취했을 때, 각각 좌측 서비스코트로부터 서비스하고, 좌측에서 리시브 한다.

10.2 랠리에서는 서버와 리시버가 번갈아 가면서 셔틀이 멈출 때까지 셔틀을 주고 받는다. (규정15)

10.3 득점과 서비스

10.3.1 만약 서버가 랠리에서 이기게 되면 (규정7.3), 서버는 득점을 하게

된다. 그리고 다음 랠리에서 서비스는 반대편에서 실행한다.

- 10.3.2** 만약 리시버가 랠리에서 이기게 되면 (규정7.3), 리시버는 득점을 하게 된다. 그리고 리시버가 새로운 서버가 된다.

11. Doubles (복식경기)

11.1 서비스와 리시브 코트

- 11.1.1** 서브한 편이 점수를 얻지 못했거나, 혹은 짝수의 점수를 획득한 경우, 우측 서비스코트로부터 서비스한다.

- 11.1.2** 그 게임에서 서브한 편이 홀수의 점수를 획득한 경우, 왼쪽 서비스 코트로부터 서비스한다.

- 11.1.3** 마지막 서비스를 했던 리시브 쪽의 선수는 마지막 서비스했던 쪽 코트에서 리시브한다.

리시버 편의 파트너는 반대로 움직인다.

- 11.1.4** 서비스를 넣으려하는 선수의 대각선 방향에 있는 반대편 선수가 리시버가 된다.

- 11.1.5** 서비스코트에서 해당선수가 서브를 하고 점수를 획득해야만 (좌우측) 위치를 바꾼다.

- 11.1.6** 규정12에서 나온 사항을 제외하고는, 서비스를 시행할 때는 서비스쪽의 점수와 일치한 자리에서 서브를 해야 한다.

11.2 경기의 순서와 코트의 포지션

규정15에 나와 있듯이, 서비스 리턴후, 서들은 서비스쪽에 있는 선수들과 리시브쪽에 있는 선수들이 번갈아가며 랠리를 하고, 서들이 바닥에 떨어질 때까지 진행한다.

11.3 득점과 서비스

11.3.1 서비스쪽이 랠리에서 이겼을 경우 (규정7.3), 서비스쪽이 점수를 얻게 되고, 다시 서브를 하게 된다.

11.3.2 리시브쪽이 랠리에서 이겼을 경우 (규정7.3), 리시브쪽이 점수를 얻게 되고, 새롭게 서비스쪽이 되는 것이다.

11.4 서비스의 순서

어떤 경기에서도 서비스는 연속적으로 일관되게 이루어져야 한다.

11.4.1 게임을 시작한 가장 최초의 서버는 오른쪽 서비스 코트에서

11.4.2 최초의 리시버에게 보낸다. 서비스가 왼쪽에서 보내졌을 때는

11.4.3 최초의 리시버의 파트너에게 보낸다.

11.4.4 다시 최초의 리시버에게

11.4.5 최초의 서버에게 그리고 지속적으로

11.5 그 어떤 선수도 서비스와 리시브의 순서가 바뀌면 안 되고, 리시브를 두 번 연속으로 하면 안 되지만 규정12는 예외가 된다.

11.6 이긴 편의 선수들 중 아무나 그 다음 경기에서 서비스를 하고, 진 팀 선수들 중 아무나 그 다음 경기에서 리시브를 한다.

12. Service Court Errors (서비스코트 에러)

12.1 서비스코트 에러는 선수가 아래의 경우에 적용된다.

12.1.1 서비스와 리시브의 순서가 잘못 된 경우 또는

12.1.2 서비스와 리시브를 잘못된 서비스코트에서 하는 경우.

12.2 만약 서비스코트 에러가 발견되면, 그 에러는 정정되고 현 점수는 그대로 유지된다.

13. Fault (폴트)

다음 상황에서는 ‘폴트’가 된다.

13.1 만약 서비스가 바르지 못한 경우 (규정9.1)

13.2 만약 서비스를 하는 중 셔틀이 다음과 같을 때

13.2.1 네트 위에 걸려서 그 자세로 멈춰 있는 경우

13.2.2 네트 위로 넘어갈 때, 네트에 걸리는 경우 혹은

13.2.3 리시버의 파트너가 셔틀에 맞았을 경우

13.3 랠리 중에 셔틀이 다음과 같을 때

13.3.1 코트의 경계선 밖으로 셔틀이 떨어지는 경우

13.3.2 셔틀이 네트를 통과하거나, 네트 아래로 통과할 때

13.3.3 네트를 넘어가지 않은 경우

13.3.4 천장과 옆의 벽에 닿았을 경우

13.3.5 사람(선수)이나 선수의 옷에 접촉했을 경우

13.3.6 코트 바깥 부분의 물건들이나 사람에 접촉한 경우

(만약 빌딩의 구조로 인해서 그 지역 배드민턴협회에서 그 나라 협회에 요청을 필요로 하면, 그 나라 협회의 권한으로 셔틀이 방해되어 접촉하는 경우에 대해 규칙을 따로 정할 수 있다.)

13.3.7 라켓에 걸려서 멈추어져 있는데 스트로크를 하는 그 상태에서 내딛지는 경우

13.3.8 한 선수가 셔틀을 두 번 친 경우, 그러나 한 번의 스트로크에서 라켓의 헤드와 스트링부분에 연달아 맞으면 ‘폴트’가 아니다.

13.3.9 선수가 치고 바로 그 선수의 파트너가 연속적으로 셔틀을 칠 때

13.3.10 선수의 라켓에 맞았는데도 상대방 코트로 안 넘어가는 경우

13.4 랠리 중에 선수가 다음과 같을 때

13.4.1 네트나 네트를 보조해주는 용구에, 라켓, 사람, 그리고 옷이 접촉한 경우

13.4.2 네트 위로 상대방 코트로 라켓이나 선수가 넘어가는 경우. 하지만 공격자의 코트에서 있는 셔틀이 최초의 스트로크일 경우에는 ‘폴트’로 보지 않는다.

13.4.3 네트 아래로 라켓이나 사람이 넘어가서 상대선수를 방해하거나 당혹시키는 경우

13.4.4 상대선수를 방해, 다시 말하면 네트를 넘어가고 있는 상대의 정당한 스트로크를 방해하는 경우

13.4.5 선수가 의도적으로 고함을 지르거나 불필요한 몸짓으로 상대선수를 당혹하게 할 때.

13.5 선수가 지속적으로 규정16을 어기는 경우

14. Lets [렛]

14.1 ‘렛’은 주심(Umpire)에 의해서, 또는 주심이 없는 경우에는 선수에 의해서 경기를 정지하기 위해 선언된다.

14.2 다음과 같은 상황에서는 ‘렛’으로 본다.

14.2.1 리시버가 준비되기 전에 서버가 서비스를 한 경우

14.2.2 서비스 중에, 리시버와 서버 둘 다 폴트를 범한 경우

14.2.3 서비스가 리턴 된 후에 셔틀이

14.2.3.1 네트에 걸려서 네트위에 멈춰져 있는 경우

14.2.3.2 네트를 넘어가서 네트에 걸리는 경우

14.2.4 랠리 중에 셔틀의 베이스와 깃털이 완전히 떨어져 나가는 경우

14.2.5 주심의 의견 하에, 선수가 방해로 받았거나, 코치에 의해 방해를 받았을 경우 ‘렛’을 선언할 수 있다.

14.2.6 선심(Line Judge)이 보지 못했거나, 주심이 판단할 수 없는 경우

14.2.7 예측할 수 없는 우발적인 사항이 일어난 경우

14.3 ‘렛’이 불리지면, 마지막 서비스 이후 경기는 무효로 간주하고, 서비스를 한 선수가 다시 서비스를 하게 된다.

15. Shuttle not in play (경기 중이 아닌 셔틀)

다음의 경우 셔틀은 경기 중이 아닌 셔틀로 본다.

15.1 네트나 포스트를 맞아 셔틀을 친 선수의 코트로 떨어지기 시작했을 때

15.2 코트의 표면에 맞았을 때, 또는

15.3 폴트와 렛이 취해졌을 때.

16. Continuous Play, Misconduct & Penalties (경기의 진행, 규정 위반, & 벌칙)

16.1 경기는 규정 16.2, 16.3의 경우를 제외하고는 최초의 서비스부터 경기가 끝날 때까지 지속적으로 행해져야 한다.

16.2 휴식 시간(Interval)

16.2.1 매 경기에서 11점에 도달했을 경우 60초 이내의 휴식 시간을 허용한다.

16.2.2 첫 번째 경기(1st game)와 두 번째 경기(2nd game) 사이에 그리고

두 번째 경기(2nd game)와 마지막경기(3rd game) 사이에 120초이
내의 휴식 시간을 허용한다.

(중계 방송 코트에서는 심판장(Referee)이 경기 전에 규정16.2의
휴식 시간을 의무적으로 하거나 시간을 조정할 수 있다.)

16.3 경기의 중단

16.3.1 선수들의 책임 외의 상황에서 필요할 때, 주심은 자신의 판단으로
필요하다고 생각되는 동안 경기를 중단할 수 있다.

16.3.2 긴박하고 특별한 상황에서는 심판장이 주심에게 경기를 중단하라
고 지시할 수 있다.

16.3.3 경기가 중단되는 경우, 점수는 그대로 유지 되며, 재시작할 때 그
점수에서 시작을 한다.

16.4 경기의 지연

16.4.1 그 어떠한 상황에서도, 선수의 체력을 회복하거나, 호흡을 안정시
키기 위해서, 또는 조언을 얻기 위해서 경기를 지연해서는 안된다.

16.4.2 주심만이 경기의 지연에 대한 유일한 판단자이다.

16.5 조언(지도) 그리고 코트 이탈

16.5.1 경기 중이 아닌 서틀인 상황에서만 (규정15) 선수는 조언과 지도를
받을 수 있다.

16.5.2 선수들은 주심의 허락 없이 코트 밖으로 나갈 수는 없다. (규정
16.2에 나타나는 상황은 제외)

16.6 선수들은 다음과 같은 행위를 해서는 안된다.

16.6.1 경기를 고의로 지연하거나 중단하는 행위

16.6.2 서틀의 스피드와 비행의 변화를 주기 위해서 서틀을 손상시키는
행위

16.6.3 공격적인 매너

16.6.4 배드민턴 규정에 특별히 규정되지 않은 위반 행위

16.7 위반 행위 관리

16.7.1 주심(Umpire)은 규정16.4, 16.5, 16.6에 대하여 다음과 같이 조치한다.

16.7.1.1 위반을 한 쪽에 주의(warning)를 준다.

16.7.1.2 만약 주의가 주어진 후에는, 경고(fault)를 한다. 한편에서 두번 위반한 경우 지속적인 반칙 행위로 간주한다.

16.7.2 명백한 위반이나 지속적인 반칙행위 혹은 규정 16.2항을 위반하는 경우, 위반한 편에 폴트(fault)를 주며, 그 즉시 위반한 측을 해당 경기의 자격을 박탈할 수 있는 권한을 가진 레프리(심판장)에게 보고한다.

17. Officials and Appeals (경기임원과 항의)

17.1 심판장(Referee)은 토너먼트 혹은 대회와 경기 전반을 관리 하는 사람이다.

17.2 주심(Umpire)은 지정된 시합에서의 경기, 코트, 그리고 주위를 관리하는 사람이다. 주심(Umpire)은 심판장에 보고를 해야 한다.

17.3 부심(Service Judge)은 서버가 서비스폴트를 했을 경우, 그 서비스폴트를 선언할 권리가 있다 (규정9.1).

17.4 선심(Line Judge)은 셔틀이 떨어지는 지점이 ‘인’ 그리고 ‘아웃’ 인지 판정하여 표시해 주어야 한다.

17.5 임원들의 결정은 그 책임 범위 대상의 모든 포인트에 관한 최종 결론이 된다. 하지만 만약 주심(Umpire)의 판단 하에 선심(Line Judge)이 확실하게

실수를 했다고 판단되면 주심이 결정된 콜을 정정할 수 있다.

17.6 주심(UMPIRE)은 :

17.6.1 배드민턴 규정을 적용하여 운영하고 ‘폴트’ 그리고 ‘렛’ 상황 시에는 정확하게 콜을 해야 한다.

17.6.2 점수와 관련된 항의가 있을 때는 서비스가 시작되기 전에 그것에 대한 결정을 그 어떠한 경우에도 내려야한다.

17.6.3 선수 그리고 관중들을 위해서 경기의 진행 상황을 지속적으로 알 수 있게 정보를 전달해야 한다.

17.6.4 심판장(Referee)과 상의하여 부심(Service Judge)과 선심(Line Judge)을 임명 또는 해임할 수 있다.

17.6.5 지명이 되지 않은 경기 임원에게는, 의무를 조정하여 실행하게 한다.

17.6.6 지명된 임원이 보지 못했을 경우에는, 그 임원의 책무를 대신 수행하거나, ‘렛’을 선언한다.

17.6.7 규정16에 관련된 모든 사실을 심판장에게 보고 한다.

17.6.8 규정에 대한 불만족스러운 모든 항의 사항을 심판장(레프리)에게 알린다. (그러한 항의는 그 다음 서비스가 행하여지기 전에 이루어져야 하고, 혹 경기가 종료 되었다면 항의하는 편이 코트를 떠나기 전에 이루어져야 한다.

코트 임원의 권한

(RECOMMENDATIONS TO COURT OFFICIALS)

1. 도입(INTRODUCTION)

- 1.1 기술 임원은 모든 국가에서 경기 통제를 표준화하기 위하여 세계배드민턴연맹(BWF)이 그 규칙에 따라 추천한다.
- 1.2 이러한 추천의 목적은 주심(Umpire)들이 비공식적인 행동을 배제하고 정당하고 공정하게 시합을 통제하는 방법을 권고하는데 있으며 부심(Service Judge)이나 선심(Line Judge)의 임무수행 지침을 주는데 있다.
- 1.3 모든 기술 임원은 경기가 선수를 위한 것임을 기억해야 한다.

2. 임원과 판단(OFFICIALS AND THEIR DECISIONS)

- 2.1 주심(Umpire)은 심판장(Referee)으로부터 그 권한을 위임받아 행동한다 (Law 17.2).
(심판장이 없으면 책임 있는 임원)
- 2.2 부심(Service Judge)은 일반적으로 레프리가 임명하지만, 레프리나 주심의 상호 협의 하에 교체할 수 있다(Law 17.6.4)
- 2.3 선심(Line Judge)도 위의 경우와 같다(Law 17.6.4)
- 2.4 임원의 결정은 주심의 의견으로 선심이 명백하게 잘못된 콜을 했다고 정당하게 의심이 되어지는 경우, 주심이 선심의 결정을 번복할 경우(Law 17.5)를 제외한 임원이 책임질 수 있는 모든 상황에 대해 이루어질 수 있다. 만약,

주심이 선심이 교체되어야 한다고 판단하는 경우에 주심은 레프리를 불러야 한다(Law 17.6.4 권한 2,3)

2.5 다른 임원이 보지 못했다면 주심이 결정해야 한다. 결정을 내리지 못했을 때 ‘렛(Let)’을 선언해야 한다(Law 17.6.6).

2.6 주심은 코트내 모든 사항에 대하여 책임을 져야한다. 주심의 지배권은 코트에 투입되면서부터 경기종료 후 코트를 떠날 때까지 지속된다(Law 17.2)

3. 주심의 권한 (RECOMMENDATIONS TO UMPIRES)

3.1 경기 전에 주심은

3.1.1 심판장(레프리)로부터 점수판을 받는다.

3.1.2 사용될 점수계가 작동되는가를 확인한다.

3.1.3 포스트가 복식 사이드 라인 상에 있는지를 확인한다(Law 1.5)

3.1.4 네트 높이를 점검하고 네트 끝과 포스트 사이에 틈이 없나 확인한다.

3.1.5 셔틀이 장애물에 관계되는 법규에 해당되는지의 여부를 확인한다.

3.1.6 부심(Service Judge)이나 선심(Line Judge)이 자신들의 임무를 아는가 확인하고 정확한 위치를 잡았는가를 확인한다(Sections 5 and 6)

3.1.7 검사된 셔틀(규칙3)이 경기를 진행하기에 충분한지를 확인한다.
(주심은 관례상 권고 3.1.3, 3.1.4, 3.1.7의 경우 경기장에 임명된 부심에게 권한을 위임할 수 있다)

3.1.8 주심은 선수의 옷이 색상, 디자인, 문구, 광고와 관련된 명시된 규정에 적합한지와 어떠한 위반도 없는지를 확인한다. 복장 규제를 위반한 것에 대한 결정은 경기 전에 레프리 혹은 대신할 수 있는 임원에게 통보하거나 만약 이것이 불가능할 경우 경기가 끝나는

직후 해야 한다.

3.1.9 토스(Toss)가 공정히 실행되어 이긴 쪽과 진 쪽이 선택을 정확히 실행했는가를 확인 한다 (Law6). 진영(ends)의 선택을 기록한다.

3.1.10 복식의 경우에 오른쪽 서비스 코트에서 시작하는 선수들의 이름을 기록한다. 이는 각 경기의 시작 시에 기록한다(이것은 선수들이 정확한 서비스 코트에 있는지를 언제든지 확인하는 것을 가능하게 한다).

3.2 경기를 시작하기 위해 주심(Umpire)은 좌우를 가리키며 다음에 제시된 적절한 진행표현(announcement)을 사용하여 경기를 진행한다. (선수명은 W, X, Y, Z 이며 국가명은 A, B, C, D).

Singles

Tournament:

“Ladies and Gentlemen, on my right ‘X, A’ and on my left ‘Y, B’. ‘X’ to serve; love-all; play.”

Team event:

“Ladies and Gentlemen, on my right ‘A’ represented by ‘X’ and on my left ‘B’ represented by ‘Y’. ‘A’ to serve; love-all; play.”

Doubles

Tournament:

“Ladies and Gentlemen: on my right ‘W, A’ and ‘X, B’; and on my left, ‘Y,

C' and 'Z, D'.

'X' to serve to 'Y'; love-all; play."

If doubles partners represent the same country, announce the country name after announcing both players' names, e. g. 'W and X, A'

Team event:

"Ladies and Gentlemen; on my right 'A' represented by 'W' and 'X' and on my left 'B' represented by 'Y' and 'Z'. 'A' to serve; 'X' to 'Y'; love-all; play."

3.3 경기 중

3.3.1 주심(UMPIRE)은

3.3.1.1 배드민턴 규칙의 부록4에 제시된 표준 용어를 사용해야 한다.

3.3.1.2 점수를 기록하고 불러야 한다. 항상 서버의 점수를 먼저 부른다.

3.3.1.3 만약 부심(Service Judge)이 임명되었다면, 서비스 중에 특히 리시버를 주시해야한다. 필요하다면 주심은 서비스 폴트를 부를 수 있다.

3.3.1.4 만약 가능하다면 점수판(scoring device)의 상태를 확인한다.

3.3.1.5 만약 레프리의 도움이 필요하다면 머리 위로 오른손을 든다.

단식에서 서비스를 잃었을 때 "서비스 오버(Service over)"라고 부르고 새 서버의 점수를 연이어 부른다.

3.3.2 서브권을 잃으면 “서비스 오버(Service over)”라고 부르고 새 서버의 점수를 이어 부른다(Law10.3.2, 11.3.2). 만약 필요하다면 동시에 정확한 서비스 코트와 새로운 서버를 향해 적절한 손으로 가리킨다.

3.3.3 “Play”는 다음 상황에서 주심(Umpire)에 의해서 불려진다.

3.3.3.1 매치 혹은 게임이 시작되거나, 인터벌 혹은 코트를 바꾼 이후 경기를 다시 시작할 때

3.3.3.2 경기 중단 후 다시 시작할 때

3.3.3.3 주심이 선수에게 다시 시작하라고 지시할 때

3.3.4 “반칙(Fault)”은 다음 경우를 제외하고 반칙(Fault)이 발생했을 때 주심에 의해 불려진다.

3.3.4.1 규칙 9.1 의 서버의 폴트는 규정13.1에 따라 부심에 의해 불려지고 주심이 “서비스 폴트 콜드” 불려진 것을 주심이 인식해야만 한다. 주심은 “폴트 리시브:” 라고 불려진 것에 의해 리시버의 폴트를 불려야 한다.

3.3.4.2 규칙 13.3.1에 따라 발생한 폴트는 선심의 콜과 시그널로서도 충분하다 (권한 6.2) 그리고

3.3.4.3 규칙 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2, 또는 13.3.3에 따라 발생한 폴트는 선수나 관중이 해명을 요구했다면 ‘폴트’를 불려야 한다.

3.3.5 각 게임 중에 앞선 점수가 11점에 도달했을 때 “서비스 오버”를 부르고 11점을 얻은 랠리 후에 즉시 점수를 부른 후 관중의 박수갈채에 상관없이 “인터벌”을 부르므로 끝난다. 이것으로 규칙16.2.1에 따라 허용된 인터벌이 시작된다. 각 인터벌 동안 임명된 부심은

코트 청결을 책임져야 한다.

3.3.6 게임 중에 인터벌에서 앞선 점수가 11점에 도달했을 때 40초가 경과하면 예고한다.

“[Court.....], 20 seconds”. 반복해서 부른다.

첫 번째와 두 번째 게임, 세 번째 중의 (규칙16.2.1)의 인터벌에서 선수가 엔드를 바꾼 후에 각각의 사이드는 2명 이하에 사람이 들어올 수도 있다. 이 사람들은 주심이 ‘20 seconds’ 콜을 할 때 코트를 떠나야 한다.

인터벌 후에 게임을 시작하기 위해 스코어를 반복하고 후에 “플레이” 부른다.

만일 선수들이 규칙 16.2.1에 따라 인터벌을 요구하지 않는다면 인터벌 없이 게임은 진행되어야 한다.

3.3.7 Extended game: 확장된 게임

3.3.7.1 각 게임에서 한쪽 사이드가 20점에 도달하면 “게임 포인트” (Game point) 또는 “매치포인트”라고 부른다.

3.3.7.2 각 경기에서 한쪽 사이드가 29점에 도달하면 되면 “게임 포인트” 또는 “매치 포인트”라고 부른다.

3.3.7.3 권한 3.3.7.1 과 3.3.7.3에서 콜은 항상 리시버의 점수보다 서버의 점수를 먼저 부른다.

3.3.8 각 게임의 종료시에 “게임”은 항상 최종적인 랠리가 끝난 뒤에 즉시 불러야 한다. 이것은 규정 16.2.2에 따라 허용된 인터벌의 시작이다.

첫 번째 경기가 끝난 후에

“퍼스트 게임 윈 바이(First game won by).....[name(s) of

player(s), or team (in a team event)]...[score].” 라고 부른다.

두 번째 게임 끝난 후에

“세컨 게임 원 바이 (Second game won by)....[name(s) of player(s), or team (in a team event)]...[score]; one game all.” 이라고 부른다.

각 게임이 끝에 임명된 부심은 만약 제공된다면 네트의 중앙 아래에 인터벌 보드를 위치시키고 인터벌 동안 코트를 닦는 것을 책임져야 한다.

만일 그 게임이 그 경기를 이기는 것이라면 다음에 콜로 대신한다.

“매치 원 바이“ (Match won by [name(s) of player(s), or team (in a team event)]...[scores].”

3.3.9 첫 번째와 두 번째 게임 사이와 두 번째와 세 번째 게임 사이 (규칙 16.2.2)의 인터벌에서 100초의 경과한 후에 다음과 같이 콜 한다.
“[Court...] 20 seconds”. 반복해서 부른다.

두 게임 간에 인터벌(규칙16.22)에서 각 사이드는 두 명 이하의 사람이 코트에 들어올 수도 있다. 이 사람들은 선수가 엔드를 바꾼 후에 그 사이트에 들어와야 하며 주심이 “20 seconds”를 콜 했을 때 코트를 떠나야 한다.

3.3.10 두 번째 게임을 시작하기 위해 다음과 같이 콜 한다.

“세컨 게임, 러브 올 플레이” (Second game, love all; play)

만약 세 번째 게임이 있다면 세 번째 게임을 시작하기 위해 다음과 같이 콜 한다.

“파이널 게임; 러브 올 플레이“ (Final game; love all; play)

3.3.11 세 번째 게임 또는 한 게임의 매치에서 앞선 점수가 11점에 도달했을 때 (규칙 8.1.3) 스코어를 콜하고 그 후 “interval; change ends” (인터벌; 체인지 엔드)를 부른다.

인터벌 후에 게임을 시작하기 위해 스코어를 반복한 후 “Play”를 부른다.

3.3.12 매치가 끝난 후 즉시 레프리에게 완성된 score-sheet를 제출한다.

3.4 라인 관련 콜(Line calls)

3.4.1 주심은 Shuttle이 라인 근처에 떨어졌을 때와 먼 쪽에 떨어졌을 때 항상 선심을 쳐다봐야만 한다. 선심은 아래 권한 3.4.2를 제외한 결정에 완전히 책임져야 한다.

3.4.2 만약 주심의 의견으로 선심이 명확하게 잘못된 콜을 했다고 의심이 되면 주심은 다음과 같이 콜 해야 한다.

3.4.2.1 만약 Shuttle이 “인”이면 “Correction, IN”, 또는

3.4.2.2 만약 Shuttle이 “아웃”이면 “Correction, OUT”

3.4.3 선심이 없거나 만약 선심이 보지 못했다면 주심은 즉시 다음과 같이 콜 해야 한다.

3.4.3.1 Shuttle이 라인 밖에 떨어졌을 때 점수를 부르기 전에 “OUT” 또는

3.4.3.2 Shuttle이 라인 안쪽에 떨어졌을 때 스코어 또는

3.4.3.3 주심도 보지 못했다면 “Let”

3.5 경기가 진행되는 동안 다음 상황은 세밀하게 다루고 관찰되어야 한다.

3.5.1 선수가 상대방 네트 밑으로 미끄러진다든지 라켓이 상대방 쪽으로 던져지는 경우 (그 후 상대방이 방해를 받거나 게임을 정지시킨 선

수)는 규정 13.4.2 또는 13.4.3에 따라 각각 폴트가 주어져야 한다.

3.5.2 코트 근처로 침입한 Shuttle은 자동적으로 ‘Let’으로 간주될 수 없다. 만약 주심이 다음과 같은 침입이라고 생각했다면 ‘Let’이 불러 질 수 없다.

3.5.2.1 선수가 알아차리지 못하고 지나갔거나

3.5.2.2 선수를 방해하거나 경기를 정지시키지 않았을 때

3.5.3 선수가 셔틀을 치고자 할 때 그의 파트너가 큰소리로 “노 샷(No shot)”, 폴트(Fault)등 주위를 산만하게 하여 상대방에게 혼란을 가져오게 할 때 이는 방해로 고려되어야 한다(규칙 13.4.5).

3.5.4 선수가 코트를 이탈하는 경우

3.5.4.1 주심의 허락 없이 선수들은 코트를 이탈 할 수 없다(규정 16.5.2)

3.5.4.2 선수는 물을 마시는 것 등을 위해 코트를 벗어 날 수 없고 단지 허가된 인터벌 동안만 허락 될 수 있다(규정 16.2). 만약 플레이에 방해가 되지 않는다면 선수들이 수건을 지니는 것은 허락 할 수도 있다. 만약 코트를 걸레질 할 필요가 있다면 선수들은 걸레질을 하는 동안에 코트 내에 있어야 한다.

3.5.4.3 상대편 사이드가 코트에 남아있기를 원한다면 코트를 떠나는 것은 주심의 허가를 필요로 한다. (규칙16.5.2) 만약 필요하다면 규칙 16.7을 적용해야 한다. 그러나 랠리 동안 코트 사이드에서 라켓의 교환은 허용된다.

3.5.5 지연과 정지(Delays and suspension)

선수들이 고의로 플레이를 지연시키거나 정지시킬 수 없다는 것을

확인하라. 불필요하게 코트주변을 걷는 것을 금지하고, 만약 필요하다면 규정 16.7를 적용할 수 있다.

3.5.6 코트 밖의 코칭 (Coaching from off the court)

3.5.6.1 셔틀이 플레이 되는 동안에 어떤 형태로든 코트 밖에서의 코치하는 행위는 금지해야 한다.. (규정 16.5.1)

3.5.6.2 다음을 확실히 한다.

* 코치는 지정된 의자에 착석하고 허용된 휴식시간을 제외하고는 경기 동안에 코트 옆에 서 있으면 안된다.(규정 16.2)

* 코치에 의해서 플레이를 방해하거나 혼란을 일으키지 않아야 한다.

3.5.6.3 주심은 의견에 코치에 의해 만약 플레이가 방해되거나 상대방 선수가 불이익을 당한다면 레프리는 즉시 'let'를 부를 수 있고 코치에게 경고를 줄 수 있다.

3.5.6.4 만약 그와 같은 사건이 두 번째 일어나는 것이라면, 경우에 따라 레프리는 코치에게 경기장 밖으로 나가게 할 수도 있다.

3.5.7 셔틀 교환 (Change of shuttle)

3.5.7.1 경기 중 셔틀의 교환은 공정하여야 한다. 선수가 셔틀교환을 원하면, 주심은 그 셔틀상태가 좋지 않다는 것을 확인하고 교환해 줄 수 있다.

3.5.7.2 스피드 혹은 비행에 (휨손으로 인해) 문제가 발생한 셔틀은 폐기하고 필요시 16.7항을 적용한다.

3.5.8 시합 중 상해나 부상 (Injury or sickness during a match)

3.5.8.1 경기 중 부상이나 질병은 주의 깊고 유연하게 다루어져야 한다. 주심은 그 문제의 정도를 가능한 빨리 결정해야 한다.

3.5.8.2 레프리는 의료진 혹은 기타 인원이 코트에 들어올 필요가 있을지를 결정한다. 의료진은 그 선수 상태를 검사하고, 선수의 부상이나 상해정도를 알려준다. 만약 출혈이 있다면, 그 게임은 출혈이 멈출 때까지 혹은 상처가 적절히 보호될 때까지 지연시킨다.

3.5.8.3 레프리는 부상당한 선수가 다시 경기할 때까지 요구되는 시간을 주심에게 전한다. 그 주심은 경과된 시간을 모니터해야 한다.

3.5.8.4 주심은 반대쪽도 불리함이 없도록 해야 하며 규정 16.4, 16.5, 16.6.1 그리고 16.7을 적절히 적용되어야 한다.

3.5.8.5 부상 등으로 경기가 계속될 수 없을 때 주심은 선수에게 기권하겠습니까 (Are you retiring?)고 묻고 그답이 긍정적일 때 “Match won by 선수 혹은 팀의 이름 그리고 점수를 불러야 한다.....[name of player/team, as appropriate] retired, match won by.....[name of player(s)/team, as appropriate]....[score]”

3.6 경기의 중단 (Suspension of play)

만일 경기가 중단되면

“Play is suspended”라고 선언하고 그 스코어를 기록하며 서버, 리시버, 서비스코트와 선수 위치(End)를 기록한다.

다시 시작시에는 “Are you ready”라고 물어본 후 스코어를 부르고 “Play”

라고 한다.

3.7 반칙 행위 (Misconduct)

3.7.1 일어나기 쉬운 그릇된 행위가 발생했을 때는 기록과 더불어 즉시 레프리에게 보고한다.

3.7.2 게임 사이의 그릇된 행위도 게임 도중의 사항과 같이 취급한다.

주심은 결정 사항을 다음 경기 시작 시에 공시한다.

적절한 시기는 권한 3.3.10을 따르거나, 권한 3.7.3에서 3.7.5에 따른다. 그 이후에 점수에 따라 적절하게 “Service over” 부른다.

3.7.3 규정 16.4, 16.5 혹은 16.6에 의해 반칙을 범한 선수에게 주심이 규정 16.7.1.1에 의한 경고를 줄 경우 주심은 반칙을 범한 선수를 “Come here”하며 부르고 다음과 같이 경고한다.

“...[name of player], warning for misconduct”

주심은 동시에 “yellow card”를 오른손에 쥐고 머리위로 올린다.

3.7.4 규정 16.4, 16.5 혹은 16.6에 의해 반칙을 범한 선수에게 다시 경고를 주어야 할 때(규정 16.7.1.2) 심판은 반칙을 범한 선수를 “Come here”하며 부르고 다음과 같이 경고한다.

“...[name of player], fault for misconduct”

주심은 동시에 “red card”를 오른손에 쥐고 머리위로 올린다.

3.7.5 규정 16.4, 16.5 혹은 16.6에 의해 반칙을 범한 선수가 지속적인 명백한 벌칙을 범하거나 (규정 16.2), 반칙을 범한 사이드(규정 16.7.2)는 자격박탈을 판단할 수 있는 레프리에게 즉시 보고해야 하고 반칙을 범한 선수를 “Come here”하며 부르고 다음과 같이 경고한다.

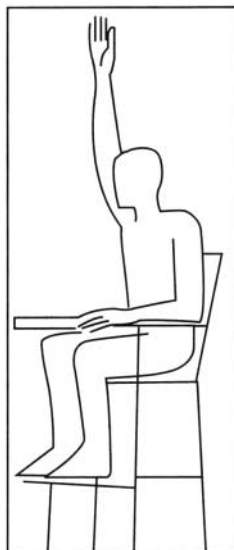
“... [name of player], fault for misconduct”

동시에 “red card”를 오른손에 쥐고 머리위로 올리고, 레프리를 부른다.

3.7.6 레프리가 규칙을 위반한 사이트에 해당 선수의 자격박탈을 결정하여 주심에게 “black card”를 준다. 심판은 반칙을 범한 선수를 “Come here”하며 부르고

“...[name of player], disqualification for misconduct”

동시에 주심은 “black card”를 오른손에 쥐고 머리 위로 올린다..



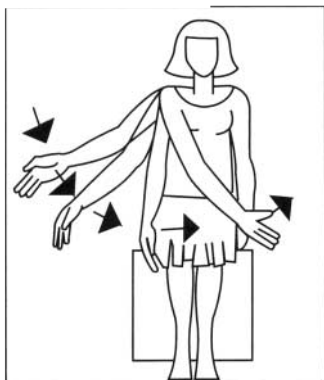
4. 주심에 관한 일반사항 (GENERAL ADVICE OF UMPIRING)

다음은 일반적으로 참고해야 할 사항이다.

- 4.1** 배드민턴 규칙을 알고 이해해야한다.
- 4.2** 신속히 콜 하다가 실수를 하게 되면 그것을 인정하고 사과와 함께 정정한다.
- 4.3** 모든 어나운스먼트와 스코어의 전달은 명확히 하고 선수와 관중이 들을 수 있도록 크게 한다.
- 4.4** 규칙을 위반했든 안했든 단지 당신의 의심이 생길 경우 “폴트(Fault)”를 선언 할 수 없으며 경기는 그대로 진행되어야 한다.(확신이 있을 경우에만 폴트를 선언한다)
- 4.5** 결코 관중에게 묻거나 그들에 의해 영향을 받지 않도록 한다.
- 4.6** 항상 코트 임원들을 주지하여야 한다.
예를 들면 선심이나 관련된 임원들이 신중하고 명확히 일을 행할 수 있도록 항상 주지시켜야 한다.

5. 부심에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO SERVICE JUDGES)

- 5.1** 부심(Service Judge)은 주심의 맞은편 포스트 옆에 위치하며 낮은 의자에 앉아야 한다.
- 5.2** 부심(Service Judge)은 서버의 정확한 서비스가 행하여지는가를 판단하는 책임을 진다. (규칙 9.1)
규칙에 위반되었을 때는 “폴트(Fault)”라고 크게 콜하고 위반된 항목의 공인된 시그널을 행한다.
- 5.3** 다음은 공인된 핸드 시그널이다.

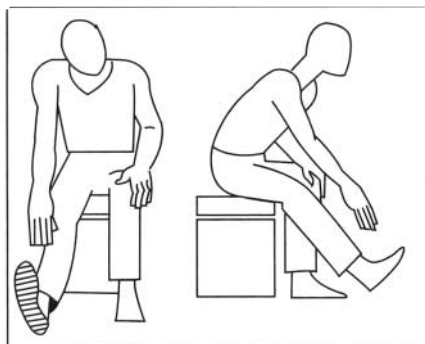


관련 규칙 9.1.1 :

서버와 리시버가 서비스를 하고자 한번 준비를 했다면,
양편 모두 지연해서 서비스를 행하여서는 안됨.

관련 규칙 9.1.7 :

선수가 한 번 서비스하고자 준비를 하면, 서버의 첫 전방향 움직임을 서비스의 시작으로 간주한다.
라켓 헤드의 움직임은 끊어짐이 없이 전방향으로 진행되어야 한다



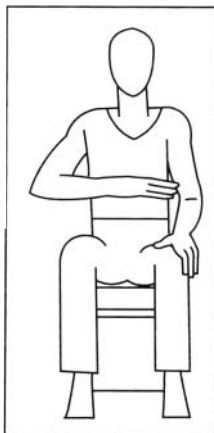
관련 규칙 9.1.2, 9.1.3 :

서비스가 전달되는 동안 양발이 서비스 코트 안에 있어야 하며 정지된 상태에서 행해져야 한다.



관련 규칙 9.1.4 :

최초의 접촉점이 셔틀의 기저부(Base)가 아닐 때의 폴트를 표현



관련 규칙 9.1.5 :

셔틀콕을 치는 순간 타점이 서버의 허리보다 높을 때



규칙 9.1.6

셔틀을 치는 순간 라켓의 헤드가 라켓을 쥔 서버의 손 전체보다 식별할 수 있을 정도로 아래 방향을 명확히 가르키고 있지 않을 경우

- 5.4** 주심과 부심(Service Judge)은 원활한 경기운영을 위하여 상호간에 협의하여 업무를 변경 조정할 수 있다.

6. 선심에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO LINE JUDGES)

- 6.1** 선심(Line Judge)이 라인의 끝과 옆의 연장된 지점에 위치하여야 하며 주심의 반대편에 앉는다. 이상적인 간격은 Line으로부터 2.5m~3.5m이다.
- 6.2** 주심의 생각이 라인저지가 분명하게 잘못된 쿨을 했을 때 주심의 오버를 제외하고 선심은 할당된 라인에 전적인 책임을 진다.
- 6.2.1** 셔틀이 아웃 되면 즉시 “아웃(Out)”이라고 명확하게 콜하고 선수

와 관중 그리고 주심이 볼 수 있도록 두 팔을 펼쳐 시그널을 행한다.

6.2.2 셔틀이 “인”이면 콜은 하지 않고 오른손으로 그 선을 가리킨다.

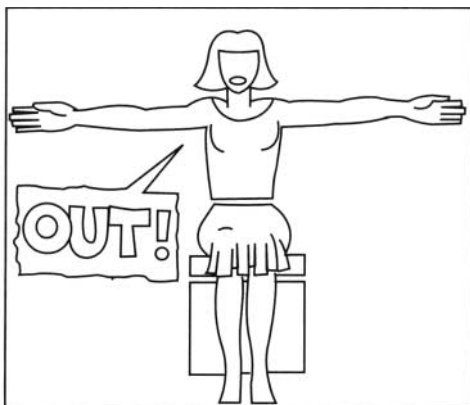
6.3 만약 보지 못하였으면 양손으로 두 눈을 가리는 시그널을 주심에게 보낸다.

6.4 셔틀이 바닥에 떨어질 때까지 어떠한 시그널도 해서는 안된다.

6.5 항상 콜은 분명하고 명확하여야 하며 예상하여 사전에 결정해서는 절대 안된다.

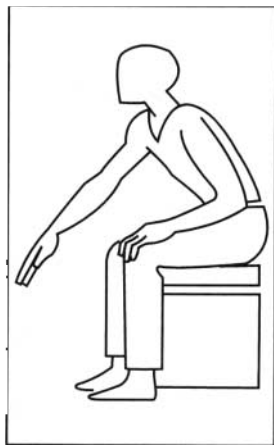
혹 선수가 그 셔틀을 칠 수 있기 때문이다.

6.6 공인된 핸드 시그널은 다음과 같다.

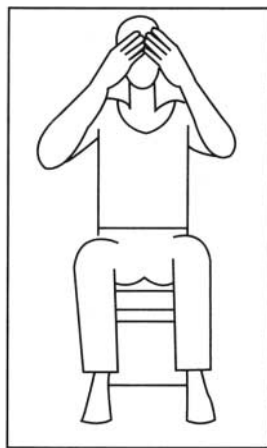


* 셔틀콕이 아웃(OUT)인 경우의 모양

셔틀이 아웃되면 선수와 관중에게 명확하게 하기 위하여 “아웃”이라고 크게 콜 하고 즉시 두 팔을 수평으로 벌려 주심이 볼 수 있도록 신호하여야 한다.



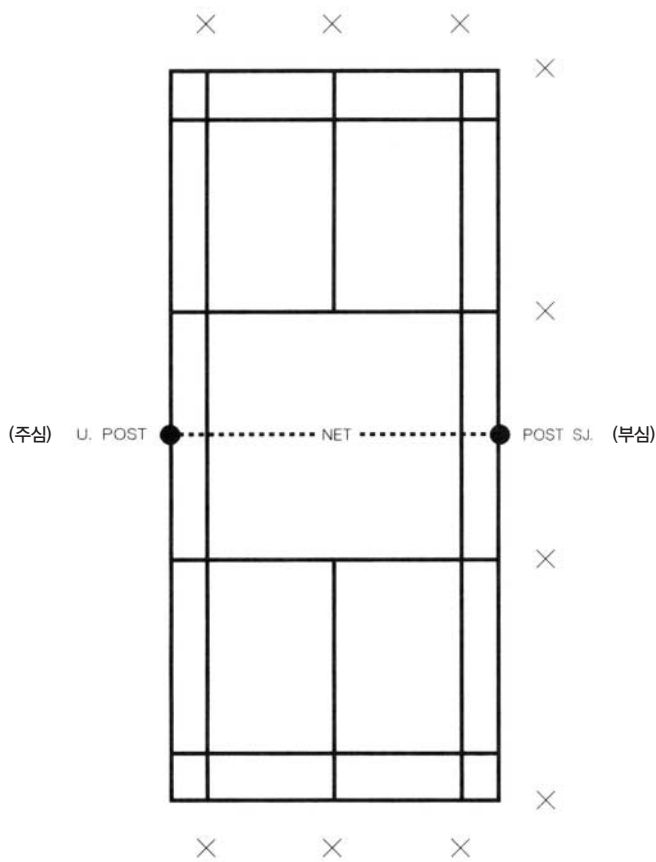
* 셔틀콕이 인(IN)인 경우의 모양
셔틀이 인(in)일 때에는 콜 할 필요는 없지만 즉시 오른손으로 해당지점 라인을 가르킨다.



* 분명하게 보지 못한 경우
보지 못하였을 경우 주심에게 두 손으로 눈을 가리는 신호를 보낸다.

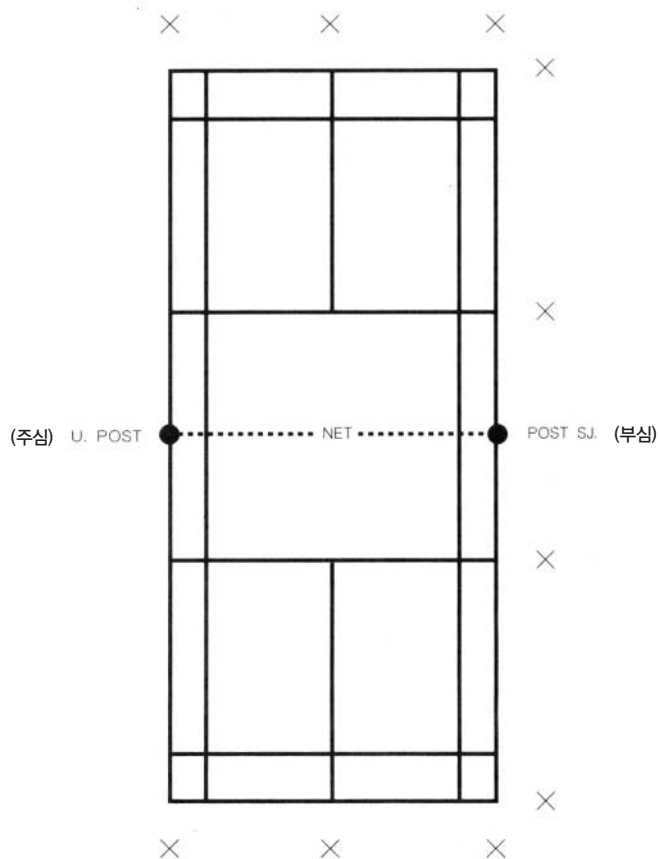
[선심 위치 (POSITION OF LINE JUDGES)]

◆ 단식경기 (Singles)



(X 선심위치)

◆ 복식경기(Doubles)



(X 선심위치)

◎ 선심의 위치 : 코트로부터 2.5M ~ 3.5M

점수표(SCORE SHEET) 작성 지침

1. 경기 전 준비사항

코트에 투입 되기 전 스코어 시트를 받아 선수의 이름, 소속 등을 기록하고 준비한다.

2. 코트에서의 사전준비

- ① S,R : 토스 후 서버와 리시버를 기록할 것.
- ② L,R : 토스 후 주심석에서 선수의 위치를 기록할 것.
- ③ 0 : 경기 시작 전 Serving Side에 0 표시를 할 것.
- ④ 시작시간 : 경기 시작 시간을 정확히 기록 할 것.

in Singles

Bush	S	0	1				2	3	4				5	6	
Gore		0		1	2	3				4	5	6			7

in double

Happy							2	3	4						
Sad	S	0	1										5	6	
Cool				1	2	3									7
Angry	R	0								4	5	6			

3. 경기중

- ① Serving Side가 랠리에서 이겨 득점이 이루어지면 다음 빈칸에 점수를 기록한다.
- ② 복식에서 서비스 오버가 될 때 서비스와 리시버를 정확히 확인한 후 기록한다.
- ③ 스코어가 20:20 동점이면 대각으로 선을 긋고 다음 칸으로부터 시작한다.

만약 다음과 같은 일이 발생되었다면 선수의 스코어 옆에 표시한다.

Situation	Note/Alphabet to be used
Warning(for misconduct)	W
Fault(for misconduct)	F
Referee called on court	R
Suspension	S
Injury	I
Disqualification by the Referee	Disqualified
Retired	retired
Service court error corrected	C

4. End of game

- ① 종료 된 Game score를 기록하고 원으로 표시한다.
- ② score sheet 윗부분에 game score를 기록한다
- ③ 필요하다면 S,R 표기를 바꾼다.

5. End of match

- ① 마지막 Game score를 기록하고 표시한다.
- ② 경기 종료 시간을 기록한다.
- ③ 다음 Game의 Serving Side와 Receiving Side “0”을 표시한다.
- ④ 모든 Game score를 score sheet 윗부분의 빈칸에 기록한다.

6. 경기 종료 후

- ① 소요시간을 기록 한다
- ② 완성된 score sheet에 sign을 한 후
- ③ Referee에게 sign을 받고 제출한다.

부록 <APPENDIX> :

배드민턴 심판 표준 용어 <VOCABULARY>

This Appendix lists the standard vocabulary that should be used by umpires to control a match.

1. Announcements and Introductions

1.1 'Ladies and Gentlemen :

1.1.1 on my right (player name),(country name), and
on my left (player name);

.....(country name); or

1.1.2 on my right (player names),(country name),
and on my left(player names),

1.1.3 on my right (country/team name), represented by
..... (player name), and on my left (country/team
name), represented by..... (player name)' ; or

1.1.4 on my right (country/team name), represented by
..... (player names), and on my left (country/team
name), represented by (player names)

1.2.1 (player name) to serve; or

1.2.2 (country/team name) to serve.

1.3.1 (player name) to serve to (player name)

1.3.2 (player name) to (player name)'.

Events	singles	Doubles
Individual	111, 121 112, 131	
Team	113, 122	114, 122, 132

2. Start of match and calling the score

2.1 'Love all; play'

2.2 'Service over'

2.3 'Interval'

2.4 'Court...' (number) '20 seconds'

2.5 '... game point ...' eg '20 game point 6' or '29 game point 28'

2.6 '... Match point all' eg '20 match point 8', or '29 match point 28'

2.7 '...game point all' eg '29 game point all'

2.8 'First game won by ' (in team event, use name of country/team)' '...' (score)

2.9 'Court....' a 2 minute interval'

2.10 'Second game'

2.11 '...match point all' e.g '14 match point all' or '16 match point all'

2.12 'Second game won by' (in team event, use name of country/team) '.....' (score)

2.13 'One game all'

2.14 'Final Game'

3. General Communication

- 3.1 'Choose your end'
- 3.2 'Are you ready?'
- 3.3 'You missed the shuttle during service'
- 3.4 'Receiver not ready'
- 3.5 'You attempted the return of service'
- 3.6 'You must not influence the line judge'
- 3.7 'Come here'
- 3.8 'is the shuttle OK?'
- 3.9 'Test the shuttle'
- 3.10 'Change the shuttle'
- 3.11 'Do not change the shuttle'
- 3.12 'Play a let'
- 3.13 'Change ends'
- 3.14 'You did not change the ends'
- 3.15 'You served from the wrong service court'
- 3.16 'You served out of turn'
- 3.17 'You received out of turn'
- 3.18 'You must not interfere with the shuttle'
- 3.19 'The shuttle touched you'
- 3.20 'You touched the net'

- 3.21** 'You are standing in the wrong service court'
- 3.22** 'You distracted your opponent'
- 3.23** 'You coach distracted your opponent'
- 3.24** 'You hit the shuttle twice'
- 3.25** 'You slung the shuttle'
- 3.26** 'You invaded your opponent's court'
- 3.27** 'You obstructed your opponent'
- 3.28** 'Are you retiring?'
- 3.29** 'Fault-receiver'
- 3.30** 'Service fault called'
- 3.31** 'Service delayed, play must be continuous'
- 3.32** 'Play is suspended'
- 3.33** '...' (name of player) 'warning for misconduct'
- 3.34** '...' (name of player) 'fault for misconduct'
- 3.35** 'Fault'
- 3.36** 'Out'
- 3.37** 'Line judge-signal'
- 3.38** 'Service judge-signal'
- 3.39** 'Correction IN'
- 3.40** 'Correction OUT'
- 3.41** 'Wipe the court'

4. End of Match

4.1 Match won by ‘(name of player/ team) ‘...’ (scores).

4.2 ‘.....’ (name of player/team) ‘retired’

4.3 ‘.....’ (name of player/team) ‘disqualified’

5. Scoring

0 – Love

1 – One

2 – Two

3 – Three

4 – Four

5 – Five

6 – Six

7 – Seven

8 – Eight

9 – Nine

10 – Ten

11 – Eleven

12 – Twelve

13 – thirteen

14 – Fourteen

15 – Fifteen

16 – Sixteen

17 – Seventeen

18 – Eighteen

19 – Nineteen

20 – Twenty

21 – Twenty one

22 – Twenty two

23 – Twenty three

24 – Twenty four

25 – Twenty five

26 – Twenty six

27 – Twenty seven

28 – Twenty eight

29 – Twenty nine

30 – Thirty

배드민턴 랠리포인트시스템 규정요약

(사)대한배드민턴협회

1. 개요 : 국제배드민턴연맹은 2006년 5월 6일 국제연맹 정기총회(일본 동경)에서 ‘서비스권이 없어도 득점’ 할 수 있는 ‘랠리포인트제’ 로 배드민턴 경기 규정을 변경함에 따라서 이후 열리는 모든 국내,국제대회에 아래 규정을 적용함.

2. 변경 내용

(1) 변경 전

- ① 15점(여단11점) 서비스권 점수제 (서비스권을 가진 편만 득점 가능)

*단, 초등부는 전종목 11점까지 경기함

- ② 서비스권 : 단식 한 번, 복식 두 번

(2) 변경 후

- ① 전종목 21점 랠리포인트 점수제 (해당 랠리를 이긴 편이 득점)

*단, 초등부는 전종목 17점까지 경기함

- ② 서비스권 : 단식, 복식 모두 한 번

3. 적용 시점 : 2006년 5월 6일 부터

4. 랠리포인트제 규정 설명

(1) 득점(스코어링 시스템) 규정

- ① 3게임(2게임 선취시 승리)을 원칙으로 하며 한 게임 21점(초등부는 17점)을 선

취한 편이 승리한다.

② 해당 랠리에서 이긴 편이 득점한다.

③ 20:20 동점(초등부는 16:16)인 경우 2점차로 먼저 앞선 편이 승리하며
29:29(초등부는 24:24)인 경우 30점(초등부-25점)에 먼저 도달한 편이 승리
한다.

(2) 코트의 변경

첫 번째 게임 종료 후와 세 번째 게임 시작 전 그리고 세 번째 게임을 할 경우 11점
(초등부-9점)을 선취 시 코트를 변경 한다.

(3) 단식 경기 방식

① 서버가 포인트를 얻지 못했거나 점수가 짝수인 경우는 우측에서, 점수가 홀수인
경우는 좌측에서 서비스 한다.

② 리시버는 서버의 대각선 위치의 코트에서 리시브한다.

(4) 복식 경기 방식

① 서비스 및 리시브

㉮ 서버가 포인트를 얻지 못했거나 점수가 짝수인 경우는 우측에서, 점수가 홀
수인 경우는 좌측에서 서비스 한다.

㉮ 서버로부터 서비스 코트의 대각선 위치에 선 선수가 리시버가 된다.

㉮ 리시버 쪽의 선수는 해당 선수 쪽이 서비스하여 점수를 얻기 전까지 서로 코
트 위치를 바꾸지 않는다.

② 스코어링(Scoring) 및 서비스 권한

㉮ 리시브측이 폴트를 범하거나 범실에 의해 중단된 경우 서비스측은 점수를 획득
하며 서버는 다시 서비스를 한다.

㉮ 서비스측이 폴트를 범하거나 범실에 의해 중단된 경우 리시브한 편이 점수를
획득하며 리시버 쪽이 서버가 된다.(한쪽 편에 한 번의 서비스 권한을 부여)

③ 서빙(Serving)

- 어떠한 게임에서도 서비스 권한은 아래와 같이 연속적으로 이어진다.

㉠ 오른쪽 서비스 코트에서 경기를 시작한 최초의 서버로부터

㉡ 선 리시버의 파트너에게로 넘어감. 이때 서비스는 왼쪽 서비스 코트로부터 시작

㉢ 먼저 서비스한 편의 해당 점수에 부합되는 코트에 위치한 선수에게로

㉣ 먼저 리시브한 편의 해당 점수에 부합되는 코트에 위치한 선수에게로 그리고
상기와 같이 반복 됨.

(5) 경기 중 인터벌(Interval)

① 각 게임 중 한쪽편이 11점(초등부-9점)에 먼저 도달할 경우 60초이내 인터벌

② 1게임과 2게임사이, 2게임과 3게임사이에 120초 이내의 인터벌이 허용된다.

(6) 어드바이스(지도) 및 코트에서의 이탈

① 셔틀이 경기진행 중이 아닌 경우에만 선수는 경기 중 지도를 받을 수 있다.

② 경기 종료 시까지 경기자는 주심의 동의 없이 코트를 떠날 수 없다.

캘리포인트제 복식경기 서비스 및 리시브 방법

In a Doubles match between A& B against C &D. A & B won the toss and decided to serve. A to serve to C. A shall be the initial server while C shall be the initial receiver.

- A와 B, C와D의 복식 경기 진행 예. A B 조가 토스에서 이겨 선폭격.
- A가 C에 서브, 즉 A가 선폭격수, C 선수비수가 됨.

선수 동선 설명 Course of action / Explanation	점수 Score (서버편 - 리시버편)	서비스코트위치 Service from Service Court	서버,리시버 Server & Receiver	승,패 경우 Winner of the rally		
A,B,C,D 오른편 위치상 태로 경기시작	(Love All) 0-0	Right Service Court. Being the serving side is even. 오른쪽에서 우대각선으 로 서비스 서비스 편점수 : 짝수	A serves to C A and C are the initial server and receiver. (A가 C에게 서브 (A:선서버 C:선리시버)	A&B (AB조가 해당 캘리 이기면)	C	D
A&B win a piont. A&B will change service courts. A serves again from Left service courts. -AB조 득점하고 -A와 B서비스코트변경 -A다시 서브(왼쪽에서) -C와 D는 위치변경없음	1-0	Left Service Court. Being the score of the serving side is odd. -좌 서비스 -서비스편 점수 : 홀수	A serves to D -A가 D에게 서브	C&D (AB조가 해당 캘리 이기면)	C	D
C&D win a point and also right to serve. Nobody will change their repective service courts. -CD조 득점, 서브권 획득 -ABCD 코트 변경 없음	1-1	Left Service Court. Being the score of the serving side is odd. -좌 서비스 -서비스편 점수 : 홀수	D serves to A -D가 A에게 서브	A&B (AB조가 해당 캘리 이기면)	C	D

<p>A&B win a point and also right to serve. Nobody will change their respective service courts.</p> <p>-AB조 득점, 서브권 획득</p> <p>-ABCD 코트 변경 없음</p>	2-1	<p>Right Service Court. Being the score of the serving side is even.</p> <p>-우 서비스</p> <p>-서비스편 점수 : 짝수</p>	<p>B serves to C</p> <p>-B가 C에게 서브</p>	<p>C&D (CD조가 해당 랠리 이기면)</p>	
<p>C&D win a point and also right to serve. Nobody will change their respective service courts.</p> <p>-CD조 득점, 서브권 획득</p> <p>-ABCD 코트 변경 없음</p>	2-2	<p>Right Service Court. Being the score of the serving side is even.</p> <p>-우 서비스</p> <p>-서비스편 점수 : 짝수</p>	<p>C serves to B</p> <p>-C가 B에게 서브</p>	<p>C&D (CD조가 해당 랠리 이기면)</p>	
<p>C&D win a point. C&D will change service courts. C serves from Left service courts. A&B will stay in the same service courts.</p> <p>-CD조 득점하고</p> <p>-C와 D서비스코트변경</p> <p>-C다시 서브(왼쪽에서)</p> <p>-A와 B는 위치변경없음</p>	3-2	<p>Left Service Court. Being the score of the serving side is odd.</p> <p>-좌 서비스</p> <p>-서비스편 점수 : 홀수</p>	<p>C serves to A</p> <p>-C가 A에게 서브</p>	<p>A&B (AB조가 해당 랠리 이기면)</p>	
<p>A&B win a point and also right to serve. Nobody will change their.</p> <p>-조 득점, 서브권 획득</p> <p>-ABCD 코트 변경 없음</p>	3-3	<p>Left Service Court. Being the score of the serving side is odd.</p> <p>-좌 서비스</p> <p>-서비스편 점수 : 홀수</p>	<p>A serves to C</p> <p>-A가 C에게 서브</p>	<p>A&B (AB조가 해당 랠리 이기면)</p>	
<p>A&B win a point. A&B will change service courts. A serves from Right service courts. C&D will stay in the same service courts.</p> <p>-CD조 득점하고</p> <p>-C와 D서비스코트변경</p> <p>-C다시 서브(왼쪽에서)</p> <p>-A와 B는 위치변경없음</p>	4-3	<p>Right Service Court. Being the score of the serving side is even.</p> <p>-우 서비스</p> <p>-서비스편 점수 : 짝수</p>	<p>A serves to D</p> <p>-A가 D에게 서브</p>	<p>C&D (CD조가 해당 랠리 이기면)</p>	

Note that this means

- the order of server depends on the score odd or even same as in singles.
- The service courts are changed by the servicing side only when a point is scored.
In all other cases, the players continue to stay in their respective service court from where they played previous rally. This shall guarantee alternate server.

상기 규정 내용 정리 :

- 복식 경기에서 서버의 순서는 단식 경기와 같이 짝수 혹은 홀수인지에 따라 결정된다.
- 서비스 코트(선수 위치) 변경은 서비스하는 편이 이겼을 경우에만 발생함. 다른 모든 경우에 있어서는, 해당 선수가 경기한 바로 전 랠리의 위치와 동일하다. 그래야만 서버가 한번씩 교대된다.

LAWS OF BADMINTON

(배드민턴 규정 영문본)



Badminton World Federation

LAWS OF BADMINTON

DEFINITIONS

Player	Any person playing Badminton.
Match	The basic contest in Badminton between opposing sides each of one or two players.
Singles	A match where there is one player on each of the opposing sides.
Doubles	A match where there are two players on each of the opposing sides.
Serving side	The side having the right to serve.
Receiving side	The side opposing the serving side.
Rally	A sequence of one or more strokes starting with the service, until the shuttle ceases to be in play.
Stroke	A forward movement of the player's racket.

1. COURT AND COURT EQUIPMENT

- 1.1** The court shall be a rectangle marked out with lines 40 mm wide as shown in Diagram A.
- 1.2** The lines marking out the court shall be easily distinguishable and

preferably be coloured white or yellow.

- 1.3** All the lines shall form part of the area which they define.
- 1.4** The posts shall be 1,55 metres in height from the surface of the court and shall remain vertical when the net is strained as provided in Law 1.10. The posts or its supports shall not extend into the court.
- 1.5** The posts shall be placed on the doubles side lines as in Diagram A irrespective of whether singles or doubles is being played.
- 1.6** The net shall be made of fine cord of dark colour and even thickness with a mesh of not less than 15 mm and not more than 20 mm.
- 1.7** The net shall be 760 mm in depth and at least 6.1 metres wide.
- 1.8** The top of the net shall be edged with a 75 mm white tape doubled over a cord or cable running through the tape. This tape shall rest upon the cord or cable.
- 1.9** The cord or cable shall be stretched firmly, flush with the top of the posts.
- 1.10** The top of the net from the surface of the court shall be 1,524 metres at the centre of the court and 1,55 metres over the side lines for doubles.
- 1.11** There shall be no gaps between the ends of the net and the posts. If necessary, the full depth of the net at the ends shall be tied to the posts.

2. SHUTTLE

2.1 The shuttle shall be made of natural and / or synthetic materials. From whatever material the shuttle is made, the flight characteristics generally shall be similar to those produced by a natural feathered shuttle with a cork base covered by a thin layer of leather.

2.2 Feathered Shuttle

2.2.1 The shuttle shall have 16 feathers fixed in the base.

2.2.2 The feathers shall have a uniform length between 62 mm to 70 mm when measured from the tip to the top of the base.

2.2.3 The tips of the feathers shall lie on a circle with a diameter from 58 mm to 68 mm.

2.2.4 The feathers shall be fastened firmly with thread or other suitable material.

2.2.5 The base shall be 25 mm to 28 mm in diameter and rounded on the bottom.

2.2.6 The shuttle shall weigh from 4.74 to 5.50 grams.

2.3 Non-Feathered Shuttle

2.3.1 The skirt, or simulation of feathers in synthetic materials, shall replace natural feathers.

2.3.2 The base shall be as described in Law 2.2.5.

2.3.3 Measurements and weight shall be as in Laws 2.2.2, 2.2.3 and 2.2.6. However, because of the difference in the specific gravity and other properties of synthetic materials in comparison with feathers, a variation of up

to 10 per cent shall be acceptable.

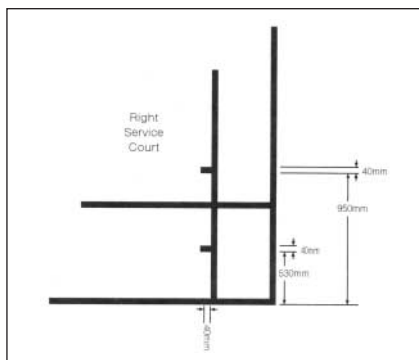
- 2.4** Subject to there being no variation in the general design, speed and flight of the shuttle, modifications in the above specifications may be made with the approval of the Member Association concerned, in places where atmospheric conditions due to either altitude or climate make the standard shuttle unsuitable.

3. TESTING A SHUTTLE FOR SPEED

- 3.1** To test a shuttle, a player shall use a full underhand stroke which makes contact with the shuttle over the back boundary line. The shuttle shall be hit at an upward angle and in a direction parallel to the side lines.

- 3.2** A shuttle of correct speed will land not less than 530 mm and not more than 990 mm short of the other back boundary line as in Diagram B.

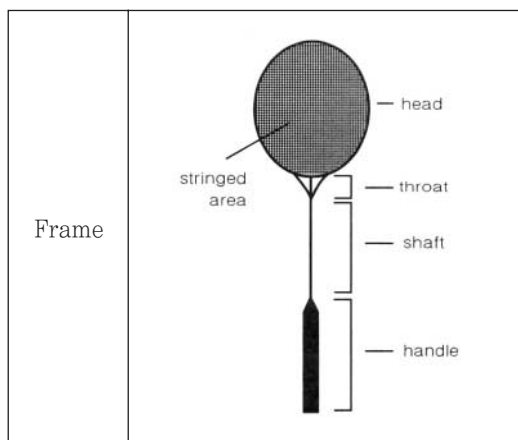
(Diagram B)



4. RACKET

- 4.1** The racket shall be a frame not exceeding 680 mm in overall length and 230 mm in overall width consisting of the main parts described in Laws 4.1.1 to 4.1.5 as illustrated in Diagram C.
- 4.1.1** The handle is the part of the racket intended to be gripped by a player.
- 4.1.2** The stringed area is the part of the racket with which it is intended that a player hits the shuttle.
- 4.1.3** The head bounds the stringed area.
- 4.1.4** The shaft connects the handle to the head (subject to Law 4.1.5).
- 4.1.5** The throat (if present) connects the shaft to the head.

[Diagram C]



4.2 The stringed area:

4.2.1 shall be flat and consist of a pattern of crossed strings either alternately interlaced or bonded where they cross. The stringing pattern shall be generally uniform and, in particular, not less dense in the centre than in any other area; and

4.2.2 shall not exceed 280 mm in overall length and 220 mm in overall width. However, the strings may extend into an area which otherwise would be the throat, provided that:

4.2.2.1 the width of the extended stringed area does not exceed 35 mm; and

4.2.2.2 the overall length of the stringed area does not then exceed 330 mm.

4.3 The racket:

4.3.1 shall be free of attached objects and protrusions, other than those used solely and specifically to limit or prevent wear and tear, or vibration, or to distribute weight, or to secure the handle by cord to the player's hand, and which are reasonable in size and placement for such purposes; and

4.3.2 shall be free of device that makes it possible for a player to change materially the shape of the racket.

5. EQUIPMENT COMPLIANCE

The International Badminton Federation shall rule on any question of whether any racket, shuttle or equipment or any prototype used in the playing of Badminton complies with the specifications. Such ruling may be undertaken on the Federation's initiative or on application by any party with a bona fide interest, including any player, technical official, equipment manufacturer or Member Association or member thereof.

6. TOSS

- 6.1** Before play commences, a toss shall be conducted and the side winning the toss shall exercise the choice in either Law 6.1.1 or 6.1.2:
- 6.1.1** to serve or receive first;
 - 6.1.2** to start play at one end of the court or the other.
- 6.2** The side losing the toss shall then exercise the remaining choice.

7. SCORING SYSTEM

- 7.1** A match shall consist of the best of three games, unless otherwise arranged (Appendix 2 and 3).
- 7.2** A game shall be won by the side which first scores 21 points, except as provided in Law 7.4 and 7.5.

- 7.3** The side winning a rally shall add a point to its score. A side shall win a rally, if the opposing side commits a 'fault' or the shuttle ceases to be in play because it touches the surface of the court inside the opponent's court.
- 7.4** If the score becomes 20-all, the side which gains a two point lead first, shall win that game.
- 7.5** If the score becomes 29-all, the side scoring the 30th point shall win that game.
- 7.6** The side winning a game shall serve first in the next game.

8. CHANGE OF ENDS

- 8.1** Players shall change ends:
- 8.1.1** at the end of the first game;
 - 8.1.2** at the end of the second game, if there is to be a third game; and
 - 8.1.3** in the third game when a side first scores 11 points.
- 8.2** If the ends are not changed as indicated in Law 8.1, it shall be done so as soon as the mistake is discovered and when the shuttle is not in play. The existing score shall stand.

9. SERVICE

9.1 In a correct service:

9.1.1 neither side shall cause undue delay to the delivery of the service once the server and the receiver are ready for the service. On completion of the backward movement of server's racket head, any delay in the start of the service (Law 9.2), shall be considered to be an undue delay;

9.1.2 the server and the receiver shall stand within diagonally opposite service courts (Diagram A) without touching the boundary lines of these service courts;

9.1.3 some part of both feet of the server and the receiver shall remain in contact with the surface of the court in a stationary position from the start of the service (Law 9.2) until the service is delivered (Law 9.3);

9.1.4 the server's racket shall initially hit the base of the shuttle;

9.1.5 the whole shuttle shall be below the server's waist at the instant of being hit by the server's racket. The waist shall be considered to be an imaginary line round the body, level with the lowest part of the server's bottom rib;

9.1.6 the shaft of the server's racket at the instant of hitting the shuttle shall be pointing in a downward direction;

9.1.7 the movement of the server's racket shall continue forwards from the start of the service (Law 9.2) until the service is delivered (Law 9.3);

9.1.8 the flight of the shuttle shall be upwards from the server's racket to pass over the net so that, if not intercepted, it shall land in the receiver's service court (i. e. on or within the boundary lines); and

9.1.9 in attempting to serve, the server shall not miss the shuttle.

9.2 Once the players are ready for the service, the first forward movement of the server's racket head shall be the start of the service.

9.3 Once started (Law 9.2), the service is delivered when the shuttle is hit by the server's racket or, in attempting to serve, the server misses the shuttle.

9.4 The server shall not serve before the receiver is ready. However, the receiver shall be considered to have been ready if a return of the service is attempted.

9.5 In doubles, during the delivery of service (Law 9.2, 9.3), the partners may take up any positions within their respective courts, which do not unsight the opposing server or receiver.

10. SINGLES

10.1 Serving and receiving courts

10.1.1 The players shall serve from, and receive in, their respective right service courts when the server has not scored or has scored an even number of points in that game.

10.1.2 The players shall serve from, and receive in, their respective left service courts when the server has scored an odd number of points in that game.

10.2 Order of play and position on court

In a rally, the shuttle may be hit by the server and the receiver alternately, from any position on that player's side of the net, until the shuttle ceases to be in play (Law 15).

10.3 Scoring and serving

10.3.1 If the server wins a rally (Law 7.3), the server shall score a point. The server shall then serve again from the alternate service court.

10.3.2 If the receiver wins a rally (Law 7.3), the receiver shall score a point. The receiver shall then become the new server.

11. DOUBLES

11.1 Serving and receiving courts

11.1.1 A player of the serving side shall serve from the right service court when the serving side has not scored or has scored an even number of points in that game.

11.1.2 A player of the serving side shall serve from the left service court when the serving side has scored an odd number of points in that game.

11.1.3 The player of the receiving side who served last shall stay in the same service court from where he served last. The reverse pattern shall apply to the receiver's partner.

11.1.4 The player of the receiving side standing in the diagonally opposite service court to the server shall be the receiver.

11.1.5 The players shall not change their respective service courts until they win a point when their side is serving.

11.1.6 Service in any turn of serving shall be delivered from the service court corresponding to the serving side's score, except as provided in Laws 12.

11.2 Order of play and position on court

After the service is returned, in a rally, the shuttle may be hit by either player of the serving side and either player of the receiving

side alternately, from any position on that player's side of the net, until the shuttle ceases to be in play (Law 15).

11.3 Scoring and serving

11.3.1 If the serving side wins a rally (Law 7.3), the serving side shall score a point. The server shall then serve again from the alternate service court.

11.3.2 If the receiving side wins a rally (Law 7.3), the receiving side shall score a point. The receiving side shall then become the new serving side.

11.4 Sequence of serving

In any game, the right to serve shall pass consecutively:

11.4.1 from the initial server who started the game from the right service court

11.4.2 to the partner of the initial receiver. The service shall be delivered from the left service court.

11.4.3 to the partner of the initial server

11.4.4 to the initial receiver,

11.4.5 to the initial server and so on.

11.5 No player shall serve or receive out of turn, or receive two consecutive services in the same game, except as provided in Laws 12.

11.6 Either player of the winning side may serve first in the next game, and either player of the losing side may receive first in the next game.

12. SERVICE COURT ERRORS

- 12.1** A service court error has been made when a player:
- 12.1.1** has served or received out of turn; or
 - 12.1.2** has served or received from the wrong service court;
- 12.2** If a service court error is discovered, the error shall be corrected and the existing score shall stand.

13. FAULTS

It shall be a 'fault' :

- 13.1** if a service is not correct (Law 9.1);
- 13.2** if, in service, the shuttle:
 - 13.2.1** is caught on the net and remains suspended on its top;
 - 13.2.2** after passing over the net, is caught in the net; or
 - 13.2.3** is hit by the receiver's partner;
- 13.3** if in play, the shuttle:
 - 13.3.1** lands outside the boundaries of the court (i. e. not on or within the boundary lines);
 - 13.3.2** passes through or under the net;
 - 13.3.3** fails to pass over the net;
 - 13.3.4** touches the ceiling or side walls;
 - 13.3.5** touches the person or dress of a player;
 - 13.3.6** touches any other object or person outside the court;

(Where necessary on account of the structure of the building, the local badminton authority may, subject to the right of veto of its Member Association, make bye-laws dealing with cases in which a shuttle touches an obstruction).

13.3.7 is caught and held on the racket and then slung during the execution of a stroke;

13.3.8 is hit twice in succession by the same player. However, a shuttle hitting the head and the stringed area of the racket in one stroke shall not be a 'fault'

13.3.9 is hit by a player and the player's partner successively; or

13.3.10 touches a player's racket and does not travel towards the opponent's court;

13.4 if, in play, a player:

13.4.1 touches the net or its supports with racket, person or dress;

13.4.2 invades an opponent's court over the net with racket or person except that the striker may follow the shuttle over the net with the racket in the course of a stroke after the initial point of contact with the shuttle is on the striker's side of the net;

13.4.3 invades an opponent's court under the net with racket or person such that an opponent is obstructed or distracted;

or

13.4.4 obstructs an opponent, i.e. prevents an opponent from making a legal stroke where the shuttle is followed over the net;

13.4.5 deliberately distracts an opponent by any action such as shouting or making gestures;

13.5 if a player is guilty of flagrant, repeated or persistent offences under Law 16;

14. LETS

14.1 'Let' shall be called by the umpire, or by a player (if there is no umpire), to halt play.

14.2 It shall be a 'let', if:

14.2.1 the server serves before the receiver is ready (Law 9.5);

14.2.2 during service, the receiver and the server are both faulted;

14.2.3 after the service is returned, the shuttle is:

14.2.3.1 caught on the net and remains suspended on its top, or

14.2.3.2 after passing over the net is caught in the net;

14.2.4 during play, the shuttle disintegrates and the base completely separates from the rest of the shuttle;

14.2.5 in the opinion of the umpire, play is disrupted or a player

of the opposing side is distracted by a coach;

14.2.6 a line judge is unsighted and the umpire is unable to make a decision; or

14.2.7 any unforeseen or accidental situation has occurred.

14.3 When a 'let' occurs, play since the last service shall not count and the player who served last shall serve again,.

15. SHUTTLE NOT IN PLAY

A shuttle is not in play when:

15.1 it strikes the net or post and starts to fall towards the surface of the court on the striker's side of the net;

15.2 it hits the surface of the court; or

15.3 a 'fault' or a 'let' has occurred.

16. CONTINUOUS PLAY, MISCONDUCT & PENALTIES

16.1 Play shall be continuous from the first service until the match is concluded, except as allowed in Laws 16.2 and 16.3.

16.2 Intervals:

16.2.1 not exceeding 60 seconds during each game when the leading score reaches 11 points; and

16.2.1 not exceeding 120 seconds between the first and second game, and between the second and third game

shall be allowed in all matches.

(For a televised match, the Referee may decide before the match that intervals as in Law 16.2 are mandatory and of fixed duration).

16.3 Suspension of play

16.3.1 When necessitated by circumstances not within the control of the players, the umpire may suspend play for such a period as the umpire may consider necessary.

16.3.2 Under special circumstances the Referee may instruct the umpire to suspend play.

16.3.3 If play is suspended, the existing score shall stand and play shall be resumed from that point.

16.4 Delay in play

16.4.1 Under no circumstances shall play be delayed to enable a player to recover strength or wind or to receive advice.

16.4.2 The umpire shall be the sole judge of any delay in play.

16.5 Advice and leaving the court

16.5.1 Only when the shuttle is not in play (Law 15), shall a player be permitted to receive advice during a match.

16.5.2 No player shall leave the court during a match without the umpire's permission, except during the intervals as described in Law 16.2.

16.6 A player shall not:

16.6.1 deliberately cause delay in, or suspension of, play;

16.6.2 deliberately modify or damage the shuttle in order to change its speed or its flight;

16.6.3 behave in an offensive manner; or

16.6.4 be guilty of misconduct not otherwise covered by the Laws of Badminton.

16.7 Administration of breach

16.7.1 The umpire shall administer any breach of Law 16.4, 16.5 or 16.6 by:

16.7.1.1 issuing a warning to the offending side;

16.7.1.2 faulting the offending side, if previously warned. Two such faults by a side shall be considered to be a persistent offence; or

16.7.2 in cases of flagrant offence, persistent offences or breach of Law 16.2, the umpire shall fault the offending side and report the offending side immediately to the Referee, who shall have the power to disqualify the offending side from the match.

17. OFFICIALS AND APPEALS

- 17.1** The Referee shall be in overall charge of the tournament or event of which a match forms part.
- 17.2** The umpire, where appointed, shall be in charge of the match, the court and its immediate surrounds. The umpire shall report to the Referee.
- 17.3** The service judge shall call service faults made by the server should they occur (Law 9.1).
- 17.4** A line judge shall indicate whether a shuttle landed 'in' or 'out' on the line(s) assigned.
- 17.5** An official's decision shall be final on all points of fact for which that official is responsible except that if, in the opinion of the umpire, it is beyond reasonable doubt that a line judge has clearly made a wrong call, the umpire shall overrule the decision of the line judge.
- 17.6** An umpire shall:
- 17.6.1** uphold and enforce the Laws of Badminton and, especially, call a 'fault' or a 'let' should either occur;
 - 17.6.2** give a decision on any appeal regarding a point of dispute, if made before the next service is delivered;
 - 17.6.3** ensure players and spectators are kept informed of the progress of the match;

- 17.6.4** appoint or replace line judges or a service judge in consultation with the Referee;
- 17.6.5** where another court official is not appointed, arrange for that official's duties to be carried out;
- 17.6.6** where an appointed official is unsighted, carry out that official's duties or play a 'let'
- 17.6.7** record and report to the Referee all matters relating to Law 16; and
- 17.6.8** refer to the Referee all unsatisfied appeals on questions of law only. (Such appeals must be made before the next service is delivered or, if at the end of the match, before the side that appeals has left the court).

RECOMMENDATIONS TO TECHNICAL OFFICIALS

1. INTRODUCTION

- 1.1** The Recommendations to technical officials are issued by the IBF in its desire to standardise the control of the game in all countries and in accordance with its Rules.
- 1.2** The purpose of these Recommendations is to advise umpires how to control a match firmly and with fairness, without being officious, while ensuring that the Laws of the game are observed. These Recommendations also give guidance to service judges and line judges as to how to carry out their duties.
- 1.3** All technical officials shall remember that the game is for the players.

2. OFFICIALS AND THEIR DECISIONS

- 2.1** An umpire shall report to and acts under the authority of the Referee (Law 17.2) (or the responsible official in the absence of a Referee).
- 2.2** A service judge shall normally be appointed by the Referee but

can be replaced by the Referee or by the umpire in consultation with each other (Law 17.6.4).

2.3 Line judges shall normally be appointed by the Referee, but a line judge can be replaced by the Referee or by the umpire in consultation with each other (Law 17.6.4).

2.4 An official's decision shall be final on all points of fact for which that official is responsible except that if, in the opinion of the umpire, it is beyond reasonable doubt that a line judge has clearly made a wrong call, the umpire shall overrule the decision of the line judge (Law 17.5). If, in the opinion of the umpire, the line judge needs to be replaced, the umpire shall call the Referee (Law 17.6.4, Recommendation 2.3).

2.5 When another official is unsighted, the umpire shall make the decision. When no decision can be given, a 'let' shall be called (Law 17.6.6).

2.6 The umpire shall be in charge of the court and its immediate surrounds. The umpire's jurisdiction shall exist from entering the court before the match until leaving the court after the match (Law 17.2).

3. RECOMMENDATIONS TO UMPIRES

3.1 Before the match, the umpire shall:

3.1.1 obtain the score-sheet from the Referee;

- 3.1.2** ensure that any scoring device to be used is working;
- 3.1.3** see that the posts are on the doubles side lines (Law 1.5);
- 3.1.4** check the net for the height and ensure that there are no gaps between the ends of the net and the net posts;
- 3.1.5** ascertain whether there are any bye-laws regarding the shuttle hitting an obstruction;
- 3.1.6** ensure that the service judge and the line judges know their duties and that they are correctly placed (Sections 5 and 6);
- 3.1.7** ensure that a sufficient quantity of tested shuttles (Law 3) is readily available for the match in order to avoid delays during play;
(It is customary for the umpire to delegate the duties specified in Recommendations 3.1.3, 3.1.4 and 3.1.7 to the service judge, where one is appointed);
- 3.1.8** check that the players' clothing conforms to the relevant Regulations concerning colour, designs, lettering and advertising, and ensure that any violations are rectified. Any decision that the clothing was in violation of the Regulations (or was nearly so) shall be advised to the Referee or appropriate official before the match or, if this is not possible, immediately after the match;
- 3.1.9** carry out the toss fairly and ensure that the winning side and the losing side exercise their choices correctly

(Law 6). Note the choices of the ends;

3.1.10 note, in the case of doubles, the names of the players starting in the right service court. Similar notes shall be made at the start of each game. (This enables a check to be made at any time to see if the players are in the correct service court);

3.2 To start the match, the umpire shall announce the match using the appropriate announcement from the following and point to the right or to the left at the appropriate words in the announcement. (W, X, Y, Z being names of the players and A, B, C, D being names of the countries represented.)

Singles

Tournament

“Ladies and Gentlemen; on my right, ‘X, A’ and on my left, ‘Y, B’. ‘X’ to serve; love all; play.”

Team event

Ladies and Gentlemen; on my right, ‘A’, represented by ‘X’ and on my left, ‘B’, represented by ‘Y’. ‘A’ to serve; love all; play.”

Doubles

Tournament

“Ladies and Gentlemen; on my right, ‘W, A’ and ‘X, B’ and on my left, ‘Y,

C' and 'Z, D'. 'X' to serve to 'Y' love all; play."

If doubles partners represent the same country, announce the country name after announcing both players' names. e. g. 'W and X, A'

Team event

"Ladies and Gentlemen; on my right, 'A', represented by 'W' and 'X' and on my left, 'B', represented by 'Y' and 'Z'. 'A' to serve; 'X' to 'Y' love all; play."

The calling of "Play" constitutes the start of a match.

3.3 During the match

3.3.1 The umpire shall:

3.3.1.1 use the standard vocabulary in Appendix 4 of the Laws of Badminton;

3.3.1.2 record and call the score. Always call the server's score first;

3.3.1.3 during the service, if a service judge is appointed, especially watch the receiver. The Umpire may also call service fault, if necessary;

3.3.1.4 if possible, keep aware of the status of any scoring device; and

3.3.1.5 raise the right hand above the umpire's head, if assistance is needed from the Referee.

3.3.2 When a side loses a rally and thereby the right to continue serving (Law 10.3.2, 11.3.2), call "Service over"

followed by the score in favour of the new serving side; if necessary, at the same time pointing the appropriate hand towards the new server and the correct service court.

3.3.3 “Play” shall only be called by the umpire:

3.3.3.1 to indicate that a match or a game is to start or that a game after interval or after changing the ends is to continue;

3.3.3.2 to indicate that play is to resume after a break;
or

3.3.3.3 to indicate that the umpire is instructing players to resume play.

3.3.4 “Fault” shall be called by the umpire when a ‘fault’ occurs, except as follows:

3.3.4.1 a ‘fault’ of the server (Law 9.1) called by the service judge under Laws 13.1 shall be acknowledged by the umpire by calling “Service fault called”. The umpire shall call a ‘fault’ of the receiver by calling “Fault receiver”

3.3.4.2 a ‘fault’ occurring under Law 13.3.1, for which the line judge’s call and signal suffices (Recommendation 6.2); and

3.3.4.3 ‘faults’ occurring under Laws 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 or 13.3.3 which shall only be called if

clarification is needed for the players or the spectators.

3.3.5 During each game when the leading score reaches 11 points, call “Service over”, where appropriate, followed by the score immediately after the rally scoring the 11th point has ended followed by “Interval”, regardless of applause. This constitutes the start of interval allowed under Law 16.2.1. During each interval, the service judge, where appointed, shall ensure that the court is mopped during the interval.

3.3.6 In the interval during the games when the leading score reaches 11 points (Law 16.2.1), after 40 seconds have elapsed, call:

“[Court ...], 20 seconds”. Repeat the call.

In the intervals (Law 16.2.1) during the first and second game, and in the third game after the players have changed the ends, each side may be joined on the court by not more than two persons.. These persons shall leave the court when the umpire calls “... 20 seconds”.

To start the game after the interval, repeat the score followed by “Play”.

If the players do not claim the interval under Law 16.2.1, play in that game shall proceed without an interval.

3.3.7 Extended game:

3.3.7.1 When leading side reaches 20 points, in each game, call “Game point” or “Match point”, as applicable.

3.3.7.2 If a side reaches 29 points, in each game and for each side, call “Game point” or “Match point”, as applicable.

3.3.7.3 The calls in Recommendation 3.3.7.1 and 3.3.7.2 shall always immediately follow the server’s score and precede the receiver’s score.

3.3.8 At the end of each game, “Game” must always be called immediately after the conclusive rally has ended, regardless of applause. Where appropriate this constitutes the start of any interval allowed under Law 16.2.2.

After the first game ends, call:

“First game won by ?. [name(s) of player(s), or team (in a team event)] ?. [score]”.

After the second game ends, call:

“Second game won by ?. [name(s) of player(s), or team (in a team event)] ?. [score]; One game all”.

At the end of each game, the service judge, where appointed, shall ensure that the court is mopped during the interval and place the interval board, if provided, at the centre below the net.

If a game wins the match, call instead:

“Match won by ?. [name(s) of player(s), or team (in a team event)] ?. [scores]”.

3.3.9 In the intervals between the first and second game and between the second and third game (Law 16.2.2), after 100 seconds have elapsed, call:
[Court ...] 20 seconds”. Repeat the call.

In the intervals (Law 16.2.2) between two games each side may be joined on the court by no more than two persons. These persons shall join the side after the players have changed the ends, and shall leave the court when the umpire calls “... 20 seconds”.

3.3.10 To start the second game, call:

Second game; love all; play”.

If there is to be a third game, to start the third game, call:

“Final game; love all; play”.

3.3.11 In the third game, or in a match of one game, call “Service over”, where appropriate, followed by the score, followed by “Interval; change ends” when the leading score reaches 11 points (Law 8.1.3). To start the game after the interval,, repeat the score, followed by “Play”.

3.3.12 After the end of the match immediately take the completed score-sheet to the Referee.

3.4 Line calls

3.4.1 The umpire shall always look to the line judge(s) when the shuttle lands close to a line and always when the shuttle lands out, however far. The line judge shall be entirely responsible for the decision except Recommendation 3.4.2 below.

3.4.2 If, in the opinion of the umpire, it is beyond reasonable doubt, a line judge has clearly made a wrong call, the umpire shall call:

3.4.2.1 “Correction, IN”, if the shuttle has landed “in” or

3.4.2.2 “Correction, OUT”, if the shuttle has landed “out”.

3.4.3 In the absence of a line judge or if the line judge is unsighted, the umpire shall immediately call:

3.4.3.1 “Out” before calling the score when the shuttle lands outside the line; or

3.4.3.2 the score, when the shuttle lands in; or

3.4.3.3 “Let” when the umpire is also unsighted.

3.5 During the match, the following situations shall be watched for and dealt with as detailed.

3.5.1 A player throwing a racket into the opponent’s court or sliding under the net (and who also thereby obstructs or distracts an opponent), shall be faulted under Law 13.4.2 or 13.4.3 respectively.

3.5.2 A shuttle invading from an adjacent court shall not automatically be considered a “let”. A “let” shall not be called if, in the opinion of the umpire, such invasion:

3.5.2.1 has gone unnoticed by the players; or

3.5.2.2 has not obstructed or distracted the players.

3.5.3 A player shouting to a partner who is about to hit the shuttle shall not necessarily be regarded as distracting the opponents. Calling ‘no shot’, ‘fault’, etc. shall be considered as distraction (Law 13.4.5).

3.5.4 Players leaving the court

3.5.4.1 Ensure that the players do not leave the court without the umpire’s permission except during the intervals as described in Law 16.2. (Law 16.5.2)

3.5.4.2 Any offending side may have to be reminded that leaving the court needs the umpire’s permission (Law 16.5.2). If necessary, Law 16.7 shall be applied. However, change of a racket at courtside during a rally is permitted.

3.5.4.3 During the game, if play is not held up, the players may be allowed to have a quick towel and / or drink at the discretion of the umpire.

3.5.4.4 If the court needs to be mopped, the players shall be within the court before the mopping is

over.

3.5.5 Delays and suspension

Ensure that the players do not deliberately cause any delay in, or suspension of play (Law 16.4). Any unnecessary walk around the court shall be prevented. If necessary, Law 16.7 shall be applied.

3.5.6 Coaching from off the court

3.5.6.1 Coaching from off the court (Law 16.5.1) in any form while the shuttle is in play shall be prevented.

3.5.6.2 Ensure that:

the coaches are seated in the designated seats and do not stand court-side during the match except during the permitted intervals; (Law 16.2) there is no distraction or disruption to play by any coach.

3.5.6.3 If, in the opinion of the umpire, play is disrupted or a player of the opposing side is distracted by a coach, a “let” shall be called. The Referee shall be called immediately. The Referee shall issue a warning to the coach concerned;

3.5.6.4 If there is second recurrence of such incident, the Referee may ask the coach to be removed from the arena floor, if necessary.

3.5.7 Change of shuttle

3.5.7.1 Changing the shuttle during the match shall not be unfair. The umpire shall decide if the shuttle needs to be changed.

3.5.7.2 A shuttle whose speed or flight has been interfered with shall be discarded and Law 16.7 applied, if necessary.

3.5.8 Injury or sickness during a match

3.5.8.1 Injury or sickness during a match should be handled carefully and flexibly. The umpire must determine the severity of the problem as quickly as possible. The Referee shall be called on the court, if necessary.

3.5.8.2 The Referee shall decide on whether a medical official or any other persons are required on court. The medical official should examine the player and advise the player about the severity of the injury or sickness. If there is bleeding, the game should be delayed until the bleeding stops or the wound is suitably protected.

3.5.8.3 The Referee should advise the umpire of the time that may be required for the player to resume play. The Umpire shall monitor the elapsed time.

3.5.8.4 The Umpire shall ensure that the opposing side is not put at a disadvantage. Laws 16.4, 16.5, 16.6.1, and 16.7 shall be applied appropriately.

3.5.8.5 When appropriate, when there is injury, illness or other unavoidable hindrance, ask the player:
“Are you retiring?”
and if the answer is affirmative, call
“.... [name of player/team, as appropriate]
retired, match won by [name of player(s) /
team, as appropriate] ... [score]”.

3.6 Suspension of play

If play has to be suspended, call:

“Play is suspended”

and record the score, server, receiver, correct service courts and ends. When play resumes, note the duration of suspension, ensure that the players have taken the correct positions and call:

“Are you ready?”

call the score and “Play”.

3.7 Misconduct

3.7.1 Record and report to the Referee any incident of misconduct and the action taken.

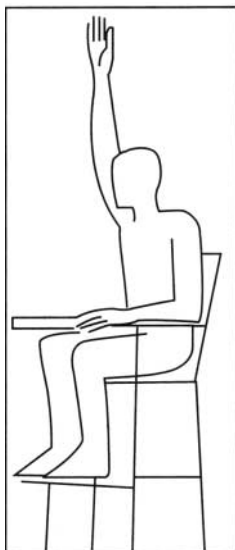
3.7.2 Misconduct between games is treated as misconduct during a game. The umpire announces the decision at the start of the following game. The appropriate call in

Recommendation 3.3.10 shall follow with the appropriate call in either of Recommendations 3.7.3 to 3.7.5. Thereafter, call “Service over”, where appropriate followed by the score.

3.7.3 When the umpire has to administer a breach of Law 16.4, 16.5 or 16.6 by issuing a warning to the offending side (Law 16.7.1.1), call “Come here” to the offending player and call:

...[name of player], warning for misconduct”

at the same time raising the right hand holding a yellow card above the umpire’s head.



3.7.4 When the umpire has to administer a breach of Law 16.4, 16.5 or 16.6 by faulting the offending side, which has been previously warned (Law 16.7.1.2), call “Come here” to the offending player and call:

...[name of player], fault for misconduct”

at the same time raising the right hand holding a red card above the umpire’s head.

3.7.5 When the umpire has to administer a flagrant or persistent breach of Law 16.4, 16.5 or 16.6 or breach of Law 16.2 by faulting the offending side (Law 16.7.2) and reporting the offending side immediately to the Referee with a view to disqualification, call “Come here” to the offending player and call:

...[name of player], fault for misconduct”

at the same time raising the right hand holding a red card above the umpire’s head, and calling the Referee.

3.7.6 When the Referee decides to disqualify the offending side, a black card is given to the umpire. The umpire shall call “Come here” to the offending player and call:

...[name of side] disqualified for misconduct”.

at the same time raising the right hand holding a black card above the umpire’s head.

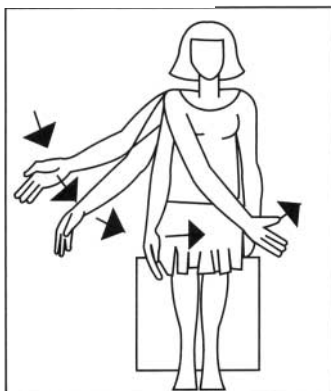
4. GENERAL ADVICE ON UMPIRING

This section gives general advice which shall be followed by the Umpires.

- 4.1** Know and understand the Laws of Badminton.
- 4.2** Call promptly and with authority, but, if a mistake is made, admit it, apologise and correct it.
- 4.3** Make all announcements and calling of the score distinctly and loudly enough to be heard clearly by players and the spectators.
- 4.4** Do not call a 'fault' and allow the game to proceed, if a doubt arises in your mind as to whether an infringement of the Laws has occurred or not.
- 4.5** Never ask the spectators nor be influenced by them or their remarks.
- 4.6** Motivate your other technical officials, e.g. by discreetly acknowledging the decisions of line judges and establishing a working relationship with them.

5. INSTRUCTIONS TO SERVICE JUDGES

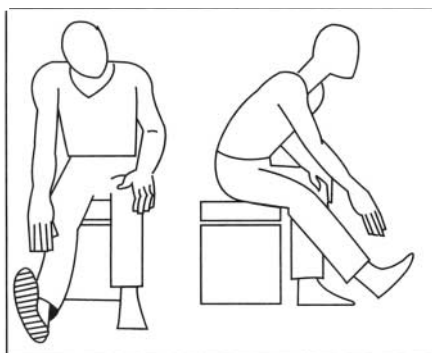
- 5.1** The service judge shall sit on a low chair by the post, preferably opposite the umpire.
- 5.2** The service judge is responsible for judging that the server delivers a correct service (Law 9.1). If not, call "Fault" loudly and use the approved hand signal to indicate the type of infringement.
- 5.3** The approved hand signals are:

**Law 9.1.1**

neither side shall cause undue delay to the delivery of the service once the server and the receiver are ready for the service.

Law 9.1.7

Once the players are ready for service, the first forward movement of the server's racket head is the start of the service. The movement of the racket must continue forwards.

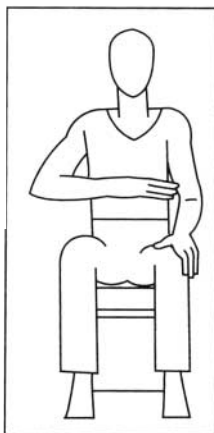
**Laws 9.1.2 and 9.1.3**

Some part of both feet not in the service court and in a stationary position until the service is delivered.



Law 9.1.4

Initial point of contact with the shuttle not on the base of the shuttle.



Law 9.1.5

Whole of the shuttle not below the server's waist at the moment of being struck.



Law 9.1.6

At the instant of hitting the shuttle, the shaft of the racket not pointing in a downward direction.

- 5.4** The umpire may arrange with the service judge any extra duties to be undertaken, provided that the players are so advised.

6. INSTRUCTIONS TO LINE JUDGES

- 6.1** The line judges shall sit on chairs in prolongation of their lines at the ends and sides of the court and preferably at the side opposite to the umpire. (See diagrams).
- 6.2** A line judge shall be entirely responsible for the line(s) assigned except that the umpire shall overrule the call of the line judge, if beyond reasonable doubt, in the opinion of the umpire, a line judge has clearly made a wrong call.

6.2.1 If the shuttle lands out, no matter how far, call “Out” promptly in a clear voice, loud enough to be heard by the players and the spectators and, at the same time, signal by extending both arms horizontally so that the umpire can see clearly.

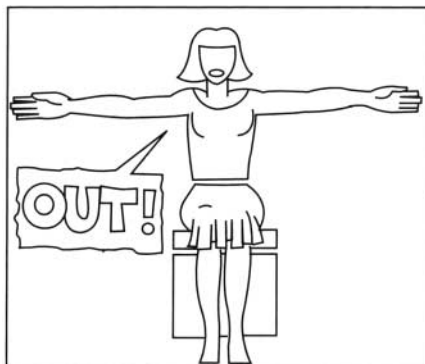
6.2.2 If the shuttle lands in, the line judge shall say nothing, but point to the line with the right hand.

6.3 If unsighted, inform the umpire immediately by putting both hands up to cover the eyes.

6.4 Do not call or signal until the shuttle has touched the floor.

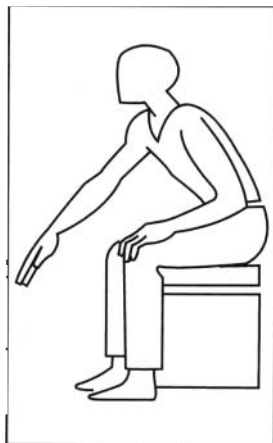
6.5 Calls shall always be made, and no anticipation made of umpiring decisions, e.g. that the shuttle hit a player.

6.6 The approved hand signals are:



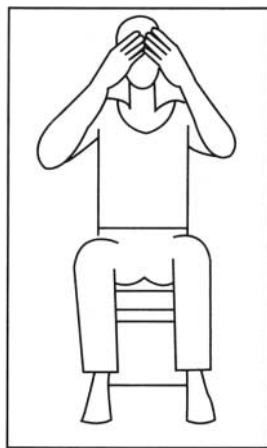
SHUTTLE IS OUT

If the shuttle lands out, no matter how far, call “Out” promptly in a clear voice, loud enough to be heard by the players and the spectators and, at the same time, signal by extending both arms horizontally so that the umpire can see clearly.



SHUTTLE IS IN

If the shuttle lands in, say nothing, but point to the line with your right hand.



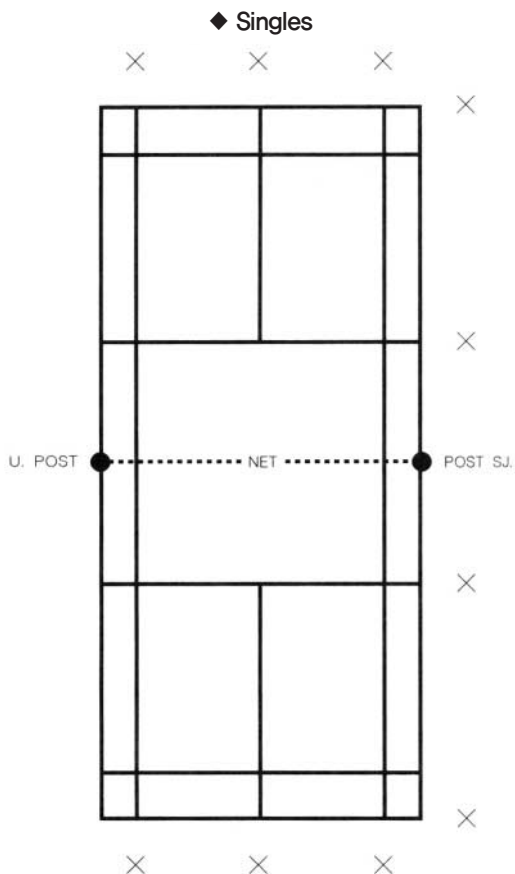
IF UNSIGHTED

If unsighted, inform the umpire immediately by holding your hands to cover your eyes.

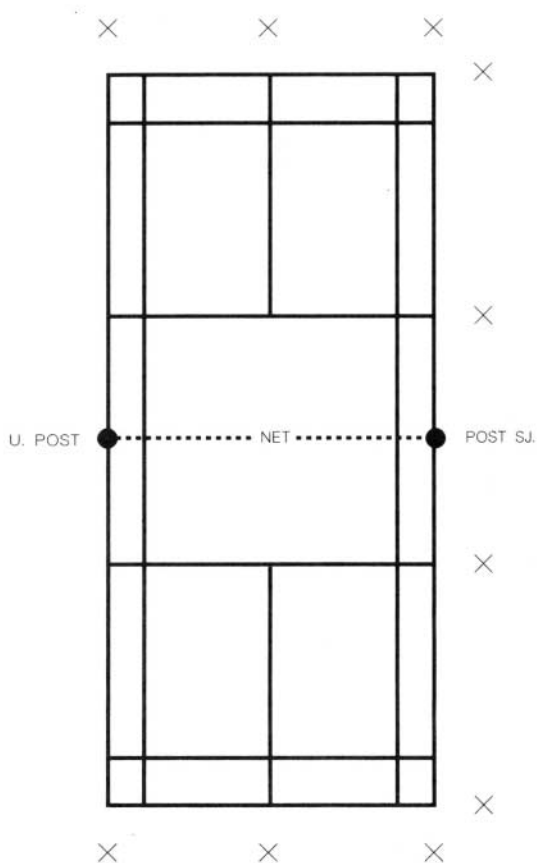
POSITIONS OF LINE JUDGES

Where practical, it is recommended that the line judges' positions be 2.5 to 3.5 metres from the court boundaries and, in any arrangement, the line judges' positions be protected from encroachment by any outside influence, e.g. by photographers.

X indicates the positions of the line judges



◆ Doubles



배드민턴 경기장 규격

— 세계배드민턴聯盟 / 大韓배드민턴協會 —

1. 세계배드민턴연맹(BWF) 주요 경기대회

- 1.1** 올림픽경기대회, 세계혼합단체전, 세계개인선수권대회, 세계단체선수권대회, 세계주니어선수권대회 유치용 경기장의 최소 천장 높이는 12미터(39피트)이다.
- 1.2** 경기장 내 기둥이나 기타 장애물이 없어야한다.

2. 기타 BWF대회 및 국제선수권대회

- 2.1** 상기대회 외의 국제대회 유치에 적합한 천장의 높이는 12미터를 원칙으로 하지만 최소 9미터(30피트) 이상 이어야한다.
- 2.2** 경기장 내 기둥이나 기타 장애물이 없어야한다.

3. 코트 바닥

- 3.1** 경기장 바닥은 탄력있는 목조 마루 바닥 이어야 하며 미끄러지지 않는 승인 받은 코트 매트를 설치한다.
- 3.2** 코트 주위는 최소 2미터의 여유 공간이 필요하며, 코트와 코트 사이도 최소 2미터 이상의 공간이 필요하다.

4. 경기장 주변부 및 조도

- 4.1** 경기 중 셔틀콕을 쉽게 구분하기 위하여, 코트 후반부에 흰색부분이 없는 어두운 색상으로 설치해야한다.
- 4.2** 최소 권장 조도는 1,000 Lux이다.
(TV 중계를 위한 조도는 해당 TV사와 협의해야하며, '스틸 사진 촬영을 위한 권장 조도는 1,800 ~ 2,000 Lux 이다.)
- 4.3** 조명은 선수가 경기하는 지역의 직상단 및 후방에서 직접 비춰지지 않아야 하며, 코트 주변부에 위치해야 한다.
- 4.4** 코트 주변에 어떠한 종류의 일광이라도 완전히 차단되어야하다.

5. 공기 흐름

- 5.1** 어떠한 기류의 이동 (예, 에어컨디셔닝 장치 등으로 인한) 도 철저히 조정되고 차단 되어야 한다.

6. 주심 의자

- 6.1** 의자는 주심이 오르내리기에 안전하고 구조가 안정되게 만들어져야한다.
- 6.2** 스코어시트(점수기록지)를 놓을 수 있는 경첩이 달린 판넬이 부착되어 있어야 한다.
- 6.3** 의자의 시트는 네트 높이와 같은 1.55미터(5 feet)이어야하고 재질과 크기가 사용에 편리하게 제작되어야 한다.
- 6.4** 의자는 네트 연장선을 기준으로 정중앙에 위치하고, 네트로부터 1미터 떨어진 곳에 위치한다.

7. 경기장 일반사항 (대한배드민턴협회 추천)

- ◆ 추천 코트수 : 국제대회 개최용 최소 코트 수는 6개 이상임.
단, 전국 규모의 국내 대회를 위한 적정 코트수는 12코트 이상이다.
- ◆ 관중 좌석수 : 국제대회 개최 시 5,000석 이상 요구됨.
국내대회 개최 시 2,000석 이상 요구됨.
- ◆ 경기장 음향 시설 : 경기진행을위한 음향 설치 필요.
- ◆ 경기장 부대 시설 : 선수탈의실(남.여 각1실), 선수 휴게실(남.여 각1실), 귀빈실,
경기진행상황실, 보도방송실, 운영요원실, 약물검사실, 경기물품실 등의 보조 진행실 필요.

8. 기타 특수 대회 : 세계배드민턴연맹(Badminton World International)의 규정에 의거 본 협회와 대회조직위원회가 결정한다.

9. 변경운영 : 대회조직위원회와 대회 승인처는 상기 규정을 필요시 변경 운영할 수 있다.



올림픽경기대회 기록

ATHENS 2004

	금메달	은메달	동메달
남자 단식	(인도네시아) HIDAYAT Taufik	(한국) 손승모	(인도네시아) KUNCORO Soni Dwi
여자 단식	(중국) ZHANG Ning	(네덜란드) AUDINA Mia	(중국) ZHOU Mi
남자 복식	(한국) 김동문 하태권	(한국) 이동수 유용성	(인도네시아) HIAN Eng LIMPELE Flandy
여자 복식	(중국) YANG Wei ZHANG Jiewen	(중국) GAO Ling HUANG Sui	(한국) 라경민 이경원
혼합 복식	(중국) ZHANG Jun GAO Ling	(영국) ROBERTSON Nathan EMMS Gail	(덴마크) ERIKSEN Jens SCHJOLDAGER Mette

SYDNEY 2000

	금메달	은메달	동메달
남자 단식	(중국) Ji Xinpeng	(인도네시아) Hendrawan	(중국) Xia Xuanze
여자 단식	(중국) Gong Zhichao	(덴마크) Camilla Martin	(중국) Ye Zhaoying
남자 복식	(인도네시아) Tony Gunawan Candra Wijaya	(한국) 이동수 유용성	(한국) 김동문 하태권
여자 복식	(중국) Ge Fei Gu Jun	(중국) Huan Nanyan Yang Wei	(중국) Gao Lign Qin Yiyuan
혼합 복식	(중국) Gao Ling Zhang Jun	(인도네시아) Tri Kusharyanto Minarti Timur	(영국) Simon Archer Joanne Goode

ATLANTA 1996

	금메달	은메달	동메달
남자 단식	(덴마크) Poul-Erik Hoyer- Larsen	(중국) Dong Jiong	(말레이시아) Rashid Sidek
여자 단식	(한국) 방수현	(인도네시아) Mia Audina	(인도네시아) Susi Susanti
남자 복식	(인도네시아) Ricky Subagja Rexy Mainaky	(말레이시아) Cheah Soon Kit Yap Kim Hock	(인도네시아) Denny Kantono S Antonius
여자 복식	(중국) Ge Fei Gu Jun	(한국) 길영아 장혜옥	(중국) Qin Yiyuan Tang Yongshu
혼합 복식	(한국) 김동문 길영아	(한국) 박주봉 라경민	(중국) Liu Jianjun Sun Man

BARCELONA 1992

	금메달	은메달	동메달
남자 단식	(인도네시아) Allan Budi Kusuma	(인도네시아) Ardy B Wiranata	(덴마크) Thomas Stuer-Lauridsen
			(인도네시아) Hermawan Susanto
여자 단식	(인도네시아) Susi Susanti	(한국) 방수현	(중국) Huang Hua
			(중국) Tang JiuHong
남자 복식	(한국) 박주봉 김문수	(인도네시아) Eddy Hartono Rudy Gunawan	(중국) Li Yongbo/Tian Bingyi
			(말레이시아) Jalani Sidek/Razif Sidek
여자 복식	(한국) 황혜영 정소영	(중국) Guan Weizhen Nong Qunhua	(한국) 길영아/심은정
			(중국) Li Yongbo/Tian Bingyi
혼합 복식	비개최종목		