

2015 개정판

# 공식게이트볼 경기규칙 심판실시요령



(사)대한게이트볼협회



## 공식 게이트볼 경기규칙 발간에 즈음하여



실버스포츠의 대명사로 자리매김한 게이트볼은 격렬하지 않으면서 체력적으로 큰 부담없이 남녀노소 즐길 수 있는 운동입니다.

경기를 통해 신체적인 건강을 다짐과 동시에 동호인간의 친목과 교류를 도모하는 장의 역할을 다하며, 어르신들은 물론 젊은 세대까지 아우르며 3대가 함께 할 수 있는 가족 스포츠로 발전하고 있습니다.

정보화 시대에 접어들면서 생활체육에 대한 국가적, 국민적 관심이 높아지고 있는 요즘, 게이트볼의 보급 및 활성화의 기반이라고 할 수 있는 경기규칙을 발간하게 되었습니다.

이번 경기규칙 책자를 통해서 게이트볼의 저변을 더욱 더 확대하고, 게이트볼 입문자들에게 길잡이가 되어줄 수 있는 계기가 되기를 기대합니다.

또한 효율적인 경기 운영과 다양한 계층의 사람들이 함께 즐길 수 있는 생활스포츠 육성을 목표로, 새롭게 개정된 경기규칙을 잘 이해하고 습득하는데 본 책자가 도움이 되길 바라며 게이트볼이 여러분들의 건전한 여가생활과 풍요로운 삶에 항상 함께하는 동반자가 되길 바랍니다.

끝으로 어려운 여건 속에서도 이 책자를 발간하는데 열과 성을 아끼지 않은 관계자 여러분께 감사의 뜻을 표하며 게이트볼의 무궁한 발전을 기원합니다.

사단법인 대한게이트볼협회  
회 장 맹 수 일

## 게이트볼의 특성

게이트볼은 아이들의 건전한 육성을 위하여 1947년에 일본 홋카이도에 거주하던 스즈키 카즈노브씨가 프랑스에서 시작되어 영국으로 전해진 크로케(CROQUET)를 힌트로 고안한 구기종목입니다.

한팀에 5명씩 출전하는 팀 대항 형식의 경기로 15m×20m(이너필드)의 코트에 설치된 3개의 게이트에 볼을 통과 시켜 얻은 득점과 코트 중앙 골폴에 볼을 맞춰 완료한 득점을 합계하여 팀의 총득점으로 승패를 겨룹니다.

득점은 게이트 통과 성립이 1점, 완료는 2점이 가산되기 때문에 완료가 된 경기자 득점은 5점, 팀의 최고 득점은 25점이 됩니다.

양팀은 홍색 볼 5개(홀수 번호의 볼)를 가지는 선공팀과 백색 볼 5개(짝수 번호의 볼)를 가지는 후공팀으로 나누어 각 경기자가 타순과 동일한 번호의 볼을 자기의 볼(자구)로 하여 경기 시간 30분 동안 1번에서 10번의 순서로 홍색, 백색이 교대로 플레이합니다.

경기는 우선 스타트어리어에 자구를 놓고 타격하는 것으로 시작합니다. 제1게이트 통과가 성립되면 자구를 계속해서 타격할 수 있습니다. 제2게이트와 제3게이트를 순서대로 통과하면 자구를 계속해서 타격할 수 있으며 제3게이트를 통과 성립한 볼이 골폴에 맞으면 완료가 성립되어 그 볼 번호 경기자의 플레이는 종료됩니다.

또, 자구를 타격해 자구 이외의 9개 볼(타구)에 맞힐 수 있으며(터치), 자구와 터치한 타구가 이너필드에 정지하면 자구가 정지한 위치에서 자구를 밟고 터치한 타구를 자구에 접촉시켜 스틱으로 자구를 쳐서 그 충격으로 자구에 접촉시킨 타구를 이동시키는 「스파크타격」을 하고, 스파크타격이 성립되면 그 경기자는 자구를 계속해서 타격 할 수 있습니다.

이와 같이 게이트 통과나 스파크타격이 성립하면, 자구를 계속하여 타격할 권리가 주어져 팀 게임 전개를 유리하게 할 수 있습니다.

게이트볼 경기의 특징은 10개의 볼을 사용하여 두 팀 10명의 경기자가 각각 자기의 볼을 가지고 팀내 연계를 취하면서 다양한 플레이를 할 수 있다는 점입니다.

게이트볼은 같은 규칙, 용구, 코트에서 남녀노소를 불문하고 함께 즐길 수 있다는 큰 장점을 가지는 스포츠로서 세계 여러 나라에서 실시되는 구기종목입니다.

# 목 차

## 공식게이트볼 경기규칙

<b>제1장 경기장 및 용구</b> .....	2
제1조 경기장 .....	2
제1항 코트 .....	2
제2항 프리존 .....	7
제2조 용구 .....	7
제1항 스틱 .....	7
제2항 볼 .....	8
<b>제2장 팀</b> .....	9
제3조 팀 .....	9
제1항 팀 구성 .....	9
제4조 감독 및 경기자 .....	9
제1항 감독의 임무 .....	9
제2항 주장의 임무 .....	10
제3항 복장 .....	10
제4항 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항 .....	11
<b>제3장 경기 준비</b> .....	12
제5조 경기 준비 .....	12
제1항 오더표 제출 .....	12
제2항 선공·후공의 결정 .....	12
제3항 경기개시 전의 확인과 점검 .....	12

<b>제4장 경기 방법</b> .....	13
제6조 경기 방법 .....	13
제1항 경기형식 .....	13
제2항 경기시간 .....	13
제3항 경기개시 .....	13
제4항 경기종료 .....	14
제5항 타순과 볼 .....	14
제6항 경기자 교체 .....	15
제7항 경기자 결원 .....	16
<b>제5장 승패</b> .....	17
제7조 승패의 결정 .....	17
제1항 득점과 승패 .....	17
제2항 동점시 승패의 결정 .....	17
제3항 퍼펙트게임 .....	19
제8조 경기몰수 .....	19
제1항 기권 .....	19
제2항 부정출장 .....	20
<b>제6장 경기</b> .....	21
제9조 타자의 플레이와 권리 .....	21
제1항 타자의 플레이와 권리 .....	21
제2항 타임오버 .....	22
제3항 타자의 확인 .....	22
제10조 유효플레이와 무효플레이 .....	24
제1항 유효플레이 .....	24
제2항 무효플레이 .....	24

제11조 볼의 이동 .....	25
제1항 유효한 이동 .....	25
제2항 무효한 이동 .....	25
제12조 타격 .....	28
제1항 타격 .....	28
제2항 스타트타격 .....	28
제3항 계속타격의 권리 발생 .....	28
제4항 타격위반 .....	29
제13조 게이트 통과 .....	31
제1항 게이트 통과 성립 .....	31
제14조 완료 .....	32
제1항 완료의 성립 .....	32
제15조 터치 .....	32
제1항 터치의 성립 .....	32
제2항 스파크타격의 권리 발생 .....	33
제3항 스파크타격의 우선 .....	33
제4항 두 번 터치 .....	33
제16조 스파크타격 .....	34
제1항 스파크타격 .....	34
제2항 스파크타격에 관련되는 행위 .....	34
제3항 스파크타격의 성립 .....	36
제4항 스파크타격 위반 .....	36
제17조 인볼과 아웃볼 .....	39
제1항 인볼 .....	39
제2항 아웃볼 .....	39
제3항 아웃볼의 타격 .....	40
제4항 아웃볼 타격위반 .....	40

제18조 축구위반 .....	41
제1항 축구위반 .....	41
제19조 경기방해 .....	42
제1항 경기방해 .....	42
제20조 레퍼리타임 .....	43
제1항 레퍼리타임 .....	43
제21조 용구의 교환 .....	43
제1항 스틱의 교환 .....	43
제2항 볼의 교환 .....	43
제22조 경기중단 .....	44
제1항 경기중단 .....	44
<b>제7장 심판원</b> .....	45
제23조 심판원 .....	45
제1항 심판원 .....	45
제2항 주심의 권한 .....	45
제3항 주심의 임무 .....	45
제4항 주심과 부심이 공유하는 임무 .....	46
제5항 부심의 임무 .....	46
제6항 기록원의 임무 .....	47
제7항 선심의 임무 .....	47

## 심판실시요령

<b>[ I ] 심판원의 역할</b> .....	50
1. 심판원과 경기규칙 .....	50
2. 심판원의 유의사항 .....	51
3. 심판기능 향상을 위한 방법 .....	53
4. 보다 나은 심판을 보기 위한 마음가짐 .....	54
<b>[ II ] 심판원의 복장 및 휴대품</b> .....	57
1. 심판원의 복장 및 휴대품 .....	57
<b>[ III ] 기본적인 경기진행</b> .....	59
1. 경기의 준비 (규칙 제5조) .....	59
2. 경기 준비완료 후의 대기 .....	63
3. 경기개시 (규칙 제6조 제3항) .....	65
4. 경기종료 (규칙 제6조 제4항) .....	66
5. 경기자의 교체 (규칙 제6조 제6항) .....	67
6. 경기자의 결원 (규칙 제6조 제7항) .....	69
7. 승패의 결정 (규칙 제7조) .....	69
8. 동점시 승패의 결정 .....	71
9. 퍼펙트게임 (규칙 제7조 제3항) .....	74
10. 경기몰수 .....	75
11. 타자의 플레이와 권리 (규칙 제9조 제1항) .....	75
12. 아웃볼 (규칙 제17조 제2항) .....	76
13. 경기방해 (규칙 제19조 제1항) .....	78
14. 레퍼리타임 (규칙 제20조 제1항) .....	79
15. 용구의 교환 (규칙 제21조) .....	80
16. 경기중단 (규칙 제22조) .....	80
17. 심판원의 과실 .....	82

<b>[ IV ] 기본적인 주심과 부심의 연계</b> .....	84
1. 주심·부심의 판정 위치 .....	84
2. 타순통고에서 주심·부심의 연계 .....	86
3. 타자의 플레이와 권리에 관련되는 주심·부심의 유의사항 ...	88
4. 타격에 관련되는 주심·부심의 연계 .....	90
5. 계속타격 또는 스파크타격에 관련되는 주심·부심의 연계 ...	96
6. 완료에 관련되는 주심·부심의 연계 .....	104
<b>[ V ] 기록원</b> .....	106
1. 기록원의 임무 .....	106
2. 기록원의 위치 .....	107
3. 기록표의 기입방법 (예) .....	107
<b>[ VI ] 선심</b> .....	112
1. 선심의 임무 .....	112
2. 선심의 위치 .....	112
<b>[ VII ] 심판원의 통고·선고·보조 제스처</b> .....	113
1. 심판원의 통고·선고·보조 제스처의 요령 .....	113
2. 주심의 통고와 선고 .....	114
3. 주심·부심의 선고 .....	119
4. 주심·부심·기록원·선심의 선고 .....	123
5. 보조 제스처 .....	124
6. 연속한 선고 .....	126



공식 게이트볼

# 경 기 규 칙

# 제 1 장 경기장 및 용구

## 제 1 조 경기장

### 제 1 항 코트(그림-1참조)

1. 코트

(1) 코트는 아웃사이드라인으로 구획한 장애물이 없는 직사각형의 평면으로 한다.

2. 필드

(1) 코트내의 평면을 필드라고 한다. 필드는 이너필드와 아웃터 필드로 구분한다.

① 이너필드는 세로15m, 가로20m의 직사각형으로 하고 외연을 인사이드라인으로 구획한다.

a. 인사이드라인은 5cm를 기본적인 폭으로 하고, 코트면과 비교하여 식별하기 쉬운색으로 하되 이너필드의 외연을 따라 내측에 설치한다.

b. 이너필드의 각 변은 15m변에서부터 시계반대방향으로 제1라인, 제2라인, 제3라인, 제4라인으로 한다.

c. 이너필드의 각 코너는 제1라인과 제4라인이 교차하는 각을 제1코너로 한다. 그 지점에서 시계반대방향으로 제2코너, 제3코너, 제4코너로 한다.

② 아웃터필드는 이너필드의 바깥쪽 1m를 기본으로 하는 50cm이상 1m이내의 일정 범위로 하고, 외연을 아웃사이드라인으로, 내연은 인사이드라인으로 각각 구획한다.

a. 아웃사이드라인은 보기 편한 폭으로 코트면과 비교하여 식별하기 쉬운 색으로 하고, 아웃터필드의 외연을 따라 내측에 설치한다.

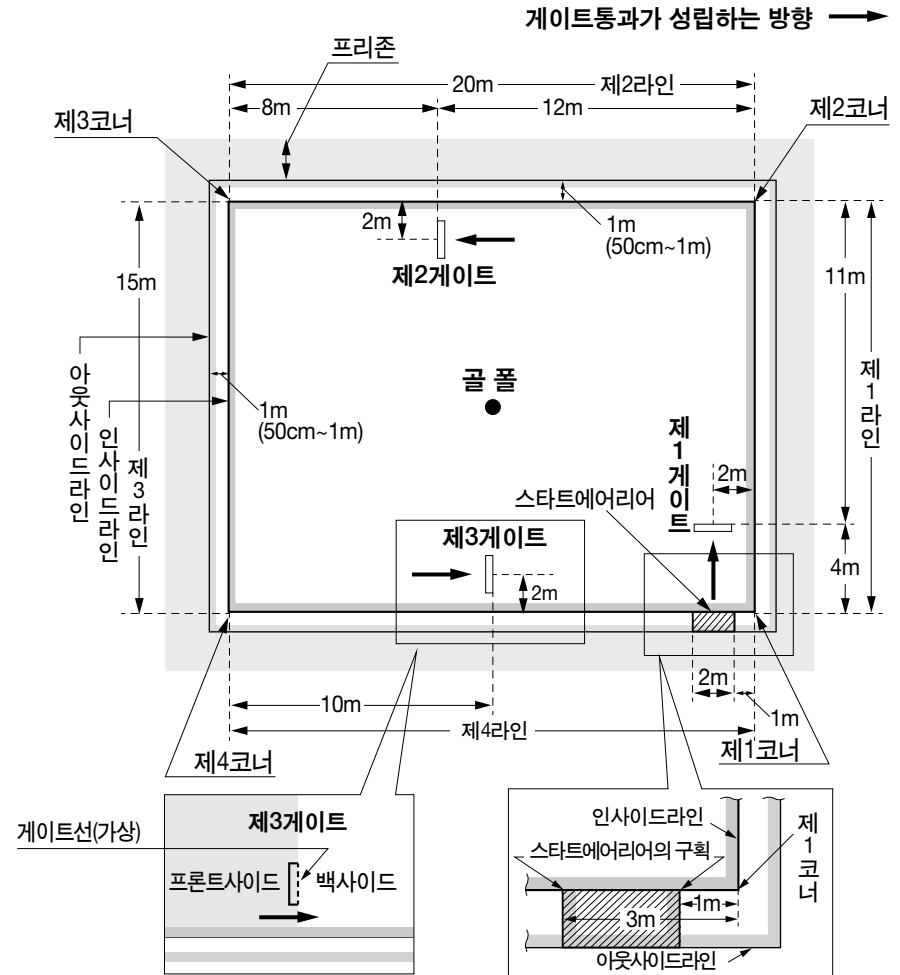


그림-1 코트

## 3. 스타트어리어

(1) 스타트어리어는 제4라인상의 제1코너에서 1m 및 3m의 지점과, 이 두 지점에서 직각으로 외측을 향하여 아웃사이드라인의 외연과 교차하는 두 개의 지점, 이 4개의 지점을 정점으로 가지는 직사각형으로 한다.

- ① 스타트어리어의 긴 변은 인사이드라인 및 아웃사이드라인의 일부에 구획한다.
- ② 스타트어리어의 짧은 변은 외연을 다음과 같이 구획한다.
  - a. 스타트어리어의 짧은 변을 구획하는 라인은 보기 편한 쪽으로, 코트면과 비교하여 식별하기 쉬운 색으로 하고 스타트어리어의 외연을 따라 내측에 설치한다.

## 4. 게이트(그림-1, 그림-2 참조)

- (1) 게이트는 ㄷ자 형으로 코트면과 비교하여 보기 쉬운 색에 직경 1cm (허용범위  $\pm 1\text{mm}$ )의 둥근 봉으로 한다.
- (2) 게이트는 양 다리의 안쪽 폭이 22cm, 높이 19cm가 되도록 지면에 양 다리를 수직으로 고정한다.
- (3) 게이트는 제1게이트, 제2게이트, 제3게이트의 3개로 하고 각 게이트의 설치 위치는 다음과 같다.
  - ① 제1게이트는 제1코너에서 제2코너를 향하여 4m 위치에서 직각으로 제3라인을 향하여 2m 지점에 게이트 양 다리의 중앙을 맞추어, 같은 지점을 통하는 제4라인과 평행한 게이트선(가상)의 제4라인 쪽에 게이트의 양 다리가 접하도록 설치한다.

- ② 제2게이트는 제2코너에서 제3코너를 향하여 12m의 위치에서 직각으로 제4라인을 향하여 2m의 지점에 게이트의 양 다리의 중앙을 맞추어, 같은 지점을 통하는 제1라인과 평행한 게이트선(가상)의 제1라인 쪽에 게이트의 양 다리가 접하도록 설치한다.

- ③ 제3게이트는 제4라인의 중심에서 직각으로 제2라인을 향하여 2m 지점에 게이트의 양 다리의 중앙을 맞추어, 같은 지점을 통하는 제3라인과 평행한 게이트선(가상)의 제3라인 쪽에 게이트의 양 다리가 접하도록 설치한다.

(4) 게이트는 각 게이트의 번호 표시를 게이트 상부에 설치한다.

- ① 각 게이트의 번호표시의 크기는 가로, 세로 10cm 이내로 한다.

(5) 각 게이트의 주변은 게이트선을 중심으로 프론트사이드와 백사이드로 한다.

- ① 제1게이트는 게이트선의 제4라인 쪽을 프론트사이드, 게이트선의 제2라인 쪽을 백사이드로 한다.

- ② 제2게이트는 게이트선의 제1라인 쪽을 프론트사이드, 게이트선의 제3라인 쪽을 백사이드로 한다.

- ③ 제3게이트는 게이트선의 제3라인 쪽을 프론트사이드, 게이트선의 제1라인 쪽을 백사이드로 한다.

5. 골풀(그림-1, 그림-2 참조)

- (1) 골풀은 코트 면과 비교하여 보기 쉬운 색에 지름 2cm (허용범위 ±1mm)의 둥근 봉으로 한다.
- (2) 골풀은 지표에서 높이가 20cm 되도록 지면에 수직으로 고정한다.
- (3) 골풀의 설치 위치는 코트의 중심으로 한다.

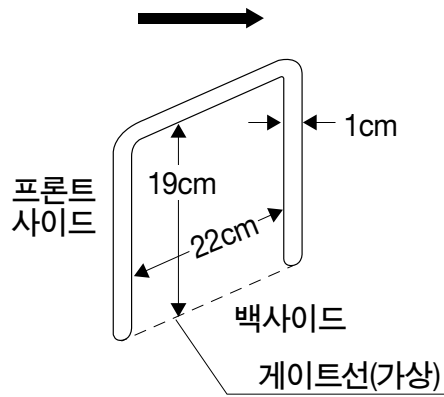
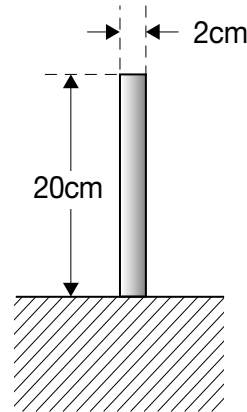


그림-2                      게이트



골 풀

제 2 항 프리존

- 1. 프리존은 코트의 바깥쪽에 설치한다.
  - (1) 감독, 경기자, 심판원 또는 특별히 입장이 허용된 자 이외에는 경기 중 프리존에 들어갈 수 없다.
- 2. 프리존 내에는 대기에어리어를 설치한다.
  - (1) 대기에어리어에는 감독 및 경기자를 위한 좌석(벤치, 의자 등)을 설치한다.
- 3. 프리존 안에는 득점보드를 설치한다.
  - (1) 득점보드는 경기에 지장이 없고, 양 팀 및 관객이 보기 쉬운 곳에 설치한다.

제 2 조 용구

제 1 항 스틱(그림-3참조)

- 1. 스틱은 헤드 및 샤프트로 된 T자형으로 한다.
  - (1) 헤드는 단일형의 원기둥을 기본으로 하고, 샤프트와 평행한 양 끝의 평면을 페이스, 샤프트와 수직으로 교차하는 측면을 사이드페이스라 한다.
    - ① 페이스는 단경 3.5cm 이상, 장경 5cm 이하로 한다.
    - ② 사이드페이스는 길이 18cm 이상, 24cm 이하로 한다.
  - (2) 샤프트는 봉 모양으로 사이드페이스의 중앙에 접촉한다.
    - ① 샤프트는 그림을 포함하여 길이 50cm 이상으로 한다.
  - (3) 스틱은 대한게이트볼협회(이하 협회)가 인정한 것을 사용해야 한다.

**제 2 항 볼(그림-3참조)**

1. 볼은 합성수지의 균일한 구체로, 직경 7.5cm(허용범위 ± 0.7mm), 중량 230g(허용범위 ±10g)으로 하고 홍색 5개, 백색 5개, 합계 10개로 한다.
  - (1) 홍색 볼에는 「1, 「3, 「5, 「7, 「9」의 홀수번호를 백색으로 표시한다.
  - (2) 백색 볼에는 「2, 「4, 「6, 「8, 「10」의 짝수번호를 홍색으로 표시한다.
  - (3) 볼의 번호는 높이 5cm를 기본으로 하고, 보기 쉬운 위치 2곳 이상에 표시한다.
  - (4) 볼은 협회가 인정하는 것을 사용해야 한다.

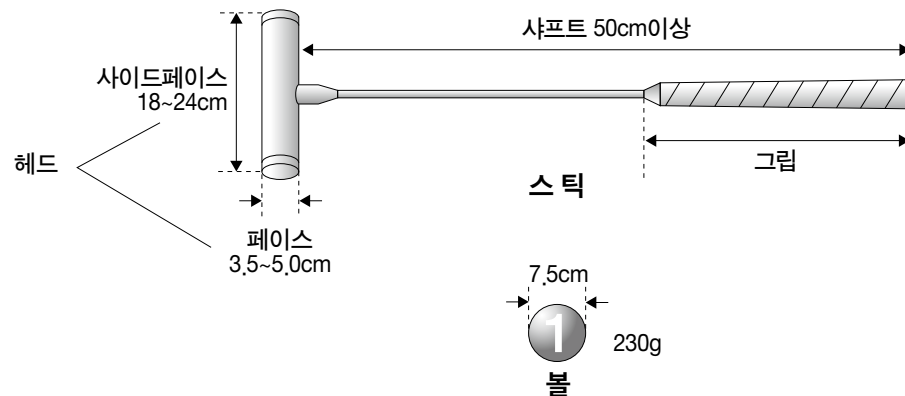


그림-3 용구

**제 2 장 팀**

**제 3 조 팀**

**제 1 항 팀 구성**

1. 팀은 5명의 경기자 및 3명 이내의 교체경기자로 구성하며, 그 중 1명을 주장으로 한다.
2. 팀에는 전임감독 1명을 둘 수 있다.

**제 4 조 감독 및 경기자**

**제 1 항 감독의 임무**

1. 감독은 팀을 총괄하고 자기 팀의 행위와 언동에 책임을 져야 한다.
2. 감독은 다음의 일을 한다.
  - (1) 경기자의 교체 (제6조 제6항 참조) 신청
  - (2) 주장대행 지명
  - (3) 결원 (제6조 제7항 참조)의 신고
3. 감독은 심판원의 판정에 대하여 그 발생시점에 한해 질문을 할 수 있다. 단, 감독이 질문하는 시간은 레퍼리타임 (제20조 제1항 참조)에 포함되지 않는다.
  - (1) 심판원의 응답이 종료한 후에는 다시 질문 할 수 없다.

## 제 2 항 주장의 임무

1. 주장은 경기자를 대표하여 자기 팀의 행위와 언동에 책임을 져야한다.
  - (1) 긴급 사태 발생 등에 의해 주장이 임무를 실행 할 수 없을 경우, 감독이 다른 경기자를 주장대행으로 지명하고 심판원에게 알려야 한다.
    - ① 감독이 없는 경우에는 주장이 주장대행을 지명하고 심판원에게 알려야 한다.
    - ② 감독이 없고 주장이 주장대행을 지명할 수 없을 경우에는 경기자 중에서 주장대행을 뽑아 심판원에게 알린다.
2. 주장은 다음의 일을 한다.
  - (1) 오더표 제출
  - (2) 선공·후공의 선택 또는 대기 에어리어의 선택
  - (3) 경기종료 후 기록표에 서명
3. 주장은 감독이 없는 경우 감독의 임무를 겸임한다.
  - (1) 주장은 감독이 있는 경우라도 감독의 총괄하에 그 임무를 겸임할 수 있다.

## 제 3 항 복장

1. 선발경기자 및 교체하여 출장하는 경기자는 타격(제12조 제1항 참조)하는 순번(이하 타순이라 한다)의 번호를 착용하여야 한다.

- (1) 타순번호의 크기는 높이 10cm 이상으로 한다.
- (2) 타순번호의 모양은 보기 쉬운 것으로 한다.
- (3) 타순번호를 착용하는 위치는 다음 중 하나로 한다.
  - ① 가슴과 등
  - ② 가슴
2. 감독은 팔 위쪽에 감독의 표시 마크를 달아야 한다.
3. 주장은 팔 위쪽에 주장의 표시 마크를 달아야 한다.
4. 경기자는 팀으로서 통일된 유니폼을 착용해야 한다.
5. 감독 및 경기자는 운동화를 신어야 한다.
6. 경기자는 경기에 지장을 초래하는 물건 등을 소지해서는 안 된다.

## 제 4 항 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항

1. 감독 및 경기자는 공식게이트볼 경기규칙(이하 경기규칙)을 이해하고 준수해야 한다.
2. 경기에 관련되는 사람은 스포츠맨 정신에 준하여 심판원의 판정을 받아들여야한다.
3. 감독 및 경기자는 페어플레이 정신에 입각하여 상대팀, 팀동료, 심판원, 관객에 대하여 예의바른 언동으로 대하여야 한다.
4. 감독 및 경기자는 심판원의 판정에 영향을 미치거나 자기팀의 반칙을 숨기려는 행동이나 태도를 취해서는 안 된다.
5. 감독 및 경기자는 경기를 지연시키려는 행동을 취해서는 안 된다.

## 제 3 장 경기 준비

### 제 5 조 경기 준비

#### 제 1 항 오더표 제출

1. 주장은 경기개시 전에 심판원에게 오더표를 제출한다.
  - (1) 오더표를 제출 한 후에는 경기자의 타순을 변경할 수 없다.

#### 제 2 항 선공·후공의 결정

1. 양 팀 주장에게 오더표를 받은 후, 주심이 코인 토스를 한다.
  - (1) 토스에 의해 선공·후공의 선택권을 얻은 팀의 주장은 선공·후공을 선택한다.
  - (2) 토스에 의해 선공·후공의 선택권을 얻지 못한 팀의 주장은 대기에어리어를 선택 한다.

#### 제 3 항 경기개시 전의 확인과 점검

1. 감독 및 경기자는 경기개시 전에 심판원에게 다음의 사항에 대하여 확인과 점검을 받는다.
  - (1) 오더표 기재내용과 오더의 확인
  - (2) 용구와 복장의 점검

## 제 4 장 경기 방법

### 제 6 조 경기 방법

#### 제 1 항 경기형식

1. 경기는 1팀에 5명의 경기자가 출장하는 2개 팀의 대전으로 치러진다.
2. 경기는 경기개시 후, 경기자의 타순에 의해 선공·후공 팀의 타순경기자가 번갈아 플레이 하며 경기종료까지 진행한다.

#### 제 2 항 경기시간

1. 경기시간은 30분으로 한다.

#### 제 3 항 경기개시

1. 경기는 주심의 플레이볼 선고로 개시한다.
2. 선발경기자는 경기개시 때 제4라인의 바깥쪽 프리존에 1번 부터 10번의 순으로 정렬한다. (그림-4 참조)

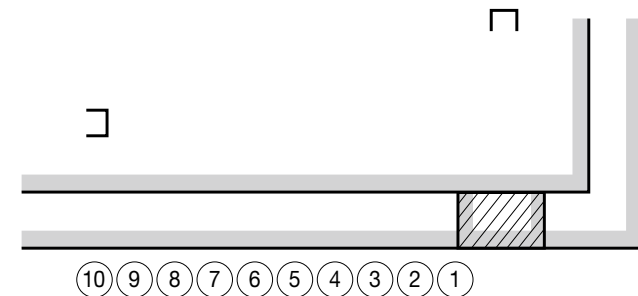


그림-4 경기개시 때의 위치

## 제 4 항 경기종료

1. 경기는 주심의 게임세트 선고에 의해 종료한다.
2. 경기는 경기개시로부터 30분을 경과한 시점에서 경기시간 종료로 하며, 다음의 시점에서 경기종료로 한다.
  - (1) 선공팀의 타순통고 후 다음 후공팀의 타순통고 전에 경기시간이 종료 되었을 때는 다음 후공팀의 타순경기자의 권리(제9조 제1항 참조)가 종료한 시점
    - ① 다음 후공팀의 타순 경기자가 아웃볼(제17조 제2항 참조), 완료(제14조 제1항 참조), 결원일 때는 그 선공팀 타자의 권리가 종료한 시점
  - (2) 후공팀의 타순 통고 후 다음 선공팀의 타순통고 전에 경기시간 종료가 되었을 때는 그 후공팀 타자의 권리가 종료한 시점

## 제 5 항 타순과 볼

1. 타순은 1번부터 10번까지로 한다.
2. 경기자는 타순번호와 동일한 번호의 볼을 자기 볼로 한다.
  - (1) 자기 볼은 자구라고 한다.
  - (2) 자구 이외의 9개 볼은 타구라 한다.

## 제 6 항 경기자 교체

1. 경기자의 교체는 경기에 출장하고 있는 경기자와 교체 경기자가 바뀌는 것을 말한다.
  - (1) 오더표에 기재된 교체 경기자는 오더표 제출 후 각 1회에 한하여 교체 할 수 있다.
    - ① 교체하여 출장한 경기자의 타순은 교체하여 물러난 경기자의 타순으로 한다.
    - ② 교체하여 물러난 경기자는 그 경기에 다시 출장 할 수 없다.
    - ③ 교체 신청을 하지 않고 플레이를 하고 있는 것이 다음 타순 경기자의 타격 또는 반칙플레이 전에 판명된 경우는 무효 플레이(제10조 제2항 참조)로 한다.
  - (2) 교체는 다음 순서에 의해 인정한다.
    - ① 감독이 기록원에게 교체를 신청한다.
    - ② 기록원은 교체를 확인하고 주심에게 알린다.
    - ③ 주심은 교체를 승인하고 선고한다.
  - (3) 다음의 경우에는 교체를 인정하지 않는다.
    - ① 교체하여 물러날 경기자가 타자로서 타격후 타자의 권리가 종료되기 전에 그 타자의 교체를 신청 한 경우
    - ② 교체하여 물러나는 경기자의 타순통고가 있었을 때, 교체하여 출장하는 경기자가 해당하는 타순번호를 착용하지 않은 경우

## 제 7 항 경기자 결원

1. 경기 중 팀에 경기자의 결원이 생겼을 경우는 다음과 같이 한다.
  - (1) 감독은 신속하게 심판원에게 알려야 한다.
  - (2) 경기는 결원이 된 경기자의 타순을 결번으로 하고 속행한다.
    - ① 결원이 된 경기자의 볼은 그대로 둔다.
    - ② 다른 타순경기자의 플레이에 의한 결원이 된 경기자의 볼 득점은 유효로 한다.

## 제 5 장 승 패

### 제 7 조 승패의 결정

#### 제 1 항 득점과 승패

1. 득점은 다음과 같다.
  - (1) 제1게이트 통과가 성립했을 때의 득점은 1점으로 한다.
  - (2) 제2게이트 통과가 성립했을 때의 득점은 추가 1점을 더하여 2점으로 한다.
  - (3) 제3게이트 통과가 성립했을 때의 득점은 추가 1점을 더하여 3점으로 한다.
  - (4) 완료가 성립했을 때의 득점은 추가 2점을 더하여 5점으로 한다.
2. 승패는 경기종료시 경기자의 득점을 팀별로 합계하여 총득점이 많은 팀을 이긴 것으로 한다.

#### 제 2 항 동점시 승패의 결정

1. 양 팀이 동점시에는 다음 순서에 따라 팀의 득점내용에 의해 승패를 결정한다.
  - (1) 완료를 성립한 볼의 수가 많은 팀이 이긴 것으로 한다.
  - (2) 완료를 성립한 볼의 수가 같을 경우에는 제3게이트 통과를 성립한 볼의 수가 많은 팀이 이긴 것으로 한다.
  - (3) 완료를 성립한 볼의 수가 같고, 제3게이트 통과를 성립한

볼의 수가 같을 때에는 제2게이트 통과가 성립된 볼의 수가 많은 팀을 이긴 것으로 한다.

2. 이 항의 1. 에 의거 승패가 결정되지 않을 때는 다음의 순서에 따라 동점 결승을 하여 승패를 결정할 수 있다.
  - (1) 경기종료시에 출장했던 경기자가 1번부터 10번까지 차례대로 제1게이트 통과 성립을 겨루어 통과가 성립된 볼이 많은 팀을 이긴 것으로 한다.
    - ① 도중에 승패가 결정된 경우에는 그 시점에서 종료한다.
    - ② 경기종료시 결원이 있는 경우에는 보충할 수 없다.
  - (2) 이 항의 2. (1) 에 의거 승패가 결정되지 않을 경우에는 1번과 2번 타순경기자에 의해 제1게이트 통과 성립을 겨루어 통과를 성립시킨 타순 경기자의 팀이 이긴 것으로 한다. 그래도 결정이 되지 않을 경우에는 승패가 결정될 때까지 순차적으로 양 팀에서 한 사람씩 제1게이트의 통과 성립을 겨룬다.
    - ① 타순경기자에 결원이 있을 경우에는 상대팀의 타순경기자가 제1게이트 통과를 성립시킨 시점에서 통과를 성립시킨 타순경기자의 팀을 이긴 것으로 한다.
3. 이 항의 1. 에 의거 승패가 결정되지 않을 때에는 이 항의 2. 의 방법으로 승패를 결정짓지 않고 무승부로 할 수 있다.

### 제 3 항 퍼펙트게임

1. 경기 중 팀이 25점을 획득했을 때는 퍼펙트게임으로 하여 다음 시점에 경기 종료를 하고 승패를 결정한다.
  - (1) 선공팀 타자의 플레이로 선공팀의 퍼펙트게임이 성립했을 경우 다음 후공팀의 타순 경기자의 권리가 종료한 시점
  - (2) 선공팀 타자의 플레이로 후공팀의 퍼펙트게임이 성립했을 경우 그 타자의 권리가 종료한 시점
  - (3) 후공팀 타자의 플레이로 선공팀의 퍼펙트게임이 성립했을 경우 그 타자의 권리가 종료한 시점
  - (4) 후공팀 타자의 플레이로 후공팀의 퍼펙트게임이 성립했을 경우 그 시점
2. 양 팀 모두 25점을 획득했을 경우에는 전항 2. 에 의해 승패를 결정하거나, 전항 3. 에 의해 무승부로 결정한다.

## 제 8 조 경기몰수

### 제 1 항 기권

1. 다음의 경우는 기권으로 한다.
  - (1) 팀이 기권을 신청한 경우
  - (2) 경기개시 때에 경기자가 5명 미만일 경우
2. 기권이 된 경우는 경기몰수가 되어 상대팀이 이긴 것으로 한다.

## 제 2 항 부정출장

1. 다음의 경우는 부정출장으로 한다.
  - (1) 오더표의 기재내용과 다른 사람이 플레이한 경우
  - (2) 경기개시 전의 용구와 복장 점검에 적합하지 않은 용구나 복장으로 플레이한 경우
  - (3) 교체하여 물러난 경기자가 그 경기에서 다시 플레이한 경우
2. 부정출장한 경우는 경기몰수가 되어 상대팀이 이긴 것으로 한다.

## 제 6 장 경기

### 제 9 조 타자의 플레이와 권리

#### 제 1 항 타자의 플레이와 권리

1. 타자(타순경기자)란, 타순 통고를 받은 경기자를 말한다.
  - (1) 타자는 코트에 입장하여 플레이 할 수 있다.
2. 타자의 권리 발생과 종료는 다음과 같다.
  - (1) 타자의 권리 발생은 타순 통고를 받은 시점으로 한다.
  - (2) 타자의 권리 종료는 다음 시점으로 한다.
    - ① 타격종료 후 계속타격의 권리(제12조 제3항 참조) 또는 스파크타격의 권리(제15조 제2항 참조)가 발생하지 않고, 이너필드의 유효한 이동의 볼이 모두 정지한 시점
    - ② 반칙플레이를 한 시점
3. 타자는 10초 계측의 기점에서 10초 이내에 타격 또는 스파크 타격(제16조 제1항 참조)을 하여야 한다.
  - (1) 10초 계측의 기점은 다음과 같다.
    - ① 타순 통고를 받았을 때
    - ② 계속타격의 권리가 발생했을 때
    - ③ 스파크타격의 권리가 발생했을 때
4. 타자의 권리가 종료된 경기자는 신속하게 코트에서 나간다.

## 제 2 항 타임오버

1. 타자가 10초 이내에 타격 또는 스파크타격을 하지 않은 경우는 타임오버 반칙으로 한다.
2. 타임오버 반칙을 한 경우에는 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 타임오버 반칙 이후에 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - (2) 스타트타격 시 반칙이 된 경우 자구는 필드에서 들어낸다.
  - (3) 스파크타격에 관련되는 행위 중에 타임오버 반칙을 한 경우는 그 상황에 따라 제16조 제4항 스파크타격 위반 2.의 조치를 적용한다.

## 제 3 항 타자의 확인

1. 타자는 다음 사항에 관하여 주심 또는 부심에게 확인 할 수 있다. 단, 타자가 확인하는 시간은 레퍼리타임에 포함되지 않는다.
  - (1) 게이트 통과 성립에 관한 사항
    - ① 볼의 외연이 게이트선에 걸려 정지해 있을 때, 그 볼이 백사이드로 이동하여 게이트선을 완전히 지나면 게이트 통과가 성립되는지
    - ② 세트(제16조 제1항 2. 참조)한 타구의 외연이 게이트선에 걸려있는지
  - (2) 완료 성립에 관한 사항
    - ① 제3게이트 통과가 성립된 볼이 골풀에 접촉하고 있는지

(3) 터치의 성립(제15조 제1항 참조)에 관한 사항

- ① 자구를 타격할 때 자구와 타구가 접촉하고 있는지
- ② 몇 번 볼에 터치가 성립하였는지

(4) 터치 성립 후 자구와 터치한 타구 및 터치한 타구와 다른 타구와의 접촉에 관한 사항

- ① 터치 후 자구와 터치한 타구가 접촉상태에 있는지
- ② 터치 후 터치한 타구와 다른 타구가 접촉상태에 있는지

## 제 10 조 유효플레이와 무효플레이

### 제 1 항 유효플레이

1. 유효플레이란 다음의 플레이를 말한다.
  - (1) 정당플레이
    - ① 정당플레이란 다음의 플레이 및 행위를 말한다.
      - a. 타자의 정당한 타격 및 그것을 하기 위한 행위
      - b. 타자의 정당한 스파크타격 및 그것을 하기 위한 행위
  - (2) 반칙플레이
    - ① 반칙플레이란 타자의 반칙을 동반한 플레이를 말한다.

### 제 2 항 무효플레이

1. 무효플레이란 다음의 플레이 및 행위를 말한다.
  - (1) 레퍼리타임 중의 타자의 플레이
  - (2) 타자 이외의 경기자의 행위

## 제 11 조 볼의 이동

### 제 1 항 유효한 이동

1. 타자의 정당 플레이에 의한 볼의 이동은 무효한 이동을 제외하고 모두 유효로 한다.

### 제 2 항 무효한 이동

1. 다음의 경우는 무효한 이동으로, 이동한 볼은 모두 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - (1) 반칙플레이에 의한 볼의 이동
  - (2) 무효플레이에 의한 볼의 이동
  - (3) 제1게이트의 통과가 성립되지 않은 볼에 의한 타구의 이동
  - (4) 아웃볼 타격에 의한 게이트나 골폴에 접촉해 있는 볼의 이동
  - (5) 이너필드에 들어가지 못한 아웃볼의 이동
  - (6) 완료가 성립한 볼의 이동과 그에 따른 볼의 이동
  - (7) 타자의 몸이 게이트나 골폴에 닿은 것으로 인한 볼의 이동
  - (8) 타자가 일시이동시킨 타구에 스파크타격한 타구가 맞은 것으로 인한 볼의 이동
  - (9) 스파크타격에 관련되는 행위로, 다음과 같이 정당플레이로 인정된 행위 중에 일어난 자구 및 타구의 이동
    - ① 자구와 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련되는 행위로 터치한 타구를 집다가 자구를 이동시킨 경우

- ② 터치한 타구와 다른 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크 타격에 관련된 행위로 터치한 타구를 집다가 다른 타구를 이동시킨 경우
- ③ 자구와 복수의 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 타자가 일시이동을 하기 위하여 터치한 타구를 집다가 자구 및 터치한 다른 타구를 이동시킨 경우
- ④ 스파크타격에 관련된 행위로 집은 타구를 떨어뜨려 게이트 또는 골풀에 닿아 접촉해 있던 자구 및 다른 타구를 간접적으로 이동시킨 경우
- ⑤ 자구와 터치한 타구가 게이트 또는 골풀에 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련된 행위로 터치한 타구를 집으면서 자구를 간접적으로 이동시킨 경우
- ⑥ 다른 타구가 접촉해 있는 게이트 또는 골풀에 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련된 행위로 타자가 그 터치한 타구를 집으면서 접촉해 있는 다른 타구를 간접적으로 이동시킨 경우
- ⑦ 세트를 고칠 때 자구를 밟고 있지 않은 상태에서 세트한 타구를 집으면서 자구를 이동시킨 경우
- (10) (1)~(9) 이외에 다음과 같이 심판원이 판정한 무효한 볼의 이동
  - ① 아웃터필드로 나간 볼이 이미 조치되어 있는 아웃볼에 맞은 경우
  - ② 흙, 잔디 등을 스틱으로 두드려 간접적으로 볼을 이동시킨 경우
  - ③ 게이트 또는 골풀에 스틱이 닿아 게이트 또는 골풀에

접촉해 있던 볼이 이동한 경우

- ④ 유니폼, 타순번호, 타자가 몸에 지닌 것(모자, 장갑, 안경, 주장 완장 등)이 떨어져 볼에 닿아 이동시킨 경우
  - ⑤ 날씨, 게이트, 골풀, 인사이드라인, 스타트에어리어를 구획하는 라인의 설치 상황 등에 의해 정지해 있던 볼이 이동한 경우
2. 무효한 이동의 볼이 원인으로 이동한 볼은 유효한 이동의 볼을 제외하고 모두 이동 전의 위치로 되돌린다.
- (1) 무효한 이동을 하고 있는 볼이 유효한 이동을 하고 있는 볼에 맞았을 경우, 유효한 이동을 하고 있는 볼은 이동 후 정지한 위치로 한다.

## 제 12 조 타격

### 제 1 항 타격

1. 타격이란 타자가 정지하고 있는 자구를 스틱의 페이스로 치는 것을 말한다.
  - (1) 타자는 타격을 포기할 수 없다.

### 제 2 항 스타트타격

1. 스타트타격이란 타자가 제1게이트 통과가 성립되지 않은 자구를 스타트에어리어에 손으로 놓고 타격하는 것을 말한다.
  - (1) 타자는 스타트에어리어에 놓은 볼을 손으로 고쳐 놓을 수 있다.
  - (2) 타자는 제1게이트 통과에 지장을 주는 볼을 심판원에게 말하여 일시이동 시킬 수 있다.
  - (3) 제1게이트 통과를 성립시키지 못한 경기자는 다음에 타자가 되었을 때 다시 스타트타격 한다.

### 제 3 항 계속타격의 권리 발생

1. 계속타격의 권리는 다음의 경우로, 이너필드의 모든 볼이 정지했을 때 발생한다.
  - (1) 자구의 게이트 통과가 성립하고 인볼(제17조 제1항 참조)로 정지한 경우 타자는 자구를 1회에 한해 타격할 수 있다.
  - (2) 스파크타격이 성립한 경우 타자는 자구를 1회에 한해 타격

할 수 있다.

- (3) 한 번의 타격으로 게이트 통과와 터치가 성립한 경우 스파크 타격 성립 후 타자는 자구를 2회 타격할 수 있다.

### 제 4 항 타격위반

1. 타자가 다음의 플레이를 했을 경우 타격위반의 반칙이 된다.
  - (1) 밀어치기(스틱의 페이스를 자구에 접촉시킨 채 그대로 밀어내는 것)를 한 경우
  - (2) 두 번치기(스윙 중 스틱의 페이스가 자구에 2회 이상 닿는 것)를 한 경우
  - (3) 스틱의 페이스 외에 다른 것으로 자구를 친 경우
  - (4) 스틱을 발로 차서 자구를 친 경우
  - (5) 스틱을 손으로 쳐서 자구를 친 경우
  - (6) 스틱의 헤드에 손이 닿은 채 자구를 친 경우
  - (7) 터치 후 스파크타격의 권리가 발생하기 전에 정지하고 있는 자구를 친 경우
  - (8) 스파크타격이 성립되고 이너필드의 모든 볼이 정지하기 전에 자구를 친 경우
  - (9) 정지하고 있는 타구에 스틱이 닿은 경우
  - (10) 스타트타격할 때 자구를 필드의 스타트에어리어 밖에 놓고 친 경우
  - (11) 스파크타격의 권리가 발생하였음에도 스파크타격을 하지 않고 자구를 친 경우

- (12) 스파크타격이 성립하고 스파크타격에 관련된 행위가 끝나기 전에 자구를 친 경우
- (13) 이동 중인 타구에 스틱이 닿은 경우
- (14) 두 번 치기를 제외하고, 이동 중인 자구에 스틱이 닿은 경우
2. 타격위반의 반칙을 한 경우는 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
- (1) 이 항의 1. (1)~(10) 의 경우
- ① 타격위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - ② 스타트타격 시 반칙이 된 경우 자구는 필드에서 들어낸다.
- (2) 이 항의 1. (11), (12) 의 경우
- ① 타격위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - ② 자구는 자구를 친 위치에서 아웃볼 조치(제17조 제2항 2. 참조)를 한다.
- (3) 이 항의 1. (13) 의 경우
- ① 타격위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - ② 타격위반에 의해 이동한 타구는 스틱이 닿은 위치로 되돌린다.
  - ③ 자구는 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
- (4) 이 항의 1. (14)의 경우
- ① 타격위반에 의해 이동한 볼은 이동 전 위치로 되돌린다.
  - ② 자구는 스틱이 닿은 위치에서 아웃볼 조치한다.
- (5) 스파크타격에 관련된 행위 중에 타격위반의 반칙을 했을 경우는 그 상황에 따라 제16조 제4항 스파크타격 위반 2.의 조치를 적용한다.

## 제 13 조 게이트 통과

### 제 1 항 게이트 통과 성립

1. 게이트 통과는 제1게이트, 제2게이트, 제3게이트 순으로 하며 볼이 프론트사이드에서 백사이드로 이동하여 게이트선을 (3p 그림-1, 6p 그림-2 참조) 완전히 통과한 1회째에 성립한다.
  - (1) 제1게이트 통과는 스타트타격 한번으로 제1게이트의 게이트 선을 완전히 통과 한 경우에 성립한다.
    - ① 제1게이트 통과가 성립되지 못한 볼은 필드에서 들어낸다.
  - (2) 다음 볼의 제2게이트 통과 및 제3게이트 통과는 성립되지 않는다.
    - ① 백사이드에서 프론트사이드로의 이동으로 외연이 게이트 선에 걸려 정지해 있는 볼
    - ② 아웃볼 타격에 의해 외연이 게이트선에 걸려 정지해 있는 볼
    - ③ 세트 후부터 스파크타격 성립 전에 스파크타격 위반의 반칙에 의해 세트한 타구로 조치되어 외연이 게이트선에 걸려 정지해 있는 볼
    - ④ 외연이 게이트선에 걸리도록 세트된 볼
    - ⑤ 아웃볼의 타격으로 게이트를 빠져나간 볼

## 제 14 조 완료

### 제 1 항 완료의 성립

1. 완료는 제3게이트 통과가 성립한 인볼이 골풀에 맞았을 때 성립된다.
  - (1) 스파크타격으로 터치한 타구의 완료를 성립시킬 때는 그 타구가 골풀에 접촉하지 않도록 세트해야 한다.
  - (2) 제3게이트 통과 성립한 볼이 골풀에 접촉하고 있을 때는, 다음의 플레이로 완료가 성립된다.
    - ① 타자가 골풀에 접촉하고 있는 자구를 타격했을 경우
    - ② 골풀에 접촉하고 있는 볼에 인볼이 유효한 이동을 하여 맞은 경우
2. 완료가 성립한 볼은 필드에서 들어낸다.

## 제 15 조 터치

### 제 1 항 터치의 성립

1. 터치란 인볼인 자구를 타격하여 이동한 자구와 타구가 맞는 것을 말한다.
  - (1) 자구와 타구가 접촉하고 있을 때 자구를 타격하면 터치는 성립한다.
  - (2) 제1게이트 통과가 성립되지 않은 자구는 타구에 맞아도 터치는 성립되지 않는다.

### 제 2 항 스파크타격의 권리 발생

1. 스파크타격의 권리는 터치가 성립한 자구 및 터치한 타구가 인볼로 정지한 경우로, 이너필드의 모든 볼이 정지했을 때 발생한다.
  - (1) 타자에게 복수의 스파크타격의 권리가 발생했을 때는 터치의 순서에 관계없이 순차적으로 터치한 타구를 스파크타격 할 수 있다.

### 제 3 항 스파크타격의 우선

1. 타자에게 스파크타격의 권리와 계속타격의 권리가 있을 때는 스파크타격을 먼저 해야 한다.

### 제 4 항 두 번 터치

1. 타자가 계속타격 중에 스파크타격을 한 타구에 다시 타격하여 터치한 경우는 두 번 터치의 반칙으로 한다.
2. 두 번 터치의 반칙을 한 경우는 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 두 번 터치에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - (2) 자구는 두 번 터치한 위치에서 아웃볼 조치를 한다.

## 제 16 조 스파크타격

### 제 1 항 스파크타격

1. 스파크타격이란 세트 후 자구를 친 충격으로 타구를 이동시키는 것을 말한다.
  - (1) 타자는 스파크타격을 포기 할 수 없다.
2. 세트란 자구가 정지한 위치에서 자구를 밟고 터치한 타구를 이너필드에서 자구에 접촉시키는 것을 말한다.
  - (1) 세트 때 터치한 타구와 자구 사이에 스파크타격할 수 있는 범위의 틈이 있는 경우에도 세트로 한다.
  - (2) 자구와 터치한 타구를 같이 밟았을 때는 밟은 시점에서 세트로 한다.
3. 스파크타격한 타구에 의해 발생한 볼의 이동은 무효한 이동을 제외하고 유효로 한다.

### 제 2 항 스파크타격에 관련되는 행위

1. 스파크타격에 관련되는 행위란 터치의 성립 후 이너필드의 모든 볼이 정지한 시점에서 스파크타격 성립 후 자구에서 발을 뺄 때까지의 행위를 말하며 다음과 같이 한다.
  - (1) 스파크타격에 관련되는 행위는 다음 순서로 한다.
    - ① 터치한 타구를 집어 자구를 밟고 고정한다.
    - ② 세트한다.
    - ③ 세트한 타구에서 손을 뗀다.
    - ④ 자구를 친 충격으로 타구를 이동시킨다.

⑤ 자구에서 발을 뗀다.

2. 스파크타격에 관련되는 다음의 행위는 정당플레이로 한다.
  - (1) 자구를 밟은 후 터치한 타구를 잡는 것
  - (2) 자구를 밟은 뒤에 되밟거나 뒤틀어 밟는 것
  - (3) 세트할 때 자구에 손이 닿는 것
  - (4) 자구를 밟은 상태에서 세트한 타구를 집어서 세트를 다시 하는 것
  - (5) 밟은 발과 자구를 동시에 치는 것
  - (6) 자구가 발밑에서 이동하는 것
    - ① 자구가 발밑에서 이동하여 게이트 통과나 완료, 터치플레이 등에 영향을 미친 경우는 심판원이 자구를 이동 전의 위치로 되돌린다.
3. 복수의 타구에 터치 후 자구와 터치한 복수의 타구가 접촉하여 정지했을 때는 2구째 이후에 스파크타격 할 타구를 타자가 다음 순서에 의해 일시이동 한다.
  - (1) 두 개의 타구와 접촉하고 있는 경우 2구째 스파크타격 할 볼을 집어 경기에 지장이 없는 곳에 일시이동 시킨다.
  - (2) 3개 이상의 타구와 접촉하여 있을 경우 2구째 이후 스파크타격 할 볼을 1구씩 또는 2구 이상 동시에 집어 경기에 지장이 없는 곳에 일시이동 시킨다.

### 제 3 항 스파크타격의 성립

1. 스파크타격의 성립이란 다음의 경우를 말한다.
  - (1) 스파크타격한 타구의 외연이 자구의 외연에서 10cm이상 떨어졌을 때
  - (2) 스파크타격한 타구의 완료가 성립했을 때
  - (3) 스파크타격한 타구가 아웃볼이 되었을 때

### 제 4 항 스파크타격 위반

1. 타자가 다음의 플레이를 한 경우는 스파크타격 위반의 반칙이다.
  - (1) 터치한 타구를 집은 후부터 스파크타격 하기 전에 그 타구에 의해 직접 자구나 다른 타구를 이동 시킨 경우
  - (2) 자구를 잘못 밟아 자구가 발밑에서 벗어난 경우
  - (3) 세트한 타구에서 손을 떼지 않고 자구를 타격한 경우
  - (4) 밟은 발만 쳤을 경우
  - (5) 스파크타격하여 스파크타격한 타구의 외연이 자구의 외연에서 10cm이상 떨어지지 않고, 스파크타격한 타구와 자구가 인볼로 정지한 경우
  - (6) 스파크타격 성립 후 스파크타격한 타구가 게이트 또는 골폴 등에 맞아 반전하여, 스파크타격한 타구와 자구가 접촉한 상태로 인볼로 정지한 경우
  - (7) 복수의 타구에 터치 후 1구째 터치한 타구를 집는 뒤에 스파크타격의 순서를 변경한 경우

- (8) 자구가 3개 이상의 터치한 타구와 접촉하여 정지한 상태에서 2구째 이후 스파크타격 할 타구를 일시이동 하는 경우를 제외하고 터치한 복수의 타구에 동시에 닿은 경우
  - (9) 자구와 터치한 타구가 접촉하고 있을 때 다른 터치한 타구에 닿은 경우
  - (10) 터치한 타구를 아웃터필드에 놓고 발밑의 자구에 접촉시켜 자구를 타격한 경우
2. 스파크타격 위반의 반칙을 한 경우는 스파크타격이 성립한 타구를 제외하고 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
    - (1) 모든 인볼이 정지한 후 세트하기 전에 스파크타격 위반의 반칙을 한 경우
      - ① 스파크타격 위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
      - ② 터치한 타구는 터치 후 정지한 위치로 한다.
      - ③ 자구는 터치 후 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
    - (2) 세트 후 스파크타격의 성립 전에 스파크타격 위반의 반칙을 한 경우
      - ① 스파크타격 위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
      - ② 세트한 타구는 세트할 때의 위치로 한다.
      - ③ 자구는 터치 후 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
    - (3) 스파크타격 성립 후 자구에서 발을 떼기 전에 스파크타격 위반의 반칙을 한 경우
      - ① 스파크타격 위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로

되돌린다.

- ② 자구는 터치 후 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
- (4) 스파크타격 성립 후 스파크타격 한 타구가 게이트 또는 골폴 등에 맞아 반전하여 자구와 스파크타격한 타구가 접촉한 상태에서 인볼로 정지한 경우
  - ① 스파크타격한 타구는 스파크타격 후 자구와 접촉하여 정지한 위치로 한다.
  - ② 자구는 스파크타격한 후 타구와 접촉하여 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
- (5) 터치한 타구를 아웃터필드에 놓고 발밑의 자구에 접촉시켜 자구를 타격한 경우
  - ① 스파크타격 위반으로 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - ② 터치한 타구는 터치 후 정지한 위치로 한다.
  - ③ 자구는 터치 후 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.

## 제 17 조 인볼과 아웃볼

### 제 1 항 인볼

1. 인볼이란 제1게이트 통과 성립 후 이너필드에 있는 볼을 말한다.
2. 아웃볼은 타자의 타격에 의해 이너필드에 정지한 시점에서 인볼이 된다.

### 제 2 항 아웃볼

1. 아웃볼이란 제1게이트 통과 성립 후 아웃터필드에 있는 다음과 같은 볼을 말한다.
  - (1) 정당플레이에 의해 조치된 볼
    - ① 스타트타격으로 제1게이트 통과 성립 후 아웃터필드로 나간 볼
    - ② 인볼의 타격 또는 스파크타격으로 아웃터필드로 나간 볼
    - ③ 아웃볼을 타격하여 이너필드에서 다시 아웃터필드로 나간 볼
    - ④ 아웃볼을 타격하여 이너필드에 들어가지 않은 볼
  - (2) 반칙플레이에 의해 조치된 볼
2. 아웃볼의 조치는 다음과 같이 한다.
  - (1) 정당플레이에 의한 아웃볼은 다음과 같이 조치한다.
    - ① 이 항의 1. (1) ①, ②, ③의 경우는 인사이드라인을 통과하여 아웃터필드로 나간 위치에서 인사이드라인에 직각으로 아웃사이드라인을 향하여 볼의 외연을 인사이드라인에서 10cm 떨어진 지점에 조치한다.

- ② 이 항의 1. (1) ④의 경우는 이동 전의 위치에 조치한다.
- (2) 반칙플레이에 의한 아웃볼은 반칙 조치에 따라, 반칙플레이가 발생한 위치 또는 자구가 정지한 위치에서 가장 가까운 인사이드라인에 연장선상에서 아웃사이드라인을 향하여 볼의 외연을 인사이드라인에서 10cm 떨어진 지점에 조치한다.
- 3. 타자는 플레이에 지장을 초래한다고 판단한 아웃볼을 심판원에게 말하여 일시이동 시킬 수 있다.

### 제 3 항 아웃볼의 타격

- 1. 아웃볼을 타격 할 때는 조치된 위치에서 한다.

### 제 4 항 아웃볼 타격위반

- 1. 타자가 아웃볼을 타격하여 무효한 이동의 볼은 제외하고 필드의 볼에 맞았을 경우는 아웃볼 타격위반의 반칙이다.
- 2. 아웃볼 타격위반의 반칙을 했을 경우 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 아웃볼 타격위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - (2) 자구는 아웃볼 타격위반의 반칙이 발생한 위치에서 아웃볼 조치한다.

## 제 18 조 축구위반

### 제 1 항 축구위반

- 1. 타자가 경기규칙에 허용되는 행위 이외에 필드의 볼에 닿은 경우는 축구위반의 반칙이다.
- 2. 축구위반의 반칙을 했을 경우는 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 정지구에 닿은 경우
    - ① 축구위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - (2) 이동중인 타구에 닿은 경우
    - ① 축구위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
    - ② 축구위반한 타구는 축구한 위치로 되돌린다.
    - ③ 자구는 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.
  - (3) 이동중인 자구에 닿은 경우
    - ① 축구위반에 의해 이동한 볼은 이동 전의 위치로 되돌린다.
    - ② 자구는 축구한 위치에서 아웃볼 조치한다.
  - (4) 스파크타격에 관련되는 행위 중 축구위반의 반칙을 한 경우 상황에 따라 제16조 제4항 스파크타격 위반 2. 의 조치를 적용한다.

## 제 19 조 경기방해

### 제 1 항 경기방해

1. 다음의 경우는 경기방해로 한다.
  - (1) 감독이나 경기자가 제4조 제4항에 정한 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않고, 심판원의 주의를 받았음에도 같은 팀의 팀원이 그 주위에 따르지 않은 경우
  - (2) 감독이나 경기자가 경기를 방해했다고 심판원이 판정한 경우
2. 경기방해가 났을 경우에는 경기를 방해한 팀이 유리해지는 것을 방지하기 위해 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 타자의 권리 몰수
  - (2) 아웃볼 조치
  - (3) 게이트 통과 성립의 취소나 완료의 성립 취소
  - (4) 감독이나 경기자의 퇴장
    - ① 퇴장한 경기자의 볼은 필드에서 들어낸다.
    - ② 퇴장한 경기자의 타순번호는 결번으로 한다.
    - ③ 퇴장한 경기자의 그때까지의 득점은 유효로 한다.
  - (5) 경기몰수

## 제 20 조 레퍼리타임

### 제 1 항 레퍼리타임

1. 레퍼리타임이란 경기 중 심판원이 인정하는 행위를 하는데 필요한 시간을 말한다.
2. 레퍼리타임은 10초 계측에서 제외되나 경기시간에는 포함된다.

## 제 21 조 용구의 교환

### 제 1 항 스틱의 교환

1. 타자는 심판원에게 말하여 스틱을 교환할 수 있다.
  - (1) 타자가 필드에 가지고 가는 스틱은 1개로 한다.
  - (2) 교환하는 스틱은 경기개시 전에 점검 받은 것에 한한다.

### 제 2 항 볼의 교환

1. 경기 중 볼 상태에 이상이 있을 경우 심판원이 신속하게 교환한다.

## 제 22 조 경기중단

### 제 1 항 경기중단

1. 기상급변, 긴급사태 발생 등에 의해 경기 속행이 일시적으로 불가능해진 경우 경기를 일시 중단한다.
  - (1) 경기를 일시 중단한 경우 불은 그 상태로 둔다.
2. 경기중단 후는 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
  - (1) 경기중단 후 경기재개가 가능할 때는 일시 중단 했을 때의 상태에서 경기를 재개한다.
  - (2) 경기개시에서 20분이 경과하기 전에 경기가 중단된 후 경기 재개가 불가능 할 때는 경기연기로 하고, 그 경기를 처음부터 다시 한다.
  - (3) 경기개시에서 20분이 경과한 후에 경기가 중단되고 경기 재개가 불가능 할 때는 콜드게임으로 하며 경기가 중단된 시점의 득점에 의해 그 경기를 성립시킨다.

## 제 7 장 심판원

### 제 23 조 심판원

#### 제 1 항 심판원

1. 심판원의 구성은 다음과 같다.
  - (1) 주 심 1명
  - (2) 부 심 1명
  - (3) 기록원 1명
  - (4) 선 심 필요에 따라 둘 수 있다.

#### 제 2 항 주심의 권한

1. 주심은 경기규칙에 따라 경기를 주재한다.
2. 주심은 경기규칙에 정해 있지 않은 경기상의 문제를 결정하는 권한을 가진다.

#### 제 3 항 주심의 임무

1. 코인 토스 및 선공·후공의 확인
2. 플레이볼 및 게임세트의 선고
3. 타순 통고
4. 경기자 교체의 승인·선고
5. 경기중단시의 타임선고 및 재개시의 플레이 선고
6. 경기방해의 조치

7. 경기몰수
8. 경기종료 후 기록내용의 확인
9. 승패의 결정(양 팀의 주장에게 서명 수령)

#### 제 4 항 주심과 부심이 공유하는 임무

1. 경기장의 점검
2. 오더표의 기재내용과 오더의 확인
3. 용구와 복장점검
4. 게이트 통과 성립과 완료 성립의 판정, 선고
5. 터치 성립의 판정, 선고
6. 아웃볼의 판정, 선고, 조치
7. 반칙에 관한 판정, 선고, 조치
8. 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않는 자에 대한 주의
9. 경기의 질문에 관한 응대
10. 타자의 확인에 대한 응대
11. 볼의 일시 이동
12. 볼의 무효한 이동에 관한 응대
13. 경기 방해에 대한 판정

#### 제 5 항 부심의 임무

1. 부심은 주심과 같이 전 항의 임무를 수행한다.
2. 부심은 주심을 보좌하며 주심이 임무에 속행 할 수 없을 때는

주심을 대신하여 그 임무를 수행한다.

#### 제 6 항 기록원의 임무

1. 경기장의 점검
2. 기록표에 필요한 사항 기입
3. 게이트 통과 성립과 완료 성립의 확인과 복창
4. 주심 또는 부심의 기록에 관한 확인에 응답
5. 판정, 선고, 통고, 조치에 관하여 주심, 부심에게 조언 및 보좌
6. 경기자의 교체 확인과 주심에게 조언
7. 경기시간의 측정
8. 경기시간 경과(15분전, 10분전, 5분전, 경기시간종료) 통고
9. 아웃볼의 판정, 선고, 조치
10. 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않는 자에 대한 주의

#### 제 7 항 선심의 임무

1. 경기장의 점검
2. 판정, 선고, 통고, 조치에 대해 주심과 부심에게 조언 및 보좌
3. 아웃볼의 판정, 선고, 조치
4. 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않는 자에 대한 주의



게 이 트 볼  
심판실시요령

## [ I ] 심판원의 역할

심판원의 역할은 경기규칙에 따라 경기를 진행하고 종료하는 것이다. 게이트볼 경기규칙에 따라 진행시키지 않으면 심판원의 역할을 제대로 수행했다고 할 수 없다.

심판원은 경기규칙을 객관적인 입장에서 경기자(타자)의 플레이를 판정·선고하고 위반 행위시에는 정당하게 조치하며 경기를 공평하고 신속하게 진행시켜야 한다.

심판원의 목적은 승패가 아니라 경기 규칙에 위반하는 플레이를 판정하며 정당한 플레이로 게이트볼 경기의 모범이 되는 동시에 지체 없이 경기를 진행·완수시키는 것이 심판원의 본 역할이다.

또한 경기자의 능력과 시합에 대한 집중력을 최대한 발휘시키기 위해서 공정하고 원활한 심판을 마음에 새겨야 한다.

### 1. 심판원과 경기규칙

게이트볼 경기를 성립시키고 있는 것은 게이트볼의 경기규칙이다. 경기에 관여하는 사람은 경기규칙을 충분히 이해하고 존중하며 준수해야 한다. 경기를 진행하기 위한 약속이 경기규칙이고 경기자가 그 약속에 따라 플레이 하고 있는 여부를 판정하는 것이 심판원이다. 따라서 심판원에게는 경기규칙에 정통함과 함께 올바른 해석이 필요하고 그에 따른 심판실무가 요구된다. 그러나 경기 규칙의 중요성을 인식해도 활용법을 알지 못하면 심판실무를

수행할 수 없다. 경기규칙을 적용하는데 필요한 지식과 심판 실시 요령에 기초한 기본동작, 신속히 결정하는 판단력과 정확하게 행동으로 옮기는 능력이 필요하다.

### 2. 심판원의 유의사항

#### (1) 올바른 판정을 한다.

시합이 끝난 후에 관람객 사이에 「○○팀의 ○번의 플레이가 좋았다», 「저 장면에서 ○번 볼은 제○게이트로 보내야만 했다」 등 시합내용이 화제가 되는 경우가 있다. 그러한 때에 심판원이 화제에 오른다면 대개 그 판정을 비난하는 경우이다. 「○번의 반칙은 아웃볼 조치를 해야만 하는데 터치 후 정지한 위치에 조치했다」 등 심판원의 판정 실수를 지적하거나 「저 심판원 탓에 졌다」는 말까지 나오는 경우도 있다. 심판원은 양 팀의 경기자와 관람객이 납득이 가는 심판실무를 기본으로 하며 시합에 심판원의 존재를 느끼지 못하게 종료시키도록 유념한다.

#### (2) 평상심을 유지한다.

심판원은 항상 평상심을 유지하는 것이 중요하다. 평상심을 잃으면 공정한 판정을 하기 어렵다. 예를들면 전국대회 규모의 큰 대회가 되면 많은 관객, 경기자의 긴장감 등 부대조건이 심판원에게 강하게 압박을 주어 평정심을 잃는 경향이 있다.

어떠한 경우라도 냉정하게 평정심을 유지한다면 실수 없이

심판을 볼 수 있으나, 심판원도 주위 환경과 무관할 수만은 없다. 이런 압박감에 익숙해지도록 여러 대회에서 심판 경험을 쌓는 것이 평정심을 유지할 수 있는 방법이다.

### (3) 경기자와 신뢰관계를 구축한다.

「경기의 주인공은 경기자」라는 것을 심판원은 잊어서는 안 된다. 그리고 각각의 경기자가 보유한 기술을 최대한 발휘할 수 있도록 대회환경을 확보하고 시합을 조절하는 것이 필요하다. 그러기 위해서는 우선 경기개시 전의 세레모니부터 경기자와 편안한 분위기로 대화를 이끌고 신뢰관계를 구축하는 것이 중요하다. 몇 마디 대화를 나누는 것은 효과적이지만 오해를 부를 수 있는 장시간의 대화는 신중해야 한다. 또한 경기중에는 일관성 있는 판정을 유지하는 것이 중요하다. 판정의 기준을 알 수 없는 사태는 피해야 한다. 그럼에도 오심을 하거나 판단이 어려운 플레이가 있을 때는 선불리 판정을 내리지 말고 부심(또는 주심)이나 기록원을 모아 조언을 얻어 판단하는 것이 중요하다. 만일 잘못을 알고 판정을 정정했다고 해도 그것을 상호 팀이 납득했다면(그때의 상황에 따라 다르겠지만) 문제는 되지 않을 것이다. 반대로 심판원이 잘못된 판정을 주장하면 경기가 혼란스러워지며 경기자와 신뢰관계는 고사하고 불신만 안겨주게 된다. 게다가 시합 중 문제가 있는 경기자에게 주의를 주는 등 심판원이 강압적인 태도를 보이면 주의를 받은 경기자는 한층 흥분하여 경기자와의 신뢰관계가 무너지는 경우가 종종 있다. 물론 심판원이라 하더라도 평정심을 잃는 경우도 있고, 때로는 강한 자세를 보이는 것도 필요하지만 역시 잊지 말아야

할 것은 항상 평정심을 유지하는 일이다. 평정심을 유지하고, 의연한 태도에 신사적이고 정중한 자세로 대하면 신뢰관계는 저절로 쌓일 것이다.

## 3. 심판기능 향상을 위한 방법

### (1) 고도의 심판기능을 참고로 한다.

고도의 심판기능을 가지고 있는 심판원을 잘 관찰하여 자신과 다른 점을 얻도록 해보자. 움직임, 판정·선고, 제스처 등에 대해서 다른 심판원과 서로 대화하고 좋은 점을 찾아 연구하여 몸에 익히도록 하는 것이 중요하다. 다른 심판원의 좋은 점을 자신의 심판 기능에 점점 받아들이도록 노력하자.

### (2) 심판 경험을 쌓는다.

심판기능을 향상시키는 데에는 많은 시합을 경험하는 것이 중요하다. 자신이 처음 판정한 것(처음 일어난 일 등)에 대한 조치가 신속한지 어떤지 항상 반성하면서 훈련해 가는 것이 필요하다. 반성은 진보와 향상의 열쇠가 된다. 처음 경험하는 위반행위에 동요하여 올바른 판단을 하지 못하는 상황은 심판으로서 피해야 한다. 판단이 어려운 플레이에 대해서도 많은 심판경험을 쌓는다면 판정의 재료가 될 수 있다. 심판 역량 향상에는 여러 시합에서 경험을 쌓고 풍부한 지식과 경험을 몸에 익히는 것이 중요하다.

## 4. 보다 나은 심판을 보기 위한 마음가짐

### (1) 평소의 마음가짐

심판원은 항상 임무를 완전하고 정확하게 할 수 있도록 몸과 마음을 다듬고 가장 좋은 상태로 자기의 최고의 심판 기술을 발휘할 수 있도록 평소부터 힘써야 한다. 특히 주의력과 판단력이 요구되므로 평소에 산책, 조깅, 스트레칭 등의 가벼운 운동을 계속하고 거울 앞에서 판정의 제스처 등을 연습해 두는 것이 좋다. 또 연습시합에서도 솔선하여 심판을 해보자. 그러나 몸 상태가 좋지 않은 경우에는 무리하게 심판원 배당을 말지 말고 환경과 계절 등을 고려하여 되도록 빠른 시점에서 불참의사를 밝혀야 한다. 경기자라면 경기도중에 교체하는 것이 가능하지만 심판원은 심판을 보게 된 이상 책임을 다 해야 하기 때문이다.

### (2) 대회 전날의 마음가짐

충분한 영양섭취와 수면을 취하고 몸과 마음이 최상의 상태로 임하도록 유의한다. 술을 많이 마시거나 심신에 큰 부담이 되는 행동은 판단에 방해가 되므로 피한다. 또한 가능하다면 자신이 담당하는 시합이나 집합시간, 집합장소 등을 확인해 두며 심판복, 운동화(숙박 시에는 갈아입을 옷, 세면도구 등)등을 준비한다. 그리고 실전에서 어떠한 일이 일어날지 예상할 수 없으므로 올바른 판정을 하기 위해서는 「공식경기규칙·심판 실시요령」 책을 늘 휴대하도록 한다. 이러한 준비가 정리된 다음 마음을 느긋하게 풀고 염려가 되는 곳이 있으면 다시

읽어보고 어떤 문제가 발생한 경우를 가정하여 어떻게 대처하면 좋을지 확인해 두자.

### (3) 대회 당일의 마음가짐

#### ① 워밍업(준비운동)

시합에 있어 심판원의 운동량은 경기자 이상일 때도 있다. 당일 대회장에서는 준비체조와 스트레칭 등으로 몸을 움직여 유연성을 높이고 충분한 준비운동을 실시한다. 특히 겨울철에는 더 유념하도록 한다.

#### ② 심판원의 협의(회의)

항상 같은 구성원으로 심판실무를 본 경우는 따로 협의할 시간을 가질 필요는 없겠지만 처음으로 함께 심판 실무를 보는 경우는 협의하는 것이 중요하다. 주심, 부심, 기록원의 충분한 의사소통이 필요하고 심판원 간에 팀워크가 요구된다. 의사 소통이 부족하면 판정과 조치가 신속히 이루어지지 않고 쓸데없이 레퍼리타임이 길어지거나 판정실수로 이어질 수 있다. 당일 협의하는 가운데 심판원 간에 팀워크를 확립하는 것은 좋은 심판을 보기 위한 중요한 요소가 된다. 일반적으로 「기본적인 주심·부심의 연계」, 「기록원의 주심·부심에게 조언」, 「주심·부심의 확인에 대한 대응」, 「경기의 합의사항」 등에 대해서는 상호 이해를 깊이 해둘 필요가 있다.

#### ③ 대회(경기) 종료 후의 반성

경기가 무사히 종료되고 득점확인과 승패 선고 후 양 팀의 주장에게 기록표에 서명을 받을 때가 심판원으로서 만족감과 충실감을 맛보는 때이다. 그러나 잊지 말아야 할 것은 끝난

후 같은 시합을 담당한 심판원끼리 서로 심판 실무에 대해서 의견을 교환하거나 반성하는 것이다. 또 그 시합을 심판위원장이나 그 외 심판 동료가 보고 있었다면 적극적으로 의견이나 조언을 구해도 좋다. 이 때 조언을 주는 사람도 실수나 고쳐야 할 점을 지적만 할 것이 아니라 좋은 점을 칭찬해 주는 것도 필요하다. 앞으로의 시합에서 어떻게 하면 더 좋은지에 대한 조언도 한다. 이러한 의견과 조언을 냉정하게 듣고 자기반성을 게을리 하지 않으며 지식과 정보를 적극적으로 흡수하려는 노력은 자신의 심판기능을 향상하는데 도움이 된다.

## [ II ] 심판원의 복장 및 휴대품

### 1. 심판원의 복장 및 휴대품

#### (1) 심판복

- 1) 대한게이트볼협회(이하 「협회」라 한다.)가 인정한 심판원 복장을 주심·부심·기록원·선심이 갖추어 착용한다. 담당 심판원 이외는 심판원 복장을 경기장에서 착용해서는 안 된다.

#### (2) 심판화

- ① 운동화(백색계통이 바람직하다)

#### (3) 휴대품

##### 1) 주심

- ① 주심완장
- ② 토스코인
- ③ 마커

- a. 볼이 일시이동 할 때 일시이동하는 볼의 위치를 표시하는 보조도구

##### ④ 스케일(7.5cm×10cm)

- a. 제1게이트 통과에 지장을 주는 볼의 일시이동이나, 스파크타격의 성립 등의 판정을 정확하게 하기 위한 보조도구

- 2) 부심
  - ① 부심완장
  - ② 마커
  - ③ 스케일(7.5cm×10cm)
- 3) 기록원
  - ① 기록원 완장
  - ② 기록표(바인더) 및 필기도구
  - ③ 마커
  - ④ 스케일(7.5cm×10cm)
  - ⑤ 시계(스톱워치)
- 4) 선심
  - ① 선심완장
  - ② 마커
  - ③ 스케일(7.5cm×10cm)



**[ III ] 기본적인 경기진행**

**1. 경기의 준비(규칙 제5조)**

(1) 경기장의 점검

1) 심판원은 경기장(규칙 제1조)을 점검한다.

(2) 오더표의 수리와 확인

1) 심판원은 양 팀 주장에게 오더표를 받는다.

2) 주심 및 부심은 오더표의 기재내용을 확인하고 기록원에게 넘겨준다.

**오더표** PLAYING ORDERSHEET

팀 명 TEAMNAME	
타순 PLAYING ORDER	
NO.	경기자명 PLAYERS NAME
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
교체 1 ALT.1	
교체 2 ALT.2	
교체 3 ALT.3	
감독 MANAGER	

**오더표 (예) 기입사항**

- 팀명
- 감독, 타순경기자, 교체경기자의 이름
- 주장의 타순번호를 ○으로 표시한다.  
(주장이 교체경기자일 때는 「교체1」 등을 ○으로 표시한다.)

그림-1 오더표

(3) 선공·후공의 결정 (규칙 제5조 제2항)

- 1) 주심은 다음과 같이 코인 토스를 하여 선공·후공을 결정한다.
  - ① 양 팀의 주장에게 코인면(도안)의 어디가 앞면이고 어디가 뒷면인지 인식시킨다.
  - ② 주심이 임의로 한 팀을 앞면으로, 다른 한 팀을 뒷면으로 지정하여 양 팀의 주장에게 통지한다.
  - ③ 주심이 코인을 토스한다.
  - ④ 코인의 윗면의 도안이 앞면인지 뒷면인지 확인하고, 선공·후공의 선택권을 얻은 팀을 통지한다.
  - ⑤ 선공·후공의 선택권을 얻은 팀의 주장에게 선공인지 후공인지 선택하게 한다.
  - ⑥ 선공·후공의 선택권을 얻지 못한 팀의 주장에게 대기 에어리어(규칙 제1조 제2항 2.)를 선택하게 한다.
- 2) 기록원은 선공·후공 결정 후 오더표를 기준으로 기록표에 오더를 기입한다.
  - ① 기록원은 양 팀의 오더표를 교환하여 기록표를 부심에게 넘겨준다.

(4) 경기개시전의 확인과 점검 (규칙 제5조 제3항)

- 1) 심판원은 다음 예에 따라 경기개시 전 확인과 점검을 한다.
  - ① 주심이 「지정된 위치에 정렬해 주십시오」 라고 통지한다.
  - ② 심판원이 양 팀의 감독 및 경기자를 정렬시킨다.
  - ③ 주심이 「지금부터 확인과 점검을 실시하겠습니다」 라고 통지한다.
  - ④ 주심이 후공팀부터 용구와 복장을 점검한다.

- a. 스틱은 협회가 인정한 제품인가.  
(스틱은 규칙에 정한 규격인가)
- b. 유니폼은 통일되었는가.
- c. 운동화를 착용하고 있는가.  
※ 발 뒤꿈치에 높이의 차가 없고, 경기장을 훼손시키지 않는 신발일 것
- d. 타순번호는 지정 부위에 부착했는가.
- e. 감독과 주장의 표시 마크는 지정 부위에 부착했는가.
- ⑤ 부심이 선공팀부터 오더표의 기재내용과 오더의 확인을 실시하고 기록표를 기록원에게 넘겨준다. 확인 순번은 선공팀의 주장부터 한다. 선공팀의 확인종료 후 이어서 후공팀의 주장부터 차례로 실시한다.
  - a. 기록표에 기재된 오더와 이름은 일치하는가.  
※ 주장을 확인할 때는 부심이 「주장」 이라고 부르면, 이어서 주장이 「○번, ○○○」 라고 타순번호를 말하고 나서 성명을 낸다.  
※ 주장 이외의 사람을 확인할 때는 부심이 순서대로 타순번호·교체·감독을 부르면, 이어서 해당하는 경기자·교체 경기자·감독이 이름을 말한다.
  - b. 기록표에 기재된 오더와 부착한 타순번호는 일치하는가.

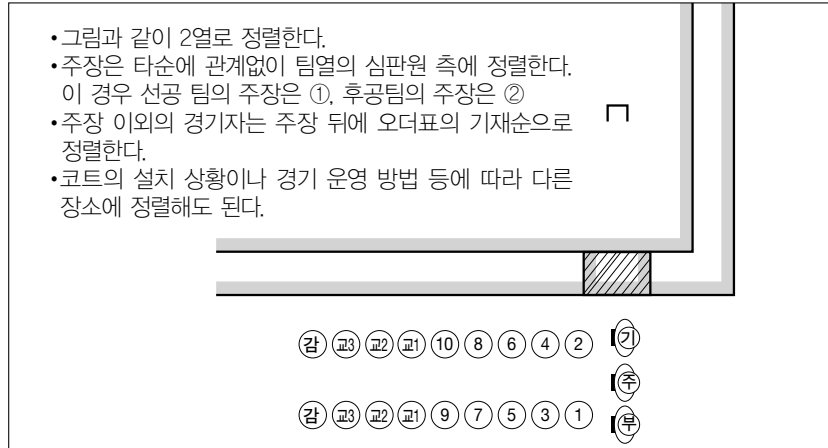


그림-2 경기개시 전의 정렬 (예)

(5) 경기상의 주의

- 1) 주심은 다음 사항을 준수하도록 양 팀에 철저히 교육한다.
  - ① 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항(규칙 제4조 제4항)
  - ② 경기의 합의사항

(6) 소개와 인사

- 1) 심판원은 다음 예에 따라 양 팀의 소개와 인사를 하고 경기 개시를 준비한다.
  - ① 주심 「지금부터 ○○팀(선공) 대, ××팀(후공)의 경기를 시작하겠습니다」
  - ② 주심 「주심 ○○○」
  - ③ 부심 「부심 ○○○」
  - ④ 기록원 「기록원 ○○○」
  - ⑤ 선심 「선심 ○○○」

- a. 선심이 없는 경우는 생략한다.
  - b. 선심이 복수인 경우는 마찬가지로 「선심 ○○○」라고 이어서 말한다.
- ⑥ 주심 「서로 인사」
- a. 경기개시까지 시간에 여유가 있을 때는 양 팀에게 워밍업 하도록 통지한다.

2. 경기 준비 완료 후의 대기

(1) 경기개시 때의 위치 정렬

- 1) 심판원은 다음의 예에 따라 양 팀을 경기개시 때의 위치에 정렬시킨다.
  - ① 주심이 「경기개시 때의 위치에 정렬해 주십시오」라고 통지한다.
  - ② 심판원이 선발경기자를 제4라인의 외측 프리존에 정렬시킨다.
  - ③ 심판원이 감독과 교체경기자를 대기어리어로 이동시킨다.
- 2) 주심, 부심, 기록원은 그림-3과 같이 위치한다.
  - ① 이때 부심이 타순번호와 볼 번호를 확인한다.
  - ② 기록원 및 선심은 아웃터필드에 위치하는 것을 기본으로 한다.

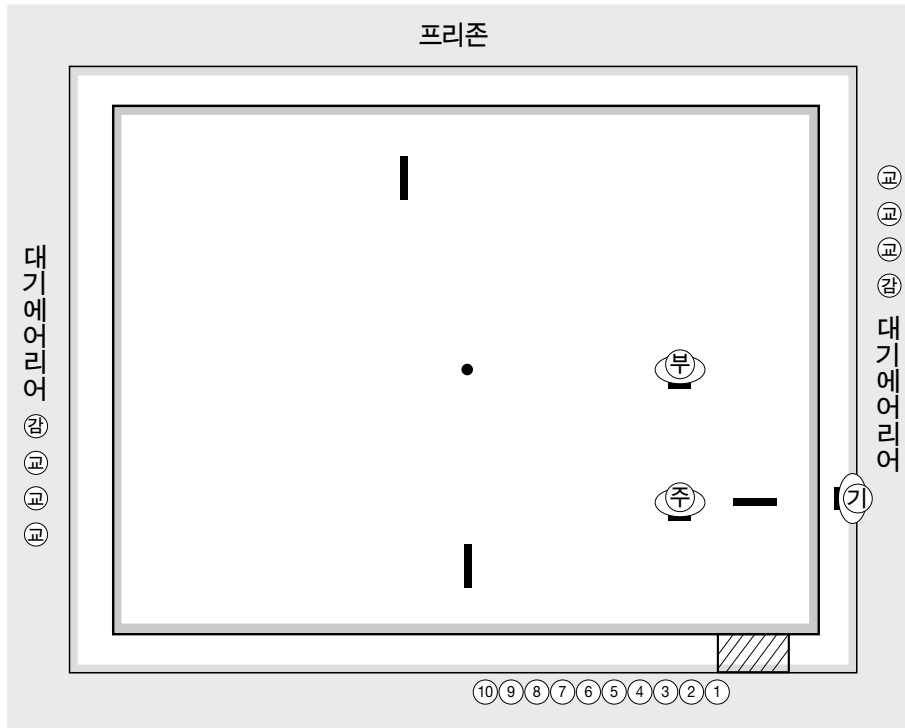


그림-3 경기개시 때의 위치

### 3. 경기개시(규칙 제6조 제3항)

#### (1) 플레이볼의 선고

1) 「경기개시」의 신호로 주심은 「플레이볼」을 선고한다.

- ① 플레이볼은 선발경기자를 향하여 5번과 6번 경기자 방향으로 선고한다.

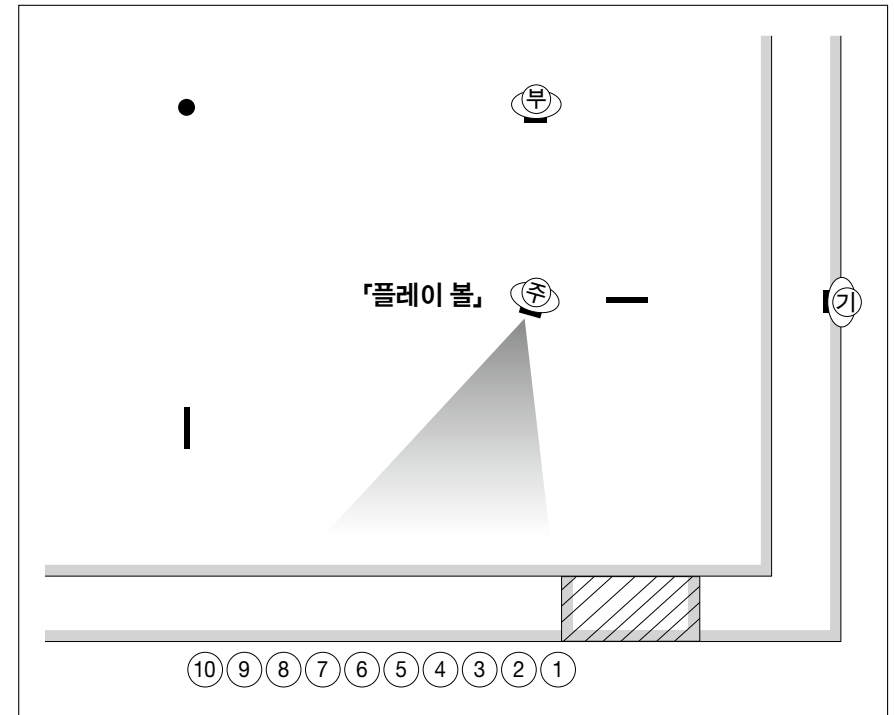


그림-4 플레이볼 선고때의 주심·부심·기록원의 위치

## 4. 경기종료(규칙 제6조 제4항)

### (1) 게임세트의 선고

1) 「경기시간 종료」의 신호 후, 마지막 타순경기자의 권리가 종료한 시점에서 주심은 「게임세트」를 선고한다.

① 게임세트는 코트의 중앙 부근에서 스타트에어리어를 향하여 선고한다.

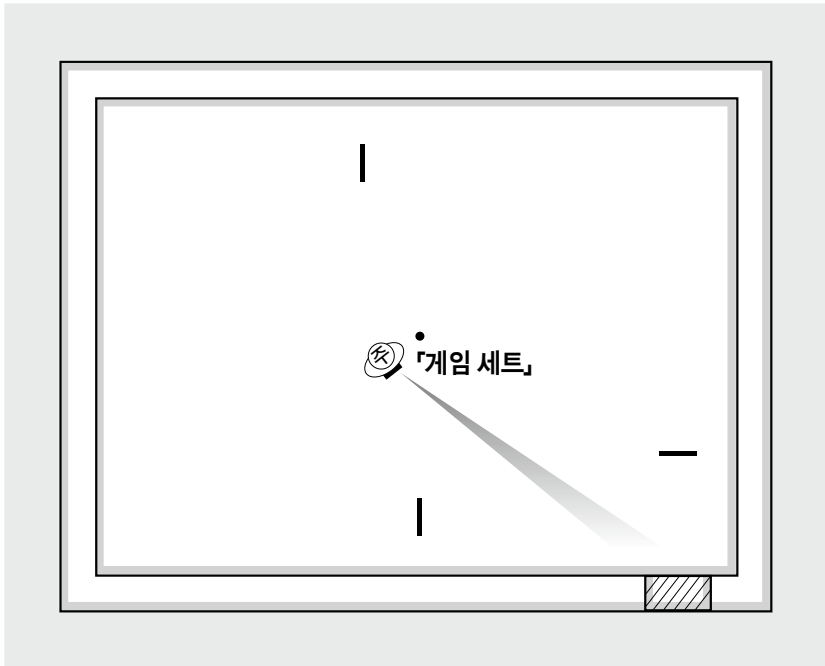


그림-5 게임세트 선고 때 주심 위치

2) 경기는 다음 시점에서 종료한다.

① 선공팀의 타순통고 후 다음 후공팀의 타순통고 전에 경기시간이 종료되었을 때는 다음 후공팀 타순경기자의 권리가 종료한 시점.

a. 다음 후공팀의 타순경기자가 아웃볼, 완료, 결원일 때는 그 선공팀의 타자의 권리가 종료한 시점.

※ 이 때 주심은 「0번 아웃볼」 등의 통고(제스처는 불필요)를 한 후에 「게임세트」를 선고한다.

② 후공팀의 타순통고 후 다음 선공팀의 타순통고 전에 경기시간이 종료되었을 때는 그 후공팀의 타자의 권리가 종료한 시점.

3) 경기시간 종료의 신호와 주심의 타순통고가 동시에 있었을 때는 주심의 타순통고를 우선한다.

## 5. 경기자의 교체(규칙 제6조 제6항)

### (1) 경기자의 교체

1) 교체는 다음의 순서에 의해 인정한다.

① 기록원이 감독에게 교체 신청을 받는다.

② 기록원이 다음과 같이 교체를 확인하고 주심에게 교체를 알린다.

a. 교체하여 물러날 경기자의 타순통고 전에 교체 신청을 받은 경우는 교체를 확인하고 교체하여 물러날 경기자의 타순통고가 있을 때 주심에게 교체를 알린다. 이 경우 기록원이 주심에게 교체를 알린 후 주심이 교체를 선고할 때까지는 레퍼리타임으로 한다.

b. 교체하여 물러날 경기자의 타순통고가 있을 때 교체 신청을 받은 경우는 그 자리에서 교체를 확인하고

주심에게 교체를 알린다. 이 경우 기록원이 교체 신청을 받은 후 주심이 교체를 선고할 때 까지는 레퍼리타임으로 한다.

- ③ 주심이 교체를 승인하여 「교체」라고 선고한다.
- 2) 다음의 경우는 교체를 인정하지 않는다.
  - ① 교체하여 물러날 경기자가 타자로 타격한 후 타자의 권리가 종료되기 전에 그 타자의 교체 신청이 있었을 경우.
  - ② 교체하여 물러날 경기자의 타순통고가 있었을 때 교체하여 출장하는 경기자가 해당하는 타순번호를 착용하지 않은 경우.
    - a. A심판원([Ⅳ] 1. (1) 참조)은 교체하여 물러날 예정이었던 타순경기자에게 플레이 하도록 통지하고 10초 계측을 한다.
- 3) 기록원에게 교체 신청을 하지 않고 플레이 하고 있는 것이 다음 타순경기자의 타격 또는 반칙 플레이 전에 판명된 경우는 무효플레이로 하고 주심 및 부심은 다음과 같이 대응한다.
  - ① 교체 신청을 하지 않고 플레이한 경기자가 코트안에 있는 경우는 코트에서 내보낸다.
  - ② 모든 볼을 이동 전의 위치로 되돌린다.
  - ③ 다음 타순경기자의 타순통고를 하지 않은 경우는 타순통고를 한다.
- 4) 교체하여 물러난 경기자가 그 경기에서 다시 플레이 한 경우는 부정출장(규칙 제8조 제2항 1. (3))으로, 주심은 경기몰수한다.

## 6. 경기자의 결원(규칙 제6조 제7항)

### (1) 경기자의 결원

- 1) 심판원은 감독의 결원 신고가 있을 때 다음과 같이 대응한다.
  - ① 결원이 된 경기자의 타순번호를 확인한다.
  - ② 기록원이 결원을 기록한다.
  - ③ 경기는 결원이 된 경기자의 타순을 결번으로 하고 속행한다.
    - a. 결원이 된 경기자의 볼은 그대로 한다.
    - b. 다른 타순경기자의 플레이에 의한 결원이 된 경기자의 볼의 득점은 유효로 한다.

## 7. 승패의 결정(규칙 제7조)

### (1) 기록 내용의 확인

- 1) 심판원은 다음 예에 따라 기록 내용을 확인한다.
  - ① 주심이 「볼을 경기개시 때의 위치에 놓고 지정된 위치에 정렬해 주십시오」라고 통지한다.
  - ② 부심이 양 팀의 감독 및 경기자를 정렬시킨다.
  - ③ 주심이 기록표를 기록원에게 받아 기록 내용을 확인한다.

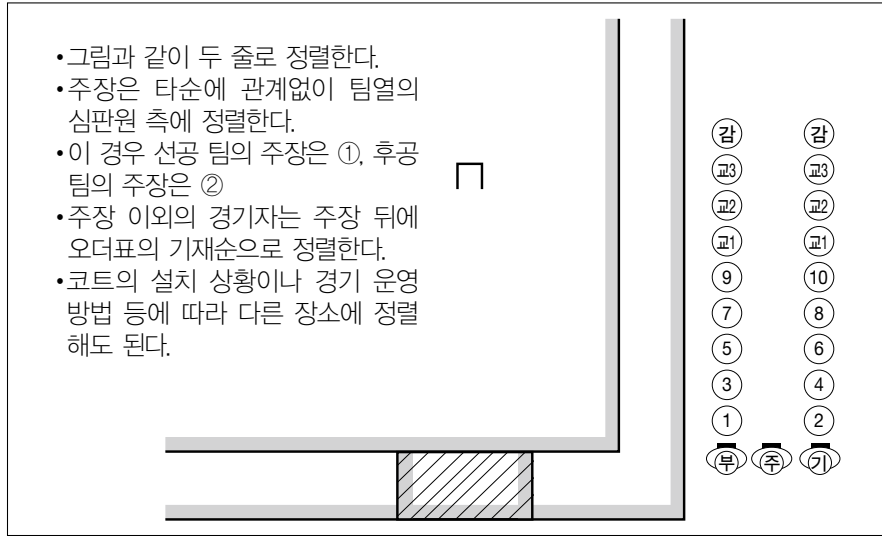


그림-6 경기종료 후의 정렬 (예)

(2) 승패의 결정

- 1) 주심은 다음 예에 따라 기록 내용에 의거하여 승패를 결정한다.
  - ① 「지금부터 경기 결과를 발표하겠습니다」
  - ② 「○○팀(선공) ○점」
  - ③ 「××팀(후공) ×점」
  - ④ 「○○팀(승자)이 승리하였습니다」
  - ⑤ 「서로 인사」
- 2) 주심은 종료 인사 후 이긴 팀의 총득점을 ○으로 표시하고 양 팀의 주장에게 기록표에 확인 서명을 받는다.(규칙 제4조 제2항 2. (3))

8. 동점시 승패의 결정

(1) 팀의 득점 내용에 의한 승패의 결정

- 1) 양 팀이 동점일 때 주심은 다음의 예에 따라 팀의 득점 내용에 의해 승패를 결정한다. (규칙 제7조 제2항 1.)
  - ① 「지금부터 경기 결과를 발표하겠습니다」
  - ② 「○○팀(선공) ○점」
  - ③ 「××팀(후공) ○점」
  - ④ 「득점 내용(완료 성립수, 제○게이트 통과 성립수)에 따라 ○○팀(승자)이 승리하였습니다」
  - ⑤ 「서로 인사」

(2) 동점결승에 의한 승패 결정

- 1) 팀 득점 내용에 의해 승패가 결정되지 않을 때는 다음의 예에 따라 동점결승을 한다.
  - ① 주심이 「득점 내용에 의해 승패가 결정되지 않으므로 동점 결승을 실시하겠습니다」 라고 통지한다.
  - ② 심판원이 경기종료 때 출장했던 경기자를 경기개시 때의 위치로 정렬시킨다.
    - a. 경기종료 때 결원이 있을 경우는 경기자를 보충할 수 없다.
  - ③ 양 팀에게 제1게이트 통과 성립을 겨루게 한다.(규칙 제7조 제2항 2. (1))
    - a. 주심은 1번부터 10번까지 순서대로 타순통고를 하여 타자의 앞에 위치해 타자의 플레이를 정확하게 판정하여 제1게이트 통과 성립의 판정·선고를 한다.

- b. 부심은 타격방향에 위치하여 볼의 이동을 판정한 후 제1게이트 통과 성립한 볼을 기록원에게 건네주고, 제1게이트 통과를 성립하지 못한 볼을 필드에서 들어낸다.
  - c. 기록원은 제1게이트와 골풀 사이에 제1게이트에서 3m 정도 떨어진 곳에 위치하여 제1게이트 통과 성립의 선고를 복창하고 기록표의 동점결승란에 「v」를 기입한 후 부심이 건네 준 볼을 지장이 없는 위치에 나란히 놓는다.
- ※ 지장이 없는 위치란, 경기자가 제1게이트 통과 성립한 볼을 쉽게 확인할 수 있고, 다음의 제1게이트 통과 성립에 영향을 주지 않는 위치로 한다.

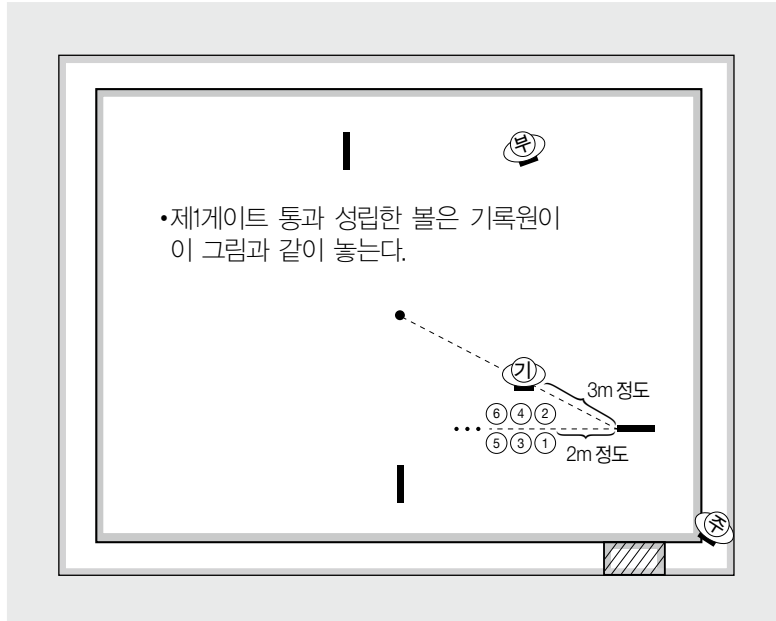


그림-7 동점결승 때 기록원의 위치와 볼을 놓는 위치 (예)

- ④ 10번의 타격이 종료한 후 제1게이트 통과를 성립시킨 볼의 수가 많은 팀을 승리로 하고 주심이 승패를 결정한다.
  - a. 10번이 타격하기 전에 승패가 결정된 경우는 그 시점에서 종료한다.
- ⑤ 1번부터 10번까지의 동점결승으로 승패가 결정되지 않을 때는 1번과 2번 타순경기자에게 제1게이트 통과 성립을 겨루게 하여 통과를 성립시킨 타순경기자의 팀을 승리로 한다. 그래도 결정되지 않을 때는 승패가 결정될 때 까지 순서대로 양 팀에서 한 명씩 타순경기자에게 제1게이트 통과 성립을 겨루게 한다.(규칙 제7조 제2항 2. (2))
  - a. 타순경기자에게 결원이 있을 경우 상대팀의 대응하는 타순경기자가 제1게이트 통과를 성립시킨 시점에서 통과를 성립시킨 타순경기자의 팀을 승리로 한다.

2) 동점결승 종료 후 주심은 다음의 예에 따라 승패를 결정한다.

- ① 「지금부터 경기 결과를 발표하겠습니다」
- ② 「○○팀(선공) ○점」
- ③ 「××팀(후공) ○점」
- ④ 「동점결승에 의해 ○○팀(승자)이 승리하였습니다」
- ⑤ 「서로 인사」

(3) 무승부

- 1) 팀의 득점내용으로 승패가 결정되지 않을 때 주심은 다음 예에 따라 동점결승으로 승패결정을 하지 않고 무승부로 할 수 있다. (규칙 제7조 제2항 3.)

- ① 「지금부터 경기 결과를 발표하겠습니다」

- ② 「○○팀(선공) ○점」
- ③ 「××팀(후공) ○점」
- ④ 「득점내용도 동일하므로, 무승부」
- ⑤ 「서로 인사」

### 9. 퍼펙트게임(규칙 제7조 제3항)

#### (1) 퍼펙트게임이 성립했을 때의 경기종료 방법

- 1) 퍼펙트게임이 성립한 경우 다음 시점에서 경기종료로 하고, 주심이 「게임세트」를 선고하여 승패를 결정한다.
  - ① 선공팀의 타자 플레이로 선공팀의 퍼펙트게임이 성립한 경우, 다음 후공팀의 타순경기자의 권리가 종료한 시점.
  - ② 선공팀의 타자 플레이로 후공팀의 퍼펙트게임이 성립한 경우, 그 타자의 권리가 종료한 시점.
  - ③ 후공팀의 타자 플레이로 선공팀의 퍼펙트게임이 성립한 경우, 그 타자의 권리가 종료한 시점.
  - ④ 후공팀의 타자 플레이로 후공팀의 퍼펙트게임이 성립한 경우, 그 시점.
    - ※ ②, ③에서 타자에게 계속타격 또는 스파크타격의 권리가 있을 때는 그대로 플레이를 계속하고, 그 타자의 권리가 종료한 시점에서 경기종료로 한다.
    - ※ 양 팀 모두 25점을 획득한 경우는 동점결승으로 승패를 결정하거나 무승부로 한다. (규칙 제7조 제2항2. 및 3.)

### 10. 경기몰수

#### (1) 기권(규칙 제8조 제1항)

- 1) 경기개시 전에 기권이 판명되었을 때 주심은 경기몰수로 하고 승패를 결정한다.
  - ① 팀이 기권을 신청한 경우
  - ② 경기개시 때(플레이볼 선고 때) 경기자가 5명 미만인 경우
- 2) 경기중에 팀이 기권을 신청한 경우 주심은 경기몰수로 「게임 세트」를 선고하고 경기자를 경기종료 후의 지정 위치에 정렬시켜 승패를 결정한다.

#### (2) 부정출장(규칙 제8조 제2항)

- 1) 경기중에 부정출장이 판명된 경우 주심은 경기몰수로 「게임 세트」를 선고하고 경기자를 경기종료 후 지정 위치에 정렬시키고 승패를 결정한다.
  - ① 오더표의 기재내용과 다른 사람이 플레이 한 경우
  - ② 경기개시 전 용구와 복장 점검에 적합하지 않은 용구나 복장으로 플레이한 경우
  - ③ 교체하여 물러난 경기자가 그 경기에서 다시 플레이한 경우

### 11. 타자의 플레이와 권리(규칙 제9조 제1항)

#### (1) 타자의 코트 입장과 퇴출

- 1) 주심의 타순통고 후 타자는 코트에 입장할 수 있다.
  - ① 심판원은 타자 이외의 사람을 코트에 들여서는 안 된다.
    - a. 타자 이외의 사람이 코트에 들어왔을 때는 코트에서 나가도록 주의를 준다.

b. 심판원의 주의에도 같은 팀의 팀원이 그 주의에 따르지 않는 경우 주심은 경기방해로 조치한다.

- 2) 심판원은 타자의 권리가 종료한 경기자를 코트에서 내보낸다.
  - ① 타자의 권리가 종료된 경기자가 코트에서 나갈 때 볼에 닿은 경우는 무효플레이로 한다. (규칙 제10조 제2항)

## 12. 아웃볼(규칙 제17조 제2항)

### (1) 아웃볼의 판정·선고

- 1) 아웃볼의 판정·선고는 A심판원 외의 심판원이 실시한다.
  - ① 상황에 따라 A심판원이 판정·선고 한다.
- 2) 아웃볼 판정은 다음 그림과 같이 한다.

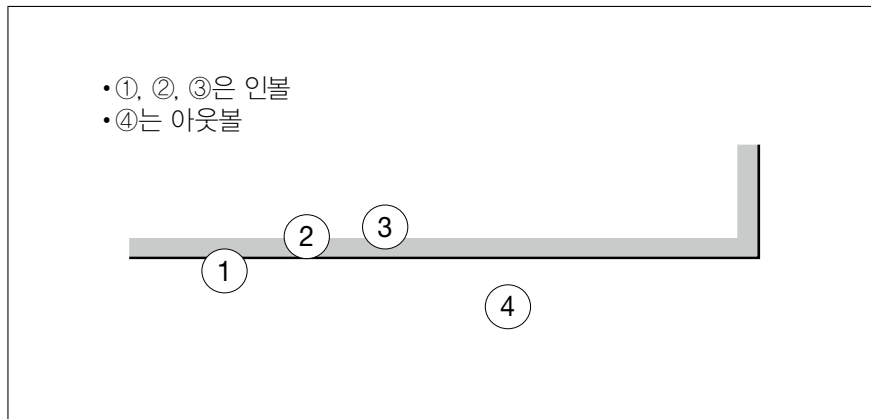


그림-8 아웃볼의 판정 (예)

- 3) 타자가 스파크타격으로 타구를 아웃볼로 할 때 주심 및 부심은 타자의 스파크타격 방향을 확인한 후 A심판원 이외의 심판원이 아웃터필드에서 대기한다.

### (2) 아웃볼의 조치

- 1) 아웃볼의 조치는 A심판원 외의 심판원이 실시한다.
  - ① 상황에 따라 주심 또는 부심이 경기에 지장이 없는 경기자에게 아웃볼을 멈추도록 요청할 수 있다.
    - a. 심판원은 경기자의 안전을 확보한다.
    - b. 경기자가 아웃볼을 멈춘 후 심판원이 아웃볼 조치를 한다.
- 2) 심판원은 아웃볼을 발로 멈춘 후 인사이드라인을 통과하여 아웃터필드로 나간 위치에서 인사이드라인에 대하여 직각으로 아웃사이드라인 쪽으로 볼의 외연을 인사이드라인에서 10cm 떨어진 지점에 조치한다. (규칙 제17조 제2항 2.)
  - ① 아웃터필드로 나간 것으로 「아웃볼」이라고 판정·선고한 볼이 코트 상황 등으로 다시 이너필드에 들어와도 심판원은 인사이드라인을 통과하여 아웃터필드로 나간 위치에서 아웃볼 조치를 한다.
  - ② 타자가 타격한 아웃볼이 이너필드로 들어가지 않았을 때 심판원은 「아웃볼」을 선고하고 볼을 이동 전의 위치로 조치한다.

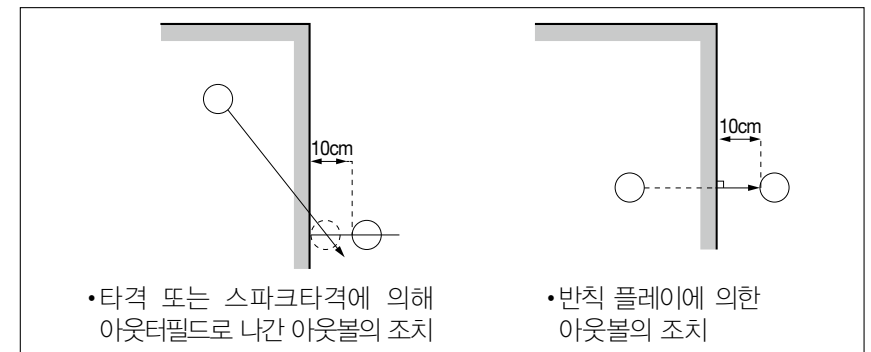


그림-9 아웃볼의 조치 (예)

### 13. 경기방해(규칙 제19조 제1항)

#### (1) 경기방해의 방지

- 1) 심판원은 감독 또는 경기자가 규칙 제4조 제4항에 정한 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않은 경우 당사자 및 해당 팀에게 주의를 주고 경기방해를 방지한다.

#### (2) 경기방해

- 1) 다음의 경우는 경기방해로 한다.
  - ① 심판원의 주의를 받았음에도 같은 팀의 팀원이 그 주위에 따르지 않은 경우
  - ② 감독이나 경기자가 경기를 방해했다고 주심 또는 부심이 판정한 경우

#### (3) 경기방해의 조치

- 1) 경기방해가 된 경우 경기를 방해한 팀이 유리해지는 것을 방지하기 위해 주심은 상황에 따라 다음과 같이 조치한다.
  - ① 타자의 권리 몰수
  - ② 아웃볼 조치
  - ③ 게이트 통과 성립 취소나 완료 성립의 취소
  - ④ 감독 또는 경기자의 퇴장
    - a. 퇴장한 경기자의 볼은 필드에서 들어낸다.
    - b. 퇴장한 경기자의 타순번호는 결번으로 한다.
    - c. 퇴장한 경기자의 그때까지의 득점은 유효로 한다.
  - ⑤ 경기몰수
    - a. 주심이 팀에게 경기의 진행을 명하였음에도 그 주위에 따르지 않은 경우는 경기 몰수로 한다.

- b. 경기몰수로 한 경우 주심은 「게임세트」를 신고하고 경기자를 경기종료 후 지정 위치에 정렬시켜 승패를 결정한다.

### 14. 레퍼리타임(규칙 제20조 제1항)

#### (1) 레퍼리타임

- 1) 레퍼리타임은 10초 계측에서 제외되지만 경기시간에는 포함된다.
  - ① 심판원은 레퍼리타임을 줄이도록 노력한다.
- 2) 레퍼리타임이란 심판원이 인정하는 행위로 다음에 요하는 시간을 말한다.
  - ① 타자의 권리가 종료된 후 다음 타순경기자의 타순통고 까지의 시간
  - ② 주심이나 부심이 타격(또는 스파크타격)을 기다리게 하는 시간
  - ③ 주심이나 부심이 볼을 일시이동하는 시간
  - ④ 주심이나 부심이 무효한 이동의 볼을 이동 전의 위치로 되돌리는 시간
  - ⑤ 주심이나 부심이 경기기록을 확인하는 시간
  - ⑥ 교체의 승인·신고에 필요한 시간
  - ⑦ 주심이나 부심이 감독의 질문 또는 타자의 확인에 대답하는 시간
  - ⑧ 볼의 교환에 필요한 시간
  - ⑨ 심판원이 경기장을 복원하는 시간
  - ⑩ 그 외 심판원이 인정하는 행위에 필요한 시간

## 15. 용구의 교환(규칙 제21조)

### (1) 스틱의 교환

1) 심판원은 경기개시 전에 점검한 스틱에 한하여 타자의 신청에 의해 교환을 인정한다.

① 스틱의 교환에 요하는 시간은 레퍼리타임에 포함되지 않는다.

2) 스틱이 파손되었을 때는 다음과 같이 대응한다.

① 종료한 플레이는 다시 하지 않고 그대로 둔다.(기록도 유효로 한다.)

② 타자에게 계속타격 또는 스파크타격의 권리가 있는 경우는 교환하게 한다.

### (2) 볼의 교환

1) 볼에 균열이 생겼을 때는 유효플레이로 하고 모든 볼이 정지한 시점에서 그 볼을 교환한다.

2) 볼이 깨졌을 때는 무효플레이로 하고 깨진 볼에 의해 이동한 볼을 이동 전의 위치로 되돌린 후 그 볼을 교환하여 다시 치게 한다.

## 16. 경기중단(규칙 제22조)

### (1) 경기중단

1) 기상 급변이나 긴급사태의 발생 등으로 경기 진행이 일시적으로 불가능해진 경우 주심은 「타임」을 선고하고 경기를 일시중단한다.

① 상황에 따라 의사 및 관계자와의 연락을 신속하게 실행한다.

② 볼은 그 상태 그대로 둔다.

③ 기록원은 주심의 「타임」 선고에 따라 경기시간 계측을 일시중단하고 기록표의 특기란에 경기중단한 시간, 그 이유, 경기중단 이라고 기입한다.

### (2) 경기중단 후의 조치

1) 경기중단 후 경기재개가 가능해졌을 때는 일시중단 했을 때의 상태에서 주심이 「플레이」를 선고하고 경기를 재개한다.

① 기록원은 주심의 플레이 선고에 따라 경기시간 계측을 재개하고, 기록표의 특기란에 경기재개의 시간, 경기재개라고 기입한다.

2) 경기개시에서 20분을 경과하기 전에 경기중단 후 경기재개가 불가능해졌을 때는 경기연기로 하고 그 경기를 처음부터 다시 시작한다.

① 기록원은 기록표의 특기란에 경기연기의 이유, 경기연기라고 기입한다.

3) 경기개시에서 20분을 경과한 후에 경기중단 후 경기재개가 불가능해졌을 때는 콜드게임으로 하고, 경기를 중단한 시점의 득점으로 그 경기를 성립시킨다.

① 기록원은 기록표의 특기란에 콜드게임의 이유, 콜드게임 이라고 기입한다.

## 17. 심판원의 과실

### (1) 심판원의 과실

1) 심판원은 과실로 인해 경기에 지장을 초래하는 일은 절대 피해야 한다.

① 타순통고, 판정, 선고, 불의 조치 등에 과실이 있을 때는 신속하게 정정한다.

② 다음의 경우는 심판원의 과실이라도 그대로 경기를 속행한다.

a. 잘못된 타순통고, 판정, 선고, 불의 조치 그대로 플레이를 계속하여 그 다음 타순경기자가 타격 또는 반칙 플레이를 했을 때는 그대로 경기를 속행한다.

b. 기록원에게 교체 신청을 하지 않고 교체하여 출장하는 경기자가 플레이 하여, 그 다음 타순경기자가 타격 또는 반칙 플레이를 했을 때는 그대로 경기를 속행한다.

※ 이 경우 교체 신청을 하지 않고 플레이 한 것이 판명된 시점에서 교체 신청을 하도록 심판원이 통지 하고, 기록원이 감독에게 교체 신청을 받아 해당 경기자의 타순통고 후에 기록원이 주심에게 알리고 주심이 교체를 승인·선고한다.

c. 기록원이 교체 신청을 받았음에도 주심에게 알리지 못하고 주심이 교체를 승인·선고를 하지 않은 채 교체하여 출장하는 타자가 타격 또는 반칙 플레이를 했을 때는 그대로 경기를 속행한다.

※ 이 경우 교체의 승인·선고를 하지 않고 플레이 한

것이 교체하여 출장한 타자의 플레이 중에 판명된 경우는 그 시점에서 기록원이 주심에게 알리고, 주심이 교체를 승인·선고한다.

※ 또, 교체의 승인·선고를 하지 않고 플레이 한 것이 교체하여 출장한 타자의 다음 타순경기자의 타순 통고를 한 후에 판명된 경우는 교체하여 출장한 경기자의 다음 타순통고를 했을 때 기록원이 주심에게 알리고 주심이 교체를 승인·선고한다.

③ 심판원이 잘못하여 볼에 닿았을 때 다음과 같이 조치한다.

a. 정지한 볼에 닿았을 때는 신속하게 이동 전의 위치로 되돌린다.

b. 이동중인 볼에 닿았을 때는 그대로 정지할 때까지 유효한 이동으로 한다.

※ 아웃필드로 나갈 듯한 볼을 이너필드에서 멈췄을 때는 아웃볼로 조치한다.

**[ IV ] 기본적인 주심과 부심의 연계**

**1. 주심·부심의 판정 위치**

(1) 타자의 플레이 판정을 주된 역할로 하는 심판원 (이하 「A심판원」이라 한다.)

1) A심판원은 타자의 앞에 위치한다.

① 타자에게 압박감을 주지 않도록 간격을 유지한 위치에서 판정한다.

(2) 볼의 이동 판정을 주된 역할로 하는 심판원 (이하 「B심판원」이라 한다.)

1) B심판원은 타자의 타격방향에 위치하는 것을 기본으로 한다.

① 타자의 플레이에 영향을 주지 않는 위치에서 판정한다.

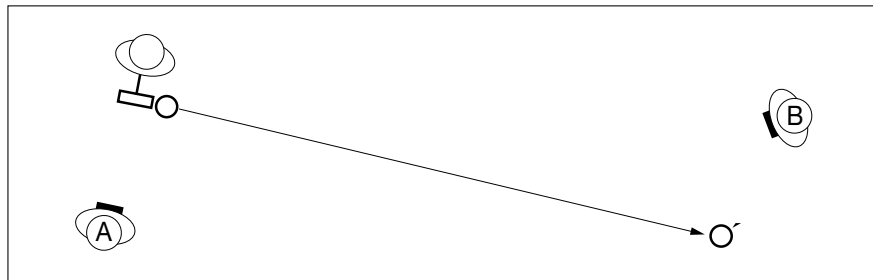


그림-10 타격할 때 A심판원과 B심판원의 판정위치

(3) 타자의 플레이의 판정·선고

1) 타자의 플레이의 판정·선고는 A심판원이 실행한다.

① 상황에 따라 B심판원이 판정·선고를 한다.

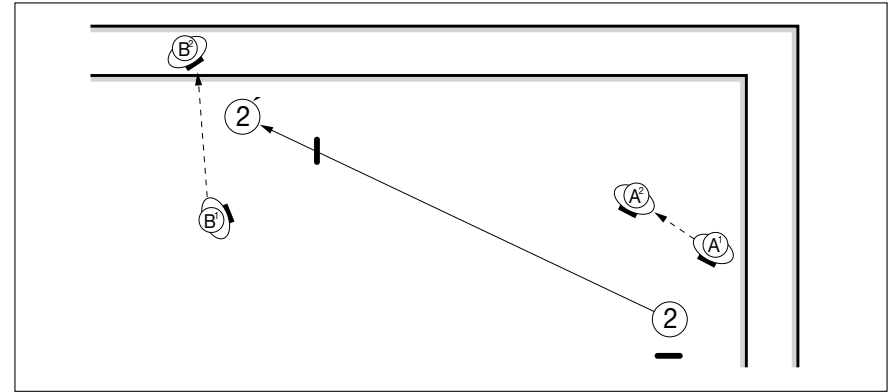


그림-11 B심판원이 타자의 플레이의 판정·선고를 한다. (예)

(4) A심판원과 B심판원의 역할교체

1) 주심과 부심은 타자의 플레이 상황에 따라 A심판원과 B심판원의 역할을 교체한다.

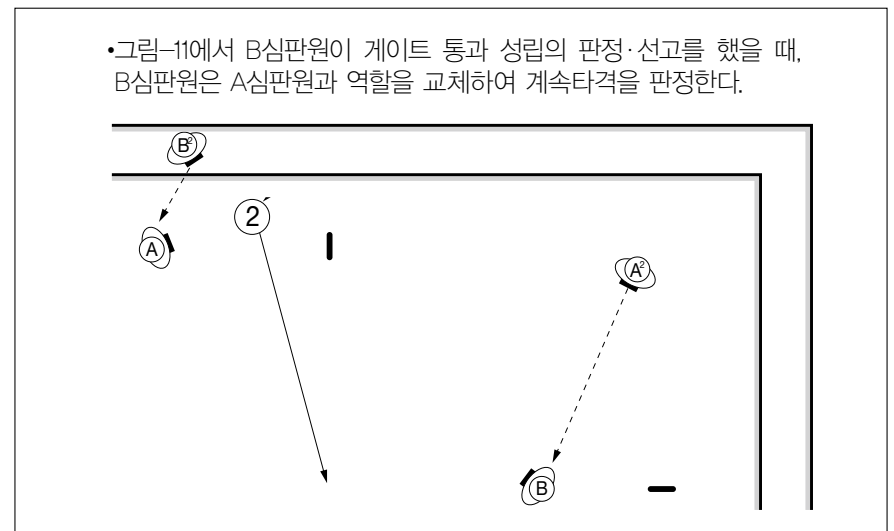


그림-12 A심판원과 B심판원의 역할 교체 (예)

## 2. 타순통고에서 주심·부심의 연계

### (1) 다음 타순경기자의 상호확인

1) 타자의 권리가 종료할 때 다음 타순경기자의 볼 위치를 주심과 부심이 서로 확인한다.

① 다음 타순경기자의 볼 위치는 부심이 확인하여 주심에게 알리는 것을 기본으로 한다.

a. 볼 위치만 알리고 다음 타순경기자의 번호는 말하지 않는다.

### (2) 타순통고의 타이밍

1) 주심은 타자의 권리가 종료한 후 다음 타순경기자의 타순을 통고 한다.

① 타자의 권리 종료는 다음의 시점으로 한다.

a. 타격종료 후 계속타격(또는 스파크타격)의 권리가 발생하지 않고 이너필드의 유효한 이동의 볼이 모두 정지한 시점.

b. 반칙 플레이를 한 시점.

② 주심은 이너필드에서 이동중인 볼이 정지하기 전이라도 상황이 바뀌지 않는다고 판단했을 때 다음 타순경기자의 타순통고를 한다.

2) 주심이 다음 타순경기자의 볼 위치에서 가까울 때의 타순통고

① 주심은 다음 타순경기자의 플레이를 판정할 수 있는 위치로 최단거리를 이동하여 타순통고를 실시, A심판원이 된다.

② 부심은 볼의 이동을 판정하는 위치로 최단거리를 이동하여 B심판원이 된다.

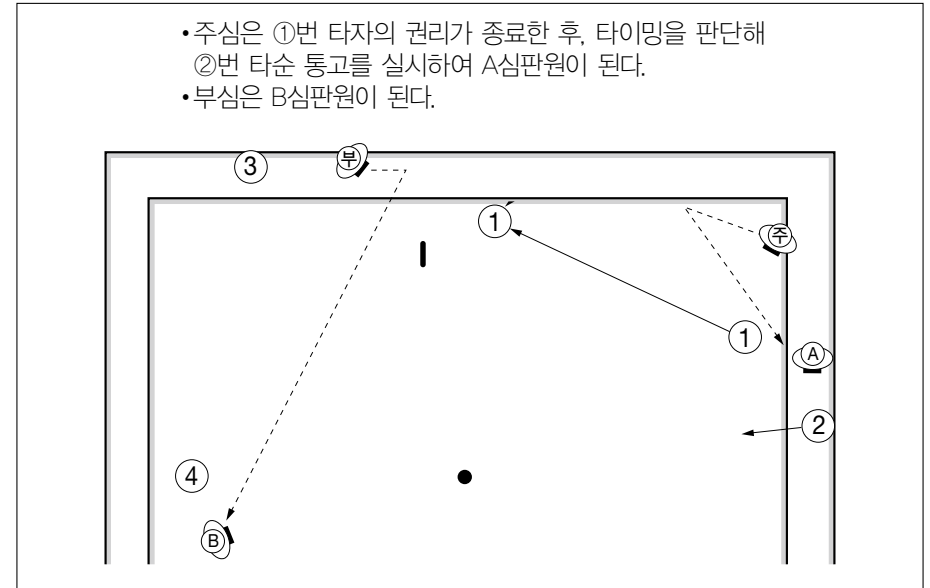


그림-13 주심이 다음 타순경기자의 볼 위치에서 가까울 때의 주심·부심의 연계 (예)

3) 부심이 다음 타순경기자의 볼 위치에서 가까울 때의 타순통고

① 주심은 부심이 다음 타순경기자의 플레이를 판정하는 위치로 최단거리를 이동하는 타이밍을 판단하여 타순통고를 실시, 볼의 이동을 판정하는 위치로 최단거리를 이동하여 B심판원이 된다.

② 부심은 다음 타순경기자의 플레이를 판정할 위치로 최단거리를 이동하여 A심판원이 된다.

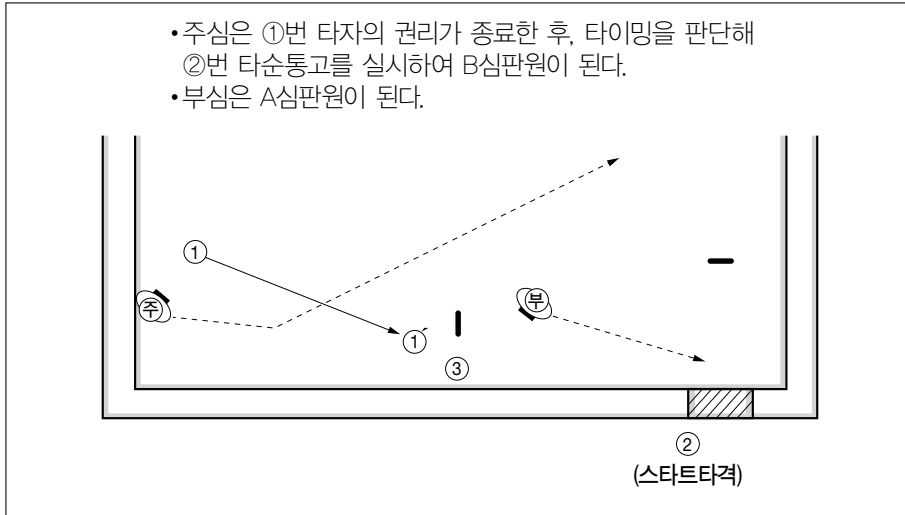


그림-14 부심이 다음 타순경기자의 볼 위치에서 가까울 때의 주심과 부심의 연계 (예)

### 3. 타자의 플레이와 권리에 관련되는 주심·부심의 유의사항

#### (1) 타임오버 (규칙 제9조 제2항)

1) A심판원은 10초 계측의 기점에서 8초 경과한 시점에서 「8초」, 「9초」, 「10초」 라고 통지하고, 타격(또는 스파크타격)을 하지 않는 경우 「반칙」을 선고한다.

① 10초 계측의 기점은 다음과 같다.

- a. 타순통고를 했을 때
- b. 계속타격의 권리가 발생했을 때
- c. 스파크타격의 권리가 발생했을 때

② 계속타격(또는 스파크타격)의 권리를 가진 타자가 코트 밖으로 나갔을 때도 10초 계측을 계속한다.

#### (2) 타자의 확인 (규칙 제9조 제3항)

1) 주심이나 부심은 다음 사항에 대하여 타자가 확인할 경우 그것에 응답한다.

- ① 외연이 게이트선에 걸려 정지한 볼이 있을 때 그 볼이 백사이드로 이동하여 게이트선을 완전히 통과하면 게이트 통과가 성립하는지
- ② 세트한 타구의 외연이 게이트선에 걸려있는지
- ③ 제3게이트 통과 성립한 볼이 골풀에 접촉해 있는지
- ④ 자구를 타격할 때 자구와 타구가 접촉해 있는지
- ⑤ 몇 번 볼에 터치가 성립했는지
- ⑥ 터치 후 자구와 터치한 타구가 접촉상태에 있는지
- ⑦ 터치 후 터치한 타구와 다른 타구가 접촉상태에 있는지

2) 심판원은 타자의 확인 유무에 관계없이 반드시 상황을 확인한다.

3) 주심 또는 부심의 응답에 요하는 시간은 레퍼리타임에 포함된다.

- ① 주심이나 부심이 기록원에게 확인하는 시간은 레퍼리타임에 포함된다.
- ② 타자가 확인하는 시간은 레퍼리타임에 포함되지 않는다.

### 4. 타격에 관련되는 주심·부심의 연계

#### (1) 타격 (규칙 제12조 제1항)

1) A심판원은 다음과 같은 경우 타자의 권리가 종료된 경기자가 자구를 치는 것을 방지하기 위해 「타격종료」라고 통지한다.

- ① 타격할 때나 자구를 고쳐놓을 때 정지해 있는 자구에 스틱의 페이스가 닿은 후 타자의 권리가 종료된 경기자가 자구를 다시 치려고 한 경우
- ② 계속타격이 종료되고 타자의 권리가 종료된 후 타자의 권리가 종료된 경기자가 자구를 다시 치려고 한 경우

#### (2) 스타트타격

1) 스타트타격할 때 자구를 필드의 스타트어리어 밖에 놓고 친 경우 타격위반으로 한다. (규칙 제12조 제4항 1. (10))

- ① 타자는 자구를 손으로 다시 놓아도 된다.
  - a. 발 등으로 다시 놓은 경우는 축구위반이다.
  - b. 스틱의 페이스 이외의 것으로 다시 놓은 경우는 타격 위반이다.
- ② 스타트어리어를 구획하는 라인의 설치 상황 등으로 자구가 이동하여 스틱이나 발에 닿은 경우는 반칙이 아니다. (규칙 제11조 제2항 1. (10))

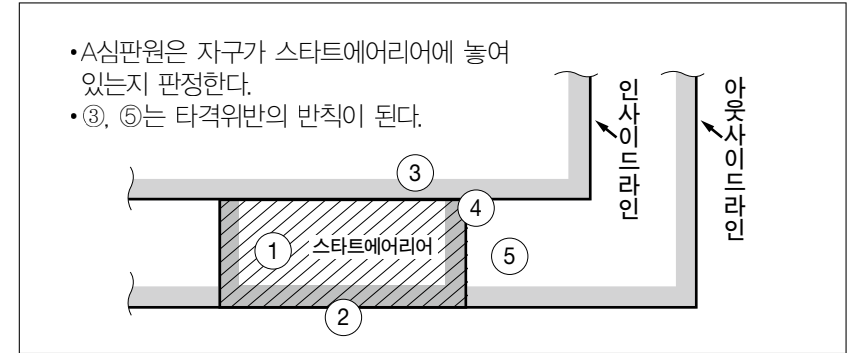


그림-15 스타트타격할 때 볼의 정·부 위치 (예)

2) 주심이나 부심은 제1게이트 통과에 지장이 되는 볼에 타자가 일시이동을 신청 했을 때 그 위치를 표시한 후 제1게이트 통과에 지장이 없는 위치로 일시이동한다. (규칙 제12조 제2항 1. (2))

- ① 주심이나 부심은 타자의 스타트타격 후 일시이동한 볼을 이동 전 위치로 되돌린다.

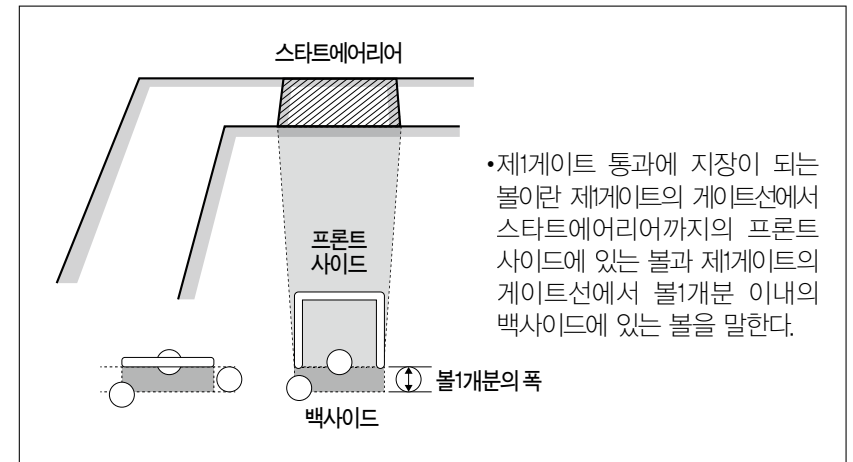


그림-16 제1게이트 통과에 지장이 되는 볼 (예)

3) 제1게이트 통과 성립의 판정·선고(규칙 제13조 제1항)

- ① A심판원은 타자의 플레이를 확인함과 동시에 볼의 진행 방향으로 이동한다.
- ② A심판원은 스타트타격 한 번으로 제1게이트선을 완전히 통과하면 신속하게 통과 성립을 선고한다.
  - a. 상황에 따라 B심판원이 판정·선고한다.

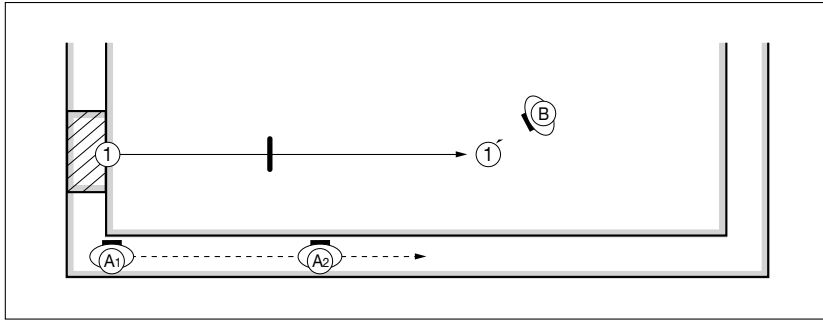


그림-17 스타트타격할 때의 주심·부심의 연계 (예1)

- ③ B심판원은 볼이 아웃터필드로 나간다고 판단했을 때는 미리 아웃터필드에 위치한다.

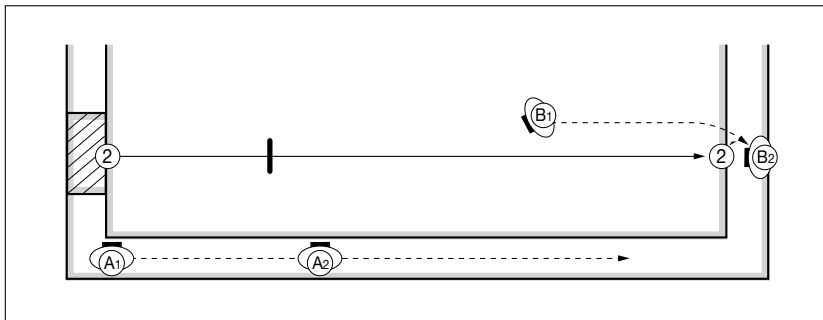


그림-18 스타트타격할 때 주심·부심의 연계 (예2)

4) 제1게이트 통과성립에 관련되는 유의사항

- ① 제1게이트 통과가 성립하는 예는 다음과 같다.

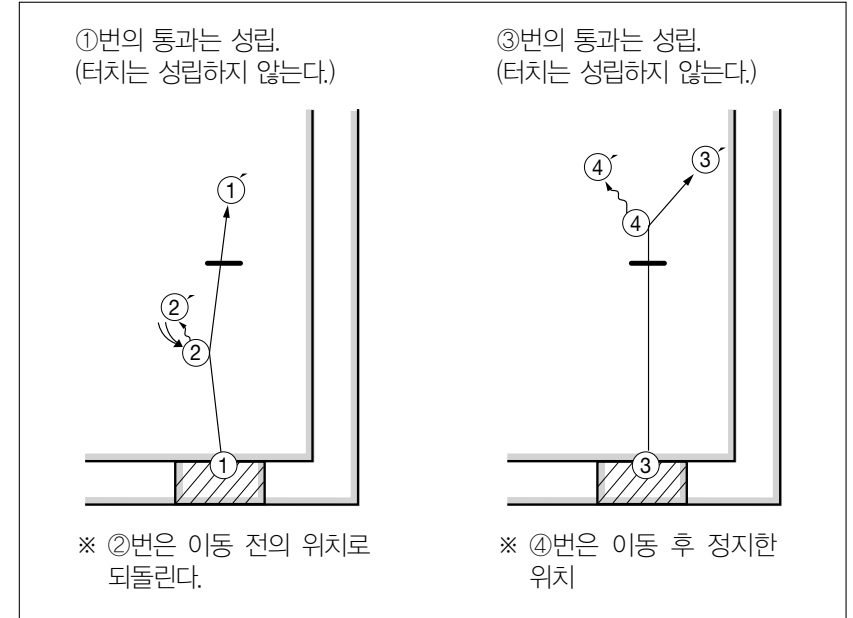


그림-19 제1게이트 통과가 성립하는 (예1)

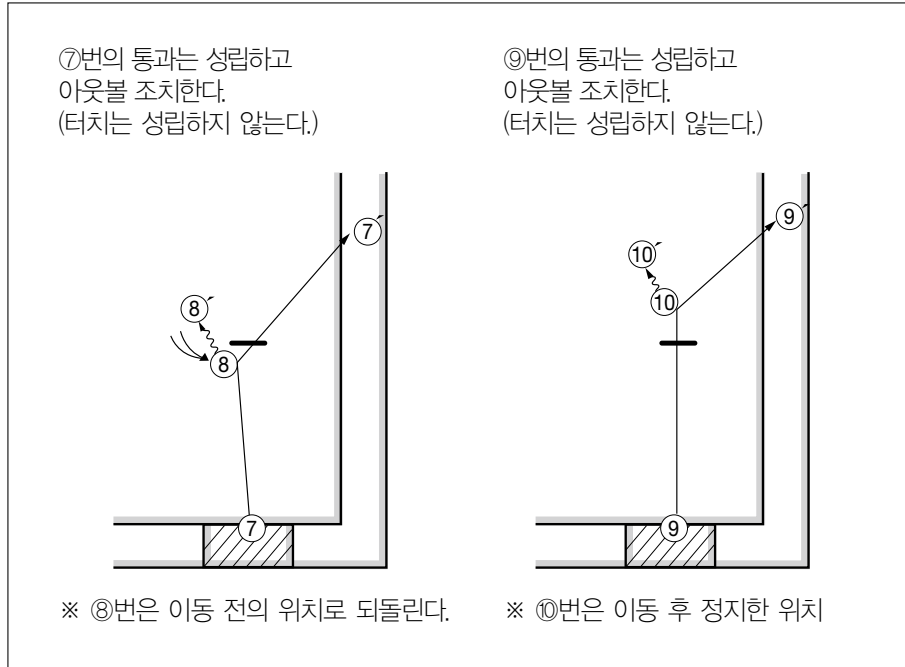


그림-20 제1게이트 통과가 성립하는 (예2)

5) 제1게이트 통과가 성립되지 않은 볼의 조치

- ① 심판원은 제1게이트 통과가 성립되지 않은 볼을 필드에서 들어낸다.
  - a. 심판원은 제1게이트 통과가 성립되지 않은 볼을 제1게이트 부근의 코트 밖으로 내보낸다.
    - ※ 상황에 따라 집은 위치 가까운 코트 밖으로 보내도 된다.

(3) 아웃볼의 타격

- 1) A심판원은 플레이에 지장을 주는 아웃볼에 대해 타자의 일시 이동 신청이 있을 때 그 위치를 표시한 후 플레이에 지장이 없는 위치로 일시이동 한다. (규칙 제17조 제2항 3.)
  - ① 상황에 따라 B심판원이 아웃볼을 일시이동한다.
  - ② 플레이에 지장을 주는 아웃볼이란 다음과 같다.
    - a. 타자의 스윙이나 스탠스에 방해가 되는 볼
    - b. 아웃볼의 타격방향에 있는 볼
  - ③ A심판원은 타자의 아웃볼 타격 후 일시이동한 볼을 이동 전의 위치로 되돌린다.
    - a. 상황에 따라 B심판원이 일시이동한 아웃볼을 이동 전 위치로 되돌린다.
- 2) 타자의 아웃볼 타격으로 이동한 자구가 게이트(또는 골풀)에 맞아 그 게이트(또는 골풀)에 접촉한 다른 볼이 간접적으로 이동했을 때 다른 볼의 이동은 무효가 되므로 주심이나 부심은 다른 볼을 이동 전의 위치로 되돌린다. (규칙 제11조 제2항 1. (4))
  - ① 자구가 다른볼에 맞고 나서 게이트(또는 골풀)에 맞았다고 판정한 경우나, 다른볼과 게이트(또는 골풀)에 동시에 맞았다고 판정한 경우는 아웃볼 타격위반의 반칙이 된다.
  - ② 자구가 게이트(또는 골풀)에 맞아 그 게이트(또는 골풀)에 접촉한 다른 볼이 간접적으로 이동한 후 다른 볼이 있던 (간접적으로 이동하기 전의) 위치에 자구가 정지한 경우는 아웃볼 타격위반의 반칙이 된다.

- 3) 타자가 타격한 아웃볼이 다른볼(아웃볼을 포함)에 맞은 경우는 아웃볼 타격위반으로 「반칙」을 선고하고 반칙 플레이가 발생한 위치에서 아웃볼 조치 한다.(규칙 제17 조 제4항)

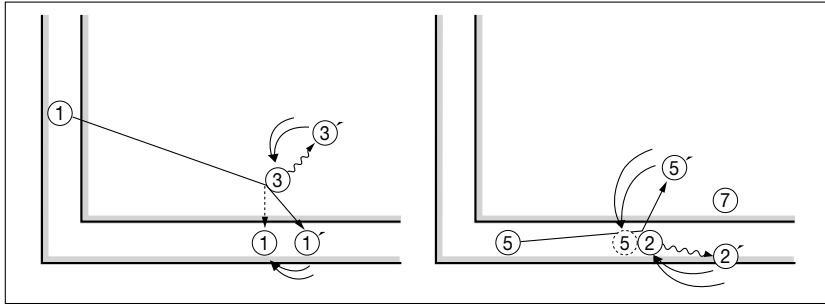


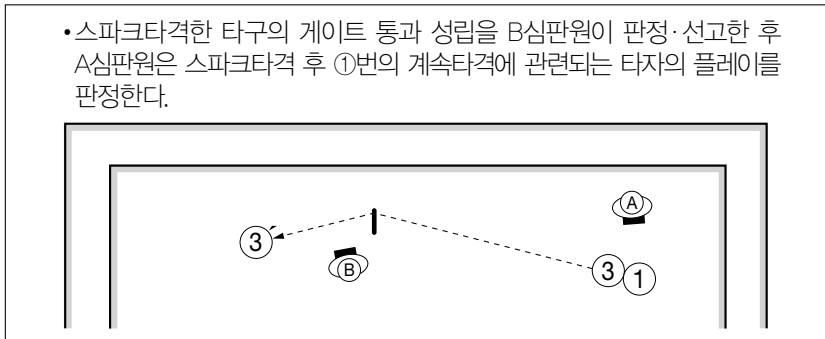
그림-21 아웃볼 타격에 관련되는 반칙 (예)

### 5. 계속타격 또는 스파크타격에 관련되는 주심·부심의 연계

#### (1) 게이트 통과

- 1) A심판원은 제2게이트·제3게이트의 게이트 통과 성립에 대하여 신속하게 판정·선고 한다.

- ① 상황에 따라 B심판원이 판정·선고 한다.



• 스파크타격한 타구의 게이트 통과 성립을 B심판원이 판정·선고한 후 A심판원은 스파크타격 후 ①번의 계속타격에 관련되는 타자의 플레이를 판정한다.

그림-22 게이트 통과 성립을 B심판원이 판정·선고했을 때의 연계 (예)

#### (2) 터치의 성립과 스파크타격

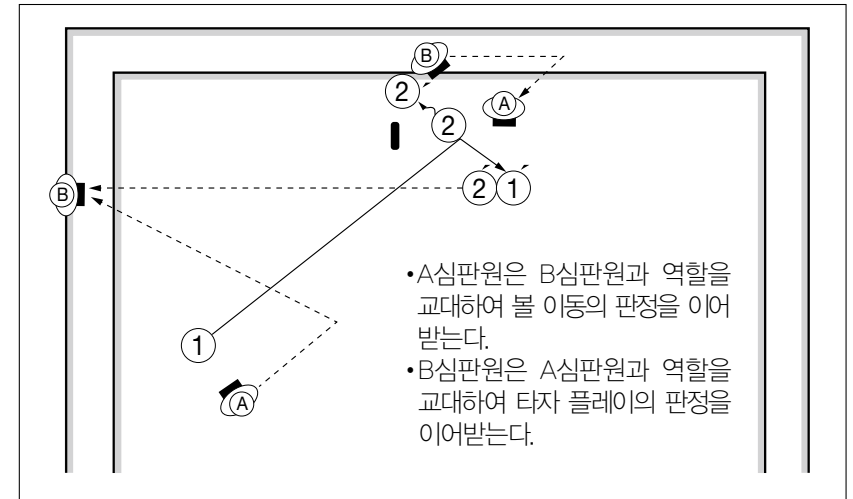
- 1) 터치 성립의 판정·선고는 A심판원이 한다.

- ① 상황에 따라 B심판원이 판정·선고 한다.

- 2) 주심 및 부심은 터치 성립 후 스파크타격의 권리가 발생했을 때 스파크타격의 방향을 확인한다.

- ① B심판원은 스파크타격의 방향으로 이동한다.

- a. 스파크타격의 방향은 타자의 세트 상황으로 판단한다.



• A심판원은 B심판원과 역할을 교대하여 볼 이동의 판정을 이어받는다.  
• B심판원은 A심판원과 역할을 교대하여 타자 플레이의 판정을 이어받는다.

그림-23 터치 성립을 B심판원이 판정·선고했을 때의 연계 (예)

- 3) 타자가 타구를 세트하였음에도 타격 방향에 B심판원이 이동하지 않을 때 A심판원은 다음과 같이 대응한다.

- ① 타자에게 스파크타격을 기다리도록 「기다려주십시오」라고 통지한다.

- a. 스파크타격을 기다리게 하는 시간은 레퍼리타임으로 한다.

※ 레퍼리타임 중의 타자의 플레이는 무효플레이로 한다.(규칙 제10조 제2항)

② B심판원의 이동을 확인하고 타자에게 스파크타격을 하도록 「시작하십시오」 라고 통지한다.

(3) 스파크타격에 관련되는 유의사항

1) 스파크타격에 관련되는 행위에 의한 무효한 볼의 이동 예 (규칙 제11조 제2항 1. (9))

① 자구와 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련되는 행위로 터치한 타구를 집으면서 자구를 이동시켰다.

② 터치한 타구와 다른 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련되는 행위로 터치한 타구를 집으면서 다른 타구를 이동시켰다.

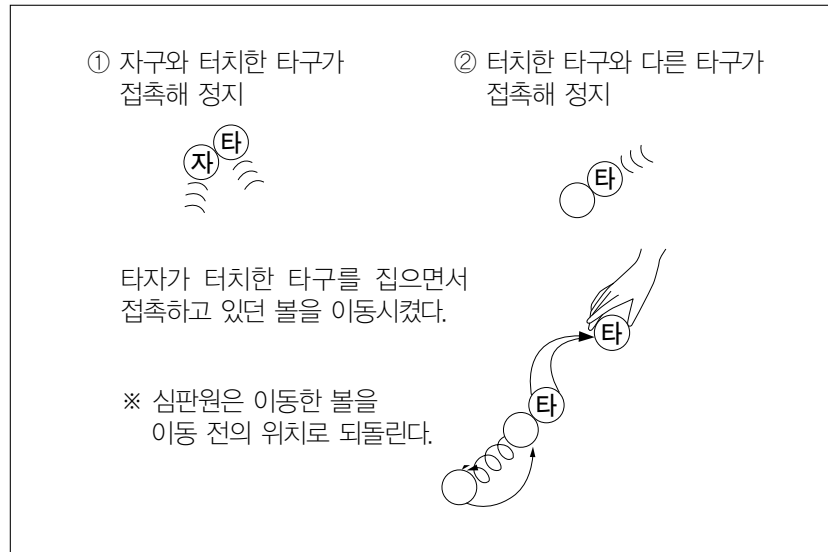


그림-24 터치한 타구를 잡는 것에 의한 무효한 이동 (예)

③ 자구와 복수의 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 타자가 일시이동하기 위해 터치한 타구를 집으면서 자구나 터치한 다른 타구를 이동시켰다.

a. A심판원은 터치 후 타자가 볼의 접촉상황을 확인할 경우 그 상황을 타자에게 알린다.

b. A심판원은 타자가 터치한 타구를 일시이동 할 때 자구나 터치한 다른 타구가 이동한 경우는 무효한 이동으로 이동한 볼을 이동 전의 위치로 되돌린다.

※ 자구와 3개 이상의 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 타자는 2구째 이후에 스파크타격할 볼을 2개 이상 동시에 일시이동 할 수 있다.

c. A심판원은 타자의 일시이동한 볼의 위치가 경기에 지장을 준다고 판단한 경우 그 위치를 수정한다.

※ 볼 위치의 수정에 필요한 시간은 레퍼리타임으로 한다.

d. A심판원은 타자가 2구째 이후에 스파크타격할 볼을 일시이동한 후에 반칙이 발생한 경우 일시이동한 볼을 이동 전의 위치로 되돌린 후 반칙 조치를 한다.

e. 주심이나 부심은 타자가 스파크타격한 타구가 일시이동한 볼에 맞은 경우 맞은 후에 이동한 모든 볼의 이동을 무효로 하고 이동 전의 위치로 되돌린다.

(규칙 제11조 제2항.1(8))

※ 스파크타격한 타구는 일시이동한 볼에 닿은 위치로 한다.

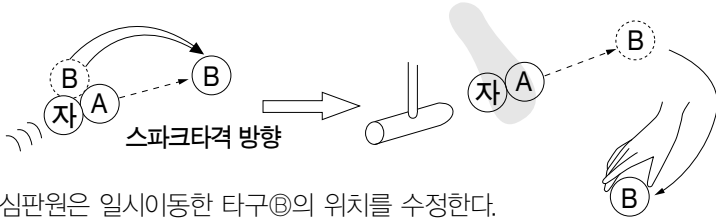
③ 자구와 복수의 터치한 타구가 접촉하여 정지



• 타자는 ㉠부터 스파크타격하기 위해 2구째에 스파크타격할 ㉢를 일시이동한다.

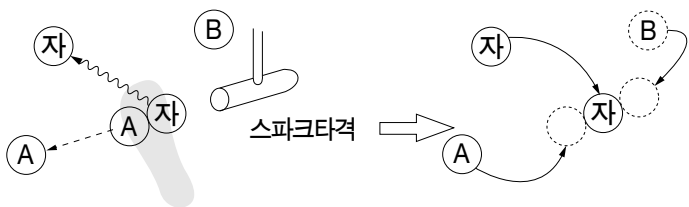
• 타자는 ㉠부터 스파크타격하기 위해 2구째 이후에 스파크타격할 ㉢㉣를 동시에 이동할 수 있다.

타자가 일시이동한 타구㉢의 위치가 경기에 지장을 준다고 심판원이 판단했을 때.



※ A심판원은 일시이동한 타구㉢의 위치를 수정한다.

타자가 타구㉢를 일시이동한 후, 스파크타격 위반의 반칙을 했을 때.

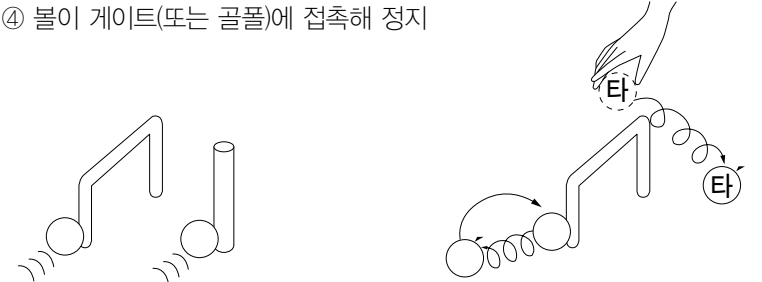


※ 주심 및 부심은 일시이동한 타구㉢를 이동 전의 위치로 되돌리고 난 후 반칙 조치를 한다(자구는 아웃볼 조치를 한다.)

그림-25 타자가 터치한 타구를 일시이동 할 때의 대응 (예)

- ④ 스파크타격에 관련되는 행위로 집은 타구를 떨어뜨려 게이트(또는 골풀)에 닿은 것에 의해 접촉해 있는 자구와 다른 타구를 간접적으로 이동시켰다.

④ 볼이 게이트(또는 골풀)에 접촉해 정지



타자가 터치한 타구를 떨어뜨려 게이트(또는 골풀)에 닿은 것에 의해 접촉있던 볼을 간접적으로 이동시켰다.

※ 심판원은 간접적으로 이동한 볼을 이동 전의 위치로 되돌린다.

그림-26 스파크타격에 관련되는 간접적인 무효한 이동 (예)

- ⑤ 자구와 터치한 타구가 게이트(또는 골풀)에 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련되는 행위로 터치한 타구를 집으면서 자구를 간접적으로 이동시켰다.
- ⑥ 다른 타구가 접촉해 있는 게이트(또는 골풀)에 터치한 타구가 접촉하여 정지했을 때 스파크타격에 관련되는 행위로 타자가 그 터치한 타구를 집으면서 접촉해 있는 다른 타구를 간접적으로 이동시켰다.

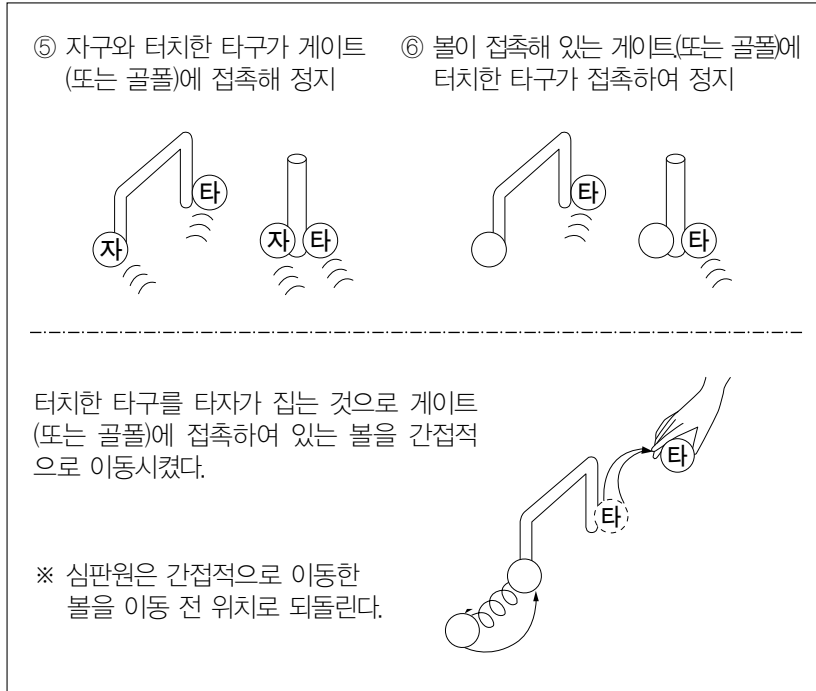


그림-27 스파크타격에 관련되는 간접적인 무효한 이동(예2)

- 2) 스파크타격 성립 후 스파크타격한 타구가 자구와 접촉하여 정지했을 때의 조치(규칙 제16조 제4항 1. (6), 2. (4))
  - ① 스파크타격 성립 후 스파크타격한 타구가 게이트 또는 골풀 등에 맞아 반전하여 스파크타격한 타구와 자구가 접촉한 상태에서 인볼로 정지한 경우 A심판원은 「반칙」을 선고한다.
    - a. 타구는 스파크타격 후 자구와 접촉하여 정지한 위치로 한다.
    - b. 자구는 스파크타격 후 타구와 접촉하여 정지한 위치에서 아웃볼 조치한다.

- 3) 자구가 발밑에서 이동했을 때의 조치 (규칙 제16조 제2항 2. (6))
  - ① 자구가 발밑에서 이동하여 게이트 통과나 완료, 터치 플레이 등에 영향을 주는 경우는 A심판원이 자구를 이동 전의 위치로 되돌린다.
- 4) 스파크타격한 타구의 아웃볼 조치로 B심판원이 계속타격 (또는 스파크타격)에 의한 볼의 이동을 판정할 수 있는 위치로 이동하지 않았을 때 A심판원은 다음과 같이 대응한다.
  - ① 타자에게 타격(또는 스파크타격)을 기다리도록 「기다려 주십시오」 라고 통지한다.
    - a. 타격(또는 스파크타격)을 기다리게 하는 시간은 레퍼리 타임으로 한다.
 

※ 레퍼리타임 중의 타자의 플레이는 무효플레이로 한다.(규칙 제10조 제2항)
  - ② B심판원의 이동을 확인하고 타자에게 타격(또는 스파크타격) 하도록 「시작하십시오」 라고 통지한다.

## 6. 완료에 관련되는 주심·부심의 연계

### (1) 완료 성립의 판정·선고

- 1) 완료 성립의 판정·선고는 A심판원이 실행한다.
  - ① 상황에 따라 B심판원이 판정·선고를 한다.

### (2) 완료가 성립한 볼의 조치

- 1) 주심 및 부심은 타자가 완료를 성립시켰을 때 상황에 따라 다음과 같이 대응한다.
  - ① 완료를 성립한 볼을 집어 타자의 권리가 종료한 경기자에게 건네준다.
  - ② 완료를 성립한 볼을 타자의 권리가 종료한 경기자에게 통지하고 줍게한다.
  - ③ 완료 성립 후 타자에게 계속타격(또는 스파크타격)의 권리가 있을 때 완료가 성립한 볼을 일시소지하고 타자의 권리가 종료한 후 그 경기자에게 건네준다.
- 2) 완료를 성립한 볼에 의해 다른 볼이 이동했을 때 주심 및 부심은 완료 성립 후에 이동한 다른 볼을 모두 이동 전의 위치로 되돌린다.

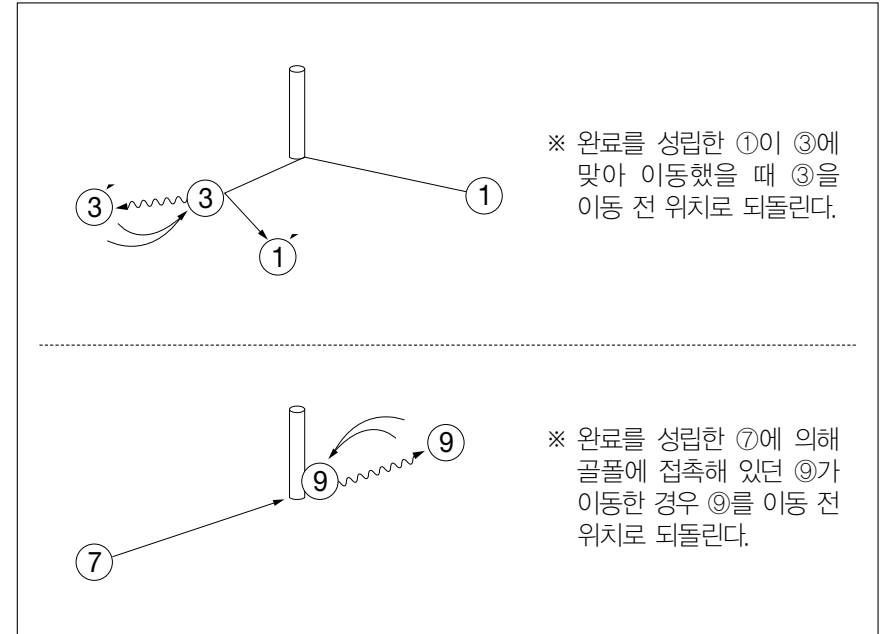


그림-28 완료를 성립한 볼에 의한 무효한 이동 (예)

## [ V ] 기록원

### 1. 기록원의 임무

- (1) 경기장의 점검
- (2) 기록표에 필요사항 기입 (그림-29 참조)
- (3) 게이트 통과 성립과 완료 성립의 확인과 복창
  - 1) 주심이나 부심의 선고에 따라 그 내용을 복창하여 확인하고 기록표의 득점에 「v」를 기입한다.
    - ① 경기종료 후 득점을 집계하여 주심에게 제출하고 확인을 받는다.
- (4) 주심이나 부심의 기록에 관한 확인에 응답
  - 1) 타순과 경기자의 확인
  - 2) 득점 확인
  - 3) 경기자 교체 확인과 주심에게 조언
  - 4) 게이트선에 관련되는 기록 확인
  - 5) 결원이 된 경기자 확인
- (5) 판정, 선고, 통고, 조치에 관하여 주심, 부심에게 조언 및 보좌
  - 1) 심판원의 과실을 알아차린 심판원은 신속하게 조언하여 보좌한다.
- (6) 경기자 교체 확인과 주심에게 조언
- (7) 경기시간 계측
  - 1) 경기시간의 계측은 주심의 「플레이볼」 선고에 따라 개시한다.

- 2) 경기 중단을 위해 주심이 「타임」을 선고했을 때는 경기시간 계측을 일시 중단한다.
  - 3) 경기 재개를 위해 주심이 「플레이」를 선고했을 때는 경기시간의 계측을 재개한다.
- (8) 경기시간 경과의 통고
- 1) 「15분전」, 「10분전」, 「5분전」, 「경기시간 종료」를 2회씩 통고한다.
    - ① 경기시간 경과는 코트 전체에 들리는 성량으로 방향을 바꾸어 2회 통고한다.
- (9) 아웃볼의 판정, 선고, 조치
- (10) 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않는 사람에 대한 주의

### 2. 기록원의 위치(그림-3 참조)

- (1) 기록원은 아웃터필드에 위치하는 것을 기본으로 한다.
  - 1) 게이트 통과 성립 등 경기의 내용을 확인할 수 있는 위치로 한다.
  - 2) 상황에 따라 이너필드에서 주심 및 부심에게 조언, 보좌한다.

### 3. 기록표의 기입방법(예)

- (1) 경기개시 전의 기입사항
  - 1) 대회명·경기장 명·년월일
  - 2) 코트 번호·경기번호
    - ① 시합, 회전은 ○로 표시

## 3) 담당 심판원의 이름

- ① 선심을 두는 경우는 특기란에 기입한다.

## 4) 토스

- ① 토스에 의해 선공·후공의 선택권을 얻은 팀이 선택한 선공 또는 후공의 토스란에 「v」를 기입한다.

## 5) 오더표의 기재내용

- ① 팀명을 기입한다.
- ② 경기자 이름·교체 경기자의 이름·감독 이름을 기입한다.
- ③ 주장의 타순번호(또는 교체자의 항목)을 ○로 표시한다.

## (2) 경기개시 후의 기입사항

## 1) 경기개시 시각

## 2) 타순의 순회수

- ① 1번의 타순통고가 있을 때 순회수의 번호를 「v」로 지운다.

## 3) 득점

- ① 게이트 통과 성립 및 완료 성립의 확인과 복창을 했을 때 해당하는 틀 안에 「v」를 기입한다.

## 4) 게이트선에 관련되는 기입 (그림-30 참조)

## 5) 경기자의 교체

- ① 교체 신청이 있을 때 교체하는 경기자를 확인하고 해당하는 교체 경기자의 항목에 타순과 그 타순의 몇 번째 교체인지를 「○ (타순) - ○ (몇 번째인지)」로 기입한다.
- ② 주심이 교체를 선고했을 때 득점 체크란의 해당하는 틀 안에 교체선을 기입한다.

## (3) 경기종료 후의 기입사항

## 1) 경기종료 시각

## 2) 타순별 득점

## 3) 팀의 총 득점

- ① 주심은 기록내용을 확인하고 이긴팀의 총득점을 ○으로 표시한다.

## 4) 주장의 서명

- ① 주장은 기록내용을 확인하고 서명한다.

## (4) 그 외의 기입사항

## 1) 동점결승

- ① 동점결승의 1순째는 제1게이트 통과를 성립시킨 타순경기자의 타순을 「v」로 지운다.
- ② 동점결승의 1순째에서 승패가 결정되지 않을 때는 2순째 이후의 승패의 결정 타순을 「○순째○번」이라고 기입한다.

## 2) 특기

## ① 선심의 이름

- ② 경기중단 시간과 그 이유 (예: 0시0분, 천둥번개로 인한 경기중단)
  - a. 경기중단 후 경기재개한 시간 (예: 0시0분, 경기재개)
  - b. 경기중단 후 경기연기의 이유 (예: 날씨가 회복되지 않아 경기연기)
  - c. 경기중단 후 콜드게임의 이유 (예: 날씨가 회복되지 않아 콜드게임)

- ③ 경기몰수의 시간과 그 이유 (예: 0시0분, ○팀이 기권을 신청했으므로 경기몰수)

- ④ 결원의 시간, 타순번호와 그 이유 (예: 0시0분, ○번은 부상으로 결원)

- ⑤ 그 외 특별한 사항

[ 기록표 / SCORE SHEET ]

경기명: 2011년 케이브볼 강습회  
대회장명: 충청남도 아산시 피라다이스도고오델  
Ground: 2011년 8월 17일  
년월일: 2011년 8월 17일  
코트번호: 07  
시합·종전: 0-2  
개시시간: 13:10  
종료시간: 13:42

선공팀 / Leading Team		후공팀 / Following Team	
코트 Toss	V	코트 Toss	V
No.	1	No.	2
이름	이승현	이름	김기현
부서	이승현	부서	김기현

순회수/Round	1G	2G	3G	완료	득점
1	V			V	3
3	V	V		V	2
5	V	V	V	V	1
7	V	V	V	V	5
9	V	V	V	V	5
총합	16				

경기장명: 2011년 케이브볼 강습회  
대회장명: 충청남도 아산시 피라다이스도고오델  
Ground: 2011년 8월 17일  
년월일: 2011년 8월 17일  
코트번호: 07  
시합·종전: 0-2  
개시시간: 13:10  
종료시간: 13:42

그림-29 기록표의 기입방법 (예)

- (i) 기록원은 볼의 외연이 게이트선에 걸려 정지했을 경우 다음의 어느 쪽인가에 해당할 때, 기록표의 득점 체크란의 해당하는 범위내(좌상)에 작은 ○표를 기입한다.
  - 인볼이 백사이드에서 이동하여 볼의 외연이 다음에 통과 성립시킬 게이트의 게이트선에 걸려 정지했을 때.
  - 아웃볼의 타격에 의하여 볼의 외연이 다음에 통과 성립시킬 게이트의 게이트선에 걸려 정지했을 때.
  - 스파크타격 위반의 세트 후의 반칙에 의해 타구의 외연을 다음에 통과 성립시킬 게이트의 게이트선에 걸쳐 조치했을 때.
- (ii) ○표를 기입한 볼의 외연이 게이트선에서 벗어났을 때 ○표에 가로선을 긋는다. (⊖)

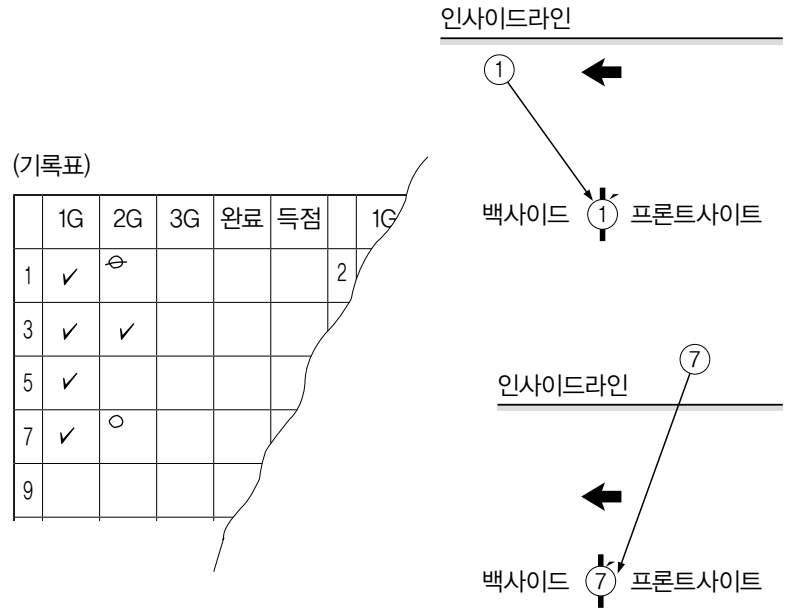


그림-30 게이트선에 관련되는 기입 (예)

## [ VI ] 선 심

## 1. 선심의 임무

- (1) 경기장의 점검
- (2) 판정, 선고, 통고, 조치에 관하여 주심 및 부심에게 조언·보좌
  - 1) 심판원의 과실을 알아차린 심판원은 신속하게 조언하고 보좌한다.
- (3) 아웃볼의 판정, 선고, 조치
- (4) 감독 및 경기자의 기본적인 준수사항을 준수하지 않는 사람에 대한 주의

## 2. 선심의 위치

- (1) 선심은 아웃터필드에 위치하는 것을 기본으로 한다.
  - 1) 경기의 내용을 확인할 수 있는 위치로 한다.
  - 2) 상황에 따라 이너필드에서 주심과 부심에게 조언하고 보좌한다.

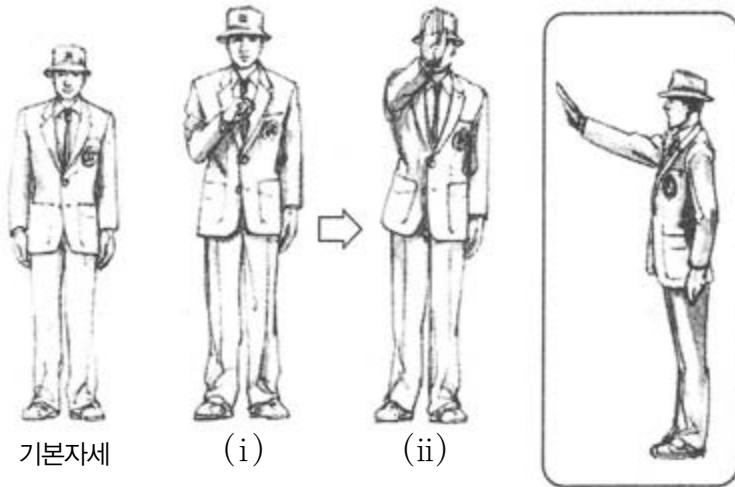
## [ VII ] 심판원의 통고, 선고, 보조 제스처

## 1. 심판원의 통고, 선고, 보조 제스처의 요령

- (1) 심판원의 통고·선고·보조 제스처의 요령
  - 1) 판정은 신속하게 할 것.
  - 2) 통고·선고·보조 제스처는 반드시 정지한 상태에서 할 것.
    - ① 제스처는 크고 정확하게 할 것
      - a. 한 손으로 제스처 할 때는 좌우 어느 손으로 해도 상관없다.
    - ② 발성은 크게 할 것.
      - a. 선고할 때는 해당하는 타순번호를 처음에 말하는 것을 기본으로 한다.

## 2. 주심의 통고와 선고

상 황	경기개시 (경기재개)
선 고	플레이볼 (플레이)

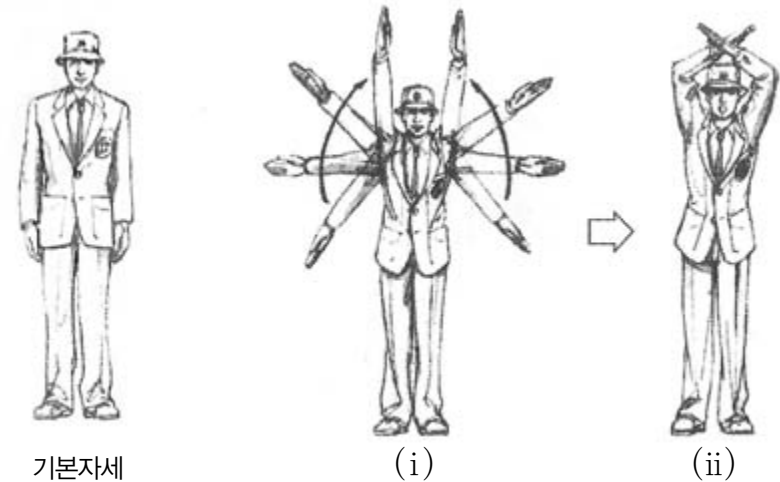


- (i) 기본자세에서 주먹을 쥐고 팔꿈치를 구부리면서 가슴 높이까지 올린다.
- (ii) 주먹을 펴면서 얼굴 전면에서 손을 든다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.
- 경기재개 때의 선고는 「플레이」로 발성하고, 플레이볼과 같은 제스처를 한다.

상 황	경기종료
선 고	게임세트

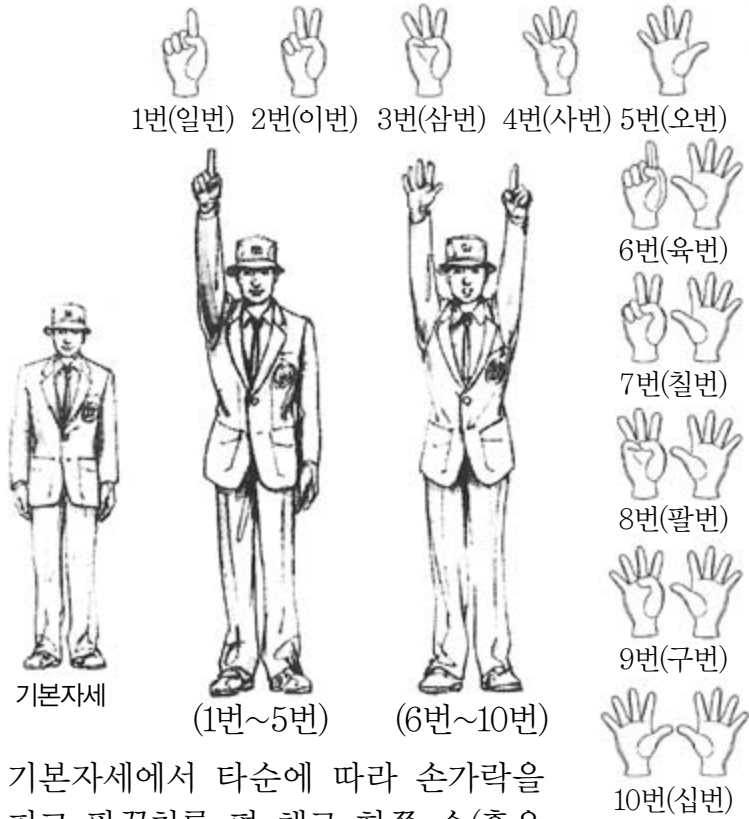


- (i) 기본자세에서 양 손바닥을 펴서 팔꿈치를 편 채로 양손의 손가락으로 원을 그리듯 팔을 좌우에서 올린다.
- (ii) 팔을 수직으로 뻗은 후에 팔꿈치를 접어 양 손목을 머리 위에서 교차시킨다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.

**통 고** 타순통고

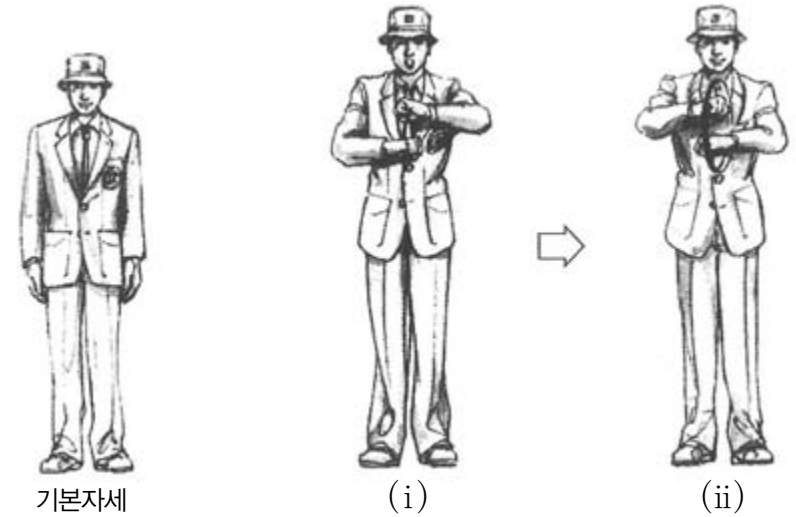


- (i) 기본자세에서 타순에 따라 손가락을 펴고 팔꿈치를 편 채로 한쪽 손(혹은 양손)을 앞으로 올린다.
- (ii) 팔이 수직이 되도록 곧게 위로 뻗는다.

주 \_\_\_\_\_

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 손끝은 편다.

**승 인** 경기자의 교체  
**선 고** ○번 교체

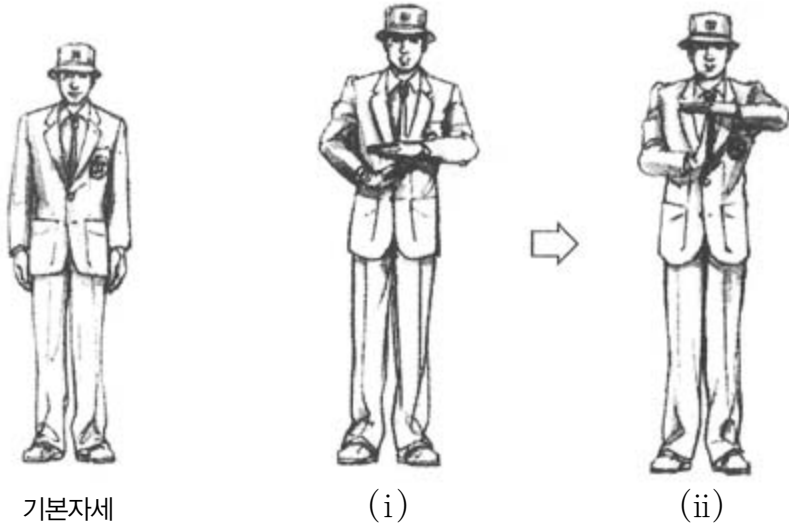


- (i) 기본자세에서 양 주먹을 쥐고 양 손등이 위로 향하도록 하여 팔꿈치를 굽히면서 가슴 높이까지 올린다.
- (ii) 양 주먹을 몸 앞에서 돌린다.

주 \_\_\_\_\_

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 좌우의 손은 2~3회 돌린다.
- 앞이나 뒤, 어느쪽으로 돌려도 상관없다.

상 황	경기중단
선 고	타임



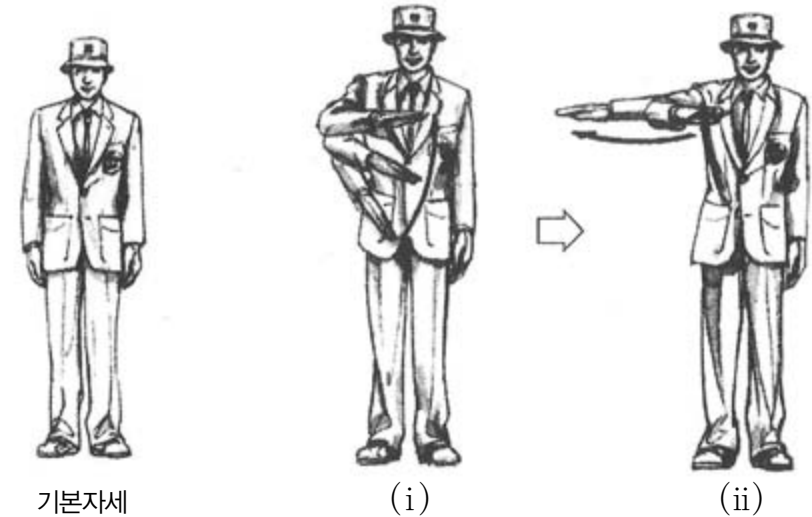
- (i) 기본자세에서 한쪽 손바닥을 수평으로 아래를 향하여 팔꿈치를 구부리며 가슴 높이까지 올린다.
- (ii) 다른 손은 수직이 되도록 세워 그 손끝을 팔꿈치를 구부리며 수평으로한 손바닥에 붙인다.(양손을 T자형이 되도록 한다.)

주 \_\_\_\_\_

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.

### 3. 주심·부심의 선고

판 정	게이트 통과와 성립
선 고	○번 제 ○게이트 통과

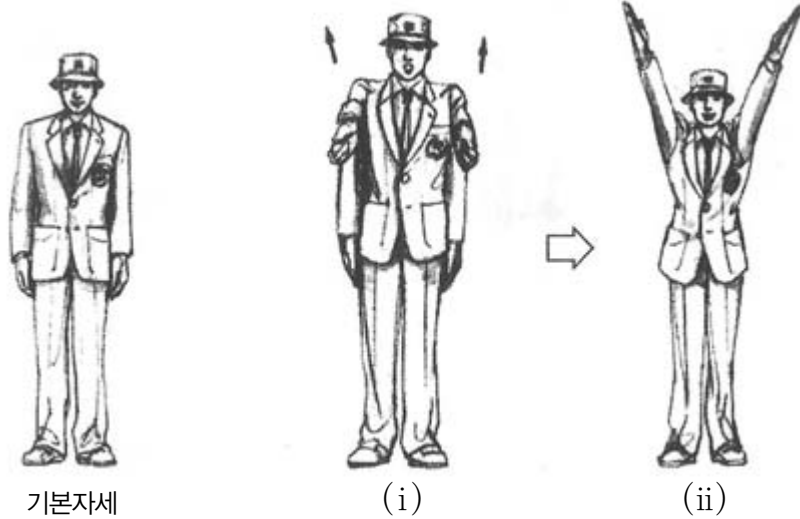


- (i) 기본자세에서 한쪽 손바닥을 아래로 향하고 팔꿈치를 굽히면서 가슴 높이까지 수평으로 올린다.
- (ii) 올린 손바닥을 통과 방향으로 수평으로 편다.

주 \_\_\_\_\_

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.

판 정	완료의 성립
선 고	○번 완료

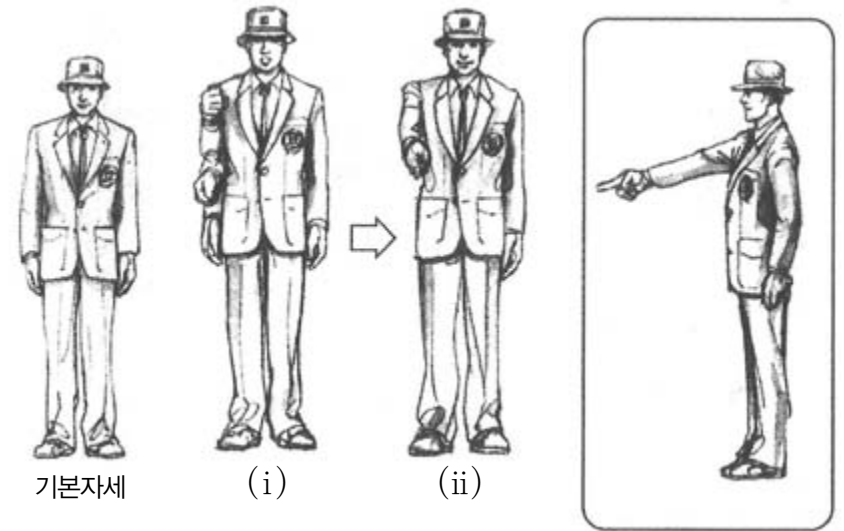


- (i) 기본자세에서 양 손바닥을 펴고 팔꿈치를 쭉 뻗은 채 양팔을 앞에서 위로 올린다.
- (ii) 올린 양팔을 머리 위에서 V자형이 되도록 한다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.
- 양 손바닥은 마주보도록 한다.
- 완료를 성립한 볼의 번호가 불명확한 경우는 「완료」 「○번」 이라고 선고 해도 된다.

판 정	터치의 성립
선 고	○번에 터치

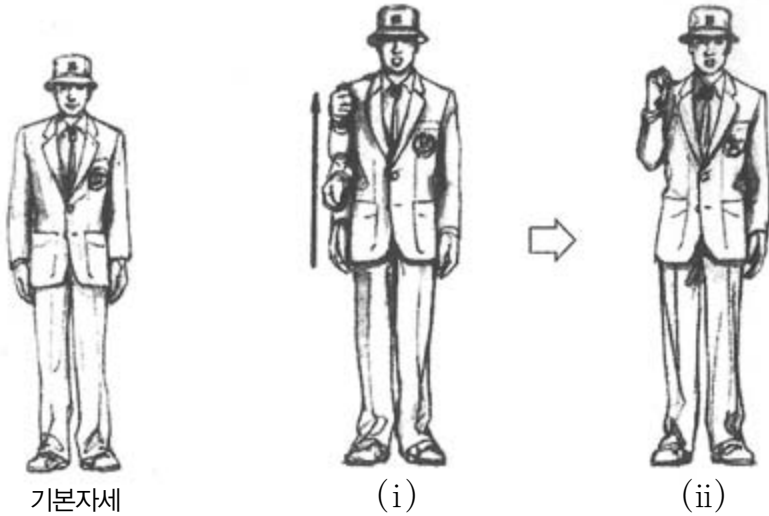


- (i) 기본자세에서 주먹을 쥐고 팔꿈치를 구부리면서 어깨 높이까지 올린다.
- (ii) 팔을 뻗으면서 검지 손가락을 펴고 터치가 성립한 곳을 가리킨다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 복수의 볼에 터치가 성립했을 때도 선고는 한 번으로 족하다.
- 터치를 성립한 볼의 번호가 불명확한 경우는 「터치」 「○번」 이라고 선고 해도 된다.

판 정	반칙
선 고	반칙



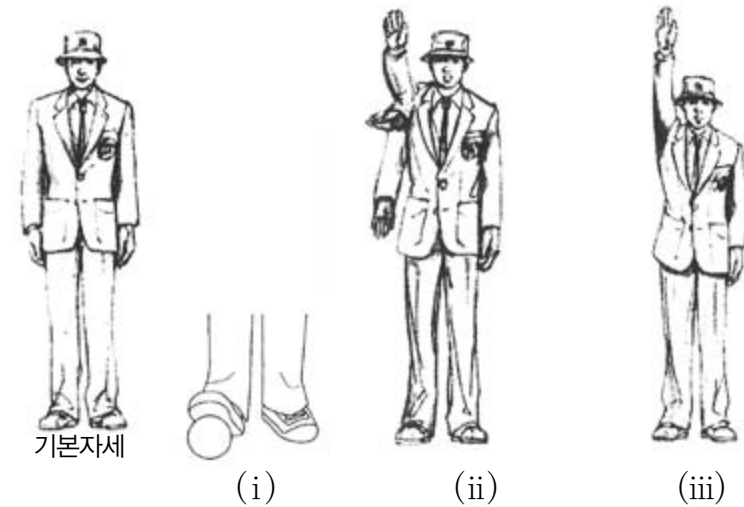
(i) 기본자세에서 주먹을 쥐고 팔꿈치를 구부리면서 턱 높이 까지 올린다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 반칙한 타자에게 주먹의 새끼손가락이 향하도록 한다.
- 팔꿈치는 가능한 벌리지 말고 겨드랑이에 붙인다.

#### 4. 주심·부심·기록원·선심의 선고

판 정	아웃볼
선 고	○번 아웃볼



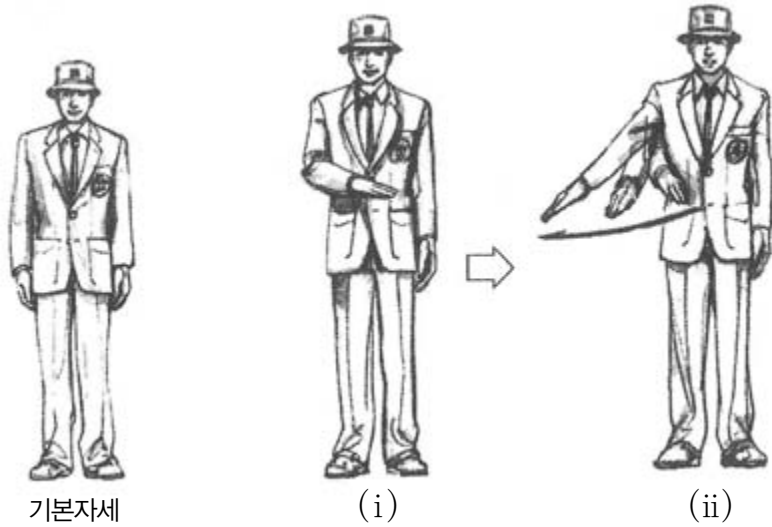
(i) 기본자세에서 아웃볼을 발로 멈춘다.  
 (ii) 팔꿈치를 편 채로 한 손을 앞으로 올린다.  
 (iii) 팔이 수직이 되도록 똑바로 위로 뻗는다.

주

- 발성은 제스처에 맞추어 단숨에 실시한다.
- 제스처 (i) (ii) (iii) 은 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.
- 아웃볼의 번호가 불명확한 경우는 「아웃볼」 「○번」 이라고 선고해도 된다.
- 아웃볼의 조치는 선고 후에 실시한다.

### 5. 보조 제스처

판 정 세이프

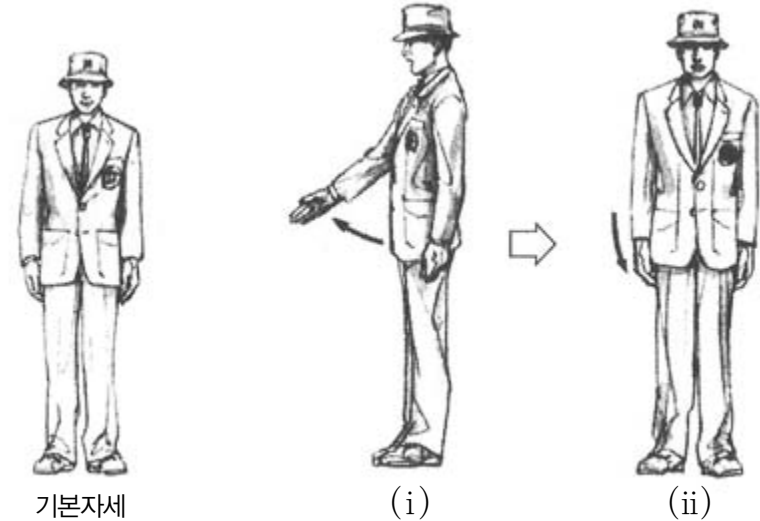


- (i) 기본자세에서 한쪽 손바닥을 아래로 향해 팔꿈치를 굽히면서 몸 정면에 둔다.
- (ii) 몸 정면에 둔 손바닥을 팔꿈치를 펴면서 팔과 같은 쪽으로 비스듬히 옆으로 펼친다.

주

- 제스처 (i) (ii) 는 일련의 동작으로 실시한다.
- 손끝은 가지런히 한다.

상 황 타격 또는 스파크타격의 대기(허가)



- (i) 기본자세에서 타격방향의 팔을 앞으로 뻗어 타격(또는 스파크타격)을 대기시킨다.
  - 타격(또는 스파크타격)을 대기시키기 위해 「기다려주십시오」라고 타자에게 통지한다.
- (ii) 기본자세로 돌아와 타격(또는 스파크타격)을 허가한다.
  - 타격(또는 스파크타격)을 허가하기 위해 「시작하십시오」라고 타자에게 통지한다.

주

- 손끝은 가지런히 한다.

## 6. 연속한 선고

### (1) 연속한 선고의 요령

1) 한 번의 타격으로 2개 이상의 선고를 요하는 상황에는 발생한 플레이 순으로 선고를 실행한다.

① 각각의 선고 사이에는 기본자세로 일단 돌아가는 것을 기본으로 한다.

② 2개 이상의 선고를 요하는 플레이가 동시 또는 연속하여 발생하면 그 선고를 이어서 실행해도 된다.

### (2) 복수의 아웃볼

1) 복수의 볼이 간격을 두고 아웃볼이 되었을 때는 아웃볼이 된 순으로 「○번 아웃볼」, 「○번 아웃볼」이라고 따로 선고한다.

2) 복수의 볼이 동시 또는 연속해서 아웃볼이 된 경우는 「○번, ○번 아웃볼」이라고 선고한다.

### (3) 게이트 통과 성립 후의 아웃볼

1) 게이트 통과 성립 후 간격을 두고 아웃볼이 되었을 때는 「○번 제○게이트 통과」, 「○번 아웃볼」이라고 따로 선고한다.

2) 게이트 통과 성립 후 바로 아웃볼이 된 경우는 「○번 제○게이트 통과, ○번 아웃볼」 또는 「○번 제○게이트 통과, 아웃볼」이라고 통과 성립과 아웃볼을 연속으로 선고한다.

### (4) 터치 성립 후의 아웃볼

1) 터치 성립 후 간격을 두고 아웃볼이 된 경우는 「○번에 터치」, 「○번 아웃볼」이라고 따로 선고한다.

2) 터치 성립 후 바로 아웃볼이 된 경우는 「○번에 터치, ○번 아웃볼」이라고 터치의 성립과 아웃볼을 연속으로 선고한다.

### (5) 게이트 통과 성립과 터치의 성립

1) 게이트 통과 성립 후 간격을 두고 터치가 성립했을 때는 「○번 제○게이트 통과」, 「○번에 터치」라고 따로 선고한다.

2) 터치 성립 후 간격을 두고 게이트 통과가 성립했을 때는 「○번에 터치」, 「○번 제○게이트 통과」라고 따로 선고한다.

3) 게이트 통과 성립 후 바로 터치가 성립했을 때는 「○번 제○게이트 통과, ○번에 터치」라고 게이트 통과 성립과 터치 성립을 연속으로 선고한다.

4) 터치 성립 후 바로 게이트 통과가 성립했을 때는 「○번에 터치, ○번 제○게이트 통과」라고 터치 성립과 게이트 통과 성립을 연속으로 선고한다.

# 무단복제 금지

본회는 세계게이트볼연합 가맹단체로서  
본 책자의 저작권 및 판권을 위임받았으므로  
본회의 허가없이 무단복제 및 복사는 할 수 없다.

※이를 위반시는 저작권법 97조에 저촉됨을 알림.

---

## 공식게이트볼 경기규칙 심판실시요령(2015 개정판)

---

발행일 : 2016년 4월

발행인 : 사단법인 대한게이트볼협회  
회장 맹수일

발행처 : (사)대한게이트볼협회

---

16429 경기도 수원시 권선구 여기산로 26번길 30  
TEL : (031)296-2280~1 FAX : (031)296-2282

---

정가 : 4,000원