

2017 기술 임원의 권한

(RECOMMENDATIONS TO TECHNICAL OFFICIALS)

- 최종 변경일 : 2017년 6월 1일 -

1. 도입(INTRODUCTION)

- 1.1 기술임원은 모든 국가에서 경기 통제를 표준화하기 위하여 BWF가 그 규칙에 따라 추천한다.
- 1.2 이러한 추천의 목적은 심판들이 비공식적인 행동을 배제하고 정당하고 공정하게 시합을 통제하는 방법을 권고하는데 있으며 서비스 저지나 라인저지의 임무수행 지침을 주는데 있다.
- 1.3 모든 기술임원은 경기가 선수를 위한 것임을 기억해야 한다.

2. 임원과 판단(OFFICIALS AND THEIR DECISIONS)

- 2.1 심판은 레프리(Referee)로부터 그 권한을 위임받아 행동 한다(Law 17.2).
(레프리가 없으면 책임 있는 임원)
- 2.2 서비스 저지는 일반적으로 레프리가 임명하지만, 레프리나 심판의 상호협의 하에 교체할 수 있다(Law 17.6.4)
- 2.3 라인 저지도 위의 경우와 같다(Law 17.6.4)
- 2.4 임원의 결정은 심판의 의견으로 라인저지가 명백하게 잘못된 콜을 했다고 정당하게 의심이 되어지는 경우, 심판이 라인저지의 결정을 번복할 경우를 제외한 임원이 책임질 수 있는 모든 상황에 대해 최종 결정이 되며, 심판은 라인저지의 결정을 번복하거나(규정 17.7항) 혹은 IRS(Instant Review System) 시스템을 운용하는 경우 **그 시스템으로** 레프리카 라인저지 챌린지에 대하여 최종 결정된다.
만약, 심판이 라인저지가 교체되어야 한다고 판단하는 경우에 심판은 레프리를 불러야 한다(Law 17.6.4 권한 2.3)
- 2.5 다른 임원이 보지 못했다면 심판이 결정해야 한다. 결정을 내리지 못했을 때 '렛(Let)'을 선언해야 한다(Law 17.6.6).
- 2.6 심판은 코트내 모든 사항에 대하여 책임을 져야한다. 심판의 지배권은 코트에 투입되면서부터 경기종료 후 코트를 떠날 때까지 존속한다(Law 17.2)

3. 심판의 권한 (RECOMMENDATIONS TO UMPIRES)

3.1 경기 전에 심판은

3.1.1 레프리로부터 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 서비스 저지나 그 라인저지가 자신들의 임무를 아는가 확인하고 정확한 위치를 잡았는가를 확인한다(Sections 5 and 6)

3.1.7 검사된 셔틀(규칙3)이 경기를 진행하기에 충분한지를 확인한다.

(심판은 관례상 권고 3.1.3, 3.1.4, 3.1.7의 경우 경기장에 임명된 서비스 저지에게 권한을 위임할 수 있다)

3.1.8 심판은 선수의 옷이 색상, 디자인, 문구, 광고와 관련된 명시된 규제에 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 확인한다 (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 확인 하는 것을 가능하게 한다).

3.2 경기를 시작하기 위해 심판은 좌우를 가리키며 다음에 제시된 적절한announcement를 사용하여 경기를 개시한다. (선수명은 W, X, Y, Z 이며 국가명은 A, B, C, D).

단식경기(Singles)

Tournament:

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

Team **Championship:**

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

복식경기(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 **Championship:**

"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 심판은

3.3.1.1 배드민턴 규칙의 부록4에 제시된 표준 용어를 사용해야한다.

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

3.3.1.3 만약 서비스 저지가 임명되었다면, 서비스 중에 특히 리시버를 주시해야한다. 필요하다면 심판은 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 머리위로 오른손을 든다.

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

3.3.1.6 등록된 기술 임원이 IRS(즉석검토시스템)제를 이용하여 라인콜의 재확인을 통한 판결이 필요한 경우, 심판은 왼손을 머리위로 치켜든다.

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 심판에 의해서 불려진다.

- 매치게임 한 게임 후 코트를 바꾼 이후 경기 시작할 때
- 경기 중단 후 다시 시작할 때
- 심판이 선수에게 다시 시작하라고 지시할 때

3.3.4 "반칙(Fault)"는 다음 경우를 제외하고 반칙(Fault)이 발생했을 때 심판에 의해 불려진다.

3.3.4.1 규칙 9.1 의 서버의 폴트는 규정13.1에 따라 서비스 저지에 의해 불려지고 심판이 “서비스 폴트 콜드” 불려 진 것을 심판이 인식해야만 한다. 심판은 “폴트 리시브:” 라고 불려진 것에 의해 리시버의 폴트를 불려야 한다.

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

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

3.3.5 각 게임 중에 점수가 먼저 11점에 도달했을 때 “서비스 오버” 를 부르고 11점을 얻은 랠리 후에 즉시 점수를 부른 후 관중의 박수갈채에 상관없이 “인터벌”을 선언한다. 이것으로 규칙16.2.1에 따라 허용된 인터벌이 시작된다. 각 인터벌 동안 임명된 서비스 저지는 코트 청결(땀는 것)을 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 심판이 '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 원 바이(First game won by).....[name(s) of player(s), or team (in a team **championship**)]...[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 **championship**)]...[score]; one game all." 이라고 부른다.
- 각 게임이 끝에 임명된 서비스 저지는 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 **championship**)]...[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 심판이 “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 Line calls (선심의 콜)

3.4.1 심판은 Shuttle이 라인 근처에 떨어졌을 때와 먼 쪽에 떨어졌을 때 항상 라인 저지를 쳐다보아야만 한다. 라인 저지는 아래 권한 3.4.2를 제외한 결정에 완전히 책임져야 한다.

3.4.2 만약 심판의 의견으로 라인저지가 명확하게 잘못된 콜을 했다고 의심이 간다면 심판은 다음과 같이 콜 해야 한다.

3.4.2.1 만약 Shuttle이 “인”에 떨어졌다면 “Correction, IN”, 또는

3.4.2.2 만약 Shuttle이 “아웃”에 떨어졌다면 “Correction, OUT

3.4.3 라인저지가 없거나 만약 라인저지가 보지 못했다면 심판은 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 심판도 보지 못했다면 “Let“. 즉시검토시스템(Instant Review System) 요청이

있을 때, 심판은 등록 기술 임원에게 판결을 요청하게 된다. 심판은 “선심

확인 불가 (unsighted)”라고 콜하고, 동시에 왼손을 머리위로

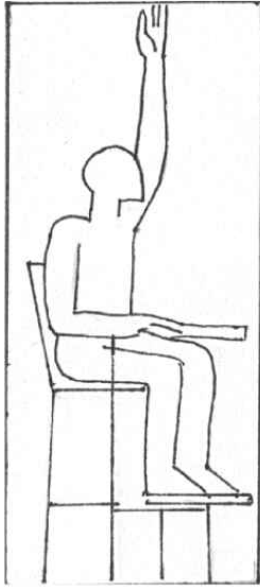
올린다.

3.4.4 즉시검토시스템(Instant Review System)을 운용하는 경우, 선심 및 심판의 콜에 대하여 선수/조/국가가 챌린지를 요청하면, 심판은 그 선수/조/국가가 챌린지하는 유효한 권한을 가짐을 명확히 한다. 선수는 심판에게 “챌린지”라고 명확히 말하고, 동시에 팔을 들어 신호를 보낸다.

3.4.4.1 만약 챌린지 권한이 남아있으면, 심판은 “..(선수) 챌린지,

‘인’ 혹은 ‘아웃’” 선언과 동시에 심판의 왼손을 머리위로 든다.

3.4.4.2 즉시검토시스템(Instant Review System)을 이용해 재확인하고, ‘IN’, ‘OUT’ 혹은 ‘판정불가’의 최종 콜을 심판에게 알려준다.



3.4.4.3 챌린지 결과를 발표하기위해 다음과 같이 콜한다.;

- * 만약 챌린지가 성공하면, “‘인’으로 정정”, 혹은 “‘아웃’으로 정정”.
그 후 “(적당한 곳으로) 서비스 오버”를 콜하고, 스코어 선언, 그리고 ‘Play’라고 콜한다.
- * 만약 챌린지가 성공하지 못하면, “Challenge Unsusseful(챌린지 실패)”, “(‘one’ 혹은 ‘no’) 챌린지 남음, “**Service Over**“, (필요한 경우) 선언 후 **스코어를 콜한다**. 그리고 “Play” 라고 콜함.
- * 만약, 최종콜이 “판단 불가”이면, “판단 불가(Unsighted)” 콜의 재심의를 대하여 “렛(Let)”으로 간주한다. 그렇지 않으면, 챌린지한 원래의 결정이 유지된다.

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 방해받거나 게임을 정지시킨 선수)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 심판이 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 심판의 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(규정16.2). 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 심판의 허가를 필요로 한다. (규칙16.5.2) 만약 필요하다면 규칙 16.7을 적용해야 한다. 그러나 랠리동안 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 16.7을 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

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

3.5.6.2.2 코치에 의해서 플레이를 방해하거나 혼란을 일으키지 않아야 한다.

3.5.6.2.3 코치는 전 경기(match) 중 어떠한 방법으로도 상대방 선수 혹은 코치 혹은 임원들과 교신할 수 없고, 어떠한 목적을 위해서라도 어떠한 전자기구도 사용하지 말아야한다.

3.5.6.3 심판의 판단으로, 만약 플레이가 코치에 의해 방해되거나 상대방 선수가 불이익을 당한다면 'let'을 선언한다(규정14.2.5). 유사 행동이 반복되면, 즉시 레프리가 불려진다.

3.5.6.4 레프리는 코치와 팀 임원에 관한 ‘행동 규약’이 잘 지켜지도록한다(경기규정 Part 3,Section 1B,Appendix 9).

3.5.7 셔틀 교환 Change of shuttle

3.5.7.1 경기 중 셔틀의 교환은 공정하여야 한다. 심판은 셔틀 교환이 필요한지를 결정한다.

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

3.5.7.3 레프리는 사용되는 셔틀의 스피드를 독자적으로 판단한다. 만약 양측 선수 모두 셔틀 스피드의 변경을 요구하면, 레프리를 즉시 불러야한다. 필요하다면, 레프리는 스피드 확인을 위해 셔틀 테스트를 한다.

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

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

레프리는 의료진 혹은 기타 인원이 코트에 들어올 필요가 있을지를 결정한다. 의료진은 그 선수 상태를 검사하고, 선수에게 부상이나 상해 정도를 알려준다.

과도하게 경기를 지연시키는 치료가 코트 내에서 행해져서는 안된다.

만약 출혈이 있다면, 그 게임은 출혈이 멈출 때까지 혹은 상처가 적절히 보호될 때까지 지연시킨다.

3.5.8.2 레프리는 부상당한 선수가 다시 경기할 때까지 요구되는 시간을 심판에게 전한다. 그 심판은 경과된 시간을 모니터해야 한다.

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

3.5.8.4 부상 등으로 경기가 계속될 수 없을 때 심판은 선수에게:

“기권 하겠습니까?” (Are you retiring?)라고 묻고

그 답이 긍정적일 때 다음과 같이 콜한다.

“[....name of player/team, as appropriate] retired, match won by.....[name of player(s)/team, as appropriate]....[score]”

3.5.9 핸드폰 사용

만약 경기중, 선수의 핸드폰이 코트나 코트 주변에서 울리면, 규정 16.6.4에 의거

규정 위반으로 간주되며, 규정 16.7에 따라 적당한 벌칙을 부과한다.

3.5.10 코트에서 선수의 행동 규범

3.5.10.1 심판은 선수들이 코트내에서 명예롭고 스포츠맨다운 매너로 행동하도록 주지한다.

3.5.10.2 선수 행동 규범 4.6조, 4.10~4.16조(경기규정 Part 3,Section 1B, Appendix 4).의 위반은 규정 16.6.4에 의거 반칙으로 간주된다.

(참고, 선수 행동 규범- GCR 경기규정 Part 3,Section 1B,Appendix 4) : 별첨

3.6 경기의 중단 (Suspension of play)

만일 경기가 중단되면

"Play is suspended"라고 부르고 그 스코어를 기록하며 서버, 리시버, 서비스코트와 앤드(End)를 기록한다.

다시 시작 시에는 "Are you ready"라고 물어본 후 스코어를 부르고 "Play"라고 한다.

3.7 부정 행위 (Misconduct)



3.7.1 부정 행위가 발생했을 때는 기록과 더불어 즉시 레프리에게 보고한다.

【 * 이하, 2016년 6월부터 변경, BWF, 3.7.2 ~ 3.7.6까지】

3.7.2 규정 16.4.1, 16.5.2 혹은 16.6에 의해 반칙을 범한 선수에게 심판이 규정 16.7.1.1에 의한 경고를 줄 경우 심판은 반칙을 범한 선수를

"Come here"하며 부르고 다음과 같이 경고한다.

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

심판은 동시에 "yellow card"를 오른손에 쥐고 머리위로 올린다.

- 3.7.3** 규정 16.2, 16.4.1, 16.5.2 혹은 16.6에 의해 명백한 혹은 지속적인 반칙으로 (Law 16.7.1.2 혹은 Law 16.7.1.3에 따라) **폴트를 주고**, 즉시 자격박탈을 판단할 수 있는 **레프리에게 보고할 때**, 반칙을 범한 선수를 "Come here"하며 부르고 다음과 같이 경고한다.

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

심판은 동시에 **"red card"**를 오른손에 쥐고 머리위로 올린다.

- 3.7.4** 레프리가 규칙을 위반한 사이드에 해당 선수의 **자격박탈**을 결정하여 심판에게 **"black card"**를 준다. 심판은 반칙을 범한 선수를 "Come here"하며 부르고

"...[name of player], disqualification for misconduct"

동시에 심판은 "black card"를 오른손에 쥐고 머리 위로 올린다.

부정행위로 자격을 박탈당한 선수는 전 토너먼트 혹은 전 선수권대회 (championship)에서 자격을 박탈당한다.

- 3.7.5** (16.2) 인터발(Interval) 중 발생한 규정 위반도 게임 도중의 사항과 같이 취급한다.

규정 위반 발생 즉시 규정 **3.7.2 ~ 3.7.3** 중 합당한 '콜'을 선언한다.

휴식 시간 후 다음 경기 시작 시에 다음과 같이 콜한다.

"..... game; Love all"(게임 사이 인터발 후), 혹은

"11 - (스코어) " (11점 후 인터발 후)

단, 규정 16.7.1.2 혹은 16.7.1.3항의 규정 위반 적용 시,

심판은 다음과 같이 콜한다.

"..... [name of player] , faulted"

그런 다음 , "service over" 와 적당한 점수가 따른다.

"Play"라 콜한다.

만약 선수가 레프리에 의해 자격 박탈되면, 다음과 같이 콜한다.

"..... [name of player] , disqualified for Misconduct (부정행위예의한 자격박탈)"

그러므로, 규정 3.3.8을 선언한다.

3.7.6 경기 전후 코트에서 발생한 규정 위반 행위는 **RTTO 3.7.2 ~ 3.7.4** 와 같이 처리된다.

그런 규정 위반 행위는 기록하고 레프리에게 보고해야하며, 적당한 결정이 내려져야한다.

하지만, 해당 경기의 점수에는 영향을 미치지 않는다.

4. 심판에 관한 일반사항 (GENERAL ADVICE OF UMPIRING)

다음은 일반적으로 참고해야 할 사항이다.

- 4.1 배드민턴 규칙을 알고 이해해야 한다.
- 4.2 신속히 콜 하고, 실수 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 선언할 수 없으며 경기는 그대로 진행되어야 한다.(확신이 있을 경우에만 폴트를 선언한다)
- 4.5 결코 관중에게 묻거나 그들에 의해 영향을 받지 않도록 한다.
- 4.6 당신은 항상 코트의 임원들을 주시하여야 한다.
예를 들면 라인저지나 관련된 임원들이 신중하고 명확히 일을 행할 수 있도록 항상 주시시켜야 한다.

◆ 추가 : 2015. 10. 30일자, 다음 4.7항 추가

4.7 유니폼이 제공되지 않는 경우 심판 복장 규정을 준수하여 적합한 유니폼을 착용한다 (GCR 24 참조).

참고 : GCR(일반규정) 24 - **유니폼이 제공되지 않는 경우의 심판 복장에 관한 규정**

24.1 레벨 2, 3, 4 및 주니어 인터내셔널 대회의 경우;

24.1.1 심판은 검정색 바지 또는 스커트, 포켓이 달린 검정색 칼라 셔츠, 검정색 양말 및 검정색 구두로 구성된 자체 유니폼을 가져온다.

24.1.2 한 개의 제조사 로고 및 한 개의 추가 광고를 셔츠에

부착할 수 있으며 각각의 로고는 20 평방 센티미터를 초과하지 않는다. .

24.1.3 적절하다고 판단 되는 경우, 한 개의 BWF, 대륙연맹 또는 회원협회의 로고를 셔츠에 부착할 수 있다. 이 로고는 해당 심판이 취득하고, 해당 조직이 심판에게 제공한 심판 등급을 반영한다.

5. 서비스 저지에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO SERVICE JUDGES)

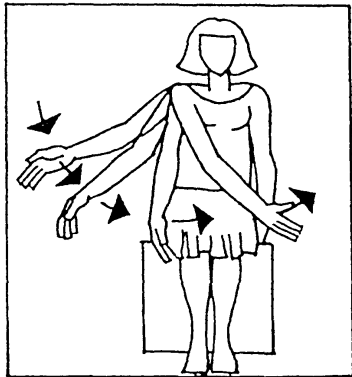
5.1 서비스 저지는 주심의 맞은편 포스트 옆에 위치하며 낮은 의자에 앉아야 한다.

5.2 서비스 저지는 서버의 정확한 서비스가 행하여지는가를 심판하는 책임을 진다.

(규칙 9.1.2 ~ 9.1.8)

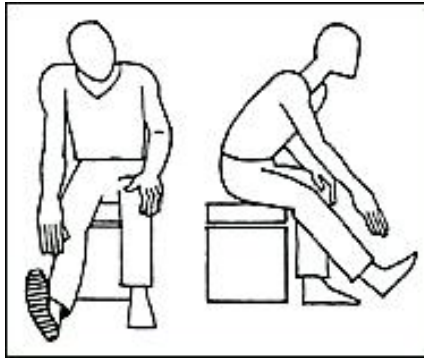
규칙에 위반되었을 때는 "폴트(Fault)"라고 크게 콜하고 위반된 항목의 공인된 시그널을 행한다.

5.3 다음은 공인된 핸드 시그널이다



관련 규칙 9.1.7 :

서비스를 진행하는 동안(규정 9.2, 9.3),서버 라켓의 움직임이 연속적으로 앞 방향으로 움직이지 않았을 경우.



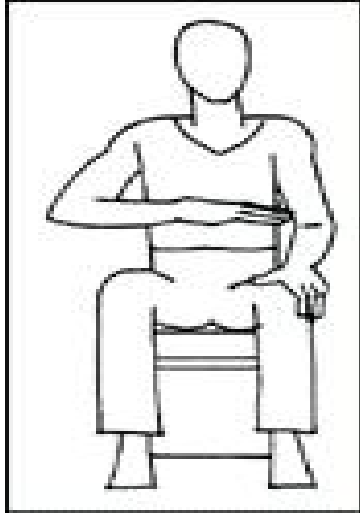
관련 규칙 9.1.2, 9.1.3 :

서비스가 진행되는 동안(규정 9.2, 9.3), 서비스가
행해지기까지 한 쪽 혹은 양발이 서비스 코트에
접촉해있지 않고 정지된 상태가 아님.



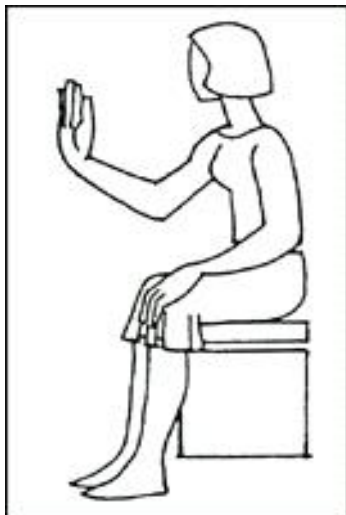
관련 규칙 9.1.4 :

서버 라켓의 최초의 접촉점이 셔틀의 기저부(Base)가
아닐 때의 폴트를 표현



관련 규칙 9.1.5 :

서버의 라켓에 의해 셔틀이 쳐지는 순간, 셔틀콕 전체가
서버의 허리 아래에 있지 않은 경우



규칙 9.1.6

셔틀을 치는 순간, 서버의 라켓 샤프트(자루)의 방향이 아래쪽으로 향해있지 않은 경우

5.4 주심과 서비스 저지는 원활한 경기운영을 위하여 상호간에 협의하여 업무를 변경 조정할 수 있다.

6. 라인 저지에 관한 지침 (INSTRUCTIONS TO LINE JUDGES)

6.1 라인 저지는 라인의 끝과 옆의 연장된 지점에 위치하여야 하며 주심의 맞은편 쪽으로 앉는다. (도표 참조)

6.2. 심판의 생각이 라인저지가 분명하게 잘못된 콜을 했을 때 심판의 오버콜을 제외하고 라인 저지는 할당된 라인에 전적인 책임을 진다.

6.2.1 셔틀이 아웃이 되면 즉시 "아웃(Out)"이라고 명확하게 콜하고 선수와 관중 그리고 심판이 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 심판에게 보낸다.

6.4 셔틀이 바닥에 떨어질 때까지 어떠한 시그널도 해서는 안된다.

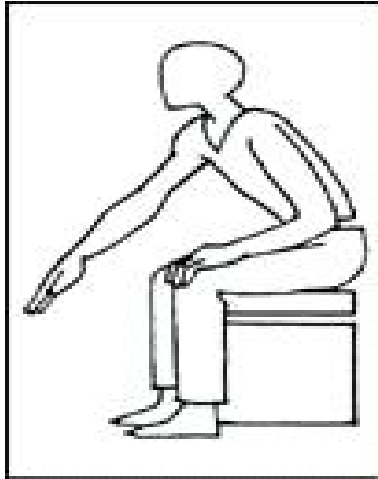
6.5 항상 콜은 분명하고 명확하여야 하며 예상하여 사전에 결정해서는 절대 안된다.
혹 선수가 그 셔틀을 칠 수 있기 때문이다.

6.6 공인된 핸드 시그널은 다음과 같다.



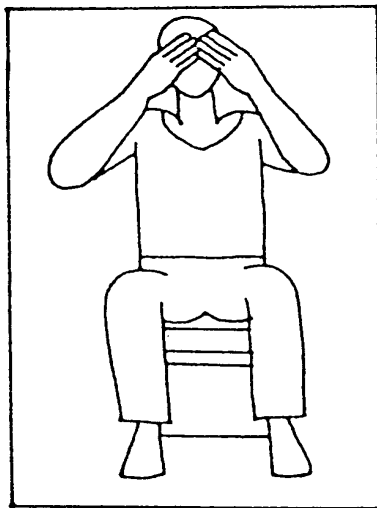
* 셔틀이 아웃(OUT)인 경우의 모양

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



★ 셔틀이 인(IN)인 경우의 모양

셔틀이 인(in)일 때에는 콜 할 필요는 없지만 즉시 오른손으로 해당지점 라인을
가리킨다.

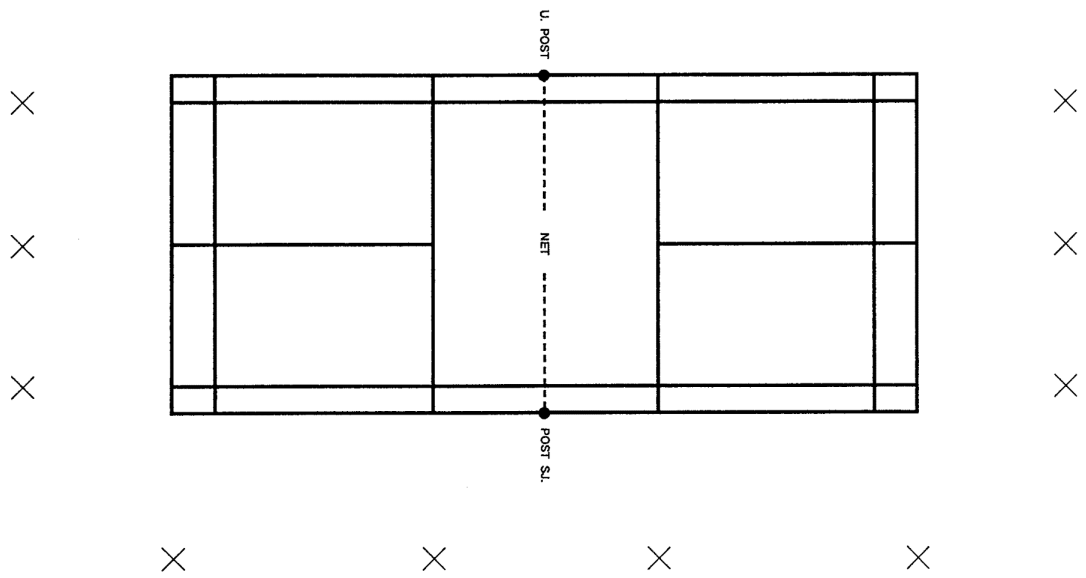


★ 분명하게 보지 못한 경우

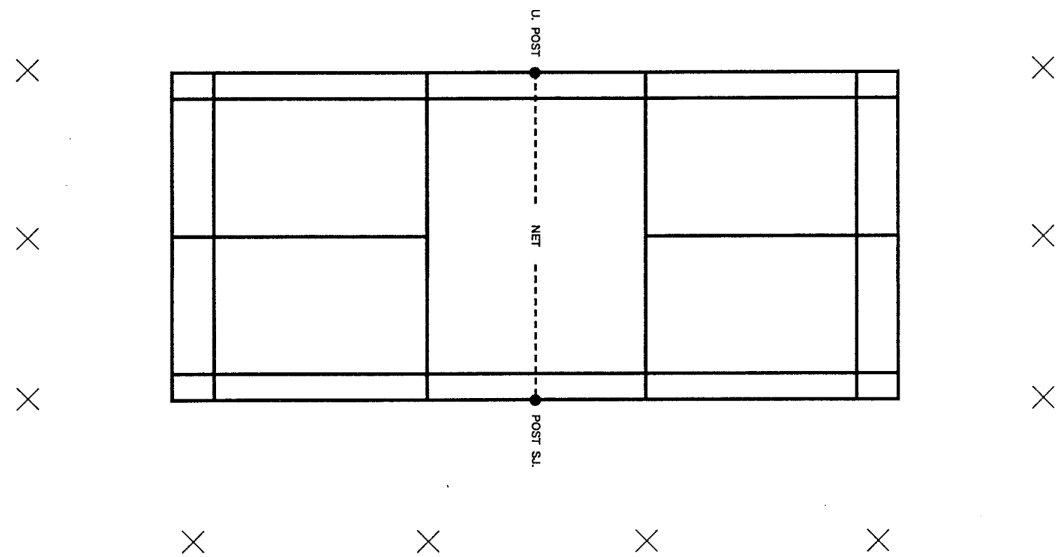
보지 못한 경우 심판에게 두 손으로 눈을 가리는 신호를 보낸다.

[선심 위치 (POSITION OF LINE JUDGES)]

◆ 단식경기



◆ 복식경기



◎ 선심의 위치 : 코트로부터 2.5M ~ 3.5M

◆ 별첨 1

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. (단 단식은 서버 만 기록)
- ② L.R : 토스 후 심판석에서 선수의 위치를 기록할 것.
- ③ 0 : 매 경기 시작시 최초의 서버와 최초의 리시버에 0 표시를 할 것.
- ④ 시작시간 : 경기 시작 시간을 정확히 기록 할 것.(경기시작시 심판이 PLAY 라고 할 때)
- ⑤ 매치동안 사용된 셔틀수를 기록할 것. (경기시작 시 배급된 셔틀과 경기 중 매번 체인지 된)

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 켈리에서 이겨 득점이 이루어지면 서버이름 다음 빈칸에 점수를 기록한다.
- ② 복식에서 서비스 오버가 될 때 서비스와 리시버를 정확히 확인한 후 기록한다.
- ③ 만약 receiving side가 득점 하면 새로운 스코어를 유효한 빈칸에 기록한다. (마지막 기록된 칸이 항상 serving side 이다).
- ④ 스코어가 20-all 대각으로 선을 긋고 다음 칸부터 시작한다.
- ⑤ 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
Over-rule of Line Judge Call	O

- ⑥ 위표에 열거된 자세한 상황을 score sheet 하단에 적절하게 기록한다.
만약 공간이 부족하면 뒷면을 참조 하라는 마크를 하고 뒷면에 기록한다.
- ⑦ 만약 매치 중에 라인저지 콜에 Over-rule 이 있었다면 score sheet 에 “O” 를 기록한다.
- ⑧ 만약 매치 중에 서비스코트 에러 가 발생했을 시 올바르게 정정하고 score sheet 에 “C” 를 기록한다.(score 위, 아래 적절하게)

4. End of a game

- ① 종료 된 Game score 사이에 슬래쉬(slash) 를 하고 동그라미를 표기한다.
- ② score sheet 윗부분에 game score를 기록 한다
- ③ 다음 Game의 Serving Side와 Receiving Side “ 0 ”을 표기한다.
- ④ 필요하다면 S.R 표기를 바꾼다.

5. End of match

- ① 마지막 Game score를 기록하고 동그라미로 표기한다.
- ② 경기 종료 시간을 기록한다.(심판이 “게임” 이라고 콜 했을 때)
- ③ 모든 Game score를 score sheet 윗부분의 빈칸에 기록한다.
- ④ Score sheet 윗부분에 게임에서 승리한 쪽 선수(s) 의 이름(s) 에 동그라미로 표기한다.

6. 경기 종료 후

- ① Duration - 소요시간을 기록 한다
- ② 완성된 score sheet 에 sign 을 한다.
- ③ Referee 에게 sign을 받고 Match control 에 제출한다

▷ 스코어시트 작성 예

DIAGRAM 1

DIAGRAM 2

[illegible][illegible]

▷ 스코어시트

Match No.....		Score		Umpire.....
Event.....		1	:	Service Judge.....
Court No.....		2	:	Start.....Finish.....
Date.....		3	:	Duration.....(Mins)

[illegible]

Umpire

Referee

BADMINTON KOREA ASSOCIATION