

배구규칙서

OFFICIAL VOLLEYBALL RULES 2025~2028

CONTENTS

경기의 특성 GAME CHARACTERISTICS 07

제1편 규칙과 심판의 원리 PART 1: PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING 08

제2편-제1절: 경기 PART 2 - SECTION 1: GAME 11

제1장: 시설 및 장비 CHAPTER 1: FACILITIES AND EQUIPMENT 11

1 경기장 PLAYING AREA 12
- 1.1 규격 DIMENSIONS 12
- 1.2 경기장 표면 PLAYING SURFACE 12
- 1.3 코트라인 LINES ON THE COURT 13
- 1.4 지역과 구역 ZONES AND AREAS 13
- 1.5 기온 TEMPERATURE 14
- 1.6 조명 LIGHTING 14

2 네트와 지주 NET AND POSTS 14
- 2.1 네트 높이 HEIGHT OF THE NET 14
- 2.2 구조 STRUCTURE 15
- 2.3 사이드밴드 SIDE BANDS 15
- 2.4 안테나 ANTENNAE 15
- 2.5 지주 POSTS 16
- 2.6 추가장비 ADDITIONAL EQUIPMENT 16

3 볼 BALLS 16
- 3.1 기준 STANDARDS 16
- 3.2 볼의 균일성 UNIFORMITY OF BALLS 16
- 3.3 볼 리트리버 시스템 BALL RETRIEVAL SYSTEM 17

제2장: 참가자 CHAPTER 2: PARTICIPANTS 18

4 팀 TEAMS 18
- 4.1 팀 구성 TEAM COMPOSITION 18
- 4.2 팀의 위치 LOCATION OF THE TEAM 19
- 4.3 복장 EQUIPMENT 19
- 4.4 복장변경 CHANGE OF EQUIPMENT 20
- 4.5 금지물품 FORBIDDEN OBJECTS 20

5 팀 리더 TEAM LEADERS 21
- 5.1 주장 CAPTAIN 21
- 5.2 감독 COACH 22
- 5.3 코치 ASSISTANT COACH 23

제3장: 경기방식 CHAPTER 3: PLAYING FORMAT 24

6 득점, 세트 및 경기 승리 TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH 24
- 6.1 득점 TO SCORE A POINT 24

6.2 세트 승리 TO WIN A SET 25
6.3 경기 승리 TO WIN THE MATCH 25
6.4 부전패 및 불완전 팀 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM 25
7 플레이의 구조 STRUCTURE OF PLAY 25
7.1 토스 THE TOSS 25
7.2 공식웜업시간 OFFICIAL WARM-UP SESSION 26
7.3 팀 선발라인업 TEAM STARTING LINE-UP 26
7.4 위치 POSITIONS 27
7.5 위치반칙 POSITIONAL FAULT 28
7.6 로테이션 ROTATION 29
7.7 로테이션반칙 ROTATIONAL FAULT 29

제4장: 플레잉 동작 CHAPTER 4: PLAYING ACTIONS 30

8 플레이상태 STATES OF PLAY 30
8.1 볼 인 플레이 BALL IN PLAY 30
8.2 볼 아웃오브플레이 BALL OUT OF PLAY 30
8.3 볼 "인" BALL "IN" 30
8.4 볼 " 아웃" BALL "OUT" 30
9 볼 플레잉 PLAYING THE BALL 31
9.1 팀 타구 TEAM HITS 31
9.2 타구의 특성 CHARACTERISTICS OF THE HIT 32
9.3 볼 플레이 동안의 반칙 FAULTS IN PLAYING THE BALL 32
10 네트 근처의 볼 BALL AT THE NET 32
10.1 네트를 통과하는 볼 BALL CROSSING THE NET 32
10.2 네트에 닿는 볼 BALL TOUCHING THE NET 33
10.3 네트로 들어간 볼 BALL IN THE NET 33
11 네트 근처의 선수 PLAYER AT THE NET 33
11.1 네트를 넘어가는 것 REACHING BEYOND THE NET 33
11.2 네트 아래 침범 PENETRATION UNDER THE NET 34
11.3 네트 접촉 CONTACT WITH THE NET 34
11.4 네트 근처 선수의 반칙 PLAYER'S FAULTS AT THE NET 35
12 서비스 SERVICE 35
12.1 세트 첫 서비스 FIRST SERVICE IN A SET 35
12.2 서비스순서 SERVICE ORDER 35
12.3 서비스허가 AUTHORIZATION OF THE SERVICE 36
12.4 서비스실행 EXECUTION OF THE SERVICE 36
12.5 스크린 SCREENING 36
12.6 서비스 동안에 이루어지는 반칙 FAULTS MADE DURING THE SERVICE 37
12.7 서빙반칙과 위치반칙 SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS 37
13 공격타구 ATTACK HIT 38
13.1 공격타구의 특성 CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT 38
13.2 공격타구의 제한 RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT 38
13.3 공격타구 반칙 FAULTS OF THE ATTACK HIT 38
14 블록 BLOCK 39
14.1 블로킹 BLOCKING 39
14.2 블록접촉 BLOCK CONTACT 39
14.3 상대편 공간 내에서의 블로킹 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE 40

14.4 블록과 팀 타구 BLOCK AND TEAM HITS 40
14.5 서비스 블로킹 BLOCKING THE SERVICE 40
14.6 블로킹 반칙 BLOCKING FAULTS 40

제5장: 경기중단, 경기지연, 그리고 세트간 휴식 CHAPTER 5: INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS 41

15 경기중단 INTERRUPTIONS 41
15.1 정규적인 경기중단 횟수 NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS 41
15.2 정규적인 경기중단의 연속 SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS 41
15.3 정규적인 경기중단 요청 REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS 41
15.4 타임아웃 TIME-OUTS 42
15.5 선수교대 SUBSTITUTION 42
15.6 선수교대 제한 LIMITATION OF SUBSTITUTIONS 42
15.7 예외적인 선수교대 EXCEPTIONAL SUBSTITUTION 43
15.8 퇴장 및 자격박탈에 의한 선수교대 SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION 43
15.9 불법적인 선수교대 ILLEGAL SUBSTITUTION 43
15.10 선수교대 절차 SUBSTITUTION PROCEDURE 44
15.11 부당한 요구 IMPROPER REQUESTS 44
16 경기지연 GAME DELAYS 45
16.1 지연의 유형 TYPES OF DELAYS 45
16.2 지연 제재 DELAY SANCTIONS 45
17 예외적인 경기중단 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS 46
17.1 부상 / 질병 INJURY / ILLNESS 46
17.2 외부적 방해 EXTERNAL INTERFERENCE 46
17.3 경기중단의 연장 PROLONGED INTERRUPTIONS 46
18 세트 간 휴식 및 코트 교대 INTERVALS AND CHANGE OF COURTS 47
18.1 세트 간 휴식 INTERVALS 47
18.2 코트 교대 CHANGE OF COURTS 47

제6장: 리베로 선수 CHAPTER 6: THE LIBERO PLAYER 48

19 리베로 선수 THE LIBERO PLAYER 48
19.1 리베로 지명 DESIGNATION OF THE LIBERO 48
19.2 복장 EQUIPMENT 48
19.3 리베로 관련 행동 ACTIONS INVOLVING THE LIBERO 48
19.4 신규 리베로 재지명 RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO 50
19.5 요약 SUMMARY 51

제7장: 참가자의 행위 CHAPTER 7: PARTICIPANTS' CONDUCT 52

20 행위 요건 REQUIREMENTS OF CONDUCT 52
20.1 스포츠맨다운 행위 SPORTSMANLIKE CONDUCT 52
20.2 공정한 경기 FAIR PLAY 52
21 불법행위와 제재 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS 52
21.1 가벼운 불법행위 MINOR MISCONDUCT 52
21.2 제재에 이르는 불법행위 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS 53
21.3 제재 범위 SANCTION SCALE 53
21.4 불법행위 제재의 적용 APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS 54

21.5 세트 전 또는 세트 사이에 발생한 불법행위 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS 54
21.6 불법행위와 카드사용 요약 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED 55

제2편 - 제2절:심판진의 책임과 공식 핸드시그널 57
PART 2 - SECTION 2: THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS

제8장: 심판진 CHAPTER 8: REFEREES 58

22 심판팀과 절차 REFEREEING TEAM AND PROCEDURES 58
22.1 구성 COMPOSITION 58
22.2 절차 PROCEDURES 58
23 주심 1st REFEREE 59
23.1 위치 LOCATION 59
23.2 권한 AUTHORITY 59
23.3 임무 RESPONSIBILITIES 60
24 부심 2nd REFEREE 61
24.1 위치 LOCATION 61
24.2 권한 AUTHORITY 61
24.3 임무 RESPONSIBILITIES 62
25 비디오 판독심판 CHALLENGE REFEREE 63
25.1 위치 LOCATION 63
25.2 임무 RESPONSIBILITIES 63
26 대기심판 RESERVE REFEREE 63
26.1 위치 LOCATION 63
26.2 임무 RESPONSIBILITIES 64
27 기록원 SCORER 64
27.1 위치 LOCATION 64
27.2 임무 RESPONSIBILITIES 65
28 보조 기록원 ASSISTANT SCORER 66
28.1 위치 LOCATION 66
28.2 임무 RESPONSIBILITIES 66
29 선심 LINE JUDGES 67
29.1 위치 LOCATION 67
29.2 임무 RESPONSIBILITIES 67
30 공식 시그널 OFFICIAL SIGNALS 68
30.1 심판의 핸드시그널 REFEREES' HAND SIGNALS 68
30.2 선심의 깃발시그널 LINE JUDGES' FLAG SIGNALS 68

제2편 -제 3절: 도해 PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS 69

도해1a 대회장/통제구역 D1a COMPETITION / CONTROL AREA 70
도해1b 경기장 D1b THE PLAYING AREA 71
도해2 경기코트 D2 THE PLAYING COURT 72
도해3 네트 도안 D3 DESIGN OF THE NET 73
도해4 선수들의 위치 D4 POSITION OF PLAYERS 74
도해5a 네트 수직면을 지나서 상대편 코트로 넘어가는 볼 D5a BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT 75

도해 5b 네트 수직면을 지나서 상대편 자유지역으로 넘어가는 볼 76
D5b BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE TO THE OPPONENT FREE ZONE
도해6 집단 스크린 D6 COLLECTIVE SCREEN 77
도해7 완료된 블록 D7 COMPLETED BLOCK 77
도해8 후위선수의 공격 D8 BACK ROW PLAYER'S ATTACK 78
도해9 경고, 제재 범위와 그 결과 D9 WARNINGS AND SANCTIONS SCALES AND THEIR CONSEQUENCES 79
도해9a 불법행위 경고와 제재 D9a MISCONDUCT WARNINGS AND SANCTIONS 79
도해9b 경기지연 경고의 상징과 제재 D9b DELAY WARNINGS AND SANCTIONS 79
도해10 심판진과 심판보조원 위치 D10 LOCATION OF THE REFEREEING TEAM AND THEIR ASSISTANTS 80
도해11 심판의 공식 핸드시그널 D11 REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS 81
도해12 선심의 공식 깃발시그널 D12 LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS 88

제3편: 용어 정의 PART 3: DEFINITIONS 91

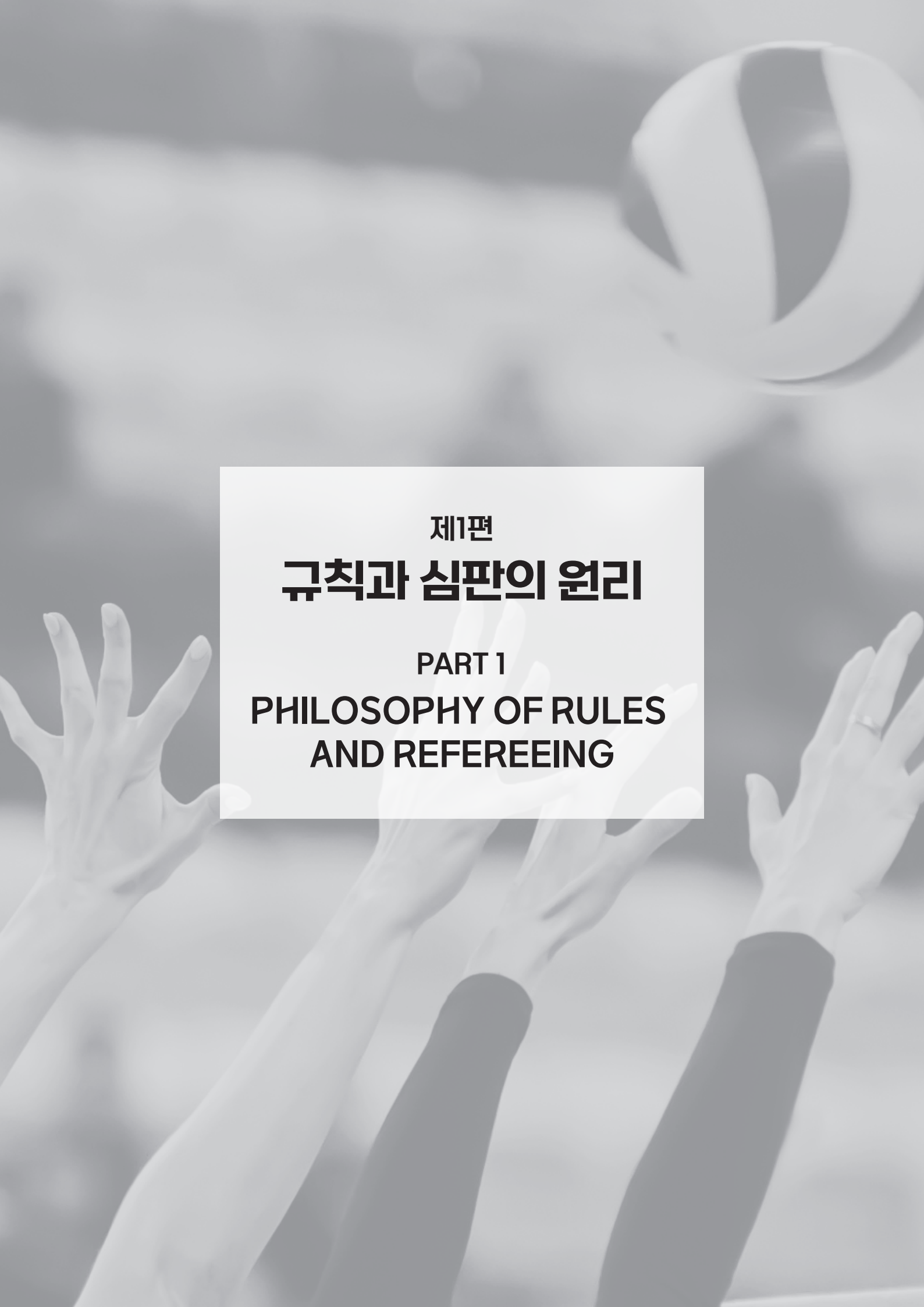
찾아보기 INDEX 95

경기의 특성

배구는 두 팀이 코트 중앙에 설치된 네트를 사이에 두고 경기를 펼치는 스포츠이다. 배구는 모든 사람들이 즐길 수 있는 경기의 다채로움을 제공하기 위해 상황에 맞게 조정될 수도 있다.
배구경기의 목적은 네트 너머로 볼을 넘겨 볼이 상대편 코트 바닥에 떨어지도록 하고 상대편의 동일한 시도를 차단하는 데에 있다. 팀은 볼을 세 번 타구(블록접촉 이외에)한 후 상대편 코트로 넘겨야 한다.
볼은 서브와 함께 인 플레이 상태가 되며 서버는 볼을 타구하여 네트 너머 상대편에게 넘긴다. 랠리는 볼이 코트 바닥 또는 코트 밖으로 떨어지거나 팀이 볼을 상대편 코트로 적절하게 넘기지 못할 때까지 지속된다.
배구에서는 한 랠리를 이긴 팀이 1점을 획득한다 (랠리 포인트제). 리시빙팀이 랠리를 이기면 1점과 서브권을 획득하게 되며 해당 팀 선수들은 시계방향으로 한 위치씩 돌게 된다.

GAME CHARACTERISTICS

Volleyball is a sport played by two teams on a playing court divided by a net.
There are different versions available for specific circumstances in order to offer the versatility of the game to everyone.
The object of the game is to send the ball over the net in order to ground it on the opponent's court, and to prevent the same effort by the opponent. The team has three hits for returning the ball (in addition to the block contact).
The ball is put in play with a service: hit by the server over the net to the opponents. The rally continues until the ball is grounded on the playing court, goes "out" or a team fails to return it properly.
In Volleyball, the team winning a rally scores a point (Rally Point System). When the receiving team wins a rally, it gains a point and the right to serve, and its players rotate one position clockwise.



제1편

규칙과 심판의 원리

PART 1

PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING

서 론

모든 면에서 배구는 세계 최고의 스포츠 중 하나입니다. 보다 많은 산하의 연맹이 있으며, 보다 높은 TV 시청률, 더 많은 소셜 미디어 팔로어, 그 어떤 스포츠보다 많은 등록된 선수들과 여가로 즐기는 선수들이 있으며, 역동적이고 깨끗하며 다채롭고, 치열한 경쟁 속에서도 높은 수준의 쇼를 결합시킨 스포츠의 이미지를 가지고 있습니다.

INTRODUCTION

By every measure, Volleyball is one of the world's top sports - it has more affiliated federations, larger TV viewing figures, larger followers at social media, greater numbers of registered and recreational players, than almost any other sport, and an image which is dynamic, clean and colorful, combining highly competitive sport and highlevel show.



게임의 창시자인 William Morgan은 계속 기억될 것입니다. 왜냐하면 배구는 수년에 걸쳐 독특하고 필수적인 요소들을 유지해 왔기 때문입니다. 이러한 요소들과 공유된 다른 요소들로는 네트, 볼, 라켓 게임들이 있습니다. 라켓 게임에는 서비스가 있고, 서비스를 돌아가면서 하는 로테이션이 있고, 공격, 방어 그리고 네트 근처와 코트 뒤에서 경기 가능한 선수들이 있습니다. 폭발적이며, 화려하고, 빠르며 경기의 흐름이 자연스럽습니다. 또한 배구선수들은 관중으로 붐비는 경기장의 코트에서 환상적인 플레이를 펼칩니다.

William Morgan, the game's creator, would still recognize it because Volleyball has retained certain distinctive and essential elements over the years. Some of these it shares with other net/ball/ racquet games : - Service - Rotation (taking turns to serve) - Attack - Defense - players able to play at the net and in the back of the court. But the sport has moved on. It is explosive, it is spectacular, it is fast and free flowing, it has athletic players doing sensational things on court in crowed venues.

추가로, 배구가 독특한 점은 다른 네트형 게임 중에서도 공이 계속 날아간다는 것이고, 공이 상대편으로 되돌려지기 전에 각 팀에게는 어느 정도의 내부 패스가 가능하다는 것, 그리고 득점을 위한 동등한 기회를 주는 공을 공유한다는 것입니다.

Additionally, Volleyball is unique amongst net games in insisting that the ball is in constant flight
- a flying ball - and by allowing each team a degree of internal passing before the ball must be returned to the opponents, creating a kind sharing of the ball to produce equal opportunities for scoring points.

최근 몇 년 동안 FIVB는 현대 관객들에게 배구경기를 적응하게 해주는 비약적인 발전을 이루었습니다. 볼 핸들링에 대한 기준을 완화하고, 최대 2명의 전문 수비 "리베로" 선수를 도입하고, 그리고 선수들의 노력에 대한 공정성을 제공하는 비디오 챌린지 시스템 기술 도입과 모든 장소와 화면을 통해 관람하는 모든 대중을 즐겁게 하기 위해 유동적인 경기 방식을 촉진시키는 정책들이 받아들여지도록 큰 역할을 했습니다.

In recent years the FIVB has made great strides in adapting the game to a modern audience, liberalising the criteria for ball handling, introducing up to two specialist defensive "Libero" players, introducing the technology with the Video Challenge System providing fairness to the effort of the athletes and encouraging policies which promote flowing play to entertain the public, both at venue and on the screen.

규정

이 글은 선수들, 코치들, 심판들, 관중들, 해설자들 등의 광범위한 배구 대중을 대상으로 합니다. 그 이유는 규칙을 이해하면 더 나은 경기와 개인적인 만족을 얻을 수 있기 때문입니다 - 코치들은 더 나은 팀 구조와 전술을 만들어 선수들이 자신의 기술을 펼칠 수 있도록 하고, 명시적 규칙과 코트에서 실제로 벌어지는 상황들의 관계를 이해하면 심판진이 더 나은 결정을 내릴 수 있습니다.

배구는 오락적이며 동시에 경쟁적입니다. 오락적인 스포츠는 인간의 영혼을 두드리고 “즐거움”과 건강한 삶을 추구합니다. 경쟁을 통해 사람들은 최고의 능력, 창의성, 표현의 자유 및 투지를 발휘할 수 있습니다. 배구의 규칙들은 이러한 모든 측면이 발전할 수 있도록 설계 및 구조화되어 있습니다.

THE RULES TEXT

This text is aimed at a broad Volleyball public - players, coaches, referees, spectators, commentators, and others - because an understanding of the rules allows better play and personal satisfaction - coaches can create better team structure and tactics, giving players full rein to display their skills, and an understanding of the relationship between written rules and actual actions on the court allows officials to make better decisions.

Volleyball is both recreational and competitive. Recreational sport taps into the human spirit and promotes “fun” and healthy life. Competition allows people to exhibit the best of ability, creativity, freedom of expression and fighting spirit. The rules are designed and structured to allow all of these facets to flourish.

심판 체계

훌륭한 심판의 본질은 공명정대와 일관성이라는 개념에 있습니다(양 경기장의 중앙에 위치하는 것은 균형의 상징입니다). 이러한 것들이 선수들로 하여금 심판의 행동을 신뢰할 수 있도록 합니다. 그러나 심판은 통제자보다는 촉진자, 독재자보다는 관현악단의 지휘자, “효율적인” 처벌하는 사람보다는 효율적인 기획자가 되어야 합니다.

규정이 작성된 이유를 이해하고 “쇼” 의 틀 내에서 그 목적을 명확하게 함으로써 심판은, 비록 뒤에 남아 필요할 때만 개입하지만, 종합적으로 볼 때 성공적인 작품의 주된 일부분이 됩니다. 훌륭한 심판이란 규칙을 잘 사용하여 관련된 모든 이들로 하여금 대회를 만족스러운 경험으로 만드는 존재라고 말할 수 있습니다.

여기까지 읽은 사람들에게 부탁드릴 것은 앞으로 언급될 규칙들을 개발이 진행 중인 위대한 경기의 현재 상태로 간주해 달라는 것입니다. 또한 앞에 언급된 몇 단락이 (앞으로 언급될 규칙 못지 않게) 배구 경기 내에서 한 위치를 점한 당신에게도 동일하게 중요할 수 있다는 것을 염두에 두시기 바랍니다.

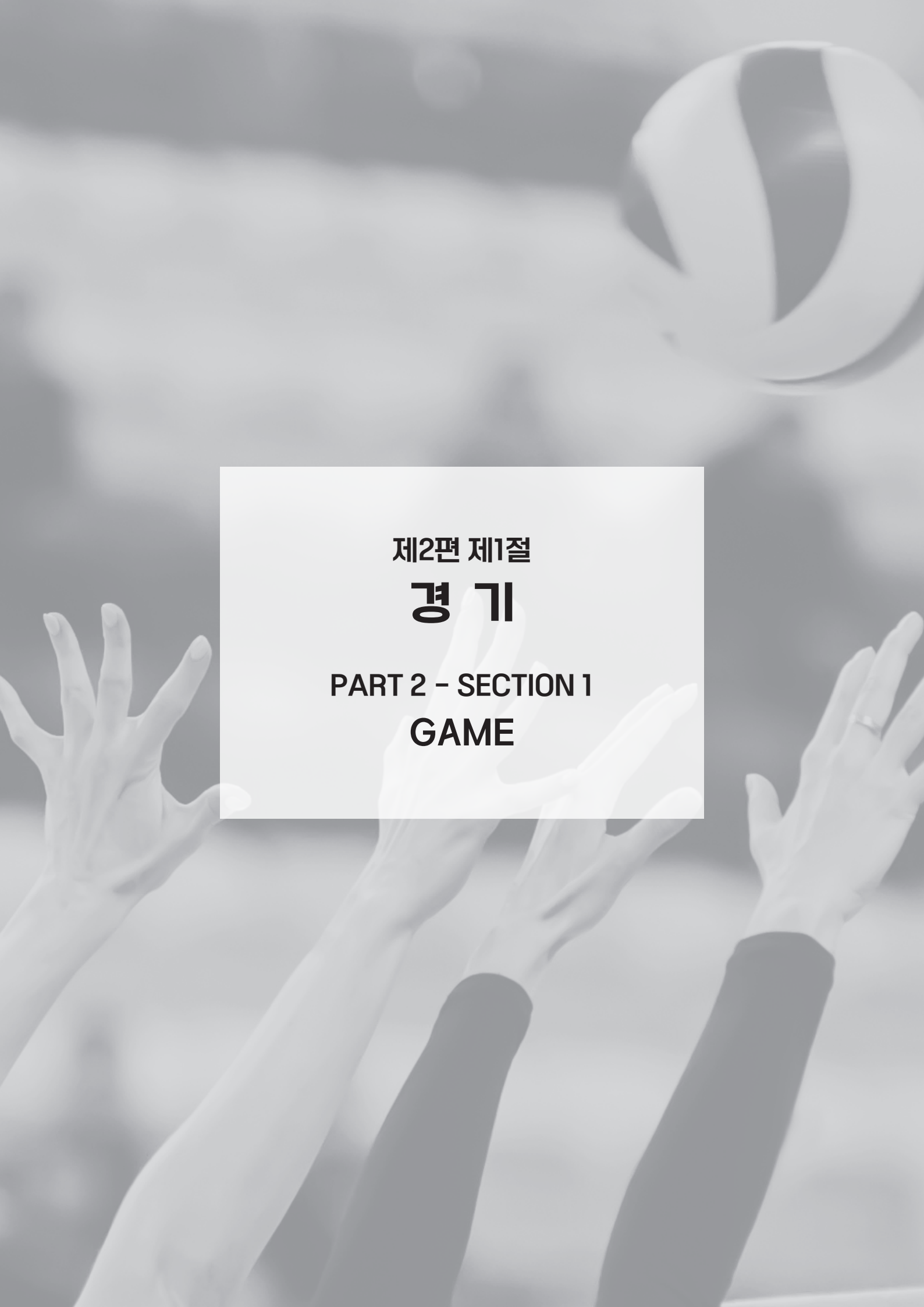
THE REFEREE WITHIN THIS FRAMEWORK

The essence of a good referee lies in the concepts of fairness justice and consistency (being positioned in the middle of both playing courts is a symbol of balance). Together these allow the players to trust the referee’s actions. However, the referee must be a facilitator rather than a controller, an orchestra director rather than a dictator, an efficient promoter rather than an “effcient” punisher.

By understanding the reason why a rule has been written and by being clear about its purpose within the framework of the “show”, the referee becomes a big part of the overall successful production, while remaining largely in the background and intervening only when necessary. We can say that a good referee will use the rules to make the competition a fulfilling experience for all concerned.

To those who have read thus far, view the rules which follow as the current state of development of a great game, but keep in mind why these preceding few paragraphs may be of equal importance to you in your own position within the sport.

Get involved!
Keep the ball fying!
Understand the game!



제2편 제1절

경 기

PART 2 - SECTION 1

GAME

제1장 - CHAPTER 1
시설과 장비 – FACILITIES AND EQUIPMENT

1 경기장 PLAYING AREA

See Rules

경기장은 경기코트와 자유지역을 포함한다. 경기장은 직사각형으로 둘로 나뉜 양쪽이 대칭을 이루어야 한다.

The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical.

1.1, D1a, D1b

1.1 규격 DIMENSIONS

D2

경기코트는 모든 면이 최소 3m 폭의 자유지역으로 둘러진 18X9m 크기의 직사각형이다.

The playing court is a rectangle measuring 18 x 9 m, surrounded by a free zone which is a minimum of 3 m wide on all sides.

자유경기 공간은 어떠한 장애물도 없는 자유로운 경기장 위의 공간을 말하며 경기장 표면으로부터 최소 7m 높이가 확보되어야 한다.

The free playing space is the space above the playing area which is free from any obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface.

FIVB, 세계 및 공식대회에서 자유지역은 사이드라인으로부터 5m, 엔드라인으로부터 6.5m가 확보 되어야 하며, 자유경기 공간은 경기장 표면으로부터 최소 12.5m 높이가 확보되어야 한다.

For FIVB, World and Official Competitions, the free zone shall measure of 5 m from the side lines and 6.5 m from the end lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.

1.2 경기장 표면 PLAYING SURFACE

1.2.1 표면은 평평하고 수평을 이루어야 하며 균일해야 한다. 선수에게 부상 위험이 있어서는 안 되며, 거칠거나 미끄러운 표면에서 경기하는 것은 금지된다.

The surface must be flat, horizontal and uniform. It must not present any danger of injury to the players. It is forbidden to play on rough or slippery surfaces.

FIVB, 세계 및 공식대회에서는 목재나 합성표면만이 허용되며, 모든 표면은 사전에 FIVB의 승인을 받아야 한다.

For FIVB, World and Official Competitions, only a wooden or synthetic surface is allowed. Any surface must be previously approved by the FIVB.

1.2.2 실내 코트의 경기장 표면은 밝은 색으로 되어야 한다.

On indoor courts the surface of the playing court must be of a light colour.

FIVB, 세계 및 공식대회에서는 흰색으로 선을 그어야 한다.
서로 다른 색상으로 경기코트와 자유 지역이 구분되어야 한다.

For FIVB, World and Official Competitions, white colours are required for the lines.
Other colours, different from each other, are required for the playing court and the free zone.

1.1, 1.3

경기코트는 전위지역과 후위지역을 구별할 수 있는 다른 색상이어도 된다.

The playing court may be of different colours differentiating the front zone and the back zone.

1.2.3	실외 코트에서는 배수를 위해 미터 당 5mm의 경사가 허용되며, 코트의 선을 딱딱한 재질로 만드는 것은 금지된다.	On outdoor courts a slope of 5 mm per metre is allowed for drainage. Court lines made of solid materials are forbidden.	1.3
1.3	**코트 라인**	**LINES ON THE COURT**	D2
1.3.1	모든 라인은 5cm 폭으로 그려지며, 바닥과 다른 라인으로부터 구분되는 밝은 색상으로 그어져야 한다.	All lines are 5 cm wide. They must be of a light colour which is different from the colour of the floor and from any other lines.	1.2.2
1.3.2	구획선 사이드라인 2개와 엔드라인 2개로 경기장 코트를 표시한다. 양쪽 사이드라인과 엔드라인은 경기장 코트 면적에 포함되어야 한다.	Boundary lines Two side lines and two end lines mark the playing court. Both side lines and end lines are drawn inside the dimensions of the playing court.	1.1
1.3.3	센터라인 센터라인을 축으로 경기코트는 각각 9X9m 크기의 동일한 코트 2개로 나누어진다. 센터라인의 전체 너비는 양 코트를 동일하게 포함시키는 것으로 간주한다. 이 선은 사이드라인에서 사이드라인까지 네트 아래를 잇는다.	Centre line The axis of the centre line divides the playing court into two equal courts measuring 9 x 9 m each. however the entire width of the line is considered to belong to both courts equally. This line extends beneath the net from side line to side line.	D2
1.3.4	어택라인 센터라인의 중심축으로부터 3m 뒤로 그려지는 각 코트의 어택라인은 전위지역을 나타낸다.	Attack line On each court, an attack line, whose rear edge is drawn 3 m back from the axis of the centre line, marks the front zone.	1.3.3, 1.4.1
	FIVB, 세계 및 공식대회에서 어택라인은 사이드라인으로부터 너비 5cm, 길이 15cm의 짧은 5개 점선이 20cm 간격으로 1.75m까지 연장된다.	For FIVB, World and Official Competitions, the attack line is extended by the addition of broken lines from the side lines, with five 15 cm short lines 5 cm wide, drawn 20 cm from each other to a total length of 1.75 m.	D2
1.4	**지역과 구역**	**ZONES AND AREAS**	D1b, D2
1.4.1	전위지역	Front zone	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	각 코트의 전위지역은 센터라인 중심과 어택라인의 뒤 가장자리로 제한된다.	On each court the front zone is limited by the axis of the centre line and the rear edge of the attack line.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	전위지역은 사이드라인을 넘어 자유지역 끝까지 연장되는 것으로 본다.	The front zone is considered to extend beyond the side lines to the end of the free zone.	1.1, 1.3.2
1.4.2	서비스지역 서비스지역은 각 엔드라인 뒤 9m 폭의 지역을 말한다. 옆으로는 각각 길이 15cm의 두 개의 짧은 선이 사이드라인 연장선 상 엔드라인 20cm 뒤에 그려진다. 두	Service zone The service zone is a 9 m wide area behind each end line. It is laterally limited by two short lines, each 15 cm long, drawn 20 cm behind the end line as an extension of the	1.3.2, 12, D1b

	개의 짧은 선은 서비스지역의 폭에 포함된다. 서비스지역은 자유지역 끝까지 연장된다.	side lines. Both short lines are included in the width of the service zone. In depth, the service zone extends to the end of the free zone.	1.1
1.4.3	선수교대지역 선수교대지역은 양 어택라인의 연장선에서 기록석까지로 한정된다.	Substitution zone The substitution zone is limited by the extension of both attack lines up to the scorer's table.	1.3.4, 15.10.1, D1b
1.4.4	리베로교체지역 리베로교체지역은 팀 벤치 쪽 자유지역의 일부로서 어택라인 연장선에서 엔드라인까지로 한정된다.	Libero Replacement zone The Libero Replacement zone is part of the free zone on the side of the team benches, limited by the extension of the attack line up to the end line.	19.3.2.7, D1b
1.4.5	웜업구역 FIVB, 세계 및 공식 대회에서 웜-업 구역은 대략 3X3m의 크기로 자유 지역 밖 양 벤치 옆 구석에 위치한다. 관중의 시야를 방해하지 않거나 또는 관중석이 코트의 표면으로부터 높이 2.5m 이상이 되면 팀 벤치 뒤에 위치할 수 있다.	Warm-up area For FIVB, World and Official Competitions, the warm-up areas, sized approximately 3 x 3 m, are located in both of the bench- side corners, outside the free zone, where they will not obstruct the view of spectators, or alternatively behind the team bench where the tribune starts above 2.5m from the court surface.	24.2.5, D1a, D1b

1.5 기온 TEMPERATURE

최저기온이 10°C (50° F) 이하가 되어서는 안 된다.	The minimum temperature shall not be below 10° C (50° F).	
FIVB, 세계 및 공식 대회에서 최고 기온은 해당 경기의 FIVB 경기위원이 결정한다.	For FIVB, World and Official Competitions, the maximum temperature shall be determined by the FIVB Technical Delegate of the match.	

1.6 조명 LIGHTING

경기장의 조명은 300 룩스 이상이어야 한다. FIVB 세계대회 및 공식 대회에서, 경기장의 조명은 경기장 표면 1m 위에서 측정했을 때 2000룩스 보다 낮아서는 안 된다.	Lighting should be no less than 300 lux. For FIVB World and Official Competitions, the lighting on the playing area should be not less than 2000 lux measured at 1m above the surface of the playing area.	1

2 네트와 지주 NET AND POSTS

D3

2.1 네트 높이 HEIGHT OF THE NET

2.1.1	네트는 센터라인에서 수직으로 남자 2.43m, 여자 2.24m 높이로 설치한다.	Placed vertically over the centre line there is a net whose top is set at the height of 2.43 m for men and 2.24 m for women.	1.3.3, 2.1.2

2.1.2 네트 높이는 경기코트의 중앙에서 측정한다. 양 사이드라인 위쪽의 네트 높이는 동일해야 하며 공식적인 네트 높이를 2cm 이상 초과해서는 안 된다.

Its height is measured from the centre of the playing court. The net height (over the two side lines) must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm.

1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 구조 STRUCTURE

네트는 너비 1m (+/- 3cm) 그리고 길이 9.50 ~ 10m (사이드밴드 양 옆에 25~50cm 길이 포함)로, 10cm의 정사각형 검정 그물망으로 만들어진다.

The net is 1m wide (+/- 3cm) and 9.50 to 10m long (with 25 to 50cm on each side of the side bands), made of 10cm square black mesh.

D3

FIVB, 세계 및 공식대회에서는 각 대회규정에 의거하여 마케팅 협의에 따른 광고효과를 위하여 그물을 수정할 수 있다.

For FIVB, World and Official Competitions, in conjunction with specific competition regulations, the mesh may be modified to facilitate advertising according to marketing agreements.

폭 7cm의 상단 수평 밴드는 두 겹의 흰색 캔버스로 만들어지며 전체 길이를 꿰맨다. 밴드 양 끝에 있는 구멍으로 끈을 통과시켜 지주에 밴드를 고정 시킴으로써 상단 부분을 팽팽하게 유지시켜준다.

At its top a horizontal band, 7 cm wide, made of twofold white canvas, is sewn along its full length. Each extreme end of the band has a hole, through which passes a cord, fastening the band to the posts for keeping its top taut.

밴드 안에 있는 신축성 좋은 케이블로 네트를 지주에 고정시켜 상단을 팽팽하게 유지시켜준다.

Within the band, a flexible cable fastens the net to the posts and keeps its top taut.

네트 하단에는 상단 밴드와 유사한 너비 5cm의 수평 밴드를 통해 로프를 연결한다. 이 로프는 네트를 지주에 고정시켜 하단 부분을 팽팽하게 유지시켜준다.

At the bottom of the net there is another horizontal band, 5cm wide, similar to the top band, through which is threaded a rope. This rope fastens the net to the posts and keeps its lower part taut.

2.3 사이드밴드 SIDE BANDS

2개의 흰색 밴드는 수직으로 네트에 고정시키고 사이드라인 바로 위에 설치한다. 사이드밴드는 폭 5cm, 길이 1m로서 네트의 일부로 간주한다.

Two white bands are fastened vertically to the net and placed directly above each side line. They are 5 cm wide and 1 m long and are considered as part of the net.

1.3.2, D3

2.4 안테나 ANTENNAE

안테나는 길이 1.80m, 직경 10mm의 유리섬유나 이와 유사한 재질로 만들어진 유연한 막대기를 말한다.

An antenna is a flexible rod, 1.80 m long and 10 mm in diameter, made of fiberglass or similar material.

안테나는 각 사이드밴드 바깥쪽 가장자리에 고정 시키고 네트의 반대편에 각각 설치한다.

An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides of the net.

2.3, D3

각 안테나의 상부 80cm는 네트 위로 뻗어 있으며 주로 빨간색과 흰색의 대비색상으로 이루어진 너비

The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour,

	10cm의 줄무늬로 표시한다.	preferably red and white.	
	안테나는 네트의 일부로 간주하며 측면의 통과허용 공간의 경계를 정해준다.	The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space.	10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 지주 POSTS

2.5.1	네트를 지탱해주는 지주는 사이드라인 바깥쪽으로 0.50~1.00m 떨어진 위치에 2.55m 높이로 설치하며 지주의 높이는 조정 가능한 것이 좋다.	The posts supporting the net are placed at a distance of 0.50-1.00 m outside the side lines. They are 2.55 m high and preferably adjustable.	D3
	모든 FIVB, 세계 및 공식대회에서 네트를 지탱해주는 지주는 사이드라인 바깥쪽으로 1m 떨어진 위치에 설치하며 반드시 보호대를 부착해야 한다.	For all FIVB, World and Official Competitions, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the side lines and must be padded.	
2.5.2	지주는 둥글고 매끄러우며 줄 없이 바닥에 고정한다. 위험하거나 방해가 되는 장치가 있어서는 안 된다.	The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices.	

2.6 추가장비 ADDITIONAL EQUIPMENT

	모든 추가 장비는 FIVB 규정에 의해 결정된다.	All additional equipment is determined by FIVB regulations.	

3 볼 BALLS

3.1 기준 STANDARDS

	볼은 구의 형태로 고무나 그와 유사한 재질로 만든 내피에 유연한 가죽 혹은 합성가죽표피로 만들어진다. 볼 색상은 균일한 밝은 색이나 조합된 색상이어야 한다. 국제 시합에서 사용되는 인조가죽 컬러 볼은 FIVB 규정에 부합되어야 한다.	The ball shall be spherical, made of a flexible leather or synthetic leather case with a bladder inside, made of rubber or a similar material. Its colour may be a uniform light colour or a combination of colours. Synthetic leather material and colour combinations of balls used in international official competitions should comply with FIVB standards.	
	볼 둘레는 65~67cm이며 무게는 260~280g이다.	Its circumference is 65-67 cm and its weight is 260-280g.	
	볼 내부 압력은 0.30~0.325kg/㎠(4.26~4.61psi) (294.3~318.82 mbar•hPa)이어야 한다.	Its inside pressure shall be 0.30 to 0.325 kg/cm2 (4.26 to 4.61 psi) (294.3 to 318.82 mbar or hPa).	

3.2 볼의 균일성 UNIFORMITY OF BALLS

	경기에 사용되는 모든 볼의 둘레, 무게, 압력, 형태, 색상 등의 기준은 동일해야 한다.	All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, colour, etc.	3.1

FIVB, 세계 및 공식대회에서 뿐 아니라 국내 혹은 챔피언 리그에서도 FIVB의 동의가 없는 한 FIVB 공인구로 시합해야 한다.

FIVB, World and Official Competitions, as well as National or League Championships, must be played with FIVB approved balls, unless by agreement of FIVB.

3.3 볼 리트리버 시스템 BALL RETRIEVAL SYSTEM

D10

FIVB, 세계 및 공식대회에서는 볼 5개를 사용해야 한다. 이 경우, 6명의 볼 리트리버가 자유지역의 각 모서리와 주심·부심 뒤쪽에 각각 위치해야 한다

For FIVB, World and Official Competitions, five balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed, one at each corner of the free zone and one behind each referee.

제2장 – CHAPTER 2
참가자 – PARTICIPANTS

4 팀 TEAMS

See Rules

4.1 팀 구성 TEAM COMPOSITION

4.1.1 경기를 위해 한 팀은 선수 12명까지 구성할 수 있으며, 추가로
- 코칭 스태프 : 감독 1명, 최대 코치 2명
- 의료 스태프 : 팀 치료사 1명 및 의사 1명

For the match, a team may consist of up to 12 players, plus
- Coaching Staff : one coach, a maximum of two assistant coaches,
- Medical Staff : one team therapist and one medical doctor

5.2, 5.3

일반적으로 기록지 선수명단에 있는 사람만이 대회장/통제구역에 들어갈 수 있으며 공식 웜업과 경기에 참가할 수 있다.

Only those listed on the score sheet may normally enter the Competition/Control Area and take part in the official warm up and in the match.

FIVB, 세계 및 공식 성인경기 :

For FIVB, World and Official competitions for Seniors :

경기기록지에 등록 가능한 선수의 최대인원은 14명이다.
벤치 착석 인원은 최대 5명(감독 포함)이고 감독이 결정한다. 그러나 경기기록지에 기재 되고 O-2(bis)에 등록되어야 한다.

Up to 14 players may be recorded on the score sheet and play in a match.
The maximum five staff members on the bench (including the coach) are chosen by the coach him/herself but must be listed on the score sheet, and be registered on the O-2(bis).

팀 단장 그리고/또는 기자는 통제구역 내 벤치 혹은 벤치 뒤에 앉을 수 없다.

The team Manager and/or team journalist may not sit on or behind the bench in the Control Area.

FIVB 세계 및 공식적인 경기에 참가하는 의사나 팀 치료사는 팀의 임원이지만 반드시 FIVB로부터 사전 승인을 받아야 한다.
FIVB 세계 및 공식적인 성인 경기대회에서, 만약 팀 벤치에 앉을 수 있는 인원에 포함되지 않았다면, 반드시 경기 통제구역 내에 위치한 펜스 뒤쪽에 착석해야 하며 혹은 특정 대회 핸드북에 표시된 특정한 장소에 앉아야 한다. 그리고 선수 부상 등 응급상황 발생 시, 심판들의 요청에 의해서만 코트에 들어올 수 있다.

Any Medical doctor or team therapist used in FIVB, World and Official Competitions must be part of the official Delegation and accredited beforehand by the FIVB. However, for FIVB, World and Official Competitions for Seniors, if they are not included as members on the team bench, they must sit against the delimitation fence, inside the Competition Control Area or sit in a special place indicated in the Specific Competition Handbook, and may only intervene if invited by the referees to deal with an emergency to the players.

D1a

팀 치료사는 (벤치에 앉지 않을 경우) 공식 웜업 시작 전까지 웜-업을 도울 수 있다.

The team therapist (even if not on the bench) may assist with the warm up until the start of the official net warm up session.

7.2.1

각 이벤트에 대한 공식 규정은 특정 대회 핸드북을 참조한다.

The Official Regulations for each event will be found in the Specific Competition Handbook.

4.1.2	선수 중 한 명은 팀 주장이 되며 해당 주장은 경기기록지에 표시되어야 한다.	One of the players is the team captain, who shall be indicated on the score sheet.	5.1
4.1.3	기록지에 기재된 선수들만이 경기에 참가할 수 있다. 감독이나 팀 주장이 기록지(전자기록지의 경우 팀 명단)에 서명한 후에는 기록된 선수는 바꿀 수 없다.	Only the players recorded on the score sheet may enter the court and play in the match. Once the coach and the team captain have signed the score sheet, (team list for electronic score sheet) the recorded players cannot be changed.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 팀의 위치 LOCATION OF THE TEAM

4.2.1	경기에 참가하지 않는 선수들은 팀 벤치에 앉아 있거나 웜업 지역에 있어야 한다. 감독과 다른 팀원들은 벤치에 앉아 있어야 하나 일시적으로 장소를 이탈할 수는 있다.	The players not in play should either sit on their team bench or be in their warm-up area. The coach and other team members sit on the bench, but may temporarily leave it.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	팀 벤치는 자유지역 바깥 쪽 기록석 양 옆에 둔다.	The benches for the teams are located beside the scorer's table, outside the free zone.	D1a, D1b
4.2.2	팀 구성원만이 경기장에 들어갈 수 있으며, 경기 중 벤치에 앉거나 공식 연습 동안에 참가하는 것이 허용된다.	Only the team composition members are permitted to enter the playing area, to sit on the bench during the match and to participate in the official warm-up session.	4.1.1, 7.2
4.2.3	경기에 참가하지 않는 선수들은 다음과 같이 볼 없이 웜업할 수 있다. :	Players not in play may warm-up without balls as follows. :	
4.2.3.1	경기 중: 웜업지역 내에서;	during play: in the warm-up areas;	1.4.5, D1a, D1b
4.2.3.2	타임아웃 : 자기 팀 코트 뒤 자유 지역 내에서.	during time-outs: in the free zone behind their court	1.3.3, 15.4
4.2.4	세트 간 휴식시간 동안 선수들은 자기 팀 자유지역에서 볼을 사용하여 웜업을 할 수 있다.	During set intervals, players may warm-up using balls within their own free zone.	18.1

4.3 복장 EQUIPMENT

	선수 복장은 상의, 반바지, 양말 (유니폼), 그리고 운동화로 구성된다.	A player's equipment consists of a jersey, shorts, socks (the uniform) and sport shoes.	
4.3.1	팀의 상의, 반바지, 양말의 색상 및 디자인은 동일하고 (리베로 제외) 청결해야 한다.	The colour and the design for the jerseys, shorts and socks must be uniform for the team (except for the Libero). The uniforms must be clean.	4.1, 19.2
4.3.2	신발은 고무 또는 합성 밑창이 부착되고 뒷굽이 없어야 하며 가볍고 유연해야 한다.	The shoes must be light and pliable with rubber or composite soles without heels.	
4.3.3	선수의 유니폼 번호는 1~20번까지 사용할 수 있다.	Players' jerseys must be numbered from 1 to 20.	4.3.3.2

	대규모 선수단이 참가하는 FIVB, 세계 및 공식 성인 대회에서는 유니폼 번호를 연장하여 사용할 수 있다.	In FIVB, World and Official Competitions for Seniors, where larger playing squads are used, numbers may be extended.	
4.3.3.1	유니폼 번호는 상의 앞면과 뒷면 중앙에 위치해야 하며, 번호의 색상 및 밝기는 상의 색상 및 밝기와 대비되어야 한다.	The number must be placed on the jersey at the centre of the front and of the back. The colour and brightness of the numbers must contrast with the colour and brightness of the jerseys.	
4.3.3.2	유니폼 번호의 높이는 상의 앞가슴에 최소 15cm, 등에 최소 20cm가 되어야 하며, 번호의 굵기는 최소 2cm가 되어야 한다.	The number must be a minimum of 15 cm in height on the chest, and a minimum of 20 cm in height on the back. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 2 cm in width.	
4.3.4	팀 주장의 상의 앞면에 새겨진 번호 아래에는 8X2cm의 밑줄이 그려져 있어야 한다.	The team captain must have on his/her jersey a stripe of 8 x 2 cm underlining the number on the chest.	5.1
4.3.5	팀 유니폼 색상과 다른 유니폼을 입거나 (리베로 제외) 공식 번호가 없는 유니폼을 착용하는 것은 금지된다.	It is forbidden to wear uniforms of a colour different from that of the other players (except for the Liberos), and/or without official numbers.	19.2
4.4	**복장 변경**	**CHANGE OF EQUIPMENT**	
	주심은 한 명 또는 그 이상의 선수들에게 다음을 허용할 수 있다 :	The 1st referee may authorize one or more players :	23
4.4.1	맨발로 경기하는 것;	to play barefoot;	
4.4.2	세트 사이나 선수교대 후 젖거나 손상된 유니폼을 색상, 디자인 및 번호가 동일한 새 유니폼으로 바꿔 입는 것	to change wet or damaged uniforms between sets or after substitution, provided that the colour, design and number of the new uniform(s) are the same	4.3, 15.5
4.4.3	팀 전체적으로 색상 및 디자인이 동일하고 규칙 4.3.3에 따라 공식 번호가 부착된 경우에는 추운 날씨에 트레이닝복을 착용하고(리베로 제외) 경기하는 것	to play in training suits in cold weather, provided that they are of the same colour and design for the whole team (except for the Liberos) and numbered according to Rule 4.3.3	4.1.1, 19.2
4.5	**금지 물품**	**FORBIDDEN OBJECTS**	
4.5.1	선수에게 부상을 입히거나 인위적인 이점을 줄 수 있는 물품을 착용하는 것은 금지된다.	It is forbidden to wear objects which may cause injury or give an artificial advantage to the player.	
4.5.2	선수들은 자신의 책임하에 안경이나 렌즈를 착용할 수 있다.	Players may wear glasses or lenses at their own risk.	
4.5.3	압박패드(패드가 붙어있는 부상 방지 용품)는 보호	Compression pads (padded injury protection devices)	

	또는 지지를 위해 착용할 수 있다.	may be worn for protection or support.	
	FIVB, 세계 및 공식 성인 대회에서 이러한 용품들은 유니폼의 일부로서 동일한 색상이어야 한다. 모든 선수들이 같은 색상을 사용하는 경우라면 검은색, 흰색 또는 무채색 계열의 색상을 사용 할 수 있다.	For FIVB, World and Official competitions for Seniors, these devices must be of the same colour as the corresponding part of the uniform. Black, white or neutral colours may be also used provided that all using players wear the same colour	
5	**팀 리더**	**TEAM LEADERS**	
	양 팀의 주장과 감독은 팀원의 행동과 규율을 책임진다.	Both the team captain and the coach are responsible for the conduct and discipline of their team members.	20
	리베로는 팀 주장 또는 경기 주장이 될 수 있다.	The Liberos can be either team or game captain.	
5.1	**주장**	**CAPTAIN**	
5.1.1	경기 전, 팀 주장은 팀을 대표해 토스를 하고 기록지에 서명한다.	PRIOR TO THE MATCH, the team captain represents his/her team in the toss, then signs the score sheet.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	경기 중 그리고 코트에 있는 동안 팀 주장은 경기 주장이 된다. 팀 주장이 코트 밖으로 나가는 경우 감독이나 팀 주장은 코트에 있는 다른 선수를 경기 주장으로 지명해야한다. 이 경기 주장은 다른 선수로 교체되거나 팀 주장이 복귀하거나 세트가 종료될 때까지 경기 주장으로서의 책임을 유지한다.	DURING THE MATCH and while on the court, the team captain is the game captain. When the team captain is not on the court, the coach or the team captain must assign another player on the court, to assume the role of game captain. This game captain maintains his/her responsibilities until he/she is substituted, or the team captain returns to play, or the set ends.	15.2.1
	볼이 “아웃 오브 플레이” 상태가 된 경우 경기 주장만이 심판에게 말할 수 있는 권한이 주어진다 :	When the ball is out of play, only the game captain is authorized to speak to the referees :	8.2
5.1.2.1	규칙의 적용과 해석에 대한 설명을 요구하고 팀 동료를 대신하여 요구나 질문을 한다. 주심의 설명에 동의하지 않을 경우 경기 주장은 주심의 결정에 항의할 수 있으며 즉시 주심에게 자신이 경기 종료 시 경기 기록지에 공식항의를 기록할 권리가 있음을 제시한다;	to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules, and also to submit the requests or questions of his/her team- mates. If the game captain does not agree with the explanation of the 1st referee, he/she may choose to protest against such decision and immediately indicates to the 1st referee that he/she reserves the right to record an official protest on the score sheet at the end of the match;	23.2.4
5.1.2.2	허가 요구 : a) 용구의 전체 또는 일부를 교체하는 것, b) 양 팀의 위치를 확인하는 것, c) 바닥, 네트, 볼 등을 점검하는 것;	to ask authorization : a) to change all or part of the equipment, b) to verify the positions of the teams, c) to check the floor, the net, the ball, etc.;	 4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	감독 부재 시, 감독의 권한을 부여받은 코치가 없다	In the absence of the coach unless the team has an	5.2, 5.3,

	면 타임아웃과 선수교대를 요구할 수 있다.	assistant coach who has overtaken the coach's functions, to request time-outs and substitutions.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	경기 종료 후 팀 주장은 :	AT THE END OF THE MATCH, the team captain :	6.3
5.1.3.1	심판에게 감사를 표하고 결과를 확인한 후 기록지에 서명한다;	thanks the referees and signs the score sheet to ratify the result;	25.2.3.3
5.1.3.2	경기 중에 주심에게 공식항의 의사를 적절하게 제시한 경우, 주심의 규칙 적용 또는 해석에 관한 공식항의를 확인한 후 경기기록지에 이를 기록할 수 있다.	may, when it has been notified in due time to the 1st referee, confirm and record on the score sheet an official protest regarding the referee's application or interpretation of the rules.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	**감독**	**COACH**	
5.2.1	감독은 경기 내내 경기코트 밖에서 팀의 경기를 관장하며 선발 라인업과 교대선수를 선정하고 타임아웃을 요구한다. 이러한 역할을 수행할 때 감독이 접촉하는 심판은 부심이다.	Throughout the match, the coach conducts the play of his/her team from outside the playing court. He/she selects the starting line-ups, the substitutes, and takes time-outs. In these functions his/her contacting official is the 2nd referee.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	경기 전 감독은 기록지의 팀 명단에 기재된 선수들의 이름과 번호를 확인한 후 서명한다;	PRIOR TO THE MATCH, the coach records or checks the names and numbers of his/her players on the score sheet team roster, and then signs it;	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	경기 중에 감독은 :	DURING THE MATCH, the coach :	
5.2.3.1	매 세트 전, 라인업 시트를 기재하고 서명한 후 부심이나 기록원에게 제출한다; 태블릿 앱이 사용된다면, 전자장치를 통하여 자동적으로 전달된 라인업이 공식적인 것으로 간주된다.	prior to each set, gives the 2nd referee or the scorer the line-up sheet(s) duly filled in and signed; If Tablet apps are used, the electronic transmission of the line-up is automatically deemed to be official.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	기록석 가장 가까운 팀 벤치에 앉으며, 자리를 떠날 수 있다;	sits on the team bench nearest to the scorer, but may leave it;	4.2
5.2.3.3	타임아웃과 선수교대를 요구한다;	requests time-outs and substitutions;	15.4, 15.5
5.2.3.4	다른 팀원뿐 아니라 코트에 있는 선수들에게 지시를 할 수 있다. 감독은 어택라인 연장선에서부터 웜업구역까지 (경기 통제구역 모서리에 있는 경우) 팀 벤치 앞 자유 지역 내에서 경기를 방해하거나 지연 시키지 않는 한, 서서 또는 걸으면서 이러한 지시를 내릴 수 있다. 웜업구역이 팀 벤치 뒤에 있으면, 감독은 선심의 시야를 가리지 않는다면 어택라인 연장선에서부터 팀 코트 끝까지 이동할 수 있다.	may, as well as other team members, give instructions to the players on the court. The coach may give these instructions while standing or walking within the free zone in front of his/her team's bench from the extension of the attack line up to the warmup area, if situated in the corner of the Competition Control Area, without disturbing or delaying the match. Should the warm up area be situated behind the team bench, then the coach may move from the extension of the attack line up to the end of his/ her team's court, but without obstructing the view of the line judges.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

5.3 코치 ASSISTANT COACH

5.3.1	코치는 팀 벤치에 앉을수는 있으나 경기에 관여할 권리는 없다.	The assistant coach sits on the team bench, but has no right to intervene in the match.	4.2.1
5.3.2	감독이 제재를 포함한 어떠한 이유로 인하여 팀에서 이탈해야 하는 경우 (선수로 코트에 입장하는 경우는 제외), 경기 주장이 심판의 확인을 받은 후에는 코치가 감독의 부재 동안 감독의 역할을 대행할 수 있다.	Should the coach have to leave his/her team for any reason including sanction, but excluding entering the court as a player, an assistant coach may assume the coach's functions for the duration of the absence, once confirmed to the referee by the game captain.	5.1.2.3, 5.2

제3장 - CHAPTER 3
경기방식 – PLAYING FORMAT

6	**득점, 세트 및 경기 승리**	**TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH**	See Rules
6.1	**득점**	**TO SCORE A POINT**	
6.1.1	점수 다음과 같은 경우 팀은 1점을 획득한다 :	Point A team scores a point :	
6.1.1.1	상대편 코트에 볼이 성공적으로 닿은 경우;	by successfully landing the ball on the opponent's court;	8.3
6.1.1.2	상대편이 반칙을 범한 경우;	when the opponent team commits a fault;	6.1.2
6.1.1.3	상대편이 벌칙을 받은 경우.	when the opponent team receives a penalty.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	반칙 규칙에 어긋나는 경기동작을 시도함으로써 (또는 다른 형태의 위반을 함으로써) 팀은 반칙을 범하게 된다. 심판은 반칙 여부를 판단하고 규칙에 따라 결과를 정한다;	Fault A team commits a fault by making a playing action contrary to the rules(or by violating them in some other way). The referees judge the faults and determine the consequences according to the rules;	
6.1.2.1	반칙을 두 가지 이상 연속하여 범하는 경우 첫 번째 반칙만 적용한다;	if two or more faults are committed successively, only the first one is counted;	
6.1.2.2	양 팀이 두 가지 또는 그 이상의 반칙을 동시에 범하는 경우 더블 폴트가 선언되며 랠리는 다시 시작된다.	if two or more faults are committed by opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is called and the rally is replayed.	D11 (23)
6.1.3	랠리 및 완료된 랠리 랠리란 서버가 볼을 서비스한 순간부터 볼이 '아웃 오브 플레이' 될 때까지의 일련의 경기 동작을 말한다. 완료된 랠리란 1점 득점의 결과를 가져오는 일련의 경기 동작이다.	Rally and completed rally A rally is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. A completed rally is the sequence of playing actions which results in the award of a point.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
	이것은 다음 사항이 포함된다 : - 벌칙 부과 - 서비스 시간 초과에 따른 서비스권 상실.	This includes : - the award of a penalty - loss of service for service hit made after the time-limit.	21.3.1 12.4.4
6.1.3.1	서빙팀이 랠리에서 이기면 한 점을 획득하며 서브를 계속한다.	If the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve.	
6.1.3.2	리시빙팀이 랠리에서 이기면 한 점을 획득하고 다음 서브를 한다.	If the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.	

6.2 세트 승리 TO WIN A SET

D11 (9)

한 세트(최종 5세트는 제외)는 최소 2점을 앞선 상태에서 25점을 선취한 팀이 승리한다. 24-24 동점인 경우 경기는 한 팀이 2점을 앞설 때까지 계속된다 (26-24; 27-25 등).

A set (except the deciding 5th set) is won by the team which first scores 25 points with a minimum lead of two points. In the case of a 24-24 tie, play is continued until a two-point lead is achieved (26-24; 27-25; etc.).

6.3.2

6.3 경기 승리 TO WIN THE MATCH

D11 (9)

6.3.1 경기는 3세트를 이긴 팀이 승리한다.

The match is won by the team that wins three sets.

6.2

6.3.2 세트가 2-2 동점인 경우, 최종 5세트는 최소 2점을 앞선 상태에서 15점을 선취한 팀이 승리한다.

In the case of a 2-2 tie, the deciding 5th set is played to 15 points with a minimum lead of 2 points.

7.1

6.4 부전패 및 불완전 팀 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

6.4.1 팀이 경기 속행을 거부하는 경우 해당 팀은 각 세트 0-25, 경기 0-3의 결과와 함께 경기 몰수로 부전패가 선언된다.

If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-3 for the match and 0-25 for each set.

6.2, 6.3

6.4.2 팀이 정당한 사유 없이 제 시간에 경기장에 나타나지 않으면 규칙 6.4.1과 같은 결과로 부전패를 선고한다.

A team that, without justifiable reason, does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 6.4.1.

6.4.3 세트 혹은 경기 중 불완전한 팀으로 선언되는 팀은 해당 세트 또는 경기에서 패하게 된다. 상대팀은 해당 세트 또는 경기를 이기는데 필요한 점수와 세트를 얻게 된다. 선언 전에 획득한 불완전한 팀의 점수와 세트는 유효하다.

A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opponent team is given the points, or the points and the sets, needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets.

6.2, 6.3, 7.3.1

7 플레이의 구조 STRUCTURE OF PLAY

7.1 토스 THE TOSS

경기 전, 주심은 첫 세트에서의 첫 서브와 코트 선정을 위한 토스를 실시한다.

Before the match, the 1st referee carries out a toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set.

12.1.1

최종 세트의 경우에는 토스를 새로 실시한다.

If a deciding set is to be played, a new toss will be carried out.

6.3.2

7.1.1 토스는 양 팀 주장의 참여하에 실시한다.

The toss is taken in the presence of the two team captains.

5.1

7.1.2 토스 승자는 :

The winner of the toss chooses : EITHER

7.1.2.1 서브권 또는 리시브권을 선택하거나,

the right to serve or to receive the service, OR

12.1.1

7.1.2.2	코트 면을 선택할 수 있다. 패자는 남은 선택권을 갖게 된다.	the side of the court. The loser takes the remaining choice.	

7.2 공식 웜업 OFFICIAL WARM-UP SESSION

7.2.1	경기시작 전, 양 팀이 임의대로 사용할 수 있는 경기 코트가 미리 준비되어 있는 경우, 양 팀 모두 네트에서 6분 동안 공식 연습을 갖게 되며, 그렇지 않은 경우에는 10분간 웜업을 할 수 있다.	Prior to the match, if the teams have previously had a playing court exclusively at their disposal, they are entitled to a 6-minute official warm-up period together at the net; if not, they may have 10 minutes.	
	FIVB, 세계 및 공식대회에서는 양 팀 모두 네트에서 10분간 웜업 시간을 가질 수 있다.	For FIVB, World and Official competitions, teams will be entitled to a 10 minute warm up period together at the net.	
7.2.2	팀 주장이 네트에서의 공식 웜업을 별도로 (순차적으로) 갖기를 요구하는 경우, 팀당 3분 또는 5분의 웜업시간이 허용된다.	If either captain requests separate (consecutive) official warm-ups at the net, the teams are allowed 3 minutes each or 5 minutes each.	7.2.1
7.2.3	공식 웜업을 순차적으로 하는 경우, 첫 서브권을 가진 팀이 먼저 네트에서 웜업을 실시한다.	In the case of consecutive official warm-ups, the team that has the first service takes the first turn at the net.	7.1.2.1, 7.2.2
	FIVB, 세계 및 공식 대회의 경우, 모든 선수들은 경기의전과 웜업 시간 동안 유니폼을 착용해야 한다.	For FIVB, World and Official Competitions, all players must wear playing uniform for the complete Protocol and warm up.	

7.3 팀 선발 라인업 TEAM STARTING LINE-UP

7.3.1	경기에 참가하여 뛰는 선수들은 팀 당 6명이다. 팀의 선발 라인업은 코트에서 선수들의 로테이션 순서를 나타내는 것이며 이 순서는 세트 동안 그대로 유지되어야 한다.	There must always be six players per team in play. The team's starting line-up indicates the rotational order of the players on the court. This order must be maintained throughout the set.	6.4.3 7.6
7.3.2	세트 시작 전 감독은 라인업용지 또는 전자장치(사용되는 경우)를 이용하여 팀의 선발 라인업을 제출해야 한다. 용지는 정확하게 작성하고 서명한 후 부심 또는 기록원에게 제출하거나 전자적으로 e-기록원에게 직접 송부한다.	Before the start of each set, the coach has to present the starting line-up of his/her team on a lineup sheet or via the electronic device, if used. The sheet is submitted, duly filled in and signed, to the 2nd referee or the scorer – or electronically sent directly to the e-scorer.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	세트의 선발 라인업이 아닌 선수들은 해당 세트의 교대선수가 된다 (리베로 제외).	The players who are not in the starting line-up of a set are the substitutes for that set (except the Liberos).	7.3.2, 15.5
7.3.4	라인업용지가 부심이나 기록원에게 제출되면 정규적인 교대 없이 라인업을 임의로 바꿀 수 없다.	Once the line-up sheet has been delivered to the 2nd referee or scorer, no change in the line-up may be authorized without a regular substitution.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	코트에 있는 선수들의 위치와 라인업 용지상의 위치가 불일치할 경우 아래와 같이 처리한다 :	Discrepancies between players' position on court and on the line-up sheet are dealt with as follows :	24.3.1

7.3.5.1	그러한 불일치가 세트 시작 전에 발견된 경우에는 선수들 위치를 라인업용지에 따라 수정해야 하며 이 경우 어떠한 제재도 부과하지 않는다;	when such a discrepancy is discovered before the start of the set, players' positions must be rectified according to those on the line-up sheet – there will be no sanction;	7.3.2
7.3.5.2	세트 시작 전에, 코트에 있는 한 선수가 해당 세트 라인업용지에 등록되어 있지 않은 사실이 발견된 경우에는 선수를 라인업용지와 일치하도록 바꾸어야 하며 이 경우 어떠한 제재도 부과하지 않는다;	when, before the start of the set, any player on court is found not to be registered on the line-up sheet of that set, this player must be changed to conform to the line-up sheet – there will be no sanction;	7.3.2
7.3.5.3	다만, 라인업에 등록되어있지 않은 선수를 코트에 그대로 두고자 하는 경우 감독은 선수교대 핸드 시그널을 이용하여 정규적인 선수교대를 요구해야 하며 기록지에 이 사실을 기재해야 한다.	however, if the coach wishes to keep such nonrecorded player(s) on the court, he/she has to request regular substitution(s), by use of the corresponding hand signal, which will then be recorded on the score sheet.	15.2.2, D11 (5)
	선수의 위치와 라인업용지 사이의 불일치가 나중에 발견되는 경우 반칙을 범한 팀은 정확한 위치로 되돌아가야 한다. 상대편의 점수는 그대로 유지되며 추가적으로 1점을 획득하고 다음 서브권도 얻게 된다. 반칙을 한 팀이 반칙 발생 순간부터 반칙 발견 시까지 획득한 모든 점수는 취소된다.	If a discrepancy between players' positions and the line-up sheet is discovered later, the team at fault must revert to the correct positions. The opponent's points remain valid and in addition they receive a point and the next service. All points scored by the team at fault from the exact moment of the fault up to the discovery of the fault are cancelled.	
7.3.5.4	국내의 모든 경기에서 7.3.5.5의 경우를 제외하고 경기 규칙에 위반된 선수가 코트에서 발견된 경우 상대편의 점수는 그대로 유지되며 추가적으로 1점을 획득하고 다음 서브권도 얻게 된다. 반칙을 한 팀은 불법적인 선수가 코트에 들어간 순간부터 획득한 모든 점수와 세트점수(필요시, 0:25)를 잃게 된다. 경기가 끝났다면 경기를 잃게 되며, 해당 팀은 라인업용지를 수정하여 다시 제출하고 해당 선수의 위치에는 합법적인 새로운 선수를 들여보내야 한다. - 당일 경기기록지에 등록이 되지 않은 경우 - 참가신청서에 기록된 등번호나 이름이 다른 유니폼을 입은 경우 - 불법적으로 경기에 들어간 경우	Where a player is found to be on court but he/she is not registered on the team roster, the opponent's points remain valid, and in addition they gain a point and service. The team at fault will lose all points and/or sets (0:25, if necessary) gained from the moment the non-registered player entered the court, and will have to submit a revised line-up sheet and send a new registered player into the court, in the position of the non-registered player.	6.1.2, 7.3.2
7.3.5.5	국내의 모든 경기에서 대한민국배구협회에 등록되지 않은 선수 또는 참가자격이 없는 선수 및 대회참가신청서에 등록되지 않은 선수가 경기에 들어간 경우 해당 팀은 동 대회의 모든 경기에서 몰수패로 처리된다.		

7.4 위치 POSITIONS

D4

서버가 볼을 타구하는 순간, 각 팀은 (서버 제외) 자기 팀 코트에 위치해 있어야 한다. 리시빙 팀의 선수들은 서비스 타구 시 로테이션 순서를 반드시 지켜야 한다. 반면 서빙 팀의 선수들은 서비스 타구 시 코트 내 어느	At the moment the ball is hit by the server, each team must be positioned within its own court-(except the server). The players of the receiving team must be in the rotational order at the service hit. The players of the serving team, however, are free to	7.6.1, 8.1, 12.4

	위치든 자유롭게 선택할 수 있다.	occupy any position at the service hit.	
7.4.1	선수의 위치 번호는 다음과 같다 :	The positions of the players are numbered as follows :	
7.4.1.1	네트 부근의 선수 3명은 전위선수들로서 4(전위 레프트), 3(전위 센터) 그리고 2(전위 라이트)에 위치하게 된다;	the three players along the net are front-row players and occupy positions 4 (front-left), 3 (front-centre) and 2 (front-right);	
7.4.1.2	나머지 선수 3명은 후위선수들로서 5(후위 레프트), 6(후위 센터) 그리고 1(후위 라이트)에 위치하게 된다.	the other three are back-row players occupying positions 5 (back-left), 6 (back-centre) and 1 (back-right).	
7.4.2	선수들 간의 상대적 위치 :	Relative positions between players :	
7.4.2.1	후위선수는 대응하는 전위선수보다 센터라인으로 부터 더 뒤쪽에 위치해야 한다;	each back-row player must be positioned further back from the centre line than the corresponding front-row player;	
7.4.2.2	전위 및 후위 선수들은 각각 규칙 7.4.1에 명시된 순서에 따라 횡렬로 위치해야 한다.	the front-row players and the back-row players, respectively, must be positioned laterally in the order indicated in Rule 7.4.1.	
7.4.3	선수의 위치는 다음과 같이 바닥에 접한 발의 위치 (바닥에 마지막으로 접촉된 선수의 위치로 정함)에 따라 결정되며 통제된다.	The positions of players are determined and controlled according to the positions of their feet contacting the ground (the last contact with the floor fixes the player's position), as follows. :	D4
7.4.3.1	후위선수는 그와 대응하는 전위선수의 앞발과 같거나 혹은 적어도 앞 발의 일부가 센터라인으로부터 더 멀리 있어야 한다;	each back-row player must be level with or have at least a part of one foot further from the centre line than the front foot of the corresponding front-row player;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	우측(좌측)에 있는 선수의 발은 동일 선상에 있는 사이드라인 보다 먼 다른 선수의 우측(좌측) 발의 위치와 같거나 혹은 적어도 한 발의 일부가 우측(좌측) 사이드라인에 가까워야 한다.	each right (left) side player must be level with or have at least a part of one foot closer to the right (left) side line than the foot further from the right (left) side line of the other players in that row.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	서비스 타구 이후, 양 팀의 선수들은 자신의 코트와 자유지역 내에서 이동할 수 있으며 원하는 위치를 선택할 수 있다.	After the service hit, the players of both teams may move around and occupy any position on their court and the free zone.	

7.5 위치반칙 POSITIONAL FAULT

D4, D11 (13)

7.5.1	어떠한 선수라도 서버가 볼을 타구하는 순간 자신의 정확한 위치에 서 있지 않았다면, 그 팀은 위치반칙을 범한 것이 된다. 불법적으로 교대한 선수가 코트에 있을 경우 경기는 다시 시작되며, 이때 불법 선수 교대의 결과는 위치반칙으로 간주된다.	The team commits a positional fault, if any player is not in his/her correct position at the moment the ball is hit by the server. When a player is on court through illegal substitution, and play restarts, this is counted as a positional fault with the consequences of an illegal substitution.	7.3, 7.4, 15.9

7.5.2	서비스 타구의 순간에 서브실행 반칙이 발생하는 경우에는 위치반칙보다 서버의 반칙이 먼저 인정된다.	If the server commits a serving fault at the moment of the service hit, the server's fault is counted before a positional fault.	12.4, 12.7.1
7.5.3	서비스 타구 후에 반칙이 발생하는 경우에는 위치 반칙으로 간주한다.	If the service becomes faulty after the service hit, it is the positional fault that will be counted.	12.7.2
7.5.4	위치반칙은 아래와 같은 결과를 초래한다 :	A positional fault leads to the following consequences :	
7.5.4.1	상대편에 1점과 서비스를 주는 제재가 부과된다;	the team is sanctioned with a point and service to the opponent;	6.1.3
7.5.4.2	선수의 위치는 수정된다.	players' positions must be recitified.	7.3, 7.4

7.6 로테이션 ROTATION

7.6.1	로테이션 순서는 팀의 선발 라인업 그리고 세트 내내 서비스 순서와 선수들의 위치를 결정한다.	The rotational order is determined by the team's starting line-up and controlled with the service order and players' positions throughout the set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	리시빙팀이 서브권을 얻으면 해당 팀 선수들은 시계방향으로 한 위치씩 돌게 된다: 2번 위치의 선수는 서브를 위해 1번 위치로 이동하고 1번 위치의 선수는 6번 위치로 이동, 등	When the receiving team has gained the right to serve, its players rotate one position clock-wise: the player in position 2 rotates to position 1 to serve, the player in position 1 rotates to position 6, etc.	12.2.2.2

7.7 로테이션 반칙 ROTATIONAL FAULT

D11 (13)

7.7.1	로테이션 반칙은 서비스가 로테이션 순서대로 이루어지지 않을 경우 발생한다. 로테이션 반칙은 다음과 같은 순서에 따라 처리한다 :	A rotational fault is committed when the SERVICE is not made according to the rotational order. It leads to the following consequences in order :	7.6.1, 12
7.7.1.1	기록원은 부저로 경기를 중단시키고 상대편은 1점과 다음 서비스를 갖는다; 로테이션 반칙과 함께 시작된 랠리가 완료된 후에 해당 반칙이 발견되는 경우에는 해당 랠리의 결과와 무관하게 상대편에 1점이 주어진다.	the scorer stops play by the buzzer; the opponent gains a point and next service; If the rotational fault is determined only after the completion of the rally which started with a rotational fault, only a single point is awarded to the opponent, regardless of the result of the rally played.	6.1.3
7.7.1.2	반칙한 팀의 로테이션 순서를 수정한다;	the rotational order of the faulty team must be recitified;	7.6.1
7.7.2	또한 기록원은 반칙이 발생한 정확한 순간을 결정해야 하며 반칙한 팀이 해당 시점 이후에 취득한 모든 점수는 취소되어야 한다. 상대편 점수는 유효하다.	Additionally, the scorer should determine the exact moment when the fault was committed, and all points scored subsequently by the team at fault must be cancelled. The opponent's points remain valid.	25.2.2.2
	로테이션 반칙이 일어난 시점을 결정할 수 없는 경우에 점수는 취소하지 않고 다만 1점과 서비스를 상대편에 주는 제재만 부과한다.	If that moment cannot be determined, no point(s) cancellation takes place, and a point and service to the opponent is the only sanction.	6.1.3

제4장 - CHAPTER 4
플레잉 동작 – PLAYING ACTIONS

8	**플레이 상태**	**STATES OF PLAY**	See Rules
8.1	**볼 인 플레이**	**BALL IN PLAY**	
	볼은 주심의 허가에 의해 서비스가 타구되는 순간부터 '인 플레이' 상태가 된다.	The ball is in play from the moment of the hit of the service authorized by the 1st referee.	12. 12.3
8.2	**볼 아웃 오브 플레이**	**BALL OUT OF PLAY**	
	반칙이 발생하면 심판의 휘슬과 함께 볼은 "아웃 오브 플레이"가 되며, 반칙이 없는 경우에는 심판이 휘슬을 부는 순간 "아웃 오브 플레이"가 된다.	The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.	
8.3	**볼 "인"**	**BALL "IN"**	D11(14), D12(1) 1.1, 1.3.2
	경기장 바닥과 접촉할 때 볼의 일부가 구획선을 포함하여 코트에 닿은 경우 볼은 "인"이 된다.	The ball is "in" if at any moment of its contact with the floor, some part of the ball touches the court, including the boundary lines.	
8.4	**볼 "아웃"**	**BALL "OUT"**	
	다음에 해당하는 경우 볼은 "아웃" 처리된다 :	The ball is "out" when :	
8.4.1	바닥에 접촉한 볼의 모든 부분이 구획선 밖으로 완전히 나간 경우;	all parts of the ball which contact the floor are completely outside the boundary line;	1.3.2, D11(15), D12 (2)
8.4.2	볼이 코트 밖의 물체, 천장 또는 경기하는 선수 외의 사람에 닿은 경우;	it touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	볼이 안테나, 로프, 지주, 또는 사이드밴드 바깥쪽 네트에 닿은 경우;	it touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	규칙 10.1.2의 경우를 제외하고, 볼이 네트 수직면의 통과허용공간 바깥쪽을 부분적으로 또는 완전히 통과한 경우;	it crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space, except in the case of Rule 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11(15), D12 (4)
8.4.5	볼이 네트 아래 공간을 완전히 통과한 경우.	it crosses completely the lower space under the net.	23.3.2.3f, D5a, D11(22)

9 볼 플레잉 PLAYING THE BALL

각 팀은 자기 팀 경기 구역과 공간 내에서만 경기해야 한다 (규칙 10.1.2 제외). 하지만 자기 팀 자유구역 너머로부터 볼을 되돌릴 수는 있다. 그리고 기록석과 그 위 공간에서도 가능하다.

Each team must play within its own playing area and space (except Rule 10.1.2). The ball may, however, be retrieved from beyond its own free zone and over the scoring table in its complete extension

D1b

9.1 팀 타구 TEAM HITS

타구는 경기 중인 선수가 볼에 접촉하는 모든 것을 말한다.

A hit is any contact with the ball by a player in play.

팀은 볼을 상대 코트로 보내기 위해 최대 3회의 타구 (블로킹 제외)를 할 수 있다. 그 이상의 타구는 “포 히트” 반칙이 된다.

The team is entitled to a maximum of three hits (in addition to blocking), for returning the ball. If more are used, the team commits the fault of “FOUR HITS”.

14.4.1

9.1.1 연속 접촉

한 선수가 볼을 연속 2번 타구할 수 없다. (규칙. 9.2.3, 14.2와 14.4.2 제외)

CONSECUTIVE CONTACTS

A player may not hit the ball two times consecutively (except Rules 9.2.3, 14.2 and 14.4.2).

9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 동시 접촉

2명 또는 3명의 선수가 동시에 볼을 접촉하는 것은 허용된다.

SIMULTANEOUS CONTACTS

Two or three players may touch the ball at the same moment.

9.1.2.1 2(3)명의 선수가 동시에 볼을 접촉한 경우에는 2(3)회 타구로 간주한다. (블로킹은 제외). 여러 선수들이 볼을 향해 손을 뻗었으나 한 명의 선수만 볼에 접촉한 경우는 한 번의 타구로 간주한다. 선수들 간 충돌은 반칙으로 간주하지 않는다.

When two (or three) team-mates touch the ball simultaneously, it is counted as two (or three) hits (with the exception of blocking). If they reach for the ball, but only one of them touches it, one hit is counted. A collision of players does not constitute a fault

9.1.2.2 양 팀 선수가 동시에 네트 위에서 접촉한 볼이 ‘인 플레이’가 된 경우 볼을 리시브한 팀이 다시 3회 타구를 할 수 있다. 그 볼이 ‘아웃’된 경우에는 볼이 떨어진 반대편 팀의 반칙이 된다.

When two opponents touch the ball simultaneously over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes “out”, it is the fault of the team on the opposite side.

9.1.2.3 네트 위에서 양 팀이 동시에 친 볼이 연속적인 볼 접촉으로 이어지는 경우 경기는 계속된다.

If simultaneous hits by two opponents over the net lead to an extended contact with the ball, play continues.

9.1.3 어시스트 히트

경기구역 내에서 선수가 타구를 위해 팀원이나 구조물/물체의 도움을 받는 것은 허용되지 않는다.

ASSISTED HIT

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a team-mate or any structure/object in order to hit the ball.

1

다만, 반칙 (네트접촉, 센터라인을 넘는 행위 등) 직전의 선수를 같은 팀 선수가 저지하거나 뒤로 잡아당기는 것은 허용된다.

However, a player who is about to commit a fault (touch the net or cross the centre line, etc.) may be stopped or held back by a team-mate.

1.3.3, 11.4.4

9.2 타구의 특성 CHARACTERISTICS OF THE HIT

9.2.1	볼은 신체의 어느 부위든 닿을 수 있다.	The ball may touch any part of the body.	
9.2.2	선수는 볼을 잡거나 던져서는 안 된다. 볼은 어느 방향으로든 리바운드 할 수 있다.	The ball must not be caught and/or thrown. It can rebound in any direction.	9.3.3, D11 (16)
9.2.3	볼은 신체 여러 부위에 닿을 수 있다. 다만, 그 접촉은 동시적으로 발생해야 한다. 예외 :	The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously. Exceptions:	
9.2.3.1	블로킹에서, 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 한 명 또는 그 이상의 블로커가 연속적으로 접촉해도 무방하다.	at blocking, consecutive contacts may be made by one or more player(s), provided that the contacts occur during one action.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	팀의 첫 타구에서, 한 동작으로 볼에 접촉하는 경우라면 볼이 신체 여러 부위에 연속적으로 닿아도 무방하다.	at the first hit of the team, the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.	9.1, 14.4

9.3 볼 플레이 동안의 반칙 FAULTS IN PLAYING THE BALL

9.3.1	포 히트 : 한 팀이 볼을 상대편으로 보내기 전에 4번 타구하는 행위.	FOUR HITS : a team hits the ball four times before returning it.	9.1, D11 (18)
9.3.2	어시스트 히트 : 선수가 경기지역 내에서 볼을 타구하기 위해 팀원이나 구조물/물체의 도움을 받는 행위.	ASSISTED HIT : a player takes support from a team-mate or any structure/object in order to hit the ball within the playing area.	9.1.3
9.3.3	캐치 : 볼을 잡거나 던지는 행위. 이러한 타구에 의한 리바운드는 허용되지 않는다.	CATCH : the ball is caught and/or thrown. it does not rebound from the hit.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	더블 컨택 : 한 명의 선수가 연속하여 볼을 두 번 치거나 볼이 연속적으로 선수의 신체 여러 부위에 닿는 행위.	DOUBLE CONTACT : a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession.	9.2.3, D11 (17)

10 네트 근처의 볼 BALL AT THE NET

10.1 네트를 통과하는 볼 BALL CROSSING THE NET

10.1.1	상대편 코트로 넘기는 볼은 통과허용공간 내 네트 위로 넘겨져야 한다. 통과허용공간은 네트의 수직면 부분으로서 그 경계는 다음과 같다 :	The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows :	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	아래로는 네트상단;	below, by the top of the net;	2.2

10.1.1.2	양 옆으로는 안테나와 그 연장선상;	at the sides, by the antennae, and their imaginary extension;	2.4
10.1.1.3	위는, 천장까지.	above, by the ceiling.	
10.1.2	팀의 첫 번째 타구 된 볼이, 네트 수직면을 지나 외부 공간을 통해 완전히 또는 부분적으로 상대의 자유지역으로 향하는 경우, 다음과 같은 조건하에 팀 타구 횟수 내에서 자기 팀 코트로 되돌려 플레이할 수 있다:	The ball, coming from the first hit of the team, that has crossed the net plane to the opponent's free zone totally or partly through the external space, may be played back, within the team hits, provided that:	9.1, D5b
10.1.2.1	선수가 상대편 코트를 밟지 않은 경우; (규칙 11.2.2.1 제외)	the opponent's court is not touched by the player; (except Rule 11.2.2.1)	11.2.2
10.1.2.2	볼을 자기편으로 되돌려 플레이할 때, 같은 코트 측면의 외부 공간을 통해 완전히 또는 부분적으로 다시 네트 수직면을 지나가야 한다 - 그렇지 않으면 볼 아웃이 된다. 상대 팀은 이러한 행위를 방해해서는 안 된다.	the ball, when played back, crosses the net plane again totally or partly through the external space on the same side of the court – if not, it becomes ball out. The opponent team may not prevent such action.	11.4.4, D5b
10.1.2.3	외부 공간을 통해 완전히 혹은 부분적으로 상대 팀의 자유지역으로 보내진 볼이, 팀의 두 번째 또는 세 번째 타구에서 나온 경우라면, 다시 플레이할 수 없으며 네트 수직면을 지나가는 순간 볼 아웃으로 판정된다.	the ball, sent to the opponent's free zone totally or partly through the external space, which has come from the second or third hit of the team, cannot be played back and will be judged as ball OUT the moment it crosses the net plane.	D5b
10.1.3	네트 아래 공간을 통해 상대편 코트를 넘어가는 볼은 네트의 수직면을 완전히 통과하는 순간까지는 '인 플레이'로 간주한다.	The ball that is heading towards the opponent's court through the lower space is in play until the moment it has completely crossed the vertical plane of the net.	23.3.2.3f, D5a, D11(22)

10.2 네트에 닿는 볼 BALL TOUCHING THE NET

	네트를 통과하는 동안에는 볼이 네트에 닿아도 된다.	While crossing the net, the ball may touch it.	10.1.1

10.3 네트로 들어간 볼 BALL IN THE NET

10.3.1	네트로 꽂힌 볼은 팀의 3회 타구 한도 내에서 플레이할 수 있다.	A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.	9.1
10.3.2	볼로 인하여 네트 그물이 찢어지거나 아래로 처지는 경우 해당 랠리를 취소한 후 랠리를 다시 진행한다.	If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.	

11 네트 근처의 선수 PLAYER AT THE NET

11.1 네트를 넘어가는 것 REACHING BEYOND THE NET

11.1.1	블로킹할 때, 상대편의 공격타구 전 또는 공격타구 동안 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 선수는 네트를 넘어서 볼을 접촉할 수 있다.	In blocking, a player may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play before the latter's attack hit.	14.1, 14.3

11.1.2	공의 타구가 자기 팀 경기공간 내에서 이루어 졌다면, 공격타구 후 선수의 손이 네트를 넘어가는 것은 허용 된다.	After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space.	

11.2 네트 아래 침범 PENETRATION UNDER THE NET

11.2.1	상대편 경기를 방해하지 않는다면, 네트 아래 상대편 공간을 침범하는 것은 허용된다.	It is permitted to penetrate into the opponent's space under the net, provided that this does not interfere with the opponent's play.	
11.2.2	센터라인을 넘어 상대편 코트로 침범 :	Penetration into the opponent's court, beyond the centre line :	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	침범한 발의 일부가 센터라인에 닿은 상태이거나 센터라인 바로 위에 놓인 경우, 그리고 이러한 행동이 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 발이 상대편 코트에 닿는 것은 허용된다.	to touch the opponent's court with a foot (feet) is permitted, provided that some part of the penetrating foot (feet) remains either in contact with or directly above the centre line and this action does not interfere with the opponent's play.	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	상대편 경기에 방해되지 않는 한, 발 위 쪽 어느 부분이든 상대편 코트에 닿는 것은 허용된다.	to touch the opponent's court with any part of the body above the feet is permitted provided that it does not interfere with the opponent's play.	1.3.3, 11.2.2.1 D11 (22)
11.2.3	선수는 볼이 '아웃 오브 플레이' 된 후에는 상대편 코트로 들어갈 수 있다.	A player may enter the opponent's court after the ball goes out of play.	8.2
11.2.4	선수들은 상대편 경기를 방해하지 않는 한 상대편 자유지역을 침범할 수 있다.	Players may penetrate into the opponent's free zone provided that they do not interfere with the opponent's play.	

11.3 네트접촉 CONTACT WITH THE NET

11.3.1	볼 플레잉 동작을 하는 동안 선수가 두 안테나 사이의 네트에 접촉하는 것은 반칙이다.	Contact with the net by a player between the antennae, during the action of playing the ball, is a fault.	11.4.4 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
	볼 플레잉 동작에는 도약, 타구(또는 시도), 안전한 착지, 그리고 새로운 동작을 위한 준비 등이 포함 된다.	The action of playing the ball includes (among others) take-off, hit (or attempt) and landing safely, ready for a new action.	
11.3.2	선수들은 플레이에 방해되지 않는다면 지주, 로프, 또는 네트를 포함하여 안테나 밖의 다른 물체에 닿아도 된다.(규칙 9.1.3 제외)	Players may touch the post, ropes, or any other object outside the antennae, including the net itself, provided that it does not interfere with the play (except Rule 9.1.3).	D3
11.3.3	볼이 네트에 꽂히면서 상대편 선수에 닿은 경우는 반칙으로 간주하지 않는다.	When the ball is driven into the net, causing it to touch an opponent, no fault is committed.	

11.4 네트 근처의 선수의 반칙 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

11.4.1	선수가 상대편의 공격타구 전 또는 공격타구 동안 상대편 공간에서 상대편 선수나 볼을 터치하는 경우	A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit.	11.1.1 D11 (20)
11.4.2	선수가 네트 아래 상대편의 공간을 침범하여 상대편 플레이를 방해하는 경우	A player interferes with the opponent's play while penetrating into the opponent's space under the net	11.2.1
11.4.3	선수의 발이 상대편 코트를 완전히 침범하는 경우	A player's foot (feet) penetrates completely into the opponent's court	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	선수가 플레이를 방해하는 경우 (예) : - 볼 플레이를 하다가 안테나 또는 양쪽 안테나 사이의 네트에 닿는 경우 - 두 안테나 사이의 네트를 지지하거나 균형을 잡기 위한 도구로 사용하는 경우 - 네트에 접촉함으로써 상대편보다 부당하게 유리한 상황을 만드는 경우 - 상대편의 정상적인 볼 플레이 시도를 방해하는 동작을 하는 경우 - 네트를 잡거나 네트에 매달리는 경우	A player interferes with play by (amongst others) : – touching the net between the antennae or the antenna itself during his/her action of playing the ball – using the net between the antennae as a support or stabilizing aid – creating an unfair advantage over the opponent by touching the net – making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball – catching/holding on to the net	D11 (19) 11.3.1
	볼 가까이에 있는 선수와 볼 플레이를 시도하는 선수는 볼과 접촉이 없더라도 볼 플레잉 동작을 하는 것으로 간주한다.	Any player close to the ball as it is played, and who is him/herself trying to play it, is considered in the action of playing the ball, even if no contact is made with it.	
	다만, 안테나 바깥쪽 네트에 닿는 것은 반칙으로 간주하지 않는다. (규칙 9.1.3 제외)	However, touching the net outside the antenna is not to be considered a fault (except for Rule 9.1.3.)	

12 서비스 SERVICE

	서비스는 후위 우측 선수가 서비스지역에서 볼이 인플레이 상태가 되도록 타구하는 행위이다.	The service is the act of putting the ball into play, by the back-right player, placed in the service zone.	1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1 세트의 첫 서비스 FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1	첫 세트와 최종 다섯 번째 세트에서는 토스에 의해 결정된 팀이 첫 서비스를 실행한다.	The first service of the first set, as well as that of the deciding 5th set is executed by the team determined by the toss.	6.3.2, 7.1
12.1.2	그외 다른 세트에서는 이전 세트에서 첫 서브를 하지 않은 팀의 서비스로 시작된다.	The other sets will be started with the service of the team that did not serve first in the previous set.	

12.2 서비스 순서 SERVICE ORDER

12.2.1	선수들은 라인업용지에 기재된 서비스 순서를 따라야 한다.	The players must follow the service order recorded on the line-up sheet.	7.3.1, 7.3.2

12.2.2	세트의 첫 서비스 실행 후에는 서브할 선수를 다음과 같이 결정한다 :	After the first service in a set, the player to serve is determined as follows :	12.1
12.2.2.1	서빙팀이 랠리에서 이긴 경우에는 직전에 서브한 선수(또는 교대선수)가 다시 서브한다.	when the serving team wins the rally, the player (or his/her substitute) who served before, serves again	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	리시빙팀이 랠리에서 이긴 경우에는 리시빙팀이 서브권을 획득하며 서브를 실행하기 전에 로테이션 으로 선수위치를 바꾼다. 전위 우측에서 후위 우측 으로 이동한 선수가 서브한다.	when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and rotates before actually serving. The player who moves from the front- right position to the back-right position will serve.	6.1.3, 7.6.2

12.3 서비스 허가 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

	주심은 양 팀의 플레이 준비와 서버가 볼을 소유 했는지 여부를 확인한 후 서비스를 허가한다.	The 1st referee authorizes the service, after having checked that the two teams are ready to play and that the server is in possession of the ball.	12, D11 (1)

12.4 서비스 실행 EXECUTION OF THE SERVICE

D11 (10)

12.4.1	볼을 손(양손)에서 놓거나 던진 후에 한 손 또는 팔의 어느 부위로든 타구한다.	The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).	
12.4.2	토스는 한 번만 허용된다. 손으로 볼을 드리블 하거나 움직이는 것은 허용된다.	Only one toss or release of the ball is allowed. Dribbling or moving the ball in the hands is permitted.	
12.4.3	서비스 타구 또는 점프 서비스를 위해 도움닫기를 할 때 서버는 코트(엔드라인 포함)나 서비스지역 밖의 바닥을 밟아서는 안 된다.	At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) or the floor outside the service zone.	1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
	타구 후 서버는 서비스지역 밖이나 코트 안을 밟거나 착지할 수 있다.	After the hit, he/she may step or land outside the service zone, or inside the court.	
12.4.4	서버는 주심의 서비스 허가 휘슬 후 8초 이내에 볼을 타구해야한다.	The server must hit the ball within 8 seconds after the 1st referee whistles for service.	12.3, D11(11)
12.4.5	주심이 휘슬을 불기 전에 실행한 서비스는 취소되며 다시 실행한다.	A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.	12.3

12.5 스크린 SCREENING

D6, D11 (12)

12.5.1	서빙팀 선수들은 개인 또는 집단 스크린으로 상대편이 서비스 타구나 볼의 진행방향을 보는 것을 방해해서는 안 된다.	The players of the serving team must not prevent their opponent, through individual or collective screening, from seeing the service hit and the flight path of the ball.	12.5.2

12.5.2	서비스를 실행하는 동안 서빙팀의 한 선수나 여러 명의 선수들이 팔을 흔들거나, 점프 하거나, 또 옆으로 움직이거나 또는 그룹으로 서 있음으로서 스크린을 형성하게 된다. 그렇게 해서 볼이 네트의 수직면에 도달할 때까지 서비스 타구와 볼의 진행 방향을 숨기는 것이다. 둘 중 하나가 리시빙팀에게 보이면 스크린이 아니다.	A player or a group of players of the serving team make(s) a screen by waving arms, jumping or moving sideways during the execution of the service, or by standing grouped, in order that both the service hit and the flight path of the ball are hidden until the ball reaches the vertical plane of the net. Should either be visible to the receiving team this is not a screen.	12.4, D6
12.5.3	서비스 중에는 볼이 네트를 넘어갈 때까지 서빙팀의 모든 선수가 손을 머리 위로 올리는 행위를 금지한다. 주심은 의도적인 스크린이 의심될 경우 경기 주장을 통해 해당 팀에게 주의(조언)를 줄 수 있다.	Any player of the serving team is forbidden to raise hands above the head during service, until the ball has passed beyond the net. The 1st referee is permitted to caution (advise) a team through the game captain, if he/she suspects that it is deliberately screening.	12.4, 12.5.2, D6, D11 (12)

12.6 서비스 동안 이루어지는 반칙 FAULTS MADE DURING THE SERVICE

12.6.1	서빙 반칙 다음과 같은 반칙을 범한 경우에는 상대편이 위치를 위반했다고 하더라도 상대편에 서비스를 넘겨주어야 한다. 서버가 :	Serving faults The following faults lead to a change of service even if the opponent is out of position. The server :	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	서비스 순서를 위반한 경우.	violates the service order.	12.2
12.6.1.2	서비스를 적절하게 실행하지 못한 경우.	does not execute the service properly.	12.4
12.6.2	서비스 타구 후 반칙. 다음과 같은 경우에는 볼이 정확하게 타구된 후라도 서비스는 반칙으로 간주된다 (선수가 위치반칙을 하지 않은 경우) 볼이 :	Faults after the service hit. After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault (unless a player is out of position) if the ball :	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	서빙팀 선수에게 닿거나 완전하게 통과 허용공간을 통하여 네트 수직면을 지나가지 못한 경우;	touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net completely through the crossing space;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	“아웃”된 경우;	goes “out”;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	스크린 위를 지나간 경우.	passes over a screen.	12.5, D11(12)

12.7 서빙 반칙과 위치반칙 SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS

12.7.1	서버가 서비스 타구를 하는 순간에 반칙(부적절한 실행, 잘못된 로테이션 순서 등)을 하고 상대편은 위치 위반을 한 경우, 제재는 서빙 반칙에 부과된다.	If the server makes a fault at the moment of the service hit (improper execution, wrong rotational order, etc.) and the opponent is out of position, it is the serving fault which is sanctioned.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

12.7.2	반면에 서비스는 바르게 실행했으나 이후 서비스 반칙(아웃, 스크린 위 통과 등)이 발생한 경우에는 상대편의 위치반칙이 먼저 발생했으므로 제재는 위치반칙에 부과된다.	Instead, if the execution of the service has been correct, but the service subsequently becomes faulty (goes out, goes over a screen, etc.), the positional fault has taken place first and is sanctioned.	7.5.3, 12.6.2
13	**공격타구**	**ATTACK HIT**	
13.1	**공격타구의 특성**	**CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT**	12, 14.1.1
13.1.1	서비스와 블록을 제외하고, 상대편 방향으로 볼을 보내는 모든 행위는 공격타구로 간주한다.	All actions which direct the ball towards the opponent, with the exception of service and block, are considered as attack hits.	
13.1.2	공격타구를 하는 동안 볼을 잡거나 던지지 않고 깨끗하게 타구한 경우에 한하여 티핑 (tipping: 가볍게 툭 치는 것)이 허용된다.	During an attack hit, tipping is permitted only if the ball is cleanly hit, and not caught or thrown.	9.2.2
13.1.3	공격타구는 볼이 네트 수직면을 완전히 통과하거나 상대편에 의해 접촉되는 순간 완료된다.	An attack hit is completed at the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by an opponent.	
13.2	**공격타구의 제한**	**RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT**	
13.2.1	전위 선수는 볼이 자기 팀 경기공간 내에 있는 한, 어떠한 높이에서든 공격타구를 완료할 수 있다. (규칙 13.2.4와 13.3.6 제외)	A front-row player may complete an attack hit at any height, provided that the contact with the ball has been made within the player's own playing space. (except Rules 13.2.4 and 13.3.6)	7.4.1.1
13.2.2	후위선수는 어택라인 뒤에서는 어떠한 높이에서든 공격타구를 완료할 수 있다 :	A back-row player may complete an attack hit at any height from behind the front zone :	1.4.1, 7.4.1.2 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	후위선수는 도약 시 발이 어택라인을 접촉하거나 넘어가서는 안 된다;	at his/her take-off, the player's foot (feet) must neither have touched nor crossed over the attack line;	1.3.4
13.2.2.2	후위선수는 타구 후 전위지역내에 착지해도 된다.	after his/her hit, the player may land within the front zone.	1.4.1
13.2.3	후위선수도 접촉하는 순간 볼의 일부가 네트상단 보다 아래에 있다면 전위지역내에서 공격타구를 완료할 수 있다.	A back-row player may also complete an attack hit from the front zone, if at the moment of the contact a part of the ball is lower than the top of the net.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	상대편이 서비스한 볼이 전위지역 내에서 네트상단보다 완전히 위에 있는 경우에는 어떠한 선수도 공격타구를 완료할 수 없다.	No player is permitted to complete an attack hit on the OPPONENT'S service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net.	1.4.1
13.3	**공격타구 반칙**	**FAULTS OF THE ATTACK HIT**	
13.3.1	선수가 상대팀의 경기공간 내에서 볼을 타구하는 경우	A player hits the ball within the playing space of the opposing team	13.2.1, D11 (20)

13.3.2	선수가 타구한 볼이 “아웃”되는 경우	A player hits the ball “out”	8.4, D11 (15)
13.3.3	후위선수가 네트상단보다 완전히 높은 곳에 있는 볼을 전위지역내에서 공격타구를 완료한 경우	A back-row player completes an attack hit from the front zone, if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	선수가 상대편이 서비스한 볼이 네트상단보다 완전히 높이 있는 상태에서 전위지역 내에서 공격타구를 완료한 경우	A player completes an attack hit on the opponent’s service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
13.3.5	리베로가 볼이 네트상단보다 완전히 높이 있는 상태에서 공격타구를 완료한 경우	A Libero completes an attack hit if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	리베로가 전위지역내에서 오버핸드 패스로 올린 볼을 다른 선수가 네트상단 보다 높은 위치에서 공격타구를 완료한 경우	A player completes an attack hit from higher than the top of the net when the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/ her front zone	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 블록 BLOCK

14.1 블로킹 BLOCKING

14.1.1	블로킹은 네트 가까이에 있는 선수들이 볼 접촉 높이와 무관하게 네트상단보다 높게 손을 뻗어 상대편으로부터 넘어오는 볼을 차단하는 동작을 말한다. 전위선수들만 블록을 완료할 수 있으며 볼과 접촉하는 순간 신체의 일부가 네트상단보다 높이 있어야 한다.	Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net, regardless of the height of the ball contact. Only front-row players are permitted to complete a block, but at the moment of the contact with the ball, a part of the body must be higher than the top of the net.	7.4.1.1
14.1.2	블록 시도 블록 시도는 볼 접촉없이 블로킹하는 동작을 말한다.	Block attempt A block attempt is the action of blocking without touching the ball.	
14.1.3	완료된 블록 블록은 볼이 블로커에 의해 접촉될 때 완료된다.	Completed block A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.	D7
14.1.4	집단 블록 집단 블록은 서로 가까이에 있는 2명 내지 3명의 선수들이 실행하며 이들 중 한 명이 볼을 접촉할 때 완료된다.	Collective block A collective block is executed by two or three players close to each other and is completed when one of them touches the ball.	

14.2 블록 접촉 BLOCK CONTACT

	연속적인 (빠르고 계속적인) 볼 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 이루어진 경우라면 한 명 또는 그 이상의 블로커가 실행할 수 있다.	Consecutive (quick and continuous) contacts with the ball may occur by one or more blockers, provided that the contacts are made during one action.	9.1.1, 9.2.3

14.3	**상대편 공간 내에서의 블로킹**	**BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE**	D11 (20)
	블로킹에 있어서 선수는 블로킹 동작이 상대편 플레이에 방해가 되지 않는다면 네트를 넘어 손이나 팔이 네트를 넘어갈 수 있다. 따라서 상대팀이 공격 타구를 실행하기 전 네트를 넘어 볼을 접촉하는 것은 허용되지 않는다.	In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net, provided that this action does not interfere with the opponent's play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net before an opponent has executed an attack hit.	13.1.1
14.4	**블록과 팀 타구**	**BLOCK AND TEAM HITS**	
14.4.1	블록 접촉은 팀 타구로 간주하지 않는다. 따라서 팀은 블록 접촉 후 3회 타구를 실행한 후 볼을 되돌려 보낼 수 있다.	A block contact is not counted as a team hit. Consequently, after a block contact, a team is entitled to three hits to return the ball.	9.1, 14.4.2
14.4.2	블록 후 이루어지는 첫 타구는 블록 시 볼을 접촉했던 선수를 포함하여 어떠한 선수든 실행할 수 있다.	The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block.	14.4.1
14.5	**서비스 블로킹**	**BLOCKING THE SERVICE**	12, D11 (12)
	상대편 서비스를 블록하는 것은 금지한다.	To block an opponent's service is forbidden.	
14.6	**블로킹 반칙**	**BLOCKING FAULTS**	D11 (20)
14.6.1	블로커가 상대팀 공격타구 전에 상대편 공간 안에서 볼을 접촉하는 것	The blocker touches the ball in the OPPONENT'S space before the opponent's attack hit	14.3
14.6.2	후위선수나 리베로가 블록을 완료하거나 완료된 블록에 참가하는 경우	A back-row player or a Libero completes a block or participates in a completed block	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	상대편 서비스를 블로킹 하는 경우	Blocking the opponent's service	14.5, D11 (12)
14.6.4	블록된 볼이 "아웃"되는 경우	The ball is sent "out" off the block	8.4
14.6.5	안테나 바깥쪽 상대편 공간에서 볼을 블로킹하는 경우	Blocking the ball in the opponent's space from outside the antenna	
14.6.6	리베로가 개인 또는 집단 블록을 시도하는 경우	A Libero attempts an individual or collective block	14.1.1, 19.3.1.3

제5장 - CHAPTER 5
경기 중단, 세트간 휴식과 지연 - INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

			See Rules
15	**경기중단**	**INTERRUPTIONS**	
	경기 중단이란 하나의 랠리가 완료된 이후부터 주심이 다음 서비스를 위한 휘슬을 불때까지의 시간을 말한다.	An interruption is the time between one completed rally and the 1st referee's whistle for the next service.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	타임아웃과 선수교대만 정규적인 경기중단으로 간주된다.	The only regular game interruptions are TIME-OUTS and SUBSTITUTIONS.	
15.1	**정규적인 경기중단 횟수**	**NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS**	
	각 팀은 세트 당 2회의 타임아웃과 6회의 선수교대를 요구할 수 있다.	Each team may request a maximum of two timeouts and six substitutions per set.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	**정규적인 경기중단 연속**	**SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS**	
15.2.1	각 팀은 같은 경기중단내에 타임아웃은 1회 또는 2회, 선수교대는 1회 요구할 수 있다.	Request for one or two time-outs, and one request for substitution by either team may follow one another, within the same interruption.	15.4, 15.5
15.2.2	다만, 한 팀이 같은 경기중단 동안에 선수교대를 연속하여 요구할 수는 없다. 같은 요구동안 2명 또는 그 이상의 선수들을 동시에 교대할 수는 있다.	However, a team is not authorized to make consecutive requests for substitution during the same interruption. Two or more players may be substituted at the same time within the same request.	15.5, 15.6.1
15.2.3	한 팀이 별도로 요구하는 두 번의 선수교대요구 사이에는 반드시 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다. (예외: 부상이나 퇴장/자격박탈에 의한 강제적인 교대 (5.5.2, 15.7, 15.8))	There must be a completed rally between two separate substitution requests by the same team. (Exception: a forced substitution due to injury or expulsion/disqualification (15.5.2, 15.7, 15.8))	6.1.3, 15.5
15.2.4	같은 경기중단 동안 요구가 거절되고 경기지연의 경고제재가 가해진 후에는 어떠한 정규적인 경기중단(타임아웃과 선수교대)의 요구도 허락하지 않는다. (즉, 다음의 완료된 랠리가 끝나기 이전)	It is not permitted to request any regular game interruption after having had a request rejected and sanctioned by a delay warning during the same interruption. (i.e. before the end of next completed rally)	16.1.2
15.3	**정규적인 경기중단 요청**	**REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS**	
15.3.1	정규적인 경기중단은 감독 또는 감독의 부재 시에는 코치와 경기 주장만이 요구할 수 있다.	Regular game interruptions may be requested by the coach, or in the absence of the coach, by the assistant coach or by the game captain, and only by them.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15

15.3.2	세트 시작 전 선수교대는 허용되며 이는 해당 세트의 정규적인 선수교대로 기록된다.	Substitution before the start of a set is permitted, and should be recorded as a regular substitution in that set.	7.3.4

15.4 타임아웃 TIME-OUTS

15.4.1	타임아웃 요청은 볼이 아웃 오브 플레이 상태일 때 그리고 서비스휘슬을 불기 전에 공식적인 핸드 시그널을 보여줌으로써 이루어진다. 요청된 모든 타임아웃은 30초 동안 지속된다.	Time-out requests must be made by showing the corresponding hand signal, when the ball is out of play and before the whistle for service. All requested time-outs last for 30 seconds.	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
	FIVB, 세계 및 공식대회의 경우, 타임아웃의 시간 제한은 조직위로 부터 요구에 근거한 그런 비슷한 요구를 FIVB가 승인한다면 조정될 수 있다.	For FIVB, World and Official Competitions it is obligatory to use the buzzer and then the hand signal to request time-out.	
	FIVB, 세계 그리고 공식대회에서, 부저를 사용하고 나서 타임아웃 요청을 위한 핸드시그널을 사용하는 것은 의무적이다.	For FIVB, World and Official Competitions it is obligatory to use the buzzer and then the hand signal to request time-out.	
15.4.2	경기 중인 선수들은 타임아웃 동안 자기 팀 벤치 근처 자유지역으로 이동해야 한다.	During all time-outs, the players in play must go to the free zone near their bench.	D1a

15.5 선수교대 SUBSTITUTION

15.5.1	선수교대란 기록원에 의해 기록된 선수가 코트에서 나오는 선수 위치로 교체되어 들어가는 행위를 말하며 리베로 또는 리베로 대체선수는 선수교대에 해당되지 않는다.	A substitution is the act by which a player, other than the Libero or his/ her replacement player, after being recorded by the scorer, enters the game to occupy the position of another player, who must leave the court at that moment.	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	경기 중 선수 부상으로 인해 선수교대를 해야하는 경우 감독 (또는 경기 주장)은 선수교대 공식 핸드 시그널을 보여주어야 한다.	When the substitution is enforced through injury to a player in play this may be accompanied by the coach (or game captain) showing the corresponding hand signal.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11(5)

15.6 선수교대 제한 LIMITATION OF SUBSTITUTIONS

15.6.1	선발 라인업 선수는 세트 당 한번 교대되어 나갔다 다시 들어올 수 있으며 다시 들어올 때는 라인업 용지에 기재된 원래 위치로 복귀해야 한다.	A player of the starting line-up may leave the game, but only once in a set, and re-enter, but only once in a set, and only to his/her previous position in the line-up.	7.3.1
15.6.2	교대선수는 세트 당 한 번 선발 라인업 선수 위치로 들어갈 수 있으며 반드시 동일한 선발 선수와 교대할 수 있다.	A substitute player may enter the game in place of a player of the starting line-up, but only once per set, and he/she can only be substituted by the same starting player.	7.3.1

15.7 예외적인 선수교대 EXCEPTIONAL SUBSTITUTION

부상/질병, 혹은 세트 퇴장/자격 박탈로 경기를 계속 할 수 없는 선수(리베로 제외)는 합법적으로 교대되어야 한다. 만약 이것이 불가능하다면, 팀은 규칙 15.6의 제한을 넘어 예외적인 선수교대를 할 수 있다.

A player (except the Libero) who cannot continue playing due to injury/ illness, or expulsion/disqualification should be substituted legally. If this is not possible, the team is entitled to make an EXCEPTIONAL substitution, beyond the limits of Rule 15.6.

15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

예외적인 선수교대란 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈 발생 순간에 코트에 있지 않은 선수(리베로, 제2리베로, 정규의 대체 선수 제외)가 부상/질병/퇴장/자격 박탈 당한 선수를 대신해서 경기에 들어가는 것을 말한다. 부상/질병/퇴장으로 교대된 선수는 경기에 다시 들어갈 수 없다.

An exceptional substitution means that any player who is not on the court at the time of the injury/illness/expulsion/disqualification, except the Libero, second Libero or their regular replacement player, may be substituted into the game for the injured/ill/expelled/disqualified player. The injured/ill/expelled player substituted via exceptional substitution is not allowed to re-enter the match.

예외적인 선수교대는 정규적인 선수교대로 간주하지 않는다. 다만, 경기기록지에 세트와 경기의 총 선수교대 횟수의 일부로 기록된다.

An exceptional substitution cannot be counted in any case as a regular substitution, but should be recorded on the score sheet as part of the total of substitutions in the set and the match.

15.8 퇴장 및 자격박탈에 의한 선수교대 SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION

퇴장 또는 자격박탈된 선수는 합법적인 선수교대를 통해 즉시 교대가 이루어져야 한다. 이러한 교대가 불가능한 경우 해당 팀은 예외적인 선수교대를 할 권리가 있다. 만약 이것이 불가능하다면, 그 팀은 불완전한 팀으로 선언된다.

An EXPELLED or DISQUALIFIED player must be substituted immediately through a legal substitution. If this is not possible, the team has the right to do an exceptional substitution. If this is not possible, the team is declared INCOMPLETE.

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

15.9 불법적인 선수교대 ILLEGAL SUBSTITUTION

15.9.1 규칙 15.6에 명시된 제한사항을 초과하거나 (규칙 15.7의 경우 제외) 미등록 선수가 관련된 선수교대는 불법으로 간주한다. (단, 국내경기에서 무자격 선수나 미등록 선수가 경기에 들어갈 경우 몰수패로 처리한다.)

A substitution is illegal, if it exceeds the limitations indicated in Rule 15.6 (except the case of Rule 15.7), or an unregistered player is involved.

15.9.2 팀이 불법적인 교대를 시행한 후 경기가 재개된 경우에는 다음과 같은 절차를 순서대로 적용해야 한다 :

When a team has made an illegal substitution and the play has been resumed the following procedure shall apply, in sequence :

8.1, 15.6

15.9.2.1 해당 팀에 대한 벌칙으로 상대편에게 1점과 서브권을 준다,

the team is penalized with a point and service to the opponent,

6.1.3

15.9.2.2 교대를 수정한다,

the substitution must be retified,

15.9.2.3 반칙팀이 반칙 후 불법으로 획득한 점수는 취소된다. 상대편 점수는 그대로 유지된다.

the points scored by the team at fault since the fault was committed are cancelled. the opponent's points remain valid.

15.10 선수교대 절차 SUBSTITUTION PROCEDURE

15.10.1	선수교대는 선수교대지역 내에서 이루어져야 한다.	Substitution must be carried out within the substitution zone.	1.4.3, D1b
15.10.2	선수교대에는 선수들의 교대를 허용하고 경기기록지에 교대 사실을 기록하는데 필요한 시간만 주어진다.	A substitution shall only last the time needed for recording the substitution on the score sheet, and allowing entry and exit of the players.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3.1	실질적인 선수교대 요구는 경기중단 동안에 교대할 선수가 경기할 준비를 하고 선수교대지역으로 들어가는 순간에 시작된다. 부상으로 인한 선수교대 또는 세트 시작 전 선수교대가 아니라면 감독은 선수교대 핸드시그널을 제시할 필요가 없다.	The actual request for substitution starts at the moment of the entrance of the substitute player(s) into the substitution zone, ready to play, during an interruption. The coach does not need to make a substitution hand signal except if the substitution is for injury or before the start of the set.	
15.10.3.2	요구 순간에 선수가 준비되지 않은 경우, 선수교대가 허용되지 않으며 해당 팀은 경기지연에 따른 제재를 받는다.	If the player is not ready in the moment of the request, the substitution is not granted and the team is sanctioned for a delay.	16.2, D9
15.10.3.3	선수교대 요구는 기록원의 부저 또는 부심의 휘슬로써 각각 알려지고 승인된다. 부심은 선수교대를 허가한다.	The request for substitution is acknowledged and announced by the scorer or 2nd referee, by use of the buzzer or whistle respectively. The 2nd referee authorises the substitution.	24.2.6
	FIVB 세계 대회 및 공식 대회에서 번호판이 교대 장비로 사용된다.(기록원에게 자료를 보내기 위한 전자장치를 사용할 때 제외)	For FIVB, World and Official Competitions, numbered paddles are used to facilitate the substitution. (except when electronic devices are used to transmit the data to the scorer)	
15.10.4	팀이 한 명 이상의 선수들을 동시에 교대하고자 하는 경우, 교대선수 모두 동시에 선수교대 지역으로 입장해야 하며 이들 교대는 동일한 요구로 간주된다. 이 경우, 선수교대는 한 번에 한 조씩 순차적으로 이루어져야 한다. 한 조가 불법적인 교대인 경우, 나머지 정당한 교대(들)는 허가하되 불법적인 교대는 거부한 후 지연 제재를 부과한다.	If a team intends to make simultaneously more than one substitution, all substitute players must enter the substitution zone at the same time to be considered in the same request. In this case, substitutions must be made in succession, one pair of players after another. If one is illegal, the legal one(s) is/are granted and the illegal is rejected and subject to a delay sanction.	1.4.3, 15.2.2

15.11 부당한 요구 IMPROPER REQUESTS

15.11.1	다음에 해당되는 경우 경기중단 요구는 부당한 것으로 간주한다:	It is improper to request any regular game interruption :	15
15.11.1.1	랠리 중 또는 서브 휘슬을 부는 순간이나 그 후에 요구 하는 경우,	during a rally or at the moment of or after the whistle to serve,	12.3

15.11.1.2	권한이 없는 팀원이 요구하는 경우,	by a non-authorized team member,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	경기 중인 선수의 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈의 경우는 제외하고, 같은 경기중단 동안 같은 팀이 두 번째 선수교대를 요구하는 경우(즉, 다음의 랠리가 종료되기 전),	for a second substitution by the same team during the same interruption (i.e. before the end of the next completed rally), except in the case of injury/illness/expulsion/disqualification of a player in play,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	타임아웃과 선수교대의 허용 횟수를 모두 사용한 후 요구하는 경우	after having exhausted the authorized number of time-outs and substitutions.	15.1
15.11.2	첫 번째 부당한 요구가 경기에 영향을 주지 않거나 경기를 지연시키지 않은 경우에는 해당 요구를 거절한 후 다른 결과 없이 기록지에 기록한다.	The first improper request by a team in the match that does not affect or delay the game shall be rejected, but it must be recorded on the score sheet without any other consequences.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	같은 팀이 추가적으로 부당한 요구를 하는 경우 해당 요구 모두 경기지연으로 간주한다.	Any further improper request in the match by the same team constitutes a delay.	16.1.4, D11 (25)

16 경기지연 GAME DELAYS

16.1 지연의 형태 TYPES OF DELAYS

	경기 속행을 늦추는 팀의 부당한 행위는 지연에 해당하며, 다음의 경우가 포함된다 :	An improper action of a team that defers resumption of the game is a delay and includes, among others :	
16.1.1	정규적인 경기중단을 지연시키는 행위;	delaying regular game interruptions;	15.10.2
16.1.2	경기속행 지시 이후에도 경기중단을 지속시키는 행위;	prolonging interruptions, after having been instructed to resume the game;	15
16.1.3	불법적인 교대를 요구하는 행위;	requesting an illegal substitution;	15.9
16.1.4	부당한 요구를 반복하는 행위;	repeating an improper request;	15.11.3
16.1.5	팀원이 경기를 지연하는 행위.	delaying the game by a team member.	

16.2 지연 제재 DELAY SANCTIONS

D9

16.2.1	“지연 경고”와 “지연 벌칙”은 팀에 대한 제재결과이다.	“Delay warning” and “delay penalty” are team sanctions.	
16.2.1.1	지연 제재는 경기 내내 유효하다.	Delay sanctions remain in force for the entire match.	6.3
16.2.1.2	모든 지연 제재는 경기기록지에 기재된다.	All delay sanctions are recorded on the score sheet.	25.2.2.6
16.2.2	팀원에 의한 첫 번째 경기지연에는 “지연 경고” 제재가 주어진다.	The first delay in the match by a team member is sanctioned with a “DELAY WARNING”.	4.1.1, D11 (25)

16.2.3	같은 경기에서 같은 팀의 팀원에 의한 두 번째와 그 이후의 지연은 모두 반칙으로 간주하며 "지연 벌칙"의 제재가 주어지고, 상대편에 1점과 서브권을 준다.	The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match constitute a fault and are sanctioned with a "DELAY PENALTY" a point and service to the opponent.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	세트 시작 전이나 세트 사이에 부과된 지연 제재는 다음 세트에 적용된다.	Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set.	18.1

17 예외적인 경기중단 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

17.1 부상/질병 INJURY / ILLNESS

17.1.1	볼이 인 플레이 상태일 때 심각한 사고가 발생한 경우 심판은 즉시 경기를 중단하고 코트에 의료진이 들어가도록 허용한다.	Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court.	8.1
	이후 랠리를 다시 시작한다.	The rally is then replayed.	6.1.3
17.1.2	부상/질병 있는 선수를 합법적으로 또는 예외적으로 교대시킬 수 없는 경우 해당 선수에게 3분간의 회복 시간을 허용하되, 동일한 선수에게 한 경기에서 한 번 이상은 허용하지 않는다. 선수가 회복되지 않는 경우 해당 팀은 불완전 팀으로 선언된다.	If an injured/ill player cannot be substituted legally or exceptionally, the player is given a 3-minute recovery time, but not more than once for the same player in the match. If the player does not recover, his/her team is declared incomplete.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1

17.2 외부적 방해 EXTERNAL INTERFERENCE

	경기 도중 외부로부터 방해가 있는 경우 경기는 중단되어야 하며 이후 랠리를 다시 진행한다.	If there is any external interference during the game, the play has to be stopped and the rally is replayed.	6.1.3, D11 (23)

17.3 경기중단의 연장 PROLONGED INTERRUPTIONS

17.3.1	예기치 못한 상황으로 경기가 중단되는 경우 주심, 주최기관 및 관리위원회(해당되는 경우)는 경기 정상화 방안을 결정해야 한다.	If unforeseen circumstances interrupt the match, the 1st referee, the organizer and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to re-establish normal conditions.	23.2.3
17.3.2	1회 또는 여러 번의 경기중단이 총 4시간을 초과하지 않을 경우 :	Should one or several interruptions occur, not exceeding 4 hours in total :	17.3.1
17.3.2.1	경기가 동일한 코트에서 재개될 경우, 중단되었던 세트는 동일한 점수, 동일한 선수(퇴장 또는 자격박탈 선수 제외), 그리고 동일한 위치에서 정상적으로 계속되어야 한다. 이미 진행된 세트의 점수는 유지 된다;	if the match is resumed on the same playing court, the interrupted set shall continue normally with the same score, players (except expelled or disqualified ones) and positions. The sets already played will keep their scores;	1, 7.3
17.3.2.2	경기가 다른 코트에서 재개될 경우, 도중에 중단 되		

었던 세트는 취소되며 동일한 팀원과 선발 라인업 (퇴장 또는 자격박탈 선수 제외)으로 경기를 다시 진행하며 제재 관련 기록은 모두 유지된다. 이미 완료된 세트의 점수는 그대로 유지된다.

if the match is resumed on another playing court, the interrupted set is cancelled and replayed with the same team members and the same starting line-ups (except expelled or disqualified ones) and the record of all sanctions will be maintained. The sets already played will keep their scores.

7.3, 21.4.1, D9

17.3.3 1회 또는 여러번 이루어진 경기중단이 총 4시간을 초과하는 경우에는 전체경기를 다시 진행한다.

Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

18 세트 간 휴식 및 코트 교대 INTERVALS AND CHANGE OF COURTS

18.1 세트 간 휴식 INTERVALS

휴식시간은 세트와 세트 사이의 시간을 말한다. 모든 세트 간 휴식시간은 3분간 지속된다. 이 시간에 코트 교대와 경기기록지에 팀 라인업을 기록한다.

An interval is the time between sets. All intervals last three minutes.
During this period of time, the change of courts and line-up registrations of the teams on the score sheet are made.

4.2.4

7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

2세트와 3세트 사이의 휴식은 조직위의 요구에 따라 10분까지 연장될 수 있다.

The interval between the second and the third set can be extended up to 10 minutes by the competent body at the request of the organizer.

18.2 코트 교대 CHANGE OF COURTS

D11 (3)

18.2.1 팀은 최종 세트를 제외하고 매 세트 후 코트를 바꾼다.

After each set, the teams change courts, with the exception of the deciding set.

7.1

18.2.2 최종 세트에서는 앞선 팀이 8점에 도달하면 지체 없이 코트를 바꾸며 선수 위치는 그대로 유지한다.

In the deciding set, once the leading team reaches 8 points, the teams change courts without delay and the player positions remain the same.

6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

8점에 도달한 후 코트의 교대가 이루어지지 않은 경우에는 실수를 인지한 즉시 교대를 실행한다. 교대할 때의 점수는 동일하게 유지된다.

If the change is not made once the leading team reaches 8 points, it will take place as soon as the error is noticed. The score at the time that the change is made remains the same.

제6장 - CHAPTER 6
리베로 선수 – THE LIBERO PLAYER

19	**리베로 선수**	**THE LIBERO PLAYER**	See Rules
19.1	**리베로 지명**	**DESIGNATION OF THE LIBERO**	5
19.1.1	각 팀은 경기기록지 선수명단에서 수비전담선수를 2명까지 지명할 권리를 갖는다. FIVB, 세계 및 공식 성인대회에서는 팀의 경기기록지에 선수가 12명 보다 많이 기재된 경우에는 선수 명단에서 2명의 리베로를 의무적으로 지명해야 한다.	Each team has the right to designate from the list of players on the score sheet up to two specialist defensive players Liberos. In FIVB, World and Official competitions for Seniors, if a team has more than 12 players recorded in the score sheet, TWO Liberos are mandatory in the team list.	4.1.1
19.1.2	모든 리베로는 경기기록지의 리베로를 위한 특별란에 기록되어야 한다.	All Liberos must be recorded on the score sheet in the special lines reserved for this.	5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	코트에 있는 리베로가 활동리베로이다. 또 다른 리베로가 있는 경우 팀의 제2리베로가 된다. 코트에는 언제든지 단 한 명의 리베로만 있을 수 있다.	The Libero on court is the Acting Libero. If there is another Libero, he/she is the second Libero for the team. Only one Libero may be on court at any time.	
19.2	**복장**	**EQUIPMEMT**	4.3
	리베로는 팀의 다른 선수들의 유니폼 색상과 확연하게 다른 색상의 유니폼(또는 재지명된 리베로를 위한 상의재킷/가슴받이)을 착용해야 한다. 두 명의 리베로는 서로 다른 유니폼을 입을 수 있고, 팀의 나머지 선수들과도 다른 유니폼을 입을 수 있다. 리베로 유니폼은 팀의 다른 선수들과 마찬가지로 번호가 부착되어 있어야 한다. FIVB, 세계 그리고 공식대회에서는 재지명된 리베로는 가급적 원래의 리베로와 동일한 스타일과 색상의 상의를 입어야 하며 자신의 고유 번호를 부착해야 한다.	The Libero player(s) must wear a uniform (or jacket/bib for the redesignated Libero) which has a different dominant colour from any colour of the rest of the team. The uniform must clearly contrast with the rest of the team. Both Liberos can be in uniforms different from each other and from the rest of the team. The Libero uniforms must be numbered like the rest of the team. For FIVB, World and Official competitions, the redesignated Libero should, if possible, wear the same style and colour of jersey as the original Libero, but should keep his/her own number.	
19.3	**리베로 관련 행동**	**ACTIONS INVOLVING THE LIBERO**	
19.3.1	경기 중 행동 :	The playing actions :	
19.3.1.1	리베로는 후위에 있는 어떠한 선수와도 대체 할 수 있다.	The Libero is allowed to replace any player in a back row position.	7.4.1.2

19.3.1.2	리베로는 후위선수로서만 경기할 수 있으며 볼을 접촉하는 순간 볼이 네트상단보다 완전히 위에 있는 경우에는 어디에서도 경기코트와 자유지역 포함) 공격타구를 완료할 수 없다.	He/she is restricted to perform as a back row player and is not allowed to complete an attack hit from anywhere (including playing court and free zone) if at the moment of the contact the ball is entirely higher than the top of the net.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	리베로는 서브, 블록 또는 블록 시도를 할 수 없다.	He/she may not serve, block or attempt to block.	12.4.1,14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	리베로가 전위지역에서 손가락을 이용한 오버핸드 패스로 올린 볼이 네트상단보다 완전히 높이 있는 경우 어떠한 선수도 공격타구를 완료할 수 없다. 리베로가 같은 동작을 전위지역 바깥에서 수행한 경우에는 해당 볼을 자유롭게 공격할 수 있다.	A player may not complete an attack hit when the ball is entirely higher than the top of the net, if the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone. The ball may be freely attacked if the Libero makes the same action from outside his/her front zone.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2	리베로대체	Libero Replacements	
19.3.2.1	리베로대체는 선수교대로 간주하지 않는다. 리베로대체는 횟수에는 제한이 없으나 두 번의 리베로대체 사이에는 반드시 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다 (벌칙에 의한 팀 로테이션으로 인해 리베로가 위치 4로 이동하거나 활동리베로가 경기를 할 수 없게 되어 랠리가 완료되지 못한 경우는 예외)	Libero Replacements are not counted as substitutions. They are unlimited but there must be a completed rally between two Libero replacements (unless a penalty causes the team to rotate and the Libero to move to position four, or the Acting Libero becomes unable to play, making the rally incomplete)	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	정규의 대체선수는 어떤 리베로든 대체할 수 있다. 활동리베로는 정규의 대체선수 또는 제2리베로에 의해서만 교체될 수 있다.	The regular replacement player may replace and be replaced by either Libero. The Acting Libero can only be replaced by the regular replacement player for that position or by the second Libero.	
19.3.2.3	각 세트를 시작할 때, 리베로는 부심이 라인업을 확인 하고 선발선수와의 리베로대체를 허락하기 전에는 코트에 들어갈 수 없다.	At the start of each set, the Libero cannot enter the court until the 2nd referee has checked the line-up and authorised a Libero replacement with a starting. player	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	다른 리베로대체는 볼이 아웃 오브 플레이인 상태에서 그리고 서비스 휘슬 전에 이루어져야 한다.	Other Libero replacements must only take place while the ball is out of play and before the whistle for service.	8.2, 12.3
19.3.2.5	서비스 휘슬은 불었지만 서비스 타구 전에 이루어진 리베로대체는 거절되지 않아야 한다. 다만, 랠리 종료 후 경기 주장에게 그러한 절차는 허용되지 않으며 반복될 시 지연 제재의 대상이 된다는 사실을 알려야 한다.	A Libero replacement made after the whistle for service but before the service hit should not be rejected. however, at the end of the rally, the game captain must be informed that this is not a permitted procedure, and that repetition will be subject to delay sanctions.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	차후에 리베로대체가 지연되는 경우에는 즉시 경기를 중단하고 지연제재를 부과해야 한다. 다음 서브할 팀은 지연제재 단계에 따라 결정된다.	Subsequent late Libero replacements shall result in the play being interrupted immediately, and the imposition of a delay sanction. The team to servenext will be determined by the level of the delay sanction.	16.2, D9

19.3.2.7	리베로와 리베로대체선수는 “리베로대체지역”을 통해서만 코트에 들어가거나 나갈 수 있다.	The Libero and the replacing player may only enter or leave the court through the Libero Replacement Zone.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	리베로대체는 리베로 기록지(해당될 경우) 또는 전자 기록지에 기록한다.	Libero replacements must be recorded in the Libero Control Sheet (if one is used) or on the electronic score sheet.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	다음과 같은 경우는 불법적인 리베로대체에 해당 된다 : - 리베로대체 사이에 완료된 랠리가 없는 경우, - 리베로가 정규의 대체선수 또는 제2리베로가 아닌 선수로 대체된 경우 불법적인 리베로대체는 불법적인 선수교대와 같은 방법으로 처리해야 한다.	An illegal Libero replacement can involve. (amongst others) : – no completed rally between Libero replacements, – the Libero being replaced by a player other than the second Libero or the regular replacement player An illegal Libero replacement should be considered in the same way as an illegal substitution. i.e. should the	6.1.3 15.9 15.9
	즉, 불법적인 리베로대체가 다음 랠리 시작 전에 발견된 경우에는 심판들이 이를 정정하고, 해당 팀은 지연 제재를 받는다;	illegal Libero replacement be noticed before the start of the next rally, then this is corrected by the referees, and the team is sanctioned for delay;	D9
	불법적인 리베로대체가 서비스 타구 후에 발견된 경우에는 불법적인 선수교대와 동일한 방식으로 처리한다.	should the illegal Libero replacement be noticed after the service hit, the consequences are the same as for an illegal substitution.	15.9

19.4 신규 리베로 재지명 RE-DESIGNATION OF A NEW LIBERO

19.4.1	리베로가 부상을 입었거나 질병, 퇴장, 또는 자격박탈로 경기를 할 수 없게 되는 경우 감독 또는 감독의 부재 시 경기 주장은 어떠한 이유로든 리베로가 경기를 수행할 수 없다고 선언할 수 있다.	The Libero becomes unable to play if injured, ill, expelled or disqualified. The Libero can be declared unable to play for any reason by the coach or, in the absence of a coach, by the game captain.	21.3.2, 21.3.3, D9 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2	리베로가 한 명인 팀	Team with one Libero	
19.4.2.1	규칙 19.4.1에 따라 팀에 리베로가 단 한 명만 있거나 한 명의 리베로만 등록된 팀에서 리베로가 경기를 수행할 수 없다고 선언되는 경우 감독 (또는 감독 부재 시 경기 주장)은 재지명 순간에 코트에 있지 않은 선수들 (대체선수는 제외) 중 한 명을 남은 경기의 새로운 리베로로 재지명할 수 있다.	When only one Libero is available for a team according to Rule 19.4.1, or the team has only one registered, and this Libero becomes or is declared unable to play, the coach (game captain if no coach is present) may re-designate as Libero for the remainder of the match any other player (replacement player excepted) not on the court at the moment of the re-designation.	5.1.2.3, 19.4, 19.4.1
19.4.2.2	경기를 수행할 수 없는 활동리베로는 정규의 대체 선수 또는 재지명된 리베로에 의해 즉시 대체될 수 있다. 단, 재지명 대상인 리베로는 남은 경기 동안 경기를 수행할 수 없다.	If the Acting Libero becomes unable to play, he/she may be replaced by the regular replacement player or immediately and directly to court by a redesignated Libero. However, a Libero who is the subject of a rede ignation may not play for the remainder of the match.	

	코트에 없는 리베로에 대해 경기불가가 선언되는 경우 해당 리베로 또한 재지명 대상이 된다. 경기를 할 수 없다고 선언된 리베로는 남은 경기 동안 경기를 수행할 수 없다.	If the Libero is not on court when declared unable to play, he/she may also be the subject of a redesignation. The Libero declared unable to play may not play for the remainder of the match.	
19.4.2.3	감독 또는 감독 부재 시 경기 주장은 부심에게 리베로 재지명에 대해 알려야 한다.	The coach, or game captain if no coach is present, contacts the second referee informing him/her about re-designation.	5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
19.4.2.4	재지명된 리베로가 경기를 수행할 수 없게 되거나 수행할 수 없는 것으로 선언되는 경우 추가적인 재지명이 허용된다.	Should a redesignated Libero become or be declared unable to play, further re-designations are permitted.	19.4.1
19.4.2.5	만약 감독이 팀 주장을 새로운 리베로로 재지명을 요구하는 경우, 그러한 요구는 허용된다.	If the coach requests the team captain to be redesignated as the new Libero, this will be permitted.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	리베로로 재지명된 선수의 번호는 경기기록지 비고란과 리베로 기록지 (또는 해당되는 경우 전자기록지)에 기록해야 한다.	In the case of a re-designated Libero, the number of the player redesignated as Libero must be recorded on the score sheet remarks section and on the Libero control sheet. (or electronic score sheet if one is used)	25.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	리베로가 두 명인 팀 :	Team with two Liberos :	
19.4.3.1	팀이 기록지에 두 명의 리베로를 등록했으나 그 중 한 명이 경기를 할 수 없다면 팀은 한 명의 리베로로 경기를 수행할 권리를 갖는다. 남은 리베로가 경기를 계속할 수 있는 경우 재지명은 허용되지 않는다.	Where a team has registered on the score sheet two Liberos, but one becomes unable to play the team has the right to play with only one Libero. No re-designation will be allowed, however, unless the remaining Libero is unable to continue playing for the match.	4.1.1, 19.1.1 19.4

19.5 요약 SUMMARY

	퇴장 또는 자격박탈이 된 리베로는 팀의 제2리베로로 즉시 교체될 수 있다. 리베로가 단 한 명만 있는 팀은 리베로를 재지명할 권리를 갖는다.	If the Libero is expelled or disqualified, he/she may be replaced immediately by the team's second Libero. Should the team have only one Libero, then it has the right to make a redesignation.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

제7장 - CHAPTER 7
참가자의 행위 – PARTICIPANTS'CONDUCT

20 행위 요건 REQUIREMENTS OF CONDUCT

See Rules

20.1 스포츠맨다운 행위 SPORTSMANLIKE CONDUCT

20.1.1 경기 참가자는 "배구규칙"을 숙지하고 준수해야 한다.

Participants must know the "Official Volleyball Rules" and abide by them.

20.1.2 경기 참가자는 스포츠맨다운 행동으로 심판의 결정을 이의 없이 받아들여야 한다.
납득할 수 없을 경우에는 경기 주장을 통해서만 설명을 요구할 수 있다.

Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them.
In case of doubt, clarification may be requested only through the game captain.

5.1.2.1

20.1.3 경기 참가자는 심판의 결정에 영향을 끼치거나 자기 팀이 범한 반칙을 은폐하기 위한 의도의 행동이나 태도를 보여서는 안 된다.

Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.

20.2 공정한 경기 FAIR PLAY

20.2.1 경기 참가자는 심판 뿐 아니라 다른 임원, 상대편, 동료 및 관람객들에게 페어플레이 정신에 입각하여 공손하고 예의바르게 행동해야 한다.

Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the opponent, team-mates and spectators.

20.2.2 경기 중 팀원과의 대화는 허용된다.

Communication between team members during the match is permitted.

5.2.3.4

21 불법행위와 제재 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

21.1 가벼운 불법행위 MINOR MISCONDUCT

가벼운 불법행위는 제재 대상이 아니다. 팀들이 제재 수준에 이르지 않도록 경고하는 것이 주심의 의무이다.

Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the1st referee's duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level.

5.1.2, 21.3

제재는 두 단계로 진행된다. :
1단계: 경기 주장을 통해 구두경고 전달

2단계: 해당 팀원에게 노란카드 제시

This is done in two stages. :
Stage 1: by issuing a verbal warning through the game captain

Stage 2: by use of a YELLOW CARD to the team member(s) concerned

D9, D11 (6a)

이러한 공식적인 경고는 그 자체로는 제재가 아니지만 팀원(그리고 팀)이 제재 수준에 도달했음을 상징

This formal warning is not in itself a sanction but a symbol that the team member (and by extension the

	하는 것이다.이러한 경고는 기록지에 기록하나 즉각적인 결과는 없다.	team) has reached the sanctioning level for the match. It is recorded in the score sheet but has no immediate consequences.	
21.2	**제재 대상 불법행위**	**MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS**	
	임원진, 상대편, 팀 동료 또는 관람객을 향한 팀원의 부적절한 행위는 그 위반의 심각성에 따라 3가지 범주로 분류된다.	Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, team-mates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence.	4.1.1
21.2.1	무례한 행위 : 예의나 도덕성에 어긋나는 행동	Rude conduct : action contrary to good manners or moral principles	
21.2.2	공격적인 행위 : 명예를 손상하거나 모욕적인 말과 행동 또는 모욕적인 표현을 하는 모든 행동	Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures or any action expressing contempt	
21.2.3	폭력적인 행위 : 실질적인 신체공격 또는 공격적이거나 위협적인 행동	Aggression : actual physical attack or aggressive or threatening behaviour	
21.3	**제재 유형**	**SANCTION SCALE**	D9
	주심의 판단 및 위반의 심각성 정도에 따라 제재가 적용되며 경기기록지에 기록된다 : 벌칙, 퇴장 또는 자격박탈	According to the judgment of the 1st referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the score sheet are : Penalty, Expulsion or Disqualification.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	벌칙 경기 중 선수가 범한 최초의 무례한 행위에는 상대편에게 1점과 서비스권을 주는 벌칙이 주어진다.	Penalty The first rude conduct in the match by any team member is penalized with a point and service to the opponent.	D11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	퇴장	Expulsion	D11 (7)
21.3.2.1	퇴장 제재를 받은 팀원은 남은 세트 동안은 경기 할 수 없으며, 다른 결과 없이 진행 중인 세트가 완료될 때까지 팀의 탈의실로 가야 한다.	A team member who is sanctioned by expulsion must be substituted legally/exceptionally and immediately if on court, shall not participate for the rest of the set, and must go to the team's dressing room until the completion of the ongoing set with no other consequences.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	퇴장당한 감독은 해당 세트에 개입할 수 있는 권리를 상실하고 진행 중인 세트가 완료될 때까지 팀의 탈의실로 가야 한다.	An expelled coach loses his/her right to intervene in the set and must go to the team's dressing room until the completion of the ongoing set.	5.2.3.3
21.3.2.2	팀원이 범한 최초의 공격적인 행위에는 다른 결과 없이 퇴장제재가 주어진다.	The first offensive conduct by a team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.	4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 두 번째 무례한 행위에는 다른 결과 없이 퇴장 제재가 주어진다.	The second rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	자격박탈	Disqualification	D11 (8)
21.3.3.1	자격박탈 제재를 받은 팀원이 코트에 있는 경우 즉시 그리고 합법적/예외적으로 교체되어야 하며 다른 결과 없이 남은 경기 동안 팀의 탈의실로 가야 한다.	A team member who is sanctioned by disqualification must be substituted legally/exceptionally and immediately if on court and must go to the team's dressing room for the rest of the match with no other consequences.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	첫 번째 신체공격 또는 암시적이거나 위협적인 폭력 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.	The first physical attack or implied or threatened aggression is sanctioned by disqualification with no other consequences.	21.2.3
21.3.3.3	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 두 번째 공격적인 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.	The second offensive conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 세 번째 무례한 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.	The third rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1, 21.2.1
21.4	**불법행위 제재의 적용**	**APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS**	
21.4.1	불법행위에 대한 모든 제재는 개인에 대한 제재이며 경기 내내 유효하고 경기기록지에 기록된다.	All misconduct sanctions are individual sanctions, remain in force for the entire match and are recorded on the score sheet.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	동일한 경기에서 동일한 팀원이 반복적으로 불법 행위를 범하는 경우 제재가 누진적으로 부과된다 (팀원이 위반할 때마다 더 엄중한 제재를 받는다.)	The repetition of misconduct by the same team member in the same match is sanctioned progressively (the team member receives a heavier sanction for each successive offence.)	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
21.4.3	공격적인 행위나 폭력적인 행위로 인한 퇴장 및 자격박탈은 이전의 제재와는 무관하게 부과된다.	Expulsion or disqualification due to offensive conduct or aggression does not require a previous sanction.	21.2, 21.3
21.4.4	퇴장 또는 자격박탈이 부과된 팀원은 경기장을 떠나야 한다(단, 국내경기에서 팀의 탈의실이 없는 경우).		
21.5	**세트 전 또는 세트 사이에 발생한 불법행위**	**MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS**	
	세트 시작 전이나 세트와 세트 사이에 발생한 불법행위에는 규칙 21.3에 따른 제재가 적용되며, 해당 제재는 다음 세트에 적용된다.	Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to Rule 21.3 and sanctions apply in the following set.	18.1, 21.2, 21.3

21.6 불법행위와 카드 사용 요약 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED

D11
(6a,6b,7,8)
21.1

경고: 제재없음 - 단계 1 : 구두경고
단계 2 : 노란카드 제시

Warning: no sanction - Stage 1 : verbal warning
Stage 2 : symbol Yellow card

21.3.1

벌칙 : 제재 - 빨강카드 제시

Penalty: sanction - symbol Red card

21.3.2

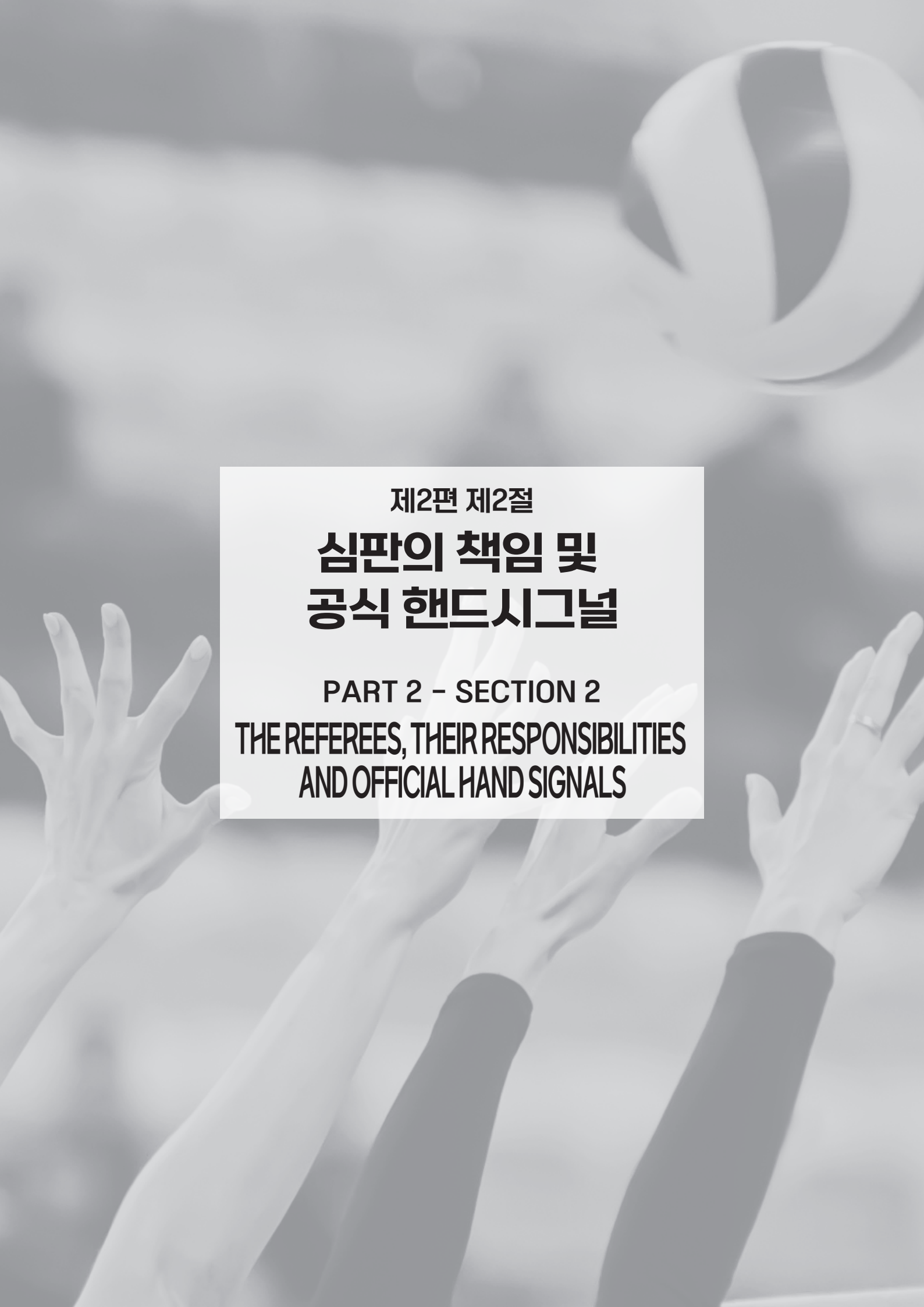
퇴장 : 제재 - 빨강카드 + 노란카드를 동시에 제시

Expulsion : sanction - symbol Red + Yellow cards jointly

21.3.3

자격박탈 : 제재 - 빨강카드와 노란카드 양 손에 따로 제시

Disqualification : sanction - symbol Red + Yellow card separately



제2편 제2절

심판의 책임 및 공식 핸드시그널

PART 2 - SECTION 2

THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS

제8장 - CHAPTER 8
심판진 – REFEREES

22	**심판팀과 절차**	**REFEREEING TEAM AND PROCEDURES**	See Rules
22.1	**구성**	**COMPOSITION**	
	한 경기 진행을 위한 심판팀은 다음과 같이 구성된다 :	The refereeing team for a match is composed of the following offcials :	
	- 주심	- the 1st referee	23
	- 부심	- the 2nd referee	24
	- 비디오판독심판	- the challenge referee	25
	- 대기심	- the reserve referee	26
	- 기록원	- the scorer	27, 28
	- 4(2)명의 선심	- four (two) line judges	29
	그들의 위치는 도해 10에 나타나 있다.	Their location is shown in Diagram 10.	
	FIVB 세계대회 및 공식대회에서 비디오판독관(만약 VCS(비디오판독시스템)가 사용된다면), 대기심 그리고 보조기록원은 필수적이다.	For FIVB, World and Official Competitions a Challenge Referee (if VCS is in use), a Reserve Referee and an assistant scorer, are compulsory.	25, 26, 28
22.2	**절차**	**PROCEDURES**	
22.2.1	경기 중에는 주심과 부심만 휘슬을 불 수 있다 :	Only the 1st and 2nd referees may blow a whistle during the match :	
22.2.1.1	주심은 랠리 시작을 위한 서비스 허가를 위해 휘슬을 분다;	the 1st referee gives the signal for the service that begins the rally;	6.1.3, 12.3, D11 (1)
22.2.1.2	주심과 부심은 반칙이 일어나고 그 반칙의 종류에 대해 확실하다면 랠리 종료를 알리는 휘슬을 분다.	the 1st or 2nd referee signals the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.	
22.2.2	주심과 부심은 팀의 요구에 대한 허가 또는 거부를 표시하기 위해 볼이 '아웃 오브 플레이' 상태일 때 휘슬을 불 수 있다.	They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorize or reject a team request.	5.1.2, 8.2
22.2.3	랠리 완료를 알리는 휘슬을 분 후 심판은 이를 즉시 공식 핸드시그널로 표시해야 한다 :	Immediately after the referee's whistle to signal the completion of the rally, they have to indicate with the official hand signals :	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	반칙 휘슬을 주심이 분 경우, 주심은 다음 사항을 아래 순서대로 가리켜야 한다 : a) 서브할 팀, b) 반칙의 종류,	if the fault is whistled by the 1st referee, he/she will indicate in order : a) the team to serve, b) the nature of the fault,	12.2.2, D11 (2)

	c) 반칙한 선수(들) (필요 시).	c) the player(s) at fault (if necessary).	
22.2.3.2	반칙 휘슬을 부심이 분 경우, 부심은 다음 사항을 아래 순서대로 가리켜야 한다 : a) 반칙의 종류, b) 반칙한 선수 (필요 시), c) 주심의 핸드시그널을 따라 서브할 팀. 이 경우 주심은 반칙 종류나 반칙한 선수는 가리키지 않고 서브할 팀만 가리킨다.	If the fault is whistled by the 2nd referee, he/she will indicate : a) the nature of the fault, b) the player at fault (if necessary), c) the team to serve following the hand signal of the 1st referee. In this case, the 1st referee does not show either the nature of the fault or the player at fault, but only the team to serve.	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	후위선수 혹은 리베로 선수에 의한 공격타구 반칙 또는 블로킹 반칙의 경우 주심과 부심은 22.2.3.1과 22.2.3.2를 따른다.	In the case of an attack hit fault or blocking fault by back row or Libero players, both referees indicate according to 22.2.3.1 and 22.2.3.2 above.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)
22.2.3.4	더블 폴트가 발생한 경우 주심과 부심은 다음 사항을 순서대로 가리킨다 : a) 반칙의 종류, b) 반칙한 선수들 (필요 시), 다음에 서브할 팀은 주심이 가리킨다.	In the case of a double fault both referees indicate in order : a) the nature of the fault, b) the players at fault (if necessary), The team to serve next is then indicated by the 1st referee.	17.3, D11 (23) 12.2.2, D11 (2)

23 주심 1st REFEREE

23.1 위치 LOCATION

	주심은 기록석 반대편 쪽 네트 끝에 위치한 심판대에 서서 자신의 임무를 수행한다. 주심의 시선은 네트에서 약 50cm 위쪽에 있어야 한다.	The 1st referee carries out his/her functions standing on a referee's stand located at one end of the net on the opposite side to the scorer. His/her view must be approximately 50 cm above the net.	D1a, D1b, D10

23.2 권한 AUTHORITY

23.2.1	주심은 경기의 시작부터 끝까지 관장한다. 주심은 심판팀과 선수들을 모두 통제할 권한을 갖는다. 경기 동안 주심의 결정은 최종적이다. 다른 심판이 오판을 했다고 판단되는 경우 주심은 해당 판정을 번복할 권한을 갖는다. 주심은 임무를 적절하게 수행하지 못하는 심판을 교체할 수 있다.	The 1st referee directs the match from the start until the end. He/ she has authority over all members of the refereeing team and the members of the teams. During the match his/her decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other members of the refereeing team, if it is noticed that they are mistaken. He/she may even replace a member of the refereeing team who is not performing his/her functions properly.	4.1.1, 6.3
23.2.2	주심은 볼 리트리버, 퀵마퍼의 업무도 관리한다.	He/she also controls the work of the ball retrievers, and quick moppers.	3.3

23.2.3	주심은 본 규칙에 명시되어 있지 않은 사항을 포함하여 경기와 관련된 모든 사안을 결정할 권한을 갖는다.	He/she has the power to decide any matters involving the game, including those not provided for in the rules.	
23.2.4	주심은 자신의 판정에 대한 어떠한 논의도 허용 해서는 안 된다.	He/she shall not permit any discussion about his/her decisions.	20.1.2
	다만, 경기 주장의 요구가 있을 시 주심은 판정의 근거가 된 규칙의 적용 및 해석에 대하여 설명해 주어야 한다.	However, at the request of the game captain, the 1st referee will give an explanation on the application or interpretation of the rules upon which he/she has based the decision.	5.1.2.1
	경기 주장이 주심의 설명에 동의하지 않고 주심의 판정에 이의를 제기하는 경우 경기 주장은 경기 종료 후 이의를 제기하고 기록할 권리를 갖는다. 주심은 경기 주장의 이러한 권리를 허용해야 한다.	If the game captain does not agree with this explanation and chooses to protest against such decision, he/she must immediately reserve the right to file and record this protest at the conclusion of the match. The 1st referee must authorize this right of the game captain.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	주심은 경기 전 그리고 경기 내내 경기장의 장비와 여건이 경기 요건에 부합하는지 여부를 결정할 책임을 갖는다.	The 1st referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area equipment and the conditions meet playing requirements.	Chapter 1, 23.3.1.1

23.3 임무 RESPONSIBILITIES

23.3.1	경기시작 전 주심이 할 일 :	Prior to the match, the 1st referee :	
23.3.1.1	경기장 및 볼과 기타 장비의 상태 점검;	inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment;	Chapter 1, 23.2.5
23.3.1.2	각 팀 주장이 참석한 상태에서 토스 실시;	performs the toss with the team captains;	7.1
23.3.1.3	팀의 워밍업 관리.	controls the teams' warming-up.	7.2
23.3.2	경기 동안 주심에게 주어진 권한 :	During the match, he/she is authorized :	
23.3.2.1	팀에 경고 부과;	to issue warnings to the teams;	21.1
23.3.2.2	불법행위와 경기지연에 대해 제재 부과;	to sanction misconduct and delays;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	다음 사항을 판정 : a) 스크린을 포함한 서빙팀의 서버 반칙과 위치 반칙;	to decide upon : a) the faults of the server and of the positions of the serving team, including the screen;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12,13,22)
	b) 볼 플레이 중 반칙;	b) the faults in playing the ball;	9.3, D11 (16,17,18)
	c) 네트 위에서의 반칙, 주로(독점적이지 않게) 공격하는 코트에서의 선수가 네트를 접촉하는 반칙;	c) the faults above the net, and the faulty contact of the player with the net, primarily (but not exclusively) on the attacker's side;	11.3.1,11.4.1, 11.4.4, D11 (20)

	d) 리베로와 후위선수의 공격타구 반칙;	d) the attack hit faults of the Libero and back-row players;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) 리베로가 전위지역에서 손가락으로 오버핸드 패스한 볼을 선수가 네트상단에서 공격타구를 완료한 경우;	e) the completed attack hits made by a player on a ball above net height coming from an overhand pass with fingers by the Libero in his/ her front zone;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) 네트아래 공간을 완전하게 통과하는 볼;	f) the ball crossing completely the lower space under the net;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) 후위선수가 완료한 블록 또는 리베로의 블록 시도.	g) the completed block by back row players or the attempted block by the Libero.	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) 상대편 코트로 가는 볼이 통과허용공간 바깥으로 완전히 또는 부분적으로 통과하거나 또는 코트의 주심 쪽 안테나에 닿은 볼.	h) the ball that crosses the net totally or partly outside of the crossing space to the opponent's court or contacts the antenna on his/her side of the playing court.	D11 (15)
	i) 서브된 볼 또는 두번째, 세번째 타구한 볼이 주심쪽 안테나 위나 바깥으로 지나간 경우	i) the served ball, the 2nd and the 3rd hit passing over or outside the antenna on his/ her side of the court	D11 (15)
23.3.3	경기가 종료되면 주심은 기록지를 확인한 후 서명 한다.	At the end of the match, he/she checks the score sheet and signs it.	24.3.3, 25.2.3.3

24 부심 2nd REFEREE

24.1 위치 LOCATION

	부심은 주심 반대쪽에 있는 지주 근처의 경기코트 바깥쪽에 서서 자신의 임무를 수행한다.	The 2nd referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side of and facing the 1st referee.	D1a, D1b, D10

24.2 권한 AUTHORITY

24.2.1	부심은 주심을 보조하지만 자신의 결정권도 갖고 있다. 주심이 자신의 임무를 수행할 수 없게 되는 경우 부심은 주심의 임무를 대행할 수 있다.	The 2nd referee is the assistant of the 1st referee, but has also his/her own range of jurisdiction. Should the 1st referee become unable to continue his/her work, the 2nd referee may replace him/her.	24.3
24.2.2	부심은 휘슬을 불지 않고 자신의 결정 범위 밖의 반칙에 대해 핸드시그널을 할 수 있으나 이를 주심에게 강요할 수는 없다.	He/she may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but may not insist on them to the 1st referee.	24.3
24.2.3	부심은 기록원의 업무를 관리한다.	He/she controls the work of the scorer(s).	25.2, 28.2
24.2.4	부심은 벤치에 있는 선수들을 관리하며 불법행위가 있을 경우 주심에게 보고한다.	He/she supervises the team members on the team bench and reports their misconduct to the 1st referee.	4.2.1

24.2.5	부심은 웜업 구역에 있는 선수들을 통제한다.	He/she controls the players in the warm-up areas.	4.2.3
24.2.6	부심은 정규적인 경기중단을 허가하고 그 시간을 통제하며 부당한 요구는 거부한다.	He/she authorizes the regular game interruptions, controls their duration and rejects improper requests.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	부심은 각 팀이 사용한 타임아웃 및 선수교대 횟수를 통제하며 두 번째 타임아웃과 다섯 번째 및 여섯 번째 선수교대는 주심과 감독에게 알려준다.	He/she controls the number of time-outs and substitutions used by each team and reports the 2nd time-out and 5th and 6th substitutions to the 1st referee and the coach concerned.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	선수가 부상을 입은 경우, 부심은 예외적인 선수교대를 허가하거나 3분간의 회복시간을 부여한다.	In the case of an injury of a player, he/she authorizes an exceptional substitution or grants a 3-minute recovery time.	15.7, 17.1.2
24.2.9	부심은 주로 전위지역의 바닥상태를 점검 한다. 또한, 경기 중에는 볼이 규정에 부합하는지 여부를 점검한다.	He/she checks the floor condition, mainly in the front zone. He/she also checks, during the match, that the balls still fulfil the regulations.	1.2.1, 3
24.2.10	FIVB, 세계 그리고 공식 대회에서는, 24.2.5에 적혀있는 의무는 대기 심판에 의해 수행 되어져야 한다.	For FIVB, World and Official Competitions, the duty recorded under 24.2.5 is carried out by the Reserve Referee.	26.2.6

24.3 임무 RESPONSIBILITIES

24.3.1	매 세트 시작 시, 최종세트에서의 코트 교대, 그리고 필요할 때마다 부심은 코트에 있는 선수들의 실제 위치와 라인-업 용지에 있는 선수들의 위치가 일치하는지 확인한다.	At the start of each set, at the change of courts in the deciding set and whenever necessary, the 2nd referee checks that the actual positions of the players on the court correspond to those on the line-up sheets.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	경기 중에 부심은 다음 사항을 판정하고 휘슬과 시그널로 표시한다 :	During the match, he/she decides, whistles and signals :	
24.3.2.1	상대편 코트와 네트 아래 공간 침범;	penetration into the opponent's court, and the space under the net;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	리시빙팀의 위치반칙;	positional faults of the receiving team;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	주로 블로커 쪽 네트에서 일어나는 선수의 접촉 반칙 (그러나 독점적이지 않게)과 코트의 부심 쪽 안테나 접촉 반칙;	the faulty contact of the player with the net primarily (but not exclusively) on the blocker's side and with the antenna on his/her side of the court;	11.3.1
24.3.2.4	후위선수가 완료한 블록 또는 리베로의 블록 시도 또는 후위선수나 리베로의 공격타구 반칙;	the completed block by back row players or the attempted block by the Libero; or the attack hit fault by back row players or by the Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11(12,21)
24.3.2.5	볼과 외부 물체와의 접촉;	the contact of the ball with an outside object;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	주심이 볼 수 없는 위치에서 볼이 바닥에 접촉한 경우;	the contact of the ball with the floor when the 1st referee is not in position to see the contact;	8.3

24.3.2.7	상대편 코트로 가는 볼이 통과허용공간 바깥쪽으로 네트면을 완전히 또는 부분적으로 통과하거나 코트의 부심 쪽 안테나에 닿은 볼.	the ball that crosses the net plane totally or partly outside of the crossing space to the opponent's court or contacts the antenna on his/ her side of the court.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	서브된 볼 또는 두번째, 세번째 타구한 볼이 부심쪽 안테나 위나 바깥쪽으로 지나가는 볼.	the served ball, the 2nd and the 3rd hit passing over or outside the antenna on his/ her side of the court.	D11 (15)
24.3.3	경기가 종료되면 부심은 기록지를 확인한 후 서명 한다.	At the end of the match, he/she checks and signs the score sheet.	23.3.3, 25.2.3.3

25 비디오 판독심판 CHALLENGE REFEREE

FIVB, 세계 및 공식 대회에서 비디오판독 시스템을 사용한다면 비디오판독심판은 필수다. 단, 국내대회에서 비디오 판독시스템을 사용할 경우 별도의 규정에 따른다.

For FIVB, World and Official Competitions if the Video Challenge System is in use a challenge Referee is compulsory

25.1 위치 LOCATION

비디오 판독심판은 FIVB 기술위원이 결정한 별도의 위치에 있는 판독 부스에서 자신의 기능을 수행한다.

The Challenge referee carries out his/her functions in the challenge booth locating in a separate position determined by the FIVB Technical Delegate.

25.2 임무 RESPONSIBILITIES

25.2.1	판독절차를 감독하고 시행 중인 판독 규정에 따라 진행되는지 확인한다.	He/she supervises the challenge process and ensure, that it proceeds according to the challenge regulation in force.
25.2.2	비디오 판독심판은 직무를 수행하는 동안 공식 심판복을 착용해야 한다.	The Challenge referee shall wear an official referee uniform while performing his/her functions.
25.2.3	판독 과정 후 반칙의 종류를 주심에게 알려준다.	After the challenge process he/she advises the 1st referee of the nature of the fault.
25.2.4	경기가 끝나면 기록지에 서명한다.	At the end of the match, he/she signs the score sheet.

26 대기심판 RESERVE REFEREE

FIVB, 세계 및 공식 대회에서 대기심판은 필수다.

For FIVB, World and Official Competitions a Reserve referee is compulsory.

26.1 위치 LOCATION

대기심판은 FIVB 코트 도면에 따라 정해진 별도의 위

The Reserve referee carries out his/her functions locating

	치에서 자신의 기능을 수행한다.	in a separate position determined by the FIVB court layout.	
26.2	**임무**	**RESPONSIBILITIES**	
	대기심판은 다음과 같은 의무가 있다 :	The Reserve referee is obliged to :	
26.2.1	직무를 수행하는 동안 공식 심판복을 착용한다;	wear an official referee uniform while performing his/her functions;	
26.2.2	부심의 부재 혹은 역할을 계속할 수 없는 경우 또는 부심이 주심이 된 경우 대기심판은 부심의 임무를 대행한다; 단, 국내대회의 경우 심판위원장 또는 심판감독관이 주심 또는 부심의 임무를 대신할 심판을 지명할 수 있다.	wear an official referee uniform while performing his/her functions; replace the 2nd referee in case of absence or in case that he/she is unable to continue his/her work or in case that the 2nd referee became the 1st referee;	
26.2.3	경기 전과 세트 사이의 선수교대 번호판을 정리한다(사용했을 경우);	control the substitution paddles (if they are in use), before the match and between the sets;	
26.2.4	세트 전과 사이에 벤치에 있는 태블릿의 작동을 확인한다(문제가 있을 경우);	check the operation of the bench tablets before and between the sets, if there is a problem;	
26.2.5	부심을 도와 자유 지역을 깨끗하게 유지 시킨다;	assist the 2nd referee in keeping the free zone clear;	1.1
26.2.6	퇴장/자격박탈된 팀원에게 팀의 탈의실로 가도록 지시하는 부심을 돕는다;	assist the 2nd referee in instructing the expelled/disqualified team-member to leave to the team's dressing room;	21.3.2.1, 21.3.3.1
26.2.7	웜업 구역과 벤치에 있는 교대선수들을 통제한다;	control the substitute players in the warm-up area and on the bench;	1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
26.2.8	선발 선수들을 소개한 직후에 부심에게 4개의 시합 볼을 가져다 주고, 선수들의 위치 확인을 마친 부심에게 1개의 시합 볼을 전해준다;	bring to the 2nd referee four match balls, immediately after the presentation of the starting players and give the 2nd referee a match ball after he/she has finished checking the players' standing position;	24.3.1
26.2.9	바닥닦이들의 작업을 안내하면서 주심을 돕는다.	assist the 1st referee with guiding the work of the moppers.	23.2.2
27	**기록원**	**SCORER**	
27.1	**위치**	**LOCATION**	
	기록원은 주심 반대쪽 기록석에 주심을 마주 보는 방향으로 앉아 자신의 임무를 수행한다.	The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court from and facing the 1st referee.	D1a, D1b, D10

27.2	임무	RESPONSIBILITIES	
	기록원은 규칙에 따라 부심과 협조하여 경기기록지를 작성한다. 기록원은 자신의 임무에 근거하여 부저 또는 다른 장치를 이용하여 부정행위를 알리거나 심판에게 신호를 보낸다.	He/she fills in the score sheet according to the rules, co-operating with the 2nd referee. He/she uses a buzzer or other sound device to notify irregularities or give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.	
27.2.1	경기 및 세트 시작 전 기록원은 :	Prior to the match and set, the scorer :	
27.2.1.1	절차에 따라 리베로의 이름과 번호를 포함하여 시합 및 팀에 관한 자료를 등록하며 주장과 감독의 서명을 받는다.	registers the data of the match and teams, including the names and numbers of the Liberos, according to the procedures in force, and obtains the signatures of the captains and the coaches.	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	라인업용지에 기재된 각 팀의 선발 라인업을 기록 하거나 (또는 전자적으로 제출된 정보를 확인한다.)	records the starting line-up of each team from the line-up sheet (or checks the data submitted electronically.)	5.2.3.1, 7.3.2
	제 시간에 라인업용지를 받지 못하는 경우 기록원은 이 사실을 즉시 부심에게 알린다.	If he/she fails to receive the line-up sheets on time, he/she immediately notifies this fact to the 2nd referee.	5.2.3.1
27.2.2	경기 중에 기록원은 :	During the match, the scorer :	
27.2.2.1	득점을 기록한다;	records the points scored;	6.1
27.2.2.2	각 팀의 서비스 순서를 관리하고 순서가 틀린 경우에는 서비스 타구 직후 이를 심판에게 알린다;	controls the serving order of each team and indicates any error to the referees immediately after the service hit;	12.2
27.2.2.3	부저를 사용하여 선수교대 요구를 승인하고 공지할 권한을 가지며, 교대선수들의 번호를 관리하고 선수교대와 타임아웃을 기록하고 이를 부심에게 알린다;	is empowered to acknowledge and announce requests for player substitutions by use of the buzzer, controlling their number, and records the substitutions and time-outs, informing the 2nd referee;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	규칙을 위반한 정규적인 경기중단 요구를 심판에게 알린다;	notifies the referees of a request for regular game interruption that is out of order;	15.11
27.2.2.5	세트 종료와 최종세트에서 점수가 8점이 되면 이를 심판에게 알린다;	announces to the referees the ends of the sets, and the scoring of the 8th point in the deciding set;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	불법행위 경고, 제재 그리고 부당한 요구를 기록한다;	records misconduct warnings, sanctions and improper requests;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	부심이 지시한 모든 사항(예: 예외적인 선수교대, 부상 회복시간, 경기중단의 연장, 외부적인 방해, 리베로 재지명)을 기록한다;	records all other events as instructed by the 2nd referee, i.e. exceptional substitutions, recovery time, prolonged interruptions, external interference, re-designation, etc;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	세트 간 휴식 시간을 관리한다.	controls the interval between sets.	18.1

27.2.3	경기가 종료되면 기록원은 :	At the end of the match, the scorer :	
27.2.3.1	최종 결과를 기록한다;	records the final result;	6.3
27.2.3.2	항의가 제기된 경우 주심의 사전 허가를 득한 후 항의사항을 직접 경기기록지에 기재하거나 팀 주장/ 경기 주장으로 하여금 기재하도록 한다;	in the case of protest, with the previous authorization of the 1st referee, writes or permits the team/game captain to write on the score sheet a statement on the incident being protested;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	양 팀 주장과 심판들이 서명하기 전에 기록지에 서명한다.	signs the score sheet him/herself, before obtaining the signatures of the team captains and then the referees.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 보조기록원 ASSISTANT SCORER

28.1 위치 LOCATION

22.1, D1a, D1b, D10

보조기록원은 기록석의 기록원 옆에 앉아서 자신의 임무를 수행한다.

The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table.

FIVB 세계 및 공식대회에서 보조기록원은 필수다.

For FIVB, World and Official Competitions an assistant scorer is compulsory.

28.2 임무 RESPONSIBILITIES

19.3

보조기록원은 리베로가 관련된 대체를 기록한다.
보조기록원은 기록원의 행정업무를 돕는다.
기록원이 임무수행을 지속할 수 없는 경우 보조기록원은 해당 기록원과 교대한다.

He/she records the replacements involving the Libero.
He/she assists with the administrative duties of the scorer's work.
Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.

28.2.1	경기 및 세트 시작 전 보조기록원은 :	Prior to the match and set, the assistant scorer :	
28.2.1.1	리베로 기록지를 준비한다;	prepares the Libero control sheet;	
28.2.1.2	예비 경기기록지를 준비한다.	prepares the reserve score sheet.	
28.2.2	경기 중 보조기록원은 :	During the match, the assistant scorer :	
28.2.2.1	리베로대체/재지명의 세부사항을 기록한다;	records the details of the Libero replacements/redesignations;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	리베로대체 반칙이 있을 경우 부저를 사용하여 심판에게 알린다;	notifies the referees of any fault of the Libero replacement, by using the buzzer;	19.3.2
28.2.2.3	기록석에 있는 수동식 점수판을 관리한다;	operates the manual scoreboard on the scorer's table;	

28.2.2.4	점수판의 정확성 여부를 확인한다;	checks that the scoreboards agree;	27.2.2.1
28.2.2.5	필요 시 예비 경기기록지를 업데이트하여 기록원에게 준다.	if necessary, updates the reserve score sheet and gives it to the scorer.	27.2.1.1
28.2.3	경기가 종료되면 보조기록원은 :	At the end of the match, the assistant scorer :	
28.2.3.1	리베로 기록지에 서명한 후 확인을 위해 제출한다;	signs the Libero control sheet and submits it for checking;	
28.2.3.2	경기기록지에 서명한다.	signs the score sheet.	
	전자기록지를 사용하는 FIVB, 세계 그리고 공식 대회에서 보조기록원은 기록원과 함께 선수교대를 알리고, 경기중단을 요구한 팀을 부심에게 알리며, 리베로교체를 확인한다.	For FIVB, World and Official Competitions which use an e-score sheet, the Assistant Scorer acts with the Scorer to announce the substitutions, to direct the 2nd Referee to the team requesting an interruption, and identify the Libero replacements.	

29 선심 LINE JUDGES

29.1 위치 LOCATION

	선심이 두 명인 경우에는 각 심판의 우측 가장 가까운 코트 모서리에 서며, 모서리에서 대각선으로 1~2m 떨어진 위치에 선다.	If only two line judges are used, they stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner.	D1a, D1b, D10
	각 선심은 자신이 선 코트 쪽 엔드라인과 사이드라인을 관리한다.	Each one of them controls both the end line and side line on his/her side.	
	FIVB 세계대회 및 공식 경기에서는 만약 4명의 선심을 활용한다면, 선심들은 코트의 각 모서리 1~ 3 m 거리의 자유지역에 서며 자신이 관리하는 선의 가상의 연장선상에 선다.	For FIVB, World and Official Competitions if four line judges are used, they stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control.	D10

29.2 임무 RESPONSIBILITIES

29.2.1	선심은 깃발(40X40cm)로 시그널을 함으로써 자신의 임무를 수행한다 :	The line judges perform their functions by using flags (40 x 40 cm) to signal :	D12
29.2.1.1	볼이 자신의 담당 라인 근처에 접촉된 경우 볼의 “인”과 “아웃”;	the ball “in” and “out” whenever the ball lands near their line(s);	8.3, 8.4, D12 (1, 2)
29.2.1.2	리시빙팀이 접촉한 볼에 대한 “아웃”;	the touches of “out” balls by the team receiving the ball;	8.4, D12 (3)
29.2.1.3	볼이 안테나에 접촉하거나 서브된 볼 또는 팀의 두 번째, 세 번째 타구가 통과허용공간 외측을 지나간 경우 등;	the ball touching the antenna, the served ball, the 2nd and the 3rd hit of the team crossing the net outside the crossing space, etc.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.1.4	서비스 타구 순간에 선수가 (서버 제외) 코트 바깥에 서 있는 경우;	any player (except the server) stepping outside of his/her court at the moment of the service hit;	7.4, 12.4.3, D12 (4)
29.2.1.5	서버의 풋 폴트;	the foot faults of the server;	12.4.3
29.2.1.6	선수가 볼 플레이를 하거나 플레이를 방해하는 동작을 하면서 자기 쪽 코트의 안테나 상단 80cm에 접촉하는 경우;	any contact with the top 80 cm of the antenna on their side of the court by any player during his/her action of playing the ball or interfering with the play;	11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)
29.2.1.7	볼이 통과허용공간 외측으로 네트를 지나 상대편 코트로 들어가거나 선수가 자기쪽 코트의 안테나에 닿은 경우.	the ball crossing the net outside the crossing space into the opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court.	10.1.1, D5a, D12 (4)
29.2.2	주심의 요구가 있을 시 선심은 시그널을 반복해야 한다.	At the 1st referee's request, a line judge must repeat his/her signal.	

30 공식 시그널 OFFICIAL SIGNALS

30.1 심판 핸드시그널 REFEREES' HAND SIGNALS — D11

	심판은 공식 핸드시그널을 이용하여 휘슬을 분 이유(반칙의 종류 또는 경기중단 목적)를 표시해야 한다. 심판은 시그널을 잠시 동안 유지해야 하며 한 손으로 표시하는 경우에는 반칙을 했거나 요구한 팀 쪽의 손을 사용해야 한다.	The referees must indicate with the official hand signal the reason for their whistle (the nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorized). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.

30.2 선심 깃발시그널 LINE JUDGES' FLAG SIGNALS — D12

	선심은 공식 깃발시그널을 이용하여 반칙의 종류를 표시해야 하며 시그널을 잠시 동안 유지해야 한다.	The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.



제2편 제3절

도 해

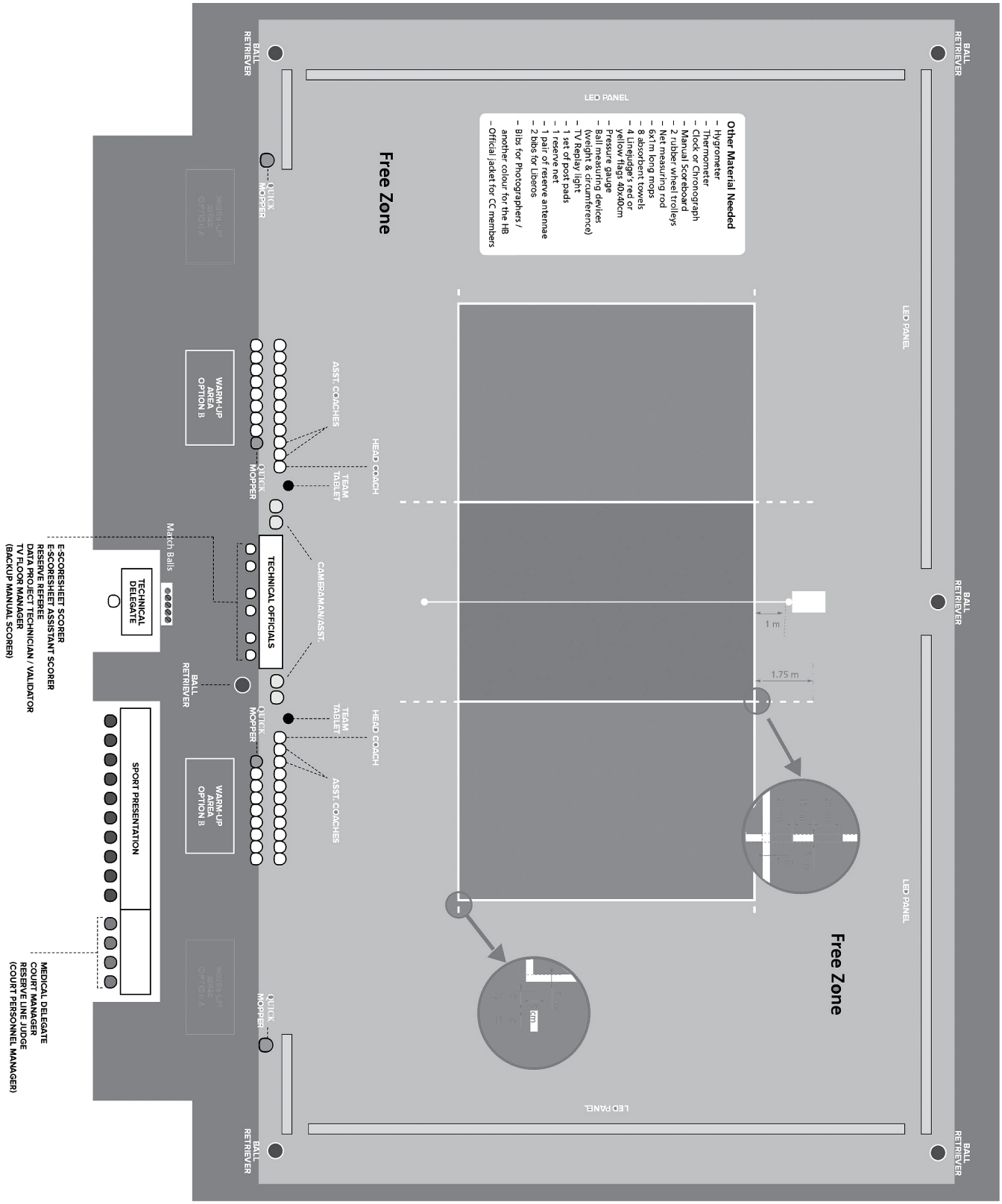
PART 2 - SECTION 3

DIAGRAMS

도해 1a: 대회장/통제구역 DIAGRAM 1a: COMPETITION/CONTROL AREA

관련 규칙 (Relevant Rules): 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

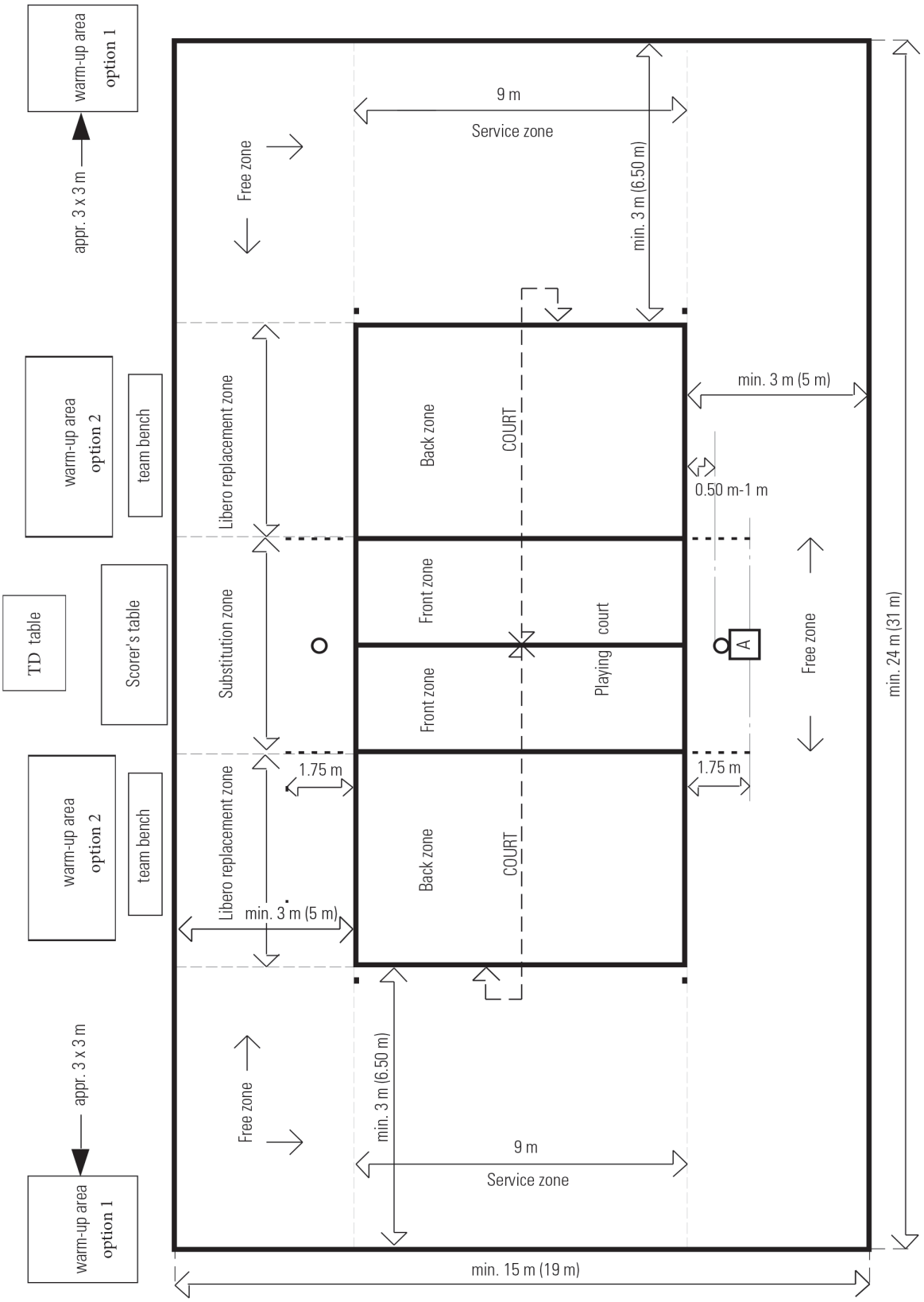
(...)수치는 FIVB, 세계 및 공식대회에 적용되는 수치임 (...) Values are valid for FIVB, World and Offcial Competitions



도해 1b: 경기장 DIAGRAM 1b: THE PLAYING AREA

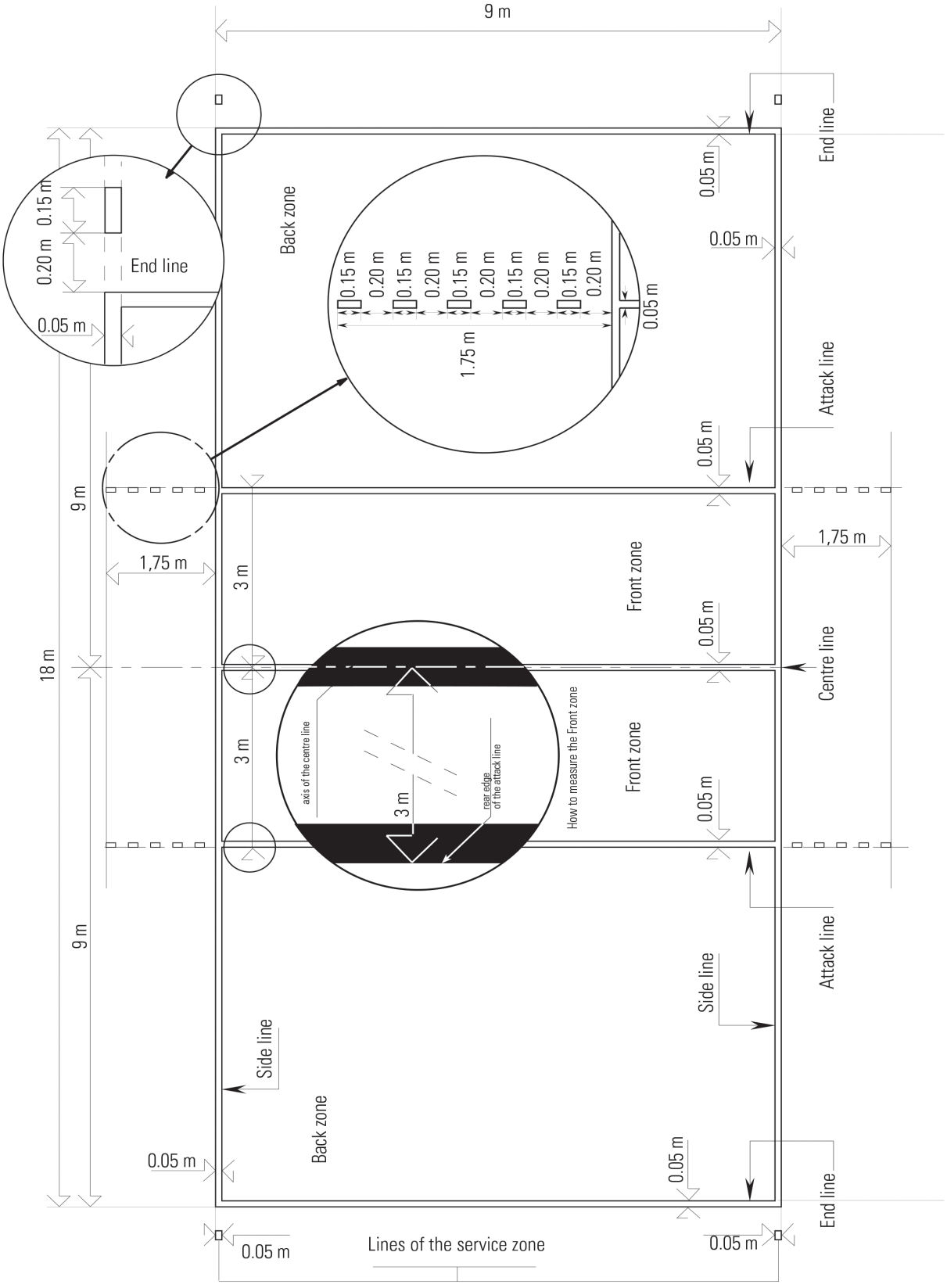
관련 규칙 (Relevant Rules) : 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...)수치는 FIVB, 세계 및 공식대회에 적용되는 수치임 (...) Values are valid for FIVB, World and Offcial Competitions



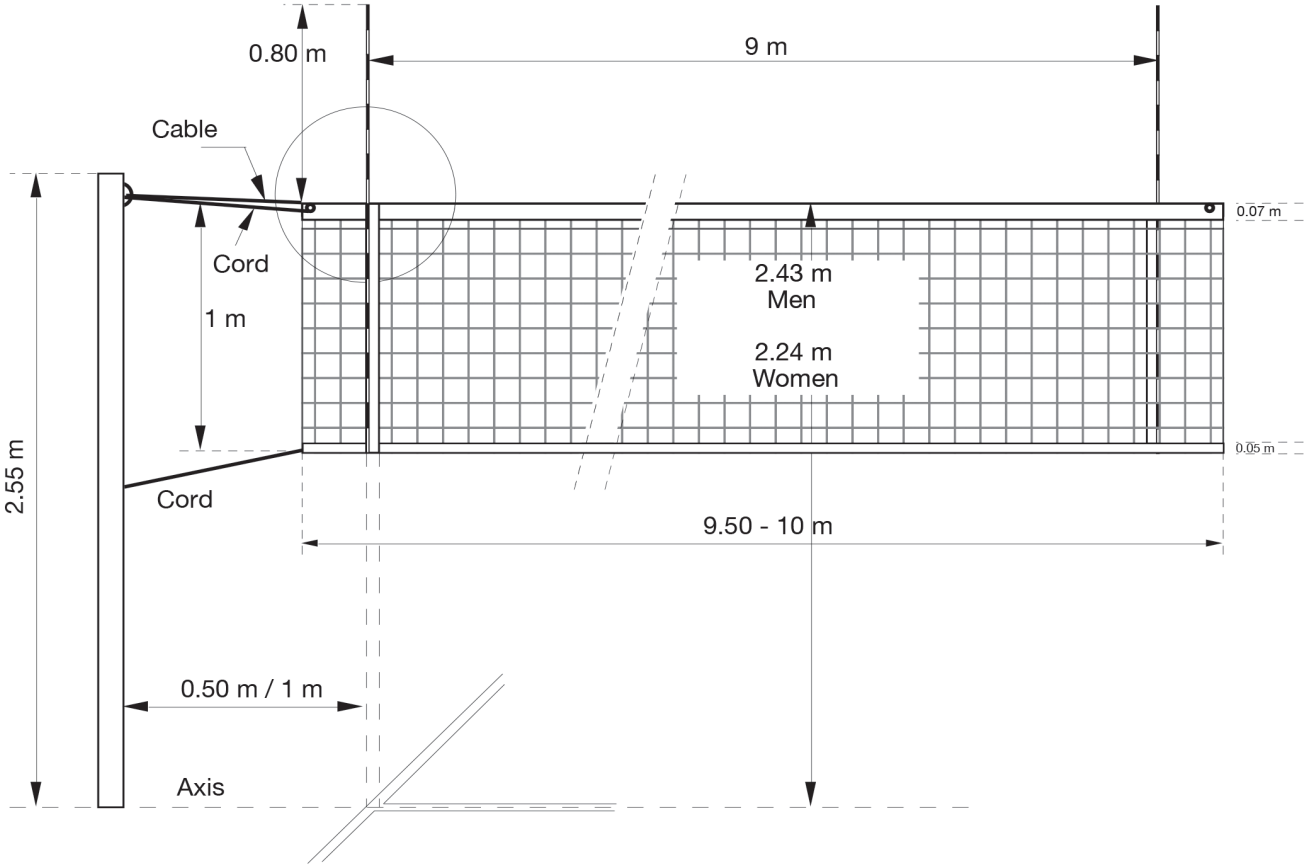
도해 2: 경기코트 DIAGRAM 2: THE PLAYING COURT

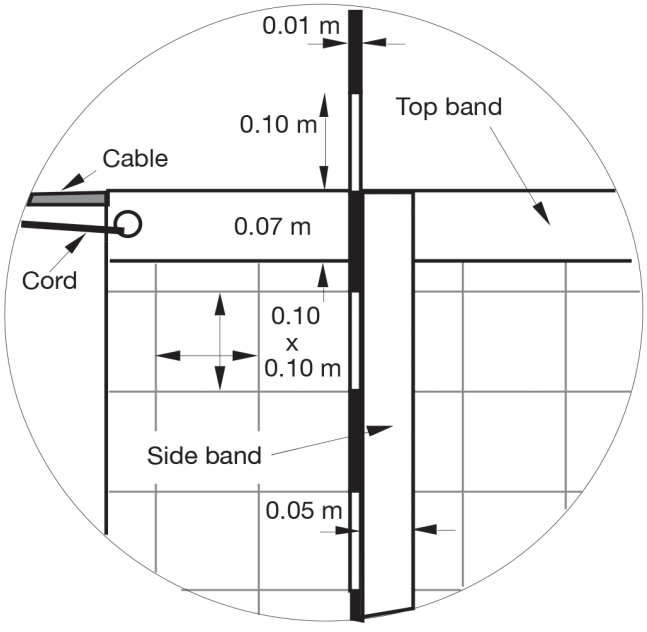
관련 규칙 (Relevant Rules) : 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



도해 3: 네트 도안 DIAGRAM 3: DESIGN OF THE NET

관련 규칙 (Relevant Rules) : 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

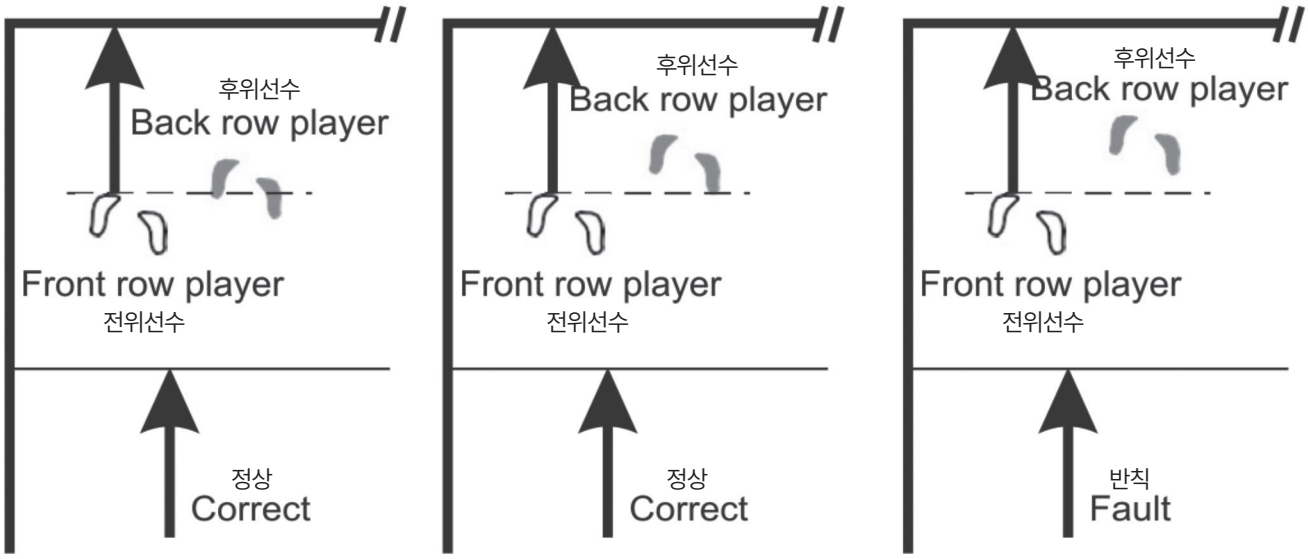




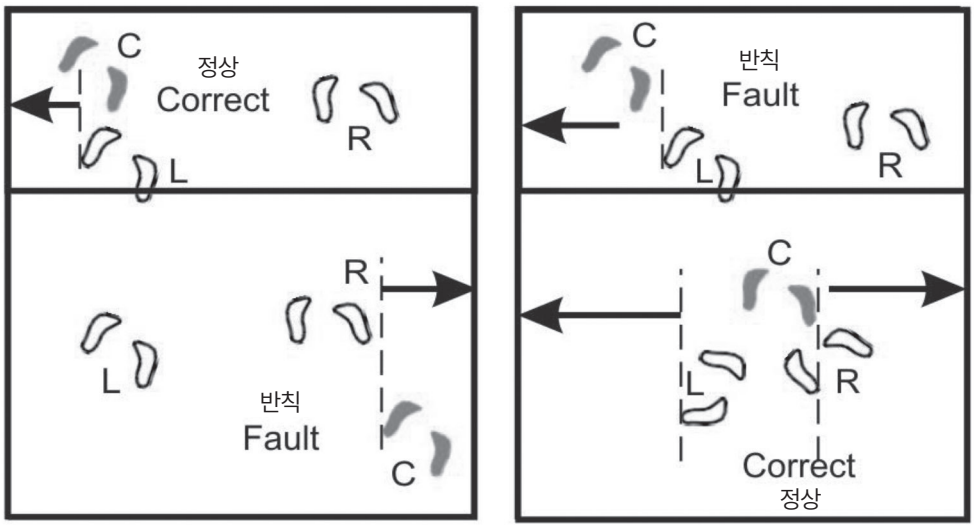
도해 4: 선수들의 위치 DIAGRAM 4: POSITION OF PLAYERS

관련 규칙 (Relevant Rules) : 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

예시A:
전위선수와 대응하는 후위선수 사이의 위치 결정
Example A:
Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player



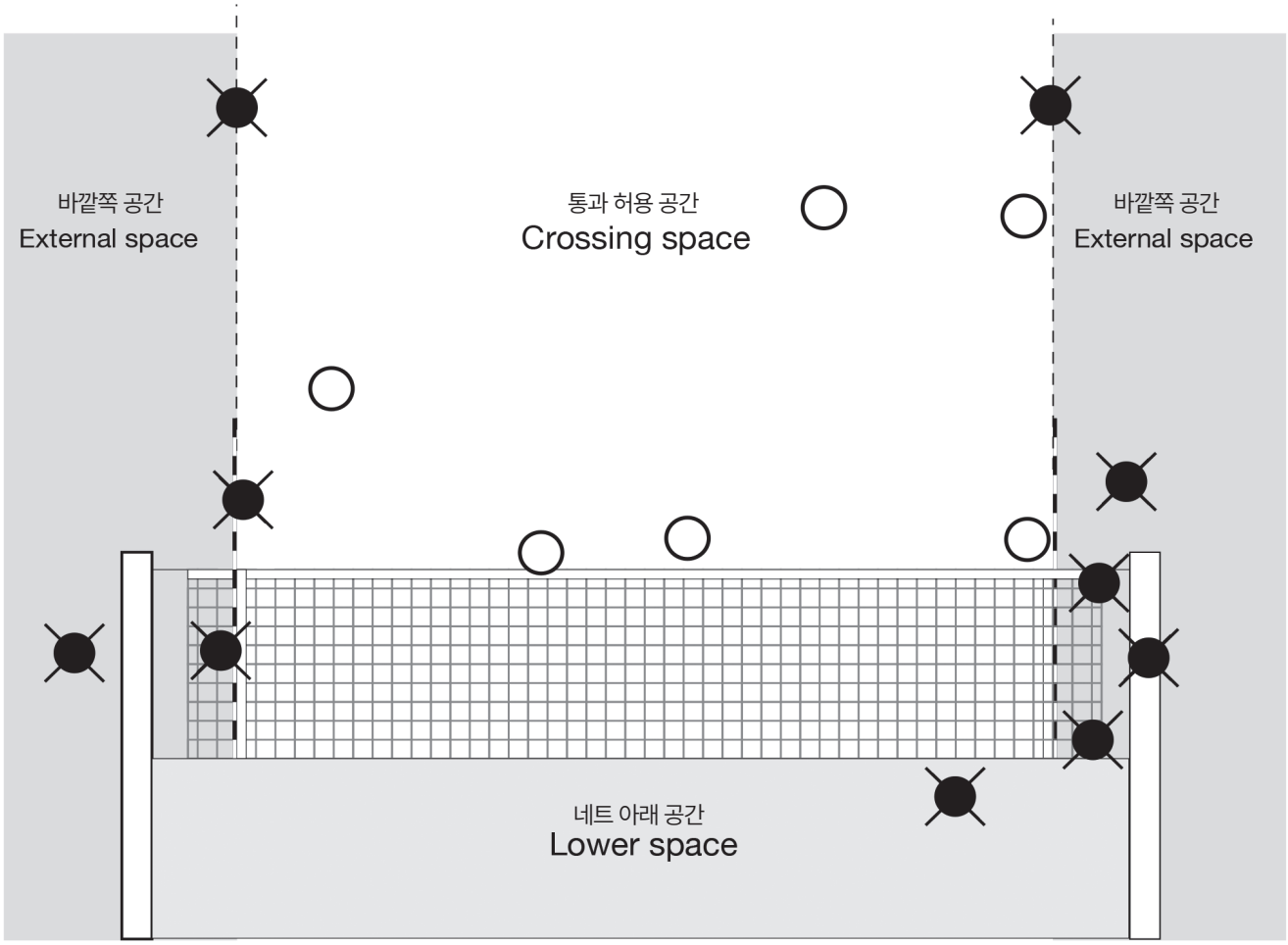
예시B:
동일한 선상의 선수들 사이의 위치 결정
Example B:
Determination of the positions between players of the same row



C (C) = 센터 Centre player
R (D) = 라이트 Right player
L (G) = 레프트 Left player

도해 5a: 네트 수직면을 지나서 상대편 코트로 넘어가는 볼
DIAGRAM 5a: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

관련 규칙 (Relevant Rules) : 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7

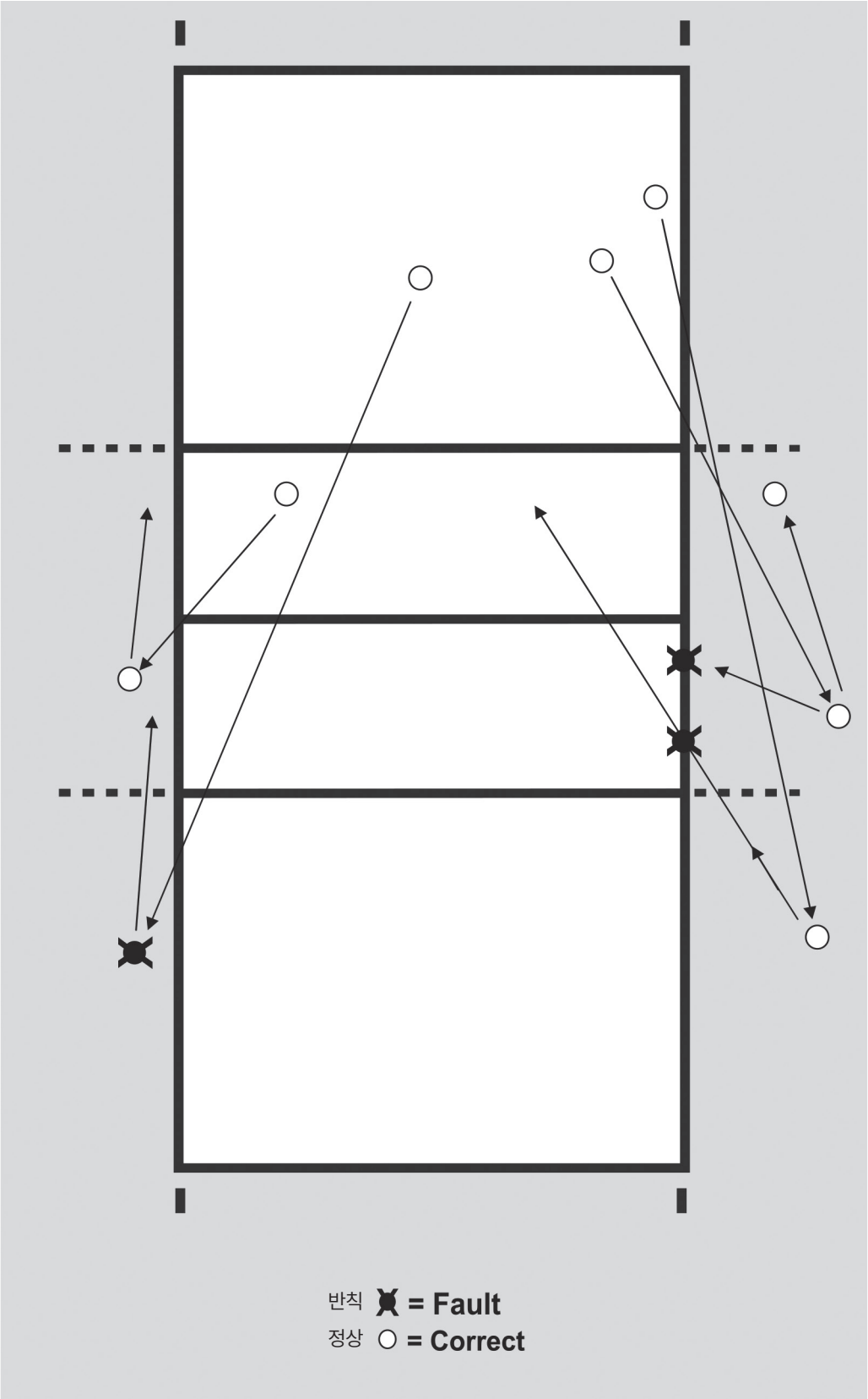


반칙 = Fault

정상 = Correct crossing

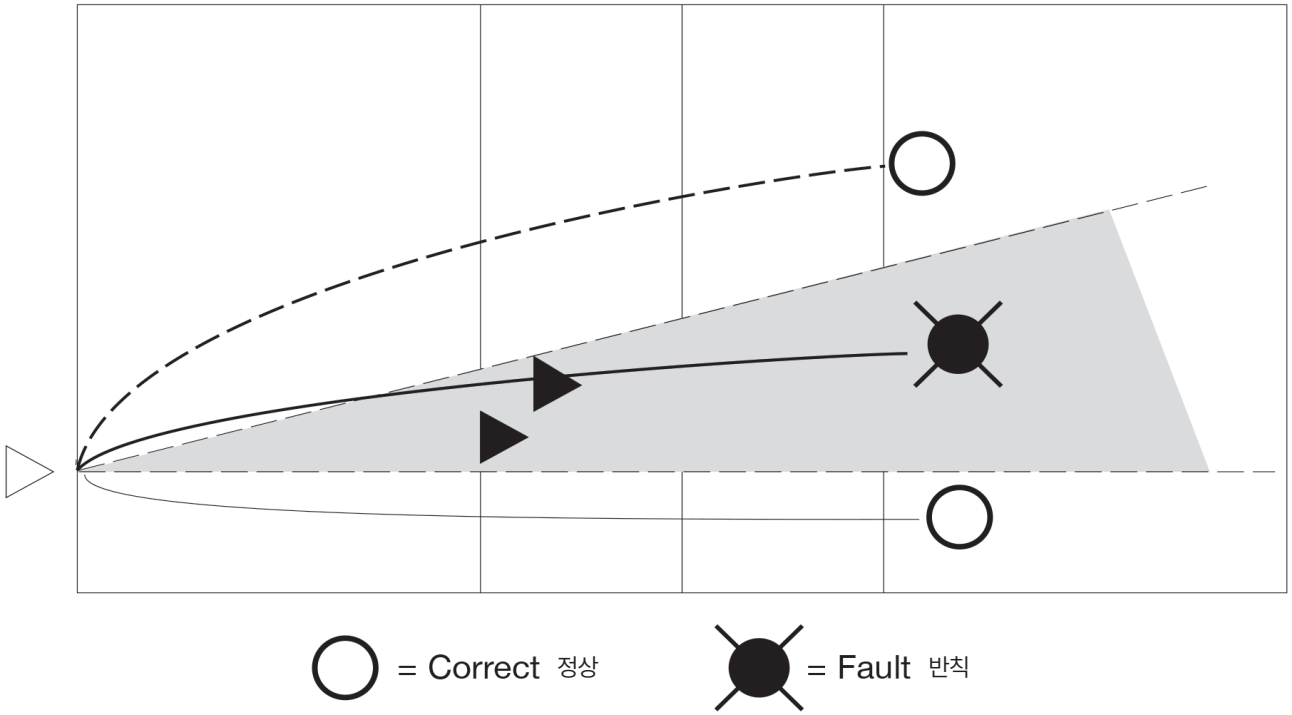
도해 5b: 네트 수직면을 지나서 상대편 자유지역으로 넘어가는 볼
DIAGRAM 5b: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE TO THE OPPONENT FREE ZONE

관련 규칙 (Relevant Rules) : 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



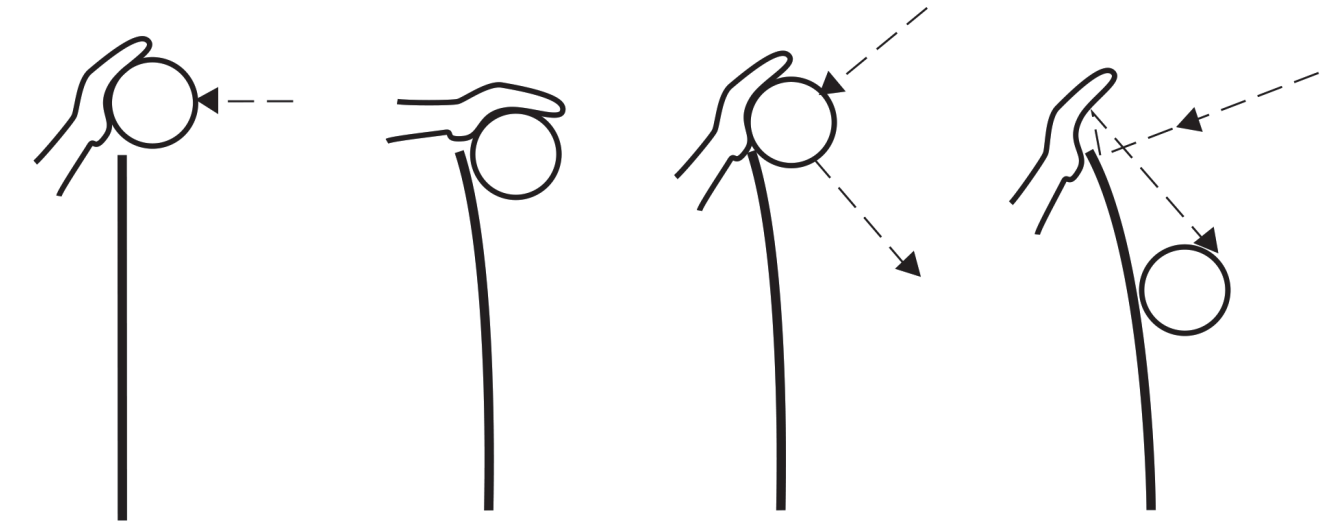
도해 6: 집단 스크린 DIAGRAM 6: COLLECTIVE SCREEN

관련 규칙 (Relevant Rules) : 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



도해 7: 완료된 블록 DIAGRAM 7: COMPLETED BLOCK

관련 규칙 (Relevant Rules) : 14.1.3



네트 위 볼
Ball above the net

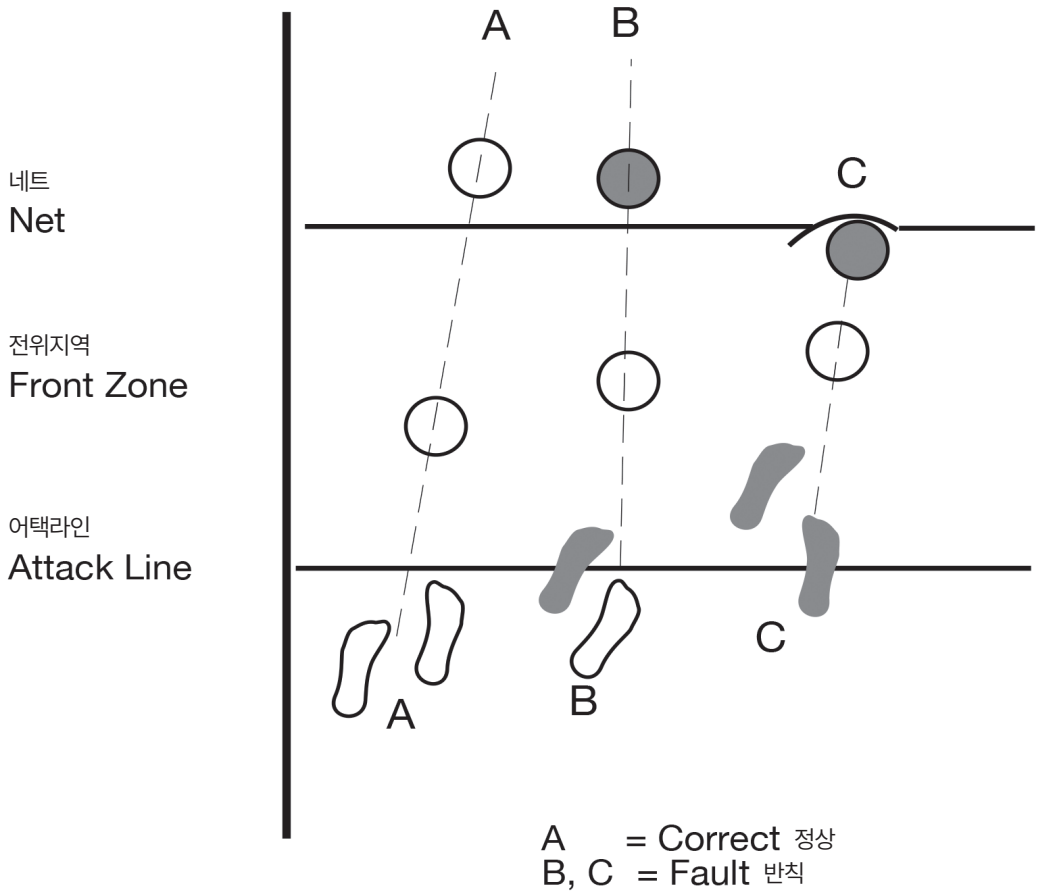
네트 상단보다 아래에 있는 볼
Ball lower than the top of the net

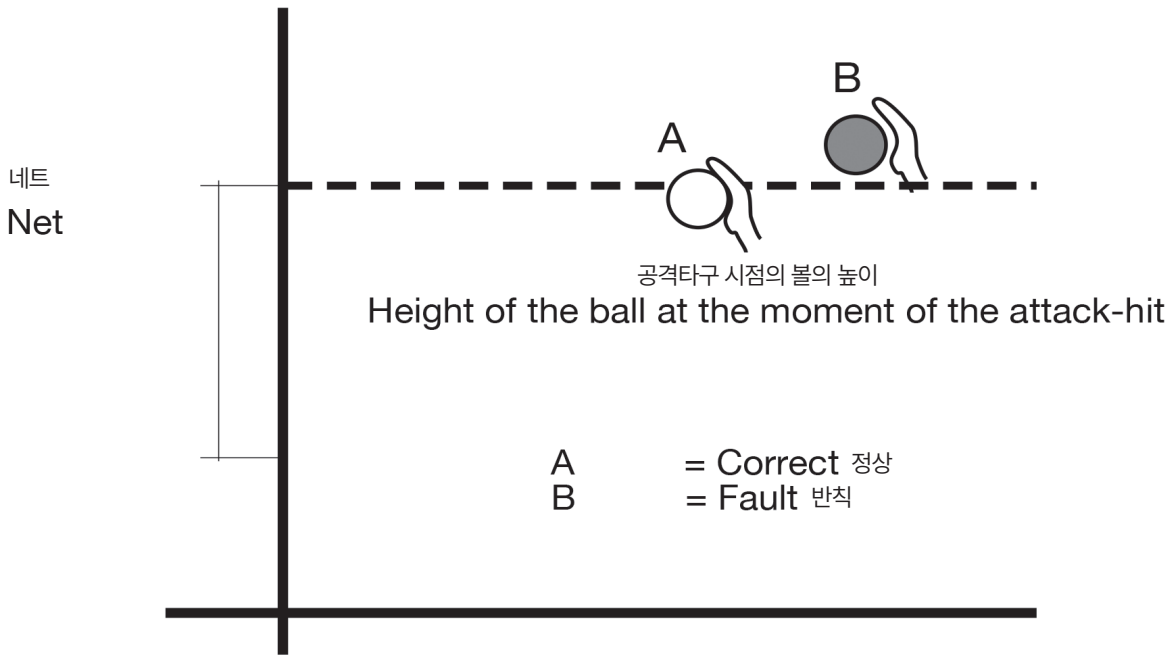
네트에 닿는 볼
Ball touches the net

네트에 튕긴 볼
Ball bounces off the net

도해 8: 후위선수의 공격 DIAGRAM 8: BACK ROW PLAYER'S ATTACK

관련 규칙 (Relevant Rules) : 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4





도해 9: 경고, 제재 범위와 그 결과 DIAGRAM 9: WARNINGS AND SANCTIONS SCALES AND THEIR CONSEQUENCES

관련 규칙 (Relevant Rules) : 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: 불법행위 경고와 제재 9a: MISCONDUCT WARNINGS AND SANCTIONS

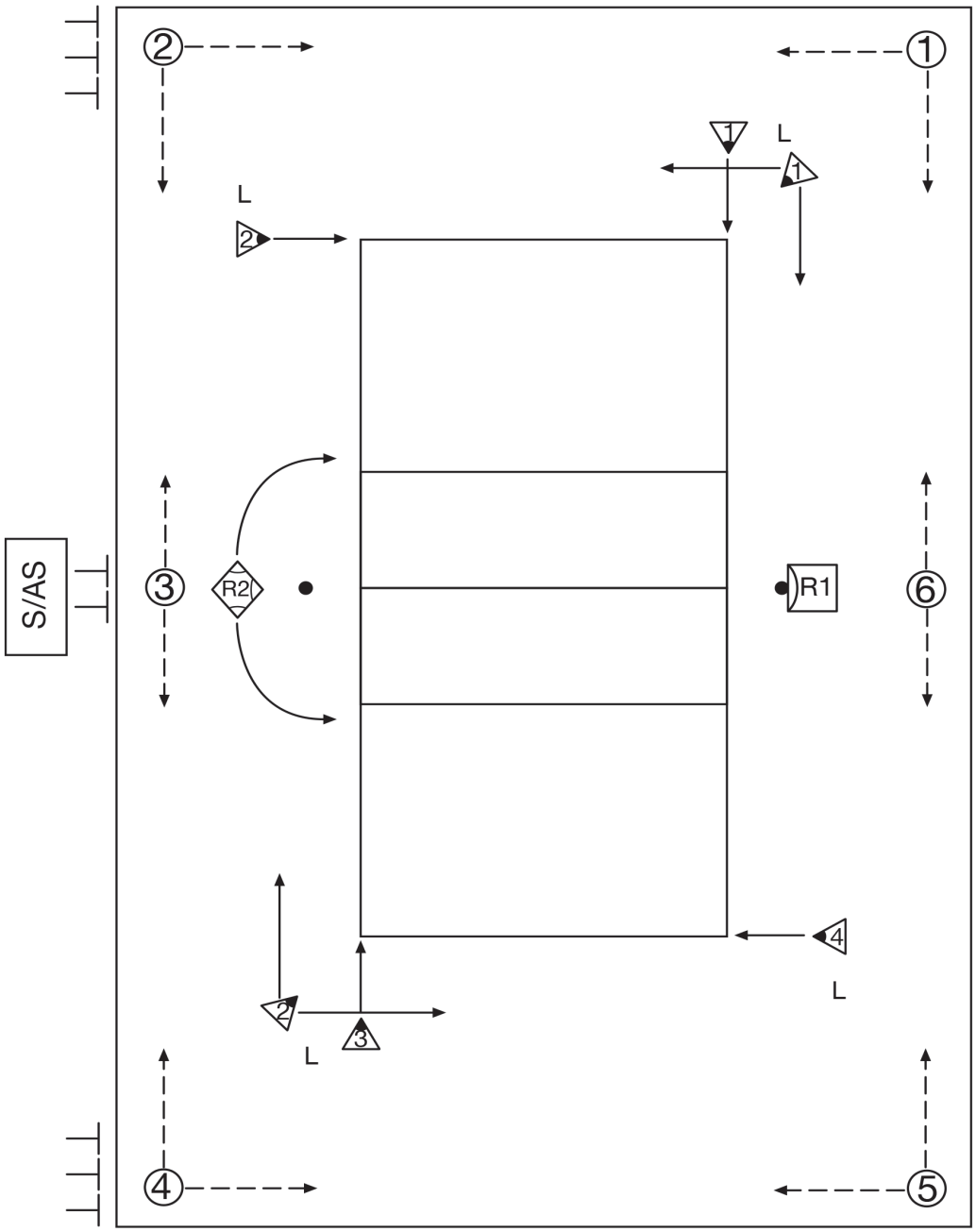
구분 CATEGORIES	발생빈도 OCCURRENCE	불법행위자 OFFENDER	제재 SANCTION	카드 CARDS	결과 CONSEQUENCE
가벼운 불법행위 MINOR MISCONDUCT	1단계 Stage 1	팀원누구라도 Any member	제재로 간주하지 않음 Not considered as sanction	없음 None	예방차원 Prevention only
	2단계 Stage 2			노란 Yellow	
	반복 Repetition any time		벌칙 Penalty	아래와 같음 as below	아래와 같음 as below
무례한 행위 RUDE CONDUCT	1차 First	팀원누구라도 Any member	벌칙 Penalty	빨간 Red	상대편이 1점과 서브권 획득 A point and service to the opponent
	2차 Second	동일한 팀원 Same member	퇴장 Expulsion	빨간 + 노란 한 손에 동시 Red + Yellow jointly	남은 세트 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다. Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the set
	3차 Third	동일한 팀원 Same member	자격박탈 Disqualification	빨간 + 노란 양손에 따로 Red + Yellow separately	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다. Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match
공격적 행위 OFFENSIVE CONDUCT	1차 First	팀원누구라도 Any member	퇴장 Expulsion	빨간 + 노란 한 손에 동시 Red + Yellow jointly	남은 세트 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다. Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the set
	2차 Second	동일한 팀원 Same member	자격박탈 Disqualification	빨간 + 노란 양손에 따로 Red + Yellow separately	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다. Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match
폭력적 행위 AGGRESSION	1차 First	팀원누구라도 Any member	자격박탈 Disqualification	빨간 + 노란 양손에 따로 Red + Yellow separately	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다. Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match

9b: 경기지연 경고의 상징과 제재 9b: DELAY WARNING SYMBOLS AND SANCTIONS

구분 CATEGORIES	발생빈도 OCCURRENCE	불법행위자 OFFENDER	억제 또는 제재 DETERRENT or SANCTION	카드 CARDS	결과 CONSEQUENCE
지연 DELAY	1차 First	팀원 누구라도 Any member of the team	지연 경고 Delay Warning	핸드시그널 25번 및 노란카드 Hand signal No. 25 with Yellow card	예방차원 – 벌칙 없음 Prevention – no penalty
	2차 이상 Second and subsequent	팀원 누구라도 Any member of the team	지연 벌칙 Delay Penalty	핸드시그널 25번 및 빨간카드 Hand signal No. 25 with red card	상대편이 1점과 서비스권 획득 A point and service to the opponent

도해 10: 심판팀과 보조원들의 위치 DIAGRAM 10: LOCATION OF REFEREEING TEAM AND THEIR ASSISTANTS

관련 규칙 (Relevant Rules) : 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



주심 R1 = First Referee
부심 R2 = Second Referee
기록원/보조기록원 S/AS = Scorer/Assistant Scorer
선심 (번호 1-4또는 1-2) 2 = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
볼 리트리버 (번호 1-6) ④ = Ball Retrievers (numbers 1-6)
마퍼 = Floor Moppers

도해 11: 심판의 공식 핸드시그널 DIAGRAM 11: REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

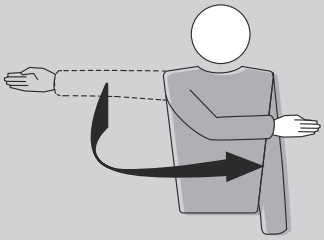
범례(Legend): ❶ ❷ 정해진 임무에 따라 시그널을 제시해야 하는 심판(들)
Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
Ⓕ Ⓢ 특별한 상황에서 시그널을 제시해야 하는 심판(들)
Referee(s) who show the signal in special situations

1 서브허가 1 AUTHORISATION TO SERVE

관련규칙(Relevant Rules) : 12.3, 22.2.1.1

손을 움직여 서비스할 방향을 가리킨다
Move the hand to indicate direction of service

❶

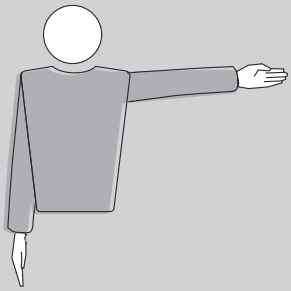


2 서브할 팀 2 TEAM TO SERVE

관련규칙(Relevant Rules) : 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

서브할 팀 쪽으로 팔을 뻗는다
Extend the arm to the side of team that will serve

❶ ❷

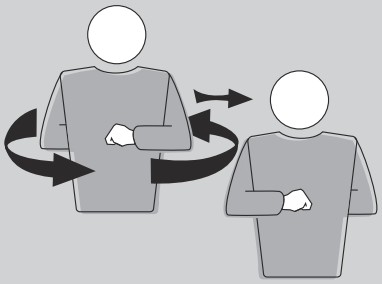


3 코트 교대 3 CHANGE OF COURTS

관련규칙(Relevant Rules) : 18.2

팔 전완부분을 앞뒤로 올려 몸 둘레로 로테이션 시킨다.
Raise the forearms front and back and twist them around the body

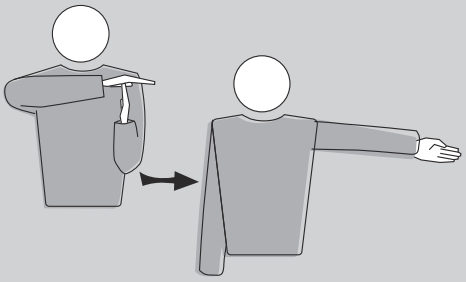
❶



4 타임아웃 4 TIME-OUT

관련규칙(Relevant Rules) : 15.4.1

한쪽 팔의 손바닥을 수직으로 세운 다른 쪽 팔의 손가락 위에
올려놓은 후 (T자 모양) 요구한 팀을 가리킨다
Place the palm of one hand over the tingers of the other,
held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team
Ⓕ ❷

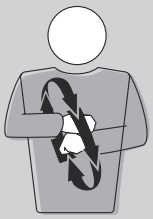


5 선수교대 5 SUBSTITUTION

관련규칙 (Relevant Rules) : 15.5.1, 15.5.2, 15.8

양쪽 팔 전완부분으로 둥글게 원을 그린다
Circular motion of the forearms around each other

Ⓕ Ⓢ

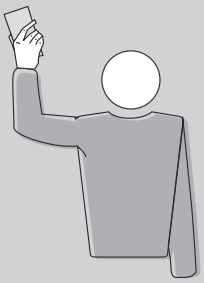


6a 불법행위 경고 6a MISCONDUCT WARNING

관련규칙 (Relevant Rules) : 21.1, 21.6, 23.3.2.2

경고의 의미로 노란카드를 제시한다
Show a yellow card for warning

Ⓕ

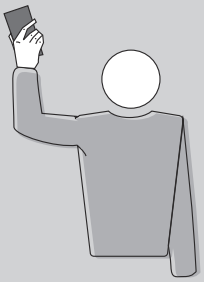


6b 불법행위 벌칙 6b MISCONDUCT PENALTY

관련규칙 (Relevant Rules) : 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

벌칙의 의미로 빨간카드를 제시한다
Show a red card for penalty

Ⓕ

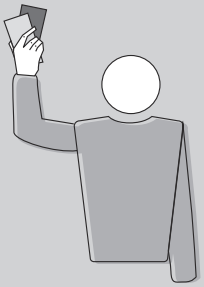


7 퇴장 7 EXPULSION

관련규칙 (Relevant Rules) : 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

퇴장의 의미로 한 손에 노란카드와 빨간카드를 동시에 제시한다
Show both cards jointly for expulsion

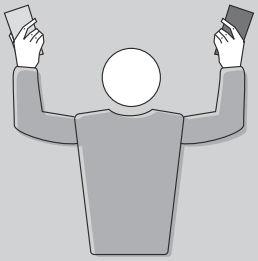
Ⓕ



8 자격박탈 8 DISQUALIFICATION

관련규칙 (Relevant Rules) : 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

자격박탈의 의미로 양 손에 노란카드와 빨간카드를 따로 제시한다
Show red and yellow cards separately
for disqualification



Ⓕ

9 세트(경기) 종료 9 END OF SET (OR MATCH)

관련규칙 (Relevant Rules) : 6.2, 6.3

가슴 앞에서 손은 편 채 양 팔을 교차시킨다
Cross the forearms in front of the chest, hands open

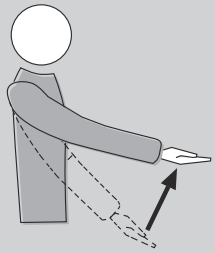


Ⓕ Ⓢ

10 서비스 타구 시 볼이 토스되지 않거나 던져지지 않은 경우 10 BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE

관련규칙 (Relevant Rules) : 12.4.1

손바닥을 위로 한 채 팔을 뻗어 들어 올린다
Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards

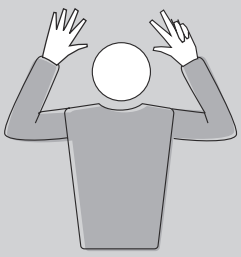


Ⓕ

11 서비스 지연 11 DELAY IN SERVICE

관련규칙(Relevant Rules) : 12.4.4

손가락 8개를 펴서 올린다
Raise eight fingers, spread open

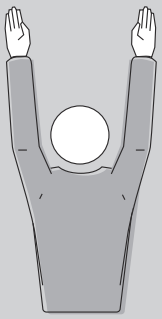


Ⓕ

12 블로킹 반칙 또는 스크린 12 BLOCKING FAULT OR SCREENING

관련규칙 (Relevant Rules) : 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

손바닥을 앞으로 한 채 양 손을 들어 올린다
Raise both arms vertically, palms forward



Ⓕ Ⓢ

13 위치 또는 로테이션 반칙 13 POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

관련규칙 (Relevant Rules) : 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

검지로 원을 그린다
Make a circular motion with the foretinger

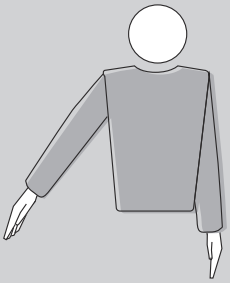


Ⓕ Ⓢ

14 볼 “인” 14 BALL “IN”

관련규칙 (Relevant Rules) : 8.3

팔과 손가락으로 바닥을 가리킨다
Point the arm and fingers toward the floor

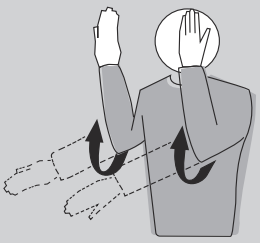


Ⓕ Ⓢ

15 볼 ”아웃” 15 BALL “OUT”

관련규칙 (Relevant Rules) : 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

손바닥을 몸 쪽으로 펼친 채 두 팔을 수직으로 들어 올린다
Raise the forearms vertically, hands open,
palms towards the body

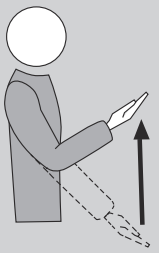


Ⓕ Ⓢ

16 캐치 16 CATCH

관련규칙(Relevant Rules) : 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

손바닥을 위로 향한 채 팔 전완부분을 천천히 위로 올린다
Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

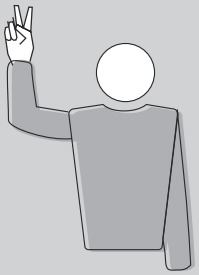


Ⓕ

17 더블 컨택 17 DOUBLE CONTACT

관련규칙(Relevant Rules) : 9.3.4, 23.3.2.3b

검지와 중지를 펴서 올린다
Raise two fingers, spread open

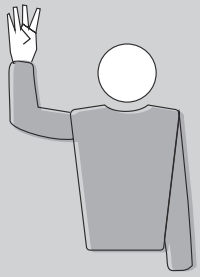


Ⓕ

18 포 히트 18 FOUR HITS

관련규칙(Relevant Rules) : 9.3.1, 23.3.2.3b

네 손가락을 펴서 올린다
Raise four fingers, spread open

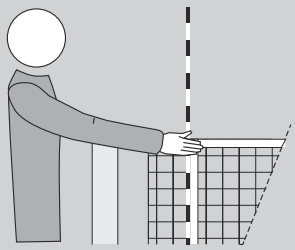


Ⓕ

19 선수에 의한 네트접촉 - 서브된 볼이 안테나 사이의 네트에 걸려 코트 통과허용공간을 통해 상대편으로 넘어가지 못함
19 NET TOUCHED BY PLAYER - SERVED BALL TOUCHES THE NET BETWEEN THE ANTENNAE AND DOES NOT PASS THE VERTICAL PLANE OF THE NET

관련규칙(Relevant Rules) : 11.4.4, 12.6.2.1

해당 네트 쪽 손으로 해당 네트를 가리킨다
Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

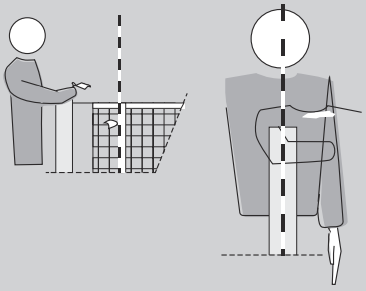


Ⓕ Ⓢ

20 네트를 넘어 가는 것 20 REACHING BEYOND THE NET

관련규칙 (Relevant Rules) : 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

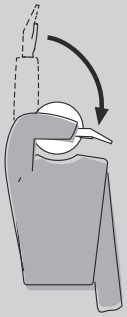
손바닥을 아래로 향한 채 손을 네트 위에 올린다
Place a hand above the net, palm facing downwards



Ⓕ

21 공격타구 반칙 21 ATTACK HIT FAULT

관련규칙 (Relevant Rules)
후위선수, 리베로 또는 상대편 서브에 의한 경우:
by a back-row player, by a libero or on the opponent service:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
리베로가 전위지역 또는 그 연장지역에서 손가락을 이용한 오버핸드로 패스한 경우:
on an overhand finger pass by the libero in his/her front zone or its extension: 13.3.6



손을 편 채 팔 전완부분을 위에서 아래로 내린다
Make a downward motion with the forearm, hand open

Ⓕ Ⓢ

22 상대코트 침범; 볼이 네트 아래 공간 통과; 서버가 코트 (엔드라인) 터치; 서비스 타구 시 코트 바깥쪽을 밟는 경우
22 PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT BALL CROSSING THE LOWER SPACE OR THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) OR THE PLAYER STEPS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

관련규칙 (Relevant Rules) : 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

센터라인 또는 해당 라인을 가리킨다
Point to the center line or to the relevant line



Ⓕ Ⓢ

23 더블폴트와 재경기 23 DOUBLE FAULT AND REPLAY

관련규칙(Relevant Rules) : 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

양쪽 엄지손가락을 수직으로 올린다
Raise both thumbs vertically



Ⓕ

24 볼 접촉 24 BALL TOUCHED

관련규칙(Relevant Rules) : 23.3.2.3b, 24.2.2

수직으로 세운 손의 손가락을 다른 손 손바닥으로 가볍게 스친다
Brush with the palm of one hand the fingers
of the other, held vertically

Ⓕ

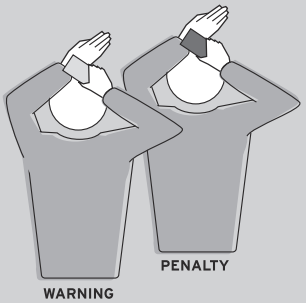


25 경기지연 경고/벌칙 25 DELAY WARNING/DELAY PENALTY

관련규칙 (Relevant Rules) : 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

노란카드(경고)/ 빨간카드(벌칙)로 손목을 가린다
Cover the wrist with a yellow card (warning)
and with a red card (penalty)

Ⓕ



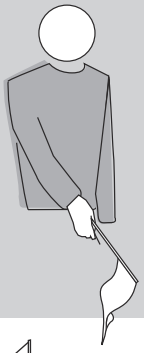
도해 12: 선심의 깃발시그널 DIAGRAM 12: LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

1 볼 "인" 1 BALL "IN"

Relevant Rule: 8.3, 29.2.1.1

깃발로 아래쪽을 가리킨다
Point down with flag

Ⓛ

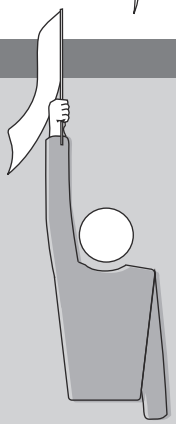


2 볼 "아웃" 2 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 29.2.1.1

깃발을 수직으로 들어올린다
Raise flag vertically

Ⓛ

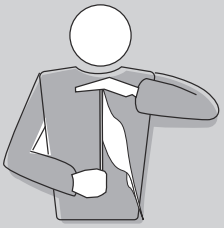


3 볼 접촉 3 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 29.2.1.2

깃발을 세운 뒤 다른 손을 깃발의 윗부분에 올려 놓는다
Raise flag and touch the top with the palm of the free hand

Ⓛ

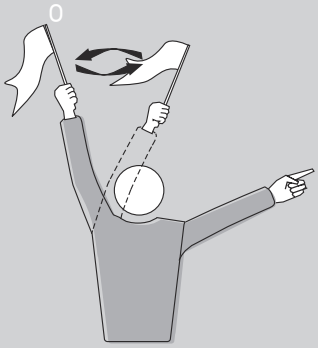


4 통과허용공간 반칙, 볼이 외부 물체 접촉, 서비스 시 풋 폴트
4 CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED AN OUTSIDE OBJECT, OR FOOT FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

Relevant Rules: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3,
29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

머리 위로 깃발을 들고 흔들며 해당 안테나 또는 라인을 가리킨다
Wave flag over the head and point to the antenna
or the respective line

Ⓕ Ⓢ



5 판정 불가능

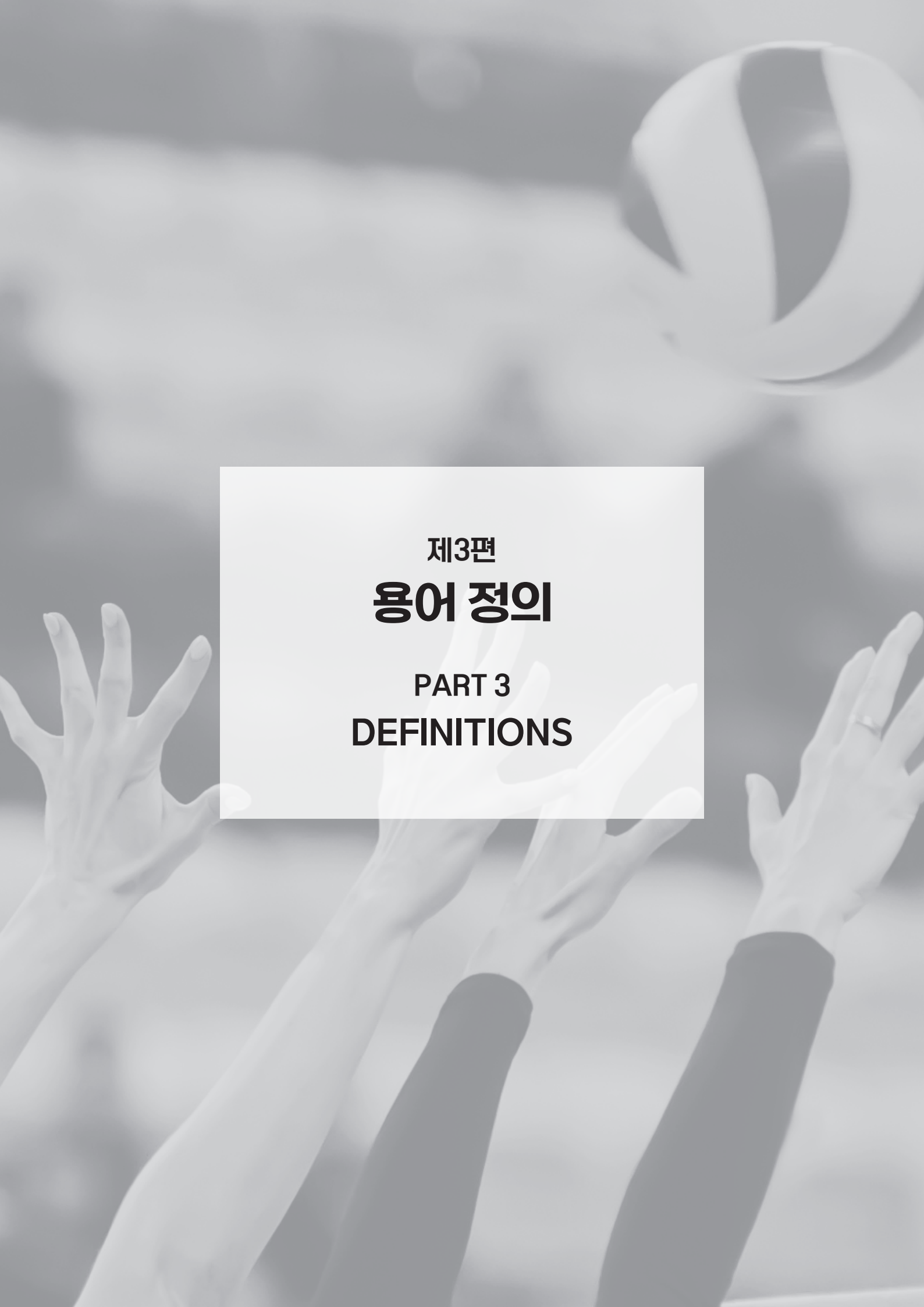
양 팔과 손을 가슴 앞에서 교차시킨다

Raise and cross both arms and hands in front of the chest



Ⓛ

5 JUDGEMENT IMPOSSIBLE



제3편

용어 정의

PART 3

DEFINITIONS

대회장/통제구역 COMPETITION / CONTROL AREA

대회장/통제구역은 경기코트와 자유지역 주변의 통로로서 외측 울타리 또는 경계펜스까지의 모든 구역을 포함한다. 도해/그림 1a 참조.

The Competition/ Control Area is a corridor around the playing court and free zone, which includes all spaces up to the outer barriers or delimitation fence. See diagram/fig 1a.

지역 ZONES

규칙서에 명시된 특정한 용도(또는 특별한 제약사항)를 위해 마련된 경기장(즉, 경기코트와 자유지역) 내 섹션을 말한다. 여기에는 전위지역, 서비스지역, 선수교대지역, 자유지역, 후위 지역, 리베로교체지역 등이 포함된다.

These are sections within the playing area (i.e. playing court and free zone) as defined for a specific purpose (or with special restrictions) within the rule text. These include: Front Zone, Service Zone, Substitution Zone, Free Zone, Back Zone, and Libero Replacement Zone.

구역 AREAS

자유지역 바깥쪽 바닥 부분을 말하며 규칙에 따라 특정한 용도를 갖는다. 웜업구역이 포함된다.

These are sections of the floor OUTSIDE the free zone, identified by the rules as having a specific function. These include warm-up area.

네트 아래 공간 LOWER SPACE

네트 및 네트와 지주를 잇는 줄 아래쪽 바닥 기준으로는 바닥의 상부 공간이며, 지주 기준으로는 그 옆면이고, 경기장 표면 기준으로는 바닥을 말한다.

This is the defined at its upper part by the bottom of the net and the cord joining it to the posts, at the sides by the posts, and the bottom by the playing surface.

통과허용 공간 CROSSING SPACE

통과허용공간의 의미는 다음과 같다 :

- 네트상단의 수평 밴드
- 안테나와 그 연장선상
- 천장

볼은 통과허용공간을 통해 상대편 코트로 넘어가야 한다.

The crossing space is defines by :

- The horizontal band at the top of the net
- The antennae and their extension
- The ceiling

The ball must cross to the opponent's COURT through the crossing space.

바깥쪽 공간 EXTERNAL SPACE

바깥쪽 공간이란 통과허용공간 및 네트 아래 공간 바깥쪽의 네트 수직면 부분을 말한다.

The external space is in the vertical plane of the net outside of the crossing and lower spaces.

선수교대지역 SUBSTITUTION ZONE

자유지역의 일부로서 선수교대가 이루어지는 장소이다.

This is the part of the free zone through which substitutions are carried out.

FIVB의 동의가 없는 한 UNLESS BY AGREEMENT OF FIVB

이 문구는 장비와 시설 기준 및 규격에 대한 규정이 있으나 배구 경기를 홍보하고 새로운 조건을 시험하기 위해 FIVB가 이들을 특

This statement recognizes that while there are regulations on the standards and specification of equipment and facilities, there are

별히 조정하는 경우가 있을 수 있음을 의미한다.

occasions when special arrangements can be made by FIVB in order to promote the game of Volleyball or to test new conditions.

FIVB 기준

장비 제조업체에 대해 FIVB가 정한 기술적 규격 또는 제한을 말한다.

FIVB STANDARDS

The technical specification or limits as defined by FIVB to the manufacturers of equipment.

반칙

a) 규칙에 위배되는 경기 동작
b) 경기 동작 이외의 규칙 위반

FAULT

a) A playing action contrary to the rules
b) A rule violation other than a playing action

드리블링

드리블링이란 볼을 바닥에 튕기는 것을 말한다. (보통 토스와 서브 준비동작) 다른 준비 동작으로는 양 손 사이에서 움직이는 것 등이 있다.

DRIBBLING

Dribbling means bouncing the ball. (usually as a preparation to tossing and serving) Other preparatory actions could include (amongst others) moving the ball from hand to hand.

볼 리트리버들 및 퀵마퍼

랠리 사이에 서버에게 볼을 굴려줌으로써 원활한 경기운영을 담당하는 인력을 말한다.

퀵마퍼 : 랠리 후에 작은 수건을 사용하여 바닥을 깨끗하고 건조하게 유지하는 일을 하는 요원들이다.

BALL RETRIEVERS AND QUICK MOPPERS

These are personnel whose job it is to maintain the flow of the game by rolling the ball to the server between rallies.

Quick moppers : are personnel whose job it is to keep the floor clean and dry if necessary, after each rally using small towels.

랠리 포인트

랠리포인트란 랠리에서 이길 경우 1점을 획득하는 제도를 말한다.

RALLY POINT

This is the system of scoring a point whenever a rally is won.

세트 간 휴식

세트와 세트 사이의 시간을 말한다. 5 (최종)세트에서의 코트 교대는 세트 간 휴식으로 간주하지 않는다.

INTERVAL

The time between sets. The change of courts in the 5th (deciding) set is not to be regarded as an interval.

재지명

리베로가 더 이상 경기를 수행할 수 없거나 팀에서 리베로를 “경기 불가”하다고 선언하는 경우 기존 리베로를 재지명 순간에 코트 위에 있지 않은 다른 선수 (정규의 대체선수는 제외)로 대체시키는 것을 말한다.

RE-DESIGNATION

This is the act by which a Libero, who cannot continue or is declared by the team “unable to play”, has his/her role taken by any other player (except the regular replacement player) not on the court at the moment of the redesignation.

대체

대체란 정규선수가 경기장을 나가고 (리베로가 한 명 이상인 경우) 리베로 중 한 명이 그 자리를 대신하는 행위를 말한다. 여기에는 리베로를 리베로가 교체하는 경우도 포함될 수 있다. 정규

REPLACEMENT

This is the act by which a regular player leaves the court and either Libero (if more than one) takes his/her place. This can even include Libero for Libero exchanges. The regular player can then replace either Libero.

선수도 리베로를 대체할 수 있다. 리베로 대체 사이에는 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다.
- 선수교대 : 경기중인 선수와 후보선수가 바꾸는 것
- 리베로 대체 : 리베로와 정규의 선수가 바꾸는 것
- 리베로 교체 : 리베로와 리베로가 바꾸는 것

There must be a completed rally between replacements involving any Libero.

방해

상대편에 비해 우위를 점하게 해주는 행위 또는 상대편의 볼 플레이를 방해하는 행위

INTERFERING

Any action which will create an advantage against the opponent team or any action which prevents an opponent from playing the ball.

O-2 bis

O-2 bis는 선수들과 팀 임원진을 등록하는 FIVB의 공식 서식을 말하며,예비조사 시간에 제출해야 한다.

O-2 bis

An FIVB official form which registers players and team officials. It should be presented during the Preliminary Inquiry.

외부 물체

경기장 밖 또는 자유지역 가까이에 있으면서 볼의 비행을 방해하는 물체 또는 사람을 말한다. 예: 천장 등, 심판 의자, TV 장비, 기록원 책상, 네트 지주. 안테나는 네트의 일부로 간주되기 때문에 안테나는 외부물체에 포함되지 않는다.

OUTSIDE OBJECT

An object or a person which while outside the playing court or close to the limit of the free playing space provides an obstruction to the flight of the ball. For example: overhead lights, the referee's chair, TV equipment, scorer's table, and net posts. Outside objects do not include the antennae since they are considered as the part of the net.

선수교대

정규선수가 코트를 떠나고 다른 정규선수가 그 자리를 대신하는 행위를 말한다.

SUBSTITUTION

This is the act by which one regular player leaves the court and another regular player takes his/her place.

팀의 첫 번째 타구

플레이 동작 중 팀의 첫 번째 타구로 간주 되는 네 가지 경우가 있다 :

- 서비스를 받는 동작
- 상대팀 공격으로부터 오는 볼을 받는 동작
- 같은 팀 블로킹을 맞고 오는 볼을 플레이하는 동작
- 상대팀 블로킹을 맞고 오는 볼을 플레이하는 동작

FIRST HIT OF THE TEAM

There are four cases, when the playing action is considered first hit of the team :

- service reception
- receiving an attack of the opponent team
- playing the ball rebounding from own block
- playing the ball rebounding from opponent's block

경기의전

특정경기 핸드북에는 경기 시작 전 일련의 이벤트, 코인 토스, 연습 시간, 팀 및 심판진 소개를 포함한 내용들이 기술되어 있다.

PROTOCOL

The series of events before the start of the match, including the toss, the warming-up session, presentation of the teams and referees described in the specific Competition Handbook.



생활체육배구
경기규칙서

CONTENTS

생활체육배구 6인제 경기규칙

제1장 경기규칙

1. 경기규칙 102
1.1 네트높이 102
1.2 세트승리 102
1.3 경기승리 102

생활체육배구 9인제 경기규칙
제1편 경기

제1장 시설과 장비

1. 경기장 104
1.1 규격 104
1.2 경기장 표면 104
1.3 코트라인 104
1.4 지역과 구역 104
1.5 기온 104
1.6 조명 104
2. 네트와 지주 105
2.1 네트높이 105
2.2 구조 105
2.3 사이드 밴드 105
2.4 안테나 105
2.5 지주 105
3. 볼 105
3.1 기준 105
3.2 볼의 균일성 105

제2장 참가자

4. 팀 106
4.1 팀 구성 106
4.2 팀의 위치 106
4.3 복장 106
4.4 복장 변경 106
4.5 금지된 물품 106
5. 팀 리더 107

5.1 주장 107
5.2 감독 107
5.3 코치 107

제3장 경기방식

6. 득점, 세트 및 경기 승리 108
6.1 득점 108
6.2 세트 승리 108
6.3 경기 승리 108
6.4 부전패 및 불완전한 팀 108
7. 플레이의 구조 108
7.1 토스 108
7.2 공식웜업시간 109
7.3 팀 선발 라인업 109

제4장 플레잉 동작

8. 플레이 상태 110
8.1 볼 인 플레이 110
8.2 볼 아웃 오브 플레이 110
8.3 볼 “인” 110
8.4 볼 “아웃” 110
9. 볼 플레잉 110
9.1 팀 타구 110
9.2 타구의 특성 111
9.3 볼 플레이 동안의 반칙 111
10. 네트 근처의 볼 111
10.1 네트를 통과하는 볼 111
10.2 네트에 닿는 볼 111
10.3 네트에서의 볼 111
11. 네트 근처의 선수 111
11.1 네트를 넘어가는 것 111
11.2 네트 아래침범 111
11.3 네트 접촉 112
11.4 네트 근처 선수의 반칙 112
12. 서비스 112
12.1 세트 첫 서비스 112
12.2 서비스 순서 112
12.3 서비스 허가 112
12.4 서비스 실행 112
12.5 스크린 113
12.6 서비스 동안 이뤄지는 반칙 113
12.7 서빙 반칙과 위치위반 113
13. 공격타구 113
13.1 공격타구의 특성 113
13.2 공격타구의 제한 113

13.3 공격타구 반칙 113
14. 블록 114
14.1 블로킹 114
14.2 블록 접촉 114
14.3 상대편 공간 내에서의 블로킹 114
14.4 블록과 팀 타구 114
14.5 서비스 블로킹 114
14.6 블로킹 반칙 114

제5장 경기중단, 경기지연 그리고 세트 간 휴식

15. 경기 중단 115
15.1 정규적인 경기중단 횟수 115
15.2 정규적인 경기중단의 연속 115
15.3 정규적인 경기중단 요구 115
15.4 타임아웃 115
15.5 선수교대 115
15.6 선수교대 제한 115
15.7 예외적인 선수교대 115
15.8 퇴장 및 자격 박탈에 의한 선수교대 116
15.9 불법적인 선수교대 116
15.10 선수교대 절차 116
15.11 부당한 요구 116
16. 경기 지연 116
16.1 지연의 형태 116
16.2 지연제재 117
17. 예외적인 경기 중단 117
17.1 부상 / 질병 117
17.2 외부적 방해 117
17.3 경기중단의 연장 117
18. 세트 간 휴식 및 코트 교대 117
18.1 세트 간 휴식 117
18.2 코트 교대 117

제6장 참가자의 행위

19. 행위 요건 118
19.1 스포츠맨다운 행위 118
19.2 공정한 경기 118
20. 불법 행위와 제재 118
20.1 가벼운 불법행위 118
20.2 제재에 이르는 불법행위 118
20.3 제재 범위 118
20.4 불법행위 제재의 적용 119
20.5 세트 전 또는 세트 사이에 발생한 불법행위 119
20.6 불법행위와 카드사용 요약 119

제2편 심판의 책임과 공식 핸드시그널

제7장 심판팀

21. 심판팀과 절차 122
21.1 구성 122
21.2 절차 122
22. 주 심 122
22.1 위치 122
22.2 권한 122
22.3 임무 123
23. 부 심 123
23.1 위치 123
23.2 권한 123
23.3 임무 124
24. 기록원 124
24.1 위치 124
24.2 임무 125
25. 선 심 125
25.1 위치 125
25.2 임무 125
26. 공식 시그널 125
26.1 심판의 핸드 시그널 125
26.2 선심의 깃발 시그널

제3편 도해

경기장 138
출전선수명단 139
경기기록지 140
경기운영상의 참고사항 141

생활체육 6인제 경기규칙

경기규칙

네트높이

세트승리

경기승리

생활체육 6인제 경기규칙

1. 경기규칙

생활체육 6인제 경기규칙은 전문체육 6인제 경기규칙을 준용한다. 단 네트높이와 세트 및 경기승리는 아래와 같다.

1.1 네트높이

1.1.1 네트는 경기코트의 바닥과 수직으로 설치된다. 높이는 아래와 같다.

	종 별	높 이
남 자	대학 및 일반부	2m 35cm
	고등부	2m 30cm
	중등부	2m 20cm
	초등부	2m

	종 별	높 이
여 자	대학 및 일반부	2m 10cm
	고등부	2m 10cm
	중등부	2m 10cm
	초등부	2m

1.2 세트승리

1.2.1 한 세트(최종 3세트는 제외)는 최소 2점을 앞선 상태에서 21점을 선취한 팀이 승리한다. 20-20 동점인 경우 어느 한 팀이 2점 앞설 때까지 계속된다. (20-22, 21-23 등)

1.3 경기승리

1.3.1 경기는 2세트를 이긴 팀이 승리한다.

1.3.2 세트가 1:1인 경우 최종 3세트는 최소 2점을 앞선 상태에서 15점을 선취한 팀이 승리한다. 14-14 동점인 경우 어느 한 팀이 2점 앞설 때까지 계속된다 (14-16, 15-17 등)

생활체육 9인제 경기규칙
제 1 편·경기

시설과 장비

경기참가자

경기방식

플레잉 동작

참가자의 행위

제1장
시설과 장비

1. 경기장

경기장은 경기코트와 자유지역을 포함한다. 이것은 직사각형으로 둘로 나뉜 양쪽이 대칭을 이뤄야 한다.

1.1 규격

1.1.1 경기코트는 직사각형의 평면으로 크기는 아래와 같다.

자유경기 공간은 어떠한 장애물도 없는 자유로운 경기장 위의 공간을 말하며, 경기장 표면으로부터 최소 7m 높이가 확보되어야 한다.

	종별	길 이	너 비		종별	길 이	너 비
남 자	대학 및 일반부	21m	10m 50	여자	대학 및 일반부	18m	9m
	고등부	21m	10m 50		고등부	18m	9m
	중등부	20m	10m		중등부	18m	9m
	초등부	16m	8m		초등부	16m	8m

1.1.2 자유 지역은 사이드라인으로부터 최소 3m, 엔드라인으로부터 최소 5m가 되어야 한다.

1.2 경기장 표면

1.2.1 표면은 평평하고 수평을 이루어야 하며 균일해야 한다. 선수에게 부상 위험이 있어서는 안 되며, 거칠거나 미끄러운 표면에서 경기하는 것은 금지된다.

1.2.2 실내 코트의 경기장 표면은 밝은 색 이어야 한다.

1.2.3 실외 코트에서는 미터 당 5mm의 경사가 배수를 위해 허용되며, 딱딱한 재질로 만든 코트의 선은 금지된다.

1.3 코트 라인

1.3.1 모든 라인은 5cm 폭으로 그려지며, 바닥과 다른 라인으로부터 구분되는 밝은 색상으로 그어져야 한다.

1.3.2 구획선

사이드라인 2개와 엔드라인 2개로 경기코트를 표시한다. 양쪽 사이드라인과 엔드라인은 경기코트의 면적 안에 포함되어야 한다.

1.3.3 센터라인

센터라인을 축으로 경기코트는 동일한 코트 2개로 나누어진다. 센터라인의 전체 너비는 양 코트를 동일하게 포함시키는 것으로 간주한다. 이 선은 사이드라인에서 사이드라인까지 네트 아래를 잇는다.

1.4 지역과 구역

1.4.1 서비스 지역

서비스 지역은 각 엔드라인 뒤의 사이드라인 연장선 사이인 지역을 말한다. 옆으로는 각각 길이 15cm의 두개의 짧은선이 사이드라인 연장선상 엔드라인 20cm 뒤에 그려진다. 두 개의 짧은 선은 서비스지역의 폭에 포함된다. 서비스지역은 자유지역 끝까지 연장된다.

1.4.2 선수교대 지역

선수교대 지역은 기록석과 팀 벤치 사이로 제한된다.

1.5 기온

기온은 10°C(50°F)이하가 되어서는 안 된다.

1.6 조명

경기장의 조명은 300 룩스 이상이어야 한다.

2. 네트와 지주

2.1 네트 높이

2.1.1 네트는 경기코트의 바닥과 수직으로 설치된다. 높이는 아래와 같다.

종별	높이	종별	높이
초등부	1m 90cm	중등부 여자	2m 00cm
중등부 남자	2m 20cm	고등부 여자	2m 15cm
고등부 남자	2m 30cm	여자대학부	2m 15cm
남자대학부	2m 38cm	여자클럽 2부	2m 00cm
남자클럽 2부	2m 38cm	여자클럽 3부	2m 00cm
남자클럽 3부	2m 30cm	여자미시부	2m 00cm
남자장년부	2m 30cm		
남자시니어부	2m 30cm		
남자실버부	2m 27cm		

2.1.2 네트 높이는 경기코트의 중앙에서 측정되며, 양 사이드라인 상에서 네트높이는 정확히 동일해야 하며 공식적인 높이보다 2cm 이상 초과해서는 안 된다.

2.2 구조

네트는 너비 1m(+/- 3cm), 길이 9m~11m(사이드밴드 양 옆에 25~50cm 길이 포함)이며, 10cm의 정사각형 검정 그물망으로 만들어진다. 폭 7cm의 상단 수평 밴드는 두 겹의 흰 색 캔버스로 만들어지며 전체 길이를 꿰맨다. 밴드 양 끝에 있는 구멍으로 끈을 통과시켜 지주에 밴드를 고정 시킴으로써 상단 부분을 팽팽하게 유지시켜준다. 밴드 안에 있는 신축성 좋은 케이블로 네트를 지주에 고정시켜 상단을 팽팽하게 유지시켜준다. 네트 하단에는 상단 밴드와 유사한 너비 5cm의 수평 밴드를 통해 로프를 연결한다. 이 로프는 네트를 지주에 고정시켜 하단 부분을 팽팽하게 유지시켜준다.

2.3 사이드 밴드

2개의 흰색 밴드가 수직으로 네트에 고정되어 각 사이드라인 바로 위에 설치된다. 이 사이드 밴드는 너비 5cm, 길이 1m로 네트의 부분으로 간주된다.

2.4 안테나

안테나는 길이 1.80m, 직경 10mm의 유리섬유나 이와 유사한 재질로 만들어진 유연한 막대기를 말한다. 안테나는 각 사이드 밴드 바깥쪽 가장자리에 고정되며 네트의 반대쪽에 각각 설치한다. 각 안테나 상단 80cm는 네트 상단을 연장하여 대체적으로 빨간색과 흰색의 대조적 색상을 사용하여 10cm 너비의 줄무늬로 표시한다.
안테나는 네트의 일부로 간주하며 측면의 통과허용 공간의 경계를 정해준다.

2.5 지주

2.5.1 네트를 지탱해주는 지주는 사이드라인 바깥쪽으로 0.50~1.00m 거리에 설치되고, 2.55m의 높이로 조정 가능한 것이어야 한다.

2.5.2 지주는 둥글고 매끄러우며, 줄 없이 바닥에 고정한다. 어떤 위험성이 있거나 방해가 되는 장치가 있어서는 안 된다. 경기장 사정에 따라 이동식을 사용할 수 있다.

3. 볼

3.1 기준

볼은 구의 형태로 고무나 이와 유사한 재질로 만든 내피에 유연한 가죽 혹은 합성가죽 표피로 만들어진다. 색상은 동일한 밝은색 혹은 조합된 색상이어야 한다.
볼의 둘레는 65~67cm이고 무게는 260~280g이다.
내부 기압은 0.30~0.325kg/cm^2(4.26~4.61 psi) (294.3~318.82 m.bar • hPa)이다.

3.2 볼의 균일성

경기에 사용되는 모든 볼은 둘레, 무게, 압력, 형태, 색상 등의 기준은 동일해야 한다.

제2장
경기참가자

4.	팀
4.1	팀 구성
4.1.1	한 팀은 최대 15명의 선수와 감독(C) 및 2명의 스태프로 구성된다(S1, S2)
4.1.2	선수 중 한 명은 팀 주장이 되며 해당 주장은 경기기록지에 표시되어야 한다.
4.1.3	경기기록지에 기재된 선수들만이 경기에 참가할 수 있다. 감독이나 팀 주장이 기록지에 서명한 후에는 기록된 선수는 바꿀 수 없다.
4.2	팀의 위치
4.2.1	경기를 하지 않는 선수들은 팀 벤치에 앉거나 경기장 자유지역 바깥쪽에 있어야 한다. 감독이나 다른 팀원은 벤치에 앉아 있어야 하나 일시적으로 자리를 이탈할 수 있다. 팀 벤치는 자유지역 바깥 쪽 기록석 양 옆에 둔다.
4.2.2	팀 구성원만이 공식연습 시간에 참가하거나 경기 중 벤치에 앉는 것이 허용된다.
4.2.3	경기를 하지 않는 선수들은 다음과 같이 볼 없이 연습을 할 수 있다 :
4.2.3.1	경기 중 : 경기장 자유지역의 밖에서
4.2.3.2	타임아웃 : 자기 팀 코트 뒤 자유지역 내에서
4.2.4	세트간 휴식 시간동안에는 선수들이 자유지역에서 볼을 사용하여 웜업을 할 수 있다.
4.3	복장
	선수 복장은 상의, 반바지, 양말(유니폼)과 운동화로 구성된다.
4.3.1	팀의 상의, 반바지, 양말의 색상 및 디자인은 동일해야 하며 청결해야 한다.
4.3.2	신발은 고무 또는 합성 밑창이 부착되고 뒷굽이 없어야 하며 가볍고 유연해야 한다.
4.3.3	선수의 유니폼 번호는 1~99번까지 사용할 수 있다.
4.3.3.1	유니폼 번호는 상의 앞, 뒷면 중앙에 위치하며, 번호의 색상 및 밝기는 상의 색상 및 밝기와 대비 되어야한다.
4.3.3.2	유니폼 번호는 상의 앞가슴에 최소 15cm, 등에 최소 20cm 높이로 되어야 하고, 번호의 굵기는 최소 2 cm 가 되어야 한다.
4.3.4	팀 주장은 상의 앞면에 새겨진 번호 아래에 8 x 2cm의 밑줄이 그려져 있어야 한다.
4.3.5	팀 유니폼 색상과 다른 유니폼을 입거나 공식 번호가 없는 유니폼을 착용하는 것은 금지된다.
4.4	복장 변경
	주심은 한 명 혹은 그 이상의 선수들에게 다음의 것을 허용할 수 있다:
4.4.1	맨발로 경기하는 것.
4.4.2	세트 사이나 선수교대 후 젖거나 손상된 유니폼을 색상, 디자인 및 번호가 동일한 새 유니폼으로 바꿔 입는 것.
4.4.3	팀 전체적으로 색상 및 디자인이 동일하고 규칙 4.3.3 에 따라 공식 번호가 부착된 경우에는 추운 날씨에 트레이닝복을 착용하고 경기하는 것.
4.5	금지 물품
4.5.1	선수에게 부상의 위험이 있거나 인위적인 이점을 줄 수 있는 물품을 착용하는 것은 금지된다.
4.5.2	선수들은 자신이 위험부담을 안고 안경 및 렌즈를 착용할 수 있다.
4.5.3	압박패드(패드가 붙어있는 부상 방지 용품)는 보호 또는 지지를 위해 착용할 수 있다.

5.	팀 리더
	양 팀의 주장과 감독은 팀원의 행동 및 규율을 책임진다.
5.1	주장
5.1.1	경기 전 팀 주장은 팀을 대표해 토스를 하고 기록지에 서명을 한다.
5.1.2	경기 중 그리고 코트에 있는 동안 팀 주장은 경기 주장이 된다. 팀 주장이 코트 밖으로 나가는 경우 감독이나 팀 주장은 코트에 있는 다른 선수를 경기주장으로 지명해야한다. 이 경기 주장은 다른 선수로 교체되거나 팀 주장이 복귀하거나 세트가 종료될 때 까지 경기 주장으로서의 책임을 유지한다. 볼이 "아웃 오브 플레이" 상태가 되었을 경우 경기 주장만이 심판에게 말할 수 있는 권한이 주어진다.
5.1.2.1	규칙의 적용과 해석에 대한 설명을 요구하고 팀 동료를 대신하여 요구나 질문을 한다. 주심의 설명에 동의하지 않을 경우 경기 주장은 주심의 결정에 항의할 수 있으며 즉시 주심에게 자신이 경기 종료 시 경기 기록지에 공식항의를 기록할 권리가 있음을 제시한다;
5.1.2.2	허가 요구: a) 용구의 전체 또는 일부를 교체하는 것, b) 양 팀의 위치를 확인하는 것, c) 바닥, 네트, 볼 등을 점검하는 것;
5.1.2.3	감독의 부재 시 감독의 권한을 부여 받은 코치가 없다면 경기 주장은 타임아웃 및 선수교대를 요구할 수 있다.
5.1.3	경기 종료 후, 팀 주장은:
5.1.3.1	심판에게 감사를 표하고 결과를 확인한 후 기록지에 서명한다.
5.1.3.2	경기 중에 주심에게 공식항의 의사를 적절하게 제시한 경우, 주심의 규칙 적용 또는 해석에 관한 공식항의를 확인한 후 경기기록지에 이를 기록할 수 있다
5.2	감독(Coach)
5.2.1	감독은 경기 내내 경기코트 밖에서 팀의 경기를 관장하고 주전 선수, 교대선수의 선정 및 타임아웃을 요청할 수 있다. 이러한 감독의 역할을 수행함에 있어 접촉하는 심판은 부심이다.
5.2.2	경기 전, 감독은 출전선수명단을 작성하여 서명한 후 부심이나 기록원에게 제출하고, 주장의 토스 이후 경기기록지에 선수들의 이름 및 번호를 확인한 뒤 서명한다.
5.2.3	경기 중 감독은:
5.2.3.1	기록석 가장 가까운 팀 벤치에 앉으며 자리를 떠날 수 있다.
5.2.3.2	타임아웃 및 선수교대를 요구한다.
5.2.3.3	다른 팀원 뿐 아니라 코트에 있는 선수들에게 지시를 할 수 있다. 연습 구역에서 팀 벤치 앞 자유지역 내에서 경기를 방해하거나 지연시키지 않는 한, 서서 또는 걸으면서 이러한 지시를 내릴 수 있다.
5.2.3.4	감독이 선수로서 코트 내에 있을 경우 감독으로서의 권한을 상실한다.
5.3	코치(Assistant Coach)
5.3.1	코치는 팀 벤치에 앉을 수는 있으나, 경기에 관여할 권리는 없다.
5.3.2	감독이 제재를 포함한 어떠한 이유로 인하여 팀에서 이탈해야 하는 경우 경기 주장이 심판의 확인을 받은 후에는 코치가 감독의 부재 동안 감독의 역할을 대행할 수 있다.

제3장
경기방식

6.	득점, 세트 및 경기 의 승리
6.1	득점
6.1.1	점수 한 팀은 아래의 경우 1점을 획득한다:
6.1.1.1	상대편 코트에 볼이 성공적으로 닿은 경우;
6.1.1.2	상대편이 반칙을 범한 경우;
6.1.1.3	상대편이 벌칙을 받은 경우;
6.1.2	반칙 규칙에 어긋나는 경기 동작을 시도함으로써 (또는 다른 형태로 위반을 함으로써) 팀은 반칙을 범하게 된다. 심판은 반칙을 판단하고 규칙에 따른 결과를 결정하게 된다:
6.1.2.1	반칙을 두 가지 이상 연속하여 범하는 경우 첫 번째 반칙만 적용한다.
6.1.2.2	양 팀이 두 가지 또는 그 이상의 반칙을 동시에 범하는 경우 더블 폴트가 선언되며 랠리는 다시 시작된다.
6.1.3	랠리와 완료된 랠리 랠리란 서버가 볼을 서비스한 순간부터 볼이 '아웃 오브 플레이' 될 때까지의 일련의 경기동작이다. 완료된 랠리란 1점 득점의 결과를 가져오는 일련의 경기동작이다. 이것은 다음 사항이 포함된다: - 벌칙 부과 - 서비스 시간 초과에 따른 서비스권 상실.
6.1.3.1	서빙팀이 랠리에서 이기면 한 점을 획득하며 서브는 계속된다.
6.1.3.2	리시빙팀이 랠리에서 이기면 한 점을 획득하고 다음 서브를 한다.
6.2	세트 승리
	한 세트(최종 3세트는 제외)는 최소 2점을 앞선 상태에서 먼저 21점을 선취한 팀이 승리한다. 20-20 동점인 경우 어느 한 팀이 2점 앞설 때까지 계속된다.(20:20, 21:23...)
6.3	경기 승리
6.3.1	경기는 2세트를 이긴 팀이 승리한다.
6.3.2	세트가 1:1인 경우 최종 3세트는 최소 2점을 앞선 상태에서 15점을 선취한 팀이 승리한다.
6.4	부전패 및 불완전 팀
6.4.1	팀이 경기 속행을 거부하는 경우 해당 팀은 각 세트 0-21, 경기 0-2의 결과와 함께 몰수로 부전패가 선고된다.
6.4.2	팀이 정당한 사유 없이 제 시간에 경기장에 나타나지 않으면 규칙 6.4.1과 같은 결과로 부전패를 선고한다.
6.4.3	세트 혹은 경기 중 불완전한 팀으로 선언되는 팀은 그 세트 혹은 그 경기는 패하게 된다. 상대편은 세트 혹은 경기를 이기는데 필요한 점수와 세트를 얻게 된다. 선언 전에 획득한 불완전 팀의 점수와 세트는 유효하다.
7.	**플레이의 구조**
7.1	토스
	경기 전, 주심은 첫 세트에서의 첫 서브와 코트 선정을 위한 토스를 실시한다.

7.1.1	토스는 양팀 주장의 참여하에 실시한다.
7.1.2	토스의 승자는 :
7.1.2.1	서브권 또는 리시브권을 선택하거나,
7.1.2.2	코트 면을 선택할 수 있다. 패자는 남은 선택권을 갖게 된다.
7.1.3	첫 서비스를 가진 팀이 네트의 왼쪽편에서 먼저 연습을 하게 된다.
7.2	공식 웜업
7.2.1	경기시작 전, 네트 근처에서 함께 5분 간의 연습 시간을 갖게 된다.
7.2.2	양 팀 주장이 네트 근처에서 연습을 각각 분리하여 할 것을 요구한다면 각 팀은 따로 3분의 연습을 할 수 있다. 그러나 이것은 의무 사항이 아니다.
7.3	팀 선발 라인업
7.3.1	경기 중 항상 9명의 선수가 코트에 있어야 하며, 매 세트 팀의 선발 라인업으로 시작한다.
7.3.2	팀의 서브타순은 코트에서 선수들의 서브 순서를 나타내는 것으로 이 순서는 경기 동안 유지되어야 한다.
7.3.3	교대선수가 코트에 있는 상태에서 해당 세트가 종료되었다면 이어지는 다음세트에는 첫 세트 시작 전에 제출된 팀의 선발 라인업의 선수로 경기가 시작되어야 한다.
7.3.4	만약 다음 세트의 시작 전에 팀의 선발 라인업의 선수가 경기에 들어갈 수 없다면 감독이나 주장은 새로운 선발 선수를 지명할 수 있으나 해당 선수는 그 경기 동안 플레이를 할 수 없다.
7.3.5	국내의 모든 경기에서 대한배구협회에 등록되지 않은 선수 또는 참가자격이 없는 선수 및 대회참가신청서에 등록되지 않은 선수가 경기에 들어간 경우 해당 팀은 동 대회의 모든 경기에서 몰수패로 처리되며 이미 경기한 모든 결과와 남은 경기에서 동일하게 처리한다.
7.3.6	7.3.5의 경우를 제외하고 경기규칙에 위반된 선수가 코트에서 발견된 경우 상대편의 점수는 그대로 유지되며 추가적으로 1점을 획득하고 다음 서브권도 얻게 된다. 반칙을 한 팀은 불법적인 선수가 코트에 들어간 순간부터 획득한 모든 점수와 세트점수(필요시, 0:21)를 잃게 된다. 경기가 끝났다면 경기를 잃게 되며, 해당 팀은 라인업용지를 수정하여 다시 제출하고 해당 선수의 위치에는 합법적인 새로운 선수를 들여보내야 한다. - 당일 경기기록지에 등록이 되지 않은 경우 - 참가신청서에 기록된 등번호나 이름이 다른 유니폼을 입은 경우

제4장 / CHAPTER FOUR
플레잉 동작 / PLAYING ACTIONS

8.	플레이 상태
8.1	볼 인 플레이
	볼은 주심의 허가에 의해 서비스가 타구 되는 순간부터 '인 플레이' 상태가 된다.
8.2	볼 아웃 오브 플레이
	반칙이 발생하면 심판의 휘슬과 함께 볼은 "아웃 오브 플레이"가 되며; 반칙이 없는 경우에는 심판이 휘슬을 부는 순간 "아웃 오브 플레이"가 된다.
8.3	볼 "인"
	경기장 바닥과 접촉할 때 볼의 일부가 구획선을 포함하여 코트에 닿은 경우 볼은 "인"이 된다.
8.4	볼 "아웃"
	다음에 해당하는 경우 볼은 "아웃"이 된다:
8.4.1	바닥에 접촉한 볼의 모든 부분이 완전히 구획선 밖으로 완전히 나간 경우,
8.4.2	볼이 코트 밖의 물체, 천장 또는 경기하는 선수외의 사람에 닿은 경우,
8.4.3	볼이 안테나, 로프, 지주 또는 사이드밴드 바깥 쪽 네트에 닿은 경우,
8.4.4	규칙 10.1.2의 경우를 제외하고 볼이 네트 수직면의 통과허용공간 바깥쪽으로 부분적 또는 완전히 통과한 경우,
8.4.5	볼이 네트 아래 공간을 완전히 통과한 경우.
9.	**볼 플레잉**
	각 팀은 자신의 팀 경기구역 및 공간 내에서 경기해야 한다 (규칙 10.1.2 제외) 하지만 자기 팀 자유구역 너머로부터 볼을 되돌릴 수는 있다. 그리고 기록석과 그 위 공간에서도 가능하다.
9.1	팀 타구
	타구는 경기 중인 선수가 볼에 접촉하는 모든 것을 말한다. 플레이 중, 한 선수에 의한 어떤 볼의 접촉도 한 번의 타구가 된다. 팀은 볼을 상대코트로 보내기 위해 최대 3회의 타구(블로킹 제외)를 할 수 있으며, 볼이 네트에 닿았을 경우 어떤 선수라도 또 한 번 접촉을 할 수 있다(이 경우 4회의 접촉이 허용된다).
9.1.1	연속 접촉 한 선수는 연속적으로 볼을 2번 타구할 수 없다. (규칙 9.2.3, 14.2와 14.4.2 제외)
9.1.2	동시 접촉 2명 또는 3명의 선수가 동시에 볼을 접촉하는 것은 허용된다.
9.1.2.1	2(3)명 선수가 동시에 볼을 접촉하면 2(3)회 타구로 간주한다.(블로킹 제외). 여러 선수들이 볼을 향해 손을 뻗었으나 한 명의 선수만이 볼에 접촉한 경우는 한 번의 타구로 간주한다. 선수들의 충돌은 반칙으로 간주하지 않는다.
9.1.2.2	양 팀 선수가 동시에 네트 위에서 접촉한 볼이 '인 플레이'가 된 경우 볼을 리시브한 팀이 다시 3회 타구를 할 수 있다. 그 볼이 '아웃'된 경우에는 볼이 떨어진 반대편 팀의 반칙이 된다.
9.1.2.3	네트 위에서 양 팀이 동시에 친 볼이 연속적인 볼의 접촉으로 이어지는 경우 경기는 계속된다.
9.1.3	어시스트 히트 경기 구역 내에서, 한 선수가 타구를 위해 팀원이나 구조물/물체의 도움을 받는 것은 허용하지 않는다. 다만, 반칙 (네트 터치, 센터라인을 넘는 행위 등)직전의 선수를 같은 팀 선수가 저지하거나 뒤로 잡아당기는 것은 허용된다.

9.2	타구의 특성
9.2.1	볼을 신체의 어느 부위든 닿을 수 있다.
9.2.2	선수는 볼을 잡거나 던져서는 안 된다. 볼은 어느 방향으로든 리바운드 시킬 수 있다.
9.2.3	볼은 신체 여러 부위에 닿을 수 있다. 다만, 그 접촉은 동시적으로 발생해야 한다. 예외:
9.2.3.1	블로킹에서, 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 한 명 혹은 그 이상의 블로커가 연속적으로 접촉해도 무방하다.
9.2.3.2	볼은 그 접촉이 한 동작으로 일어난 것이라면 팀의 첫 번째, 두 번째, 세 번째 타구에 관계없이 신체 여러 곳에 연속적으로 접촉할 수 있다.
9.3	볼 플레이 동안의 반칙
9.3.1	포 히트 : 한 팀이 볼을 상대팀으로 보내기 전에 4번 타구하는 행위(네트플레이 제외).
9.3.2	어시스트 히트 : 한 선수가 경기 지역 내에 있는 볼을 타구하기 위해 팀원이나 어떤 구조물/물체의 도움을 받는 행위.
9.3.3	캐치 : 볼을 잡거나 던지는 행위; 이 타구에 의한 리바운드는 허용되지 않는다.
9.3.4	더블 컨택 : 한 명의 선수가 연속하여 볼을 두 번 치거나 볼이 연속적으로 선수의 신체 여러 부위에 닿는 행위. (한 동작에 의한 더블컨택 제외).
10.	**네트 근처의 볼**
10.1	네트를 통과하는 볼
10.1.1	상대편 코트로 넘기는 볼은 통과 공간 내의 네트 위로 넘겨져야 한다. 통과허용공간은 네트의 수직면 부분으로서 그 경계는 다음과 같다:
10.1.1.1	아래로는 네트의 상단부터
10.1.1.2	양 옆으로는 안테나와 그 연장선상으로까지
10.1.1.3	위는 천장까지
10.1.2	팀의 첫 번째 타구 된 볼이, 네트 수직면을 지나 외부 공간을 통해 완전히 또는 부분적으로 상대의 자유지역으로 향하는 경우, 다음과 같은 조건하에 팀 타구 횟수 내에서 자기 팀 코트로 되돌려 플레이할 수 있다:
10.1.2.1	선수가 상대편 코트를 밟지 않은 경우:
10.1.2.2	볼을 되돌려 플레이할 때, 볼이 같은 측면의 바깥쪽 공간을 완전히 혹은 부분적으로 통과시킨 경우 . 상대편은 그런 행위를 방해해서는 안 된다.
10.1.3	네트 아래 공간을 통해 상대방코트를 넘어가는 볼은 네트의 수직면을 완전히 통과하는 순간까지는 '인플레이'로 간주한다.
10.2	네트에 닿는 볼
	네트를 통과하는 동안에는 볼이 네트에 닿아도 된다.
10.3	네트에 접촉된 볼
10.3.1	네트에 접촉된 볼은 1회에 한하여 어떠한 선수라도 다시 접촉할 수 있다.(네트 플레이)
10.3.2	볼로 인하여 네트 그물이 찢어지거나 아래로 처지는 경우 해당 랠리를 취소한 후 랠리를 다시 진행한다..
11.	**네트 근처의 선수**
11.1	네트를 넘어가는 것
11.1.1	블로킹할 때, 상대편 공격타구 전 또는 공격타구 동안 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 선수는 네트를 넘어 볼을 접촉할 수 있다.
11.1.2	공의 타구가 자기 팀 경기 공간 내에서 이뤄졌다면, 공격타구 후 선수의 손이 네트를 넘어가는 것은 허용된다.
11.2	네트 아래 침범
11.2.1	상대편 경기를 방해하지 않는다면, 네트 아래 상대편 공간을 침범하는 것은 허용된다.

11.2.2	센터라인을 넘어 상대편 코트로 침범:
11.2.2.1	침범한 발의 일부가 센터라인에 닿은 상태이거나 센터라인 바로 위에 놓인 경우, 그리고 이러한 행동이 상대편 플레이를 방해하지 않는다면 발이 상대편 코트에 닿는 것은 허용된다
11.2.2.2	상대편 경기에 방해되지 않는 한, 발 위 쪽 어느 부분이든 상대편 코트에 닿는 것은 허용된다.
11.2.3	선수는 볼이 '아웃 오브 플레이' 된 후에는 상대편 코트로 들어갈 수 있다.
11.2.4	선수들은 상대편 경기를 방해하지 않는 한 상대편 자유지역을 침범할 수 있다.
11.3	네트 접촉
11.3.1	볼 플레잉 동작을 하는 동안 두 안테나 사이의 네트에 접촉하는 것은 반칙이다. 볼 플레잉 동작에는 도약하고, 타구(또는 시도), 안전한 착지, 그리고 새로운 동작을 준비하는 것을 포함된다.
11.3.2	선수들은 플레이에 방해되지 않는다면 지주, 로프, 또는 네트를 포함하여 안테나 밖의 다른 물체에 닿아도 된다. (규칙 9.1.3 제외)
11.3. 3	볼이 네트에 꽂히면서 상대편 선수에 닿은 경우는 반칙으로 간주하지 않는다.
11.4	네트 근처 선수의 반칙
11.4.1	선수가 상대편이 공격타구 전 또는 공격타구 동안 상대편의 공간에서 상대편 선수나 볼을 터치하는 경우
11.4.2	선수가 네트 아래 상대편의 공간을 침범하여 상대편 플레이를 방해하는 경우
11.4.3	선수의 발이 상대편 코트를 완전히 침범하는 경우.
11.4.4	아래와 같이 선수가 플레이를 방해할 경우(예) - 볼 플레이하는 동작동안 안테나 또는 안테나 사이의 네트를 접촉하는 경우 - 두 안테나 사이의 네트를 지지 또는 균형을 잡기 위한 도구로 사용하는 경우 - 네트에 접촉함으로써 상대편보다 부당하게 유리한 상황을 만드는 경우 - 상대방의 정상적인 시도를 방해하는 동작을 하는 경우 - 네트를 잡아당기거나 매달리는 경우 볼 가까이 있는 선수와 볼 플레이를 시도하는 선수는 볼과 접촉이 없더라도 볼을 플레이 동작을 하는 것으로 간주한다. 다만, 안테나 바깥쪽 네트의 닿는 것은 반칙으로 간주하지 않는다. (규칙 9.1.3 제외)
12.	**서비스**
	서비스는 서비스 순서에 따라 선수가 서비스 지역에서 인 플레이 상태가 되도록 타구하는 행위이다.
12.1	세트의 첫 서비스
12.1.1	첫 세트의 첫 서비스는 토스에 의해 결정된 팀에 의해 실행된다.
12.1.2	두번째 세트에서는 앞 세트의 마지막 서버 반대팀에서 첫 세트의 마지막 서버의 다음 순서로 이어진다.(최종 세트에도 적용)
12.2	서비스 순서
12.2.1	선수들은 서브 타순표에 기재된 서비스 순서를 따라야 한다.
12.2.2	세트의 첫 서비스 실행 후에는 서브 할 선수를 다음과 같이 결정한다.
12.2.2.1	서빙팀이 랠리에서 이긴 경우에는 직전에 서브한 선수(또는 교대선수)가 다시 서브 한다.
12.2.2.2	리시빙팀이 랠리에서 이기면 리시빙팀은 서비스권과 1점을 얻게 되고 서비스 순서에 따라 다음 선수가 서비스한다.
12.3	서비스 허가
	주심은 양 팀의 플레이 준비와 서버가 볼을 소유했는지 여부를 확인한 후 서비스를 허가한다.
12.4	서비스 실행
12.4.1	볼을 손(양손)에서 놓거나 던진 후에 한 손 또는 팔의 어느 부위로든 타구한다.

12.4.2	토스는 한 번만이 허용된다. 손으로 볼을 드리블하거나 움직이는 것은 허용된다.
12.4.3	서비스 타구 또는 점프 서비스를 위해 도움닫기를 할 때 서버는 코트(엔드라인 포함)나 서비스 지역 밖의 바닥을 밟아서는 안 된다. 타구 후 서버는 서비스지역 밖이나 코트 안을 밟거나 착지할 수 있다.
12.4.4	서버는 주심이 서비스 허가 휘슬 후 8초 이내에 볼을 타구해야한다.
12.4.5	주심이 휘슬을 불기 전에 실행한 서비스는 취소되며 다시 실행한다.
12.5	스크린
12.5.1	서빙팀 선수들은 개인 또는 집단 스크린으로 상대편이 서비스 타구나 볼의 진행방향을 보는 것을 방해해서는 안된다.
12.5.2	서비스를 실행하는 동안 서빙팀의 한 선수나 여러명의 선수들이 팔을 흔들거나, 점프 하거나, 또 옆으 로 움직이거나 또는 그룹으로 서 있음으로서 스크린 을 형성하게 된다. 그렇게 해서 볼이 네트의 수직면에 도달할 때까지 서비스 타구와 볼의 진행 방향을 숨기는 것이다. 둘 중 하나가 리시빙팀에게 보이면 스크린이 아니다.
12.5.3	서비스 중에는 볼이 네트를 넘어갈 때까지 서빙팀의 모든 선수가 손을 머리 위로 올리는 행위를 금지한다. 주심은 의도적인 스크린이 의심될 경우 경기 주장을 통해 해당 팀에게 주의(조언)를 줄 수 있다.
12.6	서비스 동안 이뤄지는 반칙
12.6.1	서빙 반칙 다음과 같은 반칙을 범한 경우에는 상대편 선수가 코트밖으로 위치 위반을 위반했다고 하더라도 상대편에게 1점과 서브권을 넘겨주어야 한다. 서버가:
12.6.1.1	서비스 순서를 위반한 경우
12.6.1.2	서비스를 적절하게 실행하지 못한 경우
12.6.2	서비스 타구 후 반칙 다음과 같은 경우에는 볼이 정확하게 타구된 후라도 서비스는 반칙으로 간주된다 볼이:
12.6.2.1	볼이 서빙팀 선수에게 닿거나 통과 공간을 지나 네트 수직면을 완전히 지나가지 못한 경우;
12.6.2.2	볼이 “아웃” 된 경우
12.6.2.3	스크린 ‘위’ 를 지나간 경우
12.6.3	위치위반 서버가 볼을 타구하는 순간 각 팀의 선수들은 자기 팀의 코트 내에 위치해야한다.
12.7	서빙 반칙과 위치위반
12.7.1	서버가 서비스 타구를 하는 순간에 반칙(부적절한 실행, 잘못된 서브 순서 등)을 하고 상대편은 위치 위반을 한 경우, 제재는 서빙 반칙에 부과된다.
12.7.2	반면에 서비스는 바르게 실행했으나 이후 서비스 반칙(아웃, 스크린 위 통과 등)이 발생한 경우에는 상대 편의 위치위반이 먼저 발생했으므로 제재는 위치위반에 부과된다.

13. 공격타구

13.1	공격타구의 특성
13.1.1	서비스와 블록을 제외하고, 상대편 방향으로 볼을 보내는 모든 행위는 공격타구로 간주된다.
13.1.2	공격타구를 하는 동안 볼을 잡거나 던지지 않고 깨끗하게 타구한 경우에 한하여 티핑(tipping: 가볍게 툭 치는 것)이 허용된다.
13.1.3	공격타구는 볼이 네트 수직면을 완전히 통과하거나 상대팀에 의해 접촉되는 순간 완료 된다.
13.2	공격타구의 제한
13.2.1	볼의 접촉이 자기 팀 경기 공간 내에서 이뤄진 것이라면 어떤 높이에서도 공격타구를 완료할 수 있다.(규칙 13.3.2 제외)

13.2.2	상대편이 서비스한 볼이 전위지역 내에서 네트상단 보다 완전히 위에 있는 경우에는 어떠한 선수도 공격 타구를 완료할 수 없다.
13.3	공격타구 반칙
13.3.1	선수가 상대편의 경기공간 내에서 볼을 타구하는 경우.
13.3.2	선수가 타구한 볼이 "아웃"된 경우
13.3.3	선수가 상대편이 서비스한 볼이 네트상단보다 완전히 높이 있는 상태에서 공격타구를 완료한 경우.
14	**블록**
14.1	블로킹
14.1.1	블로킹은 네트 가까이에 있는 선수들이 볼 접촉 높이와 무관하게 네트상단보다 높게 손을 뻗어 상대편으로부터 넘어오는 볼을 차단하는 동작을 말한다. 전위 선수들만 블록을 완료할 수 있으며 볼과 접촉하는 순간 신체의 일부가 네트상단보다 높이 있어야 한다.
14.1.2	블록 시도 블록 시도는 볼 접촉없이 블로킹하는 동작을 말한다.
14.1.3	완료된 블록 블록은 볼이 블로커에 의해 접촉될 때 완료된다.
14.1.4	집단 블록 집단 블록은 서로 가까이에 있는 2명 내지 그 이상의 선수들이 실행하며, 이들 중 한 명이 볼을 접촉할 때 완료된다.
14.2	블록 접촉
	연속적인(빠르고 계속적인) 볼 접촉은 그 접촉이 한 동작으로 이루어진 경우라면 한 명 또은 그 이상의 블로커가 실행할 수 있다.
14.3	상대편 공간 내에서의 블로킹
	블로킹에 있어서 선수는 블로킹 동작이 상대편 플레이에 방해가 되지 않는다면 네트를 넘어 손이나 팔이 네트를 넘어갈 수 있다. 따라서 상대편이 공격타구를 실행하기 전 네트를 넘어 볼을 접촉하는 것은 허용되지 않는다.
14.4	블록과 팀 타구
14.4.1	블록 접촉은 팀 타구로 간주하지 않는다. 결과적으로 블록 접촉 후 3회 타구를 실행한 후 볼을 되돌려 보낼 수 있다. (9.1의 경우 제외)
14.4.2	블록 후, 이루어지는 첫 타구는 블록 시 볼을 접촉했 던 선수를 포함하여 어떠한 선수든 실행할 수 있다.
14.5	서비스 블로킹
	상대편 서비스를 블록하는 것은 금지한다.
14.6	블로킹 반칙
14.6.1	블로커가 상대편 공격 전 상대편 공간 안에서 볼을 접촉하는 것
14.6.2	상대편 서비스를 블로킹하는 것
14.6.3	블록한 볼이 “아웃” 된 경우
14.6.4	안테나 바깥쪽 상대편 공간에서 볼을 블로킹하는 것

제5장

경기 중단, 세트간 휴식과 지연

15.	경기 중단
	경기 중단이란 하나의 랠리가 완료된 이후부터 주심이 다음 서비스를 위한 휘슬을 불때까지의 시간을 말한다.. 타임아웃과 선수교대만 정규적인 경기중단으로 간주된다.
15.1	정규적인 경기 중단 횟수
	각 팀은 세트 당 최대 2 회의 타임아웃과 6 회의 선수교대를 요구할 수 있다.
15.2	정규적인 경기중단의 연속
15.2.1	각 팀은 같은 경기중단 내에 타임아웃은 1회 또는 2 회, 선수교대는 1회 요구할 수 있다.
15.2.2	다만, 한 팀이 같은 경기중단 동안에 선수교대를 연속하여 요구할 수는 없다. 같은 요구동안 2명 또는 그 이상의 선수들을 동시에 교대할 수는 있다.
15.2.3	한 팀이 별도로 요구하는 두 번의 선수교대 요구 사이에는 반드시 한 번의 완료된 랠리가 있어야 한다. (예외: 부상이나 퇴장/자격박탈에 의한 강제적인 교대)
15.2.4	같은 경기중단 동안 요구가 거절되고 경기지연의 경고 제재가 가해진 후에는 어떠한 정규적인 경기중단(타임아웃과 선수교대)의 요구도 허락하지 않는다. (즉, 다음의 완료된 랠리가 끝나기 이전)
15.3	정규적인 경기 중단 요구
15.3.1	정규적인 경기중단은 감독 또는 감독의 부재 시에는 코치와 경기 주장만이 요구할 수 있다.
15.3.2	세트 시작 전 선수교대는 허용되며 이는 해당 세트의 정규적인 선수교대로 기록된다.
15.3.3	경기기록지의 서브타순표에 기록된 후, 경기 중 늦게 도착한 선수는 경기감독관의 검인을 받았다면 합법적인 선수교대로 즉시 경기에 들어갈 수 있다.
15.4	타임아웃
15.4.1	타임아웃 요청은 볼이 아웃 오브 플레이 상태일 때 그리고 서비스휘슬을 불기 전에 공식적인 핸드 시그널을 보여줌으로써 이루어진다. 요청된 모든 타임아웃은 30초간 지속된다.
15.4.2	경기 중인 선수들은 타임아웃 동안 자기 팀 벤치 근처 자유지역으로 이동해야 한다.
15.5	선수교대
15.5.1	선수교대란 기록원에 의해 기록된 선수가 코트에서 나오는 선수 위치로 교체되어 들어가는 행위를 말한다.
15.5.2	교대선수는 어떠한 위치의 선수와도 바꿀 수 있다.
15.5.3	경기 중 선수 부상으로 인해 선수 교대를 해야하는 경우 감독 (또는 경기 주장)은 선수교대 공식 핸드 시그널을 보여주어야 한다.
15.6	선수교대 제한
15.6.1	선발 라인업 선수는 세트 당 한번 교대되어 나갔다 다시 들어올 수 있으며 다시 들어올 때는 서브 타순표에 기재된 원래 위치로 복귀해야 한다.
15.6.2	교대선수는 세트 당 한 번 서브 타순표선수 위치로 들어갈 수 있으며 반드시 동일한 선발 선수와 교대할 수 있다.
15.7	예외적인 선수교대

	부상/질병 또는 세트 퇴장/자격 박탈로 경기를 계속할 수 없는 선수는 합법적으로 교대되어야 한다. 만약 이것이 불가능하다면, 팀은 규칙 15.6의 제한을 넘어 예외적인 선수교대를 할 수 있다. 예외적인 선수교대는 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈의 순간 코트에 있지 않은 어떤 선수라도 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈 당한 선수를 대신해서 경기에 들어갈 수 있다. 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈로 교대된 선수는 경기에 다시 들어 갈 수 없다. 예외적인 선수교대는 정규적인 선수 교대로서 간주되지 않는다. 다만 경기기록지에 세트와 경기의 총 선수교대 횟수의 일부로 기록된다.
15.8	퇴장 및 자격 박탈에 의한 선수교대
	퇴장 또는 자격박탈된 선수는 합법적인 선수교대를 통해 즉시 교대가 이루어져야 한다. 이러한 교대가 불가능한 경우 해당 팀은 예외적인 선수교대를 할 권리가 있다. 만약 이것이 불가능하다면, 그 팀은 불완전한 팀으로 선언된다.
15.9	불법적인 선수교대
15.9.1	규칙 15.6에 명시된 제한사항을 초과하거나 (규칙 15.7의 경우 제외) 미등록 선수가 관련된 선수교대는 불법으로 간주한다. (단, 국내경기에서 무자격 선수나 미등록 선수가 경기에 들어갈 경우 몰수패로 처리한다.)
15.9.2	팀이 불법적인 선수교대를 시행한 후 경기가 재개된 경우에는 다음과 같은 절차를 순서대로 적용해야 한다.
15.9.2.1	해당 팀에 대한 벌칙으로 상대편에게 1점과 서브권을 준다,
15.9.2.2	교대를 수정한다.
15.9.2.3	반칙팀이 반칙 후 불법으로 획득한 점수는 취소된다. 상대편 점수는 그대로 유지된다.
15.10	선수교대 절차
15.10.1	선수교대는 선수교대지역 내에서 이뤄져야 한다. 경우에 따라 선수교대지역이 표시되지 않을 수 있다.
15.10.2	선수교대에는 선수들의 교대를 허용하고 경기기록지에 교대 사실을 기록하는데 필요한 시간만 주어진다.
15.10.3a	실질적인 선수교대 요구는 경기중단 동안에 교대할 선수가 경기할 준비를 하고 선수교대지역으로 들어가는 순간에 시작된다. 부상으로 인한 선수교대 또는 세트 시작 전 선수교대가 아니라면 감독은 선수교대 핸드시그널을 제시할 필요가 없다.
15.10.3b	요구 순간에 선수가 준비되지 않은 경우, 선수교대가 허용되지 않으며 해당 팀은 경기지연에 따른 제재를 받는다.
15.10.3c	선수교대 요구는 기록원의 부저 또는 부심의 휘슬로 써 각각 알려지고 승인된다. 부심은 선수교대를 허가한다.
15.10.4	팀이 한명 이상의 선수들을 동시에 교대하고자 하는 경우, 교대선수 모두 동시에 선수교대 지역으로 입장해야 하며 이들 교대는 동일한 요구로 간주된다. 이 경우 선수교대는 한 번에 한 조씩 순차적으로 이뤄져야 한다. 한 조가 불법적인 교대인 경우, 나머지 정당한 교대(들)는 허가하되 불법적인 교대는 거부한 후 지연 제재를 부과한다.
15.11	부당한 요구
15.11.1	다음에 해당되는 경우 경기 중단을 요구하는 것은 부당한 것으로 간주한다.
15.11.1.1	랠리 중 또는 서브 휘슬을 부는 순간이나 그 후에 요구하는 경우
15.11.1.2	권한이 없는 팀원이 요구하는 경우
15.11.1.3	경기 중인 선수의 부상/질병/세트 퇴장/자격 박탈 의 경우를 제외하고, 같은 경기중단 동안 같은 팀의 두 번째 선수교대를 요구하는 경우 (즉, 다음의 랠리가 완료되기 전)
15.11.1.4	타임아웃과 선수교대의 허용 횟수를 모두 사용한 후 요구하는 경우
15.11.2	경기에 지장이 없고 지연을 시키지 않는 첫 번째 부당한 요구는 어떠한 다른 결과 없이 거절되고 기록지에 기록한다.
15.11.3	같은 팀이 추가적으로 부당한 요구를 하는 경우 해당 요구 모두 경기지연으로 간주한다.
16.	**경기 지연**
16.1	지연의 형태
	경기 속행을 늦추는 팀의 부당한 행위는 지연에 해당하며, 다음의 경우가 포함된다.

16.1.1	정규적인 경기중단을 지연시키는 행위.
16.1.2	경기속행 지시 이후에도 경기중단을 지속시키는 행위.
16.1.3	불법적인 교대를 요구하는 행위
16.1.4	부당한 요구를 반복하는 행위
16.1.5	팀원이 경기를 지연하는 행위
16.2	지연 제재
16.2.1	"지연 경고" 및 "지연 벌칙" 은 팀에 대한 제재결과이다.
16.2.1.1	지연 제재는 경기 내내 유효하다.
16.2.1.2	모든 지연 제재는 경기기록지에 기재된다.
16.2.2	팀원에 의한 첫 번째 지연은 "지연 경고" 의 제재가 주어진다.
16.2.3	같은 경기에서 같은 팀의 팀원에 의한 두 번째 와 이후의 지연은 모두 반칙으로 간주하며 “지연 벌칙”의 제재가 주어지고, 상대편에 1점과 서브권을 준다.
16.2.4	세트 시작 전이나 세트 사이 부과된 지연 제재는 다음 세트에서 적용된다.

17. 예외적인 경기 중단

17.1	부상/질병
17.1.1	볼이 인 플레이 상태에서 심각한 사고가 발생한 경우 심판은 즉시 경기를 중단하고 코트에 의료진이 들어가도록 허용한다. 이후 랠리는 다시 시작된다.
17.1.2	부상/질병 있는 선수를 합법적으로 또는 예외적으로나 교대시킬 수 없는 경우 해당선수에게 3분간의 회복시간을 허용하되, 동일한 선수에게 한 번 이상은 허용하지 않는다. 선수가 회복되지 않는경우 해당 팀은 불완전 팀으로 선언된다.
17.2	외부적 방해
	경기 도중 외부로부터 방해가 있는 경우 경기는 중단되어야 하며 이후 랠리는 다시 진행한다.
17.3	경기중단의 연장
17.3.1	예기치 못한 상황으로 경기가 중단되는 경우 주심, 주최기관 및 대회집행위원회(해당되는 경우)는 경기 정상화 방안을 결정해야 한다.
17.3.2	1회 또는 여러 번의 경기 중단이 총 4시간을 초과하지 않을 경우 :
17.3.2.1	경기가 동일 코트에서 재개될 경우 중단되었던 세트는 동일한 점수, 동일한 선수(퇴장 또는 자격박탈선수 제외) 그리고 동일한 위치에서 정상적으로 계속되어야 한다. 이미 진행된 세트는 점수를 유지하게 된다 ;
17.3.2.2	경기가 다른 코트에서 재개될 경우 도중에 중단되었던 세트는 취소되며 동일한 팀원 과 서브순서(퇴장 또는 자격박탈선수 제외)로 다시 시작되며 제재 관련 기록은 모두 유지된다. 이미 진행된 세트는 점수를 유지하게 된다.
17.3.3	1회 혹은 여러번 이루어진 경기중단이 총 4시간을 초과하는경우에는 전체경기를 다시 진행한다.

18. 세트 간 휴식 및 코트 교대

18.1	세트 간 휴식
	휴식시간은 세트와 세트 사이의 시간을 말한다. 모든 세트 간 휴식시간은 3분간 지속된다. 이 시간동안 코트 교대와 경기기록지에 양팀의 서브타순이 기록되어야 한다.
18.2	코트 교대
18.2.1	매 세트 후 팀은 코트를 바꾼다.
18.2.2	최종 세트에서는 점수를 앞선 팀이 8점에 이르면 팀은 지체없이 코트를 바꾸며 선수의 서브타순은 그대로 유지한다. 만약 8점에 이르렀는데도 교대가 이뤄지지 않았다면 그 사실을 아는 순간 즉시 코트 교대가 이뤄지게 된다. 코트 교대 시 점수는 동일하게 유지된다.

제6장
참가자의 행위

19.	행위 요건
19.1	스포츠맨다운 행위
19.1.1	경기 참가자는 "배구 규칙"을 숙지하고 준수해야 한다.
19.1.2	경기 참가자는 스포츠맨다운 행동으로 심판의 결정을 이의 없이 받아들여야 한다. 납득할 수 없을 경우에는 경기 주장을 통해서만 설명을 요구할 수 있다.
19.1.3	경기 참가자는 심판의 결정에 영향을 끼치거나 자기 팀이 범한 반칙을 은폐하기 위한 의도의 행동이나 태도를 보여서는 안된다.
19.2	공정한 경기
19.2.1	경기 참가자는 심판뿐 아니라 다른 임원, 상대편, 동료 및 관람객들에게 페어플레이 정신에 입각하여 공손하고 예의 바르게 행동 해야 한다.
19.2.2	경기 중 팀원과의 대화는 허용된다.
20.	**불법행위와 그 제재**
20.1	가벼운 불법행위
	가벼운 불법행위는 제재의 대상이 아니다. 제재 수준에 이르지 않도록 경고 하는 것이 주심의 의무이다. 제재는 두 단계로 진행된다: 1단계 : 경기 주장을 통해 구두경고 전달; 2단계 : 해당 팀원에게 노란카드 제시. 이러한 공식적인 경고는 그 자체로는 제재가 아니지 만 팀원(그리고 팀)이 제재 수준에 도달했음을 상징하는 것이다. 이러한 경고는 기록지에 기록하나 즉각적인 결과는 없다.
20.2	제재에 이르는 불법행위
	임원진, 상대편, 팀 동료 또는 관람객을 향한 팀원의 부적절한 행위는 그 위반의 심각성에 따라 3가지 범주로 분류된다.
20.2.1	무례한 행위: 예의나 도덕성에 어긋나는 행동
20.2.2	공격적인 행위: 명예를 손상하거나 모욕적인 말과 행동 또는 모욕적인 표현을 하는 모든 행동.
20.2.3	폭력적인 행위: 실질적인 신체공격 혹은 공격적이거나 위협적인 행위
20.3	제재 유형
	주심의 판단 및 위반의 심각성 정도에 따라 제재가 적용되며 경기기록지에 기록 된다 : 벌칙, 퇴장 혹은 자격박탈.
20.3.1	벌칙
20.3.1.1	같은 경기에서 동일 선수에 의한 세 번째 가벼운 불법적인 행위는 상대편에 1점과 서비스권을 주는 벌칙이 주어진다.
20.3.1.2	경기 중 선수가 범한 최초의 무례한 행위는 상대편에 1점과 서비스권을 주는 벌칙이 주어진다.
20.3.2	퇴장
20.3.2.1	퇴장 제재를 받은 팀원은 남은 세트 동안은 경기 할 수 없으며, 다른 결과 없이 진행 중인 세트가 완료될 때까지 팀의 탈의실로 가야 한다. 퇴장당한 감독은 해당 세트에 개입할 수 있는 권리를 상실하고 진행 중인 세트가 완료될 때까지 팀의 탈의실로 가야 한다.
20.3.2.2	팀원이 범한 최초의공격적인 행위는 다른 결과 없이 퇴장제재가 주어 진다.
20.3.2.3	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 두 번째 무례한 행위에는 다른 결과 없이 퇴장 제재가 주어진다.
20.3.2.4	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 네 번째 가벼운 불법적인 행위에는 다른 결과 없이 퇴장 제재가 주어진다.

20.3.3	자격박탈
20.3.3.1	자격박탈 제재를 받은 팀원이 코트에 있는 경우 즉시 그리고 합법적/예외적으로 교체되어야 하며 다른 결과 없이 남은 경기 동안 팀의 탈의실로 가야 한다.
20.3.3.2	첫 번째 신체공격 혹은 암시적이거나 위협적인 폭력행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.
20.3.3.3	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 두 번째 공격적인 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.
20.3.3.4	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 세 번째 무례한 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.
20.3.3.5	동일한 경기에서 동일한 팀원이 범한 다섯 번째 가벼운 불법적인 행위에는 다른 결과 없이 자격박탈의 제재가 주어진다.
20.4	불법행위 제재의 적용
20.4.1	불법행위에 대한 모든 제재는 개인에 대한 제재이며 경기 내내 유효하고 경기기록지에 기록된다.
20.4.2	동일한 경기에서 동일한 팀원이 반복적으로 불법 행위를 범하는 경우 제재가 누진적으로 부과된다 (팀원이 위반할 때마다 더 엄중한 제재를 받는다).
20.4.3	공격적인 행위나 폭력적인 행위로 인한 퇴장 및 자격 박탈은 이전의 제재와는 무관하게 부과된다.
20.4.4	퇴장 또는 자격박탈이 부과된 팀원은 경기장을 떠나야 한다(단, 국내경기에서 팀의 탈의실이 없는 경우).
20.5	세트 전 또는 세트 사이에 발생한 불법 행위
	세트 시작 전이나 세트 사이에 발생한 불법 행위는 규칙 20.3에 따라 제재가 적용되며, 해당 제재는 다음 세트에 적용된다.
20.6	불법행위와 카드 사용 요약

경고: 제재없음 - 단계 1 : 구두경고
단계 2 : 노란카드 제시
벌칙: 제재 - 빨강카드 제시
퇴장: 제재 - 빨강카드 + 노란카드를 동시에 제시
자격박탈: 제재 - 빨강카드와 노란카드 양 손에 따로 제시
불법 행위의 제재범위

	불법행위의 단계	회 수	제 재	제 시 하 는 카 드	결 과
1	가벼운 불법적인 행위	두번째	경고	노란 카드	재발을 방지한다.
		세번째	벌칙	빨간 카드	상대편에게 1점과 서비스권을 준다.
		네번째	퇴장	노란, 빨간 카드를 한 손에 동시에	남은 세트 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
		다섯번째	자격박탈	노란, 빨간 카드를 양 손에	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
2	무례한 행위	첫번째	벌칙	빨간 카드	상대편에게 1점과 서비스권을 준다
		두번째	퇴장	노란, 빨간 카드를 한 손에 동시에	남은 세트 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
		세번째	자격박탈	노란, 빨간 카드를 양 손에	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
3	공격적 행위	첫번째	퇴장	노란, 빨간 카드를 한 손에 동시에	남은 세트 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
		두번째	자격박탈	노란, 빨간 카드를 양 손에	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.
4	폭력적 행위	첫번째	자격박탈	노란, 빨간 카드를 양 손에	남은 경기 동안 팀원은 팀의 탈의실로 가야 한다.

제 2 편·심판의 책임과 공식 핸드시그널

심판진과 절차

주　심

부　심

기록원

선　심

공식 시그널

제7장
심판팀

21.	심판팀과 절차
21.1	구 성
	한 경기 진행을 위한 심판팀은 다음과 같이 구성된다: - 주심 - 부심 - 기록원 - 4(2)명의 선심
21.2	절 차
21.2.1	경기 중에는 주심과 부심만 휘슬을 불 수 있다.
21.2.1.1	주심은 랠리의 시작을 위한 서비스 허가를 위해 휘슬을 분다.
21.2.1.2	주심과 부심은 반칙이 일어나고 그 반칙의 종류에 대해 확실하다면 랠리 종료를 알리는 휘슬을 분다.
21.2.2	주심과 부심은 팀의 요구에 대한 허가 또는 거부를 표시하기 위해 볼이 '아웃 오브 플레이'상태일 때 휘슬을 불 수 있다.
21.2.3	랠리 완료를 알리는 휘슬을 분 후 심판은 이를 즉시 공식 핸드 시그널로 표시해야 한다.
21.2.3.1	반칙 휘슬을 주심이 분 경우, 주심은 다음 사항을 아래 순서대로 가리켜야 한다: a) 서브할 팀 b) 반칙의 종류 c) 반칙한 선수(필요 시)
21.2.3.2	반칙 휘슬을 부심이 분 경우, 부심은 다음 사항을 아 래 순서대로 가리켜야 한다: a) 반칙의 종류 b) 반칙을 범한 선수(필요한 경우) c) 주심의 시그널을 따라 서브할 팀을 가리켜야 한다. 이 경우 주심은 반칙의 종류나 반칙을 범한 선수는 가리키지 않고 서브할 팀만 가리킨다.
21.2.3.3	더블 폴트가 발생한 경우 주심과 부심은 다음 사항을 순서대로 가리킨다: a) 반칙의 종류 b) 반칙을 범한 선수(필요한 경우) 다음에 서브할 팀은 주심이 가리킨다.
22.	**주심**
22.1	위 치
	주심은 기록석 반대편 쪽 네트 끝에 위치한 심판대에 서서 자신의 임무를 수행한다. 주심의 시선은 네트에서 약 50cm 위쪽에 있어야 한다.
22.2	권 한
22.2.1	주심은 경기 시작부터 끝까지 관장한다. 주심은 심판팀과 팀 멤버 모두 통제할 권한을 갖는다. 경기 동안 주심의 결정은 최종적이다. 다른 심판이 오판을 했다고 판단되는 경우 주심은 해당 판정을 번복할 권한을 갖는다. 주심은 임무를 적절하게 수행하지 못하는 심판을 교체할 수도 있다.
22.2.2	주심은 볼 리트리버, 퀵마퍼의 업무도 관리한다.
22.2.3	주심은 본 규칙에 명시되어 있지 않은 사항을 포함하여 경기에 관련된 모든 사안을 결정할 권한을 갖는다.

22.2.4	주심은 자신의 판정에 대한 어떠한 논의도 허용해서는 안 된다. 다만 경기 주장의 요구가 있을 시 주심은 판정의 근거가 된 규칙의 적용 및 해석에 대하여 설명해 주어야 한다. 경기 주장이 주심의 설명에 동의하지 않고 주심의 판정에 이의를 제기하는 경우 경기 주장은 경기 종료 후 이의를 제기하고 기록할 권리를 갖는다. 주심은 경기 주장의 이러한 권리를 허용해야 한다.
22.2.5	주심은 경기 전 그리고 경기 내내 경기장의 장비와 여건이 경기 요건에 부합하는지 여부를 결정할 책임을 갖는다.
22.3	임 무
22.3.1	경기 시작 전, 주심이 할 일 :
22.3.1.1	경기장 및 볼과 기타 장비의 상태 점검
22.3.1.2	각 팀 주장이 참석한 상태에서 토스 실시.
22.3.1.3	팀의 워밍업 관리.
22.3.2	경기 동안, 주심에게 주어진 권한:
22.3.2.1	팀에 경고 부과.
22.3.2.2	불법행위 및 경기지연에 대한 제재 부과.
22.3.2.3	다음 사항을 판정: a) 스크린을 포함한 서빙팀의 서버 반칙 b) 볼 플레이 중 반칙; c) 네트 위에서의 반칙, 주로(독점적이지 않게) 공격하는 코트에서의 선수가 네트를 접촉하는 반칙; d) 네트아래 공간을 완전하게 통과하는 볼; e) 상대편 코트로 가는 볼이 통과허용공간 바깥으로 완전히 또는 부분적으로 통과하거나 또는 코트의 주심 쪽 안테나에 닿은 볼; f) 서브한 볼 또는 두 번째,세 번째 타구한 볼이 주심쪽 안테나 위나 바깥으로 지나간 경우.
22.3.3	경기가 종료되면 주심은 기록지를 확인한 후 서명 한다.
23.	**부심**
23.1	위 치
	부심은 주심 반대쪽에 있는 지주 근처의 경기코트 바깥쪽에 서서 임무를 수행한다.
23.2	권 한
23.2.1	부심은 주심을 보조하지만 자신의 결정권도 갖고 있다. 주심이 자신의 임무를 수행할 수 없게 되는 경우 부심은 주심의 임무을 대행할 수 있다.
23.2.2	부심은 휘슬을 불지 않고 자신의 결정 범위 밖의 반칙에 대해 핸드시그널을 할 수 있으나 이를 주심에게 강요할 수는 없다.
23.2.3	부심은 기록원의 업무를 관리한다.
23.2.4	부심은 벤치에 있는 선수들을 관리하며 불법행위가 있을 경우 주심에게 보고한다.
23.2.5	부심은 경기장 자유지역 밖의 선수들을 통제한다.
23.2.6	부심은 정규적인 경기 중단을 허가하고 그 시간을 통제하며 부당한 요구는 거부한다.
23.2.7	부심은 각 팀이 사용한 타임아웃 및 선수교대 횟수를 통제하며 두번째 타임아웃과 다섯 번째 및 여섯 번째 선수교대는 주심과 감독에게 알려준다.
23.2.8	선수가 부상을 입은 경우, 부심은 예외적인 선수교대를 허가하거나 3분간의 회복시간을 부여한다.
23.2.9	부심은 주로 전위지역의 바닥상태를 점검한다. 또한, 경기 중에는 볼이 규정에 부합되는 여부를 점검한다.
23.3	임 무
23.3.1	매 세트의 시작, 최종 세트의 코트 교대 후 서비스 순서를 확인한다.

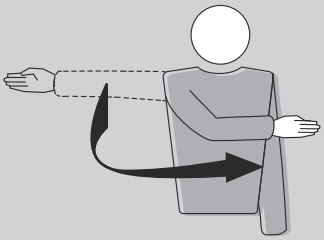
23.3.2	경기 중에 부심은 다음 사항을 판정하고 휘슬과 시그널로 표시한다:
23.3.2.1	상대편 코트와 네트 아래 공간을 침범
23.3.2.2	주로 블로커 쪽 네트에서 일어나는 선수의 접촉 반칙 (그러나 독점적이지 않게)과 코트의 부심 쪽 안테나 접촉 반칙;
23.3.2.3	볼의 외부물체와의 접촉.
23.3.2.4	주심이 볼 수 없는 위치에서 볼이 바닥에 접촉한 경우;
23.3.2.5	상대편 코트로 가는 볼이 통과허용공간 바깥쪽으로 네트면을 완전히 또는 부분적으로 통과하거나 코트 의 부심 쪽 안테나에 닿은 볼
23.3.2.6	서브된 볼 또는 두번째, 세번째 타구한 볼이 부심쪽 안테나 위나 바깥쪽으로 지나가는 볼.
23.3.3	경기가 종료되면 부심은 기록지를 확인한 후 서명 한다.
24	**기록원**
24.1	위 치
	기록원은 주심 반대쪽 기록석에 주심을 마주 보는 방향으로 앉아 자신의 임무를 수행한다.
24.2	임 무
	기록원은 규칙에 따라 부심과 협조하여 경기기록지를 작성한다. 기록원은 자신의 임무에 근거하여 부저 또는 다른 장치를 이용하여 부정행위를 알리거나 심판에게 신호를 보낸다
24.2.1	경기 및 세트 시작 전, 기록원은:
24.2.1.1	절차에 따라 시합 및 팀의 자료를 등록하며 주장과 감독의 서명을 받는다.
24.2.1.2	출전선수명단 용지에 적혀진 각 팀의 서비스 순서를 기록한다. 만약 제 시간에 출전선수명단 용지를 받지 못하면 기록원은 즉시 이 사실을 부심에게 알린다.
24.2.2	경기 중, 기록원은 :
24.2.2.1	득점을 기록한다.
24.2.2.2	각 팀의 서비스 순서를 관리하고 순서가 틀린 경우에는 서비스를 타구 직후 이를 심판에게 알린다.
24.2.2.3	부저나 휘슬을 사용하여 선수교대 요구를 승인하고 공지할 권한을 가지며, 교대선수들의 번호를 관리하고 선수 교대와 타임아웃을 기록하고 이를 부심에게 알린다.
24.2.2.4	규칙을 위반한 정규적인 경기중단 요구를 심판에게 알린다.
24.2.2.5	세트의 종료와 최종 세트에서 8점이 되면 이를 심판에게 알려준다.
24.2.2.6	불법행위 경고, 제재 그리고 부당한 요구를 기록한다.
24.2.2.7	부심이 지시한 모든 사항(예: 예외적인 선수교대, 부상 회복시간, 경기중단의 연장, 외부적인 방해)을 기록한다;
24.2.2.8	세트 간 휴식 시간을 관리한다.
24.2.3	경기가 종료되면 기록원은:
24.2.3.1	최종 결과를 기록한다.
24.2.3.2	항의가 제기된 경우 주심의 사전 허가를 득한 후 항의사항을 직접 경기기록지에 기재하거나 팀 주장/ 경기 주장으로 하여금 기재하도록 한다;
24.2.3.3	양 팀 주장과 심판들이 서명하기 전에 기록지에 서명 한다.

25.	선심
25.1	위 치
	선심이 두 명인 경우에는 각 심판의 우측 가장 가까운 코트 모서리에 서며, 모서리에서 대각선으로 1~2m 떨어진 위치에 선다. 각 선심은 자신이 선 코트쪽 엔드라인과 사이드라인 을 관리한다.
25.2	임 무
25.2.1	선심은 깃발(40 X 40cm)을 이용하여 자신의 역할을 수행 한다.
25.2.1.1	볼이 자신의 담당 라인 근처에 떨어질 때마다 "인" 과 "아웃"
25.2.1.2	리시빙 팀이 접촉한 볼에 대한 "아웃"
25.2.1.3	볼이 안테나에 접촉하거나 서브된 볼 또는 세번째 타구가 통과허용 공간 외측을 지나간 경우
25.2.1.4	서비스 타구 순간에 선수가 (서버 제외) 코트 바깥에 서 있는 경우;
25.2.1.5	서버의 풋 폴트
25.2.1.6	볼이 안테나에 접촉하거나 서브된 볼 또는 팀의 두 번째, 세 번째 타구가 통과허용공간 외측을 지나간 경우.
25.2.1.7	볼이 통과허용공간 외측으로 네트를 지나 상대편 코트로 들어가거나 선수가 자기쪽 코트의 안테나에 닿은 경우.
25.2.2	주심의 요구가 있을 시 선심은 시그널을 반복해야 한다.
26.	**공식 시그널**
26.1	심판의 핸드시그널
	심판은 공식 핸드 시그널로 휘슬을 분 이유(반칙의 종류 또는 경기 중단의 목적) 를 표시해야 한다. 심판은 시그널은 잠시 동안 유지해야 하며, 한 손으로 표시하는 경우에는 반칙을 했거나 요구한 팀 쪽의 손을 사용해야 한다.
26.2	선심의 깃발시그널
	선심은 공식 깃발시그널을 이용하여 반칙의 종류를 표시해야 하며 시그널을 잠시 동안 유지해야 한다.

심판의 공식 핸드 시그널

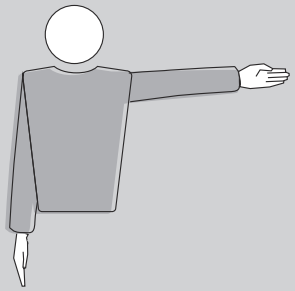
1. 서브허가

손을 움직여 서비스할 방향을 가리킨다



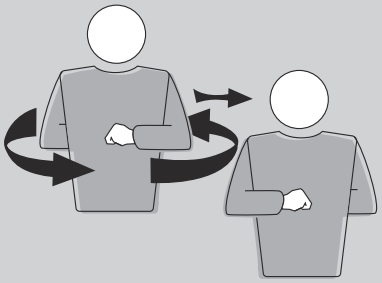
2. 서브할 팀

서브할 팀 쪽으로 팔을 뻗는다



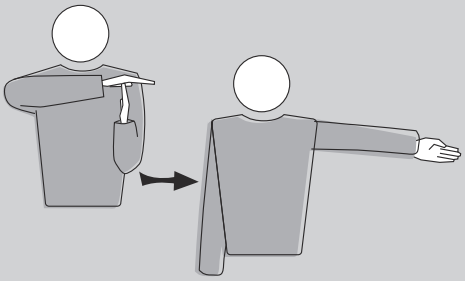
3. 코트 교대

팔 전완부분을 앞뒤로 올려 몸 둘레로 로테이션 시킨다



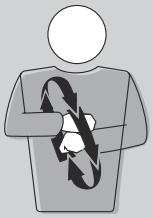
4. 타임아웃

한 쪽 팔의 손바닥을 수직으로 세운 다른 쪽 팔의 손가락 위에
올려놓은 후 (T자 모양) 요구한 팀을 가리킨다



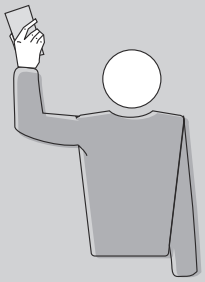
5. 선수교대

양쪽 팔 전완부분으로 둥글게 원을 그린다



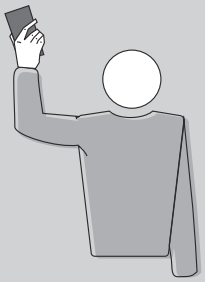
6a. 불법행위 경고

경고의 의미로 노란카드를 제시한다



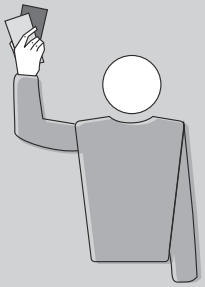
6b. 불법행위 벌칙

벌칙의 의미로 빨간카드를 제시한다



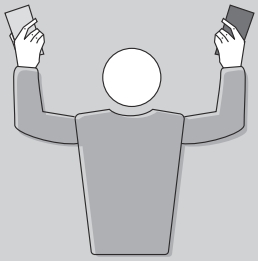
7. 퇴장

퇴장의 의미로 한 손에 노란카드와 빨간카드를 동시에 제시한다



8. 자격박탈

자격박탈의 의미로 양 손에 노란카드와 빨간카드를 따로 제시한다



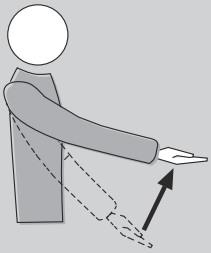
9. 세트(경기) 종료

가슴 앞에서 손은 편 채 양 팔을 교차시킨다



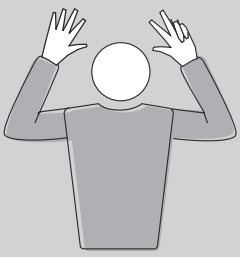
10. 서비스 타구 시 볼이 토스되지 않거나 던져지지 않은 경우

손바닥을 위로 한 채 팔을 뻗어 들어 올린다



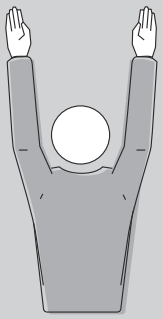
11. 서비스 지연

손가락 8개를 펴서 올린다



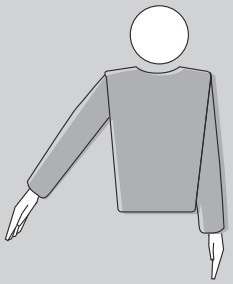
12. 블로킹 반칙 또는 스크린

손바닥을 앞으로 한 채 양 손을 들어 올린다



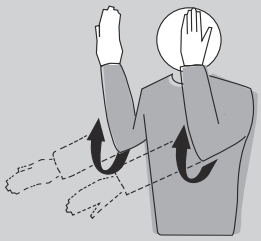
13. 볼 "인"

팔과 손가락으로 바닥을 가리킨다



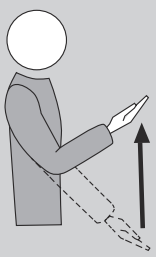
14. 볼 "아웃"

손바닥을 몸 쪽으로 펼친 채 두 팔을 수직으로 들어 올린다



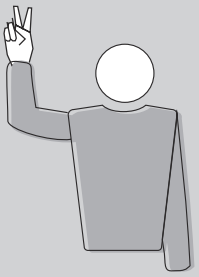
15. 캐치

손바닥을 위로 향한 채 팔 전완부분을 천천히 위로 올린다



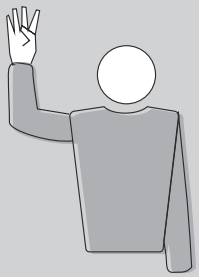
16. 더블컨택

검지와 중지를 펴서 올린다



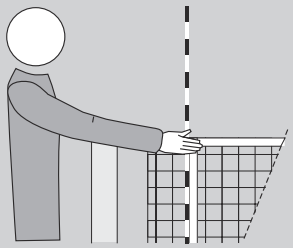
17. 포 히트

네 손가락을 펴서 올린다



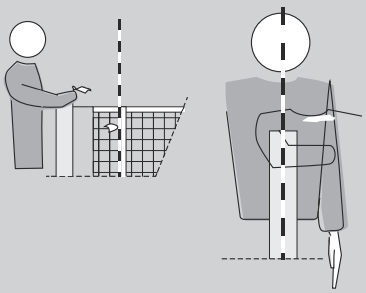
18. 선수에 의한 네트접촉 /서브된 볼이 안테나 사이의 네트에 걸려 코트 통과허용공간을 통해 상대편으로 넘어가지 못함

해당 네트 쪽 손으로 해당 네트를 가리킨다



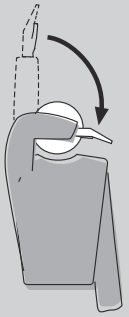
19. 네트를 넘어가는 것

손바닥을 아래 쪽으로 향하고 손을 네트 위에 올려 놓는다



20. 공격타구반칙

손을 편 채 팔 전완부분을 위에서 아래로 내린다



21. 상대코트 침범
볼이 네트 아래 공간 통과; 서버가 코트 (엔드라인) 터치; 서비스 타구 시 코트 바깥쪽을 밟는 경우

센터라인 또는 해당 라인을 가리킨다



22. 더블 폴트와 재경기

양쪽 엄지손가락을 수직으로 올린다



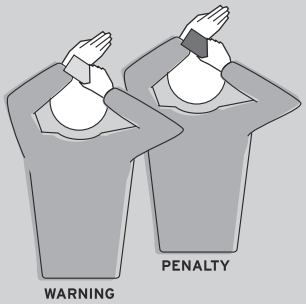
23. 볼 접촉

수직으로 세운 손의 손가락을 다른 손 손바닥으로 가볍게 스친다



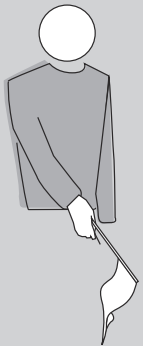
24. 경기지연 경고 / 벌칙

노란카드(경고)/ 빨간카드(벌칙)로 손목을 가린다



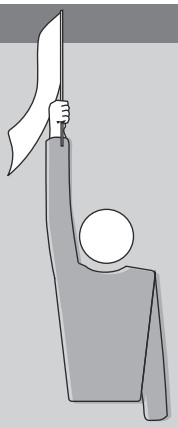
1. 볼 "인"

깃발로 아래를 가리킨다



2. 볼 "아웃"

깃발을 수직으로 들어올린다



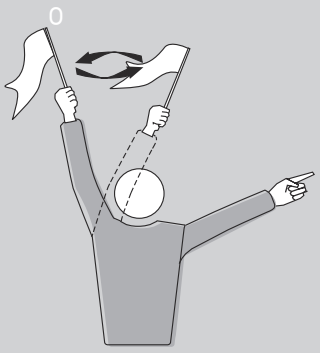
3. 볼 접촉

깃발을 세운 뒤 다른 손을 깃발의 윗부분에 올려 놓는다



4. 통과허용공간 반칙, 볼이 외부 물체 접촉, 서비스 시 풋 폴트

머리 위로 깃발을 들고 흔들며 해당 안테나 또는 라인을 가리킨다



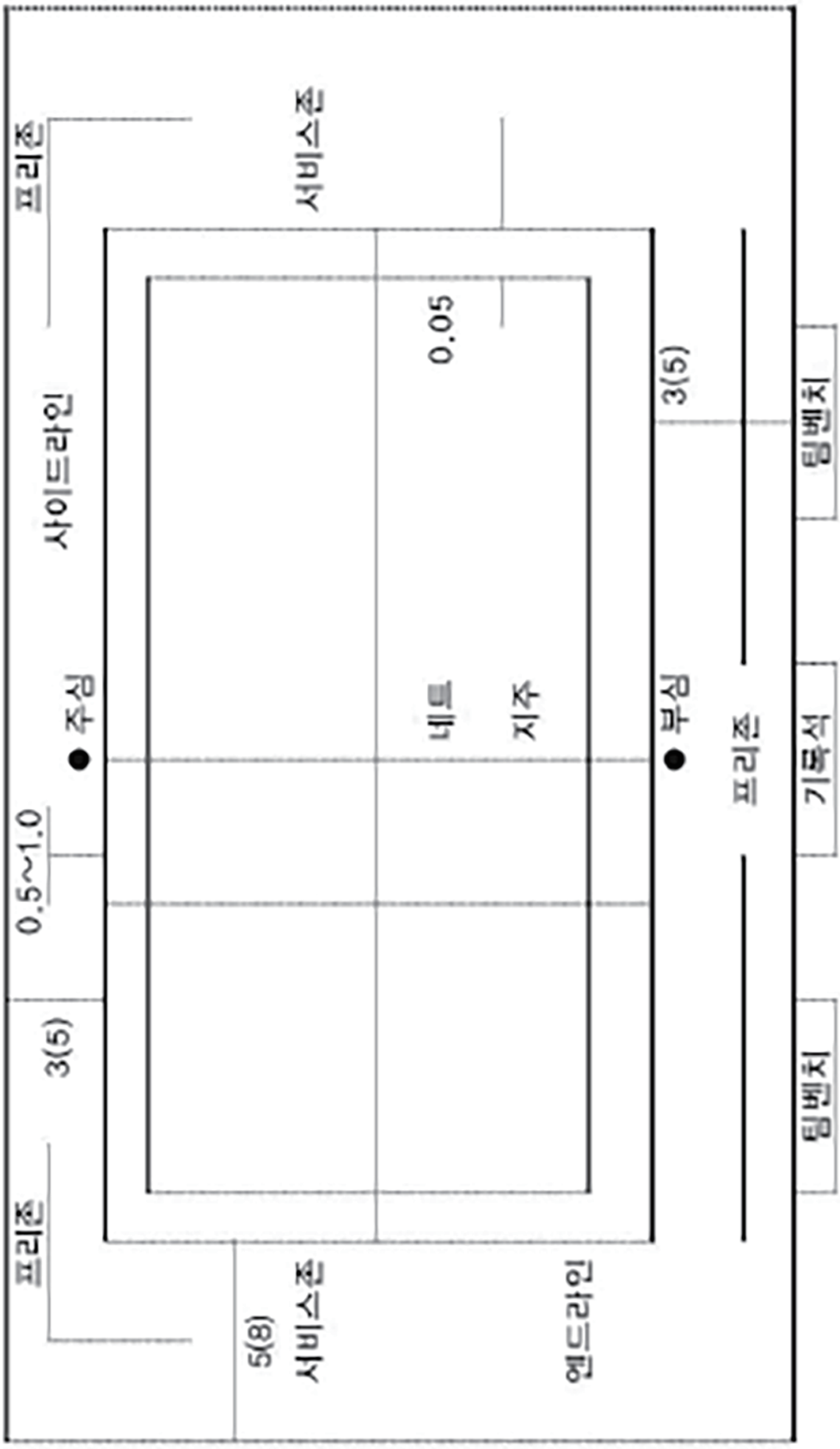
5. 판정 불가능

양 팔과 손을 가슴 앞에서 교차시킨다



제3편·도 해

경기장


프리존
서비스존
사이드라인
0.05
3(5)
팀벤치
0.5~1.0
주심
네트
지주
부심
프리존
기록석
3(5)
팀벤치
프리존
5(8)
서비스존
엔드라인

출전선수명단

팀명			팀명		
감독			감독		
코치			코치		
주무			주무		
타순	배번	성 명	타순	배번	성 명
I			I		
II			II		
III			III		
IV			IV		
V			V		
VI			VI		
VII			VII		
VIII			VIII		
IX			IX		

대한민국배구협회 생활체육 경기기록지

대회명 :

일 시 : 년 월 일 시 분 경기순서 :

장 소 : 체육관

구 분 : 남 / 여

종 별 : 부

조/라운드 :

대진팀 : ◯ VS ◯

1 세트

시작시간	:	팀명 Ⓐ	Ⓢ Ⓡ	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

Ⓢ Ⓡ	Ⓑ	팀명	종료시간	:	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

점수: 1 12 23 / 2 13 24 / 3 14 25 / 4 15 26 / 5 16 27 / 6 17 28 / 7 18 29 / 8 19 30 / 9 20 31 / 10 21 32 / 11 22 33

팀 명		팀 명	
감 독		감 독	
코 치		코 치	
주 무		주 무	

타순	배번	성 명	타순	배번	성 명
Ⅰ			Ⅰ		
Ⅱ			Ⅱ		
Ⅲ			Ⅲ		
Ⅳ			Ⅳ		
Ⅴ			Ⅴ		
Ⅵ			Ⅵ		
Ⅶ			Ⅶ		
Ⅷ			Ⅷ		
Ⅸ			Ⅸ		

감 독 (서명) 감 독 (서명)

주 장 (서명) 주 장 (서명)

2 세트

시작시간	:	팀명 Ⓑ	Ⓢ Ⓡ	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

Ⓢ Ⓡ	Ⓐ	팀명	종료시간	:	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

점수: 1 12 23 / 2 13 24 / 3 14 25 / 4 15 26 / 5 16 27 / 6 17 28 / 7 18 29 / 8 19 30 / 9 20 31 / 10 21 32 / 11 22 33

3 세트

시작시간	:	팀명 Ⓐ	Ⓢ Ⓡ	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

Ⓢ Ⓡ	Ⓑ	팀명	종료시간	:	점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

점수: 1 11 21 / 2 12 22 / 3 13 23 / 4 14 24 / 5 15 25 / 6 16 26 / 7 17 27 / 8 18 28 / 9 19 29 / 10 20 30

코트 교대

Ⓐ 팀명	교대 점수								점수
Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
:	:	:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:	:	:
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3

점수: 1 11 21 / 2 12 22 / 3 13 23 / 4 14 24 / 5 15 25 / 6 16 26 / 7 17 27 / 8 18 28 / 9 19 29 / 10 20 30

제 재				부당한 요구		
				팀 Ⓐ		팀 Ⓑ
경고 (W)	벌칙 (P)	세트퇴장 (E)	자격박탈 (D)	A or B	세트	점수
						:
						:
						:
						:
						:
						:

REMARK(비고)

배 정 심 판 원

주심		(서명)	소속시도
부심		(서명)	소속시도
기록		(서명)	소속시도
선심	①	②	
	③	④	

경 기 결 과

팀명				Ⓐ	Ⓑ			팀명
T	S	W	P	세트별 소요시간	P	W	S	T
				1 (분)				
				2 (분)				
				3 (분)				
				합계(분)				

시작시간: 시 분 종료시간: 시 분 총 경기시간: 시간 분

승리팀명 세트스코어 2 :

Ⓐ 경기 종료 후 주장 확인 Ⓑ

경기운영방식

1. 경기운영 형식

경기를 운영하는 형식에는 보통 ① 토너먼트 형식 ② 리그형식 ③ 리그 토너먼트 결합형식의 3종류가 있다. 어떤 것을 택할 것인가는 그 대회의 성격, 시설, 시간 또는 참가팀 수 등의 제조건을 고려하여 주최 측에서 결정한다.

① 토너먼트형식

참가팀 수 (2)의 완전 승수(4, 8, 16, 32)가 아닌 경우에는 제1회전에서 어떤 수의 부전승이 나온다. 부전승 팀의 수는 참가팀 수보다 큰(2)의 완전승수로부터 참가팀 수를 뺀 수이다. 예컨대 참가팀이 27팀일 경우 부전승팀은 32에서 27을 뺀 5팀이 되는 것이다. 토너먼트형식의 경우 전 시합 수는 참가팀 수보다 1인 적은 수 즉, 참가팀이 27팀이라면 시합 수는 26이 된다. 이 형식을 변형하여 패자에게 다시 시합의 기회를주는 패자부활전의 방법도있다.

② 리그형식

리그전에 있어서 시합수를 산출하는 공식은다음과같다.

$$X = \frac{Y(Y-1)}{2}$$ (X=시합총수, Y=참가팀 수)

예) 참가팀수가 6인 경우

$$X = \frac{6(6-1)}{2} \qquad X = \frac{6\times 5}{2} = 15$$

즉, 시합 총 수는 15시합이다 .

리그전에 있어서 대진을 짜는 방법은 다음과 같다.

	제1시합	제2시합	제3시합	제4시합	제5시합	제6시합	제7시합
a	1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
b	2-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	3-8
c	3-6	2-5	8-4	7-3	6-2	5-8	4-7
d	4-5	3-4	2-3	8-2	7-8	6-7	5-6

이 표는 참가팀 수 7 또는 8인 경우인데 8개 팀인 경우에는 이대로 시행하고 7개 팀인 경우에는 8의 숫자와 대진된 시합을 안하면 된다.(즉, 표 중 x의 시합을 지워버리면 된다) 이와 같이 참가팀 수가 가수인 경우에는 그보다 1인 많은 우수가되게 하여 짜면 된다.

참가팀이 6개 팀인 경우에는 위의 표에 따라 다음과같이 된다.

	제1시합	제2시합	제3시합	제4시합	제5시합
a	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
b	2-5	6-4	5-3	4-2	3-6
c	3-4	2-3	6-2	5-6	4-5
d	4-5	3-4	2-3	8-2	7-8

어떤 팀이 어떤 숫자에 해당하는가는 미리 추첨으로 정한다.

③ 리그토너먼트 형식

참가팀을 몇 개의 조로 나누어 조별로 리그전을 행하고 각 조의 상위팀으로 하여금 다시 결승 리그전을 행하여 승자를 결정하는 방법이다. 이 경우 상위 팀 간의 결승 리그전 대신 토너먼트 형식으로 승자를 결정하는 수도 있다.

2. 리그전 순위 결정방식

리그전 순위 방식은 다음의 채점법에 의한다.

가. 경기승점 : 세트스코어 2-0 혹은 2-1 경우 : 승자 2점, 패자 0점

나. 동점의 경우

① 승 경기수

② 점수비율 : 총 득 / 총 실점의 비율로 순위 결정

- 2팀 간 점수비율 동일시 최근 승자

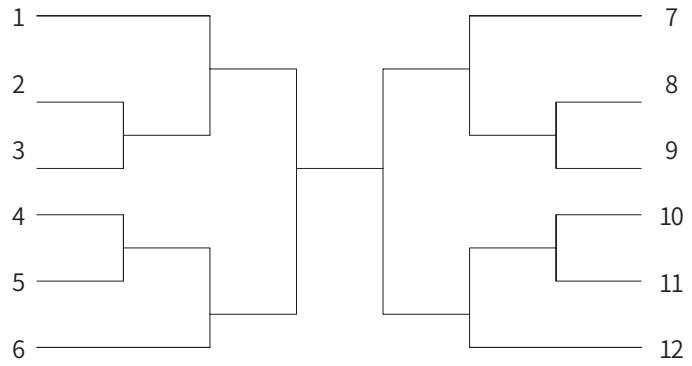
- 3개 이상 팀 간 점수비율 동일시 해당 상대팀간의 경기만을 산정한 세트비율, 점수비율로 결정 한다.

③ 세트비율 : 총 승리 세트 수/ 총 패배 세트 수의 비율로 결정

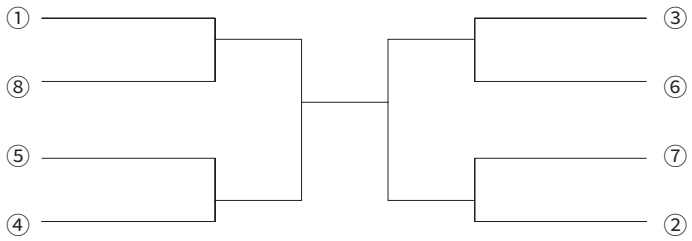
다. 어떠한 경우일지라도 순위결정을 위한 재경기는 하지 않는다.

3. 시드법

토너먼트 형식에 있어서 지역적 또는 실질적으로 접근하는 특정 팀들의 조기 대진을 피하게 하는 목적으로 시드법을 채택하는 수가 있다.
시드 할 팀 수를 몇 팀으로 하는가는 상황에 따라 결정한다. 다음 실력적인면에서 4팀을 시드 할 경우에 대하여 말해 본다면 참가팀 12팀이라고 가정한다면 다음 표에서 우선 팀 번호를 1부터 12까지 붙여 놓고 시드 순위 A, B, C, D는 A~1, B~12, C~7, D~6으로 넣는다. 이 경우 만일 4팀 간에 시드 순위가 없을 때에는 1, 6, 7, 12의 4곳에서 추첨으로 A, B, C, D 4팀을 넣는다. 그런 후 나머지 8팀은 추첨으로각 번호에 넣으면된다.



8팀 시드의 경우에는 다음의 요령에 따른다.



※ ①~⑧은 시드 순임.



MEMO



2025-2028 배구규칙서

발행일 2025년 02월

발행인 대한배구협회장

발행처 대한배구협회 심판위원회

인쇄처 (주)마움프린팅

가 격 7,000원