

배드민턴 경기규칙 요약

1. 경기자

배드민턴경기는 남녀 단식과 복식 그리고 혼합복식으로 나누어지며 단식은 양편 각 1명씩, 복식은 양편 각 2명씩 조를 이루어 경기한다.

2. 토스

경기 전 양편이 토스를하여 이긴편이 첫 서브권, 또는 코트 선택권 중 하나를 선택하게되며 진편은 나머지를 택하게된다.

3. 스코어

- ① 3게임(2게임 선취시 승리)을 원칙으로 하며 한 게임 21점(초등부는 17점)을 선취한 편이 승리한다.
- ② 해당 랠리에서 이긴편이 득점한다.(즉, 서브권을 갖지않은 편도 득점 가능함)
- ③ 20:20 동점(초등부-16:16)인 경우 2점을 연속하여 득점한 편이 승리하며 29:29(초등부-24:24)인 경우 30점(초등부-25점)에 먼저 도달한 편이 승리한다.

4. 코트 변경

첫 번째 게임 종료후와 세 번째 게임 시작 전 그리고 세 번째 게임을 할 경우 11점 (초등부-9점) 선취시 코트를 변경한다.

5. 서비스

올바른 서비스 :

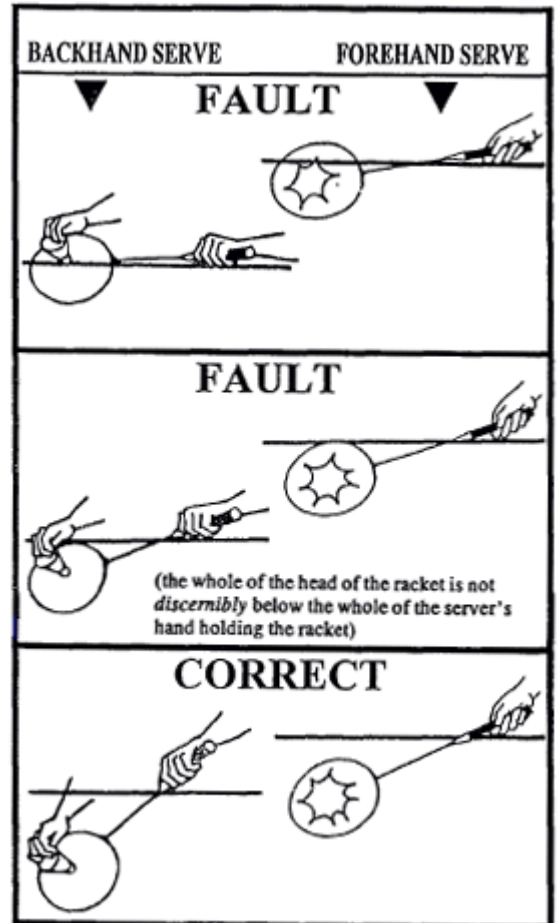
- 서버와 리시버는 양편 서비스 코트 안에 대각선으로 서야한다.
- 셔틀은 서버의 허리 아래에서 쳐야 한다.
- 셔틀은 리시버의 코트 안에 떨어져야한다.
- 셔틀을 치는 순간 라켓의 전체 머리 부분이 서버의 손 전체 부분보다 확연하게 식별할 수 있을 정도의 아래에 위치해야한다.

6. 단식 경기방식

- ① 서버가 포인트를 얻지 못했거나 점수가 짝수인 경우는 우측에서, 점수가 홀수인 경우는 좌측에서 서비스 한다.
- ② 리시버는 서버의 대각선 위치의 코트에서 리시브한다.

7. 복식 경기방식

- ① 서비스 및 리시브
 - ㉠ 서버가 포인트를 얻지 못했거나 점수가 짝수인 경우는 우측에서, 점수가 홀수인 경우는 좌측에서 서비스 한다.
 - ㉡ 서버로부터 서비스 코트의 대각선 위치에 선 선수가 리시버가 된다.
 - ㉢ 리시버 쪽의 선수는 해당선수쪽이 서비스하여 점수를 얻기전까지 서로코트 위치를 바꾸지 않는다.
- ② 스코어링(Scoring) 및 서비스 권한
 - ㉠ 리시브측이 폴트를 범하거나 범실에 의해 중단된 경우 서비스측은 점수를 획득하며 서버는 다시 서비스를 한다.
 - ㉡ 서비스측이 폴트를 범하거나 범실에 의해 중단된 경우 리시브한 편이 점수를 획득하며 리시버쪽이 서버가 된다.(한쪽편에 한 번의 서비스 권한을 부여)
- ③ 서빙(Serving)
 - 어떠한 게임에서도 서비스 권한은 아래와 같이 연속적으로 이어진다.
 - ㉠ 오른쪽 서비스 코트에서 경기를 시작한 최초의 서버로부터
 - ㉡ 선 리시버의 파트너에게로 넘어감. 이때 서비스는 왼쪽 서비스 코트로부터 시작
 - ㉢ 먼저 서비스한 편이 해당 점수에 부합되는 코트에 위치한 선수에게로
 - ㉣ 먼저 리시브한 편이 해당 점수에 부합되는 코트에 위치한 선수에게로 그리고 상기와 같이 반복 됨.



렐리포인트제 복식경기 서비스 및 리시브 방법

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

선수 동선 설명	점수 (서버점수-리시버점수)	서비스 코트 위치	서버,리시버	승,패 경우	→ (서비스방향)
A,B,C,D 오른쪽 위치 상태로 경기시작.	0-0	- 오른쪽에서(우) 대각선으로 서비스 - 서비스편 점수:짝수	- A가 C에게 서브(A:선서버, C:선리시버)	(AB조가 해당 랠리 이기면)	
- AB조 득점하고 - A와B 서비스코트 변경 - A 다시 서브 (왼쪽에서) - C와D는 위치변경없음	1-0	- 좌 서비스 - 서비스편 점수:홀수	- A가D에게 서브	(CD조가 해당 랠리 이기면)	
- CD조 득점,서브권 획득 - ABCD 코트변경 없음	1-1	- 좌 서비스 - 서비스편 점수:홀수	- D가 A에게 서브	(AB조가 해당 랠리 이기면)	
- AB조 득점,서브권 획득 - ABCD 코트변경 없음	2-1	- 우 서비스 - 서비스편 점수:짝수	- B가 C에게 서브	(CD조가 해당 랠리 이기면)	
- CD조 득점,서브권 획득 - ABCD 코트변경 없음	2-2	- 우 서비스 - 서비스편 점수:짝수	- C가 B에게 서브	(CD조가 해당 랠리 이기면)	
- CD조 득점하고 - C와D 서비스코트 변경 - C 다시 서브 (왼쪽에서) - A와B는 위치변경없음	3-2	- 좌 서비스 - 서비스편 점수:홀수	- C가 A에게 서브	(AB조가 해당 랠리 이기면)	
- AB조 득점,서브권 획득 - ABCD 코트변경 없음	3-3	- 좌 서비스 - 서비스편 점수:홀수	- A가 C에게 서브	(AB조가 해당 랠리 이기면)	
- AB조 득점하고 - A와B 서비스코트 변경 - A 다시 서브 (오른쪽) - C와D는 위치변경없음	4-3	- 우 서비스 - 서비스편 점수:짝수	- A가D에게 서브	(CD조가 해당 랠리 이기면)	

8. 반칙(Faults)

다음의 경우 반칙이 선언된다.

- 서비스가 올바르게 못할 경우
- 서버가 서비스하는 도중 셔틀을 치지못하고 헛스윙했을 경우
- 경기 중 셔틀이 코트밖에 떨어지거나 네트 밑 혹은 네트 사이로 통과했을 경우
- 선수의 라켓 혹은 네트 이외의 다른 곳에 셔틀이 닿을 경우
- 셔틀이 네트를 넘어오기 전에 네트를 넘어 셔틀을 치거나 헛쳤을 경우. 단,셔틀이 네트를 넘어왔을 경우 셔틀을 치고 상대편 코트로 넘어가는 것은 허용됨.
- 라켓이나 선수의 몸이 네트에 닿았을 경우
- 셔틀을 연속적으로 두 번 이상 쳤을 경우

9. 레트(Lets, 경기중단 및 무효)

-레트가 선언될 경우 바로 전에 서비스한 선수의 서브권은 그대로 유효하며 그 선수가 다시 서비스한다.

-레트는 예기치 못한 우발적인 사고 및 행동이 발생하여 경기가 중단될 때 선언된다.

즉, 리시버가 준비되지 않은 상황에서 서비스하거나, 경기 중 다른 코트로부터 셔틀이 들어와 경기를 방해할 경우 등이 해당한다.

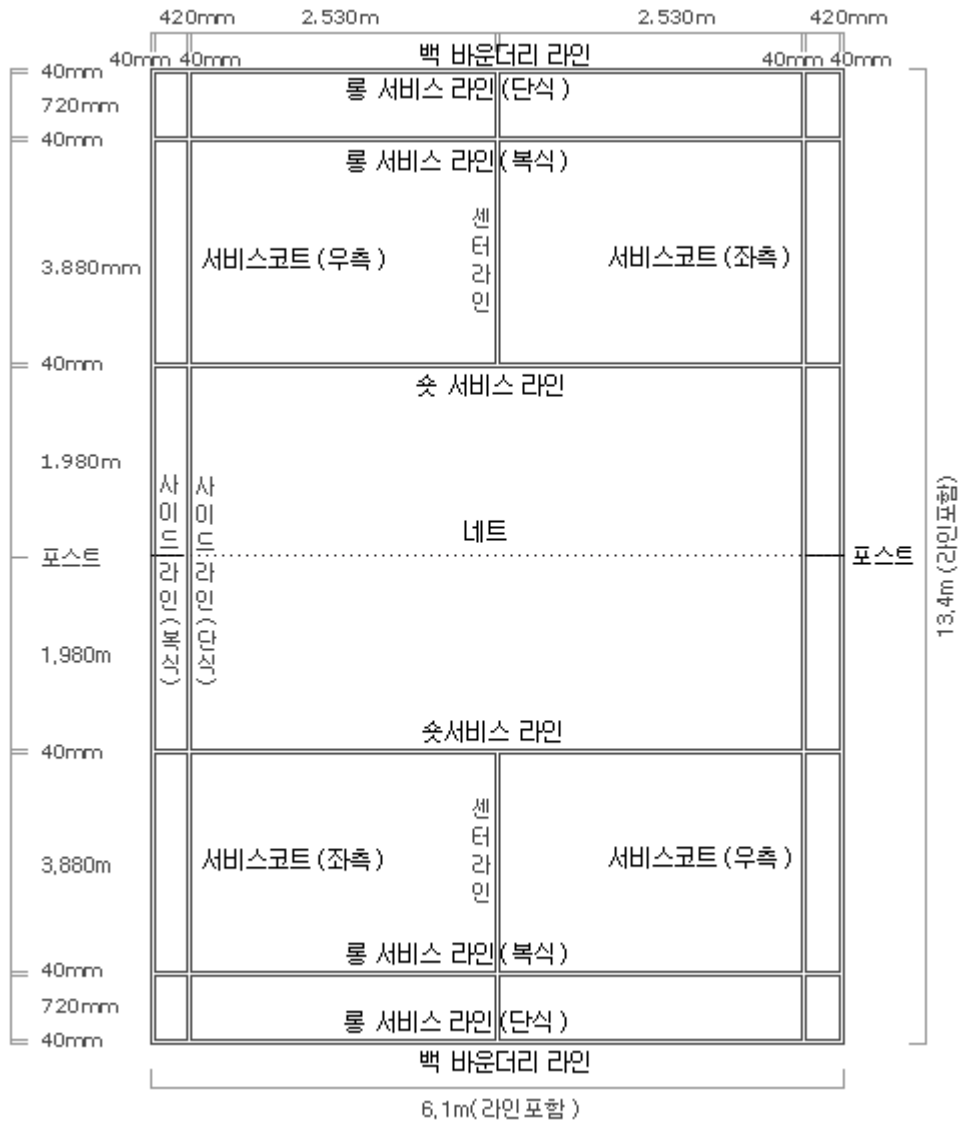
10. 경기의 연속적 진행 규칙

- ① 각 게임중 한쪽편이 11점(초등부-9점)에 먼저 도달할 경우 60초이내 인터발
- ② 1게임과 2게임사이, 2게임과 3게임사이에 120초 이내의 인터발이 허용된다.

11. 어드바이스(지도) 및 코트에서의 이탈

- ① 셔틀이 경기진행 중이 아닌 경우에만 선수는 경기중 지도를 받을 수 있다.
- ② 경기 종료시까지 경기자는 심판의 동의 없이 코트를 떠날 수 없다.

12. 배드민턴코트



※ 라인 폭 : 4cm, 코트 대각선 길이 : 14.723m

※ 네트높이 : 양 끝 부분-1.55m, 중앙-1.524

※ 포스트(지주대) 높이 : 1.55m

※ 코트와 코트사이 : 최소 2m

※ 천정높이 : 적정높이 - 12m이상, 최소 9m이상

13. 경기용품 규격

① 셔틀콕

1. 최고속도 : 260kmph
2. 셔틀콕은 베이스에 16개의 깃으로 고정
3. 중량 : 4.74~5.50그램(g)
4. 셔틀콕 시험 : 백바운더리 라인 상에서 셔틀콕을 언더 핸드의 풀 stroke로 쳐서 반대편의 백바운더리 라인으로부터 530mm과 990mm(아래 그림B) 사이에 착지되어야한다.

② 라켓

1. 구성 : 손잡이, string면, 헤드, 샤프트, 스톱트(목), 프레임(자루)
2. 라켓의 프레임은, 핸들 부분을 포함해 전체 길이가 680mm를, 전체 폭은 230mm를 넘어서는 안 된다.
3. string부분은 전체 길이 280mm, 넓이 220mm 이내

