

# 스쿼시 경기 규정

## RULES OF SQUASH



**(사) 대한스쿼시연맹**

서울시 송파구 올림픽로424(방이동) 올림픽문화센터 1층  
전화 02/419-6454/5, 전송 02/419-9479

[www.koreasquash.or.kr](http://www.koreasquash.or.kr)

# 목 차

## 스쿼시 (SQUASH) 단식 경기 규정

1. 경기(The Game) .....	5
2. 점수(Scoring) .....	5
3. 레프리 마커(Officials) .....	5
4. 워업(Warm-up) .....	7
5. 서브(The Serve) .....	7
6. 플레이(The Play) .....	9
7. 휴식시간(Intervals) .....	9
8. 방해 행위(Interference) .....	10
9. 볼이 선수에게 맞았을 경우(Ball Hitting a Player) .....	13
10. 어필(Appeals) .....	14
11. 볼(The Ball) .....	15
12. 경기진행의 방해(Distract ion) .....	16
13. 코트 안에 떨어진 물체(Fallen Object) .....	16
14. 질병, 부상 및 출혈(Illness, Injury and Bleeding) .....	17
15. 컨덕트(Conduct) .....	19

## 부록 - 스쿼시(SQUASH) 단식 경기 규정

부록 1 - 용어 정의 .....	22
부록 2 - 레프리 . 마커의 콜 .....	24
부록 3 - 또 다른 점수제 .....	27
부록 4 - 3심제 .....	28
부록 5 - 비디오 판독 .....	30
부록 6 - 보호안경 .....	31
부록 7 - 단식 코트 규정 .....	32
부록 8 - 볼의 규격 .....	34
부록 9 - 라켓의 규격 .....	36
부록 10 - 코칭 행위 .....	38

## 스쿼시 (SQUASH) 복식 경기 규정

1. 경기(The Game) .....	40
2. 점수(Scoring) .....	40
3. 레프리 마커(Officials) .....	40
4. 워업(Warm-up) .....	42
5. 서브(The Serve) .....	43
6. 플레이(The Play) .....	45
7. 휴식시간(Intervals) .....	45
8. 방해 행위(Interference) .....	46
9. 볼이 선수에게 맞았을 경우(Ball Hitting a Player) .....	49
10. 어필(Appeals) .....	50
11. 볼(The Ball) .....	51
12. 경기진행의 방해(Distracton) .....	51
13. 코트 안에 떨어진 물체(Fallen Object) .....	52
14. 질병, 부상 및 출혈(Illness, Injury and Bleeding) .....	52
15. 컨덕트(Conduct) .....	54

## 부록 - 스쿼시(SQUASH) 복식 경기 규정

부록 1 - 용어 정의 .....	57
부록 2 - 레프리 . 마커의 콜 .....	59
부록 3 - 또 다른 점수제 .....	62
부록 4 - 3심제 .....	63
부록 5 - 보호안경 .....	65
부록 6 - 복식 코트 규정 .....	66
부록 7 - 볼의 규격 .....	69
부록 8 - 라켓의 규격 .....	70
부록 9 - 실험적인 판정 시스템 및 규정 .....	72

단 식 경 기 규 정  
SINGLES RULES OF SQUASH

# SINGLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 단식 경기 규정

◇ 용어설명 : 부록 1 참조

◇ 기본원칙 : 스쿼시 단식경기는 사방이 벽으로 둘러싸인 한정된 코트에서 진행되며 속도가 매우 빨라 모든 경기 상황에서 지켜져야 할 필수적인 두 가지 원칙이 있다.

## 1) 안전

선수는 항상 선수의 안전을 최우선으로 생각해야 하며, 상대 선수에게 위험을 줄 수 있는 어떠한 행동이나 플레이를 해서는 안 된다.

## 2) 페어플레이

선수 간에는 상호 존중이 바탕이 되어야 하며 정직한 방법으로 플레이를 하여야 한다.

## 1. 경기(The Game)

1.1. 스쿼시 단식 경기는 두 명의 선수 간에 이루어지며, 이때 사용되는 코트, 볼, 라켓은 WSF(세계스쿼시연맹)가 지정한 규격에 따라야 한다.

(부록 7, 8, 9 참조)

1.2. 각 랠리는 서브로부터 시작되며 랠리가 끝날 때까지 양 선수가 한 번씩 번갈아가며 볼을 주고받는다.(단식 규정 6항 참조)

1.3. 경기는 플레이에 영향을 주는 일이 발생하지 않는 한 계속 진행된다.

## 2. 점수(Scoring)

2.1. 직전 랠리의 승자가 1점을 획득하며, 다음 랠리의 서브권을 갖는다.

2.2. 각 게임은 11점까지이며, 10:10 상황이 되는 경우 한 선수가 연속으로 2점을 획득할 때까지 경기를 진행한다.

2.3. 경기는 5게임 매치(5전3선승제)를 기본으로 하나, 대회 주최 측의 결정에 따라 3게임 매치(3전2선승제)로 변경 할 수 있다.

2.4. 이 외에 다른 점수 방식은 부록 3을 참조한다.

## 3. 레프리,마커 (Officials)

3.1. 경기에는 보통 공식적인 한 명의 레프리와 한 명의 마커로 구성되며, 레프리나 마커 모두 점수와 서버, 정확한 서비스 박스를 기록하여야 한다.

3.2. 경기에 레프리 한 명만 있을 경우, 레프리가 마커의 역할까지 모두 수행한다. 이 경우에도 선수는 통상적으로 마커 혹은 레프리에게 할 수 있는 어필을 할 수 있다.

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

---

- 3.3. 레프리의 위치는 코트 백월 중앙이며 최대한 백월에 가깝게 위치하고, 아웃 라인 바로 위에서 경기를 볼 수 있어야 한다.
- 3.4. 또 다른 심판 시스템인 3-Referee System(3심제)는 부록 3을 참조한다.
- 3.5. 심판이 선수를 부를 때는 성을 호명한다.
- 3.6. 마커
  - 3.6.1. 경기의 시작, 매 게임의 시작 및 결과, 전체 경기의 결과를 알려야 한다.
  - 3.6.2. 적절한 상황에 따라 폴트(fault), 다운(down), 아웃(out), 낫업(not up), 스톱(stop)과 같은 콜을 해야 한다.
  - 3.6.3. 서브 혹은 서브 리턴이 유효한지 확실하지 않을 경우에는 콜을 하지 말아야 한다.
  - 3.6.4. 한 번의 랠리가 끝난 직후에는 지체 없이 점수를 알려야 하며, 서브를 넣은 선수의 점수를 먼저 말하고, 서브권이 바뀔 경우라면 핸드아웃(hand out) 콜을 먼저 한 후 다시 점수를 말한다.
  - 3.6.5. 선수의 렛에 관한 어필이 있을 후 레프리에 의해 판정이 내려지면, 레프리의 결정을 반복해서 알려야 하고, 그 후에 점수를 알려야 한다.
  - 3.6.6. 마커의 콜 혹은 콜이 없을 때 선수가 어필했을 경우 레프리의 판정이 나올 때까지 기다려야 하고, 그 이후에 점수를 알려야 한다.
  - 3.6.7. 선수가 게임을 승리하기까지 1점만 남은 상황에서는 게임 볼(game ball)이라고 콜 하고, 선수가 매치를 승리하기까지 1점이 남은 상황에서는 매치 볼(match ball)이라고 콜 한다.
  - 3.6.8. 두 선수 모두 10점을 획득하여 경기 시작 후 처음으로 10-10의 상황이 되면 “10-all: a player must win by 2 points” 라고 알려야 한다.
- 3.7. 레프리(레프리의 판정은 최종적인 결정이다.)
  - 3.7.1. 코트가 경기를 진행하기 적합하지 않다고 판단되면 경기를 연기해야 하며 만약 경기 중에 코트가 플레이를 할 수 없는 상태가 된다면 즉각 경기를 중지시켜야 하고, 경기가 재개될 때에는 경기가 중단되었던 당시의 점수에서부터 다시 시작하며 선수들에게 그 점수를 알려줘야 한다.
  - 3.7.2. 경기하는 선수와 무관하게 코트 안에서 랠리에 영향을 미치는 상황이 발생 하였다면 렛이 주어진다.
  - 3.7.3. 선수가 규정된 시간 내에 경기를 위해 코트에 입장하지 않거나 플레이를 할 준비를 하지 못했다면 상대 선수(이미 준비된 선수)에게 매치를 부여할 수 있다.
  - 3.7.4. 마커의 콜에 대한 어필이나 콜이 없는 것에 대한 어필, 렛에 관한 어필 등 모든 상황들을 규정에 따라 판정한다.

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

---

- 3.7.5. 마커의 콜이 없거나 콜이 일치 하지 않는다면 다시 판정을 내려야 하며 필요에 따라 랠리를 중단 시킬 수 있다.
- 3.7.6. 점수에 대한 마커의 콜이 잘못된 경우 곧바로 정정해야하며 필요에 따라 랠리를 중단시킬 수 있다.
- 3.7.7. 시간에 대한 규정을 엄격히 준수해야하며 “15 seconds” , “Half-time” , “Time” 과 같은 콜을 해야 한다. 선수는 레프리의 결정에 대한 콜을 들을 수 있는 거리에 있어야 하며 이는 선수의 책임이다.
- 3.7.8. 선수가 볼에 맞았을 경우 이에 적절한 판정을 내려야한다. (규정 9 참조).
- 3.7.9. 마커의 콜이나 콜을 하지 않은 것에 대한 어필을 확실하게 결정할 수 없다면 렛을 부여할 수 있다.
- 3.7.10. 선수가 무엇 때문에 판정에 대해 어필을 하는지 확실하지 않다면 선수에게 설명을 요청하여야 한다.
- 3.7.11. 필요한 경우 선수에게 판정에 대한 이유를 설명해 줄 수 있다.
- 3.7.12. 레프리는 반드시 코트에 있는 선수들에게 자신의 결정을 알려야 하며, 이러한 결정은 선수들뿐만 아니라 마커와 관중들까지도 들을 수 있도록 큰 소리로 알려야 한다.
- 3.7.13. 선수의 행위가 적절하지 않다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.
- 3.7.14. 선수를 제외한 다른 사람의 행위가 경기에 지장을 초래하거나 불쾌감을 준다고 판단되면, 그 행위가 중단되거나 문제를 일으킨 사람에 대해 퇴장 조치가 취해질 때까지 경기를 중단해야 한다.

### 4. 워업 (The Warm-up)

- 4.1. 경기가 시작되기 전 양 선수에게 4분간의 워업 시간이 주어진다. 2분의 시간이 경과되면 선수는 사이드를 바꾸어 워업을 실시한다.
- 4.2. 두 선수는 워업을 하는 동안 공평하게 볼을 칠 수 있어야 하고, 만약 어느 한 선수가 지나치게 시간을 사용하여 불공평하게 하거나 이유 없이 볼을 상대 선수에게 넘겨주지 않으면 규정 15(컨덕트)를 적용하여야 한다.

### 5. 서브 (The Serve)

- 5.1. 라켓을 돌려 서브권을 따낸 선수가 최초의 서브권을 갖는다.
- 5.2. 경기가 시작될 때와 서브권이 넘어간 경우에 서버가 어느 서비스 박스에서 서브를 넣을지 선택할 수 있다. 그 이후는 서브권을 잃을 때까지는 양쪽의 서비스 박스를 번갈아 사용해야 한다.

## SINGLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 단식 경기 규정

- 5.3. 랠리가 렛으로 중단된 경우, 서버는 직전의 동일한 서비스 박스에서 다시 서브를 시작한다.
- 5.4. 만약 서버가 잘못된 서비스 박스에서 서브를 넣으려 하거나, 양 선수가 정확한 서비스 박스를 알지 못하는 경우에는, 마커가 어느 서비스 박스가 맞는지 알려주어야 한다.
- 5.5. 서비스 박스에 대해 이의가 제기되면 레프리의 결정에 따른다.
- 5.6. 마커의 스코어 콜이 나왔다면, 선수는 바로 경기를 진행한다. 불필요하게 경기를 지연시켜서는 안 되며 서버는 상대 선수가 리턴 할 준비가 되어 있는지 확인한 후 서브를 넣어야 한다.
- 5.7. 유효한 서브
  - 5.7.1. 서브는 손이나 라켓을 사용해도 무방하며 손이나 라켓에서 볼을 이동시켜(볼이 손이나 라켓에 닿지 않고 공중에 떠있는 상태) 어떠한 곳에도 닿지 않은 상태에서 라켓으로 처음 혹은 추가적인 시도에 의해서 올바르게 볼을 쳤을 경우
  - 5.7.2. 서브를 넣는 순간, 서버의 한 쪽 발은 서비스 박스 안 바닥에 닿아 있고, 그 발의 어느 일부가 서비스 박스 라인에 닿지 않았을 경우
  - 5.7.3. 서브된 볼이 어느 곳에도 먼저 닿지 않고 프런트월의 서비스 라인 위와 아웃라인 밑 부분에 정상적으로 맞았을 경우. 단 프런트월과 사이드월이 만나는 모서리에 동시에 맞는 경우는 유효 서브로 인정하지 않는다.
  - 5.7.4. 서브된 볼이 리시버에 의해 발리로 리턴 된 경우를 제외하고, 서버가 서브를 넣은 서비스 박스 반대편에 위치한 쿼터 코트 안에 볼이 정상적으로 떨어졌을 경우. 단 어떠한 라인에라도 닿았을 경우에는 유효서브로 인정하지 않는다.
  - 5.7.5. 서브된 볼이 아웃되지 않은 경우
- 5.8. 서브가 규정 5.7에 적합하지 않은 경우 서브는 fault이고 서브를 받는 선수가 그 랠리를 이기게 된다.

참고 : 서브는 서비스 라인 또는 숏 라인 또는 하프코트라인, 또는 그 코트 어떤 라인이라도 볼이 닿을 때는 fault이다.
- 5.9. 만약 선수가 볼을 공중에 띄워 놓고 볼을 치려는 시도를 하지 않았다면 서브가 아니며 볼을 다시 공중에 띄워 서브를 재시도 할 수 있다.
- 5.10. 상대 선수가 리턴 할 준비가 되지 않은 상태에서 서브가 정상적으로 이루어질 경우, 볼을 받으려는 시도를 하지 않았다면 렛이 주어진다. 그러나 그 서브가 유효한 서브가 아니었다면 서버는 그 랠리를 잃게 된다.



## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

---

- 5.11. 만약 서버가 잘못된 서비스 박스에서 서브를 넣고 랠리가 진행되어, 그 랠리를 승리했다면, 점수로 인정되며 다음 서브는 그 반대쪽 서비스 박스에서 진행 되어야 한다.
- 5.12. 서버는 마커가 점수에 대한 콜을 마칠 때까지 서브를 넣지 말아야 한다. 만약 서버가 마커의 콜이 끝나기 전에 서브를 넣으려 하거나 넣었다면 레프리는 플레이를 즉시 중지 시키고 서버에게 스코어 콜이 완료될 때까지 기다리도록 지시해야 하며 이때 마커는 지체 없이 점수를 콜 해야 한다.

### 6. 플레이 (The Play)

- 6.1. 유효 서브가 이루어진 후부터는 어느 한 선수가 유효 리턴에 실패할 때 까지 두 선수가 번갈아 가며 볼을 주고받는 플레이는 계속된다. 플레이가 중단 되는 경우는 규정에 따라 선수가 렛에 관한 요청 또는 어필을 하거나 심판 중 한 명이 콜을 할 때까지, 그리고 볼이 직접 선수나 선수의 옷에 맞거나 공을 치지 않는 누군가의 라켓에 맞았을 경우이다.
- 6.2. 유효한 리턴
  - 6.2.1. 상대 선수가 친 볼을 바닥에서 2회 이상 바운드되기 전에 정상적으로 친 경우(첫 번째 바운드 없이 발리로 쳐도 무방)
  - 6.2.2. 리턴한 공이 곧 바로 앞 벽(틴 위쪽과 아웃라인 아래)에 맞거나, 옆 벽이나 뒷벽을 맞고 난 후 앞 벽에 맞은 경우(단 볼이 앞 벽에 닿기 전에 바닥에 먼저 닿거나, 볼을 치려는 선수의 신체나 의복, 혹은 상대 선수의 라켓이나 신체, 의복 등에 닿으면 안 된다.)
  - 6.2.3. 볼이 틴에 맞지 않고 앞 벽에 맞고 정상적으로 튀어 나오는 경우.
  - 6.2.4. 아웃 라인에 닿거나 넘지 않은 경우.

### 7. 휴식시간 (Intervals)

- 7.1. 워업이 끝난 후 경기 시작 전, 그리고 매 게임 사이에는 최대 90초의 휴식 시간이 허용된다.
- 7.2. 선수들은 휴식시간이 끝나는 시점에 경기를 시작(재개)할 준비가 되어있어야 한다. 양 선수가 동의할 경우에는 90초의 휴식시간을 모두 쓰지 않고 경기를 시작(재개)할 수 있다.

## SINGLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 단식 경기 규정

- 7.3. 선수의 장비에 이상이 있는 경우 장비 교체를 위해 최대 90초의 시간이 허용된다. 선수의 장비에는 안경, 콘택트렌즈, 보안경을 포함한다. 선수는 가능한 빠르게 장비를 교체하여야 하며, 이를 위반할 경우에는 규정 15(컨덕트)를 적용한다.
- 7.4. 부상 혹은 출혈에 따른 휴식시간은 규정 14를 적용한다.
- 7.5. 휴식시간에도 볼을 이용한 워업은 가능하다.

### 8. 방해 행위 (Interference)

- 8.1. 볼을 친 선수는 적절한 팔로우 스윙 후, 상대 선수가 볼에 접근할 수 있도록 최선의 노력을 기울여야 한다. 볼이 앞 벽을 맞고 나왔을 때 상대 선수가 아래 4가지 조건을 충족할 수 있도록 해야 한다.
  - 8.1.1. 시야 : 볼을 볼 수 있는 충분한 시야 확보
  - 8.1.2. 진로 : 방해 받지 않고 볼을 향해 바로 접근할 수 있는 경로 확보
  - 8.1.3. 공간 : 적절한 스윙이 가능한 공간 확보
  - 8.1.4. 자유 : 볼을 자유롭게 프론트월의 어느 부분으로든지 칠 수 있는 자유방해 행위는 위의 사항 중에서 하나라도 충족되지 못하는 경우가 있을 때 발생한다.
- 8.2. 볼을 치려는 선수가 방해 행위가 있었다고 판단되면 랠리를 중단하고 렛을 요구할 수 있으며, “Let, please” 라고 말하며 렛을 요구한다. 렛을 요구할 경우에는 방해 행위가 일어났다고 판단되는 즉시 하여야 한다.

참고사항

  - 선수가 위의 방법과 다른 방법으로 렛을 요청하는 경우라도 레프리는 선수의 렛 요청을 인지해야 한다.
  - 선수가 렛을 요청하는 경우에는 스트로크에 대한 요청 역시 포함된다.
  - 보통의 경우, 볼을 치려고 하는 선수가 방해에 대해 렛을 요청 하지만 만약 볼이 앞 벽에 닿기 전에 볼을 치지 않는 선수가 접근할 수 없는 것에 대해 렛을 요청하거나, 심지어 그 선수가 볼을 치지 않는 선수였을지라도 그 요청은 고려되어야 한다.
- 8.3. 레프리는 선수의 렛에 대한 어떤 요청이 이유가 불확실한 경우 선수에게 이유를 설명도록 해야 한다.
- 8.4. 레프리는 선수의 렛에 대한 어필 없이도 안전상 필요하다고 판단되는 경우 랠리를 중단하고 렛 또는 스트로크를 부여할 수 있다.
- 8.5. 볼이 타구된 후, 볼을 받으러 가는 선수가 렛을 요구했으나 볼이 다운 혹은 아웃이 되면, 그 랠리는 볼을 받으러 가는 랠리를 요청한 선수가 승리한다.

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

### 8.6. 일반사항

아래 조항들은 방해 행위로 보여 지는 모든 상황에서 적용된다.

**8.6.1.** 만약 볼을 치려는데 방해가 없었고 부상의 위험요소가 없었다면 노렛이 주어진다.

**8.6.2.** 만약 방해 행위가 있었다더라도 방해 행위가 일어나지 않은 상황에서 선수가 유효 리턴을 하지 못했을 것이라고 판단되는 경우 노렛이 주어진다.

**8.6.3.** 만약 방해 행위가 있었다더라도 플레이를 계속한 후 방해 행위가 있었던 시점을 지나서 렛을 요구하면 노렛이 주어진다.

**8.6.4.** 만약 방해 행위가 있었다더라도, 이 방해 행위가 볼을 치려는 선수로 하여금 유효 리턴을 하지 못하도록 시야와 경로를 막지 않았다면, 그리고 그 방해 행위가 경미한 방해 행위였다고 판단되면 노렛이 주어진다.

**8.6.5.** 만약 볼을 치려는 선수가 유효 리턴이 가능했으나 상대 선수가 방해하지 않으려는 최선의 노력을 다하지 않았다고 판단되는 경우, 볼을 치려는 선수에게 스트록이 주어진다.

**8.6.6.** 만약 볼을 치려는 선수가 유효 리턴이 가능했고 상대 선수 역시 방해하지 않으려는 최선의 노력을 다하였다고 판단되는 경우 렛이 주어진다.

**8.6.7.** 만약 볼을 치려는 선수가 랠리를 끝낼 수 있는 위닝 리턴이 가능했으나 방해 행위가 일어났다면, 볼을 치려는 선수에게 스트록이 주어진다.

8.6과 더불어 다음 조항은 특정 상황에서 적용된다.

### 8.7. 시야 확보

프론트월에 맞고 나오는 볼을 치기 위해서는 볼을 볼 수 있는 적절한 시간이 (시야확보)필요하다.

**8.7.1.** 선수가 시야 확보에 영향을 받아 렛을 요구한 경우 규정 8.6을 적용하여 판정한다.

### 8.8. 진로(볼에 가장 빠르게 접근하는 경로)

볼을 치려는 선수가 자신의 진로에 방해가 있었다고 판단하여 렛을 요구한 경우

**8.8.1.** 방해가 일어나긴 했으나, 선수가 경기의 지속을 위해서 볼 쪽으로 다가가려는 최선의 노력을 기울이지 않았다고 판단되면 노렛이 주어진다.

참고 : 단 경기의 지속을 위한 최선의 노력에 상대 선수와의 접촉은 최선의 노력으로 간주하지 않는다. 상대 선수와의 접촉이 일어났으나, 피할 수 있는 접촉이었다면 규정 15(컨택트)를 적용한다.

**8.8.2.** 만약 볼에 바로 접근할 수 있는 진로가 있었으나, 다른 진로를 택해 접근하여 방해 행위에 대해 렛을 요구하면 규정 8.8.3의 상황을 제외하고 노렛이 주어진다.

## SINGLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 단식 경기 규정

8.8.3. 만약 볼을 치려고 하는 선수가 볼에 바로 접근하는 진로대신 다른 진로를 택했으나 곧 바로 돌아와 유효 리턴이 가능함을 보였거나 유효리턴을 쳤다면 그리고 그때 방해가 이루어졌다면 렛이 주어진다. 이 경우 랠리를 끝낼 수 있는 워닝 리턴이 가능했다면 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

### 8.9. 라켓 스윙

적절한 스윙은 적절한 백스윙, 임팩트 그리고 적절한 팔로우스로(follow-through)로 이루어진다. 백스윙과 팔로우스로는 과도한 범위로 크게 하지 않는다면 적절하다고 볼 수 있다.

스윙에 관련된 방해 행위에 관한 렛은 아래와 같다.

8.9.1. 상대 선수는 방해 행위를 피하기 위해 최선의 노력을 다하였으나, 볼을 치려는 선수의 라켓 스윙에 살짝 맞아서 스윙에 영향을 미친 경우 렛이 주어진다.(라켓 스윙은 마무리 된 상황) 만약 워닝 리턴의 상황이었는 데 상대 선수의 라켓과의 접촉으로 인해 스윙에 영향을 받았다면 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

8.9.2. 상대 선수는 방해 행위를 피하기 위해 최선의 노력을 다 하였다 하더라도, 라켓과 접촉하여 스윙이 마무리되지 않았을 경우 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

8.9.3. 실질적인 접촉이 없었고, 스윙이 상대선수를 맞힐 수 있을거라는 우려 때문에 멈췄을 경우 규정 8,6 규정 적용(신설 2020.10.15.)

### 8.10. 과도한(과장된) 스윙

8.10.1. 볼을 치려는 선수가 과도한 스윙으로 렛을 요구하는 경우 노렛이 주어진다.

8.10.2. 만약 방해가 있었지만 볼을 치는 선수가 스트로크를 얻기 위해 과도한 스윙을 한 경우라면 렛이 주어진다.

8.10.3. 볼을 치는 선수의 과도한 스윙으로 상대 선수의 이후 플레이에 영향을 주게 되면, 상대 선수는 렛을 요구할 수 있다.

### 8.11. 프런트월 어느 곳으로도 볼을 보낼 수 있는 자유

볼을 프런트월로 치기 전에 방해 행위 때문에 볼을 치지 않고 렛을 요구한 경우

8.11.1. 방해 행위가 있었고, 만약 볼이 프런트월에 곧바로 도달하기 전에 상대 선수에게 맞을 가능성이 있었다면, 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다. 단, 볼을 치려는 선수가 회전을 했었거나, 볼을 치려는 첫 번째 시도가 아니었다면 렛이 주어진다.

8.11.2. 보스트 상황에서, 만약 볼이 사이드월에 가기 전에 상대 선수에게 맞을 가능성이 있었다면 렛이 주어진다.(이 방해 행위가 없었다면 유효 리턴

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

이 가능했을 것으로 판단되는 경우)이 경우 리턴이 워닝 리턴이었을 것으로 판단되면 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

**8.11.3.** 보스트 상황에서 만약 볼이 사이드월에 먼저 맞고 그 다음 프론트월을 향해 가는 볼에 상대 선수가 맞을 가능성이 있었다면 렛이 주어진다. (이 방해 행위가 없었다면 유효 리턴이 가능했을 것으로 판단되는 경우) 이 경우 리턴이 워닝 리턴이었을 것이라면 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

### 8.12. 볼을 치려는 추가적인 시도

만약 볼을 치려는 선수가 유효한 리턴을 만들 수 있고, 볼을 치기 위해 추가적인 시도를 하는 동안 발생한 방해에 대한 렛을 요청한다면

**8.12.1.** 만약 볼을 치지 않는 선수가 방해를 피할 시간을 가지지 못했다면 렛이 주어진다.

### 8.13. 회전

회전의 의미는 볼을 치려는 선수 주위를 볼이 돌아 나오는 상황이다. 선수 오른쪽을 지나 뒤로 돌아 왼쪽으로 나오는 상황 혹은 그 반대 방향으로 일어나는 상황을 뜻하며 선수 본인이 물리적(실질적)으로 회전을 했는지 안했는지는 고려되지 않는다.

만약 볼을 치려는 선수가 회전을 하는 동안 방해 행위가 일어났을 때, 방해 행위가 없었을 경우 유효 리턴이 가능하다고 판단된다면

**8.13.1.** 상대 선수는 방해 행위를 피하기 위해 최선의 노력을 다하였으나 스윙을 가로 막았다면, 볼을 치려는 선수에게 스트로크가 주어진다.

**8.13.2.** 만약 볼을 치지 않는 선수가 방해를 피하기 위한 시간을 가지지 못했다면 렛이 주어진다.

**8.13.3.** 만약 볼을 치려고 하는 선수가 회전 없이 볼을 칠 수 있었지만 렛을 요청할 목적으로 회전을 했다면 노렛이 주어진다.

**8.13.4.** 볼을 치는 선수가 회전을 할 때, 레프리는 항상 그 행동이 위험한지 아닌지, 규정에 적합한 것인지 아닌지를 항상 고려해야 한다.

## 9. 볼이 선수에게 맞았을 경우 (Ball Hitting a Player)

**9.1.** 볼이 리턴되어 프론트월을 향하여 가는 도중 상대 선수 혹은 상대 선수의 라켓이나 의복에 맞았다면 플레이는 중단되며 다음의 판정을 따른다

**9.1.1.** 만약 볼이 상대 선수에게 맞았더라도 유효한 리턴이 되지 않았을 것

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

이라고 판단되면, 상대 선수가 그 랠리를 승리한다.

9.1.2. 볼이 프론트월을 향해 바로 가고 있었고, 볼을 친 선수가 회전이나 추가 시도 없이 볼을 타구한 것이라면, 볼을 친 선수에게 스트록이 주어진다.

9.1.3. 볼을 친 선수가 회전하며 타구하지 않았고, 볼이 프론트월에 도달하기 전에, 다른 벽면을 먼저 맞고 나서 상대 선수에게 맞았거나 상대 선수에게 먼저 맞고 이후 다른 벽면을 향해 가는 경우였다면 렛이 주어진다. 그러나 이 리턴이 위닝 리턴이 되는 상황이었다면 볼을 친 선수에게 스트록이 주어진다.

9.1.4. 볼을 친 선수가 회전을 하지는 않았지만 추가 시도로 볼을 타구한 것이라면 렛이 주어진다.

9.1.5. 볼을 친 선수가 회전을 하여 볼을 친 경우라면, 상대 선수(볼에 맞은 선수)에게 스트록이 주어진다. 그러나 상대 선수가 고의적으로 볼에 맞은 것이라면 볼을 친 선수에게 스트록이 주어진다.

9.2. 만약 프론트월을 맞고 나오는 볼이 바닥에 두 번 바운드 되기 전에 상대 선수에 맞는다면 플레이를 중지 시켜야 하며 다음 판정을 따른다.

9.2.1. 만약 볼을 치려는 선수가 볼을 치려고 시도하기 전이고 방해가 발생하지 않은 상황에서 그 볼이 볼을 치지 않는 선수나 그 선수의 라켓에 맞는다면 볼을 치려고 하는 선수가 그 랠리를 이긴다. 그러나 만약 볼을 치지 않는 선수가 공을 치는 선수 바로 뒤쪽에 있고 볼에 맞았다면 렛이 주어진다.

9.2.2. 만약 볼을 치지 않는 선수가 볼에 맞는다면 또는 그 선수의 라켓에 볼이 맞는다면 볼을 치려고 하는 선수가 볼을 치기 위해 한 번 이상의 시도를 한 후라면, 그리고 볼을 치려고 하는 선수가 유효한 리턴을 만들 수 있었다면 렛이 허용된다. 만약 그렇지 않다면 상대 선수가 랠리를 이긴다.

9.2.3. 만약 리턴하려는 선수가 볼에 맞았고 방해 행위가 없었다면 볼을 친 선수가 그 랠리를 승리한다. 만약 방해 행위가 있었다면, 규정 8(방해 행위)이 적용된다.

9.3. 만약 한 선수가 다른 선수를 볼로 맞혔을 경우, 레프리는 이 행위가 위험한 것인지 고려해야 하고 이에 따라 규정을 적용하여야 한다.

## 10. 어필 (Appeals)

10.1. 둘 중 어느 선수라도 플레이를 멈추고 마커의 콜이 내려지지 않은 것에 대해 어필을 할 수 있으며, 이 경우 “Appeal, please” 라고 하면서 어필한다.

10.2. 랠리에서 패한 선수는 직전 랠리에서 나온 혹은 나오지 않은 마커의 콜에 대해 어필할 수 있으며, 이 경우 “Appeal, please” 라고 하면서 어필한다.

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스쿼시 단식 경기 규정

---

- 10.3. 레프리는 선수가 어떤 리턴에 대해서 어필을 하는지 확실하지 않다면, 이에 대해 명확하게 하기 위해 선수에게 설명을 요청해야 하고, 선수로부터 하나 이상의 어필이 있었다면 레프리는 어필 하나 하나를 모두 고려해야 한다.
- 10.4. 일단 서브가 진행된 이후에는 볼이 파손된 것을 제외하고는 그 서브 이전에 일어난 어떤 상황에 대해서도 어필은 인정되지 않는다.
- 10.5. 한 게임의 마지막 점수가 결정된 랠리에 대한 어필은 즉시 행해져야 한다.
- 10.6. 마커가 내린 혹은 내리지 않은 콜에 대한 레프리의 판정은 아래와 같다
  - 10.6.1. 마커가 내린, 혹은 내리지 않은 콜이 정확했다면 랠리의 결과는 그대로 인정된다.
  - 10.6.2. 만약 마커의 콜이 옳지 않다면 렛을 허용한다. 마커의 콜이 어떤 선수의 워닝 리턴이 방해되었다고 하지 않는 한, 그 선수에게 그 랠리의 결과가 부여된다.
  - 10.6.3. 만약 유효하지 않은 서브 혹은 서브 리턴에 대해 마커의 콜이 없었다면, 레프리는 상대 선수에게 그 랠리를 부여한다.
  - 10.6.4. 만약 레프리가 서브가 유효했는지 아닌지 확실하지 않다면 렛이 주어진다.
  - 10.6.5. 만약 레프리가 유효 리턴이었는지 아닌지 확실하지 않다면 렛이 주어진다. 하지만, 마커의 콜이 워닝 리턴에 영향을 주었다면 워닝 리턴을 시도한 선수에게 그 랠리가 주어진다.
- 10.7. 모든 경우 레프리의 판정은 최종적인 결정이다.

## 11. 볼 (The Ball)

- 11.1. 랠리가 진행되는 동안 볼이 파손되었다면 렛이 주어진다.
- 11.2. 만약 선수가 볼이 파손된 줄 알고 플레이를 멈추고 볼에 대한 어필을 했으나 볼이 파손되지 않았다면 그 선수는 그 랠리를 잃는다.
- 11.3. 만약 서브 리시버가 볼을 리턴하기 전에 볼이 파손되었다는 것을 어필하였을 경우 볼이 파손된 것이 확인되었고, 레프리는 볼이 어느 시점에 찢어진 것인지 확실하지 않다면 그 직전 랠리에 대해 렛으로 판정한다.
- 11.4. 게임 종료 후에 볼이 파손되었다는 것을 어필하기 위해서는 코트를 떠나지 말고 즉시 어필하여야 한다.
- 11.5. 양 선수가 동의하거나, 혹은 한 선수의 볼 교체 요청에 레프리가 동의하면 볼을 교체할 수 있다.
- 11.6. 볼이 교체된 후, 혹은 경기 지연 후 다시 경기가 재개될 때, 양 선수는 다시

## SINGLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 단식 경기 규정

볼을 치며 뒀 업을 할 수 있다. 경기의 재시작은 양 선수가 동의 할 때, 혹은 레프리의 재량에 따르고, 어느 쪽이라도 빠른 시간 내에 경기를 재개하는 쪽으로 한다.

11.7. 레프리의 허락이 없는 한 볼은 항상 코트 안에 있어야 한다.

11.8. 볼이 코트의 어느 부분이든 끼어서 나오지 않는다면 렛이 주어진다.

11.9. 볼이 코트 안의 어떠한 물체에 닿은 경우 렛이 주어진다.

11.10. 어떠한 불규칙 바운드에 대해서도 렛은 주어지지 않는다.

11.11. **랠리/게임/매치가 끝난후에 상대 선수의 어필이 없는 경우 레퍼리가 직권으로 볼의 파손유무를 확인할 수 없다.(신설 2019.1.18.)**

## 12. 경기진행의 방해 (Distraction)

12.1. 양 선수는 경기 진행에 방해가 되는 상황에 대한 어필을 할 수 있으며, 이는 발생 즉시 행해야 한다.

12.2. 만약 이 방해 행위가 상대 선수로부터 비롯된 것이라면

12.2.1. 고의적이지 않은 방해 행위인 경우 렛이 주어진다. 그러나 워닝 리턴에 영향을 주는 경우였다면, 워닝 리턴을 시도한 선수가 그 랠리를 승리한다.

12.2.2. 고의적인 방해 행위였다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.

12.3. 만약 방해 행위가 어느 한 선수로부터 나온 것이 아니라면 렛이 주어진다. 그러나 워닝 리턴에 영향을 주는 경우였다면, 워닝 리턴을 시도한 선수가 그 랠리를 승리한다.

12.4. 관중석에서 랠리 도중에 방해 행위가 나올 수 있으나 관중들의 보다 흥미로운 경기 관람을 위해 규정 12.3은 적용되지 않을 수 있다. 랠리 도중 관중석에서 갑자기 소음이 발생하더라도 선수들은 가급적이면 계속 플레이를 해야하며 레프리는 랠리 도중에 관중들을 향해 정숙할 것을 요청하지 않는다. 그러나 코트 밖에서 들려오는 너무 큰 소음 혹은 경기에 지장을 주는 소음에 대해서 선수는 플레이를 멈추고 렛을 요구할 수 있고, 이 경우 렛이 주어진다.

## 13. 코트 안에 떨어진 물체 (Fallen Object)

13.1. 선수가 라켓을 떨어뜨린 상황에서, 볼이 라켓에 맞은 경우가 아니거나, 라켓이 경기에 방해로 일으킨 경우가 아니라면 혹은 레퍼리가 컨덕트 규정을 적용한 경우가 아니라면, 곧바로 라켓을 다시 집어 플레이를 계속할 수 있다.



## SINGLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 단식 경기 규정

- 13.2. 볼을 치려는 선수가 방해 행위 때문에 라켓을 떨어뜨린 경우 렛이 주어진다.
- 13.3. 볼을 치려는 선수가 볼에 접근하다가 볼을 치지 않는 상대 선수와 충돌로 인해서 라켓을 떨어뜨린 경우 라켓을 떨어뜨린 선수는 렛을 요청할 수 있다. 이 경우 규정 12(경기진행의 방해)를 적용한다.
- 13.4. 만약 랠리 중에 라켓을 제외하고, 어떠한 물체이든 코트 안에 떨어지면 랠리를 중단하고 다음에 따른다.
  - 13.4.1. 상대 선수와 어떠한 접촉 없이 물건을 떨어뜨린 선수는 그 랠리를 잃게 된다.
  - 13.4.2. 상대 선수와의 접촉에 의해 물건이 떨어진 경우는 렛이 주어진다. 그러나 볼을 친 선수가 워닝 리턴을 시도한 경우이거나 방해 행위에 대해 렛을 요청하였다면 규정 8(방해 행위)이 적용된다.
  - 13.4.3. 코트 안에 떨어진 물체가 선수들과 관계없는 것이라면 렛이 주어진다.
  - 13.4.4. 그러나 위 상황이 워닝 리턴에 영향을 주는 경우였다면, 워닝 리턴을 시도한 선수가 그 랠리를 승리한다.
  - 13.4.5. 코트 안에 떨어진 물체가 랠리가 종료될 때까지 발견되지 않았고, 랠리의 결과에 영향도 미치지 않았다면, 랠리 결과는 그대로 유지된다.

## 14. 질병, 부상 및 출혈 (Illness, Injury and Bleeding)

### 14.1. 질병

14.1.1. 만약 선수가 부상이나 출혈을 제외한 질병으로 괴로워하는 경우, 곧바로 경기를 계속하던지, 아니면 그 게임을 포기해야 한다. 게임을 포기하면 게임 간 주어지는 90초의 휴식 시간을 가질 수 있다. 질병은 근육 경련, 구토증상, 호흡 곤란과 천식 등을 포함한다. 게임 포기는 한 번만 가능하며, 이후로는 플레이를 재개하거나 매치를 기권해야 한다.

14.1.2. 만약 선수가 구토를 하거나 혹은 다른 행동으로 인하여 플레이를 할 수 없을 정도로 코트에 영향을 미쳤다면 상대 선수에게 매치가 부여된다.

### 14.2. 부상

레프리는

14.2.1. 부상의 진위가 의심스러운 경우, 해당 선수에게 경기를 바로 재개할 것인지, 게임을 기권하고 90초 시간을 갖고 난 후 다음 게임을 시작할 것인지, 아니면 매치를 포기할 것인지를 정하도록 하여야 한다. 게임 기권은 한 게임만 가능하다.

14.2.2. 부상이 실제로 발생하였다고 판단되는 경우, 양 선수에게 부상의 범주와 이에 따른 가질 수 있는 회복 시간을 알려주어야 한다. 회복 시간은 부상이 발생한 곳을 치료하는 것만 허용한다.

14.2.3. 경기 중 발생한 부상이 재발한 경우, 레프리는 해당 선수에게 경기를 바로 재개할 것인지, 진행 중인 그 게임을 포기하고 90초 시간을 갖고 난

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

후 다음 게임을 시작할 것인지, 아니면 매치를 기권할 것인지를 정하도록 하여야 한다. 게임 기권은 오직 한 게임만 가능하다.

참고 : 한 게임을 포기한 선수의 점수는 포기하기 전까지 얻은 점수 그대로 유지된다.

### 14.3. 부상의 범주

#### 14.3.1. 자기 자신에 의한 부상

선수 본인에 의한 부상을 말한다. 이는 근육 파열, 근육 경련, 또는 벽과 충돌하거나 넘어져서 생기는 타박상 등을 포함한다.

이 경우 부상을 입은 선수는 3분의 회복 시간이 주어지고, 그 이후 경기를 재개할 준비가 되지 않았다면 해당 게임을 포기하고 90초 휴식 시간을 추가적으로 갖은 후 다음 게임을 이어가야 한다. 게임 기권은 한 게임만 가능하며 이후 경기를 재개하거나 그렇지 못하다면 매치를 기권하여야 한다.

#### 14.3.2. 선수 상호간에 의한 부상

양 선수 간에 의도하지 않은 행동으로 인해 우연한 부상이 발생한 경우를 말한다. 이 경우 부상을 입은 선수는 15분의 회복 시간이 주어지고, 레프리 재량에 따라 추가로 15분이 더 주어질 수도 있다. 회복 시간 이후에도 부상을 입은 선수가 경기 재개를 할 수 없다면 상대 선수에게 매치가 부여된다. 점수는 부상이 발생하기 직전까지 얻은 점수 그대로 유지된다.

#### 14.3.3. 상대 선수에 의한 부상

부상이 전적으로 상대 선수에 의해서 발생한 경우를 말한다.

**14.3.3.1.** 부상이 상대 선수의 의도치 않은 행동으로 발생했다면, 규정 15(컨덕트)를 적용한다. 부상을 입은 선수에게 15분의 회복 시간이 주어진다. 만약 회복 시간 이후에도 부상을 입은 선수가 경기를 재개 수 없다면 부상을 입은 선수에게 매치가 부여된다.

**14.3.3.2.** 상대 선수의 고의적인 혹은 위험한 행동으로 인해 부상이 발생했고, 부상을 입은 선수가 회복을 위한 시간을 요청한다면, 부상을 입은 선수에게 매치가 부여된다. 만약 부상을 입은 선수가 회복 시간이 필요치 않아 곧바로 경기 재개가 가능하다면, 규정 15(컨덕트)를 적용한다.

### 14.4. 출혈(개정 2019.1.18.)

**14.4.1.** 출혈이 발생하면 반드시 플레이를 멈추고 출혈이 있는 선수는 코트 밖으로 나가서 즉시 출혈 부위를 치료하여야 한다. 출혈에 대한 치료 시간은 레프리의 재량에 따라 적당하게 부여한다. 경기의 재개는 출혈이 완전히 멈추고 난후 가능하며, 출혈 부위를 보이지 않게 해야 한다.

**14.4.2.** 만약 출혈이 상대방의 고의성 없이 우연히 발생했다면 규정 15(컨덕트)

## SINGLES RULES OF SQUASH – 스퀘시 단식 경기 규정

를 적용한다.

14.4.3. 만약 출혈이 상대 선수의 고의적인 혹은 위험한 행동으로 인해 발생한 것이라면, 부상을 입은 선수에게 매치를 부여한다.

14.4.4. 만약 출혈이 발생한 선수가 주어진 시간 이내에 지혈을 할 수 없다면, 해당 게임을 기권하고 90초 휴식 시간을 가진 후 다음 게임을 재개하거나, 그렇지 못하다면 매치를 기권해야 한다.

14.4.5. 만약 경기 도중 지혈한 부위에서 또다시 출혈이 발생하면, 더 이상의 회복 시간은 주어지지 않고, 출혈이 재발한 선수는 해당 게임을 기권하고 90초 휴식 시간에 추가적으로 출혈 부위를 치료해야 한다. 그러나 출혈이 계속 멈추지 않을 경우에는 매치를 기권해야 한다. **재출혈은 1차 지혈치료 후 동일 상처 부위에 레퍼리가 육안으로 혈흔을 인지할 수 있는 경우 재출혈로 간주한다.**

14.4.6. 출혈이 발생한 후, 코트는 다시 깨끗하게 재정비 되어야 하며 출혈로 인해 혈액이 묻은 의복은 교체하여야 한다.

14.5. 부상을 입은 선수는 주어진 회복 시간이 모두 지나기 전에 먼저 게임을 재개할 수 있다. 양 선수는 게임 재개 준비를 위해서 레프리의 재량에 따라 적당한 시간을 부여받는다.

14.6. 경기를 재개할 것인지 아닌지의 결정은 부상을 당한 선수만이 결정할 수 있다.

## 15. 컨덕트 (Conduct)

15.1. 선수는 본 규정 외에도 참가하고 있는 해당 토너먼트가 정하는 규정도 준수하여야 한다.

15.2. 선수는 코트 내에 어떠한 물건도 가져다 놓을 수 없다.

15.3. 선수는 경기 중에 레프리의 허락 없이 코트를 떠날 수 없다.

15.4. 선수는 심판진의 교체를 요청할 수 없다.

15.5. 선수는 어떠한 부정행위, 위험한 행위, 비신사적인 행위, 위협을 주는 행위, 혹은 스포츠맨십에 위배되는 행위를 해서는 안 된다.

15.6. 만약 선수의 행동이 적절하지 못하였다면, 레프리는 필요시 플레이를 멈추고 해당 선수에게 페널티를 주어야 한다.

적절하지 못한 행동은 다음과 같으며 이에 제한되지 않는다.

15.6.1. 언어 혹은 몸동작을 통한 욕설

15.6.2. 올바르지 못한 언행 혹은 행동, 그리고 어떤 다른 형태의 모욕행위

15.6.3. 상대 선수를 밀치는 것을 포함한 불필요한 신체 접촉

15.6.4. 과도한 스윙을 포함한 위험한 플레이

15.6.5. 심판진의 판정에 대한 불복

15.6.6. 장비 혹은 코트의 오남용

15.6.7. 불공평한 웜 업

## SINGLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 단식 경기 규정

---

- 15.6.8. 코트에 늦게 돌아오는 것을 포함한 경기지연 행위
- 15.6.9. 고의적인 방해 행위
- 15.6.10. 경기 진행 중 코치를 받는 경우
- 15.7. 선수의 행동이 적절하지 못하였다고 판단되면 그 행동의 수위에 따라 컨덕트 워닝을 비롯하여 컨덕트 스트록, 컨덕트 게임, 컨덕트 매치 등의 페널티가 주어질 수 있다.
- 15.8. 레프리는 한 선수에게 한 번 이상의 경고를 부여할 수 있고, 연속적으로 유사한 위반행위에 대해서 해당 선수에 대해 스트록 혹은 게임을 줄 수 있으며, 반복되는 같은 행위에 대해 이전의 페널티보다 높은 수위의 판정을 내린다.
- 15.9. 경고나 페널티는 레프리에 의해 언제든지 내려질 수 있으며, 이는 뽀업을 하는 시간에도 가능하며 매치가 끝난 후에도 가능하다.
- 15.10. 만약 레프리가
  - 15.10.1. 컨덕트 워닝을 부여하기 위해 플레이를 멈추었다면 렛이 주어진다.
  - 15.10.2. 컨덕트 스트록을 부여하기 위해 플레이를 멈추었다면 컨덕트 스트록 판정 결과가 그 랠리의 결과가 된다.
  - 15.10.3. 랠리가 종료된 후에 컨덕트 스트록을 부여하였다면, 그 랠리의 결과는 유지되고, 컨덕트 스트록이 추가된다. 이 경우 서비스 박스의 위치는 바뀌지 않고 그대로 유지된다.
  - 15.10.4. 게임 진행 중에 컨덕트 게임을 부여하였다면 해당 게임을, 그렇지 않다면 다음 게임에 부여된다. 후자의 경우, 게임 간 휴식시간 90초는 적용되지 않는다.
  - 15.10.5. 컨덕트 게임 혹은 컨덕트 매치를 부여하였다면, 게임 혹은 매치를 잃은 선수의 점수는 판정이 나오기 전까지 획득한 점수는 그대로 유지된다.
- 15.11. 컨덕트 페널티를 부여하였다면, 레프리는 이에 따르는 필요한 문서 작성을 완료해야 한다.

# 단 식 경 기 규 정 부 록

## APPENDIX - SINGLES RULES OF SQUASH

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

### 부록 1 - 용어정의

APPEAL	선수가 레프리에게 마커에 의해 내려진 혹은 내려지지 않은 콜에 대해 검토해달라는 요청 혹은 볼이 파손된 경우의 요청.
ATTEMPT	볼을 치기 위해 라켓을 앞으로 향한 스윙. 상대를 속이려 하는 스윙도 ATTEMPT로 간주한다. 그러나 라켓의 백스윙만 이루어지고 볼을 치기 위한 팔로우스로가 이루어지지 않았다면 ATTEMPT로 간주하지 않는다.
BOX, SERVICE-BOX CORRECTLY	서버가 서브를 넣는 장소로 슷 라인 양측 벽 쪽 부근의 사각형 지역 볼이 라켓에 맞았을 때, 라켓은 손에 있어야 하고, 한 번만 맞으며, 라켓으로 볼을 끌지 않음.
DOWN	리턴 된 볼이 틴에 맞거나, 프론트월에 맞기 전에 바닥에 먼저 맞은 경우, 혹은 프론트월에 맞은 이후 틴에 맞는 경우.
FAIR VIEW	타구된 볼이 프론트월에 맞고 나올 때, 이를 보고 리턴하기 위해 볼을 볼 수 있는 시간.
FAULT	유효하지 않은 서브.
FURTHER ATTEMPT	경기가 진행되는 상황에서 서브 넣을 때 혹은 볼을 리턴 할 때, 볼을 치기 위한 한 번 이상의 연속적인 시도
GAME	매치의 일부. 매치의 승리를 위해서 5게임 중 3게임을 이겨야하며, 혹은 3게임 중 2게임을 이겨야 한다.
GOOD RETURN	볼이 라켓에 바르게(CORRECTLY) 맞아야 하고, 프론트월을 향해 곧바로 혹은 아웃되지 않고 다른 벽면을 먼저 맞고 가며, 이후 프론트월의 틴과 아웃라인 사이로 타구되는 경우.
HAND OUT	서버의 교체
LET	랠리의 결과 양 선수 어느 쪽도 승리하지 못한 경우. 서브를 넣은 선수가 같은 서비스 박스에서 다시 서브를 넣는다.
MATCH	웜 업을 포함한 경기 전체.
NOT UP	리턴 된 볼이 라켓에 정확하게 맞지 않은 경우 볼이 라켓에 오래 머물러 있는 경우(신설 2020.10.15.) 볼을 치기 전에 바닥에 2번 이상 바운드 된 경우

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

	볼을 치려는 선수의 몸이나 의복에 닿은 경우
OUT	리턴된 볼이 아웃라인이나 아웃라인 위를 맞는 경우 아웃라인 위쪽의 구조물에 맞는 경우 코트 벽의 위쪽 모서리에 맞는 경우 벽을 넘거나 코트 밖으로 나간 경우 코트 위쪽의 구조물보다 위로 올라갔다가 내려오는 경우
QUARTER-COURT	코트 뒤쪽의 사이드월과 백월, 그리고 하프코트 라인과 숏 라인으로 둘러싸인 양쪽의 네모난 공간.
RALLY	유효한 서브 이후 어느 한 선수가 볼을 정상적으로 받아내지 못할 때까지 양 선수가 번갈아 가며 한 번 또는 그 이상 교대로 볼을 치는 것.
SERVICE-BOX	위의 BOX, SERVICE-BOX 참조.
STRIKER	볼을 치려는 선수. 상대 선수의 리턴이 프론트월에 맞은 이후 시점부터 본인이 볼을 친 후, 볼이 프론트월에 맞을 때까지는 <b>STRIKER</b> 로 간주한다.
TIN	코트 프론트월 아래 부분에 위치한, 바닥부터 가장 아래 라인까지를 덮고 있는 부분.
TURNING	볼을 칠 때 혹은 볼을 치려고 하는 위치에서, 볼을 치려는 선수의 몸 오른쪽으로 볼이 지나가서 왼쪽으로 돌아 나오는 경우(혹은 왼쪽으로 지나가서 오른쪽으로 나오는 경우)를 말한다. 볼을 치려는 선수가 실제로 볼을 치며 회전을 하였는지의 여부는 고려되지 않는다. * 볼을 치기 위해 한 쪽 방향의 스윙으로만 준비하고 있다가, 반대편 방향의 스윙으로 볼을 치기 위해 라켓 위치를 바꾸는 경우는 회전(Turning) 혹은 추가시도(Further Attempt)로 간주되지 않는다.
WINNING RETURN	상대가 받을 수 없는 유효한 리턴.
WRONG-FOOTED	선수가 볼을 칠 때 가장 빠르게 접근할 수 있는 경로가 있었음에도 볼의 진로를 잘못 예측하여 다른 방향으로 움직인 경우.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

### 부록 2 - 레프리.마커의 콜

#### 2.1. 마커

DOWN	리턴 볼이 틴에 맞거나, 프론트월에 맞기 전에 바닥에 먼저 맞은 경우, 혹은 프론트월에 맞은 이후 틴에 맞는 경우를 알리는 콜.
FAULT	서브가 유효하지 않은 경우를 알리는 콜.
HAND OUT	서버의 교체를 알리는 콜
NOT UP	리턴 볼이 유효하지 않음을 알리는 콜 라켓에 정확하게 맞지 않은 경우 볼을 치기 전에 바닥에 2번 이상 바운드 된 경우. 볼을 치려는 선수의 몸이나 의복에 닿은 경우
OUT	리턴 볼이 유효하지 않음을 알리는 콜: 아웃라인이나 아웃라인 위를 맞는 경우 아웃라인 위쪽의 구조물에 맞는 경우 코트 벽의 위쪽 모서리에 맞는 경우 코트 밖으로 나간 경우 코트 위쪽의 구조물보다 위로 올라갔다가 내려오는 경우
10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS	10-10 상황에서 점수 2점을 연달아 선취해야 게임을 승리할 수 있음을 알리는 콜. 매치에서 처음으로 10-10 상황이 나왔을 때 한번만 콜하고 그 이후는 하지 않는다.
GAME BALL	진행 중인 게임에서 승리하기까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜.
MATCH BALL	매치를 승리하기까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜.
YES, LET/LET	랠리를 다시 진행하라는 레프리의 판정을 반복하는 콜
STROKE TO (PLAYER or TEAM)	선수 혹은 팀에게 스트로크를 부여하는 레프리의 판정을 반복하는 콜.
NO LET	선수의 렛에 대한 요청이 인정되지 않았다는 레퍼리의 판정을 반복하는 콜.

#### 마커의 콜 예시(개정 2019.1.18.)

##### 1. 매치 소개

“Kim to serve, Lee to receive, best of 5 games, love-all.”

##### 2. 콜의 순서

- 1) 점수에 영향을 주는 콜 (Stroke to Kim).
- 2) 서버의 점수를 항상 먼저 콜.
- 3) 점수에 따른 설명 (Game ball).



## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

### 3. 점수를 콜 하는 방법

“Not up. Hand out, 4-3.”

“Yes let, 3-4.” (선수의 요청이 없이 심판이 판정하는 경우 let을 선언할 때는 “yes” 를 빼고 “let” or “play a let” 으로 콜)

“Stroke to Kim, 10-8, game ball.”

“Fault, hand out, 8-3.”

“Not up, 10-all: a player must win by 2 points.”

“10-8, match ball.”

“13-12, match ball.”

### 4. 게임이 끝났을 때

“11-3, game to Kim. Kim leads 1 game to love.”

“11-7, game to Kim. Kim leads 2 games to love.”

“11-8, match to Lee, 3 games to 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.”

### 5. 다음 게임의 시작

“Kim leads 1 game to love. Love-all.”

“Kim leads 2 games to 1. Lee to serve, love-all.”

“2 games all. Kim to serve, love-all.”

(1 game to love, 2 games to love의 경우에는 서브권자를 콜하지 않는다)

### 6. 컨덕트의 콜 방법

“conduct warning Kim for delaying play”

“conduct Kim, stroke to Lee for racket abuse”

“conduct Kim, game to Lee for abuse of opponent”

“conduct Kim, match to Lee for dissent of referee”

(conduct stroke to Kim 이라고 콜 해서는 안됨)

## 2.2. 레프리

FIFTEEN SECONDS 허용된 휴식 시간이 15초 남았음을 알리는 콜.

HALF-TIME 4분의 워업 시간 중 2분이 경과했음을 알리는 콜.

LET/PLAY A LET “Yes, let” 이라는 콜이 적절하지 않은 상황에서 랠리를 다시 시작 하라는 판정을 알리는 콜

(예를 들면, 어떤 선수도 렛을 요청하지 않았을 때)

NO LET 렛 요청을 받아들여지지 않음을 알리는 콜.

STROKE TO (PLAYER or TEAM) 스트로크가 부여됨을 알리는 콜.

TIME 게임 전 허용된 시간이 끝남을 알리는 콜.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

---

YES, LET	렛 판정을 알리는 콜.
CONDUCT WARNING	컨덕트 워닝 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct warning Smith for delaying play.” )
CONDUCT STROKE	컨덕트 스트록 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Kim, stroke to (상대 선수, 혹은 팀) for delay of game.” )
CONDUCT GAME	컨덕트 게임 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Lee, game to (상대 선수, 혹은 팀) for abuse of opponent.” )
CONDUCT MATCH	컨덕트 매치 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Lee, match to (상대 선수, 혹은 팀) for dissent of referee.” )

### 부록 3 - 또 다른 점수제

규정 2(점수)는 아래와 같이 대체될 수 있다

#### 1. Point-a-rally scoring to 15

- 2.1. 직전 랠리의 승자가 점수를 1점 획득하며 다음 랠리의 서브권을 가져간다.
- 2.2. 각 게임은 15점까지이며, 14-14 상황이 되면 한 선수가 연속으로 2점을 획득할 때까지 진행한다.
- 2.3. 경기는 5게임 매치(5전3선승제)를 기본으로 하나, 대회 주최 측의 결정에 따라 3게임 매치(3전2선승제)도 가능하다.

#### 2. Hand-in/hand-out scoring

- 2.1. 서버가 랠리를 이기면 점수를 획득하고, 리시버가 랠리를 이기면 점수 변화 없이 서브권만 가져간다.
- 2.2. 각 게임은 9점까지이며, 8-8 상황이 되면, 리시버는 게임을 9점까지 할 것인지(“Set 1” 이라고 한다) 아니면 10점까지 할 것인지(“Set 2” 라고 한다)를 정해야 한다. 리시버는 이 선택을 마커와 레프리, 그리고 상대 선수에게 확실하게 전달해야 한다.
- 2.3. 경기는 5게임 매치(5전3선승제)를 기본으로 하나, 대회 주최 측의 결정에 따라 3게임 매치(3전2선승제)도 가능하다.

### 부록 4 - 3심제

1. 3심제는 한 명의 센터 레퍼리(CR)와 두 명의 사이드 레프리(SRs)로 구성되며 이들은 한 팀으로서 역할을 수행한다. 3명의 심판들은 공인된 레프리들로 만약 3명의 레프리가 등급 차이가 있다면 가장 높은 자격의 레프리가 보통 센터 레프리의 역할을 한다.
2. 센터 레프리는 마커의 역할도 수행하며, 경기를 통제하고 매치 전에 두 명의 사이드 레프리와의 의견을 교환해야 한다. 그리고 가능하다면 게임과 게임 사이에도 규정을 적용하고 해석하는데 있어 일관성을 확실히 유지하게 위해 사이드 레프리들과 의견을 주고 받을 수 있어야 한다. 사이드 레프리 중에 한 명은 백업으로서 점수를 기록해야 하며 기록에 차이가 있을 경우 센터 레퍼리의 점수가 우선한다.
3. 두 명의 사이드 레프리는 뒷벽 뒤 양쪽에 위치해야 하며, 서비스 박스의 안쪽라인 연장선 상에 위치하고 센터 레프리보다 앞쪽에 일렬로 위치한다.
4. 사이드 레프리는 랠리 중간에 판정을 내리지 않고, 랠리가 끝난 후에 판정을 내리고, 오직 아래 사항에 대해서만 판정을 내릴 수 있다.
  - 4.1. 선수가 렛을 요청할 때, 또는 센터 레프리에 의해 내려진 혹은 내려지지 않은 콜, 다운, 낫업, 아웃, 폴트에 대한 어필이 있을 경우.
  - 4.2. 만약 레프리 중 어느 한 명이라도 보지 못했을 경우 판정은 “Yes, let” 이다.
  - 4.3. 만약 선수가 어필하는 이유에 대해 센터 레프리가 확실하지 않은 경우, 센터 레프리는 해당 선수에게 반드시 어필 이유를 확인하여야 한다.
  - 4.4. 만약 사이드 레프리가 선수가 어필한 것에 대해 어떤 것에 대한 어필인지 확실하지 않은 경우, 사이드 레프리는 선수의 어필 이유를 센터 레프리에게 확인하여야 한다.
5. 센터 레프리만이 시간, 컨덕트, 부상, 경기 진행의 방해, 볼, 코트 내 물체, 코트상태에 대한 결정을 내릴 수 있으며, 선수는 이에 대해 어필을 할 수 없다.
6. 모든 어필에 대해 3명의 레프리 모두가 독립적으로 동시에 판정을 내려야 한다.
7. 비디오 판독 시스템 사용의 경우를 제외하고, 레프리 3명의 판정이 다를 경우에는 다수결에 따른다.
8. 다수결에 의한 판정 결과는 레프리 개개인의 판정을 밝히지 않고 판정 결과만 센터 레프리가 알린다.
9. 3명이 레프리가 각기 다른 판정을 내렸다면(Yes let, No let, Stroke), 최종 판정은 “Yes, let” 이 된다.
10. 선수는 오직 센터 레프리와의 얘기할 수 있으며, 대화는 최소한으로 하도록 한다.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

---

11. 레프리는 판정 결과를 다음과 같이 알린다. (선호하는 순서별)

- 1) 전자 장비 (콘솔)
- 2) 레프리 판정 카드
- 3) 수신호

12. 만약 수신호를 사용한다면

Yes, let = 엄지와 검지로 ‘L’ 모양을 만든다.

Stroke = 주먹을 쥘다.

No let = 손바닥을 아래를 향하고 펼친다.

Ball was down / Not up / Out / Fault = 엄지손가락을 아래로 한다.

Ball was good = 엄지손가락을 위로 한다.

13. 3심제에서 선수의 요청으로 센터 레퍼리가 양 사이드 레프리에게 판정을 요구할 경우 not up/fault/in/out/down을 요구할 경우에는 “pick up, please” 라고 콜하고 yes, let/no let/stroke을 요구할 경우에는 “decision, please” 라고 콜한다.  
(신설 2019.1.18.)

## 부록 5 - 비디오 판독

기술적으로 지원이 가능한 대회에서 사용한다.

### 규정 / 절차 (개정 및 신설 2019.1.18.)

1. 선수는 **넛업, 폴트, 아웃**에 대해서만 **센터 레프리**에게 **비디오 리뷰**를 요구할 수 있다. 선수마다 게임당 한 번의 비디오 리뷰 기회가 주어지고, 비디오 리뷰의 결과 선수의 어필이 받아들여지면, 리뷰 기회는 계속 남는다.
2. 비디오 리뷰를 통한 판정은 **비디오 리뷰 판독관**이 하며, 이 판정이 최종 판정이 되고, 판정 결과는 **센터레프리를 통해 선수에게 전달**된다.
3. 선수가 비디오 리뷰를 요청할 경우에는 **센터 레프리**에게 즉시 확실하게 “Video review, please.” 라고 말한다.
4. 선수가 비디오 리뷰를 요청할 경우에는 **센터 레프리**는 즉시 **판독관**에게 “Video review, please. Kim on the not up/fault/out decision” 이라고 말한다.
5. **센터 레프리**는 **판독관**의 판정 결과에 따라 **원심이 유지**된 경우는 “not up/fault/out decision upheld, Kim has no review remaining” **원심이 파기**된 경우는 “not up/fault/out decision overruled, Kim has 1 review remaining” 이라 선수에게 말한다.
6. 점수가 10-10 상황이 되면, 양 선수 모두 비디오 리뷰의 기회가 1회 다시 주어진다. 만약 그 전에 비디오 리뷰를 사용하지 않았더라도 합쳐지지 않고 계속 기회는 1회 뿐이다. 비디오 리뷰를 사용하지 않았다고 하여도 쓰지 않은 기회가 다음 게임으로 이어지지 않는다. **센터 레프리**의 콜은 다음과 같다  
“10-all, a player must win by 2 points. Each player has 1 review available.”
7. 기술적인 문제로 비디오 리뷰가 되지 않았을 경우, 리뷰 기회는 소멸되지 않는다.
8. 비디오 판독이 시행되는 경기중 3심의 판정이 모두 다를 경우, 선수의 비디오 판독 요청 기회가 소멸되었을 때는 비디오 판독은 불가하며, ‘Yes let’ 으로 처리한다.
9. 비디오 판독이 시행되는 경기지만 해당 코트에 카메라가 설치 되어있지 않는 경우에 3심의 판정이 모두 다를 경우 ‘Yes let’ 으로 처리한다.

## 부록 6 - 보호안경

세계스쿼시연맹은 모든 스쿼시 선수들에게 뒀 업을 포함한 모든 경기 진행 중에 국가 기준과 규격에 맞는 적합한 재질의 눈 보호안경(고글) 착용을 의무화하고 있다. **보호안경 기준은 세계스쿼시연맹(WSF)의 기준을 따른다.(개정 2020.10.15.)** 적합한 품질의 보호안경을 고르고 착용하는 것은 선수 스스로의 책임이며 보호안경 착용은 세계스쿼시연맹이 주관하는 복식경기 및 주니어 경기(**만 18세 미만**)에 참가하는 선수들에게는 의무사항으로 적용된다.

## 부록 7 - 단식 코트 규정

### 7.1. 단식 코트 형태 및 규격(개정 2019.2.18.)

#### 코트형태

스쿼시 코트는 다양한 높이의 4개의 벽(프론트월, 백월, 두 개의 사이드월)으로 둘러싸인 직사각형 형태의 코트이다. 코트 바닥은 수평이 맞아야 하고 코트 위쪽으로는 CLEAR HEIGHT가 있어야 한다.

#### 코트규격

코트의 세로 길이	9750 mm
코트의 가로 길이	6400 mm
코트의 대각선 길이	11665 mm
바닥부터 프론트월 라인까지의 높이	4570 mm
바닥부터 백월 라인까지의 높이	2130 mm
바닥부터 서비스 라인까지의 높이	1780 mm
바닥부터 틴 위쪽 라인까지의 높이(남,녀 시니어 단식)	430 mm
바닥부터 틴 위쪽 라인까지의 높이(남,녀 주니어 단식)	480 mm
쇼트 라인부터 백월까지의 길이	4260 mm
라인 안쪽으로 서비스 박스의 길이	1600 mm
모든 라인의 폭	50 mm
바닥으로부터의 코트 최소한의 높이	5640 mm

#### 코트시설

1. 사이드월 라인은 프론트월 라인과 백월 라인과 연결되며 비스듬히 그어져 있다.
2. 서비스 박스는 쇼트 라인과 사이드월과 다른 두 개의 라인을 이용하여 정사각형 모양으로 그려진다.
3. 코트 내 가로, 세로, 대각선 길이는 바닥으로부터 1000 mm 위에서 측정한다.
4. 프론트월 라인, 사이드월 라인, 백월 라인, 그리고 틴의 상부 50 mm부분은 사선으로 깎여져 있도록 한다. 이는 볼이 이 부분에 맞을 경우 방향이 바뀌어 라인에 맞았음을 쉽게 확인할 수 있도록 해준다.
5. 틴은 프론트월 부터 45 mm이상 돌출되지 않도록 한다.
6. 코트의 출입문은 백월 중앙에 위치하는 것이 바람직하다.
7. 일반적인 코트의 규격은 부록 7.2 참조

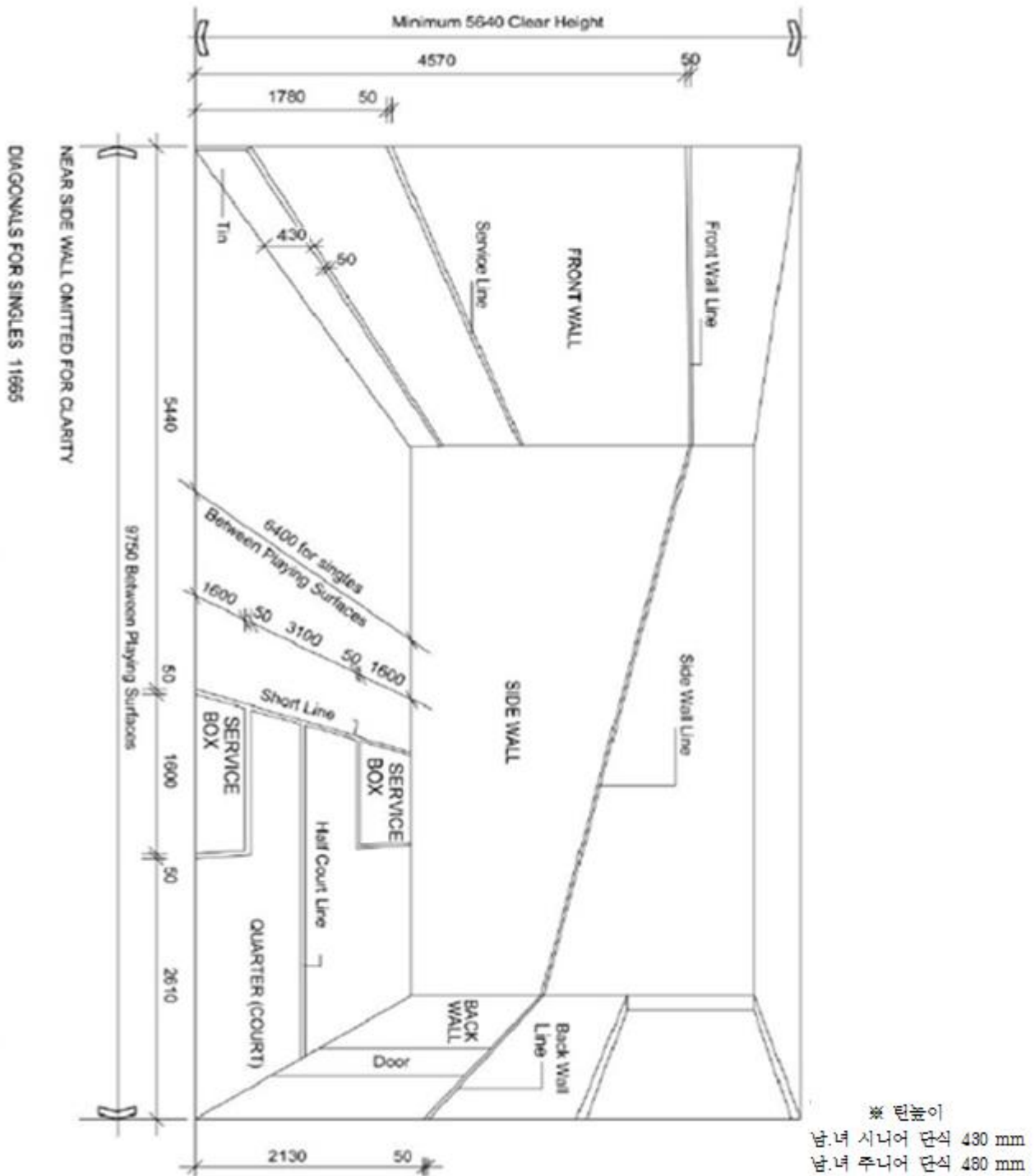
#### 코트 설치

스쿼시 코트는 적절한 볼의 바운드가 가능하고 경기를 진행하기에 적합한 다양한 재질로 시설되어야 하며, 각 나라 또는 대회 주최 측은 WSF의 스쿼시 코트의 규격과 재질의 기준에 관한 권고 기준 사항에 부합되는 경기장을 갖추어야 한다.



# APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

## 7.2. 단식 스쿼시 코트 규격(단위: mm)(개정 2019.2.18.)



## 부록 8 - 볼의 규격

### 1. 더블 옐로 닷 볼 (노란색 점 두 개, 경기볼)

- 지름(mm)  $40.0 \pm 0.5$
- 무게(g)  $24.0 \pm 1.0$
- 강도(N/mm) 섭씨 23도에서  $3.2 \pm 0.4$
- 봉합강도(N/mm) 최소 6.0
- 리바운드 탄력 254 cm에서 낙하
- 섭씨 23도에서 최소 12%
- 섭씨 45도에서 25% - 30%

### 2. 싱글 옐로 닷 볼 (노란색 점 한 개, 클럽볼)

- 지름(mm)  $40.0 \pm 0.5$
- 무게(g)  $24.0 \pm 1.0$
- 강도(N/mm) 섭씨 23도에서  $3.2 \pm 0.4$
- 봉합강도(N/mm) 최소 6.0
- 리바운드 탄력 254 cm에서 낙하
- 섭씨 23도에서 최소 15%
- 섭씨 45도에서 30% - 35%

## 기타사항

- 위의 세부사항에 따른 볼을 테스트 하는 전체 과정은 WSF로부터 통용된다. 요청이 들어온 경우에 WSF는 표준 절차에 따라 볼의 테스트를 진행한다.
- 볼의 스피드를 빠르게 하거나 혹은 느리게 하는 것에 대한 규격 기준은 없다. 볼의 스피드는 선수의 능력 혹은 코트의 온도에 따라 달라질 수 있는 부분이며, 상기 규격 기준을 만드는 데 사용된 코트와 다른 코트라면 볼의 속도가 달라질 수 있기 때문이다. 위의 표기된 기준과 비교했을 때 볼의 지름이나 무게가 다르다면 볼은 빨라질 수 있다. 세계스쿼시연맹은 볼에 볼의 속도나 용도를 알 수 있도록 인쇄 하는 것을 권장하고 있다.

이제 막 시작한 초급자 혹은 중급자의 경우 아래 볼을 사용할 것을 권장한다.

초급자: 리바운드 탄력 - 섭씨 23도에서 최소 17%, 섭씨 45도에서 36% - 38%

중급자: 리바운드 탄력 - 섭씨 23도에서 최소 15%, 섭씨 45도에서 33% - 36%

상기 기준을 모두 만족하는 볼의 규격은 WSF에서 제공받을 수 있다.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

---

볼의 속도에 대한 표기는 아래와 같다.

매우 느림 - 노란색 점 (점 하나 혹은 두 개)

느림 - 흰색 혹은 녹색 점

보통 - 빨간색 점

빠름 - 파란색 점

3. 월드 챔피언십을 비롯한 동등한 기준을 가지는 경기에서는 상기 요건을 충족하는 표준 옐로우 더블 닷 볼(경기용)을 사용한다. 챔피언십에 사용되는 볼에 대해 적합여부에 대한 추가적인 독자적 테스트는 WSF와 검증된 선수들에 의해 실시될 수 있다
4. 노란색 점 볼의 지름이 40.0 mm보다 크지만 그 외 다른 규격을 만족하는 경우에는 대회 주최 측에서 인정할 경우 해당 토너먼트에서 사용될 수 있다.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

### 부록 9 - 라켓의 규격

#### 라켓 크기

최대 길이 .....	686mm
최대 너비 (샤프트의 오른쪽각도에서 측정 되어진 것) .....	215mm
최대 스트링 길이 .....	390mm
최대 스트링 면적 .....	500cm <sup>2</sup>
최소 프레임 폭 / 모든 부착물 포함 .....	7mm
(라켓을 바닥에 내려놓고 수직 위에서 너비 측정)	
최대 프레임 폭 / 모든 부착물 포함 .....	26mm
(라켓을 바닥에 내려놓고 바닥으로부터 프레임의 수직 높이를 측정, 모든 부착물 포함)	
프레임 외각 굴곡의 최소 반경 .....	50mm
프레임이나 다른 구조물의 모서리의 최소 반경(모든 부착물 포함) .....	2mm

#### 라켓 무게

최대 무게 255 g

#### 라켓 구성

- a) 라켓의 헤드는 스트링이 감겨있는 부분 혹은 스트링으로 둘러싸인 부분으로 정의한다.
- b) 스트링과 매듭은 라켓 헤드 안에서 마무리되어야 하며, 라켓의 재질이나 디자인에 의해 위 사항이 불가능한 경우, 라켓 범퍼로 안전하게 마무리 되어야 한다.
- c) 라켓 범퍼는 부드러운 재질로 만들어져야 하며, 바닥이나 벽과의 마찰로 인해 날카롭게 변형되지 않는 재질이어야 한다.
- d) 라켓 범퍼는 흰색 혹은 무색의 재질이어야 한다. 제조사에 의해 디자인 목적으로 색상이 갖추어져 나온 경우, 제조사는 해당 제품이 WSF 기준에 충족되며 바닥이나 벽면에 색이 묻어나지 않는다는 것을 증명하여야 한다.
- e) 라켓 프레임은 색상을 띄고 있을 수 있으며, 이는 정상적인 경기 중 발생할 수 있는 접촉으로 인해 바닥이나 벽면에 자국을 남기지 않는 것이어야 한다.
- f) 스트링은 동물의 거트, 나일론 혹은 합성 재질로 만들어질 수 있으며 금속으로 된 재질은 사용할 수 없다.
- g) 스트링은 두 개의 면(예, 가로/세로)으로 이뤄질 수 있으며, 번갈아 꼬아가며 라켓에 감겨진다. 최종적으로 완성된 스트링은 라켓 헤드에서 하나의 수평으로 된 면을 형성한다.

## APPENDIX-SINGLES RULES OF SQUASH-스쿼시 단식 경기 규정 부록

---

- h) 라켓에 부착되는 어떠한 것도 그 목적은 라켓의 마모 혹은 진동을 막거나 최소화 하기 위한 것으로 제한한다. 부착물의 위치나 크기는 적절한 수준이어야 하며, 부착물은 라켓 면에서 볼이 맞는 부위에는 위치할 수 없다.  
(볼이 맞는 부위는 스트링 가로/세로가 만나는 부위를 말한다.)
- l) 지름 50 mm 이상의 구형 물체가 라켓을 통과할 수 있을 정도로 스트링이 감겨있지 않은 부분이 있어서는 안 된다.
- j) 라켓은 라켓을 바닥 내려놓고 보았을 때 좌우 대칭 구조이어야 한다.
- k) 라켓 규격에 관한 변경 사항은 시행 2년 전에 공지하여야 한다. WSF는 라켓과 관련하여 그 사안이 위의 기준에 충족되는지 여부를 결정하며, 그 결과에 따라 위 기준의 이해를 돕기 위해 가이드라인을 제공한다.

## 부록 10 - 코칭 행위

코칭 행위는 선수와 이야기하는 것, 지시를 내리는 것을 포함한 모든 것을 지칭하며, 매치가 이루어지는 동안에는 오직 게임과 게임 사이 휴식 시간에만 가능하다.

### 선수 분석 장비

아래 서술된 선수 분석 장비는 선수가 경기 중 착용할 수 있으며, 이 장비들은 부착된 상태로 계속 사용할 수 있는 것이어야 한다. 선수 몸에 부착되는 모든 장비는 안전성 여부에서 적합하다고 판단되어야 하며, 그 외 적용되는 규정을 준수해야 한다.

선수 분석 장비는 기량 점검을 위해 아래와 같은 작업을 수행할 수 있다.

- A. 녹화, B. 저장, C. 전송, D. 분석, E. 선수와의 소통

선수 분석 장비는 매치가 진행되는 동안 녹화 및 저장이 허용된다. 그러나 이 정보는 매치가 진행되는 동안은 선수에게 전달될 수 없다.

# 복 식 경 기 규 정

## DUBLES RULES OF SQUASH

# DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

◇ 용어설명 : 부록 1 참조

◇ 기본원칙 : 스쿼시 복식경기는 사방이 벽으로 둘러싸인 한정된 코트에서 진행되며 속도가 매우 빨라 모든 경기 상황에서 지켜져야 할 필수적인 두 가지 원칙이 있다.

## 1) 안전

선수는 항상 선수의 안전을 최우선으로 생각해야 하며, 상대 선수에게 위험을 줄 수 있는 어떠한 행동이나 플레이를 해서는 안 된다.

## 2) 페어플레이

선수 간에는 상호 존중이 바탕이 되어야 하며 정직한 방법으로 플레이를 하여야 한다.

## 1. 경기(The Game)

1.1. 스쿼시 복식 경기는 두 명의 선수로 구성된 두 팀 간에 이루어지며, 각각의 선수들은 볼을 칠 수 있는 라켓을 가지고 있어야 한다. 이때 사용되는 코트, 볼, 라켓은 WSF(세계스쿼시연맹)가 지정한 규격에 따라야 한다.

(부록 7, 8, 9 참조)

1.2. 각 랠리는 서브로부터 시작되며 랠리가 끝날 때까지 양 팀 두 선수 중 누군가 한사람이 자유롭게 칠 수 있으며 상대 팀과 한 번씩 번갈아가며 볼을 주고 받는다.(복식 규정 6 참조)

1.3. 경기는 플레이에 영향을 주는 일이 발생하지 않는 한 계속 진행된다.

## 2. 점수(Scoring)

2.1. 직전 랠리의 승자가 1점을 획득하며, 서브를 넣는 팀이 랠리를 이겼을 때 서브를 계속 유지하고 서브를 받는 팀이 랠리를 이겼을 경우에는 서브가 상대 팀으로 넘어간다.

2.2. 각 게임은 11점까지이며, 10:10 상황이 되는 경우에도 동일하다.

2.3. 경기는 5게임 매치(5전3선승제)를 기본으로 하나, 대회 주최 측의 결정에 따라 3게임 매치(3전2선승제)로 변경 할 수 있다.

2.4. 이 외에 다른 점수 방식은 부록 3을 참조한다.

## 3. 레프리,마커 (Officials)

3.1. 경기에는 보통 공식적인 한 명의 레프리와 한 명의 마커로 구성되며, 레프리나 마커 모두 점수와 서브, 정확한 서비스 박스를 기록하여야 하여야 하고 서브순서와 어느 방향에서 서브 리시버를 할 것인지 기록해야 한다.



## DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정

- 3.2. 경기에 레프리 한 명만 있을 경우, 레프리가 마커의 역할까지 모두 수행한다. 이 경우에도 선수는 통상적으로 마커 혹은 레프리에게 할 수 있는 어필을 할 수 있다.
- 3.3. 레프리의 위치는 코트 백월 중앙이며 최대한 백월에 가깝게 위치하고, 아웃라인 바로 위에서 경기를 볼 수 있어야 한다.
- 3.4. 또 다른 심판 시스템인 3-Referee System(3심제)는 부록 3을 참조한다.
- 3.5. 심판이 선수들을 부를 때는 팀 이름을 사용해야 하나 각각의 선수를 부를 때는 가능하다면 성명에서 성만 사용한다.
- 3.6. 마커
  - 3.6.1. 경기의 시작, 매 게임의 시작 및 결과, 전체 경기의 결과를 알려야 한다.
  - 3.6.2. 적절한 상황에 따라 폴트(fault), 다운(down), 아웃(out), 낫업(not up), 스톱(stop)과 같은 콜을 해야 한다.
  - 3.6.3. 서브 혹은 서브 리턴이 유효한지 확실하지 않을 경우에는 콜을 하지 말아야 한다.
  - 3.6.4. 한 번의 랠리가 끝난 직후에는 지체 없이 점수를 알려야 하며, 서브를 넣은 선수의 점수를 먼저 말하고, 서브권이 바뀔 경우라면 핸드아웃(hand out) 콜을 먼저 한 후 다시 점수를 말한다.
  - 3.6.5. 선수의 렛에 관한 어필이 있을 후 레프리에 의해 판정이 내려지면, 레프리의 결정을 반복해서 알려야 하고, 그 후에 점수를 알려야 한다.
  - 3.6.6. 마커의 콜 혹은 콜이 없을때 선수가 어필했을 경우 레프리의 판정이 나올 때까지 기다려야 하고, 그 이후에 점수를 알려야 한다.
  - 3.6.7. 선수가 게임을 승리하기까지 1점만 남은 상황에서는 게임 볼(game ball)이라고 콜 하고, 선수가 매치를 승리하기까지 1점이 남은 상황에서는 매치 볼(match ball)이라고 콜 한다.
- 3.7. 레프리(레프리의 판정은 최종적인 결정이다.)
  - 3.7.1. 코트가 경기를 진행하기 적합하지 않다고 판단되면 경기를 연기해야 하며 만약 경기 중에 코트가 플레이를 할 수 없는 상태가 된다면 즉각 경기를 중지시켜야 하고, 경기가 재개될 때에는 경기가 중단 되었던 당시의 점수에서부터 다시 시작하며 선수들에게 그 점수를 알려줘야 한다.
  - 3.7.2. 경기를 진행하는 선수와 무관하게 코트 안에서 랠리에 영향을 미치는 상황이 발생 하였다면 렛이 주어진다.
  - 3.7.3. 선수가 규정된 시간 내에 경기를 위해 코트에 입장하지 않거나 플레이를 할 준비를 하지 못하였다면 상대 팀(이미 준비된 팀)에게 매치를 부여 할 수 있다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

---

- 3.7.4. 마커의 콜에 대한 어필이나 콜이 없는 것에 대한 어필, 렛에 관한 어필 등 모든 상황들은 규정에 따라 판정한다.
- 3.7.5. 마커의 콜이 없거나 콜이 일치 하지 않는다면 다시 판정을 내려야 하며 필요에 따라 렛리를 중단 시킬 수 있다.
- 3.7.6. 점수에 대한 마커의 콜이 잘못된 경우 곧바로 정정해야 하며 필요에 따라 렛리를 중단시킬 수 있다.
- 3.7.7. 시간에 대한 규정을 엄격히 준수해야하며 “15 seconds”, “Half-time” “Time” 과 같은 콜을 해야 한다. 선수는 레프리의 결정에 대한 콜을 들을 수 있는 거리에 있어야 하며 이는 선수의 책임이다.
- 3.7.8. 선수가 볼에 맞았을 경우 이에 적절한 판정을 내려야한다.(규정 9 참조)
- 3.7.9. 마커의 콜이나 콜을 하지 않은 것에 대한 어필을 확실하게 결정할 수 없다면 렛을 부여할 수 있다.
- 3.7.10. 선수가 무엇 때문에 판정에 대해 어필을 하는지 확실하지 않다면 선수에게 설명을 요청하여야 한다.
- 3.7.11. 필요한 경우 선수에게 판정에 대한 이유를 설명해 줄 수 있다.
- 3.7.12. 레프리는 반드시 코트에 있는 선수들에게 자신의 결정을 알려야 하며, 이러한 결정은 선수들뿐만 아니라 마커와 관중들까지도 들을 수 있도록 큰 소리로 알려야 한다.
- 3.7.13. 선수의 행위가 적절하지 않다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.
- 3.7.14. 선수를 제외한 다른 사람의 행위가 경기에 지장을 초래하거나 불쾌감을 준다고 판단되면, 그 행위가 중단되거나 문제를 일으킨 사람에 대해 퇴장 조치가 취해질 때까지 경기를 중단해야 한다.

### 4. 워업 (The Warm-up)

- 4.1. 경기 시작 전 각 팀은 플레이 할 코트 위에서 2분간 워업 할 시간이 주워지며 어느 팀이 워업을 먼저 할 것인지는 라켓을 돌려서 결정한다.
- 4.2. 각각의 2분이 끝난 시점에 레프리는 Time 이라고 콜을 해야 한다.
- 4.3. 두 팀에 속한 선수들의 워업에 있어서 모든 선수들이 볼을 칠 수 있는 동등한 기회를 가져야 한다. 한 선수 또는 한 팀이 지나치게 많은 시간을 사용해서 불공평하게 워업을 한다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.

### 5. 서브 (The Serve)

- 5.1. 라켓을 돌려서 서브 우선권을 따낸 팀이 최초의 서브권을 갖는다.
- 5.2. 경기 시작할 때 양 팀은 각자의 팀 선수 2명중 누가 먼저 서브를 넣을 것인지 서브 순서를 정하고 그 순서를 레프리와 상대팀에게 알려야 한다. 정해진 서브 순서는 매치가 종료될 때까지 그대로 유지해야 한다.
- 5.3. 첫 서브는 라켓의 돌려 서브권을 따낸 팀에서 첫 번째 서버가 지정되며, 랠리에서 질 때까지 박스를 번갈아 가며 서브를 넣는다. 랠리에서 지면 서브를 넣었던 팀은 서브권을 상대팀에게 넘겨줘야 하며 리시버 팀이 된다.
- 5.4. 서브를 넣는 팀의 첫 번째 서버가 그 팀이 랠리를 질 때까지 서비스를 유지한다.
- 5.5. 이 과정은 각 팀의 두 번째 서버에게도 똑같이 적용된다.  
(A팀, B팀 경기 시 서브순서 : A1 ▶ B1 ▶ A2 ▶ B2 / 로테이션)
- 5.6. 두 번째 게임부터 처음 서브권은 이전 게임을 이긴 팀이 갖는다.
- 5.7. 매 게임이 시작될 때 그리고 서버가 바뀐 후에, 서버는 어떤 박스에서 넣을지 선택한다. 서브를 하는 동안, 그 서버는 박스를 번갈아 가면서 서브를 넣어야 한다.
- 5.8. 매 게임이 시작될 때 각 팀은 하프코트라인 오른쪽에서 서비스를 받을 한 명의 파트너를 지정한다. 그 파트너는 하프코트라인 오른쪽에서 서비스를 받고 다른 한 사람은 그 왼쪽 방향에 위치한다(나머지 한 사람은 하프코트라인 왼쪽에서 서브를 받고 다른 한 사람은 그 오른쪽 방향에 위치한다). 각 팀의 선수는 매 게임 시작 전 미리 정한 방향과 동일한 지정 위치에서 서브를 받아야 한다.
- 5.9. 같은 팀의 파트너들은 새로운 게임이 시작될 때 서브를 받는 방향을 바꿀 수 있으며 첫 게임을 시작할 때와 마찬가지로 레프리와 상대팀에게 변경(서브를 받는 위치 변경)사항을 알려야만 한다.
- 5.10. 랠리가 렛으로 중단된 경우, 서버는 직전의 동일한 서비스 박스에서 다시 서브를 시작한다.
- 5.11. 만약 서버가 잘못된 서비스 박스에서 서브를 넣으려 하거나, 양 팀 선수가 정확한 서비스 박스를 알지 못하는 경우, 마커는 어느 서비스 박스가 맞는지 알려주어야 한다.
- 5.12. 만약 올바른 박스가 어디인지, 어떤 선수가 서브를 넣어야 하는 것인지에 대한 문제가 발생할 경우 레프리의 결정에 따른다.
- 5.13. 마커의 스코어 콜이 나왔다면, 선수는 바로 경기를 진행한다. 불필요하게 경기를 지연시켜서는 안 되며 서버는 상대 팀 선수가 리턴 할 준비가 되어 있는지 확인한 후 서브를 넣어야 한다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

### 5.14. 유효한 서브

5.14.1. 서브는 손이나 라켓을 사용해도 무방하며 손이나 라켓에서 볼을 이동 시켜(볼이 손이나 라켓에 닿지 않고 공중에 떠있는 상태) 어떠한 곳에도 닿지 않은 상태에서 라켓으로 처음 혹은 추가적인 시도에 의해서 올바르게 볼을 쳤을 경우

5.14.2. 서브를 넣는 순간, 서버의 한 쪽 발은 서비스 박스 안 바닥에 닿아 있고, 그 발의 어느 일부가 서비스 박스 라인에 닿지 않았을 경우

5.14.3. 서브된 볼이 어느 곳에도 먼저 닿지 않고 프런트월의 서비스 라인 위와 아웃라인 밑 부분에 정상적으로 맞았을 경우. 단 프런트월과 사이드월이 만나는 모서리에 동시에 맞는 경우는 유효 서브로 인정하지 않는다.

5.14.4. 서브된 볼이 리시버에 의해 발리로 리턴 된 경우를 제외하고, 서버가 서브를 넣은 서비스 박스 반대편에 위치한 퀸터 코트 안에 볼이 정상적으로 떨어졌을 경우. 단 어떠한 라인에라도 닿았을 경우는 유효서브로 인정하지 않는다.

5.14.5. 서브된 볼이 아웃되지 않은 경우

5.15. 서브가 규정 5.14에 적합하지 않은 경우 서브는 fault이고 서브를 받는 팀이 그 랠리를 이기게 된다.

참고: 서브는 서비스 라인 또는 숏 라인 또는 하프코트라인, 또는 그 코트 어떤 라인이라도 볼이 닿을 때는 fault이다.

5.16. 만약 선수가 볼을 공중에 띄워 놓고 볼을 치려는 시도를 하지 않았다면 서브가 아니며 볼을 다시 공중에 띄워 서브를 재시도 할 수 있다.

5.17. 상대 선수가 리턴 할 준비가 되지 않은 상태에서 서브가 정상적으로 들어왔을 경우, 볼을 받으려는 시도를 하지 않았다면 렛이 주어진다. 그러나 그 서브가 유효한 서브가 아니었다면 서버는 그 랠리를 잃게 된다.

5.18. 만약 서버가 잘못된 서비스 박스에서 서브를 넣고 랠리가 진행되어, 그 랠리를 승리했다면, 점수로 인정되며 다음 서브는 반대쪽 서비스 박스에서 서브를 넣어야 한다.

5.19. 서버는 마커가 점수에 대한 콜을 마칠 때까지 서브를 넣지 말아야 한다. 만약 서버가 마커의 콜이 끝나기 전에 서브를 넣으려 하거나 넣었다면 레프리는 플레이를 즉시 중지 시키고 서버에게 스코어 콜이 완료될 때까지 기다리도록 지시해야 하며 이때 마커는 지체 없이 점수를 콜 해야 한다.

### 6. 플레이 (The Play)

- 6.1. 유효 서브가 이루어진 후부터는 어느 한 팀의 선수가 유효 리턴에 실패할 때까지 양 팀 선수가 번갈아 가며 볼을 주고받는 플레이는 계속된다. 플레이가 중단 되는 경우는 규정에 따라 선수가 렛에 관한 요청 또는 어필을 하거나 심판 중 한 명이 콜을 할 때까지, 그리고 볼이 직접 선수나 선수의 옷에 맞거나 공을 치지 않는 누군가의 라켓에 맞았을 경우이다.
- 6.2. 유효한 리턴
  - 6.2.1. 상대 팀 선수가 친 볼을 바닥에서 2회 이상 바운드되기 전에 정상적으로 친 경우(첫 번째 바운드 없이 발리로 쳐도 무방)
  - 6.2.2. 리턴한 공이 곧 바로 앞 벽(틴 위쪽과 아웃라인 아래)에 맞거나, 옆 벽이나 뒷벽을 맞고 난 후 앞 벽에 맞은 경우(단 볼이 앞 벽에 닿기 전에 바닥에 먼저 닿거나, 볼을 치려는 선수의 신체나 의복, 혹은 상대 팀 선수의 라켓이나 신체, 의복 등에 닿으면 안 된다.)
  - 6.2.3. 볼이 틴에 맞지 않고 앞 벽에 맞고 정상적으로 튀어 나오는 경우.
  - 6.2.4. 아웃 라인에 닿거나 넘지 않은 경우.

### 7. 휴식시간 (Intervals)

- 7.1. 워업이 끝난 후 경기 시작 전, 그리고 매 게임 사이에는 최대 90초의 휴식 시간이 허용된다.
- 7.2. 선수들은 휴식시간이 끝나는 시점에 경기를 시작(재개)할 준비가 되어있어야 한다. 양 팀 선수가 동의할 경우에는 90초의 휴식시간을 모두 쓰지 않고 경기를 시작(재개)할 수 있다.
- 7.3. 선수의 장비에 이상이 있는 경우 장비 교체를 위해 최대 90초의 시간이 허용된다. 선수의 장비에는 안경, 콘택트렌즈, 보안경을 포함한다. 선수는 가능한 빠르게 장비를 교체하여야 하며, 이를 위반할 경우에는 규정 15(컨덕트)를 적용한다.
- 7.4. 부상 혹은 출혈에 따른 휴식시간은 규정 14를 적용한다.
- 7.5. 휴식시간에도 볼을 이용한 워업은 가능하다.

### 8. 방해 행위 (Interference)

- 8.1. 볼을 치려고 하는 선수는 상대팀 선수의 방해로부터 자유로울 권리를 갖는다. 적절한 팔로우 스윙을 마친 후에 그 선수가 포함된 팀의 선수들은 방해를 피하기 위한 노력을 해야 한다. 볼이 앞 벽을 맞고 나왔을 때 상대 팀 선수가 아래 조건을 충족할 수 있도록 해야 한다.
  - 8.1.1. 방해 받지 않고 볼을 향해 바로 접근할 수 있는 경로 확보
  - 8.1.2. 적절한 스윙이 가능한 공간 확보.
  - 8.1.3. 볼을 프런트 월 어느 부분으로든지 칠 수 있는 자유.
- 8.2. 상대 선수들이 위의 조건을 제공하지 않을 때는 방해로 간주한다.
  - 8.2.1. 볼을 치려는 선수가 방해 행위가 있었다고 판단되면 랠리를 중단하고 렛을 요구할 수 있으며, “Let, please” 라고 말하며 렛을 요구한다. 렛을 요구할 경우에는 방해 행위가 일어났다고 판단되는 즉시 하여야 한다.
  - 8.2.2. 볼을 칠 차례가 된 팀 선수나 방해를 받은 선수(들)만이 어필할 수 있다. 단, 두 선수 모두가 볼을 치려고 시도한 경우였다면 그때는 두 선수 모두가 어필을 할 수 있다.

참고 사항 :

  - 선수가 위의 방법과 다른 방법으로 렛을 요청하는 경우라도 레프리는 선수의 렛 요청을 인지해야 한다.
  - 선수가 렛을 요청하는 경우에는 스트로크에 대한 요청 역시 포함된다.
  - 보통의 경우, 볼을 치려고 하는 선수가 방해에 대해 렛을 요청 하지만 만약 볼이 앞 벽에 닿기 전에 볼을 치지 않는 선수가 접근 할 수 없는 것에 대해 렛을 요청하거나, 심지어 그 선수가 볼을 치지 않는 선수였을지라도 그 요청은 고려되어야 한다.
- 8.3. 레프리는 선수의 렛에 대한 어떤 요청이 이유가 불확실한 경우 선수에게 이유를 설명도록 해야 한다.
- 8.4. 레프리는 선수의 렛에 대한 어필 없이도 안전상 필요하다고 판단되는 경우 랠리를 중단하고 렛 또는 스트로크를 부여할 수 있다.
- 8.5. 볼이 타구된 후, 볼을 받으러 가는 선수가 렛을 요청 했으나 볼이 다운 혹은 아웃이 되면, 그 랠리는 볼을 받으러 가는 랠리를 요청한 선수의 팀이 승리한다.
- 8.6. 일반사항

아래 조항들은 방해 행위로 보여 지는 모든 상황에서 적용된다.

  - 8.6.1. 만약 볼을 치려는데 방해가 없었고 부상의 위험요소가 없었다면 노렛이 주어진다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

- 8.6.2. 만약 방해 행위가 있었다라도 방해 행위가 일어나지 않은 상황에서 선수가 유효 리턴을 하지 못했을 것이라고 판단되는 경우 노렛이 주어진다.
- 8.6.3. 만약 방해 행위가 있었다라도 플레이를 계속한 후 방해 행위가 있었던 시점을 지나서 렛을 요구하면 노렛이 주어진다.
- 8.6.4. 만약 같은 팀의 방해가 발생했다면, 그리고 파트너들끼리만 서로 방해를 일으켰다면 노렛이 적용된다.
- 8.6.5. 만약 방해 행위가 있었다라도, 이 방해 행위가 볼을 치려는 선수로 하여금 유효 리턴을 하지 못하도록 시야와 경로를 막지 않았다면, 그리고 그 방해 행위가 경미한 방해 행위였다고 판단되면 노렛이 주어진다.
- 8.6.6. 만약 볼을 치려고 하는 선수가 유효한 리턴이 가능했으나 상대 팀 선수가 방해하지 않으려는 최선의 노력을 다하지 않았다고 판단되는 경우 볼을 치려고 하는 팀에게 스트록이 주어진다.
- 8.6.7. 만약 볼을 치려는 선수는 유효 리턴이 가능했고 상대 선수 역시 방해하지 않으려는 최선의 노력을 다하였다고 판단되는 경우, 규정 8.10 이 적용되지 않는 한 렛이 주어진다.
- 8.6.8. 만약 볼을 치려는 선수가 랠리를 끝낼 수 있는 워닝 리턴이 가능했으나 방해 행위가 일어났다면, 볼을 치려는 팀에게 스트록이 주어진다.
- 8.6.9. 만약 볼을 치려고 하는 팀 선수가 렛을 요청하고 레프리의 결정이 요청과 다르다면 볼을 치려고 하는 팀에게 보다 유리한 결정을 내려야 한다. 예를 들면, 만일 레프리의 판정이 하나의 요청에는 “Stroke” 이고 다른 하나에 요청에는 “Let” 일 경우 레프리는 스트록을 주어야 한다. 그리고 만일 레프리의 판정이 하나의 요청에는 “Let” 이고 다른 하나의 대해서는 “No Let” 인 경우 레프리는 “Let” 을 주어야 한다.
- 규정 8.6과 더불어 다음 조항은 특정 상황에 적용 된다.
- 8.7. 진로(볼에 가장 빠르게 접근하는 경로)
- 만약 볼을 치려고 하는 선수 중에 한 명이 볼에 바로 접근하기가 어려웠다고 렛을 요청한다면
- 8.7.1. 방해가 일어나긴 했으나, 선수가 경기의 지속을 위해서 볼 쪽으로 다가가려는 최선의 노력을 기울이지 않았다고 판단되면 노렛이 주어진다.
- 참고 : 단 경기의 지속을 위한 최선의 노력에 상대 선수와의 접촉은 최선의 노력으로 간주하지 않는다. 상대 선수와의 접촉이 일어났으나, 피할 수 있는 접촉이었다면 규정 15(컨택트)를 적용한다.
- 8.7.2. 만약 볼에 바로 접근할 수 있는 진로가 있었으나, 다른 진로를 택해 접근하여 방해 행위에 대해 렛을 요구하면 규정 8.7.3의 상황을 제외하고 노렛이 주어진다.
- 8.7.3. 만약 볼을 치려고 하는 선수가 볼에 바로 접근하는 진로대신 다른 진로를 택했으나 곧 바로 돌아와 유효 리턴이 가능함을 보였거나 유효리턴을 쳤다면 그리고 그때 방해가 이루어졌다면 렛이 주어진다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정

- 8.8. 라켓 스윙  
적절한 스윙은 적절한 백스윙, 임팩트 그리고 적절한 팔로우스로(follow-through)로 이루어진다. 백스윙과 팔로우스로는 과도한 범위로 크게 하지 않는다면 적절하다고 볼 수 있다.  
만약 볼을 치려고 하는 선수가 스윙 방해에 대해 렛을 요청한다면
- 8.8.1. 만약 상대방이 방해를 피하기 위해 어떤 노력을 했다면 렛이 주어진다.  
8.8.2. 만약 상대방이 방해를 피하기 위한 어떤 노력을 기울이지 않았다면 볼을 치는 팀에게 스트로크가 주어진다.
- 8.9. 과도한(과장된) 스윙
- 8.9.1. 볼을 치려는 선수가 과도한 스윙으로 렛을 요구하는 경우 노렛이 주어진다.  
8.9.2. 만약 방해가 있었지만 볼을 치는 선수가 스트로크를 얻기 위해 과도한 스윙을 한 경우라면 렛이 주어진다.  
8.9.3. 볼을 치는 선수의 과도한 스윙으로 상대 선수의 이후 플레이에 영향을 주게 되면, 상대 선수는 렛을 요구할 수 있다.
- 8.10. 프런트월 어느 곳으로도 볼을 보낼 수 있는 자유  
볼을 프런트월로 치기 전에 방해 행위 때문에 볼을 치지 않고 렛을 요구한 경우
- 8.10.1. 만약 이전에 볼을 친 선수가 친 볼이 자신에게 너무 가까이 붙고 방해를 피하려는 적절한 노력을 하지 않았다면 볼을 치려고 하는 팀에게 스트로크가 주어진다.  
8.10.2. 만약 이전에 볼을 친 선수가 친 볼이 자신의 파트너에게 너무 가까이 붙고 파트너가 방해를 피하기 위한 적절한 노력을 하지 않았다면 볼을 치려고 하는 팀에게 스트로크가 주어진다.  
8.10.3. 만약 이전에 볼을 친 선수와 자신의 파트너가 방해를 피하기 위해서 최선의 노력을 했다면 렛이 주어진다.  
8.10.4. 만약 선수가 친 볼이 볼을 치지 않는 다른 팀 선수에게 먼저 맞았을 경우 그 볼이 앞 벽에 도달하기 전에 옆 벽에 맞았을 것으로 판단되면 렛이 주어진다.  
8.10.5. 만약 볼이 옆 벽에 먼저 맞고 앞 벽에 도달하기 전에 볼을 치지 않는 다른 팀 선수에 맞았다면 렛이 주어진다.
- 8.11. 볼을 치려는 추가적인 시도  
만약 볼을 치려는 선수가 유효한 리턴을 만들 수 있고, 볼을 치기 위해 추가적인 시도를 하는 동안 발생한 방해에 대한 렛을 요청한다면
- 8.11.1. 만약 볼을 치지 않는 선수가 방해를 피할 시간을 가지지 못했다면 렛이 주어진다.



### 8.12. 회 전

회전의 의미는 볼을 치려는 선수 주위를 볼이 돌아 나오는 상황이다. 선수 오른쪽을 지나 뒤로 돌아 왼쪽으로 나오는 상황 혹은 그 반대 방향으로 일어나는 상황을 뜻하며 선수 본인이 물리적(실질적)으로 회전을 했는지 안했는지는 고려되지 않는다.

만약 볼을 치려는 선수가 회전을 하는 동안 방해 행위가 일어났는데, 방해 행위가 없었을 경우 유효 리턴이 가능하다고 판단된다면

**8.12.1.** 만약 스윙에 방해를 받았다면, 볼을 치지 않는 선수가 그 방해를 피하기 위해 어떤 노력을 했다는 전제하에 볼을 치려는 팀에게 렛이 주어진다. 만약 그렇지 않다면(만약에 볼을 치지 않는 선수가 그 방해를 피하려고 하는 어떤 노력도 하지 않은 경우) 볼을 치려는 팀에게 스트로크가 주어진다.

**8.12.2.** 만약 볼을 치지 않는 다른 팀 선수가 방해를 피하기 위한 시간을 가지지 못했다면 렛이 주어진다.

**8.12.3.** 만약 볼을 치려고 하는 선수가 회전 없이 볼을 칠 수 있었지만 렛을 요청할 목적으로 회전을 했다면 노렛이 주어진다.

**8.12.4.** 볼을 치는 선수가 회전을 할 때, 레프리는 항상 그 행동이 위험한지 아닌지, 규정에 적합한 것인지 아닌지를 항상 고려해야 한다.

## 9. 볼이 선수에게 맞았을 경우 (Ball Hitting a Player)

**9.1.** 볼이 리턴 되어 프런트월을 향하여 가는 도중 상대 팀 선수 혹은 상대 팀 선수의 라켓이나 의복에 맞았다면 플레이는 중단되며 다음의 판정을 따른다.

**9.1.1.** 만약 볼이 상대 선수에게 맞았더라도 유효한 리턴이 되지 않았을 것이라고 판단되면, 상대 팀이 그 랠리를 승리한다.

**9.1.2.** 만약 유효한 리턴이라면 모든 상황 하에(회전, 추가적인 시도, 옆벽 또는 뒷벽으로 볼이 이동하는 정도에 따라 여러 가지를 고려한 후에)렛이 주어진다.

**9.2.** 만약 프런트월을 향해 가는 볼이 같은 팀 파트너에 맞는다면 노렛이 허용된다. 그리고 상대팀이 그 랠리를 이긴다.

**9.3.** 만약 프런트월을 맞고 나오는 볼이 바닥에 두 번 바운드되기 전에 상대 팀 선수에 맞는다면 플레이를 중지 시켜야 하며 다음 판정을 따른다.

**9.3.1.** 만약 볼을 치려는 선수가 볼을 치려고 시도하기 전이고 방해가 발생하지 않은 상황에서 그 볼이 볼을 치지 않는 선수나 그 선수의 라켓에 맞는다면 볼을 치려고 하는 선수가 그 랠리를 이긴다. 그러나 만약 볼을 치지 않는 선수가 공을 치는 선수 바로 뒤쪽에 있고 볼에 맞았다면 렛이 주어진다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

9.3.2. 만약 볼을 치지 않는 선수가 볼에 맞는다면 또는 그 선수의 라켓에 볼이 맞는다면 볼을 치려고 하는 선수가 볼을 치기 위해 한 번 이상의 시도를 한 후라면, 그리고 볼을 치려고 하는 선수가 유효한 리턴을 만들 수 있다는 전제하에 렛이 주어진다. 만약 그렇지 않다면 상대팀이 랠리를 이긴다.

9.3.3. 만약 볼을 친 팀의 어떤 선수가 볼에 맞고 방해가 없다면 볼을 치지 않는 팀이 그 랠리를 이긴다. 만약 방해가 발생한다면 규정 8(방해 행위)이 적용된다.

9.4. 만약 한 선수가 다른 팀 선수를 볼로 맞혔을 경우, 레프리는 이 행위가 위험한 것인지 고려해야 하고 이에 따라 규정을 적용하여야 한다.

## 10. 어필 (Appeals)

10.1. 둘 중 어느 선수라도 플레이를 멈추고 마커의 콜이 내려지지 않은 것에 대해 어필을 할 수 있으며, 이 경우 “Appeal, please” 라고 하면서 어필한다.

10.2. 랠리에서 패한 선수는 직전 랠리에서 나온 혹은 나오지 않은 마커의 콜에 대해 어필할 수 있으며, 이 경우 “Appeal, please” 라고 하면서 어필한다.

10.3. 레프리는 선수가 어떤 리턴에 대해서 어필을 하는지 확실하지 않다면, 이에 대해 명확하게 하기 위해 선수에게 설명을 요청해야 하고, 선수로부터 하나 이상의 어필이 있었다면 레프리는 어필 하나 하나를 모두 고려해야 한다.

10.4. 일단 서브가 진행된 이후에는 볼이 파손된 것을 제외하고는 그 서브 이전에 일어난 어떤 상황에 대해서도 어필은 인정되지 않는다.

10.5. 한 게임의 마지막 점수가 결정된 랠리에 대한 어필은 즉시 행해져야 한다.

10.6. 마커가 내린 혹은 내리지 않은 콜에 대한 레프리의 판정은 아래와 같다

10.6.1. 마커가 내린, 혹은 내리지 않은 콜이 정확했다면 랠리의 결과는 그대로 인정된다.

10.6.2. 만약 마커의 콜이 옳지 않다면 렛을 허용한다. 마커의 콜이 어떤 선수의 워닝 리턴이 방해되었다고 하지 않는 한, 그 선수의 팀에게 그 랠리의 결과가 부여된다.

10.6.3. 만약 유효하지 않은 서브 혹은 서브 리턴에 대해 마커의 콜이 없었다면, 레프리는 상대 팀에게 그 랠리를 부여한다.

10.6.4. 만약 레프리가 서브가 유효했는지 아닌지 확실하지 않다면 렛이 주어진다.

10.6.5. 만약 레프리가 유효 리턴이었는지 아닌지 확실하지 않다면 렛이 주어진다.

10.7. 모든 경우 레퍼리의 판정은 최종적인 결정이다.

### 11. 볼 (The Ball)

- 11.1. 랠리가 진행되는 동안 볼이 파손되었다면 렛이 주어진다.
- 11.2. 만약 선수가 볼이 파손된 줄 알고 플레이를 멈추고 볼에 대한 어필을 했으나 볼이 파손되지 않았다면 그 선수는 그 랠리를 잃는다.
- 11.3. 만약 서브 리시버가 볼을 리턴하기 전에 볼이 파손되었다는 것을 어필하였을 경우 볼이 파손된 것이 확인되었고, 레프리는 볼이 어느 시점에 찢어진 것인지 확실하지 않다면 그 직전 랠리에 대해 렛으로 판정한다.
- 11.4. 게임 종료 후에 볼이 파손되었다는 것을 어필하기 위해서는 코트를 떠나지 말고 즉시 어필하여야 한다.
- 11.5. 양 팀 선수가 동의하거나, 혹은 한 팀 선수의 볼 교체 요청에 레프리가 동의하면 볼을 교체할 수 있다.
- 11.6. 볼이 교체된 후, 혹은 경기 지연 후 다시 경기가 재개될 때, 양 선수는 다시 볼을 치며 워 업을 할 수 있다. 경기의 재시작은 양 선수가 동의할 때, 혹은 레프리의 재량에 따르고, 어느 쪽이라도 빠른 시간 내에 경기를 재개하는 쪽으로 한다.
- 11.7. 레프리의 허락이 없는 한 볼은 항상 코트 안에 있어야 한다.
- 11.8. 볼이 코트의 어느 부분이든 끼어서 나오지 않는다면 렛이 주어진다.
- 11.9. 볼이 코트 안의 어떠한 물체에 닿은 경우 렛이 주어진다.
- 11.10. 어떠한 불규칙 바운드에 대해서도 렛은 주어지지 않는다.
- 11.11. 랠리/게임/매치가 끝난후에 상대 선수의 어필이 없는 경우 레퍼리가 직권으로 볼의 파손유무를 확인할 수 없다.(신설 2019.1.18.)

### 12. 경기진행의 방해 (Distraction)

- 12.1. 양 선수는 경기 진행에 방해가 되는 상황에 대한 어필을 할 수 있으며, 이는 발생 즉시 행해야 한다.
- 12.2. 만약 이 방해 행위가 상대 팀 선수로부터 비롯된 것이라면
  - 12.2.1. 고의적이지 않은 방해 행위인 경우 렛이 주어진다.
  - 12.2.2. 고의적인 방해 행위였다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.
- 12.3. 만약 방해가 같은 편 파트너에 의한 것이라면 노렛이 적용된다.
- 12.4. 만약 방해가 선수들 중에 한 명이 일으킨 경우가 아니라면 렛이 허용된다.
- 12.5. 관중석에서 랠리 도중에 방해 행위가 나올 수 있으나 관중들의 보다 흥미로운 경기 관람을 위해 규정 12.4는 적용되지 않을 수 있다. 랠리 도중 관중석에서 갑자기 소음이 발생하더라도 선수들은 가급적이면 계속 플레이를 해야하며 레프리는 랠리 도중에 관중들을 향해 정숙할 것을 요청하지 않는다. 그러나 코트 밖에서 들려오는 너무 큰 소음 혹은 경기에 지장을 주는 소음에 대해서 선수는 플레이를 멈추고 렛을 요구할 수 있고, 이 경우 렛이 주어진다.

### 13. 코트 안에 떨어진 물체 (Fallen Object)

- 13.1. 선수가 라켓을 떨어뜨린 상황에서, 볼이 라켓에 맞은 경우가 아니거나, 라켓이 경기에 방해로 일으킨 경우가 아니라면 혹은 레프리가 컨덕트 규정을 적용한 경우가 아니라면, 곧바로 라켓을 다시 집어 플레이를 계속할 수 있다.
- 13.2. 볼을 치려는 선수가 방해 행위 때문에 라켓을 떨어뜨린 경우 렛이 주어진다.
- 13.3. 볼을 치려는 선수가 볼에 접근하다가 볼을 치지 않는 상대 팀 선수와 충돌로 인해서 라켓을 떨어뜨린 경우 라켓을 떨어뜨린 선수는 렛을 요청할 수 있다. 이 경우 규정 12(경기진행의 방해)를 적용한다.
- 13.4. 만약 랠리 중에 라켓을 제외하고, 어떠한 물체이든 코트 안에 떨어지면 랠리를 중단하고 다음에 따른다.
  - 13.4.1. 상대 팀 선수와 어떠한 접촉 없이 물건을 떨어뜨린 선수는 그 랠리를 잃게 된다.
  - 13.4.2. 상대 팀 선수와의 접촉에 의해 물건이 떨어진 경우는 렛이 주어진다. 그러나 볼을 친 선수가 위닝 리턴을 시도한 경우이거나 방해 행위에 대해 렛을 요청하였다면 규정 8(방해 행위)이 적용된다.
  - 13.4.3. 만약 선수 외에 어떤 다른 곳에서 물체가 떨어졌다면 렛이 허용되며 떨어진 물체가 랠리가 끝날 때까지 보이지 않았고 랠리의 결과에 어떤 영향도 미치지 않았다면 그 랠리의 결과는 유지된다.

### 14. 질병, 부상 및 출혈 (Illness, Injury and Bleeding)

- 14.1. 질병
  - 14.1.1. 만약 선수가 부상이나 출혈을 제외한 질병으로 괴로워하는 경우, 곧바로 경기를 계속하던지, 아니면 그 팀은 그 게임을 포기해야 한다. 게임을 포기하면 게임 간 주어지는 90초의 휴식 시간을 가질 수 있다. 질병은 근육 경련, 구토증상, 호흡 곤란과 천식 등을 포함한다. 게임 포기는 한 번만 가능하며, 이후로는 플레이를 재개하거나 매치를 기권해야 한다.
  - 14.1.2. 만약 선수가 구토를 하거나 혹은 다른 행동으로 인하여 플레이를 할 수 없을 정도로 코트에 영향을 미쳤다면 상대 팀에게 매치가 부여된다.
- 14.2. 부상  
레프리는
  - 14.2.1. 부상의 진위가 의심스러운 경우, 해당 팀에게 경기를 바로 재개할 것인지, 게임을 기권하고 90초 시간을 갖고 난 후 다음 게임을 시작할 것인지, 아니면 매치를 포기할 것인지를 정하도록 하여야 한다. 게임 기권은 한 게임만 가능하다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

14.2.2. 부상이 실제로 발생하였다고 판단되는 경우, 양 팀 선수에게 부상의 범주와 이에 따른 가질 수 있는 회복 시간을 알려주어야 한다. 회복 시간은 부상이 발생한 곳을 치료하는 것만 허용한다.

14.2.3. 경기 중 발생한 부상이 재발한 경우, 레프리는 해당 선수에게 경기를 바로 재개할 것인지, 진행 중인 그 게임을 포기하고 90초 시간을 갖고 난 후 다음 게임을 시작할 것인지, 아니면 매치를 기권할 것인지를 정하도록 하여야 한다. 게임 기권은 오직 한 게임만 가능하다.

참고: 한 게임을 포기한 팀의 점수는 포기하기 전까지 얻은 점수 그대로 유지된다.

### 14.3. 부상의 범주

#### 14.3.1. 자신에 의한 부상

선수 본인에 의한 부상을 말한다. 이는 근육 파열, 근육 경련, 또는 벽과 충돌하거나 넘어져서 생기는 타박상 등을 포함한다.

파트너와 부딪치거나 파트너가 볼을 받을 때 충돌하거나 파트너의 라켓에 의해서 부상을 입는 선수는 자신에 의한 부상으로 간주된다. 이 경우 부상을 입은 선수는 3분의 회복 시간이 주어지고, 그 이후 경기를 재개할 준비가 되지 않았다면 해당 게임을 포기하고 90초 휴식 시간을 추가적으로 갖은 후 다음 게임을 이어가야 한다. 게임 기권은 한 게임만 가능하며 이후 경기를 재개하거나 그렇지 못하다면 매치를 기권하여야 한다.

#### 14.3.2. 선수 상호간에 의한 부상

양 팀 선수 간에 의도하지 않은 행동으로 인해 우연한 부상이 발생한 경우를 말한다. 이 경우 부상을 입은 선수는 15분의 회복 시간이 주어지고, 레프리 재량에 따라 추가로 15분이 더 주어질 수도 있다. 회복 시간 이후에도 부상을 입은 선수가 경기 재개를 할 수 없다면 상대 팀에게 매치가 부여된다. 점수는 부상이 발생하기 직전까지 얻은 점수 그대로 유지된다.

#### 14.3.3. 상대 팀 선수에 의한 부상

부상이 전적으로 상대 팀 선수에 의해서 발생한 경우를 말한다.

14.3.3.1. 부상이 상대 팀 선수의 의도치 않은 행동으로 발생했다면, 규정 15(컨덕트)를 적용한다. 부상을 입은 선수에게는 15분의 회복 시간이 주어진다. 만약 회복 시간 이후에도 부상을 입은 선수가 경기를 재개 수 없다면 부상을 입은 선수의 팀에게 매치가 부여된다.

14.3.3.2. 상대 팀 선수의 고의적인 혹은 위험한 행동으로 인해 부상이 발생했고, 부상을 입은 선수가 회복을 위한 시간을 요청한다면, 부상을 입은 선수의 팀에게 매치가 부여된다. 만약 부상을 입은 선수가 회복 시간이 필요치 않아 곧바로 경기 재개가 가능하다면, 규정 15(컨덕트)를 적용한다.

### 14.4. 출혈(개정 2019.1.18.)

14.4.1. 출혈이 발생하면 반드시 플레이를 멈추고 출혈이 있는 선수는 코트 밖으로 나가서 즉시 출혈 부위를 치료하여야 한다. 출혈에 대한 치료 시간은 레프리의 재량에 따라 적당하게 부여한다. 경기의 재개는 출혈이 완전히 멈추고 난후 가능하며, 출혈 부위를 보이지 않게 해야 한다.

14.4.2. 만약 출혈이 상대방의 고의성 없이 우연히 발생했다면 규정 15(컨덕트)를 적용한다.

14.4.3. 만약 출혈이 상대 팀 선수의 고의적인 혹은 위험한 행동으로 인해 발생한 것이라면, 부상을 입은 선수의 팀에게 매치가 부여된다.

14.4.4. 만약 출혈이 발생한 선수가 주어진 시간 이내에 지혈을 할 수 없다면, 해당 게임을 포기하고 90초 휴식 시간을 가진 후 다음 게임을 재개하거나, 그렇지 못하다면 그 팀은 매치를 기권해야 한다.

14.4.5. 만약 경기 도중 지혈한 부위에서 또다시 출혈이 발생하면, 더 이상의 회복 시간은 주어지지 않고, 출혈이 재발한 선수의 팀은 해당 게임을 기권하고 90초 휴식 시간에 추가적으로 출혈 부위를 치료해야 한다. 그러나 출혈이 계속 멈추지 않을 경우에는 그 팀은 매치를 기권해야 한다. **재출혈은 1차 지혈치료 후 동일 상처 부위에 레퍼리가 육안으로 혈흔을 인지할 수 있는 경우 재출혈로 간주한다.**

14.4.6. 출혈이 발생한 후, 코트는 다시 깨끗하게 재정비 되어야 하며 출혈로 인해 혈액이 묻은 의복은 교체하여야 한다.

14.5. 부상을 입은 선수는 주어진 회복 시간이 모두 지나기 전에 먼저 게임을 재개할 수 있다. 양 팀 선수는 게임 재개 준비를 위해서 레프리의 재량에 따라 적당한 시간을 부여받는다.

14.6. 경기를 재개할 것인지 아닌지의 결정은 부상을 당한 팀의 선수만이 결정할 수 있다.

## 15. 컨덕트 (Conduct)

15.1. 선수들은 본 규정 외에도 참가하고 있는 해당 토너먼트가 정하는 규정도 준수하여야 한다.

15.2. 선수들은 코트 내에 어떠한 물건도 가져다 놓을 수 없다.

15.3. 선수들은 경기 중에 레프리의 허락 없이 코트를 떠날 수 없다.

15.4. 선수들은 심판진의 교체를 요청할 수 없다.

15.5. 선수들은 어떠한 부정행위, 위험한 행위, 비신사적인 행위, 위협을 주는 행위, 혹은 스포츠맨십에 위배되는 행위를 해서는 안 된다.

## DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정

- 15.6. 만약 선수들의 행동이 적절하지 못하였다면, 레프리는 필요시 플레이를 멈추고 해당 선수에게 페널티를 주어야 한다.  
적절하지 못한 행동은 다음과 같으며 이에 제한되지 않는다.
- 15.6.1. 언어 혹은 몸동작을 통한 욕설
  - 15.6.2. 올바르지 못한 언행 혹은 행동, 그리고 어떤 다른 형태의 모욕행위
  - 15.6.3. 상대 팀 선수를 밀치는 것을 포함한 불필요한 신체 접촉
  - 15.6.4. 과도한 스윙을 포함한 위험한 플레이
  - 15.6.5. 심판진의 판정에 대한 불복
  - 15.6.6. 장비 혹은 코트의 오남용
  - 15.6.7. 불공평한 웜 업
  - 15.6.8. 코트에 늦게 돌아오는 것을 포함한 경기지연 행위
  - 15.6.9. 고의적인 방해 행위
  - 15.6.10. 경기 진행 중 코치를 받는 경우
- 15.7. 선수들의 행동이 적절하지 못하였다고 판단되면 그 행동의 수위에 따라 컨덕트 워닝을 비롯하여 컨덕트 스트로크, 컨덕트 게임, 컨덕트 매치 등의 페널티가 주어질 수 있다.
- 15.8. 레프리는 한 선수에게 한 번 이상의 경고를 부여할 수 있고, 연속적으로 유사한 위반행위에 대해서 해당 팀에 대해 스트로크 혹은 게임을 줄 수 있으며, 반복되는 같은 행위에 대해 이전의 페널티보다 높은 수위의 판정을 내린다.
- 15.9. 경고나 페널티는 레프리에 의해 언제든지 내려질 수 있으며, 이는 웜 업을 하는 시간에도 가능하며 매치가 끝난 후에도 가능하다.
- 15.10. 만약 레프리가
- 15.10.1. 컨덕트 워닝을 부여하기 위해 플레이를 멈추었다면 렛이 주어진다.
  - 15.10.2. 컨덕트 스트로크를 부여하기 위해 플레이를 멈추었다면 컨덕트 스트로크 판정 결과가 그 랠리의 결과가 된다.
  - 15.10.3. 랠리가 종료된 후에 컨덕트 스트로크를 부여하였다면, 그 랠리의 결과는 유지되고, 컨덕트 스트로크가 추가된다. 이 경우 서비스 박스의 위치는 바뀌지 않고 그대로 유지된다.
  - 15.10.4. 게임 진행 중에 컨덕트 게임을 부여하였다면 해당 게임을, 그렇지 않다면 다음 게임에 부여된다. 후자의 경우, 게임 간 휴식시간 90초는 적용 되지 않는다.
  - 15.10.5. 컨덕트 게임 혹은 컨덕트 매치를 부여하였다면, 게임 혹은 매치를 잃은 선수의 점수는 판정이 나오기 전까지 획득한 점수는 그대로 유지된다.
- 15.11. 컨덕트 페널티를 부여하였다면, 레프리는 이에 따르는 필요한 문서 작성을 완료해야 한다.

# 복식경기규정부록

## APPENDIX - DUBLES RULES OF SQUASH



## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정 부록

### 부록 1 - 용어정의

APPEAL	선수가 레프리에게 마커에 의해 내려진 혹은 내려지지 않은 콜에 대해 검토해달라는 요청 혹은 볼이 파손된 경우의 요청.
ATTEMPT	볼을 치기 위해 라켓을 앞으로 향한 스윙. 상대를 속이려 하는 스윙도 ATTEMPT로 간주한다. 그러나 라켓의 백스윙만 이루어지고 볼을 치기 위한 팔로우스로가 이루어지지 않았다면 ATTEMPT로 간주하지 않는다.
BOX, SERVICE-BOX CORRECTLY	서버가 서브를 넣는 장소로 샷 라인 양측 벽 쪽 부근의 사각형 지역 볼이 라켓에 맞았을 때, 라켓은 손에 있어야 하고, 한 번만 맞으며, 라켓으로 볼을 끝지 않음.
DOWN	리턴 된 볼이 틴에 맞거나, 프론트월에 맞기 전에 바닥에 먼저 맞은 경우, 혹은 프론트월에 맞은 이후 틴에 맞는 경우.
FAULT	유효하지 않은 서브.
FURTHER ATTEMPT	경기가 진행되는 상황에서 서브 넣을 때 혹은 볼을 리턴 할 때, 볼을 치기 위한 한 번 이상의 연속적인 시도
GAME	매치의 일부. 매치의 승리를 위해서 5게임 중 3게임을 이겨야하며, 혹은 3게임 중 2게임을 이겨야 한다.
GOOD RETURN	볼이 라켓에 바르게(CORRECTLY) 맞아야 하고, 프론트월을 향해 곧바로 혹은 아웃되지 않고 다른 벽면을 먼저 맞고 가며, 이후 프론트월의 틴과 아웃라인 사이로 타구되는 경우.
HAND OUT	서버팀의 교체. 서브를 넣는 팀이 서브를 받는 팀이 된다는 것(서브를 받은 팀이 서브를 넣는 팀이 된다는 것)을 가리키는 용어.
LET	랠리의 결과 양 팀 어느 쪽도 승리하지 못한 경우. 서브를 넣는 팀의 선수는 같은 박스에서 다시 서브를 넣는다.
MATCH	웜 업을 포함한 경기 전체.
NOT UP	리턴 된 볼이 라켓에 정확하게 맞지 않은 경우 <b>볼이 라켓에 오래 머물러 있는 경우(신설 2020.10.15.)</b> 볼을 치기 전에 바닥에 두 번 이상 바운드 된 경우 볼을 치려는 선수의 몸이나 의복에 닿은 경우

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정 부록

OUT	리턴된 볼이 아웃라인이나 아웃라인 위를 맞는 경우 아웃라인 위쪽의 구조물에 맞는 경우 코트 벽의 위쪽 모서리에 맞는 경우 벽을 넘거나 코트 밖으로 나간 경우 코트 위쪽의 구조물보다 위로 올라갔다가 내려오는 경우
QUARTER-COURT	코트 뒤쪽의 사이드월과 백월, 그리고 하프코트 라인과 숏 라인으로 둘러싸인 양쪽의 네모난 공간.
RALLY	유효한 서브 이후 어느 한 팀 선수가 정상적으로 볼을 받아내지 못할 때까지 양 팀 선수가 번갈아 가며 한 번 또는 그 이상 교대로 볼을 치는 것.
SERVICE	랠리의 첫 시작에 취하는 선수의 행위.
SERVICE-BOX	위의 BOX, SERVICE 참조.
STRIKER	볼을 치는 팀의 파트너 중에 어떤 한 사람
STRIKING TEAM	볼이 프런트 월에 맞고 나온 후에 볼을 칠 차례가 된 팀, 혹은 볼을 치는 과정 중에 있는 파트너가 있거나, 혹은 프런트월에 볼이 맞고 리턴 하기 까지 시점이거나 볼을 막 치려는 한 명의 파트너가 속한 팀.
TIN	코트 프론트월 아래 부분에 위치한, 바닥부터 가장 아래 라인까지를 덮고 있는 부분.
TURNING	볼을 칠 때 혹은 볼을 치려고 하는 위치에서, 볼을 치려는 선수의 몸 오른쪽으로 볼이 지나가서 왼쪽으로 돌아 나오는 경우 (혹은 왼쪽으로 지나가서 오른쪽으로 나오는 경우)를 말한다. 볼을 치려는 선수가 실제로 볼을 치며 회전을 하였는지의 여부는 고려되지 않는다. * 볼을 치기 위해 한 쪽 방향의 스윙으로만 준비하고 있다가, 반대편 방향의 스윙으로 볼을 치기 위해 라켓 위치를 바꾸는 경우는 회전 (Turning) 혹은 추가시도(Further Attempt) 로 간주되지 않는다.
WINNIN RETURN	상대 팀이 볼을 받을 수 없는 유효한 리턴.
WRONG-FOOTED	선수가 볼을 칠 때 가장 빠르게 접근할 수 있는 경로가 있었음에도 볼의 진로를 잘못 예측하여 다른 방향으로 움직인 경우.

## 부록 2 - 레프리.마커의 콜

### 2.1. 마커

DOWN	리턴 볼이 틴에 맞거나, 프론트월에 맞기 전에 바닥에 먼저 맞은 경우, 혹은 프론트월에 맞은 이후 틴에 맞는 경우를 알리는 콜.
FAULT	서브가 유효하지 않은 경우를 알리는 콜.
HAND OUT	서버의 교체를 알리는 콜.
NOT UP	리턴 볼이 유효하지 않음을 알리는 콜 라켓에 정확하게 맞지 않은 경우 볼을 치기 전에 바닥에 2번 이상 바운드 된 경우. 볼을 치려는 선수의 몸이나 의복에 닿은 경우
OUT	리턴 볼이 유효하지 않음을 알리는 콜: 아웃라인이나 아웃라인 위를 맞는 경우 아웃라인 위쪽의 구조물에 맞는 경우 코트 벽의 위쪽 모서리에 맞는 경우 코트 밖으로 나간 경우 코트 위쪽의 구조물보다 위로 올라갔다가 내려오는 경우
STOP	레퍼리가 플레이를 중지시키지 못했거나 적절 하지 않은 콜을 할 때 마커가 랠리를 중지 시키는 것.
GAME BALL	어떤 한 팀이 진행 중인 게임에서 승리하기까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜
GAME BALL, MATCH BALL	서브를 넣는 팀이 진행 중인 게임에서 승리하기까지 한 점만 남은 상황과 동시에 서브를 받는 팀이 그 매치를 승리하기까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜.
MATCH BALL	어떤 한 팀이 그 경기를 승리하기까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜.
MATCH BALL, GAME BALL	서브를 넣는 팀이 그 경기를 승리하기까지 한 점만 남은 상황과 동시에 서브를 받는 팀이 진행 중인 게임에서 승리하기 까지 한 점만 남은 상황을 알리는 콜.
YES, LET/ LET	랠리를 다시 진행하라는 레프리의 판정을 반복하는 콜
STROKE TO (TEAM)	어느 한 팀에게 스톱록을 부여하는 레프리의 판정을 반복하는 콜
NO LET	선수의 렛에 대한 요청이 인정되지 않았다는 레퍼리의 판정을 반복하는 콜.

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정 부록

### 마커의 콜 예시(개정 2019.1.18.)

1. 매치 소개  
“ Korea to serve, India to receive, best of 5 games, love-all.”
2. 콜의 순서
  - 1) 점수에 영향을 주는 콜. (Stroke to Korea)
  - 2) 서버의 점수를 항상 먼저 콜.
  - 3) 점수에 따른 설명.(Game ball)
3. 점수를 콜 하는 방법  
“ Not up. Hand out, 4-3.”  
“ Yes let, 3-4.” (선수의 요청이 없이 심판이 판정하는 경우 let을 선언할 때는 “yes” 를 빼고 “let” or “play a let” 으로 콜)  
“ Stroke to Korea, 10-8, Game Ball.”  
“ Fault, hand-out, 8-3.”  
“ Not up, 10-all, Game Ball.”  
(Or: “ Not up, 10-all, Game Ball/Match Ball.” )
4. 게임이 끝났을 때  
“ 11-3, game to India. India leads 1 game to love.”  
“ 11-7, game to Korea. Korea leads 2 games to 1.”  
“ 11-8, match to India, 3 games to 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.”
5. 다음 게임의 시작  
“ India leads 1 game to love. Love-all.”  
“ India leads 2 games to 1. Korea to serve, love-all.”  
“ 2 games all. Korea to serve, love-all.”  
(1 game to love, 2 games to love의 경우에는 서브권자를 콜하지 않는다)
6. 컨덕트의 콜 방법  
“conduct warning Korea for delaying play”  
“conduct Korea, stroke to India for racket abuse”  
“conduct Korea, game to India for abuse of opponent”  
“conduct Korea, match to India for dissent of referee”  
(conduct stroke to Korea 라고 콜 해서는 안됨)

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스퀘시 복식 경기 규정 부록

### 2.2. 레프리

FIFTEEN SECONS	허용된 휴식 시간이 15초 남았음을 알리는 콜.
HALF-TIME	4분의 워업 시간 중 2분이 경과했음을 알리는 콜.
LET/ PLAY A LET	“Yes, let” 이라는 콜이 적절하지 않은 상황에서 랠리를 다시 시작하라는 판정을 알리는 콜. (예를 들면, 어떤 선수도 렛을 요청하지 않았을 때)
NO LET	렛 요청을 받아들여지지 않음을 알리는 콜.
STOP	적절하게 플레이를 중지시키는 콜.
STROKE TO (TEAM)	스트록이 부여됨을 알리는 콜.
TIME	게임 전 허용된 시간이 끝남을 알리는 콜.
YES, LET	렛 판정을 알리는 콜.
CONDUCT WARNING	컨덕트 워닝 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Warning Smith for delaying play” )
CONDUCT STROKE	컨덕트 스트록 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Smith, Stroke to (other team) for delay of game” )
CONDUCT GAME	컨덕트 게임 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Jones, Game to (other team) for abuse of opponent” )
CONDUCT MATCH	컨덕트 매치 판정이 내려짐을 알리는 콜. (예, “ Conduct Jones, Match to (other team) for dissent to referee” )

### 부록 3 - 또 다른 점수제

규정 2(점수)는 아래 와 같이 대체될 수 있다

#### Point-a-rally scoring to 15 points

- 2.1. 규정 2와 동일
- 2.2. 각 게임은 15점까지 이며 14:14 동점일 때도 마찬가지로 적용된다.
- 2.3. 경기는 3게임 매치(3전2선승제)를 기본으로 하나, 대회 주최 측의 결정에 따라 5게임 매치(5전3선승제)도 가능하다.

## 부록 4 - 3심제

1. 3심제는 한 명의 센터 레퍼리(CR)와 두 명의 사이드 레프리(SRs)로 구성되며 이들은 한 팀으로서 역할을 수행한다. 3명의 심판들은 공인된 레프리들로 만약 3명의 레프리가 등급 차이가 있다면 가장 높은 자격의 레프리가 보통 센터 레프리의 역할을 한다.
2. 센터 레프리는 마커의 역할도 수행하며, 경기를 통제하고 매치 전에 두 명의 사이드 레프리와의 의견을 교환해야 한다. 그리고 가능하다면 게임과 게임 사이에도 규정을 적용하고 해석하는데 있어 일관성을 확실히 유지하게 위해 사이드 레프리들과 의견을 주고 받을 수 있어야 한다. 사이드 레프리 중에 한 명은 백업으로서 점수를 기록해야 하며 기록에 차이가 있을 경우 센터 레퍼리의 점수가 우선한다.
3. 두 명의 사이드 레프리는 뒷벽 뒤 양쪽에 위치해야 하며, 서비스 박스의 안쪽라인 연장선 상에 위치하고 센터 레프리보다 앞쪽에 일렬로 위치한다.
4. 사이드 레프리는 랠리 중간에 판정을 내리지 않고, 랠리가 끝난 후에 판정을 내리고, 오직 아래 사항에 대해서만 판정을 내릴 수 있다.
  - 4.1. 선수가 렛을 요청할 때, 또는 센터 레프리에게 의해 내려진 혹은 내려지지 않은 콜, 다운, 낫업, 아웃, 폴트에 대한 어필이 있을 경우.
  - 4.2. 만약 레프리 중 어느 한 명이라도 보지 못했을 경우 판정은 “Yes, let” 이다.
  - 4.3. 만약 선수가 어필하는 이유에 대해 센터 레프리가 확실하지 않은 경우, 센터 레프리는 해당 선수에게 반드시 어필 이유를 확인하여야 한다.
  - 4.4. 만약 사이드 레프리가 선수가 어필한 것에 대해 어떤 것에 대한 어필인지 확실하지 않은 경우, 사이드 레프리는 선수의 어필 이유를 센터 레프리에게 확인하여야 한다.
5. 센터 레프리만이 시간, 컨덕트, 부상, 경기 진행의 방해, 볼, 코트 내 물체, 코트상태에 대한 결정을 내릴 수 있으며, 선수는 이에 대해 어필을 할 수 없다.
6. 모든 어필에 대해 3명의 레프리 모두가 독립적으로 동시에 판정을 내려야 한다.
7. 비디오 판독 시스템 사용의 경우를 제외하고, 레프리 3명의 판정이 다를 경우에는 다수결에 따른다.
8. 다수결에 의한 판정 결과는 레프리 개개인의 판정을 밝히지 않고 판정 결과만 센터 레프리가 알린다.
9. 3명이 레프리가 각기 다른 판정을 내렸다면 (Yes let, No let, Stroke), 최종 판정은 “Yes, let.” 이 된다.
10. 선수는 오직 센터 레프리와의 얘기할 수 있으며, 대화는 최소한으로 하도록 한다.

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정 부록

---

11. 레프리는 판정 결과를 다음과 같이 알린다. (선호하는 순서별)

- 1) 전자 장비 (콘솔)
- 2) 레프리 판정 카드
- 3) 수신호

12. 만약 수신호를 사용한다면

Yes, let = 엄지와 검지로 'L' 모양을 만든다.

Stroke = 주먹을 쥔다.

No let = 손바닥을 아래를 향하고 펼친다.

Ball was down / Not up / Out / Fault = 엄지손가락을 아래로 한다.

Ball was good = 엄지손가락을 위로 한다.

13. 3심제에서 선수의 요청으로 센터 레퍼리가 양 사이드 레프리에게 판정을 요구할 경우 not up/fault/in/out/down을 요구할 경우에는 "pick up, please" 라고 콜하고 yes, let/no let/stroke을 요구할 경우에는 "decision, please" 라고 콜한다. (신설 2019.1.18.)



## 부록 5 - 보호 안경

세계스쿼시연맹은 모든 복식 스쿼시 선수들은 친목이든, 리그든, 토너먼트든 간에 워밍업을 포함한 모든 경기 진행 중에 국가 기준과 규격에 맞는 적합한 재질의 눈 보호안경(고글) 착용을 의무화 하고 있다. 적합한 품질의 보호안경을 고르고 착용하는 것은 선수 스스로의 책임이다. 심지어 선수 본인은 보호 장비를 착용했을 경우라도 다른 모든 선수들이 보호안경을 착용하고 있지 않다면 복식 경기를 진행하지 말아야 하며 레프리는 복식경기에서 어떤 선수 한 명이라도 보호안경을 착용하고 있지 않는 경우 경기를 진행시켜서는 안 된다.

WSF 인증 보호안경의 목록 : <http://www.worldsquash.org/> (참조: "코트 및 장비".)

## 부록 6 - 복식 코트 규정

### 6.1 복식코트 형태 및 규격(개정 2019.2.18.)

#### 코트형태

스쿼시 코트는 다양한 높이의 4개의 벽(프론트월, 백월, 두 개의 사이드월)으로 둘러싸인 직사각형 형태의 코트이다. 코트 바닥은 수평이 맞아야 하고 코트 위쪽으로는 CLEAR HEIGHT 가 있어야 한다.

#### 코트규격

코트의 세로 길이	9750 mm
코트의 가로 길이	7620mm or 8420mm (Note 8)
코트의 대각선 길이	12375 mm
바닥부터 프론트월 라인까지의 높이	4570 mm
바닥부터 백월 라인까지의 높이	2130 mm
바닥부터 서비스 라인까지의 높이	1780 mm
바닥부터 틴 위쪽 라인까지의 높이	330 mm
쇼트 라인부터 백월까지의 길이	4260 mm
라인 안쪽으로 서비스 박스의 길이	1600 mm
모든 라인의 폭	50 mm
바닥으로부터의 코트 최소한의 높이	5640 mm

#### 코트시설

1. 사이드월 라인은 프론트월 라인과 백월 라인과 연결되며 비스듬히 그어져 있다.
2. 서비스 박스는 쇼트 라인과 사이드월과 다른 두 개의 라인을 이용하여 정사각형 모양으로 그려진다.
3. 코트 내 가로, 세로, 대각선 길이는 바닥으로부터 1000 mm 위에서 측정한다.
4. 프론트월 라인, 사이드월 라인, 백월 라인, 그리고 틴의 상부 50 mm부분은 사선으로 깎여져 있도록 한다. 이는 볼이 이 부분에 맞을 경우 방향이 바뀌어 라인에 맞았음을 쉽게 확인할 수 있도록 해준다.
5. 틴은 프론트월로 부터 45 mm이상 돌출되지 않도록 한다.
6. 코트의 출입문은 백월 중앙에 위치하는 것이 바람직하다.
7. 일반적인 복식코트의 규격은 부록 6.2참조.

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정 부록

---

8. 세계스쿼시연맹은 인정된 세계 및 지역 대회와 Commonwealth Game에서 코트의 너비 (가로 길이)는 7620mm에서 8420 mm로 확장 시킬 수 있다. 그리고 틴은 330 mm로 낮출 수 있다.

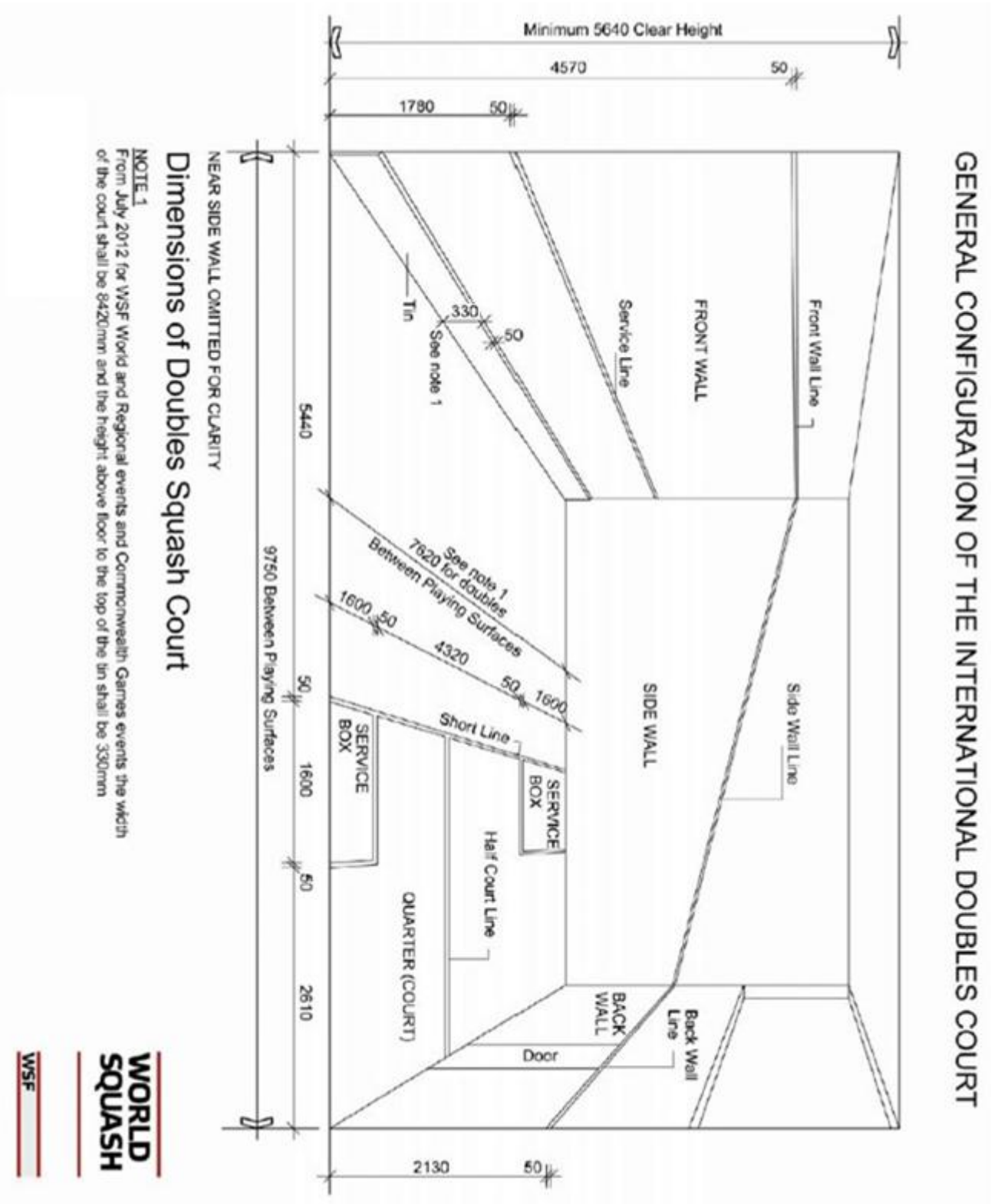
### 코트설치

스쿼시 코트는 적절한 볼의 바운드가 가능하고 경기를 진행하기에 적합한 다양한 재질로 시설되어야 하며, 각 나라 또는 대회 주최 측은 WSF의 스쿼시 코트의 규격과 재질의 기준에 관한 권고 기준 사항에 부합되는 경기장을 갖추어야 한다.

### 기타사항

코트 시공자는 프로 선수들이 참여하는 대회에서는 바닥에서 틴의 높이를 480mm에서 430mm로 낮출 수 있다. 만약 프로 대회를 개최코자 할 경우에는 WSF의 최근 가이드라인을 참고하여야 한다.

6.2 복식 스쿼시 코트 규격(단위: mm)(개정 2019.2.18.)



## 부록 7 - 볼의 규격

### 옐로우 닷 볼

- 지름(mm) 40.0 ± 0.5
- 무게(g) 24.0 ± 1.0
- 강도(N/mm) 섭씨 23도에서 3.2 ± 0.4
- 봉합강도(N/mm) 최소 6.0
- 리바운드 탄력 254 cm에서 낙하
- 섭씨 23도에서 최소 12%
- 섭씨 45도에서 26% - 33%

### 기타사항

1. 위의 세부사항에 따른 볼을 테스트 하는 전체 과정은 WSF로부터 통용된다. 요청이 들어온 경우에 WSF는 표준 절차에 따라 볼의 테스트를 진행한다.
2. 볼의 스피드를 빠르게 하거나 혹은 느리게 하는 것에 대한 규격 기준은 없다. 볼의 스피드는 선수의 능력 혹은 코트의 온도에 따라 달라질 수 있는 부분이며, 상기 규격 기준을 만드는 데 사용된 코트와 다른 코트라면 볼의 속도가 달라질 수 있기 때문이다. 위의 표기된 기준과 비교했을 때 볼의 지름이나 무게가 다르다면 볼은 빨라질 수 있다. 세계스쿼시연맹은 볼에 볼의 속도나 용도를 알 수 있도록 인쇄 하는 것을 권장하고 있다.

이제 막 시작한 초급자 혹은 중급자의 경우 아래 볼을 사용할 것을 권장한다.

초급자: 리바운드 탄력 - 섭씨 23도에서 최소 17%, 섭씨 45도에서 36% - 38%

중급자: 리바운드 탄력 - 섭씨 23도에서 최소 15%, 섭씨 45도에서 33% - 36%

상기 기준을 모두 만족하는 볼의 규격은 WSF에서 제공받을 수 있다.

볼의 속도에 대한 표기는 아래와 같다.

매우 느림 - 노란색 점 (점 하나 혹은 두 개)

느림 - 흰색 혹은 녹색 점

보통 - 빨간색 점

빠름 - 파란색 점

3. 월드 챔피언십을 비롯한 동등한 기준을 가지는 경기에서는 상기 요건을 충족하는 표준 옐로우 닷 볼(경기용)을 사용한다. 챔피언십에 사용되는 볼에 대하여 적합성 여부에 대한 추가적인 독자적 테스트는 WSF와 검증된 선수들에 의해 실시될 수 있으며 선수권 대회와 엘리트 선수들을 위한 가장 느린 속도의 볼은 옐로우 더블 닷 볼이다.
4. 노란색 점 볼의 지름이 40.0 mm보다 크지만 그 외 다른 규격을 만족하는 경우에는 대회 주최 측에서 인정할 경우 해당 토너먼트에서 사용될 수 있다.

## 부록 8 - 라켓의 규격

### 라켓 크기

최대 길이	686mm
최대 너비 (샤프트의 오른쪽각도에서 측정 되어진 것)	215mm
최대 스트링 길이	390mm
최대 스트링 면적	500cm <sup>2</sup>
최소 프레임 폭 / 모든 부착물 포함 (라켓을 바닥에 내려놓고 수직 위에서 너비 측정)	7mm
최대 프레임 폭 / 모든 부착물 포함 (라켓을 바닥에 내려놓고 바닥으로부터 프레임의 수직 높이를 측정, 모든 부착물 포함)	26mm
프레임 외각 굴곡의 최소 반경	50mm
프레임이나 다른 구조물의 모서리의 최소 반경(모든 부착물 포함)	2mm

### 라켓 무게

최대 무게 255 g

### 라켓 구성

- a) 라켓의 헤드는 스트링이 감겨있는 부분 혹은 스트링으로 둘러싸인 부분으로 정의한다.
- b) 스트링과 매듭은 라켓 헤드 안에서 마무리되어야 하며, 라켓의 재질이나 디자인에 의해 위 사항이 불가능한 경우, 라켓 범퍼로 안전하게 마무리 되어야 한다.
- c) 라켓 범퍼는 부드러운 재질로 만들어져야 하며, 바닥이나 벽과의 마찰로 인해 날카롭게 변형되지 않는 재질이어야 한다.
- d) 라켓 범퍼는 흰색 혹은 무색의 재질이어야 한다. 제조사에 의해 디자인 목적으로 색상이 갖추어져 나온 경우, 제조사는 해당 제품이 WSF 기준에 충족되며 바닥이나 벽면에 색이 묻어나지 않는다는 것을 증명하여야 한다.
- e) 라켓 프레임은 색상을 띄고 있을 수 있으며, 이는 정상적인 경기 중 발생할 수 있는 접촉으로 인해 바닥이나 벽면에 자국을 남기지 않는 것이어야 한다.
- f) 스트링은 동물의 거트, 나일론 혹은 합성 재질로 만들어질 수 있으며 금속으로 된 재질은 사용할 수 없다.
- g) 스트링은 두 개의 면(예, 가로/세로)으로 이뤄질 수 있으며, 번갈아 꼬아가며 라켓에 감겨진다. 최종적으로 완성된 스트링은 라켓 헤드에서 하나의 수평으로 된 면을 형성한다.

## APPENDIX- DUBLES RULES OF SQUASH - 스쿼시 복식 경기 규정 부록

---

- h) 라켓에 부착되는 어떠한 것도 그 목적은 라켓의 마모 혹은 진동을 막거나 최소화 하기 위한 것으로 제한한다. 부착물의 위치나 크기는 적절한 수준이어야 하며, 부착물은 라켓면에서 볼이 맞는 부위에는 위치할 수 없다.  
(볼이 맞는 부위는 스트링 가로/세로가 만나는 부위를 말한다.)
- l) 지름 50 mm 이상의 구형 물체가 라켓을 통과할 수 있을 정도로 스트링이 감겨있지 않은 부분이 있어서는 안 된다.
- j) 라켓은 라켓을 바닥 내려놓고 보았을 때 좌우 대칭 구조이어야 한다.
- k) 라켓 규격에 관한 변경 사항은 시행 2년 전에 공지하여야 한다. WSF는 라켓과 관련하여 그 사안이 위의 기준에 충족되는지 여부를 결정하며, 그 결과에 따라 위 기준의 이해를 돕기 위해 가이드라인을 제공한다.

## 부록 9 - 실험적인 판정시스템 및 규정

### 1. 실험적인 판정시스템

세계 스쿼시 연맹은 각 연맹 멤버들에게 특정한 판정 시스템을 적용할 것을 요청하거나 승인할 수 있다. 실험적인 판정시스템을 적용하는 대회 조직위는 대회 시작 전 적용하고자 하는 시스템의 방식이 기존의 WSF 판정 방법과 다르다는 것을 구체적으로 설명해야 한다.

### 2. 실험적인 규정

세계 스쿼시 연맹은 각 연맹 멤버들에게 특정한 규정을 적용할 것을 요청하거나 승인할 수 있다. 실험적인 규정을 적용하는 대회 조직위는 대회 시작 전 적용하고자 하는 규정, 정의, 부록이 현존하는 WSF 공식 규정과 어떻게 다른지 구체적으로 설명해야 한다.



## 규정집 발행을 위해 함께해 주신 분

최인수 / 대한스쿼시연맹 사무처장  
강성준 / 대한스쿼시연맹 심판위원장  
왕흥희 / 대한스쿼시연맹 前 심판위원장  
김창우 / 대한스쿼시연맹 심판(부)위원장  
강진성 / 대한스쿼시연맹 심판위원  
구률희 / 대한스쿼시연맹 국가대표 감독  
강호석 / 대한스쿼시연맹 국가대표 코치  
류공선 / 대한스쿼시연맹 경기력향상(부)위원장  
권순교 / 한국외국어대학교 언어학 석사  
오성민 / 스쿼시 칼럼 기자

## 규정집 개정을 위해 함께해 주신 분

김동섭 / 대한스쿼시연맹 심판위원장  
강성준 / 대한스쿼시연맹 상임심판  
김주혁 / 대한스쿼시연맹 상임심판  
김창우 / 대한스쿼시연맹 상임심판  
최인수 / 대한스쿼시연맹 사무처장

---

## 스쿼시 경기 규정 - RULES OF SQUASH

---

발행일 : 2016년 12월 1일

개정일 : 2020년 10월 15일

발행처 : 사단법인 대한스쿼시연맹

서울시 송파구 올림픽로 424(방이동) 올림픽문화센터 1층

전화 02) 419-6454/5 FAX 02) 419-9479

홈페이지 : [www.koreasquash.or.kr](http://www.koreasquash.or.kr)

E-mail : [koreasquash@sports.or.kr](mailto:koreasquash@sports.or.kr)

---

최고의 국내 선수권 · 동호인대회 중계  
대한민국 대표 스쿼시 유튜브 채널 '대한스쿼시연맹TV'



**KOREA SQUASH FEDERATION**



사단법인 대한스쿼시연맹 / KOREA SQUASH FEDERATION

서울시 송파구 올림픽로 424올림픽문화센터 1층 전 화 : 02)419-6454/5 전송 : 02-419-9479

E-mail : [koreasquash@sports.or.kr](mailto:koreasquash@sports.or.kr) / <http://www.koreasquash.or.kr>

[www.youtube.com/대한스쿼시연맹TV](http://www.youtube.com/대한스쿼시연맹TV) / [instagram : koreasquash\\_official](https://www.instagram.com/koreasquash_official)