

# 배구

스페셜올림픽 공식규정은 스페셜올림픽 배구종목의 모든 경기에 적용된다. 스페셜올림픽은 국제 경기단체로서 이 규정을 국제배구연맹(FIVB)과 국가별 협회(NGB)의 배구규정(<http://www.fivb.org/TheGame/Rules.htm> 참조)을 근거로 수립했다. 스페셜올림픽 배구 공식규정과 문제가 발생하지 않는 한 FIVB와 NGB의 규정이 적용된다. 이 규정들 사이에 문제가 있을 시에는 스페셜올림픽 배구규정이 우선 적용된다.

## A - 공식 경기

1. 팀 경기
2. 통합경기
3. 수정 팀 경기

다음 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

4. 개인기술경기
5. 통합 개인기술경기
6. 배구공 저글링
7. 패스
8. 토스와 스파이크
9. 팀기술경기

## B - 코트와 장비

1. 서비스 라인은 네트에 가까이 이동할 수 있으나 최소 4.5m(14피트 9인치)의 거리를 두어야 한다.

참고 : 스페셜올림픽 세계대회에서는 거리 변경이 불가능하다.

2. 네트의 높이
  - a. 남성경기과 혼성경기 - 2.43m (7피트 11 5/8인치)
  - b. 여성경기 - 2.24m (7피트 4 1/8인치)
  - c. 통합경기 - 남성은 2.43m (7피트 11 5/8인치), 여성은 2.24m (7피트 4 1/8인치)
3. 더 가벼운 가죽재질로 된 수정된 배구공도 사용 가능하고, 공의 둘레는 81cm (32인치) 이하여야 하며 무게는 226g (8온스) 이하여야 한다. 정규

배구공의 크기와 되도록 비슷해야 한다. 스페셜올림픽 세계대회에서는 명시된 기준의 공만 사용한다.

4. 공식 코트 크기 : 길이 18m, 너비 9m에의 코트와, 최소 폭 3m의 자유구역이 코트의 4면을 둘러싸고 있다.

스페셜올림픽 세계대회에서는 자유구역의 폭이 사이드라인으로부터 5m, 엔드라인으로부터 8m 이상이어야 한다.

## C - 경기규정

1. 팀 경기

a. 등급분류

1) 경기 전에 감독은 출전선수명단에 포함된 각 선수의 4가지 배구기술평가용 테스트(VSAT) 점수, 즉, 서브, 포암 패스, 스파이크, 범프셋 점수를 제출해야 한다. (이 테스트는 선수/팀의 평가만을 위한 것이며 메달이나 리본이 걸린 공식경기의 종목이 아니다. VSAT와 관련된 정보는 D항 참조.)

2) 또한 코트 상에서 경기력이 가장 뛰어난 6명의 선수를 구분할 수 있도록 감독은 출전선수명단상의 이름 옆에 별 표시를 해줘야 한다.

3) 그리고 "팀 점수"는 VSAT 점수가 가장 높은 8명의 점수를 더한 총점을 8로 나눈 수치로 결정한다.

4) 팀은 VSAT 점수에 의해 우선적으로 등급분류가 된다.

5) A classification process shall then be conducted as a means of finalizing the divisioning process.

5) 그리고 디비저닝을 최종확정 짓기 위한 방법으로 분류절차를 거친다. 이 절차는 다음의 조건을 충족하는 것이 좋으나 필수적인 것은 아니다:

a) 팀이 1경기 이상씩 치르는 분류라운드를 치르는데 각 경기는 최소 5분 이상 지속되거나 한 팀이 10점을 선취해야 한다. 각 팀은 모든 팀원을 출전시켜야 한다.

b) 디비저닝을 하기 위한 "풀(pool)"라운드를 치른다.

c) 대회 감독관은 출전선수명단상의 모든 선수가 등급분류 라운드 동안 경기위원회가 정한 최소출장시간과 최소득점을 충족하도록 하는 것이 좋다.

리베로

a. 모든 팀은 각 세트마다 출전선수명단 상에서 1명의 리베로를 지정할 수

있는 선택권이 있다. 리베로가 부상을 당해 경기를 계속할 수 없는 경우에는 특별규정이 적용된다. 리베로의 번호는 각 경기의 매 세트마다 6명의 선발선수의 번호와 함께 라인업에 기록돼있어야 한다. 리베로는 코트상에서 쉽게 구별되도록 동료선수들과 대조되는 다른 색의 유니폼을 착용해야 한다. FIVB 규정과는 대조적으로 스페셜올림픽의 취지에 따라 모든 팀은 세트마다 리베로를 바꿀 수 있는 선택권을 가진다.

리베로의 플레이 : 리베로는 후위에 있는 어떤 선수와도 교체가 허용된다. 단, 통합경기에서는 선수와 선수, 파트너와 파트너 사이에서만 교체가 가능하다. 리베로의 영역은 후위에서의 플레이로 제한되는데 공이 완전히 네트 높이보다 위에 위치한 경우 (코트와 자유구역을 포함한) 어느 곳에서도 스파이크를 할 수 없다. 전위에서 리베로가 오버헤드 토스로 패스한 공을 다른 선수가 네트 높이 위에서 스파이크를 할 수 없다. 리베로가 후위 뒤에서 이러한 동작을 한 경우, 다른 선수가 공을 자유롭게 스파이크할 수 있다.

리베로의 교체 : 리베로가 후위에 있는 선수와 교체할 때는 선수교체 횟수에 포함되지 않으며 교체횟수에는 제한이 없다. 리베로와 교체되어 나온 선수만이 다시 리베로와 교체할 수 있다. 부심이 라인업을 확인한 이후의 경기시작 시, 또는 주심이 서비스 휘슬을 불기 전 공이 데드볼 상태인 동안에 선수교체가 이뤄질 수 있다.

b. 경기 조정 (FIVB 규정으로부터)

1) (시간이 한정된 경우) 각 경기마다 30분의 시간제한을 둘 수 있다.

2) 선수의 교체는 다음과 같이 허용된다. (리베로는 제외)

a) 한 팀에 허용된 선수교체 12회 이내에서 제한 없이 개별 선수교체를 할 수 있다.

b) 세트 당 팀 선수교체는 최대 12회이다.

c) 한 포지션에 대한 교체선수의 수는 제한이 없다.

d) 선발 라인업에 있는 선수는 세트를 시작하고 교체 뒤 다시 들어갈 수 있지만 세트를 시작했을 때와 동일한 포지션으로만 가능하다. 또한 세트 중 교체되어 나온 선수는 다시 들어갈 수 있지만 직전에 플레이했던 포지션으로만 가능하다.

3) 벤치에서의 코치

a) 코치는 경기진행에 영향을 주지 않는 한 벤치에서 일어서 움직일 수

있다. 엔드라인 뒤쪽에서의 코치행위는 금지한다.

b) 코치는 교체된 선수가 제 포지션으로 이동하도록 도울 수 있다.

4) 반칙을 범하는 경우, 1차로 구두경고로 주어진다. 2차경고로는 레드카드가 주어지고 경기에서 퇴장조치된다.

5) 랠리포인트 방식을 사용한다.

### c. 기초 경기 규정

#### 1) 선수

a) 모든 경기는 6명의 선수로 시작된다. 스페셜올림픽 세계대회 이외의 대회에서는 경기 중 부상이 발생해 팀의 선수가 5명으로 줄어들더라도 팀은 대회에 계속 참여할 수 있다. 선수 5명 미만의 팀은 절대 경기에 참여할 수 없다.

b) 통합팀은 3명의 선수와 3명의 파트너로 구성되어야 한다. 정상참작이 되는 상황이라면, 대회 담당관이 통합경기의 기본정신에 위배되지 않는다고 판단하는 경우 파트너보다 많은 수의 선수를 허용할 수 있다.

c) 팀의 출전선수는 교체선수를 포함해 12명을 넘을 수 없다.

#### 2) 서비스

a) 각 세트의 첫 번째 서버는 후위 우측에 있는 선수이다. 그 다음에는 전위 우측의 선수가 후위 우측으로 이동한다. 첫 번째 서브를 받는 팀은 첫 번째 사이드 아웃이 되면 포지션을 이동한다.

b) 팀은 반칙이 발생하거나 세트가 끝날 때까지 서브를 계속한다.

c) 서브를 하는 팀이 반칙을 범할 때에는 서비스를 넘겨준다. 공은 상대팀에게 넘어가고 상대팀은 시계방향으로 한 포지션씩 이동한다. (최초 서비스는 제외)

d) 동전던지기에서 이긴 쪽은 서비스 권을 가져갈지 아니면 원하는 코트를 가져갈지를 선택할 수 있다. 승부를 결정짓는 제3경기, 또는 제5경기가 필요한 경우, 위와 같은 동전던지기를 진행한다.

e) 서브는 서비스구역에서 한다. 공이 닿았을 때 선을 밟거나 넘는 행위는 반칙이 된다.

f) 서버는 주심이 최초 서비스 휘슬을 분 뒤 8초 이내에 공을 때려야 한다.

#### 3) 경기

a) 신체의 어느 부분으로도 공을 칠 수 있다.

b) 블로킹 할 때를 제외하고 선수는 공을 연속해서 두 번 건드릴 수 없다. 이것은 FIVB 규정의 10, 15조에 제시된 것처럼 공에 대한 1회의 시도에서 허용되는 복수의 공의 접촉에 대해 혼동하지 않기 위함이다.

- c) 한 팀은 공이 네트를 넘어가기 전에 세 번까지만 건드릴 수 있다.  
(블로킹에 맞은 횟수는 위의 3회에 포함되지 않는다.)
- d) 네트를 건드리거나 신체의 어느 부위라도 중앙선을 완전히 넘는 행위는 반칙에 해당된다. 선수의 머리카락이 네트에 우연히 닿거나 경기진행과 관련이 없는 선수의 미미한 접촉은 예외규정으로 하고 반칙으로 간주하지 않는다.
- e) 천정에 닿는 공이 네트의 면을 넘지 않는 경우 이전에 공을 건드린 팀이 계속 플레이할 수 있다.
- f) 사이드나 뒤쪽 벽에 닿은 공은 모두 아웃으로 간주한다.
- g) 선상에 떨어지는 공은 모두 인으로 간주한다.
- h) 서비스 리시브는 정당한 방식으로 공을 받아 이루어진다. (정당한 방식으로 강한 서비스를 받아내기 위해서는 포암 패스를 하는 것이 매우 좋다)

#### 4) 선수 교체

- a) 선수들은 개정된 FIVB 규정에 따라 포지션 별로 교체할 수 있다.  
(리베로를 활용할 때는 제외)
- b) 리베로의 교체 : 선수와 선수, 파트너와 파트너 사이에서만 교체가 가능하다.

#### 5) 득점

- a) 한 경기는 3세트나 5세트 중 더 많은 세트를 먼저 이긴 팀이 승리하는 방식으로 진행된다. 플레이오프 세트는 15점 또는 25점의 단세트로 진행된다. 단세트 경기에서는 2점 이상의 점수차로 15(또는 25)점 이상을 먼저 득점하는 팀이 승자가 된다. 15점 세트를 치르는 경우, 한 팀이 8점을 얻었을 때 서로 진영을 바꾼다. 25점 경기에서는 13점을 얻었을 때 바꾼다. 세트스코어가 1대1 또는 2대2로 동률이 될 경우, 랠리포인트 방식으로 승자결정을 위한 15점의 최종 (3번째 또는 5번째) 세트가 점수제한없이 진행된다. 한 팀이 8점을 득점했을 때 양 팀은 진영을 교체한다.
- b) 최소 2점의 리드를 가지고 25점을 먼저 득점한 팀이 그 세트의 승자가 된다. (최종 3세트 또는 5세트는 제외) 24대 24로 동점인 상황에서는 2점 차의 리드를 잡을 때까지 경기를 계속한다. 미리 3세트로 정해진 경기에서 모든 세트가 각각 승이나 패로 기록되는 경우, 3세트를 승자결정세트로 보지 않고 25점까지 경기를 진행한다.
- c) 팀이 서브나 리시브를 하는데 실패하거나, 그 밖의 다른 실수를 범하는 경우, 상대팀이 랠리를 이기고 1점을 얻는다. 서브하는 팀이 랠리에서

이기면 1점을 얻은 뒤 서브를 계속한다. 리시브하는 팀이 랠리를 이기면 1점을 얻고 서비스권을 얻는다.

d) 서브한 공이 네트를 닿고 계속 넘어가더라도 경기는 계속되고, 상대진영에 공을 넘길 때까지 3번의 터치가 허용된다.

e) FIVB의 (다승, 다세트, 다득점을 원칙으로 한) 국제 득점시스템은 대회에서 같은 승패를 기록한 모든 팀들의 순위결정에 적용된다.

## 6) 심판

a) 심판은 규정해석에 대한 전권을 가진다. 다른 의문사항에 대해서는 대회 운영팀에 자문을 구한다.

b) 선수가 능력수준에 맞춰 공을 다룰 수 있도록 콜을 한다.

c) 양쪽 코트에는 최소 2명의 선심이 코트의 좌측 후방부 코너에 위치해야 한다. 각 선심은 주심이 선언한 터치 판정이 정확한지 뿐만 아니라 자신에게 지정된 엔드라인과 사이드라인에서 공이 인인지 아웃인지 판정해야 한다.

경기에 따라 4선심제를 사용할 수도 있다. 이 경우, 2명의 선심은 엔드라인을 맡고 2명의 선심은 사이드라인을 맡는다.

## 2. 통합팀 경기

a. 출전선수명단에는 적절한 비율의 선수와 파트너가 있어야 한다.

b. 경기 중에는 절대로 3명의 선수와 3명의 파트너를 초과한 라인업이 허용되지 않는다. 필요한 선수비율을 충족하지 못하는 경우 몰수패가 된다.

c. 각 팀에는 라인업과 경기 중의 팀을 통제하는 비선수 성인 코치를 둔다.

d. 서브를 할 때의 서비스 순서와 코트에서의 포지션은 선수와 파트너가 번갈아 한다.

e. 한 서버가 3회 연속 득점을 하면 그 팀의 동료선수가 다음 서브를 한다.

## 3. 수정 팀 경기

### a. 디비저닝

1) 경기 시작 전에 감독은 출전선수명단에 있는 각 선수가 3종목의 개인기술경기, 즉 오버헤드 패스, 서브, 그리고 패스(VSAT 아님)에서 얻은 점수를 제출해야 한다.

2) 또한 감독은 코트에서의 경기능력이 가장 좋은 6명의 선수를 확인이 가능하도록 로스터 상의 이름 옆에 별표시를 해야 한다.

3) "팀 점수"는 점수가 가장 높은 8명의 점수를 더한 총점을 8로 나눈 수치로 결정한다.

4) 팀은 개인기술경기의 점수에 의해 우선적으로 등급분류된다.

- 5) 그리고 난 뒤, 디비저닝을 최종확정 짓기 위해 분류라운드를 치른다.
- a) 분류라운드에서는 모든 팀이 1경기 이상을 치르고 각 경기는 한 팀이 10점을 선취하거나 최소 5분이 경과할 때까지 진행된다.
  - b) 각 팀은 모든 팀원을 출전시켜야 한다.
- b. 수정 사항
- 1) 코트는 너비 7.62m(25피트)에 길이 15.24m(50피트)의 크기로 변경한다.
  - 2) 네트의 높이는 2.24m(7피트 4 1/8인치) 이상이어야 한다.
  - 3) 가죽으로 만들어진 더 가벼운 대체 배구공을 사용할 수 있다. 공의 둘레는 81cm(32인치) 이하, 무게는 226g(8온스) 이하여야 한다.
  - 4) 3점 또는 5점 서비스 규칙이 사용된다. 한 선수가 3점이나 5점을 얻게 되면 자동적으로 사이드아웃(포지션 이동)이 된다.
  - 5) 안테나는 네트 위의 사이드라인 상의 위치에 세워진다.
- c. 기초 경기 규정 - 위의 팀 경기 규정과 같다.

#### 4. 개인기술경기

- a. 개인기술경기는 낮은 능력의 선수들을 위해 만들어진 경기다. 경기 능력을 이미 갖춘 선수는 대상이 아니다.
- b. 개인기술경기에는 다음의 3종목이 포함된다 : 오버헤드 패스(발리), 서비스, 패스(포암 패스).
- c. 선수의 최종점수는 이 3종목에서 얻은 각각의 점수를 더해 결정된다.
- d. 각 종목을 담당하는 자원봉사자의 수와 위치는 알기 쉽게 도식화한다. 또한 대회가 진행되는 동안 일관성이 유지되도록 같은 선수가 계속 토스하도록 한다.

개인기술경기 제1종목 : 오버헤드 패스 (발리)

도표 용어:

선수 (Athlete)

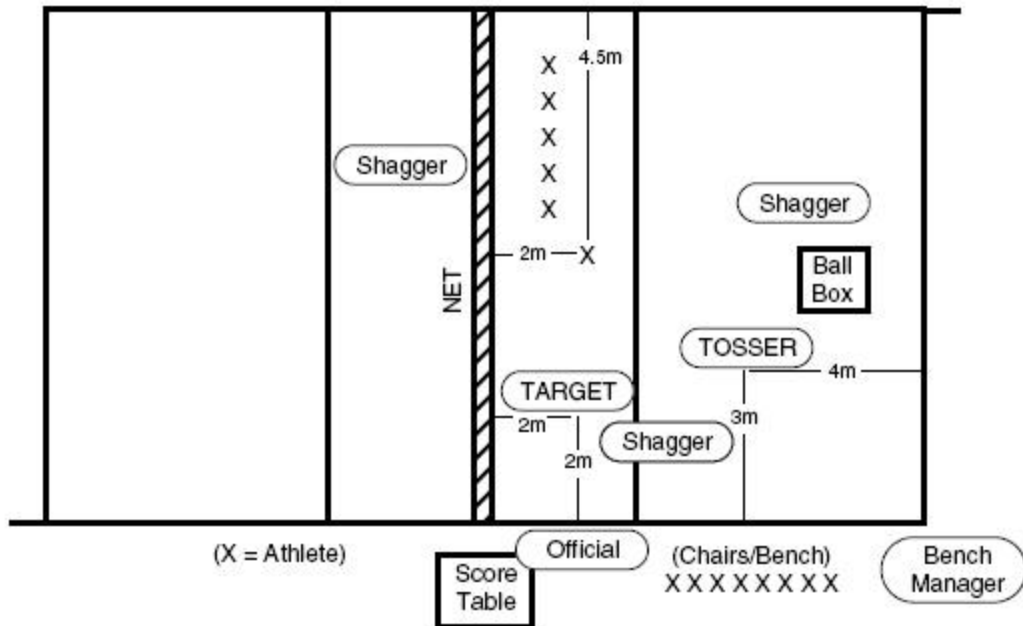
- 심판 (Official)

- 목표지점 (Target)

- 공 회수인 (Shagger)

- 토서 (Tosser) : \*공을 토스해주는 사람

- 점수판 (Score Table)



- 벤치 매니저 (Bench Manager)
- 의자/벤치 (Chairs / Bench)
- 공 박스 (Ball Box)
- 네트 (Net)

### 1) 목적

선수가 꾸준하게 스파이크가 가능한 높이로 공을 오버헤드 패스(발리)하는 능력을 측정.

### 2) 장비

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, (허용 가능한 수정된 규격의) 4개의 배구공, 높이 2.24m(7피트 4 1/8인치)의 여성용 네트, 높이 2.43m(7피트 11 5/8인치)의 남성용 네트, 지주, 안테나, 배구공 박스를 사용.

### 3) 설명

선수는 네트로부터 2m(6피트 6 3/4인치), 그리고 사이드라인에서 4.5m(14피트 9인치) 떨어진 전위 중앙에서 10회의 시도를 한다.

베이스라인에서 4m(13피트 1 1/2인치), 그리고 사이드라인에서 3m(9피트 10인치) 떨어진 후위 왼쪽의 지점에서 토서가 두 손으로 언더핸드

토스해주는 10개의 공을 리시브한다. 선수는 목표지점을 향해 공을 오버헤드 패스(토스)해 올린다. (목표지점에는 손을 머리 위로 들고 네트에서 2m, 그리고 사이드라인에서 2m 떨어진 전위 왼쪽으로 한 명이 서 있다.)

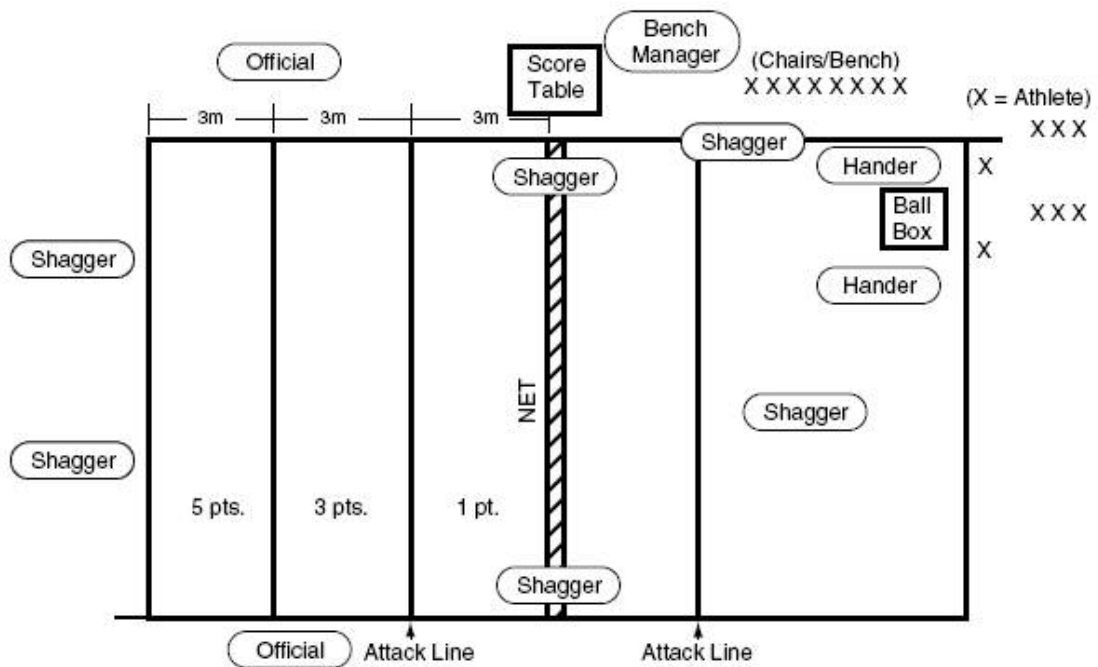
선수가 오버헤드 패스(토스)하기에 충분하지 않은 높이로 패스가 오는 경우

다시 실시한다. 이 종목의 목적은 받아 올린 각각의 공이 그리는 포물선의 최고점이 네트 높이를 넘을 수 있도록 하기 위함이다.

4) 득점

목표지점을 향해 토스된 공이 그리는 포물선의 최고점을 측정한다. 공을 머리 높이에서 1m(3피트 3 1/3인치) 위로 오버헤드 패스(토스)하는 선수는 1점을 얻고 네트 높이 위로 공을 오버헤드 패스(토스)하는 선수는 3점을 얻는다. 다음의 경우에는 0점이 주어진다. : 비정상적인 방법으로 공을 건드리는 경우, 공이 머리 높이를 넘지 못하는 경우, 공이 네트를 넘어가거나 코트 밖으로 나가는 경우. 선수의 최종점수는 10회의 시도에서 얻은 각각의 점수를 더해 결정된다. (토스된 공의 높이를 평가하기 위해 심판은 심판석 위에 앉는 것이 좋다.)

개인기술경기 제2종목 : 서비스



(Volleyball Shaggers roll balls back to Shaggers at ball box)

도표 용어:

선수 (Athlete)

심판 (Official)

공 회수인 (Shagger)

점수판 (Score Table)

벤치 매니저 (Bench Manager)

의자/벤치 (Chairs/Bench)

공 박스 (Ball Box)

네트 (Net)

공격 라인 (Attack Line)

핸더 (Hander) : \* 공을 건네주는 사람

(배구공 회수인은 공을 공 박스를 향해 굴러준다.)

1) 목적

공을 네트 너머의 상대 코트 안으로 서브할 수 있는 선수의 능력을 측정.

2) 장비

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, (허용 가능한 수정된 규격의) 5개의 배구공, 네트, 지주, 안테나, 줄자, 플로어 테이프 또는 분필, 배구공 박스를 사용.

3) 설명

선수는 서비스 구역에 서서 10개의 공을 한번에 하나씩 상대 코트 안으로 서브를 한다.

4) 득점

코트는 폭이 3m인 같은 크기의 3구역으로 나뉜다. 이 구역들은 각기 배점이 다르다. 선수의 최종점수는 10회의 서비스로 얻은 누적 점수로 한다. 선상에 떨어지는 공은 점수가 더 높은 구역에 떨어진 것으로 인정한다.

개인기술경기 제3종목 : 패스 (포암 패스)

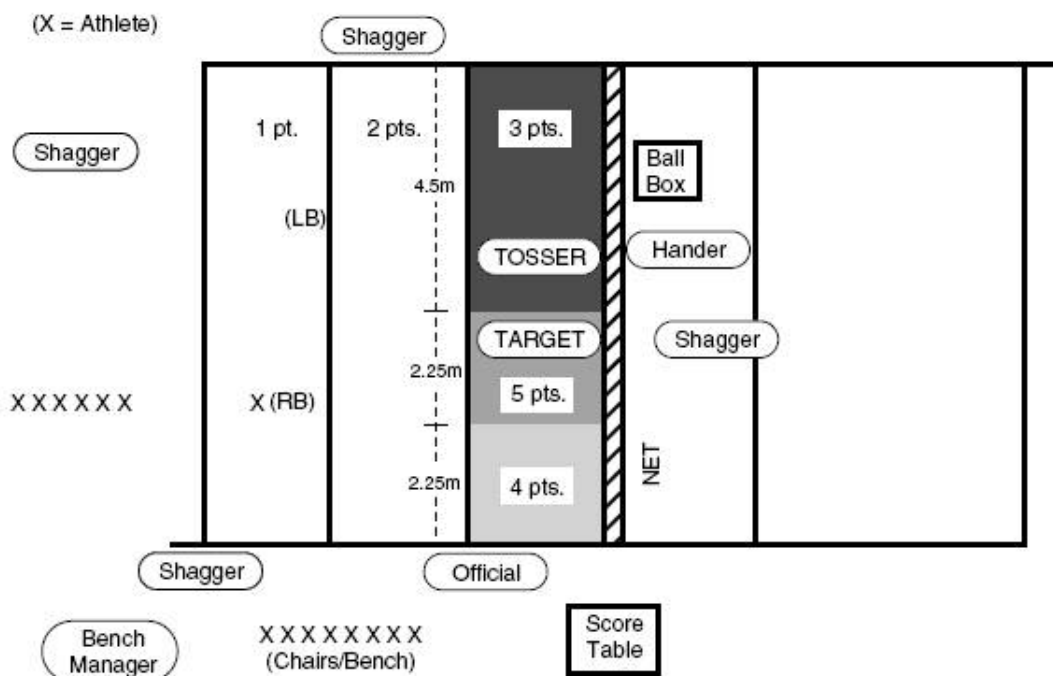


도표 용어:

선수 (Athlete)

심판 (Official)

목표지점 (Target)

점수판 (Score Table)

공 회수인 (Shagger)

토서 (Tosser) : \* 공을 토스해주는 사람

핸더 (Hander) : \* 공을 건네주는 사람

벤치 매니저 (Bench Manager)

의자/벤치 (Chairs/Bench)

공 박스 (Ball Box)

네트 (Net)

공격 라인 (Attack Line)

핸더 (Hander) : \* 공을 건네주는 사람

레프트 백 (LB / Left Back)

라이트 백 (RB / Right Back)

1) 목적

포암 패스 능력을 사용하는 선수의 패스 정확도, 높이, 일관성을 측정.

2) 장비

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, (허용 가능한 수정된 규격의) 5개의 배구공, 네트, 지주, 줄자, 마킹 테이프, 배구공 박스를 사용.

3) 설명

선수는 우측 사이드라인에서 3m(9피트 10인치), 그리고 베이스라인에서 1m(3피트 3 1/3인치) 거리에 있는 후위 오른쪽에 선다. 네트에서 2m(6피트 6 3/4인치) 거리인 같은 진영의 전위 중앙에 서있는 코치/심판이 두 손으로 공을 선수에게 오버헤드 토스해준다. 선수는 오버헤드 토스된 공을 리시브해 목표지점을 향해 패스한다. (목표지점에는 같은 진영에서 손을 머리위로 들고 네트에서 2m, 그리고 토서가 위치한 사이드라인에서 4m 거리의 지점으로 한 명이 서있다.) 배점이 다른 목표구역들은 전위에 표시한다. 이 종목은 좌측 사이드라인에서 3m, 그리고 베이스라인에서 1m 거리의 후위 왼쪽에서 반복해 진행한다.

4) 점수

최대 점수를 얻기 위해서는 선수가 패스한 공이 그리는 포물선의 최고점이

네트의 높이보다 높아야 한다. 선상에 떨어지는 공은 점수가 더 높은 구역에 떨어진 것으로 인정한다. 네트 높이 아래로 패스한 공은 낙하지점에 관계없이 1점만을 얻는다. 선수의 최종 점수는 후위 오른쪽과 왼쪽에서 각각 5회의 시도를 해 얻은 점수를 모두 더해 결정한다. 패스된 공의 높이를 평가하기 위해 심판은 심판석 위에 앉는 것이 좋다.

### 5. 통합 개인기술경기

- a. 통합팀은 1명의 선수와 1명의 파트너로 구성된다.
- b. 통합경기 팀의 최종점수는 각 선수의 총점의 합계로 결정한다.

### 6. 배구공 저글링

이 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

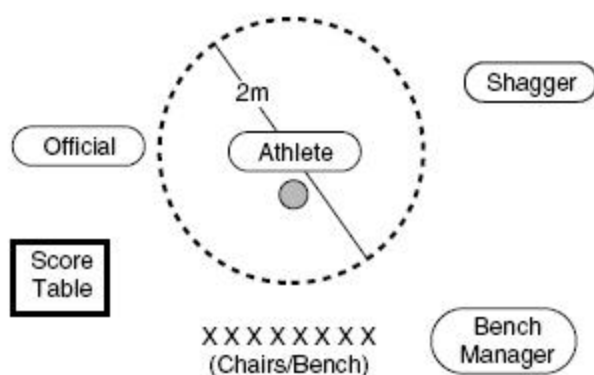


도표 용어:

선수 (Athlete)

심판 (Official)

공 회수인 (Shagger)

벤치 매니저 (Bench Manager)

점수판 (Score Table)

의자/벤치 (Chairs/Bench)

#### a. 장비

1) 둘레가 60cm(24인치)인 놀이용 비닐 공이나 둘레 81cm(32인치)인 무게 8온스 이하의 수정된 규격의 가죽 배구공을 사용할 수 있다.

2) 초시계

3) 줄자

4) 플로어 테이프 또는 분필

5) 휘슬

b. 준비사항 : 바닥에 직경 2m(6피트 6 3/4인치) 크기의 원을 표시한다.

c. 규칙

1) 선수는 원 중앙에 서거나 앉아서 공을 들고 시작한다.

2) 선수는 휘슬소리와 함께 저글링을 시작한다.

3) 선수는 공을 다루는데 손과 팔만을 사용할 수 있다.

4) 선수는 공을 바닥에 떨어뜨리지 않도록 한다.

5) 60초의 최대시간제한을 둔다.

6) 선수가 공을 잡거나, 공이 바닥에 닿거나, 60초가 모두 경과했을 때 경기는 종료된다.

d. 점수

1) 선수가 공중에 공을 쳐올린 수를 센다.

2) 선수는 공중에 공을 한 번 쳐올릴 때마다 1점을 얻는다.

3) 선수는 공을 떨어뜨리지 않고 60초 동안 계속 유지하면 보너스 5점을 얻는다.

4) 선수의 최종점수는 60초 동안의 공을 쳐올린 수에 보너스 점수를 더한 것으로 결정된다.

7. 패스

이 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

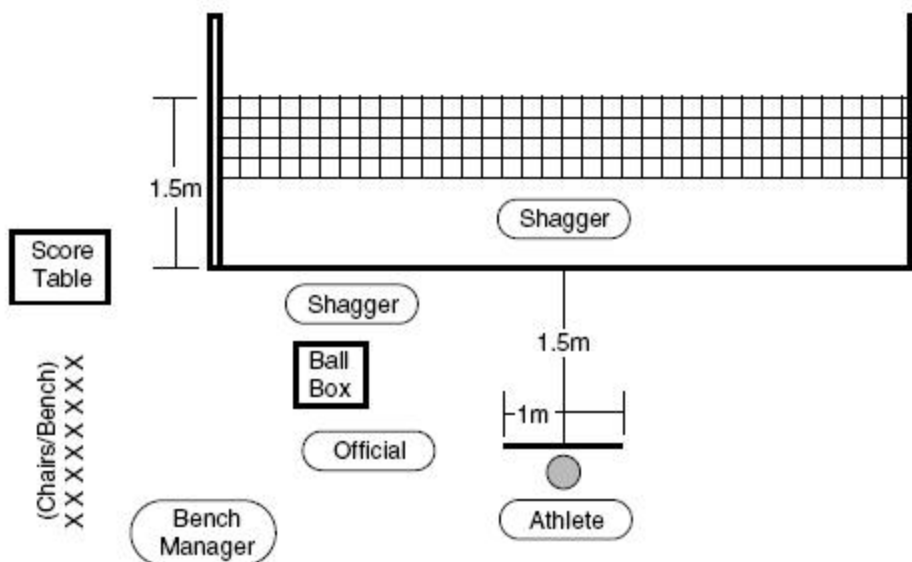


도표 용어:

선수 (Athlete)

심판 (Official)

공 회수인 (Shagger)

벤치 매니저 (Bench Manager)

점수판 (Score Table)

의자/벤치 (Chairs/bench)

공 박스 (Ball Box)

a. 장비

1) 둘레가 60cm(24인치)인 놀이용 비닐 공이나 둘레 81cm(32인치)인 무게 8온스 이하의 수정된 규격의 가죽 배구공 5개를 사용할 수 있다.

2) 네트와 지주

3) 줄자

4) 플로어 테이프 또는 분필

5) 휘슬

b. 준비 사항

1) 네트를 1.5m(4피트 11인치) 높이로 설치한다.

2) 네트와 1.5m(4피트 11인치) 떨어진 곳에 네트와 평행하게 길이 1m(3피트 3 1/3인치)의 스로잉 라인을 표시한다.

c. 규칙

1) 선수는 스로잉 라인 뒤에 앉거나 서서 시작한다.

2) 선수는 공이 네트를 넘어가도록 공을 던진다.

3) 선수는 한 손 또는 두 손으로 공을 던질 수 있다.

4) 선수에게는 공이 네트를 넘어가도록 5번의 던질 기회가 주어진다.

d. 점수 : 공이 네트를 성공적으로 넘어갈 때마다 1점씩 주어진다.

8. 배구공 토스와 때리기

이 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

도표 용어:

선수 (Athlete)

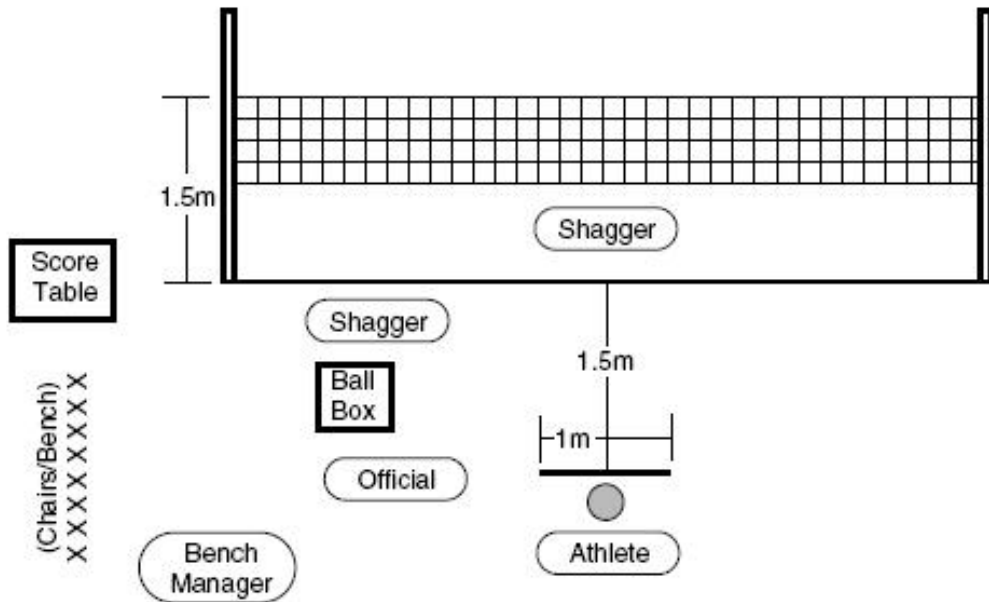
심판 (Official)

공 회수인 (Shagger)

벤치 매니저 (Bench Manager)

점수판 (Score Table)

의자/벤치 (Chairs/Bench)



### 배구공 박스 (Ball Box)

#### a. 장비

- 1) 둘레가 60cm(24인치)인 놀이용 비닐 공이나 둘레 81cm(32인치)인 무게 8온스 이하의 수정된 규격의 가죽 배구공 5개를 사용할 수 있다.
- 2) 네트와 지주
- 3) 줄자
- 4) 플로어 테이프 또는 분필
- 5) 휘슬

#### b. 준비 사항

- 1) 네트를 1.5m (4피트 11인치) 높이로 설치한다.
- 2) 네트와 1.5m(4피트 11인치) 떨어진 곳에 네트와 평행하게 길이 1m(3피트 3 1/3인치)의 스로잉 라인을 표시한다.

#### c. 규칙

- 1) 선수는 스로잉 라인 뒤에 앉거나 선다.
  - 2) 선수는 공을 때려 네트를 넘기도록 5회의 시도를 한다.
  - 3) 선수는 공을 한 손이나 두 손으로 때릴 수 있다.
  - 4) 선수는 공 하나로 두 번까지 시도할 수 있다.
- d. 점수 : 공이 네트를 성공적으로 넘어갈 때마다 1점씩 주어진다.

### 9. 팀기술경기

이 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

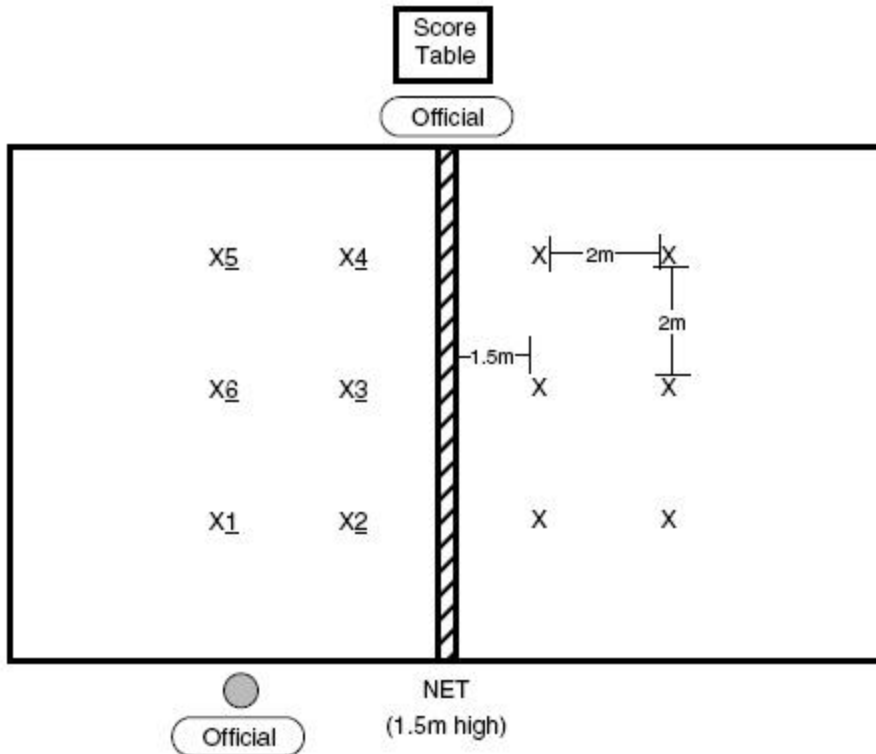


도표 용어:

심판 (Official)

네트 (Net)

높이 (High)

점수판 (Score Table)

a. 장비

1) 팀 당 정규 배구공 2개, 또는 둘레 81cm(32인치), 무게 8온스의 수정된 규격의 가죽 배구공 2개.

2) 길이 18m(59인치), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트를 사용.

3) 지주와 1.5m(4피트 11인치) 높이로 설치된 네트.

4) 줄자

5) 플로어 테이프 또는 분필

6) 휘슬

b. 준비 사항

1) 도표에 나타난 것처럼 코트 위에 여섯 개의 지점을 표시한다. 선수들은 서로 2m(6피트 6 3/4인치)의 간격을 두고 위치해야 한다. 전위의 선수들은 네트로부터 1.5m(4피트 11인치)의 거리를 두도록 한다. 후위의 선수들은 전위의 선수들과 2m의 거리를 두도록 한다.

2) 팀들은 경기 시작 전에 로스터를 제출해야 한다.

3) 팀원들은 등번호가 표시된 유니폼이나 셔츠를 착용해야 한다.

c. 규칙

1) 6인으로 구성된 두 팀은 네트를 사이에 두고 양쪽 코트에 위치한다.

2) 경기는 6라운드로 구성된다. 선수들은 경기중 6개의 각 포지션마다 1번씩의 기회가 주어진다. 경기에서 승리하려면 3게임 가운데 2게임을 이겨야 한다. 대회 감독관은 치르는 게임 수를 조정할 수 있는 권한을 가진다.

3) 심판은 1번 포지션의 선수에게 공을 건네주고 심판의 휘슬과 함께 경기가 시작된다.

4) 1번 포지션의 선수가 2번 포지션의 선수에게 공을 오버핸드 패스(토스) 하면 2번 포지션의 선수는 네트 너머의 상대 코트 안으로 스파이크를 시도한다.

5) 상대팀은 공을 네트너머로 받아 넘길 수 있다. 서브를 한 팀은 이 공을 다시 받아 넘기지 않아도 된다.

6) 상대팀이 때린 공이 네트 너머로 때리지 못하거나 코트를 벗어나더라도 이에 대한 벌점은 없다.

7) 심판은 6번 포지션의 선수에게 공을 건네준다. 6번 포지션의 선수는 오버헤드 패스(발리)로 3번 포지션의 선수에게 공을 때린다. 3번 포지션의 선수는 네트 너머의 상대 코트 안으로 스파이크를 시도한다.

8) 그 다음에는 심판은 5번 포지션의 선수에게 공을 건네준다. 5번 포지션의 선수는 오버헤드 패스(발리)를 이용해 공을 4번 포지션의 선수에게 패스하고 4번 포지션의 선수는 네트 너머로 스파이크를 시도한다.

9) 1번, 6번, 5번 포지션의 선수가 자신들의 차례를 마치면 그 라운드는 종료된다.

10) 이번에는 상대팀에서 라운드를 시작하고 1번, 6번, 5번 포지션의 선수가 모두 자신의 차례를 마치면 그 라운드는 종료된다.

11) 매 라운드가 시작될 때, 한 팀의 선수들은 서비스 순서(시계방향)대로 다음 포지션으로 이동한다.

1번 포지션의 선수는 6번 포지션으로.

6번 포지션의 선수는 5번 포지션으로.

5번 포지션의 선수는 4번 포지션으로.

4번 포지션의 선수는 3번 포지션으로.

3번 포지션의 선수는 2번 포지션으로.

2번 포지션의 선수는 1번 포지션으로 이동한다.

- 12) 선수들이 6개 포지션을 모두 거쳐갈 때까지 경기는 계속된다.
- 13) 한 라운드가 종료된 뒤에만 교체선수의 투입이 허용된다.
- 14) 코치는 1번과 5번 포지션에 있는 선수의 측면으로 4m(13피트 1 1/2인치) 떨어진 사이드라인 밖에 머물러 있어야 한다. 코치가 구두나 손짓을 통해 지시하는 것은 허용된다. 청각장애선수는 포지션을 잡는데 도움을 받을 수 있다.

d. 점수

- 1) 서브하는 팀은 다음 상황이 발생할 때마다 1점을 얻는다:
  - a) 후위의 선수가 지정된 전위의 선수에게 성공적으로 공을 토스한 경우.
  - b) 전위의 선수가 공을 때린 경우.
  - c) 전위의 선수가 네트너머의 상대진영 안쪽으로 공을 스파이크한 경우.
- 2) 수비 팀은 공을 2회의 시도 이내에 상대진영 안으로 넘기는 경우 1점을 얻는다.
- 3) 6라운드 정규 게임에서 한 팀이 받을 수 있는 최대 총점은 72점이다.
- 4) 2점 차 이상으로 이긴 팀이 승자가 된다. 2점차 이내일 경우, 이 승리요건이 채워질 때까지 추가 연장라운드가 치러진다.

## D - 배구기능평가 테스트 (VSAT)

### 1. VSAR 서비스

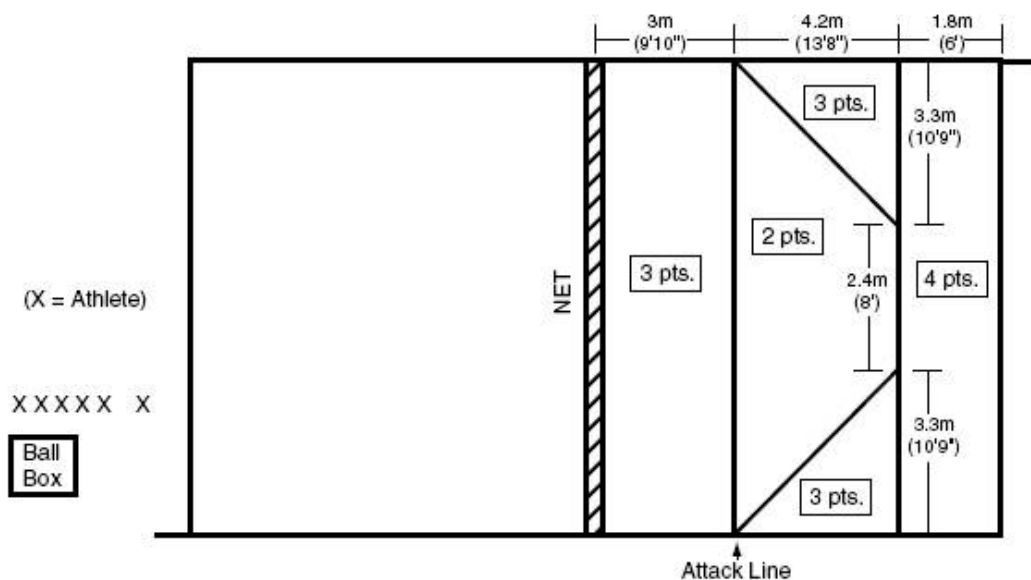


도표 용어:  
선수 (Athlete)

네트 (Net)

공격 라인 (Attack Line)

포인트 (Pts. / points)

배구공 박스 (Ball Box)

준비 사항

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, (허용 가능한 수정된 규격의) 4개의 배구공, 높이 2.24m(7피트 4 1/8인치)의 여성용 네트, 높이 2.43m(7피트 11 5/8인치)의 남성용 네트, 지주, 안테나, 줄자, 마킹테이프, 배구공 박스를 사용.

테스트

선수는 서비스 구역에서 오버헤드나 언더핸드로 10회의 서비스 시도를 할 수 있다. 코트에 2점에서 4점까지 배점이 정해진 목표구역의 외곽선을 마킹테이프나 분필로 표시한다.

점수

선상에 떨어지는 공은 점수가 더 높은 구역에 떨어진 것으로 인정한다. 네트 또는 안테나를 건드리거나 코트 밖에 떨어진 공에는 0점이 주어진다. 선수의 최종점수는 10회의 시도를 해 얻어진 각각의 점수를 모두 더한 것으로 결정된다.

[자원봉사자의 임무]

이 테스트를 주관하는 자원봉사자들은 테스트를 치르는 어떤 선수라도 방해해서는 안된다.

B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다. C 자원봉사자는 선수에게 배구공을 토스해준다. 공이 바닥에 떨어지면 자원봉사자들은 공을 주워 배구공 박스 근처에 서있는 자원봉사자에게 굴러준다. 테스트가 끝나면 A 자원봉사자는 점수기록을 담당하는 D 자원봉사자에게 점수기록을 전달한다. 각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.

2. VSAR – 포암 패스

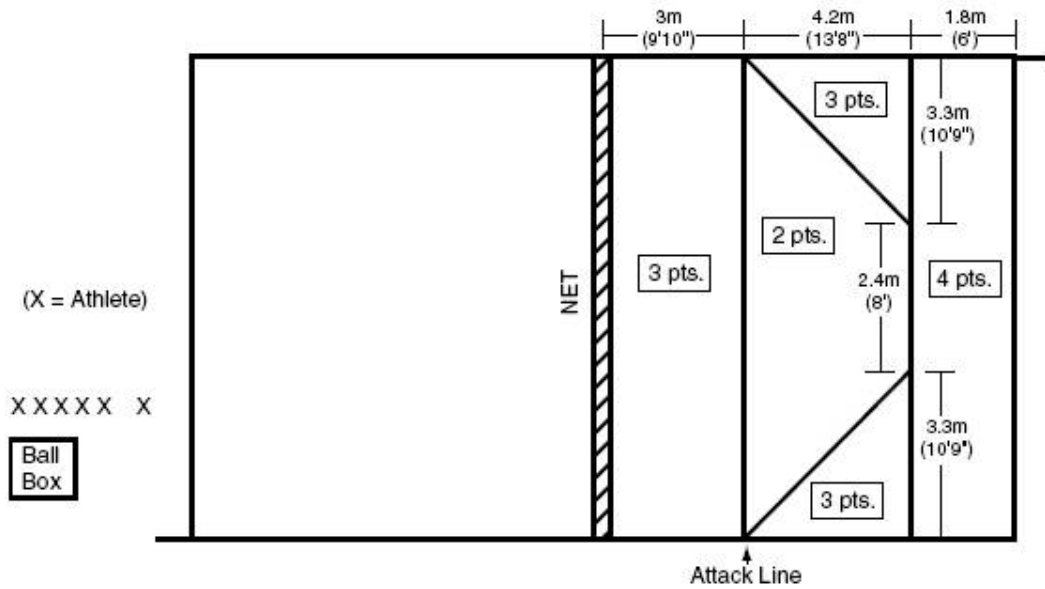


도표 용어:

선수 (Athlete)

목표지점 (Target)

토서 (Tosser)

네트 (Net)

공격 라인 (Attack Line)

포인트 (Pts. / points)

배구공 박스 (Ball Box)

라이트 백 (RB / Right Back)

레프트 백 (LB / Left Back)

준비 사항

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, 5개의 배구공, 높이 2.24m(7피트 4 1/8인치)의 여성용 네트, 높이 2.43m(7피트 11 5/8인치)의 남성용 네트, 지주, 안테나, 줄자, 마킹테이프 또는 분필, 배구공 박스를 사용.

테스트

선수는 양쪽 사이드라인에서 4.5m(14피트 9인치) 떨어진 네트 건너편의 공격 라인상의 지점에 위치한 토서가 두 손으로 오버헤드 토스를 해준 공 10개를 리시브한다. 선수는 우측 사이드라인에서 3m(9피트 10인치), 베이스라인에서 1m(3피트 3 1/3인치) 거리의 후위 오른쪽에서 5회, 그리고

좌측 사이드라인에서 3m, 베이스라인에서 1m 거리의 후위 왼쪽에서 5회의 시도기회가 주어진다. 토스가 나뿔 때에는 재시도를 한다. 선수는 토스된 공을 목표지점을 향해 패스하는데, 목표지점은 같은 진영에서 손을 머리위로 들고 네트에서 2m, 사이드라인에서 2m(6피트 6 3/4인치) 거리에 떨어진 곳에 서있는 사람을 말한다. 목표구역은 1점에서 5점까지로 배점이 구분된다. 패스된 공이 그리는 각 포물선의 정점은 네트의 높이보다 높아야 한다.

#### 점수

다음의 경우에는 0점으로 처리된다 : 부정한 방법으로 공을 건드리는 경우, 공이 네트 높이 아래로 패스되는 경우, 공이 센터라인을 넘어 떨어지는 경우.

선상에 떨어지는 공은 점수가 더 높은 구역에 떨어진 것으로 인정한다. 선수의 최종점수는 10회의 시도에서 얻은 각각의 점수를 더해 결정된다.

#### [자원봉사자의 임무]

이 테스트를 주관하는 자원봉사자들은 테스트를 치르는 어떤 선수라도 방해해서는 안된다. B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다. C 자원봉사자는 선수에게 배구공을 토스해준다. 공이 바닥에 떨어지면 자원봉사자들은 공을 주워 배구공 박스 근처에 서있는 자원봉사자에게 굴러준다. 테스트가 끝나면 A 자원봉사자는 점수기록을 담당하는 D 자원봉사자에게 점수기록을 전달한다. 각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.

### 3. VSAT – 스파이크

도표 용어 :

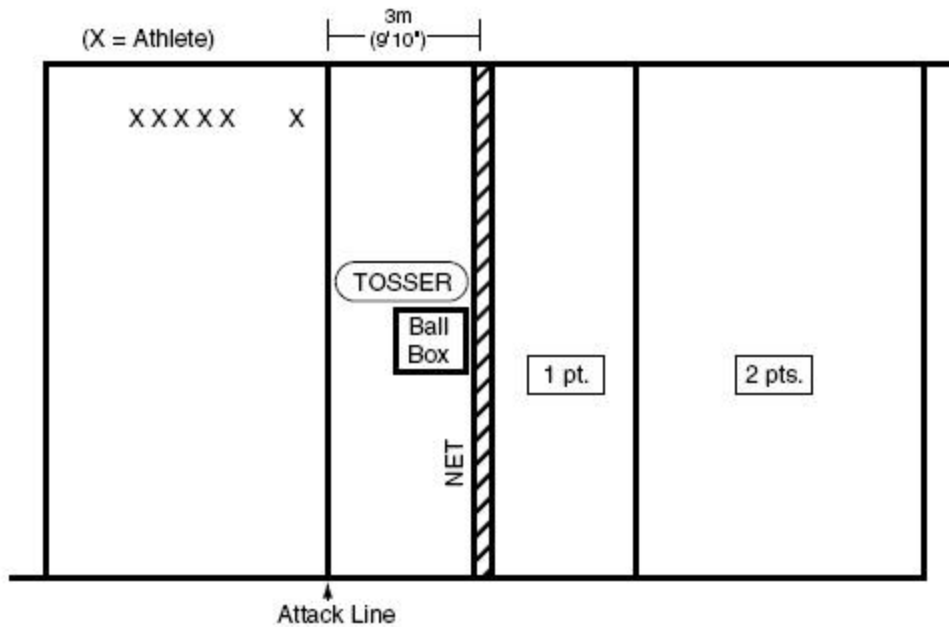
선수 (Athlete)

토서 (Tosser)

네트 (Net)

공격 라인 (Attack Line)

배구공 박스 (Ball Box)



포인트 (Pts. / points)

#### 준비 사항

길이 18m(59피트), 너비 9m(29피트 6인치)의 정규 크기 코트, 5개의 배구공, 높이 2.24m(7피트 4 1/8인치)의 여성용 네트, 높이 2.43m(7피트 11 5/8인치)의 남성용 네트, 지주, 안테나, 줄자, 플로어 테이프 또는 분필, 배구공 박스를 사용.

#### 테스트

토서는 네트 위 2m(6피트 6 3/4인치) 높이로 선수 앞에 공을 토스한다. 토스가 적당한 높이로 되지 않을 시에는 다시 토스한다. 선수는 네트로부터 3.05~4.57m(10~15피트) 거리의 코트 위에 서서 스파이크를 위한 도움닫기를 한 다음 네트 너머로 상대편 전위의 경계선 안에 공을 스파이크 한다. 각 선수는 10회의 시도를 한다.

#### 점수

선수가 스파이크를 한 공이 공격라인을 넘어 후위에 떨어지는 경우 각각 1점을 얻게 되며 상대 코트 안의 네트와 공격라인 사이에 공이 떨어지는 경우 각각 2점을 얻게 된다. 밀어넣기(dink)나 연타는 스파이크로 기록되지 않는다. 선수의 최종점수는 10회의 시도에서 얻은 총점으로 결정된다.

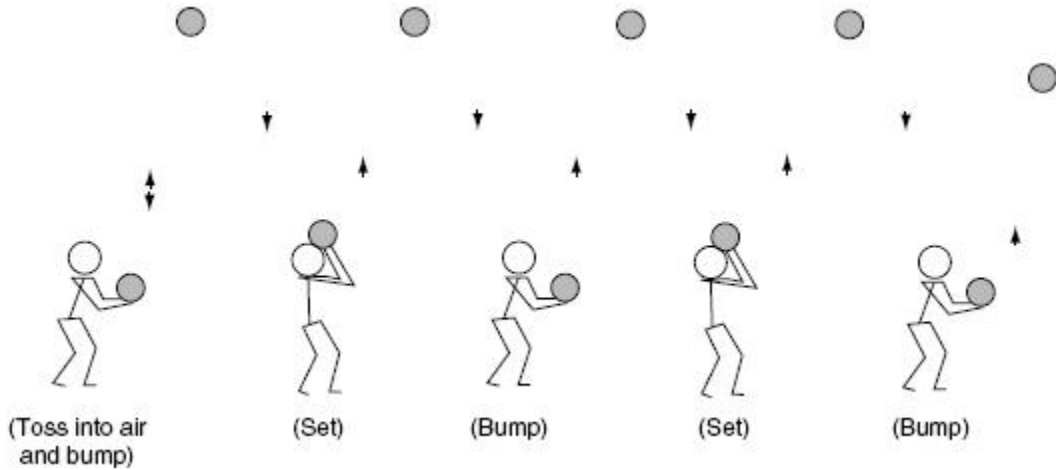
[자원봉사자의 임무]

이 테스트를 주관하는 자원봉사자들은 테스트를 치르는 어떤 선수라도 방해해서는 안된다. B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다. C 자원봉사자는 선수에게 배구공을 토스해준다. 공이 바닥에 떨어지면 자원봉사자들은 공을 주워 배구공 박스 근처에 서있는 자원봉사자에게 굴려준다. 테스트가 끝나면 A 자원봉사자는 점수기록을 담당하는 D 자원봉사자에게 점수기록을 전달한다. 각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.

4. VSAT – 범프-세트

도표 용어 :

공중에 공을 던지고 범프  
세트



준비 사항

반코트, 최소 높이 2.24m(7피트 4 1/8인치)의 네트, 그리고 3개의 배구공을 사용.

테스트

선수는 중단 없이 범프(포암 패스)와 세트(오버핸드 패스 / 토스)를 번갈아 한다. 선수는 먼저 공중에 공을 던진 다음 범프를 시작한다. 그 다음 공을 공중으로 '세트-범프-세트-범프-세트...'의 순서로 반복한다. 선수는 반코트의 라인 안에 머물러야 한다.

## 점수

선수에게는 가장 높은 점수를 얻기 위해 4번의 시도기회가 주어진다. 최대 점수는 50점이다 (범프 25회와 세트 25회). 네트 높이 이상으로 정당하게 공을 칠 때마다 1점으로 계산된다. 선수가 2회 연속 세트를 하거나 2회 연속 범프를 할 때, 비정상적인 방법으로 공을 쳤을 때, 코트를 이탈했을 때, 최대점수인 50점에 도달했을 때 테스트는 종료된다.

## [자원봉사자의 임무]

이 테스트를 주관하는 자원봉사자들은 테스트를 치르는 어떤 선수라도 방해해서는 안된다. B 자원봉사자가 실제 테스트의 시범을 보이는 동안 A 자원봉사자는 이 테스트를 치를 선수들에게 설명을 한다. A 자원봉사자는 선수에게 배구공을 토스해준다. 공이 테스트 구역을 벗어나면 다른 자원봉사자들은 공을 주워 모은다. 테스트가 끝나면 A 자원봉사자는 점수기록을 담당하는 C 자원봉사자에게 점수기록을 전달한다. 각 자원봉사자는 테스트를 진행하면서 자신이 맡은 부분만 수행한다.