

경기 규칙

대한장애인당구협회

목 차

순번	내용	페이지
1	경기장	1
1.1	크기	1
1.2	경기장 표면	1
1.3	경기장 공간 기준	2
1.4	기온	2
1.5	조명	2
1.6	전력	2
1.7	기타	3
2	경기용기구	4
2.1	당구대	4
2.2	나사지	7
2.3	공	8
2.4	큐	9
2.5	기타 용기구	9
3	경기규칙	10
3.1	공통규칙	10
3.2	캐롬경기규칙	13
4	선수 및 지도자	22
4.1	선수	22
4.2	지도자(감독·코치)	22

규칙 1. 경기장

당구 경기장은 직사각형으로 좌우대칭을 이뤄야하며, 외부의 빛이 투과되지 않거나 차단할 수 있는 장치가 있는 곳으로 해야 한다.

1.1 크기

1.1.1 체육관 시합 시 경기장은 최소 25m×40m 의 직사각형이다. 경기장은 어떠한 장애로부터 자유로운 경기장 위의 공간을 말하며 경기장 표면으로부터 최소 5m 이상의 높이가 확보되어야 한다.

1.1.2 상업용 클럽 시합 시 경기장은 각 종목 대회별로 별도로 정한다.

1.1.3 체육관이나 상업용 클럽이 아닌 제3의 장소들의 경우에는 해당 대회의 목적에 맞추어 별도로 본 협회 전문체육위원회에서 정한다.

1.2 경기장 표면

1.2.1 경기장 표면은 평평하고 수평적이며 동일한 재질이어야 한다. 선수에게 부상 위험이 있어서는 안 되며, 거칠거나 미끄러운 표면은 허용되지 않는다.

1.2.2 만일 경기장 바닥이 목재나 고무판 등의 미끄러운 재질이 기본 바닥재로 되어있을 경우 아래 그림 1의 카페트 혹은 그림 2의 파이텍스를 기본 바닥재 위에 설치하거나 비슷한 계열의 소재로 바닥표면을 설치해야 한다.



그림 1 조각 카페트



그림 2 파이텍스

1.3 경기장 공간 기준

1.3.1 경기장내 당구대와 당구대 사이는 최소 간격이 3m이상이어야 한다.

1.3.2 경기구역 경계에 있는 당구대와 이동 동선 간의 간격은 최소 3m이상이어야 하며, 명확한 구분을 할 수 있는 펜스나 차단봉 등이 설치하거나 움직임에 제한없는 공간을 확보해야 한다.

1.3.3 위의 1, 2조항에도 불구하고, 여러 가지 제반 요소들로 인해 최소 간격을 보장하지 못하는 경우에는 본 협회 전문체육위원회의 결정으로 조정이 가능하다.

1.4 기온

1.4.1 경기장 기온은 최대 25°C보다 높지 않고, 최소 20°C보다 낮지 않아야 한다.

1.5 조명

1.5.1 경기장의 조명은 지면에서부터 3m 이상으로 설치되어야 하며(상업용 클럽의 경우 해당 건축물에 따라 별도 지정), 조도는 당구대 표면 1m 위에서 측정했을 때 850lux 이상이 되어야 한다. (경기장 표면에 모두 고르게 조도가 형성이 되어야 함)

1.5.2 조명은 선수가 눈이 보이지 않게 해서는 안 되기 때문에 너무 강해서도 안 된다. 이 기준은 5000lux 이하이다.

1.5.3 테이블 표면을 제외한 나머지 구역은 완전히 어둡게 해서는 안 되고 적어도 150lux 이상이어야 한다.

1.5.4 방송이 진행되는 경기장의 조명은 방송국과 협의하여 전체 조도가 평균 1,400lux 이상을 권장하되, 본 협회 전문체육위원회에서 별도로 정한다.

1.6 전력

1.6.1 당구 경기장의 전력은 여유전력을 제외하고 당구대 1대당 1.5kw 이상이 확보되어야 한다. 만약 예비 전력을 포함한다면 별도의 예비전력을 확보해야 한다.

1.6.2 상업용 클럽의 경우 별도로 전문체육위원회에서 정한다.

1.7 기타

본 규칙서에 명시되지 않은 경기장 관련 사항은 모두 본 협회 전문체육위원회에서 최종 결정하는 것으로 한다.

규칙 2. 경기용기구

2.1 당구대

2.1.1 일반사항

가. 당구대는 캐롬 중대로 한다.

나. 당구대는 직사각형의 편평한 테이블이며, 한 대가 완전한 세트로 이루어진 것이 아니라 각 부분별로 조립하여 한 대가 만들어지는 것이며, 일반적으로 스탠드, 들보, 상판, 틀과 레일 5가지로 이루어져 있다.

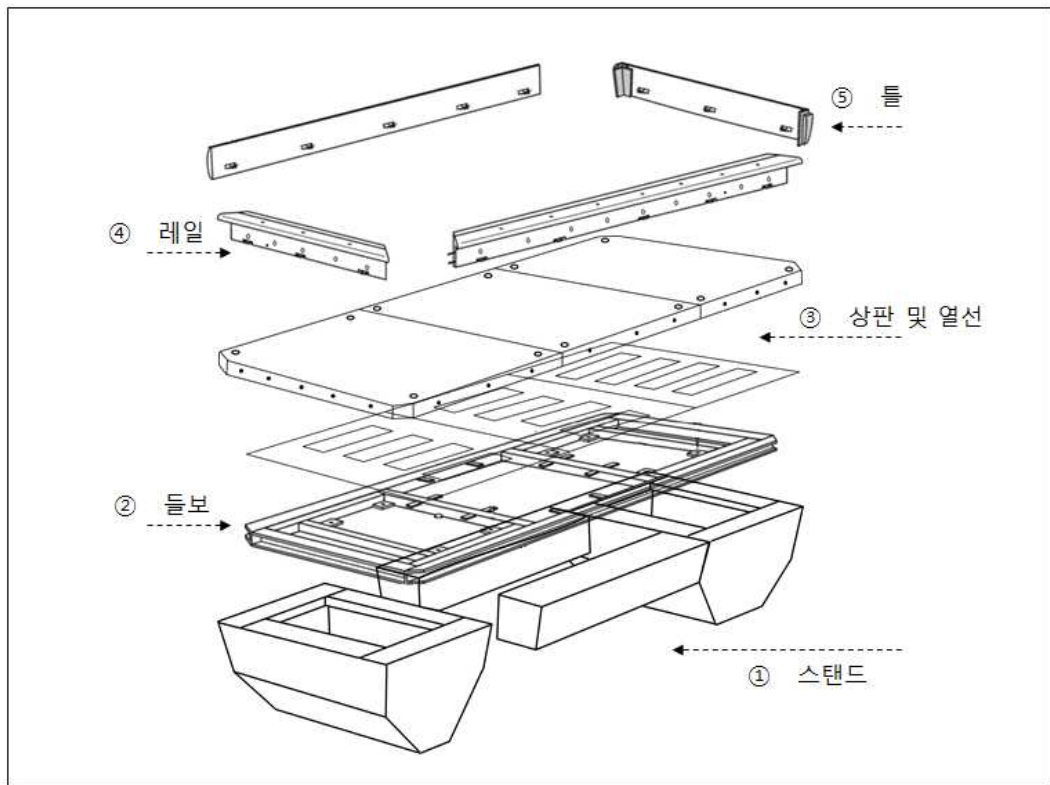


그림 3 당구대 주요 구조

다. 스탠드는 당구대의 지지를 담당하는 부분으로 당구테이블의 수평조절기능을 가지고 있으며, 주로 목재가 외관을 감싸고 각 부분에 볼트가 위치하고 있다.

라. 들보는 스탠드에 얹혀 상판을 고정하는 부분으로 재질은 주로 H형 철재 빔으로 이루어져 있다.

마. 상판은 공이 진행되는 면으로 당구대에 적게는 3장, 많게는 5장의 석판이 나란히 배열된다. 재질은 충격에 강한 점판암이나 화강암을 사용한다. 또한 나사지의 습도 조절을 위해 상판 아래 열선을 삽입하기도 한다.

바. 틀과 레일은 다채로운 반사각을 형성하는 부분으로 상틀의 재료는 보통 원목으로 이루어져 있으며 레일의 경우 가황고무가 주성분이다.

2.1.2 캐롬 당구대

가. 캐롬 당구대는 구멍이 없는 직사각형의 평평한 테이블이며, 내경은 길이 2.84m, 너비 1.42m이며 $\pm 5\text{mm}$ 의 오차는 허용된다. 외경은 길이 3.1m, 너비 1.7m이며 $\pm 5\text{mm}$ 의 오차는 허용된다. 당구대의 높이는 지면에서부터 당구대 테를 두른 표면까지 75~85cm 사이여야 한다.

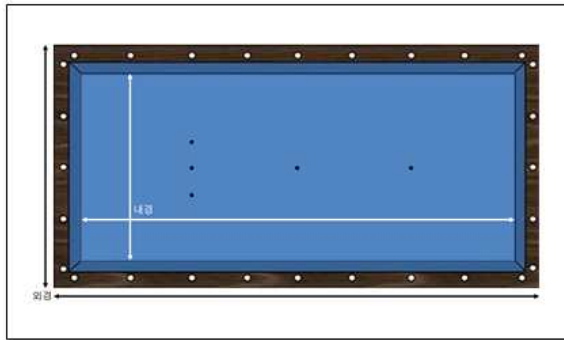


그림 4 캐롬당구대 내외경 구분



그림 5 캐롬 당구대 높이

나. 당구대는 45mm이상의 두께의 석판재질이어야 하며, 다른 재질이어도 본 협회에 의해 승인된다면 가능하다.

다. 경기를 하는 당구대의 경계는 높이가 37mm(쿠션의 가장 앞쪽)인 고무쿠션의 영향을 받는다 ($\pm 1\text{mm}$ 의 오차는 허용). 고무쿠션은 너비 12.5cm~15.5cm의 외부 틀에 단단히 고정되며, 표면은 부드럽고 같은 색상으로 구성된다. $\pm 1\text{cm}$ 의 오차는 허용된다.

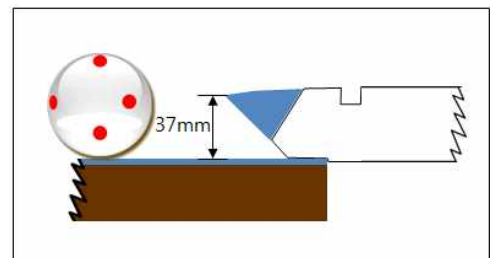


그림 6 쿠션고무의 높이

라. 경기에 사용되는 당구대는 석판과 나사지의 습기를 제거하는 히터(자동온도조절장치 포함)가 달려야 하며, 경기장의 온습도 등의 환경에 따라 30°C~36°C 사이를 유지해야 한다.

2.2 나사지

2.2.1 공통사항

가. 당구 경기의 나사지는 [그림 15]와 같이 경기구역으로 표시된 지역에 모두 감싸야한다.

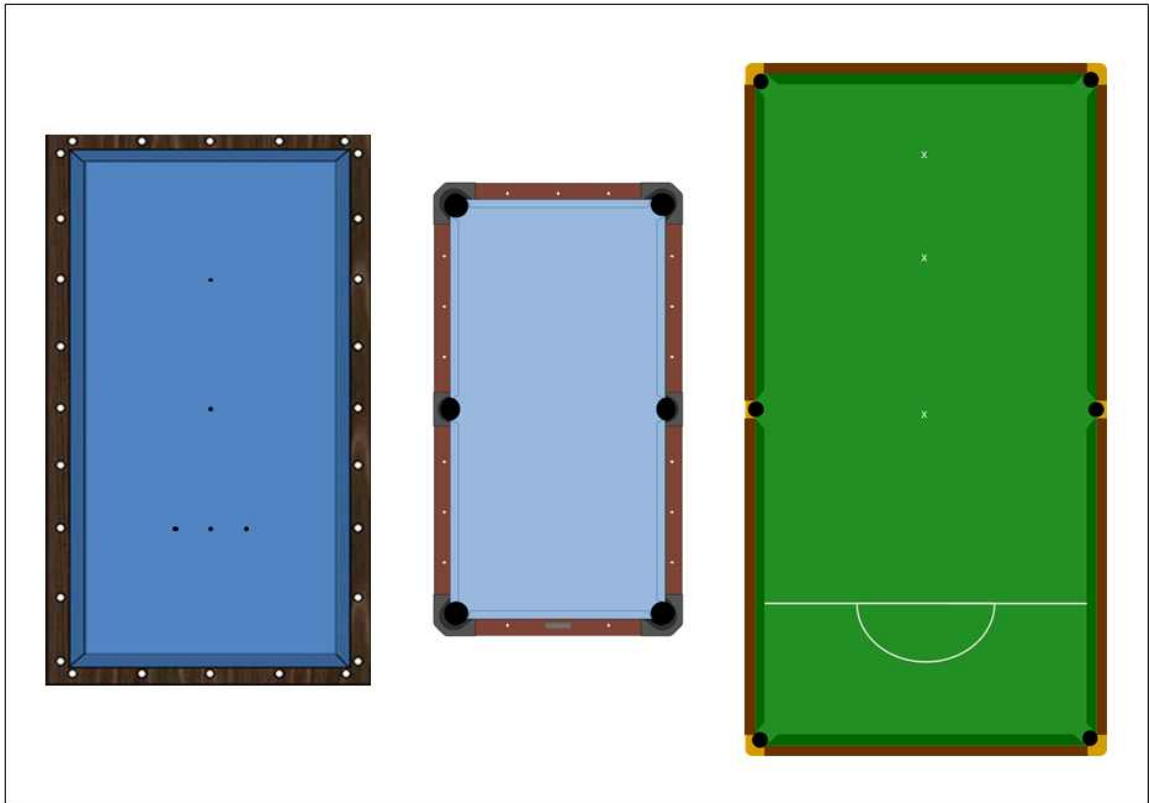


그림 7 각 종목별 나사지 설치 범위

나. 나사지는 반드시 보풀이 일어나지 않는 섬유여야 한다.

다. 각 종목별로 본 협회에 승인된 재료와 색상이어야 한다.

2.2.2 캐롬 나사지

가. 캐롬 경기의 나사지는 본 협회에서 허가한 재료와 색상이 사용되어야 한다.

나. 나사지의 재질은 본 협회 전문체육위원회에 의해 승인된 재질만이 사용될 수 있다.

2.3 공(ball)

2.3.1 캐롬 공(ball)

가. 캐롬 경기의 공은 3개로 이루어져있으며 공은 하얀색과 빨간색, 노란색의 3가지 색상으로 구분되어진다.

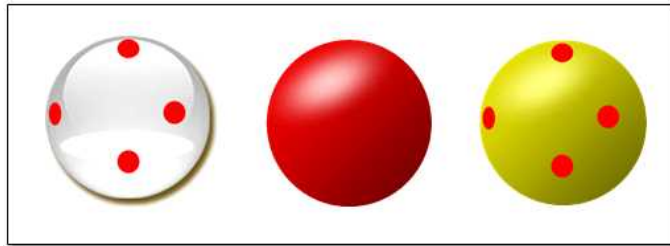


그림 8 캐롬 공의 구성

나. 수구의 역할을 하는 하얀색공과 노란색공에는 6개의 빨간색 점이 찍혀져 있으며, 공에는 본 협회에서 승인하지 않은 어떠한 문양도 표시되어서는 안된다.

다. 공은 정확하게 원모양이며, 지름은 61~61.5mm 사이이며, 무게는 205g~220G 사이이다. 그러나 가장 무거운 공과 가장 가벼운 공의 차이는 2g을 초과해서는 안 된다.

2.4 큐

2.4.1 공통 적용

가. 큐 팁의 재질은 볼에 스크래치(scratch)를 내거나 데미지(damage)를 주지 않는 것이어야 하며, 어떠한 큐에 있는 큐 팁이든지 특별히 가공된 가죽이나 섬유 또는 큐 끝의 자루에서 자연스럽게 뺄어져 나오는 라인에 연장된 유연한 물질 구성되어야하고 샷을 할 때 큐 볼에 접촉해야 한다.

나. 공을 치기 힘든 위치에 있을 때 손을 대신하여 사용되는 보조기구인 “레스트(보조큐)”를 사용할 수 있다. 레스트 헤드의 윤곽은 사용할 때 큐의 자루를 손상시키거나 테이블의 천을 찢지 않도록 부드러워야 한다. 레스트의 종류는 각 경기별로 별도로 규정한다.

다. 이 외에도 연장 큐라 불리우는 보조기구를 기본 큐 뒤쪽에 끼워서 이용할 수 있으며, 재질은 상관이 없으나 길이나 무게 등은 각 종목별로 별도로 규정한다.

2.4.2 캐롬큐

가. 경기자는 그의 선택에 따라 하나나 여러 개의 큐를 사용할 수 있고 그 길이, 무게, 직경을 자유롭게 결정할 수 있다.

2.5 기타 용기구

2.5.1 당구대 청소 도구

가. 캐롬 경기와 포켓경기에서는 테이블과 쿠션 청소를 위한 도구로는 부드러운 브러쉬, 당구용 천으로 만들어진 천 클리너 또는 당구대 전용 브러쉬가 달려진 진공청소기가 추천되어진다. 털이 빠지거나 하는 브러쉬는 권하지 않고 있다.

규칙 3. 경기규칙

3.1 공통규칙

3.1.1 경기 종류 및 방식

- 가. 경기의 종류는 개인전과 단체전으로 나뉘며 그에 따른 방식은 각 대회별 참가요강에 의거한다.
- 나. 경기의 방식은 단판제, 세트제 등으로 구분하며 각 대회별 참가요강에 따라 별도로 규정한다.
- 다. 본 협회가 주최하는 모든 대회는 개인전은 4인 이상, 단체전은 4팀 이상이 참가하여 경기한 경우에만 그 성적이 인정된다.

3.1.2 대진표 추첨

- 가. 각 대회전 실시하는 대표자회의에서 추첨을 실시하며 추첨방식은 수동 또는 전자추첨으로 한다. 다만, 각 대회별 참가요강에 따라 일시와 방법은 달리할 수 있다.
- 나. 추첨에 불참한 참가 시도에 대해서는 주최측 담당자가 이를 대행한다.
- 다. 추첨 순위는 대표자회의에서 결정한다. 다만, 사전에 실시할 경우 참가 선수가 가장 많은 시도부터 우선하여 1차전에서 같은 시도가 경쟁하지 않도록 해야 한다.

3.1.3 경기 중단 상황

- 가. 경기 중 불가항력의 이유로 경기가 중단되는 상황이 발생하였을 때는 경기 중단 이전 이닝까지의 스코어로 경기 재개를 원칙하여 경기를 재개한다.
- 나. 선수가 부상 또는 신체적, 정신적 요인에 의하여 의무타임 요청 후 15분 이내에 경기를 속개하지 못할 때는 기권패 처리 한다. 단, 주심의 판단으로 속개 시간은 추가될 수도 있다.

3.1.4 경기 진행

- 가. 선수의 호명 : 원활한 경기 진행 운영관리를 위하여 경기진행본부에서 경기시작 전 선수를 호명한다. 선수는 호명된 후 15분 이내에 경기진행본부나 해당 경기의 심판에게 출전 준비를 알려야 한다. 만약 선수의 불출전 또는 출전준비 미비로 인하여 호명 후 15분이 경과되어 상대방의 선수만 출전할 경우 불출전 또는 출전 준비 미비선수는 경기포기로 간주한다.
- 나. 복장 점검 : 호출된 선수는 경기 전 본 협회 경기임원 및 운영위원, 심판 등의 검사원에 의해 신체 및 복장, 용구검사를 받아야 하며, 정해진 복장 규정에 위반되어질 경우 1분 이내에 수정하지 못한다면 실격처리 된다.
- 다. 경기의 시작과 종료 : 경기의 시작과 종료는 정해진 참가요강에 의거하여 진행한다.
- 라. 휠체어 점검 : 휠체어 선수의 방석은 지면부터 55cm이며, 1개의 방석만 허용한다.

3.1.5 경기 중 휴식 시간 등의 규칙

- 가. 경기 중 휴식 및 타임 등은 주심이 별도로 시간을 전달하지 않는 한 모두 5분으로 정하며, 15분이 경과되었을 경우 기권처리 한다.
- 나. 5분에서 15분 이내에 경기장 내에 보이지 않을 경우 해당 경기는 몰수패 된다.
- 다. 경기의 심판원은 휴식 시간 등을 적용할 시에는 반드시 양 선수에게 휴식 시간의 시작을 알려야 하며, 휴식 시간의 적용을 체크할 수 있는 타임워치 등을 당구대 위에 배치하여야 한다.

3.1.6 품행규정

- 가. 당구는 매너를 중요시 하는 고급 스포츠로, 경기 중 선수의 품행에 대해 엄격함을 갖는다. 품행규정을 위반하였을 경우 주의->경고->실격 및 퇴장 당할 수 있으며, 심한 경우 법제상벌위원회에 제소될 수 있다. 이에 따른 선수의 품행규정은 아래와 같다.

- 정해진 복장을 착용하지 않은 경우
- 고의로 파울을 범하는 경우
- 타임아웃 미적용 시 과도한 인터벌을 상습적으로 잡아먹는 경우
- 상대 플레이어의 이닝 중 특별한 이유 없이 대기석을 벗어나는 경우
- 큰소리나 소음을 내는 경우
- 심판의 판정에 정당치 못한 이의를 제기하거나 부적절한 언동을 보이는 경우
- 판정을 재고할 것을 2회 이상 요구하는 경우
- 심판의 동선이나 시야를 의도적으로 방해하는 경우
- 관객으로서 플레이에 방해가 되는 언동을 보이는 경우

나. 품행규정위반에 대한 판정과 제재는 심판의 재량이나 전문체육위원회의 판단에 따른다.

3.2 캐롬경기규칙

본 규칙서의 캐롬경기규칙은 세계캐롬당구연맹(UMB)와 대한장애인당구협회에서 사용하는 규정과 규칙이다. 이 규칙은 국내에서 개최되는 모든 캐롬종목대회에 적용되며, 본 규칙서에 없거나 불가항력의 경우에는 본 협회 전문체육위원회에서 결정한다.

3.2.1 각 지점과 출발선의 구분

가. 캐롬 경기를 시작하기 위한 출발선(spots)의 위치와 각 지점들의 구분은 아래 <그림 12>과 같다.

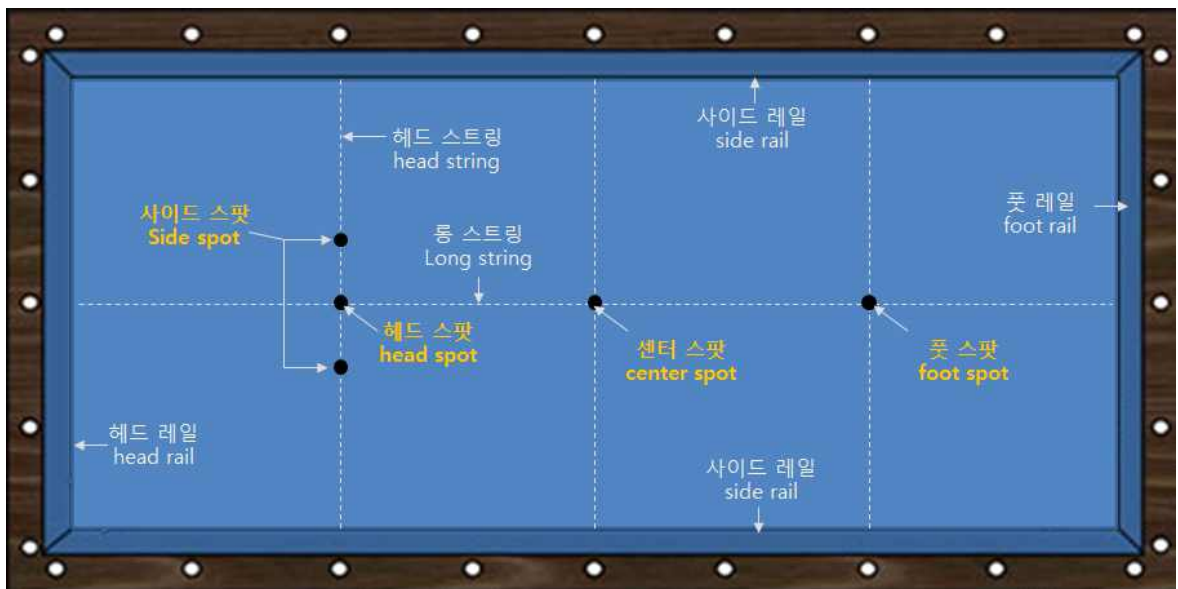


그림 9. 출발선의 위치와 각 지점의 구분

3.2.2. 연습시간(warming up)

가. 선수는 각각 시합 전 5분 혹은 약간 이닝의 연습시간을 할 권리를 가진다. 심판은 연습시간의 순서를 지정하고, 세 개의 공을 선수가 원하는 위치에 배열한다.

나. 플레이어는 큐볼을 자유롭게 선택할 수 있으며, 임의로 공의 위치를 변경하거나, 진행 중인 공을 정지시켜도 무방하다.

다. 워밍업의 종료는 5분일 경우 1분 전에 이닝제한일 경우 마지막 이닝 전에 선수에게 통보해야 한다.

라. 워밍업의 시간과 이닝은 각 대회 규정에 따라 달라질 수 있으며, 워밍업을 하는 동안에도 복장규정은 그대로 적용된다.

3.2.3. 쿠션 드로우(뱅크)

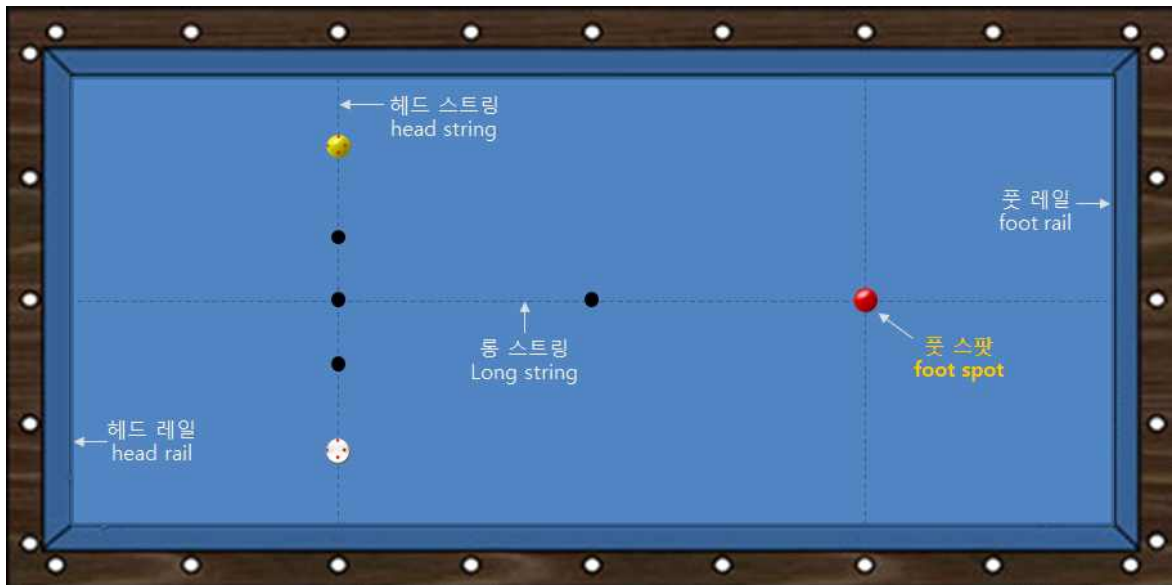


그림 10. 쿠션 드로우(뱅크) 배치도

가. 심판은 <그림 13> 과 같이 헤드 스트링(head string) 중앙을 기점으로 양 쪽에 두 개의 큐볼을 놓고, 빨간공은 풋 스팟(foot spot)에 놓는다. 심판은 뱅킹 준비 시, 왼쪽에 노란공을 두고 오른쪽에 흰공을 둔다. 만약 두 선수가 같은 공으로 경기를 하려고 한다면, 심판은 제비뽑기를 한다.

나. 선수들은 풋 레일(foot rail)을 향해 뱅킹을 시작하며, 큐볼을 헤드레일에 가장 가깝게 멈추게 한 선수가 초구 선택권을 가진다. 만약 어느 공이 헤드 레일에 가까운지를 육안으로 판별할 수 없으면, 다시 뱅킹을 한다.

다. 두 개의 큐볼은 반드시 한 개의 볼이 풋 레일(foot rail)에 닿기 이전에 또 다른 볼이 움직이기 시작해야 한다. 만약 이렇게 진행이 되지 않으면 뱅킹을 다시 해야 한다. 이러한 반복을 두 번 일으킨 선수는 공격권(초구 선택권)을 잃는다. 헤드 스트링 라인을 벗어난 위치에서 뱅킹은 허용되지 않는다.

라. 공이 굴러가는 도중에 서로 맞닿는 경우 세로 경계선인 롱 스트링(long string)을 넘긴 선수는 공격권(초구 선택권)을 잃는다. 만약 어느 공이 롱 스트링을 넘었는지 육안으로

판별 할 수 없다면 재 뱅킹한다. 큐볼이 빨간 공을 건드리는 실수를 한 선수 또한 공격권 (초구 선택권)을 잃는다.

3.2.4. 초구(serve)공격

가. 뱅킹에 따라 초구공격 할 선수가 결정되면, 심판은 공을 아래와 초구(serve) 포지션에 배치한다. 이 경우 초구공격 할 선수는 위치를 확인한 후 잘못된 부분에 대해 심판에게 정정을 요구할 수 있다.

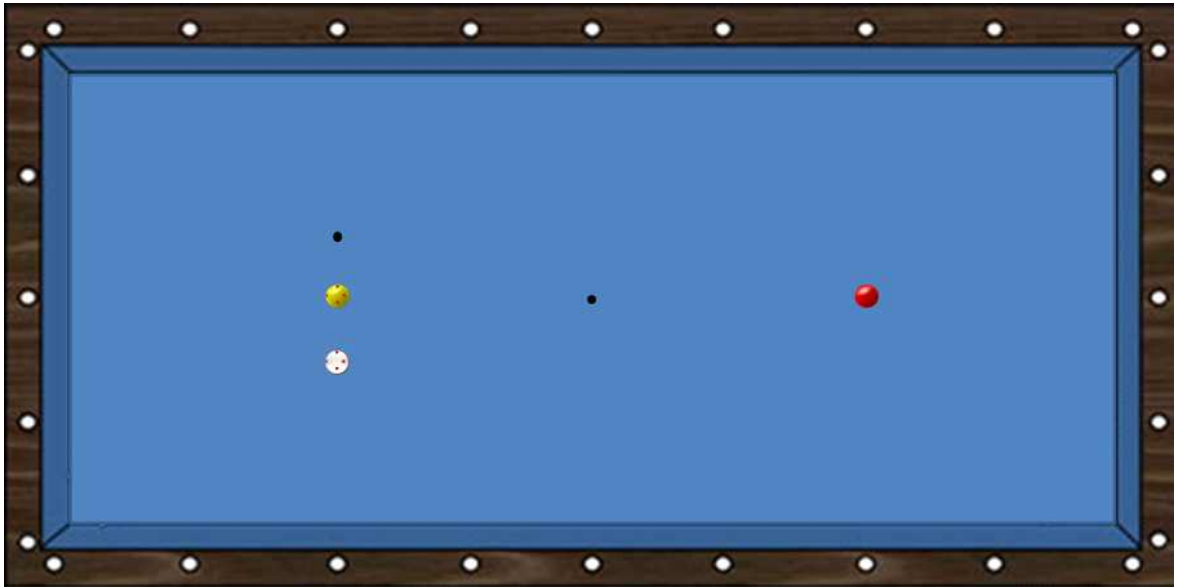


그림 11 초구 포지션

- ① 빨간공 - 풋스팟 지점
- ② 노란공 - 헤드스팟
- ③ 흰공 - 두개의 사이드 스팟 중에서 선수가 원하는 지점

나. 초구 공격자는 흰공으로 경기를 해야하며, 첫 득점은 빨간공에 대한 직접공격으로 이루어져야 한다.

다. 세트경기에서는 세트의 수와는 상관없이 번갈아 가며 서브한다. 선수는 같은 공으로 계속 해서 경기를 치른다.

3.2.4. 득점

가. 심판은 초구공격을 제외한 다음과 같은 모든 경우에 득점을 선언한다.

① 원쿠션 경기

- 큐볼이 오브젝트볼1을 맞히고, 한 번 이상의 레일터치를 한 다음 오브젝트2를 맞힌 경우
- 큐볼이 한 번 이상의 레일터치를 한 다음 두 개의 오브젝트볼을 맞힌 경우

② 3쿠션 경기

- 큐볼이 오브젝트볼1을 맞히고, 세 번 이상의 레일터치를 한 다음 오브젝트2를 맞힌 경우
- 큐볼이 세 번 이상의 레일터치를 한 다음 두 개의 오브젝트볼을 맞힌 경우
- 큐볼이 한 번의 레일터치를 한 다음 오브젝트볼1을 맞히고, 다시 두 번 이상의 레일터치를 한 다음에 오브젝트볼2를 맞힌 경우
- 큐볼이 두 번의 레일터치를 한 다음 오브젝트볼1을 맞히고, 다시 한번 이상의 레일터치를 한 다음 오브젝트볼2를 맞힌 경우

③ 기타 캐롬 경기는 세계캐롬당구연맹 규정에 의거한다.

나. 물론 공을 치는 과정에 파울이 없어야 하며, 큐볼과 오브젝트볼의 접촉이나 레일터치를 가시적으로 확인할 수 있어야 한다는 전제가 따른다. 큐볼이 세 번째 레일과 오브젝트볼2를 동시에 맞히거나, 오브젝트볼2와 큐볼의 최종 진로를 가지고도 판정이 애매한 경우는 득점으로 인정하지 않는다. 레일터치의 접점은 하나의 레일에 편중되어 있어도 유효하나, 큐볼이 레일을 타고 흘러서 진행하는 경우는 한 번의 레일터치로 판정한다. 의도했건 의도하지 않았건 오브젝트볼에 의해 큐볼의 진로가 달라지는 키스kiss는 그대로 인정한다.

다. 모든 득점은 1점을 원칙으로 하고, 오직 심판만이 득점을 선언할 수 있다. 그러나 심판의 선언이 있더라도 모든 공이 완전히 정지한 다음에야 득점이 공식기록으로 인정되기 때문에, 공이 진행 중이거나 회전하고 있을 때 파울을 범하면 그 득점은 무효가 되어버린다. 득점에 성공한 플레이어는 이닝을 이어갈 권리를 가지고 공격을 계속할 수 있으며, 심판이 파울을 선언하거나 득점을 인정하지 않으면 상대에게 공격권을 양보해야 한다. 심판이

점수규정의 마지막 득점을 선언하고 나서 공이 완전히 멈추는 순간 시험은 종료된다.

3.2.5. 경기진행 중 경기의 중지

가. 경기 중 심판의 허가 없이 선수가 자리를 뜨는 경우, 해당선수는 실격 처리 된다. 대회진행 중 발생한 불가항력의 경우에 심판의 동의를 얻어야 한다.

나. 심판의 요구가 있는 후에도 경기의 재개를 거부한 선수는 해당대회에서 탈락한다.

3.2.6. 재배치

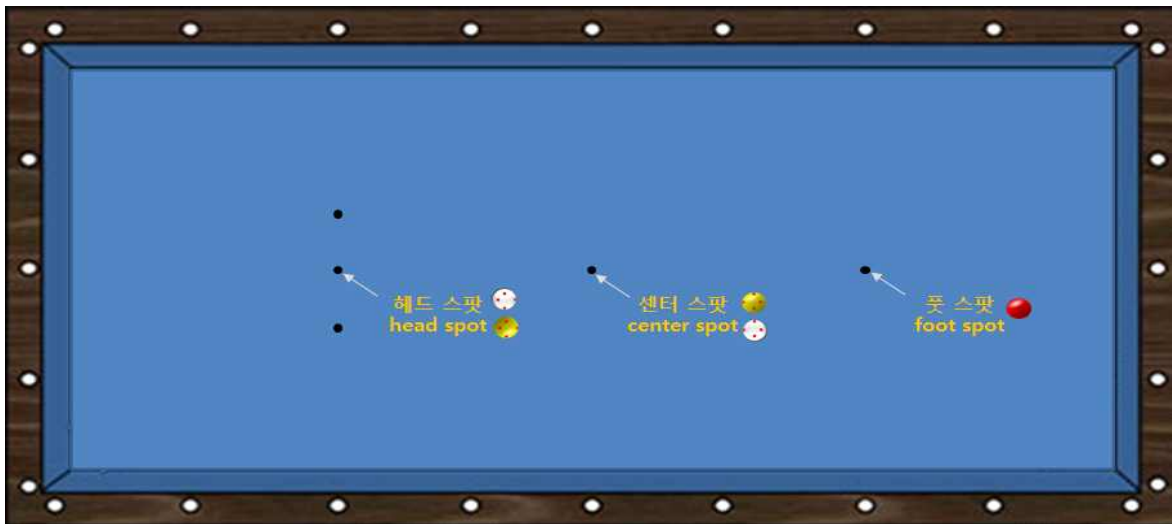


그림 12. 재배치 포지션

가. 서로 붙은 공

① 큐볼이 두 공 중 하나 또는 다른 두 공과 붙게 되면 모든 종류의 경기에서 선수의 권리는 다음과 같다.

- 심판에게 공을 스폿 위에 재배치할 것을 요구하거나
- 붙지 않은 공을 향하여 뒤쪽의 쿠션을 향하여 진행시키거나
- 최초 진행 방향이 붙어있는 공쪽으로 진행하지 않는다는 조건하에 찍어치기를 구사할 수 있다. 붙은 공이 저절로 움직인 경우는 파울이 아니다.

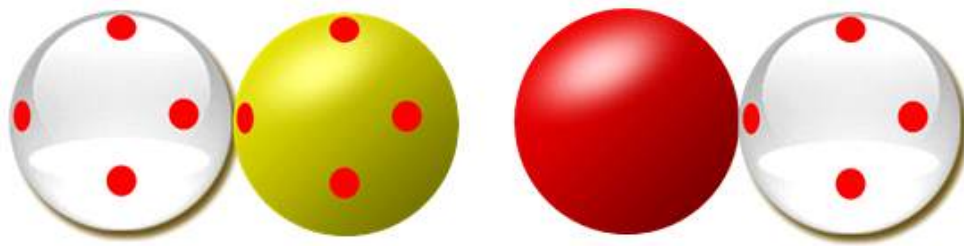


그림 13 프로우즌(frozen)

② 재배치의 경우는 다음 원칙에 따라 심판에 의해 이행된다.

- 1쿠션에 관해서는 세 개의 공이 최초 초구(serve)공격 위치에 놓여진다.
- 3쿠션의 경우는 붙은 공들만 스폿에 재배치한다.
 - 적색공은 풋스팟
 - 자기차례의 선수의 큐볼은 헤드스팟
 - 상대방의 큐볼은 당구대의 센터스팟
 - 내정된 스폿이 점유되어 있거나 가려져 있는 경우는 점유하고 있는 공이 가야할 위치로 놓여진다.

나. 당구대 밖으로 벗어난 공

① 하나 혹은 여러 개의 공이 당구대에서 벗어나는 경우, 튀어나온 공의 위치를 재조정하는 것은 다음과 같이 심판에 의해서 재배치 된다.

- 1쿠션에 관해서는 세 개의 공이 최초 초구(serve)공격 위치에 놓여진다.
- 3쿠션의 경우는 붙은 공들만 스폿에 재배치한다.
 - 적색공은 풋스팟
 - 자기차례의 선수의 큐볼은 헤드스팟
 - 상대방의 큐볼은 당구대의 센터스팟
 - 내정된 스폿이 점유되어 있거나 가려져 있는 경우는 점유하고 있는 공이 가야할 위치로 놓여진다.

② 공이 프레임에서 떨어지거나 프레임의 재질에 닿으면, 공이 당구대에서 튀어나온 것으로 간주된다.

③ 만약 공이 프레임에 닿은 후 레일 안쪽 경기구역으로 다시 돌아올 경우 심판은 경기구

역 안쪽의 공 배치에 영향을 미치지 못하도록 막아야 한다. 이 경우 경기구역 안쪽의 공 배치에 영향을 미친다면 최대한 기존 배치에 근접하게 되돌린 후에 시합을 재개해야 한다.

다. 돌발 상황

- ① 지진이나 바닥의 흔들림, 옆 테이블 선수 및 관중의 난입 등에 의한 방해 등 돌발 상황으로 인해 공의 위치가 변경되었다면, 원래 배치에 최대한 근접하게 되돌린 다음에 시합을 재개해야 한다.
- ② 만약 공이 프레임에 닿지 않고 레일 위에서 움직임이 멎는다면 프레임에 닿지 않았더라도 당구대 밖으로 벗어난 것으로 간주해야 한다.

3.2.7. 경기의 종료

가. 경기는 일정량의 유효득점으로 구성된다. 경기점수는 경기의 종류나 위원회에 의해 결정된다.

나. 한번 시작된 경기는 마지막 득점이 나올 때까지 지속된다. 경기는 마지막 득점상황에서 심판의 득점 선언 후 종료된다.

다. 이닝제한의 유무는 전문체육위원회에서 결정한다.

라. 이닝제한이 있는 경기는 초구를 획득함으로써 상대방보다 하나의 이닝을 더 가진 선수가 마지막 득점을 한 후 상대방 선수가 서브로 시작되는 추가 이닝을 가짐으로써 이닝의 수를 맞춘다. 후구를 친 선수가 마지막 득점을 하면 경기는 종료된다.

마. 세트로 이루어진 경기의 경우에, 다음의 규칙들이 적용된다.

- ① 한 선수가 정해진 마지막 점수에 도달하면 세트는 종료되고 그 선수가 승리하게 된다.
- ② 초구를 친 선수가 세트를 마치면 상대방은 추가이닝을 갖지 않는다.
- ③ 정해진 세트를 획득한 선수는 승자가 되면 경기는 즉시 종료된다.

3.2.8. 파울

- 가. 스트로크 중에 하나나 여러 개의 공이 당구대에서 튀어나오는 경우(ball outside(점프볼))
- 나. 세 개의 공이 정지되어 있기 전에 선수가 샷을 한 경우(ball in motion(움직이는 공))
- 다. 만약 선수가 경기를 하기 위해서 큐의 가죽팁이 아닌 다른 부분을 사용한 경우(leather tip)
- 라. 만약 선수가 큐, 손 또는 다른 물건으로 공을 건드린 경우(touched), 접촉된 공은 원래 있던 자리에 배치한다.
- 마. 심판의 동의 혹은 허락없이, 선수가 공을 건드리거나 옮긴 경우(touched)
- 바. 스트로크로 인해서 공이 직접적으로 옮겨진 것이 아닌, 선수가 직·간접적인 방법으로 공을 옮긴 경우(touched)
- 사. 선수가 계속 공을 미는 경우(pushes through(밀어내기)), 다음이 pushing through이다.
 - ① 가죽팁이 굴러가고 있는 공을 여러번 건드린 경우
 - ② 큐볼이 두 번째 공을 건드린 순간까지도 가죽팁이 큐볼에 닿아있는 경우
 - ③ 큐볼이 쿠션에 맞는 순간까지도 가죽팁이 큐볼에 닿아있는 경우
- 아. 선수가 큐볼을 타구하는 순간에 한발이 바닥에 닿아있지 않은 경우(foot not on the floor) - 특수한 신발은 허용되지 않는다.
- 자. 선수가 경기장소 표면 위, 쿠션 위 혹은 틀 위에 보일만한 마크를 한 경우(marked, 표식)
- 차. 이닝 중 선수가 자신의 공을 가지고 경기를 하는 것이 아니라고 확인된 경우(wrong ball, 오구)
- 카. 심판의 요구에도 불구하고, 선수가 약속된 시간 안에 경기를 하지 않는 경우(not played, 시간초과)
- 타. 큐볼이 쿠션이나 다른 볼에 붙은 경우는 쿠션이나 붙은 볼을 향해서 진행시킨 경우

3.2.10. 고의적 파울

가. 3.2.9.에서 정의된 파울이 고의적으로 행해진 것이라면, 자기 차례가 된 무고한 상대방은 만약 이 위치가 자신에게 더 유리하다고 생각되면 고의적 반칙이 발생하기 전에 공이 있던 그 자리에 공을 재배치해 줄 것을 심판에게 요구할 수 있다.

3.2.11. 규칙에 없는 파울

가. 본 규칙서에 없는 파울은 본 협회 전문체육위원회에서 결정한다.

규칙 3. 경기규칙

4.1 선수

4.1.1 자격

- 가. 대한장애인당구협회 등록선수로서 당해 연도 선수교육을 이수하여 선수등록을 필한 자
- 나. 대회 참가에 문제가 되는 심신의 결격이 없는 자

4.1.2 복장

- 가. 경기에 임하는 선수는 각 대회별 요강에 의거한 복장규정에 맞추어 경기복을 착용하여야 한다.
- 나. 각 종목별 복장규정은 아래와 같다.

구분	복장규정	비고
공통규정	흰색 또는 검정색 와이셔츠와 조끼 / 검정색 (정장)바지 / 검정색 구두 및 검정양말 / 타이 착용	● 하의 : 면/기능성 바지 불허

- 다. 각 부문별로 해당 대회 성격에 맞추어 본 협회 경기위원회의 승인하에 복장을 변경할 수 있다.

4.2 지도자(감독·코치)

4.2.1 자격

- 가. 대한장애인당구협회 지도자 자격증 소지자 혹은 2급 이상의 장애인스포츠지도사 자격증을 소지한 자
- 나. 본 협회에서 실시하는 지도자강습회 교육을 수료한 자로서 당해 연도 지도자 등록을 필한 자
- 다. 상기 조항 이외의 사항에 대하여는 본 협회 경기위원회에서 결정한다.

4.2.2 복장

- 가. 지도자의 복장은 반바지와 슬리퍼를 제외한 어느 복장이든 허용하지만, 경기위원회 판단 하에 경기장 내에서 주의를 끄는 색상이거나 경기 진행에 방해로 미치는 복장은 안 된다.