



# #Play Frescoball

스피드 건 시스템 (KR)

〈룰북〉

2024년 11월 발표

# ① 기본 규칙(스피드 건 시스템에 대해)

## ▼시간

5분(단, 공이 떨어질 때마다 시간이 멈춤)

\*공이 떨어진 후 10초 이내에 플레이를 시작해주세요.

## ▼채점 규칙

총점 = ①스피드 보너스 × ②콤보 보너스 - ③드롭볼 감점 - ④주의 감점

### ① 속도 보너스

·50km/h를 넘는 "볼 속도"가 채점됩니다.

·각 플레이어는 최대 150개의 공(50km/h+)을 득점할 수 있습니다.

·151번째 투구 이후에는 "가장 빠른 투구 속도를 지닌 공 상위 150개"가 대상이 됩니다.

그리고 점수는 매 투구마다 업데이트됩니다.

·각 속도의 점수는 오른쪽 표와 같습니다.

### ② 콤보 보너스 ["① 볼 속도 가산 x 1.1"을 곱합니다.]

·보너스 포인트는 다음 조건에 따라 부여됩니다.

- 같은 방향으로 60km/h 이상 연속 6회 이상.

- 보너스는 최대 30개까지 가능하며, 31일 이후의 볼은 보너스 대상에서 제외됩니다.

### ③ 드롭볼 감점

·드롭볼 차감은 6번째 드롭볼 이후부터 적용됩니다.

·드롭한 공 1개당 3%씩 포인트가 차감됩니다.

(예) 6번째 드롭볼= 3% 감소

7번째 드롭볼= 6% "

8번째 드롭볼= 9% "

### ④ 주의 감점

·다음 플레이를 계속하여 심판의 경고를 받은 경우에는 포인트가 감점됩니다.

- 7m 라인을 넘어 계속 플레이

- 공을 떨어뜨린 후 다시 재생하는 데 10초 이상이 소요됩니다.

1번 주의 = 감점 0%

2주의 사항=10% 감점

3주의 사항=20% 감점

4주의 = 30% 감점

5주의 = 40% 감점

## ▼속도 보너스

볼 속도	pt.
50-54km/h	×1.0
55-59km/h	×1.1
60-64km/h	×1.2
65-69km/h	×1.3
70-74km/h	×1.4
75-79km/h	×1.5
80-84km/h	×1.6
85-89km/h	×1.7
90-94km/h	×1.8
95-99km/h	×1.9
100km/h +	×2.0

예) 55km/h = 55 × 1.1 = 60.5pt

62km/h = 62 × 1.2 = 74.4pt

## ②기본 규칙(게임 관리에 대해)

▼플레이어 간 거리  
최소 “7m”를 유지하세요.

▼워밍업  
경기 시작 '1분' 전.  
\*공이 떨어져도 시간은 멈추지 않습니다.

▼경기중 휴식시간  
언제든지 “1분”이라고 심판에게 선언합니다.

▼드롭볼 판정 기준  
1 공이 땅에 닿았을 때.  
2 공이 선수, 관중, 심판의 신체에 닿았을 때.  
3 공이 장애물(텐트, 네트, 의자 등)에 닿았을 때  
\*위 사항에도 불구하고 해당 랠리가 계속되는 경우 드롭볼로 간주되어 랠리가 중단되지 않을 수 있습니다.

▼공식구  
일본 프레스코 볼 협회에서 판매하는 핑크 볼  
<https://store.frescoball.org/items/3318434>

▼경기 중 볼 관리  
경기가 시작될 때 선수들은 랠리에 사용된 1개의 공 이외의 다른 공을 쥐는 것이 금지됩니다.  
볼 판매점에서 제공하는 볼을 사용하세요.

▼볼 분배기  
플레이어는 게임 시작 전에 한 사람을 지정합니다.  
볼 분배기는 심판의 반대편에 위치해야 합니다. 이는 심판의 가시성을 보장하기 위한 것입니다.  
공이 선수의 어느 쪽으로 패스되는지는 중요하지 않습니다.

▼유니폼  
지정되지 않았습니다.

▼게임의 시작과 종료  
알림음이 재생됩니다.

총점

토너먼트 이름

남은 시간



플레이어 이름

60km/h 이상의 연속 스트로크 횟수

최대 속도

50km/h 이상의 스트로크 횟수

콤보 보너스 수

평균 50km/h 이상

드롭 볼 수

주의 횟수

볼 속도

50km/h 이상의 총 랠리 횟수

예측 점수