

1. 공통

1) 전체 규정

패널티

- 경기 시작 전날까지 기권 시, 기권패에 관한 불이익은 없다. 단, 경기 당일 기권 시, 해당 학부(과)의 전체 점수에서 50점을 감점한다.

인원

- 모든 종목의 출전 자격은 재학생으로 제한한다.(휴학생 및 대학원생 출전 불가)
- 참가자 명단 제출 기간 외의 참가자 수정은 불가능하다.
- 참가자 명단 제출 기간에 제출하지 못한 종목은 몰수 패 처리한다.
- 참가자 명단에 명시된 주전의 인원수를 채우지 못한 종목은 명단을 제출하지 않은 것으로 간주한다. (후보까지 모두 채울 필요는 없다.)
- 경기 참가 인원은 해당 교시의 정시까지 선수 명단 체크를 완료 받아야 하며, 명단 체크를 끝내지 못할 시에 위의 패널티를 받는다.
- 참가 인원은 경기시작 전, 반드시 심판에게 신분 확인을 받아야 경기에 출전할 수 있다.(카드학생증 또는 모바일 도서대출증 + 신분증)
- 참가자 명단에 없는 무자격 선수가 출전하였을 경우, 해당 경기는 기권패 처리하며 위의 패널티를 받는다.

경기 일정

- 참가자의 수업과 경기 일정이 겹치는 경우 출석 인증 의뢰서를 발급받을 수 있다.
- 수업이나 기타 개인 사정으로 인한 경기 일정 변경은 타 팀의 경기 일정과 심판 일정 등을 고려하여 일절 허용하지 않는다.
- 여러 종목의 중복 참가는 가능하나, 경기 일정이 불가피하게 겹치는 경우 한 종목만 출전이 가능하다. (후보를 통한 충원이 불가능한 경우 기권패에 속한다.)

선서

- 각 팀 주장들은 경기 시작 전에 주장 선언서를 읽는다.
- 심판은 경기 시작 전에 심판 선언서를 읽는다.

경기의 시작

- 경기의 시작은 해당 교시 10분 후가 되었을 때 진행한다.

심판

- 경기를 치르는 학부(과)의 인원은 공정성을 위해 경기의 심판을 할 수 없다.
- 심판은 공정하고 원활한 경기 진행을 위해 최선을 다해야 한다.
- 심판은 경기 진행에 관한 모든 권한을 가지고 있다.
- 선수는 심판의 명령 및 지시에 따라야 한다.
- 심판은 관중이 경기에 방해가 되는 행동을 한다고 여겨질 경우, 관중에게 경고할 수 있다.
- 각 팀의 주장만이 심판에게 의견표출을 할 수 있다.(주장 외 인원이 심판에게 과한 의견표출 시 1회 경고조치)
- 상대팀 혹은 심판에 대한 모욕적 언행을 지속하여 경기 진행을 방해할 경우 해당 학부(과)의 체전 참가 자격이 박탈될 수 있다.

4. 농구

1) 경기 준비

인원

- 팀의 구성은 성별 구분 없이 주전 5명과 후보 6명으로 총 11명이다.

경기준비

- 경기장은 광운대학교 노천극장 농구코트를 사용한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 공을 사용하여야 한다.
(심판은 비상시를 대비하여 여분의 공 2개를 준비한다.)
- 심판은 선수명단, 메모지 및 펜, 휘슬, 농구 규정집을 지참해야 한다.
(선수 명단은 총학생회로부터 미리 인계받는다.)
- 본부석은 전자 전광판을 준비하고 점검해야 한다.
- 인원 확인에 대해서는 위 전체 규정을 따른다.

복장

- 양 팀은 총학생회에서 준비한 조끼를 착용하여야 한다.
- 모자류는 착용을 금지한다.
- 선수의 안전을 위하여 시계나 악세서리류의 착용을 금한다.
- 선수의 안전을 위해 안경 착용 대신 **스포츠 고글** 혹은 렌즈 착용을 권장하며,
안경 착용 시의 책임은 본인에게 있다.

2) 경기 진행 방식

쉬는 시간

- 쿼터 종료 시, 쉬는 시간은 2분으로 한다.
(단, 2쿼터 종료 시에는 쉬는 시간을 4분으로 한다.)
- 연장전 진행 시에도 위와 동일하다.

경기 진행 방식

- 한 쿼터에 각 10분씩, 총 4쿼터로 진행한다.
- 4쿼터 종료 후 동점일 시에는 연장전 5분을 진행한다.
- 1차 연장전에도 승부가 나지 않을 경우, 2차 연장전을 진행한다.

승부던지기

- 토너먼트의 2차 연장전에서도 승부가 나지 않을 시에는 각 팀에서 5명을 선정하여 승부 던지기를 진행한다.
- 선/후공은 각 팀 주장의 가위바위보로 정하며, 승부던지기는 ABBA를 따른다.

타임아웃

- 타임아웃은 1분으로 한다.
- 모든 타임아웃은 **벤치에서 혹은 양 팀의 주장**이 본부석에 요청을 한 후 이루어진다.
- 타임아웃은 플레이가 정지되었을 시에 이루어진다. (파울, 득점, 점프볼 상황 등)
- 타임아웃 시 본부석에서는 부저를 울려 주심에게 알린다.
- 타임아웃은 각 팀에서 쿼터별로 1회씩 사용할 수 있다. (단, 4쿼터는 2회까지 사용 가능하다.)
- 연장전에서는 각 1회까지 사용가능하다.

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 전, 반드시 센터 서클에 양 팀의 선수가 모여 주심의 진행 하에 상호 예의를 갖춘 후에 시작한다.
- 경기 시작 전, 각 팀의 주장이 가위바위보로 코트를 결정한다.
- 1, 2쿼터는 같은 코트를 사용하며, 3, 4쿼터는 코트를 교체한 후 진행한다.
- 1차 연장전의 코트는 1쿼터와 같고, 2차 연장전의 코트는 3쿼터와 같다.
- 1쿼터와 1차 연장의 선공은 점프볼을 통하여 정한다.
- 1, 4쿼터의 선공 팀이 같다. (2, 3쿼터의 선공 팀은 이와 반대이다.)
- 1차 연장의 선공 팀과 2차 연장의 선공 팀은 다르다.

선수 교체

- 선수 교체의 횟수 제한은 없다.
- 자유투를 얻은 선수는 교체를 할 수 없다.
- 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 진행해야 하며, 벤치에서 본부석에 보고를 한 후에 진행이 되어야 한다. (그렇지 않을 경우 심판에게 경고를 받는다.)
- 선수의 유혈 시, 피가 멎을 때까지 코트에 들어갈 수 없다.

경기 종료

- 경기 종료 시, 반드시 센터서클에 양 팀 선수가 모여 주심의 진행 하에 상호 예의를 갖춘 후에 종료한다.
 - 심판은 준비해 둔 메모지에 경기 결과를 작성하여, 총학생회에게 전달하여야 한다.
 - 경기 종료 후, 양 팀의 인원들은 자신들의 짐과 쓰레기들을 반드시 회수해 가야 한다.
 - 본인의 짐을 잃어버렸을 시, 총학생회에서는 책임을 지지 않는다.
-

4) 경기 룰

바이얼레이션

- 다음과 같은 경우는 바이얼레이션이며, 파울 횟수에 포함하지 않고, 범칙이 발생한 가장 가까운 사이드라인에서 공격권이 상대팀으로 넘어가게 된다.
 - ① 선수의 아웃 오브 바운드 : 플레이어가 공을 가지고 있는 상태에서 신체 일부가 경계선이나 코트 밖에 닿았을 경우
 - ② 볼의 아웃 오브 바운드 : 경계선이나 코트 밖에 닿아 있는 플레이어의 신체에 볼이 닿을 경우
 - ③ 더블드리블 : 플레이어가 드리블이 종료된 후, 다시 드리블을 했을 경우
 - ④ 트래블링
 - 1) 공을 가진 플레이어가 드리블을 하지 아니하고, 공을 잡거나 피벗 상태가 아닌 상태에서 3회 이상 스텝을 밟았을 때
 - *공을 잡는다는 의미는 공을 양손으로 잡거나 한 손으로 잡는 경우, 손바닥의 각도가 90도를 넘는 상태에서 손바닥 위에 공을 올려 놓거나 공을 손과 다른 신체 부위를 이용하여 고정하는 경우를 의미한다.
-

2) 공을 가진 플레이어가 볼을 가지고 구르거나 일어나려고 할 때

3) 피벗 시 축발이 끌리거나 떼어지는 경우

⑤ 3초 룰 : 공격 팀의 플레이어가 상대 팀의 페인트 존에서 3초 이상 머무는 경우

⑥ 8초 룰 : 공격권 획득 후 8초 이내에 하프라인을 공을 넘기지 못한 경우

⑦ 24초 룰 : 공격 팀이 24초 이내에 공을 상대 팀의 링에 터치하지 못하거나, 득점하지 못한 경우

⑧ 백코트 바이올레이션 : 공격 팀의 선수가 프론트 코트에서 마지막으로 볼을 터치하고 그 볼이 백코트에 신체 일부분이 닿아 있는 그 팀의 선수에 의해 처음으로 터치 될 때, 또는 백코트에 볼이 터치가 된 후 그 팀의 선수에 의해 처음으로 터치되었을 경우

* 단, 수비 팀 신체에 접촉하고 넘어간 공의 경우와 공격 팀이 슛을 시도한 이후에 리바운드를 잡지 않고 공을 쳐서 하프라인을 넘어간 공을 공격팀이 다시 잡은 경우엔 적용되지 않는다.

⑨ 골텐딩 : 공격 팀이 시도한 야투가 링 보다 높은 위치에서 바스켓을 향해 내려가거나, 백보드에 닿은 후에 상대팀이 터치한 경우
(골텐딩의 경우, 공격팀의 득점을 인정한다.)

⑩ 킥볼 : 발에 공이 맞는 경우 (발의 범위는 발 끝에서 허벅지까지이다.)

5) 심판의 권한 및 의무

심판의 역할

- 심판은 주심 1명과 부심 1명, 전자 전광판 담당 1명으로 이루어진다.
- 심판은 상황에 따라 선수 및 벤치에 파울을 부여할 수 있다.
- 판정의 최우선은 주심의 판정을 따르지만, 상황에 따라 부심과 합의 판정을 할 수 있다.
- 심판은 판정의 어려움이 있을 때는 경기 정지시킬 수 있으며, 규정집 및 규칙서를 참고한 뒤 판정을 내릴 수 있다. 판정을 내린 후 경기를 재개한다.

파울

- 심판은 선수에게 플레이 중에 파울을 부여할 수 있다.
 - 파울의 판단은 전적으로 심판이 한다.
 - 푸싱, 홀딩, 블로킹, 차징, 트리핑, 하킹 등 통상적인 파울 기준을 기본으로 한다.
 - 플레이 중이 아닌 노플레이 상황에서도 심판은 선수 및 벤치에 파울을 부여할 수 있다.
 - 이외의 파울들은 2024 FIBA 룰을 기본으로 한다.
- ① 개인파울 : 한 경기에 한 선수가 5개의 파울을 범할 시에 퇴장을 준다.
 - ② 팀 파울 : 한 쿼터에 한 팀에서 파울을 5개를 범하였을 경우에는 그 이후의 파울부터는 팀 파울을 적용하며 상대팀에게 자유투 2구를 준다. 팀 파울은 해당 쿼터가 종료 되면 소멸되고 다음 쿼터 시작과 함께 초기화 된다.
 - ③ 슈팅 파울 : 개인 파울의 일부로 슛 동작 중인 선수를 수비팀 선수의 신체접촉으로 방해할 경우 슛의 성공 여부와 시도한 슛 지역에 따라, 슛 동작 중인 선수에게 자유투 기회를 부여한다.
- 1) 수비팀의 신체접촉에 의한 방해에도 불구하고 득점에 성공한 경우 : 득점 인정과 함께 한 번의 자유투 기회를 준다.
-

2) 수비팀의 신체접촉에 의한 방해에 의해 실패한 경우 : 2점 슛의 경우 자유투 2번, 3점 슛의 경우 자유투 3번의 기회를 부여한다.

④ 테크니컬 파울 : 심판 및 상대 선수에게 욕설 및 모욕감을 주는 언행, 또는 폭력이나 그에 준하는 행위를 하였을 경우, 혹은 고의로 경기를 지연시키는 경우에 심판은 테크니컬 파울을 선언할 수 있고, 한 번의 테크니컬 파울은 상대팀에게 자유투 1구, 두 번의 테크니컬 파울을 범할 시 해당 팀은 몰수패를 당한다.

⑤ U 파울 : 고의적으로 상대방의 속공 전개를 파울로 저지할 시 심판은 U 파울을 선언할 수 있고, 상대팀에게 자유투 2구와 공격권을 준다. 단, 4쿼터에는 해당되지 않으며, 두 번의 U 파울 시 퇴장을 준다.

몰수패

- 다음과 같은 경우, 경기의 진행 상황과 관계없이 몰수패를 선언한다.

- ① 경기 시작 시간 10분 후까지 경기 진행 가능 인원인 최소 5명이 모이지 아니한 경우
- ② 퇴장이 7명 이상 되어 경기 진행이 어려울 경우
- ③ 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
- ④ 두 번의 테크니컬 파울을 범한 경우

※몰수패 : 심판이 반대 팀에게 승리를 선언하고 '시합종료'를 선언함

6) 올스타 전

진행 방법

- 연춘 체전의 모든 종목의 경기가 끝난 후 진행한다.
 - 연춘 체전 농구 경기에 주전 혹은 후보로 출전하여 경기에 참여한 선수가 출전 자격을 얻는다.
 - 각 과에서는 올스타전에 출전할 선수 한 명을 선정해야한다.
(28개 과에서 한 명씩, 총 28명이 출전한다.)
 - 만약 과에서 출전할 선수가 없는 등의 사유로 인해 28명의 선수가 채워지지 않을 시, 그 빈자리는 높은 성적을 기록한 팀의 선수를 우선으로 하여 순차적으로 충원한다.
 - 팀의 구성은 성별 구분 없이 주전 5명과 후보 2명으로 총 7명이고, 7명이 한 팀이 되어 총 4팀으로 구성한다.
 - 본 토너먼트의 4강전을 진출한 과의 선수를 각 팀의 주장으로 한다.
 - 올스타전은 토너먼트 방식으로 진행되며, 4강전, 3/4위전, 결승으로 진행된다.
 - 토너먼트의 대진은 총학생회의 주도하에 추첨을 통해 무작위로 결정된다.
 - 올스타전의 진행 방식, 경기 규칙, 경기 시간 등은 기존 연춘 체전 농구 종목의 진행방식과 동일하다.
 - 주장은 각 팀의 모든 선수가 반드시 경기에 출전할 수 있도록 한다.
-