
2024 광운대학교 연춘체전

탁구 규정집

2024.09.02



공통규정

패널티

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

인원

- 모든 종목은 학과 대표 1팀만이 출전한다.
- 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 몰수패 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 완료받아야 하며, 명단 체크를 끝내지 못할 시 기권으로 간주하여, 위의 패널티를 받는다.
- 모든 참가인원은 경기 시작 전, 반드시 심판에게 신분 확인을 받아야 경기에 출전할 수 있다. (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.
- 학과 단체 행사로 인해 연춘 체전 경기 일정에 지장이 생길 경우, 상대팀과 협의한 후 경기 일정을 변경할 수 있다.
(단, 학과 단체 행사에 대한 일정을 학과의 대표자 혹은 대표자의 대리인이 총학생회에 연춘 체전 시작 전 미리 알려야 하며, 미리 알리지 않은 경우에는 경기 가능 인원수가 참여하지 못하더라도 학과 측 실수로 판단하여 몰수패 처리할 수 있다.)
- 여러 종목의 중복 참가는 가능하나, 경기 일정이 불가피하게 겹치는 경우 한 종목만 출전이 가능하다. (후보를 통한 충원이 불가한 경우 기권패에 속한다.)

선서

- 모든 선수들은 연춘체전 시작 전 선언서에 서명하여, 총학생회에 제출한다.
- 모든 심판들은 연춘체전 시작 전 선언서에 서명하여, 총학생회에 제출한다.

경기의 시작

- 경기는 해당 교시 10분 후에 시작한다. 해당 교시 정시부터 10분 후까지는 선수, 혹은 팀의 준비 시간이며, 원활한 경기 진행을 위해 10분 후까지 준비를 마무리하여야 한다.
(정시 10분 전-심판 출석 및 선수 명단 확인 / 정시 ~ 정시 10분 후-경기 준비 시간)

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 가진다.
- 선수는 심판의 명령 및 지시에 따라야 한다.
- 관중의 행동으로 경기에 방해가 되는 경우, 심판은 관중에게 경고할 수 있다.
- 팀의 주장만이 심판에게 의견표출을 할 수 있으며, 과한 의견표출 시 패널티를 받는다.
- 상대팀 혹은 심판에 대한 모욕적 언행을 지속하여 경기 진행을 방해할 경우, 해당 학부(과)의 체전 참가 자격이 박탈될 수 있다.

탁구 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀의 구성은 **성별 구분 없이 주전 2명과 후보 1명으로 총3명**이다.

경기준비

- 경기장은 광운대학교 화도관 탁구장을 사용한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 흰색 시합구를 사용하여야 한다.
(심판은 비상시를 대비하여 공을 3개 준비한다.)
- 심판은 선수명단, 메모지 및 펜, 휘슬을 지참해야 한다.
(선수 명단은 총학생회로부터 미리 인계받는다.)

복장

- 경기에 적합한 편한 복장을 착용하되, **상의는 공 색깔(흰색)과 다른 색의 상의를 착용하는 것을 권장**한다.

장비

- **탁구공과 탁구채는 총학생회에서 준비하며, 개인 탁구채의 사용은 자유이다.**

2) 경기 진행 방식

경기 진행 방식

- 경기는 토너먼트의 형태로 진행된다.

쉬는시간

- 세트 종료 시, 쉬는 시간은 1분으로 한다.
(단, 2세트, 4세트(4강 이후) 종료 시에는 쉬는 시간을 2분으로 한다.)

8강 이전

- 3판 2선승제로 진행하며, 세트 종료 시 코트를 바꾼다.
- 2:2 복식 경기로 진행된다.
- 한 세트 당 11점을 먼저 내는 팀이 승리한다.
- 10대 10 듀스에서는 먼저 2점을 낸 팀이 승리한다.
(이후 듀스 상황에서도 먼저 2점을 낸 팀이 승리한다.)
- 듀스가 적용 된 상황에서 서비스는 번갈아가면서 한다.

4강 이후

- 5판 3선승제로 진행되며, 세트 종료시 코트를 바꾼다.
- 2:2 복식 경기로 진행된다.
- 한 세트당 11점을 먼저 내는 팀이 승리한다.

-
- 10대 10 듀스가 된 경우 먼저 2점을 낸 팀이 승리한다.
(이후 듀스 상황에서도 먼저 2점을 낸 팀이 승리한다.)
 - 듀스가 적용된 상황에서 서비스는 번갈아가면서 한다.
-

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 전, 반드시 주심의 진행 하에 양 팀 선수가 모여 상호 예의를 갖춘 후에 시작한다.
 - 경기 시작 전, 양 팀의 주장이 가위바위보로 코트를 결정하며, 코트 결정권을 갖지 못한 팀이 서비스 우선권을 갖는다.
-

선수 교체

- 선수 교체의 횟수 제한은 없다.
 - 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 심판에게 보고를 한 후에 진행이 되어야 한다.
(그렇지 않을 경우 심판에게 경고를 받는다.)
-

경기 종료

- 경기 종료 시, 반드시 주심의 진행 하에 양 팀 선수가 모여 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

서비스

- 서브는 공이 서버의 정지된 프리핸드의 펼쳐진 손바닥 위에 자유롭게 놓인 상태에서 시작되어야 한다.
 - 서버는 수직에 가깝도록 위로 공을 띄우되 회전이 일어나지 않도록 해야 하고, 공이 프리 핸드의 손바닥에서 떠난 후 적어도 16cm 이상의 높이로 올라갔다가 서버가 공을 치기 전에 어 떠한 것에도 닿지 않고 내려와야 한다.
 - 공이 내려올 때 서버는 공이 서버의 코트에 먼저 닿은 후 리시버의 코트에 곧바로 닿도록 처 야 하며, 공이 서버와 리시버의 오른쪽 하프 코트에 연속적으로 닿아야 한다.
-

서빙, 리시빙, 엔드의 순서

- 경기 시작 전, 양 팀의 주장이 가위바위보로 코트를 결정하며, 코트 결정권을 갖지 못한 팀이 서비스 우선권을 갖는다.
 - 각 팀은 파트너와 서브와 리시브를 2번씩 번갈아 가면서 한다.
 - 서버가 먼저 서비스를 하고 리시버가 리턴을 하면 서버의 파트너가 리턴하고 그 다음으로 리 시버의 파트너가 리턴을 한다. 이후에는 각 선수가 순서에 맞게 교대로 리턴 한다.
-

리턴

- 리턴 된 공은 직접 또는 네트 어셈블리에 닿은 후 상대 선수의 코트에 맞도록 쳐야한다.
-

렛

- 랠리란 공이 경기 중에 있는 상태를 말한다
-

-
- 렛이란 렛리의 결과가 득점 되지 않은 것을 말하며, 다음의 경우이다.
 - ① 서비스 할 때 공이 네트를 건드린 경우.
(단, 네트에 닿은 것을 제외하면 올바른 서비스였거나 리시버 혹은 그의 파트너에 의해 방해를 받은 경우여야 한다.)
 - ② 리시브 하는 선수 또는 조가 준비 되지 않는 상태에서 서비스가 이루어진 경우.
(단, 리시버나 그의 파트너가 볼을 치려고 시도하지 않은 경우여야 한다.)
-

점수

-
- 렛리가 렛이 아닌 경우 선수는 다음과 같은 경우 득점하게 된다.
 - ① 상대방 선수가 올바른 서비스를 실패했을 경우
 - ② 상대방 선수가 올바른 리턴을 실패했을 경우
 - ③ 상대편이 첫 번째 서버와 리시버로 확정된 순서를 어기고 공을 쳤을 때
-

5) 심판의 권한 및 의무

심판의 역할

-
- 심판은 주심(동아리 심판) 1명과 부심(총학생회) 1명으로 이루어진다.
 - 주심 또는 부심이 서버의 적법성에 대해 의심이 될 경우에는 해당 매치의 첫 번째 경우에 한해서 경기를 중단시키고 서버에게 경고를 줄 수 있다.
 - 판정의 최우선은 주심의 판정을 따른다.
-

경고 및 퇴장

-
- 다음과 같은 경우 심판은 선수에게 경고 및 퇴장을 줄 수 있다.(경고 2회 시 퇴장)
 - ① 심판 및 상대 선수에게 욕설 및 모욕감을 주는 언행 또는 폭력이나 그에 준하는 행위를 하였을 경우
 - ② 과격한 플레이로 상대에게 부상을 입히거나 부상을 입힐 상황이었다고 판단될 경우
 - ③ 의도적으로 상대의 득점 기회를 반칙으로 제지하였을 경우
 - ④ 이 외의 반(反)스포츠 행위를 하였을 경우
-

몰수패

-
- 다음과 같은 경우, 경기의 진행상황과 관계없이 몰수 패를 선언한다.
 - ① 경기 시작시간 10분 전까지 경기 진행가능 인원인 최소 2명이 모이지 아니한 경우
 - ② 퇴장이 2명 이상 되어 경기 진행이 어려울 경우
 - ③ 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
-