

# 2024 광운대학교 연춘체전

## 족구 규정집

2024.09.02



## 공통규정

### 패널티

- 경기 시작 전일까지 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.

## 족구 규정

### 1) 경기 준비

#### 인원

- 팀의 구성은 **성별 구분 없이 주전 4명과 후보 4명으로 총 8명**이다.

#### 경기준비

- 경기장은 광운대학교 노천극장 농구코트를 사용한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 공을 사용하여야 한다.  
(심판은 비상시를 대비하여 공을 2개 준비한다.)
- 심판은 선수명단, 메모지 및 펜, 휘슬, 족구 규정집, 네트를 지참해야 한다.  
(선수 명단은 총학생회로부터 미리 인계받는다.)
- 심판은 농구장 가운데에 족구 경기를 위한 네트를 미리 설치해 둔다.
- 인원 확인에 대해서는 위 전체 규정을 따른다.

#### 복장

- 양 팀은 총학생회에서 준비한 조끼를 착용하여야 한다.
- 모자류는 원칙적으로 금지하되, 심판에게 승인받은 뒤에 착용할 수 있다.  
(단, 모자 착용으로 인한 모든 책임은 선수 본인에게 있다.)
- 선수의 안전을 위하여 시계 및 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

#### 경기 진행 방식

- 토너먼트 방식으로 진행된다.
- 모든 경기는 **3판 2선승제로** 진행된다.

### 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 선공을 결정하며, 선공권을 갖지 못한 팀이 코트 결정권을 갖는다.

---

## 경기 진행

---

- 세트 종료 시, 쉬는 시간은 2분으로 한다.
- 세트 점수는 15점이다.
- 점수가 14대 14일 경우 듀스가 적용되며, 듀스 시 2점을 먼저 선취한 팀이 승리하나, 상한 점수는 19점이다.
- 듀스 시 서브는 번갈아가면서 한다.
- 세트당 최대 시간은 20분으로 하며, 20분이 지나도 승패가 결정이 되지 않을 경우에는 20분이 된 시점에서 많은 점수를 낸 팀이 이긴 것으로 한다.  
(단, 3세트에서는 시간을 제한하지 않는다.)
- 세트 종료 시 코트를 교체한다. (단, 3세트 시에는 어느 한팀이 8점 선취 시 코트를 교체한다.)

---

## 타임아웃

---

- 타임아웃은 1분으로 한다.
- 타임아웃은 각 팀에서 세트 별로 1회씩 사용할 수 있다.
- 모든 타임아웃은 벤치에서 혹은 양 팀의 주장이 본부석에 요청을 한 후 이루어진다.
- 타임아웃은 플레이가 정지되었을 시에 이루어진다. (파울, 득점 등)
- 타임아웃 시 본부석에서는 부저를 울려 주심에게 알린다.

---

## 선수 교체

---

- 선수 교체는 매 세트 당 3명까지 자유롭게 교체할 수 있다.
- 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 벤치에서 본부석에 보고를 한 후에 진행이 되어야 한다. (그렇지 않을 경우, 심판에게 경고를 받는다.)
- 선수의 유혈 시, 피가 맺을 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

---

### 경기 규칙

---

- ① 경기는 받기(리시브), 띄우기(토스), 차기(킥), 주기(서브)로 이루어진다.
  - ② 사이드라인과 엔드라인의 어느 부분이라도 공의 터치 시는 인플레이이다.
    - 라인에 걸쳐지면 in으로 정상적인 플레이가 되며, 걸쳐지지 않을 시 out이다.
  - ③ 신체의 허용 부위는 무릎 미만의 다리와 턱 이상의 머리까지이다.
    - 무릎과 목에 맞을 경우 실점이 된다.
  - ④ 코트 플레이는 3 바운드 3 터치 이내에 자유롭게 할 수 있으며, 서브나 공격을 가로막기를 할 수 있다.
    - 터치 없이 연속으로 바운드 할 수 없다.
    - 1인이 연속으로 2회 이상 터치할 수 없다.
-

- 
- ⑤ 네트 플레이는 허용되며, 신체를 제외한 네트에서 발생하는 모든 상황은 인플레이이다.
    - 신체가 네트에 닿을 경우 실점이다.
  - ⑥ 네트 하단으로 완전하게 통과한 공과 신체는 수비 방해와 관계없이 실점으로 처리되며, 상대 코트에 일부 침범된 신체로 인해 수비 방해 시 실점이다.
    - 상대 코트를 밟으면 실점이며, 네트 하반부로 신체의 일부가 들어가는 것은 무방하나, 수비 방해 시 실점이다.
  - ⑦ 허공에 진행 중인 공은 인플레이 상황으로 지면이나 타 물체에 닿기 전까지는 살아있는 공이다.
  - ⑧ 기타 장애물이 코트 내로 유입되어 경기 중인 공에 닿을 시 노카운트이다.
- 

## 서브

- 
- ① 서브는 등 번호가 낮은 순에서 높은 순으로 모든 선수가 로테이션으로 실시 해야한다.  
(서브 성공으로 득점 했을 경우, 직후 서브는 해당 선수가 한다.)
  - ② 선수 교체 시 해당 선수의 서브 순번은 교체 선수에게 위임된다.
  - ③ 로테이션 위반 시, 서브 실점 처리한다.
  - ④ 서브의 시작신호 전 서브 및 지연은 1차 주의이며, 2차부터는 실점 처리한다.
  - ⑤ 주심의 서브 시작 신호 후 신체가 제한 구역 선에 닿거나 이탈 시 실점이다.
  - ⑥ **원바운드 서브는 허용되지 않는다.**
  - ⑦ 서브는 주심의 시작 신호 후 5초 이내에 실시하여야 하며, 시간 초과 시 실점이다.
  - ⑧ 주심의 서브 시작 신호 전 서브하여 득점하면 노카운트이고, 실점은 그대로 실점 처리한다.
  - ⑨ 주심 시작 신호 후 같은 팀 타 선수에게 공을 넘길 시 실점이다.
  - ⑩ 서브한 공이 네트를 맞고 넘어갈 경우 인플레이이며, 네트를 넘지 못할 시 실점이다.
  - ⑪ 1세트에 서브를 선행한 팀이 3세트에도 실시하며, 2세트는 상대팀이 실시한다.
  - ⑫ **서브 시 상대편 농구 골대에 맞는 경우 무효로 처리하고 다시 서브한다.**  
**(단, 수비팀이 고의로 공을 받지 않아 농구 골대에 맞는 경우 수비팀의 실점으로 처리한다.)**
- 

## 실점

- 
- ① 네트 터치 : 공격, 수비에 관계없이 신체 및 신체에 부착된 어느 것이더라도 안테나 내측 터치 시 실점이며, 신체에서 이탈되어 안테나 내측 터치 시에도 실점이다.
  - ② 투 터치 : 연속으로 몸에 두 번 이상 닿거나 구르는 경우
  - ③ 오버 타임 : 3번의 터치 후 공을 상대편으로 넘기지 못한 경우
  - ④ 홀딩 : 공이 신체에 머물러 있는 경우
    - 터치의 형태가 아닌 들어 올리거나, 누르거나, 붙어 있거나, 밀어서 터치하는 경우
  - ⑤ 오버 네트 : 공격, 수비에 관계없이 신체 및 신체에 부착된 어느 것이더라도 네트 상단을 넘었을 경우
  - ⑥ 바디 터치 : 신체 중 허용된 부위 (무릎 미만 다리와 턱 이상 머리)가 아닌 부위에 터치할 경우
  - ⑦ 터치 아웃 : 공격팀의 공격이 상대 수비수 터치 후 코트 밖으로 바운드 될 경우
  - ⑧ 아웃 : 공격팀의 공이 코트 밖으로 나가는 경우, 수비팀의 진행 중인 공이 상대팀 코트 밖으로 바운드 되는 경우, 네트 아래로 공이 완전히 통과하는 경우, 3회 터치 후 안테나 외측으로 통과하는 경우
  - ⑨ 경기 중 공이 허공에서 타 물체에 닿았을 경우 직전에 행위 한 팀이 실점이다.
-

## 5) 심판의 권한 및 의무

---

### 심판의 역할

- 심판은 주심 1명과 부심 2명으로 이루어진다.
- 심판은 상황에 따라 선수 및 벤치에 파울을 부여할 수 있다.
- 판정의 최우선은 주심의 판정을 따르지만, 상황에 따라 부심과 합의 판정을 할 수 있다.
- 판정의 어려움이 있을 때는 경기를 정지시킬 수 있으며, 규정집 및 규칙서를 참고한 뒤 판정을 내릴 수 있다. 판정을 내린 후 경기를 재개한다.

---

### 주의

- 다음 각 호에 해당하는 경우 구두로 지적 시정하게 한다.
  - ① 공을 상대에게 차 넘기는 행위
  - ② 상대 공격 시 오버 또는 네트 터치 등 공격을 저지하는 발언
  - ③ 심판 판정에 영향을 주는 아웃, 인 등을 표출하는 언행
  - ③ 시작 신호 전 서브와 서브 지연 시
  - ④ 선수 교체 지연 시

---

### 경고

- 다음 각 호에 해당하는 경우 경고로 판단하며, 팀 경고는 팀에게, 선수 경고는 선수에게 주어진다.
  - ① 감정적으로 공을 밖으로 차 버리는 행위 (선수 경고)
  - ② 고의로 경기를 지연시키는 행위
  - ③ 주의 2회 이상을 받을 시

---

### 몰수패

- 다음과 같은 경우, 경기의 진행 상황과 관계없이 몰수패를 선언한다.
  - ① 경기 시작시간 10분 전까지 경기 진행가능 인원인 최소 4명이 모이지 아니한 경우
  - ② 퇴장이 5명 이상 되어 경기 진행이 어려울 경우
  - ③ 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
  - ④ 두 번의 경고를 범한 경우

---

※몰수패 심판이 반대 팀에게 승리를 선언하고 '시합종료'를 선언함