

---

# 2024 광운대학교 연춘체전

## 풋살 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.

## 풋살 규정

### 1) 경기 준비

#### 인원

- 팀의 구성은 성별 구분 없이 골레이로(골키퍼)를 포함한 **주전 6명과 후보 5명으로 총 11명**이다.

#### 경기준비

- 경기장은 광운대학교 노천극장의 풋살장을 사용한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 공을 사용하여야 한다.  
(심판은 비상시를 대비하여 여분의 공을 2개 준비한다.)
- 심판은 선수 명단, 메모지 및 펜, 휘슬, 옐로우카드 및 레드카드를 지참해야 한다.  
(선수 명단은 총학생회로부터 미리 인계받는다.)
- 인원 확인에 대해서는 위 전체 규정을 따른다.

#### 복장

- 양 팀은 총학생회에서 준비한 조끼를 착용하여야 한다.
- 골레이로(골키퍼)는 조끼를 착용하지 않는다.
- 골레이로(골키퍼)는 반드시 장갑을 착용해야 한다.
- 모자류는 원칙적으로 금지하되, 심판에게 승인받은 뒤에 착용할 수 있다.  
(단, 모자 착용으로 인한 모든 책임은 선수 본인에게 있다.)
- 선수의 안전을 위하여 쇠 징이 박힌 스파이크, 시계 및 악세서리류의 착용을 금한다.
- 선수의 안전을 위하여 **축구화는 착용이 금지되며, 풋살화 혹은 운동화를 착용**하여야 한다.
- 선수의 안전을 위하여 정강이 보호대 착용을 권장한다.
- 선수의 안전을 위해 안경 착용 대신 **스포츠 고글** 혹은 렌즈 착용을 권장하며,  
안경 착용 시의 책임은 본인에게 있다.

### 2) 경기 진행 방식

#### 리그전 (예선전)

- 예선전은 리그전으로 진행된다.

#### 리그전 조 구성 방식

- 28개의 과를 7개 조(A~G)로 나누고, 각 조당 4개의 과를 배치한다.
- 조는 총학생회 주관으로 추첨을 통해 무작위로 편성하며, 각 과의 회장은 참관한다.  
(단, 과의 회장 부재 시 해당 과의 다른 대표가 참관할 수 있다.)

- 
- 한 과는 자신의 팀이 포함된 조의 모든 과와 경기를 치른다. (조별로 총 6개의 경기)

---

## 토너먼트 (예선전 이후)

---

### 토너먼트 대진표 구성 방식

- 리그전 각 조의 상위 2개 과와 와일드 카드로 뽑힌 2개의 과, 총 16개의 과가 토너먼트에 진출한다.  
(와일드 카드 : 리그전 7개 조에서 각각 3위의 성적을 받은 과를 비교하여, 성적이 가장 좋은 2개의 과를 선정한다.)

### 리그전에서 동률이 나왔을 경우 & 와일드 카드 선정 기준

- 1) 승점 (승리 시 3점/ 무승부 시 1점/ 패배 시 0점)
- 2) 조별리그 전체 경기 골득실
- 3) 조별리그 전체 득점수
- 4) 경기에 대해 기권한 횟수
- 5) 승자승 원칙
- 6) 위 경우에도 결정이 나지 않을 시 해당 과 중 추첨을 통해 결정한다.

### 리그전에서 몰수패(기권패) 학과에 대한 규정

- 경기 최소 인원수인 6명을 채우지 못한 경우, 혹은 학과 단체 행사로 인해 경기를 불참할 경우, 등 몰수패(기권패) 상황 발생 시, 해당 경기는 5:0으로 처리한다.

- 토너먼트에 진출한 팀들을 다음 조건에 맞춰 무작위로 추첨하여 대진을 결정한다.

- ① 모든 조의 1위는 모든 조의 2위와 경기한다.
- ② 와일드카드로 뽑힌 두 팀의 성적(골득실, 다득점, 승자승 원칙)을 비교해 좋은 성적의 과를 조의 1등으로 하고, 낮은 성적의 과를 조의 2등으로 한다.
- ③ 추첨은 총학생회에서 진행하며, 추첨 순서는 다음과 진행하여 대진을 결정한다.
  - (ㄱ) 각 조 1등 과 중 한 과
  - (ㄴ) 각 조의 2 등 과 중 한 과
  - (ㄷ) 16강 대진표의 자리
- ④ 추첨은 인스타그램 라이브를 통해 방송하며, 각 과의 대표자가 참관인 자격으로 참석할 수 있으며, 참석 여부는 자율로 진행한다.

---

## 16강~8강

---

- 전/후반 종료 후 동점 시, 승부차기를 통하여 승부를 결정한다.

---

## 4강~결승

---

- 전/후반 종료 후 동점 시, 연장전을 통하여 승부를 결정한다.
- 연장전에도 승부가 나지 않을 시, 승부차기를 진행한다.

---

## 승부차기

---

- 승부차기는 ABBA 룰을 따른다.
- 승부차기는 각 팀당 5명씩 진행한다.
- 승부차기의 선공은 양 팀의 주장이 가위바위보로 결정한다.
- 키커 및 골레이로(골키퍼)는 경기 종료 시점에 필드에 있던 출전선수로 제한한다.

---

## 연장전

---

- 
- 연장전 전/후반은 각 5분씩으로 진행한다.
  - 연장전은 실버골제도로 진행한다.
- (실버골제도 : 연장 전반에서 승패가 갈리는 경우, 연장 후반을 진행하지 않는다.)
- 

### 3) 경기

---

#### 경기 진행

- 경기 시작 시, 양 팀의 주장이 가위바위보로 선공 및 진영을 택한다.
  - 경기 시작 시, 반드시 센터서클에 양 팀 선수가 모여서 주심의 진행 하에 상호 예의를 갖춘 후 시작한다.
  - 주심의 휘슬 없이 경기가 시작 될 경우에는 노플레이로 간주하며, 킥오프 시 공의 진행 방향은 시작 팀 진영을 향하여야 한다.
  - 경기가 시작 및 진행될 시에 필드 안에는 심판과 출전선수 외에 다른 인원은 들어와 있을 수 없다. (교체선수 또한 사이드라인 밖에서 대기한다.)
  - 경기는 전/후반 각 20분씩, 하프타임 5분으로 진행한다.
- 

#### 선수 교체

- 경기 진행 중 선수의 교체는 전/후반 각 3회씩 허용한다.  
(단, 심판의 판단으로 선수가 경기의 진행이 불가능할 정도의 부상으로 인한 교체가 필요할 경우, 횟수를 차감하지 않는다.)
  - 교체 상황에서 교체되는 인원수는 제한하지 않는다.
  - 연장 진행 시, 교체는 2회까지 허용한다.
  - 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 심판에게 보고를 한 후에 진행되어야 한다.
  - 하프 타임이 지난 후에 출전선수가 변경되는 것은 교체로 간주하지 아니한다.
- 

#### 경기 종료

- 경기 종료 시, 반드시 센터서클에 양 팀 선수가 모여 주심의 진행 하에 상호 예의를 갖춘 후 종료한다.
  - 경기 종료 후, 양 팀의 인원들은 자신들의 짐과 쓰레기들을 반드시 회수해 가야 한다.
  - 본인의 짐을 잃어버렸을 시, 총학생회에서는 책임을 지지 않는다.
  - 이의 제기는 경기 완료 후 즉시 이루어져야 하며, 심판 및 관리자의 판단과 팀장 간의 합의를 통해 재경기의 진행 여부를 결정할 수 있다.
  - 심판은 경기 종료 후 결과를 작성하여, 착오 없이 총학생회에게 전달한다.
  - 경기 종료 후 좌석 정리는 선수들이 한다.
- 

### 4) 경기 룰

---

#### 스로인(THROW-IN) & 킥인(Kick-IN)

- 사이드라인 아웃 시에는 스로인(THROW-IN)이 아닌 킥인(Kick-IN)으로 경기를 재개한다.
  - 킥인 상황 시, 상대팀의 선수들은 공에서 최소 4M 이상 떨어져 있어야 한다.
  - 골레이로(골키퍼)가 스로인을 할 때는 공이 무릎 위를 넘어가지 않도록 한다.
-

- 
- 킥인으로 직접 득점이 될 수 없다.

### 프리킥

- 프리킥 상황 시, 주심은 FIFA의 규정에 따라 직/간접 프리킥을 적용할 수 있다.
- 프리킥 상황 시, 상대팀의 선수들은 공에서 최소 4m 이상 떨어져 있어야 한다.

### 패널티킥

- 패널티킥 상황 시, 키퍼와 골레이로(골키퍼)를 제외한 모든 선수는 패널티 에어리어 밖에서 대기해야 한다.

### 골킥

- 골킥 상황 시, 골레이로(골키퍼)는 손이나 발을 사용하여 골 클리어런스를 해야 한다.  
(단, 발을 사용하여 골 클리어런스를 할 경우, 반드시 무릎 위를 넘어가지 않는 높이로 해야 한다.)

### 골레이로(골키퍼)

- 골레이로(골키퍼)는 패널티 에어리어 내에서 자유로이 손을 사용할 수 있다.

### 하프타임

- 하프타임이 지난 후에는 양 팀이 서로 진영을 바꾸어야 하며, 킥오프의 우선권도 바뀌어야 한다.

### 승부차기

- 승부차기의 선공은 가위바위보로 결정한다.

### 부상

- 골레이로(골키퍼)의 부상 시, 경기는 반드시 중지되며, 이 경우 경기 시간 타이머는 정지하고 경기가 재개되는 시점에 타이머를 다시 작동한다.
- 주심은 원활한 경기의 진행을 위하여 어드밴티지 룰을 적용할 수 있다.
- 이 외의 모든 경기의 진행은 FIFA의 정식 규정과 심판의 재량, 연춘 체전의 규정집으로 이루어진다.

---

### 직접 프리킥을 주는 경우

- 직접 프리킥은 반칙이 범해진 곳에서 주어지며, 패널티 에어리어 내에서 반칙을 한 경우 패널티킥이 주어진다.
  - ① 상대방을 차는 행동을 한 경우
  - ② 상대방에게 뛰어드는 행동을 한 경우
  - ③ 상대를 과도하게 차징하거나, 가격하거나, 미는 행동을 한 경우
  - ④ 이 밖에 직접 프리킥 부여는 심판에 판단에 따른다.

---

### 간접 프리킥을 주는 경우

---

- 
- 간접 프리킥은 반칙이 범해진 곳에서 주어진다.
  - ① 골레이로(골키퍼)가 공을 처리한 후에 다른 선수가 공을 만지기 전 자신이 손으로 만지는 경우
  - ② 같은 팀 선수가 패스한 공을 바로 손으로 건드렸을 경우
  - ③ 골레이로(골키퍼)가 자기 진영에서 4초 이상 공을 다루는 경우
  - ④ 이 밖에 간접 프리킥 부여는 심판에 판단에 따른다.
- 

## 5) 심판의 권한 및 의무

---

### 심판의 역할

- 심판은 주심 1명과 부심 1명으로 이루어진다.
  - 심판은 경기에 앞서 과도한 몸싸움이나 태클의 지양에 대해 언급해야한다.
  - 심판은 자신의 판정 스타일에 대해 경기 시작 전, 선수들에게 고지해야한다.
  - 모든 규정은 심판의 해석에 따르며, 모든 결정에 대하여 최종적인 발언권을 지닌다.
  - 심판은 게임 진행에 불편함이 없도록 준비하고 관리해야 하며, 공정한 게임 진행을 위해 노력해야 한다.
  - 경고 2회 시, 퇴장 조치를 한다.
  - 선수의 퇴장 시, 해당 팀에서는 2분 후에 교체 선수를 출전시킬 수 있다.
- (단, 퇴장 당한 팀이 실점할 경우에는 바로 교체선수 투입이 가능하다)
- 

### 경고 및 퇴장

- 다음과 같은 경우 심판은 선수에게 경고 및 퇴장을 줄 수 있다.
  - 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 가능성이 있다고 판단되는 경우
  - ③ 경기 규정에 반하는 복장을 착용할 경우
  - ④ 의도적으로 핸드볼 파울을 범하거나, 의도적으로 상대의 득점 기회를 반칙으로 제지하였을 경우
  - ⑤ 과도한 골 세레머니로 상대방을 자극할 경우
  - ⑥ 이 외의 반(反)스포츠 행위를 하였을 경우
- 

### 몰수패

- 다음과 같은 경우, 경기의 진행 상황과 관계없이 몰수패를 선언한다.
  - ① 경기 시작 시간 10분 전까지 경기 진행 가능 인원인 최소 5명이 모이지 아니한 경우
  - ② 퇴장으로 5명 이하의 출전 가능 선수가 남아서 경기를 진행할 수 없는 상황인 경우
  - ③ 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
- 
- 풋살 리그전에서 몰수패로 인한 상황 발생 시, 해당 경기는 5:0으로 처리한다. (위 '경기 진행 방식 규정' 중 '리그전에서 몰수패(기권패) 학과에 대한 규정' 참조)
- 

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

## 6) 올스타 전

---

### 진행 방법

---

- 
- 연춘 체전의 모든 종목의 경기가 끝난 후 진행한다.
  - 연춘 체전 풋살 경기에 주전 혹은 후보로 출전하여 경기에 참여한 선수가 출전 자격을 얻는다.
  - 각 과에서는 올스타전에 출전할 선수 한 명을 선정해야 한다.  
(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 골레이로(골키퍼)를 포함한 주전 5명과 후보 2명으로 총 7명이며, 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 대진과 팀 구성은 총학생회의 주도하에 추첨을 통해 무작위로 결정된다.
  - 올스타전의 진행방식, 경기 규칙, 경기 시간 등은 앞선 연춘체전 풋살 진행방식과 동일하다.
  - 각 팀의 모든 선수가 반드시 경기에 출전할 수 있도록 경기 시작 전, 각 팀의 주장은 전/후반 선발명단을 작성해서 총학생회 인원에게 전달해야 하며, 후반전 선발명단엔 반드시 후보 선수 2명을 포함해야한다.
-