

2024 광운대학교 연춘체전

볼링 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.

볼링 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀의 구성은 **성별 상관없이 주전 선수 3명, 후보 선수 2명으로 총 5명**이다.

경기준비

- 경기장은 총학생회에서 지정한 볼링장을 사용한다.
- 선수들은 게임 시작 15분 전에 경기 장소로 집합하여야 한다.
- 인원 확인에 대해서는 위 전체 규정을 따른다.
- 볼은 경기 시작 전 팀당 최대 6개를 준비해 둘 수 있다.
- 게임 중간에 볼을 교체할 수 없으나 한 게임이 끝난 후에는 가능하다.

복장

- 편한 복장을 착용한다.
- 개인 장비 사용은 자유이다. (마이볼, 볼링화, 아대 등)

핸디 (사단법인 대한볼링협회 경기규정 제 27조 생활체육 동호인 볼링대회 8항에 의거)

- 여자는 게임마다 15점의 핸디가 주어진다.
- 장애인인은 게임마다 8점의 핸디가 주어진다.
- 장애인 핸디 적용 대상은 장애인 등록카드 소지자로 제한한다.

2) 경기 진행 방식

경기진행

- 8강전까지는 단판으로 진행된다.
- 4강전과 결승전은 3판 2선승제로 진행한다.
- 4강전과 결승전에서 3판 2선승제의 결과가 무승부/무승부/무승부 이거나, 1승/1무/1패로 경기의 승패가 결정되지 않을 경우, **각 팀의 대표가 1 대 1 경기를 진행하여 승부를 결정한다.**
- 1판은 6명의 선수가 10프레임을 완료할 때까지이다.
- 팀은 3인 1조로 구성되고 3게임으로 쳐서 3게임 총합 점수로 비교한다.
- 더블 레인을 사용하며 한 경기는 인접해 있는 2개의 레인을 한 쌍으로 치러진다.
- 게임은 리그게임으로 진행한다.

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 시 심판의 진행 하에 상호 간 예의를 갖춘다.
- 각 팀의 장들은 가위바위보를 통해 경기의 선/후를 결정한다.
- 첫 경기에 선공으로 시작했다면, 다음 게임은 후공으로 시작한다.
- 최소 참가인원(3명)이 자리에 있는 상태에서 경기를 시작한다.

경기의 중단

- 경기 중 부상자가 발생할 경우 심판의 판단하에 경기를 일시 중단시킬 수 있다.
- 점수판 서버의 문제 또는 기계에 고장 발생 시 심판은 다른 레인에서 나머지 게임을 끝낼 수 있도록 허락할 수 있다.

경기 종료

- 경기 종료 후 양 팀은 심판의 진행 하에 상호 예의를 갖춘다.
- 이의 제기는 경기 완료 후 즉시 이루어져야 하며, 심판의 판단과 팀장 간의 합의를 통해 재경기의 진행 여부를 결정할 수 있다.
- 심판은 경기 종료 후 결과를 적어 착오 없이 총학생회에게 전달한다.
- 경기 종료 후 경기장 정리는 선수들이 한다.
- 본인의 짐을 잃어버렸을 시, 총학생회에서는 책임을 지지 않는다.

4) 경기 룰

- 한 쌍의 레인에서 연속적으로 정해진 순서에 따라 레인을 교대하며 투구한다.
- 리그게임으로 한 게임은 10프레임으로 구성되어 있으며, 한 레인에서 한 프레임씩 각각 5프레임을 투구한다.
- 각 프레임 당 2회씩 투구한다.
- 10번 프레임에서는 스트라이크를 기록하면 같은 레인에서 2회 더 투구하고, 스페어를 기록하면 1회 더 투구를 한다.
- 모든 프레임은 규정된 투구 순서대로 마쳐야 한다.

예시)

	1번 프레임	2번 프레임	3번 프레임	4번 프레임	5번 프레임	6번 프레임	7번 프레임	8번 프레임	9번 프레임	10번 프레임
1번팀 1번 선수	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인
1번팀 2번 선수	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인
1번팀 3번 선수	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인

	1번 프레임	2번 프레임	3번 프레임	4번 프레임	5번 프레임	6번 프레임	7번 프레임	8번 프레임	9번 프레임	10번 프레임
2번팀 1번 선수	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인
2번팀 2번 선수	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인
2번팀 3번 선수	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인	2번 레인	1번 레인

- 점수판에는 개인 점수 및 각 팀의 점수가 합산된다.

5) 심판의 권한 및 의무

심판의 역할

- 심판은 주심 1명으로 이루어진다.
- 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.
- 심판은 매 경기가 끝난 후 경기 결과를 기록한다.

파울

- 투구 중 혹은 투구 후 선수의 신체 일부가 파울라인에 닿았을 경우 또는, 파울라인을 넘어 레인측의 장비 또는 건물의 일부에 접촉하였을 경우 해당 투구를 파울로 처리한다.
- 파울이 기록 되었을 시 해당 투구는 넘어진 핀 수에 상관없이 0점으로 기록한다.
- 파울을 범한 선수가 해당 프레임에서 재투구를 해야 한다면 앞 투구에 의해 넘어진 핀들을 다시 배열한 후 진행한다.

- 볼이 핀에 도달하기 전 레인을 벗어나 거터 된 경우 무효 득점 (사단법인 대한볼링협회 경기규정 제4조 1항 무효득점 의거)
- 무효득점이 발생한 경우, 선수가 해당 프레임에서 추가로 투구할 자격이 있다면 전체 또는 부정하게 쓰러진 핀들은 원래 서 있던 자리에 다시 배열한다.
- 핀이 세팅 기계로 인해 움직이거나 잘못 정렬되었더라도 그곳에 임의로 핀의 위치를 수정할 수 없다. (사단법인 대한볼링협회 경기규정 제5조 2항 핀 위치 수정 의거)

데드볼

- 다음과 같은 경우에는 데드볼이 선언된다. (사단법인 대한볼링협회 경기규정 제6조 1항 데드볼 의거)
 - ① 투구 후(같은 레인에서 다음 투구의 전) 하나 또는 그 이상의 핀이 없는 것이 발견되었을 경우.
 - ② 선수가 잘못된 레인 또는 잘못된 투구 순서로 투구하거나 또는 한 쌍의 레인에서 같은 팀의 어떤 선수가 잘못된 레인에서 투구했을 경우.

2. 데드볼이 선언되었을 때 그 투구는 무효가 되며 핀을 다시 배열하여 선수는 재투구할 수 있다.

- 득점상의 오류 또는 득점 합산기록에 오류가 발견되면 관련 경기책임자는 즉시 정정해야한다.

경고 및 퇴장

- 경고 2회 시 해당 선수를 퇴장 조치한다.
 - 선수 퇴장 시에, 해당 세트에서 즉시 교체 선수를 출전시킬 수 없다.
-

경고 상황

- 심판의 지시에 불응할 경우
 - 경기 중 알콜 음료를 음용할 경우
 - 상대방을 비하하거나 다툼의 여지가 있는 발언 1회 적발 시
 - 그 외 심판의 판단 하 경기 진행에 방해가 되는 행동을 할 시
-

몰수패

다음과 같은 상황 시 심판은 해당 팀의 몰수패를 선언할 수 있다.

- 경기 시작 10분 전까지 경기 진행 가능 최소 인원인 3명이 모이지 아니한 경우
- 게임에 영향을 주는 부정판 사용이 적발된 경우
- 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
- 상대방 및 심판에 대한 모욕적인 언행을 한 경우

- 선수 퇴장 후 진행 가능 최소 인원이 되지 않을 경우

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