
2024 광운대학교 연춘체전

피구 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.

피구 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀의 구성은 **모두 여성 선수**로 이루어지며, **주전 7명 후보 3명으로 총 10명으로** 구성된다.

경기준비

- 경기장은 광운대학교 노천극장의 농구장에 있는 라인을 사용한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 공을 사용하여야 한다.
(심판은 비상시를 대비하여 여분의 공을 1개 준비한다.)
- 심판은 선수명단, 메모지 및 펜, 휘슬을 지참해야 한다.
(선수 명단은 총학생회로부터 미리 인계받는다.)
- 인원 확인에 대해서는 위 전체 규정을 따른다.

복장

- 양 팀은 총학생회에서 준비한 조끼를 착용하여야 한다.
- 모자는 원칙적으로 금지하되, 심판에게 승인 받은 뒤에 착용할 수 있다.
(단, 모자 착용으로 인한 모든 책임은 선수 본인에게 있으며, 모자 행에 맞을 경우 아웃으로 처리한다.)
- 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

예선전 및 8강전까지의 경기 진행방식

- 3판 2선승제로 진행한다.
- 한 세트당 15분의 시간제한을 둔다.
- 선수가 모두 아웃되어 남아있는 선수가 없을 경우, 그 즉시 해당 세트가 종료된다.
- 시간이 초과된 경우, 남아있는 선수의 수가 많은 팀이 승리한다.
- 시간이 초과된 경우, 남아있는 선수의 수가 같다면, 먼저 한 명을 아웃시키는 팀이 승리한다.

4강 이후 경기 진행방식

- 5판 3선승제로 진행한다.
- 한 세트당 15분의 시간제한을 둔다.

-
- 선수가 모두 아웃되어 남아있는 선수가 없을 경우, 그 즉시 해당 세트가 종료된다.
 - 시간이 초과된 경우, 남아있는 선수의 수가 많은 팀이 승리한다.
 - 시간이 초과된 경우, 남아있는 선수의 수가 같다면, 먼저 한 명을 아웃시키는 팀이 승리한다.
-

쉬는 시간

-
- 세트 종료 시, 쉬는 시간은 2분으로 한다.
-

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 전, 각 팀의 주장이 가위바위보로 선공을 결정하며, 선공권을 갖지 못한 팀이 코트 결정권을 갖는다.
 - 경기 시작 전, 반드시 중앙 네트에 양 팀 선수가 모여 주심의 진행 하에 상호 예의를 갖춘 후에 시작한다.
 - 주심의 휘슬 없이 경기가 시작되면 노플레이로 간주한다.
 - 경기 시작 시, 각 팀에서 한 명은 상대 코트의 외야에 위치한 상태로 시작하며, 나머지 6명은 코트 내야에 위치한 상태로 시작한다.
 - 경기가 시작 및 진행될 시에 필드 안에는 심판과 출전선수 외에 다른 인원은 들어와 있을 수 없다. (교체선수는 경기장에서 4M 떨어진 곳에서 대기한다.)
-

선수 교체

- 경기 진행 중 선수의 교체는 한 세트 당 3회까지 허용한다.
 - 교체된 선수는 해당 세트에서 다시 교체 될 수 없다.
(단, 모든 교체 선수가 교체된 후에 부상자가 발생할 경우에는 예외로 한다.)
 - 세트 종료 후에 출전선수가 변경되는 것은 교체로 간주하지 아니한다.
 - 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 심판에게 보고를 한 후에 진행되어야 한다.
 - 내야와 외야의 선수 교체는 금지한다.
 - 선수의 교체는 반드시 경기가 중단된 상태 (자신의 팀이 공을 잡아 공격권이 있는 상태)에서 심판에게 보고를 한 후에 진행되어야 한다.
 - 공격권이 없는 팀에서 선수의 교체는 원칙적으로 불가능하나, 부상의 이유로 교체가 필요한 상황이면 심판의 재량으로 교체를 허용할 수 있다.
(단, 이 경우에는 반드시 심판과 상대팀이 인식가능하도록 알려야 한다.)
-

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

규칙

승리

-
- 상대팀을 먼저 모두 아웃시키거나, 경기 시간 15분 이내에 더 적은 선수가 아웃되는 팀이 승리한다.

아웃

- 자신의 팀의 선수가 노바운드로 맞은 공을 같은 팀 선수가 바닥에 떨어지지 않은 상태에서 잡으면, 공에 맞은 선수와 공을 잡은 선수 모두 아웃되지 않는다.
- 수비팀의 선수가 얼굴과 머리에 공을 맞을 경우, 아웃되지 않고, 공격권이 넘어간다.
- 상대팀의 공격을 고의적으로 머리카락이나 얼굴로 막은 경우, 해당 선수는 아웃된다.
- 머리카락에 스치거나 맞았을 경우에 아웃으로 처리한다.
- 모자류 착용 시, 모자의 챙에 맞았을 경우에 아웃으로 처리한다.
- 지급한 조끼에 스쳤을 경우에도 아웃으로 간주한다.
- 내야에서 아웃된 선수는 외야로 넘어간다.

공격권

- 상대편 선수가 던진 공을 노 바운드로 잡았을 경우, 공격권을 가지고 온다.
(단, 잡은 후 바로 놓쳤을 경우에는 아웃으로 간주한다.)
- 상대팀 진영의 바닥(내/외야)에 허리 높이 밑으로 구르는 공을 가져올 수 없다.
 - * 사이드 라인 및 엔드라인은 상대팀 진영으로 간주한다.
 - * 센터라인에 걸친 공은 라인 중심을 기준으로 공과 더 가까이 있는 진영의 공으로 간주한다.
(단. 상대 팀 진영의 바닥(내/외야)에 허리 높이 이상의 뜬 공은 가져올 수 있다.)
- 선수 및 심판을 제외하고는 경기 중에 공을 건들지 아니한다.

선수의 부상

- 선수 부상 시에는 경기가 반드시 중단되어야 하며, 주심은 타이머를 정지시킨 후 경기 진행이 가능해지면 다시 재개한다.

파울

- 다음의 경우는 모두 파울이며, 공격권이 전환된다.
 - 모든 파울에 대한 판단은 주심이 하며, 필요 시 경기를 중단하고 부심과 합의 판정을 할 수 있다.
 - ① 오버라인 : 공을 소유한 선수가 라인을 밟거나 넘는 경우
 - ② 포 패스 : 3회 패스 후 4회 째 공격을 하지 않은 경우
 - ③ 홀딩 : 상대편의 내/외야에 있는 공이 구르는 상태이거나 허리 높이 이하의 바운드 된 공을 가져온 경우
 - ④ 10초룰 : 공을 소유하고 있는 선수가 10초 안에 공격이 이루어지지 않은 경우
 - ⑤ 고의로 머리, 얼굴을 맞힌 경우
-

5) 심판(관리자)의 권한 및 의무

심판의 역할

-
- 심판은 주심 1명과 부심 2명으로 이루어진다.
 - 주심은 전반적으로 경기 진행 상황에 대한 판단을 하며, 부심 1과 부심 2는 주심이 확인하기 어려운 각도에서 집중적으로 관찰하여 판정한다. (주심은 주로 경기장 중앙에서, 부심 두 명은 주로 각 진영의 엔드라인 근처의 외야에서 경기를 판단한다.)
 - 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 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 선을 넘거나 상대방의 영역에 있는 공을 가져올 경우
 - ④ 심판의 결정에 대해 과도하게 항의할 경우
 - ⑤ 경기 진행에 방해가 되는 행동을 지속할 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 7명이 모이지 아니한 경우
 - ② 퇴장으로 7명 이하의 출전 가능 선수가 남아서 경기를 진행할 수 없는 상황인 경우
 - ③ 선수 명단에 등록되지 아니한 선수가 경기에 출전한 경우
-

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