




2025 광운대학교 연춘체전

탁구 규정집

2025.09.05

광운대학교 제52대 총학생회 비상대책위원회



공통규정

패널티

- 경기 시작 전날까지 기권하는 경우, 점수 감점 등 추가 패널티는 부과하지 않는다.
- 경기 당일 **기권 시**, 해당 학부(과)의 전체 점수에서 **50점을 감점**한다.

인원

- 모든 종목은 학과 대표 1팀만 출전할 수 있다.
- 출전 자격은 **재학생**으로 한정하며, **휴학생 및 대학원생은 출전할 수 없다.**
- 참가자 명단 제출 기간 외에는 선수 명단을 수정할 수 없다.
- 제출 기간 내 명단을 제출하지 않은 종목은 **몰수패**로 처리한다.
- 주전 인원이 해당 종목 규정에 명시된 **최소 기준에 미달**할 경우, 명단을 제출하지 않은 것으로 간주한다. (후보 인원은 필수 아님)
- 경기 참가자는 해당 경기 시작 교시의 정시까지 선수 명단 확인을 마쳐야 하며, 경기 운영의 최소 인원이 미완료 시 위 패널티를 적용한다. 또한 정시까지 선수 명단 확인을 받지 못한 선수는 해당 경기에 참여 할 수 없다.
- 모든 참가자는 경기 시작 전 **심판의 신분 확인**(모바일 도서대출증과 신분증 지참)을 받아야 출전할 수 있다.
- 명단에 없는 선수가 출전할 경우, 해당 경기는 **기권패** 처리하며 위 패널티를 부과한다.

경기 일정

- 수업과 경기 일정이 겹칠 경우, 출석 인증 의뢰서를 발급받을 수 있다.
- 수업 또는 개인 사유로 인한 경기 일정 변경은 **허용하지 않는다.**
- 학과 단체 행사로 인한 일정 변경은 상대 팀과 협의 후 가능하며, 해당 일정은 **연춘체전 시작 전까지** 총학생회에 반드시 **서면으로 제출**해야 한다.
- 미제출 시, 경기 인원 미충족으로 인한 결과는 학과 측 책임으로 간주하여 **몰수패** 처리한다.
- 여러 종목에 중복 출전 가능하나, 경기 시간이 겹치는 경우 한 종목만 출전할 수 있으며, 후보 선수로도 대체가 불가할 경우 기권패로 처리한다.
- 부상 시 심판이 경기를 즉시 중단하고, 필요 시 의료 지원을 요청할 수 있다.
- 후보 인원 없이 경기 시작 시, 경기 도중 부상 등으로 주전 최소 인원이 미달될 경우 기권패 처리

한다.

선서

- 모든 선수와 심판은 연춘체전 시작 전 **선언서에 서명**하여 총학생회에 제출해야 한다.

경기의 시작

- 경기는 해당 교시 시작 **10분** 후에 개시한다.

심판

- 경기 진행 학부(과) 소속 인원은 해당 경기의 **심판을 맡을 수 없다.**
- 심판은 경기 진행 전반에 대해 **최종 권한**을 가지며, 선수는 이에 따라야 한다.
- 관중의 방해 행위 발생 시, 심판은 해당 관중에게 경고할 수 있다.
- 팀 주장만이 심판에게 의견을 전달할 수 있으며, 욕설, 고성, 반복 항의 등 **비신사적 행위 시 페널티**를 부과한다.
- 상대 팀 또는 심판에 대한 모욕적 언행을 지속해 경기 진행을 방해할 경우, 총학생회 심의 후 해당 학부(과)의 **체전 참가 자격을 박탈**한다.

탁구 규정

1) 경기 준비

인원

-
- 팀 구성은 성별 구분 없이 주전 2명과 후보 1명, 총 3명으로 한다.
-

경기장

-
- 경기장은 광운대학교 화도관 B1 탁구장을 이용한다.
 - 테이블, 네트 등은 경기 전 심판이 점검한다.
-

사용구

-
- 공은 총학생회에서 준비한 공인 규격의 40mm 플라스틱(ABS) 흰색 시합구를 사용한다.
 - 심판은 비상 상황에 대비해 예비구 최소 3개 이상을 준비해야 한다.
-

심판 준비물

- 심판은 선수 명단, 기록지(메모지), 펜, 휘슬을 지참해야 한다.

- 선수 명단은 총학생회로부터 사전에 인계 받는다.

복장

- 선수는 경기에 적합한 운동복을 착용해야 하며, 상의는 시합구 색상(흰색)과 명확히 구분되는 색을 착용해야 한다.

- 경기 중 안전을 위해 시계, 액세서리 등의 착용을 금지한다.

장비

- 탁구채는 총학생회에서 준비하되, 선수 개인 라켓도 사용 가능하다.

2) 경기 진행 방식

경기 방식

- 전 경기는 토너먼트 방식으로 진행한다.

- 모든 경기는 복식(2:2) 경기로 진행한다.

세트 및 점수

- 한 세트는 11점을 먼저 득점한 팀이 승리한다.

- 10:10이 되면 듀스가 적용되며, 이후 한 팀이 2점 차를 낼 때까지 경기를 이어간다.

- 듀스 상황에서는 서브는 1점마다 교대한다.

세트 교대

- 세트 종료 후 코트를 교대한다.

- 5판 3선승제 경기의 마지막 세트(결승 세트)에서는 어느 한 팀이 5점을 선취했을 때 코트를 교체한다.

쉬는 시간

- 세트 간의 휴식 시간은 1분으로 한다.

- 2세트 및 4세트 종료 시(4강 이후 경기)에는 휴식 시간을 2분으로 한다.

- 경기 중 1회, 30초 작전타임(타임아웃)을 사용할 수 있다. 타임아웃은 양 팀 중 한 팀이 요청하면 즉시 시행된다.

8강 이전 경기

- 3판 2선승제로 진행한다.

- 나머지 규칙은 위 세트 규칙 및 듀스 규칙과 동일하다.

4강 이후 경기

- 5판 3선승제로 진행한다.

- 나머지 규칙은 위 세트 규칙 및 듀스 규칙과 동일하다.

- 마지막 세트에서는 5점 선취 시 코트 교대 규칙을 적용한다.

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 전, 양 팀 선수들이 인사를 나눈 뒤 경기를 시작한다.
- 경기 시작 전, 양 팀 주장이 가위바위보를 하여 코트 선택권을 결정하며, 코트를 선택하지 않은 팀이 서비스 우선권을 갖는다.
- 경기 중 세트가 끝난 후에는 규정에 따라 코트를 교대한다.

선수 교체

- ITTF 규정상 복식 경기에서는 경기 중 선수 교체가 허용되지 않으나, 연준체전 특성상 세트 사이에서만 교체 가능하도록 한다.
- 교체는 세트 종료 후 또는 부상, 질병 발생 시에만 가능하며, 주심에게 보고 후 진행한다.
- 교체 시 원래의 서브 순서와 리시브 순서를 준수해야 한다.

경기 종료

- 경기 종료 후, 주심의 진행 하에 양 팀 선수들이 인사를 나눈 뒤 경기를 마친다.
 - 주심은 경기 결과를 기록해 착오 없이 총학생회에 전달해야 한다.
 - 각 팀 주장들은 경기 결과 기록지를 확인하며 서명한다.
 - 경기 종료 후, 양 팀은 사용한 장비와 개인 짐, 쓰레기를 모두 회수해야 한다.
 - 분실물에 대해서는 총학생회에서 책임지지 않는다.
-

4) 경기 룰

서비스

- 서비스는 서버의 정지된 자유손(프리핸드)의 펼친 손바닥 위에 공을 올려놓은 상태에서 시작한다.
- 서버는 공을 수직에 가깝게, 회전 없이 위로 16cm 이상 toss해야 하며, toss 이후 공이 서버의 라켓에 닿기 전까지 어떤 것도 닿아서는 안 된다.
- 서비스 시 공은 서버의 코트에 먼저 한 번 튀고, 이후 리시버의 코트로 직접 넘어가야 한다.
- 공이 반드시 리시버의 오른쪽 하프코트에 연속해서 닿아야 한다.

서브, 리시브, 리턴 순서

- 경기 시작 전, 양 팀 주장이 가위바위보로 코트를 선택하고, 코트 선택을 하지 않은 팀이 서비스 우선권을 갖는다.
-

- 첫 서버와 리시버를 정한 뒤, 복식에서는 다음 순서로 진행한다.:

- ① 서버가 첫 서브를 넣는다.
- ② 리시버가 리턴한다.
- ③ 서버의 파트너가 리턴한다.
- ④ 리시버의 파트너가 리턴한다.

- 이후 이 순서가 반복된다.

- 서비스는 2포인트마다 서버와 리시버가 교대하며, 서버, 리시버 교대 시에도 복식 순서를 유지해야 한다.

리턴

- 리턴된 공은 직접 또는 네트 어셈블리에 맞은 뒤 상대 코트에 닿도록 쳐야 한다.

렛(득점 무효 상황)

- 다음의 경우는 렛으로 간주하며, 랠리를 다시 시작한다.

- ① 서비스가 네트에 맞고 넘어갔으나, 그 외에는 올바른 서비스였거나 리시버(또는 파트너)에 의해 방해받은 경우
- ② 리시버 쪽이 준비되지 않은 상태에서 서비스가 이루어진 경우(단, 리시버나 파트너가 볼을 치려고 시도하지 않은 경우에 한함)
- ③ 경기 중 예기치 않은 방해가 발생한 경우

득점

- 다음과 같은 경우 해당 랠리에서 득점이 된다.

- ① 상대 선수가 올바른 서비스를 실패한 경우
- ② 상대 선수가 올바른 리턴을 실패한 경우
- ③ 복식에서 정해진 서브, 리턴 순서를 위반하여 공을 친 경우
- ④ 경기 중 공이 경기 규정에 맞지 않은 방향으로 나간 경우
- ⑤ 상대 선수가 경기 중 라켓 손이 아닌 신체나 장비의 다른 부분으로 공을 맞힌 경우

듀스

- 비의 다른 부분으로 공을 맞세트 스코어가 10:10이 되면 듀스가 적용된다.

- 듀스 상황에서는 한 팀이 2점을 선취 시 경기를 종료한다.

- 듀스 시 서브는 1점마다 교대한다. (복식의 경우, 기존 복식 서브, 리턴 순서를 그대로 유지한다.)

5) 심판의 권한 및 의무

심판의 역할

- 심판진은 주심(동아리 심판) 1명과 부심(총학생회) 1명으로 구성한다.

-
- 서비스의 적법성에 대해 주심 또는 부심이 의심하는 경우, 해당 경기에서 첫 번째 상황에 한해 경기를 중단하고 서버에게 경고를 줄 수 있다.
 - 모든 판정의 최종 권한은 주심에게 있으며, 부심은 주심의 요청 시 보조 판정을 한다.
 - 심판은 경기 규칙 위반 여부뿐만 아니라, 경기 진행 속도 및 안전 관리에도 책임이 있다.
-

경고 및 퇴장

-
- 심판은 다음과 같은 경우 경고를 부여할 수 있으며, 경고 2회 누적 시 해당 선수는 퇴장 처리된다.

- ① 심판, 상대 선수에게 욕설, 모욕적인 언행, 폭력 또는 이에 준하는 행위를 한 경우
 - ② 고의적이거나 과도한 플레이로 인해 상대에게 부상을 입히거나, 부상을 유발할 위험이 명백한 경우
 - ③ 의도적으로 상대의 득점 기회를 반칙으로 방해한 경우
 - ④ 기타 반스포츠행위 행위를 한 경우
-

몰수패

-
- 다음 각 항목에 해당하면 경기 상황과 관계없이 몰수패로 처리한다.

- ① 경기 시작 후 10분 이내에 최소 경기 가능 인원(2명)이 모이지 않은 경우
 - ② 퇴장 조치로 인해 경기 가능 인원(2명) 미만이 된 경우
 - ③ 선수 명단에 등록되지 않은 선수가 출전한 경우
 - ④ 후보 인원 없이 경기 시작 시, 경기 도중 부상 등으로 최소 인원이 미달될 경우 기권패 처리한다.
-

※몰수패 : 심판이 상대 팀을 승리팀으로 선언하고, "시합 종료"를 선언하는 것