



2025 광운대학교 연춘체전 농구 규정집

2025.09.05

광운대학교 제52대 총학생회 비상대책위원회



공통규정

경기 중 우천 시 경기 운영 안내

- 경기 중 우천 발생 시, 심판과 양 팀 주장의 합의를 거쳐 일정 시간 동안 우천 중단을 실시 할 수 있으며, 향후 기상 상황에 따라 주심, 양 팀 주장 총 3명 의견 중 과반수에 의해 다음과 같이 선언할 수 있다.

1. 경기 재개 : 중단된 시점의 상황을 그대로 이어서 진행
2. 경기 축소 : 기상 상황상 본 게임을 정상적으로 진행할 수 없다고 판단 시, 경기를 축소하여 진행
 - 1) 풋살 및 농구 : 승부차기 및 승부 던지기를 진행하며, 방식은 규정집 참고
 - 2) 그 외의 종목 : 1세트 진행 중인 경우, 단판으로 진행하되 중단된 시점의 상황을 이어서 진행
3. 콜드게임 : 다음과 같은 상황에서 중단된 시점의 점수를 최종 결과로 인정하고 승패를 결정
 - 1) 풋살 : 중단된 시점의 점수 차이가 4점 이상인 경우
 - 2) 농구 : 중단된 시점의 점수 차이가 15점 이상인 경우
 - 2) 세트제 : 2세트 진행 중인 경우, 1세트 승리 팀이 이기고 있는 경우

- 우천 중단 시간은 원칙적으로 최대 15분을 초과할 수 없다.

경기 전 우천 시 경기 운영 안내

- 경기 전 우천 발생 시, 예선전까지는 우천취소는 없으며 주심과 양 팀 주장 총 3명의 의견 중 과반수에 의해 다음과 같이 진행 한다.

1. 풋살 및 농구 : 승부 차기 및 승부 던지기를 진행하며, 방식은 규정집 참고
2. 그 외의 종목 : 단판으로 진행

- 16강 또는 Round2 부터는 다음과 같은 조건 만족 시 우천 취소를 진행하며 추후 일정을 재편성해 경기를 진행한다. 단, 대회 일정상 경기 시간은 본래 공지된 시간(1교시~7교시)과 상이할 수 있다.

1. 경기 전날 오후 6시 기준 경기 시작 시간 시간당 예상 강수량 10mm 이상 시

***우천 시 경기 진행이 불가피하게 어려운 경우 주최 측의 판단으로 경기 일정을 조정할 수 있다.**

패널티

- 경기 시작 전일까지 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(25.09.08) 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.

선서

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

경기의 시작

- 경기는 해당 교시 시작 **10분 후**에 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 패널티**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.

농구 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀 구성은 성별 구분 없이 **주전 5명과 후보 6명으로, 총 11명**으로 한다.

경기장 및 장비

- 경기장은 광운대학교 노천극장 농구코트를 사용한다.
- 경기는 총학생회에서 준비한 공으로만 진행하며, 심판은 비상 상황에 대비해 여분의 공 2개를 준비한다.
- 심판은 선수 명단, 메모지 및 펜, 휘슬, 농구 규정집을 지참해야 하며, 선수 명단은 총학생회로부터 사전에 인계받는다.
- 본부석은 전자 전광판을 준비하고 작동 여부를 사전에 점검해야 한다.
- 인원 확인 절차는 공통규정을 따른다.

복장 및 안전

- 양 팀은 총학생회에서 제공하는 조끼를 착용해야 한다.
- 모자 착용은 원칙적으로 금지하나, 심판 승인 시 착용할 수 있다. 단, 모자 착용으로 인한 모든 안전상의 책임은 선수 본인에게 있다.
- 선수의 안전을 위해 시계, 목걸이, 귀걸이 등 액세서리 착용을 금지하고, 운동화 착용을 원칙으로 한다.
- 안경 착용 대신 스포츠 고글 또는 콘택트렌즈 착용을 권장하며, 안경 착용 시 발생하는 안전사고의 책임은 선수 본인에게 있다.

2) 경기 진행 방식

경기 시간

- 경기는 4쿼터 x 8분으로 진행한다.
- 각 쿼터는 시작 후 첫 7분은 러닝타임, 마지막 1분은 스톱타임으로 운영한다.
- 스톱타임 구간에서는 모든 휘슬(파울, 득점, 아웃오브바운드, 타임아웃 요청 등) 시 경기 시간을 중단한다.

쉬는시간

- 1, 2쿼터 및 3, 4쿼터 사이: 각 2분
- 하프 타임(2쿼터 종료 후): 5분
- 연장전 시작 전: 2분

연장전

- 4쿼터 종료 시 동점일 경우 연장전 3분을 진행한다.
- 연장전도 첫 2분은 러닝타임, 마지막 1분은 스톱 타임으로 운영한다.

-
- 2차 연장전 종료 후에도 동점일 경우 승부 던지기로 승부를 결정한다. (각 팀 5명, ABBA 방식)
-

승부 던지기

- 승부 던지기는 각 팀 주장의 가위바위보로 선, 후공을 결정하며, ABBA 방식을 따른다.
-

타임아웃

- 각 팀은 전반(1, 2쿼터)에 1회, 후반(3, 4쿼터)에 1회, 연장전에 1회의 타임아웃을 사용할 수 있다.
 - 타임아웃 시간은 1분이며, 플레이 정지 상황에서만 요청할 수 있다.
 - 타임아웃은 벤치 또는 팀 주장이 본부석에 요청하고, 본부석은 부저로 주심에게 알린다.
-

시간 관리

- 심판 및 본부석은 경기 시작 전 시계, 부저를 점검하고, 러닝타임과 스톱타임 전환을 명확히 고지한다.
 - 지연행위(교체 지연, 과도한 항의 등)는 테크니컬 파울로 제재할 수 있다.
-

3) 경기

경기 시작

- 경기 시작 전, 양 팀 선수는 센터서클에 모여 주심의 진행 하에 상호 인사를 나눈 후 경기를 시작한다.
 - 경기 코트는 경기 시작 전에 각 팀 주장이 가위바위보로 결정한다.
 - 1, 2쿼터는 동일한 코트를 사용하고, 3, 4쿼터는 코트를 교체하여 진행한다.
 - 주심은 센터서클에서 점프볼을 실시하여 1쿼터의 선공 팀을 결정한다.
 - 1, 4쿼터의 선공 팀은 동일하며, 2, 3쿼터의 선공 팀은 반대이다.
 - 연장전의 선공은 교대 화살표 규칙(Alternating Possession)에 따른다. 단, 1차 연장전은 대회 운영상의 필요에 따라 점프볼로 선공을 결정할 수 있다.
-

선수 교체

- 선수 교체 횟수에는 제한이 없다.
 - 자유투를 시도하는 선수는 해당 자유투가 종료될 때까지 교체할 수 없다.
 - 선수 교체는 반드시 경기가 중단된 상태에서 이루어져야 하며, 교체 전 벤치에서 본부석에 보고해야 한다. 이를 지키지 않을 경우 심판은 경고를 줄 수 있다.
 - 선수에게 출혈이 발생한 경우, 출혈이 완전히 멈출 때까지 코트에 복귀할 수 없다.
-

경기 종료

- 경기 종료 시, 양 팀 선수는 센터서클에 모여 주심의 진행 하에 상호 인사를 나눈 후 종료한다.
 - 주심은 경기 결과를 기록해 착오 없이 총학생회에 전달해야 한다.
 - 각 팀 주장들은 경기 결과 기록지를 확인하며 서명한다.
 - 경기 종료 후, 양 팀은 자신의 짐과 쓰레기를 모두 수거해야 하며, 분실물에 대해서는 총학생회가 책임지지 않는다.
-

4) 경기 룰

바이얼레이션

다음은 바이얼레이션에 해당하며, 파울 횟수에는 포함되지 않는다. 위반에 발생한 지점에서 가장 가까운 사이드라인 또는 엔드라인에서 상대 팀의 스로인(Throw-in)으로 경기를 재개한다.

- ① 선수의 아웃 오브 바운즈: 공을 소유한 선수의 신체 일부가 경계선 위 또는 코트 밖에 닿았을 경우
 - ② 볼의 아웃 오브 바운즈: 공이 경계선 또는 코트 밖에 있는 선수, 사물에 닿았을 경우
 - ③ 더블 드리블: 드리블을 종료한 후 다시 드리블을 시작했을 경우
 - ④ 트래블링:
 - 1) 공을 소유한 선수가 드리블 없이, 피벗이 아닌 상태에서 허용된 스텝 수를 초과했을 경우 (정상적인 이동은 FIBA 트래블링 규정에 따름)
 - 2) 공을 소유한 채로 넘어져 구르거나, 누운 상태에서 일어나려고 할 때
 - 3) 피벗 시 축발이 끌리거나 들러서 바닥에서 떨어진 경우
 - ⑤ 3초 룰: 공격 팀 선수가 팀이 공격권을 가진 상태에서, 득점 시도가 없는 상황에서 상대 제한구역(페인트 존) 안에 3초 이상 머무른 경우
 - ⑥ 8초 룰: 공격권을 확보한 후 8초 이내에 공이 하프라인을 넘어가지 못한 경우
 - ⑦ 24초 룰: 공격 팀이 24초 이내에 슛을 시도하여 공이 링을 터치하지 못하거나 득점하지 못한 경우
 - ⑧ 백코트 바이얼레이션: 공격 팀이 프런트코트에서 마지막으로 공을 컨트롤한 후, 공이 해당 팀의 백코트에 있는 선수에 의해 처음으로 터치된 경우
 - 예외:
 - 수비 팀의 신체에 공이 닿아 백코트로 넘어간 경우
 - 공격 팀이 슛을 시도한 후 리바운드 과정에서 공이 하프라인을 넘어간 경우
 - ⑨ 골텐딩:
 - 공격 팀이 시도한 야투가 링보다 높은 위치에서 하강 중일 때, 또는 백보드에 닿은 후 바스켓으로 향하는 공을 수비 팀이 터치한 경우
 - 골텐딩이 선언되면 해당 공격은 득점으로 인정된다.
 - ⑩ 킥볼: 선수의 무릎 아래 부위(발끝~무릎)로 공을 고의로 차거나 맞힌 경우. 우연히 맞은 경우는 위반이 아니다.
-

5) 심판의 권한 및 의무

심판의 역할

- 심판진은 16강까지 주심 1명, 부심 1명, 전자 전광판 담당 1명, 8강부터 주심 1명, 부심 2명, 전자 전광판 담당 1명으로 구성한다.
 - 심판은 상황에 따라 선수 또는 벤치에 파울을 부과할 수 있다.
 - 판정의 최종 권한은 주심에게 있으며, 필요 시 부심과 합의하여 판정을 내릴 수 있다.
 - 단, 러닝타임과 스톱타임 관계없이 경기 시간을 중단시킨다.
-

파울

- 심판은 경기 중 또는 경기 외 상황(노플레이 상황)에서도 선수와 벤치에 파울을 부과할 수 있다.
 - 파울의 판단은 전적으로 심판의 권한이다.
-

-
- 푸싱(Pushing), 홀딩(Holding), 블로킹(Blocking), 차징(Charging), 트리핑(Tripping), 해킹(Hacking) 등 일반적인 파울 기준을 따른다.
 - 그 외의 파울 판정 기준은 FIBA 농구 규칙을 따른다.

- ① 개인 파울(Personal Foul): 한 선수가 한 경기에서 5개의 개인 파울을 범하면 퇴장 된다.
- ② 팀 파울(Team Foul): 한 쿼터에 한 팀이 5개의 파울을 범하면, 그 이후의 모든 일반 파울에 대해 상대 팀에 자유투 2구를 부여한다. 팀 파울은 쿼터 종료 시 소멸되며, 다음 쿼터 시작과 함께 초기화된다.
- ③ 슈팅 파울(Shooting Foul): 슛 동작 중인 선수에게 수비팀이 신체 접촉을 하여 방해한 경우, 다음과 같이 자유투를 부여한다.
 - 1) 접촉에도 불구하고 득점에 성공한 경우: 해당 득점을 인정하고, 자유투 1구를 부여한다.
 - 2) 접촉으로 인해 슛이 실패한 경우: 2점슛은 자유투 2구, 3점슛은 자유투 3구를 부여한다.
- ④ 테크니컬 파울(Technical Foul): 심판, 상대 선수에게 욕설, 모욕적인 언행, 폭력 또는 이에 준하는 행위, 고의적인 경기 지연 등의 경우 부과된다. 테크니컬 파울 1회 시 상대 팀에 자유투 1구를 부여하며, 동일 경기에서 한 팀이 2회 누적 시 몰수패로 처리한다.
- ⑤ 언스포츠맨라이크 파울(Unsportsmanlike Foul, U파울): 고의적으로 상대의 속공을 반칙으로 저지하는 경우 선언하며, 상대 팀에 자유투 2구와 공격권을 부여한다. 동일 선수의 U파울이 2회 누적 되면 퇴장된다.

몰수패

- 다음의 경우 경기 상황과 관계없이 몰수패를 선언한다.
- ① 경기 시작 시간 10분 후까지 최소 경기 시작 인원(5명)을 충족하지 못한 경우
- ② 경기 도중 퇴장, 부상 등으로 인해 남은 인원이 2명 이하가 된 경우
- ③ 선수 명단에 등록되지 않은 선수가 경기에 출전한 경우
- ④ 동일 경기에서 한 팀이 테크니컬 파울을 2회 범한 경우
- ⑤ 후보 인원 없이 경기 시작 시, 경기 도중 부상 등으로 최소 인원이 미달될 경우

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

6) 올스타 전

진행 방법

- 2025 연춘체전 농구 경기에 주전 또는 후보로 출전하여 실제 경기에 참여한 선수만이 올스타전 출전 자격을 가진다.
- 각 학과는 종목별로 최대 1명까지 신청할 수 있다. 단, 한 종목의 신청 인원이 해당 종목의 팀 최대 인원(10명)을 초과할 경우, 2025 연춘체전 해당 종목의 경기 성적순에 따라 초과 인원을 제외한다.

팀 구성

- 올스타전 팀 구성은 성별 구분 없이 주전 5명과 후보 5명으로 총 10명이며, 2개 팀으로 편성한다.
- 각 팀의 주장은 본 토너먼트 4강에 진출한 학과에서 선발한다.

경기 운영

-
- 올스타전은 단판으로 진행한다.
 - 올스타전의 경기 규칙, 경기 시간, 진행 방식은 2025 연춘체전 농구 종목의 규정을 따른다.
 - 각 팀의 주장은 모든 선수가 최소 1회 이상 경기에 출전할 수 있도록 출전 시간을 조정해야 한다.
-