



2025 광운대학교 연춘체전

족구 규정집

2025.08.30

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

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.

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 심

의 후 해당 학부(과)의 **체전 참가 자격을 박탈**한다.

족구 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀 구성은 성별 구분 없이 주전 4명, 후보 4명으로 총 8명으로 한다.
- 경기 시작 시 코트에 나설 수 있는 인원은 4명이며, 경기 도중 부상, 퇴장 등으로 인해 2명 이하가 되면 경기를 계속할 수 없다.

경기장 및 장비

- 경기는 광운대학교 노천극장 농구코트를 사용하되, 경기 규격에 맞춰 코트 중앙에 족구 네트를 설치한다.
- 네트 높이는 남자부 기준에 따라 공식 규격을 따른다.
- 공은 총학생회에서 준비한 족구공을 사용해야 하며, 심판은 예비 공 2개를 준비한다.
- 심판은 선수 명단, 메모지 및 펜, 휘슬, 족구 규정집을 지참하며, 선수 명단은 총학생회로부터 사전에 인계받는다.
- 인원 확인 절차는 공통 규정을 따른다.

복장 및 안전

- 양 팀은 총학생회에서 제공하는 조끼를 착용한다.
- 모자 착용은 원칙적으로 금지하나, 심판 승인 시 허용한다. 단, 모자 착용으로 인한 안전사고에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.
- 시계, 목걸이, 귀걸이 등 악세서리 착용은 금지하고, 운동화 착용을 원칙으로 한다.
- 안경 착용 대신 스포츠 고글 또는 콘택트렌즈 착용을 권장하며, 안경 착용 시 발생하는 안전사고에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

2) 경기 진행 방식

경기 방식

- 경기는 토너먼트 방식으로 진행하며, 모든 경기는 3세트 2선승제로 한다.
- 각 세트는 15점제로 하며, 14-14 득점 시 듀스를 적용한다. 듀스 상황에서는 2점을 먼저 획득한 팀이 승리하나, 최대 점수는 19점이다.
- 세트 종료 후 코트를 교대한다. 단, 3세트에서는 어느 한 팀이 8점을 선취했을 때 코트를 교대한다.
- 세트 사이 휴식 시간은 2분으로 한다.

시간 제한

- 각 세트의 제한 시간은 20분으로 하며, 제한 시간 초과 후 승부가 나지 않을 경우 그 시점에서 점수가 많은 팀이 해당 세트를 승리한다.
- 단, 3세트에는 시간 제한을 두지 않는다.

경기 시작 절차

- 경기 시작 전, 양 팀 선수는 네트 중앙으로 모여 주심 진행에 따라 인사를 나눈 후 경기를 시

작한다.

- 각 팀 주장은 가위바위보를 통해 첫 서브(선공)를 결정하며, 서브권을 얻지 못한 팀은 코트 선택권을 가진다.

타임아웃

- 타임아웃은 1분이며, 세트당 각 팀 1회 사용할 수 있다.
- 타임아웃은 경기 정지 상태(득점 후, 파울 후 등)에서만 가능하며, 주장이 주심에게 요청해야 한다.

선수 교체

- 선수 교체는 세트당 최대 3명까지 가능하며, 교체 시 경기가 정지된 상태에서 주심 승인 후 진행해야 한다.
- 교체 요청은 반드시 벤치에서 주심에게 보고 후 이루어진다. 보고 없이 교체할 경우 경고를 받을 수 있다.
- 출혈이 있는 선수는 출혈이 완전히 멎기 전까지 경기장에 입장할 수 없다.

경기 종료

- 경기 종료 후 양 팀 선수는 네트 중앙에서 인사를 나눈다.
 - 주심은 경기 결과를 기록해 착오 없이 총학생회에 전달해야 한다.
 - 각 팀 주장들은 경기 결과 기록지를 확인하며 서명한다.
 - 양 팀은 경기장 내 개인 소지품과 쓰레기를 모두 수거해야 하며, 분실물에 대해 총학생회는 책임지지 않는다.
-

3) 경기 룰

경기 규칙

- ① 경기는 리시브(받기) -> 토스(띄우기) -> 킥(차기) -> 서브(주기)로 이루어진다.
- ② 사이드라인, 엔드라인에 공이 닿으면 인플레이로 한다. (라인 일부라도 걸치면 인)
- ③ 허용 신체 부위는 무릎 아래 다리와 목 위 머리이며, 무릎, 목에 맞으면 실점 처리한다.
- ④ 공격팀 팀은 최대 3바운드, 3터치 안에 공을 상대 코트로 넘겨야 한다.
 - 연속 2회 이상 같은 선수가 터치할 수 없다.
 - 터치 없이 연속 2회 바운드는 불가하다.
- ⑤ 네트 플레이는 허용되나, 신체가 네트에 닿으면 실점이다.
- ⑥ 네트 하단 통과 또는 상대 코트 밟기는 실점이다.
 - 하단 일부 침범은 가능하나, 수비 방해 시 실점이다.
- ⑦ 허공에 있는 공은 지면, 물체 접촉 전까지 인플레이이다.
- ⑧ 경기 중 코트 내 장애물이 공에 닿으면 노카운트 하고 해당 랠리를 다시 진행한다.

서브 규칙

- ① 서브는 로테이션(등번호 낮은 순->높은 순)으로 실시하며, 서브 성공 시 같은 선수가 연속 서브한다.
 - ② 교체 시 교체 선수는 해당 선수의 서브 순번을 이어받는다.
 - ③ 로테이션 위반 시 해당 랠리는 실점 처리한다.
 - ④ 주심의 서브 시작 신호 전, 지연 서브는 1차 주의, 2차부터는 실점 처리한다.
 - ⑤ 서브 시 제한구역 선을 밟거나 넘으면 실점이다.
 - ⑥ 노바운드 또는 원바운드 서브를 원칙으로 한다.
-

-
- ⑦ 신호 후 5초 이내 서브하지 않으면 실점이다.
 - ⑧ 신호 전 서브로 득점 시 해당 랠리는 노카운트로 하며, 실점은 그대로 적용한다.
 - ⑨ 서브 후 같은 팀 선수가 받으면 실점이다.
 - ⑩ 네트를 맞고 넘어간 서브는 인플레이, 넘지 못하면 실점이다.
 - ⑪ 1세트 서브 선행팀은 3세트에도 서브하며, 2세트는 상대팀이 서브한다.
 - ⑫ 서브가 농구골대 등 구조물에 맞으면 실점.
 - 단, 수비팀 고의 회피로 맞은 경우는 수비팀 실점으로 한다.
-

실점 규정

-
- ① 네트 터치: 신체, 착용물이 네트 안테나 내측에 닿은 경우
 - ② 투 터치: 동일 선수가 연속 2회 터치하거나 공이 몸에 두 번 이상 연속 접촉한 경우.
 - ③ 오버 타임: 공격팀이 3회 터치 후 상대 코트로 넘기지 못한 경우.
 - ④ 홀딩: 공이 신체에 머물거나 붙어 있는 상태로 이동하는 경우.
 - ⑤ 오버 네트: 공격, 수비 시 신체 또는 착용물이 네트 상단을 넘어 상대 영역 침범 시.
 - ⑥ 바디 터치: 허용 부위 외 신체 부위로 공이 닿은 경우.
 - ⑦ 아웃: 코트 밖, 네트 아래 완전 통과, 3회 터치 후 안테나 외측 통과 시.
 - ⑧ 장애물 접촉: 경기 중 공이 허공에서 구조물, 장애물에 닿을 시 직전 터치한 팀이 실점.
-

4) 심판의 권한 및 의무

심판 구성 및 역할

-
- 심판진은 주심 1명, 부심 2명으로 구성한다.
 - 판정의 최종 권한은 주심에게 있으며, 필요 시 부심과 합의해 판정을 내릴 수 있다.
 - 판정이 어려운 상황에서는 경기를 일시 중단하고, 규정집을 확인한 후 재개할 수 있다.
 - 심판은 경기 중 선수, 코칭스태프, 벤치에 대해 파울, 주의, 경고를 부여할 수 있다.
-

주의(Warning)

-
- 아래 행위 발생 시 구두 지적 후 즉시 시정하게 한다.
 - ① 공을 불필요하게 상대 코트로 차 넘기는 행위
 - ② 상대 공격 시 오버, 네트터치 등 판정 전 발언으로 공격을 저지하는 행위
 - ③ 심판 판정에 영향을 줄 수 있는 '인,아웃' 제스처 또는 언행
 - ④ 주심 시작 신호 전 서브 시도, 서브 지연 행위
 - ⑤ 선수 교체 절차 지연
-

경고(Caution)

-
- 아래 행위 발생 시 팀 경고 또는 선수 경고를 부여한다.
 - 1. 감정적으로 공을 밖으로 차 버리는 행위 (선수 경고)
 - 2. 고의적인 경기 지연 행위
 - 3. 동일 사유로 주의를 2회 이상 받은 경우
-

몰수패(Forfeit)

다음과 같은 경우, 경기 진행 여부와 관계없이 몰수패를 선언한다.

-
- ① 경기 시작 시간 10분 후까지 최소 경기 가능 인원(3명)이 모이지 않은 경우
 - ② 퇴장 등으로 인해 경기 진행 가능 인원이 2명 이하가 된 경우
 - ③ 선수 명단에 없는 선수가 경기에 출전한 경우
 - ④ 동일 선수 또는 팀이 경고를 2회 받아 실격 처리된 경우
-

⑤ 후보 인원 없이 경기 시작 시, 경기 도중 부상 등으로 최소 인원이 미달될 경우 기권패 처리한다.

* 물수패 시 심판은 상대팀의 승리를 선언하고 “시합 종료”를 알린다.