



2026 광운대학교 연춘체전:비마컵 풋살 규정집

2026.09.09.

광운대학교 제53대 총학생회 ‘이음’



기본규정

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 전날 이전 기권하는 경우, 점수 감점 등 추가 패널티는 부과하지 않는다.
- 풋살은 기권 시 3:0 스코어로 기록된다.

인원

- 모든 종목은 학과 대표 1팀만 출전할 수 있다.
- 출전 자격은 재학생으로 한정하며, 휴학생 및 대학원생은 출전할 수 없다.
- 참가자 명단 제출 기간 외에는 선수 명단을 수정할 수 없다.
- 제출 기간 내 명단을 제출하지 않은 종목은 몰수패로 처리한다.
- 주전 인원이 해당 종목 규정에 명시된 최소 기준에 미달할 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 기권패에 처한다. 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 처리한다.
- 예선전의 경우 한 교시에 두 경기가 차례로 진행되며, 두번째 경기는 교시 시작 후 45분이 된 시점을 경기 시작 시간으로 간주한다.
ex) 3교시 경기의 경우 3교시 1경기 일정은 12:00 경기 시작 12:00~12:35 경기 진행, 3교시 2경기 일정은 12:45 경기 시작 12:45~13:20 경기 진행

선서

- 모든 선수와 심판은 연춘체전 시작 전 선언서에 서명하여 총학생회에 제출해야 한다.

경기의 시작

- 경기는 해당 교시 시작과 동시에 개시한다. 한 교시에 두 경기를 진행하는 리그전 일정에서, 2경기는 교시 시작 후 45분이 된 시점에 개시한다.

ex) 3교시 경기의 경우 3교시 1경기 일정은 12:00 경기 시작 12:00~12:35 경기 진행,
3교시 2경기 일정은 12:45 경기 시작 12:45~13:20 경기 진행

심판

- 경기 진행 학부(과) 소속 인원은 해당 경기의 심판을 맡을 수 없다.
- 심판은 경기 진행 전반에 대해 최종 권한을 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 패널티를 부과한다.
- 상대 팀 또는 심판에 대한 모욕적 언행을 지속해 경기 진행을 방해할 경우, 총학생회 심의 후 해당 학부(과)의 체전 참가 자격을 박탈한다.

풋살 규정

1) 경기 준비

인원

- 팀의 구성은 성별 구분 없이 골키퍼 1명을 포함한 주전 6명과 후보 5명으로 총 11명으로 한다.

경기 준비

- 경기는 광운대학교 노천극장 풋살장에서 진행한다.
- 공은 총학생회에서 준비한 규격 풋살공을 사용하며, 심판은 비상 상황에 대비하여 예비 공 1개를 준비한다.
- 심판은 선수 명단, 메모지, 펜, 휘슬, 옐로카드, 레드카드를 반드시 지참해야 하며, 선수 명단은 사전에 총학생회로부터 인계받는다.
- 인원 확인은 전체 공통규정에 따른다.

복장

- 양 팀은 총학생회에서 제공한 조끼를 착용한다.
- 모든 선수들은 풋살화를 착용한다.
- 골키퍼는 조끼를 착용하지 않으며, 반드시 장갑을 착용해야 한다.
- 모자는 원칙적으로 금지하되, 심판 승인 후 착용할 수 있으며, 모자 착용으로 인한 모든 책임은 선수 본인에게 있다.
- 쇠 징 스파이크, 시계, 악세서리류의 착용은 금지한다.
- 정강이 보호대 착용을 권장한다.
- 안경 착용은 안전을 위해 지양하며, 스포츠 고글 또는 콘택트렌즈 착용을 권장한다. 안경 착용 시 발생하는 모든 책임은 선수 본인에게 있다.

2) 경기 진행 방식

예선전 - 리그전

- 예선전은 리그전으로 진행한다.
-

-
- 29개 과를 한 조로 한다.
 - 일정 편성은 총학생회 주관 추첨으로 하며, 각 과 회장이 참관한다. (회장 부재 시 해당 과의 다른 대표가 참관 가능)
 - 모든 각 팀은 조 내 서로 다른 4팀과 경기를 한다. 단, 경기 일정에 따라 모든 각 팀은 조 내 서로 다른 3팀과 경기를 진행하도록 변경될 수 있다.
-

예선 순위 기준

-
- 29개 조 중 상위 성적의 16팀을 선정하여 총 16개의 팀이 본선 토너먼트에 진출한다.
 - 각 팀의 성적 산출 기준은 다음과 같다.
 1. 승점 (승 3점 / 무 1점 / 패 0점)
 2. 골득실
 3. 다득점
 4. 승자승 원칙
 5. 위 조건으로도 순위가 결정되지 않을 경우 추첨으로 결정한다.
-

본선 - 토너먼트

-
- 본 대회 토너먼트의 대진은 앞선 리그전의 경기 결과를 바탕으로 총학생회 측에서 사전에 결정한 기준을 통해 짜여진다.
 - 본선 토너먼트는 리그전 결과로 포트 1과 포트 2로 나뉘어 포트 1 vs 포트 2로 진행한다.
 - 포트 1은 각 조 1위 팀 및 2위 팀 중 위의 성적 산출을 통해 상위 1개 팀으로 구성하고, 포트 2는 나머지 각 조 2위 팀 및 G조의 3위 팀과 와일드 카드로 선정된 3위 팀으로 구성한다.
 - 포트 1은 정순으로 포트 2는 역순으로 성적을 매겨 매칭한다. * 포트1(#1) vs 포트2(#8), 포트1(#2) vs 포트2(#7) 식의 성적 보상 매칭
-

경기 방식

-
- 16강~8강: 전·후반 종료 후 동점일 경우 승부차기로 승부를 결정한다.
 - 4강~결승: 전·후반 종료 후 동점일 경우 연장전(전·후반 각 5분)을 진행한다.
 - 연장전은 실버 골 제도로 진행한다. *연장 전반에 승부 결정 시 후반은 진행되지 않는다.
 - 연장전에도 승부가 나지 않을 경우 승부차기를 진행한다.
-

승부차기

-
- ABBA 방식으로 진행한다.
 - 각 팀 5명씩 시도하며, 선공은 주장 가위바위보로 결정한다.
 - 킥과 골키퍼는 경기 종료 시점 필드에 있던 선수로 제한한다.
-

3) 경기

경기 시작

-
- 양 팀 주장은 가위바위보로 선공권과 진영을 결정한다.
 - 모든 선수는 센터서클에 모여 주심의 진행 하에 상호 인사 후 경기를 시작한다.
 - 주심의 휘슬 없이 시작한 경기는 노플레이로 간주하며, 킥오프 시 공은 시작 팀 진영 방향으로 진행해야 한다.
 - 경기 중 필드에는 심판과 출전 선수 외에는 입장할 수 없으며, 교체 선수는 풋살장 밖에서 대기 후 주심의 신호 후 입장한다.
-

- 경기 시간은 전·후반 각 20분, 하프타임 5분으로 진행한다. 단, 예선전의 경우는 경기 시간을 전·후반 각 15분, 하프타임 5분으로 진행한다.
- 예선전은 한 교시에 두 경기를 진행하며, 교시 시작 시간에 시작한 첫 번째 경기가 끝나고 10분 후인 교시 시작 이후 45분이 된 시점에 경기를 시작한다.
ex) 3교시 경기의 경우 3교시 1경기 일정은 12:00 경기 시작 12:00~12:35 경기 진행,
3교시 2경기 일정은 12:45 경기 시작 12:45~13:20 경기 진행

선수 교체

- 전·후반 각 3회 교체 가능하다.
- 연장전 진행 시 2회 교체 가능하다.
- 교체는 반드시 경기 중단 시점에 심판 보고 후 진행해야 한다.
- 하프타임 이후의 선수 변경은 교체 횟수에 포함되지 않는다.

경기 종료

- 경기 종료 후, 모든 선수는 센터서클에 모여 주심의 진행 하에 인사한 뒤 종료한다.
- 경기 종료 후 양 팀은 짐과 쓰레기를 회수해야 하며, 분실물에 대해서는 총학생회가 책임 지지 않는다.
- 이의 제기는 경기 직후에만 가능하며, 심판·관리자 판단과 팀장 합의로 재경기 여부를 결정할 수 있다.
- 주심은 경기 결과를 기록해 착오 없이 총학생회에 전달해야 한다.
- 각 팀 주장들은 경기 결과 기록지를 확인하며 서명한다.
- 경기 종료 후 좌석 정리는 선수들이 직접 한다.

4) 경기 룰

킥인(Kick-In)

- 사이드라인 밖으로 공이 나갔을 경우 스로인이 아닌 킥인으로 경기를 재개한다.
- 킥인 시 상대 선수는 공에서 최소 4m 이상 떨어져 있어야 한다.
- 골키퍼가 스로인을 할 경우, 공이 무릎 높이를 넘지 않도록 한다.

프리킥 (Free Kick)

- 주심은 FIFA 규정에 따라 직접·간접 프리킥을 적용할 수 있다.
- 프리킥 시 상대 선수는 공에서 최소 4m 이상 떨어져야 한다.

페널티킥 (Penalty Kick)

- 키퍼와 골키퍼를 제외한 모든 선수는 페널티 에어리어 밖, 공 뒤쪽에 위치해야 하며, 주심의 신호 후 키퍼가 찬다.

골킥 (Goal Clearance)

- 골레이로 (골키퍼)는 골라인 아웃 상황에서 내려놓고 시작하는 킥인이 아닌 손으로 들고 시작하는 클리어런스로 진행한다. 단, 5초안에 처리 하지 못할 시 상대의 코너킥으로 진행 된다.

골키퍼 (Goalkeeper)

- 골키퍼는 자신의 페널티 에어리어 안에서만 손을 사용할 수 있다.
- 공을 소유한 뒤 4초 이내에 반드시 플레이를 재개해야 하며, 4초를 초과할 경우 간접 프리킥이 부여된다.

부상 처리

- 선수 부상 시 경기를 즉시 중단하고 타이머를 멈춘다. 경기가 재개되면 타이머를 다시 작

동한다.

- 주심은 필요 시 어드밴티지 물을 적용할 수 있다.
-

5) 심판의 권한 및 의무

심판 구성 및 역할

- 심판은 주심 1명과 부심 1명으로 구성된다.
 - 주심은 경기 전 선수들에게 과도한 몸싸움 및 위험한 태클 지양을 안내한다.
 - 주심은 자신의 판정 기준 및 진행 스타일을 경기 시작 전 선수들에게 고지한다.
 - 모든 규정은 심판의 해석에 따르며, 최종 판정권은 주심에게 있다.
 - 심판은 원활하고 공정한 경기 진행을 위해 필요한 장비를 준비하고 경기 전·중·후를 관리한다.
 - 경고 2회 시 퇴장을 명령하며, 퇴장된 선수는 즉시 경기장을 떠나야 한다.
 - 퇴장 발생 시 해당 팀은 2분 후 교체 선수를 투입할 수 있다. (단, 퇴장 후 실점 시에는 즉시 교체 가능)
-

옐로카드 누적 규정

- 예선전에서는 옐로카드가 경기 종료 후 초기화된다.
 - 본선 토너먼트(16강)부터는 옐로카드 누적제를 적용하며, 누적 2회 시 다음 경기 출전이 불가하다.
-

경고 및 퇴장 사유

- 심판은 다음 행위에 대해 경고 또는 퇴장을 줄 수 있다.
 1. 심판·상대 선수에게 욕설·모욕·폭력 또는 이에 준하는 행위
 2. 과도한 플레이로 상대에게 부상을 입히거나 부상 위험이 있다고 판단되는 경우
 3. 경기 규정에 어긋나는 복장을 착용한 경우
 4. 의도적 핸드볼 파울 또는 득점 기회를 반칙으로 저지한 경우
 5. 상대를 도발하는 과도한 골 세리머니
 6. 이 외의 모든 반(反)스포츠 행위
-

몰수패 선언 조건

- 다음 경우 경기 상황과 관계없이 몰수패를 선언한다.
 1. 경기 교시 시작 후 최소 가능 인원 6명의 출전 가능 선수가 모이지 않은 경우
 2. 퇴장으로 인해 4명 이하만 남아 경기를 지속할 수 없는 경우
 3. 선수 명단에 등록되지 않은 선수가 출전한 경우
 4. 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