

KUSF 클럽챔피언십 2024 플래그 풋볼 챌린지 규정

가. 전체 대회규정

1. 총칙

제1조(명칭)

- 본 대회의 명칭은 “KUSF 클럽챔피언십 2024 플래그 풋볼 챌린지(이하 ‘대회’)” 으로 한다.

제2조(주최, 주관)

- 한국대학스포츠협의회(이하 KUSF)가 주최, 주관하며 문화체육관광부, 국민체육진흥공단이 재정 후원한다.

제3조(기간 및 일정)

- 기간 및 일정은 KUSF가 결정하여 사전에 공지한다. 단, 「재난 및 안전관리 기본법」 제3조 제1호에 따른 재난이 발생하는 등 부득이한 상황에 따라 대회 일정이 변경될 수 있다.

제4조(대회의 취소 또는 연기)

- 국가재난사태, 천재지변 등 불가항력적 상황이 발생하여 대회 진행이 불가능하다고 판단되면 대회개최가 연기 또는 취소될 수 있다.

제5조(경기규정)

- 2021년 IFAF 플래그 풋볼 규정을 기반으로 하며, KUSF가 정해놓은 로컬룰(경기 규정)이 우선 적용된다.

제6조(참가자격)

- 본 대회는 전국 대학생을 대상으로 하며, 참가자격은 대회 기간 내 재학생 또는 휴학생으로 제한한다.

* 단, 대회 기간이 방학일 경우 직전 학기를 기준으로 한다.

* 졸업유예, 수료생, 대학원생, 교직원 등은 선수로서 참가자격을 제한한다.

- 외국인의 경우 학부생 또는 교환학생만이 참가 가능하며 대학 어학당의 외국인은 출전을 제한한다.

- 단일대학 대학생으로 구성된 팀으로 참가를 제한하며 연합 신청은 불허한다.

- 팀당 선수는 최소 5명에서 최대 15명으로 구성하여 신청할 수 있다. 선수 외 감독, 코치 등 스텝의 경우 최대 5명까지 신청할 수 있다.
 - * 남자부의 경우 혼성 경기 진행 가능(여자선수 출전 가능)하나, 별도의 페널티는 제공하지 않음
- 상기에 명시되지 아니한 사항은 주최 측 판단에 따라 진행한다.

제7조(저작권)

- 본 대회 모든 저작권은 주최 측에 귀속되며, 해당하는 저작권은 아래와 같다.
 1. 대회와 관련된 사진 및 이미지 사용에 대한 권리
 2. 대회 기간 선수들의 초상권
 3. 선수 경기 화면 및 향후 재가공되는 모든 영상 관련 콘텐츠

제8조 (참가신청)

- 참가신청은 팀 대표자가 마감일 내에 참가신청서를 작성하여 모집 요강에 명시된 이메일로 접수하여야 한다.
 - 모든 참가 선수는 KUSF 홈페이지 내 클럽챔피언십 멤버십 회원가입을 완료하고 참가신청서에 아이디를 작성해야 하며, 미가입 또는 허위 제출 시 해당 선수는 대회 출전에 불이익을 받을 수 있다.
- 참가신청 선착순 확정은 참가비 입금 순으로 진행된다.
- 참가 팀 수가 모집 팀 수를 초과할 경우, 아래와 같은 기준으로 참가 팀을 선정한다.
 - ① 주최 측 판단에 따라 운영 가능 범위 내 참가팀 확정
 - ② ①번 기준 적용 후, 동일 캠퍼스 1개 팀 기준 적용
 - * 전체 참가팀 확정 후 캠퍼스 중복 팀 대상으로 사전 경기 진행하여 1개 팀 대회 참가
 - * 중복 팀 수에 따라 경기 방식은 달라질 수 있으며, 참가팀 확정 후 사전 경기 방식은 해당되는 팀에게 공지
 - * 경기장 대관 상황에 따라 사전 경기를 진행하지 않고, 입금 기준 선착순으로 진행할 수 있음
 - ③ ②번 해당 사항 없는 경우, 입금 기준 선착순으로 참가팀 확정
- 참가선수명단 수정은 KUSF가 별도 안내하는 기간 내에만 가능하며, 그 외의 경우 어떠한 변경도 허용되지 않는다.

2. 대회운영

제9조(경기방식)

- 참가신청을 통해 참가 팀을 모집하며, 확정된 팀 수에 맞춰 조별예선 후 토너먼트로 진행된다.
 - * 조별예선 라운드 및 본선 라운드 운영 방식은 참가팀 확정 후 대표자 회의에서 참가팀에게 공지
- 참가 팀 수를 고려하여 주최 측의 판단하에 경기운영 방식을 변경할 수 있다.

제10조(신분확인)

- 신분확인은 경기 당일 경기장에서 모든 선수가 직접 본인 서류(신분증, 재학증명서)를 지참하여 확인받아야 한다.
- 신분증은 주민등록증, 운전면허증, 여권만 가능하며, 실물 신분증만 인정한다. 또한, 학생증 및 기타(테블릿 PC, 스마트폰)로 대체할 수 없다.
 - * 행정안전부가 운영하는 정부24 모바일 앱 등 정부에서 허용하는 전자증명 이용을 통한 신분확인도 가능하다. (단, 모바일 신분증 또는 증명서상에 사진이 있어야 함)
- 재학증명서 및 재학증명은 인터넷 또는 기타(테블릿 PC, 스마트폰)로 대체할 수 있다. 단, 재학증명서는 참가하는 대회 기간 중 학기 내 발급된 증명서만 인정한다.
 - * 방학의 경우, 직전 학기에 발급된 재학증명서만 인정한다.
- 출전선수는 주최 측에서 신분확인이 필요할 시 필요한 제출서류를 제출할 의무가 있다. 이에 불응할 시 경기에 참여 불이익을 받을 수 있다.

3. 출전선수단 준수사항

제11조(복장)

- 참가하는 팀의 복장이 상업성을 나타내거나 지나친 광고 목적을 가진 경우, 주최 측에서 판단하여 조끼 착용 또는 상표 가리기 등을 요청할 수 있으며, 해당 팀은 무조건 수용해야 하고 수용하지 않을 시 불이익을 받을 수 있다.
- 각 팀은 동일한 색상의 상의와 하의를 입어야 하며, 등에 번호가 있어야 한다.

제12조(장비)

- 모든 선수는 안경, 반지, 귀걸이, 팔찌 등 다른 선수를 다치게 할만한 물품은 착용할 수 없다. 안경은 보호 안경만이 가능하며 보호 안경의 상태를 시합 전에 심판에게 보고하여야 한다.

제13조(이의제기)

- 경기에 대한 이의제기는 경기가 종료된 이후 1시간 내 주최 측에 소청하여야 한다. 경기 및 선수자격 관련 이의제기에 대한 증빙자료와 문서는 이의제기한 팀에서 전적으로 제출하여야 한다.
- 주최 측에서 판단하여 합당한 이의제기의 경우, 추가 조사를 하고 각 팀은 경기 결과 및 선수자격에 대한 주최 측 결정을 수용하여야 한다.

4. 대회 벌칙규정

제14조(경기장 질서 문란)

- 경기장 내에서 경기장 질서 문란 행위를 한 자에 대해서는 아래와 같이 처리한다.
 - 1) 물리적 폭력 행위 : 어떠한 경우라 할지라도 사법처리를 원칙으로 하며, KUSF가 주최, 주관하는 모든 대회 출전권을 영구 박탈한다.
 - * 폭력사태 발생 시 즉각 경찰 신고 후 해당 자료를 수집하여 경찰에 인계한다. 당사자 과실이 인정되면 어떠한 이의도 제기할 수 없다.
 - 2) 폭언, 모욕 등 언어적 폭력 행위 : KUSF가 주최, 주관하는 대회 참가 자격을 해당연도부터 최소 1년에서 최대 2년 동안 제한할 수 있다.
 - 3) 과도한 판정 항의 : KUSF가 주최, 주관하는 대회 참가 자격을 해당연도부터 최소 1년에서 최대 2년 동안 제한할 수 있다. 또한, 판정시비 또는 기타 사유를 전제로 경기에 불응할 경우 잔여 경기를 포기한 것으로 간주하고 몰수패로 인정한다.
 - 4) 시설 및 기물 파괴 : KUSF가 주최, 주관하는 대회 참가 자격을 해당연도부터 최소 6개월에서 최대 1년 동안 제한할 수 있다.
- 모든 벌칙은 중복 적용이 가능하며, 적용 범위는 선수뿐만 아니라 경기장 내에 있는 심판, 경기원 등 모든 구성원에게 적용된다.
- 대회 징계 수위에 대해서는 주최 측에서 판단하여 결정한다.

제15조(부정선수)

- 선수 명단에 등록된 선수라도 해당 선수가 참가자격에 어긋나는 선수이면 경기에 출전할 수 없다.
- 부정선수와 부정선수가 속한 팀은 잔여 경기에 더 출전할 수 없다. (단, 고의적이 아님을 제소하여 주최 측에서 이에 대한 사항을 인정하면, 부정선수가 출전한 경기만 몰수패가 적용되고 이후의 잔여 경기에 참여할 수 있다.)
- 주최 측에서는 부정선수에게 2년 참가 자격과 부정선수를 출전시킨 팀은 최대 2년간 참가 자격을 제한할 수 있다.

제16조(몰수패)

- 몰수패, 기권패가 있으면 결과와 상관없이 조별예선 최하위로 기록된다. 단, 사유가 천재지변, 심각한 부상 등 불가피한 상황이라면 주최 측에서 판단하여 최하위 벌칙은 면할 수 있다.
- 모든 종목은 경기 시작 전 경기규정에 명시된 최소 인원이 경기장에 있어야 하

며, 이를 지키지 못하면 몰수패로 인정한다.

- 몰수 경기 스코어는 종목별 경기규정에 따라 처리한다.
- 사전 몰수패 또는 기권으로 인하여 경기를 취소할 경우, 주최 측에서 그 사유와 상황을 판단하여 해당 팀에게 최대 1년간 KUSF가 주최·주관하는 대회 참가를 제한할 수 있으며, 참가비에 대한 환불은 없다.

5. 대회 기타규정

제17조(대회공지)

- 대회가 진행되는 동안 공지사항 및 경기일정 변경의 사항 등은 카카오톡 대표자 공지방을 통해 공지된다. 이를 확인하지 않아 발생하는 해당 팀의 불이익에 대하여 주최 측은 책임지지 아니한다.

제18조(이외의 제반 사항)

- 본 대회규정에 제반 되지 않은 내용 발생 시 주최 측의 판단 또는 내부 회의를 통해 결정한다.

나. 플래그 풋볼 챌린지 경기규정

1. 본 대회의 경기는 IFIA 경기규정을 기반으로 하며, 주최 측의 로컬룰을 우선으로 적용한다.
2. 예선리그 2심제, 본선 토너먼트 3심제로 진행하며, 주최 측 판단에 따라 심판 인원은 변동될 수 있다.
3. 본 대회는 예선 30분(전, 후반 각 15분), 토너먼트 40분(전, 후반 각 20분) 경기로 진행되며, 하프타임 휴식은 2분으로 진행한다. 또한, 날씨를 고려하여 경기 중 3분의 쿨링브레이크를 실시할 수 있다. 모든 경기 시간은 대회 상황에 따라 변동될 수 있으며, 주최자는 참가 선수에게 사전에 공지하여야 한다.
4. 전반 또는 후반 30점차 이상인 경우, 약자 배려 룰(MERCY RULE)을 적용하여 예선은 전·후반 10분, 토너먼트는 전·후반 15분으로 단축하여 진행한다.
 - * 한번 적용된 이후에는 30점 이내가 되어도 지속 적용
5. 경기 종료 후 점수가 동률일 경우 예선리그는 무승부, 본선 토너먼트에서는 연장전을 진행한다.
6. 대회는 조별예선리그 진행 후 본선 토너먼트로 진행되며, 세부적인 운영방식은 대표자회의에서 공지한다.
 - * 참가 확정이 된 팀에게 개별 연락하여 대표자회의 진행
7. 조별예선 순위는 다승 → 다득점 → 골득실 → 승자승 → 추첨 순으로 순위를 결정한다.
8. 참가팀은 최소 경기 시작 30분 전 현장에 도착하여 선수 검인 완료 후 경기 출전 명단을 제출해야 한다.
9. 경기개시 시간 내 참가팀은 경기장 안에 있어야 하며, 경기개시 가능 인원은 최소 5명으로 이를 충족하지 못할 경우, 기권으로 간주하여 몰수패 처리한다.
10. 참가하는 팀은 동일한 색상의 등에 번호가 있는 유니폼을 입어야 한다. 만약 등에 번호가 없는 경우, 주최 측에서 마련한 팀조끼를 입고 경기에 임해야 한다.
11. 양 팀 유니폼 색상이 비슷할 시 어웨이팀이 팀조끼를 착용한다.
12. 심판 판정 항의나 이의제기는 대표자만 할 수 있으며, 대표자는 참가선수 엔트리에 표시하여 사전 제출하여야 한다. 대표자는 참가 선수만 가능하며, 대표자 외 선수 또는 관계자(감독, 코치 등)가 항의할 경우 퇴장시킬 수 있다.
13. 위 상기 내용에 없는 상황이나 규정은 주최 측이 판단하여 진행한다.