

# KUSF 야구 클럽챔피언십 2020 남부지역 예선 규정

## 가. 전체 대회규정

### 1. 총칙

#### 제1조 (명칭)

- 본 대회는 “KUSF 야구 클럽챔피언십 2020 남부지역 예선” 이라 칭한다.

#### 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, 대회 일정의 경우 부득이한 상황에 따라 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)

- 대한야구소프트볼협회(KBSA) 규정을 기반으로 하며, KUSF가 정해놓은 로컬룰(경기규정)이 우선 적용된다.

#### 제6조 (참가자격)

- 본 대회의 참가 선수자격은 대회 기간 내 재학생 또는 휴학생에게만 한한다.
- 단, 대회 기간이 방학일 경우 직전 학기를 기준으로 한다.
- 졸업유예, 수료생, 대학원생, 교직원 등은 선수로서 참가자격을 제한한다.
- 선수 출신 확인은 종목별 협회 또는 대한체육회 선수 등록 기록을 기준으로 한다.
- 선수 출신의 구분은 중/고등학교 생활기록부의 선수 등록한 사실 및 대한야구협회 대회 참여 여부로 결정한다.
- 외국인의 경우 학부생 또는 교환학생만이 참가 가능하며 대학 어학당의 외국인은 출전을 제한한다.
- 상기에 명시되지 아니한 사항은 주최 측 판단에 따라 진행한다.

- 선수 출신의 참가를 제한한다. 단, 초등부 선수 출신은 출전할 수 있다.
- 선수 출신의 구분은 중/고등학교 생활기록부(선수 출신 여부 확인용)를 반드시 제출해야 한다.
- 외국인 또는 외국 중/고등학교 출신도 외국학교 생활기록부 또는 이와 동일한 증빙서류를 제출하여야만 출전 자격을 인정한다.

#### 제7조 (저작권)

- 본 대회와 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)

- 모든 참가 선수는 KUSF 홈페이지 내 클럽챔피언십 멤버십 회원가입을 완료하여야 한다.
- 참가신청은 팀 대표자가 마감일 내에 참가신청서를 작성하여 이메일로 접수한다.
- 참가명단 수정은 KUSF가 별도 안내하는 기간 내에만 가능하며, 그 외의 경우 어떠한 변경도 허용되지 않는다.

## 2. 대회운영

#### 제9조 (경기방식)

- “KUSF 야구 클럽챔피언십 2020 남부지역 예선” 은 참가신청을 통한 선착순 모집으로 진행한다. 본 대회는 조별예선 후 토너먼트로 진행된다.
- 참가 팀 수를 고려하여 주최 측의 판단하에 경기방식을 변경할 수 있다.

#### 제10조 (신분확인)

- 종목별 신원 확인은 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 발행하는 전자증명의 이용을 통한 신원 확인은 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 해당 연도 내 발급된 증명서만 인정한다.

- 출전선수는 주최 측에서 신분확인이 필요할 시 필요한 제출서류를 제출할 의무가 있다. 이에 불응할 시 경기에 참여에 불이익을 받을 수 있다.

### 3. 출전선수단 준수사항

#### 제11조 (유니폼)

- 참가하는 모든 팀은 동일한 유니폼을 착용하여야 한다. 단, 유니폼 디자인 부분이 약간 다르면 심판 및 경기 감독관이 판단하여 경기를 진행할 수 있다.
- 상위에 명기되지 않은 유니폼 규정은 종목별 경기규정에 따라 진행한다.

#### 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 경기결과 및 선수 자격에 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 사법처리함을 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 하며, 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

#### 제18조 (대회공지)

- 대회가 진행되는 동안 공지사항 및 경기일정 변경의 사항 등은 KUSF 클럽 페이스북 페이지, 카카오톡, 해당 홈페이지 등을 통해 공지된다. 이를 확인하지 않아 발생하는 해당 팀의 불이익에 대하여 주최 측은 책임지지 아니한다.

#### 제19조 (이외의 제반 사항)

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

## 나. 야구 경기규정

1. 경기는 대한야구소프트볼협회 규정을 기반으로 하며, 주최 측의 로컬룰을 우선으로 적용한다.
2. 대진표 상 오른쪽에 위치한 팀을 홈팀으로 간주한다. 선공은 어웨이 팀이 가져간다.
3. 본 대회는 시간제한 경기(2시간)로 진행하며, 경기 개시 후 1시간 50분 이후에는 새로운 이닝에 들어가지 못한다. 또한, 후공 팀이 앞서 있는 경우 후공 팀의 공격이 1시간 50분을 초과하면 경기 종료를 선언한다.
4. 콜드게임은 4회 10점 / 5회 8점 / 6회 7점으로 한다.
5. 강우일몰 등 기타의 사유로 인해 3회를 마치지 못했을 경우 추첨으로 승패를 결정한다. 단, 경기시작 1시간이 경과된 후에는 회에 상관없이 정상 성립된다.
6. 모든 경기는 연장전이 없다. 조별예선에서 동점은 무승부, 토너먼트에서 동점은 추첨하여 승부를 가린다. 단, 주최측의 판단에 따라 4강전 이상부터는 승부치기 규칙을 적용할 수 있다.
7. 승부치기 진행 시, 연장 2회까지 진행하며 그 이후에도 승부가 갈리지 않으면 추첨하여 승부를 가린다. 승부치기는 아래와 같이 진행한다.
  - 7회 또는 제한된 시간에 종료된 후에도 경기가 동점일 경우, 공격 시 타격을 진행할 타자를 별도로 지명하지 않고 연장회 타격이 예정된 타자가 타석에서 타격을 진행한다.
  - 연장회 주자를 무사 1,2루에 놓고 시행한다.
  - 타격이 예정된 선수가 타자가 되며, 전 타순의 선수 2명이 차례로 주자가 된다.
  - 승부치기 개인기록 적용 관련
    - 투수: 연장회 시작과 동시에 출루한 1,2루 주자(T.B) 2명의 득점에 대해서는 자책점으로 인정하지 않는다.
    - 타자: 모든 개인기록(타석, 안타, 홈런, 볼넷, 타점, 득점, 도루 등)을 인정한다.
    - 주자: 연장회 시작과 동시에 출루한 1,2루에 있는 선수는 T.B로 표기하며 루상에서의 주자 진루(폭투, 도루, 보크 등) 및 득점 시 선수의 개인기록으로 인정한다.
8. 조별예선에서 승패가 동률일 경우 아래와 같이 득실점, 다득점, 승자승 순으로 순위를 결정한다.
  - 득실점 : '(총득점/공격이닝)-(총실점/수비이닝)' 으로 득실점 평가 후 순위 결정
  - 다득점 : 예선 총 득점으로 순위 결정
9. 출전선수의 복장은 반드시 통일되어야 하며, 단정히 입어야 한다.
10. 경기 시작 전에 양팀 감독과 주장의 입회하에 선수의 신원을 확인하는 것을 원칙으로 하며, 경기 종료 후의 이의제기는 대회규정에 따라 진행한다.
  - 경기 시작 전에 도착하지 못한 선수는 경기에 임하기 전 반드시 운영위원의 확인을 거친 뒤 다음 경기부터 참여할 수 있다.
  - 확인을 거치지 않은 선수가 경기에 임하면 부정선수가 경기한 것으로 간주하여 그 경기는 몰수로 처리될 수 있다.
10. 몰수패의 경우 스코어 7:0으로 처리한다.