

KUSF 야구 클럽챔피언십 2026 클래식 대회 규정

가. 전체 대회규정

1. 총칙

제1조 (명칭)

- 본 대회는 명칭은 “KUSF 야구 클럽챔피언십 2026 클래식(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)

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

제6조 (참가자격)

- 본 대회의 참가 선수자격은 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.
- 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
- 참가 신청 시 본 조항에 동의한 것으로 간주하며, 저작권과 관련하여 동의하지 않는 경우에는 경기 시작 전 주최 측에 알려야 한다.

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)

- 본 “대회”는 참가신청을 통한 참가 팀을 모집하여, 확정된 팀 수에 맞춰 조별예선 후 토너먼트로 진행된다.
 - * 조별예선 및 토너먼트 운영 방식은 참가팀 확정 후 대표자 회의에서 참가팀에게 공지한다.

제10조 (신분확인)

- 종목별 신분확인은 경기 당일 경기장에서 모든 선수가 직접 본인 서류(신분증, 재학증명서)를 지참하여 확인받아야 한다.
- 신분증은 주민등록증, 운전면허증, 여권만 가능하며, 실물 신분증과 모바일 신분

증까지 인정한다.

* 행정안전부가 운영하는 정부24 모바일 앱 등 정부에서 발행하는 전자증명의 이용을 통한 신원확인 가능하다.
(단, 모바일 신분증 또는 증명서상에 사진이 있어야 함)

- 재학증명서는 인터넷 또는 기타(테블릿 PC, 스마트폰)로 대체할 수 있다. 단, 재학증명서는 대회 개최 학기 기준에 따른 발급본만 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.
- 참가하는 팀의 유니폼이 상업성을 나타내거나 지나친 광고 목적을 가진 유니폼일 경우, 주최 측에서 판단하여 팀 조끼 착용 또는 상표 가리기 등을 요청할 수 있으며, 해당 팀은 무조건 수용해야하며, 수용하지 않을 시 불이익을 받을 수 있다.
- 본 규정에 명시되지 않은 유니폼 규정은 종목별 경기규정에 따라 진행한다.

제12조 (장비)

- 모든 선수는 반지, 귀걸이, 팔찌 등 다른 선수에게 부상을 입힐만한 물품을 착용할 수 없다. 안경은 보호 안경만이 가능하며 보호안경의 상태를 시합 전에 심판에게 보고하여야 한다.
- 야구 종목의 경우, 스포츠용 고글 또는 스포츠용 선글라스를 등록데스크에 사전 확인을 받은 후 착용할 수 있다.

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 무기한 참가 제한한다.

* 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

제17조 (대회공지)

- 대회가 진행되는 동안 공지사항 및 경기일정 변경의 사항 등은 KUSF 인스타그램, 카카오톡 대표자 단체방 등을 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. 야구 경기규정

- 경기 규정은 대한야구소프트볼협회 규정을 기반으로 하며, 주최 측의 로컬룰을 우선으로 적용한다.
- 대진표상 오른쪽에 위치한 팀이 홈 팀(1루)으로 간주한다. 선공은 어웨이 팀(3루)이 가져간다.
- 본 대회는 시간제한 경기로 진행하며, 경기 개시 후 1시간 50분이 되면 심판이 종료 선언하고 진행 중인 아웃카운트까지 완료 후 경기가 종료된다.
 - 단, 주최 측에서 사전 공지한 주요 경기 아래 시간 규정으로 진행한다.
 - 경기 개시 후 1시간 50분이 경과하면 새로운 이닝에 들어가지 않는다. 단, 1시간 50분 경과 후 후공 팀 공격 중 후공 팀이 앞서고 있는 경우에는 즉시 경기를 종료할 수 있다.
- 조별예선 순위 결정은 ‘승점 → 득실점 → 다득점 → 추첨’ 으로 결정한다. 몰수 또는 기권에 따른 승에는 승점만 부여하며, 경기 스코어는 순위에 반영하지 않는다. 해당 순위 결정 방식은 조별 전체 순위 결정에도 적용한다.
 - 승점 : 승리 팀 3점, 무승부일 경우 양 팀 1점씩 누적
 - 득실점 : ‘총득점 - 총실점’ 으로 득실점 계산
 - 다득점 : 예선 총 득점
- 콜드게임은 3회 15점 / 4회 10점 / 5회 8점으로 한다.
- 강우일몰 등 기타의 사유로 인해 최소 3회를 마치지 못했을 경우 추첨으로 승패를 결정한다. 단, 4회에 진입하였거나 경기시작 1시간이 경과된 후에는 회에 상관없이 정상 성립된다.
- 모든 경기는 연장전이 없다. 조별예선에서 동점은 무승부, 토너먼트에서 동점은 추첨하여 승부를 가린다. 단, 주최측의 판단에 따라 4강전 이상부터는 승부차기 규칙을 적용할 수 있다.
- 승부차기 진행 시, 연장 2회까지 진행하며 그 이후에도 승부가 갈리지 않으면 추첨하여 승부를 가린다. 승부차기는 아래와 같이 진행한다.
 - 7회 또는 제한된 시간에 종료된 후에도 경기가 동점일 경우, 공격 시 타격을 진행할 타자를 별도로 지명하지 않고 타격이 예정된 타자가 타석에서 타격을 진행한다.
 - 주자를 무사 1, 2루에 놓고 시행한다.
 - 타격이 예정된 선수가 타자가 되며, 전 타순의 선수 2명이 차례로 주자가 된다.
 - 승부차기 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 누상에서의 주자 진루(폭투, 도루, 보크 등) 및 득점 시 선수의 개인기록으로 인정한다.
- 출전선수의 복장은 반드시 통일되어야 하며, 단정히 입어야 한다.
- 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.

11. 경기 시작 10분 경과 시까지 출전하지 않거나 최소 선수 9명이 안될 경우에는 기권(몰수패)으로 간주한다. 또한, 경기 시작 시각을 지나 참석한 팀에는 아래와 같이 점수 페널티를 부과한 이후에 경기를 시작한다.

- 5분 이전 도착: 3점 페널티
- 5분 이후 도착: 5점 페널티
- 10분 이후 도착: 몰수패

12. 몰수패의 경우 스코어 7:0으로 처리한다.

13. 안전한 경기 진행을 위해 아래와 같이 진행한다.

- 투수가 1이닝에 사구 3개, 1경기에 사구 5개를 범할 경우 투수 교체를 바로 실시하여야한다.
- 헤드샷의 경우 1회 경고 후 2회는 바로 투수 교체를 실시한다. 단, 주최 측과 심판의 판단에 따라 헤드샷이 직구 또는 위협구로 판단될 경우 즉시 교체한다.
- 홈플레이트 부상방지를 위해 아래와 같이 정한다.
 - 포수가 홈플레이트를 막고 태그(충돌) 시 무조건 세이프(포스아웃 상황 제외)
 - 포수가 홈플레이트를 막지 않은 상황에서 주자가 포수를 충돌 시 무조건 주자 아웃
- 타자 배트플립에 따라 포수, 심판이 맞을 경우 타자는 아웃되며 주자는 원래 베이스로 이동한다. 단, 배트에 맞지 않고 위협이 될 경우 팀당 경고 1회 이후 위협되는 배트플립에 대해 주자는 경고 없이 아웃처리한다.
- 고의사구를 원할 경우, 투수 또는 포수가 요청할 수 있으며 투구 없이 타자는 진투한다.
- 3루주자 홈스틸(도루)를 금지하며, 시도할 경우 3루주자 아웃으로 간주한다. 단, 투수가 투구한 공을 포수가 놓치거나 포수가 투수에게 송구 시에는 가능하다.
- 모든 선수는 금속 징이 부착된 스파이크를 착용할 수 없다.

14. 보크는 팀당 1회 경고 후 보크를 적용한다. (경고 시 원래 베이스로 이동)

15. 스트라이크 볼을 제외한 합의판정을 각 팀 감독은 2회 요청할 수 있다. (성공, 실패와 상관 없이 2회 가능)

16. 배트규정은 아래와 같이 적용한다.

- 해당 대회는 알루미늄 배트만 허용한다.
- 울 카본배트, 튜닝배트(롤링, 웨이빙, 미상표배트)를 금지한다.

- 손잡이 카본배트(컴퍼짓) 허용한다.(배럴만 알루미늄이면 허용)
 - 사용 가능한 모든 배트는 주최 측에서 제공하는 인증 스티커 또는 표시를 당일 선수 등록 이전, 모두 사전에 검인 후 부착하여야 한다.
 - * 인증 스티커 또는 표시가 없는 배트는 부정 배트로 간주할 수 있다.
 - 부정배트 사용 시, 해당 타석의 타자 기록은 아웃 처리되며, 해당 타자의 타격 관련 기록은 무효화 된다.
17. 야구장 더그아웃에는 당일 현장에서 제출한 엔트리에 작성된 선수 및 관계자만 출입이 가능하다. 선수는 최대 18명과 관계자는 최대 3명으로 제한한다.
18. 경기 중 심판 판정 항의나 이의제기는 대표자만 할 수 있으며, 대표자는 참가선수 엔트리에 표시하여 사전 제출하여야 한다. 대표자는 참가 선수만 가능하며, 대표자 외 선수 또는 관계자가 항의할 경우 퇴장 조치를 할 수 있다.