

스포츠스태킹 [경 남]

□ 종목 개요

- (기간) 2026. 11. 13. (금) ~ 15.(일)
- (장소) 밀양시배드민턴경기장

□ 참가요강

- (종별)
 - 초등부(남, 여) 중등부(남, 여), 고등부(성별 관계없음)
- (참가 자격)
 - 2026년 9월까지 학교스포츠클럽 등록을 마친 자로 구성된 각 시도에서 선발된 단일 학교팀
- (참가 인원)
 - (선수 구성) 1팀 당 5 ~ 8인으로 구성한다.
 - (참가 인원) 감독 1명, 코치 1명, 선수 8명 이내
 - ※ 감독 및 코치는 한 학교에서 2팀이 참가할 경우, 각각 별도 참가 가능
 - ※ 고등부는 성별 관계없이 학교당 1팀만 출전 가능

□ 운영 방식

- (경기 방법)
 - 시·도 학교스포츠클럽 대항전으로 한다.
 - 각 종별 조별 본선 리그전으로 결선 진출 8강을 선발한다.
 - 종별 최종 순위는 1, 2, 공동 3위로 시상한다.
 - 한 경기는 5세트 중 3세트를 먼저 이긴 팀이 승리한다.
 - 세트 내 경기를 '라운드'라 한다.

(예) - 1세트 3라운드 = 팀 대항 릴레이 세 번째 경기)

- 모든 경기는 연습 없이 본 경기로 진행한다.
- 경기 출전 사전 출전 순서지(개인전, 더블 출전 오더)는 1세트 시작 전에 해당 경기장 심판에게 제출한다.
 - ※첨부 자료 참고, 제출 후 수정 불가.
- 경기규칙은 본 대회 경기요강에 의하되, 별도로 명시되지 않은 사항은 대한스포츠스태킹협회의 경기규칙을 준용한다.
- 4명 출전의 경우, 2세트 개인 사이클 경기 5라운드, 3세트 더블 사이클 3라운드 자동 패처리

○ (공인 기록 장비)

- 대회운영 규정에 따라, 개인 컵을 경기에 사용하는 것이 가능함.
- 대회공인 컵의 기준은 아래 사이즈를 충족해야 한다. 이 외의 컵은 대회에 사용이 불가하다.
 - ※ 높이 9.5cm, 윗 지름 5.4cm, 아래 지름 7.8cm
- 공인기록장비(1/1000초, G5매트&타이머_4패드, 토너먼트 디스플레이)를 사용해 경기장을 구성하여 정확한 기록을 측정한다.
- 사전 경기장 설치 관계로 경기 테이블에서는 선수 개인의 타이머와 매트를 사용할 수 없다.
- 연습 테이블에는 개인별 지참한 개인장비를 사용한다.
- 연습 테이블은 학교별 각 인원수를 고려하여 배치한다.
- 대회 운영진은 예비로 경기용 컵을 준비해, 선수 또는 지도 교사의 요청이 있을 시 제공한다.

○ (경기 시간)

- 경기는 5세트 3선승, 경기 시간 30분 이내로 운영한다.
- 각 세트(릴레이, 개인전, 더블)는 라운드와 차시로 구분한다.
- 2세트(개인사이클), 3세트(더블사이클)출전 순서지를 경기 전 제출한다.
- 선수/경기 출전 요청 시, 해당선수/팀은 제한시간 내에 출전한다.
- 심판의 호명 후 출전이 지연될 시, 심판은 해당 팀에 지연경고(타임아웃 1회 사용간주)를 선언할 수 있다.

- 심판은 이슈 발생에 따른 경기 지연 시, 원활한 경기 운영을 위해 출전을 요청할 수 있다.
- 각 팀은 한 경기(5세트)에 2회까지 타임아웃(회당 1분)을 요청할 수 있다. (감독/코치/선수)
- 전국학교스포츠클럽축전 결선 토너먼트에서는 8강부터 팀당 1회의 비디오 판독(VAR) 요청권을 부여한다. 비디오 판독 결과 원심이 유지될 경우 해당 팀의 판독권은 소멸되며, 원심이 번복될 경우 해당 팀의 판독권은 소멸되지 않고 계속 사용할 수 있다. ※단, 본 규정은 각 시도교육감(장)배 대회에는 적용하지 않는다.

[공인 기록 장비 예시]

5세대 매트타이머(5세대 4패드)	토너먼트 디스플레이
제19회 전국학교스포츠클럽 축전 스포츠스태킹 경기장 구성	

○ (선수[엔트리] 배번, 백넘버 및 선수교체)

- ※ 학교명과 선수 이름 배번이 표시된 네임택은 주관 협회에서 준비하고 당일 배부한다.
- 등록된 출전선수 이름표는 상의 앞쪽에 부착한다.
- 팀 내 선수 확인을 위해, 팀원의 배번을 부여한다.
- 배번은 선수에 따라 1~99번 자유롭게 배정하며, 중복으로 배번을 지정할 수 없다.
- 팀 대항/시간 릴레이 주자 출전 순서는 라운드별 자유롭게 변경할 수 있다.

- 모든 종목의 출전은 등번호와 관계없이 자유롭게 순서 및 매칭 할 수 있다.

○ (페어플레이 규정)

- 경기 시작 전·후 페어 플레이 규정 및 상호인사, 선수확인 후 시작한다.

- 판정 어필은 등록된 지도교사 또는 주장이 한다.

- 상대 팀 선수(팀)에게 모욕적인 언행을 할 시, 심판은 주의를 줄 수 있다.

※ 1차 주의 후 2차 경고에도 지속될 시 몰수패 처리한다.

- 학부모 및 팀관계자(등록되지 않은 자)의 경기 판정 어필, 야유 등으로 경기 운영에 방해 시, 1차 주의, 2차 경고 후 대회장 내에서 퇴장 조치한다.

○ (경기 방식)

세트	종목	세부종목	판정	비고	
5 세트	1	단체종목 1	363팀 대항 릴레이 (4인)	- 5선 3선승제 - 양팀 동시 경기 시작	- 라운드 종료 후 선수 수시 교체 가능
	2	개인종목 1	개인 사이클 (5인)	- 5선 3선승제 - 라운드별 3선 2선승제 - 양 팀 동시 시작	- 1~5라운드 모두 다른 선수로 구성 - 출전 오더지 따름
	3	단체종목 2	더블 사이클 (2인)	- 5선 3선승제 - 라운드별 3선 2선승제 - 양 팀 동시에 경기진행	- 1~2라운드 모두 다른 선수로 구성 - 선수별 중복출전은 1회만 가능하다. - 출전 오더지 따름
	4	단체종목 3	363팀 시간 릴레이 (4인)	- 총 3차시기 중 빠른 기록 승 - 1라운드 측정 순서 * 경기 세트 득실 지고 있는 팀 먼저 측정	- 라운드 종료 후 선수 수시 교체 가능 - 상대 팀 보다 기록이 낮은 팀은 연속 도전
	5	단체종목 4	사이클팀 대항 릴레이 (4인)	- 3선 2선승제 - 양 팀 동시에 경기 진행	- 라운드 종료 후 선수 수시 교체 가능

※ 단, 교육장·교육감배 대회는 사전협의회 협의 하에, 1, 3세트를 3라운드 2선승제로 운영이 가능하다.

1. 팀 대항 릴레이 종목 (1·5 세트)

① 1세트 363팀 대항 릴레이는 총 5라운드 3선승, 5세트 사이클 팀 대항 릴레이는 3라운드 2선승 시, 해당 세트 승리한다.

② 라운드별 양 팀 4명의 선수가 출전한다.

③ 양 팀은 심판의 레디-셋-고 신호에 맞춰, 경기 시작한다.

④ 1번 주자의 시퀀스(동작수행)종료 후, 뒤돌아 턴으로 출발선으로 돌아와 라인을 밟거나, 출발선을 넘어 지면에 발이 닿은 후, 2번 주자가 출발한다.

※ 선행주자의 발이 지면에 닿지 않았는데, 후행주자(대기선수)의 발이 먼저 떨어지는 경우 실격

⑤ 3번째 주자 연결 수행 후, 4번 주자가 타이머를 멈춘다.

⑥ 매 라운드 선수는 자유롭게 교체가 가능하다.

⑦ 결과판정, 심판은 반드시 규칙 위반 사유를 설명한다.

- 양 팀 모두 규칙 위반 발생 시 재경기 진행

- 한 팀만 규칙 위반 발생 시 규칙 위반이 없는 팀 승리

- 양 팀 모두 규칙 위반이 없는 경우 기록이 빠른 팀 승리

- 팀 대항 릴레이 규칙 위반 적용 안내

① 첫 번째 선수(1번 주자)와 마지막 선수(4번 주자)가 타이머를 시작하고 멈출 때, 손의 위치 위반(킵을 잡고 시작 또는 멈춤)

② 킵이 스택매트 표면(스태킹 영역)을 완전히 벗어난 경우

③ 잘못된 스태킹 순서

④ 실수가 수정되지 않은 경우

⑤ 엽 스태킹에서 다른 두 더미의 동시 양손 사용

⑥ 마지막 선수가 아닌 다른 선수가 타이머를 중지하는 경우

⑦ 발 위치 위반

- 경기 중 모든 선수 해당 : 선수의 발이 프런트 코트와 백코트의 중앙선 선상을 밟거나, 선을 넘어간 경우

- 대기 중인 선수

⑧ 대기 중인 선수의 발이 출발선을 밟고 있거나 밟고 출발하는 경우

⑨ 선행주자의 턴 동작이 이루어져 연속된 동작으로 발이 출발선을 밟기 전, 대기 중 선수의 발이 지면에서 완전히 떨어진 경우

⑩ 부정 스타트 : 심판의 “고” 구령이 내려지기 전에 첫 번째 선

수의 손이 타이머에서 떨어지는 경우

- ⑨ 지연 출발 : 첫 번째 선수가 심판의 “고” 구령이 내려지고 나서 고의적으로 늦게 시작하는 경우
- ⑩ 중앙선 위, 또는 중앙선을 넘어 스테킹을 진행하거나 실수로 컵이 넘어간 경우

2. 사이클 개인전 종목 (2세트)

- ① 1세트 시작 전 사전 순서 오더지를 경기장 심판에게 제출한다.(제출 후 수정 불가)
- ② 2세트 5라운드 중 3라운드를 먼저 승리한 팀 세트 승
- ③ 2, 3세트는 경기전 제출된 출전순서에 따라, 양 팀 선수가 동시 입장한다.
- ④ 심판의 레디-셋-고 구령에 맞춰 진행하며, 규칙 위반 없이 기록이 빠른 선수가 승리한다.
- ⑤ 경기 중 실수가 수정되지 않고 시퀀스를 진행한 경우, 기록이 빠르더라도 실격패 된다.
- ⑥ 시퀀스 수행 중 컵이 상대편 코트로 침범이 발생하거나, 컵 또는 선수가 중앙선을 넘어 상대방 코트에 떨어지는 경우 해당 라운드 실격패 된다. 개인전과 더블종목의 경우, 컵의 라인 위반은 경기테이블 위 중앙선 위반만 적용된다.

- 사이클 스테킹 규칙

- ① 3-6-3 → 6-6 → 1-10-1 스테킹 시퀀스를 순차적으로 진행하여, 3-6-3이 다운 스택(더미)된 상태로 마무리 한다.
- ② 선수는 왼쪽에서 오른쪽, 또는 오른쪽에서 왼쪽으로 선택해서 수행할 수 있다. 단, 시퀀스를 시작한 이후에는 반드시 한 방향으로, 순차적으로 엽 스테킹이 진행되어야 한다.
(엽 스테킹을 시작한 더미에서 다운 스테킹이 시작되어야 한다.)
- ③ 모든 시퀀스 수행 시 스택에는 최소 한 번의 양손 터치가 되어야 한다.
- ④ 마지막 3스택 다운동작은 한 손으로 할 수 있다.(양손 가능)
- ⑤ 다운 스테킹 된 컵들이 포개져 3-6-3 기둥 모양을 이루어야

완료된 것으로 간주한다.

3. 더블 사이클 종목 (3세트)

- ① 1세트 시작 전 사전 순서 오더지를 경기장 심판에게 제출한다.(제출 후 수정 불가)
- ② 총 5라운드 중 3라운드 승리 시 세트 승리한다.
- ③ 각 라운드는 팀에서 2명이 팀을 이루어 참가한다.
- ④ 4, 5라운드는 선수의 중복 출전이 허용된다. 선수의 라운드 중복 출전은 추가 1회(4, 5라운드 중 한 번)만 가능

※ 단, 5명 출전 시 선수 1인은 3라운드부터 중복출전 가능

- ⑤ 라운드별로 오더지에 따라, 양 팀 선수가 경기장 입장.
- ⑥ 심판의 레디-셋-고 신호에 맞춰 양 팀은 동시에 진행하며, 규칙 위반 없이 기록이 빠른 팀 승리한다.
- ⑦ 시퀀스 수행 중 컵이 상대편 코트로 침범이 발생하거나, 컵 또는 선수가 중앙선을 넘어 상대방 코트에 떨어지는 경우 해당 라운드 실격패 된다. 개인전과 더블종목의 경우, 컵의 라인 위반은 경기 테이블 위 중앙선 위반만 적용된다.

- 더블 사이클 규칙

- ① 두 명의 선수가 한 팀을 이루어 사이클 시퀀스를 진행한다.
- ② 두 명의 선수는 반드시 지정된 한 손만 사용하여 수행한다.

※ 시퀀스 수행 중, 바닥에 떨어진 컵을 줍는 경우도 적용

- ③ 더블 경기는 개인사이클 스택킹 순서 규정이 동일하게 적용된다. 단, 아래 추가 사항이 있다.

- 업스태킹과 다운 스택킹 과정에서 반드시 두 명이 모두 각 더미/스택의 스택킹 동작/활동(시퀀스)에 참여해야 한다.
- 마지막 세 번째 더미(3스택) 다운 스택킹은 한 명의 선수에 의해서 이루어질 수 있다.(두 명이 다운 스택킹에 참여할 수 있다.)

4. 363팀 시간 릴레이 종목 (4세트)

- ① 총 3라운드 중, 기록이 빠른 팀이 세트 승리한다.

- ② 라운드 별 양 팀(A, B) 4명의 선수가 출전한다.
- ③ 1차 시기는 3세트까지 세트 득실 지고 있는 팀이 먼저 기록을 측정한다. 그 후, 상대(세트를 이기고 있는)팀 기록측정
- ④ 1라운드 기록측정 후, 기록이 느린 팀이 2라운드를 진행한다. 3라운드는 기록이 늦은 팀이 도전한다.
- ⑤ 첫 주자는 3-6-3 시퀀스 수행 후 출발선으로 턴 동작으로 이어, 출발선을 밟는다. 선행 주자의 발이 출발선 지면에 닿은 후, 후행주자가 출발해 경기테이블에서 363시퀀스를 한다.
- ⑥ 3번째 주자도 시퀀스 수행 진행하고 턴 동작으로 출발선 밟은 후, 마지막 주자가 시퀀스 수행 후 타이머를 멈춘다.
- ⑦
 - ⓐ 상대팀의 기록보다 늦은 경우, 다음 라운드 도전
 - ⓑ 1라운드에서 기록이 늦은 팀이 2라운드를 진행한다.
 - ⓒ 3라운드 중, 더 빠른 기록을 수립한 팀이 승리한다.
- ⑧ 모든 시퀀스 중 실수를 수정하지 않거나, 규칙 위반 시, 즉시 중단하고, 심판은 실격사유를 설명 후 실격 처리한다.

- 363 팀 시간 릴레이 규칙

- ① 1번 주자(스타터)는 경기 테이블에서 대기한다. 심판의 '준비 되면 시작하세요'라는 지시 후, 준비되면 해당 차시를 시작한다. 시퀀스 수행 후 턴하여 출발선을 밟거나, 출발선을 넘어 발이 지면에 닿아야 한다.
 - ② 2번 주자는 출발선 대기 중, 선행 주자의 발이 지면에 닿은 후 출발해 363시퀀스 수행 후, 턴하여 출발선을 밟는다.
 - ③ 3번 주자도 동일하게 이어서 릴레이 경기를 진행한다.
 - ④ 마지막 주자(4번)는 시퀀스 수행 후, 타이머를 멈춘다.
- 363팀 시간 릴레이 2, 3라운드 중앙선 위반을 적용하지 않는다.
(사유 : 상대편 코트가 비어있기 때문에)
- ⑤ 매 라운드 선수는 자유롭게 교체 가능하다.

5. 실수(Fumble) - 시퀀스 중 발생 시 수정해야함.

- ① 티퍼(Tipper) : 컵이 테이블 or 바닥에 떨어진 경우
- ② 슬라이더(Slider) : 업 스택킹 중, 컵이 미끄러져 내려와 아래에 있는 컵 위로 쌓이는 경우
- ③ 탑플러(Toppler) : 다운 스택 된 컵 기둥이 옆으로 쓰러지는 경우
- ④ 슬랜터(Slanter)
 - ④-1 업 스택킹 과정 : 한 컵의 입구 부분(lip)이 다른 컵 단(step) 위에 놓인 경우
 - ④-2 업 스택킹 과정 : 가장 윗부분에 놓인 컵이 아래쪽에 놓인 컵 위에 비스듬한 형태로 쌓인 경우
 - ④-3 다운 스택킹 과정 : 윗부분의 컵들이 완전히 포개어지지 않고 일부만 포개어지거나 비스듬한 형태

■ 이벤트 경기 (개인대표(남, 여) 스택스 패스트 /Stacks Fast 경기)

- ① 종목 : 사이클 개인전
- ② 학교별 남, 여 대표 1인 출전(고등부:성별 관계없음)
- ③ 종별 남, 여로 구분하여 경기를 진행 (초등/중등 남자, 여자 구분)
- ④ 각종별 4개 조로 편성하여 조별 1위 대상 결승 경기 진행
- ⑤ 스택 패스트 : 라운드별 규칙 위반 없이 기록이 빠른 선수가 승
- ⑥ 조별 라운드에서는 먼저 2회 승리하는 선수가 1위

○ (경기장 구성)

- 스포츠스태킹 테이블의 표준 사이즈

- ① 가로 180~187.5cm, 세로 72.5~77.5cm, 높이 72.5~77.5cm
- ② 경기 테이블은 나무 테이블에서만 경기 진행. 연습 테이블은

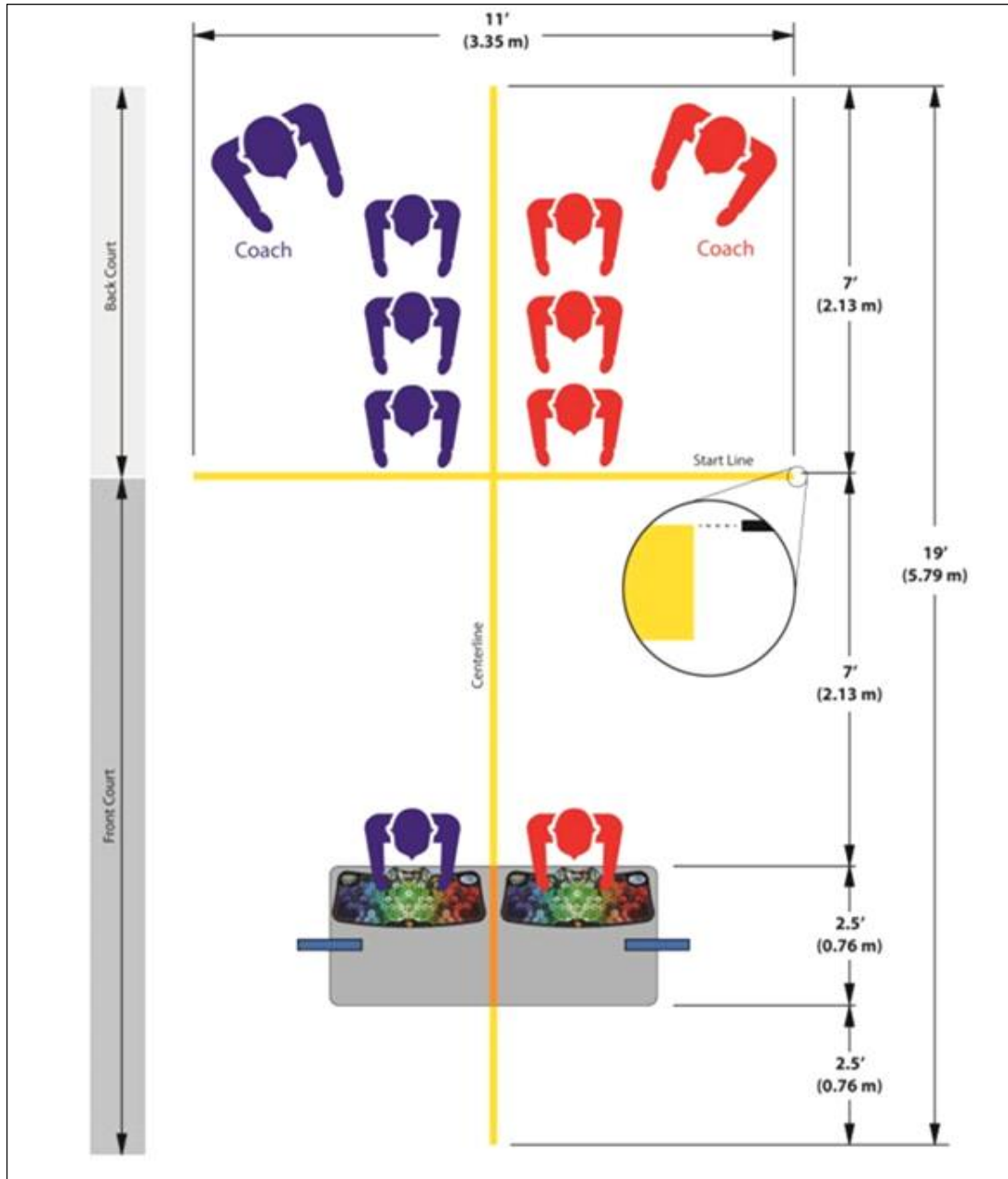
플라스틱 테이블도 사용 가능

- ③ 선택사항 : 대회 운영자는 신장이 102cm 이하인 선수들을 위해 발판을 준비해야 한다.

- 공식 코트 안내도

- ① 공식 코트 구성 시 바닥 색깔과 대비되는 라인 테이프(두께 25mm, 색상별)로 준비해야 한다.
- ② 공식 코트 준비물 : 경기 테이블 1개, 토너먼트 디스플레이 2개, 매트 & 타이머 2개, 줄자
- ③ 공식 코트 안내도 : 아래 <경기장> 사진 참조

[경기코트 안내도]



제19회 전국학교스포츠클럽 축전 스포츠스태킹 대회 선수명단지

* 학교스포츠클럽포털 신청 명단과 일치하지 않을 시, 몰수패 처리될 수 있습니다.

소속 지역		소속 학교		담당 교사	
참가종별		남초부 / 여초부 / 남중부 / 여중부 / 고등부			
구분	이름	배번	구분	이름	배번
1			5		
2			6		
3			7		
4			8		

경기 출전 순서지(스포츠스태킹)

종 별		남초, 여초, 남중, 여중, 고등			
학 교 명					
세트	라운드	성 명		비 고	
2세트 개인 사이 클	1R			- 1~5 라운드 모두 다른 선수로 구성 - 출전 순서지 명단에 따름	
	2R				
	3R				
	4R				
	5R				
3세트 더블 사이 클	1R			- 1, 2 라운드 모두 다른 선수로 구성	
	2R			- 1, 2, 3 라운드 중 최소 5인, 최대 6명 반드시 참가	
	3R			- 1, 2 라운드와 3 라운드 1명은 모두 다른 선수로 구성	
	4R			- 3, 4, 5 라운드 중복출전 허용 단, 3 라운드는 1인만 허용	
	5R			- 선수별 중복출전은 1회만 가능 - 출전 순서지 명단에 따름	
지도교사 확인		(서 명)			