

송탄시 포켓볼 리그 규정

2017년 11월 30일 개정 - 이 전에 개정된 내규들은 사용하지 않는다.

1. 개요

송탄시 포켓볼 리그(SSPL)의 목적은 오산 미군 부대/주한 미군, 그리고 그에 관련된 주민들과 인근 한국 주민들에게 포켓볼(8-ball) 경기를 제공하는 것이다. SSPL의 규정은 포켓볼 리그가 올바르게 운영될 수 있도록 전반적인 조항들을 다루고 있으며 SSPL의 회칙은 조직 운영과 실제 게임 룰, 그리고 SSPL의 규정의 부가적인 조항들을 내포하고 있다. 회칙은 경기 규칙, 참가 규정, 팀 요금 및 구성, 대진 일정, 그리고 팀/캡틴/팀원의 역할과 의무 등 리그 운영의 전체적인 내용을 갖고 있다. 하지만 풀리그의 회칙은 모든 상황에 적용될 수 없다. 그러므로 팀 캡틴들은 회칙에 없는 상황이 발생하면 현장에서 회칙과 불일치 되는 또는 애매모호한 상황에 대해 해결해야 한다. 만약 해결이 되지 않는다면 SSPL 위원회에 연락하여 해결하도록 한다.

2. 멤버십(회원)

a. 멤버십(회원가입) – 오산 미공군부대와 주한미군과 그에 관련된 사람들, 지역 한국 주민 누구나 SSPL에 가입하는 것을 환영한다. SSPL 멤버들은 리그 규정을 준수해야 하며 위반 시 그에 해당되는 적합한 처벌이 있을 수 있다. 모든 멤버들은 SSPL 경기 참가 전 규정을 읽고 숙지할 권고하고 있으며 질문 또는 의견 사항이 있을 시 언제든지 SSPL 위원회에 연락해도 된다.

b. 회비(가입비) – 리그 참가비는 각 시즌이 시작할 때 팀 참가신청을 할 때 완납한다. 이는 각 개인의 회비 (\$15)와 바/클럽 신청비 (\$35)를 뜻한다. 팀 참가 신청 시 최소 4명의 팀원이 있어야 한다. 팀 신청 시 팀원이 확정되지 않으면 임시 이름 사용이 가능하다.

확정된 팀원들은 시즌의 첫번째 경기전 참가비가 완납되어야 한다. 참가 신청비와 신청서는 부기하우스 SSPL Drop Box에 제출한다(부기하우스에 봉투가 배치되어 있으니 봉투에 넣어서 Drop Box에 넣는다). SSPL 웹사이트로 참가 신청 후 참가비를 봉투에 넣어 팀명을 써서 제출한다.

c. 임시 멤버 – 임시 멤버는 한 게임당 \$5의 참가비로 게임에 참여할 수 있다. 같은 팀에서 임시 멤버로 3번의 게임에 참여했다면 회비 \$15를 완납한 것이므로 정식 멤버로 인정이 된다. 임시 멤버는 정식 멤버가 되기전까지 매주 추천하는 명단 또는 플레이오프에 참여가 불가하다.

d. 환율 – 리그 참가비는 달러 또는 원화로 지불 가능하며 이에 해당되는 환율은 리그 웹사이트를 참고한다.

3. 참가 신청

a. 리그에 참가 신청할 수 있는 팀의 숫자는 한 포켓볼 테이블 당 최대 2팀이다. 만약 바/클럽에

하나 이상의 포켓볼 테이블이 있다면 그에 해당되는 팀 숫자를 등록할 수 있다.

b. 팀의 새로운 멤버는 반드시 첫 경기 참가 전 리그 정규 회원 등록이 되어 있어야 하며 이는 참가비 완납을 뜻한다. 모든 멤버 등록 시 반드시 본인의 법적인 성과 이름을 사용해야 하며 게임용 닉네임을 사용할 시 같이 등록한다. 이 정보는 각 팀 페이지에 게시가 될 것이다. 본인 사진이 첨부된 신분증에 명시된 이름과 반드시 일치하는 이름을 사용해야 하며 만약 상대팀에서 이름 확인을 요구 할 시 반드시 본인 사진이 있는 신분증을 확인 차 제시해야만 한다. 신분증을 제시하지 못하는 멤버는 경기를 지는 것으로 간주하며 신분증을 제시 하기 전까지 경기에 참가 하는 것이 불가하다. 본인 이름이 아닌 이름으로 경기에 참가하는 반칙을 범할 시 Section 4 'Roster' 문항 C를 참조. 새로운 멤버의 참가 신청은 일반 멤버 가입 신청과 동일하며 참가비를 봉투에 넣어 새로운 멤버 이름과 팀이름을 기재하여 부기하우스 SSPL Drop Box에 제출한다.

c. 시즌의 첫번째 주 경기에서 만약 임시로 등록된 이름을 사용한 팀이 있다면 해당 팀 캡틴은 반드시 스코어시트에 어느 임시이름이 사용되었는지, 사용된 이름을 누가 사용할 것인지에 대해 기재를 해야만 한다. 이를 기재 할 때 반드시 임시이름을 사용한 사람의 법적인 성과 이름, 닉네임을 써야 하며 이로써 임시이름의 변경이 완료되며 해당 시즌이 끝날 때까지 해당된다. 시즌의 세번째 주 전까지 모든 임시이름은 변경되어야 하며 이에 관련된 사항은 내규 중 'Registration 참가신청'을 참고. 시즌 두번째 주 이후에 존재하는 임시이름은 사용이 불가/유효하지 않으며 모든 새 멤버는 반드시 새로운 멤버 가입 절차에 따라 가입해야 하며 참가비를 완납해야 한다.

예:

1. 미정 된 팀원이 있는 경우 - 5 명의 참가비를 완납했지만 팀원이 결정이 되지 않아서 팀 신청 시 봉투에 임시이름을(red, blue, black, green, orange) 사용해서 제출했다. 이의 경우 시즌이 시작 전 웹사이트에는 '팀명' - '팀원 미정'이라 게시 된다.
2. 시즌 시작 후 - 시즌 시작 후 2주차 전 임시이름을 사용한 5 명중 4 명이 확정 되었고 5 번째 팀원은 아직 미정이다. 스코어시트에 확정된 4 명의 팀원 이름을 정확히 기재한다: John Doe - Red, Jane Doe- Blue, Ji Sung Pak - Black, Gordon Ramsey - Green. Orange 를 제외하고 4 명의 정보는 팀 페이지에 업데이트 되었다.
3. 시즌 3 번째 주 - 팀에 5 번째 팀원이 들어왔고 이름이 Sun Ji Kim 이다. 조정기간 이후에 가입한 멤버이기 때문에 Sun Ji Kim 은 새로운 멤버 가입 절차에 따라 가입하고 참가비 \$15 를 내야한다. Orange 라는 닉네임을 사용하고 싶다면 사용해도 무방하다. 대신 팀 캡틴은 스코어시트에 새 멤버라 기재하고 Sun Ji Kim - Orange 라고 쓰고 봉투에 참가비를 넣어 제출한다.
4. 팀원 미정이라 되어 있던 팀 페이지 정보가 다음과 같이 업데이트 된다:
 - a. John Doe - Red
 - b. Jane Doe - Blue

- c. Ji Sung Pak – Black
- d. Gordon Ramsey - Green
- e. Sun Ji Kim – Orange

경기용 닉네임은 스코어시트 작성시 사용 가능하나 팀 페이지에 반드시 본명과 같이 기재된 닉네임만 사용가능 하다. 스코어시트에 닉네임만 사용할 경우 팀 페이지에 본명과 등록된 닉네임과 다르다면 해당 경기는 진 것으로 간주한다.

4. 로스터(팀 멤버 명단)

a. 한 시즌 당 회원이 팀을 옮길 수 있는 횟수는 총 두번이다. 첫 번째 팀 이전은 무료지만 두번째 팀 이전 시에는 경기 시작 전 이전비 \$10을 완납 해야만 경기에 참가 할 수 있다. 팀 이전 절차 또한 새로운 멤버 참가 신청 절차와 동일하다 (위의 내용 참조). 새로운 팀에서 하는 첫번째 경기 때, 팀 캡틴은 스코어시트(점수 기록표)에 반드시 새로운 팀원의 이름과 팀 이동을 한 내용을 반드시 기재 하도록 한다.

b. 시즌의 첫번째 2주동안은 "리그 조정 기간"으로 참가비를 완납한 멤버에 한해 로스터(팀명단)를 정정 할 수 있는 기간이며 정식 멤버로 이름을 등록해 놓고 아직 게임에 참여하지 않은 멤버가 있다면 이를 추가 등록비 없이 다른 사람으로 교체 가능하다. 정식 멤버로 등록이 되어 있다면 이 기간동안 팀 이동이 가능하며 참가비 또한 이 멤버가 이동하는 팀으로 이전된다(밑의 예시 참조). 조정 기간 이후에는 모든 로스터가 최종으로 확정된다.

예:

1. Jones는 로스터에 정식으로 참가비를 낸 멤버이다. 하지만 Jones는 이번 시즌에 참가하는 것이 불가하여 Parks와 교체를 한다. Jones는 이미 참가비를 냈기 때문에 Parks는 참가비를 내지 않는다.
 2. Smith는 참가비를 낸 멤버이며 다른 팀으로 이전했다. 첫번째 팀 이전이기 때문에 Smith는 이전비가 들지 않으며 그의 참가비 또한 이전한 팀으로 이전된다. Smith가 소속되었던 바에서는 Smith의 참가비가 같이 이전되었기 때문에 더 이상 Smith의 자리를 사용하지 못한다. Smith 대신 교체되는 멤버는 참가비를 지불해야한다.
- c. 만약 상대편 선수가 팀 로스터(명단)에 없다면 상대편 팀 캡틴에게 그 사실을 확인을 하고 리그 참가비를 낸 멤버인지 확인한다. 만약 로스터에 없는 사람이 계속해서 경기에 참여 한다면 캡틴이 위원회에게 알려서 조사를 한다. 참가비를 먼저 내지 않고 경기에 참가한 사람이 있다면 그 사람이 참여한 경기마다 1 점씩 차감한다. 그리고 참가비를 내지 않은 사람이 이긴 경기는 상대방 팀이 이긴 것으로 간주한다.

d. 리그 멤버는 시즌 시작 후 10 번째 주 까지 팀을 이전 할 수 있다. (~~임시 멤버들은 정식 리그 멤버가 아니니 해당 사항이 없다.~~) 시즌의 10 번째 주의 경기가 끝나는 동시에 팀 이전을 금지한다. 모든 팀들은 한 시즌이 끝나기 전까지 새로운 멤버 참가 신청이 가능하며, 이미 정식 멤버로 가입된 사람(같은 시즌)는 새로운 회원으로서 가입은 안된다. 리그 멤버의 플레이오프의 참가 자격은, 어느 회원이던 한 시즌 동안 팀 내에서 1 게임 이상 참가했던 회원이어야 하며 참가비 \$15 를 완납한 회원이어야 한다.

5. 캡틴/부캡틴

a. 리그의 모든 팀은 캡틴과 부캡틴이 있어야 한다. 만약 둘 다 경기에 참여 하지 못한다면 그 경기에 그 둘을 대신 할 대리인이 있어야 한다. 팀 캡틴과 부캡틴은 경기 진행이 원활하게 되는지 확인해야 하고 심판 역할도 해야 한다. 또한 팀원들의 행동에 대한 책임을 져야 하며 경기 중 발생 할 수 있는 논란/분쟁에 대해 잘 해결해야 한다. 다음은 캡틴/부캡틴의 역할들이다:

(1) 정확한 연락처 기입/유지 - 만약 제공한 연락처가 다르면 팀 총점에서 감점이 발생 할 수 있다.

(2) 상대방 팀 캡틴과 연락해서 재경기 스케줄을 잡는다.

(3) 스케줄 변동 시 팀원들에게 연락한다.

(4) SSPL 규정과 게임 규칙을 숙지해야 하며 팀 멤버들이 둘 다 아는지 확인한다.

(5) 캡틴 미팅에 팀캡틴이 참석해야 하며 참석하지 못할때에는 반드시 팀원 중 한명을 참석 시킨다.

(6) 팀이 소속된 바/클럽 주인에게 팀 상황에 대해 상의한다. (예: 바/클럽에 주간 스케줄 표를 출력해 부착한다, 재경기 스케줄 상의 등)

(7) 새로운 멤버가 팀에 추가 될 시 위원회에게 알린다.

b. 캡틴/부캡틴은 변경될 수 있는 경기 스케줄로 인해 연락처 정보가 정확해야 한다. 만약 잘못된 연락처인 것이 발견될 시 팀의 주당 2 점씩 차감한다.

6. 리그 멤버 준수 사항

a. 전반적인 개요 - 모든 SSPL 멤버는 리그에 관계 된 모든 사람을 예의와 존중으로 대한다. SSPL 의 멤버는 각자의 행동에 대해 책임을 져야 하며 다른이들도 SSPL 규정을 준수 할 수 있게 서로 격려한다.

b. 비신사적인(스포츠맨 답지 않은) 행동은 용납되지 않는다. 이러한 상황 발생 시, SSPL 위원회에서 상황을 검토할 것이며 벌금을 부과 할 수도 있다. 비 신사적인 행동은 예로 상대방

플레이어를 비난/야유 하거나 타임아웃 상태가 아닌데도 불구하고 플레이어에게 불필요한 충고를 하는 행위 등이 있으며 이 예시에만 국한되지 않는다.

(1) 경기 도중 비 신사적인 행동이 발생되면 그에 해당되는 사람은 경고가 주어진다. 만약 같은 행동/행위가 반복적으로 발생 한다면 그 사람이 속해 있는 팀에게 파울을 줄 수 있으며 결과적으로 "ball in hand(큐볼을 상대 팀에게 준다)" 를 준다. 만약 계속하여 비신사적인 행동이 지속된다면 해당되는 사람의 팀의 캡틴/부캡틴은 그 사람이 남은 경기에 참여 하지 못하게 현장에서 추방 시킨다.

(2) 누구든지 경기에서 제외된(추방된) 멤버는 3 경기를 연달아 참가하지 못한다 (참관도 안된다). 또한 해당 멤버가 있는 팀의 총 점수에서 3 점이 차감된다. 만약 같은 멤버가 또 비신사적인 행동을 해서 경기에서 재추방당한 경우 이 멤버는 남은 시즌동안 SSPL 멤버에서 제외된다 (플레이오프, 토너먼트 참가 금지). 그리고 해당 팀은 총 점수에서 5 점이 차감된다.

c. 경기 도중 리그 멤버가 다른 리그멤버나 관중, 또는 바/클럽 직원에게 육체적인 폭력을 행했을 시 진행중인 경기에서 제외되며 즉시 현장에서 추방된다. 육체적인 폭력을 행사하면 리그에서 영구적으로 추방 가능하며 이 사안은 SSPL 위원회에서 결정한다. 영구적으로 추방되면 재가입 여부에 대해선 위원회에서 논의 될 것이다.

d. 시즌 도중 발생 되는 사건/사고에 관해선 위원회에서 빠른 시일내에 검토를 할 것이며, 원인을 밝혀서 필요 시 벌금이 부과 될 수 있다. 사건/사고에 직접 관여된 사람(들)은 위원회에서 사건 조사를 위해 참석을 요구할 권한이 있으며 무기한의 경기 정지 처분을 내릴 수 있다. 사건/사고의 증인들은 위원회에서 사고를 조사하고 결론을 정하는데 있어서 도움이 필요하다 사료될 때 진술이 요청 될 수도 있다. 위원회에서 결정 된 최종 결정은 변경이 불가하다.

e. 리그 회원들은 바/클럽에 주인들의 타당한/합법적인 요구를 제시하면 그를 존중해야 하며 배치된 장비, 시설을 (당구테이블, 당구채, 브리지스틱 등) 깨끗이 사용한다. 바/클럽 주인은 장비, 시설을 함부로 사용하는 멤버에게 서비스 제공을 거부 할 권리가 있으며 바/클럽에서 나가라고 할 권한이 있다. 팀 캡틴은 이러한 상황이 발생되지 않게 또는 발생되면 악화되지 않게 중재해야 한다.

f. 만약 불미스러운 사건으로 인해 바/클럽에서 퇴장 당한 사람이 있다면 그 사람을 제외하고 경기는 계속 진행된다. 경기 도중 퇴장 당했을 경우 해당되는 경기는 상대방이 이긴 것으로 간주한다. 리그 경기 규정에 의하면, 퇴장 당한 사람을 제외한 팀원이 총 4 명일 경우 계속해서 경기를 진행하나 퇴장 당한 사람을 제외한 팀원이 총 3 명이라면 경기를 중단하고 상대방 팀이 경기를 이긴 것으로 한다(포핏).

g. 같은 주에 본인이 속해 있는 팀과 그렇지 않은 다른 팀의 경기, 두 경기 모두 참여한 사람이 발견 될 시, 그 사람은 남은 시즌동안 리그 경기에 참여 할 수 있는 권한을 박탈 당한다. 그 멤버가 다른팀 (본인 소속 아닌 팀)의 경기에서 이긴 전적은 전부 패 한 것으로 재계산 될 것이며

상대방 팀이 이긴 것으로 간주한다. 위원회에서는 이러한 상황을 검토하여 팀 또는 바/클럽에 경고를 주거나 필요 시 처벌을 한다. 이는 스케줄이 새로 잡힌 재경기(리스케줄)에도 똑같이 반영된다.

7. 경기

a. SSPL 정규 경기는 매주 목요일 오후 7:30 에 시작된다. (이는 시즌 시작 전 위원회에서 결정한다.) 특별한 상황으로 인해 재경기 스케줄을 정하지 않은 이상 목요일 저녁에 경기는 진행된다.

b. 양팀 캡틴들의 합의하에 경기 일정이 변경되지 않았으면 원래 정해진 스케줄대로(장소에서) 목요일 저녁 7:30 에 경기는 시작한다. 홈 경기인 팀이 상대방 팀이 홈 테이블에서 연습 할 수 있게 당구 테이블을 7:15 부터 15 분간 내어 준다. 각 팀은 경기시작 시간인 7:30 으로 부터 팀원이 다 모일 때까지 (최소 4 명의 팀원) 추가적으로 30 분이 주어지나 경기는 반드시 8:00 에는 시작해야한다. 도착한 팀원이 4 명보다 적을 경우(최소인원) 상대방 팀이 이긴 것으로 간주한다. 최소 팀원이 되지 않아 상대방 팀에게 경기 일정 변경(리스케줄)을 요청 할 수 있지만 상대방 팀은 그 제안을 받아 들이지 않아도 된다.

c. 팀 구성 조건

(1) 경기를 시작하기 위해선 최소 4 명의 팀원이 있어야 한다. 팀원이 4 명일때 다섯번째 경기에 참여 하는 멤버는 본인의 경기 시작 전 경기 시작하는 장소에 있어야 하며 그렇지 않을 시 패배한 것으로 간주한다. 만약 두번째 세트 경기때 까지(두번째 본인 차례) 경기장에 도착하지 못한다면 위와 같이 동등하게 패배한 것으로 간주한다.

(2) 만약 팀원이 4 명일 경우 세트당 본인들이 경기에 참여하고 순서대로 진행한다. 다섯번째 팀원이 없는 경우 그의 순서는 팀에서 임의로 결정한다. 경기 참여 순서를 정하고 스코어시트(점수 기록표)에 순서를 기재 한 후에는 정정이 불가하다.

(3) 만약 양팀 모두 각각 팀원이 4 명일 경우, 위와 같이 동일하게 진행된다. 멤버들은 경기에 참여하고 싶은 차례를 각각 정하고 다섯번째 팀원이 없는 순서도 각 팀에서 임의로 결정한다.

d. 팀원들은 각 세트당 한 게임씩 참여 할 수 있다. 첫번째와 두번째 세트는 싱글게임으로 각각 5 번씩 진행된다. 세번째 세트는 두번의 더블게임, 마지막 네번째 세트는 하나의 싱글게임으로 진행된다. 반드시 모든 경기는 주한미군 통행 금지 시간 20 분 전에 마무리 되어야 한다. 통행 금지 시간으로 인해 마무리 되지 못한 경기는 양팀 캡틴이 상의하여 최대한 빨리 재경기 날짜를 정한다.

8. 스코어시트(점수기록표)

a. 경기 시, 홈팀에서 스코어시트를 제공하고 작성하지만 경기 이후에는 이긴 팀이 스코어시트를 제출해야 한다. 매주 목요일 경기 직후 스코어시트는 부기하우스에 위치한 SSPL Drop Box 에 제출해야 하며 늦어도 돌아오는 화요일 오후 11 시 59 분 이전에 제출되어야 하며 이는 SSPL 웹사이트에 경기 결과를 업데이트 하기 위함이다. 하나 시즌 마지막 주 게임에 해당되는 스코어시트는 당일 오후 11 시 59 분까지 제출되어야 한다. 추가로 위원회에서는 스코어시트를 기한 내에 제출하지 않은 팀은 하루당 팀 총점에서 1 점씩 감점 시킨다.

b. 스코어시트는 캡틴이나 부캡틴의 서명과 날짜가 기재되어 있어야 하며 필적이 또렷해야 한다. 승/패 점수가 명확하게 표시되어 있어야 하며 각 팀의 총점을 계산하여 스코어시트의 상단에 기재한다. 또한 팀명/바/클럽명이 기재되어 있어야 하며 바/클럽에 팀이 하나 이상 있을 시 어느 팀인지 명확하게 기재한다. (예: 팀 1 또는 팀 2)

c. 경기 시작 전, 홈팀 캡틴은 스코어시트를 세로로 접고 반을 접어 본인 팀 쪽 첫번째 세트에 참여할 팀원들의 순서를 기재한다. 그 후, 상대방 캡틴이 본인 팀원들 순서를 볼수 없도록 스코어시트를 다시 접어서 준다. 상대방 팀 캡틴은 그/그녀의 팀원 순서를 본인 팀 쪽 스코어시트에 기재한다. 이렇게 하는 이유는 누가, 언제 경기에 참여 하는지 알려지는 것을 방지하기 위함이다. 양팀 캡틴은 스코어시트 작성을 위와 같이 두번째와 세번째 세트, 마지막 세트인 싱글 경기까지 똑같은 방식으로 작성한다. 마지막 세트의 싱글 게임을 하는 멤버 작성 시, 양팀 캡틴이 세번째 세트 작성 시 미리 작성하거나 세번째 세트 끝나고 작성하는 것을 상의 하여 결정한다. 양팀 캡틴이 게임 순서를 결정하여 스코어 시트 작성을 마무리 하면 정정이 불가하며 양팀 캡틴의 동의가 있을 경우에만 정정하는 것이 가능하다.

d. 팀원 중 8 볼런을 한 팀원이 있다면, 팀원의 이름을 스코어시트 하단 해당란에 기재한다. 만약 이러한 경우가 경기 중 없다면 스코어시트 하단 해당란에 "X" 를 표시한다. 8 볼런을 한 멤버는 시즌이 끝난 후 토너먼트에서 특별한 상품에 당첨 될 수 있는 자격이 주어진다.

e. 팀원 중 8볼 브레이크를 한다면, 팀원의 이름을 스코어시트 하단 해당란에 기재한다. 만약 8볼 브레이크가 없는 상태로 경기가 끝났다면 해당란에 "X" 표시를 한다. 8 볼 브레이크를 한 플레이어는 시즌이 끝난후 토너먼트에서 특별한 상품에 당첨 될 수 있는 자격이 주어진다.

f. 팀원 중 브레이크&런을 한다면, 팀원의 이름을 스코어시트 하단 해당란에 기재한다. 만약 브레이크&런이 없는 상태로 경기가 끝나면 해당란에는 "X" 표시를 한다. 위와 같이 브레이크&런을 한 플레이어도 토너먼트에서 특별 상품에 당첨 될 기회가 주어진다.

g. 제출된 스코어시트가 양팀으로부터 서명이 되어 있는데 그 스코어시트가 거짓이나 조작 된 것으로 판정되면 양팀 모두 점수가 0 대 0 이 된다. 위원회에서는 이 문제를 심각하게 여기고 있으며 의심되는 스코어시트는 모두 조사하고 있다.

9. 경기 리스케줄(경기 날짜 변경)

a. 경기 날짜의 변경은 합당한 이유가 아닌 경우라면 변경 되면 안된다 (예 대립감정, 경기 당일

3명의 팀원만 참석 등). SSPL 멤버들과 게임이 있는 바/클럽은 모든 경기가 원활하게 진행될 수 있도록 해야 한다. 만약 게임 날짜를 바꿔야 한다면 팀 캡틴은 상대팀에게 최대한 미리 알려주어야 한다. 특수한 상황일 경우 위원회에서는 경기 날짜를 변경할 권한이 있다.

b. 경기 리스케줄은 양팀 모두에게 책임이 있다. 만약 양팀이 경기 리스케줄에 동의했다면 위원회의 운영 담당자 메일로: makeup@songtansipoolleague.com 으로 어느 팀이 언제(예: week #2 match) 경기를 리스케줄 했는지 보고해야 하며 재경기 날짜/시간/장소 또한 알려야 한다. 이렇게 위원회에 보고가 되어야지만 리스케줄로 인해 발생 될 문제들을 미리 방지 할 수 있다.

c. 시즌이 끝나는 바로 전날까지 스케줄 된 모든 경기는 완료가 되어야 한다. 시즌이 끝날 때까지 완료되지 않은 경기는 패한 것으로 간주하여 각 팀 0점씩 부여된다.

d. 재경기는 원래 스케줄 된 바/클럽에서 진행되어야 하며 날짜는 양팀 캡틴과 바/클럽 주인이 상의하여 모두가 동의한 날짜여만 한다. 또한 리스케줄 경기는 매주 수요일에 진행되는 송탄시 다트 리그에 방해가 되어 선 안된다.

e. 반드시 한 팀이 경기 날짜를 변경해야만 하는 상황이라면 원래 경기를 하기 24 시간 전에 상대방 캡틴에게 알려주어야 한다. 상대방 팀이 반드시 리스케줄 제안을 받아들이지 않아도 된다는 점 명심한다. 만약 24 시간 전이 아니라 촉박하게 리스케줄 제안을 한다면 그 제안을 받아들일 권한은 상대방 팀 캡틴에게 있으며, 제안을 받아드리지 않아 리스케줄 경기가 성립되지 않으면 패한 것으로 간주한다.

f. 경기 일정을 변경하려면 팀 캡틴은 모든 수단을 사용하여 상대 팀 캡틴 또는 부캡틴과 연락이 되어야 하며 전화로 통화하거나 문자 텍스트, 이메일 또는 상대방 팀의 바/클럽 방문 등 여러 방법들이 있다. 만약 상대 팀 캡틴/부캡틴의 연락처 정보가 잘못 되었으면 위원회에게 알린다.

10. 포핏 (패널티/경기 포기)

a. 정해진 경기 시작 시간 30 분 후까지 상대팀이 나타나지 않거나 상대팀을 대표하는 사람이 나타나지 않는다면 자동적으로 경기를 포기한 것으로 간주하여 포핏으로 인정한다. 이 규정은 리스케줄 경기에도 동일하게 적용된다.

b. 만약 포핏으로 인해 승을 거둔 팀의 점수 계산의 방법은 다음과 같다. 포핏으로 인해 이긴 주와 가장 가까운 7 개의 주의 승점을 합하여 평균을 내어 반올림 한다.

c. 포핏으로 인해 승을 거둔 팀은 이유불문하고 스코어시트를 제출해야 하며 스코어시트의 상대방 팀 부분에 "Forfeit"이라고 기재하여 제출한다.

d. 스코어시트는 제출 되었으나 한 팀의 멤버 중 4 명 이상 리그 참가비를 내지 않은 상태라면 해당팀은 경기를 포핏 한 것으로 간주하며 상대팀의 승점은 앞서 명시된 대로 계산한다.

e. 한 팀이 시즌 중 총 4 번 이상의 포핏을 한 경우(시즌의 마지막 주 포함), 해당 팀은 리그에서 실격 당한다. 해당 팀이 있는 바/클럽 주인은 다음 시즌 전까지 벌금 \$100 을 지불해야 다시 팀을 등록을 할 수 있다.

f. 이유불문하고 리그에서 자격을 박탈 당한 팀이 있는 바/클럽 주인은 새 팀으로 교체 할 수 있으며 교체하는데 주어진 기한은 2 주이다. 새로운 팀은 실격 당한 팀의 스케줄과 점수를 그대로 이어가며 아직 리그 참가비를 내지 않은 새로운 팀원들은 반드시 참가비를 완납해야 정식 리그 멤버로 인정된다. 새로 교체 된 팀은 리스케줄 된 경기가 있다면 경기 날짜를 상의하여 진행하고 이미 상대 팀에게 포핏으로 패한 경기가 있다면 그 경기에 대해선 리스케줄 할 필요가 없다.

g. 만약 바/클럽 주인이 실격 된 팀 대신 교체 할 팀이 없다면 팀이 실격된 순간까지의 누적된 점수만 인정되며, 그 후 진행 될 경기는 상대팀이 승리한 것으로 간주하고 그 팀의 점수는 7 주동안의 평균 점수를 계산하여 적용한다.

11. 플레이오프

a. 플레이오프는 총점 상위 32 팀으로 진행되며 이 팀들은 디비전(조) 우승팀들과 가장 높은 총점을 가진 팀들로 이루어 진 것이다. 실제 디비전의 수는 시즌에 등록된 팀에 비례하기 때문에 디비전 우승팀의 숫자는 시즌마다 다를 수 있다.

b. 모든 디비전의 우승팀들은 자동적으로 플레이오프에 진출할 자격이 주어지며 팀의 총 승점으로 순위를 배정받는다 (예: 플레이오프의 1 위 배정은 가장 높은 총점을 가진 디비전(조) 팀이다). 와일드 카드 팀들은 가장 총 승점이 높은 팀 우선으로 순위를 배정하며 디비전 우승 팀들 다음 순으로 순위가 배정된다.

c. 만약 디비전 우승 팀 중 승점이 동점인 경우, 위원회에서 순위 배정 방식을 정한다. 현재 운영 되는 방식은 각 팀에서 한 명의 플레이어를 선정하여 "3 선 2 승제"로 경기를 진행하여 이긴 팀이 우선적으로 순위를 정할 수 있게 하고있다. 이와 같은 미니 플레이오프 경기들은 통상적으로 위원회에서 진행을 하나, 대부분 플레이오프 전날에 열리는 캡틴 미팅 직후 진행되고 있다.

d. 리그 위원회에서는 플레이오프 경기 스케줄을 포함하여 모든 진행을 담당한다. 플레이오프의 시작은 시즌 마지막 경기가 끝난 주의 일요일에 시작하며 돌아오는 금요일에 끝난다. 플레이오프에 관한 상세한 내용은 리그 웹사이트에 공지된다.

e. 공정한 경기 진행과 각 팀원들이 플레이오프 경기에 집중 할 수 있도록 준결승전과 결승전에는 리그 위원회 간부 중 한명이 참석하여 중개인(심판) 역할을 할 수 있도록 한다.

12. 리그 회의

a. 리그 위원회 미팅 - SSPL 위원회 회의는 한달에 한번 열리며 매달 4 째주 화요일에 한다. 이는 캡틴 미팅을 하기 전, 문제가 되고 있는 사안이 있다면 위원회는 8 일 동안 해결을 할 수 있도록

하기 위함이다. 리그 위원회 미팅이 열리는 날짜와 장소는 웹사이트에 공지된다. 이 회의의 전반적인 목적은 SSPL 관련된 사업과 운영방식에 대해 회의 하고 리그 멤버들에게 SSPL 관련 의견 제시나 궁금한점을 논의 하기 위해서이다. 위원회에서는 모든 회의 내용을 기록 할 의무와 권한이 있다.

b. 캡틴 미팅- 시즌 동안 캡틴 미팅은 한달에 한번 열리며 매달 첫번째주 목요일 저녁 6:30 에 진행된다 (참조: 시즌의 첫번째 캡틴 회의는 저녁 6:00 에 함). 위원회에서 장소를 결정하여 리그 웹사이트에 공지한다. 이 회의의 스케줄은 주한미군 훈련, 공휴일, 또는 특별한 상황으로 인해 변경 될 수 있으며 변경 사항이 있다면 위원회에서 최대한 빨리 공지 할 것이다.

(1) 캡틴 미팅에는 반드시 팀에서 한명이 참석해야 한다. 캡틴 미팅에서 리그에 관련한 문제에 대해 투표를 할 수 있는 사람은 캡틴이나 부캡틴 또는 지정된 대리인뿐이다. 각 팀은 거론되는 사안에 대해 한표씩만 투표 할 수 있다.

(2) 캡틴 미팅때 한팀의 대표를 맡고 있는 사람이 본인 팀 이외에 다른 팀의 대표를 동시에 맡을 순 없다.

(3) 만약 캡틴미팅때 팀원이 중 한명이라도 참석하지 않으면 팀의 총점에서 1점이 벌점으로 감점 된다. 시즌 중 만약 미팅에 2번 참석 하지 않은 경우 팀의 총점에서 2점이 추가로 감점된다. 미팅을 3번을 참석 하지 않은 경우 4점이 추가적으로 감점이 된다.

13. 경기 진행 기준

a. 당구 테이블 사이즈 - 모든 당구 테이블은 최소 7 인치이어야 한다. 7 인치 보다 작은 당구 테이블은 리그에서 인정하지 않는다.

b. 당구 테이블 상태 - 바/클럽들은 당구 경기를 하는데 있어서 적절한 환경을 유지해야 하며 당구 테이블의 상태가 가장 중요하다. 만약 리그 멤버들 중 당구 테이블에 관해 불만이 있으면 해당 바/클럽의 이름과 상세 내용을 스코어시트 뒷면에 기재하여 제출한다. 당구 테이블 상태에 대해 3 번의(별개의) 불만이 접수된 바/클럽은 위원회에서 직접 검열 할 것이다. 제보 된 불만이 타당하다면 위원회에서 바/클럽 주인에게 다음 시즌 시작 전까지 문제를 해결하도록 요구 할 것이며(대부분 펠트 교체) 해결 되지 않을 시 다음 시즌 참가를 못 할 수도 있다.

c. 당구 공 - 기준에 맞는 한 세트의 당구 공이 반드시 제공되어야 한다. 변형되거나 기준과 다른 당구 공은 허가하지 않는다.

14. 웹사이트

a. SSPL 웹사이트는 리그멤버들과 가상현실을 통해 서로가 소통할 수 있는 공간이며 리그에 관련된 사안들과 공지를 전달 할 수 있는 가장 중요한 매개체이다. 웹사이트를 운영하기 위해선

시스템 관련 숙련자가 요구되며, 리그 멤버들에게 정보/공지를 알리기 위해 정확하고 신속해야 한다.

b. SSPL 웹사이트 운영자 - SSPL 내규에 의거하여 SSPL중 유일하게 보수를 받는 사람은 웹사이트 운영자이다. 웹사이트 운영자는 SSPL 웹사이트를 관리함으로써 전달사항이 있을 시 (공지사항, 경기결과, 경기스케줄, 순위정보, 위원회/팀 캡틴 연락처 등) 리그에 관한 모든 정보들이 멤버들에게 잘 전달이 되도록 책임을 갖고 관리를 한다. 또한 이 운영자는 경기결과, 디비전(각조) 순위 그리고 개인전적(승률) 등 모든 정보를 관리하여 웹사이트에 게시한다. 웹사이트 운영자는 위원회를 대신해서 웹사이트를 관리하지만 개인이 감당하기엔 정보의 양이 막대함으로 리그의 원활한 운영을 위해 일에 대한 분담을 요구할 수 있으며 이를 웹사이트에 게시함으로써 리그 멤버들이 전부 확인할 수 있게 한다. 웹사이트 운영자의 보수 측정은 시즌 별 가입한 멤버 숫자와 비례하며 멤버당 \$5로 측정해서 지급된다. 임시 멤버의 참가비 같은 경우 임시멤버가 낸 참가비에서 순차적으로 각 \$2, \$2, \$1 씩 측정하여 지급된다.

c. 웹사이트 운영자의 역할과 책임은 다음과 같다 (하지만 아래 명시된 일에 국한되지 않는다):

(1) SSPL 웹사이트 관리

(2) 위원회와 매 시즌 시작에 관하여 상의

(3) 신청서 봉투 준비와 시즌 시작 전 참여하는 바/클럽에 배포

(4) 위원회 회계담당과 신청서 및 신청비 수금

(5) 위원회에 협력하여 시즌에 참여한 팀/멤버의 총 수, 리그의 전반적인 구성 상의 (디비전 수, 디비전 당 팀 수, 리그 시작 날짜 등).

(6) 위원회 총무와 협력하여 팀/바에 시즌 스케줄과 스코어시트 배포. 이 서류들은 시즌 시작 후 첫번째 캡틴 미팅때 팀에게 직접 배포한다.

(7) 매주 화요일 저녁 11 시 59 분에 스코어시트를 부기하우스에서 수거

(8) 매주 웹사이트를 최신 점수로 업데이트 하며 전달사항이 있으면 공지

15. 리그 규정 개정

리그 규정은 시즌 중 위원회의 재량으로 개정될 수 있으나 매달 열리는 캡틴 미팅에서 논의 되지 않는 한 개정될 수 없다.