

2026 K-Billiards 디비전리그 경기 요약

1. 대회개요

- 1) 사업명: 2026 K-Billiards 디비전리그
- 2) 사업기간: 5월 ~ 11월(6라운드)
- 3) 리그현황

구분	캐롬 리그	포켓볼 리그	비고
일반리그	D1 ~ D5리그	D2 ~ D4리그 D4 애니콜리그	
어르신리그	캐롬 단일 리그	포켓 단일 리그	
유청소년리그	유청소년리그(D1~D2)	유청소년리그(D1~D2)	전문 / 전문+생활
	I-League(D3)	I-League(D3)	생활

※ 상기 일정은 리그 진행 현황에 따라 변경될 수 있음

- 4) 장소: 각 시도연맹 지정 경기장
- 5) 주최: 대한체육회
- 6) 주관: (사)대한당구연맹 및 각 시도 당구연맹
- 7) 후원: 문화체육관광부, 국민체육진흥공단

2. 참가신청

- 1) 참가자격: (사)대한당구연맹 등록 생활체육선수 및 전문체육선수
- 2) 신청방법:

구분	내용
신청기간	4월 27일(월) 10시 ~ 5월 8일(금) 23시까지 ※단, 유청소년 리그의 경우 별도의 승인을 통해 기간을 달리할 수도 있음
신청방법	1) 'KBF 디비전' 앱에서 디비전 팀 생성 또는 가입 2) 팀 구성 완료 후 참가할 리그 선택 및 참가 결제 ※유청소년 D3(리그)는 별도 공지예정 신청 마감 후 시도별 배정된 리그수 미달 시 이는 연맹에서 별도로 정한다, [신규 생활체육선수등록] 1)대한당구연맹 공식 어플리케이션 'KBF NOW' 다운로드 및 설치 2) 'KBF NOW' 회원가입(선수등록) 3) 'KBF NOW' 동호회 생성 또는 가입
참가신청 승인	1) 동호회 및 디비전리그 참가 승인은 각 시도의 담당자를 통해 승인 요청 2) 신규 동호회 등록의 경우 [붙임1] 문서 작성 후 지역 담당자 이메일로 접수 ※ 현재 지역 담당자 지정이 완료되지 않아, 담당자 이메일은 추후 별도 공지 예정
기타	1) 60세 이상 생활체육선수는 일반 리그와 어르신리그 둘 중 선택해서 참가 가능 *60세 이상 생활체육선수: 1966년 12월 31일 이전 출생자

3) 참가비

종목	구분	참가비	비고
캐롬 및 포켓볼	D1리그	400,000원/팀	- 결제 완료해야 참가 신청이 최종 완료됨 - 참가신청 마감 후, 불참하는 경우 환불이 불가함 - 유청소년리그 참가비는 연맹에서 전액 지원함 ※ 단 유청소년이 성인리그 참가 시에는 참가비를 납부해야 함
	D2리그	300,000원/팀	
	D3리그	250,000원/팀	
	D4 ~ D5리그	200,000원/팀	
	어르신리그	100,000원/팀	
유청소년리그(D1 ~ D3리그)	100,000원		

4) 출전 기준

① 캐롬 팀리그

종목	구분	참가 핸디 기준		비고
캐롬	D1 ~ D2리그	전문체육선수와 생활체육선수 (핸디제한없음)		오더 경기 진행
	D3리그			
	D4리그	1	1 ~ 35점	부별 1·2부 오더 경기 진행
		2	1 ~ 28점	
	D5리그	1	1 ~ 30점	부별 1·2부 오더 경기 진행
		2	1 ~ 25점	
어르신리그	프리쿠션 19점 이하		오더 경기 진행	
	4구 19점 이하			

② 포켓볼 팀리그

종목	구분	참가 기준	비고
포켓볼	D2 ~ D3리그	전문체육선수와 생활체육선수 (핸디제한 없음)	오더경기 진행
	D4리그	3점 ~ 10점	
		3점 ~ 8점	
		3점 ~ 6점	
	D4 애니콜리그	3점 ~ 4점	
어르신리그	3점 ~ 4점		

③ 유청소년리그

종목	구분	연령별	참가 기준	비고
캐롬	D1 ~ D2	12세이하부	전문체육선수 및 생활체육선수	
		15세이하부		
		18세이하부		
포켓	D1	통합진행	전문체육선수	
	D2		전문체육선수 및 생활체육선수	

※ D3(리그)는 개별 공지 예정

3. 리그 운영

가. 리그 공통안내 사항

구 분	세부 내용
공통안내	<ul style="list-style-type: none"> - 참가자는 2개 이상의 리그에 참가할 수 없다. - 당해 연도에 리그 참가 이력이 없는 선수에 한해서, 리그 진행 중 상시 팀원으로 추가가 가능하다. - KBF NOW에 등록된 동호회가 리그에 참가할 경우, 1개의 리그 내에 최대 2개의 팀까지 참가신청을 할 수 있다. - 팀 구성은 KBF NOW에 등록된 동호회 내에서만 가능하다. - 리그의 운영 방식은 'K-Billiards 디비전리그 및 유청소년리그 운영 매뉴얼'을 따르며, 그 외의 사항은 대한당구연맹 경기규칙서를 준용한다. - 경기 중 디지털 점수판 사용 : 경기 진행 시 반드시 상대 선수 득점은 '대기 선수가 입력'하고, 공격을 마치고 대기석으로 복귀한 선수는 본인의 득점 점수 확인 후 '턴 넘김' 해주는 방법으로 경기를 진행한다. 디지털 점수판의 사용은 연맹에서 지정한 프로그램을 사용해야 한다. - 참가팀은 첫 경기 개시 60분 전까지 디비전 공식 시스템에 첫 경기 출전선수의 오더를 입력해야 하고 팀 마스터는 매 경기 60분 전 오더를 입력 제출해야 한다. 만약 60분 전까지 오더를 제출하지 아니한 팀은 자동으로 고점자순에 입각하여 경기하는 것으로 간주한다. - 개인의 핸디는 리그 시작 전 디비전 공식 시스템에 명기한 핸디로 연간 진행하며, 이 경우 리그가 종료되기 전까지 수정이 불가하다. - 고의 지연 및 기타 사유로 리그가 지연될 경우, 디렉터 판단하에 초제한 룰 적용이 가능하며, 기타 비신사적인 행위 시 제재를 받을 수 있다. - 당일 경기에 참가하는 팀 및 개인은 최소 경기 개시 1시간 전에 경기장에 도착하거나 유선 상으로 디렉터에게 출전 등록을 통지해야 한다. 타당한 사유 없이 경기 개시 5분 전까지 경기장에 도착하지 않은 팀은 디렉터의 판단 하에 몰수패로 처리 할 수도 있다. 단, 납득할 만한 사유로 경기 시작 전까지 경기장에 도착하지 못할 경우에는 각 디렉터가 경기 가능 여부를 결정한다. - 팀 리그의 경우 기념품 지급은 팀당 캐롬 8개·포켓 6개로 제한한다. 유청소년 리그 참가자의 기념품은 별도로 정한다.

나. 리그 경기별 세부 사항

구분	세부 내용
캐롬 리그 안내 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 구성은 최소 5명에서 최대 인원 제한 없이 선수등록이 가능하며 각 라운드별 경기에는 팀당 4명의 선수가 출전한다. - 선수 등록 시 선수의 실력(핸디)에 따라 핸디가 높은 선수를 1번부터 순번을 지정한다. - 매 경기 4명의 출전선수는 1번~4번으로 지정되어야 하며 팀 마스터는 경기전 오더를 제출해야 한다. 오더 배정 후 부별 경기점수로 경기를 진행한다.
포켓볼 리그 안내 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 팀당 최소 4명에서 최대 인원 제한 없이 선수등록이 가능하며, 팀당 3명의 선수가 출전한다. - 선수 등록 시, 선수의 실력(핸디)에 따라 핸디가 높은 선수를 1번부터 순번을 지정한다. - 매 경기 3명의 출전 선수는 1번~3번으로 지정이 되어야 하며 팀 마스터는 경기 60분 전 오더를 제출해야 한다. 오더 배정 후 본인의 경기점수로 경기한다. - 리그의 모든 경기는 50분으로 제한한다. 단, 50분이 경과한 시점에도 경기가 진행 중일 경우 진행 중인 세트까지 종료한 후 최종 세트 득실로 승자를 결정한다.

구분	세부 내용
유청소년리그 안내 사항	① 참가 기준 - 리그 구분 : 개인전, 풀리그 방식 - 리그 등록 기본 사항 · 연령별 리그를 기준으로 등록하는 것을 원칙으로 하며, 본인보다 높은 연령대 리그에는 참여 가능하나, 본인보다 낮은 연령대 리그에는 참여 불가 ② 리그 운영 방식 - 리그는 총 8라운드 4회의 풀리그(2라운드) 진행 - 참가자는 1인 1리그만 참여가능 - 운영 방법: 각 리그는 리그별 8인~10인 풀리그를 해야 함 ③ 기타사항 - (유스 챔피언십) 유스 챔피언십 대회 진행 *전반기(1~4라운드)와 후반기(5~8라운드)를 각각 구분 산정하여 우승자(각 1명)에게는 본선 출전권 부여 / 그 외 일반선수는 예선 참가 가능 - (Q리터러시 캠프) 운동소양, 인성을 주제로 한 캠프 진행 *Q-Festa 기간 중 진행 예정 - 유청소년리그 팀별 지도자 1명 등록 및 배치 권고 - (사전예고)2027년도부터는 유청소년리그 팀별 지도자 등록 및 배치 필수 ※유청소년 D3(리그)는 별도 공지예정

다. 경기 상세 규칙

① 일반 리그

구분	내용		
캐롬	- 경기는 풀리그로 부별 경기 점수로 진행 - 연습구 2분(첫경기), 구역심판, 의무휴식 없음, 후구 진행 - 결원(기권) 발생 시 점수(승패) 처리함 - 이닝 제한에 걸렸을 경우 -> 마지막 배치 그대로 후구 진행(동률일 경우 무승부), 이하 성취율로 승부 결정 - 이 외 본 요강에 명시되어있지 않은 내용은 대한당구연맹 경기 규칙서에 의거한다		
	D1	- 5전 3선승제 / 세트별 11점 / 30초를 / 연습구 8분 - 2대2 세트 동률일 시, 마지막 세트는 승부치기 (오더 순서대로) - 타임아웃 없음 / 3세트 종료 후, 5분 휴식 / 후구 없음 / 이닝 제한 없음	
	D2	- 5전 3선승제 / 세트별 11점 / 30초를 / 연습구 8분 - 2대2 세트 동률일 시, 마지막 세트는 승부치기 (오더 순서대로) - 타임아웃 없음 / 3세트 종료 후, 5분 휴식 / 후구 없음 / 이닝 제한 없음	
	D3	- 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 25점, 30이닝 제한	
	D4	- 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 부별 1·2부 오더 경기 진행 - 1부(1~35점) 22점, 2부(1~28점) 17점 / 30이닝 제한	
	D5	- 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 부별 1·2부 오더 경기 진행 - 1부(1~30점) 20점, 2부(1~25점) 15점 / 30이닝 제한	
	어르신	프리쿠션	- 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 12점, 35이닝 제한
		4구	- 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 25점, 35이닝 제한

구분	내용	
포켓9볼	<ul style="list-style-type: none"> - WPA 9-Ball Rule (3point break rule) & Rack (www.wpapool.com) - 승자 브레이크 / 선수 자택 (9볼 2번공 지정) - 연습구 3분 (첫경기), 구역심판, 의무휴식 없음 - 모든 경기는 50분으로 제한하며, 50분이 경과한 시점에도 경기가 진행중일 경우 진행 중인 세트까지 종료한 후 세트 득실차로 최종 승자를 결정함 - 이 외 요강에 명시되어있지 않은 내용은 대한당구연맹 경기규칙서에 의거한다 	
	D2	<ul style="list-style-type: none"> - 7선승 / 3인 1팀 / 30초를 / 연습구 3분 - 세트마다 선수 교체할 수 있음 / 선수가 최고 4세트까지만 득점 가능 - 승자브레이크, 3볼 브레이크, 내려쌓기 - 의무휴식 5분
	D3	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 승자브레이크, 3볼 브레이크, 내려쌓기 - 남자 6선승 : 여자 5선승
	D4	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 승자브레이크, 3볼 브레이크, 내려쌓기 - 1부: 5선승, 2부: 4선승, 3부: 3선승
	D4애니콜	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 승자브레이크, 25점
	어르신(애니콜)	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 25점

②유청소년 리그

구분	내용		
캐롬	D1	18세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남자: 20점 / 여자 15점 / 30이닝 제한
		15세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남자 12점 / 여자 10점 / 30이닝 제한
		12세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 4구 혹은 1쿠션 경기 - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남녀 핸디 없음 - 20점, 40이닝 제한, 시간 50분 제한 * 시간제한 규정은 12세이하부만 적용되며, 12세이하 선수가 본인보다 높은 연령대로 참가하는 경우 그 리그 규정에 따른다.
	D2	18세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남자: 15점 / 여자 10점 / 30이닝 제한
		15세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남자 10점 / 여자 8점 / 30이닝 제한
		12세이하부	<ul style="list-style-type: none"> - 4구 혹은 1쿠션 경기 - 리그, 후구 있음, 연습구 2분 - 남녀 핸디 없음 - 10점, 40이닝 제한, 시간 50분 제한

구분		내용	
			* 시간제한 규정은 12세이하부만 적용되며, 12세이하 선수가 본인보다 높은 연령대로 참가하는 경우 그 리그 규정에 따른다.
포켓볼	D1	18세이하부	- 리그, 연습구 2분 - 교대 브레이크 / 3볼 브레이크 / 5선승
		15세이하부	- 리그, 연습구 2분 - 교대 브레이크 / 2볼 브레이크 / 4선승
		12세이하부	- 리그, 연습구 2분 - 교대 브레이크 / 1볼 브레이크 / 3선승
	D2	연령 통합	- 리그, 연습구 2분 - 교대 브레이크 / 남자 5점 : 여자 4점 - 통합된 연령별로 점수를 달리할 수 있음

※ D2리그 선수의 D1리그 참여는 가능하며(D1 선수가 D2리그 참여 불가), 이 경우 해당 리그의 점수제를 준용함

라. 승점 및 승자결정 방식

① 캐롬 팀리그

- 각 팀의 단식경기는 각각 승,무,패 (3/1/0)을 부여한다.
- 합산 점수로 각 팀의 승패를 결정한다.
- 각 팀의 승패 결과에 따라 팀 승점 (3/1/0)을 부여한다.
- 캐롬 팀리그 최종순위는 승점으로 결정되며, 팀 승점이 동점일 경우
 - 1) 매 라운드 실제 참가자 핸디 합이 낮은 팀
 - 2) 팀 에버리지
 - 3) 팀 하이런 순으로 순위를 결정한다.

② 포켓볼 팀리그

- 각 팀의 단식경기는 각각 승,무,패(3/1/0)로 점수를 부여하며, 그 합산점수로 각 팀의 승패를 결정한다.
- 각 팀의 승패 결과에 따라 팀 승점(3/1/0)을 부여한다.
- 포켓볼 팀리그 최종순위는 총 팀 승점으로 결정되며, 팀 승점이 동점일 경우
 - 1) 매 라운드 실제 참가자 핸디 합이 낮은 팀
 - 2) 세트 득실
 - 3) 팀 런아웃 순으로 순위를 결정한다.
- 애니콜 팀리그 최종순위는 총 팀 승점으로 결정되며, 팀 승점이 동점일 경우
 - 1) 매 라운드 실제 참가자 핸디 합이 낮은 팀
 - 2) 매 라운드 실제 합산 득점 점수가 높은 팀
 - 3) 매 라운드 실제 합산 득 실차가 적은 팀으로 순위를 결정한다.

③ 캐롬 유청소년 개인리그

- 각 경기 결과에 따라 각각 승,무,패 (3/1/0)을 부여한다.
- 개인별 총 승점으로 최종 순위를 결정한다.
- 개인 승점이 동일일 경우 다음 기준 순서에 따라 순위를 결정한다.
 - 1) 성취율 *부별 혼합리그의 경우에만 적용한다.
 - 2) 에버리지
 - 3) 하이런
 - 4) 승자승(동률자 간 맞대결 결과)

④ 포켓볼 유청소년 개인리그

- 각 경기 결과에 따라 승리 시 각각 승,무,패 (3/1/0)을 부여한다.

- 개인별 총 승점으로 최종 순위를 결정한다.
- 개인 승점이 동점일 경우 다음 기준 순서에 따라 순위를 결정한다.
 - 1) 성취율 *부별 혼합리그의 경우에만 적용한다.
 - 2) 세트 득실
 - 3) 개인 런아웃
 - 4) 승자승(동률자 간 맞대결 결과)

마. 승강제도 및 시상

① 승격

- 하위리그의 우승팀은 해당 상위리그로 승격한다.
- 승격 자격을 가진 팀이 승격을 포기할 경우, 다음 순위의 팀이 승격 자격을 갖는다. 단, 승격 자격은 2위 팀까지만 해당한다.
- 승격을 포기한 팀은 현재 소속된 리그에 잔류할 수 있으나, 2회 이상 승격을 포기할 수 없다.
- 승격이 결정된 팀이 다음연도 등록을 포기할 경우, 해당 팀은 하위 리그로 강등된다.
- 2회 이상 승격을 포기하는 팀은 모든 리그의 참가를 1년간 제한할 수 있다. 단, 2회 이상 승격을 포기하여 참가제한을 받은 팀이더라도 그 팀으로 인해 리그의 구성이 어려울 경우, **시도실무자**는 해당 팀의 참가를 **중앙관리자**에게 승인받아 허용할 수 있다.
- 포켓볼 D4애니콜 리그의 우승팀은 포켓볼 D4리그로 승격할 수 있다. 단, 승격을 포기해도 패널티를 받지 않는다.
- 승격팀에게는 차년도 리그 참가비를 연맹에서 전액 지원한다.

② 강등

- 각 리그의 최하위 1개 팀이 자동 강등된다. 단, 하위리그가 존재하지 않을 경우 강등은 없다. 강등 결정 후 팀 부족으로 리그 구성이 어려워질 경우 **시도실무자**는 **중앙관리자**의 승인을 득한 후 1회 한 강등을 보류할 수 있다.
- 포켓볼 팀 리그의 경우 포켓볼 D4리그에서 D4애니콜 리그로의 강등은 없다.

※ **유청소년 및 어르신 리그: 시범사업으로 승강제 미실행**

③ 시상내용

-캐롬 리그-

종목	리그 구분	성적 순위	시상 내용	비고
캐롬	D1 리그	우승	트로피, 시상품	※ 시상에 대한 상세 내용은 보조금 사용 및 운영 항목 지침이 확정된 이후 최종 공지가 가능하며, 최종 지침이 내려오는대로 상세 내용은 별도 공지합니다. ※ 최종 승격팀에 차년도 참가비 지원 - 시상품은 리그 최종 순위에 따라 지급함 - 징계를 받은 팀 또는 선수는 징계의 경중에 따라 시상에서 제외될 수 있으며, 사안에 따라 시상 내용에 대한 환수처리가 될 수도 있음 - 각 리그 최종승격팀의 2027년 참가비 지원금은 대한당구연맹에서 지원함
		준우승	시상품	
	D2 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	D3 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	D4 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	D5 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	어르신리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
유청소년리그	우승	트로피, 시상품		
	준우승	시상품		

-포켓볼 리그-

종목	리그구분	성적순위	시상내용	비고
포켓	D2 리그	우승	트로피, 시상품	※ 시상에 대한 상세 내용은 보조금 사용 및 운영 항목 지침이 확정된 이후 최종 공지가 가능하며, 최종 지침이 내려오는대로 상세 내용은 별도 공지합니다. - 시상품은 리그 최종 순위에 따라 지급함 - 징계를 받은 팀 또는 선수는 징계의 경중에 따라 시상에서 제외될 수 있음 - 각 리그 최종승격팀의 2027년 참가비 지원금은 대한당구연맹에서 지원함
		준우승	시상품	
	D3 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	D4 리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	D4 애니콜리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
	어르신리그	우승	트로피, 시상품	
		준우승	시상품	
유청소년리그	우승	트로피, 시상품		
	준우승	시상품		

바. 팀 복장 및 로고

- D3 리그 이상 참가팀은 원활한 선수 식별을 위해 팀별 로고, 소속팀명, 성명을 포함하여 제작된 팀별 유니폼을 반드시 착용해야 한다(스티커 부착 방식 불가). 단, D4-D5, 어르신, 유청소년 리그의 경우 해당 의무 대상에서 제외한다.
- 별도의 복장 제한은 하지 않으나, 슬리퍼(샌들)를 신고 경기할 수 없다.
- 상기 사항을 기본으로 각 리그별 복장 관련 규정은 대한당구연맹 선수복 광고물 가이드라인을 준용한다.

사. 제재 및 제한 사항

- 디렉터는 경기 전 부정선수가 확인될 경우, 부정선수를 제외하고 해당 경기를 정상적으로 진행한다. 해당 부정 선수와 팀은 해당 시·군·구연맹 또는 시·도연맹, 연맹의 스포츠평정위원회 규정에 따라 위원회를 개최하여 처리해야 한다.
- 팀 몰수 경기 또는 기권의 경우 상대팀에 승점 3점을 부여하여 처리한다.
- 경기 중 기타 사유로 경기에 불응할 경우, 해당 디렉터가 상황을 판단하여 통보한다. 10분 이내에 경기에 임하지 않을 경우, 경기를 포기한 것으로 간주하여 해당 경기를 몰수패로 처리한다.

아. 안전 사항

- 리그에 참가하는 모든 선수는 반드시 의료적으로 신체에 이상이 없는(심장 질환 및 호흡기 질환 등 의료적 이상이 없는)상태로 출전해야 한다.
- 사고 발생 시 보험처리는 주최자배상책임보험과 개인보험으로 처리할 수 있다. 단, 주최자배상책임보험의 한도 범위를 초과하는 보상은 과실여부에 따라 개인보험 또는 사고 당사자와 해당 팀에서 처리해야 한다.

자. 리그 활성화 프로그램

- 각 시도 연맹은 리그 활성화를 위해 연 1회 이상 성인, 어르신, 유청소년리그 활성화 프로그램을 필수적으로 운영해야 한다.
- 세부 프로그램

리그	대상	프로그램	세부내용
일반	D5 (입문)	루키 탈출 캠프 (Level-up Camp) (필수)	<ul style="list-style-type: none"> • (목적) D5(입문) 리그 참가자의 실력 향상을 지원하고 상위 리그(D4) 참여 유도 • (운영 방식) 권역별 거점 구장을 순회하며 실전 중심 특강(스트로크 교정, 3쿠션 시스템 기초 등) 운영 • (강사) 순회 지역 은퇴 선수 및 D1·D2 상위 랭커 등 재능기부 인력 활용
어르신	어르신	실버 활력 캠프 (권고)	<ul style="list-style-type: none"> • (목적) 어르신 참가자의 신체적 특성을 고려한 건강 유지 및 지속적인 리그 참여 지원 • (운영 방식) '당구 피트니스 프로그램'(당구 관련 스트레칭, 집중력 강화 훈련 등)과 경기 규칙 및 매너 교육 병행 • (강사) 각 시도 연맹 소속 지도자 등 재능기부 인력 활용
유청소년	D3 (i리그)	한큐에 레벨업 프로그램 (필수)	<ul style="list-style-type: none"> • (목적) 당구를 처음 접하는 입문 참가자들의 '기초 실력 부족으로 인한 흥미 저하'를 방지하고 초기 진입 장벽 제거 • (운영 방식) 매 라운드 경기 시작 전후 1시간 이상
	D2	KBF 유스 퓨처 캠프 (권고)	<ul style="list-style-type: none"> • (목적) 학기 중에는 시간적 제약으로 훈련이 부족한 선수의 방학 기간 집중 훈련 지원 • (대상) 리그 참가자 중 성적 우수자 및 희망자 • (운영 방식) 2라운드 종료 시
	D1	국가대표(시도대표) 초청 원포인트 클리닉 (권고)	<ul style="list-style-type: none"> • (목적) 롤모델인 국가대표(시도대표) 선수와의 만남을 통해 유청소년들에게 '강력한 동기부여' 및 꿈을 심어줌 • (대상) 각 리그별 유청소년 리그 전체 참가자 및 학부모 • (운영 방식) 국가대표 초빙하여 유스챔피언십 기간 중 원포인트 클리닉 진행 / 각 시도대표 초청 리그 기간 중 실시

포켓볼 애니콜 경기규칙

1. 모든 공을 포켓에 넣을 때에 포켓을 지정해야 한다.
단, 초구(브레이크)의 경우는 포켓을 지정하지 않아도 된다.
2. 15개의 공을 순서 없이 랙크(초구세팅)하며, 초구의 위치는 맨 뒷줄의 공이 Spot에 위치하여야 한다.
3. 초구에 아무 공이나 들어가면 공격은 계속된다.(1개당 1점 득점)
4. 순서 없이 아무 공이나 포켓시키며, 공 1개당 무조건 1점이다.
5. 목적구를 먼저 맞출 필요는 없으며, 콜-샷한 공이 지정포켓으로 들어가면 된다.
6. 콜-샷한 공과 함께 다른 공이 들어가면 득점으로 인정한다.
7. 콜-샷을 하지 않은 공만 들어갔을 때 득점은 인정되지 않으며, 공격권은 넘어간다.(No Foul)
8. 큐볼 외에 한번 들어간 공은 절대 꺼내지 않는다. (모든 포켓볼)
9. 당구대 위의 공을 다 넣으면 다시 랙크(초구 세팅)을 하고 초구를 친다.
10. 정해진 점수를 먼저 넣는 사람이 승리한다.
11. 모든 파울 시, 상대방에게 프리볼(Ball-in-hand)이 주어진다.
12. 이긴 사람이 초구를 친다.

K-Billiards 4구 경기규칙

1. 경기 개요

4구 당구는 4개의 공(흰색 공, 노란색 공, 빨간색 공 2개)을 사용하여 진행되는 경기로, 정확한 타격과 전략이 중요한 종목입니다.

2. 공의 구성

- 하얀색 공: 공격자의 수구
- 노란색 공: 상대 선수의 수구
- 빨간색 공 (2개): 득점 대상 공

3. 경기 진행

- 각 선수는 자신의 수구(흰색 공 또는 노란색 공)를 이용해 두 개의 빨간색 공을 맞히면 득점합니다.
- 빨간색 공 2개를 명중하면 1점을 획득하며, 상대방의 수구를 맞히면 파울이 됩니다.
- 득점에 성공한 경우 계속하여 공격할 수 있으며, 실패 시 상대 선수에게 턴이 넘어갑니다.

4. 승리 조건

경기점수에 먼저 도달하는 선수가 승리합니다.

본 규칙의 추가적인 세부 규정은 경기 주최 기관의 규정에 따를 수 있습니다.

5. 장비 및 테이블 규격

- 기본적으로 보급형 중대(1224×2448mm)와 국제식 중대(1270×2540mm) 65.5mm 4구 전용구를 사용합니다.
- 중대가 없는 구장에서 대대(1422×2844mm)를 사용할 경우, 61.5mm 3구 전용구를 사용합니다.

6. 공격 순서 및 파울 규정

- 공격 우선권은 बैं킹으로 결정하며, 하얀색 공으로 시작합니다.
- 파울 시 감점 없이 공격권이 상대방에게 넘어갑니다.

7. 파울 사항

- ① 상대 수구를 맞힌 경우
- ② 공을 옷 또는 신체 일부로 건드린 경우 (큐 팁을 제외한 다른 모든부분으로 공을 건드린 경우)
- ③ 공이 당구대 밖으로 나간 경우
- ④ 바닥에서 두 발을 다 떼고 샷을 한 경우
- ⑤ 공이 완전히 정지하기 전에 공격한 경우
- ⑥ 쿠션과 프로즌 상태일 때 해당 쿠션을 향해 직접 공격한 경우
- ⑦ 공을 바꿔서 친 경우 (오구 파울)
- ⑧ 한 공을 큐로 두 번 친 경우 (투터치파울)

8. 특수 상황 처리

- 오구파울 발생 시 해당 플레이어의 최종 득점은 무효 처리됩니다.
 - ※ 오구파울이 발생했으나 상대방이 즉시 인지하지 못한 경우, 해당 선수의 득점은 인정됩니다.
 - ※ 판정 기준은 공이 굴러서 완전히 멈출 때까지입니다
- 프로즌 상황에서는 프로즌된 공을 직접 맞출수 없으며, 원하지 않으면 초구배치입니다.
- 공이 당구대 밖으로 나간 경우
 - ※ 1개만 나간 경우: 센터 스팟에 재배치
 - ※ 2개 이상 나간 경우: 초구 배치 후 재시작

[붙임1]

동호인팀 등록 신청서

동호인팀명		대표자 성 명		대표자 연락처	
동호인 구분	<input type="checkbox"/> 동호인팀(클럽) <input type="checkbox"/> 학교스포츠클럽				
팀 구분	<input type="checkbox"/> 일반부 <input type="checkbox"/> 고등부 <input type="checkbox"/> 중등부 <input type="checkbox"/> 초등부				
팀 성별	<input type="checkbox"/> 혼성 <input type="checkbox"/> 남성 <input type="checkbox"/> 여성				
활동 지역	시도		시·군·구		
신청자 성 명			신청자 연락처		

상기 본인은 위와 같이, 2026년도 (사)대한당구연맹 동호인팀 등록을 신청합니다.

2026년 월 일

신청자

(서명)