

6

컬링 (선수부)

□ 종별 및 세부종목

장애 유형	등급	성 별	엔드	세부종목
지체장애 (휠체어)	WC-E	혼성	8	휠체어컬링 (4인조)
지체장애 (휠체어)	WC-E	혼성	8	휠체어컬링 (2인조)
청각장애	DB	남, 여	10	컬링 (4인조)

□ 참가자격

- 2022-23년 선수등록을 마친 자로서 참가신청을 필한 자

□ 참가인원 및 세부종목 신청

- 시·도별 1개 팀 참가
- 4인조 선수는 후보 1인 포함 5명
- 2인조 선수는 남자 1명, 여자 1명

□ 경기방법

- 본 대회는 세계컬링연맹 2020년 10월 개정된 컬링 규정을 따르며 이외의 모든 사항은 대한장애인컬링협회 경기 규칙에 의한다. 본 규정에 명문화 되지 않은 사항은 대회 본부에서 추가 결정 시행한다.
- 경기방식은 조별리그로 진행한다. 참가팀 수에 의해 경기방식은 조정될 수 있다.
- 휠체어컬링은 남녀 혼성으로 선수가 구성되어야 하며 청각장애 경기는 남자부와 여자부로 나누어 진행한다.
- 대회 전 팀 미팅에서 「Original 팀 라인업 카드」를 제출한다. 매 경기 첫 번째 연습 시작 15분 전까지 「Game 팀 라인업 카드」를 제출한다. 경기 중 선수 교체가 필요한 경우, 「Change 팀 라인업 카드」를 심판장이나 심판에게 제출하여야 한다. 단, 교체선수는 「Original 팀 라인업 카드」에 포함되어 있어야 한다. 대회의 공식 기록들은 「Original 팀 라인업 카드」를 바탕으로 기록된다.
- 최초 출전 선수명단은 5명으로 제한하며, 반드시 4명으로 경기를 시작하여야 한다. 믹스더

블의 경우 출전 선수명단은 2명이며, 반드시 2명의 혼성으로 경기를 시작 해야한다. 각 팀은 코치 1명과 팀 관계자 1명만 허용된다.

- 만일 경기 중 부정선수가 발견될 경우 즉시 경기를 중단하고 부정선수가 포함된 팀에게 그 경기의 몰수 패를 적용한다.
- 믹스더블 종별은 선수는 휠체어를 바디시트 없이 투구하거나 팀 동료가 바디시트를 잡는 것 외에 IPA가 휠체어 잡을 수 있다. 이때, 어떻게 휠체어를 잡았는지에 대한 불만이나 이의를 제기 할 수 없다.
- 믹스더블은 8엔드로 진행하며 각 팀은 엔드 당 5개의 스톤을 투구한다. 그 엔드의 첫 번째 스톤을 투구 한 선수는 그 엔드의 마지막 스톤을 투구 한다. 다른 선수는 팀의 두 번째, 세 번째 그리고 네 번째 스톤을 투구하게 된다. 첫 번째 스톤을 투구하는 선수는 엔드마다 바꿀 수 있다. 엔드의 포지션 스톤을 포함하여 네 번째 투구부터 제거 할 수 있으며 만약, 이전 스톤이 아웃오브플레이 위치로 이동시킬 경우 원래 자리로 이동시킨다. 매 엔드 시작 전에 한 팀은 플레이엔드 쪽에 A와 B로 지정된 두 위치 중 한 곳, 시트의 플레이엔드 쪽에 “포지션 스톤”을 위치시켜 놓는다. 남은 팀은 상대 팀의 “포지션 스톤”의 위치에 따라 A와 B 중 빈 곳에 놓게 된다. 포지션 스톤의 위치는 규정에 있는 위치에 놓는다. 가드위치의 포지션 스톤은 팀 미팅때 심판장이 공지한다. 또한 지정된 위치는 대회 종료까지 유지된다. 파워 플레이는 각 팀에 경기당 한 번이며 “포지션 스톤”의 위치에 대한 결정권을 가지고 있을 때, “파워 플레이” 사용으로 두 포지션 스톤의 위치를 지정할 수 있다. “파워 플레이”는 연장 엔드에서 사용될 수 없다. “포지션 스톤” 배치 결정권을 가진 팀은 첫 엔드 전에 더 적은 LSD 가진 팀 / 엔드 이후 점수를 얻지 못한 팀 / 블랭크엔드가 될시 그 엔드에서 선공으로 경기를 한 팀이 다음 엔드에 스톤배치 결정권을 갖는다.
- 경기시간은 38분(믹스더블 30분)의 Thinking Time을 적용한다. 연장엔드가 필요한 경우 남아있는 경기시간은 리셋 될 것이며 청각은 4분 30초, 휠체어컬링 6분의 시간이 주어질 것이다. 각 팀은 주어진 시간 안에서 경기를 마쳐야하며, 규정된 시간을 지키지 못하면 팀은 몰수패가 된다.
- 각 팀은 경기 동안 한 번의 타임아웃(60초)을, 그리고 연장 각 엔드 당 한 번의 타임아웃(60초)을 요청할 수 있다. 타임아웃의 요청은 플레이 중인 선수에 의해서만 허용이 되며, 코치나 제3자, 그들의 지시에 의한 요청은 허용되지 않는다. 타임아웃 요청 후 코치가 선수들에게 이동하는 시간은 대표자 회의에서 공지한다.
- 엔드
 - 휠체어컬링의 모든 경기는 8End로 실시하며, 4End 후 10분의 휴식시간을 갖는다.
 - 청각장애(DB)의 모든 경기는 10End로 실시하며, 5End 후 5분의 휴식시간을 갖는다.
- 경기 개시 30분 전 연습 방법
 - 연습시간은 9분으로 제한한다.

- 모든 경기의 연습 전 두 팀은 코인토스(동전던지기)를 실시하며 코인토스에서 이긴 팀은 연습의 선·후나 스톤색깔을 선택할 수 있다. 먼저 연습하는 팀이 스톤색깔을 선택할 권리를 가진다.
- 선수(5명)과 등록된 지도자, 관계자만 아이스 출입이 허용된다.
- 연습이 끝나면 「Game 팀 라인업 카드」에 기록된 두 명의 선수가 Away end에서 Home end로 버튼을 향해 한 명이 먼저 시계방향으로 드로우 하여 핀에서부터의 거리(LSD)를 기록한다. 모든 측정이 끝나면 심판의 지시에 의해 두 번째 선수가 시계 반대 방향으로 드로우 하여 핀에서부터의 거리(LSD)를 기록한다.
- 다음 팀도 같은 방식으로 연습을 실시하고 드로우의 거리를 측정한다.
- 각 스톤의 기록된 거리는 모두 합산하여 해당 팀의 경기에 대한 LSD 합계를 나타낸다. 더 낮은 LSD 합계를 가진 팀이 경기의 1엔드 선·후공 선택권을 가지게 된다. 만약 두 팀의 LSD 합계가 동일할 경우 각각 개별의 LSD 스톤의 거리가 비교되고, 가장 좋은 LSD 결과를 가진 팀이 첫 엔드에 선·후공을 결정하게 된다. 두 팀의 개별 LSD 스톤 거리까지 정확하게 일치한다면, 동전 던지기를 통해 결정된다.
- 조별로 진행되었을 때 그 조들이 각기 다른 팀 숫자를 가지고 있다면, DSC가 동일한 방식으로 계산되도록 하기 위하여 경기의 첫 '동일한 숫자'만큼의 LSD만 사용될 것이다.
- 투구한 스톤이 하우스에 닿지 않거나 지나친 경우 199.6cm로 기록한다.
- 연습 시간 시작 전에 팀이 도착하지 않아 연습이 진행되지 못할 경우 기다리고 있는 팀이 나중에 연습을 한다. 늦게 도착한 팀은 진행 중인 연습의 나머지 시간만을 연습할 수 있다.

○ 대회의 순위는 다음의 방법으로 결정한다.

- 시합기록(승/패)에 의한 점수로 랭크된다.
- 두 팀 이상이 동순위일 경우에는 그들의 라운드로빈에서 이긴 팀이 높은 랭킹에 오른다.(승자승 원칙)
- 랭킹이 위의 조건에 의해 결정될 수 없는 모든 나머지 팀들에 대해선 DSC에 의해 랭킹이 결정된다. DSC는 대회중의 조별라운드로빈 동안 팀이 경기한 LSD 중 가장 나쁜 기록 하나를 제외한 나머지 기록들의 평균거리이다.(LSD 투구수가 12개이상일 경우 가장 나쁜기록 2개 제외) 더 적은 DSC 팀이 더 높은 랭킹을 받는다. 만약 DSC가 같다면, 가장 좋은 LSD를 받은 팀이 높은 랭킹을 받는다.
- 랭킹이 DSC에 의해서도 결정될 수 없을 경우 대한장애인컬링협회의 규정을 적용한다.

○ 엔드 사이에 팀의 코치 및 후보선수 또는 팀원과 휴식시간 동안 소통할 수 있다.

○ 경기 중 마스크를 벗는 행위나 마스크를 착용하지 않을 경우 경기출전이 제한된다. 다만, 샷을 하는 선수와 스윙핑 하는 선수(청각)는 경기중 마스크를 제한하지 않는다.

○ 장비는 각 팀이 팀미팅 직후 포지션별 색띠를 부여받아야하므로 팀미팅시 장비를 지참해야 한다. 브러쉬 패드는 WCF 공식 브러시 패드를 사용해야하며, 심판에게 투구순서로 색띠를 부여받는다. 초록(4th player) / 파랑(3rd Player) / 노랑(2nd Player) / 빨강(1st

Player) / 검정(코치&후보, 투구용 보조도구나 브러쉬)

- 만약 후보선수가 경기에 출전한다면, 반드시 교체되는 선수의 브러쉬를 사용해야 한다. 만약 새로운 브러쉬 헤드가 경기에 투입된다면, 팀은 몰수패를 당한다.
- 팀들은 경기중에 어떠한 전자통신 장비(스마트워치)나 음성변조 장치도 사용할 수 없다. 청각의 경우 인공와우 및 보청기 착용은 금지된다.

- 최종 엔드 실시 후 동점일 경우는 엑스트라(연장전) 엔드를 실시하여 승패를 결정한다.
- 오리털, 거위털 등 경기장 표면에 유입될 수 있는 충전재를 사용한 의류의 착용을 금한다.
- 모든 선수는 경기복 관련하여 참가요강 내 경기복 규정에 따라야 한다.
- 기타 경기규칙은 세계컬링연맹 및 대한장애인컬링협회의 규정을 적용한다.
- 경기에 참가하는 모든 선수들은 ID카드를 패용하여야 한다.

□ 경기복 규정

- World Curling Federation 컬링 유니폼 및 마크 정책(복장규정)에 의한다.
- 유니폼은 밝은색 상의유니폼, 어두운색 상의 유니폼 **총 2가지를 준비하는 한다**. 밝은 색의 경우(노랑, 흰색계열) 70% 이상 들어가 있어야 하며 어두운 색(권색, 검정색계열)이 포함 되어야 한다.
- 유니폼 앞면 스폰서/체육회 마크, 제조사 마크는 모서리에서부터 모서리까지의 길이가 10cm 미만이어야 한다. 상의는 반팔 또는 긴팔이어야 하며, 상의에 깃이 있는 경우 스폰서 마크 또는 제조사 로고가 깃에 위치해서는 안된다.
- 유니폼 뒷면에는 등 위쪽을 가로질러 5cm 크기의 선수 성, 5cm~7cm의 크기로 시도명이 선수의 성 아래 허리 위에 위치한다. 선수의 성이 겹치는 경우 선수의성+이름의 앞 이니셜 또는 전체이름으로 선수의 이름을 표시한다.
- 민감한 아이스에서의 경기 진행을 위한 오리털은 허용되지 않으며 털이 빠지지 않는 소재의 경량패딩(솜, 신소재 등)은 허용된다. 코치와 감독의 경우 이름에 성을 쓰지 않고 COACH라 표기한다. 방한을 위해 조끼를 착용할 경우에도 선수의 소속과 이름이 등쪽에 표기되어야 한다.

* [예시]

