

6

컬링 (선수부)

□ 종별 및 세부종목

장애유형	장애등급	성별	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

- 2024-25년 선수등록을 마친 자로서 제22회 전국장애인동계체육대회 참가요강에 의하여 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 2023년 7월 개정된 컬링 규정을 따르며, 이외의 모든 사항은 대한장애인컬링협회 경기 규칙에 의한다. 본 규정에 명문화 되지 않은 사항은 대회 본부에서 추가 결정 시행한다.
- 경기방식은 토너먼트로 진행한다.
- 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. 믹스더블의 경우 출전 선수명단은 2명이며, 반드시 2명의 혼성으로 경기를 시작해야 한다. 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 투구한다. 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 26분)의 Thinking Time을 적용한다. 연장엔드가 필요한 경우 남아있는 경기시간은 리셋 될 것이며 청각은 4분 30초, 휠체어컬링 6분, 휠체어믹스더블 컬링 4분의 시간이 주어질 것이다. 각 팀은 주어진 시간 안에서 경기를 마쳐야 하며, 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. 팀 타임아웃을 호출하지 않는 팀의 경우 경기장이 허가되는 한 코치석에서 팀과 의사소통하는 것이 허용된다.
- 엔드
 - 휠체어컬링의 모든 경기는 8End로 실시하며, 4End 후 5분의 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 시계 방향으로 드로우하여 핀에서부터의 거리(LSD)를 기록한다. 모든 측정이 끝나면 심판의 지시에 의해 두 번째 선수가 시계 반대방향으로 드로우하여 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.
 - 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.
- 대회 순위는 다음의 방법으로 결정한다.
 - 시합기록(승/패)에 의해 다음 라운드에 진출한다.
- 엔드 사이에 팀의 코치 및 후보선수 또는 팀원과 휴식시간 동안 소통할 수 있다.
- 장비는 각 팀이 팀미팅 직후 포지션별 색띠를 부여받아야 하므로 팀미팅시 장비를 지참해야 한다. 브러쉬 패드는 WCF 공식 브러쉬 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.
- 아이스에 영향을 주지 않는 범위에서 경기복(재질)을 착용하도록 한다.
- 모든 선수는 경기복 관련하여 참가요강 내 경기복 규정에 따라야 하며 경기복이 준비되어 있지 않을 경우 몰수패를 적용한다.
- 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 밝은 색 상의 유니폼, 어두운 색 상의 유니폼 총 2가지를 준비해야 한다. 밝은 색의 경우(노랑, 흰색 계열) 70% 이상 들어가 있어야 하며 어두운 색(靑색, 검정색 계열)이 포함되어야 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 안 된다.
- 유니폼 뒷면에는 등 위쪽을 가로질러 5cm 크기의 선수 성, 5cm~7cm의 크기로 시도명이 선수의 성 아래 허리 위에 위치한다. 선수의 성이 겹치는 경우 선수의 성+이름의 앞 이니셜 또는 전체 이름으로 선수의 이름을 표시한다.
- 아이스에 영향을 주지 않는 범위에서 경기복(재질)을 착용하도록 한다.코치와 감독의 경우 이름에 성을 쓰지 않고 COACH라 표기한다. 방한을 위해 조끼를 착용할 경우에도 선수의 소속과 이름이 등쪽에 표기되어야 한다.

* [예시]

