

롤러스케이팅

스페셜올림픽 롤러스케이팅 공식규정은 스페셜올림픽 롤러스케이팅 종목의 모든 경기에 적용된다.

스페셜올림픽은 국제경기단체로서 이 규정을 국제롤러스케이팅협회(FIRS)와 국가별 협회(NGB)의 롤러스케이팅 규정(www.rollersports.org/참조)을 근거로 수립했다.

스페셜올림픽 롤러스케이팅 공식규정과 문제가 발생하지 않는 한 FIRS와 NGB의 규정이 적용된다.

이 규정들 사이에 문제가 있을시에는 스페셜올림픽 롤러스케이팅규정이 우선 적용된다.

A - 공식 경기

스피드 경기

1. 100미터 트랙 경주
2. 300미터 트랙 경주
3. 500미터 트랙 경주
4. 1,000미터 트랙 경주
5. 200미터(2x100m) 2인 계주
6. 200미터(2x100m) 2인 통합 계주
7. 400미터(2x200m) 2인 계주
8. 400미터(2x200m) 2인 통합 계주
9. 400미터(4x100m) 4인 계주
10. 400미터(4x100m) 4인 통합 계주

다음 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

11. 30미터 직선 경주
12. 30미터 슬라럼

하키 경기

13. 팀 경기 (5인제)

14. 통합 팀 경기 (5인제)

다음 경기는 낮은 능력의 선수들을 대상으로 의미 있는 경기기회를 제공한다.

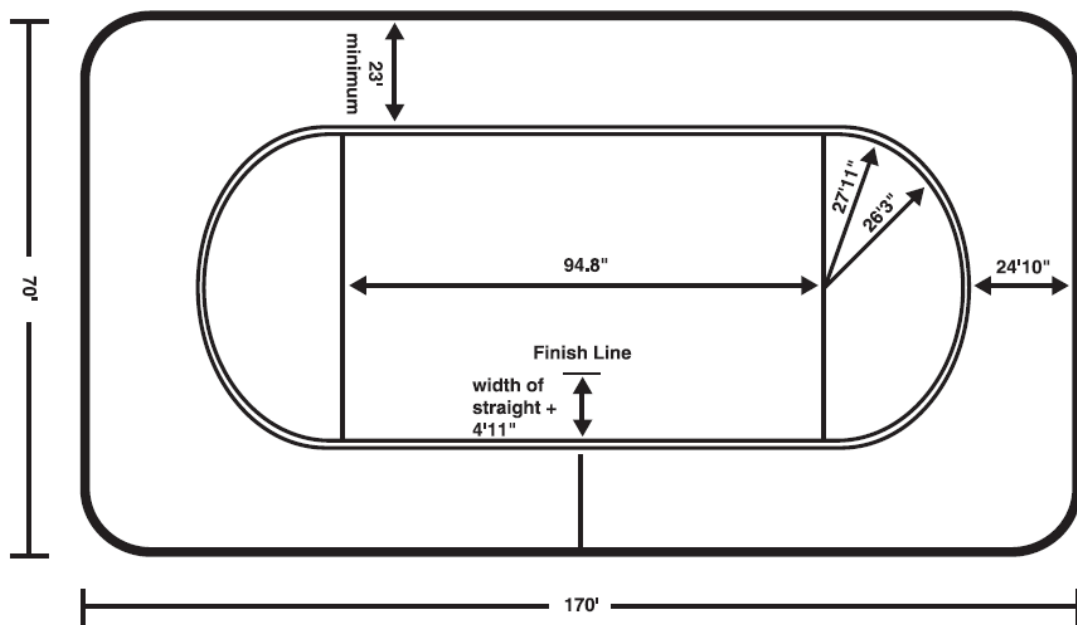
15. 15미터 드리블

16. 슈팅

B - 시설

1. 스피드 종목

a. 선수권대회에 쓰이는 공식 100m(70 x 170피트) 트랙을 사용한다.



b. 100m트랙을 표준으로 하되, 50m에서 100m사이의 어떤 크기의 트랙도 사용 가능하다. 측정기록이 다음 경기에서 순위를 정하는데 사용되지 않는 경우, 대회 감독관은 트랙의 거리를 조정할 수 있다. (즉, 90m 트랙을 사용하면 선수들은 100m, 300m, 500m가 아닌 90m, 270m, 450m를 경주한다.)

c. 트랙은 8인치 높이의 파일런으로 표시하는데 파일런의 하부가 트랙 안쪽을 침범하지 않도록 한다. 트랙을 구분하기 위해 다른 표시물을 사용할 수 있다.

d. 2번과 3번 코너 사이, 그리고 4번과 1번 코너 사이에 레일이나 펜스 상에 빈 공간이 생기는 경우, 바닥부터 레일, 펜스의 상단까지 부드럽게 이어진 표면으로 덮어야 한다. 경기장을 둘러싼 펜스가 없는 경우, 경기장 모서리에서 1.53m(5피트) 거리 이내에는 의자, 관중석, 관중, 경기

참가자들이 들어올 수 없어야 하고 그 경계를 테이프나, 흰가루, 로프 등으로 명확하게 표시해야 한다.

실제 트랙이 경기장 모서리에서 9.15m(30피트)이상 확보되지 않는 경우, 1.53m(5피트) 거리 안에 선수보호벽이 없는 상태로 트랙에 접해있는 거친 표면, 돌출부, 장애물에는 패드를 설치되어야 한다. 패드는 최소 두께가 5cm(2인치), 경기장 바닥으로부터의 높이는 26cm(10인치) 이상이어야 한다.

2. 하키 종목

a. 경기장의 길이와 너비는 대략 2:1의 비율을 지켜야 하며, 최소 크기는 20x10m(65.6x32.8피트)고 최대 크기는 35x17.5m(114.8x57.4피트)다.

b. 코트 주위에는 벽이 설치되어야 하는데 최소 5x15cm(2x6인치) 높이의 대셔보드(하키경기장용)나 플라스틱 홈통을 사용할 수 있다. 이 펜스는 표준 경기장을 2개 이상의 코트로 나누는데도 사용할 수 있다.

c. 센터 스폿, 골대 위치, 골라인을 포함한 플로어의 표시방법은 도표에 나타나 있다. 골마우스를 가로지르는 골라인은 최소 폭이 5cm(2인치)이어야 한다. 코트 밖에는 팀 벤치나 페널티 박스로 사용할 수 있도록 코트와 바로 연결되는 구역이 있어야 한다.

C - 장비

1. 모든 종목

a. 선수들은 전통적인 2축-4휠의 롤러스케이트, 또는 1축-2~5휠의 인라인 스케이트를 선택적으로 사용할 수 있다.

2. 스피드 종목

a. 선수들은 반바지와 짧은 소매의 셔츠, 또는 짧은 소매의 원피스를 착용하며 몸통중앙부위트인유니폼은착용금지된다. 지역대회에서는 청바지나 땀복을 착용할 수도 있다. 계주 팀의 모든 선수는 동일한 복장을 착용해야 한다.

b. 반드시 완전한 헤드기어를 착용한다. 손목보호대와 무릎보호대는 선택사항이지만 사용할 것을 권장한다.

c. 선수들은 등에 천이나 종이로 된 배번을 착용한다. 계주팀의 선수들은 팀 별로 각각 동일한 번호를 부여 받는다. (예 : 모든 팀원들은 3번을 착용한다.) 계주의 팀원을 구분하기 위해 배번 외에 컬러 팔찌나 조끼를 추가적으로 착용할 수 있다.

d. 출발시에는 신호총을 사용하고 부정출발시에는 재출발한다. 스탠딩 또는 트랙 스타트를 할 수 있다. 지역대회에서는 신호총을 구하지 못하는 경우, 휘슬을 사용할 수 있다.

청각장애선수가 있는 경우, 총성과 동시에 손이나 기를 내려 출발신호를 한다.

e. 안경을 착용하는 선수는 안경스트랩을 착용해야 한다.

3. 하키 경기

a. 스틱은 최대 길이가 1.14m(44.8인치)로 관 형태의 튼튼한 플라스틱 재질로 만들어져야 하며 키가 작은 선수를 위해 쉽게 잘라낼 수 있어야 한다. 무게는 453.59g(1lb.)이하이고 블레이드는 각지지 않은 구부러진 형태이다.

b. 공은 직경 24.76cm(9.75")의 바운드가 되지 않는 유연한 플라스틱 소프트볼로 만든다.

c. 골대는 직사각형의 형태이며 1.12m(44인치) 높이에 1.52m(60인치)의 너비로 4면을 가벼운 그물망으로 덮는다. 금속 그물망은 사용할 수 없다.

d. 보호장비로는 모든 선수는 보호장비로 헬멧을 착용해야 하며 골키퍼도 마스크를 착용해야 한다. 마우스피스도 가능한 한 사용하는 것이 좋고, 정강이 보호대, 무릎보호대, 글러브는 선택사항이다. 남자선수들은 급소보호대를 착용해야 한다.

e. 남녀선수의 유니폼은 모두, 허벅지를 감싸는 반바지와 등에 1자리 또는 2자리 수의 번호가 있는 짧은 소매의 상의로 구성된다. 번호의 높이는 20cm(8")이상이어야 한다.

f. 양 팀의 유니폼이 같은 색상일 경우, 홈팀이 유니폼을 바꿔 입거나 그 위에 조끼 또는 피니(앞치마)를 입어야 한다.

D - 임원

1. 스피드 종목

a. 경주에는 선수당 한 명의 계시원이 있어야 한다.

b. 스타터는 신호총을 사용해 경주를 시작하는 역할을 한다. 경주의 끝을 알리는 신호로 기를 사용한다.

c. 순위심판들은 선수들이 결승선을 통과할 때 그 순위를 기록한다. 주의 : 순위심판은 통과순위와 시간을 모두 기록해야 한다.

2. 하키 종목

- a. 한 명의 주심이 각 경기를 진행한다. 주심은 흰색 상의, 흰색 하의, 흰색 신발을 착용하며 스케이트를 착용하지 않아도 된다.
- b. 골심판은 양쪽 골대 뒤에 서서 심판을 보조한다.
- c. 매 경기마다 계시원과 점수기록원이 있어야 한다.

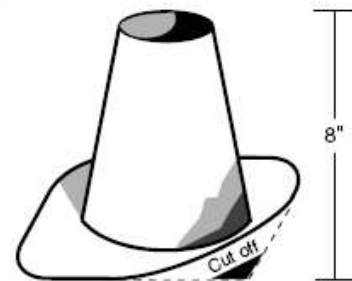
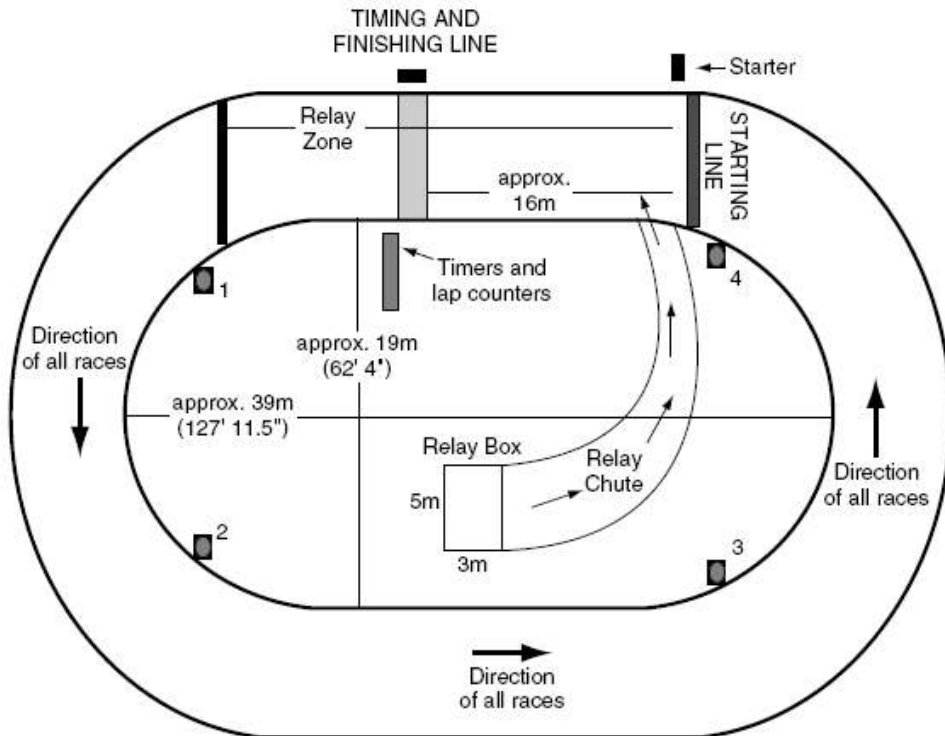
E - 경기 규정

1. 스피드 종목

- a. 모든 종목은 순위를 가린다.
- b. 경주는 총성과 함께 시작되지만, 계시원은 첫번째 선수가 타임라인을 통과할 때 스톱워치를 누른다. 자신이 맡은 선수가 결승선을 통과하는 순간 스톱워치를 멈춘다.
- c. 다음의 위반사항이 발생할 때에는 실격처리가 된다:
 - 1) 고의적으로 다른 선수를 막거나, 때리거나, 밀거나, 다리를 거는 행위.
 - 2) 파일런 안쪽으로 질러가는 행위.
 - 3) 다른 선수가 경기를 제대로 치를 수 없게 넘어지는 행위.
 - 4) 경기를 지속할 수 없을 정도로 스케이트를 망가뜨리는 행위.
 - 5) 출발 총성 이후에 물리적인 도움을 받는 행위.

d. 계주 규정

- 1) 트랙 안에는 결승선 반대쪽 바닥에 박스표시가 되어있다. 이 박스와 진입구역은 계주를 하기 위해 대기하는 모든 선수를 수용할 만큼 충분히 커야 한다. 크기는 일반적으로 5m(16피트 5인치)x3m(9피트 10.25인치)로 한다.
- 2) 경주가 시작되면 선수들은 진입구역의 선상에 머물지 않아도 되지만 1, 2번 파일런 사이의 진입구역 범위로 제한되며 뒤로부터 가능한 한 직선주로 상에 머물러야 한다. 선수들은 태그하는 시점에 동료와 속도를 맞추기 위해 1, 4번 파일런 사이의 앞쪽으로부터 진입구역을 떠나야 한다. 1번 파일런을 지나기 전에 손으로 태그가 이뤄져야 한다.
- 3) 선수가 동료에게 태그를 하고 나면 경기장 끝의 지정된 구역으로 이동해 경주가 모두 끝날 때까지 그곳에서 기다린다.
- 4) 태그를 못하면 기본적으로 실격처리된다.
- 5) 계주 팀은 남성, 여성, 혼성으로 이뤄질 수 있다.



e. 30m 직선 경주

- 1) 코스는 30m(98피트 25인치) 길이의 직선으로 구성되며 출발선과 결승선의 너비는 모두 5m(16피트 5인치)가 되어야 한다.
- 2) 모든 선수는 헬멧을 반드시 착용해야 하며, 무릎보호대, 손목보호대는 선택사항이다.
- 3) 선수 확인을 위해 모든 선수는 등에 천이나 종이로 된 번호를 착용한다.
- 4) 출발시에는 신호총이나 휘슬을 사용할 수 있고 부정출발시에는 재출발한다.
- 5) 어떤 선수도 실제 경주 중에 물리적인 도움을 받을 수 없다. 하지만 보행기나 다른 비기계적 보조장치는 허용될 수 있다.
- 6) 선수당 한 명의 계시원이 있어야 한다. 계시원은 총성 또는 휘슬소리와 함께 스톱워치를 누르고 자신이 맡은 선수의 스케이트가 결승선을 통과할

때 스톱워치를 멈춘다.

7) 예선 경기 도중 선수가 넘어졌을 때는 계시원은 스톱워치를 정지하고 선수가 일어나서 다시 움직일 때까지 기다린 뒤 다시 누른다.

8) 모든 선수는 한 라운드에서 한번만 경기를 한다. 순위심판은 선수들이 결승선을 통과하는 순간에 순위를 기록한다.

9) 밀거나, 막거나, 다리를 거는 행위로 다른 선수의 경기진행을 방해하는 선수는 실격처리된다.

f. 30m 슬라럼

1) 코스는 30m(98피트 25인치) 길이의 직선으로 구성되며 출발선과 결승선의 너비는 모두 5m(16피트 5인치)가 되어야 한다.

2) 완전한 헤드기어를 착용해야 한다. 손목보호대와 무릎보호대는 선택사항이지만 사용할 것을 권장한다.

3) 선수 확인을 위해 모든 선수는 등에 천이나 종이로 된 번호를 착용한다.

4) 출발시에는 신호총이나 휘슬을 사용할 수 있고 부정출발시에는 재출발한다.

5) 어떤 선수도 실제 경주 중에 물리적인 도움을 받을 수 없다. 하지만 보행기나 다른 비기계적 보조장치는 허용될 수 있다.

6) 5개의 파일런을 각각 5m(16' 5") 간격으로 배치한다. 첫 번째 파일런은 출발선에서 5m거리에 있으며 총 코스길이는 30m(98피트 5.25인치)다. 출발한 선수는 파일런의 오른쪽 또는 왼쪽부터 통과해 계속 엇갈리게 통과해 나간다.

7) 각 선수는 통과하지 못하거나 가랑이 사이로 빠뜨린 파일런에 대해 그 개수당 1초 씩의 페널티로 공식기록에 가산된다.

8) 계시원은 출발총성이나 휘슬소리와 함께 스톱워치를 누르고 결승선을 통과할 때 멈춘다.

2. 하키 종목

a. 15m 드리블

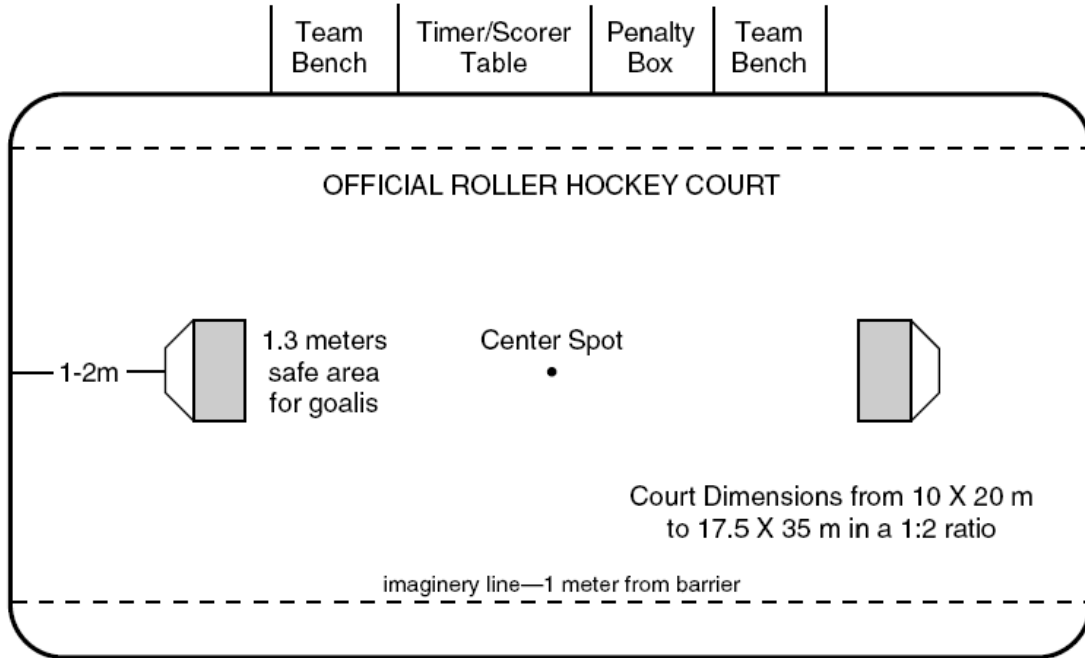
1) 직선 상에 5개의 콘을 3m(9.84') 간격으로 배치하고 결승선은 골마우스로 한다.

2) 각 선수는 15m(49.2피트)의 슬라럼 코스를 콘 사이로 드리블하면서 통과해 골대 안에 공을 넣어 마무리 한다.

3) 승자는 코스를 정확하게 통과해 가장 빠른 시간 안에 골을 성공하는 선수로 결정된다. 출발선에서 휘슬소리가 울리면 시간이 흐르기 시작해 공이

결승선상의 골마우스를 통과하는 순간 멈춘다.

4) 통과하지 못한 콘의 개수만큼 기록에 1초씩 가산된다.



b. 슈팅

1) 골마우스 중앙에서 6m(19.68피트) 거리의 반원 안에 5개의 공을 둔다.

2) 각 선수는 시작 휘슬이 울리면 5개의 공을 한 번에 하나씩 골대 안으로 슈팅한다. 시작휘슬이 울린 때부터 마지막 슈팅이 완료될 때까지의 시간을 측정한다. 골을 성공할 때마다 1점이 주어지며 가장 많은 골을 성공한 선수가 승자로 결정된다.

4) 한 그룹 안에서 2명 이상의 선수가 동점일 경우, 소요시간으로 순위가 가려지는데, 가장 짧은 시간을 기록한 선수가 승자로 결정된다.

c. 팀 경기

1) 팀 - 각 팀은 골리를 포함해 5명의 선수로 구성된다. 교체선수는 모두 9명까지 허용된다. 팀은 여성, 남성, 또는 혼성으로 구성할 수 있다. 질병이나 사고, 또는 주심으로부터 퇴장을 당해 선수가 2명으로 줄어든 팀에는 몰수패가 주어진다. 주장은 상의에 "C"표시를 착용하거나 "Captain"이라는 글자가 쓰인 완장을 착용해야 한다. 주장은 경기장 안에서 주심에게 팀의 대표자 역할을 한다.

2) 경기 - 경기의 목적은 상대의 골대에 슈팅해 골을 넣는 것이다. 전,후반 8분씩 경기를 치러 더 많은 골을 성공한 팀이 승리한다. 전,후반 사이에는 3분의 휴식시간이 주어진다. 골대로 슈팅을 할 때는 스틱 만을 사용할 수 있다.

- 3) 시작 - 원정팀의 주장이 동전던지기를 하고 그 승자가 먼저 공이나 진영 중에 하나를 먼저 고를 수 있다. 경기는 센터지점에서 시작된다. 한번 선택된 진영은 휴식시간에 서로 바뀐다.
- 4) 득점 - 공이 골마우스에 표시된 골라인을 완전히 넘어갔을 때 득점이 인정된다. 주심은 한 손을 머리 위로 들어 골을 선언한다. 상대팀 선수에 의해 들어간 골도 득점으로 인정된다. 골 성공 이후에는 실점한 팀이 센터지점에서 경기를 시작한다.
- 5) 페이스오프 - 주심은 한 손을 들어 손가락으로 "V" 표시를 해 페이스오프를 지시한다. 페이스오프는 경기가 일시적으로 중단되었을 때 시행하고 펜스로부터 1m(3.28') 거리 이내의 지점에서 실시한다. 각 팀에서 선수 한 명씩 나와 자신의 진영을 등지고 자신의 앞에 놓인 공으로부터 23cm(9") 떨어진 곳에 스틱을 들고 선다. 주심이 휘슬을 불면 경기는 시작된다.
- 6) 프리히트 - 상대팀이 규정위반을 하거나 고의든 아니든 공이 경기장 바깥으로 나가는 경우에 주심은 프리히트를 선언한다. 주심은 손을 편 채로 한 손을 들고 다른 손은 프리히트 지점을 가리키며 프리히트를 선언한다. 공은 벽에서 1m(3.28') 거리, 또는 센터지점에 둔다. 프리히트를 하는 선수는 상대팀 선수들이 공으로부터 3m(9.84') 이상 떨어질 때까지 기다려야 하고, 그 이후에는 주심의 휘슬소리 없이 프리히트를 할 수 있다. 프리히트를 한 선수는 그 공을 다른 선수가 건드리거나 골대에 맞기 전에는 다시 건드릴 수 없다.
- 7) 선수교체 - 코치는 선수를 언제라도 교체할 수 있지만 경기중의 선수가 완전히 경기장을 빠져 나와야 새로운 선수가 들어갈 수 있다. 페널티박스에서 들어간 선수는 다른 선수로 교체할 수 있다.
- 8) 작전시간 - 한 팀은 전,후반 각각 1회의 1분간 작전시간을 쓸 수 있다. 공을 소유한 팀은 주장이 언제라도 작전시간을 요청할 수 있다. 작전시간이 끝난 뒤에는 페이스오프로 경기를 재개한다.
- 9) 머시 룰(Mercy Rule) - 8점의 점수차가 발생하는 경우, 주심은 경기를 종료할 수 있다.
- 10) 경기 종료 - 주심이 휘슬을 불어 경기를 종료한다. 경기 종료시점에 골이 기록된 경우, 주심은 경기를 재개한 다음 바로 경기종료 휘슬을 불어야 한다.
- 11) 동점 상황 - 경기가 동점이 되어 승부를 가려야 하는 경우, 3분의 휴식시간 뒤에 2회의 2분 연장전을 치른다.

연장전이 끝난 뒤에도 동점인 경우, 센터 스폿과 골의 중앙지점에서 서든데스 방식으로 슈팅을 해 최종승자를 결정한다.

동전던지기로 먼저 슈팅 할 팀을 정한 다음, 양팀이 번갈아 가면서 슈팅을 한다.

12) 경고 와 페널티

a. 옐로카드는 선수에게 첫 번째 정식 경고를 의미하며 상대팀에게는 프리히트가 주어진다.

b) 블루카드는 선수를 페널티 박스 안으로 2분간 퇴장시키며 상대팀에게는 프리히트가 주어진다.

c) 중대한 또는 반복적인 반칙을 한 선수에게는 레드카드가 주어지며 경기에서 완전히 퇴장을 당한다.

d) 카드는 약 7.62x12.7cm(3"x5")의 크기로 주심은 위반한 선수의 머리 위로 카드를 들어올리고 경기기록원에게 선수의 번호와 반칙 종류를 말한다. 경기기록원과 계시원은 페널티박스에 들어간 선수의 시간을 체크해, 그 선수가 팀 벤치로 돌아올 수 있을 때 신호를 해준다.

13) 일반적인 반칙

a) 부러진 스틱을 들고 경기를 하는 경우

b) 스틱 없이 공을 다루는 경우

c) 선수의 몸 일부분이 바닥에 닿은 상태에서 공을 다루는 경우 (골키퍼는 제외)

d) 공을 펜스나 골대에 붙잡아두고 경기를 하는 경우

e) 상대방을 펜스 쪽으로 밀어붙여 저지하거나 방해하는 경우.

f) 하이스틱, 즉, 스틱을 허리높이 이상 들어올리는 경우

g) 공을 골대 높이 이상 쳐올리는 경우 (튀어 오르는 경우는 제외)

h) 공을 찍는 것, 즉, 블레이드의 날카로운 부분으로 공을 치는 경우.

j) 다리걸기, 차기, 태클, 상대선수를 스틱으로 치거나 걸어 당기기, 스틱 던지기, 싸움, 비신사적 행위를 포함한 거친 플레이.

14) 골키퍼 - 골키퍼는 공이 근처에 없더라도 스케이트를 신고 있어야 한다.

골키퍼는 골마우스에서 1.3m(4')이내에서는 신체의 어느 부위로도 공을 막을 수 있으며 경기장 바닥에 무릎을 꿇거나 앉아있거나 누워있을 때에도 공을 손으로 쳐내거나 발로 차거나 스틱으로 쳐낼 수 있다.

골키퍼는 경기를 중단시키기 위해 공을 잡아두거나 자신의 몸 아래로 공을 밀어넣거나 공 위에 앉을 수 없다.

3. 통합경기종목

a. 스피드 경기 - 계주

- 1) 각 통합경기 계주 팀은 동일한 수의 선수와 파트너로 구성되어야 한다.
- 2) 통합경기 팀의 선수들은 어떤 순서로도 경기할 수 있도록 지정할 수 있다.

b. 통합 하키경기

- 1) 로스터는 적정비율의 선수와 파트너의 수로 구성되어야 한다.
- 2) 경기 도중 언제라도 3명의 선수와 2명의 파트너를 초과해서는 안되며 이 비율을 지키지 못할 시에는 몰수패가 주어진다.
- 3) 각 팀은 경기 중인 팀의 라인업과 경기운영을 책임지는 코치가 있어야 한다.