

규정 코드	A03(대한오리엔티어링연맹)	최종 제.개정일
규정 명칭	Foot 오리엔티어링 경기규정	2004. 2. 14 제정 2013. 4. 01 개정 2015. 3. 21 개정 2016. 1. 23 개정

## (A03) Foot 오리엔티어링 경기규정

### 제 1 장 총 칙

#### 제1조 (목적)

본 규정은 오리엔티어링 경기의 제반 규정 및 지침을 정함으로써 주최자 및 경기자가 명확하고 공정한 대회운영과 경기를 하게 함으로써 대회의 수준과 질을 높여 누구나 오리엔티어링을 즐길 수 있도록 하는데 목적이 있다.

#### 제2조(규정의 적용) IOF Rule 2 참조

1. 이 규정은 한국선수권대회, 전국체전 동호인종목대회, 각 시,도연맹 주최대회, 기타 국내에서 실시되는 모든 Foot Orienteering 경기에 적용한다.
2. 특별한 언급이 없는 한 이 규정들은 Foot Orienteering 주간 개인경기에 적용한다.
3. 이 규정과 상충되지 않는 범위에서 대회 주최자가 대회를 운영하는데 필요한 부가적인 규정들이 주최자에 의해서 정해질 수 있지만 대회감독관의 승인이 필요하다. 그 부가적인 규정들은 해당 대회에서만 유효하다.
4. 이 규정은 모든 선수, 연맹임원 및 대회조직과 관련된 모든 임원들, 혹은 선수와 접촉하는 모든 사람에게 적용된다.
5. 선수, 주최자 및 심판은 이 경기규정을 해석하는 데에 있어서 스포츠의 공정성을 원칙으로 해야 한다.
6. 별도의 언급이 없는 경우 릴레이 경기에 대해서도 개인 경기의 규정을 적용한다.
7. 본 규정과 국제오리엔티어링연맹(이하 IOF) 경기규정과 상충되는 내용은 본 규정을 우선 적용한다.
8. 본 규정에 명시되지 않은 사항은 IOF 경기규정을 따른다.

### 제 2 장 대회구분

### 제3조 (정의) IOF Rule 1 참조

1. 오리엔티어링은 경기자가 테레인(Terrain)에서 스스로의 힘으로 방향을 찾으며 나아가는 것을 겨루는 스포츠로서 선수들은 지상에 표시된 여러 개의 컨트롤 지점을 지도와 나침반만을 사용하여 가능한 한 짧은 시간에 찾아야 한다. 컨트롤 위치가 표시된 코스는 경기자들이 출발한 다음에 공개된다.
2. 개인 시차 출발 경기는 경기자가 테레인의 여러 지점을 스스로의 능력으로 방향을 찾아야 하고 달려야 한다.
3. 동시 출발 경기에서는 경기자들이 서로 근접하여 달리는 경우가 있을 수 있지만 그 방식은 여전히 자력으로 운행을 해야 한다.
4. 경기자라 함은 경기에 출장을 인정받은 남,녀의 선수 개인 혹은 독립된 팀을 의미한다.
5. '대회(Event)'라 함은 출발순서 작성 및 접수, 팀 임원 회의, 시상식과 개폐회식 등의 식전행사와 같은 조직적인 사항을 포함한 오리엔티어링 행사의 모든 면을 포괄하는 것을 의미한다. 하나의 대회에는 2개 이상의 경기가 포함될 수 있다.
6. 한국선수권대회(The Korea Orienteering Championships)는 한국 오리엔티어링 챔피언 타이틀을 결정하는 공식대회이다. 중앙연맹이 주최, 주관하고 필요할 경우 지정된 지방연맹이 주관하여 실시한다.
7. 전국체전 동호인종목 대회(The National Sports Festival Orienteering Championships)는 오리엔티어링 동호인이 참가하는 대회로 Public부와 시도대표부 및 팀 대항 경기로 실시된다. 대한체육회 후원 하에 중앙연맹이 주최, 주관하고 필요할 경우 지정된 지방연맹이 주관한다.
8. 시,도연맹 대회(The Regional Federation Orienteering Championships)는 지방연맹에서 주최하는 대회로서 전국의 오리엔티어들이 참가하여 순위를 겨루는 대회이다. 공인 대회로 인증된 대회는 국가대표 선발전 경기를 겸한다.

### 제4조 (경기방법의 구분) IOF Rule 1 참조

오리엔티어링 경기(Competition)는 다음과 같이 구분된다.

1. 경기를 하는 시간에 따라
  - ① 주간 경기 (낮에 하는 경기)
  - ② 야간 경기 (일몰 후에 하는 경기)
2. 경기의 성격에 따라
  - ① 개인 경기 (선수 개인이 단독으로 수행하는 경기)
  - ② 릴레이 경기 (2인 이상의 팀 구성원이 연속하여 이어 달리는 형식)
  - ③ 팀 경기 (2인 이상의 선수가 협력하는 방식으로 실시)
2. 컨트롤을 찾는 순서에 따라

- ① 순서가 정해진 경기 (순서가 미리 규정되어 있음)
  - ② 순서가 정해지지 않은 경기 (선수가 순서를 자유롭게 선택한다.)
3. 코스의 거리(또는 형식)에 따라
- ① 롱 디스턴스 (Long Distance)
  - ② 미들 디스턴스 (Middle Distance)
  - ③ 스프린트 (Sprint)
  - ④ 그 외의 거리에 의한 경기

## 제 3 장 대회준비

### 제5조 (대회의 조직)

#### 1. 대회 운영 조직

- ① 대회 기본조직은 대회장, 대회운영위원장, 심판위원장을 기본으로 구성하고 하위 조직 및 인원은 주최측의 재량으로 정한다.
- ② 공인대회의 경우 주최측의 대회조직 외에 중앙연맹으로부터 임명된 대회감독관이 대회의 모든 사항을 관리, 감독한다. 대회감독관은 Foot-O 위원회에서 추천하고 이사회에서 임명한다.

#### 2. 대회감독관의 자격 및 임무

- ① 대회감독관의 자격 : 2급 종목지도자 이상 및 2급 공인심판 자격 이상을 보유한 자
- ② 대회감독관은 해당 대회가 KOF 공인대회의 기준에 따라 준비되고 실시되는지 관리 감독한다.
- ③ 대회의 공정성과 안전성을 최우선으로 하고 대회의 성격상 필요하다고 생각되는 부분은 보완, 시정, 개선을 권고할 수 있으며 주최측은 이에 따라 시정해야 한다.
- ④ 대회감독관의 구체적인 역할 및 임무는 제8조에 따른다.

#### 3. 대회심판의 자격 및 구성

- ① 공인대회의 심판은 2급 공인심판 자격을 보유한 자로 한다.
- ② 대회 심판단은 3인으로 구성한다.
- ③ 1명은 주최측에서 임명하며 대회 심판위원장이 된다. 2명은 심판위원회에서 추천하고 이사회에서 임명한다. 만약 이사회에서 심판 임명을 하지 않으면 주최측에서 지명한다.
- ④ 주최측에서 임명하는 1명은 대회 주최연맹 소속이 원칙이지만 타 연맹소속이라도 무방하나 그 외 2명은 타 연맹 소속으로 한다.

⑤ 심판의 임무는 본 규정 제30조(심판의 임무)에 따른다.

## 제6조 (대회의 선택)

1. 대회 형식의 선택은 본 규정 제4조 2항에 명시된 경기형식 중에서 선택하는 것을 기본으로 하고 릴레이 경기의 경우에는 다른 형식의 개인경기와 병행하여 실시한다.
2. 릴레이 경기의 경우 스프린트 릴레이 경기는 혼성 4인조 경기로 하고 클래식 릴레이 경기는 남, 녀 구분하여 3인조 경기로 한다.

## 제7조 (공인대회의 인준 기준)

### 1. 지도에 관한 기준

① 공인대회의 지도는 ‘대한오리엔티어링지도 제작규정’ 또는 ‘국제오리엔티어링지도제작규정’에 준하여 제작, 완성된 지도를 사용하여야 하며 상급 지도제작 자격을 가진 자에 의해 제작되거나 또는 그의 검수를 받은 지도여야 한다.

② 지도의 축척은 본 규정 제11조의 규정에 따른다.

### 2. 공인대회의 신청 및 유지

① 대회 실시 전 최소 6개월 전까지 ‘공인대회개최신청서(별지 제51호 서식)’를 작성하여 중앙연맹에 제출하여야 하고 이사회의 승인으로 인준된다.

② 공인대회는 매년 신청하여야 하고 공인대회에 준하는 지도의 수준과 축척 기준을 만족 하지 못 할 경우에는 이사회의 결의로 공인대회를 반려하거나 취소할 수 있다.

## 제8조 (대회감독관의 임무)

### 1. 대회 장소의 적합성 검토

### 2. 대회장 배치계획의 적정성 검토

### 3. 식전행사(개,폐회식) 절차 및 의전계획 확인

### 4. 출발리스트 점검 및 승인

### 5. 출발절차와 도착 수순 확인, 릴레이의 경우 출발위치, 체인지 오버 방법, 지도지급 방법, 대기선수 위치 등 확인

### 6. 사용지도의 기준 준수여부 및 코스의 적정성 확인

### 7. 컨트롤 설치 위치의 적정성 확인

### 8. 편칭 시스템 및 시간 측정 시스템의 적정성 확인

### 9. 경기자 이동구간 내 위험요소 확인 및 안전대책 수립여부 확인

### 10. 대회 공식결과의 승인

### 11. 대회 종료 후 Report 작성 제출(별지 서식 사용)

## 제 3 장 대회운영

### 제9조 (대회의 장소)

1. 경기 지형은 오리엔티어링 경기 코스를 설정하는데 적합하여야 하고 경기 형식별 요구 기준(IOF Rule 부록6 참조)에 부합되어야 한다.
2. 경기장소는 부당하게 이득을 얻는 선수가 없도록 가능하면 오랜 기간 동안 오리엔티어링 경기가 열리지 않은 곳이어야 하며 만약 5년 이내에 같은 곳에서 공인대회를 해야 할 경우 이사회의 승인을 받고 대회 개최를 할 수 있다.
3. 경기 구역으로 결정되면 가능한 빨리 출입 제한 구역으로 설정해야 한다.
4. 경기장 구역에서의 자연 보호, 조림, 사냥 및 기타 권리는 존중되어야 한다.

### 제10조 (대회 지도) IOF Rule 15 참조

1. 대회에 사용되는 오리엔티어링지도는 IOF 지도제작 규정과 KOF 지도제작규정에 의하여 제작되어야 한다.
2. 지도의 축척은 1:15,000 또는 1:10,000을 기본으로 하며 Sprint 경기의 지도 축척은 1:5,000 또는 1:4,000으로 한다. 각 축척에 대한 등고선 간격은 지도제작규정에 따른다.
3. 참가자의 연령대 및 오리엔티어링 기술 수준에 따라서 위에 명시된 축척 외의 지도를 사용할 수 있지만 공인대회에서 사용하기 위해서는 최소한 대회일 3개월 전까지 이사회의 승인을 받아야 한다.
4. 지도의 오류 또는 지도가 인쇄된 이후에 실제 테레인에 발생된 변경 등이 있을 경우 그것이 경기에 영향을 준다면 지도는 재인쇄 되어야 한다.
5. 지도는 수분과 파손으로부터 보호되어야 한다.
6. 만약 대회장소에 이전에 만들어진 기존 오리엔티어링 지도가 있으면 가장 최신판으로 대회를 하기 전에 모든 참가자들을 대상으로 공개하여야 한다.

### 제11조 (대회의 코스) IOF Rule 16 참조

1. 대회의 코스는 IOF 경기규칙 부록2 ‘코스설정의 원칙’을 적용하여 아래의 사항을 고려하여 설정한다.
  - ① 코스는 종목별 오리엔티어링의 특징을 잘 살릴 수 있도록 설정되어야 한다. 따라서 정확한 지도 읽기, 루트 선택 능력, 나침반 사용 능력, 집중력, 판단력, 달리기 능력 등을 시험할 수 있는 코스가 되어야 한다.
  - ② 모든 선수들이 코스의 어떤 면에서나 같은 조건으로 공정하게 경기를 할 수 있게 한다.
  - ③ 거리, 육체적, 기술적 난이도 등이 알맞게 설정되어 선수들이 그들의 경기를 즐길 수 있도록 설정되어야 한다.

- ④ 코스 설정자는 자연환경의 훼손, 주민들에 대한 피해, 선수들의 안전 등에 문제가 있는 지형을 미리 파악하여 코스 설정에 반영하여야 한다.
  - ⑤ 코스 설정자는 공정성을 깨뜨리지 않는 범위 내에서 관중과 홍보 기자들이 밀접하게 경기를 지켜 볼 수 있도록 배려한다.
2. 코스 길이는 출발에서 컨트롤을 거쳐 도착까지의 직선거리를 사용한다.  
 단 물리적으로 통행이 불가능한 장애물(높은 담, 호수, 절벽 등), 출입 제한 지역 또는 지도상에 표시된 금지된 루트가 있을 경우에는 우회해서 거리를 측정한다.
  3. 전체 등행거리는 상식적으로 볼 때 가장 짧다고 생각되는 루트에서의 등행 거리를 미터로 표시한다.
  4. 릴레이 경기에서 각 팀들은 다르게 조합된 코스를 달리지만 모든 팀들이 같은 거리의 코스에서 경기 하도록 해야 한다. 만약 지형이나 코스가 설정이 가능하다면 각 주자들의 경기거리를 현저하게 다르게 한다.

**제12조 (대회의 공고)** IOF Rule 8 참조

1. 대회 주최자는 늦어도 대회 개최 6개월 전까지 아래의 내용을 공지하여야 한다.
  - 대회일자
  - 대회장소 및 출입제한구역 설정
  - 모집 클래스
  - 참가신청 일정 및 참가비
2. 대회 개최 3개월 전까지 아래의 내용이 공지되어야 한다.
  - 상기 1항의 내용
  - 지도의 축척 및 등고선 간격
  - 경기형식
  - 사용할 편칭시스템 및 타이밍 시스템
  - 참가 신청서 및 접수 방법
  - 참가비 입금 방법
  - 대회관련 연락처(e-메일, 전화번호, 홈페이지 주소)
3. 대회 개최 1개월 전까지 아래의 내용이 공지되어야 한다.
  - 상기 1항, 2항의 내용
  - 대회 집결지 위치 및 약도
  - 대회 집결지 접근 방법 및 교통편
  - 대회장 주변 숙박 및 식당 정보(2일 이상 실시될 경우 필수)

- 경기 복장에 대한 안내사항
  - 각 코스별 우승예상시간
  - 테레인 정보
  - 코스설정자, 대회감독관, 심판명단
  - 경기장소의 구 오리엔티어링 지도
  - 기타 대회관련 주의사항 및 안내사항
  - 보험 가입에 관한 사항
4. 출발리스트는 늦어도 대회 3일전 정오까지 1차 공지하고 대회 전날 정오까지 확정 공지한다.
5. 대회의 공식결과는 대회 종료 후 가급적 빠른 시일 내에 공지한다.

### 제13조 (클래스 구분) IOF Rule 5 참조

1. 클래스는 성별과 나이에 따라서 나눈다. 여자는 남자 클래스에 참가가 가능하다.
2. 나이가 12월 31일 기준 20세 이하인 자는 21세 클래스까지 본인 보다 많은 나이의 클래스로 올려서 참가할 수 있다.
3. 나이가 1월 1일 기준 21세 이상인 자는 21세 클래스까지 본인보다 적은 나이의 클래스로 내려서 참가할 수 있다.
4. 나이는 주민등록상의 나이를 기준으로 한다.
5. 클래스는 성별과 나이에 따라 나누며 남자는 M, 여자는 W로 구분하고 참가자의 수준을 구분할 필요가 있을 경우에는 연령대 숫자 다음에 아래의 문자를 조합하여 사용한다.
  - E(Elite) : 엘리트, 사용예; M21E, W19E 등
  - A(Advanced) : 숙련된 경험자, 사용예; M30A, W35A 등
  - N(Novice) : 초보자, 사용예; MN, WN
6. 21세 이상 일반부의 클래스는 M/W21과 M/W25부터 5세 단위로 나누는 것을 기본으로 하며 대회 참가자 수에 따라 10세 단위로 확대하여 접수할 수 있다.
  - 일반부 Class 구분 : M/W21, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85
  - 상기 클래스 외에 주최자의 판단에 따라 추가할 수 있다.
7. 일반부 남녀 엘리트 클래스는 M21E, W21E로 한다.
8. 나이 20세 이하 학생부 및 주니어 클래스는 다음과 같이 나눈다.
  - 초등부 : M/W10(초1~3학년 이하), M/W13(초4~6학년)
  - 중등부 : M/W16(중1~3학년, 14~16세)

- 고등부 : M/W19(고1~3학년, 17~19세)
  - 20세 이하 청소년부 : M/W20
9. 주니어 대표선수(엘리트) 참가 클래스를 구분할 필요가 있을 경우에는 M/W19E, M/W20E로 한다.
  10. 대학부가 별도로 필요할 경우 주최자의 판단에 따라 추가할 수 있으며 학생부의 경우는 클래스 명칭을 초등부, 중등부, 고등부로 구분할 수 있다.

#### **제14조 (출발번호 및 장비) IOF Rule 21 참조**

1. 주최측에서 특별히 제한을 두지 않는 한 복장 및 신발의 선택은 자유이다.
2. 출발번호판은 명확하게 알아 볼 수 있어야 하고 가로X세로의 크기가 25cm×25cm 이하여야 하며 숫자의 높이는 최소한 10cm로 해야 한다
3. 출발번호판은 주최자가 미리 규정한 대로 착용해야 하며 접히거나 잘려서는 안 된다.
4. 선수는 경기 중에 주최측이 제공한 지도 및 컨트롤위치설명표, 그리고 나침반만 소지하여야 하며 주최측의 승인에 의해 GPS를 착용할 경우에는 표시부가 없거나 음성 피드백 기능이 없는 GPS만 소지할 수 있다.

#### **제15조 (보험 가입)**

1. 대회 주최자는 대회에 참가하는 모든 참가자들에게 경기 중 입을 수 있는 만약의 사고 및 상해에 대비하여 보험에 가입하여야 하며 이를 대회요강에 공지하여야 한다.
2. 보험가입에 드는 비용은 주최측에서 부담하여야 하며 참가자는 보험가입에 필요한 정보를 주최측에 제공하여야 한다.
3. 경기 중 주최측의 명백한 잘못에 의한 경우가 아닌 사고에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

#### **제16조 (컨트롤위치설명) IOF Rule 18 참조**

1. 컨트롤위치설명표에 의해 컨트롤의 정확한 위치가 설명되어야 한다.
2. 컨트롤위치설명표는 IOF의 컨트롤위치설명에 대한 규정에 따라 기호로서 제공되어야 하지만 참가자가 어린 학생이거나 초보자일 경우에는 텍스트 형식으로 제공할 수 있다.
3. 컨트롤위치설명표의 양식 및 컨트롤위치 설명 기호에 대한 정의는 IOF 규정에 따라야 한다. 단 본 연맹에서 별도로 규정한 기호의 경우는 사전 공지 후 사용할 수 있다.
4. 컨트롤위치설명표는 경기 코스의 순서에 대한 정보를 주며 지도의 앞면에 고정되거나 인쇄되어 있어야 한다.
5. 시차출발 경기에서는 컨트롤위치설명표를 늦어도 출발 -2분전에는 주자에게 제공되어야 하며 컨트롤위치설명표상에는 코스 및 클래스가 명기되어야 한다.
6. 선수는 본인의 코스에 해당되는 올바른 컨트롤위치설명표를 취하여야 하며 잘못된 설



명표를 취해서 발생하는 문제는 선수 본인의 책임이다.

7. 릴레이 경기의 경우는 컨트롤위치설명표를 별도로 제공하지 않는다.

### 제17조 (컨트롤의 설치) IOF Rule 19 참조

1. 지도상에 보여지는 컨트롤 위치에는 컨트롤 플래그와 함께 실제 지상에 선수가 그곳을 통과했다는 것을 증명할 수 있는 펀칭 장비가 정확하게 설치되어야 한다.
2. 컨트롤 플래그는 30cm x 30cm 크기의 사각형 3개로 삼각 기둥 형태로 만들어져야 하며 각 사각형의 면은 대각선으로 나누어 반은 흰색으로 하고 다른 반은 오렌지색(PMS165)으로 한다.
3. 플래그는 컨트롤 위치 설명에 따라서 지도에 표시된 대로 특징물에 매달려 있는 형태로 설치되어야 하며 별도의 지지대를 이용해 설치할 수도 있다. 플래그는 선수들이 지도상에 표시된 컨트롤 원의 중심 지점에 도착하였을 때 발견할 수 있어야 한다.
4. 컨트롤은 서로 30m 이내의 거리에 인접하여 설치해서는 안 된다(지도의 축척이 1:5000 또는 1:4000의 경우는 15m). 컨트롤 사이의 최소 거리는 직선 거리를 말한다.
5. 일반적으로 컨트롤은 펀칭을 하는 선수를 주변에서 쉽게 발견하여 컨트롤을 찾는 다른 선수에게 유리하도록 설치되지 않아야 한다.
6. 각 컨트롤은 식별 번호(코드번호)로 쉽게 알아 볼 수 있어야 한다. 그리고 그것은 펀칭 기구를 사용하려고 하는 선수가 명확하게 번호를 확인할 수 있는 위치에 부착되어야 한다. 식별 번호는 31 이상의 번호를 사용하여야 한다. 숫자는 흰색 바탕에 검정색으로 하고 높이는 3~10cm, 선의 굵기는 5~10 mm로 해야 한다. 상하를 반대로 혼동하여 읽을 수도 있는 번호(예를 들면 161)는 번호 아래에 수평 밑줄을 긋는다.
7. 선수의 통과를 증명할 수 있도록 각 플래그의 바로 옆에는 충분한 수의 펀칭 기구가 있어야 한다.
8. 만약 우승 예상 시간이 30분 이상일 경우에는 우승자의 예상 속도를 기준으로 적어도 매 25분 마다 음료가 제공되도록 하여야 하고 최소한 적당한 온도의 순수한 물이 음료로서 제공되어야 한다. 만약 다른 종류의 음료가 제공된다면 명확하게 표시되어야 한다.
9. 모든 컨트롤은 안전성을 고려하여 설치되어야 한다.

### 제18조 (펀칭장비와 펀칭) IOF Rule 20 참조

1. 경기에 사용되는 펀칭기구는 본 연맹에서 승인한 제품만 사용할 수 있다.
2. 전통적인 핀 펀치와 IOF에서 승인된 펀칭 장비는 별도의 승인 절차 없이 사용이 가능하다.
3. 전자식 펀칭 시스템이 사용될 경우에는 모델 이벤트를 통해 경기자가 사용법을 익힐 수 있도록 연습할 기회가 주어져야 하며 여건상 연습기회가 주어지지 못할 경우에는 경기 전에 충분한 사용방법 설명과 교육을 하여야 한다.

4. 컨트롤 카드에는 통과된 모든 컨트롤이 명확하게 확인될 수 있도록 정확하게 펀칭되어 있어야 한다.
5. 컨트롤 카드에 펀치를 하지 않았거나 펀칭 상태를 식별할 수 없는 경우에는 순위에서 제외 된다. 단, 펀칭 미스가 선수의 잘못이 아님을 입증할 수 있는 경우에는 인정이 가능하다. 이러한 예외적인 상황에서 경기자가 컨트롤을 찾았다는 사실을 입증하기 위해 컨트롤 담당 진행요원의 증언 또는 카메라 또는 컨트롤 유닛에서 읽어낸 자료 등이 증거물로 사용될 수 있다. 그 이외의 경우에는 어떠한 증거도 인정되지 않고 경기자는 실격이 된다.
6. SportIdent(SI) 펀칭시스템을 사용할 경우에는 아래의 규정을 적용한다.
  - ① 컨트롤 유닛이 고장 나거나 또는 작동 이상이 나타날 경우에 경기자는 백업용 펀칭기를 사용하여야 하며 펀칭 기록이 없다면 실격이 된다.
  - ② 펀칭 속도가 너무 빨라서 피드백 시그널을 못 받아 카드에 펀칭기록이 저장되지 않을 수 있으며 이 경우 경기자는 실격 처리된다.
7. 컨트롤 카드를 분실한 경기자, 컨트롤이 누락되었거나 또는 잘못된 순서로 컨트롤을 통과한 경기자는 실격 처리한다.
8. 만약 전자 펀칭 장비를 사용하는 경기에서 컨트롤 위치에 전자 펀칭 유닛이 없고 수동 Pin 펀치만 있을 경우라 하더라도 컨트롤 위치와 번호에 문제가 없다면 경기자는 Pin 펀칭만으로 경기를 진행하여야 한다.

**제19조 (출발) IOF Rule 22 참조**

1. 개인 경기의 출발방법은 일반적으로 시차출발이며 릴레이 경기는 첫 주자에 한해서 동시출발로 한다.
2. 개인전 경기의 예선전을 실시할 경우 결승전의 첫 번째 출발은 예선 경기 마지막 출발로부터 2.5시간 이후에 시작되어야 한다.
3. 모든 선수들은 출발 대기지역에서 최소한 30분 정도의 방해받지 않는 출발 준비와 워밍업을 할 수 있어야 한다. 워밍업 장소에는 먼저 도착한 선수가 들어가서는 안 된다.
4. 출발은 경기시간 측정이 되기 전에 워밍업 장소에서부터 미리 출발하는 예비스타트 (Prestart) 방식으로 운영될 수 있다. 만약 예비스타트 방식으로 할 경우 팀 임원 및 선수들에게 현재시간을 보여주는 시계를 설치해야 하고 참가자 이름이 불려지거나 표시되어야 한다. 예비스타트 이후에는 출발한 선수와 주최자에 의해 승인된 사람만 들어갈 수 있다.
5. 출발 라인에는 선수들에게 경기 시간을 보여 주는 시계가 설치되어야 한다. 만약 예비스타트를 하지 않는 경우에는 참가자의 이름이 불려지거나 표시되어야 한다.
6. 출발컨트롤은 출발구역에서 대기하고 있는 경기자나 다른 사람들에게 지도, 코스, 루트 선택 또는 첫 번째 컨트롤의 방향을 볼 수 없도록 설치해야 한다. 출발라인부터 출발

컨트롤까지는 유도 루트로 설정되어야 한다.

7. 지도는 출발라인에 뒷면이 보이도록 놓여져야 하고 경기자는 출발과 동시에 지도를 가져간다. 올바른 지도를 가져가는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다. 지도의 뒷면에는 출발번호, 이름, 클래스 또는 코스번호를 표시하여 경기자가 출발하기 전에 확인 할 수 있어야 한다.
8. 출발신호는 일반적으로 예비 신호음과 본 신호음이 발생하는 신호기를 사용해야 하며 출발 신호기 고장으로 사용할 수 없을 경우에는 호각 또는 육성에 의한 신호를 사용한다.
9. 시차 출발 방식에서의 출발 간격은 1분 이상으로 하여야 하며 참가자 수에 따라 주최자 재량으로 조정하되 5분을 넘지 않도록 한다. 동일한 클래스내의 모든 선수에게는 동일한 출발간격이 적용되어야 한다
10. 오리엔티어링 경기가 실질적으로 시작되는 지점은 지도상에 삼각형으로 표시된다. 만약 그곳이 시간기록을 카운트하기 시작하는 출발 지점이 아니라면 테레인에는 펀칭 기구가 없는 컨트롤 플래그만 설치한다.
11. 출발 시각에 늦은 참가자도 출발이 허용된다. 지각자의 출발 시간은 기록되어야 하며 아래 기준에 따라 출발 시킨다.
  - ① 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2을 넘지 않았을 경우에는 즉시 출발시킨다.
  - ② 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2을 초과한 상태에서 도착하였을 경우에는 그 다음 인터벌 시간의 1/2이 될 때까지 기다렸다 출발시킨다.
  - ③ 단체 동시출발 경기에서는 출발시간에 지각한 경기자는 가능한 빨리 출발시킨다.
12. 본인 과실에 의해 지각 출발한 참가자들은 원래의 출발 시각에 출발한 것으로 시간을 기록해야 한다. 대회 주최자의 과실에 의해 출발 시각에 늦은 참가자는 새로운 출발 시각이 주어져야 한다.
13. 릴레이 경기에서 각 릴레이 팀 주자들끼리의 체인지 오버 방법은 핸드 터치 방식을 기본으로 하며 경우에 따라 선행 주자가 후속 주자의 지도를 챙겨 그것을 전달해 주는 방식으로 하여도 된다.
14. 대회 주최측에서 들어오는 선행 주자를 미리 알려주도록 되어 있다고 하여도 정확하고 제시간에 체인지 오버를 하는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다.
15. 릴레이 경기에서 선행주자의 도착 지연으로 후속주자가 출발하지 못하여 전체 경기시간에 지장을 줄 것으로 예상될 경우 대회감독관의 승인 하에 주최측은 출발하지 못한 후속주자들을 동시출발 시킬 수 있다.
16. 릴레이 경기에서 선행 주자가 실격된 경우 경기 시간이 지연될 우려가 있는 경우 대회감독관의 승인 하에 주최측은 후속 주자의 출발을 제한할 수 있다.

## 제20조 (제한구역 및 유도구간) IOF Rule 17 참조

1. 국가 또는 지방자치단체로부터 환경보호를 위해 정한 규정이나, 주최자로부터의 관련 된 지침들은 대회에 관련되는 모든 사람들이 엄격하게 준수되어야 한다.
2. 경계 밖이나 위험 지역, 금지된 루트, 횡단해선 안 되는 선상 특징물 등은 지도상에 표시 되어야 한다. 필요하다면 실제 장소에도 제한구역으로 표시 되어야 한다. 선수들은 이러한 지역이나 루트 또는 특징물에 들어가거나 거기에 따라서 달리거나 횡단 해서는 안 된다.
3. 유도 구간, 횡단 지점, 통행 개소는 지도 및 현장에 명료하게 표시되어야 한다. 선수들은 코스상에 표시된 구간의 끝에서 끝까지 따라야 한다.
4. 유도구간과 제한구역을 표시하는 테이프는 가능한 다른 색상으로 설치하여 주자가 혼돈을 일으키지 않도록 한다. 다른 색상으로 할 경우 반드시 전 참가자에게 공지되어야 한다.

## 제21조(도착 및 시간계측) IOF Rule 23 참조

1. 주자가 도착 라인을 통과했을 때에 경기가 종료된다.
2. 도착 라인은 테이프 또는 로프에 의해서 경계 지어져야 하고 도착라인까지 마지막 20m는 직선이어야 한다.
3. 도착 라인까지 선수가 뛰어 들어오는 구간의 폭은 시차출발의 경우는 적어도 1.5m 이상, 동시출발의 경우는 적어도 3 m이상이 되어야 한다. 도착 라인은 뛰어 들어오는 방향과 직각이 되어야 하고 도착 라인의 정확한 위치가 접근하는 선수에게 분명하게 보여야 한다.
4. 선수는 도착 라인을 통과한 후 컨트롤 카드를 운영자에게 제시하여야 하고 지도를 회수할 경우 운영자의 지시에 따라야 한다.
5. 도착시간은 주자의 가슴이 도착 라인을 통과한 시점, 또는 도착 라인에서 Finish 편칭을 한 시점, 또는 시간계측용 광 빔을 사용하는 경우 설치된 빔을 통과한 시점을 기준으로 계측한다. 시간은 초 단위까지 계측하고 기록은 시간/분/초 또는 분/초로 표시한다.
6. 선수가 도착 라인을 통과한 경우 또는 Finish 편칭을 한 경우에는 다시 되돌아가 경기를 진행할 수 없다.
7. 대회감독관의 승인 하에 주최자는 각 클래스의 최대경기시간(제한시간)을 정할 수 있다.
8. 도착 지점에는 최소한의 구급의약품이 구비 되어 있어야 하고 응급처치를 할 수 있는 준비가 되어 있어야 한다.

## 제22조 (결과 게시) IOF Rule 24 참조

1. 경기가 진행되는 동안 중간 결과를 도착 지역이나 별도의 준비된 장소에 발표되거나

게시되어야 한다.

2. 공식 결과는 마지막에 출발한 선수의 가장 빠른 예상 도착 시간 후 4시간 이내에 발표되어야 한다.
3. 공식 결과는 참가한 모든 선수들의 기록이 포함되어야 한다. 릴레이에서 공식 결과는 출발 순서별 선수 이름, 리그별 소요시간, 각 주자가 달린 코스 조합 등이 포함되어야 한다.
4. 시차출발을 적용한 경우 둘 또는 그 이상의 선수의 성적이 같았을 때 결과 리스트에서는 같은 순위가 주어진다. 이 때 그 다음에 연속되는 순위는 비운 채 남겨 두어야 한다.
5. 만약 동시출발을 적용한 경우 선수가 도착 라인을 통과한 순서대로 순위가 정해지는 것으로 한다. 릴레이에서는 팀의 최종 주자가 도착한 순서가 된다.
6. 후속 주자가 동시출발을 한 릴레이 팀들의 순위는 팀의 각 선수들의 성적을 합산하여 결정한다. 후속 주자가 동시출발을 한 팀의 순위는 정상적인 방법으로 체인지 오버하고 경기를 종료한 팀들의 순위 다음에 놓이게 된다.
7. 제한시간을 초과한 선수 및 팀은 순위에서 제외된다.
8. 경기결과는 코스 전체의 경기 시간이 기준이 되어야 한다. 사전에 지정된 구간이 아닌 경우를 제외하고 코스의 분할된 구간(예를 들면 혼잡한 도로를 횡단하는 짧은 구간 등)을 삭제하는 것은 금지된다.

### 제23조 (시상) IOF Rule 25 참조

1. 주최자는 입상자를 위해 가능한 품격 있는 시상식을 준비해야 한다.
2. 남자부와 여자부의 시상은 동등해야 한다.
3. 만약 두 명 이상의 선수가 같은 순위라면 두 명 모두에게 동등한 시상품이 주어져야 한다.
4. 남, 여 상위 1, 2, 3위는 금, 은, 동메달 시상과 상장 수여를 원칙으로 하고 주최측의 판단에 따라 별도의 부상을 줄 수 있다.
5. 한국선수권대회 엘리트 클래스 시상 대상자는 외국인을 제외하고 입상 순위를 결정한다.

### 제24조 (대회결과의 보고)

1. 주최측은 대회 종료 후 1개월 이내에 '별지 제52호 서식'에 의하여 대회결과 보고서를 중앙연맹에 제출하여야 한다.
2. 공인대회의 경우 1항의 대회결과 보고서를 제출하기 전에 선수들의 공식 기록을 1주일 이내에 메일을 통해 중앙연맹에 제출하여야 한다.

## 제 4 장 선수(경기자)

### 제25조 (선수 등록)

1. 국가대표 선발대상자(일반부 및 청소년) 및 전국체전 시, 도 대표선수는 대한체육회 선수등록을 하여야 한다.
2. 선수등록은 본인이 하여야 하며 대한체육회에서 지정된 기간 내에 완료하여야 한다.
3. 선수등록관련 규정은 대한체육회 선수등록규정을 적용한다.

### 제26조 (참가신청) IOF Rule 9 참조

1. 참가자는 경기 중 불의의 사고 및 상해가 발생할 수 있음을 인지하고 이에 대비하여 가입적 보험 가입 등 적절한 대비를 하고 참가하여야 한다.
2. 대회 주최측에서 제공하는 참가신청서에 참가자에게 요구하는 정보를 빠짐없이 기재하여 제출해야 한다.
3. 참가자는 오직 한 개의 클래스에만 참가 신청할 수 있다.
4. 주최자는 참가비를 완납하지 않은 경우나 이에 대한 협의가 없는 경우에는 그 선수나 팀을 출발에서 제외할 수 있다.
5. 릴레이 경기의 경우 팀 내의 선수 이름 변경과 출발 순서의 변경은 최소한 출발 2시간 전까지 주최자에게 제출되어야 한다.
6. 개인 경기에서 참가 클래스의 변경은 최소한 경기 하루 전 정오까지 주최자에게 제출되어야 한다.
7. 어떠한 경우라도 출발 2시간 전에는 선수의 교체나 순서를 변경할 수 없다. 이것은 릴레이 경기의 팀 내 출발순서에도 적용된다.
8. 학생 및 일반부의 클래스 선택은 본 규정 제14조를 참조한다.
9. 릴레이 경기에서 참가 신청된 선수와 실제 경기를 한 선수가 일치하지 않을 경우 시상에서 제외한다.

### 제27조 (페어 플레이) IOF Rule 26 참조

1. 오리엔티어링 대회에 참가하는 모든 사람은 공정하고 정직하게 행동하여야 한다. 정당한 태도와 우호의 정신을 가지고 있어야 한다. 경기자들은 다른 참가자들, 경기 임원들, 기자들, 관객들과 경기장 지역에 거주하는 주민들을 존중하여야 한다. 경기자들은 테레인 안에서 가능한 한 정숙하여야 한다.
2. 사고의 경우를 제외하고 경기 중에 다른 경기자로부터 도움을 받거나 다른 경기자를 도와주는 것은 금지된다. 경기 중 부상당한 경기자를 도와주는 것은 모든 경기자들의 의무이다.

3. 약물 복용은 엄격히 금지된다. IOF 반도핑 규정(IOF Anti-Doping Rules)은 모든 오리엔티어링 대회에 적용되고 주최자 또는 중앙연맹은 도핑 검사 실시를 요구할 수도 있다.
4. 개최지가 공개될 때까지는 모든 경기임원은 경기 장소 및 지형에 관해서는 엄격하게 비밀로 하여야 한다. 코스에 대해서는 극비로 유지되어야 한다.
5. 주최자에 의해 명시적으로 허용된 경우를 제외하고 경기 테레인 내에서의 훈련이나 어떠한 조사를 시도하는 것도 허용되지 않는다. 경기 전이나 경기 도중에 주최자가 제공하는 정보 이상으로 코스에 관련된 어떠한 정보라도 얻고자 시도하는 행위는 금지되어 있다.
6. 주최자는 해당 지역의 테레인이나 지도를 잘 알고 있어서 다른 경기자들 보다 실질적으로 유리한 입장에 있는 사람은 누구라도 경기 참가를 제한하거나 거부할 수 있다.
7. 팀 임원, 경기자, 미디어 취재기자 및 관중은 지정된 장소에 머물러야 한다.
8. 컨트롤 담당 운영요원(파트롤)은 선수를 방해 하거나 가지 못하게 하거나 또는 어떠한 정보라도 제공해서는 안 된다. 컨트롤 담당 운영요원은 조용히 눈에 띄지 않는 옷을 입고 있어야 하며 컨트롤에 접근하는 선수를 도와주면 안 된다. 이 규정은 테레인 내에 있는 다른 모든 사람들(예를 들면 미디어 취재기자 등)에게도 적용된다.
9. 도착 라인을 통과한 경기자는 주최자의 허가 없이 다시 경기장 안으로 들어 갈 수 없다. 기권한 선수는 즉시 도착지점에 이 사실을 알리고 지도와 컨트롤 카드를 제출해야 한다. 기권한 선수는 경기에 영향을 주거나 다른 선수를 도와 주어서는 안 된다.
10. 대회규정을 위반하거나 규정 위반으로 이득을 얻은 경기자는 실격 처리 된다.
11. 경기자가 아닌 사람(예를 들면 팀 또는 연맹 임원)이 규정 위반을 했을 경우에는 이 사회에서 징계 처분을 내릴 수 있다.
12. 만약 어떠한 시점에서 참가자 또는 관중들에게 위험한 상황 발생이 분명해진다면 주최자는 경기를 중단하거나 연기 또는 취소를 하여야 한다.
13. 만약 경기가 심각하게 불공정한 상황이 발생했을 경우에는 주최자는 경기를 무효로 하여야 한다.
14. 주최측의 명백한 잘못으로 인하여 경기가 무효처리 되었을 경우에는 해당 클래스에 한해서 참가비가 반환되어야 한다.

### 제28조 (이의제기) IOF Rule 27 참조

1. 참가자는 본 또는 주최측의 결과처리에 불만이 있을 경우에는 이의제기를 할 수 있다.
2. 이의제기 행위는 경기자 또는 경기자가 속한 소속 연맹 임원만 할 수 있다.
3. 이의제기는 가능한 한 신속하게 주어진 양식에 의해 서면으로 작성되어 주최측에게 전해져야 하며 성적에 대한 이의제기를 할 경우에는 공식 성적이 발표되고 15분 이내에 제기하여야 한다.

4. 이의제기 사항에 대해서는 주최측에 의해서 판정되고 그 결과는 즉시 이의제기를 한 사람에게 통지되어야 한다.
5. 이의제기를 위한 비용은 들지 않는다.
6. 주최측은 이의제기 접수 마감 시한을 정할 수 있다. 마감 시한 이후에 제출된 이의제기 신청 사항은 예외적인 사정이 있다고 인정될 때만 고려된다.

#### **제29조 (불복 및 항의) IOF Rule 28 참조**

1. 이의제기에 대한 주최측의 처리결과에 승복하지 못할 경우에는 항의(Protest)을 할 수 있다.
2. 항의는 경기자 또는 경기자가 속한 소속 연맹 임원만 할 수 있다.
3. 항의는 이의제기에 대한 주최측의 결정이 이의제기를 한 사람에게 통지된 후 15분 이내에 심판에게 문서상으로 제출되어야 한다. 마감시간 이후에 제출된 항의에 대해서는 그 항의의 정당한 사유가 설명되는 예외적인 상황이 있을 경우에만 심판의 재량에 의해 인정될 수 있다.
4. 항의를 할 때는 5만원의 수수료를 대회감독관에게 납부하여야 한다. 납부된 수수료는 항의신청이 받아들여졌을 경우에는 반환된다. 항의신청을 여러 연맹이 함께 하였을 경우에는 서명한 모든 연맹이 각각 수수료를 납부하여야 한다.
5. 항의에 대한 처리는 대회 심판단이 처리한다.

## **제 5 장 심 판**

#### **제30조 (심판의 임무) IOF Rule 29 참조**

1. 심판의 임무는 이의제기에 대해서 주최측 처리결과에 승복하지 못한 참가자가 항의를 할 경우 이를 확인하여 판정한다.
2. 대회감독관은 심판단 회의를 주관 하지만 투표권은 없다.
3. 표결 결과가 동수일 경우에는 대회감독관의 결정에 따른다.
4. 주최측의 대표자는 심판단 회의에 참석할 수 있는 권리가 있지만 투표권은 없다.
5. 주최자는 심판단의 결정 사항에 따라야 한다. 예를 들어 주최자가 실격으로 처리한 선수에 대한 합격 처리, 주최자가 합격시킨 선수에 대한 실격 처리, 주최자가 합격시킨 기록에 대한 무효 처리, 또는 주최자가 무효로 선언한 기록에 대한 합격 처리 등이 포함된다.
6. 심판 구성원 모두가 참석하였을 때에만 결정사항이 유효하다. 긴급한 사안의 경우에는 심판원 과반수가 결정에 동의 했을 때 예비 결정을 내릴 수 있다.



7. 심판 스스로 공평한 판정이 곤란함을 선언하는 경우 또는 임무를 수행할 수 없게 되었을 경우에는 대회감독관이 대행자를 지명해야 한다.
8. 항의에 대한 판정 결과에 따라서 심판단은 주최자에게 지침을 내리는 일뿐만 아니라 중대한 규정 위반을 한 사람이 있을 경우에는 중앙연맹에서 주관하는 향후의 일부 또는 모든 대회에 대해서 출장 정지를 하도록 중앙 이사회에 건의 할 수 있다.
9. 심판단의 결정은 최종 결정이 된다.

## 제 6 장 한국오리엔티어링선수권 대회

### 제31조 (대회의 성격)

대한민국 오리엔티어링 챔피언을 결정하는 대회이다.

### 제32조 (대회의 개최신청)

1. 연맹이 주최하고 각 시·도연맹에서 주관하여 실시한다.
2. 매년 12월 첫 주 일요일에 실시하는 것을 원칙으로 하되 주최자, 주관자의 상황에 따라 개최일정을 변경할 수 있다.
3. 대회의 개최신청은 아래와 같은 절차로 진행한다.
  - ① 대회 개최연도의 2년전 12월말(또는 다음 해 총회 이전)까지 개최신청서(별지 제 51호 서식)와 소속연맹의 개최 의결서(총회나 이사회 의결서)를 포함한 신청서류를 작성하여 사무처에 공문으로 신청한다.
  - ② 연맹 이사회의 의결로 개최지를 확정한다.
  - ③ 대회 개최가 확정된 시·도연맹은 확정 시점으로부터 1개월 이내에 '대회 사업 계획서'를 연맹에 제출하여야 한다.
  - ④ 연맹 이사회에서 대회감독관을 배정한다.

### 제33조 (대회운영)

1. 대회의 준비 및 운영, 결과보고는 제는 이 규정 제3장, 제4장에 따라 실시한다.
2. 시상은 제36조에 따라 실시한다.

### 제34조 (종목 구분)

1. Foot O, Ski O, MTB O, Trail O 종목 경기
2. Long, Middle, Sprint, Relay로 구분한다.  
Trail O 경우 Paralympic, 일반부 경기로 세분한다.
3. 종목에 따라 각각의 규정에 따라 선정한다.

### 제35조 (참가 구분과 인원)

개인경기와 단체경기로 구분하며 시·도 연맹별 참가인원의 제한은 없다.

#### 1. 개인경기

엘리트 클래스(남녀21E, 남녀20E)와 그 외 성별, 연령대별 클래스로 나눈다. 엘리트 클래스를 제외한 나머지 클래스는 주최자가 참가자에 따라 조정한다.

#### 2. 단체경기

Relay 경기로 실시하며 남녀 3인제 또는 혼성 4인제 등 경기방식은 주최자의 자율로 정한다. 주최자의 사정에 따라 단체경기는 실시하지 않을 수도 있다.

### 제36조 (시상)

1. 각 클래스별 1, 2, 3위에 대하여 메달과 상장을 수여한다.

2. 4, 5, 6위를 시상할 경우에는 상장만 수여한다.

3. 시상용 메달은 중앙연맹에서 지급한다.

4. 남, 녀 21E 클래스와 20E 클래스의 1위에게는 메달 외에 트로피를 시상할 수 있으며 21E 클래스의 우승자를 그 해의 대한민국 오리엔티어링 챔피언으로 한다.

5. 외국인은 엘리트 클래스에 참가할 수 있으나 시상에서는 제외한다. 단, 일반 클래스의 경우는 등위에 따라 시상을 한다.

6. 단체경기 입상팀의 경우 팀 구성원 전원에게 시상을 하여야 한다.

7. 주최자의 재량으로 별도의 시상품을 수여할 수도 있다.

### 제37조 (한국선수권대회 입상자 특례)

남, 녀 21E, 20E 클래스의 우승자에게는 차기 연맹주최 대회 참가비 전액 면제 혜택이 주어진다.

## 제 7 장 동호인종목대회

### 제38조 (대회의 성격)

1. 대한체육회(이하 '체육회'라 한다.)에서 주최하는 전국체육대회(이하 '전국체전'이라 한다.) "오리엔티어링종목 동호인대회" 이다.

2. 기본적으로 시·도연맹 대표가 참가하는 대회이다.

### 제39조 (대회의 개최 신청과 시기)

1. 체육회의 대회신청 일정에 따라 신청하며 전국체전 기간 중 실시한다.

2. 체육회의 사업 승인 후 개최여부가 결정된다.

## 제40조 (대회운영 및 절차)

1. 별도로 정하지 않는 한 당해 전국체전을 주관하는 지방자치단체에 속한 시·도연맹이 운영한다.

2. 대회의 주최, 주관, 운영의 구분은 다음과 같다.

주최: 대한체육회, 주관: 대한오리엔티어링연맹, 운영: 시·도연맹

3. 대회운영 연맹은 매년 초(3월 이전)에 사업계획서를 제출하여야 한다.

- 경기장소(엠바고 지정), 대회일정, 경기방식, 클래스 등

4. 대회운영 연맹은 매년 6월 말까지 대회준비 사항을 연맹에 1차 보고하여야 한다.

- 준비의 과정과 결과, 추진 사항 보고

- 지도제작의 진척사항 보고

- 대회요강 초안, 경기종목, 클래스 등

5. 대회운영 연맹은 이 규정 제12조에 따라 대회요강을 공지하여야 한다.

## 제41조 (참가 구분과 경기 부문)

시도 ‘대표부’ 경기 부문과 ‘Public’ 경기 부문으로 나눈다.

1. ‘대표부’ 경기 부문

① 각 시·도연맹에서 선발된 대표선수가 참가하는 시도대항 경기이다.

② 개인경기와 단체경기로 실시한다.

③ 개인경기는 남, 여 성별로 일반부 엘리트 클래스(21E)와 대학부 엘리트 클래스(20E), 고등부 엘리트 클래스(18E)로 6개 클래스로 운영한다.

④ 단체경기는 Relay 경기로 하며 경기 형식 및 팀 구성 방식은 대회운영 연맹에서 결정한다.

⑤ 외국인 및 일반 동호인은 대표부 경기에 참가할 수 있으나 순위에 따른 시·도별 점수 산정에 포함되지 않고 시상에서도 제외된다.

2. ‘Public’ 경기 부문

① 시·도연맹 대표선수가 아닌 일반 동호인을 대상으로 하는 경기이며 성별, 연령별 클래스로 나누며 누구나 참가할 수 있다.

② 클래스 운영 수는 대회운영 연맹에서 결정한다.

## 제42조 (참가인원 제한)

1. 시·도연맹에서 파견하는 대표선수단의 임원 조직은 시·도연맹 자율로 정한다.

2. 최대 참가선수 인원수는 대회요강 발표 전 연맹에서 결정한다.

## 제43조 (접수 반영 기준)

1. 각 종목별 대표부 세분 경기별 남, 여로 순위를 구분 적용한다.
2. 최종 결승 전 성적 각 1위를 1,000점으로 기준하여 하위로 10점의 간격으로 배정한다.
3. 메달 획득에 따라 아래의 가산점을 부여한다.
  - ① 개인경기 : 금메달 40점, 은메달 20점, 동메달 10점
  - ② 단체경기 : 금메달 80점, 은메달 40점, 동메달 30점

#### 제44조 (시상)

1. 개인경기 시상은 이 규정 제23조에 따라 실시한다.
2. 시·도연맹 종합순위 1위, 2위, 3위는 트로피를 시상한다.

## 제 8 장 부 칙

#### 제45조(시행일)

이 규정은 이사회의 의결로 제정한다. <2004년 2월 14일>

이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2013년 4월 1일>

이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2015년 3월 21일>

이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2016. 1월 23일>