

3권

표적 양궁

## 11장

### 선수 장비

이 조항은 세계양궁연맹 경기에서 활을 쏘 때 선수들에게 사용이 허용된 장비의 유형을 정의한다. 규정에 부합하는 장비를 사용하는 것은 선수의 책임이다. 세계양궁연맹의 규정을 위반하는 장비를 사용하는 것이 적발된 선수는 득점 자격을 상실할 수 있다. 아래 설명은 각 세부종목에 적용되는 특정 규정에 이어 모든 세부종목에 적용되는 규정이다.

21장의 장애인 양궁에 명시된 규정은 해당 종목에 한하여 적용되며, 상충될 경우 우선 적용된다.

#### 11.1. 리커브

리커브 세부종목의 경우 다음의 항목이 허용된다.

11.1.1. 표적경기에서 사용되는 용어인 "활"은 보편적인 의미를 준수하는 모든 유형의 활로서, 몸체/활몸체와 그립(슛스로우 (shoot-through) 유형 아님) 및 각각 끝 단에 스트링 노크가 있는 2 개의 신축성 있는 날개로 구성된 장비를 말한다. 활은 2 개의 스트링 노크 사이에 직접 연결된 1 개의 활줄로 고정되며, 몸체(그립)로 한 손에 쥐고, 다른 손의 손가락으로 활줄을 드로했다가 릴리즈하는 방식으로 작동된다.

11.1.1.1. 여러 가지 색상의 위 날개와 아래 날개 내부 또는 활몸체 상단에 상표가 부착된 것은 허용된다.

11.1.1.2. 브레이스가 포함된 몸체의 경우 브레이스가 지속적으로 선수의 손이나 손목을 건드리지 않을 경우에 한해 허용된다.

11.1.2. 활줄의 줄 개수는 상관없다.

11.1.2.1. 여러 가지 색상의 줄과 서빙을 갖춘 것과 목적 달성을 위해 선택한 재질이 사용 가능하다. 드로우하는 손가락에 맞는 센터 서빙과 필요에 따라 화살 노크에 맞게 추가 서빙(들)을 갖춘 노킹 포인트 및 이러한 노킹 포인트를 잘 찾기 위한 1개 또는 2개의 노크 로케이터를 설치할 수 있다. 활줄의 각 끝 단에는 루프가 설치되는데, 고정되었을 때 이는 스트링 노크 내부에 위치한다. 또한, 입술 또는 코 위치 인식을 위해 활줄에 1개의 부착물을 사용할 수 있다. 활줄의 이러한 부착물은 풀 드로시 선수의 시야를 가리지 않아야 한다. 활줄은 어떤 경우에도 피프 홀, 마크 또는 기타 수단을 사용하여 조준을 보조할 수 없다.

11.1.3. 조정 가능한, 1개 이상의 수직 지지대가 달린 화살 받침이 허용된다.

11.1.3.1. 활에 사용되는 이동식 프레스 버튼, 프레스 포인트 또는 화살 플레이트는 전기 또는 전자 방식이 아니며 조준 시 추가적 보조기구로서 사용되지 않을 경우에 한해 사용 가능하다. 프레스 포인트는 그립에 있는 활길이 중심점으로 부터 후방으로 4cm(내측) 이상 떨어질 수 없다.

11.1.4. 전기 또는 전자식이 아닐 경우에 한해 1개의 청각, 촉각 또는 시각 드로 지시계를 사용할 수 있다.

11.1.5. 활 조준기는 허용되나, 어떤 경우에도 1개 이상의 장비가 사용될 수 없다.

11.1.5.1. 이러한 장치는 프리즘이나 확대경(들) 또는 확대장치, 수평계, 전기 또는 전자기기를 포함하거나 1개 이상의 사이트 포인트를 제공할 수 없다.

11.1.5.2. 사이트 씨클 또는 포인트(후드, 터널 또는 튜브, 조준기 핀 또는 기타 해당되는 연장 요소)의 총 길이는 선수의 시선 상에서 최대 2cm 를 초과할 수 없다. 긴 광섬유 핀은 선수의 시선을 2cm 밖으로 벗어난 광섬유 핀의 반대편 끝단을 접어야 한다.

11.1.5.3. 활에 부착된 조준기는 상하좌우 및 높이 조절 기능을 갖춘 수 있고, 다음의 조항에 따른다.

- 활 조준기 연장은 허용된다.
- 거리 표시가 있는 스케일 및/또는 테이프는 거리 표시를 위한 가이드로 조준기에 장착할 수 있으나, 어떤 경우에도 추가적인 보조를 제공해서는 안 된다.

11.1.6. 스테빌라이저 및 완충기를 활에 장착하는 것은 허용된다.

11.1.6.1. 다음의 경우는 금지된다.

- 활줄 가이드 역할을 하는 경우.
- 활 이외의 것과 접촉할 경우.
- 다른 선수에게 위험을 초래하거나 방해가 될 경우.

11.1.7. 표적양궁에서 사용되는 용어로서 "화살"의 보편적인 의미에 준수하고, 표적지 또는 받침대에 지나친 손상을 주지 않는 한도 내에서 모든 유형의 화살이 허용된다.

11.1.7.1. 화살은 팁(포인트)이 있는 화살대와 노크, 깃으로 구성되며, 희망할 경우 크레스트를 포함하기도 한다. 화살 화살대

의 최대 직경은 9.3mm 를 초과할 수 없다(화살 랩은 길이 제한에 포함되지 않으나, 활줄이 랩의 끝단과 만나는 노크 그루브부터 측정했을 때 화살 포인트 방향으로 최대 22cm 를 초과하여 연장할 수 없다). 화살의 팁/포인트는 직경이 최대 9.4mm 를 초과할 수 없다. 모든 선수의 모든 화살은 화살대에 해당 선수의 이름 또는 이니셜로 표시되어야 한다. 모든 엔드에서 사용되는 모든 화살은 외형이 동일해야 하며, 깃과 노크 및 해당 시 크레스트의 패턴과 색상이 동일해야 한다. 트레이서 노크(전기/전자식 조명 노크)는 허용되지 않는다.

11.1.8. 활줄을 드로 및 릴리즈할 때 손가락 보호를 위해 사용되는 손가락 보호대, 슈팅 글러브(손목 스트랩 허용됨), 손가락 보호대 또는 손가락 보호 장치의 혼합은 선수가 활줄을 드로 및 릴리즈하는 것을 보조할 수 있는 장치가 포함되지 않을 경우에 한해 허용된다.

11.1.8.1. 손가락 보호 장치는 앵커링을 위한 앵커 플레이트, 드로를 하지 않는 손가락을 위한 엄지 또는 손가락 래스트, 손에 손가락 보호 장치를 밀착시키기 위해 손가락에 두르는 손가락 스트랩, 손가락이 화살을 찌는 것을 방지하기 위한 손가락 세퍼레이터, 탭 재질/레이어를 고정하기 위한 탭 플레이트(들) 및 일관된 손의 위치를 위한 플레이트 및 스텐션을 포함할 수 있다. 손가락 보호 장치에 사용되는 레이어의 수와 재질은 제한되지 않는다. 손가락 보호 장치의 그 어떤 부품도 엄지손가락과 기타 손가락 사이 또는 손목 관절을 넘어 연장되거나 손목의 움직임을 제한할 수 없다. 활 핸드에는 일반적인 글러브나 병어리 장갑 또는 유사한 항목을 착용 가능하나, 활의 그립에 부착될 수 없다.

11.1.9. 화살의 화살모임(그룹핑) 확인을 위해 쌍안경, 망원경 또는 기타 시각 보조 장치를 사용할 수 있다.

11.1.9.1. 이러한 장치는 거리 측정에 사용되거나 다른 선수를 방해해서는 안 된다.

11.1.9.2. 망원경의 최고 높이가 선수의 겨드랑이보다 높지 않도록 높이를 조절한다.

11.1.9.3. 처방 안경, 보호 안경 및 선글라스를 사용할 수 있다. 위 장비에 미세홀 렌즈 또는 유사한 장치를 장착하거나 어떤 방식으로든 조준을 보조할 수 있도록 표시하는 것은 허용되지 않는다.

11.1.9.4. 선수가 조준하지 않는 눈 및/또는 안경 렌즈를 가리고자 할 때는 필름이나 테이프를 사용하여 시야를 가리거나 안대를 사용할 수 있다.

11.1.10. 다음의 액세서리가 허용된다.

11.1.10.1. 팔 보호대, 가슴 보호대, 보우 슬링, 핑거 슬링, 벨트, 힙 또는 스탠드형 화살꽂이를 포함한다. 신발에 부착되거나 독립적으로 발(양발)이나 발의 일부를 올리기 위한 장치는 발사선/페그에서 다른 선수에게 방해가 되거나 신발의 밑넓이를 2cm 초과하지 않을 경우에 한해 허용된다. 풍향 지시계(전기 또는 전자식 아님)를 장치(예, 조명띠)에 부착할 수 있다.

## 11.2. 컴파운드

컴파운드의 경우 다음의 항목을 설명한다. 전기, 전자식이거나 안전을 위협하거나 다른 선수를 부당하게 방해하지 않는 경우에 한해 모든 유형의 추가 장비가 허용된다.

11.2.1. 컴파운드 활은 슛스로우 유형의 몸체 사용이 가능하며, 드로우는 도르레 또는 캠의 시스템으로 기계적으로 구분된다. 캠이나 활날개의 스트링 노크, 케이블 또는 기타 설계에 따라 적용 가능한 방식으로 직접 연결된 케이블 또는 활줄(들)을 사용하여 활을 고정한다. 전기 또는 전자식 장치는 사용할 수 없다.

11.2.1.1. 최대 드로 웨이트는 60 파운드(lbs)를 초과할 수 없다.

11.2.1.2. 케이블 가드는 허용된다.

11.2.1.3. 라이저 브레이스 또는 스플릿 케이블은 지속적으로 선수의 손, 손목 또는 활 암을 접촉하지 않을 경우에 한해 허용된다.

11.2.1.4. 모든 유형의 활줄이 허용되며, 노킹 포인트를 사용하기 위한 다수의 서빙을 포함할 수 있고, 입술 마크 (예. 키서 버튼) 또는 코 마크, 피프 홀, 피프 홀 '고정' 장치, D-루프 활줄, 활줄 소음기, 활줄 웨이트 등 기타 부착물을 포함할 수 있으며 전기 혹은 전자식일 수 없다.

11.2.1.5. 조정 가능한 화살 받침의 프레스 포인트는 몸체의 목부분(활 그립에 있는 활길이 중심점)으로부터 후방으로 최대 6cm(내측) 이상 떨어질 수 없다.

11.2.1.6. 스테빌라이저의 수는 제한되지 않으나, 활 이외의 것과 접촉할 수 없다.

11.2.2. 전기 또는 전자식이 아닐 경우에 한해 청각, 촉각 또는 시각 드로우 지시계를 사용할 수 있다.

11.2.3. 활에 부착하는 활 조준기

11.2.3.1. 상하좌우 및 높이 조정이 가능하며, 수평계 및/또는 확대경 및/또는 프리즘을 포함하는 것을 사용할 수 있다.

11.2.3.2. 조준기 포인트는 광섬유 재질이 가능하며, 회망할 경우 화학적 야광 막대를 사용하여 조명을 비출 수 있다. 야광 막대는 다른 선수에게 방해가 되지 않도록 감싸야 한다.

11.2.4. 어떤 방법으로도 활에 부착되지 않는 경우에 한해 릴리즈 보조기구를 사용 가능하다. 모든 유형의 손가락 보호기구를 사용할 수 있다.

11.2.5. 다음의 규제 항목이 적용된다.

- 11.1.7 항 및 11.1.7.1 항
- 11.1.8.1 항
- 11.1.9.1 항, 11.1.9.2 항 및 11.1.9.3 항의 제한에 따라 11.1.9 항
- 11.1.10.1 항

• "피프 엘리미네이션" 조준기는 해당 조준기가 전기 또는 전자 기기를 포함하지 않는 경우에 한해 컴파운드에서 사용 가능하다.

11.3 모든 세부종목의 선수들은 다음의 장비가 허용되지 않는다.

11.3.1. 선수의 장비에 부착될 수 있는 전기 또는 전자 장비.

11.3.2. 대기선 앞에서의 전자 음향통신기기, 헤드셋 혹은 소음저감장치의 이용.

손목에 착용하는 피트니스 추적기, 스마트워치와 심박수 가슴밴드와 같은 생리학적 데이터 관찰을 위한 전자 기기는 허용되며, 선수의 관찰 기기가 시각적으로 방해되지 않는 한 데이터는 쌍을 이루는 전자 기기에 전자적으로 전달 될 수 있다. (예. 안구 추적 장치 불가, 머리 장착형 뇌전도(EEG) 장치 불가) 핸드폰과 같은 모바일 기기는 대기선 앞에서 동일한 목적으로 인쇄된 종이를 사용할 때와 같이 표적지에 대한 화살의 영향을 예측할수 있는 경우에 한해 소프트웨어 구동 목적으로 허용 된다. 양궁장(발사선 앞이나 뒤에서부터 관중석까지의 공간 포함)의 어느 곳에서도 활 조준기 조정을 보조하는 소프트웨어를 사용할 수 없다.

11.3.3. 선수의 장비는 모든 유형의 위장색을 포함할 수 없다.

#### 11.4. 베어보우

베어보우 세부종목의 경우 다음의 항목이 허용된다.

11.4.1. 표적경기에서 사용되는 용어인 "활"의 보편적인 의미를 준수하는 모든 유형의 활로서, 몸체/ 활몸체와 그립(슛스로우 (shoot-through) 유형 아님) 및 각각 끝 단에 스트링 노크가 있는 2개의 신축성 있는 날개로 구성된 장비를 말한다. 활은 2개의 스트링 노크 사이에 직접 연결된 1개의 활줄로 고정되며, 몸체(그립)로 한 손에 쥐고, 다른 손의 손가락으로 활줄을 드로우 했다가 릴리즈하는 방식으로 작동된다.

위에 설명된 활은 화살 받침을 제외한 그 어떤 장치도 부착될 수 없으며, 돌출부나 사이트 또는 사이트 마크, 표시, 흠집 또는 합판 조각 (보우 윈도우 부분 안) 등 겨냥에 사용될 수 있는 장치를 부착할 수 없다. 허용된 장치를 부착하고 조임을 풀 활은 12.2cm +/-0.5mm 내경의 구멍이나 링을 통과할 수 있어야 한다.

11.4.1.1. 다양한 색상의 활 몸체와 상단 및 하단 날개 또는 활몸체 내부에 위치한 상표는 허용 된다. 그러나 사이트 윈도우 내부에 겨냥이 용이하도록 색상이 칠해진 경우 테이프를 사용하여 덮어야 한다.

11.4.1.2. 브레이스를 포함 한 활 몸체의 경우 브레이스가 선수의 손이나 손목을 지속적으로 건드리지 않는 경우에 한해 허용 된다.

11.4.2. 활줄 가닥 수는 제한되지 않는다.

11.4.2.1. 다양한 색상의 가닥이 사용될 수 있으며 목적에 맞는 재질을 선택할 수 있다. 손가락을 당기기 용이하도록 센터 서빙이 있을 수 있으며, 1개나 2개의 노킹 포인트에 필요에 따라 노킹 포인트의 위치 확인을 위해 화살 노크에 맞도록 서빙을 추가할 수 있다. 입술이나 코 표시는 허용되지 않는다. 활줄은 핏 홀이나 표시 또는 기타 수단을 통해 겨냥이 용이하도록할 수 없다.

11.4.3. 화살 받침은 조절이 가능하며 1개 이상의 수직 서포트를 장착할 수 있다.

11.4.3.1 추가적으로 겨냥을 용이하게 하지 않는다는 전제 하에 조절 가능한 프레스 버튼, 프레스 포인트 또는 화살 플레이트를 사용할 수 있다. 프레스 포인트는 그림의 피벗점으로부터 2cm (내측) 이상 뒤에 위치할 수 없다.

11.4.4. 드로우체크 장치는 사용할 수 없다.

11.4.5. 페이스 및 스트링 워킹은 허용 된다.

11.4.6. 스테빌라이저는 허용되지 않는다.

11.4.6.1. 진동 완충기는 허용된다. 제조업체가 라이저에 설치하거나 애프터마켓 완충기를 라이저나 무게추에 직접 부착하여 설치할 수 있다. 무게추와 완충기의 모든 조합은 12.2cm 링을 통과하기 위해 완충기를 구부릴 필요 없이 내부 직경이 12.2cm(+/- 0.5mm)인 링을 통과해야 한다. 라이저 제조업체의 각진 스테빌라이저의 삽입은 허용되지만 각진 브래킷이나 커넥터는 허용되지 않는다. 무게추와 완충기는 라이저 그림의 위와 아래에 추가할 수 있지만, 선수가 조준하거나 범위를 지정하는 데 도움이 되어서는 안 된다.

11.4.7. 표적 경기에서 사용되고 허용된 화살의 원칙과 의미에 부합하는 모든 유형의 화살 사용이 가능하며 이러한 화살은 표적에 과도한 손상을 입혀서는 안 된다.

- 11.4.7.1 화살은 팁 (포인트)이 있는 샤프트와 노크, 깃, 그리고 희망할 경우 크레스트를 포함할 수 있다. 에로 샤프트의 최대 지름은 9.3mm 를 초과하지 않는다. (화살 램은 제한 지름에 포함되지 않으나 활줄이 램의 끝단에 안착하는 노크 그루브에서 측정했을 때 에로 포인트 방향으로 22cm 이상 연장 될 수 없다) 에로의 팁/ 포인트 지름은 9.4mm 를 초과하지 않는다. 모든 선수의 화살은 화살대에 선수의 이름이나 이니셜을 표시한다. 모든 경기에서 사용되는 화살은 외관상 동일 해야 하며 해당시 동일한 무늬와 색상의 깃, 노크 및 크레스트를 지닌다. (전자/ 전자광식 노크) 트레이서는 허용되지 않는다.
- 11.4.8. 손가락 받침이나 팁 모양의 손가락 보호 장치, 장갑 또는 슈팅 탭이나 테이프를 사용하여 활줄을 당기고 놓는 것은 이 장치들이 선수가 활줄을 잡고 당기며 놓는 것을 보조하지 않을 경우에 한해 허용 된다.
- 11.4.8.1. 꼬집힘 방지를 위한 손가락 세퍼레이터는 사용 가능하다. 앵거링의 목적으로 앵커 플레이트나 손가락 보호장치 (탭)에 부착된 유사 장치를 사용하는 것은 허용 된다. 스티치의 크기와 색상은 일관되어야 한다. 표식이나 선을 탭에 직접 추가하거나 탭의 정면에 부착한 테이프에 부착할 수 있다. 이러한 표식은 크기, 모양 및 색상이 균일해야 하며 **최대 2개의 다른 길이를 가질 수 있다**. 활 핸드에 일반적인 장갑이나 벙어리 장갑 같은 유사한 물품을 착용할 수 있으나, 활 그룹에 부착되어서는 안 된다.
- 11.4.9. 화살의 화살모임(그룹핑) 확인을 위해 쌍안경, 망원경 또는 기타 시각 보조 장치
- 11.4.9.1. 이러한 장치는 거리 측정에 사용되거나 다른 선수를 방해해서는 안 된다.
- 11.4.9.2. 처방 안경, 보호 안경 및 선글라스를 사용할 수 있다. 위 장비에 미세홀 렌즈 또는 유사한 장치를 장착하거나 어떤 방식으로든 조준을 보조할 수 있도록 표시하는 것은 허용되지 않는다.
- 11.4.9.3. 선수가 조준하지 않는 눈 및/또는 안경 렌즈를 가리고자 할 때는 필름이나 테이프를 사용하여 시야를 가리거나 안대를 사용할 수 있다.
- 11.4.10. 액세서리는 허용 된다.
- 11.4.10.1. 팔목 보호대, 가슴 보호대, 보우슬링, 핑거슬링, 벨트 백, 힙 또는 스탠드형 화살꽂이를 포함한다. 신발에 부착되거나 독립적으로 발(양발)이나 발의 일부를 올리기 위한 장치는 발사선/페그에서 다른 선수에게 방해가 되거나 신발의 밑넓이를 2cm 초과하지 않을 경우에 한해 허용된다. 날개 완충장치 또한 사용 가능하다.
- 11.5. 올림픽 게임에서 조직위원회의 요청이 있지 않는 한 경기장에서 전자 소통 장치는 사용되지 않는다.

## 12장

### 발사 및 행동수칙

12.1. 각 선수는 특별히 명시된 경우가 아니라면, 1 엔드당 3발 또는 6발의 화살을 발사한다.

실외:

- 6발 발사하는 장거리, 올림픽 및 컴파운드 쿼리피케이션 라운드
- 3발 혹은 6발(세계 선수권대회 필수요건) 발사하는 단거리
- 3발 발사하는 개인전 매치

실내:

- 3발 발사하는 모든 거리
- 3발 발사하는 개인전 매치

12.1.1. 1440 라운드는 당일 또는 연속되는 이틀간 발사할 수 있다. 라운드가 이틀에 걸쳐 진행될 경우, 2개의 장거리는 첫째 날에 발사하고 2개의 단거리는 둘째 날에 발사하거나 그 반대로 한다.

12.1.2. 더블 1440 라운드는 연일간 발사한다.

12.1.3. 올림픽 라운드는 2권 4.5.1.4 항에 명시된 바와 같이 발사한다.

12.1.4. 컴파운드 매치 라운드는 2권 4.5.1.4 항에 명시된 바와 같이 발사한다.

12.2. 선수가 엔드를 발사할 때는 시간 제한이 있다.

12.2.1. 시작 신호 전이나 중지 신호 이후 또는 교대 발사 순서를 위반하여 화살이 발사된 경우, 해당 선수 또는 팀의 엔드 최고득점 가 화살은 득점이 박탈되며, 미스(M)로 처리된다.

12.2.2. 발사통제관(DOS)이 공식으로 연습 세션(연습 화살을 당긴 이후)을 중지한 이후 또는 발사가 시작하기 전이나 거리 또는 라운드 간브레이크 시 선수가 의도적으로 또는 기타 사유로 활을 당겨 화살을 릴리즈할 경우, 해당 선수는 다음 득점 엔드의 최고득점가 화살이 박탈된다.

기록원은 해당 엔드(경우에 따라 3발 또는 6발)의 모든 화살 득점가를 입력하되, 최고득점가 화살은 박탈된다. 기록지에 입력한 내용에 대해 심판과 해당 선수가 이니셜로 서명한다.

12.2.3. 장비 고장이나 의학적 문제 치료를 위한 추가 시간은 허용되지 않지만, 해당 선수는 문제를 해결하기 위해 사선을 떠날 수 있으며 시간 제한이 허용하는 경우 남은 화살을 쏘기 위해 돌아올 수 있다. 팀 이벤트에서는 팀의 다른 구성원이 그 동안 발사할 수 있다.

12.2.4. 부전승 또는 박탈된 매치의 개인전 또는 단체전 선수의 화살은 득점이 되지 않으며, 선수들은 다음 라운드로 이동한다. 국제 경기 시, 선수들은 연습장 또는 경기장의 사용되지 않는 부분에서 연습할 수 있다. 기타 경기의 경우, 선수들은 별도로 인접한 연습장이 없을 경우 지정된 표적지를 사용하여 연습할 수 있다.

12.2.5. 부전승 시 경기장에서의 연습은 개인의 경우 리커브와 베어보우의 경우 엔드 당 3 발 최대 3 세트, 컴파운드의 경우 5 엔드로 제한된다. 단체의 경우 리커브와 베어보우는 엔드당 6 발 (선수당 2 발) 최대 3 세트, 컴파운드는 4 엔드로 한다. 엔드에서 선수 혹은 단체가 언급된 발수 이상의 화살을 발사할 경우, 심판의 경고 후 해당 선수 혹은 단체는 경기장에서 더 이상 연습할 수 없게 된다. 단, 이러한 위반은 다음 매치에 영향을 주지 않는다.

12.3. 선수들은 발사 시작 신호가 주어지기 전까지 활을 올릴 수 없다.

12.4. 단, 장애가 있는 자의 경우 선수들은 발사선 위에서 지지대를 사용하지 않고, 선 채로 발사할 수 있다.

12.5. 어떤 경우에도 화살을 재발사할 수 없다.

12.5.1. 다음의 경우 화살을 발사하지 않은 것으로 간주한다.

- 화살이 다시 튀어오르지 않았다는 전제 하에 화살이 활에서 떨어졌거나, 빗맞았거나 화살 화살대의 일부가 발사선과 3m 선 사이의 공간에 남아 있을 경우.
- 표적지 또는 받침대가 날아간 경우. 심판들은 필요하다고 판단되는 모든 조치를 취하고, 적절한 수의 화살을 발사할 수 있는 적절한 시간을 보장한다. 받침대가 단순히 아래쪽으로 미끄러진 경우, 어떤 조치를 취할지 여부는 심판들에게 맡긴다.

12.6. 발사선에 있는 선수는 다른 선수들에게 방해가 되지 않는다는 전제 하에 팀 단장으로부터 비전자적 코칭 정보를 받을 수 있다.

12.6.1. 단체전 경기에서 선수들과 코치는 발사선에 있을 때와 그렇지 않을 때를 막론하고 서로를 구두로 보조할 수 있다. 발사 시 코치는 코치석에서만 코치할 수 있다.

12.7. 그 어떤 선수도 다른 선수의 승인 없이 다른 선수의 장비를 만져서는 안 된다. 심각한 경우에는 페널티가 적용될 수 있다.

- 12.8. 선수 구역 내부 또는 앞에서는 전자담배를 포함하여 흡연하는 것이 금지된다.
- 12.9. 선수가 활의 활줄을 잡아당길 때 사용하는 동작으로 인해 심판들의 견해로 볼 때 실수로 릴리즈되어 안전지대 또는 안전장치(오버 슈트 지대, 네트, 벽 등)를 벗어날 우려가 있다고 판단될 시에는 발사통제관(DOS)에게 알린다. 선수가 해당 동작을 지속할 경우, 안전상의 이유로 대회(토너먼트) 심판 위원회 의장 또는 발사통제관(DOS)이 그에게 즉시 발사를 중지하고 경기장에서 퇴장하도록 요청할 수 있다.
- 12.10. 화살의 유무와 상관없이 그 어떤 선수도 발사선에 서 있을 때를 제외하고 활을 당길 수 없다. 화살을 사용할 때 선수는 표적지를 향해 조준해야 하며, 이 때 표적지 받침대 앞과 뒤의 안전거리가 확보됐는지 확인해야 한다.

## 13장

### 발사 순서 및 타이밍 통제

13.1. 한 명이나 두 명 또는 실외의 경우 세 명의 선수가 동시에 동일한 표적지에 발사할 수 있다.

13.1.1. 4명의 선수가 1개의 표적지 받침대에서 돌췌 짝을 지어 발사할 경우, AB-CD, CD-AB, AB-CD 등으로 교대한다.

13.1.2. 매치 플레이를 제외하고, 발사선 상의 위치는 상호 합의 하에 결정하며, 이때 해당 표적지 받침대를 사용하는 모든 선수들은 해당 과녁 거리를 시작하기 전에 심판에게 알린다.

합의가 없을 경우, 동일한 표적지에서 2명, 3명 또는 4명의 선수가 발사할 때 위치는 다음과 같다.

- A 선수가 좌측에서 발사하고, B 선수가 우측에서 발사한다.

- A 선수가 좌측에서, B 선수가 중앙에서, C 선수가 우측에서 발사한다.

- A 선수와 C 선수가 좌측에서, B 선수와 D 선수가 우측에서 발사하되, AB 와 CD 가 교대하여 발사한다.

합의가 없을 경우, 다수의 셋업에서 발사할 때 위치는 다음과 같다.

- 2 복수 표적지에 2명의 선수가 발사할 때: A 선수가 좌측 표적, B 선수가 우측 표적에 발사한다.

- 3 복수 표적지에 3명의 선수가 발사할 때: A 선수가 좌측 하단 표적, B 선수가 상단 표적, C 선수가 우측 하단 표적에 발사한다.

- 4 복수 표적지에 4명의 선수가 발사할 때: A 선수가 좌측 상단 표적, B 선수가 우측 상단 표적, C 선수가 좌측 하단 표적, D 선수가 우측 하단 표적에 발사한다.

- 4개의 수직 3 복수 표적지에 4명의 선수가 발사할 때: A 선수가 첫 번째 열, B 선수가 세 번째 열, C 선수가 두 번째 열, D 선수가 네 번째 열에서 발사하되, AB 와 CD 가 교대로 발사한다.

실내경기 중 삼각 3 복수 표적지를 사용할 시, 각 팀의 선수는 순서에 상관없이 2개의 화살을 발사하되, 각 화살은 서로 다른 득점영역으로 발사한다.

13.1.3. 실내 매치 단체전의 경우 각 팀마다 2개의 3 복수 표적지가 배정된다. 삼각 3 복수 표적지를 사용할 시에는 중앙 하단부가 지면으로부터 130cm 높이에 위치한다.

13.1.4. 팀 단장이 공식적으로 기록 승인 확인자 (result verifier) 혹은 심판위원장에게 해당 (엘리미네이션) 라운드 공식 연습 최소 15분 전까지 서면으로 퀄리피케이션 라운드에 출전한 다른 교체 선수를 제출하지 않는 팀은 퀄리피케이션 라운드에서 최고 득점을 획득한 3명(또는 혼성 팀의 경우 2명)의 선수로 구성된다. 선수 교체를 한 경우 메달은 팀 엘리미네이션 라운드에 참여 한 선수에게 수여된다. 위 내용을 위반하는 팀은 실격된다.

13.2. 세계 선수권대회, 세계양궁연맹 월드컵 및 기타 주요 국제 대회:

13.2.1. 올림픽, 컴파운드, 베어보우 및 실내 매치 라운드 개인전 경기:

• 엘리미네이션 및 결승전 라운드 매치 중, (대진표에서)각 페어의 상단에 위치하는 선수는 해당 매치의 좌측에서 발사한다 (그림 1: 매치 플레이 대진표 1A(선수 104명, 부전승 허용) 참조).

경기의 각 라운드에서 표적지의 위치는 조직 위원회의 선택에 따라 배치된다.

• 1/48, 1/32, 1/24 및 1/16(또한 실내) 엘리미네이션 라운드에서는 표적지 받침대 당 2명의 선수가 발사하고, 1/8 엘리미네이션 라운드에서는 각각의 선수가 별도의 표적지 받침대에서 발사한다. 선수들은 표적지 받침대로 가서 득점을 확인하고 화살을 수거한다.

• 결승전 라운드(개인전 매치, 교대 발사)에서 각각의 선수는 별도의 표적지 받침대에서 발사하며, 표적지에 가서 득점을 확인하거나 화살을 수거하지 않는다. 각각의 선수는 선수 대리인을 임명하여 기록된 득점을 관찰하고 화살을 수거하도록 한다. 경기 시 화살은 2차 엔드/세트 이후 각 엔드/세트마다 선수에게 반환된다.

• 교대 발사를 하는 싱글 매치 플레이의 경우, 퀄리피케이션 라운드에서 고득점을 기록한 선수가 1차 엔드/세트의 발사 순서를 결정한다. 리커브와 베어보우 세트 포인트 득점가가 낮거나 컴파운드의 누적 득점가가 낮은 선수는 다음 엔드/세트에서 먼저 발사한다. 선수들이 동점인 경우에는 1차 엔드/세트에서 먼저 발사한 선수가 다음 엔드/세트 또는 슈트오프에서 먼저 발사한다.



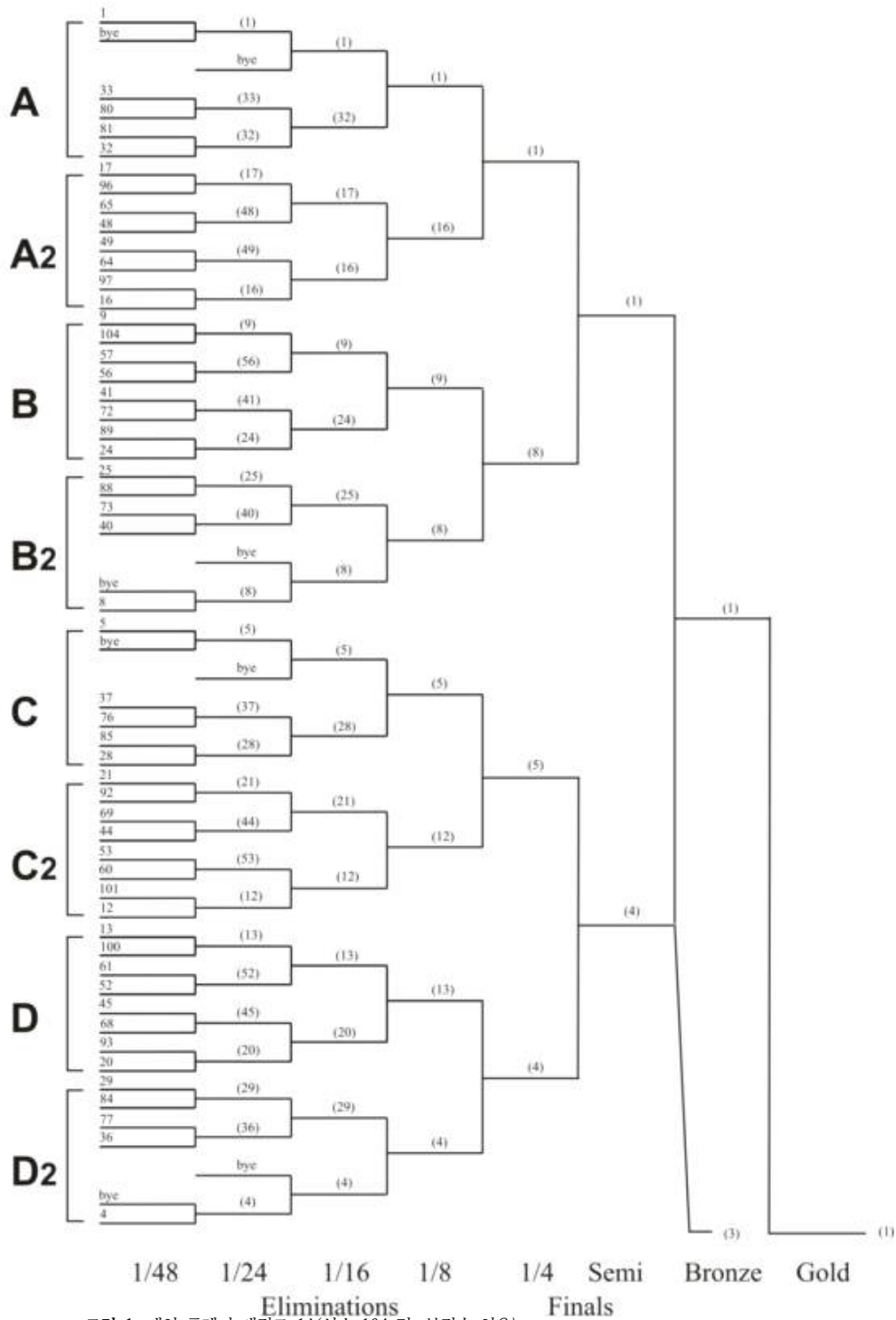


그림 1: 매치 플레이 대진표 1A(선수 104 명, 부전승 허용)

### 13.2.2. 단체전 경기(양 팀이 동시에 발사):

- 매치의 좌측/우측 위치는 매치 플레이 대진표를 따른다. (대진표 상)각 페어의 상단에 위치한 단체는 해당 매치에서 좌측에서 발사한다. 경기의 각 라운드에서 표적지의 위치는 조직 위원회의 선택에 따라 배치된다.
- 양 팀은 매치의 각 엔드를 시작하고, 이때 선수들은 1m 선 뒤에 위치한다. 첫 번째 선수는 발사통제관(DOS)이 매치의 시작 신호를 주었을 때 비로소 1m 선을 넘을 수 있다.

- 팀의 선수들은 각자 선택한 순서에 따라 각각 2발의 화살을 발사한다.
- 한 선수가 발사선에 자리 잡으면 다른 선수들은 1m 선 뒤에 남아 있어야 한다. 1m 선 앞에는 한 번에 최대 한 명 이상의 선수가 자리 잡을 수 없다.
- 휠체어 선수는 매치 중 계속해서 발사선에 머물러 있을 수 있다. 이러한 경우, 선수들은 머리 위로 손을 들어 올려(21. 21 장 -장애인 양궁 참조) 발사를 마쳤음을 알린다.
- 발사하기 위해 앞으로 나설 때 선수들은 발사선에 서기 전까지는 전통에서 화살을 꺼내지 않아야 한다.
- 컴파운드 단체 매치에서, 선수들은 발사 선에서 발사 신호가 주어질 때까지 현에 있는 릴리즈 장치를 걸지 않아야 한다. 선수가 발사선에 있고 발사 신호가 주어질 때, 현에 맞춰진 화살의 앞이나 뒤쪽에 릴리즈 장치가 걸릴 수 있다. 이런 제한은 영구적으로 부착된 구강 탭 릴리즈를 허용하는 장애인 선수에게는 적용되지 않는다(2021.01.01 개정).
- 단체전 규정의 위반은 15. 15 장 - 규정 위반의 결과에 따라 처리된다.

#### 13.2.3. 단체전 결승 라운드(교대 발사):

- 양팀은 매치의 각 엔드를 시작하고, 이 때 선수들은 1m 선 뒤에 위치한다.
- 퀘리피케이션 라운드에서 고득점을 기록한 팀이 1차 엔드의 발사 순서를 결정한다. 리커브와 베어보우의 세트 포인트 득점가가 낮거나 컴파운드의 누적 득점가가 낮은 팀은 다음 엔드/세트에서 먼저 발사한다. 팀이 동점일 경우, 매치를 먼저 시작한 팀이 먼저 발사한다.
- 각 팀은 각 발사 이후 팀 내 선수를 교대하여 모든 선수가 각각 교대로 1발의 화살을 발사할 수 있도록 한다.
- 첫 번째 팀이 3발의 화살(혼성팀은 2발)을 발사하고, 선수가 1m 선 뒤로 복귀하면 팀의 시계는 중지되며 잔여 시간이 표시된다.
- 첫 번째 팀의 마지막 화살의 득점가가 점수판에 표시되면 두 번째 팀의 시간은 그 팀의 첫 번째 선수가 1m 선을 넘어서서 발사를 시작했을 때 시작된다.
- 이는 양 팀이 6발(혼성팀은 4발)의 화살을 발사했거나 시간이 초과될 때까지 반복된다.
- 매치에서 첫 번째로 발사한 팀은 숏오프 발사를 시작하고, 각 발사된 화살 이후 팀의 교대가 이루어진다.

#### 13.3. 기타 대회(토너먼트):

##### 13.3.1. 올림픽 및 컴파운드 매치 라운드

##### 13.2 항이 적용되며, 다음은 예외이다.

- 1/8 엘리미네이션 라운드에서 조직 위원회는 1명 또는 2명의 선수를 1개의 표적지 받침대에 배정할 수 있다. 이 선수들은 표적지 받침대로 가서 득점을 확인하고 화살을 수거한다.
- 1/4 결승 라운드의 경우 표적지 받침대 당 1명의 선수가 배정된다. 조직 위원회의 판단에 따라 매치는 동시에 발사될 수 있다. 이 경우 선수들은 표적지 받침대에 가서 득점을 확인하고 화살을 수거한다. 개별적으로 매치 시간을 재기에 충분한 카운트다운 시계가 없을 경우, 발사통제관(DOS)은 매치를 통합적으로 통제할 수 있다.
- 기타 모든 결승전 라운드(개인전 매치, 교대 발사)에서 각 선수는 각각의 표적 받침에 발사하며, 표적지에 가지 않는다. 각각의 선수는 선수 대리인을 임명하여 기록된 득점을 관찰하고 화살을 수거하도록 한다. 경기 시 화살은 2차 엔드 이후 각 엔드마다 선수에게 반환 된다.

#### 13.4 발사 시간 및 시간 제한:

##### 13.4.1. 엔드를 쏘는 데 허용된 총 시간은 엔드에서 쏠 수 있는 총 화살 수에 의해 결정되어야 한다.

##### 13.4.1.1 세계 랭킹 대회의 경우

- 개인전 교대 발사 및 모든 단체전, 혼성 단체전(숏오프 포함)에 허용된 시간은 화살당 20초이다.
- 교대 발사가 적용되지 않는 예선, 올림픽 라운드 및 컴파운드 라운드 중 개인전에 허용된 시간은 화살당 30초이다. (숏오프 포함)
- 장애인 양궁 세계 랭킹 이벤트의 모든 장애인 양궁 개인 라운드의 경우, 전술한 모든 상황에 대해 화살당 시간이 10초 연장된다.

##### 13.4.1.2 2023년 3월까지의 모든 이벤트에 적용되는 과도기적 규칙

- 개인전 교대 발사와 모든 단체전, 혼성 단체전(숏오프 포함)에 허용된 시간은 화살당 20초이다. (장애인 양궁의 경우 30초)
- 교대 발사가 적용되지 않는 예선, 올림픽 라운드 및 컴파운드 라운드 중 개인전에 허용된 시간은 화살당 40초이다. (숏오프 포함)

##### 13.4.2. 시간제한은 예외적인 경우에 따라 연장될 수 있다.

### 13.5. 시각적 및 청각적 시간 통제

#### 13.5.1. 조명을 사용하여 발사를 통제하는 경우(올림픽, 컴파운드 및 실내 매치 라운드 제외):

적색: 발사통제관(DOS)은 배정된 선수들(AB, CD 또는 해당 시 3명의 선수 모두)에게 2개의 청각 신호를 보내 일제히 발사선에 자리 잡도록 한다(단체전 제외).

녹색: 10 초 후 조명이 녹색으로 바뀌면 발사통제관(DOS)은 발사를 시작하도록 1개의 청각 신호를 준다.

황색: 이 경고 신호는 시간제한이 끝나기 30초 전에 주어지며, 선수들이 교대로 발사하는 올림픽 라운드의 결승전 라운드는 제외된다.

적색: 이 조명은 발사 시간이 끝났음을(13.4 항 참조) 나타내며, 모든 화살을 발사하지 않았다 하더라도 발사를 중지해야 함을 나타내는 2개의 청각 신호가 주어진다. 발사선에 있는 모든 선수는 대기선 뒤로 즉시 돌아간다. 기타 배정된 선수들이 있을 경우, 이 선수들은 발사선으로 이동하여 발사 시작을 알리는 녹색 조명이 점등될 때까지 기다린다. 모든 발사가 끝날 때까지 위 절차를 반복한다. 3개 화살을 사용하는 2개 엔드에서 6발의 화살이 발사되었으면 득점하기 전까지 위 절차를 반복한다. 필요한 수의 화살을 발사한 이후 적색 조명이 점등되면 득점 시작을 알리는 3개의 청각 신호가 주어진다.

#### 13.5.2. 플레이트를 사용하여 발사를 통제하는 경우: 경기장 양쪽에서 동시에 동일한 측면의 플레이트(모두 황색 또는 녹색)가 보이도록 2 개의 플레이트가 표시된다. 제한 시간이 30초밖에 남지 않았음을 선수에게 알리기 위해 황색 방향이 선수를 향해 회전한다. 기타 모든 때에 플레이트의 녹색 방향이 선수를 향해 있다.

#### 13.5.3. 모든 선수가 화살의 발사를 마치고 발사선이 비어 있을 때에는 즉시 적절히 신호를 변경하거나 득점을 한다.

#### 13.5.4. 교대 발사로 동일한 경기장에서 동일한 시간에 1개 이상의 매치가 열리는 경우, 매치 시작을 제외하고 각 발사 기간의 시작을 알리는 청각 신호를 줄 수 없다.

### 13.6. 그 어떤 선수도 적절한 신호가 있을 때를 제외하고 발사선을 차지할 수 없다.

#### 13.6.1. 선수들이 발사선에서 퇴장하고 다음으로 배정된 선수가 발사선을 차지할 때까지 10초의 시간이 허용된다. 이는 2개의 청각 신호와 적색 조명으로 표시된다.

#### 13.6.2. 개인전 교대 발사의 경우, 출전 선수들은 10초의 경고 신호를 듣고 발사선으로 이동한다. 10 초가 지나면 매치의 첫 번째 선수의 20초의 발사 기간의 시작 또는 장애인 양궁 대회(토너먼트) 매치의 경우 30 초의 발사 기간의 시작을 알리는 1개의 청각 신호가 울린다. 첫 번째 화살이 발사되고 득점가가 제시되거나 시간이 만료되면 즉시 상대 선수의 카운트다운 시계가 시작되어 1발의 화살을 발사할 수 있는 20초 또는 30초의 발사 기간이 표시된다. 매치의 선수들은 카운트다운 시계의 시각 신호에 따라 교대로 발사를 하며, 이는 각 선수가 3발의 화살을 발사하거나 한 선수가 매치에 승산이 없다고 판단할 때까지 계속된다. 패배하는 선수는 발사선을 비우고 승자를 축하한다.

시간이 만료되면 상대 선수/팀의 시간이 시작되거나 엔드/세트의 끝을 알리는 청각 신호가 울린다.

### 13.7. 엔드 중 어떤 이유로 발사가 중지되면 시간제한은 조정된다.

#### 13.7.1. 올림픽, 컴파운드 및 실내 매치 라운드의 개인전 경기 시에는 화살 당 40초(교대 발사 시 20초)가 주어진다.

#### 13.7.2. 단체전 경기에서 발사가 중지되고 발사통제관 또는 심판이 식별하기에 시계의 남은 시간이 발당 20초의 남은 미발사의 합보다 클 경우, 그 시간부터 발사가 재개된다. 그렇지 않을 경우, 팀은 남은 미발사 화살에 대해 1발당 20초의 시간을 얻는다. 어느 경우에서나 발사는 발사선에서 재개한다.

### 13.8. 발사가 시작된 이후 도착하는 선수는 이미 발사된 화살의 수만큼 박탈당하며, 대회(토너먼트) 심판 위원회 의장이나 그 대리인이 선수를 지연시킨 사유가 그의 통제 밖의 상황이었음을 인정할 때는 제외된다. 이 경우, 선수는 해당 과녁 거리 발사 이후 박탈된 화살을 만회할 수 있지만, 어떤 경우에도 12발의 화살을 초과할 수 없다. 올림픽, 컴파운드 또는 실내 매치 라운드의 교대 발사에서 박탈된 매치란 발사 지시가 내려졌을 때 두 명의 선수/팀 중 한 명의 부재 또는 매치 시작 시 어느 한 선수/팀이 부재였을 때 (양 선수/팀 동시 발사)를 말한다. 발사 지시가 결정됐을 때 출석한 선수/팀 또는 매치 시작 시 지정된 표적지에 출석한 선수/팀은 해당 매치의 우승자로 선포된다.

### 13.9. 발사가 진행되는 동안에는 발사 순서인 선수 또는 장애 등급으로 분류된 선수만이 발사선에 설 수 있다.

#### 13.9.1. 다른 선수들과 장비는 대기선 뒤에 남아있다. 선수가 화살을 발사하면 즉시 대기선 뒤로 복귀한다. 선수는 다른 선수에게 방해물이 되지 않는다는 전제 하에 고정형 망원경을 발사선에 남겨둘 수 있다.

## 14장

### 득점

- 14.1. 충분한 수의 기록원을 확보하여 각 표적판마다 기록원이 배치될 수 있도록 한다.
- 14.1.1. 표적지 받침대 당 1명 이상의 선수가 배정된 경우 이러한 기록원들은 선수들이 수행할 수 있다. 각 표적지 받침대마다 1명의 기록원이 임명된다.
- 14.1.2. 득점은 각 엔드/세트 이후에 이루어진다.
- 14.1.3. 화살에 해당하는 선수들(또는 선수의 대리인)이 호명하면 기록원들은 하강하는 순서대로 각 화살의 득점가를 기록지에 기입한다. 표적지에 있는 다른 선수들은 호명된 각 화살의 득점가를 확인하고, 불일치할 경우에는 임명된 심판에게 알려 최종 결정을 내리도록 한다.
- 14.1.4. 교대 발사가 이루어지는 올림픽 엘리미네이션 라운드 또는 결승 라운드에서 화살의 득점가는 선수가 공표한다. 상대 선수는 각화살의 득점가를 확인하고, 불일치할 경우에는 임명된 심판에게 알려 최종 결정을 내리도록 한다.
- 14.1.4.1. 각 세트에서 선수는 최대 30점(3발의 화살)을 득점할 수 있다. 엔드에서 최고득점을 획득하는 선수는 승점 2점을 획득하고, 동점인 경우에는 양 선수가 1점을 획득한다.
- 14.1.4.2. 선수가 (최대) 5세트 매치에서 승점 6점을 획득하면(10점 중 6점) 그 선수가 매치 승자로 다음 라운드에 진출한다.
- 14.1.5. 교대로 발사하는 올림픽 단체전 또는 혼성 단체전 엘리미네이션 또는 결승 라운드의 경우 각 팀의 화살 득점가는 팀에서 한 선수가 공표한다. 상대 선수는 각 화살의 득점가를 확인하고, 불일치할 경우에는 임명된 심판에게 알려 최종 결정을 내리도록 한다.
- 14.1.5.1. 각 세트에서 팀은 최대 60점을 득점할 수 있고, 혼성 팀은 최대 40점(선수 당 2발)을 득점할 수 있다. 엔드에서 최고득점을 획득하는 팀은 2점의 세트 포인트를 얻고, 동점인 경우에는 양 팀이 1점의 세트 포인트를 얻는다.
- 14.1.5.2. 팀이 (최대) 4세트 매치에서 승점 5점(8점 중 5점) 획득하면 그 팀은 매치 승자로 다음 라운드로 이동한다.
- 14.1.6. 교대 발사가 이루어지는 엘리미네이션 및 결승 라운드에서 화살의 득점가는 발사한 순서대로 기록원이 기록한다. 비공식 기록 득점가는 필요 시 표적지에서 공식 득점이 이루어지는 때에 선수의 대리인이 확인한다. 점수의 검증을 위해 표적 심판은 표적지에서 높은 점수에서 낮은 점수 순서대로 화살의 득점가를 공표하고, 변경된 득점가에 서명한다.
- 3 복수 표적지가 사용되는 실내 경기의 경우 화살의 발사 순서는 상관없다. 단, 동일한 득점 영역에 1개 이상의 화살이 발사된 경우, 모든 화살은 해당 엔드의 일부로 계산되나, 최저득점가의 화살만 득점한다. 동일한 위치에 발사된 다른 화살(들)은 미스(들)로 득점한다. 가장 바깥쪽의 청색 6-구역을 벗어난 화살은 미스(M)로 득점된다.
- 14.1.7. 선수들은 직접 표적 받침대로 이동하지 않는다는 전제 하에(예: 장애가 있는 선수) 대리인을 임명하여 득점을 확인하고 화살을 팀단장 또는 표적지 받침대를 사용하는 다른 선수에게 수거하도록 할 수 있다.
- 14.2. 화살은 표적지의 화살대 위치에 따라 득점가가 결정된다. 화살의 화살대가 두 가지 색상에 닿거나 두 개의 득점 구역 사이의 구분선에 닿을 경우에는 해당하는 두 영역 중 높은 득점가가 채택된다.
- 14.2.1. 해당 받침대의 모든 화살의 득점가를 기록하기 전까지 그 어떤 화살이나 표적지 또는 표적 받침대도 건드릴 수 없다.
- 14.2.2. 표적 받침대나 받침대 근처의 지면 또는 발사 레인에서 필요한 화살의 수보다 많이 발견될 경우에는 득점가가 낮은 3개(또는 경우에 따라 6개)의 화살만이 점수로 기록된다. 이러한 위반을 반복하는 선수나 팀은 실격될 수 있다.
- 14.2.2.1. 단체전 컴파운드 매치 라운드에서 화살은 순서에 관계없이 발사될 수 있으나, 3발(혼성팀은 2발) 이상의 화살이 동일한 득점 영역으로 발사된 경우, 모든 화살은 해당 엔드의 일부로 계산되나, 득점가가 낮은 3발(혼성팀은 2발)만이 점수로 기록된다. 동일한 득점 영역에 있는 다른 화살(들)은 미스(들)로 처리된다. 가장 바깥쪽의 청색 5-구역을 벗어난 화살은 미스로 득점된다.
- 14.2.3. 두 가지 색상이 만나는 구분선을 포함한 표적지의 일부가 분실되거나 화살에 의해 구분선이 옆으로 밀려난 경우에는 이러한 부분에 맞는 화살의 득점가를 심판하는 데 있어서 가상의 원형 선을 사용한다.
- 14.2.4. 득점 구역에 생긴 모든 화살 구멍(arrow hole)은 매번 화살의 득점을 확인하고 표적지에서 수거할 때마다 적절히 표시한다.
- 14.2.5. 받침대에 박혀서 표적지에 보이지 않는 화살들은 심판만이 득점을 기록할 수 있다.
- 14.2.6. 아래와 같이 (발사되어) 히트된(hit) 화살:
- 14.2.6.1. 화살이 표적 받침대를 히트하고 튀어오르거나 표적지에 걸리는 경우, 튀어오르는 화살은 모든 다른 화살 구멍(arrow hole)이 표시됐고, 표시되지 않은 구멍이나 표시가 식별 가능하다는 전제 하에 표적지에 난 표시에 따라 득점이 기록되고, 걸려

있는 화살의 경우 표적지에 매달린 위치에 따라 득점이 기록된다.

화살이 튀어오르거나 걸리는 경우:

- 해당 표적 받침대의 모든 선수는 발사를 중지하고, 발사선에 머무르며 심판을 불러야 한다.
- 경우에 따라 해당 엔드에서 발사선에 있는 모든 선수가 화살을 모두 발사하였거나 제한 시간이 만료된 경우, 발사통제관(DOS)은 발사를 중단시킬 수 있다. 화살이 튀어오르거나 걸린 선수는 표적 받침대까지 심판과 동행하여 심판이 튀어오른 화살의 착점(point of impact)을 결정하거나 걸려 있는 화살의 득점가를 판단하고, 기록한 후, 걸려 있는 화살을 제거하고 구멍을 표시하도록 한다. 이후 심판은 해당 엔드의 득점 계산에 참여한다. 튀어오르거나 걸려 있는 화살은 해당 엔드의 득점 계산이 완전히 끝날 때까지 표적지에 남겨 두어야 한다. 경기장이 정리되면 발사통제관(DOS)은 튀어오르거나 걸려 있는 화살이 발생한 표적지 받침대의 선수들에게 발사를 재개해도 좋다는 신호를 내린다.
- 선수들은 3발 또는 6발의 화살을 사용한 엔드를 마친 뒤, 일반적인 발사 또는 득점 계산을 재개한다. 다른 선수는 발사선을 점유할 수 없다.

14.2.6.2. 모든 화살 구멍(arrow hole)이 표시됐고, 표시되지 않은 구멍이 식별 가능하다면 표적 받침대 및 받침대를 완전히 관통하는 화살은 표적지의 표시가 안 된 구멍의 득점가에 따라 득점이 기록된다.

14.2.6.3. 노크에 또다른 화살이 맞아 박힌 경우 부딪힌 것과 동일한 점수를 득점한다.

14.2.6.4. 다른 화살에 맞고 방향을 돌려 표적지로 들어간 화살은 표적지 상의 위치에 따라 득점가가 정해진다.

14.2.6.5. 다른 화살에 맞고 튀어오른 화살은 손상된 화살이 식별 가능하다는 전제 하에 부딪힌 화살과 동일한 득점가를 받는다.

14.2.6.6. 선수의 표적지 이외의 표적지에 맞은 화살은 엔드의 일부로 간주되며 미스로 계산된다.

14.2.6.7. 표적지의 가장 바깥쪽 득점 구역을 벗어난 화살은 미스로 계산된다.

14.2.7. 슈팅 레인 지면 또는 표적 받침대 뒤에서 발견되어 튀어올랐거나 관통한 화살로 청구되는 경우에는 심판(들)의 견해에 따라 표적 받침대를 먼저 히트한 것으로 간주된다. 튀어오르거나 관통한 화살이 발생한 이후 표적지의 득점 구역에 1 개 이상의 표시되지 않은 구멍이 있는 경우, 화살의 정확한 점수를 증명할 수 있는 물리적 증거가 없을 경우 득점 구멍 중 최저득점가가 선수에게 주어진다.

14.2.8. 올림픽, 컴파운드 및 실내 매치 라운드의 경우 튀어오르거나 받침대를 관통하거나 걸려 있는 화살로 인해 경기가 중단되지 않는다.

14.2.9. 미스는 기록지 상 "M"으로 기록된다.

14.3. 발사통제관(DOS)은 득점 계산 이후 가능한 한 발사 재개 신호를 보내기 전에 표적 받침대에 화살이 남아 있지 않도록 한다.

14.3.1. 표적 받침대에 의도치 않게 화살이 남아 있는 경우 발사를 중단시킬 수 없다. 선수는 해당 과녁 거리의 발사가 끝난 후 기타 화살이 있는 상태로 해당 엔드의 발사를 하거나 분실된 화살에 대한 만회 발사를 할 수 있다. 심판은 해당 엔드의 득점 계산에 참여하여 표적 받침대에 남아 있는 이전 엔드의 화살을 선수의 기록지에 기록한 후 표적지 받침대로부터 화살을 수거하도록 한다.

14.3.2. 선수가 화살을 남겨두는 경우, 발사를 시작하기 전에 심판에게 알린 이후 다른 화살을 사용할 수 있다.

14.4. 기록지는 기록원과 선수가 서명하여 선수가 각 화살의 득점가와 총합, 10점의 수, X 의 수(또는 실내의 경우 9의 수)에 동의함을 나타내야 한다. 기록원이 발사에 참가하는 경우, 그의 기록지는 동일한 표적 받침대를 사용하는 기타 선수가 서명한다.

14.4.1. 각 표적지는 2개의 기록지를 가지며, 그 중 1개는 전자식으로 할 수 있다. 전자식 및 종이 기록지 사이의 화살 득점가에 불일치가 발생할 시에는 종이 기록지가 우선 적용된다.

조직자는 서명되지 않은 (또는), 총합을 포함하지 않은 (또는), 10 의 수 (또는), X 의 수(실내의 경우 9 의 수) (또는), 계산 오류를 포함한 기록지를 인정하거나 기록할 필요가 없다.

조직자 또는 임원들은 제출된 기록지의 정확성을 검증하지 않아도 되나, 제출 시 조직 위원회 또는 임원들이 오류 혹은 서명이 없음을 언급한 경우, 문제의 선수에게 이러한 오류를 수정하도록 요청할 수 있고, 수정된 결과만이 유효하다. 조직자는, 할 필요는 없으나, 선수가 기록지를 제출할 때 오류 혹은 서명 없음에 대한 언급을 할 수 있다. 그러나 기록지 부분에 대한 궁극적인 책임은 선수에게 있으며 만약 종이 기록지가 제출되지 않았거나 선수 서명 없이 제출 되어 제출 마감까지 수정되지 않았을 경우 대회 심판 위원회 주재 하에 해당 선수는 실격한다. 어떠한 수정도 다음 경기 전에 이루어져야만 한다. 총계에서 불일치가 발생하는 경우:

- 2개의 종이 기록지가 사용되는 경우, 낮은 화살 득점가의 총계가 최종 결과에 사용된다. 단일 기록지(및 두 가지 방법의 기록지 이용시, 각 기록지의 득점가가 동일한 경우)의 득점가가 실제 득점가에 비해 낮을 경우, 기록지 상 낮은 득점가가 사용된다.
- 1개의 종이 기록지와 1개의 전자 기록지를 사용할 때, 다음의 조건 하에 총합, 10의 수, X 의 수에 대해 전자 기록지의

최종 결과를 사용한다:

- ° 총점을 수동 기록지에 입력하여 검증이 가능한 경우.
- ° 수동 기록지에 10 및 X(실내는 9)가 입력되지 않아, 10 및 X(실내는 9)가 등록되지 않은 경우.
- ° 결과 팀에 제출할 때 수동 기록지에 총점을 입력하지 않아 선수가 실격 처리된 경우(해당 시 개인/단체 및 혼성 단체).

14.5. 동점일 경우, 결과의 랭킹은 다음의 순서대로 결정된다.

14.5.1. 14.5.2 항에 명시된 대로 동점인 경우를 제외하고, 모든 라운드의 동점은 다음을 사용하여 순위가 매겨진다.

• 개인전 및 단체전:

° 실외(Out door):

- 최대 10의 수(이러 10 포함).
- 최대 X의 수(이러 10 포함).

° 실내(Indoor):

- 최대 10의 수.
- 최대 9의 수.

° 이후에도 동점인 선수들은 동등하게 점수가 매겨지나, 동등한 점수가 매겨진 선수들의 대진표 상의 위치는 동전 던지기 결정된다.

14.5.2. 매치 또는 상위 8위의 엘리미네이션 라운드 진출권을 결정하는 동점의 경우 (매치 플레이 대진표 1A와 1B의 경우, 혹은 매치플레이 대진표 5-2권 부록 3-매치 플레이 대진표 1. 매치 플레이 대진표 1A (선수 104명, 부전승 허용) 혹은 2권-2권의 경기), 슛오프로 승부를 결정한다 (10의 수 및 X(실내는 9)의 개수 합계의 방식은 적용되지 않는다).

14.5.2.1. 엘리미네이션 진출 혹은 상위 8위 진출 시 발생하는 동점의 경우(퀄리피케이션 결과를 공식화 한 직후) 마지막 발사 거리에서 결정한다.

14.5.2.1.1. 슛오프를 위한 실외 표적지는 다음과 같이 설치한다.

- 개인전의 경우 경기장 중앙의 중립 표적 받침대에 표적 받침대 당 1명의 선수를 배정한다.
- 컴파운드의 80cm 6링 표적지는 표적 받침대 중앙에 배치된다.
- 각 팀은 경기장 중앙에 단일 표적지가 있는 1개의 표적 받침대 또는 삼각 셋업의 3 복수 80cm 중앙 표적을 사용한다. 복수의 중앙 표적이 사용되는 경우, 개인전 팀 선수들은 어느 중앙 표적을 사용할지 결정한다.

14.5.2.1.2. 슛오프를 위한 실내 표적지는 다음과 같이 설치한다.

- 개인전의 경우 선수들이 퀄리피케이션 라운드에서 발사했던 것과 동일한 표적지(A, B, C 또는 D) 및 유형 (40cm 수직 3 복수 표적지, 40cm 삼각 3 복수 표적지, 60cm 표적지)을 사용하여 슛오프한다. 만약 불가능할 경우에는 1개 또는 그 이상의 받침대를 배치하며, 각각 최대 2개의 표적을 사용하여 받침대 당 최대 2명의 선수를 허용한다.
- 개인전에서 3 복수 표적지를 사용하면 선수들은 중앙 표적에 발사한다.
- 단체전에서는 팀 당 1개의 받침대를 사용하여 슛오프한다. 삼각 3 복수 표적지를 사용할 경우, 팀은 1개의 표적을 사용하고, 하단 중앙 표적은 지면으로부터 130cm 높이에 위치한다. 수직 3 복수 표적지는 수평으로 회전한다. 각 팀의 선수는 어느 중앙 표적에 발사할지 결정한다(중앙 표적 당 1발의 화살).

14.5.2.2. 개인전:

- 실내 및 실외 양궁: 단일 화살을 사용한 득점 슛오프.
- 만약 득점이 같을 경우 표적지의 중앙으로부터 더 가까운 화살이 승리하며, 만약 두 화살의 거리가 같으면 추가적인 단일 화살 슛오프를 승부가 날 때까지 진행한다.
- 양 선수가 모두 표적지의 득점 영역을 빗나갈 경우, 양 선수가 추가 화살을 발사한다.

14.5.2.3. 단체전:

- 득점을 위해 3발의 화살(혼성 팀은 2발의 화살)을 슛오프하고, 팀의 각 선수가 1개의 화살을 발사한다.
- 득점가가 동점인 경우, 중앙에 가까운 화살을 발사한 팀이 우승한다.
- 여전히 동점인 경우에는 중앙에 더 가까운 두 번째(또는 세 번째) 화살이 승부를 짓는다.

14.5.2.4. 슛오프에 대한 공식 정보가 있을 때까지 선수들은 경기장에 남아 있어야 한다. 공식 결과가 발표될 때 경기장에 참석하지 않은 선수/팀은 슛오프를 박탈당하게 된다.

14.6. 상위 8위의 선수들(팀들)은 개별적으로 순위가 결정된다.

14.6.1. 다음의 엘리미네이션에서 패배한 선수들/팀들은 다음과 같이 순위가 결정된다.

- 1/8에서 패배한 선수/팀은 9위가 된다.

- 1/16에서 패배한 선수/팀은 17위가 된다.
- 1/24 또는 1/32에서 패배한 선수/팀은 33위가 된다.
- 1/48에서 패배한 선수/팀은 57위가 된다.

14.6.2. 1/4 결승전에서 패배한 선수/팀은 다음과 같이 순위가 결정된다.

- 세트를 사용한 매치 플레이의 경우 세트 포인트 수로 결정되고, 동점인 경우에는 마지막 매치에서 발사한 누적 포인트의 수로 결정된다.
  - 누적 점수를 사용하는 매치 플레이의 경우 마지막 매치에서 발사한 누적 포인트의 수로 결정된다.
- 여전히 동점인 경우에는 동점으로 결정된다.

14.7. 조직 위원회는 대회(토너먼트) 마지막에 완성된 결과지를 발표한다.

## 15장

### 규정 위반의 결과

하기 내용은 규정을 위반한 선수 또는 임원에게 적용되는 처벌 또는 제재의 요약이다.

#### 15.1. 자격 및 실격

- 15.1.1. 자격 규정을 위반한 것으로 유죄가 판결된 선수는 경기에서 실격 처리되며, 지금까지 얻은 위치를 상실한다.
- 15.1.2. 회원국이 2권의 3.7.2 항에 명시된 요건을 충족하지 못하는 경우, 해당 회원국에 속한 선수는 세계 선수권대회에 출전할 자격을 상실한다.
- 15.1.3. 2권의 4.2. 등급에 명시된 요건을 충족하지 못한 선수가 해당 등급의 경기에 출전하는 것이 발견되면, 그 선수는 경기에서 실격 처리되며 지금까지 얻은 위치를 상실한다.
- 15.1.4. 반도핑 규정을 위반한 것으로 적발된 선수는 6권 - 반도핑 규정에 명시된 제재를 받을 수 있다.
- 15.1.5. 세계양궁연맹의 규정을 위반하는 장비를 사용하는 것이 적발된 선수는 점수의 일부 또는 전부가 취소될 수 있다(11. 11 장 - 선수 장비 참조).
- 15.1.6. 엔드 당 허용된 수의 화살보다 많은 수를 반복해서 발사하는 선수 또는 팀은 실격될 수 있다. (14.2.2 항 참조).
- 15.1.7. 의도적으로 규칙과 규정을 위반하는 것이 판명된 선수는 경기에 참가할 자격이 없다고 판단할 수 있다. 이 경우 선수는 실격 처리되고, 지금까지 얻은 위치를 상실한다.
  - 15.1.7.1. 스포츠맨답지 않은 행동은 용인될 수 없다. 선수 또는 선수를 보조하는 자의 이러한 행동으로 인해 문제의 선수는 실격 처리될 수 있으며, 앞으로의 경기에서도 추가적으로 정지 처분을 받을 수 있다.
  - 15.1.7.2. 승인 없이 득점가를 위조하거나 의도적으로 득점가를 변경 또는 위조하는 자는 실격 처리된다.
  - 15.1.7.3. 득점이 기록되기 전에 표적지로부터 화살을 수거하는 행위가 반복되는 선수는 실격 처리될 수 있다.
- 15.1.8. 심판들의 판단으로 볼 때, 위험한 방식으로 활줄을 당기는 방법을 고수하는 선수는 대회(토너먼트) 심판 위원회 의장 또는 발사통제관(DOS)에 의해 즉시 발사를 멈추도록 요청받을 수 있으며, 실격 처리될 수 있다(12.9항 참조).

#### 15.2. 화살의 득점가 상실.

- 15.2.1. 경기 시작 후 도착하는 선수는 이미 발사된 수의 화살을 박탈당하며, 대회(토너먼트) 심판 위원회 의장이 지연된 사유가 선수의 통제 밖이라고 인정한 경우에 한해 제외된다(13.8 항 참조).
- 15.2.2. ~~장비 결함 또는 예기치 않은 의료 문제의 경우, 선수는 표준 발사 순서에 따라 15 분 내에 발사할 수 있는 수의 화살만을 만회하도록 허용된다. 모든 기타 화살은 상실된다(12.2.4 항 참조).~~
- 15.2.2. 시작 신호 전이나 중지 신호 후에 발사된 화살 또는 교대 발사에서 순서를 어긴 화살은 해당 엔드의 일부로 간주되며, 선수 는 이로 인해 해당 엔드의 최고득점가를 상실하고, 미스로 기록될 수 있다.
- 15.2.3. 발사통제관(DOS)이 경기장 내 연습 기간을 공식적으로 종료한 이후(연습 화살의 수거 이후) 경기장에서 발사된 화살 또는 과녁 거리 또는 라운드 간의 휴식 기간(break)중에 발사된 화살로 인해 선수는 다음 득점 엔드의 최고득점가 화살을 상실할 수 있다.
- 15.2.4. 단체전 경기에서 팀의 어느 선수가 제한 시간의 시작 또는 종료 전이나 이후 화살을 발사할 경우, 팀은 해당 엔드의 최고득점가 화살을 상실하며, 미스로 기록된다.
- 15.2.5. 표적지 받침대나 받침대 근처의 지면 또는 슈팅 레인에서 필요한 화살의 수보다 많이 발견될 경우에는 득점가가 낮은 3개(또는 경우에 따라 6개)의 화살만이 점수로 기록된다(14.2.2 항 참조).
- 15.2.6. 팀의 한 선수가 엔드에서 그에게 할당된 2발의 화살을 발사하지 못할 경우, 발사되지 않은 화살은 여전히 해당 엔드의 일부를 구성한다. 발사되지 않은 화살은 미스로 기록된다. 어느 한 엔드에서 발사되지 않은 화살을 모두 포함한 총 화살의 수가 6발(또는 4발)을 초과할 경우, 15.2.6항이 적용된다.
- 15.2.7. 팀의 한 선수가 교대 발사에서 1m 선으로 복귀하기 전에 필요한 수의 화살보다 많이 발사한 경우, 팀은 해당 엔드의 최고득점가 화살을 상실한다.
- 15.2.8. 득점 구역을 맞지 않은 화살 또는 선수에게 할당된 표적지 이외의 표적지를 맞히는 화살은 해당 엔드의 일부로 간주되며, 미스로 기록된다(14.2.6.6 항 및 14.2.6.7 항 참조).
- 15.2.9. 3 복수 표적지가 사용되고, 1발 이상의 화살이 동일한 득점 영역을 맞힌 경우, 양(또는 모든) 화살은 해당 엔드의 일부로 계산되나, 최저득점가 화살만 득점한다.



15.2.10. 단체전 컴파운드 매치 라운드에서 3발 이상(혼성 팀의 경우 2발)의 화살이 동일한 득점 영역을 맞힌 경우, 가장 낮은 득점가의 3발(혼성 팀의 경우 2발)만 득점이 기록된다. 동일한 득점 영역에 있는 다른 화살(들)은 미스(들)로 처리된다.

#### 15.3. 단체전 라운드 타임 페널티

15.3.1. 팀의 선수가 너무 일찍 1m 선을 넘을 경우, 심판은 옐로카드를 들 수 있다. 이 카드는 선수가 1m 선 뒤로 복귀하여 다시 시작해야 하거나 다른 선수로 교체하여 1m 선 뒤에서 시작하도록 함을 의미한다.

15.3.2. 팀이 옐로카드에 순응하지 않고, 선수가 화살을 발사할 경우, 팀은 해당 엔드의 최고득점가 화살을 상실할 수 있다.

15.3.3. 컴파운드 단체 매치에서 팀 멤버가 발사선에 서기 전 전통에서 화살을 꺼내거나 발사 장치를 현에 걸었을 경우에도 동일한 절차가 적용된다.

#### 15.4. 경고

1회 이상 경고를 받은 선수가 다음의 규정을 계속해서 위반하거나 배정된 심판의 결정 및 지시(상소 가능)에 따르지 않을 경우, 15.1.7항에 따라 처리될 수 있다.

15.4.1. 그 어떤 선수도 승인 없이 다른 선수의 장비를 만질 수 없다(12.7항 참조).

15.4.2. 그 어떤 선수도 발사선에 서 있을 때를 제외하고 화살의 유무와 상관없이 활을 당길 수 없다(12.10항 참조).

15.4.3. 발사가 진행되는 동안에는 장애 등급으로 분류된 선수를 제외하고 발사 순서인 선수만이 발사선에 접근할 수 있다.

15.4.4. 선수는 시작 신호가 내려지기 전까지 활을 들어 올릴 수 없다(12.3항 참조).

15.4.5. 표적지 받침대의 화살들의 득점을 확인하기 전까지 그 어떤 화살, 표적지 또는 받침대도 건드릴 수 없다(14.2.1항 참조).

15.4.6. 선수는 심판이 판단하기에 활줄이 실수로 릴리즈되어 안전지대 또는 안전장치(오버슈트지대, 네트, 벽 등)를 벗어날 우려가 있는 방식으로 활의 활줄을 당길 수 없다.

#### 15.5. 음주 검사 양성 반응의 결과

15.5.1. 1권의 2.3.4. 음주 검사에 따라 경기 종료 이전에 수행된 음주 검사의 결과가 양성일 경우, 대상자는 경기로부터 제외되며, 이 사건은 추가 제재를 위해 징계 및 윤리 위원회에 회부된다.

15.5.2. 이러한 징계는 다음과 같다.

- 경기의 실격
- 1차 위반 시 1년의 자격 정지
- 2차 위반 시 4년의 자격 정지
- 3차 위반 시 평생(무기한) 자격 정지

## 16장

### 연습

16.1. 선수권대회에서 연습은 대회(토너먼트)장에서 수행할 수 있다.

16.1.1. 세계 선수권대회의 경우 이러한 연습은 켈리피케이션 라운드가 열리는 모든 경기일 중 최소 20분 및 최대 45분이다. 연습은 연습화살을 뽑는 것으로 종료된다. 연습 표적지는 각 부별로 발사하는 첫 번째 과녁거리에 셋업된다. 엘리미네이션 라운드 및 결승전 라운드에서 발사할 때, 조직 위원회는 각 경기일의 일정을 감안하여 연습 시간을 결정할 수 있다.

16.1.1.1. 기타 연습 장비는 경기가 시작되기 최소 5일 전에 선수들을 위해 준비될 수 있다.

16.1.2. 기타 세계양궁연맹 경기에서 연습은 최대 45분이나, 이보다 적을 수 있으며, 경기는 최대한 빨리 시작할 수 있다.

16.1.3.

올림픽, 컴파운드 및 실내 매치 라운드의 경우 연습장은 경기장(표적지는 경기장과 동일한 방향으로 설치)과 나란히 설치할 수 있으며, 경기에 아직 참가 중인 선수들은 엘리미네이션 및 결승전 라운드 중 연습할 수 있다.

조직 위원회는 엘리미네이션 라운드에서 패배한 선수들을 위한 연습 시설을 제공할 필요가 없다.

16.2. 모든 세계 선수권대회

16.2.1. 선수들의 수에 비해 연습장이 부족할 경우, 조직 위원회는 각각 최소 4시간의 연습 시간을 하루에 2번 또는 3번 마련할 수 있다. 이러한 연습 시간에 출석하기 위해 24시간 전에 예약할 수 있다. 한 선수가 하루에 1번 이상의 연습 시간을 예약하는 것은 이로 인해 다른 선수가 첫 번째 연습 시간을 선택하여 예약하는 데 지장을 주지 않을 때에 한해 가능하다.

16.2.2. 발사통제관(DOS)은 항상 공식 연습장을 책임진다. 발사통제관(DOS)은 적절히 발사 시작 및 중지 신호를 내리고, 표적지에 접근하여 화살을 수거하도록 지시해야 한다. 그 어떤 선수도 발사 중지 신호 이후 발사할 수 없다. 이 규정을 위반하는 선수는 연습 시간으로부터 금지될 수 있다.

16.2.3. 셋업된 표적지 거리에 대한 모든 변경은 발사통제관(DOS)이 사전 승인했을 때 가능하며, 발사통제관(DOS)은 선수들에게 필요에 따라 표적에 이동하여 재배치하는 것을 보조하도록 요청할 수 있다.

16.3. 모든 연습 화살은 발사통제관(DOS)의 통제 하에 발사되어야 한다.

## 17장

### 질의 및 분쟁

- 17.1. 표적의 모든 선수는 화살을 뽑기 전에 표적지의 화살 득점가에 대한 모든 질문을 심판에게 마쳐야 한다.
  - 17.1.1. 기록지 상의 오류는 화살을 뽑기 전에 수정 가능하며, 이 때 표적지의 모든 선수가 이러한 수정에 대해 동의해야 한다. 수정 사항은 해당 표적에 있는 모든 선수가 입증하고 이니셜로 서명해야 한다. 기록지 상의 기록과 관련한 기타 분쟁은 심판에게 회부된다.
  - 17.1.2. 경기장 장비에 결함이 있거나 표적지가 지나치게 닳았거나 기타 손상된 경우, 선수 또는 팀 단장은 심판들에게 상소하여 결함이 있는 항목을 교체하거나 해결하도록 할 수 있다.
- 17.2. 발사 또는 선수의 행실과 관련한 의문은 경기의 다음 단계로 넘어가기 이전에 심판들에게 회부되어야 한다.
  - 17.2.1. 모든 발표된 결과에 대한 문의는 과도한 지연 없이 심판들에게 회부되어야 하며, 모든 경우에 시기적절하게 회부되어 시상식 이전에 수정이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

## 18장

### 팀 임원

18.1. 세계 선수권대회에 참가하는 각 팀은 팀 단장에 의해 대표되어야 하며, 이러한 팀 단장은 경기에 참가하거나 참가하지 않는 자일 수 있다.

18.1.1. 팀 단장은 다음의 역할을 수행한다.

- 도착하는 즉시 조직 위원회와 연락을 취한다.
- 조직 위원회, 심판 위원회 또는 소청위원이 소집하는 팀 단장 회의에 참석한다.
- 팀의 장비 검사에 동행한다.
- 필요 시, 조직 위원회, 심판 위원회 또는 소청위원 앞에서 팀의 선수를 대표한다.
- 선수권대회와 관련한 모든 일반적인 사안에 대해 팀을 대표한다.

18.1.2. 팀 단장은 다른 팀 임원(코치, 물리치료사, 심리학자 등)의 도움을 받을 수 있다. 각 선수의 경기 시점에 경기장 내에 1명 이상의 팀 임원이 출석할 수 없다. 단, 한 번에 경기장에 출석할 수 있는 팀 임원의 최대 수는 4명이다. 회원국 소속의 선수가 동시에 2개 이상의 카테고리에 출전하는 경우에는 카테고리 당 1명의 임원으로 늘릴 수 있다.

18.1.3. 경기에 출전하지 않는 이상 팀 임원은 경기장 내 다음의 지정된 영역에 한해 출석할 수 있다.

- 결승전 경기장 내 임원 영역이 지정된 경우, 선수/팀 당 한 명의 팀 임원만이 발사 도중 경기장 내 입장할 수 있으며, 임원 구역에만 머물러야 한다.
- 다른 모든 경우에 팀 임원은 표적지의 선수를 대변하는 경우를 제외하고, 항시 대기선 뒤에 머물러야 한다.

## 19장

### 상소

- 19.1. 선수가 심판 위원회의 결정에 만족하지 못할 경우, 위 17.1항에 명시된 경우를 제외하고, 2권의 3.13. 소청위원에 따라 소청위원에 상소를 제기할 수 있다. 분쟁의 우려가 있는 트로피 또는 상은 소청위원회의 판결이 내려질 때까지 수여되지 않는다.
- 19.2. 표적지에서 수거되기 전에 화살의 득점가에 대한 심판의 결정은 최종이다.
- 19.3. 15.3항에 설명된 위반사항을 알리는 옐로카드의 사용과 관련된 단체전 경기에서의 심판 결정은 최종이다.
- 19.4. 심판의 결정은 최종이며 상소 제기가 불가능하다.

## 20장

### 복장 규정

20.1. 세계 선수권대회는 여러 고관이 참석하여 자리를 빛내는 장대한 행사이다. 개회식 및 폐회식에 참석하는 모든 선수와 팀 단장 및 임원은 그들이 소속된 회원국의 유니폼을 착용해야 한다.

20.1.1. 올림픽 경기, 세계 선수권대회 및 월드컵 대회에 참석하는 선수들과 팀 임원들은 경기장에서 스포츠 복장을 해야 한다.

- 종별 동일한 팀의 모든 선수는 동일한 팀 유니폼을 착용해야 한다. 같은 국가의 여러 팀은 각자 다른 디자인과 색상의 유니폼을 착용할 수 있다. 팀 임원들은 다른 스타일을 착용할 수 있지만, 팀 임원으로 쉽게 식별될 수 있도록 동일한 색상을 착용해야 한다.
- 여자 선수는 드레스, 스커트, 분리된 스커트, 반바지(선수의 양옆으로 손과 손가락을 늘어뜨렸을 때 선수의 손끝보다 짧은 길이가 허용되지 않는다) 또는 바지 및 블라우스 또는 탑(상체의 앞뒤를 덮고 양 어깨에 고정되어야 하며 선수가 완전히 드로우할 때도 몸통을 덮고 있어야 한다)을 착용한다.
- 남자 선수는 바지 또는 반바지(선수의 양옆으로 손과 손가락을 늘어뜨렸을 때 선수의 손끝보다 짧은 길이는 허용되지 않는다) 및 긴팔 또는 반팔 셔츠(완전히 드로우했을 때 몸통을 덮어야 한다)를 착용한다.
- 색상에 상관없이 데님이나 청바지, 위장색의 의복 및 장비를 착용할 수 없으며, 오버사이즈 또는 험령한 바지나 반바지를 착용할 수 없다.
- 단체전 및 혼성 단체전 매치 플레이 경기 중에는 동일한 색상 및 스타일의 셔츠/블라우스/탑과 동일한 색상의 바지/반바지/스커트를 착용해야 한다.
- 기상 조건에 따른 스웨터, 트랙 수트, 우비 등의 보호복은 대회의 기술 대표 또는 기술 대표의 부재 시에는 대회(토너먼트) 심판 위원회 의장의 승인을 구한 후 착용할 수 있다.
- 모자류는 선택사항이다.
- TV 중계가 포함된 결승전 중 **팀 셔츠의 주요 색상과 일치하거나 흰색의**(디자인, 이름 또는 무늬를 포함할 수 있지만 지배 색은 흰색이어야 함) 내의, 압박셔츠, 소매옷을 사용할 수 있다.

20.1.2. 등급 분류 카드에 해당 내용이 포함된 장애인 선수를 제외한 모든 선수는 스포츠화를 착용해야 한다. 다양한 스포츠화 스타일이 허용되나, 발을 전체적으로 덮는 것이어야 한다.

20.1.3. 선수 번호는 선수의 전통 또는 허벅지에 분명히 표시되어야 하며, 발사가 진행 중일 때 발사선 뒤에서 항상 보여야 한다.

20.1.4. 올림픽 경기, 세계 선수권대회 및 월드컵 대회에 참가하는 모든 선수는 이름과 국가명(또는 3자 이니셜)을 조합하여 어깨 뒤(등)에 표시해야 한다. 유니폼 등의 이름은 선수 등록 카드에 인쇄된 이름과 전체 혹은 부분이 반드시 일치해야 한다. 팀 임원들은 셔츠 뒤에 국가명을 표시해야 한다. 팀 임원의 이름 및 포지션은 선택사항이다.

20.1.5. 선수들과 팀 임원들은 공식 연습 시 복장 규정을 준수해야 한다.

20.2. 자격 규정에 명시된 바를 제외하고, 대회(토너먼트) 중에 선수 또는 임원의 의복에는 항상 그 어떤 유형의 광고도 표시되어서는 안 된다.

## 21장

### 장애인 양궁

#### 21.1. 소개

21.1.1. 이 섹션은 조례로만 구성됩니다. 본 섹션은 모든 세계 양궁 대회 (World Archery)에서 따로 등급 분류된 장애인 선수 (para-athletes)에게 적용되는 추가 규칙을 설명한다.

21.1.2. 선수 등급분류는 장애인 양궁의 핵심이며, 국제 장애인 올림픽위원회 (IPC)에서 설정한 등급분류를 기초로 한다.  
장애인 선수들은 세계양궁연맹에 인정한 기준에 맞추어 국제공인 등급분류사에 의해 등급 평가가 이루어진다. 또한 장애인 선수의 활을 쏠 수 있는 장애 손상에 따라 결정된다.

#### 21.2. 등급분류

21.2.1. 신체 장애가 있는 선수는 2명의 국제 등급분류사에 의해 평가된다. 등급분류사는 해당 선수의 등급을 정하며, 선수의 등급및 사용 가능한 보조 기구를 명시한 카드를 발급한다.

21.2.2. 개정되는 등급분류사 책자는 집행 이사회의 승인을 받아 법적 조항을 가지고 있어야 한다.

#### 21.3. 시각 장애 등급분류

21.3.1. 시각 장애가 있는 선수는 등급분류사 핸드북에 나와 있는 절차에 따라 분류된다.

~~시각 장애인 VII로 분류된 선수는 경기중에는 눈가리개를 착용한다. VI2 또는 VI3으로 분류된 다른 선수는 눈가리개를 착용하지 않는다. 모든 VI 선수는 훈련된 VI 등급분류사에 의해 분류된다.~~

#### 21.4. 등급분류 종목

세계양궁연맹은 장애인 양궁에서 다음의 등급분류 종목을 인정한다.

##### 21.4.1. 리커브:

개인전:

- 여자 오픈
- 남자 오픈

더블:

- 여자 오픈
- 남자 오픈

혼성:

- 리커브 오픈

장비 규정은 세계양궁규정과 같다.

##### 21.4.2. 컴파운드:

개인전:

- 여자 오픈
- 남자 오픈

더블:

- 여자 오픈
- 남자 오픈

혼성:

- 컴파운드 오픈

장비 규정은 세계양궁규정과 같다.

##### 21.4.3. W1 오픈

개인전:

- 여자 W1 오픈
- 남자 W1 오픈

더블:

- 여자 W1 오픈
- 남자 W1 오픈

혼성:

- W1 오픈

W1의 경우 리커브나 컴파운드 활을 사용할 수 있으며, 장비 규정은 다음의 경우를 제외하고 세계양궁규정과 같다.

- 활의 peak draw 무게는 45 파운드이다.
- 가늠자 및 조준기는 허용되지 않는다.
- 립 또는 코 마크는 하나만 허용된다.
- 평형 조절기구 (Level device)는 허용되지 않는다.
- 발사 보조 기구는 사용할 수 있다.
- WI 50m 라운드, WI 50m 매치플레이, WI 단체 혼성 라운드에서는 전체 80CM 과녁이 사용된다.

#### 21.4.4. 시각장애(VI)

- VI1
- VI2-3

한 종목 내에서는 남, 여, 컴파운드, 리커브 구분이 없다.

장비 규정은 21.12. 시각장애선수 항목을 참조

#### 21.5. 등급분류 카드

21.5.1. 모든 선수는 현재 국제 등급분류 카드를 가지고 있어야 하며, 이 등급 분류 카드는 장비 심사할 때 심사위원에게 보여줘야 한다. 이를 통해 심판은 선수의 다른 장비를 검사할 때 보조 장치를 점검할 수 있다. 등급 분류가 없는 선수는, 기준에 미달 되기 때문에, 장애인 대회에서 경기할 수 없다.

21.5.2. 이 국제 등급 분류 카드는 플라스틱 카드 또는 플라스틱 카드가 준비될 때까지 발행되는 종이 카드입니다.

21.5.2. 어떤 종류의 국제 등급분류 카드를 갖고 있지 않은 선수는 경기할 수는 있지만, 해당점수는 세계 랭킹, 세계 기록 또는 어떠한 타이틀 획득에도 인정받지 못하며, 반영 되지도 않는다.

#### 21.6. 보조 장치

21.6.1. 보조 장치는 국제 등급분류사에 의해 허용되고 국제 등급분류 카드에 포함 명시된다. 보조 장치는 규정집 3, 부록 2 - 부록 2-보조 장치에 설명되어 있다.

21.6.2. 장애인 선수로서의 기준을 더 이상 충족시키지 못하는 선수는 그럼에도 불구하고 일반대회에서 활을 쏠 수 있는 보조장치를 요구할 수는 있지만 더 좋은 경기력을 위한 도움은 제공되지 않는다. 현재의 운동 선수는 2013년 11월 이후의 국제 등급분류 카드를 사용하여 사용 가능한 보조기구를 지정할 수 있다. 현재2019년초 집행위원회에 의해 지정 될 날짜에 장애등급으로 분류 될 최소 기준을 충족시키지 못하는 선수, 또는 분류 자격을 갖추지 못한 선수는 세계 양궁위원회에 보조 장치 사용을 신청할 수 있다. 이 시스템의 세부사항을 규정하는 조례는 집행 이사회에 승인을 받아 예정된 코스로 배포될 것이다.

#### 21.7. 라운드

21.7.1. 라운드 경기는 비장애인 선수의 경우와 동일하지만, VI 라운드는 별도의 라운드가 있다.

21.7.2. 혼성 라운드를 포함한 단체전 라운드의 특별 조항:

21.7.2.1. **선수는 사선에 남아 있을 수 있다.**

21.7.2.2. 선수는 발사를 끝내면 팔 하나를 올리면서 발사를 완료했다는 신호를 보낸다. 다음 선수는 이 신호 가 주어졌을 때 활에 화살을 노킹 할 수 있다.

21.7.2.3 장애로 인하여 팔을 들어 올릴 수 없는 선수의 경우, 라인 심판과 함께 신호를 조정할 수 있다. 이 합의된 신호는 신체적 또는 구두일 수 있으며, 장애인선수가 비장애인 단체전 경기에 참여해도 적용될 수 있다.

21.7.3. 리커브 부문에는 단체전 라운드가 있다.

21.7.4 컴파운드 부문에서는, WI 등급의 선수들이 같은 랭킹 라운드 시합을 할 때, 그 선수들은 오픈 컴파운드를 시합하는 선수들과 함께 그룹으로 분류될 수 있다. 동일한 랭킹 라운드가 아니라면 별도의 WI 및 오픈 컴파운드 단체전이 있을 수 있다.

21.7.5 혼성팀은 동일한 활 종목에서 한 명의 여자선수와 한 명의 남자선수로 구성된다.



### 21.7.3. 라운드

스포츠 등급				
이벤트	리커브 오픈	컴파운드 오픈	W1	시각장애
여자 개인전	예	예	예	아니오
남자 개인전	예	예	예	아니오
개인전(여자, 남자)	아니오	아니오	아니오	예
여자 더블	예	예	예	아니오
남자 더블	예	예	예	아니오
혼성 팀	예	예	예	아니오

"더블" - 같은 등급에서 같은 성별의 두 선수로 구성된 팀.

"혼합 팀" - 같은 등급에서 한 명의 여성과 한 명의 남성이 발사한다.

## 21.8.

### 21.8.1. 장애인 올림픽

- 세계 장애인 양궁 선수권대회
- 세계 랭킹 이벤트
- 대륙별 선수권 대회

## 21.9. 세계기록 및 시상

- 21.9.1. 비장애인 선수와 동일한 라운드 경기 및 모든 VI 라운드, WI 라운드 대한 기록들이 추가로 인정받을 수 있다.
- 21.9.2. 세계 장애인 양궁 선수권대회 및 장애인 올림픽 게임에서 세워진 기록은 공식적으로 인정받는 즉시 자동적으로 인정 된다.
- 21.9.3. 다른 공식 대회에서 세워진 기록은 종료 후 10일 이내에, 해당 선수의 소속 연맹이 선수의 기록, Book 2 세계기록 확인 5.5에 명시된 기록인정 요건, 등급분류의 세부내용 등을 세계양궁연맹에 보내야 한다.

## 21.10. 세계 랭킹 목록

- 21.10.1. 세계 장애인 양궁 랭킹 목록은 유지되어야 한다.

## 21.11. 장소

- 21.11.1. IPC 규정에 의거하여 (이 규정은 장애인 양궁 위원회에서 검토해야합니다), 경기장 및 연습장은 휠체어 사용자에게 필요한 모든 장비와 적절한 접근 조건을 갖추어야 한다.
- 21.11.2. 경기장 입구에서 대기 및 발사 라인까지의 접근은 도움 없이 휠체어 접근이 가능해야 한다.
- 21.11.3. 장애인 양궁 종목에서는 각 타겟에 2~3명의 선수가 배치됩니다. 휠체어 또는 다른 참석 선수들은 항상 발사 라인에 있을 수 있다.
- 21.11.4. 모든 장애인 양궁 경기의 경우, 그라운드에는 아래사항을 제외하고는 세계 양궁 규칙에 명시된 것과 같이 표시되어야 한다.
- 각 선수는 최소한 1.25m를 할당 받아야 한다.
  - 개인전을 위한 라인은 최소 2.50m (또는 3.75m) 이어야 한다.
  - **더블 혹은** 단체전을 위한 라인은 최소 3.75m 이어야 한다.

## 21.12. 시각 장애 선수

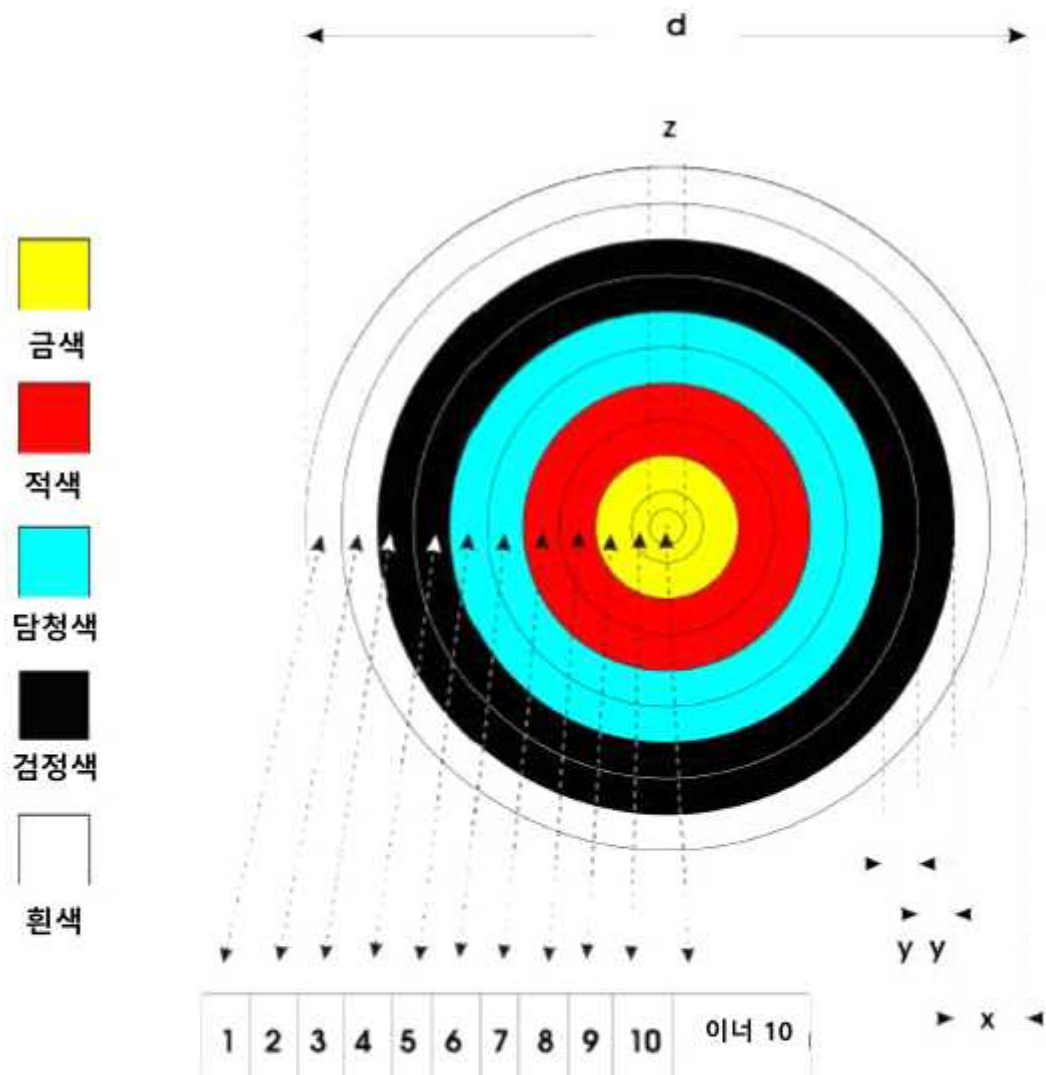
- 21.12.1. 시각 장애인 선수에게는 VI1과 VI2, VI3 혼성 두 가지 부문이 있습니다. VI2/VI3 선수는 시력의 정확도에 따라 결정 되는 B2 또는 B3의 IBSA 양궁 등급이 있는 선수들이다. VI1 선수는 눈가리개를 착용한다. VI2/VI3 부문의 선수는 눈가리개를 착용하지 않는다. 두 부문의 선수들은 촉각 가능자를 사용할 수 있지만, 다른 가능자는 허용되지 않는다.
- 한쪽 또는 양쪽 두 부문 모두에서 최종 엔트리가 불충분하면, 모든 VI 선수를 합친 단일 경기가 진행되며, 각각의 등급에 상관없이 모든 VI 선수가 눈가리개를 착용할 수 있다. VI 선수들에 대한 단일 종목만 있는 경우, 해당 연맹은 각각의 등급에 상관없이 최대 6명의 VI 선수를 출전 시킬 수 있다.
- 21.12.2. 눈가리개는 수면 마스크 또는 감싸는 안경 또는 고글이 될 수 있으며, 장비 검사 중 심사 위원이 점검하며, 경기 중에도 수시로 확인할 수 있다.
- 21.12.3. 경기하는 시간, 장비설치, 연습시간 그리고 그 날 경기가 끝날 때까지 경기장에서는 항상 눈가리개를 착용해야 한다.
- 21.12.4. 조준 장치 / 스탠드가 다른 경쟁자에게 장애물이 되어서는 안 된다.
- 스탠드 / 발 위치기(locator)의 전체 너비는 80cm (31.5인치) 이하여야 한다.
- 선수와 접촉하는 발 위치기의 기능적인 부분의 최대 깊이는 6cm (2.5인치) 이하이어야 한다.
- 각 촉각 받침대 사이에는 90cm (35.5인치) 이상의 공간이 있어야한다 (각 받침대의 가장 가까운 지점에 서 측정).

- 촉각 가능자의 크기는 어느 방향에서나 2cm를 초과할 수 없으며 선수의 손 또는 팔뚝의 뒤로만 접촉할 수 있다.
- 21.12.5. 일단 설정이 끝나면, 촉각 가능자는 그날 경기가 끝날 때까지 현장에 남아있어야 하고, 그 후에 철거해야 한다.
- 21.12.6. VI 올림픽 라운드에서, 상대 선수가 근처 타겟에 있지 않더라도, 선수가 타겟을 움직일 필요가 없도록 타겟 할당이 조정되어야 한다.
- 21.12.7. 선수는 같은 등급에서는 리커브 또는 컴파운드 한 종목만 쏠 수 있습니다. 컴파운드 활은 손가락이나 발사 보조기를 사용할 수 있다. 컴파운드 활은 남, 여 모두에게 피크 드로(peak draw) 45 파운드로 제한된다.
- 21.12.8. 라운드당 발사 수
- 21.12.8.1. VI 야외 라운드는 30m 36발 4회로 구성되며, 다음 표적면이 순서대로 이어진다.
- 첫 발사 60cm 표적면에 36발
  - 다음 발사 80cm 표적면에 36발
  - 다음 발사 80cm 표적면에 36발
  - 마지막 발사 122cm 표적면에 36발
- 21.12.8.2. VI 30m 라운드는 30m에 위치한 80cm 표적면에 72발로 구성.
- 21.12.8.3. VI 올림픽 라운드는 30m에 위치한 80cm 표적면에 발사.
- 21.12.8.4. VI 실내 라운드는 18m에 위치한 60cm 표적면에 60발로 구성. 컴파운드 활이 사용될지라도, 점수목적을 위하여 리커브 10점 존이 사용된다.
- 21.12.8.5. VI 실내 매치 라운드는 60cm 표적면이 사용되며, 실내 매치 라운드의 다른 규정을 따릅니다. 컴파운드 활이 사용될지라도, 점수 목적을 위하여 리커브 10점 존이 사용된다.
- 21.12.8.6. 다른 모든 세계양궁규정이 적용된다.
- 21.12.9. [스포터\(spotters\)](#)
- 21.12.9.1. VI 선수는 도움을 줄 수 있는 [스포터](#)를 둘 수 있는데, 그 [스포터](#)는 발사 라인 1m 뒤의 선수보다 1m 뒤에 앉거나 서있을 수 있다.
- 21.12.9.2. [스포터](#)의 역할은 선수에게 표적면에 있는 화살의 위치를 알려주고, 안전문제에 관해서도 통보 해주는 것이다.
- 21.12.9.3. [스포터](#)는 도움을 주면서 다른 선수들을 방해해서는 안 된다.
- 21.12.9.4. 선수가 본인 화살에 대한 점수 기록이 끝났을 때, [스포터](#)는 대기선 뒤로 간다. 선수는 본인 재량에 따라 발사 라인에 남아 있거나 대기선 뒤로 돌아 갈수 있다.
- 21.12.9.5. [스포터](#)는 연습 또는 채점 종료 사이에서만 가능자를 조정하거나 장비를 설치할 수 있다. [스포터](#)는 선수를 타겟으로 안내하고 발사선으로 다시 안내할 수 있다. 선수는 경기 중 언제든지 촉각 가능자를 조절할 수 있다.
- 21.12.9.6. [스포터](#)는 선수를 위하여 점수를 기록할 수 있다. 각 선수는 자신의 점수 시트에 서명할 것이다.
- 21.12.9.7. 선수와 [스포터](#)는 동일한 유니폼을 입고 파트너로 인식될 수 있어야 한다.
- 21.12.9.8. 개인 경기 중, VI 선수는 [스포터](#) 또는 코치를 둘 수 있지만, 두 명 모두를 둘 수는 없다.
- 21.12.10. 국제대회 또는 세계양궁연맹에서 주관하는 모든 대회에서는, 도움을 줄 수 있는 개는 경기장에서는 허용되지 않는다.

# 부록1

## 표적지 및 장비

1~10 득점 구역 표적지  
(그림 2: 1~10 득점 구역 표적지 참조)



d	x	y	z
표적 직경	색상대	특점 구역	이너 10 직경
122 cm	12.2 cm	6.1 cm	6.1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2 cm

그림 2: 122cm 표적지(1-10점)

실외 표적 받침대 설치

(그림 3: 실외 표적 받침대 설치 참조)

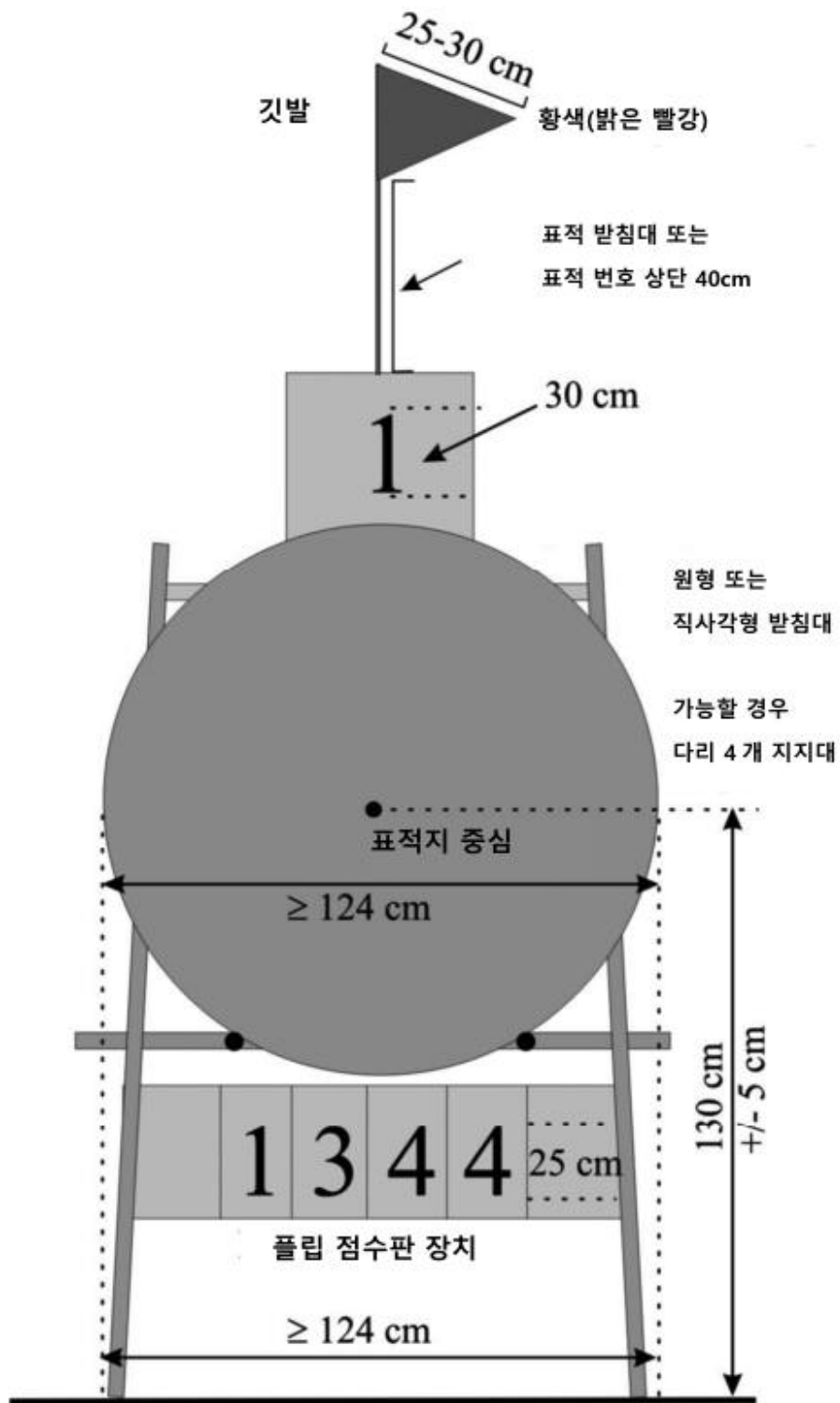


그림 3: 실외 표적 받침대 설치

4 복수 5-10점 표적지

(그림 4: 4 복수 5-10점 표적지 참조)

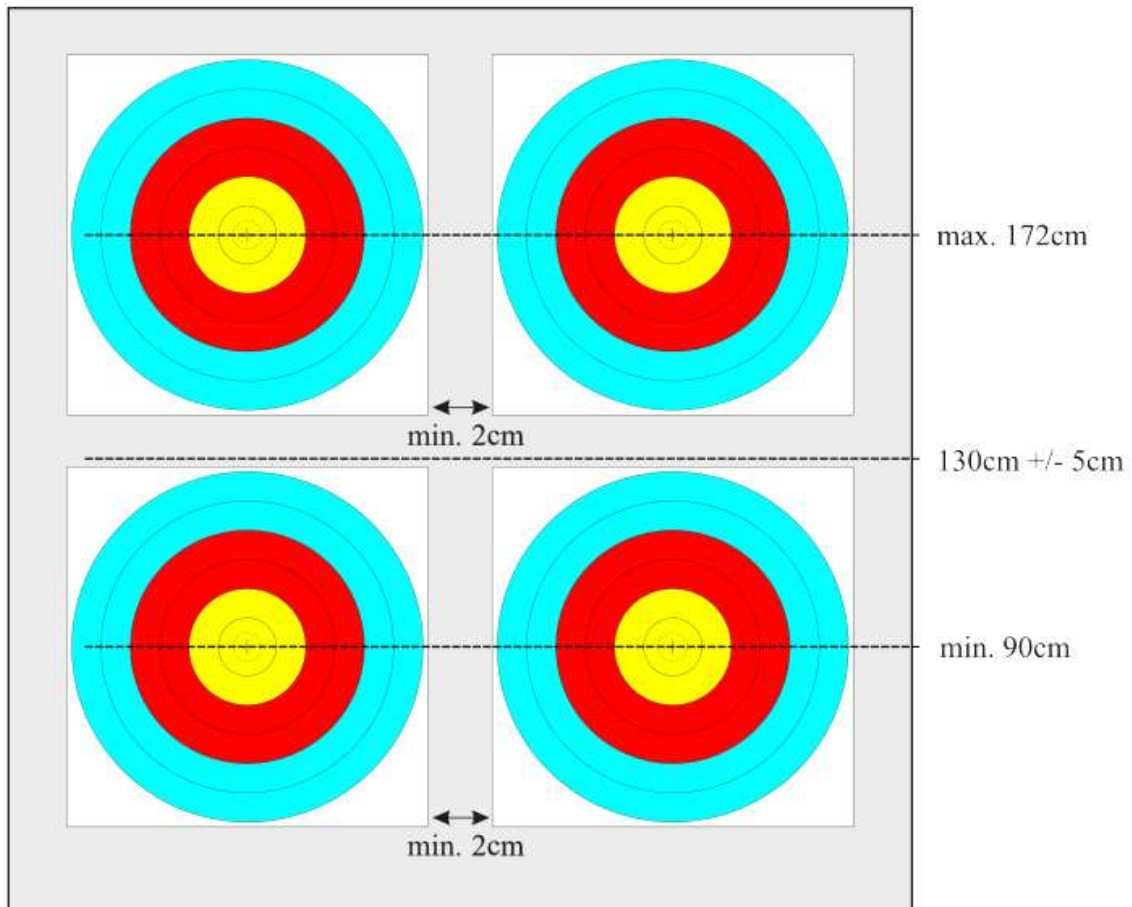


그림 4: 4 복수 5-10점 표적지

4 복수 6-10점 표적지

(그림 5: 4 복수 6-10점 표적지 참조)

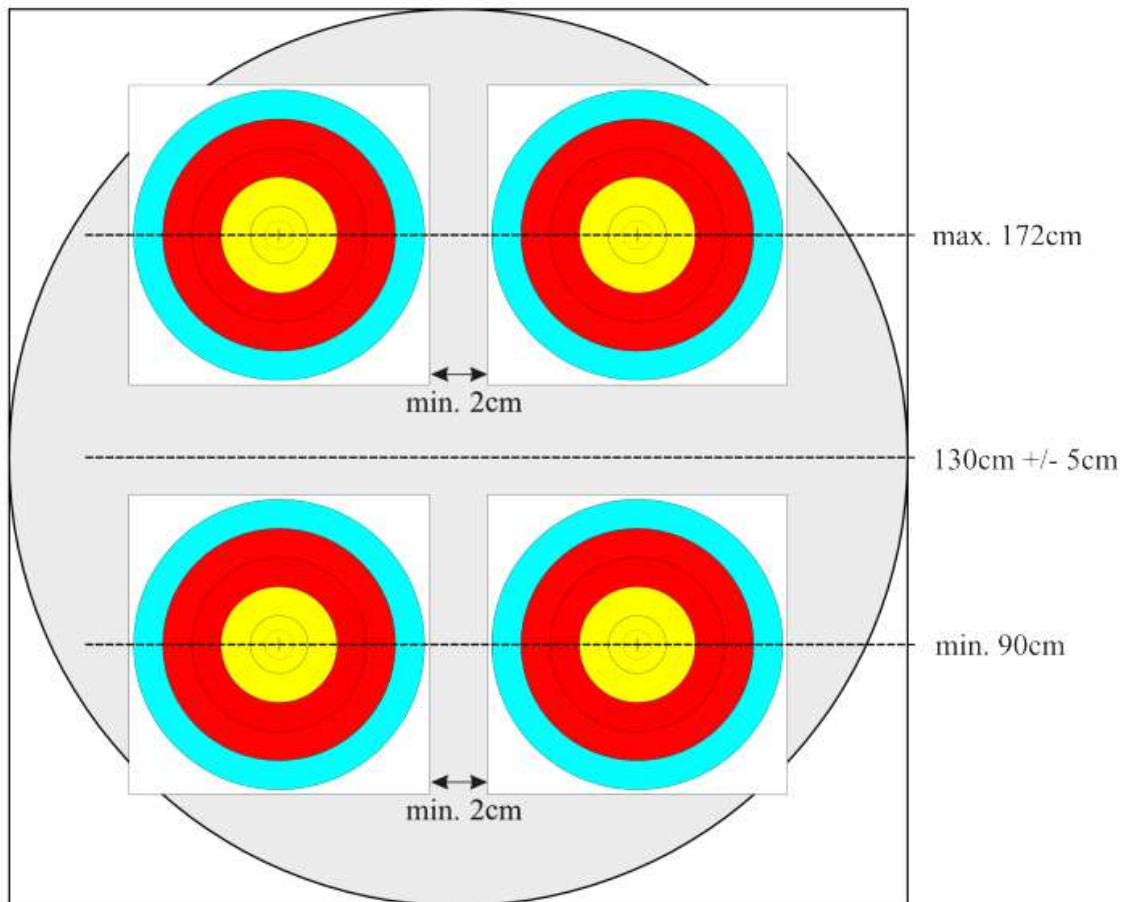


그림 5: 4 복수 6-10점 표적지

3 복수 6-10점 표적지

(그림 6: 3 복수 6-10점 표적지 참조)

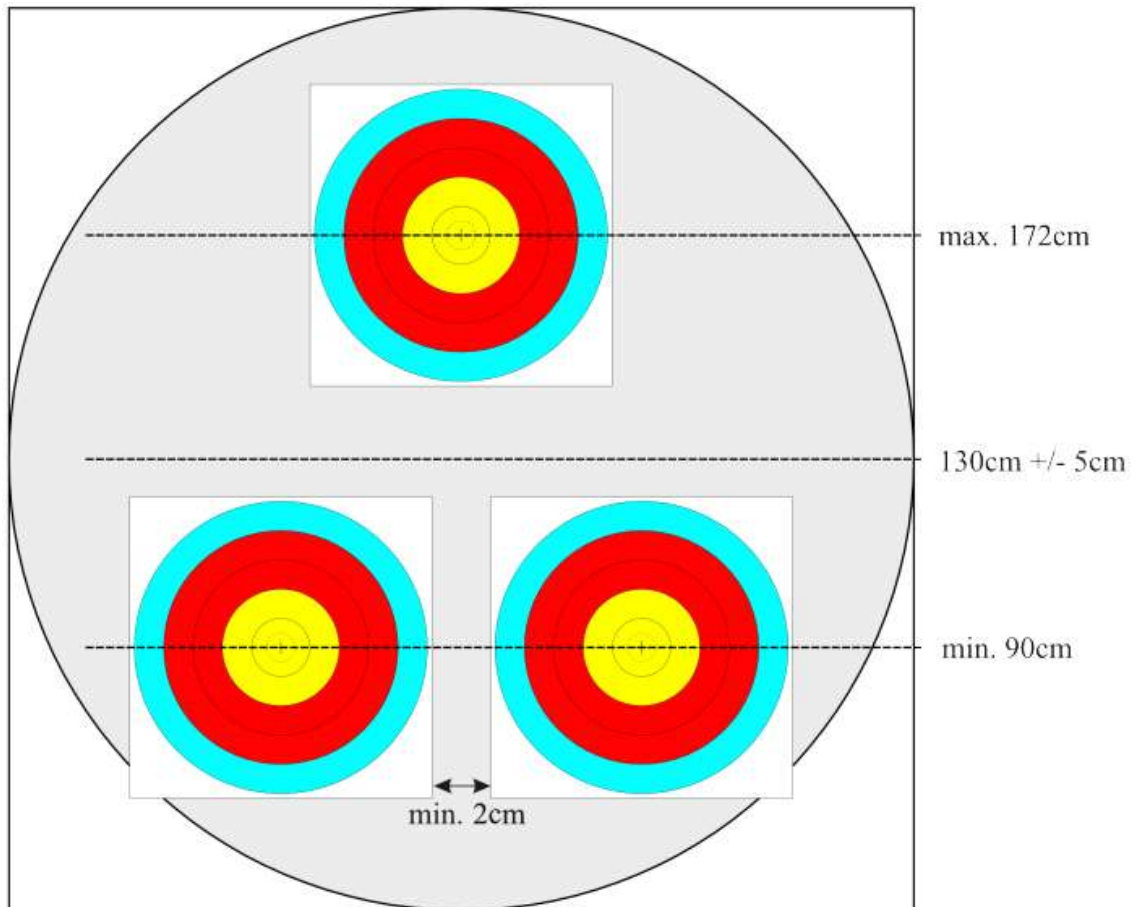


그림 6: 3 복수 6-10점 표적지

3 복수 5-10점 표적지

(그림 7: 3 복수 5-10점 표적지 참조)



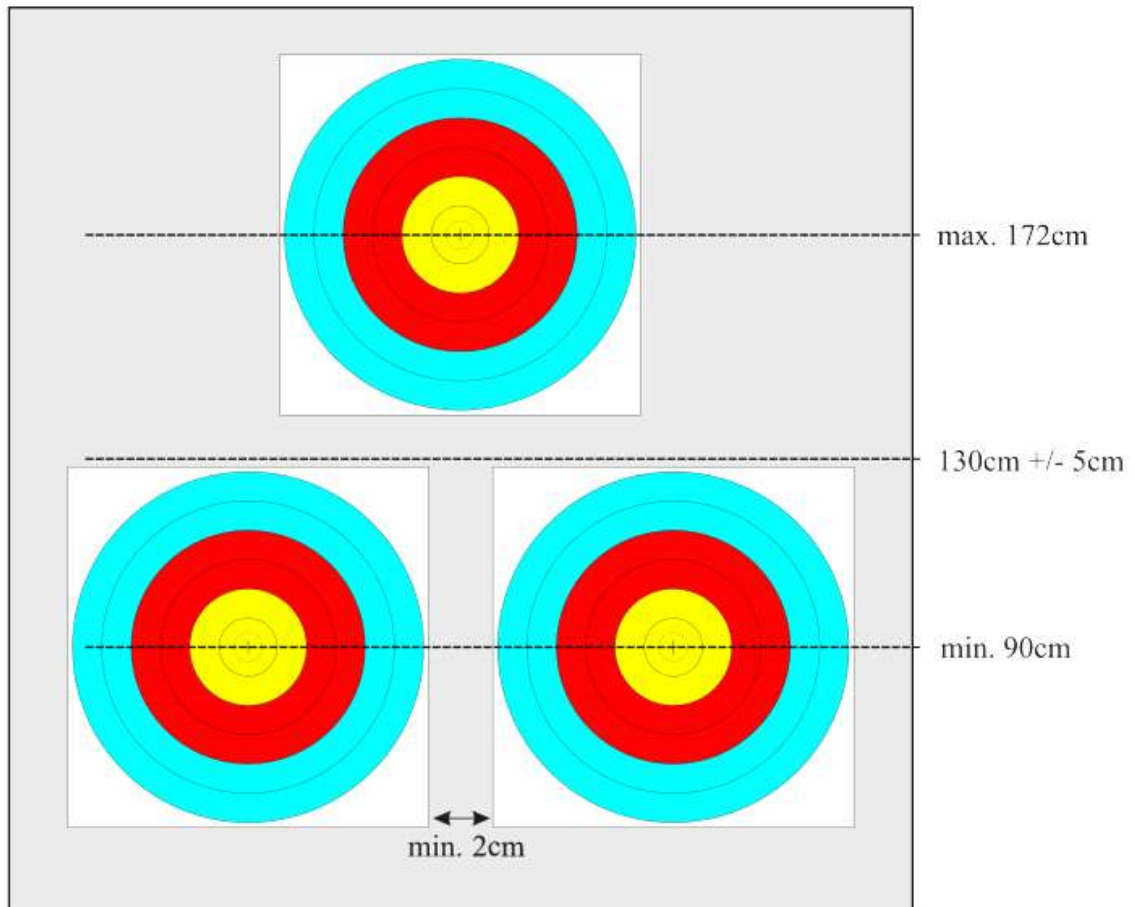
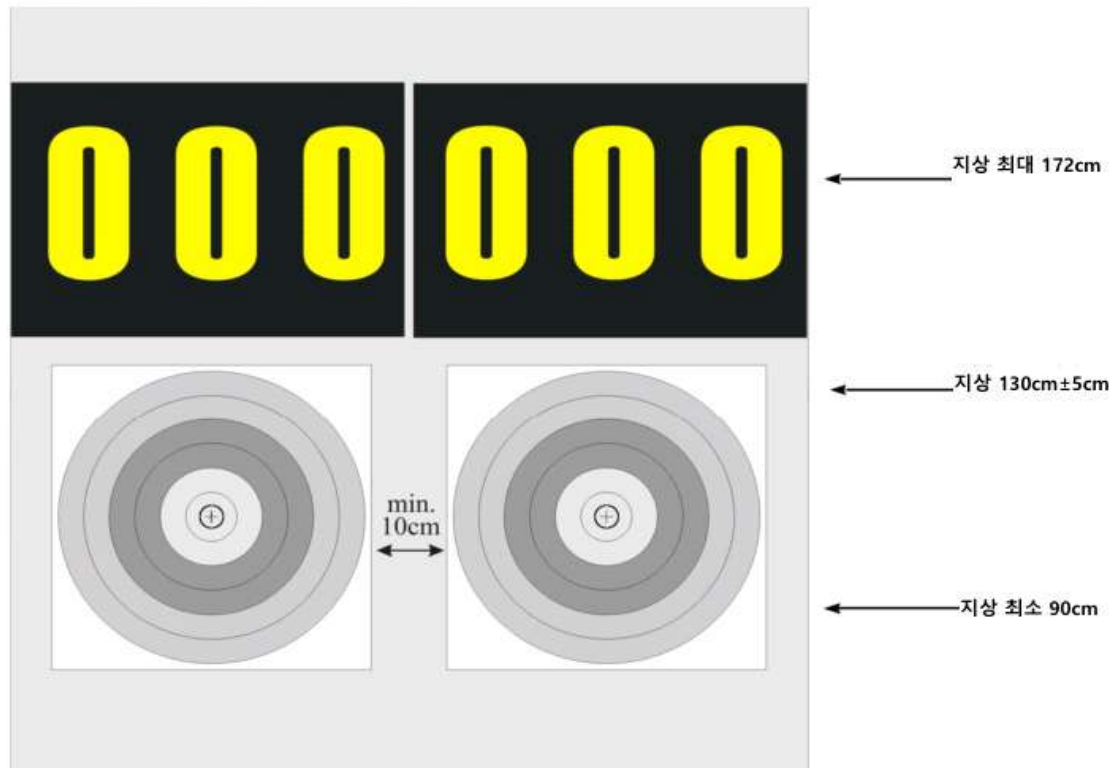


그림 7: 3 복수 5-10점 표적지

2 복수 5-10점 표적지 및 점수판

(그림 8: 2 복수 5-10점 표적지 및 점수판 참조)



2 복수 5-10점 표적지(80cm 6링)

그림 8: 2 복수 5-10점 표적지 및 점수판

2 복수 5-10점 표적지

1 복수 5-10점 표적지

(그림 9: 1 복수 5-10점 표적지 참조)

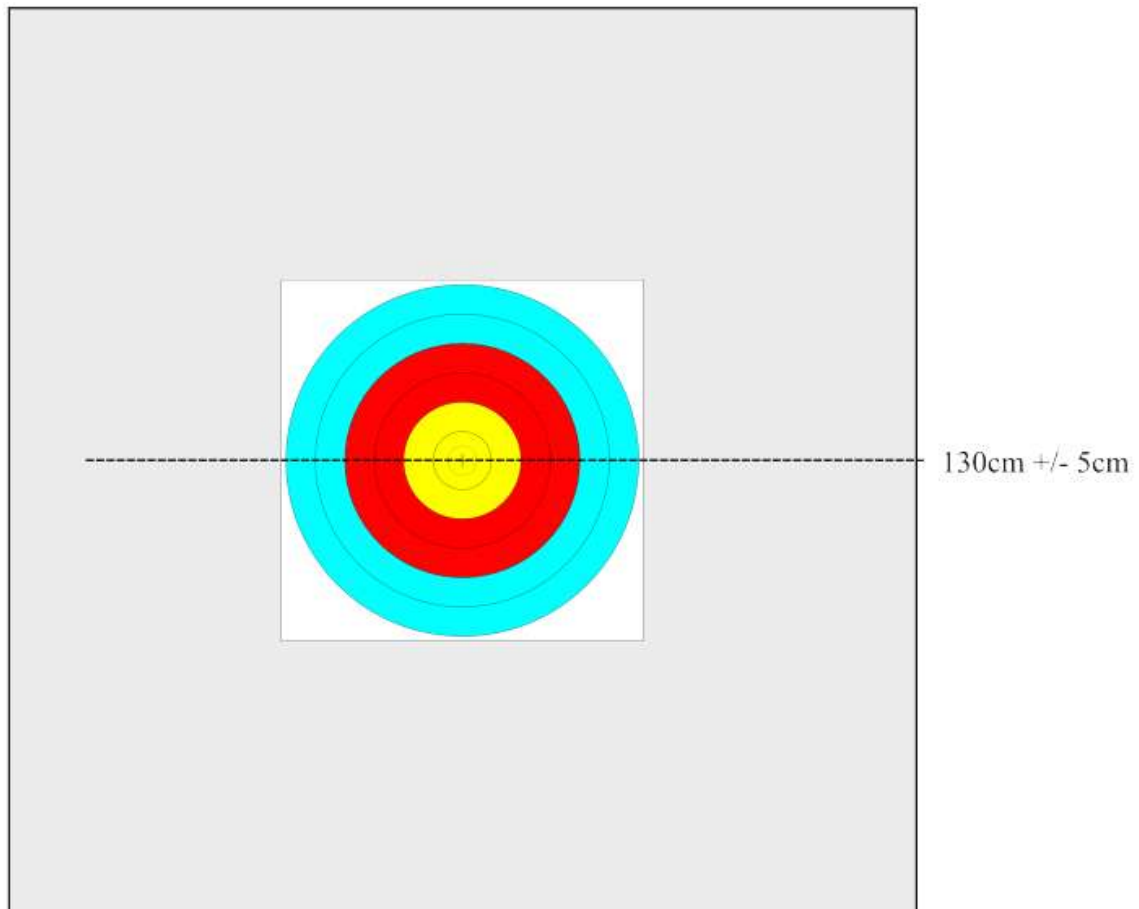


그림 9: 1 복수 5-10점 표적지

실내 표적지 받침대 설치

(그림 10: 실내 표적지 받침대 설치 참조)

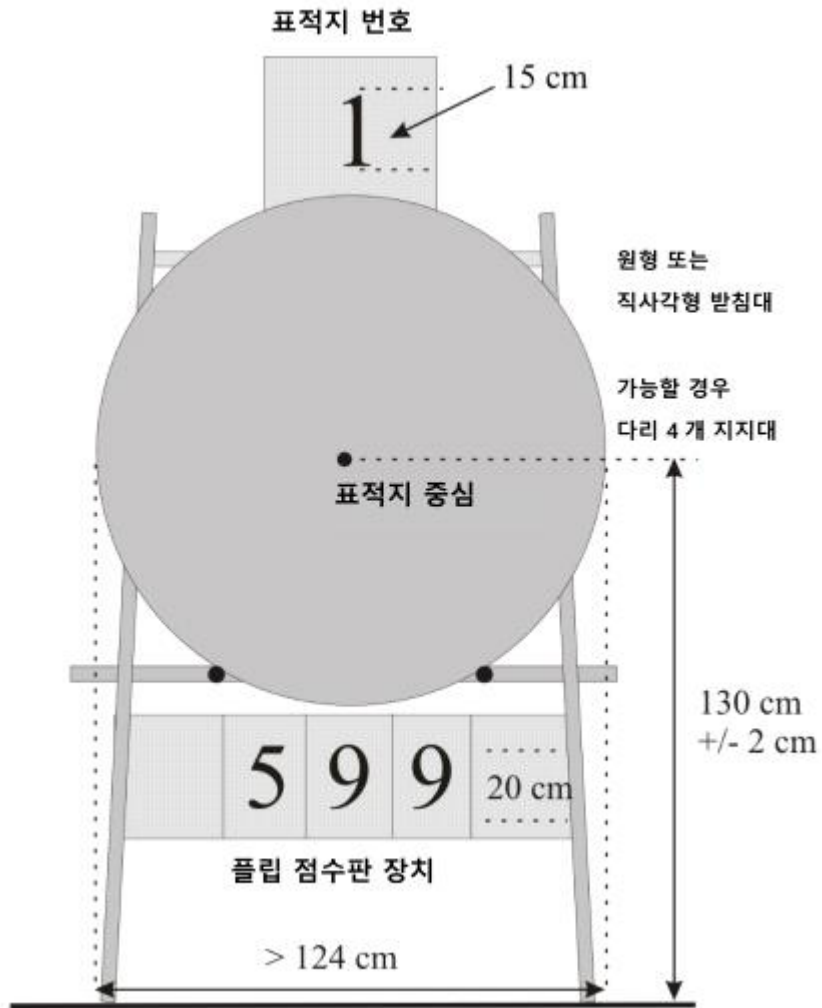


그림 10: 실내 표적지 받침대 설치

4 x 4 40cm 실내 표적지

(그림 11: 4 x 4 40cm 실내 표적지 참조)

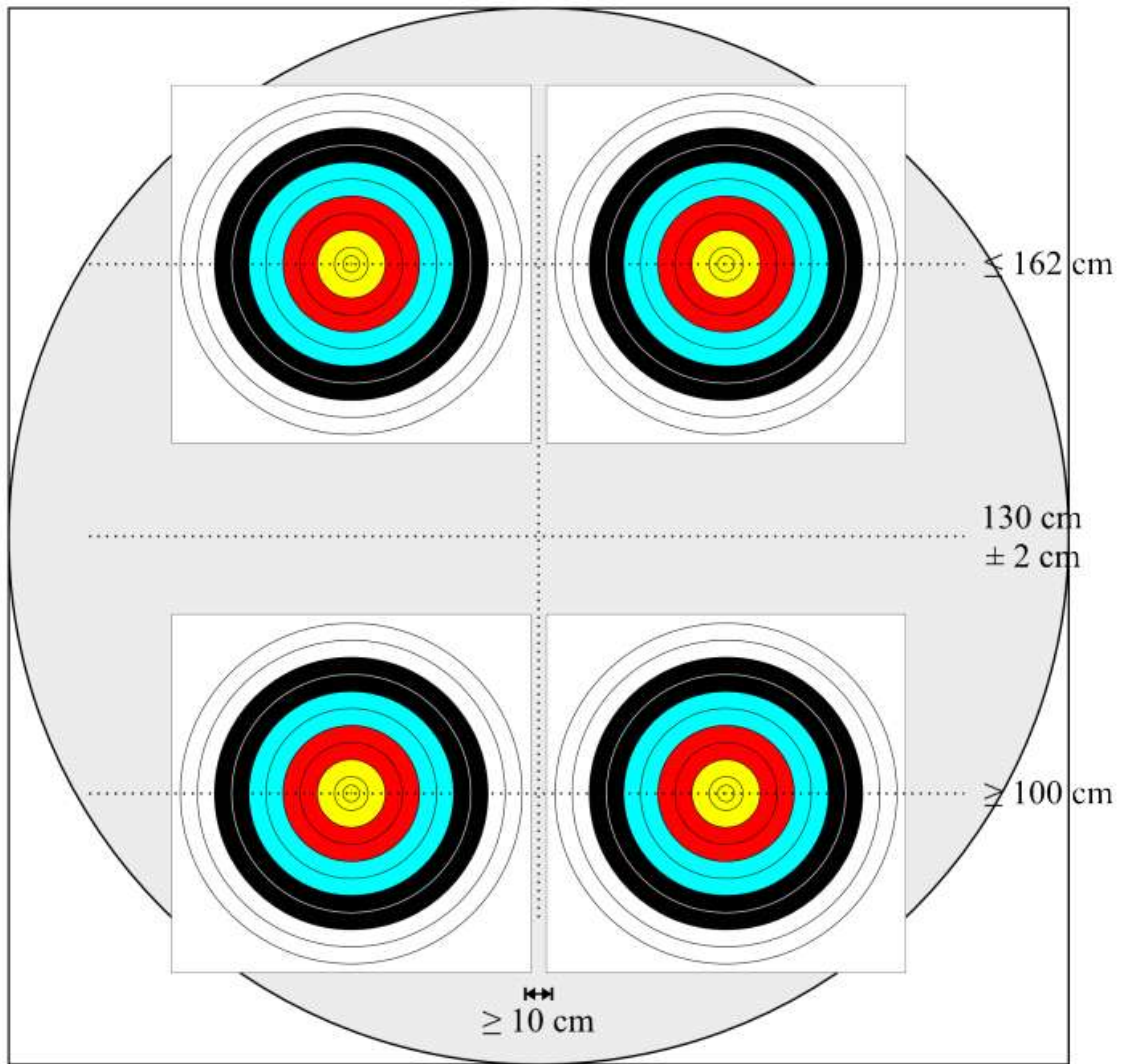


그림 11: 4 x 4 40cm 실내 표적지

4 x 4 삼각 3 복수 실내 표적지

(그림 12: 4 x 4 삼각 3 복수 실내 표적지 참조)

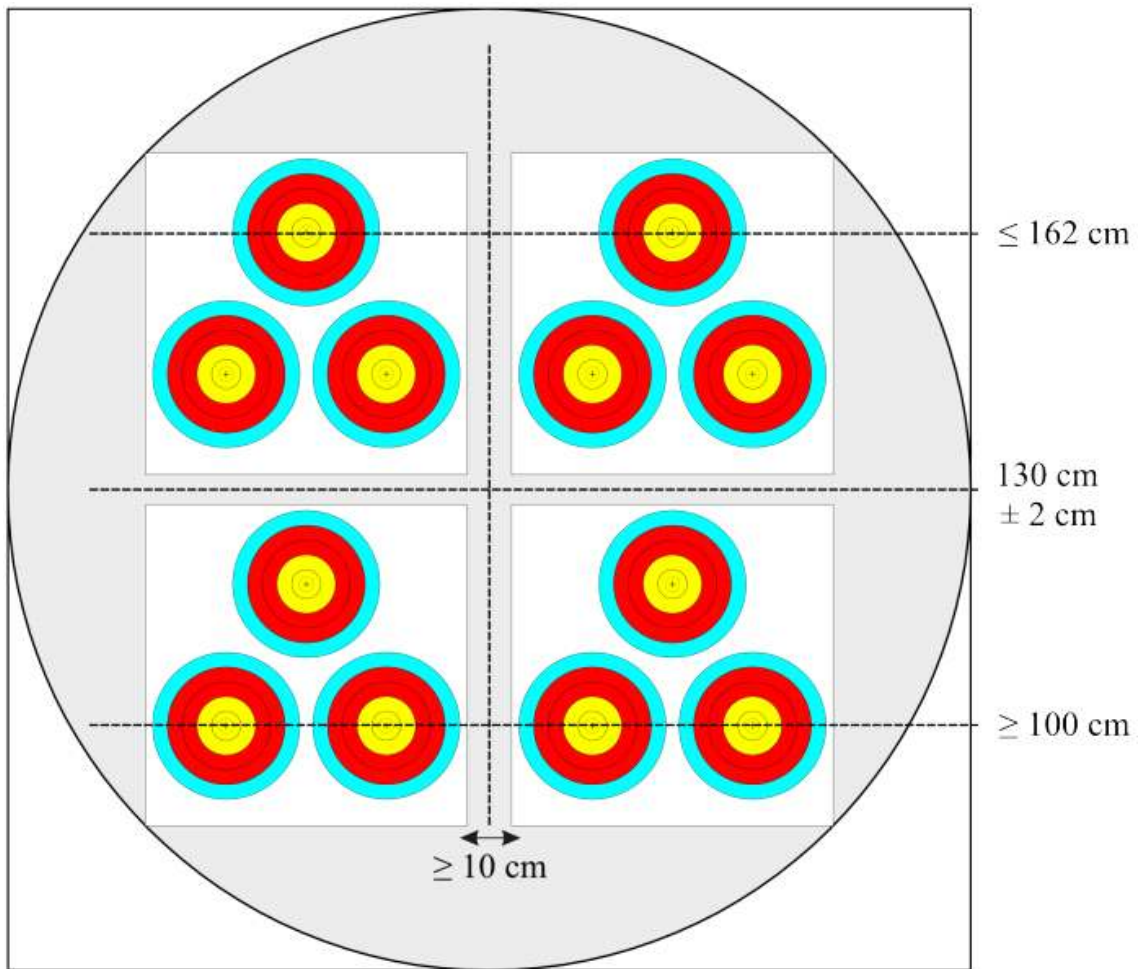


그림 12: 4 x 4 삼각 3 복수 실내 표적지

4 x 3 수직 3 복수 실내 표적지

(그림 13: 4 x 3 수직 3 복수 실내 표적지 참조)

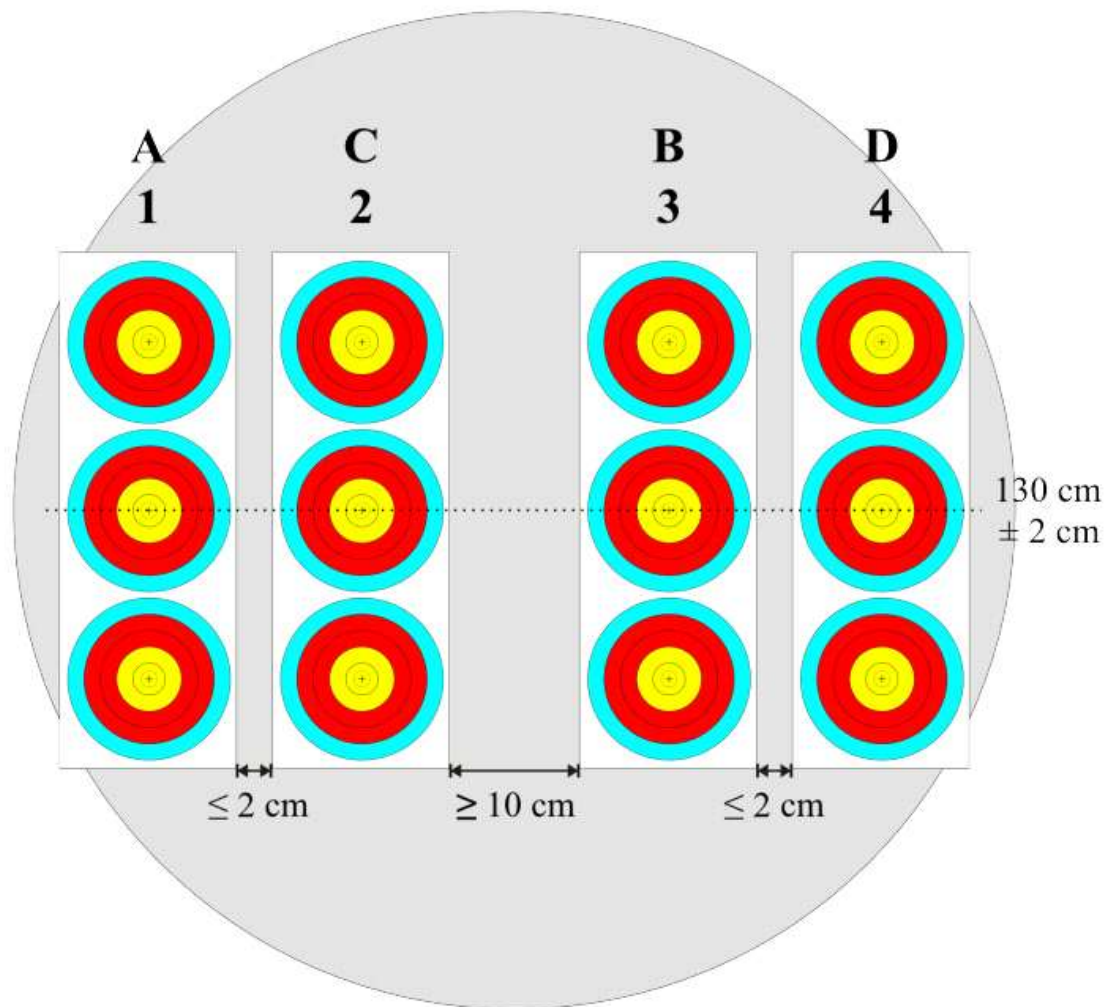


그림 13: 4 x 3 수직 3 복수 실내 표적지

2 x 3 수직 3 복수 실내 표적지

개인전 및 단체전 경기

(그림 14: 2 x 3 수직 3 복수 실내 표적지 참조)

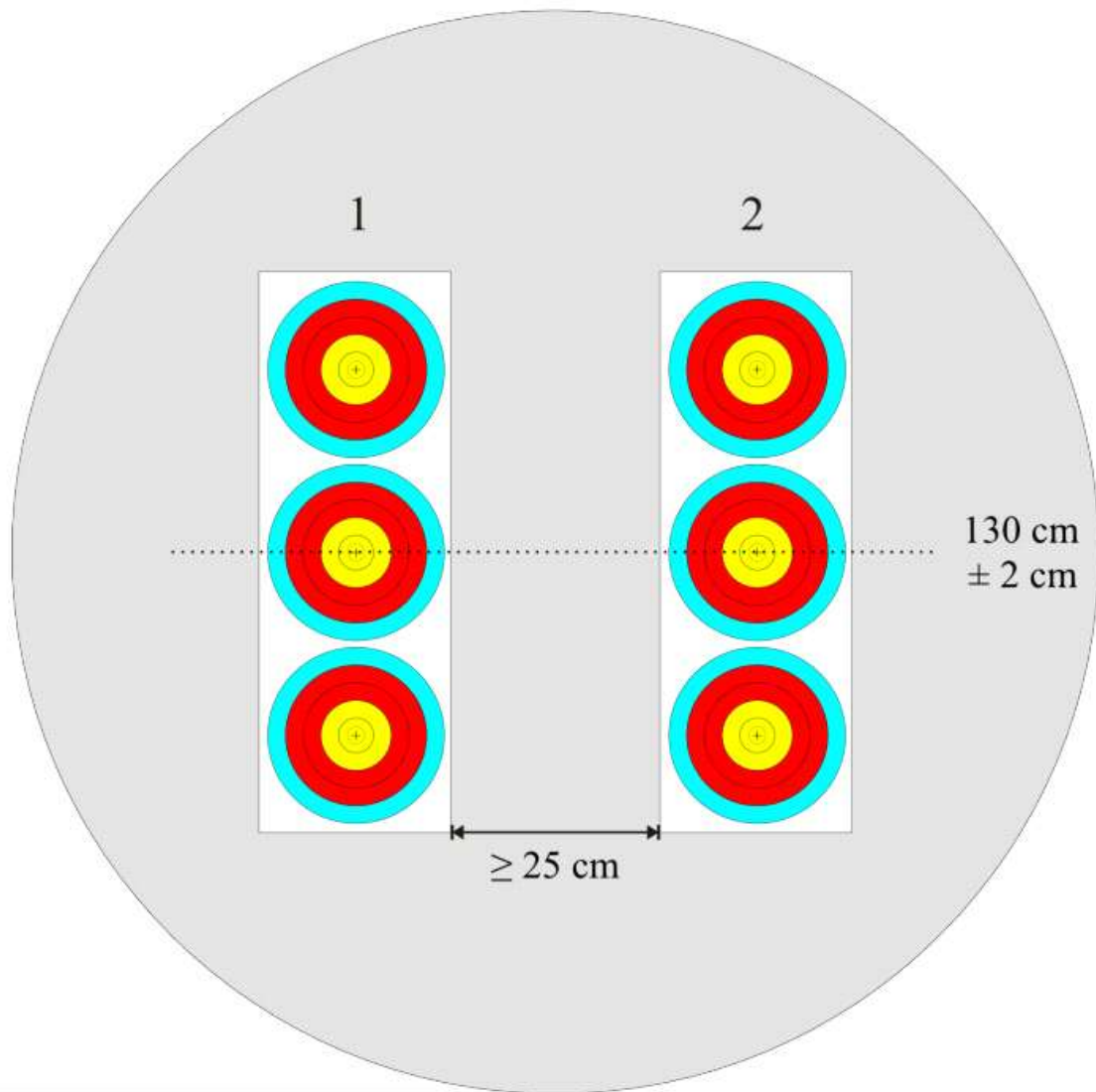


그림 14: 2 x 3 수직 3 복수 실내 표적지

1 x 3 수평 3 복수 실내 표적지

단체전 - 슛오프

(그림 16: 1 x 3 수평 3 복수 실내 표적지 참조)



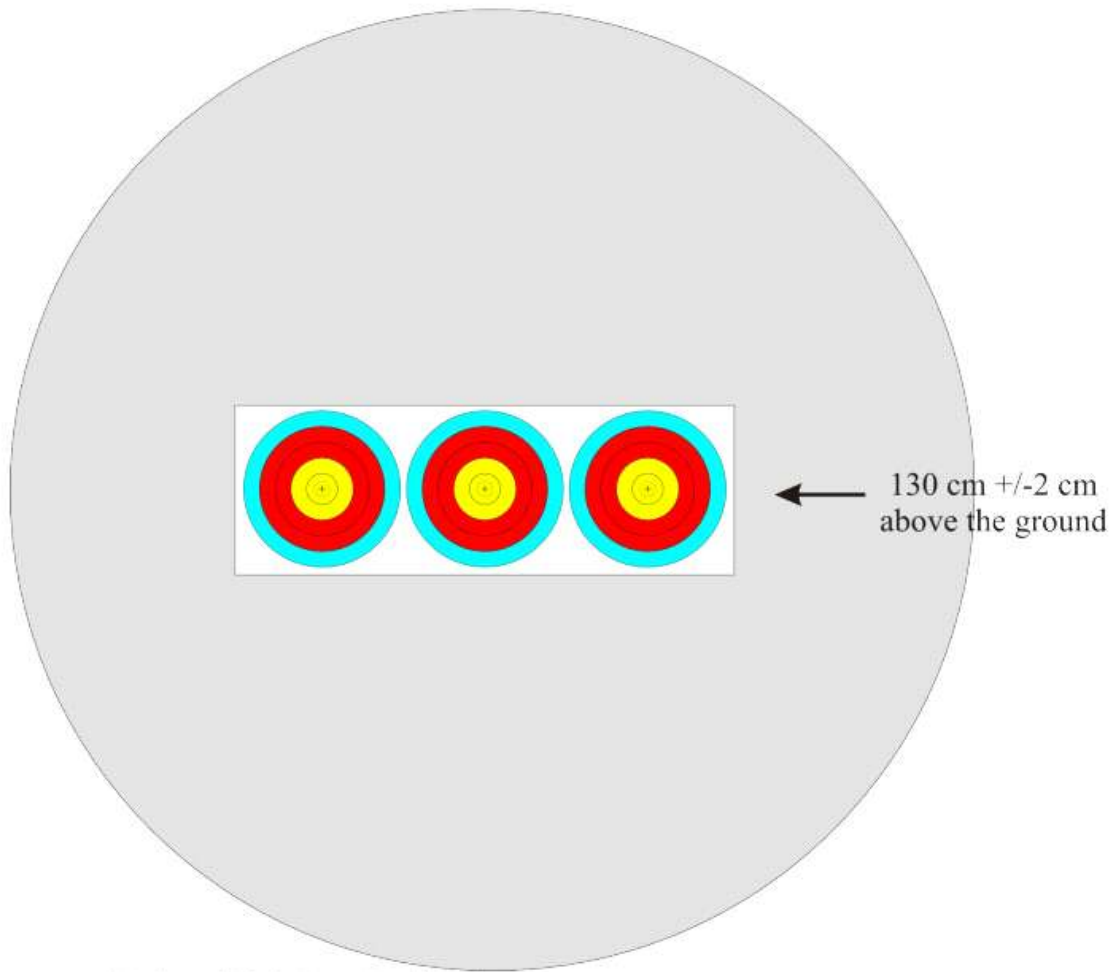


그림 15: 1 x 3 수평 3 복수 실내 표적지

### 리커브 활 설명

(그림 16: 리커브 활 설명 참조)

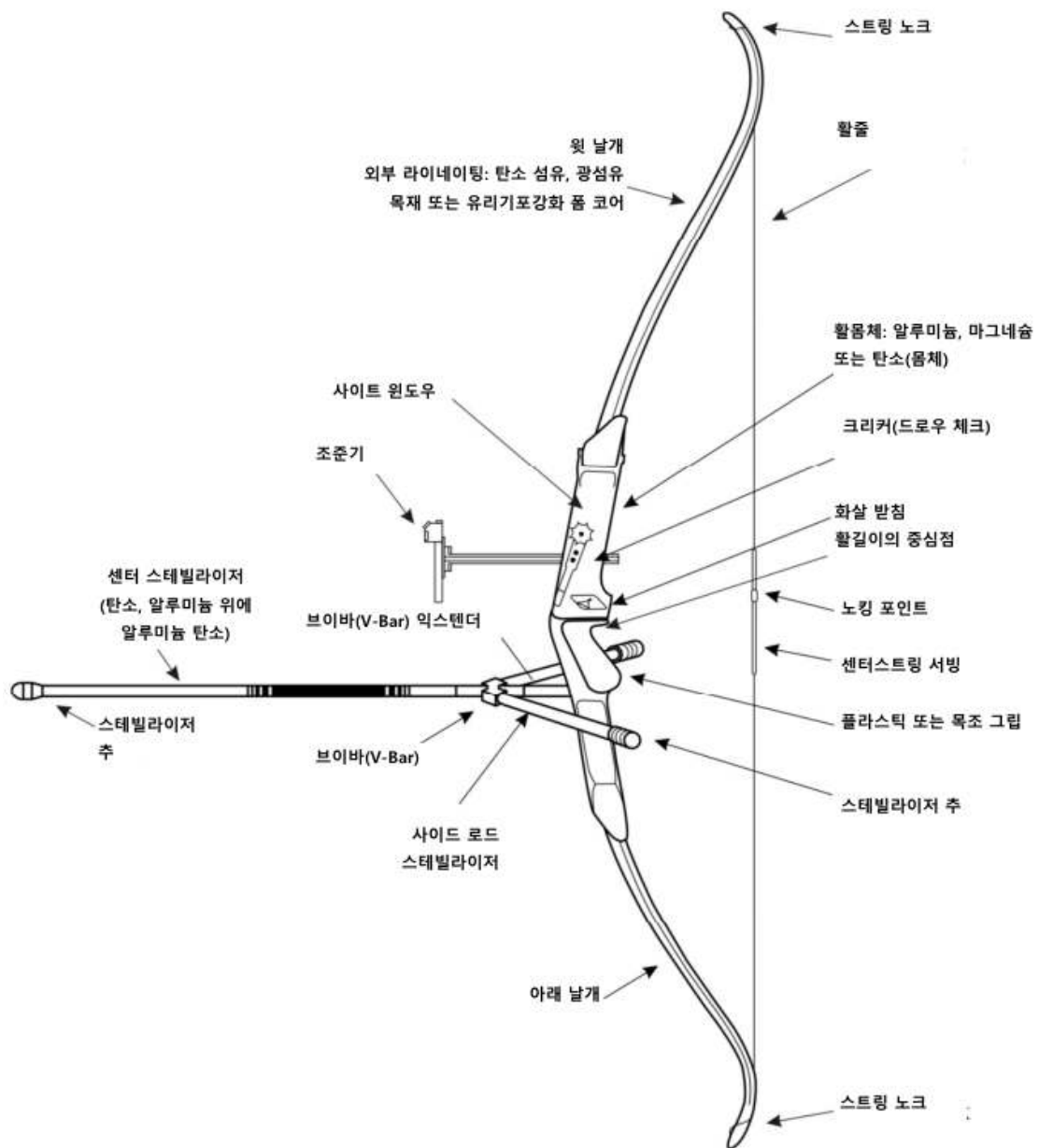


그림 16: 리커브 활 설명

## 컴파운드 활 설명

(그림 17: 컴파운드 활 설명 참조)

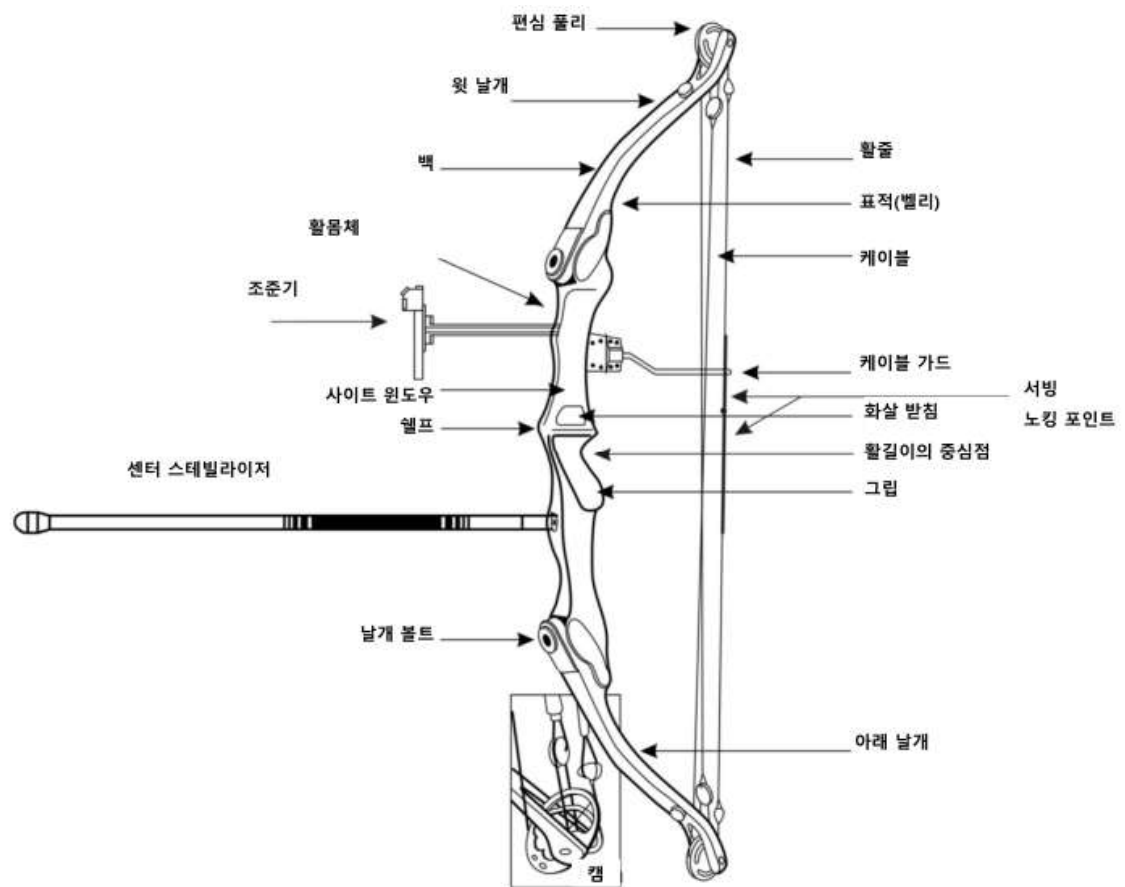


그림 17: 컴파운드 활 설명

### 화살 설명

(그림 18: 화살 설명 참조)

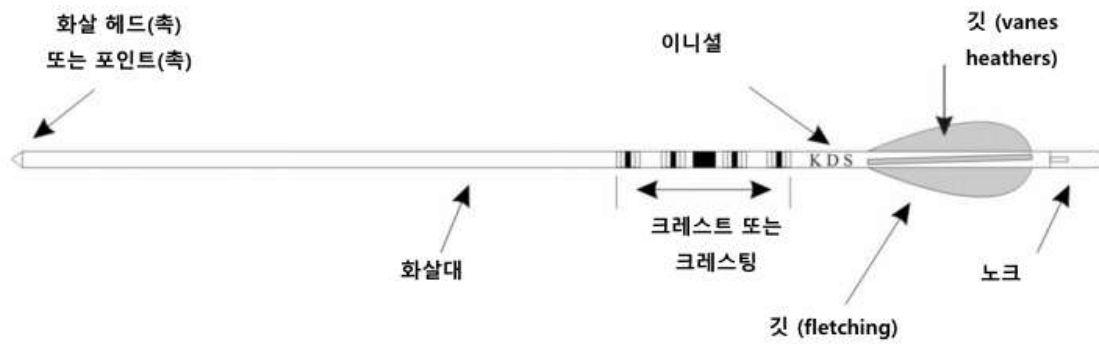


그림 18: 화살 설명

## 부록2

### 보조 장치

#### 1. 휠체어

1.1. 휠체어라는 의미와 용어에 부합한다면 어떤 종류의 휠체어 (4개 이상의 바퀴가 있는 경우는 안됨)도 사용할 수 있다.

1.1.1. 활을 쏘 때 휠체어의 어느 부분도 활의 팔을 지지할 수 없다.

1.1.2. 모든 휠체어 선수에게 골반 위의 선수 몸통 측면에 지지대를 제공하여 선수가 의자에서 옆으로 넘어지는 것을 방지하는 모든 측면 지지대가 허용된다.

1.1.2.1. 측면 지지대는 흉골(가슴뼈) 기저부와 T7(등 중부)의 극상돌기 사이의 절반 지점으로 측정한 선수의 흉곽 너비의 절반보다 앞으로 더 돌출되어서는 안 된다.

(이미지 19: 휠체어 측면 지지대 측정 참조)



그림 19: 휠체어 측면 지지대 측정

1.1.3. 의자의 등받이와 측면 지지대의 모든 부분은, 어떤 거리에서 활을 쏘든, 선수의 겨드랑이에서 적어도 110mm 아래에 있어야 한다. 어깨 높이가 고르지 않거나 회전하는 경우(예: 척추 측만증) 아래 어깨에서 거리를 측정한다.

(그림 20: 최소 겨드랑이 거리 110mm 참조)



그림 20: 최소 겨드랑이 거리 110mm

1.1.3.1. WI 등급선수에 한해서, 선수가 겨드랑이 아래 110mm 미만의 등받이 높이에 대하여 의학적 문제가 있는 경우, 여분의 높이가 등급분류사에 의해 승인되고 선수의 분류 카드에 기록될 수 있다.

1.1.3.2. 휠체어 등받이에 부착된 손잡이는 의자의 일부로 간주되며, 이 측정에 부합하거나 제거되어야 한다.

1.1.3.3. 휠체어 등받이에 직접 부착되지 않은 손잡이는 이 규칙의 목적상 의자 등받이의 일부로 간주되지 않는다.

(이미지 21: 휠체어 등받이에 부착되지 않은 손잡이 참조)



그림 21: 휠체어 등받이에 부착되지 않은 손잡이

- 1.1.4. 휠체어의 길이는 1.25m를 초과해서는 안 된다.
- 1.1.5. 동요 저감 장치의 사용이 허용된다.
- 1.1.6. 땅에 닿지 않는 한 티핑 방지 장치(anti-tipping devices)를 사용할 수 있습니다.
- 1.1.7. 발사 시 선수의 발이나 휠체어의 발판은 땅과 접촉할 수 없다.

## 2. 스트랩

- 2.1. 어떤 등급에서도 스트랩은 의료 또는 안전상의 이유로만 사용되어야 하며 성능 향상을 위해 사용해서는 안 된다.
- 2.2. W1 선수는 분류 카드에 스트랩이 허용될 경우, 활을 쏘는 동안 활 팔을 지지하지 않을 경우 신체의 안정성을 유지하기 위해 어떤 조합이든 스트랩을 사용할 수 있다.
- 2.3. W1 선수는 의학적으로 필요하고 분류위원회의 승인에 따라 어떤 조합이든 비강성 코르셋 형태의 신체 지지대 및/또는 가슴 끈을 사용할 수 있다.
- 2.4. W2 선수는 분류 카드에 스트랩이 허용될 때, 어느 지점에나 폭이 5cm 이하인 끈이 하나만 있을 수 있고, 수평으로 몸통 주위에 한 번만 감길 수 있으며, 110mm 높이 제한 아래에 앉아야 한다.
- 2.5. 일부 선수의 경우, 다리 스트랩은 국제 분류 카드에 명시된 대로 승인될 수 있으며, 너비는 5cm로 제한된다. 레그 스트랩은 안전상의 이유로 사용할 수 있으며 발목, 무릎 및/또는 허벅지 중간 근처에 배치할 수 있다.
- 2.6. 의료상의 이유로, 그리고 의료 전문가의 처방으로 단기간 동안 강성 또는 비강성 코르셋 타입의 지원이 필요한 경우, 특정 기간 동안 등급분류사에 의해 일시적으로 승인될 수 있다. W2 선수는 스트랩과 함께 코르셋을 사용할 수 없다.
  - 2.6.1. 기한은 반드시 등급분류서에 정해진 검토일을 지정하여 등급분류패널에 의해 결정되어야 한다. 임시사용의 이유는 등급분류카드에 기재된 주석에 명기되어야 한다.

## 3. 받침용 의자(Stool)

- 3.1. 하체에 최소 38포인트의 장애를 가진 스탠딩 등급 선수가 의자를 사용할 수 있다.
- 3.2. 의자는 등받이가 없어야 한다.
- 3.3. 선수와 장비를 포함한 의자는 사격 라인에서 선수가 사용할 수 있는 폭(파라 이벤트의 경우 1.25m 너비) 내에 있어야 한다.
- 3.4. 평형 평가가 좋지 않아 안전상의 이유로 38점 이하의 점수를 받은 선수에게는 등급분류 패널이 의자 사용을 승인할 수 있다. 의자 사용을 승인하는 근거는 등급분류 카드의 주석 섹션에 명확하게 설명되어야 합니다.

## 4. 발사 보조기 시스템

- 4.1. 등급분류사는 선수의 기능적 결함에 따라 선수가 발사 보조기를 사용할 수 있도록 도와주는 간단한 시스템의 사용을 승인할 수 있다(예: 단순한 하네스 시스템).
- 4.2. 발사 보조 시스템은 측면 지지대나 단단한 코르셋으로 기능할 수 없다.
- 4.3. 발사 보조 장치 자체는 세계양궁규칙(3권, 11장 11-선수 장비)의 적용을 받으며, 경기에서 심판의 승인을 받아야 한다.
- 4.4. 장애인 선수는 끈에 영구적으로 부착된 마우스 탭을 사용할 수 있다.

## 5. 활 봉대

5.1. 활을 쏘는 팔에 장애가 있는 선수는 등급분류사가 인정하는 손에 활 봉대를 사용하여 활 그림을 손에 고정할 수 있다. 활 봉대는 활을 쥐는 데 도움이 되면서 활을 놓을 때 활을 움직일 수 있는 모든 형태의 비강성 스트랩을 말한다.

## 6. 활 팔 보조 장치

6.1. 활을 잡을 수 없는 선수는 인공 보조기나 의수를 사용하여 활을 잡을 수 있다. 화살을 놓을 때 활의 움직임을 허용하면서 완전히 단단하지 않거나 영구적으로 고정되지 않은 경우 이 보조 장치를 활에 부착할 수 있다.

6.2. 어떠한 경우에도 전기 또는 전자적으로 제어할 수 없다.

## 7. 활의 팔 부목

7.1. 활을 쥐는 팔에 장애가 있는 선수는 선수의 기능 장애에 기초하여 등급분류위원회가 적격이라고 판단한 팔꿈치 부목과/또는 손목 부목을 사용할 수 있다. 이것은 등급분류 카드에 명확하게 기재되어 있어야 한다.

## 8. 활줄의 팔 손목 부목

8.1. 활줄의 팔에 장애가 있는 선수는 선수의 기능적 장애를 기반으로 손목 부목 또는 손목 부목 해제 보조 기구의 조합 등급분류사가 적합하다고 판단하는 대로 사용할 수 있다.

## 9. 블록 또는 썸머

9.1. 블록 또는 썸머는 제11.1.10.1항에 따라 사용 승인을 필요로 하지 않는다.

“신발에 부착되거나 독립적으로 발이나 발의 일부를 올리기 위한 장치는 사설에서 다른 선수에게 방해가 되거나 신발의 밑넓이를 2cm 이상 초과하지 않을 경우에 한해 허용된다.”

## 10. 보조자

10.1. 등급분류 패널의 승인을 받아, 화살을 안전하거나 효율적으로 고정하거나 시력을 조정할 수 없는 심각한 상지 장애가 있는 W1 또는 ST 선수는 이 목적을 위해 보조자가 허용될 수 있다.

10.2. 보조자는 다른 선수들에게 방해가 되어서는 안 되며, 장애인 선수와 같은 유니폼과 번호를 착용해야 한다. 장애인 선수가 보조자 사용 승인을 받으면 보조자는 예선전과 경기 중에 모두 보조를 해야 한다.

## 11. 시각 장애 보조 장치

11.1. 허용되는 장치는 WA 등급분류사가 허용하고, 세계양궁규정 3권(21.12. 시각장애선수)에 설명된 바와 같이 눈가리개, 촉각 조준기, 스포터 또는 코치이다.