
2024년도 대한롤러스포츠연맹 공인지도자 교재

Korea roller sports federation Certified Instructor

스케이트보드 (SKATEBOARD) 준지도자



목 차

스케이트보드 준지도자

1. 자격 시험의 의의	3
2. 스케이트보드 지도자 자격 과정의 개요	4
3. 스케이트보드 이론	7
4. 스케이트보드 실기	12
5. 실기평가 척도	51
6. 국제규정	53

스케이트보드 준지도자

1

자격 시험의 의의



스케이트보드는 2016년 국제올림픽위원회(IOC) 제129차 총회에서 2020년 도쿄 올림픽 정식 종목으로 채택되며, 그동안 젊은 세대가 즐기던 취미 생활에서 벗어나 공식 스포츠로서 인정받기 시작했다. 그 후, 2018년 제18회 자카르타-팔렘방 아시안게임에도 정식종목으로 채택되었고, 한국은 스트리트 종목에서 동메달을 획득하며 국제무대 경쟁력을 보여주었다.

다양한 스케이트보드 세부 종목 중에서 2020 도쿄 올림픽 정식 종목으로 포함된 것은 스트리트, 파크 2개 종목이다. 스트리트는 계단, 난간, 레일, 경사면 등 다양한 구조물을 활용해 기술을 구사하는 종목이고, 파크는 보울 형태의 경기장에서 창의적인 연기를 펼치는 종목이다.

스케이트보드는 올림픽 정식 종목으로 채택되면서 일반 사람들의 관심도 매우 큰 폭으로 증가하고 있지만, 보호 장비를 올바르게 착용하지 않으면 안전사고 발생 위험이 높은 종목이기도 하다. 스케이트보드 관련 안전사고의 약 50%는 일반 도로에서 발생하기 때문에 보드는 인도, 도로 등이 아닌 스케이트파크에서 반드시 이용해야 하며, 처음 접하는 초보자들은 전문적인 강사에게 배워야 할 필요성이 있다.

본 연맹은 올바른 스케이트보드 지도 방법을 보급하고, 저변을 확대하기 위해서 스케이트보드 공인 지도자 자격 제도를 만들어 실시하게 되었다. 스케이트보드 공인 지도자의 가장 중요한 역할은 누구나 안전하게 보드를 배우고 즐길 수 있도록 제대로 된 교육을 하는 것이다. 초보자부터 상급자까지 자신들의 수준에 맞는 기물을 이용하여 안전하게 기술을 구사하고, 스케이트보드를 재미있게 즐길 수 있는 환경을 조성하기 위해서는 공인 지도자의 역할이 가장 중요하다.

1) 스케이트보드 교육의 목적



현재 우리나라에는 공식기관에서 인정해주는 스케이트보드 지도자 자격 과정이 없고 일반화된 교육 자료도 없다보니 각 지역의 지도자마다 다른 교육방식으로 개별 강습을 진행하고 있다. 이러한 현상의 가장 큰 원인은 아직까지 국내에서는 스케이트보드 종목이 대중들에게 활성화되어 있지 않기 때문이라고 할 수 있다.

본 연맹에서는 스케이트보드 종목을 대중들에게 보다 더 활성화하고, 선수 저변 확대 및 경기력 향상을 위해 스케이트보드 KCI 레벨테스트 과정을 만들게 되었다. 스케이트보드는 미국, 유럽, 남미 등에서 매우 인기 있는 익스트림 스포츠로 활성화되어 있으며 SLS(Street League Skateboarding), VPS(Vans Park Series)를 비롯한 유명한 스케이트보드 국제대회 및 행사가 매년 열리며 많은 인기를 얻고 있다.

이런 인기 종목을 국내에도 활성화시키기 위해서는 공인 지도자를 양성하고 체계적인 스케이트보드 교육을 실시하여 일반 사람들이 안전하게 보드를 즐길 수 있는 환경을 조성하는 것이 반드시 필요하다. 대한롤러스포츠연맹에서는 스케이트보드 전문 선수를 양성하고 다양한 국제대회에 파견하며 저변 확대를 위해 부단히 노력하고 있다. 이러한 노력이 결실을 맺기 위해서는 올바른 스케이트보드 교육 과정을 정립하고 배포하는 노력이 함께 수반되어야 한다.

2) 스케이트보드 지도자의 자세



스케이트보드는 다른 어떤 종목보다도 초보자와 상급자가 할 수 있는 기술의 난이도 편차가 큰 종목으로써 스케이트보드 지도자는 수강생들의 실력에 맞는 눈높이 교육을 통해 여러 가지 기술과 상황에 대한 자세한 설명을 해야 한다. 때로는 보다 나은 이해를 위해 자세한 설명과 함께 올바른 시범을 보이는 것도 필요하다.

스케이트보드 지도자의 가장 중요한 역할은 수강생이 안전하게 보드를 배우고 즐길 수 있는 방법을 터득할 수 있도록 도와주는 것이다. 초보자들은 대부분 스케이트보딩을 하는 것에 대한 자신감이 없고, 기물을 이용하여 기술을 구사하는 것에 대한 두려움을 가진다. 만약 자신의 실력을 간과하고 무리하게 기술을 시도하거나 계단, 난간 등의 기물에 도전하면 큰 부상을 입을 수 있기 때문에 이에 대한 주의가 반드시 필요하다.

모든 스포츠와 마찬가지로 반드시 경기력이 뛰어난 선수가 좋은 지도자가 된다는 보장은 없다. 지도자 본인의 부족한 부분을 보완하기 위해서 부단히 노력하고 이를 수강생들에게 효과적으로 전달하는 능력이 중요하여, 상호간에 신뢰를 바탕으로 지도자의 교육에 대한 믿음이 기본 바탕이 되어야 한다.

3) 스के이트보드 지도자의 특징



스케이트보드 지도자는 보드를 안전하게 즐길 수 있도록 올바른 장비 사용 방법과 습관을 가르쳐 주는 것이 가장 중요하다. 초보자들은 아무리 쉬운 설명도 이해하지 못하는 경우가 있기 때문에 지도자가 직접 기술을 시연하고, 알기 쉽게 설명해 주는 의사소통 기술을 가지고 있어야 한다.

젊은 세대의 놀이 문화로 시작하여 올림픽, 아시안게임 정식종목으로까지 발전한 스के이트보드 종목의 위상을 한 단계 업그레이드 하고, 많은 사람들이 즐길 수 있도록 하기 위해서는 현장 지도자들의 노력이 필요하다.

스케이트보드 종목의 특성에 맞는 체계적인 지도 방법을 지속적으로 연구하고 개발하여, 초보자부터 상급자까지 모두 안전하고 즐겁게 보드를 즐길 수 있는 환경을 조성하려는 노력이 수반될 때 인정받는 지도자가 될 수 있을 것이다.

4) 스के이트보드 지도자 자격 취득 후 활동상황

스케이트보드 지도자 교육 과정은 레벨1, 레벨2, 레벨3의 세 과정으로 나누어져 있으며, 레벨1 자격증을 취득한 후, 스के이트보드 레벨2 과정을 취득할 수 있는 자격이 부여된다. 마찬가지로 레벨3 자격을 취득하기 위해서는 레벨2 과정 취득 후 1년이 경과해야 한다.

본 지도자 자격을 취득한 강사들은 학교생활체육, 스포츠교실, 체육센터를 비롯한 다양한 곳에서 스के이트보드 전문 지도자로서 활동할 수 있는 자격이 부여된다.

본 연맹 스के이트보드 운영 및 경기력향상위원회는 KCI 과정을 취득한 공인 지도자들을 위해 경력을 쌓을 수 있는 지도 기회를 제공하고, 스के이트보드 지도자 간의 유대 강화를 위해 정기적인 워크숍을 개최하여 올바른 지도 방법 연구 및 교육 자료 제공을 통해 지도자의 자질을 향상시킬 수 있도록 노력할 것이다.

1) 스케이트보드 역사



스케이트보드(Skateboard)는 판 위에 바퀴를 달아서 만든 이동수단이다. 스케이트보드는 주로 레저용, 스포츠용으로 이용되고 있는 이동수단으로써 스케이트보드를 타는 행위는 스케이트보딩이라고 부른다.

스케이트보드는 1950년대에 캘리포니아에서 시작되었다. 당시 그곳의 서퍼들이 파도가 없는 날에도 보드를 즐기기 위해 서핑보드에 롤러스케이트 바퀴를 달면서 스케이트보드가 생겨나게 된다. 이러한 기원으로 스케이트보드는 서핑으로 인해 인기를 끌게 되었고, 스케이트보드를 타는 행동을 뜻하는 스케이트보딩은 초창기에는 보도 서핑(sidewalk surfing)이라는 이름으로 불려졌다.

1960년대 스케이트보딩은 주로 플랫 랜드 프리스타일과 활강경주였으나, 1970년대 폴리우레탄으로 만든 스케이트보드 바퀴와 트럭, 넓은 데크 사이즈로 장비의 발전을 이루기 시작하여 스케이트보드 파크가 생겨났다. 그 후, 스케이트보드는 지속적으로 인기를 끌어왔고 이로 인해 스케이트보딩 기술도 발전하게 되는데, 1976년 알란 겔펀드(Alan Gelfand)가 스케이트보드 트럭 노 핸드 에어, 일명 알리(Ollie)를 개발해내면서 스케이트보딩의 모습은 바뀌게 되었다.

1970년대에 스케이트보딩이 주로 수영장에서 혹은 VERT에서 이루어졌다면, 1980년대에는 주로 길거

리에서 스케이트보드를 타기 시작했고. 로드니 뮐렌(Rodney Mullen)은 킥 플립과 임파서블 등 현대 스트리트 스케이트보딩의 기초가 되는 많은 기본 트릭을 발명했다.

1990년대 스케이트보딩은 더 많은 인기를 누리며 단풍나무 소재의 데크, 단단한 폴리우레탄 바퀴로 제작되어 스케이트보더들이 기술을 하기 더 편리하게 발전하였다.

2000년대 초반 전 세계 스케이트보더의 수는 7,000만 명으로 조사되었고, 꾸준한 인기를 얻으며 많은 청소년들을 스케이트보드 파크 및 길거리로 인도했다. 현대로 오기까지 화려한 기술과 테크닉으로 발전한 스케이트보딩은 2018년 자카르타-팔렘방 아시안게임과 2020년 도쿄올림픽에서 정식종목으로 채택되었다. 한국에서는 1980년대 말부터 스케이트보딩이 유행하기 시작했다.

스케이트보드를 타기에 적합한 장소를 스팟(SPOT) 이라고 부르는데, 우리나라에선 유명한 스팟이 보라매공원, 동대문 훈련원공원, 뚝섬 스케이트파크 등이 있다. 최근 롱보더들이 늘어나면서 롱보드 스팟도 속속 생겨나고 있다, 서울에서 유명한 롱보드 스팟으로는 반포 한강공원, 올림픽공원(한국 인라인스케이트 붐의 발상지이기도 하다), 광진교, 여의나루, 오금교, 한강공원 망원지구, 북서울 꿈의 숲 등 셀 수 없이 많다. 수도권 이외 다른 지역의 스팟들로 대구에는 대표적으로 두류공원이 가장 넓어서 사람들이 많이 모이며, 국채보상운동기념 공원에도 제법 모이는 편이다. 부산에서는 사직운동장이 수십 년 전부터 전국적으로 유명한 스케이트보드 스팟이며, 르네시페, 남항엑스스포츠게임장과 송상현광장, 영화의 전당 등에서 많이 모인다.

2) 스케이트보드 장비 소개

스케이트보드는 인라인스케이트, 킥보드와 같이 작은 바퀴 크기로 인해 도로 위 크랙에 걸려 다칠 위험이 있다. 일반적으로 스케이트보드를 타다 넘어지면 찰과상, 멍, 염좌, 베임 등의 가벼운 부상을 입는다.

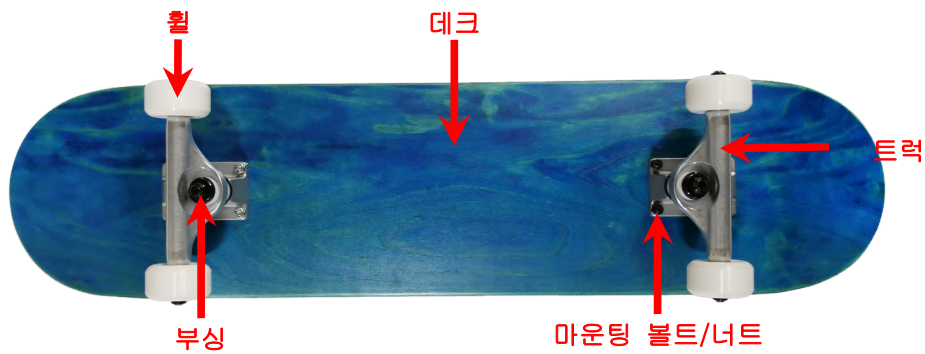
또한 스케이트보드는 대표적인 ‘익스트림’ 스포츠로서 난이도 높은 기술을 구사하는 숙련된 스ке이터들은 항상 부상 위험에 노출되어 있다.

스케이트보딩을 하며 발생하는 부상을 줄이기 위해 제대로 된 장비를 사용하는 것은 필수 요소이다. 올바른 보호 장비를 갖추고 스케이트보드를 즐기면, 심각한 부상을 당할 위험을 많이 줄이고 안전한 라이딩을 할 수 있다.

1) 스케이트보드의 구성



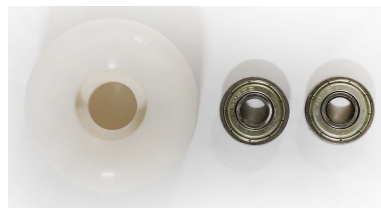
▲ 스케이트보드 윗면



▲ 스케이트보드 뒷면



▲ 트럭(Truck)



▲ 휠(우)과 베어링(좌)



▲ 툴

스케이트보드는 네 개의 바퀴가 트럭으로 연결되어 있는 데크로 이루어진다.

스케이트보드의 형태, 재질, 크기 및 부품에 대한 제한은 없다. 스케이트보드는 어떠한 물리적 방법으로도 선수의 발에 부착되지 않아야 한다.

데크(Deck)	체중을 실어 양발로 올라타는 공간으로 일반적으로 나무 재질로 만들어지며, 표면은 거친 형태로 마감하여 미끄러짐을 방지한다.
노즈(Nose)	데크의 앞 부분
테일(Tail)	데크의 뒷 부분
트럭(Truck)	데크와 휠을 연결해주는 장치이다.
마운팅 볼트/너트 (Mounting bolts/nuts)	데크와 트럭을 연결해주는 조임 장치이다.
휠(Wheel)	휠은 지면에 맞닿아 굴러가는 역할을 하며 우레탄 재질로 만들어진다. 휠은 굴림성을 향상시키기 위해 베어링과 스페이서로 조합된다. 한 개의 휠에는 베어링 2개, 스페이서 1개로 구성되며, 바퀴의 직경(크기)은 일반적으로 52mm~54mm이며, 경도(딱딱함)는 A단위로 표기하며 95A~100A로 이루어져 있다.
부싱(bushing)	스케이트보드를 좌우로 우로 회전할 수 있게 하는 장치이다.
툴(Tool)	조임상태를 확인 할 때 사용하는 도구

※ 노즈와 테일의 구분: 일반적으로 데크의 노즈 부분이 테일 보다 길고 높다. 데크 뒷면에 그래픽, 로고 등이 있는 경우가 많으며, 이를 활용해서 노즈, 테일을 구별할 수 있다.

2) 헬멧, 보호대



▲ 헬멧



▲ 보호대

- 헬멧

보호대 중 가장 중요한 보호대로 머리를 보호한다. 특히 스케이트보드의 경우 뒤로 넘어지는 경우가 빈번히 발생하므로 머리후면까지 함께 보호되는 헬멧을 선택하는 것이 좋다.

- 보호대

초보자에게는 일명 3팩 보호대라고 하는 팔꿈치 보호대, 무릎 보호대, 손목 보호대가 필요하다. 스케이트보드를 탈 때 필요한 기초적인 보호대로 가장 쉽게 다칠 수 있는 관절을 보호한다.

3) 스케이트보드 경기장



◀ 스트리트 종목 경기장

스케이트보드를 타고 경기장에 설치된 장애물(계단, 난간, 경사면 레일 등)을 이용하여 다양한 고난이도의 트릭을 구사하는 종목



◀ 파크 종목 경기장

보울(bowl)이라고 부르는 움푹하게 파인 굴곡이 있는 경기장에서 스케이트보드를 타고 다양한 점프, 그라인드, 그랩, 스피ن 등의 기술을 이용하여 창의적인 연기를 펼치는 종목



◀ 버트 종목 경기장

U자 모양의 하프파이프 경기장에서 빠른 스피드와 화려한 에어 기술을 선보이는 종목

4**스케이트보드 실기****1 보호장구 착용****2 준비운동****3 자세 (Stance)**

- 1) Regular Stance
- 2) Goofy Stance

4 푸쉬오프 (Push-off)**5 풋브레이크 (Foot Break)****6 넘어지기**

- 1) 걸어 내려오기
- 2) 무릎 슬라이드 (Knee slide)

7 보드 픽업 (Board Pick-up)**8 힐턴 (Heel Turn)****9 토티 (Toe Turn)****10 노즈&테일 탭 (Nose&Tail Tap)**

- 1) Nose Tap
- 2) Tail Tap

11 백사이드 턴(제자리) (Backside Turn)**12 프론트사이드 턴(제자리) (Frontside Turn)****13 틱택 (Tick Tack)****14 앤드오버 (End Over)****15 앤드워크 (End Walk)****16 윌리 (Wheely)****17 노즈 윌리 (Nose Wheely)****18 본레스 (Boneless)****19 알리 (Ollie)**

- 1) Ollie
- 2) Frontside Ollie
- 3) Backside Ollie

20 그라인드 (Grind)

- 1) Frontside Grind
- 2) Backside Grind

21 슬라이드 (Slide)

- 1) Backside Boardslide
- 2) Frontside Boardslide

22 플립 (Flip)

- 1) Kickflip
- 2) Heelflip

23 펌핑 (Pumping)**24 넘어지는 법****25 턴 (Turn)**

- 1) Frontside Turn
- 2) Backside Turn

26 락 투 페이키 (Rock to Fakie)

- 1) Backside Rock and Roll
- 2) Frontside Rock and Roll

27 액슬스톨 (Axle Stall)**28 에어 (Air)**

- 1) Basic Air
- 2) Indy Grab
- 3) Back Grab
- 4) Early Grab
- 5) Ollie Air Fakie





① 하체 고관절 스트레칭



② 하체 고관절 스트레칭



③ 하체 고관절 스트레칭

3

자세 (Stance)



▲ 레귤러 스탠스



▲ 구피 스탠스

- 레귤러 스탠스(Regular Stance)

왼발이 진행 방향의 앞쪽에 위치하고, 오른발을 사용하여 푸쉬(push)하는 자세

- 구피 스탠스 (Goofy Stance)

오른발이 진행 방향의 앞쪽에 위치하고, 왼발을 사용하여 푸쉬(push)하는 자세

4

푸쉬오프 (Push-off)



- 푸쉬오프는 스케이트보드를 뒷발로 밀어 이동하는 기술이다.

[1] 앞발을 스케이트보드와 수평이 되게 놓는다.

[2] 앞발에 체중을 싣고 뒷발은 스케이트보드와 수평이 되도록 하여 지면을 찬다.

[3] 스케이트보드가 이동하기 시작하면

- 뒷발을 테일 위에 보드와 수직 방향으로 놓고
- 앞발은 보드와 수직이 되게 돌린다.
- 시선은 진행 방향을 바라본다.

5

풋브레이크 (Foot Break)



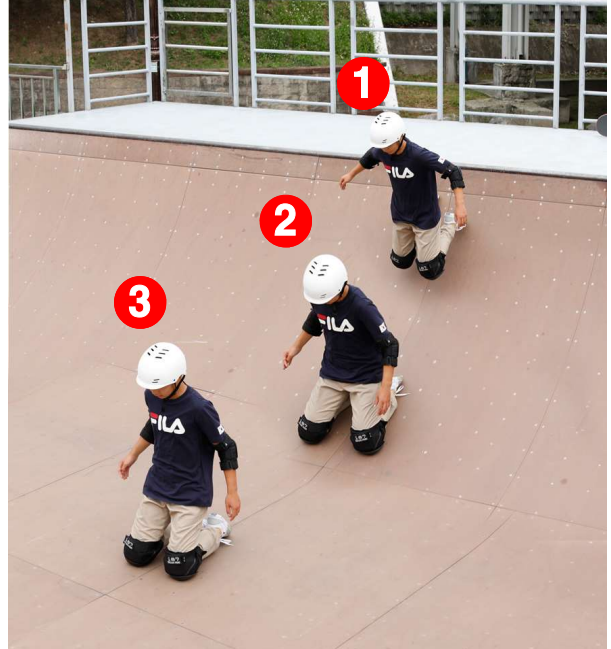
• 풋브레이크는 이동 중인 스케이트보드를 멈추는 기술이다.

[1] 양발이 스케이트보드와 수직인 상태에서 앞발을 비벼 스케이트보드와 수평하게 돌린다.

[2] 체중을 앞에 두고 뒷발의 뒤꿈치를 시작으로 발바닥 전체로 스케이트보드와 수평이 되게 지면과 발바닥의 마찰을 이용해 속도를 줄인다.



▲ 걸어서 내려오기



▲ 무릎 슬라이드

스케이트파크에서 자신의 의도한 기술이 표현되지 않거나, 실패할 경우 경사면을 내려오는 방법으로 착용한 보호대를 최대한 활용하여 안전사고를 예방한다.

• **걸어서 내려오기**

스케이트보드를 두고 안전하게 경사면을 걸어서 내려온다.

• **무릎 슬라이드 (Knee Slide)**

무릎보호대를 이용하여 안전하게 경사면을 타고 내려온다.

7

보드 픽업 (Board Pick-up)



바닥에 있는 스케이트보드를 발로 툭겨 잡는 기술이다.

- [1] 손바닥을 정면으로 하고 손을 뻗어 노즈를 잡을 준비 한다.
- [2] 테일을 앞꿈치로 툭기며 노즈를 손으로 잡는다.
- [3] 테일을 툭길 시에 몸 쪽으로 당기며 툭긴다.



▲ 힐턴1



▲ 힐턴2

주행 중인 스케이트보드의 진행 방향을 반시계 방향으로 바꾸는 기술이다.

[1] 양발이 보드와 수직 방향으로 올라타 주행 중인 상태에서 몸의 중심을 등 쪽으로 이동시킴과 동시에 상체와 시선을 반시계방향으로 돌린다.

[2] 자연스럽게 뒤꿈치에 중심이 실리며 주행 방향이 바뀐다.



▲ 토티1

주행 중인 스케이트보드의 진행 방향을 시계 방향으로 바꾸는 기술이다.

[1] 양발이 스케이트보드와 수직 방향으로 스케이트보드 위에 올라 주행 중인 상태에서 몸의 중심을 가슴 쪽으로 이동시킴과 동시에 상체와 시선을 시계방향으로 돌린다.

[2] 자연스럽게 앞꿈치에 중심이 실리며 주행 방향이 바뀐다.



▲ 노즈 탭



▲ 테일 탭

- 노즈 탭 (Nose Tap)

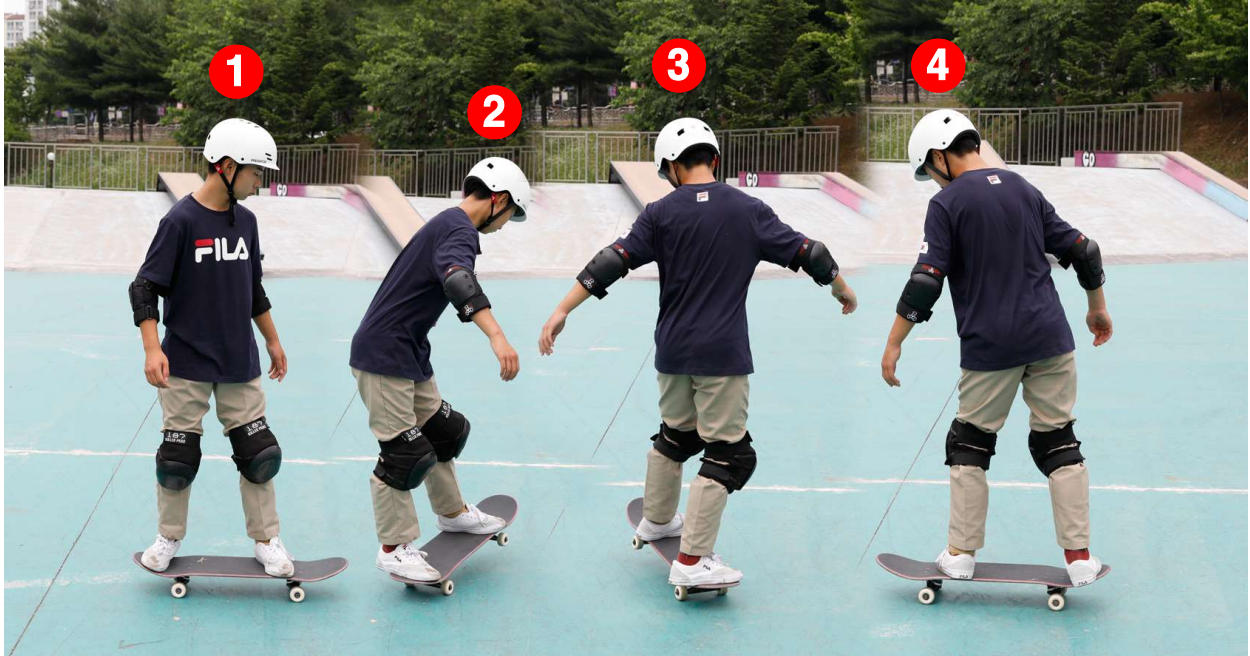
앞발을 이용하여 스케이트보드의 노즈가 지면에 닿은 상태로 버티는 자세

- 테일 탭 (Tail Tap)

뒷발을 이용하여 스케이트보드의 테일이 지면에 닿은 상태로 버티는 자세



- [1] 앞발과 동일한 어깨를 몸의 안쪽(시계 방향)으로 이동시킨다.
[2] 이때 시선도 함께 먼저 움직인다.
[3] 뒷발에 축을 두고 앞발을 들어 방향을 바꾼다.



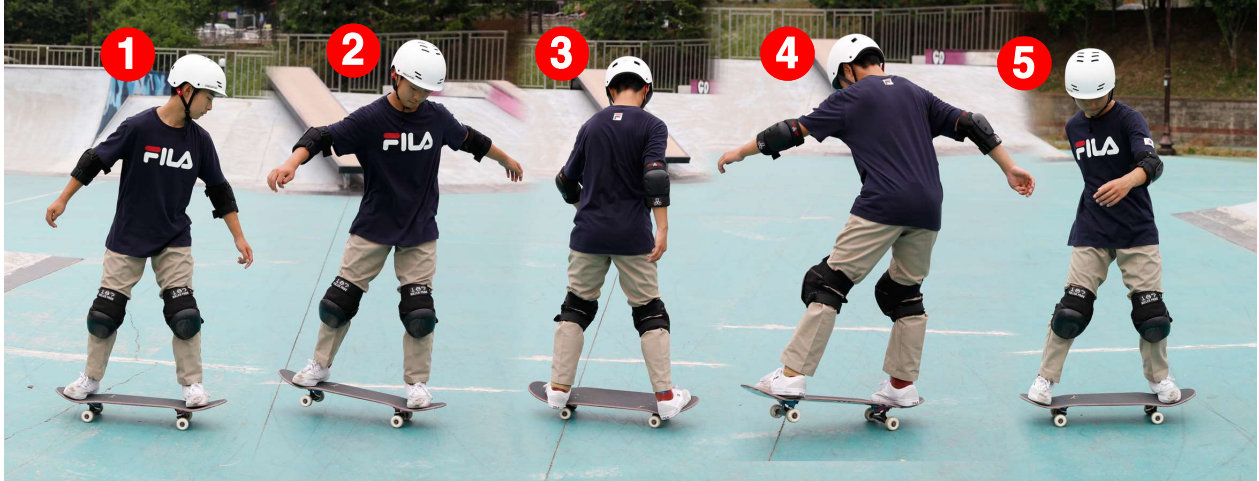
- [1] 앞발과 동일한 어깨를 몸의 바깥쪽(반시계 방향)으로 이동시킨다.
[2] 이때 시선도 함께 움직인다.
[3] 뒷발에 축을 두고 앞발을 들어 방향을 바꾼다.



턴의 원리를 이용하여 방향을 바꾸거나 추진력을 얻기 위한 기술이다.

[1] 백사이드 턴과 프론트사이드 턴을 번갈아 가며 한다.

[2] 이때 앞발에 중심을 두면 더욱 빠르게 이동할 수 있다.



진행방향을 레귤러 또는 페이키로 전환하기 위한 기술이다.

[1] 양발을 스케이트보드와 수직이 되게 놓고 노즈와 테일 끝에 위치한다.

[2] 방향을 전환하고자 하는 방향으로 상체를 돌리고 테일을 들어 180도 돌려준다.

[3] 돌아가는 동시에 테일에 체중을 이동하고, 최초로 회전한 방향으로 180도 돌려준다.



노즈와 테일을 번갈아가며 보드의 수직방향 이동하는 기술이다.

- [1] 양발을 보드와 수직하게 놓고 노즈와 테일 끝에 위치한다.
- [2] 시계방향으로 상체를 돌리고 테일을 축으로 노즈를 90도 돌린다.
- [3] 반시계방향으로 상체를 돌리고 노즈를 축으로 테일을 90도 돌린다.
- [4] 이를 반복한다.

16

윌리 (Wheely)



뒷바퀴만을 이용해 이동하는 기술이다.

[1] 푸쉬오프로 충분한 속도를 낸다.

[2] 테일에 중심을 두고 노즈를 들어 버틴다. 이때 테일이 지면에 닿으면 안 된다.

17

노즈 윌리 (Nose Wheely)



앞바퀴만을 이용해 이동하는 기술이다.

[1] 푸쉬오프로 충분한 속도를 낸다.

[2] 노즈에 중심을 두고 테일을 들어 버틴다. 이때 노즈가 지면에 닿으면 안 된다.



손을 이용해 스케이트보드를 들어 올리며 점프하는 기술이다.

- [1] 뒷발은 테일, 앞발은 등 쪽으로 쉽게 뺄 수 있도록 뒤꿈치를 스케이트보드 밖으로 위치해 놓는다.
- [2] 앞바퀴에 가깝게 뒷손을 뻗어 스케이트보드를 잡는다.
- [3] 앞발 무릎을 구부린 채 보드에서 앞발을 빼고 등쪽 지면으로 내딛는다.
- [4] 구부린 앞발의 반발력으로 점프한다.
- [5] 점프 시 뒷손은 스케이트보드의 수평을 유지하고 뒷발은 테일에 위치할 수 있도록 들어준다.
- [6] 체공을 유지하며 뒷손을 놓고 앞발을 제자리에 놓고 랜딩한다.

1) 알리 (Ollie)

스탠스: 뒷발은 테일의 중심 또는 끝에 위치한다.

앞발은 데크의 중간 또는 마운팅 볼트 쪽에 위치한다.

※ 스탠스의 경우, 자신에게 편한 위치로 잡는 것이 좋다.



• 스케이트보드의 탄성을 이용해 보드를 공중에 띄워 점프하는 기술이다.

[1] 상체는 스케이트보드와 수평이 되도록 한다.

[2] 상체는 곧게 펴고 무릎을 구부려 점프를 위한 반발력을 만든다.

[3] 상체를 상승시키며 점프한다.

[4] 점프하며 뒷발을 뺀 테일의 수평방향으로 테일을 툭기고 앞발은 노즈가 들려 올라올 수 있도록 무릎을 상체 쪽으로 끌어당기며 제기차기를 하듯 접어준다.

상체 쪽으로 끌어당긴 앞발의 무릎 위치를 유지한 채 들려 올라오는 노즈를 노즈 방향으로 수평하게 밀고 뒷발은 테일이 올라올 수 있도록 상체 쪽으로 당겨 접는다.

[6] 양발을 상체 쪽으로 당겨 접어 스케이트보드가 수평하도록 유지한 채 랜딩한다.

2) 프론트사이드 알리 (Frontside Ollie)

알리의 응용동작으로 알리 동작과 함께 시계반대 방향으로 회전하는 동작이다.

앞발과 동일한 쪽의 어깨를 몸의 바깥쪽으로 이동시키며 알리를 한다. 이때 시선도 함께 움직인다. 앞발에 축을 두고 뒷발을 들어 방향을 바꾼다.



• 알리의 응용 동작으로 알리 동작과 함께 시계반대 방향으로 회전하는 동작이다.

[1] 앞발과 동일한 쪽의 어깨를 몸의 바깥쪽으로 이동시키며 알리를 한다. 이때 시선도 함께 움직인다.

[2] 앞발에 축을 두고 뒷발을 들어 방향을 바꾼다.

3) 백사이드 알리 (Backside Ollie)

앞발과 동일한 쪽의 어깨를 몸의 안쪽으로 이동시키며 알리를 한다. 이때 시선도 함께 움직인다.

앞발에 축을 두고 뒷발을 들어 방향을 바꾼다.



• 알리의 응용 동작으로 알리동작과 함께 시계 방향으로 회전하는 동작이다.

[1] 앞발과 동일한 쪽의 어깨를 몸의 안쪽으로 이동시키며 알리를 한다. 이때 시선도 함께 움직인다.

[2] 앞발에 축을 두고 뒷발을 들어 방향을 바꾼다.

트럭이 렛지에 닿으며 미끄러지는 기술이다. 진행 방향에 따라서 ①프론트사이드 그라인드 ②백사이드 그라인드로 구분된다.

1) 프론트사이드 그라인드 (Frontside Grind)



[1] 장애물이 앞쪽 방향에 위치한 상태에서 비스듬히 진입하며, 적정거리에 위치했을 때 알리를 사용하여 양 트럭을 렛지의 모서리로 올린다.

[2] 내려오고 싶은 위치에서 테일을 튕기며, 노즈를 들어 착지한다.

2) 백사이드 그라인드 (Backside Grind)



[1] 장애물이 뒷쪽 방향에 위치한 상태에서 비스듬히 진입하며, 적정거리에 위치했을 때 알리를 사용하여 양 트럭을 렛지의 모서리로 올린다.

[2] 내려오고 싶은 위치에서 테일을 튕기며, 노즈를 들어 착지한다.

1) 백사이드 보드슬라이드 (Backside Boardslide)



• 스탠스 : 알리 스탠스

[1] 장애물이 등 쪽 방향에 위치한 상태에서 프론트사이드 알리를 하여 장애물에 올라탄다.

[2] 스케이트보드의 가운데를 중심으로 슬라이드 한다.

[3] 착지점에서 스케이트보드를 다시 본인의 스탠스 방향으로 착지한다.

2) 프론트사이드 보드슬라이드 (Frontside Boardslide)



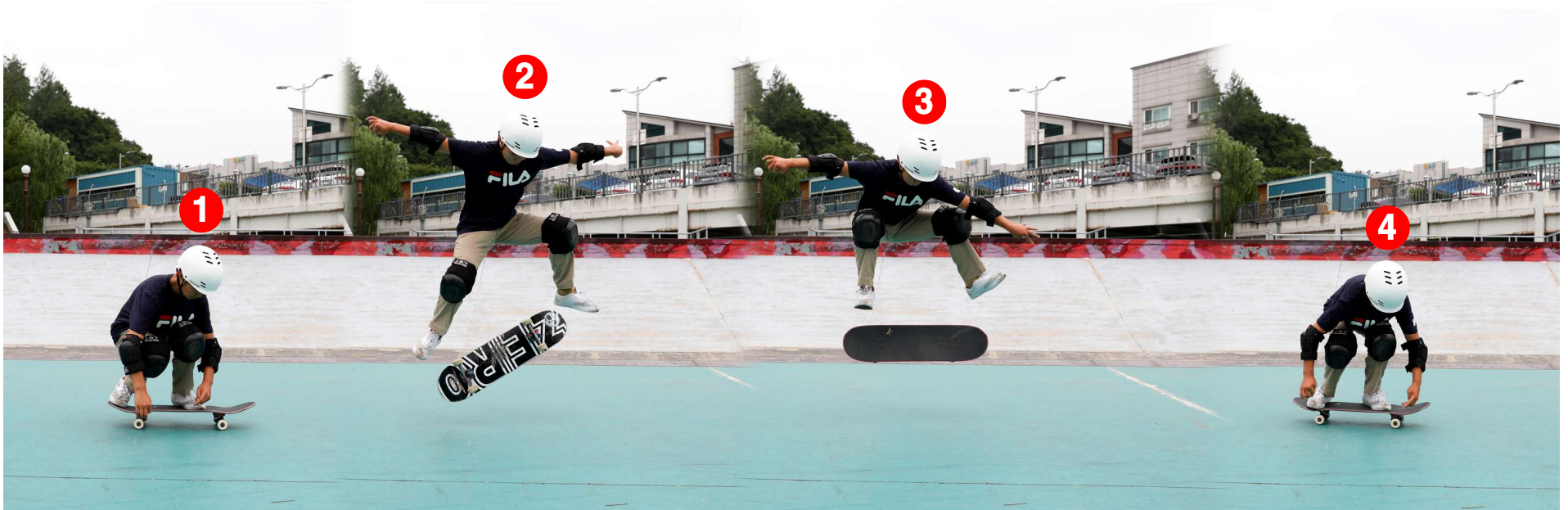
• 스탠스 : 알리 스탠스

[1] 장애물이 앞쪽 방향에 위치한 상태에서 백사이드 알리를 하여 장애물에 올라탄다.

[2] 스케이트보드의 가운데를 중심으로 슬라이드 한다. 이때 어깨를 주행 방향으로 열어서 시선을 앞으로 향한다.

[3] 착지점에서 스케이트보드를 다시 본인의 스탠스 방향으로 착지한다.

1) 킥플립 (Kickflip)



• 스탠스

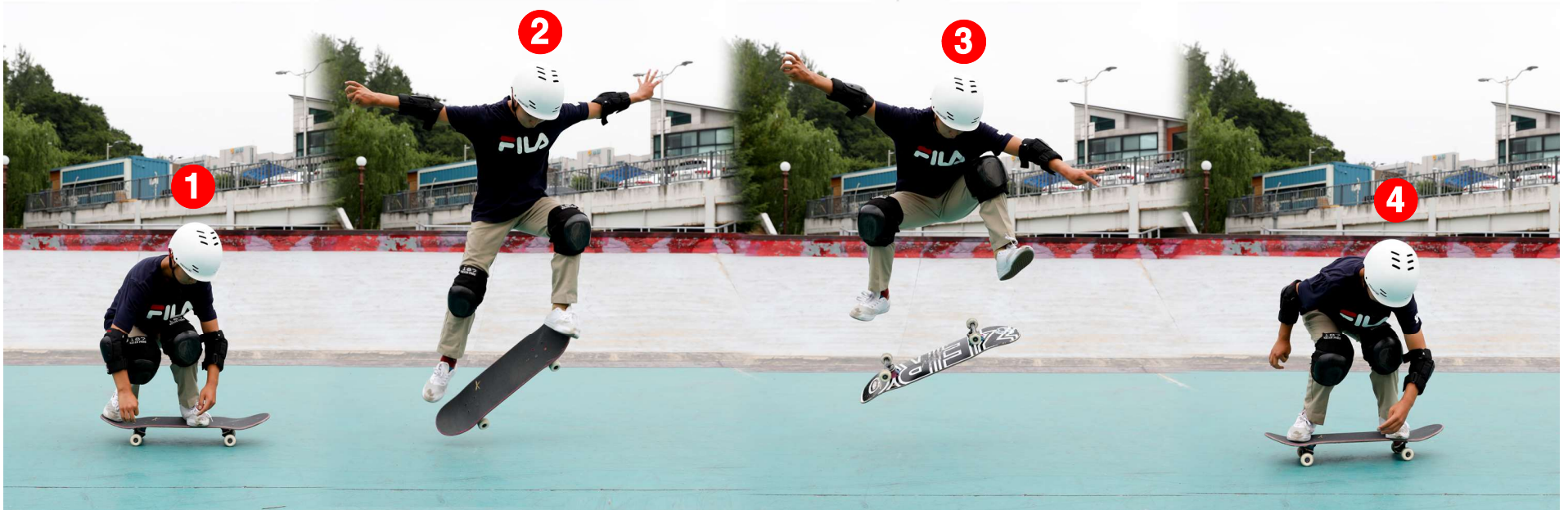
뒷발은 알리와 같고, 앞발은 발이 더 잘 빠지도록 조금 더 등 쪽으로 빼준다. 스타일에 따라 다르나, 처음 연습하는 경우에는 발이 많이 빠질수록 더욱 쉽다.

[1] 알리와 마찬가지로 뒷발로 테일을 튕긴다.

[2] 앞발의 새끼발가락 측면을 이용해 노즈를 끝듯이 킥을 친다.

[3] 스케이트보드가 한 바퀴 돌아가면 균형을 잡고 착지한다.

2) 힐플립 (Heelflip)



• 스탠스

뒷발은 알리와 같고, 앞발은 발이 더 잘 빠지도록, 보드보다 앞쪽으로 빼준다. 스타일에 따라 다르나, 처음 연습하는 경우에는 발이 많이 빠질수록 더욱 쉽다.

[1] 알리와 마찬가지로 뒷발로 테일을 튕긴다.

[2] 앞발의 뒤꿈치 측면을 이용해 노즈에서 비껴가듯 힐을 찬다.

[3] 스케이트보드가 한 바퀴 돌아가면 균형을 잡고 착지한다.

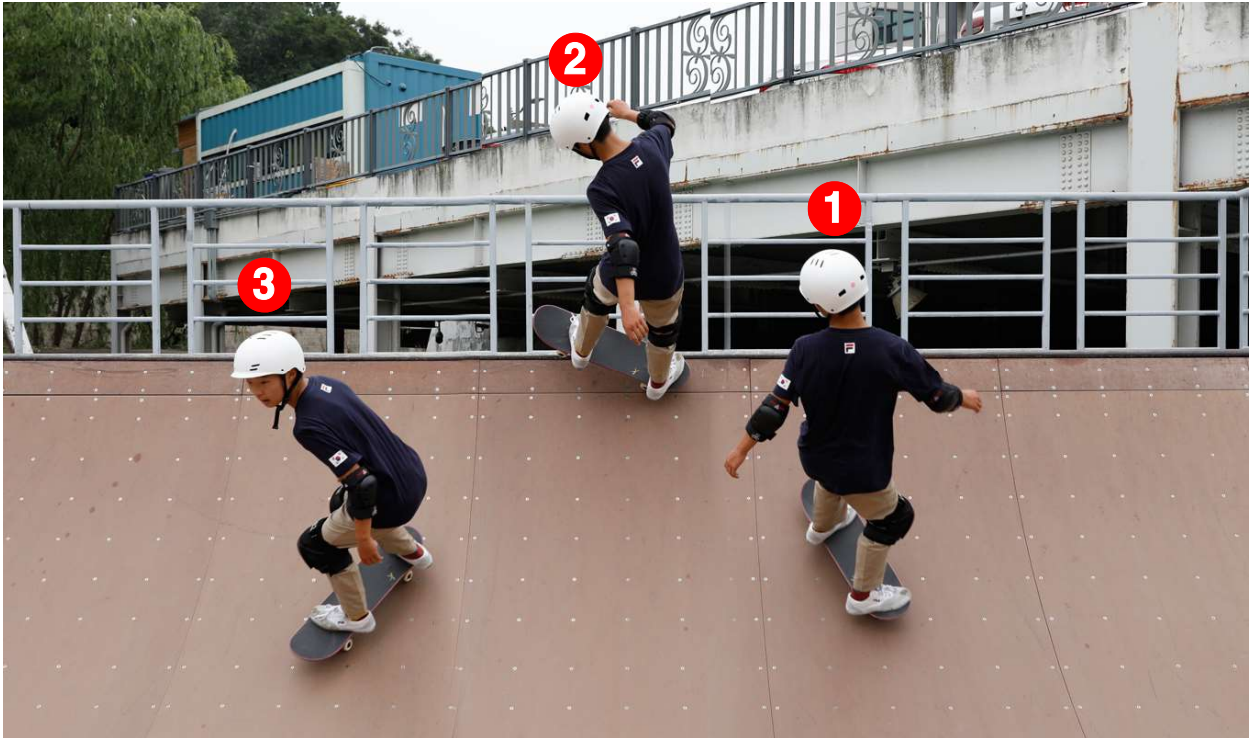


상체의 엷다운을 이용하여 체중을 스케이트보드에 실어 속도를 내는 기술이다.
무릎의 반동을 이용하여 속도를 내는 기술이다. (푸쉬오프와 동일한 개념)



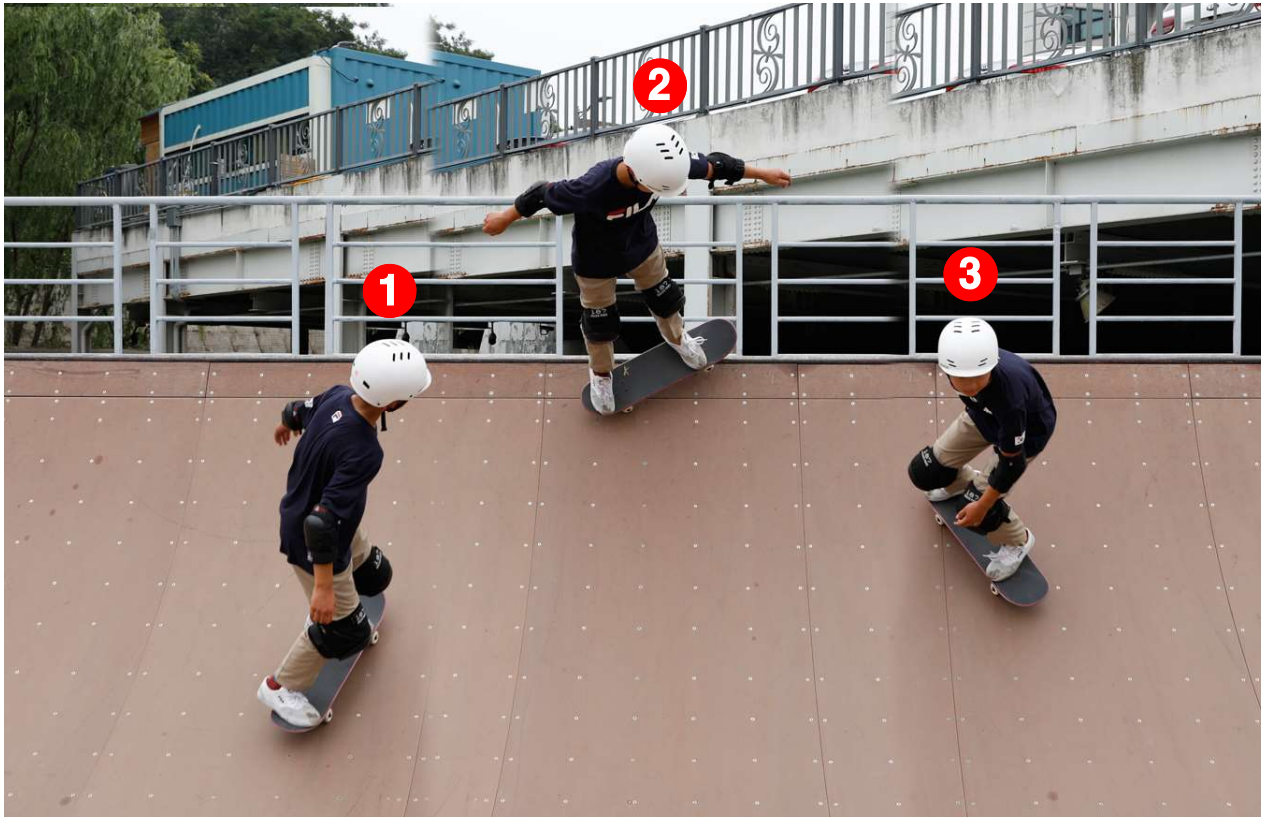
스케이트보드와 몸이 분리된 상태에서 안전하게 미끄러지듯 넘어진다.

1) 프론사이드 턴 (Frontside Turn)



파크 경사면을 따라 올라가며 등 쪽으로 어깨를 회전시킨 후, 경사면을 180도 돌아서 내려온다.
이때 시선도 함께 움직이며 뒷발에 축을 두고 앞발을 들어 방향을 바꾼다.

2) 백사이드 턴 (Backside Turn)

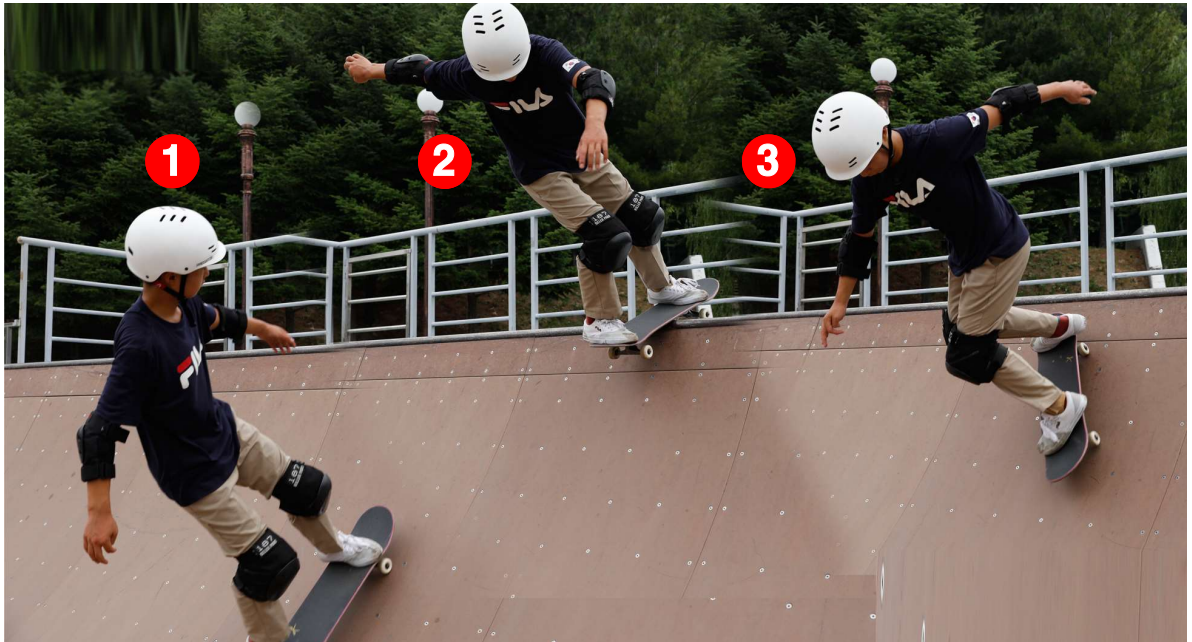


파크 경사면을 따라 올라가며 가슴 쪽으로 어깨를 회전시킨 후, 경사면을 180도 돌아서 내려온다. 이때 시선도 함께 움직이며, 뒷발에 축을 두고 앞발을 들어 방향을 바꾼다.



파크 경사면을 따라 올라가며 테크 가운데 부분을 코핑에 걸치고 노즈를 들었다 내리며 내려온다.

1) 백사이드 락앤롤 (Backside Rock and Roll)



파크 경사면을 따라 올라가며 데크 가운데 부분을 코핑에 걸친 후 가슴 쪽 방향으로 어깨를 회전시키고, 노즈를 들었다 내리며 경사면을 180도 돌아서 내려온다. 이때 시선도 함께 움직인다.

2) 프론트사이드 락앤롤 (Frontside Rock and Roll)



파크 경사면을 따라 올라가며 데크 가운데 부분을 코핑에 걸친 후 등 쪽으로 어깨를 회전시키고, 노즈를 들었다 내리며 경사면을 180도 돌아서 내려온다. 이때 시선도 함께 움직인다.



① 노즈 스톨(Nose Stall)



② 테일 스톨(Tail Stall)



③ 프론트사이드 스톨(Frontside Stall)



④ 백사이드 스톨 (Backside Stall)

스케이트보드 파크의 상단 코핑에 올려지는 상태에 따라 아래와 같이 구분된다.

① 노즈 스톨

파크 경사면을 따라 올라가 뒷발을 들어올려 노즈 부분을 코핑에 올려 정지하는 기술이다.

② 테일 스톨

파크 경사면을 페이키 스텐스로 따라 올라가 노즈쪽 발을 들어올려 테일 부분을 코핑에 올려 정지하는 기술이다.

③ 프론트사이드 스톨

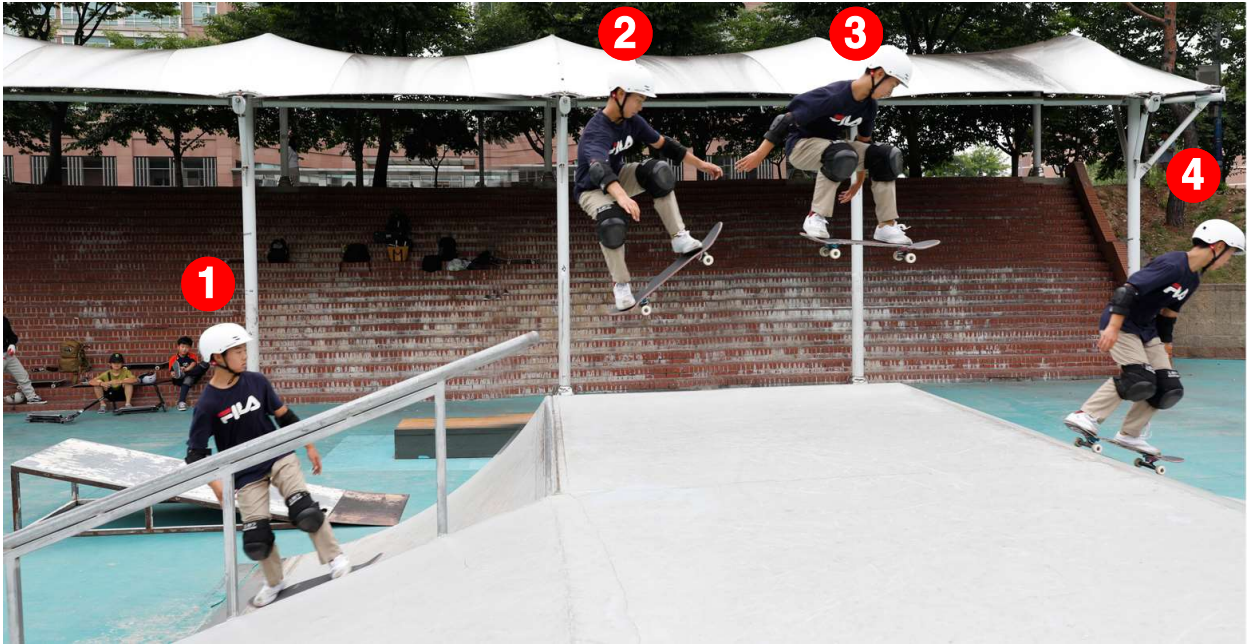
파크 경사면을 따라 올라가 가슴 쪽으로 90도 돌아서 코핑에 양 트럭을 올려 정지하는 기술이다.

④ 백사이드 스톨

파크 경사면을 따라 올라가 등 쪽으로 90도 돌아서 코핑에 양 트럭을 올려 정지하는 기술이다.

점프대를 이용하여 공중으로 날아오는 기술로 공중 동작의 손의 위치에 따라 ① 베이직 에어, ②인디그랩, ③ 백그랩으로 구분한다.

1) 베이직 에어 (Basic Air)



- [1] 점프대의 경사면을 오르기 위해 충분한 거리를 두고, 푸쉬오프 등의 기술을 사용하여 속도를 낸다.
- [2] 점프대의 경사면을 펌핑 기술을 사용하여 힘차게 점프한다.
- [3] 공중 동작에서 무릎과 허리를 낮춰 발과 스케이트보드가 떨어지지 않도록 하며, 중심을 잡으며 착지 동작을 준비한다.
- [4] 점프대 경사면에 착지한다.

2) 인디그랩 (Indy Grab)

베이직 에어 동작 중 공중에서 스케이트보드의 중앙 앞부분을 잡는 기술

※ 그랩은 스탠스에 따라 잡는 손(오른손 또는 왼손)이 다름.



- [1] 점프대의 경사면을 오르기 위해 충분한 거리를 두고, 푸쉬오프 등의 기술을 사용하여 속도를 낸다.
- [2] 점프대의 경사면을 펌핑 기술을 사용하여 힘차게 점프한다.
- [3] 공중 동작에서 무릎과 허리를 낮춰 발과 스케이트보드가 떨어지지 않도록 하며 한다.
- [4] 이와 동시에 오른손 또는 왼손으로 자신의 가슴쪽의 스케이트보드 중앙의 측면을 잡아 기술을 표현한다.
- [4] 중심을 잡으며 착지 동작을 준비한다.
- [5] 점프대 경사면에 착지한다.

3) 백그랩(Back Grab)

베이직 에어 동작 중 공중에서 스케이트보드의 중앙 뒷 부분을 잡는 기술

※ 그랩은 스탠스에 따라 잡는 손(오른손 또는 왼손)이 다름.

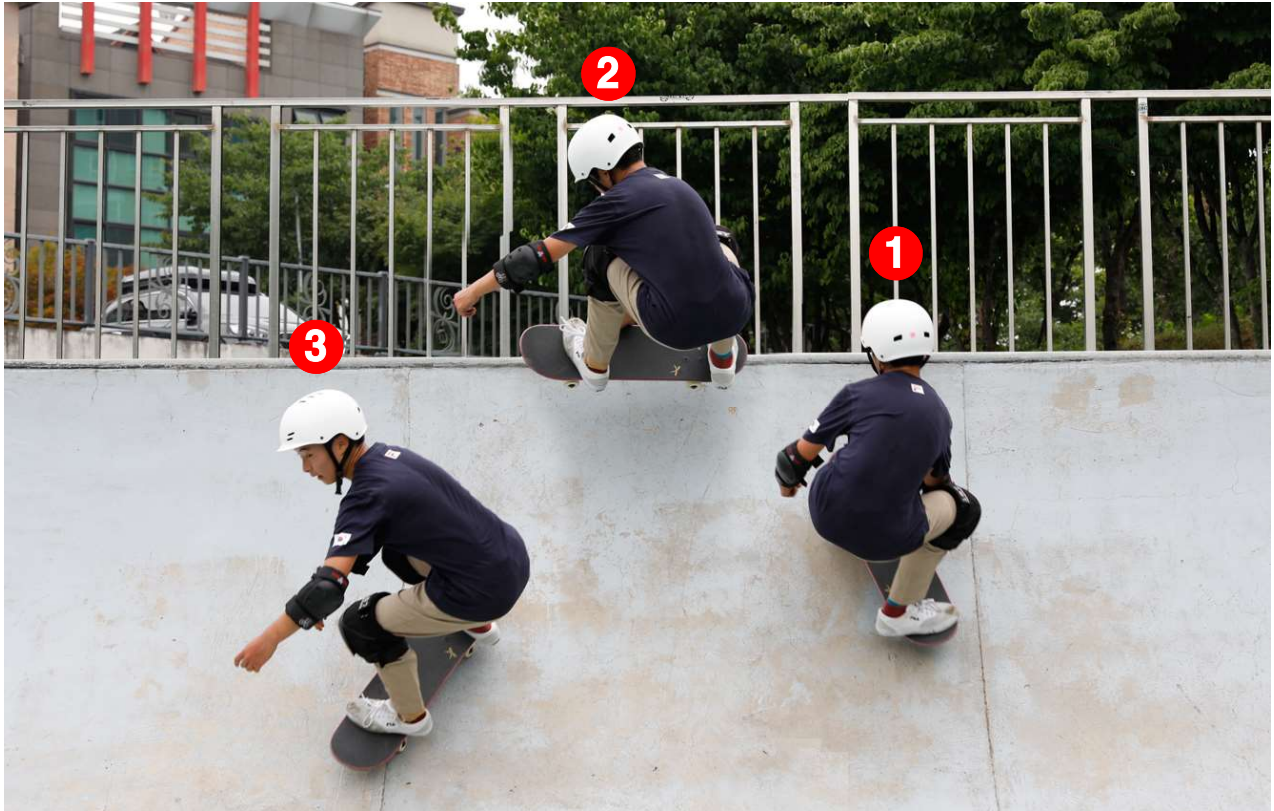


▲ 백그랩

- [1] 점프대의 경사면을 오르기 위해 충분한 거리를 두고, 푸쉬오프 등의 기술을 사용하여 속도를 낸다.
- [2] 점프대 경사면을 펌핑 기술을 사용하여 힘차게 점프한다.
- [3] 공중 동작에서 무릎과 허리를 낮춰 발과 스케이트보드가 떨어지지 않도록 하며 한다.
- [4] 이와 동시에 오른손 또는 왼손으로 자신의 등쪽의 스케이트보드 중앙의 측면을 잡아 기술을 표현한다.
- [4] 중심을 잡으며 착지 동작을 준비한다.
- [5] 점프대 경사면에 착지한다.

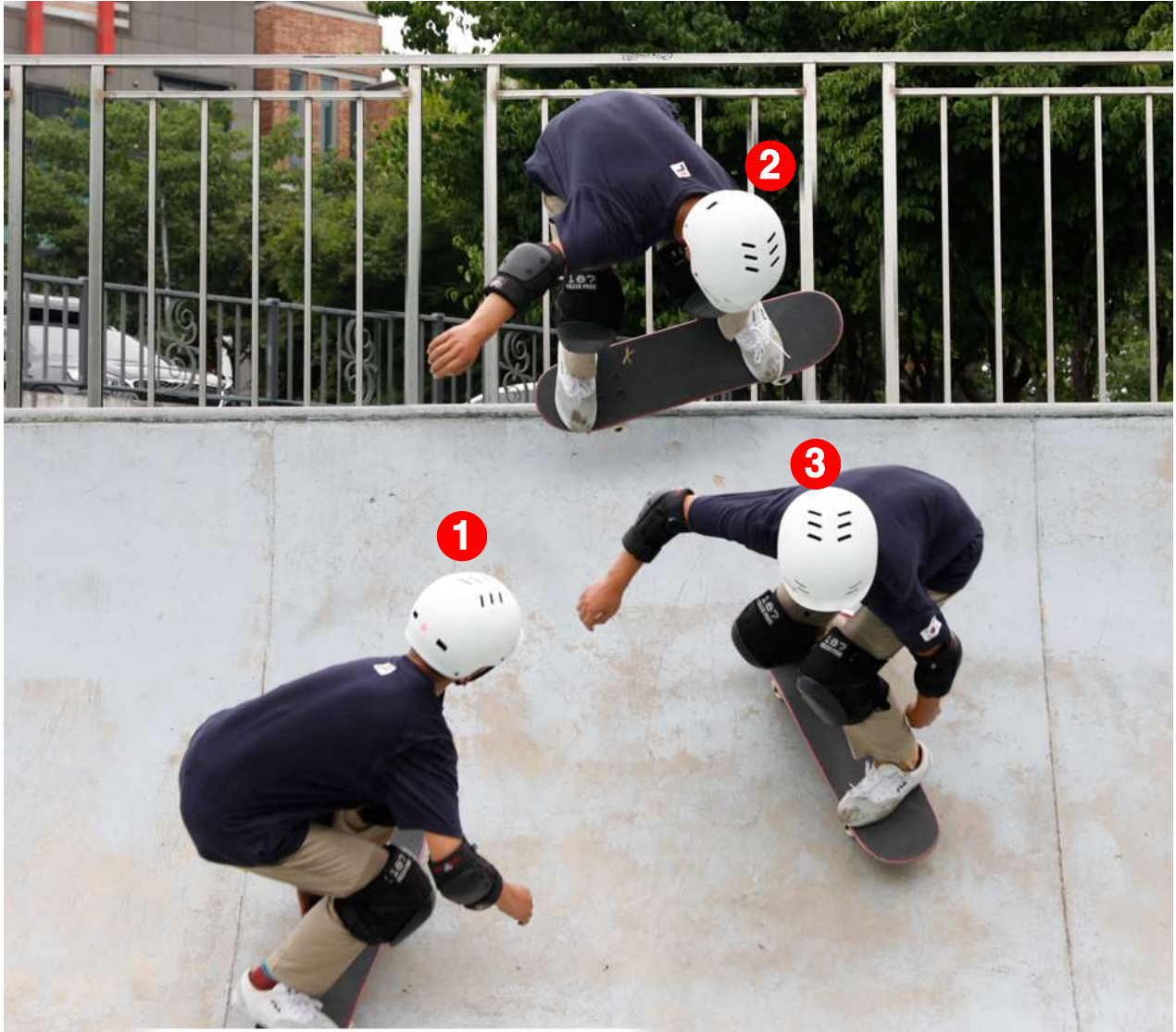
4) 얼리그랩 (Early Grab)

보드를 한 손으로 잡고 파크 경사면을 따라 올라가며, 펌핑을 이용하여 공중으로 날아오르는 기술이다. 그랩은 스탠스에 따라 잡는 손(오른손 또는 왼손)이 다름.



▲ 얼리그랩 프론트사이드 (Early Grab Frontside)

보드를 한 손으로 잡고 파크 경사면을 따라 올라가 등 쪽으로 어깨를 회전시키고 공중으로 날아오른 후, 180도 회전하여 내려오는 기술이다.



▲ 얼리그랩 백사이드 (Early Grab Backside)

보드를 한손으로 잡고 파크 경사면을 따라 올라가 가슴 쪽으로 어깨를 회전시키고 공중으로 날아오른 후, 180도 회전하여 내려오는 기술이다.

5) 알리에어 페이키 (Ollie Air Fakie)



쿼터 경사면을 따라 올라가 알리를 한 후, 그대로 내려오는 기술이다.



▲ 프론트사이드 에어 (Frontside Air)

쿼터 경사면을 따라 올라가 등 쪽으로 어깨를 회전시키고 알리를 해서 180도 돌아 내려온다.



▲ 백사이드 에어 (Backside Air)

쿼터 경사면을 따라 올라가 가슴 쪽으로 어깨를 회전시키고 알리를 해서 180도 돌아 내려온다.

5

실기평가 척도

1) 스케이트보드 기술평가 자격 (레벨1)

◆ 코스를 3바퀴 이상 주행하면서 안정적인 주행능력을 평가한다.		매우 정확	정확	보통	부정확	매우 부정확
A. 기본 주행 평가(전체 50점 만점)		10~9	8~7	6~5	4~3	2~1
1	출발시 푸쉬 자세					
2	상,하체의 안정적 자세					
3	턴 동작의 안정적 자세					
4	안정적인 속도감					
5	복장 및 태도					
점수						

◆ 각 기술의 표현 능력을 평가하고 이해력을 측정한다.		매우 정확	정확	보통	부정확	매우 부정확
B. 표현평가 (전체 50점 만점)		5	4	3	2	1
1	프론사이드 턴					
2	백사이드 턴					
3	턱택					
4	앤드워크					
5	앤드오버					
6	노즈 월리					
7	테일 월리					
8	풋브레이크					
9	본레스					
10	주행 알리					
점수						

2) 스케이트보드 지도평가 자격 (준지도자)

◆ 플랫폼과 시설물에서의 기본적인 기술에 대한 정확한 자세를 평가한다. (항목 중 1개 기술 선택은 응시자가 무작위 선택)		매우 정확	정확	보통	부정확	매우 부정확
A. 기본 기술 평가 (전체 50점 만점)		10~9	8~7	6~5	4~3	2~1
1	장애물 주행 알리					
2	프론트사이드 알리, 백사이드 알리					
3	쿼터: 펌핑 및 테일 스톤 (하프 파이프 진행)					
4	쿼터: 프론트사이드, 백사이드 엑슬 스톤					
5	킥커: 베이직 에어					
점수						

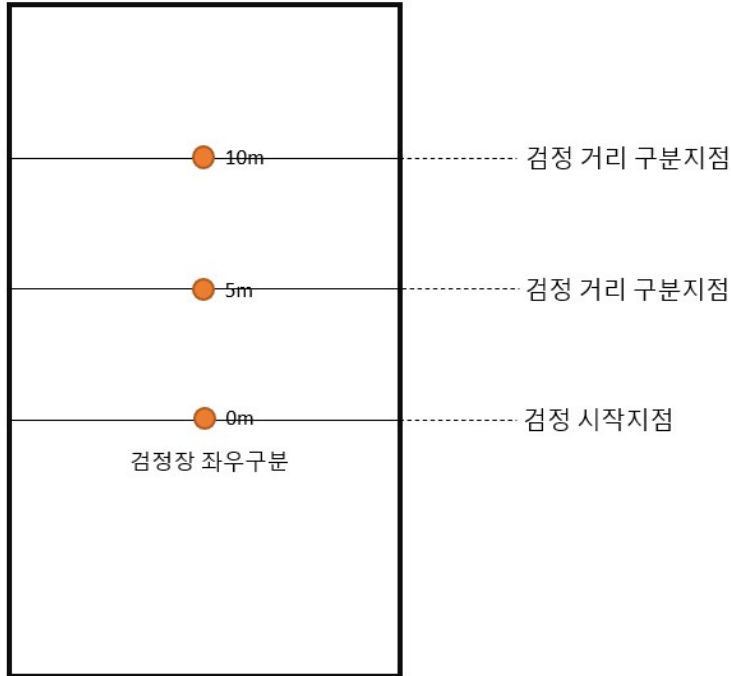
◆ 각 기술들에 대한 이해와 정확한 동작 표현 능력을 평가한다. (각 항목 중 1개 기술 선택은 응시자가 무작위 선택)		매우 정확	정확	보통	부정확	매우 부정확
B. 전문 기술평가 (전체 25점 만점)		5	4	3	2	1
1	킥플립, 힐플립					
2	플랫 레일: 프론트사이드, 백사이드 보드 슬라이드					
3	플랫 박스: 프론트사이드, 백사이드 50-50					
4	쿼터: 프론트사이드, 백사이드 에어					
5	킥커: 그랩					
점수						

◆ 아래 종목 중 1가지를 선택(랜덤)하여 직접 지도하며 평가 항목을 측정한다. (플립, 레일, 박스, 쿼터, 킥커)		매우 정확	정확	보통	부정확	매우 부정확
C. 지도 능력평가 (전체 25점 만점)		5	4	3	2	1
1	기술의 이해도					
2	표현력 및 기술시범					
3	그룹조직 운영기술					
4	화법(커뮤니케이션)					
5	응용 지도법 활용					
점수						

5-1

스케이트보드 레벨1 평가 순서 및 방법

• 항목별 전원을 순차적으로 검정을 진행한다. (한 사람이 전 항목을 한 번에 진행하지 않음)



순번	항목	내용
1-1		<p>■ 프론트사이드, 백사이드턴</p>
		<p>□ 평가척도: (A-1,2,3,4,5) (B-1,2,3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 스탠스 구분 없이 출발선 우측에서 출발한다. • 보드는 정지된 상태에서 푸쉬오프하여 가속한다. • 턴으로 선회구간을 반시계 방향으로 전환한다. • 방향 전환 후 가속하여 풋브레이크 시연을 준비한다. • 풋브레이크는 구간에 관계없이 시연한다. • 풋브레이크 시연을 종료하고 출발선 좌측에서 반대방향의 턴 시연을 준비한다.

<p>1-2</p>		<p>■ 프론트사이드, 백사이드턴</p> <p>□ 평가척도: (A-1,2,3,4,5) (B-1,2,3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 스탠스 구분 없이 출발선 좌측에서 출발한다. • 보드는 정지된 상태에서 푸쉬오프하여 가속한다. • 실선으로 구분된 구간에서의 턴동작을 검정한다. • 턴으로 선회구간을 시계 방향으로 전환한다. • 방향 전환 후 가속하여 풋브레이크 시연을 준비한다. • 풋브레이크는 구간에 관계없이 시연한다. • 풋브레이크 시연을 종료하고 다음 인원을 검정한다.
<p>2</p>		<p>■ 틱택, 앤드오버, 앤드워드크</p> <p>□ 평가척도: B-4,5,6</p> <ul style="list-style-type: none"> • 검정 시작구간에서부터 틱택으로 5m 전진한 후 구간에 관계없이 앤드오버를 시연한다. • 앤드오버 시연을 종료한 후 출발선 좌측 선회구간에서 멈추어 앤드워드크를 준비한다. • 10m 검정 거리 구분지점에서부터 5m이상 앤드워드크를 시연한다. • 앤드워드크 시연을 종료하고 다음 인원을 검정한다.

<p>3</p>		<p>■ 월리</p> <p>□ 평가척도: B-7,8</p> <ul style="list-style-type: none"> • 노즈월리, 테일월리 순서에 관계없이 진행한다. • 5m 검정 거리 구분지점까지 가속한다. • 5m 검정 거리 구분지점에서부터 5m이상 월리를 시연한다. • 월리 시연을 종료한 후 출발선 좌측 선회구간에서 멈추어 반대쪽 월리를 준비한다. • 5m 검정 거리 구분지점까지 출발 방향으로 가속한다. • 5m 검정 거리 구분지점에서부터 5m이상 월리를 시연한다. • 월리 시연을 종료하고 다음 인원을 검정한다.
<p>3</p>		<p>■ 알리, 본네스</p> <p>□ 평가척도: B-9,10</p> <ul style="list-style-type: none"> • 알리 장애물은 5m 검정 거리 구분 지점에 설치한다. • 5m 검정 거리 구분지점까지 가속한다. • 5m 검정 거리 구분지점에 설치된 장애물을 알리로 넘는다. • 알리 시연을 종료한 후 검정장 좌측 선회구간에서 멈추어 본네스를 준비한다. • 5m 검정 거리 구분지점까지 출발 방향으로 가속한다. • 본네스는 구간에 관계없이 시연한다. • 검정을 종료한다.

6

국제규정

1

대회규정

대회규정은 월드스케이트 스케이팅위원회(WSR)의 번역본입니다.
(월드스케이트 <http://www.worldskate.org>)

1) 스케이팅 대회규정



1

버트/파크/스트리트 형식에 대한 규정

다음 대회규정은 '세계 스케이팅 랭킹(WSR)' 관련 점수 획득 기회를 부여하는 행사를 포함하여 월드스케이팅(World Skate)의 승인을 얻은 모든 스케이팅 대회에 적용된다.

WSR은 '올림픽 세계 스케이팅 랭킹(OWSR)'을 결정하는 데 사용된다. OSWR은 '올림픽 스케이팅 랭킹 및 출전 규정(Olympic Skateboarding Ranking and Qualification System)'에 규정된 바에 따라 선수들의 올림픽 대회 출전자격을 결정하는 역할을 한다.

다음 대회규정은 오직 스포츠 경기 및 기술적 사안에만 적용되며, 그 외 모든 사안에 대해서는 월드스케이팅의 회칙, 규약, 규칙 및 규정이 적용되어야 한다. 월드스케이팅은 특정 대회가 시작되기 전에 www.worldskate.org상에서 다운로드할 수 있는 공식 회보 및 규정집을 발간함으로써 해당 대회와 관련하여 본 문서를 수정하거나 타 규정과 통합할 수 있는 권리를 가진다.

2) 선수

1

의무 및 행동강령

모든 선수들은 다음과 같은 의무를 지닌다.

- 월드스케이팅 공인 국가 연맹에 대하여 유효한 자격증, 멤버십 및 소속관계를 유지하거나 월드스케이팅으로부터 와일드카드 자격을 얻어야 한다.
- 선수들은 월드스케이팅의 규칙과 규정을 준수하기로 동의한다.
- 선수들은 각 대회일마다 최소 대회 한 시간 전에 경기 위원에게 보고한다.
- 선수들은 자유연습시간 또는 자신의 지정된 연습시간 동안 몸풀기나 연습을 통해 스스로 경기장과 시설물에 익숙해져야 한다.
- 선수들은 경기가 시작되기 전에 경기장을 비워줘야 하며 어떤 식으로도 경기 진행을 방해하지 않도록 한다.
- 선수들은 심판의 판정을 존중하고 수용한다.
- 월드 스케이팅 공식 대회에 출전하기 위한 선수의 최소 연령 제한은 없으나, 만 18세 미만의 선

수들은 연습이나 경기 중에 헬멧을 착용한다.

- 선수들은 항상 주변을 살펴야 하고, 특히 코스를 주행 중일 때는 더욱 경계하며 다른 선수들을 배려하기 위해 주의를 기울여야 한다. 충돌을 피할 수 있도록, 연습 중 헤드폰을 착용하는 것은 금지된다.

3) 대회 관계자

1 대회 총괄책임자 (Contest Director)

월드스케이팅이 임명하는 대회 총괄책임자는 다음의 임무를 수행한다

- 모든 대회 운영 관련 직원 및 부서에 대한 조정 역할을 담당한다.
- 심판장 및 직원들과 협의하여, 심사위원단 또는 조직이 업무를 수행하는 데 필요한 휴식시간을 고려하여 경기 진행시간을 결정한다.
- 대회 총괄책임자는 경기장의 모든 안전 관련 이슈에 대한 최종 의사결정자다.

2 심판단 (Judge Panel)

심판단은 월드스케이팅에 의해 임명되며, 월드스케이팅 공인 국제 스케이팅보딩 심판 중에서 선발한다.

- 5명의 심판과 1명의 심판장. 이 경우, 심판장은 채점 및 동점자 처리 과정에는 참여하지 않으며 기술대표(TD)의 역할을 겸할 수 있다.
- 국내 대회에 한하여 4명의 심판과 1명의 심판장. 이 경우, 심판장은 채점 및 동점자 처리 과정에 참여한다.

3 심판장 (Head Judge)

심판장은 심판단 내 최고 권한자다.

- 심판장은 대회규정 준수를 시행하고, 모든 실격 관련 사안에 대한 기술대표의 의견을 구한다.
- 심판장은 경기 문서와 관련하여 경기 서기와 협력한다.
- 심판장은 심판들과 함께 경기용 문서가 사용·공유되기 전에 이를 확인하고 승인한다.
- 심판장은 대회 총괄책임자, 기술대표, 조직위원회 및 선수들을 대하는 업무에서 심사위원단을 대표한다.

4 심판 (Judges)

- 해당 대회에서의 최종 랭킹을 결정하기 위해 선수들의 기술연기를 평가한다.
- 자신에게 부여된 권한에 어울리도록 품위 있게 행동한다.
- 월드스케이팅 스케이팅보딩 경기규정에 대한 모든 위반사항과, 경기 진행을 방해할 수 있는 상황, 또는 선수, 직원 및 관객에게 위험이 될 수 있는 요소를 심판장에게 보고한다.
- 매 대회 기간 중 규정을 숙지하고 있는 것이 매우 중요하다.
- 모든 대회 심판은 모든 출전 선수의 안전을 자신의 우선순위로 삼아야 한다. 그러므로 대회 심판

- 들은 대회기간 내내 필요할 경우 모든 선수들에게 적절한 안전장비 사용법을 교육·권장해야 한다.
- 모든 심판은 경기 연습시간을 지켜보고 지원을 제공해야 한다. 심판들은 선수들이 볼 수 있는 곳에 있어야 하며, 전반적 스케이트보드 수준, 스케이트파크의 다양한 기물 난이도, 대회 중 라이더들이 수행할 기술의 범위 등이 더 잘 이해될 수 있도록 선수들과 대화를 나누어야 한다.
 - 심판들은 선수들의 기술연기 수준에 대하여 선입견 없는 평가를 수행해야 하며, 어떠한 경우에도 선수들이 착용한 의상, 안전장비 및 기타 액세서리로부터 영향을 받아서는 안 된다.

5 대회 서기 (Competition Secretary)

대회 서기는 대회를 운영하는데 필요한 모든 문서를 담당한다. 대회 서기는 대회 출전이 확인·허가된 등록 선수 명단을 제공해줄 조직위원회와 상호 연락을 취해야 한다. 대회 서기는 종목별, 경기 범주별로 정리된 명단을 디지털 형식(스프레드시트)으로 수신한다.

- 대회 서기의 임무는 다음을 포함한다.
 - ① 참가자 명단을 취합하여 선수들의 월드스케이트 규정(예: 국가별 연맹에 대한 멤버십) 준수 여부를 확인한다.
 - ② 출전선수 명단을 취합한다.
 - ③ 심사위원단, 장내 아나운서 및 DJ를 위한 대회용지를 출력한다.
 - ④ 심판장으로부터 기입이 완료된 대회용지를 수거한다.
 - ⑤ 전자 경기 시스템이 사용되는 경우, 대회 서기는 시스템 설치 및 운영, 점수 데이터 입수 및 결과 제공을 담당한다.
 - ⑥ 사전에 경기 결과에 대한 심판장의 승인, 거부 및 의견을 확인한다.
 - ⑦ 채점이 전자 득점기록 시스템의 도움 없이 수동으로 이루어질 경우, 대회 서기는 조직위원회에서 제공한 인터넷과 프린터에 개인 컴퓨터를 연결하여 작업해야 한다.

6 계시원 (Timekeeper)

계시원은 경기 시간을 계시할 책임이 있다. 계시원은 1/10초의 정확성을 가진 크로노미터를 사용하여 자신의 역할을 수행한다. 계시원은 심판장에게 보고하며, 시간 관련 사항을 장내 아나운서 및 심판장에게 직접 전달한다.

7 장내 아나운서 (Announcer)

장내 아나운서(한 명 혹은 그 이상)는 실황 중계와 함께, 조직위원회와 심판장 간의 소통/심의 내용을 관중과 선수들에게 전달한다.

- 장내 아나운서는 스타팅 오더를 발표하고 선수들을 소개한다.
- 장내 아나운서는 경기 결과를 발표한다.
- 장내 아나운서는 관중 혹은 조직위원회에 전할 내용을 방송한다.
- 심판장의 지시를 바탕으로, 장내 아나운서는 심사위원단의 결정에 관한 발표를 한다.
- 장내 아나운서는 경기 시간을 발표한다.
- 장내 아나운서는 선수의 경기 실황을 재미있게, 그리고 안정적으로, 해당 선수 및 선수의 국가를

존중하며 중계해야 한다.

- 장내 아나운서는 경기 시간 및 연습시간 동안 긍정적이고 친화적인 분위기가 유지되도록 하는 데 일조한다.

8

월드스케이트 기술대표 (TD: Technical Delegates)

기술대표는 월드스케이트의 승인을 얻은 모든 국제대회를 위해 만들어진 직책으로 다음과 같은 책임을 담당한다.

- 품위와 지역 조직위원회 및 그 직원들을 존중하는 태도를 보이며 공식적으로 월드스케이트를 대표하는 역할을 한다.
- 훈련 첫째 날이 시작되기 하루 전에 도착한다.
- 경기 관련 이유로 인한 선수의 실격에 대하여 최종 결정을 내린다.
- 기술대표는 대회 전·후와 대회 도중에 친화적이고 생산적인 분위기가 형성되도록 최선을 다해야 한다.
- 다음 대회 산출물이 발간/공표/배포되기 전에 해당 정보에 대한 최종 승인을 공표한다.
 - ① 참가선수 명단
 - ② 출전선수 명단
 - ③ 부분적/최종/종합 결과
- 대회 운영에 중대한 영향을 미칠 수 있는 상황이 발생한 모든 경우, 월드스케이트 기술대표는 해당 시점으로부터 10분 이내에 해당 사건에 대한 설명을 적절한 양식에 기술해야 한다. 다음과 같은 정보가 포함되어야 한다.
 - ① 누가 의사결정을 했는지
 - ② 영향을 받은 대회 및 선수
 - ③ 해당 의사결정이 내려진 날짜 및 시간
 - ④ 해당 의사결정의 내용
 - ⑤ 영향을 받은 영역(결과, 일정 및 기타)
 - ⑥ 기술대표가 작성한 사건 설명이 정확함을 증명하는 의사결정자의 서명
- 올림픽 출전권 대회 기간 중에는 월드스케이트의 서면 동의가 있을 시 국내선수권대회에 한하여, 경기 임원이 해당국 연맹에 의해 임명될 수 있으며 대회 총괄책임자가 기술대표의 역할을 수행할 수 있다.

4) 안전

안전은 월드스케이트가 가장 중요하게 여기는 영역이다. 조직위원회와 그 직원, 대회 관계자 및 선수들은 모든 관계당사자들을 위해 대회가 가장 안전한 방식으로 치러질 수 있도록 협력해야 한다. 부상이 발생한 경우, 해당 선수의 경기 참가 여부에 대한 최종 결정은 공식 지정 의사가 밝힌 견해를 유념하여 대회 총괄책임자가 내려야 한다.

1 응급 의료상황

조직위원회는 국내 규정을 준수하여 대회 기간 내내 즉각적인 긴급 의료조치가 이루어질 수 있도록 필요한 조치를 취해야 한다. 조직위원회는 구급차량과 구급대원들의 경기장 진입이 쉽게, 그리고 즉각적으로 이루어질 수 있도록 필요한 조치를 취해야 한다.

2 경기장 진입

- 대회 진행 중에는, 오직 다음 대상에게만 경기장 진입이 허락된다.
 - ① 선수
 - ② 코치/팀관리자
 - ③ 미디어 운영자
 - ④ 대회 임원
 - ⑤ 장내 아나운서
 - ⑥ DJ
 - ⑦ 의료인 및 준의료인
 - ⑧ 조직위원회 직원
- 각 경기순서가 시작되기 위해서는, 경기장에 선수, 기술인력 및 미디어 운영자가 나와 있지 않아야 한다. 물체나 사람이 경기장 가장자리에 머물러 있는 것은 이들이 출전 선수들의 기술연기에 방해가 되지 않을 때에만 허용된다.
- 조직위원회는 대회장 내에서 출입을 통제하기 위한 시스템을 실행함으로써, 오직 허가된 인력만 경기장에 들어올 수 있도록 해야 한다. 특정한 경우, 월드스케이트의 승인에 따라, 대회 운영의 니즈를 충족시키기 위해 진입 허가 조건을 다양화할 수 있다.

3 경기장 내 최대 선수 허용인원

- 조직위원회는 동시에 경기장 내에 머물 수 있는 최대 선수 허용인원을 도입·시행해야 한다.
- 허용 인원 수는 선수들간 충돌의 위험을 합리적으로 낮출 수 있도록 설정되어야 한다.
- 대회총괄책임자는 언제라도 경기장 내 인원수 확인을 요청할 수 있으며 상기 안전요건이 강화·충족될 때까지 대회를 중지시킬 수 있다.

4 선수 안전 보호

각 선수는 자신의 안전을 보장하는데 필요하다고 생각하는 안전장비를 사용한 상태로 스케이트보드를 타야 한다. 당해 장비 선택은 선수 본인의 기량 수준과 스케이팅 스타일에 대한 평가를 바탕으로

이루어져야 한다. 만 18세 미만 선수의 경우 헬멧을 의무적으로 착용해야 한다. 조직위원회는 훈련/연습 시간 동안에도 당해 조항의 이행을 강제해야 한다. 헬멧 착용의 의무가 있는 선수가 헬멧을 착용하지 않은 경우 대회 총괄책임자는 경기를 시작하지 않는다. 헬멧을 착용하지 않은 만 18세 미만 선수의 점수는 무효화되며 해당 선수는 실격 처리된다.

5 재질의 기술적 사양

(1) 스케이트보드

스케이트보드는 네 개의 바퀴가 트럭으로 연결되어 있는 데크로 이루어진다. 스케이트보드의 형태, 재질, 크기 및 부품에 대한 제한은 없다. 스케이트보드는 어떠한 물리적 방법으로도 선수의 발에 부착되지 않아야 한다.

(2) 헬멧

선택은 선수 개인의 선호에 맡겨지나, 월드스케이트는 다음 제품의 사용을 제안한다.

- ① ATSM/CE/CPSC/SNELL 인증 또는 기타 검증 가능하며 유효한 인증을 받은 헬멧.
- ② 발포 폴리스티렌(EPS)을 주요 충격흡수 소재로 사용하여 제조된 헬멧.

5) 시각 표시물

번호판, 번호, 이름표 및 기타 물리적 표시 보조물은 스케이트보드 경기에서 사용되지 않는다.

6) 경기 전 절차

1 연습

(1) 경기 전 연습시간

선수들에게는 경기가 시작되기 전에 충분한 연습 시간이 주어져야 한다.

경기 전 연습시간에는, 오직 등록된 선수들만 코스(경기구역)에 진입할 수 있다. 여자 선수들을 위한 별도의 연습 시간이 마련되어야 한다.

(2) 경기를 위한 몸풀기

선수들에게는 자신의 본격적인 경기에 앞서 최소 5분간의 연습시간이 주어져야 한다.

경기 연습시간에는 오직 다음 경기순서에 출전하는 선수들만 코스(경기구역)에 진입할 수 있다.

여건이 불리할 경우, 대회 총괄책임자는, 원한다면 선수들과 협의한 후, 선수들이 상기 명시된 바와 같이 연습을 하지 못했다 하더라도 경기를 진행하기로 결정할 수 있다.

2 정보회의 및 신호방식

(1) 심판 회의

심판회의는 매 선수회의 전에 개최되어야 한다.

당해 회의에는 다음과 같은 인력들이 참석해야 한다. 심판장, 심판, 기술대표, 대회 총괄책임자, 계시원, 장내 아나운서 및 DJ에게는 이들의 역할에 관한 논의 및 최신정보 공유를 위해 당해 회의에

대한 참석이 요청될 수 있다. 해당 회의 내용에는 스케이트파크에 대한 안내, 장애물과 특징적 난이도에 대한 논의 및 평가기준이 포함되어야 한다.

(2) 선수 회의

선수회의 (즉, 여자선수와 남자선수 모두를 위한, 또는 각 종목에 대한 단일 선수회의)는 대회장소에서 각 종목별 경기가 시작되기 전에 개최된다. 당해 회의는 대회 총괄책임자가 심판장과 협력하여 진행하며 선수, 코치, 팀관리자, 대회관계자들이 참석할 수 있다. 선수회의 내용에는 최소한 경기일정, 대회 운영체계 및 심사기준이 포함되어야 한다.

(3) 정보 게시판 / 정보안내구역

명확하게 규정되고, 접근이 용이하며, 가시성이 좋은 정보안내구역 또는 정보게시판이 선수, 코치, 팀관리자 및 미디어 인력들을 위해 제공되어야 한다. 최소한 대회 일정, 경기 형식, 심판기준, 상금/상품 세부사항 및 경기 결과에 대한 정보가 제공되어야 한다.

7) 경기 절차

• 경기 라운드에 대한 용어

경기 라운드의 명칭은 다음과 같은 형태로 사용될 수 있다.

- ① 예선전 (Qualifier)
- ② 지역 예선전 (Open Qualifier 및 Open Qualifiers)
- ③ 선발전 (Qualification 또는 Qualifications)
- ④ 준결승전 (Quarter Final, Quarterfinal 또는 Quarterfinals)
- ⑤ 준결승전 (Semi Final, Semifinal 또는 Semifinals)
- ⑥ 결승전 (Final 또는 Finals)

1

버트 종목

• 경기방식

버트 종목은 3라운드로 구성된다. 예선전, 준결승전, 결승전. 준결승전은 대회 참가자 수가 50명을 초과할 경우 개최된다.

각 라운드마다 2~4런 중 최고점의 런을 위해 40~50초간 또는 선수가 넘어지기 전까지 경기를 진행한다. 런의 횟수 및 시간은 전체 출전 선수의 인원 수와 버트 램프의 배치에 따라 결정된다.

(1) 예선전

예선전에서는, 각 조별로 6~9명의 선수들이 경합한다. 예선경기 결과를 종합하여, 상위 랭킹 24~30명의 선수들이 준결승전에 진출한다. 대회에서 준결승전이 없는 경우, 예선경기 종합랭킹 상위 12명의 선수들은 곧바로 결승전에 진출한다.

(2) 준결승전

준결승전은 각 조별로 6명의 선수가 경합하는 경기에 출전하는 최대 24~30명의 선수들로 구성된다. 준결승전 진출 30명중 종합랭킹 상위 12~30명의 선수들은 결승전에 진출한다.

(3) 결승전

결승전에서는, 12명의 선수가 6명씩 2조로 나누어 경기하거나, 순차적 잼(jam) 방식 경기에 출전한다. 순차적 잼 방식에서는, 선수들에게 최대 잼 세션 시간(제한시간 30분)이 주어지며, 선수들은 자신들의 역 시드 순서대로 한 번에 한 명씩 차례로 넘어지기 전까지 보드를 탄다.

순차적 잼 방식은 잼 세션 시간이 끝날 때까지 계속된다. 잼 세션의 남은 시간이 모든 선수가 한 번씩 런을 시도해볼 수 있을 만큼 충분하지 않을 경우, 모든 선수에게 가장 공평하고 공정한 경기 기회가 부여되도록 하기 위해 총괄책임자와 심판장의 재량에 따라 잼 세션의 종료 시간에 대한 결정이 이루어진다.

(4) 심사

다섯 명의 심판은 0.00~100.점까지의 척도를 사용한다.

런 방식의 라운드에서는 각 런에 대한 최고점과 최저점을 삭제하고, 남은 세 개 점수의 평균값이 소수점 두 자리까지 산출된다.

2

파크 종목

• 경기방식

파크 종목은 4라운드로 구성된다. 결승전, 준준결승전, 준결승전, 결승전. 준준결승전은 각 성별에 대한 대회 참가자 수가 50명을 초과할 때 개최되며, 경기 체계상 사전 시드 배정(pre-seeded) 선수들이 준준결승전 및 준결승전에 진출하게 된다.

각 라운드마다, 선수들은 전체 참가자 수와 파크의 구조물 배치에 따라 각 40~50초간 진행되는 2~4런 중 최고점의 런을 위해 경기를 진행한다. 파크 경기의 경우, 여러 라운드에 대해 서로 다른 경기 방식을 적용하여 진행될 수 있으며, 시간 일정의 제약으로 인해 필요할 경우 주최측은 예선전을 잼 세션 방식(3분간 3명의 선수 출전, 또는 2분간 2명의 선수 출전)을 사용하여 진행하기로 선택할 수 있다.

(1) 예선전

예선전에서는, 각 조별로 6~9명의 선수들이 경합한다. 예선경기 종합 랭킹에 따라 최소 10명의 선수가 준준결승전에 진출한다. 대회에서 준준결승전 조건이 충족되지 않을 경우, 예선경기 종합랭킹 상위 24명에서 최대 32명의 선수들이 준결승전에 진출한다.

(2) 준준결승전

준준결승전은 최대 30~32명의 선수가 참가하며, 그 중 일부는 이전 경기 결과에 따른 사전 시드 배정 선수들이다. 각 조별로 6명의 선수가 경합한다. 준준결승전 종합 랭킹에 따라 최소 10명의 선수가 준결승전에 진출한다.

(3) 준결승전

준결승전은 최대 16~32명의 선수가 참가하며, 그 중 일부는 이전 경기 결과에 따른 사전 시드 배정 선수들일 수 있다. 준결승전 종합 랭킹에 따라 최소 8명의 선수가 결승전에 진출한다.

(4) 결승전

결승전에서는, 8명에서 최대 12명의 선수들이 2개 조로 나누어 경쟁한다. 결승전 종합 랭킹은 최종 랭킹이 된다.

(5) 심사

다섯 명의 심판은 0.00~100.점까지의 척도를 사용한다. 각 런 또는 잼 세션에 대한 최고점과 최저점은 버려지고, 남은 세 개 점수의 평균값이 소수점 두 자리까지 산출된다. 런 방식의 경우, 각 선수가 최고점을 기록한 런이 해당 라운드의 결과에 반영된다.

(6) 시드 배정

월드스케이트의 승인을 얻은 현재 시즌의 대회 및 경기는 라이더 시드 배정 절차(Rider Seeding Procedure)의 적용을 받을 수 있다. 실질적인 세부 정보는 www.worldskate.org/skateboarding를 방문하여 확인한다.

3

스트리트 종목

• 경기방식

스트리트 경기는 최대 4라운드로 구성된다. (예선전, 준준결승전, 준결승전 및 결승전)

준준결승전은 각 성별에 대한 대회 참가자 수가 50명을 초과할 때 개최되어야 하며, 경기 체계상 사전 시드 배정 선수들이 준준결승전 및 준결승전에 진출하게 된다.

예선전 랭킹에 따라 최소 8명의 선수들이 다음 라운드로 진출한다.

준준결승전에서는 최소 10명의 선수가 다음 라운드로 진출하며, 준결승전에서는 최소 8명의 선수가 다음 라운드로 진출한다. 선수들은 각 조별로 5~6명이 경합한다.

결승전은 8명에서 최대 10명의 선수들이 한 조로 경합한다.

스트리트 경기의 경우, 총 참가선수의 수, 사전 시드 배정 선수들의 출전여부 및 대회 주최측의 일정 선호도에 따라 대회 라운드별로 서로 다른 경기 방식을 적용하여 진행될 수 있다.

(1) 예선전

대회 등록 선수가 20명이 넘는 모든 대회에서는 예선전이 개최되어야 한다. 예선전에서 선수들은 각 조별로 최대 10명이 경합하며 45~60초간의 2런 중 베스트 런을 취하는 방식으로 경합한다.

60명보다 많은 선수들을 배치해야 할 경우, 대회 총괄책임자와 심판장이 모두 동의할 시 예선전은 각 조별로 9명의 선수들이 경합하는 경기로 치러질 수 있다.

각 조별 경기는 3명의 선수로 구성된 3개의 잼으로 나누어진다. 각 잼 세션별 선수들은 3분간의 잼 세션 방식으로 경기를 진행한다.

(2) 준준결승전, 준결승전, 결승전

조직위원회는 여러 경기방식 중 원하는 방식을 선택할 수 있다.

(3) 심사

다섯 명의 심판은 0.00~100.점까지의 척도를 사용한다. 각 런 또는 잼 세션에 대한 최고점과 최저

점은 삭제되고, 남은 세 개 점수의 평균값이 소수점 두 자리까지 산출된다. 런 방식의 경우, 각 선수가 최고점을 기록한 런이 해당 라운드의 결과에 반영된다.

(4) 런(RUN) 방식

선수들은 스케이트파크의 크기 및 배치에 따라 최소 45초에서 최대 60초간 진행되는 2~3회의 1인 런 방식으로 경기를 진행한다.

① 심사

2회의 런 모두와 각 5회의 기술 묘기는, 다섯 명의 심판에 의해 0~10.0점까지의 척도를 사용하여 심사된다.

각 런 또는 기술 묘기에 대한 최고점과 최저점은 삭제되며, 남은 세 개의 점수에 대한 평균값을 산출하여 각 런과 각 묘기에 대한 점수(7개 점수)를 부여한다. 전체 7번의 시도(런과 개인 기술 묘기 부문) 중에서 4개의 최고 점수를 합산하여 각 선수의 해당 라운드 '종합' 점수를 확정한다. 런에 대한 점수는 심판이 받은 전체적 인상을 기준으로 부여되며, 각 기술 묘기에 대한 점수는 난이도, 장애물 사용, 위험감수, 독창성 및 스타일을 기준으로 하여 개별적으로 부여된다.

② 2/5/4 올림픽 방식

준준결승전과 준결승전에서 각 조별로 5~6명의 선수들이 경합한다. 결승전은 8명의 선수가 참가하는 단일 조 경기로 이루어진다.

선수들은 각각 45초간 진행되는 2회의 런을 연기하고, 그 후 개인 최고 기술 묘기(best trick)를 5회 시도하며, 이상의 7번의 시도 가운데 최고 점수 4개를 합산하여 각 선수의 최종 종합 점수를 산출한다.

각 조별 경기 출전 선수는 한 번에 한 명씩 기술을 시도하며, 명단에 있는 선수들이 순서대로 한 번씩 진행하여 마지막 선수까지 진행한 후에, 다음 시도로 넘어가 처음 선수부터 다시 시작한다.

③ 심사

2회의 런 모두와 각 5회의 기술 묘기는, 다섯 명의 심판에 의해 0~10.0점까지의 척도를 사용하여 심사된다.

각 런 또는 기술 묘기에 대한 최고점과 최저점은 삭제되며, 남은 세 개의 점수에 대한 평균값을 산출하여 각 런과 각 묘기에 대한 점수(7개 점수)를 부여한다. 전체 7번의 시도(런과 개인 기술 묘기 부문) 중에서 4개의 최고 점수를 합산하여 각 선수의 해당 라운드 '종합' 점수를 확정한다. 런에 대한 점수는 심판이 받은 전체적 인상을 기준으로 부여되며, 각 기술 묘기에 대한 점수는 난이도, 장애물 사용, 위험감수, 독창성 및 스타일을 기준으로 하여 개별적으로 부여된다.

④ 시드 배정

승인을 얻은 현재 시즌의 대회 및 경기는 라이더 시드 배정 절차(Rider Seeding Procedure)의 적용을 받을 수 있다. 실질적인 세부사항은 www.worldskate.org/skateboarding를 방문하여 확인한다.

8) 동점자 처리 규정

1 파크, 버트, 비올림픽 스트리트 방식의 동점자 처리

- 두 번째로 높은 런의 점수가 동점자 중 승자를 결정한다.
- 여전히 동점 상태가 유지될 경우, 그 다음으로 높은 런의 점수가 동점자 중 승자를 결정한다. 동점자 중 승자가 나올 때까지 이 과정을 지속한다.
- 동점자 중 승자가 나오지 않을 경우, 심사위원단이 투표로 승자를 결정한다. 각 심판은 한 표의 권리를 가진다. 심판장은 투표 과정을 기록하며 최종 결과 및 랭킹에 동점자 중 승자를 반영한다.

2 올림픽 스트리트 방식의 동점자 처리

- 최고점수를 기록한 런이 동점자 중 승자를 결정한다.
- 여전히 동점상태가 유지될 경우, 다섯 명의 심판들은 누가 승자인지를 (전자) 투표해달라는 요청을 받게 된다. 동점자가 여러 명일 경우, 심판들은 두 번째 승자를 가리기 위해 다시 투표해달라는 요청을 받게 된다.

9) 선수의 기권 및 교체

선수들은 대회 총괄책임자에게 통지함으로써 어떤 이유로든 대회에서 기권할 수 있다. 오직 예선전, 준준결승전, 준결승전의 경우에 한하여, 대회 총괄책임자는 출전자격을 얻지못했던 다음 순위의 선수로 결원을 충원하여 경기의 다음 라운드에 출전하도록 할지 결정할 수 있다. 교체선수는 자신이 교체한 선수의 시드 포지션에 배정된다.

10) 심사 및 항의

심판장이 경기 점수를 승인하고 공표한 후에는, 더 이상 해당 점수에 대한 항의가 허용되지 않는다.

11) 시간 계시

- 모든 런과 기술 시도에 대하여, 선수에게는 출발신호원의 신호 후 출발할 때까지 5초의 시간이 주어진다. 선수가 자신에게 주어진 출발신호원의 신호 후 5초 이내에 자신의 런이나 기술 시도를 고의적으로 시작하지 않는 경우, 해당 선수는 대회 총괄책임자의 재량에 따라 해당 시도에 대한 점수 획득의 기회를 잃게 된다.
- 런을 시작할 때 선수가 두 발을 모두 자신의 보드 위에 올려놓으면 계시원에 의해 시계가 작동된다.
- 시계가 0이 되어 시간이 종료되면 경적 신호가 울린다. 경적 신호가 울리기 전에 기술 동작이 진행 중이었다면 해당 기술은 시간 내에 진행된 것으로 간주되고 점수가 부여된다. 심판장은 시간 종료 후 마무리된 기술이 점수에 반영될지 여부를 결정한다.
- 스트리트 대회의 경우, 시계는 어떠한 상황에서도 정지되어서는 안 된다. 외부적인 요인으로 인해

런이 중지된 경우, 해당 선수에게는 재시작 기회가 주어진다.

- 파크 대회에서는, 선수가 넘어질 경우 시계가 정지된다. 해당 런은 제한 시간이 끝나기 전에 종료되고 점수가 부여된다.
- 버트 대회에서는, 선수가 넘어질 경우 시계가 정지된다. 해당 런은 제한 시간이 끝나기 전에 종료되고 점수가 부여된다.

12) 경기 관련 상황

1 선수가 런이나 기술을 시작하지 않는 경우

선수가 본인의 시작 시간 동안 런이나 기술을 시작하지 않는 경우, 해당 선수는 0점을 받는다.

2 선수의 기술 연기 중 경기 중지

경기는 중지된 지점부터 재개되며, 연기가 중지된 선수는 동일한 세션이나 다음 세션에 재시작할 수 있는 기회가 주어진다.

3 선수의 기술 연기 중 외부 방해

선수의 기술 연기에 부정적 영향을 미칠 수 있는 외부 방해가 발생한 경우, 대회 총책임자는 자신의 재량으로 해당 선수에게 재시작 할 수 있는 기회를 부여할 수 있다.

4 런/기술 전체가 수행되지 못한 경우

(1) 스트리트 (STREETSTYLE)

① 비올림픽 스트리트 방식

- | | |
|--------|--|
| 런(RUN) | • 예선전 |
| 방식 | 해당 라운드 결과가 승인되기 위해서는 모든 잼 또는 런을 끝까지 완료해야 한다. |
| | • 준결승전 및 결승전 |
| | 최종 결과가 승인되기 위해서는 최소 2회의 런을 끝까지 완료해야 한다. |

- | | |
|-------|--|
| 2/5/4 | • 예선전 |
| 방식 | 해당 라운드 결과가 승인되기 위해서는 모든 잼 또는 런을 끝까지 완료해야 한다. |
| | • 준결승전 및 결승전 |
| | 최종 결과가 승인되기 위해서는 최소 2회의 런을 끝까지 완료해야 한다. |

② 올림픽 스트리트 방식

경기의 각 라운드 결과가 승인되기 위해서는 모든 런과 기술을 끝까지 완료해야 한다.

(2) 파크 (PARKSTYLE)

- 예선전, 준준결승전, 준결승전, 결승전
최종 결과가 승인되기 위해서는 최소 2회의 턴을 끝까지 완료해야 한다.

(3) 버트 (VERTICAL RAMP)

- 예선전, 준결승전, 결승전
최종 결과가 승인되기 위해서는 모든 참가자가 최소 1회의 턴을 끝까지 완료해야 한다. 잼 방식에서는, 모든 참가선수가 잼 한 라운드 전체를 끝까지 완료해야 한다.

5

결승전이 개최될 수 없거나 끝까지 진행되지 못한 경우

본선 경기가 완료된 후 어떤 이유로든 경기가 중지되어야 할 경우, 예선 결과는 최종 결과로 간주되며 해당 결과에 따라 메달과 상장이 수여된다. 대회 예선이 시작되기 전에 선수들에게 이러한 가능성에 대해 알려주는 것이 매우 중요하다.

6

결승전 진출 자격을 얻은 선수가 경기를 시작할 수 없을 경우 (스포츠 정신에 위배되는 행위로 인한 실격(DQB) 이외의 사유일 때)

결승전 진출 자격을 얻은 선수가 결승 경기를 시작할 수 없는 경우(예: 연습 중 부상을 입은 경우 등), 해당 선수는 교체되지 아니하며 결승전에서 최하위에 랭크된다.

7

결승 진출 자격을 얻은 선수가 결승전이 시작되기 전에 스포츠 정신에 위배되는 행위로 실격(DQB) 처리된 경우

결승 진출 자격을 얻은 선수가 결승전이 시작되기 전에 DQB로 처리된 경우, 결승에 진출하지 못한 선수들 가운데 랭킹이 가장 높은 선수가 결승전에 진출한다.

8

사소한 규정 위반행위

월드스케이팅 기술대표는 해당 턴이나 기술을 0점처리 하기로 결정할 수 있다. 해당 선수는 여전히 자신의 다른 기술 연기로 랭킹에 오를 수 있는 자격을 지닌다.

9

런 수행 중 장비(스케이팅보드) 고장

- 선수는 고장 난 장비로 계속해서 기술 연기를 시도할 수 있다. 시계는 정지되지 않는다. 해당 턴은 기권 시점까지 또는 런 종료 시간까지의 연기에 대해 점수가 부여된다.
- 선수는 교체 스케이팅보드를 제공받을 수 있다. 시계는 정지되지 않는다. 해당 턴은 런 종료시간까지의 기술 연기에 대해 점수가 부여된다.
- 선수가 경기를 중단할 경우: 해당 턴은 기권 시점까지의 기술 연기에 대해 점수가 부여된다.

10 득점기록 시스템/시계 고장

시간기록/득점기록 장비의 고장으로 인해 경기가 중지된 경우, 조직위원회의 수동 시간/득점 기록 시스템을 사용하여 경기를 재개하고 해당 득점 결과는 정상적으로 산출된다.

11 실격의 유형

(1) 월드스케이트 경기규정 위반으로 인한 실격(DSQ)

월드스케이트 경기규정 위반으로 인한 실격의 경우 ‘유효하지 않은 결과 부호’인 “DSQ”로 표시되어야 한다.

(2) 스포츠 정신에 위배되는 행위로 인한 실격(DQB)

올림픽 현장과 세계도핑방지규약에 대한 모든 위반행위 및 여타 국제올림픽위원회(IOC), 월드스케이트 또는 국가별 올림픽위원회(NOC)에서 공표한 관련 규정의 중대한 위반으로 인한 실격은 ‘유효하지 않은 결과 부호’인 “DQB”로 표시되어야 한다.

(3) 대회 후 폐회식 다음 날까지의 기간 중에 이루어진 실격

대회 후 폐회식 다음 날까지, 조직위원회 기술팀은 필요한 모든 결과를 업데이트 한다. 업데이트된 모든 결과는 배포되기 전에 월드스케이트 기술대표 또는 지정된 관계자의 승인을 득해야 한다. 실격이 메달 혹은 상장의 분배에 영향을 미치는 경우, 달리 명시되지 않는 한, ‘별첨 D - 보조 문서(Appendix D - Supporting Documents)’에 제시된 표를 사용하여 새로운 분류체계를 확정해야 한다.

13) 월드스케이트와의 커뮤니케이션

1 대회 참가자 명단

마지막 연습일이 종료될 때, 월드스케이트 기술대표는 자신이 서명한 대회 참가자 명단과 기타 관련 전달내용을 월드스케이트에 제출한다.

2 출전선수 명단 및 결과

각 경기일이 종료될 때 월드스케이트 기술대표는 자신이 서명한 출전선수 명단 및 결과와 기타 관련 전달내용을 월드스케이트에 제출한다.

양식과 전달 방법은 연습 첫째 날이 시작되기 전에 월드스케이트와 합의한다.

2

스케이트보딩 심사기준

심사기준은 월드스케이트 스케이트보딩 위원회의 대회규정 번역본입니다.

(월드스케이트 <http://www.worldskate.org>)



1

심사 사명 선언문

월드스케이트 심사기준은 스포츠의 지속적인 발전을 촉진함과 동시에 대회에서 수행되는 스케이트보딩 연기의 창의성 및 독창성의 중요성을 강조하기 위해 수립되었다.

2

심사 철학

스케이트보딩에 대한 심사는 무엇이 좋은 스케이트보딩인가에 대한 정의를 표준화하거나 확정하기 위해 존재하는 것이 아니다. 이러한 심사는 오로지 각 대회에서 스케이트보더들의 기술연기를 서로 비교하여 상대적 순위를 매기기 위한 도구다.

- 채점은 현재 순간에 대한 심사를 기준으로 이루어진다. 심사에서는 과거의 성적이나 기량, 성별, 혹은 부상 및 심한 충돌 후 복귀한 경우 등의 불리한 여건을 감안하여 순위를 매기지 않는다.
- 심사에서는 오직 '현재' 경기장에서의 기술 및 수행만을 근거로 선수의 연기에 대한 순위를 평가한다.

3

전체적 인상

- 심판단은 선수의 연기에 대한 전체적 인상에 근거하여 대회의 기준척도 내에서 단일 점수를 부여하기 위해 아래 기준을 사용한다.

4

스트리트 종목의 심사기준 (우선순위 순서)

(1) 난이도

- 기술
- 선택된 장애물
- 반복
 - 기술
 - 기술요소

(2) 수행 (기술 실행)

- 수행의 질(수행 전 착지 및 수행 후 착지)
- 스타일
 - 유려함/힘/적극성/미학(주관적)
 - 속도(객관적)
 - 높이/거리(객관적)
 - 착지의 질(객관적)

(3) 코스의 활용

- 기술의 수
일반적으로 더 많은 기술을 보여줄수록 좋지만, 전체적 인상점수를 도출하는 데 있어서 난이도와 수행의 중요도가 더 크므로 기술의 수가 많다고 해서 꼭 높은 점수가 주어지는 것은 아니다.
- 장애물의 다양성

(4) 플로우 (런과 잼 방식에서)

(5) 일관성 (런과 잼 방식에서)

수준 높은 스케이트보딩 연기에서 일관성은 핵심적 요소이긴 하나, 전체적 인상 점수를 도출하는 데 있어서 난이도, 수행 및 코스 활용의 중요도가 더 크므로 일관성만으로는 경기에서 우승하기에 충분하지 않다.

5 파크 종목 심사기준 (전반적 개요)

(1) 난이도

- 기술 선택/다양성
- 장애물 선택

(2) 수행의 질

- 스타일
- 유려함/미학
- 속도/힘
- 높이/거리

(3) 코스의 활용

- 장애물 사용
- 라인/플로우

(4) 일관성

※ 요약

상기 핵심 요소들의 조합과 선수의 연기를 통해 드러나는 선수의 창의성을 고려하여 심판단의 각 심판 구성원은 자신이 받은 전체적 인상을 개별 선수의 연기에 부여될 점수로 표현한다.

6**심사 점수 척도****(1) 파크 점수 및 스트리트 점수 (잼 세션 또는 런 방식의 경우)**

채점은 다음 척도 기준에 따라 0~100점 범위 내에서 소수점 두 자리 수를 사용하여 이루어진다.

DNS	미출발
하급 기준 충족 시	0-49점
중급 기준 충족 시	50-79점
고급 기준 충족 시	80-100점

(2) 스트리트 종목 점수 (올림픽 스트리트 방식(2/5/4))

스트리트 종목의 채점은 다음 척도 기준에 따라 0~10점 범위 내에서 소수점 두 자리 수를 사용하여 이루어진다.

DNS	미출발
0	시도 실패
하급 기준 충족 시	0.01 - 3.99
중급 기준 충족 시	4.00 - 7.99
고급 기준 충족 시	8.00 - 10

7**용어해설****• 미학 (Aesthetics)**

스타일(STYLE)의 주관적(SUBJECTIVE) 요소로서 기술이 수행되었을 때 어떻게 보이는지를 의미함. 예를 들어, 발의 위치, 발로 보드를 붙잡는 방식, 또는 팔의 움직임 등이 해당된다.

미학적으로 우수한 기술은 잘 수행된 기술이면서 눈으로 보기에도 즐겁다. 두 종목 모두에서 미학은 각 심판의 주관적 평가항목이다.

• 적극성 (Aggression)

대담하고, 강력하며, 확신에 차 있고, 역동적인 스케이팅보딩 연기를 가리키는 주관적(SUBJECTIVE) 스타일(STYLE) 요소. 적극성은 각 심판의 주관적 평가항목이다.

• 일관성 (Consistency)

전체 연기 시간 동안 자신의 동작을 전적으로 제어하면서 보드를 놓치지 않고 반복적으로 기술을 완수하는 선수의 능력

• 코스 (Course)

코스는 경기구역(FOP)을 뜻한다.

• 난이도 (Difficulty)

경기 중 스케이팅보딩 기술 심사에 있어서 가장 우선시되는 기준. 난이도는 실행한 기술의 수행 난

이도, 기술이 수행된 장애물, 그리고 경기의 개별 순서 동안 장애물에 관계없이 해당 기술 혹은 기술 요소가 반복되는지 여부를 포함한다.

- **거리 (Distance)**

그라운드, 슬라이드, 매뉴얼, 에어 트릭, 알리, 플립 트릭 등의 트릭을 수행하는 동안 선수가 얼마나 멀리 이동했는가를 가리키는 스타일(STYLE)의 객관적(OBJECTIVE) 요소.

- **미출발 (DNS: Did Not Start)**

선수가 자신의 런/잼/기술시도 순서에 연기를 수행하지 않은 경우를 지칭함. DNS는 부상이나 장비 문제, 또는 스케이팅을 하지 않겠다는 선수의 선택으로 인해 발생할 수 있다.

- **수행 (Execution)**

기술이 처음부터 끝까지 얼마나 잘 수행되었는가에 대한 항목. 수행은 기술의 시작, 중간, 끝 부분의 스타일, 속도, 거리 및 높이를 포함한다. 착지의 질도 여기에 포함된다.

- **플로우 (Flow)**

대회의 런과 잼 세션에만 적용됨. 플로우는 선수가 코스에서 기술의 순서를 얼마나 잘 구성하는가, 코스가 얼마나 잘 활용되는가와 더불어 선수의 연기 수행 스타일을 포함하는 항목이다.

- **유려함 (Fluidity)**

선수가 얼마나 수월하게 기술을 수행하는지를 가리키는 스타일(STYLE)의 주관적(SUBJECTIVE) 요소. 유려함은 각 심판의 주관적 평가항목이다.

- **경기구역 (FOP: Field of Play)**

경기구역, 또는 코스는 선수들이 경기를 펼치는 물리적 영역이다.

- **높이 (Height)**

선수가 땅 또는 장애물로부터 얼마나 높은 지점에서 기술을 수행하는지를 가리키는 스타일(STYLE)의 객관적(OBJECTIVE) 요소. 이는 또한 장애물이 얼마나 높은가를 지칭하는 요소이기도 하다.

- **잼 (Jam) 또는 잼 세션 (Jam Session)**

한 그룹의 선수들이 다같이 코스에서 서로 경쟁하며 정해진 시간 동안 연기를 펼치는 것.

- **심사기준 (Judging Criteria)**

경기에서 스케이트보딩 연기에 대한 채점 기준이 되는 일련의 원칙. 난이도, 수행, 코스의 활용, 플로우 및 일관성이 당해 원칙의 구성요소다.

- **현재 순간 (Moment in Time)**

기술, 런 또는 잼이 수행되는 정확한 시간을 지칭함. 현재. 심사에서는 과거의 성적이나 기량, 성별, 또는 부상이나 심한 충돌 후 복귀한 경우 등의 불리한 여건을 감안하지 않는다.

- 시도 실패 (Non-make)

선수가 보드를 탄 채 굴러가지 못하거나 기술 시도 후 착지하지 못한 경우를 지칭함. “베일링 (bailing)”이라고도 알려져 있음.

- 장애물 선택 (Obstacle Selection)

경기 중 선수가 기술 수행의 장소로 활용하기 위해 선택한 장애물. 보다 넓고, 독특하며, 어려운 종류의 장애물 사용이 선호된다.

- 전체적 인상 (Overall Impression)

선수에 대한 심사 및 채점의 근거가 되는 선수의 경기 중 모든 연기 요소를 합산한 것: 난이도, 수행, 코스 활용, 플로우 및 일관성이 결합되어 전체적 인상이 도출된다.

- 힘 (Power)

선수가 기술의 높이 및 거리를 늘리기 위해 자신의 동적인 힘을 사용하는 방식을 지칭하는 스타일 (STYLE)의 주관적(SUBJECTIVE) 요소. 힘은 각 심판의 주관적 평가항목이다.

- 수행의 질 (Quality of Execution)

기술이 얼마나 잘 수행되었는가를 지칭함. 질 높은 수행은 기술의 각 부분에 대한 명확한 표현을 포함한다. 예를 들어, 스트리트 스케이팅보딩을 언급하자면: 기술 동작 시 보드가 얼마나 잘 회전했는지, 잘 붙잡았는지, 잘 안착했는지, 장애물에서 잘 내려왔는지 등을 포함한다. 착지는 제외된다.

- 착지의 질 (Quality of Landing)

선수가 기술 동작 후 지면에 닿는 순간 얼마나 잘 굴러가는지를 지칭하는 스타일(STYLE) 요소. 질 높은 착지는, 발의 움직임이나, 속도의 감속, 비틀거림, 방향이탈, 테일의 닿음이나 끌림, 균형을 잃은 몸동작 등이 없는 상태로, 또는 손이나 기타 신체부위가 땅에 닿지 않고 선수의 두 발이 자신의 보드 위에 안정적으로 놓여있는 상태다.

- 기술의 수 (Quantity of Tricks)

1회의 런 또는 잼 세션 중 선수가 몇 가지의 기술 및 기술 유형을 수행했는가를 지칭함. 보다 다양한 유형의 독특한 기술들이 선호되므로, 동일하거나 유사한 기술을 서로 다른 장애물상에서 반복하게 되면 낮은 점수를 받을 수 있음.

(1) 스트리트 종목

선수는 자신의 연기 도중 어떠한 기술이라도 자유롭게 수행할 수 있다.

그러나, 개별 기술 시도(Trick Attempt)에서 동일한 기술을 반복하는 것은 권장되지 않는다.

동일한 대회 단계 중 동일한 장애물에서 동일한 기술을 수행하는 것은 선수의 점수 향상으로 이어지지 않는다.

런 또는 잼 세션에서 이미 완수한 기술을 반복하게 되면 최종 종합 점수가 낮아질 수 있다.

(2) 파크 종목

대회 내내 동일한 런을 반복하는 것은 권장되지 않는다. 동일한 런이 반복적으로 수행되는 경우 그 다음 단계에서 전체적 인상 점수가 낮아질 수 있다.

(3) 기술 요소의 반복 (REPETITION OF TRICK COMPONENTS)

예를 들어 스트리트의 경우 킥플립 크룩그라인트, 킥플립 노즈그라인트, 킥플립 5-0 그라인트 등의 기술요소를 반복하는 것은 개별 기술 시도, 런 및 잼에서 전체적 인상 점수가 낮아질 수 있다.

(4) 속도 (SPEED)

기술, 런 또는 잼 수행 중 선수가 얼마나 빨리 이동하는가를 지칭하는 스타일(STYLE)의 객관적(OBJECTIVE) 요소.

(5) 스타일 (STYLE)

기술이 수행되는 특징적 방식 또는 모습. 기술을 수행할 때 선수의 모습은 어떠한가, 또는 기술이 수행되는 모습은 어떠한가를 지칭함. 각 스케이트보드 선수는 자신만의 독특한 스타일을 가지고 있으며, 미학, 적극성, 유려함과 힘 등의 일부 스타일 요소는 각 심판의 주관적 평가항목이다. 스타일은 절대적이지 않다. “스타일이 멋지다”고 알려진 선수가 항상 스타일이 뛰어난 기술을 수행하는 것은 아니다. 스타일이 좋다고 알려지지 않은 선수가 때로는 뛰어난 스타일의 기술을 수행할 수 있다.

(6) 수행된 기술 (TRICK PERFORMED)

해당 시점의 순간에 심사되는 기술. 이는 기술의 완수와 베일링 모두를 포함한다.

(7) 기술의 다양성 (VARIETY OF TRICKS)

선수가 런이나 잼 세션에서 보다 다양한 종류의 기술을 수행할수록 해당 선수의 최종 종합 점수는 그에 비례하여 더 높아진다. 기술의 다양성은 개별 기술 시도에서도 매우 선호·권장된다.

(8) 코스의 활용 (USE OF COURSE)

선수가 코스를 누비고 다니는 방식 및 코스 내 장애물을 활용하는 방식을 지칭함. 선수는 기술 수행 장소로 코스 전체에서 소수의 장애물, 또는 코스 전체에서 다수의 장애물을 선택할 수 있다. 보다 넓고, 독특하며, 어려운 종류의 장애물 사용이 선호된다.

(9) 장애물의 다양성 (VARIETY OF OBSTACLES)

선수가 경기에서 얼마나 많은 다른 종류의 장애물을 사용하는가를 가리킴. 선수는 기술 수행 장소로 코스 전체에서 소수의 장애물, 또는 코스 전체에서 다수의 장애물을 선택할 수 있다. 보다 넓고, 독특하며, 어려운 종류의 장애물 사용이 선호된다.

이 책자는 대한롤러스포츠연맹 공인지도자 교재로 발행되었습니다.
 이 책자의 저작권 및 출판권은 대한롤러스포츠연맹에 있습니다.
 저작권법에 따라 무단 전재와 복제를 금합니다.

□ 스케이팅보드 레벨1, 준지도자

년도	성명	직위	내용
2020년	신정혁	스케이팅보드 운영 및 경기력향상위원회 부위원장	기획 및 편집
	조광훈	스케이팅보드 운영 및 경기력향상위원회 위원	기획 및 편집
	김영민	스케이팅보드 운영 및 경기력향상위원회 위원	기술 설명/촬영
	문현욱	스케이팅보드 운영 및 경기력향상위원회 위원	기술 설명
	최낙원	스케이팅보드 운영 및 경기력향상위원회 위원	사진 촬영
	한재진	스케이팅보드 국가대표 선수	기술 시연
	이학현	대한롤러스포츠연맹 차장	사진 편집
	채유탁	대한롤러스포츠연맹 과장	기획 및 편집

- 펴낸 곳: 대한롤러스포츠연맹
- 주소: 서울특별시 송파구 올림픽로424 올림픽회관 신관 335호
- 전화: 02-420-4277
- 팩스: 02-420-6711
- 홈페이지: <http://www.koreaskate.or.kr>

