

2015 Kid's Run Festival 게임 운영 매뉴얼

1. 목적

“2015 Kid's Run Festival”의 공정한 게임운동을 위하여 게임 진행 심판원은 본 게임 운영 매뉴얼에 의거하여 게임을 운영한다.

2. 게임장비

국제육상경기연맹(IAAF)의 “Kid's Athletics” 장비 규격을 따른다.

■ 장비 및 규격 현황

순번	장비 사진	장비 규격	순번	장비 사진	장비 규격
1	 art. 02-1192 r.1 adjustable hurdle H cm 30-50 L cm 70	[Hurdle] 높이 30-50cm X 넓이 70cm	6	 art. 01-4008 r.2 medicine balls with handles "Over" kg 0.500	[Medicine Balls with Handles] 무게 0.5kg
2	 art. 02-15341 r.4 foldable mats cm 130 x 60 x 1	[Mat] 가로 130cm X 세로 60cm	7	 art. 01-4003 r.2 medicine balls "New Normal" kg 1	[Medicine Balls] 무게 1kg
3	 art. 03-15261 r.1 speed ladder	[Ladder] 간격 0.45m X 10칸	8	 art. 06-15281 r.2 Vortex	[Vortex] 제조사 규격
4	 art. 03-15361 r.2 soft junior javs	[Soft Junior Javs] 제조사 규격	9	 art. 02-15861 r.1 measure rolling mt 20 art. 02-15871 r.1 measure rolling mt 50	[Measure rolling mt] 20/50m
5	 art. 06-15261 r.2 Turbo javs	[Turbo Javs] 제조사 규격	10	 art. 26-16001 r.1 rope with wood handles L cm 300	[줄넘기] 길이 260cm

■ 장비 및 규격 현황

순 번	장비 사진	장비 규격	순 번	장비 사진	장비 규격
11	 art. 01-15081 n.4 cones with base H cm 40	[포알콘] 높이 40cm	16	 art. 02-15060 n.8 soft rings	[링 바통] -
12	 art. 01-15077 n.1 set of 8 soft cones numbered from 1 to 8 H cm 30	[숫자콘] 가로 150cm X 세로 50cm	17	 art. 01-15071 n.100 rainbow balls	[Rainbow - Balls] 1set(100개)
13	 art. 01-15046 n.1 set of 6 mats for pole flying	[Marker] 1set(6mats)	18	 art. 01-15044 n.1 set of 48 jackets (8per X 6colors)	[Jackets] 8per X 6colors = 48 jackets
14	 art. 01-15130 n.1 soft discus IAAF gr 400 with 3 handings	[Soft discus IAAF] 무게 400gr	19	 art. 01-15057 n.10 discs for soft pole	[드리블대] -
15	 art. 01-15013 n.2 soft discus gr 300	[Soft discus] 무게 300gr	20	 art. 01-15055 n.14 soft poles H cm 120	[드리블대] 총 길이 120cm

순 번	장비 사진	장비 규격	순 번	장비 사진	장비 규격
21	 art. 01-14987 n.1 pole flying H cm 200	[Pole Flying] 총 높이 200cm	23	 art. 02-6277 n.50 small cones	[접시콘] 1set(50개)
22	 art. 01-15342 n.1 cross hopp mat	[Cross Hopp Mat] 면적당 40cm			

3. 게임 방법 및 기록(순위) 측정 방법

가. 한 팀당 인원은 8명이다.

나. 한 팀은 7개 종목을 순환하며 게임한다.(Kid's Athletics 7개 종목)

종 목	세 부 종 목		비 고
달 리 기	스피드 래더	허들 왕복릴레이	
뛰 기	크로스 홉	스커트 점프	
던 지 기	유소년 투창	정확히 던지기	
종합경기	포물러 1(장애물 이어 달리기)		

다. 한 팀이 1개 종목을 마쳤을 때 팀원 개개인의 기록을 합산한다.

라. 1개 종목의 합산기록을 토대로 해당 종목 전체 참가팀의 순위를 정한다.

마. 참가팀이 6팀일 경우 1위 6점, 2위 5점, 3위 4점, 4위 3점, 5위 2점, 6위 1점이다.

바. 위와 같이 7개 전체 종목을 마치면 종목별 등위를 합산 최종 순위를 정한다.

사. 모든 종목은 저학년(3~6학년) 남.여 순으로 실시한다.

아. 스코어보드(종합채점표 참고)

모듬	종목	허들 셔틀릴 레이	사다리 달리기	전방 스쿼트	크로스 홉	타겟 던지기	유소년 투창	포물러 1	점 수	랭 킹
	결과 점수									
	결과 점수									
	결과 점수									
	결과 점수									
	결과 점수									
	결과 점수									
	결과 점수									

4. 게임 순서 및 시간

가. 조 추첨을 통해 6개 팀을 한조씩 편성한다.

나. 각 조에 편성된 팀들은 알파벳 A팀 ~ F팀의 명칭을 부여 받는다.

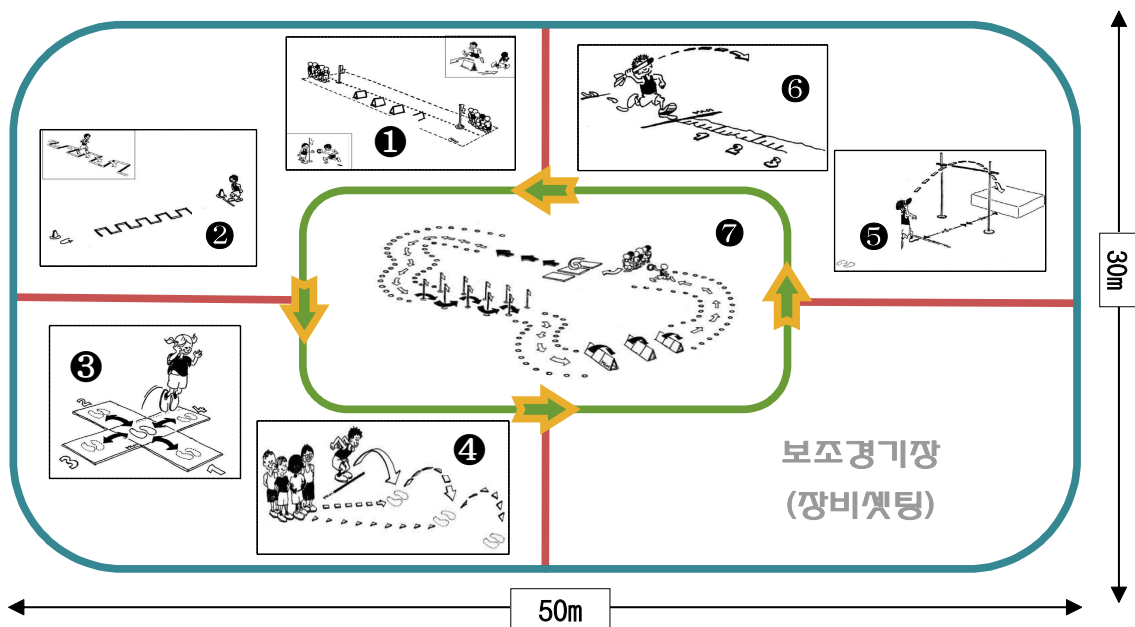
다. 게임 순서 및 소요 시간

※ 예시 : 아래의 표와 같이 진행될 수 있다.(참조)

시 간	종 목	모둠	팀	비 고
10:40~10:55	허들왕복달리기	1모둠	A팀, B팀, C팀	1게임×3팀=15분 소요
10:55~11:10	스피드 래더	2모둠	D팀, E팀, F팀	
11:10~11:25	크로스 홉	3모둠	G팀, H팀, I팀	
11:25~11:40	스커트점프	4모둠	J팀, K팀, L팀	
11:40~11:55	유소년투창	5모둠	M팀, N팀	
11:55~12:10	정확히 던지기	6모둠	O팀, P팀	
12:10~13:10	점심시간			
13:10~13:50	포물러1	2개팀으로 전체 레이스		

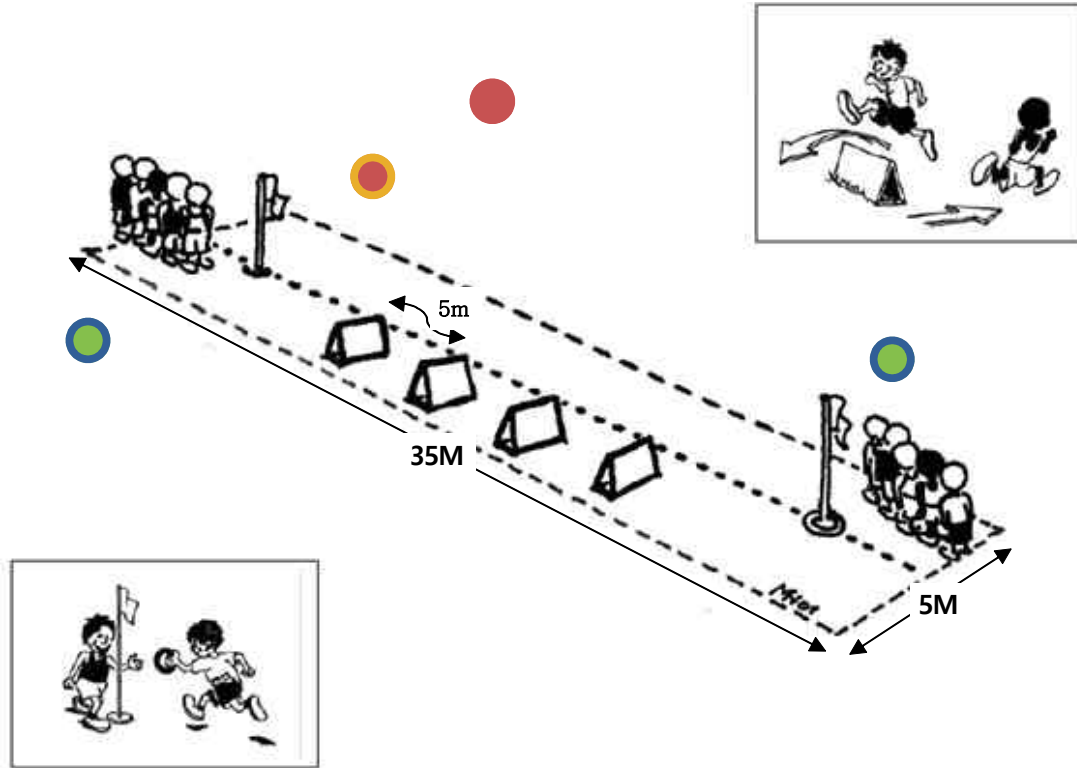
5. 종목별 경기장 배치도 참고

가. 경기장의 배치는 되도록 아래 그림과 같이 설치토록 노력한다.



6. 게임 규칙

1) 단거리 / 허들 왕복릴레이

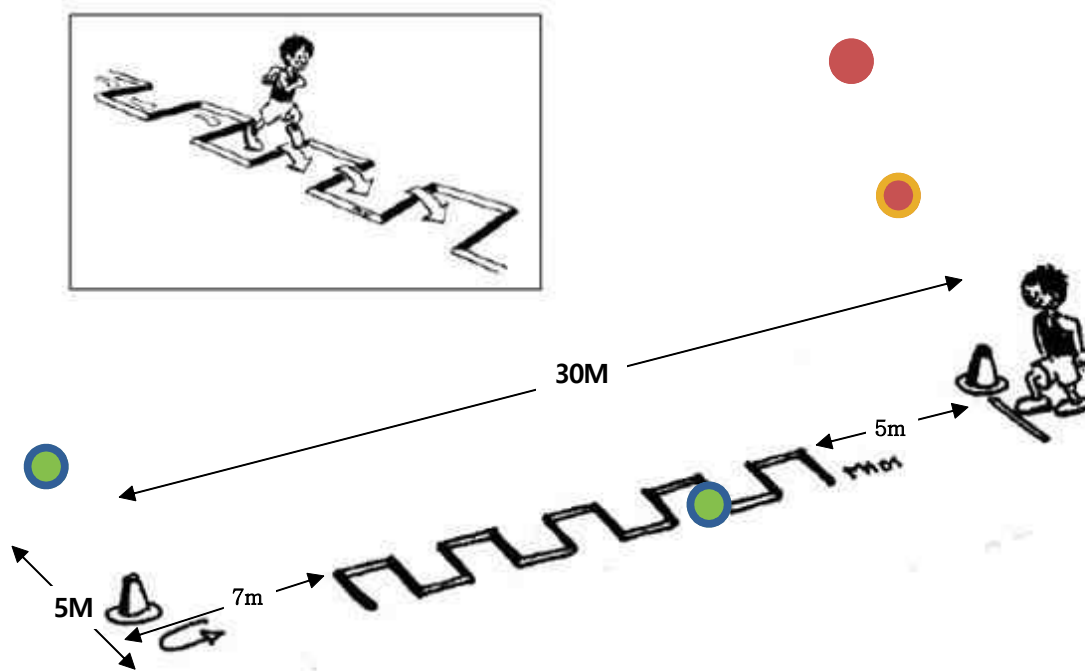


운영요원		장비	규격
감독관 - 1명	● (Red)	허들 4대	경기장 길이 40m X 넓이 5m 출발선~1허들까지 10m 4허들~반대편출발까지 10m 허들~허들간격 5m X 3구간=15m 허들 높이 30-50cm X 넓이 70cm
심판원(기록원 겸직) - 1명	● (Yellow)	깃발 돛 콘 2개 링 바통 1개	
보조원 - 2명	● (Blue)	초시계 1개 호각 1개	

경기방법 :

- 가. 한 팀을 2조로 나누어 그림에서 보여준 대형을 갖춘다.
- 나. 첫 번째 주자가 배턴(링)을 들고 허들을 넘어 반대편 팀원에게 전달한다.
- 다. 배턴을 이어 받은 팀원은 허들이 없는 코스를 달려 다시 허들에 서있는 원에게 배턴을 전달한다.
- 라. 전체 팀원이 순환하여 마지막 주자가 결승지점에 들어온 기록을 합산한다.
- 마. 바톤존 구간(30cm)안에서 바톤 터치가 이루어져야 됨.
- 바. 돛콘뒤에서 바톤터치를 하지 않으면 +1초(추가됨)
- 사. 허들을 넘지 않으면 +1초(추가됨)

2) 스피드 래더



운영요원		장비	규격
감독관 - 1명	●	래더 1개 고깔콘 2개	경기장 길이 30m X 넓이 5m 출발선~첫번째 래더까지 5m 래더끝 부분에서 콘까지 7m 래더 43cm X 19칸 = 총 7m90
심판원(기록원 겸직) - 1명	●	링 바통 1개 초시계 1개	
보조원 - 2명	●	호각 1개	

경기방법 :

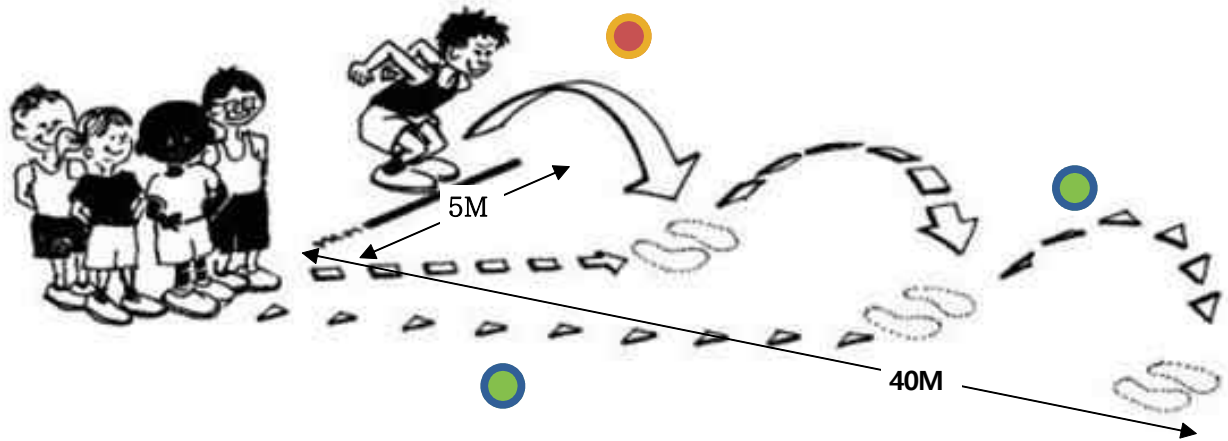
가. 위의 그림과 같이 신호 소리에 출발하여 사다리를 한 칸씩 건너 반환 대를 돌아오는 게임이다.

나. 팀원 개인의 기록을 측정하여 팀원 전체의 기록을 합산한다.

다. 사다리를 한 칸씩 건너지 않을시 한 칸당 +1초의 패널티가 주어진다.

라. 한 팀당 2회를 실시하여 우수한 기록을 최종 기록으로 인정한다.

3) 전방 스킵트 점프

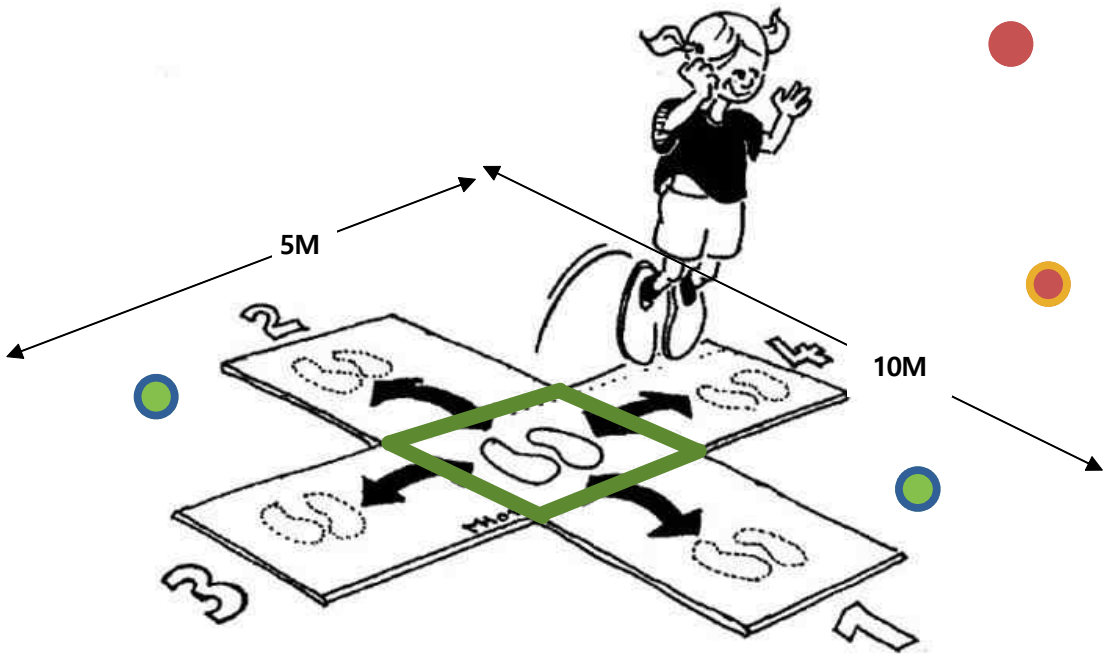


운영요원	장비	규격
감독관 - 1명	대형줄자 50m 1개 널빤지 1개	경기장 길이 40m X 넓이 5m
심판원(기록원 경직) - 1명		
보조원 - 2명		

경기방법 :

- 가. 팀원이 제자리 멀리뛰기를 한다.
- 나. 첫 번째 팀원이 착지한 발뒤꿈치 거리를 측정한다.
- 다. 두 번째 팀원은 측정된 거리에서 다시 제자리 멀리뛰기를 한다.
- 라. 이러한 방식으로 팀원 전체의 거리를 측정한다.
- 마. 착지하다 손을 짚게 되면, 해당 부위가 측정 포인트가 되게 된다.
- 바. 한 팀당 2회를 실시하여 우수한 기록을 최종 기록으로 인정한다.
- 사. 기록측정은 동콘 막대기를 사용한다.

4) 크로스 홉

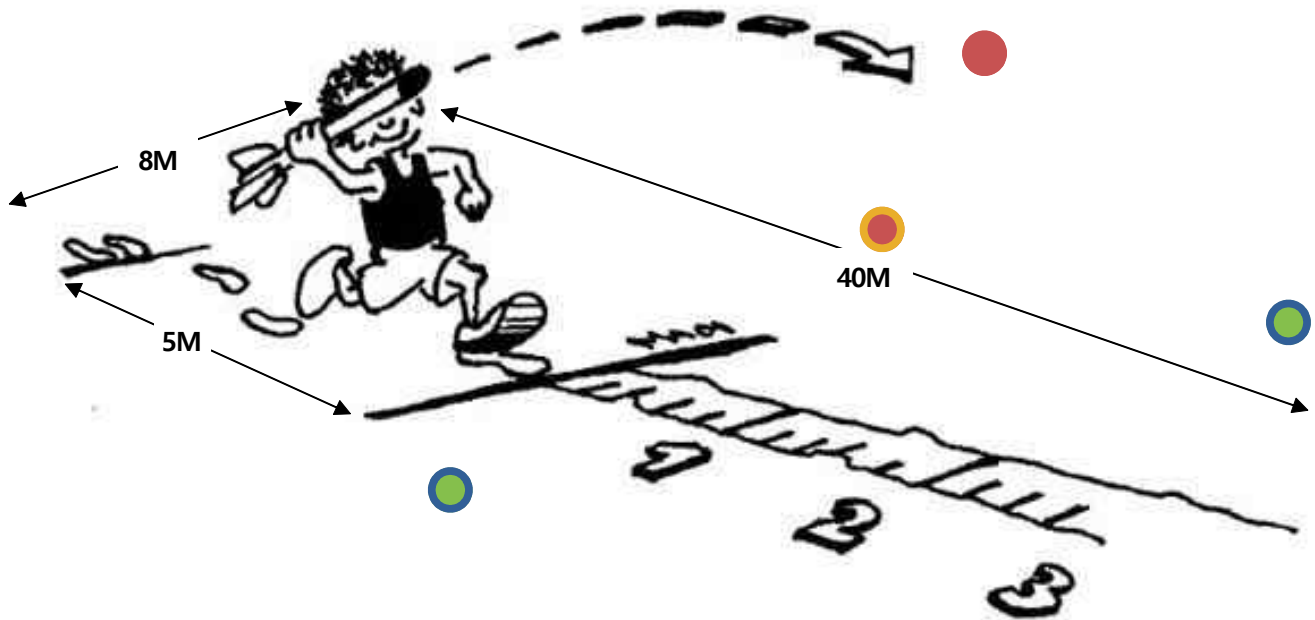


운영요원		장비	규격
감독관 - 1명	● (Red)	크로스홉 매트 1개 개수계 1개 초시계 1개 호각 1개	경기장 길이 10m X 넓이 5m 백색(적색) 리본테이프 부착(경계선)
심판원(기록원 겸직) - 1명	● (Yellow)		
보조원 - 2명	● (Blue)		

경기방법 :

- 가. 점핑 크로스의 중앙에서 매트에 적힌 번호 순으로 점프하며 시간 안에 반복한다.
- 나. 팀원 한명 당 15초의 시간이 주어지며, 시간 동안의 횟수를 측정한다.
- 다. 점프는 위에 나열한 순서대로 실시한다.
- 라. 각 사각 판을 완벽하게 통과하여야 횟수로 인정하며 경계선을 넘지 않을 경우에는 심판원이 팀의 최저 횟수 기록자와 동일하게 적용 기록한다.
- 마. 팀원 전체의 횟수를 더하여 순위를 정한다.
- 바. 한 팀당 2회를 실시하여 우수한 기록을 최종 기록으로 인정한다.
- 사. 팀에 1인 연속 2회 실시 함.**
- 아. 구역표시는 시중에 판매되는 청테이프만 사용함.**
- 자. 횟수는 크로스홉 판을 정확히 돌아오면 1횟수로 인정함.**

5) 유소년 투창



운영요원		장 비	규 격
감독관 - 1명	●	유소년 투창 2개 대형줄자 50m 1개	경기장 길이 40m X 넓이 8m 조주거리5m
심판원(기록원 겸직) - 1명	●		
보조원 - 2명	●		

경기방법 :

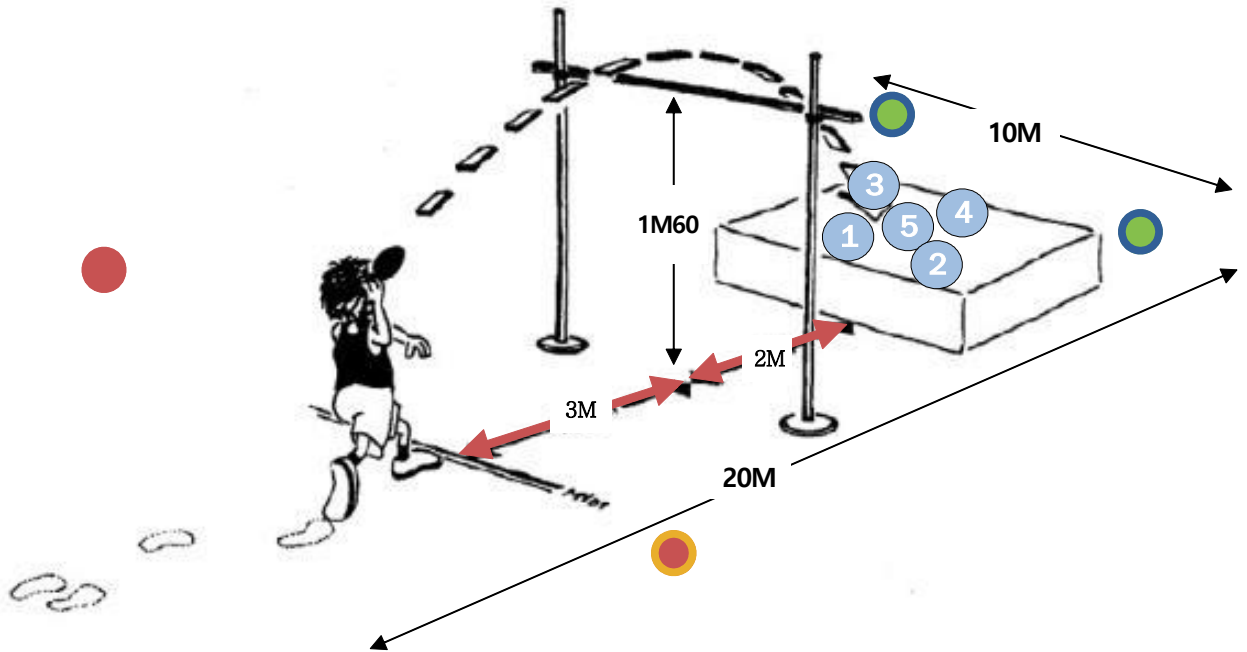
- 가. 스폰지 창을 들고 5m 예비선에서 출발 라인을 넘지 않고 던진다.
- 나. 전체 팀원의 던진 거리를 합산 순위를 정한다.
- 다. 한 팀당 2회를 실시하여 우수한 기록을 최종 기록으로 인정한다.
- 라. 참고 : 유소년 창

마. 1인이 동일한 손으로 연속 2회 실시 함.

바. 2회 모두 파울시 소속팀의 최저 기록을 부여한다.




6) 정확이 던지기

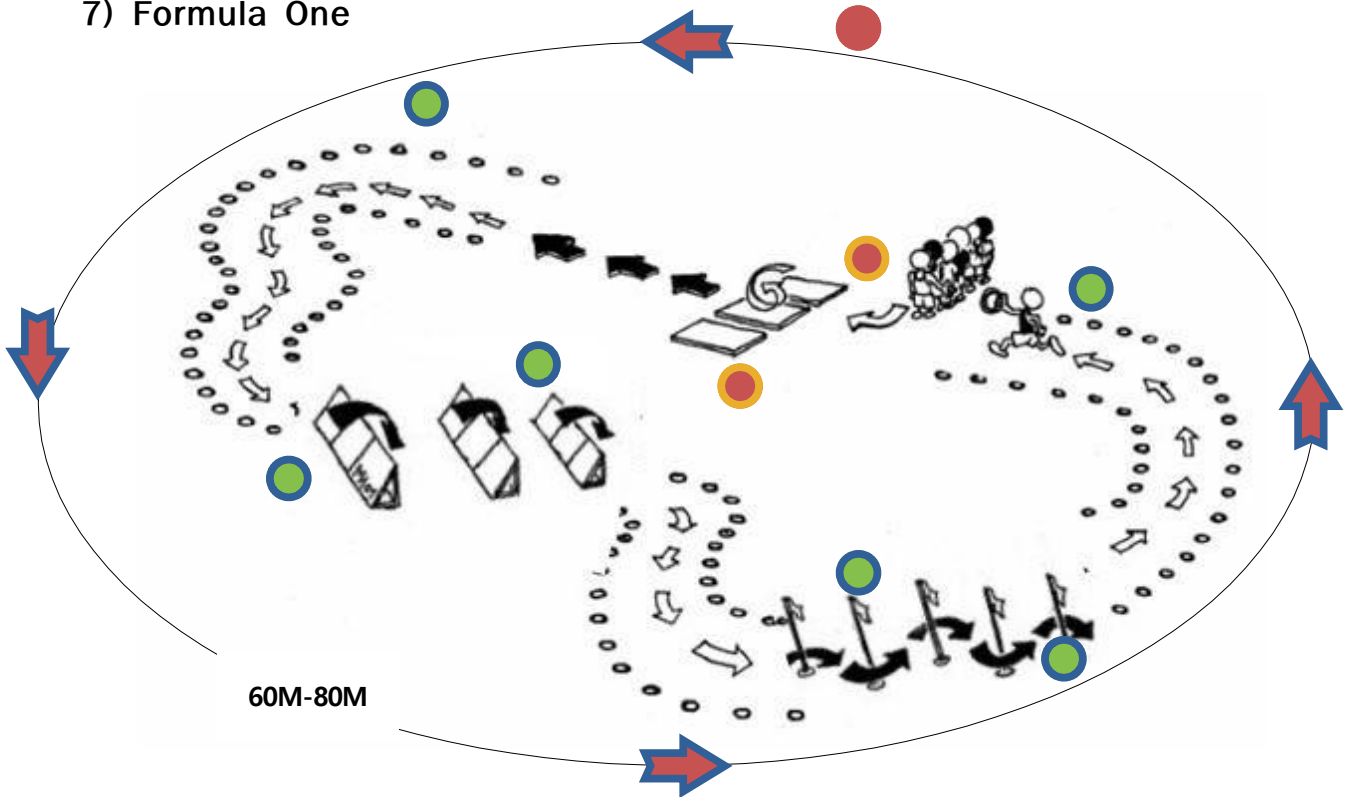


운영요원		장비	규격
감독관 - 1명	●	3단 매트 1개	경기장 길이 20m X 넓이 10m 지주대 높이 1M60×2M 준비선 ~ 지주대와의 거리3M 지주대 ~ 매트와의 거리2M
심판원(기록원 겸직) - 1명	●	타킷 1개	
보조원 - 2명	●	투척기구 1개 폴 3개	

경기방법 :

- 가. Vortex 들고 5m 예비선에서 출발 라인을 넘지 않고 바를 넘겨 던진다
- 나. Vortex가 떨어진 바닥 과녁판의 점수에 1점씩 더해 개인의 점수가 된다.
- 다. Vortex가 바를 넘지 못하거나 과녁을 벗어나 바닥에 떨어져 있다면 기본 1점만 부여한다.
- 마. 팀원의 전체 점수를 합산하여 순위를 정한다.
- 바. 한 팀당 2회를 실시하여 우수한 기록을 최종 기록으로 인정한다.
- 사. 참고 : Vortex 모양 
- 아. 점수판은 구역을 설정을 라인테이프로 설정 한다.
- 자. 1인이 동일한 손으로 연속 2회 실시 함.
- 차. 과녁판 점수구획선에 맞추면 상위 점수를 부여함.

7) Formula One



운영요원	장비	규격
감독관 - 1명	● 3단 매트 4개	경기장 길이 최소 60m - 80m 통콘과 통콘간앞·뒤 거리3M×5개 (코너안쪽라인과 통콘간격은 1m) 허들과 허들간거리5m×3개설치 ※허들과 통콘의 위치 교체 통콘은 1조만 설치함.(수정내용)
심판원(기록원 겸직) - 1명	● 허들 10개	
보조원 - 6명 이상 (모두 동원)	● 접시콘 50개(1set) ● 링 바통 2개 ● 초시계 1개 ● 호각 1개	

경기방법 :

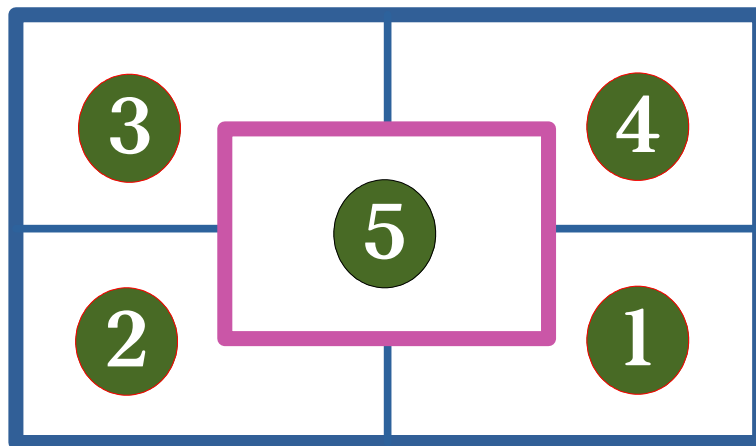
- 가. Formula One은 7개 종목 중 가장 마지막에 실시한다.
- 나. 조 추첨을 통해 2개 팀씩 달리게 된다.
- 다. 위의 그림과 같은 여러 장애물을 구르고, 넘고, 뛰어서 팀 전체가 이어달리는 게임이다.
- 라. 부정한 방법으로 인정되는 팀원에게는 1초의 페널티를 적용한다.
- 마. 각 팀별 대결구도로 1회 실시 함.**
- 바. 상대방 선수를 고의로 밀어올 경우 +1초의 페널티 줌.**

7. 경기결과

가. 종합 점수 집계 방법

- 1) 12개 팀으로 경기가 진행 되는 경우, 가장 뛰어난 결과를 거둔 팀이 12점 차 순위부터 11,10,9,8,점씩으로 가장 저조한 결과를 거둔 팀은 1점을 얻게 된다.
- 2) 어떤 특정 경기가 끝나게 되면, 그 즉시 최종 결과가 스코어보드에 기록이 게시 된다.
- 3) 두 팀 이상이 같은 기록이면 위의 점수를 부여한다.
- 4) 가장 높은 점수를 획득한 팀이 최종 우승팀이 된다.
- 5) 최종 우승팀이 2개 팀 이상일 경우 각 종목별 1위, 2위, 3위 순위가 많은 팀으로 한다.

※.정확히던지기의 매트 구간설정



포물러1 경기장 만드는법 참고

- ①. 먼저 직사각형을 그린다.(표식)
- ②. 빨간색 중심선에서 5m로 반원을 그린다.(접시콘을 2m간격으로 표시)
- ③. 출발선매트는 코너종료지점에 설치
- ④. 허들은 5m간격×3대 직선주로에 설치
- ⑤. 동콘은 3m간격×5개 직선주로에 지그재그로 설치

(1번,3번,5번 동콘은 트랙선에서 3m설치×2번,4번 동콘은 트랙선에서 5m설치함.)

※ 장소에 따라서 포물러1 경기장의 규격은 축소 변경할 수 있음.(60m~80m)

