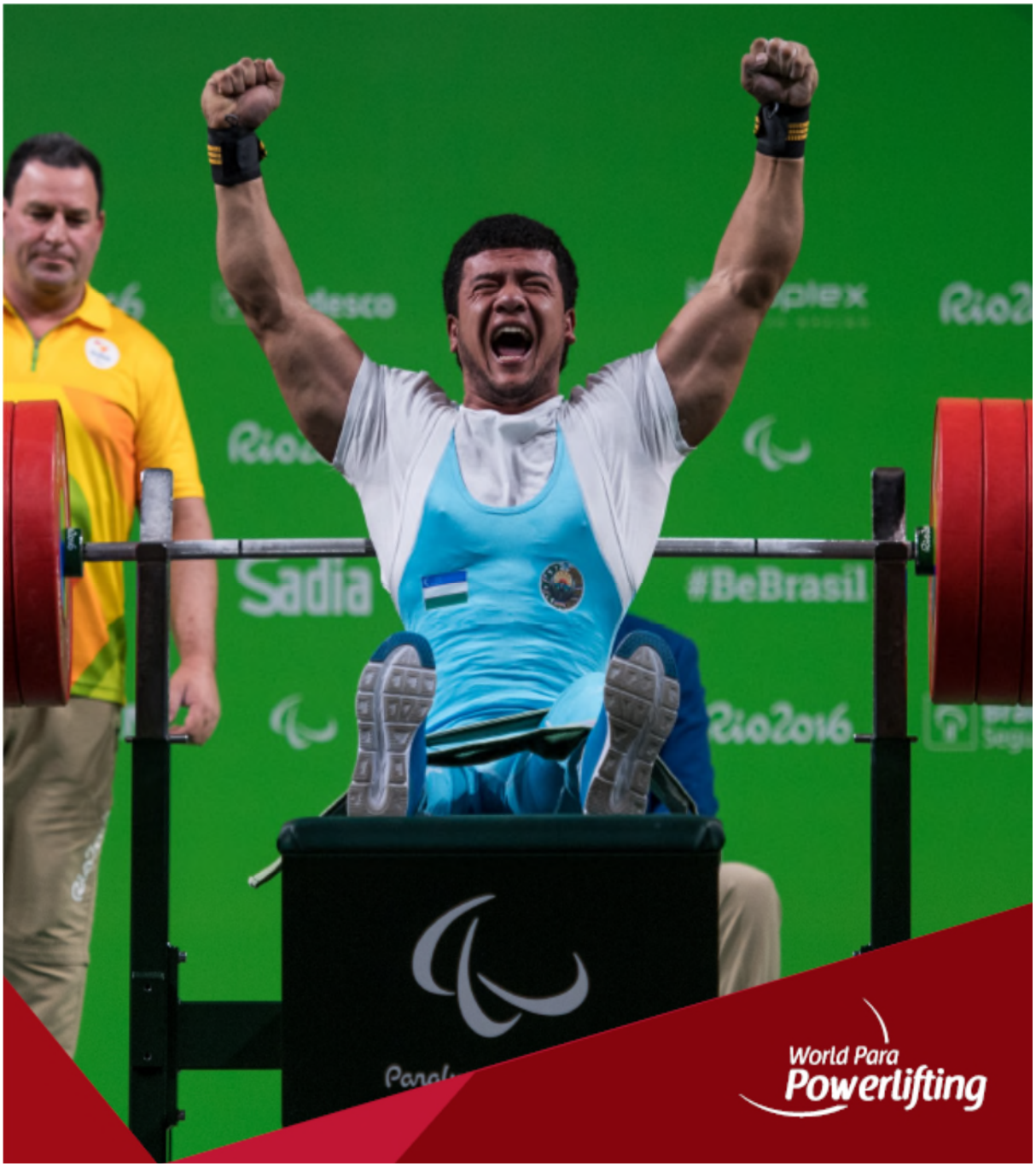
세계 장애인 역도

기술 규칙 및 규정

2018년 9월 (버전 2)



목차

파트A –일반

1. 정의 **5**

2. 일반 조항 **7**

2.1 범주와 적용 7

2.2 이해 7

2.3 관리 7

2.4 규칙 인쇄 7

2.5 규칙 개정 8

파트B– 세계장애인역도 규정

3. 세계장애인역도 공인대회 **8**

3.1 대회 수준 8

3.2 대회 주기 8

3.3 대회 요건 9

3.4 대회 운영 9

3.5 대회 엔트리 9

3.6 결과 인정 10

3.7 대회 기간 중 광고와 전시 10

3.8 반도박(Anti-gambling) 요건 10

4. 참가자격과 등급분류 **10**

4.1 자격 요건 – IPC 경기 10

4.2 자격 요건 – IPC 대회와 세계장애인역도 공인대회 10

4.3 출전 요건 11

4.4 성별 11

4.5 등급분류 11

5. 반도핑 **12**
5.1 반도핑 요건 12
6. 의료 **12**
6.1 의료 요건 12
6.2 의료 책임 12
6.3 의료 철수 요청 13
6.4 의료 보험 13
6.5 IPC 게임, IPC 대회, 세계장애인역도 인준대회 의료 및 안전서비스 13
6.6 폭력 및 학대 14
6.7 자율신경반사 장애 14
6.8 저산소증 또는 고농도 산소투여기구 또는 텐트 14
6.9 열 14
6.8 흡연 금지 14
7. 기술과 장비 **14**
7.1 기초 원리 14
7.2 기술과 장비사용의 감독 14
7.3 금지된 기술 14
8. 징계 규칙 **15**
8.1 IPC 윤리강령과 세계장애인역도 행동강령 15
9. 항의와 제소 **15**
9.1 경기장 15
9.2 반도핑 15
9.3 등급분류 15
파트C- 세계장애인역도 대회 규칙
10. 세계장애인역도 일반규정 **16**
10.1 세계장애인역도 경기종목 16

10.2 절단유형에 따른 체중추가 17
10.3 개최 대회 17
10.4 기술 임원 17
10.5 대회 내 기술 담당자의 책임 22
10.6 코치 22
11. 대회 전 기준 절차 **22**
11.1 연령별 그룹 22
11.2 최소 자격기준(MQS) 22
11.3 대회 엔트리 23
11.4 취소 25
11.5 종목 실행 25
11.6 그룹 26
12. 경기 전 단계 **27**
12.1 번호 추첨 27
12.2 기술 미팅 27
12.3 선수 개인복장 및 장비 28
12.4 키트(Kit) 점검 32
12.5 계체량 33
12.6 워밍업 34
12.7 선수 소개 34
12.8 기술 임원 소개 35
13. 세계장애인역도 장소요건 **35**
13.1 장소 35
13.2 대회 장소 35
14. 장비 요건 **37**
14.1 WPPO 장비 37

14.2 구성요소 허용오차 37
14.3 벤치 38
14.4 바 38
14.5 디스크 39
14.6 저울 40
14.7 점수 시스템 41
14.8 PARIS & PRIS 41
14.9 타이밍과 점수 시스템(T&S) 41
15. 리프트 단계 **44**
15.1 장애인역도 벤치 프레스 – 대회 순서 44
15.2 리프트 결정 46
15.3 4 개의 순서 내 WPPO 잘못된 리프트 실행 46
16. 장애인역도 벤치 프레스 **48**
16.1 대회 48
16.2 라운드 시스템 49
16.3 기술 항의 51
16.4 로딩과 발표오류 52
16.5 기록 53
16.6 결과 56
16.7 메달 수여 58
16.8 랭킹 59

파트A –일반

1. 정의

AH: AH(Haleczko) 포뮬러

등급분류(Classification): 특정 스포츠 또는 훈련에서 선수의 장애 정도가 기본적인 활동에 얼마나 영향을 미치는지에 따라 (IPC 선수 등급분류 강령에 정의된 것처럼) 스포츠 등급으로 선수를 나누는 것. 이것은 또한 "선수 등급분류"로 일컬어 진다.

대회 의료감독(Competition Medical Director): 지역조직위원회(LOC)와 국제장애인올림픽위원회(IPC) 그리고/또는 세계장애인역도 인준대회에서 임명된 세계장애인역도 '이벤트 의료 서비스 범주' 수행에 책임이 있는 사람

대회 규칙(Competition Rules): 이 규칙 내 파트C에 정해진 세계장애인역도 대회 규정

FOP: 경기가 진행되는 필드(Field of Play)

국제 연맹(International Federation): IPC에 의해 장애인 스포츠 수준의 상태로 인정받은 장애를 가진 선수를 위한 스포츠 세계대표로, IPC에 승인된 스포츠 연맹

IOC: 국제올림픽위원회(International Olympic Committee)

IPC: 국제장애인올림픽위원회(International Paralympic Committee)

IPC 대회: 세계장애인역도 선수권대회, 세계장애인역도 지역선수권대회

IPC 게임: 패럴림픽 게임, 장애인아메리카게임

IOSD: 국제장애인스포츠조직(International Organisation of Sport for the Disabled), IPC의 특정장애 그룹을 위한 유일한 세계대표로, IPC에 승인된 독립조직

ITO: 국제기술임원(International Technical Official)

LOC: 지역조직위원회(Local Organising Committee)-세계장애인역도 승인대회를 구성하기 위해 임명된 조직

LOC 수석의사(LOC Chief Medical Doctor): IPC 대회 그리고/또는 세계장애인역도 인준대회를 위해 LOC로부터 임명된 의사

MQS: 최소 자격기준(Minimum Qualifying Standard)

국가 연맹(National Federation): 국제연맹의 국가회원

NPC: 국가 장애인올림픽 위원회(National Paralympic Committee), 국가 또는 그 영토에서 장애가 있는 선수의 유일한 대표인 IPC의 국가 회원. 이들은 IPC의 국가 회원들이다.

OC: 조직위원회(Organising Committee)

OVR: 경기 결과(On Venue Results)

Para sport: IPC 선수 등급분류 강령을 따르며 IPC에 의해 장애인 스포츠로 승인된 하나의 스포츠

PARIS: 장애인 스포츠 결과 및 정보 서비스(Para Sports Results and Information Services)

PowerCOMS: 장애인역도대회 및 운영관리시스템(Para Powerlifting Competition and Operations Management System)

PRIS: 패럴림픽 결과 및 정보 서비스(Paralympic Results and Information Services)

RTDS: 실시간 디스플레이 시스템(Real-Time Display System)

SDMS: IPC 스포츠 정보 운영 시스템(IPC Sport Data Management System)

T&S: 시간 및 정보 시스템(Timing and Scoring System)

심판(Referee): 세계장애인역도 승인대회에서 판정을 내리기 위해 임명된 사람들

규정(Regulations): 이 규칙들의 파트B에 정해진 세계장애인역도규정

규칙(Rules): 일반 조항, 세계장애인역도규정 그리고 세계장애인역도 대회규칙으로 이루어진 세계장애인역도 규칙과 규정

스포츠등급(Sport Class): 어떤 선수가 장애인 스포츠에서 요구되는 특정 임무와 활동을 수행할 수 있는지에 관한 참고사항으로, 세계장애인역도에서 정의된 대회의 한 카테고리

스포츠등급 상태(Sport Class Status): 선수가 어느 정도로 선수평가 수행이 필요한지 그리고/또는 등급분류 항의의 대상이 될 수 있을지에 대해 스포츠등급이 적용된 명칭

WADC: 세계 반도핑 강령(World Anti-Doping Code)

WPPO: 세계장애인역도연맹(World Para Powerlifting)

세계장애인역도 승인대회(WPPO Para Powerlifting Approved Competitions): 세계장애인역도에 승인된 장애인역도 스포츠의 국제적이고 국가의 보증된 대회

세계장애인역도 선수 라이선스(World Para Powerlifting Athlete License): 선수들이 IPC 게임, 대회 그리고 세계장애인역도 인준 대회에 참여할 수 있도록 하는 IPC 선수 라이선스 프로그램에 따라서 IPC가 발행하는 라이선스

세계장애인역도 공인대회(World Para Powerlifting Recognised Competitions): IPC 게임, IPC 대회, 세계장애인역도 인준대회 그리고 장애인역도 공인대회

세계장애인역도 인준대회(World Para Powerlifting Sanctioned Competitions): 세계장애인역도에 의해 결정된 세계장애인역도 월드컵 그리고 세계장애인역도 국제대회

세계장애인역도 기술대표(World Para Powerlifting Technical Delegate): 모든 기술운영이 규칙에 따라서 진행되도록 하기 위하여, LOC 대회 매니저, 기술부대표 그리고 세계장애인역도와 연락하며, IPC 대회 또는 세계장애인역도 인준대회를 지속적으로 감시하고 감독하기 위하여 세계장애인역도에 의해 임명된 사람

2. 일반 조항

2.1 범주와 적용

2.1.1 세계장애인역도 규칙과 규정은 세계장애인역도 규정과 세계장애인역도 대회 규칙(대회 규칙)으로 구성된다. (이 모든 규정과 규칙을 '이 규칙'이라 일컫는다.)

2.1.2 이 규칙은 모든 세계장애인역도 승인 대회에서 법적인 의무이다.

2.1.3 세계장애인역도연맹 공인 대회의 모든 참가자(선수, 코치, 트레이너, 매니저, 통역관, 팀 직원, 임원, 의사, 장애인 의료원에 한하지 않고 포함)는 이 규정을 준수할 것에 동의한다.

2.1.4 세계장애인역도 등급분류 규칙과 규정은 이 규칙에서 필수적인 부분이며 세계장애인역도연맹 웹사이트에서 찾아 볼 수 있다.

2.1.5 IPC 핸드북은 장애인역도 스포츠 관리에 있어서 필수적인 부분이다.

2.1.6 이 규칙에서 다뤄지지 않은 문제들은 IPC 단독 재량으로 결정된다.

2.1.7 이 규칙은 2018년 1월 1일부터 시행된다.

2.2 이해

2.2.1 '규정'에 대한 참조는 이 규칙의 파트B안에 언급된 규정을 의미하며 '규칙'에 대한 참조는 이 규칙의 파트C안에 언급된 규칙을 의미한다. '부록'에 대한 참조는 이 규칙의 부록을 의미하고, 이 규칙에서 사용된 대문자로된 용어들은 '이 규칙'의 정의부분에 의미가 해석되어있다.

2.2.2 규칙 내 다양한 조항들의 주석은 이 규칙을 이해하기 위해 사용되었다.

2.2.3 규칙에 사용된 제목은 편리성을 위해서만 사용되었으며 규정 또는 규칙에서 독립된 의미를 가지지 않는다.

2.2.4 규칙의 모든 참조에서 "그", "그의","그를"의 단어는 "그녀","그녀의","그녀를'을 의미한다.

2.3 관리

2.3.1 IPC는 국제연맹으로써 역할을 하고 장애인역도 스포츠를 관리한다. IPC는 "세계장애인역도"의 이름으로 책임을 수행하며, "세계장애인역도"라는 용어는 반드시 이 규칙에서 IPC로 읽혀져야 한다. (IPC=세계장애인역도)

2.4 규칙 인쇄

2.4.1 이 규칙은 IPC의 저작권 소유물이고 NPC, 선수, 위원들 그리고 세계장애인역도연맹에 종사하는 사람들을 위하여 발행되었다. 이 규칙은 번역된 어떠한 버전에서든 IPC의 저작권에 양도를 주장할 권리를 포함하고, 타당한 필요로 어떤 조직에 의해 재인쇄되거나 번역될 수 있다. 이 규칙의 재인쇄, 번역, 발행 이전에 다른 조직은 반드시 IPC의 허락을 받아야 한다.

2.4.2 이 규칙의 영문버전은 이해를 도모하기 위한 버전으로 받아들여질 수 있다.

2.5 규칙 개정

2.5.1 각 패럴림픽 게임이 끝나고 난 후, IPC는 IPC 핸드북에 따라 NPC 그리고 관련 국제장애인스포츠조직(IOSD)과 상의하여 이 규칙에 대한 검토를 수행한다. 모든 개정사항은 관련 패럴림픽 게임 이후 두 번째 시즌 시작 전 시행한다.

2.5.2 이 규칙은 IPC에 의해 언제든 개정될 수 있다. (예를 들어, 문제와 관련하여 등급분류의 변동사항이 있을 시 또는 IPC에서 개정이 필요하다고 고려할 시)

파트B-세계장애인역도 규정

3. 세계장애인역도 공인대회

3.1 대회 수준

3.1.1 IPC는 각 대회에서 적용 가능한 요구사항을 결정하기 위하여 대회를 규모, 크기, 특성에 따라서 분류한다.

3.1.2 IPC 공인대회 수준은 아래와 같다.

명칭	수준	대회
IPC 게임	하이 퍼포먼스	·패럴림픽 게임
	디벨롭먼트/ 하이 퍼포먼스	·장애인아메리칸게임
IPC 대회	하이 퍼포먼스	·주니어&시니어세계장애인역도 세계선수권대회
	디벨롭먼트/ 하이 퍼포먼스	·주니어&시니어세계장애인역도 지역선수권대회
세계장애인역도인준대회	디벨롭먼트/ 하이 퍼포먼스	·세계장애인역도연맹 월드컵 ·아시안장애인게임
	디벨롭먼트	·준지역장애인게임
세계장애인역도승인대회	기초	·청소년장애인게임 ·장애인역도 스포츠 국제대회 ·장애인역도 스포츠 국가대회

3.2 대회 주기

3.2.1 IPC에 의해 다르게 결정되지 않는다면, IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 승인 대회의 주기는 아래와 같다.

주기	대회
1년	주니어&시니어 세계장애인역도 세계선수권대회 세계장애인역도 월드컵 아시안청소년장애인게임 국가 대회
2년	세계장애인역도 지역선수권대회 세계장애인역도 월드컵 아시안장애인게임 영연방 게임 국가대회
3년	주니어&시니어 세계장애인역도 세계선수권대회 세계장애인역도 월드컵 장애인아메리칸게임 국가대회
4년	패럴림픽 게임 세계장애인역도 월드컵 국가대회

3.3 대회 요건

3.3.1 세계장애인역도 공인 대회(IPC 게임 제외) 조직의 요구사항과 대회 비용은 대회 규칙에 제시되어 있다.

3.4 대회 운영

3.4.1 IPC는 모든 IPC 게임을 관리한다.

3.4.2 세계장애인역도는 모든 IPC 대회 및 세계장애인역도 인준대회를 관리할 권리를 가지고 있다. 또한 모든 세계장애인역도 승인대회를 감독할 권리를 가진다. '세계, 지역, 세계장애인역도'이라는 단어는 세계장애인역도의 이전 동의없이 어떠한 세계장애인역도 이벤트와 관련하여 사용될 수 없다. 더불어, IPC는 스포츠 또는 IPC 활동, IPC 신조, 깃발, 노래, 장애인올림픽 심볼(세 개의 애기토스 디자인), 상표, 로고 및 장애인올림픽 운동을 위해 사용되거나 사용되도록 의도된 표시와 관련하여 "장애인올림픽","장애인역도"라는 용어와 연관된 부분 또는 본질의 모든 권리를 가진 소유자이다.

3.4.3 세계장애인역도는 이 규칙을 모든 세계장애인역도 공인대회를 위하여 강화할 것이다. 세계장애인역도는 이 규칙에 해당하지 않는 모든 문제에 걸쳐 한 개인 또는 전체(위원 또는 LOC 같은)에게 관할권을 가진다.

3.4.4 모든 세계장애인역도 공인대회의 이벤트, 이벤트의 프로그램, 대회 형태는 대회 규칙에 제시되어 있다.

3.5 대회 엔트리

3.5.1 IPC 대회와 세계장애인역도연맹 인준대회에 참가하는 모든 엔트리는 반드시 이 규칙과 대회 규칙을 따라야 한다.

3.5.2 IPC 게임을 위한 엔트리 기준과 최소자격기준(MQS)은 IPC 웹사이트에 제시

된 출전기준에 정의되어 있다. 부록 1에서 찾을 수 있는 2017-2020 WPPO 출전경로는 선수들이 장애인올림픽 게임에 출전자격을 얻기 위해 반드시 참가해야 하는 세계장애인역도 공인대회에 대해 보여준다.

3.5.3 각 IPC 대회와 세계장애인역도 인준대회를 위한 엔트리 기준과 MQS는 대회 규칙과 세계장애인역도 웹사이트에 정의되어 있다.

3.6 결과 인정

3.6.1 세계장애인역도는 자격을 갖춘 선수(규정 4에 따라)가 세계장애인역도 공인대회에서 얻은 결과를 아래의 목적을 위해 받아들인다.

3.6.1.1 세계장애인역도 랭킹

3.6.1.2 세계장애인역도 기록

3.6.1.3 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회를 위한 쿼터(Qualification slots) 배정 그리고/또는

3.6.1.4 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회에 엔트리로 출전하기 위한 기준 성취

3.7 대회 기간 중 광고와 전시

3.7.1 IPC는 IPC 게임에서 광고 요구사항에 대한 결정권이 있다.

3.7.2 세계장애인역도 유니폼과 장비 광고 규정(세계장애인역도 웹사이트 내)은 IPC 대회에서 세계장애인역도가 허용한 광고에 대해 알려준다. 모든 세계장애인역도 공인대회(IPC 게임 제외)중, IPC와 LOC 관련 IPC의 승인과 함께 적용가능한 광고의 요구사항이 도입될 것이다.

3.8 반도박(anti-gambling) 요건

3.8.1 IPC는 세계장애인역도 공인대회의 모든 참가자를 결속시키도록 반도박 규정, 정책, 강력 그리고/또는 요건을 상황에 따라 도입할 수 있다.

4. 참가자격과 등급분류

4.1 자격요건- IPC 경기

4.1.1 IPC는 IPC 게임의 자격요건을 결정한다.

4.2 자격요건 - IPC 대회와 세계장애인역도 공인대회

4.2.1 IPC 대회와 세계장애인역도 인준대회의 참가 자격요건을 충족시키기 위해 선수는 반드시:

4.2.1.1 IPC 선수 등록과 라이선스 프로그램(세계장애인역도 웹사이트)에 따라 발행된 유효 IPC 선수 라이선스를 보유해야 한다.

4.2.1.2 세계장애인역도 등급분류 규칙과 규정에 따라서 국제적으로 등급분류가

되어있고 스포츠 등급(Not Eligible; NE 자격불가가 아닌)을 받아야 한다.

4.2.1.3 IPC와 우호적 관계에 있는 회원으로써 NPC(또는 NPC에 의해 책임이 대표되는 경우, 국가연맹(NF))를 통해 참가해야 한다.

4.2.1.4 IPC 선수 국가 정책(IPC 웹사이트)의 국가요건을 만족시켜야 한다.

4.2.1.5 대회 규칙에 따라 관련 대회에 참가할 수 있는 최소 나이가 되어야 한다.

4.2.1.6 박탈되지 않은, 출전 정지가 아닌 또는 제재를 받지 않아야 한다.

4.3 출전요건

4.3.1 위에 제시된 자격요건과 더불어, 세계장애인역도 공인대회에 참가하기 위해, 선수는 세계장애인역도 공인대회와 관련하여 적용되는 출전기준, 출전조건 그리고 엔트리 규칙을 반드시 충족시켜야 한다.

4.4 성별

4.4.1 규정 4.4.3에 따라, 아래 선수는 남자 대회에서 경기에 출전할 자격이 있다.

4.4.1.1 법적으로 남성으로 인정되는 자 그리고

4.4.1.2 이 규칙 하에 경기할 자격이 되는 자

4.4.2 규정 4.4.3에 따라 아래 선수는 여자 대회에서 경기에 출전할 자격이 있다.

4.4.2.1 법적으로 여성으로 인정되는 자 그리고

4.4.2.2 이 규칙 하에 경기할 자격이 되는 자

4.4.3 세계장애인역도는 트레스젠더 선수들이 참가하는 경우, IOC 트레스젠터 가이드라인과 세계장애인역도 규정에 따라서 문제를 다룰 것이다.

4.4.4 법적으로 세 번째 성으로 분류되는 사람의 자격요건은 세계장애인역도 규정에 따라 그리고 상황에 기초하여 IPC에 의해 결정된다.

4.5 등급분류

4.5.1 세계장애인역도는 국제등급분류가 제공될 세계장애인역도 공인대회를 결정한다. 이러한 대회에서 등급분류는 세계장애인역도 등급분류 규칙과 규정에 따라서 대회 이전에 진행된다.

4.5.2 세계장애인역도 등급분류 패널에 의해 평가되지 않은 선수들은 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회를 참가하기 위한 자격기준(규정 4)을 충족시키기 못할 것이다.

5. 반도핑

5.1 반도핑 요건

5.1.1 IPC 반도핑 강령(IPC 웹사이트)은 모든 IPC 게임, IPC 대회와 세계장애인역도 인준대회에 적용된다.

5.1.2 세계장애인역도 승인대회는 반드시 관련 통치기구와 WADC 국제기준의 반도핑 규칙에 따라서 진행된다. 대회 내 임의로 진행되는 반도핑 검사(소변 또는 소변과 혈액)은 대회에서 권장되는 사항이나, 세계장애인역도가 승인한 대회의 세계기록수행을 위해서는 필수사항이다.

6. 의료

6.1 의료 요건

6.1.1 IPC 의료 강령(IPC 웹사이트)은 모든 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회에 적용된다.

6.1.2 관리 기구의 의료 및 안전 규칙이 세계장애인역도 승인대회에 적용된다.

6.2 의료 책임

6.2.1 IPC 의료 강령에 따라, IPC 게임, IPC 대회, 세계장애인역도 인준대회에 출전하는 모든 선수들은 자신의 신체적, 정신적 건강과 의료 관리에 대한 책임이 있다.

6.2.2 IPC 게임, IPC 대회 또는 세계장애인역도 인준대회에 참가함으로써, 선수들은 대회에서의 등급분류 참가의 결과로 또는 관련하여 겪을 수 있는 손실, 부상, 손상에 대해 법적으로 허용되는 정도의 책임으로부터 면제된다.

6.2.3 위의 규정 6.2.1과 6.2.2이 있지만, NPC는 IPC 게임, IPC 대회, 세계장애인역도 인준대회에 선수들이 참가하기 전 그들의 관할권 하에 선수의 신체적, 정신적 건강을 위해 최대의 노력을 기울인다.

6.2.4 모든 NPC는 선수가 받는 의료 서비스의 적절하고 지속적인 감독이 수행될 수 있도록 보장하는 데 책임이 있다. NPC는 IPC 게임, IPC 대회 또는 세계장애인역도 인준대회에 참가하는 선수의 주기적인 건강 평가를 계획하는 것을 권장한다. NPC는 모든 대회에 참석할 수 있는 팀 의사를 임명한다.

6.2.5 세계장애인역도 기술대표가 경기에 선수가 출전할 시 위험하다고 판단할 경우, 선수가 경기에 출전하지 못하도록 할 자격이 있다. (선수, 의원, 관중 그리고/또는 대회 그 자체의 위험이 있을 경우도 포함)

6.2.6 매 순간의 가장 중요한 우선순위는 선수, 위원 그리고 관중의 안전과 건강을 보호하는 것이다. 관련 대회의 결과는 이러한 결정에 영향을 미치지 않아야 한다.

6.3 의료 철수 요청

6.3.1 모든 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회에서 공식적인 세계장애인역도 의료 철수 요청서(세계장애인역도 웹사이트)는 최종 엔트리 수 제출 후, 관련 대회로부터 공식적으로 선수의 철수를 요청하기 위하여 반드시 세계장애인역도연맹 사무국으로 제출되어야 한다.

6.3.2 의료 철수 요청서는 선수의 팀 의사의 서명이 반드시 있어야 한다. 팀 의사가 없는 이벤트에서 팀이 서류에 서명할 수 있는 다른 팀의 의사를 사용하도록 동의한 경우, 그 의사가 서명할 수 있다. 다른 방편으로, LOC 의사대표가 서명할 수 있다.

6.3.3 의료 철수 요청서의 모든 부분이 작성되어야 한다.

6.3.4 의료 철수 요청서는 대회의 관련 이벤트 적어도 30분 전에 제출이 되어야 한다. 이것이 불가능 할 경우(예: 관련 이벤트 전 30분 안에 급성 부상 또는 질병의 상태로 인해), 의료 철수 요청서에 설명이 첨부되어야 한다.

6.3.5 IPC 의료 위원회의 대표자 또는 IPC/세계장애인역도에 의해 결정된 사람은 의료 철수 요청서 수락 여부에 대해 결정한다. 이 결정은 항의 또는 제소의 기회가 주어지지 않는 최종 결정이 된다.

6.4 의료 보험

6.4.1 NPC는 경기장까지의 여행을 포함한 관련 대회의 전체 기간과 세계장애인역도 공인대회에서 각각의 대표들을 위한 적합한 의료 관리와 의료 보험을 보장할 책임이 있다. NPC는 의료보험 사본 요청 시 세계장애인역도에 제공해야 한다.

6.4.2 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회에서 현장 의료, 응급차, 응급처치서비스 그리고 의료 보험이 제공되는 것을 보장하기 위해 각각의 경우에서 LOC는 책임이 있다. IPC 의료 위원회는 LOC가 적절한 의료 서비스를 제공하고 적합한 안전 조치를 취할 수 있도록 실제적인 가이드라인을 발행하고 계속해서 업데이트 한다.

6.5 IPC 경기, IPC 대회, 세계장애인역도 인준대회 의료 및 안전 서비스

6.5.1 LOC는 관련 개최 동의에 따라서 IPC 게임을 위해 의료 및 안전 서비스를 시행할 책임이 있다.

6.5.2 LOC는 IPC 대회와 세계장애인역도 인준대회에서 IPC 선수를 위한 이벤트 의료 서비스의 범주(IPC와 LOC사이의 개최 동의 부분이 포함된)에 따라서 의료 및 안전 서비스를 시행할 책임이 있다.

6.5.3 대회 의료 감독은 관련 대회 중, 의료 서비스와 안전 요건을 준비하고 협력하기 위해 각 IPC 대회와 세계장애인역도 인준대회에서 LOC에 의해서 임명된다. IPC 의료 및 과학 감독은 의료 및 안전 관련 문제를 위해 세계장애인역도와 대회 의료감독 사이에서 연락을 담당하는 사람이다. IPC 의료 및 과학 감독은 그들의 재량으로 특정한 책임을 대표할 수 있다.

6.6 폭력 및 학대

모든 개인의 위엄성이 존중되어야만 한다. 학대 또는 폭력의 모든 형태는 금지된다. IPC 윤리강령과 IPC 고의적 폭력 및 학대(IPC 웹사이트)는 모든 장애인역도 공인대회에 적용된다.

6.7 자율신경반사 장애

자율신경반사 장애에 관한 IPC 정책은 모든 세계장애인역도 공인대회에 적용된다.

6.8 저산소증 또는 고농도 산소 투여 기구 또는 텐트

모든 세계장애인역도연맹 공인대회에서 저산소증 또는 고농도 산소 투여기구 또는 텐트의 사용은 금지된다.

6.9 열

IPC 열 정책(IPC 웹사이트)은 모든 세계장애인역도 공인대회에 적용된다.

6.10 흡연 금지

대회 중 세계장애인역도 공인대회의 모든 장소에서 흡연이 금지된다.

7. 기술과 장비

7.1 기초 원리

7.1.1 스포츠 장비에 관한 IPC 정책(IPC 웹사이트)은 모든 세계장애인역도 공인대회에 적용된다. 이 원리는 이 정책 내에 제시되어 있으며, 특히 스포츠 특정 인공 장치의 개발과 관련한 내용이 들어있다.

7.2 기술과 장비사용의 감독

7.2.1 세계장애인역도 기술대표 또는 지명된 사람은 세계장애인역도 공인대회에서 스포츠 장비에 관한 IPC 정책에 제시된 원리를 따르는 것을 보장하기 위해 기술과 장비 사용을 감시할 것이다. 이것은 아래의 평가를 포함한다.

7.2.1.1 장비 또는 인공 구성물이 선수들에게 상업적으로 이용되었는지에 대한 여부 (예외적으로 제조자에 의해 특정한 한 명의 선수가 사용할 수 있도록 목적을 두고 제작된 제품은 허용되지 않는다.)

7.2.1.2 선수가 가지고 있는 신체의 수용력을 넘어서 수행능력을 강화시켜주는 기능을 제공할 목적으로 디자인되었거나 힘을 저장, 출력 또는 전달할 목적의 장치 또는 재료를 포함하는 장치인지에 대한 여부

7.3 금지된 기술

7.3.1 아래 기술의 사용은 세계장애인역도 공인대회에서 금지된다.

7.3.1.1 스포츠 장비에 관한 IPC 정책에 제시된 기초원리를 위반한 장치

7.3.1.2 기계, 엔진, 전자장치, 모터, 로봇체계 또는 그와 비슷한 것에 의해 선수의 수행이 이루어 지도록 하는 장치

7.3.1.3 뼈를 통합한 인공 장치

7.3.2 IPC 게임, IPC 대회 또는 세계장애인역도 인준대회에서, 세계장애인역도 기술대표는 이러한 규정에 금지된 장비의 사용을 금지할 자격이 있다. 위반 혐의가 있는 경우, 세계장애인역도 기술대표는 그 문제를 세계장애인역도연맹에게 반드시 보고해야 한다. 세계장애인역도연맹은 보고서를 받은 후, IPC 의료 및 과학부서의 담당 책임자에게 문제를 알려야 한다. 그 이후, 상황에 따라서 조사 또는 조치가 IPC의 결정 하에 행해질 것이다.

7.3.3 세계장애인역도는 장비의 디자인과 이용가능성이 변질되었다고 생각되면 영구적 또는 일시적으로 장비사용을 금지할 자격이 있다.

8. 징계 규칙

8.1 IPC 윤리강령과 세계장애인역도 행동강령

8.1.1 IPC 윤리강령과 세계장애인역도 행동강령(IPC 웹사이트)은 세계장애인역도 공인대회의 모든 참가자에게 적용된다.

8.1.2 규정이 변질될 시 세계장애인역도 행동강령에 제시된 절차를 따른다.

9. 항의와 제소

9.1 경기장

9.1.1 경기장과 관련된 항의들은 대회 규칙을 따라 결정된다.

9.2 반도핑

9.2.1 폭력 같은 것과 관련한 제소를 포함하여 모든 반도핑 규칙의 폭력들은 IPC 반도핑 강령에 따라 결정된다.

9.3 등급분류

9.3.1 등급분류와 관련된 항의와 제소는 세계장애인역도 규칙과 규정에 따라 결정된다.

파트C-세계장애인역도 대회규칙

10. 세계장애인역도 일반규정

10.1 세계장애인역도 경기종목

10.1.1 장애인역도 스포츠는 8가지 자격이 되는 신체장애를 가지고 있으며 하나의 스포츠 등급(세계장애인역도 등급분류 규칙과 규정에 정의된) 내에서 경기에 출전하는 남자, 여자 주니어 그리고 시니어 선수 모두가 참여할 수 있다. 그러나 성별 개인 그리고 단체 별로 10개의 다른 카테고리 안에 있어야 한다.

10.1.2 체중 카테고리 – 여자

41.00kg 까지	41.00kg 까지
45.00kg 까지	41.01kg 부터 45.00kg 까지
50.00kg 까지	45.01kg 부터 50.00kg 까지
55.00kg 까지	50.01kg 부터 55.00kg 까지
61.00kg 까지	55.01kg 부터 61.00kg 까지
67.00kg 까지	61.01kg 부터 67.00kg 까지
73.00kg 까지	67.01kg 부터 73.00kg 까지
79.00kg 까지	73.01kg 부터 79.00kg 까지
86.00kg 까지	79.01kg 부터 86.00kg 까지
86.00kg 초과	86.01kg 이상

10.1.3 체중 카테고리 – 남자

49.00kg 까지	49.00kg 까지
54.00kg 까지	49.01kg 부터 54.00kg 까지
59.00kg 까지	54.01kg 부터 59.00kg 까지
65.00kg 까지	59.01kg 부터 65.00kg 까지
72.00kg 까지	65.01kg 부터 72.00kg 까지
80.00kg 까지	72.01kg 부터 80.00kg 까지
88.00kg 까지	80.01kg 부터 88.00kg 까지
97.00kg 까지	88.01kg 부터 97.00kg 까지
107.00kg 까지	97.01kg 부터 107.00kg 까지
107.00kg 초과	107.01kg 이상

10.2 절단유형에 따른 체중추가

10.2.1 선수 체중에 대한 추가는 아래처럼 오직 상하지 절단 상태의 선수에게만 적용된다.

장애유형	추가(kg)	
	67kg 까지	67.01kg 이상
각각 발목까지 절단된 경우	+1/2kg	+1/2kg
각각 무릎미만의 다리 절단	+1kg	+1 1/2kg
각각 무릎부위의 다리절단	+1kg	+1 1/2kg
각각 무릎이상의 다리절단	+1 1/2kg	+2kg
각각의 고관절 의족의 경우	+2 1/2kg	+3kg

10.2.2 5가지 유형의 절단은 반드시 국제 등급분류사에 의해 입증되고 선수의 성취 기록물 책자에 기록되어야 한다.

10.3 개최 대회

10.3.1 대회의 개최요건과 신청절차에 대한 내용은 부록2를 참고하면 된다.

10.3.2 세계장애인역도연맹 공인대회를 개최신청을 위해, LOC는 관련 신청서를 아래 제시된 마감일까지 반드시 제출해야 한다.

세계장애인역도 공인대회	신청서 제출 마감일	
	참가의향서	신청서/비드(Bid)
국가대회	해당없음	3개월
초청대회	해당없음	6개월
세계장애인역도 월드컵	18개월	1년
세계장애인역도 지역선수권대회	4년	4년
세계장애인역도 선수권대회	4년	4년

10.4 기술 임원

10.4.1 모든 세계장애인역도 공인대회에서는 대회가 이 규칙에 따라 운영되도록 모든 기술적 등급분류 문제를 감독하기 위해 참석한 세계장애인역도에 의해 자격을 받은 기술임원과 등급분류사가 필요하다.

10.4.2 세계장애인역도 공인대회에서 임명된 세계장애인역도 임원의 수는 부록3에 제시된 요건과 대회 지명 표를 따른다.

10.4.3 세계장애인역도 국제, 국가 위원들은 세계장애인역도 스포츠 기술 위원회와 상의하여 아래 역할을 수행하기 위해 세계장애인역도에 의해 임명된다.

기술대표(TD)	
기술부대표(TDA)	
대회총무(CS)	
경기진행요원(M)	
기술 등급분류사(TCO)	
배심원	배심원장 배심원 1 배심원 2 배심원 3
심판	주심 오른편 부심 왼편 부심
국가기술임원	카드 통제자 기술 아나운서 시간기록원 매뉴얼 결과 통제자
기술 통제자	기술 통제자 기술 통제자 1 기술 통제자 2
등급분류사	등급분류장 등급분류사
스포터/로더	주 스포터/로더 부 스포터/로더

10.4.4 세계장애인역도가 임명한 모든 세계장애인역도 레벨 1, 2 국제 기술임원들의 여행(집-집), 숙소, 비자비용 그리고 일일 경비는 세계장애인역도 기술요건에 따라 대회 조직위원회가 부담할 것이다.

10.4.5 세계장애인역도가 임명한 개최국 출신의 모든 세계장애인역도 레벨 3 국제 기술임원들의 여행(집-집), 숙소, 비자비용 그리고 일일 경비는 세계장애인역도 기술요건에 따라 대회 조직위원회가 부담할 것이다.

10.4.6 스폿/로더의 임명과 일당지급은 각 LOC가 책임진다.

10.5 대회 내 기술 담당자의 책임

기술대표(TD)	√ 모든 기술운영이 이 규칙에 따라 적용될 수 있도록 LOC 대회 매니저, 기술부대표, WPPO 운영팀과 연락하며 대회를 지속적으로 감시 및 감독
부기술대표(TDA)	√ 대회의 모든 경영, 기술관련 문제를 위해 기술대표를 돕고 지원 √ 기술대표 부재시, 기술부대표가 기술대표의 책임과 역할을 수행
대회총무(CS)	√ 기술대표 또는 기술부대표가 임명되지 않았을 때 대회총무가 기술대표의 책임과 역할을 수행

배심원장	√ 그들이 맡은 각각의 대회 총 기간 동안 모든 규칙과 규정이 적용되도록 담당 √ 기술통제자가 키트점검을 수행하도록 책임
배심원	√ 대회 중 각 리프트를 평가할 책임 √ 심판판정의 항의에 대한 기술 항의가 있을 경우를 제외하고 배심원은 3명의 심판의 결정을 절대 바꿀 수 없음 √ 대회 중 배심원은 대회가 잘 보이는 경기장 근처에 같이 앉음
심판	대회의 심판 판정: 심판장 ✓ 리프팅 구역/플랫폼 위쪽 뒤편 최소 1m에 항상 앉고 대회총무는 각 세션의 모든 리프트를 판정한다. ✓ 경기장에서 일어나는 모든 행동이 이 규칙을 따를 수 있도록 보장한다. ✓ 랙(지지대) 높이와 바의 로딩이 요청된 것처럼 설정 되어있는지 확인할 책임이 있다. ✓ 명확한 시작을 알리고 랙 지시를 한다. 부심 ✓ 오른쪽 부심과 왼쪽 부심은 리프팅 구역/플랫폼의 바닥에서 최소 1.5m 떨어진 반대 코너에 항상 앉는다. 이들은 벤치 위에 있는 선수들의 시작포지션을 확인할 책임이 있고 각 세션의 모든 리프트를 판정한다.
심판	대회의 순서가 효율적으로 운영되도록 도움: 경기진행요원 ✓ 선수 또는 코치에 의해 등록된, 새롭고 변경된 시도들을 허용, 확인, 검증하는 유일한 심판 ✓ 선수, 코치 또는 팀 리더가 기술 항의를 할 것인지에 대해 배심원장에게 알려준다. ✓ 선수가 4번째 시도를 요청할 경우 승인을 위해 배심원장에게 연락한다. 카드 통제자 ✓ 경기진행요원이 주는 시도 카드를 정리하고 요청된 무게가 같을 때, 가장 낮은 추첨번호로 순서가 배열되어야 한다. ✓ 순서가 정해진 시도 카드를 스피커/아나운서 또는 데이터 엔트리에게 하나씩 제시한다. 기술아나운서 ✓ 모든 기술적 발표들에 대한 책임이 있고 대회순서의 효율적 운영을 보장하기 위해 필수적이다. ✓ 무게 변경의 마감기한을 공지

	✓ 바가 설정되면 스피커/아나운서는 즉시 다음 순서에 따라서 명확하게 발표한다: a) 로더는 무게설정을 해주세요 b) ……kg 로 c) 랙 높이는 …… (심판장은 스피커/아나운서에게 언제 바가 로딩되었는지 알려준다.) d) 감사합니다. 바는 …kg로 (1번째,2번째,3번째)시도를 위해 로딩되었습니다. e) 국가명, 선수이름 (시계에서 2분 카운트다운 시작 – 선수가 스스로 행할 시 3분) f) 선수명, 국가 기술 아나운서 대본은 부록 3 참조 <u>시간기록원</u> ✓ 플랫폼에 불려 나간후, 시도시작을 위해 선수가 배정되는 시간을 정확하게 기록할 책임이 있다. ✓ 선수의 풀 네임이 발표되고 나서 시계를 작동시킨다. ✓ 선수에게 1분이 남으면 청각적 신호를 기술 아나운서에게 준다. ✓ 대회총무가 시작 지시와 신호를 주면 시계를 멈추고 다시 설정해야 한다. <u>매뉴얼 결과 통제자</u> ✓ 세션의 모든 결과를 수동으로 기록할 책임이 있다. <u>기술 등급분류사</u> ✓ 모든 등급분류 표시를 보장하기 위해 기술 임원을 보조하는 등급분류사는 키트 점검에서 각 선수의 여권을 검토함으로서 선수평가의 결과를 대표한다. 등급분류사는 개인 선수의 장애를 위해 모든 활동 제한사항들을 고려하여 각 리프트가 판정될 수 있도록 세션 시작 전 모든 심판, 배심원단과 정확하게 소통해야 한다. <u>기술 통제자</u> ✓ 배심원장과 키트 검사 수행을 책임진다. ✓ 웜업 공간에서 경기장(FOP)까지 선수와 코치의 흐름을 관리하고 대회 운영을 돕는다. ✓ 기술 아나운서가 선수의 풀 네임을 불렀다면, 각 시도마다 경기장에 들어가는 선수와 코치들을 통제한다. ✓ 경기장에 모든 선수들이 입장하기 전, 키트검사에서 승인된 장비와 유니폼을 사용하고 있는지 확인한다. ✓ 선수 발표와 시상식을 위해서 시기 적절하게

	정보를 전달했는지 확인한다. ✓ 계체중실의 접근 통제를 돕는다. 기술 통제자 1&2 ✓ 승인된 사람만이 웜업 구역으로 들어갈 수 있도록 통제한다. ✓ 경기진행요원 데스크에서 선수 또는 코치의 흐름을 통제한다. ✓ 계체중실의 접근 통제를 돕는다.
스포터/로더	순조롭고 효율적인 대회 운영을 위해 랙 높이를 설정하고 바를 로딩하고 모든 장비와 플랫폼을 깨끗하고 안전하게 유지하면서 심판장을 돕는다. 주 스포터/로더 ✓ 주심의 지시와 지침을 따른다. ✓ 바를 올바르고 효율적으로 적재하도록 보장하기 위해서 부 스포터에게 일반 지침과 지시를 제시한다. ✓ 리프트 아웃은 완전하고, 확실하게 이루어져야 하고 선수의 가슴라인 전체를 넘어서야 한다. 그리고 선수가 바를 통제하고 있다는 확실한 표시를 할 경우, 선수의 팔 길이까지 바를 확실하게 통제된 상태로 풀어주어야 하고 주 스포터는 가능한 한 빨리 옆으로 물러서서 주심이 선수에게 '시작'지시를 내릴 수 있게 해야한다. 부 스포터/로더 ✓ 선수의 매 시도마다 바의 사이드를 주시하고 그 자리에 항상 대기한다. 모든 시도 중에 항상 두 손이 맞물리도록 하여 지시가 내려질 때까지 바의 끝부분(슬리브나 컬러) 아래로 최대 10cm거리를 유지하고 바에 손을 대지 않고 대기해야 한다. ✓ 바가 통제에서 벗어나는 경우를 대비해서, 혹은 선수가 바를 잡아 달라고 요청하거나, 아니면 주심이 '랙'을 지시한 이후에 선수가 들고 있는 바를 풀어 줄 수 있도록 준비를 갖춘 상태에서 바의 위, 아래의 움직임(움직임을 그림자처럼 추적함)을 잘 주시해야 한다. 이와 같은 지시는 주심이 리프트가 시도되었으나 성공적이지 못한 것(즉, 바가 프레스 단계에서 아래로 내려가는 것)으로 판단할 경우에도 제시될 수 있다. ✓ 리프트의 시작 단계에서 선수가 랙으로부터 바를 꺼낼 수 있게 돕는다. 그러나 주심이 '랙'지시를 내린 후에만 가능하다. 바는 부록 4의 WPPO 로딩 차트에 따라 반드시 적재되어야 한다.

10.5.1 WPPO 공인대회의 각 레벨에서 모든 기술임원의 역할과 책임은 부록 5의 WPPO 기술임원 핸드북에 나와있다.

10.5.2 라이선스가 있고 출전하는 NPC/NF에 관련이 있거나 다른 역할을 맡고 있는 WPPO 기술임원들은 그 대회에서 WPPO 임원의 의무를 다하기 위해 발탁될 수 없다.

10.5.3 대회를 맡은 모든 기술임원들은 반드시 깨끗하고 단정하게 유니폼을 입어야 한다. 기술임원들의 유니폼 옷차림에 대해서는 부록 5의 WPPO 기술임원 핸드북에서 볼 수 있다.

10.6 코치

10.6.1 선수들의 복지, 건강, 안전을 위해 코치는 중요한 역할을 한다. WPPO 공인대회에서 NPC 그리고/또는 NF의 코치는 자격을 갖추고 역할을 효과적이고 안전하게 수행하기 위해 보험을 보유하고 있어야 한다.

10.6.2 코치는 깨끗하고 단정한 복장과 적합한 신발을 착용해야 한다. (반팔, 발가락이 노출되는 신발 제외) 유니폼을 특징으로 하는 광고는 부록 6에 있는 세계장애인역도 유니폼 광고 가이드라인에 의해 소송 당할 수 있다.

11. 대회 전 기준 절차

11.1 연령별 그룹

11.1.1 2 개의 남자, 여자의 연령별 그룹(주니어, 시니어)은 오직 한 개의 혼합 연령 그룹이 인정되는 패럴림픽 게임을 제외한 모든 세계장애인역도 공인대회에서 인정된다.

11.1.1.1 주니어:

WPPO 공인대회에 주니어로 참가하기 위한 자격요건을 충족시키기 위하여 대회 년도의 12월 31일까지 최소나이가 15세이여야 하고 20세 이하가 되어야 한다.

11.1.1.2 시니어:

WPPO 공인대회에 시니어로 참가하기 위한 자격요건을 충족시키기 위하여 대회 년도의 12월 31일까지 최소나이가 반드시 15세이여야 한다.

11.2 최소 자격기준(MQS)

11.2.1 MQS는 대회의 높은 기준을 증진할 수 있도록 정해진다. MQS는 IPC 대회, WPPO와 인준대회를 위해 WPPO에 의해 정의되어 있고 관련 대회요강 및 출전 가이드에 제시되어 있다.

11.2.2 MQS는 계속적으로 검토되고 WPPO 재량으로 스포츠의 발전을 위해 조정될 수 있다. WPPO MQS의 완성본은 부록7을 참조하면 된다.

11.3 대회 엔트리

11.3.1 모든 선수들은 그들의 NPC 또는 승인된 조직을 통해 경기에 참가해야만 하고 WPPO 공인대회에 참가하기 위해서는 WPPO 허락을 받아야 한다.

11.3.2 NPC/NF의 모든 엔트리는 대회요강에 나와있는 마감일까지 받아들여진다. 엔트리는 주어진 날짜의 자정에 종료된다.

11.3.3 엔트리 수는 반드시 아래 사항을 포함해야 한다:

11.3.3.1 성별과 체중 카테고리에 따른 선수의 총 인원수, 그리고 참가하는 팀 임원의 총 수

11.3.4 최종 엔트리 명단은 반드시 아래 사항을 포함해야 한다:

11.3.4.1 SDMS를 통해 각 대회 시즌에 등록되고 라이선스를 가지고 있는 모든 선수에 대한 자세한 사항

11.3.4.2 출전 선수의 모든 이름, 개인 체중 카테고리에 대한 확인이 최종적인 절차이다. 최종 엔트리 명단을 제출하고 난 후, 선수들은 엔트리 변동사항 부분에 자세하게 나와있는 것 처럼, 기술 미팅에서 체중 카테고리를 변경할 수 있는 한번의 기회를 가질 것이다.

11.3.4.3 대회에 참가하는 모든 팀 임원의 이름과 자세한 사항을 확인한다.

11.3.4.4 숙소, 수송, 비자, 승인(적용되는 부분이 있을 시)을 포함한 모든 대회 사항 및 문서를 확인하고 제출한다.

11.3.5 NPC 당 최대 엔트리수

11.3.5.1 패럴림픽 게임, 지역장애인게임은 각각 발행된 출전 기준에 따라 운영되므로 제외되며, 모든 WPPO 공인 시니어 대회에서 NPC 당 최대 엔트리 수는 모든 시니어 체중 카테고리에서 아래와 같다:

·여자 선수: 20명
·남자 선수: 20명

11.3.5.2 같은 체중 카테고리에서 NPC가 시니어 단체 종목에 참가하려고 하는 경우 제외하고 한 국가로부터 2명 이상의 시니어 선수가 있어서는 안 된다. (최종 엔트리 마감일까지 실행가능한지가 제공된다.) 그러한 NPC는 체중 카테고리 당 1명의 추가적인 시니어 선수를 출전시킬 수 있다.

11.3.5.3 한 체중 카테고리에서 3명의 선수를 등록함으로써 시니어 단체 종목 참가를 희망하는 NPC는 개인전에 참가하는 메달을 받을 자격이 있는 2명의 선수이름을 반드시 WPPO에 알려야 한다. 팀의 3번째 선수는 그들의 랭킹 목적으로 인정되는 개인전 결과를 얻을 것이다. 그러나 개인 순위를 얻거나 개인 메달을 받을 자격은 되지 않는다.

11.3.5.4 청소년장애인올림픽은 따로 발행된 출전 기준을 따르므로 제외하고, 세계장애인역도 공인 주니어 대회에서 NPC 당 최대 엔트리 수는

모든 주니어 체중 카테고리에서 아래와 같다:

·여자 선수: 30명
·남자 선수: 30명

11.3.5.5 특정 체중 카테고리 안에서 한 국가로부터 3명 이상의 주니어 선수가 있어서는 안 된다.

11.3.5.6 패럴림픽, 청소년장애인게임, 지역장애인게임은 따로 발행된 출전기준을 따르므로 제외하고, 대회 개최 NPC의 최대 엔트리 수는 모든 시니어, 주니어 체중 카테고리에서 아래와 같다:

·시니어 여자 선수: 30명
·주니어 여자 선수: 30명
·시니어 남자 선수: 30명
·주니어 남자 선수: 30명

11.3.5.7 같은 체중 카테고리에서 개최 NPC로부터 3명 이상의 주니어 선수, 3명 이상의 시니어 선수가 있어서는 안 된다.

11.3.6 단체전

11.3.6.1 WPPO 월드컵, WPPO 지역선수권대회, WPPO 선수권대회의 단체 종목은 20개의 개인 시니어 체중 카테고리 중 하나에서 실행 가능하다.

11.3.6.2 팀은 그 대회에서 같은 체중 카테고리 내 같은 국가의 3명의 출전선수로 구성되어야 한다.

11.3.6.3 개인 체중 카테고리에 참가하는 최소 2팀이 있어야 한다.

11.3.6.4 단체종목은 오직 시니어 체중 카테고리에만 존재하지만 선수들이 같은 체중 카테고리에 동시에 출전할 경우, 단체는 시니어와 주니어 두 종류의 선수가 함께 구성될 수 있다.

11.3.7 혼성 단체전

11.3.7.1 오직 IPC 대회에서 1개의 혼성 단체전이 아래 조건에서 실행가능하다.

11.3.7.2 최소 2개의 대회가 반드시 있어야 한다. 2개의 대회는 같은 국가에서 진행될 수 있다.

11.3.8.3 단체는 반드시 같은 국가의 선수 3명으로 구성되어야 하며, 최소 1명의 여자선수가 반드시 있어야 한다.

11.3.7.4 팀 내 3명의 각 선수는 다른 체중 카테고리일 수 있다.

11.3.7.5 국가들은 최대 3개의 팀을 혼성 단체전에 출전시키는 것이 허용된다.

11.3.7.6 혼성 단체전에 참가하는 선수들은 개인전 또한 참가할 수 있으며, NPC당 최대 엔트리 외 추가 선수일 수 있다.

11.3.8 늦은 엔트리

11.3.8.1 늦은 엔트리 요청 (최종 엔트리 명단 마감일 이후 제출된)은 그들을 수용할 수 있다면 (대회일정 내, 비자절차를 위한 충분한 시간이 있을 경우) LOC와 WPPO의 재량으로 받아들여 질 수 있다.

11.3.9 엔트리 변경

11.3.9.1 패럴림픽 게임을 제외하고 모든 WPPO 공인 대회에서 선수들은 오직 기술 미팅에서만 최종 엔트리 마감일 시점에 정해진 체중 카테고리의 1개 위 또는 아래로 체중 카테고리를 변경할 수 있는 기회를 갖는다.

11.3.9.2 선수들이 체중변경을 원하는 대회에서 체중 카테고리 별로 지정된 MQS가 있다면 다음 규칙이 적용된다.

11.3.9.3 선수가 1개 체중 카테고리를 위 또는 아래로 변경할 경우, 아래 내용을 둘 중 하나 또는 모두 만족시킬 경우 가능하다.

· 선수가 특정 카테고리 내 WPPO 공인대회에서 새로 설정한 체중 카테고리를 위한 MQS를 들어올린 경우 그리고/또는

· 선수가 WPPO 공인 대회에서 다른 (낮은 또는 높은) 체중 카테고리의 경기 출전 중, 새로 설정한 체중 카테고리를 위한 MQS와 동등한 무게를 들어올린 경우

11.3.9.4 선수당 오직 한번의 체중변경이 가능하고, 반드시 기술미팅 중 배정된 시간 중에만 요청이 되어야 한다. 요청된 각 변경사항의 페널티 비용은 100유로이고, 변경사항이 받아들여 지기 위해서는 기술 미팅 중 현금으로 즉시 지불되어야 한다.

11.3.9.5 기술 미팅에서의 결제 영수증을 토대로 받아들여진 새로운 체중 카테고리가 최종이며 그 외 다른 변경사항은 허락되지 않는다.

11.3.9.6 선수에게 체중 카테고리를 변경할 수 있는 다른 기회는 없을 것이다. 그 이외 변경할 경우, 선수는 실격처리 될 것이다. 대회로부터 제명되고 시작하지 않았음(DNS)의 결과로 기록된다.

11.3.9.7 패럴림픽 게임과 WPPO 세계선수권대회에서 각 선수에게 배정된 슬롯에 지정된 체중 카테고리는 최종적인 것이고, 변경은 불가능 하다.

* 체중 변경을 요청하는 팀으로부터 매년 모아지는 총 기금은 WPPO 공인대회에 선수들을 참가시키기 위한 NPC 개발을 지원하기 위해 WPPO 결속 프로그램의 부분으로 활용될 것이다.

11.4 취소

11.4.1 각 대회의 취소 날짜와 정책은 각 대회의 요강에 명확하게 제시되어 있고 반드시 매번 지켜져야 한다.

11.5 종목 실행

11.5.1 모든 WPPO 공인대회 내 종목은 체중 카테고리 당 아래 최소 선수 수가 적

용될 때 실행 가능하다.

11.5.1.1 선수 1명: **MQS 규칙 –** 싱글 체중 카테고리 내 1명의 선수가 있을 때 그리고 선수들이 대회 요강에 제시된 그 체중 카테고리를 위해 동등하거나 또는 각 MQS 레벨보다 더 높은 무게를 들었을 경우 (금)

11.5.1.2 선수 1-2명: **AH(Haleczko) 포뮬러 –** 1개 체중 카테고리 이상에서 총 선수의 수가 2명 또는 그 이하 일 때, 각 성별, 그룹별로 적어도 2명 또는 그 이상의 선수를 구성하기 위해 결합된 그룹은 WPPO 재량으로 만들어 질 수 있다. 메달은 AH 포뮬러를 사용하여 계산될 것이다. (금, 은 또는 금, 은, 동) 그러나 선수가 가장 많이 들어올린 무게가 결과로 인정된다.

11.5.1.3 선수 2명: **마이너스 1 규칙 (-1) –** 싱글 체중 카테고리 내 2명의 선수가 있을 때 (금)

11.5.1.4 선수 3명 이상: **모든 메달**이 수여된다. (금, 은, 동)

* AH 포뮬러는 선 결정된 메달제한 프로그램이므로 자동적으로 적용되고 영연방국가게임을 위해 채택된다. (1개 이상의 체중 카테고리 내 선수의 총 인원수가 1명 이상일 때)

11.5.2 모든 WPPO 공인 대회를 위해 최종 실행 가능한 종목은 기술미팅 이전에 LOC, 기술대표(TD)와 WPPO와 협의하여 논의되고 구성될 것이다.

11.6 그룹

11.6.1 선수들은 아래 내용처럼 싱글 체중 카테고리 또는 결합 그룹에 출전할 수 있다.

11.6.1.1 <u>싱글 체중 카테고리</u>: 다음 구성방식에서 수여되는 메달과 함께 성별 당 지정된 싱글 체중 카테고리

- 3명 이상의 선수
- 마이너스 1 규칙 (-1)
- MQS 규칙

11.6.1.2 <u>결합 그룹:</u> 다음 구성방식에서 수여되는 메달과 함께 어떠한 1 세션에서 성별 당 실행 가능한 다수의 결합 체중 카테고리

- 3명 이상의 선수
- 마이너스 1 규칙 (-1)
- MQS 규칙
- AH 포뮬러

11.6.2 모든 WPPO 공인 대회에서, 11명 이상의 선수가 싱글 체중 카테고리 또는 결합 그룹에서 경기하면, 그룹당 최소 5명의 선수로 서브 그룹이 형성된다.

11.6.3 서브 그룹이 형성된 곳에서 선수의 수는 가능한 동일해야 하며, 그룹을 만드는 순서는 계체량에서 선언되는 시작 무게에 의해 결정된다. 가장 낮은 시

작 무게의 선수들은 첫 번째 그룹에서 무게를 들어올리고 점차적으로 더 높은 시작 무게를 들어올리는 선수들은 알파벳 내림차순으로 그룹에 분류된다. (예시: 선수 26명: 그룹 C=8, 그룹 B=8, 그룹 A=9)

11.6.4 예외 상황에서 기술대표와 WPPO의 재량으로 그룹 또는 서브 그룹이 5명 이하의 선수로 구성되는 것이 필요하다면, 아래 보여지는 것처럼 추가적인 회복 시간이 계산될 것이고 각 경기 라운드의 종료시 추가될 것이다.

선수의 수	라운드 당 추가된 시간
3명	4분 추가
4명	2분 추가

12. 경기 전 단계

12.1 번호 추첨

12.1.1 번호 추첨은 선수들이 랏 번호(Lot number)를 배정받을 수 있도록 하는 절차이다. IPC 대회와 WPPO 인준 대회에서의 번호 추첨은 컴퓨터를 통한 임의 배정방식이며, WPPO 승인대회에서는 기술대표, 부기술대표 또는 대회총무에 의해 진행된다.

12.1.2 모든 출전 선수들을 위한 번호 추첨은 반드시 기술 미팅 시작 이전에 완료되어야 한다.

12.1.3 번호는 다음 사항을 지시한다.

12.1.3.1 어느 선수가 키트 검사에 참가하고 그들의 체중 카테고리에서 언제 계체량을 할지에 대한 순서 (가장 낮은 번호가 먼저 입장한다.)

12.1.3.2 2명 이상의 선수가 리프트 시도를 위해 같은 무게를 제출했을 경우, 어느 선수가 그들의 리프트 시도를 완료할지에 대한 순서 (낮은 번호가 먼저 리프트 시도를 한다.)

12.2 기술 미팅

12.2.1 나라별로 참석하는 임원 대표들의 기술 미팅은 모든 WPPO 공인 대회를 위해서 대회 시작 전 최소 하루 반드시 진행되어야 한다.

12.2.2 참가하는 국가 별로 최대 2명의 대표자가 기술 미팅에 참가할 수 있다.

12.2.3 기술 미팅은 영어로 진행되며, 다음 문제들이 다뤄진다.

- 국가별 롤콜(Roll call)
- 최종 엔트리 실행가능성
- 체중변경 요청
- 대회 일정
- 반 도핑 조언

· 필수적인 프로토콜 (세레모니 등)
· LOC 문제 (수송, 식사시간 등)
· 그 외 다른 비즈니스/질문들

12.2.4 기술 미팅 중 체중 변경이 요청될 경우, 최종 대회 일정을 수정할 필요가 있으며 기술 미팅 종류 후 그 수정사항이 즉시 적용될 것이다. 모든 국가들은 적시에 모든 변경사항을 통보 받을 것이다.

12.3 선수 개인복장 및 장비

12.3.1 모든 선수들은 부록 6에 제시된 세부사항에 따라 반드시 올바르고 단정한 의상 (원피스 형태의 리프팅 수트, 티셔츠, 양말, 신발 및 스포츠 브라; 해당 될 시) 을 착용하여야 한다.

12.3.2 원피스(one-piece) 형태의 리프팅 수트

12.3.2.1 수트는 반드시 한 겹으로 된 신축성 있는 소재로 만들어 져야 한다. 소재는 아래와 같이 구성될 수 있다.

(a) 면/엘라스테인;

(b) 폴리에스터/엘라스테인;

최대 18% 엘라스테인이 각 경우에 함유될 수 있다.

12.3.2.2 추가적인 바느질로 되어있는 신축성이 있는 부분 또는 패치, 패딩이 수트에 있어서는 안 된다. 또한, 두 번 바느질되거나 추가적인 서포트를 제공하는 웨이트 리프팅 스타일 수트여서도 안 된다. 리프팅 수트는 반드시 어깨에 스트랩이 있는 원피스 형태여야 하며 지퍼가 있어서는 안 된다. 스트랩은 리프팅 시에 항상 어깨 위에 착용해야 한다.

12.3.2.3 원피스 형태의 리프팅 수트는 발목까지 이어지는 전신의상이 될 수 있고 스터럽(Stirrup) 또는 쇼트 래그(Short leg) 의상이 될 수 있다.

12.3.2.4 쇼트 래그 의상이 사용되는 경우, 각각의 반드시 인심(Inseam)을 따라서 최소한 10cm가 되어야 하고, 항상 무릎위로 올라와야 하며, 가능한 한 다리에 밀착되어야 한다.

12.3.2.5 리프팅 수트는 1가지 이상의 색상으로 구성될 수 있다.

12.3.2.6 그 외 다른 스타일의 리프팅 의상이나 유니폼은 허용되지 않는다.

12.3.3 티셔츠

12.3.3.1 단순한 라운드넥 티셔츠(색깔과 관계없이)는 반드시 리프팅 수트 안에 착용해야 한다.

12.3.3.2 이것은 면이나, 폴리에스터로 만들어질 수 있으며, 다른 소재는 허용되지 않는다.

12.3.3.3 이것은 주머니, 단추, 지퍼, 목의 깃 혹은 브이 넥이 없어야 한다.

12.3.3.4 이것은 팔꿈치 아래 또는 삼각근 바로 위까지 이어지는 소매가 포함될 수 없다.

12.3.3.5 선수들이 경기에서 소매를 삼각근까지 올리는 것은 허용되지 않는다.

12.3.3.6 이것은 찢어진 소재로 만들어질 수 없다.

12.3.3.7 이것은 고무로 처리된 소재나 이와 유사한 신축성이 있는 소재로 구성될 수 없다.

12.3.3.8 이것은 보강된 솔기를 포함할 수 없다.

12.3.3.9 이것은 선수에게 신체적 지탱을 허용하지 않도록 보장하기 위해서 몸에 느슨하게 착용되어야 한다.

12.3.4 신발

12.3.4.1 WPPO 공인대회 중에는 항상 신발을 착용해야 한다.

12.3.4.2 선수가 특정한 장애가 있는 예외의 경우, 등급분류 중에 반드시 승인이 되어야 하며, 등급분류사는 선수 기록 책자에 그 사항을 기입해야 한다.

12.3.5 브라

12.3.5.1 대회 중 착용할 시, 뻣뻣한 패팅이나 와이어가 없는 브라만을 착용해야 한다.

12.3.5.2 브라가 키트 점검 테이블에 놓여졌을 때, 완전하게 납작해진 상태가 되어야 한다.

12.3.5.3 경기 중에 착용하는 브라는 키트 점검 테이블에서 임원들이 쉽게 확인할 수 있도록 해야하며, 계체량 시 선수가 착용하고 있는 동안에는 이것을 점검하겠다는 요청을 할 수 없다.

12.3.5.4 부당한 이득을 얻기 위하여 브라를 사용하는 것(즉, 브라를 타이트하게 착용함으로써 가슴을 올려주거나 혹은 키트 점검 후에 패딩을 하는 것)으로 판단된 선수는 배심원단과 심판으로부터 조사를 받은 후에, 실격될 수 있다.

12.3.6 헤드 드레스

12.3.6.1 여자 선수가 헤드 드레스를 착용하는 경우, 이것은 한 겹으로 된 단일 색상 소재로 만들어져야 한다.

12.3.6.2 건강과 안전을 위해서 헤드 드레스에는 금속조각이나 다른 장신구를 부착할 수 없다.

12.3.6.3 헤드 드레스는 머리/목 라인의 모양에 맞게 착용되어야 한다.

12.3.6.4 헤드 드레스는 얼굴 전체를 덮거나 목 라인 아래로 내려가지 않아야 한다. (심판이 선수의 어깨와 목을 보는 것을 방해할 수 있음)

12.3.7 다리/벤치 스트랩

12.3.7.1 모든 선수들은 추가적인 안정성을 위해 다리를 벤치에 스트랩핑 할 수 있고 1~2개의 스트랩을 이용할 수 있다.

12.3.7.2 다리/벤치 스트랩의 길이는 1.6m이상 2.2m이하가 되어야 하며, 폭이 최소 7.5cm 혹은 최대 10cm가 되어야 하고 추가 패딩, 금속 버클, 또는 고리 등이 포함될 수 없다.

12.3.7.3 매는 방식 중 오직 벨크로(Velcro) 유형만 허용된다.

12.3.7.4 공식 대회 벤치 스트랩, 개인 벤치 스트랩 또는 2 개가 결합된 방식이 사용될 수 있다.

12.3.7.5 개인용 벤치 스트랩을 이용할 경우, 사용되고 있는 각각의 개인용 스트랩은 계체량 전 키트 점검 시에 제출되어야 한다.

12.3.7.6 스트랩핑은 발목에서부터 대퇴부 상단까지 어디에든 착용할 수 있지만, 엉덩이 부분과 그 위로는 착용할 수 없다. 예외적으로, 엉덩이가 없는 장애인의 경우, 최대한 아래 부분까지 착용할 수 있다. 이 경우, 폭 7.5cm의 스트랩이 사용되어야 하며, 서혜부에서 가능한 낮게 착용되어야 한다. 또한 2개의 스트랩이 동시에 서로 같이 사용될 수 없다.

12.3.7.7 심각한 구축의 경우를 제외하고, 스트랩은 무릎(슬개골)에 직접적으로 걸쳐서 놓여서는 안 된다. 구축의 경우, 등급분류사의 자유 재량에 따라 스트랩핑이 이루어 질 수 있다.

12.3.7.8 모든 상황에서, 2개의 스트랩은 서로 부딪히거나 겹쳐질 수 없으며, 2개의 스트랩 사이에 눈에 보이는 격차가 반드시 있어야 한다. 유일한 예외는 선수가 심한 구축이 있을 경우이다. 이 경우, 안전상의 이유로 스트랩의 오버랩핑이 등급분류사에 의해 제공될 수 있으며, 등급분류사는 이것을 검증하여 선수 기록 책자에 기입한다.

12.3.7.9 다리 스트랩핑은 선수 자신 또는 코치에 의해 이루어져야 한다. 어떠한 경우에도 스포터/로더의 도움을 받을 수 있으나 항상 심판의 감독 하에서 이루어져야 한다.

12.3.8 벨트

12.3.8.1 선수들은 리프팅 벨트를 착용할 수 있다. 착용시에는 반드시 리프팅 수트 밖에 착용해야 한다.

12.3.8.2 주요 몸통은 가죽, 비닐 또는 이와 비슷한 비신축성 소재의 1~2겹으로 만들어져야 한다. 이 얇은 층은 접착제로 부착되거나 바느질될 수 있으나, 추가적인 패딩, 버팀대 또는 지지대를 포함할 수 없다.

12.3.8.3 벨트는 1~2 갈래의 버클을 포함하거나 '빠르게 분리되는' 방식이 될 수 있다. 버클은 스터드 또는 바느질을 통해 벨트의 한쪽 끝에 부착되어야 한다.

12.3.8.4 텅 루프(최대 2개)는 스터드 또는 바느질을 통해 버클과 가깝게 부착되

어야 한다.

12.3.8.5 부록 6에 따라 선수의 국가명 또는 로고, 스폰서, 제조사는 벨트의 외부에 나타날 수 있다.

12.3.8.6 벨트의 크기는 다음 측정치를 반드시 따라야 한다.

12.3.8.7 벨트의 최소 폭은 100mm를 초과해서는 안 된다.

12.3.8.8 벨트의 두께는 13mm 초과할 수 없다.

12.3.8.9 버클의 안쪽 폭은 최대 110mm이다.

12.3.8.10 버클의 바깥쪽 폭은 최대 130mm이다.

12.3.8.11 텅 루프의 최대 폭은 50mm이다.

12.3.8.12 벨트 끝과 텅 루프의 끝 사이의 거리는 최대 150mm이다.

12.3.9 붕대와 손목밴드

12.3.9.1 오직 폴리에스터, 면 또는 이 두 가지 소재의 조합 또는 의료용 크레이프(Crepe)로 덮여있는 일체형의 직물 탄성소재로 만들어진 밴드나 붕대만 허용된다.

12.3.9.2 고무나 고무 처리된 대체물의 붕대는 엄격하게 금지된다. 손목밴드와 붕대의 조합을 허용되지 않는다.

12.3.9.3 붕대는 길이 1 미터, 폭 80mm를 초과해서는 안 된다. 손목밴드는 손목 관절 중심 위로 100mm, 아래로 20mm를 초과하지 않아야 하고 덮혀진 전체 폭이 120mm를 초과해서는 안 된다. 선수는 경기장(FOP)에 입장하기 전 반드시 기술 통제자(TC)에게 검사를 받아야 한다.

12.3.9.4 허용되는 길이 또는 폭을 초과하는 붕대는 거부 될 것이다. 그러나 허용될 길이와 폭으로 선수가 잘라서 사용할 수 있고 특정된 키트 검사 시간 내에 다시 제출될 수 있다. 붕대를 절단 하는 것은 임원의 책임이며, 모든 WPPO 임원들은 선수의 붕대를 절단하는 것이 금지된다.

12.3.9.5 폭이 100mm를 초과하지 않는 손목밴드는 착용될 수 있다.

12.3.9.6 손목밴드가 랩 어라운드 방식(Wrap around style)이라면, 안전성 보장하기 위해 엄지손가락 고리와 벨크로 패치를 포함할 수 있다. 이것은 추가적인 버클 타입, 루프, 혹은 다른 방식의 매는 형태를 포함할 수 없다.

12.3.9.7 엄지 손가락 고리는 손목 밴드를 고정시키기 위한 용도로만 사용될 수 있으나, 실제 리프트 시에는 엄지손가락에서 고리를 떼어내야 한다.

12.3.9.8 로고, 스폰서 또는 제조사 표시 1개가 부록6에 따라 손목밴드에 표시될 수 있다.

12.3.10 석고붕대

12.3.10.1 석고붕대는 기술대표(TD) 또는 기술대표 부재시 배심원장이나 주심의 공식적인 허용없이 신체의 어느 부위에도 착용할 수 없으며, 가능하다면 의료담당자가 함께 있어야 한다.

12.3.10.2 석고붕대, 붕대, 반창고 등은 선수가 바를 잡는 것에 도움을 주는 수단으로 이용될 수 없다.

12.3.10.3 대회 공식 의사, 응급요원, 응급 담당자는 선수에게 부당한 이득을 주지 않는 방식으로 석고붕대를 부상부위에 적용할 수 있다. 그리고 대회 공식 의사는 기술대표 또는 기술대표가 부재 시 배심원장과 협의해야 한다.

12.3.10.4 모든 대회 중 배심원단과 의료 담당자가 없는 경우, 기술대표가 석고붕대 사용에 대한 책임을 맡는다.

12.3.10.5 그 외 다른 의료 테이핑/스트래핑은 허용되지 않는다.

12.4 키트(Kit) 점검

12.4.1 키트 점검은 계체량이 시작되기 5분 전에 항상 시작하고 경기 일정에서 공지된 것처럼, 계체량 종료시간 10분 전에 종료될 것이다. 세션의 각 선수는 계체량에 참석하기 전 키트 점검을 반드시 완료해야 한다. 모든 선수들이 공지된 종료 시간 이전에 키트 점검을 마치면 키트 검사는 종료될 것이다. 계체량에 참여하기 전에 각 세션을 위해 선수별로 키트 점검을 반드시 완료해야 한다.

12.4.2 선수들은 키트 점검을 추첨번호 순서(낮은 수에서 높은 수로) 완료할 것이다.

12.4.3 선수의 추첨번호가 발표될 때 키트 점검에 참가하지 않은 선수는 몰수처리될 것이고 그 체급의 모든 선수들이 키트 점검을 완료하면 다시 한번 더 번호가 발표될 것이다.

12.4.4 키트 점검과 계체량의 확인된 시간 전에 키트 점검에 참여 하지 못한 선수들은 대회에서 실격될 것이다.

12.4.5 각 체급의 대회를 위한 배심원장과 기술 통제자로 임명된 임원들이 키트 점검을 완료 할 것이다.

12.4.6 일단 추첨 번호가 발표되면 키트 점검을 시작하기 위하여, 선수들은 개인 신원을 증명할 수 있는 유효 양식(예: 인증, 여권 또는 WPPO ID 카드) 그리고 선수 기록 책자(Athlete record book)를 보여줘야 한다.

12.4.7 배심원장에 의해 일단 승인이 되면, 선수들은 대회 중 그들이 입게 될 모든 의류와 사용될 개인 장비를 조사를 위하여 키트 점검 테이블에 올려놓는다.

- 리프팅 수트, 티셔츠, 신발, 양말, 브라, 헤드드레스, 벤치 스트렙, 벨트, 붕대, 손목밴드, 석고붕대.

12.4.8 대회 중 사용할 모든 의류와 장비를 위한 승인은 규정 12.3에 제시된 세부사항을 따른다.

12.4.9 각 선수가 키트 점검을 종료한 즉시, 선수들은 계체량실로 곧바로 이동한다.

12.4.10 경기 중 키트 점검에서 검사 받지 않고 승인 받지 않은 의상 또는 장비를 사용한 것으로 적발된 선수들은 기술대표, 배심원, 기술 통제자, 심판의 조치가 취해질 것이고 심판장의 단독 재량으로 실격될 수 있다.

12.5 계체량

12.5.1 계체량은 선수가 선택한 체급 내에서 그들이 경기에 출전을 허용하는 필수적인 한도 내에 있음을 확인하여 최종 체중을 검증하기 위한 공식적인 절차이다.

12.5.2 계체량 중, 선수 또는 그들의 코치는 반드시 시작 체중과 랙 높이를 반드시 발표해야 한다. 이러한 모든 세부사항은 선수의 공식시도 카드에 반드시 명확하게 기입되어야 하고 선수 또는 코치가 서명해야 한다. 그리고 나서 경기진행요원이 서명하고 보유한다.

12.5.3 주심과 경기진행요원으로 임명된 기술임원들은 대회의 각 체급을 위한 계체 중 절차를 완료할 것이다. 또한 각 세션에 임명된 주심과 경기진행요원들의 성별은 출전 선수의 성별과 반드시 같아야 한다.

12.5.4 체급당 최종적으로 발행된 계체량의 기간은 종목별 최종 엔트리 수에 따라서 계산될 것이다.

12.5.5 계체량을 완료하기 위해 배정된 최소 시간은 20분이다.

12.5.6 계체량을 완료하기 위해 배정된 최대 시간은 90분이다.

12.5.6.1 5번에서 20번 선수들의 계체량 시간은 선수당 평균 4분으로 계산될 것이다.

12.5.6.2 21번 선수 및 그 이상은 최대 90분이 허용된다.

12.5.7 계체량은 선수, 코치 한 명 또는 팀 대표 그리고 임명된 2명의 기술임원과 함께 지정된 계체량실에서 진행된다.

12.5.8 선수들은 탈의실에서 계체량실로 호명되고, 계체량을 실시하기 위하여 개인 신원을 확인할 수 있는 유효서류(예: 승인표, 여권 또는 WPPO ID 카드) 그리고 선수기록 책자가 있어야 한다.

12.5.9 신원확인을 위한 유효서류 및 선수기록 책자 또는 최신 등급분류 사본이 없는 선수는 계체량 종료시까지 이 서류들을 보여주어야 한다. 그렇지 않을 경우, 실격된다.

12.5.10 각 선수들은 한번씩만 체중을 측정한다.

12.5.11 체급 제한보다 체중이 더 나가거나 적게 나가는 선수들만 체중계에 다시 올라가 체중을 측정할 수 있다.

12.5.12 체중을 맞추려는 선수는 같은 체급의 모든 선수가 체중을 잰 후 다시 체중을 측정할 수 있다. 그러나 남아있는 시간에는 가능한 자주 측정할 수 있으며 추첨 번호 순서대로 측정할 수 있다. 계체량 시간이 종료되고 필요한 체

중을 충족시키지 못한 선수들에게는 추첨번호 순으로 다시 계체량을 실시할 수 있도록 추가 15분의 시간이 배정된다.

12.5.13 추가 15분이 종료될 때까지 필요한 체중을 만들지 못한 선수는 실격되며, 경기에서 제외될 것이다.

12.5.14 계체량을 완료한 후, 모든 선수와 코치는 곧바로 휴식구역으로 가서 경기를 위한 워밍업 구역이 개방될 때까지 대기한다.

12.6 워밍업

12.6.1 워밍업 구역에 입장하기 위해서는 워밍업 구역 패스를 보여줘야 하며, 경기 시작 최소 30분 전 경기에 출전하는 선수들과 그들의 코치들에게 개방된다.

12.6.2 워밍업 구역 패스는 계체중 시 경기진행요원이 선수, 참가국 당 코치 2명에게 분배할 것이다.

12.6.3 종목당 선수 그룹이 1개 이상일 때, 가장 낮은 알파벳 순서의 그룹 내 처음으로 경기하는 선수와 코치는 워밍업 구역 내 벤치 입장 우선권을 가진다.

12.6.4 벤치에 있던 첫 번째 그룹의 선수들이 경기에 출전하러 갈 경우, 그 다음 가장 낮은 알파벳 순서의 그룹 내 선수와 코치가 벤치에 입장한다. (예: 3개의 그룹이 있을 경우, 그룹C가 벤치에 먼저 입장하고 그룹B, 그룹A 순서로 입장한다.)

12.6.5 워밍업 구역 내 벤치의 개수보다 더 많은 선수들이 있을 경우, 모든 코치와 선수들은 서로를 존중하여 동등하게 워밍업을 할 수 있도록 한다.

12.6.6 선수 또는 코치로 인해 이 규칙이 변질될 시, WPPO가 제공하는 워밍업 구역 패스를 받을 수 없게 될 것이다.

12.7 선수 소개

12.7.1 IPC 게임과 WPPO 선수권대회를 제외한 모든 WPPO 공인대회 중, 모든 선수소개는 다음 구성방식을 통해 이루어진다.

12.7.1.1 세션 시작 목록은 점수판에 제시된다.

12.7.1.2 카메라는 워밍업 구역에서 경기장(FOP)까지의 각 선수의 모습을 스크린에 보여줄 것이다.

12.7.2 이러한 형식은 모든 선수들이 간섭받지 않고 최대한 30분의 웜업을 보장받도록 하기 위함이다.

12.7.3 IPC 게임과 WPPO 선수권대회 중, 유사하거나 다른 구성방식이 적용될 수 있다. 예를 들어, 각 선수들이 호명되었을 때 관중에게 인사를 하고 각자 경기장에 들어간다. 그리고 워밍업을 위해 다시 워밍업 구역으로 돌아간다. 선수소개 구성방식은 기술 미팅 중 모든 팀들과 논의될 것이다.

12.8. 기술임원 소개

12.8.1 기술임원 소개는 선수 소개 종류 후 즉시 진행되어야 한다.

12.8.2 임명된 3명의 심판과 기술통제자의 이름이 호명되면, 경기장으로 가서 관중에게 인사한다. 그리고 준비운동 구역으로 돌아간다.

12.8.3 기술 아나운서는 배심원단과 기술대표의 이름과 국가를 한 명씩 순서대로 발표한다. 그러나 배심원들과 기술대표는 그 위치에 남아있고 경기장으로 이동하지 않는다.

12.8.4 각 종목 시작 3분 전, 3명의 심판은 그들의 각 임무를 수행하기 위해 경기장으로 이동한다.

12.8.5 IPC 게임과 IPC 대회 중, 기술임원 소개를 위한 다른 구성방식이 적용될 수 있다. 이 구성방식은 대회 시작 전, 모든 기술임원들과 논의될 것이다.

13. 세계장애인역도연맹 장소 요건

13.1 장소

13.1.1 WPPO 공인대회 장소는 아래 구역을 포함한다:

- 경기구역: 경기장(FOP-무대와 플랫폼)
- 워밍업실과 시상식을 위한 대기실
- 워밍업 대기구역
- 키트 검사와 계체량실
- 계체량 대기실

13.2 대회장소

13.2.1 대회장소는 반드시 최소 높이 10m가 되고 필수 구역을 포함할 수 있는 실내 장소여야 하며, 아래에 제시된 치수를 만족시켜야 한다. 대회장소 그림의 예시는 WPPO 대회 매뉴얼 부록8에서 찾아볼 수 있다.

	최소		
구역	길이	폭	비고
대회구역	15m	25m	무대포함
워밍업 구역 (시상식 대기구역)	25m	15m	또는
워밍업 대기구역	7m	6m	
계체량	12m	5m	4m x 5m의 3개의 방 포함
계체량 대기실	7m	6m	제안된 길이
키트 검사	5m	5m	
트레이닝 구역	15m	15m	또는 25m x 10m

13.2.2 경기장(FOP)

대회 장소의 경기장 구역은 아래 치수를 따른다.

구역		측정치 길이	폭	높이	비고
무대	최소	*10m	10m	최소 50cm 최대 70cm	경사로를 제외한 최소폭 ***최대폭은 경사로 포함
	**최대	12m	12m		
	****경사로	5-7m	최소 1.2m	무대 측정치에 따라 경사로의 오르막을 고려해 주세요.	

* 무대의 길이가 11m보다 짧다면, 시상식은 무대에서 진행될 수 없으며, 반드시 경기구역(FOP)과 가까운 대체가 가능한 위치에서 열려야 한다.

** 패럴림픽 게임과 WPPO 세계 선수권대회를 위한 필수사항이다.

*** 패럴림픽 게임과 WPPO 세계 선수권대회에서 무대의 최대 폭은 경사로를 포함하지 않는다.

**** 무대로 이어지는 입구와 출구에 대회의 효율성을 높이고 흐름을 원활히 하기 위하여 2개의 분리된 경사로가 항상 있어야 한다.

13.2.3 무대와 플랫폼의 표면은 반드시 평평하고 미끄럽지 않아야 하며, 무대는 최소 2000kg의 무게를 반드시 지지할 수 있어야만 한다.

구역		측정치 길이	폭	비고
플랫폼	최소	4m	4m	높이 5cm를 초과할 수 없음
	최대	4m	4m	

13.2.4 다른 공간들은 경기장(FOP)/무대와 인접하여 위치한다.

- 배심원 테이블
- 기술 테이블
- 기술 대표 테이블
- 경기결과 테이블
- 스포츠 프로덕션 테이블
- IF 테이블

13.2.5 추가적으로 출입 가능한 기능구역이 필요하며 경기장(FOP) 근처에 위치한다.

- 키트 점검 구역
- 탈의실/ 계체량실/ 드레싱룸/ 계체량 대기실
- 등급분류 장소 (그리고 대기 구역)
- 반도핑/ 교육 홍보 구역
- 입장가능한 탈의실
- 선수 휴식 공간
- 선수 화장실 (남/녀)

- 도핑검사실
- 기술대표/기술부대표 사무국
- 기술 임원실
- 기술 임원 화장실 (남/녀)
- LOC 대회 운영 사무국
- 의료/ 응급처치실
- VIP 실
- 시상식 준비 구역
- 경기 결과실(OVR)
- 스포츠 인포메이션 데스크 (SID)
- 차량 하차 구역
- 승인 데스크
- 창고

13.2.6 위에 제시된 출입 가능한 기능구역의 모든 요건은, 부록8의 WPPO 대회 매뉴얼에 나와있다.

14. 장비 요건

14.1 WPPO 장비

14.1.1 모든 WPPO 공인 대회에서, 승인된 WPPO 공급처의 장비(바, 컬러, 무게, 플랫폼, 벤치)만 허용된다.

14.1.2 웨이트 리프팅과 파워 리프팅의 바는 WPPO 공인대회에서 트레이닝 또는 대회 목적으로 사용되어서는 안 된다. 오직 WPPO에서 승인한 바만 허용이 된다.

14.1.3 WPPO 대회 수준별로 역도 장비에 관한 자세한 표와 WPPO 승인 공급처는 부록10의 WPPO 장비 요건에서 찾아볼 수 있다.

14.1.4 세션 시작 전 모든 장비는 안전하고, 깨끗하고, 좋은 상태를 유지해야 한다. 또한 규정14에 제시된 모든 요건을 충족시켜야 한다.

14.1.5 WPPO 사양을 충족시키는 장비는 검사를 받고, WPPO의 공식 및 정식 승인을 받을 때까지 “승인”된 것으로 간주되지 않는다.

14.2 구성요소 허용 오차

14.2.1 모든 WPPO 공인 대회에서 바, 디스크, 컬러(구성요소)에 차등적으로 적용되는 허용 오차는 아래와 같다:

경기 구성요소	
무게 5kg 초과 구성요소	+0.1%에서 -0.05%의 허용오차를 초과해서는 안 된다. (예: 25kg의 디스크는 최대 25g까지 무게가 초과될 수 있고, 최대 12.5g까지 무게가 적어질 수 있다.)
무게 5kg 이하 구성요소	+0.1%에서 -0%의 허용오차를 초과해서는 안 된다. (예: 5kg의 디스크는 +5g까지 무게가 초과될 수 있으나 무게가 더 적어질 수 없다.)
트레이닝 디스크	
10kg	+/-80g 이내 10kg
15kg	+/-120g 이내 15kg
20kg	+/-160g 이내 20kg
25kg	+/-200g 이내 25kg

14.3 벤치

14.3.1 모든 WPPO 공인 대회에서, WPPO 승인 공급처의 벤치는 반드시 아래 치수를 따라야 한다.

14.3.1.1 길이: 벤치의 베드부분은 평면이어야 하고, 길이는 총 2100mm가 되어야 한다.

14.3.1.2 폭: 벤치의 베드부분의 메인 섹션의 폭은 610mm가 되어야 하지만, 해드 끝부분으로부터의 705mm거리에 대해서, 폭은 305mm가 되어야 하고, 이로 인해서 152.50mm 길이의 동등한 2개의 숄더가 남게된다.

14.3.1.3 높이: 높이는 바닥에서부터 벤치의 베드부분의 평평한 표면 정상까지(누르거나 압축되지 않은 상태에서) 최소 480mm, 그리고 최대 500mm가 되어야 한다.

14.3.1.4 스탠드: WPPO 공인대회에서 사용된 벤치 위의 랙 업라이트의 높이는 바닥으로부터 바의 레스트 부분까지 측정했을 경우, 최소 700mm에서 최대 1100mm까지 조정될 수 있어야 한다. 바 레스트의 안쪽 면들 사이의 최소폭은 1100mm이다.

14.4 바

14.4.1 모든 WPPO 공인대회에서, 반드시 WPPO 승인 공급처의 바만 대회, 워밍업, 트레이닝 구역에서 사용되어야 한다.

14.4.2 바는 WPPO 바임을 명확하게 확인할 수 있도록 WPPO 승인 공급처 로고와 함께 슬리브 끝에 녹색 캡을 지니고 있어야 한다.

14.4.3 바는 직선이어야 하고, 표면에 돌기와 굴곡이 있어야 하며, 아래와 같은 수치를 따라야 한다.

14.4.3.1 총 길이는 2200mm를 초과해서는 안 된다.

14.4.3.2 컬러표면 사이의 거리는 최소 1310mm 또는 1320mm 보다 더 길어야 한다.

14.4.3.3 바의 지름은 최소 28mm(선호됨) 또는 29mm보다 더 커야 한다.

14.4.3.4 바와 컬러가 결합된 무게는 25kg이어야 하고, 컬러는 각각 2.5kg이 되어야 한다.

14.4.3.5 슬리브의 지름은 50mm이어야 한다.

14.4.3.6 기계로 표시된 부분의 안쪽 가장자리 사이의 거리가 810mm임을 정확하게 나타낼 수 있는 기계로 표시된 부분이 있어야 한다.

14.4.4 **WPPO 바 사양:**

- 무게: 20kg
- 바 지름은 반드시 28mm가 되어야 한다.
- 슬리브의 지름은(컬러의 두께)는 30mm이어야 한다.
- 바 끝으로부터 미끄럼방지 톱니가 없어야 한다.
- 리프트 시 무게판이 회전되는 것을 최소화하기 위한 바 안쪽 부싱 베어링
- 손잡이 코팅: 크롬
- 미끄럼방지 톱니: 1.5
- 슬리브 코팅: 크롬
- 최대 무게: 1500kg

14.4.4.1 2008년 이후에 WPPO에게 승인된 바는 2019년 12월까지 허용된다.

14.4.4.2 2014년 이후에 WPPO에게 승인된 바는 2024년 12월까지 허용된다.

14.4.4.3 WPPO 심판에 의해 손상된 바 또는 안전하지 않은 바, 목적에 맞지 않은 바 또는 사용이 불가능한 바로 결정된 바는 교체되어야 한다.

14.5 디스크

14.5.1 모든 WPPO 공인대회에서, WPPO 승인된 공급처의 디스크만 대회, 워밍업, 트레이닝 구역에서 사용될 수 있다.

14.5.1.1 승인된 대회용 디스크는 반드시 대회 플랫폼과 워밍업 공간에서 사용되어야 한다.

14.5.1.2 승인된 트레이닝용 디스크는 트레이닝 구역에서 사용될 수 있다.

14.5.2 WPPO 디스크는 반드시 다음과 같이 구성되어야 한다:

14.5.2.1 모든 디스크는 규정14.2에 제시된 최대 차등 허용을 따른다.

14.5.2.2 대회용 디스크는 금속으로 만들어져야 하고 양면에 영구적으로 지속되는 색깔을 입히거나 무게의 가장자리 둘레에 색을 칠하여 폴리우레탄(고무)으로 감싸야 한다.

14.5.2.3 디스크 중앙의 구멍의 지름은 50.5mm가 되어야 한다.

14.5.2.4 가장 큰 디스크의 지름은 450mm가 되어야 한다.

14.5.2.5 아래에 제시된 디스크의 범위와 색깔이 WPPO 공인대회에서 사용된다.

- 0.25kg = 금속 (기록용일 경우)
- 0.5kg = 흰색
- 1kg = 녹색
- 1.5kg = 노란색
- 2kg = 파란색
- 2.5kg = 빨간색
- 5kg = 흰색
- 10kg = 녹색
- 15kg = 노란색
- 20kg = 파란색
- 25kg = 빨간색
- 50kg = 검정색

14.5.2.6 236kg 이상의 모든 시도에 50kg 디스크가 반드시 2번 사용되어야 한다. 그리고 305kg 이상의 모든 시도에 50kg 디스크가 반드시 4번 사용되어야 한다. 50kg 디스크의 사용이 불가능할 경우, 같은 제조사의 25kg 금속 디스크가 사용될 수 있다. (이 경우에만 적용됨)

14.5.2.7 모든 디스크는 관련 무게 사양, WPPO 로고, 에 대해 눈에 보이는 표시가 있어야 한다. 또한 슬리브 위 가장 안쪽에 가장 무거운 디스크가 적재되어 있어야 한다. 그 후, 바깥쪽으로 가장 가벼운 디스크의 무게를 무게 순서대로 적재한다.

14.5.3 첫 번째로 바에 적재된 디스크는 무게가 즉시 확인될 수 있도록 항상 안쪽으로 향하게 적재해야 한다. 추가되는 디스크는 바깥쪽으로 적재된다.

14.6 저울

14.6.1 모든 WPPO 공인대회에서, 적어도 2개의 전자저울이 반드시 있어야 하고 이것은 프린트 시설을 가지고 있어야 한다. 첫 번째 저울은 대회 중 공식 계체량을 위해서 사용되며, 두 번째 저울은 트레이닝 구역에서 사용된다. 모든 저울은 최소 기준을 만족시켜야 하며 아래 사양을 따른다:

14.6.1.1 전자 플랫폼 타입으로 저울의 치수는 최소 850mm x 850mm이고, 최대 1m x 1m이어야 한다.

14.6.1.2 저울은 최대 200kg까지 측정할 수 있는 수용력을 가지고 있어야 하며, 10g씩 두 자리 소수점까지 측정할 수 있어야 한다.

14.6.1.3 오차에 대해 제조사로부터 받은 증명서가 있어야 한다.

14.6.2 임명된 기술임원은 저울의 정확도를 항상 확인하고 모든 세션 전에 0으로 설정해 놓는다.

14.6.3 저울은 의자의 유무에 상관없이 사용될 수 있다.

14.7 점수 시스템

14.7.1 IPC의 의도, 정직, 프로페셔널리즘을 따라, 결과 및 기술 분야의 서비스를 받기 위해, LOC를 위한 WPPO 공인대회의 안내서가 반드시 있어야 한다.

14.7.2 WPPO 점수 시스템은 다음으로 구성된다:

- 장애인스포츠 결과 및 정보 서비스(PARIS); PRIS가 사용되어야 하는 패럴림픽 게임은 제외
- 타이밍 및 점수 시스템(T&S)
- 경기 결과(OVR)
- 장애인 역도 대회 및 운영관리 시스템(Power COMS)

14.8 PARIS & PRIS

14.8.1 PARIS 및 PRIS는 LOC와 기술 공급처에 의해서 사용되어야 한다. 이 시스템의 목적은 대회 중 그리고 대회 전후의 정보 제공 및 대회에서 실행되는 스포츠를 지원하고 대회를 성공적으로 운영하기 위해 모든 기능을 원활하게 하는 것이다.

14.8.2 시스템 절차의 정확한 정의는 기술적 문제를 성공적으로 해결하도록 도울 것이다. LOC와 기술 공급처가 사용자의 기대를 충족시키는 효율적인 시스템을 개발하고 시행하는 것은 필수 사항이다.

14.8.3 LOC와 기술 공급처는 PARIS와 PRIS 문서들이 모든 사양을 제공하지 않는다는 것을 인지해야 한다. 이것은 필요한 서비스를 전달하기 위한 응용 소프트웨어 생산을 위해 매우 중요하다.

14.9 타이밍과 점수 시스템(T&S)

14.9.1 WPPO T&S는 다음과 같이 구성된다:

14.9.2 WPPO 조명 시스템: 조명 결과 콘솔 1개, 대회 시계, WPPO 심판 시스템 3개, WPPO 배심원 시스템 4개, WPPO 배심원장 터미널 1개

14.9.3 조명 결과 콘솔: 3개의 WPPO 심판 시스템으로부터 선수의 리프트 시도의 최종 결정을 받고 대회 시계를 통제한다.

14.9.4 대회 시계: 대회 시작에 앞서, 시스템은 반드시 20초 카운트다운이 가능한 시계가 장착되어 있어야 한다. 이것은 3분 카운트다운 및 시작, 2분 카운트다운 및 시작, 종목의 필요에 따라 2분에서 3분으로 시간을 변경할 수 있는 기능을 가지고 있어야 한다. 이것은 1분(경고)버저와 시간 종료시 울리는 버저를 가지고 있어야 한다. 시계는 시간 기록원에 의해서 통제될 것이다.

14.9.5 WPPO 심판 시스템: 3개의 시스템은 무선(선호됨) 또는 유선일 수 있다. 각 심판당 한 개의 시스템이 배정된다. 이 시스템의 5가지 버튼으로 심판은 리프트 판정을 한다.

- 1가지 흰색 버튼: 굿 리프트
- 4가지 버튼: 노 리프트 (잘못된 실행)
  -보라색: 신체 포지션 순서(BP)

-주황색: 바 컨트롤 순서(BC)
-파란색: 가슴 순서(CS)
-초록색: 프레스 순서(PS)

14.9.6 심판의 심판(신호)은 경기장과 워밍업 구역의 시도 보드에 자동적으로 공지되고 2 개의 열에 다음과 같이 제시된다:

· 1번째 열은 3개의 조명을 지시한다: 흰색(굿 리프트), 빨간색(노 리프트)

· 2번째 열은 잘못된 순서 실행에 대한 1개 또는 4개 조명(보라색, 주황색, 파란색, 초록색)을 나타낸다.

14.9.6.1 2가지 열의 조명은 반드시 수평으로 3명의 심판과 상응하여 배열되어야 한다. 조명은 동시에 비춰져야 하고 분리되어 비춰져서는 안 된다.

14.9.6.2 일단 심판들이 버튼을 누르면, 판정이 바뀔 수 없도록 버튼이 잠긴다. WPPO 심판 시스템은 심판이 버튼을 누르지 못할 경우 자동으로 활성화 되는 진동 기능 또는 알람 기능을 가지고 있어야 한다.

14.9.6.3 배심원단과 배심원장은 심판 판정결과를 받지 못할 것이다.

14.9.6.4 **WPPO 배심원 시스템:** 4개의 시스템은 무선(선호됨) 또는 유선일 수 있다. 각 배심원당 한 개의 시스템이 배정된다. 이 시스템은 5가지 버튼으로 구성되어 있다.

· 1가지 흰색 버튼: 굿 리프트
· 4가지 버튼: 노 리프트 (잘못된 실행)
-보라색: 신체 포지션 순서(BP)
-주황색: 바 컨트롤 순서(BC)
-파란색: 가슴 순서(CS)
-초록색: 프레스 순서(PS)

14.9.6.5 일단 배심원이 버튼을 누르면 다시 누를 수 없도록 버튼이 잠긴다. 배심원 시스템은 배심원이 버튼을 누르지 못할 경우 자동으로 활성화되는 진동 기능 또는 알람 기능을 가지고 있어야 한다.

14.9.6.6 배심원의 판정은 배심원장의 터미널로 자동 송신되고 4개의 배심원의 판정이 동시에 보여질 것이다. (기술 항의가 요청되었을 경우) 조명은 터미널에 따로 비춰져서는 안 된다.

14.9.6.7 WPPO 배심원장 터미널: 이것은 1개의 7” 메인 배심원 휴대용 터미널을 가지고 있어야 한다.

14.9.6.8 이것은 배심원단 4명(배심원장 포함)의 판정이 보여져야 한다. (기술 항의가 요청되었을 경우)

14.9.6.9 터미널은 항상 1분의 기술 항의 시간을 보여줘야 하고, 심판판정이 시도 보드에 보여질 때까지 자동으로 카운트다운을 해야 한다. 새로운 선수의 결과가 시도 보드에 보여지면, 1분 제한시간이 자동으로 재설정될 때까지 시계는 0:00에 설정되어 있어야 한다.

14.9.7 시도 보드

14.9.7.1 시도 보드는 WPPO 조명 시스템 정보를 보여주는 TV이다. 이것은 모든 사람들이 대회가 운영되는 사항을 잘 이해할 수 있도록 가장 잘 보이는 경기장 및 워밍업 구역에 설치되어야 한다.

14.9.7.2 IPC 경기에서는 경기장(FOP)과 워밍업 구역에 LOC에 의해 제공된 7개의 시도 보드가 준비되어야 한다.

- 경기장(FOP): 3개의 시도 보드
  - 2개는 입구, 출구에서 경기장 각 사이드의 배경에 관중을 향하도록 놓는다.
  - 1개는 무대 코너 쪽에 주심을 향하도록 놓는다.

- 워밍업: 4개의 시도 보드
  - 1개는 경기장의 입구에서 가깝게 설치한다..
  - 2개는 필요에 따라 설치한다.
  - 1개는 경기장의 출구에서 가깝게 설치한다.

14.9.7.3 국가 대회에서는 오직 1개의 시도 보드가 제공되고 이것은 항상 경기장 출구 쪽에 놓는다.

14.9.7.4 시도 보드는 다음사항을 보여줘야 한다:

- 선수 사진
- 추첨 번호
- 출전 선수의 성
- NPC 코드와 국기
- 시도 번호
- 시간 (2분 또는 3분의 카운트다운)
- 종목 카테고리
- 랙 높이
- 지시된 무게 색깔, 무게(kg)
- WR/RR 사항
- 각 심판의 성공/실패(흰색/빨간색) 리프트 사항 (조명)

14.9.8 경기 결과 (OVR)

14.9.8.1 경기장에서 관중들에게 스포츠 정보를 제공하고, 스포츠를 통해 즐거움을 얻을 수 있도록 하는 것은 대회를 성공적으로 운영하는 데 중요한 부분이다. 이 시스템은 대회 정보 및 결과를 점수 판에 보여줄 것이며, 선수들은 계체량에서 주어진 1번째 시도, 국가, 각 리프트의 결과, 최고 리프트결과, 순위를 기초로 무게를 들어올린다.

14.9.9 점수판

14.9.9.1 최소 6m x 4m 비디오 스타일 점수판이 설치되어야 하고 경기장에서 가장 잘 보이는 곳에 진열한다. (대개 플랫폼의 뒷 배경; 무대에서 최소 2.5m 떨어진 중앙지점 또는 무대에서 12m 떨어진 바깥쪽)

14.9.10 실시간 디스플레이 시스템 (RTDS)

14.9.10.1 경기장과 워밍업 구역에서 선수, 코치, 임원에게 정보를 제공하는 것은 대회 운영에 있어서 중요한 부분이다. RTDS는 이 중요한 정보를 기술 및 배심원 테이블을 위해 경기장과 경기장의 뒤쪽 공간에 TV(45-50") 스크린을 통해 제공한다.

14.9.10.2 경기 진행사항을 감시하고 선수들의 다음 리프트를 위해 무게를 선정하기 위한 전략을 짜기 위해 코치와 선수들이 정보를 사용한다. 기술 임원들은 원활한 경기운영과 리프팅 플랫폼에서 선수들이 순서대로 경기할 수 있도록 정보를 사용한다.

14.9.11 장애인 역도 대회 및 운영 관리 시스템 (Power COMS)

14.9.11.1 Power COMS 시스템은 기술 항의 및 변경된 시도를 수락, 확인, 검증하기 위한 사항을 포함하여, 경기의 전체 흐름을 통제하고 관리한다. 모든 변경사항이 이 시스템에 즉시 기록된다.

14.9.11.2 모든 IPC 대회와 WPPO 인준 대회에서, 전자 시간 시스템이 반드시 사용되어야 한다. PARIS, T&S, OVR and Power COMS의 사양과 요건을 확인하기 위해서 부록8의 WPPO 대회 매뉴얼을 참고하면 된다.

15. 리프트 단계

15.1 장애인 역도 벤치 프레스 - 대회 순서

15.1.1 장애인 역도 벤치 프레스를 올바르게 수행하기 위해서, 다음 4가지 포지션(시작 포지션)과 리프트 순서(시작, 프레스, 랙)가 반드시 실행되어야 한다.

15.1.2 **시작 포지션**

15.1.2.1 선수는 등을 대고 벤치에 누워야 한다.

15.1.2.2 이 포지션은 반드시 전체 리프트를 위해 동일하게 실시되어야 한다.

15.1.2.3 바디 포지셔닝: 머리, 어깨, 엉덩이, 다리(가능한 완전히 늘려진) 발뒤꿈치(해당한다면)는 전체 리프트 중 반드시 벤치 위/붙여진 상태를 유지한다.

15.1.2.4 스트랩핑: 벤치 스트랩 위치는 규정 12.3.7을 반드시 따라야 한다.

15.1.2.5 보조자: 만일 랙에서 무게를 제거하는데 선수를 돕는 스포터나 로더가 필요하다면, 선수는 보조자를 가질 선택권이 있다. 보조자의 도움으로 무게를 제거할 때에는 팔 길이 만큼만 도움을 받고, 가슴높이까지 내려가서는 안 된다. 코치나 선수들은 리프트 시작 전 스포터 대표에게 보조자가 필요함을 알려야한다.

15.1.2.6 선수들은 항상 바를 엄지 손가락과 함께 잡아야 하며, 바 둘레 주변을

모든 손가락으로 단단하고 안전하게 감싸야 한다.

15.1.2.7 선수의 검지 손가락 사이의 공간은 81cm를 초과하지 않는다.

15.1.2.8 바는 팔꿈치가 닫혀진 상태에서 팔 길이의 통제 하에 잡는다. (의학적으로 특별한 건강상태일 경우)

15.1.2.9 코치와 선수는 랙에서 바를 들어올리기 전 반드시 위의 요건들이 충족될 수 있도록 해야한다.

15.1.2.10 주심이 시작 리프트를 지시하기 전, 부심이 선수의 시작 포지션이 잘못되었다고 판단했을 때, 심판은 즉시 손을 들어 잠재적인 결점이 있다는 사실을 알려야 한다. "시작" 지시가 내려지면 이것은 행해질 수 없다.

15.1.2.11 지시: 주심이 모든 위의 요건들이 충족되었음에 만족하면, 허용된 2분안에 그들은 선수가 리프트를 시작할 수 있음을 의미하는 신호(손을 아래로 뻗는 동작)와 함께 즉시 "시작" 지시를 외친다.

15.1.3 **시작 순서 – 신장성 운동 (아래쪽)**

15.1.3.1 선수들은 주심의 시작지시를 받은 후, 리프트를 시작해야 한다.

15.1.3.2 전체 리프트 시, 머리는 벤치에서 떨어지지 않아야 한다.

15.1.3.3 전체 리프트 시, 바디 포지셔닝은 반드시 동일하게 유지해야 한다.

15.1.3.4 시작 순서에서, 스포터/로더와 바 사이의 접촉은 없어야 한다.

15.1.3.5 순서 도중, 완전하게 통제된 채로 바를 가슴으로 내린다.

15.1.3.6 <u>들어올림(Heaving) 없이:</u> 바가 아래로 내려와 가슴 위에서 멈출 때, 프레스를 보조하기 위해 어깨와 같은 상체 몇 개의 부위를 사용하여 바를 힘껏 들어올리는 경우

15.1.3.7 <u>튕김(Bouncing) 없이:</u> 바가 아래로 내려와 통제되지 않은 상태에서 멈춰짐 없이 가슴 쪽으로 밀리고, 바를 즉시 다시 밀어낼 경우. 바의 단축성과 신장성 움직임 사이에 결정적인 휴식을 보여주는 가슴 위에서의 눈에 보이는 멈춤이 반드시 있어야 한다.

15.1.3.8 일단 바가 가슴 위에 멈춰지면, 위쪽으로 바를 밀기 전 바가 가슴 쪽으로 내려오면 안 된다.

15.1.4 **프레스 순서 – 단축성 운동 (위쪽)**

15.1.4.1 바를 동등하고 통제된 상태에서 위쪽으로 민다.

15.1.4.2 바는 가슴 쪽을 향해 아래로 다시 내려오면 안 된다. (그러나 멈추는 것은 허용된다.)

15.1.4.3 바의 워킹은 허용되지 않는다: 동시에 같은 움직임, 속도를 내는 것과 반대로 각 팔을 동등하지 않게 뻗어 올린 경우

15.1.4.4 바를 따라 손의 측면 움직임은 없어야 한다.

15.1.4.5 동일한 시간으로 고정된 팔의 길이만큼 바를 미는 동등한 확장이 있어야 한다.

15.1.4.6 프레스 순서 또는 팔을 고정하는 동안, 바가 완전히 수평으로 될 필요는 없으나, 두 팔이 동일한 시간으로 고정되어야 한다.

15.1.4.7 랙 지시가 주어질 때까지, 선수는 통제하에 바와 함께 두 팔이 고정된 상태를 유지한다.

15.1.4.8 전체 리프트 시, 머리는 벤치에서 떨어지지 않아야 하고 바디 포지셔닝은 반드시 동일하게 유지해야 한다.

15.1.4.9 순서에서, 스포터/로더와 바 사이의 접촉은 없어야 한다.

15.1.5 **랙 순서**

15.1.5.1 랙 지시가 있을 때까지 바는 랙 위에 놓여지면 안 된다.

15.1.5.2 선수가 리프트를 끝내고 바가 팔꿈치가 고정되고 팔 길이만큼 통제하에 있다고 주심이 생각하면, 즉시 팔을 뒤쪽으로 뻗는 시각적 신호와 함께 "랙"이라고 청각적 지시를 내린다.

비고:

· 만일 리프트 실행 도중, 바가 랙을 치면, 선수는 이득을 전혀 받지 못하게 된다. 심판에게 굿 리프트는 받을 수 있다.

15.2 리프트 결정

15.2.1 일단 바가 랙에 놓여지면, 3명의 심판들은 그들의 전체 판정을 조명 또는 깃발로 발표한다.

15.2.1.1 굿 리프트:

· 최소 2개의 흰색 조명/깃발

15.2.1.2 배드 리프트(노 리프트):

· 최소 2개의 빨간색 조명/깃발

15.3 4개의 순서 내 WPPO 노 리프트 실행

15.3.1 3명의 심판들은 선수가 다음에 제시된 순서에서 올바른 장애인역도 벤치 프레스 기술의 실행을 완료하지 못했을 때, '노 리프트'로 판정한다.

15.3.2 **신체 포지션 순서**

15.3.2.1 선수의 시작신체 포지션이 리프트 실행 중 동일하게 유지되지 않을 경우

15.3.2.2 선수의 머리, 어깨, 엉덩이, 다리, 발꿈치(해당 시)가 전체 리프트 실행 중 벤치 위 또는 접촉하고 있지 않을 경우

15.3.2.3 선수의 다리가 전체 리프트 실행 중, 완전하게 뻗어지지 않았을 경우

15.3.2.4 선수가 바 주변을 엄지손가락으로 감싸서 잡지 않았을 경우

15.3.2.5 선수의 모든 손가락이 단단하고 안전하게 바 둘레 주변을 감싸지 않았을 경우

15.3.2.6 선수의 검지 손가락 사이의 공간이 81cm를 초과하는 경우

15.3.2.7 시작지시가 있기 전, 리프트를 할 경우

15.3.3 바 컨트롤 순서

15.3.3.1 팔꿈치를 고정하고 팔 길이에서 통제 하에 바를 잡지 않은 경우 (의학적으로 특별한 상태 대상자)

15.3.3.2 순서 중, 바와 스포터/로더 사이에 접촉이 있을 경우

15.3.3.3 통제되지 않은 채로 바가 가슴으로 내려와 있는 경우

15.3.3.4 통제되지 않은 채로 바를 밀 경우

15.3.3.5 바의 워킹이 있을 경우: 동시에 동등한 움직임, 속도를 내지 않고, 각 팔을 불균형하게 뻗어 올린 경우

15.3.3.6 바를 따라 손을 옆으로 움직일 경우

15.3.4 가슴 순서

15.3.4.1 바가 아래 위로 움직일 때, 결정적인 휴식을 보여주는 눈이 보일만한 시각적인 멈춤이 가슴 위에서 없었을 경우

15.3.4.2 바가 가슴에서 멈춰지고, 바를 위로 밀기 전 가슴 쪽으로 주저 앉았을 경우

15.3.4.3 바가 가슴 위를 접촉하지 않고, 가슴 위에서 멈추지 않은 경우

15.3.4.4 바가 들어올려 졌을 경우 (즉, 바가 아래로 내려와 가슴 위에서 멈추고, 미는 힘을 보조하기 위하여 어깨와 같은 상체 몇 개의 부위를 사용하여 바를 힘껏 들어올리는 경우)

15.3.4.5 바가 튕기는 경우 (즉, 바가 아래로 내려와 통제되지 않은 상태에서 멈춤 없이 바가 가슴으로 밀리고, 바를 즉시 다시 위로 밀 경우)

15.3.5 프레스 순서

15.3.5.1 선수가 바를 밀지 못할 경우

15.3.5.2 바가 동등하게 위로 밀리지 않은 경우

15.3.5.3 프레스 순서 중, 바가 가슴 쪽을 향해 아래로 움직일 경우

15.3.5.4 두 팔이 펴질 때 동등하지 않은 시간으로 두 팔의 길이만큼 바가 밀려 불균형하게 두 팔이 뻗어졌을 경우

15.3.5.5 랙 지시가 주어질 때까지 통제하에 바를 들고 있는 두 손이 고정된 상태를 유지하지 못했을 경우

15.3.5.6 랙 지시를 받기 전, 바가 랙에 놓여진 경우

비고:

3개의 빨간색 조명과 "노 리프트"는 아래 상황에서 자동적으로 적용된다.

· 종료 시간 – '타임 아웃'(2/3분 시간 제한): 리프트가 할당된 시간 내에 시작되지 않을 경우

· 행해지는 시도가 성공적이지 않았을 경우, 뒤쪽으로 팔을 뻗는 시각적 신호와 함께 청각적 지시인 "랙"을 즉시 외친다.

16. 장애인역도 벤치 프레스

16.1 대회

16.1.1 대회 일정에 제시된 것처럼 각 체급별로 지정된 워밍업 구역이 공식적으로 개방되고 최소 30분 후 대회가 시작된다.

16.1.2 선수들은 오직 3번의 리프팅 시도가 허용되며, 한번의 시도는 반드시 3 라운드 중 진행되어야 한다. 파워 리프트 (4번째 시도)는 3 라운드 이외의 기록을 위한 목적으로만 허용된다. 규칙 16.5.11에 파워 리프트에 출전하기 위한 자격 조건을 확인할 수 있다.

16.1.3 WPPO 공인 대회에서 최상의 경기결과와 순위를 얻기 위해서, 선수는 각 체급에 출전하는 모든 선수들 중에 가장 높은 무게를 들어야 한다.

16.1.4 각 선수는 리프트를 시작하기 위해 한 번의 시도 당 2분을 갖는다. 선수들이 주심으로부터 시작신호를 받지 않고, 제한 시간 내에 리프트를 시작한 경우, 시간 종료가 선언되고, 선수들은 바를 랙에 내려 놓는다. 그리고 노 리프트가 주어진다. 할당된 2분의 시간은 기술 아나운서가 선수의 풀 네임을 발표하는 것을 끝마치면 시작된다.

16.1.5 만일 선수가 연이은 성공/1번째 시도 후 바로 2번째 시도(예: 로딩 오류 또는 파워 리프트/기록 시도)도전으로 2번 이상의 리프트를 완료해야 한다면, 리프트를 시작하기까지 3분의 시간이 허용된다.

16.1.6 선수는 승인된 코치 대표 1명만 무대에 동반할 수 있다. 그리고 선수의 이름 발표 후, 할당된 시간이 시작될 때까지 벤치 쪽으로 갈 수 없다.

16.1.7 코치는 필요에 따라 선수가 벤치와 플랫폼으로 가거나 떠나는 것을 도울 수 있다. 코치는 또한 선수의 스트랩핑을 코치 혼자서 또는 사이드 스포터와 함께 도울 수 있다.

16.1.8 대회 플랫폼에서, 코치는 바, 랙, 선수의 팔과 머리를 바디 포지셔닝 순서 중에 접촉할 수 없다. 선수, 스포터, 로터에게 오직 언어 지시만 할 수 있다.

16.1.9 리프트 도중, 코치는 무대 바닥에 표시된 무대 양 쪽 지정된 코칭 구역(최소 1x1m)에 남아 있어야 한다.

16.1.10 각 시도 완료 후, 선수와 코치는 무대에서 30초 내로 떠나야 한다.

16.1.11 계체중 후 결정된 싱글 또는 다수의 그룹 내 모든 선수들은 각 라운드에서 가장 낮은 무게부터 가장 무거운 무게(오름차순)를 리프트 하며 순서대로 경기를 한다.

16.1.12 들어야 할 선택된 무게가 동일하다면, 선수는 그들의 추첨 번호의 가장 낮은 번호를 처음으로 순서가 매겨진다.

16.1.13 각 시도를 위해 바에 최소 1kg 무게가 점진적으로 적재되어야 한다. 오직 기록 시도를 도전할 때에만 최소 0.5kg 증량이 허용될 것이다.

16.1.14 시도하는 무게를 성공하지 못했을 경우, 다음 라운드에서 성공할 때까지 같은 무게를 요청할 수 있다.

16.2 라운드 시스템

16.2.1 1 라운드

16.2.1.1 선수와 코치는 계체량을 하는 동안, 1번째 시도를 위한 시작 무게와 랙 높이를 확인해야 한다.

16.2.1.2 선수와 코치는 시작 무게를 낮추거나 높일 수 있는 단 한번의 기회를 가진다. 그러나, 낮은 무게로 변경 시, 원래 제출한 무게보다 7kg를 초과할 수 없다. 규정 16.5에 따라서 0.5kg을 증량할 수 있는 기록 시도가 요청되지 않는 한, 시작 무게에서 증량할 수 있는 최소 무게는 1kg이다. 시작 무게 증량 시, 최대 한도는 없다.

16.2.1.3 선수가 1번째 그룹 또는 출전 그룹에만 있을 경우, 무게 변경은 1 라운드가 시작하기 5분 전 안에 행해질 수 있다. 기술 아나운서가 마감을 발표하고 5분 후에는 변경이 되지 않는다.

16.2.1.4 같은 체급 또는 세션 내 다음 출전 그룹은 1번의 체중 변경이 허용된다. 그러나 이것은 이전 그룹의 마지막 라운드의 종료부터 3번의 시도 안에 이루어 져야 한다. 아나운서가 체중 변경 마감시간을 발표할 것이다. 기술 아나운서가 마감을 선언하면 체중변경이 되지 않는다.

16.2.1.5 모든 선수를 그룹으로 나누는 것은 계체량에서 정해진 시작 무게로 고안된 시작 리스트에 기반하여 이루어진다. 그러나, 그룹별 선수들의 리프트 순서는 마감까지 새로 제출된 시작 무게로 업데이트 될 것이다.

16.2.2 2 라운드

16.2.2.1 선수가 1번째 시도를 완료하면, 심판의 최종 판정이 게시된 후, 코치/선수는 2 라운드 시도를 위해 시작 무게를 다르게 선택하기 위해 제한시간 1분을 갖는다. 이 무게 선택은 경기진행 테이블에서 반드시 코치/선수에 의해 행해져야 하며, 선택된 무게가 공식 시도 카드에 명시되어야 한다. 그리고 선수 또는 코치 그리고 경기진행요원은 공식 시도카드에

반드시 서명을 해야한다.

16.2.2.2 1분 제한시간 안에 2 라운드 시작무게를 선택하지 못할 경우, 이전 시도의 결과로부터 자동적으로 다음 시도가 결정될 것이다. 1 라운드의 시작무게를 성공했다면 1kg가 증량되고, 성공하지 못했다면 2 라운드 시작무게는 1 라운드의 시작무게와 동일할 것이다.

16.2.2.3 2 라운드에서 요청된 시작 무게는 오직 증가될 수 있고 감소될 수 없다. 기록 시도가 요청이 되지 않았다면, 선택된 무게 증가는 시스템에 따라 자동적으로 최소 1kg이 적용된다. 기록 시도 시 최소 0.5kg 증량이 허용된다.

16.2.2.4 2 라운드에서 시작 무게의 2번째 변경은 세계 기록 시도를 위해 2명의 선수가 같은 시작 무게를 지정했을 때만 허용된다. 만일 1번째 선수가 그 무게를 성공했다면, 새로운 세계기록을 달성하기 위해 2번째 선수가 최소 0.5kg까지 시작무게를 변경할 수 있다. 2번째 변경은 바가 선수의 원래 시작 무게로 적재 되는 것을 기술 아나운서가 요청하지 않았을 때만 허용될 것이다.

16.2.3 3라운드

16.2.3.1 선수가 2번째 시도를 완료하면, 심판의 최종 판정이 게시된 후, 코치/선수는 3 라운드 시도를 위한 2번의 시작 무게 변경 중 1번째 시작무게를 선택하기 위해 제한 시간 1분을 갖는다. 이 무게 선택은 경기진행 테이블에서 반드시 코치/선수에 의해 행해져야 하며, 선택된 무게가 공식 시도 카드에 명시되어야 한다. 그리고 선수 또는 코치 그리고 경기진행요원은 공식 시도카드에 반드시 서명을 해야한다.

16.2.3.2 1분 제한시간 안에 3 라운드 시작무게를 선택하지 못할 경우, 이전 시도의 결과로부터 자동적으로 1번째 변경 무게가 결정될 것이다. 2 라운드 시작무게를 성공했다면 1kg가 증량되고, 성공하지 못했다면 2 라운드 시작무게와 동일할 것이다.

16.2.3.3 3 라운드의 1번째 무게 변경에서 요청된 시작 무게는 오직 증가될 수 있고 감소 될 수 없다. 기록 시도가 요청이 되지 않았다면, 선택된 무게 증가는 시스템에 따라 자동적으로 최소 1kg이 적용된다. 기록 시도 시 최소 0.5kg 증량이 허용된다.

16.2.3.4 만일 2번째로 가능한 요청된 무게 변경이 1번째 변경보다 높을 시, 기술 아나운서가 원래 요청된 시작 무게를 바에 적재하도록 이미 요청을 했다면, 무게 변경이 허용되지 않는다.

16.2.3.5 2번째 변경 요청된 무게가 1번째 요청된 무게보다 낮다면, 다음의 경우 무게변경이 허용되지 않는다.

- 2 라운드에서 시도된 시작 무게 보다 낮을 경우
- 원래 추첨 번호 순서대로 진행되지만, 3 라운드에서 다른 선수가 이미 완료(굿/배드 리프트)한 무게와 동일할 경우
- 3 라운드에서 다른 선수가 이미 완료(굿/배드 리프트)한 무게보다 낮을 경우

· 바가 원래 요청된 시작 무게로 적재되도록 기술 아나운서가 “로더들은 바에 __kg을 적재해주세요”라고 이미 요청 했을 경우

16.3 기술 항의

16.3.1 기술 항의는 각 세션을 위해 워밍업 구역에 입장이 승인된 선수 및 코치가 선수 시도의 결과와 관련한 심판의 최종판정에 대해 이의를 제기할 수 있는 공식적인 기회이다.

16.3.2 기술 항의는 ‘노 리프트’가 주어졌을 때만 받아들여 지고, 굿 리프트 또는 그 도전이 같거나 다른 출전국의 상대편 선수에 대항하여 제기되었을 경우에는 받아들여지지 않는다.

16.3.3 기술 항의는 배심원이 완전하게 임명되고 대회에 있을 때 IPC 게임, IPC 대회 그리고 세계장애인역도 인준대회에서만 제기할 수 있다.

16.3.4 기술 항의는 선수시도에 대한 심판의 최종판정을 제시하기 1분 안에 배심원장에게 기술 항의가 제출되었을 경우만 고려된다.

16.3.5 기술 항의를 제출하기 위해서, 선수 또는 코치가 배심원 테이블로 가서 1분 안에 배심원장에게 기술 항의 카드를 제시해야만 한다. 기술 항의는 특정 세션의 워밍업 구역 출입 패스를 소지한 또는 코치에 의해서만 제시 될 수 있다.

16.3.6 기술 항의 카드는 워밍업 구역에서 기술 통제자(TC)를 통해 100 유로에 구입할 수 있다. 결제는 현금만 가능하고, 기술 항의 카드의 요청이 된 즉시 결제되어야 한다.

16.3.7 기술 항의는 기술 항의의 대상이 되는 그 시도를 목격한 배심원단 4명 만장일치로 결정되어야 한다.

16.3.8 기술 항의가 제기될 때, 배심원장은 각 배심원단에 의해 결정된 모든 사항을 즉시 확인할 것이다. 이 때문에 대회를 중단할 필요는 없으며, 항의의 결과는 즉시 항의를 제기한 개인에게 구두로 전달된다.

16.3.9 항의가 받아들여 지기 위해서는 4명의 배심원단에게 굿 리프트(흰색 조명)를 받아야 한다.

16.3.10 만일 1명 이상의 배심원단이 노 리프트(빨간색 조명)를 선언할 시, 항의는 기각될 것이다.

16.3.11 기술 항의가 기각되면, 기술 항의 카드와 비용은 배심원에게 보유될 것이고, 그것을 기술 통제자가 WPPO 운영사무국에 제출한다. 그 외 다른 행위는 필요하지 않다.

16.3.12 기술 항의가 받아들여지면, 배심원장은 기술항의를 제기한 개인에게 기술 항의 카드를 즉시 되돌려 준다. 카드는 기술 항의 비용의 환불을 위해 기술 통제자에게 전달된다.

16.3.13 선수의 결과는 즉시 수정되고, 이것에 따라서 결과/랭킹이 업데이트 된다.

16.3.14 배심원장과 상의된 기술 항의의 결과는 최종이며, 이 결과에 대해 항의 및 제소할 기회는 전혀 없을 것이다.

16.3.15 각 대회 세션의 종료 후, 기각된 기술 항의를 제기한 팀은 기술 항의 비용의 공식 영수증을 받기 위하여 반드시 WPPO 운영 사무국에 연락해야 한다. 기각된 기술 항의로부터 취합된 수익금은 WPPO 반도핑 프로그램인 '바를 들어올려라(Raise the Bar)'를 위해 투자될 것이다.

16.4 로딩과 발표 오류

16.4.1 라운드 중, 아래의 오류가 발견되거나, 그 후에 선수가 주심의 시작 지시를 받기 전 심판 또는 배심원 판정에 의해 오류가 제기 될 경우, 코치와 선수는 주심 또는 배심원장에게 이의를 제기할 권리가 있으며, 주심은 문제를 분석하기 위해 시간기록원에게 시간을 멈출 것을 요청할 것이다.

16.4.1.1 잘못 적재된 바: 바에 적재된 무게가 요청된 무게 그리고 선수/코치가 경기 진행요원에게 서명한 무게와 다를 경우

16.4.1.2 잘못된 랙 높이: 랙 높이가 올바르지 않고 요청된 높이와 선수/코치가 경기 진행요원에게 서명한 높이와 다를 경우

16.4.1.3 기술 아나운서 오류: 기술 아나운서가 바에 잘못된 무게가 적재되도록 하거나 잘못된 랙 높이가 설정되도록, 잘못된 시작 무게 또는 잘못된 랙 높이를 발표할 경우

16.4.2 만일 주심이 그의 재량으로 규정 16.4.1.1, 16.4.1.2 그리고/또는 16.4.1.3에 따라 문제가 없을 경우, 시간 및 시도가 정상적으로 재개될 것이다.

16.4.3. 만일 규정 16.4.1.1, 16.4.1.2 그리고/또는 16.4.1.3에 따라서 주심이 문제가 있음을 발견했을 경우, 오류를 고치기 위하여 선수와 코치가 무대를 퇴장하도록 요청 받을 것이다. 오류가 수정되면, 시도를 시작하기 위하여 선수에게 할당된 시간이 3분으로 재설정된다.

16.4.4 라운드 중, 규정 16.4.4.1에서 16.4.4.4에 명시된 문제들이 선수가 시작 지시를 받기 전에 발견되지 않는다고 하더라도, 시도 실패 이후 그리고 선수가 플랫폼을 퇴장하기 전에 해당 심판, 배심원, 선수 또는 선수의 코치가 추후 문제제기를 심판장에게 할 수 있다. 심판장의 단독 재량으로 문제가 있다고 판단할 경우, 선수는 라운드 종료 시 시도를 반복할 수 있다. 선수가 해당 라운드의 마지막 선수일 경우, 시도를 위해 3분이 주어진다. 그렇지 않을 경우에는 기본시간 2분이 적용될 것이다.

16.4.4.1 잘못 적재된 바: 바에 적재된 무게가 요청된 무게 그리고 선수/코치가 경기 진행요원에게 서명한 무게와 다를 경우

16.4.4.2 잘못된 랙 높이: 랙 높이가 올바르지 않고 요청된 높이와 선수/코치가 경기 진행요원에게 서명한 높이와 다를 경우

16.4.4.3 기술 아나운서 오류: 기술 아나운서가 바에 잘못된 무게가 적재되도록 하거나 잘못된 랙 높이가 설정되도록, 잘못된 시작 무게 또는 잘못된 랙 높이를 발표할 경우

16.4.4.4 스포터 오류: 리프트 중 주심의 아무런 지시없이 스포터가 바를 접촉했을 경우

16.4.5 바에 잘못된 무게가 적재된 상태에서 리프트를 성공했을 때 다음이 적용된다.

16.4.5.1 바에 요청된 무게보다 가벼운 무게가 적재되었을 경우, 선수는 성공적인 시도를 허용할 수 있고, 낮은 무게를 기록하거나 라운드 종료 시 원래 요청된 무게로 재 시도 할 수 있다.

16.4.5.2 바에 요청된 무게보다 무거운 무게가 적재되었을 경우, 무거운 무게가 기록될 것이다. 발생된 로딩의 오류 이전에 낮은 무게를 들어올리기 위해 요청한 다음 선수를 위해 무게는 오직 감량만 할 수 있다.

16.5 기록

16.5.1 공식 반도핑 팀이 도핑 테스트를 진행 중이고 WPPO 배심원 전원이 그 장소에 있는 모든 WPPO 공인 대회 중, 출전하는 선수들은 기록을 경신하기 위한 시도를 할 자격이 있다.

16.5.2 기록 시도가 행해진 것이 확인되면, 기록을 유효화하기 위해 시도를 행했던 선수의 국적을 대조해 볼 1명의 심판이 무대에 반드시 있어야 한다. 만일 무대에서 2명 이상의 심판이 시도를 완료한 선수의 국적을 대조했다면, 가능한 시점에 그 심판들을 교체하기 위해 기술 대표가 모든 노력을 쏟을 것이다.

16.5.3 3번의 시도 중, 선수는 전체 1kg의 반올림되지 않은 배수로 기록 시도를 요청할 수 있다. 그 대신 0.5kg 증가가 될 수 있다.

16.5.4 기록 시도가 성공적이었다면, 신기록으로 인정이 될 것이다. 그러나 그 리프트에서 기록된 결과(랭킹을 인정받고 선수를 랭킹 리스트에 올리기 위한 결과)는 반올림한 1kg의 더 낮은 쪽의 가장 가까운 배수가 될 것이다. 아래 예시를 참고해 주세요.

1번째 시도	2번째 시도	3번째 시도
101kg	102.5kg (기록)	103.5kg (기록)
(기록된 결과=103kg) (기록된 기록=103.5kg)		

16.5.5 1kg의 배수가 아닌 기록 시도들은 최소 증가무게 0.5kg를 가지고 선수의 3번의 시도 중 허용된다.

16.5.6 신기록이 수립되자마자, 신기록 경신을 희망하는 선수는 반드시 이전의 리프트 기록이 최소 0.5kg를 초과해야 한다. 그렇지 않으면, 이 기록은 인정되지 않는다.

16.5.7 같은 체급에서 2명의 선수가 같은 기록을 동일한 날에 경신하면 (단, 다른 대회에서) 각 대회의 계체중에서 가장 가볍게 체중이 측정된 선수가 기록 보유자가 된다.

16.5.8 계체중에서 2명의 선수가 정확하게 같은 체중으로 측정되면, 2명의 선수 모

두 기록 보유자가 된다.

16.5.9 WPPO는 주니어 지역 및 세계 기록 그리고 게임 기록(아메리카장애인게임, 아시아장애인게임, 패럴림픽 게임)을 인정하고 유지할 것이다. 이러한 기록을 경신하기 위해서는 오직 아래에서 확인된 대회에서 3번의 시도 내에서만 가능하다.

대회 유형	3번의 시도 안에 리프트 했을 때 인정되는 기록 유형
패럴림픽 게임	시니어 세계 기록 패럴림픽 기록
시니어 세계 선수권대회	시니어 세계 기록 모든 시니어 지역 기록
주니어 세계 선수권대회	주니어 세계 기록 모든 주니어 지역 기록
시니어 지역 선수권대회	시니어 세계 기록 모든 시니어 지역 기록
주니어 지역 선수권대회	주니어 세계 기록 모든 주니어 지역 기록
월드컵	시니어 & 주니어 세계 기록 모든 시니어 & 주니어 지역 기록
아메리카장애인게임	시니어 세계 기록 시니어 아메리카 지역 기록 아메리카 지역 게임 기록
아시아장애인게임	시니어 세계 기록 시니어 아시아 지역 기록 아시아 장애인 게임 기록
영연방 국가 게임	시니어 세계 기록 모든 시니어 지역 기록
준 지역 장애인 게임	시니어 & 주니어 세계 기록 각 시니어 & 주니어 지역 기록
청소년장애인게임	주니어 세계 기록 각 주니어 지역 기록
국제/초청/국가	없음

16.5.10 **시니어 세계 기록**

16.5.10.1 성공적인 시니어 세계 기록은 아래사항이 충족되었을 때 대회 중에 인정된다.

16.5.10.2 레벨 1 심판의 4명 배심원단 전원이 있을 경우

16.5.10.3 리프트를 위해 무대에 있는 심판 3명은 모두 국제 레벨 1 심판이다. (시니어 세계 기록을 위해서만 필수이고, 다른 기록은 적어도 국제 레벨 2 심판들이 무대에 반드시 있어야 한다.)

16.5.10.4 시니어 세계 기록 시도를 위해 경기장에 입장하기 전, 기술 위원이 있는 워밍업 구역에서 기술 통제자가 선수의 유니폼 및 장비를 조사할

것이다. 공식 키트 검사에서 기록되지 않은 옷을 입고 있는 경우를 포함하여 규정 12.3에 명시된 허용되지 않는 물질 또는 의상을 입은 선수가 있을 경우, 선수는 경기장에 입장할 수 없으며 대회에서 실격 처리된다.

16.5.10.5 성공적인 시니어 세계 기록은 아래 사항이 충족되었을 때 유효하다.

16.5.10.6 도핑 테스트가 기록 보유자에게 진행되고 결과가 음성으로 나온 경우

16.5.11 **파워 리프트 (4번째 시도)**

16.5.11.1 파워 리프트는 선수들의 3번째 시도 이후에 공식적인 대회 결과 외에 기록을 성취하기 위해 선수들에게 주어지는 추가적인 시도이다.

16.5.11.2 파워 리프트는 다음 전제조건이 충족되었을 때만 허용된다.

16.5.11.3 3번째 시도에 대한 심판 판정 직후, 선수/코치가 경기장에 있는 동안 파워 리프트를 시도하기 위하여 배심원장에게 공식적인 승인을 구두로 요청한 경우

16.5.11.4 선수가 갱신하고자 하는 현재 기록 무게의 10kg 이내로 떨어뜨려 3번째 시도를 성공적으로 완료했을 경우

16.5.11.5 3번째 시도를 이미 완료했고, 신기록 시도가 성공적이지 않았다면, 노 리프트가 주어진다.

16.5.11.6 3번째 시도를 이미 완료했고, 신기록 시도가 성공적 이였다면, 굿 리프트가 주어진다.

16.5.11.7 파워 리프트는 아래 확인된 대회에서의 기록을 경신하기 위해서만 사용될 수 있다.

대회 유형	파워 리프트로 경신이 허용되는 기록 유형
패럴림픽 게임	시니어 세계 기록
시니어 세계 선수권대회	시니어 세계 기록
주니어 세계 선수권대회	주니어 세계 기록
시니어 아프리카 지역 선수권대회	시니어 세계 기록 시니어 아프리카 지역 기록
주니어 아프리카 지역 선수권대회	주니어 세계 기록 주니어 아프리카 지역 기록
시니어 아메리카 지역 선수권대회	시니어 세계 기록 시니어 아메리카 지역 기록
주니어 아메리카 지역 선수권대회	주니어 세계 기록 주니어 아메리카 지역 기록
시니어 아시아-오세아니아 지역 선수권대회	시니어 세계 기록 시니어 아시아 지역 기록 시니어 오세아니아 지역 기록
주니어 아시아-오세아니아 지역 선수권대회	주니어 세계 기록 주니어 아시아 지역 기록 주니어 오세아니아 지역 기록

시니어 유럽 지역 선수권대회	시니어 세계 기록 시니어 유럽 지역 기록
주니어 유럽 지역 선수권대회	주니어 세계 기록 주니어 유럽 지역 기록
월드컵	시니어 세계 기록 주니어 세계 기록
장애인아메리카게임	시니어 세계 기록 시니어 아메리카 지역 기록 장애인아메리카 게임 기록
아시아장애인게임	시니어 세계 기록 시니어 아시아 지역 기록 아시아 장애인 게임 기록
영연방 국가 게임	시니어 세계 기록
준 지역 장애인 게임	시니어 세계 기록 주니어 세계 기록
청소년 장애인 게임	주니어 세계 기록
국제/초청/국가	없음

16.6 결과

16.6.1 **개인전 결과**

16.6.1.1 최종 개인전 결과는 대회 중 3번의 시도 내에서 완료된 최상의 굿 리프트(들어올린 가장 무거운 무게)로 계산된다.

16.6.1.2 선수 2명의 경기 결과가 동일할 경우, 체중이 가벼운 선수가 높은 순위를 차지한다.

16.6.1.3 파워 리프트에서 선수가 들어올린 무게는 최종 결과에 카운트되지 않으며, 오직 기록 경신을 위한 목적으로만 사용된다.

16.6.1.4 모든 공식 결과들은 전자 경기결과(OVR) 시스템을 통해 또는 공식 결과지에 수동으로 기록되어 관리 된다.

16.6.1.5 모든 결과는 메달/수료장을 수여하기 전, 기술대표, 주심 그리고 배심원장(해당 시)에 의하여 서명되고 확인된다. 그리고 결과를 업로드하고 공식 결과와 대회 결과 문서를 분배한다.

16.6.2 **단체전 결과**

16.6.2.1 단체전 결과는 아래 공식을 따라 각 체급의 3명의 개인 팀원에 의해 행해진 9번의 시도에서 굿 리프트의 총 평균치를 계산하여 도출한다.

- 선수 3명의 9번 시도 중 기록된 '굿 리프트'의 총 무게 = 팀의 굿 리프트 평균 합(kg)

- WPPO 지역 선수권 대회에서는 시니어 오픈 대회에서 받은 결과만 최종 팀의 결과로 계산될 것이다. (그 지역의 팀과 그 지역 외의 모든 출전 국가를 포함하여)

· WPPO 선수권대회에서, 시니어 대회의 결과만 최종 팀의 결과로 계산될 것이다.

· WPPO 인준 대회에서, 주니어와 시니어 대회의 결과는 1개의 팀 수상에 대해서만 고려될 것이다.

16.6.3 혼성팀 결과

16.6.3.1 혼성팀 대회에서는 다음의 구성방식이 적용된다.

· 3개 이하의 팀이 있을 때, 토너먼트 시스템으로 개인전처럼 결승전으로 바로 진출할 수 있을 것이다. 각 팀원은 선정된 무게의 순서대로 1개의 리프트만 완료한다. 1번째 선수가 시도를 완료하면, 2 라운드에서 2번째 선수가 시도를 행하고, 3번째 라운드에서는 3번째 선수가 시도를 행한다.

· 4개의 팀이 있을 때, 한번 패할 경우 즉시 탈락하는 녹 아웃(Knock out) 방식을 사용하여 진행된다. 팀은 임의로 2팀으로 그룹이 구성되고 동시에 선수가 리프트 한다. 패한 2팀은 동메달을 위해 경기하고 나머지 승리한 2팀은 금메달과 은메달을 위해 경기한다.

· 5개 이상의 팀이 있을 때, 토너먼트 식으로 경기가 운영된다. 상위 4개 팀이 금메달, 은메달, 동메달을 따기 위해 녹 아웃(knock out) 방식으로 경기에 진출한다.

· 2018년 1월 1일부터, 혼성팀 대회의 결과를 도출하기 위해 공식이 수립되고 있다. 일단 이 공식이 만들어 지면, 2018 년 WPPO 공식 대회에서 사용이 되고 테스트가 될 것이다. 최종 공식은 2019년 1월 1일 규칙에 포함될 것이다.

16.6.4 팀 트로피

16.6.4.1 팀 트로피는 모든 IPC 대회와 WPPO 인준 대회에서 팀 트로피 점수 할당 시스템을 사용하여 수여된다.

16.6.4.2 점수는 아래 표에서 제시된 것처럼, 팀에서 상위 6번째까지 랭크된 선수들의 최종 대회 순위(1위-10위)로 계산된다.

순위	점수
1	12
2	11
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3

16.6.4.3 IPC 대회와 WPPO 인준대회에서 어떤 방식으로 팀 트로피가 계산되고 수여될지는 아래에 제시되어 있다.

16.6.4.4 WPPO 인준대회:

- 남성 또는 여성, 주니어와 시니어 선수들 중 상위 6위까지의 선수의 점수를 사용하여, 오직 1개의 팀 트로피만 모든 출전국 중에서 최상의 순위 팀에게 수여된다.

16.6.4.5 WPPO 지역 선수권대회:

- 트로피는 선수권대회의 각 지역의 출전국 중에 상위 3위까지의 팀에게 수여된다. 남성 또는 여성, 주니어 그리고 시니어 선수 중 상위 6위까지 랭크된 선수들의 지역 순위가 고려된다.

16.6.4.6 WPPO 선수권대회:

- 트로피는 상위 6위까지의 남성 또는 여성, 주니어, 시니어 선수의 점수를 고려하여, 모든 출전국 중 상위 1, 2, 3위의 팀에게 수여된다.

- 트로피는 상위 6위까지의 여자선수 중 주니어, 시니어 선수의 점수를 고려하여, 모든 출전국 중 상위 1, 2, 3위의 여자 팀에게 수여될 것이다.

- 트로피는 상위 6위까지의 남자선수 중 주니어, 시니어 선수의 점수를 고려하여, 모든 출전국 중 상위 1, 2, 3위의 남자 팀에게 수여될 것이다.

16.6.5 **동점일 경우 처리방법**

16.6.5.1 2개 국가의 총점이 동점일 경우, 1위 횟수가 가장 많은 국가가 상위 리스트에 놓인다. 2개 국가의 1위 횟수가 같을 경우, 2위 횟수가 가장 많은 국가가 상위 리스트에 놓인다.

16.6.5.2 두 팀의 1위, 2위, 3위…의 횟수가 동일한 경우, 두 팀은 1위로 동등하게 순위가 매겨지고, 다음 팀이 3위가 된다.

16.6.6 **결과 책자**

16.6.6.1 결과 책자는 IPC게임, IPC 대회, WPPO 인준대회에서만 발행된다.

16.6.6.2 결과 책자는 WPPO에 의해 대회 종료 후 15일 내에 발행되어야 한다.

16.7 메달 수여

16.7.1 모든 WPPO 공인대회 메달은 아래 제시된 것처럼 규칙 11.5의 대회 실행 기준에 따라 개인전과 단체전 내 모든 선수에게 수여될 것이다.

- 1위 금메달
- 2위 은메달
- 3위 동메달

16.7.2 선수 2명의 경기 결과가 동일할 경우, 체중이 가벼운 선수가 높은 순위를 차지한다.

16.7.3 만일 선수 2명이 동일한 대회 결과를 얻고, 계체중에서 같은 체중이 등록되었을 경우, 각 순위는 공유가 되고 2개의 메달이 다음과 같이 수여된다.

- 금메달을 받는 승자 2명이 생길 경우, 금메달 2개와 동메달 1개 수여
- 은메달을 받는 승자 2명이 생길 경우, 금메달 1개와 은메달 2개 수여
- 동메달을 받는 승자 2명이 생길 경우, 금메달 1개, 은메달 1개, 동메달 2개 수여

16.7.4 시상식에서 깃발 2개가 같은 봉에 끼워질 수 있으며, 깃발은 위에서부터 아래까지 호스트 국가언어의 알파벳 순서대로 설치된다. 국가연주 역시 동일한 순서로 행해진다.

16.7.5 독립적인 주니어 대회(예: WPPO 월드컵)가 제공되지 않았을 때, 그리고 주니어와 시니어 선수가 같은 체급에서 경기에 출전하도록 허용되지 않았을 때, 주니어 선수가 대회에서 높은 성적을 받았을 경우 시니어 대회에서 메달을 받을 수 있다. 따라서 그들은 2개의 메달을 받는다. (주니어와 시니어 종목 메달) IPC 게임, 지역 및 준 지역 장애인 게임을 제외하고, WPPO 시니어 선수권 대회에서 주니어 선수가 경기에 출전할 자격이 되면, 그들은 시니어로 간주되고 시니어의 싱글 종목 메달을 받을 수 있다.

16.7.6 메달 수여는 반드시 IPC 프로토콜 가이드에 따라서 진행되어야 한다.

16.8 랭킹

16.8.1 WPPO는 각 선수의 최상의 리프트 점수에 기반하여 순위 시스템을 유지할 것이다. 각각의 순위 시스템 내에서

- 개인전 세계
- 지역 순위
- 패럴림픽 순위
- 단체 세계 순위
- 단체 지역 순위

16.8.2 패럴림픽 순위는 부록 1의 WPPO 2017-2020 출전자격 경로에 제시된 것처럼, 필요한 기준이 충족되었을 때만 주어진다.

16.8.3 선수 2명이 동일한 최상의 리프트 성적을 얻었을 경우, 가장 가벼운 체중을 가진 선수의 순위가 더 높게 매겨진다.

16.8.4 대회 일정까지 대회 세션의 라이선스를 받은 선수만 그리고 스포츠 등급을 '확인', '검토' 또는 '대회연도의 확정일과 함께 검토' 받은 또는 '그 이후 검토' 받은 선수는 WPPO 순위 시스템에서 그들의 결과를 인정받을 것이다.

World Para Powerlifting

Adenauerallee 212-214
53113 Bonn, Germany

Tel. +49 228 2097-260
Fax +49 228 2097-209

info@WorldParaPowerlifting.org
www.WorldParaPowerlifting.org

© 2018 International Paralympic Committee – ALL RIGHTS RESERVED
Photo ©: OIS/IOC