

세계장애인역도 규칙 및 규정

2022 년 3 월

버전 1.0

목차

소개	5
정의	6
섹션 A: WPPO 규정	10
1 일반 조항	10
2 WPPO 공인 대회	12
3 적격 및 등급분류	14
4 반 도핑	16
5 의료	16
6 기술 및 장비	18
7 징계 규칙	19
8 소청 및 항소	19
9 임원, 경기장 및 연대	20
섹션 B: WPPO 규칙	23
섹션 B1-파워리프팅	23
10 파워리프팅 규칙	23
11 연령별 그룹	26
12 엔트리	26
13 랏 넘버	29
14 체급 및 그룹	29
15 계체량	31
16 선수 유니폼 및 개인 장비	32
17 장비 검사	36
18 워업	36
19 선수 및 기술 임원 소개	37
20 개인전	37
21 단체 및 혼성전	39
22 주심 명령어	41
23 리프트 실행	41
24 리프트 이의	44
25 경기장(FOP)내 오류	45
26 신기록	46
27 파워 리프트	47
28 결과	49
29 메달 수여	50

30	순위	51
섹션 B2-STATION		53
31	STATION 규칙	53
32	엔트리	53
33	임원의 책임 및 의무	54
34	장비 검사	56
35	선수 유니폼 및 개인 장비	56
36	웜업	56
37	세부 종목	56
38	STATION 프로그램	57
39	STATION 구성 방식	57
40	STATION	58
41	판정	59
42	결과, 메달 수여 및 순위	59

(현재 WPPO 업데이트 예정, 번역본 작업 X)

부록 목록

부록 1: WPPO 2021-2024 출전 경로(필수 참가 대회)

부록 2: WPPO 대회 개최 필수조건

부록 3: WPPO 기술 임원 핸드북

부록 4: WPPO 유니폼 광고 지침

부록 5: WPPO 경기장 필수조건

부록 6: WPPO 장비 필수조건

부록 7: WPPO 스코어 시스템

부록 8: WPPO 장내 아나운서 대본

부록 9: WPPO 로딩 도표

부록 10: WPPO MQS 표

부록 11: WPPO 의전 지침

부록 12: WPPO 하이브리드 필수조건

(WPPO 홈페이지 확인)

소개

서문

세계장애인역도("WPPO") 규칙 및 규정은 모든 WPPO 공인 대회에 필수적이다. 모든 세계 장애인스포츠(WPPO 포함)의 전반적인 관리와 운영은 IPC 지침의 세부 조항에 따른다.

이 문서의 섹션 A 는 WPPO 규정으로 구성된다. 섹션 B 는 WPPO 규칙으로 구성된다.

WPPO 의 규칙 섹션 B1 에는 파워리프팅 분야에 대한 규칙이 포함되어 있다. WPPO 규칙의 섹션 B2 에는 스테이션 규율에 대한 규칙이 포함되어 있다.

관리

국제 장애인 올림픽 위원회("IPC")는 장애인 역도 스포츠의 국제 연맹 역할을 한다. 무엇보다도 국제 대회를 조직하고 장애인 역도 스포츠와 관련된 규칙 및 규정을 작성하며 준수하도록 할 책임이 있다. IPC 는 "세계장애인역도"라는 이름으로 국제 연맹으로서의 책임을 수행하며, 이에 따라 "세계장애인역도"라는 용어는 본 규칙 및 규정에서 IPC 와 동등한 것으로 읽혀져야 한다.

세계장애인역도 등급분류 규칙 및 규정

WPPO 등급분류 규칙 및 규정은 이러한 규칙 규정의 필수적인 부분이며 www.paralympic.org/powerlifting/classification 에서 확인할 수 있다. WPPO 등급분류 규칙 및 규정에서 정의되고 본 규칙 및 규정에 나온 용어는 본 규칙 및 규정에서 달리 정의되지 않는 한 WPPO 등급분류 규칙 및 규정에서 부여한 의미를 갖는다.

규칙 및 규정의 변경

이러한 규칙 및 규정은 예를 들어 등급분류 관련 문제 제의 변경 또는 WPPO 가 달리 필요하다고 판단하는 경우 변경될 수 있다.

정의

Athlete: 규칙의 목적을 위해 국제 수준(WPPO 에서 정의) 또는 국가 수준(각 국가 연맹에서 정의)에 따라 장애인역도에 참여하는 사람과 그보다 낮은 수준에 스포츠에 참가하는 추가적인 사람(지정된 경우 해당 개인의 국가 연맹에 의한 경우).

Bodyweight Category: 각 세부 종목 내 별도의 체중별 등급.

CF: 계수 공식.

Classification: 각 특정 스포츠 및 분야에서 선수의 장애 정도가 기본적인 활동 및 동작에 얼마나 영향을 미치는지에 따라 (IPC 선수 등급분류 규칙에 정의된 바와 같이) 선수를 스포츠 등급에 따라 분류하는 것. 이는 또한 "선수 등급분류"로 일컬어 짐.

Competition: 단일 대회를 형성하는 각 세션, 세부 종목 및 라운드 전체(예: WPPO 선수권대회 단일 에디션).

Competition Medical Director: WPPO '대회 의료 서비스 범위' 구현을 책임지는 자로서 조직위원회가 임명한 사람.

Elite: 최소 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 15 세인 선수의 연령 그룹 명칭.

eMarshall: 전자 마샬.

Event: 장비 검사 및 계체, 라운드 및 시상식이 대회 내에서 단일 종목을 구성하는 기간(예. 남자 +107.00kg 종목).

FOP: 경기가 진행되는 구역; 경기 플랫폼 4x4m, 벤치, 경사로 및 무대 영역을 포함하는 경기가 진행되는 구역.

Games: IPC 경기대회, 영연방 경기대회, 지역 장애인 경기대회, 부 지역 장애인 경기대회, 유소년 장애인 경기대회 및 WPPO 에서 경기 대회로 식별하는 기타 WPPO 공인 대회.

Head-to-Head Lift: 동점 결승(타이 브레이크)을 위한 리프트 시기.

IF Delegate: WPPO 공인 대회의 기획 및 전달을 책임지고 대회에 대한 최고 권한을 가진 WPPO 가 임명한 사람.

International Federation(IF): IPC 에 의해 장애인 스포츠로서 권한을 부여 받은 장애인 선수를 위한 세계 유일의 대표로서 IPC 에 의해 승인된 스포츠 연맹. IPC 와 IOSD 는 특정 장애인 스포츠를 위해 국제 연맹의 역할을 하기도 함.

IOC: 국제 올림픽 위원회

IPC: 국제 장애인 올림픽 위원회

IPC Games: 패럴림픽 경기대회 및 장애인 범미 경기대회.

IPC Handbook: IPC 웹사이트 www.paralympic.org/ipc-handbook 에 기재된 IPC 안내서.

IOSD: 장애인 스포츠 국제 기구로서 IPC 에 의해 특정 장애 단체의 유일한 대리인으로서 인정받은 독립적인 기구.

Jury: 관련 WPPO 공인 대회에서 리프트 이의 시, 리프트를 판정하기 위해 임명된 기술 임원.

Kit Check: 선수의 개인 유니폼과 장비를 대회 전에 확인하는 과정.

Legends: 최소 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 45 세 이상인 선수의 연령 그룹 명칭.

Lift Challenge: 선수가 자신의 "리프트 실패" 판정에 이의할 수 있는 과정.

Lift VRS: 리프트 비디오 판독 시스템.

Lift ED: 리프트 교육 영상 데이터베이스.

LOC: 지역 조직위원회 – 세계장애인역도 승인 대회를 운영하기 위해 임명된 조직.

Lot Number: 체급별 세계 순위 목록에 따라 각 선수에게 할당되는 식별 번호.

Marshall: 리프트 시기 변경을 관리하고 선수 및/또는 팀 임원의 파워 리프트 요청을 승인하는 책임을 가진 기술 임원.

MQS: 최소 자격 기준.

National Federation: 국제 연맹의 국가 회원.

Next Gen: 최소 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 18 세이고 최고 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 20 세 이하인 선수의 연령 그룹 명칭.

NPC: 국가 패럴림픽 위원회, 국가 또는 그 지역에 장애가 있는 선수의 유일한 대표인 IPC 의 국가 회원. 이 국가들은 IPC 회원국 임.

OCOG: 경기 대회 조직위원회.

OVR: 장내 경기 결과.

Para sport: IPC 선수 등급분류 규약에 따라 규율 되고 IPC 에 의해 장애인 스포츠로 인정받는 스포츠.

PARIS: 장애인 스포츠 결과 및 정보 서비스.

Power COMS: 장애인 역도 대회 및 운영 관리 시스템.

PRIS: 패럴림픽 결과 및 정보 서비스.

Referee: WPPO 승인대회에서 판정을 내리기 위해 임명된 사람.

Rookie: 최소 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 15 세이고 최고 연령이 해당 대회 연도 12 월 31 일까지 17 세 미만인 선수의 연령 그룹 명칭.

Round: 선수들이 리프트 시기를 하는 시간.

RTDS: 실시간 디스플레이 시스템

SDMS: IPC 스포츠 정보 운영 시스템.

Session: 대회 중 특정 기간에 여러 세부 종목들의 조합.

Sport Class: 선수가 장애인 스포츠에서 요구하는 특정 작업 및 활동을 수행할 수 있는 정도를 참조하여 WPPO 에서 정의한 대회 범주.

Sport Class Status: 선수가 선수 평가를 수행하거나 등급분류에 항소할 수 있는 대상이 될 수 있는 범위를 나타내는 스포츠 등급에 적용되는 상태.

Team Official: 선수단을 대표하는 승인된 팀원(선수가 아닌 자).

Technical Delegate (TD): 모든 기술 운영이 본 규칙 및 규정에 따라 수행되도록 보장하기 위해 조직위원회 관리자 및 WPPO 와 협력하여 WPPO 공인 대회를 모니터링하고 감독하기 위해 WPPO 가 임명한 사람.

Technical Meeting: 대회와 관련된 기술 문제 및 실행 계획에 대한 정보를 배포하기 위해 WPPO 공인 대회 전 열리는 모든 팀 회의.

Technical Official: 본 규칙에 따라 대회를 운영하기 위해 WPPO 가 임명한 사람.

T&S: 시간 및 점수 시스템.

WADC: 세계 반 도핑 규약.

Weigh-in: 선수가 선택한 체급에 출전할 수 있도록 허용하는 필수 한도 내에 있는지 확인하기 위해 선수의 최종 체중을 확인하는 공식 절차.

WPPO: 세계 장애인 역도.

WPPO Approved Competitions: WPPO 에 의해 승인 받은 장애인역도 국제 및 국가 대회.

WPPO Athlete License: 선수들이 IPC 경기 대회, 대회 그리고 WPPO 승인 대회에 참가할 수 있도록 IPC 선수 라이선스 프로그램에 따라 IPC 가 발행하는 라이선스.

WPPO 선수권대회: WPPO 세계 선수권대회 및 지역 선수권대회.

WPPO Recognised Competition: IPC 경기 대회, WPPO 선수권대회, WPPO 허가 대회 및 WPPO 공인 대회.

WPPO Sanctioned Competitions: WPPO 에 의해 결정된 WPPO 월드컵 및 기타 WPPO 국제 대회.

***Hybrid Competition:** 최소한의 인원으로 현장 진행과 비대면 진행을 결합하여 하는 대회

섹션 A: WPPO 규정

1 일반 조항

1.1 범위 및 적용

- 1.1.1 본 규칙 및 규정은 위에 나열된 부록과 함께 WPPO 규정("규정") 및 WPPO 규칙("규칙")으로 구성된다. 부록은 본 규칙 및 규정의 필수적인 부분을 구성한다..
- 1.1.2 본 규칙 및 규정은 모든 WPPO 공인 대회에서 필수적 의무이다. 모든 WPPO 공인 대회의 모든 참가자(선수 및 지원 요원, 코치, 트레이너, 매니저, 통역사, 팀 일원, 임원, 의료 또는 준 의료 인력을 포함하되 이에 국한되지 않음)는 본 규칙 및 규정을 준수할 것에 동의한다.
- 1.1.3 WPPO 등급분류 규칙과 규정은 본 규칙에서 필수적인 요소이며 WPPO 웹사이트에서 찾을 수 있다. IPC 안내서는 장애인역도 스포츠 관리에 있어 필수적인 사항이다.
- 1.1.4 본 규칙에서 다루어지지 않는 사항들은 WPPO 단독 재량으로 결정된다.
- 1.1.5 본 규칙 및 규정의 해당 버전은 **2022 년 3 월 7 일**부터 유효하며 본 규칙 및 규정의 모든 이전 버전보다 우선으로 한다.

1.2 이해

- 1.2.1 본 규칙 및 규정에서 대문자로 사용된 용어는 위의 정의 목록에서 해당 의미를 찾는다.
- 1.2.2 본 규칙의 다양한 조항들의 주석은 본 규칙 및 규정을 이해하기 위해 사용된다.
- 1.2.3 본 규칙 및 규정에 사용된 제목은 편의를 위해서만 사용되었으며 규정 또는 규칙과 별개의 의미를 가지지 않는다.
- 1.2.4 본 규칙에서 "그", "그의" 또는 "그에게"라는 단어에 대한 모든 언급은 "그녀", "그녀의" 또는 "그녀에게"도 의미한다.

1.3 관리

- 1.3.1 IPC 는 국제 연맹의 역할을 하고 장애인역도 스포츠를 관리한다. IPC 는 "세계장애인역도"의 이름으로 책임을 수행하며, "세계장애인역도"라는 용어는 반드시 본 규칙에서 IPC 로 읽혀져야 한다(IPC=WPPO).

1.4 규칙 인쇄

1.4.1 본 규칙은 IPC의 저작권 소유물이며 NPC, 선수, 임원 그리고 WPPO 종사자를 위해 발행되었다. 본 규칙은 번역된 어떠한 버전에서든 IPC의 저작권에 양도를 주장할 권리를 포함하고, 타당한 필요로 어떤 조직에 의해 재인쇄 되거나 번역될 수 있다. 본 규칙의 재인쇄, 번역, 발행 이전에 다른 조직은 반드시 IPC의 허가를 받아야 한다.

1.4.2 본 규칙의 영문 버전은 이해를 도모하기 위한 버전으로 받아들여질 수 있다.

1.5 규칙 개정

1.5.1 본 규칙 및 규정은 예를 들어 등급분류 관련 문제의 변경으로 인해 또는 WPPO가 달리 필요하다고 판단하는 경우 언제든지 변경될 수 있다.

2 WPPO 공인 대회

2.1 대회 단계 수준

2.1.1 WPPO 는 각 대회에서 적용 가능한 요건 사항을 결정하기 위해 대회 규모, 크기 및 특성에 따라 분류한다.

2.1.2 WPPO 공인 대회는 다음과 같다:

단계	명칭	유형	대회
1	IPC 경기대회	상위	▪ 패럴림픽 경기대회
		개발/상위	▪ 장애인 범미주 경기대회*
	WPPO 선수권대회	상위	▪ WPPO 세계 선수권대회 (Rookie, Next Gen, Elite, Legends)
		개발/상위	▪ WPPO 지역 선수권대회 (Rookie, Next Gen, Elite, Legends)
2	WPPO 승인 대회	개발/상위	▪ WPPO 월드컵
			▪ 장애인 아시아 경기대회
		개발	▪ 영연방 경기대회 ▪ 소구역 장애인 경기대회
3	WPPO 공인 대회	기초	▪ 유소년 장애인 경기대회 ▪ 기타 국제대회 ▪ 국내대회 ▪ 하이브리드 대회

*이는 산티아고 2023 장애인 범미주 경기대회에만 적용됨.

2.2 대회 주기

2.2.1 IPC 에 의해 변경되지 않는다면, IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 공인 대회의 주기는 다음과 같다:

주기	대회
1 주기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WPPO 세계 선수권대회 ▪ WPPO 월드컵 ▪ 장애인 유소년 아시아 경기대회 ▪ 장애인 유소년 범미주 경기대회 ▪ WPPO 하이브리드 대회 ▪ 국내 대회

주기	대회
2 주기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WPPO 지역 선수권대회 ▪ WPPO 월드컵 ▪ 장애인 아시아 경기대회 ▪ 영연방 경기대회 ▪ WPPO 하이브리드 대회 ▪ 국내 대회
3 주기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ WPPO 세계 선수권대회 ▪ WPPO 월드컵 ▪ 장애인 범미주 경기대회 ▪ WPPO 하이브리드 대회 ▪ 국내 대회
4 주기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 패럴림픽 경기대회 ▪ WPPO 월드컵 ▪ WPPO 하이브리드 대회 ▪ 국내 대회

2.3 대회 요건 사항

- 2.3.1 WPPO 공인 대회(IPC 경기대회 제외) 조직의 요건 사항과 대회 비용은 대회 규칙에 명시되어 있다.

2.4 대회 운영

- 2.4.1 IPC 는 모든 IPC 경기대회를 관리한다.
- 2.4.2 WPPO 는 WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회와 관련된 모든 문제를 관리할 의무가 있으며 최고의 관할권을 가지며(또한 이러한 관할권은 본 규칙 및 규정에 따라 또는 적절하다고 판단되는 경우 IF 대표 또는 기타 관계자에게 위임하거나 삭제할 수 있음) 대회를 연기하고 대회 운영을 위해 채택된 규칙과 일치하는 지시를 내릴 권한이 있다.
- 2.4.3 WPPO 는 조직위원회가 WPPO 규칙 및 규정과 관련된 대회 또는 문제의 측면을 다루도록 요구하는 것을 포함하여 WPPO 공인 대회의 모든 충돌 또는 문제를 해결하기 위해 필요 시 중재할 권리가 있다.
- 2.4.4 “세계”, “지역” 및 “세계 장애인역도”라는 단어는 WPPO 의 사전 서면 동의 없이 장애인역도 대회 또는 경기와 관련하여 사용할 수 없다. 또한 IPC 는 “패럴림픽” 및 “패럴림픽”이라는 용어, 스포츠 또는 모든 IPC 활동과 관련된 “파라(장애)”의 용어, IPC 모토, 깃발 및 음악, 패럴림픽 심볼(아지토스 디자인), 상표, 로고와 관련하여 모든 종류

또는 그러한 성격의 모든 권리를 소유한다.

2.4.5 모든 WPPO 공인 대회는 **부록 2**에 서술된 대로 본 규칙 및 규정에 명시된 요건 및 절차에 따라 개최되어야 한다.

2.4.6 모든 WPPO 공인 대회의 세부 종목 및 대회의 형식은 본 규칙 및 규정에 명시되어 있다.

2.5 대회 엔트리

2.5.1 WPPO 선수권대회와 WPPO 승인 대회에 참가하는 모든 엔트리는 반드시 본 규칙과 대회 규칙을 따라야 한다.

2.5.2 IPC 경기대회의 참가 기준은 IPC 웹사이트에 기재된 자격 기준에 정의되어 있다. **부록 1** 2021-2024 WPPO 자격 경로에는 패럴림픽 출전 자격을 갖추기 위해 선수가 참가해야 하는 WPPO 공인 대회가 요약되어 있다.

2.5.3 WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회의 엔트리 기준 및 MQS는 대회 요강 및/또는 해당 대회의 자격 가이드에 요약된 대회 규칙에 정의된다..

2.5.4 모든 선수는 WPPO 공인 대회에 참가하기 위해 해당 NPC 또는 달리 승인된 조직에 의해 참가해야 하며 WPPO의 승인을 받아야 한다.

2.5.5 NPC의 모든 엔트리는 대회 요강 및/또는 자격 가이드에 명시된 마감일까지 제출되어야 한다.

2.5.6 각 대회의 취소 마감일 및 정책은 대회 요강 및/또는 자격 가이드에 명시되어 있으며 이를 반드시 준수해야 한다.

2.6 결과 공인 인증

2.6.1 WPPO는 자격을 가진 선수(규정 3에 따라)가 WPPO 공인 대회에서 얻은 결과를 다음의 목적을 위해 받아들인다:

2.6.1.1 WPPO 순위;

2.6.1.2 WPPO 기록;

2.6.1.3 IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회; 및/또는

2.6.1.4 IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회에 출전하기 위한 기준 성립.

2.7 대회 기간 중 광고 및 전시

2.7.1 IPC는 IPC 경기 대회에서 광고 요건 사항에 대한 결정권이 있다.

2.7.2 부록 4의 WPPO 유니폼 및 장비 광고 지침은 WPPO 선수권대회에서 허용되는 광고를 간략하게 설명하고 있다. 다른 모든 WPPO 공인 대회(IPC 경기 대회 제외)는 IPC와

IPC의 승인을 받은 관련 조직위원회는 해당 광고 요건을 채택해야 한다.

2.8 도박 금지 요건

- 2.8.1 IPC는 WPPO 공인 대회에 모든 참가자를 결속하는 도박 금지 규정, 정책, 강령 및/또는 요건 사항을 상황에 따라 도입할 수 있다.

3 적격 및 등급분류

3.1 적격 요건 – IPC 경기 대회

- 3.1.1 IPC는 IPC 경기 대회의 자격 요건을 결정한다.

3.2 적격 요건 – WPPO 공인 대회

- 3.2.1 IPC 경기 대회와 WPPO 공인 대회의 참가 적격 요건을 충족시키기 위해 선수는 반드시:
- 3.2.1.1 최종 엔트리 마감일까지 WPPO의 선수 등록 및 라이선스 규정에 따라 발급된 유효한 WPPO 선수 라이선스를 소지;
 - 3.2.1.2 WPPO 등급분류 규칙 및 규정에 따라 국제 등급분류를 받고 스포츠 등급(NE: 부적격이 아니어야 함) 상태;
 - 3.2.1.3 NPC(또는 해당 책임이 NPC에 의해 위임된 경우, 국가 연맹)에 의해 참가해야 하며 해당 NPC가 IPC에 관련 금액을 완불한 상태;
 - 3.2.1.4 IPC 선수 국적 정책(IPC 웹사이트 제공)의 국적 요건 충족;;
 - 3.2.1.5 대회 요강 및/또는 자격 지침에 규정된 대로 해당 대회 참가할 수 있는 최소 연령 충족; 및
 - 3.2.1.6 기타 다른 방식으로 실격 상태이거나 자격 정지 또는 본인의 신분에 영향을 미치는 제재를 받아서는 안 된다.

3.3 자격 요건

- 3.3.1 위에 명시된 적격 요건 외에도, WPPO 공인 대회에 참가하기 위해 해당 WPPO 공인 대회에 적용되는 자격 기준, 자격 표준 및 모든 스포츠 엔트리 규칙을 충족시켜야 한다.

3.4 성별

- 3.4.1 다음의 규정 3.4.3에 따라, 남자 종목에 참가할 남자 선수는 다음과 같은 자격을 갖추어야

한다:

3.4.1.1 법적으로 남성으로 인정되는 자; 및

3.4.1.2 이 규칙에 따라 경기에 임할 자격이 있는 자.

3.4.2 다음의 규정 3.4.3 에 따라, 여자 종목에 참가할 여자 선수는 다음과 같은 자격을 갖춰야 한다:

3.4.2.1 법적으로 여성으로 인정되는 자; 및

3.4.2.2 이 규칙에 따라 경기에 임할 자격이 있는 자.

3.4.3 WPPO 는 IOC 의 성전환 선수 지침(IOC 에 의해 수시로 수정) 및 관련 WPPO 규정에 따라 트랜스젠더(성전환) 선수와 관련된 모든 사례를 적용한다.

3.4.4 법적으로 제 3 의 성별로 인정받은 선수의 자격은 해당 WPPO 규정에 따라 사례별로 IPC 가 결정한다.

3.5 국제 등급분류

3.5.1 WPPO 는 국제 등급분류를 개최할 WPPO 공인 대회를 결정한다. 이러한 대회에서 등급분류는 WPPO 등급분류 규칙 및 규정에 따라 대회 전에 진행된다.

3.5.2 WPPO 등급분류 패널에 의해 평가받지 않은 선수는 IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회에 참가하기 위한 자격 기준(규정 3)을 충족시키지 못할 것이다.

4 반도핑

4.1 반도핑 요건

4.1.1 IPC 웹사이트에 기재된 IPC 반도핑 강령 www.paralympic.org/antidoping 은 모든 IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회에 적용된다. WPPO 가 공인 하는 대회에서 세계 신기록을 위한 필수적인 검사이다.

4.1.2 WPPO 공인 대회는 반드시 관련 국가 기관의 반도핑 규칙과 WADC 국제 표준에 따라 실시되어야 한다. 무작위로 대회 중 반도핑 검사는 이러한 경기에서도 의무 사항이다.

5 의료

5.1 의료 요건

5.1.1 IPC 웹사이트에 기재된 IPC 의료 강령 www.paralympic.org/medical 은 모든 IPC 경기

대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회에 적용된다.

5.1.2 국가 기관의 의료 및 안전 규칙이 WPPO 승인 대회에 적용된다.

5.2 의료 책임

5.2.1 IPC 의료 강력에 따라 WPPO 공인 대회에 출전하는 모든 선수들은 자신의 신체 및 정신 건강과 의료적 관리에 대한 책임이 있다.

5.2.2 WPPO 공인 대회에 출전으로 인해 겪을 수 있는 모든 손실, 부상, 피해 또는 해당 대회에서 등급분류에 참가한 결과에 대해 법이 허용하는 한도 내에서 책임을 면제받는다.

5.2.3 위의 규정 5.2.1 및 5.2.2 에도 불구하고, NPC 는 WPPO 공인 대회에 출전하기 전에 관할 하의 모든 선수는 신체 및 정신 건강을 보장하기 위한 최선의 노력을 해야 한다.

5.2.4 모든 NPC 는 선수가 받는 의료 서비스의 적절하고 지속적인 감독이 수행될 수 있도록 보장하는데 책임이 있다. NPC 는 WPPO 공인 대회에 출전하는 선수의 주기적인 건강 평가를 계획하는 것을 권장한다. NPC 는 모든 대회에 참석이 가능한 팀 닥터를 임명한다.

5.2.5 WPPO 는 다른 선수, 임원, 관중 및/또는 대회 자체의 안전이 위험에 처하는 경우를 포함하여 선수가 경기를 진행하는 것이 위험하다고 판단되는 경우 선수가 경기를 하는 것을 금지할 수 있다. 항상 최우선 순위는 선수, 임원 및 관중의 건강과 안전을 보호하는 것이다. 관련 대회의 결과는 이러한 결정에 영향을 주어서는 안된다.

5.3 의료적 대회 참가 철회 요청

5.3.1 모든 IPC 경기 대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회의 의료적 참가 철회 요청 양식(WPPO 웹사이트 기재)은 최종 엔트리 취합 후, 관련 대회에 공식적으로 선수의 철회를 요청하기 위해 반드시 WPPO 사무국으로 제출되어야 한다.

5.3.2 대회 중 의료적 대회 참가 철회 요청 양식에는 선수의 팀 닥터가 서명해야 한다. 팀 닥터가 없는 경우, 다른 팀의 동의를 얻은 후 다른 팀 닥터가 대신 서명할 수 있으며 그렇지 못할 경우 조직위원회 수석 의료 닥터가 서명할 수 있다.

5.3.3 의료적 대회 참가 철회 요청 양식은 모든 항목이 작성되어야 한다.

5.3.4 모든 의료적 대회 참가 철회 요청 양식은 대회 해당 세부 종목 최소 30 분 전에 제출되어야 한다. 이것이 불가능한 경우(예를 들어 해당 세부 종목 전 30 분 이내에 응급 부상 또는 질병의 발병으로 인해) 의료적 대회 참가 철회 요청 양식에 그에 대한 설명이

추가되어야 한다.

- 5.3.5 WPPO 는 의료적 대회 참가 철회 요청의 수락 여부를 결정한다. 이러한 결정의 소청이나 항소할 기회가 없는 최종적 결정이다.

5.4 의료 보험

- 5.4.1 NPC 는 해당 대회를 위해 이동하는 비행을 포함하여 관련 대회의 전체 기간 동안 WPPO 공인 대회 및(아래 규정 5.4.2 에 따라) 해당 선수단을 위해 적절한 의료 제공 및 의료 보험 보장할 책임이 있다. NPC 는 요청이 있는 경우 이 보험의 사본을 WPPO 에 제공해야 한다.
- 5.4.2 모든 WPPO 공인 대회에서 현장 의료, 응급 구급차, 응급 처치 서비스 및 의료 보험을 관련을 보장 제공하는 것은 각각 경우에 따라 조직위원회의 책임이기도 하다.

5.5 IPC 경기 대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회 의료 및 안전 서비스

- 5.5.1 조직위원회는 해당 대회 개최 동의에 따라 IPC 경기 대회를 위해 의료 및 안전 서비스를 구현할 책임이 있다.
- 5.5.2 조직위원회는 WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회에서 의료 및 안전 서비스를 구현할 책임이 있다.
- 5.5.3 대회 의료 책임자는 해당 대회 기간 동안 의료 서비스 및 안전 요건 사항을 준비하고 조정하기 위해 모든 WPPO 공인 대회를 위해 조직위원회에 의하여 임명되어야 한다.
- 5.5.4 WPPO 가 결정한 모든 WPPO 선수권대회 및 그 외 기타 대회에서 WPPO 는 의료 대표자가 이들 및 기타 대회 관련 의료 및 안전 규칙의 이행을 감시할 책임이 있다.

5.6 폭력 및 희롱

- 5.6.1 모든 개인의 존엄성은 존중되어야 한다. 모든 유형의 학대 및/또는 폭력 희롱을 금지한다. 비 우발적(고의적) 폭력 및 학대에 대한 IPC 윤리 강령과 IPC 정책(IPC 웹사이트 기재)은 모든 WPPO 공인 대회에 적용된다.

5.7 자율 신경 반사 부전

- 5.7.1 자율 신경 반사 부전에 대한 IPC 정책(IPC 웹사이트 기재)은 모든 WPPO 공인 대회에 적용된다.

5.8 저산소증 또는 고산소 혈증실 및 텐트

- 5.8.1 저산소증 또는 고산소 혈증실 및 텐트는 모든 WPPO 공인 대회에서 사용이 금지된다.

5.9 폭염

5.9.1 IPC 폭염 정책(IPC 웹사이트 기재)은 모든 WPPO 공인 대회에 적용된다.

5.10 흡연 금지

5.10.1 WPPO 공인 대회의 모든 관련 장소에서 흡연을 금지한다.

6 기술 및 장비

6.1 기본 원칙

6.1.1 스포츠 장비에 관한 IPC 정책(IPC 웹사이트 기재)은 모든 WPPO 공인 대회에 적용된다. 이 정책에 대해 설명된 원칙은 특히 스포츠 관련 보철 장치의 개발과 관련하여(그러나 이에 국한되지 않음) 적용된다.

6.2 기술 및 장비 사용 관찰

6.2.1 WPPO 기술 대표 또는 그가 지명한 자는 스포츠 장비에 대한 IPC 정책에 명시된 원칙에 부합하는지 확인하기 위해 WPPO 공인 대회에서 기술 및 장비 사용을 관찰한다. 다음에 대한 평가가 포함될 수 있다(단, 이에 국한되지 않는다):

6.2.1.1 장비 및/또는 보철 장치 요소들이 선수에게 상업적으로 제공되는지에 대한 여부(특정 선수 전용 제조 목적에 의해 만들어진 프로토타입-원형은 허용되지 않음); 및/또는

6.2.1.2 장비가 동력 자원을 저장, 생성 또는 운동 능력을 향상시키는 기능을 제공하도록 설계된 재료 또는 장치를 포함하는지에 대한 여부.

6.3 금지 기술

6.3.1 다음의 기술 사용은 WPPO 공인 대회에서 허용되지 않는다:

6.3.1.1 IPC 정책의 스포츠 장비에 대한 기본 원칙을 위반하는 장비;

6.3.1.2 기계, 엔진, 전자 장치, 모터, 자동 기계 장치 기구 등에 의해 운동 능력을 향상시키는 장비; 및

6.3.1.3 뼈에 삽입한 인공 보철 기구.

6.3.2 WPPO 공인 대회의 WPPO 기술 대표는 이 규정에 의해 금지된 장비의 사용을 금지할 자격이 있다. 위반이 의심되는 경우 WPPO 기술 대표는 WPPO에 이러한 사실에 대한 문제를 보고해야 한다. 이러한 보고서를 받으면 WPPO는 이 문제를 IPC 의료 및 과학 책임자에게 회부해야 한다. IPC는 추가 조사 및/또는 이에 대한 조치를 사례별로

결정하게 될 것이다.

- 6.3.3 WPPO 는 장비 설계 및 가용성의 기본 원칙을 위반하였다고 판단되는 경우 영구적으로 또는 일시적으로(추가 조사를 허용하기 위해) 장비 사용을 금지할 권리가 있다.

7 징계 규칙

7.1 일반 징계 조항

- 7.1.1 IPC 윤리 강령(IPC 웹사이트 기재)은 WPPO 공인 대회에의 모든 참가자에게 적용된다.
- 7.1.2 실격을 규정하는 이 규칙 및 규정의 특정 조항 외에도, 선수, 팀 임원, 팀 구성원 또는 기타 개인은 WPPO 에 의해 승인이 취소되거나 모든 종목 또는 대회에서 WPPO 의 합리적 견해에 따라 다음과 같은 경우 실격 처리될 수 있다:
- 7.1.2.1 공정한 플레이 정신을 위반하거나 기술임원의 공무를 방해하는 행위;
- 7.1.2.2 실제, 또는 잠재적으로 WPPO, IPC, 국제 연맹 및/또는 조직위원회의 평판을 떨어뜨릴 수 있는 방식의 행동; 또는
- 7.1.2.3 경기 또는 대회를 위해 조직위원회 및/또는 WPPO 가 설정한 프로토콜 또는 절차를 위반하는 행위(예: 코로나 바이러스 팬데믹과 관련하여 설정한 프로토콜을 포함한 선수의 건강, 안전 또는 보안 관련).

7.2 징계 조치

- 7.2.1 본 규칙 또는 규정에서 다루지 않은 상황과 관련된 상황을 포함하여 추가 징계 조치는 WPPO 및/또는 기술 대표와의 협의 하에 사례별로 본 규칙 및 규정의 구속을 받는 개인에 대해 내려질 수 있다. WPPO 의 재량에 따라 추가적 조치가 취해질 수 있다.

8 소청 및 항소

8.1 리프트 시기

- 8.1.1 시기 실패와 관련된 소청은 리프트 이의 규칙(LC)에 따라 결정되어야 한다.

8.2 반도핑

- 8.2.1 이러한 위반에 관한 항소를 포함한 모든 반도핑 규칙 위반은 IPC 반도핑 규약에 따라 결정되어야 한다.

8.3 등급분류

- 8.3.1 등급분류와 관련이 있는 소청 및 항소는 WPPO 등급분류 규칙 및 규정에 따라 결정되어야 한다.

9 임원, 경기장 및 연대

9.1 기술임원 및 등급분류사

- 9.1.1 모든 WPPO 공인 대회는 대회가 본 규칙 및 규정에 따라 운영되도록 보장하기 위해 모든 기술 및 등급분류 문제를 각각 감독하기 위해 인증되고 인가된 WPPO 기술임원(및 대회에서 국제 등급분류가 열리는 경우 등급분류사)이 존재해야 한다.
- 9.1.2 인증이 되었거나 라이선스가 있는 WPPO 기술임원 또는 등급분류사가 되려면 WPPO 에서 결정한 대로 해당 절차를 따라 해당 요건 사항을 충족시켜야 한다.
- 9.1.3 각 공인 대회에 임명될 기술 임원의 수는 **부록 2**에 명시된 요건 및 대회 명칭 표에 따를 수 있다.
- 9.1.4 다른 역할을 하거나 출전 NPC(예: 코치, NPC 대표 또는 선수)와 관련된 기술 임원은 해당 특정 경기의 심판 또는 배심원단으로 임명될 수 없다.
- 9.1.5 기술임원과 관련된 특정 역할, 책임, 경로, 임명 및 규칙에 대한 모든 자세한 정보는 **부록 3**에 명시되어 있다.

9.2 팀 임원

- 9.2.1 팀 임원은 해당 NPC 가 결정하는 선수의 복지, 건강 및 안전의 중요성을 고려하여 역할을 수행하는 것에 필요한 자격 및 보장이 가능해야 한다.
- 9.2.2 팀 임원은 **부록 4**의 조건을 충족시킬 수 있는 유니폼을 착용해야 한다.

9.3 기술 회의(감독자 회의)

- 9.3.1 모든 승인 대회에 참가하는 각 NPC 의 팀 임원 최대 2 명이 기술 회의(대면 또는 온라인)에 참석할 수 있으며 이는 대회 시작 최소 1 일 전에 개최되어야 한다.
- 9.3.2 기술 회의는 영어로 진행되며 다음 사항에 대하여 진행될 것이다:

- 9.3.2.1 출석 확인;
- 9.3.2.2 엔트리 확인 결과;
- 9.3.2.3 체급 변경 요청 확인;
- 9.3.2.4 대회 일정 개요;
- 9.3.2.5 반도핑 정보;
- 9.3.2.6 의전 정보(예: 시상식);
- 9.3.2.7 수송, 숙식 정보(예: 수송, 식음, 항공 일정, 등);
- 9.3.2.8 워업장 출입증 배부;
- 9.3.2.9 파워(리프트)에 대한 기술 이의 카드 판매; 및
- 9.3.2.10 기타 안전 및 질의

9.4 경기장 요건 사항

- 9.4.1 모든 공인 대회는 **부록 5**에 요약된 요건 사항을 충족시킬 수 있는 경기장에서 개최되어야 한다.

9.5 장비 요건 사항

- 9.5.1 모든 공인 대회는 승인된 WPPO 공급 업체의 장비만을 사용하여 개최되어야 한다. 모든 장애인 역도 장비에 대한 세부 요건 사항은 종목별 및 공인 대회 수준별 뿐만 아니라 WPPO 승인 공급업체 목록이 **부록 6**에 요약되어 있다.

9.6 채점 시스템 요건 사항

- 9.6.1 모든 공인 대회는 **부록 7**에 명시된 대로 승인된 채점 시스템을 사용하여 개최되어야 한다.
- 9.6.2 WPPO 채점 시스템은 다음과 같이 구성된다:
 - 9.6.2.1 장내 결과(OVR)
 - a) 특정 패럴림픽 결과 정보 시스템(PRIS), 영연방 결과 및 정보 서비스(CRIS) 및 범미주 경기대회(PRIS) 정보 서비스를 반드시 사용해야 하는 패럴림픽 경기대회, 영연방 경기 대회 및 범미주 경기 대회를 제외하고 장애인 스포츠 결과 및 정보 서비스(PARIS)를 반드시 사용;
 - b) 스코어 보드
 - 9.6.2.2 시간 및 채점 시스템(T&S)
 - a) 심판 콘솔(채점 기기)
 - b) 배심원 콘솔(채점 기기)
 - c) 시기 게시판(스크린)

9.6.2.3 장애인 역도 대회 및 운영 관리 시스템(PowerCOMS)

- a) 전자 마샬(eMarshall)
- b) 리프트 영상 재생 시스템(LiftVRS)
- c) 리프트 교육 영상 데이터베이스(LiftED)

9.7 연대

- 9.7.1 체급 변경 및 리프트 이의 비용으로 모아진 기금은 반도핑 교육에 투자되며 선수가 WPPO 공인 대회에 참가할 수 있도록 NPC 지원금으로 사용된다.

섹션 B: WPPO 규칙

섹션 B1 – 파워 리프팅

10 파워 리프팅 규칙

10.1 파워 리프팅 - 서문

10.1.1 장애인 역도 스포츠의 파워 리프팅 분야는 벤치 프레스에서 선수들이 경쟁하는 상체 근력의 궁극적인 테스트를 대표한다.

10.1.2 파워 리프팅 종목은 여자 및 남자 루키(신인), 넥스트 젠(차세대), 엘리트 및 레전드의 연령으로 나뉘며 WPPO 등급분류 규칙 및 규정에 정의된 8 개의 적격 장애 중 하나 이상이 해당되는 선수가 성별 당 10 개의 다른 체급 범주에서 하나의 스포츠 등급에서 출전할 수 있다.

10.2 목적

10.2.1 선수는 바를 가슴으로 내리고 가슴에서 멈춘 다음 팔꿈치를 쭉 펴서 팔 길이까지 바를 위로 밀어 올려야 한다..

10.3 체급

10.3.1 WPPO 대회는 다음 체급 범주로 구성될 수 있다.

성별	범주	최저 체중(kg)	최고 체중(kg)
여자	41.0 kg 까지	-	41.0
	45.0 kg 까지	41.1	45.0
	50.0 kg 까지	45.1	50.0
	55.0 kg 까지	50.1	55.0
	61.0 kg 까지	55.1	61.0
	67.0 kg 까지	61.1	67.0
	73.0 kg 까지	67.1	73.0
	79.0 kg 까지	73.1	79.0
	86.0 kg 까지	79.1	86.0
	86.0 kg 이상	86.1	-
남자	49.0 kg 까지	-	49.0
	54.0 kg 까지	49.1	54.0
	59.0 kg 까지	54.1	59.0
	65.0 kg 까지	59.1	65.0
	72.0 kg 까지	65.1	72.0

	80.0 kg 까지	72.1	80.0
	88.0 kg 까지	80.1	88.0
	97.0 kg 까지	88.1	97.0
	107.0 kg 까지	97.1	107.0
	107.0 kg 이상	107.1	-

10.4 대회 중 기술 임원 책임 개요

국제 연맹 대표 ("IF Delegate")	<ul style="list-style-type: none"> 조직위원회 및 기술 대표와 협력하여 전체 대회 전달 감독. 국제 연맹 대표는 대회에 대한 최고 권위를 가짐.
종목 담당관 ("ED")	<ul style="list-style-type: none"> 조직위원회, 국제 연맹 대표 및 WPPO 관리자와 협력하여 전체 대회 감독. 대회에서 WPPO 를 대신하여 임명 및/또는 역할.
기술 대표 ("TD")	<ul style="list-style-type: none"> 국제 연맹 대표 및 대회 종목담당관과 함께 대회를 모니터링하고 감독하며 모든 기술적 운영이 대회 전체에 걸쳐 기술 규칙 및 규정에 따라 적용되도록 함. 대회에 임명된 기술 임원들의 리더 역할. 각 세부 종목 최종 결과 서명.
주심 ("CR")	<ul style="list-style-type: none"> 체급별 종목을 이끌고 경기 구역(FOP)에 대한 모든 조치 사항이 규칙에 따라 준수하는지 확인. 장비와 경기 구역이 청결하고 정돈되었으며 안전한지 확인. 부심과 배심원에게 선수의 등급분류 기록을 간략히 설명. 검량원 통솔. "Start" 및 "Rack" 명령. 필요 위치 및/또는 리프트 이의 수행 중의 리프트 순서에 따라 리프트 판정. 모든 오류를 제기하고 결과에 대한 최종 판정 발표.
부심: 좌측 ("LR") 우측 ("RR")	<ul style="list-style-type: none"> 필요 위치 및/또는 리프트 이의 수행 중의 리프트 순서에 따라 리프트 판정. 오류 제기.
배심원 ("J1", "J2", "J3")	<ul style="list-style-type: none"> 필요 위치 및/또는 리프트 이의 수행 중의 리프트 순서에 따라 리프트 판정하며 리프트 이의가 제기된 경우에만 판정이 계산됨. 각 종목에 대한 결과 수기 기록.
"계체량 임원" (책임자 및 보조원)	책임자 <ul style="list-style-type: none"> 계체량 진행. 선수 신원 확인.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 선수 체중 기록. ▪ 확인된 시기 시작 중량과 랙 높이 기록 ▪ 체중 측정 완료 후 체중 측정 목록에 서명. <p>보조원</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 선수 순서 및 체급 호명. ▪ 계체량 목록 확인.
“계체량 임원” (책임자 및 보조원)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 워업 과정에서 각 선수의 개인 유니폼과 장비가 이 규칙 및 부록 4를 준수 하는지 검사.
“마샬”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 선수 시기 변경 수락 및 확인. ▪ 기록 시기 요청 시 승인 제공. ▪ 파워 리프트 시기 요청 시 승인 제공.
기술 아나운서 (“TA”) 또는 장내 아나운서 (“SA”)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 부록 8에 따라 모든 기술 멘트 발표. ▪ 선수 리프트 시기 시간 제어.
기술 관리자 (“TC”) (책임자 및 보조자)	<p>관리 위원장</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 보조 기술 관리자 통솔. ▪ 장비, 워업장 및 콜 구역이 청결하고 정돈 및 안전한지 확인. ▪ 워업 과정에서 각 선수의 개인 유니폼과 장비가 이 규칙 부록 4를 준수 하는지 검사. ▪ 워업장 및 콜 구역에서 해당 선수 및 팀 임원 출입 관리. ▪ 다음 선수의 시기를 위해 보조 기술 관리자 2를 호명 지원. ▪ 선수 및 기술 공식 발표, 시상식 지원. <p>보조자 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 기술 관리 위원장 보조. ▪ 콜 구역에서 마샬까지의 선수, 코치 동선 제어. <p>보조자 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 기술 관리 위원장 보조. ▪ 경기 중 시기를 위해 선수와 팀 임원이 경기 구역에 접근 통제. ▪ 각 선수의 개인 유니폼 및 장비가 그들의 시기를 위해 경기 구역에 진입 하기 전 이 규칙을 준수하는지 확인.

LiftED 및 LiftVRS 운영	<ul style="list-style-type: none"> ▪ LiftVRS 과정 및 LiftED 관리.
“스포터 / 로더” (검량원)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 부록 9에 따라 원판이 있는 바 적재 및 회수. ▪ 장비와 경기 구역을 청결하고 정돈 및 안전하게 유지. ▪ 선수 리프트의 진행/동작을 따라 주심이나 선수가 요청 시에만 지원. ▪ 선수가 요청 시 리프트 전 선수가 랙에서 바를 꺼내고 “Rack” 명령 후 또는 지원이 요청되면 뒤로 물러날 수 있도록 지원. ▪ 팀 임원은 워업 중 TD가 요청을 승인한 경우 선수가 바를 랙에서 꺼내는 것을 돕는 활동을 수행할 수 있음.

10.4.1 각 기술 임원 역할의 자세한 책임 및 과정은 부록 4에 나열되어 있다.

10.4.2 개인 메달 종목과 각 단체전 및 혼성 단체 경기 단계에서 심판은 다음을 보장하는 T&S 시스템에 의해 무작위로 선정될 수 있다:

10.4.2.1 각 기술 임원 중 1급 또는 2급 인증 받은 자;

10.4.2.2 같은 국가의 기술 임원은 1명 이하.

11 연령별 그룹

11.1 연령별 그룹 서수

11.1.1 4개의 연령별 그룹이 모든 공인 대회에서 인정된다.

연령 그룹	최소 연령	최고 연령
루키(Rookie)	15	17
넥스트 젠(Next Gen)	18	20
엘리트(Elite)	15	-
레전드(Legend)	45	-

11.2 모든 연령은 공인 대회의 해당 연도 12월 31일까지이다.

12 엔트리

12.1 개인전

- 12.1.1 공인 대회에서는 해당 대회에 대한 자격 규정 또는 기타 참가 요건에 달리 명시되지 않는 한 성별, 체급 및 NPC 당 연령별 그룹 최대 참가 수가 없다.
- 12.1.2 선수는 경기 중 하나의 체급에만 등록할 수 있다.
- 12.1.3 대회가 다른 연령별 그룹에 대한 특정 날짜를 제공하지 않은 경우(예. 월드컵), 선수는 연령에 따라 단일 또는 다중 연령 그룹에 자동으로 입력된다.

12.2 개인전 변경

- 12.2.1 경기 대회를 제외한 모든 공인 대회에서 선수는 최종 엔트리 마감일에 지명된 범주에서 한개의 체급을 위 또는 아래로 엔트리 확인 과정에서 체급을 변경할 수 있다.
- 12.2.2 선수 당, 한 번의 변경만 허용되며 엔트리 확인 과정의 할당된 시간안에서만 요청이 가능하다. 각 변경 요청에 대해 100 유로의 수수료가 부과되며 변경이 승인되려면 엔트리 확인 과정에서 즉시 WPPO 에 지불해야 한다. 새로운 체급은 지불 후에만 허용되며 최종적인 것으로 간주된다.

12.3 개인전 체급 종목 생성 가능성

- 12.3.1 IPC 경기 대회를 제외한 모든 공인 대회에서 메달 종목은 체급별로 다음의 최소 선수 참가 수가 적용될 때 실행 가능한 것으로 간주된다:
 - 12.3.1.1 **선수 1 명:** 단일 체급에 1 명의 선수가 있는 경우 해당 체급에 대한 각 단계 MQS 이상 리프트.
 - 12.3.1.2 **선수 2 명:** 단일 체급에 2 명의 선수가 있는 경우 해당 체급에 대한 각 단계 MQS 이사 리프트.
 - 12.3.1.3 **선수 1 명 또는 2 명:** 총 선수의 수가 성별 당 1 개 이상의 체급에서 1 명 또는 2 명인 경우 WPPO 의 재량에 따라 2 명 이상의 선수로 구성된 통합 체급이 구성(계수 공식 사용).
 - 12.3.1.4 **선수 3 명 이상:** 단일 체급에 3 명 이상의 선수가 있는 경우 종목은 정상적으로 실행 가능.
- 12.3.2 모든 공인 대회의 실행 가능한 최종 메달 종목은 기술 회의 이전 및/또는 이후에 조직위원회, TD 및 WPPO 와 협의하여 결정된다. MQS 가중치는 부록 10 에서 확인할 수 있다.

12.3.3 IPC의 메달 종목 기준은 IPC 경기 대회에 적용된다.

12.4 단체전

12.4.1 공인 대회에서 다음 조건에 따라 엘리트 연령 그룹의 성별 당 하나의 단체전이 생성 가능하다:

12.4.1.1 최소 4 개의 팀이 참가해야 하며, 그 중 3 개는 동일한 NPC 에서 출전할 수 있다.

12.4.1.2 팀은 동일한 NPC 로 같은 성별의 3 명의 선수로 구성되어야 한다.

12.4.1.3 팀을 구성하는 각 3 명의 선수는 각각 다른 체급에 속할 수 있다.

12.4.1.4 각 NPC 는 팀 종목 및 성별 당 최대 3 개의 팀까지 출전이 허용된다.

12.4.1.5 팀 종목에 참가한 선수는 개인 메달 종목에도 참가하거나 추가 선수가 될 수 있다.

12.4.1.6 팀 종목에 참가하는 선수는 모든 연령대의 선수가 될 수 있다.

12.5 혼성 단체전

12.5.1 공인 대회에서만 다음 조건에 따라 엘리트 연령 그룹에서 하나의 혼성 단체전이 생성 가능하다:

12.5.1.1 최소 4 개의 팀이 참가해야 하며, 그 중 3 개는 동일한 NPC 에서 출전할 수 있다.

12.5.1.2 팀은 동일한 NPC 의 같은 성별의 3 명의 선수로 구성되어야 하며, 각 성별은 최소 한 명이다..

12.5.1.3 팀을 구성하는 각 3 명의 선수는 각각 다른 체급에 속할 수 있다..

12.5.1.4 각 NPC 는 최대 3 개의 팀까지 출전이 허용된다.

12.5.1.5 혼성 단체전에 참가하는 선수는 개인전에 참가하거나 추가 선수가 될 수 있다.

12.5.1.6 혼성 단체전에 참가하는 선수는 모든 연령대의 선수가 될 수 있다.

12.6 단체전 및 혼성 단체전 변경

12.6.1 모든 공인 대회에서 NPC 는 엔트리 확인 과정에서 단체 및 혼성 단체전의 선수를 변경할 수 있다.

12.6.2 3 명의 선수는 모두 한 번의 변경만 허용되며 엔트리 확인 과정의 할당된 시간 안에서만 요청이 가능하다. 각 변경 요청에 대한 수수료는 부과되지 않는다.

13 랫 넘버

13.1 개인전

- 13.1.1 공인 대회에서 랫 넘버는 오름차순 순위에서 체급별 세계 순위 목록에 따라 각 선수에게 할당된다. (예를 들어 1 위 선수는 랫 넘버 1 을 받게 됨).
- 13.1.2 랫 넘버는 최종 엔트리(이름) 마감일까지 참가하는 선수의 순위에 따라 각 메달 종목마다 할당된다.
- 13.1.3 한 선수 또는 여러 선수가 체급 순위가 없는 체급으로 전환하는 경우 랫 넘버는 해당 특정 체급에 대한 나머지 랫 넘버와 함께 무작위로 할당된다.
- 13.1.4 모든 출전 선수의 랫 넘버는 기술 회의(감독자 회의)가 종료된 후에 할당되어야 한다.
- 13.1.5 랫 넘버는 다음을 나타낸다:
 - 13.1.5.1 2 명 이상의 선수가 계체량 때 확인된 동일한 1 차 시기를 제출한 경우 선수가 그룹에 할당되는 순서는 가장 높은 랫 넘버가 첫번째 출전 그룹(예: 그룹 B)으로 이동.
 - 13.1.5.2 선수가 계체량 및 장비 검사에 참석하는 순서로 가장 높은 랫 넘버가 먼저 표기.
 - 13.1.5.3 2 명 이상의 선수가 동일한 중량을 제출하고 가장 높은 랫 넘버가 먼저인 경우 선수가 리프트 시기를 완료하는 순서.
 - 13.1.5.4 통합된 체급에서 2 명 이상의 선수가 해당 시기에 대해 동일한 중량을 제출하고 동일한 랫 넘버를 가진 경우 선수가 리프트 시기를 완료하는 순서, 더 가벼운 체급의 선수가 먼저 이동.

13.2 단체전 및 혼성 단체전

- 13.2.1 공인 대회에서 랫 넘버는 최종 엔트리(이름) 마감일 동안 등록하는 순서에 따라 각 종목에 할당된다.
- 13.2.2 랫 넘버는 다음을 나타낸다:
 - 13.2.2.1 선수가 계체량 및 장비 검사에 참석하는 순서로 가장 높은 랫 넘버가 먼저 표기..
 - 13.2.2.2 2 명 이상의 선수가 동일한 중량을 제출하고 가장 높은 랫 넘버가 먼저인 경우 선수가 리프트 시기를 완료하는 순서.

14 체급 및 그룹

14.1 개인전

14.1.1 공인 대회에서 선수는 아래에 자세히 설명된 대로 단일 체급 또는 통합 체급에 출전 및 /또는 메달을 받을 수 있다:

14.1.1.1 **단일 체급:** 다음 형식으로 메달이 수여되는 성별 당 단일 체급:

- a) 3 명 이상의 선수
- b) MQS 규칙

14.1.1.2 **통합 체급:** 하나의 종목에서 성별에 따라 여러 개의 실행 가능한 체급이 통합될 수 있으며 메달은 다음의 형식으로 수여:

- a) **3 명 이상의 선수:** 모든 메달 수여(금, 은, 동).
- b) **MQS 규칙:** 단일 체급에 한 명의 선수가 있고 대회 요강에 게시된 체급에 대한 각 수준 MQS 이상을 리프트 한 경우(금).
- c) **계수식:** 하나 이상의 체급에서 총 선수의 수가 1 명 또는 2 명인 경우 CF 를 사용하여 메달을 계산하고 WPPO 의 재량에 따라 통합 그룹을 구성하여 각 성별에 대해 그룹당 최소 2 명 이상의 선수로 구성.

14.2 개인전 그룹

14.2.1 공인 대회에서 11 명 이상의 선수가 단일 체급 또는 통합된 체급에 출전하는 경우 그룹은 그룹당 최소 5 명의 선수로 구성된다.

14.2.2 그룹은 가장 가벼운 1 차 시기 중량(계체량에서 확인)을 선택한 선수가 첫번째 그룹을 구성하고 점차적으로 더 많은 시기를 하여 후속 그룹을 구성한다.

14.2.3 그룹은 알파벳 내림차순으로 분류하여 지정된다(예: D, C, B, A).

14.2.4 그룹은 WPPO 가 달리 결정하지 않는 한 6 명의 선수로 구성되는 그룹 A 를 제외하고 가능한 한 동일하게(선수 수) 구성된다.

14.2.5 그룹 수가 홀수인 경우 첫 번째 출전 그룹(알파벳 순으로 내림차순)이 더 많은 수의 선수로 구성된다.

14.2.6 홀수 숫자의 선수가 동일한 1 차 시기를 요청하는 경우(계체량에서 확인), 가장 높은 랭크 넘버를 가진 선수가 첫 번째 출전 그룹에 할당된다(알파벳 순으로 내림차순).

14.2.7 통합 체급에서 2 명 이상의 선수가 동일한 1 차 시기를 요청하고(계체량에서 확인) 동일한 랭크 넘버를 가진 경우 가장 가벼운 체급의 선수가 첫 번째 출전 그룹으로 이동한다.

14.2.8 예외적인 상황에서 TD 와 WPPO 의 재량으로 그룹이 5 명 미만의 선수로 구성되어야 하는 경우 3 분의 추가 리커버리 시간이 계산되어 라운드 1 과 2 가 끝날 때 추가된다.

14.2.9 최종 그룹은 계체량 후 설정된다.

14.3 단체전 및 혼성 단체전

14.3.1.1 공인 대회에서 5 개 이상의 팀 또는 혼성 팀이 예선 단계에서 출전하는 경우 두 그룹을 구성하여 그룹당 최대 5 개의 팀을 생성할 수 있다..

14.3.1.2 그룹은 기술회의(감독자 회의) 후 추첨을 통해 구성된다.

14.3.1.3 그룹은 알파벳 내림차순으로 분류하여 지정된다(예: B, A).

14.3.1.4 그룹은 가능한 한 동일하게(선수 수) 구성된다. 그룹 수가 홀수인 경우 B 그룹에 더 많은 팀이 배정된다.

15 계체량

15.1 계체량 절차

15.1.1 계체량은 선수가 선택한 체급 내에 출전할 수 있도록 필요한 한도 내에 있는지 확인하기 위해 선수의 최종 체중을 확인하는 공식 과정이다.

15.1.2 개인, 단체 및 혼성 단체전의 경우, 각 선수는 선수의 성별이 일치하는 기술 임원과 함께 짜인 전용 공간에서 진행되는 계체량 과정에 참석해야 한다.

15.1.3 WPPO 에서 달리 결정하지 않는 한, 계체량 과정은 해당 체급, 통합 범주, 단체 및 혼성 단체 종목의 경기 하루 전까지 발생할 수 있다.

15.1.4 계체량 과정은 랭 넘버가 높은 것부터 낮은 순서로 완료된다. 단체 및 혼성 단체 경기의 경우, 계체량 구역이 하나만 있으면 여성이 먼저 완료한 다음 남자 순서로 진행한다.

15.1.5 계체량 중 선수 또는 코치는 반드시 시작 중량 및 랭 높이를 알려야 한다. 이러한 모든 세부 사항은 선수 공식 시기 신청 카드에 명확히 작성되어야 하며 선수 또는 코치가 확인하고 서명 후 계체량 임원이 보유한다.

15.1.6 각 선수는 한 명의 팀 임원과 동행하여 참석할 수 있다.

15.1.7 선수가 예정된 시간에 계체량에 출석하지 않거나 또는 신분증을 지참하지 않는 경우 해당 선수는 대회에서 실격 처리(DSQ)된다.

15.1.8 선수의 무작위 계체량은 WPPO 의 재량에 따라 특정 체급에 대한 원업 전, 경기 당일에 실시할 수 있다. 선수의 체중이 체급 제한을 벗어나면 대회에서 실격 처리(DSQ)된다.

15.2 개인전

- 15.2.1 계체량은 체급 또는 통합 체급별로 일정이 이루어지며 선수당 평균 4 분으로 계산하여 최소 20 분에서 최대 90 분까지 최종 엔트리 수에 따라 계산된다.
- 15.2.2 필요한 체급 매개 변수보다 가볍거나 무거운 선수가 시간이 허락하는 한 다시 체중을 잴 수 있는 경우를 제외하고, 이러한 경우 선수는 해당 종목의 다른 모든 선수가 자신의 계체량을 완료한 후에만 다시 계체를 할 수 있다.
- 15.2.3 선수가 여전히 필요한 체중을 측정하지 못한 경우 추가로 20 분이 계체량 과정에 추가될 수 있다.
- 15.2.4 선수가 계체량 과정이 완료될 때까지 규정에 의해 필요한 체급 매개 변수를 맞추지 못하는 경우 해당 선수는 대회에서 실격 처리(DSQ)된다.

15.3 단체전 및 혼성 단체전

- 15.3.1 계체량은 최소 30 분에서 최대 90 분까지 최종 엔트리 수에 따라 계산된다.
- 15.3.2 선수는 한 번만 체중을 측정한다. 계체량 과정에 추가 시간이 부여되지 않는다.
- 15.3.3 계체량에서 단체 및 혼성 단체 팀은 다음을 제출해야 한다:
 - 15.3.3.1 선수 리프팅 순서, 랙 높이 및 중량; 및
 - 15.3.3.2 첫번째 선수의 리프트 시기

16 선수 유니폼 및 개인 장비

16.1 유니폼 및 개인 장비에 관한 일반 규칙

- 16.1.1 공인 대회에서 모든 선수는 다음을 제외하고 이 섹션과 **부록 4**의 규칙을 준수하여 WPPO의 승인 공급 업체의 품목만 착용/사용해야 한다:
 - 16.1.1.1 속바지
 - 16.1.1.2 운동화 및/또는 양말
 - 16.1.1.3 스포츠 브라
 - 16.1.1.4 머리용 물품
 - 16.1.1.5 벨트
 - 16.1.1.6 손목 보호대

16.1.1.7 마우스 가드

16.1.2 명시적으로 설명되지 않은 유니폼 품목(예: 귀걸이, 모자, 손목시계, 반지 등)은 안전을 위해 착용할 수 없다.

16.1.3 선수는 최소한 역도복과 운동화를 착용해야 한다.

16.2 역도복

16.2.1 선수는 다음 규칙에 따라 한 벌의 역도복을 착용해야 한다.

16.2.1.1 원피스 스타일이어야 함;

16.2.1.2 면, 엘라스테인(신축성이 좋은 합성 원단), 폴리에스테르, 나일론 또는 이들 각각의 조합;

16.2.1.3 밑단을 제외하고 1 겹/두께(2 겹 허용);

16.2.1.4 강화된 솔기, 소매 각도, 외부 골지 소재, 추가 패치, 패드 추가, 지지 물질, 주머니, 단추, 깃 또는 지퍼와 같이 제조 업체 디자인에서 변경 또는 개선하여 수선한 부분이 없어야 함;

16.2.1.5 선수의 신체에 꼭 맞는 형태;

16.2.1.6 어깨 끈이나 소매를 포함;

16.2.1.7 소매 스타일(팔이 있는)인 경우 삼각근(삼각형의 중간 점)을 넘어 연장되는 소매가 없어야 함.

16.3 티셔츠

16.3.1 선수는 다음 규칙에 따라 다음의 라운드 형태 셔츠 한 벌을 선택적으로 착용할 수 있다:

16.3.1.1 밑단을 제외하고 1 겹/두께(2 겹 허용);

16.3.1.2 면, 폴리에스테르, 나일론 또는 이들 각각의 조합;

16.3.1.3 강화된 솔기, 소매 각도, 외부 골지 소재, 추가 패치, 패드 추가, 지지 물질, 주머니, 단추, 깃 또는 지퍼와 같이 제조 업체 디자인에서 변경 또는 개선하여 수선한 부분이 없어야 함;

16.3.1.4 선수의 신체에 꼭 맞는 형태;

16.3.1.5 삼각근(삼각형의 중간 점)을 넘어 연장되는 소매가 없어야 함.

16.4 속바지

16.4.1 선수는 속바지 한 벌을 다른 유니폼 품목 아래에 착용할 수 있다. 다음 규칙을 준수해야 한다:

- 16.4.1.1 선수의 신체에 꼭 맞는 형태;
- 16.4.1.2 역도복 다리보다 길거나 무릎을 덮지 않아야 함;
- 16.4.1.3 밑단을 제외하고 1 겹/두께(2 겹 허용);
- 16.4.1.4 강화된 솔기, 소매 각도, 외부 골지 소재, 추가 패치, 패드 추가, 지지 물질, 주머니, 단추, 깃 또는 지퍼와 같이 제조 업체 디자인에서 변경 또는 개선하여 수선한 부분이 없어야 함.

16.5 기타 의류

- 16.5.1 선수는 역도복 아래 밋/또는 티셔츠에 닿는 추가적인 유니타드 또는 한 쌍의 소매를 착용할 수 있다. 팔꿈치 밋/또는 무릎을 덮을 수 있으며 다음 규칙을 준수해야 한다:
 - 16.5.1.1 제조업체 식별을 제외하고 패턴이나 디자인 없는 검정색을 제외한 한 가지 색상;
 - 16.5.1.2 밑단을 제외하고 1 겹/두께(2 겹 허용);
 - 16.5.1.3 강화된 솔기, 소매 각도, 외부 골지 소재, 추가 패치, 패드 추가, 지지 물질, 주머니, 단추, 깃 또는 지퍼와 같이 제조 업체 디자인에서 변경 또는 개선하여 수선한 부분이 없어야 함;
 - 16.5.1.4 선수의 신체 특히 선수의 팔꿈치에 꼭 맞는 형태;
 - 16.5.1.5 유니타드 스타일인 경우 상체와 하체가 분리된 원피스 또는 투피스로 단독 또는 함께 착용 가능;
 - 16.5.1.6 소매 스타일인 경우 각 팔 하나에 하나의 소매만 착용 가능.

16.6 운동화 및 양말

- 16.6.1 선수는 운동화와 양말 한 켤레를 착용해야 한다. 장애 유형 밋/또는 건강 상태에 따라 예외적인 상황이 있는 경우 등급분류에서 승인을 받아야 한다.

16.7 스포츠 브라

- 16.7.1 선수는 다음 규칙에 따라 역도복, 셔츠 밋 기타 복장 아래에 스포츠 브라 한 개를 착용할 수 있다:
 - 16.7.1.1 테이블 위에 올려놓았을 때 완전히 평평하게 놓여야 함;
 - 16.7.1.2 강화된 솔기, 외부 골이 있는 재료, 추가 패치, 패딩, 지지대, 주머니, 단추, 깃 또는 지퍼 밋 보강, 배선, 패딩, 벨크로(찍찍이) 스트랩 변경 또는 개선하여 수선한 부분이

없어야 함;

16.8 머리용 품목

16.8.1 다음 규칙에 따라 선수는 머리용 품목을 한 개 착용할 수 있다:

16.8.1.1 제조업체 식별을 제외하고 패턴이나 디자인 없는 검정색을 제외한 한 가지 색상;

16.8.1.2 밑단을 제외하고 1 겹/두께(2 겹 허용);

16.8.1.3 테이블 위에 올려놓았을 때 완전히 평평하게 놓여야 함;

16.8.1.4 선수의 머리 및/또는 목선에 꼭 맞는 형태;

16.8.1.5 강화된 솔기, 외부 골이 있는 재료, 추가 패치, 패딩, 지지대, 주머니, 단추, 깃, 지퍼 스팅글 또는 보석과 같은 보강, 배선, 패딩 또는 변경 또는 개선하여 수선한 부분이 없어야 함;

16.8.1.6 눈, 코, 입을 가리거나 목선 아래로 착용해서는 안됨.

16.9 벤치 스트랩

16.9.1 다음 규칙에 따라 선수는 추가적인 안정성을 위해 하나 또는 두 개의 벤치 스트랩을 사용할 수 있다:

16.9.1.1 제조업체 식별을 제외하고 패턴이나 디자인 없는 한 가지 색상;

16.9.1.2 길이는 최소 160cm 에서 최대 220cm 여야 함;

16.9.1.3 벨크로(찍찍이)를 사용하여 고정;

16.9.1.4 너비는 최소 7.5cm 에서 최대 10cm 여야 함;

16.9.1.5 추가 패딩, 버팀대, 지지대 또는 루프가 없어야 함.

16.9.2 벤치 스트랩은 다음과 같은 방법으로 사용되어야 한다:

16.9.2.1 발목 관절에서 고관절까지 어디든 고정;

16.9.2.2 두 개의 스트랩을 사용하는 경우 절대 겹쳐서는 안됨;

16.9.2.3 선수 또는 감독이 검량원의 지원을 받아 고정.

16.9.3 다양한 장애 유형 및/또는 위치에 대한 건강 상태(엉덩이 라인 위, 가로지르기 및/또는 위)에 대한 예외는 등급분류 문서에 명시되어야 한다.

16.10 벨트

16.10.1 선수는 다음 규칙에 따라 역도복, 티셔츠 및 기타 복장 위에 하나의 벨트를 착용, 할 수 있다:

- 16.10.1.1 가죽, 비닐 또는 기타 유사한 신축성이 없는 재료로 만든 본체가 하나 또는 적층식으로 되어있어야 하며 함께 접착 및/또는 꿰매어져야 함;
- 16.10.1.2 표면이나 적층 내부에 추가 패딩, 버팀대 또는 재료 지지대가 없어야 함;
- 16.10.1.3 재봉선 및/또는 스터드로 벨트 끝에 부착된 한 개 또는 두 개의 갈래 및 '신속 분리'가 가능한 버클이 있어야 함;
- 16.10.1.4 재봉선 및/또는 스터드로 버클에 텅 루프(tongue loop)를 부착해야 함;
- 16.10.1.5 최대 너비 12cm;
- 16.10.1.6 본체의 최대 두께는 1/30(1.3)cm.

16.11 손목 보호대

- 16.11.1 다음 규칙에 따라 선수는 각 손목에 하나의 손목 보호대를 착용할 수 있다:
 - 16.11.1.1 시중에서 구할 수 있는 재료로 만들어져야 함;
 - 16.11.1.2 고정을 위한 벨크로 패치 및 탭이 있을 수 있음("hook and loop");
 - 16.11.1.3 고정용 버클이 없어야 함;
 - 16.11.1.4 시중에서 판매되는 손목 보호대 및 붕대일 수 있으나 이 둘의 조합은 불가;
 - 16.11.1.5 최대 너비와 착용했을 때의 너비가 12cm 여야 함;
 - 16.11.1.6 최대 길이는 100cm 여야 함;
 - 16.11.1.7 손목 관절의 중심에서 위쪽으로 12cm, 아래쪽으로 2cm 확장되어서는 안됨;
 - 16.11.1.8 손목 랩에 엄지 또는 손가락 고리가 있는 경우 리프트를 시기하는 동안은 사용해서는 안됨.

16.12 깁스 및 의료용 테이프

- 16.12.1 석고 깁스 및/또는 의료용 테이프는 공식 의료진과 함께 TD의 공식 허가 없이 손가락, 엄지손가락, 손을 포함하여 선수의 신체 어디에도 사용되어서는 안된다. 석고 및/또는 의료용 테이프는 의료 목적(예: 부상)으로만 사용해야 하며 선수에게 이점을 부여하지 않는 방식으로만 사용해야 한다.

16.12.2 기타 비의료적 테이핑(예: 생리학적)은 허용되지 않는다.

16.13 마우스가드

16.13.1 한 개의 마우스가드가 선수에 의해 사용될 수 있다.

17 장비 검사

17.1 장비 검사 절차

17.1.1 각 선수는 경기 전 장비 검사에 참석해야 한다.

17.1.2 장비 검사는 특정 구역의 워업장 또는 배정된 벤치의 워업장에 입장하기 전 실행된다.

17.1.3 장비 검사 과정은 랭크 넘버의 내림차순으로 해당 그룹의 가장 높은 순에서 낮은 순으로 진행되어 완료된다.

17.1.4 선수가 예정된 시간 내에 장비 검사에 출석하지 않거나 또는 신분증을 지참하지 않고 출석하는 경우 해당 선수는 대회에서 실격 처리된다(DSQ). 선수는 장비 검사 과정에서 경기에 사용할 모든 유니폼 품목과 개인 장비를 착용해야 하며 그렇지 않은 경우 대회에서 실격 처리된다(DSQ).

17.1.5 경기 승인을 위해서는 모든 품목과 장비가 이 규칙을 따라야 한다.

17.1.6 경기 중 선수가 장비 검사 과정에서 제시 및 승인 받지 않은 유니폼을 착용한 것이 발견되거나 그 품목이 부당한 이득을 취하기 위해 사용된 경우(예: 선수가 착용했을 때 해당 품목이 너무 조여서 부당한 이득을 취하거나 심판의 시야를 방해하는 경우) 기술 관리자 또는 심판이 이에 대해 이의를 제기할 수 있다. 가장 빠른 기회에 TD는 선수의 유니폼을 검토하고 선수가 대회에서 실격(DSQ)될지의 여부를 결정해야 한다.

18 워업

18.1 일반

18.1.1 개인, 단체 및 혼성 단체 경기에서 팀 임원이 요청하고 워업 기간에 TD가 승인한 경우, 한 팀 임원이 선수가 랭크에서 바를 꺼내도록 돕는 활동을 수행할 수 있다.

18.1.2 워업장에서 사용할 수 있는 벤치보다 그룹에 더 많은 선수가 있는 경우 모든 NPC는 서로를 존중하고 워업을 위해 벤치에 동등하게 접근할 수 있도록 허용해야 한다.

18.1.3 선수 및/또는 코치가 이 규칙 18을 위반하는 경우, WPPO 및/또는 TD에 의해 워업장

출입증 및/또는 승인이 박탈될 수 있다.

18.2 개인전

- 18.2.1 선수들에게는 경기 시작 전 적절한 워업 시간이 할당된다.
- 18.2.2 워업장은 등록 및 워업장 출입증을 제시한 선수와 팀 임원만 접근할 수 있다.
- 18.2.3 워업장 출입증을 사용하면 선수당 최대 두 명의 팀 임원이 출전 선수가 있을 때 워업장에 입장할 수 있다.
- 18.2.4 경기에 한 명 이상의 선수 그룹이 있는 경우 알파벳 순으로 가장 높은 그룹에서 먼저 출전하는 선수 및 팀 임원이 워업장에 있는 벤치에 우선적으로 접근할 수 있다.
- 18.2.5 첫 번째 그룹의 선수가 첫 번째 리프트 시기를 완료하기 위해 벤치를 떠나면 콜 구역으로 이동하여 대기하고 워업장으로 돌아가지 않는다.

18.3 단체 및 혼성 단체전

- 18.3.1 단체전은 예선이 시작되기 전 최소 40 분의 워업 시간이 할당 된다.
- 18.3.2 예선, 헤드 투 헤드(다른 참가자들과 직접 경쟁을 벌이는 것), 3 위 및 결승전 사이에 팀은 최소 5 분의 워업 시간이 할당된다.
- 18.3.3 각 팀은 워업장에 접근할 수 있는 두 개의 단체 또는 혼성 단체 워업장 출입증과 워업장에서 할당된 벤치를 식별하는 벤치 번호가 제공된다.
- 18.3.4 워업장은 등록 및 워업장 출입증을 제시한 선수와 두 명의 팀 임원만 접근할 수 있다.

19 선수 및 기술 임원 소개

19.1 소개 절차

- 19.1.1 선수 및 기술 공식 소개는 **부록 11**에 요약된 요건 사항에 따라 수행되어야 한다.

20 개인전

20.1 개인전 절차

- 20.1.1 대회 일정에 명시된 대로 내림차순 그룹별로 워업 후 경기가 시작된다.
- 20.1.2 선수는 경기의 3 개 라운드에서 한 번의 리프트 시기를 한다.
- 20.1.3 파워 리프트와 마찬가지로 3 개 라운드 동안 선수는 전체 킬로그램(1kg)의 배수인 리프트 시기만 요청할 수 있다:

- 20.1.3.1 리프트 시기가 "실패"인 경우, 선수는 다음 라운드에서 동일한 중량을 요청할 수 있다.
- 20.1.3.2 리프트 시기가 "성공"인 경우, 선수는 다음 라운드에서 최소 1kg 의 중량을 더 리프트해야 한다.
- 20.1.4 대회 기간동안 선수는 영어로 성명이 발표된 후 2 분 동안의 시작 명령을 받는다. 선수가 이전 리프트 시기 직후 리프트 시기를 완료해야 하는 경우 두 번째 리프트 시기에 3 분이 할당된다.
- 20.1.5 선수는 한 명의 팀 임원과 함께 벤치로 갈 수 있다 팀 임원은 선수가 벤치에 오르내리고 벨트를 매는 것을 도울 수 있다. 리프트를 시기하는 동안 팀 임원은 지정된 코치 구역에 머물러야 한다.
- 20.1.6 리프트 시기가 완료되고 리프트 판정이 표시된 후, 선수와 팀 임원은 가능한 한 빨리 벤치와 리프트 구역을 떠나야 한다.
- 20.1.7 선수들은 계체량 후 결정된 대로 그룹 내에서 경쟁하게 된다. 그룹 내에서 선수들은 각 라운드에서 가장 가벼운 것부터 가장 무거운 리프트 시기 중량까지 경쟁한다. 두 명 이상의 선수에 대해 리프트 시기가 동일한 경우, 가장 높은 랏 넘버를 가진 선수가 먼저 리프트를 한다.
- 20.1.8 경기가 일시적으로 중단되는 경우 선수에게 최소 40 분의 워업 시간이 할당되며 대회 및 스코어 보드는 중단 전과 같이 계속된다.

20.2 라운드 및 리프트 시기 변경

- 20.2.1 **라운드 1**
 - 20.2.1.1 라운드 1 의 시작 리프트 시기 중량은 계체량 중 확인한다. 이는 최소 25kg 이어야 한다.
 - 20.2.1.2 다음 중 하나의 변경이 허용된다:
 - a) 원래 리프트 시기보다 최대 10kg 까지 감소(하지만 25kg 미만은 불가); 또는
 - b) 최대 10kg 까지 증가.
 - 20.2.1.3 첫 번째 또는 유일한 그룹에 참가하는 선수는 경기 시작 30 분 전부터 첫 라운드 시작 5 분 전까지 한 번 변경할 수 있다.
 - 20.2.1.4 동일한 체급 및 경기의 후속 그룹은 마샬에게 요청하여 첫 번째 그룹 시작 30 분 전

부터 첫 라운드 시작 5 분 전까지 변경할 수 있다. 이 선택은 시기신청 카드에 있는 선수 또는 팀 임원에 의해 이루어져야 한다.

20.2.1.5 선수 그룹은 계체량에서 확인된 시작(첫 번째) 리프트 시기 중량으로 유지되지만 각 그룹의 리프트 순서는 마감까지 원업장에서 변경된 사항으로 업데이트 된다.

20.2.2 라운드 2

20.2.2.1 라운드 2 에 대한 첫 리프트 시기는 라운드 1 의 리프트 판정이 표시된 후 1 분 이내에 마샬에게 요청해야 한다. 이 선택은 시기 신청 카드에 있는 선수 또는 팀 임원에 의해 이루어져야 한다.

20.2.2.2 라운드 1 에서 해당 선수가 "실패"를 기록하지 않는 한 중량을 증가해야 하며, 이 경우 중량은 라운드 1 에서 해당 선수가 시도한 중량과 동일할 수 있다.

20.2.2.3 시기가 요청되지 않고 라운드 1 에서 리프트 판정이 "성공"인 경우 라운드 2 에 대한 시기는 자동으로 라운드 1 에서 선수의 시기보다 1kg 더 많다.

20.2.2.4 시기가 요청되지 않고 라운드 1 에서 리프트 판정이 "실패"인 경우 라운드 2 에 대한 시기는 자동으로 라운드 1 에서 선수의 시기와 동일하다.

20.2.3 라운드 3

20.2.3.1 라운드 3 에 대한 첫 리프트 시기는 라운드 2 의 리프트 판정이 표시된 후 1 분 이내에 마샬에게 요청해야 한다. 이 선택은 시기 신청 카드에 있는 선수 또는 팀 임원에 의해 이루어져야 한다.

20.2.3.2 라운드 2 에서 해당 선수가 "실패"를 기록하지 않는 한 중량을 증가해야 하며, 이 경우 중량은 라운드 2 에서 해당 선수가 시도한 중량과 동일할 수 있다.

20.2.3.3 시기가 요청되지 않고 라운드 2 에서 리프트 판정이 "성공"인 경우 라운드 3 에 대한 시기는 자동으로 라운드 2 에서 선수의 시기보다 1kg 더 많다.

20.2.3.4 시기가 요청되지 않고 라운드 2 에서 리프트 판정이 "실패"인 경우 라운드 3 에 대한 시기는 자동으로 라운드 2 에서 선수의 시기와 동일하다.

20.2.3.5 다음 중 두 개의 변경이 허용된다:

- a) 라운드 2 의 초기 리프트 시기 무게보다 낮지 않은 중량;
- b) 더 높은 중량(무제한).

20.2.3.6 규칙 20.2.3.5 에 따른 변경 요청은 다음 조건이 적용되는 경우에만 가능하다:

- a) TA 가 리프트 시기를 시작하기 위해 영어로 선수 이름을 호명하지 않은 경우;

또는

- b) 요청한 중량이 랫 넘버로 인해 이전에 갔을 라운드 3 의 다른 선수가 이미 완료한 리프트 시기("성공" 또는 "실패")와 같거나 낮지 않음; 또는
- c) 요청된 중량은 해당 선수가 라운드 2 에서 시도한 중량과 같거나 낮지 않음.

20.2.4 대회 기간 동안 랫 높이는 마샬에 의해서만 변경될 수 있다.

21 단체전 및 혼성 단체전

21.1 단체전 및 혼성 단체전 절차

- 21.1.1 대회 일정에 명시된 대로 그룹별 및 단계별 워업 후 경기가 시작된다.
- 21.1.2 경기는 세 단계로 구성된다:
 - 21.1.2.1 예선;
 - 21.1.2.2 헤드 투 헤드(다른 참가자들과 직접 경쟁을 벌이는 것=맞대결);
 - 21.1.2.3 3 위전 및 결승전.
- 21.1.3 4 개 또는 5 개 팀이 있는 경우, 팀은 한 그룹의 예선전에 출전하고 상위 4 개 팀은 헤드 투 헤드(맞대결) 경기에 진출한다.
- 21.1.4 예선전에서는 6 팀 이상일 경우 감독자 회의에서 그룹 수와 4 팀이 어떻게 맞대결에 진출할 것인지에 대해 확정된다.
- 21.1.5 예선의 상위 4 개 팀이 설정되면 컴퓨터는 자동으로 스코어 보드에 2 개의 헤드 투 헤드 (A & B) 경기를 추가한다. 가장 낮은 팀 랫 넘버를 가진 경기가 첫번째 매치 B 를 진행 하고 곧바로 매치 A 가 진행된다.
- 21.1.6 헤드 투 헤드(맞대결) 경기에서는 B 와 A 의 경기에서 상위 1 위 팀이 결승전에 진출한다. 순위가 낮은 팀이 3 위전에 진출한다.
- 21.1.7 각 단계에서 팀은 3 개의 개별 라운드에서 1 회의 리프트 시기를 한다. 각 선수는 식별된 라운드에서 한 번 리프트를 한다.
- 21.1.8 예선 및 맞대결 단계 후, 팀은 경기 시작 시간까지 최대 2 분 이내에 첫 번째 선수에 대해서만 선수, 리프트 시기 및 랫 높이의 명령을 제출해야 한다. 선수의 순서를 제출 하지 않으면 순서가 무작위로 선택된다.
- 21.1.9 3 개의 라운드 동안 선수는 전체 킬로그램(1kg)의 배수인 리프트 시기만 요청할 수 있다. 팀이 할당된 시간 내에 시기를 제출하지 못하면 자동으로 25kg 이 설정된다.

- 21.1.10 대회 기간동안 선수는 영어로 성명이 발표된 후 2 분 동안의 시작 명령을 받는다. 선수가 이전 리프트 시기 직후 리프트 시기를 완료해야 하는 경우 두 번째 리프트 시기에 3 분이 할당된다.
- 21.1.11 선수는 한 명의 팀 임원과 함께 벤치로 갈 수 있다 팀 임원은 선수가 벤치에 오르내리고 벨트를 매는 것을 도울 수 있다. 리프트를 시기하는 동안 팀 임원은 지정된 코치 구역에 머물러야 한다.
- 21.1.12 리프트 시기가 완료되고 리프트 판정이 표시된 후, 선수와 팀 임원은 가능한 한 빨리 벤치와 리프트 구역을 떠나야 한다.
- 21.1.13 선수들은 각 라운드에서 가장 가벼운 것부터 가장 무거운 리프트 시기 중량까지 경쟁한다. 두 명 이상의 선수에 대해 리프트 시기가 동일한 경우, 가장 높은 랏 넘버를 가진 선수가 먼저 리프트를 한다.

22 주심 명령어

22.1 시작 명령어

- 22.1.1 주심은 리프트 시기 시간 제한 내에 선수의 신체 위치에 만족하면 시작 명령과 신호 ("시작"이라는 청각적 신호 및 팔을 뻗어 아래로 내리는 시각적 신호)를 제공하여 선수에게 리프트 시기를 시작하도록 명령한다.
- 22.1.2 하나 이상의 신체 위치 요소가 올바르지 않으면 시작 명령이 주어지지 않는다. 왼쪽 또는 오른쪽 심판은 주심이 시작 명령을 내리기 전에 하나 이상의 신체 위치 요소가 올바르지 않은 것을 발견한 경우 팔을 들어올려 알린다.

22.2 랙 명령어

- 22.2.1 주심은 선수기 리프트 시기 실행을 완료하고 만족하거나 안전상의 이유로 리프트 시기가 실패했다고 판단되면 랙 명령 및 신호("랙"이라는 청각적 신호 및 팔을 뻗어 뒤로 움직이는 시각적 신호)를 제공한다. 선수 및/또는 검량원에게 바를 랙에 놓으라고 명령한다.

23 리프트 실행

23.1 리프트 성공 실행

- 23.1.1 세 명의 심판은 선수가 다음 순서*를 모두 올바르게 수행하면 "리프트 성공"을 판정한다:
 - 23.1.1.1 **신체 위치 동작 (청록색)**
 - a) 선수가 등을 대고 벤치에 누워 전체 리프트를 하는 동안 리프트 자세를 취함.

- b) 선수의 머리, 어깨, 엉덩이, 완전히 뻗은 다리 및 발 뒤꿈치(해당되는 경우)는 전체 리프트 동안 벤치에 있고 닿아 있어야 한다. 선수는 시작 위치가 바뀌지 않는 한 벤치에서 흔들거나 미끄러질 수 있다.
- c) 선수는 선수 유니폼 및 개인 장비에 명시된 규칙 16.9 에 따라 스트랩을 착용한다.
- d) 선수의 모든 손가락은 전체 리프트 동안 다른 손가락의 반대쪽 엄지손가락으로 바의 둘레를 확실히 감싸야 한다.
- e) 선수의 양손 간격은 막대에 표시된 대로 양 검지에서 81cm 이내이다.
- f) 바는 팔꿈치를 고정된 상태에서 팔 길이로 조절되며 특별한 의학적 조건이 적용된다.
- g) 선수는 시작 명령이 내려진 후 리프트를 시작한다.

23.1.1.2 **내리기 동작 (청색)**

- a) 바가 편심/아래로 움직이는 동안 바가 움직임 전체에 걸쳐 제어됨(예: 떨어뜨리거나 가슴에 부딪히지 않음).

23.1.1.3 **중지 동작 (주황색)**

- a) 바는 가슴에 닿고 바의 편심/아래쪽 및 동심/위쪽 움직임 사이에서 정적 상태를 유지한다.
- b) 바가 가슴에서 멈추고 위쪽으로 눌러지기 전에 가슴으로 내려앉지 않는다.

23.1.1.4 **프레스 동작 (보라색)**

- a) 여러 신체 부위의 부자연스러운 지지 없이 바를 위쪽으로 프레스(예: 바를 위쪽으로 추진하기 위해 어깨 및/또는 가슴으로 "밀어내기" 또는 "추진").
- b) 바가 동심원/위쪽으로 이동하는 동안 바가 위로 이동한다.
- c) 바는 양쪽 팔과 팔꿈치에서 동일한 타이밍에 고정하여 프레스 한다.
- d) 선수는 주심이 랙 명령을 내린 후 바를 랙에 다시 놓는다.

- 23.1.2 *다양한 장애 유형 및/또는 건강 상태에 대한 모든 예외는 등급분류 문서에 기록되어야 한다. 장애 유형에 대한 모든 변경 사항은 의학 재검 요청을 통해 등급분류 규칙 및 규정에 따라 업데이트 되어야 한다.

23.2 리프트 실패 실행

23.2.1 세명의 심판은 선수가 위의 규칙 23.1 에 명시된 "리프트 성공" 실행을 완료하지 못하거나 다음 중 하나가 적용되는 경우 "리프트 실패"를 판정한다:

23.2.1.1 신체 위치 동작 (청록색)

- a) 선수가 등을 대고 벤치에 눕지 않고 전체 리프트 동안 리프팅 자세를 취하지 않은 경우.
- b) 선수의 머리, 어깨, 엉덩이, 완전히 뻗은 다리 및 발뒤꿈치(해당되는 경우)가 리프트 동안 벤치 위에 남아있지 않고 벤치에 닿지 않은 경우.
- c) 선수가 선수 유니폼 및 개인 장비에 관한 규정 23.1 에 따라 스트랩을 착용하지 않은 경우.
- d) 선수의 손가락 중 어느 것도 리프트 전체 동안 다른 손가락의 반대쪽 엄지 손가락으로 바의 둘레를 단단히 감싸지 않은 경우.
- e) 선수의 양손 간격이 막대에 표시된 대로 양 검지에서 81cm 를 초과한 경우.
- f) 바가 팔꿈치를 고정된 상태에서 팔 길이로 통제되지 않으며 특별한 의학적 상태인 경우.
- g) 선수가 시작 명령이 내려지기 전 리프트를 시작한 경우.

23.2.1.2 내리기 동작 (청색)

23.2.1.3 바가 편심/아래로 움직이는 동안 바가 움직임 전체에 걸쳐 제어되지 않은 경우
(예: 떨어뜨리지 않거나 가슴에 부딪힘).

23.2.1.4 중지 동작 (주황색)

- a) 바가 가슴에 접촉하지 않은 경우.
- b) 바가 편심/하향 및 동심/상향 사이에서 정적 상태를 유지 하지 않은 경우.
- c) 바가 가슴에서 멈추고 위쪽으로 프레스 하기 전에 가슴으로 내려온 경우.

23.2.1.5 프레스 동작 (보라색)

- a) 선수가 바를 프레스 하지 못한 경우.
- b) 여러 신체 부위의 부자연스러운 지탱으로 바를 위쪽으로 프레스하는 경우(예: 바를 위쪽으로 추진하기 위해 어깨 및/또는 가슴으로 "밀어내기" 또는 "추진").
- c) 바가 동심원/위쪽으로 이동하는 동안 바가 위로 이동하지 않은 경우.

- d) 바는 양쪽 팔과 팔꿈치에서 동일한 타이밍에 고정하지 않고 프레스 한 경우.
- e) 선수는 중심이 랙 명령을 내리기 전에 바를 랙에 다시 놓는 경우.

23.2.1.6 **다음과 같은 경우 모든 심판은 “실패” 판정을 내릴 것이다:**

- a) 선수가 시작 명령이 주어졌을 때 허용된 리프트 시간 내에 리프트를 시작하지 않은 경우;
- b) 선수가 허용된 리프트 시간 내에 시작 명령을 받지 못한 경우;
- c) 리프트 도중 시기가 실패한 것으로 판정이 내려지고(예: 선수가 부상당함, 선수가 불안정하게 고군분투 하는 경우) 중심은 리프트 동안 “랙” 명령을 내림;
- d) 리프트를 실행하는 동안 바가 랙에 부딪힌 경우(의도적이지 않더라도).

23.3 리프트 판정

23.3.1 바가 랙에 놓이면 3 명의 심판이 조명이나 깃발을 사용하여 공동 판정을 내린다.

23.3.1.1 “리프트 성공”은 **2 개 또는 3 개의 백색 등/기로 구성된다.**

23.3.1.2 “리프트 실패”는 2 개 또는 3 개의 적색 등/기로 구성된다. T&S 에 따라 1 개 또는 최대 4 개의 표시등(청록색, 청색, 주황색, 보라색)으로 “리프트 실패” 동작이 표시 된다.

24 리프트 이의

24.1 리프트 이의 기술

- 24.1.1 리프트 영상 검토 시스템(LiftVRS)이 사용되는 IPC 경기 대회, WPPO 선수권대회 및 승인 대회에서 선수는 자신의 "리프트 실패" 판정에 대해서만 이의를 제기할 수 있다.
- 24.1.2 리프트 이의 절차는 시기 게시판(스크린)에 리프트 판정이 표시된 후 1 분 이내에 리프트 이의 카드를 리프트 이의 카드 판독기에 제출하는 선수 및/또는 팀 임원에 의해 시작되어야 한다.
- 24.1.3 기술 회의(감독자 회의) 중 리프트 이의 카드를 100 유로에 구입할 수 있다. 리프트 이의 카드 요청 시 전액을 즉시 지불해야 한다.
- 24.1.4 선수 또는 팀 임원이 보유하고 있는(구매한) 리프트 이의 카드는 전액 환불을 받기 위해 해당 대회가 종료되기 전 WPPO 운영진에게 반환되어야 한다. 이 기간 내에 반환되지 않은 리프트 이의 카드는 더 이상 유효하지 않거나 환불 대상이 아니다.
- 24.1.5 리프트 이의는 WPPO의 재량에 따라 다음 형식 중 하나로 진행될 수 있다:

24.1.6 배심원 이의 구성 방식

- 24.1.6.1 각 배심원은 심판 위치에 맞는 LiftVRS를 통해 리프트의 한 각도에서 실시간으로 리프트를 판단하여 판정한다.
- 24.1.6.2 리프트 이의가 시작될 때만 J1은 각 배심원(J1, J2, J3)가 내린 모든 판정을 즉시 확인한다. 이것은 경기를 중단할 필요 없이 발생하며 이의 결과는 자동으로 보드에 표시되며 결과는 다음과 같다:
 - a) **리프트 이의 성공:** 만장일치로 배심원 3명이 리프트를 "리프트 성공"으로 판정한다. 리프트 이의가 성공하면 리프트 판정이 "리프트 성공"으로 바뀌고 결과와 순위가 수정된다. 리프트 이의 카드와 수수료가 반환된다.
 - b) **리프트 이의 실패:** 배심원 중 최소 1명이 리프트를 "리프트 실패"로 판정하는 경우. 리프트 이의가 실패하면 리프트 판정은 "리프트 실패"로 유지되며 리프트 이의 카드와 수수료는 보관되어 WPPO 운영진에게 제공된다.

24.1.7 심판 이의 구성 방식

- 24.1.7.1 리프트 이의가 시작될 때만 처음에 "리프트 실패"로 판정한 각 심판은 리프트 LiftVRS

를 통해 리프트 각도에서 실시간으로 리프트를 검토하고 판정을 내린다(원래의 “리프트 실패” 동작에 대해서만).

24.1.7.2 리프트 이의가 시작된 경우에만 심판이 검토하고 판정을 내릴 수 있도록 경기가 중단되며 리프트 이의의 결과는 자동으로 보드에 표시되며 결과는 다음과 같다:

a) **리프트 이의 성공:** 만장일치로 3 명의 심판이 리프트를 “리프트 성공”으로 판정한다 리프트 이의가 성공하면 리프트 판정이 “리프트 성공”으로 바뀌고 결과와 순위가 수정된다. 리프트 이의 카드와 수수료가 반환된다.

b) **리프트 이의 실패:** 심판 중 최소 1 명이 리프트를 “리프트 실패”로 판정하는 경우. 리프트 이의가 실패하면 리프트 판정은 “리프트 실패”로 유지되며 리프트 이의 카드와 수수료는 보관되어 WPPO 운영진에게 제공된다..

24.1.8 기술 아나운서는 리프트 이의의 결과를 발표할 것이다.

24.1.9 리프트 이의 과정의 결과는 최종적이며 이 결과에 대해 더 이상 이의를 제기할 수 없다.

24.1.10 LiftVRS 에 시스템 장애가 있는 경우 주심 또는 J1 이 각각 장애에 대해 선수와 팀 임원에게 알리고 장애가 해결될 때까지 경기는 리프트 이의 없이 계속 진행된다. LiftVRS 의 장애가 해결되면 선수에게 이를 알리고 그 순간부터 리프트 이의가 허용된다.

25 경기장(FOP)내 오류

25.1 FOP 오류 기술

25.2 경기 동안 아래의 오류가 발생할 수 있으며 선수, 팀 임원, 심판, 배심원, 마샬 또는 기술 대표(TD)는 리프트 시기 전후에 선수의 현재 시기와 관련해서만 제기할 수 있다(이 규칙에 명시된 기간 내):

25.2.1 **바 적재 오류:** 바에 적재된 중량이 선수가 마샬에게 요청한 중량과 일치하지 않음.

25.2.2 **랙 높이 설정 오류:** 랙 높이가 올바르지 않으며 선수가 마샬에게 요청한 높이와 일치하지 않음.

25.2.3 **기술 아나운서 오류:** TA(기술 아나운서)의 발표가 올바르지 않아 바 밧/또는 랙 높이가 잘못 적재되었거나 선수가 호명되지 않음.

25.2.4 **계시 오류:** 선수가 호명된 후 TA(기술 아나운서)가 리프트 시기 시계를 너무 일찍 시작하거나 너무 늦게 시작.

25.2.5 **검량 오류:** 스포터 로더(검량원)가 주심의 지시가 없을 때 리프트 중 바에 접촉하는 경우.

25.2.6 **기술/장비/마샬 오류:** 바 적재 오류, 랙 높이 맞/또는 잘못된 선수 시기 설정.

25.2.7 **용기구 오류:** 벤치, 바, 원판, 조임 쇠(칼라) 맞/또는 벤치 스트랩 파손 맞/또는 손상.

25.3 리프트 시기 전 오류를 제기하려면 주심, 선수 맞/또는 해당 선수의 팀 임원은 “시작” 명령이 내려지기 전에 주심에게 알려야 한다. 제기된 오류를 분석하기 위해 시간이 중지되고 주심의 결정에 따라 다음의 상황이 발생한다:

25.3.1.1 주심이 오류가 없다고 판단하면 시간과 시기는 정상적으로 재개된다.

25.3.1.2 주심이 오류가 있다고 판단하면 선수와 팀 임원은 즉시 벤치를 떠나고 오류를 시정한다. 선수는 리프트 시기를 완료할 수 있는 2 분의 시간이 제공되지만 FOP 를 벗어나지는 않는다.

25.4 (이전에 관찰되거나 제기되지 않은) 리프트 시기 후 오류를 제기하려면 주심, 선수 또는 해당 선수의 팀 임원은 선수가 리프트 플랫폼을 떠나기 전에 주심에게 알려야 한다. 주심의 결정에 따라 다음의 상황이 발생한다:

25.4.1.1 주심이 오류가 없다고 판단하면 시간과 시기는 정상적으로 재개된다.

25.4.1.2 주심이 오류가 있고 리프트 판정이 “리프트 실패”라고 판정된 경우, 선수와 팀 임원은 즉시 FOP 를 떠나고 오류가 수정된다. 선수는 이전 리프트 시기 직후에 리프트 시기를 반복하고 리프트 시기를 위해 3 분이 할당된다.

25.4.1.3 주심이 요청한 것보다 더 가벼운 중량으로 바를 적재하는데 오류가 있다고 판단하고 리프트 판정이 “리프트 성공”인 경우 요청한 중량이 기록된다.

25.4.1.4 주심이 요청한 것보다 더 무거운 중량으로 바를 적재하는데 오류가 있다고 판단하고 리프트 판정이 “리프트 성공”인 경우 더 무거운 중량이 기록되고 다른 선수의 리프트 시기는 요청한대로 계속된다.

26 신기록

26.1 신기록 기술

26.2 하이브리드 대회 및 WPPO 승인 대회를 제외한 모든 WPPO 공인 대회 동안, 개인 종목에서 선수는 해당 대회에서 반도핑 검사가 진행되고 LiftVRS 가 사용되는 경우 기록을 깨는 시기를 시도할 수 있다.

- 26.3** 기록 리프트 시기가 “리프트 성공”인 경우 신기록으로 인식된다.
- 26.4** 신기록이 수립되는 즉시 새로운 기록을 시도하려는 모든 선수는 이전 기록을 최소 1kg 이상 초과해야 한다.
- 26.5** 기록 시기의 경우 한 명의 심판만이 기록을 완료한 선수의 국적과 일치할 수 있다.
- 26.6** 기록 시기의 경우 한 명의 배심원만이 기록을 완료한 선수의 국적과 일치할 수 있다.
- 26.7** WPPO 는 세계, 지역 및 다양한 대회(아래에 설명됨)에 대해 4 개의 연령 그룹과 2 개의 성별 모두에 대한 기록을 인식하고 유지할 것이다. 아래에 명시된 대회에서 세 번의 리프트 시기 내에서만 이러한 기록을 깨는 것이 가능하다:

대회 유형	세 번의 시기 이내에 리프트한 경우 기록 유형이 공인됨
패럴림픽 경기대회	Elite 세계 기록 Rookie 세계 기록 Next Gen 세계 기록 패럴림픽 기록
Elite 세계 선수권대회	Elite 세계 기록 Legend 세계 기록 모든 Elite 지역 기록 모든 Legend 지역 기록
Rookie & Next Gen 세계 선수권대회	Rookie 세계 기록 Next Gen 세계 기록 모든 Rookie 지역 기록 모든 Next Gen 지역 기록
Elite 지역 선수권대회	Elite 세계 기록 Legend 세계 기록 모든 Elite 지역 기록 모든 Legend 지역 기록
Rookie & Next Gen 지역 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 모든 Rookie & Next Gen 지역 기록
월드컵	Elite, Rookie, Next Gen & Legend 세계 기록 모든 Elite, Rookie, Next Gen & Legend 지역 기록
장애인 범미주 경기대회	Elite 세계 기록 Elite 미주 지역 기록 장애인 범미주 경기대회 기록
장애인 아시아 경기대회	Elite 세계 신기록 Elite 아시아 지역 아시아 지역 기록

	장애인 아시아 경기대회 기록
영연방 경기대회	Elite 세계 기록 모든 Elite 지역 기록 영연방 경기대회 기록
소구역 장애인 경기대회	Elite 세계 기록 각각의 Elite 지역 기록
유소년 장애인 경기대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 각각의 Rookie & Next Gen 지역 기록
하이브리드 대회	해당 없음
국제/초청/국내 대회	해당 없음

27 파워 리프트

27.1 파워 리프트 기술

27.2 IPC 경기대회, WPPO 선수권대회 및 WPPO 승인 대회 동안 개인 종목의 선수는 해당 대회에서 반도핑 검사가 진행되고 LiftVRS 가 사용되는 경우 기록을 깨기 위해 추가로 네 번째 시기를 시도할 수 있다.

27.3 파워 리프트는 세 번째(3 차) 라운드 후에 진행된다.

27.4 파워 리프트는 시기 보드에 표시된 리프트 판정 후 1 분 이내에 선수 및/또는 팀 임원이 마샬에게 요청해야 한다. 다음의 조건이 충족되는 경우에만 마샬이 요청을 승인한다.

27.4.1.1 선수의 세 번째(3 차) 시기가 "리프트 성공"이고 들어올린 중량이 선수가 깨려고 하는 현재 적격 기록 중량의 10kg 이내인 경우.

27.4.1.2 선수의 세 번째(3 차) 시기가 적격한 기록 시기이고 "리프트 성공"인 경우.

27.5 맞대결 리프트 중 또는 이후에 파워 리프트를 요청할 수 없다.

27.6 다음 기록을 깨고 파워 리프트를 사용하여 식별된 대회에서 최종 결과로 집계하는 것만 가능하다.

대회 유형	파워 리프트로 깰 수 있도록 허용된 기록
패럴림픽 경기 대회	Elite 세계 기록 패럴림픽 기록
Elite 세계 선수권대회	Elite & Legend 세계 기록
Rookie & Next Gen 세계 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록

대회 유형	파워 리프트로 깰 수 있도록 허용된 기록
Elite 아프리카 지역 선수권대회	Elite & Legend 세계 기록 Elite & Legend 아프리카 지역 기록
Rookie & Next Gen 아프리카 지역 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 Rookie & Next Gen 아프리카 지역 기록
Elite 장애인 범미주 지역 선수권대회	Elite & Legend 세계 기록 Elite & Legend 장애인 범미주 지역 기록
Rookie & Next Gen 장애인 범미주 지역 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 Rookie & Next Gen 장애인 범미주 지역 기록
Elite 아시아-오세아니아 지역 선수권대회	Elite & Legend 세계 기록 Elite & legend Asia 지역 기록 Elite & Legend Oceania 지역 기록
Rookie & Next Gen 아시아-오세아니아 지역 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 Rookie & Next Gen Asia 지역 기록 Rookie & Next Gen Oceania 지역 기록
Elite 유럽 지역 선수권대회	Elite 세계 기록 Elite 유럽 지역 기록
Rookie & Next Gen 유럽 지역 선수권대회	Rookie & Next Gen 세계 기록 Rookie & Next Gen 유럽 지역 기록
월드컵	Elite & Legend 세계 기록 Rookie & Next Gen 세계 기록
장애인 범미주 경기 대회	Elite 세계 기록 Elite 미주 지역 기록 장애인 범미주 경기 대회 기록
장애인 아시아 경기 대회	Elite 세계 기록 Elite 아시아 지역 기록 장애인 아시아 경기 대회 기록

대회 유형	파워 리프트로 깰 수 있도록 허용된 기록
영연방 경기대회	해당 없음
소구역 장애인 경기대회	Elite 세계 기록 Elite 지역 기록
유소년 장애인 경기대회	Rookie & Next Gen 세계 기록
하이브리드 대회	해당 없음
국제/초청/국내 대회	해당 없음

28 결과

28.1 개인전

- 28.1.1 **베스트(최고) 리프트:** 각 선수의 최종 결과는 세 번의 시기 내에서 경기 동안 완료한 가장 무거운 "리프트 성공" 리프트 시기 가중치와 내림차순으로 순위가 매겨진 파워 리프트("베스트 리프트")로 계산된다(예: 가장 무거운 "베스트 리프트"는 첫 번째 순위).
- 28.1.2 **토탈(총합) 리프트:** 각 선수의 최종 결과는 내림차순으로 순위가 매겨진 세 번의 시기("토탈 리프트") 내에서 경기 동안 완료된 "리프트 성공" 리프트 시기 가중치의 총합으로 계산된다(예: 가장 무거운 "토탈 리프트"는 1 위) 토탈 리프트 메달은 경기 대회를 제외한 모든 공인 대회에서 유효하다.
- 28.1.3 **동점 결승전:** 순위/메달 자리(1~3)에 있는 두 명 이상의 선수가 동일한 결과를 얻은 경우, 아래의 규칙 28.1.5 에 따라 헤드 투 헤드(맞대결) 리프트가 최종 결과를 결정한다:
- 28.1.3.1 두 선수 모두 "리프트 실패"를 받으면 해당 순위가 공유된다;
- 28.1.3.2 두 선수 모두 "리프트 성공"을 받으면 해당 순위가 공유된다.
- 28.1.4 **헤드 투 헤드(맞대결) 리프트**는 세 번째(3 차) 라운드 이후에 발생한다. 선수가 이전의 리프트 시기 직후 리프트 시기를 완료해야 하는 경우, 리프트 시기에 3 분이 할당된다. 리프트 시기는 자동으로 선수의 동점 시기/결과의 동일한 가중치가 된다.
- 28.1.5 관련 선수들은 함께 헤드 투 헤드(맞대결) 리프트를 완료하지 않겠다고 결정할 수 있다 (TD 의 승인 하에). 헤드 투 헤드 리프트가 수행되지 않으면 해당 순위가 공유된다
- 28.1.6 4 위 이하(즉, 1 위와 3 위 사이가 아닌)에 순위 된 두 명 이상의 선수가 동일한 결과를

얻은 경우, 순위가 공유된다.

28.2 단체 및 혼성 단체전

- 28.2.1 **베스트(최고) 리프트:** 단체전 및 혼성 단체전의 모든 결과는 다른 체급 선수들의 결과를 비교할 수 있는 **CF** 를 사용하여 계산된다. 그 다음 각 라운드에서 각 선수의 CF 점수를 합산하여 총 CF 점수를 제공하고 가장 높은 점수가 가장 높은 순위를 받는다.
- 28.2.2 **동점 결승전:** 각 단계에서 팀이 동일한 결과를 얻은 경우 다음 사항에 따라 결과가 결정된다:
- 28.2.2.1 "리프트 성공"의 수가 많은 팀이 더 높은 순위를 차지한다;
 - 28.2.2.2 동점자가 여전히 존재하는 경우, 개인 점수가 가장 높은 선수가 있는 팀이 더 높은 순위를 차지한다;
 - 28.2.2.3 동점자가 여전히 존재하는 경우, 이전 라운드에서 리프트 개인 점수가 가장 높은 선수가 더 높은 순위를 차지한다(예: 두 명의 선수가 라운드 1 및 3 에서 각각 150.55 점을 얻은 경우, 라운드 1 에서 리프트한 팀과 선수의 순위가 더 높아진다).
- 28.2.3 각 단계에서 각 팀의 최종 결과는 CF 를 사용하여 각 선수의 "리프트 성공"의 합계로 계산되며 내림차순으로 매겨진다(예: 가장 높은 팀 점수가 1 위).

29 메달 수여

29.1 메달 수여 기술

- 29.2 WPPO 공인 대회에서 메달은 개인(베스트 리프트 및 토탈 리프트), 단체 및 혼성 단체 경기에 대한 경기 실행 가능성 기준에 따라 수여된다:

순위	메달
1 위	금
2 위	은
3 위	동

29.3 개인전

- 29.3.1 같은 NPC 의 두 명의 선수만 메달을 받을 수 있다.
- 29.3.2 헤드 투 헤드 이후의 경우 1 위, 2 위, 3 위를 공유한다.
- 29.3.3 1 등 선수가 두 명일 경우 금메달 2 개와 동메달 1 개가 수여된다;
- 29.3.4 2 등 선수가 두 명일 경우 금메달 1 개와 은메달 2 개가 수여된다;

29.3.5 3 등 선수가 두 명인 경우 금메달 1 개, 은메달 1 개, 동메달 2 개가 수여된다.

29.4 단체 및 혼성 단체전

29.4.1 3 위 및 결승전 이후에 1 위, 2 위 또는 3 위를 공유하는 경우.

29.4.2 1 등 팀이 두 개인 경우 금메달 2 개와 동메달 1 개가 수여된다;

29.4.3 2 등 팀이 두 개인 경우 금메달 1 개와 은메달 2 개가 수여된다;

29.4.4 3 등 팀이 두 개인 경우 금메달 1 개와 은메달 1 개, 동메달 2 개가 수여된다.

29.4.5 팀별로 코치 한 명에게 메달이 수여된다.

29.5 다른 연령 그룹이 제공되지 않는 Elite 대회(예: 월드컵)에서는 모든 연령 그룹이 동일한 체급 또는 통합 체급 내에서 함께 출전한다 선수가 여러 적격 연령 그룹에서 메달을 수여할 만큼 높은 순위를 달성하면 해당 메달이 수여된다.

29.6 시상식은 WPPO 프로토콜 가이드(부록 11)에 따라 진행되어야 한다.

30 순위

30.1 순위 기술

30.2 WPPO 는 해당 순위 시스템 내에서 선수 또는 팀의 순위를 결정하는 체급 결과를 기반으로 순위 시스템을 유지한다. 다음과 같은 별도의 순위가 유지된다:

30.2.1 개인전: 베스트 리프트 – 세계, 지역 및 패럴림픽 순위

30.2.2 개인전: 토탈 리프트 – 세계 및 지역 순위

30.2.3 단체전 – 세계 및 지역 순위

30.2.4 혼성 단체전 – 세계 및 지역 순위

30.2.5 하이브리드 대회 – 세계 순위

30.3 개인전의 동점일 경우:

30.3.1 달력상 날짜상, "베스트 리프트" 또는 "토탈 리프트"가 각각 1 위인 선수가 더 높은 순위를 차지한다.

30.3.2 동점자가 여전히 존재하는 경우, 이전 라운드에서 각각 "베스트 리프트" 또는 "토탈 리프트"를 리프트한 선수가 더 높은 순위를 차지한다.

30.3.3 동점자가 여전히 존재하는 경우, "리프트 성공"이 더 많은 선수가 더 높은 순위를 차지한다.

30.4 단체전 및 혼성 단체전의 동점일 경우:

- 30.4.1 순위는 동점인 경우 모든 단계에서 달성한 가장 높은 점수이다:
 - 30.4.1.1 달력 날짜상, 점수를 먼저 달성한 팀(1 등)이 더 높은 순위를 차지한다.
 - 30.4.1.2 동점팀이 여전히 존재하는 경우, 이전 단계에서 점수를 획득한 팀이 더 높은 순위를 차지한다.
- 30.4.2 동점자가 여전히 존재하는 경우, "리프트 성공"이 더 많은 팀이 더 높은 순위를 차지한다.