

part 04 커롤링



1. 경기 개요

커롤링은 캐나다, 유럽각국에서 널리 알려진 빙상스포츠 '컬링'에서 착안하여 빙상이 아닌 실내공간의 일반적인 플로어에서 누구나가 쉽게 즐길 수 있도록 한 새로운 형태의 스포츠이다. 일본 나고야의 베어링회사인 추부베어링의 타나가 코이치가 사장이 개발, 보급한 종목으로 재단법인 일본레크리에이션협회의 추천종목이기도 하다.

우리나라에서도 커롤링이 소개되고 사단법인 한국여가레크리에이션협회의 뉴스포츠종목으로 소개되어 전국에 보급되고 있다.

플로어에서 1팀 3명의 플레이어가 6개의 제트롤러를 코트의 선단에 있는 직경 90센티미터의 포인트존을 향하여 상대팀의 플레이어와 제트롤러를 순서대로 굴려서 득점을 가리게 되는 경기이다.

커롤링은 팀플레이를 즐기는 스포츠로서 간단한 룰과 쉽게 다룰 수 있는 용구로 구성되어 있어 특별한 기술이나 힘이 필요한 경기가 아니기 때문에 유아에서부터 고령자에 이르기까지 누구나가 함께 어울려 쉽게 즐길 수 있는 뉴스포츠이다.

경기에는 정식종목 마스터즈경기와 간이경기 메이즈경기의 2종류가 있다.

마스터즈경기는 용구를 2세트(1세트 = 제트롤러 6개)를 사용하는데 메이즈경기는 1세트만을 사용한다.

2. 용구

1) 제트롤러

내충격성 강력 폴리카보네이트수지를 사용하여 제작된 제트롤러의 몸체는 직경 25.8cm이며 두께 4.6cm, 무게는 2kg이다. 제트롤러의 핸들은 스테이리스에 크롬을 도금한 것이

다. 제트롤러의 바닥면에 베어링호일이 부착되어있어 바닥면을 부드럽게 달릴 수 있게 되어있다. 제트롤러의 색은 빨강, 검정, 노랑, 초록, 파랑, 오렌지색으로 구성되어 있다.



2) 포인트존

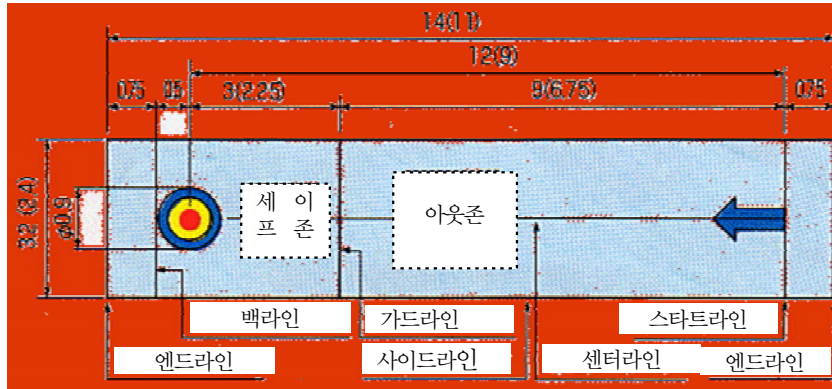
94cm의 정사각형으로 두께 0.15cm의 특수합성지에 표적이 되는 직경 90cm의 원형이 중심으로부터 빨강(3점), 노랑(2점), 파랑(1점)으로 인쇄되어 있다. 플로어 바닥에 평면테이프를 부착시키면 된다.



3. 경기장

경기장은 일반적으로 나무, 고무, 수지타일 등으로 된 평평한 바닥이면 된다.

경기장은 기본타입의 베이스형과 유아용의 타이트형이 있는데, 마스터즈경기는 베이스형과 타이트형의 2가지중 어느 것이라도 가능하다. 메이저경기는 타이트형을 사용한다.



4. 경기방법 및 종류

1) 메이저경기

1팀 3명으로 구성한다. 제트롤러는 2kg을 사용한다. 포인트존까지의 거리는 11m로 한다. 한국선수권대회 및 세계선수권대회의 공인경기종목이다.

가장 보편적인 경기이다. 우리나라에 알려진 경기방법이다.

2) 마스타즈경기

경기인원은 메이저경기와 같이 1팀 3명으로 구성한다. 제트롤러는 2kg을 사용한다. 포인트존까지의 거리는 12m로 한다.

3) 주니어경기

1팀 4명으로 구성한다. 상대팀과 다른 제트롤러를 4개씩 사용한다. 제트롤러는 2kg을 사용한다. 포인트존까지의 거리는 9m로 한다. 룰이 매우 간단하기 때문에 유치원생이나 초등학교생의 경기에 적용되며, 여기에 부모님과 함께, 혹은 선생님과 함께 즐길 수 있는 친 교형 뉴스포츠라 할 수 있다.

4) 메이저경기 방법

(1) 인원

1팀 3명의 선수가 6개의 제트롤러를 사용한다.

투구순서는 상대팀과 1개씩 교대로 투구한다.

투구순서는 퍼스트플레이어가 주홍색, 파랑색 제트롤러를 투구하고

다음 부주장이 녹색, 노란색 제트롤러를 투구하고

마지막으로 주장이 검정, 빨강 제트롤러를 상대방 선수와 교대로 투구한다.

(2) 용구(1면 코트, 2팀 경기용)

제트롤러는 각 팀 6개의 제트롤러, 즉 12개의 제트롤러를 사용한다. 제트롤러는 2kg을 사용한다. 포인트존과 스코어카드도 필요하다.

제트롤러의 원반 본체부는 직경이 258mm, 두께 46mm로 내충격성 강력 폴리카보네이트수지를 사용한다. 핸들은 청동 크롬으로 되어있다. 제트롤러의 아래 부분에 탈착하기 쉬운 카세트식 베어링 호일(특허획득)이 바닥면을 부드럽게 나아갈 수 있도록 구성되어 있다.

(3) 플로어의 치수

2면 이상의 코트를 설정하는 경우에는 사이드라인을 인접코트를 경계선으로 설치할 수 있다.

(4) 라인폭

라인테이프의 폭은 40-50mm로 규정되어있다. 코트의 수치는 라인 폭의 중심으로부터 중심까지의 길이를 말한다.

(5) 제트롤러 라인상의 아웃과 세입의 판정

투구한 제트롤러가 가드라인, 사이드라인, 백라인 상에 정지되었을 경우, 혹은 접촉하고 있는 경우에는 모두 아웃으로 간주되어 투구 팀의 선수가 사이드라인 밖으로 옮겨놓는다.

제트롤러가 포인트존 상에서 혹은 코트라인상의 위치확인이나 득점계산은 양 팀의 부주장이 협의하여 결정한다.

(6) 경기시간

6인제의 경기소요시간은 약40분정도 소요

(7) 경기개시시의 룰

선공, 후공은 양 팀의 주장이 결정한다. 각 선수는 1시합이 종료할 때까지 투구순서를 변경할 수 없다. 총 5이닝으로 나뉘며 각 이닝마다 번갈아가며 투구 한다.

단 5이닝은 스페셜이닝으로 보너스점수가 추가된다.

센터포인트에서 승리 팀의 마지막보다 멀리 있는 패한 팀의 롤러는 점수가 인정 되지 않는다.

예) A팀 B팀

▶ 1이닝 A팀 선공

B팀의 빨강롤러가 3점, 검정롤러가 2점이 되어 합계 5점이 된다. B팀의 녹색롤러가 1점의 포인트존에 위치하고 있지만 A팀의 파랑롤러가 포인트존에 더 가까이 있기 때문에 득점이 인정되지 않는다.

▶ 2이닝 B팀 선공

A팀의 노랑롤러가 2점, A검정롤러가 2점, B팀의 제트롤러는 포인트존에 위치하고 있지 않으므로, 득점 0, A팀이 4대0으로 승리.

스코어카드의 A팀 공란에 2로 기입한다.

▶ 3이닝

B팀 빨강, 검정, 녹색 3개의 제트롤러가 1점 포인트존에 위치하고 있으나, A팀의 주황롤러가 2점 포인트존에 위치하고 있기 때문에 B팀의 득점은 0이 된다.

따라서 A팀이 2대0으로 승리.

▶ 4이닝

B팀의 노랑롤러 2점과 파랑롤러 1점이 A팀의 노랑롤러와 빨강롤러보다 포인트존에 더 가까이 있으므로 B팀이 합계득점 3이 된다. 따라서 3대0으로 B팀이 승리.

▶ 5이닝

보너스득점은 빨강색 6점, 노란색 5점, 파랑색 4점으로 적용.

승리한 팀의 빨강, 노랑, 파랑의 제트롤러가 포인트존의 색깔과 동일한 경우에 한해서, 빨강색은 3점의 2배인 6점, 노란색 2점을 2.5배인 5점, 파랑색의 4배인 4점이 보너스점수로 적용된다. 위의 경우에는 A팀이 11대0으로 승리. (보너스득점으로 A팀의 빨강색 공란에 6, 파랑색 공란에 4로 기입한다. 보너스득점이 적용되지 않는 경우에는 통상의 득점대로 계산한다)

▶ 스코어카드 기입방법

상단에 같은 팀의 선수 명, 하단에 상대방의 선수 명을 기입한다.

양 팀 각 이닝의 득점은 중앙의 득점 란에 기입한다.

각 이닝에서 빨강, 노랑, 파랑색의 제트롤러로 득점한 경우에는 동일색의 공란에 그 득점수를 기입한다.

(8) 특별한 상황

제트로 15

메이저경기 및 마스터즈 경기의 5이닝을 럭키이닝으로 한다. 5이닝에서 승리 팀의 득점이 된 빨강색, 노란색, 파랑색제트롤러가 제트롤러와 같은 색의 포인트존상에 정지 혹은 접촉하였을 경우에 한해서 빨강색 6점, 노란색 5점, 파랑색 4점의 득점이 적용된다. 그림과 같이 3색 모두가 보너스 득점이 된 경우에는 합계 득점이 15점이 된다. 이것을 제트로 15라고 한다. 제트로 15를 성공한 팀은 협회주최의 대회규정에 따라 제트로상을 수여받게 된다.

(9) 더 재미있게 즐길 수 있는 커롤링의 전술

커롤링은 각 선수의 투구테크닉과 팀플레이에 의해 승패가 결정되는 뉴스포츠이다. 표적을 향해 제트롤러를 상대팀과 서로 번갈아 가며 투구하고 제트롤러끼리 서로 충돌하면서 경기가 진행되기 때문에 상황이 끊임없이 변화한다. 상대방의 제트롤러를 쳐서 밀어내거나 자기 팀의 제트롤러를 포인트존에 가깝게 접근하게 하는 것이 중요한 포인트가 된다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 각 선수가 포인트존의 중심에 자신의 팀의 제트롤러를 어떻게 하면 더 많이 집중시키느냐가 가장 중요한 포인트라고 할 수 있다. 정지한 제트롤러의 위치를 변화시키는 것은 제트롤러투구의 강약과 위치에 따라서 주행방향과 이동하는 거리도 크게 변한다. 퍼스트플레이어가 투구하는 제트롤러의 정지위치는 포인트존 전방부근에 위치하게 하는 작전이 효과적이다. 선공을 한 선수가 후속플레이어를 위해 투구의 목표를 정확하게 지시하는 것도 승패를 크게 좌우하는 요소가 될 것이다.

(10) 올바른 투구자세

▶ 먼저 바닥면에 한쪽무릎 혹은 양 무릎을 대고, 제트롤러의 핸들부분의 윗면에 손바닥을 가볍게 올려놓는다(핸들부분을 세게 쥐지 않도록 한다). 그리고 핸들부분에 손을 그대로 둔 상태로 2-3회 앞뒤로 제트롤러를 굴려서 목표방향으로 가볍게 밀어준다.

제트롤러가 손에서 벗어난 순간 손가락이 곧바로 목표방향으로 향하게 하는 것이 올바른 투구법이라 할 수 있다. 가볍게 밀어줄 때의 힘의 강약도 매우 중요하다.



올바른 그림



올바른 투구자세



▶ 투구 시 신발 앞 끝부분이 라인을 넘어서게 되면 아웃이 된다. 신발 앞 끝부분이 라인 선상에 있을 경우에는 세입이다. 서서 투구를 하거나 혹은 달리면서 투구를 하는 경우에는 모두 아웃이다. 투구하기 전에 손이 라인을 넘어서 바닥면에 닿았을 경우에도 아웃이다. 단, 투구한 후에 손이 라인을 넘어선 경우에는 세입이다.

(11) 메이저경기 및 마스터즈경기의 룰

	메이저경기	마스타즈경기
경기종목	제트볼러는 2kg, 포인트존까지의 거리는 11m로 한다.	제트볼러는 2kg, 포인트존까지의 거리는 12m로 한다.
경기방법	1시합은 6이닝으로 한다. 이때의 소요시간은 약 40분정도이다. 경기는 1선수가 2개의 제트볼러로 투구순서에 의해서 상대선수와 교대로 투구하여 양 팀의 제트볼러 12개를 전부투구한 후의 득점을 계산한다. 득점의 계산은 모두 양 팀의 부주장이 확인하고 또 스코어카드에 기입한다.	
인원수 · 용구	1팀 3인 제트볼러 6개(6색) 포인트존 전용스코어카드	1팀 4인 제트볼러 4개(동색) 포인트존 전용스코어카드
선공결정	선공, 후공은 양 팀의 주장이 결정한다. 각 이닝에서 승리한 팀은 다음 이닝에서는 선공을 하여야한다. 양팀의 제트볼러가 포인트존상에 없을 경우 즉, 무승부인 경우에는 전 이닝의 선공, 후공의 순서대로 진행한다.	
투구순서	투구순서는 퍼스터플레이어가 주홍색, 파랑색제트볼러를 투구하고, 다음 부주장이 녹색, 노란색 제트볼러를 투구하고, 마지막으로 주장이 검정, 빨강제트볼러를 상대방 선수와 교대로 투구한다. 이때, 제트볼러의 투구순서를 바꿀 수 없다. 각 플레이어의 투구순서는 그 시합이 끝날 때까지 바꿀 수 없다.	
코트라인 상의 정지와 주행 시의 판정	투구한 제트볼러가 세이프존 바깥에서 정지한 경우와 모든 라인 상에 정지 혹은 접촉한 경우에는 모두 아웃이 되며, 같은 팀의 선수가 제트볼러를 옮긴다. 세이프존 내에 정지한 제트볼러는 그 이닝이 끝나기 전에는 옮길 수 없다. 제트볼러의 포인트존 상에서의 위치확인 및 판정, 그리고 득점계산은 양 팀의 부주장이 합의한다. 투구한 제트볼러가 사이드라인을 넘어서 인접코트로 넘어가는 경우에는 아웃이 되며 같은 팀 선수가 이를 옮긴다.	
투구시의 주의사항	선수가 투구자세에 들어섰을 때, 드로우라인에서 대기하고 있는 다른 선수들은 소리를 내거나 몸을 움직여 투구하고자하는 선수의 투구에 방해할 하는 행동을 해서는 안 된다. 드로우라인에서 대기하는 선수는 제트볼러의 위치를 확인하기 위하여 포인트존 주변에 갈 수 없다.	
투구시의 반칙	반쯤 일어선 상태로 투구하거나 달리면서 투구할 경우에는 모두 아웃이다. 신발 앞 끝부분이 드로우라인을 넘을 경우에도 아웃이다. 라인을 넘지 않은 경우에는 세입이다. 투구 시에 손부분이 드로우라인을 넘어서 바닥을 짚게 되면 아웃이다. 단, 투구한 후에 손부분이 드로우라인을 넘을 경우에는 세입이다. 제트볼러의 투구방향은 제트볼러 윗부분의 화살표방향으로 투구한다. 반대방향으로 투구할 경우에는 아웃이 된다. 투구 시에 신체부위, 즉 손 혹은 발 부위, 그리고 제트볼러가 사이드라인을 넘어서 투구할 경우에는 모두 아웃이다. 선수가 투구순서를 잘못 알고 같은 팀, 혹은 상대팀 선수보다 먼저 투구하였을	

	<p>경우, 그 선수가 투구한 제트볼러는 아웃이 된다.</p> <p>선수가 상대팀의 제트볼러로 투구하였을 경우, 곧바로 경기를 중단하게하고 위반한 팀의 제트볼러는 모두 아웃이 된다. 이때, 상대방의 퍼스터리플레이어가 혼자서 모든 제트볼러를 투구하여 득점을 하게 된다.</p> <p>투구 시에 반칙, 혹은 제트볼러의 이상으로 세이프존 혹은 포인트존 상에 있는 제트볼러가 이동할 경우에는 양 팀의 부주장이 협의하여 원위치로 돌린다.</p> <p>선수가 자신이 사용하는 2개의 제트볼러의 투구순서를 바꿔서 투구한 경우, 그 선수의 제트볼러는 모두 아웃이 된다. (예를 들면, 퍼스터리플레이어가 파랑색제트볼러를 먼저 투구하였을 경우, 다음의 주홍색제트볼러도 아웃으로 간주한다)</p> <p>같은 팀의 선수가 자신의 팀 선수의 다른 제트볼러를 바꿔서 투구한 경우, 투구한 선수의 제트볼러는 물론 다음 선수의 제트볼러도 아웃이 된다. (예를 들면, 부주장이 검정제트볼러를 투구한 경우, 투구한 검정제트볼러, 녹색, 노란색 제트볼러도 모두 아웃이 된다)</p>
<p>경기의 승패와 득점계산</p>	<p>포인트존의 중심에 있는 포인트에서 가장 가까운 제트볼러가 있는 팀이 승리. 패한 팀의 제트볼러가 아무리 많이 있더라도 득점은 0이 된다. 이때 승리한 팀의 나머지 제트볼러가 포인트존 상에 있을 경우에는 모두 득점으로 가산된다. 예를 들면 승리한 팀의 제트볼러 다음에 패한 팀의 제트볼러가 있을 경우에는 승리한 팀의 1개의 제트볼러 득점만을 인정하게 된다는 것이다. 만약, 승리한 팀의 득점이 연속으로 패한 팀의 제트볼러보다 중심에 있을 경우에는 모두 승리한 팀의 득점으로 인정한다는 것이다.</p> <p>양 팀의 제트볼러가 포인트존에 위치하지 않은 경우, 양 팀의 득점은 모두 0이 되고, 다음 이닝으로 연결된다. 선공의 순서는 전 이닝과 동일하다.</p> <p>양 팀의 부 주장은 포인트존 상에서 어느 팀의 제트볼러가 포인트에 가까이 있는지를 포인트의 위에서 직접 확인한다. 만약 의견의 합의가 되지 않을 경우에는 심판에게 요청한다. 계측을 하였을 경우에도 같은 결과가 나올 경우에는 선공한 팀이 승리하게 되며 제트볼러가 있는 위치의 점수를 득점으로 한다.</p>
<p>빨강, 노랑, 파랑의 득점 대회규정</p>	<p>각 경기 각 이닝에 있어서 승리한 팀의 빨강, 노랑, 파랑의 3가지 제트볼러가 득점으로 인정이 되는 경우, 스코어카드의 각 색깔부분에 득점을 기입한다. 예를 들면, 승리한 팀의 빨강제트볼러가 2점 포인트존에 위치하였을 경우에 빨강색공간에 2라고 기입하고, 파랑제트볼러가 3점 포인트존에 위치하였을 경우, 파랑색공간에 3으로 기입한다. (4페이지참조)</p>
<p>5이닝은 럭키이닝</p>	<p>경기의 5이닝을 럭키이닝으로 정하여 보너스득점을 적용한다. 포인트존의 빨강색 3점을 일반이닝에서 부여하는 3점의 2배인 6점으로 하고, 노란색 2점을 2.5배인 5점, 파랑색의 4배인 4점을 부여한다. 단, 이 득점은 승리한 팀의 제트볼러가 포인트존의 색깔과 같은 위치에 있을 경우에만 보너스득점으로 적용한다.</p>
<p>득점합계가 같은 경우</p>	<p>경기가 종료되어 양 팀의 득점이 같은 경우는 스코어카드의 빨강색공란의 점수가 높은 팀이 승리하게 된다. 빨강색공란의 점수가 같은 경우에는 노란색 공란의 합계득점, 그 다음은 파랑색 공란의 합계득점으로 결정한다. 여기에서도 같은 득점일 경우에는 6이닝 째의 득점이 높은 팀이 승리하게 된다. 6이닝의 득점이 같은 때에는 5이닝, 4이닝, 그리고 3이닝 등의 순서로 결정한다.</p> <p>복수의 팀이 무득점으로 경기를 종료하여 대회의 순위를 결정할 경우 주장이</p>

	모여서 순서를 결정한다. (예를 들면 가위바위보, 혹은 동전 위아래결정 등)
스코어카드의 제출	양 팀의 주장은 경기종료 후에 양팀의 부주장이 기록한 득점계산 및 합계득점을 확인한 후, 스코어카드의 윗부분에 있는 상대방 팀의 주장의 승인 싸인을 받아서 대회본부에 양 팀의 주장이 스코어카드를 동시에 제출한다. 1경기당 2매의 스코어카드를 제출한다. 제출된 스코어카드의 득점에 이상 혹은 잘못이 사항이 있는 경우는 양 팀 모두 실격 처리되어 0점으로 된다.
심판판정	경기에 있어서 양 팀 간에 룰이나 협의사항에 합의가 이루어지지 않을 경우에는 별도로 정하는 대회심판의 판정 및 지시에 따라야 한다.

5) 응용게임

(1) 볼컬링

