

# AsOC & JYOC 2020

## 코스설정법 초청특강 자료집



사단  
법인 **대한오리엔티어링연맹**  
KOREA ORIENTEERING FEDERATION



## 목 차

1. 코스설정법 초청특강(Memo).....	5
2. 스프린트 오리엔티어링 지도 국제기준(2019년 개정 번역본).....	13
3. 컨트롤 위치설명 국제기준(2018년 개정 번역본).....	57
4. IOF 풋 오리엔티어링 경기규정(2020년 개정 번역본).....	85
5. KOF 풋 오리엔티어링 경기규정(2018년 개정).....	203

번역상의 오류 및 사용된 용어가 다를 수 있으므로  
정확한 내용은 원문을 참고하시기 바랍니다.  
(번역: 소병조, 한신숙)



## 코스설정법 초청특강

강사: Murakoshi Shin(IOF Senior Event Advisor)

통역: 차윤선(National Controller)



















# **ISSprOM 2019**

## International Specification for Sprint Orienteering Maps

**스프린트 오리엔티어링 지도에 대한 국제기준**



# IOF INTERNATIONAL SPECIFICATION FOR SPRINT ORIENTEERING MAPS

## 스프린트 오리엔티어링 지도에 대한 IOF 국제기준

### 1. INTRODUCTION 소개

The sprint orienteering format has been defined by the IOF as follows: 스프린트 오리엔티어링 형식은 다음과 같이 IOF에 의해 정의되어 있다.

Sprint orienteering is a fast, visible, easy-to-understand format, allowing orienteering to be staged with in areas of significant population. The sprint profile is high speed. Sprint is built on very high speed running in very runnable parks, streets or forests. 스프린트 오리엔티어링은 빠르고, 눈에 잘 띄고, 이해하기 쉬운 형식으로, 인구가 많은 지역에서 오리엔티어링을 준비 할 수 있다. 스프린트 프로파일은 매우 빠르다. 스프린트는 매우 달리기 좋은 공원, 거리 또는 숲에서 초고속 달리기를 기반으로 한다.

The main characteristics of this specification: 이 기준의 주요 특징

- It is based on the ISOM 2017; but competitors and mapmakers must understand that sprint maps are special maps. ISOM 2017을 기반으로 한다. 그러나 선수와 지도제작자는 스프린트 지도가 특별한 지도라는 것을 이해해야 한다.
- Many of the requirements in ISOM 2017 will also apply to sprint maps. ISOM 2017의 많은 요구 사항이 스프린트 지도에도 적용된다.
- The most important difference between ISOM 2017 and this specification is that thick black lines are only used for uncrossable features. ISOM 2017과 이 기준의 가장 중요한 차이점은 굵은 검정색 선이 건널 수 없는 특징물에만 사용된다는 것이다.

Sprint orienteering differs from the longer established forms of foot orienteering. Whilst foot orienteering events traditionally have been staged mainly in forested areas, sprint events can be staged in any type of terrain. The use of parks and urban terrain in particular has important advantages: it brings the sport to where people are, and offers opportunities for increasing public and media awareness of orienteering, in accordance with the objectives of the Leibnitz Convention. 스프린트 오리엔티어링은 풋 오리엔티어링의 오랫동안 확립된 형식과 다르다. 풋 오리엔티어링 대회는 전통적으로 주로 숲이 우거진 지역에서 진행되었지만, 스프린트 대회는 어떤 유형의 지형에도 진행될 수 있다. 특히 공원과 도시 지형을 사용하면 중요한 이점이 있다. 이는 사람들이 있는 곳에 스포츠를 제공하고, 라이프니츠 협약의 목표에

따라 오리엔티어링에 대한 대중 및 미디어 인식을 높일 수 있는 기회를 제공한다.

To achieve fairness, it is necessary for mapmakers and course planners to collaborate more closely than for other disciplines. The correct mapping of reduced running speed, both to degree and extent, is extremely important for sprint orienteering because of the short winning times. 공정성을 달성하기 위해, 지도제작자와 코스 설정자는 다른 분야보다 더 긴밀하게 협업해야 한다. 짧은 우승 시간으로 인해 스프린트 오리엔티어링에서 감소된 주행속도의 정도와 범위에 대한 올바른 매핑이 매우 중요하다.

In urban areas, it is not unusual to find multilevel areas. ISSprOM allows for the representation of simple underpasses and overpasses. 도시 지역에서, 다단계 지역을 찾는 것이 드문 일이 아니다. ISSprOM은 간단한 지하도 및 고가도로를 표현할 수 있다.

### 1-1. Conventions 용어의 정의

Several words are used to signify the requirements in this specification. 몇 가지 단어가 이 설명서에서 요구사항을 나타내기 위해 사용된다.

- ***Must / Shall / Required*** mean that the definition is an absolute requirement. 정의가 절대적인 요구사항임을 의미한다.
- ***Must not / Shall not*** mean that the definition is an absolute prohibition. 정의가 절대적인 금지사항이라는 것을 의미한다.
- ***Should / Recommended*** mean that there may exist valid reasons in particular circumstances to ignore a particular item, but the full implications must be understood and carefully weighed before choosing a different course. 특정 상황에서 특정 항목을 무시할만한 타당한 이유가 있을 수 있음을 의미해야 하지만, 다른 내용을 선택하기 전에 충분한 의미를 이해하고 신중하게 검토해야 한다는 것을 의미한다.
- ***Should not / Not recommended*** mean that there may exist valid reasons in particular circumstances when the particular behaviour is acceptable or even useful, but the full implications should be understood and the case carefully weighed before implementing any behaviour/action described with this label. 특정 행동이 허용되거나 심지어 유용한 특정 상황에서 특별한 이유가 있을 수 있지만, 이 라벨에 기술된 행위/행동을 구현하기 전에 충분한 의미를 이해하고 신중하게 검토해야 한다는 것을 의미한다.
- ***May / Optional*** mean that an item is truly optional. 항목이 진정한 선택사항이라는 것을 의미한다.

## 2 PRINCIPLES 원칙

### 2.1 Map legibility 지도 가독성



Map legibility depends on the chosen map scale and a well-chosen set of symbols as well as the application of generalisation rules. The ideal representation would be realised if every feature could be represented in true shape. Obviously, this is impossible, and an effort to draw each feature true to scale would result in a map impossible to read. Depending on the chosen map scale, some symbols must represent features and be exaggerated in size, often far beyond the actual ground limits of the feature represented. In addition, not all features are essential for the purpose of the map. 지도 가독성은 선택한 지도 축척 및 잘 선택된 기호 세트 및 일반화 규칙 적용에 따라 다르다. 모든 특징물이 실제 모양대로 표현될 수 있다면 이상적인 표현이 실현될 것이다. 분명히, 이것은 불가능하며, 각 지형지물을 실제 크기로 맞추려고 하면 지도를 읽을 수 없게 된다. 선택한 지도 축척에 따라 일부 기호는 지형지물을 나타내며 크기가 과장되어야 하며 가끔 특징물의 실제 한계를 훨씬 초과한다. 또한 모든 특징물이 지도의 목적에 반드시 필요한 것은 아니다.

Features that are important for navigation indicate runnability, or which are uncrossable in sprint orienteering, have been listed in Chapter 4. Features that are not important for a competitor taking part in a sprint orienteering event should not be mapped. Examples of this are waste baskets, fire hydrants, parking meters and individual street lights. 방향탐색에 중요한 기능은 주행성을 나타내거나 스프린트 오리엔티어링에서 교차할 수 없는 특징물이 4장에 나열되어 있다. 스프린트 오리엔티어링 대회에 참여하는 선수에게 중요하지 않은 특징물은 매핑되지 않아야 한다. 쓰레기통, 소화전, 주차 미터기 및 개별 가로등이 그 예이다.

## 2.2 Barriers - Black line width is used to show passability 장애물- 통행가능성을 나타내는 검은 선 두께

It is impossible to declare an exact height when an obstacle becomes impassable. Effective passability depends very much on the physical characteristics of the competitors such as body height and strength. 장애물이 통과 할 수 없을 때 정확한 높이를 선언하는 것은 불가능하다. 효과적인 통행가능성은 신체 높이 및 강도와 같은 선수의 물리적 특성에 크게 좌우된다.

- Barriers, such as high walls, high fences and high rock faces, affect route choices and shall be represented unambiguously. Therefore, these features shall be represented with a prominent thick black line. 높은 벽, 높은 울타리 및 높은 바위 면과 같은 장벽은 경로 선택에 영향을 미치며 모호하지 않게 표현되어야 한다. 따라서 이러한 특징물은 뚜렷한 굵은 검은 선으로 표시되어야 한다.
- Obstacles which can be crossed, such as fences and small rock faces, are represented with a significantly thinner black line than the barrier features. 울타리 및 작은 바위 면과 같이 교차할 수 있는 장애물은 장벽 특징물보다 상당히 얇은 검은 선으로 표시된다.
- Features which can be crossed very easily, such as steps and edges of paved areas, are

represented with a very thin black line. 포장지역의 계단 및 모서리와 같이 매우 쉽게 교차할 수 있는 특징물은 매우 얇은 검은 선으로 표시된다.

This principle makes it impossible to use the road and track symbols of ISOM 2017 in an unmodified form. The large scale of sprint orienteering maps makes it possible for roads and vehicle tracks to be represented in their true shape. 이 원칙은 ISOM 2017의 도로 및 트랙 기호를 수정되지 않은 형태로 사용하는 것을 불가능하게 한다. 큰 축척의 스프린트 오리엔티어링 지도는 도로와 차량 트랙을 실제 모양으로 표현하는 것이 가능하다.

Areas or objects that are forbidden to enter or cross are listed in section 17 of competition rules for orienteering events. Also national rules have to be considered. 출입 또는 교차가 금지된 구역 또는 특징물은 오리엔티어링 대회에 대한 경기규칙 섹션 17에 나와 있다. 또한 국가 규칙도 고려해야 한다.

### **2.3 The main 'running' level of multilevel structures should be represented 다단계 구조의 주된 "주행" 레벨을 나타내야 한다.**

Multilevel structures such as bridges, canopies, underpasses or underground buildings are common in urban areas. The cartographic representation of more than one level is quite difficult. Hence only the main 'running' level should be represented on the map. However, underground passages (e.g. underpasses, lighted tunnels) or overpasses (e.g. bridges), which are important for the competitors should be represented on the map. For difficult situations of multilevel representations it is recommended to show it in the bulletin. 교량, 캐노피, 지하도 또는 지하 건물과 같은 다단계 구조는 도시 지역에서 일반적이다. 여러 레벨의 지도제작 표현은 매우 어렵다. 따라서 지도에는 주된 '주행' 레벨만 표시해야 한다. 그러나 선수에게 중요한 지하통로 (예 : 지하도, 조명 터널) 또는 고가도로(예 : 다리)는 지도에 표시해야 한다. 다단계 표현이 어려운 상황에서는 공지문에 표시하는 것이 좋다.

## **3 BASIC ELEMENTS 기본요소**

### **3.1 Scale 축척**

The map scale shall be 1:4000. The IOF competition rules regulate the use of map enlargements for IOF events. When a map is enlarged, all lines, symbols and screens shall be enlarged proportionally. This also applies to the course planning symbols. 지도 축척 1:4000이다. IOF 경기규정은 IOF 대회에 대한 지도확대 사용을 규제한다. 지도가 확대되면 모든 선, 기호 및 스크린이 비례적으로 확대된다. 이것은 코스설정 기호에도 적용된다.

For older age groups where reading fine lines and small symbols may cause problems due to

deteriorating vision, enlarged maps are recommended for all formats. Enlargement to the scale 1:3000 is always recommended for the youngest age groups where the capacity of reading complex maps is not fully developed. 가는 선과 작은 기호를 읽는 것이 시력 저하로 인해 문제를 일으킬 수 있는 나이가 많은 그룹의 경우 확대된 지도는 모든 형식에 권장된다. 축척 1:3,000로의 확대는 복잡한 지도를 읽을 수 있는 능력이 충분하게 발달되지 않은 가장 어린 연령 그룹을 위해 항상 권장된다.

### 3.2 Contour interval 등고선 간격

The contour interval value shall normally be either 2m or 2.5m. But in some special cases of steep area 5m is allowed. The contour is the most important element in the cartographic representation of the terrain and the only one which determines relief forms geometrically. Contour interval, contour line width and map scale should therefore be balanced in order to obtain maps with similar brownness for the same terrain using all foot orienteering map specifications. The ISSprOM contour interval has been chosen to correspond with the ISOM contour interval regarding brownness (taking into account line width and scale). 등고선 간격 값은 일반적으로 2m 또는 2.5m이다. 그러나 가파른 지역의 특별한 경우 5m가 허용된다. 등고선은 지형의 지도제작 표현에서 가장 중요한 요소이며, 기복의 형태를 기하학적으로 결정하는 유일한 요소이다. 따라서 모든 풋 오리엔티어링지도 사양을 사용하는 동일한 지형에 대해 비슷한 갈색도의 지도를 얻으려면 등고선 간격, 등고선 두께 및 지도 축척이 균형을 이루어야 한다. ISSprOM 등고선 간격은 갈색도에 대한 ISOM 등고선 간격과 일치하도록 선택되었다 (선 두께와 배율을 고려하여).

### 3.3 Dimensions of map symbols 지도 기호의 치수

No deviations from the given dimensions within these specifications are permitted. It is however accepted that due to limitations in printing technology the final map symbol dimensions may vary up to  $\pm 5\%$ . 이 기준 내에서 주어진 치수와 편차는 허용되지 않는다. 그러나 인쇄기술의 한계로 인해 최종 지도 기호 치수는 최대  $\pm 5\%$ 까지 달라질 수 있다.

Dimensions in this book are given at the printed scale of 1:4000. 이 책의 치수는 1:4000의 인쇄 배율로 제공된다.

All line widths and symbol dimensions must be kept strictly to their specified value. Certain minimum dimensions must also be observed. These are based on both printing technology and the need for legibility. 모든 선 너비와 기호의 치수는 지정된 값으로 엄격하게 유지해야 한다. 특정 최소 치수도 준수해야 한다. 이들은 인쇄기술과 가독성의 필요성 모두에 기초한다.

#### Minimum dimensions 최소 치수

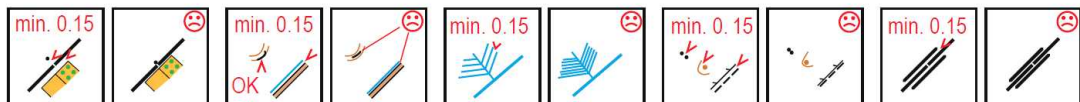
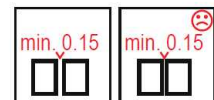
- 통과 할 수 없거나 건널 수 없는 특징을 나타내는 기호 사이의 통로는 0.4mm 여야 한다.

- 같은 색상의 두 선 기호 사이의 간격 : 0.15 mm
- 같은 색상의 선 기호와 면 기호 사이의 간격 : 0.15 mm
- 울타리와 벽의 개구부 : 1.0mm
- 최소 점선 : 적어도 두 개의 점
- 최소 점선 : 적어도 두 개의 대시
- 점선으로 둘러싸인 최소 영역 : 1.5mm (직경), 5 도트

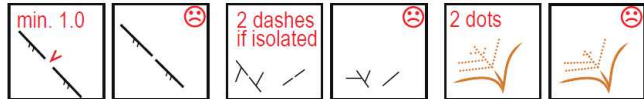
- Passages between symbols representing impassable / uncrossable features should be 0.4 mm



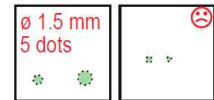
- Gap between two line symbols of the same colour: 0.15 mm
- Gap between line symbols and area symbols of the same colour: 0.15 mm



- Opening of fences and walls: 1.0 mm
- Shortest dotted line: at least two dots
- Shortest dashed line: at least two dashes



- Smallest area enclosed by a dotted line: 1.5 mm (diameter) with 5 dots



Smallest area of colour 색상의 최소면적

Blue, green or yellow full colour: 0.5mm<sup>2</sup> 파란색, 녹색 또는 노란색 풀 컬러의 최소 영역 : 0.5mm<sup>2</sup>

Black dot screen: 0.5mm<sup>2</sup> 검은 점 스크린 : 0.5mm<sup>2</sup>

Blue, brown, green or yellow dot screen: 1.0mm<sup>2</sup> 청색, 갈색, 녹색 또는 황색 도트 스크린 : 1.0 mm<sup>2</sup>

All features smaller than the dimensions above must be either exaggerated or omitted, depending on whether or not they are of significance to the competitor. When a feature is enlarged, neighbouring features must be displaced so that the correct relative positions are maintained. 위의 치수보다 작은 모든 특징물은 선수에게 중요한지 여부에 따라 과장되거나 생략되어야 한다. 특징물이 확대되면, 올바른 특징물 위치가 유지되도록 인접 특징물의 위치를 변경해야 한다.

### Minimum dimensions for areas 면의 최소 치수

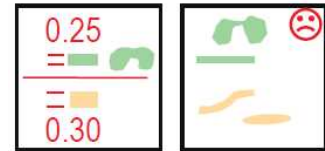
Providing minimum dimensions for areas is difficult as the shape varies. The minimum width is as important as the minimum area. Very thin parts of areas must be exaggerated. Minimum widths for area symbols (if not specified for the symbol): 면에 대한 최소 치수를

제공하는 것은 모양이 다양하기 때문에 어렵다. 최소 폭은 최소 면만큼 중요하다. 면의 매우 얇은 부분은 과장되어야 한다. 면 기호의 최소 너비(기호에 대해 지정되지 않은 경우) :

100% green: 0.25 mm (footprint 1 m).

100% yellow: 0.3 mm (footprint 1.2 m).

Colour screens: 0.4 mm (footprint 1.6 m)



## Screens 스크린

Vegetation, open areas, marshes, etc. are shown with dot or line screens. The following table lists the permissible combinations of screens: Other symbols (like 213, 412, 413, 414, 501, 520) cannot be combined with other symbols. 식생, 트인 땅, 습지 등은 점 또는 선 스크린으로 표시된다. 다음 표에는 허용되는 스크린 조합이 나와 있다. 기타 심볼(213, 412, 413, 414, 501, 520과 같은)은 다른 심볼과 결합될 수 없다.

117 Broken ground	117 Broken ground											
210 Stony ground	210 Stony ground											
309 Uncrossable marsh	309 Uncrossable marsh											
310 Marsh	●	●		310 Marsh								
311 Indistinct marsh	●	●		311 Indistinct marsh								
401 Open land	●	●		●	●	401 Open land						
402 Open land with scattered trees	●	●		●	●		402 Open land with scattered trees					
403 Rough open land	●	●	●	●	●			403 Rough open land				
404 Rough open land with scattered trees	●	●	●	●	●				404 Rough open land with scattered trees			
406 Vegetation: slow running	●	●		●	●					406 Vegetation: slow running		
407 Vegetation: slow running, good visibility	●	●		●	●			●	●		407 Vegetation: slow running, good visibility	
408 Vegetation: walk	●	●		●	●						408 Vegetation: walk	
409 Vegetation: walk, good visibility	●	●		●	●			●	●			409 Vegetation: walk, good visibility
410 Impassable Vegetation	●	●		●	●							

### 3.4 Format of the map 지도의 형식

The map format should not exceed DINA3. 맵 형식은 DINA3을 초과하지 않아야 한다.

### 3.5 Colour Concept 색상 개념

The document ISOM Appendix 1 - CMYK Printing and Colour Definitions applies. ISOM 부록 1-CMYK 인쇄 및 색상 정의 문서가 적용된다.

#### 4. DEFINITION OF SYMBOLS 심볼의 정의

Definitions of features to be mapped and specifications of map symbols are given in the

following sections. Symbols are classified into seven categories: 맵핑될 특징물의 정의와 지도 기호의 설명은 다음 절에서 제시된다. 기호는 7가지 범주로 분류된다.

Landforms(brown) 지형(갈색)

Rock and boulders(black+grey) 바위와 암석(검정+회색)

Water and marsh(blue) 물과 습지(파란색)






Vegetation(green+yellow) 식생(초록색+노란색)

Man-made features(black) 인공특징물(검은색)

Technical symbols(black+blue) 기술적 기호(검정+파랑)

Course symbols(purple) 코스 기호(자주색)

**Note: dimensions are specified in mm at the scale of 1:4 000.**  
All drawings are at double scale for clarity only.

 gap or infill between two lines  
 line thickness  
 distance  
 diameter  
 symbol orientated to north

(OM) = Outside measure  
 (IM) = Inside measure  
 (CC) = Centre to centre

**Type of symbols:**

P	.....	Point
L	.....	Line
A	.....	Area
T	.....	Text

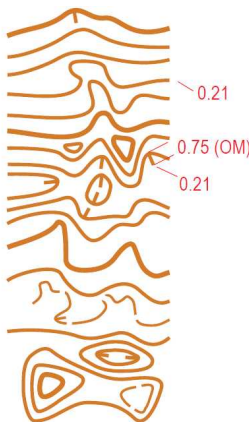
Most of the symbols in this specification shall be orientated to north. That a symbol is to be orientated to north is indicated with an arrow pointing upward beside the symbol. When a symbol shall be orientated to north, it means that it shall be orientated to magnetic north and hence relative to the edges of the paper and the magnetic north lines. 이 설명서에 있는 대부분의 기호는 북쪽으로 향해져야 한다. 기호가 북쪽으로 향해지는 것은 기호 옆에 화살표 방향이 위쪽으로 표시된다. 기호가 북쪽으로 향해지면 자북으로, 즉 종이의 가장자리와 자북선에 비례하여 향해져야 한다는 것을 의미한다.

For area symbols, colour percentages are given in the text ( “green 50%” ) and the illustrations ( “50%” ). Detailed graphical definitions for some of the symbols are provided in section 4.8 *Precise definitions of symbols*. 면 기호의 경우, 색상 백분율은 텍스트(“green 50%”)와 그림(“50%”)에 제시된다. 일부 기호에 대한 상세한 그래픽 정의는 4.8 *기호의 정확한 정의* 섹션에서 제시된다.

## 4.1. Landforms 지형

### 101. Contour(L) 등고선

A line joining points of equal height. The standard vertical interval between contours is 2 or 2.5m. To emphasize the 3-dimensional effect of the contour line image, contour lines shall be represented as continuous lines through all symbols, also *Building* (521) and *Canopy* (522). 동일한 높이의 점을 연결하는 선. 등고선 사이의 표준 수직 간격은 2 또는 2.5미터이다. 등고선 이미지의 3차원 효과를 강조하기 위해, 등고선은 건물(521) 및 캐노피(522)와 같은 모든 기호를 지나가는 연속적인 선으로 표시되어야 한다.



Slope lines may be drawn on the lower side of a contour line to clarify the direction of slope. When used, they should be placed in re-entrants. However, contour lines shall be cut out for better legibility, if they touch the following symbols: *Small earth wall* (105), *Small knoll* (109), *Small elongat-ed knoll* (110), *Small depression* (111), *Pit or hole* (112), *Prominent landform feature* (115), *Stairway* (532). The relative height difference between neighbouring features must be represented on the map as accurately as possible. Absolute height accuracy is of less importance. It is permissible to alter the height of a contour slightly if this will improve the representation of a feature. This deviation should not exceed 25% of the contour interval and attention must be paid to neighbouring features. The smallest bend in a contour is 0.4 mm from centre to centre of the line. 경사면의 방향을 명확히 하기 위해 등고선의 아래쪽에 경사선을 그릴 수 있다. 사용할 때는 오목한 곳에 배치되어야 한다. 그러나 작은 흙벽(105), 작은 봉우리(109), 작고 긴 봉우리(110), 작은 함몰지(111), 구덩이 또는 구멍(112), 눈에 띄는 지형 특징물(115), 계단(532) 등과 같은 기호에 닿으면 가독성을 높이기 위해 등고선을 잘라야 한다. 주변 지형지물 간의 상대 높이 차이는 가능한 정확하게 지도에 표시되어야 한다. 절대적인 높이 정확도는 그다지 중요하지 않다. 특징물의 표현이 개선될 경우 등고선 높이를 약간 변경할 수 있다. 이 편차는 등고선 간격의 25%를 초과하지 않아야 하며 인접한 특징물에 주의를 기울여야 한다. 등고선에서 가장 작은 굽힘은 선의 중심에서 중심으로 0.4mm이다.



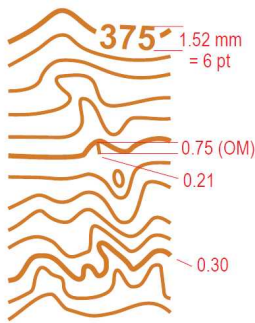
---

Colour: brown.

---

### 102. Index contour (L, T) 계곡선

Every fifth contour shall be drawn with a thicker line. This is an aid to the quick assessment of height difference and the overall shape of the terrain surface. Where an index contour coincides with an area of much detail, it may be shown with symbol *Contour* (101). 매 다섯 번째 등고선은 두꺼운 선으로 그려야 한다. 이것은 높이 차이와 지형 표면의 전체 모양을 빠르게 검토하는 데 도움이 된다. 계곡선이 매우 상세한 영역과 일치하는 경우, 등고선(101) 기호로 표시될 수 있다.



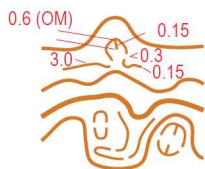
Contour values may be included to aid assessment of large height differences. The labels shall be orientated so that the top of the label is on the higher side of the contour. They are inserted in the index contours in positions where other detail is not obscured. 큰 높이 차이의 평가를 돕기 위해 등고선 수치가 포함될 수 있다. 라벨의 상단이 등고선의 높은 쪽에 오도록 라벨의 방향이 향해야 한다. 다른 세부 사항이 가려지지 않은 위치의 계곡선에 삽입된다.

Colour: brown.

---

### 103. Form line (L) 보조등고선

An intermediate contour line. Form lines are used where more information can be given about the shape of the ground. They are used only where representation is not possible with ordinary contours. Only one form line may be used between neighbouring contours. 중간 등고선. 보조등고선은 지형에 대해 더 많은 정보를 제공되어야 곳에서 사용된다. 일반 등고선으로는 표현할 수 없는 경우에만 사용된다. 인접한 등고선 사이에는 하나의 보조등고선만 사용해야 한다.

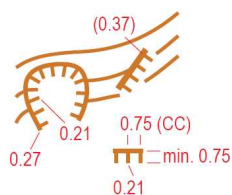


Colour: brown.

---

### 104. Earth bank (L) 흙 벼랑

A steep earth bank is an abrupt change in ground level which can be clearly distinguished from its surroundings, e.g. gravel or sand pits, roads and railway cuttings or embankments.



The tags should show the full extent of the slope, but may be omitted if two banks are close together. Impassable banks shall be drawn with the symbol *Impassable cliff* (201). The line width of very high earth banks may be 0.37 mm. 흙 벼랑은 그 주변의 자갈 또는 모래 구덩이, 도로와 철도의 단면 또는 제방 등 그 주변과 명확하게

---



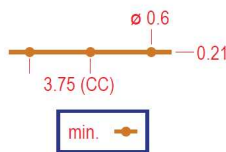
구분할 수 있는 지표면의 높이에 있어 급격한 변화가 있다. 태그는 경사의 전체 범위를 표시해야 하지만, 두 흠 비탈이 서로 가까이 있는 경우 생략 될 수 있다. 통행불가 흠 벼랑은 통행불가 절벽(201)으로 표시되어야 한다. 매우 높은 흠 벼랑의 선 두께는 0.37mm이다.

Colour: brown.

#### 105. Small earth wall (L) 작은 흠둑

A small distinct earth wall, usually man-made. Larger earth walls should be represented with the symbols *Contour* (101), *Form line* (103) or *Earth bank* (104). 작고 뚜렷한 흠둑, 보통 인공. 더 큰 흠둑은 등고선(101), 보조등고선(103) 또는 흠 비탈(104)로 표시되어야 한다. Minimum height: 0.5 m. Minimum length: 1.4 mm (footprint 5,6 m).

Colour: brown.

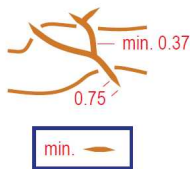


#### 107. Erosion gully or trench (L) 침식된 도랑 또는 트렌치

An erosion gully or trench which is too small to be represented with the symbol *Earth bank* (104), *Contour* (101), *Index contour* (102) or *Form line* (103) is represented by a single line. The end of the line is pointed. Contour lines may be broken around this symbol for better readability. 흠 비탈(104), 등고선(101), 계곡선(102) 또는 보조등고선(103)으로 표현하기에는 너무 작은 침식된 도랑 또는 트렌치는 단일 선으로 표시된다. 선의 끝이 뾰족하다. 가독성을 높이기 위해 이 기호 주위에 등고선이 끊어 질 수 있다.

Minimum depth: 1 m. Minimum length: 2.0 mm (footprint 8 m).

Colour: brown.



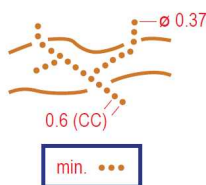
#### 108. Small erosion gully (L) 침식된 작은 도랑

A small erosion gully or trench. Contour lines should be broken around this symbol. 침식된 작은 도랑 또는 트렌치. 등고선은 이 심볼 주위에서 끊어져야 한다.

Minimum depth: 0.5 m.

Minimum length (isolated): three dots (1.6 mm - footprint 6.4 m).

Colour: brown.



#### 109. Small knoll (P) 작은 봉우리

A small obvious mound or rocky knoll which cannot be drawn to scale with a *Contour* (101), *Index contour* (102) or *Form line* (103). The symbol shall not touch or overlap contours. 등고선, 계곡선, 보조



등고선의 비율대로 그릴 수 없는 작고 분명한 언덕이나 바위봉우리. 심볼은 등고선과 닿거나 겹쳐지지 않아야 한다.

Minimum height: 0.5m. Footprint: 3m in diameter. Colour: brown.

### 110. Small elongated knoll (P) 작고 긴 봉우리

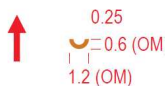
A small obvious elongated knoll which cannot be drawn to scale with a *Con-tour* (101), *Index contour* (102) or *Form line* (103). The maximum length should be 6m and the maximum width 2m. Knolls larger than this shall be shown by contours. The symbol shall not be drawn in free form or such that two elongated knoll symbols touch or overlap. The symbol shall not touch or overlap contours. 등고선, 계곡선, 보조등고선의 배율대로 그릴 수 없는 작고 분명하고 긴 봉우리. 최대 길이는 6m이고 최대 폭은 2m여야 한다. 이보다 큰 봉우리는 등고선으로 표시된다. 이 기호는 자유 형식으로 또는 두 개의 긴 봉우리 기호가 닿거나 겹치도록 그려서는 안 된다. 심볼은 등고선에 닿거나 겹쳐지지 않아야 한다.



Minimum height: 0.5 m. Footprint: 4.8 m x 2.4 m. Colour: brown.

### 111. Small depression (P) 작은 함몰지

A small shallow natural depression or hollow which cannot be represented by the symbol *Contour* (101) or *Form line* (103) is represented by a semicircle. The symbol shall not touch or overlap other brown symbols. The symbol is orientated to north. 등고선(101) 또는 보조등고선(103)으로 표시 될 수 없는 작고 얇은 자연 함몰지 또는 오목한 곳은 반원으로 표시된다. 심볼은 다른 갈색 기호에 닿거나 겹칠 수 없다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

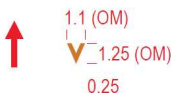


Minimum depth: 0.5 m. Minimum width: 1 m.

Footprint: 4.8 m x 2.4 m. Colour: brown.

### 112. Pit or hole (P) 구덩이 또는 구멍

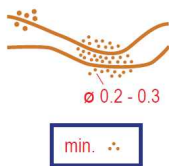
A pit or hole with distinct steep sides which cannot be represented to scale with the symbol *Earth bank* (104). The symbol is orientated to north. 기호 104(흙벼랑)를 사용하여 비율대로 표시할 수 없는 분명한 경사면으로 된 구덩이 및 구멍. 기호는 북쪽으로 향해진다.



Minimum depth: 0.5 m. Minimum width: 1 m .

Footprint: 4.4 m x 5.0 m. Colour: brown.

### 113. Broken ground (A) 불규칙한 지면



An area of pits or knolls, which is too complex to be represented in detail. The density of randomly placed dots may vary according to the detail on the ground. The dots shall not interfere with the representation of important terrain features or objects. Contours shall not be cut in broken ground areas. Dots shall not be arranged to form a single point wide line. 상세하게 표시하기에는 너무 복잡한 구덩이 또는 봉우리 지역. 무작위로 배치된 도트의 밀도는 지상의 세부 사항에 따라 달라질 수 있다. 점들은 중요한 지형 특징물이나 물체의 표현을 방해해서는 안 된다. 등고선은 불규칙한 요철지대 지역에서 자르면 안 된다. 도트는 단일 점의 넓은 선을 형성하도록 배열되어서는 안 된다.

Colour: brown.

### 115. Prominent landform feature (P) 뚜렷한 지형 특징물

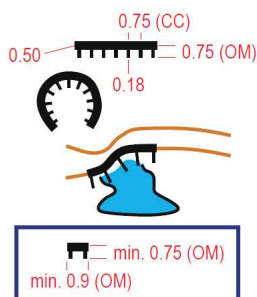


A small landform feature which is significant or prominent. The symbol is orientated to north. The symbol shall not touch or overlap contour lines or other brown symbols. The definition of the symbol must be given on the map. 중요하거나 눈에 띄는 작은 지형 특징. 심볼은 북쪽을 향한다. 기호는 다른 갈색 기호에 닿거나 겹칠 수 없다. 심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

Footprint: 5.4 m x 4.6 m. Colour: brown.

## 4-2. Rock and boulders 바위 및 암석

### 201. Impassable cliff (L) 통행불가 절벽



An impassable cliff, quarry or earth bank (see symbol *Earth bank* 104). Tags are drawn downwards, showing its full extent from the top line to the foot. For vertical rock faces the tags may be omitted if space is short, e.g. narrow passages between cliffs (the passage should be drawn with a width of at least 0.4 mm). The tags may extend over an area symbol representing detail immediately below the rock face. When a rockface drops straight into water, making it impossible to pass under the cliff along the water's edge, the bank line is omitted or the tags shall clearly extend over the bank line. An impassable cliff should interplay

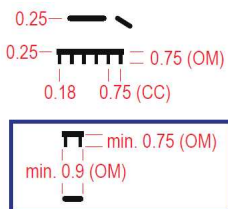
with the contour lines. An impassable cliff shall not be passed. 통행불가 절벽, 채석장 또는 흙 비탈(흙 비탈 104 참조). 태그는 아래 쪽으로 그려져, 맨 위부터 발치까지 전체 범위를 표시한다. 수직 바위면의 경우 공간이 짧은 경우 태그를 생략할 수 있다(예: 절벽 사이의 좁은 통로 (통로는 최소 0.4mm의 너비로 그려야 함). 태그는 바위면 바로 아래의 세부 사항을 나타내는 면 기호 위로 연장될 수 있다. 바위 면이 물속으로 곧바로 떨어지면 물 가장자리를 따라 벼랑 아래를 지나갈 수 없게 되며, 독선은 생략되거나 독선 위에 명확하게 확장되어야 한다. 통과할 수 없는 절벽은 등고선과 상호작용을 해야 한다. 통행불가 절벽은 지나가지 않아야 한다.

Minimum height: 1.5 m.

Minimum length: 0.9 mm (footprint 3.6 m). Colour: black.

## 202. Passable rock face (L) 통행가능 바위면

A passable cliff or quarry. A small vertical rock face may be shown without tags. If the direction of fall of the rock face is not apparent from the contours, or to improve legibility, short tags should be drawn in the direction of the fall. For non-vertical cliffs, the tags should be drawn to show the full horizontal extent. For passable rock faces shown without tags the end of the line must be rounded to improve legibility. 통행 가능한 절벽이나 채석장. 작은 수직의 바위 면은 태그 없이 표시될 수 있다. 바위면의 낙하 방향이 등고선에서 분명하지 않거나 가독성을 높이려면, 짧은 태그가 떨어지는 방향으로 그려져야 한다. 수직이 아닌 절벽의 경우 태그는 전체 수평범위를 표시하여 그려져야 한다. 태그 없이 표시된 통행가능 바위면의 가독성을 높이려면 선의 끝을 둥글게 해야 한다.

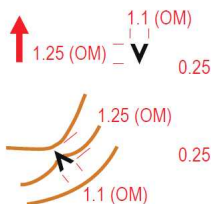


Minimum height: 0.6 m.

Minimum length: 0.9 mm (footprint 3.6 m). Colour: black.

## 203. Rocky pit or cave (P) 바위 구덩이 또는 동굴

A rocky pit, hole, cave or mineshaft which may constitute a danger to the competitor. Location is the centre of gravity of the symbol, and the symbol shall be orientated to north, except for caves with a distinct entrance, where the symbol should point into the cave. 경기자에게 위험을 줄 수 있는 바위 구덩이, 구멍, 동굴 또는 광산의 갱. 위치는 기호의 중심이며, 기호는 동굴을 가리켜야 하는 분명한 입구가 있는 동굴을 제외하고 북쪽으로 향해져야 한다.

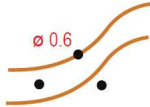


Minimum depth: 0.5 m.

Footprint: 4.4 m x 5.0 m. Colour: black.

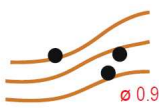
#### 204. Boulder (P) 독립바위

A small distinct boulder. 작고 분명한 바위.



Every boulder marked on the map shall be immediately identifiable on the ground. 지도에 표시된 모든 바위는 지상에서 즉시 식별할 수 있어야 한다.

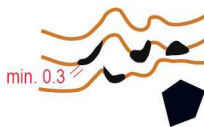
Footprint: 2.4 m in diameter. Colour: black.



#### 205. Large boulder (P) 큰 독립바위

A particularly large and distinct boulder. 특히 크고 분명한 독립바위.

Footprint: 3.6m in diameter. Colour: black.



#### 206. Gigantic boulder or rock pillar (A) 거대 바위

A gigantic boulder, rock pillar or massive cliff shall be represented in plan shape. The objects can vary in shape and width. 거대한 바위, 바위기둥 또는 거대한 절벽은 평면 형태로 표현되어야 한다. 물체는 모양과 너비가 다를 수 있다.

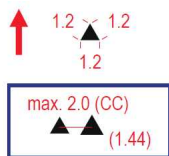
The gap between gigantic boulders or between gigantic boulders and other impassable feature symbols must exceed 0.15 mm on the map. 거대한 바위 사이 또는 거대한 바위와 다른 통행불가 특징물 기호 사이의 간격은 지도에서 0.15mm를 초과해야 한다.

Minimum width: 0.3 mm.

Minimum area: 0.75 mm<sup>2</sup> (footprint 12 m<sup>2</sup> ) Colour: black.

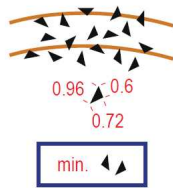
#### 207. Boulder cluster (P) 바위 군(집단)

A distinct group of boulders so closely clustered together that they cannot be marked individually. The boulders in the cluster should be higher than 0.5 m. A boulder cluster must be easily identifiable as a group of boulders. To be able to show the distinction between neighbouring (maximum 8 m apart), boulder clusters with significant difference in boulder size, it is permitted to enlarge this symbol by 20% (edge length 1.44 mm) for some of the boulder clusters. 서로 가깝게 밀집되어 개별적으로 표시할 수 없는 바위의 분명한 그룹. 집단의 바위는 0.5m보다 높아야 한다. 바위 군은 바위의 그룹으로 쉽게 식별할 수 있어야 한다. 바위 크기에 현저한 차이가 있는 인접한(최대 8m 떨어져 있는) 바위군 사이의 구별을 표시하기 위해 일부 바위 군



에 대해 이 기호를 20%(모서리 길이 1.44mm) 확대하는 것이 허용된다.  
The symbol is orientated to north. 기호는 북쪽으로 향해진다.  
Footprint: 4.8 m x 4.0 m Colour: black.

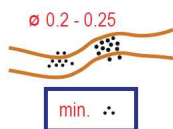
### 208. Boulder field (A) 바위지대



An area which is covered with so many scattered blocks of stone that they cannot be marked individually is represented with randomly placed and orientated solid triangles. The runnability is reduced and is indicated by the density of the triangles. A minimum of two triangles shall be used. To be able to show obvious height differences within a boulder field, it is permitted to enlarge some of the triangles to 120%. 개별적으로 표시할 수 없는 매우 많이 흩어진 돌덩이로 덮인 지역은 방향이 지정된 삼각형을 무작위로 배치하여 표시된다. 주행성이 감소하는 것은 삼각형의 밀도로 표시된다. 최소 두 개의 삼각형을 사용해야 한다. 바위지대 내에서 명백한 높이 차이를 표시하기 위해 일부 삼각형을 120%까지 확대 할 수 있다.

Colour: black.

### 210. Stony ground (A) 돌이 많은 땅

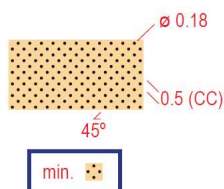


An area of stony or rocky ground which reduces runnability. 돌이나 바위로 된 지면은 주행성을 감소시킨다.

The dots shall be randomly distributed with density according to the amount of rock but not interfere with the representation of important terrain features or objects. A minimum of three dots shall be used. To avoid confusion with symbol *Distinct vegetation boundary* (416), the dots shall not be arranged to form a line. 점은 암석의 양에 따라 밀도가 무작위로 분포되어야하지만 중요한 지형 특징이나 물체의 표현을 방해하지 않아야 한다. 최소 3개의 점이 사용된다. 심볼 416(분명한 식생 경계)와의 혼동을 피하기 위해, 점들은 선을 형성하도록 배열되어서는 안 된다.

Density: Minimum 3 dots. Colour: black.

### 213. Open sandy ground (A) 트인 모래 지대



An area of sandy ground or soft gravel with no vegetation which reduces runnability. Where an area of sandy ground is open and has good runnability, it is represented with symbol *Open land* (401), *Open land with scattered trees* (402) or *Paved area* (501). Black dots shall not interfere with black objects. 주행성이 감소되



는 식생이 없는 모래밭 또는 연약한 자갈 지역. 모래밭 지역이 오픈되어 있고 주행성 좋은 경우, 트인 땅(401), 흩어진 나무가 있는 트인 땅(402) 또는 포장지역(501)으로 표시된다. 검은 점은 검은 물체를 방해하지 않아야 한다.

Minimum width: 0.3mm Minimum area: 1mm<sup>2</sup> (footprint 16m<sup>2</sup> ).

Colour: yellow 50%, black.

#### 214. Bare rock (A) 암반

An area of runnable rock without earth or vegetation. 흙 또는 식생이 없는 주행 가능한 바위지역.



An area of rock covered with grass, moss or other low vegetation shall be represented according to its openness and runnability (401/ 402/ 403/ 404). 잔디, 이끼 또는 다른 낮은 식생으로 덮인 바위지역은 개방성과 주행성(401/ 402/ 403/ 404)에 따라 표현되어야 한다.

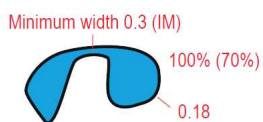
Minimum width: 0.25 mm Minimum area: 1 mm<sup>2</sup> (footprint 16 m<sup>2</sup> ).

Colour: black 30%.

### 4-3. Water and marsh 물과 습지

#### 301. Uncrossable body of water (A) 건널 수 없는 수역

An area of deep water such as a lake, pond, river or fountain. The dark blue colour and the bordering black line indicate that the feature shall not be crossed. 호수, 연못, 강 또는 분수와 같이 물이 깊은 지역. 진한 파란색과 검은 색 경계선은 특징물이 건너지 말아야 한다는 것을 나타낸다.



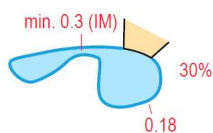
Minimum width: 0.3 mm

Minimum area (inside): 0.5 mm<sup>2</sup> (footprint 8 m<sup>2</sup> )

Colour: black (outline), blue 100% or 70% for dominant areas.

#### 302. Crossable body of water (A) 건널 수 있는 수역

An area of shallow water such as a pond, river or fountain that can be crossed. The body of water should be less than 0.5m deep and runnable. If the body of water is not runnable it shall be represented with the symbol *Uncrossable body of water* (301). If no other line symbol touches the border of the passable body of water, the border shall be represented with a blue line. 건널 수 있는 연못, 강 또는 분수와 같이 얇은 물이 있는 지역. 수역은 깊이가 0.5m미만이어야 하며 달릴 수 있어야 한다. 수역을 달릴 수



없는 경우에는 건널 수 없는 수역(301)으로 표시되어야 한다. 통과 가능한 수역의 경계에 다른 선 기호가 닿지 않으면 경계선은 파란색 선으로 표시된다.

Minimum width: 0.3 mm

Minimum area (inside): 0.5 mm<sup>2</sup> (footprint 8 m<sup>2</sup> )

Colour: blue (outline), blue 30%.

### 303. Water hole (P) 웅덩이



A water-filled pit or an area of water which is too small to be shown to scale. Location is the centre of gravity of the symbol, and the symbol is orientated to north. 물이 채워진 구덩이 또는 축척대로 표시하기에는 너무 작은 물의 지역. 위치는 기호의 중심이며, 기호는 북쪽으로 향해진다.

Footprint: 4.4 m x 5.0 m. Colour: blue.

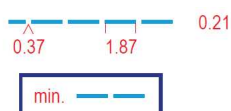
### 305. Small crossable watercourse (L) 건널 수 있는 작은 수로



A crossable water course less than 2m wide. 폭 2미터 이내의 건널 수 있는 수로.

Minimum length: 1 mm (footprint 4 m) Colour: blue.

### 306. Minor/ seasonal watercourse (L) 작은/ 계절적 수로

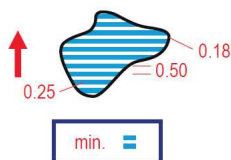


A natural or man-made minor watercourse which may contain water only intermittently. 간헐적으로만 물을 담을 수 있는 자연 또는 인공의 작은 수로.

Minimum length (isolated): two dashes (4.11mm - footprint 16.5m)

Colour: blue.

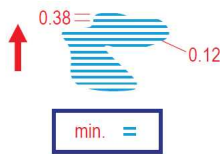
### 307. Uncrossable marsh (A) 건널 수 없는 습지



A marsh which is uncrossable or which may constitute a danger to the competitor. The feature shall not be crossed. At least two blue lines shall be clearly visible. The symbol is orientated to north. 건널 수 없거나 선수에게 위험을 줄 수 있는 습지. 특징물은 건너지 말아야 한다. 최소한 두 개의 파란색 선이 분명하게 보여야 한다. 기호는 북쪽을 향한다.

Minimum width: 2 lines. colour: black (outline), blue.

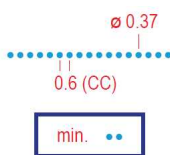


**308. Marsh (A) 습지**

A crossable marsh, usually with a distinct edge. The symbol shall be combined with vegetation symbols to show runnability and openness. At least two blue lines shall be clearly visible. The symbol is orientated to north. 일반적으로 분명한 가장자리가 있는 건널 수 있는 습지. 기호는 주행성과 개방성을 표시하기 위해 식생 기호와 결합되어야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

Minimum width: 2 lines.

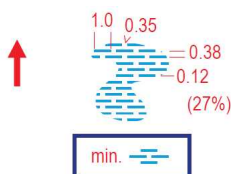
Colour: blue.

**309. Narrow marsh (L) 좁은 습지**

A marsh or trickle of water which is too narrow to be shown with symbol *Marsh*(310). 습지 기호(310)로 표시하기에는 너무 좁은 습지 또는 물줄기.

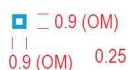
Minimum size (isolated): two dots (1 mm - footprint 4 m).

Colour: blue.

**310. Indistinct marsh (A) 불분명한 습지**

An indistinct or seasonal marsh or area of gradual transition from marsh to firm ground, which is crossable. The edge is generally indistinct and the vegetation similar to that of the surrounding ground. The symbol shall be combined with vegetation symbols to show runnability and openness. At least three blue lines shall be clearly visible. The symbol is orientated to north. 불분명한 습지, 계절적 습지 또는 습지에서 단단한 지면으로 점차적으로 전환할 수 있는 지역. 가장자리는 일반적으로 불분명하고 식물은 주변 지면과 비슷하다. 주행성과 개방성을 표시하기 위해 식생기호와 결합되어야 한다. 적어도 3개의 파란색 선이 분명하게 보여야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

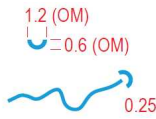
Colour: blue.

**311. Small fountain or well (P) 작은 분수 또는 우물**

Small fountain or well which is at least 1 m in diameter. 최소 직경 1미터인 작은 분수 또는 우물

Minimum height: 0.5 m. Footprint: 3.6 m x 3.6 m. Colour: blue.

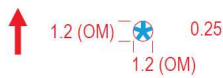
### 312. Spring (P) 샘



The source of water with a distinct outflow. The symbol is orientated to open downstream. 분명히 흘러나오는 물의 발원지. 기호는 하류로 열리도록 향해진다.

Footprint: 4.8 m x 2.4 m. Colour: blue.

### 313. Prominent water feature (P) 뚜렷한 수계 특징물



A small water feature which is significant or prominent. The symbol is orientated to north. The definition of the symbol must be given on the map. 중요하거나 눈에 띄는 작은 수계 특징물. 기호는 북쪽을 향한다. 기호의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

Footprint: 4.8 m in diameter. Colour: blue.

## 4-4. Vegetation 식생

The representation of vegetation is important to the competitor because it affects runnability and visibility and it also provides features for map reading. 식생의 표현은 주행성 및 가시성에 영향을 미치고 지도 읽기에 특징을 제공하기 때문에 경기자에게 중요하다.

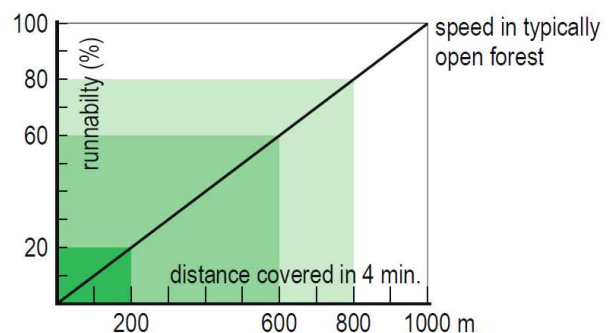
### Colour and Runnability 색상 및 주행성

The basic principle is as follows: 80 기본 원칙은 다음과 같다.

#### Colour and Runnability

The basic principle is as follows:

- **white** represents typical open forest,
- **yellow** represents open areas divided into several categories,
- **green** represents the density of the forest and undergrowth according to its runnability and is divided into several categories



- **white** represents typical open forest, 흰색은 전형적인 트인 숲을 나타내며,
- **yellow** represents open areas divided into 60 several categories, 노란색은 몇 종류로 나눈 트인 지역을 나타내며,
- **green** represents the density of the forest and undergrowth according to its runnability and is 20 divided into several categories 초록색은 숲의 밀도와 덤불을 나타낸다. 그것의 주행성에 따라, 그리고 몇 종류로 나누어진다.

The runnability depends on the nature of the vegetation (density of trees / scrub and undergrowth: bracken, brambles, nettles, etc.), but runnability is also affected by marshes, stony ground, etc. which are shown by separate symbols. 주행성은 식생의 성질(나무의 밀도/잡목 및 덩불-고사리, 가시덤불, 켄기풀 등)에 달려 있지만, 주행성은 별도의 기호로 표시된 습지, 돌이 많은 땅 등에 의해 영향을 받는다.

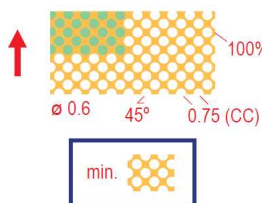
#### 401. Open land (A) 트인 땅



An area of cultivated land, lawn, field, meadow, grassland, bark mulch etc. without trees, offering very good runnability. 매우 좋은 주행성을 제공하는 경작지, 잔디밭, 들판, 목초지, 풀밭, 나무껍질로 덮인 곳 등의 지역.

Minimum width: 0.3 mm. Minimum area: 0.5 mm<sup>2</sup> (footprint 8 m<sup>2</sup> ).  
Colour: yellow.

#### 402. Open land with scattered trees (A) 흩어진 나무가 있는 트인 땅



An area of meadows with scattered trees or bushes, with grass or similar ground cover offering very good runnability. The dots may be white (scattered trees) or green (scattered bushes / thickets). Symbols *Prominent large tree* (417) and *Prominent bush or small tree* (418) may be added. The symbol is orientated to north. 매우 우수한 주행성을 제공하는 나무 또는 덩불이 흩어져 있는 초원 지역, 잔디 또는 유사한 지면. 점은 흰색(흩어져 있는 나무) 또는 초록색(흩어져 있는 덩불/잡목)일 수 있다. 눈에 띄는 큰 나무(417)와 눈에 띄는 덩불 또는 작은 나무(418) 기호가 추가될 수 있다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

Minimum width: 2.2 mm

Minimum area: 6.25 mm<sup>2</sup> (footprint 100 m<sup>2</sup> )

Smaller areas must be left out, exaggerated or shown using the symbol *Open land* (401). 더 작은 영역은 생략하거나 과장되거나 트인 땅(기호 401)을 사용하여 표시되어야 한다.

Colour: yellow with holes of white or green 60%

#### 403. Rough open land (A) 거친 트인 땅



An area of heath or moorland, a felled area, a newly planted area (trees lower than ca. 1 m) or other generally open land with rough ground vegetation, i.e. heather or tall grass. This symbol may be combined with symbols *Vegetation: slow running, good visibility* (407) and *Vegetation: walk, good visibility* (409) to show reduced runnability. 히스 또는 황무지, 쓰러진 지역, 새로 심은 지역(약 1m 미만의 나무)

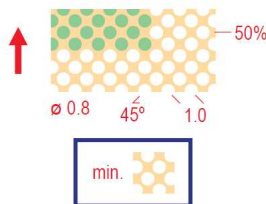
또는 거친 지면의 식생, 예를 들어 헤더 또는 키 큰 잔디가 있는 기타 일반적으로 트인 땅. 이 기호는 식생과 결합 될 수 있다 : 천천히 달림, 좋은 가시성(407) 및 식생 : 보행, 좋은 가시성(409)으로 감소된 주행성을 보여주는.

Minimum area: 1 mm<sup>2</sup> (footprint 16 m<sup>2</sup> ).

Colour: yellow 50%.

#### 404. Rough open land with scattered trees (A) 흩어진 나무가 있는 거친 트인 땅

An area of rough open land with scattered trees or bushes. The dots may be white (scattered trees) or green (scattered bushes / thickets). Symbols *Prominent large tree* (417) and *Prominent bush or small tree* (418) may be added. Only the white dot variant can be combined with symbol *Vegetation: slow running, good visibility* (407) or *Vegetation: walk, good visibility* (409) to show reduced runnability. 흩어진 나무 또는 덤불로 된 거친 트인 땅 지역. 점은 흰색(흩어진 나무) 또는 녹색(흩어진 덤불/ 잡목)일 수 있다. 눈에 띄는 큰 나무(417)와 눈에 띄는 덤불 또는 작은 나무(418) 기호가 추가될 수 있다. 흰색 점 변형만 식생기호와 결합될 수 있다. 감소된 주행성을 보여주는 천천히 달림, 좋은 가시성(407) 또는 식생: 보행, 좋은 가시성(409).



Minimum width: 2.5 mm.

Minimum area: 6.25 mm<sup>2</sup> (footprint 100 m<sup>2</sup> )

Smaller areas must be left out, exaggerated or shown using either the symbol *Rough open land* (403) or *Forest* (405). 더 작은 지역은 제외, 과장 또는 거친 트인 땅(403) 또는 숲(405) 기호를 사용하여 나타내야 한다.

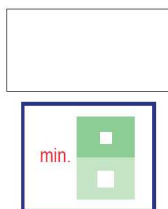
Colour: yellow 50% with holes of white or green 60%.

#### 405. Forest (A) 숲

Typical open forest for the particular type of terrain. If no part of the forest is easily runnable then no white should appear on the map. 특정 유형의 지형에 대한 일반적인 트인 숲. 숲의 어느 부분도 쉽게 달릴 수 없는 경우, 지도에 흰색이 없어야 한다.

Minimum width (for openings): 0.3 mm.

Minimum area: 1 mm<sup>2</sup> (footprint 16 m<sup>2</sup> ) for openings in screens of other colours, except for *Vegetation: walk* (408) and *Open land* (401), where the minimum area is 0.5 mm<sup>2</sup> (footprint 8 m<sup>2</sup> ). 보행(408) 및

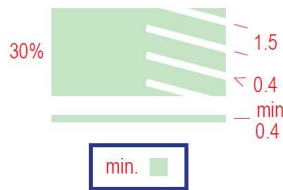


트인 땅(401) 식생을 제외한 다른 색상의 스크린에  $1\text{mm}^2$  (풋 프린트  $16\text{m}^2$ ) 노출, 최소 면적은  $0.5\text{mm}^2$  (풋 프린트  $8\text{m}^2$ )이다.

Colour: white.

#### 406. Vegetation, slow running (A) 식생, 느린 주행

An area with dense vegetation (low visibility) which reduces running to about 60–80% of normal speed. 정상 속도의 약 60–80%로 주행을 감소시키는 울창한 식생(낮은 가시성) 지역.

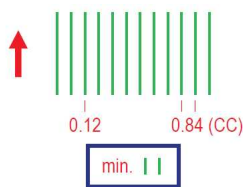


When runnability is better in one direction a regular pattern of white stripes is left in the screen to show the direction of better running. At least two white stripes shall be clearly visible. 주행성이 한 방향으로 좋은 곳, 규칙적인 패턴의 흰색 줄무늬가 더 좋은 주행 방향을 표시하기 위해 스크린에 남겨진다. 적어도 2개의 줄무늬가 분명하게 보여야 한다.

Minimum width: 0.4 mm. Minimum area:  $1\text{mm}^2$  (footprint  $16\text{m}^2$ ).

Colour: green 30%.

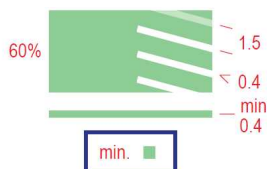
#### 407. Vegetation, slow running, good visibility (A) 식생, 느린 주행, 좋은 가시성



An area of good visibility and reduced runnability due to, for instance, under-growth (brambles, heather, low bushes, cut branches, etc.). Running speed is reduced to about 60–80% of normal speed. This symbol shall not be combined with the symbol *Vegetation: slow running* (406) or *Vegetation: walk* (408). 가시성이 좋고 덤불(가시덤불, 작은 관목, 낮은 풀숲, 잘라낸 가지) 등으로 인해 주행성이 감소하는 지역. 주행속도는 정상 속도의 약 60–80%로 감소된다. 이 기호는 천천히 달림(06), 보행(408) 식생 기호와 결합해서는 안 된다.

Minimum width: 2 lines. Colour: green.

#### 408. Vegetation, walk (A) 식생, 보행



An area with dense trees or thicket (low visibility) which reduces running to about 20–60% of normal speed. When runnability is better in one direction a regular pattern of white/green 30% stripes is left in the screen to show the direction of better running. At least two stripes shall be clearly visible. 정상 속도의 약 20–60%로 주행을 감소시키는 무성한 나무 또는 잡목(낮은 가시성) 지역. 주행성이 한 방향에 더 좋을 때, 흰색/초록색 30% 줄무늬의 규칙적인 패턴은 달리기 좋은 방향을 나타내도록 스크린에 남겨둔다. 적어도 2개의 줄무늬가 분명하

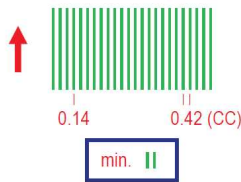
게 보여야 한다.

Minimum width: 0.4 mm. Minimum area: 0.5 mm<sup>2</sup> (footprint 8 m<sup>2</sup> ).

Colour: green 60%.

#### 409. Vegetation, walk, good visibility (A) 식생, 보행, 잘 보이는

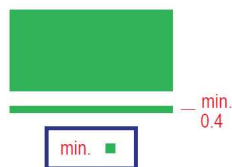
An area of good visibility and reduced runnability due to, for instance, undergrowth (brambles, heather, low bushes, cut branches, etc.). Running speed is reduced to about 20-60% of normal speed. This symbol shall not be combined with the symbol *Vegetation: slow running* (406) or *Vegetation: walk* (408). 예를 들어 덩불(가시덤불, 헤더, 낮은 덩불, 잘라낸 나뭇가지 등)으로 인해 가시성이 우수하고 주행성이 감소된 지역. 주행속도는 정상속도보다 약 20~60% 감소된다. 이 식생은 천천히 달림(406), 보행(408) 식생 기호와 결합해서는 안 된다.



Minimum width: 2 lines. Colour: green.

#### 410. Impassable Vegetation (A) 통행불가 식생

An area of dense vegetation (trees or undergrowth) which is impassable. Running speed is almost 0%. 통행이 불가능한 무성한 식생(나무 또는 덩불) 지역. 주행속도는 거의 0%이다.

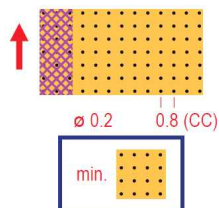


Minimum area: 0.3 mm<sup>2</sup> (footprint 5 m<sup>2</sup> ). Impassable vegetation shall not be crossed. 통행불가 식생은 통과해서는 안 된다.

Minimum width: 0.4 mm. Colour: green 100%.

#### 412. Cultivated land (A) 경작지

Cultivated land, normally used for growing crops. Runnability may vary according to the type of crops grown and the time of year. Since the runnability may vary, such areas should be avoided when setting courses. The symbol is combined with symbol *Out-of-bounds area* (709) to show cultivated land that shall not be entered. 일반적으로 농작물 재배에 사용되는 경작지. 주행성은 재배된 작물의 종류와 시기에 따라 달라질 수 있다. 주행성이 다양하므로 코스 설정시 이러한 지역은 피해야 한다. 이 기호는 출입금지구역(709)과 결합하여 진입하지 않는 경작지를 보여준다.



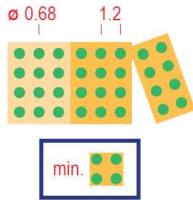
The symbol is orientated to north. Minimum width: 3 mm.

Minimum area: 9 mm<sup>2</sup> (144 m<sup>2</sup> ). Colour: yellow, black.



**413. Orchard (A) 과수원**

Land planted with fruit trees or bushes, normally in regular pattern. The dot lines may be orientated to show the direction of planting. At least four dots shall be clearly visible. Must be combined with either symbol *Open land* (401) or *Rough open land* (403). 보통 규칙적인 패턴으로 나무 또는 관목이 식재된 지면. 점선은 식재된 방향을 보여줄 수 있다. 적어도 4개의 점은 분명히 보여야 한다. 기호 트인 땅(401) 또는 거친 트인 땅(403)과 결합되어야 한다.

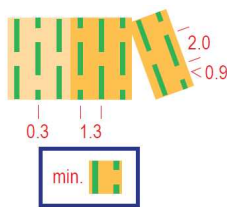


Minimum width: 2 mm. Minimum area: 4 mm<sup>2</sup> (64 m<sup>2</sup>)

Colour: green, yellow or yellow 50%.

**414. Vine yard or similar (A) 포도밭 또는 유사한 곳**

A vineyard or similar cultivated land containing dense rows of plants offering good or normal runnability in the direction of planting. The lines shall be orientated to show the direction of planting. At least three lines shall be clearly visible. Must be combined with either symbol *Open land* (401) or *Rough open land* (403). 식물 방향에서 양호하거나 보통의 주행성을 제공하는 식물의 조밀한 줄을 포함하는 포도밭 또는 유사한 경작지. 선은 식물의 방향을 나타낼 수 있도록 향해져야 한다. 적어도 3개의 선이 분명히 보여야 한다. 기호 트인 땅(401) 또는 기호 거친 트인 땅(403)과 결합되어야 한다.



Minimum width: 2 mm. Minimum area: 4 mm<sup>2</sup> (64 m<sup>2</sup>)

Colour: green, yellow or yellow 50%.

**415. Distinct cultivation boundary (L) 분명한 경작지 경계**

A boundary of symbol cultivated land vegetation (401, 412, 413, 414) or a permanent boundary between different types of cultivated land, when not shown with other symbols (fence, wall, path, etc.) 경작지 식생(401, 412, 413, 414) 심벌의 경계 또는 기타 심벌(울타리, 벽, 길 등)로 나타내지 않을 때 경작지의 다른 유형 사이의 뚜렷한 경계



Minimum length: 1 mm (footprint 4 m).

Colour: black.

**416. Distinct vegetation boundary (L) 분명한 식생 경계**

A distinct forest edge or very distinct vegetation boundary with in the forest. For indistinct boundaries, the area edges are shown only by the change in colour and/or dot screen. 분명한 숲의 가장자리 또는



는 숲 안에 있는 매우 분명한 식생 경계. 불분명한 경계의 경우 영역 가장자리는 색 및/또는 도트 스크린의 변경으로만 표시된다.

Minimum length (isolated): five dots (2,65 mm - footprint 10,6 m)

Colour: black.

#### 417. Prominent large tree (P) 뚜렷한 큰 나무

A prominent large single tree. 눈에 띄는 큰 단일 수목.



White mask is used under the green circle, to improve readability in yellow and green (OM 1.2 mm). 흰색 마스크는 노랑 및 초록색(OM 1.2 mm)의 가독성을 향상시키기 위해 초록색 원 아래에 사용된다.

Footprint: 4 m in diameter (OM 4.8 m).

Colour: green, white.

#### 418. Prominent bush or small tree (P) 뚜렷한 덩굴 또는 나무

A prominent bush or a small single tree. 눈에 띄는 덩굴 또는 작은 단일 수목.



Small white dot inside is used to aid the colour vision impaired. 내부의 작은 흰색 점은 색각 장애를 돕기 위해 사용된다.

Footprint: 3.2 m in diameter. Colour: green.

#### 419. Prominent vegetation feature (P) 뚜렷한 식생 특징물

A vegetation feature which is significant or prominent. 중요하거나 눈에 띄는 식생 특징물.



White mask is used under the green cross, to improve readability in yellow and green (line width of white mask 0.50 mm, and it shall be 0.25 mm longer in the ends of the symbol). 흰색 마스크는 노랑색과 초록색의 가독성을 향상시키기 위해 초록색 십자가 아래에 사용된다. (흰색 마스크의 선 두께 0.50mm, 기호 끝에서 0.25mm 더 길어야 함).

The symbol is orientated to north. 기호는 북쪽을 향한다.

The definition of the symbol must be given on the map. 기호의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

Footprint: 4.8 m x 4.8 m (OM 7.1 m x 7.1 m).

Colour: green.



### 3-5. Man-made features 인공 특징물

#### 501. Paved area (A) 포장지역

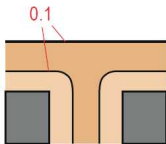
A paved area is an area with a firm surface such as asphalt, hard gravel, tiles, concrete or the like. It should be bordered (or framed) by the symbol *Step or edge of paved area* (501.1). Distinct differences within the paved area can be represented with the symbol *Step or edge of paved area* (501.1), if they serve navigation. The black border line can be omitted where it is logical (e.g. indistinct / gradual gravel-to-grass transitions). 포장지역은 아스팔트, 단단한 자갈, 타일, 콘크리트 등과 같은 단단한 표면을 가진 지역이다. 포장지역의 계단 또는 모서리(501.1) 기호로 경계 (또는 테두리)를 표시해야 한다. 방향탐색을 돕기 위해, 포장지역 내에서의 뚜렷한 차이는 포장지역의 계단 또는 모서리(501.1) 기호로 표시 될 수 있다. 검은 색 경계선은 논리적(예 : 불분명 한/ 점진적인 자갈에서 잔디로의 전환)일 경우 생략될 수 있다.



Differences in the brown colour shall be used to show differences in the traffic of vehicles or pedestrians. 갈색의 차이는 차량이나 보행자의 트래픽 차이를 나타내기 위해 사용되어야 한다.

Colour: brown 30% for light traffic of vehicles or pedestrians, 50% for heavy traffic of vehicles or pedestrians, black; the colour and the line width shall be the same as for symbol *Unpaved footpath or track* (505). 색상 : 차량 또는 보행자의 트래픽이 적은 경우 갈색 30%, 차량 또는 보행자의 트래픽이 많은 경우 50%, 검은 색; 색상과 선 너비는 비포장 보도 또는 트랙 기호(505)와 동일해야 한다.

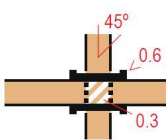
#### 501.1 Step or edge of paved area (L) 포장 지역의 계단 또는 가장자리



An edge of a paved area. 포장지역의 가장자리.

Edges within paved areas are generally not represented, unless they serve navigation. 포장지역 안의 모서리는 일반적으로 방향탐색을 제공하지 않는 한 표시되지 않는다.

Colour: black.

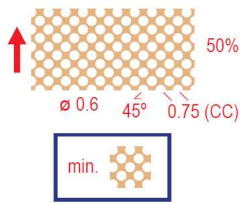


#### 501.2 Paved area in multilevel structures (A) 다단계 구조의 포장지역

Part of a multilevel structure which can be passed at two levels. The angle of the pattern is approximately 45° to the direction of the axis of the paved area. Colour: brown 30% or 50%, white (If upper

level is covered by other surface, that symbol shall occur with the same pattern). 두 가지 높이로 통과할 수 있는 다단계 구조의 부분. 패턴의 각도는 포장지역의 축 방향으로 약 45 ° 이다. 색상 : 갈색 30% 또는 50%, 흰색 (상단이 다른 표면으로 덮여있는 경우, 해당 기호는 동일한 패턴으로 나타남).

### 501.3 Paved area with scattered trees (A) 흩어진 나무가 있는 포장지역



Area with scattered trees or bushes in a paved area. 포장지역에 나무 또는 덩불이 흩어져 있는 지역.

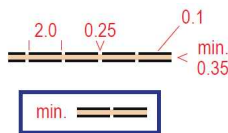
Minimum width: 2.2 mm

Minimum area: 6.25 mm<sup>2</sup> (footprint 100 m<sup>2</sup> )

Smaller areas must be left out, exaggerated or shown using the symbol *Open land* (401). 더 작은 지역은 트인 땅(401) 기호를 사용하여 생략, 과장 또는 표시해야 한다.

Colour: brown 30% with holes of white.

### 505. Unpaved footpath or track (L) 비포장 보행로 또는 트랙

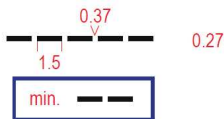


An unpaved footpath or rough vehicle track is a way for passing mainly by foot, without a smooth, hard surface. The colour and the line width shall be the same as for the symbols *Paved area* (501) and

*Step or edge of paved area* (501.1). 비포장 보행로 또는 거친 차량 트랙은 매끄럽지 않고, 단단한 표면에 주로 걸어서 지나가는 길이다. 포장구역(501) 및 포장구역의 계단 또는 모서리(501.1)와 색상 및 선 두께는 동일해야 한다.

Colour: black, brown 30%.

### 506. Small unpaved footpath or track (L) 작은 비포장 보행로 또는 트랙



A small unpaved footpath or track. 작은 비포장 보행로 또는 트랙.

Minimum length (isolated): two dashes (3.4 mm - footprint 13.6 m).

Colour: black.

### 507. Less distinct small path (L) 덜 분명한 작은 보행로



A less distinct path or forestry extraction track. 덜 분명한 보행로 또는 임업 작업 트랙.

Minimum length: two sections of double dashes (7.9 mm - footprint 31.6 m). Colour: black.

### 508. Narrow ride (L) 좁은 승마로

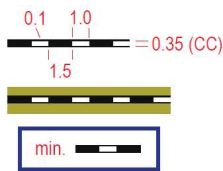


A distinct ride is a linear break in the forest(usually in a plantation), which does not have a distinct path along it. Where there is a path along a ride, the symbol *Small unpaved footpath or track* (506) shall be used. 뚜렷한 승마로는 그것을 따라가는 뚜렷한 경로가 없는, 숲에 있는 선모양의 균열이다(보통 농장에서). 승마로를 따라 경로가 있는 경우 작은 비포장 보도 또는 트랙(506) 기호가 사용된다.

Minimum length: two dashes (9.75 mm - footprint 39 m).

Colour: black.

### 509. Railway (L) 철도

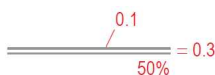


A railway is a permanent track laid with rails on which locomotives, carriages or wagons can travel. If it is forbidden to cross or run along the railroad, the forbidden area around the railway shall be represented with symbol *Area that shall not be entered* (520). 철도는 기관차, 객차 또는 화차가 이동할 수 있는 레일이 있는 상설 트랙이다. 철도를 건너거나 따라 달리는 것이 금지 된 경우, 철도 주변의 금지구역은 출입금지 구역 기호로 표시된다(520).

Minimum length (isolated): two dashes (4 mm - footprint 16 m).

Colour: black, white.

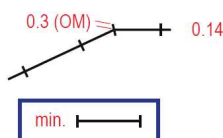
#### 509.2 Tramway (L) 전차로



A tramway is a public vehicle running regularly along certain streets, usually on rails. The track can be easily crossed by the competitor. Tramways are generally not represented. However, if they serve navigation or orientation, they can be represented. 전차로는 보통 레일위에서 특정한 거리를 따라 정기적으로 운행되는 공공 교통수단이다. 선수는 트랙을 쉽게 건널 수 있다. 전차로는 일반적으로 표시되지 않는다. 그러나 탐색 또는 방향을 제공하는 경우 표시될 수 있다.

Colour: black 50%.

### 510. Powerline, cableway or skilift (L) 송전선, 삭도 또는 스키리프트



Power line, cableway or skilift. 송전선, 삭도 또는 스키리프트.

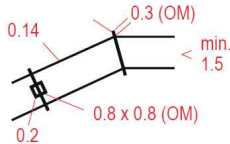
The bars indicate the exact location of the pylons. If a section of a power line, cableway or skilift goes along a road or path (and does not offer significant additional navigational value) it should be omitted. 막대는 첩탑의 정확한 위치를 보여준다. 송전선, 삭도 또는 스키리프트의 구간이 도로 또는 길을 따라가는 경우(중요한 추가 방향

탐색 가치를 제공하지 않는 경우) 생략해야 한다.

Colour: black.

### 511. Major powerline (L) 주요 송전선

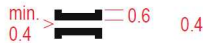
Major power lines should be drawn with a double line. The gap between the lines may indicate the extent of the power line. Very large carrying masts shall be represented in plan shape using symbol *Building*(521) or *High tower*(524). In this case, the cable lines can be left out (the map shows only the pylons). 주요 송전선은 이중선으로 그려져야 한다. 선들 사이의 간격은 송전선의 넓이를 나타낸다. 매우 큰 운반 마스트는 기호 521(건물) 또는 기호 524(높은 탑)를 사용하여 평면 형태로 표현되어야 한다. 이 경우, 케이블 라인을 생략할 수 있다(지도에는 철탑만 표시됨).



Colour: black.

### 512. Bridge (P) 교량

A bridge is a structure spanning and permitting passage over a river, chasm, road or the like. 교량은 강, 협곡, 도로 등을 가로질러 통과할 수 있는 구조이다.

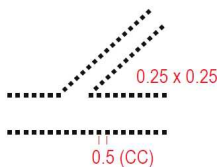


Colour: black.

If underpasses under bridges are to be used in a competition, they shall be emphasized with the symbol *Crossing point* (710.1) or *Crossing section* (710.2). 다리 아래의 지하도가 경기에 사용되려면, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2) 기호로 강조되어야 한다.

#### 512.2 Underpass or tunnel (L) 지하도 또는 터널

An underpass or a tunnel is a passage running underneath the ground or a building, especially a passage for pedestrians or vehicles. 지하도 또는 터널은 지면이나 건물 아래로 달리는 통로, 특히 보행자나 차량을 위한 통로이다.

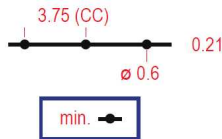


Minimum length (of baseline): 2 squares (0.75 mm - footprint 3.0 m).

Colour: black.

If underpasses or tunnels etc. are to be used in a competition, they shall be emphasized with the symbol *Crossing point* (710.1) or *Crossing section* (710.2). 지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2) 기호로 강조 표시되어야 한다.

### 513.1 Passable Wall (L) 통행가능 벽

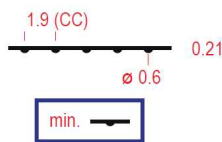


A passable wall is a construction made of stone, brick, concrete etc., which can be passed. If such a wall is higher than 1.5m, it shall be represented with the symbol *Impassable wall* (515). Wide walls shall be drawn in plan shape using a ground symbol delineated by the passable wall symbol. It should be dotted if possible (minimum length around the dot 0.4 mm each side) 통행가능 담은 석재, 벽돌, 콘크리트 등으로 만들어진 구조물로, 통과할 수 있는 곳이다. 그러한 벽이 1.5m보다 높으면 통행불가 벽(515) 기호로 표시되어야 한다. 넓은 벽은 통행가능 벽 기호로 표시된 지상 기호를 사용하여 평면 모양으로 그려야 한다. 가능하면 점을 찍어야 한다(각 점의 최소 길이는 0.4 mm).

Minimum length (isolated): 1.4 mm (footprint 5.6 m).

Colour: black.

### 513.2 Passable retained wall (L) 통행가능 옹벽



A passable wall which is seen only from one side. Half dot must point to the lower level. Height is 0.6 - 1.5 m. If lower, use symbol *Step or edge of paved area* (501.1). 한쪽에서만 볼 수 있는 통과 가능한 벽. 반점은 낮은 레벨을 가리켜야 한다. 높이는 0.6-1.5m이다. 더 낮으면 포장지역(501.1)의 계단 또는 모서리 기호를 사용해야 한다.

Minimum length (isolated): 2.4 mm (footprint 9.6 m).

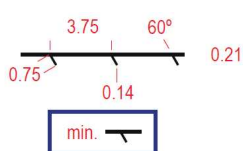
Colour: black.

### 515. Impassable wall (L) 통행불가 벽



An impassable or uncrossable wall or retaining wall is a wall, which fulfil the function of an enclosure or solid barrier. It shall not be crossed. Very wide impassable walls shall be drawn in plan shape and represented with the symbol *Building* (521). 통행불가 또는 지나갈 수 없는 벽 또는 옹벽은 울타리 또는 견고한 장벽의 기능을 수행하는 벽이다. 지나갈 수 없다. 매우 넓은 통행불가 벽은 평면 모양으로 그려지고 건물(521) 기호로 표시된다.

Colour: black.



### 516. Passable fence or railing (L) 통행가능 울타리 또는 난간

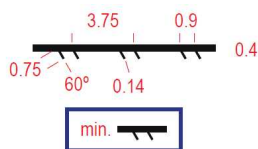
A passable fence is a barrier enclosing or bordering a field, yard, etc., usually made of posts and wire or wood. It is used to prevent entrance or to confine or mark a boundary. A railing is a fencelike

barrier composed of one or more horizontal rails supported by widely spaced upright poles, usually it can be slipped through. 통행가능 울타리는 일반적으로 기둥과 철사 또는 목재로 만들어진 들판, 마당 등을 둘러싸거나 경계를 이루는 장애물이다. 입구를 막거나 경계를 제한하거나 표시하는 데 사용된다. 난간은 넓은 간격으로 세워진 기둥으로 지지되는 하나 이상의 수평 레일로 구성된 울타리 모양의 장애물로, 일반적으로 미끄러질 수 있다.

If a fence or railing is dangerous or very difficult to cross, it shall be represented with the symbol *Impassable fence or railing* (518). 울타리 또는 난간이 위험하거나 교차하기 매우 어려운 경우, 통행불가 울타리 또는 난간(518) 기호로 표시해야 한다.

Minimum length (isolated): 2.2 mm (footprint 8.8 m).

Colour: black.

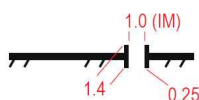


#### 518. Impassable fence or railing (L) 통행불가 울타리 또는 난간

An impassable fence or railing shall not be crossed. If the minimum length is shorter than 3 mm, it must be presented with the symbol *Impassable wall*(515). 통행불가 울타리 또는 난간은 건널 수 없다. 최소 길이가 3mm보다 짧으면 통행불가 벽(515) 기호가 표시되어야 한다.

Minimum length (isolated): 3 mm (footprint 12 m).

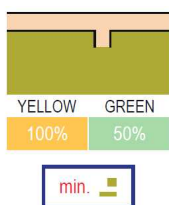
Colour: black.



#### 519. Crossing point (optional) (P) 통과지점

A crossing point is a gap or an opening in a fence, railing or wall, which can easily be passed through by a competitor. Small gaps or openings which cannot easily be passed through by competitors, shall not be represented on the map and shall be closed during the competition. 통과지점은 울타리, 난간 또는 벽의 틈 또는 개구부이며, 선수가 쉽게 통과할 수 있다. 선수가 쉽게 통과 할 수 없는 작은 틈이나 개구부는 지도에 표시되지 않아야 하며 경기 중에 폐쇄되어야 한다.

Colour: black.



#### 520. Area that shall not be entered (A) 출입금지 구역

An area that shall not be entered such as a private area, a flower bed, a railway area etc. No feature shall be represented in this area, except very prominent features such as railways, large buildings, or very large trees. Road entrances shall be represented clearly. 사유지,

화단, 철도 지역 등과 같이 들어가지 않는 지역. 철도, 큰 건물 또는 큰 나무와 같은 매우 두드러진 특징을 제외하고는 이 지역에는 특징물이 표현되지 않아야 한다. 도로 출입구가 분명히 표시되어야 한다.

Areas that shall not be entered to tally contained within buildings shall be mapped as being a part of the building. 건물에 포함되어 들어갈 수 없는 구역은 건물의 일부로 매핑해야 한다.

The area shall always be delineated by a boundary line (at least 0.1 mm in width). 구역은 항상 경계선으로 표시되어야 한다(최소 0.1mm 폭).

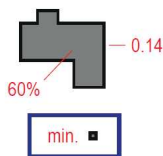
Minimum width: 0.25 mm (footprint 1 m).

Minimum area: 0.25 mm<sup>2</sup> (footprint 4 m<sup>2</sup> ).

Colour: yellow 100%, green 50%.

### 521. Building (A) 건물

A building is a relatively permanent construction having a roof. Buildings within symbol *Area that shall not be entered* (520) may just be represented in a simplified manner. Areas totally contained within a building shall be mapped as being a part of the building. A building shall not be entered. 건물은 지붕이 있는 비교적 영구적인 건축물이다. 출입금지 구역(520)에 있는 건물은 간단히 표현할 수 있다. 건물 내에 완전히 포함된 지역은 건물의 일부로 매핑되어야 한다. 건물은 들어가지 않아야 한다.



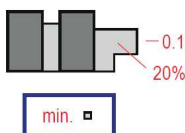
The minimum gap between buildings and other impassable features shall be 0.40 mm. Boundaries in touching buildings shall not be represented. 건물과 다른 통과 불가능한 특징물 사이의 최소 간격은 0.40mm이다. 맞닿는 건물의 경계는 표시되지 않는다.

Minimum width: 0.5 mm. Minimum area: 0.25 mm<sup>2</sup> (footprint 4 m<sup>2</sup> ).

Colour: black (outline), black 60%.

### 522. Canopy (A) 캐노피

A canopy is a building construction (with a roof), normally supported by pillars, poles or walls, such as passages, gangways, courts, bus stops, gas stations or garages. Small passable parts of buildings which cannot easily be crossed by competitors, shall not be represented on the map and shall be closed during the competition. 캐노피는 통로, 좁은 보도, 광장, 버스 정류장, 주유소 또는 차고와 같은 기둥, 기둥 또는 벽에 의해 지지되는 건물 구조(지붕 포함)이다. 선수가 쉽게 지나갈 수 없는 통과 가능한 건물 작은 부분은 지도에 표시되어서는 안 되며 경기 중에는 폐쇄되어야 한다.





---

Minimum width: 0.5 mm.

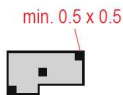
Minimum area: 0.25 mm<sup>2</sup> (footprint 4 m<sup>2</sup> ).

Colour: black (outline), black 20%.

---

### 522.1 Pillar (P) 기둥

A pillar is an upright shaft or structure of stone, brick or other material, relatively slender in proportion to its height and any shape in section, used as a building support. Pillars smaller than 1 m × 1 m are generally not represented. 기둥은 석재, 벽돌 또는 기타 재료의 수직의 기둥 또는 구조물로 높이와 단면 모양에 비례하여 건물 지지대로 사용된다. 1m × 1m보다 작은 기둥은 일반적으로 표시되지 않는다.

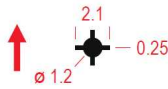


Colour: black.

---

### 524. High tower (P) 높은 탑

A high tower or large pylon. Very large towers shall be represented in plan shape with the symbol *Building* (521). The symbol is orientated to north. 높은 탑 또는 큰 철탑. 매우 큰 탑은 건물 기호 (521)으로 평면 모양으로 표시해야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

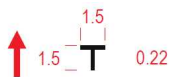


Footprint: 8.4 m in diameter. Colour: black.

---

### 525. Small tower (P) 작은 탑

An obvious small tower, platform or seat. The symbol is orientated to north. 명백한 작은 탑, 플랫폼 또는 좌석. 기호는 북쪽으로 향해진다.



Footprint: 6 m x 6 m. Colour: black.

---

### 526 Cairn, memorial, small monument or boundary stone (P) 돌무더기, 기념비, 작은 기념물 또는 경계석

Cairn, memorial, small monument or boundary stone that is obvious. Large massive monuments shall be represented in plan shape with the symbol *Building* (521). 돌무더기, 기념비, 작은 기념물 또는 경계석은 분명하다. 대형 기념비는 건물(521) 기호로 평면 형태로 표시되어야 한다.

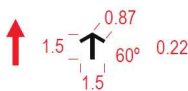


Footprint: 4m in diameter. Colour: black.

---

### 527. Fodder rack (P) 사료대

A fodder rack, which is free standing or attached to a tree. The symbol is orientated to north. 자유롭게 서 있거나 나무에 붙어있는





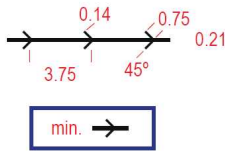
사료대. 기호는 북쪽으로 향해진다.

Footprint: 6 m x 6 m. Colour: black.

### 528. Prominent line feature (L) 뚜렷한 선형 특징물

A prominent man-made line feature. For example, a low pipeline (gas, water, oil, heat, etc.) or a bobsleigh / skeleton track that is clearly visible. The definition of the symbol must be given on the map. 눈에 띄는 인공 선형 특징물. 예를 들어, 분명히 보이는 낮은 파이프라인(가스, 물, 기름, 열 등) 또는 봅슬레이/스켈레톤 트랙. 기호의 정의는 지도에 제시되어야 한다.

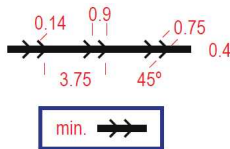
Minimum length: 2.2 mm (footprint 8.8 m). Colour: black.



### 529. Prominent impassable line feature (L) 뚜렷한 통행불가 선형 특징물

An impassable man-made line feature. For example, a high pipeline (gas, water, oil, heat, etc.) or a bobsleigh / skeleton track. The definition of the symbol must be given on the map. A prominent impassable line feature shall not be crossed. 통행할 수 없는 인공 선형 특징물. 예를 들면, 높은 파이프라인(가스, 물, 기름, 열 등) 또는 봅슬레이/스켈레톤 트랙. 기호의 정의는 지도에 제시되어야 한다. 뚜렷한 통행불가 선형 특징물은 건널 수 없다.

Minimum length: 3 mm (footprint 12 m). Colour: black.



### 530. Prominent man-made feature-ring (P) 뚜렷한 인공 특징물-링

A man-made feature which is significant or prominent. The definition of the symbol must be given on the map. 중요하거나 눈에 띄는 인공 특징물. 심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

Footprint: 4 m in diameter. Colour: black.

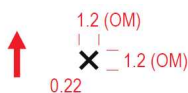


### 531. Prominent man-made feature-x (P) 뚜렷한 인공특징물-x

Location is at the centre of gravity of the symbol, and the symbol is orientated to north. 위치는 기호의 중심에 있고 기호는 북쪽으로 향해진다.

The definition of the symbol must be given on the map. 심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

Footprint: 4.8 m x 4.8 m. Colour: black.



### 532 Stairway (L) 계단

Steps of a stairway shall be represented in a generalized manner. 계단의 단계는 일반화된 방식으로 표현되어야 한다.



---

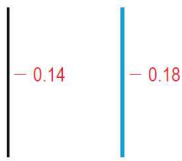
Minimum length: 3 (graphical) steps.  
Minimum width: 0.4 mm (IM). Colour: black.

---

### 3-6. Technical symbols 기술적 기호

---

#### 601. Magnetic north line (L) 자북선



Magnetic north lines are lines placed on the map pointing to magnetic north. Their spacing shall be 30mm, they represent 120m on the ground. Northlines may be broken where they obscure small features such as boulders, knolls, cliffs, stream junctions, path ends, etc. 자북선은 자북을 가리키는 지도에 배치하는 선이다. 간격은 30mm이고, 지면에서 120m를 나타낸다. 북쪽 선은 바위, 봉우리, 절벽, 개울의 분기점, 통로 끝과 같은 작은 지형을 가리는 곳은 잘라져야 한다.  
Colour: black or blue.

---

### 3-7. Overprinting symbols 오버프린팅 기호

#### 701. Start (P) 출발

The start or map issue point (if not at the start) is shown by an equilateral triangle which points in the direction of the first control. The centre of the triangle shows the precise position of the start point. 시작 또는 지도배부 지점(시작이 아닌 경우)은 첫 번째 컨트롤의 방향을 가리키는 정삼각형으로 표시된다. 삼각형의 중심은 출발지점의 정확한 위치를 나타낸다.

Colour: purple (under black).

#### 702. Map issue point (P) 지도 배부지점

If there is a marked route to the start point, the map issue point is marked using this symbol. 출발지점까지 표시된 루트가 있다면, 지도 배부지점은 이 기호를 사용하여 표시된다.

Colour: purple (over black).

#### 703. Control point (P) 컨트롤 지점

The control points are shown with circles (footprint 24m). The centre of the circle shows the precise position of the feature. Sections of circles should be omitted to leave important detail showing. 컨트롤 지점은 원으로 나타낸다.(footprint 24m) 원의 중심은 특징물의 정확한 위치를 나타낸다. 원의 부분은 중요한 세부사항의 외관을 남기기 위해 생략되어야 한다.

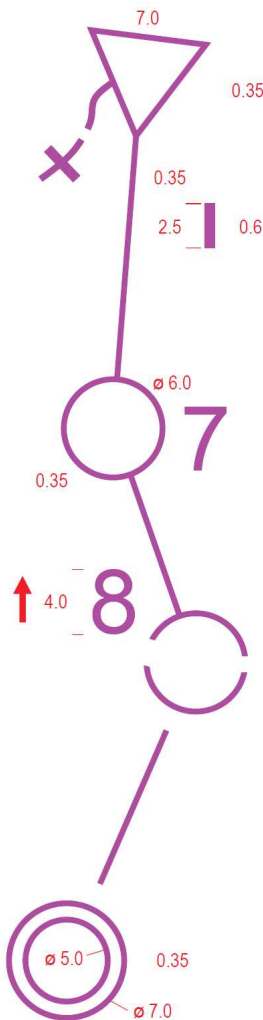
Colour: purple (under black).

#### 704. Control number (T) 컨트롤 번호

The number of the control is placed close to the control point circle in such a way that it does not obscure important detail. The numbers are orientated to north. An option for heavily building filled map is the possibility to have a white border with 0.1 or 0.15 mm in width. 컨트롤 번호는 중요한 세부사항이 가려지지 않는 방법으로 컨트롤 지점 원에 인접하여 배치된다. 숫자는 북쪽으로 향해진다. 채워진 지도를 두껍게 형성하기 위한 방법으로 폭이 0.1 또는 0.15mm인 흰색 테두리를 가지는 것이 가능하다.

Font:Arial, 4.0 mm, non-bold, non-italic.

Colour: purple (over black, optional white outline 0.15 mm).



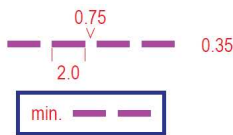
**705. Course line (L) 코스 선**

Where controls are to be visited in order, the start, control points and finish are joined together by straight lines. Sections of lines should be omitted to leave important detail showing. 컨트롤이 순서대로 방문되는 경우 출발, 컨트롤 지점 및 도착이 직선으로 결합된다. 선의 일부는 중요한 세부사항의 외관을 남기기 위해 생략되어야 한다. Colour: purple (under black).

**706. Finish (P) 도착**

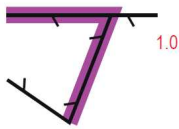
The finish is shown by two concentric circles. 도착은 두 개의 동심원으로 표시된다.

Colour: purple (under black).

**707. Marked route (L) 표시된 루트(유도구간)**

A marked route is shown on the map with a dashed line. 표시된 경로는 지도에 점선으로 표시된다.

Colour: purple (over black).

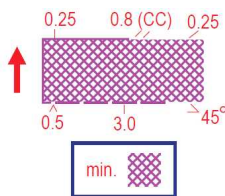
**708. Out-of-bounds boundary (L) 범위를 벗어난 경계**

An out-of-bounds boundary shall not be crossed. It shall be used for temporary uncrossable boundaries used for the course setting. 범위를 벗어난 경계는 넘어서는 안 된다. 코스설정에 사용되는 일시적인 교차 불가능한 경계에 사용된다.

Colour: purple (under black).

**709. Out-of-bounds area (A) 범위를 벗어난 지역**

An out-of-bounds area. A bounding line may be drawn if there is no natural boundary as follows: 범위를 벗어난 지역. 경계선은 자연적인 경계가 없는 경우 다음과 같이 그려질 수 있다.



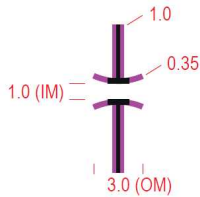
- a solid line indicates that the boundary is marked continuously (tapes, etc.) in the terrain, 실선은 경계가 지형에서 연속적으로(테이프 등) 표시되는 것을 나타내며,
- a dashed line indicates intermittent marking in the terrain, 점선은 지형에서 간헐적인 표시를 나타내며,
- no line indicates no marking in the terrain. 선이 없는 것은 지형에 표시가 없는 것을 나타낸다.

An out-of-bounds area shall not be entered. 출입금지구역은 들어가지 않아야 한다.

Minimum width: 2 mm. Minimum area: 4 mm<sup>2</sup> (footprint 64 m<sup>2</sup> ).  
Colour: purple (over black).

### 710. Crossing point (P) 통과 지점

A crossing point through or over a wall or fence, or across a road or railway or through a tunnel or an out-of-bounds area is drawn on the map with two lines curving outwards. 벽 또는 울타리를 통과하거나 넘는, 또는 도로나 철도를 가로 지르거나, 터널 또는 범위를 벗어난 구역을 통과하는 교차점은 바깥쪽으로 굽어진 2개의 선으로 지도에 그려진다.

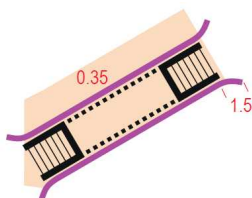


If underpasses or tunnels etc. are to be used in a competition, they shall be emphasized with symbol *Crossing point* (710.1) or *Crossing section* (710.2). 지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1)또는 통과구역(710.2)으로 강조 표시되어야 한다.

Colour: purple (under black).

### 710.2 Crossing section (L) 통과 구역

A crossing section through or over a building, wall or fence, or across a road or railway or through a tunnel or an out-of-bounds area is drawn on the map as a linear object, according to the plan shape. 건물, 벽 또는 울타리를 통과하거나 넘는, 또는 도로나 철도를 가로 지르거나, 터널 또는 범위를 벗어난 영역을 통과하는 통과구역은 설정 모양에 따라 선형 특징물로 지도에 그려진다.

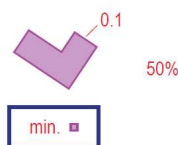


If underpasses or tunnels etc. are to be used in a competition, they shall be emphasized with symbol *Crossing point* (710.1) or *Crossing section* (710.2). 지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2)으로 강조 표시되어야 한다.

Colour: purple (over black).

### 714 Temporary construction or closed area (A) 임시 건축물 또는 폐쇄구역

Obvious temporary constructions like platforms for spectators and speaker, closed area for spectators, outside restaurant areas, etc. shall be represented in plan shape. A Temporary construction or closed area shall not be entered. 관중 및 스피커용 플랫폼, 관중에게 폐쇄구역, 식당 외부 등의 분명한 임시 건축물은 평면 형태로 표시해야 한다. 임시 건축물 또는 폐쇄 구역에는 출입할 수 없다.



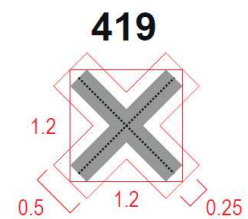
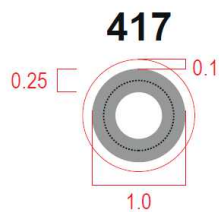
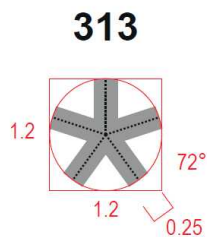
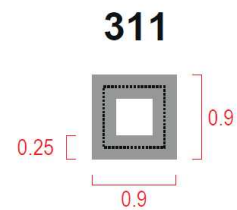
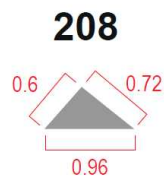
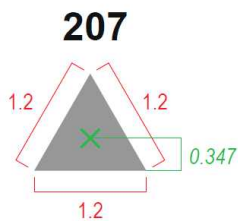
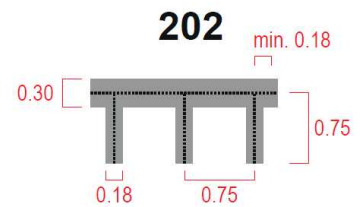
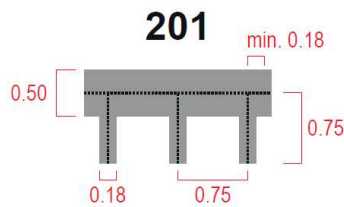
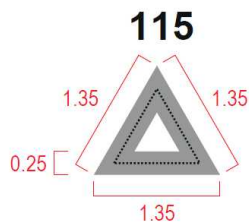
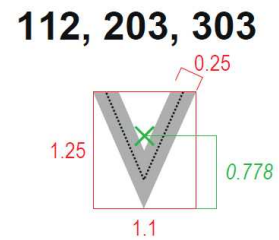
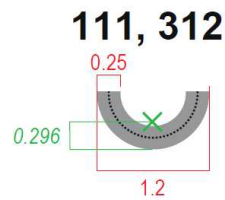
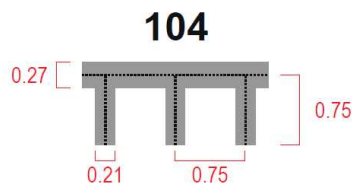
Minimum width: 0.5mm. Minimum area: 0.25mm<sup>2</sup> (footprint 4m<sup>2</sup> ).

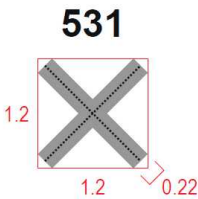
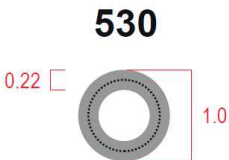
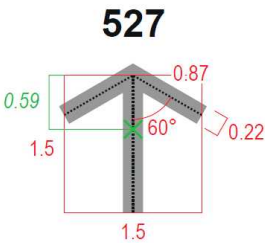
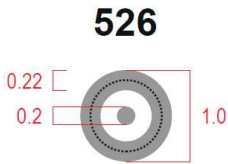
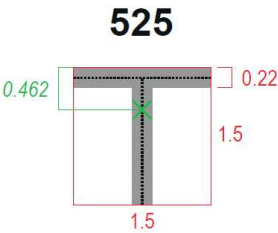
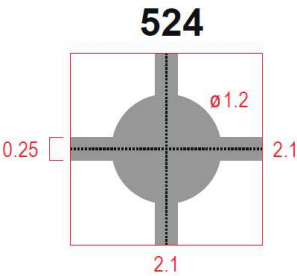
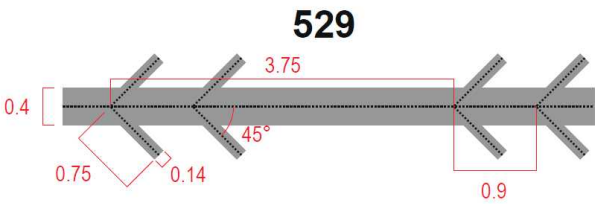
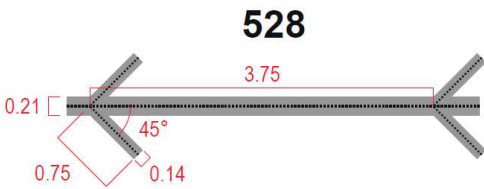
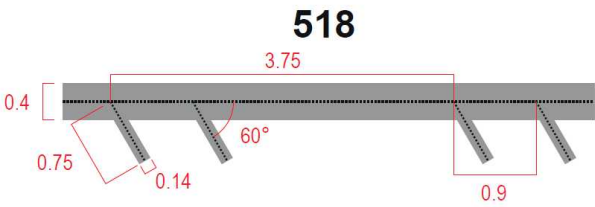
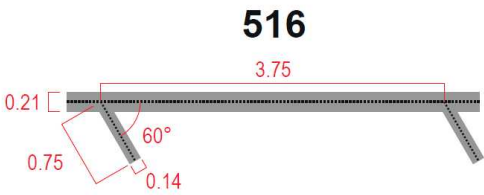
Colour: purple (outline), purple 50% (over black).

#### 4.8 Precise definition of symbols 기호의 정확한 정의

Note: dimensions are specified in mm. 참고: 치수는 mm 단위로 지정된다.

All drawings are magnified(10x) for clarity only. The centre of gravity is marked (x) when it is not unambiguous 모든 그림은 오직 명확성을 위해 확대(10배)된다. 중심이 없을 때 (x)로 표시된다.









# **INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION**

## **International Specification for Control Descriptions**

**국제오리엔티어링연맹 컨트롤 설명 국제기준**



# INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION

## 2018 IOF Control Descriptions

### IOF 컨트롤 설명 국제기준

#### Major Changes to the 2004 version: 2004년 버전의 주요 변경사항

- 1) Optional extra line showing the distance to the start triangle from the timed start.
  - 2) New symbols introduced for Trench, Out of Bounds Area.
  - 3) Bend moved from Column G to Column F.
  - 4) Removal of symbol for Radio or TV control.
  - 5) Names and descriptions brought into line with the ISOM 2017 terminology where appropriate.
  - 6) Renumbering of symbols to cater for additions and deletions.
  - 7) A number of minor changes throughout the text in order to provide further clarification as to the use of specific symbols.
- 1) 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리를 보여주는 선택적인 추가 행.
  - 2) 트렌치, 출입금지구역에 대한 새로운 기호 도입.
  - 3) 벤드(굽은 곳)가 G열에서 F열로 이동.
  - 4) 라디오 또는 TV 컨트롤 기호의 제거.
  - 5) ISOM2017 용어와 일치하는 명칭과 설명을 적용.
  - 6) 추가 및 삭제의 제공을 위해 기호의 번호를 다시 매김.
  - 7) 특정한 기호의 사용에 대해 더 설명하기 위해 텍스트 전반에 걸쳐 사소한 변경.

#### Introduction 소개

Orienteering is a worldwide sport. It is the aim of the IOF control description symbols to provide a standard means for orienteers from all countries to be able to understand control descriptions without ambiguity or the need for language translation. This booklet shows how the symbols can be used to do this. 오리엔티어링은 세계적인 스포츠이다. IOF 컨트롤 설명 기호의 목적은 모든 국가의 오리엔티어가 모호성이나 언어 번역의 필요성 없이 컨트롤 설명을 이해할 수 있도록 표준화된 방법을 제공하는 것이다. 이 소책자는 이를 위해 기호를 사용하는 방법을 보여준다.

#### How IOF control descriptions work IOF 컨트롤 설명의 작동 원리

The purpose of a control description is to give greater precision to the picture given by the map of the control feature, and to indicate the location of the control flag in relation to this feature, thereby helping the competitor to better visualise the control site. However, a

good control is found primarily by map reading. Descriptions and codes can assist in this task, but should be kept as short and simple as is necessary to locate the control. Note: Control descriptions should not be used to correct map errors. 컨트롤 설명의 목적은 컨트롤 특징의 지도에 의해 주어진 그림에 더 높은 정밀도를 제공하고, 이 특징과 관련된 컨트롤 깃발의 위치를 표시함으로써 경기자가 컨트롤 사이트를 더 잘 시각화 하도록 돕는 데 있다. 그러나 좋은 컨트롤은 기본적으로 지도 읽기에 의해 발견된다. 설명 및 코드는 이 작업을 지원할 수 있지만 컨트롤을 배치하는 데 필요한 만큼 짧고 간결하게 유지되어야 한다.

주: 컨트롤 설명은 지도의 오류를 수정하는 데 사용해서는 안 된다.

### Sample control description sheet 샘플 컨트롤 설명표

IOF Event Example									
M45 M50 W21									
5		7.6 km				210 m			
----- 150 m ----->△									
▷				／	／	＼			
1	101			...		<			
2	212	↖	●			1	○●		
3	135		⊗	⊗			≡		
4	246		⊖				⊙		
5	164	→	[ ]				●○		
○----- 120 m ----->									
6	185			／	↷		└		
7	178		┐				└○		
8	147	●	≡			2			
9	149		／	／	×				
○----- 250 m ----->⊙									

IOF Event Example IOF 이벤트 예시		
Classes M45 M50 W21 클래스 M45 M50 W21		
Course number 5 코스번호 5	Length 7.6km 거리 7.6km	Height climb 210m 등행 210m
Distance to Start Triangle 150m 출발 삼각형까지 150m 거리		
Start 출발	Road, wall junction 도로, 벽 합류지점	
1	101	Narrow marsh bend 좁은 습지, 굽은 곳
2	212	North western knoll, 1m high, east side 북서쪽 봉우리, 1m 높이, 동쪽
3	135	Between thickets 덤불 사이
4	246	Middle depression, east part 가운데 함몰지, 동쪽 부분
5	164	Eastern ruin, west side 동쪽 집터, 서쪽
Follow taped route 120 m away from control 컨트롤팀에서부터 표시된 루트를 따라 120m를 가시오.		
6	185	Stone wall, ruined, south east corner (outside) 돌담, 무너진, 남동쪽 모서리(바깥쪽)
7	178	Spur, north west foot 돌출부, 북서쪽 발치
8	147	Upper cliff, 2m high 위쪽 절벽, 2m 높이
9	149	Path crossing 좁은 길, 교차점
Follow taped route 250 m from last control to finish 마지막 컨트롤에서 도착지점(F)까지 표시된 루트 250m를 따라가시오.		

### Control description sheet format 컨트롤 설명표 형식

The control description sheet for an orienteering course contains the following information:

오리엔티어링 코스의 컨트롤 설명표는 다음 정보를 포함한다.

- Heading. 제목.
- Start Location, including details of the distance to the start triangle from the point of the timed start if these are not within a few metres of each other. 서로 몇 미터 내에 있지 않는 경우 시간이 정해진 출발지점으로부터 출발 삼각형까지 거리의 세부사항을 포함하는 출발 위치.
- Description of individual controls, incorporating any special instructions such as the length and nature of any marked route during the course. 코스 중 표시된 루트의 길이와 특성은 특별한 설명을 포함하는 개별 컨트롤에 대한 설명.
- Nature of route from the last control to the finish. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 경로의 특성.

When printed, the description sheet boxes should be square, with a side dimension of between 5mm and 7mm. When control descriptions are provided in a written form the overall presentation should be similar to that of the pictorial version, and the description of the individual controls written, as far as possible, in the same order as for the pictorial version. 설명표 박스를 인쇄할 때는 측면의 치수가 5mm에서 7mm 사이인 사각형이어야 한다. 컨트롤 설명이 문장으로 제공 될 때, 전체 프리젠테이션은 그림 버전의 것과 유사해야 하며, 가능한 한 그림 버전과 동일한 순서로 작성된 개별 컨트롤에 대한 설명이 있어야 한다.

## Heading 표제

Event title. 이벤트 제목.

Classes(optional line). 클래스(선택적 행).

Course code; Course length in kilometres to the nearest 0.1km, measured from the point at which the timing starts; Height climb in metres to the nearest 5m. 코스 코드; 경기시간이 시작되는 지점에서 측정한 최소 0.1km 킬로미터 단위의 코스거리; 최소 5m 단위의 등행거리.

## Start location 출발 위치

Shown in the first line of descriptions, using the description as if it were a control feature.

설명표의 첫 번째 행에 표시되며 컨트롤 특징인 것처럼 설명을 사용한다.

Optionally this may be preceded by a line showing the distance to the location of the start triangle from the timed start if these are not within a few metres of each other. 서로 몇 미터 내에 있지 않은 경우 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형 위치의 거리를 보여주는 행으로 선택적으로 선행될 수 있다.

## Description of individual controls 개별 컨트롤 설명

These are normally in the order in which they are to be visited, and may incorporate special instructions such as the length and nature of any marked route during the course. A

thicker horizontal line should be used after every third description and on either side of any special instruction. 이들은 일반적으로 방문하게 되는 순서대로 이루어지며, 코스 중에 표시된 루트의 길이와 특성 같은 특별한 설명을 포함 할 수 있다. 두꺼운 수평선은 매 3번째 설명 후에 그리고 특별한 지시의 양쪽에 사용되어야 한다.

<div style="display: flex; justify-content: space-around; font-weight: bold;">A B C D E F G H</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>2</span><span>225</span><span>↘</span><span>⋮</span><span>⏏</span><span>8x4</span><span>◁</span><span>人</span> </div> </div>	A	Control number 컨트롤 번호
	B	Control code 컨트롤 기호
	C	Which of any similar feature 비슷한 특징의 경우
	D	Control feature 컨트롤 특징
	E	Appearance 모양
	F	Dimensions/Combinations/Bend 치수/조합/굽음
	G	Location of the control flag 컨트롤 깃발의 위치
	H	Other information 기타 정보

### Explanation of Columns 열 설명

Each control is described in the following manner: 각 컨트롤은 다음과 같은 방식으로 설명된다.

#### Column A-Control number A열-컨트롤 번호

Numbering of controls is in the sequence they are to be visited, unless the description is for a Score competition in which case this column is usually either left blank or indicates the control value. 컨트롤의 넘버링은 스코어 경기에 대한 설명이 아닌 한 방문해야하는 순서대로 되어 있다. 이러한 경우 이 열은 보통 공백이거나 컨트롤 값을 나타낸다.

#### Column B-Control code B열-컨트롤 기호

The control code should be a number greater than 30. 컨트롤 기호는 30보다 큰 숫자여야 한다.

#### Column C-Which of any similar feature C열-비슷한 특징의 것

This column may be used when there is more than one similar feature within the control circle; e.g. south eastern. 이 열은 컨트롤 원 안에 비슷한 특징이 두 개 이상 있는 경우에 사용될 수 있다. 예: 남동쪽.

#### Column D-Control feature D열-컨트롤 특징물

The feature, as shown on the map, at the centre of the circle defining the control site; e.g.

clearing; boulder. Most of these are cross referenced to the ISOM 2017(International Specification for Orienteering Maps) symbol used to represent them. 지도에 표시된 대로 컨트롤 사이트를 정의하는 원의 중심에 있는 특징물. 예: clearing(숲속 빈터); 독립바위. 이 중 대부분은 ISOM 2017(오리엔티어링 지도 국제기준) 기호를 나타내는 데 사용된다.

### Column E-Appearance E열-모양

Further information on the nature of the feature if it is required; e.g. overgrown; ruined. In certain circumstances also used for a second control feature where the description requires this i.e. crossing; junction; between. 필요한 경우 특징물의 특성에 대한 추가 정보. 예 : 무성한; 무너진. 특정 상황에서 설명이 필요한 두 번째 컨트롤 특징물에도 사용된다. 예: 교차; 연결; 사이.

### Column F-Dimensions/Combinations/Bend F열-치수/조합/굽음

Dimensions of the feature should be given where the size of the control feature on the map is symbolic rather than to scale. Also used for the two combination symbols (crossing; junction), and the Bend symbol. 특징물의 치수는 지도에서 컨트롤 특징물의 크기가 축척이 아닌 상징적인 곳에 지정해야한다. 두 조합 기호(교차, 연결) 및 굽음 기호에도 사용된다.

### Column G-Location of the control flag G열-컨트롤 플래그의 위치

Position of the control flag with respect to the feature; e.g. west corner (outside); south foot. 특징물에 대한 컨트롤 플래그의 위치. 예: 서쪽 가장자리(바깥 쪽); 남쪽 발치.

### Column H-Other information H열-기타 정보

Other information that may be of importance to the competitor; e.g. first aid; refreshments. 경쟁자에게 중요할 수 있는 기타 정보; 예: 응급 처치; 다과(음료).

### Special Instructions 특별 지시

These lines go in the body of the descriptions and give specific information about the nature of the route that must be followed at that point; e.g. follow taped route for 50m away from the control; use mandatory crossing point. 이 행은 설명의 본문에 들어가고 그 지점에서 따라야하는 루트의 특성에 대한 구체적인 정보를 제공한다. 예: 컨트롤에서 50m 떨어진 곳에 표시된 루트를 따라가시오. 교차점을 의무적으로 이용하시오.

### Nature of route from the last control to the Finish 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의 특성

This line shows the distance from the last control to the finish, and the nature of any taped route at the finish. 이 행은 마지막 컨트롤에서 도착지점까지의 거리, 도착에서의 표시된 루트






트의 특성을 보여준다.

## Explanation of Symbols 기호 설명

Where an ISOM reference number is given this shows the relationship to the map symbol as defined in the ISOM 2017 specifications. ISOM 참조 번호가 있는 경우 ISOM 2017 설명서에 정의된 대로 지도 기호와의 관계를 보여준다.

### Column C-Which of any similar feature C열-비슷한 특징의 것

These symbols need only be used when required to clarify on which of several similar features the control flag is placed i.e. the features are close enough on the map such that the intended feature is not obvious. They are not required if, for example, a second feature lies near the edge of the control circle. 이 기호는 컨트롤 플래그가 배치된 몇 가지 비슷한 특징의 것을 명확히 하기 위해 필요한 경우에만 사용해야 한다. 즉 계획된 특징물이 분명하지 않을 정도로 지도에 특징물이 매우 근접해 있다. 예를 들어 두 번째 특징물이 컨트롤 원의 가장자리 근처에 있는 경우에는 필요하지 않다.









Ref.	Symbol	Name	Description
0.1		Northern 북쪽	The more northern of two similar features, or the northern-most of several similar features. 2개의 비슷한 특징물의 더 북쪽, 또는 여러 비슷한 특징물의 가장 북쪽.
0.2		South eastern 남동쪽	The more south eastern of two similar features, or the south eastern-most of several similar features. 2개의 비슷한 특징물의 더 남동쪽, 또는 여러 비슷한 특징물의 가장 남동쪽
0.3		Upper 더 높은	Where the control feature is directly above a similar feature. 컨트롤 특징물이 비슷한 특징물의 바로 위에 있는 경우.
0.4		Lower 더 낮은	Where the control feature is directly below a similar feature. 컨트롤 특징물이 비슷한 특징물의 바로 아래에 있는 경우.
0.5		Middle 중간	Where the control feature is the middle one of a number of similar features. 컨트롤 특징물이 다수의 비슷한 특징물의 중간에 있는 경우.











### Column D-The Control Feature D열-컨트롤 특징물











Column D indicates the feature on which the control flag is placed. If a second control feature is required (i.e. for crossing; junction; between) then this must go in column E. It is not permitted to place two symbols in Column D. D열은 컨트롤 깃발이 배치된 특징물을 나타낸다. 두 번째 컨트롤 특징물이 필요한 경우(즉 교차점, 분기점, 사이) 이 열은 E열로 가야 한다. D열에 두 개의 기호를 배치 할 수 없다.

### Landforms(ISOM section 3.1) 지형











Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
1.1		Terrace 테라스	A level area on a slope. 경사면의 평평한 지역.	101
1.2		Spur 돌출부	A contour projection or “nose” rising from the surrounding ground. 등고선 돌출 또는 주변 지대에서 솟은 돌출부	101
1.3		Re-entrant 골짜기	A contour indentation; a valley; the opposite of a spur. 등고선 굴곡; 골짜기; 돌출부의 반대편.	101
1.4		Earth bank 흙벼랑	An abrupt change in ground level which can clearly be distinguished from its surroundings. 주위와 명확하게 구분할 수 있는 급격한 지면 높이의 변화.	104
1.5		Quarry 채석장	Gravel, sand or stone working in flat or inclined ground. 평면 또는 경사면에서의 자갈, 모래 또는 암석 작업장	104
1.6		Earth wall 흙둑	A narrow wall of earth projecting above the surrounding terrain; may be partially stone faced, usually man-made. 주변 지형 위에 튀어나온 지상의 좁은 벽; 부분적으로 표면이 돌이거나, 보통 인공일 수 있다.	105 106
1.7		Erosion gully 침식된 도랑	An erosion gully or trench, normally dry. 일반적으로 건조한 침식된 협곡 또는 도랑.	107
1.8		Small erosion gully	A small erosion gully or trench, normally dry. 일반적으로 건조한 침식된	108


		침식된 작은 도랑	작은 협곡 또는 도랑	
1.9		Hill 언덕(봉우리)	A high point. Shown on the map with contour lines. 높은 지점. 지도에 등고선으로 표시된다.	101
1.10		Knoll 작은 봉우리	A small obvious mound or knoll. 작고 분명한 둔덕 또는 작은 봉우리.	109 110
1.11		Saddle 안부	The low point between two higher points. 높은 두 지점 사이의 낮은 지점.	101
1.12		Depression 함몰지	A depression or hollow from which the ground rises on all sides. Shown on the map with contour lines. 모든 측면에서 지면이 높아지는 함몰지 또는 움푹 꺼진 곳. 지도에 등고선으로 표시된다.	101
1.13		Small depression 작은 함몰지	A small, shallow, natural depression or hollow from which the ground rises on all sides. 모든 측면에서 지면이 높아지는 작고, 얇고, 자연스러운 함몰지 또는 움푹 꺼진 곳.	111
1.14		Pit 구덩이	A pit or hole with distinct steep-sides. Usually man made. Used with symbol 8.6 to indicate a rocky pit. 분명한 경사면으로 된 구덩이 또는 구멍. 보통 인공. 바위 구덩이를 나타내는 기호 8.6과 함께 사용.	112 203
1.15		Broken ground 요철지대	Clearly disturbed ground with features too small or too numerous to be mapped individually; including animal earths. 특징물이 너무 작거나 너무 많아 개별적으로 매핑하기에 분명히 혼란스러운 지면. animal earths 포함.	113 114
1.16		Ant hill (termite mound) 개미둑 (흰개미 둔덕)	The mound made by ants or termites. 개미 또는 흰개미가 만든 둔덕.	

## Rock and boulders (ISOM section 3.2) 바위와 암석








Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
2.1		Cliff, Crag 절벽, 험한 바위	A cliff or rock face. May be passable or impassable. 절벽이나 바위 면. 통행 가능 또는 불가능.	201 202
2.2		Rock Pillar 바위 기둥	A high, natural rock projection. 높고 자연적인 바위 돌출부.	206
2.3		Cave 동굴	A hole in a rock face or hill side, often leading to underground workings. 종종 지하 작업으로 이어지는 바위 면 또는 언덕 사면에 있는 구멍.	203
2.4		Boulder 독립 바위	A prominent free-standing block of rock or stone. 눈에 띄는 독립 바위 또는 돌덩어리	204 205
2.5		Boulder field 바위지대	An area covered by so many boulders that they cannot be individually mapped. 개별적으로 매핑할 수 없도록 너무 많은 바위들로 덮여있는 지역	208 209
2.6		Boulder cluster 바위군	A small distinct group of boulders so closely clustered together that they cannot be individually mapped. 개별적으로 매핑할 수 없도록 서로 근접하게 밀집된 작고 뚜렷한 바위 그룹.	207
2.7		Stony ground 돌이 많은 땅	An area covered with many small stones or rocks. 많은 작은 돌 또는 암석으로 덮인 지역.	210 211 212
2.8		Bare rock 암반	A runnable area of rock with no earth or vegetation cover. 흙 또는 식물이 덮여 있지 않은 바위면의 달릴 수 있는 지역.	214
2.9		Narrow passage 좁은 통로	A gap between two cliffs or rock faces that face each other. 서로 마주하는 두 개의 절벽이나 바위 면 사이의 틈.	201 202
2.10		Trench 트렌치	<u>A rocky or artificial trench. 바위로 된 또는 인공 도랑.</u>	215




## Water and marsh (ISOM section 3.3) 물과 습지

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
3.1		Lake 호수	A large area of water, normally mapped as uncrossable. 물의 큰 지역, 보통은 통행불가로 매핑된다.	301
3.2		Pond 연못	A small area of water, <u>may be shallow or seasonal</u> . 물의 작은 지역, <u>알거나 계절적일 수 있다.</u>	302
3.3		Waterhole 웅덩이	A water-filled pit or depression. 물이 채워진 구덩이 또는 함몰지.	303
3.4		River, Stream, Water course 하천, 시내, 물줄기	A natural or artificial watercourse with either moving or standing water. 흐르거나 멈춰있는 물로 된 자연 또는 인공 수로	301 304 305
3.5		Minor water channel, Ditch 작은 수로, 도랑	A natural or man made minor water channel which may contain water only intermittently. 간헐적으로만 물을 담고 있을 수 있는 자연 또는 인공의 작은 수로	306
3.6		Narrow marsh 좁은 습지	A narrow marsh or trickle of water, too narrow to be shown on the map with the marsh symbol. 좁은 습지 또는 물이 조금씩 흐르는, 지도에 습지 기호로 표시되기에는 너무 좁은.	309
3.7		Marsh 습지	A permanently wet area with marsh vegetation. 습지식물이 있는 영구적으로 습한 지역.	307 308
3.8		Firm ground in marsh 습지의 단단한 땅	A non-marshy area within a marsh, or between two marshes. 습지 내 또는 두 습지 사이에 습지가 아닌 지역.	307 308
3.9		Well 우물	A shaft containing water or a captive spring, clearly visible on the ground. Often with some form of man-made surround. 물을 담은 갯 또는 전용 샘, 지면에 뚜렷하게 볼 수 있는. 가끔은 인공으로 둘러싼 모양.	311
3.10		Spring 샘	The source of a watercourse with a distinct outflow. 뚜렷하게 흘러나오는 물줄기의 원천.	312
3.11		Water tank, Water trough	A man made water container. 인공 물	311






		물탱크, 물통	용기.	
--	---	---------	-----	--










## Vegetation (ISOM section 3.4) 식생

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
4.1		Open land 트인 땅	An area with no trees. Grassland, a meadow or a field. Also heath or moorland. 나무가 없는 지역. 초원, 목포지 또는 들판. 또한 황야 또는 황무지	401 403
4.2		Semi-open land 거친 트인 땅	An area of open land with scattered trees or bushes. 흩어져 있는 나무나 덤불이 있는 트인 땅 지역.	402 404
4.3		Forest corner 숲의 모서리	The corner or tip of a forested area projecting into open land. 트인 땅에 돌출된 숲으로 된 지역의 모서리 또는 끝	
4.4		Clearing 숲속 빈터	A small area of land free from trees within the forest. 숲 안에 나무가 없는 작은 지역.	401 403
4.5		Thicket 덤불	A small area of forest where the tree cover or undergrowth is so dense that it is difficult to pass. <u>May also be used for an individual bush (typically in Sprint competitions).</u> 나무 꺾대기 또는 덤불이 너무 뻘뻘하여 통행이 어려운 숲의 그늘진 길 지역. <u>개별 덤불(일반적으로 스프린트 경기)에도 사용될 수 있다.</u>	408 410 411
4.6		Linear thicket 선형 덤불	A man-made line of trees or bushes that is difficult to cross. <u>May also be used for a hedge (typically in Sprint competitions).</u> 지나가기 어려운 인공의 나무 또는 덤불의 선. <u>장애물로 사용될 수 있다(일반적으로 스프린트 경기에서).</u>	410 411
4.7		Vegetation boundary 식생 경계	A distinct boundary between different types of trees or vegetation. 서로 다른 유형의 나무 또는 식물 사이의 뚜렷한 경계.	416
4.8		Copse	A small area of trees in open ground.	405

		잡목	트인 땅에 나무로 된 작은 지역.	406
4.9		Prominent tree 뚜렷한 나무	An unusual or prominent tree in either open land or forest; frequently information is also given as to its type. 트인 땅 또는 숲에 있는 특이하거나 눈에 띄는 나무; 그 유형에 대해 자주 정보가 주어진다.	417 418
4.10		Root stock, Tree stump 뿌리, 그루터기	The upturned root of a fallen tree, with or without the trunk. <u>The stump of a tree.</u> 줄기의 유무에 관계없이 쓰러진 나무의 위로 향한 뿌리, <u>나무 그루터기.</u>	

## Man-made features (ISOM section 3.5) 인공특징물

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
5.1		Road 도로	A metalled/asphalt surfaced or dirt road, suitable for vehicles in normal weather conditions. 보통의 날씨 조건에서 차량에 적합한 자갈/아스팔트 포장 또는 비포장 도로.	502- 503
5.2		Track/ Path 소로/ 길	A visible route made by people or animals. Tracks may be driven by rugged vehicles. 사람이나 동물에 의해 만들어진 눈에 띄는 루트. 트랙은 튼튼한 차량에 의해 구동될 수 있다.	504- 507
5.3		Ride 승마로	<u>A forest ride or a prominent trace through the terrain</u> which does not have a distinct runnable path along it. <u>숲속 승마로 또는 지형을 통과하는 눈에 띄는 흔적(그것을 따라 달릴 수 있는 뚜렷한 길이 아닌)</u>	508
5.4		Bridge 교량	A crossing point over a watercourse or other linear feature. 물줄기 또는 다른 선형 특징물 위를 건너는 지점	512
5.5		Power line 송전선	A power or telephone line, cableway or ski lift. 전력 또는 전화선, 삭도 또는 스	510 511


			키리프트.	
5.6		Power line pylon 송전선 첩탑	A support for power or telephone line, ableway or ski lift. 전력 또는 전화선, 삭도 또는 스키리프트를 위한 지지물	510 511
5.7		Tunnel 터널	A way under roads, railways, etc. 도로, 철도 등 아래 길	512
5.8		Wall 담	<u>A wall of stone or other materials.</u> Used with symbol 8.11 to indicate a ruined wall. <u>돌 또는 기타 재료의 담.</u> 무너진 담을 나타내기 위해 기호 8.11과 함께 사용.	513 515 514
5.9		Fence 울타리	A wire or wooden boundary. Used with symbol 8.11 to indicate a ruined fence. 철사 또는 나무로 된 경계. 무너진 울타리를 표시하기 위해 기호 8.11과 함께 사용.	516 518 517
5.10		Crossing point 통과지점	Away through or over a wall, fence, or other linear feature, including a gate or stile. 문 또는 디딤대를 포함하는 담, 울타리 또는 기타 선형특징물을 통과하거나 넘어가는 곳.	519
5.11		Building 건물	A standing brick, wood or stone structure. 벽돌, 나무 또는 돌로 세운 건물.	521
5.12		Paved area 포장지역	An area of hardstanding used for parking or other purposes. 주차 또는 다른 목적으로 사용하기 위한 단단한 구역	501
5.13		Ruin 집터	The remains of a building that has fallen down. 아래로 쓰러진 건물의 폐허.	523
5.14		Pipeline; bobsleigh/ skeleton track 파이프라인; 봅슬레이/ 스켈레톤 트랙	<u>A rominent line feature such as a pipeline (gas, water, oil, etc.) or a bobsleigh/ skeleton track which is above ground level.</u> 파이프 라인(가스, 물, 기름 등) 또는 지면 위의 봅슬레이/스켈레톤 트랙과 같은 현저한 선형특징물	528 529
5.15		Tower/ Pylon	<u>A metal, wooden or brick tower or pylon.</u>	524

		탑/ 철탑	금속, 나무 또는 벽돌 탑 또는 철탑.	525
5.16		Shooting platform 사격대	A structure attached to a tree where a marksman or observer can sit. 사수 또는 관찰자가 앉을 수 있는 나무에 부착된 구조.	525
5.17		Boundary stone, Cairn 경계석, 돌무더기	A man made stone or pile of stones. A cairn, memorial stone, boundary stone or trigonometric point. 인공의 돌 또는 돌무더기. 돌탑, 기념비, 경계석 또는 삼각점.	526
5.18		Fodder rack 사료대	A construction for holding feed for animals. 동물 사료를 보관하기 위한 구조물.	527
5.19		Charcoal burning ground Platform 숯가마터	The clear remains of an area where harcoal was burned. A small level man made area on a slope(a platform). 숯이 구워진 지역의 분명한 유적. 경사면(단)에 작은 높이의 인공지역	530 115
5.20		Monument or Statue 기념비 또는 동상	A monument, memorial or statue. 기념물, 기념비 또는 동상.	530 531
5.21		Canopy 캐노피	An accessible area with a roof. A canopy or a covered passageway through a building. 지붕으로 된 접근 가능한 구역. 건물을 지나는 캐노피 또는 덮인 통로.	522
5.22		Stairway 계단	A stairway of at least two steps. 적어도 두 단의 계단	
5.23		Out of Bounds area 출입금지구역	Out of Bounds area. Typically a flower bed or similar feature. 출입금지 구역. 일반적으로 화단 또는 비슷한 특징물	520

## Prominent features/ Special items 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
6.1		Prominent feature /	If used, an explanation of its meaning must be supplied to competitors in the	115 313



		Special item 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템	pre-race information. 사용된다면, 경기 전 정보에 그것의 의미에 대한 설명이 경기자에게 제공되어야 한다.	419 531
6.2		Prominent feature/ Special item 뚜렷한 특징물/ 특수 아이템	If used, an explanation of its meaning must be supplied to competitors in the pre-race information. 사용된다면, 경기 전 정보에 그것의 의미에 대한 설명이 경기자에게 제공되어야 한다.	115 313 530



### Country Specific features 국가별 특별 특징물










It is not generally recommended to introduce local symbols. At events likely to attract an international entry, if local symbols are used then information about them must be supplied to competitors in the pre-race details. 지역 기호를 소개하는 것은 일반적으로 권장되지 않는다. 국제적인 참가자를 유치 할 것 같은 이벤트에서 지역 기호가 사용된다면 이것들에 대한 정보가 경기 전 세부사항에서 경기자에게 제공되어야 한다.

Ref.	Symbol	Name	Description	ISOM
7.n		Name 명칭	Description of feature. 특징물 설명.	

### Column E: Appearance E열: 외관

These symbols can be used when required to add clarity to the map in order to allow the competitor to better visualise the control site. 이 기호는 경기자가 컨트롤 위치를 보다 잘 시각화 할 수 있도록 지도에 선명도를 추가하는 것이 요구될 때 사용할 수 있다.

Ref.	Symbol	Name	Description
8.1		Low 낮은	Where the control feature is particularly low or flat but this is not indicated on the map; e.g. Hill, low. 컨트롤 특징물이 특히 낮거나 평평하지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 언덕, 낮은.
8.2		Shallow 얕은	Where the control feature is particularly shallow but this is not indicated on the map; e.g. Re-entrant, shallow. 컨트롤 특징물이 특히 얕은 곳이지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 골짜기, 얕은.
8.3		Deep	Where the control feature is particularly deep but

		깊은	this is not indicated on the map; e.g. Pit, deep. 컨트롤 특징물이 특히 깊지만 지도에 표시되지 않는 곳; 예: 구덩이, 깊이.
8.4		Overgrown 무성한	Where the feature is partially covered in undergrowth or bushes that are not indicated on the map; e.g. Ruin, overgrown. 특징물이 지도에 표시되지 않은 덩굴이나 풀숲이 부분적으로 덮여있는 곳; 예: 집터, 무성한.
8.5		Open 트인	Where the feature is in an area where the tree cover is less than the surroundings but this is not indicated on the map; e.g. Marsh, open. 나무가 주변보다 적게 있는 지역에 특징물이 있는 곳이지만 지도에 표시되지 않은 곳. 예 : 습지, 트인.
8.6		Rocky, Stony 바위, 암석의	Where the feature is in an area of rocky or stony ground not indicated on the map; e.g. Pit, rocky. 특징물이 지도에 표시되지 않은 바위 또는 돌이 많은 땅의 구역에 있는 곳; 예. 구덩이, 바위가 많은.
8.7		Marshy 습지의	Where the feature is in an area of marshy ground not indicated on the map; e.g. Re-entrant, marshy. 특징물이 지도에 표시되지 않은 늪지의 구역에 있는 곳; 예. 골짜기, 습지
8.8		Sandy 모래의	Where the feature is in an area of sandy ground; e.g. Spur, sandy. 특징물이 모래땅의 구역에 있는 곳; 예. 돌출부, 모래밭.
8.9		Needle leaved 침엽수	Where the tree or trees associated with the control feature have needle shaped leaves; e.g. Prominent tree, needle leaved. 컨트롤 특징물과 관련된 나무 또는 나무들이 침엽수인 곳; 예. 뚜렷한 나무, 침엽수
8.10		Broad leaved 활엽수	Where the tree or trees associated with the control feature are broad-leaved; e.g. Copse, broad leaved. 컨트롤 특징물과 관련된 나무 또는 나무들이 활엽수인 곳; 예. 잡목숲, 활엽수
8.11		Ruined 무너진	Where the feature has fallen to ground level; e.g. Fence, ruined. 특징물이 지면으로 쓰러진 곳; 예. 울

			타리, 집터
--	--	--	--------

## Column F: Dimensions/Combinations/Bend F열: 치수/조합/굽음

### Dimensions 치수
















Note: The dimension(s) of the feature(s) must be given when they add clarity to the map in order to allow the competitor to better visualise the control site; e.g. from a visibility point of view it is important to know if a boulder is 1m high or 3m high. 참고: 특징물(들)의 치수(들)는 경기자가 컨트롤 지점을 더 잘 시각화 할 수 있도록 하기 위해 지도에 선명도를 추가 할 때 지정되어야 한다; 예: 가시성의 관점에서 바위가 1m 높이 또는 3m 높이 인지를 아는 것이 중요하다.

Ref.	Symbol	Name	Description
9.1	2.5	Height or Depth 높이 또는 깊이	Height or Depth of the feature in metres. 미터로 표시된 특징물의 높이 또는 깊이
9.2	8 x 4	Size 크기	Horizontal dimensions of the feature in metres. 미터로 표시된 특징물의 수평적 치수
9.3	0.5 / 3	Height on slope 경사면의 높이	Height of the feature on a slope in metres. 미터로 표시된 경사면에 있는 특징물의 높이
9.4	2 3	Heights of two features 두 특징물의 높이	Heights of two features with the control between them. 컨트롤을 사이에 둔 두 특징물의 높이


### Combinations 조합

Ref.	Symbol	Name	Description
10.1	X	Crossing 교차점	The point at which two linear features cross. 두 선형 특징물이 교차하는 지점.
10.2	Y	Junction 연결점	The point at which two linear features meet; <u>or where a linear feature meets the side or edge of an areal feature.</u> 두 선형 특징물이 만나는 지점. 또는 선형 특징물이 면형 특징물의 측면 또는 모서리와 만나는 곳.

When either of these symbols is used in Column F the two features which either cross or meet must be shown in columns D and E. For example: 이 기호 중 하나를 열 F에서 사용할 때 교차 또는 만나는 두 개의 특징물이 D열 및 E열에 표시되어야한다. 예를 들면 다음과 같다.

D	E	F	Name	Description
			Path crossing 길 교차점	The point at which two similar linear features cross. 비슷한 두 선형특징물이 교차하는 지점.
			Ride/Stream crossing 승마로/물줄기 교차점	The point at which two different linear features cross. 서로 다른 두 선형특징물이 교차하는 지점
			Road junction 도로 연결점	The point at which two similar linear features meet. 비슷한 두 선형특징물이 만나는 지점
			Stream/Narrow marsh junction 물줄기/좁은 습지 연결점	The point at which two different linear features meet. 서로 다른 두 선형특징물이 만나는 지점.
			Fence/ Building junction 울타리/건물 연결점	The point at which a linear feature meets the side of an areal feature. 선형특징물이 면형특징물의 측면과 만나는 지점.





#### Bend 굽음






Ref.	Symbol	Name	Description
11.1		Bend 굽은 곳	Used where a linear feature makes a smooth change of direction; e.g. Path bend; River bend. 선형특징물이 방향의 변화를 부드럽게 하는 곳에 사용. 예: 길의 굽은 곳; 강의 굽은 곳.






#### Column G: Location of the control flag G열: 컨트롤 플래크의 위치

Note: No symbol is required to describe the location of the control flag in relation to the feature if the control flag is positioned at, or as near as possible to, the centre of the feature(or the centre of the foot in the case of the cliff). 참고: 컨트롤 플래크가 특징물의 중심에 있거나 가능한 한 가까이에 위치하면 특징물과 관련된 컨트롤 플래크의 위치를 설명하는

데 기호가 필요하지 않다(또는 절벽의 경우에는 발치의 중심).




Ref.	Symbol	Name	Description
12.1		North east Side 북동쪽	Used where the feature extends above the surface of the ground; e.g. Boulder, north east side; Ruin, west side. A control on the side of a feature will not usually be visible from the opposite side. 특징물이 지표면 위로 확장되는 경우에 사용; 예, 바위, 북동쪽; 집터, 서쪽. 특징물 측면의 컨트롤은 보통 반대쪽에서 볼 수 없다.
12.2		South east Edge 남동쪽 가장자리	Used where: a) The feature extends down from the surface of the surrounding ground and the control is situated on the edge at ground level; e.g. Depression, south east edge. b) The feature extends over a significant area and the control is situated on the border of that area; e.g. Marsh, west edge; Clearing, north west edge. 사용하는 경우: a) 특징물은 주변 땅의 표면에서 아래로 뻗어 있고, 컨트롤은 지표면의 가장자리에 위치한다. 예: 함몰지, 남동쪽 가장자리. b) 특징물이 현저한 지역으로 확장되고, 컨트롤은 그 지역의 경계에 위치한다; 예: 습지, 서쪽 가장자리; 숲속 빈터, 북서쪽 가장자리.
12.3		West Part 서쪽 부분	Used where the feature extends over a significant area and the control is located neither at the centre, nor on any of the edges; e.g. Marsh, west part; Depression, south east part. 특징물이 현저한 지역 위로 확장되고, 컨트롤은 중앙이나 모서리에 있지 않은 경우에 사용; 예: 습지, 서쪽 부분; 함몰지, 남동쪽 부분.
12.4		East Corner (inside) 동쪽 모서리(안쪽)	Used where: a) The edge of a feature turns through an angle of 45-135 degrees; e.g. Open land, east corner(inside); Ruin, north west corner(outside).
12.5		South Corner	




		(outside) 남쪽 모서리 (바깥쪽)	<p>b) A linear feature turns a corner; e.g. Fence, south corner(inside); Stone wall, south west corner(outside).</p> <p>사용하는 경우:</p> <p>a) 특징물의 경계가 45-135도 각도로 돌린다; 예: 트인 땅, 동쪽 모서리(안쪽); 집터, 북서쪽 모서리(바깥 쪽).</p> <p>b) 선형특징물은 모서리를 돌린다; 예: 울타리, 남쪽모서리(안쪽); 돌담, 남서쪽 모서리(바깥쪽)</p> <p>Note: The side of a building may be treated as a linear feature and hence “building, east corner inside)” does not mean “inside the building”. The orientation of the symbol indicates the direction in which the corner points. 참고: 건물의 측면은 선형특징물로 처리 될 수 있으며 그러므로 “건물, 동쪽 모서리 안쪽“은 “건물 내부“를 의미하지 않는다. 기호의 방향은 모서리가 가리키는 방향을 나타낸다.</p>
12.6		South west Tip 남서쪽 끝	Used where the edge of a feature turns through an angle of less than 45 degrees; e.g. Marsh, south west tip. 특징물의 경계가 45도 미만의 각도로 돌리는 곳에서 사용; 예: 습지, 남서쪽 끝.
12.7		North west End 북서쪽 끝	The point at which a linear feature ends or starts; e.g. Ride, north west end; Stone wall, south end. 선형특징물이 끝나거나 시작되는 지점; 예: 승마로, 북서쪽 끝; 돌담, 남쪽 끝.
12.8		Upper Part 윗부분	Where the feature extends over two or more contours and the control is located near the top; e.g. Erosion Gully, upper part. 특징물이 두 개 이상의 등고선에 걸쳐 있고 컨트롤이 맨 위 근처에 있는 경우; 예: 침식 도랑, 윗부분.
12.9		Lower Part 아랫부분	Where the feature extends over two or more contours and the control is located near the bottom; e.g. Re-entrant, lower part. 특징물이 두 개 이상의 등고선에 걸쳐 있고 컨트롤이 맨 아래에 있는 경우; 예: 골짜기, 아랫부분.

12.10		Top 꼭대기	Where the control is located at the highest point of the feature and this is not the default location; e.g. Cliff, top; Stairway, top. 컨트롤이 특징물의 가장 높은 지점에 있고 이것이 기본 위치가 아닌 경우; 예: 절벽, 꼭대기; 계단, 꼭대기
12.11		Foot (no direction) 발치(방향 없음)	Where the control is located at the lower junction of the slope of the feature and the surface of the surrounding area and this is not the default location; e.g. Earth bank, foot; <u>Stairway, foot</u> . 컨트롤이 특징물의 경사면과 주변지역 표면의 더 낮은 연결점에 위치하고 이것이 기본위치가 아닌 경우; 예: 흙벼랑 발치; 계단, 발치.
12.12		North east Foot 북동쪽 발치	As above, but where the feature is large enough for the control to be placed in more than one location around it; e.g. Hill, north east foot. 위와 같지만 컨트롤이 주변의 여러 위치에 배치될 만큼 특징물이 큰 경우; 예: 언덕, 북동쪽 발치.
12.13		Beneath 아래	Where the control is located underneath the feature; e.g. Pipeline, beneath. 컨트롤이 특징물의 아래에 있는 경우; 예: 파이프라인, 아래.
12.14		Between 사이	Where the control is located between two features; e.g. Between thickets; Between boulder and knoll. 컨트롤이 두 특징물 사이에 있는 경우; 예: 덤불 사이; 독립바위와 작은 봉우리 사이.




When symbol 12.14 ‘Between’ is used in Column G, the two features which the control is between must be shown separately in columns D and E. For example:

기호 12.14 ‘사이’가 G열에서 사용되면 컨트롤을 사이로 둔 두 개의 특징물이 D열과 E열에 별도로 표시해야 한다. 예:

D	E	F	G	Name	Description
				Between thickets 덤불 사이	The point between two similar features. 두 개의 비슷한 특징물 사이 지점.
				Between boulder	The point between two


				and knoll 바위와 작은 봉우리 사이	different features. 두 개 의 다른 특징물 사이 지점
---	---	--	---	-------------------------------	---

### Column H - Other information H열- 기타 정보

Ref.	Symbol	Name	Description
13.1		First Aid post 응급구호소	Control site where First Aid is available. 응급구호소를 이용할 수 있는 컨트롤 지점.
13.2		Refreshment point 급수 포인트	Control site where Refreshments are available. 급수대를 이용할 수 있는 컨트롤 지점.
13.3		Manned control 유인 컨트롤	Manned control site. 유인 컨트롤 지점.

### Distance from Timed Start to the Start Triangle 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리

This is an optional line showing the distance to the start triangle from the point of the timed start. This will typically be required for an arena start, or when there is a long run out to the start triangle. It is not required if the start triangle is near to the point where the timing starts. 이것은 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리를 보여주는 선택적인 선이다. 이것은 일반적으로 경기장 출발, 또는 출발 삼각형까지 오래 걸리는 경우에 필요하다. 출발 삼각형이 경기시간이 시작되는 지점에 가까이 있으면 필요하지 않다.

Ref.	Symbol	Name/Description
14.1		Distance to the start triangle from the point of the timed start. 시간이 정해진 출발지점에서 출발 삼각형까지의 거리.



### Special Instructions 특별 지시

Special instructions may be given to the competitors within the body of the description sheet. These should be used to emphasise what is shown on the map. 특별설명은 설명표의 본문 안에 경기자에게 제공될 수 있다. 이것들은 지도에 표시된 것을 강조하기 위해 사용되어




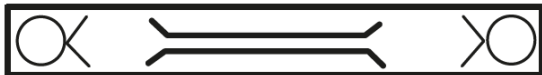
야 한다.

If a marked route is to be followed away from a particular control, or between controls: 표시된 루트가 특정 컨트롤에서 멀리 떨어지거나 컨트롤 사이에서 이어지는 경우 :

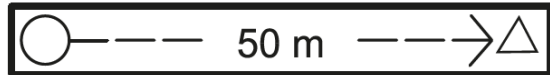
Ref.	Symbol	Name/Description
15.1		Follow Taped Route, 60m away from control. 컨트롤에서 표시된 루트 60m를 따라가시오.
15.2		Follow Taped Route, 300m between controls. 컨트롤 사이에 표시된 루트 300m를 따라가시오.

If there are mandatory crossing points or routes between two controls:

두 컨트롤 사이에 필수 교차점 또는 루트가 있는 경우:

Ref.	Symbol	Name/Description
15.3		Mandatory crossing point or points. 필수 교차점 또는 점.
15.4		Mandatory passage through out of bounds area. 바깥 영역을 통과해야 합니다.



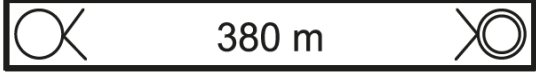
At a map exchange, or if a marked route is to be followed from a control to a map exchange, it should follow the last control description of the first part of the course as follows: 지도 교환시, 또는 표시된 루트가 컨트롤에서 지도 교환으로 이어지는 경우, 다음과 같은 코스의 첫 부분에 대한 마지막 컨트롤 설명을 따라야 한다.

Ref.	Symbol	Name/Description
15.5		Follow Taped Route, 50m to Map Exchange. 지도교환소까지 50m를 표시된 루트를 따라 가시오.

Nature of route from the last control to the Finish 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의 특성

Following the final description, the nature of the route from the last control to the finish is indicated by one of the following: 최종 설명에 이어, 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 루트의

특성은 다음 중 하나로 표시된다.

Ref.	Symbol	Name/Description
16.1		400m from last control to Finish. Follow taped route. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 400m. 표시된 루트를 따라가시오.
16.2		150m from last control to Finish. Navigate to finish funnel, then follow tapes. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 150m. 테이프를 따라 도착지점 통로를 찾아가시오.
16.3		380m from last control to Finish. Navigate to finish. No tapes. 마지막 컨트롤에서 도착지점까지 380m. 도착지점으로 찾아가시오. 테이프 없음.



## Specifications for Trail Orienteering 트레일 오리엔티어링 기준

There are two variations in the use of the columns when using IOF Control Descriptions for Trail Orienteering. 트레일 오리엔티어링에 대한 IOF 컨트롤 설명을 사용할 때 열 사용에는 두 가지 변형이 있다.




### Column B - Number of control flags 컨트롤 플래그의 수

This column is used to denote the number of control flags visible at this control; e.g. A-C equals three control flags to choose from; A-D equals four control flags to choose from. 이 열은 해당 컨트롤에서 볼 수 있는 컨트롤 플래그의 수를 나타내는 데 사용된다; 예: A-C는 선택할 수 있는 세 개의 컨트롤 플래그와 같다. A-D는 선택할 수 있는 네 개의 컨트롤 플래그와 같다.

### Column H - Direction of observation 관측 방향

This column is used to denote the direction in which to view a feature. For example an arrow pointing north indicates that the competitor should be on a path/track to the south of the control circle. 이 열은 특징물을 바라보는 방향을 나타내는 데 사용된다. 예를 들어, 북쪽을 가리키는 화살표는 경기자가 컨트롤 원의 남쪽에 있는 경로/트랙에 있어야 함을 나타낸다.

Example 예시

A	B	C	D	E	F	G	H
1	A-D						

# COMPETITION RULES FOR INTERNATIONAL ORIENTEERING FEDERATION (IOF) FOOT ORIENTEERING EVENTS

## IOF FOOT 오리엔티어링 경기규정

*(Rules for the Orienteering event in the World Games)*

*(Rules for the World Orienteering Championships)*

*(Rules for the World Cup in Orienteering)*

*(Rules for the Junior World Orienteering Championships)*

*(Rules for the World Masters Orienteering Championships)*

*(Rules for the Regional Orienteering Championships)*

*(Rules for IOF World Ranking Events)*

This version of the competition rules is valid from 1 February 2020.

이 경기 규정의 버전은 2020년 2월 1일부터 효력을 발휘한다.

Subsequent amendments will be published on the official IOF web

site at <http://www.orienteering.sport/>

다음 개정은 <http://www.orienteering.SPORT/>에 게시되어 있다.

*A vertical line in the left margin indicates a major*

*change to the previous version (1 January 2019)*

왼쪽 여백의 세로줄은

이전 버전(2019년 1월 1일)의 주요 변경사항을 나타낸다.

## **COMPETITION RULES FOR IOF FOOT ORIENTEERING EVENTS**

1. Definitions 정의 .....	
2. General provisions 일반조항 .....	
3. Event programme 이벤트 프로그램.....	
4. Event applications 이벤트 신청.....	
5. Classes 클래스.....	
6. Participation 참가 .....	
7. Costs 비용.....	
8. Information about the event 대회 정보 .....	
9. Entries 참가신청.....	
10. Travel and transport 여행 및 운송 .....	
11. Training and model event 훈련 및 모델 이벤트 .....	
12. Starting order, heat allocation and qualification 출발순서, 예선 배정 및 자격.....	
13. Team officials' meeting 팀 임원 회의 .....	
14. Terrain 경기장.....	
15. Maps 지도 .....	
16. Courses 코스 .....	
17. Restricted areas and routes 제한 구역 및 경로 .....	
18. Control descriptions 컨트롤 설명표 .....	
19. Control set-up and equipment 컨트롤 설치 및 장비 .....	
20. Punching systems 펀칭 시스템 .....	
21. Equipment 장비.....	
22. Start 출발 .....	
23. Finish and time-keeping 도착 및 기록측정 .....	
24. Results 결과 .....	
25. Prizes 시상 .....	
26. Fair play 페어 플레이 .....	
27. Complaints 불만사항 .....	
28. Protests 이의제기 .....	
29. Jury 심판 .....	
30. Appeals 항소 .....	
31. Event control 이벤트 컨트롤 .....	
32. Event reports 이벤트 보고서 .....	
33. Advertising and sponsorship 광고 및 후원 .....	
34. Media service 미디어 서비스 .....	

Appendix 1: General competition classes 일반 경기 클래스.....	82
Appendix 2: Principles for course planning 코스설정 원칙.....	84
Appendix 3: IOF resolution on good environmental practice 좋은 환경에 대한 IOF 결의.....	95
Appendix 4: Approved punching systems 승인된 펀칭 시스템.....	96
Appendix 5: Leibnitz Convention 라이프니츠 협약.....	98
Appendix 6: Competition Formats 경기형식.....	100
Appendix 7: The European Orienteering Championships 유럽 오리엔티어링 선수권대회	
Appendix 8: The European Youth Orienteering Championships 유럽 청소년 오리엔티어링 선수권 대회	
Appendix 9: The Asian Orienteering Championships 아시아 오리엔티어링 선수권대회.....	112
Appendix 10: The Asian Junior and Youth Orienteering Championships 아시아 주니어 및 청소년 오리엔티어링 선수권대회.....	115
Appendix 11: The Oceania Orienteering Championships 오세아니아 오리엔티어링 선수권대회	
Appendix 12: The North American Orienteering Championships 북미 오리엔티어링 선수권대회	
Appendix 13: The South American Orienteering Championships 남미 오리엔티어링 선수권대회	
Index to major event rules 주요 이벤트 규칙 색인	
Significant changes to the previous version 이전 버전에 대한 중요한 변경 (Jan 2019)	

## 1. Definitions 정의

- 1.1 Orienteering is a sport in which the competitors navigate independently through the terrain. Competitors must visit a number of control points marked on the ground in the shortest possible time aided only by map and compass. The course, defined by the location of the controls, is not revealed to competitors until they start. 오리엔티어링은 경기자들이 지형을 독립적으로 탐색하는 스포츠이다. 경기자는 지도와 나침반만으로 가능한 가장 짧은 시간 내에 지면에 표시된 여러 지점을 다녀와야 한다. 컨트롤의 위치가 표시된 코스는 시작될 때까지 선수들에게 공개되지 않는다.
- 1.2 In individual interval start races the competitors navigate and run through the terrain independently. 개인별 시차출발 레이스에서 선수는 경기장을 독립적으로 탐색하고 통과한다.
- 1.3 In mass start and chasing start races, competitors may often be running in close proximity to each other, but the formats still demand independent navigation. 동시출발 및 추격출발 레이스에서 선수는 종종 서로 근접하여 달리는 경우가 있지만 그 형식은 여전히 독립적인 탐색을 요구한다.
- 1.4 The term *competitor* means an individual of either gender or a team, as appropriate. ‘경기자’라는 용어는 적절한 경우 성별 또는 팀의 개인을 의미한다.
- 1.5 Types of orienteering competition may be distinguished by: 오리엔티어링 경기의 유형은 다음과 같이 구분할 수 있다.
- the time of the competition: 경기의 시간
    - *day* (in daylight) 주간
    - *night* (in the dark) 야간
  - the nature of the competition 경기의 성격:
    - *individual* (the individual performs independently) 개인 (개인이 독립적으로 수행)
    - *relay* (two or more team members run consecutive individual races) 릴레이(2명 이상의 팀 구성원이 개별 레이스를 연속으로 진행)
    - *team* (two or more individuals collaborate) 팀 (두 명 이상의 개인이 협력)
  - the way of determining the competition result 경기 결과 결정 방법:
    - *single-race competition* (the result of one single race is the final result. The competitors may compete in different races: the A-race, the B-race and so on, with the placed competitors of the B-race placed after the placed competitors of the A-race and so on) 단일 레이스 경기(한 레이스의 결과는 최종 결과이다. 선수는 A 레이스, B 레이스 등 다른 레이스에서 경기를 진행 할 수 있다. A- 레이스 등의 참가자를 배치)
    - *multi-race competition* (the combined results of two or more races, held during



one day or several days, form the final result) 멀티 레이스 경기 (하루 또는 며칠 동안 개최된 두 개 이상 레이스의 종합 결과가 최종 결과를 구성함)

- *qualification race competition* (the competitors qualify for a final race through one or more qualification races in which they may be allocated to different heats. The results of the qualification races may also determine the starting order in the final. The competition's result is that of the final only. There may be A- and B-finals and so on, with the placed competitors of the B-final placed after the placed competitors of the A-final and so on. Where there is a single heat and all competitors who are placed in the heat qualify for the final, the qualification race is called a *prologue*) 예선 레이스 경기 (선수는 다른 예선에 배정될 수 있는 하나 이상의 예선경기를 통해 결승 레이스에 자격을 얻는다. 예선 레이스 결과에 따라 결승의 출발순서가 결정될 수도 있다. A-와 B- 결선 등이 있을 수 있으며, B- 결승에 배치된 선수는 A- 결승에 배치된 참가자 뒤에 배치된다. 단일 예선이 있고, 예선에 배치된 모든 선수는 결승에 자격 얻는다. 예선 레이스를 *프로로그*라고 한다.)
- *knock-out sprint* (There are one or more heats with an interval start to qualify for the knock-out section. In the knock-out section there are one or more rounds with several parallel heats and mass starts where the leading runners qualify for the next round. Finally, there is a single mass start race to determine the winner.) 녹아웃 스프린트 (녹아웃 섹션의 자격을 얻기 위해 시차출발을 하는 예선이 하나 이상 있다. 녹아웃 섹션에는 여러 개의 병렬 예선을 가진 라운드가 하나 이상 있으며, 선두 주자가 다음 라운드 진출 자격을 얻는 동시출발이 있다. 마지막으로 승자를 결정하기 위한 한 번의 동시출발 레이스가 있다.)
- the order in which controls are to be visited 컨트롤 방문 순서:
  - *in a specific order* (the sequence is prescribed) 특정 순서 (순서가 규정 됨)
  - *in no specific order* (the competitor is free to choose the order) 비특정 순서 (선수는 순서를 자유롭게 선택할 수 있음)
- the length (or format) of the race 레이스의 길이 (또는 형식):
  - *Long distance* 롱 디스턴스
  - *Middle distance* 미들 디스턴스
  - *Sprint* 스프린트
  - *other distances* 다른 거리
- the starting method for the race 레이스의 출발 방법:
  - *an interval start* (the race is a time trial; the competitor with the fastest time is the winner) 시차출발 (레이스는 타임 트라이얼임: 가장 빠른 시간에 경기를 마친 선수가 승자이다.)
  - *a mass start* (the competitors start together; the first across the finish line is the

winner) 동시출발 (선수들이 함께 출발한다. 결승선의 첫 번째 통과자가 승자이다)

- *a chasing start* (the competitors start at intervals depending on results from previous race(s); the first across the finish line is the winner) 추격출발 (선수들은 이전 레이스의 결과에 따라 간격을 두고 출발한다. 도착라인의 첫 번째 통과자가 승자이다)

- 1.6 The term *Federation* means a member Federation of the IOF. ‘연맹’이란 용어는 IOF 회원 연맹을 의미한다.
- 1.7 The term *event* embraces all aspects of an orienteering meeting including organisational matters such as start draws, team officials’ meetings and ceremonies. An event, e.g. a World Championships, may include more than one competition. ‘이벤트’라는 용어는 출발 추첨, 팀 임원회의 및 의식행사와 같은 조직 문제를 포함하여 오리엔티어링 모임의 모든 측면을 포함한다. 이벤트, 예를 들면 세계 선수권대회에는 둘 이상의 경기가 포함될 수 있다.

#### 1.8 TWG

*The World Games (TWG) Orienteering Event* is the official event to award the titles of World Games Champions in Orienteering. It is organised under the auspices of the International World Games Association (IWGA) and under the authority of the IOF and the appointed Federation. 월드게임 (TWG) 오리엔티어링 이벤트는 오리엔티어링에서 월드 게임 챔피언 타이틀을 수여하는 공식 이벤트이다. 월드게임협회(IWGA)의 후원으로, IOF와 임명된 연맹의 권한에 따라 조직된다.

#### 1.9 WOC

*The World Orienteering Championships (WOC)* is the official event to award the titles of World Champions in Orienteering. It is organised under the authority of the IOF and the appointed Federation. 세계 오리엔티어링 선수권대회 (WOC)은 오리엔티어링에서 세계 챔피언 타이틀을 수여하는 공식 대회이다. IOF와 임명된 연맹의 권한에 따라 조직된다.

#### 1.10 WCup

*The World Cup in Orienteering (WCup)* is the official series of events to find the world’s best orienteers, based on all formats, over a season. The different events are organised under the authority of the IOF and the Federations of the organisers. 오리엔티어링 월드컵 (WCup)은 한 시즌 동안 모든 형식을 기반으로 세계 최고의 오리엔티어를 찾는 공식 대회이다. 다른 이벤트는 IOF와 주최 연맹의 권한 하에 조직된다.

### 1.11 JWOC

*The Junior World Orienteering Championships (JWOC)* is the official event to award the titles of Junior World Champions in Orienteering. It is organised under the authority of the IOF and the appointed Federation. 주니어 세계 오리엔티어링 선수권대회는 오리엔티어링에서 주니어 세계 챔피언의 타이틀을 수여하는 공식 대회이다. IOF와 임명된 연맹의 권한 하에 조직되어 있다.

### 1.12 WMOC

*The World Masters Orienteering Championships (WMOC)* is the official event to find the world's best veteran orienteers. It is organised under the authority of the IOF and the Federation of the organiser. 세계 마스터즈 오리엔티어링 선수권대회는 세계 최고의 베테랑 오리엔티어를 찾는 공식 대회이다. 그것은 IOF의 권위와 주최연맹 아래 조직되어 있다.

### 1.13 ROC

*The Regional Orienteering Championships (ROC)* are the official events to award the titles of Regional Champions in Orienteering for each IOF Region. They are organised under the authority of the IOF and the appointed Federation. The IOF Regions are Africa, Asia, Europe, North America, Oceania and South America. 지역 오리엔티어링 선수권대회는 각 IOF 지역별 오리엔티어링에서 지역 챔피언 타이틀을 수여하는 공식 대회이다. IOF와 임명된 연맹의 권한 하에 조직되어 있다. IOF 지역은 아프리카, 아시아, 유럽, 북미, 오세아니아 및 남미이다.

### 1.14 WRE

*IOF World Ranking Events (WRE)* are international events which are accepted by the IOF Council into the official IOF Calendar. They are organised under the authority of the IOF and the Federation of the organiser. IOF 세계 랭킹 이벤트는 IOF 이사회가 공식 IOF 일정으로 수락하는 국제대회이다. 그들은 IOF의 권위와 주최 연맹 아래 조직되어 있다.

- 1.15 *The IOF World Ranking Scheme* is a system to rank the World's Elite Orienteers based on their performances in the World Games, World Orienteering Championships, World Cups, Regional Championships and World Ranking Events. The Federation World Ranking League tables for women and men are based on the ranking points of the best competitors from each Federation. IOF 세계 랭킹 시스템은 월드게임, 세계 오리엔티어링 선수권대회, 월드컵, 지역 선수권대회 및 세계 랭킹 대회에서의 성과를 바탕으로 세계 엘리트 오리엔티어의 순위를 매기는 시스템이다. 여성과 남성을 위한 연맹 세계 랭

킹 성적표는 각 연맹에서 최고 선수의 랭킹 포인트를 기준으로 한다.

- 1.16 *The IOF Event Adviser* is the person appointed to control an IOF event. In the case of World Games, World Championship, Junior World Championship, World Masters Championship, World Cup and Regional Championship events the title *IOF Senior Event Adviser* is used. IOF 대회감독관은 IOF 이벤트를 통제하도록 지정된 사람이다. 월드 게임, 세계선수권대회, 주니어 세계선수권대회, 세계 마스터즈 선수권대회, 월드컵 및 지역 선수권대회 이벤트의 경우 IOF 시니어 대회감독관이라는 타이틀이 사용된다.

## 2. General provisions 일반 사항

- 2.1 These rules, together with the Appendices, shall be binding at the *World Games*, the *World Orienteering Championships*, the *World Cup in Orienteering*, the *Junior World Orienteering Championships*, the *World Masters Orienteering Championships* for W21 and M21 elite classes at *Regional Orienteering Championships*, *Regional Junior Orienteering Championships*, *Regional Youth Orienteering Championships* and for W21 and M21 elite classes at *IOF World Ranking Events*. 이 규정은 부록과 함께 월드 게임, 세계 오리엔티어링 선수권대회, 오리엔티어링 월드컵, 주니어 세계 오리엔티어링 선수권대회, 세계 마스터즈 오리엔티어링 선수권대회, 지역 오리엔티어링 선수권대회 및 지역 청소년 선수권대회에서 W21 및 M21 엘리트 클래스, IOF 세계 랭킹 대회에서 W21 및 M21 엘리트 클래스에 구속력을 갖는다.

Every rules point with no event abbreviation before its number is valid for all these events. A rules point valid only for one or more of these events is marked with the specific abbreviation(s) in the margin beside the rules point number. Such specific rules take precedence over any general rules with which they conflict. 모든 규정은 번호가 표시되는 앞에 대회 약어가 없으며 이 모든 대회에 유효하다. 이러한 대회 중 하나 이상에만 유효한 규정 포인트는 규정 포인트 번호 옆의 여백에 특정 약어로 표시된다. 이러한 특정 규정은 상충되는 일반적인 규정보다 우선한다.

- 2.2 Where an event is of two types (e.g. the World Championships may also form a part of the World Cup) the rules for the higher-level event (as defined by the order in 1.8- 1.14) shall take precedence. 대회가 두 가지 유형인 경우 (예 : 세계선수권대회가 월드컵의 일부를 구성할 수 있는 경우) 상위 대회 (1.8-1.14의 순서로 정의된 대로)에 대한 규정이 우선한다.

- 2.3 These rules are recommended as a basis for national rules. 이 규정은 국가 규정의 기

초로 권장된다.

- 2.4 If not otherwise mentioned these rules are valid for individual day orienteering competitions on foot. 달리 언급되지 않은 경우, 이 규정은 주간 풋 오리엔티어링 대회에 유효하다.
- 2.5 Additional regulations which do not conflict with these rules may be determined by the organiser. They need the approval of the IOF Event Adviser. 이 규정과 충돌하지 않는 추가 규정은 주최자가 결정할 수 있다. 그들은 IOF 대회감독관의 승인이 필요하다.
- 2.6 These rules and any additional regulations shall be binding for all competitors, team officials and other persons connected with the organisation or in contact with the competitors. Any additional regulations shall be published in the final event bulletin. 이 규정과 추가 규정은 모든 경기자, 팀 임원 및 조직과 관련되거나 경기자와 접촉하는 다른 사람에게 구속력이 있다. 추가 규정은 최종 이벤트 대회요강에 게시해야 한다.
- 2.7 Sporting fairness shall be the guiding principle in the interpretation of these rules by competitors, organisers and the jury. 스포츠 공정성은 경기자, 주최자 및 심판이 이러한 규정을 해석할 때 기본 원칙이 된다.
- 2.8 The English text of these rules shall be taken as decisive in any dispute arising from a translation into any other language. 이 규정의 영어 텍스트는 다른 언어로의 번역으로 인해 발생하는 모든 분쟁에서 결정적인 것으로 간주된다.
- 2.9 In relays the rules for individual competitions are valid, unless otherwise stated. 릴레이 경기에서 달리 언급되지 않는 한 개별 경기규정이 유효하다.
- 2.10 The IOF Council may decide special rules or norms which shall be followed, e.g. *IOF Anti-Doping Rules*, *IOF Protocol Guide*, *International Specification for Orienteering Maps*, *International Specification for Sprint Orienteering Maps*, *Principles for Course Planning*, *Leibnitz Convention* and *IOF Control Descriptions*. IOF 이사회는 다음과 같은 특별한 규정 또는 규범을 결정할 수 있다. IOF 반 도핑 규정, IOF 프로토콜 안내서, 오리엔티어링 지도 국제기준, 스프린트 오리엔티어링 지도 국제기준, 코스 설정 원칙, 라이프니츠 협약 및 IOF 컨트롤 설명.
- 2.11 The IOF Council may allow deviations from these rules and norms. Requests for permission to deviate from them shall be sent to the IOF Office at least 6 months

prior to the event. IOF 이사회는 이러한 규칙과 규범에 대한 편차를 허용할 수 있다. 탈퇴 허가 요청은 대회 6개월 전까지 IOF 사무소로 보내야 한다.

- 2.12 The *IOF Guidelines/Manuals* for each event type shall be followed. Significant deviations require the consent of the IOF Event Adviser. 각 대회 유형에 대한 IOF 지침/매뉴얼을 따라야 한다. 중대한 편차는 IOF 대회감독관의 동의가 필요하다.

#### 2.13 TWG

The World Games races shall follow the rules for the World Orienteering Championships as far as this is possible with respect to IWGA rules and feasible with respect to the different format of the World Games races. 월드게임 레이스는 IWGA 규칙과 관련하여 가능하고 다른 형식의 월드게임 레이스와 관련하여 실현 가능한 한 세계 오리엔티어링 선수권대회 규정을 따라야 한다.

#### 2.14 JWOC

The championships shall be organised in accordance with the following principles: 선수권 대회는 다음과 같은 원칙에 따라 조직된다.

- The best junior orienteers of each Federation shall be offered competitions of high technical quality. 각 연맹 최고의 주니어 오리엔티어에게는 높은 기술 품질의 경기가 제공된다.
- The event shall have a social, rather than a competitive atmosphere, accentuating exchange of experience. 대회는 경험의 교환을 강조하는 경쟁적인 분위기가 아닌 사회적 분위기를 가져야 한다.
- The costs of participating shall be kept low. 참가비용은 낮게 유지해야 한다.

#### 2.15 ROC

The specific rules for Regional Championships are in Appendices 7-13. 지역 선수권 대회의 특정 규칙은 부록 7-13에 있다.

### 3. Event programme 이벤트 프로그램

- 3.1 The event dates and programme are proposed by the organiser and approved by the IOF Council. 대회 날짜와 프로그램은 주최자가 제안하고 IOF 이사회가 승인한다.

#### 3.2 WOC

The World Orienteering Championships is organised every year. The programme

shall include an opening ceremony, a closing ceremony and adequate model events and rest. The competition programme will alternate. 세계 오리엔티어링 선수권대회는 매년 조직된다. 이 프로그램에는 개회식, 폐회식 및 적절한 모델 이벤트 및 휴식이 포함된다. 경기 프로그램이 번갈아 진행된다.

In odd years, the programme shall include a qualification and a final race for the Middle distance competition and a single-race Long distance competition and a Relay. The schedule shall be: Day 1 Middle distance qualification, Day 2 Long distance competition, Day 3 rest day, Day 4 Middle distance final, Day 5 Relay competition. 홀수년에, 이 프로그램은 미들 디스턴스를 위한 예선과 결승 경기, 그리고 단일 레이스 롱 디스턴스 경기와 릴레이를 포함해야 한다. 일정은 제 1일 미들 디스턴스, 제 2일 롱 디스턴스, 제 3일 휴식, 제 4일 미들 디스턴스 결승, 제 5일 롱 디스턴스 경기이다.

In even years, the programme shall include a qualification and a final race for the Sprint distance competition, a Knock-Out Sprint competition and a Sprint Relay. 몇 년 안에 이 프로그램에는 스프린트 경기의 예선과 결승, 녹아웃 스프린트 경기 및 스프린트 릴레이에 대한 결승전이 포함된다.

Each competition shall be completed in one day. Days 1, 3 and 5 are competition days whereas Days 2 and 4 are rest days. 각 경기는 하루에 완료된다. 1, 3, 5일은 경기일이며 2, 4일은 휴식일이다.

### 3.3 WCup

The World Cup is organised every year. The Individual World Cup is based on the individual competitions. The Team World Cup is based on the relay competitions. 월드컵은 매년 개최된다. 개인 월드컵은 개인 경기를 기반으로 한다. 팀 월드컵은 릴레이 경기를 기반으로 한다.

### 3.4 WCup

The IOF Council determines the number and types of World Cup events and any necessary special rules. IOF 이사회는 월드컵 이벤트의 수와 유형 및 필요한 특별 규칙을 결정한다.

### 3.5 WCup

A World Cup event should be organised in conjunction with another event. 월드컵 이벤트는 다른 이벤트와 함께 구성해야 한다.

### 3.6 JWOC

The Junior World Orienteering Championships is an annual event. The programme shall include a single-race Sprint competition, a Middle distance qualification race, a Middle

distance final, a single-race Long distance competition and a Relay as well as an opening ceremony, a closing ceremony and adequate rest and model events. The programme shall be kept within no more than 7 days. 주니어 세계 오리엔티어링 선수권대회는 매년 열리는 대회이다. 이 프로그램에는 싱글 레이스 스프린트 경기, 미들 디스턴스 예선전, 미들 디스턴스 결승전, 싱글 레이스 롱 디스턴스 경기 및 릴레이뿐만 아니라 개회식, 폐막식 및 적절한 휴식 및 모델 이벤트가 포함된다. 프로그램은 7일을 넘지 않도록 한다.

From 2022 onwards, the programme shall also include a Sprint Relay but the Middle distance competition will be a single-race competition. 2022년부터 이 프로그램에는 스프린트 릴레이도 포함되지만 미들 디스턴스 경기는 싱글 레이스 경기가 될 것이다.

### 3.7 WOC

In the Sprint, Knock-Out Sprint and Middle distance competitions, there shall be 3 parallel qualification race heats for both women and men. 스프린트, 녹-아웃 스프린트 및 미들 디스턴스 경기에서는 남녀 모두 3개의 병렬 예선 경기가 있다.

### 3.8 JWOC

In the Middle distance competition, there shall be 3 parallel qualification race heats for both women and men. 미들 디스턴스 경기에서는 남녀 모두 3개의 병렬 예선 경기가 열리게 된다.

### 3.9 WMOC

The World Masters Orienteering Championships is an annual event. The programme shall include a Middle/Long qualification race, final races for the Middle and Long distance competitions, and a qualification race and a final race for the Sprint competition. The schedule shall be: Day 1 Sprint qualification, Day 2 Sprint final, Day 3 rest day, Day 4 Middle/Long qualification, Day 5 Middle distance final, Day 6 rest day, Day 7 Long distance final. 세계 마스터즈 오리엔티어링 선수권대회는 매년 열리는 이벤트이다. 이 프로그램에는 롱 디스턴스와 미들 디스턴스 예선, 롱 디스턴스와 미들 디스턴스 경기에 대한 최종 레이스, 스프린트 경기에 대한 예선 경기 및 결승 경기가 포함된다. 일정은 1일 스프린트 예선, 2일 스프린트 결승, 3일 휴식일, 4일 미들/롱 예선, 5일 미들 디스턴스 결승, 6일 휴식일, 7일 롱 디스턴스 결승이다.

### 3.10 ROC

Regional Orienteering Championships take place at least every two years. 지역 오리엔티어링 선수권대회는 최소 2년마다 개최된다.



### 3.11 WRE

The events which are selected to be IOF World Ranking Events are chosen by Federations according to criteria determined by the IOF. IOF 세계 랭킹 이벤트로 선정된 이벤트는 IOF에 의해 결정된 기준에 따라 연맹에 의해 선택된다.

## 4. Event applications 대회 신청

- 4.1 Any Federation may apply to organise an IOF event. 모든 연맹은 IOF 이벤트 조직을 신청할 수 있다.
- 4.2 Applications shall be forwarded by the Federation to the IOF Office. The official application form shall be used, and the applications shall contain all requested information and guarantees. When there is no successful applicant, the application period will normally be extended further until a valid application has been received, evaluated and IOF Council have appointed an organiser. Such applications will be handled in the order they are received and appointed as soon as possible. IOF Council may decide not to organise an event if no suitable applications are received in appropriate time. 신청서는 연맹에 의해 IOF 사무소로 발송해야 한다. 신청서 양식은 공식 신청서를 사용해야 하며 신청서에는 요청된 모든 정보와 보증이 포함되어야 한다. 신청자가 없는 경우, 유효한 신청이 접수되고 평가되고 IOF 이사회가 주최자를 임명할 때까지 신청 기간이 정상적으로 연장된다. 이러한 신청은 가능한 빨리 접수 및 임명된 순서대로 처리된다. 적절한 시간 내에 적절한 신청서가 접수되지 않으면 IOF 이사회는 이벤트를 조직하지 않기로 결정할 수 있다.
- 4.3 The IOF Council may impose a levy on any IOF event. The amount of the levy shall be announced at least six months before the closing date for applications for that event. IOF 이사회는 IOF 이벤트에 대해 비용을 부과 할 수 있다. 부과 금액은 해당 이벤트 신청 마감일 최소 6개월 전에 발표된다.
- 4.4 The IOF Council may void the sanctioning of an event if the organiser fails to comply with the rules, the norms, the IOF Event Adviser's directions or the information submitted in the application. The organiser cannot claim damages in this case. 주최자가 규칙, 규범, IOF 대회감독관의 지시 또는 신청서에 제출된 정보를 준수하지 않으면 IOF 이사회는 이벤트를 무효화하는 제재를 할 수 있다. 이 경우 주최자는 손해 배상을 청구할 수 없다.

#### 4.5 WOC

Applications shall be received no later than 1 January four years prior to the event year. The provisional appointment of the organising Federation is made by the IOF Council no later than 31 October the same year. Each appointment must be confirmed by the signing, within 6 months, of a contract to organise the event, else Council may make an alternative appointment. 신청서는 이벤트 연도 전 4년 1월 1일 이전에 접수되어야 한다. 주최 연맹의 임시 임명은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에 의해 이루어진다. 각 약속은 이벤트를 조직하기 위한 계약의 서명 후 6개월 이내에 서명으로 확인해야 한다. 그렇지 않으면 의회가 대안을 정할 수 있다.

#### 4.6 WCup

Invitations to apply to organise World Cup competitions will be sent to all Federations. Each Federation may submit more than one application, ranked in priority order. 월드컵 대회 주최를 위한 초대는 모든 연맹에 발송된다. 각 연맹은 우선순위에 따라 둘 이상의 신청서를 제출할 수 있다.

Applications shall be received no later than 1 January three years prior to the event year. 신청서는 늦어도 대회 연도 3년 전 1월 1일까지는 접수되어야 한다.

The provisional appointment of organisers or organising Federations is made by the IOF Council no later than 31 October the same year. 주최자 또는 주최 연맹의 임시 임명은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에 의해 이루어진다.

Each appointment must be confirmed by the signing, within 6 months, of a contract to organise the event, else Council may make an alternative appointment. 각 직위는 이벤트를 조직하기 위한 임명 후 6개월 이내에 서명으로 결정되어야 한다. 그렇지 않으면 이사회가 대체 임명을 할 수 있다.

#### 4.7 JWOC WMOC

Applications shall be received no later than 1 January 1st three years prior to the event year. 신청서는 늦어도 대회 연도 3년 전 1월 1일까지는 접수되어야 한다.

The provisional appointment of organisers or organising Federations is made by the IOF Council no later than 31 October the same year. 주최자 또는 주최 연맹의 임시 임명은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에 의해 이루어진다.

Each appointment must be confirmed by the signing, within 6 months, of a contract to organise the event, else Council may make an alternative appointment. 각 직위는 이벤트를 조직하기 위한 임명 후 6개월 이내에 서명으로 결정되어야 한다. 그렇지 않으면 이사회가 대체 임명을 할 수 있다.

#### 4.8 WRE

The IOF Council shall indicate each Federation's allocation of WREs for the year in question and the criteria these events must meet. IOF 이사회는 해당 연도에 대한 각 연맹의 WRE의 할당량 및 이러한 이벤트가 충족해야 할 기준을 표시해야 한다.

Applications shall be due no later than 30 September in the year prior to the event year and shall be approved or rejected by the IOF Council no later than 30 November the same year. 신청서는 대회 개최연도 이전 해의 9월 30일 이전에 마감되어야 하며, 같은 해 11월 30일까지 IOF 이사회의 승인 또는 거부되어야 한다.

## 5. Classes 클래스

- 5.1 Competitors are divided into classes according to their gender and age. Women may compete in men's classes. 참가자는 성별과 연령에 따라 클래스가 나뉜다. 여성은 남성 클래스에서 경쟁할 수 있다.
- 5.2 Competitors aged 20 or younger belong to each class up to the end of the calendar year in which they reach the given age. They are entitled to compete in older classes up to and including 21. 20세 이하의 참가자는 주어진 연령에 도달 한 연도 말까지 각 클래스에 속한다. 그들은 21세 이하를 포함하여 더 상위 클래스에 출전 할 수 있다.
- 5.3 Competitors aged 21 or older belong to each class from the beginning of the calendar year in which they reach the given age. They are entitled to compete in younger classes down to and including 21. 21세 이상의 참가자는 주어진 연령에 도달한 연도의 시작부터 각 클래스에 속한다. 그들은 21세 이하의 젊은 클래스에 출전 할 수 있다.

### 5.4 WRE

The competition classes are called W21 and M21, for women and men respectively. 경기 클래스는 각각 여성과 남성을 W21과 M21이라 한다.

### 5.5 WRE

The W21 and M21 classes shall be restricted to competitors classified as elite competitors by their Federation or who are selected for the class based on their position in a Federation's ranking scheme. W21 및 M21 클래스는 연맹에 의해 엘리트 경기자로 분류되거나 연맹의 순위 체계에서 자신의 순위에 따라 선발된 경기자로 제한된다.

### 5.6 WRE

Should a class have too many entries, it may be split into ranked, similar length courses based on the competitors' previous performances with the best competitors entered to the top ranked course. 클래스에 참가 수가 너무 많으면 최고 참가자가 최고 순위 코스에 참가한 참가자의 이전 실적을 기반으로 유사한 길이의 등급, 코스로 분할 될 수 있다.

#### 5.7 WOC WCup

There is one class for women and one for men (except in the Sprint Relay). There are no age restrictions. 여성과 남성을 위한 하나의 클래스가 있다(단거리 릴레이 제외). 연령 제한이 없다.

#### 5.8 JWOC

There is one class for women and one for men. Only competitors who are entitled to compete in the classes W20 or M20 may participate. 여성과 남성을 위한 하나의 클래스가 있다. W20 또는 M20 클래스에 참가할 자격이 있는 경기자만 참가할 수 있다.

#### 5.9 WMOC

The following classes shall be offered: W35, M35, W40, M40, W45, M45, W50, M50, W55, M55, W60, M60, W65, M65, W70, M70, W75, M75, W80, M80, W85, M85. Classes for older orienteers shall be offered if there are entrants to these classes. W35, M35, W40, M40, W45, M45, W50, M50, W55, M55, W60, M60, W65, M65, W70, M70, W75, M75, W80, M80, W85, M85 클래스가 제공된다. 이 클래스에 참가자가 있는 경우 나이가 많은 오리엔티어를 위한 클래스가 제공된다.

## 6. Participation 참가

#### 6.1 WOC WCup JWOC ROC WRE

A competitor may represent only one Federation during any one calendar year. 경기자는 1년 동안 하나의 연맹만 대표 할 수 있다.

#### 6.2 WOC WCup JWOC ROC WRE

All competitors shall be citizens of the country of the Federation they are representing. They shall be able to provide either a passport or other valid documentation proving their citizenship. 모든 경기자는 해당 연맹의 국가를 대표하는 시민이어야 한다. 그들은 여권이나 시민권을 증명하는 다른 유효한 서류를 제공할 수 있어야 한다.

### 6.3 WOC WCup JWOC

Each participating Federation shall appoint a team manager to act as a contact person between the team and the organiser. 각 참가 연맹은 팀과 주최자 간의 연락 담당자 역할을 수행 할 팀 관리자를 임명해야 한다.

It is the team manager's duty to see that the team receives all necessary information. 팀이 필요한 모든 정보를 받는지 확인하는 것은 팀 관리자의 의무이다.

- 6.4 Competitors participate at their own risk. 참가자는 자신의 위험을 감수하고 참여한다. Insurance against accidents shall be the responsibility of their Federation or themselves, according to national regulations. 사고에 대한 보험은 국가 규정에 따라 연맹 또는 그 자신의 책임이다.

### 6.5 WOC

All competitors represent a Federation. Each Federation may enter a team of an unlimited number of competitors and a number of team officials. 모든 경기자는 연맹을 대표한다. 각 연맹은 무제한의 경기자와 팀 임원으로 구성된 팀에 들어갈 수 있다.

The organiser can set a limit on the maximum number of officials per team, in accordance with the available facilities. This maximum number shall be the same for each team and shall be at least five. 주최자는 사용 가능한 시설에 따라 팀당 최대 임원 수를 제한 할 수 있다. 이 최대 수는 각 팀마다 동일해야 하며 최소 5 이상이어야 한다.

### 6.6 WOC

In the Sprint and Knock-Out Sprint competitions, every Federation may enter up to 3 women and 3 men and, in addition, the current World Champions for the formats and the current Regional Champions for the formats and the current World Cup leader may be entered by their Federation(s). 스프린트 및 녹-아웃 스프린트 경기에서 모든 연맹은 최대 3명의 여성과 3명의 남성이 참가할 수 있으며, 거기에 해당 형식에 대한 현재 월드 챔피언과 지역 챔피언, 그리고 현재 월드컵 리더는 그들의 연맹소속으로 참가할 수 있다.

### 6.7 WOC

In the Middle distance competition every Federation may enter up to 3 women and 3 men and, in addition, the current World Champion for the distance and the current Regional Champions for the distance the current World Cup leader may be entered by their Federation(s). 미들 디스턴스 경기에서 모든 연맹은 최대 3명의 여성과 3명의 남성을 참가시킬 수 있으며, 거기에 해당 거리의 현재 세계 챔피언과 지역 챔피언, 현재 월드컵 리더는 그들의 연맹소속으로 참가할 수 있다.

## 6.8 WOC

For the Long distance competition, the number of competitors per Federation who may enter is limited and is based on results from the previous two World Championships. 롱 디스턴스 경기의 경우, 참가할 수 있는 연맹 당 참가자 수는 제한되어 있으며 이전 두 세계 선수권 대회의 결과를 기반으로 한다.

There are separate quotas for men and women for each Federation. 연맹마다 남녀별로 별도의 제한 인원이 있다.

Federations are placed into three men's divisions and three women's divisions and the number of places in the Long distance final depends on the Federation's division. 연맹은 3개의 남성과 3개의 여성부에 배치시키며, 롱 디스턴스 결승에 진출할 장소의 수는 연맹 등급에 따라 다르다.

Points for each Federation are calculated on the basis of their results at previous World Orienteering Championships. 각 연맹의 점수는 이전 세계 오리엔티어링 선수권대회 결과에 따라 계산된다.

For WOC 2021 and subsequently, points are calculated from the results of the single preceding "forest" WOC. WOC 2021 이후에는 단일 선행 "숲" WOC의 결과에서 점수가 계산된다.

- In the Middle distance competitions: 1st place scores 120 points, 2nd place scores 100, 3rd place scores 80, positions 4-10 score 70-65-60-57-55-53-51, positions 11-60 score 50-49-...-1. 중거리 경기: 1위 점수 120점, 2위 점수 100, 3위 점수 80, 위치 4-10 점수 70-65-60-57-55-53-51, 위치 11-60 점수 50-49 -...-1.
- In the Long distance competitions: 1st place scores 240 points, 2nd place scores 200, 3rd place scores 160, positions 4-10 score 140-130-120-114-110-106-102, positions 11-60 score 100-98-...-2 롱 디스턴스 경기: 1위 점수 240점, 2위 점수 200, 3 위 점수 160, 4-10위 점수 140-130-120-114-110-106-102, 11-60위 점수 100-98 -...- 2
- For the last WOC (e.g. WOC 2018 for the WOC 2019 qualification), only the best 3 (2 or 1) runners can score points if the Federation is in Division 1 (2 or 3 respectively); any other runners from the Federation do not score points but the points for their positions are not reallocated. 마지막 WOC (예 : WOC 2019 예선에 대한 WOC 2018)의 경우, 연맹이 1부 (각각 2 또는 3)에 있는 경우 최고 3명 (2 또는 1)의 주자만이 점수를 얻을 수 있다. 연맹의 다른 주자는 점수를 얻지 않지만 해당 위치의 점수는 재 할당되지 않는다.
- For the second last WOC (e.g. WOC 2017 for the WOC 2019 qualification), only the best 2 runners can score points if the Federation is currently in Division 1 and only the best (1) runner can score points if the Federation is currently in Division 2 or 3; any other runners from the Federation do not score points but

the points for their positions are not reallocated. 두 번째 마지막 WOC (예 : WOC 2019 예선의 경우 WOC 2017)의 경우, 현재 연맹이 1부에 있는 경우 최고 2 명의 주자만이 점수를 획득할 수 있으며, 현재 연맹이 있는 경우 최고 (1) 주자만 점수를 얻을 수 있다. 2부 또는 3부; 연맹의 다른 주자는 점수를 얻지 않지만 해당 위치의 점수는 재 할당되지 않는다.

- In the Relay: 1st place scores 240 points, 2nd place scores 160, 3rd place scores 130, 4th place scores 114, 5th place scores 106 and positions 6-30 score 100-96-...-8-4. 릴레이에서 : 1위 점수 240 점, 2위 점수 160, 3위 점수 130, 4위 점수 114, 5위 점수 106 및 위치 6-30점 100-96 -...- 8-4.

For each Federation, separately for men and women, the points are added to give the total men's score and total women's score. In the case of equal points overall, the Relay placing in the most recent World Championships determines which Federation is placed highest. 각 연맹에 대해 남성과 여성을 위해 별도로 총점과 총점을 부여하기 위해 포인트가 추가된다. 전반적으로 동일한 점수의 경우, 가장 최근의 세계 선수권 대회에 배치된 릴레이는 가장 높은 연맹을 결정한다.

After a forest WOC the Federations are ordered within their current divisions by calculating their points. 숲 WOC 이후 연맹은 포인트를 계산하여 현재 등급 내에서 정리된다.

- The highest-scoring Federation from Division 2 is promoted to Division 1 for the following year. 다음 해 동안 2부에서 최고 점수를 받은 연맹이 1부로 승격한다.
- The lowest-scoring Federation from Division 1 is relegated to Division 2 for the following year. 1부의 최저 점수 연맹은 다음 해에 2부로 강등된다.
- The 2 highest-scoring Federations from Division 3 are promoted to Division 2 for the following year. 3부에서 가장 높은 점수를 받은 2개의 연맹은 다음 해 2부로 승격한다.
- The 2 lowest-scoring Federations from Division 2 are relegated to Division 3 for the following year. 2부에서 가장 낮은 점수를 받은 2개의 연맹은 다음 해에 3부로 강등된다.

If a Federation outside the automatically promoted group scores more, or as many, points as a Federation outside the automatically relegated group - despite having fewer runners to earn points (e.g. if the 2nd highest-scoring Federation in Division 2 outscores the 2nd lowest-scoring Federation in Division 1) - those Federations also swap divisions. 자동 승격 그룹 외부의 연맹이 자동적으로 강등된 그룹 외부의 연맹보다 점수가 높을 경우 (예 : 2부에서 두 번째로 높은 점수를 얻은 연맹이 두 번째로 낮은 점수를 얻은 경우) 1부의 연맹 - 해당 연맹도 등급을 교환한다.

- Division 1 Federations have 3 places. 1부 연맹에는 3곳이 있다.
- Division 2 Federations have 2 places. 2부 연맹에는 2곳이 있다.

- Division 3 Federations have 1 places. 3부 연맹에는 1 곳이 있다.
- The host Federation is entitled to 3 places irrespective of their division. 주최 연맹은 등급과 상관없이 3곳의 장소에 자격이 있다. In addition, the current World Champion for the distance, the current World Cup leader and the current Regional Champions for the distance may be entered by their Federation(s). 더하여 해당 거리의 현재 세계 챔피언, 현재 월드컵 리더 및 해당 거리에서 현재 지역 챔피언은 그들의 연맹소속으로 참가할 수 있다.

The allocations for the Long distance final are published at the latest by 31 January in the year of the competition. 롱 디스턴스 결승에 대한 할당은 대회 연도의 1월 31일까지 최신으로 발표한다.

Any Long distance entrant must have achieved at least one World Ranking score (not Sprint) in excess of 600 in the previous three years. (This score could have been achieved at an earlier race in the same WOC). 롱 디스턴스 참가자는 지난 3년 동안 600점 이상으로 1회 이상 세계 랭킹 점수 (단거리 아님)를 달성해야 한다. (이 점수는 동일한 WOC에서 초기 레이스에서 달성되었을 수 있다).

#### 6.9 WOC JWOC

In the Sprint Relay, each Federation may enter one team consisting of 4 team members of whom at least two must be women. 스프린트 릴레이에서 각 연맹은 4명 이상의 팀원으로 구성된 하나의 팀에 참가할 수 있으며, 그 중 2명 이상이 여성이어야 한다.

Incomplete teams and teams with runners from more than one Federation are not allowed. 불완전한 팀과 둘 이상의 연합 출신 주자가 있는 팀은 허용되지 않는다.

Under no circumstances may persons other than entered competitors participate in the competition. 어떠한 상황에서도 참가 선수 이외의 사람이 대회에 참가할 수 없다.

#### 6.10 WOC

In the Relay, each Federation may enter one women's team and one men's team, each consisting of 3 team members. 릴레이에서 각 연맹은 하나의 여성 팀과 하나의 남성 팀에 각각 3명의 팀원으로 구성 될 수 있다.

Incomplete teams and teams with runners from more than one Federation are not allowed. 불완전한 팀과 둘 이상의 연합 출신 주자가 있는 팀은 허용되지 않는다.

Under no circumstances may persons other than entered competitors participate in the competition. 어떠한 상황에서도 참가 선수 이외의 사람이 대회에 참가할 수 없다.

#### 6.11 WCup

All competitors represent a Federation. 모든 참가자는 연맹을 대표한다.



A competitor may not represent more than one Federation in one World Cup series of events. 참가자는 한 번의 월드컵 시리즈에서 둘 이상의 연맹을 대표 할 수 없다.

The number of competitors per Federation is limited according to annually published quotas based on the IOF World Rankings. 연맹 당 참가자 수는 IOF 세계 랭킹을 기준으로 매년 게시된 할당량에 따라 제한된다.

If a World Cup Event is arranged in conjunction with a Regional Championships, the reigning regional champions of that region in each format are allowed to compete in the World Cup event of that format in addition to their Federation's quotas. 월드컵 이벤트가 지역 선수권 대회와 함께 개최되는 경우 각 형식의 해당 지역의 치열한 지역 챔피언은 연맹의 할당량 외에도 해당 형식의 월드컵 이벤트에 참가할 수 있다.

#### 6.12 JWOC

All competitors represent a Federation. 모든 경기자는 연맹을 대표한다.

Each Federation may enter a team of up to 12 competitors — up to 6 women and up to 6 men — and 4 team officials. 각 연맹은 최대 12명의 경기자 (최대 6명의 여성 및 최대 6명의 남성) 및 4명의 팀 임원으로 팀을 구성 할 수 있다.

#### 6.13 JWOC

All competitors may run in all three individual competitions. 모든 경기는 3가지 개인 경기에서 모두 진행될 수 있다.

In the Relay, each Federation may enter up to 2 women's and 2 men's teams, each consisting of 3 team members. 릴레이에서 각 연맹은 최대 2명의 여성 팀과 2개의 남성 팀을 구성할 수 있으며 각 팀은 3명의 팀원으로 구성된다.

#### 6.14 JWOC

If a Federation is unable to make up full relay teams, it may form incomplete teams or teams with runners from other Federations. 연맹이 전체 릴레이 팀을 구성할 수 없는 경우 불완전한 팀 또는 다른 연맹의 주자와 팀을 구성 할 수 있다.

A Federation may not enter more than 6 men and 6 women in the competition. 연맹은 대회에 6명 이상과 6명을 초과하여 참가할 수 없다.

Under no circumstances may persons other than entered competitors participate in the competition. 어떠한 상황에서도 참가 선수 이외의 사람이 대회에 참가할 수 없다.

#### 6.15 WOC WCup

A competitor must have a valid IOF Athlete Licence. 선수에게는 유효한 IOF 선수 라이선스가 있어야 한다.

## 7. Costs 비용

- 7.1 The costs of organising an event are the responsibility of the organiser. 이벤트 조직 비용은 주최자의 책임이다.

To cover the costs of the competition(s), the organiser may charge an entry fee for competitors and an accreditation fee for non-competitors (team officials, media etc.). 대회 비용을 충당하기 위해 주최 측은 선수 참가비와 비 경기자 (팀 임원, 미디어 등)에게는 인가 수수료를 청구 할 수 있다.

This fee shall be kept as low as possible and shall be approved by the IOF Event Adviser. 이 수수료는 가능한 한 낮게 유지되어야 하며 IOF 대회감독관의 승인을 받아야 한다.

For an event with several competitions, as an alternative to a total fee for the whole event, the organiser must offer competitors the option of an accreditation fee plus a fee for each competition entered. 여러 경기가 있는 이벤트의 경우, 전체 이벤트에 대한 총 비용의 대안으로 주최 측은 경기자에게 인증 수수료와 참가한 각 경기에 대한 수수료 옵션을 제공해야 한다.

- 7.2 Each Federation or individual competitor is responsible for paying the entry fee as specified in the invitation. 각 연맹 또는 개인 경기자는 요강에 명시된 대로 참가비를 지불할 책임이 있다.

The time limit for paying the entry fee shall not be earlier than 6 weeks prior to the event. 참가비 지불에 대한 시간제한은 대회 6주 전이어야 한다.

Late payment may be subject to an additional fee. 늦은 지불에는 추가 요금이 부과될 수 있다.

- 7.3 Late entries and changes shall be accepted by the organiser if possible, and may be charged an additional fee. 늦은 참가 및 변경은 가능한 경우 주최자가 수락해야 하며 추가요금이 부과될 수 있다.

### 7.4 WOC WCup JWOC

The following shall apply for late entries and changes: 늦은 참가 및 변경에는 다음 사항이 적용된다.

- After the team size deadline(see 9.6), additional entries may be made with a surcharge of 20% and withdrawals receive an 80% refund. 팀 규모 마감일 (9.6 참조) 이후 추가 참가는 20%의 추가 요금으로 이루어지며 인출은 80%의 환불을 받는다.
- After the team names deadline (see 9.7), additional entries incur a surcharge of 50%, withdrawals receive a 50% refund, and name changes incur a 10 euro fee. 팀 이름

마감일 (9.7 참조) 후 추가 참가자에는 50%의 추가 요금이 부과되고 출금 시 50%의 환불이 이루어지며 이름 변경 시 10유로의 수수료가 부과된다.

The organiser can decide whether to impose the surcharges for additional entries and fee for names changes. 주최자는 추가 참가에 대한 추가 요금을 부과할 것인지 이름 변경 수수료를 부과할 것인지 결정할 수 있다.

Refunds shall always be given. 항상 환불해야 한다.

- 7.5 Each Federation or individual competitor is responsible for the expenses of travel to the event, accommodation, food and transport between the accommodation, event centre and competition sites. 각 연맹 또는 개인 경기자는 대회, 숙박, 음식 및 숙박 시설, 이벤트 센터 및 경기장 간의 운송비용을 책임진다.

If the use of official transport to the competition sites is compulsory, the entry fee shall include these costs. 대회장으로서의 공식 교통편 이용이 의무적인 경우, 참가비에는 이러한 비용이 포함된다.

- 7.6 The travelling costs of the IOF appointed Event Adviser and Assistant/s, to and from the venue, shall be paid by the IOF. IOF가 임명한 대회감독관 및 어시스턴트의 출장비용은 IOF가 지불한다.

Local costs during controlling visits and the event days are paid by the organiser or the organiser's Federation according to national agreements. 방문 및 이벤트 기간 동안의 현지 비용은 국가 계약에 따라 주최자 또는 주최자 연맹이 지불한다.

- 7.7 All costs of IOF Event Advisers and Assistants appointed by a Federation shall be paid by the organiser or the Federation according to national agreements. 연맹이 임명한 IOF 대회감독관 및 어시스턴트의 모든 비용은 국가 협약에 따라 주최자 또는 연맹이 지불한다.

#### 7.8 WOC JWOC

Unless there is good standard accommodation and food at a low price, different standards of accommodation and food shall be offered, allowing competitors a choice of price groups. 저렴한 표준 숙박 시설과 식음료가 없는 한, 다른 숙박 시설과 식음료 표준이 제공되어 참가자가 가격 그룹을 선택할 수 있다.

The fees for the competition, the food and the accommodation must be shown as separate amounts. In any case it shall not be compulsory to use the accommodation arranged by the organiser. 대회, 음식 및 숙박 비용은 별도 금액으로 표시해야 한다. 어떠한 경우에도 주최자가 주선했던 편의시설을 반드시 사용해야하는 것은 아니다.

- 7.9 If the event (or part of the event) has to be cancelled due to reasons outside of the

organiser's control e.g. weather conditions, destruction of terrain, the organiser may retain a minimum proportion of the entry fee in order to cover committed costs. 예를 들어 주최자의 통제 범위를 벗어난 이유로 인해 이벤트(또는 이벤트의 일부)를 취소해야 하는 경우 기상 조건, 지형 파괴, 주최자는 약정된 비용을 충당하기 위해 참가비의 최소 비율을 보유할 수 있다.

## 8. Information about the Event 대회 정보

- 8.1 All information and ceremonies shall be at least in English. Official information shall be given in writing. It may be given orally only in response to questions at team officials' meetings or in urgent cases. 모든 정보와 의식행사는 최소한 영어로 작성되어야 한다. 공식적인 정보는 서면으로 제공되어야 한다. 팀 임원회의 또는 긴급한 경우 질문에 대한 답변으로만 구두로 제공될 수 있다.

### 8.2 WOC WCup JWOC

Information from the organiser or the IOF Event Adviser shall be given in the form of bulletins. 주최자 또는 IOF 대회감독관의 정보는 대회요강 형태로 제공된다.

Bulletins shall be published in PDF format via IOF Eventor. 대회요강은 IOF Eventor를 통해 PDF 형식으로 게시된다.

Notification that Bulletin 3 has been published shall be sent by e-mail to all participating Federations. 대회요강 3이 게시되었다는 통지는 모든 참가 연맹에 전자 메일로 발송된다.

If further information is necessary, it shall be given to all appropriate Federations. 추가 정보가 필요한 경우 모든 해당 연맹에 제공해야 한다.

### 8.3 WOC JWOC

Bulletin 1 (preliminary information) shall include the following information: 대회요강 1 (예비 정보)에는 다음 정보가 포함되어야 한다.

- organiser and the names of the event director, Event Adviser and controller(s) 주최자 및 이벤트 디렉터, 대회감독관 및 컨트롤러의 이름
- telephone number, e-mail address and web page for information 전화 번호, 이메일 주소 및 웹 페이지 정보
- venue 장소
- dates and types of the competitions 대회 날짜 및 유형
- classes and any participation restrictions 클래스 및 참여 제한
- opportunities for training 훈련 기회

- general map of the region 지역의 일반지도
- embargoed areas 출입금지 지역
- any peculiarities of the event 대회의 특징

**WOC**

- a high-resolution colour copy of the most recent version of any previous orienteering map(s) of the embargoed areas 금지된 지역의 이전 오리엔티어링지도의 최신 버전의 고해상도 컬러 사본

**8.4 WOC WCup JWOC**

Bulletin 2 (invitation) shall include the following information: 대회요강 2 (초대)에는 다음 정보가 포함되어야 한다.

- all information given in Bulletin 1 대회요강 1에 제공된 모든 정보
- official entry and accommodation forms 공식 입국 및 숙박 양식
- latest date and address for entries (see 9.6) entries 참가신청 마감일 및 주소 (9.6 참조)
- entry fee for competitors and team officials and any additional fees for late entries and changes (see 7.4) 참가자 및 팀 임원의 참가비 및 늦은 신청 및 변경에 대한 추가 수수료 (7.4 참조)
- latest date and address for the payment of the entry fees and any additional fees for late payment (see 7.2) 참가비 지불에 대한 마감일과 주소 및 연체 지불에 대한 추가 비용 (7.2 참조)
- types and cost of accommodation and food 숙박 시설 및 음식의 종류와 비용
- latest date for reservation of official accommodation 공식 숙소 예약을 위한 마감일
- description of any transport offered 운송 수단에 대한 설명
- directions for obtaining entry permits (visas) 입국 허가 취득 지침 (비자)
- details of opportunities for training 훈련 기회의 세부사항
- description of terrain, climate and any hazards 지형, 기후 및 위험에 대한 설명
- scales and vertical contour intervals of the maps 지도의 축척 및 수직 등고선 간격
- event programme 이벤트 프로그램
- the punching system to be used 펀칭 시스템 사용
- notes on competition clothing, if necessary 필요한 경우 경기복에 대한 참고 사항
- winning time and approximate length of each course 각 코스의 우승 시간과 대략적인 거리
- telephone number and e-mail address of the official responsible for the media 미디어 담당자의 전화번호 및 이메일 주소
- a recent sample map showing the type of terrain 지형 유형을 보여주는 최근 샘플 지도
- the exact location of each competition area and finish arena (if they have been decided) 각 경기 지역 및 도착지점의 정확한 위치 (결정된 경우)

**WOC** • maximum number of officials per team 팀당 최대 인원 수

**Wcup JWOC**

- a high-resolution colour copy of the most recent version of any previous orienteering map(s) of the embargoed areas 금지된 지역에 대한 이전 오리엔티어링 지도의 최신 버전 고해상도 컬러 사본

**WOC WCup JWOC**

- directions for the registration of media representatives and any extra representatives of the Federations 미디어 담당자 및 연맹의 추가 담당자 등록 지침

**8.5 WOC WCup JWOC**

Bulletin 3 (event information) shall include the following information: 대회요강 3 (이벤트 정보)에는 다음 정보가 포함되어야 한다.

- latest date for sending the exact number of participants (see 9.6) 정확한 참가자 수를 보내기위한 마감일 (9.6 참조)
- latest date for sending the names of participants (see 9.7) 참가자 이름을 보내는 마감일 (9.7 참조)
- detailed programme of the event, including timetable for final name entries and for the allocation of start groups 최종 이름 입력 및 스타트 그룹 할당을 위한 시간표를 포함한 자세한 이벤트 프로그램
- details of the terrain 경기장의 세부 사항
- any permitted deviations from the rules 규정에서 허용된 편차
- address, telephone number and e-mail address of the competition office 대회 사무소의 주소, 전화 번호 및 이메일 주소
- details of accommodation and food 숙박 시설 및 음식에 대한 세부사항
- transport schedule 차량 스케줄
- the length, total climb, number of controls and number of refreshment controls on each individual course and, for relays, on each leg 각 코스의 거리, 총 등행 거리, 컨트롤 수 및 각 개별 코스와 릴레이의 급수 컨트롤 수, 각 레그의 수
- team officials' meetings 임원 회의
- the exact location of each competition area and finish arena 각 경기장과 도착지점의 정확한 위치

**8.6 WOC WCup JWOC**

Bulletin 4 (additional event information) shall be given on arrival of the competitors and shall include final details of event information including: 대회요강 4 (추가 이벤트 정보)는 선수가 도착하면 제공되며 이벤트 정보의 최종 세부 사항을 포함한다.

- any anti-doping requirements 도핑 방지 요구사항

- all Special Rules relevant to the event 이벤트와 관련된 모든 특별 규칙
- any additional regulations and any Rule Deviations that have been granted 부가된 추가 규정 및 규칙 위반
- the dimensions of the control descriptions to be issued at the pre-start 출발 전 배부될 컨트롤 설명의 안내
- the time limits for Complaints 이의제기에 대한 시간제한
- the location for making Complaints 이의제기 장소
- maximum running times 최대 주행 시간
- summary of entries received 접수된 항목 요약
- names and Federations of jury members 심판 명단과 소속연맹
- the location of quarantine zones and the times when competitors and officials must be inside them 격리 구역의 위치 및 참가자 및 임원이 그 내부에 있어야 하는 시간

#### 8.7 WOC JWOC

Bulletin 1 shall be published 24 months before the event, Bulletin 2 shall be published 12 months before the event and Bulletin 3 shall be published 3 months before the event. 대회요강 1은 대회 24개월 전에 게시되고, 대회요강 2는 대회 12개월 전에 게시되고 대회요강 3은 대회 3개월 전에 게시된다.

#### 8.8 WCup

Bulletin 1/2 shall be published 12 months before the event and Bulletin 3 shall be published 2 months before the event. 대회요강 1/2는 대회 12개월 전에 게시되고 대회요강 3은 대회 2개월 전에 게시된다.

#### 8.9 WMOC WRE

Information from the organiser shall be given in the form of two bulletins. 주최 측의 정보는 두 개의 대회요강 형태로 제공된다.

Bulletin 1 shall be available on the internet via the IOF web site. 대회요강 1은 인터넷에서 IOF 웹 사이트를 통해 제공된다.

Bulletin 2 is provided to all competitors. 대회요강 2는 모든 참가자에게 제공된다.

#### 8.10 WMOC

Bulletin 1 shall be available 18 months before the event. 대회요강 1은 대회 18개월 전에 제공된다.

Bulletin 2 shall be available 1 month before the event. 대회요강 2는 대회 1개월 전에 제공된다.



### 8.11 WRE

Bulletin 1 shall be available 4 months before the event. 대회요강 1은 대회 4개월 전에 제공된다.

Bulletin 2 shall be available 1 week before the event. 대회요강 1은 대회 1주일 전에 제공된다.

### 8.12 WMOC WRE

Bulletin 1 (preliminary information and invitation) shall include the following information: 대회요강 1 (예비 정보 및 초대)에는 다음 정보가 포함된다.

- organiser and the names of the event director and controller(s) 주최자와 이벤트 디렉터 및 컨트롤러의 이름
- telephone number, e-mail address and web page for information 전화 번호, 이메일 주소 및 웹 페이지 정보
- venue 장소
- dates and types of the competitions 경기 유형과 날짜
- classes and any participation restrictions 클래스 및 참가 제한
- general map of the region 지역의 일반지도
- embargoed areas 출입금지 구역
- any peculiarities of the event 대회의 특징
- official entry form 공식 참가신청서
- latest date and address for entries 참가신청의 마감일 및 주소
- entry fee for competitors 선수의 참가비
- latest date and address for the payment of the entry fees 참가비 지불 마감일 및 주소
- types and cost of accommodation and food 숙박 및 음식의 유형과 비용
- description of any transport offered 운송 수단에 대한 설명
- directions for obtaining entry permits (visas) 입국 허가 취득 지침 (비자)
- description of terrain, climate and any hazards 경기장, 기후 및 위험에 대한 설명
- scales and vertical contour intervals of the maps 지도의 축척 및 등고선 간격
- event programme 이벤트 프로그램
- the punching system to be used 사용하는 펀칭 시스템
- notes on competition clothing, if necessary 필요한 경우 경기복에 대한 참고 사항
- winning time 우승 시간
- details of opportunities for training 훈련의 세부 사항

**WMOC** • a recent sample map showing the type of terrain 지형 유형을 보여주는 최근 샘플 지도

**WMOC** • information about how to obtain copies of any previous map(s) of the embargoed areas 출입금지 지역의 이전지도 사본을 얻는 방법에 대한 정보



### 8.13 WMOC WRE

Bulletin 2 (event information) shall include the following information: 대회요강 2 (이벤트 정보)에는 다음 정보가 포함되어야 한다.

detailed programme of the event, including start lists 출발 목록을 포함한 이벤트의 자세한 프로그램

- details of the terrain 경기장의 세부 사항
- summary of entries received 접수된 항목 요약
- any permitted deviations from the rules 규칙에서 허용된 편차
- address, telephone number and e-mail address of the competition office 대회 사무소의 주소, 전화 번호 및 이메일 주소
- transport schedule 교통편 스케줄
- the length, total climb, number of controls and number of refreshment controls on each individual course and, for relays, on each leg 각 코스의 거리, 총 등행거리, 컨트롤 수 및 각 개별 코스와 릴레이의 급수 컨트롤 수, 각 레그의 수
- the dimensions of the control descriptions to be issued at the pre-start 출발 전 배부될 컨트롤 설명의 크기
- the time limits for Complaints 이의제기에 대한 시간제한
- the location for making Complaints 이의제기 장소
- maximum running times 최대 주행 시간
- names and Federations of jury members 심판 명단과 소속 연맹

### 8.14 ROC

Bulletins for the European Orienteering Championships shall follow the rules for World Cup bulletins. 유럽 오리엔티어링 선수권대회 대회요강은 월드컵 대회요강 규칙을 따른다. Bulletins for other Regional Championships shall follow the rules for World Ranking Event bulletins. 다른 지역 선수권에 대한 대회요강은 세계 랭킹 이벤트 대회요강의 규칙을 따라야 한다.

## 9. Entries 참가신청

- 9.1 Entries shall be submitted according to the instructions given in the Bulletin. 신청은 대회요강에 제공된 지침에 따라 제출해야 한다.

At least the following details shall be supplied for each competitor: family name and first name, gender, year of birth, Federation. 최소한 성명, 성별, 생년월일, 연맹은 각 경기자에게 제공해야 한다.

The names of the team officials shall be supplied. 팀 임원의 이름이 제공되어야 한다.

Late entries shall be accepted by the organiser if possible, and may be charged an additional fee. 늦은 참가신청은 가능한 경우 주최자가 수락해야 하며 추가 요금이 부과될 수 있다.

9.2 A competitor may only enter one class in any one competition. 경기자는 한 대회에서 한 클래스에만 참가할 수 있다

9.3 The organiser may exclude competitors or teams from starting if their entry fee is not paid and no agreement has been reached about payment. 주최자는 참가비가 지불되지 않고 지불에 대한 합의에 도달하지 않은 경우 참가자 또는 팀을 출발에서 제외할 수 있다.

#### 9.4 WOC JWOC

Reservations and reservation fees for accommodation shall reach the organiser at the times specified in Bulletin 2. 숙박 예약 및 예약 수수료는 공지문 2에 명시된 시간에 주최자에게 지급해야 한다.

#### 9.5 WOC WCup JWOC

Competitors may only be selected and entered by their Federation. 경기자는 연맹에 의해서만 선발되어 참가할 수 있다.

#### 9.6 WOC WCup JWOC

Entries giving the total number of competitors of each gender, the number of competitors in each competition, the number of relay teams, the number of team officials and the team manager's name, e-mail address and mobile phone number shall reach the organiser by the *team size deadline* which shall not be earlier than 2 months before the event. 각 성별의 총 경기자 수, 각 경기의 경기자 수, 릴레이 팀 수, 팀 인원 수 및 팀 인원 이름, 전자 메일 주소 및 휴대전화 번호를 제공하는 항목은 팀 규모 마감일은 대회 2개월 전이어야 한다.

#### 9.7 WOC WCup JWOC

Each competitor's name and gender and the names of the team officials shall reach the organiser by the team names deadline which shall not be earlier than 10 days before the first race of the event. 각 경기자의 이름과 성별 및 팀 임원의 이름은 팀 이름 마감일까지 주최자에게 도착해야 하며, 이는 대회 첫 경기 10일 전보다 빨라서는 안 된다.

Changes may be made to the team names until 12 noon on the day before the first race of the event. 대회 첫 경기 전날 정오까지 팀 이름을 변경할 수 있다.

After that time, no further changes to the team are allowed under any circumstances.  
그 이후에는 어떤 상황에서도 팀을 더 이상 변경할 수 없다.

#### 9.8 WOC WCup JWOC

Names of the competitors and, if required, their starting group, shall reach the organiser by the *competition entry deadline* which shall not be earlier than 12 noon on the day before an individual competition. 경기자의 이름과 필요한 경우 출발 그룹은 대회 참가 마감시한까지 주최자에게 도착해야 한다. 이 마감일은 개별 경기 전날 정오 12시 이전이어야 한다.

#### 9.9 WOC WCup JWOC

Names of the competitors and their running order shall reach the organiser by the *competition entry deadline* which shall not be earlier than 12 noon on the day before a relay competition. 경기자의 이름과 운영 순서는 경기 시작 마감일까지 릴레이 참가 전날 정오 12시 이전에 주최자에게 도착해야 한다.

#### 9.10 WOC JWOC

In individual competitions, between the competition entry deadline and two hours before the first start in the class, a competitor may be replaced for a valid reason (e.g. accident or illness). 개별 경기에서, 대회 참가 마감일과 클래스 시작 첫 시간 2시간 사이에 경기자를 유효한 사유(예 : 사고 또는 질병)로 교체 할 수 있다.

Change of starting group or qualification race heat is not permitted. No replacement is possible for finals of qualification race competitions or for multi-race competitions after the first race. 출발 그룹 또는 예선 경기의 변경은 허용되지 않는다. 예선 레이스 결승전 또는 첫 경기 후 멀티 레이스 경기는 교체 할 수 없다.

#### 9.11 WOC WCup JWOC

In relays, after competition entry deadline changes of names of the relay team members and/or their running order may only be made with a valid reason (e.g. accident or illness) and shall reach the organiser at least two hours before the start of the relay class. 릴레이에서, 경기 시작 후 릴레이 팀 구성원의 이름 및/또는 출장 순서의 마감일 변경은 유효한 이유(예 : 사고 또는 질병)로만 이루어질 수 있으며, 릴레이 클래스를 시작하기 최소 2시간 전에 주최자에게 알려져야 한다.

#### 9.12 WOC WCup JWOC

In an individual race, no competitor may be replaced within two hours of the first start. 개인 경기에서는 첫 경기 시작 후 2시간 이내에 경기자를 교체할 수 없다.

In relays the team members and their running order may not be changed within two hours of the start of the relay class. 릴레이에서 팀 구성원과 출장 순서는 대회가 시작된 후 2시간 이내에 변경 될 수 없다.

#### 9.13 WOC WCup JWOC

Replacement of a competitor after the competition entry deadline may only be made from within the entered team. 대회 참가 마감일 이후 경기자의 교체는 참가한 팀 내에서만 가능하다.

#### 9.14 WOC

In qualification race competitions each Federation shall allocate its competitors to 3 starting groups (early, middle, late) with a maximum of 2 competitors to each group. 예선 레이스에서 각 연맹은 각 그룹에 최대 2명의 경기자를 두고 3개의 출발 그룹(초기, 중간, 늦음)에 경기자를 배정해야 한다.

Before allocating a second competitor to a group, a Federation shall allocate one competitor to each group. 두 번째 경기자를 그룹에 배정하기 전에 연맹은 각 그룹에 한 명의 경기자를 배정해야 한다.

If a Federation fails to allocate its competitors to starting groups, the organiser shall decide the allocation. 연맹이 경기자를 출발그룹에 배정하지 못하면 주최자는 배정을 결정해야 한다.

#### 9.15 JWOC

In each individual competition each Federation shall allocate its competitors to 3 starting groups with a maximum of 2 competitors to each group. 각 개별 경기에서, 각 연맹은 각 그룹에 최대 2명의 경기자를 두고 3개의 스타트 그룹에 경기자를 배정해야 한다.

Before allocating a second competitor to a group, a Federation shall allocate one competitor to each group. 두 번째 경기자를 그룹에 배정하기 전에 연맹은 각 그룹에 한 명의 경기자를 배정해야 한다.

If a Federation fails to allocate its competitors to starting groups, the organiser shall decide the allocation. 연맹이 경기자를 출발 그룹에 할당하지 못하면 주최자는 할당을 결정해야 한다.

#### 9.16 WMOC

The final closing date for entries shall be no earlier than 6 weeks before the start of the event. 참가 마감일은 대회 시작 6주 전이어야 한다.

## 10. Travel and transport 여행 및 운송

### 10.1 WOC WCup JWOC

Each Federation is responsible for organising its own travel. 각 연맹은 스스로의 여행을 조직할 책임이 있다.

### 10.2 WOC JWOC

On request, the organiser shall arrange to transport teams from the nearest international airport or railway station to the event centre or accommodation. 주최자는 요청에 따라 가장 가까운 국제공항 또는 기차역에서 이벤트 센터 또는 숙박시설로 팀을 운송해야 한다.

The teams may have to pay for this service. 팀은 이 서비스에 대한 비용을 지불해야 할 수도 있다.

### 10.3 WOC WCup JWOC

Transport between the accommodation, event centre, competition sites, etc. may either be arranged by the organiser or by the teams. 숙박시설, 이벤트 센터, 경기장 등의 교통편은 주최자 또는 팀에 의해 조정될 수 있다.

On request, the organiser shall arrange all necessary transport during the event. 요청 시, 주최자는 대회기간 동안 필요한 모든 교통편을 준비해야 한다.

The teams may have to pay for this service. 팀은 이 서비스에 대한 비용을 지불해야 할 수도 있다.

- 10.4 The use of official transport to a competition site may be declared compulsory by the organiser. 대회장으로의 공식운송 이용은 주최자가 강제로 선언할 수 있다.

## 11. Training and model event 훈련 및 모델 이벤트

- 11.1 Training opportunities shall be offered before the competition if requested. 요청이 있을 경우 대회전에 훈련 기회를 제공해야 한다.

### 11.2 WOC WCup JWOC WMOC

On the day prior to the first competition of an event, the organiser shall put on a model event to demonstrate the terrain type, map quality, control features, control set-up, refreshment points and marked routes. 대회 첫 경기 전날에 주최자는 지형 유형, 지도 품질, 컨트롤 특징, 컨트롤 설치, 급수 지점 및 표시된 경로를 보여주기 위해

모델 이벤트를 진행해야 한다.

- 11.3 Competitors, team officials, IOF officials and media representatives shall be offered the opportunity to participate in the model event. 경기자, 팀 임원, IOF 임원 및 미디어 담당자에게는 모델 이벤트에 참여할 수 있는 기회가 제공된다.
- 11.4 If deemed necessary by the IOF Event Adviser, further model events shall be organised. IOF 대회감독관이 필요하다고 판단하면 추가 모델 이벤트를 구성해야 한다.
- 11.5 If deemed appropriate by the IOF Event Adviser, the model event may be organised on the day of the competition. IOF 대회감독관이 적절하다고 판단하는 경우, 모델 이벤트는 대회 당일에 조직 될 수 있다.

#### 11.6 WOC

Equal opportunity for training shall be offered to all Federations. The organiser shall offer training opportunities in the 18 months before the Championships. Terrain and maps should as far as possible be similar to those of the championships. 모든 연맹에게 훈련기회가 동일해야 한다. 주최자는 선수권대회 18개월 전에 훈련기회를 제공해야 한다. 지형과 지도는 가능한 한 선수권대회와 비슷해야 한다.

## 12. Starting order, heat allocation and qualification 출발순서, 예선 배정 및 자격

- 12.1 In an *interval start*, the competitors start singly at equal start intervals. 시차출발에서, 경기자는 동일한 출발 간격에서 단독으로 출발한다.  
In a *mass start*, all competitors in a class start simultaneously; in relays this applies only to the team members running the first leg. 동시출발에서 한 클래스의 모든 경기자가 동시에 출발한다: 릴레이에서 이것은 첫 번째 레그를 운영하는 팀 멤버에게만 적용된다.  
In a *chasing start*, the competitors start singly at start times and intervals determined by their previous results. 추격출발에서, 경기자들은 출발시간과 이전 결과에 의해 결정된 간격으로 단독으로 출발한다.
- 12.2 The starting order shall be approved by the IOF Event Adviser. 출발순서는 IOF 대회감독관의 승인을 받아야 한다.  
The start draw may be public or private. 출발 추첨은 공개 또는 비공개일 수 있다. It may be made by hand or by a computer. 손으로 또는 컴퓨터로 만들 수 있다.

- 12.3 The start list shall be published on or before the day prior to the competition and before any team officials' meeting that must be held according to Rule 13.1. 출발목록은 경기 전날 또는 규칙 13.1에 따라 개최되어야 하는 팀 임원회의 전에 발표되어야 한다. If a qualification race is organised on the same day as the finals, the start list for the finals shall be published at least one hour before the first start. 예선과 같은 날에 예선 레이스가 조직된 경우, 결승의 출발목록은 첫 시작 1시간 전에 게시되어야 한다.
- 12.4 The names of all competitors and teams correctly entered shall be drawn, even if a competitor has not arrived. 경기자가 도착하지 않더라도 정확하게 참가한 모든 경기자 및 팀의 이름을 작성해야 한다. Entries without names (blanks) are not considered for the draw. 이름이 없는 항목(공백)은 추첨에 고려되지 않는다.

### 12.5 WOC

For an interval start other than finals of qualification race competitions, the starting order shall be drawn in groups. 예선 경기의 결승 이외의 시차출발의 경우, 출발순서는 그룹으로 작성된다.

For a qualification race, there shall be three starting groups (early, middle, late). 예선 경기에는 3개의 출발 그룹 (빠른, 중간, 늦은)이 있다.

For a single-race competition the groups will be based on the IOF Rankings as published at noon on the day before the first WOC competition and also on previous WOC placings in that competition format. 싱글 레이스 경기의 경우 그룹은 첫 WOC 대회 전날 정오에 게시된 IOF 순위와 해당 경기 형식의 이전 WOC 순위를 기반으로 한다. Competitors who have been in the top 3 in that distance in any of the last 3 WOCs start in starting group 1. 마지막 3개의 WOC에서 해당 거리에서 상위 3위를 차지한 경기자는 출발 그룹 1에서 시작한다.

This group is made up to 10 with the top-ranked entered runners. 이 그룹은 최고 순위의 주자로 최대 10명으로 구성된다.

Other competitors who have been in positions 4-6 in that distance in any of the last 3 WOCs start in starting group 2. This group is made up to 15 with the next top-ranked entered runners. 마지막 3개의 WOC에서 해당 거리에서 4-6위에 있었던 다른 경기자들은 출발 그룹 2에서 시작한다. 이 그룹은 다음으로 순위가 높은 다음 주자 2명으로 구성된다.

Subsequent starting groups of 15 (or up to 29 for the final starting group) are filled on the basis of World Ranking positions. 15개의 후속 출발 그룹 (또는 최종 출발 그룹의 경우 최대 29개)은 세계랭킹 순위에 따라 채워진다.



They are starting groups 3, 4 etc. 그들은 그룹 3, 4 등으로 스타트한다.

If necessary, the order of the runners with the same World Ranking points is determined by the toss of a coin. 필요한 경우, 동일한 세계 랭킹 포인트를 가진 주자의 순서는 동전 던지기에 의해 결정된다.

Within each group the start order is randomised. 각 그룹 내에서 출발순서는 무작위이다. Normally, the starting sequence of the starting groups is that the highest numbered starting group starts first and then the others in descending order. 일반적으로 출발 그룹의 출발 순서는 가장 높은 번호의 출발 그룹이 먼저 출발한 다음 다른 그룹이 내림차순으로 출발하는 것이다.

Normally, starting group 1 starts last of all. 일반적으로 출발 그룹 1이 마지막으로 출발한다.

The SEA has the authority to vary the order of the starting groups if necessary to improve media coverage. SEA는 매스컴의 보도 향상을 위해 필요한 경우 출발 그룹의 순서를 변경할 권한이 있다.

Any variation to the order of the starting groups must be published in Bulletin 3 and cannot subsequently be changed. 출발 그룹 순서의 변화는 대회요강 3에 게시해야 하며 이후에 변경할 수 없다.

Rule 9.10 does not apply to the WOC Long distance competition and late replacement of runners is not allowed. 규정 9.10은 WOC 롱 디스턴스 경기에는 적용되지 않으며 경주자의 늦은 교체는 허용되지 않는다.

## 12.6 JWOC

For an interval start other than finals of qualification race competitions, the starting order shall be drawn at random. 예선 경기의 결승 이외의 시차 출발의 경우, 출발 순서는 무작위로 추첨된다.

The draw shall be made normally in three starting groups (early, middle, late). 추첨은 일반적으로 3개의 출발 그룹 (빠른, 중간, 늦은)으로 이루어져야 한다.

## 12.7 WOC WCup JWOC

For an interval start, competitors from the same Federation may not start consecutively. 시차 출발의 경우 같은 연맹의 경기자는 연속적으로 출발할 수 없다.

If they are drawn to start consecutively, the next competitor drawn shall be inserted between them. 그들이 연속적으로 출발하도록 뽑힌다면, 그 다음에 뽑힌 참가자는 그들 사이에 삽입되어야 한다.

If this happens at the end of the draw or at the end of a starting group, the competitor before them shall be inserted between them. 만약 추첨이 끝날 때 또는 출발 그룹이 끝날 때 이런 일이 발생하면, 경기자는 그들 사이에 삽입되어야 한다.



## 12.8 WOC WCup JWOC

In qualification race competitions, the start draw for the qualification races shall be made so that each of the following requirements is satisfied: 예선 레이스 경기에서 예선 레이스의 출발 추첨은 다음 각 요구사항이 충족되도록 해야 한다.

- as far as possible, the heats shall be equally strong 가능한 한 예선은 똑같이 강세여야 한다.
- competitors from the same Federation shall not start at consecutive times if they are in the same heat. 같은 연맹의 경기자가 같은 예선에 있다면 연속되는 시간에 출발해서는 안 된다.
- the allocation of competitors to the different heats shall be drawn so that the competitors of a Federation are distributed as equally as is mathematically possible among the heats. 다른 예선에 경기자를 배정하는 것은 연맹의 경기자가 예선에 수학적으로 가능한 한 동일하게 배분되도록 해야 한다.

Either 하나

- as many competitors as there are parallel heats shall start at each start time, with the possible exception of the last start time. 마지막 출발시간을 제외하고 가능한 한 많은 병렬 예선이 있는 만큼의 경기자가 각 출발시간에 출발해야 한다.

Or 또는

- competitors shall start at minute intervals in the order (if there are three heats) Heat 1, Heat 2, Heat 3, Heat 1, Heat 2 etc. 경기자는 1예선, 2예선, 3예선, 1예선, 2예선 등의 순서(만약 3 예선이라 할 경우)로 분 간격으로 출발해야 한다.

- 12.9 In qualification race competitions (other than Knock-Out Sprint), if two or more competitors tie for a place in a final, all of them shall qualify for that final. 예선 경기 (녹-아웃 스프린트 이외)에서 두 명 이상의 경기자가 결승에 동점 순위일 경우, 그들 모두는 해당 결승에 자격을 얻는다.

## 12.10 WOC

In the Sprint final, only the competitors placed number 15 and better in each qualification race heat may participate. 스프린트 결승에서는 각 예선경기에서 15위 이상을 차지한 경기자만 참가할 수 있다.

In the Middle distance final, the competitors placed number 15 and better in each qualification race heat may participate. 미들 디스턴스 결승에서는 각 예선 경기에서 15위 이상을 차지한 경기자가 참가할 수 있다.

Further places up to a maximum of 60 (subject to clause b) are selected as follows: 또한 최대 60까지의 추가 순위 (b 조항에 따라)가 다음과 같이 선택된다.

- (a) The best placed runner from Federations which do not have a runner in the first 15 of any heat, considered in the order of their placing in the qualification race heats (If two athletes from the same country have the same place in different heats, the one who is the least time behind the winner of their heat is chosen). 예선 경기에 따라, 상위 15번째 주자가 없는 경우 연맹에서 가장 높은 순위의 주자를 선택한다.(같은 국가의 두 선수가 다른 경기에서 같은 순위를 차지하면 그들의 경기 우승자보다 가장 짧은 시간을 달린 선수가 선택된다).
- (b) If two or more runners from different countries are tied for the last qualifying place under (a), all may participate in the final. 각국에서 2명 이상의 주자가 (a)에 따라 마지막 예선전에서 동점일 경우, 모두 결승에 참가할 수 있다.
- (c) In order to be selected for the final under (a) or (b), an athlete must have been within 100% of the heat winner's time in their qualification race. (a) 또는 (b)에 따라 결승에 진출하려면, 선수가 예선 경기에서 우승자의 시간의 100% 이내이어야 한다.

In the Knock-Out finals, only competitors placed number 12 and better in each qualification race heat may participate. 녹-아웃 결승에서는 각 예선 경기에서 12위를 차지한 경기자만 참가할 수 있다.

36 competitors qualify for the elimination rounds. 36명의 경기자가 예선전을 통과한다.

Ties for qualified runners, or for qualification, are resolved by considering positions in the IOF Sprint World Ranking with the better ranked runner placed higher. 자격을 갖춘 주자의 동점, 또는 예선전은 IOF 스프린트 세계 랭킹에서 순위가 더 높은 주자에 대한 위치를 고려함으로써 해결된다.

The qualification ranking for the top 36 is as follows: 1H3, 1H2, 1H1, 2H3, 2H2, 2H1, ... 12H3, 12H2, 12H1 (where 1H3 is the first placed in Heat 3). 상위 36명의 예선 순위는 다음과 같다: 1H3, 1H2, 1H1, 2H3, 2H2, 2H1, ... 12H3, 12H2, 12H1(여기서 1H3은 3 예선에서 첫 번째 순위).

#### 12.11 JWOC

In the Middle distance competition, the competitors placed number 20 and better in each qualification race heat qualify for the A-final; the competitors placed number 40 to 21 qualify for the B-final and remaining competitors qualify for the C-final. Competitors who are not placed, in the qualification race may start before the qualified runners in the lowest ranked final of their class, but shall appear in the result list as not placed. 미들 디스턴스 경기에서, 각 예선 경기에서 20위 이내의 경기자가 A-결승에 진출한다; 40~21위를 차지한 경기자가 B-결승에 진출하고, 나머지 경기자가 C-결승에 진출한다. 예선전에서 순위에 없는 경기자는 해당 클래스의 최하위 랭킹 결승에서 자격을 갖춘 경기자보다 먼저 출발할 수 있지만, 순위에 없는 결과 목록에 나타난다.

- 12.12 In qualification race competitions (other than Knock-Out Sprint), the starting order of the finals (other than chasing start finals) shall be the reverse of the placings in the qualification race heats; the best competitors shall start last. 예선 경기(녹-아웃 스프린트 제외)에서 결승(추격출발 제외)의 출발 순서는 예선 경기에서의 순위의 역순이며, 최고의 선수는 마지막에 출발한다.

Ties shall be decided by drawing lots. 동점은 추첨으로 정한다.

E.g. if two competitors tie for 6th place in heat 1, a coin shall be tossed to determine who has placing 6 and who has placing 7 in heat 1 for the purposes of this rule. 예를 들어, 2명의 경기자가 1예선에서 6위에 동점을 이룬 경우, 이 규칙의 목적상 누가 6위이고 누가 7위인지 결정하기 위해 동전을 던져야 한다.

Competitors with the same placing in the different parallel heats shall start in the sequence of the number of their heat, ie. 1, 2, 3...; the winner of the highest numbered heat therefore starts last. 다른 병렬 예선에서 같은 순위를 가진 경기자는 자신의 예선 수(예: 1, 2, 3)의 순서로 출발해야 한다.; 가장 높은 숫자의 예선 승자는 마지막으로 출발한다.

#### 12.13 (Rule deleted) 규정 삭제

- 12.14 Before mass start draws, each of the various course combinations shall be allocated to start numbers. 동시 출발 추첨 전에, 다양한 코스 조합을 출발 번호에 배정해야 한다.

The course combinations shall remain secret until after the last competitor has started. 코스 조합은 마지막 경기자가 출발하기 전까지 비밀로 유지된다.

#### 12.15 WOC JWOC

In qualification races, the heat allocation of each competitor shall be drawn under the supervision of the IOF Event Adviser. 예선 경기에서는 각 경기자의 예선 배정을 IOF 대회감독관의 감독 하에 추첨한다.

#### 12.16 WOC JWOC

In the relays, the entered teams are given start numbers according to the sequence of their placings in the last relay championship in question. 릴레이에서는 신청한 팀에게 해당 마지막 릴레이 선수권대회에서 순위에 따라 출발 번호가 부여된다.

Those not being placed in the last championship are given the subsequent start numbers in alphabetical order. 마지막 선수권대회에 배정되지 않은 경기자에게는 후속 출발 번호가 알파벳 순서로 부여된다.

The allocation of the various course combinations to start numbers shall be supervised

by the IOF Event Adviser. 출발 번호에 대한 다양한 코스 조합의 배분은 IOF 대회감독관이 감독한다.

The allocation shall be kept secret until after the last competitor has started. 배정은 마지막 경기자가 출발하기 전까지 비밀로 유지된다.

#### 12.17 WOC WCup JWOC

In the Sprint Relay the first and last legs shall be run by women. 단거리 릴레이에서 첫 번째와 마지막 레그를 여성들에 의해 실행해야 한다.

#### 12.18 JWOC

Incomplete relay teams and teams with runners from more than one Federation shall start at the same time as the official relay start. 미완성 릴레이 팀과 둘 이상의 연맹 주자가 있는 팀은 공식 릴레이 출발과 동시에 출발한다.

- 12.19 For an interval start, the normal start interval is 3 minutes or 2 minutes for Long distance, 2 minutes for Middle distance and 1 minute for Sprint. 시차 출발의 경우, 일반 출발 간격은 롱 디스턴스의 경우 3분 또는 2분, 미들 디스턴스의 경우 2분, 스프린트의 경우 1분이다.

#### 12.20 WOC

The start interval in the Long distance competition is 3 minutes. The start interval in the Middle distance competition is 2 minutes. The start interval in the Sprint qualification and Sprint final is 1 minute or 1.5. 롱 디스턴스 경기의 출발 간격은 3분이다. 미들 디스턴스 경기의 출발 간격은 2분이다. 스프린트 예선 및 결승의 출발 간격은 1분 또는 1.5분이다.

If, as a requirement of full live TV-production for Long distance and/or Middle distance, a shorter start interval is required, a 2 minute start interval for the Long distance and/or a 1.5 minute start interval for the Middle distance may be used. 롱 디스턴스 및/또는 미들 디스턴스에 대한 전체 라이브 TV 프로덕션의 요구 사항으로, 더 짧은 출발 주기가 필요한 경우, 롱 디스턴스의 경우 2분 출발 간격 및/또는 미들 디스턴스의 경우 1.5분 출발 간격을 사용할 수 있다.

#### 12.21 JWOC

The start interval in the Long distance competition is 2 minutes, unless there are more than 180 competitors in a class, in which case the start interval may be 1.5 minutes. 롱 디스턴스 경기의 출발 간격은 한 클래스에 180명 이상의 경기자가 없는 한 2분이다. 이 경우 출발 간격은 1.5분이 될 수 있다.

The start interval for the Middle distance qualification race is 3 minutes. 미들 디스턴스 예선 경기의 출발간격은 3분이다.

#### 12.22 WMOC

For the qualification races, the competitors of each class are allocated to parallel heats by a random draw. 예선 경기의 경우, 각 클래스의 경기자는 무작위 추첨으로 병렬 예선에 배정된다.

The heats of one class shall be as equal in size as is mathematically possible and no heat shall have more than 80 competitors. 한 클래스의 예선은 수학적으로 가능한 것과 같아야 하며, 어떤 예선도 80명 이상의 경기자를 포함해서는 안 된다.

There shall be as few heats as possible; if there are 80 competitors or fewer, there is only one heat for that class. 가능한 한 적은 수의 예선이 있어야 한다. 80명 이하의 경기자가 있을 경우 해당 클래스에 대한 예선은 1개만 있다.

Competitors from the same Federation and place getters from recent WMOC shall be equally distributed among the heats. 같은 연맹 소속 선수와 최근 WMOC의 순위 획득자는 예선에 균등하게 배분되어야 한다.

#### 12.23 WMOC

Qualification for the Sprint and Middle distance finals is based upon the placings in the qualification race. 스프린트 및 미들 디스턴스 결승 진출 자격은 예선 경기의 순위에 기초한다.

The best competitors from each qualification race heat qualify for the A-final of the class. 각 예선 경기의 최고 경기자는 클래스의 A-결승에 진출할 수 있다.

The next best competitors from each qualification race heat qualify for the B-final and so on. 각 예선 경기의 다음 상위 경기자가 B-결승에 진출할 수 있다.

- If there are 161 or more entrants, the number of qualifiers from each heat to the A-final shall be equal and shall be calculated so that the total number of qualifiers is 80, or the lowest possible number above 80. 참가자가 161명 이상인 경우, 각 예선에서 A-결승까지 예선 통과 횟수는 같아야 하며, 총 예선 횟수가 80회이거나 가능한 최저 횟수가 80회 이상이 되도록 계산해야 한다.

Similarly for the B- final and so on except that if there are more than two finals and fewer than 20 competitors have qualified for the lowest ranked final, they may be transferred to the next final up. 마찬가지로 B- 결승 등에서는 2개 이상의 결승이 있고 20명 미만의 경기자가 가장 낮은 랭킹의 결승에 진출할 수 있는 경우를 제외하고, 다음 결승에 진출할 수 있다.

If, towards the bottom of the results, all the placed runners in one or more heats have been allocated to a final, the allocation continues with placed runners from the

other heats, place by place, until that final has at least 80 or until all the placed runners have been allocated. 결과의 맨 아래로, 하나 이상의 예선에 배치된 모든 주자가 결승에 배정된 경우, 다른 예선에서 배치된 주자를, 순위별로, 그 결승이 적어도 80이 될 때까지, 또는 배치된 모든 주자가 배정될 때까지 계속 배정한다.

- If there are from 20 to 160 entrants, then they shall be split as equally as possible between an A-final and a B-final, with the A-final having at least half the total number of entrants. 참가자가 20명에서 160명 사이일 경우, A-결승과 B-결승 사이에서 가능한 균등하게 분할되어야 하며, A-결승은 전체 참가자의 절반 이상이어야 한다.
- If there are fewer than 20 entrants, then all shall compete in the A-final. 참가자가 20명 미만일 경우 모두 A-결승에 진출한다.

If two or more competitors tie for a place in a final, all of them shall qualify for that final. 두 명 이상의 경기자가 결승전에서 동점일 경우, 모두가 결승에 자격을 갖는다.

Competitors who start but are not placed, or who do not start, in the qualification race may start before the qualified runners in the lowest ranked final of their class, but shall appear in the result list as not placed. 출발하지만 출발하지 않거나 예선전에서 출발하지 않는 경기자는 등급에서 가장 낮은 랭킹의 결승에서 자격을 갖춘 주자보다 먼저 출발할 수 있지만, 결과 목록에 배치되지 않은 것으로 나타난다.

#### 12.24 WMOC

The Long distance finals have the same composition as the Middle distance finals except that some competitors are promoted to a higher final and some are relegated to a lower final according to their result in the Middle distance final. 롱 디스턴스 결승은 일부 경기자가 더 높은 결승으로 승격되고 어떤 경기자는 미들 디스턴스 결승에서 결과에 따라 하위 결승으로 강등되는 것을 제외하고 중거리 결승과 동일한 구성을 가지고 있다.

Purely for the determination of promotion and relegation in this rule, any competitors who successfully completed the lowest ranked Middle distance final are regarded as having been placed, even if they were not placed in the qualification race and hence appeared in the Middle distance result list as not placed. 이 규정에서 승급 및 강등 결정을 위해, 비록 예선 경기에 참가하지 않았고 따라서 미들 디스턴스 결과 목록에 나타나지 않았더라도, 가장 낮은 순위의 미들 디스턴스 결승전을 성공적으로 완주한 경기자는 배치된 것으로 간주된다.

First, any competitors who have not entered the Long distance are removed and all subsequent references are to the numbers after this has been done. 우선, 장거리 경기에 참가하지 않은 경기자는 모두 제거되고 이후의 모든 참조는 해당 번호에 해당한다.

Promotion and relegation are carried out as follows: 승격 및 강등은 다음과 같이 수행된다.

- If there is a single Middle distance A-final in a class, there shall just be a single Long distance A-final with the same composition. 한 클래스에 하나의 미들 디스턴스 A-결승이 있는 경우, 동일한 구성의 단일 롱 디스턴스 A-결승이 있어야 한다.
- If there are only two Middle distance finals (A and B) in a class 한 클래스에 미들 디스턴스 결승(A와 B)이 두 개만 있는 경우이다.
  - the bottom 10% (rounded down) of the A-final are relegated to the B-final. A-결승의 하위 10%(반올림)는 B-결승으로 강등된다.
  - The number in the A-final is brought back up to the number in the Middle distance A-final by promoting the next best-placed competitors from the B-final. A-결승에서 번호는 B-결승에서 최상위 선수를 승격하여 미들 디스턴스 A-결승에 번호를 다시 가져온다.
- If there are more than two Middle distance finals in a class the promotion and relegation is carried according to the table below: 한 클래스에서 2개 이상의 미들 디스턴스 결승이 있을 경우, 승격과 강등은 아래 표에 따라 적용한다.

		Middle final results				
		A	B	C	D	E
3 finals A,B,C	promotions		top 10 to A	top 2 to A; next 8 to B		
	relegations	bottom 12 to B	bottom 10 to C			
4 finals A,B,C,D	promotions		top 12 to A	top 1 to A; next 9 to B	top 2 to A; next 8 to C	
	relegations	bottom 15 to B	bottom 12 to C	bottom 10 to D		
5 finals A,B,C,D,E	promotions		top 14 to A	top 1 to A; next 10 to B	top 1 to A; next 9 to C	top 2 to A; next 8 to D
	relegations	bottom 18 to B	bottom 14 to C	bottom 12 to D	bottom 10 to E	

If there is a tie of two or more competitors in the Middle distance final and they are in the last qualifying place for promotion, they are all promoted. Where there is a tie in the last qualifying place for relegation, all are relegated. 만약 미들 디스턴스 결승에서 두 명 이상의 경기자가 동점이 있고 그들이 마지막으로 승격 자격을 갖는 순위라면, 그들은 모두 승격을 한다. 강등 대상의 마지막 순위에 동점이 있는 경우, 모두 강등된다. The top 4 from each qualification heat are guaranteed personal places in the Long distance A final, if they start in the Middle distance final but regardless of their performance in that race. 각 예선전의 상위 4위는 중거리 결승의 성적과 관계없이 A



결승에 개인적 순위가 보장된다.

Any who fail to qualify for the A-final according to the criteria above are added to the A-final as extra starters. 위의 기준에 따라 A-결승에 진출하지 못한 경기자는 추가 선발로 A-결승에 추가된다.

If any failed to start in the Middle distance final, the guaranteed place is simply lost. 미들 디스턴스 결승에서 출발하지 못한 경우, 보증된 순위는 그냥 없어진다.

Finally, any competitors who entered only the Long distance competition are added to the lowest final. 마지막으로, 롱 디스턴스 경기에만 참가했던 모든 선수가 가장 낮은 결승에 추가된다.

It is not necessary to have been placed in the Middle distance final in order to be placed in the Long distance final. 롱 디스턴스 결승에 오르기 위해 미들 디스턴스 결승에 배치할 필요는 없다.

In each Long distance final, the start order is in groups in reverse order of the Middle distance final in which the competitors ran. 각 롱 디스턴스 결승에서, 출발 순서는 경기자가 주행한 미들 디스턴스 결승의 역순으로 그룹에서 진행된다.

For example, where there are three Middle distance finals, in the Long B Final those promoted from the Middle C Final start earliest, those who ran the Middle B final start next and the latest group are those relegated from the Middle A final. Within those groups the order is the reverse of their positions in those finals, i.e. the fastest starts last. 예를 들어, 미들 디스턴스 결승이 3개 있는 경우, 롱 디스턴스 B결승에는 미들 디스턴스 C결승 출발에서 가장 빠른 그룹을 승격하고, 미들 디스턴스 B결승 출발을 그 다음으로 하며, 가장 늦은 그룹은 미들 디스턴스 A결승에서 강등된 선수로 한다. 그룹 내에서의 순서는 그 결승에서 자신의 순위를 거꾸로 한다. 즉, 가장 빠른 출발이 마지막이다. Any who were not placed in a Middle distance final start within their group in random order before those who were placed. 미들 디스턴스 결승에 배치되지 않은 사람은 배치되기 전에 임의의 순서로 그룹 내에서 출발한다.

## 12.25 WMOC

The start interval for the races shall normally be: 레이스의 출발 간격은 일반적으로 다음과 같아야 한다.

Sprint Qualification	1 minute
Sprint Final	1 minute
Middle/Long qualification	1 minute
Middle A-Finals	2 minute
Other Middle Finals	1 minute
All Long Finals	2 minute

For heats and finals at all distances where there are few competitors, a longer start



interval may be used provided that the overall start period for the heat or final is a maximum of 80 minutes (160 minutes for Middle A finals and Long finals). 경기자가 적은 모든 거리에서의 예선과 결승의 경우, 예선 또는 결승의 전체 출발시간이 최대 80분 (중거리 A 결승 및 장거리 결승의 경우 160분)이면 더 긴 출발간격을 사용할 수 있다.

12.26 The four stages of the Knock-Out Sprint are organised as follows: 녹-아웃 스프린트의 네 가지 단계는 다음과 같이 구성된다.

- Qualification stage: There are 3 parallel heats with an interval start. 예선 단계: 시차 출발과 함께 3개의 병렬 예선이 있다.

The start interval is 1 minute with three competitors starting on each minute. 출발 간격은 1분이며, 3명의 선수가 매 분마다 출발한다.

The first 12 placed runners in each heat will qualify for the quarter-finals. 각 예선에서 처음 12명의 선수가 준준결승에 진출한다.

- Quarter-finals: There are 6 quarter-finals with 6 runners in each. 준준결승 : 각각 6명의 주자가 있는 6 준준결승이 있다.

They each have a mass start. 그들은 각각 동시 출발을 한다.

Two options are possible for allocation of runners to the quarter-finals. 준준결승에 주자를 배정할 경우 두 가지 옵션이 가능하다.

- a) The qualified runners will be responsible for choosing their quarter-finals heat in the following order 6<sup>th</sup> → 1<sup>st</sup> and 7<sup>th</sup> → 36<sup>th</sup> based on the qualification ranking. 자격을 갖춘 주자는 예선 랭킹에 따라 다음 순서 6 → 1위 및 7위 → 36위로 준준결승전을 선택해야 한다.

- b) Qualified runners for the quarter-finals are allocated as follows (where 1H3 is the first placed in Heat 3). 준준결승에 진출할 자격을 갖춘 주자는 다음과 같이 배정된다(여기서 1H3은 3 예선에서 첫 번째이다).

If only one qualification heat is used, the allocation is according to the ranks in brackets. 하나의 예선전만 사용될 경우 할당량은 괄호 안의 순위에 따라 결정된다.

QF1	QF2	QF3	QF4	QF5	QF6
1H3 (1)	2H2 (6)	1H1 (2)	2H3 (5)	1H2 (3)	2H1 (4)
4H1 (12)	3H3 (7)	4H2 (11)	3H1 (8)	4H3 (10)	3H2 (9)
5H2 (13)	6H1 (18)	5H3 (14)	6H2 (17)	5H1 (15)	6H3 (16)
8H3 (24)	7H2 (19)	8H1 (23)	7H3 (20)	8H2 (22)	7H1 (21)
9H1 (25)	10H3 (30)	9H2 (26)	10H1 (29)	9H3 (27)	10H2 (28)
12H2 (36)	11H1 (31)	12H3 (35)	11H2 (32)	12H1 (34)	11H3 (33)

The choice of option shall be approved by the IOF Event Adviser and shall be published in Bulletin 4. 옵션 선택은 IOF 대회감독관이 승인하고 공지문 4에 게시해야 한다.

The 3 leading runners in each quarter-final will qualify for the semi-finals. 각 준준결승에서 선두 주자로 나선 3명이 4강 진출 자격을 갖는다.

- Semi-finals: There are 3 semi-finals with 6 runners each. 준결승전: 6명의 주자가 각각 6명씩 있는 준결승전이 3개이다.

They each have a mass start. 그들은 각각 동시 출발을 한다.

The 3 leading runners in each of quarter-finals 1 and 2 are allocated to semi-final 1. 준준결승 1, 2차전의 선두 주자 3명은 준결승 1에 배정된다.

The 3 leading runners in each of quarter-finals 3 and 4 are allocated to semi-final 2. 준준결승 3차전과 4차전의 선두 주자 3명은 각각 준결승 2에 배정된다.

The 3 leading runners in each of quarter-finals 5 and 6 are allocated to semi-final 3. 준준결승 5차전과 6차전의 선두 주자 3명은 각각 준결승 3에 배정된다.

The 2 leading runners in each semi-final qualify for the final. 각 준결승에서 선두 주자 2명이 결승에 진출한다.

- Final: The final has 6 runners and is a mass start. 결승: 결승전은 6명의 주자가 있고 동시 출발이다.

In the event of a tie for any qualification place in any round, tied runners will be ranked in the order of their Sprint World Ranking.(as at midday before the first race of the event). 어떤 라운드에서든 예선전에서 동점인 대회에서, 동점자는 스프린트 세계 랭킹 순위에 따라 순위가 매겨진다. (대회 첫 경기 전날 정오 기준으로).

Runners still tied will be separated by a random draw. 여전히 동점이 된 주자는 무작위 추첨으로 구분된다.

If there are fewer finishers in any round than there are places available in the succeeding round, the relevant place(s) shall be left vacant in the succeeding round. 어떤 라운드에서든 결승 진출자가 다음 라운드에서 사용할 수 있는 순위보다 적을 경우, 관련 순위는 공석으로 두어야 한다.

The time schedule of all rounds shall be agreed between the organisers and the SEA. 모든 라운드의 시간 일정은 주최자와 SEA 간에 합의되어야 한다.

Runners may not be substituted after the start draw for the qualification race has been made. 예선전을 위한 출발 추첨이 완료된 후에는 주자를 교체할 수 없다.

If there are fewer than 45 entered for the competition, the number of qualification heats may be reduced and the number of knock-out stages may be reduced. 경기에 등록된 선수가 45명 미만일 경우, 예선전 경기 횟수를 줄이고 녹아웃 스테이지 수를 줄일 수 있다.

## 13. Team officials' meeting 팀 임원회의

### 13.1 WOC WCup JWOC

The organiser shall hold a team officials' meeting before each competition. This meeting shall normally start no later than 19.00 hours. The IOF Event Adviser shall lead or supervise the meeting. 주최자는 각 경기 전에 팀 임원 회의를 개최해야 한다. 이 회의는 일반적으로 19시 이내에 시작된다. 대회감독관은 회의를 주도하거나 감독해야 한다.

### 13.2 WOC WCup JWOC

The competition information (start lists transport schedule, changes or additions to Bulletin 4, weather forecast etc.) shall be handed out before the meeting starts. 대회 정보(출발 목록, 차량 스케줄, 대회요강 4 변동사항 또는 추가사항, 기상예보 등)는 회의를 시작하기 전에 전달해야 한다.

### 13.3 WOC WCup JWOC

Team officials shall have the opportunity to ask questions during the meeting. 팀 임원은 미팅 중에 질문을 할 수 있다.

### 13.4 WMOC WRE

There are no team officials' meetings. 팀 임원 회의는 없다.

## 14. Terrain 경기장

- 14.1 The terrain shall be suitable for setting competitive orienteering courses and shall match the criteria described in Appendix 6. 경기장은 경쟁력 있는 오리엔티어링 코스를 설정하는 데 적합해야 하며 부록 6에 설명된 기준과 일치해야 한다.

The objectives of the Leibnitz convention shall be considered when choosing the terrain and event arena and in designing the courses. 경기장 및 대회장을 선택하고 코스를 설계할 때 Leibnitz 협약의 목표를 고려해야 한다.

- 14.2 The competition terrain shall not have been used for orienteering for as long as possible prior to the competition, so that no competitor has an unfair advantage. 경기지형은 경기 전에 가능한 한 오랫동안 오리엔티어링에 사용되어서는 안 된다. 따라서 선수들이 부당한 이득을 누리지 않도록 해야 한다.

- 14.3 The competition terrain shall normally be embargoed as soon as it is decided. If that is not possible, then arrangements for access to the terrain must be published as soon as possible. 경기 지형은 일반적으로 결정되는 즉시 선수들의 출입이 금지된다. 그럴 수 없는 경우 가능한 한 빨리 지형에 대한 접근 방법을 게시해야 한다.
- 14.4 Permission for access into embargoed terrain shall be requested from the organiser if needed. 필요한 경우 주최자에게 출입 금지된 경기장 대한 접근허가를 요청해야 한다.
- 14.5 Any rights of nature conservation, forestry, hunting, etc, in the area shall be respected. 자연 보호, 임업, 사냥 등의 모든 권리는 존중되어야 한다.

## 15. Maps 지도

- 15.1 Maps, course markings and additional overprinting shall be drawn and printed according to the IOF *International Specification for Orienteering Maps* or the *IOF International Specification for Sprint Orienteering Maps*. Deviations need approval by the IOF Council. 지도, 코스 표시 및 추가 인쇄는 오리엔티어링 지도에 대한 IOF 국제기준 또는 스프린트 오리엔티어링 지도에 대한 IOF 국제기준에 따라 작성 및 인쇄해야 한다. 편차는 IOF 이사회의 승인이 필요하다.
- 15.2 The map scale for Long distance races shall be 1:15000. The map scale for Middle distance races and for Relays shall be 1:10000. The map scale for Sprint (including Sprint Relays) shall be 1:4000. 롱 디스턴스 경기의 지도 축척은 1:15000이다. 미들 디스턴스 경기와 릴레이의 지도 축척은 1:10000이다. 스프린트(스프린트 릴레이 포함)의 지도 축척은 1:4000이다.
- 15.3 Errors on the map and changes which have occurred in the terrain since the map was printed shall be overprinted on the map if they have a bearing on the event. 지도의 오류 및 지형이 인쇄된 이후 발생한 변경사항은 해당 대회에 대한 관계가 있는 경우 지도에 인쇄해야 한다.
- 15.4 Maps shall be protected against moisture and damage. 지도는 습기와 손상으로부터 보호되어야 한다.
- 15.5 If a previous orienteering map of the competition area exists, high-resolution colour copies of the most recent edition must be made available for all competitors prior to

the competition. 경기 지역의 이전 오리엔티어링 지도가 존재하는 경우, 경기 전에 모든 경기자 최신 버전의 고해상도 컬러 복사본을 사용할 수 있도록 해야 한다.

15.6 On the day of the competition, the use of any map of the competition area by competitors or team officials is prohibited until permitted by the organiser. 경기 당일, 주최자가 허용할 때까지 경기자 또는 팀 임원의 경기지역 지도 사용은 금지된다.

15.7 The competition map must not be larger than required by a competitor to run the course. 경기 지도는 경기자가 코스를 주행하는 데 필요한 것보다 커서는 안 된다.

#### 15.8 WMOC

The map scale for Middle and Long distance races shall be 1:10000 or 1:7500. 미들·롱 디스턴스 레이스의 지도 축척은 1:10000 또는 1:7500이어야 한다.

The map scale for Sprint shall be 1:4000 or 1:3000. 스프린트의 지도 축척은 1:4000 또는 1:3000이어야 한다.

#### 15.9 ROC WRE

For Long distance races the map scale shall be 1:15000 or (if approved by the IOF Event Adviser) 1:10000. 롱 디스턴스 레이스의 경우 지도 축척은 1:15000 또는 (IOF 대회 감독관이 승인한 경우) 1:10000이어야 한다.

#### 15.10 WOC WCup JWOC WMOC

The IOF and its member Federations shall have the right to reproduce the event maps with courses in their official magazines or on their websites without having to pay a fee to the organiser. IOF와 회원 연맹은 주최자에게 수수료를 지불하지 않고도 공식 잡지나 웹사이트에 대회 코스 지도를 재현할 수 있는 권리를 가져야 한다.

## 16. Courses 코스

16.1 The IOF *Principles for Course Planning* (see Appendix 2), the competition format descriptions (see Appendix 6) and the Leibnitz Convention (see Appendix 5) shall be followed 코스 설정을 위한 IOF 원칙(부록 2 참조), 경기형식 설명(부록 6 참조), 라이프 니츠 협약(부록 5 참조)을 따라야 한다.

16.2 The standard of the courses shall be worthy of an international orienteering event. The navigational skill, concentration and running ability of the competitors shall

be tested. All courses shall call upon a range of different orienteering techniques. 코스 표준은 국제적 오리엔티어링 대회에 적합해야 한다. 경기자의 방향탐색 기술, 집중력 및 주행능력을 테스트해야 한다. 모든 코스는 다양한 오리엔티어링 기술의 영역을 요구해야 한다.

- 16.3 The course lengths shall be given as the length of the straight line from the start via the controls to the finish deviating for, and only for, physically impassable obstructions (high fences, lakes, impassable cliffs etc.), prohibited areas and marked routes. 코스 거리는 출발부터 컨트롤을 경유하여 도착까지, 물리적으로 불가능한 장애물(높은 울타리, 호수, 통행불가 절벽 등), 금지 구역 및 표시된 경로에 대해서만 벗어나게 하여 직선거리로 제공되어야 한다.
- 16.4 The total climb shall be given as the climb in metres along the shortest sensible route. 총 등행거리는 최단의 합리적인 경로를 따라 미터 단위의 등행으로 제공되어야 한다.
- 16.5 For qualification races, the courses for the parallel heats shall be as nearly as possible of the same length and standard. 예선 경기의 경우, 병렬 예선을 위한 코스는 가능한 길이와 표준이 같아야 한다.
- 16.6 In relay competitions, the controls shall be combined differently for the teams, but all teams shall run the same overall course. 릴레이 경기에서, 컨트롤은 팀별로 다르게 조합되어야 하지만, 모든 팀은 전반적으로 같은 코스를 주행해야 한다.  
If the terrain and the concept of the courses permit it, the lengths of the legs may be significantly different. However, the sum of the winning times of the legs shall be kept as prescribed. All teams must run the different length legs in the same sequence. 지형과 코스의 개념이 허용하는 경우, 레그의 길이는 크게 다를 수 있다. 단, 레그의 우승시간 합계는 규정된 대로 유지해야 한다. 모든 팀은 서로 다른 길이의 레그를 동일한 순서로 실행해야 한다.
- 16.7 In individual competitions, the controls may be combined differently for the competitors, but all competitors shall run the same overall course, except when “Course Choice” forking is used in Knock-Out Sprint (whereby each runner has 20 seconds, before the start, to choose one of three maps, each with a different course). 개별 경기에서, 컨트롤은 경기자들에게 다르게 결합될 수 있지만, 모든 경기자는 녹-아웃 스프린트에서 “코스 선택” 분기점을 사용할 때를 제외하고, 동일한 전체 코스를 주행해야 한다(각 주자가 출발하기 20초 전에 각각 다른 코스로 3개의 지도 중 하나를 선택할 수 있다).

**16.8 WOC**

In most cases, separate controls shall be used for the women's and the men's courses in final races if the races are being run at the same time. 대부분의 경우, 경기가 동시에 진행되는 경우, 최종 레이스에서 여성 코스와 남성 코스에 별도의 컨트롤을 사용해야 한다.

**16.9 WOC WCup**

The courses shall be set to give the following winning times in minutes: 코스는 다음과 같은 우승 시간을 제공하도록 설정해야 한다.

women	men	
45	60	Long distance qualification race 롱 디스턴스 예선
70-80	90-100	Long distance final 롱 디스턴스 결승
25	25	Middle distance qualification race 미들 디스턴스 예선
30-35	30-35	Middle distance final 미들 디스턴스 결승
12-15	12-15	Sprint qualification race 스프린트 예선
12-15	12-15	Sprint final 스프린트 결승
12-15	12-15	Sprint Relay for each leg 스프린트 릴레이 각 레그
55-60		Sprint Relay, sum of fastest times for all legs 스프린트 릴레이 모든 레그 합산 시간
30-40	30-40	Relay for each leg 릴레이 각 레그
90-105	90-105	Relay, sum of fastest times for all legs 릴레이 모든 레그 합산시간
8-10	8-10	Knock-Out Sprint qualification 녹-아웃 스프린트 예선
6-8	6-8	Knock-Out Sprint mass-start races 녹-아웃 스프린트 동시출발

**16.10 JWOC**

The courses shall be set to give the following winning times in minutes: 코스는 다음과 같은 우승 시간을 제공하도록 설정해야 한다.

women	men	
55	70	Long distance 롱 디스턴스
20-25	20-25	Middle distance 미들 디스턴스
12-15	12-15	Sprint 스프린트
30-40	30-40	Relay for each leg 릴레이 각 레그
90-105	90-105	Relay, sum of fastest times for all legs 릴레이 모든 레그 합산

**16.11 WMOC**

The courses shall be set to give the following winning times in minutes: 코스는 다음과

같은 우승 시간을 제공하도록 설정해야 한다.

Class	Middle/Long qualification race 미들/롱 디스턴스 예선	Middle final 미들 결승	Long final 롱 결승
W35	40	30-35	55
W40	40	30-35	50
W45	35	25-30	45
W50	35	25-30	45
W55	35	25-30	45
W60	35	25-30	45
W65	35	25-30	45
W70	35	25-30	45
W75	35	25-30	45
W80	35	25-30	45
W85	35	25-30	45
M35	50	30-35	70
M40	50	30-35	65
M45	45	25-30	60
M50	45	25-30	55
M55	40	25-30	50
M60	40	25-30	50
M65	40	25-30	50
M70	40	25-30	50
M75	40	25-30	50
M80	40	25-30	50
M85	40	25-30	50
M65	40	25-30	50
M70	40	25-30	50
M75	40	25-30	50
M80	40	25-30	50
M85	40	25-30	50

The courses for all Sprint races shall be set to give winning times of 12 to 15 minutes.  
모든 단거리 경기에 대한 코스는 12분에서 15분 사이의 우승 시간을 갖도록 설정되어야 한다.

## 17. Restricted areas and routes 제한 구역과 루트

- 17.1 Rules set by the organising Federation to protect the environment and any related instructions from the organiser shall be strictly observed by all persons connected with the event. 주최 연맹이 환경 보호를 위해 설정한 규칙 및 주최자의 관련 지침은 대회와 관련된 모든 사람이 엄격히 준수해야 한다.



- 17.2 Out-of-bounds or dangerous areas, forbidden routes, line features that shall not be crossed, etc. shall be marked on the map. If necessary, they shall also be marked on the ground. Competitors shall not enter, follow or cross areas, routes or features drawn with the following symbols: 제한구역 또는 위험 구역, 금지된 경로, 교차해서는 안 되는 선 특징 등을 지도에 표시해야 한다. 필요한 경우 실제 지형에 표시해야 한다. 경기자는 다음 기호를 사용하여 구역, 경로 또는 특징물을 출입하거나 따라가거나 또는 건널 수 없다.

Forest 숲

ISOM 520 Area that shall not be entered 진입해서는 안 되는 지역

ISOM 708 Out-of-bounds boundary 출입금지 경계

ISOM 709 Out-of-bounds area 출입금지 지역

ISOM 711 Out-of-bounds route 출입금지 루트

Sprint 단거리

ISSOM 201 Impassable cliff 통행불가 절벽

ISSprOM 301 Uncrossable body of water 건널 수 없는 수계

ISSprOM 307 Uncrossable marsh 건널 수 없는 습지

ISSprOM 410 Impassable vegetation 통행불가 식생

ISSprOM 515 Impassable wall 통행불가 벽

ISSprOM 518 Impassable fence or railing 통행불가 울타리 또는 난간

ISSprOM 520 Area that shall not be entered 진입해서는 안 되는 지역

ISSprOM 521 Building 건물

ISSprOM 529 Prominent impassable line feature 현저한 통행불가 선형 특징물

ISSprOM 708 Out-of-bounds boundary 출입금지 경계

ISSprOM 709 Out-of-bounds area 출입금지 구역

ISSprOM 714 Temporary construction or closed area. 임시 건축 또는 폐쇄구역

- 17.3 Compulsory routes, crossing points and passages shall be marked clearly on the map and on the ground. Competitors shall follow the entire length of any marked section of their course. 지도와 실제지형에 필수 경로, 교차점 및 통로를 명확히 표시해야 한다. 경기자는 코스에서 표시된 부분의 전체 길이를 따라가야 한다.

## 18. Control descriptions 컨트롤 설명표

- 18.1 The precise location of the controls shall be defined by control descriptions. 컨트롤의 정확한 위치는 컨트롤 설명표에 의해 정의되어야 한다.

- 18.2 The control descriptions shall be in the form of symbols and in accordance with the IOF *Control Descriptions*. 컨트롤 설명은 IOF 컨트롤 설명표에 따라 기호 형태로 이루어져야 한다.
- 18.3 The control descriptions, given in the right order for each competitor's course, shall be fixed to or printed on the front side of the competition map. 각 경기자의 코스에 대해 올바른 순서로 주어진 컨트롤 설명표는 경기 지도의 앞면에 고정하거나 인쇄해야 한다.
- 18.4 For interval start competitions, separate control description lists for each competitor on each course shall be available at the pre-start or in the start lanes, but shall not be available before that point. 시차출발 경기의 경우, 각 코스에서 각 경기자에 대한 별도의 컨트롤 설명표는 출발 전 또는 출발 레인에서 제공되어야 하지만, 그 지점 전에는 제공될 수 없다.

## 19. Control set-up and equipment 컨트롤 설치 및 장비

- 19.1 The control point shown on the map shall be clearly marked on the ground and be equipped to enable the competitors to prove their passage. 지도에 표시된 컨트롤 지점은 지면에 명확히 표시되어야 하며, 경기자가 통과를 증명할 수 있도록 장착되어야 한다.
- 19.2 Each control shall be marked by a control flag consisting of three squares, about 30 cm x 30 cm, arranged in a triangular form. Each square shall be divided diagonally, one half being white and the other orange (PMS 165). 각 컨트롤은 약 30cm x 30cm 세 개의 정사각형으로 구성된 컨트롤 플래크에 의해 표시되어야 한다. 각 정사각형은 대각선으로 나누어야 하며, 하나는 흰색이고 다른 하나는 오렌지색이다(PMS 165).
- 19.3 The flag shall be hung at the feature indicated on the map in accordance with the control description. The flag shall be visible to competitors when they can see the described position. 컨트롤 설명에 따라 지도에 표시된 특징물에 플래크를 걸어야 한다. 선수들이 설명된 위치를 볼 수 있을 때 플래크가 보여야 한다.
- 19.4 Controls (including the start control flag) shall not be sited within 30 metres of each other. For Sprint, this may be reduced. For map scales 1:4000 or 1:3000, the minimum running distance between controls is 25 metres and the minimum straight line distance is 15 metres. (See also Appendix 2, #3.5.5). 컨트롤(출발 컨트롤 플래크 포함)은 서로 30m

이내에 위치해서는 안 된다. 스프린트의 경우 이 값이 줄어들 수 있다. 지도 축척 1:4000 또는 1:3000의 경우 컨트롤 간의 최소 주행거리는 25미터이고, 최소 직선거리는 15미터이다. (부록 2, # 3.5.5 참조)

- 19.5 A control shall be sited so that the presence of a person punching does not significantly help nearby competitors to find the control. 펀칭하는 사람의 존재가 주변 경기자들이 컨트롤을 찾는 데 크게 도움이 되지 않도록 컨트롤을 배치해야 한다.
- 19.6 Each control shall be identified with a code number, which shall be fixed to the control so that a competitor using the marking device can clearly read the code. Numbers less than 31 may not be used. The figures shall be black on white, between 3 and 10cm in height and have a line thickness of 5 to 10 mm. Horizontally- displayed codes shall be underlined if they could be misinterpreted by being read upside down (e.g. 161). 각 컨트롤은 코드 번호로 식별되어야 하며, 표시 장치를 사용하는 경기자가 코드를 명확하게 읽을 수 있도록 컨트롤에 고정되어야 한다. 31보다 작은 숫자는 사용할 수 없다. 숫자는 흰색에 검은 색이어야 하며, 높이는 3~10cm이고 선 두께는 5~10mm이어야 한다. 수평으로 표시된 코드는 거꾸로 읽혀 잘못 해석될 수 있는 경우 밑줄이 그어져야 한다(예: 161).
- 19.7 To prove the passage of the competitors, there shall be a sufficient number of punching devices in the immediate vicinity of each flag. 경기자의 통과를 증명하기 위해 각 플래그 바로 근처에 충분한 수의 펀칭 장치가 있어야 한다.
- 19.8 If the estimated winning time is more than 30 minutes, refreshments shall be available at least every 25 minutes at the estimated speed of the winner. 예상 우승시간이 30분 이상인 경우, 우승자의 예상 속도에서 최소 25분마다 간식을 이용할 수 있어야 한다.
- 19.9 At least pure water of suitable temperature shall be offered as refreshment. If different refreshments are offered, they shall be clearly marked. 적어도 적절한 온도의 순수한 물은 간식으로 제공되어야 한다. 다양한 간식이 제공되는 경우, 해당 간식을 명확하게 표시해야 한다.

#### 19.10 WOC WCup JWOC

If the estimated winning time is more than 60 minutes, then WADA-compliant sports drink shall be offered, in addition to pure water. 예상 우승시간이 60분 이상인 경우, WADA 준수 스포츠 음료를 순수한 물과 함께 제공해야 한다.

- 19.11 All controls for which there are security concerns shall be guarded. 보안 문제가 있는 모든 컨트롤 장치는 보호되어야 한다.

#### 19.12 WOC

All controls shall be guarded. 모든 컨트롤은 보호되어야 한다.

## 20. Punching systems 펀칭 시스템

- 20.1 Only IOF approved electronic punching systems may be used, as per Appendix 4. 부록 4에 따라 IOF 승인 전자 펀칭시스템만 사용할 수 있다.
- 20.2 Competitors shall have the possibility of practising with the electronic punching system at the model event. 경기자는 모델이벤트에서 전자 펀칭시스템을 사용하여 연습할 수 있어야 한다.
- 20.3 Competitors shall be responsible for punching their control card at each control using the punching device provided. If one unit is not working, or appears not to be working, a competitor must use the backup provided and will be disqualified if no punch is recorded. 경기자들은 제공된 펀칭 장치를 사용하여 각 컨트롤마다 자신의 컨트롤 카드를 펀칭할 책임이 있다. 한 유닛이 작동하지 않거나 작동하지 않는 것으로 보이는 경우, 경기자는 제공된 백업을 사용해야 하며 펀치가 기록되지 않으면 실격 처리된다.
- 20.4 The control card must clearly show that all controls have been visited. 모든 컨트롤에 방문했음을 컨트롤 카드에 명확히 표시해야 한다.
- 20.5 A competitor with a control punch missing or unidentifiable shall be disqualified unless it can be established with certainty that the punch missing or unidentifiable is not the competitor's fault. In this exceptional circumstance, other evidence may be used to prove that the competitor visited the control, such as evidence from control officials or cameras or read-out from the control unit. In all other circumstances, such evidence is not acceptable and the competitor must be disqualified. 컨트롤 펀치가 없거나 식별 불가능한 경기자는 펀치가 누락되었거나 식별 불가능한 것이 경기자의 잘못이 아니라는 것을 확실히 확인할 수 없는 경우 실격된다. 이러한 예외적인 상황에서는 경기자가 컨트롤 관계자 또는 카메라의 증거 또는 컨트롤로부터의 판독과 같은 다른 증거를 사용하여 컨트롤을 방문했음을 증명할 수 있다. 다른 모든 상황에서 이러한 증거는 허용되지 않으며, 경기자는 실격해야 한다.

In the case of SportIdent, this rule means that: SportIdent의 경우 이 규칙은 다음을 의미한다.

- If a competitor punches too fast and fails to receive the feedback signals, the card will not contain the punch and the competitor must be disqualified, even though the control unit may have recorded the competitor's card number as an error punch. 경기자가 너무 빨리 펀칭하여 피드백 신호를 수신하지 못할 경우, 카드에 펀치가 기록되지 않으며, 컨트롤 장치가 경기자의 카드 번호를 오류 펀치로 기록한 경우에도 실격해야 한다.
- It is permitted for the organiser to read the backup from any control. A competitor can require the organiser to read the backup from a control, subject to a payment of 20 EUR (or the equivalent in local currency). If the control is found to contain a complete (non-error) punch; the competitor shall be recorded as having punched that control correctly and the fee will be returned; otherwise the fee shall be retained by the organiser. 주최자가 모든 컨트롤에서 백업을 읽을 수 있다. 경기자는 주최자에게 20EUR(또는 해당 지역 통화로 환산한 금액)의 지불을 조건으로 컨트롤에서 백업을 읽도록 요구할 수 있다. 컨트롤에 전체(오류 이외) 펀치가 포함된 경우, 경기자는 해당 컨트롤을 정확히 누른 것으로 기록하고 수수료를 반환해야 한다. 그렇지 않으면 주최자가 수수료를 부담해야 한다.

- 20.6 Competitors who lose their control card, omit a control or visit controls in the wrong order shall be disqualified. 컨트롤 카드를 분실하거나, 컨트롤을 생략하거나, 잘못된 순서로 방문한 경기자는 실격된다.
- 20.7 If two contactless control cards are used, then both shall be carried on the same arm. The punches from the two cards shall be merged to form the punching record. 2개의 비접촉식 컨트롤을 사용하는 경우, 두 카드를 모두 동일한 팔에 휴대해야 한다. 두 카드의 펀치를 병합하여 펀칭 기록을 작성한다.
- 20.8 A back-up punching method shall be provided to allow a competitor to record their visit in the case of a failure of either a control card or of a punching device. 컨트롤 카드나 펀칭 장치의 고장인 경우 경기자가 방문을 기록할 수 있도록 백업 펀칭 방법을 제공해야 한다.

## 21. Equipment 장비

- 21.1 As long as the rules of the organising Federation do not specify otherwise, the choice of clothing and footwear shall be free. 주최 연맹의 규칙이 달리 명시되지 않는 한, 의

복과 신발의 선택은 자유이다.

21.2 Start number bibs shall be clearly visible and worn as prescribed by the organiser. The bibs shall not be larger than 25cm ´ 25cm with figures at least 10cm high. The number bibs may not be folded or cut. 출발 배번은 주최자가 규정한 대로 명확히 볼 수 있어야 하며 착용해야 한다. 배번은 높이가 10cm 이상의 숫자로 25cm~25cm보다 크지 않아야 한다. 배번은 접히거나 찢리지 않아야 한다.

21.3 During the competition the only navigational aids that competitors may use or carry are the map and control descriptions provided by the organiser, and a compass. 경기 중에 경기자가 사용하거나 휴대할 수 있는 유일한 방향 탐색 보조기구는 주최자가 제공하는 지도 및 컨트롤 설명표와 나침반이다.

#### 21.4 WMOC ROC WRE

Competitors shall not use or carry telecommunication (voice or text) equipment between entering the pre-start area and reaching the finish in a race, unless the equipment is approved by the organiser. 주최자가 장비를 승인하지 않는 한, 경기자는 예비 출발구역에 입장해서 도착지점에 도달할 때까지 경기에서 통신(음성 또는 문자) 장비를 사용하거나 운반해서는 안 된다.

GPS-enabled devices (watches etc.) can be carried provided that: 다음과 같은 경우 GPS를 사용하는 장치 (시계 등)를 휴대할 수 있다.

- they have no map display 지도 화면이 없는 경우
- they have no telecommunication ability 통신기능이 없는 경우
- they are not used for navigation purposes. 방향 탐색 목적으로 사용되지 않는 경우

However, the organiser has the right to specifically forbid the use of such equipment. The organiser may require competitors to carry a tracking device and/or a GPS data logger. 그러나 주최자는 그러한 장비의 사용을 구체적으로 금지할 권리가 있다. 주최자는 경기자에게 추적장치 및/또는 GPS 데이터 이력 기록장치를 휴대하도록 요구할 수 있다.

#### 21.5 WOC WCup JWOC

Competitors shall not use or carry telecommunication (voice or text) equipment between entering the pre-start area and reaching the finish in a race, unless the equipment is approved by the organiser. 주최자가 장비를 승인하지 않는 한, 경기자는 예비 출발구역에 들어가서 도착지점에 도달할 때까지 경기에서 통신(음성 또는 문자) 장비를 사용하거나 운반해서는 안 된다.

GPS-enabled devices (watches etc.) shall not be carried unless the device has been provided by the organiser. The organiser may require competitors to carry a tracking

device and/or a GPS data logger. GPS를 사용하는 장치 (시계 등)는 주최자가 기기를 제공하지 않는 한 휴대해서는 안 된다. 주최자는 경기자에게 추적 장치 및/또는 GPS 데이터 이력 기록장치를 휴대하도록 요구할 수 있다.

#### 21.6 WOC WCup JWOC

Competitors shall wear the team clothing of their Federation. 경기자는 소속 연맹의 팀 복장을 착용해야 한다.

## 22. Start 출발

22.1 In individual competitions, the start is normally an interval start. In relay competitions, the start is normally a mass start. 개인전에서 출발은 일반적으로 시차출발이다. 릴레이 경기에서 출발은 일반적으로 동시출발이다.

22.2 In qualification race competitions, the first start in the finals shall be at least 2.5 hours after the last start in the qualification races. 예선경기의 경우, 결승의 첫 출발은 예선 경기의 마지막 출발 후 최소 2.5시간 이후이다.

#### 22.3 WOC JWOC

All competitors shall have at least 30 minutes for undisturbed preparation and warm-up at the start area. Only competitors who have not started and team officials shall be allowed into the warm-up area. 모든 경기자는 출발구역에서 방해받지 않는 준비와 워밍업을 위해 30분 이상 있어야 한다. 출발하지 않은 경기자와 팀 임원만 준비 구역에 들어갈 수 있다.

22.4 The start may be organised with a pre-start before the time start. If there is a pre-start, a clock showing the call-up time to team officials and competitors shall be displayed there, and the competitors' names shall be called or displayed. Beyond the pre-start, only starting competitors and media representatives guided by the organiser are allowed. 출발이 시작되기 전에 예비 출발이 준비될 수 있다. 예비 출발이 있을 경우, 팀 임원과 경기자의 소집 시간을 나타내는 시계가 표시되어야 한다. 여기서, 그리고 경기자의 이름을 부르거나 표시해야 한다. 출발선을 넘어서는, 주최자가 안내하는 출발 선수와 미디어 대표자만 허용된다.

22.5 At the start, a clock showing the competition time to the competitors shall be displayed. If there is no pre-start, competitors' names shall be called or displayed. 출

발 시 경기자에게 경기시간을 알려주는 시계가 표시되어야 한다. 사전 출발이 없는 경우, 경기자의 이름을 부르거나 표시해야 한다.

- 22.6 The start shall be organised so that later competitors and other persons cannot see the map, courses, route choices or the direction to the first control. If necessary, there shall be a marked route from the time start to the point where orienteering begins. 출발은 이후 경기자와 다른 사람이 지도, 코스, 루트 선택 또는 첫 번째 컨트롤의 방향을 볼 수 없도록 정리되어야 한다. 필요한 경우, 출발 시간부터 오리엔티어링이 시작되는 지점까지 유도선이 있어야 한다.
- 22.7 Competitors take their map at or after their start time. The competitor is responsible for taking the right map. The competitor's start number or name or course shall be indicated on or near the map so as to be visible to the competitor before he/she starts. 경기자는 출발 시간 또는 이후에 지도를 받는다. 경기자는 올바른 지도를 받을 책임이 있다. 경기자의 출발번호, 이름 또는 코스는 출발 전에 경기자가 볼 수 있도록 지도 주변 또는 지도에 표시되어야 한다.
- 22.8 The point where orienteering begins shall be shown on the map with the start triangle and marked in the terrain by a control flag but no marking device. 오리엔티어링이 시작되는 지점은 지도에 출발 삼각형으로 표시되어야 하며 지형에 컨트롤 깃발이 표시되지만 장치는 표시하지 않는다.
- 22.9 Competitors who are late for their start time shall be permitted to start. Their new start time must be recorded. 출발 시간이 늦은 경기자도 출발이 허용된다. 그들의 새로운 출발시간을 기록해야 한다.
- In a mass or chasing start, the competitor shall be started as soon as possible. 동시 또는 추격 출발에서 경기자는 가능한 한 빨리 출발해야 한다.
  - In an interval start, if the competitor is at the start line less than half the start interval after their start time, they shall start immediately. 시차출발에서, 경기자가 자신의 출발시간 이후 간격의 절반 이하로 출발선에 있는 경우, 즉시 출발해야 한다.
  - In an interval start, if the competitor is at the start line more than half the start interval after their start time, they shall start at the next available half start interval. 시차출발에서 경기자가 출발시간 이후 간격의 절반 이상을 출발선에 있을 경우, 이용 가능한 다음 절반의 간격에서 출발해야 한다.
- 22.10 Competitors who are late for their start time through their own fault shall be timed as if they had started at their original start time. Competitors who are late for their start



time through the fault of the organiser shall be timed from their new start time. 자신의 실수로 인해 출발시간이 늦은 경기자는 원래 출발시간에 출발했던 것처럼 시간을 기록해야 한다. 주최자의 과실로 인해 출발시간이 늦은 경기자는 새로운 출발시간부터 기록해야 한다.

- 22.11 The changeover between the members of each relay team takes place by touch. The changeover may be organised so that the incoming team member collects the map of the outgoing team member and hands it over as the changeover touch. 각 릴레이 팀 구성원 간의 선수 교체는 터치 방식으로 이루어진다. 선수 교체는 들어오는 팀 구성원이 나가는 팀 구성원의 지도를 수집하여 선수교체 터치 시 넘길 수 있도록 구성할 수 있다.
- 22.12 Correct and timely relay changeover is the responsibility of the competitors, even when the organiser arranges an advanced warning of incoming teams. 주최자가 들어오는 팀에 대한 사전 예고를 해주는 경우에도 정확하고 적시에 하는 릴레이 선수 교대는 경기자의 책임이다.
- 22.13 With the approval of the IOF Event Adviser the organiser may arrange mass starts for the later legs for relay teams that have not changed over. 주최자는 IOF 대회감독관의 승인을 받아 교대하지 않은 릴레이 팀을 위해 이후 레그에 대한 동시출발을 준비할 수 있다.

#### 22.14 WOC WCup

Once a relay team has accepted its disqualification no further members of that team shall be allowed to start. 일단 릴레이 팀이 실격을 수락하면, 그 팀의 더 이상의 구성원은 출발할 수 없다.

#### 22.15 WOC JWOC

In the changeover area, outgoing team members shall have some advance warning of the arrival of their preceding team members. 선수교대 구역에서, 나가는 팀 구성원은 선행 팀 구성원의 도착에 대한 사전 예고를 받아야 한다.

#### 22.16 WOC WCup JWOC

The organiser may define one or more quarantine zones in order to prevent those who have not started gaining information about the courses. The organiser defines times when competitors and team officials must be inside the quarantine zone. The organiser shall provide adequate facilities (toilets, refreshment, shelter etc.) for those waiting in the quarantine zone. If a competitor or team official attempts to enter the quarantine

zone after the deadline, they may be refused entry. Competitors and team officials are not allowed to use telecommunication devices within the quarantine zone. 주최자는 출발하지 않은 사람들이 코스에 대한 정보를 얻는 것을 방지하기 위해 하나 이상의 격리구역을 정할 수 있다. 주최자는 경기자와 팀 임원이 격리구역 안에 있어야 하는 시간을 정한다. 주최자는 격리구역에서 대기하는 사람들을 위해 적절한 시설(화장실, 다과실, 컴퓨터 등)을 제공해야 한다. 경기자나 팀 관계자가 마감시간 이후 격리구역 진입을 시도할 경우 입장을 거부할 수 있다. 경기자와 팀 관계자들은 격리구역 내에서 통신장치를 사용할 수 없다.

## 23. Finish and time-keeping 도착 및 기록측정

- 23.1 The competition ends for a competitor when crossing the finishing line. 도착 라인을 통과할 때 경기자의 경기는 종료된다.
- 23.2 The run-in to the finish shall be bounded by tape, by rope or by fence. The last 20m shall be straight. 도착지점까지의 진입로는 테이프, 로프 또는 울타리로 제한해야 한다. 마지막 20m는 직선이어야 한다.
- 23.3 The finish line shall be at least 1.5m wide for interval start races and at least 3m wide for mass or chasing start races. The line shall be at right angles to the direction of the run-in. The exact position of the finish line shall be obvious to approaching competitors. 도착 라인은 시차출발 경기의 경우 최소 1.5m, 동시 또는 추격 출발 경기의 경우 최소 3m 폭이 되어야 한다. 선은 진입로 방향에 직각이어야 한다. 도착 라인의 정확한 위치는 접근하는 선수들에게 분명해야 한다.
- 23.4 After crossing the finish line, or completing the changeover, competitors shall hand in the control card or download recorded data. If required by the organiser, they shall also hand in their competition map. 도착 라인을 통과하거나 선수 교대를 완료한 후, 경기자는 컨트롤 카드를 제출하거나 기록된 데이터를 다운로드해야 한다. 주최자가 요구할 경우, 경기 지도도 제출해야 한다.
- 23.5 The finishing time shall be measured at one of the following times: 도착시간은 다음 중 한 번으로 측정해야 한다.
- when the competitor's chest crosses the finish line 경기자의 가슴이 도착 라인을 통과할 때
  - when the competitor punches at the finish line 경기자가 도착 라인에서 펀칭을 할 때
  - if a light beam is used for timing, when the competitor breaks the beam which shall

be mounted between 0.5 metres and 1.25 metres above the ground 광선이 기록측정에 사용될 경우, 경기자가 빔을 통과할 때 지면 위로 0.5m에서 1.25m 사이에 장착해야 한다.

- when a transponder, carried by the competitor, crosses the finish line 경기자가 휴대하는 중계기가 도착 라인을 통과할 때

Times shall be rounded down to whole seconds. Times shall be given in hours, minutes and seconds or in minutes and seconds only. 시간은 전체 초로 반올림해야 한다. 시간은 시간, 분, 초 또는 분 및 초 단위로만 제공된다.

- 23.6 The timekeeping systems shall measure times of competitors in the same class, relative to each other, with an accuracy of 0.5 seconds or better. 기록측정 시스템은 0.5초 이상의 정확도로 같은 클래스의 경기자 시간을 측정해야 한다.

### 23.7 WOC WCup JWOC

In interval start races, an electronic finish timing system shall be used, allowing the competitor to finish by running across the finish line. 시차출발 경기에서는 전자 결승 기록측정 시스템을 사용하여 경기자가 도착 라인을 통과해야 한다.

- 23.8 Two independent timekeeping systems, a primary and a secondary, shall be used continuously throughout the competition. 1차 및 2차적인 두 개의 독립된 기록측정 시스템을 경기 동안 계속해서 사용해야 한다.

- 23.9 In competitions with mass or chasing starts, finish judges shall rule on the final placings based on the order that the competitors' chests cross the finish line. A jury member shall be present at the finish line. 동시 또는 추격 출발이 있는 경기에서, 결승 심판은 선수의 가슴이 결승선을 통과하는 순서를 기준으로 최종 순위를 판정해야 한다. 심판은 결승선에 입회해야 한다.

- 23.10 With the approval of the IOF Event Adviser, the organiser may set maximum running times for each class. 주최자는 IOF 대회감독관의 승인을 받아 각 클래스의 최대 주행 시간을 설정할 수 있다.

- 23.11 There shall be medical facilities and personnel at the finish, who are also equipped to work in the forest. 도착지점에는 의료시설과 인력이 있어야 하며, 또한 숲에서 일할 수 있는 장비를 갖추고 있어야 한다.

### 23.12 WOC

The maximum running times shall be: 최대 주행 시간은 다음과 같다.

- Sprint, 50 minutes for women and men 스프린트, 여성과 남성의 경우 50분
- Middle distance, 120 minutes for women and men 미들 디스턴스, 여성과 남성의 경우 120분
- Long distance, 3 hours for women and 4 hours for men 롱 디스턴스, 여성 3시간, 남성 4시간
- Relay, 4.5 hours for women and men 릴레이, 여성과 남성의 경우 4.5시간
- Sprint Relay 120 minutes. 스프린트 릴레이 120분.
- Knock-Out Sprint qualification, 30 minutes 녹-아웃 스프린트 예선, 30분
- Knock-Out Sprint mass-start races, 15 minutes 녹-아웃 스프린트 동시출발, 15분

## 24. Results 결과

- 24.1 Provisional results shall be announced and displayed in the finish area or the assembly area during the competition. 경기 중에 임시 결과를 발표하여 도착지 또는 대회장에 표시해야 한다.
- 24.2 The official results shall be published no more than 4 hours after the latest allowable finishing time of the last starter. They shall be handed out on the day of the competition to each team manager and to accredited media representatives. 공식 결과는 마지막 출발자의 가장 늦은 허용 종료시간 이후 4시간 이내에 발표되어야 한다. 경기 당일 각 팀 매니저와 공인된 미디어 담당자에게 전달해야 한다.
- 24.3 If the finals of a qualification race competition take place on the same day as the qualification races, the results of the qualification races shall be published no more than 30 minutes after the latest allowable finishing time of the last starter. 예선경기의 결승이 예선 경기와 같은 날에 열리는 경우, 예선경기 결과는 마지막 출발자의 가장 늦은 허용 종료시간 후 30분 이내에 발표되어야 한다.
- 24.4 The official results shall include all participating competitors. In relays, the results shall include the competitors' names in running order and times for their legs as well as the course combinations that each ran. 공식 결과에는 모든 참가 선수가 포함되어야 한다. 릴레이에서 결과는 주행 순서와 레그 시간, 그리고 각 주행한 코스 조합에 따라 선수의 이름을 포함해야 한다.

- 24.5 If an interval start is used, two or more competitors having the same time shall be given the same placing in the results list. The position(s) following the tie shall remain vacant. 시차출발이 사용되는 경우, 같은 시간을 가진 경기자 2명 이상이 결과 목록에서 같은 순위를 받아야 한다. 같은 순위 다음의 순위는 비어 있어야 한다.
- 24.6 If a mass start or chasing start is used, the placings are determined by the order in which the competitors finish. In relays this will be the team member running the last relay leg. 동시출발 또는 추격출발이 사용되는 경우, 순위는 경기자가 도착 라인을 통과하는 순서에 따라 결정된다. 릴레이에서는 마지막 릴레이 레그를 달리는 팀원이 된다.
- 24.7 In relays where there are mass starts for later legs, the sum of the individual times of the team members shall determine the placings of the teams that have taken part in such mass starts. Teams taking part in mass starts for later legs are placed after all teams which have changed over and finished in the ordinary way. 늦은 레그의 동시출발이 있는 릴레이에서, 팀 구성원의 개별시간 합계에 따라 해당 동시출발에 참여한 팀의 순위가 결정된다. 동시 출발하는 팀들은 늦은 레그를 위해 일반적인 방법으로 교대하고 끝난 모든 팀들이 배치된다.
- 24.8 Competitors or teams who exceed the maximum time, shall be disqualified. 최대 시간을 초과하는 경기자 또는 팀은 실격된다.

#### 24.9 WOC WCup JWOC

Every accredited person (competitors, team officials, media representatives etc.) shall be given a start list, an official results list and a competition map. 모든 공인된 사람(경기자, 팀 임원, 미디어 대표 등)에게 출발 목록, 공식 결과 목록 및 경기 지도를 제공해야 한다.

#### 24.10 WCup

In the World Cup, competitors' results in their best competitions count for their total score. The details of the scoring system are determined by the IOF Council at least 4 months prior to the first event. 월드컵에서는, 경기자들의 최고 경기 결과가 그들의 총 점수를 반영한다. 채점 시스템의 세부 사항은 첫 번째 이벤트 최소 4개월 전에 IOF 이사회에 의해 결정된다.

#### 24.11 JWOC

The results of incomplete teams and teams with runners from more than one Federation are not considered in determining the placings in relay competitions and

shall not appear in the official results list. 둘 이상의 연맹 소속 주자가 있는 불완전한 팀과 팀의 결과는 릴레이 경기에서 순위를 결정할 때 고려되지 않으며, 공식 결과 목록에 나타나지 않는다.

#### 24.12 JWOC

If a Federation is represented by two teams in a relay class, only the team with the better result is considered in determining the placings. 연맹이 릴레이 클래스에서 두 팀으로 참가하는 경우, 순위를 결정할 때 더 나은 결과를 가진 팀만 반영한다.

#### 24.13 JWOC

For both classes, a *team score* is calculated for each Federation (to place the Federations in a *team competition*) by adding the placings of each Federation's three best competitors in all three individual competitions and the official placing—multiplied by three—of its placed relay team. If a Federation has fewer than three finishers in any individual competition, every missing runner is treated as though they finished one place behind the last finisher. If a Federation has no place in the relay competition, it is treated as if they finished one place behind the last official placed team. An overall team score is then calculated for each Federation by adding together its men's and women's team scores. The lowest score wins. 두 클래스의 경우, 각 연맹에 대해 팀 점수는 각 연맹의 팀 점수로 계산된다(팀 경기에 연맹을 배치하기 위해 3개의 개별 경기에서 각 연맹의 3대 우수 경기자의 순위와 배정된 릴레이 팀의 공식 순위에 3을 곱함). 만약 한 연맹이 어떤 개별 경기에서 3명 미만의 결승선을 통과했다면, 모든 탈락 주자는 마지막 결승선보다 한 계단 뒤진 것처럼 처리된다. 연맹이 릴레이 경기에 참가할 자리가 없을 경우, 마지막 공식 순위 팀보다 한 계단 뒤진 것처럼 처리된다. 그런 다음 각 연맹에 대해 남녀 팀 점수를 합산하여 전체 팀 점수를 계산한다. 가장 낮은 점수가 승리한다.

24.14 Results shall be published on the internet and electronically submitted to the IOF on the day of the race. 결과는 인터넷에 게시하고 경기 당일 IOF에 전자적으로 제출해야 한다.

24.15 The results must be based on competitors' times for the whole course. It is forbidden to eliminate sections of the course on the basis of split times unless the section has been specified in advance (e.g. a short section containing a busy road crossing). 결과는 전체 코스에서 경기자의 시간을 기준으로 해야 한다. 미리 구간을 지정하지 않은 한(예: 혼잡한 도로 건널목을 포함하는 짧은 구간) 분할 시간을 기준으로 코스 섹션을 제거하는 것은 금지된다.

#### 24.16 WOC WCup

The final results for the Knock-Out Sprint are published as follows: 녹-아웃 스프린트의 최종 결과는 다음과 같이 게시된다.

In a competition with 3 elimination rounds and 6 competitors in each heat (36 competitors), the result list will be made as follows: 3개의 예선전과 각 예선이 6명의 경기자로 된 경기에서, 결과목록은 다음과 같이 작성된다.

1th- 6th rank 1-6순위	based on the finishing order in the Final and if required based on their respective ranking in the previous elimination rounds on count back. 결승의 도착 순서로 하고 필요한 경우 이전 예선전의 각 순위를 역순으로 한다.
7th-9th rank 7-9순위	the 3rd place finisher from each heat in the Semi-final and based on their respective ranking in the previous elimination round. Ties are possible. 준결승에서 각 예선에서 3위를 차지하며, 이전 탈락 라운드의 각 순위를 기준으로 한다. 동점이 가능하다.
10th-12th rank 10-12순위	the 4th place finisher from each heat in the Semi-final and based on their respective ranking in the previous elimination round. Ties are possible. 준결승 각 예선에서 4위 도착자이며, 이전 예선전에서 각 순위를 기준으로 한다. 동점이 가능하다.
13th-15th rank 13-15순위	the 5th place finisher from each heat in the Semi-final and based on their respective ranking in the previous elimination round. Ties are possible. 준결승 각 예선의 5위 도착자이며, 이전 예선전에서 각 순위를 기준으로 한다. 동점이 가능하다.
16th-18th rank 16-18순위	the 6th place finisher from each heat in the Semi-final and based on their respective ranking in the previous elimination round. Ties are possible. 준결승 각 예선의 6위 도착자이며, 이전 예선전에서 각 순위를 기준으로 한다. 동점이 가능하다.
19th rank 19순위	the 4th place finisher from each heat in the Quarter-final 준준결승 각 예선의 4위 도착자
25th rank 25순위	the 5th place finisher from each heat in the Quarter-final 준준결승 각 예선의 5위 도착자
31st rank 31순위	the 6th place finisher from each heat in the Quarter-final 준준결승 각 예선의 6위 도착자
37th rank 37순위	the 13th place finisher from each qualification heat 각 예선전에서 13위 도착자

40th rank 40순위	the 14th place finisher from each qualification heat 각 예선전에서 14위 도착자
43th rank 43순위	the 15th place finisher from each qualification heat 각 예선전에서 15위 도착자
46th rank 46순위	the 16th place finisher from each qualification heat 각 예선전에서 16위 도착자
etc.	etc. 기타

Where competitors are tied on the same placing they shall be given the same higher rank, except where the tied competitors were not placed in which case they shall be give the same lower rank. 경기자가 같은 순위에 동점인 경우, 동점인 경기자가 동일한 더 낮은 순위에 배치되지 않은 경우를 제외하고는 동일한 더 높은 순위가 부여된다.

A competitor who qualified for a heat or final, but is not placed in that race, is regarded as finishing last in that race for the purposes of this rule. 예선 또는 결승에 진출했지만 해당 경기에 참가하지 않은 경기자는 이 규정의 목적을 위해 해당 경기에서 마지막으로 도착 라인을 통과한 것으로 간주된다.

## 25. Prizes 시상

25.1 The organiser shall arrange a dignified prize-giving ceremony. 주최자는 위엄 있는 시상식을 준비해야 한다.

25.2 Prizes for men and women shall be equivalent. 남성과 여성의 상은 동등하다.

25.3 If two or more competitors have the same placing, they shall each receive the appropriate medal and/or diploma. 두 명 이상의 경기자가 같은 순위를 가진 경우, 각각 적절한 메달 및/또는 상장을 받아야 한다.

### 25.4 WOC

The title of World Champion shall be awarded in the following nine separate competitions: 세계 챔피언 타이틀은 다음 9개의 별도 경기에서 수여된다.

- women, Sprint
- women, Middle distance
- women, Long distance
- women, Relay
- women, Knock-Out Sprint
- Sprint Relay
- men, Sprint
- men, Middle distance
- men, Long distance
- men, Relay
- men, Knock-Out Sprint



**25.5 JWOC**

The title of Junior World Champion shall be awarded in the following eight separate competitions: 주니어 세계 챔피언 타이틀은 다음 8개의 별도 경기에서 수여된다.

- women, Sprint
- women, Middle distance
- women, Long distance
- women, Relay
- men, Sprint
- men, Middle distance
- men, Long distance
- men, Relay

**25.6 ROC**

The title of Regional Champion may be awarded in the following nine separate competitions: 지역 챔피언의 타이틀은 다음 9개의 별도 경기에서 수여될 수 있다.

- women, Sprint
- women, Middle distance
- women, Long distance
- women, Relay
- Sprint Relay
- men, Sprint
- men, Middle distance
- men, Long distance
- men, Relay

**25.7 WOC JWOC**

The following prizes shall be awarded in all competitions. 다음 상은 모든 경기에서 수여된다.

- |                 |                                   |
|-----------------|-----------------------------------|
| • 1st place     | Gold medal (plated) and diploma   |
| • 2nd place     | Silver medal (plated) and diploma |
| • 3rd place     | Bronze medal and diploma          |
| • 4th-6th place | diploma                           |

Medals and diplomas shall be supplied by the IOF. 메달과 상장은 IOF가 제공해야 한다.

**25.8 WOC**

The prize-giving ceremonies shall be performed by the representatives of the organising Federation and the IOF. 시상식은 주최 연맹과 IOF의 대표가 수행해야 한다.

**25.9 WOC JWOC**

In the relays, each individual member of the team shall receive the appropriate medal and/or diploma. 릴레이에서, 팀의 각 구성원은 적절한 메달 및/또는 상장을 받아야 한다.

**25.10 WOC JWOC**

During the prize-giving ceremony, the national flags of the first 3 competitors or teams shall be flown and the national anthem of the winner shall be played. 시상식 중에는

처음 3명의 경기자 또는 팀의 국기를 게양하고 우승자의 국가를 연주한다.

#### 25.11 WCup

In each individual competition the first 3 competitors per class and in each relay competition the first 3 teams shall receive prizes provided by the organiser. The first 6 competitors and the first 6 teams receive diplomas provided by the IOF. 각 개인전에서 클래스 당 첫 3명의 경기자와 각 릴레이 경기에서 첫 3개 팀은 주최자가 제공한 상을 받는다. 첫 번째 6명의 경기자와 첫 6개 팀은 IOF에서 제공하는 상장을 받는다.

#### 25.12 WCup

The first competitors in both classes in the overall Individual World Cup score lists after the last event receive trophies provided by the IOF. The first 3 competitors receive medals provided by the IOF. The first 6 competitors receive diplomas provided by the IOF. 마지막 대회 이후 전체 개인 월드컵 점수 목록에서 두 클래스의 첫 번째 경기자는 IOF가 제공한 트로피를 받는다. 첫 번째 3명의 경기자는 IOF가 제공한 메달을 받는다. 처음 6명의 경기자는 IOF가 제공한 상장을 받는다.

#### 25.13 JWOC

The winning Federation of the overall team competition (according to rule 24.13) receives a prize provided by the IOF. 전체 단체전 우승 연맹(규정 24.13에 따라)은 IOF에서 제공하는 상을 받는다.

#### 25.14 WMOC

The first 3 competitors in the final of each class for each competition receive medals provided by the IOF. 각 경기의 각 클래스 결승에서 상위 3명의 경기자는 IOF가 제공하는 메달을 받는다.

## 26. Fair play 페어 플레이

- 26.1 All persons taking part in an orienteering event shall behave with fairness and honesty. They shall have a sporting attitude and a spirit of friendship. Competitors shall show respect for each other, for officials, journalists, spectators and the inhabitants of the competition area. The competitors shall be as quiet as possible in the terrain. 오리엔티어링 대회에 참가하는 모든 사람들은 공정성과 정직함 가지고 행동해야 한다. 그들은 스포츠적인 태도와 우정의 정신을 가져야 한다. 경기자는 임원, 기자, 관중 및 경기 지역 주민에 대해 서로에 대한 존경을 표시해야 한다. 경기자들은 경기장에서 가능한 한 조용

해야 한다.

- 26.2 Except in the case of an accident, seeking to obtain or obtaining assistance from other runners or providing assistance to other competitors during a competition is forbidden. It is the duty of all competitors to help injured runners. 사고의 경우를 제외하고, 다른 주자의 도움을 받거나 경기 중에 다른 주자에게 도움을 받는 것은 금지된다. 부상당한 주자를 돕는 것은 모든 선수의 의무이다.
- 26.3 Doping is forbidden. The *IOF Anti-Doping Rules* apply to all IOF events and the IOF Council may require doping control procedures to be conducted. It is the responsibility of competitors to obtain any required TUE (therapeutic use exemption) certificate. 도핑은 금지되어 있다. IOF 도핑방지 규칙은 모든 IOF 대회에 적용되며 IOF 이사회에서 도핑 통제절차를 수행할 수 있다. 필요한 TUE(치료용 사용 면제) 인증서를 획득하는 것은 참가자의 책임이다.
- 26.4 All officials shall maintain strict secrecy about the competition area and terrain before they are published. Strict secrecy about the courses must be maintained. 모든 임원은 경기지역과 지형에 대해 철저히 비밀에 부쳐야 한다. 코스에 대한 엄격한 보안이 유지되어야 한다.
- 26.5 Any attempt to survey or train in the competition terrain is forbidden, unless explicitly permitted by the organiser. Attempts to gain any information related to the courses, beyond that provided by the organiser, is forbidden before and during the competition. 주최자가 명시적으로 허용하지 않는 한, 경기 지형에서 평가 또는 훈련을 시도하는 것은 금지된다. 주최자가 제공한 것 외에 코스 관련 정보를 얻으려는 시도는 경기 전 및 경기 중에 금지된다.
- 26.6 The organiser shall bar from the competition any competitor who is so well acquainted with the terrain or the map, that the competitor would have a substantial advantage over other competitors. Such cases shall be discussed and decided after consultation with the IOF Event Adviser. 주최자는 다른 선수들보다 상당히 유리하도록 경기장이나 지도를 잘 아는 선수에 대해 경기를 금지해야 한다. 이러한 경우는 IOF 대회감독관과 협의한 후 결정해야 한다.
- 26.7 Team officials, competitors, media representatives and spectators shall remain in the areas assigned to them. 팀 임원, 경기자, 미디어 대표 및 관객은 배정된 구역에 남아 있어야 한다.

- 26.8 Control officials shall neither disturb nor detain any competitor, nor supply any information whatsoever. They shall remain quiet, wear inconspicuous clothing and shall not help competitors approaching controls. This also applies to all other persons in the terrain, e.g. media representatives. 컨트롤 관계자는 어떤 경기자를 방해하거나 구속하거나 어떤 정보도 제공할 수 없다. 눈에 띄지 않는 복장을 착용하고 조용히 있어야 하며, 컨트롤 장치에 접근하는 경기자를 도와서는 안 된다. 이는 지형의 다른 모든 사람(예: 미디어 담당자)에게도 적용된다.
- 26.9 Having crossed the finish line, a competitor may not re-enter the competition terrain without the permission of the organiser. A competitor who retires shall announce this at the finish immediately and hand in the map and control card. That competitor shall in no way influence the competition nor help other competitors. 도착 라인을 통과한 경기자는 주최자의 허가 없이 경기 지형에 다시 들어갈 수 없다. 퇴장한 경기자는 즉시 도착지점에 이를 알리고 지도와 컨트롤 카드를 제출해야 한다. 해당 경기자는 어떠한 방식으로든 경기에 영향을 미치거나 다른 경기자를 도와서는 안 된다.
- 26.10 A competitor who breaks any rule, or who benefits from the breaking of any rule, may be disqualified. 규칙을 위반하거나 규칙을 위반하여 이득을 보는 경기자는 실격될 수 있다.
- 26.11 Non-competitors who break any rule are liable to disciplinary action. 규정을 위반한 비경기자는 징계를 받을 수 있다.
- 26.12 The organiser must stop, and postpone or cancel a race if at any point it becomes clear that circumstances have arisen which make the race dangerous for the competitor, officials or spectators. 주최자는 경기자, 임원 또는 관중에게 위험한 상황이 발생한 경우 경기를 중단하고 연기하거나 취소해야 한다.
- 26.13 The organiser must void a race if circumstances have arisen which make the race significantly unfair. 주최자는 경기를 상당히 불공평하게 만드는 상황이 발생한 경우 경기를 취소해야 한다.
- 26.14 Participation in betting relating to an orienteering event is prohibited for competitors in the event, the team officials and the event officials. They are also prohibited from supporting or promoting betting relating to the event. Additionally, they must not participate in any corrupt practices related to betting. Such practices include fixing the

result, manipulating any aspect of the results, failing to perform in order to benefit, accepting or offering bribes and passing on inside information. 오리엔티어링 대회와 관련된 도박 참여는 대회 참가자, 팀 임원 및 대회 관계자에 대해 금지된다. 대회 관련 도박 지원이나 홍보도 금지된다. 또한, 그들은 도박과 관련된 어떠한 부패한 관행에도 참여해서는 안 된다. 그러한 관행은 결과의 수정, 결과의 어떤 측면의 조작, 이익을 얻기 위한 수행 실패, 뇌물을 받거나 제공하거나 내부 정보를 전달하는 것을 포함한다.

## 27. Complaints 불만사항

- 27.1 A Complaint may be made about infringements of these rules or the organiser's directions. 이러한 규정 또는 주최자의 지침을 위반하는 경우 불만사항이 제기될 수 있다.
- 27.2 Complaints may only be made by team officials or competitors. 불만사항은 팀 관계자 또는 경기자만 할 수 있다.
- 27.3 Any Complaint shall be made in writing to the organiser as soon as possible. A Complaint is decided by the organiser. The Complainant shall be informed about the decision immediately. If the organiser is unable to make the decision, the Event Adviser shall decide in their place. 불만사항은 가능한 한 빨리 주최자에게 서면으로 제출해야 한다. 불만사항은 주최자가 판단한다. 불만을 제기한 사람은 결정에 대해 즉시 통보받아야 한다. 주최자가 결정을 내릴 수 없는 경우, 대회감독관이 대신 결정해도 된다.
- 27.4 There is no fee for a Complaint. 불만 사항에는 수수료가 부과되지 않는다.
- 27.5 The organiser may set a time limit for Complaints. Complaints received after this time limit will only be considered if there are valid exceptional circumstances which must be explained in the Complaint. 주최자는 불만사항의 시간제한을 설정할 수 있다. 이 제한 시간 이후에 접수된 불만사항은 불만사항에서 설명해야 하는 유효한 예외 상황이 있는 경우에만 고려된다.
- 27.6 In the Knock-Out Sprint, any Complaint shall be made to the organiser not later than 3 minutes after the corresponding heat results are published. A Complaint may initially be made orally but must subsequently be written down. 녹아웃 스프린트에서는 해당 예선 결과가 발표된 후 3분 이내에 주최자에게 불만사항이 제기되어야 한다. 불만사항은 처음에 구두로 작성될 수 있지만, 나중에 기록해야 한다.

## 28. Protests 이의제기

- 28.1 A Protest may be made against the organiser's decision about a Complaint. 불만사항에 대한 주최자의 결정에 반대하여 이의를 제기할 수 있다.
- 28.2 Protests may only be made by team officials or competitors. 이의제기는 팀 관계자 또는 경기자만 할 수 있다.
- 28.3 Any Protest shall be made in writing to the organiser no later than 15 minutes after the organiser has informed the complainant of the decision about the Complaint. Protests received after this time limit may be considered at the discretion of the jury if there are valid exceptional circumstances which must be explained in the Protest. 모든 이의제기는 주최자가 불만족에 대한 결정을 통보한 후 15분 이내에 주최자에게 서면으로 이루어져야 한다. 이 제한 시간 이후에 접수된 이의제기는 이의제기에서 반드시 설명되어야 하는 유효한 예외적인 상황이 있을 경우 심판의 재량에 따라 고려될 수 있다.

### 28.4 WOC WCup JWOC WMOC ROC

A Protest fee of 50 EUR (or the equivalent in local currency) shall be paid to the IOF Senior Event Adviser in cash when making a Protest. The fee will be returned if the Protest is accepted by the jury, otherwise the fee shall be sent to the IOF. 이의제기를 할 때에는 50EUR (또는 현지 통화로 이에 상응하는 금액)의 이의제기 수수료를 IOF 선임 이벤트 고문에게 현금으로 지불되어야 한다. 심판이 이의제기를 수락하면 수수료가 반환되고, 그렇지 않으면 수수료가 IOF로 전송된다.

### 28.5 WRE

There is no fee for a Protest. 이의제기에는 수수료가 없다.

- 28.6 In the Knock-Out Sprint, any Protest shall be made to the organiser no later than 3 minutes after the organiser has announced the decision about the Complaint. A Protest may initially be made orally but must subsequently be written down. 녹아웃 스프린트에서 주최자가 불만사항에 대한 결정을 발표한 후 3분 이내에 주최자에게 이의제기가 이루어져야 한다. 이의제기는 처음에 구두로 제기될 수 있지만 이후에 서면으로 기록되어야 한다.

## 29. Jury 심판

- 29.1 A jury shall be appointed to rule on Protests. 이의제기에 대한 판결을 내릴 심판을 임명해야 한다.
- 29.2 The IOF Council decides for which events it shall appoint the jury. If the IOF is not appointing the jury, the Federation of the organiser shall appoint the jury. IOF 이사회는 대회를 위한 심판을 임명할지 결정한다. IOF가 심판을 임명하지 않을 경우 주최 연맹은 심판을 임명해야 한다.
- 29.3 The jury shall consist of 3 or 5 voting members, according to Rules 29.10-29.14, from different Federations. The IOF Event Adviser shall lead the jury but has no vote. 심판은 규정 29.10-29.14에 따라, 다른 연맹의 3명 또는 5명의 선출 위원으로 구성되어야 한다. IOF 대회감독관이 배심원을 이끌지만 투표권은 없다.
- 29.4 A representative of the organiser may participate in jury meetings but may be asked to leave before the jury makes its decision. The representative of the organiser has no vote. 주최자 대표는 심판 회의에 참석할 수 있지만, 심판이 결정을 내리기 전에 자리를 비우도록 요청받을 수 있다. 주최자 대표는 투표권이 없다.
- 29.5 The organiser shall act according to the jury's decisions, e.g. to reinstate a competitor disqualified by the organiser, to disqualify a competitor approved by the organiser, to void the results in a class approved by the organiser or to approve results declared invalid by the organiser. 주최자는 심판의 결정에 따라 행동해야 한다. 예 : 주최자에 의해 실격된 경기자를 복직시키거나, 주최자가 승인한 선수를 실격시키거나, 주최자가 승인한 클래스의 결과를 무효화하거나, 주최자가 무효로 선언한 결과를 승인하기 위해.
- 29.6 The jury is competent to rule only if all members are present. In urgent cases preliminary decisions may be taken if a majority of the jury members agree on the decision. 심판은 모든 구성원이 참석해야 판결을 내릴 수 있다. 긴급한 경우, 배심원 과반수가 그 결정에 동의하면 예비 결정을 내릴 수 있다.
- 29.7 If a jury member declares him- or herself prejudiced or if a jury member is unable to fulfil his or her task, the IOF Event Adviser shall nominate a substitute. The IOF Event Adviser shall make the final decision regarding any potential conflict-of-interest. 심판이 자신을 편파적이라고 선언하거나 심판이 자신의 임무를 완수할 수 없는 경우, IOF 대회감독관은 대리인을 지명해야 한다. IOF 대회감독관은 이해 상충에 대한 최종 결정을

내려야 한다.

29.8 Arising from its ruling on a Protest, the jury — in addition to instructing the organiser — may recommend that the IOF Council excludes a person from some or all future IOF events in the case of a major violation of the rules. 이의 제기에 대한 판결에서 나온 심판은 주최자에게 지시하는 것 외에, 규칙을 크게 위반한 경우 IOF 이사회에서 향후 IOF 대회에서 한 사람을 제외할 것을 권고할 수 있다.

29.9 Decisions of the jury are final. 심판의 결정은 최종적인 것이다.

#### 29.10 WOC

The jury is appointed by the IOF Council. It shall consist of 5 voting members from different Federations. 심판은 IOF 이사회에 의해 임명된다. 각 연맹의 선출 위원 5명으로 구성된다.

#### 29.11 JWOC WMOC

The jury is appointed by the IOF Council. It shall consist of 3 voting members from different Federations. 심판은 IOF 이사회에 의해 임명된다. 그것은 서로 다른 연맹의 3명의 선출 위원으로 구성되어야 한다.

#### 29.12 WOC JWOC

The jury shall consist of both men and women. No jury member shall come from the organising Federation. 심판은 남성과 여성 모두로 구성되어야 한다. 어떤 심판도 주최 연맹에서 올 수 없다.

#### 29.13 TWG WCup

The jury shall consist of 3 voting members from different Federations. Two members are appointed by the IOF Council. One member is appointed by the Federation of the organiser. 심판은 서로 다른 연맹의 선출 위원 3명으로 구성되어야 한다. IOF 이사회에 의해 두 명의 위원이 임명된다. 한 명의 위원은 주최 연맹에 의해 임명된다.

#### 29.14 WRE

The jury shall consist of 3 voting members, if possible from different Federations. 심판은 가능하면 다른 연맹에서 투표하는 3명의 구성원으로 구성되어야 한다.



## 30. Appeals 항소

- 30.1 An appeal may be made against infringements of these rules if a jury is not yet set up, or if the event is over and the jury has dispersed. An appeal may only be made against a jury decision if there has been a serious procedural error in the operation of the jury. 만약 심판이 아직 준비되지 않았거나, 대회가 끝나고 심판이 흩어진 경우, 이러한 규칙의 위반에 대한 항소가 이루어질 수 있다. 심판 운영에 심각한 절차상의 오류가 발생한 경우에만 심판 결정에 대한 항소가 이루어질 수 있다.
- 30.2 An appeal may only be made by Federations. 항소는 연맹에 의해서만 이루어질 수 있다.
- 30.3 An appeal shall be made in writing to the IOF Event Adviser appointing body as soon as possible. 가능한 한 빨리 IOF 대회감독관 임명기관에 서면으로 항소를 해야 한다.
- 30.4 There is no fee for an appeal. 항소에 대한 비용은 없다.
- 30.5 Decisions about an appeal are final. 항소에 대한 결정은 최종적이다.
- 30.6 The IOF Council shall deal with the appeal. IOF 이사회는 항소를 처리해야 한다.

## 31. Event control 이벤트 컨트롤

- 31.1 All events, for which these rules are binding, shall be controlled by an *IOF Event Adviser*. The IOF Event Adviser shall be appointed within 3 months of the appointment of an organiser. 이러한 규정이 의무적인 모든 이벤트는 IOF 대회감독관이 관리해야 한다. IOF 대회감독관은 주최자 임명 후 3개월 이내에 임명되어야 한다.
- 31.2 The IOF Council shall decide for which events it will itself appoint the IOF Event Adviser. IOF 이사회는 IOF 대회감독관을 임명할 대회를 결정한다.
- 31.3 If the IOF Event Adviser is appointed by the IOF, he or she is the official representative of the IOF to the organiser, is subordinate to the IOF Council and communicates with the IOF Office. IOF 대회감독관이 IOF에 의해 임명된 경우, 주최자에 대한 IOF의 공식 대리인이며, IOF 이사회에 종속되며 IOF 사무소와 소통한다.
- 31.4 The Federation of the organiser shall always appoint an independent national controller.

This controller shall assist the IOF Event Adviser appointed by the IOF. If the IOF does not appoint an IOF Event Adviser for the event in question, the controller appointed by the Federation will be the IOF Event Adviser. The controller appointed by the Federation need not come from the same Federation. 주최 연맹은 항상 독립된 국가 컨트롤러를 임명해야 한다. 이 컨트롤러는 IOF가 임명한 IOF 대회감독관을 지원해야 한다. IOF가 해당 대회에 대해 IOF 대회감독관을 임명하지 않으면, 연맹에서 지정한 컨트롤러가 IOF 대회감독관이 된다. 연맹에서 지정한 컨트롤러는 동일한 연맹에서 올 필요는 없다.

- 31.5 All IOF Event Advisers shall hold the IOF FootO Event Adviser' s licence. No IOF Event Adviser or IOF Event Adviser' s Assistant may have any responsibility for a participating team. 모든 IOF 대회감독관은 IOF FootO 대회감독관의 자격을 보유해야 한다. IOF 대회감독관 또는 IOF 대회감독관의 어시스턴트는 참가 팀에 대한 책임을 지지 않는다.
- 31.6 The IOF Event Adviser shall ensure that rules are followed, mistakes are avoided and that fairness is paramount. The IOF Event Adviser has the authority to require adjustments to be made if he or she deems them necessary to satisfy the requirements of the event. IOF 대회감독관은 규칙을 준수하고 실수를 방지하며 공정성이 가장 중요하다는 것을 보장해야 한다. IOF 대회감독관은 대회 요구사항을 충족하는 데 필요하다고 판단될 경우 조정을 요구할 권한이 있다.
- 31.7 The IOF Event Adviser shall work in close collaboration with the organiser, and shall be given all relevant information. All official information sent to the Federations, such as bulletins, shall be approved by the IOF Event Adviser. IOF 대회감독관은 주최자와 긴밀히 협력해야 하며 모든 관련 정보를 제공해야 한다. 대회감독관과 같은 모든 공식 정보는 IOF 대회감독관의 승인을 받아야 한다.
- 31.8 As a minimum, the following tasks shall be carried out under the authority of the IOF Event Adviser: 최소한 다음과 같은 작업은 IOF 대회감독관의 권한에 따라 수행되어야 한다.
- to approve the venue and the terrain for the event 대회 장소와 지형을 승인
  - to look into the event organisation and assess the suitability of the proposed accommodation, food, transport, programme, budget and training possibilities 이벤트 조직을 살펴보고 제안된 숙박, 음식, 교통, 프로그램, 예산 및 교육 가능성의 적합성을 평가
  - to assess any planned ceremonies 계획된 의식행사를 평가

- to approve the organisation and layout of start, finish and changeover areas 출발 구역, 도착 구역 및 교대 구역의 조직과 배치를 승인
- to assess the reliability and accuracy of the time-keeping and results producing systems 시스템을 통한 기록측정 및 결과의 신뢰성과 정확성을 평가
- to check that the map conforms with the IOF standards 지도가 IOF 표준을 준수하는지 확인
- to approve the courses after assessing their quality, including degree of difficulty, control sitings and equipment, chance factors and map correctness 난이도, 컨트롤 위치 및 장비, 우연한 요인 및 지도 정확성 등 품질을 평가한 후 코스를 승인
- to check any course splitting method and course combinations 코스 분할 방법과 코스 조합을 확인
- to assess arrangements and facilities for the media 미디어를 위한 준비 및 시설을 평가
- to assess arrangements and facilities for doping tests 도핑 테스트를 위한 준비 및 시설을 평가
- to approve the official results 공식 결과를 승인

31.9 The IOF Event Adviser shall make as many controlling visits as he or she deems necessary. The visits shall be planned in agreement with the appointing authority and the organiser. Immediately after each visit, the IOF Event Adviser shall send a brief, written report to the IOF Event Adviser appointing body with a copy to the organiser. IOF 대회감독관은 필요하다고 판단되는 횟수만큼 조정을 위해 방문해야 한다. 방문은 임명권자 및 주최자와 합의하여 계획되어야 한다. IOF 대회감독관은 방문 후 즉시 IOF 대회감독관이 임명하는 기관에 사본과 함께 간단한 서면보고서를 주최자에게 보내야 한다.

31.10 One or more assistants may be appointed by the IOF Event Adviser appointing body to help the IOF Event Adviser, particularly in the fields of mapping, courses, financing, sponsoring and media. IOF 대회감독관 임명기관은 특히 매핑, 코스, 파이낸싱, 후원 및 미디어 분야에서 IOF 대회감독관을 돕기 위해 하나 이상의 보조자를 임명할 수 있다.

31.11 The IOF Event Adviser appointing body has the authority to revoke the appointment of the IOF Event Adviser. IOF 대회감독관 임명기관은 IOF 대회감독관 임명을 취소할 수 있는 권한을 가진다.

### 31.12 WOC

The IOF Event Adviser shall make 3 visits as a minimum: one at an early stage, one a year before the championships and one 3-4 months before the championships. IOF 대회감독관은 최소 3번 방문해야 한다. 하나는 이른 단계에서, 하나는 선수권대회 1년 전

에, 그리고 3-4개월 전에 방문해야 한다.

## 32. Event reports 대회 보고서

- 32.1 No more than 4 weeks after the event, the IOF Event Adviser shall send a report to the IOF Event Adviser appointing body. The report should include any significant features of the event and details of any Complaints or Protests. 대회 후 4주 이내에 IOF 대회감독관은 IOF 대회감독관 임명기관에 보고서를 제출해야 한다. 보고서에는 대회의 중요한 특징과 불만사항 또는 이의제기에 대한 세부 사항이 포함되어야 한다.

### 32.2 WOC WCup JWOC ROC

No more than 3 weeks after the event, the organiser shall forward a short report and two sets of maps with course details to the IOF Office. 대회 후 3주 이내에 주최자는 간략한 보고서와 코스 상세 정보가 담긴 2세트의 지도를 IOF 사무소에 전달해야 한다.

### 32.3 WMOC

No more than 3 weeks after the event, the organiser shall forward a short report and a selection of maps, including all A-Final maps with course details to the IOF Office. 대회 후 3주 이내에 주최자는 코스 상세 정보가 담긴 모든 A-결승 지도를 포함하여 간략한 보고서와 수집된 지도를 IOF 사무소에 전달해야 한다.

### 32.4 WOC

A comprehensive report and a final statement of accounts shall be sent to the IOF Office (for the archives) no more than 6 months after the event. 종합 보고서와 최종 회계 보고서는 대회 후 6개월 이내에 IOF 사무소(보관용)로 보내야 한다.

## 33. Advertising and sponsorship 광고 및 후원

- 33.1 Advertising of tobacco and hard liquor is not permitted. 담배와 독한 술의 광고는 허용되지 않는다.
- 33.2 Advertising on track suits or other clothing which are worn by team members during the official ceremonies shall not exceed 300cm<sup>2</sup>. There is no restriction to the amount of advertising on the runners' competition clothing or equipment except for the start number bibs. 공식 시상식에서 팀원이 착용하는 육상복이나 기타 의류의 광고는 300cm<sup>2</sup>를

초과해서는 안 된다. 출발 배번을 제외한 주자의 경기복이나 장비에 대한 광고 금액에는 제한이 없다.

### 34. Media service 미디어 서비스

- 34.1 The organiser shall offer the media representatives attractive working conditions and favourable opportunities to observe and report on the event. 주최자는 미디어 담당자에게 매력적인 작업 조건과 이벤트를 관찰하고 보고할 수 있는 유리한 기회를 제공해야 한다.
- 34.2 As a minimum, the organiser shall make available to media representatives the following: 최소한, 주최자는 미디어 담당자에게 다음을 제공해야 한다.
- hotel accommodation of medium standard, to be paid for by the users 중간 수준의 호텔 숙박, 이용자가 지불하는
  - start lists, programme booklet and other information on the day prior to the competition 경기 전날에 출발 목록, 프로그램 책자 및 기타 정보
  - opportunity to take part in the model event 모델 이벤트에 참여할 수 있는 기회
  - weather-protected, quiet working space in the finish area 비바람을 피할 수 있는, 도착 구역에 조용한 작업 공간
  - result lists and maps with courses immediately after the competition 경기 후 즉시 코스가 포함된 결과 목록과 지도
  - internet access to be paid for by the users. 사용자가 지불하는 인터넷 연결
- 4.3 The organiser shall make every effort to maximise media coverage as long as this does not jeopardise the fairness of the event. 주최자는 미디어 커버리지를 극대화하기 위해 모든 노력을 기울여야 한다.

## Appendix 1: General competition classes

### 부록 1 : 일반 경기 클래스

#### 1. Age classes 연령별 클래스

- 1.1 Competitors are divided into classes according to their gender and age. Women may compete in men' s classes. 선수는 성별과 연령에 따라 클래스로 구분된다. 여성은 남성 클래스에서 경쟁할 수 있다.
- 1.2 Competitors aged 20 or younger belong to each class up to the end of the calendar year in which they reach the given age. They are entitled to compete in older classes up to and including 21. 20세 이하 선수는 제시된 연령에 도달한 연도 말까지 각 클래스에 속한다. 그들은 21세를 포함하여 더 높은 연령의 클래스에서 경쟁할 자격이 있다.
- 1.3 Competitors aged 21 or older belong to each class from the beginning of the calendar year in which they reach the given age. They are entitled to compete in younger classes down to and including 21. 21세 이상의 참가자는 주어진 연령에 도달한 연도의 시작부터 각 클래스에 속한다. 그들은 21세 이하의 더 낮은 연령의 클래스에서 경쟁할 수 있다.
- 1.4 The main competition classes are called W21 and M21, for women and men respectively. 여성과 남성을 위한 주요 경기 클래스는 각각 W21과 M21이다.
- 1.5 For competitors younger than 21, the classes W20 and M20, W18 and M18 and so on with intervals of 2 years are used. For older competitors, the classes W35 and M35, W40 and M40 and so on with intervals of 5 years are used. 21세 미만의 선수는 2년 간격으로 W20 및 M20, W18 및 M18 등이 사용된다. 나이가 많은 선수의 경우 5년 간격으로 클래스 W35 및 M35, W40 및 M40 등이 사용된다.
- 1.6 Each class may be divided into subclasses according to the difficulty and/or length of the courses. Subclasses according to difficulty and course lengths are named E (elite)—if applicable, A, B, C and N (novice). Subclasses according to course lengths only are named S (short) and L (long). 각 클래스는 코스의 난이도 및/또는 길이에 따라 서브 클래스로 나눌 수 있다. 난이도와 코스 길이에 따른 서브 클래스는 E(엘리트), 해당되는 경우 A, B, C 및 N(초보자)로 명명된다. 코스 길이에 따른 서브 클래스는 S(짧은)와 L(긴)이라고 한다.

- 1.7 Elite (E) classes may only be provided for age classes 18, 20 and 21. They shall be restricted to competitors classified as elite competitors by their Federation or who are selected for the class based on their position in a Federation's ranking scheme. 엘리트(E) 등급은 18, 20 및 21세 연령에 한해 제공될 수 있다. 연맹에 의해 엘리트 선수로 분류되거나 연맹의 순위 체계에서 자신의 위치에 따라 해당 등급에 선발된 선수로 제한된다.

## 2. Parallel classes 병렬 클래스

- 2.1 Should a class have too many entries, it may be split into parallel classes. Splitting of elite classes should be based on the competitors' previous performances. Other classes than elite classes should be split so that competitors from the same club, district or Federation are equally distributed among the parallel classes. 클래스에 항목이 너무 많으면 병렬 클래스로 분할될 수 있다. 엘리트 클래스의 분할은 선수의 이전 성적을 기반으로 해야 한다. 엘리트 클래스 이외의 다른 클래스는 동일한 클럽, 지역 또는 연맹의 선수가 병렬 클래스에 균등하게 분배되도록 분할되어야 한다.

## Appendix 2: Principles for course planning

### 부록 2 : 코스 설정의 원칙

1. Introduction 소개
  - 1.1 Purpose 목적
  - 1.2 Application of these principles 이 원칙의 적용
2. Basic principles 기본 원칙
  - 2.1 Definition of orienteering 오리엔티어링의 정의
  - 2.2 Aim of good course planning 좋은 코스 설정의 목표
  - 2.3 Course planner's golden rules 코스 설정자의 황금률
3. The orienteering course 오리엔티어링 코스
  - 3.1 Terrain 지형
  - 3.2 Definition of an orienteering course 오리엔티어링 코스의 정의
  - 3.3 The start 출발
  - 3.4 The course legs 코스 레그
  - 3.5 The controls 컨트롤
  - 3.6 The finish 도착
  - 3.7 The elements of map reading 지도 읽기의 요소
  - 3.8 Route choices 경로 선택
  - 3.9 The degree of difficulty 난이도
  - 3.10 Competition types 경기 유형
  - 3.11 What the course planner should aim 코스 설정자가 목표로 하는 것
4. The course planner 코스 설정자

#### 1. Introduction 소개

##### 1.1 Purpose 목적

These principles aim to establish a common standard for the planning of foot orienteering courses in order to ensure fairness in competition and to safeguard the unique character of the sport of orienteering. 이 원칙은 경기의 공정성을 보장하고 오리엔티어링 스포츠의 고유한 특성을 지키기 위해 풋 오리엔티어링 코스 설정에 대한 공통 표준을 확립하는 것을 목표로 한다.

##### 1.2 Application of these principles 이 원칙의 적용

Courses in all international foot orienteering events must be planned in accordance with



these principles. They should also serve as general guidelines for the planning of other competitive orienteering events. The term ‘orienteering’ is used throughout to refer specifically to ‘orienteering on foot’. 모든 국제 풋 오리엔티어링 대회와 코스는 이러한 원칙에 따라 계획되어야 한다. 또한 다른 경쟁적인 오리엔티어링 대회 계획을 위한 일반적인 지침으로도 활용되어야 한다. ‘오리엔티어링’이라는 용어는 구체적으로 ‘풋 오리엔티어링’을 위해 주로 사용된다.

## 2. Basic principles 기본 원칙

### 2.1 Definition of orienteering 오리엔티어링의 정의

Orienteering is a sport in which competitors visit a number of points marked on the ground, controls, in the shortest possible time aided only by map and compass. Orienteering on foot may be characterised as *running navigation*. 오리엔티어링은 경기자가 지도와 나침반만으로 가능한 최단 시간 내에 지상에 표시된 여러 지점을 방문하는 스포츠이다. 풋 오리엔티어링은 달리는 네비게이션으로 특징지을 수 있다.

### 2.2 Aim of good course planning 좋은 코스 설정의 목표

The aim of course planning is to offer competitors courses correctly designed for their expected abilities. Results must reflect the competitors’ technical and physical ability. 코스 설정의 목표는 선수에게 기대되는 능력에 맞게 올바르게 설계된 코스를 제공하는 것이다. 결과는 선수의 기술적, 신체적 능력을 반영해야 한다.

### 2.3 Course planner’s golden rules 코스 설정자의 황금률

The course planner must keep the following principles in mind: 코스 설정자는 다음 원칙을 명심해야 한다.

- the unique character of foot orienteering as running navigation 달리는 네비게이션으로서 풋 오리엔티어링의 독특한 특성
- the fairness of the competition 경기의 공정성
- competitor enjoyment 경기자의 즐거움
- the protection of wildlife and the environment 야생 동물과 환경 보호
- the needs of the media and spectators 미디어와 관중의 요구

#### 2.3.1 Unique character 독특한 특징

Every sport has its own character. The unique character of orienteering is to find and follow the best route through unknown terrain against the clock. 모든 스포츠에는 고유한 특징이 있다. 오리엔티어링의 독특한 특징은 시간을 다투어 알려지지 않은 지형을 통과하는 최상의 길을 찾고 따라가는 것이다.

This demands orienteering skills: accurate map reading, route choice evaluation, compass handling, concentration under stress, quick decision making, running in natural terrain, etc. 정확한 지도 읽기, 루트 선택 평가, 나침반 사용, 스트레스 상황에서의 집중력, 빠른 의사결정, 자연 지형에서의 달리기 등 오리엔티어링 기술이 필요하다.

### 2.3.2 Fairness 공정성

Fairness is a basic requirement in competitive sport. Unless the greatest care is taken at each step of course planning and course setting, luck can easily become significant in orienteering competitions. The course planner must consider all such factors to ensure that the contest is fair and that all competitors face the same conditions on every part of the course. 공정성은 경쟁적인 스포츠의 기본 요구사항이다. 코스 계획 및 코스 설정의 각 단계에서 최대한 주의를 기울이지 않으면 오리엔티어링 대회에서 운이 쉽게 중요해질 수 있다. 코스 설정자는 경기가 공정하고 모든 참가자가 코스의 모든 부분에서 동일한 조건에 직면할 수 있도록 이러한 모든 요소를 고려해야 한다.

### 2.3.3 Competitor enjoyment 경기자의 즐거움

The popularity of orienteering can only be enhanced if competitors are satisfied with the courses they are given. Careful course planning is therefore necessary to ensure that courses are appropriate in terms of length, physical and technical difficulty, control siting, etc. In this respect it is particularly important that each course is suitable for the competitors doing that course. 오리엔티어링의 인지도는 경기자가 주어진 코스에 만족하는 경우에만 향상될 수 있다. 그러므로 코스의 길이, 신체적 및 기술적 난이도, 컨트롤 위치 등의 측면에서 적절한 코스를 보장하기 위해서는 신중한 코스 계획이 필요하다. 이와 관련하여 각 코스가 해당 코스를 수행하는 경기자에게 적합한 것이 특히 중요하다.

### 2.3.4 Wildlife and the environment 야생생물과 환경

The environment is sensitive: wildlife may be disturbed and the ground as well as the vegetation may suffer from overuse. The environment also includes people living in the competition area, walls, fences, cultivated land, buildings and other constructions, etc. 환경은 민감하다 : 야생 생물이 교란 될 수 있으며 식생뿐만 아니라 지면도 과다사용으로 시달릴 수 있다. 환경에는 경기 지역, 벽, 울타리, 경작지, 건물 및 기타 건축물 등에 사는 사람들도 포함된다.

It is usually possible to find ways to avoid interference with the most sensitive areas without damage. Experience and research have shown that even large events can be organised in sensitive areas without permanent damage if the correct precautions are taken and the courses are well planned. 일반적으로 손상 없이 가장 민감한 지역과의 간섭을 피하는 방법을 찾는 것이 가능하다. 경험과 연구에 따르면 올바른 예방 조치를 취하고 코스를 잘

계획하면 큰 대회도 민감한 지역에서 영구적인 손상 없이 개최할 수 있다.

It is very important that the course planner ensures that there is access to the chosen terrain and that any sensitive areas in the terrain are discovered in advance. 코스 설정자가 선택한 지형에 접근할 수 있고 지형의 민감한 영역이 미리 발견되도록 하는 것이 매우 중요하다.

### 2.3.5 Media and spectators 미디어와 관중

The need to give a good public image of the sport of orienteering should be a permanent concern for a course planner. The course planner should endeavour to offer spectators and the press the possibility to follow as closely as possible the progress of a competition without compromising sporting fairness. 오리엔티어링 스포츠에 대한 좋은 공공 이미지를 제공할 필요성은 코스 설정자에게 불변의 관심사가 되어야 한다. 코스 설정자는 관중과 언론에게 스포츠의 공정성을 손상시키지 않으면서 경기의 진행상황을 가능한 한 가깝게 따라갈 수 있는 기회를 제공하기 위해 노력해야 한다.

## 3. The orienteering course 오리엔티어링 코스

### 3.1 Terrain 경기장

The terrain must be chosen so that it can offer fair competition to all competitors. To safeguard the character of the sport, the terrain should be runnable and suitable for testing the orienteering skills of the competitors. 경기장은 모든 선수들에게 공정한 경기를 제공할 수 있도록 선택해야 한다. 스포츠의 특성을 보호하기 위해 지형은 달릴 수 있어야 하며 선수의 오리엔티어링 기술을 테스트하기에 적합해야 한다.

### 3.2 Definition of an orienteering course 오리엔티어링 코스의 정의

An orienteering course is defined by the start, the controls, and the finish. Between these points, which are given precise locations in the terrain and correspondingly on the map, are the course legs over which the competitor must orienteer. 오리엔티어링 코스는 출발, 컨트롤 및 도착으로 정의된다. 지형에서의 정확한 위치와 지도에 해당하는 지점 사이에는 선수가 방향을 정해야 하는 코스 레그가 있다.

### 3.3 The start 출발

The start area should be so situated and organised that: 출발구역은 다음과 같이 배치되고 구성되어야 한다.

- there is a warm up area 워밍업 구역이 있다.
- waiting competitors cannot see route choices made by those who have started 대기중인 선수는 출발한 사람들이 선택한 경로를 볼 수 없다.

The point from which orienteering on the first leg begins is marked in the terrain by a control flag with no marking device and on the map by a triangle. The competitors should be faced with orienteering problems right from the start. 첫 번째 레그에서 오리엔티어링이 시작되는 지점은 지형에 표시 장치가 없는 컨트롤 플랙으로 표시되고 지도에서 삼각형으로 표시된다. 경기자들은 출발지점에서부터 오리엔티어링 문제에 직면해야 한다.

### 3.4 The course legs 코스 레그

#### 3.4.1 Good legs 좋은 레그

The course legs are the most important elements of an orienteering course and will largely determine its quality. Good legs offer competitors interesting map-reading problems and lead them through good terrain with possibilities for alternative individual routes. 코스 레그는 오리엔티어링 코스의 가장 중요한 요소이며 그 품질을 크게 결정할 것이다. 좋은 레그는 선수들에게 흥미로운 지도 읽기 문제를 제공하고, 선택적인 개별 경로에 대한 가능성으로 좋은 지형을 통과하도록 이끌어낸다.

Within the same course different types of legs should be offered, some of them based on intense map-reading and others containing more easily run route choices. There should also be variations with regard to leg length and difficulty to force the competitor to use a range of orienteering techniques and running speeds. The course planner should also endeavour to give changes in general direction for consecutive legs as this forces the competitors to reorient themselves frequently. 동일한 코스 내에서 다양한 유형의 레그가 제공되어야 하며, 그 중 일부는 집중적인 지도 읽기를 기반으로 하고 다른 레그는 보다 쉬운 경로 선택을 포함한다. 경기자가 다양한 오리엔티어링 기술과 주행 속도를 사용하게 하는 레그 길이와 난이도에 대해 변화가 있어야 한다. 코스 설정자는 연속된 레그의 일반적인 방향을 바꾸어 경기자가 자주 방향을 바꾸도록 노력해야 한다.

It is preferable for a course to have a few very good legs joined by short links designed to enhance the legs rather than a larger number of even but lesser quality legs. 품질이 낮은 많은 수의 레그보다는 품질을 향상시키도록 설계된 짧은 링크로 연결된 몇 개의 매우 좋은 레그를 갖는 코스가 바람직하다.

#### 3.4.2 Fairness of legs 레그의 공정성

No leg should contain route choices giving any advantage or disadvantage which cannot be foreseen from the map by a competitor under competitive conditions. 경쟁 조건 하에서 경기자가 지도에서 예측할 수 없는 장점이나 단점을 제공하는 루트 선택은 레그에 포함되어서는 안 된다.

Legs which encourage competitors to cross forbidden or dangerous areas must be avoided. 경기자가 금지구역이나 위험한 구역을 통과하도록 하는 레그는 피해야 한다.

### 3.5 The controls 컨트롤

#### 3.5.1 Control sites 컨트롤 위치

Controls are placed at features in the terrain that are marked on the map. These must be visited by the competitors in the given order, if the order is specified, but following their own route choices. This demands careful planning and checking to ensure fairness. 컨트롤은 지도에 표시된 지형의 특징물에 배치된다. 주문이 지정되어 있지만 자신의 루트선택에 따라 제시된 순서대로 경기자들이 방문해야 한다. 공정성을 보장하기 위해 신중한 계획과 점검이 필요하다.

It is particularly important that the map portrays the ground accurately in the vicinity of the controls, and that the direction and distances from all possible angles of approach are correct. 지도는 컨트롤 근처에서 지형을 정확하게 묘사하고 가능한 모든 접근 각도로부터의 방향과 거리가 정확해야 한다는 것이 특히 중요하다.

Controls must not be sited on small features visible only from a short distance if there are no other supporting features on the map. 지도에 다른 보조적인 특징물이 없는 경우 짧은 거리에서만 보이는 작은 특징물에 컨트롤을 배치해서는 안 된다.

Controls must not be sited where the visibility of the control flag for runners coming from different directions cannot be evaluated from the map or control description. 다른 방향에서 오는 주자에 대한 컨트롤 플래그의 가시성을 지도 또는 컨트롤 설명표에서 평가할 수 없는 경우 컨트롤을 배치해서는 안 된다.

#### 3.5.2 The function of the controls 컨트롤의 기능

The main function of a control is to mark the beginning and end of an orienteering leg. Sometimes controls with other specific purposes need to be used as, for example, to funnel runners around dangerous or out of bounds areas. Controls can also serve as refreshment, press and spectator points. 컨트롤의 주요 기능은 오리엔티어링 레그의 시작과 끝을 표시하는 것이다. 때로는 다른 특정 목적을 가진 컨트롤을, 예를 들어 위험 지역이나 출입금지 구역 주변에 주자들을 좁은 통로로 내보내기 위해 사용할 필요가 있다. 컨트롤은 또한 다과, 언론 및 관중 포인트로 제공할 수 있다.

#### 3.5.3 The control flag 컨트롤 플래그

The control equipment must be in accordance with the rules for IOF events. As far as possible, a control flag should be placed in such a manner that competitors first see it only when they have reached the described control feature. For fairness, the visibility of the control should be the same whether or not there is a competitor at the control site. On no account should the control flag be hidden: when competitors reach the control they should

not have to search for the flag. 컨트롤 장비는 IOF 대회 규정을 따라야 한다. 가능한 한, 컨트롤 깃발은 선수가 설명된 컨트롤 특징물에 도달했을 때만 이를 볼 수 있도록 배치해야 한다. 공정성을 위해, 컨트롤 지점에 선수가 있는지 여부와 상관없이 컨트롤의 가시성은 동일해야 한다. 컨트롤 플래크를 숨겨서는 안 된다. 선수가 컨트롤에 도달하면 플래크를 찾을 필요가 없어야 한다.

#### 3.5.4 Fairness of control sites 컨트롤 위치의 공정성

It is necessary to choose control sites with great care and notably to avoid the ‘acute angle’ effect where incoming competitors can be led into the control by outgoing runners. 들어오는 선수가 나가는 주자에 의해 컨트롤로 이끌 수 있는 ‘예각’ 효과를 피하기 위해 특별한 주의를 기울여 컨트롤 장소를 선택해야 한다.

#### 3.5.5 Proximity of controls 컨트롤의 근접성

Controls on different courses placed too close to one another can mislead runners who have navigated correctly to the control site. According to Rule 19.4, controls shall not be sited within 30 metres of each other (25 metres for map scales 1:5000 or 1:4000 or 1:3000). Only when the control features are distinctly different in the terrain as well as on the map, should controls be placed closer than 60 metres (30 metres for map scales 1:5000 or 1:4000 or 1:3000). The distance between the controls is measured in a straight line. 3.5.6 The control description The position of the control with respect to the feature shown on the map is defined by the control description. 서로 너무 가까이 있는 다른 코스의 컨트롤은 컨트롤 사이트로 올바르게 이동한 주자를 오도할 수 있다. 규칙 19.4에 따르면, 컨트롤은 서로 30미터 (지도 축척 1:5000 또는 1:4000 또는 1:3000의 경우 25미터) 내에 위치해서는 안 된다. 지형과 지도에서 컨트롤 특징이 뚜렷이 다른 경우에만 컨트롤을 60미터 (지도 축척 1:5000 또는 1:4000 또는 1:3000의 경우 30미터)보다 가깝게 배치해야 한다. 컨트롤 사이의 거리는 직선으로 측정된다. 3.5.6 컨트롤 설명 지도에 표시된 특징에 대한 컨트롤 위치는 컨트롤 설명표에 의해 정의된다.

The exact control feature on the ground, and the point marked on the map, must be indisputable. Controls which cannot be clearly and easily defined by the IOF control symbols are usually not suitable and should be avoided. 지상의 정확한 컨트롤 특징과 지도에 표시된 지점은 논란의 여지가 없어야 한다. IOF 컨트롤 기호로 명확하고 쉽게 정의할 수 없는 컨트롤은 일반적으로 적합하지 않으므로 피해야 한다.

#### 3.6 The finish 도착

At least the last part of the route to the finish line should be a compulsory marked route. 적어도 도착 라인까지 루트의 마지막 부분은 필수 표시 루트여야 한다.

### 3.7 The elements of map-reading 지도 읽기의 요소

On a good orienteering course, competitors are forced to concentrate on navigation throughout the race. Sections requiring no map-reading or attention to navigation should be avoided unless they result from particularly good route choices. 좋은 오리엔티어링 코스에서 선수들은 경기 내내 방향 탐색에 집중해야 한다. 경로를 잘 선택하지 않으면 지도를 읽거나 탐색에 주의를 기울이지 않아도 되는 부분은 피해야 한다.

### 3.8 Route choices 루트 선택

Alternative routes force competitors to use the map to assess the terrain and to draw conclusions from it. Route choices make competitors think independently and will split up the field, thus minimising 'following'. 선택 가능한 루트는 선수가 지도를 사용하여 지형을 평가하고 지형에서 결론을 도출하도록 한다. 루트 선택은 선수가 독립적으로 생각하고 현장을 분할하여 '따라 가기'를 최소화 한다.

### 3.9 The degree of difficulty 난이도

For any terrain and map, a course planner can plan courses with a wide range of difficulty. The degree of difficulty of the legs can be varied by making them follow line features more or less closely. 모든 지형 및 지도에 대해 코스 설정자는 광범위한 난이도의 코스를 계획할 수 있다. 레그의 난이도는 선의 특징을 어느 정도 가깝게 따르도록 함으로써 다양해질 수 있다.

Competitors should be able to assess the degree of difficulty of the approach to a control from the information available on the map, and so choose the appropriate technique. 선수는 지도에 나와 있는 정보를 이용하여 컨트롤 접근 방식의 난이도를 평가할 수 있어야 하며 적절한 기술을 선택해야 한다.

Attention should be paid to the competitors' expected skill, experience and ability to read or understand the fine detail of the map. It is particularly important to get the level of difficulty right when planning courses for novices and children. 지도의 세부 사항을 읽거나 이해할 수 있는 선수의 예상 기술, 경험 및 능력에 주의를 기울여야 한다. 초보자와 어린이를 위한 코스를 계획할 때 적절한 수준의 난이도를 갖는 것이 특히 중요하다.

### 3.10 Competition types 경기 유형

Course planning must account for specific requirements of the type of competition considered. For instance, course planning for Sprint and Middle distance orienteering must call on detailed map reading and on a high degree of concentration throughout the entire course. Course planning for relay competitions should consider the need for spectators to be able to follow closely the progress of the competition. 코스 설정은 고려되는 경기 유형의 특정 요구사항을 고려해야 한다. 예를 들어, 스프린트 및 미들 디스턴스 오리엔티어링을 위한

코스 계획은 코스 전체에 걸쳐 상세한 지도 읽기 및 높은 수준의 집중력을 요구해야 한다. 릴레이 경기를 위한 코스 계획은 관중이 경기의 진전을 면밀히 따를 수 있는 필요성을 고려해야 한다.

Course planning for relays should incorporate a good and sufficient forking/splitting system. 릴레이에 대한 코스 설정은 훌륭하고 충분한 포크/분할 시스템을 통합해야 한다.

### 3.11 What the course planner should aim for 코스 설정자의 목표

#### 3.11.1 Know the terrain 경기장을 알기

The course planner should be fully acquainted with the terrain before he or she plans to use any control or leg. 코스 설정자는 컨트롤이나 레그를 사용하기 전에 경기장에 대해 잘 알고 있어야 한다.

The planner should also be aware that on the day of the competition the conditions regarding map and terrain could be different from those which exist at the time the courses are planned. 설정자는 또한 경기 당일 지도와 경기장에 관한 조건이 코스를 설정할 당시의 조건과 다를 수 있음을 알고 있어야 한다.

#### 3.11.2 Get the degree of difficulty right 난이도를 바로 잡기

It is very easy to make courses for novices and children too difficult. The course planner should be careful not to estimate the difficulty just on his or her own skill at navigating or on his or her walking speed when surveying the area. 초보자와 어린이를 위한 코스를 너무 어렵게 만드는 것은 매우 쉽다. 코스 설정자는 해당 지역을 조사 할 때 방향 탐색이나 보행 속도에 대한 기술 자체의 어려움을 추정하지 않도록 주의해야 한다.

#### 3.11.3 Use fair control sites 공정한 컨트롤 위치 사용

The desire to make the best possible legs often leads a planner to use unsuitable control sites. 가능한 최고의 레그를 만들고자 하는 욕구는 종종 설정자가 부적절한 컨트롤 위치를 사용하게 한다.

Competitors seldom notice any difference between a good and a superb leg, but they will immediately notice if a control leads to unpredictable loss of time due to a hidden control site or flag, ambiguity, a misleading control description etc. 선수들은 좋은 레그와 멋진 레그의 차이를 거의 느끼지 못하지만, 숨겨진 컨트롤 위치나 깃발, 모호함, 잘못된 컨트롤 설명 등으로 인해 컨트롤이 예측 불가능한 시간 손실을 초래할 경우 즉시 알게 될 것이다.

#### 3.11.4 Placing controls sufficiently far apart 컨트롤을 충분히 멀리 배치

Even though the controls have code numbers they should not be so close to each other as to mislead competitors who navigate correctly to the control site on their course. 컨트롤에



코드 번호가 있더라도 코스의 컨트롤 지점으로 올바르게 이동하는 선수를 오도하기 위해 서로 가까이해서는 안 된다.

### 3.11.5 Avoid over-complicating the route choices 지나치게 복잡한 경로 선택을 피하기

The planner may see route choices which will never be taken and thereby may waste time by constructing intricate problems, whereas the competitors may take a 'next best' route, thus saving time on route planning. 설정자는 경로 선택을 통해 복잡한 문제를 구성하여 시간을 낭비할 수 있는 반면 선수는 '최고의' 경로를 선택하여 경로 계획 시간을 절약할 수 있다.

### 3.11.6 Courses that are not too physically demanding. 너무 체력적으로 요구되지 않는 코스

Courses should be set so that normally fit competitors can run over most of the course set for their level of ability. 코스는 일반적으로 적합한 경기자가 자신의 능력 수준에 맞게 대부분의 코스 세트를 실행할 수 있도록 설정해야 한다.

The total climb of a course should normally not exceed 4% of the length of the shortest sensible route. 코스의 총 등행은 일반적으로 가장 짧은 합리적 경로 길이의 4%를 초과하지 않아야 한다.

The physical difficulty of courses should progressively decrease as the age of the competitors increases in Masters classes. Special care must be taken that the courses for classes M70 and over and W65 and over are not too physically demanding. 마스터 클래스에서 선수의 연령이 증가함에 따라 코스의 체력적 어려움이 점차 감소해야 한다. M70급과 W65급 이상의 코스는 너무 체력적으로 요구되지 않도록 특별한 주의를 기울여야 한다.

## 4. The course planner 코스 설정자

The person responsible for course planning must have an understanding and appreciation of the qualities of a good course gained from personal experience. He or she must also be familiar with the theory of course planning and appreciate the special requirements of different classes and different types of competition. 코스설정을 담당하는 사람은 개인 경험을 통해 얻은 좋은 코스의 품질을 이해하고 평가해야 한다. 또한 코스설정 이론에 익숙해야 하며 다른 클래스와 다른 유형의 경기에 대한 특별 요구사항을 높이 평가해야 한다.

The course planner must be able to assess, on site, the various factors which can affect the competition, such as the conditions of the terrain, the quality of the map, the presence of participants and spectators, etc. 코스 설정자는 경기장 조건, 지도 품질, 참가자 및 관중의 존재 등 경기에 영향을 줄 수 있는 다양한 요소를 현장에서 평가할 수 있어야 한다.

The course planner is responsible for the courses and the running of the competition between the start and the finish line. The course planner's work must be checked by the

controller. This is essential because of the numerous opportunities for error, which could have serious consequences. 코스 설정자는 코스와 출발과 도착 라인 간의 경기진행을 책임진다. 코스 설정자의 작업은 컨트롤러가 확인해야 한다. 이는 심각한 오류가 발생할 수 있는 수많은 오류 가능성 때문에 필수적이다.

## Appendix 3: IOF resolution on good environmental practice

### 부록 3 : 좋은 환경 실천에 대한 IOF 결의

At its meeting on 12/14 April 1996, the Council of the International Orienteering Federation, acknowledging the importance of maintaining the environmentally friendly nature of orienteering, and in accordance with the GAISF Resolution on the Environment of 26 October 1995, adopted the following principles: 1996년 4월 12일 / 14일에 열린 국제오리엔티어링연맹 이사회는 오리엔티어링의 환경 친화적 특성 유지의 중요성을 인정하고 1995년 10월 26일 환경에 관한 GAISF 결의에 따라 다음 원칙을 채택했다.

- to continue to be aware of the need to preserve a healthy environment and to integrate this principle into the fundamental conduct of orienteering 건강한 환경을 보존해야 할 필요성을 계속 인식하고 이 원칙을 오리엔티어링의 기본 행동에 통합한다.
- to ensure that the rules of competition and best practice in the organisation of events are consistent with the principle of respect for the environment and the protection of flora and fauna 대회 조직에서의 경기규칙 및 모범사례가 환경존중 및 동식물 보호 원칙과 일치하는지 확인한다.
- to co-operate with landowners, government authorities and environmental organisations so that best practice may be defined 모범 사례가 정의될 수 있도록 토지 소유자, 정부 당국 및 환경 단체와 협력한다.
- to take particular care to observe local regulations for environmental protection, to maintain the litter-free nature of orienteering and to take proper measures to avoid pollution 환경 보호에 관한 현지 규정을 준수하고, 오리엔티어링의 쓰레기 없는 특성을 유지하고, 오염을 피하기 위한 적절한 조치를 취하도록 특히 주의를 기울인다.
- to include environmental good practice in the education and training of orienteers and officials 오리엔티어 및 임원의 교육 및 훈련에 환경 모범사례를 포함한다.
- to heighten the national Federations' awareness of worldwide environmental problems so that they may adopt, apply and popularise principles to safeguard orienteering' s sensitive use of the countryside 오리엔티어의 민감한 지방 사용을 보호하기 위해 원칙을 채택, 적용 및 대중화 할 수 있도록 전 세계 환경문제에 대한 국가 연맹의 인식을 높인다.
- to recommend that the national Federations prepare environmental good practice guidelines specific to their own countries. 연맹이 자국의 특정 환경 모범사례 지침을 준비하도록 권장한다.

## Appendix 4: Approved punching systems

### 부록 4 : 승인된 펀칭 시스템

[Competition Rule 20.1 states that ‘Only IOF approved electronic punching systems may be used’ .] [경기 규정 20.1에는 ‘IOF 승인 전자 펀칭시스템만 사용할 수 있다.’]

- The only fully approved control punching systems (January 2020) are: 완전히 승인된 유일한 컨트롤 펀칭시스템 (2020년 1월)은 다음과 같다.
- the *Emit* Electronic Punching and Timing system Emit 전자 펀칭 및 기록측정 시스템
- the *SPORTident* system *SPORTident* 시스템
- the *Emit* touch-free punching system (Version 2013 onwards) Emit touch-free 펀칭시스템 (버전 2013 이상)
- the *SPORTident* Air+ system (range ~30cm) *SPORTident* Air + 시스템 (범위 ~ 30cm)
- the *SFR* system Classic (contact) version SFR 시스템 클래식 (contact) 버전
- the *Learnjoy* system *Learnjoy* 시스템
- Details of the currently approved versions are shown on the IOF web pages along with any provisionally approved systems. 현재 승인된 버전의 세부 정보는 임시 승인된 시스템과 함께 IOF 웹페이지에 표시된다.
- The use of any other control punching system requires prior approval of the IOF Rules Commission. 다른 컨트롤 펀칭시스템을 사용하려면 IOF 규정위원회의 사전 승인이 필요하다.
- With respect to the EPT *Emit* system, the label attached to the competitor’s electronic control card for back-up marking must be such that it will survive the conditions likely to be encountered during a competition (including immersion in water). It is the competitor’s responsibility to ensure that the back-up card is marked so that it can be used if the electronic punch is missing. EPT Emit 시스템과 관련하여 백업 표시를 위해 경기자의 전자 컨트롤 카드에 부착된 레이블은 경기 중에 발생할 수 있는 조건 (수중 침수 포함)을 견뎌야 한다. 전자 펀치가 없는 경우 사용할 수 있도록 백업 카드를 표시하는 것은 경기자의 책임이다.
- With respect to the original *SPORTident* system, a backup needle punch must be present at each control. It is the competitor’s responsibility to ensure that the electronic punch is in the e-card by not removing the e-card until the feedback signal has been received. If, and only if, no feedback signal is received, the competitor must use the backup punch. 전통적인 *SPORTident* 시스템과 관련하여 각 컨트롤에 백업 바늘(핀) 펀치가 있어야 한다. 피드백 신호가 수신될 때까지 e-카드를 제거하지 않으므로써 전자 펀치가 e-카드에 있는지 확인하는 것은 경기자의 책임이다. 피드백 신호가 수신되지 않는 경우 경기자는 백업 펀치를 사용해야 한다.

- The control card must clearly show that all controls have been visited. A competitor with a control punch missing or unidentifiable shall be disqualified unless it can be established with certainty that the punch missing or unidentifiable is not the competitor's fault. In this exceptional circumstance, other evidence may be used to prove that the competitor visited the control, such as evidence from control officials or cameras or read-out from the control unit. In all other circumstances, such evidence is not acceptable and the competitor must be disqualified. In the case of traditional(non-contactless) *SPORTident*, *SFR* and *Learnjoy*, this rule means that: 컨트롤 카드는 모든 컨트롤을 방문했음을 명확하게 표시해야 한다. 컨트롤 펀치가 없거나 식별할 수 없는 경기자는 펀치가 없거나 식별할 수 없는 것이 경기자의 잘못이 아니라는 것을 확실하게 확인할 수 없는 한 실격 처리된다. 이 예외적인 상황에서, 컨트롤 관리자 또는 카메라로부터의 증거 또는 컨트롤 유닛으로부터의 판독과 같은 다른 증거가 선수가 컨트롤을 방문했다는 것을 증명하기 위해 사용될 수 있다. 다른 모든 상황에서 그러한 증거는 허용될 수 없으며 경기자는 실격 처리되어야 한다. 전통적인(비접촉식이 아닌) *SPORTident*, *SFR* 및 *Learnjoy*의 경우 이 규정은 다음을 의미한다.
- If one unit is not working, a competitor must use the backup provided and will be disqualified if no punch is recorded. 하나의 장치가 작동하지 않으면 경기자는 제공된 백업을 사용해야 하며 펀치가 기록되지 않으면 실격 처리된다.
- If a competitor punches too fast and fails to receive the feedback signals, the card will not contain the punch and the competitor must be disqualified (even though the control unit may have recorded the competitor's card number as an error punch). 경기자가 너무 빨리 펀치하여 피드백 신호를 수신하지 못하면 카드에 펀치가 포함되지 않으며 컨트롤 장치가 경기자의 카드 번호를 오류 펀치로 기록한 경우에도 실격해야 한다.
- It is permitted for the organiser to read the backup from any control. A competitor can require the organiser to read the backup from a control, subject to a payment of 20 EUR (or the equivalent in local currency). If the control is found to contain a complete (non-error) punch; the competitor shall be recorded as having punched that control correctly and the fee will be returned; otherwise the fee shall be retained by the organiser. 관리자는 모든 컨트롤에서 백업을 읽을 수 있다. 경기자는 주최자가 20 EUR (또는 현지 통화로 이에 상응하는 금액)의 지불에 따라 컨트롤에서 백업을 읽도록 요구할 수 있다. 컨트롤에 오류가 없는 펀치가 포함 된 것으로 확인 된 경우 경기자는 컨트롤을 정확하게 펀칭한 것으로 기록되고 수수료는 반환된다. 그렇지 않으면 주최자가 수수료를 보유해야 한다.

## Appendix 5: The Leibnitz Convention

### 부록 5 : 라이프니츠 협약

We, the Members of the IOF, attending the 20th IOF General Assembly in Leibnitz, Austria, on the 4 August 2000, hereby declare that “It is of decisive importance to raise the profile of the sport to further the spread of orienteering to more people and new areas, and to get orienteering into the Olympic Games. 2000년 8월 4일 오스트리아 라이프니츠에서 열린 제 20차 IOF 총회에 참석한 IOF 우리 회원들은 “더 많은 사람들과 새로운 지역으로 오리엔티어링을 확산시키고, 올림픽 게임에 진입함으로써 스포츠의 프로파일을 높이는 것이 결정적으로 중요함 “을 선언한다.

The main vehicles to achieve this are: 이를 달성하기 위한 주요 수단은 다음과 같다.

- to organise attractive and exciting orienteering events which are of high quality for competitors, officials, media, spectators, sponsors, and external partners 경기자, 임원, 미디어, 관중, 후원자 및 외부 파트너에게 고품질의 매력적이고 흥미진진한 오리엔티어링 이벤트를 조직하는
- to make IOF events attractive for TV and Internet TV 및 인터넷에 IOF 이벤트를 매력적으로 만드는

**We shall aim to: 우리의 목표 :**

- increase the visibility of our sport by organising our events closer to where people are 사람들이 있는 곳 가까이에 이벤트를 조직하여 스포츠의 가시성을 높인다.
- make our event centres more attractive by giving increased attention to the design and quality of installations 설치 디자인 및 품질에 대한 관심을 높여 이벤트 센터를 보다 매력적으로 만든다.
- improve the event centre atmosphere, and the excitement, by having both start and finish at the centre 센터에서 출발과 도착을 모두 하여 이벤트 센터 분위기와 흥분을 향상시킨다.
- increase television and other media coverage by ensuring that our events provide more and better opportunities for producing thrilling sports programmes 대회가 스틸 넘치는 스포츠 프로그램으로 제작할 수 있도록 더 많은 기회를 제공함으로써 텔레비전 및 기타 미디어 범위를 확대
- improve media service by better catering for the needs of media representatives (in terms of communication facilities, access to runners at start/finish and in the forest, continuous intermediate time information, food and beverages, etc.) 미디어 담당자의 요

구를 보다 잘 충족시켜서 미디어 서비스를 개선한 (통신시설, 출발 / 도착시 및 산림에서 주자에 대한 접근, 지속적인 중간 시간 정보, 음식 및 음료 등).

- pay more attention to promoting our sponsors and external partners in connection with our IOF events IOF 대회와 관련하여 스폰서 및 외부 파트너를 홍보하는 데 더 많은 주의를 기울인다.
- We, the Members of the IOF, expect that these measures shall be considered by all future organisers of IOF events.“ IOF 회원국은 이러한 조치가 향후 IOF 대회 주최자에 의해 고려될 것으로 기대한다. “

## Appendix 6: Competition Formats

### 부록 6: 경기형식

The specifications in this appendix are for standard Elite competition. They may need to be modified for older or younger classes or in special circumstances (e.g. to enhance live TV coverage). 이 부록의 설명은 표준 엘리트 경쟁을 위한 것이다. 나이가 많거나 어린 클래스 또는 특수한 상황 (예: 라이브 TV 적용범위 향상)을 위해 수정해야 할 수도 있다.

SUMMARY TABLE	Sprint 스프린트	Middle Distance 미들디스턴스	Long Distance 롱디스턴스	Relay 릴레이	Sprint Relay 스프린트 릴레이	Knock-Out Sprint 녹-아웃 스프린트
Controls 컨트롤	Technically easy. 기술적으로 쉬운	Consistently technically difficult. 시종일관 기술적으로 어려운	A mixture of technical difficulties. 기술적 어려움의 혼합	A mixture of technical difficulties. 기술적 어려움의 혼합	Technically easy. 기술적으로 쉬운	Technically easy. 기술적으로 쉬운
Route Choice 루트 선택	Difficult route choice, requiring high concentration. 높은 집중력이 요구되는 어려운 루트 선택	Small and medium scale route choice. 작고 중간 규모의 루트 선택	Significant route choice including some large-scale route choices. 큰 규모의 루트 선택을 포함하는 중요한 루트 선택	Small and medium scale route choice. 작고 중간 규모의 루트 선택	Difficult route choice, requiring high concentration. 높은 집중력이 요구되는 어려운 루트 선택	Difficult route choice, requiring high concentration. 높은 집중력이 요구되는 어려운 루트 선택
Type of Running 주행유형	Very high speed. 매우 빠른 속도	High speed, but requiring runners to adjust their speed for the complexity of the terrain. 빠른 속도지만 주자는 지형의 복잡성으로 속도를 조정할 필요가 있는	Physically demanding, requiring endurance and pace judgement. 체력적으로 힘들고, 지구력과 페이스 판단이 필요한	High speed, often in close proximity to other runners who may, or may not, have the same controls to visit. 빠른 속도, 다른 주자들과 근접하여 같은 컨트롤을 방문할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있는	Very high speed. 매우 빠른 속도	Very high speed. 매우 빠른 속도
Terrain 지형	Predominantly in very runnable park	Technically complex terrain.	Physically tough terrain allowing good	Some route choice possibilities	Predominantly in very runnable park	Predominantly in very runnable park



	or urban (streets/buildings) terrain. Some fast runnable forest may be included. Spectators are allowed along the course 주로 달리기 좋은 공원이 나 도시(거리/건물) 경기장. 일부 빨리 달릴 수 있는 숲이 포함될 수 있다. 코스를 따라 관중이 허용된다.	기술적으로 복잡한 지형	route choice possibilities. 좋은 루트 선택 가능성을 허용하는 체력적으로 거친 지형.	a n d reasonably complex terrain. 일부 루트 선택 가능성과 합리적으로 복잡한 지형.	or urban (streets/buildings) terrain. Some fast runnable forest may be included. Spectators are allowed along the course 주로 달리기 좋은 공원이 나 도시(거리/건물) 경기장. 일부 빨리 달릴 수 있는 숲이 포함될 수 있다. 코스를 따라 관중이 허용된다.	or urban (streets/buildings) terrain. Some fast runnable forest may be included. Spectators are allowed along the course 주로 달리기 좋은 공원이 나 도시(거리/건물) 경기장. 일부 빨리 달릴 수 있는 숲이 포함될 수 있다. 코스를 따라 관중이 허용된다.
<b>Map</b> 지도	1:4000	1:10000	1:15000	1:10000	1:4000	1:4000
<b>Start Interval</b> 출발간격	1 minute 1분	2 minutes 2분	3 minutes 3분	Mass start 동시출발	Mass start 동시출발	1 minute for qualification round. Mass start for knock-out rounds, 예선라운드 1분, 녹아웃라운드는 동시출발
<b>Timing</b> 기록측정	1 second 1초	1 second 1초	1 second 1초	Mass start so the finish order is the order across the line. 동시출발이므로 도착순서는 라인 통과 순서이다.	Mass start so the finish order is the order across the line. 동시출발이므로 도착순서는 라인 통과 순서이다.	1 second for qualification round. Mass start for knock-out rounds so the finish order is the order across the line., 예선 라운드는 1초, 녹아웃라운드는 동시출발이므로 도착순서는 라인통과 순서이다.
<b>Winning Time</b> (for Senior)	12-15 minutes 12-15분	30-35 minutes Qualification races are	Men 90-100 minutes Women 70-80	30-40 minutes per leg Men Total	12-15 minutes per leg. Total 55-60 minutes	8-10 minutes for the qualification

Elite competition) 우승시간 (성인 엘리트경기)		shorter. 30-35분, 예선 경기는 더 짧 다.	minutes Qualification races are shorter 남성 90-100 분, 여성 70-80분, 예선 경기는 더 짧 다.	90- 105 minutes Women Total 9 0 - 1 0 5 minutes 레그당 30-40 분, 남성 합계 90-105분, 여 성 합계 90-105분	레그당 12-15 분, 합계 55-60분	round. 6-8 minutes for the knock-out rounds. 예선라운드 는 8-10분, 녹아 웃 라운드는 6-8분
Summary 요약	Sprint orienteering is a fast, visible, easy-to- understand format, allowing orienteering to be staged within areas of significant population. 스프린트 오리 엔티어링은 빠르고 눈에 잘 띄고 이해 하기 쉬운 형 식이다. 인구 가 많은 지역 내에서 연출 될 수 있다.	Middle distance orienteering requires fast, accurate orienteering for a moderately long period of time. Even small mistakes will be decisive. 미들 디스턴스 오리엔티어링 은 적당히 긴 시간 동안 빠 르고 정확한 오리엔티어링 이 요구된다. 작은 실수도 결정적일 수 있다.	Long distance orienteering tests all orienteering techniques as well as speed and physical endurance. 롱 디스턴스 오리엔티어링 은 모든 오리 엔티어링 기 술과 속도 및 신체적 지구 력을 테스트 한다.	Relay orienteering is a competition for teams of three runners running on a virtually head- to-head basis with a first- past-the-post winner. Exciting for spectators and competitors. 릴레이 오리 엔티어링은 first-past-the- post 승자를 기반으로 근 접하여 달리 는 3명의 주 자로 구성된 팀을 위한 경 기이다. 관중과 경기 자들에게 신 나는	The Sprint Relay is a competition for teams of four runners. Teams contain at least two women and the first and last legs are run by women. This format provides exciting head- to-head competition with a first- past-the-post winner in an urban environment. 스프린트 릴 레이는 4명의 주자로 구성 된 팀을 위한 경기이다. 팀에는 최소 두 명의 여성 이 있으며 첫 번째 및 마지 막 레그는 여 성이 달린다. 이 형식은 도 시 환경에서 first-past-the- post 승자와 흥미로운 접 근전 경기를 제공한다.	In a Knock-Out Sprint, after initial qualification, there are a number of knock-out rounds with mass starts and first-past-the- post finishes. The races take place in a compact area. Exciting for spectators and competitors. 녹아웃 스프 린트에서, 최 초 예선 후, 동시출발의 많은 녹아웃 라운드와 first- past-the-post 결승이 있다. 경기는 좁은 지역에서 진 행된다. 관중과 경기 자들에게 신 나는

## 1. SPRINT 스프린트

### 1.1 The profile 개요

The Sprint profile is high speed. It tests the athletes' ability to read and translate the map in complex environments, and to plan and carry out route choices running at high speed. The course must be planned so that the element of speed is maintained throughout the race. The course may require climbing but steepness forcing the competitors to walk should be avoided. Finding the controls should not be the challenge; rather the ability to choose and complete the best route to them. For example, the most obvious way out from a control should not necessarily be the most favourable one. The course should be set to require the athletes' full concentration throughout the race. An environment that cannot provide this challenge is not appropriate for the Sprint. 스프린트 개요는 빠른 속도이다. 복잡한 환경에서 지도를 읽고 해석하고 빠른 속도로 달리는 루트 선택을 계획하고 수행하는 선수의 능력을 테스트한다. 속도 요소가 경기 내내 유지되도록 코스를 계획해야 한다. 코스는 등반이 필요할 수 있지만 경기자가 걸어야 하는 가파른 곳은 피해야 한다. 컨트롤을 찾는 것은 어려운 일이 아니다. 오히려 그들에게 가장 좋은 길을 선택하고 완성하는 능력. 예를 들어, 컨트롤에서 벗어나는 가장 확실한 방법이 반드시 가장 유리한 것은 아니다. 코스는 경기 내내 선수들의 집중력을 요구하도록 설정되어야 한다. 이 도전을 제공할 수 없는 환경은 단거리에 적합하지 않다.

### 1.2 Course planning considerations 코스 설정 고려사항

In Sprint spectators are allowed along the course. The course planning shall consider this, and all controls must be manned. It may also be necessary to have guards at critical passages alerting spectators of approaching competitors and making sure that competitors are not hindered. The start should be at the Arena and spectator sites may be arranged along the course. The spectator value could be enhanced by building temporary stands and by having an on-course announcer. Both spectator sites and sites for media/photographers shall be announced at the Arena. The course must be planned to avoid tempting competitors to take shortcuts through private property and other out-of-bound areas. If there is such a risk, a referee should be at such locations to prevent possible attempts. Areas so complex that it is doubtful whether a competitor can interpret the map at high speed should be avoided (e.g. when there are complex three-dimensional structures). 스프린트에서 관중은 코스를 따라 접근이 허용된다. 코스 설정은 이를 고려해야 하며 모든 컨트롤이 유인되어야 한다. 또한 관중에게 접근하는 경기자를 경고하고 경기자가 방해받지 않도록 하는 중요한 통로에 경계가 필요할 수도 있다. 출발은 대회장에서 시작해야 하며 관중은 코스를 따라 배열될 수 있다. 관중의 가치는 임시 스탠드를 설치하고 코스상의 아나운서를 보유함으로써 향상될 수 있다. 관중석

사이트와 미디어/사진작가 사이트는 모두 집결지에 발표된다. 이 과정은 경기자가 사유재산 및 기타 범위를 벗어나는 지름길로 유혹하지 않도록 계획해야 한다. 그러한 위험이 있는 경우, 심판은 가능한 시도를 막기 위해 그러한 위치에 있어야 한다. 경기자가 지도를 빠른 속도로 해석할 수 있는지 의심스러운 영역은 피해야 한다 (예 : 복잡한 3 차원 구조가 있는 경우).

### 1.3 The map 지도

The ISSOM specification shall be followed. The map scale is 1:4000 or 1:5000. It is crucial that the map is correct and possible to interpret at high speed, and that the mapping of features that affect route choice and speed are accurate. In non-urban areas, the correct mapping of conditions reducing running speed, both to degree and extent, is important. In urban areas, barriers hindering the passage must be correctly represented and drawn to size. ISSOM 사양을 준수해야 한다. 지도 축척은 1:4000 또는 1:5000이다. 지도가 정확하고 빠른 속도로 해석할 수 있어야 하며 루트 선택 및 속도에 영향을 주는 지형지물의 매핑이 정확해야 한다. 도시가 아닌 지역에서는 주행 속도를 단계와 범위로 감소시키는 조건의 정확한 매핑이 중요하다. 도시 지역에서는 통행을 방해하는 장벽이 올바르게 표현되고 크기에 맞게 그려져야 한다.

### 1.4 Winning time, start interval and timing 우승시간, 출발간격 및 기록측정

The winning time, for both women and men, shall be 12 - 15 minutes, preferably in the lower part of the interval. In WOC and World Cup there is no difference between qualification and final races. The start interval is 1 minute and a time-trial, individual format is used. Timing is to 1 second accuracy. The competitor shall have passed the start gate before having access to the map. 여성과 남성 모두의 우승시간은 12-15분, 되도록이면 간격의 아랫부분에 있어야 한다. WOC와 월드컵에서는 예선과 결승 경기 사이에는 차이가 없다. 출발간격은 1분이며 기록측정, 개별 형식이 사용된다. 기록측정 정확도는 1초이다. 선수는 지도에 접근하기 전에 출발 게이트를 통과해야 한다.

## 2. MIDDLE DISTANCE 미들 디스턴스

### 2.1 The profile 개요

The Middle distance profile is technical. It takes place in a non-urban (mostly forested) environment with an emphasis on detailed navigation and where finding the controls constitute a challenge. It requires constant concentration on map reading with occasional shifts in running direction out from controls. The element of route choice is essential but should not be at the expense of technically demanding orienteering. The route in itself shall involve demanding navigation. The course shall require speed-shifts e.g. with

legs through different types of vegetation. 중거리 개요는 기술적이다. 자세한 탐색과 컨트롤을 찾는 것이 어려울 수 있는 도시 외(대부분 숲이 우거진) 환경에서 열린다. 컨트롤에서 실행 방향으로 가끔씩 이동하면서 지도 읽기에 지속적인 집중이 필요하다. 루트 선택의 요소는 필수적이지만 기술적으로 요구되는 오리엔티어링이 희생되어서는 안 된다. 루트 자체에는 까다로운 탐색이 필요하다. 코스는 예를 들어 다른 유형의 식생을 통과하는 레그를 통해 속도 전환이 필요하다.

## 2.2 Course planning considerations 코스 설정 고려사항

The course should be set to allow competitors to be seen by spectators during the course of the race as well as when finishing. The start should be at the Arena and the course should preferably make runners pass the Arena during the competition. The demand on selection of Arena is subsequently high, providing both suitable terrain and good possibilities to make runners visible to spectators. Spectators are not allowed along the course except for parts passing the Arena (including controls at the Arena). 코스는 경기가 진행되는 동안뿐만 아니라 도착할 때 관중이 경기자들을 볼 수 있도록 설정해야 한다. 출발은 대회장에서 시작해야 하며 코스는 경기 도중 주자가 집결지를 통과하도록 하는 것이 좋다. 대회장 선택에 대한 요구는 이후에 높고, 적합한 지형과 주자들에게 관중을 볼 수 있는 좋은 가능성을 제공한다. 경기장을 통과하는 부분(집결지의 컨트롤 포함)을 제외하고는 코스를 따라 관중의 접근이 허용되지 않는다.

## 2.3 The map 지도

The standard ISOM specification shall be followed. The map scale is 1:10000. The terrain shall be mapped for 1:15000 and then be strictly enlarged as specified by ISOM. 표준 ISOM 규격을 따라야 한다. 지도 축척은 1:10000이다. 지형은 1:15000으로 매핑한 다음 ISOM에서 지정한대로 엄격하게 확대해야 한다.

## 2.4 Winning time, start interval and timing 우승시간, 출발 간격 및 기록측정

The winning time, for both women and men, shall be 30 - 35 minutes. In WOC and World Cup the winning time in qualification races shall be 25 minutes. The start interval is 2 minutes and a time-trial, individual format is used. The competitor shall have passed the start gate before having access to the map. 여성과 남성 모두의 우승시간은 30-35분이다. WOC와 월드컵에서 예선 경기에서 우승하는 시간은 25분이다. 출발 간격은 2분이며, 기록측정, 개별 형식이 사용된다. 선수는 지도에 접근하기 전에 출발 게이트를 통과해야 한다.

### 3. LONG DISTANCE 룡 디스턴스

#### 3.1 The profile 개요

The Long distance profile is physical endurance. It takes place in a non-urban (mostly forested) environment, and aims at testing the athletes' ability to make efficient route choices, to read and interpret the map and plan the race for endurance during a long and physically demanding exercise. The format emphasises route choices and navigation in rough, demanding terrain, preferably hilly. The control is the end-point of a long leg with demanding route choice, and is not necessarily in itself difficult to find. The Long distance may in parts include elements characteristic of the Middle distance with the course suddenly breaking the pattern of route choice orienteering to introduce a section with more technically demanding legs. 룡 디스턴스 개요는 체력적 지구력이다. 도시가 아닌 (대부분 숲이 우거진) 환경에서 열리며, 길을 실제로 요구하는 운동 중에 효율적으로 루트를 선택하고 지도를 읽고 해석하며 지구력 경주를 계획하는 선수의 능력을 테스트하는 것을 목표로 한다. 이 형식은 가파르고 까다로운 지형, 가급적 언덕이 많은 지형에서의 루트 선택과 방향 탐색을 강조한다. 컨트롤은 루트 선택이 까다로운 긴 구간의 끝점이며 찾기 어려운 것은 아니다. 룡 디스턴스는 부분적으로 미들 디스턴스의 특징적인 요소를 포함 할 수 있으며, 루트 선택 오리엔티어링의 패턴을 갑자기 깨뜨려 보다 기술적으로 요구되는 레그가 있는 부분을 도입할 수 있다.

#### 3.2 Course planning considerations 코스 설정 고려사항

The course should be set to allow competitors to be seen by spectators during the course of the race as well as when finishing. Preferably, the start should be at the Arena and the course should make runners pass the Arena during the competition. A special element of the Long distance is the long legs, considerably longer than the average leg length. These longer legs may be from 1.5 to 3.5 km depending on the terrain type. Two or more such long legs should form part of the course (still requiring full concentration on map reading along the route chosen). Another important element of the Long distance is to use course-setting techniques to break up groups of runners. Butterfly loops are one such technique. 코스는 경기가 진행되는 동안 뿐 만 아니라 도착할 때 관중들이 경기자들을 볼 수 있도록 설정해야 한다. 바람직하게는, 출발은 집결지에서 이루어져야 하며, 코스는 경기 도중 주자가 집결지를 통과하도록 해야 한다. 룡 디스턴스의 특별한 요소는 긴 레그로 평균 레그 길이보다 상당히 길다. 이 긴 레그는 지형 유형에 따라 1.5~3.5km가 될 수 있다. 두 개 이상의 긴 레그는 코스의 일부를 구성해야 한다(여전히 선택한 경로를 따라 지도를 읽는 데 집중해야 함). 룡 디스턴스의 또 다른 중요한 요소는 코스 설정 기술을 사용하여 주자 그룹을 분리하는 것이다. 버터플라이 루프는 그러한 기술 중 하나이다.

The terrain itself should be used as a break-up method by putting the course through areas with limited visibility. Spectators are not allowed along the course except for parts passing the Arena (including controls at the Arena). 지형 자체는 가시성이 제한적인 영역을 통해 코스를 배치하여 분산하는 방법으로 사용해야 한다. 대회장을 통과하는 부분 (대회장의 컨트롤 포함)을 제외하고는 코스를 따라 관중의 접근이 허용되지 않는다.

### 3.3 The map 지도

The standard ISOM specification shall be followed. The map scale is 1:15000. 표준 ISOM 규격을 따라야 한다. 지도 축척은 1:15000이다.

### 3.4 Winning time, start interval and timing 우승시간, 출발간격 및 기록측정

The winning time shall be 70 – 80 minutes for women and 90 – 100 minutes for men. In WOC and World Cup the winning times in qualification races shall be 45 minutes for women and 60 minutes for men. The start interval is 3 minutes. A time-trial, individual format is used. The competitor shall have passed the start gate before having access to the map. 우승 시간은 여성의 경우 70-80 분, 남성의 경우 90-100분이다. WOC와 월드컵 예선 경기에서 우승시간은 여성의 경우 45분, 남성의 경우 60분이다. 출발간격은 3분이다. 기록측정, 개별 형식이 사용된다. 선수는 지도에 접근하기 전에 출발 게이트를 통과해야 한다.

## 4. RELAY 릴레이

### 4.1 The profile 개요

The Relay profile is team competition. It takes place in a non-urban (mostly forested) environment. The format is built on a technically demanding concept, more similar to the concept of the Middle than the Long distance. Some elements characteristic of the Long distance, like longer, route-choice legs should occur, allowing competitors to pass each other without making contact. Good Relay terrain has characteristics that make runners lose eye contact with each other (such as denser vegetation, many hills/depressions etc.).

Terrain with continuous good visibility is not suitable for the Relay. 릴레이 개요는 팀 경기이다. 도시가 아닌 (대부분 숲이 우거진) 환경에서 열린다. 형식은 기술적으로 까다로운 개념을 기반으로 하며 롱 디스턴스보다 미들 디스턴스 개념과 더 유사하다. 더 길고, 루트 선택 레그와 같은 장거리 특성의 일부 요소가 발생하여 선수가가 서로 접촉하지 않고 통과 할 수 있도록 해야 한다. 좋은 릴레이 지형에는 주자가 서로 눈을 마주치게 하는 특성이 있다 (예 : 밀도가 높은 식물, 많은 언덕/함몰지 등). 가시성이 지속적으로 좋은 지형은 릴레이에 적합하지 않다.

## 4.2 Course planning considerations 코스 계획 고려 사항

The Relay is a spectator friendly event in offering a competition between teams, head-to-head, and with the first to finish being the winner. The Arena layout and the course setting must consider this (e.g. when forking is used, the time difference between alternatives should be small). The competitors should, on each leg, pass the Arena, and if possible runners should be visible from the Arena while approaching the last control. An appropriate number of intermediate times (possibly with in-forest commentators) should be provided (as well as TV-controls shown on screen in the Arena). The mass start format requires a course planning technique separating runners from each other (e.g. forking). 릴레이는 팀 간 경쟁을 제공하고, 근접하고, 가장 먼저 도착하여 우승자가 되는 관중 친화적인 대회이다. 대회장 레이아웃과 코스 설정은 이를 고려해야 한다(예 : 포크를 사용할 때 대안 사이의 시차는 작아야 함). 경기자는 각 레그에서 대회장을 통과해야 하며, 가능한 경우 마지막 컨트롤에 접근하는 동안 대회장에서 주자를 볼 수 있어야 한다. 적당한 수의 중간 시간 (숲속 해설자와 함께)이 제공되어야 한다 (아레나의 화면에 표시된 TV 컨트롤 기능 포함). 동시출발 형식에는 주자를 서로 분리하는 코스설정 기술이 필요하다 (예 : 포크).

The best teams should be carefully allocated to different forking combinations. For fairness reasons the very last part of the last leg shall be the same for all runners. 최고의 팀은 다른 포크 조합에 신중하게 할당되어야 한다. 공정성을 이유로 마지막 레그의 마지막 부분은 모든 주자에게 동일해야 한다.

Spectators are not allowed along the course except for parts passing the Arena (including controls at the Arena). 대회장을 통과하는 부분 (대회장의 컨트롤 포함)을 제외하고는 코스를 따라 관중의 접근이 허용되지 않는다.

## 4.3 The map 지도

The standard ISOM specification shall be followed. The map scale is 1:15000 or 1:10000. 표준 ISOM 규격을 따라야 한다. 지도 축척은 1:15000 또는 1:10000이다.

The decision on map scale shall be based on the complexity of the course design (e.g. short legs with controls close to each other may require the larger map scale). When 1:10000 is used the terrain shall be mapped for 1:15000 and strictly enlarged as specified by the ISOM. 지도 축척에 대한 결정은 코스 디자인의 복잡성에 따라 결정된다 (예 : 서로 가까이 있는 컨트롤이 있는 짧은 레그는 더 큰 지도 축척이 필요할 수 있다). 1:10000을 사용하는 경우 지형은 1:15000으로 매핑되고 ISOM에 지정된 대로 엄격하게 확대된다.

## 4.4 Winning time, start interval and timing 우승시간, 출발간격 및 기록측정



The winning time (the total time for the winning team) shall be 90-105 minutes for both the women's relay and the men's relay. Within the total time, the time for different legs may vary. No leg should be longer than 40 minutes or shorter than 30 minutes. The Relay is a mass start format and consists of three legs for both women and men. In WOC timing shall preferably be made by electronic means, but manual systems may be used. At the finish line there shall be photo-finish equipment to assist in judging the placings. 여성 릴레이와 남성 릴레이 모두 우승시간 (승자 팀의 총 시간)은 90-105 분이다. 총 시간 내에 레그마다 시간이 다를 수 있다. 레그는 40분보다 길거나 30분보다 짧아야 한다. 릴레이는 동시출발 형식이며 남녀 모두 3개의 레그로 구성되어 있다. WOC에서 기록측정은 전자적 방법에 의해 이루어지는 것이 바람직하지만 수동 시스템이 사용될 수도 있다. 결승 라인에는 순위를 판단하는 데 도움이 되는 사진판정용 장비가 있어야 한다.

## 5. SPRINT RELAY 스프린트 릴레이

### 5.1 The profile 개요

The Sprint Relay profile is mixed-gender high-speed head-to-head competition. It takes place in an urban and park environment. The format is a combination of the Sprint and Relay concepts. There are four legs and the first and last legs must be run by women. 스프린트 릴레이 개요는 남녀혼성 고속 근접경기이다. 도시와 공원 환경에서 개최한다. 형식은 스프린트와 릴레이 개념의 조합이다. 네 개의 레그가 있으며 첫 번째와 마지막 레그는 여성이 달려야 한다.

### 5.2 Course planning considerations 코스 설정 고려사항

A relatively small area is required for a competition (especially with the use of an arena passage). The event shall be easy to understand for the spectators. It should be possible to cover at least 70-80 % of the course with TV cameras. The competition should be based on a 75 minute live broadcasting and arena production concept; 15 minutes should be allocated for broadcasting introductions, interviews and prize-giving ceremonies. An arena passage should be used, if possible without compromising course quality too much. 경기에는 (특히 대회장 통과를 사용하는 경우) 비교적 작은 영역이 필요하다. 대회는 관중들에게 이해하기 쉬워야 한다. TV 카메라로 코스의 70-80 % 이상을 커버할 수 있어야 한다. 경기는 75분 생방송 및 경기장 연출개념을 기반으로 해야 한다. 방송 소개, 인터뷰 및 경품행사에는 15분이 할당되어야 한다. 가능한 경우 코스의 질을 떨어뜨리지 않으면서 대회장 통과를 사용해야 한다.

When there is a comprehensive TV coverage on the course, the arena passage may not always be required. This also gives more flexibility for course planning and may enable better and more challenging courses. Two loops per leg should be used if there is an

arena passage with one loop printed on each side of the map. Courses shall be forked. GPS-tracking is required and contactless punching should be considered. 코스에 포괄적인 TV 서비스가 있는 경우 대회장 통과가 항상 필요한 것은 아니다. 이것은 또한 코스 계획을 위해 더 많은 유연성을 제공하며 더 좋고 도전적인 코스를 가능하게 할 수 있다. 지도의 각 면에 하나의 루프가 인쇄된 대회장 통과가 있는 경우 레그 당 두 개의 루프를 사용해야 한다. 코스는 분기되어야 한다. GPS 추적이 필요하며 비접촉식 펀칭을 고려해야 한다.

### 5.3 The map 지도

See 1.3 Sprint. 1.3 단거리를 참조하십시오.

### 5.4 Winning time, start interval and timing 우승 시간, 출발 간격 및 기록측정

The winning time (the total time for the winning team) shall be 55-60 minutes. The time for each leg shall be 12-15 minutes so the first and last legs (which are run by women) should be a little shorter than the second and third legs. In WOC timing shall preferably be made by electronic means, but manual systems may be used. At the finish line there shall be photo-finish equipment to assist in judging the placings. 우승 시간 (승리한 팀의 총 시간)은 55-60 분이다. 각 레그의 시간은 12-15 분이어야 하므로 첫 번째 레그와 마지막 레그 (여성이 달리는 다리)는 두 번째 및 세 번째 레그보다 약간 짧아야 한다. WOC에서 기록측정은 전자적 방법에 의해 이루어지는 것이 바람직하지만 수동 시스템이 사용될 수도 있다. 결승선에는 순위를 판단하는 데 도움이 되는 사진판정용 장비가 있어야 한다.

## 6. KNOCK-OUT SPRINT 녹아웃 스프린트

### 6.1 The profile 개요

The Knock-Out Sprint profile is an individual multiple-round high-speed competition with head-to-head racing in all but the first round. It takes place in an urban and park environment. There are parallel heats with an interval start to qualify for the knock-out section. In this there are one or more knock-out rounds with several parallel heats and mass starts where the leading runners qualify for the next round. Finally, there is a single mass start race to determine the winner. 녹아웃 스프린트 개요는 첫 번째 라운드를 제외하고는 근접하여 경주하는 개인 복합 라운드 고속 경기이다. 도시와 공원 환경에서 열린다. 녹아웃 섹션에 적합하도록 시차출발이 시작되는 병렬 예선이 있다. 여기에는 여러 개의 예선을 가진 하나 이상의 녹아웃 라운드가 있으며, 선두 주자가 다음 라운드에 참가할 수 있는 동시출발이 있다. 마지막으로, 승자를 결정하기 위한 단일 동시출발 레이스가 있다.

## 6.2 Course planning considerations 코스설정 고려사항

A relatively small area is required for a competition (especially with the use of an arena passage). The event shall be easy to understand for the spectators. It should be possible to cover at least 70-80 % of the course with TV cameras. The courses for the knock-out rounds may be forked. As an alternative to standard forking, course choice forking shall be used whereby each runner has 20 seconds, before the start, to choose one of three maps, each with a different course. GPS-tracking is required and contactless punching should be considered. 경기에는 (특히 경기장 통과를 사용하는 경우) 비교적 작은 영역이 필요하다. 대회는 관중에게 이해하기 쉬워야 한다. TV 카메라로 코스의 70-80 % 이상을 커버할 수 있어야 한다. 녹아웃 라운드를 위해 코스가 갈라질 수 있다. 표준 포킹에 대한 대안으로, 코스 선택 포킹은 각 주자가 시작하기 전에 20초 동안 코스가 다른 3개의 맵 중 하나를 선택하는 데 사용된다. GPS 추적이 필요하며 비접촉식 펀칭을 고려해야 한다.

## 6.3 The map 지도

See 1.3 Sprint. 1.3 단거리를 참조하십시오.

## 6.4 Winning time, start interval and timing 우승 시간, 출발 간격 및 기록측정

The winning time for the initial qualification race shall be 8-10 minutes. The winning time for the knock-out rounds shall be 6-8 minutes. At the finish line there shall be photo-finish equipment to assist in judging the placings. 최초 예선 경기의 우승 시간은 8-10 분이다. 녹아웃 라운드의 우승 시간은 6-8분이다. 결승선에는 순위를 판단하는 데 도움이 되는 사진판정용 장비가 있어야 한다.

## Appendix 9: The Asian Orienteering Championships

### 부록 9 : 아시안 오리엔티어링 선수권대회

The Asian Orienteering Championship (in short AsOC) is the official event to award the titles of Asian Champion in Orienteering. It shall be organised by the appointed member federation(s) of the IOF under the auspices of the IOF through the Asian Region Working Group. 아시안 오리엔티어링 선수권대회(줄임말로 AsOC)는 오리엔티어링에서 아시아 챔피언 타이틀을 수여하는 공식 대회이다. 아시아 지역 실무 그룹을 통해 IOF의 후원 하에 IOF에서 임명된 회원 연맹에 의해 조직된다.

These rules apply to the men's and women's Elite classes. 이 규정은 남녀 엘리트 클래스에 적용된다.

#### 1. Principles for AsOC AsOC의 원칙

The championship shall be organised in accordance with the following principles: 선수권 대회는 다음과 같은 원칙에 따라 조직된다.

- The participants shall be offered competitions of international technical standard. 참가자에게는 국제적 기술 표준의 경기가 제공된다.
- The championship aims at the development of competitive orienteering as well as the development of orienteering as a whole in the Asian Region. 선수권대회는 아시아 전지역의 오리엔티어링의 발전은 물론 경쟁력 있는 오리엔티어링의 개발을 목표로 한다.
- The costs of participation shall be kept low and accommodation of different standard and prices shall be offered. 참가비용을 낮게 유지하고 다른 기준 및 가격의 숙박시설을 제공해야 한다.
- The championship shall aim to encourage more participation from member federations of the Asian region. 선수권대회는 아시아 지역 회원국의 더 많은 참여를 장려하는 것을 목표로 한다.

#### 2. Event programme 이벤트 프로그램

The event is organised in even years. The program shall include at least Relay, Long/Middle and Sprint competitions. The organizing federation may choose Long or Middle according to the situation and available resources of the federation. 대회는 격년으로 개최된다. 프로그램은 최소한 릴레이, 롱/미들 및 스프린트 경기가 포함된다. 연맹은 연맹의 상황 및 이용 가능한 자원에 따라 장거리 또는 중거리를 선택할 수 있다.

The Long/Middle and Sprint competitions shall consist of finals only. In the relay competition, each team shall consist of 3 competitors. The event shall follow the IOF Competition Rules

unless otherwise stated in these Rules. The dates of the AsOC shall be co-ordinated with other international events and finally approved by the IOF. 롱/미들 및 스프린트 경기는 결승전으로만 구성된다. 릴레이 경기에서 각 팀은 3명의 선수로 구성된다. 이 규정에 달리 명시되지 않는 한, 대회는 IOF 경기규정을 따라야 한다. AsOC의 날짜는 다른 국제 대회와 조정되어 최종적으로 IOF에 의해 승인된다.

The event shall incorporate the Asian Junior and Youth Championships. 대회는 아시아 주니어 및 청소년 선수권대회가 포함된다.

### 3. Event application and appointment of organiser 대회 신청 및 주최자 임명

Any Asian Federation which is a Member Federation of the IOF may apply to organise the AsOC. Applications shall reach the IOF Office before 1 January 2 years prior to the event. The Asian Regional Meeting makes a recommendation of the organiser to IOF Council. The provisional appointment of the organising Federation is made by the IOF Council no later than 31 October the same year. Each appointment must be confirmed by the signing, within 6 months, of a contract to organise the event, else Council may make an alternative appointment. An IOF licensed Event Adviser from another federation shall be appointed by the IOF to control the event. IOF 회원 연맹인 아시아 연맹은 AsOC 주최자로 신청할 수 있다. 신청서는 대회 2년 전 1월 이전에 IOF 사무소에 도착해야 한다. 아시아 지역 회의는 주최자를 IOF 이사회에 추천한다. 개최 연맹의 임시 임명은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에 의해 이루어진다. 각 약속은 이벤트를 조직하기 위한 계약의 서명 후 6개월 이내에 서명으로 확인해야 한다. 그렇지 않으면 이사회가 다른 약속을 할 수 있다. 다른 연맹으로부터 IOF가 보증하는 대회감독관은 이벤트를 조정하기 위해 IOF에 의해 임명된다.

### 4. Participation 참가

Competitors representing member Federations of the IOF, defined by the International Olympic Committee as belonging to the Asian continent, can compete in AsOC. 국제 올림픽 위원회에 의해 아시아 대륙에 속하는 것으로 정의된 IOF 회원 연맹을 대표하는 참가자는 AsOC에서 경쟁 할 수 있다.

Competitors representing other member Federations of the IOF can participate in AsOC but will not be eligible for Asian titles, medals or diplomas. IOF의 다른 회원 연맹을 대표하는 선수는 AsOC에 참가할 수 있지만 아시아 타이틀, 메달 또는 상장을 받을 수 없다.

The classes are M21E and W21E. In the individual competitions, Federations may enter up to 10 women and up to 10 men. 클래스는 M21E 및 W21E이다. 개인 경기에서 연맹은 최대 10명의 여성과 최대 10명의 남성을 참가시킬 수 있다.

In the relay competition, a federation may enter maximum of 2 teams in each gender category, but only the better-placed team will be counted in the result list. 릴레이 경기에서 연맹은 각 성별 범주에서 최대 2개의 팀에 참여할 수 있지만 상위 팀만 결과목록에 포함된다.

There shall be no limit on the number of officials. 임원의 수에는 제한이 없다.

## **5. Starting order 출발 순서**

In the individual competitions the starting order shall be drawn at random. The draw shall be made in three starting groups (early, middle, late). 개인 경기에서 출발 순서는 무작위로 추첨된다. 추첨은 3개의 출발 그룹 (빠른, 중간, 늦은)으로 이루어져야 한다.

## **6. Jury 심판**

The jury is appointed by the IOF Council. The organiser shall propose the 3 voting members. 심판은 IOF 이사회가 임명한다. 주최자는 3명의 선출 멤버를 제안해야 한다.

## **7. Prizes 상**

The IOF shall provide specially designed medals or similar formats for all the individual competitions (medals for the first 3 places in each class / competition) and relay (medals for each member of the first 3 teams in each class) and diplomas for places 1-6. IOF는 모든 개인경기 (각 클래스 / 경기에서 첫 3위에 대한 메달) 및 릴레이 (각 클래스에서 첫 3개 팀의 각 멤버에 대한 메달)에 대한 특별히 디자인된 메달 또는 유사한 형식과 1-6위에 대한 상장을 제공해야 한다.

## Appendix 10: The Asian Junior and Youth Orienteering Championships

### 부록 10 : 아시아 주니어 및 청소년 오리엔티어링 선수권대회

The Asian Junior Championship (in short AsJOC) and the Asian Youth Orienteering Championship (in short AsYOC) are the official IOF Championships to award the titles of Asian Junior Champion in Orienteering and Asian Youth Champion in Orienteering. The Championships are organised together as one event under the authority of the IOF and the appointed Federation. 아시아 주니어 선수권대회 (줄임말로 AsJOC) 및 아시안 청소년 오리엔티어링 선수권대회 (줄임말로 AsYOC)은 오리엔티어링에서 아시아 주니어 챔피언, 오리엔티어링에서 아시아 청소년 챔피언의 타이틀을 수여하는 공식 IOF 선수권대회이다. 선수권 대회는 IOF와 임명된 연맹의 권한 하에 하나의 대회로 구성된다.

The event shall follow the IOF Competition Rules for IOF Foot Orienteering Events unless otherwise stated in these rules. 이 규칙에 달리 명시되지 않는 한, IOF 풋 오리엔티어링 이벤트에 대한 IOF 경기 규정을 준수해야 한다.

#### 1. Principles for AsJOC and AsYOC AsJOC 및 AsYOC의 원칙

The championships shall be organised in accordance with the following principles: 선수권 대회는 다음과 같은 원칙에 따라 조직된다.

- The best junior and youth orienteers of each Asian Federation shall be offered competitions of the highest technical quality. 각 아시아 연맹 최고의 주니어 및 청소년 오리엔티어에게는 최고의 기술 품질의 대회가 제공된다.
- The event shall have a social, rather than a competitive, atmosphere letting young people exchange experience and find new friends. 대회는 젊은 사람들이 경험을 교환하고 새로운 친구를 찾을 수 있는 경쟁적인 분위기가 아닌 사회적 분위기를 가져야 한다.
- The costs of participation shall be kept low. 참가비용은 낮게 유지해야 한다.

#### 2. Event programme 이벤트 프로그램

In even years the event shall be incorporated in the Asian Championships. In odd years the event shall be organised as an independent event. The programme shall include 격년으로 대회는 아시아 선수권 대회에 포함된다. 홀수 년에 대회는 독립된 대회로 조직되어야 한다. 이 프로그램에 포함되는

- a sprint distance final 스프린트 디스턴스 결승
- a Long distance final or a Middle distance final 롱 디스턴스 결승 또는 미들 디스턴스 결승
- a relay with 3 legs or a sprint relay with 4 legs 3개의 레그가 있는 릴레이 또는 4개의

레그가 있는 스프린트 릴레이

as well as an opening ceremony, a closing ceremony and adequate model events. The programme shall be kept within 4 days. The dates shall be co-ordinated with other international junior events. 개회식, 폐회식 및 적절한 모델 이벤트, 이 프로그램은 4일 이내에 유지되어야 한다. 날짜는 다른 국제 주니어 대회와 조정된다.

### **3. Event application and appointment of organiser 대회 신청 및 주최자 임명**

Any Asian Federation that is a member of IOF may apply to organise AsJOC and AsYOC. Applications shall reach the IOF Secretariat before 1 January two years prior to the year of the event. The provisional appointment of organisers or organising Federations is made by the IOF Council no later than 31 October the same year. Each appointment must be confirmed by the signing, within 6 months, of a contract to organise the event, else Council may make an alternative appointment. An IOF Event Adviser from another Federation shall be appointed by the IOF. IOF 회원인 아시아 연맹은 AsJOC 및 AsYOC 주최자에 신청할 수 있다. 신청서는 대회 연도 2년 전 1월 1일 이전에 IOF 사무국에 도착해야 한다. 주최자 또는 주최 연맹의 임시 임명은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에 의해 이루어진다. 각 약속은 대회를 조직하기 위한 계약의 서명 후 6개월 이내에 서명으로 확인해야 한다. 그렇지 않으면 이사회가 다른 약속을 할 수 있다. 다른 연맹의 IOF 대회감독관은 IOF에 의해 임명된다.

### **4. Participation and Classes 참가 및 클래스**

Competitors representing member Federations of the IOF, defined by the International Olympic Committee as belonging to the Asian continent, can compete in AsJOC and AsYOC. Competitors representing other member Federations of the IOF can participate but will not be eligible for Asian titles, medals or diplomas. 국제 올림픽위원회에 의해 아시아 대륙에 속하는 것으로 정의된 IOF 회원연맹을 대표하는 참가자는 AsJOC 및 AsYOC에서 경쟁할 수 있다. IOF의 다른 회원 연맹을 대표하는 선수는 참가할 수 있지만 아시아 타이틀, 메달 또는 상장을 받을 수 없다.

In the individual competitions a Federation may enter a maximum of 6 competitors in each class. 개별 경기에서 연맹은 각 클래스에서 최대 6명의 선수를 참가시킬 수 있다.

The classes for the Asian Junior Orienteering Championships are: 아시아 주니어 오리엔티어링 선수권대회 클래스는 다음과 같다.

- W20: for female athletes who are no more than 20 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도 12월 31일에 20세 이하인 여성 선수를 위한
- M20: for athletes who are no more than 20 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도의 12월 31일에 20세 이하의 선수를 위한.

The classes for the Asian Youth Orienteering Championships are: 아시아 청소년 오리엔티어링 선수권대회 클래스는 다음과 같다.



- W16: for female athletes who are no more than 16 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도 12월 31일에 16세 이하인 여성 선수를 위한
- W18: for female athletes who are no more than 18 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도 12월 31일에 18세 이하인 여성 선수를 위한
- M16: for athletes who are no more than 16 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도 12월 31일에 16세 이하인 선수를 위한
- M18: for athletes who are no more than 18 years old on 31<sup>st</sup> December of the year of the competition. 경기 개최연도 12월 31일에 18세 이하의 선수를 위한

All entered runners may run in both individual competitions. Women may compete in men's classes. 참가한 모든 주자는 두 개인 경기에서 모두 출전할 수 있다. 여성은 남성 클래스에서 경쟁할 수 있다.

If the relay has 3 legs, then there shall be relays for W20, M20, W18, M18, W16 and M16.

If the relay is a sprint relay with 4 legs, then there shall be relays for M/W20, M/W18 and M/W16. Each team shall contain at least two women. The first and final legs must be run by women. 릴레이에 3개의 레그가 있는 경우 W20, M20, W18, M18, W16 및 M16에 대한 릴레이가 있어야 한다. 릴레이가 4개의 레그가 있는 단거리 릴레이인 경우 M/W20, M/W18 및 M/W16에 대한 릴레이가 있어야 한다. 각 팀은 최소한 두 명의 여성을 포함해야 한다. 첫 번째와 마지막 레그는 여성이 운영해야 한다.

If a Federation is unable to make up full relay teams (even with women running in men's classes), it may form incomplete teams or mixed teams with runners from other Federations. 연맹이 전체 릴레이 팀을 구성할 수 없는 경우 (남성 클래스의 여성도 포함) 불완전한 팀 또는 다른 연맹의 주자와 혼합된 팀을 구성할 수 있다.

Under no circumstances may persons other than entered competitors participate in the competition. Teams with runners from more than one Federation are not placed on the official result list. 어떠한 상황에서도 참가선수 이외의 사람이 경기에 참가할 수 없다. 둘 이상의 연맹 주자가 있는 팀은 공식 결과목록에 포함되지 않는다.

## 5. Starting order, start interval, winning times 출발순서, 출발간격, 우승시간

The start interval in the Long distance/Middle distance competition is 2 minutes and in the Sprint distance is 1 minute. Starting time is drawn randomly in 5 starting groups with no more than one competitor from any country in each group. Competitors from the same Federation shall not start consecutively. 장거리/중거리 경기의 출발간격은 2분이고 단거리는 1분이다. 출발시간은 5개의 출발 그룹에서 무작위로 추첨되며 각 그룹에는 국가별 한 명을 초과하는 선수가 없도록 한다. 같은 연맹의 선수는 연속적으로 출발할 수 없다.

Winning times: 우승 시간

Class	Sprint	Middle	Long	Relay
W16	12-15 min	25-30 min	35-40 min	75 min

W18	12-15 min	25-30 min	45-50 min	90 min
W20	12-15 min	30-35 min	55-60 min	105 min
M16	12-15 min	25-30 min	45-50 min	75 min
M18	12-15 min	25-30 min	55-60 min	90 min
M20	12-15 min	30-35 min	60-70 min	105 min
M/W16				45 min
M/W18				45 min
M/W20				60 min

## 6. Results 결과

If any non-eligible competitors participate in the competition, separate results lists shall be published, one list showing the results of all eligible competitors (Official Championship Results), a second with results for all competitors (Full Result List). For the Relays there shall be two result lists produced, one full result list and one that excludes non-eligible teams and teams that are not the best placed for the Federation. 자격이 없는 선수가 경기에 참여하는 경우, 별도의 결과 목록이 게시된다. 하나의 목록에는 모든 적격 선수의 결과 (공식 선수권 결과)가 표시되고 다른 하나에는 모든 선수의 결과가 표시 된다 (전체 결과목록). 릴레이는 두 개의 결과목록이 생성되어야 한다. 하나는 전체 결과목록이고 다른 하나는 자격이 없는 팀과 연맹에 가장 적합하지 않은 팀은 제외된다.

## 7. Prizes 시상

Medals for all the competitions (3 medals in each class / competition, 3 sets of medals in each class in the Relay) and diplomas for places 1-6 shall be provided by the IOF. 모든 경기에 대한 메달 (각 클래스/경기에서 3개의 메달, 릴레이에서 각 클래스에 3개의 메달 세트) 및 순위 1-6에 대한 상장은 IOF에서 제공한다.

Representatives of the organising Federation and the IOF shall perform the prize-giving ceremonies. 주최 연맹 대표와 IOF는 시상식을 수행한다.

## 8. Jury 심판

The jury is appointed by the IOF Council. The organiser shall propose the 3 voting members. 심판은 IOF 이사회가 임명한다. 주최자는 3명의 선출 멤버를 제안해야 한다.

규정 코드	A03(대한오리엔티어링연맹)	최종 제.개정일
규정 명칭	Foot 오리엔티어링 경기규정	2004. 2. 14 제정 2013. 4. 01 개정 2015. 3. 21 개정 2016. 1. 23 개정 2017. 1. 07 개정 <b>2018. 4. 08 개정</b>

## (A03) Foot 오리엔티어링 경기규정

### <목 차>

제 1 장 총 칙 .....	3
제1조 (목적) .....	3
제2조 (규정의 적용) .....	3
제 2 장 대회구분 .....	3
제3조 (정의) .....	3
제4조 (경기방법의 구분) .....	4
제 3 장 대회준비 .....	5
제5조 (대회의 조직) .....	5
제6조 (대회의 선택) .....	5
제7조 (공인대회의 인준 기준) .....	5
제8조 (대회감독관의 임무) .....	6
제 4 장 대회운영 .....	6
제9조 (대회의 장소) .....	6
제10조 (대회 지도) .....	7
제11조 (대회의 코스) .....	7
제12조 (대회의 공고) .....	8
제13조 (클래스 구분) .....	9
제14조 (출발번호 및 장비) .....	10
제15조 (보험 가입) .....	10
제16조 (컨트롤위치설명) .....	10
제17조 (컨트롤의 설치) .....	10
제18조 (편칭장비와 편칭) .....	11

제19조 (출발) .....	12
제20조 (제한구역 및 유도구간) .....	13
제21조 (도착 및 시간계측) .....	14
제22조 (결과 게시) .....	14
제23조 (시상) .....	15
제24조 (대회결과의 보고) .....	15
제 5 장 선 수 .....	15
제25조 (선수 등록) .....	16
제26조 (참가 신청) .....	16
제27조 (페어 플레이) .....	16
제28조 (이의제기) .....	17
제29조 (불복 및 항의) .....	18
제 6 장 심 판 .....	18
제30조 (심판의 임무) .....	18
제 7 장 한국오리엔티어링선수권 대회 .....	19
제31조 (대회의 성격) .....	19
제32조 (대회의 개최신청) .....	19
제33조 (대회운영) .....	19
제34조 (종목 구분) .....	19
제35조 (참가 구분과 인원) .....	19
제36조 (시상) .....	20
제37조 (한국선수권대회 입상자 특례) .....	20
제 8 장 동호인종목대회 .....	20
제38조 (대회의 성격) .....	20
제39조 (대회의 개최 신청과 시기) .....	20
제40조 (대회운영 및 절차) .....	20
제41조 (참가 구분과 경기 부문) .....	21
제42조 (참가인원 제한) .....	21
제43조 (점수반영 기준) .....	21
제44조 (시상) .....	22
제 9 장 부 칙 .....	22
제45조 (시행일) .....	22

## 제 1 장 총 칙

### 제1조 (목적)

본 규정은 오리엔티어링 경기의 제반 규정 및 지침을 정함으로써 주최자 및 경기자가 명확하고 공정한 대회운영과 경기를 하게 함으로써 대회의 수준과 질을 높여 누구나 오리엔티어링을 즐길 수 있도록 하는데 목적이 있다.

### 제2조(규정의 적용) IOF Rule 2 참조

1. 이 규정은 한국선수권대회, 전국체전 동호인종목대회, 각 시,도연맹 주최대회, 기타 국내에서 실시되는 모든 Foot Orienteering 경기에 적용한다.
2. 특별한 언급이 없는 한 이 규정들은 Foot Orienteering 주간 개인경기에 적용한다.
3. 이 규정과 상충되지 않는 범위에서 대회 주최자가 대회를 운영하는데 필요한 부가적인 규정들이 주최자에 의해서 정해질 수 있지만 대회감독관의 승인이 필요하다. 그 부가적인 규정들은 해당 대회에서만 유효하다.
4. 이 규정은 모든 선수, 연맹임원 및 대회조직과 관련된 모든 임원들, 혹은 선수와 접촉하는 모든 사람에게 적용된다.
5. 선수, 주최자 및 심판은 이 경기규정을 해석하는 데에 있어서 스포츠의 공정성을 원칙으로 해야 한다.
6. 별도의 언급이 없는 경우 릴레이 경기에 대해서도 개인 경기의 규정을 적용한다.
7. 본 규정과 국제오리엔티어링연맹(이하 IOF) 경기규정과 상충되는 내용은 본 규정을 우선 적용한다.
8. 본 규정에 명시되지 않은 사항은 IOF 경기규정을 따른다.

## 제 2 장 대회구분

### 제3조 (정의) IOF Rule 1 참조

1. 오리엔티어링은 경기자가 테레인(Terrain)에서 스스로의 힘으로 방향을 찾으며 나아 가는 것을 겨루는 스포츠로서 선수들은 지상에 표시된 여러 개의 컨트롤 지점을 지도와 나침반 만을 사용하여 가능한 한 짧은 시간에 찾아야 한다. 컨트롤 위치가 표시된 코스는 경기자들이 출발한 다음에 공개된다.
2. 개인 시차 출발 경기는 경기자가 테레인의 여러 지점을 스스로의 능력으로 방향을 찾아야 하고 달려야 한다.
3. 동시 출발 경기에서는 경기자들이 서로 근접하여 달리는 경우가 있을 수 있지만 그 방식은 여전히 자력으로 운행을 해야 한다.
4. 경기자라 함은 경기에 출장을 인정받은 남,녀의 선수 개인 혹은 독립된 팀을 의미한다.
5. ‘대회(Event)’ 라 함은 출발순서 작성 및 접수, 팀 임원 회의, 시상식과 개폐회식 등의 식전행사와 같은 조직적인 사항을 포함한 오리엔티어링 행사의 모든 면을 포괄하는 것을 의미한다. 하나의 대회에는 2개 이상의 경기가 포함될 수 있다.

6. 한국선수권대회(The Korea Orienteering Championships)는 한국 오리엔티어링 챔피언 타이틀을 결정하는 공식대회이다. 중앙연맹이 주최, 주관하고 필요할 경우 지정된 지방연맹이 주관하여 실시한다.
7. 전국체전 동호인종목 대회(The National Sports Festival Orienteering Championships)는 오리엔티어링 동호인이 참가하는 대회로 Public부와 시도대표부 및 팀 대항 경기로 실시된다. 대한체육회 후원 하에 중앙연맹이 주최, 주관하고 필요할 경우 지정된 지방연맹이 주관한다.
8. 시,도연맹 대회(The Regional Federation Orienteering Championships)는 지방연맹에서 주최하는 대회로서 전국의 오리엔티어들이 참가하여 순위를 겨루는 대회이다. 공인대회로 인증된 대회는 국가대표 선발전 경기를 겸한다.

#### **제4조 (경기방법의 구분) IOF Rule 1 참조**

오리엔티어링 경기(Competition)는 다음과 같이 구분된다.

1. 경기를 하는 시간에 따라
  - ① 주간 경기 (낮에 하는 경기)
  - ② 야간 경기 (일몰 후에 하는 경기)
2. 경기의 성격에 따라
  - ① 개인 경기 (선수 개인이 단독으로 수행하는 경기)
  - ② 릴레이 경기 (2인 이상의 팀 구성원이 연속하여 이어 달리는 형식)
  - ③ 팀 경기 (2인 이상의 선수가 협력하는 방식으로 실시)
2. 컨트롤을 찾는 순서에 따라
  - ① 순서가 정해진 경기 (순서가 미리 규정되어 있음)
  - ② 순서가 정해지지 않은 경기 (선수가 순서를 자유롭게 선택한다.)
3. 코스의 거리(또는 형식)에 따라
  - ① 롱 디스턴스 (Long Distance)
  - ② 미들 디스턴스 (Middle Distance)
  - ③ 스프린트 (Sprint)
  - ④ 그 외의 거리에 의한 경기

### **제 3 장 대회준비**

#### **제5조 (대회의 조직)**

1. 대회 운영 조직
  - ① 대회 기본조직은 대회장, 대회운영위원장, 심판위원장을 기본으로 구성하고 하위 조직 및 인원은 주최측의 재량으로 정한다.
  - ② 공인대회의 경우 주최측의 대회조직 외에 중앙연맹으로부터 임명된 대회감독관이 대회의 모든 사항을 관리, 감독한다. 대회감독관은 Foot-O 위원회에서 추천하고 이사회에서 임명한다.
2. 대회감독관의 자격 및 임무

- ① 대회감독관의 자격 : 2급 종목지도자 이상 및 2급 공인심판 자격 이상을 보유한 자
  - ② 대회감독관은 해당 대회가 KOF 공인대회의 기준에 따라 준비되고 실시되는지 관리 감독한다.
  - ③ 대회의 공정성과 안전성을 최우선으로 하고 대회의 성격상 필요하다고 생각되는 부분은 보완, 시정, 개선을 권고할 수 있으며 주최측은 이에 따라 시정해야 한다.
  - ④ 대회감독관의 구체적인 역할 및 임무는 제8조에 따른다.
3. 대회심판의 자격 및 구성
- ① 공인대회의 심판은 2급 공인심판 자격을 보유한 자로 한다.
  - ② 대회 심판단은 3인으로 구성한다.
  - ③ 1명은 주최측에서 임명하며 대회 심판위원장이 된다. 2명은 심판위원회에서 추천하고 이사회에서 임명한다. 만약 이사회에서 심판 임명을 하지 않으면 주최측에서 지명한다.
  - ④ 주최측에서 임명하는 1명은 대회 주최연맹 소속이 원칙이지만 타 연맹소속이라도 무방하나 그 외 2명은 타 연맹 소속으로 한다.
  - ⑤ 심판의 임무는 본 규정 제30조(심판의 임무)에 따른다.

#### 제6조 (대회의 선택)

- 1. 대회 형식의 선택은 본 규정 제4조 2항에 명시된 경기형식 중에서 선택하는 것을 기본으로 하고 릴레이 경기의 경우에는 다른 형식의 개인경기와 병행하여 실시한다.
- 2. 릴레이 경기의 경우 스프린트 릴레이 경기는 혼성 4인조 경기로 하고 클래식 릴레이 경기는 남, 녀 구분하여 3인조 경기로 한다.

#### 제7조 (공인대회의 인준 기준)

- 1. 지도에 관한 기준
  - ① 공인대회의 지도는 ‘대한오리엔티어링지도 제작규정’ 또는 ‘국제오리엔티어링지도제작규정’에 준하여 제작, 완성된 지도를 사용하여야 하며 상급 지도제작 자격을 가진 자에 의해 제작되거나 또는 그의 검수를 받은 지도여야 한다.
  - ② 지도의 축척은 본 규정 제11조의 규정에 따른다.
- 2. 공인대회의 신청 및 유지
  - ① 대회 실시 전 최소 6개월 전까지 '공인대회개최신청서(별지 제51호 서식)'를 작성하여 중앙연맹에 제출하여야 하고 이사회의 승인으로 인준된다.
  - ② 공인대회는 매년 신청하여야 하고 공인대회에 준하는 지도의 수준과 축척 기준을 만족하지 못 할 경우에는 이사회의 결의로 공인대회를 반려하거나 취소할 수 있다.

#### 제8조 (대회감독관의 임무)

- 1. 대회 장소의 적합성 검토
- 2. 대회장 배치계획의 적정성 검토
- 3. 식전행사(개,폐회식) 절차 및 의전계획 확인
- 4. 출발리스트 점검 및 승인
- 5. 출발절차와 도착 수순 확인, 릴레이의 경우 출발위치, 체인지 오버 방법, 지도지급 방법, 대

기선수 위치 등 확인

6. 사용지도의 기준 준수여부 및 코스의 적정성 확인
7. 컨트롤 설치 위치의 적정성 확인
8. 펀칭 시스템 및 시간 계측 시스템의 적정성 확인
9. 경기자 이동구간 내 위험요소 확인 및 안전대책 수립여부 확인
10. 대회 공식결과의 승인
11. 대회 종료 후 Report 작성 제출(별지 서식 사용)

## 제 4 장 대회운영

### 제9조 (대회의 장소)

1. 경기 지형은 오리엔티어링 경기 코스를 설정하는데 적합하여야 하고 경기 형식별 요구 기준(IOF Rule 부록6 참조)에 부합되어야 한다.
2. 경기장소는 부당하게 이득을 얻는 선수가 없도록 가능하면 오랜 기간 동안 오리엔티어링 경기가 열리지 않은 곳이어야 하며 만약 5년 이내에 같은 곳에서 공인대회를 해야 할 경우 이사회의 승인을 받고 대회 개최를 할 수 있다.
3. 경기 구역으로 결정되면 가능한 빨리 출입 제한 구역으로 설정해야 한다.
4. 경기장 구역에서의 자연 보호, 조림, 사냥 및 기타 권리는 존중되어야 한다.

### 제10조 (대회 지도) IOF Rule 15 참조

1. 대회에 사용되는 오리엔티어링지도는 IOF 지도제작 규정과 KOF 지도제작규정에 의하여 제작되어야 한다.
2. 지도의 축척은 1:15,000 또는 1:10,000을 기본으로 하며 **경기장 여건이나 참가자의 연령을 고려하여 1:7,500 축척의 지도까지 사용이 가능하다.** Sprint 경기의 지도 축척은 1:5,000 또는 1:4,000으로 한다. 각 축척에 대한 등고선 간격은 지도제작규정에 따른다.
3. 참가자의 연령대 및 오리엔티어링 기술 수준에 따라서 위에 명시된 축척 외의 지도를 사용할 수 있지만 공인대회에서 사용하기 위해서는 최소한 대회일 3개월 전까지 이사회의 승인을 받아야 한다.
4. 제3항과 관련하여 본 대회규정을 충족시키지 못하는 지도를 공인대회에 사용하기 위해서는 ‘규정적용 예외신청서 ‘(별지 서식 72호)에 그 사유를 기재하여 사무처에 제출하고 이사회 승인을 받아야 한다.
5. 지도의 오류 또는 지도가 인쇄된 이후에 실제 테레인에 발생된 변경 등이 있을 경우 그것이 이 경기에 영향을 준다면 지도는 재인쇄 되어야 한다.
6. 지도는 수분과 파손으로부터 보호되어야 한다.
7. 만약 대회장소에 이전에 만들어진 기존 오리엔티어링 지도가 있으면 가장 최신판으로 대회를 하기 전에 모든 참가자들을 대상으로 공개하여야 한다.

### 제11조 (대회의 코스) IOF Rule 16 참조



1. 대회의 코스는 IOF 경기규칙 부록2 ‘코스설정의 원칙’을 적용하여 아래의 사항을 고려하여 설정한다.

① 코스는 종목별 오리엔티어링의 특징을 잘 살릴 수 있도록 설정되어야 한다. 따라서 정확한 지도 읽기, 루트 선택 능력, 나침반 사용 능력, 집중력, 판단력, 달리기 능력 등을 시험할 수 있는 코스가 되어야 한다.

② 모든 선수들이 코스의 어떤 면에서나 같은 조건으로 공정하게 경기를 할 수 있게 한다.

③ 거리, 육체적, 기술적 난이도 등이 알맞게 설정되어 선수들이 그들의 경기를 즐길 수 있도록 설정되어야 한다.

④ 코스 설정자는 자연환경의 훼손, 주민들에 대한 피해, 선수들의 안전 등에 문제가 있는 지형을 미리 파악하여 코스 설정에 반영하여야 한다.

⑤ 코스 설정자는 공정성을 깨뜨리지 않는 범위 내에서 관중과 홍보 기자들이 밀접하게 경기를 지켜 볼 수 있도록 배려한다.

2. 코스 길이는 출발에서 컨트롤을 거쳐 도착까지의 직선거리를 사용한다. 단 물리적으로 통행이 불가능한 장애물(높은 담, 호수, 절벽 등), 출입 제한 지역 또는 지도상에 표시된 금지된 루트가 있을 경우에는 우회해서 거리를 측정한다.

3. 전체 등행거리는 상식적으로 볼 때 가장 짧다고 생각되는 루트에서의 등행 거리를 미터로 표시한다.

4. 릴레이 경기에서 각 팀들은 다르게 조합된 코스를 달리지만 모든 팀들이 같은 거리의 코스에서 경기 하도록 해야 한다. 만약 지형이나 코스가 설정이 가능하다면 각 주자들의 경기거리를 현저하게 다르게 한다.

#### 제12조 (대회의 공고) IOF Rule 8 참조

1. 대회 주최자는 늦어도 대회 개최 6개월 전까지 아래의 내용을 공지하여야 한다.

- 대회일자
- 대회장소 및 출입제한구역 설정
- 모집 클래스
- 참가신청 일정 및 참가비

2. 대회 개최 3개월 전까지 아래의 내용이 공지되어야 한다.

- 상기 1항의 내용
- 지도의 축척 및 등고선 간격
- 경기형식
- 사용할 편칭시스템 및 타이밍 시스템
- 참가 신청서 및 접수 방법
- 참가비 입금 방법
- 대회관련 연락처(e-메일, 전화번호, 홈페이지 주소)

3. 대회 개최 1개월 전까지 아래의 내용이 공지되어야 한다.

- 상기 1항, 2항의 내용
- 대회 집결지 위치 및 약도

- 대회 집결지 접근 방법 및 교통편
  - 대회장 주변 숙박 및 식당 정보(2일 이상 실시될 경우 필수)
  - 경기 복장에 대한 안내사항
  - 각 코스별 우승예상시간
  - 테레인 정보
  - 코스설정자, 대회감독관, 심판명단
  - 경기장소의 구 오리엔티어링 지도
  - 기타 대회관련 주의사항 및 안내사항
  - 보험 가입에 관한 사항
4. 출발리스트는 늦어도 대회 3일전 정오까지 1차 공지하고 대회 전날 정오까지 확정 공지한다.
5. 대회의 공식결과는 대회 종료 후 가급적 빠른 시일 내에 공지한다.

### 제13조 (클래스 구분) IOF Rule 5 참조

1. 클래스는 성별과 나이에 따라서 나눈다. 여자는 남자 클래스에 참가가 가능하다.
2. 나이가 12월 31일 기준 20세 이하인 자는 21세 클래스까지 본인 보다 많은 나이의 클래스로 올려서 참가할 수 있다.
3. 나이가 1월 1일 기준 21세 이상인 자는 21세 클래스까지 본인보다 적은 나이의 클래스로 내려서 참가할 수 있다.
4. 나이는 주민등록상의 나이를 기준으로 한다.
5. 클래스는 성별과 나이에 따라 나누며 남자는 M, 여자는 W로 구분하고 참가자의 수준을 구분할 필요가 있을 경우에는 연령대 숫자 다음에 아래의 문자를 조합하여 사용한다.
  - E(Elite) : 엘리트, 사용예; M21E, W19E 등
  - A(Advanced) : 숙련된 경험자, 사용예; M30A, W35A 등
  - N(Novice) : 초보자, 사용예; MN, WN
6. 21세 이상 일반부의 클래스는 M/W21과 **M/W35부터 10세 단위로 나누는 것을 기본으로 하며 대회 참가자 수에 따라 5세 단위로 세분하여 접수할 수 있다.**
  - 일반부 Class 구분 : **M/W21, 35, 45, 55, 65 Class를 기본으로 한다.**
  - 상급 클래스 외에 주최자의 판단에 따라 **M/W40, 50, 60, 70, 80, 85 Class를 추가할 수 있다.**
7. 일반부 남녀 엘리트 클래스는 M21E, W21E로 한다.
8. 나이 20세 이하 학생부 및 주니어 클래스는 다음과 같이 나눈다.
  - 초등부 : M/W10(초1~3학년 이하), M/W13(초4~6학년)
  - 중등부 : M/W16(중1~3학년, 14~16세)
  - 고등부 : M/W19(고1~3학년, 17~19세)
  - 20세 이하 청소년부 : M/W20
9. 주니어 대표선수(엘리트) 참가 클래스를 구분할 필요가 있을 경우에는 M/W19E, M/W20E로 한다.
10. 대학부가 별도로 필요할 경우 주최자의 판단에 따라 추가할 수 있으며 학생부의 경우는

클래스 명칭을 초등부, 중등부, 고등부로 구분할 수 있다.

11. 대회요강 클래스 분류 및 연령기준은 다음과 같다.

클래스	연령기준	엘리트
MW10	8~10세(초등1~3학년)	
MW13	11~13세(초등~6학년)	
MW16	14~16세(중학생)	
MW19	17~19세(고등학생)	MW19E
MW20	20세이하	MW20E
MW21	21세이상	MW21E
MW35	35세~44세	
MW45	45세~54세	
MW55	55세~64세	
MW65	65세 이상	
MWN	21세이상 초보자	

**제14조 (출발번호 및 장비)** IOF Rule 21 참조

1. 주최측에서 특별히 제한을 두지 않는 한 복장 및 신발의 선택은 자유이다.
2. 출발번호판은 명확하게 알아 볼 수 있어야 하고 가로X세로의 크기가 25cm×25cm 이하여야 하며 숫자의 높이는 최소한 10cm로 해야 한다
3. 출발번호판은 주최자가 미리 규정한 대로 착용해야 하며 접히거나 잘려서는 안 된다.
4. 선수는 경기 중에 주최측이 제공한 지도 및 컨트롤위치설명표, 그리고 나침반만 소지하여야 하며 주최측의 승인에 의해 GPS를 착용할 경우에는 표시부가 없거나 음성 피드백 기능이 없는 GPS만 소지할 수 있다.

**제15조 (보험 가입)**

1. 대회 주최자는 대회에 참가하는 모든 참가자들에게 경기 중 입을 수 있는 만약의 사고 및 상해에 대비하여 보험에 가입하여야 하며 이를 대회요강에 공지하여야 한다.
2. 보험가입에 드는 비용은 주최측에서 부담하여야 하며 참가자는 보험가입에 필요한 정보를 주최측에 제공하여야 한다.
3. 경기 중 주최측의 명백한 잘못에 의한 경우가 아닌 사고에 대한 책임은 선수 본인에게 있다.

**제16조 (컨트롤위치설명)** IOF Rule 18 참조

1. 컨트롤위치설명표에 의해 컨트롤의 정확한 위치가 설명되어야 한다.
2. 컨트롤위치설명표는 IOF의 컨트롤위치설명에 대한 규정에 따라 기호로서 제공되어야 하지만 참가자가 어린 학생이거나 초보자일 경우에는 텍스트 형식으로 제공할 수 있다.
3. 컨트롤위치설명표의 양식 및 컨트롤위치 설명 기호에 대한 정의는 IOF 규정에 따라야 한다. 단 본 연맹에서 별도로 규정한 기호의 경우는 사전 공지 후 사용할 수 있다.
4. 컨트롤위치설명표는 경기 코스의 순서에 대한 정보를 주며 지도의 앞면에 고정되거나 인쇄

되어 있어야 한다.

5. 시차출발 경기에서는 컨트롤위치설명표를 늦어도 출발 -2분전에는 주자에게 제공되어야 하며 컨트롤위치설명표상에는 코스 및 클래스가 명기되어야 한다.
6. 선수는 본인의 코스에 해당되는 올바른 컨트롤위치설명표를 취하여야 하며 잘못된 설명표를 취해서 발생하는 문제는 선수 본인의 책임이다.
7. 릴레이 경기의 경우는 컨트롤위치설명표를 별도로 제공하지 않는다.

#### **제17조 (컨트롤의 설치) IOF Rule 19 참조**

1. 지도상에 보여지는 컨트롤 위치에는 컨트롤 플래그와 함께 실제 지상에 선수가 그곳을 통과했다는 것을 증명할 수 있는 편칭 장비가 정확하게 설치되어야 한다.
2. 컨트롤 플래그는 30cm x 30cm 크기의 사각형 3개로 삼각 기둥 형태로 만들어져야 하며 각 사각형의 면은 대각선으로 나누어 반은 흰색으로 하고 다른 반은 오렌지색( PMS165)으로 한다.
3. 플래그는 컨트롤 위치 설명에 따라서 지도에 표시된 대로 특징물에 매달려 있는 형태로 설치되어야 하며 별도의 지지대를 이용해 설치할 수도 있다. 플래그는 선수들이 지도상에 표시된 컨트롤 원의 중심 지점에 도착하였을 때 발견할 수 있어야 한다.
4. 컨트롤은 서로 30m 이내의 거리에 인접하여 설치해서는 안 된다(지도의 축척이 1:5000 또는 1:4000의 경우는 15m). 컨트롤 사이의 최소 거리는 직선 거리를 말한다.
5. 일반적으로 컨트롤은 편칭을 하는 선수를 주변에서 쉽게 발견하여 컨트롤을 찾는 다른 선수에게 유리하도록 설치되지 않아야 한다.
6. 각 컨트롤은 식별 번호(코드번호)로 쉽게 알아 볼 수 있어야 한다. 그리고 그것은 편칭 기구를 사용하려고 하는 선수가 명확하게 번호를 확인할 수 있는 위치에 부착되어야 한다. 식별 번호는 31 이상의 번호를 사용하여야 한다. 숫자는 흰색 바탕에 검정색으로 하고 높이는 3~10cm, 선의 굵기는 5~10 mm로 해야 한다. 상하를 반대로 혼돈하여 읽을 수도 있는 번호(예를 들면 161)는 번호 아래에 수평 밑줄을 긋는다.
7. 선수의 통과를 증명할 수 있도록 각 플래그의 바로 옆에는 충분한 수의 편칭 기구가 있어야 한다.
8. 만약 우승 예상 시간이 30분 이상일 경우에는 우승자의 예상 속도를 기준으로 적어도 매 25분 마다 음료가 제공되도록 하여야 하고 최소한 적당한 온도의 순수한 물이 음료로서 제공되어야 한다. 만약 다른 종류의 음료가 제공된다면 명확하게 표시되어야 한다.
9. 모든 컨트롤은 안전성을 고려하여 설치되어야 한다.

#### **제18조 (편칭장비와 편칭) IOF Rule 20 참조**

1. 경기에 사용되는 편칭기구는 본 연맹에서 승인한 제품만 사용할 수 있다.
2. 전통적인 핀 편치와 IOF에서 승인된 편칭 장비는 별도의 승인 절차 없이 사용이 가능하다.
3. 전자식 편칭 시스템이 사용될 경우에는 모델 이벤트를 통해 경기자가 사용법을 익힐 수 있도록 연습할 기회가 주어져야 하며 여건상 연습기회가 주어지지 못할 경우에는 경기 전에 충분한 사용방법 설명과 교육을 하여야 한다.

4. 컨트롤 카드에는 통과된 모든 컨트롤이 명확하게 확인될 수 있도록 정확하게 편칭되어 있어야 한다.
5. 컨트롤 카드에 편칭을 하지 않았거나 편칭 상태를 식별할 수 없는 경우에는 순위에서 제외된다. 단, 편칭 미스가 선수의 잘못이 아님을 입증할 수 있는 경우에는 인정이 가능하다. 이러한 예외적인 상황에서 경기자가 컨트롤을 찾았다는 사실을 입증하기 위해 컨트롤 담당 진행요원의 증언 또는 카메라 또는 컨트롤 유닛에서 읽어낸 자료 등이 증거물로 사용될 수 있다. 그 이외의 경우에는 어떠한 증거도 인정되지 않고 경기자는 실격이 된다.
6. SportIdent(SI) 편칭시스템을 사용할 경우에는 아래의 규정을 적용한다.
  - ① 컨트롤 유닛이 고장 나거나 또는 작동 이상이 나타날 경우에 경기자는 백업용 핀 편칭을 사용하여야 하며 편칭 기록이 없다면 실격이 된다.
  - ② 편칭 속도가 너무 빨라서 피드백 시그널을 못 받아 카드에 편칭기록이 저장되지 않을 수 있으며 이 경우 경기자는 실격 처리된다.
7. 컨트롤 카드를 분실한 경기자, 컨트롤이 누락되었거나 또는 잘못된 순서로 컨트롤을 통과한 경기자는 실격 처리한다.
8. 만약 전자 편칭 장비를 사용하는 경기에서 컨트롤 위치에 전자 편칭 유닛이 없고 수동 Pin 편치만 있을 경우라 하더라도 컨트롤 위치와 번호에 문제가 없다면 경기자는 Pin 편칭만으로 경기를 진행하여야 한다.

#### 제19조 (출발) IOF Rule 22 참조

1. 개인 경기의 출발방법은 일반적으로 시차출발이며 릴레이 경기는 첫 주자에 한해서 동시출발로 한다.
2. 개인전 경기의 예선전을 실시할 경우 결승전의 첫 번째 출발은 예선 경기 마지막 출발로부터 2.5시간 이후에 시작되어야 한다.
3. 모든 선수들은 출발 대기지역에서 최소한 30분 정도의 방해를 받지 않는 출발 준비와 워밍업을 할 수 있어야 한다. 워밍업 장소에는 먼저 도착한 선수가 들어가서는 안 된다.
4. 출발은 경기시간 측정이 되기 전에 워밍업 장소에서부터 미리 출발하는 예비스타트(Prestart) 방식으로 운영될 수 있다. 만약 예비스타트 방식으로 할 경우 팀 임원 및 선수들에게 현재시간을 보여주는 시계를 설치해야 하고 참가자 이름이 불러지거나 표시되어야 한다. 예비스타트 이후에는 출발한 선수와 주최자에 의해 승인된 사람만 들어갈 수 있다.
5. 출발 라인에는 선수들에게 경기 시간을 보여 주는 시계가 설치되어야 한다. 만약 예비스타트를 하지 않는 경우에는 참가자의 이름이 불러지거나 표시되어야 한다.
6. 출발컨트롤은 출발구역에서 대기하고 있는 경기자나 다른 사람들에게 지도, 코스, 루트 선택 또는 첫 번째 컨트롤의 방향을 볼 수 없도록 설치해야 한다. 출발라인부터 출발 컨트롤까지는 유도 루트로 설정되어야 한다.
7. 지도는 출발라인에 뒷면이 보이도록 놓여져야 하고 경기자는 출발과 동시에 지도를 가져간다. 올바른 지도를 가져가는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다. 지도의 뒷면에는 출발번호, 이름, 클래스 또는 코스번호를 표시하여 경기자가 출발하기 전에 확인 할 수 있어야 한다.
8. 출발신호는 일반적으로 예비 신호음과 본 신호음이 발생하는 신호기를 사용해야 하며 출발

신호기 고장으로 사용할 수 없을 경우에는 호각 또는 육성에 의한 신호를 사용한다.

9. 시차 출발 방식에서의 출발 간격은 1분 이상으로 하여야 하며 참가자 수에 따라 주최자 재량으로 조정하되 5분을 넘지 않도록 한다. 동일한 클래스내의 모든 선수에게는 동일한 출발간격이 적용되어야 한다

10. 오리엔티어링 경기가 실질적으로 시작되는 지점은 지도상에 삼각형으로 표시된다. 만약 그곳이 시간기록을 카운트하기 시작하는 출발 지점이 아니라면 테레인에는 펀칭 기구가 없는 컨트롤 플래그만 설치한다.

11. 출발 시각에 늦은 참가자도 출발이 허용된다. 지각자의 출발 시간은 기록되어야 하며 아래 기준에 따라 출발 시킨다.

① 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2을 넘지 않았을 경우에는 즉시 출발시킨다.

② 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2을 초과한 상태에서 도착하였을 경우에는 그 다음 인터벌 시간의 1/2이 될 때까지 기다렸다 출발시킨다.

③ 단체 동시출발 경기에서는 출발시간에 지각한 경기자는 가능한 빨리 출발시킨다.

12. 본인 과실에 의해 지각 출발한 참가자들은 원래의 출발 시각에 출발한 것으로 시간을 기록해야 한다. 대회 주최자의 과실에 의해 출발 시각에 늦은 참가자는 새로운 출발 시각이 주어져야 한다.

13. 릴레이 경기에서 각 릴레이 팀 주자들끼리의 체인지 오버 방법은 핸드 터치 방식을 기본으로 하며 경우에 따라 선행 주자가 후속 주자의 지도를 챙겨 그것을 전달해 주는 방식으로 하여도 된다.

14. 대회 주최측에서 들어오는 선행 주자를 미리 알려주도록 되어 있다고 하여도 정확하고 제 시간에 체인지 오버를 하는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다.

15. 릴레이 경기에서 선행주자의 도착 지연으로 후속주자가 출발하지 못하여 전체 경기시간에 지장을 줄 것으로 예상될 경우 대회감독관의 승인 하에 주최측은 출발하지 못한 후속주자들을 동시출발 시킬 수 있다.

16. 릴레이 경기에서 선행 주자가 실격된 경우 경기 시간이 지연될 우려가 있는 경우 대회감독관의 승인 하에 주최측은 후속 주자의 출발을 제한할 수 있다.

## 제20조 (제한구역 및 유도구간) IOF Rule 17 참조

1. 국가 또는 지방자치단체로부터 환경보호를 위해 정한 규정이나, 주최자로부터의 관련된 지침들은 대회에 관련되는 모든 사람들이 엄격하게 준수되어야 한다.

2. 경계 밖이나 위험 지역, 금지된 루트, 횡단해선 안 되는 선상 특징물 등은 지도상에 표시되어야 한다. 필요하다면 실제 장소에도 제한구역으로 표시 되어야 한다. 선수들은 이러한 지역이나 루트 또는 특징물에 들어가거나 거기에 따라서 달리거나 횡단 해서는 안 된다.

3. 유도 구간, 횡단 지점, 통행 개소는 지도 및 현장에 명료하게 표시되어야 한다. 선수들은 코스상에 표시된 구간의 끝에서 끝까지 따라야 한다.

4. 유도구간과 제한구역을 표시하는 테이프는 가능한 다른 색상으로 설치하여 주자가 혼돈을 일으키지 않도록 한다. 다른 색상으로 할 경우 반드시 전 참가자에게 공지되어야 한다.

**제21조(도착 및 시간계측)** IOF Rule 23 참조

1. 주자가 도착 라인을 통과했을 때에 경기가 종료된다.
2. 도착 라인은 테이프 또는 로프에 의해서 경계 지어져야 하고 도착라인까지 마지막 20m는 직선이어야 한다.
3. 도착 라인까지 선수가 뛰어 들어오는 구간의 폭은 시차출발의 경우는 적어도 1.5m 이상, 동시출발의 경우는 적어도 3 m이상이 되어야 한다. 도착 라인은 뛰어 들어오는 방향과 직각이 되어야 하고 도착 라인의 정확한 위치가 접근하는 선수에게 분명하게 보여야 한다.
4. 선수는 도착 라인을 통과한 후 컨트롤 카드를 운영자에게 제시하여야 하고 지도를 회수할 경우 운영자의 지시에 따라야 한다.
5. 도착시간은 주자의 가슴이 도착 라인을 통과한 시점, 또는 도착 라인에서 Finish 편칭을 한 시점, 또는 시간계측용 광 빔을 사용하는 경우 설치된 빔을 통과한 시점을 기준으로 계측한다. 시간은 초 단위까지 계측하고 기록은 시간/분/초 또는 분/초로 표시한다.
6. 선수가 도착 라인을 통과한 경우 또는 Finish 편칭을 한 경우에는 다시 되돌아가 경기를 진행할 수 없다.
7. 대회감독관의 승인 하에 주최자는 각 클래스의 최대경기시간(제한시간)을 정할 수 있다.
8. 도착 지점에는 최소한의 구급의료품이 구비 되어 있어야 하고 응급처치를 할 수 있는 준비가 되어 있어야 한다.

**제22조 (결과 게시)** IOF Rule 24 참조

1. 경기가 진행되는 동안 중간 결과를 도착 지역이나 별도의 준비된 장소에 발표되거나 게시되어야 한다.
2. 공식 결과는 마지막에 출발한 선수의 가장 빠른 예상 도착 시간 후 4시간 이내에 발표되어야 한다.
3. 공식 결과는 참가한 모든 선수들의 기록이 포함되어야 한다. 릴레이에서 공식 결과는 출발 순서별 선수 이름, 레그별 소요시간, 각 주자가 달린 코스 조합 등이 포함되어야 한다.
4. 시차출발을 적용한 경우 둘 또는 그 이상의 선수의 성적이 같았을 때 결과 리스트에서는 같은 순위가 주어진다. 이 때 그 다음에 연속되는 순위는 비운 채 남겨 두어야 한다.
5. 만약 동시출발을 적용한 경우 선수가 도착 라인을 통과한 순서대로 순위가 정해지는 것으로 한다. 릴레이에서는 팀의 최종 주자가 도착한 순서가 된다.
6. 후속 주자가 동시출발을 한 릴레이 팀들의 순위는 팀의 각 선수들의 성적을 합산하여 결정한다. 후속 주자가 동시출발을 한 팀의 순위는 정상적인 방법으로 체인지 오버하고 경기를 종료한 팀들의 순위 다음에 놓이게 된다.
7. 제한시간을 초과한 선수 및 팀은 순위에서 제외된다.
8. 경기결과는 코스 전체의 경기 시간이 기준이 되어야 한다. 사전에 지정된 구간이 아닌 경우를 제외하고 코스의 분할된 구간(예를 들면 혼잡한 도로를 횡단하는 짧은 구간 등)을 삭제하는 것은 금지된다.

**제23조 (시상)** IOF Rule 25 참조

1. 주최자는 입상자를 위해 가능한 품격 있는 시상식을 준비해야 한다.
2. 남자부와 여자부의 시상은 동등해야 한다.
3. 만약 두 명 이상의 선수가 같은 순위라면 두 명 모두에게 동등한 시상품이 주어져야 한다.
4. 남, 여 상위 1, 2, 3위는 금, 은, 동메달 시상과 상장 수여를 원칙으로 하고 주최측의 판단에 따라 별도의 부상을 줄 수 있다.
5. 한국선수권대회 엘리트 클래스 시상 대상자는 외국인을 제외하고 입상 순위를 결정한다.

#### **제24조 (대회결과와 보고)**

1. 주최측은 대회 종료 후 1개월 이내에 ‘별지 제52호 서식’에 의하여 대회결과 보고서를 중앙연맹에 제출하여야 한다.
2. 공인대회의 경우 1항의 대회결과 보고서를 제출하기 전에 선수들의 공식 기록을 1주일 이내에 메일을 통해 중앙연맹에 제출하여야 한다.

### **제 5 장 선수(경기자)**

#### **제25조 (선수 등록)**

1. 국가대표 선발대상자(일반부 및 청소년) 및 전국체전 시, 도 대표선수는 대한체육회 선수등록을 하여야 한다.
2. 선수등록은 본인이 하여야 하며 대한체육회에서 지정된 기간 내에 완료하여야 한다.
3. 선수등록관련 규정은 대한체육회 선수등록규정을 적용한다.

#### **제26조 (참가신청) IOF Rule 9 참조**

1. 참가자는 경기 중 불의의 사고 및 상해가 발생할 수 있음을 인지하고 이에 대비하여 가급적 보험 가입 등 적절한 대비를 하고 참가하여야 한다.
2. 대회 주최측에서 제공하는 참가신청서에 참가자에게 요구하는 정보를 빠짐없이 기재하여 제출해야 한다.
3. 참가자는 오직 한 개의 클래스에만 참가 신청할 수 있다.
4. 주최자는 참가비를 완납하지 않은 경우나 이에 대한 협의가 없는 경우에는 그 선수나 팀을 출발에서 제외할 수 있다.
5. 릴레이 경기의 경우 팀 내의 선수 이름 변경과 출발 순서의 변경은 최소한 출발 2시간 전까지 주최자에게 제출되어야 한다.
6. 개인 경기에서 참가 클래스의 변경은 최소한 경기 하루 전 정오까지 주최자에게 제출되어야 한다.
7. 어떠한 경우라도 출발 2시간 전에는 선수의 교체나 순서를 변경할 수 없다. 이것은 릴레이 경기의 팀 내 출발순서에도 적용된다.
8. 학생 및 일반부의 클래스 선택은 본 규정 제14조를 참조한다.
9. 릴레이 경기에서 참가 신청된 선수와 실제 경기를 한 선수가 일치하지 않을 경우 시상에서 제외한다.



**제27조 (페어 플레이) IOF Rule 26 참조**

1. 오리엔티어링 대회에 참가하는 모든 사람은 공정하고 정직하게 행동하여야 한다. 정당한 태도와 우호의 정신을 가지고 있어야 한다. 경기자들은 다른 참가자들, 경기 임원들, 기자들, 관객들과 경기장 지역에 거주하는 주민들을 존중하여야 한다. 경기자들은 테레인 안에서 가능한 한 정숙하여야 한다.
2. 사고의 경우를 제외하고 경기 중에 다른 경기자로부터 도움을 받거나 다른 경기자를 도와주는 것은 금지된다. 경기 중 부상당한 경기자를 도와주는 것은 모든 경기자들의 의무이다.
3. 약물 복용은 엄격히 금지된다. IOF 반도핑 규정(IOF Anti-Doping Rules)은 모든 오리엔티어링 대회에 적용되고 주최자 또는 중앙연맹은 도핑 검사 실시를 요구할 수도 있다.
4. 개최지가 공개될 때까지는 모든 경기임원은 경기 장소 및 지형에 관해서는 엄격하게 비밀로 하여야 한다. 코스에 대해서는 극비로 유지되어야 한다.
5. 주최자에 의해 명시적으로 허용된 경우를 제외하고 경기 테레인 내에서의 훈련이나 어떠한 조사를 시도하는 것도 허용되지 않는다. 경기 전이나 경기 도중에 주최자가 제공하는 정보 이상으로 코스에 관련된 어떠한 정보라도 얻고자 시도하는 행위는 금지되어 있다.
6. 주최자는 해당 지역의 테레인이나 지도를 잘 알고 있어서 다른 경기자들 보다 실질적으로 유리한 입장에 있는 사람은 누구라도 경기 참가를 제한하거나 거부할 수 있다.
7. 팀 임원, 경기자, 미디어 취재기자 및 관중은 지정된 장소에 머물러야 한다.
8. 컨트롤 담당 운영요원(패트roller)은 선수를 방해 하거나 가지 못하게 하거나 또는 어떠한 정보라도 제공해서는 안 된다. 컨트롤 담당 운영요원은 조용히 눈에 띄지 않는 옷을 입고 있어야 하며 컨트롤에 접근하는 선수를 도와주면 안 된다. 이 규정은 테레인 내에 있는 다른 모든 사람들(예를 들면 미디어 취재기자 등)에게도 적용된다.
9. 도착 라인을 통과한 경기자는 주최자의 허가 없이 다시 경기장 안으로 들어 갈 수 없다. 기권한 선수는 즉시 도착지점에 이 사실을 알리고 지도와 컨트롤 카드를 제출해야 한다. 기권한 선수는 경기에 영향을 주거나 다른 선수를 도와 주어서는 안 된다.
10. 대회규정을 위반하거나 규정 위반으로 이득을 얻은 경기자는 실격 처리 된다.
11. 경기자가 아닌 사람(예를 들면 팀 또는 연맹 임원)이 규정 위반을 했을 경우에는 이사회에서 징계 처분을 내릴 수 있다.
12. 만약 어떠한 시점에서 참가자 또는 관중들에게 위험한 상황 발생이 분명해진다면 주최자는 경기를 중단하거나 연기 또는 취소를 하여야 한다.
13. 만약 경기가 심각하게 불공정한 상황이 발생했을 경우에는 주최자는 경기를 무효로 하여야 한다.
14. 주최측의 명백한 잘못으로 인하여 경기가 무효처리 되었을 경우에는 해당 클래스에 한해서 참가비가 반환되어야 한다.

**제28조 (이의제기) IOF Rule 27 참조**

1. 참가자는 본 또는 주최측의 결과처리에 불만이 있을 경우에는 이의제기를 할 수 있다.
2. 이의제기 행위는 경기자 또는 경기자가 속한 소속 연맹 임원만 할 수 있다.

3. 이의제기는 가능한 한 신속하게 주어진 양식에 의해 서면으로 작성되어 주최측에게 전해져야 하며 성적에 대한 이의제기를 할 경우에는 공식 성적이 발표되고 15분 이내에 제기하여야 한다.
4. 이의제기 사항에 대해서는 주최측에 의해서 판정되고 그 결과는 즉시 이의제기를 한 사람에게 통지되어야 한다.
5. 이의제기를 위한 비용은 들지 않는다.
6. 주최측은 이의제기 접수 마감 시한을 정할 수 있다. 마감 시한 이후에 제출된 이의제기 신청 사항은 예외적인 사정이 있다고 인정될 때만 고려된다.

#### **제29조 (불복 및 항의) IOF Rule 28 참조**

1. 이의제기에 대한 주최측의 처리결과에 승복하지 못할 경우에는 항의(Protest)을 할 수 있다.
2. 항의는 경기자 또는 경기자가 속한 소속 연맹 임원만 할 수 있다.
3. 항의는 이의제기에 대한 주최측의 결정이 이의제기를 한 사람에게 통지된 후 15분 이내에 심판에게 문서상으로 제출되어야 한다. 마감시간 이후에 제출된 항의에 대해서는 그 항의의 정당한 사유가 설명되는 예외적인 상황이 있을 경우에만 심판의 재량에 의해 인정될 수 있다.
4. 항의를 할 때는 5만원의 수수료를 대회감독관에게 납부하여야 한다. 납부된 수수료는 항의 신청이 받아들여졌을 경우에는 반환된다. 항의신청을 여러 연맹이 함께 하였을 경우에는 서명한 모든 연맹이 각각 수수료를 납부하여야 한다.
5. 항의에 대한 처리는 대회 심판단이 처리한다.

## **제 6 장 심 판**

#### **제30조 (심판의 임무) IOF Rule 29 참조**

1. 심판의 임무는 이의제기에 대해서 주최측 처리결과에 승복하지 못한 참가자가 항의를 할 경우 이를 확인하여 판정한다.
2. 대회감독관은 심판단 회의를 주관 하지만 투표권은 없다.
3. 표결 결과가 동수일 경우에는 대회감독관의 결정에 따른다.
4. 주최측의 대표자는 심판단 회의에 참석할 수 있는 권리가 있지만 투표권은 없다.
5. 주최자는 심판단의 결정 사항에 따라야 한다. 예를 들어 주최자가 실격으로 처리한 선수에 대한 합격 처리, 주최자가 합격시킨 선수에 대한 실격 처리, 주최자가 합격시킨 기록에 대한 무효 처리, 또는 주최자가 무효로 선언한 기록에 대한 합격 처리 등이 포함된다.
6. 심판 구성원 모두가 참석하였을 때에만 결정사항이 유효하다. 긴급한 사안의 경우에는 심판원 과반수가 결정에 동의 했을 때 예비 결정을 내릴 수 있다.
7. 심판 스스로 공평한 판정이 곤란함을 선언하는 경우 또는 임무를 수행할 수 없게 되었을 경우에는 대회감독관이 대행자를 지명해야 한다.
8. 항의에 대한 판정 결과에 따라서 심판단은 주최자에게 지침을 내리는 일뿐만 아니라 중대한 규정 위반을 한 사람이 있을 경우에는 중앙연맹에서 주관하는 향후의 일부 또는 모든 대회에 대해서 출장 정지를 하도록 중앙 이사회에 건의 할 수 있다.

9. 심판단의 결정은 최종 결정이 된다.

## 제 7 장 한국오리엔티어링선수권 대회

### 제31조 (대회의 성격)

대한민국 오리엔티어링 챔피언을 결정하는 대회이다.

### 제32조 (대회의 개최신청)

1. 연맹이 주최하고 각 시·도연맹에서 주관하여 실시한다.
2. 매년 12월 첫 주 일요일에 실시하는 것을 원칙으로 하되 주최자, 주관자의 상황에 따라 개최일정을 변경할 수 있다.
3. 대회의 개최신청은 아래와 같은 절차로 진행한다.
  - ① 대회 개최연도의 2년전 12월말(또는 다음 해 총회 이전)까지 개최신청서(별지 제51호 서식)와 소속연맹의 개최 의결서(총회나 이사회 의결서)를 포함한 신청서류를 작성하여 사무처에 공문으로 신청한다.
  - ② 연맹 이사회의 의결로 개최지를 확정한다.
  - ③ 대회 개최가 확정된 시·도연맹은 확정 시점으로부터 1개월 이내에 ‘대회 사업 계획서’를 연맹에 제출하여야 한다.
  - ④ 연맹 이사회에서 대회감독관을 배정한다.

### 제33조 (대회운영)

1. 대회의 준비 및 운영, 결과보고는 제는 이 규정 제3장, 제4장에 따라 실시한다.
2. 시상은 제36조에 따라 실시한다.

### 제34조 (종목 구분)

1. Foot O, Ski O, MTB O, Trail O 종목 경기
2. Long, Middle, Sprint, Relay로 구분한다.  
Trail O 경우 Paralympic, 일반부 경기로 세분한다.
3. 종목에 따라 각각의 규정에 따라 선정한다.

### 제35조 (참가 구분과 인원)

개인경기과 단체경기과 구분하며 시·도 연맹별 참가인원의 제한은 없다.

#### 1. 개인경기

엘리트 클래스(남녀21E, 남여20E)와 그 외 성별, 연령대별 클래스로 나눈다. 엘리트 클래스를 제외한 나머지 클래스는 주최자가 참가자에 따라 조정한다.

#### 2. 단체경기

Relay 경기로 실시하며 남녀 3인제 또는 혼성 4인제 등 경기방식은 주최자의 자율로 정한다. 주최자의 사정에 따라 단체경기는 실시하지 않을 수도 있다.

### 제36조 (시상)

1. 각 클래스별 1, 2, 3위에 대하여 메달과 상장을 수여한다.
2. 4, 5, 6위를 시상할 경우에는 상장만 수여한다.
3. 시상용 메달은 중앙연맹에서 지급한다.
4. 남, 녀 21E 클래스와 20E 클래스의 1위에게는 메달 외에 트로피를 시상할 수 있으며 21E 클래스의 우승자를 그 해의 대한민국 오리엔티어링 챔피언으로 한다.
5. 외국인은 엘리트 클래스에 참가할 수 있으나 시상에서는 제외한다. 단, 일반 클래스의 경우는 등위에 따라 시상을 한다.
6. 단체경기 입상팀의 경우 팀 구성원 전원에게 시상을 하여야 한다.
7. 주최자의 재량으로 별도의 시상품을 수여할 수도 있다.

#### **제37조 (한국선수권대회 입상자 특례)**

남, 녀 21E, 20E 클래스의 우승자에게는 차기 연맹주최 대회 참가비 전액 면제 혜택이 주어진다.

### **제 8 장 동호인종목대회**

#### **제38조 (대회의 성격)**

1. 대한체육회(이하 ‘체육회’라 한다.)에서 주최하는 전국체육대회(이하 ‘전국체전’이라 한다.) “오리엔티어링종목 동호인대회”이다.
2. 기본적으로 시도연맹 대표가 참가하는 대회이다.

#### **제39조 (대회의 개최 신청과 시기)**

1. 체육회의 대회신청 일정에 따라 신청하며 전국체전 기간 중 실시한다.
2. 체육회의 사업 승인 후 개최여부가 결정된다.

#### **제40조 (대회운영 및 절차)**

1. 별도로 정하지 않는 한 당해 전국체전을 주관하는 지방자치단체에 속한 시도연맹이 운영한다.
2. 대회의 주최, 주관, 운영의 구분은 다음과 같다.  
주최: 대한체육회, 주관: 대한오리엔티어링연맹, 운영: 시도연맹
3. 대회운영 연맹은 매년 초(3월 이전)에 사업계획서를 제출하여야 한다.
  - 경기장소(엠바고 지정), 대회일정, 경기방식, 클래스 등
4. 대회운영 연맹은 매년 6월 말까지 대회준비 사항을 연맹에 1차 보고하여야 한다.
  - 준비의 과정과 결과, 추진 사항 보고
  - 지도제작의 진척사항 보고
  - 대회요강 초안, 경기종목, 클래스 등
5. 대회운영 연맹은 이 규정 제12조에 따라 대회요강을 공지하여야 한다.

#### **제41조 (참가 구분과 경기 부문)**

시도 ‘대표부’ 경기 부문과 ‘Public’ 경기 부문으로 나눈다.

1. ‘대표부’ 경기 부문

- ① 각 시도연맹에서 선발된 대표선수가 참가하는 시도대항 경기이다.
- ② 개인경기과 단체경기로 실시한다.
- ③ 개인경기는 남, 여 성별로 일반부 엘리트 클래스(21E)와 대학부 엘리트 클래스(20E), 고등부 엘리트 클래스(18E)로 6개 클래스로 운영한다.
- ④ 단체경기는 Relay 경기로 하며 경기 형식 및 팀 구성 방식은 대회운영 연맹에서 결정한다.
- ⑤ 외국인 및 일반 동호인은 대표부 경기에 참가할 수 있으나 순위에 따른 시도별 점수 산정에 포함되지 않고 시상에서도 제외된다.

2. ‘Public’ 경기 부문

- ① 시도연맹 대표선수가 아닌 일반 동호인을 대상으로 하는 경기이며 성별, 연령별 클래스로 나누며 누구나 참가할 수 있다.
- ② 클래스 운영 수는 대회운영 연맹에서 결정한다.

**제42조 (참가인원 제한)**

- 1. 시도연맹에서 파견하는 대표선수단의 인원 조직은 시도연맹 자율로 정한다.
- 2. 최대 참가선수 인원수는 대회요강 발표 전 연맹에서 결정한다.

**제43조 (점수 반영 기준)**

- 1. 각 종목별 대표부 세분 경기별 남, 여로 순위를 구분 적용한다.
- 2. 최종 결승 전 성적 각 1위를 1,000점으로 기준하여 하위로 10점의 간격으로 배정한다.
- 3. 메달 획득에 따라 아래의 가산점을 부여한다.
  - ① 개인경기 : 금메달 40점, 은메달 20점, 동메달 10점
  - ② 단체경기 : 금메달 80점, 은메달 40점, 동메달 30점

**제44조 (시상)**

- 1. 개인경기 시상은 이 규정 제23조에 따라 실시한다.
- 2. 시도연맹 종합순위 1위, 2위, 3위는 트로피를 시상한다.

## 제 9 장 부 칙

**제45조(시행일)**

- 이 규정은 이사회의 의결로 제정한다. <2004년 2월 14일>
- 이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2013년 4월 1일>
- 이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2015년 3월 21일>
- 이 규정은 이사회의 의결로 개정한다. <2016. 1월 23일>
- 이 규정은 이사회의 의결로 개정한다.. <2017. 1월 7일>
- 이 규정은 이사회의 의결로 개정한다.. <2018. 4월 8일>

[별지 제 72호 서식]

## 규정적용 예외신청서

### (Rule deviation application form)

대한오리엔티어링연맹회장 귀하

당 연맹이 주관/운영하는 공인대회에 사용하게 될 경기용 지도에 대해서  
아래와 같은 사유로 규정 적용 예외 신청을 하고자 하오니 승인하여  
주시기 바랍니다.

대 회 명	
개최일자	
대회장소	
경기형식	
지도 축척 / 등고선 간격	축척 :                      등고선 간격 :
적용 지도제작 표준	<input type="checkbox"/> ISOM 2000 <input type="checkbox"/> ISSOM 2007
지도제작 및 검수자	제작 :                      검수 :
규정 미충족 내용	관련규정조항
	Foot-O 대회규정 제10조 제2항
	현 규정 내용
	2. 지도의 축척은 1:15,000 또는 1:10,000을 기본으로 하며 Sprint 경기의 지도 축척은 1:5,000 또는 1:4,000으로 한다. 각 축척에 대한 등고선 간격은 지도제작규정에 따른다.
	미충족 사항
	지도축척 기준 미충족
	요청 내용
	장소 제한으로 지도축척 기준을 준수할 수 없으므로 규정 적용 예외를 신청하오니 승인하여 주시기 바랍니다.

\_\_\_\_\_ 년    월    일

\_\_\_\_\_ 대한오리엔티어링                      연맹

대표자 : \_\_\_\_\_ 인