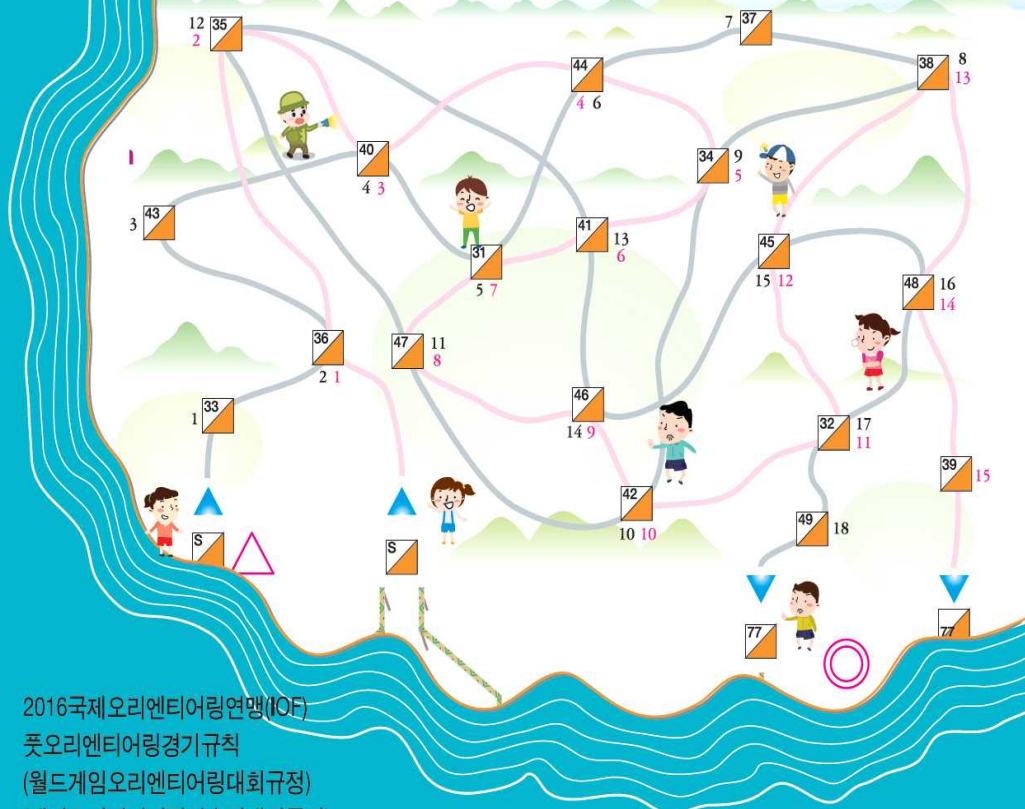




(IOF 세계랭킹이벤트규정)



국제오리엔티어링연맹(IOF) Foot Orienteering대회 경기규정

1. 정의 (Definitions)	5
2. 총칙 (General provisions).....	7
3. 이벤트 프로그램 (Event programme).....	8
4. 이벤트 유치신청 (Event applications).....	9
5. 클래스 (Classes).....	10
6. 참가 (Participation).....	11
7. 비용 (Costs).....	13
8. 이벤트에 관한 정보 (Information about the event).....	14
9. 참가신청 (Entries).....	19
10. 이동 및 교통 (Travel and transport).....	20
11. 트레이닝 및 모델 이벤트 (Training and model event).....	21
12. 출발순서 및 예선 조 편성 (Starting order and heat allocation).....	21
13. 팀 대표자회의 (Team officials' meeting).....	24
14. 테레인 (Terrain).....	24
15. 지도 (Maps).....	25
16. 코스 (Courses).....	26
17. 제한구역 및 루트 (Restricted areas and routes).....	28
18. 컨트롤 위치 설명 (Control descriptions).....	28
19. 컨트롤 설치 및 장치 (Control set-up and equipment).....	28
20. 펀칭 시스템 (Punching systems).....	29
21. 장비/ 용품 (Equipment).....	30
22. 출발 (Start).....	31
23. 도착 및 시간계측 (Finish and time-keeping).....	32
24. 결과 (Results).....	34
25. 시상 (Prizes).....	35
26. 페어플레이 (Fair play).....	37
27. 불만접수/ 불만제기 (Complaints).....	38
28. 항의/ 이의신청 (Protests).....	38
29. 심판 (Jury).....	39
30. 불복/ 제소 (Appeals).....	40
31. 이벤트 감독 (Event control).....	40
32. 이벤트 보고서 (Event reports).....	42
33. 광고 및 후원 (Advertising and sponsorship).....	43
34. 미디어 서비스 (Media service).....	43

부록 1: 일반 경기 클래스 (General competition classes).....	44
부록 2: 코스설정의 원칙 (Principles for course planning).....	45
부록 3: 좋은 환경실천을 위한 IOF 결의 (IOF resolution on good environmental practice)...	53
부록 4: 공인 펀칭시스템 (Approved punching systems).....	54
부록 5: 라이프니츠 협정 (Leibnitz Convention)	55
부록 6: 경기 형식 (Competition Formats).....	58
부록 7: 유럽오리엔티어링선수권 (The European Orienteering Championships).....	63
부록 8: 아시아오리엔티어링선수권 (The Asian Orienteering Championships).....	66
부록9: 오세아니아오리엔티어링선수권 (The Oceania Orienteering Championships).....	68
부록10: 북아메리카오리엔티어링선수권 (The North America Orienteering Championships)...	71
• 주요 메이저대회의 경기규정 색인 (Index to major event rules).....	73
• 이전 버전 대비 주요 변경내용 (Significant changes to the previous version (June 2011))...	76

이 경기규칙은 2016년 1월부터 유효함.

이후의 개정본은 IOF 공식 웹사이트에 게시됨

<http://www.orienteering.org/>

왼쪽 여백에 표시된 수직선은

이전 버전(2015년 1월)에서 변경된 내용임을 나타냅니다.

본 한글판 경기규칙은 IOF Foot-0 경기규칙 영문판을 번역한 것입니다.

- 대한오리엔티어링연맹 Foot-0이사 김 태 선(010-3814-2365) -

국제오리엔티어링연맹(IOF) Foot Orienteering대회 경기규정

1. 정의 (Definitions)

- 1.1 오리엔티어링은 경기자가 테레인(Terrain)에서 스스로의 힘으로 방향을 찾으려나아 가는 것을 겨루는 스포츠로서 선수들은 지상에 표시된 여러 개의 컨트롤 지점을 지도와 나침반만을 사용하여 가능한 한 짧은 시간에 찾아야 한다. 컨트롤들의 위치로 정해진 코스는 경기자들이 출발한 다음에 공개된다.
- 1.2 개인 인터벌 출발 경기는 경기자가 테레인의 여러 지점을 스스로의 능력으로 방향을 찾아야 하고 달려야 한다.
- 1.3 매스 스타트 및 체이싱 스타트 경기에서는 경기자들이 서로 근접하여 달리는 일이 있을 수 있지만 그 방식은 여전히 자력으로 운행을 해야 한다.
- 1.4 경기자(Competitor)라 함은 경기에 출장을 인정받은 남·녀의 선수 개인 혹은 독립된 팀을 의미한다.
- 1.5 오리엔티어링경기(Competition)는 다음과 같이 구분된다.
 - 경기를 하는 시간에 따라
 - 주간경기 (낮에 하는 경기)
 - 야간경기 (일몰 후에 하는 경기)
 - 경기의 성격에 따라
 - 개인경기 (선수 개인이 단독으로 수행)
 - 릴레이경기 (2인 이상의 팀 구성원이 연속하여 이어 달리는 형식)
 - 팀 경기 (2인 이상의 선수가 협력하는 방식으로 실시)
 - 경기결과의 결정 방법에 따라
 - 단일 경기 (하나의 단일 레이스 결과가 최종성적이 된다. 선수는 여러 개의 다른 레이스에 참가할 수 있다.)
 - 복합 경기(하루 또는 여러 일에 실시되는 복수의 레이스 결과를 합산하여 최종성적이 된다.)
 - 예선·결승 경기(선수는 참가자 수에 따라 하나 또는 그 이상으로 나누어진 조별 예선을 통과하는 것으로 결승전에 참가할 자격을 얻는다. 예선경기의 결과를 가지고 결승전의 출발순서를 결정할 수 있다.결승경기

의 결과만이 대회 최성적이 된다. A-결승, B-결승 등으로 나눌 수 있으며 A-결승 경기에 참가하는 선수보다 후순위의 선수는 B-결승에 진출한다.) 한 개의 예선 경기만 있고 결승 진출을 위한 모든 선수들이 그 예선 경기에 하나의 조로 편성되어 실시하는 경기를 ‘도입경기’ 라한다.

- 컨트롤을 찾는 순서에 따라
 - 순서가 정해진 경기 (순서가 미리 규정되어 있음)
 - 순서가 정해지지 않은 경기 (선수가 순서를 자유롭게 선택한다.)
- 레이스의 거리(또는 형식)에 따라
 - 롱 디스턴스 (Long Distance)
 - 미들 디스턴스 (Middle Distance)
 - 스프린트 (Sprint)
 - 그 외의 거리에 의한 경기

1.6 연맹(Federation)이라 함은 IOF 의 회원으로 등록된 연맹을 의미한다.

1.7 이벤트(Event)라 함은 출발순서 작성, 팀 임원 회의 및 식전(式典)행사와 같은 조직적인 사항을 포함한 오리엔티어링 행사의 모든 면을 포괄하는 것을 의미한다. 하나의 이벤트(예를 들면 World Orienteering Championships)에는 두 개 이상의 경기(Competition)가 포함된다.

TWG 1.8. The Orienteering event in the World Games(TWG)는 월드 게임 오리엔티어링 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 이벤트이다. 국제 월드 게임 협회(IWGA)의 후원 아래 IOF 및 지정된 연맹의 주최로 행해진다.

WOC 1.9 The World Orienteering Championships(WOC)는 오리엔티어링 세계 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 이벤트이다. IOF 및 지정된 연맹의 주최로 행해진다.

WCup 1.10 The World Cup in Orienteering(WCup)은 한 시즌에 걸쳐서 모든 형식을 통해서 세계에서 가장 뛰어난 오리엔티어를 결정하기 위한 공식 이벤트 시리즈이다. 서로 다른 이벤트들이 IOF 와 공동주최 연맹의 지휘 아래 준비된다.

JWOC 1.11 The Junior World Orienteering Championships(JWOC)는 오리엔티어링 주니어 세계 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 이벤트이다. IOF 및 지정된 연맹의 주최로 행해진다.

- WMOC** 1.12 The World Masters Orienteering Championships (WMOC)은 세계에서 가장 뛰어난 베테랑 오리엔티어를 결정하기 위한 공식 이벤트이다. IOF 및 지정된 연맹의 주최로 행해진다.
- ROC** 1.13 The Regional Orienteering Championships (ROC)은 IOF의 각 지역별 오리엔티어링 지역 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 이벤트이다. IOF 및 지정된 연맹의 주최로 행해진다. IOF의 각 지역이란 아프리카, 아시아, 유럽, 북미, 오세아니아 및 남미를 말한다.
- WRE** 1.14 IOF World Ranking Events (WRE)는, IOF 이사회에서 승인되어 공식 IOF 캘린더에 기재된 국제 이벤트이다. IOF 및 주최 연맹의 공동개최로 진행된다.
- 1.15 IOF World Ranking Scheme는 WG, WOC, WCup, WRE의 성적에 근거하여 엘리트 오리엔티어의 랭킹을 정하는 것에 있다.
- 1.16 IOF EventAdviser는 IOF 이벤트를 운영하기 위해서 임명된 사람을 말한다. 월드게임(TWG), 세계선수권(WOC), 주니어세계선수권(JWOC), 세계마스터즈선수권(WMOC) 및 지역선수권 대회(ROC)의 경우에는 IOF 시니어 이벤트 어드바이저가 주관한다.

2. 총칙 (General provisions)

- 2.1 부록을 포함한 여기 IOF 경기 규정들은 World Orienteering Championships (세계오리엔티어링선수권), World Cup in Orienteering (오리엔티어링월드컵), Junior World Orienteering Championships (주니어 세계오리엔티어링선수권), World Masters Orienteering Championships (세계마스터즈 오리엔티어링선수권), Regional Orienteering Championships (지역오리엔티어링선수권) 및 World Ranking Events (IOF 세계랭킹이벤트)의 W21과 M21 엘리트 클래스에 적용된다. 각 항의 번호 앞에 이벤트명의 약어가 없는 규정들은 모든 이벤트에 적용된다. 한 개 또는 여러 개의 이벤트에서만 유효한 규정들은 항 번호 앞에 특정된 약어가 표현되어 있다. 그러한 특정된 규정들은 그것과 상충되는 다른 일반 규정보다 우선한다.
- 2.2 2개 타입의 이벤트가 동시 개최되는 경우(예를 들면 세계선수권대회가 월드컵의 일부로서 개최되는 경우 등), 상위 레벨 이벤트의 규정이 우선된다.(이벤트 레벨의 순서는 1.8~1.14 항에 정의된다.)
- 2.3 이 규정은 국가별 경기규정의 기초로 사용된다.
- 2.4 특별한 언급이 없는 한 이 규정들은 풋오리엔티어링 개인 주간 경기에 적용된다.

- 2.5 이 규정과 상충되지 않는 부가적인 규정(regulations)들은 주최자에 의해서 정해질 수 있다. 그것은 IOF 이벤트 어드바이저의 승인이 필요하다.
- 2.6 이 규정 및 부가 조항들은 모든 선수, 팀 오피셜 및 대회조직과 관련된 모든 임원들, 혹은 선수와 접촉하는 모든 사람에게 적용된다.
- 2.7 선수, 주최자 및 재정위원은 IOF 규정을 해석하는 데에 있어서 스포츠의 공정성을 원칙으로 해야 한다.
- 2.8 IOF 규정이 다른 언어로 번역되면서 해석상의 문제가 생겼을 경우 영문의 텍스트가 우선된다.
- 2.9 별도의 언급이 없는 한 릴레이 경기에 대해서도 개인 경기의 규정을 적용한다.
- 2.10 IOF 이사회는 다음과 같은 특별 규정 또는 기준을 정할 수 있다. 예를 들어 IOF 반도핑 규정, IOF 프로토콜 가이드, 국제 오리엔티어링 지도제작 기준, 국제 스프린트 오리엔티어링 지도제작 기준, 코스 플래닝의 원칙, 라이프니쯔 협정, IOF 컨트롤위치설명 등이 있다.
- 2.11 IOF 이사회는 이 규정 및 기준의 변경을 승인할 수 있다. 변경을 위한 승인 신청은 이벤트 최소 6 개월 전까지 IOF 사무국에 제출해야 한다.
- 2.12 각 이벤트 타입에 대해서는 IOF 가이드라인을 따라야 한다. 중요한 변경사항은 IOF 이벤트 어드바이저의 동의가 필요하다.
- TWG** 2.13 월드게임 경기는 IWGA 규정 그리고 월드게임 레이스의 다른 형식에 대하여 실시 가능한 한 WOC의 규정을 따라야 한다.
- JWOC** 2.14 선수권 대회는 다음의 원칙에 따라서 운영된다.
- 각 연맹 최고의 주니어 오리엔티어들에게 기술적으로 양질의 경기가 제공되어야 한다.
 - 이벤트는 경쟁적인 분위기 보다는 경험을 서로 교환하는 것에 중점을 둔 친목적인 분위기여야 한다.
 - 참가비용이 낮게 책정되어야 한다.

3. 이벤트 프로그램(Event programme)

- 3.1 이벤트의 일정 및 프로그램은 대회 주최자에 의해 만들어지고 IOF 이사회에 의해서 승인된다.

- WOC** 3.2 세계오리엔티어링선수권대회는 매년 개최된다. 프로그램은 스프린트 예선전과 결승전, 미들 디스턴스와 롱 디스턴스, 릴레이와 스프린트 릴레이, 그리고 개회식, 폐회식뿐만 아니라 적절한 모델 이벤트 및 휴식일 까지 포함되어야 한다.
- WCup** 3.3 월드컵은 매년 개최된다. 개인 월드컵은 다수의 개인 경기로 구성된다.
- WCup** 3.4 IOF 이사회는 월드컵 이벤트의 회수와 형태 및 필요에 따라서 특별 규정을 결정한다.
- WCup** 3.5 월드컵 이벤트는 다른 이벤트와 함께 개최 되어야 한다.
- JWOC** 3.6 주니어 세계오리엔티어링선수권대회는 매년 실시되는 이벤트이다. 프로그램에는 스프린트 경기, 미들 디스턴스 예선 및 결승, 롱 디스턴스 및 릴레이 경기뿐만 아니라 개회식, 폐회식 및 적절한 휴식일과 모델 이벤트가 포함된다. 개최 기간은 7 일 이내로 한다.
- WOC** 3.7 각 개인전 경기를 위해 남녀 모두 세 번의 병행 조별 예선경기가 있어야 한다.
- JWOC** 3.8 미들 디스턴스 경기에는 남녀 모두 세 번의 병행 조별 예선경기가 있어야 한다.
- WMOC** 3.9 세계마스터즈 오리엔티어링선수권대회는 매년 실시되는 이벤트이다. 프로그램에는 롱 디스턴스 경기를 위한 두 번의 예선전과 한 번의 결승전, 그리고 스프린트 경기를 위한 한 번의 예선전과 한 번의 결승전이 포함되어야 한다.
- ROC** 3.10 지역오리엔티어링 선수권대회는 2 년에 한 번 개최된다.
- WRE** 3.11 연맹에 의해 IOF 세계랭킹 이벤트로 선정된 이벤트는 IOF 에 의해 연간 개최 횟수가 정해지고 IOF 에 의해 정해진 규정을 따라야 한다.

4. 이벤트 유치 신청 (Event applications)

- 4.1 모든 연맹은 IOF 에 오리엔티어링 이벤트의 유치를 신청할 수 있다.
- 4.2 신청서는 IOF 사무국에 전달되어야 한다. 공식적인 신청서 양식이 사용되어야 하고 필요한 모든 정보와 보증에 대한 내용이 있어야 한다.
- 4.3 IOF 이사회는 모든 IOF 이벤트에 대해 공인료를 부과할 수 있다. 공인료의 규모는 그 이벤트의 신청 마감 최소 6 개월 전까지 통지되어야 한다.
- 4.4 만약 운영자가 규정과 기준을 따르지 않을 경우, IOF 이벤트 어드바이저의 지시를 따르지 않을 경우, 혹은 신청서에 기재한 내용과 상이할 경우에는

IOF 이사회는 이벤트 승인을 번복할 수 있다. 이 경우 운영자는 손실에 대한 어떠한 손해배상도 청구할 수 없다.

WOC 4.5 유치 신청서는 선수권 대회 개최 년도의 4년 전에 해당하는 해의 1월 1일까지 접수되어야 한다. 유치 연맹은 같은 해 10월 31일까지 IOF 총회(작수 연도) 또는 IOF 이사회(홀수 연도)에서 예비 결정된다. 예비결정은 유치 신청 연맹과 IOF와의 계약으로 최종 확정되어야 한다.

WCup 4.6 월드컵 이벤트 유치 신청의 안내장은 모든 연맹에 보내진다. 각 연맹은 우선순위를 붙여 여러 개의 신청서를 제출할 수 있다. 유치 신청서는 개최 년도의 3년 전에 해당하는 해의 1월 1일까지 접수되어야 한다. 유치 연맹은 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에서 예비결정 된다. 예비결정 된 사항은 6개월 이내에 이벤트를 조직하는 계약서에 서명하는 것에 의해서 최종 확정된다. 그렇지 않으면 IOF 이사회는 결정 번복을 할 수도 있다.

JWOC 4.7 유치 신청서는 이벤트 개최 년도의 3년 전에 해당하는 해의 1월 1일까지 접수되어야 한다. 운영자 및 운영 연맹의 예비결정은 동년 10월 31일까지 IOF 이사회에서 결정된다. 예비결정 된 사항은 6개월 이내에 이벤트 실시 계약서에 서명하는 것에 의해서 최종 확정된다. 아니면 IOF 이사회는 결정 번복을 할 수도 있다.

WRE 4.8 IOF 이사회는 해당 년도의 WRE 개최가 할당된 각 연맹에 지시를 하지만 이벤트는 기준을 만족 시키지 않으면 안 된다. 개최 신청은 이벤트 개최 년도 1년 전 9월 30일을 마감으로 하며 같은 해 10월 31일까지 IOF 이사회에서 가부가 결정된다.

5. 클래스 (Classes)

5.1 경기자는 성별과 나이에 따라서 클래스가 나누어진다. 여자는 남자 클래스에 참가가 가능하다.

5.2 나이가 20 세 이하인 경기자는 그들에게 주어진 연령에 도달하는 해의 연말까지 각각의 클래스에 속한다. 그들은 21 세 이하 클래스까지 등급을 올려 참가할 수 있다.

5.3 나이가 21 세 이상인 경기자는 그들에게 주어진 연령에 도달하는 해의 연초부터 각각의 클래스에 속한다. 그들은 21 세 클래스까지 등급을 내려 참가할 수 있다.

WRE 5.4 메인 경기의 클래스는 각각 여자부, 남자부 별로 W21 과 M21 이라고 한다.

- WRE** 5.5 W21 및 M21 클래스는 각 연맹의 자체 랭킹 시스템에 의해 선발된 엘리트 선수로 참가 자격이 제한된다.
- WRE** 5.6 한 개의 클래스에 참가자가 너무 많을 경우 최근의 성적을 기준으로 몇 개의 병행 클래스로 나눌 수 있다.
- WOC** 5.7 여자부 1개 클래스와 남자부 1개 클래스가 있으며 나이 제한은 없다.
- WCup**
- JWOC** 5.8 여자부와 남자부 각 1개씩의 클래스가 있으며 W20 또는 M20에 참가 자격이 있는 선수만 출전 할 수 있다.
- WMOC** 5.9 다음과 같은 클래스가 있다.
- W35, M35, W40, M40, W45, M45, W50, M50, W55, M55, W60, M60,
W65, M65, W70, M70, W75, M75, W80, M80, W85, M85
- 상기의 나이보다 많은 오리엔티어 참가자가 있는 경우 주최자의 판단에 의해 클래스를 추가할 수 있다.

6. 참가 (Participation)

- WOC** 6.1 한 명(또는 팀)의 경기자는 일 년동안 오직 하나의 연맹만 대표할 수 있다.
- WCup**
- JWOC**
- WRE**
- WOC** 6.2 하나의 연맹을 대표하는 경기자는 그 나라의 시민권을 가지고 있어야 한다.
- WCup**
- JWOC**
- WRE**
- WOC** 6.3 모든 참가 연맹은 팀과 주최자와의 연락을 담당할 팀 매니저를 정해야 한다.
- WCup**
- JWOC**
- 6.4 위험에 대한 책임은 참가자 자신에게 있다. 국가적 규정에 따라서 사고에 대비한 보험은 자신들의 소속 연맹 또는 본인 스스로가 전적으로 책임을 져야 한다.
- WOC** 6.5 모든 경기자는 한 연맹의 대표로 참가한다. 각 연맹은 팀 임원과 선수들로 팀을 구성하여 참가할 수 있으며 선수의 수에는 제한이 없다. 주최자는 사용

가능한 시설의 상황에 따라 팀당 임원의 최대 인원을 **정할 수 있다**. 팀 임원의 최대 인원수는 모든 팀에게 같아야 하고 최대 5명 이내 이어야 한다.

WOC 6.6 스프린트 예선전에는 각 연맹 모두 최대 여자 3명, 남자 3명까지 출전할 수 있다. 각 종목별 현 세계 선수권자(World Champions)들은 출전 제한범위를 초과하여 추가로 출전할 수 있다. 결승전에는 각 조별 예선전 15위 이내에 들어간 선수만 출전할 수 있다.

WOC 6.7 미들 디스턴스와 롱 디스턴스 경기는 연맹당 참가 선수의 수에 제한이 있으며 그 수는 이전 두 개의 세계선수권대회 경기 결과를 기반으로 하여 결정한다. 각 연맹 당 남자선수와 여자선수의 할당량이 분리되어 있으며 할당 방법은 IOF 이사회에 의해서 결정된 특별 규칙으로 공시된다. 할당 결과는 대회가 열리는 해의 1월 31일까지 게시된다.

WOC 6.8 스프린트 릴레이 경기는 각 연맹에서 4명의 선수로 구성된 한 개의 팀을 출전시킬 수 있으며 팀 멤버 중 최소한 2명은 여자로 구성하여야 한다. 미완성 팀과 복수의 연맹 선수로 구성된 팀은 참가할 수 없다. 어떤 경우에도 참가자 명단에 없는 다른 사람은 경기에 출전할 수 없다.

WOC 6.9 릴레이 경기는 각 연맹에서 여자 1팀, 남자 1팀까지 출전시킬 수 있고 각 팀은 3명의 선수로 구성된다. 인원수가 부족한 미완성 팀이나 복수의 연맹 선수로 구성된 팀은 출전할 수 없다. 어떤 경우에도 참가자 명단에 없는 다른 사람은 경기에 출전할 수 없다.

WCup 6.10 모든 경기자는 한 연맹의 대표로 참가한다. 하나의 월드컵 시리즈 대회에서 한 명의 경기자는 오직 한 개의 연맹만을 대표하여 참가할 수 있다. 연맹당 참가인원 수는 IOF 세계 랭킹을 근거로 하여 매년 발표되는 쿼터에 따라서 제한된다. 월드컵 이벤트가 지역 선수권대회와 공동 개최되는 경우 각 포맷 별로 지역 선수권대회 우승자는 그들 연맹의 출전 인원 제한수를 초과하여 추가 출전할 수 있다.

JWOC 6.11 모든 경기자는 한 연맹의 대표로 참가한다. 각 연맹은 최대 12 명의 선수(여자 6명, 남자 6명) 및 4명의 팀 임원으로 팀을 구성할 수 있다.

JWOC 6.12 모든 참가자는 3개의 개인 경기에 출전할 수 있다. 릴레이에는 연맹 별로 여자부 2팀, 남자부 2팀까지 출전시킬 수 있으며 각 팀은 3명의 선수로 구성된다.

JWOC 6.13 미들 디스턴스 경기에서는 각 조별 예선전에서 20위까지만 A-결승에 진출할 수 있고 21위에서 40위까지는 B-결승에 진출한다. 그리고 나머지 선수들은 C-결승에 진출한다. 예선전에 출전했지만 순위에 들지 못한(실격된) 선수는 그 클래스에서 가장 낮은 순위로 진출한 선수에 앞서서 스타트할 수

있지만 경기결과 리스트에는 등외로 표시된다.

WCup 6.14 완전한 릴레이 팀을 구성할 수 없는 연맹은 미완성된 형태의 팀 또는 타 연맹의 선수를 포함한 혼합 팀을 구성해도 무방하다. 한 연맹에 남자 6명, 여자 6명까지 출전할 수 있다. 어떠한 경우에도 엔트리에 들어있는 선수 이외의 사람이 경기에 참가할 수 없다.

WMOC 6.15 적어도 한 번 이상 예선전에 출전했던 선수만이 결승전에 참가할 수 있다. 두 번의 예선전을 기준으로 할 때 함께 성적(스프린트의 경우는 한 번의 예선 성적)을 기초로 가장 성적이 좋은 선수가 A-결승의 참가 자격을 얻고 그 다음 선수들은 B-결승의 참가 자격을 얻게 된다.

- 161명 이상의 예선 참가자가 있는 경우는 각 조별 예선 경기에서 A-결승에 진출하는 인원은 동일해야 하며 80명 또는 80명 이상에서 가장 작은 수의 인원수가 되도록 계산한다. B-결승에 대해서도 마찬가지로 계산하지만 2개 이상의 결승이 있고 최하위의 결승 참가자가 20명 이하이면 마지막 결승경기에 포함시킬 수 있다.

- 20명에서 160명의 예선 참가자가 있는 경우에는 가능한 한 같은 수가 되도록 A-결승과 B-결승을 나누는데 적어도 전체 참가자의 반이 A-결승에 참가하도록 한다.

- 예선 참가자가 20명 이하의 경우에는 전원이 A-결승에 참가한다. 만약 둘 또는 그 이상의 선수가 예선 성적이 같다면 그들 모두 결승 진출 자격을 얻는다. 한 쪽 또는 양 쪽 모두의 예선에 출전하여 실적이 된 선수는 그 클래스 최하위 성적의 선수보다 먼저 출발할 수 있지만 최종 순위에는 포함시키지 않는다.

WOC 6.16 경기자는 유효한 IOF 라이선스가 있어야 한다.

WCup

7. 비용 (Costs)

7.1 이벤트 운영에 드는 비용은 대회 주최자의 책임이다. 대회 주최자는 경기 비용을 충당하기 위해서 선수에게는 참가비를, 비선수(팀 임원, 미디어 등)에게는 인증수수료를 부과할 수 있다. 참가비는 가능한 적게 책정해야 하고 IOF 이벤트 어드바이저의 승인을 받아야 된다. 하나의 이벤트에 여러 경기가 있는 경우 대회 운영자는 전체 이벤트에 대한 총 요금 대신 각각의 경기별 참가비에 인증수수료를 추가하여 지불할 수 있는 옵션을 선수에게 제공해야 한다.

7.2 각 연맹 또는 개인 참가자는 초대장에 명시된 참가비를 납부하여야 한다. 참가비 납부 기한은 이벤트 6주전 보다 빨라서는 안 된다.

- 7.3 참가신청이 지연된 경우 참가비 할증료를 부과할 수 있다. 할증금액은 IOF 이벤트 어드바이저의 승인을 받아야 한다.
- 7.4 각 연맹 또는 개개의 참가자는 대회장까지의 여행, 숙박, 식사 그리고 숙소에서 Event center, 경기장소 간의 운송수단에 대한 비용을 부담하여야 한다. 만약 숙박지에서 경기장까지 공식 교통수단이 운영된다면 참가비에 포함 시켜야 한다.
- 7.5 IOF가 임명한 이벤트 어드바이저 및 어시스턴트의 대회장소까지 그리고 대회장소로부터의 여비는 IOF가 지불한다. 컨트롤을 위한 체재 및 이벤트 당일의 현지에서의 업무수행을 위한 비용은 각국의 규정에 따라서 대회 주최자 또는 주최자가 속하는 연맹이 지불한다.
- 7.6 연맹에 의해 지명된 IOF 이벤트 어드바이저 및 어시스턴트의 모든 비용은 각국의 규정에 따라서 대회 주최자 또는 대회 주최자가 속하는 연맹이 지불한다.
- 7.7 매우 저렴한 가격에 좋은 수준의 숙박과 식사를 준비할 수 없다면 선수가 가격대를 선택할 수 있도록 다른 수준의 숙박시설과 식사가 제공되어야 한다. 경기 참가비와 식사, 숙박비는 분리되어 표시되어야 한다. 어떠한 경우에도 주최자가 준비한 숙박시설 이용을 의무화해서는 안 된다.
- 7.8 이벤트(또는 이벤트의 일부)가 기후, 지형의 파손 등 주최자의 통제범위 외적인 사유로 취소되어야만 하는 경우 주최자는 커미티드 코스트(고정비용)를 만회하기 위해서 참가비중 최소한의 비율을 보유할 수 있다.

8. 이벤트에 관한 정보 (Information about the Event)

- 8.1 모든 정보와 행사는 최소한 영어가 사용 되어야 한다. 공식적인 정보는 서면으로 제공되어야 한다. 긴급한 경우나 팀 임원회의에서 질문에 답하는 경우만 구두 통보가 가능하다.
- 8.2 주최자나 IOF 이벤트 어드바이저는 모든 정보를 블리틴(bulletins)의 형태로 제공되어야 한다. 블리틴은 문서 또는 IOF 웹 사이트에 링크되는 형태로 발표된다. 블리틴이 발표되었다고 하는 공지는 참가하는 모든 연맹에 E-메일로 보내져야 한다. 만약 보다 상세한 정보가 필요할 경우에는 모든 해당되는 연맹에 보내져야 한다.
- 8.3 Bulletin 1 (예비 정보)에는 아래의 내용을 포함해야 한다.

- 주최자와 이벤트 디렉터, 이벤트 어드바이저, 컨트롤러의 이름
- 전화번호, e-mail 주소, 웹페이지 정보
- 개최지
- 경기 날짜 및 형태
- 클래스 및 참가 자격
- 트레이닝 기회
- 지역의 일반적인 지도
- 출입금지 구역
- 그 외 특기 사항

WOC

- 출입금지 구역의 가장 최근 오리엔티어링 지도의 칼라 복사본

WOC

8.4 Bulletin 2 (초청)에는 아래의 내용을 포함해야 한다.

WCup

JWOC

- Bulletin 1 에서 제공된 모든 정보
- 공식 참가 신청서 및 숙박 신청서
- 참가 신청 기한 및 주소
- 선수 및 임원의 참가비
- 참가비 납입 기한 및 주소
- 숙박시설과 식사의 종류와 비용
- 공식 숙박시설의 예약 기한
- 제공되는 교통편의 설명
- 입국 절차를 위한 자료(비자 등)
- 훈련 기회에 대한 상세 자료
- 지형, 기후 및 위험 사항에 대한 설명
- 지도의 축척과 등고선 간격
- 이벤트 프로그램
- 사용될 편칭 시스템

- 경기 복장에 대한 주의 사항(필요시)
- 각 코스의 예상 우승시간 및 코스 거리
- 홍보 담당자의 e-mail 주소 및 전화번호
- 테레인 타입이 나타나는 최신 샘플용 지도
- 각 경기장 위치와 Finish 아레나의 정확한 위치(정해져 있을 경우)
- 팀 당 최대 임원의 수

WOC

WCup

JWOC

- 출입금지 구역의 가장 최근 오리엔티어링 지도의 칼라 복사본
- 미디어 및 참가자 이외의 연맹 대표자의 등록을 위한 정보

WOC

WCup

JWOC

8.5 Bulletin 3 (이벤트 정보)에는 아래와 같은 내용을 포함해야 한다.

WOC

WCup

JWOC

- 정확한 참가 인원수를 보내기 위한 마감 기한
- 참가자의 이름을 보내기 위한 마감 기한
- 최종 참가자 이름과 출발 그룹 배분을 위한 타임 테이블을 포함한 이벤트의 상세한 프로그램
- 테레인의 상세 설명
- 접수된 참가자 현황 종합
- 예외규정이 적용되는 사항들
- 대회 사무실의 주소, 전화번호, E-mail 주소
- 숙박 및 식사의 상세설명
- 교통, 운송 스케줄
- 각 개인 경기의 코스 및 릴레이 경기의 각 Leg 의 코스 거리, 등행거리, 컨트롤의 수, 급수 컨트롤의 수
- 팀 임원 회의에 대한 안내
- 각 경기장 및 Finish 아레나의 정확한 위치

- WOC** 8.6 Bulletin 4 (추가 이벤트 정보)에는 선수들이 현지에 도착했을 때 최종 대회 상세 정보를 포함해서 배포한다.
- WCup**
- JWOC**
- 모든 Anti-doping 을 위한 요구사항
 - 이벤트와 관련한 모든 특별 규정
 - 추가적인 규정과 예외적으로 인정되는 규정들
 - 예비-스타트에서 배포되는 컨트롤 위치설명표의 치수
 - 이의신청 마감 시간
 - 이의신청 접수처
 - 최대 경기 시간
 - 심판위원의 이름과 소속연맹
 - 격리 구역의 위치 및 선수/임원의 입장 시간
- WOC** 8.7 Bulletin 1 은 이벤트 24개월 전에, Bulletin 2 는 12개월 전에, Bulletin 3 은 2개월 전에 발표되어야 한다.
- JWOC**
- WCup** 8.8 Bulletin1/2 는 이벤트 12 개월 전에, Bulletin 3 은 2 개월 전에 발표되어야 한다.
- WMOC** 8.9 주최자로부터의 정보는 2 개의 Bulletin 의 형태로 주어진다. Bulletin 1 은 IOF Web 사이트를 통해 인터넷상에서 확인 가능하게 한다. Bulletin 2 는 모든 선수들에게 배포된다.
- WRE**
- WMOC** 8.10 Bulletin 1 은 이벤트 18 개월 전에는 확인 가능하게 한다. Bulletin 2 는 이벤트 1 개월 전에는 확인 가능하게 한다.
- WRE** 8.11 Bulletin 1 은 이벤트 4 개월 전에는 확인 가능하게 한다. Bulletin 2 는 이벤트 1 주일 전에는 확인 가능하게 한다.
- WMOC** 8.12 Bulletin 1 (예비 정보와 초청)에는 아래의 정보를 포함한다.
- WRE**
- 주최자, 이벤트 디렉터 및 컨트롤러의 이름
 - 전화번호, e-mail 주소, 웹 사이트
 - 개최 장소
 - 경기 날짜 및 형태

- 클래스 및 참가 자격
- 지역의 일반적인 지도
- 출입금지 구역
- 그 외 특기 사항
- 공식 참가 신청서
- 참가 신청 기한 및 주소
- 선수 참가비
- 참가비 납입 기한 및 주소
- 숙박시설과 식사의 종류와 비용
- 제공되는 교통편의 설명
- 입국 절차를 위한 자료(비자 등)
- 지형, 기후 및 위험 사항에 대한 설명
- 지도의 축척과 등고선 간격
- 이벤트 프로그램
- **사용될 편칭 시스템**
- 경기 복장에 대한 주의 사항(필요할 경우)
- 각 코스의 예상 우승시간
- 훈련 기회에 대한 상세 자료
- 테레인 타입을 알 수 있는 최신 샘플용 지도
- 출입금지 구역의 이전 오리엔티어링 지도를 취득하는 방법에 대한 정보

WMOC

WMOC

8.13 Bulletin 2 (이벤트 정보)에는 아래와 같은 내용을 포함해야 한다.

WRE

- 출발 리스트를 포함한 이벤트의 상세한 프로그램
- 테레인의 상세 설명
- 접수된 참가자 현황 종합
- 규정으로부터 허용되는 사항들
- 대회 사무실의 주소 및 전화번호, e-mail 주소

- 교통, 운송 스케줄
- 각 개인 경기의 코스 및 릴레이 경기의 각 Leg 의 코스 거리, 등행거리, 컨트롤의 수, 급수 컨트롤의 수
- 예비-스타트에서 배포되는 컨트롤 위치설명표의 크기
- 이의신청 마감 시간
- 이의신청 접수처
- 최대 경기 시간
- 심판위원의 이름과 소속연맹

9. 참가신청 (Entries)

9.1 참가신청은 Bulletin 2 에 설명된 방식대로 작성하고 제출해야 한다. 최소한 각 참가 선수와 팀 임원의 이름, 성별, 생년, 소속연맹 등이 나타나야 한다. 마감 이후의 신청은 거절될 수 있다.

9.2 경기자는 어떠한 경기라도 오직 하나의 클래스에만 신청할 수 있다.

9.3 참가비를 지불하지 않은 경우, 또는 지불에 대한 어떠한 협의가 없는 경우에는 주최자는 그 선수 또는 팀의 출전을 취소할 수 있다.

WOC 9.4 숙박 예약 신청 및 예약비용은 Bulletin 2 에 설명된 기한까지 주최자에게
JWOC 전달되어야 한다.

WOC 9.5 소속 연맹으로부터 선발된 경기자만 참가 할 수 있다.

WCup

JWOC

WOC 9.6 각 성별 선수의 수, 릴레이 팀의 수, 팀 임원의 수 및 팀 매니저의 이름,
WCup 주소, 전화/팩스 번호를 기재한 참가 신청서를 늦어도 이벤트 2개월 전에
JWOC 주최자에게 전달되어야 한다.

WOC 9.7 각 선수의 이름, 성별과 팀 임원의 이름은 늦어도 이벤트 10일전에 주최자
WCup에게 전달되어야 한다. 팀 선수의 변경은 이벤트 하루 전 정오까지 가능
JWOC하다.

WOC 9.8 선수의 이름 및 성별, 필요시스타트 그룹에의 배정은 늦어도 개인 경기의
WCup전날의 정오까지 주최자에게 제출되어야 한다.
JWOC

- WOC** 9.9 선수의 이름 및 출발순서는 늦어도 릴레이 경기 전날의 정오까지 주최자에게 제출되어야 한다. **주최자는 더 지연된 마감시한을 정할 수 있다.**
- WOC** 9.10 개인경기에서 경기 하루 전 정오부터 해당 클래스의 첫 번째 선수 출발 **두 시간** 전까지 정당한 이유(예를 들면 사고 혹은 병)에 의해 대체될 수 있다. 스타트 그룹이나 예선전의 변경은 불가능하다. 결승 레이스나, 복합 레이스에서 첫 번째 레이스가 끝난 후에는 어떠한 변경도 허용되지 않는다.
- WOC** 9.11 릴레이에서 팀 멤버의 이름 그리고/또는 출발 순서의 변경은 릴레이 스타트의 최소 **두 시간** 전에 주최자에게 전달되어야 한다.
- WOC** 9.12 **개인경기에서**, 어떠한 선수도 스타트가 시작되는 **두 시간** 이내에는 교체할 수 없다. **릴레이 경기에서도 팀 멤버와 출전순서는 릴레이 클래스 출발의 두 시간 이내에는 변경될 수 없다.**
- WOC** 9.13 이벤트 하루 전 정오 이후부터 선수의 교체는 참가한 팀 내에서만 가능하다.
- WOC** 9.14 각 개인 경기에서 각 연맹은 선수를 3개의 스타팅 그룹으로 나눌 수 있고 그룹별로 최대 2명까지 선수를 배정할 수 있다. 한 그룹의 2번째 선수를 배정하기 전에 각 그룹별로 한 명의 선수를 배정해야 한다. 연맹이 그룹별 선수 배정을 하지 못할 경우 대회 진행자가 결정하여 배정할 수 있다.
- WMOC** 9.15 참가신청 최종 마감일은 이벤트 개시 전 6주보다 빠르지 않아야 한다.

10. 이동 및 교통 (Travel and transport)

- WOC** 10.1 대회장까지의 이동에 대한 책임은 각 연맹에 있다.
- WOC** 10.2 요청이 있을 경우 주최자는 가장 가까운 국제공항이나 기차역 등으로부터 대회장 또는 숙박시설까지 교통수단을 제공할 수도 있다. 이 경우 그 팀은 서비스에 대한 비용을 지불하여야 한다.
- WOC** 10.3 숙소와 이벤트센터, 경기장 또는 기타 장소까지의 운송수단은 주최측에서 준비하거나 팀 자체에서 해결한다. 요청에 의해 주최자는 이벤트 기간 중 모든 필요한 운송수단을 준비할 수도 있다.
- 10.4 주최자는 경기 장소까지 대회 공식적인 운송수단만 이용할 것을 정할 수 있다.

11. 트레이닝 및 모델 이벤트 (Training and model event)

- 11.1 요청을 할 경우 트레이닝 기회가 경기 전에 제공되어야 한다.
- 11.2 이벤트의 첫 경기 하루 전에 주최자는 테레인 타입, 지도의 품질, 컨트롤 특징물, 컨트롤 설치, 급수 포인트 및 유도구간 등에 대해 시연할 수 있는 모델 이벤트를 제공해야 한다.
- 11.3 선수, 팀 임원, IOF 임원 및 미디어 대표자는 모델 이벤트에 참가할 수 있다.
- 11.4 IOF 이벤트 어드바이저의 판단에 의해 모델 이벤트는 1 회 이상 실시될 수 있다.
- 11.5 IOF 이벤트 어드바이저가 문제가 없다고 판단되면 모델 이벤트는 경기 당일 실시될 수 있다.
- WOC** 11.6 트레이닝 기회는 전체 연맹을 대상으로 동등하게 주어져야 한다. 주최자는 트레이닝 기회를 대회전 18개월 안에 제공하여야 한다. 트레이닝용 테레인 과 지도는 대회용 테레인 및 지도와 가급적 유사하도록 준비한다.

12. 출발 순서 및 예선 조편성 (Starting order and heat allocation)

- 12.1 인터벌 스타트(시차출발)에서는 선수들은 동일한 출발 간격으로 한 명씩 출발한다. 매스 스타트(동시출발)에서는 동일 클래스의 모든 선수들이 동시에 출발한다. 릴레이 경기에서 팀의 첫 번째 주자에게만 매스 스타트가 적용된다. 체이싱 스타트에서는 이전 경기의 성적에 따라 결정된 출발 시간과 간격을 적용하여 한 명씩 출발한다.
- 12.2 출발 순서는 IOF 이벤트 어드바이저에 의해 승인되어야 한다. 출발 순서 추첨은 공개, 또는 비공개로 할 수 있으며 그것은 수기 또는 컴퓨터로 작성해도 된다.
- 12.3 출발 리스트는 경기 하루 전 또는 규정 13.1 항에 따라 실시되는 팀 임원 회의 전에 발표되어야 한다. 만약 예선 경기가 결승 경기와 같은 날에 실시되면 결승전을 위한 출발 리스트는 최소한 첫 번째 출발 한 시간 전까지는 발표되어야 한다.
- 12.4 참가 신청자가 도착하지 않았더라도 올바르게 참가 신청된 모든 선수와 팀의 이름이 추첨의 대상이 된다. 이름이 누락된 참가 신청자는 추첨대상에서 제외한다.
- WOC** 12.5 선발경기(예선 경기)를 거친 결승전을 제외하고 다른 인터벌 스타트의 출발순서는 그룹으로 추첨된다. 선발경기는 3개의 스타팅 그룹(Early,

Middle, Late)으로 나눈다. 예선전이 없이 실시되는 경기의 스타팅 그룹은 IOF 랭킹을 근거로 결정되고 정확한 출발순서 배정은 IOF 이사회에 의해 특별 규칙으로 결정되어 게시된다.

JWOC 12.6 선발경기(예선 레이스)를 거친 결승전을 제외하고 다른 인터벌 스타트의 출발순서는 무작위로 추천한다. 추천은 통상 3개의 스타팅 그룹(Early, Middle, Late)으로 나누어 실시한다.

WOC 12.7 인터벌스타트에서는 같은 연맹의 선수가 연이어서 출발되지 않도록 한다.
JWOC 만약 추천 결과가 연이어 출발하도록 되어 있다면 그 다음 선수를 그 두 선수 사이에 끼워 넣는다. 만약 연이어서 출발하는 경우가 추천의 마지막이나 스타팅 그룹의 마지막에 발생된다면 그 앞의 선수를 두 선수 사이에 끼워 넣는다.

WOC 12.8 선발경기에서는 다음과 같은 조건을 만족하도록 출발 리스트를 작성해야 한다.
JWOC

- 마지막 스타트 시간을 제외하고 병행 예선 조의 수만큼 같은 수의 선수들이 각자의 스타트 시간에 출발하도록 한다.
- 가능하면 조별 난이도는 동일하게 한다.
- 소속 연맹이 동일한 선수가 같은 조에 속할 경우 연이어 출발시키지 않는다.
- 동일 소속 연맹의 선수들 숫자는 가능하면 동일하게 조별로 분산하여 배정하여야 한다.

12.9 선발경기에서 결승전 출발 순서는(체이싱 스타트는 제외) 예선 순위의 역순으로 한다. 가장성적이 좋은 선수가 마지막에 출발한다. 순위가 같을 경우는 제비뽑기로 결정한다. 예를 들면, 예선 1조에 2명의 선수가 같은 6위가 되었다고 하면 동전을 던져서 누가 6위이고 누가 7위가 되는지 결정한다. 각각 다른 조에서 출전한 선수들이 같은 순위를 가진 경우에는 그들이 속한 조의 순서대로 출발순서를 정한다. 예를 들면, 예선 1조, 2조, 3조...의 순서로; 따라서 가장 높은 번호의 조에 속한 선수가 마지막에 스타트하게 된다.

WOC 12.10 선발경기의 결승전에서 같은 연맹에서 출전한 선수가 연이어 출발하게 되는 경우에 출발 리스트의 마지막에 그렇게 되었을 때(즉 최종 출주자)에는 다음과 같이 출발 순서를 바꾼다. 연이어 출발하는 같은 연맹 소속의 2명의 선수 바로 앞의 타 연맹 선수를 2명의 사이로 이동한다. 출발 리스트의 앞에서 2명 이상 같은 연맹 소속의 선수가 연속되었을 경우는 반대의 순서로 한다. 예를 들면,

A1,A2,A3,B,C,D,E1,E2,E3→ A1, A2, A3, B, C, E1, E2, D, E3→ A1, A2, A3, B, E1, C, E2, D, E3 → (반대 순서) → A1, B, A2, A3, E1, C, E2, D, E3 → A1, B, A2, E1, A3, C, E2, D, E3

- 12.11 매스스타트를 할 경우 사전에 미리 다양한 코스 조합을 스타트 번호에 배정해 놓고 무작위 추첨을 한다. 코스 조합은 마지막 선수가 출발 할 때까지 공개하지 않는다.

WOC

- 12.12 선발경기에서 각 선수의 예선 조 배정은 IOF 이벤트 어드바이저의 감독 아래 추첨되어야 한다. 각 경기자의 조 배정은 선수가 출발하기 전까지 공개되어서는 안 된다.

JWOC

WOC

- 12.13 릴레이 경기에 참가하는 팀들의 출발 순서는 바로 이전릴레이 대회에 순위에 따라서 출발순서가 정해진다. 이전 릴레이 대회에서 순위에 들지 못한 팀들은 알파벳 순서대로 출발 순서가 정해진다. 각 팀에 대한 각각 다른 조합의 코스 배정은 IOF 이벤트 어드바이저에 의해 감독되어야 한다. 코스 배정 결과는 마지막 선수가 출발할 때까지 공개되어서는 안 된다.

JWOC

WOC

- 12.14 스프린트 릴레이 경기에서 첫 번째 주자와 마지막 주자는 여자 선수로 한다.

JWOC

- 12.15 인원수를 충족하지 못한 릴레이 팀이나 두개 이상의연맹의 선수로 구성된 릴레이 팀들도 공식적인 릴레이출발과 같은 시간에 동시에 출발하도록 한다.

- 12.16 인터벌 스타트에서 통상적인 출발 간격은 롱디스턴스는 3 분, 미들디스턴스는 2 분, 스프린트는 1 분으로 한다.

WOC

- 12.17 롱 디스턴스 경기의 출발 간격은 3분으로 한다. 미들디스턴스 경기의 출발 간격은 2분으로 한다. 스프린트 경기의 출발 간격은 1분으로 한다. 만약 롱 디스턴스와 미들 디스턴스 경기의 TV 생중계로 인해 더 짧은 인터벌 시간을 요구할 경우 롱 디스턴스는 2분, 미들 디스턴스는 1.5분으로 할 수 있다.

JWOC

- 12.18 롱 디스턴스 경기의 출발 간격은 2분으로 한다. 그렇지만 한 클래스의 선수가 180명 이상일 경우 출발 간격을 1.5분으로 줄일 수 있다.

WMOC

- 12.19 선발경기에서는, 각 클래스 선수들의 병행 코스의 예선 조 편성은 무작위 추첨에 의해 정한다. 같은 클래스의 예선 조에는 가능한 한 동일한 수의 선수가 배정되도록 하여야 하며 80 명을 넘지 않도록 한다. 예선 조의 수는 가능한 한 적게 하여야 하며 선수가 80 명 이하일 경우 해당 클래스의 예선 조는 하나로 한다. 같은 연맹으로부터 참가한 선수와 최근 WMOC 대회에서 순위를 받은 선수는 각각의 예선 조에 공평하게 배정되도록 한다.

- WMOC** 12.20 롱 디스턴스 예선 경기의 출발 간격은 일반적으로 1분으로 한다. 예선전의 전체 출발 시간은 최대 80분이 제공되고 몇 개의 예선 경기를 위해 더 긴 출발 간격이 사용될 수 있다. 롱 디스턴스 결승전의 출발 시간 간격은 2분으로 한다. 스프린트 경기의 출발 간격은 예선, 결승 모두 1분으로 한다.

13. 팀대표자 회의(Team officials' meeting)

- WOC** 13.1 주최자는 경기 전날에 팀 대표자 미팅을 개최해야 한다. 이 회의는 늦어도 19:00 전에 개최되어야 한다. IOF 이벤트 어드바이저가 이 회의를 진행하거나 또는 감독한다.

- WOC** 13.2 경기 자료(출발리스트, 운송 스케줄, 브리틴4의 변경내용 또는 추가 사항, 일기 정보 등)는 회의 시작 전에 배포되어야 한다.

JWOC

- WOC** 13.3 팀 대표자에게는 미팅 중에 질문을 할 기회가 주어진다.

WCup

JWOC

- WMOC** 13.4 팀 대표자회의를 실시하지 않는다.

WRE

14. 테레인(Terrain)

- 14.1 테레인은 오리엔티어링경기 코스를 설정하는데 적합해야 하고 부록 6에 기재된 기준에 부합되어야 한다. 테레인과 대회장소의 선택, 그리고 코스 설계 시에는 라이프니즈협정의 목표가 고려되어야 한다.

- 14.2 경기에 사용되는 테레인은 부당하게 이득을 얻는 선수가 없도록 가능하면 오랜 기간 동안 오리엔티어링 경기가 열리지 않은 곳이어야 한다.

- 14.3 경기 구역으로 결정되는 대로 보통은 곧바로 출입제한 구역으로 설정되어야 한다. 만약 그것이 불가능하다면 테레인 출입관련 조치내용을 가능한 빨리 공표하여야 한다.

- 14.4 필요할 경우 출입제한 구역의 출입 권한을 주최자에게 요청하여 받을 수 있다.

- 14.5 구역 내에서의 자연보호, 조림, 수렵 등 모든 권리는 존중되어야 한다.

15. 지도(Maps)

- 15.1 지도, 코스마킹 및 추가적인 오버프린팅은 IOF 국제오리엔티어링지도제작규정(IOF International Specification for Orienteering Maps) 또는 IOF 국제스프린트오리엔티어링지도제작규정(IOF International Specification for Sprint Orienteering Maps)에 따라 작도되고 인쇄되어야 한다. 그 기준을 벗어나야 할 경우에는 IOF 이사회의 승인을 받아야 한다.
- 15.2 롱디스턴스 경기의 지도 축척은 1:15000 으로 한다. 미들디스턴스 경기 및 릴레이의 지도 축척은 1:15000 이나 1:10000 으로 한다. 스프린트 경기의 지도 축척은 1:5000 또는 1:4000 으로 한다.
- 15.3 지도의 오류 또는 지도가 인쇄된 이후에 실제 테레인에 발생한 변경 등이 있을 경우에는 그것이 경기에 영향을 준다면 지도는 재인쇄 되어야 한다.
- 15.4 지도는 수분과 파손으로부터 보호되어야 한다.
- 15.5 만약 대회 장소에 이전에 만들어진 기존 오리엔티어링 지도가 있으면 가장 최신판의 칼라판 지도를 경기 전날에 모든 선수를 대상으로 공개하여야 한다.
- 15.6 경기 당일에는 선수 또는 팀 임원에 의한 어떠한 지도의 사용도 금지된다. 단, 대회 주최자의 승인이 있으면 가능하다.
- 15.7 경기용 지도는 선수가 코스를 운행하기 위해 필요한 것보다 크지 않아야 한다.
-  15.8 45 세 이상 클래스용 지도의 축척은 1:10000 으로 한다. 이 축척을 모든 클래스에 적용하는 경우에는 IOF 이벤트 어드바이저의 승인을 받아야 한다. 스프린트 경기용 지도의 축척은 1:4000 또는 1:5000 으로 한다.









- 15.9 IOF 및 가맹 연맹은 대회 주최자에게 별도의 사용료를 지불하지 않아도 공식 출판물 또는 자신의 웹 사이트에 코스를 포함한 대회지도를 사용할 수 있다.

16. 코스(Courses)

- 16.1 IOF 코스 설정의 원칙(부록 2 참조), 경기 형식(부록 6 참조) 그리고 라이프니쯔 협정(부록 5 참조)에 따라야 한다.
- 16.2 코스의 수준은 국제 오리엔티어링 대회의 수준에 맞아야 한다. 경기자의 네비게이션 기술, 집중력 그리고 달리기 능력이 시험된다. 모든 코스는 여러 가지 다양한 오리엔티어링 기술들이 요구되어야 한다.

- 16.3 코스 길이는 출발(Start)에서 컨트롤을 경유해 도착(Finish)까지의 직선 거리로 한다. 다만, 물리적으로 통행이 불가능한 장애물(높은 담, 호수, 절벽 등), 출입 제한구역 및 금지된 루트는 예외로 하여 우회해서 거리를 측정한다.
- 16.4 전체 등행거리는 상식적으로 볼 때 가장 짧다고 생각되는 루트에서의 등행 거리를 미터로 표시한다.
- 16.5 선발경기에서 각 병행 예선 조들의 코스는 가능한 한 동일한 거리와 동일한 난이도에 근접되도록 설정한다.
- 16.6 릴레이 경기에서 각 팀들은 다르게 조합된 코스를 달리지만 전체적으로 모든 팀들이 같은 거리의 코스를 운행 하도록 해야 한다. 만약 테레인과 코스 컨셉에 따라서는 리그의 길이가 현저하게 차이 날 수도 있지만 각 리그마다 예상 우승시간 합계는 규정대로 유지되어야 한다. 모든 팀들이 같은 순서로 다른 길이의 리그를 달려야 한다.
- 16.7 개인 경기에서 컨트롤 조합은 각 선수들 마다 다르게 한다. 그러나 모든 선수들이 같은 거리를 운행하도록 해야 한다.

WOC

- 16.8 대부분의 경우, 결승전에서 여자와 남자가 동시에 경기를 한다면 여자 코스와 남자 코스에 사용되는 컨트롤은 분리하여 사용한다.

WOC

- 16.9 예상우승시간은 다음과 같도록 코스를 설정한다. (단위 분)

WCup

여자	남자	
45	60	롱 디스턴스 예선
70-90	90-100	롱 디스턴스 결승
25	25	미들 디스턴스 예선
30-35	30-35	미들 디스턴스 결승
12-15	12-15	스프린트 예선
12-15	12-15	스프린트 결승
12-15	12-15	스프린트 릴레이 각 주자
55-60		스프린트 릴레이, 모든 주자의 합
30-40	30-40	릴레이(각 주자들의 시간)
90-105	90-105	릴레이(가장 빠른 팀의 전체 주자 합계)

JWOC 16.10 예상우승시간은 다음과 같도록 코스를 설정한다. (단위 분)

여자	남자	
55	70	롱 디스턴스
20-25	20-25	미들 디스턴스
12-15	12-15	스프린트
30-40	30-40	릴레이(각 주자들의 시간)
90-105	90-105	릴레이(가장 빠른 팀의 전체 주자 합계)

WMOC 16.11 예상 우승시간은 다음과 같도록 코스를 설정한다. (단위 분)

여자	예선	각 결승	남자	예선	각 결승
W35	45	55	M35	60	70
W40	40	50	M40	55	65
W45	35	45	M45	50	60
W50	35	45	M50	45	55
W55	35	45	M55	40	50
W60	35	45	M60	40	50
W65	35	45	M65	40	50
W70	35	45	M70	40	50
W75	35	45	M75	40	50
W80	35	45	M80	40	50
W85	35	45	M85	40	50

모든 스프린트 경기의 우승예상시간은 12~15 분으로 코스를 설정 한다.

17. 제한구역 및 루트(Restricted areas and routes)

- 17.1 대회를 운영하는 연맹에 의해서 환경보호를 위해 정한 규정이나, 주최자로 부터의 어떠한 관련된 지침들은 대회에 관련되는 모든 사람들이 엄격하게 준수되어야 한다.

- 17.2 경계 밖이나 위험 지역, 금지된 루트, 횡단해선 안 되는 선상 특징물 등은 지도상에 표시 되어야 한다. 필요하다면 실제 장소에도 표시 되어야 한다. 선수들은 이러한 지역이나 루트 또는 특징물에 들어가거나 거기에 따라서 달리거나 횡단해서는 안 된다.
- 17.3 유도 루트, 횡단 포인트, 통행 개소는 지도 및 현장에 명료하게 표시되어야 한다. 선수들은 코스상에 표시된 구간의 끝에서 끝까지 따라야 한다.

18. 컨트롤 위치 설명 (Control descriptions)

- 18.1 컨트롤 위치 설명에 의해서 컨트롤의 정확한 위치가 정의되어야 한다.
- 18.2 컨트롤 위치 설명은 「IOF 컨트롤 위치 설명」 규정에 따라서 기호의 형식으로 되어야 한다.
- 18.3 컨트롤 위치 설명은 각 코스의 올바른 순서를 알려주며 지도의 앞면에 고정되거나 인쇄되어야 한다.
- 18.4 시차 출발의 경기에서는 각 코스별 별도의 컨트롤 위치 설명표를 예비-스타트(Pre-start) 지점 또는 스타트 레인에서 제공할 수 있다(그 코스의 경기자용으로). 하지만 그 지점 전에 공개해서는 안 된다.

19. 컨트롤 설치 및 장치 (Control set-up and equipment)

- 19.1 지도상에 보여지는 컨트롤 포인트는 실제 지상에 경기자가 그곳을 통과한 것을 증명할 수 있는 장비와 함께 명확하게 설치되어야 한다.
- 19.2 각 컨트롤은 30cm x30cm 크기의 사각형 3 개로 삼각기둥 형태로 만들어진 컨트롤 플래그로 설치되어야 한다. 각 사각형의 면은 대각선으로 나누어 반은 흰색으로 하고 다른 반은 오렌지색(PMS165)으로 한다.
- 19.3 플래그는 컨트롤 위치 설명에 따라서 지도에 표시된 대로 특징물에 매달려 있는 형태로 설치되어야 한다. 플래그는 선수들이 설명된 지점에 도착하였을 때 발견할 수 있어야 한다.
- 19.4 컨트롤은 서로 30m 이내의 거리에 인접하여 설치해서는 안 된다(지도의 축척이 1:5000 또는 1:4000 의 경우는 15m). 컨트롤 사이의 최소 거리는 직선 거리를 말한다. (부록 2, 3.5.5 항 참조)
- 19.5 컨트롤은 편칭을 하는 선수를 주변에서 쉽게 발견하여 컨트롤을 찾는 다른 선수에게 유리하도록 설치되지 않아야 한다.

- 19.6 각 컨트롤은 식별 번호(code number)로 쉽게 알아 볼 수 있어야 한다. 그리고 그것은 마킹 기구를 사용하려고 하는 선수가 명확하게 번호를 읽을 수 있도록 컨트롤에 부착되어야 한다. 31 보다 작은 번호는 사용해선 안 된다. 숫자는 흰색 바탕에 검정색으로, 높이는 3~10cm, 선의 굵기는 5~10 mm 로 해야 한다. 상하를 반대로 혼돈하여 읽을 수도 있는 번호(예를 들면 161)는 번호 아래에 수평 밑줄을 긋는다.
- 19.7 선수의 통과를 증명할 수 있도록 각 플래그의 바로 옆에는 충분한 수의 편칭기구가 있어야 한다.
- 19.8 만약 우승 예상 시간이 30 분 이상일 경우에는 우승자의 예상 속도를 기준으로 적어도 매 25 분마다 음료(refreshment)가 제공되어야 한다.
- 19.9 최소한 적당한 온도의 순수한 물이 음료로서 제공되어야 한다. 만약 다른 종류의 음료가 제공된다면 명확하게 표시되어야 한다.
- 19.10 만약 우승예상시간이 60분 이상일 경우 순수한 물 이외에 WADA 호환성 스포츠 음료가 제공되어야 한다. 그리고 선수들에게는 하나 또는 그 이상의 급수대에서 그들 자신이 가져온 음료를 섭취할 기회가 주어져야 한다.
- 19.11 모든 컨트롤은 안전성을 고려하여 설치되어야 한다.

WOC
WCup
JWOC

20. 편칭 시스템 (Punching systems)

- 20.1 IOF 에서 승인된 전자 편칭시스템만 사용이 가능하다.(부록 4 참조)
- 20.2 전자식 편칭시스템이 사용될 경우에는 모델이벤트를 통해 경기자가 사용법을 익힐 수 있도록 연습할 기회가 주어져야 한다.
- 20.3 경기자는 제공된 편칭 기구를 사용하여 각 컨트롤에서 자신의 카드를 편칭하는 것에 대한 책임을 진다.
- 20.4 컨트롤카드에는 통과된 모든 컨트롤이 명확하게 확인될 수 있도록 정확하게 편칭되어 있어야 한다.
- 20.5 컨트롤 카드에 편치를 하지 않았거나 편칭 상태를 식별할 수 없는 경우에는 순위에서 제외 된다. 단, 편칭 미스가 선수의 잘못이 아님을 입증할 수 있는 경우에는 인정이 가능하다. 이러한 예외적인 상황에서 경기자가 컨트롤을 찾았다는 사실을 입증하기 위해 컨트롤 담당자 또는 카메라 또는 컨트롤 유닛에서 읽어낸 자료 등이 증거물로 사용될 수 있다. 그 이외의 경우에는 어떠한 증거도 인정되지 않고 경기자는 실격이 된다. SportIdent(SI)를 사용할 경우에는 아래의 규정을 적용한다.

- 1 개의 유닛이 고장 나거나 또는 작동이상이 나타날 경우에 경기자는 제공된 백업을 사용하여야 하며 편칭 기록이 없다면 실격이 된다.
- 편칭 속도가 너무 빨라서 피드백 시그널을 받을 수 없다면 카드에는 편칭기록이 없을 수 있으며 이 경우 경기자는 실격 처리된다(컨트롤 유닛에 경기자의 카드 넘버가 기록되어 있더라도).

20.6 대회 주최자는 지정된 컨트롤에서 컨트롤카드를 확인할 수 있는 권한이 있다.

20.7 컨트롤카드를 분실한 경기자, 컨트롤이 누락되었거나 또는 잘못된 순서로 컨트롤을 통과한 경기자는 실격 처리한다.

21. 장비/용품 (Equipment)

21.1 대회 운영연맹이 특별히 정한 규정이 없는 한 의류 및 신발의 선택은 자유이다.

21.2 출발번호는 명확하게 알아 볼 수 있어야 하고 주최자가 미리 규정한 대로 착용해야 한다. 출발번호판은 25cm ×25cm 이하의 크기로 숫자의 높이는 최소한 10cm 로 해야 한다. 출발번호판은 접히거나 잘려서는 안 된다.

21.3 경기중에 선수가 방향을 찾기 위해 지참하거나 사용해도 되는 것은 주최측으로부터 제공되는 지도와 컨트롤 위치설명표 그리고 나침반 뿐이다.

21.4 주최자에 의해 승인된 기기를 제외하고 경기자는 예비-스타트(Pre-start) 구역에 입장할 때부터 도착지점에 이를 때까지 통신 기기의 사용이나 지참을 할 수 없다. 표시부가 없거나 음성 피드백 기능이 없는 GPS 데이터 기록 장치는 사용할 수 있다. 대회주최자는 경기자에게 GPS 트랙킹디바이스의 착용을 요구할 수 있다.

WOC

21.5 경기자들은 다른 연맹의 팀 복장을 착용할 수 없다.

WCup

JWOC

22. 출발 (Start)

22.1 개인 경기에서 출발은 통상 시차출발로 한다. 릴레이 경기에서의 출발은 통상 동시출발로 한다.

22.2 예선전을 하는 경기에서 결승전의 첫 번째 출발은 예선 경기 마지막 출발로부터 최소한 2.5 시간 이후에 시작되어야 한다.

- 22.3 모든 경기자들은 출발지역에서 최소한 30 분 정도의 방해를 받지 않는 출발 준비와 워밍업을 할 수 있어야 한다. 워밍업 장소에는 아직 출발하지 않은 선수와 팀 임원만이 들어갈 수 있다.
- 22.4 출발은 시간이 카운트되기 시작하는 메인 스타트이전에 워밍업 장소에서부터 미리 출발하는 예비·스타트(Pre-start) 방식으로 운영될 수 있다. 만약 예비·스타트 방식으로 할 경우 팀 임원 및 선수들에게 호출시각을 보여주는 시계를 설치해야 하고 참가자 이름이 불려지거나 표시되어야 한다. 예비·스타트 이후에는 출발한 선수와 주최자에 의해 승인된 미디어 취재 기자만 들어갈 수 있다.
- 22.5 출발 지역에는 경기자들에게 경기 시각을 보여주는 시계가 설치되어야 한다. 만약 예비·스타트(Pre-start)를 하지 않는 경우에는 참가자의 이름이 불려지거나 표시되어야 한다.
- 22.6 출발 장소는 출발을 대기하고 있는 경기자나 다른 사람들에게 지도, 코스, 루트 선택 또는 첫 번째 컨트롤의 방향을 볼 수 없게 구성해야 한다. 만약 필요하다면 시간 기록이 카운트되기 시작하는 출발라인 부터 오리엔티어링이 시작되는 지점까지 유도 루트를 설정할 수도 있다.
- 22.7 경기자는 출발과 동시에 또는 그 이후에 지도를 받는다. 올바른 지도를 받는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다. 선수의 출발번호, 이름 또는 코스 번호를 지도에 표시하여 경기자가 출발하기 전에 확인 할 수 있어야 한다.
- 22.8 오리엔티어링을 개시하는 지점은 지도상에 삼각형으로 표시된다. 만약 그 곳이 시간 기록을 카운트하기 시작하는 출발 지점이 아니라면 테레인에는 펀칭 기구가 없는 컨트롤 플래그만 설치한다.
- 22.9 출발 시각에 늦은 참가자도 출발이 허용된다. 그들의 새로운 출발 시간이 기록되어야 한다.
- 매스 스타트 또는 체이싱 스타트에서는 지각한 경기자는 가능한 빨리 출발이 허용된다.
 - 인터벌 스타트에서는 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2 을 넘지 않았을 경우에는 즉시 출발시킨다.
 - 지각자가 출발라인에 도착한 시간이 해당 클래스의 출발 인터벌 시간의 1/2 을 초과한 상태에서 도착하였을 경우에는 그 다음 인터벌 시간의 1/2 이 될 때까지 기다렸다 출발시킨다.

22.10 본인 과실에 의해 지각한 참가자들은 원래의 출발 시각에 출발한 것으로 시간을 기록해야 한다. 대회 주최자의 과실에 의해 출발 시각에 늦은 참가자는 새로운 출발 시각이 주어져야 한다.

22.11 릴레이 경기에서 각 릴레이팀 멤버들끼리의 체인지 오버는 핸드 터치하는 방식으로 실시한다. 체인지오버는 도착 지점에 들어오는 선수가 다음 주자의 지도를 챙겨 그것을 전달해 주는 방식으로 하여도 된다.

22.12 대회 주최측에서 들어오는 경기자를 미리 알려주도록 되어 있다고 하여도 정확하고 제시간에 체인지오버를 하는 것에 대한 책임은 경기자에게 있다.

22.13 IOF 이벤트 어드바이저의 승인 하에 주최자는 체인지오버를 하지 못한 릴레이팀의 다음 주자 모두를 동시출발로 진행시킬 수 있다.

WOC

22.14 일단 한번 릴레이팀이 실격이 된 경우에는그 팀의 출발하지 않은 나머지 주자는 출발이 허용되지 않는다.

WCup

WOC

22.15 체인지오버 구역에서 출발하고자 하는 주자는 자기 팀의 선행주자의 도착에 대해 미리 인지하고 있어야 한다.

JWOC

WOC

22.16 주최자는 출발 전의 경기자가 코스에 대한 정보를 얻는 것을 방지하기 위해서 격리구역을 지정할 수 있다. 주최자는 경기자 및 팀 임원이 격리구역 안에 들어가야 하는 시간을 정한다. 주최자는 격리구역 안에서 기다리는 참가자를 위한 적절한 편의시설(화장실, 급수, 천막 등)을 제공해야 한다. 만약 마감시간 이후에 경기자 또는 팀 임원이 격리구역에 들어가려고 한다면 입장이 거부될 수 있다. 주최자는 격리구역 내에서 통신 기기의 사용을 금지해야 한다.

WCup

JWOC

23. 도착 및 시간계측 (Finish and time-keeping)

23.1 경기자가 피니쉬 라인을 통과했을 때에 레이스가 종료된다.

23.2 피니쉬로 뛰어 들어오는 종료구간은 테이프 또는 로프에 의해서 경계 지어져야 한다. 마지막 20m는 직선이어야 한다.

23.3 피니쉬 라인의 폭은 인터벌스타트의 경우는 적어도 1.5m 이상, 매스스타트 또는 체이싱스타트의 경우는 적어도 3 m 이상이 되어야 한다. 라인은 뛰어 들어오는 방향과 똑바른 각도가 되어야 한다. 피니쉬 라인의 정확한 위치가 접근하는 선수에게 분명하게 보여야 한다.

23.4 선수는 피니쉬 라인을 통과한 후 컨트롤카드와 경기 지도를 제출해야 한다.

23.5 피니쉬 타임은 경기자의 가슴이 피니쉬 라인을 통과했을 때, 또는 피니쉬 라인에서 편칭했을 때, 또는 타임 체크용 광 빔을 사용하는 경우 지상 0.5m 와 1m 사이에 설치된 빔을 선수가 통과한 시점을 기준으로 측정 한다. 시간은 초 단위 이하를 잘라 버린다. 기록은 시간/분/초 또는 분/초로 표시한다.

23.6 계시(計時)시스템은 같은 클래스 선수들의 상대적 시간을 0.5 초 이상의 정밀도로 표시 한다(1/10 초단위의 계시의 경우 0.05 초).

WOC

23.7 인터벌스타트 경기에서는 선수가 피니쉬 라인을 달려서 통과하여 피니쉬 할 수 있도록 전자식 피니쉬타이밍 시스템을 사용한다.

WCup

JWOC

WOC

23.8 스프린트 결승 경기에서 시간은1/10초 단위 이하를 잘라 버린다. IOF에서 승인된 적합한 장비와 적합한 절차가 사용되어야 한다.

JWOC

23.9 IOF에서 승인된 적합한 장비 및 절차가 사용되었을 경우 스프린트 결승 경기에서시간은1/10초 단위 이하를 잘라 버려도 된다.

WOC

23.10 1차, 2차 두 개의 독립된 별도의 계시시스템이 경기시간 내내 연속적으로 사용되어야 한다.

WCup

JWOC

23.11 매스스타트 또는 체이싱스타트의 경기에서는 피니쉬 담당 심판이 선수들의 가슴이 피니쉬 라인을 통과하는 순서대로 최종 순위를 판정한다. 심판위원도 피니쉬 라인에 있어야 한다.

23.12 IOF 이벤트 어드바이저의 승인 하에 주최자는 각 클래스의 최대 경기시간 (제한시간)을 정할 수 있다.

23.13 피니쉬 지점에는 응급 처치를 할 수 있는 시설이 있어야 하고 숲에서 응급 처치를 할 수 있는 장비와 사람이 준비되어 있어야 한다.

WOC

23.14 최대경기시간(제한시간)은 다음과 같다.

- 스프린트 여자,남자 모두 50 분
- 미들 디스턴스 **여자,남자 모두 120 분**
- 롱 디스턴스 예선 여자 110 분, 남자 150 분
- 롱 디스턴스 여자 3 시간, 남자 4 시간
- 릴레이 **여자, 남자 모두 4.5 시간**

24. 결과 (Results)

- 24.1 경기가 진행되는 동안 예상 기록을 피니쉬 지역이나 별도의 준비된 장소에 발표되거나 게시되어야 한다.
- 24.2 공식 기록은 마지막에 출발한 선수의 가장 빠른 예상 도착 시간 후 4 시간 이내에 발표되어야 한다. 공식 기록은 각 팀 감독 및 공인된 미디어 취재 기자에게 경기 당일 배포되어야 한다.
- 24.3 예선 · 결승 경기의 결승전이 예선전과 같은 날에 개최되는 경우 예선전의 기록은 마지막에 출발한 선수의 가장 빠른 예상 도착 시간 후 30 분 안에 발표되어야 한다.
- 24.4 공식 성적은 참가한 모든 선수들의 기록이 포함되어야 한다. 릴레이에서 공식 기록은 출발순서별 선수이름, 레그별 타임, 각자가 달린 코스 조합 등이 포함되어야 한다.
- 24.5 만약 인터벌스타트를 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.
- 24.6 만약 매스스타트 또는 체이싱스타트를 적용한 경우 선수가 피니쉬한 순서대로 순위가 정해지는 것으로 한다. 릴레이에서는 팀의 최종 주자가 피니쉬한 순서가 된다.
- 24.7 후발 주자가 매스스타트를 한 릴레이에서 팀들의 순위는 팀의 각 선수들의 성적을 합산하여 결정한다. 후발 주자가 매스스타트에 해당되는 팀의 순위는 정상적인 방법으로 체인지오버하고 경기를 종료한 팀들의 순위 다음에 놓이게 된다.
- 24.8 제한시간을 초과한 선수 및 팀은 순위에서 제외된다.

WOC

- 24.9 공인된 모든 사람(선수, 팀 임원, 미디어 취재기자)들에게 공식 결과 리스트 및 경기 지도를 제공해야 한다.

WCup

JWOC

WCup

- 24.10 월드컵의 개인 경기에서 선수들의 가장 좋은 경기 성적이 그들의 전체 점수에 반영된다. 상세한 점수 계산방법은 첫 번째 대회 최소한 4 개월 전에 IOF 이사회에서 결정된다.

JWOC

- 24.11 불완전한 팀과 한 개의 연맹이 아닌 복수 연맹의 선수들로 구성된 팀의 성적은 순위에서 제외되고 공식 결과 목록에도 기재되지 않는다.

JWOC

- 24.12 한 개의 연맹에서 릴레이 경기에 2 팀을 참가시켰을 경우 좋은 기록을 낸

팀의 성적만이 순위에 반영된다.

JWOC

24.13 남녀 클래스 모두 각 연맹에 대한 단체점수가 계산된다(단체전으로 연맹의 순위를 정하기 위해서). 계산방법은 각 연맹 마다 개인 경기 상위 3명의 선수의 순위를 더하고 거기에 릴레이 공식 순위를 곱하기 3하여 더한다. 만약 개인 경기에서 완주한 선수가 3 명보다 적은 연맹은 실격자들을 최하위 다음에 피니쉬한 것으로 보고 순위를 계산한다. 만약 릴레이 경기에서 순위에 들지 못한 연맹은 최하위 팀 바로 다음에 피니쉬한 것으로 보고 순위를 계산한다. 각 연맹의 종합 팀 점수는 남자부 팀 점수와 여자부 팀 점수를 합해서 결정하며 가장 적은 점수를 가진 연맹이 승자가 된다.

24.14 경기결과는 경기 당일에 인터넷상에 게재되어야 하고 IOF 에 제출되어야 한다.

24.15 경기결과는 코스 전체의 경기 시간이 기준이 되어야 한다. 사전에 지정된 구간이 아닌 경우 코스의 분할된 구간을 삭제하는 것은 금지된다. (예를 들면 혼잡한 도로를 횡단하는 짧은 구간)

25. 시상 (Prizes)

25.1 주최자는 품격 있는 시상식을 마련해야 한다.

25.2 남자부 시상과 여자부 시상은 동등하여야 한다.

25.3 만약 두 명이상의 선수가 같은 순위라면 그들 모두에게 메달 및 상장이 수여되어야 한다.

WOC

25.4 세계 챔피언(World Champion)의 타이틀은 아래의 9개 경기에 수여된다.

- 여자, 스프린트 · 남자, 스프린트
- 여자, 미들 디스턴스 · 남자, 미들 디스턴스
- 여자, 롱 디스턴스 · 남자, 롱 디스턴스
- 여자, 릴레이 · 남자, 릴레이
- 스프린트 릴레이

JWOC

25.5 주니어 세계 챔피언(Junior World Champion)의 타이틀은 아래의 8개 경기에 수여된다.

- 여자, 스프린트 · 남자, 스프린트
- 여자, 미들 디스턴스 · 남자, 미들 디스턴스
- 여자, 롱 디스턴스 · 남자, 롱 디스턴스

- 여자, 릴레이
- 남자, 릴레이

ROC 25.6 지역 챔피언(Regional Champion)의 타이틀은 아래의 8개 경기에 수여된다.

- 여자, 스프린트
- 남자, 스프린트
- 여자, 미들 디스턴스
- 남자, 미들 디스턴스
- 여자, 롱 디스턴스
- 남자, 롱 디스턴스
- 여자, 릴레이
- 남자, 릴레이

WOC 25.7 다음의 상품이 모든 경기에 수여된다.

JWOC

- 1위 금메달과 상장
- 2위 은메달과 상장
- 3위 동메달과 상장
- 4위~6위 상장

메달과 상장은 IOF에서 지급한다.

WOC 25.8 시상식은 주최 연맹의 대표자와 IOF에 의해서 수행된다.

WOC 25.9 릴레이에서는 팀 멤버 전원에게 메달과 상장이 수여된다.

JWOC

WOC 25.10 시상식에서 상위 3위까지의 선수 또는 팀이 속한 국가의 국기가 게양되고
JWOC 우승자의 국가가 연주되어야 한다.

WCup 25.11 각 개인 경기에서 클래스별 상위 3명의 선수들에게는 주최측에서 제공하는 상이 수여된다.

WCup 25.12 마지막 대회 후 개인 월드컵 종합 성적에서 남녀 클래스의 우승자는 IOF로부터 트로피가 수여된다. 남녀 클래스의 상위 3위까지의 선수에게는 IOF로부터 메달이 수여된다. 상위 6위까지의 선수들에게는 IOF로부터 상장이 수여된다.

JWOC 25.13 대회 종합우승 연맹(규정 24.13에 따라서)은 IOF에 의해서 시상된다.

WMOC 25.14 각 클래스의 결승전 상위 3명의 선수에게는 IOF로부터 메달이 수여된다.

26. 페어 플레이 (Fair play)

- 26.1 오리엔티어링 대회에 참가하는 모든 사람은 공정하고 정직하게 행동하여야 한다. 정정당당한 태도와 우호의 정신을 가지고 있어야 한다. 경기자들은 다른 참가자들, 경기 임원들, 기자들, 관객들과 경기장지역에 거주하는 주민들을 존중하여야 한다. 경기자들은 테레인 안에서 가능한 한 정숙하여야 한다.
- 26.2 사고의 경우를 제외하고 경기 중에 다른 경기자로부터 도움을 받거나 다른 경기자를 도와주는 것은 금지된다. 부상당한 경기자를 도와주는 것은 모든 경기자들의 의무이다.
- 26.3 약물 복용은 금지된다. IOF 반도핑 규정(IOF Anti-Doping Rules)은 모든 IOF 대회에 적용되고 IOF 이사회는 도핑 검사 실시를 요구할 수 도 있다.
- 26.4 개최지가 공개될 때까지는 모든 경기임원은 경기 장소 및 지형에 관해서는 엄격하게 비밀로 하여야 한다. 코스에 대해서는 극비로 유지되어야 한다.
- 26.5 주최자에 의해 명시적으로 허용된 경우를 제외하고 경기 테레인 내에서의 훈련이나 어떠한 조사를 시도하는 것도 허용되지 않는다. 경기 전이나 경 기도중에 주최자가 제공하는 정보 이상으로 코스에 관련된 어떠한 정보라도 얻고자 시도하는 행위는 금지되어 있다.
- 26.6 주최자는 해당 지역의 테레인이나 지도를 잘 알고 있어서 다른 경기자들 보다 실질적으로 유리한 입장에 있는 사람은 누구라도 경기 참가를 제한하거나 거부할 수 있다.
- 26.7 팀 임원, 경기자, 미디어 취재기자 및 관중은 지정된 장소에 머물러야 한다.
- 26.8 컨트롤 운영임원은 선수를 방해 하거나 가지 못하게 하거나 또는 어떠한 정보라도 제공해서는 안 된다. 컨트롤 운영임원은 조용히 눈에 띄지 않는 옷을 입고 있어야 하며 컨트롤에 접근하는 선수를 도와주면 안 된다. 이규 정은 테레인 내에 있는 다른 모든 사람들(예를 들면 미디어 취재기자 등) 에게도 적용된다.
- 26.9 피니쉬 라인을 통과한 경기자는 주최자의 허가 없이 다시 경기 테레인 안 으로 들어 갈 수 없다. 기권한 선수는 즉시 도착지점에 이 사실을 알리고 지도와 컨트롤카드를 제출해야 한다. 기권한 선수는 경기에 영향을 주거나 다른 선수를 도와주어서는 안 된다.
- 26.10 규정을 위반하거나 규정위반으로 이득을 얻은 경기자는 실격 처리 될 수 있다.
- 26.11 경기자가 아닌 사람이 규정 위반을 했을 경우에는 징계처분을 받을 수 있다.

- 26.12 만약 어떠한 시점에서 경기자, 임원 또는 관중들에게 위험한 상황 발생이 분명해진다면 주최자는 경기를 중단, 연기 또는 취소를 하여야 한다.
- 26.13 만약 경기가 심각하게 불공정한 상황이 발생했을 경우 주최자는 경기를 무효로 하여야 한다.
- 26.14 선수단 임원, 대회 임원들은 경기에 참여한 선수들을 대상으로 오리엔티어링 대회와 관련한 도박에의 참여는 금지된다. 또한 대회와 관련된 도박을 지원하거나 홍보하는 것도 금지된다. 또한 그들은 도박과 관련된 부패 행위에 참여하지 않아야 한다. 그런 부패 행위에는 결과의 수정과 조작, 이득을 취할 목적으로 한 승부의 조작, 뇌물 수수, 내부 정보의 전달 등이 포함된다.

27. 불만제기 (Complaints)

- 27.1 이 규정 또는 주최측의 방침에 침해를 받았을 경우는 불만제기를 할 수 있다.
- 27.2 불만제기는 팀 임원 또는 경기자만 할 수 있다.
- 27.3 불만제기는 가능한 한 신속하게 서면으로 작성되어 주최 측에게 전해져야 한다. 불만접수 사항에 대해서는 주최측에 의해서 판정되고 그 결과는 즉시 불만제기를 한 사람에게 통지되어야 한다.
- 27.4 불만제기를 위한 비용은 들지 않는다.
- 27.5 주최측은 불만접수 마감 시한을 설정할 수 있다. 마감 시한 이후에 제출된 불만제기 신청 사항은 해명되어야만 하는 예외적인 사정이 있다고 인정될 때만 고려된다.

28. 항의/이의신청(Protests)

- 28.1 불만접수에 대한 주최측의 처리결과에 불복하여 이의신청을 할 수 있다.
- 28.2 항의는 팀 임원 또는 경기자만 할 수 있다.
- 28.3 항의는 불만접수에 대한 주최 측의 결정이 불만제기를 한 사람에게 통지된 후 15 분 이내에 심판원에게 서면 상으로 제출되어야 한다. 마감시간 이후에 제출된 항의에 대해서는 그 항의의 정당한 사유가 설명되는 예외적인 상황이 있을 경우에만 심판원의 재량에 의해 인정될 수 있다.

WOC

WCup

- 28.4 이의신청을 할 때는 50유로(또는 현지 통화로 이에 상응하는 금액)의 현금을 수수료로 IOF 시니어 이벤트 어드바이저에게 납부하여야 한다. 납부된

JWOC

수수료는 이의신청이 받아들여졌을 경우에는 반환된다. 이의신청을 여러 연맹이 함께하였을 경우에는 서명한 모든 연맹이 각각 수수료를 납부하여야 한다.

WMOC

ROC

WRE

28.5 이의신청을 위한 비용은 들지 않는다.

29. 심판 (Jury)

29.1 항의를 해결하기 위해 심판원이 임명된다.

29.2 심판원은 IOF 이사회에서 임명한다. 만약 IOF 가 심판원을 임명하지 않으면 주최 연맹에서 심판원을 지명한다.

29.3 심판단은 규정 29.10-29.14 에 따라서 서로 다른 연맹 출신들로 3 명 또는 5 명으로 구성된다. IOF 이벤트 어드바이저는 심판단 회의를 주관 하지만 투표권은 없다.

29.4 주최자의 대표는 심판단 회의에 참석할 수 있는 권리가 있지만 투표권은 없다.

29.5 주최자는 심판단의 결정 사항에 따라야 한다. 예를 들어 주최자가 실격으로 처리한 선수에 대한 합격 처리, 주최자가 합격시킨 선수에 대한 실격 처리, 주최자가 합격시킨 기록에 대한무효 처리, 또는 주최자가 무효로 선언한 기록에 대한 합격 처리 등

29.6 심판원 모두가 참석하였을 때에만 결정사항이 유효하다. 긴급한 사안의 경우에는 심판원 과반수가 결정에 동의 했을 때 예비 결정을 내릴 수 있다.

29.7 심판원 스스로 공평한 판정이 곤란함을 선언하는 경우 또는 임무를 수행할 수 없게 되었을 경우에는 IOF 이벤트 어드바이저가 대행자를 지명해야 한다.

29.8 항의에 대한 판정 결과에 따라서 심판단은 주최자에게 지침을 내리는 일뿐만 아니라 중대한 규정 위반을 한 사람이 있을 경우에는 IOF 에서 주관하는 향후의 일부 또는 모든 이벤트에 대해서 출장 정지를 하도록 IOF 이사회에 건의 할 수 있다.

29.9 심판단의 결정은 최종 결정이 된다.

WOC

29.10 심판원은IOF 이사회에 의해 임명된다. 서로 다른 연맹 출신으로 5명의 멤버로 구성한다.

JWOC

WMOC

29.11 심판원은IOF 이사회에 의해 임명된다. 서로 다른 연맹 출신으로3명의 멤버로 구성한다.

- WOC** 29.12 심판원은 남녀양쪽 모두 구성되어야 한다. 주최 연맹에서는 심판원이 나올 수 없다.
- JWOC**
- WG** 29.13 심판단은 서로 다른 연맹 소속인 3 명의 멤버로 구성된다. 2 명은 IOF 이사회에 의해서 임명되고 1 명은 주최 연맹에 의해서 임명된다.
- WCup**
- WMOC**
- WRE** 29.14 심판단은 3 명으로 구성되고 가능하면 서로 다른 연맹의 출신으로 한다.

30. 불복/제소 (Appeals)

- 30.1 심판단이 아직 구성되지 않았거나 이벤트가 끝나 심판단이 해산 되었을 경우에는 규정침해 행위에 대하여 제소를 할 수가 있다.
- 30.2 제소는 오직 연맹에 의해서만 제기될 수 있다.
- 30.3 제소는 가능한 한 빨리 IOF 이벤트 어드바이저에게 서면으로 제출되어야 한다.
- 30.4 제소를 하는 데에는 어떠한 비용도 들지 않는다.
- 30.5 제소에 대한 결정은 최종 결정이다.
- 30.6 IOF 이사회가 제소를 처리한다.

31. 이벤트 감독 (Event control)

- 31.1 이 규정이 적용되는 모든 이벤트들은 IOF 이벤트 어드바이저의 지휘 아래 운영되어야 한다. IOF 이벤트 어드바이저는 대회 운영자가 결정되고 3 개월 이내에 임명되어야 한다.
- 31.2 IOF 이사회는 어느 이벤트에 어느 IOF 이벤트 어드바이저를 임명할 것인지 결정하여야 한다.
- 31.3 IOF 이벤트 어드바이저가 IOF 에 의해서 임명되면 그(또는 그녀)는 대회 운영자에게 IOF 의 공식 대표자로서 IOF 이사회에 종속되어 IOF 사무국에 의사소통의 역할을 하게 된다.
- 31.4 대회 운영 연맹은 항상 독립된 국가 컨트롤러를 임명해야 한다. 이 컨트롤러는 IOF 에 의해서 임명된 IOF 이벤트 어드바이저를 보조 한다. IOF 가 해당 이벤트에 대한 이벤트 어드바이저를 임명하지 않았다면 연맹에 의해서

임명된 컨트롤러가 IOF 이벤트 어드바이저의 역할을 수행하게 된다. 연맹 으로부터 임명되는 컨트롤러는 대회 운영 연맹의 출신일 필요는 없다.

31.5 모든 IOF 이벤트 어드바이저는 IOF 이벤트 어드바이저의 라이선스를 소유 하고 있어야 한다. IOF 이벤트 어드바이저나 IOF 이벤트 어드바이저의 어 시스턴트는 출전 팀에 대한 어떠한 책임도 가지지 않는다.

31.6 IOF 이벤트 어드바이저는 반드시 규정이 준수되도록 하고 실수를 배제하여 공정성이 항상 우선하도록 해야 한다. IOF 이벤트 어드바이저는 이벤트의 필요조건을 충족시키기 위해 필요하다고 여기면 그것의 조정을 요구할 권 리를 가지고 있다.

31.7 IOF 이벤트 어드바이저는 대회 운영자와 긴밀하게 협력을 해야 하고 모든 관련정보를 제공 받아야 한다. Bulletin 등과 같이 각 연맹에 보내지는 모 든 공식 자료는 IOF 이벤트 어드바이저에 의해 승인을 받아야 한다.

31.8 최소한, 다음과 같은 행위들이 IOF 이벤트 어드바이저의 권한 아래에서 수 행되어야 한다.

- 이벤트 장소 및 테레인 승인
- 이벤트 조직의 검토, 그리고 제안된 숙박시설, 음식, 수송, 프로그램, 예산 및 트레이닝 가능성 등에 대한 적정성 평가
- 식전행사 계획의 평가
- 대회 조직과 스타트, 피니쉬, 체인지·오버 구역의 레이아웃 승인
- 게시 및 결과 산출 시스템의 신뢰성 및 정확성 평가
- 지도가 IOF 기준에 맞는지 확인
- 지도의 정확성, 우연성 요소, 컨트롤 설치와 장비, 난이도를 포함한 품 질을 평가한 후 코스의 승인
- 코스의 분할 방법과 조합에 대한 확인
- 미디어를 위한 준비상태 및 설비의 평가
- 도핑테스트를 위한 준비 및 장비의 평가
- 공식 결과의 승인

31.9 IOF 이벤트 어드바이저는 필요하다고 생각되는 한 횟수에 관계없이 방문하 여야 한다. 그 방문은 지정된 이벤트 책임자 및 대회 운영자와의 협의를 거쳐 계획되어야 한다. 각각의 방문 후 즉시 IOF 이벤트 어드바이저는 간

략한 보고서를 IOF 이벤트 어드바이저 지명 기관에 서면으로 제출하고 그 복사본을 대회 운영자에게 송부해야 한다.

31.10 특히 지도제작, 코스설정, 자금조달, 후원 및 홍보 분야에서 IOF 이벤트 어드바이저를 보조하기 위한 한 명 또는 그 이상의 어시스턴트를 IOF 이벤트 어드바이저 지명 기관에 의해 선정할 수 있다.

31.11 IOF 이벤트 어드바이저 지명 기관은 IOF 이벤트 어드바이저의 임명을 취소할 수 있는 권한을 가진다.

WOC 31.12 IOF 이벤트 어드바이저는 최소한 세 번의 방문을 해야 한다 : 대회 유치단계, 대회 1년전, 대회 3, 4개월 전

32. 이벤트 보고서 (Event reports)

32.1 이벤트가 끝난 후 3주 이내에 대회 운영자는 결과 리스트를 포함한 약식 보고서를 IOF 이벤트 어드바이저에게 제출해야 한다.

32.2 이벤트가 끝난 후 4주 이내에 IOF 이벤트 어드바이저는 IOF 이벤트 어드바이저 지명 기관에 보고서를 제출해야 한다. 보고서에는 이벤트의 특기 사항과 상세한 이의 제기 및 항의 사항 등을 포함한다.

WOC
WCup 32.3 이벤트가 끝난 후 3주 이내에 대회 운영자는 요약 보고서와 상세 코스가 기재된 지도 2부와 최종 결과 리스트를 IOF에 제출해야 한다.

JWOC
ROC

WMOC 32.4 이벤트가 끝난 후 3주 이내에 대회 운영자는 요약 보고서와 상세 코스가 기재된 모든 A-결승 지도를 포함한 지도집과 최종 결과 리스트를 IOF에 제출해야 한다.

WOC 32.5 이벤트가 끝난 후 6개월 이내에 모든 Bulletin, 스타트·리스트를 포함한 최종 프로그램, 조직 계획 및 최종 결산보고서의 복사본 각 1부가 기록 보존을 위해서 IOF 사무국에 제출되어야 한다.

33. 광고 및 후원 (Advertising and sponsorship)

33.1 담배 및 술 광고는 금지한다.

33.2 공식 식전 행사중에 참가자들이 입는 단체복 또는 그 외의 의류에 붙이는 광고는 300 cm²를 초과해서는 안 된다. 출발번호를 제외한 경기용 의류 또는 용품에 붙이는 광고의 수에는 제한을 두지 않는다.

34. 미디어 서비스 (Media service)

- 34.1 대회 운영자는 미디어 취재기자에게 이벤트를 취재와 관련하여 최대한의 편의를 제공해야 한다.
- 34.2 대회 운영자는 미디어 취재기자에게 최소한 다음 사항을 가능하게 하여야 한다.
- 중급 수준의 호텔 숙박시설, 이용 요금은 사용자 부담
 - 스타트·리스트, 프로그램 소책자 및 그 외 필요 정보 등은 경기 전날까지 제공
 - 모델·이벤트에 참가할 기회
 - 피니쉬 지점에 우천을 대비한 조용한 작업 공간
 - 경기 종료 후 즉시 결과 리스트와 코스가 기재된 지도 제공
 - 인터넷 환경 제공, 요금은 이용자 부담
- 34.3 페어 플레이를 해치지 않는 한 대회 운영자는 최대한 미디어 보도를 위해 모든 노력을 해야 한다.

부록 1: 일반 경기 클래스 (General competition class)

1. 연령별 클래스 분류

- 1.1 선수는 그들의 성별과 나이에 따라서 클래스가 나뉜다. 여자는 남자 클래스에 참가할 수 있다.
- 1.2 나이가 20 세 이하인 선수는 그들의 연령이 해당하는 그 해의 마지막까지 각각의 클래스에 속한다. 그들은 최대 21 세 클래스까지 등급을 올려 경기에 참가할 수 있다.
- 1.3 나이가 21 세 이상인 선수는 그들의 연령이 해당하는 그 해의 처음부터 각각의 클래스에 속한다. 그들은 최대 21 세 클래스까지 등급을 내려 경기에 참가할 수 있다.
- 1.4 메인이 되는 경기 클래스는 W21, M21 이다. 각각 여자부, 남자부를 의미한다.
- 1.5 21 세 미만의 선수들은 W20, M20 그리고 W18, M18 등과 같이 2 세의 간격을 두고 클래스를 설정한다. 21 세 보다 많은 선수들은 W35, M35 그리고 W40, M40 등과 같이 5 세의 간격을 두고 클래스를 설정하여 사용한다.
- 1.6 각 클래스는 코스의 난이도 그리고/또는 거리에 따라 서브·클래스로 나뉘어질 수 있다. 난이도와 코스 길이에 따른 서브·클래스는 E(엘리트)라고 명명된다. 만약 해당된다면 A, B, N(novice)을 사용할 수 있다. 오직 코스 거리만으로 분류한 서브·클래스는 S(short), L(long)이라고 명명된다.
- 1.7 엘리트(E) 클래스는 18, 20, 21 세 연령의 클래스만 적용된다. 엘리트(E) 클래스로의 출전은 각 연맹에 의해서 엘리트 선수로서 선정되었거나 각 연맹의 랭킹·시스템, 또는 선발·시스템을 통해 선발된 선수들로 참가 자격이 제한된다.

2. 병행 클래스 (Parallel classes)

- 2.1 한 클래스에 참가자가 너무 많을 때 그 클래스는 병행 클래스로 나눌 수 있다. 엘리트·클래스의 분할은 선수의 바로 이전 성적을 기준으로 나눈다. 엘리트·클래스를 제외한 나머지 클래스는 같은 클럽, 지역, 연맹별로 선수들을 병행하는 클래스 사이에 균등하게 배분되도록 나눈다.

부록 2: 코스 설정의 원칙 (Principles for course planning)

1. 서언 (Introduction)

- 1.1 목적(Purpose)
- 1.2 이 원칙의 적용 (Application of these principles)

2. 기본 원칙 (Basic principles)

- 2.1 오리엔티어링의 정의 (Definition of orienteering)
- 2.2 좋은 코스 설정의 목적 (Aim of good course planning)
- 2.3 코스 설정자가 지켜야 할 원칙 (Course planner 's golden rules)

3. 오리엔티어링코스 (The orienteering course)

- 3.1 테레인 (Terrain)
- 3.2 오리엔티어링코스의 정의 (Definition of orienteering course)
- 3.3 스타트 (The start)
- 3.4 코스레그 (The course legs)
- 3.5 컨트롤 (The controls)
- 3.6 피니쉬 (The finish)
- 3.7 지도 읽기의 요소 (The elements of map reading)
- 3.8 루트 선택 (Route choices)
- 3.9 난이도 (The degree of difficulty)
- 3.10 경기의 형태 (Competition types)
- 3.11 코스 설정자의 목표 (What the course planner should aim)

4. 코스 설정자

1. 서언 (Introduction)

1.1 목적

이 원칙은 경기의 공정성을 보장하고 오리엔티어링이라는 스포츠의 독특한 특성을 유지하기 위해서 풋·오리엔티어링 코스의 설정을 위한 공통 표준을 확립하는 데 그 목적이 있다.

1.2 이 원칙의 적용

모든 국제 풋·오리엔티어링대회와 코스는 이 원칙에 따라 설계되어야 한다. 뿐만 아니라 이 원칙은 기타오리엔티어링대회의 코스 설정을 위한 일반적인 가이드라인으로서도 사용된다. 이 문서에서 ‘오리엔티어링’ 이라고 하는 용어는 특별히 ‘풋·오리엔티어링’ 을 의미 한다.

2. 기본 원칙 (Basic principles)

2.1 오리엔티어링의 정의

오리엔티어링은 지상에 설치된 다수의 포인트, 즉 컨트롤들을 지도와 나침반만을 사용하여 가능한 한 짧은 시간에 찾아 돌아오는 스포츠이다. 풋·오리엔티어링은 ‘달리면서 방향을 찾는 것’ 으로서 특징지어질 수 있다.

2.2 좋은 코스 설정의 목적

코스 설정의 목적은 선수들의 기량을 시험하기 위해서 정확하게 설계된 코스를 경기자에게 제공하는 것이다. 경기 성적은 선수들의 기술적, 체력적 능력이 반영되어야 한다.

2.3 코스 설정자가 지켜야 할 원칙

코스설정자는 다음과 같은 원칙들을 명심하여야 한다.

- 달리면서 방향을 찾는 것으로 정의되는 풋·오리엔티어링 고유의 특성
- 경기의 공정성
- 참가자의 즐거움
- 야생동물과 환경의 보호
- 매스컴과 관중의 요구에 대한 부응

2.3.1 고유의 특성

모든 스포츠는 나름대로의 특성을 가진다. 오리엔티어링의 고유 특성은 미지의 지형을 통하여 얼마나 빠른 시간에 가장 좋은 루트를 찾아내 따라갈 수 있는가 하는 것이다. 이러한 특성이 다음의 오리엔티어링 기술들을 요구한다: 정확한 지도 읽기, 루트 선택의 판단력, 나침반 조작, 긴박한 상황에서의 집중력, 신속한 결단력, 자연 지형에서의 달리기 능력 등등.

2.3.2 공정성

공정성은 경쟁 스포츠에서는 기본적인 요구사항이다. 코스 설정과 설치의 각 단계에서 세심한 주의가 이루어지지 않으면 오리엔티어링 경기에서는 행운이 간단하게 승패를 좌우할지도 모른다. 코스 설정자는 시합이 공정하고 모든 선수들이 코스의 모든 부분에서 동일한 조건에 처할 수 있도록 하기 위한 모든 요인들을 고려하여야 한다.

2.3.3 참가자의 즐거움

오리엔티어링의 인기는 참가자가 주어진 코스에 만족할 때만이 증대될 수 있다. 그러므로 거리, 체력적 기술적 난이도, 컨트롤 설치 등의 관점에서 적정한 코스가 되도록 신중하게 코스를 설정하는 것이 필요하다. 이런 점에서 각각의 코스가 그 코스를 달리는 경기자에게 적합하여야 하는 것이 특히 중요하다.

2.3.4 야생동물과 환경

환경은 민감하다: 야생 동물을 교란시킬 수도 있고 식생뿐만 아니라 땅은 남용으로 인해 악화될 수도 있다. 환경에는 경기 지역 내에 주거하는 주민, 벽, 울타리, 경작지, 건물 및 기타 건축물등도 포함된다.

피해 없이 가장 민감한 지역의 간섭을 피하기 위한 길을 찾는 것은 대개 가능하다. 경험과 조사에 의하면 적절한 예방 조치와 잘 설정된 코스가 있으면 규모가 큰 이벤트라도 영구적인 손상 없이 민감한 지역에서 대회를 개최하는 것이 가능하다.

코스 설정자는 선택된 테레인에 대한 접근성과 테레인 안에 어떠한 민감 지역이 있는지를 사전에 확인해 두는 것이 매우 중요하다.

2.3.5 매스컴 및 관중

오리엔티어링이라는 스포츠의 좋은 대중적 이미지를 주기 위한 노력은 코스 설정자에게 있어서 변하지 않는 일이어야 한다. 코스 설정자는 스포츠로서의 공정성을 손상시키지 않는 범위에서 관중과 기자에게 경기의 진행을 가능한 한 근접하여 따를 수 있도록 하는 기회를 제공하기 위해 노력해야 한다.

3. 오리엔티어링코스 (The orienteering course)

3.1 테레인

테레인은 모든 경기자에게 공정한 경기를 제공할 수 있는 지형이 선정되어야 한다. 스포츠의 특성을 유지하기 위해서 테레인은 주행 가능하고 경기자의 오리엔티어링 기술을 시험하는데 적합하여야 한다.

3.2 오리엔티어링 코스의 정의

오리엔티어링코스는 스타트, 컨트롤, 그리고 피니쉬에 의해서 정의된다. 테레인에 정확히 설치되고 그 설치 위치가 지도상에 일치되도록 표시된 이러한 포인트들 사이가 선수가 오리엔티어링 해야 하는 코스 구간(leg)이라고 한다.

3.3 스타트

스타트 구역은 다음과 같은 곳에 위치하고 구성되어야 한다.

- 워밍업 구역이 있는 곳
- 대기중인선수가 스타트한 사람의 루트 선택을 볼 수 없는 곳

첫 번째 구간의 오리엔티어링을 개시하는 지점은 편칭기구가 없는 컨트롤플래그가 설치되어 있고 지도상에서는 삼각형으로 표시된다.

3.4 코스 구간(leg)

3.4.1 좋은 구간

코스 레그는 오리엔티어링 코스에서 가장 중요한 요소이며 크기는 코스의 질을 결정한다.

좋은 레그는 선수들에게 재미있는 지도 읽기 문제를 제공하고 독자적인 루트 선택의 가능성과 함께 양호한 테레이닝으로 이끈다.

같은 코스 안에 다른 종류의 구간들이 제공되어야 한다. 어떤 것은 지도 읽기 능력을 강조 하거나 또 다른 것은 좀 더 쉽게 루트 선택을 하여 달릴 수 있게 구성한다. 또한 구간의 거리나 난이도 등에 변화를 주어 선수들이 다양한 오리엔티어링 기술과 주행 스피드를 구사할 수 있도록 해야 한다. 코스 설정자 역시 선수들이 빈번한 방향 전환 및 확인을 반복 하도록 연속된 구간에 대해 대략적인 방향으로 변화를 주도록 노력해야 한다.

수준이 낮은 다수의 구간으로 이루어진 코스보다 몇 개 안되지만 짧은 연결들로 이어진 양질의 구간을 가진 코스가 바람직하다.

3.4.2 구간의 공정성

어떠한 구간도 경쟁적인 조건 아래에서 선수가 지도로부터 예측할 수 없는 어떠한 유리함이나 불리함을 주는 루트 선택이 있도록 해서는 안 된다.

선수가 금지된 구역 또는 위험 지역을 횡단하도록 조장하는 구간은 반드시 피하여야 한다.

3.5 컨트롤

3.5.1 컨트롤 설치 위치

컨트롤은 지도상에 표시되어 있는 테레인에 있는 특징물에 설치된다. 찾는 순서가 지정되어 있다면 선수들은 각자의 루트선택에 따라서 주어진 순서대로 찾아야 한다. 이것은 신중한 코스 설계와 공정성을 보장하기 위한 확인이 요구된다.

특히 지도상에 컨트롤 부근의 지형을 정밀하게 묘사하고 또 컨트롤에 접근할 수 있는 가능한 모든 각도로부터의 방향과 거리를 정확하게 묘사하는 것이 무엇보다도 중요하다.

만약 지도상에 다른 도움이 되는 특징물이 없는 경우 근접한 거리까지 가야만 볼 수 있는 작은 특징물에 컨트롤을 설치해서는 안 된다.

컨트롤은 지도 또는 컨트롤 위치 설명으로부터 판단될 수 없는 다른 방향에서 접근하는 선수에게 컨트롤 플래그가 잘 보이는 곳에 설치해서는 안 된다.

3.5.2 컨트롤의 기능

컨트롤의 주요 기능은 오리엔티어링 구간의 시작과 끝을 표시하는 것이다.

때로는 다른 특정 목적으로 컨트롤이 사용되는 경우가 있다. 예를 들면, 위험 지역이나 경계 밖의 지역을 선수들이 우회할 수 있도록 유도하기 위해 사용되는 수가 있다.

그 외에도 음료를 제공하거나 보도 및 관중을 위한 포인트로 사용할 수도 있다.

3.5.3 컨트롤 플래그

컨트롤 장비는 IOF 이벤트 규정을 따라야 한다.

컨트롤 플래그는 가능한 선수가 컨트롤 위치설명에 묘사된 특징물에 도달하였을 때 볼 수 있도록 설치해야 한다. 공정성을 위해서 컨트롤의 가시성은 컨트롤 위치에 선수의 유무에 관계없이 같아야 한다. 무슨 일이 있어도 컨트롤플래그가 숨겨져서는 안 된다. : 선수가 컨트롤에 이르렀을 때에 플래그를 찾아 헤매지 않도록 해야 한다.

3.5.4 컨트롤 설치 위치의 공정성

컨트롤 설치 위치는 특별한 주의를 기울여서 선택되어야 하며 특히 나가는 선수에 의해 공격해 들어오는 선수가 컨트롤을 쉽게 찾을 수 있는 ‘예각효과’를 피하도록 설정할 필요가 있다.

3.5.5 컨트롤의 근접

서로 다른 코스의 컨트롤이 너무 근접하여 놓여지면 컨트롤 위치를 향해 정확하게 방향을 잡고 오는 선수를 현혹시키게 될 수 있다. 경기 규정 19.4 항에 따라서 컨트롤은 서로 30m 이내(지도축척이 1:5000 또는 1:4000의 경우는 15m 이내)에 들도록 인접하여 설치하여서는 안 된다. 지도에서 뿐만 아니라 테레인에서도 컨트롤 특징물이 뚜렷하게 다를 경우에만 컨트롤은 60m(지도축척이 1:5000 또는 1:4000의 경우는 30m) 보다 가깝게 설치될 수 있다.

3.5.6 컨트롤 위치 설명

지도에 표시된 특징물에 관한 컨트롤의 위치는 컨트롤 디스크립션에 의해서 정의된다.

지상의 정확한 컨트롤 특징물과 지도에 표시된 지점은 이론의 여지없이 명백하여야 한다. IOF 컨트롤 식별 기호에 의해서 분명하고 용이하게 정의할 수 없는 컨트롤은 일반적으로 적합하지 않으며 사용을 피하여야 한다.

3.6 피니쉬

최소한 루트의 마지막 부분에서 피니쉬 라인까지는 유도 루트가 되어야 한다.

3.7 지도 읽기의 요소

좋은 오리엔티어링코스는 선수가 레이스 내내 방향을 찾아 운행하는 것에 집중하도록 한다. 선수가 특별히 좋은 루트를 선택한 경우가 아니면 지도 읽기가 필요 없거나 방향 찾기에 주의를 기울이지 않아도 되는 구간은 없어야 한다.

3.8 루트 선택

다양한 루트는 선수로 하여금 지도를 사용하여 테레인을 파악하여 그것으로부터 자신의 루트를 결정하도록 한다. 루트 선택은 선수에게 스스로 생각하게 만들고 필드에 분산되도록 하여 앞 선수를 쫓아가는 것을 최소화 한다.

3.9 난이도

어떠한 지형과 지도에서도 코스 설정자는 여러 가지 난이도를 가지는 코스를 설계할 수 있다. 구간의 난이도는 선형 특징물을 따르는 정도를 많이 하거나 적게 하는 것으로 다양하게 할 수 있다.

선수들은 지도로부터 얻을 수 있는 정보에서 컨트롤에 접근하는 난이도를 판단할 수 있고 적절한 기술을 선택할 수 있다.

선수에게 요구되는 기술, 경험, 지도를 상세하게 독해하는 능력에 대한 주의를 기울여야 한다. 특히 초보자나 어린이를 위한 코스를 설계할 경우에는 난이도의 레벨을 올바르게 설정하는 것이 중요하다.

3.10 경기 유형

코스 설정은 경기유형에 따른 특정한 요구사항을 뚜렷이 해야 한다. 예를 들면 스프린트나 미들·디스턴스 경기는 코스 전반에 걸쳐 세밀한 지도 읽기와 고도의 집중력이 요구되도록 코스 설정을 한다. 릴레이 경기의 코스 설정은 경기의 진행 과정을 가까이서 주시하고자 하는 관중들의 욕구를 고려하여야 한다. 또 릴레이 코스는 충분한 분기 시스템(Forking system)을 혼합하여 설정하여야 한다.

3.11 코스 설정자가 목표로 해야 하는 것

3.11.1 테레인을 숙지한다.

코스 설정자는 컨트롤이나 구간을 사용하기 위한 계획을 세우기 전에 그 테레인이 대해서 완전히 정통하고 있어야 한다.

코스 설정자는 경기 당일의 지도와 테레인에 관한 상태들이 코스를 설계했을 당시의 상태와 달라질 수 있음을 알고 있어야 한다.

3.11.2 올바른 난이도를 부여한다.

초보자 및 어린이를 위한 코스를 너무 어렵게 설계하는 경우가 흔히 발생한다. 코스 설정자는 자기 자신의 방향찾기(네비게이션) 능력이나 그 지역을 조사할 때의 걷는 속도를 기준으로 난이도를 판단하지 않도록 주의해야 한다.

3.11.3 공정한 컨트롤 설치 위치를 사용한다.

훌륭한 구간을 만들려고 하는 코스 설정자의 욕구는 종종 부적절한 컨트롤 설치 위치를 사용하게 한다.

선수들은 좋은 구간과 아주 뛰어난 구간과의 차이는 거의 깨닫지 못하지만 컨트롤 설치 위치 또는 플래그가 숨겨져 있거나, 애매함이 있거나, 헛갈리게 하는 컨트롤 위치 설명 등으로 인해 예기치 않았던 시간 손실이 생긴다면 즉시 알아챌 것이다.

3.11.4 충분한 간격을 두고 컨트롤을 설치한다.

컨트롤 식별 번호가 있더라도 컨트롤을 서로 너무 가깝게 설치해서는 안 된다. 자신들의 코스 상에서 정확하게 컨트롤 위치에 찾아오는 선수들에게 잘못된 컨트롤로 유도할 수 있기 때문이다.

3.11.5 너무 복잡한 루트 선택은 피한다.

코스 설정자는 결코 사용되지 않을 루트를 보고 그것 때문에 난해한 문제를 해결하는 데 시간을 소비할지도 모른다. 반면에 선수들은 차선의 루트를 선택하고 그로 인해서 루트를 계획하는 시간을 절약 할지도 모른다.

3.11.6 과도한 체력을 요구하지 않는 코스로 한다.

코스는 일반적으로 선수들이 그들의 능력에 맞게 대부분의 코스를 달릴 수 있도록 구성되어야 한다.

코스의 전체 등행거리는 일반적으로 가장 짧은 루트 거리의 4%를 초과하지 않도록 한다.

마스터즈 클래스에서는 참가자들의 연령 증가에 맞춰 코스의 체력적인 난이도를 점진적으로 낮추어야 한다. M70 이상, 그리고 W65 이상의 클래스를 위한 코스는 체력적인 요구가 너무 과도하지 않도록 특별히 주의해야 한다.

4. 코스 설정자 (The course planner)

코스 설정책임자는 개인적으로 쌓은 풍부한 경험을 바탕으로 그로부터 습득된 지식을 가지고 있어야 하며 좋은 코스의 품질에 대해서 올바르게 이해하고 있어야 한다. 또한 코스 설정자는 코스 설정의 이론뿐만 아니라 클래스별 및 경기 유형별로 특별히 요구되는 사항에 대해서도 이해하고 있어야 한다.

코스 설정자는 경기장 내에서 경기에 영향을 줄 수 있는 다양한 요인들, 예를 들어 테레인의 상태, 지도의 품질, 참가자와 관중 등과 같은 여러 가지 요인들에 대해서 평가하고 판단할 수 있어야 한다.

코스 설정자는 코스와 스타트로부터 피니쉬 라인까지의 경기 진행에 대한 책임이 있다. 코스 설정자의 일은 반드시 컨트롤러에 의해서 점검 되어야 한다. 이것은 심각한 결과를 가져올 수 있는 실수가 수많이 잠재되어 있기 때문에 필수적이다.

부록 3: 좋은 환경 실천을 위한 IOF 결의문(IOF resolution on good environmental practice)

국제 오리엔티어링 연맹은 1996 년 4 월 12-14 일의 회의에서 오리엔티어링의 환경 친화적인 특성을 유지 보존하는 것에 대한 중요성을 인식하고 1995 년 10 월 26 일 GAISF 환경 결의에 따라서 다음과 같은 원칙을 채택하였다.

- 건강한 환경 보존에 대한 필요성을 인식하고 이 원칙을 오리엔티어링 기본 행동 규범 속에 포함한다.
- 경기 규정과 대회를 준비함에 있어 최상의 실천은 동식물을 보호하고 환경 존중의 원칙과 조화를 이루는 것임을 확고히 한다.
- 환경보호를 위한 최상의 실천 방법이 명확하게 정의될 수 있도록 땅 소유주, 행정 당국 그리고 환경 기구와 협력한다.
- 환경보호를 위한 지방자치 규정을 준수하고 쓰레기 발생이 없는 오리엔티어링의 특성 유지 및 오염 방지를 위한 적절한 조치를 취하는 것에 각별한 주의를 기울인다.
- 오리엔티어 및 임원에 대한 교육과 훈련에 환경보호 실천을 포함한다.
- 환경에 민감한 농촌지방의 사용에 있어서 오리엔티어링의 환경 친화적인 원칙을 보급하고 적용, 채택하기 위하여 각국 연맹의 세계적인 환경 문제의 인식을 고취한다.
- 각국 연맹은 자국 고유의 환경보호 실천 지침을 마련하고 그것을 따르는 것을 추천한다.

부록 4: 공인된 펀칭시스템 (Approved punching systems)

[경기 규정 20.1 항에 ‘IOF 가 승인한 전자 펀칭시스템만 사용하여야 한다.’]

- 2015 년 1 월 기준 승인된 컨트롤 펀칭시스템은 아래와 같다.
- **Emit** Electronic Punching & Timing system
- **SportIdent** system
- Emit 터치-프리 펀칭시스템(2013 년 이후 버전)은 World Ranking Event 용 컨트롤 펀칭 시스템으로 사용 가능하다.
- 최근 승인된 버전의 상세 내용은 IOF 홈 페이지에서 볼 수 있다.
- 상기 이외의 컨트롤 펀칭시스템을 사용할 경우 사전에 IOF 규정위원회의 승인이 필요하다.
- Emit system 의 경우 백업 마킹용으로 경기자의 전자 컨트롤카드에 부착되어 있는 라벨은 경기 중 일어날 수 있는 예기치 않은 상황에도 견딜 수 있는 것이어야 한다(물에 잠기는 사례 포함). 만약 전자 펀치가 이상이 있을 때 백업 카드에 마킹이 명확하게 되도록 하는 것은 경기자의 책임이다.
- SportIdent system 의 경우 각 컨트롤에 백업용 핀핀치를 설치하여야 한다. 경기자는 전자 펀치의 피드백시그널을 확인할 때까지 전자 카드를 뽑지 않아야 하며 이것이 올바르게 작동하는지 확인하는 것은 경기자의 책임이다. 만약 피드백시그널을 확인할 수 없을 경우에는 백업 핀치를 사용해야 한다.
- 컨트롤카드는 모든 컨트롤을 찾았다는 것을 명확하게 나타내 주어야 한다. 컨트롤펀칭을 하지 않았거나 불확실한 경우 펀칭 미스 및 불확실한 펀치가 경기자의 잘못이 아니라는 것을 입증할 수 없으면 순위에서 제외된다. 예외적으로 컨트롤 심판 또는 카메라 또는 컨트롤 유닛에서 읽어낸 기록 등이 컨트롤을 찾았다는 것을 증명하기 위한 증거로 사용될 수 있다. 그 이외의 경우에는 어떠한 증거들도 인정되지 않고 경기자는 실격이 된다. SportIdent system 의 경우 이 규정은 이하를 의미한다.
- 1 개의 유닛이 고장인 경우 경기자는 준비되어 있는 백업을 사용하여야 하며 펀칭한 기록이 없으면 실격이 된다.
- 경기자의 펀칭 행위가 너무 빨라서 피드백시그널을 받지 못한 경우 카드에 펀칭을 한 기록이 없기 때문에 경기자는 실격이 된다. (비록 컨트롤 유닛에 경기자의 카드 번호가 기록될 수 있더라도)

부록 5: 라이프니츠 협정 (The Leibnitz Convention)

2000 년 8 월 4 일 오스트리아의 라이프니츠에서 개최된 제 20 회 IOF 총회에 참석한 우리 IOF 멤버는 아래와 같이 선언한다.

오리엔티어링을 보다 많은 사람들과 새로운 지역으로 확대하여 스포츠로서의 인지도를 높이는 일과 올림픽 종목에 들도록 하는 것이 무엇보다 중요하며 이를 달성하기 위한 주요 수단으로는 다음과 같다.

- 경기자, 임원, 미디어, 관객, 스폰서, 외부 파트너들을 위한 높은 수준의 매력적이고 흥미진진한 오리엔티어링 대회를 개최하는 것.
- TV 나 인터넷을 위한 매력적인 IOF 이벤트를 만드는 것.

우리의 목표는 다음과 같다.

- 이벤트를 사람들이 있는 곳 가까이에서 개최하여 우리 스포츠의 비저빌리티를 증가시킨다.
- 대회 시설의 디자인과 품질에 많은 관심을 기울여 대회장을 보다 매력적으로 만든다.
- 대회장에 스타트와 피니쉬를 마련하여 대회장이 열광적인 분위기가 되도록 개선한다.
- 흥미진진한 스포츠 프로그램을 만들기 위해서 대회장이 보다 많고 좋은 기회를 제공하는 것으로써, 텔레비전과 다른 미디어로의 보도 범위를 높인다.
- 미디어 취재자의 편의를 도모하기 위해 더 나은 Catering 으로 미디어 서비스를 개선한다 (통신시설, 스타트/finish 및 숲에서의 선수들 접근, 연속적인 중간기록 정보, 음식과 음료의 제공 등의 측면에서).
- IOF 이벤트에 연관된 스폰서나 외부 파트너들의 홍보에 많은 주의를 기울인다.

우리 IOF 의 멤버는 이러한 대책들이 향후 모든 IOF 이벤트의 주최자에 의해서 고려될 것을 기대한다.

SUMMARY TABLE	Sprint	Middle Distance	Long Distance	Relay	Sprint Relay
Controls	기술적으로 쉬움	시종일관 기술적으로 어려움	기술적으로 어려움이 혼합됨	기술적으로 어려움이 혼합됨	기술적으로 쉬움
Route	루트 선택이	중,소규모의	대규모의 루트	중,소규모의	루트 선택이

Choice	어렵고 높은 집중력이 요구됨	루트 선택	선택을 포함하고 루트 선택이 중요	루트 선택	어렵고 높은 집중력이 요구됨
Type of Running	매우빠른 속도	빠른 속도이지만 테레인의 복잡성에 대응한 스피드의 조정이 요구됨	체력이 요구됨. 지구력과 페이스 배분의 판단이 필요함	빠른 속도. 같은 컨트롤을 찾거나 하기 때문에 자주 다른 주자와 가까이근접함	매우빠른 속도
Terrain	대개 아주 달리기 쉬운 공원이나 도시(도로, 건물) 지형. 빠르게 달릴수 있는 숲도 포함됨. 관중이 코스에 들어가는 것이 허용됨	기술적으로 복잡한 지형	좋은 루트 선택 가능성을 제공하고 체력적으로 터프한 지형	어느정도 루트 선택 가능성을 제공하고 적당히 복잡한 지형	대개 아주 달리기 쉬운 공원이나 도시(도로, 건물) 지형. 빠르게 달릴수 있는 숲도 포함됨. 관중이 코스에 들어가는 것이 허용됨
Map	1:4000 또는 1:5000	1:10000(때로는 1:15000)	1:15000	1:10000(때로는 1:15000)	1:4000 또는 1:5000
Start Interval	1 분	2 분	3 분	Mass start	Mass start
Timing	1 초 (WOC 결승전은 0.1 초)	1 초	1 초	매스 스타트이므로도착순서는 Finish 라인을 통과한 순서가 됨	매스 스타트이므로도착순서는 Finish 라인을 통과한 순서가 됨
Winning Time (for Senior Elite competition)	12-15 분	30-35 분 예선은 더 짧음	남자 90-100 분 여자 70-80 분 예선은 더 짧음	각 주자당 30-40분 남자 합계 90-105분 여자 합계 90-105분	각 주자당 12-15 분 합계 55-60 분
Summary	스프린트 오	미들 디스턴스	롱 디스턴스	릴레이 오리엔	스프린트 릴레이

	리엔티어링은 빠르고, 보기 쉽고, 구성이 알기 쉽고, 많은 관객이 있는 장소에서 개최할 수 있음	오리엔티어링은 적당히 긴 시간과 빠르고 정확한 오리엔티어링이 요구된다. 작은 실수조차 결과에 치명적으로 작용함	오리엔티어링은 모든 오리엔티어링 기술뿐만 아니라 스피드와 체력적인 지구력을 시험함	티어링은 결승점을 먼저 통과한 팀이 이기는 방식을 기본으로 3명의 러너가 한 팀이 되어 정면 대결을 하는 경기임. 관객이나 경기자 모두에게 익사이팅한 경기임	이는 4명의 선수가 한 팀이 되어 대결하는 경기임. 한 팀에는 최소한 2명의 여자가 포함되어야 하고 첫 번째와 마지막 주자는 여자로 해야 함.
--	---	---	---	---	---

부록 6: 경기 형식 (Competition Format)

1. SPRINT

1.1 개요

스프린트 경기는 빠른 속도에 중점을 둔다. 스프린트는 경기자가 빠르게 달리면서 복잡한 상황 하에서 지도를 읽고 해석하는 능력과 루트 선택을 계획하고 실행하는 능력을 시험한다. 코스는 경기 전반에 걸쳐 속도의 요소가 유지되도록 설정되어야 한다. 코스에는 오르막 구간이 포함되어도 되지만 경기자가 걷지 않으면 진행할 수 없는 급사면은 피해야 한다. 컨트롤을 찾는 것이 해결과제가 아니라 최선의 루트를 선택해서 코스를 완주하도록 하는 것을 요구해야 한다. 예를 들면 컨트롤로부터의 가장 확실한 출구가 반드시 가장 유리한 것이라고 할 수 없다. 코스는 경기 전반에 걸쳐서 경기자에게 높은 집중력을 요구하도록 설정되어야 한다. 이러한 도전 과제를 제공할 수 없는 환경은 스프린트에 적합하지 않다.

1.2 코스플랜 고려사항

스프린트 경기는 코스를 따라서 관중의 접근이 허용된다. 코스 설정은 그 점을 고려하여 모든 컨트롤을 유인 컨트롤로 한다. 중요한 통로에서는 경기자의 접근을 보고관객에게 경고하여 경기자에게 방해되지 않도록 하기 위해서 감시 요원을 배치하는 것이 필요할 수 있다. 출발 지점은 대회장에 있어야 하고 관중석은 코스를 따라서 배치할 수 있다. 가설 스탠드를 설치하고 코스 실황 아나운서를 둔다면 관중들에게 있어서의 가치는 한층 더 높아질 것이다. 대회장에서는 관중석과 기자/사진기자석 모두 경기가 실황중계 된다. 코스는 경기자로 하여금 사유지나 출입 금지 지역을 통과하여 지름길을 취하는 것을 부추기는 상황이 일어나지 않도록 설계해야 한다. 만약 그런 우려가 있을 경우 문제가 있는 장소에 심판을 배치하여 사전에 그런 시도를 예방하도록 하여야 한다. 너무 복잡하여 경기자가 고속으로 달리면서 지도를 해석할 수 없을 것 같은 장소(예를 들면 복잡한 3차원 구조가 있을 때)는 피해야 한다.

1.3 지도

지도는 스프린트 지도제작 규정(ISSOM)에 따라야 한다. 지도의 축척은 1:4000 또는 1:5000이다. 지도는 정확해야 하고 빠른 속도에서도 읽을 수 있어야 하며 루트 선택과 스피드에 영향을 주는 특징물의 위치를 정확하게 표시하는 것이 매우 중요하다. 도시가 아닌 지역에서는 달리는 스피드를 떨어뜨리게 되는 상황에 대해서 그 정도와 범위를 올바르게 표기하는 것이 중요하다. 도시 지역에서는 통과를 방해하는 장애물은 정확하게 표시되어야 하고 그 크기에 맞게 그려져야 한다.

1.4 우승 설정시간, 출발간격과 계시

우승설정 시간은 남녀 모두 12~15 분이며 되도록이면 그 중 약간 짧은 쪽으로 한다. WOC 와 월드컵에서는 예선과 결승의 우승설정 시간 차이는 없다. 출발간격은 1 분이고 개인경기이다. 계시는 통상 1 초 단위로 행해지지만 WOC 결승에서는 0.1 초 단위로 하고 출발 게이트와 빔 피니쉬 라인과 함께 계시 수단으로 전자장비를 사용한다. 경기자는 출발 게이트를 통과 하고 나서 지도를 볼 수 있다.

2. MIDDLE DISTANCE

2.1 개요

미들디스턴스 경기는 테크닉에 중점을 둔다. 도회지가 아닌 지역(주로 삼림지역)에서 실시 하며 정확한 방향 찾기 능력이 강조되고 컨트롤을 찾는 것이 도전과제가 되도록 코스를 설계한다. 지도 읽기에 일관된 집중이 필요하고 컨트롤로 향하거나 또는 떨어지는 방향이 수시로 변화한다. 루트 선택이라는 요소가 중요하지만 오리엔티어링 기술을 구사하는 것을 희생해서는 안 된다. 루트 그 자체가 방향 찾기 기술 구사를 수반하도록 해야 한다. 코스는 속도의 변화가 필요한데, 예를 들면 다른 타입의 식생을 통과하는 구간으로 속도의 변화를 준다.

2.2 코스플랜 고려사항

경기자가 골인하는 모습뿐만 아니라 코스 중간에 경기하는 모습도 관중이 볼 수 있도록 해야 한다. 출발은 대회장에서 하며 경기 도중에 경기자가 대회장을 통과하도록 코스를 짜는 것이 바람직하다. 대회장 선정은 적합한 테레인을 제공할 수 있는지, 그리고 관중에게 주자들을 잘 보여줄 수 있는 곳인지, 이 두 가지 요건을 충족시켜야 한다는 점에서 매우 중요하다. 관중은 대회장을 횡단하는 부분을 제외한 코스에서의 관전은 허용되지 않는다(대회장에 있는 컨트롤을 포함).

2.3 지도

지도는 국제 오리엔티어링 지도제작 규정(ISOM)에 따라야 한다. 지도의 축척은 1:10000 이다. 테레인은 1:15000 축척으로 작도 된 다음 ISOM 의 규정에 따라 확대되어야 한다.

2.4 우승 설정시간, 출발간격과 계시

우승설정 시간은 남녀 모두 30~35 분이다. WOC 와 월드컵 이벤트에서는 예선전 우승설정 시간은 25 분으로 한다. 출발간격은 2 분이고 개인 경기이다. 계시는 통상 1 초 단위로 행해진다. 경기자는 출발 게이트를 통과하고 나서 지도를 볼 수 있다.

3 LONG DISTANCE

3.1 개요

롱디스턴스 경기는 지구력에 중점을 둔다. 야외(주로 삼림지역)에서 실시하고 경기자의 효율적인 루트 선택 능력, 지도를 읽고 해석하는 힘, 긴 육체적 어려움 속에서 지구력을 유지하고 레이스를 운영하는 능력이 시험 받는다. 이 경기는 거칠고 가능하면 기복이 있는 테레인에서 루트 선택과 방향 찾기 능력이 강조된다. 컨트롤은 어려운 루트 선택이 있는 롱 구간(Leg)의 종착점이며 반드시 발견이 어려울 필요는 없다. 롱디스턴스는 부분적으로 미들디스턴스의 요소를 삽입하여도 무방하다. 그 경우 코스는 갑자기 루트 선택 오리엔티어링 패턴에서 보다 기술적으로 난이도가 있는 구간으로 변화하게 된다.

3.2 코스플랜 고려사항

경기자가 골인하는 모습뿐만 아니라 코스 중간에 경기하는 모습도 관중이 볼 수 있도록 해야 한다. 출발은 대회장에서 하며 경기 도중에 경기자가 대회장을 통과하도록 코스를 짜는 것이 바람직하다. 롱디스턴스 특유의 요소는 평균의 구간(Leg)길이보다 훨씬 긴 롱 구간(Leg)이 있다는 점이다. 롱 구간은 테레인의 성질에 따라 1.5km~3.5km의 길이에 이른다. 복수의 그같은 롱 구간이 코스의 일부를 구성한다(거기서도 선택한 루트상에서의 지도 읽기의 집중력은 요구된다). 롱 구간의 또 하나의 중요한 요소는 그룹을 형성한 경기자를 분산시키는 코스 설정 기술이다. 버터플라이 루프는 그런 분산기술의 하나다. 시야가 제한적인 지역을 코스에 넣어 테레인 자체를 분산 수단으로서 사용하는 것도 중요하다. 관중은 대회장을 횡단하는 부분을 제외한 코스에서의 관전은 허용되지 않는다(대회장에 있는 컨트롤을 포함).

3.3 지도

지도는 국제 오리엔티어링 지도제작 규정(ISOM)에 따라야 한다. 지도의 축척은 1:15000 이다.

3.4 우승 설정시간, 출발간격과 계시

우승설정 시간은 여자는 70~80 분, 남자는 90~100 분이다. WOC 와 월드컵 이벤트에서는 예선전의 우승설정 시간은 여자 45 분, 남자 60 분으로 한다. 출발간격은 3 분이고 개인 경기이다. 경기자는 출발 게이트를 통과하고 나서 지도를 볼 수 있다.

4 RELAY

4.1 개요

릴레이는 팀 경기에 중점을 둔다. 릴레이는 거리가 아닌 장소(많은 경우 삼림)에서 행해진다. 이 형식은 기술적 요구의 컨셉으로 행해져 롱디스턴스보다는 미들 다스톤스의 컨셉에 가깝다. 경기자가 직접 접촉 없이 추월할 수 있도록 비교적 긴 루트선택 구간과 같은 롱디스턴스의 특징도 겸비해야 한다. 경기자가 서로의 눈 맞춤을 놓칠 수 있는 특징(식생 밀집

지역이나 많은 오르내림 지역 등과 같은)을 가지는 테레인이 좋은 릴레이 테레인이다. 계속해서 전망이 좋은 테레인은 릴레이에 적합한 테레인이 아니다.

4.2 코스플랜 고려사항

릴레이는 팀간 직접 정면승부를 하는 경기이며 먼저 도착한 팀이 승자가 되는 관중 친화적인 경기이다. 대회장 레이아웃과 코스 설정은 이 점을 고려해야 한다(예를 들면 포크 형식의 경우 다른 코스의 소요 시간 차이를 작게 해야 한다). 경기자는 각 주자들 모두 대회장을 횡단하도록 해야 하고 가능하면 경기자가 최종 컨트롤에 접근하는 것을 대회장에서부터 볼 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 적절한 수의 중간 계시(가능하면 실황중계자와 함께)를 준비해야 한다(대회장의 스크린에 보여주는 TV 제어장치도 포함하여). 단체출발 형식이기 때문에 경기자를 분산시키는 코스플랜의 테크닉(예를 들면 포킹 같은)이 필요하다. 유력 팀은 신중하게 다른 포킹 패턴에 할당해야 한다. 공정함을 유지하기 위해 최종 주자의 마지막 부분은 모든 경기자에게 동일해야 한다. 관중은 대회장을 횡단하는(대회장내의 컨트롤을 포함) 장소 이외에서 코스를 따라 관전하는 것은 허용되지 않는다.

4.3 지도

지도는 국제 오리엔티어링 지도제작 규정(ISOM)에 따라야 한다. 지도의 축척은 1:15000 또는 1:10000 이다. 지도 축척은 코스 설계의 복잡함을 기본으로 결정할 수 있다(예를 들면 컨트롤간이 근접한 짧은 구간이 있는 경우 큰 축척이 필요할지도 모른다). 1:10000 을 사용하는 경우 테레인은 1:15000 축척으로 작도되어 ISOM 의 규정에 따라 확대하여 사용하여야 한다.

4.4 우승 설정시간, 출발간격과 계시

우승설정 시간(우승팀의 합계시간)은 여자 120 분, 남자 135 분이다. 이 합계시간의 범위 내에서 주자(주순) 간의 시간은 차이가 나도 괜찮다. 다만 어느 주자도 40 분보다 길고 또는 30 분보다 짧게 해서는 안 된다. 릴레이는 단체출발형식이고 남녀 모두 3 레그(3 명)로 구성된다. WOC 에서는 계시는 전자식이 바람직하지만 수동 시스템을 사용하여도 무방하다. 결승선에서는 정확한 순위 판정을 보조하기 위한 사진 촬영 장비를 준비해야 한다.

5. SPRINT RELAY

5.1 개요

스프린트 릴레이의 특징은 혼성팀간의 빠른 속도경기에 중점을 둔다. 경기는 도회지 또는 공원에서 실시된다. 그 형식은 스프린트와 릴레이 컨셉을 조합시킨 형식이다. 한 팀은 4 명의 주자로 구성되며 첫 번째 주자와 마지막 주자는 여성으로 해야 한다.

5.2 코스플랜 고려사항

경기를 위해 비교적 작은 지역이 필요하다(특히대회장 통로의 사용과 함께). 이 이벤트는 관중이 쉽게 이해할 수 있도록 준비해야 한다. TV 카메라가 코스의 최소 70~80%를 커버 할 수 있어야 한다. 경기는 75 분의 생방송을 기본으로 대회장 중계 개념으로 해야 한다. 그 중 15 분은 소개나 인터뷰, 시상식 방송에 할당되어야 한다. 대회장 통로는 가능하면 너무 많은 코스 품질을 손상시키지 않는 범위에서 사용되어야한다. 코스에 대한 포괄적인 TV 보도가 있는 경우 대회장 통로는 항상 필요하지 않을 수 있다. 이 또한 코스 계획을 위한 더 많은 유연성을 제공하고 더 많은 도전적인 코스를 가능하게 할 수 있다. 지도의 각 측면에 인쇄된 하나의 루프와 함께 아레나 통로가 있는 경우에 주자 당 두 개의 루프가 사용되어야 한다. 코스는 포크 형식으로 해야 한다. GPStracking 이 필요하며 "터치 프리" 펀칭 방식이 고려되어야한다.

5.3 지도

Sprint 1.3 항 참조

5.4 우승 설정시간, 출발간격과 계시

우승설정 시간(우승팀의 합계시간)은 55~60 분이다.(여성에 의해 실행되는) 첫 번째와 마지막 주자는 두 번째와 세 번째 주자보다 조금 더 짧게 해야 하므로 각각의 주자에 대한 소요 시간은 12~15 분으로 한다. WOC 에서의 계시는 전자식이 바람직하지만 수동 시스템을 사용하여도 무방하다. 결승선에서는 정확한 순위 판정을 보조하기 위한 사진 촬영 장비를 준비해야 한다.

부록 7: 유럽 오리엔티어링 선수권대회(The European Orienteering Championships)

유럽 오리엔티어링 선수권대회(약칭 EOC)는 오리엔티어링의 유럽 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 대회이다. EOC는 유럽 Working Group(약칭 EWG)에서 지명된 연맹에 의해 IOF의 감독 하에 운영된다. 이 규정에 특별한 언급이 없는 한 'Foot 오리엔티어링 대회를 위한 IOF 경기 규정'을 따른다.

1. EOC 대회 요강

선수권 대회는 아래의 기본원칙을 따른다.

- 참가자에게 국제적인 기술 수준의 대회가 제공되어야 한다
- 주최자는 이동 시간과 비용을 최소화 하고 경기자, 리더, 그 외의 오리엔티어링 관계자가 숲 밖에서도 만날 수 있을 기회를 제공하기 위해서 컴팩트한 선수권 모델의 디자인을 따른다.
- 참가비용은 저렴하게 유지되어야 하고 여러 수준의 숙박시설과 가격이 제공되어야 한다.

2. 이벤트 프로그램

대회는 매 2년마다 홀수 해에 개최된다. 프로그램은 Relay, **Sprint Relay**, Long, Middle, Sprint 경기를 포함하고 전체 7일 이내여야 한다.

개인전 경기는 예선전을 하여 A-결승, B-결승으로 운영된다. 선수권은 이 규정에 특별히 정해지지 않는 한 세계선수권대회(WOC)에 적용되는 IOF 경기규정을 따른다. 각 경기는 분리된 하나의 이벤트이다. EOC의 개최 날짜는 다른 국제 이벤트와 상호 조율되어 IOF에 의해 최종적으로 승인된다.

3. 이벤트 유치 신청과 주최자의 선정

IOF 회원국인 유럽의 연맹이라면 EOC의 유치를 신청할 수 있다. 신청서는 대회 3년전의 1월 1일 이전까지 IOF 사무국에 제출되어야 한다. **IOF의 이사회에서 주최자가 선정된다.** 예비 선정된 후에 주최자는 협약서에 서명하고 IOF의 승인을 받아야 한다. 시니어 이벤트 어드바이저가 IOF에 의해 지명된다.

4. 참가

국제 올림픽 위원회에 의해 유럽 대륙에 속한 것으로 정의된 IOF 회원국(정가맹 및 준가맹국)의 대표들이 EOC에 참가할 수 있다.

유럽 이외의 IOF 회원국 대표 선수들도 EOC에 참가할 수는 있지만 아시아의 타이틀, 메달, 상장의 수여 대상에서는 제외된다.

개인전 경기에는 한 연맹당 각 클래스별로 최대 6명까지 참가할 수 있다. 현 유럽 챔피언은 소속 연맹의 참가 정원 외에 추가로 다음 EOC에 참가할 수 있는 와일드카드가 부여된다(그 경우 하나의 스타트 그룹에 같은 연맹 소속인 3명의 선수가 있을 수 있다).

각 개인전 경기에서 예선 각 조의 17위까지가 A-결승에 진출할 수 있고 그 외의 경기자는 B-결승에 들어간다. 예선전에 출전하여 스타트했지만 순위에 들지 못한 경기자는 B-결승에 참가하여 예선 순위에 랭크된 경기자에 앞서서 스타트 할 수 있지만 결과 리스트에는 등외로 표시된다.

릴레이에서는 한 연맹당 2팀(팀당 3명으로 구성)이 참가할 수 있지만 그 중 가장 좋은 성적을 낸 팀만이 시상 대상이 된다. 인원수가 부족한 팀과 하나의 연맹이 아닌 2개 이상의 연맹으로 구성된 팀은 참가할 수 없다.

5. 결과

경기에 비유럽권 선수가 참가한 경우 경기결과는 두 개로 분리하여 발행한다. 하나는 비유럽권 선수를 제외한 EOC의 경기결과를 보여주고 다른 하나는 비유럽권 선수까지 포함한 경기결과를 보여주도록 한다.

6. 시상

주최자는 EWG에 의해 제공된 특별하게 디자인된 메달의 비용을 지불하고 메달은 모든 개인전 경기의 각 클래스 3위까지, 릴레이에서는 각 클래스 3위 팀까지의 모든 선수들에게 수여되고 상장은 1위에서 6위까지 수여된다.

7. 심판 위원

심판 위원은 각기 다른 연맹으로부터 3명의 투표 인원으로 구성된다. 2명은 IOF Council에 의해서 임명되고 1명은 주최자의 연맹에서 임명된다.

8. 월드컵

EOC 의 일부로서 하나 또는 그 이상의 경기가 World Cup 시리즈의 경기로 IOF 에 의해 지정된 경우 적용되는 규정은 IOF 에 의해서 정해진다.

부록 8: 아시아 오리엔티어링 선수권대회(The Asian Orienteering Championships)

아시아 오리엔티어링 선수권대회(약칭 AsOC)는 오리엔티어링의 아시아 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 대회이다. AsOC는 아시아 지역 Working Group을 통한 IOF의 후원 아래 지명된 IOF의 회원 연맹에 의해 개최된다.

이 규정은 남자 엘리트 클래스와 여자 엘리트 클래스에 적용한다.

1. AsOC 대회 요강

선수권 대회는 아래의 기본원칙을 따른다.

- 참가자에게 국제적인 기술 수준의 대회가 제공되어야 한다
- 선수권은 경쟁적인 오리엔티어링의 발전뿐만 아니라 아시아 지역 전체의 오리엔티어링장을 목표로 한다.
- 참가비용은 저렴하게 유지되어야 하고 여러 수준의 숙박시설과 가격이 제공되어야 한다.
- 선수권은 아시아 지역 회원 연맹에서 더 많은 참여를 장려하는 것이 목적이다.

2. 이벤트 프로그램

대회는 매 2년마다 짝수 해에 개최된다. 프로그램은 최소한 Relay를 포함하여 Long 또는 Middle, Sprint 경기로 한다. 주최 연맹은 연맹의 상황과 이용할 수 있는 자원에 따라 Long 또는 Middle 경기를 선택할 수 있다.

Long/Middle, Sprint는 결승 경기만 실시한다. 릴레이는 각 팀당 3명으로 구성한다. 대회는 이 규정에 특별한 언급이 없는 한 IOF 경기 규정을 따른다. AsOC의 날짜는 다른 국제 이벤트와 조율되어야 하고 최종적으로 IOF에 의해서 승인된다.

3. 이벤트 유치 신청과 주최자의 선정

IOF 회원국인 아시아의 연맹이라면 AsOC 유치를 신청할 수 있다. 신청서는 대회 2년 전의 1월 1일 이전까지 IOF 사무국에 제출되어야 한다. 주최자 또는 주최연맹의 임시 선정은 같은 해 10월 31일까지 아시아 지역 회의에서 이루어진다. 임시로 선정된 주최자 또는 주최연맹은 이벤트 운영 계약 6개월 이내에 서명을 함으로써 확정되어야 한다. 그렇지 않으면

아시아 지역회의에서는 다른 주최자로 대체 선정할 수 있다. 이벤트 감독을 위해 다른 연맹 소속의 인가된 이벤트 어드바이저가 IOF에 의해 지명된다.

4. 참가

국제올림픽위원회에 의해 아시아 대륙에 속한 것으로 정의된 IOF 회원국(정가맹 및 준가맹국)의 대표들이 AsOC에 참가할 수 있다.

아시아 이외의 IOF 회원국 대표 선수들도 AsOC에 참가할 수는 있지만 아시아의 타이틀, 메달, 상장의 수여 대상에서는 제외된다.

개인전 경기에는 각 연맹에서 여자 10명, 남자 10명까지 참가할 수 있다.

릴레이에는 각 연맹에서 남자, 여자별로 최대 2개 팀씩 참가할 수 있지만 그 중 가장 좋은 성적의 팀만이 시상 대상이 된다.

팀 임원의 인원수는 제한이 없다.

5. 스타트순서

개인전 경기의 스타트 순서는 임의로 추첨된다. 추첨은 3개의 스타트 그룹(초기, 중기, 말기)으로 나누어 실시된다.

6. 심판 위원

심판 위원은 IOF Council에 의해서 임명된다. 주최자는 3명의 투표 위원을 제시한다.

7. 시상

주최자는 특별하게 디자인 된 메달 또는 그 유사한 것을 준비하고 그 비용을 부담해야 한다. 메달은 모든 개인전 경기의 각 클래스 3위까지, 릴레이에서는 각 클래스 3위 팀까지의 모든 선수들에게 수여되고 상장은 1위에서 6위까지 수여된다.

부록 9: 오세아니아 오리엔티어링 선수권대회(The Oceania Orienteering Championships)

오세아니아 오리엔티어링 선수권대회(약칭 OOC)는 오리엔티어링의 오세아니아 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 대회이다. OOC는 IOF의 오세아니아회원국간 IOF의 후원 아래 지명된 IOF의 회원 연맹에 의해 개최된다.

이 규정은 남자 엘리트 클래스와 여자 엘리트 클래스에 적용한다. 다른 클래스는 오세아니아 국가 간에 협의된 규정에 따른다.

OOC가 월드컵 경기의 일부 형식으로 실시되는 대회에서는 기존의 경기규칙과 상충하는 경우 월드컵 경기규칙(특별규정을 포함)이 우선된다.

1. OOC 대회 요강

선수권 대회는 아래의 기본원칙을 따른다.

- 참가자에게 국제적인 기술 수준의 대회가 제공되어야 한다.
- 오리엔티어링의 경쟁뿐만 아니라 오세아니아 전 지역의 오리엔티어링 발전을 목적으로 한다.
- 참가비용은 저렴하여야 한다.
- 대회의 목표는 가능한 많은 오세아니아의 회원국의 참가를 유도하는 것이어야 한다.

2. 이벤트 프로그램

대회는 매 2년마다 홀수 해에 개최된다. 프로그램은 Relay를 포함하여 Long, Middle, Sprint 경기로 한다.

Long, Middle, Sprint 경기는 결승 경기만 실시한다. 릴레이는 각 팀당 3명으로 구성한다. 대회는 이 규정에 특별한 언급이 없는 한 IOF 경기 규정을 따른다. OOC의 날짜는 다른 국제 이벤트와 조율되어야 하고 최종적으로 IOF에 의해서 승인된다.

3. 이벤트 유치 신청과 주최자의 선정

- 3.1. 규칙 3.2 항에 규정된 경우를 제외하고 IOF 회원국인 오세아니아의 연맹이라면 OOC 유치를 신청할 수 있다. 신청서는 대회 2년 전의 1월 1일 이전까지 IOF 사무국에 제출되어야 한다. 주최자 또는 주최연맹의 임시 선정은 같은 해 10월 31일까지 오세아니아

아 지역 회의에서 이루어진다. 대회의 감독을 위해 IOF 는 한 명 또는 그 이상의 이벤트 어드바이저를 지명한다.

3.2 호주와 뉴질랜드 외 다른 오세아니아 국가가 IOF 회원국이 될 때까지는 호주와 뉴질랜드 두 나라가 동의하지 않는 이상 OOC 는 두 나라가 교대로 개최한다.

4. 참가

4.1 공식적으로 OOC 에 참가 자격이 있는 경기자는 다음과 같다.

- 오세아니아 지역에 속하는 국제올림픽위원회(IOC)에 의해 정의된 IOF 의 회원국을 대표하는 경기자는 OOC 에 참가할 수 있다. 참가자는 자신의 연맹이 속한 국가의 여권을 소지하고 있어야 한다. 오세아니아 이외의 IOF 회원국 대표 선수들도 OOC 에 참가할 수는 있지만 오세아니아의 타이틀, 메달, 상장의 수여 대상에서는 제외된다.

4.2 4.3 항에 규정된 경우를 제외하고 OOC 는 개인 및/또는 릴레이 팀이 경쟁하는 오픈 대회이며 단일국가로부터 경기자 수 또는 릴레이 팀수에 제한이 없다. 공식 릴레이 팀은 같은 국가 소속의 3 명으로 구성한다.

4.3 OOC 대회가 월드컵 경기로 치러지는 경우에는 참가는 월드컵 경기규칙을 적용한다. 월드컵 이벤트 전 또는 후에 이벤트 어드바이저의 조언에 따라 IOF 의 동의를 조건으로 주최자는 월드컵 참가 자격이 없는 경기자가 월드컵 경기 코스를 뛰는 것을 허용할 수 있고 오세아니아 선수권대회 성적으로 인정된다. 그렇지 않으면, 월드컵 참가자가 아닌 선수가 참가한 경기는 비선수권 대회(IOF 에 의해 결정되면 세계랭킹대회라 할지라도)가 되며 그런 경기자들은 오세아니아 선수권대회 성적과 세계선수권대회 결승 참가에 관련된 순위 배정의 자격을 받을 수 없다.

5. 스타트순서

스타트 순서는 적용 가능한 세계랭킹 최고 순위와 무작위 또는 순차적으로 추첨된 상위 랭크 경기자 그룹과 함께 경기규칙에 따라 추첨된다. 같은 국가에서 경기자를 나누기 위한 특정 요구사항은 없다.

6. 심판

심판은 IOF 에서 지명한다. 주최자는 3 명의 후보를 제한할 수 있으며 개최국이 아닌 나라에서 최소한 한 명이 포함되어야 한다.

7. 시상

주최자는 특별하게 디자인 된 메달 또는 그 유사한 것을 준비하고 그 비용을 부담해야 한다. 메달은 모든 개인전 경기의 각 클래스 3 위까지, 릴레이에서는 각 클래스 3 위 팀까지의 모든 선수들에게 수여되고 상장은 1 위에서 6 위까지 수여된다.

8. 코스

코스는 아래의 우승시간이 되도록 설정한다.

	Men	Women
Sprint	12-15	12-15
Middle distance	30-35	30-35
Long distance	90-100	70-80
Relay (total of three legs)	105-135	105-135

부록 10: 북아메리카 오리엔티어링 선수권대회(The North American Orienteering Championships)

북아메리카 오리엔티어링 선수권대회(약칭 NAOC)는 북아메리카 오리엔티어링 챔피언의 타이틀을 결정하는 공식 대회이다. NAOC는 IOF의 후원 아래 지명된 연맹에 의해 개최된다.

이 규정은 남자 엘리트 클래스와 여자 엘리트 클래스에 적용한다. 다른 클래스는 개최 연맹의 규정에 따라 운영된다.

하나 이상의 NAOC 경기가 월드컵의 일부 형식으로 실시될 때에는 기존의 경기규칙과 상충하는 경우 월드컵 경기규칙(특별규정을 포함)이 우선된다.

1. OOC 대회 요강

선수권 대회는 아래의 기본원칙을 따른다.

- 참가자에게 기술적으로 높은 수준의 경기가 제공되어야 한다.
- 경기의 목표는 오리엔티어링의 경쟁뿐만 아니라 북아메리카 대륙 오리엔티어링의 발전에 두어야 한다.
- 참가비용은 저렴하여야 하고 여러 수준의 숙박시설과 가격이 제공되어야 한다.

2. 이벤트 프로그램

대회는 매 2년마다 짝수 해에 개최된다. 프로그램은 Long, Middle, Sprint 및 Relay 경기로 한다.

Long, Middle, Sprint 경기는 결승 경기만 실시한다. 릴레이는 같은 국가 출신의 팀당 3명으로 구성한다. 대회는 이 규정에 특별한 언급이 없는 한 IOF 경기 규정을 따른다. NAOC의 개최 날짜는 다른 국제 이벤트와 조율되어야 하고 최종적으로 IOF에 의해서 승인을 받아야 된다.

3. 이벤트 유치 신청과 주최자의 선정

NAOC는 다른 연맹이 개최할 능력을 가질 때까지 캐나다와 미국이 교대로 개최한다. 신청서는 대회 3년전의 1월 1일 이전까지 IOF 사무국에 제출되어야 한다. 주최자는 협약서에 서명하고 IOF의 승인을 받아야 한다. 대회의 감독을 위해 IOF는 다른 연맹 출신의 이벤트 어드바이저를 지명한다.

4. 참가자격

북아메리카 대륙에 속하는 국제올림픽위원회(IOC)에 의해 정의된 IOF 의 회원국을 대표하는 경기자가 NAOC 에 참가할 수 있다. 참가자는 소속 국가의 여권을 소지하고 있어야 한다.

5. 참가

NAOC 는 개인 및/또는 릴레이 팀이 경쟁하는 오픈 대회이며 참가자 수에 제한이 없다.

6. 스타트순서

스타트는 두 개의 그룹으로 운영된다. 자격을 가진 경기자는 Red 그룹으로 지정되고 M/W21E 클래스에서 다른 경기자들이 출발한 후에 스타트한다. 첫 경기의 출발순서는 세계 랭킹 순위를 근거로 한다. 세계 랭킹이 없는 경기자는 무작위 순서로 출발한다. 세계 랭킹 리스트는 첫 레이스 10 일 전에 발표되어야 한다. 그 다음 경기의 출발 순서는 그룹 내에서 무작위 추첨으로 결정한다.

7. 성적

경기에 비 자격 선수가 참가한 경우에는 성적을 분리해서 발표한다. 첫 번째 리스트에 M/W21E 클래스의 자격보유 선수의 성적을 나타내고 두 번째 리스트에 모든 선수의 성적을 표시한다.

8. 시상

주최자는 특별하게 디자인 된 메달 또는 그 유사한 것을 준비하고 그 비용을 부담해야 한다.

9. 심판

심판은 IOF 에서 지명한다. 주최자는 3 명의 후보를 제한할 수 있으며 개최국이 아닌 나라에서 최소한 한 명이 포함되어야 한다.

주요 메이저대회 규정 색인(Index to major event rules)

이 색인은 일반적으로 세계 오리엔티어링 선수권(WOC), 오리엔티어링월드컵(WCup), 주니어 세계 오리엔티어링 선수권(JWOC), 세계 마스터 토너먼트오리엔티어링 선수권(WMOC) 또는 세계 랭킹이벤트(WRE)에만 적용되는 규정에 대한 가이드를 위해 제공된다. 이러한 이벤트에 대한 경기 규정의 유효성은 2.1 항에 정의되어 있고 이 색인에 어떠한 모순이 있을 경우에는 결정을 명확하게 하기 위한 것이다.

총칙	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Accommodation	7.7, 9.4		7.7, 9.4		
Advertising & sponsorship	33.1, 33.2	33.1, 33.2	33.1, 33.2	33.1, 33.2	33.1, 33.2
Application to organise	4.2, 4.5	4.2, 4.6	4.2, 4.7	4.2, 4.7	4.2, 4.8
Bulletins	8.1-8.7	8.1, 8.2, 8.4-8.6, 8.8	8.1-8.7	8.1, 8.9, 8.10, 8.12, 8.13	8.1, 8.9, 8.11, 8.12, 8.13
Classes	5.7	5.7	5.2, 5.8	5.3, 5.9	5.4, 5.5, 5.6
Control descriptions	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4	18.1-18.4
Control proximity & security	19.4, 19.10	19.4, 19.10	19.4, 19.10	19.4, 19.10	19.4, 19.10
Costs	7.1-7.8	7.1-7.6, 7.8	7.1-7.6, 7.8	7.1-7.6, 7.8	7.1-7.6, 7.8
Course planning	16.1-16.9	16.1-16.5, 16.7, 16.9	16.1-16.7, 16.10	16.1-16.5, 16.11	16.1-16.4, 16.7
Definition	1.9	1.10	1.11, 2.14	1.12	1.14
Deviations from rules	2.11, 2.12	2.11, 2.12	2.11, 2.12	2.11, 2.12	2.11, 2.12
Eligibility	6.1, 6.2, 9.2	6.1, 6.2, 6.8, 9.2	6.1, 6.2, 9.2	9.2	9.2
Entries	9.1-9.3, 9.5 -9.9	9.1-9.3, 9.5-9.8	9.1-9.3, 9.5 -9.9	9.1-9.3, 9.15	9.1-9.3
Event Advisers - no of visits	31.9, 31.12	31.9	31.9	31.9	31.9

Event Advisers - costs	7.5, 7.6	7.5, 7.6	7.5, 7.6	7.5, 7.6	7.5, 7.6
Finish Timing	23.5-23.9	23.5-23.7, 23.9	23.5-23.7, 23.9	23.5, 23.6	23.5, 23.6
Guidelines	2.12	2.12	2.12, 2.14	2.12	2.12
Heats-allocation	12.7, 12.11		12.7, 12.11	12.17	
Heats-courses	16.5	16.5	16.5	16.5	16.5
Heats-number	3.7		3.8	12.17	
Jury membership	29.3, 29.10, 29.12	29.3, 29.13	29.3, 29.11, 29.12	29.3, 29.11	29.3, 29.14
Maps	15.1-15.7, 15.9	15.1-15.7, 15.9	15.1-15.7, 15.9	15.1-15.9	15.1-15.7
Model event	11.1-11.6	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5	11.1-11.5
Participants-number	6.6	6.8	6.10		
Prizes and titles	25.1-25.4 25.7-25.10	25.1-25.3, 25.11, 25.12	25.1-25.3, 25.5, 25.7, 25.9, 25.10, 25.13	25.1-25.3, 25.14	25.1-25.3
Programme	3.1, 3.2	3.1, 3.3-3.5	3.1, 3.6, 6.11	3.1, 3.9	3.1, 3.11
Qualifying for final	6.6		6.12	6.14	
	WOC	WCup	JWOC	WMOC	WRE
Quarantine zones	22.16	22.16	22.16		
Refreshments on courses	19.8, 19.9	19.8, 19.9	19.8, 19.9	19.8, 19.9	19.8, 19.9
Relay teams - after disqualification	22.14				
Relay teams-incomplete and mixed	6.7		6.13, 12.13, 24.11		
Relay teams-number	6.7		6.10, 24.12		

Replacement of competitors	9.10-9.13	9.10, 9.12	9.10-9.13		
Reports	32.1-32.3, 32.5	32.1-32.3	32.1-32.3	32.1, 32.2, 32.4	32.1, 32.2
Scoring systems		24.10	24.11-24.13		
Start draw	9.14, 12.2-12.12	12.2, 12.4, 12.8, 12.10	9.14, 12.2-12.12	12.2-12.4, 12.8, 12.17	12.2-12.4, 12.8
Start interval	12.15	12.14	12.14, 12.16	12.18	12.14
Starting group allocation	9.8, 9.10, 9.14	9.8, 9.10	9.8, 9.10, 9.14		
Starting order	12.5-12.9		12.5-12.9	12.8, 12.17	12.8
Team changes	9.7, 9.13	9.7	9.7, 9.13		
Team officials' meetings	13.1-13.3	13.1-13.3	13.1-13.3	13.4	13.4
Team size	6.5	6.8	6.9		
Times-winning and maximum	16.9, 22.13, 23.13	16.9, 23.11	16.10, 22.13, 23.11	16.11, 23.11	23.11
Transport	10.1-10.4	10.1, 10.3, 10.4	10.1-10.4	10.4	10.4

이전 버전 대비 주요 변경내용(Significant changes to the previous printed version, January 2015)

Rule references are to the new January 2016 rules (unless otherwise stated).

- 6.5 WOC The organiser may set a limit on the number of officials per team.
- 6.16 WOC WCup A competitor must have a valid IOF Athlete Licence.
- 8.4 Add punching system into Bulletin
- 8.12 Add punching system into Bulletin
- 9.9 WOC JWOC The organiser can set a later deadline for relay team declarations.
- 9.10, 9.11 & 9.12 WOC WCup JWOC Changes cannot be made later than two hours before the first start (previously one hour).
- 12.17 WOC Start intervals may be reduced if there is full live TV.
- 16.8 WOC Separate controls for men and women only required if the races are run at the same time.
- 12.20 WMOC Long distance qualification start interval reduced to 1 minute
- 19.10 WOC WCup JWOC Sports drink must be available for longer races and athletes can have their own drink.
- 22.9 22.10 Late start procedure defined more precisely.
- 23.14 WOC Some maximum running times increased slightly.
- Appendix 7 European Championships Sprint Relay added
- Appendix 7 The European Championships is organised under the authority of the IOF and the appointed Federation.

Significant changes to the previous printed version (January 2014)

Rule references are to the new January 2015 rules (unless otherwise stated).

- 22.14 Rule about disqualified relay teams applies to World Cup as well as WOC
- 28.4 Protest Fee for major IOF events
- Appendix 4 Emit Touch Free approved for WRE

- Appendix 9 Rules for Oceania Orienteering Championships
- Appendix 10 Rules for North American Orienteering Championships

Significant changes to the previous printed version (January 2013)

Rule references are to the new January 2014 rules (unless otherwise stated).

- 1.8 The World Games abbreviation is now TWG
- 2.10 Inclusion of IOF Protocol Guide
- 3.2 WOC has no qualification races for Middle and Long distance. New Sprint Relay.
- 3.6 JWOC Sprint and Long distance are single race competitions.
- 6.5 WOC The number of competitors in a team is unlimited.
- 6.7 WOC New rule about participation in Middle and Long distance.
- 6.8 WOC New rule about participation in the Sprint Relay. Subsequent rulesrenumbered.
- 6.13 JWOC Rule deleted (incorporated in 3.6). Subsequent rules renumbered.
- 10.2 WOC JWOC Clarification that the teams may have to pay for transport from the airport or railway station.
- 12.5 WOC Starting order for Middle and Long distance. Subsequent rules renumbered.
- 12.14 WOC In the Sprint Relay the first and last legs shall be run by women
- 16.9 WOC Winning times added for Sprint Relay.
- 16.10 JWOC relay times same as WOC.
- 19.4 The [minimum] distance between the controls is measured in a straight line.
- 22.4 Clock at pre-start shows call-up time
- 23.9 JWOC Sprint final may use 0.1 second timing. Subsequent rules renumbered
- 24.15 A section of course may be eliminated if it has been specified in advance
e.g. the section including a road crossing
- 25.4 WOC New Sprint Relay champions
- 25.11 Revised prizes for the individual World Cup events

- 25.12 Revised prizes for the overall World Cup
- 26.14 Competitors and officials may not participate in betting.
- 32.3 & 32.4 Organisers shall send a short report to the IOF.
- Appendix 6 Sprint Relay format defined

Significant changes to the previous printed version (January 2011)

Rule references are to the new January 2013 rules (unless otherwise stated).

- 1.5 References to micro removed
- JWOC 6.12 C-Final added for Middle Distance
- 8.3/8.4/8.5/8.12/8.13 No need for fax number in Bulletins (or address in earlyBulletins)
- WMOC WRE 8.9-8.13 Bulletins renumbered as Bulletin 1 and Bulletin 2
- 18.4 Control Descriptions shall be available at the pre-start or in the Start Lanes
- Old WRE 18.5 Rule replaced by 18.4
- 19.6 Minimum height of control codes reduced to 3 cm
- WOC WCup JWOC 21.5 Competitors may not wear the team clothing of another Federation.
- 28.3 Time limit for Protests reduced from 1 hour to 15 minutes
- 29.11 Full WMOC jury is appointed by IOF Council
- 31.8 Extra point: To approve the official results
- 32.3 Three week time limit added
- New version of European Championship Rules

Significant changes to the previous printed version (June 2009)

Rule references are to the new January 2011 rules (unless otherwise stated).

- 1.1 Definition of orienteering rewritten.
- 1.2 New definition for individual interval start races.
- 1.3 New definition for mass and chasing start races. Subsequent rules renumbered.

- 1.6 Reference to full membership of IOF removed (following removal of the associate membership category)
- 1.16 Definition of Event Adviser
- JWOC 3.6 The programme shall be kept within 7 days (previously 6).
- WOC 4.5 Applications must be received by 1st January (not 31st)
- WCup 4.6 Applications must be received by 1st January (not 31st)
- JWOC WMOC 4.7 Applications must be received by 1st January (not 31st)
- WMOC 5.9 5-year age classes are provided for all those who enter.
- WMOC 6.14 The organiser should allow non-competitive runs in the lowest final for those who did not start in one or more of the qualification races.
- WOC WCup JWOC 8.6 Extra point about quarantine zones for Bulletin 4.
- WMOC 9.15 New rule defining earliest closing date for entries.
- WOC 12.15 Long distance start interval changed to 3 minutes.
- WMOC 12.17 Requirement to run heats simultaneously has been removed.
- WOC 16.9 Relay winning times reduced.
- JWOC 16.10 Relay winning times reduced.
- 21.4 GPS data loggers with no display or audible feedback can be used.
- WOC 22.14 This rule now only applies to WOC (and World Games).
- WOC WCup JWOC 22.16 Definition of quarantine zones.
- 23.3 Reduced minimum finish width for interval start races.
- 26.2 (June 2009 version) Rule removed. Subsequent rules renumbered.
- 26.2 Clarification that seeking to obtain assistance is not permitted.
- 26.12 Split into two rules - one concerning safety and the other concerning fairness.
- Appendix 7 European Championships. Minor clarifications to wording.
- Appendix 8 Asian Championships. Limit of 10 women and 10 men in individual competitions.