

‘제23회 금천구민의 날’ 기념 한마음 체육대회

가. 공통사항

- ① 대회 전날까지 선수교체 가능하다.
- ② 상대선수가 이의를 제기 할 경우 신분증(이름, 생년월일)을 확인해야 한다.
 - 1) 부정선수 발견 시 상대팀의 동의하에 경기는 할 수 있으나 실격 패
 - 2) 해당 연령에 맞게 구성해야 하며 연령 내려뛰기는 불가
(예) 40대가 30대로 출전 불가
- ③ 이의제기는 선수대표만 가능하다.
- ④ 5분 내 경기에 참가하지 않을 경우 기권 패 처리된다.
- ⑤ 선수들은 심판 판정에 승복해야 한다.
- ⑥ 오재미 박터트리기를 제외한 모든 경기의 선수들은 중복으로 경기에 뛠 수 없다.
- ⑦ 선수들은 동별 단체복을 입고 참가해야 한다.

나. 선수 연령 구분

연번	구분	확인사항
1	20대(만20~29세)	주민등록상 1998~1989년생
2	30대(만30~39세)	주민등록상 1988~1979년생
3	40대(만40~49세)	주민등록상 1978~1969년생
4	50대(만50~59세)	주민등록상 1968~1959년생
5	60대(만60~69세)	주민등록상 1958~1949년생

다. 종목별 점수

경기	종목명	우승	준우승	3위	참가	비고
동별 대항전	10인 11각 (지네발릴레이)	100	80	60	50	
	단체줄넘기	100	80	60	50	
	협동제기차기	100	80	60	50	
	줄다리기	150	120	100	80	
	한마음 이어달리기	120	100	80	60	
이벤트	물풍선 받기	100	80	60	50	
한마음	오재미 박터트리기	130	100			청백전

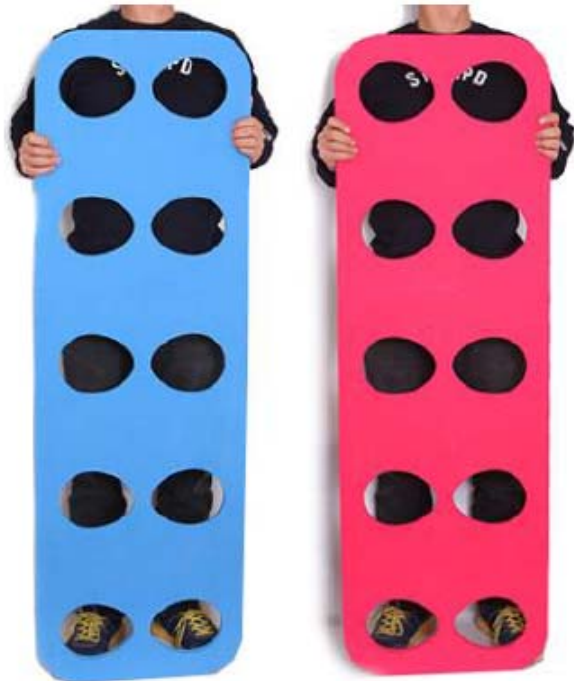
10인11각(지네발릴레이)

<p>선수구성</p>	<p>▷ 동별 10명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남·여 20대 각1명, 남·여 30대 각1명, 남·여 40대 각1명, 남·여 50대 각1명, 남·여 60대 각1명
<p>경기방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 도구에 한쪽 발을 넣고 시작되는 신호가 울리면 30m 반환점을 돌아온다. <ul style="list-style-type: none"> - 도구는 발목위치까지만 허용한다. - 좌측선수 5명은 오른발, 우측선수 5명은 왼발 (대형: 2열중대) 2. 경기 중 발이 도구에 이탈했을 경우 그 자리에서 다시 넣고 진행한다. 3. 도착선에 10인중 앞 열 2인이 먼저 들어오면 승리한다. <p>★ 실격사유</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 반환점을 건드렸을 경우 2) 발이 도구에 이탈했을 시 다시 넣고 가지 않았을 경우 <p>★ 5개동씩 2개조 예선경기 후 각조 1, 2위 결선</p>
<p>경기코스</p>	<p>The diagram illustrates the race course for the 10-person 11-leg relay. It shows five teams (A, B, C, D, E) starting from a starting line (출발선) and running 30m to a return point (반환점). The return points are marked with cones and labeled '반환점'. The starting line is marked with a starting signal (출발선) and a judge (심판). The course is divided into five sections by vertical dashed lines, each representing a team's 30m run. The return points are marked with cones and labeled '반환점'. The starting line is marked with a starting signal (출발선) and a judge (심판).</p>

지네발릴레이게임10구(블루)



지네발릴레이게임10구(레드)



SIZE INFO

제조사의 입고시기에 따라 약간의 사이즈 오차가 있습니다.



두께 약 1.5cm

약 16.2cm

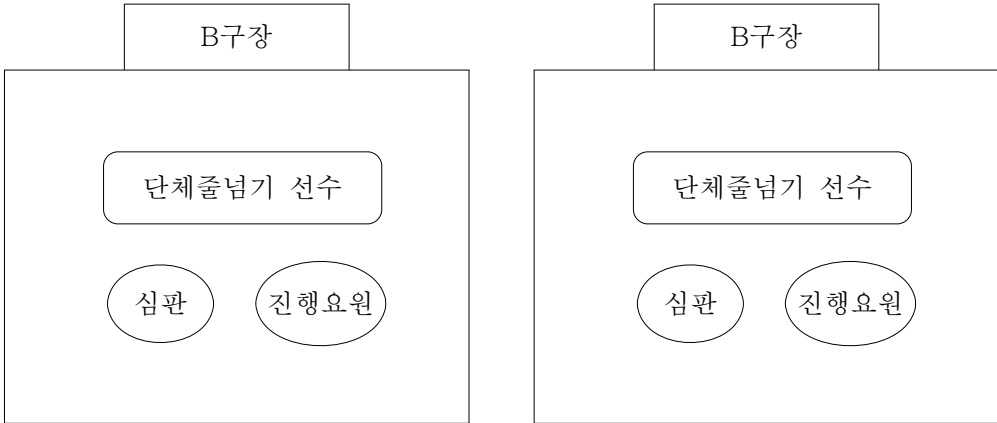
약 13cm

약 47cm

약 144.5cm



단체줄넘기

<p>선수구성</p>	<p>▷ 동별 12명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남·여 30대이상 각6명 - 줄잡이: 선수 중 성별무관 2명
<p>경기방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 주최 측에서 준비하는 줄넘기 줄을 이용한다. 2. 시작되는 신호가 울리면 2분 동안 줄잡이는 줄을 돌리고 선수 10명은 줄을 넘는다. <ul style="list-style-type: none"> - 10명이 정렬한 상태에서 시작한다. - 선수대형은 상관 없다. (1열로 10명, 5명씩 2열 등) - 선수가 줄에 걸렸을 경우 횃수에서 제외하며, 시간 내에 재정비하여 다시 진행한다. - 재정비후 다시 진행시 걸리기 전 횃수부터 숫자를 센다. 3. 종료되는 신호가 울리면 줄잡이는 줄을 멈춘다. 4. 가장 많이 넘는 횃수로 순위가 결정된다. <p>★ 1~3위에서 기록이 같은 경우</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 1분 동안 재경기 2) 1)에도 동점일 경우 순위가 결정될 때까지 재경기
<p>경기장</p>	

낫소 레인보우 단체 줄넘기(NSC-A115) 15m

상세이미지 Detail View

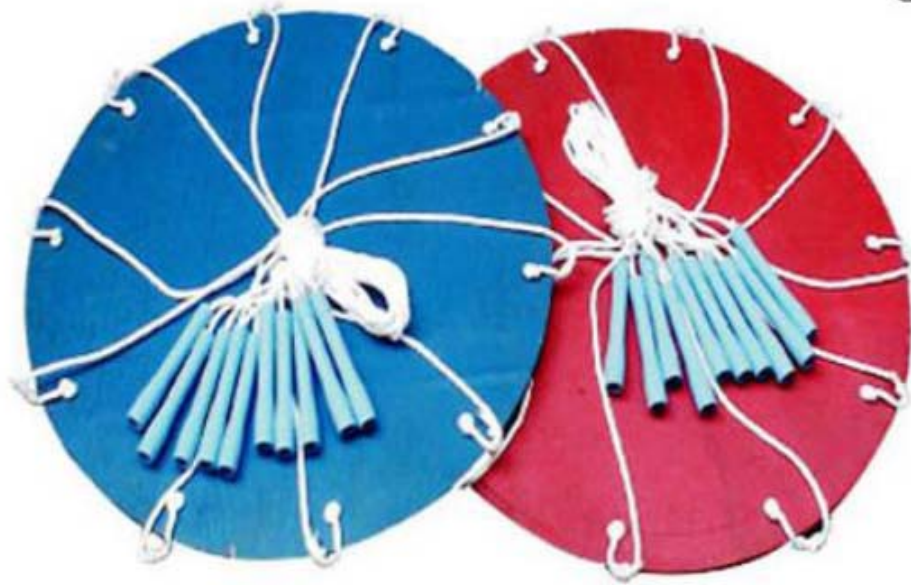


협동제기차기

<p>선수구성</p>	<p>▷ 동별 11명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남·여 30대이상 각5명 - 공잡이: 성별연령무관 1명
<p>경기방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 10명이 동시에 판에 달려 있는 줄을 잡고 공을 공중으로 튕긴다. <ul style="list-style-type: none"> - 줄은 끝 손잡이만 잡아야 한다. - 높이는 선수 중 가장 키가 큰 선수의 머리보다 높게 튕겨야 하며 그 이하로 튕길 경우 개수에 포함하지 않는다. - 공이 바닥에 떨어지거나 경기장(20m×20m)을 이탈했을시 종료된다. 2. 총 2회로 진행하며 1차, 2차 합산 개수로 순위를 결정한다. <ul style="list-style-type: none"> ★ 1~3위에서 기록이 같을 경우 <ol style="list-style-type: none"> 1) 1차, 2차 중 가장 높은 개수 2) 1)에도 동점일 경우 1회 재경기 3) 2)에도 동점일 경우 순위가 결정될 때까지 재경기 ★ 배구공 사용, 공잡이는 공 올려놓는 행위 이외에 금지
<p>경기코스</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p>A 구장</p> <p>20m X 20m</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>협동제기</p> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 25px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>진행요원</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; width: 45%;"> <p>B 구장</p> <p>20m X 20m</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>협동제기</p> </div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 25px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>진행요원</p> </div> </div> </div>

협동제기차기 10인용

여러명에서 함께 나무판을 올려 공을 몇번 바운드시키는지를 겨루는 게임입니다.
시작신호와 동시에 판으로 튕겨 일정한 높이에 도달하여 진행합니다.
공을 떨어뜨리지 않고 가장 많이 튕긴 팀이 승리하게 됩니다.



줄다리기

<p>선수구성</p>	<p>▷ 동별 30명 - 남·여 연령무관 각15명</p>
<p>경기방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 줄 가운데에는 눈에 띄는 리본으로 묶고, 바닥에는 중심선을 표시해 둔다. 양쪽으로 두 팀이 2줄로 출발선을 밟지 않고 마주보고 앉아 줄을 잡고 준비한다. - 선수대표 가위·바위·보로 위치를 정한다. 시작되는 신호가 울리면 줄을 당긴다. 경기시간은 30초이며, 종료되는 신호가 울렸을 때 중앙에서 줄을 많이 당기는 팀이 승리한다. - 종료되는 신호 전에 선두에 있는 선수가 중앙선을 밟거나 넘어갔을 경우 경기가 종료된다. <p>★ 실격사유 1) 선수이외에 인원이 줄을 만지거나 선수와 신체를 접촉할 경우</p> <p>★ 스파이크, 축구화, 군화 신발 착용 금지(이 외는 심판이 판단)</p> <p>★ 선수들은 장갑을 필히 착용(동별 준비)</p> <p>★ 8강까지 단판승, 준결승(4강)부터 3판2승제</p>
<p>경기코스</p>	<p>★ 중앙선과 출발선 사이의 거리는 심판재량</p>

(일반 합사줄이 아니라 고급 파이렌줄입니다.)

- 제품규격 : 32mm 두꺼운줄 100m 경기인원 : m당 2명(예시 : 10m = 평균 20명)

- 제품특징 : 고급파이렌줄로 손이 아프지 않은 강하고 안전한 안전줄입니다.



한마음 이어달리기

<p>선수구성</p>	<p>▷ 동별 8명 - 남·여 20대 각1명, 남·여 30대 각1명, 남·여 40대 각1명, 남·여 50대 각1명 (동장·주민자치위원장·구의원 중 1명 포함, 선수구성시 사전에 협의)</p>
<p>경기방법</p>	<p>1. 8명이 한 팀이 되어 1명당 100m(반바퀴)씩 돈 후 바턴을 주고받는다. 단, 마지막주자는 200m(한바퀴)를 돈다. - 출발위치는 대진 추첨의 1번이 안쪽, 5번이 바깥쪽이며, 결승은 1번주자의 가위·바위·보로 정한다. 단, 1번주자만 해당된다. ★ 실격사유 1) 상대방 경기를 방해하거나 정해진 구간을 이탈했을 경우 2) 바턴터치 구간(20m)이 아닌 곳에서 바턴터치가 되었을 경우 2. 달리기 순서 1번: 여(100m) → 2번: 남(100m) → 3번: 여(100m) → 4번: 남(100m) → 5번: 여(100m) → 6번: 남(100m) → 7번주자: 여(100m) → 8번: 남(200m) ★ 5개동씩 2개조 예선경기 후 각조 1, 2위 결선</p>
<p>경기코스</p>	<p>The diagram illustrates the relay course layout. It features an oval track with a starting line at the top. Runners are positioned at 10m intervals from the start line. The course is divided into segments of 100m (half-lap) for runners 1 through 7, and a final 200m (one full lap) for runner 8. The diagram shows the sequence of runners and their distances: 1st runner (100m), 2nd runner (100m), 3rd runner (100m), 4th runner (100m), 5th runner (100m), 6th runner (100m), 7th runner (100m), and 8th runner (200m).</p>

소세지 릴레이바톤 [Sausage Relay Baton]



▶ 결승테이프 5cm



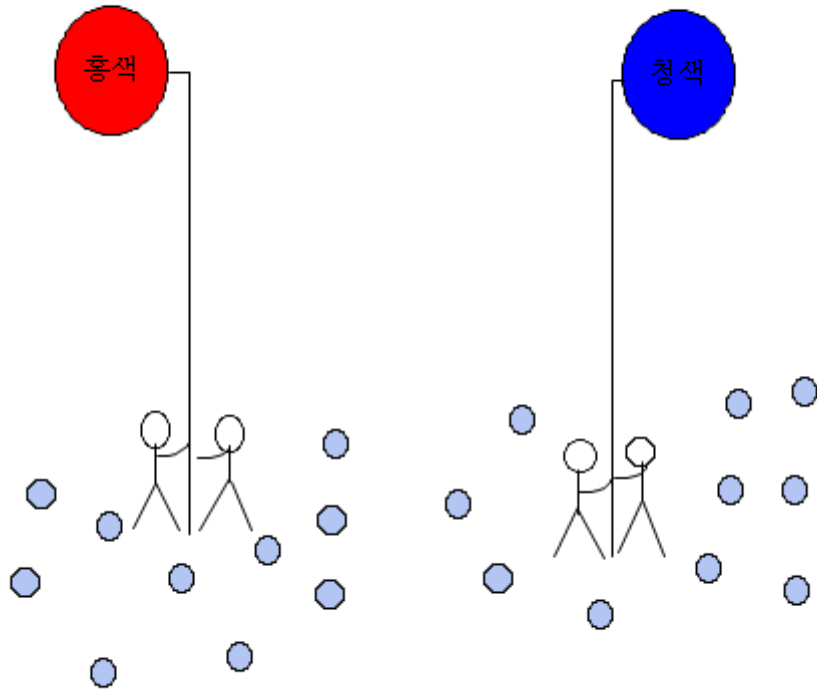
윗면지름 45.5cm x 높이 14.5cm



●제품명 : 원소쿠리 ●재질 : 폴리프로필렌 ●원산지 : 한국



오재미 박터트리기

<p>선수구성</p>	<p>▷ 청팀(5개동), 백팀(5개동) - 동별 성별연령무관 30명</p>
<p>경기방법</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 청색·홍색 박을 기둥 맨 위에 달아두고 진행요원이 기둥을 잡고 선다. 2. 박 주변에 골고루 오재미를 깔아둔다. 3. 선수들은 박 주변에 서 있다가 시작신호가 울리면 오재미를 자신의 박을 향해 던진다. <p>★ 실격사유 (해당 선수만)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 시작신호 전에 오재미를 들고 있을 경우 2) 오재미를 사람을 향해 고의적으로 던졌을 경우 3) 기둥이나 기둥잡이 진행요원을 잡고 흔들었을 경우 4) 옷이나 주머니 등에 숨겨서 던졌을 경우 5) 손 이외의 다른 물체를 사용했을 경우 <ol style="list-style-type: none"> 4. 박이 먼저 터지면 승리한다.
<p>경기코스</p>	 <p>The diagram illustrates the game setup. On the left, a red circle labeled '홍색' (Red) is connected by a vertical line to a base where two stick figures stand. On the right, a blue circle labeled '청색' (Blue) is connected by a vertical line to another base with two stick figures. The ground between the bases is scattered with numerous small blue circles representing '오재미' (obstacles).</p>

박(70cm), 지주대(4m), 꽃가루, 콩주머니(100개 포함), 4m 지주대1개 (현수막별도 45*250)



오자미 100개 포함



현수막사이즈 : 45*250 (문구결정)

