

WSSA

스포츠스태킹 경기규칙

Sport Stacking Rule Book Ver.8.3



World Sport Stacking Association (WSSA)

세계스포츠스태킹협회(WSSA)는 스포츠스태킹의 전 세계적인 표준화와 발전을 위해 노력하고 있습니다. 사단법인 대한스포츠스태킹협회는 스포츠스태킹의 규칙과 규정을 주관하는 WSSA 산하 대한민국 지부로서 스포츠스태킹 대회의 용품 및 기타 대회 물품을 제공하고, 스포츠스태킹 대회의 기록을 공인합니다.

우리는 공정의 경험을 쌓고 있습니다!

스포츠스태킹은 눈과 손의 협응력, 순발력 그리고 집중력과 같은 중요한 신체적 능력을 향상해 줄 뿐 아니라, 자신감, 팀워크 그리고 스포츠맨십을 함양합니다.

WSSA(KOREA)는 이러한 스포츠스태킹의 효과를 신뢰하며, 여러분 모두에게 긍정적인 경험을 제공하기 위해 노력하고 있습니다. 스포츠스태킹 경기는 다른 스포츠와 마찬가지로 경기에 대한 판정이 내려지게 되고, WSSA(KOREA)와 대회 심판진은 공정하고 정확한 판정이 이루어지도록 할 것입니다. 하지만 심사 과정에서 간혹 판정에 의문이 제기되는 경우가 발생할 수 있다는 점을 이해해 주시기 바랍니다.

매 경기 심판진은 최대한 공정하고 정확한 판정을 내리기 위해 최선을 다해 노력할 것입니다.

WSSA(KOREA)는 대회에 참여하는 모든 스택커, 코치, 스태프, 그리고 관중 여러분에게 부탁드립니다.

모두가 최선을 다하고, 모두가 질서와 규칙을 지키며, 모두가 스포츠맨십을 발휘하고, 모두가 서로를 이해하고 조금씩 양보한다면, 우

리가 어울려 즐기는 행복한 축제의 장을 우리가 만들어 나갈 수 있을 것입니다.

WSSA(KOREA)는 여러분에게 최고의 순간을 선물하기 위해 항상 최선을 다할 것을 약속합니다.



1. 스포츠스태킹 용어 정의

컵(Cup)

- WSSA 인정(Recognized) 혹은 WSSA 공인(Sanctioned) 경기에서 사용되어지는 컵은 컵을 임의로 바꾸거나 변형시킬 수 없다. (예를 들어 컵에 추가로 구멍을 뚫는다거나, 로고를 삭제한다거나, 스피드스택스가 아닌 다른 제품을 사용할 수 없음)
- Speed Stacks, Inc. 는 WSSA의 메인 스폰서이며, Speed Stacks 브랜드의 스포츠스태킹 용품은 WSSA 공식 장비이다. Speed Stacks는 WSSA 대회에서 사용할 수 있도록 승인된 유일한 공식기록 측정이 가능한 브랜드이다. (Speed Stacks 브랜드의 슈퍼 스택, 미니 스택, 슈퍼 미니, 점보 스택스는 WSSA 대회의 공식 스포츠스태킹 장비로 인정되지 않음)
- WSSA 경기에 사용되는 모든 컵에는 양호한 상태의 선명하게 보이는 로고가 있어야 합니다.
- 규정을 위반하는 컵을 사용하여 "비디오검증" 시에 로고의 상태가 선명하게 확인되지 않는 경우에는 실격(스크래치) 처리됩니다.

스택(Stack)

1. 3 스택, 6 스택, 10 스택처럼 각 컵이 업스택 또는 다운스택 되어 있는 상태
2. 각 스택의 조합을 포함하는(예시: 3-3-3 스택, 3-6-3 스택, 사이클 스택) 특정 스택킹 순서 혹은 패턴

스태커(Stacker)

스포츠스태킹 대회 및 경기에 참여하는 선수

스페셜스태커(Special Stacker)

스페셜스태커는 비장애인과의 경쟁에 불리하게 작용할 것으로 진단된 장애를 가진 스태커로 정의한다. 스페셜스태커는 다음과 같이 진단받는 경우에 해당됨을 학교, 인증된 심리학자, 의사로부터 확인서가 있어야만 한다.

- a) 인지 장애 : 인지기능에 상당히 제한적인 어떤 조건을 가진 사람
- b) 정형외과적 손상 : 스태커로서 수행에 부정적인 영향을 미치는 영구적이고 심각한 근골격계 장애
- c) 시각장애 : 장애 판정기준에 따른 실명
- d) 기타 : 위에 언급되지 않은 다른 유형의 장애로 인해 스태커의 성과에 유의적인 영향을 미치는 경우

스페셜스태커는 평균 3-6-3 시간을 기준으로 연령대별 2개 '레벨' 중 1개에서 경쟁한다. 레벨 1의 평균 시간은 7.999초 이하이며, 레벨 2의 평균 시간은 8.000초 이상이다. 스페셜스태커라도 반드시 스페셜스태커 부문에 참여를 의무적으로 하는 것은 아니다. 스페셜스태커의 선택에 의해 일반 스태커와 함께 일반 부문에 출전할 수 있으며, 이러한 도전은 권장된다.

스페셜스태커는 경기 테이블에 지명된 인원을 배치하여 필요에 따라 보조를 받을 수 있다. 예를 들면, 스태커가 물리적으로 떨어뜨린 컵을 줍는 것을 할 수 없는 경우의 보조, 그리고 스태커 개인 또는 팀에게 대회 절차와 규칙에 대해 상기시키는 코칭 제공 등이 있다.

업스태킹(Up Stacking)

피라미드 형태로 컵들을 쌓아 올리는 스택킹을 지칭하는 용어. 업 스택킹 과정은 스택커가 일단 타이머를 시작하거나 경기 순서상의 첫 번째 스택을 쌓아 올릴 때 시작되는 것으로 간주한다.

다운 스택킹(Down Stacking)

쌓여있는 컵들을 하나의 기둥 모양으로 포개어질 수 있도록 아래쪽으로 내리는 스택킹을 지칭하는 용어.

다운 스택킹 과정은 스택커가 경기 순서상의 첫 번째 스택을 다운 스택킹 할 때 시작되는 것으로 간주한다. 스택커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 한다.

3-3-3 스택킹 (3-3-3 Stacking)

각각 3개의 컵으로 이루어진 3번의 스택킹을 왼쪽에서 오른쪽으로, 혹은 오른쪽에서 왼쪽으로 쌓고 내리는 경기

3-6-3 스택킹 (3-6-3 Stacking)

왼쪽 3개, 가운데 6개, 오른쪽 3개의 컵으로 이루어진 3번의 스택킹을 왼쪽에서 오른쪽으로 혹은 오른쪽에서 왼쪽으로 쌓고 내리는 경기

사이클 스택킹 (Cycle Stacking)

3-6-3 스택, 6-6 스택, 1-10-1 스택이 차례대로 결합한 스택킹 경기. 스택커들은 반드시 3-6-3이 다운 스택킹 된 상태로 경기를 마무리하여야 한다.

스택킹 영역 (Stacking Surface)

스택킹이 이루어지는 영역은 스택매트(타이머 제외)의 표면 위쪽으로 한정된다. 컵이 매트 위에 놓여있으면 어느 위치든 상관없이 유효한 스택킹으로 간주한다. 컵이 완전히 스택매트 바깥쪽에 위치하는 경우 규칙 위반이 된다.

실수(Fumble) (세부 펌블의 명칭은 실제 경기에서 표기하지 않도록 허용한다.)

업 스택킹과 다운 스택킹을 하는 과정에서 컵이 떨어졌을 때 쓰이는 용어. 아래와 같은 실수(Fumble)가 있다.

- 1) 티퍼(Tipper) : 컵이 테이블이나 바닥에 떨어진 경우
- 2) 슬라이더(Slider) : 컵이 미끄러져 내려와 아래에 있는 컵 위로 쌓이는 경우
- 3) 탑플러(Toppler) : 다운 스택 된 컵 기둥이 옆으로 쓰러지는 경우
- 4) 슬랜터(Slanter)
 - a. 업 스택킹을 하는 과정에서
 - ① 한 컵의 입구 부분(lip)이 다른 컵의 단(step) 위에 놓인 경우
 - ② 가장 윗부분에 놓인 컵이 아래쪽에 놓인 컵 위에 비스듬한 형태로 쌓인 경우
 - b. 다운 스택킹을 하는 과정에서, 윗부분의 컵들이 완전히 포개어지지 않고 일부만 포개어지거나 비스듬한 형태로 놓인 경우

스택매트 (Mat and Timer)와 토너먼트 디스플레이

WSSA 공식 기록 측정 장비

1. 타이머는 매트의 2개 버튼에 올바르게 장착되어야 한다.
2. 시작과 종료 시, 손의 위치* - 한 손으로 2개 이상의 패드를 터치할 수 없다. 타이머를 시작할 때, 4개 패드를 작동시키기 위해 반드시 양손을 사용해야 한다. 왼쪽 엄지는 왼쪽 엄지 위치해 두고, 오른쪽 엄지는 오른쪽 엄지 패드에 위치해 두어야 한다. 양 손의 다른 부분은 각 상단 패드에 위치해 준비해야 합니다. 타이머를 멈출 때에도 반드시 양손을 사용해야 한다. 경기시작과 종료 시, 손이 컵을 터치하고 있어도 되지만, 잡고 있는 것은 허용하지 않는다.

※이 규칙은 모든 경기에 적용된다.

3. 스피드스택스 공인기록장비만 WSSA 토너먼트에서 사용하도록 허용한다. 공인대회에서는, 가장 최신의 공인기록장비(타이머,매트, 토너먼트 디스플레이)를 사용해야한다.(G5 매트,타이머) WSSA 공인 토너먼트에서는 4패드 모드만 사용해야한다. 스페셜 스택커는 2패드 모드를 사용하게 하되, 본인이 원하는 경우, 4패드 모드를 선택할 수 있다.

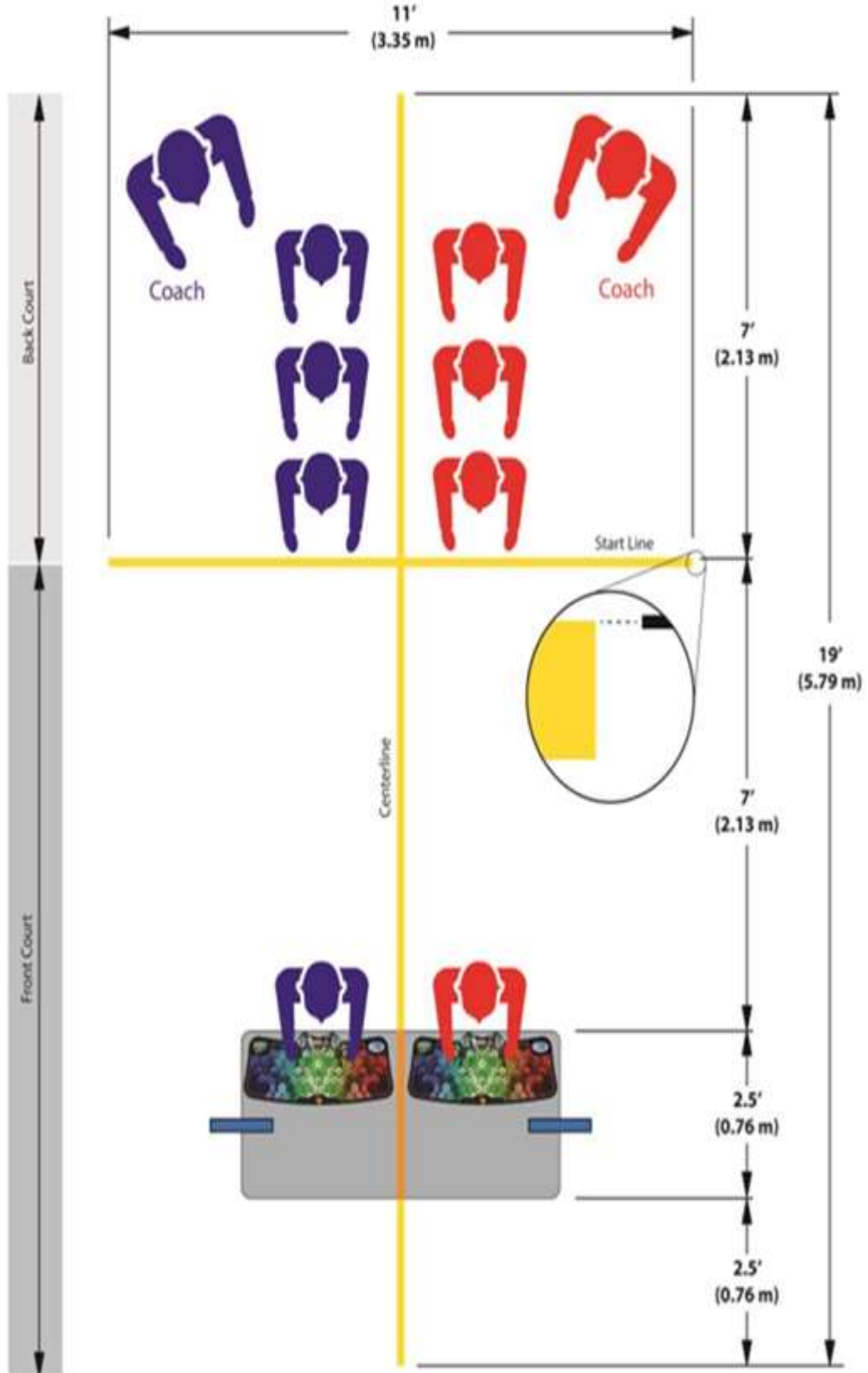
*양손을 사용하지 못하는 스택커에게는 예외 적용



스포츠스태킹 코트(Sport Stacking Court)

경기가 이루어지는 장소

공식 스포츠스태킹 코트 안내도



스태킹 영역(Stacking Surface)

스태킹 영역은 스택매트 표면을 의미한다. (타이머 위 제외) 컵이 매트 위에 위치해 있다면, 스텍킹 영역에 위치해 있다고 판단한다. 스텍킹은 반드시 이 영역 내에서 이루어져야하며, 모든 컵이 이 영역 안에서 시퀀스가 이루어져야한다. 영역 밖으로 컵이 떨어지는 것과 같은 실수는 수정이 이루어지면 괜찮다.

일시적 오류 (Hiccup)

본격적인 경기가 시작되기 전에 스택매트의 터치 패드 위에 놓여있던 한 손 혹은 양손의 약간의 움직임으로 타이머가 작동하는 경우. 이러한 일시적 오류가 발생하는 대부분의 경우에서 타이머는 시작된 후 곧바로 정지된다. (스태커에 의해) 일시적 오류는 한 번의 시도도 간주하지 않는다. 심판은 선수의 의지가 아닌 일시적 오류에 의해 타이머가 시작되었다고 판단되면 스텍커에게 다시 리셋한 후 경기를 시작할 것을 지시한다.

※장비 오류로 인한 판정 : 만약 스텍커가 차시를 마치는 과정에서 타이머 장비의 오류로 인해 정상적으로 마무리되지 않았다면, 심판은 스텍커에게 기회를 다시 한 번 부여해야 한다.

공식 경기 테이블 (Official Competition Tables) (연습용(On Deck) 테이블 - 선택사항)

1) a. 스포츠스태킹 테이블의 표준 사이즈는 다음의 치수에 준한다.

가로 180~187.5cm, 세로 72.5~77.5cm, 높이 72.5~77.5cm

b. 국제적으로 다양한 차이가 존재할 수 있으므로 다른 치수의 테이블을 사용하는 것이 가능하다. 하지만 토너먼트 운영자(Tournament Director)는 테이블 사이즈에 대해 WSSA의 승인을 받을 필요가 있다.

c. 만약, 테이블이 상기 명시된 기준보다 폭이 짧은 경우, 두 개의 테이블을 나란히 놓고 팀 릴레이 경기를 진행할 수 있다.

2) 선택사항 : 토너먼트 운영자(Tournament Director)는 신장이 102cm 이하인 스텍커들을 위해 다음의 테이블 사이즈에 준하는 소형 테이블을 준비할 수 있다. 가로 180~187.5cm, 세로 72.5~77.5cm, 높이 61cm



※WSSA는 표준높이의 테이블에서 정상적인 스텍을 할 수 없는 어리거나 키가 작은 스텍커들을 위해 위의 사이즈의 소형 테이블을 마련할 것을 권장한다. 또는, 스텍커가 밟고 올라갈 수 있는 발판(platform)을 사용할 것을 권한다. (발판 OSHA[미국 직업안전 위생관리 국]의 승인을 받은 제품만 사용할 수 있음)

부정 스타트 (False Start)

팀 대항 릴레이 경기에서 심판의 시작 '고' 명령 없이 첫 번째 주자(스태커)가 터치패드에서 손을 떼는 경우

부정 스톱 (False Stop)

스택매트 타이머가 다음과 같이 정지된 경우

a. 스택킹 과정이 완료되기 이전(일시적 오류의 경우는 예외)

b. 팀 릴레이 경기에서 4번째(마지막) 주자가 스택킹 과정을 완료하기 이전

(모든 컵들은 타이머가 정지되기 전에 반드시 다운 스택 되어 올바르게 서 있는 상태를 유지해야 한다. 만약 타이머가 정지되었는데도 컵이 여전히 움직이는 상태라면, 컵 스스로(스태커의 어떠한 터치도 불가함) 스택킹 영역 내에서 다운 스택 되어 올바르게 서 있는 상태를 유지해야 한다. 그렇지 않으면 규칙 위반으로 간주한다. 또한 일단 타이머가 정지되고 컵이 스스로 올바른 상태를 유지하게 되면(순서의 상관없음) 해당 차시는 완료된 것으로 간주하며 규칙 위반이 추가적으로 발생할 수 없다.

규칙위반(Scratch)

시간 기록경기 도중에 반칙, 규칙 위반이 발생하면 해당 차시는 기록으로 인정되지 못한다.

발 위치 위반(Foot Fault)

모든 릴레이 경기에서 - 다음의 경우 발 위치 위반으로 간주한다.

자신의 차례를 기다리는 다음 주자들의 발이

a. 출발선을 밟거나 넘어서는 경우

b. 백코트(backcourt)의 중앙선(centerline)을 밟거나 넘어서는 경우 (팀 대항릴레이 경기에만 해당)

c. 선행 주자의 발이 출발선을 밟거나 넘어서기 전에 지면에서 떨어지는 경우

팀 대항 릴레이에서 - 모든 스태커들의 발이 프런트 코트(frontcourt)와 백코트(backcourt)의 중앙선을 밟거나 넘어서는 경우 발 위치 위반으로 간주한다.

페널티 포인트 (Penalty Point)

팀 대항 릴레이 경기에서 반칙을 범한 팀에게 부과하는 벌점(부정 스타트, 부정 스톱, 수정되지 않은 실수 등)

몰수패 (Forfeit)

팀 대항 릴레이 경기에서 일부러 상대 팀의 경기를 방해하거나 스포츠맨십에 어긋나는 비신사적인 행동을 하여 해당 경기나 매치에서 패하는 경우(심판의 판정에 따라)

디비전 (Division)

공인대회에서의 대회장을 구분해서 운영하며, 스태커들의 구분은 각 연령별, 성별을 기준으로 구분된다. (연령구분 참조)

릴레이 팀 코치 (Relay Team Coach)

스태커 팀(4~6명)의 리더. 팀원들이 정해진 시간에 정해진 장소에서 올바른 행동을 하도록 통제하는 역할자

본선 (Prelims)

모든 시간 기록경기에서 각 연령 구분(age division)에서 가장 빠른 스태커들을 선별하기 위해 진행되는 예선 형태의 경기. 가장 빠른 기록을 수립한 스태커는 결선에 참여할 자격을 부여받게 된다.

결선 (Finals)

본선을 통해 결선 자격을 부여받은 스태커들이 각 연령 구분(division) 내에서의 최종 순위를 결정하기 위해 최종적으로 경쟁하는 자리. (결선에 참여하는 선수들의 수는 경기 상황, 토너먼트에 참여한 스태커들의 수에 따라 다양하게 결정될 수 있다.)

기록 (Records)

WSSA 공인 토너먼트(WSSA Sanctioned Tournament)의 시간 기록 경기에서 작성된 가장 빠른 기록. 기록은 각 경기 및 나이/성별과 지역별 기록, 국가별 기록, 세계 기록으로 세분화하여 결선 경기에서 작성된다.



2. 스택킹 규칙

주의

업 스택킹 단계에서, 각각의 스택 처리는 두 손으로 수행되어야 한다. 또한 특정된 요건에 맞는 사례들에 대해 알고 있어야 한다.

(“양손동시 사용에 대한 규정”을 참고)

3-3-3 스택킹 & 3-6-3 스택킹

1. 왼쪽에서 오른쪽, 또는 오른쪽에서 왼쪽으로 스택킹을 한다. (개인 선호에 따라) 스택킹은 한 쪽에서 다른 쪽으로 나란히 줄 서 있는 형태로 진행한다. (앞에서 뒤쪽, 뒤에서 앞쪽으로 스택킹 하지 않음)
2. 스택커는 업 스택킹 과정에서 양손을 사용하여 두 스택들의 업 스택킹을 동시에 진행해서는 안 된다. 또한 스택커는 한 손으로 다운 스택킹을 하면서 다른 손으로 업 스택킹을 동시에 진행할 수 없다.
3. 다운 스택킹 과정에서는 두 스택들의 다운 스택킹을 동시에 진행할 수 있다. 스택커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용해야 한다. (두 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 마찬가지로 두 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용해야 한다. (세 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 세 번째 스택의 다운 스택킹은 한 손만 사용할 수도 있다. (양손도 가능)
4. 다운 스택킹의 진행 방향은 반드시 업 스택킹이 진행된 방향과 동일하여야 한다. (예시: 스택커가 왼쪽부터 오른쪽 방향으로 업 스택킹했다면, 다운 스택킹도 반드시 왼쪽에서 오른쪽으로 진행하여야 한다.)

사이클 스택킹

1. 사이클 스택킹은 3-6-3 스택, 6-6 스택, 1-10-1 스택으로 구성되며, 모든 스택킹이 차례대로 동시에 진행되어 3-6-3이 다운 스택된 상태로 경기가 마무리된다.
2. 왼쪽에서 오른쪽, 또는 오른쪽에서 왼쪽으로 스택킹을 한다. (개인 선호에 따라)
3. 스택커는 업 스택킹 과정에서 양손을 사용하여 두 스택들의 업 스택킹을 동시에 진행해서는 안 된다. 또한, 스택커는 한 손으로 다운 스택킹을 하면서 다른 손으로 업 스택킹을 동시에 진행할 수 없다. (“양손 동시 사용에 관한 규정”을 참고)
4. 다운 스택킹 과정에서는 두 스택들의 다운 스택킹을 동시에 진행할 수 있다. 스택커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용해야 한다. (두 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 세 번째 스택의 다운 스택킹은 한 손만 사용할 수도 있다. (양손도 가능)
5. 3-6-3과 6-6 스택의 업 스택킹과 다운 스택킹 과정은 반드시 동일한 방향으로 진행되어야 한다.
6. 3-6-3의 다운 스택킹 과정에서 마지막 3 스택은 한 손만을 사용하여 다운스택킹 할 수 있다. (양손도 가능) 3 스택의 다운 스택킹은 컵들이 겹쳐져 기둥 모양을 이루면 다운 스택킹이 완료된 것으로 간주한다. (6-6 스택으로 이동할 때 3개의 컵이 반드시 완벽하게 포개어지지 않아도 된다.)
7. 3-6-3에서 6-6 스택으로 전환할 때 '타플러'가 발생하면, 쓰러진 두 번째 6 스택을 업 스택킹 하기 전에 첫 번째 스택킹을 먼저 업 스택킹 한다.
8. 사이클 과정에서 업 스택킹 된 두 개의 6 스택은 서로 나란히 위치하여야 한다. (앞, 뒤로 위치하는 것이 아님)

9. 6-6 다운 스택킹 - 팁(Tip): 각각의 6 스택을 따로 다운 스택킹하기 보다는 처음의 6 스택을 이용해서 (양손에 3개씩의 컵을 혹은 한 손에 4개, 다른 손에는 2개의 컵) 두 번째 6 스택을 다운 스택킹 하여 12개의 컵 기둥으로 마무리하는 것이 더욱 빠르다. 12개의 컵 모두가 다운 스택 과정에 포함되어야 한다.(하나도 남기면 안 됨)

다음 둘 중 하나의 경우로 컵들이 합쳐져야 한다.

a. 12개의 컵이 다운 스택 된 하나의 기둥 형태

b. 이러한 다운 스택 된 기둥 형태를 만들 때 12개의 컵 중에서 하나, 두 개 정도는 스택커가 손으로 쥐고 있어도 된다.

10. 12개의 기둥 모양에서 가장 윗부분에 있는 2개의 컵(혹은 하나를 스택커가 손에 쥐고 있을 수 있음)은 10개로 포개진 기둥 모양 컵의 양 쪽 옆에 하나씩 위치시킨다. (1-10-1 형태) 하나의 컵은 오른쪽에, 다른 하나의 컵은 왼쪽에 위치시킨다. 둘 중의 하나의 컵은 컵의 입구가 아래쪽을 향하고 있어야 하며, 다른 한 개 컵은 입구가 위쪽을 향하고 있어야 한다. (스택커의 선택에 따라 방향 선택 가능) 하나씩 놓여지는 2개의 컵은 업 스택 된 10 스택의 중심선을 벗어나서는 안 된다. 10 스택의 중심선은 가장 아랫부분에 위치하여 스택매트와 맞닿아 있는 4개의 컵의 중심에 의해 결정된다.

11. 1-10-1을 쌓은 후, 10개 스택의 양쪽에 있는 각 1-1컵을 먼저 들어야 한다.(1-10-1의 다운스택킹 단계는 10개 스택이 업 스택킹된 후 한 손이 컵에 닿을 때 시작된다.



양손 동시 사용에 대한 규정

스태커는 기본적으로 업 스택킹하고 다운 스택킹 하는 과정에서 양손을 사용하여 2번의 스택(2 스택)을 동시에 진행할 수는 없다. 하지만 다음의 예외사항에서는 가능하다.

예외사항

1. 다운 스택킹 과정에서는 2개의 서로 다른 스택이 동시에 진행될 수 있다. 스태커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 한다. (두 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 마찬가지로 두 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 한다. (세 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 세 번째 스택의 다운 스택킹은 한 손만을 사용할 수도 있다.
2. 스태커가 일단 다운 스택킹 과정을 시작하면 하나의 스택이 다운 스택킹 될 때 스태커가 한 손으로는 기존의 다운 스택 과정을 마무리하는 동시에 다른 한 손으로는 다음 스택의 다운 스택킹을 시작할 수 있다.
3. 다운 스택킹 과정에서 스태커가 각 스택을 적절한 순서로 다운 스택킹 한다면 어느 순서에서든 실수(fumble)를 수정할 수 있다. 그러나 실수는 반드시 타이머를 멈추기 이전(시간 기록경기의 경우), 또는 발을 이용한 태그가 이루어지기 이전(릴레이 경기)에 수정되어야 한다. 한 손이 실수한 이전의 스택을 수정하는 동안에 다른 한 손은 남아있는 다운 스택킹 과정을 계속해서 진행할 수 있다. 만약 릴레이경기에서 스태커가 교대된 후에 실수가 발견되었다면 다음 스택이 건드리지 않았을 경우 실수한 스태커가 다시 돌아가서 수정한 후에 경기를 진행할 수 있다. 실수가 수정된 후에 돌아들어 가는 것이 기본이다.
4. 사이클 경기에서 스태커가 하나의 스택(3-6-3, 6-6, 1-10-1)에서 다음의 스택으로 전환하는 동안 다음의 경우에 양손을 동시에 사용하여 서로 다른 2개의 스택을 진행할 수 있다.
 - a. 첫 번째 단계인 3-6-3 스택킹을 마무리하고 6-6 스택으로 전환할 때, 스태커의 양손은 서로 다른 두 개의 3개의 컵을 쥐고 있게 된다. 처음 6-6 업 스택킹은 마지막 3개의 다운 스택이 기둥 모양으로 완료될 때까지 시도될 수 없다. (다시 말하면 스택들은 동시에 업 스택과 다운 스택 될 수 없다.) 3-6-3의 마지막 3 스택은 첫 3 스택들 쪽으로 가져와져야 한다. (알림: 스태커는 첫 3 스택을 스택매트 프로의 표면을 따라 끌면서 재배치할 수 있다. 재배치 과정 중에 컵 아래 전체 입술부분은 스택매트 프로 표면에 닿아있어야만 한다. 스태커는 마지막 '3 스택'이 다운 스택 된 이후에 첫 '6-6' 업 스택킹을 시작할 수 있다.) 마지막 '3 스택'을 이동해 첫 '6 스택'으로 업 스택킹 하기 전, 마지막 '3 스택'은 기존에 있던 첫 '3 스택' 위에 겹쳐질 필요는 없다.
 - b. 6-6 스택에서 1-10-1 스택으로 전환할 때 모든 스택들은 반드시 첫 번째 6스택의 다운 스택킹을 양손을 사용하여 진행해야 한다. 그 후 두 번째 6스택을 다운 스택킹 한다. (12개의 컵 모두가 다운 스택 되어 앞에서 언급한 두 가지 방식 중의 하나로 합쳐져야 한다.)
 - c. 6-6 스택에서 1-10-1 스택으로 전환할 때, 그리고 1-10-1에서 3-6-3으로 전환하여 경기를 마무리할 때 왼쪽과 오른쪽에 놓이는 단일 컵들은 동시에 다루어져야 한다.

실수(Fumbles)

1. 만약 업 스택킹 과정에서 실수가 발생하면 탑플러(Toppler)를 제외하고는 즉시 수정되어야 한다. (탑플러의 경우 쓰러진 컵 기둥이 순서상 업 스택킹 되어져야 할 때까지 수정하지 않아도 된다.) 업 스택킹 과정에서 규칙을 위반하지 않고 실수가 적절히 수정되기 위해서 스택커는 반드시 다음 스택을 업 스택킹 하기 전에 실수들을 바로 잡아야 한다. 만약 스택커가 다음 스택을 업 스택킹 하기 전에, 혹은 다음 스택을 업 스택킹 하는 도중에, 또는 다음 스택의 업 스택킹을 모두 마무리 한 후에 이전 스택에서 실수가 발생할 경우 스택커는 실수가 발생한 이후에 업 스택킹한 모든 스택을 기존의 다운 스택 된 상태로 돌려놓아야 한다. 그리고 다시 이전 스택으로 돌아가 실수를 바로 잡은 후 스택킹을 계속 진행한다.
2. 다운 스택킹 과정은 스택커가 순서상의 첫 번째 스택을 다운 스택킹 할 때 시작된다. 만약 다운 스택킹 과정을 시작하기 전에 실수가 발생하면, 스택커는 반드시 첫 번째 스택을 다운 스택킹하기 전에 실수를 바로 잡아야 한다. 이것은 업 스택킹 과정에서 떨어지는 컵에 모두 해당한다. (만약 되돌아가서 실수를 수정하지 않는다면 규칙을 위반하게 된다.) 다운 스택킹 과정에서 떨어진 컵들은 피라미드 모양으로 다시 쌓을 필요는 없다. 포개어진 기둥 형태로 다운 스택하면 된다. 다운 스택킹 과정에서 발생한 실수들은 언제든지 수정될 수 있으며, 스택커가 각각의 스택을 올바른 순서대로 다운 스택킹 하는 한 실수들이 반드시 순서에 맞추어 수정될 필요는 없다.
3. 모든 실수는 타이머를 멈추거나(시간 기록경기에서) 태그(릴레이 경기에서)가 이루어지기 전에 반드시 수정되어야 한다. 앞에 선 스택커를 교대한 후 실수가 발견된 경우는 위 예외사항의 3번을 참고한다. 실수의 수정은 실수를 범한 스택커에 의해서만 수정될 수 있다. 만약 다른 사람이 떨어진 컵에 손을 대었다 하더라도 실수를 범한 스택커가 컵을 회수하여 경기를 진행해야 한다.
4. 차시 진행 중 실수가 발생한 경우, 스택커들은 추가적 연습을 위해 실수를 반복해서 고치는 행위를 해서는 안 된다. 차시 중 실수를 수정하는 과정에서 반복적으로 연습을 진행하는 경우에는 다음 차시를 사용한 것으로 판정할 수 있다. 이 경우에 심판의 주의와 함께 다음 기회는 스크래치로 판정된다. 한 차시 안에서 실수없이 스택킹 시퀀스를 반복하였을 때, 동일한 페널티를 여러번 얻을 수 있다.
(주의 : 심판들은 실수를 수정하는 행위가 추가 연습기회를 얻기 위함인지 신중히 판단해야 한다. 이는 WSSA 비디오 판독결과에도 동일하게 적용된다.)



3. 개인 시간기록 경기

주의

WSSA 공인 토너먼트(Sanctioned Tournament)의 모든 시간 기록경기는 예선(Prelims)과 결선(Finals)로 구분하여 진행된다. (“스포츠스태킹 용어 정의”참고)

- 스태커는 반드시 자신의 성별과 나이를 구분해서 경기에 참여한다. 스태커의 연령 구분은 토너먼트 대회 마지막 날에 해당하는 스태커의 연령을 적용한다.
- 스태커는 개인 시간 기록경기 본선 경기에서 한 번만 경기에 참여하게 된다. 각 개인 본선은 다음의 순서에 따라 진행된다. : 3-3-3, 3-6-3, 사이클
- 연습용 테이블(On Deck Table) (선택사항) - 장소와 장비가 여유롭게 준비된다면, 토너먼트 운영자(Tournament Director)는 연습용 테이블을 준비할 수 있다. 연습용 테이블은 대회용 테이블의 개수와 같아야 하고, 대회용 테이블로부터 최소 4.27m 후방에 위치시킨다. 각 연습용 테이블마다 2개의 스택매트가 마련되어 2명의 스태커가 연습할 수 있도록 하고, 연습용 테이블로부터 2.13m 후방에 2줄의 대기 라인(waiting lines)을 표시한다. 스태커들은 대회용 테이블에서 경기에 참여하기 전에 연습용 테이블에서 연습할 기회를 가진다. (연습용 테이블에서 연습 기회를 얻는 것과 본 경기 전에 연습 기회가 주어지는 것은 별개이다. 스태커들은 동일하게 각 경기에 앞서 2번의 연습 기회를 부여받는다)
스태커들이 연습용 테이블에 머무는 시간은 앞 차례의 스태커가 대회용 테이블에서 경기를 마무리하는 시간까지로 제한된다. (스포츠스태킹의 연습용 테이블은 야구의 대기 타석 개념이라고 보면 됨) 스태커가 연습용 테이블에서 연습을 시작하면 해당 스태커는 대회 경기에 참여할 의사가 명확한 것으로 간주하고, 해당 스태커는 반드시 대회용 테이블에서 정해진 순서에 따라 경기를 마무리하여야 한다.
- 스태커들은 각 3가지 종목의 경기를 시작하기 전에 2번씩의 연습기회를 부여받는다. 하지만 반드시 다음의 순서대로 경기가 진행되어야 한다. (3-3-3, 3-6-3, 사이클) 각 스태커들은 그들의 연습 기회를 한 번 또는 두 번을 포기하는 것을 선택할 수 있다. 각 종목별로 주어지는 연습 기회는 반드시 각 종목의 1차 시기 이전에 진행되어야 하며, 해당 종목과 같은 종목을 연습하여야 한다. 경기가 진행되는 중간에는 연습할 수 없다. 어떤 종류라도 일단 한번 업 스태킹을 하게 되면 연습 기회 1회를 사용한 것으로 간주한다. 만약 본 경기에서 이러 한 경우가 발생하면 규칙 위반으로 판정하여 1회의 본 경기 기회를 소진한 것으로 간주한다. (단순히 컵을 나누거나 자리를 재배치하는 것은 연습에 해당하지 않음)
연습용 테이블이 마련되지 않으면 대회용 테이블에서 스태커가 첫 번째 연습을 시작할 시 대회 경기에 참여할 의사가 명확한 것으로 간주하고, 해당 스태커는 반드시 대회용 테이블에서 정해진 순서에 따라 경기를 마무리하여야 한다. 따라서 연습 기회를 사용하지 않은 스태커의 경우 자신이 아직 경기를 시작할 준비가 되지 않았다는 판단이 들면 임의로 잠시 경기를 보류하였다가 다시 참여할 수 있다.
- 스태커가 두 번의 연습을 완료하면, 심판은 “타이머를 리셋하고, 준비되면 시작하세요” 라고 말하며 해당 종목의 첫 번째 시도를 진행한다. 스태커는 타이머에 초록색 불빛이 점등된 이후 언제든지 시작할 수 있다. (일시적 오류(hiccup)가 발생한 경우, 심판은 스태커가 다시 경기를 시작하도록 지시한다)
- 스태커의 각 시도가 종료되면, 심판은 실격여부를 판단하여 통과되면 기록을 적는다.
- 심판은 다시, “타이머 리셋 후 준비되면 시작하세요” 라고 얘기하고 스태커가 다음 시도를 하도록 진행한다.
- a. 스태커의 개인 기록은 3번의 시도(tries)를 통해 결정된다. 3번의 시도 중 가장 빠른 기록이 스태커의 최고 기록이 된다. 스태커의 시간

기록은 1/1000초까지 기록한다.

b. 스택커의 첫 시간 기록은 개인 기록 경기 본선(Prelims)에서 수립된다. 스택커가 결선에서 개인 기록을 경신하면 해당 스택커의 결선 기록이 본선 기록을 대체한다.

9. 본선에서, 만약 경기장 별 조장(공인심판)과 심판위원장이 스택킹 현장의 목격자라면, 심판의 오심을 정정할 수 있다. 이 때, 관중의 스마트폰, 카메라로 촬영된 영상을 보는 것은 허용하지 않는다.

10. 개인 시간 기록 대회가 진행되는 동안 모든 관중과 다른 스택커들은 경기가 진행되고 있는 스포츠스태킹 코트 바깥에 머물러야 한다.

규칙 위반 분류표 (시간 기록경기에만 해당)

1. 스택매트 타이머를 시작하고 중지할 때의 부적절한 손의 위치
2. 컵이 스택매트 표면(스태킹 영역)을 완전히 벗어난 경우
3. 잘못된 스택킹 순서
4. 실수가 수정되지 않은 경우
5. 잘못된 양손 동시 사용(서로 다른 2개의 스택을 동시에 진행) - ("양손 동시 사용에 관한 규정" 참고)
6. 부정 스톱(일시적 오류의 경우는 이에 해당하지 않음)
7. 발 위치 위반
8. 대기 중인 스택커의 발이 출발선 혹은 중앙선을 넘어선 경우, 바닥에서 발이 떨어진 경우

심판의 주의사항

만약 다른 사람이 떨어진 컵에 손을 대었다 하더라도 실수를 범한 스택커가 컵을 회수하여 경기를 진행해야 한다. 또한 심판은 '규칙 위반 사항'이 발생하였을 경우 다음 시도에서 동일한 위반 사항이 재발하지 않도록 정확한 수정 내용을 알려주어야 할 의무가 있다.

동일한 기록(무승부)에 대한 순위 결정 기준

모든 시간 기록경기의 전체 상위 기록(Top Overall) 과 각 연령의 결선 대회(Finals)에서는 무승부(Tie)가 있어서는 안 되며, 무승부 가 발생한 경우에는 다음의 규정에 따라 순위를 가려야 한다.

1. 동일한 시간기록이 발생한 경우 각 스택커들의 두 번째 우수 기록(결선)을 비교하여 순위를 가린다.
2. 두 번째 우수 기록도 동일하다면, 세 번째 우수 기록(결선)을 비교하여 순위를 가린다.
3. 세 번째 우수 기록도 동일하다면, 본선의 최고 기록을 비교하여 순위를 가린다.
4. 본선 최고 기록도 동일하다면, 승부를 가리지 못한 것으로 간주한다.(무승부 처리)

(본선 경기에서는 무승부가 발생하여도 승부를 가리지 않는다. 각 연령 구분에서 최고의 기록을 수립한 스택커들이 결선으로 진출한다. [토너먼트 운영자가 결선 참가자를 선발] 스택커들의 기록으로 순위를 나누고 그 순위에 따라 결선에 진출하는 인원을 선발할 때 마지막 선발 순위에서 무승부가 존재한다면 한 명 혹은 그 이상의 스택커가 추가로 결선에 진출할 수 있다.

4. 더블 시간기록 경기

더블 경기(Double Competition)는 두 명의 스테커가 한 팀을 이루어 동시에 사이클 스택을 진행하게 된다. 더블 경기에서 한 명의 스테커는 오른손만 사용하여야 하고, 반면에 다른 한 명의 스테커는 왼손만 사용하여야 한다. 즉, 두 명의 스테커가 마치 한 명처럼 스택킹을 하는 경기이다.

1. a. 더블 팀은 반드시 그들의 연령 구분에 따라 경기에 참여해야 한다. 더블 팀의 연령 구분은 대회의 마지막 날에 해당하는 스테커의 연령을 적용한다.

- 6세 이하~18세 이하: 팀 내 최연장자(oldest)인 스테커의 나이에 적용되는 연령 구분으로 대회에 참가
- 19세 이상~75세: 팀 내 최연소자(youngest)인 스테커의 나이에 적용되는 연령 구분으로 대회에 참가

18세이하의 스테커가 19세 이상의 스테커와 함께 팀을 이루어 "OPEN"연령으로 19세 이상의 연령 구분으로 대회에 참가할 수 있다.

b. 더블 팀의 두 멤버가 모두 스페셜 스테커로 인정되면, 해당 팀은 스페셜 스테커 연령 부문에 출전할 수 있다. 팀원 중 한 명이 일반부에서 경쟁하는 인원이 소속되어 있다면, 그 팀은 전체가 일반부에서 경쟁해야 한다.

c. 남녀 혼성팀으로 대회에 참여할 수 있다.

d. 스테커들은 그들의 연령 구분 내에서 하나의 더블 팀에 소속되어 경기에 참여한다.

e. 하지만 18세 이하의 스테커들은 자녀/부모 더블 팀을 구성하여 추가로 경기에 참여할 수 있다. (단, 특수스태커는 연령에 관계없이 참가할 수 있다.)

- 자녀는 모든 연령에 해당한다.
- 부모는 친부모, 양부모, 법적 보호인, 조부모 또는 양 조부모로 정의될 수 있다.
- 부모는 가족 내에서 팀을 구성할 경우 하나 이상의 자녀/부모 더블 팀에 중복으로 출전할 수 있다.

2. 더블 팀은 더블 경기 본선 경기에서 한 번만 경기에 참여하게 된다.

3. a. 더블 경기에서 오른쪽에 위치하는 스테커는 오른손만, 왼쪽에 위치하는 스테커는 왼손만 사용하여야 한다.

b. 더블 팀은 각 시도(tries)에서 서로의 위치를 바꾸어 경기를 진행해도 된다.

4. 더블시간 기록경기는 개인 시간 기록경기에서 사용되는 스택킹 순서 규정이 동일하게 적용된다. 단, 다음의 추가사항이 있다.

- 업스태킹과 다운스태킹 과정에서 반드시 두 명이 모두 스택킹 활동에 참여해야 한다.
- a의 규칙에서 예외인 경우 3-6-3스택에서 6-6스택으로 전환할 때 마지막 3스택의 다운스태킹은 한 명의 스테커에 의해서 이루어진다. (두 명이 다운스태킹에 참여할 수도 있다)

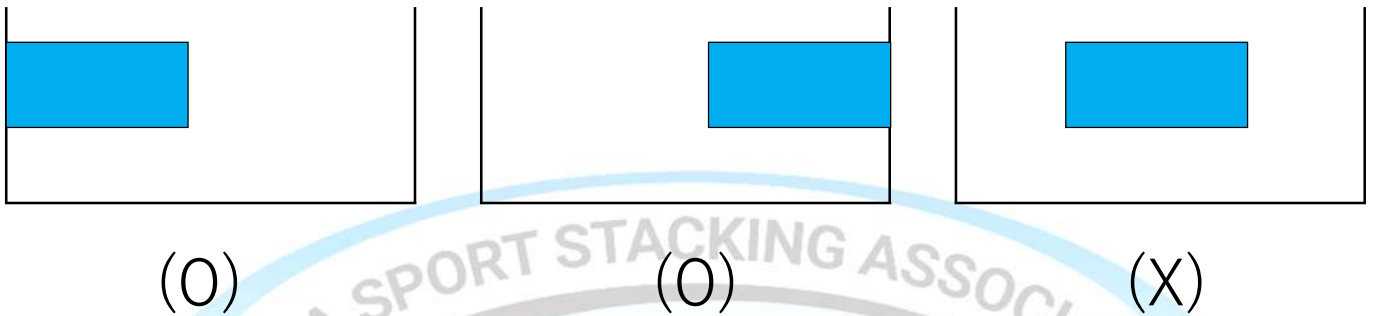
5. 각 더블 팀에게는 2번의 연습 기회가 제공된다. 하지만 팀의 선택에 따라 한 번 혹은 두 번의 연습 기회 없이 바로 본 경기를 진행할 수 있다. 2번의 연습 기회는 반드시 1차 시기를 시작하기 전에 모두 완료되어야 한다. 반드시 사이클 스택킹만 연습하여야 하며, 어떤 종류라도 일단 한번 업스태킹을 하게 되면 연습 기회 1회를 사용한 것으로 간주한다. 만약 본 경기에서 이러한 경우가 발생하면 규칙 위반으로 판정하여

- 1회의 본 경기 기회를 소진한 것으로 간주한다. (공인기록장비에 대한 테스트는 연습 전, 경기 중에 할 수 있으며, 단순히 컵을 나누거나 자리를 재배치하는 것은 연습에 해당하지 않는다.) 본 경기가 시작되면 경기 중간에 연습 기회를 얻을 수 없다. 또한, 더블 팀이 일단 첫 번째 연습을 시작하면 해당 팀은 경기에 참여할 의사가 명확한 것으로 간주하고, 해당 팀은 반드시 대회용 테이블에서 경기를 마무리하여야 한다. 즉, 연습 기회를 사용하지 않은 팀의 경우 자신들이 아직 경기를 시작할 준비가 되지 않았다는 판단이 들면 임의로 잠시 경기를 보류하였다가 다시 참여할 수 있다. (개인 기록경기에서 연습용 테이블이 제공되었다면, 더블 팀에게도 동일한 연습용 테이블이 제공되어야 한다.)
6. 더블 팀의 연습이 모두 마무리되면, 심판은 “타이머를 리셋하고, 준비되면 시작하세요.”라고 말하여 더블 팀이 첫 번째 시기를 진행할 수 있도록 한다. 더블 팀은 규정에 맞게 스택매트 패드 위에 손을 올려놓고 경기를 시작한다. (개인 기록경기 손의 위치 동일) 스택매트에 초록 불빛이 들어오면 스택커는 언제든지 스택킹을 시작할 수 있다. (일시적 오류(Hiccup)가 발생한 경우 심판은 스택커가 경기를 다시 시작할 수 있도록 지시한다.)
7. 더블 팀이 모든 다운 스택킹 과정을 마무리하면 규정에 맞게 스택매트의 터치 패드에 손을 위치시켜 타이머를 정지시킨다. (개인 기록경기에서 언급된 손의 위치 참고) 심판은 더블 팀의 시간을 기록한다. (규칙 위반에 해당하지 않는 경우) (“규칙 위반 분류표” 참고) 그리고 심판은 더블 팀의 다음 시기를 진행한다.
8. a. 더블 팀의 기록은 3번의 시도(tries)를 통해 결정된다. 3번의 시도 중 가장 빠른 기록이 더블 팀의 최고 기록이 된다. 더블 팀의 시간 기록은 1/1000초까지 기록한다.
- b. 더블 팀의 첫 시간 기록은 더블 경기 본선(Prelims)에서 수립된다. 만약 더블 팀이 결선에서 기록을 갱신하면, 해당 스택커의 결선 기록이 본선 기록을 대체한다.
9. 본선에서, 만약 경기장 별 조장(공인심판)과 심판위원장이 스택킹 현장의 목격자라면, 심판의 오심을 정정할 수 있다. 이 때, 관중의 스마트폰, 카메라로 촬영된 영상을 보는 것은 허용하지 않는다.
10. 더블 시간 기록대회가 진행되는 동안 모든 관중과 다른 스택커들은 경기가 진행되고 있는 스포츠스태킹 코트 바깥에 머물러야 한다.

5. 3-6-3팀 시간 릴레이 릴레이 경기

본 경기는 팀 대항 릴레이 경기와 개인 시간 기록 경기의 요소가 결합한 형태이다.

시간 기록을 다투는 개인들이 팀을 이루어 릴레이를 펼치는 경기로(다른 팀을 상대로 하는 경기가 아님) 경기 내 위반사항이 발생하는 경우 페널티포인트가 아닌 규칙 위반으로 처리된다.



주의

본 경기에서는 위의 예시와 같이 스택매트가 테이블의 한 쪽 끝부분과 맞닿아 있어야 한다. (테이블 중간에 위치해서는 안 됨) 또한 출발선에 대한 규정이 있지만 (“스포츠스태킹 코트”참고) 중앙선에 대해서는 “발 위치 위반(Foot Fault)”을 적용하지 않는다. “발 위치 위반”은 오직 출발선에만 적용된다. 테이블의 중앙선과 관련된 위반사항은 3-6-3 시간 릴레이 경기에는 적용되지 않는다. (오직 “팀 대항 릴레이 경기”에만 적용됨)

1. 본 경기의 릴레이팀은 4명의 스택커로 구성된다. 릴레이팀의 연령 구분(Age Division)은 토너먼트 대회 마지막 날에 해당하는 팀 내 최연장자의 나이를 적용한다. 18세 이하의 스택커가 19세 이상의 스택커와 함께 팀을 이루어 “OPEN”연령의 19세 이상 연령 구분으로 대회에 참가할 수 있다.
 - a) 3-6-3 팀시간 릴레이의 경우, 릴레이 팀의 모든 팀원이 ‘스페셜스태커’로 지정된 경우, 스페셜스태커 연령 부문에서 경기를 할 수 있다. 만일 일반 연령부문에서 적어도 한 명 이상의 스택커가 참가할 경우, 그 팀은 일반 연령부문에서 경쟁해야 한다.
 - b. 릴레이 팀은 남녀 혼성으로 참가할 수 있다.
 - c. 스택커는 이벤트당 한 팀에서만 참가하여 경기를 할 수 있다.
2. 릴레이팀은 시간 기록 3-6-3 릴레이 본선에서 한 번만 경기에 참여하게 된다.
3. 본 경기에서는 반드시 스택매트를 사용하여야 한다.
4. 어떠한 규칙 위반도 허용되지 않는다. (개인 경기, 더블 경기와 동일) 스택커가 경기 도중에 규칙 위반을 범하는 경우 심판은 즉시 경기를 중단시킨다. 그리고 해당 차시(try)는 규칙 위반으로 기록한다. (팀 대항 릴레이 경기에서 산출되는 페널티 포인트는 시간 기록 3-6-3팀 시간 릴레이 경기에 적용되지 않음)

다음의 경우 규칙위반이 된다.

S1) 스택매트 타이머를 시작하고 중지할 때의 부적절한 손의 위치

S2) 컵이 스택매트 표면(스태킹 영역)을 완전히 벗어난 경우

S3) 잘못된 스태킹 순서

S4) 실수가 수정되지 않은 경우

S5) 잘못된 양손 동시 사용(서로 다른 2개의 스택을 동시에 진행) - (“양손 동시 사용에 대한 규정” 참고) S6)

부정 스톱(일시적 오류의 경우는 이에 해당하지 않음)

S7) 발 위치 위반:

• 대기 중인 스태커

a. 대기 중인 스태커의 발이 출발선 선을 밟고 있거나 넘어가는 경우

b. 선행 주자의 발이 출발선에 도달하기 전에 대기 중인 스태커의 발이 바닥에서 떨어지는 경우

5. 릴레이종목은 본 경기에서 연습 기회를 제공하지 않는다.

6. a. 첫 번째 스태커는 대회용 테이블 위에 있는 스택매트에서 경기를 시작한다. 다른 3명의 스태커는 출발선 뒤쪽에 한 줄로 서서 대기한다.

출발선은 테이블로부터 2.13m 후방에 위치하게 되며, 대기하는 스태커들은 첫 번째 스태커의 등을 바라보고 서 있게 된다.

b. 심판은 첫 번째 스태커에게 “타이머를 리셋하고, 준비되면 시작하세요.” 라고 말하여 릴레이팀이 첫 번째 시기를 진행할 수 있도록 한다.

c. 첫 번째 스태커는 준비가 되면 바로 경기를 시작하며 3-6-3 스택이 마무리되면 곧바로 출발선으로 되돌아온다. 첫 번째 스태커의 발이 출발선 선상에 있거나 출발선을 넘어와 바닥에 닿으면 자동으로 다음 주자와 태그 한 것으로 간주하고, 대기하던 다음 스태커는 출발선을 출발하여 테이블로 뛰어간다. (대기 중인 스태커의 발은 반드시 출발선의 뒤쪽에 위치하여야 하며 바닥과 접촉하고 있어야 한다.)

d. 위의 사항은 두 번째, 세 번째, 네 번째 주자 모두에게 해당한다.

e. 네 번째(마지막) 스태커는 3-6-3 스택을 마무리하고 스택매트 타이머를 중지하여 경기를 마무리한다.

7. 릴레이팀의 시간 기록은 3번의 시기(tries)가 주어지는 본선(Prelim)에서 우선으로 수립된다. (공인기록장비에 대한 테스트는 연습 전, 경기 중에 할 수 있으며, 본 경기에는 연습 기회가 없다.) 3번의 시기(tries) 중에서 가장 빠른 시간이 팀의 최고 기록이 된다. 본선의 경우 팀 당 1명의 심판이 배정된다. 심판은 대회용 테이블의 옆에 서서 모든 가능한 위반 사항들을 판정한다. “본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정” 참고)

8. 본선에서, 만약 경기장 별 조장(공인심판)과 심판위원장이 스태킹 현장의 목격자라면, 심판의 오심을 정정할 수 있다. 이 때, 관중의 스마트폰, 카메라로 촬영된 영상을 보는 것은 허용하지 않는다.

9. 각 연령 구분(Age Division)의 최고 기록 팀이 시간 기록 3-6-3 릴레이 경기의 결선에 진출하게 된다. 만약 릴레이팀이 결선에서 기존의 기록을 경신하면, 해당 팀의 결선 기록이 본선 기록을 대체한다. (결선에서는 2명의 심판이 판정에 참여한다. - 주심(Head Judge) & 라인심판(Line Judge) (“본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정” 참고)

※스페셜 스태커는 3-6-3 팀 시간 릴레이 경기에 참여할 수 있으며, 그 구간은 스페셜스태커 연령구간 (이 구간에 참여할 때는 팀 구성원 전부가 스페셜 스태커로 구성되어야 합니다) 혹은 일반 연령구간으로 분류 중에 참여할 수 있다.

3-6-3팀 시간 릴레이 파이널 카메라 뷰

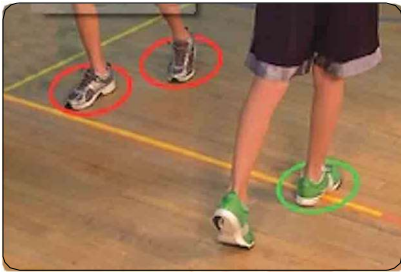


3-6-3 시간제 릴레이파이널 카메라 뷰



테이블위의 스택매트의 자리와 테이핑이 잘된 경기장이 보임으로 3-6-3 시간릴레이 파이널 때 사용할 수 있는 카메라 구도입니다.

릴레이 발 위치관련 규정사례



준비하는 선수의 두 발은 (빨간 동그라미) 시작선 뒤에서 돌아오는 선수의 (초록 동그라미) 발이 선이나 선 안 쪽을 밟을 때까지 기다려야 합니다.



시작 성공 - 위반 아님. 기다리는 선수의 두발은 돌아오는 선수의 발이 땅에 닿을 때까지 기다리고 있어야 합니다.



시작실패 - 위반. 돌아오는 선수의 발이 아직 선 위에 있거나 넘지 못했지만 준비하는 다음 선수의 발 한쪽이 이미 바닥 위로 올라가 있습니다.



6. 레코드 (Records)

WSSA는 WSSA 공인 토너먼트(WSSA Sanctioned Tournament) 대회에서 수립되는 모든 국가별 기록과 세계 기록을 공인하고 기록한다. [각 기록은 통합(Overall) 기록과 연령 구분(Divisional) 별 기록으로 구분] WSSA KOREA는 국내 대회에서 수립되는 한국 기록과 지역별 기록을 공인하고 기록한다. [통합(Overall) 기록과 연령 구분(Divisional) 별 기록으로 구분]

한국 및 세계 공인 기록으로 인정받을 수 있는 레코드(Record)는 오직 결선 대회에서만 수립될 수 있으며, 미국 WSSA 본부에 위치 한 WSSA 영상 인증 위원회(WSSA Video Verification Committee)의 절차에 따라 공식 인정될 때까지 잠재적 기록(potential records) 으로 간주한다. WSSA 영상 인증 위원회에서 확인 절차를 거쳐 최종 승인이 되면 해당 기록은 공인 기록(authorized records)으로 인정받게 된다.

국적과 행정구역(Citizenship and Residency)

1. 스택커가 수립한 레코드(Records)는 우선으로 스택커의 국적에 해당하는 국가 기록이 된다. 또한, 스택커가 거주하고 있는 지역(행정구역)의 지역 기록에 속하게 된다. 예를 들어, 대한민국 서울에 거주하는 스택커의 기록은 한국 국가 기록이자 서울 지역의 통합(Overall) 기록과 연령 구분별(Divisional) 기록으로 관리된다. 어느 국적의 스택커도 국가 또는 세계 기록을 수립할 수 있다.
2. 더블 팀 & 릴레이팀의 경우 팀원들의 국적과 거주지가 동일한 경우 지역, 국가, 세계 기록을 작성할 수 있다. 만약 팀원들의 국적이나 거주지가 다양하다면, 팀원들의 공통된 부분에 해당하는 기록으로 인정받을 수 있다. 예를 들어, 서울 지역에 거주하는 스택커와 경기도 지역에 거주하는 스택커가 팀을 이루어 경기에 참여한 경우에는 거주지가 다르므로 지역 기록으로 인정받을 수는 없다. 하지만 국적이 동일하기 때문에 한국 기록과 세계 기록을 수립하는 것은 가능하다. 만약 팀원들의 국적이 다양하다면, 해당 팀의 기록은 오직 세계 기록으로만 인정받을 수 있다.

공식 기록으로 인정받기 위해서는 반드시 다음의 절차를 따라야 한다.

1. WSSA 공인의 Speed Stacks, Inc. 스포츠스태킹 제품을 사용해야 한다.
2. 스택매트와 토너먼트 디스플레이를 사용해야 한다.
3. 리뷰와 기록 확인을 위해 경기 장면이 반드시 촬영되어야 한다. ("본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정"과 "비디오 설치 기준"을 참고)
4. 결선(Finals) 경기의 각 차시(tries)를 판정할 1명 또는 2명의 심판이 있어야 한다. (개인,더블은 1명 / 릴레이는 2명의 심판이 필요하다)
5. 개인 경기와 더블 경기 결선의 심판 위치는 "본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정"을 참고한다.
 - 심판 1(주심) - 스택커가 위치한 테이블의 반대편에 인접한 사이드 코트에 위치한다.
6. 시간 기록 3-6-3 릴레이 경기 결선의 심판 위치는 "본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정"을 참고한다.
 - 심판 1(주심) - 스택커가 위치한 테이블의 반대편에 인접한 사이드 코트에 위치한다.
 - 심판 2(라인 심판) - 출발선에 인접한 사이드 코트에 위치한다.

7. 비디오 설치 기준

개인 & 더블 시간기록 경기

1. 카메라는 기본적으로 스택커가 화면의 중심에 위치하도록 설치되어야 한다. 카메라는 테이블로부터 대략 1.82m 정도 떨어져서 스택커의 정면에 위치하도록 설치한다. (삼각대 사용 장려) 심판은 카메라의 화면을 가리지 않도록 위치한다. (“본선과 결선의 심판 & 카메라 위치규정” 참고)
2. 화면 프레임은 반드시 다음 사항들의 정면(앞모습)을 촬영하여야 한다. : 대회용 테이블의 윗부분과 스택매트 표면, 12개의 스피드 스택스 컵, 스택커의 손, 스택커의 얼굴과 머리, 토너먼트 디스플레이
3. 스택커들이 첫 번째 연습 기회를 얻기 전에 스택커 정보 확인을 위해 주심은 카메라의 화면을 보고(녹화될 수 있도록) 스택커들의 이름, 연령 구분, 해당 종목을 말한다.
4. 모든 연습 기회와 본 경기들은 반드시 녹화되어야 한다.

시간기록 3-6-3 릴레이 경기

1. 카메라는 테이블의 코너로부터 비스듬한 각도에 위치되어야 한다. (“본선과 결선의 심판 & 카메라 위치 규정” 참고)
2. 카메라의 화면은 반드시 스택커의 머리부터 테이블 윗부분까지 모두 담을 수 있어야 하며, 스택커의 손과 얼굴, 스택매트의 표면, 12개의 스피드스택스 컵, 테이블 윗면 그리고 토너먼트 디스플레이를 모두 포함해야 한다. 화면은 대기 중인 스택커가 그들의 양 발을 모두 땅에 붙이고 서 있는 모습을 모두 담아야 한다. 또한, 출발선, 백코트의 중앙선, 스택킹을 마치고 돌아오는 스택커가 출발선을 지나는 모습까지 화면에 담아야 한다.
3. 확인의 목적으로 주심은 각 팀의 1차 시기 전에 팀 명, 연령 구분, 해당 종목을 카메라의 화면을 보고 말한다. (녹화될 수 있도록)
4. 시간 기록 3-6-3 릴레이 경기에는 연습 기회가 주어지지 않는다.
5. 중앙선(총 길이 5.79m)과 출발선(3.35m)은 반드시 테이프를 이용하여 표시하여야 하며, 스택매트는 테이블의 가장자리와 맞닿아 있어야 한다. (카메라 화면이 2번에 설명된 것을 모두 담을 수 있게 하도록)

비디오 리뷰 절차

1. 다음의 관계자들은 비디오 리뷰를 요청할 권한을 가지고 있다. : WSSA 대리인, 토너먼트 운영자, 연령 구분별 관계자, 해당 결선 경기를 판정하는 2명의 심판
2. 만약 권한을 가진 위의 관계자가 경기 결과에 의문을 제기하면, 스택커가 3번의 본 경기를 모두 마무리한 후에 비디오 리뷰 절차가 이루어진다. 하지만 위의 사항은 의문이 제기된 경기가 스택커의 최고 기록일 때만 해당한다. 최고 기록이 작성된 시기(try)가 아닌 경우에는 어떠한 비디오 리뷰도 이루어지지 않는다.
3. 만약 비디오 리뷰 후에도 관계자 간의 합의가 이루어지지 않으면, 2명의 심판은 상위 관계자에게 해당 차시(try)의 비디오 리뷰를 요청한다. 상급 관계자는 리뷰 후에 2명의 심판과 상의하여 최종판정을 내리게 된다.

기록 인증 / WSSA 비디오 리뷰

- 잠재적 기록(potential records)의 모든 결선 영상과 토너먼트 결과들은 15일 이내에 WSSA로 제출되어야 한다.
- 각 영상의 정확한 확인을 위해 각 비디오에는 모든 연령 구분과 경기(종목)를 포함하여 스택커 이름, 토너먼트 대회 일시, 토너먼트 운영자 이름, 전화번호, 이메일 주소가 포함되어 있어야 한다.
- 각 비디오를 제출할 때 반드시 WSSA의 공식 기록 검증 형식(Records Verification Form)을 작성하여 첨부해야 한다.
- WSSA 영상 인증 위원회(WSSA Video Verification Committee)는 각각의 잠재적 기록을 슬로우 모션 비디오 리뷰 과정을 거쳐 확인하고 해당 기록을 공식 기록으로 인증합니다. WSSA 영상 인증 위원회(WSSA Video Verification Committee)의 규정에 부합되지 않거나 문제가 있다고 판단되면 경우 공식기록으로 인정받지 못할 수도 있습니다. WSSA 영상 인증 위원회(WSSA Video Verification Committee)의 판정 반복은 그것을 보증할 수 있는 명백한 시각적 증거 자료를 제출해야 가능하다.
- 제출된 모든 자료를 확인한 후 WSSA는 규칙 위반 사항이 발견된 잠재적 기록 뿐만 아니라 모든 인증된 기록들을 토너먼트 운영자에게 알린다.

※결선에 참여하는 스택커의 가족이나 담당 스포츠스태킹 코치가 결선 경기의 심판으로 배정될 수 없다.

S.O.C (Stack Of Champions) (선택사항)

토너먼트 운영자(Tournament Director)는 토너먼트 대회의 일부로 'S.O.C(Stack Of Champions)'를 포함할지를 선택할 수 있다. S.O.C는 5종류의 시간 기록 경기에서 가장 우수한 기록을 수립한 3명의 스택커[전체(Overall) 스택커 중에서]들이 경쟁하게 된다. 즉, S.O.C는 해당 토너먼트 대회에서 가장 빠른 기록을 세운 스택커들의 경기를 관객들에게 다시 한 번 보여주는 쇼케이스 형식의 이벤트 대회이다. 스택커가 S.O.C 경기에서 자신의 '최고 기록'을 경신하게 되면, 해당 스택커의 결선기록은 S.O.C 기록을 대체된다. 만약 S.O.C의 기록이 결선의 기록에 못 미치게 된다면, 결선에서 스택커가 수립한 기록이 유지된다. S.O.C는 해당 공인대회 내에 사이클 경기가 종목으로 포함되어야 진행할 수 있으며, 결선 경기에서 적용되었던 모든 규정들이 동일하게 적용된다. 3명의 스택커 중에서 기록상으로 3위에 해당하는 스택커가 가장 먼저 경기를 진행하게 되고, 결선에서 가장 기록이 좋았던 스택커가 가장 마지막에 경기를 진행하게 된다. 최종 순위는 S.O.C의 결과에 따라 결정된다.

공인 토너먼트

다음 이벤트는 공인 토너먼트로 인정받는다.

→ 월드 챔피언십, 아시안 오픈, 유러피언 오픈, 주니어 올림픽 등.

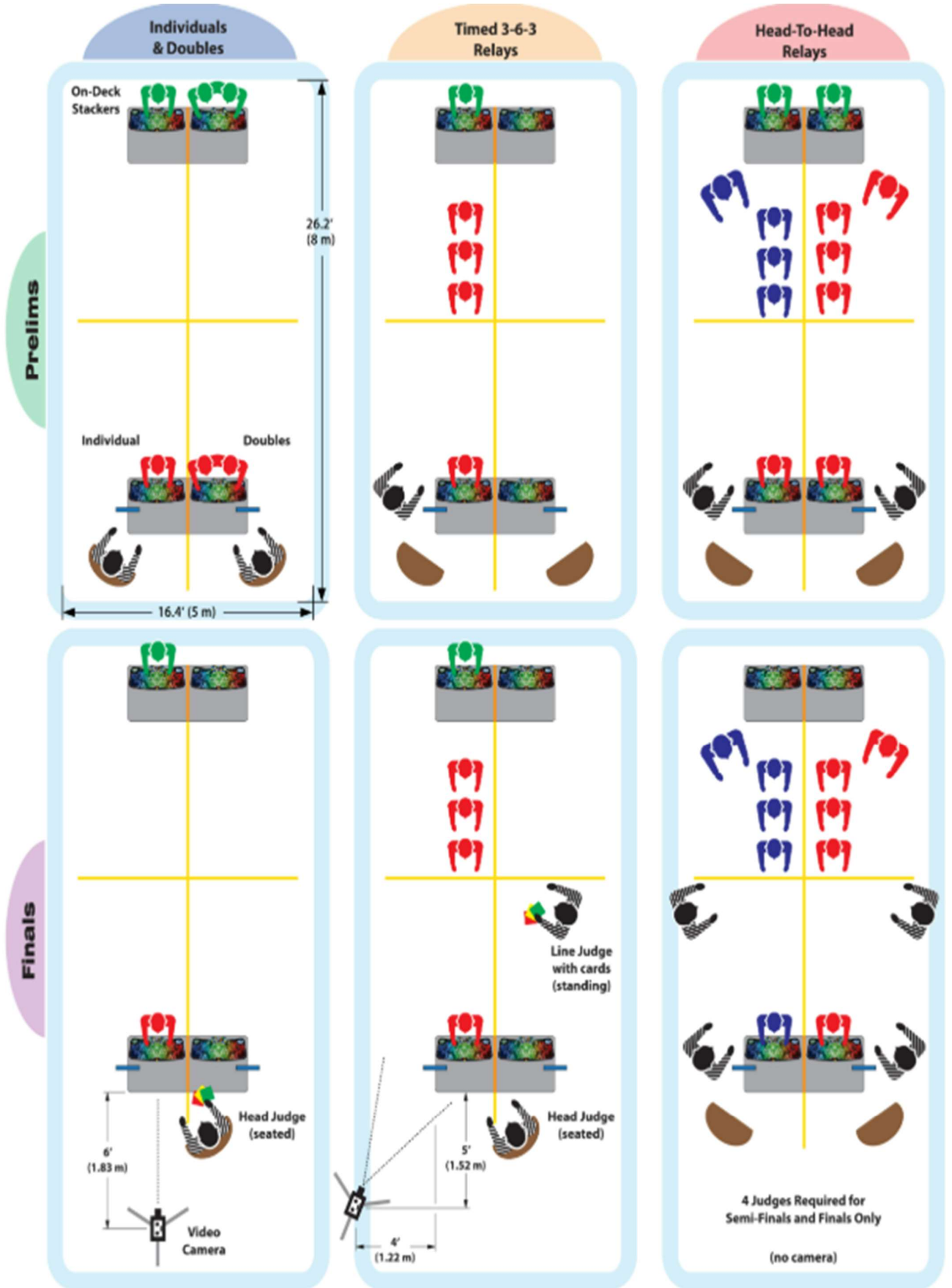
공인토너먼트에서는 추가 비디오 판독 요구 사항이 있다. 모든 팀 3-6-3 릴레이 결선 시도는 시상 전에 경기 중 비디오 판독을 거쳐야 한다. 최고기록이 규칙위반으로 판정되면 차순위 기록을 판독한다. 모든 S.O.C는 경기가 시작되기 전에 출전자들의 비디오 판독을 진행해야 하며, 비디오 판독 결과 규칙위반이 나왔을 때 다음 차순위 기록자의 비디오를 판독하여 출전자격을 확인한다.

S.O.C가 진행되는 동안에는 비디오 리뷰가 동시에 이루어져야 한다.

스택커가 S.O.C 경기에서 자신의 '최고 기록'을 경신한 경우에만 리뷰가 진행된다.

이벤트 중 판독결과가 신기록 경신에 반영되는 것이 아니라, 모든 기록은 WSSA 영상 기록분석(WSSA Video Verification Committee)의 심의 이후 기준에 부합하지 않거나 문제가 있는 경우 공식기록으로 인정받지 못할 수도 있다. WSSA 영상 기록분석의 판정 반복은 그것을 보증할 수 있는 명백한 시각적 증거자료를 제출해야 가능하다.

본선과 결선의 심판&카메라 위치규정



8. 팀 대항 릴레이 경기

팀 대항 릴레이를 위한 스포츠맨십

각 매치(match)를 시작하기 전에, 그리고 경기를 모두 마친 후에 승패에 상관없이 양 팀은 서로를 인정하고 존경하는 의미에서 악수와 하 이파이브를 나눈다.

1. 릴레이 팀은 최소 4~6명으로 구성한다.
 - a. 릴레이 팀의 연령 구분(Age Division)은 토너먼트 대회 마지막 날에 해당하는 팀 내 최연장자의 나이를 적용한다.(18세 이하의 스택커는 19세 이상의 연령 구분에서 경기할 수 없다.)
 - b. 스택커는 하나의 릴레이 팀에 소속되어 경기에 참여한다.
 - c. 최대 6명의 스택커가 팀에 소속될 수 있으며, 시기(tries) 별로 스택커를 교체할 수 있다.
2. 4명의 스택커가 한 팀을 이루어 다른 팀과 팀 대항 경기를 펼친다. 하나의 매치(match)는 다수의 레이스(race)로 구성된다. 릴레이 매치는 3번의 레이스 중에서 2번을 승리한 팀이 최종 승리하게 된다.
3. 정식 테이블 규격의 절반을 나눈 후, 그 절반의 중앙에 위치해야 한다.
4. WSSA 코트의 바닥에는 각 경기의 코트 규정에 맞게 테이핑 작업을 하여 명확하게 구분할 수 있어야 한다. (대회용 테이블의 중앙선도 테이핑 작업을 한다.) ("공식 스포츠스태킹 코트 안내도" 참고) 모든 스택커들은 경기 중에는 반드시 그들 팀에 할당된 코트 내에서 머물러야 한다. 절대 중앙선을 밟거나 넘어가서는 안 된다. 중앙선은 출발선으로부터 뒤쪽으로 백코트를 가로질러 표시되며, 출발선으로부터 앞으로 프런트코트를 거쳐 테이블 아래까지 표시되어야 한다.
5. 본 경기는 더블 엘리미네이션 형태(Double Elimination Format, 2번의 경기를 먼저 패배하면 탈락) 또는 싱글 엘리미네이션 형태 (Single Elimination Format, 1번의 경기를 패배하면 탈락)로 진행될 수 있다.
6. 두 팀은 경기 테이블 위에 자신들의 컵을 다운 스택 된 상태로 올려놓는다. 각 팀의 스택커들은 반드시 스택킹 영역 내에서 스택킹을 해야 한다. (눈에 구별이 잘 되는 테이프[2.5cm 또는 1인치 두께 이내]를 사용하여 테이블을 구분해야 한다.)
7.
 - a. 각 팀의 첫 번째 스택커는 스택매트의 터치 패드에 양손을 올려놓고 경기를 시작한다. 다른 스택커들은 출발선 뒤쪽에 한 줄로 서서 대기하며, 첫 번째 스택커의 등을 바라보고 선다. (출발선은 테이블의 가장자리로부터 2.13m 떨어진 곳에 위치)
 - b. 심판의 경기 시작 구호는 "제자리에(레디) - 준비(셋) - 고(GO)"이다. 고(GO)라는 구호에 첫 번째 스택커는 스택킹을 시작한다. 첫 번째 스택커는 자신의 스택킹이 완료되면 곧바로 출발선으로 돌아온다. 첫 번째 스택커의 발이 출발선 선상에 있거나 출발선을 넘어서게 되면 대기 중인 두 번째 스택커(대기 중인 스택커의 발은 반드시 출발선의 뒤쪽에 위치하여야 하며 바닥과 접촉하고 있어야 한다.)가 출발선을 출발하여 테이블로 달려간다.
 - c. 위의 사항은 두 번째, 세 번째, 네 번째 주자 모두에게 해당한다.
 - d. 네 번째(마지막) 스택커가 자신의 스택킹을 끝내고 타이머를 중지하면 해당 팀의 경기는 마무리된다.
 - e. 네 번째 스택커는 경기가 끝나면 곧바로 백코트로 되돌아온다.

8. 각 레이스(race)가 끝나면, 팀들은 서로 자리를 바꾸어 다음 레이스를 진행한다.
9. 팀 대항 릴레이 진행 중에 모든 관중과 다른 스택커들은 경기가 진행되고 있는 코트 바깥에 머물러야 한다.
10. 팀 대항 릴레이 경기가 진행되는 대회용 테이블에서는 연습할 수 없다. 연습은 매치가 시작되기 전에 연습용 테이블에서만 할 수 있다.
11. 스페셜스택커는 팀 대항 릴레이에서 스페셜스택커 팀이나 일반인 팀에 참여할 수 있다. 두 경우 모두 일반 연령별 구분을 적용받는다.

페널티 포인트

팀 대항 릴레이 경기에서 스택커가 규칙 위반을 범하게 되면 해당 팀은 페널티 포인트(Penalty Point, 벌점)를 받게 된다. 페널티 포인트는 레이스의 승패에 결정적인 영향을 미치게 된다. 페널티 포인트는 다음의 사항들에 따라 부과된다.

1. 첫 번째 스택커와 마지막 스택커가 스택매트 타이머를 시작하고 중지할 때의 부적절한 손의 위치 (타이머를 중지할 때 스택커의 손이 컵을 쥐고 있거나, 쥐고 있는 것처럼 보이지 않는다면 손 일부가 컵과 닿아 있어도 무방하다.)
2. 컵이 스택매트 표면(스태킹 영역)을 완전히 벗어난 경우
3. 잘못된 스택킹 순서
4. 실수가 수정되지 않은 경우
5. 잘못된 양손 동시 사용 - 스택커의 양손은 업 스택킹 과정에서 서로다른 두 개의 스택을 동시에 진행해서는 안 된다. 또한, 하나의 스택을 다운 스택킹하는 동안 다른 스택을 업 스택킹 해서도 안 된다. [다운 스택킹 과정에서는 서로 다른 2개 스택이 동시에 진행될 수 있다. 스택커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 한다. (두 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 마찬가지로 두 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 한다. (세 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 세 번째 스택의 다운 스택킹은 한 손만을 사용할 수도 있다.-양손 사용도 가능] ('양손 동시 사용에 대한 규정' 참고)
6. 부정 스톱 - 부정 스톱은 마지막 스택커가 경기를 마무리하기 전에 스택매트 타이머가 중지되는 경우 발생한다. (일시적 오류의 경우는 이에 해당하지 않음) 부정 스톱이 발생한 팀에는 1점의 페널티 포인트가 부과된다. 타이머가 중지되었더라도 나머지 스택커들은 마지막 스택커가 경기를 마무리할 때까지 동일하게 경기를 진행한다. 마지막 스택커는 자신의 경기를 마무리하면 기존의 방식대로 스택매트의 터치 패드에 양손을 올려놓는다. (부정 스톱이 발생하면 심판은 두 팀 중에 어느 팀이 먼저 레이스를 종료했는지 반드시 눈으로 확인하고 판단 내려야 한다.)
7. 발 위치 위반
 - 모든 스택커들 : 스택커의 발이 프런트 코트와 백코트의 중앙선 선상에 있거나 선을 넘어간 경우
 - 대기 중인 스택커:
 - a. 대기 중인 스택커의 발이 출발선의 선상에 있거나 선을 넘어간 경우
 - b. 선행 주자의 발이 출발선에 도달하기 전에 대기 중인 스택커의 발이 바닥에서 떨어지는 경우
8. 부정 스타트 : 심판의 "GO" 구령이 내려지기 전에 첫 번째 스택커의 손이 스택매트의 터치 패드에서 떨어지는 경우
9. 지연 출발 : 첫 번째 스택커가 심판의 "GO" 구령이 내려지고 나서 고의적으로 늦게 스택킹을 시작한 경우
10. 테이블과 경기장 바닥의 중앙선 위에, 혹은 중앙선을 넘어 스택킹을 진행하거나 실수로 컵이 떨어진 경우
11. 2순위 경기 종료

가장 늦게 경기를 종료한 팀은(스택매트 타이머와 토너먼트 디스플레이로 시간 확인) 1점의 페널티 포인트를 받는다.(부정 스톱의 경우 심판의 판정에 따라 마지막 주자가 두번째로 스택매트의 터치패드에 양손을 올리는 팀이 해당 레이스에서 2순위로 경기를 종료한 것으로

로 간주하고, 2순위 팀에 1점의 페널티 포인트를 부과한다.)

12. 코치는 레이스가 진행되는 동안에 반드시 자신의 팀 백코트에 머물러야 한다. 만약 자신의 백코트가 아닌 다른 곳에 있게 되는 경우 해당 팀에는 1점의 페널티 포인트를 부과한다.

※스페셜스태커는 양손사용 규칙위반에 대한 사항이 적용되지 않습니다.

주의

다수의 컵이 포함된 실수(fumble)라 할지라도 규칙위반 1회당 1점의 페널티 포인트가 부과된다. 또한 다른 사람이 떨어진 컵에 손을 대었다 하더라도 실수를 범한 스태커가 컵을 회수하여 경기를 진행해야 한다.

릴레이 종료 : 누가 승리하게 되나요?

각 레이스가 종료되면, 심판들은 손가락을 이용하여 각 팀의 페널티 포인트를 알려주게 된다. 가장 적은 페널티 포인트를 받은 팀이 해당 레이스에서 승리하게 된다. 각 팀이 동일한 페널티 포인트를 부과 받은 경우에는 동점(tie)으로 무승부가 되며 해당 레이스는 다시 진행된다.

몰수패 / 비신사적 행위

- 만약 경기에 참여하는 팀의 도착이 늦어져서 사전에 정해진 경기 시간에 경기를 시작할 수 없다면, 해당 팀은 자동으로 몰수패 당할 수 있다. 대회 관계자는 해당 팀에 전화하여 해당 팀의 코치에게 첫 번째 경고를 하고, 관계자가 제시한 기한 시간까지 도착하지 못하면 마지막 전화를 하여 해당 팀이 몰수패 하였음을 공지한다.
- 경기 중에 스태커나 혹은 스태커의 컵이 상대 팀의 스태커나 상대 팀 스태커의 컵을 방해한다면 방해를 한 팀은 자동으로 그 레이스에서 몰수패 당할 수 있다. (심판의 판단에 따라) 의도적이지 않은 경우도 포함한다.
- 팀 대항 릴레이 경기에서 스태커가 사이클 스택의 모든 과정을 완벽하게 마무리하지 않으면 해당 릴레이팀은 그 레이스에서 몰수패 당할 수 있다. (3-6-3, 6-6, 1-10-1, 그리고 3-6-3으로 마무리)
- 스태커, 코치 또는 관중의 비신사적인 행위
특정 팀과 관계가 있는 스태커, 코치 또는 관중이 상대팀의 스태커나 스태커의 컵을 방해하는 경우(의도적이든 비의도적이든 관계없음, 해당 레이스나 매치에 포함되는 어떠한 장비나 인원에 대해 무례한 행동을 하는 경우도 해당) 첫 번째 경고를 받게 되면 해당 차시나 레이스는 몰수패 될 수 있다. 동일한 인원이 두 번째 경고를 받을 때에는 해당 매치나 경기 전체를 몰수패 할 수 있다. 만약 동일한 인원이 세 번째 경고를 받게 되면 해당 인원은 토너먼트 경기장에 머무를 수 없다. (퇴장 명령)
- 관중에 의한 비신사적인 행위 역시 묵인되지 않는다. 만약 어떤 장비나 사람에게 신체적, 언어적 폭력을 가하는 관중이 있다면 심판, 대회 관계자, 토너먼트 운영자는 그들의 판단하에 정중하게 해당 행위를 그만둘 것을 요청할 수 있다. 만약 비신사적인 행위가 계속된다면, 해당 관중은 더는 경기장에 머무를 수 없다. (퇴장 명령)
- 토너먼트 운영자는 특정 스태커의 WSSA 경기 참여 여부를 결정할 수 있는 권리가 있다. 만약 특정 스태커가 이전의 대회나 행사에서 비신사적인 행동을 하여 지적을 받았거나 WSSA 또는 WSSA와 스폰서십을 체결한 특정 업체를 비방하는 경우 이러한 사항은 서면상으로 (대회 참가 신청서상에 표기) 토너먼트 운영자에게 관련 내용이 보고되며, 해당 인원은 WSSA 경기에 참여가 거부될 수 있다.

복장규정

- 스택커는 심판이나 다른 스택커를 방해할 수 있는 어떠한 형태의 부가적인 의류, 악세서리, 또는 기타 장비들을 착용할 수 없다. 다음의 사항들이 포함될 수 있다. : 모자, 헤드폰, 핸드프리, 이어폰, 선글라스, 안대, 장갑 등 (동일한 경우로 의도적으로 시야를 막거나 경기 운영에 지장을 줄 수 있는 어떠한 소리 또는 신체적 접촉도 금지된다.) 단, 의학적으로 필요한 경우에는 허용할 수 있다.
- 스택커는 WSSA의 공식 장비 스폰서 업체인 Speed Stacks, Inc. 브랜드의 경쟁사 제품을 광고하는 어떠한 의상이나 악세서를 착용할 수 없다.
- 의상 또는 악세서리에 삽입되어 있는 공격적이거나 부적절한 로고와 문구는 WSSA 경기 내에서 엄격하게 제한된다.

스포츠스태킹과 의자에 앉는 것

스포츠스태킹은 서서 하게 되어 있으며, 의자에 앉아서 하는 경기가 아니다. 가장 이상적인 스포츠스태킹 자세는 대회용 테이블 위의 스택매트 앞 정중앙에 준비자세로 서 있는 것이다. 정상 참작이 되는 상황이 아니고서는 의자나 팔걸이가 없는 의자, 목발과 같은 어떤 종류의 보조 장비도 사용될 수 없다. 휠체어에 앉아 있거나 목발을 잡고 있는 스택커의 경우는 예외가 될 수 있는데, 이는 사고로 인한 마비나 기존의 질병에 의한 상태여야만 가능하다. 이 사항은 대회 심판장에 의해 결정되는 것인데, 만약 정상 참작이 가능한 상황이거나 보조 장비가 사용되어 지는 것이 스택킹을 하는 것에 있어서 어떠한 이점도 없다고 판단되면 이용할 수 없다. (추천하지는 않음) 만약 스택커가 대회용 테이블 위의 스택매트에서 스택킹을 하는 동안 바닥에 앉거나, 무릎을 꿇는 것을 선택한다면, 이것은 스택커가 스택킹을 하는 동안, 그러한 자세로부터 어떠한 이점을 받지 않는다는 것이 확실해야 한다. (이 규칙은 신장이 120cm 이하의 신장을 가지고 있는 스택커들에게 허용되는 OSHA 발판이나 플랫폼에는 적용되지 않는다.)



9. 연령 구분

개인 시간 기록경기

① 3-3-3 ② 3-6-3 ③ Cycle							
연령	만 6세 이하	만 7~8세	만 9~10세	만 11~12세	만 13~14세	만 15~16세	만 17~18세
	대학생 (만 19~24세)	마스터1 (만 25~34세)	마스터 2 (만 35~44세)	마스터3 (만 45~54세)	마스터4 (만 55~64세)	시니어1 (만 65~74세)	시니어2 (만 75세 이상)

스페셜스태커 개인구간

스페셜스태커 (Level 1&2)

SS 6U	SS 7~10	SS 11~14	SS 15~18	SS 19+	SS 19+
-------	---------	----------	----------	--------	--------

- ▶ 연령 구분은 대회 일정의 마지막 날에 해당하는 스태커의 나이를 적용합니다.
- ▶ 만 나이를 적용합니다.
 - ※ 예시1 - 대회일 2011년 7월 1일 / 2000년 6월 30일 생 → 11세
 - ※ 예시2 - 대회일 2011년 7월 1일 / 2000년 7월 1일 생 → 11세
 - ※ 예시3 - 대회일 2011년 7월 1일 / 2000년 7월 2일 생 → 10세
- ▶ 토너먼트 각각 남자과 여자 부문 구별은 의무적이며 모든 연령에 적용되며 대회 범위와 규모에 따라 6살에서부터 17~18세, 대학생부, 마스터부, 시니어부로 나누어집니다.
- ▶ 기록 각각 남자과 여자 부문 구별은 모든 연령에 적용됩니다.
- ▶ WSSA는 스태커들의 연령 증명을 요구할 수 있는 권리가 있습니다.
(WSSA관계자가 연령 증명을 요구할 경우 스태커는 증빙 자료를 제출해야 합니다.)

더블 시간 기록경기

더블 사이클 (Cycle Double)														
연령	만 6세 이하		만 8세 이하		만 10세 이하		만 12세 이하		만 14세 이하		만 16세 이하		만 18세 이하	
	만 19세 이상	만 25세 이상	만 35세 이상	만 45세 이상	만 55세 이상	만 65세 이상	만 75세 이상	자녀/부모 10세 이하	자녀/부모 11세 이상					

- ▶ 6세 이하 ~ 18세 이하: 두 명 중 연령이 더 높은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.
- ▶ OPEN: 한 스태커가 18세 또는 그 이하의 연령이고 다른 한 스태커는 19세 또는 그 이상의 연령인 경우
- ▶ 19세 이상 ~ 75세 이상: 두 명 중 연령이 더 낮은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.
- ▶ 어린이/부모팀의 경우 어린이는 모든 연령이 가능합니다.

스페셜스태커 개인구간

스페셜스태커 (Level 1&2 Combined)

SS 6U	SS 10U	SS 14U	SS 18U	SS OPEN	SS 19+	SS ALL	SS Child/Parent
-------	--------	--------	--------	---------	--------	--------	--------------------

3-6-3팀 시간 릴레이 경기

3-6-3 팀 시간 릴레이 (Timed 3-6-3 Relay)							
연령	만 6세 이하	만 8세 이하	만 10세 이하	만 12세 이하	만 14세 이하	만 16세 이하	만 18세 이하
	만 19세 이상	만 25세 이상	만 35세 이상	만 45세 이상	만 55세 이상	만 65세 이상	만 75세 이상

스페셜스태커 개인구간

스페셜스태커 (Level 1&2 Combined)

SS 6U	SS 10U	SS 14U	SS 18U	SS OPEN	SS 19+
-------	--------	--------	--------	---------	--------

- ▶ 6세 이하 ~ 18세 이하 : 팀원 중 연령이 가장 높은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.
- ▶ OPEN : 한 스태커가 18세 또는 그 이하의 연령이고 다른 스태커는 19세 또는 그 이상인 경우
- ▶ 19세 이상 ~ 75세 이상 : 팀원 중 연령이 가장 낮은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.

팀 대항 릴레이 경기

	3-3-3 / 3-6-3		3-6-3 / Cycle					
연령	만 6세 이하	만 8세 이하	만 10세 이하	만 12세 이하	만 14세 이하	만 16세 이하	만 18세 이하	
	만 19세 이상	만 19세 이상	만 25세 이상	만 35세 이상	만 45세 이상	만 55세 이상	만 65세 이상	만 75세 이상

스페셜스태커 개인구간

스페셜스태커 (Level 1&2 Combined)

SS 6U	SS 10U	SS 14U	SS 18U	SS OPEN	SS 19+
-------	--------	--------	--------	---------	--------

- ▶ 릴레이 팀은 다양한 연령의 스태커들로 구성될 수 있습니다.
- ▶ 6세 이하 ~ 18세 이하 : 팀원 중 연령이 가장 높은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.
- ▶ OPEN : 한 스태커가 18세 또는 그 이하의 연령이고 다른 스태커는 19세 또는 그 이상인 경우
- ▶ 19세 이상 ~ 75세 이상 : 팀원 중 연령이 가장 낮은 스태커의 연령 구분에 해당하는 경기에 참여합니다.
- ▶ 한 경기에서는 반드시 두 개의 팀만 경쟁합니다. (팀 대항 릴레이 경기에서)

10. WSSA 스포츠스태킹 룰 (Rule) Q&A

세계스포츠스태킹협회(WSSA)는 가능한 범위와 변수들을 모두 포함하는 종합적이고 포괄적인 스포츠스태킹 룰 북을 제공하기 위하여 노력하고 있습니다. WSSA 룰 북은 스포츠스태킹 토너먼트 대회 내에서 의문사항이 발생할 때 가장 먼저 참고할 수 있는 참고자료입니다. 따라서 WSSA 토너먼트 대회의 공식 심판으로 활동하기 위해서는 WSSA 룰 북을 지속해서 숙지하려는 노력이 중요합니다. 대회가 진행되는 도중에 심판들이 마주할 수 있는 가장 흔한 질문들을 아래에 정리하였습니다.

Q1. 연습기회는 어떻게 진행되나요?

연습기회는 본 경기 전에 주어집니다. 어떠한 경우에도 컵을 한번 업 스태킹하기 시작하면 한 번의 연습기회를 사용한 것으로 간주합니다. 만약 연습 도중에 실수(Fumble)가 발생하더라도 스태커는 연습을 다시 시작할 수 없습니다. 연습기회는 최대 2회로 한정되며, 반드시 본 경기를 시작하기 전에 연습기회를 모두 사용해야 합니다. (본 경기 중간에 연습할 수 없음) 단순히 컵을 분리하거나 재배치하는 것은 연습기회로 간주하지 않습니다.

Q2. 만약 차시를 진행하는 동안, 타이머가 계속 작동되고 있는 도중에 처음부터 해당 차시를 다시 시작하면 어떻게 될까요?

만약 차시 중에 실수가 발생할 경우, 스태커들은 추가로 연습하기 위해 실수를 반복해서 고치는 행위를 해서는 안 됩니다. 차시 중 실수를 수정하는 과정에서 반복적으로 연습을 진행하는 경우에는 추가 차시를 사용한 것으로 간주합니다. 이 경우에 심판의 주의와 함께 다음 기회는 스크래치로 간주합니다.(주의: 심판들은 실수를 수정하는 행위가 추가 연습기회를 얻기 위함인지 신중히 판단해야 합니다.

이는 역시 WSSA 비디오 판독결과에도 적용됩니다.)

Q3. 스태킹 하는 도중에 컵이 타이머 위로 올라가거나 타이머를 중지한 후에 컵이 타이머 위에 있어도 괜찮나요?

타이머는 스태킹 영역(Stacking Surface)으로 포함되지 않기 때문에, 실격처리 됩니다.

Q4. 1-10-1 스택에서 10 스택을 업 스태킹 하는 도중에 양쪽에 위치한 컵 중에 하나가 테이블 밑으로 떨어지는 경우 어떻게 되나요?

10 스택을 업 스태킹 하는 도중에 양쪽에 있는 컵이 테이블 밑으로 떨어지면 업 스태킹 하던 10 스택을 다운 스태킹 하여 원래의 모습대로 하나의 기둥 형태를 만든 후 실수를 수정하고, 그런 다음에 다시 10 스택을 업 스태킹 해야 합니다. 업 스태킹 과정에서 발생한 위와 같은 실수(fumble)들은 반드시 수정된 후 다음 차례를 진행해야 합니다.(WSSA 룰 북의 '실수(Fumble)' 참고)

Q5. 스택킹을 시작하려고 스택커가 타이머 위에 손을 올려놓은 후에 스택커가 스택킹에 집중할 수 없는 어떠한 방해요소가 발생했다면, 스택커가 타이머로부터 손을 떼고 그러한 방해요소가 사라질 때까지 기다릴 수 있나요?

네, 그렇습니다. 어떠한 방해요소(예를 들어, 근접한 스택커가 경기에 방해가 되는 경우)가 발생한 경우 심판은 그러한 요소가 실제로 스택커가 스택킹 하는 데 있어 잠재적으로 방해될 수 있는지 판단하고, 방해요소가 완전히 사라질 때까지 경기를 중지하도록 지시할 수 있습니다.

Q6. 스택커가 타이머 위에 손을 위치시킨 후에 자신의 컵이 잘못 배열된 것을 발견했다면 (예를 들어, 2-7-3 형태 등) 어떻게 되나요?

이러한 경우에 스택커는 타이머를 리셋하고 컵을 올바른 형태로 정리한 다음 다시 시작할 수 있습니다. 스택킹을 시작하기 전에 컵이 올바른 형태로 배치되어 있는지 확인하는 작업은 스택커와 심판 모두의 책임입니다.

Q7. 업 스택킹과 다운 스택킹 '사이에' 발생하는 실수(fumble)들은 어떻게 판정하나요?

다운 스택킹 과정을 시작하기 전에 실수가 발생한다면, 스택커는 반드시 다운 스택킹 전에 정해진 순서대로 실수를 수정하여야 합니다. 예를 들어, 3-6-3 스택의 경우 첫 번째 3 스택을 다운 스택킹 하기 전에 스택커가 6 스택의 위 쪽 컵을 쳐서 컵이 떨어지면 스택커는 반드시 뒤로 돌아가야 합니다. 즉, 마지막 3 스택을 다운 스택킹 하고 실수가 발생한 6 스택으로 되돌아가서 실수(fumble)를 수정합니다. 그리고 마지막 3 스택을 다시 업 스택킹 한 후 첫 번째 3 스택으로 가서 다운 스택킹을 시작합니다. 일단 다운 스택킹이 시작되면, 쓰러지거나 떨어진 컵들을 다시 업 스택킹 할 필요는 없습니다. 떨어진 컵을 회수하여 겹쳐진 기둥 모양이 되도록 다운 스택킹 하면 됩니다.

Q8. 더블 경기에서 컵이 바닥에 떨어져서 스택커 한 명이 떨어진 컵을 회수하러 가야 한다면, 그동안에 다른 한 명의 스택커가 스택킹을 진행해도 되나요?

그렇지 않습니다. 더블 경기의 업 스택킹과 다운 스택킹 과정에서 각 컵들은 반드시 두 명의 스택커들에 의해 동시에 이동해야 합니다. 컵을 회수하러 간 스택커가 스택킹에 다시 참여할 때까지 다른 스택커는 스택킹 동작을 멈추고 기다려야 합니다.

Q9. 스택킹 마지막 과정에서 컵을 바닥에 떨어뜨려 테이블 반대편에서 컵을 회수한 경우 시간 단축을 위해 그 자리에서(테이블 반대편에서) 컵을 올바르게 위치시킨 후 타이머를 정지해도 되나요?

네, 그렇습니다. WSSA 룰 북에는 스택커가 반드시 원래의 스택킹 위치로 되돌아와서 실수를 수정하고 타이머를 중지시켜야 한다는 내용이 포함되어 있지 않습니다. 이것은 개인경기 뿐만 아니라 더블 경기, 또는 팀 릴레이의 마지막 주자에게도 동일하게 해당되는 내용입니다. 팀 릴레이의 1, 2, 3번 주자의 경우에도 실수(fumble)가 올바르게 수정된다면 테이블 반대편에서 실수를 수정하고 출발선으로 달려가서 다음 주자와 태그(tag)할 수 있습니다.

Q10. 스택커는 3-3-3 스택이나 3-6-3 스택 중, 어떤 스택(더미)이던 동시에 2개를 다운 스택킹 할 수 있을까요? 혹은 스택커가 양손을 사용해 처음 두 개의 스택(더미)의 다운 스택킹을 진행했다면, 남은 두 스택(중간 더미를 포함한)도 다운 스택킹 할 수 있을까요?

네, '다운 스택킹' 룰만 지킨다면 두 개의 스택(더미)를 동시에 다운스택킹 할 수 있습니다.

Q11. 사이클 경기의 모든 다운 스택킹 과정에서 스택커가 2개의 다운 스택을 동시에 진행해도 되나요?

네, 그렇습니다. 다음의 동일한 규칙이 사이클 스택의 모든 과정에서 동일하게 적용됩니다.

규칙 : 다운 스택킹 과정에서 서로 다른 2개의 스택은 동시에 진행될 수 있다. 스택커는 어느 순서에서든 첫 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 합니다. (두 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 마찬가지로 두 번째 스택의 다운 스택킹을 시작할 때 양손을 사용하여야 합니다. (세 번째 스택을 다운 스택킹 하기 전에) 한 손만을 사용하여 다운스택킹 할 수 있습니다(양 손도 가능). 6-6 스택에서 1-10-1 스택으로 가는 과정에서 모든 스택커들은 양손을 사용하여 첫 번째 6 스택을 다운 스택킹 하여야 합니다. 두 번째 6 스택의 다운 스택킹은 첫 번째 6 스택의 다운 스택킹이 마무리된 이후에 바로 진행할 수 있습니다.

스택커 여러분!

항상 최선을 다하세요!

멋진 스포츠맨십을 보여주세요!

그리고 즐기세요!

WSSA 공식후원사 스피드스택스



The Leader in Sport Stacking