

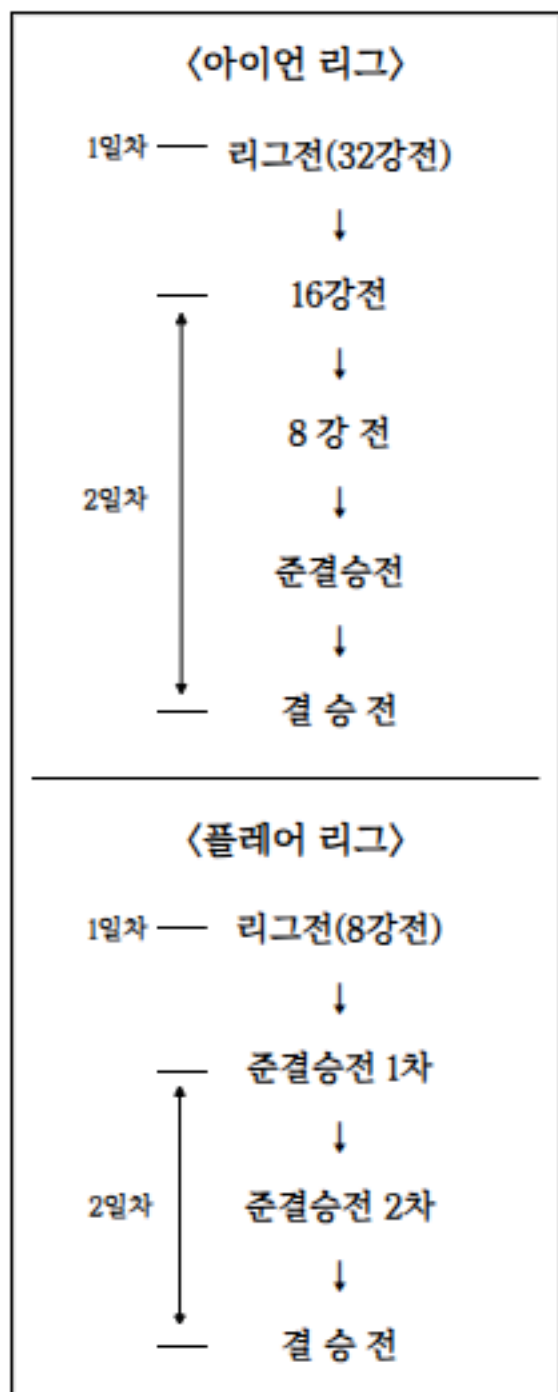


BATTLE CREW | XTEND®

CHAMPIONSHIP
RULE BOOK

기본 경기 규정

챔피언십 경기 진행 순서



조 추첨 일정

1. 일정 : 2025. 10. 17(금) 오후 9시
2. 중계 : 배들크루 인스타 라이브
3. 추첨 방법 : 구슬 뽑기 추첨

1. 경기 진행 설명

챔피언십 경기 방식 : 18m의 전력 질주

: 대회장에는 2개의 경기장이 설치되어 있습니다.

한 경기장에 한 크루씩 들어가 1대1 매치 방식으로 경기가 진행됩니다. 챔피언에는 9가지 종목이 선정되어 있고 크루들은 각 경기 미션에 따라 진행할 종목을 선택 혹은 부여 받게 됩니다.

크루들은 정해진 종목 숫자에 맞춰 선수를 선발하여 경기를 진행합니다.

1일차는 조별 리그전입니다. 한 조당 4크루씩 묶여있고 총 3경기를 진행하여 성적이 우수한 2크루가 토너먼트전에 진출하게 됩니다.

챔피언십 2일차는 토너먼트 방식으로 진행됩니다.

2. 선수 교체

: 챔피언십 선수 교체는 배들크루 선발전과 달리

한 선수가 한 종목을 완료해야 선수 교체가 가능합니다.

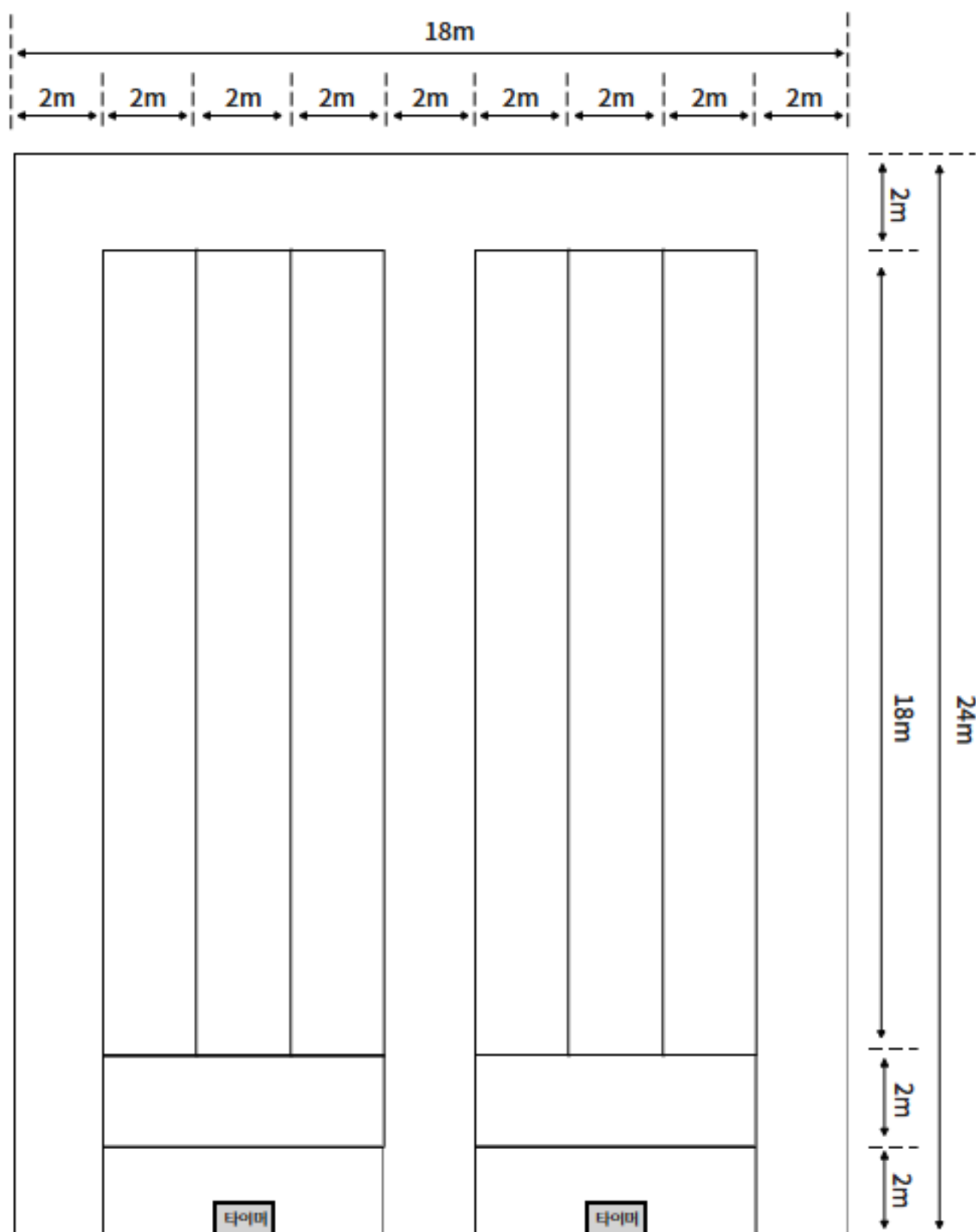
3. 승패 결정

1) 시작 선수는 진행자의 '3. 2. 1. GO.' 시작 구호에 맞춰 부저를 눌러 시작합니다.

*만약 시작 구호보다 고의적으로 부저를 늦게 누를 경우 '지연된 시간+5초 페널티'를 부여 받게 됩니다.

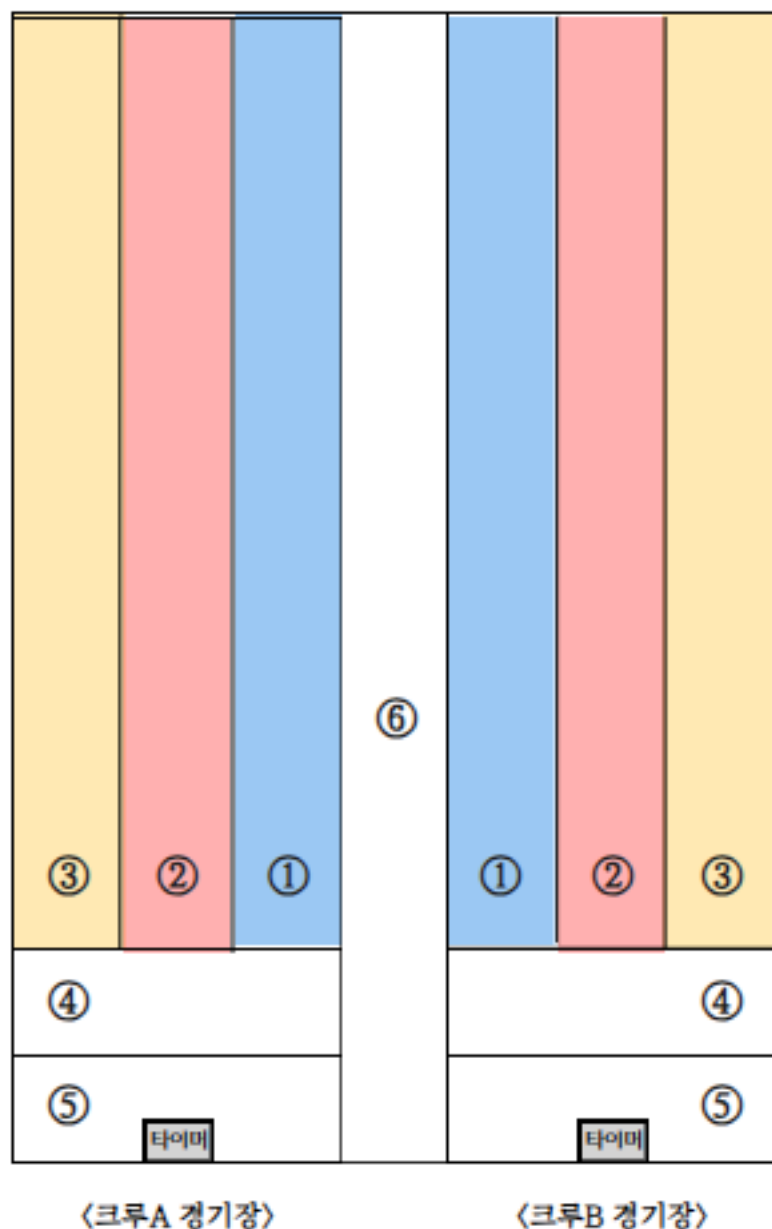
*시작 선수가 부저를 누름에 있어 타이머가 작동되지 않으면 해당 경기는 재진행하고, 장비 체크 후 별다른 문제가 없다면 선수가 속한 크루는 1회는 경고, 2회는 해당 경기 실격처리라는 페널티가 주어짐. 매 경기마다 반복 실수를 하는 크루는 심판 판단하 대회 실격 처리

2) 마지막 선수가 부저를 눌러 타이머를 멈춤으로 경기가 종료되고, 가장 빨리 경기를 끝낸 크루(팀)가 승리하게 됩니다.



〈 챔피언십 경기장 도면〉

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



- 출발선과 반환선 위치는 배틀크루 선발전과 동일합니다. -

경기장 도면 설명

① Speed Control 구역

: 신체를 활용한 종목으로
스피드, 민첩성을 테스트 한다.
서들런, 장애물넘기, 로프타기가 있다.

② Power Control 구역

: 외부 물체를 활용한 종목으로
스트렝스를 테스트 한다. 요크 캐리,
샌드백 캐리, 파머스 워크가 있다.

③ Hybrid Control 구역

: 신체와 외부가 혼합되어 있는 종목으로
전반적인 부분을 테스트 한다.
슬레드 밀기, 슬레드 밧줄 당기기,
혼합 샌드백 캐리가 있다.

④ 장비 대기 장소

: 장비가 대기하고 있는 장소

⑤ 선수 대기 장소

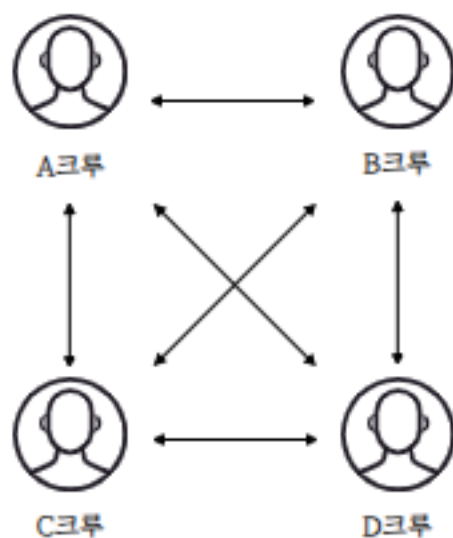
: 대기 중인 선수들이 있는 장소

⑥ 진행 요원 이동 장소

: 대회 진행 요원이 이동하는 장소

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

0 조 경기 순서



- ☞ 1경기 : A크루 vs B크루, C크루 vs D크루
- ☞ 2경기 : A크루 vs C크루, B크루 vs D크루
- ☞ 3경기 : A크루 vs D크루, B크루 vs C크루

경기 미션 - 리그전

1. 미션 조건

- : 아이언 리그 8조(32강전), 플레어 리그 2조(8강전)
- : 총 3경기를 진행하여 1,2위 크루가 토너먼트전 진출

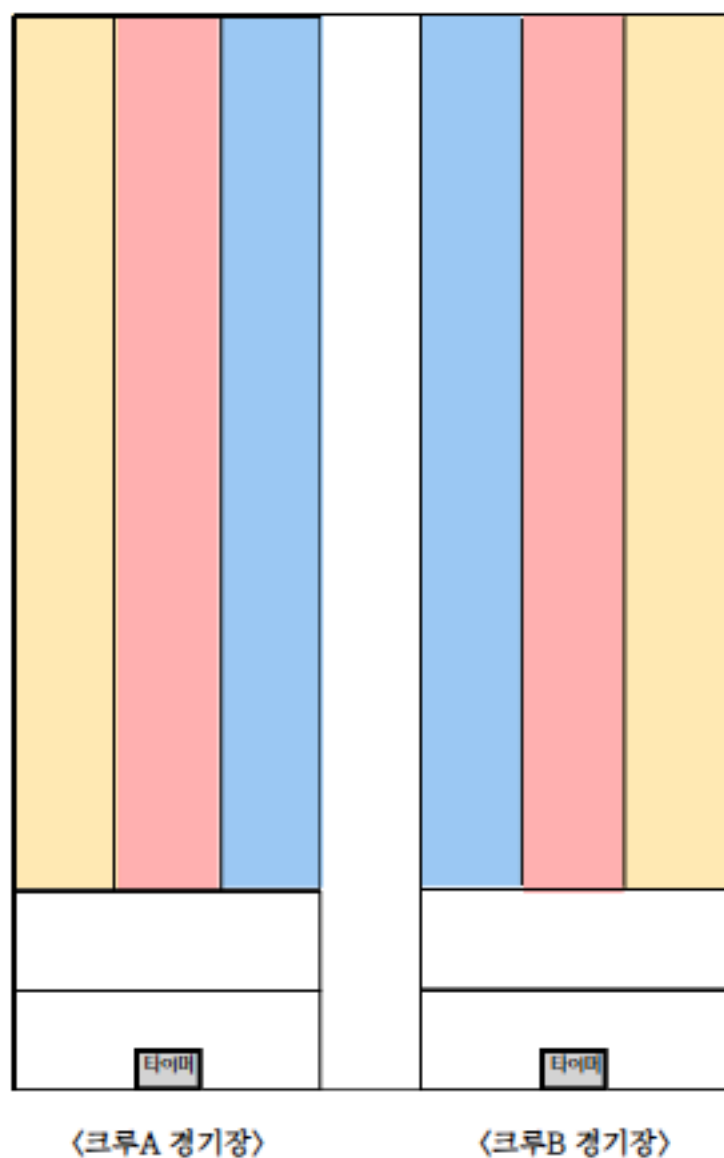
2. 미션 진행

- 1) 리그전은 조별 경기입니다. 한 조당 4크루씩 묶여있고 총 3경기를 진행하여 가장 성적이 우수한 1,2위 크루가 토너먼트전에 진출하게 됩니다.
- 2) 3번의 경기는 좌측 '0조 경기 순서'와 같이 진행합니다.
1~3경기는 서로 다른 크루끼리 1번씩 경기를 진행합니다
- 3) 종목 진행 순서는
Speed 종목 ⇄ Power 종목 ⇄ Hybrid 종목
순서대로 진행됩니다.
- 4) 순위는 대회 당일 현장에서 실시간으로 공개되고,
전체적인 공지는 2경기 종료 후,
3경기 종료 후에 안내 됩니다.

3. 종합 성적이 같을 경우

- : 3경기를 마친뒤 다른 크루와 성적이 동일할 경우
다음과 같은 순서로 순위를 나누게 됩니다.
- 1) 1~3경기 시간의 합
- 2) 시간의 합이 같을 경우 : 3경기 중 가장 빠른 시간

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 1경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 서들런

- Power Control : 요크 캐리

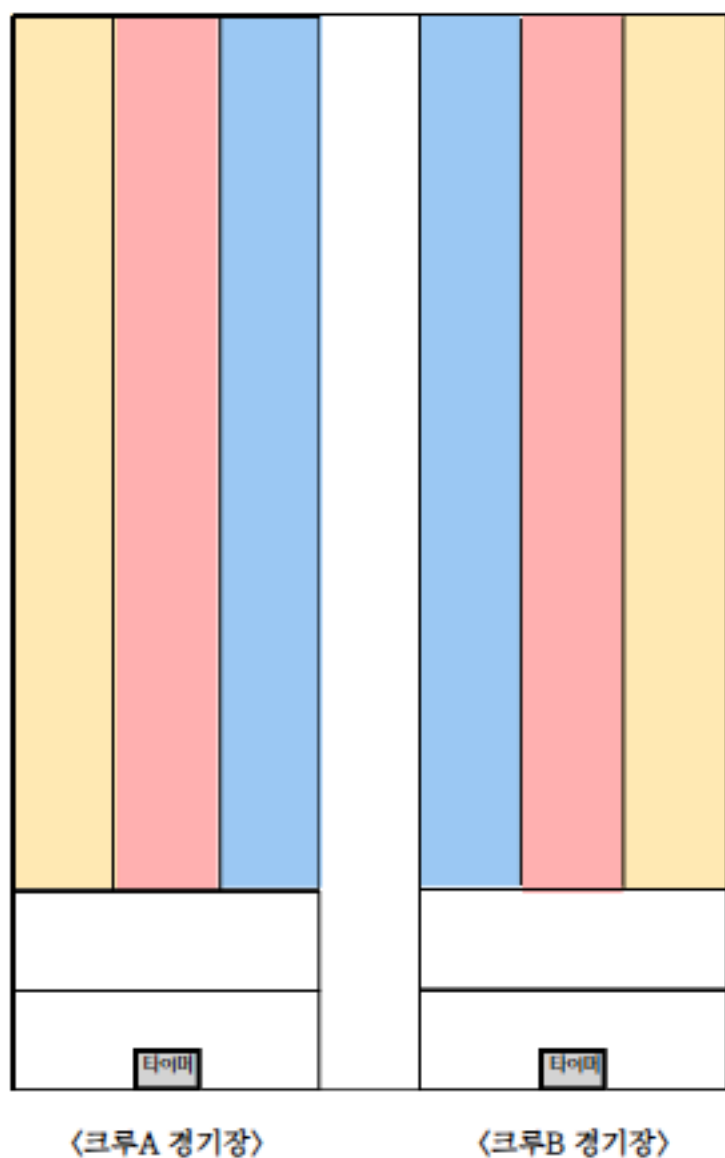
- Hybrid Control : 슬래드 밀기

ex) 서들런 → 요크 → 슬래드 → 서들런 → 요크 → 슬래드

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 2경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 장애물 넘기

- Power Control : 샌드백 캐리

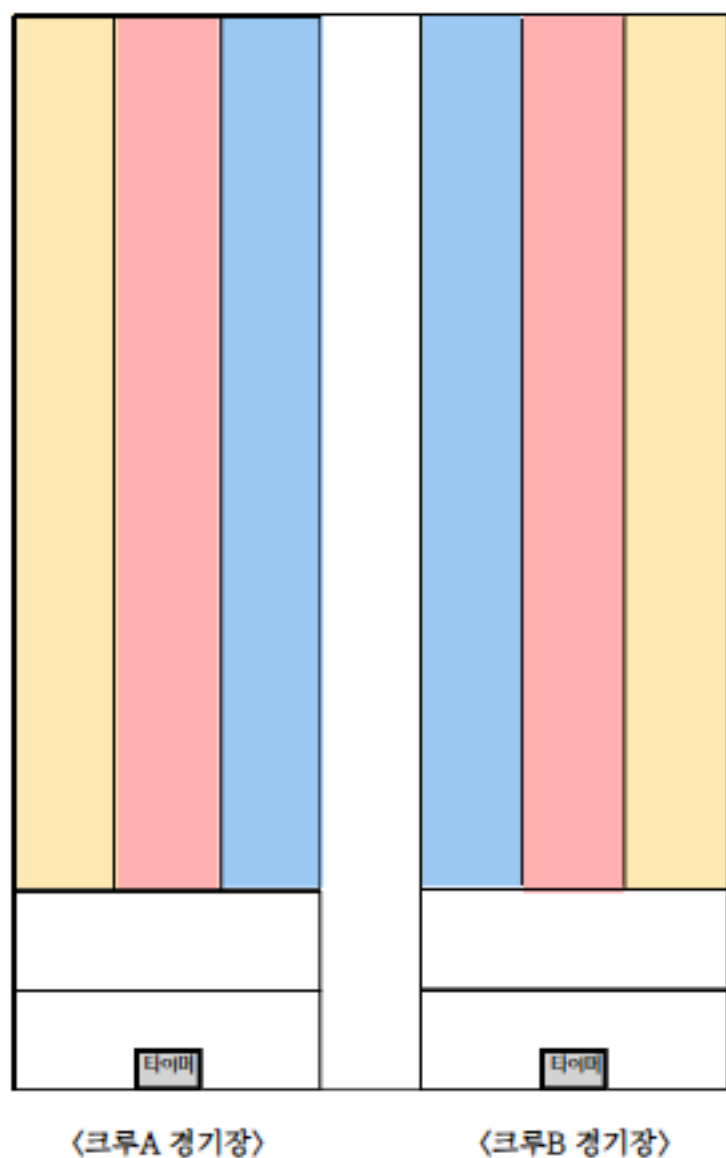
- Hybrid Control : 슬래드 밧줄 당기기

ex) 장애물 → 샌드백 → 슬래드 → 장애물 → 샌드백 → 슬래드

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 리그전 3경기

1. 미션 승리 조건

: 3가지 종목 2번 왕복하여 6분 안에

가장 빨리 끝내는 크루가 승리

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루

- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 2번 왕복해서 진행됩니다.

- Speed Control : 로프타기

- Power Control : 파머스 워크

- Hybrid Control : 혼합 샌드백 캐리

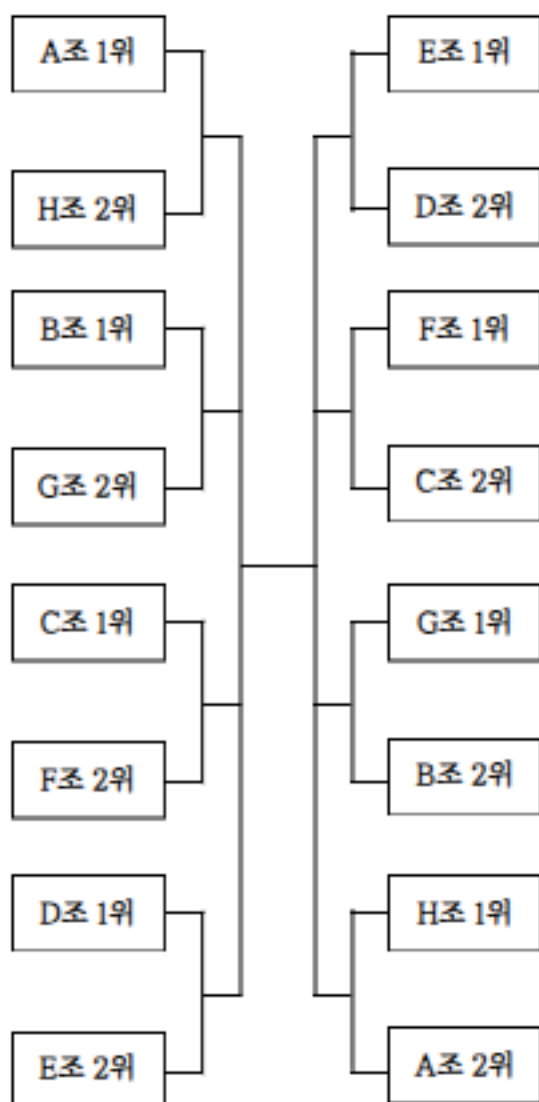
ex) 로프 → 파머스 → 샌드백 → 로프 → 파머스 → 샌드백

2) 경기 선발 인원 : 최대 3명(선수 당 한 종목 담당)

3) 그 외 선수 교체 방식, 출발선/반환선 규정 등의
기본 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 16강전



- 경기장 위치는 리그전 1등 크루가 선택할 수 있습니다. -

1. 미션 조건

: 아이언 리그만 진행
: 혼합형 경기, 3판 2선승제

2. 미션 진행

1) 첫번째 경기는 리그전 1등 크루가 1가지 종목을 선택합니다.

2) 선택된 종목에 맞춰 각 크루는

선수 1명을 선발하여 경기를 진행합니다.

3) 두번째 경기는 첫번째 경기에서 이긴 크루가
추가로 1가지 종목을 선택합니다.

4) 선택된 종목에 맞춰 각 크루는

선수 2명을 선발하여 경기를 진행합니다.

(두번째 경기는 첫번째-두번째 종목을 함께 진행합니다.)

5) 세번째 경기는 두번째 경기에서 이긴 크루가
추가로 1가지 종목을 선택합니다.

(세번째 경기는 첫번째-두번째-세번째 종목을 함께 진행합니다.)

6) 뽑힌 종목에 맞춰 각 크루는

선수 3명을 선발하여 경기를 진행합니다.

7) 2승을 먼저 획득한 크루가 승리하게 됩니다.

*종목은 중복되지 않습니다.

*Speed/Power/Hybrid Control인 한 경기에 중복되지 않습니다.

*경기 진행 순서는 첫번째 → 두번째 → 세번째 종목으로 진행됩니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

1. 미션 조건

: 아이언 리그 8강전, 플레어 리그 준결승 1차전

: 개인전, 5판 3선승제

- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

- 1) 배틀크루 운영진은 9종목 중 3종목을 랜덤으로 선정합니다.

(Speed 1종목, Power 1종목, Hybrid 1종목)

- 3) 각 크루는 뽑힌 종목을 보고

종목별 출전할 선수를 1명씩 선발합니다.

(최대 5명 선발, 중복 출전 가능)

- 4) 선발된 대표 선수끼리 해당 종목의 경기를 진행합니다.

- 5) 종목별 제한 시간은 1분 30초, 사이 휴식 시간은 30초입니다.

- #### 6) 경기 전 심판 미팅 시간에

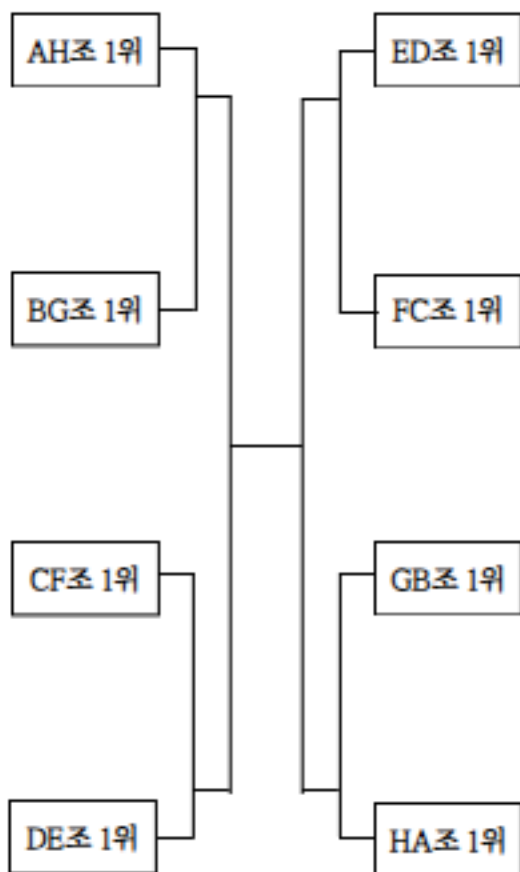
3경기에 대한 장비 세팅도 함께 진행합니다.

- 7) 3승을 먼저 획득한 크루가 나올때까지

위와 같은 방법을 반복합니다.

*경기 진행은 첫번째 → 두번째 → 세번째

→ 첫번째 → 두번째 종목 순서대로 진행됩니다.



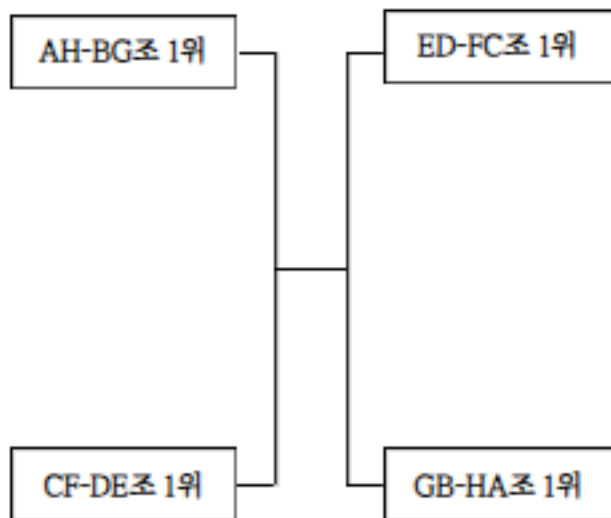
- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 준결승전, 준결승 2차전

1. 미션 승리 조건

- : 아이언 리그 준결승전, 플레어 리그 준결승 2차전
- : 3가지 종목을 5분 안에 가장 빨리 끝내는 크루가 승리
 - 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
 - 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

운영진
1종목좌측크루
1종목우측크루
1종목

- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

2. 미션 진행

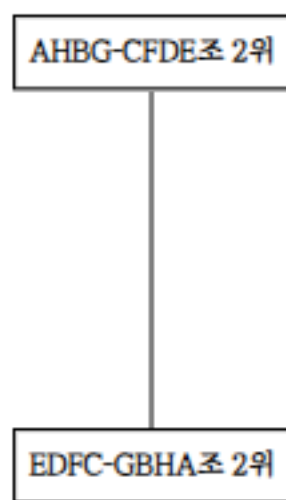
1) 종목 진행 순서는

- Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을
순서대로 진행됩니다.
 - 동전 던지기를 통하여 우측 경기장을 선택한 크루가
Speed/Power/Hybrid 중 한 종목을 먼저 선택합니다.
 - 다른 크루는 첫번째 종목을 제외하고
나머지 종목 중 하나를 선택합니다.
 - 마지막 한 종목은 운영진 측에서 무작위로 뽑습니다.
- 2) 그 외 경기 규정은 배틀크루 선발전 규정과 동일합니다.

*플레어 리그 준결승전 채점 방식

- 총 3경기를 진행하여 승점 2점을 먼저 획득한 크루가 결승 진출. 3경기 진행 전 2점을 먼저 획득한 크루는 3경기 생략.
 - 준결승 1차전 : 1경기 진행 - 승점 1점
 - 준결승 2차전 : 2경기 진행 - 각 경기별 승점 1점

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



경기 미션 - 3등 결정전

1. 미션 승리 조건

- : 3가지 종목을 5분 안에 가장 빨리 끝내는 크루가 승리
- 시간 안에 들어 올 경우 : 먼저 들어온 크루
- 시간 안에 못 들어 올 경우 : 더 많이 진행한 크루

2. 미션 진행

1) 종목 진행 순서는

Speed Con' ↔ Power Con' ↔ Hybrid Con'을

순서대로 진행됩니다.

- 동전 던지기를 통하여 우측 경기장을 선택한 크루가 Speed/Power/Hybrid 중 한 종목을 먼저 선택합니다.
- 다른 크루는 첫번째 종목을 제외하고 나머지 종목 중 하나를 선택합니다.
- 마지막 한 종목은 운영진 측에서 무작위로 뽑습니다.

2) 그 외 경기 규정은 배들크루 선발전 규정과 동일합니다.



- 경기장 위치는 동전 던지기로 결정됩니다. -

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.

경기 미션 - 결승전



〈1경기〉



〈2경기〉



〈3경기〉



〈4경기〉



〈5경기〉

1. 미션 조건

: 혼합형 경기, 5판 3선승제

2. 미션 진행

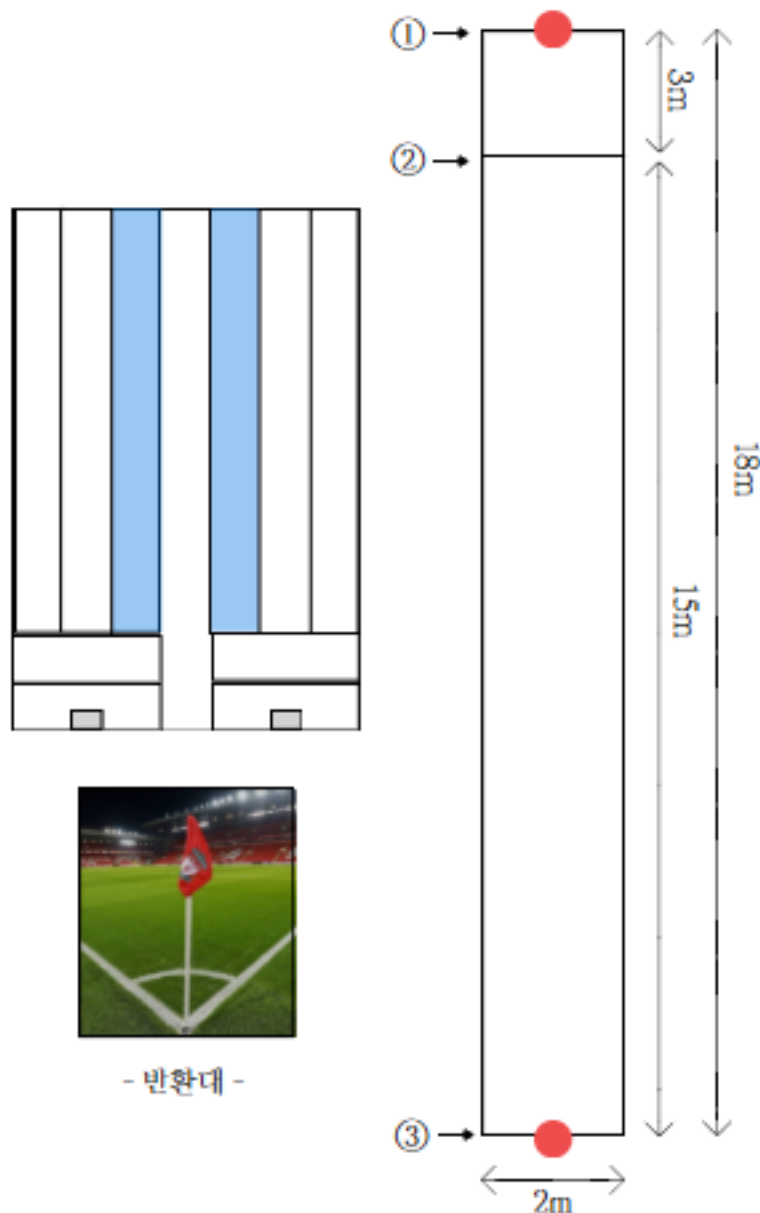
- 1) 운영진이 9가지 종목 중 1가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 2) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 1명을 선발합니다.
- 3) 운영진이 8가지 종목 중 2가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 4) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 2명을 선발합니다.
- 5) 운영진이 6가지 종목 중 3가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 6) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 3명을 선발합니다.
- 7) 운영진이 3가지 종목 중 1가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 8) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 1명을 선발합니다.
- 9) 운영진이 남은 2가지 종목을 무작위로 뽑습니다.
- 10) 종목에 맞춰 각 크루는 선수 2명을 선발합니다.
- 11) 경기는 3승을 먼저 획득한 크루가 나올때까지 계속 진행됩니다.

*종목은 중복되지 않습니다.

*한 경기에 Speed/Power/Hybrid가 중복되어 나오지 않습니다.

*경기 진행 순서는 호명된 종목 순으로 진행됩니다.

*종목별 규정은 경기 미션 다음에 있습니다.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Speed Control ① - 셔틀런

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 4번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 6번 왕복 진행

2. 거리

: 남자 - 18m / 여자 - 15m

3. 경기장 도면 설명

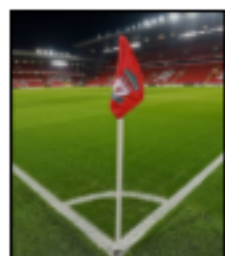
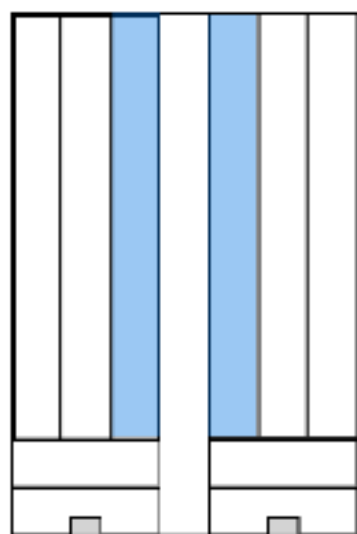
- ① : 남자 반환선
- ② : 여자 반환선
- ③ : 셔틀런 출발/반환선

4. 종목 진행 순서

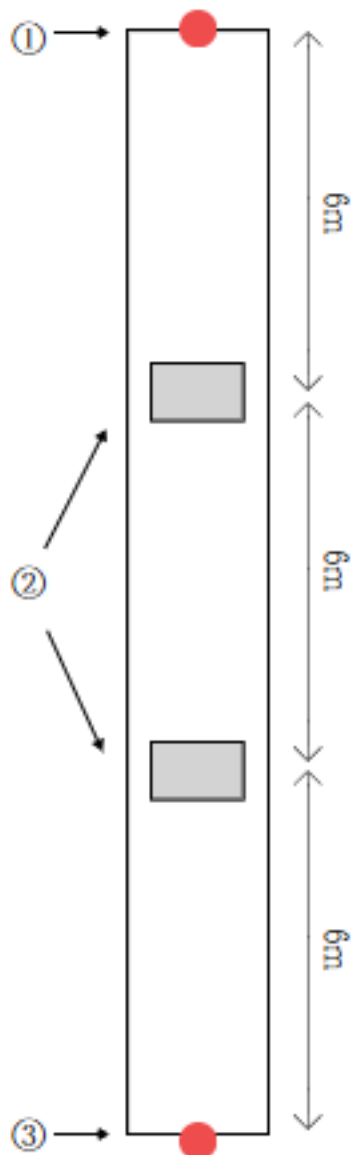
- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 반환하는 거리가 다릅니다.
- 3) 반환 시 선수는 반환선에 있는 반환대를 중심으로 돌면서 반환해야 합니다.
- 4) 반환 시 무리한 반환으로 반환대가 쓰러질 경우 반환대를 세우고 나서 경기를 진행해야 합니다.
- 5) 달리기를 4/6번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Speed Control ② - 장애물 넘기



- 반환대 -



〈 경기장 도면 〉

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 3번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 5번 왕복 진행

2. 높이

: 남자 - 1.2m / 여자 - 1m

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 장애물
- ③ : 출발/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 장애물 높이가 다릅니다.
- 3) 장애물을 넘는 방법은 자유롭게 하시면 됩니다.
- 4) 반환 시 선수는 반환선에 있는 반환대를 중심으로 돌면서 반환해야 합니다.
- 5) 반환 시 무리한 반환으로 반환대가 쓰러질 경우 반환대를 세우고 나서 경기를 진행해야 합니다.
- 6) 달리기 3/5번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Speed Control ③ - 로프타기

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행
- 2) 토너먼트전 : 3번 왕복 진행

2. 높이/ 동작

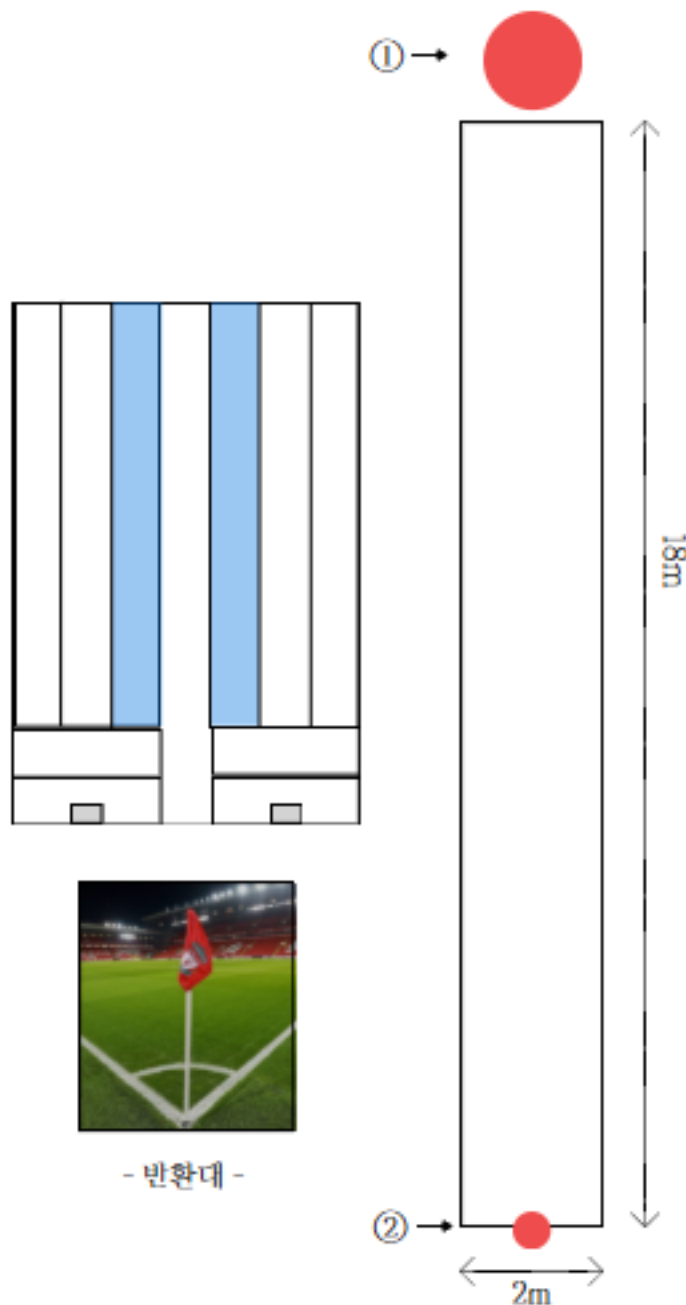
- 남자 : 4.5m/ 로프 올라갈 때 다리사용 금지
- 여자 : 3.5m/ 로프 올라갈 때 다리사용 가능
- 남/여 공통 : 로프 내려올때 최소 2.5m까지는 로프를 잡고 내려와야 합니다.

3. 경기장 도면 설명

- ① : 로프 타는 구간
- ② : 출발/반환선 구간

4. 종목 진행 순서

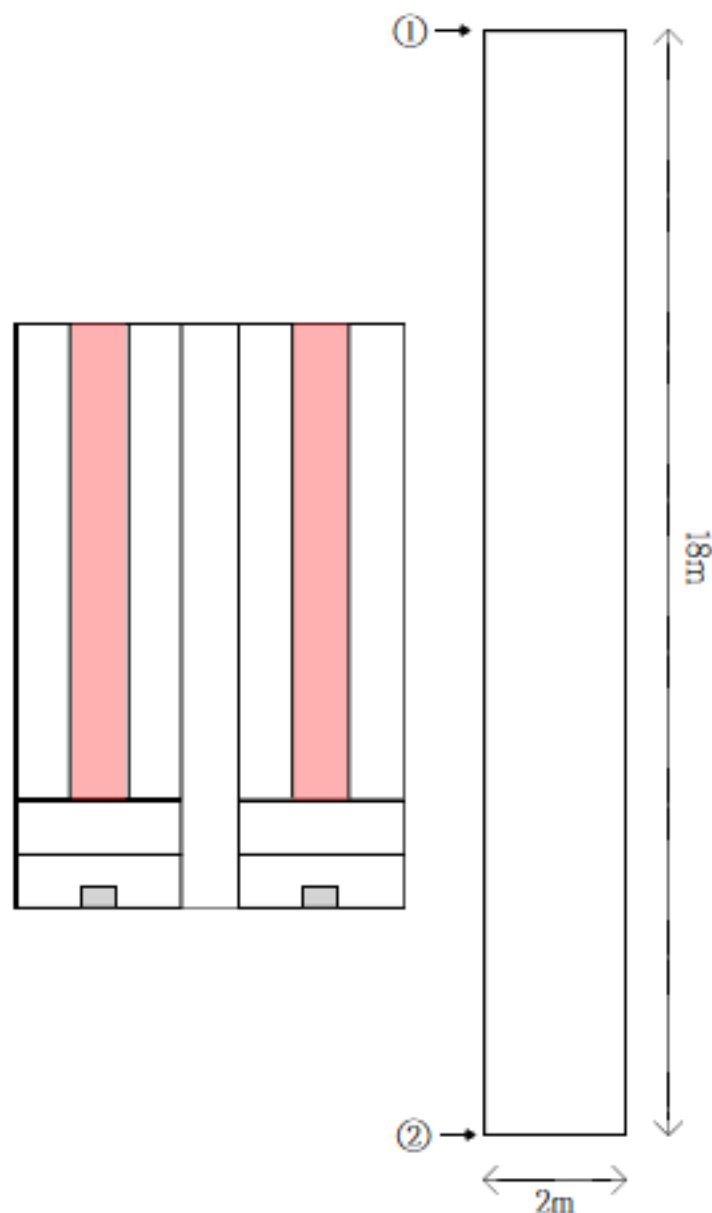
- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수는 로프 타는 구간까지 가서 로프타기를 진행합니다.
- 3) 로프를 올라갈 때는 규정 동작에 맞춰 진행하고 내려올 때는 다리를 사용하여 내려와도 됩니다.
- 4) 로프를 올라갈 때 선수는 해당되는 높이의 테이프를 손으로 터치한 후 내려오면 됩니다.
- 5) 로프를 내려갈 때 선수는 최소 2.5m까지는 로프를 잡으면서 내려와야 합니다.
- 6) 로프타기를 1회 진행하면 선수는 출발/반환선까지 서들런을 1회 진행합니다.
- 7) 로프를 올라가거나 내려갈때 규정 미준수 시 로프타기 동작 재진행입니다.



〈 경기장 도면 〉

*세부 서들런 내용

- 출발 시 : 로프 구간까지만 가면 됨.
- 중간 로프 진행 시 : 1회 서들런 진행.
- 마지막 로프 진행 후 : 출발/반환선까지만 가면 됨.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Power Control ① - 요크 캐리

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게(플레이트 무게)

: 남자 - 100lb / 여자 - 없음

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 두발이 모두 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 장비를 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 요크 캐리를 2번 왕복하면 경기가 끝납니다.

【종목별 규정】

Power Control ② - 샌드백 캐리

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 1번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 1번 왕복 진행(18m)

2. 무게

: 남자 - 200lb / 여자 - 150lb

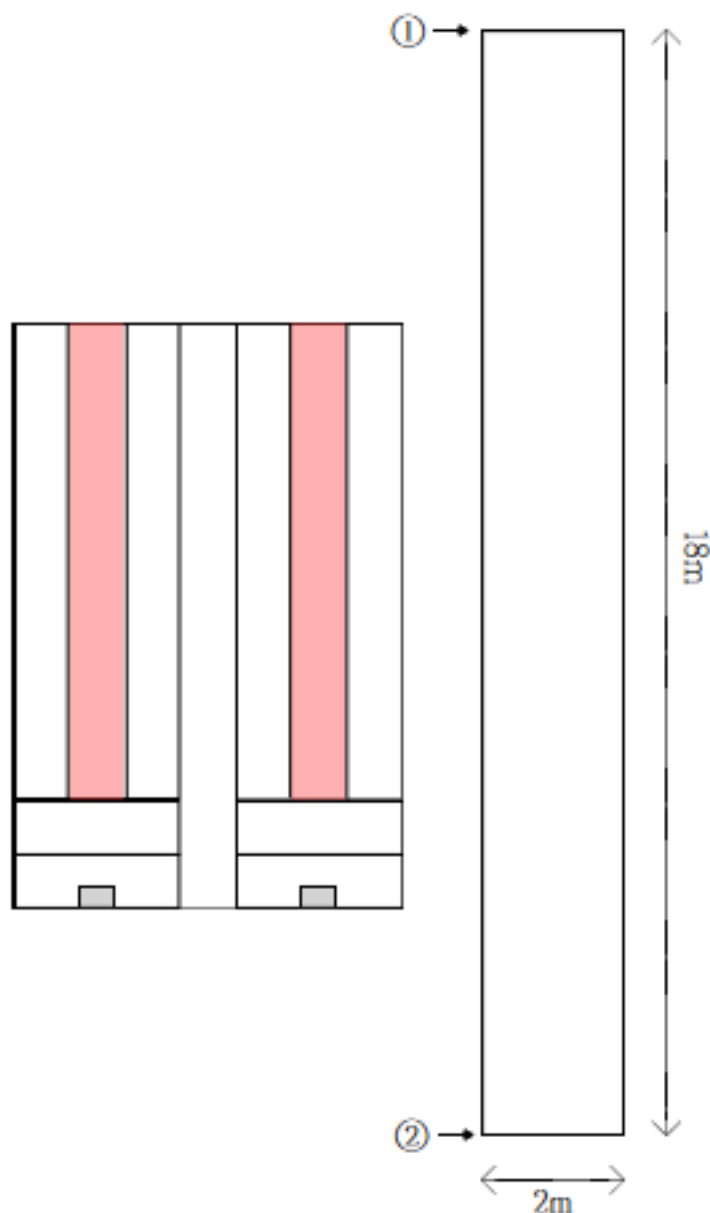
*플레이어리그는 100lb로 진행됩니다.

3. 경기장 도면 설명

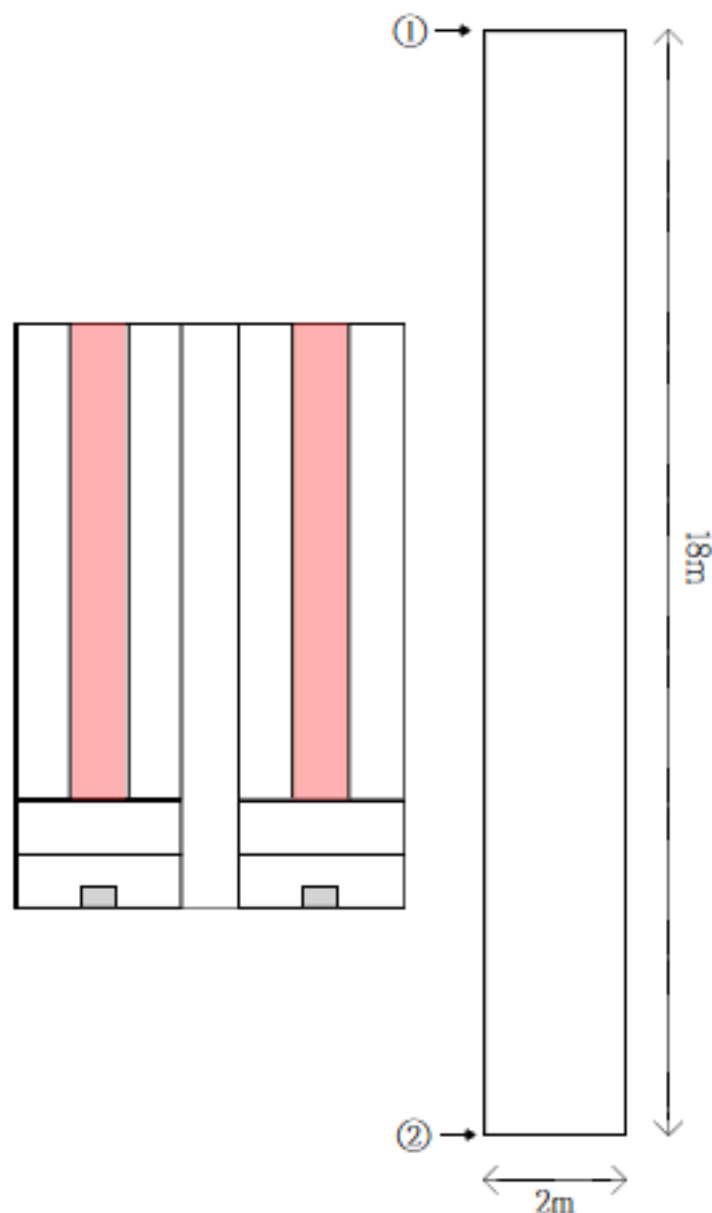
- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 샌드백을 들고 있는 상태에서
두발이 모두 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 샌드백을 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 샌드백 내려놓았을 경우 샌드백을 내려는 곳부터
다시 샌드백을 들어 경기를 진행하면 됩니다.
단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전
샌드백을 던지거나 슬라이드 형식으로
샌드백이 반환선을 넘어가게 되었을 경우에는
선수는 샌드백 던진 구간 또는 슬라이드를
시도한 구간부터 다시 샌드백을 들어
경기를 진행해야 합니다.
- 6) 샌드백은 1번 왕복하면 경기가 끝납니다.



〈 경기장 도면 〉



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Power Control ③ - 파머스 워크

1. 종목 완료 조건

- 1) 리그전 : 2번 왕복 진행(12m)
- 2) 토너먼트전 : 2번 왕복 진행(18m)

2. 무게(플레이트 무게)

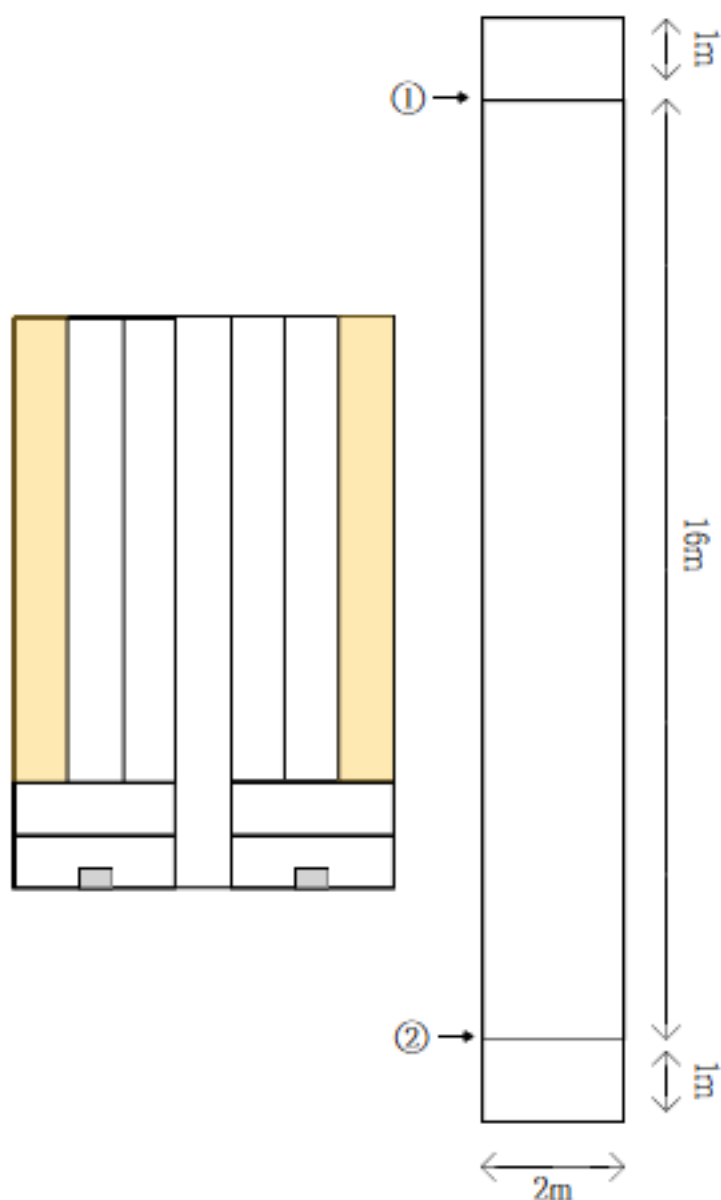
: 남자 - 220lb / 여자 - 140lb

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선/반환선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 무게가 다릅니다.
- 3) 반환의 기준은 두발이 모두 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 4) 가는 도중 장비를 내려놓을 수 있습니다.
- 5) 장비를 내려놓았을 경우 장비를 내려놓은 곳부터 다시 장비를 들어 경기를 진행하면 됩니다.
단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전 장비를 던져 장비가 반환선을 넘어가게 되었을 경우에는 선수는 장비를 던진 구간부터 다시 장비를 들어 경기를 진행해야 합니다.
- 6) 파머스 캐리를 2번 왕복하면 경기가 끝납니다.



〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Hybrid Control ① - 슬래드 밀기

1. 종목 완료 조건

1) 리그·토너먼트전 : 2번 왕복 진행(16m)

2. 무게

- 남자 : 리그 45lb*2장/ 토너먼트 45lb*3장

- 여자 : 리그 25lb*2장/ 토너먼트 25lb*3장

3. 경기장 도면 설명

① : 반환선

② : 출발선

4. 종목 진행 순서

1) 선수는 출발선부터 시작합니다.

*슬래드는 출발선 앞에 위치해 있습니다.

2) 선수의 성별에 따라 플레이트 무게가 다릅니다.

3) 반환의 기준은 슬래드의 일부분이

반환선을 넘어가면 됩니다.

4) 슬래드를 밀 때 상체를 슬래드 막대기에

접촉한 상태로 미는 동작들은 모두 허용됩니다.

【종목별 규정】

Hybrid Control ② - 슬래드 밧줄 당기기

1. 종목 완료 조건

1) 리그·토너먼트전 : 2번 왕복 진행(16m)

2. 무게

- 남자 : 리그 25lb*1장 / 토너먼트 45lb*2장
- 여자 : 리그 무게 없음 / 토너먼트 25lb*2장

3. 경기장 도면 설명

- ① : 반환선
- ② : 출발선
- ③ : 중간선

4. 종목 진행 순서

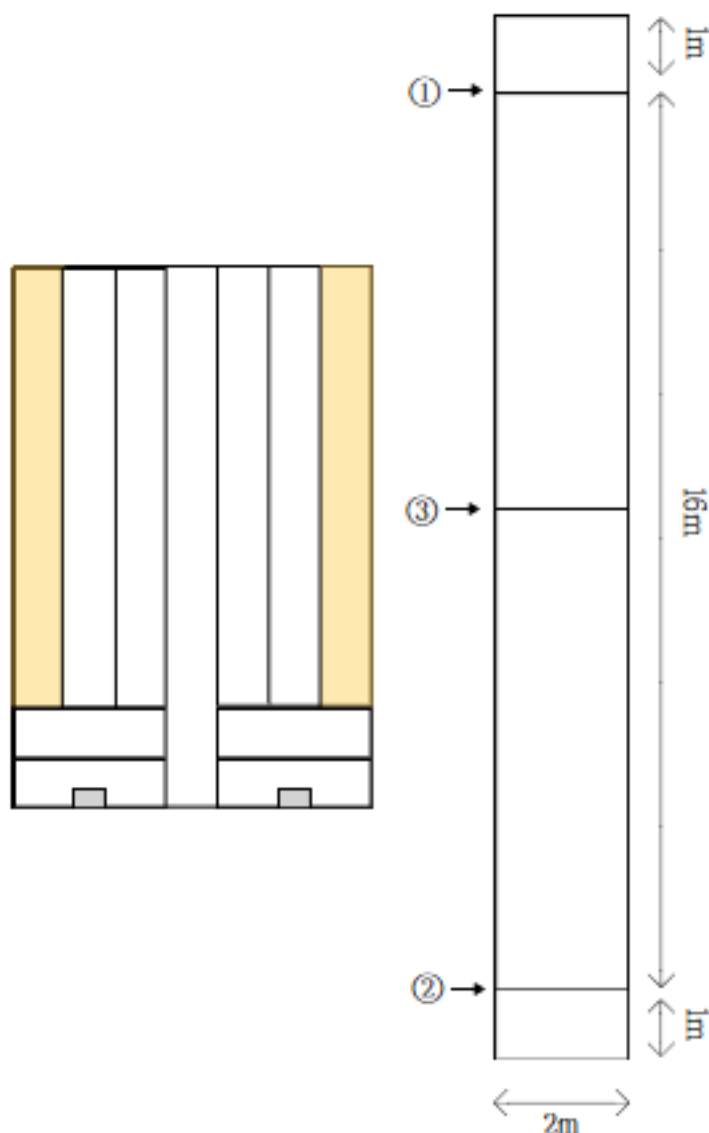
1) 선수는 출발선부터 시작합니다.

*슬래드는 출발선 앞에 위치해 있습니다.

2) 선수의 성별에 따라 플레이트 무게가 다릅니다.

3) 반환의 기준은 지면과 접촉하고 있는 선수 방향의 슬래드 끝 두부분이 출발/반환/중간선을 넘어가면 됩니다.

4) 밧줄 길이는 10m로 선수는 출발/반환/중간선 뒤에서 밧줄을 당깁니다.

5) 슬래드를 당길 때 상체를 사용하여 밧줄을 당기는 동작들은 모두 허용됩니다.
(각 선 뒤로 1m 내 다리 움직임 허용)

〈 경기장 도면 〉

【종목별 규정】

Hybrid Control ③ - 혼합 샌드백 옮기기

1. 종목 완료 조건

1) 리그·토너먼트전 : 무계별 1번 왕복 진행(16m)

2. 무게

- 남자 : 75lb, 100lb, 150lb 샌드백

- 여자 : 50lb, 75lb, 100lb 샌드백

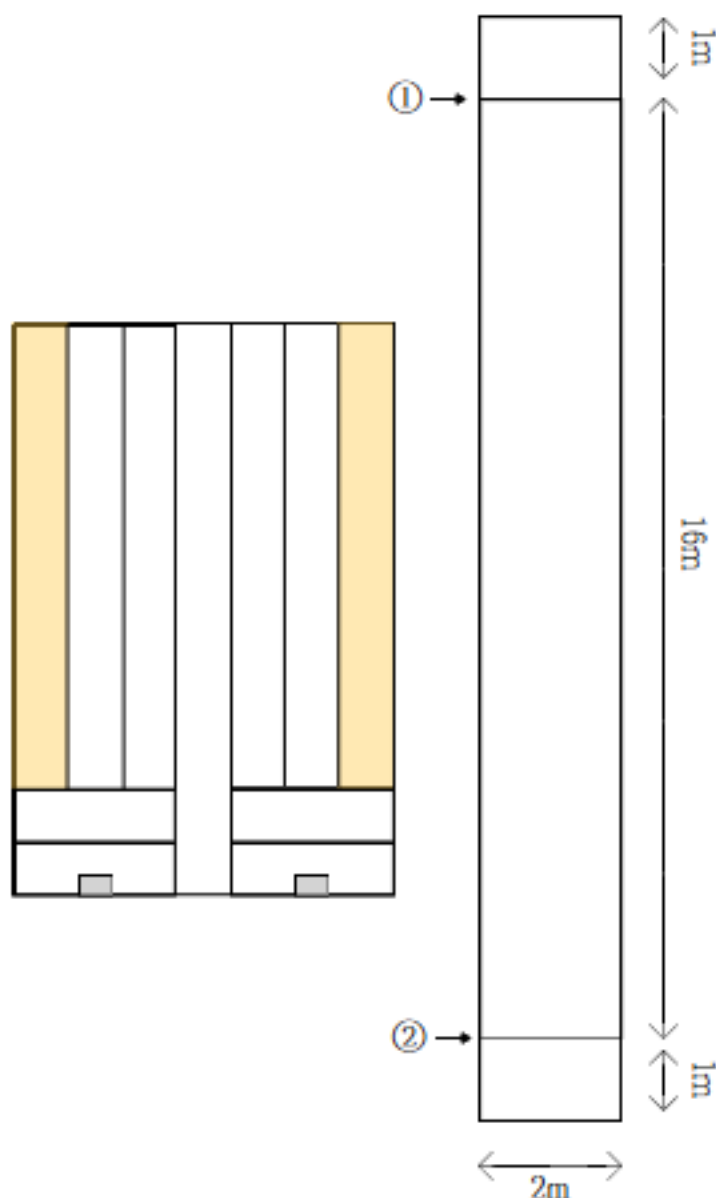
3. 경기장 도면 설명

① : 반환선

② : 출발선

4. 종목 진행 순서

- 1) 선수는 출발선부터 시작합니다.
- 2) 선수의 성별에 따라 샌드백 무게가 다릅니다.
- 3) 출발선에 무게가 다른 샌드백 3개가 놓여져 있고, 선수는 샌드백을 한 개씩 들어 샌드백 캐리를 진행해야 합니다.
- 4) 샌드백 순서는 선수의 전략에 따라 자유롭게 선택하여 진행하시면 됩니다.
- 5) 반환의 기준은 샌드백을 들고 있는 상태에서 두발이 모두 반환선을 접촉 혹은 넘어가면 됩니다.
- 6) 가는 도중 샌드백을 내려놓을 수 있습니다.
- 7) 샌드백 내려놓았을 경우 샌드백을 내려는 곳부터 다시 샌드백을 들어 경기를 진행하면 됩니다. 단, 반환지점에서 두발이 반환선에 넘어가기 전 샌드백을 던지거나 슬라이드 형식으로 샌드백이 반환선을 넘어가게 되었을 경우에는 선수는 샌드백 던진 구간 또는 슬라이드를 시도한 구간부터 다시 샌드백을 들어 경기를 진행해야 합니다.



〈 경기장 도면 〉



BATTLE CREW | XTEND®