

경기도장애인 e스포츠연맹

수신 : 발달장애인 e스포츠지도자

참조 : 실업팀 및 장애인 복지센터

발신 : 경기도장애인 e스포츠연맹

제목 : 2026 경기도스페셜올림픽코리아 e스포츠대회

및 경기도장애인 e스포츠연맹회장기 전국 e스포츠대회 개최알림

1. 귀 단체의 무궁한 발전을 기원합니다.
2. (사)스페셜올림픽코리아가 주최하고 경기도스페셜올림픽코리아와 경기도장애인 e스포츠연맹이 공동 주관하여 대한민국 발달장애인 선수들의 e스포츠 참여 확대와 전문 경기력 향상을 위하여 「2026 경기도스페셜올림픽코리아 e스포츠대회 및 경기도장애인 e스포츠연맹회장기 전국 e스포츠대회」를 개최합니다.
3. 발달장애인의 스포츠활동 활성화를 위하여 하고자 하오니 지도자 여러분들의 적극적인 참여를 부탁드립니다.

----- 행 사 개 요 -----

- (대 회 명) 2026 2026 스페셜올림픽코리아 통합스포츠 전국태권도대회
- (대회기간) 2026. 09. 19.(토)
 - 개회식 : 2026. 09. 19.(토) 11:00 / 경기도 화성특례시 반다비체육관
- (장 소) 경기도 화성특례시 반다비체육관
- (참가장애) 지적발달장애
- (주최) (사)스페셜올림픽코리아, 화성특례시장애인체육회
- (주관) 경기도스페셜올림픽코리아, 경기도장애인 e스포츠연맹
- (후원) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 화성특례시, 파파존스, 낫소
- (접수방법) www.t-nect.com(협회명 스페셜올림픽코리아)

붙임 : 대회요강 1부. 끝.

스페셜올림픽코리아 태권도위원회



주임 이 승 찬

전무이사 윤 호 준

회장 경 규 식

시행 GGSokorea-00002 (2026.07.30. 접수)

경기도 구리시 산마루로18, 하나로프라자 501호

전화 031 571 1162 FAX 031 566 5001 / ggesport@naver.com / 공개

경기도스페셜올림픽코리아 e스포츠대회 및 경기도장애인e스포츠회장배 전국e스포츠대회

1 대회 개요

- (대 회 명) 2026 경기도스페셜올림픽코리아 e스포츠 대회(화성)
경기도장애인 e스포츠 대회
- (대회기간) 2026. 9. 19.(토)
 - 개회식 : 2026. 9. 19.(토) 11:00 / 화성시반다비장애인체육센터
- (장 소) 화성시반다비장애인체육센터
- (주 최) 화성특례시, 화성시장애인체육회
- (주 관) 경기도스페셜올림픽코리아, 경기도장애인e스포츠연맹
- (후 원) 문화체육관광부, 국민체육진흥공단, 파파존스, 롯데
- (참가인원) 선수단 300명
- (참가장애) 지적(발달)장애
- (경기종목) 5개 종목

연번	종목	세부종목	참가유형	비고
1	콘솔	• 닌텐도스위치 배드민턴	지적(발달)장애	B조
2		• 닌텐도스위치 테니스		A조
3		• 닌텐도스위치 볼링		A/B조
4	PC	• FC온라인		통합(시범)
5		• 리그오브레전드 단체전		

2 주요 추진일정

구분	행사	일정	장소	비고
대회 준비	· 종목별 참가요강 공지	· `26. 08. 14.(금)	-	· 홈페이지
	· 참가신청	· `26. 08. 15.(금) ~ 09. 04.(금)	-	· 접수사이트
	· 참가신청 정정기간	· `26. 09. 07.(월) ~ 09. 09.(수)		· 접수사이트
	· ID카드 제작/발급	· `26. 09. 10.(목) ~ 09. 17.(목)	-	
행사	· 개회식	· `26. 09. 19.(토) 11:00	화성시	
	· 종목별 예선 및 결선	· `26. 09. 19.(토)		

ggsokorea@naver.com

1 콘솔경기 및 참가 관련 일반사항

□ 경기방법

- 개인별 대항전으로 한다.
- 기록경기는 컷오프 방식으로 진행한다.
- 기록경기를 제외한 모든 경기는 토너먼트 방식으로 한다.

□ A조 테니스 종목 운영 및 참가 기준

- 경기방식 : 정식 토너먼트 경기로 진행한다.
*참가 인원수에 따라 조를 나누어 경기할 수 있다.

□ A조 볼링 종목 운영 및 참가 기준

- 경기방식 : 10프레임 1경기 기록 측정
 - 조별 예선경기를 진행하여 참가인원의 1/2배수를 선발한다.
 - 본선 경기를 진행하여 8명을 선발한다.
 - 선발된 8명으로 경기를 진행하여 최종순위를 결정한다.
- 승패결정: 10프레임 경기를 진행한다.
모든 경기가 끝난 후 높은 점수순으로 1/2배수 본선에 진출
본선 경기하여 8인의 결선진출자를 선발한다.
결선 경기 후 순위 집계.
- 소프트웨어: 닌텐도 스위치 Sports

- 캐 릭 터: 소프트웨어 내 게스트 모드 캐릭터 선택
- 디비저닝 없음

☐ B조 배드민턴 종목 운영 및 참가 기준

- 경기방식 : 4인 1조로 구성하여 진행한다.
- 1인 2종목 모두 참가 신청할 수 있다.
 - * 14세 이하와 15세 이상을 구분하여 경기한다.
 - * 조별로 경기를 진행하여 순위를 결정한다.

☐ B조 볼링 종목 운영 및 참가 기준

- 경기방식 : 4인 1조로 구성하여 컷오프 경기로 진행한다.
 - * 14세 이하와 15세 이상을 구분하여 경기한다.
 - * 조별로 경기를 진행하여 순위를 결정한다.

<심판위원>

- 경기종목별 경기 결과를 판정하고 집계하는 자

<경기위원>

- 경기종목별 경기 진행을 맡아 선수의 경기참가가 누락 되지 않도록 관리하고, 선수의 호출/입장/퇴장 등의 진행을 주관하는 자

☐ 참가대상 (장애인 복지카드 소지자)

- A조-2026년 기준 만 8세 이상으로 시도장애인체육대회 및 장애학생 체육대회 참가경력자
- B조-2026년 기준 만 8세 이상으로 대한민국에 거주중인 자

2

PC경기 및 참가 관련 일반사항

리그 오브 레전드(LOL) 5:5 팀대항 경기 규정

☐ 참가 자격 및 팀 구성

- 참가 대상 : 발달장애인 복지카드 소지자(팀 3명이상), 대회일 기준 만12

- 팀 구성 : 선수 5명(발달장애선수 3명 이상) + 후보 선수 최대 2명 + 지도자(또는 보호자) 1명
- 신분 확인 : 복지 카드 및 신분증(학생증 또는 주민등록증, 운전면허증, 여권)
- 아이디 : 본인 아이디
- 지도자 역할 : 경기 전·후 소통 및 외적인 환경 지원
(단, 경기 시작 후 오더 및 대리 플레이 금지)

○ 경기 방식

- 맵 및 모드 : 소환사의 협곡 / 토너먼트 드래프트 모드 (5:5)
- 경기 세트 : 8강/4강 단판, 결승전 3판 2선승제
- 진영 선택 : 코인토스

1-1) 승리조건

- 넥서스를 먼저 파괴한 팀이 승리

2) 룬, 스킨 결정 : 전체 사용 가능

3) 뱅크 : 뱅크는 인게임 뱅크를 이용하고 팀 합의하에 뱅크틀 사용 가능

인게임 뱅크시 : 가픽을 금하며 아무런 정당한 사유 없이 방을 터뜨리면 몰수패
뱅크틀 사용시 : 몰수패

- 개인 장비 : 키보드, 마우스, 헤드폰, 마우스패드, 마우스 거치대 등 사용 가능

(개인장비의 문제가 있을 경우 10분 이상 지연될 경우 사용 금지됨)

- 챔피언 제한 : 신규 출시 및 리워크 후 2주가 지나지 않은 챔피언은 금지(밴)

○ 매너 플레이 및 스포츠맨십

- 언어폭력 및 도발 금지 : 전체 채팅 금지, 비속어·비하 발언 사용 시 즉시 경고

- 감정표현(Emote) 및 감정표현 모션 : 상대를 도발할 목적의 감정표현 금지

○ 경고 누적 제동

- 경고 1회: 주의
- 경고 2회: 해당 세트 몰수패

○ 일시정지 사유: 기술적 문제(P C, 네트워크, 장비) 또는 선수의 신체적·심리적 정서 위기 발생 시

- 퍼즈 요청 : “퍼즈“라고 외치거나 손을 들어 진행요원에게 알림
- 일시정지 시간: 세트당 팀별 최대 10분 (심리적 안정을 위한 타임아웃 5분 포함)

1) 경기 일부로 인정하는 버그

(아래 상황 발생 시 관리자는 일시 중단없이 경기 속행)

- ① 챔피언 스킵의 “한시적인“ 미적용 또는 오작동
- ② 챔피언이 움직이지 않는 버그“(단, 귀환 후 이동이 불가능한 경우는 논외)“
- ③ 챔피언이 “간헐적으로“ 의도하지 않는 곳으로 위치하게 되는 버그

④ 룬, 챔피언 스왑 등으로 선수 개인에게 일어나는 버그

2) 치명적인 버그가 나타나는 경우, 심판 판단에 따라 재경기, 경기 속개, 우세 승 판정

3) 고의적 버그 악용으로 이득을 취했을 경우 몰수패, 실격 처리

○ 진행요원 및 심판 운영(자격 소지자)

- 경기장 내 진행요원 배치 : 각 팀 뒤에 심판/지원요원 배치
- 판정 권한 : 경기와 관련된 모든 최종 결정은 심판이 진행함.

FIFA 온라인 경기 규정

□ A조 경기방법

○ 대전방식 : 1 vs 1 토너먼트

○ 1경기 단판 승

○ 4강 및 결승

- 3판 2선승
- 패자 3, 4위 결정전 진행

- 모드 설정 : 친선경기 내 vs FRIENDS (연장전유)
- 승리 조건 : 90분 경기 후 다 득점순
- 연장전 : 90분 경기 후 동점 시 연장전 진행, 연장전 무승부 시 승부차기 진행
- 홈/어웨이 결정 : 심판의 코인 토스 이후 승자 선택
- 유니폼 선택 : 심판의 코인토스 이후 패자선택
- 팀 선택 : 대회 계정 내 사용 가능한 팀 중 선택

☐ 경기 설정

- 경기시간 : 전, 후반 각 6분
- 경기장 : 랜덤
- 날씨 : 기본설정
- 유니폼 : 상호 다른 색 선택
- 공 : 기본

☐ 경기 승패

- 상대팀의 항복을 받아냈을 경우 승리
- 상대팀보다 골이 많을 경우 승리
- 기타 상황에 대해서는 심판의 판정에 따른다.

☐ FIFA온라인 B조 경기방법

- 대전방식 : 1 vs 1 토너먼트 (4인 1조)
- 1경기 단판 승
- 이하 A 조와 같음

☐ 참가신청

- 참가신청서 마감기한
 - 참가신청 기간: 2026. 08. 15. ~ 09. 09. 18:00 까지
- 참가신청 접수방법

- 인터넷 접수: 기한 내 대회접수사이트로 참가등록

* 운영단체 : 사단법인 경기도스페셜올림픽코리아

대회접수사이트 : www.t-nect.com

문의전화 : 031-571-1162

e스포츠 태권도 VR 겨루기 대회 요강

1. 대회명

스페셜올림픽코리아 태권도 VR 겨루기 대회

2. 대회 목적

본 대회는 VR 기술과 태권도 겨루기 콘텐츠를 결합하여 e스포츠 종목의 새로운 종목을 제공하기 위해 개최한다.

e스포츠 태권도 VR 겨루기는 실제 선수 간 직접적인 신체 접촉 없이 가상공간에서 1:1 겨루기를 진행하는 방식으로, 참가자가 VR 환경에서 태권도의 주먹 및 발차기 기술을 활용하여 상대 선수와 경기를 진행한다.

이를 통해 참가자에게 새로운 형태의 태권도 경기 경험을 제공하고, VR 기술을 활용한 태권도의 새로운 경기 방식과 디지털 스포츠로서의 활용 가능성을 확대하는 것을 목적으로 한다.

3. 대회 개요

구분	내용
대회명	대회별 별도 지정
경기 종목	VR태권도 겨루기
경기 형태	개인전 1:1 겨루기
경기 방식	점수제 또는 헬스포인트제(HP·파워 게이지 방식)
사용 시스템	모두의태권도 VR
주최	경기도스페셜올림픽코리아
주관	경기도스페셜올림픽코리아, 경기도장애인e스포츠연맹
경기 운영	모두의태권도VR 경기운영 시스템 활용
참가 대상	지적발달장애인
참가 인원	40명~50명
개최 일시	2026년 9월 19일(토)
개최 장소	경기도 화성특례시 반다비 장애인체육센터

4. 참가 대상 및 자격

1. 참가 대상 : 전국 지적발달장애인

2. 조별구분

1) T-1부

① 신청자격- 복지카드소지자(지적장애-비교적 높은 인지·적응 능력)

② 부별- 14세 이하부 / 15세 이상부

* 정식 토너먼트 경기로 참가 인원수에 따라 조를 나누어 경기할 수 있다.

2) T-2부

① 신청자격- 복지카드소지자(지적장애-중증도 수준의 지원 필요군)

② 부별- 14세 이하부 / 15세 이상부

* 4인 1조로 모든 참가자에게 메달을 수여하고 상장으로 구분한다.

구분	특성	스포츠 수행능력	적용예시
T-1	비교적 높은 인지·적응능력	경기규칙 이해 및 독립적 경기수행 가능	전문체육·대회
T-2	중증도 수준의 지원 필요	단순 규칙 이해 가능, 반복훈련을 통한 경기 참여 가능	생활체육·통합경기

3. 참가자는 VR 헤드셋 및 모션트래커 등 대회에서 지정한 경기장비를 착용하고 경기에 참여하여야 한다.

4. 참가자는 대회요강과 경기규정을 숙지하고 경기운영진의 진행 및 안전지시에 따라야 한다.

5. VR 장비 착용 또는 경기 진행이 안전상 어렵다고 판단되는 참가자는 경기 참여가 제한될 수 있다.

5. 참가 신청

신청기간 : 2026년 9월 1일부터 9월 10일까지

대회에 참가한 모든 선수는 사진·영상 촬영 및 활용에 동의한 것으로 간주한다.

○ 참가신청 접수방법

- 인터넷 접수: 기한 내 대회접수사이트로 참가등록

* 운영단체 : 사단법인 경기도스페셜올림픽코리아

대회접수사이트 : www.t-nect.com

6. 점수제 경기규정

점수제의 득점 및 감점 기준은 다음과 같다.

공격기술	공격부위	점수
주먹	몸통	1점
발차기	몸통	2점
발차기	얼굴	3점
주먹	얼굴	-1점

세부 기준

1. VR 시스템이 정상적으로 인식한 공격을 기준으로 점수를 부여한다.
2. 주먹으로 몸통을 공격하여 유효한 공격으로 인식된 경우 **1점**을 부여한다.
3. 발차기로 몸통을 공격하여 유효한 공격으로 인식된 경우 **2점**을 부여한다.
4. 발차기로 얼굴을 공격하여 유효한 공격으로 인식된 경우 **3점**을 부여한다.
5. 주먹으로 얼굴을 공격한 것으로 시스템에서 판정된 경우 **1점을 감점**한다.
6. 경기 종료 시 VR 시스템에 표시되는 최종 점수가 높은 선수를 승자로 한다.

7. 헬스포인트제(HP·파워 게이지 방식)

1. 경기 시작 시 청·홍 선수에게 동일한 기준의 헬스포인트 또는 파워 게이지가 적용된다.
2. 상대방에게 유효한 공격이 인정되면 VR 시스템의 설정 기준에 따라 상대 선수의 헬스포인트가 차감된다.
3. 경기시간 중 한 선수의 헬스포인트가 모두 소진된 경우 해당 선수의 패배로 판정한다.
4. 경기 종료 시까지 양 선수의 헬스포인트가 남아 있는 경우 **잔여 헬스포인트가 높은 선수**를 승자로 판정한다.
5. 공격별 헬스포인트 차감량과 파워 적용기준은 VR 시스템의 경기 설정에 따른다.

8. 경기시간 및 회전

1. 3회전 경기

- 회전 당 경기시간 : T-1부 1분 / T-2부 40초
- 회전 간 휴식시간 : 20초
- 경기방식 : 3회전 2선승제

한 선수가 먼저 2개 회전에서 승리하면 최종 승자로 결정한다.

2회전까지 동일 선수가 연속 승리한 경우 남은 회전은 진행하지 않는다.

9. 경기 진행 절차

경기는 다음 순서를 기본으로 진행한다.

① 참가선수 호출



② 선수 본인 확인



③ 청·홍 경기공간 입장



④ VR 헤드셋 및 모션트래커 착용



⑤ 장비 착용상태 및 센서 확인, 인식



⑥ 경기 공간 및 안전거리 확인



⑦ 선수 준비상태 확인



⑧ 경기 시작



⑨ 모두의태권도 VR 겨루기 진행



⑩ 경기 종료



⑪ 시스템 경기결과 확인



⑫ 승패 확정 및 경기결과 기록

⑬ 다음 경기 진행

10. 선수 호출 및 경기 준비

1. 참가자는 본인의 경기 순서 전에 지정된 선수대기구역에서 대기하여야 한다.
2. 경기운영요원의 호출에 따라 지정된 청·홍 경기공간으로 입장한다.
3. 운영요원의 안내에 따라 VR 헤드셋 및 모션트래커를 착용한다.
4. 경기 시작 전 장비와 센서가 정상적으로 작동하는지 확인한다.
5. 선수 위치 및 경기공간의 안전상태를 확인한 후 경기를 시작한다.
6. 경기 호출 후 별도의 사유 없이 정해진 시간 내 입장하지 않는 경우 기권 처리할 수 있다.

11. 승패 판정

승패는 VR 시스템에 표시되는 공식 경기결과를 기본 기준으로 한다.

경기운영은 점수제로 진행하며

정해진 경기시간이 종료되었을 때 최종 점수가 높은 선수를 승자로 한다.

VR 시스템이 정상적으로 작동한 경우 시스템의 경기결과를 우선하여 적용한다.

12. 동점 처리

경기 종료 후 동점이 발생하는 경우 VR 시스템의 세부 경기기록을 활용하여 판정한다.

13. 경기 중단 기준

다음과 같은 경우 경기운영요원 또는 경기감독관은 즉시 경기를 중단할 수 있다.

1. VR 헤드셋 이상
2. 모션트래커 또는 센서 이상
3. 네트워크 장애
4. 프로그램 오류
5. 점수 또는 HP가 정상적으로 반영되지 않는 경우
6. 참가자가 경기공간을 이탈한 경우

7. 참가자 간 충돌 또는 안전사고 위험이 발생한 경우
8. 참가자의 신체상태 이상이 확인된 경우
9. 기타 정상적이고 안전한 경기 진행이 어렵다고 판단되는 경우

14. 장비 및 시스템 오류 처리

발생 상황	처리기준
경기 시작 전 장비 이상	장비 점검 또는 교체 후 경기 시작
경기 중 VR 헤드셋 이상	즉시 중단 후 장비 정상화
모션트래커·센서 이상	즉시 중단 후 센서 재설정
네트워크 장애	경기 중단 후 재연결
프로그램 오류	시스템 재가동
점수 또는 HP 오류	운영진 확인 후 경기 재개 또는 재경기
경기결과에 영향을 미친 중대한 시스템 오류	재경기
참가자의 고의적인 장비 조작	경고 또는 실격

장비 또는 시스템 이상으로 경기결과에 공정성이 훼손되었다고 판단되는 경우 재경기를 진행할 수 있다.

경기의 중단·재개·재경기 여부는 경기운영위원회에서 결정한다.

15. 경기규칙 및 금지행위

참가자는 다음 사항을 준수하여야 한다.

1. 운영요원의 안내에 따라 VR 장비를 착용한다.
2. 경기 중 임의로 VR 헤드셋이나 모션트래커를 탈착하지 않는다.
3. 지정된 경기공간을 고의로 이탈하지 않는다.
4. 상대 선수의 실제 경기공간으로 이동하거나 상대 선수와 직접 접촉해서는 안 된다.
5. VR 장비를 고의로 훼손하거나 임의로 조작해서는 안 된다.
6. 상대 선수, 경기운영요원 또는 관람객의 안전을 위협하는 행동을 해서는 안 된다.
7. 경기운영요원의 진행 및 안전지시에 따라야 한다.
8. 경기 진행을 고의로 방해하는 행위를 해서는 안 된다.

위반 정도에 따라 주의, 경고, 경기 중단 또는 실격 등의 조치를 할 수 있다.

16. 안전수칙

1. 참가자는 경기 전 경기운영요원의 안전 안내를 확인하여야 한다.
2. 참가자는 VR 장비 착용 후 어지럼증, 두통, 구토감, 시야 불편 또는 기타 신체적 이상을 느끼는 경우 즉시 경기운영요원에게 알려야 한다.
3. 경기 중 안전사고 위험이 있는 과도한 이동, 무리한 회전 또는 경기공간을 벗어나는 동작은 제한할 수 있다.
4. 참가자는 지정된 경기공간 안에서만 경기를 진행한다.
5. 관중은 경기공간 안으로 진입할 수 없다.
6. 참가자는 경기 전 안경, 액세서리, 휴대전화 및 기타 소지품 중 경기안전에 영향을 줄 수 있는 물품을 정리하여야 한다.
7. 경기운영진은 안전상 필요하다고 판단되는 경우 경기를 즉시 중단할 수 있다.

17. 경기장비 관리

1. 경기장비는 모두의태권도VR 경기운영진이 지정한 방식에 따라 사용한다.
2. 참가자는 장비를 임의로 분해하거나 설정을 변경해서는 안 된다.
3. 정상적인 경기 진행 중 발생한 장비 이상은 경기운영진이 확인하고 조치한다.
4. 참가자의 고의적인 장비 훼손이 확인되는 경우 해당 참가자를 실격 처리할 수 있다.
5. 장비 파손에 따른 책임관계는 대회 주최·주관 측의 별도 규정에 따른다.

18. 이의제기

1. 경기결과에 대한 이의제기는 경기 종료 직후 참가자 본인 또는 소속 지도자가 경기 감독관에게 제기할 수 있다.
2. 이의제기는 다음과 같이 경기 결과에 직접적인 영향을 줄 수 있는 사항을 중심으로 검토한다.

- VR 장비 오류
- 모션트래커 또는 센서 오류
- 프로그램 오류
- 점수 또는 HP 반영 오류
- 명백한 경기운영상 착오

3. 시스템에 정상적으로 기록된 경기 결과에 대한 단순 불복은 원칙적으로 인정하지 않는다.
4. 이의제기에 따른 경기 결과 유지, 정정 또는 재경기 여부는 경기운영위원회에서 최

