[UCI]I804:24011-200000234001

2007년 2월
석사학위논문

레슬링 선수들의 심판에 대한 인지도 연구

조선대학교 대학원

체 육 학 과

정 영 호

레슬링 선수들의 심판에 대한 인지도 연구

A Study on Recognition of Wrestling Players for Referees

*2007*年　*2*月

조선대학교 대학원

체 육 학 과

정　영　호

레슬링 선수들의 심판에 대한 인지도 연구

지도교수 원 영 두

이 논문을 체육학석사 학위신청 논문으로 제출함

*2006*年 *10*月

조선대학교 대학원

체 육 학 과

정 영 호

정영호의 석사학위논문을 인준함

위원장 인

위 원 인

위 원 인

*2006*年 *12*月

조선대학교 대학원

<목 차>

ABSTRACT

I. 서론 ····· 1

A. 연구의 필요성 ····· 1
B. 연구의 목적 ····· 4
C. 연구의 문제 ····· 4
D. 연구의 제한점 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 5

A. 레슬링 경기의 유래 ····· 5
B. 레슬링 경기의 종목 및 기본원리 ····· 6
C. 레슬링경기 규정의 변경 ····· 8
D. 레슬링경기의 특성 ····· 10
E. 레슬링경기의 기술과 득점부여 방법 ····· 11
F. 심판의 기능 ····· 15

Ⅲ. 연구 방법 ····· 17

A. 연구 대상 ····· 17
B. 조사 도구 ····· 18
C. 설문지의 타당도 및 신뢰도분석 ····· 19
D. 자료 분석 ····· 20

Ⅳ. 연구 결과 ····· 21

A. 연령에 따른 심판의 인지도 ····· 21
B. 운동경력별 심판의 인지도 ····· 22
C. 경기참여 횟수에 따른 심판의 인지도 ····· 24
D. 체급별에 따른 심판의 인지도 ····· 26

Ⅳ. 논 의 ····· 28

Ⅵ. 연구결론 및 제언 ····· 30

참고문헌 ····· 32
부 록

<표 목 차>

<표 1> 연구대상자의 인구사회학적 특성 ····· 17

<표 2> 설문지의 구성내용 ····· 18

<표 3> 설문문항의 요인분석 및 신뢰도검증 ····· 19

<표 4> 연령에 따른 인지도에 관한 차이검증 결과 ····· 22

<표 5> 운동경력별에 따른 인지도에 관한 차이검증 결과 ····· 23

<표 6> 경기참여 횟수에 따른 인지도의 차이검증 결과 ····· 25

<표 7> 체급별에 따른 인지도의 차이검증 결과 ····· 27

ABSTRACT

A Study on Recognition of Wrestling Players for Referees

Jung, Young-Ho

Advisor : Prof. Won, Young-Doo, Ph. D.

Department of Physical Education,

Graduate School of Chosun University

This study intends to examine the level of Judgment capability of incumbent referees and the recognition of players for its fairness so as to in enhance the reliability of judgment and reduce ant potential unfair judgments for match and to enhance their capability for better playing matches.

To exmine the recognition of players for fair judgment and activities of referees, 103subjects were selected for the study, who participated in the wrestling players.

In data analysis, single sample t-test was performed to measure means and standard deviations for each item and subordinate modifying factor and frequency analysis according to means was performed to find out the recognition of players for each item. In addition, both independent sample t-test and one-way ANOVA were performed to determine the differences in recognition for referees according to background features. To analysis of the data, This study is used frequency distribution, One-way Anova.

The result of Frequency distribution for each items of the players perception generally showed non-significant about each variance. But The response to the

question that the referee's decision effect on their game victory or occupided. This result is reflected in the wrestling that the referee's decision is decided their victory as well as their competence.

The subjects were catagorized into 2group(a group below 20years old and a group over 20years old) according to the age in order to determine recognition for referees between 2groups.

Through this result, This study revealed that the Wrestling referee didn't gain the confidence from the players. Therefore, To obtain referee's confidence, it is necessary referee's education or re-education, the restriction for referee courses, having a refereeing work more and more, and periodical referee's education.

I. 서 론

A. 연구의 필요성

레슬링 경기는 인류의 역사만큼이나 오래된 종목으로 BC 2000~3000년 전에 이미 존재하였다. BC 776년에 시작된 고대 올림픽 때에도 실시되었으며 1896년 근대 올림픽에 주 종목으로 채택되어 현대에 이르고 있다. 매년 세계선수권대회가 개최되어 국제적인 스포츠로서 확고한 위치를 차지하고 있으며 많은 관심을 받고 있는 종목이다.

이러한 관심 속에서 레슬링의 경우, 종전보다 활기찬 경기장면을 유도하기 위해서 시대의 변화에 따라 경기의 규칙을 계속해서 개정해 왔으며, 특히 1964년 동경올림픽 대회이후 35년여 동안 레슬링은 발전을 위하여 개정을 거듭해 왔다.

특히, 체급경기인 레슬링은 많은 기술의 다양성과 체력을 요구하는 종목이고, 동등한 조건하에서 승패를 겨루게 되므로 강한 투지와 순발력, 민첩성, 유연성, 지구력 등의 기본 적인 체력을 필요로 하기 때문에 레슬링에 대한 과학적인 연구는 현재까지도 계속적으로 이루어져 오고 있다(김봉조, 1985).

현대 레슬링 경기는 경기 중에 내용이 다양하고 최대의 힘을 다하는 끈기와 관심을 요구하며 빠르고 지각 있고 율동적인 경기 운영을 특성으로 하고 있다(정동구, 982). 경기 시간을 단축시켜 흥미로운 경기를 전개하고 수동적인 경기를 하는 선수에게는 선자세 혹은 빠데루 자세를 허용케 하여 지극히 불리한 상황에서 경기를 하게 되므로 승패에 영향을 주게 된다.

레슬링 경기에서 심판의 주요 임무는 선수가 레슬링의 명예와 전통을 존중하는 스포츠맨 정신으로 경기에 참여하도록 하고 경기를 심판 규정 내에 행동의 자유를 하며 투명성 있게 통제하도록 하는 것이다. 이는 뽐내거나 거만하지 않는 겸손하고 자신감 있

는 인격과 강한 마음이 있어야 함을 뜻하는 것이다. 그리고 주심은 규정내에서 평가해야 하며, 금지된 행위에 대해서는 강력하게 인도적으로 공정하게 즉각 벌칙을 부여해야 한다.

이때 규정의 해석은 개인적이어서는 안되며 가능한 심판위원회의 해석에 가까운 객관적이어야 한다. 그러나 실제 경기장에서는 심판이 누구냐에 따라서 득점을 판단하는 기준이 달라지는가 하면, 벌칙적용에 있어서도 심판에 따라 달라지기도 한다. 물론 현실적으로 모든 심판이 똑같은 기준으로 득,벌점을 적용하기는 어려운 일이지만 득점에 대한 선언 기준이 다르고 벌칙을 적용하는 시점이 다를 때 불공정한 심판 문제가 야기되기 마련인 것이다.

이렇게 첨예한 경쟁을 기본으로 하는 운동경기에서 시합을 원활하게 운영하고, 경기의 흥미를 반감시키지 않고, 선수 당사자들이나 관람자 모두에게 납득할 만한 판정을 내려야 하는 심판은 경기에 관련된 그 누구보다도 중요하고, 어려운 임무를 가지고 있다고 하겠다.

육상, 수영경기 등과 같이 기록으로 승자를 결정하는 운동경기는 객관성이 높지만 구기, 투기, 체조 등과 같은 종목은 실력이 비슷할 때 심판의 주관적 판단이 승패에 영향을 미친다(이종록, 1990). 이것은 풍부한 심판 경력이 있는 심판이라도 그 판단에 대하여 선수나 지도자 전원이 납득하는 결과인지 아닌지도 의문스러울 때가 있다.

이러한 원인으로는 특정한 선수나 지도자에게 의도적으로 유리하게 혹은 불리하게 판정을 내리는 윤리상의 문제나 경기내용이나 기술에 대한 동작을 바르게 파악하고 판단하는 심판 기술상의 문제를 제외하고 볼 때 객관성의 문제에 있어서 심판, 선수, 지도자 개인의 가치관의 차이와 관련되어 있다고 볼 수 있다(최관용, 1999).

어느 경기를 막론하고 심판으로서 제 역할을 무리 없이 소화해 낸다는 것이 결코 쉬운 일이 아니다. 특히 레슬링 경기에서 심판 판정의 어려움과 이에 따른 심판의 역할에 대한 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않다고 할 것이다. 그리고 심판들은 공정

해야 하고, 태도는 주의력과 위엄이 있고 평온해야 하며, 판단과 완전함은 감정적이거나 외부요인에 의해 영향을 받아서는 안된다.

이와 같이 심판의 역할이 얼마나 어렵고 복잡한 것인가를 알 수 있다. 그러나 레슬링이 보다 발전하기 위해서는 심판 판정시 작용할 수 있는 여러 가지 바람직하지 못한 요소들을 지속적으로 제거하는 노력이 필요하다 하겠다.

승부를 다루는 경쟁 스포츠는 본질적으로 서로 실력을 견주어 승패를 쟁취한다는 경쟁의 형식을 취하기 때문에 항상 규칙(rule)이라는 것이 존재하며, 이 규칙의 적용을 통해 경기의 흐름을 원만하게 진행 시켜 가는 것이 심판이 가지는 가장 큰 역할이다. 하지만 경기장에서 심판의 고의적인 편파판정이나 금전 매수 문제 등이 기사화 도어 물의를 빚기도 한다.

심판판정에 관한 선행연구에 따르면 김학렬(1994), 최정혁(1994), 유선욱(1987), 박상록(1996)등의 연구결과를 살펴보면 레슬링, 체조, 하키, 유도, 농구 경기에서 심판판정의 공정성에 대한 선수들의 인지도는 아주 낮게 나타나고 있다고 보고하였다.

김영학(1992)은 선수들을 대상으로 한 연구에서 [존경할 만한 심판이 없다]가 40%를 차지 하고 있다는 결과는 선수들이 느끼는 심판판정의 낮은 신뢰도를 반영하고 있다. 특히 주목 할만한 것은 김종철(1995)의 운동경기 심판들의 의식조사에서 심판들은 선수들로부터 [존경을 받고 있지 않다.]고 생각하는 것에 60.47%를 차지하고 있었고, 경기 중 오심의 경험 유뮤에 [있다]라는 응답이 무려91.86%를 차지하는 것을 볼 때 심판에 대한 신뢰도는 선수와 심판 모두 높지 않은 것으로 나타났다.

따라서 본 연구는 심판판정의 신뢰도를 높이고 불공정한 판정을 줄이기 위해 현재 활동하고 있는 심판들의 판정능력 수준 및 공정성에 대한 선수들의 인식을 조사함으로써 심판들이 가지는 문제점을 도출하고, 빠르게 변화해 가는 레슬링 경기의 방식과 규칙을 적용하여 보다 나은 경기진행을 위해 심판의 자질 함양을 제고하는데 그 의의가 있다.

B. 연구의 목적

본 연구는 현재 활동하고 있는 레슬링 심판들에 대한 선수들의 배경적 특성인 연령, 운동경력, 경기참여횟수, 체급에 따라 인지도를 조사 분석하여 심판들이 지니고 있는 문제점을 도출하는데 목적이 있다.

C. 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 연구대상자인 레슬링 선수들의 배경적 특성에 따라 다음과 같이 연구문제를 선정하였다.

1. 선수의 연령에 따라 심판에 대한 인지도는 차이가 있을 것인가?
2. 선수의 운동경력에 따라 심판에 대한 인지도는 차이가 있을 것인가?
3. 선수의 경기참여횟수에 따라 심판에 대한 인지도는 차이가 있을 것인가?
4. 선수의 체급에 따라 심판에 대한 인지도는 차이가 있을 것인가?

D. 연구의 제한점

본 연구는 현재 레슬링 경기판정에 대한 선수들의 인지도를 조사하는 것으로써 다음과 같은 제한점이 있다.

1. 본 연구는 레슬링선수들을 대상으로 하였기 때문에 전체 격투기 종목선수들의 인지도와는 차이가 있어 일반화에 한계가 있다.

2. 본 연구의 연구절차는 설문조사를 통한 질의응답에 의한 것이므로 선수들의 심리적 상태, 응답의 태도 등에 대한 제한점을 지닌다.

Ⅱ. 이론적 배경

A. 레슬링 경기의 유래

레슬(Wrestle)이란 용어는 격투, 씨름으로 해석되고 레슬링은 인간이 존재하면서부터 동시에 생겨났다고 보아지며 인류의 역사와 함께 발달해 왔다고 한다(체육교재편찬위, 1976).

또한 레슬링은 인류가 원시시대에 영유한 일상시대의 노동형태에 결루되는 것으로 도구의 사용 이전에 인간은 자기의 사지를 이용하여 무거운 돌을 움직였거나 나무를 쓰러뜨릴 수 있는 능력을 가지고 있었음을 예상할 수 있다.

이와 같은 능력과 기술이 도구의 사용과 더불어 점차적으로 변해, 발전하여 현재에 이르고 있다(이래화, 1973). 또한 그 시대에는 지금과 같은 무기가 없었으므로 맨손으로 상대와 싸우고 자신을 방어할 힘을 갖는다는 것이 가장 중요한 일이었다. 싸움에서 진다는 것은 곧 죽음을 의미하기 때문에 단련된 신체를 이용해서 메치거나 쓰러뜨리는 기술을 개발하여 적이나 맹수들과의 싸움에서 반드시 이겨야만 한다.

이처럼 레슬링은 인간이 살아남기 위한 행위에서 시작되었다고 보이며 그 기원은 인류의 역사와 같다고 볼 수 있다.

고대 그리스에서는 군사훈련의 종목으로 채택되었고 기원전 7세기에는 복싱과 혼합된 판크라치온이란 경기가 계속되고 로마시대에 와서 차츰 체계화되어 규정도 생기고 기술도 개발되어 그레꼬로만행 경기의 시초가 되었다. 또 이것이 영국으로 건너가 자유형 경기로 발전하여 현재에 이르고 있다.

이렇게 시대의 흐름에 따라 발전되어온 레슬링은 오늘날 우리나라에서도 대중들에게 소개되면서 관심이 고조되고 있으며 올림픽 메달획득이 가능한 종목이라는 점에서도 많은 사람들의 관심으로 부각되고 있다.

B. 레슬링 경기의 종목 및 기본원리

레슬링은 그 방법이 다양하지만 국제 아마튜어 레슬링 연맹(F.I.L.A : Fheration Interational Lutle Amateur)에서는 그레코-로만형, 자유형, 삼보형 세가지 종류의 레슬링을 인정하나 자유형과 그레코-로만형을 공식경기에서 채택하고 있다.

그레코 로만형은 배꼽 이하는 잡을 수 없으며 상체만을 이용하여 기술을 행사하는 것이고 자유형은 몸 전체를 이용하여 기술을 행사하는 것이다.

1. 균형*(Balance)*무너뜨리기

서 있는 사람보다는 움직이는 사람을 넘기는 것이 어려운 것이다. 상대방은 균형이 깨어질 때 넘어가게 되고, 기술의 공격은 상대방의 중심을 무너뜨리는 것으로 보다 빠른 동작과 역학적 원리에 맞는 공격기술이 아니면 성공하기 어려운 것이다. 유도기술에서도 역학적인 원리는 상대방 중심을 무너뜨리는 것을 중요시하고 있다.

첫째, 모든 물체는 그 중심점이 어느 한쪽으로 기울어질 때 중심을 잃게되고, 둘째, 어떤 물체의 기저면이 넓을 수록 안전성이 높고, 기저면이 낮을 수록 안정성이 낮아져 쉽게 중심을 잃게 된다고 한다(정동구, 1976). 따라서 공격과 방어의 자세에서 신체의 균형 유지와 기술과 힘의 균형 유지 등의 원리를 이해하고 몸에 익히는 것이 무엇보다도 중요하다.

2. 반원형의 원리

레슬링의 기술은 유도 기술과 같이 던지거나 업어치기 등에서 비슷한 점이 있으나 넘기는 자세는 다르다. 즉, 유도에서는 한판 승에 있어서 높이 던지지만 레슬링 기술은 45도 방향으로 들어서 무릎을 꿇고 넘긴다. 다시 설명하면 레슬링의 기술은 부채꼴 형태로 들어서 넘기는 것이 특징이며 그렇게 하는 것이 득점과 연결되고 양쪽 어깨가 쉽게 매트에 닿아 폴로 이끄는 지름길인 것이다.

3. 밀착 공격의 원리

공격 시에는 특히 가슴이 상대방에게 밀착되지 않으면 안된다. 태클 공격이나 그라운드 공격 시에 가슴이 떨어져서는 기술을 성공시키기가 매우 어렵다. 가슴이 밀착되지 않는 것은 공격동작이 중단됨을 의미하고 연속동작이 되지 않으면 기술의 완성 즉, 득점으로 연결되기가 어렵다.

4. 삼각형 자세의 원리

공격 시에 상대방의 자세를 무너뜨리는 것이 무엇보다 중요하다. 머리나 팔을 잡아끈다든지 밀어낸 다음에 공격을 당했을 때 방어는 하체와 허리 가슴이 삼각형을 유지하는 것이 효과적이다. 양팔의 간격은 어깨넓이, 엉덩이와 가슴의 각도는 45도, 눈은 항상 상대방을 주시하는 것이 좋다. 스탠드나 그라운드 자세에서 머리, 허리, 다리는 삼각형을 유지하고 상대를 공격 할 때는 양다리와, 상대와 접촉하는 가슴을 삼각형으로 유지하고 누를 때에도 누르는 부분과 내 몸의 위치는 삼각형을 유지해야 한다(이제황, 1978).

3. 자격증 발급 현황

다이빙 지도단체에서는 물 속 환경에 의한 신체의 영향, 수중에서의 안전성 등을 배려하여 다이버 양성 지도단체나 기관이 설립되었다.
이러한 다이빙 지도 단체에서 다이빙을 위한 일정 기초훈련을 실시하는데 이 훈련을 받았다는 표시가 C카드(Certification Card)라고 불리는 자격증이다. 이런 카드의 취득에 따라 다이빙시에 필요한 압축공기가 충전된 탱크를 공급 받을 수 있다(김남형. 이한석, 1999).

현재 우리나라의 교육단체는 다양하게 존재하고 있지만 모든 단체의 전체적인 C카드 발급현황은 정확히 알 수 없는 실정이다. 이는 각 단체가 발급현황을 명확하게 밝히지 않는 이유인데 현재 우리나라에서 최근 5년간 발급된 세계스킨스쿠버연맹과 (사)한국청소년스킨스쿠버협회의 공인자격증의 발급현황은 <표 2>와 같다.

C. 레슬링경기 규정의 변경

레슬링은 11세기 초 올림픽 경기 때의 시간은 1시간 이었다. 그 후에 규정이 개정되어 자유형의 경기가 처음 Standing Wrestling은 6시간 후 폴이 없으면 심판의 판정에 의하여 한 사람의 우열자는 다음 3시간의 Grounding Wrestling에 있어서 공격 또는 수비의 선택권을 가지게 되고 만약 6시간의 Standing Wrestling에 의하여 승부가 결정되지 않으면 심판은 추첨에 의하여 공방자를 정한다. 그 후 3시간 경과하여도 폴이 없으면 마지막 3분간의 Standing Wrestling이 행하여진다.

그 후에도 규칙은 개정되어 동경 올림픽 때에는 3분 2회전으로 실시되다가 1976년1월1일부터 게임은 3분간씩 3회전을 행하고 사이에 1분간씩의 휴식 시간을 두는 것으로 개정되었(정동구, 1982)(대한 아마추어 레슬링 협회,1985) 그 후에도 경기시간의 개정으로 모스크바 올림픽 때부터는 3분 2회전으로 장기간의 레슬링에서 속전속결의 단기간

의 레슬링으로 변경하였고 서울 올림픽 이후에는 5분 1회전으로 경기시간을 개정하고 계속적으로 공격하는 서수를 요구하고 있으며 수동적이고 단조로움을 피하기 위하여 공격자를 유리하게 만들어 주는 게임 방식을 채택하고 있다.

그동안 레슬링 경기는 Bad Mark System의 벌점제의 방법을 적용하여 왔는데 1980년 모스크바 올림픽 이후의 신 규칙으로 개정된 Positive Scoring System 즉 승점제를 채택하여 실시하고 있다. 이러한 형태의 규칙은 경기내용에 따라 점수가 가산도어 더 많이 승점을 올리는 선수가 승리하는 경기방식이다(정동구, 1981).

변경된 규칙의 개요 (대한레슬링협회, 1999)

첫째, 경기 시간이 5분1회전에서 3분2회전으로 변경하였다.

둘째, 1,2회전이 모두 득점이 없는 경우, 두 선수 모두 퇴장한다.

셋째, 1회전이 득점이 없는 경우, 양 선수에게 컨텍(접촉 시도)이 명령된다.

넷째, 1회전이 득점이 없는 경우, 2회전은 양 선수가 가슴을 서로 맞대고 크렌치 할 것이 명령된다.

다섯째, 만약 한 선수가 선택을 회피할 경우 상대방선수에게 파울 1, 테크니컬 점수 1점을 주게된다.

여섯째, 컨택을 회피하려는 선수에게도 반칙, 벌점, 기술점 1점을 주게된다.

일곱째, 선수가 빠테르 자세이면 경기는 필히 빠테르 자세로 속행한다.

*1. 2004*년 레슬링 경기규칙

아마추어 레슬링이 확 바뀐다. 소극적인 경기를 한 선수에 선언되던 파테르가 역사 속으로 사라지는 등 내년부터 레슬링 규칙이 완전 변경된다. 국제레슬링연맹(FILA)에 따르면 공격적인 플레이의 유도 등을 위해 내년부터 기존 3분 2회전이던 경기를 2분 3회전으로 바꿔 3판 2선승제식으로 승자를 가린다. 즉, 2회전까지의 점수를 합산하는 것

이 아니라 배구의 세트제처럼 1,2회전을 잇따라 따내면 2-0으로 승리하는 방식이다. 점수차가 6점 이상이면 테크니컬폴로 선언돼 한회전이 종료되며 점수가 나지 않을 경우에는 맞잡기(클린치)를 벌인다. 물론 상대의 양 어깨를 동시에 매트에 닿게하는 기술을 걸 경우 이전처럼 바로 폴승을 거두게 된다.

또 편파 판정의 대상이 되고 했던 파테르는 아예 없어지고 경기의 박진감을 위해 유도처럼 하루에 체급별 우승자를 가리며 상대를 매트 밖으로 밀어내도 1점을 얻게 된다. 2004아테네올림픽 총회에서 초안에 합의를 봤던 FILA는 내년 1월말 로마총회에서 새 규정을 확정할 계획이다(체육박물관 http://www.sportsmuseum.co.kr/).

D. 레슬링경기의 특성

레슬링 경기는 상체를 공격수단 및 목표로 이용하는 그레코만형과 신체의 전체를 이용하는 자유형으로 구분되어 체급에 따라 실시되는데, 대인성 개인경기로서의 특성과 이울러 구분되는 성취조건을 가진다. 레슬링경기의 가장 기본적인 것으로 기술, 체력 및 전술의 개인적 성취조건이 요구되지만 경기력 향상의 기본적 요건은 신체적, 기술적, 정신적 성취조건을 중심으로 그러한 능력을 향상시키고 상황에 따라 적용할 수 있도록 하는데 초점이 맞추어진다. 즉, 경기를 통해서 끊임없이 공격하고 자신이 체력적 요소를 적재적소에 발휘할 수 있는 능력, 상황변화에 따라서 능동적이고 민첩하면서 정확하게 구사할 수 있는 기술의 개발 여지가 경기력을 결정한다고 볼 수 있으며, 이와 함께 선수 본인과 코치진의 예리한 전술 운용, 상대의 전력을 파악할 수 있는 정보 제공 등이 주변적 요인으로 작용할 것이다.

가장 기본적인 핵심은 이러한 조건을 충족키 위한 끊임없는 트레이닝의 체계적, 과학적 노력에서 그 중요성을 찾을 수 있다. 레슬링 경기의 에너지 체계상 특징은 순간적인 파워의 발현에 필요한 폭발적인 순발력과 경기상황을 주도할 수 있는 지구력이 아울러 요청된다고 볼 수 있다.

따라서 근력 및 순발력과 회복능력의 요소가 절대적으로 필요하며 이러한 초점에 맞춘 트레이닝이 요구된다고 할 수 있다. 또한 기술의 끊임없는 개발과 적용 및 결합능력이 우수해야 하므로 전반적인 요소의 협응력 또한 매우 중요한 것으로 간주될 것이다(스포츠과학연구소, 1988).

E. 레슬링경기의 기술과 득점부여 방법

1. 레슬링경기의 기술

a. 업어 넘기기

상대방과의 대결 중 밀면서 앞으로 다가오는 반사작용을 이용하여 팔을 감아쥐고 상대를 업은 다음 엉치로 상대를 위로 올려치면서 무릎을 매트에 꿇으면서 어깨를 매트에 대며 넘긴다.

b. 엉치걸이

상대방이 목을 잡고 앞으로 자신을 밀치면서 맞서서 밀고 나올때 그 힘을 역이용하여 팔을 머리와 함께 잡고 몸을 풀고 왼발은 상대의 양발 사이로 들어가 상대를 엉치에 걸고 위로 튀긴 다음 상대방의 중심을 전부 뺏은 다음 45도 각도의 부채꼴로 넘긴다.

c. 안아 넘기기

상대방과 스탠드자세에서 상대를 안아서 가슴과 배위에 올린 다음 자신의 몸을 던지면서 상대를 완전히 매트에 띄운 다음 방향을 틀어 던져서 옆누르기로 누른다.

d. 허리태클

상대의 목을 끌 때 상대의 팔이 자신의 목에 올려지는 순간 상대의 팔을 쳐 올리고 상대방의 발 사이로 깊게 스텝을 밟으면서 들어가 잡고 제압한다.

e. 팔끌어넘기기

한발을 점으로 상대를 아랫방향으로 끌어 주면서 상대의 허리를 껴안은 다음 뒤로 돌아가 제압한다.

f. 목 감아 돌리기

상대방의 팔과 목을 감싸 잡고 아랫방향으로 누르면서 좌우로 끌어 상대의 중심을 무너뜨린 다음 자신의 머리를 방어자의 측면에 붙임과 동시에 발이 들어가면서 제압하여 돌린다.

g. 옆 굴리기

방어자의 한 팔을 상대의 신체에 붙이고 공격자는 한발을 방어자의 측면으로 보낼 듯이 밖으로 내딛는다. 공격자는 방어자의 측면에 발을 내딛고 몸을 복부위에 올려 놓고 브릿지 하면서 굴린다.

h. 넬쓴

공격자는 방어자의 앞쪽 측면에서 한쪽 팔을 이용하여 상대방의 목에 걸고 강하에 밀어 상대방의 몸체를 뒤집는다.

i. 측면들어 던지기

공격자는 방어자의 측면에서 상대허리를 홀드하고 좌우로 페인팅을 하면서 방어가 허술한 쪽을 들어올림과 동시에 브릿지하면서 던진다.

j. 가로들어 던지기

제압되어져 매트에 엎어져 있는 상대를 공격하기 위하여 상대의 측면에서 좌우로 페인팅하여 들어던지는 기술이다.

2. 기술득점 부여방법*(*대한아마튜어 레슬링협회*, 1993)*

a. 1점

① 상대방을 넘겨서 빠떼르 자세에 이르도록 제압하는 것.

② 상대방을 제압 그의 등뒤로 돌아가 잡을 때.

③ 상대방을 한 팔 또는 두 팔로 제압하는 경우.

④ 스탠드 혹은 빠떼르 잣에서 홀드를 하는 선수가 상대방을 정확히 위험한 자세에 이르게 하지 않을 경우.

⑤ 상대 선수가 매트를 벗어나거나 혹은 홀드를 회피할 때 공격 선수에게 득점

⑥ 위험한 자세에서 상대 선수를 5초 혹은 5초 이상 홀드를 할 때.

⑦ 빠떼르 자세에서 지배 혹은 제압되어지고 있는 선수나 혹은 스탠딩 자세에서 들어 올려져서 그라운딩 되는 선수.

b. 2점

① 빠떼르 자세에서 정확히 홀드를 수행한 선수와 그의 상대선수를 위험한 자세나 혹은 즉각적인 폴 자세로 이르게 할 때.

② 공격선수가 상대선수의 양 어깨를 매트에 닿으면서 닿을 때.

③ 방어하는 선수가 위험한 자세의 홀드를 피하기 위해 매트 밖으로 나갈 때.

④ 상대선수가 완전한 홀드로부터 피하기 위해 불법적인 홀드를 할 때.(공격선수에게)

⑤ 공격선수가 즉각적인 폴 자세나 혹은 상대 선수 양 어깨를 매트에 닿으면서 뒹굴 때.
⑥ 스탠딩 자세에서 홀드 수행시 그의 상대 선수를 방해하는 선수.

c. 3점

① 스탠딩 자세에서 홀드를 써서 그의 상대 선수를 짧은 폭의 큰 기술로 직접던져 위험한 자세로 이르게 할 경우.
② 공격선수가 한 무릎 혹은 양 무릎을 대고 있다 할지라도 작은 폭의 큰 기술로 방어선수를 즉각적인 위험한 자세에 이르게 하는 경우.
③ 큰 기술 홀드를 시도한 선수가 직접 그리고 즉각적인 자세로 상대방을 이끌지 못했을 때.

d. 5점

① 스탠드 자세에서 상대방을 제압하여 직접 그리고 즉각적인 위험한 자세로 이끌게 하는 큰 폭의 모든 기술.
② 빠떼르 자세에서 상대방을 들어올려 큰 폭의 기술로 넘겨 직접 그리고 즉각적인 위험한 자세에 이르게 할 경우.

e. 경기결과 평가방법

① 폴승 : 경기 중 공격 선수에 의해서 양 어깨가 동시에 매트에 닿게 했을 경우.
② 큰 점수차 승: 선수들 간의 점수 차이가 10점이 되면 시합은 정규 시간 이전에 끝나게 된다. (테크니컬 폴승)
③ 기술점수차 승: 경기 시간 5분 종료 후 기술 점수가 3점 이상이며 상대선수 보다 다 득점인 경우.
④ 심판 판정승: 만약 3분의 연장전 시간이 끝났을 때 양 선수가 3점을 획득하지 못했을 경우, 또는 동점일 경우나 승자를 결정할 수 없을 때, 심판장은 주심, 부심과 함께 상의해서 승자 결정.(평가기준: 기술점수, 경고, 패시브, 일반적인 평가)

F. 심판의 기능

심판이라 하면 통상적으로 도착 순위의 판정, 경기에서 유효, 무효의 선언, 경기상의 행위에 관한 규칙 위반의 판정과 벌칙 적용 등을 주 임무로 하는 경기 임원을 의미하는 것이다.

경기가 바람직하게 운영되어 성공을 거두게 하려면 우수한 심판을 육성해서 만전을 기여하여야 한다. 우수한 심판은 공정한 경기 판정과 계획한 대로의 원활한 운영을 할 수 있는 능력을 갖추고 있기 때문이다.

스포츠 현장에서 경기수행을 위해 동원되는 인적 요인에는 선수, 지도자, 심판, 관중 등을 들 수 있는데 그 중에서 심판은 참가자에게 심리적으로 직접, 간접적으로 많은 영향을 미치는 중요한 요인임은 틀림이 없다(김동규, 1983).

심판은 경기자를 위해서 존재하며 경기자가 없으면 심판은 있을 수 없다. 경기자의 목표나 심리를 충분히 이해하여 경기 시에 그들이 힘을 발휘 할 수 있도록 도와주는 마음가짐을 갖고 있어야 할 것이다.

심판에 임하는 자에게는 오늘날 세계 각지에서 행하여지고 있는 스포츠에 대한 넓은 시야에서의 바른 인식과 바른 이해가 필요하다. 발행 당시의 역사적 배경과 발전단계에서의 규칙, 경기관의 변천, 경기하는 사람들의 태도에 대한 이해 등. 풍부한 인간성을 기반으로 하여 바르게 생각해주는 심판이 되어야 하겠다.

높은 스포츠 정신과 함께 경기자의 심정을 이해하며 책임을 자각하여 항상 좋은 컨디션으로 어떠한 심리적인 압박에 대해서도 굴하지 않을 정의감이 있어야 한다.

경기자나 관중으로부터 항상 존경받고 신뢰받는 품위와 인격을 가진 사회인이어야 한다는 데 유의하여 노력해야 할 필요가 있다.

훌륭한 심판이 되기 위해서는 심판으로서의 경험을 충분히 쌓아야 한다. 이 경험을 위해서는 횟수뿐만이 아니라 질적으로도 수준 높은 판정을 할 필요가 있다. 경기 기술과 직분에 대한 연구와 함께 경기 규칙과 그 정신 및 판례에 대한 이해로 불의의사태

가 발생하였을 때에는 경기 규칙이 가진 그 정신을 살려서 처리하는 것이 중요하다. 하지만 단순히 규칙상의 문제만을 해석하고 하는 심판에서는 좋은 경기의 진행이 도모될 수 없다. 경기자와 관중과의 컨디션, 경기장의 조건 등에도 충분히 배려를 하여 넓은 범위에서 문제를 다루고 경기자나 관중에게 만족 될 수 있는 경기의 진행을 맡아야 할 책임을 지니고 있다는 것을 이해해야 한다.

심판의 열의, 경지가에 대한 태도, 경기장의 전반적 통제 미 조절, 심판 기능의 그 무엇인가가 관객의 가슴을 울리고 경기를 울리고 경기를 고조시켜 그 결과 경기자가 힘을 내서 충분한 경기를 전개하도록 돕는 역할을 담당하는 것이 심판의 기능이라고 볼 수 있다(박상록, 1996).

심판은 경기자를 위하여 존재하는 것이다. 경기자가 없는 심판이란 존재할 수 없다. 그러므로 심판은 경기자를 위하여 각자의 존재 의의가 있다는 것을 항상 명심하고 시판에 임해야 한다. 경기자가 방심하지 않고 좋은 기량을 발휘하기 위해서는 경기진행 중 항상 공평무사의 원칙이 지켜지고 명랑한 분위기에서만 가능하다. 그러기 위해서는 심판의 공명정대한 활동이 있어야 한다. 심판이 자기의 존재 의의를 알게 되었을 때, 객관적으로 경기에 불공평하다고 인정될 수 있는 판정이 이루어지거나 경기 그 자체를 의미 없는 본능적인 경쟁으로 변질시켜 버리는 수가 있다(박착희, 1991).

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 현재 활동하고 있는 레슬링심판들의 판정 및 활동에 관계하여 선수들의 인지도를 조사하는데 주목적이 있다. 이러한 연구를 위해 본 연구에서 사용하는 연구대상, 조사도구, 조사절차, 자료처리 방법의 구체적 내용은 다음과 같다.

A. 연구 대상

심판들의 공정한 심판판정 및 심판의 활동에 대한 선수들의 인지도를 조사하기 위하여 현재 활동하고 있는 레슬링 선수를 대상으로 본 연구의 조사에 동의하는 선수를 대상으로 약 130명의 응답자중 응답이 불성실한(기입누락, 이중기입 편향적기입 등) 27명의 응답지를 제외한 103명의 설문지를 대상으로 실시하였으며, 연구대상자

<표 1> 연구대상자의 인구사회학적 특성

변 인	구 분	빈도수(N)	백분율(%)
연 령	20미만	62	60.2
	20이상	41	39.8
참여횟수	20이상	12	11.7
	30이상	21	20.4
	40이상	24	23.3
	50이상	28	27.2
	60이상	18	17.5
경 력	10년이하	51	49.5
	10년이상	52	50.5
체 급	40kg	13	12.6
	50kg	36	35.0
	60kg	37	35.9
	70kg	14	13.6
	80kg	3	2.9

B. 조사도구

본 연구는 현재 활동하고 있는 레슬링심판들에 대한 선수들의 인지도를 조사하는데 목적을 두어 연구를 위한 자료수집도구로 장순권(1990), 정말순(2000), 이경팔(1985)의 설문지를 본 논문에 맞게 수정, 보완하여 예비조사를 실시한 후 이용하였다. 자료 수집을 위해 연구자 및 보조 연구자는 직접 방문하여 연구목적 및 의의를 설명하고, 설문조사를 현장에서 자기평가기법으로 실시 수거하였다. 설문지의 구성은 인구사회학적 4문항, 심판의 공정성 3문항, 심판의 경험정도 4문항, 심판의 도덕성 4문항, 심판의 정신력 6문항, 심판의 자세 6문항, 영향력 2문항, 심판의 존경유무 1문항 총 30문항으로 하였으며, 설문지의 응답형태는 평정척도인 Likert 5점 척도로 구성되어 있다<표 2>.

<표 2> 설문지 구성내용

구 분	항 목	문항수
인구사회학적요인	체급. 연령, 경기참여횟수, 경력	4문항
심판판정의 공정성	공정한 판정정도, 공정한 판정을위한 노력, 부당한 판정의 경험	3문항
심판의 경험정도	심판경험정도, 경기경험정도 룰과 자세에 대한 연구노력, 노력성	4문항
심판의 도덕성	도덕적 인격, 책임성, 교양적 태도, 이해성	4문항
심판의 정신력	판단력, 실행력, 판정속도, 주의집중력, 결단력, 엄격성	6문항
심판의 자세	객관적 판정정도, 실수에 의한 오심정도, 고의적 오심 여부, 경기에 대한 애착심, 경기의 흐름파악력, 지연 및 학연에 의한 편파판정	6문항
판정에 의한 경기영향력	승패유무, 영향력 정도	2문항
심판의 존경유무	존경하는 심판의 유무	1문항
		총계 : 30문항

C. 설문지의 타당도 및 신뢰도분석

본 연구의 설문문항에 대한 타당성 검증은 SPSS 12.0을 이용하여 요인분석의 하나인 주축요인분석을 Varimax방식을 이용하여 실시하였으며, 요인분석 값이 0.5 이상인 요인들만 사용하였고 도구의 Cronbach's Alpha를 이용하여 분석하였다<표 3>.

<표 3> 설문문항의 요인분석 및 신뢰도 검증

	공정성	경험도	도덕성	정신력	자세	영향력	존경	Cronbach's Alpha
문항 2	.754							.8021
문항 1	.642							
문항 3	.524							
문항 4		.785						.8032
문항 6		.701						
문항 5		.658						
문항 7		.603						
문항 8			.673					.8523
문항10			.542					
문항11			.532					
문항 9			.508					.7899
문항13				.642				
문항15				.610				
문항14				.578				
문항16				.533				
문항17				.520				
문항18				.515				.7932
문항19					.795			
문항21					.647			
문항20					.609			
문항23					.599			
문항22					.545			
문항24					.531			
문항26						.675		
문항25						.645		
문항27							.775	

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy = .6582
Bartlett Test of Sphericity = 532.235, Significance = .000

D. 자료처리방법

본 연구의 자료처리방법은 검사자료를 컴퓨터에 입력시킨 후 윈도우용 SPSS 12.0을 이용하여 수집된 자료의 인구사회학적 특성을 분석하기 위하여 빈도분석을 실시하였다. 인구사회학적 특성에 따른 심판에 대한 인지도를 알아보기 위하여 t-test와 일원변량분석(One-Way ANOVA)을 실시하였다. 변량분석결과 유의한 차가 있을 경우 scheffe를 이용하여 사후검증을 실시하였으며, 유의수준을 α=.05로 설정하였다.

Ⅳ. 연구 결과

본 연구는 레슬링 심판들에 대한 인지도를 조사하여 현재 레슬링심판들의 문제점을 지적하고 이를 위한 방안을 연구하고자 다음과 같은 결과를 얻었다.

A. 연령에 따른 심판의 인지도

<표 4>에 나타난 바와 같이, 심판의 경험도를 살펴보면 20세이상은 3.38±.81로 20세미만 3.08±.64보다 높은 응답을 하여 통계적으로 $p<.05$수준에서 유의한 차가 나타났으며, 경기영향력에서는 20세미만 2.93±.97로 20세이상 2.47±.88보다 높은 인지를 보이는 것으로 나타났으며 통계적으로 $p<.05$수준에서 유의한 차가 나타났다.

심판의 공정성에서는 20세미만 2.77±.61로 높은 인지를 보이고 있었으며, 심판의 도덕성은 20세이상 3.51±.61로 높은 인지를 보이고 있었다. 또한 심판의 정신력은 20세이상 3.39±.49로 높은 인지를 보이고 있었으며, 심판의 자세에서는 20세미만 선수가 2.82±.56으로 높은 인지를 보이고 있었다. 심판의 존경에서는 20세미만의 선수가 2.87±.60으로 높은 인지를 보이는 것으로 나타났으나, 연령에 따른 심판의 인지도 비교에서는 심판의 경험도와 경기영향력에서는 통계적으로 유의한 차가 나타났으나, 그 외 요인에서는 유의한 차가 나타나지 않았다.

<표 4> 연령에 따른 인지도에 관한 차이검증 결과

변 인	나이	N	M	SD	t	p
심판의 공정성	20세미만	62	2.77	.61	.385	.701
	20세이상	41	2.72	.70		
심판의 경험도	20세미만	62	3.08	.64	-2.076	.040*
	20세이상	41	3.38	.81		
심판의 도덕성	20세미만	62	3.30	.56	-1.751	.083
	20세이상	41	3.51	.61		
심판의 정신력	20세미만	62	3.36	.52	-.289	.773
	20세이상	41	3.39	.49		
심판의 자세	20세미만	62	2.82	.56	.755	.452
	20세이상	41	2.73	.50		
경기영향력	20세미만	62	2.93	.97	2.424	.017*
	20세이상	41	2.47	.88		
심판존경	20세미만	62	2.87	.60	1.386	.169
	20세이상	41	2.53	.58		

* p<.05

B. 운동경력별 심판의 인지도

<표 5>에서 보는 바와 같이 운동경력에 따른 심판 인지도 비교에서는 심판의 공정성은 10년미만 선수가 2.77±.70으로 10년이상 2.73±.60보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판의 경험도에서는 10년미만 3.28±.68로 10년이상 3.12±.76보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판의 도덕성에서는 10년미만 3.47±.60으로 10년이상 3.30±.56보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판의 정신력에서

는 10년미만 3.42±.54로 10년이상 3.32±.48보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판의 자세에서는 10년이상 2.88±.59로 10년미만 2.71±.47 보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 경기영향력에서는 10년이상 2.76±.79로 10년미만 2.78±.63 보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판존경에서는 10년미만 2.78±.63으로 10년이상 2.69±.61 보다 높은 인지를 보이고 있었으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다.

운동경력별 심판인지도 비교에서는 심판의 공정성, 경험도 도덕성, 정신력 그리고 심판존경에서는 10년미만의 선수가 높은 인지도를 보였고, 심판의자세와 경기영향력에서는 10년이상의 선수가 높은 심판의 인지도를 보였다.

<표 5> 운동경력별에 따른 인지도에 관한 차이검증 결과

변 인	경력	N	M	SD	t	p
심판의 공정성	10년미만	51	2.77	.70	.365	.716
	10년이상	52	2.73	.60		
심판의 경험도	10년미만	51	3.28	.68	1.180	.241
	10년이상	52	3.12	.76		
심판의 도덕성	10년미만	51	3.47	.60	1.494	.138
	10년이상	52	3.30	.56		
심판의 정신력	10년미만	51	3.42	.54	1.030	.305
	10년이상	52	3.32	.48		
심판의 자세	10년미만	51	2.71	.47	-1.436	.154
	10년이상	52	2.86	.59		
경기영향력	10년미만	51	2.73	.64	-.178	.859
	10년이상	52	2.76	.79		
심판존경	10년미만	51	2.78	.63	.386	.700
	10년이상	52	2.69	.61		

C. 경기참여 횟수에 따른 심판의 인지도

<표 6>에서 보는 바와 같이 경기참여 횟수에 따른 심판의 인지도 비교에서는 심판의 경험도에서 60회이상 경기에 참여한 선수가 3.62±.78로 가장 높은 심판의 인지도를 보였고, 50회이상 3.41±.79, 40회이상 3.10±.76, 30회이상 2.95±.36, 20회이상 2.72±.60의 순으로 나타났으며 통계적으로 $p<.01$수준에서 유의한 차가 나타나 사후검증을 실시한 결과 20회이상선수와 60회이상 선수간에 통계적으로 유의한 차를 보였다.

심판의 공정성에서는 40회이상 참여 선수가 2.94±.61로 가장 높은 심판의 인지도를 보였으며, 심판의 도덕성은 60회이상 선수 3.58±.69로 가장 높은 인지도를 보였다. 또한 심판의 정신력에서는 50회이상 3.44±.42로 가장 높은 심판의 인지도를 보였고, 심판의 자세는 30회이상 선수가 2.93±.48로 높은 인지도를 보였다.

경기영향력에서는 30회이상 선수가 2.88±.88로 가장 높은 인지도를 보였고, 심판존경에서는 60회이상 선수가 2.94±.47로 가장 높은 인지도를 보였으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다.

<표 6> 경기참여 횟수에 따른 인지도의 차이검증 결과

변 인	참여횟수	N	M	SD	F	p	Post-hoc
심판의 공정성	20회 이상(a)	12	2.83	.52	1.286	.281	
	30회 이상(b)	21	2.74	.72			
	40회 이상(c)	24	2.94	.61			
	50회 이상(d)	28	2.54	.62			
	60회 이상(e)	18	2.77	.68			
심판의 경험도	20회 이상(a)	12	2.72	.60	4.671	.002**	a<e
	30회 이상(b)	21	2.95	.36			
	40회 이상(c)	24	3.10	.76			
	50회 이상(d)	28	3.41	.79			
	60회 이상(e)	18	3.62	.78			
심판의 도덕성	20회 이상(a)	12	3.29	.5	1.066	.377	
	30회 이상(b)	21	3.21	.39			
	40회 이상(c)	24	3.39	.58			
	50회 이상(d)	28	3.42	.63			
	60회 이상(e)	18	3.58	.69			
심판의 정신력	20회 이상(a)	12	3.38	.77	.332	.856	
	30회 이상(b)	21	3.38	.53			
	40회 이상(c)	24	3.33	.43			
	50회 이상(d)	28	3.44	.42			
	60회 이상(e)	18	3.27	.54			
심판의 자세	20회 이상(a)	12	2.81	.39	1.611	.178	
	30회 이상(b)	21	2.93	.48			
	40회 이상(c)	24	2.90	.43			
	50회 이상(d)	28	2.59	.56			
	60회 이상(e)	18	2.75	.72			
경기 영향력	20회 이상(a)	12	2.75	.71	.133	.970	
	30회 이상(b)	21	2.88	.88			
	40회 이상(c)	24	2.72	.87			
	50회 이상(d)	28	2.67	.94			
	60회 이상(e)	18	2.75	.77			
심판존경	20회 이상(a)	12	2.25	.44	.935	.447	
	30회 이상(b)	21	2.90	.74			
	40회 이상(c)	24	2.87	.79			
	50회 이상(d)	28	2.57	.23			
	60회 이상(e)	18	2.94	.47			

** p<.01

D. 체급별에 따른 심판의 인지도

<표 7>에서 보는 바와 같이 체급에 따른 심판의 인지도 비교에서는 80㎏이상이 4.16±.52로 가장 높은 심판의 인지도를 보였으며, 70㎏이상 3.60±.57, 50㎏이상 3.51±.54, 40㎏이상 3.21±.76, 60㎏이상 3.18±.48의 순으로 나타나 통계적으로 p<.01수준에서 유의한 차가 나타났으며, 사후검증결과 40㎏이상과 50㎏이상의 선수가 80㎏이상 선수간에 통계적으로 유의한 차를 보였다.

심판의 존경에서는 70㎏이상 3.57±.89로 가장 높은 심판의 인지도를 보였으며, 50㎏이상 2.91±.80, 60㎏이상 2.59±.89, 80㎏이상 2.00±.67, 40㎏이상 1.92±.86의 순으로 나타나 통계적으로 p<.01수준에서 유의한 차를 보여 사후검증을 실시한 결과 40㎏이상 선수와 70㎏이상 선수간에 통계적으로 유의한 차가 나타났다.

심판의 공정성에서는 70㎏이상 3.04±.61로 가장 높은 심판 인지도를 보였으며, 50㎏이상 2.79±.70, 40이상 2.66±.56, 60㎏이상 2.65±.64의 순으로 나타났으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다. 심판의 경험도에서는 50㎏이상 3.34±.72로 가장 높은 심판의 인지도를 보였고, 40㎏이상 3.28±.68, 70㎏이상 3.21±.67의 순으로 나타났으나 통계적으로 유의한 차는 나타나지 않았다.

심판의 정신력에서는 80㎏이상 3.77±.50으로 가장 높은 심판의 인지도를 보였고, 심판의 자세에서는 70㎏이상 선수가 2.96±.40으로 가장 높은 심판 인지도를 보였다. 그리고 경기영향력에서는 70㎏이상 선수가 3.10±.63으로 가장 높은 심판의 인지도를 보였다.

체급에 따른 심판인지도 비교에서는 심판의 도덕성과 심판 존경에서 통계적으로 유의한 차가 나타났으며, 그 외 요인에서는 통계적으로 유의한 차가 나타나지 않았다.

<표 7> 체급별에 따른 인지도의 차이검증 결과

변 인	체급별	N	M	SD	F	p	Post-hoc
심판의 공정성	40kg 이상(a)	13	2.66	.56	1.193	.319	
	50kg 이상(b)	36	2.79	.70			
	60kg 이상(c)	37	2.65	.64			
	70kg 이상(d)	14	3.04	.61			
	80kg 이상(e)	3	2.24	.50			
심판의 경험도	40kg 이상(a)	13	3.28	.68	.875	.482	
	50kg 이상(b)	36	3.34	.72			
	60kg 이상(c)	37	3.04	.70			
	70kg 이상(d)	14	3.21	.67			
	80kg 이상(e)	3	3.08	1.44			
심판의 도덕성	40kg 이상(a)	13	3.21	.76	4.049	.004**	ab<e
	50kg 이상(b)	36	3.51	.54			
	60kg 이상(c)	37	3.18	.48			
	70kg 이상(d)	14	3.60	.57			
	80kg 이상(e)	3	4.16	.52			
심판의 정신력	40kg 이상(a)	13	3.37	.67	1.752	.145	
	50kg 이상(b)	36	3.49	.47			
	60kg 이상(c)	37	3.22	.47			
	70kg 이상(d)	14	3.36	.47			
	80kg 이상(e)	3	3.77	.50			
심판의 자세	40kg 이상(a)	13	2.73	.68	1.000	.411	
	50kg 이상(b)	36	2.86	.58			
	60kg 이상(c)	37	2.67	.50			
	70kg 이상(d)	14	2.96	.40			
	80kg 이상(e)	3	2.83	.16			
경기 영향력	40kg 이상(a)	13	2.88	.56	.880	.479	
	50kg 이상(b)	36	2.72	.78			
	60kg 이상(c)	37	2.58	.73			
	70kg 이상(d)	14	3.10	.63			
	80kg 이상(e)	3	3.00	.86			
심판존경	40kg 이상(a)	13	1.92	.86	4.258	.003**	a<d
	50kg 이상(b)	36	2.91	.80			
	60kg 이상(c)	37	2.59	.89			
	70kg 이상(d)	14	3.57	.89			
	80kg 이상(e)	3	2.00	.67			

** p<.01

V. 논 의

본 연구의 결과에서 나타난 레슬링 선수들이 심판의 도덕성적 인격에 관한 질문과 책임성, 교양적 태도에 관한 질문에 대한 응답에서 모두 부정적인 응답을 하였다. 이는 선수들이 심판에 대한 신뢰도가 낮음을 의미한다. 심판의 정신력을 묻는 질문에서 또한 응답자들은 심판에 대한 부정적인 응답을 하였다. 이러한 결과는 심판의 판정에 대하여 선수들은 신뢰하지 않고 있다는 것을 의미한다. 이러한 본 연구의 결과는 심판판정에 관한 선행연구에 따르면 김학렬(1994), 최정혁(1994), 유선욱(1987), 박상록(1996)은 레슬링, 체조, 하키, 유도, 농구 경기에서 심판판정의 공정성에 대한 선수들의 인지도는 그 비율이 아주 낮게 나타나고 있다고 보고하였다. 라는 연구의 결과와 일치한다.

심판의 판정정도와 존경유무에 관한 질문에서도 오심에 대하여 응답자의 33명(32.0%)이 많다라고 응답을 하였고 지연 학연에 관하 판단 여부를 묻는 질문에서는 35명(34%)가 그렇다고 응답을 하였고, 심판 판정에 따른 경기영향력을 묻는 질문에서 28명(27.2%)가 그렇다로 가장 높게 나타났다. 이러한 연구결과는 김영학(1992)은 선수들을 대상으로 한 연구에서 [존경할 만한 심판이 없다]가 40%를 차지 하고 있다는 결과는 선수들이 느끼는 심판판정의 낮은 신뢰도를 반영하고 있다. 특히 주목할 만한 것은 김종철(1995)의 운동경기 심판들의 의식조사에서 심판들은 선수들로부터 [존경을 받고 있지 않다.]고 생각하는 것에 60.47%를 차지하고 있었고, 경기 중 오심의 경험 유무에 [있다]라는 응답이 무려91.86%를 차지하는 것을 볼 때 심판에 대한 신뢰도는 선수와 심판 모두 높지 않은 것으로 나타났다 라는 연구결과와 일치하며 본 연구를 지지해준다.

모든 경기는 경기규칙에 바탕을 두고 행해지고 있으며, 심판은 경기가 규칙대로 잘 진행되어 나가도록 노력할 필요가 있으므로 경기규칙에 대한 정확한 이해가 절실하고 이러한 경기의 규칙이 갖는 기본적인 태도와 정신을 잘 이해해야 한다. 물론 대부분의

심판들이 경기 규칙에 대해 정확히 이해하고 있었으나 약 15%정도가 아직까지 부족한 지식을 가지고 있다는 결과(김종철, 1995)는 상기할 필요가 있을 것이다. 그러므로 심판은 경기 중에 일어나게 되는 모든 행위에 있어 경기에 관계된 관련자들이 이해 할 수 있도록 공정한 판정을 정확하게 내려주어야 하며, 이러한 선수, 지도자, 관중들로부터 신뢰받는 심판이 되기 위해서는 심판 기술에 대한 연구와 심신의 조화를 위한 수련을 수시로 해야 하며, 강한 정의감, 주의력과 집중력, 강인한 체력은 물론 규칙 수정에 대한 빠른 수용 및 적용이 필요하다(김종철,1995).

스포츠는 빠른 변화와 발전을 거듭하고 있으며 레슬링 경기 역시 규칙의 수정 및 보완을 통해 더욱 박진감 넘치는 경기를 보여주기 위해 노력하고 있다. 각종국내외 대회에서 획기적으로 개선된 경기규칙이 시행되고 있는바 심판들도 대폭 개정된 룰을 적극적으로 수용하여 경기에 적응시킬 수 있도록 많은 연구와 노력이 요구되어 진다.

심판은 경기 중에 일어나게 되는 모든 행위에 있어 경기에 관계된 관련자들이 이해 할 수 있도록 공정한 판정을 정확하게 내려주어야 하며, 이러한 선수, 지도자, 관중들로부터 신뢰받는 심판이 되기 위해서는 심판 기술에 대한 연구와 심신의 조화를 위한 수련을 수시로 해야 하며, 강한 정의감, 주의력과 집중력, 강인한 체력은 물론 규칙 수정에 대한 빠른 수용 및 적용이 필요하다.

Ⅵ. 결론 및 제언

본 심판 판정의 신뢰도를 높이고 불공정한 판정을 줄이기 위해 현재 활동하고 있는 심판들의 판정 능력 수준 및 공정성에 대한 선수들의 인식을 조사함으로서 심판들이 가지는 문제점을 추출하고, 심판들의 공정한 심판판정 및 심판의 활동에 대한 선수들의 인지도를 조사하기 위해 레슬링 선수 130명을 대상으로 실시하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 나이에 따른 심판 인지도의 차이는 20세 미만과 20세 이상의 집단에서 심판의 경험도와 심판의 경기영향에서 유의 한 차이를 나타냈다. 심판의 공정성, 심판의 자세, 심판의 경기영향 ,심판의 존경에서 20세 미만이 높게 나타났다. 20세 이상은 심판의 경험도, 심판의 도덕성, 정신력에서 높게 나타났다.

2. 운동경력별 심판 인지도의 차이는 운동 경력별 10년 이하와 10년 이상의 집단에서의 인지도비교는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 평균비교를 실시한 결과 심판의 공정성, 심판의 경험도, 도덕성, 정신력, 존경에서 10년 이하의 운동경력 선수들이 높은 평균값을 나타냈다.

3. 참여횟수에 따른 심판 인지도의 차이는 참여횟수에 따른 심판 인지도의 차이에서는 심판의 경험도에서 유의한 차이를 나타냈다. 60회 이상 참여한 선수들의 경우 심판의 경험도와 심판의 도덕성, 심판의 존경에서 높은 평균값을 보였고, 유의한 차이가 나타난 심판의 경험도 요인에 대한 사후 검증 Scheffe검증을 실시해본 결과 20회 이상참여자의 경우 60회 이상참여자에 비해 통계적으로 유의한 차이를 나타났다. 즉, 경험이 많은 선수들은 심판이 풍부한 심판관 경기경험을 가지고 있지 못하다는 인식을 하고 있다.

4. 체급에 따른 심판 인지도의 차이는 체급에 따른 심판 인지도의 차이검증 결과 심판의 도덕성과 심판의 존경에서 유의한 차이를 나타났다. 유의한 차이가 나타난 심판의 도덕성 요인과 심판의 존경 대한 사후 검증 Scheffe검증을 실시해본 결과 심판의 도덕성에서는 40㎏과 60㎏ 이상 체급의 경우 80㎏ 이상 체급자에 비해 통계적으로 유의한 차이를 나타났고, 심판의 존경에서는 40㎏이상 체급의 경우 70㎏이상의 체급자에 비해 통계적으로 유의한 차이를 나타냈다.

2. 제언

본 연구 결과 아직까지 선수들의 심판에 대한 신뢰도는 부정적인 태도가 많으며, 특히 심판판정에 의해 승패가 좌우되는 레슬링 경기의 경우 현재 활동하고 있는 심판들은 올바른 판정과 판단이 요구된다. 이러한 연구결과 와 결론을 바탕으로 본 연구가 제시하지 못했던 연구의 제한점을 고려하여 본 연구를 수행해 가는 과정속에서 나타난 문제점과 앞으로 동일한 방향으로 연구하게 될 후속 연구의 연구문제를 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 대학생을 대상으로 실시하였으므로 이후의 연구는 일반부 선수나 중고 선수들의 인지도 조사가 필요하며, 학력별 비교를 통한 의식의 차이도 연구되어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구의 결과 중 심판의 판정으로 인해 경기의 승패가 결정되기 때문에 심판에게도 경기와 관련된 판단에 따른 의식조사가 필요하리라 사료된다.

참고문헌

김동규(1983). 심판의 자질과 심판 풍토에 관한 조사연구, 이진화 교수 회갑기념 논문집, 영남대학교, 8-22p.

김영학(1992). 검도 심판판정 결과에 따른 선수들의 심리적 고찰, 대한 체육과학대 하교. 무도연구소지4(1).

김종철(1995). 운동경기 심판들의 의식에 대한 조사연구. 미간행논문. 강원대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김봉조(1985). 레슬링 경기의 기술의 사용빈도 및 동작에 관한 연구. 미간행논문. 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김학렬(1994).레슬링 경기의 심판판정에 대한 인식조사. 1급경기지도자 연구논문집.

대한아마추어레슬링협회(1985, p39~41). [심판강습회 교제].

대한레슬링협회(1999, p51,54). [경기규정].

박상록(1996). 심판 판정에 대한 구기 운동선수들의 의식에 관한 조사 분석. 미간행논문. 경성대학교 교육대학원 석사학위논문.

박찬희(1991). 스포츠의 도덕성 회복에 관한연구. 미간행논문. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.

스포츠과학연구소(1988). 경기력향상과 스포츠과학. 대한체육회 훈련원.

장순권(1990). 태권도 심판 판정에 대한 조사연구. 미간행논문. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

정말순(2000). 배구심판에 대한 선수들의 인지도 조사.

정동구(1976). 레슬링 선수의 신체 정형능력에 관한 고찰. 미간행논문. 단국대학교 대학원 석사학위논문.

정동구(1982). 레슬링 룰 개정에 따른 경기내용분석. 한국체육대학논문집 제 4집. p112.

정동구(1985). 레슬링 선수의 경기기술 및 내용에 관한 연구. 미간행논문. 국민대학교 대학원 석사학위논문.

이경팔(1985). 체조경기 심판원의 소양에 관한 조사연구. 미간행논문. 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.

이제황(1978). 신 유도, 서울:수상사.

이종록(1990).태권도 경기에 있어서 심판의 태도가 경기에 미치는 영향. 미간행논문. 영남대학교 대학원 석사학위논문.

이래화(1973, p19). [체육사]. 형성출판사.

최관용(1999). 국가대표 여자 유도선수의 경기력 형성에 기여하는 지도자 요인 분석. 미간행논문. 한국체육대학교 대학원 박사학위논문.

체육교재편찬위(1976). [체육개론]. 이공도서출판사.

인터넷자료

http://www.sportsmuseum.co.kr/board/board.cgi?bname=sportsdata1&action=view&unum=2230&page=1&searchKey=%b7%b9%bd%bd%b8%b5&byTitle=1&byAuthor=0&byContent=0&byTime=0

설 문 지

레슬링 선수들의 심판에 관한 인지도 연구

안녕하십니까?

본 설문 조사에 응하여 주셔서 대단히 감사합니다. 본 설문지는 레슬링 선수들의 심판에 대한 인지도 조사연구를 위한 것입니다. 귀하께서 응답하신 내용은 통계법 제 8조 및 제 9조의 규정에 의하여 연구 목적 이외의 다른 용도로는 절대로 사용되지 않으며, 개인에 대한 사항은 절대 비밀이 보장됩니다.

본 설문지에 대한 응답에는 옳고 그름이 없습니다. 제시된 응답요령을 주의 깊게 읽으시고 한 문항도 빠짐없이 솔직하게 응답하여 주시면 연구에 큰 도움이 되겠습니다.

바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 감사하겠습니다.

설문에 응답해 주셔서 감사합니다.

정 영 호

Ⅰ. 귀하와 관련된 사항에 각 문항들을 읽으시고 적어주시기 바랍니다.

1. 귀하의 연령은? ( )세
2. 레슬링 경기의 참여한 횟수는 ? ( )회
3. 운동 경력은? ( )년
4. 체급은 ? ( )

Ⅱ. 다음은 심판에 대한 일반적인 질문입니다.

아래 질문 중 귀하가 생각하시는 답을 선택하여 주시기 바랍니다.

1. 귀하는 심판의 판정이 얼마나 공정하다고 생각하십니까?

①매우 편파적이다 ②편파적이다 ③보통이다. ④매우 공정하다 ⑤ 공정하다

2. 귀하는 심판이 경기 중 얼마나 공정한 판정을 위해 노력한다고 생각하십니까?

①전혀 노력하지 않는다. ② 노력하지 않는다. ③보통이다.

④노력한다. ⑤ 매우 노력한다.

3. 귀하는 심판으로부터 부당한 판정을 받은 경험이 있습니까?

①매우 많다. ② 있다. ③보통이다. ④없는 편이다. ⑤ 전혀 없다.

4. 귀하는 심판이 풍부한 심판경험을 갖고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

5. 귀하는 심판의 경기경험이 많다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

6. 귀하는 심판이 경기 기술과 직분에 대한 연구를 하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

7. 귀하는 심판이 심판경험을 많이 쌓기 위해 노력한다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

8. 귀하는 심판이 신뢰받고 도덕적 인격이 높다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다고 생각한다. ② 그렇지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④그렇다고 생각한다. ⑤ 매우 그렇다고 생각한다.

9. 귀하는 심판이 교양 있는 태도를 지니고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

10. 귀하는 심판이 경기운영에 있어 책임감을 가지고 경기에 임한다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다고 생각한다. ② 그렇지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④그렇다고 생각한다. ⑤ 매우 그렇다고 생각한다.

11. 귀하는 심판이 경기자를 이해하는 태도를 가지고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다고 생각한다. ② 그렇지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④그렇다고 생각한다. ⑤ 매우 그렇다고 생각한다.

12. 귀하는 심판의 판단력이 높다고 생각하십니까?

①매우 높지 않다고 생각한다. ② 높지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④높다고 생각한다. ⑤ 매우 높다고 생각한다.

13. 심판의 판정속도는 어떻다고 생각하십니까?

①매우 느리다고 생각한다. ②느리다고 생각한다. ③보통이다.

④빠르다고 생각한다. ⑤ 매우 빠르다고 생각한다.

14. 귀하는 심판의 결단력이 높다고 생각하십니까?

①매우 높지 않다고 생각한다. ② 높지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④높다고 생각한다. ⑤ 매우 높다고 생각한다.

15. 귀하는 심판의 실행력이 높다고 생각하십니까?

①매우 높지 않다고 생각한다. ② 높지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④높다고 생각한다. ⑤ 매우 높다고 생각한다.

16.귀하는 심판의 주의집중력이 높다고 생각하십니까?

①매우 높지 않다고 생각한다. ② 높지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④높다고 생각한다. ⑤ 매우 높다고 생각한다.

17. 귀하는 심판의 판정기준이 얼마나 엄격하다고 생각하십니까?

①매우 엄격하지 않다. ②엄격하지 않다. ③보통이다.

④엄격하다. ⑤ 매우 엄격하다.

18. 귀하는 심판이 객관적인 판정을 하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

19. 귀하는 심판의 실수에 의한 오심이 얼마나 많다고 생각하십니까?

①매우많치 않다. ②많치 않다. ③보통이다. ④많은편이다. ⑤ 매우많은 편이다.

20. 귀하는 심판의 고의적인 오심이 얼마나 있다고 생각하십니까?

①매우많치 않다. ②많치 않다. ③보통이다. ④많은편이다. ⑤ 매우많은 편이다.

21. 귀하는 심판이 경기에 대한 애착심이 높다고 생각하십니까?

①매우 높지 않다고 생각한다. ② 높지 않다고 생각한다. ③보통이다.

④높다고 생각한다. ⑤ 매우 높다고 생각한다.

22. 귀하는 심판이 예리한 눈으로 경기의 흐름을 잘 파악하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

23. 귀하는 심판의 판정이 지역, 학연에 의해 편파적으로 판정을 하고 있다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

24. 귀하는 심판의 판정에 의해 승패가 달라진다고 생각하십니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

25. 그렇다면 어느 정도 영향을 끼친다고 생각하십니까?

①80%이상. ②60~80%미만. ③40~60%미만.

④20~40%미만. ⑤20%이하.

26. 현재 대학 시합에서 활동하고 있는 심판을 존경합니까?

①매우 그렇지 않다. ② 그렇지 않다. ③보통이다. ④그렇다. ⑤ 매우 그렇다.

응답해주셔서 감사합니다.

저작물 이용 허락서

학 과	체육학과	학 번	20057172	과 정	석 사
성 명	한글: 정 영 호 한문 :鄭 榮 鎬 영문 : JUNG YOUNG HO				
주 소	전남 해남군 해남읍 구교리 217번지				
연락처	E-MAIL : comandonavy@hanmail.net				
논문제목	한글 :레슬링선수들의 심판에 대한 인지도 연구 영문 : A Study on Recognition of Wrestling Players for Referees				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

동의여부 : 동의(○) 조건부 동의( ) 반대( )

2007년 02월 일

저작자: 정 영 호 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하