

세계태권도한마당 경연 규정 · 규칙

(개정 2026. 05. 22.)



제4장 심판 규정	13
제22조 심판 자격	13
제23조 심판 구성 및 배정	13
제24조 심판 임무	14
제25조 기록원 임무	14
제26조 심판 복장	14
제27조 심판 판정 및 표출	14
제5장 특례사항	15
제28조 소청	15
제29조 상벌	16
제30조 규칙에 명시되지 않은 상황	16
III. 경연(경기)규칙	17
제1장 종목별 규칙	17
제31조 공인품새	17
제32조 창작품새	22
제33조 격파품새	24
제34조 겨루기	26
제35조 주먹격파	35
제36조 손날격파	37
제37조 옆차기격파 / 뒤차기격파	39
제38조 뒤후러차기격파	41
제39조 종합격파	43
제40조 호신술	45
제41조 태권체조	47
제42조 기록경연	50
① 속도격파	50
② 연속 들개차기격파	51
③ 연속 뒤후러차기격파	52
④ 높이뛰어격파	54
⑤ 멀리뛰어격파	55

I. 총 칙	1
제1조 목 적	1
제2조 적용범위	1
II. 경연(경기)규정	1
제1장 경연장(경기장)	1
제3조 경연(경기)장 규격	1
제4조 임원 위치	2
제5조 시설 위치	3
제6조 선수 위치	3
제7조 대표자의 위치	3
제8조 의무석의 위치	3
제9조 소청위원 위치	3
제10조 기타시설 위치	4
제2장 선수 및 대표자	7
제11조 선수	7
제12조 대표자	8
제3장 경연(경기)구분 및 진행 방식	8
제13조 경연(경기)종목	8
제14조 경연(경기)구분	9
제15조 성별 구분	10
제16조 경연(경기)방식	10
제17조 경연(경기)진행	11
제18조 격파물	11
제19조 격파대	12
제20조 대표자 회의 및 체중 계체	12
제21조 시상	12
제43조 팀 대항 종합경연	57
IV. 그랑프리 세계태권도한마당	67
제1장 총 칙	67
제44조 목 적	67
제45조 적용범위	67
제2장 경연(규칙)규정	68
제46조 경연(경기)장	68
제47조 선수 및 임원	68
제48조 경연(경기)규정	69
제3장 경연(경기)규칙	70
제49조 종목별 규칙	70
① 품새(공인품새/창작품새)	70
② 위력격파	71
③ 종합격파	72
④ 기록경연	72
⑤ 단체겨루기	72
⑥ 팀 대항 종합경연	63
V. 심판 및 진행자 수신호	73
VI. 채점표 및 기타서식	76
① 공인품새 채점표	76
② 창작품새 채점표	77
③ 위력격파 채점표	78
④ 발격파 채점표	79
⑤ 종합격파 채점표	80
⑥ 호신술 채점표	81
⑦ 태권체조 채점표	82
⑧ 속도격파 채점표	83
⑨ 연속 들개차기격파 채점표	84
⑩ 연속뒤후러차기 격파 채점표	85

⑪ 높이뛰어격과 채점표	86
⑫ 멀리뛰어격과 채점표	87
⑬ 팀 대항 종합경연 채점표	88
⑭ 격과품새 채점표	89
⑮ 소청서 서식	90
⑯ 창작품새 계획서 서식	91
⑰ 단체 겨루기명단 서식	92
⑱ 팀 대항 종합계획서 서식	93
⑲ 팀대항 종합경연 프로그램구성 서식	94

세계태권도한마당 경연 규정&규칙

제정 1992. 6. 1.
최종개정일 2026. 3. 11.

I. 총 칙

제1조 목적

본 규정 및 규칙은 국기원 정관 제4조에 의거하여 태권도의 모든 한마당의 경연(경기)을 통일된 규칙 아래 공정하고 원활하게 운영하는데 그 목적이 있다.

제2조 적용범위

본 규정 및 규칙은 세계태권도한마당 및 모든 대륙별한마당에 적용하는 것을 원칙으로 하고, 각 국가 및 단체에서 이 규정 및 규칙에 관하여 변경 사유가 있을 경우 본원에 사전 승인을 받아야 한다.

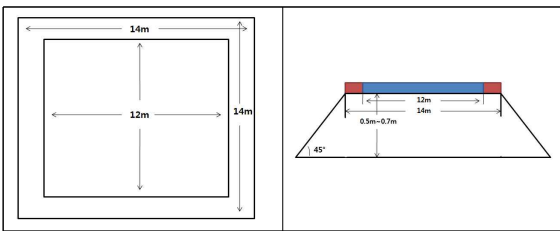
II. 경연(경기) 규정

제1장 경연장(경기장)

제3조 경연(경기)장 규칙

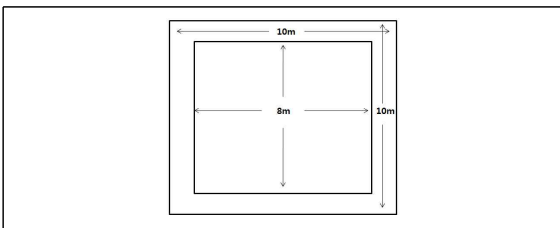
① 경연장은 12m × 12m 규격의 경연장으로 장애물이 없는 수평이어야 하고, 선수의 안전을 고려하여 경연장 한계선으로부터 사방 1m의 안전지역을 둘 수 있다. 경연지역과 안전지역의 색상은 달리하고, 선수의 안전을 고려하여 경연장 바닥은 탄력성이 있는 매트를 사용하여야 한다. 단, 필요에 따라 경연장 높이를 높일 수 있으며 그 높이는 바닥에서부터 0.5~0.7m 높이까지 높일 수 있고, 외부 경사각은 45° 이내의 경사각을 가지도록 한다.

<경연장 무대>



- ② 기록경연 경연장 규격은 경연장 특성에 따라 달라질 수 있다.
- ③ 겨루기 경기장은 사각 경기장으로써 8m×8m 넓이의 정방형을 경기지역이라 하며, 경기지역 끝선인 한계선으로부터 사방 1m 외부 바닥면을 안전지역이라 하고 경기 지역과 색상을 달리하여야 한다.

<겨루기 경기장>



제4조 임원 위치

- ① 한마당 운영본부의 위치는 심판석으로부터 2m 후방에 위치한다.
- ② 경연심판의 위치는 경연장 전면 한계선 정중앙으로부터 3m 떨어진 경연장 중앙에 위치하며 선수들을 정면으로 볼 수 있어야 한다. 주심은 선수들을 정면으로 바라보았을 때, 맨 우측 첫 번째 자리에 위치하며, 심판과 심판 사이의 간

격은 1m이다.

- ③ 진행요원의 위치는 경연장 전면 좌측 모서리에 위치함을 원칙으로 하나 경연장 상황에 따라 위치를 변경할 수 있다.
- ④ 겨루기 심판위치
 1. 주심은 경기장 전면 중앙으로부터 1.5m 떨어진 후방에 자리한다.
 2. 부심은 경기의 채점이 용이하다고 판단되는 한계선으로부터 0.5m 떨어진 곳에 자리한다.

제5조 시설 위치

- ① 기록석의 위치는 주심 심판석 위치로부터 좌로 1m 떨어진 곳에 위치한다.
- ② 검사대의 위치는 경연장(경기장) 시설에 따라 경연장 입구에 검사대를 설치하여 선수의 용품 및 신분을 검사한다.
- ③ 채점관의 위치는 경연장(경기장) 앞쪽 한계선 중앙으로부터 3m 떨어진 좌측 3m 전방에 설치한다.

제6조 선수 위치

- ① 선수 위치는 경연장 중앙에 위치하는 것을 원칙으로 하되, 경연(경기)종목 및 경연장 특성에 따라 위치를 조정할 수 있다.
- ② 선수 대기 위치는 뒤쪽 한계선 3m 떨어진 우측에 정하는 것을 원칙으로 하되 경연장(경기장) 상황에 따라 위치를 변경할 수 있다.

제7조 대표자의 위치

- ① 경연 팀 대표자의 위치는 경연장 뒤쪽 한계선 우측 또는 좌측 모서리에서 3m 떨어진 곳에 자리한다.
- ② 겨루기 팀 대표자는 경기장 좌, 우측 한계선 1m 후방에 자리한다. 단, 경기장 사정에 따라 위치는 조정할 수 있다.

제8조 의무석의 위치

한마당 운영본부석 우측 1m떨어진 곳에 자리하며, 경연장(경기장) 특성에 따라 자리를 변경할 수 있다.

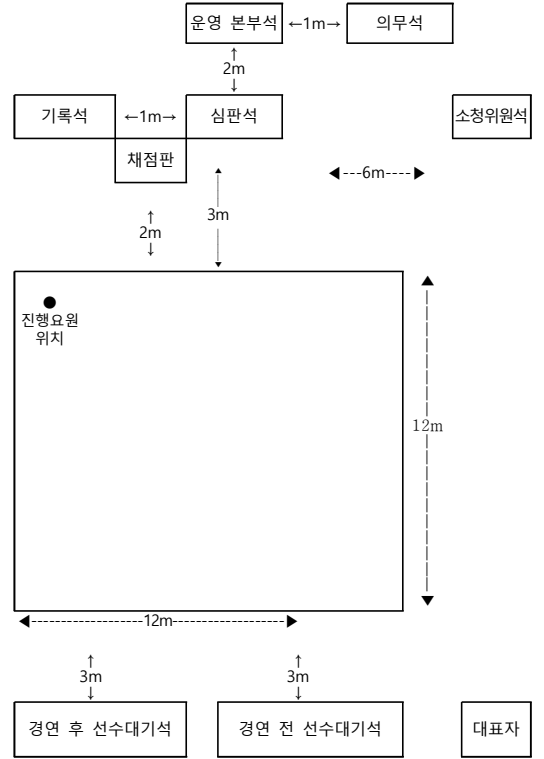
제9조 소청위원 위치

심판석 정중앙 위치로부터 우측으로 6m 떨어진 지점에 자리하며, 당해 연도 경연장(경기장) 특성에 따라 조정할 수 있다.

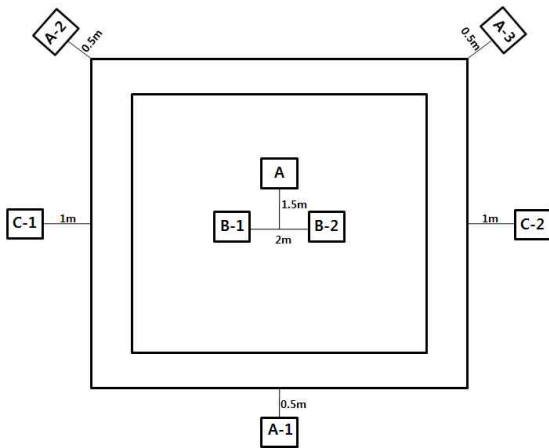
제10조 기타시설 위치

기타 경연에 필요한 시설물의 위치는 경연장(경기장) 특성에 따라 조정할 수 있다.

경연장 배치도



겨루기 경기장



- A : 중심
- A-1 : 1부심
- A-2 : 2부심
- A-3 : 3부심
- B-1 : 선수(청)
- B-2 : 선수(홍)
- C-1 : 청 선수 코치
- C-2 : 홍 선수 코치

제2장 선수 및 대표자

제11조 선수

- ① 자격
 1. 출전국의 국적 혹은 영주권 소지자
 2. 국가원이 발행한 품·단종 소지자
 3. 국가원 사범자격이 있는 지도자가 인정한 유급자
 4. 연령별 자격은 다음과 같다(연령은 출생년도를 기준 만 나이로 한다.)
 - 가. 9세 이하 부(9세까지)
 - 나. 12세 이하 부(10세부터 12세까지)
 - 다. 15세 이하 부(13세부터 15세까지)
 - 라. 18세 이하 부(16세부터 18세까지)
 - 마. 29세 이하 부(19세부터 29세까지)
 - 바. 39세 이하 부(30세부터 39세까지)
 - 사. 49세 이하 부(40세부터 49세까지)
 - 아. 59세 이하 부(50세부터 59세까지)
 - 자. 60세 이상 부(60세부터 69세까지)
 - 차. 70세 이상 부(70세 이상 부)
 - * 해외 참가자 국적 및 연령은 여권으로 확인한다.
 - * 연령별 자격은 당해 연도 한마당 특성에 따라 수정할 수 있다.
 5. 현장 등록 전 참가 접수 완료 후 참가비를 납부한 자
 6. 대한민국 국적자 중 해외 거주자로 해외 부문에 참가하고 싶은 선수는 거주 국가의 영주권, 시민권, 비자 및 해외 승단 심사 응시 여부에 따라 해외 부문 참가가 가능하다.
- ② 복장
 한마당에 출전하는 선수는 조직위원회가 규정한 복장 착용을 원칙으로 한다.
 - ③ 의무사항
 1. 국제올림픽위원회(IOC)가 금지한 약물을 복용 또는 사용해서는 안 된다.
 2. 조직위원회는 필요에 따라 약물 복용 여부를 검사하며, 검사에 불응하거나 금지하는 약물을 복용 또는 사용한 사실이 판명될 경우 상벌위원회에 회부되며, 동시에 입상자는 등위가 박탈되고 차상위자가 등위를 승계한다.
 3. 경연(경기) 중 발생한 상해 및 사망에 대하여 주최 및 주관단체 또는 상대선

수(겨루기)에게 그 책임을 묻지 못한다.

제12조 대표자

- ① 자격
국기원이 발행한 단증 소지자로 당해 연도 세계태권도한마당에 대표자로 등록한 자를 의미한다.
- ② 복장
지정된 복장 또는 단정한 복장 착용을 원칙으로 한다.

제3장 경연(경기)구분 및 진행 방식

제13조 경연 종목

경연 종목은 한마당 특성에 따라 추가 및 제외할 수 있다.

- ① 품새
 - 1. 공인품새
 - 2. 창작품새
 - 3. 격파품새
- ② 겨루기
- ③ 격파
 - 1. 위력격파
 - 가. 주먹격파
 - 나. 손날격파
 - 다. 열차기격파/뒤차기격파
 - 라. 뒤후러차기격파
- 2. 종합격파
- ④ 호신술
- ⑤ 태권체조
- ⑥ 기록경연
 - 1. 속도격파
 - 2. 연속 돌개차기격파
 - 3. 연속 뒤후러차기격파

- 4. 높이뛰어격파
- 5. 멀리뛰어격파
- ⑦ 팀 대항 종합경연

제14조 경연(경기)구분

경연(경기)은 국내 부문과 해외 부문, 개인전과 단체전으로 구분하며 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며 당해 연도 한마당 경연 요강에 명시한다.

- ① 한마당이 대한민국에서 개최될 경우 국내 부문과 해외 부문으로 나눌 수 있다.
- ② 국내 부문이란 대한민국의 참가 선수 및 단체(팀)을 의미한다.
- ③ 해외 부문이란 대한민국을 제외한 해외 참가 선수 및 단체(팀)을 의미한다.
- ④ 개인전
 - 1. 공인품새
 - 2. 창작품새
 - 3. 호신술
 - 4. 겨루기
 - 5. 위력격파
 - 가. 주먹격파
 - 나. 손날격파
 - 다. 열차기격파/뒤차기격파
 - 라. 뒤후러차기격파
 - 6. 종합격파
 - 7. 기록경연
 - 가. 속도격파
 - 나. 연속 돌개차기격파
 - 다. 연속 뒤후러차기격파
 - 라. 높이뛰어격파
 - 마. 멀리뛰어격파
- ⑤ 단체전
 - 1. 공인품새
 - 2. 복식 공인품새
 - 3. 창작품새
 - 4. 복식 창작품새

- 5. 격파품새
- 6. 겨루기
- 7. 호신술
- 8. 태권체조
- 9. 팀 대항 종합경연

제15조 성별 구분

성별 구분은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있다.

- ① 성별 구분 종목
 - 1. 공인품새
 - 2. 창작품새
 - 3. 호신술
 - 4. 위력격파
 - 5. 종합격파
 - 6. 기록경연
 - 7. 겨루기
- ② 혼성경연 가능 종목
 - 1. 단체 공인품새
 - 2. 복식 공인품새
 - 3. 단체 창작품새
 - 4. 복식 창작품새
 - 5. 격파품새
 - 6. 단체겨루기
 - 7. 단체 호신술
 - 8. 태권체조
 - 9. 팀 대항 종합경연

제16조 경연(경기)방식

- ① 본 한마당은 각 종목별 4인, 4단체(팀) 이상이 참가하는 경우에만 공식기록으로 인정한다. 단, 4인, 4단체(팀) 미만이 참가하는 경우에는 경연진행 및 시상만 하되, 공식기록으로 인정하지 않는다.
- ② 경연방식은 다음과 같다.

- 1. 컷오프방식
- 2. 토너먼트방식
- 3. 혼합방식: 컷오프방식 + 토너먼트방식

제17조 경연(경기)진행

- ① 선수 호출
각 팀 및 선수는 순번 및 경연(경기) 예정 시간을 숙지해야 하고 참가팀 및 선수 호출 대기 3분 전부터 1분 간격으로 3회 호명하고 호명된 선수는 대기석에서 대기해야하는 것을 원칙으로 한다.
- ② 출전 포기
경연시간 1분이 경과하여도 출전하지 않는 선수는 출전을 포기한 것으로 간주한다.
- ③ 신체 및 복장 점검
호출된 선수는 반드시 ID카드를 착용해야 하고, 검사대에서 검사원에게 신체 및 복장을 검사받아야 하며, 상대방 또는 관중들에게 혐의를 주는 용모나 위해를 끼칠 수 있는 물건을 소지해서는 안 된다.
- ④ 선수 교체
단체경연 및 단체겨루기의 경우 선수교체를 할 수 있으며, 등록된 후보 선수 1명에 한해 절차에 따라 교체할 수 있다.
- ⑤ 선수 입장
검사를 마친 선수는 지정된 대기석으로 입장한다.
- ⑥ 경연 및 경기진행 절차
 - 1. 선수는 진행요원 또는 주심의 "출전", "차렷", "경례", "준비" 및 "시작" 구령 후에 시연 및 경연(경기)을 한다.
 - 2. 선수는 시연 또는 경연(경기)이 끝나면 지정된 위치에서 진행요원 또는 주심의 "바로", "그만", "차렷", "경례" 구령에 따라 입례한 후, 바로 서서 심판의 호출 또는 주심의 "승패" 선언을 기다린다.
- ⑦ 선수 퇴장
경연 및 경기를 끝낸 선수는 진행요원 또는 주심의 구령에 의해 퇴장한다.

제18조 격파물

격파 경연에 사용하는 격파물의 종류는 다음과 같다. 단, 종목별 격파물의 종류

는 당해연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시한다.

- ① 격파품새: 송판으로 한다.
- ② 손날 위력격파: 대리석, 격파용 블록 및 송판으로 한다.
- ③ 주먹 위력격파: 기와, 조립식 격파물 및 송판으로 한다.
- ④ 발 위력격파: 송판 및 조립식 격파물로 한다.
- ⑤ 뒤후러차기 격파: 송판 및 조립식 격파물로 한다.
- ⑥ 종합격파: 송판으로 한다.
- ⑦ 기록경연: 송판 또는 격파용 블록으로 한다.
- ⑧ 팀 대항 종합경연: 송판, 유사 격파물(공, 사과, 풍선 등)을 허용한다.

*모든 격파물은 한마당 조직위원회에서 제공한다. 단, 유사 격파물은 한마당 조직위원회에서 제공하지 않으며, 반드시 경연 전 검사를 받아야 한다.

제19조 격파대

주먹 위력격파, 손날 위력격파, 발 위력격파, 뒤후러차기격파, 속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 미리 정해진 규격과 형태에 따라 제작된 격파대를 이용한다. 격파대의 규격, 형태 등, 세부 사항은 당해 연도 한마당 경연 요강에 명시한다.

제20조 대표자 회의 및 제중 체계

- ① 대표자 회의는 한마당 시작 1일 전에 개최하며 각 팀의 대표자는 반드시 참석해야 한다. 단, 대표자 회의 일정은 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시한다.
- ② 경연순서 및 대진 추첨은 대표자 회의에서 할 수 있다.
- ③ 겨루기선수 제중 체계는 한마당 시작 1일 전 체계한다. 단, 제중 체계는 당해 연도 상황에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시한다.
- ④ 겨루기선수는 품·단증, 또는 자국에서 발급한 신분증(여권)을 반드시 지참해야 한다.

제21조 시상

각 종목 및 부별 경연(경기)결과에 따라 시상을 한다. 단 시상의 종류 및 시상 내역은 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명

시한다.

- ① 시상의 종류
각 종목 및 부별 1위 1명(1팀), 2위 1명(1팀), 3위 2명(2팀)까지 시상한다.
- ② 시상내역
 - 1. 개인전 / 복식
 - 가. 1위(1명): 상장, 금메달
 - 나. 2위(1명): 상장, 은메달
 - 다. 3위(2명): 상장, 동메달
 - 2. 단체전
 - 가. 1위(1팀): 상장(팀, 개인), 대형컵(팀), 금메달(개인)
 - 나. 2위(1팀): 상장(팀, 개인), 중형컵(팀), 은메달(개인)
 - 다. 3위(2팀): 상장(팀, 개인), 소형컵(팀), 동메달(개인)
 - 라. 장려상(1팀): 상장(팀, 개인), 소형컵(팀), 메달(개인)
- * 장려상은 팀 대항 종합경연 종목에 한해 시상할 수 있다.
- * 선수 또는 팀의 부정으로 인한 입상 박탈의 경우 차 순위자가 등위를 승계한다.

제4장 심판 규정

제22조 심판 자격

국기원 세계태권도한마당 심판자격증을 소지한 자만 당해 연도 심판으로 위촉될 수 있다.

제23조 심판 구성 및 배정

- ① 심판은 국기원 원장이 선임한다.
- ② 심판 구성은 주심과 부심으로 구성한다.
- ③ 심판의 구성은 종목 특성에 따라 다르게 할 수 있다.
 - 1. 2심제: 개인 위력격파와 기록경연을 위한 심판은 2심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 1명으로 한다.
 - 2. 3심제: 품새(공인품새/장작품새), 단체겨루기, 종합격파, 태권체조, 호신술 등의 심판 구성을 3인으로 할 수 있으며, 주심 1명 부심 2명으로 한다.
 - 3. 4심제: 단체겨루기를 위한 심판은 4심제로 구성할 수 있으며, 주심 1명, 부심

3명으로 구성한다.

- 4. 5심제: 품새(공인품새/장작품새/격파품새), 단체겨루기, 종합격파, 태권체조, 호신술, 팀 대항 종합경연을 위한 심판은 5심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 4명으로 한다.
- 5. 7심제: 팀 대항 종합경연을 위한 심판은 7심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 6명으로 한다.
- ④ 심판의 배정은 대진표 추첨 후에 배정한다.
- ⑤ 선수 및 단체(팀), 소속 및 국가와 관련이 있는 심판은 관련 있는 선수(팀)가 출전한 코트에 심판으로 배정될 수 없다.

제24조 심판 임무

- ① 주심
 - 배정된 심판 중 1번 심판을 주심으로 한다.
 - 1. 선수의 경연을 채점한다.
 - 2. 겨루기의 주심은 경기의 주도권을 가지며, 경기를 채점하지는 않는다.
 - 3. 겨루기 경기의 주심은 경기 규정에 따라 관정 권한을 독자적으로 행사할 수 있다.
 - 4. 겨루기 경기의 연장전에서 우세승 판정을 할 수 있다.
 - 5. 경연(경기) 중 발생하는 전반적인 진행과정을 통제하고 규칙위반 행위 시 경고, 감점 및 실격을 줄 수 있다.
 - 6. 심판들의 의견이 필요할 경우 주심은 경연(경기)중 부심을 소집할 수 있다.
- ② 부심
 - 1. 선수의 경연 및 경기의 득점을 채점한다.
 - 2. 한마당 규칙 및 종목별 규정을 명확히 숙지해야 한다.
 - 3. 주심이 의견 요구 시 개인 소견을 진술한다.
 - 4. 소청에 의해 진술 필요시 소명해야 한다.

제25조 기록원 임무

- ① 기록원은 경연 및 경기 시간 등을 기록하고, 심판의 채점을 산출, 기록 및 표출한다.
- ② 기록에 필요한 제반 사항을 수행한다.

제26조 심판 복장

심판은 본 조직위원회에서 지정한 복장을 착용해야 한다.

제27조 심판 판정 및 표출

- ① 심판은 경연(경기)중 채점하고, 경연(경기)이 끝나면 결과를 즉시 표출한다.
- ② 겨루기 경기는 즉시 채점 즉시 표출한다.
- ③ 경연심판 5~7명의 경우, 최상위 점수와 최하위 점수를 제외한 3~5명 심판의 평균점수를 표출한다.
- ④ 경연심판 3명의 경우는 최상, 최하의 점수를 제외하지 않고 3명 심판의 평균점수를 표출한다.
- ⑤ 경연 판정은 최종점수가 높은 선수(팀)가 승자가 된다.
- ⑥ 최종점수가 동점일 경우, 표현성/연출성 점수가 높은 선수(팀)를 승자로 하고, 표현성/연출성 또한 동점일 때 종합점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 합산하여 높은 점수 선수(팀)를 승자로 한다.
- ⑦ 위, 2항 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연한다.
- ⑧ 재 경연 후 동점 시 위 2항을 적용한다. 2항 적용 후에도 동점일 때는 공동 우승으로 한다.
- ⑨ 컷오프 예선경연 결과 커트라인 선상의 동점자(팀)는 동반 결선에 진출한다.

제5장 특별사항

제28조 소청

- ① 소청의 신청은 대표자로 등록된 자가 한다.
- ② 단체(팀)에 소속되지 않고 개인전에 출전한 선수는 개인이 소청할 수 있다. 단, 선수뿐만 아니라 대표자라도 등록해야 소청할 수 있다.
- ③ 소청은 팀 대표로 등록된 자가 자신의 경연 또는 팀 경연 결과에 한하여 이의가 있을 때 소청할 수 있으며, 타인의 경연 또는 타 팀의 경연 중 문제와 결과에 대하여 소청할 수 없다.
- ④ 심판의 정성적 평가(표현성, 연출성, 공연 작품성)는 소청할 수 없다.
- ⑤ 위원회 구성
 - 1. 위원장 1인

2. 위원 12인 이내

⑥ 책임

소청위원회는 소청의 심의에 의해 판정에 대한 정정 및 비위 관계자에 대한 보고서를 한마당장에게 보고해야하고 비위 관계자를 상벌위원회에 회부해야 한다.

⑦ 소청 심의 절차

1. 판정에 이의가 있을 때는 소청 신청서와 소청료 및 증거물을 경연 종료 후 20분 이내에 제출해야 한다. 그리고 소청위원회는 60분 이내로 소청 결과를 완료한다.
2. 소청료는 당해 년 한마당조직위원회의 결정에 따른다.
3. 소청 심의는 과반수 참석에 과반수 의결로 한다.
4. 소청 위원은 필요에 따라 해당 경연에 관련된 심판을 소환, 청문할 수 있다.
5. 소청위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 수 없다.
6. 소청에 대한 이의가 정당하여 소청이 받아들여졌을 경우 소청료는 환불하고, 소청의 이의를 감안하여 결과를 바로 잡는다.

제29조 상벌

① 세계태권도한마당 상벌에 관련된 제반 사항은 국기원 상벌분과위원회 규칙에 따라 조직위원회 상벌위원회의 결정한다.

② 위원회 구성

1. 위원장 1인
2. 위원 6인 이내

③ 징계의 절차

1. 임원, 선수 및 조직위원 등이 다음 사유에 해당하는 행위를 했을 시 한마당장 또는 조직위원장이 상벌위원회에 징계를 요청할 수 있다. 단, 한마당장 및 조직위원장 부제 시 조직위원회의 사무총장이 이를 대신할 수 있다.
 - 가. 경연(경기) 진행을 방해하는 행위
 - 나. 행사장에서 질서를 문란하게 하는 행위
 - 다. 관중을 선동하거나 사실이 아닌 사항을 유포하는 행위
 - 라. 소청위원회를 통해 회부 된 비위 관계자
 - 마. 경연 규정·규칙 및 경연 요강에 명시된 항목을 위반 한 자
2. 상벌위원회는 벌의 내용이 이유 있다고 판단 시 심의 절차를 거쳐 징계 처분 후 장내 방송을 통해 결과를 발표하고, 국기원 원장에게 그 결과를 추후 통

⑥ 부별 지정 품새

1. 부별 지정 품새는 2개의 품새를 시연하는 것을 원칙으로 하며, 당해 연도 특성에 따라 지정 품새를 경연 요강에 명시하도록 한다.
2. 지정 품새 추천방식은 경연 시작 전 또는 대표자 회의에서 전자 추천에 따라 선택된 품새를 지정 품새로 선택한다.

경 연	분 류	지정품새
개인 복식 단체	9세 이하	· 태극 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8장
	12세 이하 (10세-12세)	· 태극 4, 5, 6, 7, 8장, 고려
	15세 이하 (13세-15세)	· 태극 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백
	18세 이하 (16세-18세)	· 태극 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 심진
	29세 이하 (19세-29세)	· 태극 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 심진, 지태
	39세 이하 (30세-39세)	· 고려, 금강, 태백, 평원, 심진, 지태, 천권
	49세 이하 (40세-49세)	
	59세 이하 (50세-59세)	
	69세 이하 (60세-69세)	· 고려, 금강, 태백, 평원, 심진, 지태, 천권, 현수
70세 이상		

* 단체전 연령 통합의 경우 지정 품새를 조정하고 대회 요강에 명시한다.

⑦ 의무사항

1. 품새는 국기원에서 제정한 기술규정에 의거한다.
2. 품새 대형은 자유롭게 구성할 수 있다.
3. 단체전은 후보 선수를 둘 수 있다.

⑧ 채점기준

1. 정확성(4.0): 기본기술, 각 품새별 세부동작, 균형
2. 표현성(6.0): 속도와 힘, 조화(강유, 완급, 리듬) 기의 표현

* 자세한 채점 기준은 첨부한 세부 채점 기준을 따른다.

3. 공인품새 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
연출성(6.0)	· 기본기술, 각 품새별 세부동작, 균형	4.0
	· 속도와 힘	2.0
	· 조화(강유, 완급, 리듬) · 기의 표현	2.0

보 한다.

3. 상벌위원회는 필요시 당사자를 소환, 사실관계를 청문할 수 있다.

제30조 규칙에 명시되지 않은 사항

규칙에 명시되지 않은 사태가 발생했을 경우 다음과 같이 처리한다.

- ① 경연(경기)에 관한 사태는 해당 본부장, 경연 규정·규칙 담당관 및 경연위원회의 합의로 처리한다.
- ② 경연(경기) 이외의 사태는 한마당 조직위원회의 합의로 처리한다.

III. 경연(경기)규칙

제1장 종목별 규칙

제31조 공인품새

공인품새는 국기원에서 제정해 시행되고 있는 품새를 의미한다.

① 경연방식: 컷오프방식 및 토너먼트방식

② 경연시간: 30초 이상 90초 이내

③ 복장: 국기원 공인도복

④ 인원: 개인전 1명, 복식 2명, 단체전 3~5명

1. 단체전 인원 및 경연 방식은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시하도록 한다.

2. 복식은 남-여 혼성으로 한다.

⑤ 연령 및 성별 종목구분

1. 단체전은 남-여 또는 혼성으로 할 수 있다. 단, 인원 혼성 비율은 제한을 두지 않는다.

2. 해외 부문의 참가팀 중 복식 및 단체전 출신 인원이 부족할 경우 나이가 적은 하위 부별 선수가 상위 부별로 통합하여 출전할 수 있다.

3. 연령 및 인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 변경될 수 있고 경연 요강에 명시한다.

⑨ 채점 방법

1. 종합점수는 10.0이다.

2. 정확성

품새 경연에서 정확성의 채점은 국기원이 규정한 태권도 기본기술 지침과 품새별 채점 세부 항목이 일치하는지를 정량적으로 평가한다.

가. 국기원이 규정한 태권도 기본기술 동작의 시행 여부를 평가한다.

나. 품새별 기술구성 순서 및 기술 규정 동작의 시행 여부를 평가한다.

다. 균형

1) 몸의 바른 정렬 상태(머리, 몸통, 허리 아래): 정면과 측면의 몸의 중심선의 정렬 및 어깨의 수평선의 정렬 상태를 평가한다.

2) 팔, 다리 쓰임에 의한 좌우(손기술), 상하(상체와 하체의 협응 기술 : 차기)의 힘과 속도의 균형을 평가한다.

3) 신체 중심의 균형을 평가한다.

4) 정확성 평가는 점, 선, 면으로 평가한다.

(1) "점" 기술의 시작하는 위치와 끝나는 위치

(2) "선" 기술의 시작에서 끝나는 위치까지의 진행 과정

(3) "면" 동작이 완료되었을 때의 신체 조화

3. 표현성

표현성은 고도의 기술적 완성도, 각 품새가 갖는 고유미, 각 품새의 기법, 특징 및 동작의 연결 특성을 잘 표현하는지를 정성적으로 평가한다.

가. 속도와 힘: 품새에서 속도와 힘은 하체의 견고함과 중심축을 활용한 탄력적인 몸놀림에 의해 표현되어야 하며, 각 품새 동작이 요구하는 기술 특성에 따라 강유, 완급, 리듬 표현이 멈춤 없이 연결되어야 한다.

나. 조화(강유, 완급, 리듬): 품새에서 조화란 기술의 특징이 강유, 완급과 리듬에 의해 자연스럽게 어울려 표현되는 것을 의미한다.

1) 강유: 강은 동작과 호흡, 의식 등이 일치되어 동작이 마무리 되는 것을 말하며 기운과 기세가 발현됨을 의미하는 것이고 유는 예비동작에서 중심축과 몸이 함께 움직여 힘과 기운을 응축하는 몸의 순응 상태를 의미한다.

2) 완급: 완급은 동작과 동작 간의 연결과 품새 전반의 흐름을 조절하는 것을 의미한다.

3) 리듬: 리듬이란 강유와 완급의 흐름을 뜻하는 것으로 각 품새의 연결 동

작의 특성에 따라 강유, 완급이 원활하게 표현되는 것을 의미한다.

- 4) 기의 표현: 동작의 크기, 집중, 기백, 절도, 자신감 등 기의 속달에서 나타나는 품격과 위엄 있는 동작의 내적, 외적 표현 정도를 의미하며, 선수의 체형과 특성에 맞게 품새 동작 전체에 걸쳐 나타나는 시선, 기합, 태도, 복장, 당당함 등이 평가 항목이다.

⑩ 항목별 채점 방법

1. 정확성

기본기술, 각 품새별 세부동작, 동작 간 균형에 실수가 있을 시 감점 사항을 적용한다.

가. 0.1 감점

- 1) 동작의 시작, 중간 과정, 끝이 잘못되었을 경우
- 2) 축이 되는 발이 몸의 중심 이동 없이 먼저 움직이는 경우
- 3) 서기 동작과 손동작이 일치되지 않을 경우
- 4) 사용 부위의 표현이 적절하지 않았을 경우
 - (1) 공격과 방어의 손기술을 구사할 때 손목이 굽혀지거나 젖혀졌을 경우 (바탕 손 제외)
 - (2) 손을 퍼서 하는 손동작 시 손가락이 벌어지는 경우
 - (3) 앞차기 시 앞축, 옆차기 시 발날 표현이 부족한 경우
 - (4) 손기술의 공격과 방어 기술 동작이 목표점을 벗어났을 경우
 - (5) 규정된 기술의 서기 표현이 되지 않았을 경우
 - (6) 불필요한 예비동작을 했을 경우
 - (7) 동작을 수행하면서 그 과정이나 수행 직후에 중심을 잃었을 경우

나. 0.3 감점

- 1) 품새 기본 기술의 구성과 다른 기술 동작을 구사했을 경우
- 2) 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우
- 3) 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우(다시 하는 동작 수×0.3점을 감점)
- 4) 경연 중 두 발이 경연장을 벗어났을 경우
- 5) 기합을 넣지 않았거나 다른 동작에서 기합을 넣었을 경우
- 6) 명확히 큰 실수로 인정되었을 경우(두발 모두 품새 선에서 벗어나는 경우 등)
- 7) 동작과 동작의 연결에서 기술 동작을 완전하게 표현하지 않고 다음 동작

한 새로운 형태의 창작품새를 의미한다.

- ① 경연방식: 컷오프방식
- ② 경연시간: 70초 이상 80초 이내
- ③ 복장: 국가원 공인도복
- ④ 인원: 단체전 3~5명(단체인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있으며, 경연요강에 명시한다.)

⑤ 연령 및 성별 종목구분

단체전은 남녀, 또는 혼성으로 할 수 있다. 단, 인원 혼성 비율은 제한을 두지 않는다.

⑥ 의무사항

- 1. 연무선: 참가선수가 자유롭게 구성
- 2. 품수: 1품 5동작 이내로 구성
- 3. 기술규정: 태권도 기술 중 공방 기술로 자유롭게 구성
 - 가. 지정기술동작: 참가자 전원은 품새 시연 시 다음의 지정 기술동작을 함께 시행해야 한다. 단, 지정 동작은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시한다.

- 1) 거듭 옆차기 2회
- 2) 뛰어 옆차기 2회
- 3) 뒤차기 2회
- 4) 뒤후려차기 2회
- 5) 돌개차기 2회
- 6) 540도 뒤후려차기

나. 창작품새에 사용되는 동작은 태권도 기본 기술 동작이거나 응용 동작이어야 한다.

다. 차기 기술은 태권도 기본 차기 기술이거나 응용한 차기 기술로 구성해야 한다.

라. 손동작 기술은 태권도 품새 동작 안에 있는 손기술을 응용한 손동작으로 구성해야 한다.

* 태권도 기술(태권도 교본 기준)이라 볼 수 없는 기술은 감점 대상이며 태권도 기술의 정의는 참가선수가 사전 창작품새 계획서 제출 시 조직위원회가 태권도 기술로 인정하는 기술을 의미한다.

- 4. 음악: 참가선수가 자유롭게 구성하되, 당해 연도 특성에 따라 경연 요강에 명

으로 연결되는 경우

- 8) 발차기 시 지지하는 발이 두 번 이동되어 움직이는 경우
- 9) 시간 미달 및 초과 했을 경우

다. 3.0 감점

- 1) 단체전 규정 인원 미달 또는 초과 시 3.0점 감점
- 2) 3.0 감점은 최종점수에서 감점한다.

2. 표현성

표현성 채점은 3개 항목에 대해 6.0 만점에서 채점한다.

가. 팔동작의 공격과 방어에서 팔꿈치가 아래를 향하게 하여 어깨가 들리지 않게 하며 가슴을 편하게 만드는 표현

나. 호흡에 의해 하체를 견고하게 하고 중심축을 활용한 탄력적인 몸놀림에 의한 속도의 표현

다. 중심축과 팔, 다리가 유기적인 움직임으로 공격과 방어가 이뤄진 표현

라. 중심축의 회전과 신축의 크기가 있어야 바람직한 표현

마. 단기와 돌기를 할 때 중심의 이동이 중심축으로 자연스럽게 이동이 되어 허리를 사용한 무리 없는 단기와 돌기가 된 표현

바. 동작 및 동작과 동작의 연결은 강유완급에 의해 연결되어야 하며 각 품새의 특성에 맞는 연결이 되어야 하고 동작은 끊임없이 연결된 표현

사. 숙련된 표현은 부드러운 중심축 및 분절, 지면반력 등을 활용한 표현

아. 표현성은 실수할 때마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 품새 표현성의 평가항목(속도와 힘, 조화, 기의표현)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

⑪ 벌칙(실격)

- 1. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다른 경우
- 2. 당해 연도 한마당 경연 요강에 명시된 지정품새, 남녀 혼성, 도복 착용 규정 등을 지키지 않은 경우
- 3. 연속으로 4동작 이상 시연하지 않거나 틀린 동작을 시연하는 경우

⑫ 경연의 관정

경연의 관정은 경연 규정 제27조 심판 관정 절차에 따라 관정한다.

제32조 창작품새

창작품새는 국가원이 발행한 태권도 교본을 바탕으로 다양한 기술 동작을 응용

시해야 한다.

- 5. 지도자는 창작품새의 명칭, 창작품새의 목적, 철학적 개념, 각 동작의 명칭, 품수, 연무선 등을 기록한 창작품새 계획서를 참가 접수 시 함께 제출한다.
- 6. 1개 소속에서 2개 이상의 팀이 참가할 경우 창작품새가 서로 달라야 한다.

⑦ 채점기준

채점에 기록되지 않은 점수는 기본점수로 한다.

- 1. 정확성(4.0): 기본기술, 각 품새별 세부동작, 지정기술동작
 - 가. 동작의 정확성: 태권도 기술동작(기본자세 및 기본기술)의 정확성
 - 나. 지정 기술동작: 한마당 규정에 명시된 지정기술동작
- 2. 연출성(6.0): 표현성, 속도와 힘, 리듬, 창작성
 - 가. 숙련성(2.0): 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬
 - 나. 일치성(2.0): 팀 동작의 일치성
 - 다. 창작성(2.0): 품새의 구성, 품새의 가치, 품새의 유형
- 3. 창작품새 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	각 품새별 세부동작의 정확성	4.0
	지정기술동작	
연출성(6.0)	숙련성	2.0
	일치성	2.0
	창작성	2.0

⑧ 채점 방법

1. 정확성

가. 동작의 정확성: 태권도 기술동작(각 품새별 세부동작)의 정확성에 실수가 있을 때마다 0.1점씩 감점한다.

나. 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우 0.3점 감점한다.

다. 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우(다시 하는 동작 수×0.3점을 감점)

라. 경연 중 두발이 경연장을 벗어났을 경우 0.3점 감점한다.

마. 지정기술동작: 창작품새 의무 사항에 명시된 지정기술동작을 하지 않았을 경우 0.3점씩 감점한다.

2. 연출성

가. 숙련성: 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬의 정도를 평가하고 채점한다.

나. 일치성: 팀 품새 동작의 동일성을 평가하고 채점한다.

- 다. 창작성: 창작성은 경연 종료 후 경연의 전 과정(품세의 가치, 품세의 유형, 품세 기술 구성의 적합성)을 평가하고 채점한다.
- 3. 연출성은 실수를 할 때 마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 창작품세 연출성의 평가항목(숙련성, 일치성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.
- ⑩ 감점
 - 가. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점 감점한다.
 - 나. 규정 인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 3.0점을 감점한다.
 - 다. 규정 인원 미달 및 시간초과 시 최종점수에서 감점한다.

- ⑪ 실격
 - 1. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다른 경우
 - 2. 다른 팀의 창작품세 전체를 그대로 모방하였거나, 최근 5년 이내 한마당에서 입상한 창작품세를 시연한 경우
 - 3. 규정 외 도복착용 등을 지키지 않았을 경우
- ⑫ 경연의 관정
 - 경연의 관정은 경연 규정 제27조 심판 관정 절차에 따라 관정한다.

제33조 격파품세

격파 품세는 국기원 한마당 창작품세와 종합격파를 혼합한 새로운 형태의 격파 품세를 의미한다.

- ① 경연방식: 컷오프방식
- ② 경연시간: 1분30~40초(100초) 이내
- ③ 복장: 국기원 공인도복
- ④ 인원: 단체전 5명(단체인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있으며, 경연 요강에 명시한다)
- ⑤ 의무사항
 - 1. 품세 연무선: 참가선수가 자유롭게 구성
 - 2. 품세의 품수: 자유롭게 구성
 - 3. 품세 기술: 국기원 한마당 창작품세 기술 규정 및 규칙을 기준으로 한다.
 - 4. 품세 지정 기술: 거듭엮차기, 뛰어엮차기, 뒤후러차기, 돌개차기를 지정 기술로 하고, 횡수는 제한을 두지 않는다.
 - 5. 격파 기술: 국기원 한마당 종합격파 기술 규정 및 규칙을 기준으로 한다.

- 6. 품세와 격파를 분리하여 시연하지 않고, 품세 시연 중 격파가 이루어지고, 격파 시연 중, 품세가 자연스럽게 이루어져야 한다.
- 7. 격파를 위한 송판은 7~10장 이내로 제한한다.
- 8. 음악을 사용할 수 있다.
- 9. 지도자는 격파 품세의 명칭, 격파 품세의 의미(철학적 개념), 각 동작의 명칭, 격파기술, 격파자의 이름을 기록한 격파품세 계획서를 참가 접수 시 함께 제출한다.
- 10. 남, 여 혼성으로 해야 한다. 단, 성별 혼성비율은 제한을 두지 않는다.
- 11. 여성 참가자 중 1명은 격파 한 세트를 반드시 해야 한다.
- 12. 1개 소속 팀에서 2팀이 참가할 경우, 격파구성과 창작품세가 서로 달라야 한다.
- 13. 선수의 부상이 있을 경우 등록된 후보 선수 1명에 한해 교체할 수 있다.
- 14. 후보 선수는 규정 인원 5명 이외에 2명(남자 1명, 여자 1명)으로 제한하며, 참가 접수 시 반드시 후보 선수로 등록을 해야 한다. 단, 해외 부문은 후보 선수 혼성비를 제한을 두지 않는다.
- 15. 선수교체는 남자는 남자로 여성은 여성으로 교체한다.
- 16. 음원은 조직위원회가 지정한 시간에 지정된 장소에 제출해야 한다.
- 17. 폭죽 실제 무기는 사용할 수 없다.

⑥ 채점기준

- 1. 창작품세
 - 창작품세 채점기준은 국기원 한마당 창작품세 채점기준에 준한다.
- 2. 격파
 - 격파 채점기준은 국기원 한마당 종합격파 채점기준에 준한다.
- 3. 격파품세 배점표

채점항목		새부 기준 항목	점수	총점
창작품세	정확성 (2.0)	각 품세별 동작의 정확성	2.0	5.0
		지정 기술동작		
	연출성 (3.0)	숙련성	1.0	
		일치성	1.0	
	창작성	1.0		
격파	정확성 (2.0)	격파수량	2.0	5.0
		착지		
	연출성 (3.0)	난이도	1.0	
		표현성	1.0	
	창작성	1.0		

- ⑦ 감점
 - 1. 전체 인원의 미달 또는 초과시 1인당 3.0점을 감점한다.
 - 2. 남녀 혼성비율을 지키지 않았을 때 3.0점을 감점한다.
 - 3. 여성이 격파에 참가하지 않았을 때 3.0점 감점한다.
 - 4. 송판 격파 매수를 지키지 않았을 때 1장당 0.1점씩 감점한다.
 - 5. 격파 실패 시 1장당 0.1점, 착지 불안정 시 1회당 0.3점씩 감점한다.
 - 6. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점 감점한다.
 - 7. 창작품세 감점은 국기원한마당 창작품세 감점 사항과 동일하게 적용한다.
- ⑧ 실격
 - 1. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다른 경우
 - 2. 타 팀 또는 같은 팀의 창작품세 및 격파구성이 같은 경우
 - 3. 규정 외 도복 착용 등을 지키지 않았을 경우
- ⑨ 경연의 관정
 - 경연의 관정은 경연규정 제27조 심판 관정 절차에 따라 관정한다.

제34조 겨루기

겨루기는 경기 겨루기를 의미한다.

- ① 개인전
 - 1. 경기방식: 토너먼트방식
 - 2. 경기시간: 2분 3회전

3. 부별 연령 및 체급구분

남 자 부				여 자 부		
12세 이하	13-18세	19세 이상	체급 명	12세 이하	13-18세	19세 이상
-37kg 까지	-51kg 까지	-54kg 까지	고려급	-33kg 까지	-44kg 까지	-47kg 까지
-45kg 까지	-59kg 까지	-63kg 까지	금강급	-41kg 까지	-49kg 까지	-54kg 까지
-53kg 까지	-68kg 까지	-72kg 까지	태백급	-47kg 까지	-55kg 까지	-61kg 까지
-61kg 까지	-78kg 까지	-82kg 까지	평원급	-55kg 까지	-63kg 까지	-68kg 까지
+61kg 이상	+78kg 이상	+82kg 이상	심진급	+55kg 이상	+63kg 이상	+68kg 이상

* "까지"란: 까지의(-kg) 적용은 단위 소수점 한자리까지로 기준을 한다. 예를 들어 68kg까지는 68kg까지를 의미하는 것으로 68.09kg까지 포함된다. 68.1kg부터 과로 판단한다.

4. 체급의 체중(kg)은 당해년 한마당 특성에 따라 수정 적용이 가능하다.

② 단체전

- 1. 경기방식: 토너먼트방식
- 2. 경기시간: 2분 1회전
 - 가. 1인 1회 경기
 - 나. 경기 시간은 당해년 한마당 특성에 따라 조정할 수 있다.
- 3. 인원 : 3명
 - 가. 단체전 인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있다
 - 나. 통합체급 경기의 후보는 1명을 둘 수 있다.
 - 다. 단체전 인원 미달 시 경기에 출전할 수 없다.
- 4. 부별 연령 및 통합체급 구분

남 자 부			여 자 부		
12세 이하	13-18세	19세 이상	12세 이하	13-18세	19세 이상
+45kg -61kg까지	+59kg -78kg까지	+63kg -82kg까지	+41kg -55kg까지	+49kg -63kg까지	+54kg -68kg까지

5. 체급의 체중(kg)은 당해년 한마당 특성에 따라 수정 적용이 가능하다.

- ③ 보호용품: 보호용품은 국기원에서 지정한 일반 보호대(전자보호대 제외)로 한다.
- 경기에 입하는 모든 선수는 몸통보호대를 제외한 경기에 필요한 개인용구(남심보호대, 가슴 보호대(여), 머리보호대, 팔다리보호대, 손, 발 보호대, 마우스피스)는 선수 개인이 지참해야 한다.
 - 모든 용품은 국기원에서 인정한 공인 규격에 합당한 것으로 공인 등록업체의 제품이어야 한다.
- ④ 대전 추첨은 컴퓨터프로그램을 이용한 무작위 전자 추첨으로 한다.
- ⑤ 체제
- 계체는 당해 연도 조직위원회에서 지정한 일시에 계체를 받아야 한다.
 - 계체 시 남자는 팬티, 여자는 티셔츠와 도복 하의를 착용하고 계체를 하며, 착용 옷의 무게를 400g으로 인정하고 체중에서 400g을 감량 적용한다. 단, 본인이 원할 경우 나체로 할 수도 있다.
 - 계체는 1회로 하며 미달 또는 초과 시는 계체 시간 내에 한해 1회의 계체를 더 할 수 있다.
 - 계체 선수는 계체 시 선수등록여부 확인을 위한 단증을 필히 지참해야 하고, 부득이한 사정으로 단증 지참이 불가할 경우 본인 확인을 위한 신분증을 필히 지참해야 한다. 참가 접수증이나 신분증 미 지참자는 계체를 할 수 없다.
- ⑥ 경기진행절차
- 주심은 선수(팀)를 경기장 중앙에 위치하도록 한 다음 경기에 관한 사항을 전달하고 상호인사를 한 후 경기를 진행 한다.
 - 단체전은 코치 및 감독이 제출한 선수 출전명단의 순서에 따라 경기를 진행 한다.
 - 주심의 "준비"와 "시작"으로 경기가 시작된다. 주심이 "시작"을 선언했다 하더라도 기계적 오작동 등으로 인해 경기 시간이 흐르고 있지 않을 시 선언된 금지 행위, 득점 등 경기 내용은 무효로 한다. 단 경기 중 기록원의 조작실수로 인한 기계적 오작동으로 경기 시간이 흐르고 있지 않을 시 발생한 득점 및 금지행위 사항은 부심의 확인을 거쳐 수정될 수 있다.
 - 각 회전의 경기는 주심의 "그만"을 선언함으로써 회전이 종료된다. 비록 심판이 "그만"을 선언하지 않았을 지라도 경기 시간이 종료되면 경기가 종료된다.
 - 각 회전 중 주심의 "갈려" 선언으로 경기는 중단되며, 주심의 "계속" 선언으로 경기가 계속 된다. 이때 기록원은 주심의 "갈려" 선언 시 경기 시간을 중단해

- 주먹 및 발에 의한 정상적인 공격을 부심들이 득점으로 표출되지 않았더라도 위험한 상태가 되어 주심의 계수가 시작되면 부심들은 셋을 셀 때 득점을 표출해야 한다.
 - 득점의 무효: 공격자가 반칙 행위 및 정당한 경기 운영을 하지 않고 얻어진 득점에 대해서 주심은 벌칙 선언과 함께 그 득점의 무효를 표시해야 한다. 단, 공격자가 반칙 행위를 했더라도 그 반칙 행위가 득점에 영향을 미치지 않았을 때는 벌칙을 선언하지만 득점을 무효로 하지 않는다.
 - 득점 및 벌칙 합의 수정: 득점 및 벌칙 판정에 대해 부심 중 일부가 이의를 제기하면 주심이 "시간"을 선언해 경기를 중단시키고 부심에게 의견을 물어 득점 및 벌칙을 수정할 수 있다. 또한 주심의 너다운 판정에 부심이 이의가 있을 경우 주심이 "넷"을 세기 전에 이의를 제기할 수 있다.
- ⑬ 채점결과 표출
- 득점은 즉시 채점되어야 하며 채점된 점수는 즉시 표출한다.
 - 채점은 채점기나 채점표에 의해 부심이 채점하며, 5심제는 부심 3인 이상, 4심제는 부심 2인 이상, 3심제는 부심 2인 이상이 인정한 점수를 유효 득점으로 한다.
- ⑭ 금지 행위와 벌칙
- 금지 행위에 대한 벌칙 선언은 주심이 감점으로 선언한다.
 - 감점 1회시 상대방에게 1점을 가산한다.
 - 금지 행위
 - 다음 행위를 금지 행위로 간주하며, 이 행위를 범할 시 감점을 선언한다.
 - 한계선 밖으로 나가는 행위
 - 넘어지는 행위
 - 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위
 - 상대를 잡거나 끼거나 혹은 미는 행위
 - 유효한 공격을 막거나 상대방 공격을 방해하기 위해 무릎을 들어 올리는 행위, 또는 공격 동작을 하지 않고 상대의 공격을 방해할 의도적 목적으로 다리를 들고 있는 행위
 - 상대 허리 아래를 가격하는 행위

- 야 하고, "계속" 선언 시 경기 시간을 속개한다.
- 마지막 선수의 경기가 끝나면 주심은 양 선수(팀)를 경기장 중앙으로 위치하도록 하고 승패 선언을 한다.
 - 단체경기 중 경기에 입하지 않는 선수는 경기장 밖의 지정된 장소에서 대기한다.
- ⑨ 허용 기술과 부위
- 허용 기술
 - 손기술: 주먹의 앞부분을 이용한 공격
 - 발기술: 복사뼈(복숭아뼈) 이하의 발 부위를 이용한 공격
 - 허용 부위
 - 몸통 부위: 몸통보호대로 보호되는 부위로서 손기술과 발기술의 공격이 허용된다. 단, 척추 부위는 공격할 수 없다.
 - 머리: 머리 전체를 의미하며 발기술에 의한 공격만이 허용된다.
- ⑦ 득점 부위
- 몸통: 몸통보호대의 청홍색으로 표시된 부위(등 부위 제외)
 - 머리: 머리보호대 아래 끝선으로 부터 머리부위 전체
- ⑧ 득점(점수)
- 정확성 득점
 - 몸통: 몸통 득점은 허용 기술로 득점 부위를 정확하게 그리고 일정 강도 이상으로 가격한 타격으로 한다.
 - 머리: 머리 득점은 허용 기술로 득점 부위를 정확하게 타격한 것으로 한다.
 - 머리보호대 아래 끝선으로 부터 채골 위 목 부위는 정확한 득점 부위가 아니지만 상대의 타격으로 경기불능 상태(주심의 계수 10까지)가 되면 주심의 직권승(RSC)을 선언 한다.
- ⑨ 득점의 분류
- 득점은 다음과 같이 분류한다.
 - 1점: 몸통 부위 주먹 공격
 - 2점: 몸통 부위 발 공격
 - 4점: 몸통 부위 회전에 의한 발 공격
 - 5점: 머리부위 발 공격
 - 10점: 머리부위 회전에 의한 발 공격
 - 추가득점: 상대 선수가 1회의 감점 선언으로 얻어진 1점

- 주심의 "갈려" 선언 후 상대를 공격하는 행위
 - 무릎 또는 이마로 상대를 가격하는 행위
 - 손으로 상대 머리 부분을 가격하는 행위
 - 넘어진 상대를 공격하는 행위
 - 선수나 코치의 바람직하지 못한 행위
- 나. 과도한 금지 행위를 한 선수 또는 코치가 심판의 명령을 따르지 않을 경우 심판은 황색 카드를 들어 징계를 요청할 수 있으며 반칙패를 선언할 수 있다. 이 경우 조직위원회는 해당선수, 또는 코치의 금지 행동에 관해서 징계 적절 여부를 조사한다.
- 다. 선수가 고의적 또는 반복적으로 규칙을 부정하거나 심판의 지시를 따르지 않을 때는 주심은 경기를 중단시키고 반칙패를 선언할 수 있다.
- 라. 금지 행위에 의해 선수가 부상으로 경기를 진행하지 못할 경우, 개인전은 가해 선수에게 감점 패를 선언하고, 단체전의 경우 10점을 가해 선수에게 감점을 준다.
- 마. 금지 행위에 의한 감점은 전 회전을 통산한다.
- ⑮ 단체전 선수교체
- 선수교체는 부상 또는 기타 이유로 경기를 할 수 없을 시 후보 선수로 교체할 수 있다.
 - 선수교체는 경기 중에 할 수 없다.
 - 선수교체를 하고자 할 때에는 선수교체 사유서를 본부서에 제출하고 선수를 교체해야 한다.
 - 단체경기의 경우는 후보 선수 미등록 또는 기타의 이유로 선수교체를 할 수 없어 경기에 임할 수 없을 때 해당 팀을 패한 것으로 한다.
- ⑯ 판정
- 회전 승패제 판정은 3회전 중 2회전을 승리한 선수를 승리자로 한다.
 - 회전 승패제는 득점 및 감점 누적 점수로 회전마다 승패를 결정한다.
 - 전 회전(1~3회전)을 합산한 득점으로 승패를 판정하는 전 회전 통산제는 1회전부터 3회전까지의 득점 점수를 합산한 최종점수가 높은 선수(팀)가 승자가 된다.
 - 골든포인트제는 골든포인트를 선 득점한 선수가 승자가 된다.
 - 전 회전 통산제, 회전 승패제, 골든포인트제 경기에서 무승부가 되었을 때 연장전을 한다.

6. 연장전일 경우 2점 선 득점한 선수(팀)를 승자로 하고 경기를 종료한다.
7. 연장전 점수가 2점에 미치지 못하고 경기가 종료되었을 때, 1점 선 득점한 선수(팀)를 승자로 한다.
8. 연장전 경기 후에도 동점일 경우 우세승으로 판정한다.
9. 연장전을 실시할 경우 3회전 전까지의 점수 및 벌칙 사항은 무효로 처리하고 연장 회전의 점수만으로 판정을 한다.
10. 우세판정은 부심의 우세판정기록에 따라 주심이 승패를 선언한다.
11. 부심의 우세판정이 동수일 경우 주심이 우세승을 판정한다.
12. 단체전의 전 회전 통산제 경기 중 주심의 직권(KO, RSC)에 의해 한 선수가 패할 경우, 상대팀에게 10점의 점수를 부여한다.
13. 주심의 직권(KO, RSC)에 의해 경기 결과 처리 기준
 - 가. 선수가 득점 기술에 의하여 쓰러져 주심이 "어둠"까지 계수할 때 경기 속행이 불가능한 경우, 또는 계수의 진행에 상관없이 주심이 경기속행이 불가하다고 판단할 때
 - 나. 선수가 1분의 응급처치 시간 후에도 경기 속행에 임하지 못할 때
 - 다. 선수가 주심의 3회의 경기 속행 지시("일어서")에 따르지 않을 때
 - 라. 주심이 선수의 안전을 위해 경기를 중단시켜야 한다고 판단했을 때
 - 마. 임석 의사 또는 의료진이 선수의 부상으로 인해 경기중단을 결정했을 때
14. 단체전에 출전한 팀이 체제 실격 또는 기타의 사유로 단체 규정 인원의 점수를 채우지 못했을 경우 실격 처리한다.
15. 전 회전 통산제의 금지 행위 감점 누적 점수가 7점인 선수(팀)은 감점 패한다.

㉑ 우세승 판정 절차와 기준
연장전 경기 종료 후 양 선수(팀)의 점수가 동점일 경우 부심의 우세판정에 따라 주심이 승패를 선언한다.

1. 우세판정 절차
 - 가. 우세승 판정을 해야 할 경우 주심은 각 부심에게 "우세판정"이라고 외친다.
 - 나. 주심의 "우세판정" 선언이 있으면, 부심은 "정" 또는 "홍" 카드 높이 들어 우세판정의 승자를 가린다.
2. 우세판정 기준
 - 가. 경기의 주도권
 - 나. 기술 발휘 횟수

나. 전회전 통산제 점수차 승은 2회전부터 3회전 중 언제라도 15점 차가 날 경우 주심은 경기를 중단시키고 승자에게 점수차 승을 선언한다.

- ㉒ 연장전
 1. 연장전은 3회전 종료 후 점수가 동점일 때 2분 1회전 실시한다.
 2. 연장전은 연장전 이전의 득, 감점과 관계없이 연장전 1회전의 점수로 판정한다.
 3. 단체전은 선수 중 1명을 감독 또는 코치가 선발하여 출전선수로 정한다.
 4. 단체전의 연장전 출전 선수명단은 각 팀 코치가 직접 주심에게 제출한다.
- ㉓ 위험상황
 1. 상대의 유효한 타격에 의해 득점으로 인해 발바닥을 제외한 신체의 일부만이 바닥에 닿고 있는 경우
 2. 상대의 유효한 타격 득점으로 공격이나 방어 의사 없이 비틀거리고 있는 경우
 3. 상대의 강한 타격 득점으로 주심이 경기를 지속할 수 없다고 인정한 경우
- ㉔ 위험 상황에 대한 조치

유효 부위에 정당한 가격으로 인해 위험한 상태를 보일 때 주심은 다음의 조치를 취한다.

 1. "갈려"로 가격선수를 먼 거리에 위치하도록 한다.
 2. 주심은 위험한 상태에 처한 선수에게 큰소리로 "하나", "둘"... "열"까지를 1초 간격으로 세며 이를 수신호로 알린다.
 3. 주심은 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 재대전 의사를 표시 하더라도 어둠을 셀 때까지 선수를 쉬게 하며 선수의 회복을 확인 후 경기를 계속 진행한다.
 4. 주심이 "어둠"을 셀 때까지 위험에 처한 선수가 재대전 의사를 취하지 못하면 이를 패자로 한다.
 5. 주심이 계수하는 도중 시간이 종료되어도 계수는 계속한다.
 6. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처한 경우 그 중 1명이 위험한 상태에 있는 한 계수는 계속한다.
 7. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처해 "열"을 셀 때까지 회복되지 않았을 경우 그 때까지의 점수로 승패를 판정한다.
 8. 주심은 선수가 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 그 회전의 종료를 결정할 수 있다.

다. 경기 매너

㉕ 경기 결과 판정 종류

1. 최종 점수승: 전 회전의 득점을 통산한 점수에 의한 승리
2. 회전 승패계승: 3회전 중 2회전 승리선수(팀) 승리
 - 가. 양 선수가 1승 1무승부 이거나, 1~3회전 모두 무승부일 때 연장전을 한다.
 - 나. 1승 2무 승부일 때 1승을 한 선수(팀)가 승리
 - 다. 한 회전에서 5점의 감점을 받게 되면 상대선수는 그 회전의 승자가 된다.
3. 기권승: 상대방의 경기 포기로 인해 얻은 승리로 다음의 경우에 선언한다.
 - 가. 회전 간 휴식을 한 후 선수가 계속 경기에 응하지 않을 경우
 - 나. 코치가 임의로 자기 소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 경우
4. 실격승: 상대 선수가 체제 실격 또는 3번째 선수 호출 후에도 선수 대기석에 나타나지 않을 경우
5. 우세승: 연장전에서 득점자가 없을 경우 우세 판정 기준에 의하여 선언되는 승리
6. 반칙승: 주심은 다음과 같은 경우 반칙승을 선언한다.
 - 가. 회전 승패제 한 회전에서 상대 선수가 5점의 감점을 받게 된 경우
 - 나. 전회전 통산제에서 상대 선수의 금지 행위에 의한 감점 누적으로 계상된 점수가 7점이 되었을 경우
 - 다. 연장전 경기 중 금지 행위에 의한 감점 누적으로 계상된 점수가 2점인 경우
 - 라. 상대 선수나 코치가 경기 규정이나 주심의 지시를 따르지 않거나 부적절한 항의 등 중대한 행위를 범한 경우
 - 마. 전회전 통산제에서 반칙승은 최종 판정으로 남은 경기와 관계없이 경기가 종료된다.
 - 바. 회전 승패제의 감점은 계속 누적되며, 누적으로 계상된 감점 점수가 7점이 되었을 경우, 남은 경기와 관계없이 판칙패로 경기가 종료된다.
7. 점수차승
 - 가. 회전 승패제는 회전 중 언제라도 15점 차가 날 경우 주심은 경기를 중단시키고 해당 회전의 점수차 승을 선언한다.

㉖ 경기 중단 상황의 처리

- 부상으로 인해 경기가 중단되었을 때 주심은 다음의 조치를 취한다.
1. 경기를 중단시킨 후 주심은 "계시"를 선언하고 치료를 조치할 수 있다.
 2. 치료는 1분을 초과하지 않는 범위 내에서 허용한다.
 3. 선수가 위 2호에 규정된 치료 시간이 경과해도 선수 위치로 돌아오지 않을 경우 주심은 다음 조치를 취한다.
 - 가. 금지 행위에 의한 경우는 개인전은 부상제 한 자를 패자로 하고, 단체전의 경우 부상제 한 자(팀)에게 감점 10점을 선언한다.
 - 나. 금지 행위가 아닌 정상적인 경기 중 발생한 부상은 개인전의 경우, 부상자를 패자로 하고, 단체전의 경우, 부상자 팀의 상대팀에게 10점의 점수를 부여한다.

㉗ 소청

1. 경기 판정에 이의가 있을 경우, 팀 감독 및 코치는 경기 종료 후 10분 이내에 소청을 신청할 수 있으며, 소청 절차는 제29조의 규정에 따른다.
2. 영상판독은 한마당 상황에 따라 실시할 수 있으며, 한마당 경연요구에 명시한다.

※ 본 겨우기 경기 규정에 명시되지 않은 사항은 심판의 합의 또는 조직위원회의 결정에 따른다.

제35조 주먹격과

주먹격과는 국기원이 발행한 태권도 교본의 주먹에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내리치르는 격파 기술을 의미한다.

- ① 경연방식: 컷오프방식
- ② 경연시간: 20초 이내
- ③ 의무사항
 1. 선수는 출전 대기 시 자신의 판단에 따라 격파물 매수를 신청해야 한다.
 2. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
 3. 선수는 주먹의 부상을 방지하기 위해 격파물 위에 조직위원회가 제공하는 보호대를 놓을 수 있다. 단, 선수의 주먹 부위에는 어떠한 보호물도 부착할 수 없다.
 4. 주먹격과의 사용 부위는 인지와 중지의 앞부분을 의미한다.
 5. 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가

이루어져야 한다.

- 6. 격파물을 쌓는 시간은 1분을 초과할 수 없으며, 격파물을 놓기 위한 받침대의 넓이를 임의 조정할 수 없다.
- 7. 격파자는 심판과 정면으로 마주한 채 격파해야 한다.
- 8. 격파를 위해 한걸음도 이동할 수 없다.

④ 격파기술

- 1. 디딤발이 지면에서 떨어지는 것은 응용 기술로 한다.
- 2. 주먹격파는 바른주먹, 세운 주먹을 통해 격파해야 한다.
- 3. 격파하는 방향은 자유롭게 할 수 있다.

⑤ 채점 방법

- 1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
- 2. 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한 번의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 번의 가장자리 중 일부라도 깨어져 나가지 않았을 때는 격파되지 않은 것으로 본다.
- 3. 기타 격파물을 사용할 경우 별도의 기준으로 정한다.

⑥ 벌칙(경고, 감점, 실격)

- 1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
- 2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 경고 1회는 -0.5점으로 한다.
 - 나. 경고 2회는 감점 1회와 같다.
 - 다. 감점 1회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.

3. 경고

심판은 노란 카드를 들어 경고 표시를 한다.
 가. 타인 격파 시 의도적 방해 목적인 언행을 했을 경우
 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 따르지 않고 방해로 했을 경우

4. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.
 가. 격파를 위한 예비동작에서 주먹이 격파물에 격파물이 손상이 되었다고 판단 되는 경우
 나. 격파물 쌓는 시간(1분) 또는 격파 시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 감점한다.
 다. 경미한 행위일지라도 경고 선언 후 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로

놓을 수 있다. 단, 선수의 손날 및 손목 부위에는 어떠한 보호대 및 테이핑을 부착할 수 없다.

- 4. 손날격파는 새끼손가락 첫마디 옆 부분부터 손목 앞부분을 이용해 격파해야 한다.
- 5. 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이루어져야 한다.
- 6. 격파물을 쌓는 시간은 1분을 초과할 수 없으며, 격파물을 놓기 위한 받침대의 넓이를 임의 조정할 수 없다.
- 7. 격파자는 심판과 정면으로 마주한 채 격파해야 한다.
- 8. 격파를 위해 한 걸음도 이동할 수 없다.

④ 격파기술

디딤발이 지면에서 떨어지는 것은 응용 기술로 한다.

⑤ 채점 방법

- 1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
- 2. 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한 번의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 번의 가장자리 중 일부라도 깨어져 나가지 않았을 때는 격파되지 않은 것으로 본다.
- 3. 기타 격파물을 사용할 경우 별도의 기준으로 정한다.

⑥ 벌칙(경고, 감점, 실격)

- 1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
- 2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 경고 1회는 -0.5점으로 한다.
 - 나. 경고 2회는 감점 1회와 같다.
 - 다. 감점 1회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.

3. 경고

심판은 노란 카드를 들어 경고 표시를 한다.
 가. 타인 격파 시 의도적 방해 목적인 언행을 했을 경우
 나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 따르지 않고 방해로 했을 경우

4. 감점

가. 격파를 위한 예비동작에서 손날이 격파물에 닿아 격파물이 손상이 되었다고 판단 되는 경우
 나. 격파물 쌓는 시간(1분) 또는 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점

심하게 행위를 반복했을 경우

- 라. 의무 사항을 위반하였을 경우
- 5. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.
- 6. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우
- 나. 최초 격파 후 이중 격파했을 경우
- 다. 선수가 지켜야 할 격파 기술 및 의무 사항을 지키지 않았을 경우
- 라. 부정행위를 통해 격파했을 경우

⑦ 채점 결과의 표출

- 1. 격파가 끝나면 진행요원은 격파된 수량을 집계하여 기록원에게 전달한다.
- 2. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

- 1. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인했을 때 진행요원은 격파여부를 확인한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.
- 2. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
- 3. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
- 4. 신청 수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
- 5. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우에는 결선 진출이 불가능하며, 결선에서는 순위에서 제외 된다.

제36조 손날격파

손날격파는 국기원이 발행한 태권도 교본의 손날에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려치르는 격파 기술을 의미한다.

① 경연방식: 컷오프방식

② 경연시간: 20초 이내

③ 의무사항

- 1. 선수는 출전 대기 시 자신의 판단에 따라 격파물 매수를 신청해야 한다.
- 2. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 3. 선수는 부상을 방지하기 위해 격파물 위에 조직위원회가 제공하는 보호대를

1.0점을 감점한다.

- 다. 경미한 행위일지라도 경고 선언 후 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복했을 경우
- 라. 의무 사항을 위반하였을 경우
- 5. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.
- 6. 실격

- 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우
- 나. 팔목만을 사용해 격파했을 경우
- 다. 격파 시 세운 편 주먹 또는 메주머리로 격파했을 경우
- 라. 부정행위를 통해 격파했을 경우
- 마. 선수가 지켜야 할 격파 기술 및 의무 사항을 지키지 않았을 경우

⑦ 채점 결과의 표출

- 1. 격파가 끝나면 진행요원은 격파된 수량을 집계하여 기록원에게 전달한다.
- 2. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

- 1. 격파종료 후 격파 과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파 수량을 확인한다. 단, 한명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상관독을 실시한다.
- 2. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
- 3. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
- 4. 신청 수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
- 5. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우에는 결선 진출이 불가능하며, 결선에서는 순위에서 제외 된다.

제37조 열차기격파 / 뒤차기격파

발차격파(열차기격파/뒤차기격파)는 국기원이 발행한 태권도 교본에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발날 또는 발뒤꿈치를 이용한 열차기 또는 뒤차기로 격파하는 기술을 의미한다.

① 경연방식: 컷오프방식

② 경연시간: 20초 이내

③ 의무사항

- 1. 선수는 출전 대기 시 자신의 판단에 따라 격파물 매수를 신청해야 한다.

2. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
3. 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이루어져야 한다.
4. 격파 부위에는 붕대 및 여타의 부착물을 붙일 수 없다.
5. 발바닥 정면 또는 측면, 발뒤꿈치를 이용한 격파를 원칙으로 한다.
6. 발 격파의 격파 높이는 격파자 허리(장골능) 이상으로 격파해야 한다.

④ 격파기술

1. 격파 시 디딤발이 지면에서 떨어지는 것은 응용 기술로 한다.
2. 격파 시 격파하는 발차기에 선행해 미끄러져 들어가는 동작 또는 두 걸음 이내의 딛기를 할 수 있다.

⑤ 채점 방법

1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
2. 사각형 격파물의 격파된 격파물이란 최소한 한 번의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미하며, 한 번의 가장자리 중 일부라도 깨어져 나가지 않았을 때는 격파되지 않은 것으로 본다.

⑥ 벌칙(경고, 감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 경고 1회는 -0.5점으로 한다.
 - 나. 경고 2회는 감점 1회와 같다.
 - 다. 감점 1회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.

3. 경고

심판은 노란 카드를 들어 경고 표시를 한다.

- 가. 타인 격파 시 의도적 방해 목적인 언행을 했을 경우
- 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해로 했을 경우

4. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.

- 가. 격파를 위한 예비동작에서 발이 격파물에 닿아 격파물이 손상되었다고 판단되는 경우
- 나. 격파 시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부과한다.
- 다. 경미 한 행위일지라도 경고 선언 후 또다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복할 경우

6. 발 격파의 격파 높이는 격파자 어깨 이상으로 격파해야 한다.

④ 격파기술

1. 격파 시 디딤발이 지면에서 떨어지는 것은 응용 기술로 한다.
2. 격파 시 격파하는 발차기에 선행해 두 걸음 이내의 딛기를 할 수 있다.

⑤ 채점 방법

1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
2. 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한 번의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 번의 가장자리 중 일부라도 깨어져 나가지 않았을 때는 격파되지 않은 것으로 본다.

⑥ 벌칙(경고, 감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 경고 1회는 -0.5점으로 한다.
 - 나. 경고 2회는 감점 1회와 같다.
 - 다. 감점 1회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.

3. 경고

심판은 노란 카드를 들어 경고 표시를 한다.

- 가. 타인 격파 시 의도적 방해 목적인 언행을 했을 경우
- 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해로 했을 경우

4. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.

- 가. 격파를 위한 예비동작에서 발이 격파물에 닿아 격파물이 손상되었다고 판단되는 경우
- 나. 격파 시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부과한다.
- 다. 경미 한 행위일지라도 경고 선언 후 또다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복할 경우

라. 의무 사항을 위반하였을 경우

5. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

6. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우
- 나. 부정행위를 통해 격파했을 경우

라. 의무 사항을 위반하였을 경우

5. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.
6. 실격

가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우 나. 부정행위를 통해 격파했을 경우

⑦ 채점 결과의 표출

1. 격파가 끝나면 진행요원은 격파된 수량을 집계하여 기록원에게 전달한다.
2. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

1. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인 했을 때 진행요원은 완파 여부를 확인한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.
2. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
3. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
4. 신청수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
5. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우 결선 진출을 할 수 없으며, 결선에서는 등위에서 제의 판정한다.

제38조 뒤후러차기 격파

뒤후러차기 격파는 국기원이 발행한 태권도 교본에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발의 뒤꿈치를 이용해 몸을 돌려 후러치는 기술로 격파물을 격파하는 것을 의미한다.

① 경연방식: 컷오프방식

② 경연시간: 20초 이내

③ 의무사항

1. 선수는 출전 대기 시 자신의 판단에 따라 격파 매수를 신청해야 한다.
2. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
3. 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이루어져야 한다.
4. 격파 부위에는 붕대 및 여타의 부착물을 붙일 수 없다.
5. 발바닥 정면 또는 발뒤꿈치를 이용한 격파를 원칙으로 한다.

다. 선수가 지켜야할 격파기술 및 의무사항을 지키지 않았을 경우

⑦ 채점 결과의 표출

1. 격파가 끝나면 진행요원은 격파된 수량을 집계하여 기록원에게 전달한다.
2. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

1. 격파종료 후 격파 과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파 수량을 확인한다. 단, 한명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상관독을 실시한다.
2. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
3. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
4. 신청 수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
5. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우 결선 진출을 할 수 없으며, 결선에서는 등위에서 제의 판정한다.

제39조 종합격파

종합격파는 선수가 격파 기술을 자유롭게 선택, 구성해 격파하는 종목이다.

① 경연방식: 컷오프방식

② 경연시간: 50초 이내

③ 의무사항

1. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
2. 격파물은 송판으로 하며, 10매 이상 15매 이하로 하며, 당해 연도 특성에 따라 경연 요강에 명시해야 한다.
3. 보조 인원은 15명을 초과할 수 없다.

④ 격파 기술

1. 격파 기술은 제한이 없다.
2. 격파를 위한 세트 구성은 자유롭게 하되 격파 기술 발휘를 위한 체공 실패 시 다시 할 수 없다.
3. 회전(가로돌기, 세로돌기, 비틀어돌기)중이거나 도약해 높이 솟구치는 과정 중에 타격(임팩트) 없이 격파물이 격파된 경우 격파로 인정하지 않는다.

⑤ 채점기준

1. 정확성(4.0)
 - 가. 격파수량: 기술 발휘를 통해 격파한 수

- 나. 착지: 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형
- 2. 연출성(6.0)
 - 가. 숙련성: 기술 발휘 시 난이도를 의미하며 높이고 회전각도
 - 나. 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현
 - 다. 창작성: 세트 구성과 창작 기술의 조화
- 3. 종합격파 배치표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	격파 수량	4.0
	착지	
연출성(6.0)	숙련성	2.0
	표현성	2.0
	창작성	2.0

⑥ 채점 방법

1. 정확성
 - 가. 격파수량: 격파 실제 1장당 0.2점씩 감점한다.
 - 나. 착지: 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.2점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 0.3점(한 손 짚는 것만 허용), 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 0.5점 감점한다.
2. 연출성
 - 가. 숙련성: 기술발휘 시 난이도를 의미하며 체공력(높이), 회전각(회전량)이 많을수록 높은 점수를 부여한다.
 - 나. 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현(격파물 간격, 차기 형태)의 정도를 평가하고 채점한다.
 - 다. 창작성: 격파를 위한 다양한 세트 구성과 새로운 기술의 발휘 정도에 따라 채점한다.
3. 연출성은 실수할 때 마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 종합격파 연출성의 평가항목(난이도, 표현성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

⑦ 벌칙(감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
2. 벌칙은 감점, 실격으로 규정하고 감점 1회는 -0.1점으로 한다.

- 마. 코믹적인 연극을 통한 호신술을 할 수 없다.
- 바. 과장된 표현 동작, 혐오감을 주는 동작은 할 수 없다.
- 사. 소품은 점수에 영향을 주지 않는다.
- 아. 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 쥐기, 잡기, 넘기기 등을 이용한 공격과 방어가 이루어져야 한다.

6. 채점기준

- 가. 정확성(4.0)
 - 1) 동작의 정확성: 공격과 방어의 정확성
 - 2) 기술의 정확성: 기술표현의 정확성
- 나. 연출성(6.0점)
 - 1) 표현성(2.0): 동작 및 기술에 대한 반응의 표현성
 - 2) 숙련성(2.0): 동작의 연결성
 - 3) 창작성(2.0): 독창적 창작성

다. 호신술 배치표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	세부 동작의 정확성	4.0
	기술 동작의 정확성	
연출성(6.0)	표현성	2.0
	숙련성	2.0
	창작성	2.0

7. 채점 방법

- 가. 정확성
 - 1) 동작의 정확성: 기술 동작이 정확하지 않을 때마다 0.1점씩 감점한다.
 - 2) 기술의 정확성: 태권도 호신술의 기술 표현이 정확하지 않을 때마다 0.1점씩 감점한다.
- 나. 연출성
 - 1) 표현성: 기술 동작 및 응용 기술의 반응 표현의 정도에 따라 평가한다.
 - 2) 숙련성: 태권도의 실전적 호신술의 숙련 정도를 평가한다.
 - 3) 창작성: 실전 태권도 호신술 교재의 내용을 응용한 독창적인 창작성 정도를 평가한다.
- 다. 연출성은 실수할 때마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 호신술 연출성의 평가항목(표현성, 숙련성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는

3. 감점

- 심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.
 - 가. 심판 및 진행 요원의 진행에 따르지 않거나 방해 했을 경우
 - 나. 시간을 초과했을 때 10초당 0.3점을 감점한다.
 - 다. 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 0.5점 감점한다.
 - 라. 보조인원 1명 초과 시 1점씩 감점한다.
 - 마. 시간초과, 보조인원 초과 감점은 최종점수에서 감점한다.

4. 실격

- 심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.
 - 가. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 경우
 - 나. 경연위원회에서 제공한 격파물이 아닌 격파물을 사용했거나, 격파가 잘 될 수 있도록 부정행위를 한 경우

⑧ 경연의 판정

경연의 판정은 경연 규정 제27조 심판 판정 절차에 따라 판정한다.

제40조 호신술

호신술이란 무기를 사용하지 않은 맨몸으로 공격자를 퇴치하는 무술을 의미하는 것으로 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 쥐기, 잡기, 넘기기 등 정당한 방어 기술로 자신을 방어하는 것을 의미한다.

① 상황별 호신술

1. 경연방식: 컷오프방식
2. 경연시간: 1분 30초~2분 이내
3. 인원: 1명(보조자 1~3명)
4. 복장: 국기원 공인도복
5. 의사사항
 - 가. 국기원 실전 호신술 교재의 상황별 호신술을 기반으로 5~10가지의 호신술을 시연해야 한다.
 - 나. 공격자의 무기는 모조품으로 신체에 상해를 입힐 우려가 없는 것으로 한다.
 - 다. 폭발물 및 효과음을 사용할 수 없다.
 - 라. 구분 동작 표현을 금지한다.

것이다.

8. 감점 사항

- 가. 0.1점 감점사항
 - 1) 마무리 동작 의 기술 동작 중 3초 이상 멈출 경우
 - 2) 공격과 방어의 기술 발휘 중 몸 중심의 탄력을 활용한 기술 표현이 아닌 팔 또는 다리의 일부를 사용하여 기술 표현을 하는 경우
 - 3) 공격 기술과 방어 기술이 목표점을 벗어났을 경우
 - 4) 정확한 기술 표현이 이루어지지 못했을 경우
 - 5) 불필요한 예비동작을 했을 경우
 - 6) 기술 표현 중이거나 기술 표현 후 중심을 잃었을 경우
- 나. 0.3점 감점 사항
 - 1) 호신술 동작 및 기술이 아닌 타 무술의 동작 및 기술을 구사한 경우
 - 2) 마무리 동작 의 기술 동작 중 5초 이상 멈출 경우
 - 3) 경연 중 호신술을 다시 시작하는 경우
 - 4) 명확하게 큰 실수로 인정되었을 경우
 - 5) 호신 기술의 완결 없이 다른 기술로 연결되는 경우
 - 6) 경연 시간의 미달 및 초과 시 10초마다 0.3점 감점
 - 7) 경연장 경계선을 넘을 경우
- 다. 3점 감점
 - 1) 상해 우려가 있는 실제 무기를 사용했을 경우
 - 2) 경연 중 부상으로 경연을 할 수 없을 경우
 - 3) 규정 인원 미달 또는 초과했을 경우
 - 4) 3점 감점은 최종점수에서 감점한다.
- 9. 벌칙(실격)
 - 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 경우
- 10. 경연의 판정
 - 경연의 판정은 경연 규정 제27조 심판 판정 절차에 따라 판정한다.

제41조 태권체조

태권체조란 태권도 동작을 음악 및 기타 악기에 맞추어 다양하게 구성한 체조형 동작을 의미한다.

① 경연방식: 컷오프방식

② 경연시간: 1분 50초 ~ 2분

③ 복장 및 소품

1. 상의는 임의 선택 가능하나 도복 바지와 도복 띠를 착용해야 한다.
2. 태권체조 연출 부분에서 필요한 소품 및 분장은 가능하나, 채점에 영향을 주지는 않는다.

④ 인원: 7~9명

⑤ 의무사항

1. 손동작은 태권도 기본동작을 바탕으로 구성해야 한다.
2. 차기 동작은 태권도 차기를 해야 한다.
3. 조직위원회가 지정한 일시 및 장소에 음원을 반드시 제출해야 한다.
4. 대형 변화를 3회 이상 실시해야 한다.

⑥ 지정기술동작

지정 기술 동작은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며 지정 기술 동작은 전원이 실시해야 한다.

1. 발차기

- 가. 거듭 열차기 2회
- 나. 돌려차기 상단 2회
- 다. 뒤차기 2회
- 라. 뛰어 열차기 2회
- 마. 뒤후려차기 2회
- 바. 들개차기 2회
- 사. 아크로바틱 동작 2회
- 아. 태권도 손동작 10회 이상

2. 손동작

- 가. 손동작은 방어 5가지 동작, 공격 지르기과 치기 5가지 동작을 해야 한다.
- 나. 방어 동작과 공격 동작의 명칭은 대회 요강에 명시한다.

⑦ 채점기준

1. 정확성(4.0점)

- 가. 동작의 정확성: 태권도 동작의 정확성
- 나. 지정 기술동작: 한마당 규정에 명시된 지정 기술동작

2. 연출성(6.0점)

- 가. 숙련성(2.0): 리듬과 동작의 조화

나. 표현성(2.0): 역동적 표현미와 음악과의 조화

다. 창작성(2.0): 독창적 연출과 예술성

3. 태권체조 배치표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	동작의 정확성	4.0
	지정기술동작	
연출성(6.0)	숙련성	2.0
	표현성	2.0
	창작성	2.0

⑧ 채점방법

1. 정확성

- 가. 동작의 정확성: 태권도 동작이 정확하지 않을 때 0.1점씩 감점한다.
- 나. 지정 기술동작: 한마당 규정에 명시된 지정 동작을 하지 않았을 때마다 1 동작당 0.3점씩 감점한다.

2. 연출성

- 가. 숙련성: 리듬과 동작의 조화 정도를 평가하고 채점한다.
 - 나. 표현성: 역동적 표현미와 음악과의 조화 정도를 평가하고 채점한다.
 - 다. 창작성: 독창적 연출과 예술성의 정도를 평가하고 채점한다.
3. 연출성은 실시할 때마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 태권체조 연출성의 평가항목(숙련성, 표현성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

⑨ 벌칙(감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.

2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정되며, 감점 1회는 -0.1점으로 한다.

3. 감점

- 가. 바람직하지 못한 언행을 했을 경우
- 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해로 했을 경우
- 다. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점을 감점한다.
- 라. 규정 인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 3.0점을 감점한다.
- 마. 경연장 경계선을 넘을 경우 최종점수에서 0.3점을 감점한다.
- 바. 지정 기술 동작을 하지 않았을 경우 1동작 당 0.3점을 감점한다.
- 사. 대형 변화를 3회 이상 하지 않았을 경우, 1회 미달 시 마다 0.3점씩 감점

한다.

4. 시간초과, 규정인원, 지정기술동작을 하지 않았을 경우 최종점수에서 감점한다.

5. 실격

- 가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 경우
- 나. 타 팀의 태권체조 작품을 그대로 모방하였거나, 최근 5년 이내 한마당에서 입상한 태권체조 작품을 시연했을 경우
- 다. 규정 외 도복 착용 등을 지키지 않았을 경우

⑩ 경연의 관정

경연의 관정은 경연 규정 제27조 심판 관정 절차에 따라 관정한다.

제42조 기록경연

기록 경연이란 정해진 시간과 공간에서 동일한 조건으로 태권도 기술을 누가 더 잘(많은 양, 빠르게, 높게, 멀리, 오래)할 수 있는가를 측정하는 경연을 의미한다.

① 속도격파

속도 격파란, 주먹지르기, 손날치기, 발차기의 기술을 통해 격파물을 빠른 속도로 격파했을때 완파와 동시에 타격에 의한 격파물이 뒤로 밀려난 거리의 정도에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

1. 경연방식: 컷오프방식

2. 경연시간: 20초

3. 의무사항

- 가. 격파물은 한마당 조직위원회에서 제공된 격파물을 사용한다.
- 나. 격파물 수량은 2장~5장까지로 하며, 남아 또는 연령에 따라 격파물 수량은 한마당 경연 요강에 명시한다.
- 다. 선수는 격파를 하고자 하는 신체 부위에 어떠한 부작물도 부착할 수 없다.
- 라. 부상 방지를 위해 조직위원회에서 제공된 보호대를 격파물에 반드시 놓아야 한다.

4. 격파기술

- 가. 주먹지르기 격파는 바른 주먹의 정권을 통해 빠르게 격파물을 격파한다.
- 나. 손날치기 격파는 젖힌 손날 또는 엷은 손날을 통해 빠르게 격파물을 격파한다.
- 다. 주먹지르기 격파 및 손날치기 격파는 디딤발의 자세는 제한을 두지 않는

다.

라. 발차기 격파는 앞차기의 앞축, 돌려차기의 앞축 또는 발동, 열차기는 발날, 뒤차기는 발날 또는 뒤꿈치를 통해 빠르게 격파물을 격파한다.

마. 발차기 격파의 자세와 디딤발의 움직임은 제한을 두지는 않는다.

바. 격파는 1회 가격을 원칙으로 한다.

5. 감점

- 심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.
- 가. 경연시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점으로 한다.
- 나. 감점 1.0점은 격파물이 뒤로 밀린 거리 10cm와 동일하게 채점한다.

6. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 지면에 닿았을 경우
- 나. 의무 사항 및 격파 기술 외 다른 동작을 통해 격파했을 경우
- 다. 선수가 지켜야 할 격파 기술 및 의무 사항을 지키지 않았을 경우
- 라. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 경우
- 마. 격파물이 완파되지 않았을 경우

7. 채점 방법

가. 격파물이 뒤로 밀린 거리에 따라 채점한다.

나. 격파물의 완파 여부를 채점한다.

8. 경연의 관정

가. 격파종료 후 심판 전원이 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인했을 때 진행요원은 거리를 측정한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.

나. 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 가장 적게 밀린 선수가 승자가 된다.

다. 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 같을 경우 1회 재 경연한다.

라. 1회 재경연 후에도 동점일 때는 공동 우승으로 한다.

② 연속 들개차기격파

연속 들개차기격파는 제자리에서 연속적으로 앞발을 축으로 몸을 한 바퀴(360) 이상 앞으로 돌며 격파물을 격파하는 기술로 가장 빠른 시간에 격파물을 완파한

순서에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

1. 경연방식: 컷오프방식
2. 경연시간: 20초
3. 격파기술

- 가. 송판을 격파해야 한다.
- 나. 격파물을 잡아주는 도우미는 12명 이하로 한다.
- 다. 마지막 격파물은 540도 뒤후러차기 격파가 이루어져야 한다.

4. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.

- 가. 격파물을 잡아주는 보조자가 격파를 돕는 행동을 했을 때 1.0점 감점한다.
- 나. 격파물 1장이 미 완료될 경우 1장당 1.0점씩 감점한다.
- 다. 감점 1.0점은 1초의 시간과 동일하다.
- 라. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

5. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 손이 지면에 닿거나 넘어졌을 경우
- 나. 보조자가 격파를 돕는 행위를 3회 이상했을 경우
- 다. 선수가 다른 사람의 이름을 사용하여 출전했을 경우

6. 측정 방법

- 가. 격파물의 완파 여부를 측정한다.
- 나. 격파 속도의 시간을 측정한다.
- 다. 격파물 1장은 1초의 시간과 동일하게 측정한다.

7. 경연의 판정

- 가. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인 했을 때 심판은 채점한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.
- 나. 가장 빠르게 많은 송판을 격파한 선수를 승자로 한다.
- 다. 최종 격파기록 점수가 동점일 경우 1회 재경연하고, 재경연 후에도 동점일 경우 18세 이하 부는 연령이 낮은 선수가 승자이고, 19세 이상 부는 연령이 많은 선수가 승자가 된다.

③ 연속 뒤후러차기격파

제자리에서 연속적으로 발을 뒤축 쪽으로 크게 돌리며 발바닥이나 뒤축으로 후

러 차는 기술로 일정한 시간 내에 가장 많은 격파물을 완파한 순서에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

1. 경연방식: 컷오프방식
2. 경연시간: 20초
3. 격파기술

- 가. 제자리에서 연속해서 뒤후러차기를 차야 한다.
- 나. 격파물 높이는 격파자 허리(장골능)이상 이어야 한다.
- 다. 송판 격파를 해야 한다.

라. 격파물을 잡아주는 도우미는 5명 이하로 한다.

마. 격파물을 잡아주는 도우미는 전면 2명으로 한다.

바. 격파물을 잡아주는 도우미는 정지선을 넘으면 안 된다.

사. 격파 도우미는 가로, 세로 2m 정 사각형 안에 있어야 한다.

4. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.

- 가. 격파물이 격파자 허리(장골능) 아래로 내려왔을 때 1.0점 감점한다.
- 나. 격파물을 잡아주는 보조자가 격파를 돕는 행동을 했을 때 1.0점 감점한다.
- 다. 격파물을 잡아주는 보조자가 정지선을 넘었을 때 1.0점 감점한다.
- 라. 격파자가 정지선을 넘었을 때 1.0점 감점한다.
- 마. 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.
- 바. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

5. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 격파자 손이 지면에 닿거나 넘어졌을 경우
- 나. 보조자 또는 격파자가 3회 이상 정지선을 넘었을 경우
- 다. 선수가 지켜야 할 격파 기술을 지키지 않았을 경우
- 라. 선수가 다른 사람의 이름을 사용하여 출전했을 경우

6. 측정 방법은 격파물의 완파 여부를 측정한다.

7. 경연의 판정

- 가. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인했을 때 심판은 채점한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.

나. 송판 1장 격파했을 때 1점으로 하고, 최종 격파기록 점수가 높은 선수가 승자가 된다.

다. 최종 격파 기록점수가 동점일 경우 1회 재경연하고, 재경연 후에도 동점일 경우 18세 이하 부는 연령이 낮은 선수가 승자이고, 19세 이상 부는 연령이 많은 선수가 승자가 된다.

④ 높이뛰어격파

일정 거리의 도움닫기를 진행한 후 도약하여 발로 목표물을 격파하는 기술로 가장 높은 격파물을 완파한 순서에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

1. 경연방식: 컷오프방식
2. 경연시간: 20초 이내
3. 의무사항

- 가. 선수는 출전 대기 시 자신이 도전하여 격파할 높이를 신청해야 한다.
- 나. 선수는 자신이 도전할 높이를 신청할 때, 5cm 단위 미만의 높이는 신청할 수 없다(예, 172cm, 174cm등의 단위로 신청할 수 없으며, 180cm 또는 185cm의 5cm 단위로 신청 가능)

다. 선수는 본인이 신청한 최초 높이의 격파물을 격파했을 때, 다음 높이의 격파물에 도전할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.

라. 최초 도전 높이는 자신의 키보다 10cm 이상의 높이로 도전해야 한다.

마. 최초 도전 격파 성공 후, 2차 또는 3차 도전 높이는 선수 자신의 판단에 따라 결정할 수 있다. 단, 2차 도전을 실시하지 않고 3차 도전을 할 수 없다.

바. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.

사. 격파는 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.

아. 도약거리 10m 이내이어야 한다.

자. 결선 1위자는 도전 회수와 관계없이 최고 기록까지 도전할 수 있다.

4. 격파기술

가. 격파 시 자세는 뛰어 앞자기 자세를 유지해야 한다.

나. 격파물이 완파되었을 때 격파 성공으로 한다.

다. 격파는 채공 상태에서 격파가 이루어져야 한다.

라. 격파물 완파된 격파물이 발의 타격에 의해 두 조각 이상으로 분리된 상태를 의미한다.

마. 격파물이 완파되지 않았을 시 격파 실패로 한다.

5. 감점

가. 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하면, 감점 1.0점은 격파물 높이 10cm로 한다.

나. 감점은 도전한 높이의 격파 경연에서만 적용한다.

다. 감점은 최종점수에서 감한다.

6. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 최초 격파를 위해 신청한 높이의 격파물을 격파하지 못했을 경우
- 나. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 지면에 닿았을 경우
- 다. 격파 기술 및 의무 사항을 지키지 않았을 경우
- 라. 선수가 다른 사람의 이름을 사용하여 출전했을 경우

7. 측정방법

가. 격파물의 완파 여부를 측정한다.

나. 격파물 높이를 측정한다.

8. 경연의 판정

가. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파 과정에 문제가 없었음을 확인 했을 때 진행요원은 높이를 측정한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.

나. 최초 도전에 성공한 후 2차 또는 3차의 도전에서 실패하면 도전 전 격파에 성공한 높이가 선수의 최고 높이 기록이 된다.

다. 최초 도전에 성공 후 2차시기를 실패한 선수와 2차시기 도전에서 성공 후 3차시기를 실패한 선수의 높이가 동일할 경우 1회 도전의 기회를 더 주어 승패를 결정한다.

라. 최종 완파 기록 높이가 가장 높은 선수가 승자가 된다.

마. 최종 격파기록 높이가 동점일 경우 1회 재도전의 기회를 부여하고, 재도전 후 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

⑤ 멀리뛰어격파

일정 거리의 도움닫기를 진행한 후 장애물을 뛰어넘어 옆자기 기술로 가장 먼 거리의 격파물을 완파한 순서에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

1. 경연방식: 컷오프방식

2. 경연시간: 20초 이내

3. 의무사항

- 가. 선수는 출전 대기 시 자신이 도전하여 격파할 거리를 신청해야 한다.
- 나. 선수는 자신이 도전할 거리를 신청할 때, 십 단위 미만의 거리는 신청할 수 없다.(예 : 275cm, 278cm등의 단위로 신청할 수 없으며, 280cm 또는 290cm의 십 단위로 신청해야 한다)
- 다. 최초 도전 거리는 자신의 키보다 10cm 이상의 거리로 도전해야 한다.
- 라. 선수는 본인이 신청한 최초 거리의 격파물을 격파했을 때, 다음 거리의 격파물에 도전할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.
- 마. 최초 도전 격파 성공 후, 2차 또는 3차 도전 거리는 선수 자신의 판단에 따라 결정할 수 있다. 단, 2차 도전을 실시하지 않고 3차 도전을 할 수 없다.
- 바. 장애물 높이는 한마당 경연 요강에 명시한다.
- 사. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 아. 격파는 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
- 자. 도약거리 12m이내여야 한다.

4. 격파기술

- 가. 격파 시 자세는 뛰여 열차기 자세를 유지해야 한다.
- 나. 설치된 장애물을 뛰어넘어 격파물을 완파해야 한다.
- 다. 격파물이 완파되었을 때 격파 성공으로 한다.
- 라. 격파는 체공 상태에서 격파가 이루어져야 한다.
- 마. 격파물 완파된 격파물이 발의 타격에 의해 두 조각 이상으로 분리된 상태를 의미한다.
- 바. 격파물이 완파되지 않았을 시 격파 실패로 한다.
- 사. 결선 1위자는 도전 횟수와 관계없이 최고 기록까지 도전할 수 있다.

5. 감점

심판은 적색 카드를 들어 감점 표시를 한다.

- 가. 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하며, 감점 1.0점은 격파물 거리 10cm로 한다.
- 나. 벌칙은 도전한 높이의 격파 경연에서만 적용한다.
- 다. 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

6. 실격

심판은 검정 카드를 들어 실격 표시를 한다.

- 가. 최초 격파를 위해 신청한 거리의 격파물을 격파하지 못했을 경우
- 나. 시설물에 몸이 닿았을 경우
- 다. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 지면에 닿았을 경우
- 라. 선수가 지켜야 할 격파기술 및 의무 사항을 지키지 않았을 경우
- 마. 발이 지면에 닿고서 격파했을 경우
- 바. 선수가 다른 사람의 이름을 사용하여 출전했을 경우

7. 채점방법

- 가. 격파물의 완파 여부를 채점한다.
 - 나. 격파물 거리를 채점한다.
8. 경연의 판정
- 가. 격파종료 후 심판 전원이 청색 카드를 들어 격파과정에 문제가 없었음을 확인했을 때 진행요원은 거리를 측정한다. 단 한명의 심판이라도 적색 카드를 들어 격파 과정에 문제 제기를 했을 경우 영상관독을 통하여 문제를 확인한다.
 - 나. 최초 도전에 성공한 후 2차 또는 3차의 도전에서 실패하면 도전 전 격파에 성공한 거리가 선수의 최고 거리 기록이 된다.
 - 다. 최초 도전에 성공 후 2차시기를 실패한 선수와 2차시기 도전에서 성공 후 3차 시기를 실패한 선수의 거리가 동일할 경우 1회 도전의 기회를 더 주어 승패를 결정한다.
 - 라. 최종 격파기록(거리)이 가장 멀리 뛰여 격파한 선수가 승자가 된다.
 - 마. 최종 격파기록 거리가 동점일 경우 1회 재도전의 기회를 부여하고, 재도전 후 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

제43조 팀 대항 종합경연

팀 대항 종합경연이란 지정된 종목의 태권도 기술 동작들을 다양하게 창작 구성해 경연하는 것을 의미한다.

- ① 경연방식: 컷오프방식
- ② 경연시간: 6분 이내
- ③ 복장: 공인도복
- ④ 인원: 9~13명

⑤ 종목구분

- 1. 창작품새
- 2. 호신술
- 3. 태권체조
- 4. 종합격파
 - 가. 한번뛰어격파
 - 나. 여러표적격파
 - 다. 회전격파(가로돌기격파/세로돌기격파)
- 5. 단체자유격파
- 6. 위력격파

⑥ 종목별 세부기술규정

- 1. 창작품새
 - 가. 경연시간: 30초~50초 이내
 - 나. 의무사항
 - 1) 연무선: 참가선수가 자유롭게 구성
 - 2) 품수: 1품 5동작 이내로 구성
 - 3) 창작 품새는 전원이 해야 한다.
 - 4) 지정기술동작: 참가자 전원은 품새 시연 시 다음의 지정 기술 동작을 함께 시행해야 한다. 단, 지정동작은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연 요강에 명시한다.
 - (1) 거듭 열차기 2회
 - (2) 뛰여 열차기 2회
 - (3) 뒤차기 2회
 - (4) 뒤후려차기 2회
 - (5) 돌개차기 2회
 - (6) 540도 뒤후려차기
 - 5) 창작 품새에 사용되는 동작은 태권도 기본기술 동작이거나 응용 동작이어야 한다.
 - 6) 차기 기술은 태권도 기본 차기 기술이거나 응용한 차기 기술로 구성해야 한다.
 - 7) 손동작 기술은 태권도 품새 동작 안에 있는 손기술 동작으로 구성해야 한다.

* 태권도 기술(태권도 교본 기준)이라 볼 수 없는 기술은 감점 대상이며 태권도 기술의 정의는 참가선수가 사전 창작품새 계획서 제출 시 조직위원회가 태권도 기술로 인정하는 기술을 의미한다.

8) 1개 소속에서 2개 이상의 팀이 참가할 경우 창작 품새가 서로 달라야 한다.

다. 채점기준

- 1) 정확성(5.0) : 각 품새별 세부동작, 지정 기술 동작
- 2) 연출성(5.0) : 표현성, 속도와 힘, 리듬, 창작성

라. 채점 방법

- 1) 정확성
 - (1) 동작의 정확성: 태권도 기술동작(각 품새별 세부동작)의 정확성에 실수가 있을 때마다 0.5점씩 감점한다.
 - (2) 지정기술동작: 창작품새 의무 사항에 명시된 지정 기술 동작을 하지 않을 때 마다 1.0점씩 감점한다.
- 2) 연출성
 - (1) 숙련성: 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬의 숙련성 정도에 따라 평가한다.
 - (2) 일치성: 팀 품새를 한사람이 하는 것과 같이 동일성 정도에 따라 평가한다.
 - (3) 창작성: 품새의 창작이 독창성(품새의 가치, 품새의 유형, 품새의 기술 구성의 적합성) 정도에 따라 평가한다.
- 3) 연출성은 실수를 할 때 마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 창작 품새 연출성 평가항목(숙련성, 일치성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

2. 호신술

호신술이란 무기를 사용하지 않은 맨몸으로 공격자를 퇴치하는 것으로 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 켜기, 잡기, 넘기기 등 정당한 방어 기술로 상대의 제압하는 태권도 호신기술을 의미한다.

가. 상황별 창작호신술

- 1) 경연시간: 30초~50초 이내
- 2) 인원 : 전원이 해야 한다.
- 3) 의무사항

- (1) 국기원 실전 호신술 교재의 상황별 호신술을 기반으로 5가지 이상의 창작호신술을 시연해야 한다.
- (2) 공격자의 무기는 모조품으로 신체에 상해를 입힐 우려가 없는 것으로 한다.
- (3) 구분 동작 표현을 금지한다.
- (4) 코믹적인 연극을 통한 호신술을 금지한다.
- (5) 과장된 표현 동작, 혐오감을 주는 동작을 금지한다.
- (6) 소품은 점수에 영향을 주지 않는다.
- (7) 호신술에 여성 1명 이상 반드시 참가해야 한다.

4. 채점기준

- (1) 정확성(5.0점): 공격과 방어 동작의 정확성
- (2) 연출성(5.0점): 표현성, 숙련성, 창작성

5. 채점 방법

- (1) 정확성
 - ㉠ 동작의 정확성: 기술 동작이 정확하지 않을 때마다 0.5점씩 감점한다.
- (2) 연출성
 - ㉠ 표현성: 기술 동작 및 응용 기술의 반응 표현의 정도에 따라 평가한다.
 - ㉡ 숙련성: 태권도의 실전적 호신술의 숙련 정도를 평가한다.
 - ㉢ 창작성: 실전 태권도 호신술 교재의 내용을 응용한 독창적인 창작성 정도를 평가한다.
- (3) 연출성은 실수할 때마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 호신술 연출성의 평가 항목(표현성, 숙련성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

3. 태권체조

- 가. 경연방식: 컷오프방식
- 나. 경연시간: 30초~50초 이내
- 다. 인원: 전원이 해야 한다.
- 라. 의무 사항: 경연 규칙 제41조 태권체조 의무 사항과 동일하다.
- 마. 지정 기술 동작: 경연 규칙 제41조 태권체조 지정 기술 동작과 동일하다.
- 바. 태권체조 연출 부분에서 필요한 소품 및 분장은 가능하나, 채점에 영향을

파괴거나 연이어 차례로 격파하는 기술을 의미한다. 예) 다방향 격파, 일렬 격파

- 1) 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.
- 2) 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물 설치는 선수가 임의로 결정 하되, 이에 따라 채점이 이뤄진다.
- 3) 다방향 격파 시 보조자와 경연자는 다 방향에서 지속적인 움직임을 통해 격파가 이루어져야 한다.
- 4) 경연자는 손과 발을 사용해 격파해야 하며, 이마 격파는 금지한다.
- 5) 격파물의 높이는 지면으로부터 50cm 이상이어야 한다.
- 6) 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합하여 평가한다.

다. 회전격파(세로돌기격파/가로돌기격파)

- 1) 세로돌기격파

공중에 솟구쳐 올라 몸의 수평축을 기준으로 온몸을 세로로 돌며 회전하여 발로 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 앞으로 달려 나가며 시도할 수도 있는 격파 기술이다.

예) 가슴 밟고 공중제비차기, 공중제비 모뎀차기, 공중제비차기, 눈 가리고 공중제비 모뎀차기, 눈 가리고 공중제비차기, ~던지고 내딛으며 공중제비차기
- 2) 가로돌기격파

공중에 솟구쳐 올라 몸의 수직축을 기준으로 온몸을 한 바퀴 이상 가로로 돌며 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 도움닫기를 하지 않은 채 제자리에서도 시도할 수 있는 격파 기술이다.

예) 눈 가리고 (뛰어) 540도 돌개차기, 눈 가리고 (뛰어) 540도 뒤후러차기, (뛰어)540도~720도 돌개차기, (뛰어) 540도 뒤후러차기 한~세단개
- 3) 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.
- 4) 회전 격파 시 세로돌기 격파와 가로돌기 격파를 각각 1가지씩 연달아 실시해야 한다.
- 5) 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물 설치는 선수가 임의로 결정 하되, 이에 따라 평가가 이루어진다.

주지는 않는다.

사. 채점기준

- 1) 정확성(5.0): 태권도 동작의 정확성
- 2) 연출성(5.0): 숙련성, 표현성, 창작성

아. 채점방법

- 1) 정확성
 - (1) 동작의 정확성: 태권도 동작이 정확하지 않을 때 0.5점씩 감점한다.
 - (2) 지정 기술동작: 한마당 규정에 명시된 지정 동작을 하지 않았을 때마다 1동작 당 1.0점씩 감점한다.
- 2) 연출성
 - (1) 숙련성: 리듬과 동작의 조화 정도를 평가한다.
 - (2) 표현성: 역동적 표현미와 음악과의 조화 정도를 평가한다.
 - (3) 창작성: 독창적 연출과 예술성의 정도를 평가한다.
- 3) 연출성은 실수할 때 마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 태권체조 연출성 평가항목(숙련성, 표현성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

4. 종합격파

가. 한 번 뛰어격파

한 번의 도약으로 손과 발을 이용해 한 가지 기술 또는 각기 다른 기술로 고정되어있는 다량의 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.

예) 가위차기 세~다섯방, 등 밟고 앞차기 세 단계, 뛰어 돌려차기 세단계, 뛰어 앞차기 세 단계, 뛰어 옆차기 세 단계 등

- 1) 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.
- 2) 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물의 설치는 선수가 임의로 결정 하되, 이에 따라 채점이 이뤄진다.
- 3) 도움닫기 거리는 12m를 초과할 수 없다.
- 4) 격파에 이용되는 손기술 사용은 2회를 초과할 수 없다.
- 5) 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합하여 평가한다.

나. 여러 표적격파

다양한 방향에서 움직이거나 고정되어 있는 여러 개의 목표물을 한 번에 격

- 6) 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합하여 평가한다.

라. 채점 기준

- 1) 정확성(5.0)
 - (1) 격파수량: 기술 발휘를 통해 격파한 수
 - (2) 착지: 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형
- 2) 연출성(5.0)
 - (1) 난이도: 기술 발휘 시 난이도를 의미하며 높이와 회전각도
 - (2) 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현
 - (3) 창작성: 세트 구성과 창작 기술의 조화

마. 채점 방법

- 1) 정확성
 - (1) 격파수량: 격파 실패 1장때 0.5점씩 감점한다.
 - (2) 착지: 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 의 경우 0.5점, 착지 과정 중 한손이 지면에 닿을 시 1.0점(한 손 짚는 것만 허용), 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 2.0점 감점한다.
- 2) 연출성
 - (1) 숙련성: 기술 발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전 각도가 많을수록 높은 점수로 평가를 한다.
 - (2) 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현이 좋을수록 높은 점수로 평가를 한다.
 - (3) 창작성: 다양한 세트 구성과 새로운 기술을 발휘할 때 높은 점수로 평가를 한다.
 - (4) 연출성은 실수할 때 마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 종합 격파 연출성의 평가항목(숙련성, 표현성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

5. 단체 자유격파

단체자유격파는 태권도의 시범기술을 다양하고 새롭게 재구성하여 단체가 격파 기술을 시연하는 것을 의미한다.

가. 격파물 설치의 방향과 위치는 단체(팀)가 자유롭게 조정할 수 있으며 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.

- 나. 단체자유격파는 총 10매의 격파물 수량 안에서 자유로운 격파를 시연해야 한다.
- 다. 격파 기술은 제한이 없으나 기술과 구성의 난이도와 창의성을 표현해야 한다.
- 라. 격파 성공 여부, 기술 구성의 난이도와 창작성, 동작의 완성도를 종합하여 평가한다.
- 마. 자유 격파의 마지막 격파는 신기술 격파로 구성해야 하며, 신기술 격파가 불가능할 경우 최고 난이도의 격파를 시연해야 한다.
- 바. 채점기준
 - 1) 정확성(10.0)
 - (1) 격파수량: 기술발휘를 통해 격파한 수
 - (2) 착지: 기술발휘 후 지면 착지 시 균형
 - 2) 연출성(10.0)
 - (1) 숙련성: 기술 발휘 시 난이도를 의미하며 높이와 회전각도
 - (2) 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현
 - (3) 창작성: 세트 구성과 창작기술의 조화

사. 채점방법

- 1) 정확성(10.0점)
 - (1) 격파 수량: 격파 실패 1장당 1.0점씩 감점한다.
 - (2) 착지: 격파 및 기술 발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.5점, 착지 과정 중 한손이 지면에 닿을 시 1.0점(한 손 짚는 것만 허용), 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 2.0점 감점한다.
- 2) 연출성(10.0점)
 - (1) 난이도: 기술 발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전 각도가 많을수록 높은 점수로 평가한다.
 - (2) 표현성: 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현이 좋을수록 높은 점수로 평가한다.
 - (3) 창작성: 다양한 세트 구성과 새로운 기술을 발휘할 때 높은 점수를 부여한다.
 - (4) 연출성은 실수할 때마다 정량적 평가로 감점하는 것이 아니라 단체 자유 격파 연출성의 평가항목(숙련성, 표현성, 창작성)을 정성적으로 평가하고 채점하는 것이다.

6. 공연 작품의 연출
 - 공연 작품의 연출은 공연 주제에 맞도록 스토리텔링 공연하는 것을 의미한다.
7. 위력격파
 - 위력격파는 4명의 경연자가 각기 다른 손기술(주먹, 손날, 등주먹, 손날등, 메주먹)과 발기술(뒤차기, 뒤후려차기)을 사용해 격파하는 것을 의미한다.
 - 가. 격파물은 총 20매를 지급하며, 4명의 경연자가 각기 다른 손기술(3명)과 발기술(1명)로 격파물을 격파해야 한다.
 - 나. 경연자별 격파 기술 및 수량은 자유롭게 구성할 수 있으며, 성공한 격파물 1장당 0.5점의 점수를 부여한다.
8. 공통 의무 사항
 - 가. 팀 대항 종합경연의 모든 종목의 기술 규정은 한마당 종목별 규칙에 준한다.
 - 나. 출정한 팀의 대표자는 제시된 종목의 순서를 자유롭게 구성된 "팀 대항 종합 경연 계획서"를 작성해 조직위원회가 지정한 시간에 제출해야 한다. 최종 제출된 "팀 대항 종합경연 계획서"는 변경할 수 없다.
 - 다. 규정인원 9~13명 중 여성이 1~2명 이상 포함되어야 한다. 단, 해외부문은 예외로 할 수 있으며 한마당 경연 요강에 명시한다.
 - 라. 음원은 조직위원회가 지정한 시간에 지정된 장소에 제출해야 한다.
 - 마. 모든 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 하고 위력격파물 20장, 종합격파물30장, 단체 자유 격파물 10장으로 공연해야 한다.
 - 바. 한번뛰어격파, 여러표적격파, 회전격파(가로돌아/세로돌아), 단체 자유 격파의 신기술격파는 각기 다른 경연 자가 격파물을 격파해야하며, 여성 경연자는 이 중 한종목을 반드시 해야 한다.
 - 사. 가로돌기격파와 세로돌기격파, 반드시 이어서 해야 된다.
 - 아. 모든 격파는 1회에 한한다.
 - 자. 폭죽, 실제 무기를 사용할 수 없다.
 - 차. 작품의 연출성(스토리텔링)을 위하여 보조 격파를 시행할 수 있으나 기술 점수는 부여하지 않는다. 단, 격파 실패 시 감점된다.
9. 채점기준
 - 가. 각 종목별 채점 기준에 따라 평가한 점수를 더해 100점 만점으로 한다.
 - 1) 창작품세(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)
 - 2) 호신술(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)

- 3) 태권체조(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)
- 4) 한 번 뛰어격파(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)
- 5) 여러 표적격파(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)
- 6) 회전격파(10점): 정확성(5점), 연출성(5점)
- 7) 단체 자유격파(20점): 정확성(10점), 연출성(10점)
- 8) 공연 작품성(10점): 공연 작품성(스토리)
- 9) 위력격파(10점): 성공한 격파물 1장당 0.5점씩 부여

나. 팀 대항 종합경연 배점표

종목	구분	배점	배점기준									
			아주못함	못함	보통	잘함	아주잘함					
창작품세	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
호신술	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
태권체조	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
한 번 뛰어격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
여러 표적격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
회전격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
단체 자유격파	정확성	10	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
	연출성	10	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
공연작품성	각품성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
위력격파	격파수량	10	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
		0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	

10. 벌칙(감점, 실격)

- 가. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
- 나. 벌칙은 감점, 실격으로 규정하며, 감점 1점은 -1.0점으로 한다.
- 다. 감점

- 1) 바람직하지 못한 언행을 했을 경우
- 2) 심판 및 진행요원의 진행에 방해할 경우
- 3) 경연 시간을 초과 시 최종점수에서 10초당 3.0점을 감한다.
- 4) 규정 인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 10점을 감점한다.
- 5) 실제 무기와 폭죽 사용 시 3.0점 감점한다.
- 6) 국가와 정치, 종교를 대상으로 한 비판적 테마를 설정하여 경연했을 때 10점 감점한다.
- 7) 벌칙조항에 없는 종목별 감점 적용은 종목별 규칙과 동일하다.
- 라. 벌칙 감점은 최종점수에서 감점한다.
- 마. 실격
 - 1) 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 경우
 - 2) 조직위원회에서 제공한 격파물에 격파가 잘되도록 부정행위를 했을 경우
11. 선수교체
 - 가. 팀 대항 종합경연의 경우 사전에 등록된 후보 선수 1명에 한해 교체할 수 있다.
 - 나. 후보 선수는 규정인원 9~13명 이외에 2명(남자 1명, 여자 1명)으로 제한하며, 참가 접수 시 반드시 후보 선수도 등록을 해야 한다. 단, 해외부문은 후보 선수 혼성비를 제한을 두지 않는다.
 - 다. 선수교체는 다음의 사유가 발생 시 가능하며, 남자는 남자로, 여자는 여자로 교체해야 한다.
 - 1) 경연 도중 부상자가 발생했을 경우
 - 2) 참가 접수 후 연습 중 부상으로 인해 참가하지 못하는 경우 부상 선수의 진단서를 조직위원회에 제출해야 한다.
 - 12. 경연의 판정
 - 경연의 판정은 경연 규정 제27조 심판 판정 절차에 따라 판정한다.

IV. 그랑프리 세계태권도한마당 경연(경기)규정 및 규칙

제1장 총 칙

제44조 목적

그랑프리 세계태권도한마당(이하 그랑프리한마당)은 세계태권도한마당 및 대륙별한마당 입장자들을 대상으로 최고의 기량을 가진 선수를 선발하는 물론 태권도의 기술 발전과 위상을 높이고자 하는데 그 목적이 있다.

제45조 적용범위

본 규칙은 그랑프리한마당에 적용하는 것을 원칙으로 하고, 각 국가 및 단체에서 이 규칙을 적용하여 그랑프리한마당을 개최 할 경우 본원에 사전 승인을 받아야 한다.

제2장 경연(경기)규정

제46조 경연(경기)장

경연(경기)장 규격, 시설, 등, 경연(경기)에 필요한 사항은 세계태권도한마당 규정 제1장 경연장과 동일하게 적용한다.

제47조 선수 및 임원

① 선수

1. 자격

- 가. 출전국의 국적 혹은 영주권 소지자
- 나. 국가원이 발행한 품단증 소지자
- 다. 각 대륙별 태권도한마당, 세계태권도한마당의 성적이 그랑프리한마당의 개최년도 기준 3년 이내 3위 이상의 입상 성적을 가진 선수(팀).
- 라. 팀으로 각 대륙별 태권도한마당, 세계태권도한마당에 참가해 입상했던 단체(팀)가 그랑프리한마당에 출전 할 경우 팀 명칭이 동일한 경우에 한해

6. 팀 대항 종합경연

- 가. 창작품새
- 나. 위력격파
- 다. 한 번 뛰어격파
- 라. 여러 표적격파
- 마. 회전격파(가로돌기격파/세로돌기격파)
- 바. 단체 자유격파
- 사. 호신술

② 경연(경기)구분

경연(경기)은 국내, 해외를 구분하지 않으며, 개인전과 단체전으로 구분한다.

1. 개인전

- 가. 개인전에 출전한 선수는 아래 종목을 모두 참가해야 한다. 단 한마당 상황(특성)에 따라 달리하고자 할 때는 한마당 경연 요강에 명시한다.
- 가. 품새(공인품새/창작품새)
- 나. 위력격파(주먹격파, 손날격파, 옆차기격파/뒤차기격파, 뒤후려차기격파)
- 다. 종합격파
- 라. 기록경연(속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파)

2. 단체전

- 가. 팀 대항 종합경연
- 나. 단체겨루기

③ 성별 구분종목

- 1. 개인전
- 2. 단체겨루기

④ 경연(경기)방식

- 1. 본 한마당은 각 종목별 4인, 4단체(팀) 이상이 참가하는 경우에만 인정한다. 단, 4인, 4단체(팀) 미만인 참가하는 경우 경연진행 및 시상은 하되, 공식기록으로 인정되지 않는다.
- 2. 경연(경기)방식은 다음과 같다.
 - 가. 컷오프방식
 - 나. 토너먼트방식
 - 다. 혼합방식: 컷오프방식 + 토너먼트방식

⑤ 경연(경기)진행

서 선수교체 출전이 가능하다.

마. 연령별 자격은 다음과 같다. 연령은 출생년도를 기준 만 나이로 한다.

- 1) 18세 이하 부(9세부터 18세까지)
- 2) 60세 이하 부(19세부터 60세까지)
- 3) 60세 이상 부

* 한마당 참가선수의 연령은 한마당 개최 날짜가 아닌 개최 연도를 기준으로 하며, 18세 이하 부(9세부터 18세까지) 예를 들면 2015년도 8월 중에 한마당이 개최될 경우, 1997년 1월 1일부터 2006년 12월 31일 사이에 태어난 선수에게 참가 자격이 있다.

2. 선수 복장

한마당에 출전한 모든 선수는 조직위원회가 규정한 복장 착용을 원칙으로 한다.

3. 의무 사항

- 가. 국제올림픽위원회(IOC)가 금지한 약물을 복용 또는 사용해서는 안 된다.
- 나. 조직위원회는 필요에 따라 약물 복용 여부를 검사하며, 검사에 불응하거나 금지하는 약물을 복용 또는 사용한 사실이 판명될 경우 징계위원회에 회부되며, 동시에 입상자는 등위가 박탈되고 차상위자가 등위를 승계한다.

② 임원

1. 자격

국가원이 발행한 단증 소지자 또는 사범 자격 소지자로 당해 연도 그랑프리한마당에 임원(대표자, 감독)으로 등록된 자로 한다.

2. 복장

지정된 복장 또는 단정한 복장 착용을 원칙으로 한다.

제48조 경연(경기)규정

① 경연(경기)종목

경연 종목은 한마당 상황(특성)에 따라 경연 종목을 추가 및 제외할 수 있다.

- 1. 품새(공인품새/창작품새)
- 2. 위력격파(주먹격파/손날격파, 옆차기격파/뒤차기격파, 뒤후려차기격파)
- 3. 종합격파
- 4. 기록경연(속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파)
- 5. 겨루기(단체겨루기)

경기진행은 세계태권도한마당 규정 제17조 경연(경기)진행과 동일하다.

⑥ 격파물

격파물은 세계태권도한마당 규정 제18조 격파물과 동일하다.

⑦ 대표자 회의

- 1. 대표자 회의는 한마당 시작 1일 전에 개최하며 각 팀의 임원(감독과 코치)는 반드시 참석해야 한다. 단, 대표자 회의 일정은 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 경연요강에 명시한다.
- 2. 경연순서 및 대진 추첨은 대표자 회의에서 할 수 있다.

⑧ 체중 계체

계체는 경기 1일 전에 하며, 시간은 경연 요강에 명시하도록 한다.

⑨ 시상

시상은 세계태권도한마당 규정 제21조와 동일하다.

제3장 경연(경기)규칙

제49조 종목별 규칙

① 품새(공인품새/창작품새)

품새는 세계태권도한마당 경연규칙 제31조와 제32조와 동일하고, 공인품새, 창작품새 2종목을 함께 경연한다.

1. 경연 시간

- 가. 공인품새: 30초 이상 90초 이내
- 나. 창작품새: 70초 이상 80초 이내

2. 복장: 한마당 지정 도복

3. 인원: 개인전 1명

4. 부별 지정품새

경연	분류	지정품새
개인 단체	18세 이하(9세-18세)	태극 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 심진
	60세 이하(19세-60세)	고려, 금강, 태백, 평원, 심진, 지태, 천권
	60세 이상(60세 이상)	고려, 금강, 태백, 평원, 심진, 지태, 천권, 한수

가. 품새 경연은 공인품새와 창작품새 2개의 품새를 함께 시연해야 한다.

나. 지정품새 추천방식

- 1) 첫 번째 경연선수의 전자 추천에 따라 선택된 품새를 지정 품새로 선택한다.(컷오프 경연방식)
- 2) 경연선수 출전자마다 전자 추천에 따라 품새를 선택해 경연한다.(토너먼트 경연방식)

5. 의무 사항

공인품새 및 창작품새 의무 사항은 세계태권도한마당 경연규칙 제31조, 제32조와 동일하다.

6. 채점기준 및 채점방법

채점기준 및 채점방법은 세계태권도한마당 경연규칙 제31조, 제32조와 동일하다.

7. 경연의 판정

공인품새와 창작품새의 경연판정은 세계태권도한마당 경연규칙 제31조와 제32조와 같으며, 두 종목의 점수를 합산한 평균점수를 최종점수로 한다.

② 위력격파

위력격파는 세계태권도한마당 경연규칙 제34조, 제35조, 제36조, 제37조와 동일하고, 4종목을 함께 경연해야 한다.

1. 경연시간: 60초

가. 주먹격파

나. 손날격파

다. 옆차기격파/뒤차기격파

라. 뒤후러차기격파

2. 의무사항, 격파기술, 채점방법, 벌칙의 규정은 각 종목별 세계태권도한마당 경연규칙 제34조, 제35조, 제36조, 제37조의 규정과 동일하다.

3. 경연의 판정

가. 4종목의 격파된 격파물 합산 수량(점수)을 총점으로 한다.

나. 격파된 격파물을 점수로 환산할 때는 격파물 1장당 1.0점으로 한다.

③ 종합격파

종합격파는 세계태권도한마당 경연규칙 제38조와 동일하다.

④ 기록경연

속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 세계태권도한마당 경연규칙 제41조와 동일하다.

1. 경연시간(60초이내)

가. 속도격파: 20초이내

나. 높이뛰어격파: 20초이내

다. 멀리뛰어격파: 20초이내

2. 의무사항, 격파기술, 채점기준과 채점방법, 벌칙, 경연판정 규정은 세계태권도한마당 규칙 제41조의 규정과 동일하다.

3. 경연의 판정

가. 속도 격파, 멀리뛰어격파, 높이뛰어격파의 각각 점수를 종합한 종합산 점수로 한다.

나. 속도 격파는 10점 만점으로 하고, 완파된 격파물이 뒤로 밀려 나갈수록 낮은 점수가 될 수 있도록 한다.

다. 높이뛰어격파는 100점 만점으로 하고, 격파물 높이가 높을수록 점수가 높은 점수가 될 수 있도록 한다.

라. 멀리뛰어격파는 100점 만점으로 하고, 격파물 거리가 늘어날수록 높은 점수가 될 수 있도록 한다.

⑤ 단체겨루기

단체겨루기 경기는 세계태권도한마당 경연규칙 제33조와 동일하다.

⑥ 팀 대항 종합경연

팀 대항 종합경연은 세계태권도한마당 경연규칙 제42조와 동일하다.

V. 심판 및 진행자 수신호

① 수신호

1. 선수위치

가. 진행요원은 경연자를 향하여 선 다음, 왼팔을 곧게 펴 손바닥이 몸 안쪽을 향하도록 편 상태로 경연자(팀)가 경연 위치에 정렬하도록 한다.

나. 오른 주먹은 가볍게 쥔 상태로 엄지손톱이 앞으로 향하도록 하여 오른쪽 다리 바깥쪽 재봉선에 가볍게 댄다.



<시연자 : 문필현 위원>

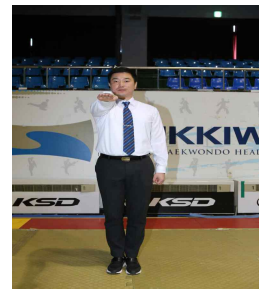
2. 차엣 / 경례

가. 진행요원은 정면을 향하여 선 다음 오른팔을 어깨와 나란히 옆으로 들고 팔굽각이 90°로 손은 세워 손바닥이 앞을 향하도록 하면서 "차엣" 구령을 한다.

나. 오른손을 손바닥이 90°아래로 향하도록 내리면서 "경례" 구령을 한다.



<차엣>



<경례>

3. 준비 / 시작

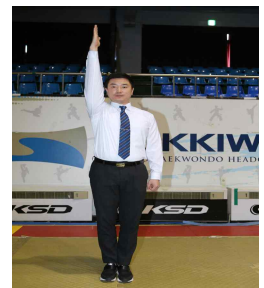
가. 진행요원은 몸을 선수가 있는 우측으로 90°틀어 선다.

나. 오른팔을 어깨높이로 올려 몸과 팔의 각이 90°가 되도록 하고 손을 펴서 "준비" 구령을 한다.

다. 준비 자세에서 팔을 귀 옆까지 곧게 올리면서 "시작" 구령을 한다.



<준비>



<시작>

4. 격파수량 표시

가. 격파된 수량을 표시할 때는 5장 이하일 때는 오른손을 어깨 높이로 앞으로 곧게 편 상태로 손바닥이 심판이 볼 수 있도록 손가락으로 격파된 수량의

VII. 채점표 및 기타 서식

개수를 표시한다.
 나. 격파된 격파볼 수량이 5장 이상일 때는 양손을 어깨 높이로 곧게 앞으로 편 상태로 양손 바닥이 심판이 볼 수 있도록 손가락으로 격파된 수량의 개수를 표시한다.



5. 바로
 가. 손을 편 상태로 팔을 수직으로 들어 팔이 귀 옆에 든다.
 나. 팔을 어깨높이 90° 내리면서 "바로" 구령을 한다.



② 창작품새 채점표

창작품새 채점표

Court

■ 경연번호 :

항목	세부기준항목	점수	배 점										점수	
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
정확성 (4.0)	각 품새별 세부동작의 정확성	4.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
			2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0		
	지정기술동작	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0			
		0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
표현성 (6.0)	속련성	20.	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0
	일치성	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0
			창작성	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7		1.8
총 점														

성명 : _____
 국가 : _____

서명 : _____

① 공인품새 채점표

공인품새 채점표

Court

■ 경연번호 :

항목	세부기준항목	점수	배 점												점수
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0			
정확성 (4.0)	품새 기본동작의 정확성	4.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0			
			2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0			
			1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0			
			0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
표현성 (6.0)	속도와 힘	2.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함				
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0	
	조화(강유-완급-리듬)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0	
			기외표현	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7		1.8	1.9
총 점															

성명 : _____
 국가 : _____

서명 : _____

③ 위력격파 채점표

주먹·손날격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

순번	팀명	선수명	신청 수량	감정 수량	격파 수량	순위	경연 시간	경연 판정	비고
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

Court

발격파(옆차기격파/뒤차기격파/뒤우러지기격파) 채점표

■ 경연번호 :

순번	팀명	선수명	신청수량	감점수량	격파수량	순위	경연시간	경연판정	비고
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

종합격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수	
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
정확성(4.0)	격파수량	4.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
			2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0		
	1.1		1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0			
	0.1		0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
연출성(6.0)	숙련성 (난이도, 높이, 회전각)	2.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0
	표현성 (체공상태의 기술표현)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	창작성 (세트구성 및 장작 기술의 조화)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총 점														

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

호신술 채점표

Court

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수	
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
정확성(4.0)	동작의 정확성	4.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
			2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0		
	1.1		1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0			
	0.1		0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
연출성(6.0)	실전성 (동작 및 기술응용구성의 실전성)	2.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0
	숙련성 (실전적 가치표현)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	창작성 (독창적 테마, 각본)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총 점														

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

태권체조 채점표

Court

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수	
			3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
정확성(4.0)	태권도동작의 정확성	4.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0		
			2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0		
	1.1		1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0			
	0.1		0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0			
연출성(6.0)	숙련성 (리듬과 동작의 조화)	2.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9		2.0
	표현성 (역동적 표현미와 음악과의 조화)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	창작성 (독창적 연출과 예술성)	2.0	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
			1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총 점														

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

㉘ 속도격파 채점표

Court

속도격파 채점표

■ 경연번호 :

순번	팀명	선수명	격파물 밀린 거리	순위	경연 판정	비고
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

㉙ 연속 돌개차기격파 채점표

Court

연속 돌개차기격파 채점표

■ 경연번호 :

순번	팀명	선수명	격파 수량	감점 수량	순위	경연 판정	비고
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

㉚ 연속뒤후려차기 격파 채점표

Court

연속 뒤후려차기격파 채점표

■ 경연번호 :

순번	팀명	선수명	격파 수량	감점 수량	순위	경연 판정	비고
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

㉛ 높이뛰어격파 채점표

Court

높이뛰어격파 채점표

■ ()라운드 / 기준 높이 : m cm

순번	팀명	선수명	신청 높이 1차	신청 높이 2차	신청 높이 3차	순위	경연 판정	비고
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

Court

멀리뛰어격파 채점표

■ () 라운드 / 기준 거리 : m cm

순번	팀명	선수명	신장 거리 1차	신장 거리 2차	신장 거리 3차	순위	경연 판정	비고
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

Court

팀 대항 종합경연 채점표

■ 경연번호 :

종목	구분	배점	배점기준					평 점				
			아주못함	못함	보통	잘함	아주잘함					
창작품새	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
호신술	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
태권체조	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
한 번 뛰어격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
여러 표적격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
회전격파	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
단체 자유격파	정확성	10	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
	연출성	10	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
공인작품성	작품성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
위력격파	격파수량	10	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
		0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
총 점												

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

격파품새 채점표

■ 경연번호 :

항목	세부기준항목	배점	점수										합계 점수	
창작품새 (5.0)	정확성	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0		
			0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
	숙련성	1.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9		
일치성	1.0	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
창작성	1.0	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
격파 (5.0)	정확성/작치	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0		
			0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9		
	난이도	1.0	아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함			
			0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9		
표현성	1.0	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
창작성	1.0	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0		
총 점														

성명 : _____ 서명 : _____
 국가 : _____

소 청 서

- ◆ 참가국명 :
- ◆ 단체명, 성명 :
- ◆ 경연종목 :
- ◆ 경연부문 :
- ◆ 참가부문 :
- ◆ 경연번호 :
- ◆ 소청사유 :

0000년 월 일

소청위원장 귀하

소청인 성명 : _____ (서명)

■ 소청 심의 결과

0000세계태권도한마당 한마당 조직위원회 소청위원장 : _____ (서명)

⑥ 창작품새 계획서 서식

창작품새 계획서

■ 참가팀 현황

참가팀명			
임원명	감독성명		휴대폰
	코치성명		휴대폰

■ 참가선수 명단

No	성명	생년월일	현품(단)
1			
2			
3			

■ 창작품새 설명

* 창작품새의 명칭, 목적 등 자유롭게 작성

■ 경연시간 : 분 초

■ 품새 연무선

* 예) ㉠, ㉡, ㉢, ㉣, ㉤ 등의 형식으로 표시

■ 동작 설명

* 국기원 태권도 교본을 참고하여 아래의 양식에 따라 자유롭게 작성, 내용이 많은 경우 페이지 추가하여 작성(예시 참고)

순서	품명	설명
1	*예시) 기본 준비서기	나란히 서기로
2	*예시) 앞굽이 아래막	왼발을 내딛며 오른 앞굽이 아래막기
3	*예시) 몸통 바깥막기	오른발 앞차고 물러디며 오른 뒷굽이 몸통 바깥막기
4		
5		
~		

위와 같이 0000세계태권도한마당 창작품새 계획서를 제출합니다.

0000년 월 일

대표자명 : (서명)

⑦ 단체 겨루기명단 서식

단체겨루기 참가명단

■ 참가팀 현황

참가팀명			
대표자명		휴대폰	

■ 참가선수 명단

선수명단			후보선수명단		
No	체급(kg)	성명	No	체급(kg)	성명
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		

■ 통합체급 선수 명단

선수명단			후보선수명단		
No	kg	성명	No	kg	성명
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		

위와 같이 0000 세계태권도한마당 팀 대항 종합경연 계획서를 제출합니다.

0000년 월 일

대표자명 : (서명)

⑧ 팀 대항 종합계획서 서식

팀 대항 종합경연 계획서

■ 참가팀 현황

참가팀명			
대표자명		휴대폰	

■ 참가선수 명단

No	성명	성별	생년월일	현품(단)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

* 참가선수 9~13명중 여성이 1명이상 포함되어야 한다. 단, 해외부문은 예외로 한다.

■ 후보선수 명단

No	성명	성별	생년월일	현품(단)
1		남자		
2		여자		

* 후보 선수는 남자 1명, 여자 1명으로 한다.

⑨ 팀대항 종합경연 프로그램구성 서식

■ 팀 대항 종합경연 프로그램 구성

종목	순서	경연시간	내용		시연자 명단
창작품새		분 초	동작 수	동작	선수전원
호신술		분 초	시연인원	명	
한번뛰어격파		분 초	격파수량	매	
여러표적격파		분 초	격파수량	매	
회전격파		분 초	가로돌기격파수량	매	
			세로돌기격파수량	매	
단체 자유격파		분 초	격파수량	매	
위력격파			격파1 *예) 주먹	매	
			격파2	매	
			격파3	매	
			격파4	매	
총 경연시간		분 초	총 격파 수량		위력격파송판 : 20 매 일반격파송판 : 40 매

■ 유사격파물(공, 사과, 풍선 등) 사용유무

사용유무	<input type="checkbox"/> 사용함 / <input type="checkbox"/> 사용안함 * 해당란에 √표해 주세요		
종류		수량	

위와 같이 0000 세계태권도한마당 팀 대항 종합경연 계획서를 제출합니다.

년 월 일

대표자명 : (서명)