



2024 문경 세계태권도한마당 경연요강



목 차

I. 경연개요	3
II. 경연요강	4
III. 종목별 경연규칙	13
1. 주먹격파	13
2. 손날격파	14
3. 옆차기격파 / 뒤차기격파	16
4. 종합격파	17
5. 공인품새	19
6. 창작품새	23
7. 태권체조	25
8. 기록경연	27
9. 팀 대항 종합경연	31
10. 겨루기	40
11. 호신술	44
IV. 계획서	50
- 창작품새 계획서	50
- 팀 대항 종합경연 계획서	51

I. 경연개요

1. 행 사 명 : 2024 문경 세계태권도한마당
2. 기 간 : 2024년 7월 26일(금) ~ 30일(화) / 5일간
3. 장 소 : 문경 국군체육부대 선승관
4. 주 최 : 국기원, 문경시
5. 주 관 : 2024 문경시 세계태권도한마당 조직위원회
6. 주요일정

일 정	행 사 내 용	비고 / 장소
5월13일(월) ~ 6월25일(화)	• 참가신청 접수	온라인 참가 접수
6월26(수) ~ 6월30일(일)	• 참가비 납부	카드결제
7월 중	• 대진표 추첨	한마당조직위원회
7월24일(수) ~ 7월26일(금)	• 참가 등록	국군체육부대 선승관
7월24일(수) ~ 7월25일(목)	• 심판 보수교육	국군체육부대 선승관
7월 25일(목)	• 대표자회의(국내, 해외) • 해외선수단 입국, 입촌	국군체육부대 선승관
7월 26일(금)	• 경연(개인, 단체 예선)	국군체육부대 선승관
7월 27일(토)	• 개회식 / 축하공연 / 환영만찬 • 경연(개인, 단체 예선)	
7월 28일(일)	• 경연(개인, 단체 예선 및 결선)	
7월 29일(월)	• 경연(개인, 단체 결선)	
7월 30일(화)	• 경연(개인, 단체 결선) • 시상식 / 폐회식	

※ 상기 일정은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

Ⅱ. 경연요강

1. 경연종목

○ 총 15개 종목 94개 부문(시범종목포함)

1) 개 인 전 : 8개 종목 61개 부문(국내/해외)

부 별 종 목			주니어 I 12세 이하 (2012 이후)	주니어Ⅱ 15세 이하 (2009~2011)	주니어Ⅲ 18세 이하 (2006~2008)	시니어 I 29세 이하 (1995~2005)	시니어Ⅱ 39세 이하 (1985~1994)	시니어Ⅲ 49세 이하 (1975~1984)	시니어Ⅳ 59세 이하 (1965~1974)	마스터 60세 이상 (1964 이전)
위력 격파	주먹 격파	남				●	●	●	●	●
		여				●	●	●		
	손날 격파	남				●	●	●	●	●
		여				●	●	●		
	옆차기/ 뒤차기격파	남				●	●	●	●	●
		여				●	●	●		
기록 경연	높이 뛰어 격파	남	●	●	●	● 19세 이상 통합				
		여	●	●	●	● 19세 이상 통합				
	멀리 뛰어 격파	남	●	●	●	● 19세 이상 통합				
		여	●	●	●	● 19세 이상 통합				
	속도 격파	남				● 19세 이상 통합				
		여				● 19세 이상 통합				
종합격파		남			●	●	● 30세 이상 통합			
		여			●	● 19세 이상 통합				
공인품새		남	●	●	●	●	●	●		●
		여	●	●	●	●	●	●		●

2) 겨 루 기 : 1개 종목 6개 부문(국내/해외)

부 별		주니어 I 12세 이하 (2012 이후)	주니어Ⅱ 15세 이하 (2009~2011)	주니어Ⅲ 18세 이하 (2006~2008)	시니어 I 23세 이하 (2001~2005)	시니어Ⅱ 28세 이하 (1996~2000)	시니어Ⅲ 33세 이하 (1991~1995)
종 목	남				●	●	●
	여				●	●	●

3) 단 체 전 : 4개 종목 21개 부문(국내 13, 해외 8)

부 별		주니어 I 12세 이하 (2012 이후)	주니어Ⅱ 15세 이하 (2009~2011)	주니어Ⅲ 18세 이하 (2006~2008)	시니어 I 29세 이하 (1995~2005)	시니어Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ 59세 이하 (1965~1994)
공인품새 (단체)	국내	●	●		●	● 30세 이상 통합
	해외	●	●			● 19세 이상 통합
창작품새	국내	●	●		●	● 30세 이상 통합
	해외		●			● 19세 이상 통합
태권체조	국내	●	●			● 19세 이상 통합
	해외		●			● 19세 이상 통합
팀 대항 종합경연	국내		●			● 19세 이상 통합
	해외			●		

4) 실전호신술(시범종목) : 2개종목 6개 부문(국내/해외 통합)

- 개 인 전

부 별		시니어 I 29세 이하 (1995~2005)	시니어Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ 59세 이하 (1965~1994)
실전태권도 상황별호신술	국내	●	●
	해외		

- 단 체 전

부 별		주니어 I 12세 이하 (2012 이후)	주니어Ⅱ 15세 이하 (2009~2011)	주니어Ⅲ 18세 이하 (2006~2008)	시니어 I 29세 이하 (1995~2005)	시니어Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ 59세 이하 (1965~1994)
호신겨루기 품새	국내	●	●		●	●
	해외					

2. 참가자격 및 연령구분

○ 선수자격

- 1) 국기원이 발급한 태권도 품·단증 소지자
- 2) 출전국 국적 또는 영주권 소지자

○ 임원자격

국기원이 발급한 단증 소지자로, 2024 문경 세계태권도한마당에 대표자로 등록한 자

○ 연령구분

- 1) 한마당 경연 연령별 자격은 다음과 같다.(연령은 출생년도를 기준으로 한다)

구분	부별		연령제한(출생년도)	비고
개인전	주니어Ⅰ	12세 이하 부	12세 이하(2012 이후)	※ 국내·해외 구분 경연 - 남녀구분 - 일부종목 통합 경연 ※ 겨루기 연령 적용은 다르게 한다.
	주니어Ⅱ	15세 이하 부	13세-15세(2009-2011)	
	주니어Ⅲ	18세 이하 부	16세-18세(2006-2008)	
	시니어Ⅰ	29세 이하 부	19세-29세(1995-2005)	
	시니어Ⅱ	39세 이하 부	30세-39세(1985-1994)	
	시니어Ⅲ	49세 이하 부	40세-49세(1975-1984)	
	시니어Ⅳ	59세 이하 부	50세-59세(1965-1974)	
	마스터	60세 이상 부	60세 이상(1964 이전)	
개인전 겨루기	시니어Ⅰ	23세 이하 부	19세-23세(2001~2005)	
	시니어Ⅲ	28세 이하 부	24세-28세(1996-2000)	
	시니어Ⅲ	33세 이하 부	29세-33세(1991-1995)	
단체전	주니어Ⅰ	12세 이하 부	12세 이하(2012 이후)	※ 국내·해외 구분 경연 - 남녀혼성 - 일부종목 통합 경연
	주니어Ⅱ	15세 이하 부	13세-15세(2009-2011)	
	주니어Ⅲ	18세 이하 부	16세-18세(2006-2008)	
	시니어Ⅰ	29세 이하 부	19세-29세(1995-2005)	
	시니어Ⅱ	59세 이하 부	30세~59세(1965~1994)	
	시니어Ⅲ 시니어Ⅳ			

* 참가선수의 연령은 한마당 개최 날짜가 아닌 개최 연도를 기준으로 하며, 개인전 주니어II(15세 이하 부)를 예를 들면 연령은 13세부터 15세까지이고, 2024년도 7월 중에 한마당이 개최될 경우, 2009년 1월 1일부터 2011년 12월 31일 사이에 태어난 선수에게 참가 자격이 있다.

* 해외 참가자 국적 및 연령은 여권으로 확인한다.

3. 참가방법

○ 국내 : 개인전 또는 단체전 중 1종목만 출전 가능

※ 팀 대항 종합경연 / 겨루기 / 호신술 중복 출전 가능

○ 해외 : 개인전 2종목, 단체전 1종목 출전 가능

※ 팀 대항 종합경연 / 겨루기 / 호신술 중복 출전 가능

4. 경연방식

○ 컷오프방식

- * 예선과 결선으로 진행되는 컷오프방식은 예선 결과에 따라 10명 내외 참가자(팀)를 선발, 결승전을 진행한다(높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 예선 없이 바로 결선을 진행).
- * 예선경연 결과 커트라인 상의 동점자(팀)는 동반 결선에 진출한다.
- * 결선 진출자(팀) 수는 참가 규모 및 경연 진행 상황에 따라 조직위원회에서 조정, 통보한다.

○ 토너먼트방식

- * 공인품새 개인전, 공인품새 단체전, 겨루기 개인전은 무작위 전자 추첨에 의한 방법으로 대진을 결정하고, 대진표에 따라 경연(경기)을 진행한다.
- * 매회 패한 개인/단체는 탈락하고 최종 순위까지 계속해서 승자(팀)만 승부를 가리는 경연(경기)방식이다.

○ 겨루기 체급별 몸무게 측정은 경기 전날 국군체육부대 전승관 계체실에서 한다.

○ 각 부문별 4인 또는 4팀(단체) 이상이 참가하는 경우에만 공식기록으로 인정한다. 단, 4인 또는 4팀(단체) 미만이 참가하는 경우 경연진행 및 시상은 하되 공식기록으로는 인정하지 않는다.

○ 공인품새(개인/단체), 위력격파(주먹격파/손날격파/발격파), 기록경연(높이뛰어격파/멀리뛰어격파/속도격파), 겨루기의 부별 참가인원이 4명 미만인 경우에 한하여 국내와 해외 부문을 통합경연 할 수 있다.

○ 국내와 해외부문을 통합 경연하여 4명 이상이 되었을 경우 공식기록으로 인정한다.

○ 모든 경연(경기)은 국내 부문과 해외 부문으로 구분해 경연 및 시상을 한다.

- * 국내 부문 경연이란 내국인 참가선수 및 팀(단체)간 경연을 의미하고, 해외 부문 경연이란 외국인 참가선수 및 팀(단체)간 경연을 의미한다.

※ 개인전 공인품새, 위력격파, 기록경연, 겨루기의 출전인원 미달로 통합경연(경기)을 하였을 경우 국내와 해외를 구분하지 않고 시상한다.

5. 복장

○ 경연 복장은(국기원이 지정한) 상하의 흰색 도복을 원칙으로 한다.

- * 단, 태권체조, 종목의 경우 상의는 임의 선택이 가능하나 도복 바지와 띠를 착용해야 하고, 팀 대항 종합 경연은 경연의 특성을 살리기 위하여 상하의 도복 착용 후 상의만 임의 선택이 가능하다.

6. 격파물 및 격파대

- 격파 경연에 사용하는 격파물의 종류는 다음과 같다.

종목구분	격파물 종류	규격(가로×세로×두께)
손날격파	격파용 블록(손날용 격파물)	40.5cm × 14cm × 1.6cm
주먹격파	기 와	22.5cm × 27cm × 1.6cm
옆차기 / 뒤차기격파	송 판	30cm × 22cm × 1.8cm
종합격파	송 판	30cm × 22cm × 0.9cm
높이뛰어격파 / 멀리뛰어격파	송 판	30cm × 22cm × 0.9cm
팀 대항 종합경연	송 판 송 판(위력 격파용)	30cm × 22cm × 0.9cm 30cm × 22cm × 1.8cm
	유사 격파물(공, 사과, 풍선 등)	※ 참가 팀에서 준비

※ 모든 격파물은 조직위원회에서 제공하며, 예선과 결선 모두 동일한 격파물을 사용한다. 단, 유사 격파물은 조직위원회에서 제공하지 않으므로 팀에서 준비해야 하며, 반드시 경연 전 검사를 받아야 한다.

- 주먹격파, 손날격파, 옆차기 / 뒤차기격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 조직위원회에서 미리 정해진 규격과 형태에 따라 제작된 격파대를 사용한다.

7. 경연 판정 절차

- 1) 최종점수가 높은 선수가 승자가 된다.
- 2) 최종점수가 동점일 경우, 표현성 / 연출성 점수가 높은 선수(팀)를 승자로 하고, 표현성 / 연출성 점수 또한 동점일 때 종합점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수를 획득한 선수(팀)를 승자로 한다.
- 3) 위 2항의 적용 후 동점일 때는 1회 재 경연한다.
- 4) 재 경연 후 동점 시 2항을 적용한다. 2항의 적용 후 동점일 때는 공동우승으로 한다.

8. 시상

- 각 종목 및 부별 1위 1명(1팀), 2위 1명(1팀), 3위 2명(2팀)까지 시상한다.

* 국내 부문과 해외 부문은 각각 별도의 시상을 한다.

○ 시상내역

- 1) 개인전
 - 1위(1명) : 상장, 금메달
 - 2위(1명) : 상장, 은메달
 - 3위(2명) : 상장, 동메달
- 2) 단체전

- 1위(1팀) : 상장(팀, 개인), 대형컵(팀), 금메달(개인)
- 2위(1팀) : 상장(팀, 개인), 중형컵(팀), 은메달(개인)
- 3위(2팀) : 상장(팀, 개인), 소형컵(팀), 동메달(개인)
- 장려(1팀) : 상장(팀, 개인), 소형컵(팀), 메달(개인)

※ 장려상은 팀 대항 종합경연 종목에 한해 시상한다.

○ 시범경연 호신술은 개인 상장과 메달만 시상하고 공식기록 적용은 하지 않는다.

9. 대표자 회의

○ 대표자 회의는 한마당 시작 1일 전에 개최하며, 각 팀의 대표자는 반드시 참석해야 한다.

※ 대표자회의에 불참한 선수 및 대표자는 소청을 할 수 없다.

※ 대표자 회의 불참으로 발생한 피해에 대한 책임은 전적으로 각 팀의 대표자에게 있다.

○ 국내 대표자 회의

- 일시 : 2024년 7월 25일(목) 오후 3시
- 장소 : 국군체육부대 선승관(※ 장소 변경 가능)
- 대상 : 국내 팀 대표자

○ 해외 대표자 회의

- 일시 : 2024년 7월 25일(목) 오후 5시
- 장소 : 국군체육부대 선승관(※ 장소 변경 가능)
- 대상 : 해외 팀 대표자

* 상기 일정은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

10. 소청

○ 소청은 팀 대표자로 등록된 자가 한다.

※ 단체(팀)에 소속되지 않고 개인전에 출전하는 선수는 대표자와 선수로 동시에 등록해야 소청할 수 있다.

※ 대표자회의에 불참한 선수 및 대표자는 소청을 할 수 없다.

○ 소청 심의 절차

- 1) 판정에 이의가 있을 때는 소청서와 소청료 및 증거물을 경연 종료 후 10분 이내에 제출해야 한다. 그리고 소청위원회는 30분 이내로 소청 결과를 완료한다.
- 2) 소청료는 US\$100(₩100,000)로 한다.
- 3) 소청 심의는 소청위원 과반수 참석, 과반수 의결로 한다. 단, 가부 동수인 경우에는 위원장이 의결한다.
- 4) 소청위원은 필요에 따라 해당 경연에 관련된 심판을 소환, 청문할 수 있다.
- 5) 소청위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 수 없다.

11. 접수안내

○ 접수기간

- 1) 접수기간 : 5월 13일(월) ~ 6월 25일(화)
- 2) 참가비 납부 기간 : 6월 26일(수) ~ 6월 30일(일)
 - ※ 마감 시간은 추후 공지될 예정이며, 참가비 미납부 시 참가 접수가 취소될 수 있음
- 3) 제출서류(추후 변경 불가)
 - 창작품새, 팀 대항 종합경연 참가팀 : 계획서 1부(경연 당일 현장에서 제출)

○ 접수방법

- 온라인 접수(온라인 접수만 가능)

한마당 홈페이지(<http://hanmadang.kukkiwon.or.kr>)에 접속해 "참가신청" 버튼을 클릭한 후 안내 절차에 따라 접수

○ 참가비

1) 참가비

구분		내국인	외국인	비 고
개인전	기록경연, 공인품새, 겨루기, 호신술	3만원/인	US 40 \$ /인	
	위력격파, 종합격파	5만원/인		
단체전	공인품새	7만원/팀	US 70 \$ /팀	
	창작품새	7만원/팀	US 100 \$ /팀	
	호신술	7만원/팀	US 100 \$ /팀	
	태권체조	10만원/팀	US 150 \$ /팀	
	팀 대항	15만원/팀	US 200 \$ /팀	

※ 참가비는 기념품 및 상해 보험료로 사용

2) 모든 참가자는 참가비 납부 기간에 카드 결제로 참가비 납부

※ 참가비 납부 이후 참가비 환불 불가

※ 해외 참가자 중 카드 결제가 불가능한 팀은 사전 연락 조치

3) 현장 접수 절대 불가

12. 참가등록

○ 기 간 : 7월 24일(수) ~ 7월 26일(금)까지

※ 참가 등록 시간 종료 후 참가 등록 절대 불가

○ 장 소 : 국군체육부대 선승관

○ 등록절차

참가접수증 또는 대표자 신분증(품·단증) 제시 → 등록센터 확인 → ID카드, 대진표, 경연안내 책자, 기념품 수령 → 확인 서명

- * 대표자는 반드시 대리 접수 시 접수증 또는 참가선수 각각의 신분증 및 품·단증 필히 지참
- * 해외 참가선수는 필히 여권 지참
- * 7월 25일(목)은 경연 전날 복잡한 관계로 국내 참가팀은 가급적 7월 24일(수)에 사전 등록 권장

13. 제공

- 참가선수 전원 기념품, 참가증서, 상해보험 가입
- 해외선수단 : 숙박(5박), 식사(조식 5식), 셔틀버스 제공

14. 해외선수단 입·출국 및 숙식 안내

- 영접 카운터 운영
 - 인천공항 내 2024 문경시 세계태권도한마당 영접 카운터 운영
- 셔틀버스 운행
 - 입 국 : 7월 25일(목, 1일간) 인천공항 → 경연장(선수등록) → 숙소(체크인)
 - 출 국 : 7월 30일(화, 1일간) 경연장 → 인천공항
 - ※ 해외 참가자들은 6월 21일(금)까지 조직위원회에 입·출국 항공 일정을 알려줘야 한다.
 - ※ 입·출국 항공 일정을 통보하지 않은 해외 참가자는 셔틀버스 이용에 제한이 있다.
- 해외선수단 숙식
 - 숙박 : 7월 25일[목, 체크인(14:00, 예정)] ~ 7월 30일[화, 체크아웃(11:00, 예정)]/5박 6일
 - ※ 해외 참가자들의 숙박 시설은 참가팀마다 상황에 따라 다를 수 있다.
 - 식사 : 7월 26일(금) ~ 7월 30일(화, 조식만 5식 제공)
 - ※ 조직위원회에서 제공하는 숙식 이외에 추가되는 숙박 및 식사비용은 참가자(팀)가 개별적으로 부담해야 한다.
- 해외선수단 동반자
 - 해외선수단과 동반해서 참가하는 동반자는 1팀당 2명으로 제한하고 **1명당 250\$**의 비용을 납부해야 숙박, 조식 및 셔틀버스 이용이 가능
 - 참가선수단과 동일한 숙박 및 조식 지원
- 참가인원제한
 - 단일국가(한국 제외)당 참가신청 최대인원은 300명으로 제한되며, 300명을 초과하는 인원에는 대해서는 숙박, 식사, 셔틀버스 지원이 제공되지 않음.
 - 중국 세계태권도한마당 대표자는 중국 추천사범 자격 보유자로 제한되며 1인당 신청가능인원은 20명으로 제한됨.

15. 기타사항

- 대표자 회의, 심판교육, 대진표 추첨 등 행사와 관련된 세부 사항은 국기원 홈페이지

(www.kukkiwon.or.kr) 또는 한마당 홈페이지(<http://hanmadang.kukkiwon.or.kr>)를 통해 추후공지

- 세계태권도한마당 경연 규정·규칙 및 2024 문경시 세계태권도한마당 경연 요강은 세계태권도한마당 홈페이지(<http://hanmadang.kukkiwon.or.kr>)에서 다운로드

- **배상문제**

- 1) 한마당 기간 중 참가선수들의 상해보험은 조직위원회에서 가입하며, 경연 중 발생한 상해에 대해서만 배상
- 2) 한마당 기간 중 상해는 응급조치만 가능
- 3) 숙소 및 경연 시간 종료 후 연습 도중 발생한 부상 및 상해는 배상 대상에서 제외

16. 연락처

- **2024 문경 세계태권도한마당 조직위원회**

- 이 메 일 : 2024hanmadang@gmail.com
- 전 화 : 054-554-2024, 054-555-2024
- 팩 스 : 054-553-2024
- 조직위사무실 주소 : (36952) 경북 문경시 중앙로 5-1(모전동)
- 대회장 주소 : 경북 문경시 호계면 상무로101 문경 국군체육부대 선승관

Ⅲ. 종목별 경연규칙

1. 주먹격파

주먹격파는 국기원이 발행한 태권도 교본의 주먹에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파 대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파 기술을 의미한다.

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 20초 이내

○ **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 경연본부가 제공하는 보호대를 놓을 수 있다.
단, 선수의 주먹 부위에는 어떠한 보호물도 부착할 수 없다.
- 4) 주먹격파의 사용 부위는 인지와 중지의 앞부분을 의미한다.
- 5) 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 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.

○ **격파기술**

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

○ **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
가. 타인 격파 시 의도적 방해목적의 언행을 했을 경우
나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 따르지 않고 방해를 했을 경우
- 4) 감점

가. 격파를 위한 예비동작에서 주먹이 격파물에 격파물이 손상이 되었다고 판단되는 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 심하게 행위를 반복했을 경우

라. 의무사항을 위반하였을 경우

5) 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

6) 실격

가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우(가격하는 주먹과 같은 쪽 무릎이 닿는 것은 허용)

나. 최초 격파 후 이중 격파했을 경우

다. 부정행위를 통해 격파했을 경우

○ 경연의 판정

- 1) 격파종료 후 격파과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파 수량을 확인한다.
단, 한 명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상판독을 실시한다.
- 2) 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
- 3) 격파된 격파물 수량이 동일 할 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 등위에서 제외된다.

2. 손날격파

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

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 20초 이내

○ **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 보호물을 놓을 수 있다.
단, 선수의 손날 및 팔목 부위에는 어떠한 보호대도 부착할 수 없다.
- 4) 손날격파는 새끼손가락 첫마디 옆 부분부터 손목 앞부분을 이용해 격파해야 한다.
- 5) 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
- 6) 격파물을 쌓는 시간은 1분을 초과할 수 없으며, 격파물을 놓기 위한 받침대의 넓이를 임의 조

정할 수 없다.

7) 격파자는 심판과 정면으로 마주한 채 격파해야 한다.

8) 격파를 위해 한 걸음도 이동할 수 없다.

○ 격파기술

디딤발이 지면에서 떨어지는 것은 응용 기술로 한다.

○ 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

가. 타인 격파 시 의도적 방해목적의 언행을 했을 경우

나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 따르지 않고 방해를 했을 경우

4) 감점

가. 격파를 위한 예비동작에서 손날이 격파물에 닿아 격파물이 손상이 되었다고 판단되는 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 심하게 행위를 반복했을 경우

라. 의무사항을 위반하였을 경우

5) 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

6) 실격

가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 바닥에 닿았을 경우(가격하는 손날과 같은 쪽 무릎이 닿는 것은 허용)

나. 팔목만을 사용해 격파했을 경우

다. 격파 시 세운 편 주먹 또는 메주먹으로 격파했을 경우

라. 부정행위를 통해 격파했을 경우

○ 경연의 판정

1) 격파종료 후 격파과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파수량을 확인한다.
단, 한 명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상판독을 실시한다.

2) 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.

3) 격파된 격파물 수량이 동일 할 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 등위에서

제외된다.

3. 옆차기격파 / 뒤차기격파

발격파(옆차기격파 / 뒤차기격파)는 국기원이 발행한 태권도 교본에 옆차기, 뒤차기에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발날 또는 발뒤꿈치를 이용한 옆차기 또는 뒤차기로 격파하는 기술을 의미한다.

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 20초 이내

○ **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.

○ **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.

○ **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
 - 가. 타인 격파 시 의도적 방해목적의 언행을 했을 경우
 - 나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 방해를 했을 경우
- 4) 감점
 - 가. 격파를 위한 예비동작에서 발이 격파물에 닿아 격파물이 손상 되었다고 판단되는 경우
 - 나. 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부과한다.
 - 다. 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복할 경우
 - 라. 의무사항을 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

○ 경연의 판정

1) 격파종료 후 격파과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파 수량을 확인한다.

단, 한 명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상판독을 실시한다.

2) 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.

3) 격파된 격파물 수량이 동일 할 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 제외 판정한다.

4. 종합격파

종합격파는 선수가 격파 기술을 자유롭게 선택, 구성해 격파하는 종목이다.

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 50초 이내

○ 의무사항

1) 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.

2) 격파물은 송판으로 하며, 10매 이상 15매 이하로 한다.

3) 보조 인원은 15명을 초과할 수 없다.

○ 격파기술

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.

○ 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 말하며 높이와 회전각도

나. 표현성 : 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현

다. 창작성 : 세트 구성과 창작 기술의 조화

3) 종합격파 배점표

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

○ 채점방법

1) 정확성

가. 격파수량 : 격파 실패 1장당 0.1점씩 감점한다.

나. 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.1점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 0.2점(한 손 짚는 것만 허용), 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 0.4점 감점한다.

2) 연출성

가. 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전수가 많을수록 높은 점수를 부여한다.

나. 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현의 정도를 평가하고 채점한다.

다. 창작성 : 격파를 위한 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘 정도에 따라 채점한다.

○ 벌칙(감점, 실격)

1) 벌칙의 선언은 주심이 한다.

2) 벌칙은 감점 및 실격으로 규정하며 감점 1회는 -0.1점으로 한다.

3) 감점

가. 심판 및 진행 요원의 진행에 따르지 않거나 방해를 했을 경우

나. 시간을 초과했을 때 10초당 0.3점을 감점한다.

다. 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 0.2점 감점한다.

라. 보조 인원 1명 초과 시 1점씩 감점한다.

4) 실격

가. 선수가 다른 사람의 이름을 도용해 출전했을 경우

나. 경연위원회에서 제공한 격파물이 아닌 격파물을 사용했거나, 격파가 잘 될 수 있도록 부정 행위를 한 경우

5) 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

○ 경연의 판정

경연의 판정은 경연요강 7. 경연판정 절차에 따라 판정한다.

5. 공인품새

공인 품새는 국기원에서 제정해 시행되고 있는 품새를 의미한다.

□ 개인전

○ 경연방식 : 토너먼트방식

○ 경연시간 : 30초 이상 90초 이내

○ 인원 : 1명(1대1)

○ 부별 지정 품새

1) 부별 지정 품새는 2개의 품새를 시연하는 것을 원칙으로 한다.

2) 지정 품새는 경연 시작 전 무작위 전자 추첨으로 선택한다.

경 연	분 류	지정품새
개 인	주니어 I 12세 이하(2012년 이후출생)	태극 4, 5, 6, 7, 8, 고려, 금강
	주니어 II/III 15세 이하(13세-18세)	태극 6, 7, 8, 고려, 금강, 태백, 평원
	시니어 I/II 39세 이하(19세-39세)	태극 8, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태
	시니어III/IV 59세 이하(40세-59세)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권
	마스터 60세 이상(60세 이상)	금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권, 한수

○ 의무사항

품새는 국기원에서 제정한 기술 규정에 의거한다.

○ 채점기준

1) 정확성(4.0) : 기본기술, 각 품새별 세부 동작, 균형

2) 표현성(6.0) : 속도와 힘, 조화(강유, 완급, 리듬), 기의 표현

○ 공인품새 배점표

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

○ 채점 방법

1) 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 기술 구성 순서 및 기술 규정 동작의 시행 여부를 평가한다.

다. 균형

2) 표현성

표현성은 고도의 기술적 완성도, 각 품새가 갖는 고유이미, 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 연결 되어져야 한다.

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

다. 표현성의 특성 및 특징들을 잘 표현 할수록 높은 점수를 부여한다.

○ 항목별 채점 방법

1) 정확성

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

가. 0.1 감점

- ㉠ 동작의 시작, 중간 과정, 끝이 잘못되었을 경우
- ㉡ 축이 되는 발이 몸의 중심이동 없이 먼저 움직이는 경우
- ㉢ 서기 동작과 손동작이 일치되지 않을 경우
- ㉣ 사용 부위의 표현이 적절하지 않았을 경우
- ㉤ 손기술의 공격과 방어 기술 동작이 목표점을 벗어났을 경우
- ㉥ 규정된 기술의 서기 표현이 되지 않았을 경우
- ㉦ 불필요한 예비동작을 했을 경우
- ㉧ 동작을 수행하면서 그 과정이나 수행 직후에 중심을 잃었을 경우

나. 0.3 감점

- ㉠ 품새 기본기술의 구성과 다른 기술 동작을 구사했을 경우
- ㉡ 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우
- ㉢ 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우
- ㉣ 경연 중 두 발이 경연장을 벗어났을 경우
- ㉤ 기합을 넣지 않았거나 다른 동작에서 기합을 넣었을 경우

- ㊤ 명확히 큰 실수로 인정되었을 경우(두 발 모두 품새 선에서 벗어나는 경우 등)
- ㊦ 동작과 동작의 연결에서 기술 동작을 완전하게 표현하지 않고 다음 동작으로 연결되는 경우
- ㊧ 발차기 시 지지하는 발이 두 번 이동되어 움직이는 경우
- ㊨ 시간 미달 및 초과했을 경우

2) 표현성

표현성 채점은 3개 항목에 대해 6.0 만점에서 채점한다.

- 가. 팔 동작의 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. 던기와 돌기를 할 때 중심의 이동이 중심축으로 자연스럽게 이동이 되어 허리를 사용한 무리 없는 던기와 돌기가 된 표현
- 바. 동작 및 동작과 동작의 연결은 강유 완급에 의해 연결되어야 하며 각 품새의 특성에 맞는 연결이 되어야 하고 동작은 끊임없이 연결된 표현
- 사. 숙련된 표현은 부드러움과 중심축 및 분절, 지면반력 등을 활용한 표현

○ 벌칙(실격)

- 1) 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다른 경우
- 2) 한마당 경연 요강에 명시된 지정품새, 도복 착용 규정을 지키지 않은 경우
- 3) 연속으로 4동작 이상 시연하지 않거나 틀린 동작을 시연하는 경우

○ 경연의 판정

- 1) 최종점수가 높은 자를 승리자로 한다.
- 2) 최종점수가 동점일 경우, 1개의 지정 품새로 재 경연한다.
- 3) 위 2)항 적용 후 동점인 경우 공동우승으로 한다.

□ 단체전

공인품새 단체전은 단체 간 겨루는 토너먼트 경연방식으로 3~5명의 선수가 경연 전 무작위 전자 추첨에 의해 개인 1명, 복식 2명, 단체 3~5명의 선수를 선발한 다음, 개인은 개인, 복식은 복식, 단체는 단체끼리 겨룰 수 있도록 한 경연이다.

○ 경연방식 : 토너먼트방식

○ 경연시간 : 30초 이상 90초 이내(회전별 품새 경연시간)

○ 인원 : 국내 5명(후보 1명 포함 6명), 해외 3명(후보 1명 포함 4명)

○ 부별 지정품새

1. 지정 품새는 각 회전별 1개의 품새를 시연하는 것을 원칙으로 한다.
2. 지정 품새는 각 회전 시작 전 무작위 전자 추첨으로 선택한다.

경 연	분 류	지정품새
단체	주니어 I 12세 이하(10세-12세)	태극 4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강
	주니어 II/III 18세 이하(13세-18세)	태극 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원
	시니어 I 29세 이하(19세-29세)	태극 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진,
	시니어 II/III/IV 59세 이하(30-59)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권

○ 의무사항

- 1) 품새는 국기원에서 제정한 기술 규정에 의거한다.
- 2) 개인전 1명, 복식전 2명, 단체전 3~5명(국내 5명, 해외 3명)으로 경연한다.
- 3) 품새 대형은 자유롭게 구성할 수 있다.
- 4) 팀 구성은 반드시 남녀 혼성으로 구성해야 하며 혼성 비율은 제한을 두지 않는다.
※ 해외 팀 및 국내 시니어 II/III/IV(30세 이상)는 혼성을 하지 않아도 된다.
- 5) 복식은 남녀 혼성으로 경연해야 한다.
※ 해외 팀 및 국내 시니어 II/III/IV(30세 이상)는 혼성을 하지 않아도 된다.
- 6) 개인전 1회전, 복식 1회전, 단체전 1회전 도합 3회전을 경연해야 한다.
- 7) 개인전과 복식전에 참가할 선수는 경연 전 무작위 전자 추첨으로 결정한다.

○ 채점방법

채점 방법은 개인전 채점 방법과 동일하다.

○ 벌칙(실격)

- 1) 실격 기준은 개인전과 동일하다.
- 2) 단체 인원 규정 미달 시 실격 처리한다.

○ 경연의 판정

- 1) 최종 1~3회전까지 합산한 점수가 높은 팀을 승리 팀으로 한다.
- 2) 최종점수가 동점일 경우, 3회전 중 2회전을 승리한 팀을 승리 팀으로 한다.
- 3) 매 회전 간 모두 동점이 되어 총점이 동점이 되었을 경우, 팀 대표자가 지정한 선수 1명이 무작위 전자 추첨으로 선택된 품새로 재 경연하여 점수가 높은 팀을 승리 팀으로 한다.
- 4) 위 3항의 결과가 동점일 경우 공동우승으로 한다.

6. 창작품새

창작 품새는 국기원이 발행한 태권도 교본을 바탕으로 다양한 기술 동작을 응용한 새로운 형태의 품새를 의미한다.

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 70초 이상 80초 이내

○ **인원** : 3~5명(후보 1명 포함 4~6명)

○ **연령 및 성별 종목 구분**

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

○ **의무사항**

1) 연무선 : 참가선수가 자유롭게 구성

2) 품수 : 1품 5동작 이내로 구성

3) 기술 규정 : 태권도 기술 중 공방 기술로 자유롭게 구성

가. 지정 기술 동작 : 참가자 전원은 품새 시연 시 다음의 지정 기술 동작을 함께 시행해야 한다.

단, 540도 뒤후려차기는 전원이 하지 않아도 된다.

㉠ 거듭 옆차기 2회

㉡ 뛰어 옆차기 2회

㉢ 뒤펀차기 2회

㉣ 뒤후려차기 2회

㉤ 돌개차기 2회

㉥ 540도 뒤후려차기 2회

나. 12세 이하부, 30세 이상부는 540도 뒤후려차기를 하지 않아도 된다.

다. 창작 품새에 사용되는 동작은 태권도 교본에 수록된 동작이거나 기술 동작이어야 한다.

라. 차기 기술은 태권도 교본에 수록된 차기 기술이거나 응용한 차기 기술로 구성해야 한다.

마. 창작 품새의 동작 및 기술이 태권도 교본에 수록된 동작과 기술이라 볼 수 없는 것은 감점 대상이다.

4) 음악 : 참가선수가 자유롭게 구성한다.

5) 지도자는 창작 품새의 명칭, 창작 품새의 목적, 철학적 개념, 각 동작의 명칭, 품수, 연무선 등을 기록한 창작 품새 계획서를 경연 시작 전 경연위원회에 제출해야 한다.

6) 1개 소속에서 2개 이상의 팀이 참가 할 경우 창작 품새가 서로 달라야 한다.

○ **채점기준**

1) 정확성(4.0) : 기본동작, 각 품새별 세부동작, 지정 기술동작

가. 동작의 정확성 : 태권도 기술 동작(기본자세 및 기본동작)의 정확성

나. 지정 기술동작 : 한마당 경연 요강에 명시된 지정 기술동작

2) 연출성(6.0) : 표현성, 속도와 힘, 리듬, 창작성

가. 숙련성(2.0) : 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬

나. 동일성(2.0) : 팀 동작의 동일성

다. 창작성(2.0) : 품새의 구성, 품새의 가치, 품새의 유형

○ 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

○ 채점방법

1) 정확성

가. 동작의 정확성

- ㉠ 태권도 기술 동작(각 품새별 세부동작)의 정확성에 실수가 있을 때마다 0.1점씩 감점한다.
- ㉡ 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우 0.3점 감점한다.
- ㉢ 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우 0.3점을 감점한다.
- ㉣ 경연 중 두 발이 경연장을 벗어났을 경우 0.3점 감점한다.
- ㉤ 지정기술동작 : 창작 품새 의무사항에 명시된 지정기술 동작을 하지 않았을 경우 0.3점씩 감점한다.

2) 연출성

가. 숙련성 : 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

나. 일치성 : 팀 품새 동작의 동일성이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

다. 창작성 : 창작성은 경연 종료 후 경연의 전 과정(품새의 가치, 품새의 유형, 품새 기술 구성의 적합성)이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

○ 벌칙(감점, 실격)

1) 실격 및 감점 선언은 주심이 한다.

2) 아래 감점 사항은 최종점수에서 감점한다.

3) 감점

가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때 3점 감점한다.

나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 방해했을 때 3점 감점한다.

다. 규정인원 미달 또는 초과 시 1인당 3.0점을 감점한다.

라. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 10초당 0.3점을 감점한다.

4) 실격

가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때

나. 타 팀의 창작 품새 전체를 그대로 모방하였거나, 최근 5년 이내 한마당에서 입상한 창작 품새를 그대로 시연했을 때

다. 규정 외 도복 착용을 지키지 않았을 때

○ **경연의 판정**

경연 요강 7. 경연 판정 절차에 따라 판정한다.

7. 태권체조

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

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 1분 50초 ~ 2분

○ **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.

○ **인 원** : 7~9명

○ **의무사항**

1) 손동작은 태권도 기본동작을 바탕으로 구성해야 한다.

2) 차기 동작은 태권도 차기를 해야 한다.

3) 조직위원회에서 공지한 일시에 음원 파일을 포함한 CD 또는 USB메모리를 음향 담당자에게 반드시 제출하고, 제출 전 음악파일의 이상 여부를 반드시 확인해야 한다.

4) 대형 변화를 3회 이상 실시해야 한다.

○ **지정 기술 동작**

지정 기술 동작은 전원 실시해야 한다. 단, 아크로바틱은 전원이 하지 않아도 된다.

1) 거듭 옆차기 2회

2) 돌려차기 상단 2회

3) 뛰어 옆차기 2회

4) 뒤후려차기 2회

5) 돌개차기 2회

6) 아크로바틱동작 2회

○ **채점기준**

1) 정확성(4.0점)

가. 동작의 정확성 : 태권도 동작의 정확성

나. 지정 기술 동작 : 한마당 경연 요강에 명시된 지정 기술 동작

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

○ 태권체조 배점표

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

○ 채점방법

1) 정확성

가. 동작의 정확성 : 태권도 동작이 정확하지 않을 때 0.1점씩 감점한다.

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

다. 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우 0.3점을 감점한다.

라. 경연 중 두 발이 경연장을 벗어났을 경우 0.3점 감점한다.

마. 지정 기술 동작 : 창작 품새 의무사항에 명시된 지정 기술 동작을 하지 않았을 경우 0.3점씩 감점한다.

2) 연출성

가. 숙련성 : 리듬과 동작의 조화가 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

나. 표현성 : 역동적 표현미와 음악과의 조화가 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

다. 창작성 : 독창적 연출과 예술성이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

○ 벌칙(감점, 실격)

1) 실격 및 감점 선언은 주심이 한다.

2) 아래 감점 사항은 최종점수에서 감점한다.

3) 감점

가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때 3점 감점한다.

나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 방해했을 때 3점 감점한다.

다. 규정인원 미달 또는 초과 시 1인당 3.0점을 감점한다.

라. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 10초당 0.3점을 감점한다.

4) 실격

가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때

나. 타 팀의 태권체조 작품(음악과 동작)을 그대로 모방하였거나, 최근 5년 이내 한마당에서 입상한 태권체조 작품(음악과 동작)을 그대로 모방하여 시연했을 때

다. 규정 외 복장 착용을 지키지 않았을 때

○ 경연의 판정

경연 요강 7. 경연 판정 절차에 따라 판정한다.

8. 기록경연

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

□ 높이뛰어격파

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

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 20초 이내

○ 의무사항

- 1) 선수는 출전 대기 시 자신이 도전하여 격파할 높이를 신청해야 한다.
- 2) 선수는 자신이 도전할 높이를 신청할 때, 5cm 단위 미만의 높이는 신청할 수 없다(예, 172cm, 174cm 등의 단위로 신청할 수 없으며, 180cm 또는 185cm의 5cm 단위로 신청 가능)
- 3) 선수는 본인이 신청한 최초 높이의 격파물을 격파했을 때, 다음 높이의 격파물에 도전 할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.
- 4) 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.
- 5) 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 6) 격파는 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
- 7) 도약거리 10m 이내이어야 한다.
- 8) 결선 1위 자는 도전 회수와 관계없이 최고기록까지 도전할 수 있다.

○ 격파 기술

- 1) 격파 시 자세는 뛰어 앞차기 자세를 유지해야 한다.
- 2) 격파물이 완파되었을 때 격파 성공으로 한다.
- 3) 격파는 체공 상태에서 격파가 이루어져야 한다.

- 4) 격파물 완파란 격파물이 발의 타격에 의해 두 조각 이상으로 분리된 상태를 의미한다.
- 5) 격파물이 완파되지 않았을 시 격파 실패로 한다.

○ 감점

- 1) 격파 시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하면, 감점 1.0점은 격파물 높이 10cm로 한다.
- 2) 감점은 도전한 높이의 격파 경연에서만 적용한다.
- 3) 감점은 최종점수에서 감한다.

○ 실격

- 1) 최초 격파를 위해 신청한 높이의 격파물을 격파하지 못했을 경우
- 2) 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 지면에 닿았을 경우
- 3) 격파 기술 및 의무사항을 지키지 않았을 경우
- 4) 격파가 체공 상태에서 이루어지지 않았을 경우
- 5) 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 경우

○ 경연의 판정

- 1) 격파종료 후 격파과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파물 높이를 확인한다. 단, 한 명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상판독을 실시한다.
- 2) 최초 도전에 성공한 후 2차 또는 3차의 도전에서 실패하면 도전 전 격파에 성공한 높이가 선수의 최고 높이 기록이 된다.
- 3) 최초 도전에 성공 후 2차시기를 실패한 선수와 2차시기 도전에서 성공 후 3차시기를 실패한 선수의 높이가 동일 할 경우 1회 도전의 기회를 더 주어 승패를 결정한다.
- 4) 최종 완파 기록 높이가 가장 높은 선수가 승자가 된다.
- 5) 최종 격파기록 높이가 동점일 경우 1회 재도전의 기회를 부여하고, 재도전 후 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

□ 멀리뛰어격파

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

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 20초 이내

○ 의무사항

- 1) 선수는 출전 대기 시 자신이 도전하여 격파할 거리를 신청해야 한다.
- 2) 선수는 자신이 도전할 거리를 신청할 때, 십 단위 미만의 거리는 신청할 수 없다.
(예 : 275cm, 278cm 등의 단위로 신청할 수 없으며, 280cm 또는 290cm의 십 단위로 신청해야

한다)

- 3) 선수는 본인이 신청한 최초 거리의 격파물을 격파했을 때, 다음 거리의 격파물에 도전할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.
- 4) 최초 도전 격파 성공 후, 2차 또는 3차 도전 거리는 선수 자신의 판단에 따라 결정 할 수 있다. 단, 2차 도전을 실시하지 않고 3차 도전을 할 수 없다.
- 5) 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 6) 격파는 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
- 7) 도약거리는 12m 이내이어야 한다.
- 8) 결선 1위 자는 도전 회수와 관계없이 최고기록까지 도전할 수 있다.

○ 격파 기술

- 1) 격파 시 자세는 뛰어 옆차기 자세를 유지해야 한다.
- 2) 설치된 장애물을 뛰어넘어 격파물을 완파해야 한다.
- 3) 격파물이 완파되었을 때 격파 성공으로 한다.
- 4) 격파는 체공 상태에서 격파가 이루어져야 한다.
- 5) 격파물 완파란 격파물이 발의 타격에 의해 두 조각 이상으로 분리된 상태를 의미한다.
- 6) 격파물이 완파되지 않았을 시 격파 실패로 한다.
- 7) 시설물(장애물) 및 격파물 높이는 다음과 같다.

멀리뛰어격파 시설물(장애물) 및 격파물 높이			
부별	시설물(장애물) 최초높이	시설물(장애물) 최종높이	격파물 높이
주니어 I(남, 여)	40cm	50cm	110cm
주니어 II(남)	40cm	50cm	150cm
주니어 II(여)	40cm	50cm	140cm
주니어 III(남)	40cm	50cm	160cm
주니어 III(여)	40cm	50cm	140cm
시니어 이상(남)	40cm	70cm	160cm
시니어 이상(여)	40cm	50cm	150cm

※ 격파물 높이의 기준은 격파물 하단으로 한다.

○ 감점

- 1) 격파 시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하며, 감점 1.0점은 격파물 거리 10cm로 한다.
- 2) 벌칙은 도전한 높이의 격파 경연에서만 적용한다.
- 3) 격파 시 자세가 뛰어 옆차기 자세를 유지하지 않았을 시 1.0점 감점한다.
- 4) 벌칙 감점은 최종점수에서 감한다.

○ 실격

- 1) 최초 격파를 위해 신청한 거리의 격파물을 격파하지 못했을 경우

- 2) 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체 부위라도 지면에 닿았을 경우
- 3) 발이 지면에 닿고서 격파했을 경우
- 4) 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 경우

○ 경연 판정

- 1) 격파종료 후 격파과정에 대해 심판 전원이 문제 제기를 하지 않을 시 격파 거리를 확인한다.
단, 한 명의 심판이라도 문제를 제기할 시 영상판독을 실시한다.
- 2) 최초 도전에 성공한 후 2차 또는 3차의 도전에서 실패하면 도전 전 격파에 성공한 거리가 선수의 최고 거리 기록이 된다.
- 3) 최초 도전에 성공 후 2차시기를 실패한 선수와 2차시기 도전에서 성공 후 3차시기를 실패한 선수의 거리가 동일 할 경우 1회 도전의 기회를 더 주어 승패를 결정한다.
- 4) 최종 격파기록(거리)이 가장 멀리 뛰어 격파한 선수가 승자가 된다.
- 5) 최종 격파기록 거리가 동점일 경우 1회 재도전의 기회를 부여하고, 재도전 후 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

□ 속도격파

속도격파란 주먹지르기 기술을 통해 격파물을 빠른 속도로 격파했을 때 완파와 동시에 타격에 의한 격파물이 뒤로 밀려난 거리의 정도에 따라 순위를 정하는 경연을 말한다.

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 20초

○ 의무사항

- 1) 격파물은 한마당 조직위원회에서 제공된 격파물을 사용한다.
- 2) 격파물 수량은 남성 5장, 여성 3장으로 한다.
- 3) 선수는 격파를 하고자 하는 신체부위에 어떠한 부착물도 부착할 수 없다.
- 4) 부상방지를 위해 조직위원회에서 제공된 보호대를 격파물에 반드시 놓아야 한다.

○ 격파기술

- 1) 손날치기격파는 젖힌 손날 또는 오픈 손날을 통해 빠르게 격파물을 격파 한다.
- 2) 손날치기격파를 위해 한걸음도 이동할 수 없다.
- 3) 격파는 1회 가격을 원칙으로 한다.

○ 감점

- 1) 경연시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점으로 한다.
- 2) 감점 1.0점은 격파물이 뒤로 밀린 거리 10cm와 동일하게 채점한다.

○ 실격

- 1) 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 지면에 닿았을 경우
- 2) 의무사항 및 격파기술 외 다른 동작을 통해 격파했을 경우
- 3) 한걸음을 이동하였을 경우
- 4) 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 경우
- 5) 격파물이 완파되지 않았을 경우

○ **경연의 판정**

- 1) 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 가장 적게 밀린 선수가 승자가 된다.
- 2) 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 같을 경우 1회 재 경연한다.
- 3) 1회 재 경연 후에도 동점일 때는 공동우승으로 한다.

9. 팀 대항 종합경연

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

○ **경연방식** : 컷오프방식

○ **경연시간** : 5분 30초 이내

○ **인원** : 9~13명

○ **종목구분**

- 1) 창작 품새
- 2) 호신술
- 3) 한 번 뛰어 격파
- 4) 여러 표적격파
- 5) 회전격파(가로돌기격파 / 세로 돌기 격파)
- 6) 단체 자유 격파
- 7) 위력격파

○ **종목별 세부 규정**

1) 창작 품새

창작 품새는 국기원이 발행한 태권도 교본을 바탕으로 다양한 기술 동작을 응용한 새로운 형태의 품새를 의미하며, 대회 요강에 명시되지 않은 규칙은 한마당 경연 규칙 제32조 창작 품 새 규칙에 준한다.

가. 창작 품새(20점)

㉠ **정확성(10점)**

가) 동작의 정확성 : 태권도 기술동작(기본자세 및 기본기술)의 정확성

나) 지정 기술동작 : 창작품새 요강에 명시된 지정기술동작

㉡ **연출성(10점)**

가) 숙련성 : 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬

나) 일치성(2.0) : 팀 동작의 일치성

다) 창작성(2.0) : 품새의 구성, 품새의 가치, 품새의 유형

㉢ **창작 품새 배점표**

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(10.0)	각 품새별 세부 동작의 정확성	10.0
	지정 기술 동작	
연출성(10.0)	숙련성, 일치성, 창작성	10.0

나. 채점방법

㉠ 정확성

가) 동작의 정확성 : 태권도 기술동작(각 품새별 세부동작)의 정확성에 실수가 있을 때마다 1점씩 감점한다.

㉡ 연출성

가) 숙련성 : 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

나) 일치성 : 팀 품새 동작의 동일성이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

다) 창작성 : 창작성은 경연 종료 후 경연의 전 과정(품새의 가치, 품새의 유형, 품새 기술 구성의 적합성)이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

다. 벌칙(감점)

㉠ 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우 3점 감점한다.

㉡ 지정기술동작 : 창작 품새 의무사항에 명시된 지정 기술 동작을 하지 않았을 경우 1동작당 3점씩 감점한다(창작 품새 지정 기술 동작은 개인전과 동일하다).

2) 호신술

호신술이란 무기를 사용하지 않은 맨몸으로 공격자를 퇴치하는 무술을 말하는 것으로 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 꺾기, 잡기, 넘기기 등 정당한 방어 기술로 상대의 생명을 배려하며 제압하는 동작을 의미한다.

가. 호신술(15점)

㉠ 정확성(5점)

가) 동작의 정확성 : 공격과 방어의 정확성

나) 기술의 정확성 : 기술 표현의 정확성

㉡ 연출성(10점)

가) 실전성 : 실전성

나) 숙련성 : 숙련성

다) 창작성 : 창작성

나. 호신술은 2022년 국기원 발행한 태권도 교본의 호신술 기술 동작을 기준으로 구성해야 한다.

다. 호신술에 관한 세부 기술 규정은 한마당 경연 규칙 제39조 호신술 규칙에 준한다.

- 라. 무기는 자유롭게 준비할 수 있으나, 반드시 모조품을 사용해야 한다.
 마. 공격자는 무기를 사용할 수 있으나 방어자(수행자)는 무기를 사용할 수 없다.
 바. 호신술에 여성 1명 이상 반드시 참가해야 한다.(해외 부문은 예외)
 사. 호신술 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(5.0)	동작의 정확성	5.0
	기술의 정확성	
연출성(10.0)	실전성, 숙련성, 창작성	10.0

아. 채점 방법

㉠ 정확성

- 가) 동작의 정확성 : 동작이 정확하지 않을 때마다 0.5점씩 감점한다.
 나) 기술의 정확성 : 기술 표현의 정확하지 않을 때마다 0.5점씩 감점한다.

㉡ 연출성

- 가) 실전성 : 동작 및 기술의 실전성이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.
 나) 숙련성 : 실전적 기술의 숙련도가 좋을수록 높은 점수를 부여한다.
 다) 창작성 : 독창적 구성, 연출, 각본이 좋을수록 높은 점수를 부여한다.

자. 벌칙(감점)

- ㉢ 벌칙은 감점으로 규정하며, 감점 1회는 0.5점으로 한다.
 ㉣ 규정 외 무기를 사용했을 경우 0.5점 감점한다.
 ㉤ 방어자(수행자)가 무기를 사용했을 경우 0.5점 감점한다.
 ㉥ 여성 1명이 참가하지 않았을 경우 0.5 감점 한다.(해외 부문은 예외)

3) 한 번 뛰어 격파

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 세 단계, 뛰어 앞차기 세 단계, 뛰어 옆차기 세 단계 등

가. 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.

나. 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물의 설치의 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이뤄진다.

다. 도움닫기 거리는 12m를 초과할 수 없다

라. 격파에 이용되는 손기술 사용은 2회를 초과할 수 없다.

마. 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합해 심판이

채점한다.

바. 채점기준

㉠ 정확성(5.0)

- 가) 격파수량 : 기술 발휘를 통해 격파한 수
- 나) 착지 : 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형

㉡ 연출성(5.0)

- 가) 숙련성 : 기술 발휘 시 난이도를 말하며 높이와 회전각도
- 나) 표현성 : 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현
- 다) 창작성 : 세트 구성과 창작 기술의 조화

사. 한번뛰어격파 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(5.0)	격파 수량	5.0
	착지	
연출성(5.0)	숙련성, 표현성, 창작성	5.0

아. 채점방법

㉠ 정확성

- 가) 격파수량 : 격파 실패 1장당 0.5점씩 감점한다.
- 나) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.5점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 1점, 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 2점 감점한다.
- 다) 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 1점을 감점한다.

㉡ 연출성

- 가) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전수가 많을수록 높은 점수를 부여한다.
- 나) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현이 이루어질수록 높은 점수를 부여 한다.
- 다) 창작성 : 격파를 위한 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘가 이루어질수록 높은 점수를 부여한다.

4) 여러 표적격파

다양한 방향에서 움직이거나 고정되어 있는 여러 개의 목표물을 한 번에 격파하거나 연이어 차례로 격파하는 기술을 의미한다.

예) 다방향 격파, 일렬 격파

- 가. 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.
- 나. 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물 설치의 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이루어진다.

다. 다방향 격파 시 보조자와 경연자는 다 방향에서 계속 적인 움직임을 통해 격파가 이뤄져야 한다.

라. 경연자는 손과 발을 사용해 격파해야 하며, 이마 격파는 금지한다.

마. 격파물의 높이는 지면으로부터 50cm 이상이어야 한다.

바. 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합하여 심판이 채점한다.

사. 채점 기준

㉠ 정확성(5.0)

가) 격파 수량 : 기술 발휘를 통해 격파한 수

나) 착지 : 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형

㉡ 연출성(5.0)

가) 숙련성 : 기술 발휘 시 난이도를 말하며 높이와 회전각도

나) 표현성 : 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현

다) 창작성 : 세트 구성과 창작 기술의 조화

아. 여러 표적 차기 격파 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(5.0)	격파 수량	5.0
	착지	
연출성(5.0)	숙련성, 표현성, 창작성	5.0

자. 채점방법

㉠ 정확성

가) 격파수량 : 격파 실패 1장당 0.5점씩 감점한다.

나) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.5점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 1점, 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 2점 감점한다.

다) 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 1점을 감점한다.

㉡ 연출성

가) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전수가 많을수록 높은 점수를 부여한다.

나) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현이 이루어질수록 높은 점수를 부여 한다.

다) 창작성 : 격파를 위한 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘가 이루어질수록 높은 점수를 부여한다.

5) 회전격파(가로돌기격파 / 세로돌기격파)

가. 가로돌기격파

공중에 솟구쳐 올라 머리 축을 기준으로 온몸을 한 바퀴 이상 가로로 돌며 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 도움닫기를 하지 않은 채 제자리에서도 시도 할 수 있는 격파

기술이다.

예) 눈 가리고 (뛰어) 540도 돌개차기, 눈 가리고 (뛰어) 540도 뒤후려차기, (뛰어) 540도~720도 돌개차기, (뛰어) 540도 뒤후려차기 한~세단계

나. 세로돌기격파

공중에 솟구쳐 올라 허리 축이나 가슴 축을 기준으로 온몸을 세로로 돌며 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

다. 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경연장을 벗어나서는 안 된다.

라. 회전격파 시 세로돌기격파와 가로돌기격파를 각각 1가지씩 연달아 실시해야 한다.

마. 격파물의 높이와 격파물 간 거리 등 격파물 설치의 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이루어진다.

바. 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술 동작의 정확성과 연출성을 종합해 심판이 채점한다.

사. 채점 기준

㉠ 정확성(5.0)

가) 격파 수량 : 기술 발휘를 통해 격파한 수

나) 착지 : 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형

㉡ 연출성(5.0)

가) 숙련성 : 기술 발휘 시 난이도를 말하며 높이와 회전각도

나) 표현성 : 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현

다) 창작성 : 세트 구성과 창작 기술의 조화

아. 회전격파 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(5.0)	격파수량	5.0
	착지	
연출성(5.0)	숙련성, 표현성, 창작성	5.0

자. 채점방법

㉠ 정확성

가) 격파수량 : 격파 실패 1장당 0.5점씩 감점한다.

나) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 0.5점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 1점, 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 2점 감점한다.

다) 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 1점을 감점한다.

㉞ 연출성

가) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전수가 많을수록 높은 점수를 부여한다.

나) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현이 이루어질수록 높은 점수를 부여 한다.

다) 창작성 : 격파를 위한 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘가 이루어질수록 높은 점수를 부여한다.

6) 단체 자유 격파

단체(팀)가 태권도의 기술을 이용해 새롭게 재구성한 격파 기술로서 다양한 보조 격파와 자유 격파로 고난이도 기술 동작을 통해 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.

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

나. 총 10매의 격파물 수량 안에서 자유로운 인원 구성을 통하여 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 심판이 채점한다.

마. 자유 격파의 마지막 격파는 신기술 격파로 구성해야 하며, 신기술 격파가 불가능 할 경우 최고 난이도의 격파를 시연해야 한다.

바. 채점 기준

㉞ 정확성(10.0)

가) 격파 수량 : 기술 발휘를 통해 격파한 수

나) 착지 : 기술 발휘 후 지면 착지 시 균형

㉞ 연출성(10.0)

가) 숙련성 : 기술 발휘 시 난이도를 말하며 높이와 회전각도

나) 표현성 : 체공 상태에서의 정확하고 안정적인 기술 표현

다) 창작성 : 세트 구성과 창작 기술의 조화

사. 단체 자유 격파 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(10.0)	격파수량	10.0
	착지	
연출성(10.0)	숙련성, 표현성, 창작성	10.0

아. 채점방법

㉞ 정확성

가) 격파수량 : 격파 실패 1장당 1점씩 감점한다.

나) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지가 불안정한 경우 1점, 착지 과정 중 한 손만 지면에 닿을 시 2점, 넘어지거나 무릎 이상의 신체 부위가 지면에 닿을 시 4점 감점한다.

다) 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 2점을 감점한다.

㉞ 연출성

가) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전수가 많을수록 높은 점수를 부여한다.

나) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현이 이루어질수록 높은 점수를 부여 한다.

다) 창작성 : 격파를 위한 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘가 이루어질수록 높은 점수를 부여한다.

7) 공연 작품의 연출

가. 공연 작품의 연출은 테마를 설정하여 공연(스토리 공연)을 하는 것을 의미한다.

나. 공연 작품성을 평가하여 채점한다.

8) 위력격파

4명의 경연자가 격파물을 각기 다른 손기술(주먹, 손날, 등 주먹, 손날등, 메주먹)과 발기술(뒤 차기, 뒤후려차기)을 사용해 내려지르기 또는 차기로 격파하는 기술을 의미한다.

가. 격파물은 총 20매를 지급하며, 4명의 경연자가 각기 다른 손기술(3회)과 발기술(1회)로 격파물을 격파한다.

나. 손기술 격파는 격파 받침대를 이용할 수 있으나 발기술 격파는 팀원(경연자)이 잡아야 한다.

다. 발 격파 시 격파물 간 간격을 띄워서 안 된다.

라. 경연자의 격파 기술 및 수량은 자유롭게 구성할 수 있으며, 성공한 격파물 1장당 0.5점씩 점수를 부여한다.

○ 공통 의무사항

1) 팀 대항 종합경연의 채점은 대회 요강의 종목별 채점 기준에 따라 평가한다.

2) 팀 대항 종합경연의 채점 방법이 대회 요강에 명시되어 있지 않은 사항은 한마당의 종목별 규칙에 준한다.

3) 출전한 팀의 대표자는 제시된 종목의 순서를 자유롭게 구성한 "팀 대항 종합경연 계획서"를 작성해 조직위원회가 지정한 시간에 제출해야 한다. 최종 제출된 "팀 대항종합경연 계획서"는 변경할 수 없다.

4) 규정 인원 9~13명 중 여성이 1명 이상 포함되어야 한다. 단, 해외 부문은 예외로 한다.

5) 조직위원회에서 공지한 일시에 음원 파일을 포함한 CD 또는 USB메모리를 음향 담당자에게 반드시 제출하고, 제출 전 음악파일의 이상 여부를 반드시 확인해야 한다.

6) 모든 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 하고 위력격파물 20장, 종합격파물 40장으로 제한 한다.

7) 한 번 뛰어 격파, 여러 표적격파, 회전격파, 신 기술격파(단체자유격파)는 각기 다른 경연자가 격파물을 격파해야 하며, 여성 경연자는 이중 한 종목을 반드시 해야 한다.

- 8) 가로돌기격파와 세로돌기격파, 반드시 이어서 해야 된다.
- 9) 모든 격파는 1회에 한한다.
- 10) 폭죽, 실제 무기를 사용할 수 없다.
- 11) 작품의 연출성(스토리)을 위하여 보조 격파를 시행할 수 있으나 기술 점수로 평가받지 못한다. 그러나 격파 실패 시 감점 요인이 된다.

○ 팀 대항 종합경연의 배점기준

- 배점표

종목	구분	배점	배점 기준									
			아주못함	못함	보통	잘함	아주잘함					
창작 품새	정확성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
호신술	정확성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
한 번 뛰어 격파	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 자유 격파	정확성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
공연 작품성	작품성	5	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
위력격파	격파수량	10	성공한 격파물 1장당 0.5점씩 점수를 부여한다.									

○ 벌칙(감점, 실격)

- 1) 벌칙의 선언은 주심이 한다.
- 2) 벌칙은 감점, 실격으로 규정하며, 감점 1점은 -1.0점으로 한다.
- 3) 감점
 - 가. 경연 시간을 초과 시 최종점수에서 10초당 3.0점을 감한다.
 - 나. 실제 무기와 폭죽 사용 시 3.0점 감점한다.
 - 다. 선수 또는 코치, 감독이 바람직하지 못한 언행을 했을 경우 10점 감점한다.
 - 라. 규정 인원 미달(여성) 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 10점을 감점한다.
 - 마. 심판 및 진행 요원의 진행에 방해를 했을 경우 10점 감점한다.
 - 바. 국가와 정치, 종교를 대상으로 한 비판적 테마를 설정하여 경연했을 때 10점 감점한다.
 - 사. 종목별 감점 적용은 종목별 규칙과 동일하다.
- 4) 벌칙 감점은 최종점수에서 감점한다.

5) 실격

가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 경우

나. 조직위원회에서 제공한 격파물에 격파가 잘되도록 부정행위를 했을 경우

○ 선수교체

1) 팀 대항 종합경연의 경우 사전에 등록된 후보선수 1명에 한해 교체할 수 있다.

2) 후보선수는 규정인원 9~13명 이외에 2명(남자 1명, 여자 1명)으로 제한하며, 참가 접수 시 반드시 후보선수를 등록을 해야 한다. 단, 해외 부문은 후보선수 혼성 비율 제한을 두지 않는다.

3) 선수교체는 다음의 사유가 발생 시 가능하며, 남자는 남자로, 여자는 여자로 교체해야 한다.

가. 경연 도중 부상자가 발생했을 경우

나. 참가 접수 후 연습 중 부상으로 인해 참가하지 못하는 경우 부상 선수의 진단서를 조직위원회에 제출해야 한다.

○ 경연의 판정

경연 요강 7. 경연 판정 절차에 따라 판정한다.

10. 겨루기

겨루기는 경기 겨루기를 의미한다.

○ 경기방식 : 토너먼트방식

○ 경기시간 : 1분30초 3회전

○ 보호용품

1) 머리보호대, 몸통보호대는 일반보호대(전자보호대 제외)를 사용한다.

2) 몸통보호대는 국기원에서 제공한다.

3) 머리보호대 색상은 청색과 적색이어야 한다.

4) 경기에 임하는 모든 선수는 몸통보호대를 제외한 경기에 필요한 개인용구(낭심 보호대, 머리보호대, 팔다리보호대, 손발 보호대, 마우스피스)는 선수 개인이 지참한다.

○ 경기장

1) 경기장은 경기지역과 안전지역으로 구분한다.

2) 경기지역은 8m×8m의 정사각 경기장으로 한다.

3) 안전지역을 포함한 경기장은 10m×10m이상, 12m×12m이하 넓이로 경기장이 설치되어야 한다.

4) 경기지역과 안전지역의 매트 색은 서로 달라야 한다.

○ 부별 연령 및 체급 구분

1) 부별 연령구분

구분	부별		출생년도	비고
개인전	시니어 I	19~23세	2001-2005	※ 국내/해외
	시니어 II	24~28세	1996-2000	
	시니어 III	29~33세	1991-1995	

* 참가선수의 연령은 한마당 개최 날짜가 아닌 개최 연도를 기준으로 하며, 시니어 I을 예를 들면 연령은 19세부터 23세까지이고, 2024년도 7월에 한마당이 개최될 경우, 2005년 1월 1일부터 2001년 12월 31일 사이에 태어난 선수에게 참가 자격이 있다.

2) 부별

체급 구분(국내/해외)

남자(시니어 I·II·III)			여자(시니어 I·II·III)	
-65kg	65kg 까지	고려급	-50kg	-50kg까지
-70kg	65kg초과 70kg까지	금강급	-55kg	50kg초과 55kg까지
-75kg	70kg초과 75kg까지	태백급	-60kg	55kg초과 60kg까지
-80kg	75kg초과 80kg까지	평원급	-65kg	60kg초과 65kg까지
+80kg	80kg초과	십진급	+65kg	65kg초과

※ "까지" 란 : 까지의(-kg) 적용은 단위 소수점 한 자리까지로 기준으로 한다. 예를 들어 65kg까지는 -65kg까지를 의미하는 것으로서 65.09kg까지 포함된다. 65.1kg부터 초과로 판단한다.

○ 계체

- 1) 계체는 조직위원회에서 지정한 일시에 계체를 받아야 한다.
- 2) 계체 시 상의 티와 하의 도복을 착용하고 계체를 하며, 착용 옷의 무게 -400g을 감량한다.
단, 본인이 원할 경우 나체로도 할 수 있다.
- 3) 계체는 1회로 하며 미달 또는 초과 시는 계체 시간 내에 1회의 계체를 더 할 수 있다.
- 4) 계체 선수는 계체 시 선수등록 여부 확인을 위한 여권 또는 단증을 필히 지참해야 하고, 부득이한 사정으로 단증 지참이 불가할 경우 본인 확인을 위한 신분증을 필히 지참 해야 한다.

○ 경기 규정

1) 경기 진행 절차

- 가. 경기번호 순번에 따라 경기를 진행한다.
- 나. 주심의 "준비"와 "시작"으로 경기가 시작되고, "그만"을 선언함으로 회전이 종료된다.
- 다. 각 회전중 주심의 "갈려" 선언으로 경기는 중단되며, 주심의 "계속" 선언으로 경기가 속계된다.
이때 기록원은 주심의 "갈려" 선언 시 경기 시간을 중단해야 하고, "계속" 선언 시 경기 시간을 속개한다.
- 라. 경기가 끝나면 주심은 양 선수를 경기장 중앙으로 위치하도록 하고 승패 선언을 한다.

마. 경기 중 득·감점, 경고에 이의를 제기할 수 없다.

2) 허용 기술과 부위

가. 허용 기술

㉠ 손기술 : 주먹의 앞부분을 이용한 공격

㉡ 발기술 : 복사뼈(복숭아뼈) 이하의 발 부위를 이용한 공격

나. 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.

3) 득점 부위

가. 몸통 : 몸통보호대의 청·홍색으로 표시된 부위(등 부위 제외)

나. 머리 : 머리보호대 아래 끝선으로 부터 머리부위 전체

4) 득점(점수)

가. 정확성 득점

㉠ 몸통 : 몸통부위를 허용 기술로 적정한 강도 이상의 타격을 가했을 때 득점으로 한다.

㉡ 머리 : 머리부위를 허용 기술로 정확하게 타격을 가했을 때 득점으로 한다.

나. 머리보호대 아래 끝선으로 부터 쇄골 위, 목 부위는 득점 부위가 아니지만 상대의 타격으로 경기불능 상태(주심의 계수 10까지)가 되면 주심의 직권승(RSC)을 선언한다.

5) 득점의 분류

가. 득점은 다음과 같이 분류한다.

㉠ 1점 : 몸통 부위 직선의 주먹 공격, 발 공격

㉡ 2점 : 몸통 부위 회전에 의한 발 공격

㉢ 3점 : 머리부위 발 공격

㉣ 4점 : 머리부위 회전에 의한 발 공격

㉤ 추가득점 : 상대 선수가 1회의 감점 선언으로 얻어진 1점

6) 금지행위와 벌칙

가. 금지행위에 대한 벌칙 선언은 주심이 한다.

나. 벌칙은 '경고'와 '감점'으로 분류한다.

다. 경고 1회는 계상치 않고, 경고 2회는 감점 1회로 한다.

라. 감점은 상대 1득점으로 계산된다.

마. 금지행위(경고, 감점)

㉠ 다음 행위를 범할 시 경고를 선언한다.

가) 경기지역 밖으로 나가는 행위

- 나) 넘어지는 행위
- 다) 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위
- 라) 상대를 잡거나 끼거나 혹은 미는 행위
- 마) 상대 허리 아래를 가격하는 행위
- 바) 무릎 또는 이마로 상대를 가격하는 행위
- 사) 손으로 상대 얼굴을 가격하는 행위
- 아) 엽살부리는 행위
- 자) 선수나 코치의 바람직하지 못한 행위

㉠ 다음 행위를 범할 시 감점을 선언한다.

- 가) 넘어진 상대를 공격하는 행위
- 나) 주심의 "갈려" 선언 후 상대를 공격하는 행위
- 다) 얼굴을 손 또는 주먹으로 고의로 강하게 가격하는 행위
- 라) 상대를 잡아 넘기는 행위
- 마) 안전지역의 한계선 밖으로 나가는 행위
- 바) 선수 및 코치가 바람직하지 못한 행위를 심하게 하는 행위

㉡ 과도한 금지행위를 한 선수 또는 코치가 심판의 명령을 따르지 않을 경우 심판은 황색 카드를 들어 행위 팀에게 반칙패를 선언할 수 있다.

7) 득점 결과 표출

가. 득점은 즉시 채점되어야 하며 채점된 점수는 즉시 표출한다.

나. 채점은 채점기나 채점표에 의해 부심이 채점하며, 5심제는 부심 3인 이상, 4심제는 부심 2인 이상, 3심제는 부심 2인 이상이 인정한 점수를 유효 득점으로 한다.

8) 판정

가. 1회전부터 3회전까지의 득점 점수를 합산한 최종점수가 높은 팀이 승자가 된다.

나. 3회전까지 최종점수가 동점일 경우 연장전을 실시하며, 2점 선 득점한 선수를 승자로 한다.

다. 연장전 점수가 2점에 미치지 못하고 경기가 종료되었을 때는 다득점 한 선수를 승자로 한다.

라. 연장전 경기 후에도 동점일 경우 우세승으로 판정한다.

마. 우세판정은 부심의 우세판정기록에 따라 주심이 승패를 선언한다.

바. 부심의 우세판정이 동수일 경우 주심이 우세승을 판정한다.

사. 금지행위에 의한 감점의 누적 점수가 7점인 선수는 감점 패 한다.

9) 우세승 판정 기준

가. 경기의 주도권

나. 기술 발휘 횟수

다. 경기 매너

10) 경기 결과 판정 종류

가. 최종 점수승 : 1회전부터 마지막 회전까지의 전 회전의 통합점수에 의한 승리

나. 기권승 : 상대방의 경기 포기로 인해 얻은 승리로 다음의 경우에 선언한다.

㉠ 회전 간 휴식을 한 후 선수가 계속 경기에 응하지 않을 경우

㉡ 코치가 임의로 자기 소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 경우

다. 실격승 : 선수의 불참으로 경기 요건이 충족되지 않았을 경우

라. 우세승 : 연장전에서 득점자가 없을 경우 우세 판정 기준에 의하여 선언되는 승리

마. 반칙승 : 주심은 다음과 같은 경우 반칙승을 선언한다.

㉢ 상대 선수의 금지행위에 의한 감점 누적으로 계상된 점수가 7점이 되었을 경우

㉣ 연장전 경기 중 금지행위에 의한 감점 누적으로 계상된 점수가 2점인 경우

㉤ 상대 선수나 코치가 경기 규정이나 주심의 지시를 따르지 않거나 부적절한 항의 등 중대한 행위를 범한 경우

㉥ 반칙승은 최종 판정으로 남은 경기와 관계없이 경기가 종료된다.

바. 점수차승 : 회전 중 15점의 점수 차이가 날 경우 경기를 중단하고 점수차승을 선언한다.

12) 연장전

가. 연장전은 3회전 종료 후 동점일 때 1회전 더 실시한다.

나. 연장전은 연장전 이전의 득, 감점과 관계없이 연장전 1회전의 점수로 판정한다.

13) 소청

가. 경기 판정에 이의가 있는 경우 지도자는 경기 종료 10분 이내에 다음과 같은 상황에 한하여 소청을 할 수 있다.

㉦ 부심의 득점 및 기술점수 착오

㉧ 자기 선수에 대한 모든 "경고", "감점" 사항

㉨ 기계의 결함 사항 및 경기시간 관리의 실수

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

11. 호신술

호신술이란 자신에 대한 모든 위협과 위험으로부터 자신을 안전하게 보호, 방어하는 기술 또는 기예를 뜻한다.

1. 실전 태권도 상황별 호신술(개인전)

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 1분30초~2분

○ 인원 : 1명(보조자 1명 필요)

○ 복장 : 공인도복

○ 의무사항

- 1) 국기원 실전태권도호신술 교재의 상황별 호신술을 기반으로 5가지의 상황별 호신술을 시연한다.
- 2) 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 꺾기, 잡기, 넘기기 등을 이용한 공격과 방어가 이루어져야 한다.
- 3) 공격자의 무기는 모조품으로 신체에 상해를 입힐 우려가 없는 것으로 한다.
- 4) 폭발음 및 효과음을 사용할 수 없다.
- 5) 구분동작 표현을 금지한다.
- 6) 코믹적인 연극을 통한 호신술을 할 수 없다.
- 7) 과장된 표현 동작, 혐오감을 주는 동작은 할 수 없다.
- 8) 음악사용은 할 수 없다.
- 9) 소품은 사용할 수 있으나 점수에 영향을 주지 않는다.

○ 채점기준

- 1) 정확성(4.0)
 - 가. 동작의 정확성 : 공격과 방어의 정확성
 - 나. 기술동작의 정확성 : 기술표현(태권도기술)의 정확성
- 2) 연출성(6.0)
 - 가. 표현성(2.0) : 동작 및 기술, 그에 따르는 반응의 표현성
 - 나. 숙련성(2.0) : 동작의 연결성 및 상대와 호흡의 숙련성
 - 다. 창작성(2.0) : 독창적 창작성

○ 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	세부동작의 정확성	4.0
	기술동작의 정확성	
연출성(6.0)	표현성	2.0
	숙련성	2.0
	창작성	2.0

○ 채점방법

- 1) 정확성
 - 가. 동작의 정확성 : 실전 태권도 호신술 동작이 정확하지 않을 때 마다 0.1점씩 감점한다.
 - 나. 기술의 정확성 : 실전 태권도 호신술 기술표현이 정확하지 않을 때 마다 0.1점씩 감점한다.
- 2) 연출성
 - 가. 표현성 : 기술 응용구성 동작 및 그에 따른 반응 표현의 정도에 따라 평가하고 채점한다.
 - 나. 숙련성 : 실전 태권도 호신술 동작의 숙련정도와 연결성, 상대와 호흡의 일치정도를 평가하고

채점한다.

다. 창작성 : 실전 태권도 호신술 교재에 제시된 상황별 호신술 동작과 자유롭게 구사하는 전반적인 전개, 상대의 반응 동작 및 마무리 동작의 적절성을 평가한다. 독창적 구성 정도를 평가하고 채점한다.

○ 벌칙(감점, 실격)

1) 아래 감점 사항은 최종점수에서 감점한다.

2) 감점

가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때 3점 감점한다.

나. 경연 중 심판 및 진행 요원의 진행에 방해했을 때 3점 감점한다.

다. 경연 시간을 미달 또는 초과 시 10초당 0.3점을 감점한다.

라. 폭발음 및 효과음을 사용했을 때 0.3점 감점한다.

마. 구분동작 표현을 했을 때 0.3점 감점한다.

바. 코믹적인 연출로 호신술을 했을 때 0.3점 감점한다.

사. 과장된 표현 동작, 혐오감을 주는 동작을 했을 때 0.3점 감점한다.

3) 실격

가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때

나. 규정 외 도복 착용을 지키지 않았을 때

다. 모형이 아닌 실제 무기를 사용했을 때

라. 규정인원 미달 또는 초과하였을 때

2. 호신 겨루기 품새(단체전)

호신 겨루기 품새는 기존의 품새 동작을 실전 태권도 호신술 기본동작으로 표현하여 직접 상대와의 겨룸을 통해서도 수련할 수 있도록 한 호신술 품새다.

○ 경연방식 : 컷오프방식

○ 경연시간 : 1분30초~2분

○ 인원 : 2명

○ 복장 : 공인도복

○ 성별 구분

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

○ 부별 호신 겨루기 품새

1. 호신 겨루기 품새는 2개의 품새를 시연하는 것을 원칙으로 한다.

2. 지정 품새는 조직위원회에서 지정하거나 경기 시작 전 무작위 전자 추첨으로 선택한다.

경 연	분 류	지정품새
단체	주니어Ⅰ (12세 이하)	태극1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8장,
	주니어Ⅱ/Ⅲ (18세 이하)	
	시니어Ⅰ 29세 이하(19세-29세)	
	시니어Ⅱ/Ⅲ/Ⅳ 59세 이하(30-59)	

○ 의무사항

- 1) 호신 겨루기 품새는 국기원에서 제정한 기술규정에 의거한다.
- 2) 음악사용은 할 수 없다

○ 채점 기준

- 1) 정확성(4.0) : 기본기술, 각 호신 겨루기 품새별 세부동작, 균형
- 2) 연출성(6.0) : 속도와 힘, 조화(강유, 완급, 리듬, 합)

* 자세한 채점기준은 첨부한 세부 채점기준을 따른다.

○ 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	기본기술, 각 호신 겨루기 품새별 세부동작, 균형	4.0
연출성(6.0)	속도와 힘	2.0
	조화(강유, 완급, 리듬, 합)	4.0

○ 채점방법

- 1) 종합 점수는 10.0이다.

가. 정확성

호신 겨루기 품새 경연에서 정확성의 채점은 국기원이 규정한 실전 태권도 호신술 기본기술 지침과 호신 겨루기 품새별 채점 세부항목이 일치하는지를 정량적으로 평가한다.

- ㉠ 국기원이 규정한 실전 태권도 호신술 기본기술 동작의 시행여부를 평가한다.
- ㉡ 호신 겨루기 품새별 기술구성 순서 및 기술 규정동작의 시행여부를 평가한다.

㉢ 균형

가) 몸의 바른 정렬 상태(머리, 몸통, 허리아래) : 정면과 측면의 몸의 중심선의 정렬 및 어깨의 수평선의 정렬 상태를 평가한다.

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

다) 신체 중심의 균형을 평가한다.

나. 표현성

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

- ㉠ 속도와 힘 : 호신 겨루기 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.
- ㉡ 조화(강유, 완급, 리듬, 합) : 호신 겨루기 품새에서 조화란 기술의 특징이 강유, 완급과 리듬, 상대와의 합이 자연스럽게 어울려 표현되는 것을 의미한다.
 - 가) 강유 : 강은 동작과 호흡, 의식 등이 일치되어 동작이 마무리되는 것을 말하며 기운과 기세가 발현됨을 의미하는 것이고, 유는 동작의 처음과 끝 모두 힘이 들어가 있는 것이 아닌 동작의 타점 전 힘을 이완하여 힘과 기운을 응축하는 몸의 순응 상태를 의미한다.
 - 나) 완급 : 완급은 동작과 동작간의 연결과 호신 겨루기 품새 전반의 흐름을 조절하는 것을 의미한다.
 - 다) 리듬 : 리듬이란 강유와 완급의 흐름을 뜻하는 것으로 각 연결동작의 특성에 따라 강유, 완급이 원활하게 표현되는 것을 의미한다.
 - 라) 합 : 품새 시 상대와의 호흡 및 동작 일치성을 보고, 맞춰 겨루기 시 상대와의 거리 및 타이밍, 공격과 방어의 합, 맞는 표현 등 전반적인 합의 표현성을 의미한다.

○ 항목별 채점방법

1) 정확성 기본기술, 각 품새별 세부동작, 동작 간 균형에 실수가 있을 시 감점사항을 적용한다.

가. 0.1 감점

- ㉠ 마무리 동작 외 나머지 방어 동작 및 공격 동작 후 멈춰 있는 경우
- ㉡ 방어 및 공격 동작 시 몸 전체를 사용하지 않고 팔이나 다리로만 수행할 경우
- ㉢ 사용부위의 표현이 적절하지 않았을 경우
- ㉣ 손 기술의 공격과 방어 기술동작이 목표점을 벗어났을 경우
- ㉤ 규정된 기술의 서기 표현이 되지 않았을 경우
- ㉥ 불필요한 예비동작을 했을 경우
- ㉦ 동작을 수행하면서 그 과정이나 수행 직후에 중심을 잃었을 경우

나. 0.3 감점

- ㉠ 호신 겨루기 품새 기본기술의 구성과 다른 기술동작을 구사 했을 경우
- ㉡ 경연 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우
- ㉢ 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우(다시 하는 동작 수×0.3점을 감점)
- ㉣ 경연 중 두발이 경연장을 벗어났을 경우
- ㉤ 기합을 넣지 않았거나 다른 동작에서 기합을 넣었을 경우
- ㉥ 명확히 큰 실수로 인정 되었을 경우(정확히 타격하지 못하고 허공에 공격하는 등)
- ㉦ 동작과 동작의 연결에서 기술동작을 완전하게 표현하지 않고 다음 동작으로 연결되는 경우
- ㉧ 시간미달 및 초과 했을 경우

2) 표현성

표현성 채점은 3개 항목에 대해 6.0 만점에서 채점한다.

가. 상대를 얼마나 강하게 타격하는지에 대한 표현

나. 최초 타격부위의 맞는 표현부터 상대가 공격하는 힘의 크기만큼 얼마나 적절하게 피해를 받았는지에 대한 표현

다. 상대와의 박자 및 거리감에 대한 표현

라. 일정한 리듬이 아닌 적절하고 설득력 있는 리듬의 표현

마. 상대와의 합이 진행됨에 따른 감정표현(코믹스럽지 않아야 함)

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

○ 벌칙(실격)

1) 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다른 경우

2) 당해 연도 한마당 경연요강에 명시된 지정 호신 겨루기 품새, 남녀혼성, 도복착용 규정 등을 지키지 않은 경우

3) 연속으로 4동작 이상 시연하지 않거나 틀린 동작을 시연하는 경우

○ 경연의 판정

경연 요강 7. 경연 판정 절차에 따라 판정한다.

IV. 계획서

창작품새 계획서

참가팀 현황

참가팀명		부 문	
대표자명		휴대폰	

참가선수 명단

No	성명	생년월일	현품(단)
1			
2			
3			
4			
5			

창작품새 설명

* 창작품새의 명칭, 목적 등 자유롭게 작성

경연시간 : 분 초

품새 연무선

* 예) 王, 工, 十, 一, 卍 등의 형식으로 표시

동작 설명

* 국기원 태권도교본을 참고해 아래의 양식에 따라 자유롭게 작성, 내용이 많은 경우 페이지 추가해 작성(예시 참고)

순서	품명	설명
1	*예시) 기본준비 자세	나란히 서서, 주먹을 하단전 앞으로 이동하는 자세
2	*예시) 앞굽이 아래막기	오른발을 물러디더 왼 앞굽이 왼 아래막기
3	*예시) 바깥막기	오른발 앞차고 물러디더 오른 뒷굽이 왼 바깥막기
4		
5		
~		

위와 같이 2024 문경 세계태권도한마당 창작품새 계획서를 제출합니다.

2024. . .

대표자명 : (서명)

팀 대항 종합경연 계획서

■ 참가팀 현황

참가팀명		부 문	
대표자명		휴대폰	

■ 참가선수 명단

번호	성명	성별	주민번호	현품(단)	품(단)번호	비고(학생은 학교 기입)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

*

참가선수 9~13명 중 여성이 1~2명 이상 포함되어야 한다. 단, 해외 부문은 예외로 한다.

■ 후보선수 명단

번호	성명	성별	주민번호	현품(단)	품(단)번호	비고(학생은 학교, 학년, 반 기입)
1		남자				
2		여자				

* 후보선수는 남자 1명, 여자 1명으로 한다. 단, 해외 부문은 후보선수 혼성 비율 제한을 두지 않는다.

■ 팀 대항 종합경연 프로그램 구성

종목	경연 순서	경연시간	내용		시연자 명단
창작품새		분 초	동작 수	동작	선수전원
호신술		분 초	시연인원	명	선수전원
한 번 뛰어격파		분 초	격파수량	매	
여러 표적격파		분 초	격파수량	매	
회전격파		분 초	세로돌기격파 수량	매	
			가로돌기격파 수량	매	
단체 자유격파		분 초	격파수량	매	
위력격파 (손기술 3회, 발기술 1회)		분 초	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 2024 문경 세계태권도한마당 팀 대항 종합경연 계획서를 제출합니다.

2024. . .

대표자명 : (서명)