

세계태권도한마당

경연 규정&규칙

(개정 2017. 4. 20.)



목 차

I. 총 칙	1
제1조 목 적	1
제2조 적용범위	1
II. 경연(경기) 규정	2
제1장 경 연 장(경기장)	2
제3조 경연장 규격	2
제4조 경연임원 위치	2
제5조 시설 위치	2
제6조 선수 위치	3
제7조 팀 임원(대표자)의 위치	3
제8조 의무석의 위치	3
제9조 소청위원 위치	3
제10조 기타시설 위치	3
제2장 선수 및 임원(대표자)	6
제11조 선수	6
제12조 임원(감독, 코치)	6
제3장 경연(경기)구분 및 진행 방식	7
제13조 경연 종목	7
제14조 경연(경기)구분	7
제15조 성별 구분	8
제16조 경연(경기)방식	9
제17조 경연(경기)진행	9
제18조 격과물	10
제19조 격과대	10
제20조 대표자 회의	10
제21조 시상	10

제4장 심판규정	12
제22조 심판자격	12
제23조 심판임무	12
제24조 기록원 임무	12
제25조 심판구성 및 배정	12
제26조 심판 복장	13

제5장 특례사항	14
제27조 소청	14
제28조 상벌	14
제29조 규칙에 명시되지 않은 사항	15

III. 경연(경기)규칙 16

제1장 종목별 규칙	16
제30조 공인품새	16
제31조 창작품새	20
제32조 단체겨루기	23
제33조 주먹격파	30
제34조 손날격파	32
제35조 옆차기격파 / 뒤차기격파	33
제36조 뒤후려차기격파	35
제37조 종합 격파	36
제38조 호신술	38
제39조 태권체조	40
제40조 기록경연	42
1. 속도격파	43
2. 연속 돌개차기격파	44
3. 연속 뒤후려차기격파	44
4. 높이뛰어격파	45
5. 멀리뛰어격파	47
제41조 팀 대항 종합경연	49

IV. 그랑프리 세계태권도한마당경연(경기)규정 및 규칙 56

제1장 총 칙 56

제42조 목 적 56

제43조 적용범위 56

제2장 경연(경기)규정 57

제44조 경연(경기)장 57

제45조 선수 및 임원 57

제46조 경연(경기) 규정 58

제3장 경연(경기)규칙 60

제47조 종목별 규칙 60

① 품새(공인품새/창작품새) 60

② 위력격파 60

③ 종합격파 61

④ 기록경연 61

⑤ 단체겨루기 61

⑥ 팀 대항 종합경연 61

V. 별 첨 63

1. 용어해설 63

2. 공인품새 채점표 66

3. 창작품새 채점표 67

4. 주먹·손날격파 채점표 68

5. 발격파(옆차기격파 / 뒤차기격파/ 뒤후려차기격파) 채점표 96

6. 종합격파 채점표 70

7. 호신술 채점표 71

8. 태권체조 채점표 72

9. 속도격파 채점표 73

10. 연속 돌개차기격파 채점표 74

11. 연속 뒤후려차기격파 채점표 75

12. 높이뛰어격파 채점표 76

13. 멀리뛰어격파 채점표 77

14. 팀 대항 종합경연 채점표 78

15. 소 청 서 79

16. 창작품새 계획서	80
17. 단체 겨루기 참가명단	81
18. 팀 대항 종합경연 계획서	82
19. 팀 대항 종합경연 프로그램 구성	83
20. 수신호	84

세계태권도한마당 경연 규정&규칙

제정 1992.06.01
개정 2000.11.01
개정 2003.10.01
개정 2007.09.20
개정 2010.04.26
개정 2011.05.19
개정 2012.06.15
개정 2015.03.24.
개정 2016.04.08.
개정 2017.04.20.

I. 총 칙

제1조 목 적

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

제2조 적용범위

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

II. 경연(경기) 규정

제1장 경연장(경기장)

제3조 경연장 규격

- ① 경연장은 12m × 12m 규격의 경연장으로 장애물이 없는 수평이어야 하고, 선수의 안전을 고려하여 탄력성이 있는 매트를 사용한다. 단, 필요에 따라 경연장 높이는 바닥에서부터 0.6~1m까지 설치할 수 있으며, 선수의 안전을 고려하여 45° 이내의 경사각을 지도록 한다.
- ② 경연장 한계선은 5cm 백색 선으로 구분한다.
- ③ 기록경연 경연장 규격은 경연장 특성에 따라 달리할 수 있다.
- ④ 겨루기 경기장은 사각 경기장으로서 8m×8m 넓이의 정방형을 경기지역이라 하고 경기지역 끝선인 한계선으로부터 사방 1m 외부 바닥면을 안전지역이라 하고 경기지역과 색상을 달리 하여 한다. 단, 같은 색상일 때는 5cm 폭의 색선으로 한계선을 구분 한다.

제4조 경연임원 위치

- ① 한마당 운영본부의 위치는 심판석으로부터 2m 후방에 위치한다.
- ② 경연심판의 위치는 경연장 전면 한계선 정중앙으로부터 4m 떨어진 경연장 중앙에 위치하며 선수들을 정면으로 볼 수 있어야 한다. 주심은 선수들을 정면으로 바라보았을 때, 맨 우측 첫 번째 자리에 위치하며, 심판과 심판사이의 간격은 1m이다.
- ③ 진행요원의 위치는 경연장 전면 좌측 모서리에 위치함을 원칙으로 하나 경연상황에 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 1m 떨어진 곳에 자리한다.

제5조 시설 위치

- ① 기록원석의 위치는 주심 심판석 위치로부터 좌로 1m 떨어진 곳에 위치한다.
- ② 검사대의 위치는 경연장(경기장) 시설에 따라 경연장 입구에 검사대를 설치하여 선수의 용품을 검사한다.
- ③ 채점판의 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)종목에 따라 위치를 조정할 수 있다.
- ② 선수 대기 위치는 뒤쪽 한계선 1.5m 떨어진 우측에 정하는 것을 원칙으로 하되 경연장(경기장) 상황에 따라 위치를 변경할 수 있다.

제7조 팀 임원(대표자)의 위치

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

제8조 의무석의 위치

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

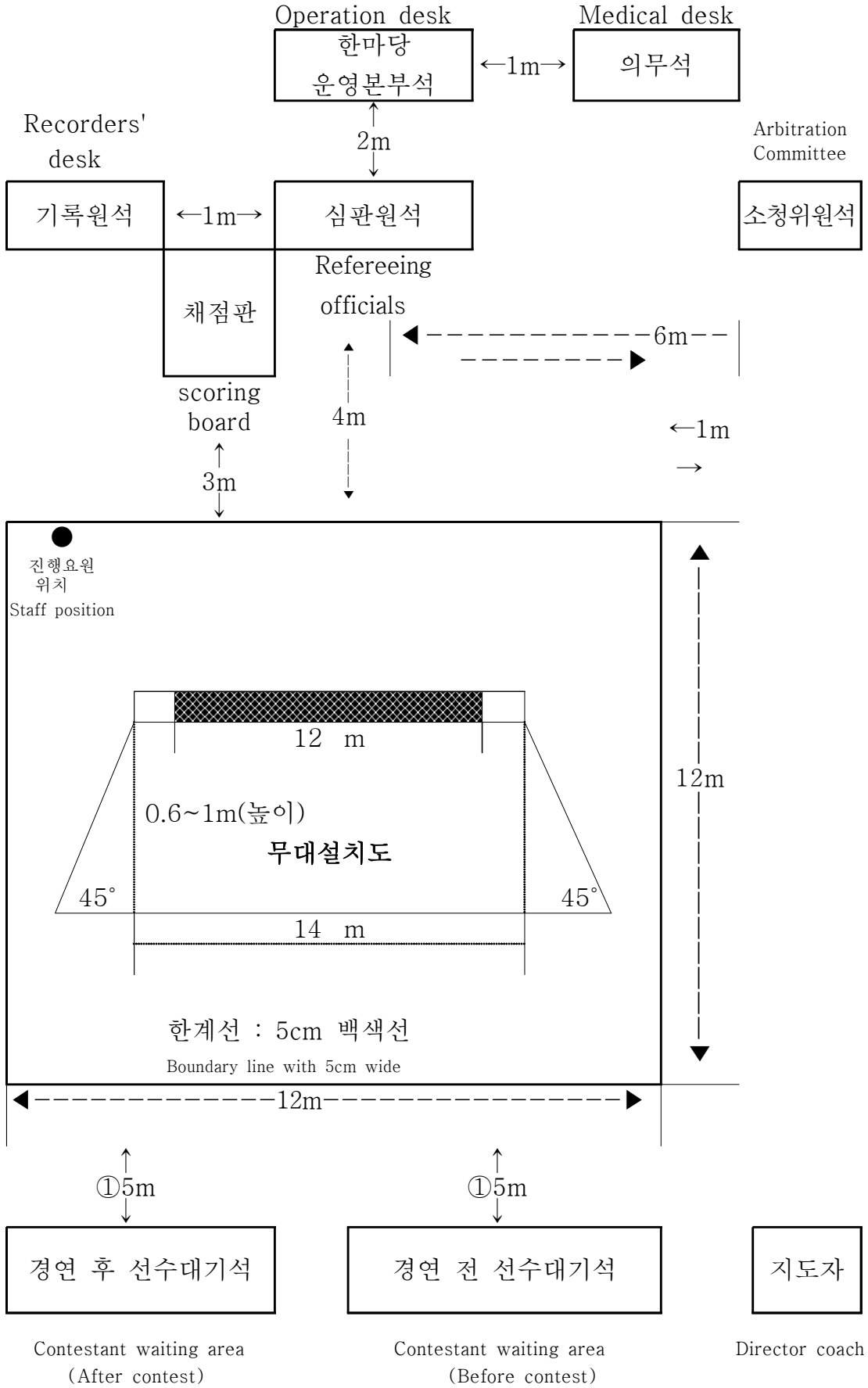
제9조 소청위원 위치

심판석 정중앙 위치로부터 우측으로 6m 떨어진 지점에 자리하며, 경연장(경기장) 상황에 따라 자리를 변경할 수 있다.

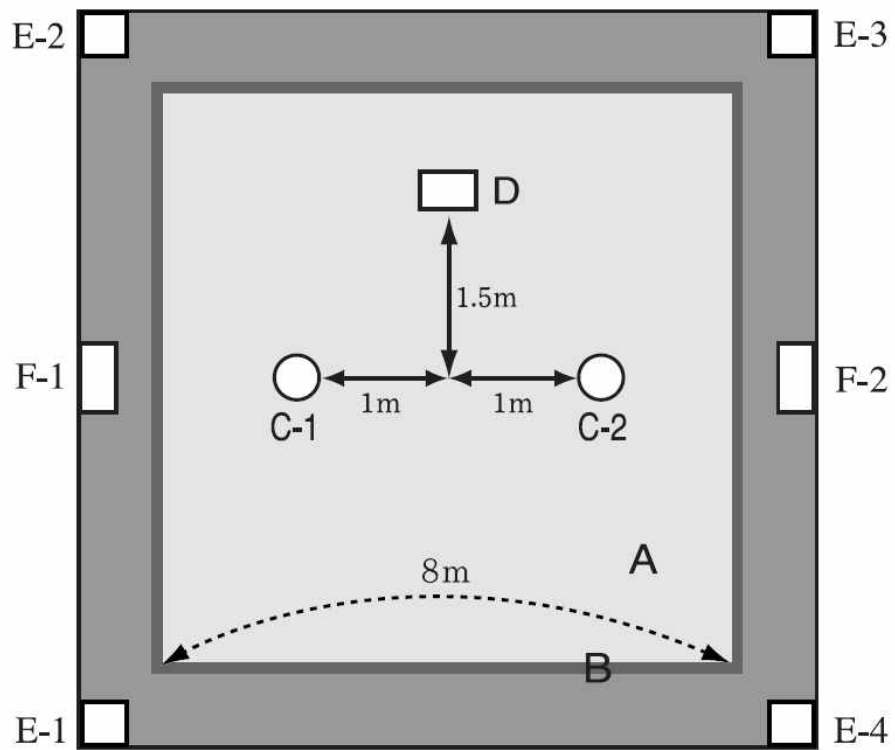
제10조 기타시설 위치

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

경 연 장



겨루기 사각 경기장



A : 경기지역
 B : 한계선
 C-1 : 선수(청)
 C-2 : 선수(홍)
 D : 주심

E-1 : 1부심
 E-2 : 2부심
 E-3 : 3부심
 E-4 : 4부심
 F-1 : 청 선수코치
 F-2 : 홍 선수코치

제2장 선수 및 임원(대표자)

제11조 선수

① 자격

1. 출전국의 국적 혹은 영주권 소지자
 2. 국기원이 발행한 품·단증 소지자
 3. 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(60세 이상)
- * 해외 참가자 국적 및 연령은 여권으로 확인한다.
- * 연령별 자격은 당해 연도 한마당 특성에 따라 통합이 가능하다.
4. 현장 등록 전 참가 접수 완료 및 참가비를 납부한 자
 5. 대한민국 국적자 중 해외 거주자로 해외 부문에 참가하고 싶은 선수는 거주 국가의 영주권, 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 징계위원회에 회부되며, 동시에 입상자는 등위가 박탈되고 차상위자가 등위를 승계한다.

제12조 임원(대표자)

① 자격

국기원이 발행한 단증 소지자 또는 사범자격 소지자로 당해 연도 세계태권도한마당에 임원(대표자)으로 등록한 자를 의미한다.

② 복장

지정된 복장 또는 단정한 복장착용을 원칙으로 한다.

제3장 경연(경기)구분 및 진행 방식

제13조 경연 종목

경연종목은 한마당 특성에 따라 추가 및 제외할 수 있다.

- ① 품새
 - 1. 공인품새
 - 2. 창작품새
- ② 단체겨루기
- ③ 격파
 - 1. 위력격파
 - 가. 주먹격파
 - 나. 손날격파
 - 다. 옆차기격파 / 뒤차기격파
 - 라. 뒤후려차기격파
 - 2. 종합 격파
- ④ 호신술
- ⑤ 태권체조
- ⑥ 기록경연
 - 1. 속도격파
 - 2. 연속 돌개차기격파
 - 3. 연속 뒤후려차기격파
 - 4. 높이뛰어격파
 - 5. 멀리뛰어격파
- ⑦ 팀 대항 종합경연
 - 1. 창작품새
 - 2. 위력격파
 - 3. 한 번 뛰어격파
 - 4. 여러 표적격파
 - 5. 회전격파(가로돌아격파/세로돌아격파)
 - 6. 창작격파
 - 7. 호신술

제14조 경연(경기)구분

경연(경기)은 국내부문과 해외부문, 개인전과 단체전으로 구분하며 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며 한마당 대회요강에 명시한다.

- ① 국내부문이란 국내 참가선수 및 단체(팀)간의 경연을 의미한다.

- ② 해외부문이란 해외 참가선수 및 단체(팀)간 경연 경연을 의미한다.
- ③ 국내 및 해외 통합경연이란 국내와 해외를 구분하지 않는 경연(경기)을 의미한다.
- ④ 개인전
 - 1. 개인 공인품새
 - 2. 개인 위력격과
 - 가. 주먹격과
 - 나. 손날격과
 - 다. 옆차기격과 / 뒤차기격과
 - 라. 뒤후려차기격과
 - 3. 개인 종합 격파
 - 4. 기록경연
 - 가. 속도격과
 - 나. 연속 돌개차기격과
 - 다. 연속 뒤후려차기격과
 - 라. 높이뛰어격과
 - 마. 멀리뛰어격과
- ⑤ 단체전
 - 1. 단체 공인품새
 - 2. 복식 공인품새
 - 3. 단체 창작품새
 - 4. 복식 창작품새
 - 5. 단체겨루기
 - 6. 호신술
 - 7. 태권체조
 - 8. 팀 대항 종합경연

제15조 성별 구분

성별구분은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있다.

- ① 성별 구분종목
 - 1. 개인 공인품새
 - 2. 개인 위력격과
 - 3. 개인 종합격파
 - 4. 기록경연
 - 5. 단체겨루기
- ② 혼성경연 가능종목
 - 1. 단체 공인품새
 - 2. 복식 공인품새

3. 단체 창작품새
4. 복식 창작품새
5. 단체겨루기
6. 호신술
7. 태권체조
8. 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 경우 경연진행 및 시상은 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) 예정시간을 숙지해야 하며, 참가팀 및 선수 호출대기 3분전부터 1분 간격으로 3회 호출하며, 호출된 선수는 대기석에서 대기해야 하며 경연시간 1분이 경과하여도 출전하지 않는 선수는 출전을 포한 것으로 간주 한다.
- ② 신체 및 복장 점검

호출된 선수는 반드시 ID카드를 착용해야 하고, 검사대에서 검사원에게 신체 및 복장을 검사받아야 하며, 상대방 또는 관중들에게 혐오를 주는 용모나 위해를 끼칠 수 있는 물건을 지녀서는 안 된다.
- ③ 선수 교체

단체경연 및 단체겨루기의 경우 선수 교체를 할 수 있으며, 등록된 후보 선수 1명에 한해 규정 절차에 따라 교체할 수 있다.
- ④ 선수 입장

검사를 마친 선수는 1명의 대표자와 함께 지정된 대기석으로 입장한다.
- ⑤ 경연 및 경기진행 절차
 1. 선수는 진행요원 또는 주심의 “출전”, “차려”, “경례”, “준비”, 및 “시작” 구령 후에 시연 및 경기를 한다.
 2. 선수는 시연 또는 경기가 끝나면 지정된 위치에서 진행요원 또는 주심의 “바로”, “그만”, “차려”, “경례” 구령에 따라 입례한 후, 바로 서서 심판의 표출 또는 주심의 “승패” 선언을 기다린다.

⑥ 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 종류는 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.

- ① 손날 위력격파 : 대리석 및 격파용 블록(손날용 격파물)으로 한다.
- ② 주먹 위력격파 : 기와 및 조립식 격파물로 한다.
- ③ 발 위력격파 : 송판 및 조립식 격파물로 한다.
- ④ 뒤후려차기격파 : 송판 및 조립식 격파물로 한다.
- ⑤ 종합격파 : 송판으로 한다.
- ⑥ 기록경연 : 송판 또는 격파용 블록으로 한다.
- ⑦ 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. 격파물의 규격, 재질, 강도 등 세부적 속성에 대해서는 별도의 격파물 규격세칙을 정한다.

제19조 격파대

주먹 위력격파, 손날 위력격파, 발 위력격파, 뒤후려차기격파, 속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 미리 정해진 규격과 형태에 따라 제작된 격파대를 이용한다. 격파대의 규격, 형태 등, 세부사항은 별도의 격파대 규격세칙에 정한다.

제20조 대표자 회의

- 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 대회요강에 명시한다.
- ② 경연순서 및 대진 추첨은 대표자 회의에서 할 수 있다.

제21조 시상

각 종목 및 부별 경연(경기)결과에 따라 시상을 한다. 단 시상의 종류 및 시상내역은 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.

- 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 시상한다.

제4장 심판 규정

제22조 심판 자격

국기원 세계태권도한마당 심판자격증을 소지한 자에 한한다.

제23조 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 경기규정에 따라 판정 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 및 감점을 줄 수 있다.
6. 심판들의 의견이 필요할 경우 주심은 경연(경기)중 부심을 소집할 수 있다.

② 심판

1. 선수의 경연 및 경기의 득점을 채점한다.
2. 한마당 규칙 및 종목별 규정을 명확히 숙지해야 한다.
3. 주심이 의견을 물었을 때 자기의 소견을 진술한다.
4. 소청에 의해 진술 필요시 소명해야 한다.

제24조 기록원 임무

① 기록원은 경연 및 경기시간 등을 계측하고, 심판의 채점을 산출, 기록, 표출 한다.

② 기록에 필요한 제반 사항을 수행한다.

제25조 심판 구성 및 배정

① 심판은 국기원 원장이 선임한다.

② 심판의 구성은 종목 특성에 따라 다르게 할 수 있다.

1. 2심제 : 개인 위력격파와 기록경연을 위한 심판은 2심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 1명으로 한다.
2. 4심제 : 단체겨루기를 위한 심판은 4심제로 구성할 수 있으며, 주심 1명, 부심 3명으로 구성한다.
3. 5심제 : 품새, 단체겨루기, 종합 격파, 태권체조, 호신술을 위한 심판은 5심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 4명으로 한다.
4. 7심제 : 팀 대항 종합경연을 위한 심판은 7심제로 구성하며, 주심 1명과 부심 6명으로 한다.

③ 심판의 배정은 대진표 작성 후에 한다.

④ 대전 선수 및 단체(팀)와 소속이 동일한 자는 심판으로 배정될 수 없다.

제26조 심판 복장

심판은 본 조직위원회에서 지정한 복장을 착용해야 한다.

제5장 특례사항

제27조 소청

- ① 소청의 신청은 대표자로 등록된 자로 한다.
- ② 단체(팀)에 소속되지 않고 개인전에 출전한 선수는 개인이 소청할 수 있다.
단, 선수뿐만 아니라 대표자로도 등록해야 소청할 수 있다.
- ③ 위원회 구성
소청 위원회는 다음과 같이 구성한다.
 1. 위원장 1인
 2. 위원 12인 이내
- ④ 책임
소청 위원회는 소청의 심의에 의해 판정에 대한 정정 및 비위 관계자에 대한 보고서를 대회장에게 보고해야하고 비위 관계자를 상벌위원회에 회부해야 한다.
- ⑤ 소청 심의 절차
 1. 판정에 이의가 있을 때는 소청 신청서와 소청료 및 증거물을 경연종료 후 10분 이내에 제출해야 한다. 그리고 소청 위원회는 30분 이내로 소청 결과를 완료한다.
 2. 소청료는 US\$100(W\$100,000)로 한다.
 3. 소청 심의는 과반수 참석에 과반수 의결로 한다.
 4. 소청 위원은 필요에 따라 해당 경연에 관련된 심판원을 소환, 진상을 문의 할 수 있다.
 5. 소청 위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 수 없다.

제28조 상벌

세계태권도한마당 상벌에 관련된 제반사항은 국기원 상벌위원회 규칙에 따른다.

- ① 징계의 절차
 1. 임원, 선수 및 조직위원 등이 다음 사유에 해당하는 행위를 했을 시 한마당 대회장이나 조직위원장이 상벌 위원회에 징계를 요청할 수 있다. 단, 한마당 대회장 및 조직위원장 부재 시 한마당 운영본부장이 이를 대신할 수 있다.
 - 가. 경연(경기) 진행을 방해하는 행위
 - 나. 한마당 및 행사장에서 질서를 문란하게 하는 행위
 - 다. 관중을 선동하거나 사실이 아닌 사항을 유포하는 행위
 - 라. 소청위원회를 통해 회부된 비위 관계자
 2. 상벌 위원회는 발의 내용이 이유 있다고 판단 시 심의 절차를 거쳐 징계 처분 후 장내 방송을 통해 결과를 발표하고, 국기원 원장에게 그 결과를 추후 통보 한다.
 3. 상벌 위원회는 필요 시 당사자를 소환, 진상을 문의할 수 있다.

제29조 규칙에 명시되지 않은 사항

규칙에 명시되지 않은 사태가 발생했을 경우 다음과 같이 처리한다.

- ① 경연(경기)에 관한 사태는 해당 한마당 운영 본부장과 경기위원장, 심판위원장의 합의로 처리한다.
- ② 경연(경기) 이외의 사태는 한마당 조직위원회의 합의로 처리한다.

Ⅲ. 경연(경기)규칙

제1장 종목별 규칙

제30조 공인품새

공인품새는 국기원에서 제정해 시행되고 있는 품새를 의미한다.

① 경연방식 : 컷오프방식 및 토너먼트방식

② 경연시간 : 30초 이상 90초 이내

③ 복장 : 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 대회요강에 명시하도록 한다.

2. 복식은 남녀혼성으로 한다.

⑤ 연령 및 성별 종목구분

1. 단체전은 남자, 여자, 또는 혼성으로 할 수 있다. 단, 인원 혼성 비율은 제한을 두지 않는다.

2. 해외부문의 참가팀 중 복식 및 단체전 출전인원이 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 대회요강에 명기한다.

구분		9세 이하	12세 이하	15세 이하	18세 이하	29세 이하	39세 이하	49세 이하	59세 이하	60세 이상
나이		9세까지	10세~12세	13세~15세	16세~18세	19세~29세	30세~39세	40세~49세	50세~59세	60세 이상
개인	남자	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명
	여자	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명	1명
구분		9세 이하	12세 이하	15세 이하	18세 이하	29세 이하	30세 이상			
나이		9세까지	10세~12세	13세~15세	16세~18세	19세~29세	30세 이상			
복식		2명	2명	2명	2명	2명	2명			
단체		3~5명	3~5명	3~5명	3~5명	3~5명	3~5명			

⑥ 부별 지정품새

1. 부별 지정품새는 2개의 품새를 시연하는 것을 원칙으로 한다.
2. 지정품새 추천방식은 경연 시작 1시간 전 또는 대표자 회의에서 전자 추천에 따라 선택된 품새를 지정품새로 선택한다.

경 연	분 류	지정품새
개인	9세 이하	태극3, 4, 5, 6, 7, 8장, 고려
	12세 이하 (10세-12세)	태극4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강
	15세 이하 (13세-15세)	태극5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백
	18세 이하 (16세-18세)	태극7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진
	29세 이하 (19세-29세)	태극8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태
	39세 이하 (30세-39세)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권
	49세 이하 (40세-49세)	
	59세 이하 (50세-59세)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권, 한수
	60세 이상 (60세 이상)	
복식 및 단체	9세 이하	태극3, 4, 5, 6, 7, 8장, 고려
	12세 이하 (10세-12세)	태극4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강
	15세 이하 (13세-15세)	태극5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백
	18세 이하 (16세-18세)	태극7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진
	29세 이하 (19세-29세)	태극8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태
	30세 이상 (30세 이상)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권

⑦ 의무규정

1. 품새는 국기원에서 제정한 기술규정에 의거한다.
2. 품새 대형은 자유롭게 구성할 수 있다.

⑧ 채점기준

1. 정확성(4.0) : 기본동작, 각 품새별 세부동작, 균형
2. 표현성(6.0) : 속도와 힘, 조화(강유, 완급, 리듬) 기의 표현
 - * 자세한 채점기준은 첨부한 세부 채점기준을 따른다.

3. 공인품새 배점표

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

⑨ 채점 방법

1. 종합 점수는 10.0이다

2. 정확성

품새 경기에서 정확성의 채점은 국기원이 규정한 태권도 기본동작 각 품새 동작의 수행기준에 맞는 동작 시행의 여부를 평가한다.

가. 국기원이 규정한 태권도 기본동작과 각 품새 동작의 수행기준에 맞는 동작 시행의 여부를 평가한다.

나. 균형 : 품새 경기 채점에서는 개별동작 수행 과정, 동작과 동작간의 연결과정에서 나타나는 중심이동의 안정성, 자세의 균형을 평가한다. 또한 기술동작을 통하여 목표점에 힘을 발출하는 과정에서 중심을 잃지 않으면서 체중을 실어 동작을 수행하는 능력도 평가한다.

3. 표현성

품새 경기에서 표현성은 각 품새가 갖는 고유의 의미와 기법의 특징과 동작의 연결 특성을 표현하는 능력을 평가한다.

가. 속도와 힘 : 품새에서 속도와 힘은 하체의 견고함과 중심축을 활용한 탄력적인 몸놀림에 의해 표현되어야 한다. 동작은 부드럽게 시작하여 강하게 마무리하고 멈춤 없이 이어져야 한다.

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

1) 강유 : 유는 예비동작에서 중심축과 몸이 함께 움직여 힘과 기운을 응축하는 몸의 순응 상태를 의미하며, 강은 동작과 호흡, 의식 등이 일치되어 기운과 기세가 발현됨을 의미한다.

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

3) 리듬 : 리듬이란 강유와 완급의 흐름을 뜻하는 것으로 각 품새의 특성에 따라 동작의 빠름과 느림이 원활하게 진행되는 것을 의미한다.

- 4) 기의 표현 : 동작의 크기, 집중, 기백, 절도, 자신감 등 기의 숙달에서 나타나는 품격과 위엄 있는 동작의 표현 정도를 의미한다. 선수의 체형과 특성에 맞게 품새 동작 전체에 걸쳐 나타나는 시선, 기합, 태도, 복장, 당당함 등이 평가항목이다.

⑩ 항목별 채점 방법

1. 정확성

기본동작이나 각 품새별 세부동작 및 균형에 실수가 있을 시 감점사항을 적용한다.

가. 0.1 감점

- 1) 동작의 시작이나 중간 과정이 잘못 되었을 경우
- 2) 이중동작을 했을 경우
 - 가) 축이 되는 발이 몸의 중심이동 없이 먼저 움직이는 것
 - 나) 서기 동작과 손동작이 일치되지 않을 경우
- 3) 사용부위의 표현이 적절하지 않았을 경우
 - 가) 주먹이나 손날의 손목이 굽혀지거나 젖혀졌을 때(특수 동작 예외)
 - 나) 손을 펴서 하는 손동작의 경우 손가락이 벌어지는 것
 - 다) 발차기 시 앞 축, 발날 표현이 부족할 때
- 4) 목표점을 벗어났을 경우
- 5) 적절한 서기의 표현이 되지 않았을 경우
- 6) 과도한 예비동작을 했을 경우
- 7) 동작을 수행하면서 그 과정이나 수행 직후에 중심을 잃었을 경우

나. 0.3 감점

- 1) 품새의 규정에 없는 동작을 했을 경우
- 2) 품새의 규정동작을 하지 않았을 경우
- 3) 경기 중 동작을 2초 이상 일시 정지했을 경우
- 4) 일시 정지 후 처음부터 다시 하는 경우(다시 하는 동작 수×0.3점을 감점)
- 5) 경기 중 두발이 경기장을 벗어났을 경우
- 6) 기합을 넣지 않았거나 다른 동작에서 기합을 넣었을 경우
- 7) 명확히 큰 실수로 인정 되었을 경우(두발 모두 품새 선에서 벗어나는 경우 등)
- 8) 복합동작의 경우 과정을 충족시키지 않았을 경우(빠트린 동작 수×0.3점을 감점)
- 9) 발차기 시 지지하는 발이 두 번 이동되어 움직이는 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. 중심축을 활용한 탄력적인 몸놀림에 의해 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 강유완급에 의해 연결되어야 하며 각 품새의 특성에 맞는 연결이 되어야 하고 동작은 끊임없이 연결된 표현이어야 한다.

⑪ 벌칙(실격)

다음 행위 시 실격 처리한다.

1. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때
2. 당해 연도 한마당 대회요강에 명시된 지정품새, 남녀혼성, 규정 외 도복착용 등을 지키지 않았을 때

⑫ 점수의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.

2. 전자기기 사용 시

가. 심판은 품새가 끝나면 전자기기에 점수를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.

나. 심판개인의 최상위, 최하위 점수는 자동제외되며. 평균점수가 자동 산출 되어 모니터에 표시된다.

3. 수동채점 시

가. 품새가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.

나. 기록원은 최상위, 최하위 제외한 평균점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑬ 경연의 판정

1. 최종점수가 높은 선수(팀)가 승자가 된다.

2. 최종점수가 동점일 경우, 표현성 점수가 높은 선수(팀)를 승자로 하고, 표현성 또한 동점일 때 종합점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수 선수(팀)를 승자로 한다.

3. 위, 2항 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연 한다.

4. 재 경연 후 동점 시 위 2항을 적용한다. 2항 적용 후에도 동점일 때는 공동 우승으로 한다.

제31조 창작품새

창작품새는 국기원이 발행한 태권도교본을 바탕으로 다양한 기술동작을 응용한 새로운 형태의 창작품새를 의미한다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 60초 이상 70초 이내

③ 복장 : 공인도복

④ 인원 : 단체전 3~5명

(단체인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있으며, 대회요강에 명시 한다)

⑤ 연령 및 성별 종목구분

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

* 해외부문의 참가팀 중 복식 및 단체전 출전인원이 부족할 경우 나이가 적은 연령 부 선수가 나이가 많은 연령부로 통합, 출전할 수 있다.

⑥ 의무규정

1. 연무선 : 참가선수가 자유롭게 구성

2. 품수 : 20~24품 이내로 구성(1품 5동작 이내로 구성)

3. 기술규정 : 태권도 기술 중 공방기술로 자유롭게 구성

가. 지정기술동작 : 참가자 전원은 품새 시연 시 다음의 지정기술동작을 함께 시행해야 한다. 단, 지정기술동작은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.

1) 거듭옆차기 2회

2) 뛰어옆차기 2회

3) 뒤차기 2회

4) 뒤후려차기 2회

5) 돌개차기 2회

6) 540도 회전차기

나. 창작품새에 사용되는 동작은 태권도 기본동작이거나 응용동작이어야 한다.

다. 차기동작은 태권도 기본 차기이거나 응용한 차기로 구성해야 한다.

라. 손동작은 태권도 품새 동작 안에 있는 손동작을 응용한 동작으로 구성해야 한다.

* 태권도 기술(태권도교본 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 구성

5. 지도자는 창작품새의 명칭, 창작품새의 목적, 철학적 개념, 각 동작의 명칭, 품수, 연무선 등을 기록한 창작품새 계획서를 참가접수 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(40) : 기본동작, 각 품새별 세부동작, 지정기술동작

가. 동작의 정확성(2.0) : 태권도 기술동작(기본자세 및 기본동작)의 정확성

나. 지정 기술동작(2.0) : 한마당 규정에 명시된 지정기술동작

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

3. 창작품새 배점표

채점 항목	세부 기준 항목	점수
정확성 (4.0)	각 품새별 세부동작의 정확성	2.0
	지정기술동작	2.0
연출성 (6.0)	숙련성	2.0
	동일성	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. 경기 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. 경기 중 두발이 경기장을 벗어났을 경우 0.3점 감점한다.
- 마. 지정기술동작 : 한마당 규정에 명시된 지정기술동작을 하지 않았을 경우 0.3점씩 감점한다.

2 연출성

- 가. 숙련성 : 속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬의 정도를 평가하고 채점한다.
- 나. 동일성 : 팀 품새 동작의 동일성을 평가하고 채점한다.
- 다. 창작성 : 창작성은 경기 종료 후 경기의 전 과정(품새의 구성, 품새의 가치, 품새의 유형)을 평가하고 채점한다.

3. 경연 중 감점사항

- 가. 경연시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점 감점한다.
- 나. 규정인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 3.0점을 감점한다.

⑨ 벌칙(실격)

1. 다음 행위 시 실격 처리한다.

- 가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때
- 나. 타 팀의 창작품새 전체를 그대로 모방하였거나, 규정 외 도복착용 등을 지키지 않았을 때

⑩ 점수의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.

2. 전자기기 사용 시

- 가. 심판은 품새가 끝나면 전자기기에 점수를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.

나. 심판 개인의 최상위, 최하위 점수는 자동제외되며. 평균점수가 자동 산출되어 모니터에 표시된다.

3. 수동채점 시

가. 품새가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
나. 기록원은 최상위, 최하위 제외한 평균점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑪ 경연의 판정

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

제32조 단체겨루기

단체겨루기는 3~5명의 선수가 체급별 또는 통합체급으로 겨루는 경기를 의미한다.

① 경기방식 : 토너먼트방식

② 경기시간 : 2분 3~5회전(1조 1회전)

③ 보호용품 : 보호용품은 국기원에서 지정한 일반 보호대(전자보호대 제외)로 한다.

1. 경기에 임하는 모든 선수는 몸통보호대를 제외한 경기에 필요한 개인용구(낭심 보호대, 가슴보호대(여), 머리보호대, 팔다리보호대, 손발보호대, 마우스피스)는 선수개인이 지참해야 한다.
2. 모든 경기용품은 국기원에서 인정한 공인규격에 합당한 것으로 공인 등록업체의 제품이어야 한다.

④ 인원 : 3~5명

1. 단체전 인원은 당해 연도 한마당 특성에 따라 조정될 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.
2. 단체전 경기는 남, 여 구분하여 경기를 할 수도 있고, 혼성으로도 할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.
3. 체급별 경기의 후보는 체급에 따라 후보 선수 1명씩을 둘 수 있다.

⑤ 연령 및 체급

1. 연령은 남, 여 12세 이하 부, 18세 이하 부, 19세 이상 부로 한다.
2. 체급은 아래와 같다.

가. 체급

남 자 부			여 자 부		
12세 이하	13-18세	19세 이상	12세 이하	13-18세	19세 이상
-37Kg 까지	-51Kg 까지	-54Kg 까지	-33Kg 까지	-44Kg 까지	-47Kg 까지
-45Kg 까지	-59Kg 까지	-63Kg 까지	-41Kg 까지	-49Kg 까지	-54Kg 까지
-53Kg 까지	-68Kg 까지	-72Kg 까지	-47Kg 까지	-55Kg 까지	-61Kg 까지
-61Kg 까지	-78Kg 까지	-82Kg 까지	-55Kg 까지	-63Kg 까지	-68Kg 까지
+61Kg 이상	+78Kg 이상	+82Kg 이상	+55Kg 이상	+63Kg 이상	+68Kg 이상

※ -kg이하의 적용은 단위 소수점 둘째자리까지로 기준으로 한다. 예를 들어 -38kg까지는 38.00kg까지를 의미하는 것으로서 38.009kg까지 포함된다. 38.01kg부터 초과로 판단해 실격된다. +56kg 적용 단위는 소수점 둘째자리까지로 의미하며 56.01kg이상을 의미하며 56.00kg까지는 미달로 판단해 실격된다.

나. 통합체급

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

⑥ 대진추첨

대진추첨은 대표자회의에서 컴퓨터프로그램을 이용해 추첨한다.

⑦ 계체

1. 계체는 경기 전날 계체를 받아야 한다.
2. 계체 시 남자는 팬티, 여자는 티셔츠와 도복하의를 착용하고 계체를 하며, 착용 옷의 무게 -400g을 감량한다. 단, 본인이 원할 경우 나체로 할 수 도 있다.
3. 계체는 1회로 하며 미달 또는 초과 시는 계체시간 내에 한해 1회의 계체를 더 할 수 있다.
4. 계체선수는 계체 시 선수등록여부 확인을 위한 단증을 필히 지참해야 하고, 부득이 한 사정으로 단증 지참이 불가할 경우 본인 확인을 위한 신분증(학생증, 주민등록증, 운전면허증, 여권)을 필히 지참해야 한다. 선수등록증이나 신분증 미지참자는 미계체로 실격처리 한다.

⑧ 경기진행절차

1. 주심은 양 팀 선수를 경기장 중앙에 위치하도록 한 다음 경기+에 관한 사항을

전달

하고 상호인사를 한 후 첫 번째 선수부터 경기를 진행 한다.

2. 주심의 “준비”와 “시작”으로 경기가 시작된다. 주심이 “시작”을 선언했다 하더라도 기계적 오작동 등으로 인해 경기시간이 흐르고 있지 않을 시 선언된 금지 행위, 득점 등 경기내용은 무효로 한다. 단 경기 중 기록원의 조작실수로 기계적 오작동으로 경기시간이 흐르고 있지 않을 시 발생한 득점 및 금지행위 사항은 부심의 확인을 거쳐 수정될 수 있다.
3. 각 회전의 경기는 주심의 “그만”을 선언함으로 회전이 종료된다. 비록 심판이 “그만”을 선언하지 않았을 지라도 경기시간이 종료되면 경기가 종료된다.
4. 각 회전중 주심의 “갈려”선언으로 경기는 중단되며, 주심의 “계속”선언으로 경기가 속게 된다. 이때 기록원은 주심의 “갈려” 선언 시 경기시간을 중단해야 하고, “계속” 선언 시 경기시간을 속개한다.
5. 마지막 선수의 경기가 끝나면 주심은 양 선수를 경기장 중앙으로 위치하도록 하고 승패선언을 한다.
6. 경기 중 경기에 임하지 않는 선수는 경기장 밖의 지정된 장소에서 대기한다.

⑨ 허용기술과 부위

1. 허용기술

가. 손기술 : 주먹의 앞부분을 이용한 공격

나. 발기술 : 복사뼈(복숭아뼈) 이하의 발 부위를 이용한 공격

2. 허용부위

가. 몸통부위 : 몸통보호대로 보호되는 부위로서 손기술과 발기술의 공격이 허용 된다.

단, 척추 부위는 공격할 수 없다.

나. 머리 : 머리 전체를 의미하며 발기술에 의한 공격만이 허용된다.

⑩ 득 점

1. 득점부위

가. 몸통 : 몸통보호대의 청홍색으로 표시된 부위(등 부위 제외)

나. 머리 : 허용부위와 동일

⑪ 득점(점수)

1. 정확성 득점

가. 몸통 : 몸통득점은 허용기술로 득점부위를 정확하게 그리고 일정 강도 이상으로 가격한 타격으로 한다.

나. 머리 : 머리 득점은 허용기술로 득점부위를 정확하게 타격한 것으로 한다.

⑫ 득점의 분류.

1. 몸통 : 1점~3점

가. 1점 : 주먹공격 및 직선공격에 의한 발차기

나. 3점 : 회전에 의한 발차기

2. 머리 : 3점~5점

가. 3점 : 직선공격에 의한 발차기

나. 5점 : 회전에 의한 발차기

다. 득점은 1회전부터 5회전까지 전 회전을 통산한다.

라. 득점의 무효 : 공격자가 반칙 행위 및 정당한 경기운영을 하지 않고 얻어진 득점에 대해서 주심은 벌칙 선언과 함께 그 득점의 무효를 표시해야 한다. 단, 공격자가 반칙행위를 했더라도 그 반칙행위가 득점에 영향을 미치지 않았을 때는 벌칙을 선언하지만 득점을 무효로 하지 않는다.

마. 득점의 합의 및 수정 : 득점판정에 대해 부심 중 일부가 이의를 제기하면 주심이 “시간”을 선언해 경기를 중단시키고 부심에게 의견을 물어 득점을 수정할 수 있다. 또한 주심의 너다운 판정에 부심이 이의가 있을 경우 주심이 “넷”을 세기 전에 이의를 제기할 수 있다.

⑬ 채점과 표출

1. 득점은 즉시 채점되어야 하며 채점된 점수는 즉시 표출한다.
2. 채점은 채점기나 채점표에 의해 부심이 채점하며, 5심제는 3인 이상, 4심제는 2인 이상의 부심이 인정한 점수를 유효 득점으로 한다.

⑭ 금지행위와 벌칙

금지행위와 벌칙을 경고와 감점으로 구분한다.

1. 금지행위에 대한 벌칙 선언은 주심이 한다.
2. 경고 2회시 감점 1점, 감점 1회시 상대방에게 1점을 가산한다. 단, 계상되지 않은 경고 1회는 판정에 영향을 미치지 않는다.
3. 금지행위

가. 다음 행위를 금지행위로 간주하며, 이 행위를 범할 시 경고를 선언한다.

- 1) 한계선 밖으로 나가는 행위
- 2) 넘어지는 행위
- 3) 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위
- 4) 상대를 잡거나 끼거나 혹은 미는 행위
- 5) 유효한 공격을 막거나 상대방 공격을 방해하기 위해 무릎을 들어 올리는 행위, 또는 공격동작을 하지 않고 상대의 공격을 방해할 의도적 목적으로 다리를 들고 있는 행위
- 6) 상대 허리 아래를 가격하는 행위
- 7) 주심의 “갈려” 선언 후 상대를 공격하는 행위
- 8) 무릎 또는 이마로 상대를 가격하는 행위
- 9) 손으로 상대 머리 부분을 가격하는 행위
- 10) 넘어진 상대를 공격하는 행위
- 11) 선수나 코치의 바람직하지 못한 행위
- 12) 선수가 보호 장비 교정의 목적 등으로 주심에게 경기의 중단을 요구하는 행위

나. 경고사항 행위가 의도적으로 심하게 행해질 경우, 또는 경미한 행위 일지라도

경고선언 후 또다시 같은 행위를 범할 때 감점을 선언할 수 있다.

다. 선수나 코치가 금지행위를 중대하게 위반하여 행했을 경우 심판은 감점을 선언한다.

라. 과도한 금지행위를 한 선수 또는 코치가 심판의 명령을 따르지 않을 경우 심판은 황색카드를 들어 징계를 요청할 수 있으며, 이 경우 경기감독위원회는 해당선수, 또는 코치의 금지행동에 관해서 징계 적절여부를 조사한다.

마. 선수가 고의 또는 고의가 아니더라도 반복적으로 규칙을 부정하거나 심판의 지시를 따르지 않을 때는 주심은 경기를 중단시키고 반칙패를 선언할 수 있다.

바. 감점행위 : 선수나 코치의 심각한 위반 행위

- 1) 주심의 지시나 경기규정을 따르지 않는 행위
- 2) 심판의 판정에 대해 부적절한 방법으로 항의, 비판하는 행위
- 3) 부적절한 방법으로 판정이나 경기결과에 영향을 미치거나 혼란스럽게 하려는 행위
- 4) 정상적인 기술교환을 회피하며 도망가는 행위, 또는 정상적 공격을 회피하기 위해 한계선을 반복적으로 벗어나거나 넘어지는 행위
- 5) 명확하게 의도적으로 상대의 얼굴을 가격하는 행위
- 6) 명확하게 의도적으로 갈려 후 상대를 공격하는 행위
- 7) 명확하게 의도적으로 넘어진 상대를 공격하는 행위
- 8) 명확하게 의도적으로 허리 아래를 공격하는 행위
- 9) 상대선수나 코치를 모욕하거나 자극하는 행위
- 10) 그 외 무도정신에 어긋나거나 바람직하지 못한 행위

사. 감점사항에 의해 선수가 부상으로 경기를 진행하지 못할 때 가해 선수에게 감점 3~5점을 준다(3명의 경우 3점, 5명의 경우 5점).

아. 경고와 감점은 전 3~5회전을 통산한다(3명의 경우 3회전, 5명의 경우 5회전).

⑮ 선수교체

1. 선수교체는 부상 또는 기타 이유로 경기를 할 수 없을 시 같은 체급의 선수로 교체할 수 있으며, 통합체급은 후보 선수로 교체할 수 있다.
2. 선수교체는 경기 중에 할 수 없다.
3. 선수교체를 하고자 할 때에는 선수교체 사유서를 경기부에 제출하고 선수를 교체해야 한다.
4. 후보 선수의 미등록 또는 기타의 이유로 선수교체를 할 수 없어 선수가 경기에 출전하지 못할 경우 그 회전은 포기한 것으로 하고 상대 팀에게 10~15점의 점수를 부여한다(3명의 경우 10점, 5명의 경우 15점).

⑯ 판정

1. 1회전부터 5회전까지의 득점 점수를 합산한 최종점수가 높은 팀이 승자가 된다.
2. 최종점수가 동점일 경우 각 팀 대표 1명이 출전해 연장전을 실시하며, 3점 선 득점한 팀을 승자로 하고 경기를 종료한다.
3. 연장전 점수가 3점에 미치지 못하고 경기가 종료되었을 때, 다 득점 한 팀을 승자로 한다.
4. 연장전 경기 후에도 동점일 경우 우세승으로 판정한다.

5. 우세판정은 부심의 우세판정기록에 따라 주심이 승패를 선언한다.
6. 부심의 우세판정이 동수일 경우 주심이 우세승을 판정한다.
7. 경기 중 일지라도 30~50점을 먼저 득점한 팀이 승자가 된다(3명의 경우 30점, 5명의 경우 50점).
8. 경기 중 주심의 직권(KO, 부상)에 의해 한 선수가 패할 경우, 상대 팀에게 10~15점의 점수를 부여한다(3명의 경우 10점, 5명의 경우 15점).
9. 주심의 직권(KO, 부상)에 의해 경기결과 처리 기준
 - 가. 선수가 득점기술에 의하여 쓰러져 주심이 “여덟”까지 계수할 때에도 경기 속행이 불가능 한 경우, 또는 계수의 진행에 상관없이 주심이 경기속행이 불가하다고 판단했을 때
 - 나. 선수가 1분의 응급처치 시간 후에도 경기속행에 임하지 못할 때
 - 다. 선수가 주심의 3회의 경기속행 지시(“일어서”)에 따르지 않을 때
 - 라. 주심이 선수의 안전을 위해 경기를 중단시켜야 한다고 판단했을 때
 - 마. 임석의사 또는 의료진이 선수의 부상으로 인해 경기중단을 결정했을 때
10. 체체실격 또는 기타의 사유로 한선수가 경기에 출전하지 못할 때 상대 팀에게 15점의 점수를 부여한다.
11. 감점의 누적점수가 7~10점인 팀은 감점 패 한다(3명의 경우 7점, 5명의 경우 10점).

⑰ 우세승 판정기준

연장전 경기종료 후 양 팀의 점수가 동점일 경우 부심의 우세판정에 따라 주심이 승패를 선언한다.

1. 우세판정기준

- 가. 경기의 주도권
- 나. 기술발휘 횟수
- 다. 경기매너

⑱ 경기결과 판정종류

1. 최종점수승 : 1회전부터 마지막 회전까지의 전회전의 통합점수에 의한 승리
2. 기권승 : 상대방의 경기포기로 인해 얻은 승리로 다음의 경우에 선언한다.
 - 가. 회전 간 휴식을 한 후 선수가 계속 경기에 응하지 않을 때
 - 나. 코치가 임의로 자기소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행 시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 때
3. 실격승 : 3명의 팀 선수 중 2명, 5명의 팀 선수 중 3명의 선수가 경기에 불참하였을 경우
4. 우세승 : 연장전에서 득점자가 없을 경우 우세 판정기준에 의하여 선언되는 승리
5. 반칙승 : 주심은 다음과 같은 경우 반칙승을 선언한다.
 - 가. 상대선수의 경고와 감점 누적으로 인해 계상된 점수가 7-10점(3명의 경우 7점, 5명의 선수의 경우 10점)이 되었을 때

나. 상대선수나 코치가 경기규정이나 주심의 지시를 따르지 않거나 부적절한 항의 등 중대한 행위를 범할 때

다. 반칙승은 최종판정으로 남은 경기와 관계없이 경기가 종료된다.

⑲ 연장전

1. 연장전은 5회전 종료 후 각 팀 점수가 동점일 때 2분 1회전 실시한다.
2. 연장전은 연장전 이전의 득, 감점과 관계없이 연장전 1회전의 점수로 판정한다.
3. 체급별 경기의 경우 연장전 출전 선수 1명은 최하위 체급과 최상위 체급을 제외한 중간 3체급 중 한 선수를 출전선수로 선택할 수 있다.
4. 통합 체급경기는 선수 중 1명을 감독 또는 코치가 선발하여 출전선수로 정한다.
5. 연장전 출전 선수명단은 각 팀 코치가 직접 주심에게 제출한다.
6. 연장전에 출전하는 선수는 후보 선수로 할 수 없다.

⑳ 위험한 상태

1. 상대의 유효한 타격에 의해 득점으로 인해 발바닥을 제외한 신체의 일부분이 바닥에 닿고 있을 때
2. 상대의 유효한 타격 득점으로 공격이나 방어의사 없이 비틀거리고 있을 때
3. 상대의 강한 타격 득점으로 주심이 경기를 지속할 수 없다고 인정할 때

㉑ 위험한 상태에 대한 조치

1. 유효부위에 정당한 가격으로 인해 위험한 상태를 보일 때 주심은 다음의 조치를 취한다.
가. “갈려”로 가격선수를 먼 거리에 위치하도록 한다.
나. 주심은 위험한 상태에 처한 선수에게 큰소리로 “하나”, “둘”... “열”까지를 1초 간격으로 세며 이를 수신호로 알린다.
다. 주심은 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 재 대전 의사를 표시 하더라도 여덟을 셀 때까지 선수를 쉬게 하며 선수의 회복을 확인 후 경기를 계속 진행 한다.
라. 주심이 “여덟”을 셀 때까지 위험에 처한 선수가 재 대전 의사를 취하지 못하면 이를 패자로 한다.
마. 주심이 계수하는 도중 시간이 종료되어도 계수는 계속한다.
바. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처한 경우 그 중 1명이 위험한 상태에 있는 한 계수는 계속한다.
사. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처해 “열”을 셀 때까지 회복되지 않았을 경우 그 회전은 종료하고, 다음 선수가 경기를 할 수 있도록 한다. 단 양선수가 마지막회전 선수일 경우 그때까지의 점수로 판정한다.
아. 주심은 선수가 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 그 회전의 승패를 결정할 수 있다.

㉒ 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 치료시간이 경과해도 선수위치로 돌아오지 않을 경우 주심은 다음조치를 취한다.

가. 감점행위에 의한 경우는 부상케 한 자에게 감점 5점을 선언한다.

나. 감점행위가 아닌 정상적인 경기 중 발생한 부상은 상대 팀에게 15점의 점수를 부여한다.

㉓ 소청 및 영상판독

1. 경기 판정에 이의가 있을 경우, 팀 감독 및 코치는 경기종료 후 10분 이내에 소청을 신청할 수 있으며, 소청절차는 제27조의 규정에 따른다.
2. 영상판독은 한마당 상황에 따라 실시할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.

※ 본 겨루기 경기규정에 명시되지 않은 사항은 심판의 합의 또는 기술심의회에 결정에 따른다.

제33조 주먹격파

주먹격파는 국기원이 발행한 태권도교본의 주먹에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파기술을 의미한다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 20초 이내

③ 의무규정

1. 선수는 출전 대기 시 자신의 판단에 따라 격파물 매수를 신청해야 한다.
2. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
3. 선수는 주먹의 부상을 방지하기 위해 격파물위에 조직위원회가 제공하는 보호대를 놓을 수 있다. 단, 선수의 주먹부위에는 어떠한 보호물도 부착할 수 없다.
4. 주먹격파의 사용부위는 인지와 중지의 앞부분을 의미한다.
5. 격파는 1회 가격을 원칙으로 하며, 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
6. 격파물을 쌓는 시간은 1분을 초과할 수 없으며, 격파물을 놓기 위한 받침대의 넓이를 임의 조정할 수 없다.

④ 기술규정

1. 디딤 발이 지면에서 떨어지는 것은 응용기술로 한다.
2. 주먹격파는 바른주먹, 세운주먹을 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 변의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 변의 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 격과물 1장과 동일하다.
3. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부과한다.
 - 가. 타인 격과 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 따르지 않고 방해를 했을 때
 - 다. 격과를 위한 예비동작에서 주먹이 격과물에 닿아 손상이 있다고 판단 될 때
 - 라. 격과물 쌓는 시간 또는 격과시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여 한다.
 - 마. 위 가, 나, 다 항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복 했을 경우, 감점을 선언한다.
 - 바. 의무 규정을 위반하였을 경우, 감점을 선언한다.
4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.
5. 다음 행위 시 실격 처리한다.
 - 가. 격과 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때
(무릎이 닿는 것은 허용)
 - 나. 최초 격과 후 이중 격과했을 때
 - 다. 부정행위를 통해 격과했을 때

⑦ 채점결과의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.
2. 전자기기 사용 시
 - 가. 심판은 격과가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.
3. 수동채점 시
 - 가. 격과가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
 - 나. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

1. 격과된 격과물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
2. 격과된 격과물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
3. 신청수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.

제34조 손날격파

손날격파는 국기원이 발행한 태권도교본의 손날에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파기술을 의미한다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 20초 이내

③ 의무규정

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 놓을 수 있다. 단, 선수의 손날 및 팔목부위에는 어떠한 보호대도 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 이뤄져야 한다.
6. 격파물을 쌓는 시간은 1분을 초과할 수 없으며, 격파물을 놓기 위한 받침대의 넓이를 임의 조정할 수 없다.

④ 기술규정

디딤 발이 지면에서 떨어지는 것은 응용기술로 한다.

⑤ 채점 방법

1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
2. 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한 변의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 변의 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. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부과한다.
 - 가. 타인 격파 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 따르지 않고 방해를 했을 때
 - 다. 격파를 위한 예비동작에서 손날이 격파물에 닿아 손상이 있다고 판단 될 때
 - 라. 격파물 쌓는 시간 또는 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여 한다.
 - 마. 위 가, 나, 다 항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복 했을 경우, 감점을 선언한다.
 - 바. 의무 규정을 위반하였을 경우, 감점을 선언한다.

4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

5. 다음 행위 시 실격 처리한다.

가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때
(무릎이 닿는 것은 허용)

나. 팔목만을 사용해 격파했을 때

다. 격파 시 세운 편주먹 또는 메주먹으로 격파했을 때

라. 부정행위를 통해 격파했을 때

⑦ 채점결과의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.

2. 전자기기 사용 시

가. 심판은 격파가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.

3. 수동채점 시

가. 격파가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.

나. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

1. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.

2. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.

3. 신청수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.

제35조 옆차기격파 / 뒤차기격파

발격파(옆차기격파/뒤차기격파)는 국기원이 발행한 태권도교본에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발날 또는 발뒤꿈치를 이용한 옆차기 또는 뒤차기로 격파하는 기술을 의미한다. 단, 격파대의 높이는 미리 정해진 규격 내에서 선수가 선택 조절할 수 있다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 20초 이내

③ 의무규정

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 이뤄져야 한다.

4. 격파부위에는 봉대 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 기술규정

1. 격파 시 디딤 발이 지면에서 떨어지는 것은 응용기술로 한다.

2. 격파 시 격파하는 발차기에 선행해 미끄러 들어가는 동작 또는 두 걸음 이내의 딛기를 할 수 있다.

⑤ 채점 방법

1. 격파된 격파물의 수량을 기준으로 채점한다.
2. 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한 변의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 변의 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. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부과한다.
 - 가. 타인 격파 시 의도적 방해목적의 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때
 - 다. 격파를 위한 예비동작에서 발이 격파물에 닿아 손상이 있다고 판단 될 때
 - 라. 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부과한다.
 - 마. 위 가, 나, 다 항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복 할 경우, 감점을 선언한다.
 - 바. 의무 규정을 위반하였을 경우, 감점을 선언한다.
4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.
5. 다음 행위 시 실격 처리한다.
 - 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때
 - 나. 부정행위를 통해 격파했을 때

⑦ 채점결과의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.
2. 전자기기 사용 시
 - 가. 심판은 격파가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.
- 3 수동채점 시
 - 가. 격파가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
 - 나. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑦ 경연의 판정

1. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
2. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
3. 신청수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
4. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우 결선진출을 할 수 없으며, 결선에서는 순위에서 제외 판정 한다.

제36조 뒤후려차기격파

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

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 20초 이내

③ 의무규정

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 이뤄져야 한다.
4. 격파부위에는 붕대 및 여타의 부착물을 붙일 수 없다.
5. 발바닥 정면 또는 발뒤꿈치를 이용한 격파를 원칙으로 한다.
6. 발 격파의 격파 높이는 격파자 어깨 이상으로 격파해야 한다.

④ 기술규정

1. 격파 시 디딤 발이 지면에서 떨어지는 것은 응용기술로 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 변의 가장자리가 모두 깨어진 것을 의미한다. 한 변의 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 다음 행위 시 경고 및 감점을 부과한다.
 - 가. 타인 격파 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때
 - 다. 격파를 위한 예비동작에서 발이 격파물에 닿아 손상이 있다고 판단 될 때
 - 라. 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부과한다.
 - 마. 위 가, 나, 다 항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또 다시 같은 행위를 범하거나 의도적으로 심하게 행위를 반복 할 경우, 감점을 선언한다.
 - 바. 의무 규정을 위반하였을 경우, 감점을 선언한다.
4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

5. 다음 행위 시 실격 처리한다.

- 가. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때
- 나. 부정행위를 통해 격파했을 때

⑦ 채점결과표의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.

2. 전자기기 사용 시

- 가. 심판은 격파가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.

3. 수동채점 시

- 가. 격파가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
- 나. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑧ 경연의 판정

- 1. 격파된 격파물 수량이 많은 선수가 승자가 된다.
- 2. 격파된 격파물 수량이 동일할 경우 신청 수량이 많은 선수를 우선으로 한다.
- 3. 신청수량 적용 후에도 동점일 때는 체중이 적은 선수를 승자로 한다.
- 4. 신청한 격파물을 1장도 격파하지 못한 경우 결선진출을 할 수 없으며, 결선에서는 등위에서 제외 판정을 한다.

제37조 종합 격파

종합격파는 선수가 격파기술을 자유롭게 선택, 구성해 격파하는 종목이다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 50초 이내

③ 의무규정

- 1. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 2. 격파물은 송판으로 하며, 7매 이상 10매 이하로 한다.
- 3. 보조인원은 15명을 초과할 수 없다.

④ 기술규정

- 1. 격파기술은 제한이 없다.
- 2. 격파를 위한 세트구성은 자유롭게 하되 격파기술 발휘를 위한 체공 실패 시 다시 할 수 없다.
- 3. 회전(가로돌아, 세로돌아, 비틀어돌아)중이거나 도약해 높이 솟구치는 과정 중에 타격(임팩트) 없이 격파물이 격파된 경우 격파로 인정하지 않는다.

5. 채점기준

1. 정확성(4.0)

- 가. 격파수량 : 기술발휘를 통해 격파한 수
- 나. 착지 : 기술발휘 후 지면 착지 시 균형

2. 연출성(6.0)

- 가. 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이와 회전각도
- 나. 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현
- 다. 창작성 : 세트구성과 창작기술의 조화

3. 종합격과 배점표

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

⑥ 채점 방법

1. 정확성

- 가. 격파수량 : 격파 실패 1장당 0.1점씩 감점한다.
- 나. 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지 불안정시 0.1점씩 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.
- 라. 연출성은 실수를 할 때 마다 감점을 주는 것이 아니라 수행한 종합격과 전반을 보고 감점을 부여한다.

⑦ 벌칙(감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.

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

3. 다음 행위 시 감점을 부여한다.

- 가. 심판 및 진행요원의 진행에 따르지 않거나 방해를 했을 때
- 나. 시간을 초과했을 때 10초당 0.3점을 감점한다.
- 다. 착지동작 시 넘어졌을 때 1회당 0.3점 감점한다.
- 라. 격파를 위한 보조자가 격파를 도왔을 경우 0.3점 감점한다.
- 마. 보조인원 1명 초과 시 1점씩 감점한다.

4. 다음 행위 시 실격 처리한다.

- 가. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때
- 나. 경기위원회에서 제공한 격파물이 아닌 격파물을 사용했거나, 격파가 잘 될 수 있도록 부정행위를 한 경우

5. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

⑧ 채점결과의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.
2. 전자기기 사용 시 심판은 격파가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.
3. 수동채점 시
 - 가. 격파가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
 - 나. 기록원은 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑨ 경연의 판정

1. 최종점수가 높은 선수가 승자가 된다.
2. 최종점수가 동점일 경우, 연출성 점수가 높은 선수를 승자로 하고, 연출성 점수 또한 동점일 때 종합점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수를 획득한 선수를 승자로 한다.
3. 위, 2항 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연 한다.
4. 재 경연 후 동점 시 2항을 적용한다. 2항 적용 후에도 동점일 때는 공동우승으로 한다.

제38조 호신술

호신술이란 무기를 사용하지 않은 맨몸으로 공격자를 퇴치하는 무술을 의미하는 것으로 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 꺾기, 잡기, 넘기기 등 정당한 방어기술로 상대의 생명을 배려하며 제압하는 방어동작을 의미한다.

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 60초 이내

③ 복 장 : 공인도복

④ 인 원 : 5~7명

⑤ 의무규정

1. 공격자의 무기는 모조품으로 신체에 상해를 입힐 우려가 없는 것으로 한다.
2. 호신술 테마를 설정하여 경연할 수 있다.
3. 폭발음 및 효과음을 사용할 수 없다.
4. 구분동작 표현을 금지한다.
5. 경연자는 무기를 사용할 수 없다.
6. 코믹적인 연극을 통한 호신술을 할 수 없다.
7. 과장된 표현 동작, 혐오감을 주는 동작은 할 수 없다.
8. 음악사용은 할 수 있다.
9. 테마의 주제를 위한 소품들은 점수에 영향을 주지 않는다.

⑥ 기술규정

1. 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 꺾기, 잡기, 넘기기 등을 이용한 공격과 방어가 이뤄져야 한다.
2. 경연자는 다 방향에서 지속적인 공격과 방어가 이뤄져야 한다.

⑦ 채점기준

1. 정확성(4.0점)
 - 가. 동작의 정확성(2.0) : 태권도 동작의 정확성
 - 나. 기술의 정확성(2.0) : 태권도 기술표현의 정확성
2. 연출성(6.0점)
 - 가. 실전성(2.0) : 동작 및 기술 응용구성의 실전성
 - 나. 숙련성(2.0) : 실전적 기술표현의 숙달정도
 - 다. 창작성(2.0) : 독창적 창작성
3. 호신술 배점표

채점항목	세부 기준 항목	점수
정확성(4.0)	동작의 정확성	2.0
	기술의 정확성	2.0
연출성(6.0)	실전성	2.0
	숙련성	2.0
	창작성	2.0

⑧ 채점 방법

1. 정확성
 - 가. 동작의 정확성 : 태권도 동작이 정확하지 않을 때 마다 0.1점씩 감점한다.
 - 나. 기술의 정확성 : 태권도 기술표현의 정확하지 않을 때 마다 0.1점씩 감점한다.
2. 연출성
 - 가. 실전성 : 동작 및 기술 응용구성의 실전 정도에 따라 평가하고 채점한다.
 - 나. 숙련성 : 태권도의 실전적 기술의 숙달정도를 평가하고 채점한다.
 - 다. 창작성 : 독창적 테마, 각본의 정도를 평가하고 채점한다.
3. 연출성은 실수를 할 때 마다 감점을 주는 것이 아니라 수행한 호신술의 전반을 보고 감점을 부여한다.

⑨ 벌칙(감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
2. 벌칙은 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 감점 1회는 -0.1점으로 한다.
3. 다음 행위 시 감점을 부여한다.
 - 가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때
 - 다. 규정 외 무기를 사용했을 때.
 - 라. 경연 중 부상을 입었을 때.
 - 마. 경연시간 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점을 감점한다.
 - 바. 규정인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 3.0점을 감점한다.
 - 사. 경연장 경계선을 넘을 경우 최종점수에서 0.3점을 감점한다.
 - 아. 코믹연극 경연을 했을 때.

4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.
5. 다음 행위 시 실격 처리한다.
 - 가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때
 - 나. 모형이 아닌 실제 무기를 사용했을 때

⑩ 점수의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.
2. 전자기기 사용 시
 - 가. 심판은 호신술이 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.
 - 나. 심판개인의 최상위, 최하위 점수는 자동제외되며, 평균점수가 자동 산출되어 모니터에 표시된다.
3. 수동채점 시
 - 가. 호신술이 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
 - 나. 기록원은 최상위, 최하위 점수를 제외한 평균점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑪ 경연의 판정

1. 최종점수가 높은 선수(팀)가 승자가 된다.
2. 최종점수가 동점일 경우 연출성 부분을 우선으로 하고 연출성 점수 또한 동일시 종합점수중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수를 획득한 선수(팀)를 승자로 한다.
3. 위 2호 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연 한다.
4. 재 경연 후 동점 시 2호를 적용하고, 또다시 동점 시 공동우승으로 한다.

제39조 태권체조

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

- ① 경연방식 : 컷오프방식
- ② 경연시간 : 1분 50초 ~ 2분
- ③ 복 장 : 상의는 임의선택 가능하나 도복바지와 도복 띠 착용
- ④ 인 원 : 7 ~ 9명
- ⑤ 의무규정
 1. 손동작은 태권도 기본동작을 바탕으로 구성해야 한다.
 2. 차기동작은 태권도 차기를 해야 한다.
 3. 대표자 회의 또는 경연 전 호출 시 음악 테이프 또는 CD를 반드시 제출해야 한다.
 4. 대형 변화를 3회 이상 실시해야 한다.
- ⑥ 지정기술동작

지정기술동작은 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며 지정기술동작은 전원이 실시해야 한다.

 1. 거듭 옆차기 2회

2. 돌려차기 상단 2회
3. 뒤차기 2회
4. 뒤후려차기 2회
5. 돌개차기 2회
6. 아크로바틱동작 2회

⑦ 기술규정

1. 분장을 할 수 있다.
2. 태권체조 구성상 필요한 분장 및 도구를 사용할 수 있으나 채점에는 영향을 주지 않는다.

⑧ 채점기준

1. 정확성(4.0점)
 - 가. 동작의 정확성(2.0) : 태권도 동작의 정확성
 - 나. 지정 기술동작(2.0) : 한마당 규정에 명시된 지정기술동작
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 배점표

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

⑨ 채점방법

1. 정확성
 - 가. 동작의 정확성 : 태권도동작이 정확하지 않을 때 0.1점씩 감점한다.
 - 나. 지정 기술동작 : 한마당 규정에 명시된 지정기술동작을 하지 않았을 때 마다 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 실수를 할 때 마다 감점을 주는 것이 아니라 수행한 태권체조 전반을 보고 감점을 부여한다.

⑩ 벌칙(감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
2. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 규정한다.
 - 가. 감점 1회는 -0.1점으로 한다.
3. 다음 행위 시 감점을 부여한다.
 - 가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때
 - 나. 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때
 - 다. 경연시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 10초당 0.3점을 감점한다.
 - 라. 규정인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 3.0점을 감점한다.
 - 마. 경연장 경계선을 넘을 경우 최종점수에서 0.3점을 감점한다.
 - 바. 의무기술동작을 하지 않았을 시 1동작 당 0.3점을 감점한다.
4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.
5. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 경우 실격 처리된다.

⑪ 점수의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.
2. 전자기기 사용 시
 - 가. 심판은 태권체조가 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동 표시된다.
 - 나. 심판개인의 최상위, 최하위 점수는 자동제외되며, 평균점수가 자동 산출되어 모니터에 표시된다.
3. 수동채점 시
 - 가. 태권체조가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.
 - 나. 기록원은 최상위, 최하위 점수를 제외한 평균점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑫ 경연의 판정

1. 최종점수가 높은 선수(팀)가 승자가 된다.
2. 최종점수가 동점일 경우 연출성 부분을 우선으로 하고 연출성 점수 또한 동일시 종합 점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수를 획득한 선수(팀)를 승자로 한다.
3. 위, 2항 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연 한다.
- 4 재 경연 후 동점 시 2항을 적용하고, 또다시 동점 시 공동우승으로 한다.

제40조 기록경연

기록경연이란 정해진 시간과 공간에서 동일한 조건으로 태권도 기술을 누가 더 잘 (많은 양, 빠르게, 높게, 멀리, 오래)할 수 있는가를 측정하는 경연을 의미하는 것으로 당해 연도 한마당 특성에 따라 경연종목을 조정 할 수 있으며 한마당 대회요강에 명시 한다.

① 속도격파

속도격파란, 주먹지르기, 손날치기, 발차기의 기술을 통해 격파물을 빠른 속도로 격파했을 때 완파와 동시에 타격에 의해 격파물이 뒤로 밀려난 거리를 정하는 경기를 의미한다.

1. 경연방식 : 컷오프방식

2. 경연시간 : 20초

3. 의무규정

가. 격파물은 한마당 조직위원회에서 제공된 격파물을 사용한다.

나. 격파물 수량은 2장~5장까지로 하며, 남, 여 또는 연령에 따라 격파물 수량은 한마당 대회요강에 명시한다.

다. 선수는 격파를 하고자 하는 신체부위에 어떠한 부착물도 부착할 수 없다.

라. 부상방지를 위해 조직위원회에서 제공된 보호대를 격파물에 반드시 놓아야 한다.

4. 기술규정

가. 주먹지르기격파는 바른 주먹의 정권을 통해 빠르게 격파물을 격파한다.

나. 손날치기격파는 젖힌 손날 또는 오픈 손날을 통해 빠르게 격파물을 격파한다.

다. 주먹지르기 격파 및 손날치기 격파는 디딤 발의 자세는 제한을 두지 않는다.

라. 발차기격파는 앞차기의 앞 축, 돌려차기의 앞 축 또는 발등, 옆차기는 발 날, 뒤차기는 발 날 또는 뒤꿈치를 통해 빠르게 격파물을 격파한다.

마. 발차기 격파의 자세와 디딤 발의 움직임은 제한을 두지는 않는다.

바. 격파는 1회 가격을 원칙으로 한다.

6. 채점 방법

가. 격파되는 순간 격파물이 뒤로 밀린 거리에 따라 채점한다.

나. 격파물이 완파되지 않으면 실격으로 처리한다.

7. 벌칙(경고, 감점, 실격)

가. 벌칙의 선언은 주심이 한다.

나. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 한다.

1) 경고 1회는 계상치 아니한다.

2) 경고 2회는 감점 1.0점과 같다.

3) 감점 1.0점은 격파물 뒤로 밀린 거리를 10cm로 한다.

다. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부여한다.

1) 타인 격파 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때

2) 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때

3) 경연시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점으로 한다.

4) 위 1), 2)항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또다시 같은 행위를 범할 때, 또는 의도적으로 심하게 행해질 경우 감점을 선언할 수 있다.

라. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

마. 실격규정

1) 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때

- 2) 의무규정 및 기술규정 외 다른 동작을 통해 격파했을 때
- 3) 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때
- 4) 격파물이 완파되지 않으면 실격으로 처리한다.

7. 경연의 판정

- 가. 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 가장 적게 밀린 선수가 승자가 된다.
- 나. 격파물이 완파되고, 격파물이 뒤로 밀린 거리가 같을 경우 1회 재 경연 한다.
- 다. 1회 재 경연 후에도 동점일 때는 공동우승으로 한다.

② 연속 돌개차기격파

돌개차기격파는 제자리에서 연속적으로 앞발을 축으로 몸을 한 바퀴(360°) 이상 앞으로 돌며 격파물을 격파하는 기술을 의미한다.

1. 경연방식 : 컷오프방식

2. 경연시간 : 20초

3. 기술규정

- 가. 송판을 격파해야 한다.
- 나. 격파물을 잡아주는 도우미는 15명 이하로 한다.
- 다. 마지막 격파물은 점프한 상태로 회전격파(가로돌아격파/세로돌아격파/비틀어돌아격파)가 이루어져야 한다.

4. 감점규정

- 가. 격파물을 잡아주는 보조자가 격파를 돕는 행동을 했을 때 1.0점 감점한다.
- 나. 감점 1.0점은 격파물 1장과 동일하다.
- 다. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

5. 실격규정

- 가. 손이 바닥에 닿거나 넘어졌을 때
- 나. 보조자가 격파를 돕는 행위를 3회 이상했을 때.
- 다. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때

6. 채점결과의 표출

- 가. 심판은 격파기록 결과를 주심에게 알린다.
- 나. 주심은 격파기록 채점결과를 확인한 후 즉시 표출한다.

7. 경연의 판정

- 가. 송판 1장 격파했을 때 1점으로 하고, 최종 격파기록 점수가 높은 선수가 승자가 된다.
- 나. 최종 격파기록 점수가 동점일 경우 1회 재경연하고, 재 경연 후에도 동점일 경우 18세 이하 부는 연령이 낮은 선수가 승자이고, 19세 이상 부는 연령이 많은 선수가 승자가 된다.

③ 연속 뒤후려차기격파

제자리에서 연속적으로 발을 뒤축 쪽으로 크게 돌리며 발바닥이나 뒤축으로 후려차는

기술로 격파하는 것을 의미한다.

1. 경연방식 : 컷오프방식

2. 경연시간 : 20초

3. 기술규정

가. 제자리에서 연속 뒤돌아 차야한다.

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. 격파도우미는 가로, 세로 2m 정 사각형 안에 있어야 한다.

4. 감점규정

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. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

5. 실격규정

가. 격파자 손이 바닥에 닿거나 넘어졌을 때

나. 보조자 또는 격파자가 3회 이상 정지선을 넘었을 때.

다. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때

6. 채점결과의 표출

가. 심판은 격파기록 결과를 주심에게 알린다.

나. 주심은 격파기록 채점결과를 확인한 후 즉시 표출한다.

7. 경연의 판정

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

나. 최종 격파기록점수가 동점일 경우 1회 재경연하고, 재 경연 후에도 동점일 경우 18세 이하 부는 연령이 낮은 선수가 승자이고, 19세 이상 부는 연령이 많은 선수가 승자가 된다.

④ 높이뛰어격파

도움닫기를 한 다음, 몸을 위로 솟구치며 발로 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.

1. 경연방식 : 컷오프방식

2. 경연시간 : 20초 이내

3. 의무규정

- 가. 선수는 출전 대기 시 자신이 도전하여 격파할 높이를 신청해야 한다.
- 나. 선수는 자신이 도전할 거리를 신청할 때, 5cm단위 미만의 높이는 신청할 수 없다. (예, 172cm, 174cm등의 단위로 신청할 수 없으며, 180cm 또는 185cm의 5cm단위로 신청해야 한다)
- 다. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.
- 라. 격파는 격파 시작의 구령 후 20초 이내에 격파가 이뤄져야 한다.
- 마. 도약거리 7m 이내이어야 한다.

4. 기술규정

- 가. 예선 없이 결선 1회로 한다.
- 나. 선수는 본인이 신청한 최초 높이의 격파물을 격파 했을 때, 다음 높이의 격파물에 도전할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.
- 다. 최초 도전 격파 성공 후, 2차 또는 3차 도전 높이는 선수 자신의 판단에 따라 결정 할 수 있다. 단, 2차 도전을 실시하지 않고 3차 도전을 할 수 없다.
- 라. 결선 1위자는 도전 회수와 관계없이 최고기록까지 도전할 수 있다.

5. 벌칙(경고, 감점, 실격)

- 가. 벌칙의 선언은 주심이 한다.
- 나. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 한다.
 - 1) 경고 1회는 계상치 아니한다.
 - 2) 경고 2회는 감점 1회와 같다.
 - 3) 감점 1회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 높이 10cm로 한다.
- 다. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부여한다.
 - 1) 타인 격파 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때
 - 2) 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때
 - 3) 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하며, 감점 1.0점은 격파물 높이 10cm로 한다.
 - 4) 위 1), 2)항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또다시 같은 행위를 범할 때, 또는 의도적으로 심하게 행해질 경우 감점을 선언할 수 있다.
- 라. 벌칙은 도전한 높이의 격파 경연에서만 적용한다.
- 마. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

6. 실격 규정

- 가. 최초 격파를 위해 신청한 높이의 격파물을 격파하지 못했을 때
- 나. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때 (손 짚는 것은 허용)
- 다. 의무규정 및 기술규정 외 동작을 통해 격파했을 때
- 라. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때

7. 채점결과의 표출

- 가. 심판은 격파기록 결과를 확인하고 주심에게 알린다.

나. 주심은 격파기록 채점결과를 확인한 후 즉시 표출한다.

8. 경연의 판정

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

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

다. 최종 격파기록 높이가 가장 높은 선수가 승자가 된다.

라. 최종 격파기록 높이가 동점일 경우 1회 재 도전의 기회를 부여하고, 재 경연 후에도 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

⑤ 멀리뛰어격파

도움닫기를 한 다음, 제자리에서 닿을 수 없는 멀리 떨어진 곳의 목표물을 향해 장애물을 뛰어 넘어 옆차기 기술로 격파하는 것을 의미하며, 멀리뛰어 격파한 거리에 따라 순위를 정한다.

1. 경연방식 : 컷오프방식

2. 경연시간 : 20초 이내

3. 의무규정

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. 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 한다.

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

마. 도약거리 12m이내이어야 한다.

4. 기술규정

가. 예선 없이 결선 1회로 한다.

나. 선수는 본인이 신청한 최초 거리의 격파물을 격파 했을 때, 다음 거리의 격파물에 도전할 수 있으며, 도전의 기회는 최초 도전을 포함하여 총 3번이다.

다. 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.

라. 장애물 높이는 한마당 대회요강에 명시한다.

마. 결선 1위자는 도전 회수와 관계없이 최고기록까지 도전할 수 있다.

5. 벌칙(경고, 감점, 실격)

가. 벌칙의 선언은 주심이 한다.

나. 벌칙은 경고, 감점, 실격으로 한다.

1) 경고 1회는 계상치 아니한다.

2) 경고 2회는 감점 1회와 같다.

3) 감점 회는 -1.0점으로 하며, 감점 1.0점은 격파물 거리를 10cm로 한다.
다. 다음 행위 시 경고 및 감점을 부여한다.

1) 타인 격파 시 의도적 방해목적인 언행을 했을 때

2) 경연 중 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때

3) 격파시간(20초)을 초과했을 때 10초당 감점 1.0점을 부여하며, 감점 1.0점은 격파물거리 10cm로 한다.

4) 위 1), 2)항의 행위가 경미한 행위일지라도 경고선언 후 또다시 같은 행위를 범할 때, 또는 의도적으로 심하게 행해질 경우 감점을 선언할 수 있다.

라. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

6. 실격규정

가. 최초 격파를 위해 신청한 거리의 격파물을 격파하지 못했을 때

나. 시설물 또는 수평대가 넘어지거나 떨어졌을 때.

다. 격파 후 선수의 무릎 이상의 어떠한 신체부위라도 바닥에 닿았을 때
(손 짚는 것은 허용)

라. 발이 지면에 닿고서 격파했을 때

마. 선수가 다른 사람의 이름을 도용하여 출전했을 때

7. 채점결과와 표출

가. 심판은 격파기록 결과를 확인하고 주심에게 알린다.

나. 주심은 격파기록 채점결과를 확인한 후 즉시 표출한다.

8. 경연의 판정

가. 최초 도전에 성공한 후 2차 또는 3차의 도전에서 실패하면 도전 전 격파에 성공한 거리가 선수의 최고 거리 기록이 된다.

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

다. 최종 격파기록(거리)이 가장 멀리 뛰어 격파한 선수가 승자가 된다.

라. 최종 격파기록 거리가 동점일 경우 1회 재 도전의 기회를 부여하고, 재 경연 후에도 동점일 경우 신장이 작은 선수가 승자가 된다.

제41조 팀 대항 종합경연

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

① 경연방식 : 컷오프방식

② 경연시간 : 5분 30초 이내

③ 복장 : 공인도복

④ 인원 : 9~11명

⑤ 종목구분

1. 창작품새
2. 호신술
3. 한 번 뛰어격파
4. 여러 표적격파
5. 회전격파(가로돌아격파 / 세로돌아격파)
6. 창작격파
7. 위력격파

⑥ 종목별 세부기술규정

1. 창작품새

창작품새는 국기원이 발행한 태권도교본을 바탕으로 다양한 기술동작을 응용한 새로운 형태의 품새를 의미한다.

가. 창작품새에 관한 세부기술규정은 한마당 경연규칙 제31조 창작품새 규정에 준한다.

2. 호신술

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

가. 호신술은 전원이 해야 한다.

나. 호신술에 관한 세부기술규정은 한마당 경연규칙 제38조 호신술 규정에 준한다.

다. 무기를 선택할 경우, 무기는 단봉과 장봉 중 1가지를 선택해 실시한다.

라. 호신술에 여성 1명 이상 반드시 참가해야 한다.

3. 한 번 뛰어격파

한 번의 도약으로 손과 발을 이용해 한 가지 기술 또는 각기 다른 기술로 고정되어 있는 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

가. 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다.

단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경기장을 벗어나서는 안 된다.

나. 격파물의 높이와 격파물간 거리 등 격파물의 설치에 선수가 임의로 결정 하되, 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 기술동작의 정확성과 연출성을 종합 하여 심판이 채점한다.

4. 여러 표적격파

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

예) 다 방향 격파, 일렬격파

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

나. 격파물의 높이와 격파물간 거리 등 격파물 설치는 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이뤄진다.

다. 다 방향 격파 시 보조자와 경연자는 다 방향에서 지속적인 움직임을 통해 격파가 이뤄져야 한다.

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

마. 격파물의 높이는 1m 이상이어야 한다.

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

5. 회전격파(가로돌아격파 / 세로돌아격파)

가. 세로돌아격파

공중에 솟구쳐 올라 허리 축이나 가슴 축을 기준으로 온몸을 세로 돌며 발로 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 앞으로 달려 나가며 시도할 수도 있는 격파 기술이다.

예) 가슴 났고 공중제비차기, 공중제비 모뎀차기, 공중제비차기, 눈 가리고 공중제비 모뎀차기, 눈 가리고 공중제비차기, ~던지고 내딛으며 공중제비차기

나. 가로돌아격파

공중에 솟구쳐 올라 머리 축을 기준으로 온몸을 한 바퀴 이상 가로 돌며 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 도움닫기를 하지 않은 채 체자리에서도 시도할 수 있는 격파 기술이다.

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

다. 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다.

단, 전체 격파물이 설치되는 공간은 경기장을 벗어나서는 안 된다.

라. 회전격파 시 가로돌아격파와 세로돌아격파를 각각 1가지씩 실시해야 한다.

마. 격파물의 높이와 격파물간 거리 등 격파물 설치는 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이루어진다.

바. 격파 성공 여부와 격파물 설치, 그리고 기술동작의 정확성과 연출성을 종합

하여 심판이 채점한다.

6. 창작격파

경연자가 태권도의 기술을 이용해 새롭게 재구성한 격파 기술로서 지금까지 다른 수련자가 시도하지 않았거나 미처 성공하지 못했던 고난도 기술 동작을 통해 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.

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

나. 격파 기술은 제한이 없으나 기술과 구성의 난이도와 창의성을 표현해야 한다.

다. 격파 성공 여부, 기술 구성의 난이도와 창작성, 동작의 완성도를 종합 하여 심판이 채점한다.

7. 공연 작품의 연출

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

8. 위력격파

4명의 경연자가 격파대에 놓인 격파물을 각기 다른 손기술(주먹, 손날, 등주먹, 손날등, 매주먹)을 사용해 내려지르기 또는 내려치기로 격파하는 기술을 의미한다.

가. 격파물은 총 20매를 지급하며, 4명의 경연자가 각기 다른 손기술로 격파물을 격파한다.

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

⑦ 공통 의무규정

1. 팀 대항 종합경연의 모든 종목의 기술규정은 본 한마당 규칙 제Ⅲ-1장 종목별 규칙에 준한다.

2. 출전한 팀의 지도자는 제시된 종목의 순서를 자유롭게 구성한 “팀 대항 종합경연 계획서(“붙임서식 2”)를 작성해 대표자 회의에서 제출하고, 이후 수정사항이 있을 시 경연 당일 오전 8시까지 경기위원회에 반드시 제출해야 한다. 최종 제출된 “팀 대항 종합경연 계획서”는 변경할 수 없다.

3. 규정인원 9~11명 중 여성이 1~2명 이상 포함되어야 한다. 단, 해외부문은 예외로 할 수 있으며 한마당 대회요강에 명시한다.

4. 음악 CD는 대표자 회의 또는 경연 전 호출 시 반드시 제출해야 한다.

5. 모든 격파물은 조직위원회에서 정한 것으로 하고, 위력격파물 20장, 종합격파물 35장으로 제한한다.

6. 한 번 뛰어격파, 여러 표적격파, 회전격파, 창작격파는 각기 다른 경연자가 격파물을 격파해야하며, 여성경연자는 이중 한 종목을 반드시 해야 한다.

7. 가로돌아격파와 세로돌아격파는 반드시 이어서 해야 된다.

8. 모든 격파는 1회에 한한다.

9. 폭죽, 실제무기를 사용할 수 없다.

⑧ 채점기준

1. 각 종목별 채점기준에 따라 평가한 점수를 더해 100점 만점으로 한다.

- 가. 창작품새(20점) : 정확성(10점), 연출성(10점)
 나. 호신술(15점) : 정확성(5점), 연출성(10점)
 다. 한 번 뛰어격파(10점) : 정확성(5점), 연출성(5점)
 라. 여러 표적격파(10점) : 정확성(5점), 연출성(5점)
 마. 회전격파(10점) : 정확성(5점), 연출성(5점)
 바. 창작격파(20점) : 정확성(10점), 연출성(10점)
 사. 공연 작품성(5점) : 공연 작품성(스토리)
 아. 위력격파(10점) : 성공한 격파물 1장당 0.5점씩 부여

2. 팀 대항 종합경연 배점표

종목	구분	배점	배점기준									
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함	
창작품새	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	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
한번뛰어 격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
여러표적 격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
회전격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
창작격파	정확성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
공연작품성	작품성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
위력격파	격파수량	10	성공한 격파물 1장당 0.5점씩 점수를 부여한다.									

⑨ 채점방법

1. 창작품새(20점)

가. 정확성(10점)

창작품새 경연 전반을 보고 기본동작 및 품새의 정확성 요구 항목에서 실수한 정도를 판단하여 최소 1.0점부터 최대 10점까지 배점에 따라 점수를 부여한다.

1) 정확성 요구 항목에서의 실수

기본 서기 자세: 앞굽이, 뒷굽이, 범서기 등 모든 서기동작

손동작 : 막기, 지르기, 치기 등 손동작 등 국기원 태권도교본 동작 규정에서 벗어난 경우와 시선을 진행방향으로 보지 않는 경우를 의미한다.

2) 지정기술동작 실시여부와 정확성 여부를 평가하여 점수를 부여한다.

나. 연출성(10점)

창작품새 경연 전반을 보고 연출성과 창작성에 따라 판단하여 최소 1.0점부터 최대 10점까지 배점에 따라 점수를 부여한다.

- 1) 연출성 : 속도와 힘, 강유, 완급, 리듬, 조화, 기의 표현은 공인품새 항목의 연출성(표현성)과 동일하다.

2. 호신술(15점)

가. 정확성(5점)

기술동작의 정확성에 따라 판단하여 최소 1.0점부터 최대 10점까지 배점에 따라 점수를 부여한다.

- * 공격과 방어부위 및 목표의 정확성공격과 방어기술을 수행함에 있어서 공격하고자하는 목표(인체의 급소)를 정확히 가격하는 정도와 올바른 공격과 방어 동작을 사용해 기술을 수행하는 정도에 따라 점수를 부여한다.

나. 연출성(10점)

호신술 경연 전반을 보고 연출성을 판단하여 최소 1.0점부터 최대 10점까지 배점에 따라 점수를 부여한다.

- * 연출성은 속도와 힘, 강유, 완급, 리듬, 조화, 기의 표현 속도와 힘, 강유, 완급, 리듬, 조화, 기의 표현을 얼마나 실전에 가깝게 수행하는 가에 따라 점수를 부여한다.

3. 종합 격파(30점)

종합격파(한 번 뛰어격파 10점, 여러 표적격파 10점, 회전격파 10점)는 제 37조 종합격파 채점방식과 같이 한다.

가. 정확성(5점)

- 1) 격파수량 : 격파실패 1장당 -1.0점씩 감한다.
- 2) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지 불안정시 -1.0점씩 감한다.

나. 연출성(5점)

- 1) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전각도가 높을 수록 높은 점수를 부여한다.
- 2) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현의 정도에 따라 채점 한다.
- 3) 창작성 : 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘 정도에 따라 채점 한다.

4. 창작격파(20점)

가. 정확성(10점)

- 1) 격파수량 : 격파실패 1장당 -1.0점씩 감한다.
- 2) 착지 : 격파 및 기술발휘 후 착지 불안정시 -1.0점씩 감한다.

나. 연출성(10점)

- 1) 숙련성 : 기술발휘 시 난이도를 의미하며 높이가 높고 회전각도가 높을수록 높은 점수를 부여한다.
- 2) 표현성 : 체공상태에서의 정확하고 안정적인 기술표현의 정도에 따라 채점 한다.
- 3) 창작성 : 다양한 세트구성과 새로운 기술의 발휘 정도에 따라 채점 한다.

5. 공연 작품성(5점)

공연의 작품성(스토리)을 평가하여 점수를 부여한다.

6. 위력격파(10점)

성공한 격파물 1장당 0.5점씩 점수를 부여한다.

⑩ 벌칙(경고, 감점, 실격)

1. 벌칙의 선언은 주심이 한다.

2. 벌칙은 감점, 실격으로 규정한다.

가. 감점 1점은 -1.0점으로 한다.

3. 다음 행위 시 감점을 부여한다.

가. 바람직하지 못한 언행을 했을 때

나. 심판 및 진행요원의 진행에 방해를 했을 때

다. 경연시간을 초과 시 최종점수에서 10초당 3.0점을 감한다.

라. 규정인원 미달 또는 초과 시 최종점수에서 1인당 10점을 감한다.

마. 기술발휘 후 넘어졌을 시 3.0점 감점한다.

바. 실제무기와 폭죽사용 시 3.0점 감점한다.

사. 국가와 정치, 종교를 대상으로 한 비판적 테마를 설정하여 경연 했을 때 10점 감점한다.

아. 종목별 감점 적용은 종목별규정과 동일하다.

4. 벌칙감점은 최종점수에서 감한다.

5. 다음 행위 시 실격 처리한다.

가. 참가신청서 명단과 경연자 명단이 다를 때

나. 조직위원회에서 제공한 격파물에 격파가 잘 되도록 부정행위를 했을 경우

⑪ 선수교체

1. 팀 대항 종합경연의 경우 사전에 등록된 후보 선수 1명에 한해 교체할 수 있다.

2. 후보 선수는 규정인원 9-11명 이외에 2명(남자 1명, 여자 1명)으로 제한하며, 참가 접수 시 반드시 후보 선수로 등록을 해야 한다. 단, 해외부문은 후보 선수 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.

⑫ 점수의 표출

1. 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출한다.

2. 전자기기 사용 시

가. 심판은 팀 대항 종합경연이 끝나면 전자기기에 채점결과를 입력하고, 집계된

점수는 모니터에 자동 표시된다.

나. 각각의 종목별 점수의 합산점수가 자동 산출되어 모니터에 표시된다.

3. 수동채점 시

가. 팀 대항 종합경연이 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.

나. 기록원은 각각의 종목별 점수를 합산한 점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.

⑬ 경연의 판정

1. 최종점수가 높은 팀이 승자가 된다.

2. 최종점수가 동점일 경우 연출성 부분을 우선으로 하고 연출성 점수 또한 동일 시 종합점수 중 제외됐던 최상, 최하 점수를 더해 높은 점수 팀을 상위로 한다.

3. 위 2호 적용 후에도 동점일 때는 1회 재 경연 한다.

4. 재 경연 후 동점 시 2호를 적용하고, 또다시 동점 시 공동우승으로 한다.

IV. 그랑프리 세계태권도한마당 경연(경기)규정 및 규칙

제1장 총 칙

제42조 목 적

그랑프리 세계태권도한마당(이하 그랑프리한마당)은 태권도 품격과 위상을 높이고자 태권도의 품새, 겨루기, 격파한마당 의 통합 우승자를 선발하기 위해 개최하는 태권도 한마당 축제로서, 세계 각 국의 우수한 지도자 및 수련자들의 창의적 기량을 통해 태권도의 기술발전에 기여 하는데 그 목적이 있다.

제43조 적용범위

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

제2장 경연(경기)규정

제44조 경연(경기)장

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

제45조 선수 및 임원

① 선수

1. 자격

가. 출전국의 국적 혹은 영주권 소지자

나. 국기원이 발행한 품·단증 소지자

다. 각 국가별 태권도한마당, 각 대륙별 태권도한마당, 세계태권도한마당의 성적이 그랑프리한마당의 개최년도 기준 3년 이내 3위 이상의 입상성적을 가진 선수(팀).

라. 팀으로 각 국가별 태권도한마당, 각 대륙별 태권도한마당, 세계태권도한마당에 참가해 입상했던 단체가 그랑프리한마당에 출전할 경우 팀 명칭이 동일한 경우에 한해서 선수교체출전이 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. 선수복장

한마당에 출전한 모든 선수는 조직위원회가 규정한 복장 착용을 원칙으로 한다.

3. 의무사항

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

국기원이 발행한 단증 소지자 또는 사범자격 소지자로 당해 연도 그랑프리한마당에 임원(감독, 코치)으로 등록한 자로 한다.

2. 복장

지정된 복장 또는 단정한 복장착용을 원칙으로 한다.

제46조 경연(경기)규정

① 경연(경기)종목

경연종목은 한마당 상황(특성)에 따라 경연종목을 추가 및 제외할 수 있다.

1. 품새(공인품새/창작품새)

2. 격파

가. 위력격파(주먹격파/손날격파, 옆차기격파/뒤차기격파, 뒤후려차기격파)나 종합격파

3. 기록경연(속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파)

4. 겨루기(단체겨루기)

5. 팀 대항 종합경연

가. 창작품새

나. 위력격파

다. 한 번 뛰어격파

라. 여러 표적격파

마. 회전격파(가로돌아격파/세로돌아격파)

바. 창작격파

사. 호신술

② 경연(경기)구분

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

1. 개인전

개인전에 출전한 선수는 아래종목을 모두 해야 한다. 단 한마당 상황(특성)에 따라 달리 하고자 할 때는 한마당 대회요강에 명시 한다.

가. 품새(공인품새/창작품새)

나. 위력격파(주먹격파, 손날격파, 옆차기격파/뒤차기격파, 뒤후려차기격파)

다. 종합 격파

라. 기록경연(속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파)

2. 단체전

가. 팀 대항 종합경연

나. 단체겨루기

③ 성별구분종목

1. 개인전

2. 단체겨루기

④ 경연(경기)방식

1. 본 한마당 는 각 종목별 4인, 4단체(팀) 이상이 참가하는 경우에만 인정한다.
단, 4인, 4단체(팀) 미만이 참가하는 경우 경연진행 및 시상은 하되, 공식기록으로 인정되지 않는다.

2. 경연(경기)방식은 다음과 같다.

가. 컷오프방식

나. 토너먼트방식

다. 혼합방식 : 컷오프방식 + 토너먼트방식

⑤ 경기진행

경기진행은 세계태권도한마당 규칙 제 17조 경기진행과 동일하다.

⑥ 격파물

격파물은 세계태권도한마당 규칙 제18조 격파물과 동일하다.

⑦ 대표자 회의

1. 대표자 회의는 한마당 시작 1일 전에 개최하며 각 팀의 지도자(감독과 코치)는 반드시 참석해야 한다. 단, 대표자 회의 일정은 당해 연도 한마당 특성에 따라 달리할 수 있으며, 한마당 대회요강에 명시한다.

2. 경연순서 및 대진 추첨은 대표자 회의에서 할 수 있다.

⑧ 계체

계체는 경기 1일 전에 하며, 시간은 개최요강에 명시하도록 한다.

⑨ 시상

시상은 세계태권도한마당 규칙 제21조와 동일하다.

제3장 경연(경기)규칙

제47조 종목별 규칙

① 품새(공인품새/창작품새)

품새는 세계태권도한마당 경연규칙 제30조와 제31조의 설명내용과 동일하고, 공인 품새, 창작품새 2종목을 함께 경연한다.

1. 경연시간

가. 공인품새 : 30초 이상 90초 이내

나. 창작품새 : 60초 이상 70초 이내

2. 복장 : 한마당 지정도복

3. 인원 : 개인전 1명

4. 부별 지정품새

경 연	분 류	지정품새
개인· 단체	18세 이하(9세-18세)	태극7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진
	60세 이하(19세-60세)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권
	60세 이상(60세 이상)	고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권, 한수

가. 품새 경연은 공인품새와 창작품새 2개의 품새를 함께 시연해야한다.

나. 지정품새 추천방식

1) 첫 번째 경연선수의 전자추천에 따라 선택된 품새를 지정품새로 선택한다.
(컷오프 경연방식)

2) 경연선수 출전자마다 전자 추천에 따라 품새를 선택해 경연한다.
(토너먼트 경연방식)

5. 의무규정

공인품새 의무규정 및 창작품새 의무규정은 세계태권도한마당 경연규칙 제30조, 제31조와 동일하다.

6. 채점기준 및 채점방법

채점기준 및 채점방법은 세계태권도한마당 경연규칙 제30조, 제31조와 동일하다.

7. 경연의 판정

가. 공인품새와 창작품새의 경연판정은 세계태권도한마당 경연규칙 제30조와 제31조와 같으며, 두 종목의 점수를 합산한 평균점수를 최종점수로 한다.

② 위력격파

위력격파는 세계태권도한마당 경연규칙 제33조, 제34조, 제35조, 제36조의 설명내용과 동일하고, 4종목을 함께 경연해야한다.

1. 경연시간 : 60초

가. 주먹격파

- 나. 손날격과
 - 다. 옆차기격과/뒤차기격과
 - 라. 뒤후려차기격과
2. 의무규정, 기술규정, 채점방법, 벌칙의 규정은 각 종목별 세계 태권도한마당 경연 규칙 제33조, 제34조, 제35조, 제36조의 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 제37조와 동일하다.
- ④ 기록경연
- 속도격파, 높이뛰어격파, 멀리뛰어격파는 세계태권도한마당 경연규칙 제40조의 설명내용과 동일하고, 3종목을 함께 경연해야한다.
1. 경연시간(60초이내)
- 가. 속도격파 : 20초이내
 - 나. 높이뛰어격파 : 20초이내
 - 다. 멀리뛰어격파 : 20초이내
2. 의무규정, 기술규정, 채점기준과 채점방법, 벌칙의 규정은 세계태권도한마당 규칙 제40조의 규정과 동일하다.
3. 경연의 판정
- 가. 속도격파, 멀리뛰어격파, 높이뛰어격파의 각각 점수를 종합한 총 합산 점수로 한다.
 - 나. 속도격파는 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 제 32조와 동일하다.
- ⑥ 팀 대항 종합경연
- 팀 대항 종합경연은 세계태권도한마당 경연규칙 제 41조의 설명내용과 동일하다.
- 1. 경연방식 : 컷오프방식
 - 2. 경연시간 : 6분 이내
 - 3. 복장 : 공인도복 또는 색상이 있는 도복(단, 공연 작품성을 높이기 위해 분장 및 상의 는 일반복장을 할 수 있으나 도복 바지와 띠는 반듯이 착용해야 한다)
 - 4. 인원 : 9~11명(여성1~2명 반듯이 포함)

5. 종목구분

가. 창작품새

나. 호신술

다. 한번뛰어격파

라. 여러표적격파

마. 회전격파(가로돌아격파 / 세로돌아격파)

바. 창작격파

사. 위력격파

6. 종목별 세부기술규정, 의무규정, 채점기준, 벌점, 선수교체, 경연판정은 세계태권도한마당 규칙 제41조와 동일하다.

V. 별첨

① 용어해설

1. 공인품새 : 공인품새란 국기원에서 제정해 시행되고 있는 품새를 의미한다.
2. 창작품새 : 창작품새는 국기원이 발행한 태권도교본을 바탕으로 다양한 기술동작을 응용한 새로운 형태의 창작품새를 의미한다.
3. 격파 : 격파란 손이나 발로 단단한 물체를 쳐서 깨뜨리는 기술로서, 태권도 수련을 통해 연마한 힘과 기술을 대상물을 통해 시험하는 과정이다.
4. 주먹격파 : 주먹격파는 국기원이 발행한 태권도교본의 주먹에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파기술을 의미한다.
5. 손날격파 : 손날격파는 국기원이 발행한 태권도교본의 손날에 대한 설명에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파기술을 의미한다.
6. 발 격파(옆차기격파/뒤차기격파) : 발격파(옆차기격파 / 뒤차기격파)는 국기원 태권도 교본에 준해 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발의 발날 또는 발뒤꿈치를 이용한 옆차기 또는 뒤차기로 격파하는 기술을 의미한다.
7. 종합 격파 : 종합 격파는 선수가 격파기술을 자유롭게 선택, 구성해 격파하는 종목이다.
8. 호신술 : 호신술이란 무기를 사용하지 않은 맨몸으로 공격자를 퇴치하는 무술을 의미하는 것으로 손과 발의 치기와 차기, 지르기, 찌르기, 꺾기, 잡기, 넘기기 등 정당한 방어기술로 상대의 생명을 배려하며 제압하는 방어동작을 의미한다.
9. 태권체조 : 태권체조란 태권도 동작을 음악 및 기타 악기에 맞추어 다양하게 구성한 체조형 동작을 의미한다.
10. 기록경연 : 기록경연이란 정해진 시간과 공간에서 동일한 조건으로 태권도 기술을 누가 더 잘(많은 량, 빠르게, 높게, 멀리, 오래)할 수 있는가를 측정하는 경연을 의미한다.

11. 속도격파 : 속도격파란, 주먹지르기, 손날치기, 발차기의 기술을 통해 격파물을 빠른 속도로 격파하는 것을 의미한다.
12. 연속 돌개차기격파 : 제자리에서 연속적으로 앞발을 축으로 몸을 한 바퀴 이상 뒤로 돌리며 뛰어 돌려차는 기술을 의미한다.
13. 연속 뒤후려차기격파 : 제자리에서 연속적으로 발을 뒤축 쪽으로 크게 돌리며 발 바닥이나 뒤축으로 후려차는 기술을 의미한다.
14. 높이뛰어격파 : 도움닫기를 한 다음, 제자리에서 닿을 수 있는 높은 곳의 목표물을 몸을 위로 솟구치며 발로 격파하는 기술을 의미한다.
15. 멀리뛰어격파 : 도움닫기를 한 다음, 제자리에서 닿을 수 없는 멀리 떨어진 곳의 목표물을 앞쪽으로 멀리 뛰며 발로 격파하는 기술을 의미한다.
16. 팀 대항 종합경연 : 팀 대항 종합경연이란 지정된 종목의 태권도 기술동작들을 다양하게 창작 구성해 경연하는 것을 의미한다.
17. 기본동작 : 기본동작은 국기원이 발행한 태권도교본에 명시된 기본동작을 응용하여 자유롭게 구성한 기술을 의미한다.
18. 한 번 뛰어격파 : 한 번의 도약으로 손과 발을 이용해 한 가지 기술 또는 각기 다른 기술로 고정되어 있는 다량의 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.
19. 여러 표적격파 : 다양한 방향에서 움직이거나 고정되어 있는 여러 개의 목표물을 한 번에 격파하거나 연이어 차례로 격파하는 기술을 의미한다.
20. 세로돌아격파 : 공중에 솟구쳐 올라 허리 축이나 가슴 축을 기준으로 온몸을 세로 돌며 발로 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 앞으로 달려 나가며 시도할 수도 있는 격파 기술이다.
21. 가로돌아격파 : 공중에 솟구쳐 올라 머리 축을 기준으로 온몸을 한 바퀴 이상 가로 돌며 목표물을 격파하는 기술을 의미한다. 눈을 가리거나 도움닫기를 하지 않은 채 제자리에서도 시도할 수 있는 격파기술이다.
22. 창작격파 : 경연자가 태권도의 기술을 이용해 새롭게 재구성한 격파 기술로써 지금까지 다른 수련자가 시도하지 않았거나 미처 성공하지 못했던 고난도 기술동작을

통해 목표물을 격파하는 기술을 의미한다.

23. 뒤후려차기격파: 온몸을 360° 회전하며 발 뒤꿈치로 일정 높이의 격파물을 격파하는 것을 의미한다.

② 채점표

공인품새 채점표

Court

■ 경연번호 :

항 목	세부기준 항목	배 점											점 수
정 확 성 (4.0)	품새 별 동작의 정확성	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	기본동작의 정확성, 균형	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
표 현 성 (6.0)	속도와 힘 (2.0)	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	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	
	기의 표현 (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												

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____

Signature : _____

③ 창작품새 채점표

Court

창작품새 채점표

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	배 점										점수
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함		
정확성(4.0)	동작의 정확성	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	지정기술동작	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
연출성(6.0)	숙련성 (속도의 완급, 힘의 강유, 균형, 리듬)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	표현성 (팀 동작의 일치성)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	창작성 (품새의 구성, 품새의 가치, 품새의 유형)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총점													

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____

Signature : _____

④ 위력격파 채점표

주먹 · 손날격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

경연 순번	소속단체명	선수명	신청 수량	감점 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									
21									
22									
23									
24									
25									

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑤ 발격파 채점표

발격파(옆차기격파 / 뒤차기격파/ 뒤후려차기격파) 채점표

■ 경연번호 :

Court

경연 순번	소속단체명	선수명	신청 수량	감점 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									
21									
22									
23									
24									
25									

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑥ 종합격파 채점표

Court

종합격파 채점표

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함		
정확성(4.0)	격파수량	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	착지	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
연출성(6.0)	숙련성 (난이도, 높이, 회전각)	2.0	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	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	완성도 (세트구성 및 창작 기술의 조화)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총 점													

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____

Signature : _____

⑦ 호신술 채점표

호신술 채점표

Court

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함		
정확성(4.0)	동작의 정확성	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	기술표현의 정확성	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
연출성(6.0)	숙련성 (동작 및 기술응용구성의 다양성)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	표현성 (실전적 가치표현)	2.0	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	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총 점													

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____

Signature : _____

⑧ 태권체조 채점표

태권체조 채점표

Court

■ 경연번호 :

채점항목	세부 기준 항목	점수	채 점										점수
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함		
정확성(4.0)	동작의 정확성	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	지정기술동작	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
연출성(6.0)	숙련성 (리듬과 동작의 조화)	2.0	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	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
	창작성 (독창적 연출과 예술성)	2.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	
총점													

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____

Signature : _____

⑨ 기록경연 채점표

속도격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

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

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑩ 기록경연 채점표

연속 돌개차기격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

경연 순번	소속단체명	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							

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑪ 기록경연 채점표

연속 뒤후려차기격파 채점표

Court

■ 경연번호 :

경연 순번	소속단체명	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							

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑫ 기록경연 채점표

높이뛰어격과 채점표

Court

■ ()라운드 / 기준 높이 : m cm

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

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑬ 기록경연 채점표

멀리뛰어격과 채점표

Court

■ () 라운드 / 기준 거리 : m cm

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

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑭ 팀 대항 종합경연 채점표

Court

팀 대항 종합경연 채점표

■ 경연번호 :

종목	구분	배점	배점기준									
			아주못함		못함		보통		잘함		아주잘함	
창작품새	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	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
한번뛰어 격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
여리표적 격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
회전격파	정확성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
	연출성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
창작격파	정확성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	연출성	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
공연작품성	작품성	5	1		2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	
위력격파	격파수량	10										

Judge's Name : _____

Judge's Nation : _____ Signature : _____

⑮ 소청서 서식

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)

⑪ 단체 겨루기명단 서식

단체겨루기 참가명단

■ 참가팀 현황

참가팀명				
임원명	감독성명		휴대폰	
	코치성명		휴대폰	

■ 참가선수 명단

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

■ 후보선수 명단

선수명단			후보선수명단		
No	체급	성명	No	체급	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)

⑱ 팀 대항 종합계획서 서식

팀 대항 종합경연 계획서

■ 참가팀 현황

참가팀명				
임원명	감독성명		휴대폰	
	코치성명		휴대폰	

■ 참가선수 명단

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

* 참가선수 9~11명중 여성이 1명이상 포함되어야 한다. 단, 해외부문은 예외로 한다.

■ 후보선수 명단

No	성명	성별	생년월일	현품(단)
1		남자		
2		여자		

* 후보선수는 남자 1명, 여자 1명으로 한다.

①9 팀대항 종합경연프로그램구성 서식

■ 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
한번뛰어격파		분 초	격파수량	매	
여러표적격파		분 초	격파수량	매	
회전격파		분 초	가로돌아격파수량	매	
			세로돌아격파수량	매	
창작격파		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 : 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.

0000년 월 일

대표자명 : (서명)

㉔ 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 다리바깥쪽 재봉선에 가볍게 댄다.



2. 차려 / 경례

가. 진행요원은 정면을 향하여 선 다음 오른팔을 어깨와 나란히 옆으로 들고 팔굽 각이 90°로 손은 세워 손바닥이 앞을 향하도록 하면서 “차려” 구령을 한다.

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



<차려>



<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. 계시

진행요원은 오른손을 귀 높이까지 올려 주먹을 가볍게 말아 쥔 다음 팔굽을 다시 펴면서 인지로 기록원을 가리킨다.



1. 5. 경고

경고는 주심이 노란 기발을 들어 올려 경고표시를 한다.

6. 감점

감점은 주심이 빨간 기발을 들어 올려 감점을 표시한다.

7. 실격

실격은 주심이 검정 기발을 들어 올려 실격을 표시한다.

8. 격파수량 표시

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

나. 격파된 격파물 수량이 5장 이상일 때는 양손을 어깨높이로 곧게 앞으로 편 상태로 양손바닥이 심판이 볼 수 있도록 손가락으로 격파된 수량의 개수를 표시한다.



9. 바로

가 손을 편 상태로 팔을 수직으로 들어 팔이 귀 옆에 댄다.

88나 팔을 어깨높이 90°내리면서 “바로” 구령을 한다.

