

2025

태권도 겨루기 경기규칙

제정 : 1973. 05. 28
개정 : 1977. 10. 01
개정 : 1982. 02. 23
개정 : 1983. 10. 19
개정 : 1986. 06. 01
개정 : 1989. 10. 07
개정 : 1991. 10. 28
개정 : 1993. 08. 17
개정 : 1997. 11. 18(시행 : 1998. 7. 1)
개정 : 2001. 10. 31(시행 : 2002. 7. 1)
개정 : 2003. 02. 14
개정 : 2003. 11. 25
개정 : 2005. 11. 07
개정 : 2008. 01. 15
개정 : 2009. 01. 14
개정 : 2010. 01. 19
개정 : 2011. 01. 13
개정 : 2012. 01. 30
개정 : 2013. 01. 11
개정 : 2014. 01. 14
개정 : 2015. 01. 16
개정 : 2016. 01. 18
개정 : 2017. 01. 09
개정 : 2017. 12. 14
개정 : 2018. 12. 14
개정 : 2019. 01. 13
개정 : 2020. 01. 14
개정 : 2021. 02. 26
개정 : 2022. 01. 23
개정 : 2022. 12. 05
개정 : 2023. 12. 10
개정 : 2024. 12. 17



제1조 (목 적)

이 규칙은 대한민국태권도협회(이하 '본 회'라 함)와 산하 지부 및 연맹이 주최 · 주관하는 모든 대회(본 회 승인대회 포함)의 경기를 통일된 규칙 아래 운영하는데 그 목적이 있다.

제2조 (적용 범위)

이 규칙은 본 회와 각급 산하 지부와 연맹이 주최하거나 주관하는 모든 대회(본 회 승인대회 포함)에 적용된다. 단, 별도 목적에 따라 본회의 승인을 받아 일부 변경하여 시행할 수 있다.

제3조 (경기장)

1. 경기지역은 장애물이 없는 평평한 표면이어야 하며, 탄력성이 있으며, 미끄럽지 않은 매트로 한다. 또한, 필요에 따라 경기지역은 바닥에서부터 높이 0.6~1m로 설치할 수 있으며, 선수의 안전을 고려하여 30도 이내의 경사각이 지도록 한다. 다음 경기지역의 모양 중 하나를 적용할 수 있다.

1.1. 사각 모양

경기장은 경기지역과 안전지역으로 구성된다. 폭 60cm 한계선을 포함한 8m x 8m 정사각의 지역을 경기지역으로 하고, 경기지역을 둘러싼 외곽지역을 안전지역으로 한다. 경기지역과 안전지역을 포함한 경기장은 10mx10m 이상 12mX12m 이하의 넓이로 설치되어야 한다. 만약 경기장이 일정 높이의 경기대로 설치될 경우에는 선수의 안전을 고려하여 안전지역의 넓이를 확장할 수 있다. 경기지역과 안전지역의 바닥은 다른 색으로 설치되어야 하며, 필요시 별도의 노란선을 표시할 수 있고, 그 색의 결정은 해당 대회의 관련 기술규정이나 현장 상황에 의한다. 단, 부별 상황에 따라 경기장 크기, 위치 등은 변경될 수 있다.

1.2. 팔각 모양

경기장은 경기지역과 안전지역으로 구성된다. 경기지역과 안전지역을 포함한 경기장은 10mX10m 이상 12mX12m 이하의 넓이의 정사각형으로 설치되어야 한다. 경기지역은 폭 60cm 한계선을 포함한 경기장 중앙에 마주 보는 면 사이의 직경이 약 8m이며 팔각의 각 면의 길이는 약 3.3m



인 팔각형으로 한다. 경기지역 한계선과 안전지역의 외곽선 사이를 안전 지역으로 한다. 경기지역과 안전지역의 바닥은 다른 색으로 설치되어야 하며, 필요시 별도의 노란선을 표시할 수 있고, 그 색의 결정은 해당 대회 의 관련 기술규정이나 현장상황에 의한다. 단, 부별 상황에 따라 경기장 크기, 위치 등은 변경될 수 있다.

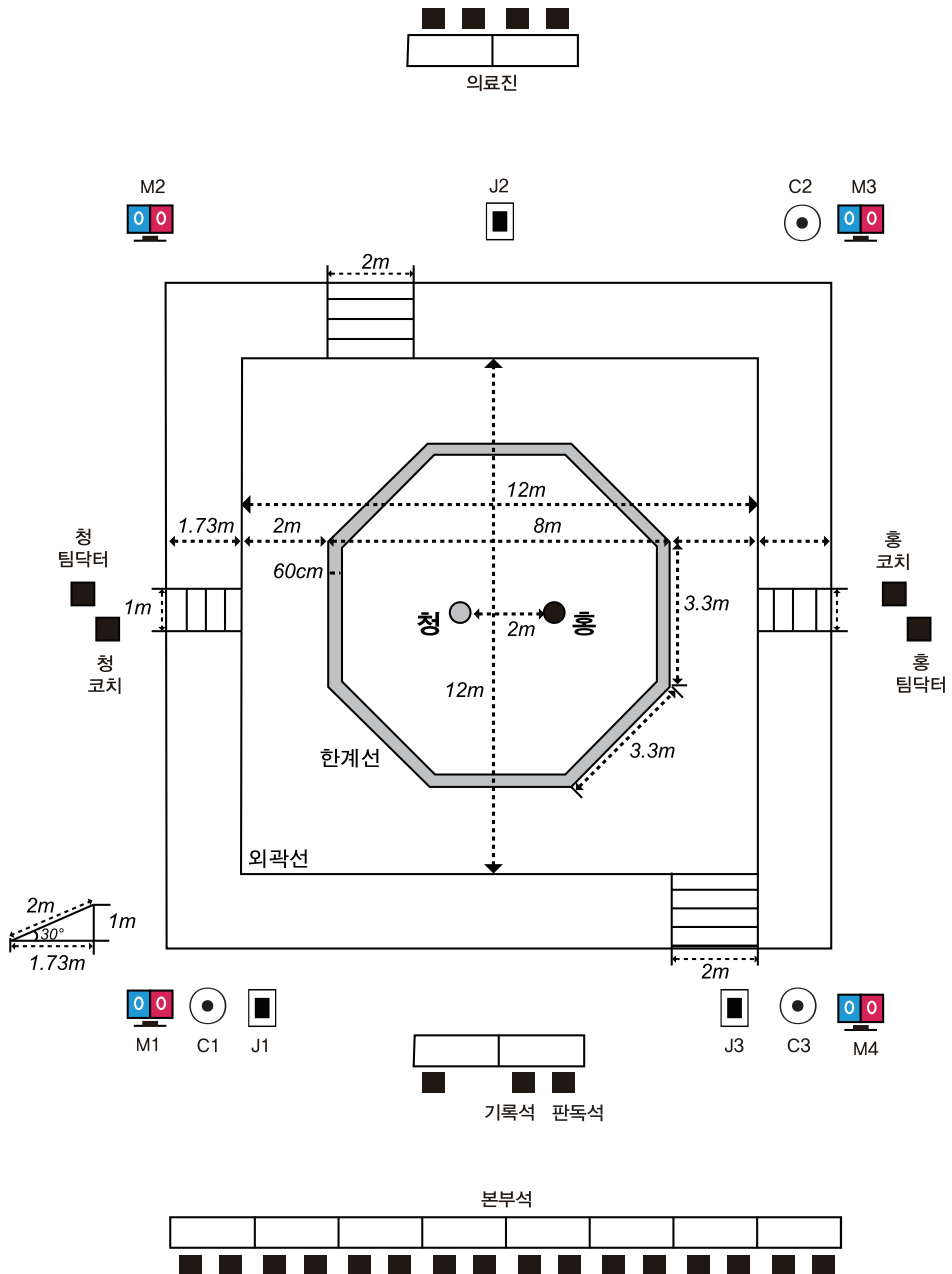
2. 위치표시

- 2.1. 경기지역의 끝선을 한계선이라 하고 안전지역의 끝선을 외곽선이라 한다.
- 2.2. 정면 기록석에 면한 외곽선을 제1 외곽선이라 하고, 그로부터 시계방향으로 제2, 제3, 제4 외곽선이라 한다. 한계선의 경우, 제1 외곽선에 평행하여 면한 것을 제1한계선으로 하고 그로부터 시계방향으로 제2, 제3, 제4 한계선으로 한다. 팔각 경기장의 경우는 제1 한계선으로부터 제2, 제3, 제4, 제5, 제6, 제7, 제8 한계선으로 한다.
- 2.3. 선수와 주심의 위치 : 경기의 시작과 종료 시 선수는 제1 외곽선과 평행한 경기장 중심으로부터 각 1m 떨어진 위치에 자리한다. 주심은 경기장 중심으로부터 제3 외곽선 쪽으로 1.5m 거리의 위치에 자리한다.
- 2.4. 부심의 위치 : 제1 부심은 제2 한계선 모서리로부터 최소 2m 떨어진 곳에 자리한다. 제2부심은 제5한계선 중심점으로부터 최소 2m 떨어진 곳에 자리한다. 제3 부심은 제8한계선 모서리로부터 최소 2m 떨어진 곳에 자리한다. 2부심제의 경우 제1부심은 제1 한계선 중앙 최소 2m, 그리고 제2부심은 제5한계선 중앙 최소 2m 후방에 자리한다. 단 방송 등 경기운영에 필요한 경우 부심의 위치를 변경 할 수 있다
- 2.5. 영상분석과 기록석 : 영상분석과 기록석은 제1 외곽선으로부터 2m 후방에 자리한다. 그러나 중계방송 등 경기운영에 필요할 경우 그 위치를 변경할 수 있다.
- 2.6. 지도자석 : 지도자석은 외곽선으로부터 2m 이상 떨어진 곳에 자리한다. 방송 또는 기타 경기운영에 필요한 경우 그 위치를 조정할 수 있다.
- 2.7. 검사대 : 선수의 경기용품 및 보호구 착용의 적합성을 검사하기 위한 검사대는 경기장 출입구에 설치하여야 한다.
- 2.8. 의무석 : 참가 선수단의 안전 보호를 위해 경기장 근접한 곳에 설치하여야 한다.

주

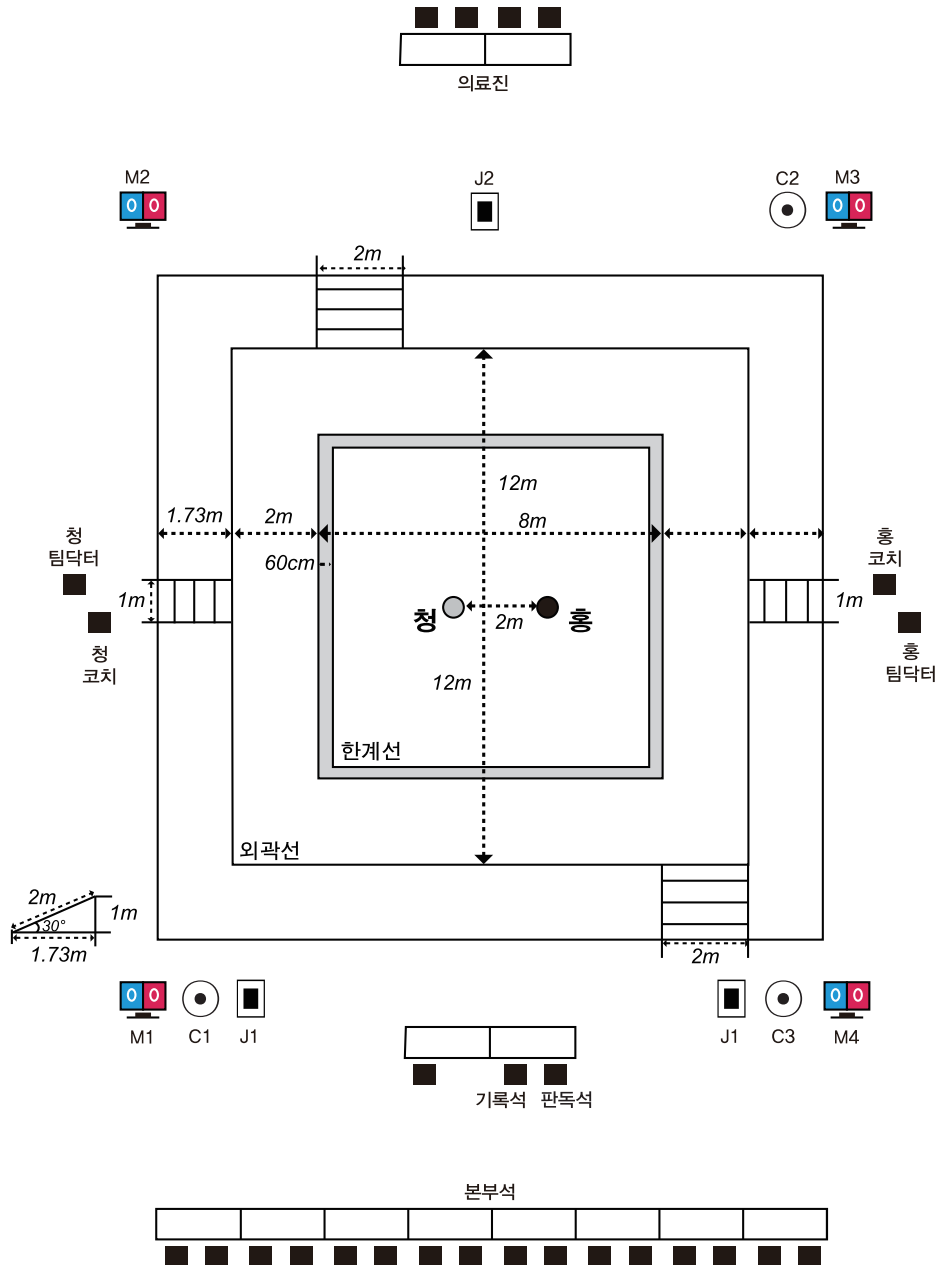
- 주① 탄력성 있는 매트 : 탄력성과 미끄럼의 정도는 본 회의 승인을 받아야 한다.
- 주② 색 상 : 색상은 반사가 심하지 않고 선수나 관중에게 시각적 피로를 주지 않는 종류로서 선수의 도복, 용구를 비롯한 경기지역 내 제반 색상의 배색이 고려되어야 한다.
- 주③ 검사대 : 검사대에서는 검사원이 대전 선수가 착용한 모든 장비가 본 회 공인용품인지 몸에 잘 맞는지를 점검한다. 부적합할 시에는 재 착용을 지시하고 출전 선수는 즉시 재 착용 하여야 한다.
- 주④ 의무석 : 본 규칙이 적용되는 대회는 참가 선수단의 안전 보호를 위해 의료진과 경기장 밖에는 응급차량을 운영하여야 한다.

[팔각형 경기장(플랫폼)]



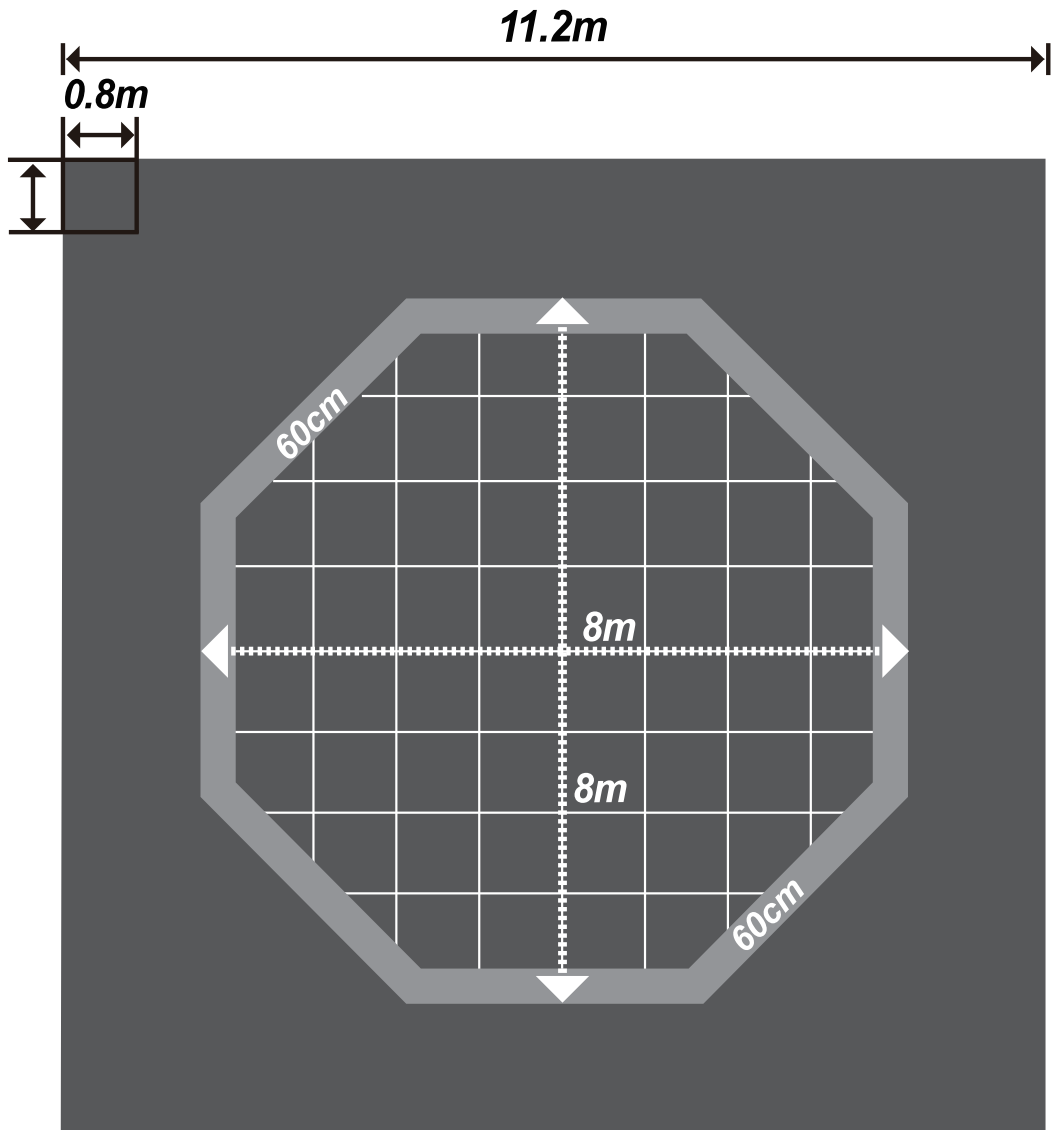
[M : 점수판 J : 부심 C : 카메라]

[사각형 경기장(플랫폼)]



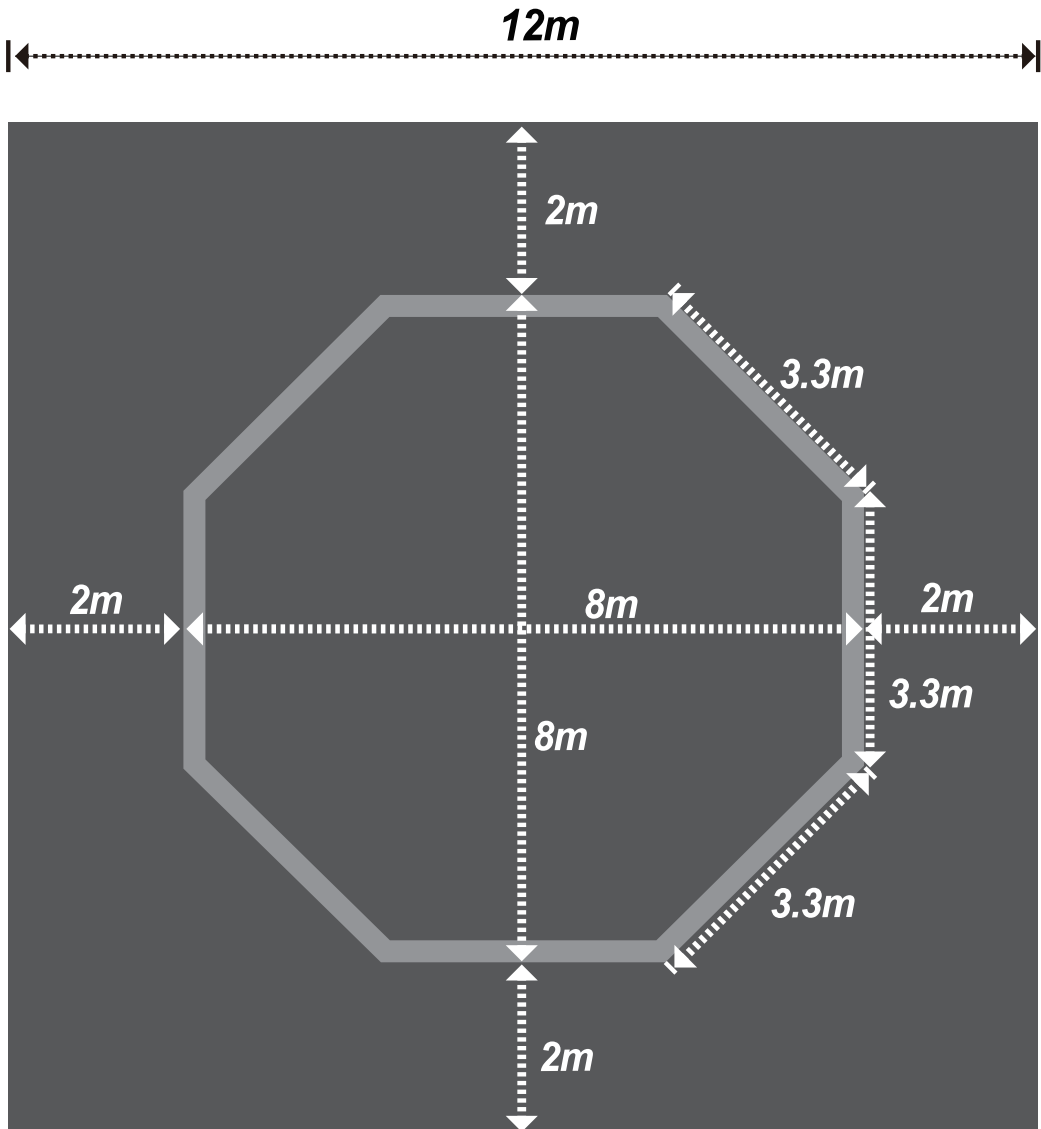
[M : 점수판 J : 부심 C : 카메라]

[팔각 매트(0.8m)]

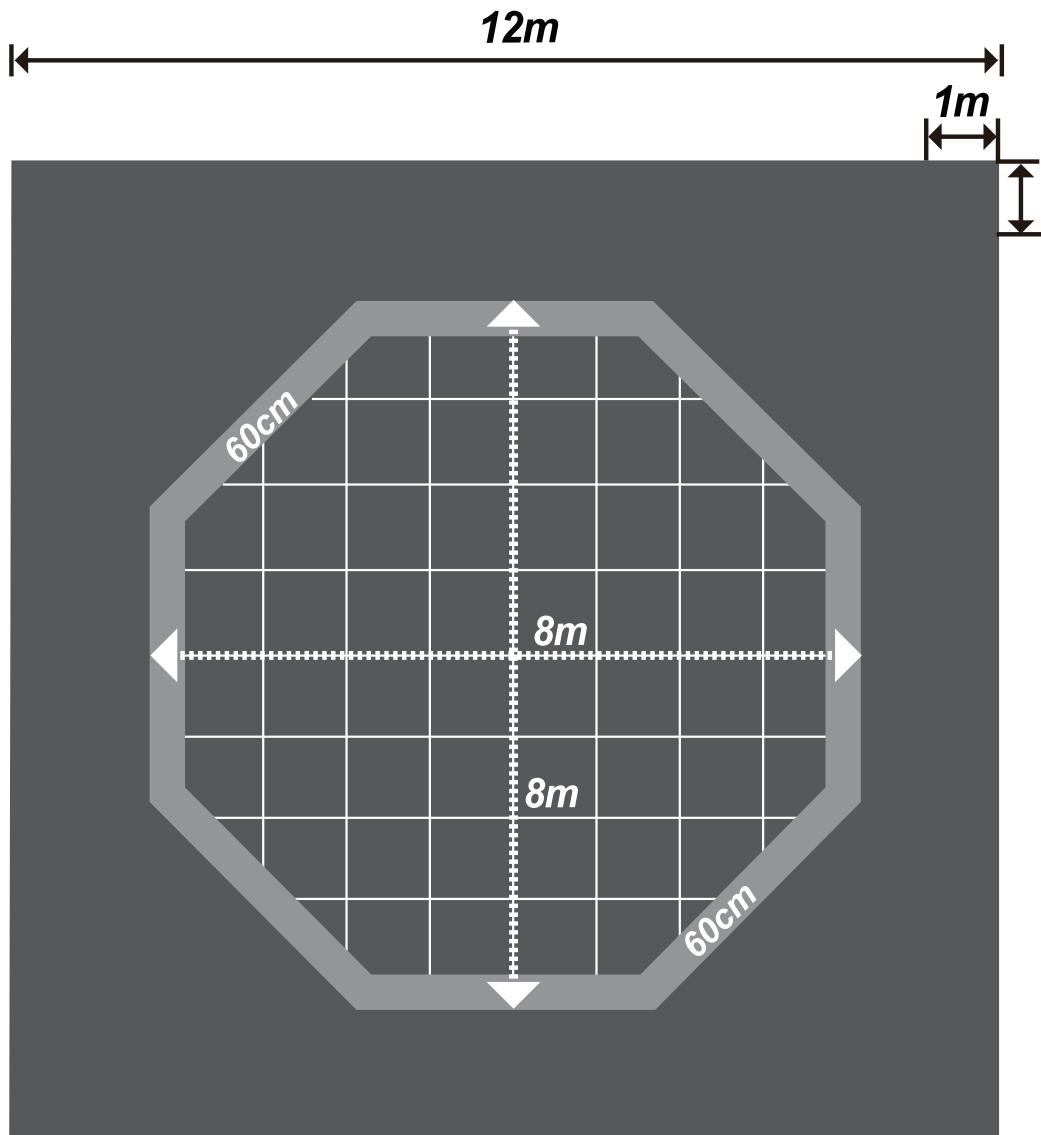




[팔각 매트]



[팔각 매트(1m)]





제4조 (선수 및 지도자)

1. 선수

1.1. 자격

- 가. 국기원 품 · 단증 소지자로서 당해연도 선수등록을 필한 자
- 나. 경기 참가에 문제가 되는 심신의 결격이 없는 자 (단, 결격 사유가 있는 자가 경기에 참가 시 해당 지도자 및 선수는 경기운영본부에 회부할 수 있으며, 사고 발생 시 해당 지도자와 선수의 책임으로 한다.)
- 다. 위 가, 나의 해당자로서 부별 요건은 다음과 같다. 단, 국제대회의 선수 자격 요건은 대회요강이 정한 규정을 따른다.
- 라. 등록 구분은 연령(다만, 연령 기준은 출생연도를 기준으로 한다.) 등을 기준으로 하여 각 부를 둔다.
 - 1) 초등부(13세 이하부) : 초등학교에 재학 중인 자
 - 2) 중등부(16세 이하부) : 중학교 재학 중인 자
 - 3) 고등부(19세 이하부) : 고등학교 재학 중인 자
 - 4) 대학부 : 대학교 재학 중인 자
 - 5) 일반부 : 만20세 이상으로 대학생이 아닌 자
- 마. 연령별 학제가 다를 경우 본 회 경기인 등록규정에 의거한다.

1.2. 도복과 경기용품

- 가. 본 회와 산하 지부 및 연맹이 주최 · 주관하는 모든 대회(본 회 승인대회 포함) 승인하는 모든 대회에서 사용되는 매트, 전자호구, 영상판독 시스템, 보호구 등 제반 경기 용품 및 출전하는 선수의 도복 또는 경기복은 반드시 본 회 공인용품이어야 한다.
- 나. 경기에 임하는 선수는 본 회에서 공인한 경기복 (도복), 몸통 보호대, 머리보호대, 살보호대, 팔 보호대, 다리 보호대, 장갑, 전자감응양말 (전자호구 사용 시), 마우스가드를 경기장에 들어오기 전에 착용하여야 한다. 머리보호대는 왼팔에 끼고 입장



하여 주심의 신호에 따라 착용한다.

- 다. 도복 착용 시 팔 보호대와 다리 보호대는 도복 안에 입어야 하며 경기 복 착용 시에는 팔 보호대와 다리 보호대는 부착되거나 삽입 될 수 있다. 살보호대는 어느 경우에도 안에 입어야 한다.

주

- 주① 머리보호대와 몸통보호구 외 모든 보호구는 각 선수 개인이 지참하여야 하며, 보호구 및 보호대 미착용, 장비변경 및 변형 시 출전을 금지 실격처리 한다. 단, 대표자회의 또는 경기운영본부에서 조정할 수 있다.
- 주② 도복 상의 끝 선은 무릎에서 상체 쪽으로 20cm 위, 소매는 팔목, 하의 끝 선은 발목을 기준으로 한다.
- 주③ 도복 착용 시 매듭에서부터 띠의 길이는 30cm(± 5 cm)로 한다.
- 주④ 머리보호대 득점을 방해하는 머리 형태(예 : 꽂지머리)를 금지한다.
- 주⑤ 도복 상의는 소속(지역) 및 선수 성명 표기 가능하며, 도복 하의는 무릎 위 상표 외 10cm 이내 학교나 팀 로고는 허용

1.3. 의무사항

- 가. 한국도핑방지위원회(KADA)가 금지하는 약물을 사용 또는 복용하여서는 안 된다.
- 나. 본회는 필요에 따라 약물 복용 여부를 검사하며, 검사에 불응하거나 금지하는 약물을 복용한 사실이 판명되면 입상자는 등위가 박탈되며 차위자가 그 등위를 승계하고 당해연도 선수등록을 무효 조치하며 스포츠공정위원회에서 징계 처리한다.
- 다. 경기 중 발생한 상해 및 사망에 대하여 협회 및 경기 주최·주관 단체 또는 상대 선수에게 책임을 묻지 못한다. 단, 고의적인 행동에 의하여 발생한 사고에 대해서는 과실을 범한 선수 측에서 그 책임을 져야 한다.
- 라. 소재지 정보제공 대상 선수는 분기마다 자신의 소재지를 세계반도핑기구 소재지 정보 프로그램에 입력해야 하며, 이와 관련하여 발생하는 불이익 등에 본회는 책임지지 아니한다.



주

- 주① 입상자의 등위가 박탈되는 경우는 박탈입상자와 대전했던 차 하위자가 등위를 승계토록 한다.
- 주② 본회는 선수가 경기대회 참가 전에 상해보험에 가입할 것을 권장한다.
- 주③ 마우스가드: 마우스가드의 색깔은 흰색이나 혹은 투명한 색으로 제한하며, 마우스가드는 최소 3mm의 두께와 함께 윗니 전체를 보호하여야 한다. 치아 교정기 착용 시에는 윗니와 아랫니를 모두 보호하는 특수한 마우스가드를 치과의사의 추천에 따라 착용할 수 있으며, 이때에는 특수한 마우스가드가 경기 시 착용해도 안전하다는 치과의사의 소견서를 본회에 제출하여야 한다.
- 주④ 머리보호대: 머리보호대의 색은 청색 혹은 적색이어야 하며 그 외 색은 허용되지 않는다.
- 주⑤ 테이핑: 손과 발의 테이핑은 검사대 또는 선수대기실에서 이를 엄격하게 확인하도록 한다. 과도한 테이핑에 관해서는 본회 의료진의 승인을 득해야 한다. 일반계체 시에는 테이핑 없이 참가해야 하는데, 이는 피부가 벗어진 상처(창상), 열상 혹은 출혈이 있는지를 확인하기 위함이다.
- 주⑥ 전자감응양말: 센서의 위치를 수정할 수 없고 바르게 착용한다.
- 주⑦ 아래의 (1) ~ (6)과 같이 제대로 된 안전 보호 장비를 착용하지 않거나 혹은 잠재적으로 위험할 수 있는 물건을 신체에서 제거하지 않은 채 검사 간 적발된 선수의 경우 대회에 참가할 수 없다.
- (1) 보호 장비(머리 보호대, 몸통 보호대, 살 보호대, 팔 보호대, 다리 보호대, 마우스가드)를 착용한 선수가 보호 장비에 의해 신체 부위가 충분히 보호되지 않거나, 보호 장비의 크기가 부적합하거나, 확연한 형체(혹은 소재)의 결함이 있는 경우
 - (2) 검사 간 규정에 맞는 적절한 마우스가드를 착용하지 않거나, 경기 중 규정에 명시된 마우스가드를 착용하지 않은 것이 적발되거나, 혹은 명시된 마우스가드를 착용하지 않아 검사대, 주심, 혹은 본회 의료진으로부터 경고를 받고도 규정에 맞는 적절한 마우스가드를 착용하지 않는 경우
 - (3) 검사 간 혹은 경기 중 피어싱, 귀걸이, 혹은 얼굴이나 신체에 단단한 물체를 착용하였다고 검사대, 주심, 혹은 본회 의료진으로부터 경고를 받고도 이를 시정하지 않은 경우

- (4) 치아 보정기, 렌즈, 뼈 고정용 핀 등 착용 선수는 각종 상해와 관련하여 상해에 대한 본인 책임의 확인서를 제출하고 경기에 임하여야 한다.
- (5) 손 · 발톱이 상대 선수에게 위해를 가할 수 있다고 판단되면 대회운영 본부는 해당선수의 출전을 금지시킬 수 있다.
- 주⑧ 안전 보호장비 규정을 준수하지 않거나, 의료 판단 하에 안전에 위협이 되는 건강 상태이거나, 의료 확인서에 실격에 해당하는 건강 상태가 확인될 경우 대회 참가 자격이 상실된다.
- 주⑨ 경기에 임하는 선수가 검사대 통과 이후 보호장비를 임의로 수정 · 미착용 · 변형 · 변경이 적발된 경우 경기운영본부의 결정에 의하여 별도로 제재할 수 있다.

2. 임원 (감독 · 지도자)

2.1. 자격

- 가. 문화체육관광부 발급 2급 전문스포츠지도사(경기지도자 자격증 2급) 자격증 소지자 (단, 국기원 사범자격증 소지자는 2026년도까지 유예함)
- 나. 당해 연도 경기규칙강습회 교육을 수료한 자
- 다. 심신의 결격 사유가 없는 자로서 당해 연도 임원(감독 · 지도자)등록을 필한 자
- 라. 위 “가” 목의 자격증을 소지하지 못한 학교 감독교사는 해당연도 경기규칙강습회를 수료하고 소속장으로부터 추천을 받아 임원 등록을 할 수 있다.
- 마. 상기 조항 이외의 사항에 대하여는 본 회 지도자선수등록규정에 의한다.

2.2. 복장

- 가. 경기에 임하는 임원(감독 · 지도자)은 본 회가 발급한 임원증을 패용하여야 한다.
- 나. 임원(감독 · 지도자)의 복장은 경기장 내에서 주의를 끄는 복장이거나 심판원의 복장과 동일해서는 안된다.(예 : 반바지, 슬리퍼, 민소매, 모자 등 금지)
- 다. 경기장(코트) 내에서는 구두 착용 금지



2.3. 임원의 의무

- 가. 임원(감독·지도자)은 경기규칙을 잘 알고 지켜야 한다.
- 나. 임원(감독·지도자)은 선수를 보호하고 경기 진행에 협조하여야 한다.
- 다. 임원은 소속팀 외 선수의 경기에 지도자로서 임할 수 없다. (단, 특별한 사유 발생 시 경기운영본부에서 조정할 수 있다.)
- 라. 주심의 허락없이 경기지역 내에 출입할 수 없다.

주

주① 지도자는 경기 시작 전 지정된 지도자석에 위치하여야 하며, 경기 중 자기 측 선수가 곤경에 빠졌을 때는 기권을 시킬 수 있다.

제5조 (체 급)

1. 남자, 여자부로 구분한다.
2. 성별 체급은 다음과 같다.(단위 : kg)

2.1. 초등부

체급 \ 부별	저학년부(1, 2학년)	중학년부(3, 4학년)	고학년부(5, 6학년)	
			남자	여자
핀 급	23kg까지	28kg까지	32kg까지	30kg까지
플라이급	23kg초과 25kg까지	28kg초과 30kg까지	32kg초과 34kg까지	30kg초과 32kg까지
밴 텀 급	25kg초과 27kg까지	30kg초과 32kg까지	34kg초과 36kg까지	32kg초과 34kg까지
페 더 급	27kg초과 29kg까지	32kg초과 34kg까지	36kg초과 39kg까지	34kg초과 37kg까지
라이트급	29kg초과 31kg까지	34kg초과 36kg까지	39kg초과 42kg까지	37kg초과 40kg까지
L-웰터급			42kg초과 45kg까지	40kg초과 43kg까지
웰 터 급	31kg초과 33kg까지	36kg초과 39kg까지	45kg초과 49kg까지	43kg초과 47kg까지
L-미들급			49kg초과 53kg까지	47kg초과 51kg까지
미 들 급	33kg초과 35kg까지	39kg초과 42kg까지	53kg초과 57kg까지	51kg초과 55kg까지
L-헤비급			57kg초과 61kg까지	55kg초과 59kg까지
헤 비 급	35kg초과	42kg초과	61kg초과	59kg초과

※ 단, 대회 성격에 따라 학년별부를 둘 수 있다.

2.2. 중등부, 고등부

체급 부별	남자부		여자부	
	중등부	고등부	중등부	고등부
핀 급	41kg까지	52kg까지	40kg까지	45kg까지
플라이급	41kg초과 45kg까지	52kg초과 56kg까지	40kg초과 43kg까지	45kg초과 48kg까지
밴 텀 급	45kg초과 49kg까지	56kg초과 60kg까지	43kg초과 46kg까지	48kg초과 51kg까지
페 더 급	49kg초과 53kg까지	60kg초과 64kg까지	46kg초과 49kg까지	51kg초과 54kg까지
라이트급	53kg초과 57kg까지	64kg초과 68kg까지	49kg초과 52kg까지	54kg초과 57kg까지
L-웰터급	57kg초과 61kg까지		52kg초과 55kg까지	
웰 터 급	61kg초과 65kg까지	68kg초과 72kg까지	55kg초과 58kg까지	57kg초과 60kg까지
L-미들급	65kg초과 69kg까지	72kg초과 76kg까지	58kg초과 62kg까지	60kg초과 64kg까지
미 들 급	69kg초과 73kg까지	76kg초과 80kg까지	62kg초과 66kg까지	64kg초과 68kg까지
L-헤비급	73kg초과 77kg까지	80kg초과 84kg까지	66kg초과 70kg까지	68kg초과 72kg까지
헤 비 급	77kg초과	84kg초과	70kg초과	72kg초과

※ 대회 성격에 따라 학년별부를 둘 수 있으며, 또한 고등부의 경우 대학(일반부)의 체급으로 대회를 진행할 수 있다.

2.3. 대학부, 일반부

남자부(대학 · 일반부)		여자부(대학 · 일반부)	
-54kg급	54kg까지	-46kg급	46kg까지
-58kg급	54kg초과 58kg까지	-49kg급	46kg초과 49kg까지
-63kg급	58kg초과 63kg까지	-53kg급	49kg초과 53kg까지
-68kg급	63kg초과 68kg까지	-57kg급	53kg초과 57kg까지
-74kg급	68kg초과 74kg까지	-62kg급	57kg초과 62kg까지
-80kg급	74kg초과 80kg까지	-67kg급	62kg초과 67kg까지
-87kg급	80kg초과 87kg까지	-73kg급	67kg초과 73kg까지
+87kg급	87kg초과	+73kg급	73kg초과

3. 올림픽경기 성별 체급은 다음과 같다.

남 자 부		여 자 부	
-58kg급	58kg까지	-49kg급	49kg까지
-68kg급	58kg초과 68kg까지	-57kg급	49kg초과 57kg까지
-80kg급	68kg초과 80kg까지	-67kg급	57kg초과 67kg까지
+80kg급	80kg초과	+67kg급	67kg초과



4. 세계주니어선수권대회 성별 체급은 다음과 같다.

남 자 부		여 자 부	
-45kg급	45kg까지	-42kg급	42kg까지
-48kg급	45kg초과 48kg까지	-44kg급	42kg초과 44kg까지
-51kg급	48kg초과 51kg까지	-46kg급	44kg초과 46kg까지
-55kg급	51kg초과 55kg까지	-49kg급	46kg초과 49kg까지
-59kg급	55kg초과 59kg까지	-52kg급	49kg초과 52kg까지
-63kg급	59kg초과 63kg까지	-55kg급	52kg초과 55kg까지
-68kg급	63kg초과 68kg까지	-59kg급	55kg초과 59kg까지
-73kg급	68kg초과 73kg까지	-63kg급	59kg초과 63kg까지
-78kg급	73kg초과 78kg까지	-68kg급	63kg초과 68kg까지
+78kg급	78kg초과	+68kg급	68kg초과

5. 유스올림픽 성별 체급은 다음과 같다.

남 자 부		여 자 부	
-48kg급	48kg까지	-44kg급	44kg까지
-55kg급	48kg초과 55kg까지	-49kg급	44kg초과 49kg까지
-63kg급	55kg초과 63kg까지	-55kg급	49kg초과 55kg까지
-73kg급	63kg초과 73kg까지	-63kg급	55kg초과 63kg까지
+73kg급	73kg초과	+63kg급	63kg초과

6. 세계유소년(12~14세) 태권도대회 성별 체급은 다음과 같다.

남 자 부		여 자 부	
-33kg급	33kg까지	-29kg급	29kg까지
-37kg급	33kg초과 37kg까지	-33kg급	29kg초과 33kg까지
-41kg급	37kg초과 41kg까지	-37kg급	33kg초과 37kg까지
-45kg급	41kg초과 45kg까지	-41kg급	37kg초과 41kg까지
-49kg급	45kg초과 49kg까지	-44kg급	41kg초과 44kg까지
-53kg급	49kg초과 53kg까지	-47kg급	44kg초과 47kg까지
-57kg급	53kg초과 57kg까지	-51kg급	47kg초과 51kg까지
-61kg급	57kg초과 61kg까지	-55kg급	51kg초과 55kg까지
-65kg급	61kg초과 65kg까지	-59kg급	55kg초과 59kg까지
+65kg급	65kg초과	+59kg급	59kg초과

◆ 카펫 체급은 아래와 같이 분류된다.

남자부	MAX. Weight	BMI (WHO)
1,48cm & Under	45kg	20,54
1,49cm – 1,52cm	48kg	20,78
1,53cm – 1,56cm	51kg	20,96
1,57cm – 1,60cm	53kg	20,70
1,61cm – 1,64cm	56kg	20,82
1,65cm – 1,68cm	59kg	20,90
1,69cm – 1,72cm	61kg	20,62
1,73cm – 1,76cm	64kg	20,66
1,77cm – 1,80cm	67kg	20,68
1,81cm & Over	80kg	

여자부	MAX. Weight	BMI (WHO)
1,44cm & Under	43kg	20,74
1,45cm – 1,48cm	45kg	20,54
1,49cm – 1,52cm	48kg	20,78
1,53cm – 1,56cm	51kg	20,96
1,57cm – 1,60cm	53kg	20,70
1,61cm – 1,64cm	56kg	20,82
1,65cm – 1,68cm	59kg	20,90
1,69cm – 1,72cm	61kg	20,62
1,73cm – 1,76cm	64kg	20,66
1,77cm & Over	75kg	



7. 전국소년체전 초등부 체급은 다음과 같다.

남자 13세이하부	남자 16세이하부	여자 13세이하부	여자 16세이하부
~34kg까지	~41kg까지	~33kg까지	~40kg까지
34kg~38kg까지	41kg~45kg까지	33kg~36kg까지	40kg~44kg까지
38kg~42kg까지	45kg~49kg까지	36kg~39kg까지	44kg~48kg까지
42kg~46kg까지	49kg~53kg까지	39kg~42kg까지	48kg~53kg까지
46kg~50kg까지	53kg~57kg까지	42kg~46kg까지	53kg~58kg까지
50kg~54kg까지	57kg~61kg까지	46kg~50kg까지	58kg~63kg까지
54kg~58kg까지	61kg~65kg까지	50kg~54kg까지	63kg~68kg까지
58kg급 초과	65kg~69kg까지	54kg급 초과	68kg급 초과
	69kg~73kg까지		
	73kg~77kg까지		
	77kg급 초과		
8체급	11체급	8체급	8체급

주

- 주① “까지” : -kg 이하의 뜻으로 구체적인 적용은 단위 소수점 한 자리까지를 기준으로 한다. 예를 들어 50kg까지는 50.09kg까지를 말하는 것으로 50.1kg부터는 실격 처리된다.
- 주② “초과” : 50kg 초과란 50.1kg 이상을 말하는 것으로써 50.0kg까지는 미달로서 실격이 된다.

제6조 (경기의 종류 및 방식)

1. 경기의 종류는 다음과 같이 구분한다.

1.1 개인전 : 각 체급별 개인 간의 대전 방식이며, 어떤 선수도 한 대회에서 1체급만 참가할 수 있다.

가. 본 회, 각 산하 연맹 및 지부는 대표자 회의에서 통합체급 여부를 결정할 수 있다.

나. 통합체급으로 경기를 진행할 시, 차 상위 체급과 2체급의 통합전을 할

수 있으며 계체는 최초 등록한 체급 기준으로 실시한다. 단, 각 부별 가장 무거운 체급(ex : 헤비급)은 차 하위 체급과 통합전을 실시할 수 있으며 계체는 차 하위 체급 기준으로 계체를 실시하며, 어떤 선수도 한 대회에서 2체급 이상 참가할 수 없다.

1.2. 단체전 : 단체간의 대전방식

가. 남, 여 3인단체전

나. 남, 여 5인단체전

다. 남, 여 혼성단체전

※ 단, 각 단체전의 경기 운영방식은 별도로 정한다.

2. 경기의 방식은 다음과 같이 구분한다.

2.1. 개인 토너먼트(single elimination tournament)

2.2. 리그전(Round Robin)

3. 국가대표선발전 등에서는 각 체급 별 개인 간의 대전 방식으로 하며, 개인 토너먼트 방식과 패자부활전 방식을 혼합하여 시행될 수 있다.

4. 본 회가 주최 · 주관하고 승인하는 모든 대회는 4개 팀(명) 이상이 참가하여 대전하여야 하며, 4개 팀(명) 이상 참가하지 않은 체급의 경기결과는 공식 결과로 인정되지 않는다. ※ 미계체, 계체 실격, 미출전 등의 사유로 4개 팀(명) 이상 대전하지 않은 경우는 공식 결과로 인정되지 않음.

◀해설▶

1. 개인전은 각 체급별, 개인단위로 대전하는 방식을 원칙으로 하나 대회규정이 정하는 채점방식에 따라 개인전의 성적을 종합하여 단체등위를 결정할 수도 있다.

2. 개인전에서 득점을 가장 많이 한 선수를 우수선수로 선정하며, 그 방법은

2.1. 체급별 1위를 한 선수 중에서 선정한다.

2.2. 32강~결승까지의 총 득점에서 총 실점을 뺀 점수의 합계를 계산한다.

2.3. 점수차승, 주심직권승, 넉아웃, 기권승, 반칙승 등의 상한점수를 20점까지만 인정하고 가산점을 부여한다.

가. 20점 이상 차이가 나면 무조건 20점까지만 인정



ex. 25:3으로 경기 종료 시 그 회전에서의 득점은 25-3=22점이 아닌 20점이다.

나. 넉아웃의 경우 20점 이상 차이가 나지 않으면 경기 종료 시까지의 득점에서 실점을 뺀 후 가산점을 부여한다.

2.4. 승리유형 별 가산점

승리유형 \ 회전	1회전	2회전	3회전
점수차승	×	1	×
주심직권승, 기권승	5	3	×
넉아웃	20	18	15

※ 주심직권승, 기권승은 20점 이상 차이나는 경기만 가산점을 부여한다.

※ 상대의 감점에 의한 반칙승은 20점 이상 차이가 나는 경우 20점까지만 인정하고 가산점은 부여하지 않는다.

2.5. 3전다승제 우수선수 가산점

승리유형 \ 회전	1회전	2회전	3회전
주심직권승, 기권승	3	2	1
넉아웃	12	10	8

승리유형 \ 회수	1회	2회
점수차승	×	1

※ 점수 차 회전은 최고 12점으로 한다.

※ 각 회전에서 점수 차 승의 경우 1회는 가산점을 부여하지 않고, 2회의 점수 차 승에 대해서는 1점의 가산점을 부여한다.

2.6. 동점이 나올 경우

가. 경기를 다수 임한 선수를 우선으로 한다.

※ 경기를 진행하지 않은 강수의 경기(ex. 상대선수의 체체실격, 실

격승, 경기포기각서 제출의 기권 경기)는 포함하지 않는다.

나. 가)의 내용이 동일할 시 다수 참가한 체급의 선수를 우선으로 한다.

다. 나)의 내용이 동일할 시 실점에 관계없이 득점이 많은 선수를 우선으로 한다.

라. 다)의 내용이 동일할 시 득점에 관계없이 실점이 적은 선수를 우선으로 한다.

마. 라)의 내용이 동일할 시 경기운영본부에서 결정한다.

3. 개인단체전의 종합성적은 메달 수(금,은,동 순)로 결정되며, 메달 수가 동일할 경우 참가선수 수가 많은 체급의 상위입상자(예:금,은,동 순)로 한다. 단 미제체 또는 제체 실격 선수는 참가선수 수에 포함되지 않는다.

4. 단체전은 단체간 대전의 결과에 따라 단체단위로 승패가 가려지는 방식을 말한다.

제7조 (경기 시간)

1. 부별 경기는 2분×3회전, 회전 간 휴식시간을 1분으로 한다. 동점으로 3회전 종료 시 1분간의 휴식 후, 연장회전(골든라운드) 1분 1회전을 실시한다.

1.1. 3전다승제 : 2분 3회전, 회전 간 휴식은 1분으로 하며, 골든라운드(1분)는 진행되지 않는다. 3회전이 끝나고 동점일 경우 승자는 제15조에 의해 결정된다.

2. 대회에 따라 5분 단회전을 실시 할 수 있다.

3. 본 회는 요강 또는 대표자회의를 통해서 1항 및 2항의 경기시간을 조정할 수 있다.

제8조 (추 첨)

1. 추첨은 본 회 전자결제시스템을 통해 대회접수기간 내에 참가비를 결제 완료한 선수를 대회요강에 의하여 실시하며 추첨방식은 수동 또는 전자추첨으로 한다. 단, 경기의 효율을 위해 대회 요강에 따라 시드를 배정할 수 있다.

2. 추첨에 불참한 참가팀에 대하여는 추첨을 담당할 임원이 이를 대행한다.

3. 추첨 순위는 대회요강에 따라 결정한다.



4. 본 회 랭킹에 의거하여 상위 선수들에게는 시드를 배정할 수 있으며, 시드 배정 선수의 수는 각 대회별 요강에 명시된다.

제9조 (계 체)

1. 당일 대전 선수는 경기 전날에 계체를 받아야 하며 본인의 체중 기록을 확인 후 서명하여야 한다. (단, 대표자 회의에서 이를 조정할 수 있다.)
2. 계체 시 남자는 팬티, 여자는 팬티와 브레지어만 착용하고 계체한다. 단, 본인이 원할 경우 나체로 할 수도 있다.
 - 2.1 초등부 및 중등부 참가 선수들은 속옷을 입은 후 계체를 해야 하며, 이때 해당체급의 100g 초과를 허용한다.
3. 계체는 1회로 하며 미달 또는 초과 시에는 계체시간 내에 한하여 1회의 계체를 더 할 수 있다.
4. 당일 계체선수는 계체 시 선수등록여부 확인을 위한 선수등록증을 필히 지참하여야 하고, 부득이한 사정으로 선수등록증 지참이 불가할 경우 본인 확인을 위한 사진이 부착된 신분증(품증, 단증, 학생증, 주민등록증, 운전면허증, 여권)을 필히 지참하여야 한다. 선수등록증이나 신분증 미지참자는 미계체로 실격처리 한다.
5. 대회 성격에 따라 현장 당일(랜덤)계체를 실시할 수 있다. (방식은 세계태권도 연맹 규정에 의한다.)

주

- 주① 당일 대전선수 : 본 회 또는 대회 조직위원회가 미리 발표한 대전 일정상 경기가 예정된 모든 선수를 말한다.
- 주② 경기 전날 : 계체시간은 본 회(경기운영본부)가 사전에 정한 것을 따르며 이는 대표자회의 시 선수단에 통보되어야 한다. 계체시간은 최대 2시간으로 한다. 단, 대표자회의에서 조정될 수 있다.
- 주③ 계체 장소는 남, 여 별도로 설치하여야 한다.
- 주④ 계체 실격 : 각 선수가 대회에 임하여 계체에 실격되었을 때는 기본점수의 배정을 받을 수 없으며 참가인원 산정에서 제외된다.
- 주⑤ 대회일정이나 상황에 따라 계체 시간 및 장소를 조정할 수 있다.

제10조 (경기 진행 절차)

1. 선수의 호출 : 원활한 경기진행 운영관리를 위하여 경기운영본부에서 경기시작 30분전부터 3회 호출한다. 만약 참가자가 3번째 호출 뒤에도 검사대에 최종 확인되지 않을 경우, 선수는 실격 처리 되며 이를 경기장내에 공지한다.
2. 신체 및 복장 점검 : 선수는 호출 즉시 선수대기실에 대기하여 규정에 의한 복장 및 각종 보호장구를 규정에 의하여 착용하고 출전에 대비하여야 한다. 선수 대기실에서 준비된 후 호구실에서 체급에 맞는 몸통보호구를 착용 후 대기실에서 선수증(신분증 등)을 제출하고 머리보호대를 수령한다. 검사대에서 본 회가 지명한 검사원에 의해 최종적으로 검사의 유·무, 신체 및 복장, 용구검사를 받아야 하며, 상대방에게 혐오를 주는 용모나 위해를 끼칠 수 있는 물건을 지녀서는 안된다.
3. 선수입장 : 검사를 마친 선수는 1명의 지도자와 1명의 유자격 의무트레이너(선택)와 함께 지정된 대기석에 입장한다
4. 경기 진행의 절차
 - 4.1. 경기 시작 전에 주심은 “청, 홍” 선수를 호출한다. 두 선수는 왼쪽 팔에 헤드기어를 끼고 경기지역에 입장한다. 주심이 “청”, “홍” 호출할 때까지 지도자가 지도자석에 입장해 있지 않거나(진행절차 : 지도자(부재시) 호출방송→선수호출→경기시작→갈려→감점부여→계시→3분 후 승패 선언) 지정된 경기용품들 모두 착용한 상태로 지도자석에 입장해 있지 않은 선수는 대전 포기로 간주하고 주심은 그 상대 선수를 승자로 선언한다.
 - 4.2. 주심은 “청, 홍” 선수를 호출한 후 마우스가드 착용 여부를 확인하고 몸통보호구(전자호구)와 머리보호대(헤드기어), 전자감응양말의 성능에 이상이 없는지 확인(테스트) 한다.
 - 4.3. 선수들은 서로 마주 보고 심판의 “차렷” 과 “경례” 에 따라 인사한다. 인사는 허리는 30도 이상의 각도로 구부리고 머리는 45도 이상의 각도로 숙여 자연스러운 자세로 예를 표한다. 선수들은 인사 후 헤드기어를 착용한다.
 - 4.4. 심판은 “준비” 와 “시작” 을 선언하여 경기를 시작한다.



- 4.5. 각 회전의 경기는 주심의 “시작” 선언으로 시작된다. 주심이 “시작”을 선언했다 하더라도 기계적 오작동 등으로 인하여 경기시간이 흐르고 있지 않을 시 선언된 금지행위, 득점 등 경기내용은 무효로 한다. 단, 경기 중 기록원의 조작 실수나 기계적 오작동으로 인해 경기시간이 흐르고 있지 않을 시 발생한 득점 및 금지행위 사항은 유효하다.
- 4.6. 각 회전의 경기는 주심의 “그만”을 선언함으로 종료된다. 비록 심판이 “그만”을 선언하지 않았다 할지라도 경기는 지정 시간이 끝났을 때 종료된 것으로 간주한다. 다만, 종료 시에도 주심의 감점 선언은 유효하며 이는 결과에 반영 되어야 한다.
- 4.7. 회전 중 주심의 “갈려” 선언으로 경기는 중단되며 주심의 “계속” 선언으로 경기가 속개된다. 주심이 “갈려”를 선언하였을 때는 기록원은 즉시 경기시간을 중단시켜야 하며 주심이 “계속” 선언을 하였을 때는 즉시 경기시간을 속개시켜야 한다.
- 4.8. 경기 중 주심이 “갈려” 선언을 하였으나 기록원의 실수로 경기시간을 흘려보냈을 때 주심의 영상판독 신청으로 경기시간을 수정할 수 있다.
- 4.9. 경기 중 영상판독이 끝난 후 주심은 마지막으로 “갈려”를 선언한 지점부터 경기를 속개한다.
- 4.10. 마지막 회전 종료 후 주심은 승자 쪽 손을 들어 선언한다. 선수들은 승자 선언 후 서로 인사한다.
 - 4.10.1. 3전다승제에서, 주심은 각 회전마다 승자를 선언한다.
- 4.11. 선수 퇴장

◀해설▶

전자호구 사용 시, 주심은 경기 개시 전에 양 선수의 전자호구와 전자감응양말이 모두 작동하는지를 확인하도록 한다. 그러나 경기를 신속히 진행하기 위하여 본 과정을 생략할 수 있다.

제11조 허용기술과 부위

1. 허용기술

- 1.1. 손기술 : 바른 주먹, 종주먹(세운주먹)의 앞부분을 이용한 지르기 공격

1.2. 발기술 : 복사뼈 이하의 발 부위를 이용한 공격

2. 허용부위

2.1. 몸통부위 : 몸통호구로 보호되는 부위로서 손기술과 발기술의 공격이 허용된다. 단, 척추 부위는 공격할 수 없다.

2.2. 머리부위 : 쇄골 위 부위. 발기술만 허용된다.

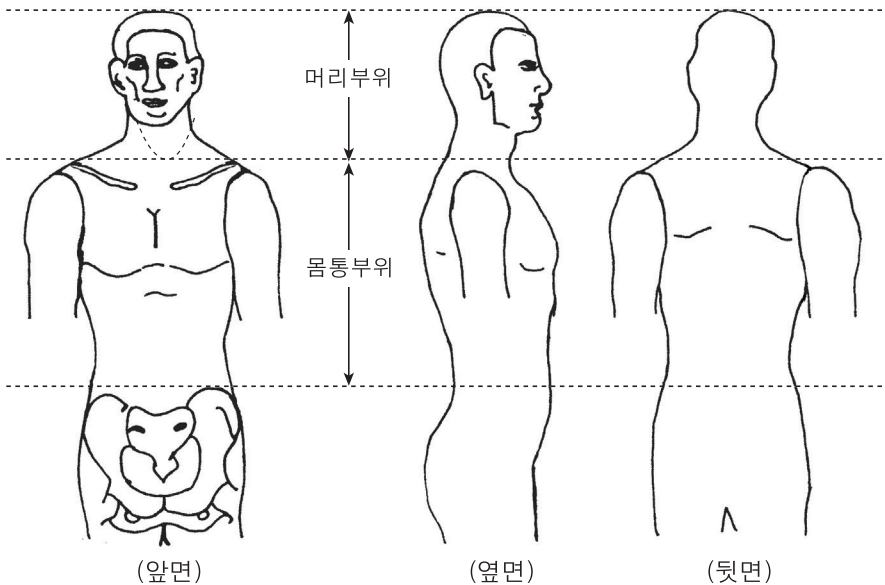
주

주① 손기술 : 바르게 쥔 주먹의 앞부분을 이용하여 상대의 몸통 득점 부위를 강하게 가격하는 것을 말한다. 주먹의 출발점이 어깨선 위일 때 에나 허리 아래일 때에는 득점으로 인정하지 아니한다.

주② 발기술 : 복사뼈 이하의 발 부위를 이용한 공격.(복사뼈 위 다리 부위, 정강이 또는 무릎 등의 부위를 이용한 타격은 인정되지 않는다는 뜻이다.) ※ 복사뼈 이하의 발 부위를 이용한 타격기술은 반칙에 의한 기술이 아니면 어떤 기술이라도 정당한 기술로 인정된다.

주③ 몸통부위 : 그림과 같이 쇄골과 장골 사이에서 호구로 보호된 부분을 몸통 허용부위로 한다.

주④ 머리부위 : 그림과 같이 쇄골 위 목 부위부터 머리 전체를 허용부위로 한다.





제12조 (득 점)

1. 득점부위

1.1. 일반호구 사용 시

- 가. 몸통 : 몸통보호대의 청·홍 색깔로 표시된 부위
- 나. 머리 : 머리보호대 아래 끝선으로부터 머리 부위 전체

2.2. 반자동 전자호구 사용 시

- 가. 몸통 : 몸통보호대의 청·홍 색깔로 표시된 부위
- 나. 머리 : 머리보호대 아래 끝선으로부터 머리 부위 전체

3.3. 전자동 전자호구 사용 시

- 가. 몸통 : 몸통보호대의 청·홍 색깔로 표시된 부위
- 나. 머리 : 머리보호대 아래 끝선으로부터 머리 부위 전체

주

- 주① 머리보호대 아래 끝선 아래부터 쇄골 위까지 목 부위는 득점 부위가 아닌 허용부위이며, 발 공격에 의해 1분후에도 경기불능 상태가 지속되면 주심직권송(RSC)을 선언한다.
- 주② 머리보호대 끝선에 겹쳐맞아도 득점으로 인정한다.

2. 득점 기준

- 2.1. 몸통부위 : 몸통 득점부위에 허용 기술로 적정한 강도 이상의 타격을 가했을 때 득점이 부여된다.
- 2.2. 머리부위 : 머리 득점부위에 발기술로 터치하였을 때 득점을 부여한다.
- 2.3. 손기술을 제외한 기술의 유효성, 타격 강도, 타격부위의 타당성은 전자채점 장치에 의하여 판정된다. 위 사항에 대한 전자채점 장비에 의한 판정은 머리공격을 제외하고 영상판독의 대상이 될 수 없다.
- 2.4. 본 회 경기운영본부는 체급과 성별, 연령별 등을 고려하여 적정한 강도와 감응도 등을 결정한다. 필요한 경우 본회는 강도와 감응도 등을 조정하는 결정을 할 수 있다.

3. 득점은 다음과 같이 분류된다.

- 3.1. 1점 : 몸통부위 주먹공격
- 3.2. 2점 : 몸통부위 발공격
- 3.3. 3점 : 머리부위를 공격한 발기술
- 3.4. 4점 : 몸통부위를 몸의 회전을 이용하여 공격한 발기술
- 3.5. 5점 : 머리부위를 몸의 회전을 이용하여 공격한 발기술
- 3.6. 상대 선수가 1회의 "감점" 선언을 받음으로써 얻어지는 1점
4. 득점은 전 3회전을 통산하며 단회전 경기는 종합 채점 결과로 한다.
 - 4.1 3전다승제에서, 경기결과의 기록은 1회전부터 3회전까지의 승리한 회전을 합산한다.
5. 득점의 무효 : 공격자가 반칙 행위를 이용하여 가격했을 때 득점에 해당하여도 무효로 한다.
 - 5.1. 공격자가 반칙행위를 이용하여 득점을 얻었을 때는 주심은 벌칙을 선언하고 득점을 무효로 한다.

주

- 주① 주심이 반칙행위를 인지하지 못하여 벌칙을 적용하지 않은 경우, 지도자가 벌칙을 요청하기 위해 영상판독신청을 하면 판독카드를 회수한다.(단, 상대선수의 한계선 밖으로 나간 행위, 넘어지는 행위, "갈려" 후 공격, 넘어진 상대 공격은 예외로 한다.)
- 주② 뒤차기는 회전발차기 기술 중 하나이며, 머리와 어깨가 회전하여야 뒤차기로 간주되고, 기술점수가 부여된다: 머리와 어깨의 동시 회전 없이 선수가 상대선수에게 뒤차기 공격을 하면 그 공격은 회전발차기 기술로 인정되지 않는다.

- 5.2. 공격자의 감점행위 이후에 이루어지는 득점은 무효로 한다.
 - 가. 주심의 "갈려" 선언 전이라 할지라도 한계선 밖을 나간 이후 공격을 해서 점수가 표출된 경우 감점을 부여하고 득점을 무효한다.
 - 나. 주심의 "갈려" 선언 전에 발바닥을 제외한 신체의 일부분이 바닥에 닿았다가(넘어진 경우) 공격을 해서 점수가 표출된 경우 감점을 부여



하고 득점을 무효한다.

다. 주심이 감점을 부여하기 위해 "갈려" 하는 순간 반칙행위를 한 선수의 "갈려" 전 공격은 득점으로 인정하지 않는다.(단, 상대선수의 공격은 득점으로 인정)

제13조 (채점과 표출)

1. 득점은 즉시 채점되어야 하며 채점된 점수는 즉시 표출되어야 한다.
2. 득점의 채점은 전자 채점보호구(PSS)에 의하여 하는 것을 위주로 하고 주먹 득점과 몸통의 회전이 가미된 기술에 대한 추가 점수의 채점은 부심이 수동 채점기로 한다. 단 전자 채점보호구를 사용할 수 없을 때는 모든 채점은 부심이 수동 채점기로 한다.
3. 머리부위 전자 채점보호구를 사용하지 못할 때에는 머리부위에 대한 채점은 부심이 수동 채점기로 한다.
4. 몸통부위의 회전이 가미된 기술에 대한 추가 채점은 전자 채점보호구에 의하여 득점으로 채점되지 않았을 때는 유효하지 않다.
5. 3부심제의 경우 채점은 두 명 이상의 부심이 인정하였을 때 유효하다.
6. 2부심제의 경우 채점은 두 명의 부심이 모두 인정하였을 때 유효하다.
7. 한 선수가 머리 부위의 타격에 의한 비틀거림, 머리에 강한 충격, 눈 공격으로 시야 확보 불가 및 출혈이나 위험한 상태에 빠졌을 때(knock down) 주심이 계수를 시작하였지만 전자채점보호구에 의하여 득점으로 채점되지 않았을 때는, 주심은 계수를 완료한 후 득점의 유효성을 확인하기 위하여 비디오 판독을 반드시 요청해야 한다.
8. 전자채점보호구를 사용한 경기에서 몸통부위에 강한 타격 행위가 일어났지만 득점으로 표출되지 않았을 경우, 주심은 선수의 보호를 위해 계수를 한 후 경기를 계속 진행한다.
9. 정상적인 공격에 의해 상대선수 넉 다운 되어 경기진행이 불가능할 경우는 10까지 계수를 세고 계시선언 후 영상판독을 신청하여 정상적인 공격인지를 확인한다. 단, 반칙으로 판독되면 공격자에게 감점을 부여하고 반칙자를 패자로 한다.

10. 주먹 득점의 시간 차는 득점으로 인정한다.
11. 주먹에 의한 공격으로 위험한 상태(knock down)가 되면 부상들에 의해 득점 표출이 되지 않았다하더라도 득점 부위에 대한 정상적인 공격이었다면 즉시 계수를 하고 부상들은 셋을 셀 때 득점을 수신호로 한다.

주

주① 전자호구 사용에 따른 득점에 관련된 세부사항에 대한 별도의 기술지침은 대표자회의에서 결정하고 대회 중 발생한 상황에 대해서는 대회운영 본부(경기운영본부)에서 정한다.

제14조 (금지행위와 벌칙)

1. 금지행위에 대한 벌칙은 주심이 선언한다.
2. 본 회 경기규칙 14조에 명시된 금지행위에 대한 벌칙은 “감점” 으로 한다.
3. “감점” 은 상대 선수의 1득점으로 계산된다.
4. 금지행위
 - 4.1. 다음 행위를 금지행위로 간주하며, 이 행위를 범할 시 감점을 선언한다.
 - 가. 한계선 밖으로 나간 행위
 - 나. 넘어진 행위
 - 다. 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위
 - 라. 상대를 잡거나 미는 행위
 - 마. 다리를 들어 막는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 상대의 다리를 차는 행위
 - 마.1 다리를 들어 막는 행위
 - 마.2 상대의 공격을 방해할 목적으로 상대의 다리를 차는 행위
 - 마.3 허리 아래 방향으로 차는 행위
 - 마.4 허리 위 방향으로 허공에 4번 혹은 그 이상 차는 행위
 - 마.5 상대의 공격을 방해할 목적으로 3초 이상 다리를 드는 행위
 - 바. 상대의 허리 아래 부위를 가격하는 행위
 - 사. 주심의 “갈려” 선언 후 상대를 공격하는 행위



- 아. 손으로 상대 머리 부분을 가격하는 행위
- 자. 무릎 또는 이마로 상대를 가격하는 행위
- 차. 넘어진 상대를 공격하는 행위
- 카. 붙어있는 상황에서 발날, 발바닥이 몸통 전자보호대를 가격하는 행위(제기차기, 전갈발차기 등 변칙발차기) 및 머리 전자보호대의 뒤통수를 가격하는 행위
- 타. 선수나 지도자의 바람직하지 못한 행위

4.2. 과도한 금지행위를 한 선수 또는 지도자가 심판의 지시를 따르지 않을 경우 심판은 노란카드를 들어 징계를 요청할 수 있으며, 이 경우 경기운영 본부는 해당 선수 또는 지도자의 금지 행동에 관해서 징계의 적절 여부를 조사한다.

- 5. 선수나 지도자가 고의로 또는 반복적으로 규칙을 부정하거나 심판의 지시를 따르지 않을 때는 주심은 노란카드를 들어 경기를 중단시키고 반칙패를 선언할 수 있다.
- 6. 검사대 또는 경기장에서 심판이나 경기임원이 선수나 지도자가 전자 채점보호구를 조작하여 그 기능에 영향을 미치는 행위를 발견하였을 때는 그 선수를 실격시킨다. 이 때 필요하다고 판단되면 전자 채점보호구 기술진의 조언을 참고할 수 있다.
- 7. 회전마다 마우스가드 착용여부를 검사하여야 하며 미착용 시 실격처리 한다.(단, 1분의 시간을 주어 착용 시 감점부여 후 속개한다.)
- 8. 선수가 감점 10회를 받으면 심판은 벌칙으로 그 선수를 반칙패 패자로 선언한다.
 - 8.1. 3전다승제에서, 한 회전에 선수가 5개의 감점을 받으면, 상대 선수는 그 회전에 승자가 된다.
- 9. 14.8. 항에서 감점은 전 3회전을 통산한다.

◀해설▶

1. 본 경기규칙이 금지행위를 정하여 처벌하는 목적은

첫째, 선수의 보호

둘째, 공정한 경기의 운영

셋째, 바람직한 기술발전의 유도를 그 목적으로 하고 있다.

2. 감점 행위

2.1. 한계선 밖으로 나간 행위 : “감점” 은 선수의 한발이라도 한계선을 넘을 때 선언된다. 선수가 상대 선수의 금지 행위로 인해 한계선을 넘으면 “감점” 은 선언되지 않고 반칙을 범한 선수에게 벌칙을 부여한다.

가. 한계선을 나간 발이 바닥에 정확히 닿지 않고 허공에 떠있을 경우에는 감점이 아니다.

나. 선수의 발이 한계선 밖에 나간 상태에서 주심의 “갈려” 전에 상대 선수에게 득점을 허용하였을 경우는 득점은 인정하고 한계선 밖에 나간 선수의 공격 득점은 인정하지 않는다.

2.2. 넘어진 행위 : 넘어진 행위에 대해서는 즉각 “감점” 을 부여한다. 하지만, 상대의 반칙으로 인하여 선수가 넘어졌을 경우 “감점” 처리하지 않고 반칙을 범한 선수에게만 벌칙을 부여한다. 단, 두 선수가 서로 부딪혀 넘어진 경우 또는, 회전발차기 기술로 득점 후 넘어진 경우에는 “감점” 을 부여하지 않는다.

3. 선수가 경기를 회피하거나 지연시키는 행위

3.1. 선수가 공격의 의사 없이 경기를 회피하거나 고의로 경기를 지연시키는 행위로 양 선수 중에 보다 방어적인 자세와 뒤로 물러서는 한 선수를 가려 벌칙을 선언한다. 두 선수가 3초 동안 움직이지 않고 그대로 있다면 주심은 “공격” 지시 신호를 보낸 후 3초 동안 원래 위치에서 뒤로 움직인 선수에게 감점을 부여하고 두 선수 모두 움직이지 않았다면 두 선수 모두에게 감점을 부여한다.

3.2. 상대방의 공격을 회피할 목적으로 등을 돌려 도망가면서 피하는 행위는 페어플레이정신에 위배되며 심각한 부상을 야기할수 있으므로 “감점” 을 부여한다. 또한 몸을 허리 이하로 숙여서 피하거나 웅크려서 피



하는 행위도 이 조항에 준하여 “감점” 을 부여한다.

3.3. 경기 시간을 허비하기 위하여 상대의 공격을 회피하며 물러나는 행위는 소극적 행위로 감점을 부여한다.

3.4. 상대가 행한 공격 행위를 반칙 행위인 것으로 판단하게 할 의도로 지나치게 아픔을 과장하거나 가격된 부위를 사실과 다르게 하여 고통을 표시하거나 또는 경기 시간을 고의로 지연시키기 위해 아픔을 과장하는 행위 등은 경기 정신에 어긋나는 행위로 감점을 부여한다. 단 주심은 감점 부여 전 정확한 상황 판단을 위해 영상판독을 요청 할 수 있다(판독 결과가 인정으로 판정되면 이중 벌칙 적용 가능).

3.5. 또한 선수가 보호장구를 정비하기 위하여 주심에게 경기의 중단을 요청하는 행위는 경기를 지연시키는 행위로 감점을 부여한다.

4. 상대를 잡거나 미는 행위

4.1. 상대 선수의 신체 또는 도복이나 보호용구의 일부를 손으로 잡거나 또는 상대 선수 공격을 방어하는 과정에서 다리나 발을 잡거나 팔 위에 거는 행위도 ‘잡는 행위’ 에 적용시켜 “감점” 을 부여한다. 하지만, 빠른 타격 혹은 한 번의 미는 행위 후 상대방으로부터 떨어지는 경우에는 허용된다.

4.1.1 상대방을 지속적으로 미는 행위

4.1.2 상대방을 한계선 밖으로 미는 행위

4.1.3 정상적인 기술 발휘를 못하게 하려고 밀어서 상대의 공격을 방해하는 행위

5. 다리를 들어 막는 행위 또는 상대의 공격을 방해할 목적으로 상대의 다리를 차는 행위. 또는, 상대의 공격을 방해할 목적으로 3초 이상 다리를 들고 있거나 허공에 차는 행위. 또는, 허리 아래 방향으로 차는 행위. 단, 다리를 드는 동작이나 컷트발 동작이 나오더라도 그 다음 연결 동작에서 주먹 또는 발 공격기술이 행하여 질 경우에는 “감점” 을 부여하지 않는다.

6. 허리 아래 부위를 공격하는 행위 : 허리 아래 부위에 대한 공격은 처벌한다. 이 조항은 또한, 상대의 공격을 막거나 방해할 목적 또는 정상적인 기술 발휘가 아닌 상황에서 상대의 허벅지 또는 무릎, 정강이 등 다리 부위를 차거

나 강하게 밟거나 하는 행위를 포함한다..

7. 주심의 "갈려" 선언 이후 상대 선수를 가격하는 행위 :

7.1. "갈려" 후 공격은 실제로 상대 선수의 신체에 타격이 이루어진 경우를 말한다.

7.2. 만약 공격 동작이 "갈려" 선언 전에 시작되었을 경우는 처벌되지 않는다.

7.3. 영상 분석의 경우 "갈려" 선언의 시작 기준은 주심의 "갈려" 수신호의 팔이 완전히 펴진 순간으로 하며 "계속" 은 수신호 출발 시점으로 한다. 공격동작의 시작 기준은 발이 바닥을 완전히 떠난 순간으로 한다.

7.4. "갈려" 후 공격으로 인하여 실제 타격이 일어나지 않았더라도 고의적이며 악의적인 공격 동작이 이루어졌을 때는 바람직하지 못한 행위로 감점을 선언할 수 있다.

7.5. 주심이 감점행위를 보고 "갈려" 를 선언하였으나 그 이후 바람직하지 못한 행위가 연이어 일어난 경우는 감점을 두 번 줄 수 있다.(예, 고의적 "갈려" 후 공격, 바람직하지 못한 행위 등)

8. 손으로 머리 부위를 가격하는 행위 : 손(주먹) 또는 팔, 팔목이나 팔꿈치 등으로 상대의 머리 부위를 가격하는 행위를 말한다. 그러나 가격 당한 선수가 부주의에 의하여 가격 당한 경우, 즉 지나치게 숙이거나 주의 없이 몸을 돌리는 등으로 인해 불가항력으로 가격한 경우는 제외된다.

9. 무릎 또는 이마로 가격하는 행위 : 접근 상태에서 명백히 의도적으로 무릎으로 가격하거나 머리로 상대선수를 받는 행위를 말한다. 단, 발기술을 발휘하여 공격하는 순간 상대방이 앞으로 들어오거나 공격자의 의도와는 달리 거리가 맞지 않아 무릎 부위가 부득이 상대를 가격하게 된 경우나 고의성이 없이 우연히 머리로 상대선수를 받는 행위는 여기에서 제외한다.

10. 넘어진 상대를 가격하는 행위 : 이 행위는 매우 위험한 행위로서 상대 선수에게 심한 상해를 입힐 가능성이 많은 것이다. 넘어진 상대는 순간적으로 무방비 상태에 있기 쉽고 또 낮은 위치에 있는 상대의 신체 부위에 가해지는 발기술의 위력은 강하게 가해지기 마련이므로 그 위험성이 더욱 크다. 뿐만 아니라 넘어진 상대를 공격하는 행위는 태권도 선수로서 해서는 안 될 행위



에 속하는 것으로서 올바른 스포츠 정신에 어긋나는 행동이기도 하다. 이와 같은 이유로 해서 넘어진 상대에 대한 공격은 고의성 여부와 관계없이 벌칙이 선언된다. (단, 불가항력에 대한 행위는 예외 한다.)

11. 선수들의 접촉 상황에서 무릎이 바깥쪽으로 향하고 발날 및 발바닥으로 몸통 전자호구를 가격하는 행위(제기차기, 전갈발차기 등 변칙발차기)
 - 11.1. 한 선수라도 신체 일부분이 상대에게 닿고 있을 경우 감점을 부여한다.
 - 11.2. 밀고 난후 상대선수와 접촉이 없는 상태에서 공격은 득점으로 인정한다.
12. 선수, 지도자의 바람직하지 못한 언동: 여기에서 바람직하지 못한 언동이란 다음과 같은 경우를 말한다.
 - 12.1. 주심의 지시나 경기규정을 따르지 않는 행위(경기 시작 전 지도자가 지정석에 배석하지 않는 경우 등)
 - 12.2. 심판의 판정에 대하여 부적절한 방법으로 항의하거나 비판하는 행위
 - 12.3. 지정된 지도자석을 벗어나거나 일어서서 경기를 방해하는 행위
 - 12.4. 회전 중 큰 소리로 경기를 방해하는 행위
 - 12.5. 경기 중 심판이나 상대선수 또는 상대 지도자 또는 관중을 모욕하거나 자극하는 행위
 - 12.6. 그 외 스포츠 정신에 어긋나거나 바람직하지 못한 행위.
 - 가. 이 조항은 후항 감점사항 5항 2호와 연관되는 조항으로서 그 행위가 몹시 부당하거나 또는 행위 자체가 심하게 행해질 때는 감점 선언을 한다.
 - 나. 선수 또는 지도자가 회전 간 휴식 시간 중 스포츠 정신에 어긋나거나 바람직하지 않은 행위를 할 때는 주심은 회전 간 휴식 시간 일지라도 즉시 벌칙을 선언하여 “감점” 을 부여할 수 있다. 이때 경기가 끝난 후 5초가 지난 경우라면 “감점” 은 다음 회전으로 기록되지만, 5초 이내라면 “감점” 은 전 회전의 기록으로 인정된다.
 - 12.7. 부적절한 방법으로 판정이나 경기결과에 영향을 미치거나 혼란스럽게 하려는 행위

- 12.8. 오직 등록된 팀 지도자만이 지정석에 앉을 수 있으며, 승인되지 않은 지도자 및 소속이 다른 지도자가 임석할 경우 해당 관계자는 경기장을 나가야 하고, 선수 또한 감점 부여 후 실격된다.
- 12.9. 지도자가 1,2회전에 몸통보호구 및 머리보호대의 테스트를 요청할 시 주심카드로 테스트를 하고 2,3회전(골드라운드)에 요청 시에는 지도자의 카드를 받아 테스트하고 이상이 없을 시 지도자의 카드를 회수하고 바람직하지 못한 행위로 감점을 부여한다.(3회전 통산 해당)
- 12.10. 지도자가 1회전에 몸통보호구 및 머리보호대의 테스트를 요청할 시 주심카드로 테스트를 하고 2,3회전에 요청 시에는 지도자의 카드를 받아 테스트하고 이상이 없을 시 지도자의 카드를 회수하고 바람직하지 못한 행위로 감점을 부여한다.(3전다승제 해당)

★ 심판지침-----

※ 다리를 드는 행위(일명 컷트발)를 “감점” 처리 하는 이유 :

첫째, 부상을 야기하는 위험한 상태이기 때문이다.

둘째, 정상적인 공격을 방해하고 경기를 소극적으로 하려는 의도를 가진 행위이기 때문이다. 따라서 이 행위는 엄격하게 규정을 적용하여야 한다. 또한 다리를 드는 행위가 공격 방해나 상대방에 부상을 야기하거나 위험을 줄 때에는 바로 감점 처벌한다.

제15조 (골드라운드와 우세의 판정)

1. 3회전까지 승패를 가리지 못할 경우 1분 휴식 후 연장회전(골드라운드)을 실시한다.
2. 연장회전(골드라운드)을 실시할 경우 3회전까지의 점수 및 벌칙사항은 무효로 처리하고 연장회전(골드라운드)의 점수만으로 판정을 한다.
3. 연장전에서는 선득점 2점 이상을 취득하거나 상대방이 2개의 “감점” 을 받았을 때 승자로 선언된다.



주

- 주① 골든라운드에서 승패를 가리지 못한 경우엔 골든 라운드에서 주먹공격으로 1득점을 성공한 선수가 우세승을 거둔다.
- 주② 골든라운드에서 반칙에 의한 파워치가 표출되면 주심은 감점부여 후 손바닥이 앞을 향하게 손을 들어 주먹을 쥐었다 편 후 파워치 무효 수신호를 한다.

4. 연장회전(골든라운드)에서 어느 선수도 2점 이상을 얻지 못하였을 때는 다음의 기준에 따라 우세승을 결정한다.
- 4.1. 주먹으로 득점을 기록한 선수
 - 4.2. 두 선수 다 주먹 득점이 없거나 주먹 득점이 같을 경우 연장회전(골든라운드) 동안 전자 채점보호구에 기록된 유효타의 횟수가 많은 선수
 - 4.3. 유효타가 동수 일 때는 기존 3회전 중에서 회전 승리 횟수가 많은 선수
 - 4.4. 회전 승리 횟수가 동수일 때는 1회전부터 연장회전(골든라운드)까지 누적된 “감점” 횟수가 적은 선수
 - 4.5. 위 두 가지 기준이 모두 동일할 경우 주심과 부심이 연장회전(골든라운드)의 경기 내용을 평가하여 우세승을 결정한다. 주심과 부심의 우세판정이 동수를 이루었을 때는 주심이 우세승을 결정한다.

주

- 주① 골든 포인트 2점
- 가. 골든 포인트 2점 이상 승
 - 나. 주먹점수1점과 상대 반칙 감점에 의한 1점 승(2점)
 - 다. 청=1점(주먹득점) : 홍=1점(상대반칙) 점수 우세로 청승(1:1 경우)
 - 라. 주먹득점 1점으로 종료되면 우세승
 - 마. 골든 라운드 감점 하나는 승패에 영향을 미치지 않으며 1~3회전 감점에 포함 우세판정
- 주② 주, 부심의 우세승 판정의 기준은 골든라운드에서의 경기 공격주도권, 기

술 발휘 횡수, 고난도 기술 횡수, 경기 매너 순으로 한다. 이는 일반호구 사용 시에도 동일하게 적용된다.

주③ 골든라운드 회전에서 한 선수가 상대 머리에 대한 공격을 먼저 성공시켰으나 상대 선수의 몸통 득점이 먼저 표출되었을 경우 주심이 영상판독을 요청할 수 있다. 영상판독원이 머리 공격에 대한 득점이 빨랐다고 판단 시 주심은 몸통득점을 취소시키고 머리 득점을 한 선수를 승자로 선언한다.

주④ 골든라운드 회전에서 상대의 감점 1점에 본인의 주먹 득점 1점으로 2점을 득점하는 상황과 상대의 몸통 또는 머리 공격이 동시에 이루어졌을 시 주심이 영상판독을 요청할 수 있다.

★ 심판지침-----

"3전 다승제"를 제외하고 우세승의 결정을 해야 할 경우 절차는 다음과 같다.

1. 심판원은 경기에 임할 때 반드시 우세판정표를 지참한다.
2. 우세승 판정을 해야 할 경우 주심은 각 부심에게 “우세 기록” 이라고 외친다.
3. 주심의 “우세 기록” 선언이 있으면 부심 전원은 10초 이내에 기록을 마치고 기록표에 본인의 서명을 하여 주심에게 제출한다.
4. 주심은 부심의 우세판정표를 받아 종합 기록을 한 후 승패를 선언한다.
5. 승패선언 후 주심은 우세판정표를 기록원에게 전달하고 기록원은 경기운영본부에 전달한다.

※ 3전다승제

1. 동점인 회전에서 우세승 판정을 해야 할 경우 주심은 각 부심에게 “우세기록” 이라고 외친다.
2. 주심의 “우세 기록” 선언이 있으면, 부심은 팔을 편 상태에서 주심의 “하나”, “둘”, “셋” 구령에 맞춰 “셋” 을 셈과 동시에 손으로 승자를 가리킨다.
 - 2.1. 부심이 2명인 3심제의 경우, 주심과 2명의 부심이 승자를 결정한다.
 - 2.2. 부심이 3명인 4심제의 경우, 주심을 제외한 3명의 부심이 승자를 결정한다.
3. 영상판독원은 주, 부심이 결정한 최종결과를 기록하고, 기록원에게 회전 승자를 알린다.
4. 승자를 선언함에 따라, 주심은 회전 또는 경기의 승자를 선언한다.



5. 3전다승제에서 동점으로 회전을 마쳤다면 다음의 기준에 따라 해당 회전의 승자를 결정한다.
 - 5.1. 회전공격으로 많은 점수를 득점한 선수
 - 5.2. 회전공격의 점수가 동점일 때는 기술 가치가 더 높은 공격(머리, 몸통, 주먹 감점) 순으로 더 많은 득점을 획득한 선수
 - 5.3. 기술 가치에 따른 공격 득점이 동점일 경우 전자채점보호구에 유효타의 횟수가 많은 선수
 - 5.4. 위 3가지 기준이 모두 동일할 경우 주심과 부심이 해당 회전의 경기내용을 평가하여 우세승을 결정한다. 주.부심의 우세판정 기준은 경기 공격주도권, 기술발휘횟수, 고난도 기술횟수, 경기매너 순으로 한다.
 - 5.4.1. 부심이 2명인 3심제의 경우 주심과 2명의 부심이 승자를 결정한다.
 - 5.4.2. 부심이 3명인 4심제의 경우 주심을 제외한 3명의 부심이 승자를 결정한다.

제16조 (경기 결과 판정)

1. 주심 직권승
2. 최종 점수승
3. 점수차승
4. 골든 포인트승
5. 우세승
6. 기권승
7. 실격승
8. 반칙승
9. 비스포츠클럽 실격승

주

주① 주심직권승 : 주심은 다음의 경우에 주심 직권승을 선언한다.

1. 선수가 득점 기술에 의하여 쓰러져 주심이 “여덟” 까지 계수할 때에도 경기 속행이 불가능한 경우, 또는 계수의 진행에 상관없이 주심이 경기 속행이 불가하다고 판단했을 때
2. 선수가 1분의 응급처치 시간 후에도 경기 속행에 임하지 못할 때
3. 선수가 주심의 3회의 경기속행 지시(“일어서”)에 따르지 않을 때
4. 주심이 선수의 안전을 위하여 경기를 중단시켜야 한다고 판단했을 때
5. 의료진이 선수의 부상으로 인하여 경기 중단을 결정했을 때

주② 최종 점수승 : 득·감점을 통산하여 점수가 많은 선수에게 선언되는 승리

주③ 점수차승 : 2회전 종료 시점 또는 3회전 중 언제라도 20점 차가 날 경우 주심은 경기를 중단시키고 승자에게 점수차승을 선언한다. 또는 대회 경기중 상황에 따라 2회전 경기 중이라도 점수차승을 선언할 수 있다. (단, 전국소년체육대회, 전국체육대회 또는 국가대표최종선발전대회의 준결승, 결승전은 점수차승을 적용하지 않는다.)

주④ 골든 포인트승 : 1~3회전 종료 후 동점으로 승패를 가리지 못할 경우 1분 휴식 후 1분 연장회전(골든라운드)의 경기에서 선 득점(2점), 상대선수 감점 2회 또는 우세승으로 얻어지는 승리

주⑤ 우세승 : 제15조(골든 라운드와 우세의 판정)심판지침에 의한다.

주⑥ 기권승 : 상대방 경기 포기로 인하여 얻는 승리

1. 한 선수가 부상 또는 기타 이유로 혹은 자의로 경기를 포기하였을 때
2. 회전 간 휴식을 한 후 계속 경기에 응하지 않을 때
3. 지도자가 자기 소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행 시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 때
4. 선수의 사정으로 경기포기각서를 경기진행본부에 제출했을 때

주⑦ 실격승 : 상대 선수가 계체 실격 또는 3번째 선수 호출 후에도 선수 대기석에 나타나지 않을 경우 내려지는 승리이며 실격승의 사유에 따라 다른 조치를 취한다.

1. 선수가 계체에 불참하였거나 계체를 통과하지 못했을 경우 이 사실은 모든 기술임원과 관계자에게 사전에 통보된다. 해당 경기에는 심판이 배정되지 않고 상대 선수도 시합을 위해 입장해 있을 필요가 없다.
2. 선수가 계체는 통과하였으나 선수대기석에 나타나지 않았을 경우에는 배정된 심판과 상대 선수가 입장 하여 대기하다가 주심이 상대 선수의



승리를 선언한다. 자세한 절차는 제10조 4항에 따른다.

주⑧ 반칙승 : 주심은 다음과 같은 경우 반칙승을 선언한다.

1. 상대 선수가 10개의 “감점”을 받았을 때
2. 양 선수 감점행위로 경기종료가 되었을 시 양 선수 모두 반칙패로 적용한다.

주⑨ 비스포츠클럽 실격승 : 다음과 같은 경우 비스포츠클럽 실격승을 선언한다.

1. 선수 또는 팀 관련자가 전자감응장치를 조작하여 적발 되었을 경우
2. 계체 시 부정 행위를 저질렀을 경우
 - 가. 본 회 반도핑 규정을 위반 했을 경우
 - 나. 선수 또는 지도자가 본 회 스포츠평정위원회 규정 등 징계 조항에 명시한 스포츠클럽 등에 어긋나는 행동을 했을 경우
 - 다. 비스포츠클럽에 의해 패자가 된 선수의 경기 기록은 삭제되고 이에 영향 받은 선수들의 기록은 재조정된다.

주⑩ 비인정 경기결과 표시

- 가. 양선수 실격승
- 나. 양선수 기권승
- 다. 양선수 비스포츠클럽 실격승

제16조의 2 (3전다승제 시 경기 결과의 판정)

3전다승제에서, 경기 결과 판정은 아래의 절차대로 한다.

1. 주심직권승
2. 최종점수승
3. 기권승
4. 실격승
5. 비스포츠클럽 실격승

주

주① 주심직권승 : 주심은 다음의 경우에 주심 직권승을 선언한다.

1. 선수가 득점 기술에 의하여 쓰러져 주심이 “여덟” 까지 계수할 때에도 경기 속행이 불가능한 경우, 또는 계수의 진행에 상관없이 주심이 경기 속행

이 불가하다고 판단했을 때

2. 선수가 1분의 응급처치 시간 후에도 경기 속행에 임하지 못할 때
3. 선수가 주심의 3회의 경기속행 지시(“일어서”)에 따르지 않을 때
4. 주심이 선수의 안전을 위하여 경기를 중단시켜야 한다고 판단했을 때
5. 의료진이 선수의 부상으로 인하여 경기 중단을 결정했을 때

주② 최종 점수승(최종회전승) : 회전간 승리가 많은 선수에게 선언되는 승리

1. 3회전 중 각 회전 승의 합계로 승자를 정한다.
2. 한 회전에서 12점 차이가 나면 심판은 경기를 중단시키고 회전 간 승자선언을 한다. 단, 소년체육대회, 전국체육대회, 국가대표최종선발전, 국가대표평가전에서 토너먼트 4강 및 결승에는 적용되지 않는다.
3. 양 선수 감점행위로 경기종료가 되었을 시 양 선수 모두 반칙패로 적용한다.
 - 3.3.1. 1회전 양선수 반칙패 시 2회전 승자를 승자로 한다.
 - 3.3.2. 2회전 양선수 반칙패 시 1회전 승자를 승자로 한다.
 - 3.3.3. 3회전 양선수 반칙패 시 양선수 반칙패로 한다.

주③ 기권승 : 상대방 경기 포기로 인하여 얻는 승리

1. 한 선수가 부상 또는 기타 이유로 혹은 자의로 경기를 포기하였을 때
2. 회전 간 휴식을 한 후 계속 경기에 응하지 않을 때
3. 지도자가 자기 소속 선수의 열세로 더 이상 경기를 속행 시킬 필요가 없다고 판단하여 경기장 내로 수건을 던졌을 때
4. 선수의 사정으로 경기포기각서를 경기진행본부에 제출했을 때

주④ 실격승 : 상대 선수가 계체 실격 또는 3번째 선수 호출 후에도 선수 대기석에 나타나지 않을 경우 내려지는 승리이며 실격승의 사유에 따라 다른 조치를 취한다.

1. 선수가 계체에 불참하였거나 계체를 통과하지 못했을 경우 이 사실은 모든 기술임원과 관계자에게 사전에 통보된다. 해당 경기에는 심판이 배정되지 않고 상대 선수도 시합을 위해 입장해 있을 필요가 없다.
2. 선수가 계체는 통과하였으나 선수대기석에 나타나지 않았을 경우에는 배정된 심판과 상대 선수가 입장 하여 대기하다가 주심이 상대 선수의 승리를 선언한다. 자세한 절차는 제10조 4항에 따른다.

주⑤ 비스포츠클럽 실격승 : 다음과 같은 경우 비스포츠클럽 실격승을 선언한다.

1. 선수 또는 팀 관련자가 전자감응장치를 조작하여 적발 되었을 경우
2. 계체 시 부정 행위를 저질렀을 경우
 - 가. 본 회 반도핑 규정을 위반 했을 경우
 - 나. 선수 또는 지도자가 본 회 스포츠평정위원회 규정 등 징계 조항에 명시



한 스포츠맨십 등에 어긋나는 행동을 했을 경우
다. 비스포츠맨십에 의해 패자가 된 선수의 경기 기록은 삭제되고 이에 영
향 받은 선수들의 기록은 재조정된다.

제17조 (위험한 상태)

1. 상대의 유효한 타격에 의한 득점으로 인하여 발바닥을 제외한 신체의 일부분
이 바닥에 닿고 있을 때
2. 상대의 유효한 타격에 의한 득점으로 공격이나 방어의 의사 없이 비틀거리고
있을 때
3. 상대의 강한 타격에 의한 득점으로 주심이 경기를 지속할 수 없다고 인정했
을 때

주

주① 위험한 상태 : 타격에 의한 충격으로 쓰러지거나 쓰러지지 않았더라도 중
심을 잡지 못하고 비틀거릴 때는 위험한 상태로 본다. 또 주심이 계속 경
기진행이 위험을 초래하거나 일시적으로 선수의 보호가 필요하다고 판단
할 만한 타격이 있을 때는 이를 위험한 상태로 처리할 수 있다.

제18조 (위험한 상태에 대한 조치)

1. 유효부위에 정당한 가격으로 인하여 위험한 상태를 보일 때 주심은 다음의 조
치를 취한다.
 - 1.1. “갈려” 로 가격선수를 먼 거리에 위치토록 한다.
 - 1.2. 주심은 위험에 처한 선수의 상태를 확인한 후 그 선수에게 큰소리로
“하나” , “둘” "의무(2회)" "넛" “열” 까지를 1초 간격으로 세며 이를
수신호로 알린다.
 - 1.2.1. 의무 : 현장에 참여한 의무진
 - 1.2.2. 의무진의 조언을 받아 주심이 최종 판단한다.
 - 1.3. 주심은 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 경기 지속 의사
를 표시하더라도 여덟을 셀 때까지 선수를 쉬게 하며 선수의 회복을 확인

후 경기를 계속하게 한다.

1.4. 주심이 “여덟”을 셀 때까지 위험에 처한 선수가 경기 지속 의사를 취하지 못하면 이를 패자(주심직권승=RSC)로 한다.

1.5. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처한 경우 그 중 1명이 위험한 상태에 있는 한 계수는 계속한다.

1.6. 양 선수가 동시에 위험한 상태에 처해 “열”을 셀 때까지 회복되지 않았을 경우 위험한 상태에 처하기까지의 점수로 승패를 결정한다.

1.7. 주심은 선수가 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 승패를 결정할 수 있다.

2. 사후 조치 : 어느 부위든 심한 부상으로 경기 속행이 불능했던 선수가 30일 이내의 경기에 출전하기 위해서는 신체에 이상이 없다는 의사의 진단서를 본회에 제출하여 승인을 득해야 한다. (주심이 “열”까지 계수 할때까지도 의식을 잃은 상태이거나, 정신이 혼미한 경우, 혹은 안정적이며 자발적 움직임을 보이지 않아 주심직권승(RSC)이 부여된 경우)

주

주① 먼 거리에 위치토록 한다. 일반적으로 선수 위치를 말한다. 그러나 다운된 선수가 상대 선수의 위치 주위에 있을 때는 가격 선수를 자기 지도자석 앞의 주의선상에 위치하도록 한다.

주② 주심이 계수하는 도중 위험한 상태에 처한 선수가 일어나 경기 지속 의사를 표시 한다. 계수를 하는 가장 중요한 목적은 선수를 보호하기 위한 것이다. 선수가 비록 여덟 이전에 경기 지속 의사를 표시하더라도 여덟까지 세기 전에 경기를 속행시킬 수 없다. 계수를 여덟까지 하는 것은 주심이 임의로 바꿀 수 없는 강제 조항이다.

주③ 선수의 회복을 확인한 후 경기를 계속한다. 여덟을 셀 때까지 주심은 선수의 회복 여부에 대한 판단을 마쳐야 한다. 여덟 이후의 확인은 단순한 점검이다. 짧은 순간에 확인하고 바로 경기의 속행을 명해야 한다.

주④ 주심이 여덟을 셀 때까지 위험한 상태에 처한 선수가 경기 지속 의사를 취하지 못하면 이는 패자(주심직권승)로 한다. 경기지속 의사란 선수가 겨루기 자세로 서서 겨는 양 주먹을 가볍게 흔들어 주는 것을 말한다. 계수 여덟까지 선수가 경기지속 의사를 표하지 않으면 주심은 아홉, 열을 셀 후 상대



선수에게 승리를 선언한다. 여덟 이후의 경기지속 의사는 아무 효력을 가질 수 없다. 또 비록 경기지속 의사를 표했을 지라도 선수가 대전을 계속할 수 없다고 판단될 때는 열까지 센 다음 경기 결과를 선언할 수 있다.

주⑤ 주심은 선수가 상대의 강한 공격으로 인한 득점에 의해 위험한 상태에 이르렀다고 판단되면 계수 없이 또는 계수 도중이라도 승패를 결정할 수 있다. 선수가 받은 충격의 정도가 몹시 위험하여 응급조치에 시간을 지체할 수 없다고 판단되었을 때는 계수 없이 또는 계수 중이라도 언제든지 바로 승패를 결정할 수 있다.

★ 심판지침-----

1. 주심은 경기 진행 중에 갑자기 일어나는 강한 타격과 그로 인한 위험한상태 즉, 넉다운 또는 스탠딩다운의 상황에 대해 기민한 판단으로 대처할 수 있어야 한다.
2. “여덟”을 세는 과정에서 선수의 회복 여부를 결정하지 못하고 확인을 위해 시간을 끄는 행위를 해서는 안 된다.
3. “여덟” 이전에 선수가 의식을 분명히 회복하고 경기지속 의사를 표했으며, 주심도 경기 속행이 가능하다고 판단하였으나, 부상 선수의 치료를 위해 경기 속행이 어려울 때는 “계속”을 명하는 즉시 다시 “갈려” 선언을 하고 “계시”를 선언한 후 제19조 경기중단상황의 처리 방법에 따라 조치한다.

제19조 (경기 중단 상황의 처리)

1. 부상으로 인하여 경기가 중단되었을 때 주심은 다음의 조치를 취한다. 부상 외 이유로 인하여 경기가 중단되었을 때 주심은 “갈려”를 선언하여 경기시간을 정지시키며 “계속”을 선언하여 경기를 재개한다.
 - 1.1. 주심은 경기를 중단시킨 후 “계시”를 선언하고 치료를 조치할 수 있다.
 - 1.2 치료는 1분을 초과하지 않는 범위 내에서 허용한다.
 - 1.3 1분이 경과하도록 경기지속 의사를 표하지 않는 선수는 패자로 한다.(단, 의료진(의무진)의 진단에 의해 1분의 추가시간을 줄 수 있다.)
 - 1.4. 1분이 경과하여 속행이 불가능 할 경우, 부상이 “감점”행위에 의한 경우는 부상케 한 자를 패자로 한다. (단, 의료진(의무진)의 진단에 의해 1분의 추가시간을 줄 수 있다.)

- 1.5. 양 선수가 동시에 쓰러져 1분이 경과하여도 속행이 불가능 할 경우 부상 시까지의 점수로 승패를 결정한다.
- 1.6. 만약 주심이 선수의 통증이 타박에 의하여 야기된 경우로 판단했을 때는 “갈려” 선언으로 경기를 중단시키고 “일어서” 로 경기속행 지시를 한다. 선수가 주심의 세 차례의 “일어서” 로 경기속행 지시에도 경기 속행에 임하지 않을 때는 상대 선수에게 주심직권승을 선언한다.
- 1.7. 만약 선수가 골절, 탈골, 염좌 또는 출혈 등의 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 주심은 “계시” 를 선언하고 1분간 치료를 받게 한다. 주심은 경기 속행 지시를 한 후일 때라도 만약 선수가 이와 같은 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 1분의 치료를 받게 조치할 수 있다.
- 1.8. 부상으로 인한 경기의 중단 : 선수가 골절, 탈골, 염좌 또는 출혈 등의 부상을 당한 것으로 판단될 때에는 주심은 의료진(의무진)의 조언을 구할 수 있다. 만약 선수가 한 경기에서 동일한 부상으로 두 번째 경기를 중단해야 할 경우에는 의료진이 주심에게 경기의 종단을 조언할 수 있으며, 이 때 주심은 상대 선수를 승자로 선언한다.

주

- 주① 부상 또는 응급 사태의 발생으로 경기 진행이 불가능하다고 판단되었을 때 주심은 다음과 같이 처리할 수 있다.
1. 부상 또는 그 사태가 선수가 의식을 잃고 쓰러져 있는 등 시간을 지체할 수 없는 긴급한 위험 상황이라고 판단될 때는 먼저 선수가 응급처치를 받게 하고 바로 경기를 종결시켜야 한다. 이 때 승패는 :
 - 가. 그 행위가 “감점” 행위에 의해 야기된 경우에는 행위자를 패자로 하고, 그 행위가 정상적인 경기진행 중에 일어난 “감점” 행위가 아닌 동작이나 정당한 기술에 의한 것일 경우 경기불능자를 패자로 한다.
 - 나. 경기진행과 무관한 경기외적 사태로 말미암은 부상 및 응급상황에서는 양 선수가 그 때까지 받은 점수로 승패를 정한다. 1회전도 끝나지 않았을 때는 그 경기를 무효로 한다.
 2. 치료가 필요한 경우 주심은 계시 후 1분의 범위 내에서 응급치료를 받



게 한다.

가. 경기속행의 지시 : 주심은 의료진(의무진)과 상의한 후 선수가 경기를 재개할 수 있을지 없을지 결정한다. 심판은 언제든지 선수에게 1분 이내에 경기를 재개할 것을 지시할 수 있다. 심판은 경기를 재개하라는 지시를 따르지 않는 선수를 경기의 패자로 선언할 수 있다.

나. 치료 또는 회복을 기다리는 도중에 계시 후 40초가 경과한 때로부터 주심은 5초 간격으로 “00초 경과” 를 큰 소리로 알려야 한다. 1분이 되는 순간까지 선수 위치로 돌아오지 못 할 때는 경기 결과를 선언해야 한다.

다. 1분의 치료 시간 시작은 의료진(의무진)이 매트에 들어 온 순간부터 시작된다. 꼭 의료진(의무진)이 필요한 상황이지만 없을 경우 또는 경미한 부상이나 의료진(의무진)의 치료에 약간의 추가 시간이 필요한 경우에는 주심의 판단에 따라 계시의 진행을 중단할 수 있다.

라. 1분이 경과하여도 경기진행이 불가능할 경우 승패는 위 “1” 의 방법과 같이 결정한다.

3. 양 선수가 모두 경기 불능상태에 빠져 1분 이내에 일어나지 못하거나 즉시 종결 상황에 처했을 때의 승패는 :

가. 한 편의 선수가 “감점” 행위를 범했을 때는 그 선수를 패자로 하고, 감점 행위가 아닌 행위에 의한 상황일 경우는 그 때까지의 점수로 승패를 정한다. 단, 1회전도 끝나지 않았을 경우는 그 경기를 무효로 하고 대회본부가 정한 시간에 재 대전케 한다. 이때에도 경기의 속행이 불가능한 선수가 있을 때는 기권으로 처리한다.

나. 양 선수가 모두 “감점” 행위를 범했을 때는 두 선수 모두 반칙패로 선언한다.

주② 본 규정에 명시된 사태 이외 경기 중단 상황은 다음에 따라 처리한다.

1. 기계적 오류일 경우 : 1회전 경기 중 기계적 오류로 인하여 경기가 중단될 경우 발견시점부터 경기를 재개하며 2·3회전 경기 중 기계적 오류가 발생할 경우 득·감점을 무효화한 상태에서 2·3회전 경기를 재 대전한다.

2. 기계적 오류 이외일 경우 :

가. 2회전 종료 이후에 경기가 중단되었을 때는 그 때까지의 점수로 승

패를 정한다.

나. 2회전 종료 이전에 경기가 중단되었을 때는 재 경기를 원칙으로 하고 재 경기는 1회전부터 한다.

다. 그 외 부득이한 사정에 의해 경기 진행이 불가능한 상황이 초래되었을 때 주심은 경기를 중단시키고 경기운영본부 회의 결과에 따른다.

- 3전다승제 경기일 때, 1회전 또는 3회전 진행 중 경기가 중단되었을 때, 해당 시점까지의 점수로 승패를 정한다. 동점일 경우, 우세승 판정으로 승패를 결정한다. 2회전 진행 중 경기가 중단되었을 때는 1회전 경기결과로 승패를 결정한다.

제20조 (기술임원)

1. 심판원

- 1.1. 자격 : 본 회에 등록된 심판자격증 소지자로서 당해연도 겨루기 경기규칙 강습회 수료와 본 회 상임심판원 교육을 이수하고 시험에 합격한 자. 부득이한 상황에는 경기운영본부에서 처리한다.

1.2. 임무

가. 주심

- 1) 경기 진행에 관한 주도권을 갖는다.
- 2) 경기의 “시작”, “그만”, “갈려”, “계속”, “계시”, “시간” 승패의 선언, 감점선언, 퇴장선언을 한다. 모든 선언은 결과가 확인된 후 선언한다.
- 3) 규정에 따라 판정권을 독자적으로 행사할 수 있다.
- 4) 원칙적으로 주심은 채점을 하지 않는다. 그러나, 점수가 채점되지 않아서 부심 중 한 명이 손을 들면 주심은 부심들과 협의를 소집하여 2명 이상의 부심이 요청 시 주심은 그 요청을 받아들여 득점으로 인정하며, 3심제의 경우 주 · 부심 3명중 2명이 동의할 경우 그 결과를 정정할 수 있다.
- 5) 필요할 경우 본 규칙 제15조에 따라 부심과 함께 연장회전(골든라운드) 후 우세승을 결정한다.



나. 부심

- 1) 득점이라고 인정되면 즉시 채점한다.
- 2) 주심이 의견을 물었을 때 자기의 소견을 진술한다.

다. 영상판독원

영상판독원은 영상판독 요청 시 해당 영상을 판독하고 그 결과를 가급적 30초 이내에 알려준다.

1.3. 심판원 구성

심판원 구성은 대회에 따라 3심제, 4심제로 구성할 수 있다.

1.4. 판정의 책임

가. 심판 판정은 절대적인 것이며, 경기운영본부에 진술한 내용에 대해 책임을 진다.

나. 심판은 영상판독 결과 및 현장판정 결과에 따라 평가를 받는다.

1.5. 복장

가. 심판원은 본 회가 정한 복장을 착용하여야 한다.

나. 심판원은 경기에 방해가 되는 물건을 휴대할 수 없다.

2. 기록원

2.1. 경기시간, 정지시간 등을 계측하고 득·감점을 기록, 표출한다. 또한 공정한 판정 유지를 위한 모든 기록과 통계를 유지, 관리한다.

2.2. 주심의 계산 착오 시 득·감점과 승패를 교정할 수 있도록 건의할 수 있다.

◀해설▶

1. 심판원의 선발, 자격, 임무, 권한 등의 제반 내용은 본 회 관련 규정을 따른다.
2. 심판 판정에 오류가 있거나 심판의 불공정한 경기 운영 혹은 납득하기 어려운 실수의 반복 시, 경기운영본부는 심판을 교체 혹은 징계에 회부할 수 있다.
3. 명백한 공격임에도 부심의 판정이 각기 달라 점수로 인정되지 않았을 경우 또는 기록원이 시간, 득점, 벌칙 등에 있어 오류를 범했을 시 부심 누구라도 이의를 제기하면 주심이 “시간”을 선언하여 경기를 중단시키고 부심에게 의견을 물어 번복할 수 있다. 만약, 같은 건에 대해 지도자가 영상판독을 요청할 경우 주심은 우선 부심과 협의를 통해 결정하고 번복이 안 되

었을 경우 지도자의 요청을 받아들여 판독의 기회를 준다. 또한 주심의 너다운 판정에 부심이 이의가 있을 경우 주심이 넷을 제수하기 전에 이의를 제기할 수 있다.

제21조 (소청 및 상벌)

1. 소청은 경기 중 진행되는 영상판독소청과 영상판독시스템이 구비되지 않은 대회에서의 일반 서면소청으로 구분한다.
 - 1.1. 영상판독소청 : 경기 중 일어나는 득 · 감점
 - 1.2. 일반서면소청 : 영상판독시스템이 구비 되지 않은 대회에서의 소청
2. 영상판독소청
 - 2.1. 경기 도중 심판원의 판정에 이의가 있는 경우 지도자는 주심에게 즉시 영상판독을 다음과 같은 상황에서 요청할 수 있다.
 - 가. 상대 선수의 경우 넘어진 행위, 경기장 한계선 밖으로 나간 행위, "갈려" 선언 후 가격 행위, 그리고 넘어진 상대를 가격하는 행위에 따른 “감점” 사항들에서만 즉시 영상판독을 요청 할 수 있다.
 - 나. 부심의 기술점수
 - 다. 자기 선수에 대한 모든 “감점” 사항들에 즉시 영상판독을 요청 할 수 있다.
 - 라. 기계의 결함 사항 및 경기시간 관리의 실수 사항
 - 마. 주심이 감점 선언 후 관련된 득점을 취소시키지 않은 경우
 - 바. 부심의 주먹 공격자 청.홍 판별 착오
 - 사. 채점되지 않은 머리 공격
 - 2.2. 지도자가 요청하면 주심은 지도자에게 다가가 요청의 사유를 묻는다. 전자호구 사용 여부와 관계 없이 발 공격에 의한 몸통 득점 여부는 영상판독 신청 대상이 아니다. 발 또는 주먹에 의한 몸통 득점 여부 또는 몸통 사용시 발에 의한 득점여부는 이의 신청 대상이 아니다. 머리전자보호대 사용 여부와 상관 없이 지도자는 머리 공격에 대한 영상판독을 요청을 할 수 있다. 영상판독 요청은 한 가지의 행위에 대해서만 할 수 있으며 요청 전 5초 이내에 일어난 행위로만 제한한다. 일단 지도자가 영상판



- 독을 위해 판독요청카드를 들면, 주, 부심의 회의가 동일 건에 해당 되는 경우를 제외하고는 사용된 것으로 간주한다.
- 2.3. 주심은 영상판독원에게 즉시 영상판독을 요구한다.
- 2.4. 영상판독원은 즉시 영상을 판독한 후 30초 이내에 주심에게 최종 판정을 알린다. 영상판독 시 머리 득점 상황에서는 타격의 강·약을 판단하는게 아니라 터치가 되었는지만 확인한다. 반칙 상황에서는 경·중을 판단하는게 아니라 반칙행위 여부만 판단하여야 한다.
- 2.5. 주심은 영상판독원에게 즉시 영상 판독을 요구한다.
- 2.5.1 각 라운드 마지막 5초 동안에는, 주심이 다음의 행위에 대한 감점 사항을 체크하기 위하여 영상 판독을 요청할 수 있다.
- 넘어진 행위
 - 한계선 밖으로 나간 행위
 - 갈려 선언 후 가격 행위
 - 넘어진 상대를 가격하는 행위
- ※ 금지행위가 일어난 후 획득한 점수는 무효 처리된다.
- 2.5.2 주심은 2.5.1항의 4가지 사항에 관여된 감점사항을 정확한 상황 판단을 위해 감점 부여 전 영상판독을 요청할 수 있다.
- 2.6. 지도자는 매 경기마다 1개의 영상판독 요청권을 갖는다. 다만 대회 규모와 성격에 따라 한 선수에 대한 영상판독요청권 수를 대표자회의를 통해 제한 할 수 있다. 판독 요청이 받아들여지고 점수가 시정되는 경우 지도자는 요청권을 해당 경기에서 돌려받는다.
- 2.7. 영상판독원의 결정은 최종이다. 경기 규칙 2.11.1 경기 결과 처리의 착오 외 경기 중 더 이상의 항의나 경기 후 소청은 수용되지 않는다.
- 2.8. 청, 홍 선수 착오나 채점시스템의 오류 등 명백한 착오 시 심판원들과 지도자 중 누구라도 경기 중 판정의 검토와 정정을 요청할 수 있다.
- 2.9. 지도자가 영상 판독권 여부와 상관없이, 회전 도중 언제라도 부심 중 누구나 기술점수 추가 및 삭제 요청할 수 있다.
- 2.10. 영상 판독 후 심판의 판정이 수정된 경우 경기운영본부는 경기일 종료 후 해당 경기를 조사하고 필요하다면 관련 심판원에 대해 현장 조치를

취할 수 있다.

2.11. 해당 경기의 심판원이 경기지역을 벗어난 후 경기 판정에 있어 고의성 유, 무 또는 시간적 유효성 여부 등 사실판단에 있어 명백한 착오가 있었다고 판단될 때 그 결과는 반복할 수 없고 단, 필요하다면 심판원에 대해 현장조치할 수 있다.

2.11.1. 경기 결과 처리의 착오: 점수 계산의 착오나 청, 홍 선수의 착각에 의한 승자를 결정하는 데 영향을 미치는 경우, 해당 회전 종료 후 30분 이내에 경기운영본부에서 해당 경기를 검토하고 오류를 정정할 수 있다.

2.12. 심판원이 경기지역을 벗어나지 않고 주최 · 주관 기관이 구비한 영상 판독 시스템의 영상을 근거로 하여 심판원의 실수 또는 오심이 확인된 경우 아래와 같이 결과 처리를 한다.

2.12.1. 규칙적용의 착오: 심판원이 규칙 적용을 명백히 착오한 것으로 판명되었을 때는 그 결과를 반복하고 해당 심판원을 현장조치 한다.

3. 즉시 영상판독시스템이 구비되지 않은 대회에서의 소청 절차는 다음과 같다.

3.1. 판정에 이의가 있을 때는 소청신청서와 20만원의 소청신청료를 경기 종료 후 10분 이내에 수령하고 제출하여야 하며 소청신청료는 반환하지 않는다.

3.2. 경기운영본부는 소청위원회가 되고 심의 의결은 과반수로 결정한다.

3.3. 소청위원은 필요에 따라 해당 경기에 관련된 심판원을 소환, 진상 문의할 수 있다.

3.4. 소청위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 수 없다.

3.5. 의결을 위한 심의 절차는 다음과 같다.

가. 소청을 제기하는 소속팀 해당 지도자는 소청위원회에 구두로 간략한 입장 표명을 할 수 있으며 상대 팀의 지도자는 소명의 기회를 갖는다.

나. 소청이 제기되면 그 내용을 검토하여 ‘인정’ 과 ‘기각’ 의 형식으로 결정할 수 있게 정리한다.

다. 필요한 경우, 주 · 부심의 소견을 청문할 수 있으며, 필요한 청문 대상의 결정을 경기운영본부가 한다.



라. 필요하다고 판단될 경우, 판정 기록이나 경기 내용 영상 기록을 검토한다.

마. 끝나면 위원단의 무기명 투표에 의해 다수결로 가부를 결정한다.

바. 위원장이 소청심의 결과보고서를 작성, 발표한다.

사. 결과의 처리

- 1) 경기 결과 처리의 착오 : 점수 계산의 착오나 청,홍 선수의 착각에 의한 경우는 그 결과를 반복한다.
- 2) 규칙 적용의 착오 : 심판원이 규칙 적용을 명백히 착오한 것으로 판명되었을 때는 그 결과를 반복하고 주심을 현장조치 한다.
- 3) 사실판단의 착오 : 심판원이 타격의 강도, 행위의 정도, 고의성 유, 무 또는 행위의 시간적 유효성 여부 등 사실 판단에 있어 명백한 착오가 있었다고 판단될 때는 그 결과를 반복할 수 없고 오심을 행한 심판원을 현장조치 한다.

제22조 (불공정 판정 신고 및 처리)

1. 불공정 판정 행위가 발생한 경우, 경기장에서 영상판독 요청, 영상판독장비가 구비되지 않을 경우 일반 서면소청을 통해 정정을 요구할 수 있다.
2. 경기장에서 적절한 조치가 이루어지지 않은 경우, 대회주최기관 또는 승인기관에 자료를 첨부하여 신고할 수 있다.
3. 신고를 받은 기관은 불공정 판정 행위의 여부를 조사하고 후속조치를 취하고 신고인에게 통보하여야 한다.

제23조 (징계)

경기장 질서문란행위 등 대회운영과 관련하여 징계가 필요할 경우 본 회 스포츠 공정위원회 대회 중 경기장 질서 문란행위에 대한 징계기준에 따른다.

대회 중 경기장 질서 문란행위에 대한 징계기준(제30조 제3항 관련)

1. 일반기준

- 가. 징계의 정도에 있어 규정에서 별도로 정한 경우를 제외하고는 이 별표 기준에 따른다.
- 나. 위반행위를 불문하고 2회 위반자에 대해서는 해당 징계기준의 2배 이상 가중 처분하며, 3회 위반한 자에 대해서는 제명 또는 파면한다.

2. 개별기준

징계대상	위반행위	징계기준
1. 심판 및 임원 (주최자)	가. 심판배정 상 불공정 행위	자격정지 1년 이상
	나. 과실 및 경기진행 미숙	자격정지 1년 이하
	다. 경기장에서의 문란행위(음주, 소란 등)	자격정지 1년 이상
2. 지도자	가. 심판판정 불복(경기지연) 폭언	자격정지 1년 이상
	나. 심판 및 선수에 대한 폭행	자격정지 5년 이상
	다. 부정선수 출전 지시	자격정지 3년 이상
	라. 선수지도 감독 소홀에 의한 물의를 야기한 사람(교사)	자격정지 1년 이상
	마. 물의 야기를 방조한 자	자격정지 6개월 이하
	바. 경기장 집단 폭행사태 가담행위	
	- . 주동자	출전정지 1년 이상
	- . 가담자	출전정지 6개월 이하
	사. 시설 및 기물 파괴	출전정지 6개월 이상 (손해배상 병과)
	아. 경기장에서의 문란행위(음주, 소란 등)	자격정지 1년 이상
3. 선수	가. 심판 판정 불복 폭언	출전정지 6개월 이상
	나. 심판에 대한 폭행	출전정지 2년 이상



징계대상	위반행위	징계기준
3. 선수	다. 부정선수 출전	출전정지 1년 이상
	라. 선수상호간 폭행	
	- . 주동자	출전정지 1년 이상
	- . 가담자	출전정지 6개월 이하
	마. 시설 및 기물 파괴	출전정지 3개월 이상 (손해배상 병과)
	바. 경기장에서의 문란행위(음주, 소란 등)	출전정지 1년 이상
4. 기타 임원 (참가자)	가. 심판 판정 불복(경기지연) 폭언	자격정지 1년 이상
	나. 심판 및 선수 등에 대한 폭행	자격정지 5년 이상
	다. 물의 야기를 방조한 사람	자격정지 6개월 이하
	라. 경기장 집단폭행 사태 가담행위	
	- . 주동자	무기한 자격정지
	- . 가담자	자격정지 5년 이상
	마. 시설 및 기물 파괴	자격정지 1년 이상 (손해배상 병과)
	바. 경기장에서의 문란행위(음주, 소란 등)	출전정지 6개월 이하
5. 단체(팀)	가. 심판불복 경기방해	출전정지 6개월 이하
	나. 경기장 폭행 난동	출전정지 3년 이상

제24조 (본 규칙에 명시되지 않은 사태)

본 규칙에 명시되지 않은 사태가 발생하였을 경우 다음과 같이 처리한다.

1. 경기에 관한 사태는 해당 경기 심판원이 협의하여 처리한다.
2. 해당심판원이 처리할 수 없는 경우 또한 그 밖에 경기 이외에 관한 사태는 경기운영본부에서 처리한다.

우세판정 카드

경기번호 :

주심	1부심	2부심	3부심	4부심
----	-----	-----	-----	-----

청	홍
---	---

심판원 성명 :



기록원 집계표

체급/경기번호 :

심판명 :

청				홍		
경고	- (감점)	+ (득점)	회전	+ (득점)	- (감점)	경고
			1			
			2			
			3			
			합계			
			결과			
			4			

KO	RSC	기권	실격	반칙	경기불능	득감점	연장전	우세

기록원명 :

대한민국태권도협회
KOREA TAEKWONDO ASSOCIATION



경 기 기 록

코트

경기번호 : 번

일시 : 20 년 월 일

체 급 : 급

부별 : 부

청		홍	
소 속	성 명	성 명	소 속
승 패			



소 청 서

경기 종료시간	
소청서 발부시간	
소청서 접수시간	

대 회 명 :

참가부문 :

참 가 부 : 선수명 : (청 : 홍) (소속 :)

경기번호 : (코트)

상대선수 : (소속 :)

소청내용 :

- 회전
- 시간
- 세부내용

20 년 월 일

소 청 인 소속 :

직책 : 감독 / 코치

성명 : (인)

소청위원회 귀중

영상판독신청서

대회명 :		날짜:		코트:	
경기정보 및 심판정보					
부:		체급:		강수:	
경기번호:					
1	2	3	4	회전	분 초
주심	1부심		2부심		3부심
판독사항 (주심 및 지도자)					
청 지도자		홍 지도자		주심 ㄱ 청 · 홍	
머리 · 몸통 주먹 · 회전공격		1점 2점 3점 4점 5점		득점부여 (+)	득점무효 (-)
본인	넘어지는 행위	잡거나 끼는	미는 행위		감점부여 (+)
	한계선 밖	한발 들었다 연결공격이 없는	3초 이상 허공을 차는		
상대	넘어진 상대를 공격	허리 아래부위를 가격	다리 들어 막거나 차는		감점무효 (-)
	갈려 선언 후 공격	회피하거나 지연	바람직하지 못한 행위		
		손으로 상대머리 가격	모름 또는 이마로 가격		
주심 의견					
지도자 의견					
판독결과 (영상판독관)					
인 정 (○)		기 각 (×)		판독 불가	
영상판독원				1번 영상	2번 영상



소 속 :

이름 :

생년월일 :

이유로 경기를 포기함에

20 년 월 일

본 인 : (서명)

감독(코치) : (서명)

위 사실을 확인합니다.

(의료진 확인)

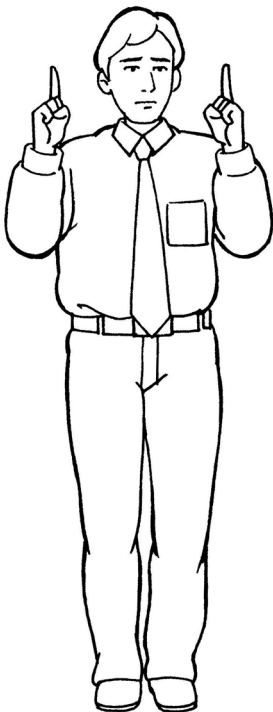
(서명)

주심의 수신호

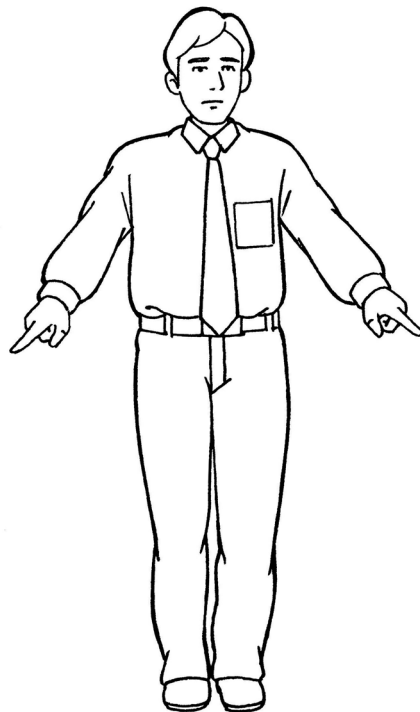
주심 수신호

1. 청, 홍 선수 위치

- 1) 양 주먹을 말아 쥐며 엄지는 중지 위에 놓고 인지를 곧게 편 주먹을 좌, 우 귀 높이까지 올린다
- 2) 팔을 뻗으며 먼저 “청” 선수 위치를 오른손 인지로 가리킨 후, “홍” 선수 위치를 왼손 인지로 가리키며 “청” “홍” 구령을 한다.



1)

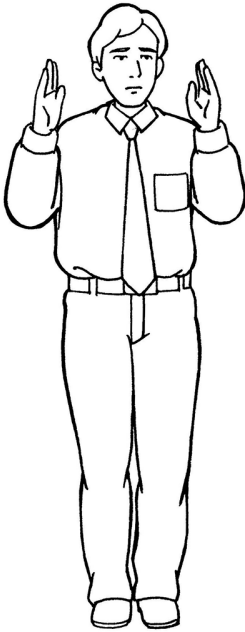


2)

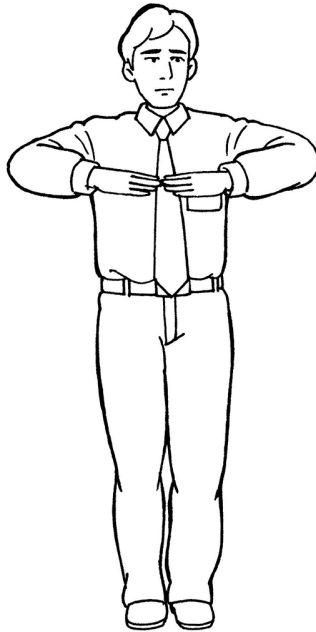


2. 차렷/경례 / 머리보호대 착용

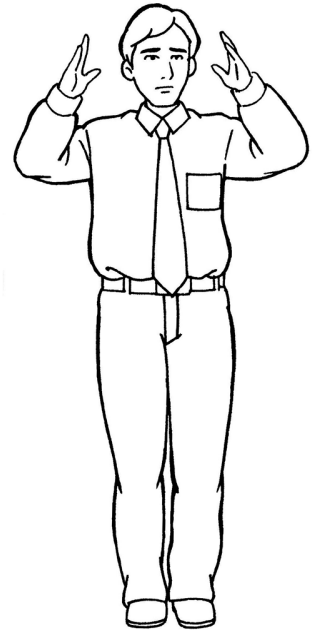
- 1) 양 손바닥이 마주 보도록 하여 양손을 수직으로 세운 후 양쪽 어깨를 중심으로 각각 45도 바깥쪽으로 팔을 벌린 상태에서 손끝을 눈썹 높이까지 올리며 “차렷” 구령을 한 다음
- 2) 양 손바닥을 명치 앞에 수평이 되도록 동시에 내리면서 “경례” 구령을 한다. 이 때 양손과 명치 사이 그리고 양 손끝 사이는 주먹 하나 간격이다.
- 3) 경례 구령 후 머리보호대 착용 수신호를 행한다. 이때 두 손바닥을 펴고 두 팔을 45도 구부려 머리 높이까지 올린다.



1)



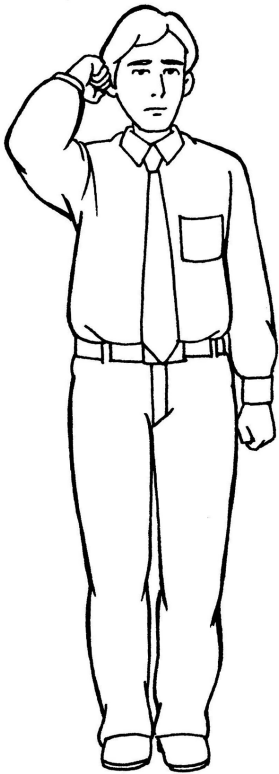
2)



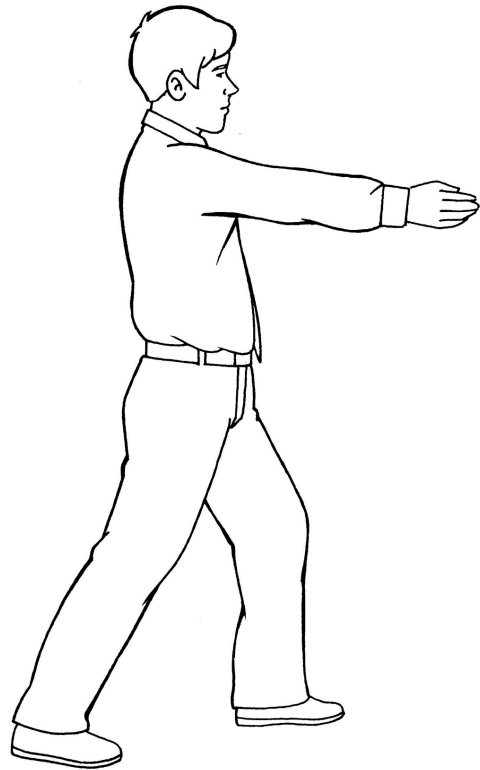
3)

3. 준비

- 1) 오른팔을 어깨를 중심으로 45도 굽혀 오른손을 귀 높이까지 올렸다가
 - 2) 왼 앞굽이 자세를 취하면서 45도 굽혀 오른손을 명치 높이로 뺀어 내리며
“준비” 구령을 한다.
- ※ 이때 왼손은 주먹을 가볍게 쥐고, 옆구리 아래로 뺀는다.



1)

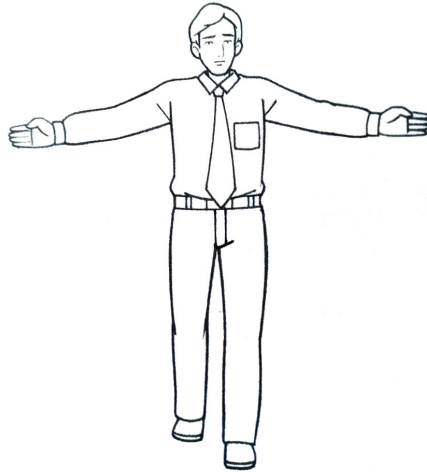


2)

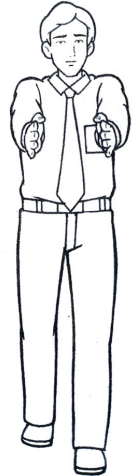


4. 시작

- 1) 준비 자세에서 왼발을 끌어당겨 앞서기로 서면서 양 손바닥을 펴고 양 팔을 어깨를 중심으로 각 45도 바깥으로 벌린 후
- 2) 양 팔을 양 손바닥이 마주 보이도록 양 가슴 앞으로 약 25cm 간격으로 재빨리 끌어 당기면서 “시작” 구령을 한다.



1)



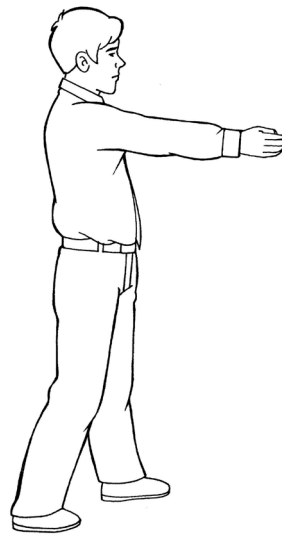
2)

5. “갈려” / “그만”

원앞서기 자세를 취하며 오른손을 명치까지 뻗어 내리며 “갈려” / “그만” 구령을 한다.



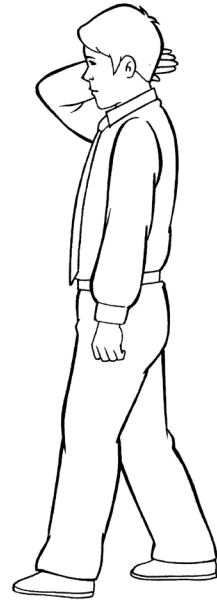
(앞)



(옆)

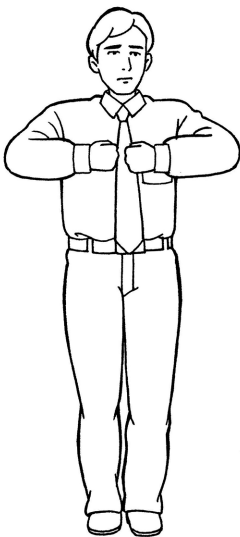
6. 계속

“갈려” 선언에서 오른손을 오른 귀 높이까지 들어 올리며 “계속” 구령을 한다.

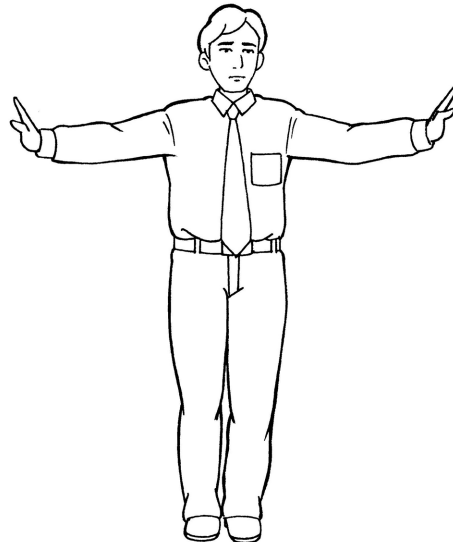


7. 회전 종료

- 1) 각 회전 종료 시 “갈려” / “그만” 선언 후 청, 홍 선수를 각 지도자 대기석으로 돌아가라는 수신호를 행한다. 이때 양 주먹을 명치 위에 올려 놓은 다음
- 2) 오른손은 청을 향하고, 왼손은 홍을 향해 양 옆으로 뻗는다.



1)

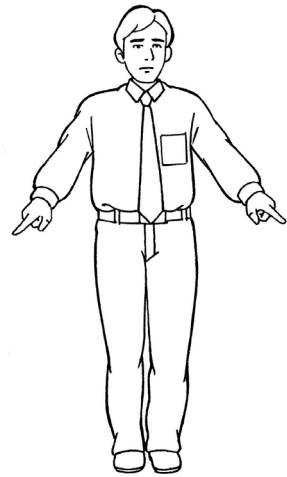


2)



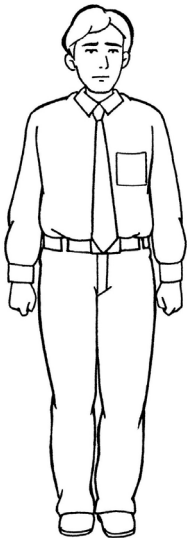
8. 경기 종료

경기 종료시 그만 선언 후
“청” “홍” 선수를
“청” “홍” 선수
위치에 세운다.



9. 판정 선언

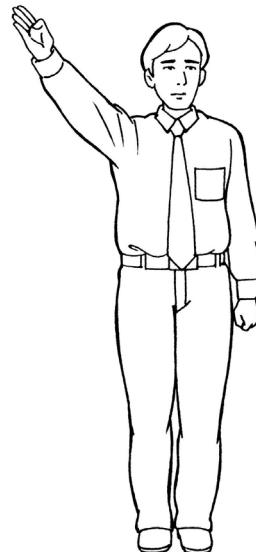
- 1) “청” 선수 승자 시
 - 2) 오른 주먹을 명치 앞으로 올렸다가
 - 3) 손바닥을 위로 향하여 펴며 오른팔을 45도 각도 위로 뻗으며 “청승” 선언을 한다.
- ※ 이때 다른 손은 주먹을 가볍게 쥐고 몸통과 나란히 하여 아래로 뻗는다.
- ※ “홍” 선수 승자 시 같은 요령으로 왼손을 사용, “홍승” 선언을 한다.



1)



2)

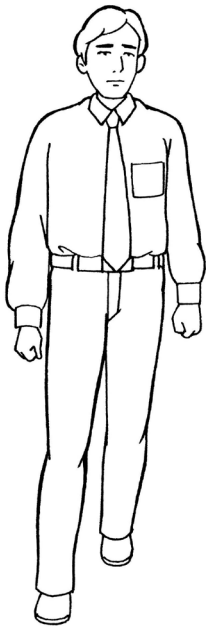


3)

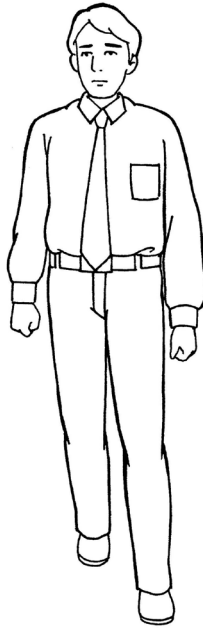
10. 우세 기록

골든포인트 회전 종료 후에도 승자가 결정이 안되었을 경우 주심은

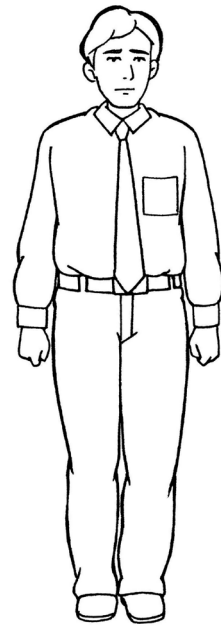
- 1) 왼발부터 두 발자국 뒤로 빼고
- 2) 왼발을 오른발 위치에 모은 뒤 “차렷” 자세에서 “우세기록” 구령을 한다.



1)



2)

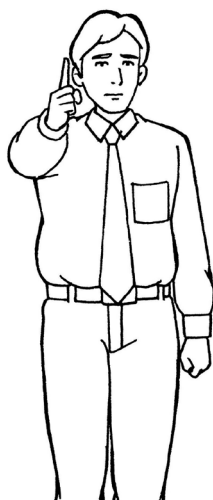


3)



11. 계시

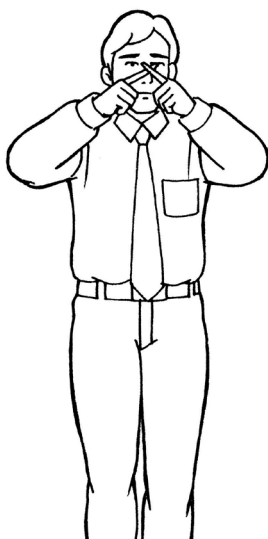
오른팔을 팔의 내각이 135도가 되도록 뻗어 내리며 오른손 인지로 기록원석을 가리키며 “계시” 구령을 한다.



(계시)

12. 시간

양손 인지를 인중 높이에서 왼손 인지를 바깥으로 하여 서로 교차시키며 기록원석을 가르키며 “시간” 구령을 한다.



(시간)

13. 계수

주먹을 쥔 상태에서 큰소리로 오른손 엄지손가락부터 하나씩 1초 간격으로 편다.

“다섯”과 “열”에서는 손을 틀어 손바닥이 선수를 향하도록 한다.

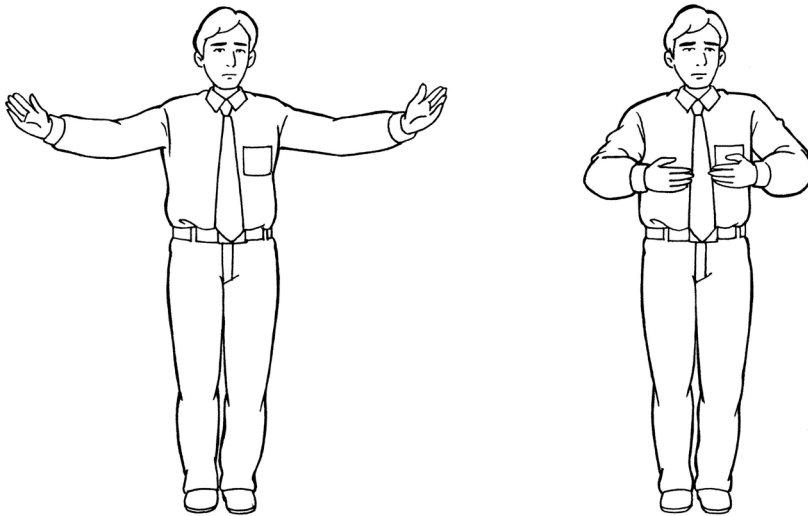


1)

1-1)

14. 회합 소집

부심 중 1명 이상이 앉은 자리에서 손을 들었을 경우 주심은 양팔을 바깥 쪽으로 뻗었다 몸 안쪽(명치 위)으로 당기는 수신호를 행하면서 회합을 소집한다.



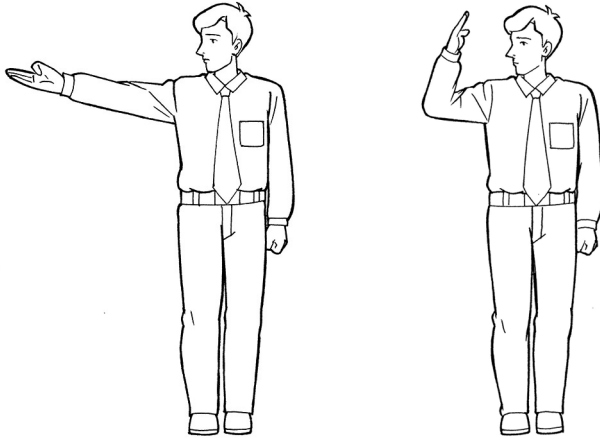
1)

1-1)



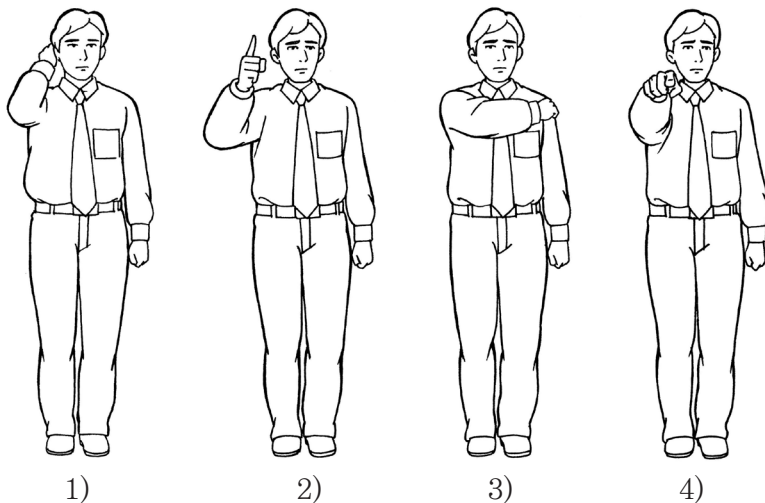
15. 의료진 호출

주심은 즉시 “의무” 를 외치며 오른팔의 손바닥을 펴 하늘 방향으로 하여 바깥쪽으로 뻗었다 얼굴쪽으로 접으며 반복한다.



16. "감점" 선언

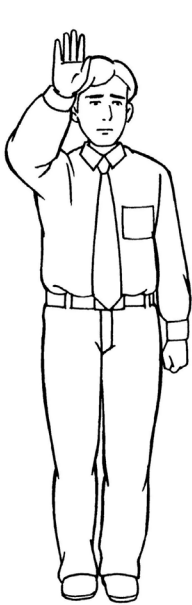
- 1) 오른쪽 귀에 오른팔을 구부린 상태에서 인지를 편 오른손 주먹을 가져다 댄다.
- 2) 오른팔을 45도 각도로 펴면서 인지를 해당 선수를 가리키며 “청” 또는 “홍” 구령을 한다.
- 3) 왼쪽 가슴에 주먹을 쥔 채 오른팔을 구부려 가져다 댄다.
- 4) 오른팔을 펴면서 인지로 해당 선수의 이마를 가리키며 “감점” 을 선언한다.



17. 득점 무효 선언

경기규칙 제12조 5항과 관련, 주심은 “갈려” 선언을 한 후 즉시 득점 무효를 선언한다.

- 1) “차렷” 자세에서 오른손바닥을 앞을 향해 이마 앞 20cm 위치까지 올린 후
- 2) 오른 손바닥을 오른쪽에서 왼쪽으로 어깨 넓이 만큼 흔들어 원점으로 돌아와 무효를 나타낸다.



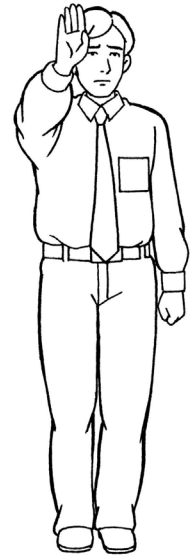
1)



2-1)



2-2)



2-3)



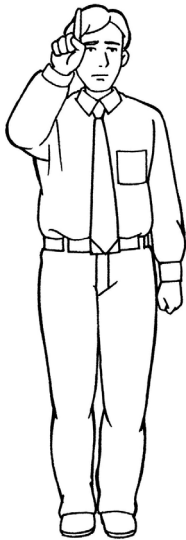
18. 영상판독요청 선언

지도자의 요청에 의해 주심은 영상판독요청 선언을 한다. 이때 주심은 영상판독원석을 바라보며 지도자에게 전달 받은 카드를 머리 위로 올리면서 “청” 또는 “홍” “판독” 구령을 한다.



19. 영상판독 후 득점 선언

영상판독 후 득점이 인정될 때 주심은 기록원석을 향해 오른손을 머리 높이까지 들고 “청” 또는 “홍” “일점” “이점” “삼점” 구령을 한다.



1)



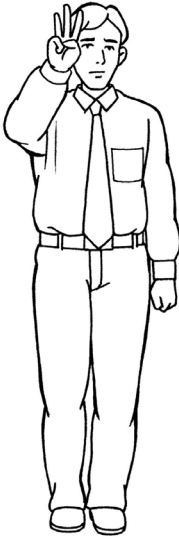
2)



3)

20. 영상판독 후 득점 무효 선언

영상판독 후 득점이 무효로 인정될 때 주심은 기록원석을 향해 “청” 또는 “홍” “일점” “이점” “삼점” 구령 후 앞 (17. 득점 무효 선언)과 동일하게 수신호를 행한다.



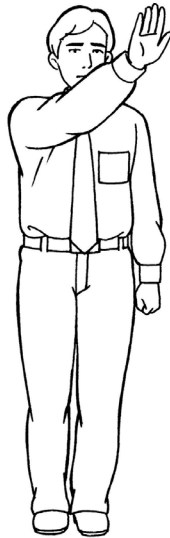
1)



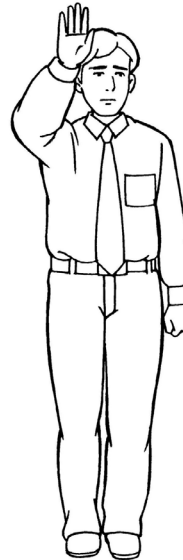
2)



3)



4)

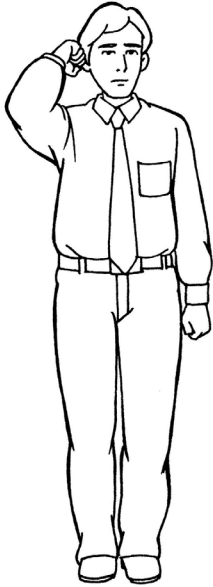


5)



21. 영상판독 후 "감점" 선언

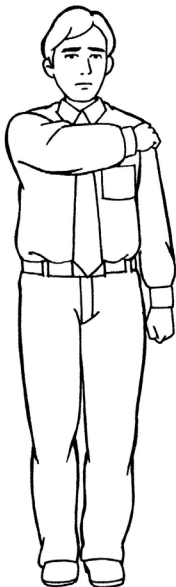
영상판독 후 “감점” 이 인정될 때 주심은 (16. “감점” 선언)과 동일하게 수신호를 행한다.



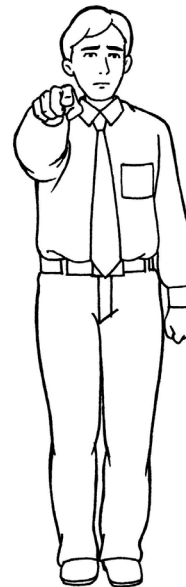
1)



2)



3)



4)

22. 영상판독 후 "감점" 무효 선언

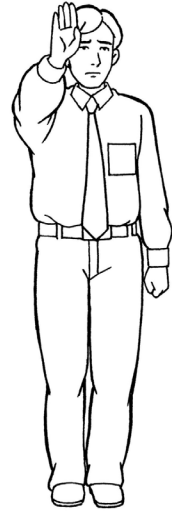
영상판독 후 “감점” 이 무효로 인정될 때 주심은 기록원석을 향해 “청” 또는 “홍” “감점” 구령 후 (17. 득점 무효 선언)과 동일하게 수신호를 행한다.



1)



2)



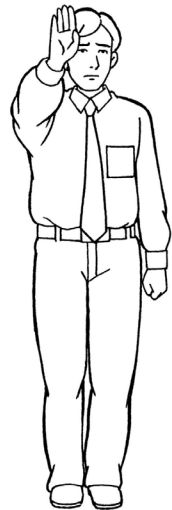
3)



4)



5)

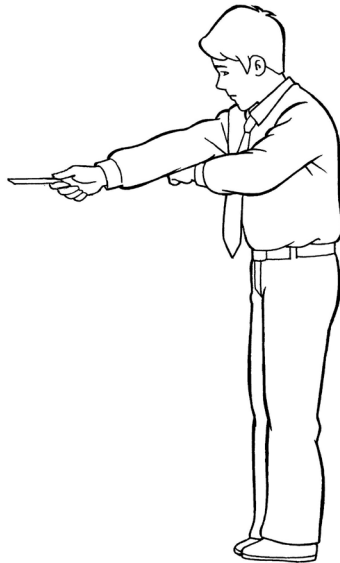


6)



23. 지도자의 영상판독요청 내용 인정

주심은 해당 지도자석으로 다가가 공손하게 영상판독요청카드를 지도자에게 반납한다.



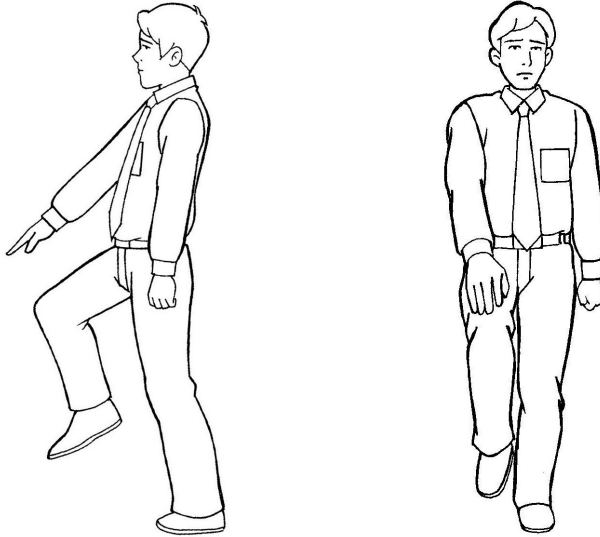
24. 지도자의 영상판독요청 내용 기각

주심은 코트 중앙으로 돌아와 영상판독요청카드를 셔츠 주머니에 넣은 후 경기를 속행한다.



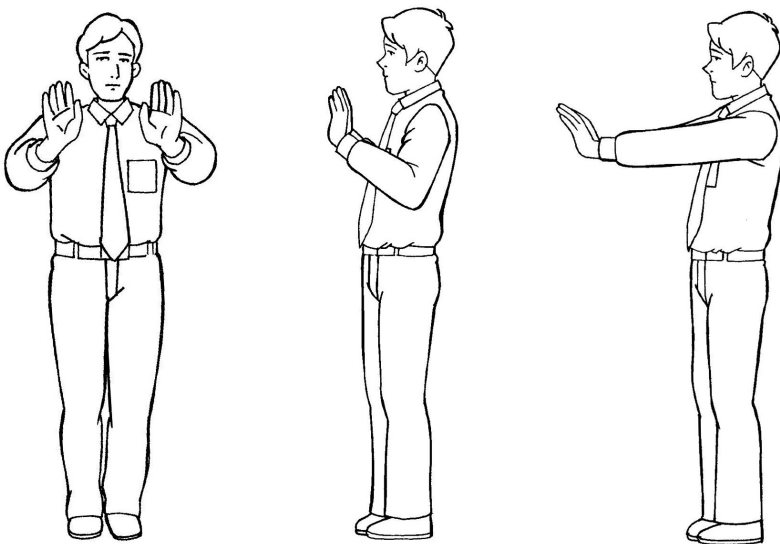
25. 무릎 가격 및 무릎으로 상대 공격을 막는 행위

감점 선언 후 오른쪽 무릎을 가볍게 들고 오른손을 무릎으로 곧게 뻗는다.
이때 손바닥이 무릎을 향하도록 한다.



26. 미는 행위

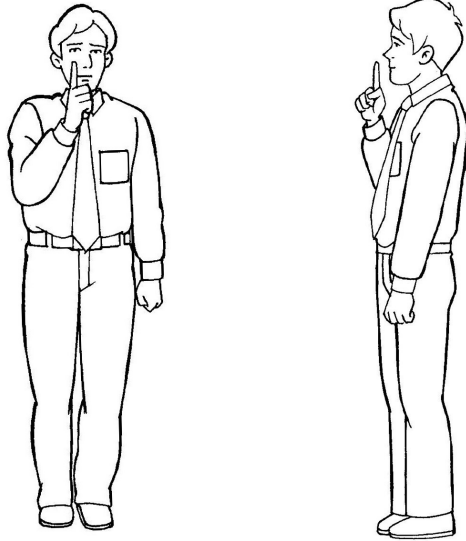
감점 선언 후 차렷 자세에서 양 손바닥을 가슴 높이로 선수를 향하여 접었다 민다.





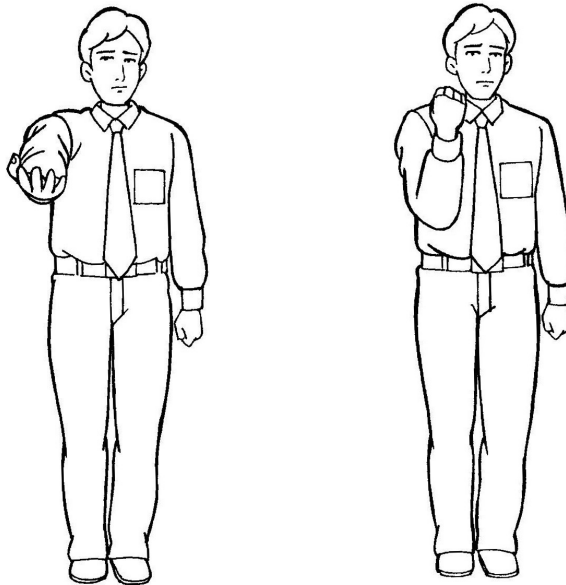
27. 바람직하지 못한 행위

감점 선언후 차렷 자세에서 오른손 검지를 입술에 가까이 붙인다.



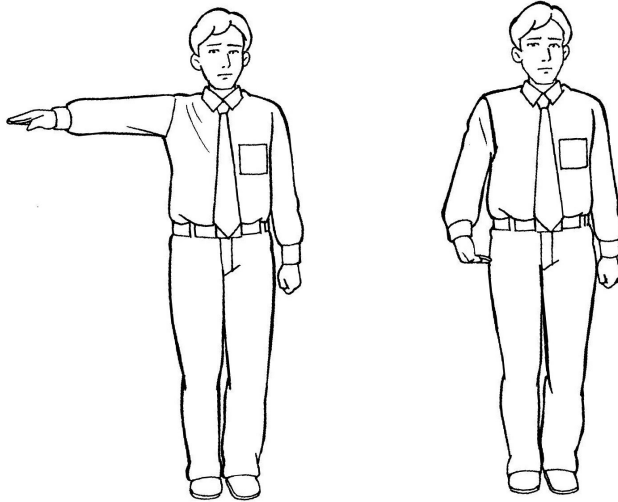
28. 잡는 행위

감점 선언후 차렷 자세에서 오른손 바닥이 하늘로 향하게 하여 주먹을 쥐며, 팔을 가슴 쪽으로 접는다.



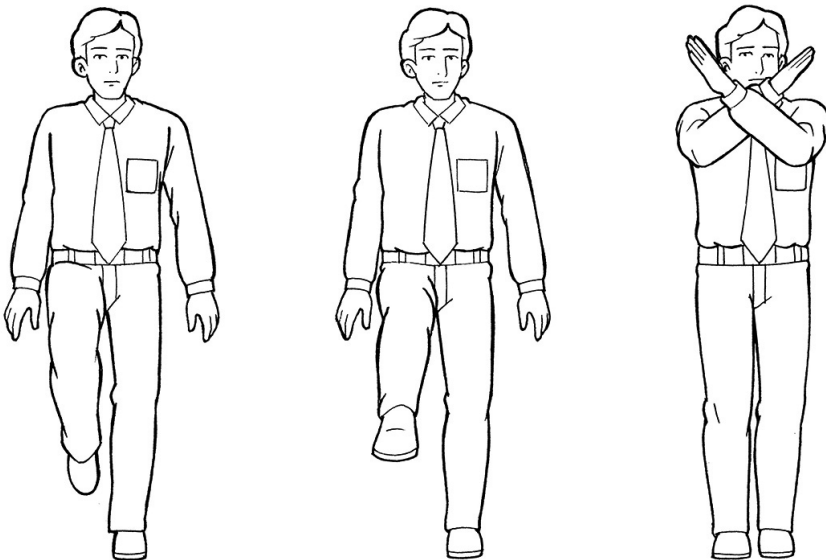
29. 허리 아래 가격

감점 선언 후 차렷 자세에서 오른팔을 어깨 높이에서 오른다리를 가르키며 편 손을 오른쪽 다리 바깥쪽에 붙인다.



30. 넘어진 상대를 공격하는 행위

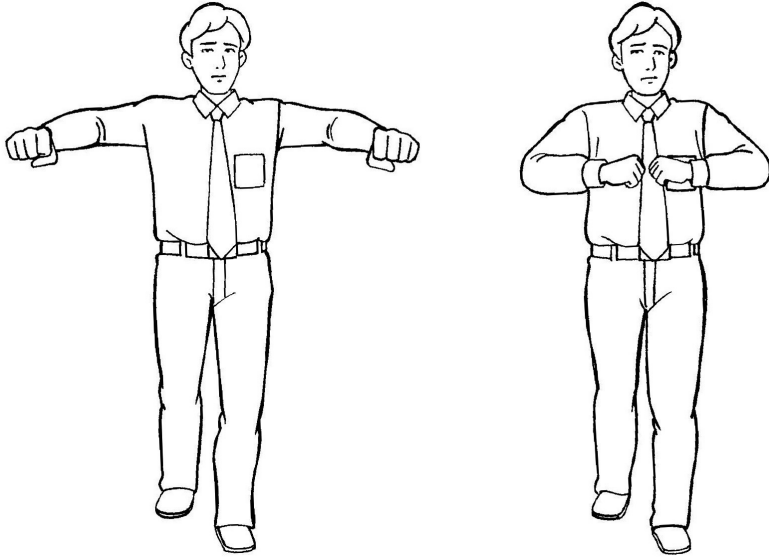
감점 선언 후 가볍게 앞차기를 한 후에 양 손날을 가슴 높이에서 왼 손날을 밖으로 하여 서로 교차시킨다.





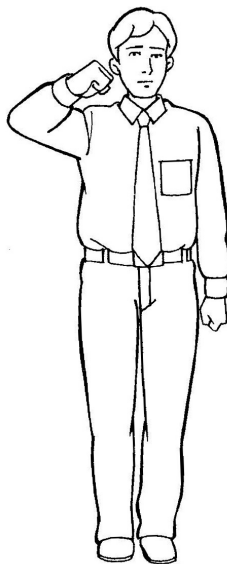
31. 경기 회피 및 소극적 행위

감점 선언 후 가슴 높이에서 양 주먹이 서로 마주 보게 두번 끌어당긴다.



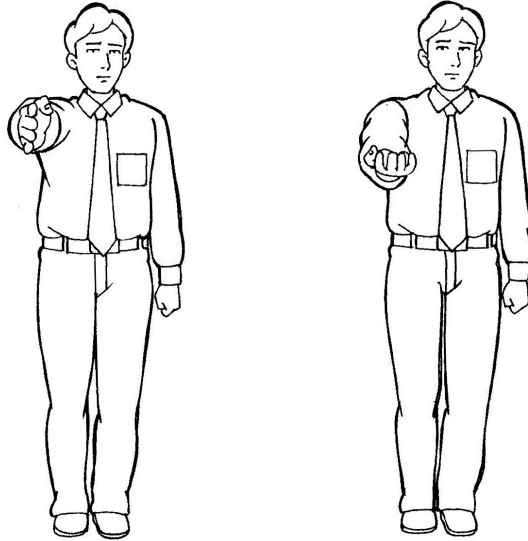
32. 주먹으로 얼굴 가격

감점 선언 후 오른손 주먹을 쥐어 어깨 높이에서 오른쪽 얼굴 가까이 댄다.
이때 손등은 하늘을 향한다.



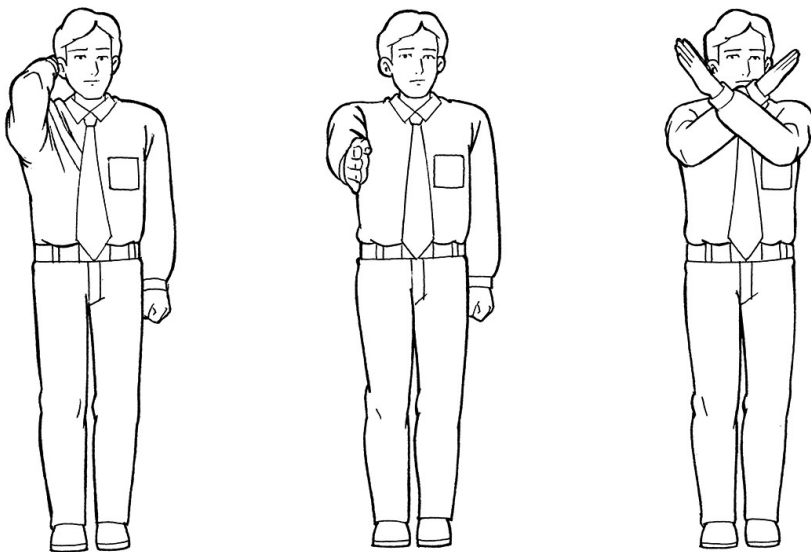
33. 한계선 밖

감점 선언 후 오른쪽 손날을 세워 갈려 수신호를 한 후 손날을 뒤집어 손바닥이 제자리에서 하늘을 향하게 한다.



34. 주심의 “갈려” 선언 후 상대를 가격하는 행위

감점 선언 후 “갈려”와 같은 동작을 한 후에 양 손날을 가슴 높이에서 왼손날을 밖으로 하여 서로 교차시킨다.





35. 몸통보호구, 머리보호대 및 전자감응양말 테스트

오른손(청 선수 방향)과 왼손(홍 선수 방향)을 편 상태에서 명치 높이의 손을 밖에서 안으로 번갈아 가리키며 “테스트” 라고 말한다.

