

국민생활체육전국우수연합회 심판교재

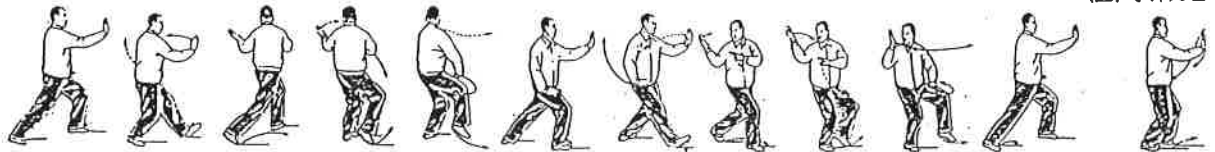


(三) 白鶴亮翅

(四) 左右撥膝拗步



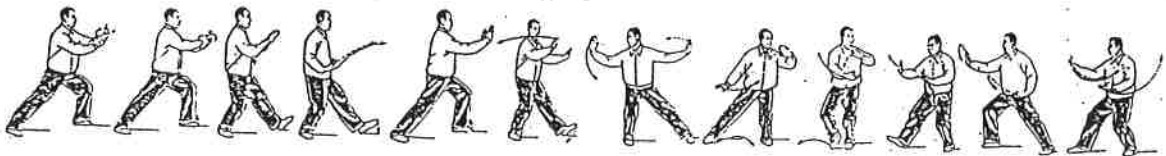
(五) 手揮琵琶



(六) 左右倒卷肱



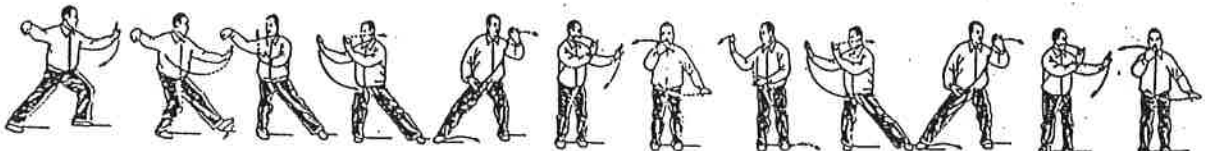
(八) 右攪雀尾



(九) 單鞭



(一〇) 左蝦手



국민생활체육전국우수연합회

**국민생활체육전국우수연합회
우수투로경기규칙(2005.8)**

제1장 경기조직기구

제1조 경기위원회

경기위원회는 국제우슈연합회와 대회조직위원회에 의해 선출된 소수 인원으로 구성되며 대회의 업무를 이끌어간다.

제2조 중재위원회

1. 주임, 부주임, 위원, 3인, 5인 혹은 7인으로 구성된다.
2. 중재위원회는 대회조직위원회의 영도 하에 업무를 진행한다. 주로 국제적인 대회의 경기 업무를 감독하는 책임을 지고 경기장 설치, 경기용구(배열)편성, 추첨, 심판원 분배 등의 내용을 포괄하여 감독하며 또한 참가팀이 심판의 경기규정을 집행하는데 대하여 규칙의 판결 결과에 이의가 있는 경우 제소를 수리할 수 있으나 본 참가팀에 대한 판결의 제소에 한하여 유효하다. 경기중 심판원의 판정 업무에 대해 감독한다. 만약 경기 중에 심판원의 판정에 현저한 불공정과 부정확한 행위가 발견될 경우, 중재위원회는 심판조와 총 심판 조에게 경고를 제출할 권한이 있으며 엄중할 경우 국제우슈연합회 기술위원회에 심판을 재배치해줄 것을 건의할 수 있으며 경기의 정상적인 진행을 보증한다.
3. 제소를 접수한 후 공정한 입장에서 즉시 진지하게 연구하고 판결을 진행하 여서 재결결과를 즉시 관련기관에 통지하며 이는 기타종목의 경기 혹은 수 상에 영향을 미쳐서는 안 된다.
4. 중재위원회는 출석인원이 반드시 과반수 이상 이어야하고, 표결 시는 출석인 원의 과반수 이상 이어야 유효하다. 중재위원회 성원은 본국 혹은 본인과 관계 있는 지역과 관련 있는 문제의 토론은 회피해야한다.
5. 제소에 대한 문제는 엄격하고 진지해야 하며 착오가 없으면 원래의 판결을 지속하고 만약 현저한 착오가 확인될 경우 재 판결을 할 수 있다. 중재위원회의 재 판결이 최종판결이 된다

제3조 심판원의 구성

1. 총심판장 1인, 부총심판장 1-2인.
2. 심판 조는 심판장 1인, 부심판장 1인, 심판원 5인, 투로 검사원 1인, 기록원 과 시간계산원 각1인을 둔다.
3. 편성기록장 1명, 기록원 2-3명을 배열한다.
4. 검록장 1명, 검록원 2-3명.
5. 방송원 1~2명

제4조 심판원 직책

심판원은 대회경기위원회의 지도 하에 엄숙, 성실, 공정, 정확하게 진행해야하며, 그 직무는 다음과 같다.

1. 총심판장

- (1) 조직은 각 심판조의 업무를 이끌고, 경기규칙의 집행을 보증하고, 경기전에 각 항의 업무준비가 실행가능한지 검사한다.
- (2) 규칙중 상세하지 않거나 명문화된 규정이 없는 문제를 해석한다. 그

러나 규칙수정권은 없다.

(3) 경기중 필요에 따라 심판의 업무를 수정할 수 있다.

(4) 선수나 코치들이 경기장에서 비합리적인 분쟁을 일으키면 경고를 줄 권한이 있고, 말리는 것을 듣지 않을 때에는 곧바로 성적을 취소시킨다.

(5) 경기성적을 상세히 선포하여 심판업무를 잘 종결한다.

2. 부총심판장

총심판장의 업무에 협조하고 총심판장이 참석하지 못하면 부총심판장 1명이 그 직책을 대신 수행한다.

3. 심판장

(1) 자신의 심판조의 업무학습과 심판업무의 실시를 조직한다.

(2) 선수가 시합 중에 일으키는 기타의 실수(7-13조항)의 처벌과 감점 책임을 지며 선수의 최종 점수를 발표한다.

(3) 유효한 점수에서 인정할 수 없는 차이가 발생했을 경우, 이를 조정 진행할 권한이 있다.

(4) 심판원이 엄중한 착오를 했을 경우 총심판장에게 건의하여 적절히 처리한다.

4. 부심판장

(1) 심판장의 업무 진행을 협조하며 심판장이 결석 시에 직책을 대행한다.

(2) 심판원이 회피해야 할 선수(본국 선수)의 점수를 매기는데 참여한다.

5. 심판원

(1) 대회의 각종 결정사항을 진지하게 집행하고 심판학습에 참가하여 관련되는 준비작업을 한다.

(2) 엄숙히 규칙을 집행하고 독립적으로 채점하여 상세히 기록한다.

(3) 본국 혹은 본 지역 선수가 참가할 경우 회피제를 실행한다.

6. 투로 검사원

규칙, 규정에 따라 선수의 경기 투로를 검사한다. 만약 규칙에 부합되지 않는 선수는 즉시 심판장에게 보고한다.

7. 편성기록장

(1) 편성기록조의 모든 업무를 책임지고 신청표를 심의하며 대회의 요구사항에 근거하여 순서책자를 편성한다.

(2) 경기에 필요한 양식을 준비하고 성적 및 배열순서를 심사확인한다.

8. 편성기록원

편성기록장이 분배하여 주는 업무에 근거하여 작업한다.

9. 점수 기록;시간 계시원

- (1) 심판조의 점수기록작업을 마치고 최종득점을 계산한다.
- (2) 선수의 투로완성시간을 기록하고 규칙에 부합되지 않는 경우가 발생하면 즉시 심판장에게 보고한다.

10. 검록장

검록소의 모든 업무를 책임지고 변경사항이 있으면 즉시 총심판장과 방송원에게 보고한다.

11. 검록원

경기 순서에 따라 즉시 검록을 진행하고 선수의 병기와 복장을 검사한다.

선수를 인솔하여 입장한 후 심판장에게 검록표를 건네준다.

12. 방송원

관중에게 입장하는 선수들을 소개하고 경기성적을 알린다. 경기관계규정, 규칙과 경기종목의 특징 및 우수운동에 관한 사항을 적당히 소개한다.

제2장. 제소

제5조. 제소범위

참가팀은 자기 팀의 선수가 규정동작을 하는데 도보횟수의 많고 적음, 규정동작 방향, 기, 수세 등이 부합되지 않는 경우에 심판장의 판결에 이의가 있을 때 중재위원회에 제소할 수 있다.

제6조. 제소 과정과 요구

1. 참가팀이 만약 심판의 판결에 이의가 있을 경우 반드시 각 종목의 경기 종료후 30분 이내, 마지막 경기의 종료후 15분 이내에 참가팀 대표자 혹은 코치가 중재위원회에 서면으로 제소하며 동시에 제소비 100\$를 교부한다.

만약 제소가 정확하면 판결을 바꿀 뿐 아니라 제소비도 반송한다. 그러나

원판이 유지될 경우 제소비는 반환되지 않는다. 한번의 제소는 한가지 내용

으로 제한한다.

2. 각 참가팀은 반드시 중재위원회의 최종판결에 복종해야 한다.

만약 불복하거나 이치에 맞지 않게 행동할 경우 상황의 경중에 근거하여 중재위원회가 경기위원회에 엄중한 처벌을 건의할 수 있으며 곧바로 성적이 취소된다.

제3장. 경기통칙

제7조. 경기성격

경기는 개인경기, 단체경기, 표연경기로 분류된다.

제8조. 경기종목, 표연종목

1. 경기종목

- (1) 장권
- (2) 남권
- (3) 태극권
- (4) 도술
- (5) 검술
- (6) 남도
- (7) 태극검
- (8) 창술
- (9) 곤술
- (10) 남곤

2. 표연종목

경기종목 이외의 종목

- (1) 개인종목
- (2) 대련종목
- (3) 집체종목

제9조. 순위결정

1. 개인종목

최고점을 얻은 선수가 그 조의 1위가 되고 다음으로 높은 점수를 얻은 선수가 2위가 되는 순으로 정한다. 만일 경기 중에 예선전이거나 결승전이 있을 경우 예선전과 결승전에서 얻은 종합점수가 많은 순서대로 순위를 정한다.

2. 개인전능과 단체의 순위

경기규정 중 개인전능 순위와 단체 순위의 확정방법에 관하여 결정한다.

3. 동점처리

2명이상의 선수 또는 단체의 점수가 같을 경우 다음의 방법에 따라 처리한다.

(1) 개인종목 점수가 같을 경우 다음의 순서에 따라 순위를 결정한다.

① 2개의 무효점수의 평균이 유효점수의 평균과 비슷한 선수를 상위로 한다.

② 2개의 무효점수의 평균이 높은 선수를 상위로 한다.

③ 2개의 무효점수 중 낮은 무효점수가 높은 선수를 상위로 한다.

여전히 동점일 경우 순위는 병렬로 한다. 병렬순위시 다음 순위는 비워야 한다.

(2) 개인전능의 점수가 같을 경우 개인종목에서 1위를 한 종목의 수가 많은 선수를 상위로 한다. 여전히 점수가 같을 경우 2위를 한 종목수가 많은 선수를 상위로 하는 순으로 순위를 정한다. 만약 전부 같을 경우

순위는 병렬로 한다.

(3) 단체총점수가 동일할 경우 팀 전원이 경기 중에 개인종목에서 1위한 선수가 많은 단체를 상위로 한다. 여전히 동일할 경우 2위를 많이 차지한 팀을 상위로 하여 이에 따라 유추한다. 만약 전부 같을 경우 순위는 병렬로 한다.

제10조. 복장, 예절, 입장, 퇴장, 기세, 수세, 시간계산과 기권

1. 심판은 통일된 복장을 입고 표식을 달아야 한다.
2. 경기중 선수는 경기복을 입어야 하며 배번을 달아야 한다.
3. 선수는 경기장에 입장하여 이름이 불릴 때와 경기 후 심판장이 최종 득점을 발표할 때 심판장을 향해 포권례(抱拳禮) : 두발을 가지런히 하고 똑바로 서서 왼손으로 오른쪽 주먹을 가슴 앞에 감싸고 가슴높이에서 나란히 하여 가슴과의 거리는 대략 20-30cm를 유지한다. 도(刀)와 검(劍)의 경기 때에는 왼손으로 병기를 잡고 오른손은 성장(成掌)하고 가슴 앞에서 합포(合抱) 한다. 곤(棍)과 창(槍)의 경기 때에는 반드시 한 손은 수직으로 병기를 잡고 다른 한손은 가지런히 성장(成掌)한다.
4. 운동선수는 반드시 심판장의 우측 반장(半場)에서 기세(起勢)해야 하고 또 한 경기장의 같은 위치와 같은 방향에서 기세(起勢)와 수세(收勢)를 완성해야 한다. 심판장을 등지고 수세(收勢)를 한 경우 다시 방향을 돌려 심판장을 향한다.
5. 운동선수는 신체 사지의 어떠한 부분이라도 동작을 시작하면 즉시 시간을 재기 시작하고 선수가 두발을 가지런히 하고 동작을 마치면 즉시 시간 측정을 끝마친다. 시간측정은 심판조의 시간계산기를 기준으로 한다. 심판조는 두개의 시계로 시간을 측정하며 그중 한 개가 규정시간에 이르면 즉시 규정시간이 끝난 것으로 한다. 두 개의 시간이 모두 규정시간에 이르지 않으면 시간 부족으로 간주한다. 시간부족의 감점은 규정시간에 근접한 한 개의 시계를 기준으로 한다.
6. 운동선수는 경기를 정시에 참가하지 않으면 기권으로 처리한다.

제4장 채점기준과 방법

제11조. 각 경기종목의 채점기준

각 경기종목의 최고득점은 10점으로 하고, 평점과 감점 기준은 다음과 같다.

1. 장권, 남권, 태극권, 도, 검, 창, 곤 채점기준

1) 동작규격 - 6점

수형, 보형, 신형, 수법, 보법, 신법, 퇴법, 도약, 평형과 각종 기구사용과 규격의 요구사항이 경미하면 1회 0.05점 감점하고 현저하게 불일치할 경우 1회 0.1점 감점하고 심각하게 불일치할 경우 1회에 0.2점 감점한다.

1개 동작에서 여러 가지 실수를 한 경우 최대 0.2점을 초과할 수 없다. 동일수형(검지, 劍指포함)에서 여러 번 동일 습관성 착오가 발생할 경우 1번에 총 0.2점을 감한다. 도와 검의 날이 신체일부에 닿거나 도, 검의

사용방 법이 불분명한자는 동작규격에 따라 감점한다.

2) 힘, 조화 - 2점

힘, 조화가 종목의 요구에 부합하는 자에게 만점을 준다.

요구사항에 대하여 불일치가 경미한 경우 0.1~0.5점 감한다.

요구사항에 대하여 불일치가 현저한 경우 0.6~1.0점 감한다.

요구사항에 대하여 불일치가 심각할 경우 1.1~2.0점 감한다.

3) 정신, 리듬, 품격, 내용, 조직, 구성 - 2점

정신, 리듬, 품격, 내용, 조직, 구성이 요구사항에 부합하면 만점을 준다.

요구사항에 약간 불일치하면 0.6~1.0점, 요구사항에 명백하게 불일치하면 1.1~2.0점 감점한다.

2.표연종목의 채점기준

1) 개인종목의 채점기준

(1) 자세의 정확, 방법의 명확 - 4점

(2) 힘의 운용, 동작의 조화 - 3점

(3) 품격의 특색, 내용의 충실 - 2점

(4) 정신집중, 리듬 분명하면 -1점

2) 대련종목의 채점기준

(1) 방법이 정확, 공격과 방어가 합리적 - 4점

(2) 동작의 숙련과 치밀함 - 3점

(3) 내용이 충실, 구조가 견고 - 2점

(4) 의식이 명확, 품격이 특출 - 1점

3) 집체 항목의 채점기준

(1) 경기질의 평가: 자세의 정확성, 동작사이의 선명한 구분과 부동성, 정신 집 중과 숙달된 기술 - 4점

(2) 내용평가 - 풍부한 내용, 우슈의 스타일과 독특한 특성, 기본동작과 기술이 모든 경기내용에서 완벽할 때 - 3점

(3) 각 부분의 조화평가 - 다듬어진 대형, 잘 조화된 움직임 - 2점

(4) 조직과 구성평가 - 합당한 구조와 잘 균형된 구성 -1점

3. 기타실수의 감점기준

(1) 경기를 끝내지 않았을 경우: 경기가 끝나지 않은 상태에서 중도에 경기 장을 떠나는 상대에게는 득점을 주지 않는다.

(2) 망각: 경기 중에 한번 망각현상이 일어나면 정도에 따라 0.1-0.3점 감점 한다. 중지하게 되면 동작리듬 0.1점 감점하게 되며 비교적 긴 시간의 중지는 0.2점을 감점하며 동작의 혼란 시에는 0.3점 감점한다.

(3) 복장, 장식품이 동작에 영향을 줄 경우: 경기도중, 도와 검의 장식품 이 몸에 감겨 동작에 영향을 주거나 도와 검의 장식품, 창 의 술, 의복과 장 신구, 허리띠 등이 땅에 떨어지거나, 복장이 풀어지거나, 찢어지거나 신발 이 벗겨지는 등의 현상이 일어날 때는 매회 0.1점을 감점한다.

(4) 병기가 꺾이거나 땅에 떨어질 경우: 시합 중 병기가 땅에 닿거나 한 손을 놓치거나 몸에 부딪칠 때 매1회마다 0.1점 감점이다. 병기가 현저 하게 구부러지거나 변형되면 0.2점 감점, 병기가 절단, 지면에 떨어지면

매1 회마다 0.5점 감점이다.

(5) 균형상실: 시합 중 흔들리거나 이동, 도동(동동떨때)할 경우 매1회 0.1 점 감점한다. 연속으로 반복될 경우 합계에 따라 감점한다. 지탱동작이 나올 때마다 0.3점 감점한다. 땅에 넘어질 경우 매번 0.5점 감점한다.

(6) 출계(出界): 신체의 일부분이 경계선 밖 지면과 닿으면 0.1점을 감점한다. 몸 전체가 경계선 밖 지면과 닿으면 0.2점 감점한다.

※ 이상 6가지 실수의 감점은 심판원에 의해 집행된다.

(7) 남권 발성이(기합소리) 요구에 부합되지 않으면 매회·0.1점 감점한다.

(8) 기세, 수세: 기세와 수세가 요구에 부합되지 않으면 0.1점 감점한다.

(9) 중작(重做):

-1: 선수가 객관적인 원인에 의해 투로 시합 중 중단을 하면 재판장의 허가를 거쳐 1회 중복가능하고 감점을 주지 않는다.

-2: 선수가 동작을 망각, 실수: 파손(원래 병기의 성질이 바뀜)등 원인으로 시합 중 중단하게 되면 1회 중복할 수 있으나 1점 감점한다.

-3: 선수가 부상을 입어서 경기를 계속할 수 없을 때 심판장은 이를 중지시킬 권한이 있다. 간단한 치료를 해서 즉시 경기를 계속할 수 있을 때는 해당조 마지막 선수에 이어 경기에 임하고, 재연하는 경기에 따라 처리하여 1점을 감한다. 상해로 인해 상술한 규정시간 내에 경기를 계속 진행할 수 없을 때는 기권으로 처리한다.

(10) 시간부족시간초과: 태극권과 태극검의 시간부족과 규정시간초과(0.1 초~5.0초)할 경우 0.1점을 감점한다. 5.1~10초는 0.2점 감점하는 순으로 처리한다. 기타 다른 투로는 시간이 규정시간보다 0.1~2초 부족할 경우 0.1점 감점한다. 2.1~4초 부족 시 0.2점을 감점하는 순으로 처리한다.

(11) 규정 투로 동작이 방향과 일치하지 않을 경우

동작 방향이 규정에 명확하게 부합되지 않을 경우 0.1점 감점한다.

(동작방향이 90도 이상, 태극권과 태극검은 45도 이상 어긋나면)

(12) 규정 투로 동작의 부족 또는 초과

1. 한 동작이 부족하거나 많을 때 0.2점을 감점한다.

2. 도약동작의 도움닫기 보수 혹은 전진 동작의 보수가 부족하거나 많을 때는 매회 마다 0.1점 감점한다.

(13) 병기;복장이 규정에 부합하지 않을 경우

병기 혹은 복장 규격이 규정과 부합하지 않을 경우 0.1점 감점한다.

※이상 7가지 실수의 감점은 심판장에 의해 집행된다.

제12조 평점방법

1. 심판원에 의한 평점

심판원은 운동선수가 발휘한 기술수준에 근거하여 점수를 부여한다. 각 경기 종목의 점수 기준에 따라 평점기준표에서 실수의 감점분에서 뺀 나머지 점수를 선수에게 부여한다. 점수 표시는 소수점 둘째 자리까지 표시하는데 소수점 2번째 자리는 반드시 0이나 5로 표시한다.

2. 주요점수의 판결

선수의 주요득점은 5명의 심판에 의해 주어진 점수에서 최고, 최저점수를 뺀 나머지 3명 심판원의 평균점수로 한다. 유효점수는 비록 소수점 3째자리까지 표시되더라도 소수점 둘째 자리까지만 계산한다.

3. 최종평점의 판결

선수의 최종평점은 선수의 유효 평점에서 심판장이 기타 실수에 대한 감점기 준에 관한 규정 11.3.7~11.313에 의거하여 준 감점 점수를 뺀 나머지 점수 이다.

제13조 심판장에 의한 평점조정

최고점과 최저점의 유효점수 사이의 차이가 인정할 수 없을 만한 차이일 때 선수의 최종점을 표시하기 전에 심판장이 조정할 수 있다.

이 차이는 평균점수가 9.0또는 9.0이상일 때 0.2점을 초과할 수 없고 평균점수가 9.0이하일 때는 0.3점 이상을 초과할 수 없다.

조정시 평균점수가 9.0또는 그 이상일 경우 0.03이상 가감할 수 없다. 또한 평균점수가 9.0이하일 때는 0.05이상을 가감할 수 없다.

※ 만약 심판이 외관상 보기에 불공정한 점수처리를 발견하면 신중히 문제를 제기함으로 직권을 행사한다. 선수의 득점저하 또는 만약 외관상 보기에 상식을 벗어난 상황이 발생하면 심판장은 총 심판조의 동의 후 모심판원을 지정하여 점수를 조정할 수 있는데 최종점수를 발표하기 전에 점수를 가감해야 한다. 조정시 평균점수가 9.0또는 그 이상일 경우 0.03이상 가감할 수 없다. 또한 평균점수가 9.0이하일 때는 0.05이상을 가감할 수 없다.

제14조 표연경기 중 시간제한

1. 장권, 남권, 도, 검, 창, 곤 등 종목, 표연시간은 1분 20초 이상.

2. 태극권은 5~6분(5분이 되면 심판장은 호루라기를 불어 알려주어야 한다.)

태극검은 3~4분(3분이 되면 심판장은 호루라기를 불어 알려주어야 한다.)

3. 기타종목: 개인종목은 1분보다 적으면 안되고, 대련종목은 50초 보다 적으면 안 된다.

제5장. 장소, 병기, 복장에 관한 규정

제15조. 경기장소

경기장은 길이 14m, 폭 8m의 카펫 위에서 진행되며 경계선 안쪽을 따라 5cm넓이의 표시 선을 두어 명시해야 한다. 경기장의 긴 가장자리 양끝의 중간에 길이 30cm, 넓이 5cm의 중선 표시를 해야 한다.

제16조.

1. 창(槍) : 전체 길이는 본인이 서서 팔을 똑바로 위로 뻗었을 때 발바닥에서 부터 손끝까지의 길이보다 짧으면 안 된다. 반드시 창술이 있어

야 된다

2. 곤(棍) : 전체길이가 본인의 신장보다 짧지 않아야 된다.
3. 검(劍) : 길이는 팔을 아래로 뻗어 역수로 검을 잡은 자세를 표준으로 하고 칼끝은 본인의 컷볼보다 낮지 않아야 한다.
4. 도(刀) : 길이는 팔을 아래로 뻗어 도를 안은 자세를 표준으로 하고, 도끝이 본인의 컷볼보다 낮지 않아야 한다.

제17조. 경기복장의 규격 (그림2)

1. 장권(長拳), 도(刀), 검(劍), 창(劍), 곤(棍), 태극권(太極拳)과 기타 항목의 규격

(1) 대금(對襟) : 중국식 옷의 두 섹이 겹치지 않고 가운데 단추로 채우게 되어 있는 것.

중국식 옷과 차이나식 칼라와 7개의 막대기형 단추가 있어야 된다.

태극권(太極拳), 태극검(太極劍)은 반드시 긴소매, 상의 길이는 본인의 어깨를 내려뜨렸을 때 중지(中指)끝을 초과하지 않아야 된다

(2) 등용소(燈籠袖) : 소매부리는 접단으로 한다.

(3) 등용고(燈籠高) : 윗부분은 헐렁하고 발목부분은 딱 붙게 만든 바지를 입어 야함

(4) 옷감 선택, 색상 선택은 자유이나 반드시 단색으로 한다.

(5) 의복의 폭 1cm는 다른 단색 색상과 옷감을 사용할 수 있다.

(6) 허리띠(태극권, 태극검은 허리띠를 하지 않음)는 다른 단색, 옷감을 사용할 수 있다.

2. 남권(南拳)복장 양식과 규격

(1) 대금(對襟) : 중국식 옷의 두 섹이 겹치지 않고 가운데 단추로 채우게 되어 있는 것. 차이나식 칼라가 없고 7개의 막대기형 단추가 있어야 됨

여자는 반소매 상의를 입고, 남자는 민소매를 입는다.

(2) 등용고(燈籠高) : 중국식 윗부분은 헐렁하고 발목부분은 딱 붙게 만든 바지

(3) 옷감 선택, 색상 선택은 자유이나 반드시 단색으로 한다.

(4) 의복의 폭 1cm는 다른 단색 색상과 옷감을 사용할 수 있다.

(5) 허리띠는 다른 단색, 옷감을 사용할 수 있다.

제3장 장권 평점방법

제1절 장권 경기중 채점의 요점

1. 선수가 표현할때 동작속도가 매우 빠를경우 심판원은 빠른 동작에서 규격을 잡아야 한다. 빠르되 규격은 정확한 기초상의 동작이 매끄럽고 산뜻하여야 한다. 동작을 빨리할때 힘을 충분히 발휘하는것, 힘을 조리있게 사용하는것, 역점이 정확한것등의 여러가지면에서 정확하고 조심하게 채점하여야한다. 예를 들면 발력시 속도가 빨라야 되며 힘도 커야한다. 그러나 일부분이 아닌 전체적으로 평가하여야 한다.

동작을 빨리할때 절주를 조심하여야 한다. 장권은 동작의 영활성이 있어야 하며 속도가 빠르고 힘이 있어야 되며 동(動)과 정(靜)이 분명하여야 된다. 빠른것은 장권의 특징이다. 그러나 전체 투로동작이 반드시 동정, 쾌(快), 만(慢)등이 서로 뒤섞여야 된다. 빨라야 될 부분은 빨라야되고 느려야 될 부분은 느려야 된다. 전체 투로가 처음부터 끝까지 빠르면 절주가 명확하지 않은 표현이다.

2. 심판원은 전체적으로 관찰하고 중점을 잡아야 한다. 심판원은 선수가 투로를 뛰는 전체를 관찰하고 동시에 또 같지 않은 동작중에서는 중점이 있어야 한다. 정지자세의 형을 보고 보통 정지자세시 선수들의 수형, 보형, 신형이 규격에 맞는가를 중점적으로 본다. 다음 움직이는 자세의 방법을 본다. 선수들이 동작개시시 수법, 보법, 퇴법등 동작방법이 정확한가를 보고 힘을 합리적으로 사용하였는지, 도약 동작에서는 공중형태와 등공이 되었는가를 보고 또한 바닥에 떨어질때 안정성이 있는지, 평형동작은 자세와

평형시간을 본다. 전체적인 중점을 잡고 기타 여러방면을 겸하여 많이 참고하여서 채점시 혼란상태가 되지 않는다.

3. 각각 동작의 정확한가를 주의하여야 하지만 전체투로 동작의 연결도 주의하여야 한다. 장권의 한 정지 자세에 대하여 통상 자세가 시원시원하게 활짝 펴져야 하며 형체가 깔끔하며 힘이 풍부하여야 한다. 한가지 동작에 대해 원만하고 완벽하여야 하며 동작이 순조롭고 영활성이 있어야 하며 기술이론에 적합하여야 한다.

한 투로에 대하여 단지 이렇게 해서는 아직 부족하고 동작과 동작사이를 연결하여 영활성있게 이어서 완벽한 기세가 나타나야 한다. 비록 동작과 동작사이의 조합에서 중단이 있더라도 반드시 각 식과 식이 연결되어야 하고 형은 끊어졌지만 의식은 연결되어야한다. 기세는 중단되지 않는다.

장권중 단일 동작과 전체투로 동작의 기법요구를 잡으면 선수의 기술수준에 대하여 채점하는 것은 어렵지 않다.

제2절 주요 동작 규격중 자주 나타나는 착오와 감점기준

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
수 형 (手型)	권 (拳)	1. 권면의 불평행 2. 권을 밖 안권상태 3. 손목을 지나치게 내밀고 혹은 굽힐때 4. 엄지손가락이 식지, 중지의 두번째 관절에 놓지 않은 상태	동시 두 번 경한 착오가 나타날때	동시 세번 경한 착오가 나타날 때
	장 (掌)	1. 식지, 중지, 무명지, 소지가 모아지지 않을때 2. 식지, 중지, 무명지, 소지를 다 안뻗었을때	상 동	
	구 (勾)	1. 오지를 다 모으지 않을때 2. 손목을 충분히 휘지 않을때	상 동	
보 형 (步型)	궁 보 (弓步)	1. 전궁퇴때 무릎 관절의 수직선이 앞발끝을 초과하고 혹은 발 등까지 부족할때 2. 전궁퇴 대퇴가 수평이되지 않을때 3. 후등퇴 무릎관절이 휘었을때 4. 뒷발꿈치가 땅에 닿지 않을때 5. 선명하게 발을 들었을때 6. 뒷발끝이 앞면으로 기울지 않았을경우. 7. 엉덩이가 나오고 골간을 내밀때	상 동	동시세가지경한 착오가 나타날 때
	마 보 (馬步)	1. 발끝이 선명하게 밖으로 뻗어질때 2. 대퇴가 수평이되지 않을때 3. 두발사이 거리가 과대하거나 혹은 과소할때 4. 두 무릎이 지나치게 안으로 굽힐때 5. 두 무릎이 앞으로 굽고 무릎 부위의 수직선이 발끝을 초과 할때	상 동	상 동

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
보형 (步型)	허 보 (虛步)	1. 후대퇴가 수평이되지 않았을때 2. 윗몸이 지나치게 앞으로 움직일때 3. 앞발꿈치 땅에 닿을때 4. 골반이 나올때	1. 뒷 발꿈치가 바닥에서 떨어질때 2. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	1. 뒷발꿈치가 바닥에 닿지않고 한가지 경한 착오가 나타날때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날때
	부 보 (歩)	1. 평부퇴때 무릎관절이 휘었을때 2. 완전히 앉는 발의 발외측이 바닥하고 거리가 있을때 3. 완전히 앉는발의 대소퇴가 가깝지 않을때 4. 평보퇴의 발외측이 바닥하고 거리가 있을때 5. 완전히 앉는발의 무릎관절이 안으로 가둘때 6. 평보퇴의 발이 안으로 충분히 가두지 않았을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	1. 완전히 앉는 퇴의 발꿈치가 바닥하고 거리가 있을때 2. 동시에 세가지 경한착오가 나타날때
	헐 보 (歇步)	1. 엉덩이가 후퇴의 소퇴위에 있지 않을때 2. 두발사이 거리가 지나치게 크고 후퇴가 앞다리 무릎뒤에 받쳐지지 않을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	두대퇴가 교차(交叉)되지 않을때
	횡등보 (橫等步)	1. 다리를 펴고 무릎을 굽힐때 2. 발바닥이 완전히 지면에 닿지 않을 경우 3. 발끝이 선명하게 안으로 들어가고 혹은 밖으로 향할때 4. 무릎을 굽힐때 대퇴가 수평이 되지 않을 경우 5. 한쪽으로 골간을 내밀때	상 동	동시 세가지 경한 착오가 나타날때
	좌 반 (坐筵)	상관퇴가 가슴부위까지 이르지 않을때	두대퇴가 꼭얹어 못할때	1. 두대퇴가 교차가 안될때 2. 바닥에 앉는 다리가 바닥에 닿지 않을때
	정 보 (丁步)	1. 양발을 모으지 못할때 2. 허점발이 발끝상용으로 사용치않고 바닥에 점을 찍을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동시에 세가지 경한 착오가 나타날때

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
신 형 (身型)		1. 머리가 삐뚤어 질때 2. 어깨가 올라갈때 3. 가슴을 오무릴때 4. 배를 내밀때 5. 허리가 굽(弓)형으로 휘때 6. 엉덩이를 내밀때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동시에 세가지 이상 착오가 나타날때
	충 권 (冲拳)	1. 팔굽이 휘때 2. 역점이 권면에 있지않을때 3. 어깨가 올라가고 팔굽을 들때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동시에 세가지 경한 착오가 나타날때
수 법 (手法)	벽 권 (劈拳)	1. 팔굽휘때 2. 역점이 팔에 없을때 3. 어깨가 올라갈때	상 동	상 동
	잡 권 (砸拳)	1. 팔을 휘지않고 아래로 쳤을때 2. 역점이 권등에 없을때	상 동	
	관 권 (官權)	1. 반원을 그리면서 옆으로 향해치지 않았을때 2. 역점이 권면에 없을때	상 동	
	초 권 (抄拳)	1. 아래로부터 위로 향해 치지 않았을때 2. 권높이가 머리위를 넘었을때 3. 역점이 권면에 없을때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타날때
	추 장 (推掌)	1. 장을 세웠을때 2. 역점이 장외변에 없을때 3. 팔꿈치가 휘였을때 4. 어깨가 올라가고 팔꿈치를 들었을때	상 동	
	도 장 (桃掌)	1. 아래로부터 위로 향해 손목을 올리지 않았을 때 2. 역점이 네손가락에 없을때	상 동	
	절 장 (切掌)	1. 역점이 장외면에 없을때	상 동	
	량 장 (亮掌)	1. 팔을 너무 퍼거나 또는 너무 휘였을때 2. 손목을 사용하여 장을 돌리지 않고 팔뚝을 사용하여 동작을 이룰때	상 동	

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
수 법 (手法)	격 주 (格肘)	1. 팔꿈치를 지나치게 휘였을 때 2. 역점이 앞팔에 없을 때	상 동	
	반 주 (盤肘)	1. 팔관절 내측 각도가 90도를 초과할 때 2. 앞팔이 밖으로부터 안으로 향하 팔꿈치를 휘지 않았을 때	상 동	
	정 주 (頂肘)	1. 역점이 팔꿈치 끝에 없을 때 2. 어깨가 올라갈 때 3. 상하팔이 꼭끼지 않을 때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타날 때
	륜 비 (輪臂)	1. 팔꿈치를 휘였을 때 2. 어깨가 지나치게 긴장되었을 때 3. 팔이 몸에서 멀리 떨어졌을 때	상 동	상 동
보 법 (步法)	행 보 (行步)	1. 신체중심이 아래위로 이동할 때 2. 양퇴를 지나치게 펴고 신체중심이 너무 높을 때 3. 상체가 앞으로 기울고 엉덩이를 내밀 때 4. 보폭이 균일하지 않을 때	상 동	1. 동공이 나타날 때 달리기로 되는 경우 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날 때
	격 보 (擊步)	뒷발과 앞발이 부딪치지 않았을 때		
퇴 법 (腿法)	신굴성퇴법 (神屈性腿法)	1. 다리의 굴신이 불명확할 때 2. 다리를 내민후에도 쪽퍼고 뻗치지 못할 때 3. 역점이 정확하지 못할 때 4. 받쳐주는 다리가 온정되지 않을 때	상 동	1. 직배퇴가 나타날 때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날 때
	정척퇴 (正踢腿) 사척퇴 (斜踢腿) 측척퇴 (側踢腿)	1. 발차는 속도가 빠르지 않을 때 2. 발을 칠 때 무릎이 휘였을 때 3. 몸을 받쳐주는 다리의 무릎이 휘였을 때 4. 발차기하는 발이 규정된 높이까지 이르지 못할 때 5. 발차기하는 발끝이 구형으로 되지 않을 때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날 때 2. 몸을 받쳐주는 발 뒤축이 바닥하고 거리가 생길 때	1. 동시에 세가지 착오가 나타날 때 2. 발차기하는 발이 가슴까지 이르지 않았을 때 3. 몸을 받쳐주는 발뒤축이 바닥하고 거리가 있고 동시에 한가지 경한 착오가 나타날 때

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
퇴 법 (腿法)	이합퇴 里合腿 와파퇴 外擺腿	1. 발차는 속도가 빠르지 않을 때 2. 발을 찰때 무릎이 휘었을 때 3. 몸을 받쳐주는 다리의 무릎이 휘었을 때 4. 발차기하는 발의 규정된 높이까지 이르지 못할 때 5. 몸측면에서 발차기를 안했을 때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날 때 2. 발차기 하는 발이 가슴을 지나가지 못하고, 발차기의 폭이 90도가 되지 않을때 4. 받쳐주는 발뒤축이 땅하고 거리가 있을 때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날때 2. 동시에 한가지 선명한 착오와 경한 착오가 나타날 때
	후료퇴 后撩腿	1. 받쳐주는 다리가 휘었을 때 2. 신체가 반(反)공형이 되지 않았을 때 3. 후료퇴의 발이 어깨높이까지 미치지 못할 때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동시에 세가지 경한 착오가 나타날 때
	도예 척踢 퇴腿	1. 받쳐주는 다리가 휘었을때 2. 위몸이 뒤로 제끼지 않았을때 3. 후척퇴하는 발바닥이 머리부위까지 이르지 않았을때	1. 동시에 두가지 경한착오가 나타날때 2. 후척퇴의 발이 어깨를 지나지 못할때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날때 2. 동시에 세가지 선명한 착오와 한가지 경한 착오가 나타날때
	격撃 향響 퇴腿 법法	1. 다리를 돌리는 속도가 빠르지 않을때 2. 돌리는 다리의 무릎관절이 휘었을때 3. 서있는 다리의 관절이 휘었을때 4. 차는 발이 규정된 높이가 되지않았을때 5. 파련각과 리합퇴때 파퇴파동이 규정된 폭도가 되지 않았을때 6. 소리가 크지 않을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날 때 2. 치지못했을때 3. 파퇴하는 발이 어깨를 지나지 못할때 4. 파련발차기와 리합퇴 발치기할때 파퇴 폭의 각도가 90도되지 않을때 5. 서있는 다리의 발이 땅하고 거리가 있을 때	상 동
	소掃 전轉 성性 퇴腿 법法	1. 받쳐주는 다리가 완전히 앉지 않을때 2. 소전퇴 무릎이 휘었을때 3. 소전퇴하는 발이 중간에 가다 바닥을 떠날때 4. 소전이 한바퀴 안될때 5. 소전하는 속도가 빠르지 않을때	1. 소전퇴 하는 발이 바닥을 떠날때 2. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	상 동

감 점 분류 · 내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	임중한 착오 (감점 0.2점)
퇴법 (腿法)	비궤 차叉 퇴腿 법法	1. 무릎이 약간 휘었을때 2. 양퇴가 직선이 되지않았을때 3. 양퇴내측이 지면에 닿지 않았을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때 2. 무릎이 지나치게 휘었을때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날때 2. 무릎이 지나치게 휘여있으며 동시에 한가지 경한 착오가 나타날때
	직直 입立 제提 슬膝 평平 형衡	1. 받쳐주는 다리 무릎이 휘었을때 2. 무릎을 허리까지 올리지 못할때 3. 무릎든 소퇴가 안으로 걸지못할때 4. 무릎든 발끝이 쭉퍼지지 못할때	1. 정지된 동작 상태가 나타나지 않을때 2. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	1. 동시에 한가지 선명한 착오와 한가지 경한 착오가 나타날때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타날때
평형 (平衡)	직直 입立 퇴腿 평平 형衡	1. 받쳐주는 다리 무릎이 휘었을때 2. 드는 다리의 발이 어깨를 넘어가지 못할때 3. 드는 다리의 무릎이 휘었을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동시에 세가지 경한 착오가 나타날때
	구扣 퇴腿 평平 형衡	1. 받쳐주는 다리가 반정도 앉았을때 2. 구퇴한 발등이 받쳐주는 다리의 무릎 뒷부분에 걸지 않았을때	상 동	상 동
	반盤 퇴腿 평平 형衡	1. 받쳐주는 다리 무릎이 휘었을때 2. 반퇴하는 발목을 받쳐주는 대퇴위에 놓지 않았을때 3. 반퇴한 대퇴가 수평되지 않았을때	상 동	상 동
	측신평형 (測身平衡) 연식평형 (燕式平衡)	1. 받쳐주는 다리의 무릎이 휘었을때 2. 후거퇴의 무릎이 휘었을때 3. 후거퇴의 높이가 수평선보다 높지 않았을때 4. 윗몸이 수평선보다 낮을때 5. 머리를 숙이고 등이 휘었을때	상 동	상 동
	탐探 해海 평平 형衡	1. 받쳐주는 다리의 무릎이 휘었을때 2. 후거퇴의 무릎이 휘었을때 3. 후거퇴의 높이가 수평선보다 높을때	상 동	상 동
	앙仰 신身 평平 형衡	1. 뒤로 재건 몸이 수평도지 않을때 2. 앞으로 든 발이 휘었을때 3. 앞으로 든 발이 수평선보다 높지 않았을때	상 동	상 동

분류·내용		감 점	경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
평형 (平衡)	망설 월월 평평 형형		1. 윗몸이 옆으로 기울지 않을때 2. 머리가 충분히 비틀지 않았을때 3. 뒤로든 다리의 소퇴 거두어 들었다 폼다 하는 것이 충분하지 않을때 4. 뒤로든 발면이 평평하게 퍼지지 않았을 때	상 동	상 동
	등공연환비각(騰空連環飛脚) 등공쌍비각(騰空雙飛脚) 등공사비각(騰空斜飛脚) 등공비각(騰空飛脚)		1. 소리내는 다리무릎이 휘었을때 2. 소리내는 다리의 발이 어깨위로 넘어가지 못할때 3. 소리가 크지 않을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때 2. 치지 못했을때	1. 동시에 세가지 경한착오가 나타날때 2. 소리낼때 치는 발이 이미 바닥에 떨어졌을때 3. 치지못하고 동시에 한가지 경한 착오가 나타났을때
도약 (跳躍)	등공측단(騰空側端) 등공등척(騰空蹬踏) 등공잔탄(騰空箭彈)		1. 공중에서 휘다리를 펼 때 2. 환상태로부터 퍼지 않을때 3. 공중에서 다리를 편후 다리를 쪽퍼지 못했을때 4. 역점이 정확하지 못할때 5. 다리가 허리를 지나가지 못할때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	동작을 완성할때 돌려 치는 다리가 이미 바닥에 떨어졌을때
	등공전신비각(騰空轉身飛脚) 등공전신파련(騰空轉身擺蓮) 선평각(旋風脚)		1. 소리내는 다리의 무릎이 휘었을때 2. 소리내는 다리의 발이 어깨 넘지 않았을 때 3. 소리가 안났을때 4. 공중에서 전체가 규정각도가 되지 않았을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타날때 2. 치지 못해서 소리가 안날때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 소리낼때 돌려 치는 다리가 이미 바닥에 떨어졌을때 3. 치지못하고 동시에 한가지 경한착오가 날때
	선자(旋子)		1. 공중에서 양퇴의 무릎을 퍼지 않았을때 2. 공중에서 양퇴가 수평선으로 되지 않을 때 3. 머리를 숙이고 등을 궁형으로 휘었을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타날때	1. 신체가 등공되지 않았을때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	대약보전천(大躍步前穿)		1. 앞으로 뛰는 거리가 궁보 크기보다 작을 때 2. 공중에서 신체를 충분히 퍼지 않을때	상 동	신체가 등공되지 않았을때

감 점 분류·내용		경한착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
질궤 복궤 곤궤 번궤	반퇴궤 (盤腿跌)	1. 등공의 높이가 허리를 초과하지 못할때 2. 공중에서 옆으로 누운 자세가 나타나지 않을때 3. 공중에서 하퇴를 굽혀서 앉지 못할때 4. 퇴와 손이 바닥이 떨어지는 시간이 동일치 않을 경우	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때
	오룡교주 (烏龍絞柱)	1. 양퇴가 서로 교차될때 등이 땅에 닿칠때 2. 서로 교차될때 무릎이 휘었을때 3. 동작이 경쾌하지 않을때	상 동	상 동
	리어타정 (鯉魚打挺)	1. 동작이 가볍지 못하고 영활성이 없을 경우 2. 복부를 충분히 내밀지 않을때 3. 등공이 높지 않을때	상 동	1. 발이 땅에 떨어질 때 엉덩이와 손목이 땅에 닿힐 경우 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때
측공번 (側空翻)	1. 등공이 높지 않고 2. 공중에서 무릎이 휘고 3. 공중에서 복부를 기두어 들일 때 4. 바닥에 떨어질때 가볍지 않을때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때	
선자전체 (旋子轉體)	1. 공중에서 무릎이 휘고 2. 전체할때 공중에서 수평이 되지않고	상 동	선자동작-전체가 나타나지않을 때	

제3절 경력(經力), 협조(協調)의 착오와 감점방법

경력(經力)의 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 힘을 너무 딱딱하게 사용하는 경우 2. 힘이 너무 부드러울 경우 3. 힘을 전체몸을 사용하여 하지 않는 경우 4. 역점이 정확하지 않은 경우 5. 힘을 깔끔하게 사용하지 않는 경우
협조(協調)의 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상하 동작이 각각 떨어지고 2. 수안심법보의 배합이 양호하지 않는 경우

제4절 정신(精神), 절주(節奏), 풍격(風格), 내용(內容), 구조(構造), 포국(布局)의 착오와 감정방법

정신적 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정신이 해이한 경우 2. 정신상태가 너무 긴장되어 있는 경우 3. 고의적이고 무리한 억지자세를 취하는 경우
절주적 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동정이 분명치 않은 경우 2. 전체투로 동작이 끝까지 빠르기만한 경우
풍격적 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 장권의 기술특징이 명확하지 않는 경우 2. 기타 권법 종류의 기법이 섞인 경우 3. 뚜렷한 개인 기술특징이 없는 경우
내용적 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기본기술의 내용이 완벽하지 않는 경우 2. 공격 방어 동작이 충실하지 않는 경우 3. 같은 동작이 몇차례 나타나는 경우 4. 뛰어 다니는 동작이 너무 많은 경우
구조적 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동작 연결이 부드럽지 않은 경우 2. 동작구조가 흐트러지는 경우 3. 단락내용의 배정이 앞이 긴장되고 뒤에는 흐트러지는 경우
포국의 착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동작의 운행노선이 경기장내에서 균형있게 분배되지 않는 경우 2. 동작의 운행노선이 변화가 없는 경우

제5절 검술(劍術), 도술(刀術), 창술(槍術), 곤술(棍術)의 채점 방법

제1조 기계투로경기의 채점요점

1. 심판원은 우선 각종 기계 투로에 대해 충분히 알아야 하며 선수가 표현하는 각종 기계술 표현방법에 대한 요구에 적합되는지 판단하고 특별히 기계 운행 노선이 정확한가 역점이 정확한가에 대해 주의하여야 한다.

2. 심판원은 전체투로 동작기술에 대해 채점할때 같지 않은 기계의 기술특징, 풍격을 숙지하고 파악 해야한다. 검은 찌르고, 점찍고, 튕기는 등의 방법을 위주로 하고 동작이 경쾌하고 빠르고 멋있고 그래서 검이 마치 날라다니는 봉황같다고 한다. 도술은 머리를 감는 방법(纏頭裹腦)을 위주로 하며 덧붙여 치고 자르고 찌르는 주요 도법이 있다. 동작이 용감하여 마치 맹호와 같다고 한다. 창은 란(攔), 나(拿), 찰(扎)의 기법을 위주하는 방법이다. 그 기세는 마치 헤엄치는 용과 같다. 창은 그 찌르는 것이 한선에 있어야 한다. 곤은 들어서 치고 쓰는 것을 위주로 한다. 그 기세는 맹호와 같이 힘차다. 만일 도, 검을 분간 하지 않고 창, 곤을 분간 하지 않으면 동작 규격상의 착오이며 또한 기술 풍격에 영향을 준다.
3. 기계투로의 표현중 몸과 기계의 협조를 주의하여야 한다. 기계방법과 수, 안, 신법 및 보의 협조, 단기계 투로의 표현은 또 기계를 지니는 한손과 지니지 않는 손의 상호협조를 주의하여야 한다. 장기계 투로의 표현중 두손이 협조하여서 기계가 정확하게 운행하도록 두손이 협조를 잘하여 힘을 사용하여야 한다. 각각 다른 권법의 기계투로의 동작규격에 대하여 감점기준은 일치하지 않다. 동시 이 권법의 풍격, 특징에 따라 전면 고려를 하여야 한다.
4. 기계투로중 기본수형, 보형, 보법, 퇴법 및 평형 도약 등 동작에서 나타난 규격착오와 전체 투로 기술중의 경력, 협조, 정신, 절주 등 착오의 감점기준은 장권 채점 방법에 따라 행한다.

제2조 검 술

검술 주요동작 규격착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용	경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	임중한 착오 (감점 0.2점)
벽 검 (劈劍)	1. 역점이 검날에 없을때 2. 검과 팔이 직선이 되지 않을 때	동시에 두가지 경한 착오 가 나타났을때	
료 검 (撩劍)	1. 검이 몸에 너무멀리 떨어졌을 때	상 동	
괘 검 (挂劍)	1. 검과 앞팔의 각도가 90도보다 클때 2. 역점이 검끝에 없을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때 2. 검과 팔이 일직선이 될때	동시에 한가지 선명한 착오하 나와 경한착오 하나가 나타났 을때
점 검 (点劍)	1. 손목을 충분히 들지 않았을때 2. 역점이 검 끝에 없을때	동시에 두가지 경한 착오 가 나타났을때	
붕 검 (崩劍)	1. 손목을 충분히 내리지 않을때 2. 역심이 검 끝에 없을때	상 동	
자 검 (刺劍)	1. 팔과 검이 직선이 되지않을때 2. 역점이 검끝에 없을때	상 동	
완 화 (腕花)	1. 손목부위 동작이 영활성이 없 을때 2. 검이 요환(원그리기) 할 때 몸에서 좀 멀리 떨어졌을때 3. 검이 요환을 할 때 위진 원이 안될때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
후천검 (后穿劍)	1. 검은행 할때 몸에서 좀 멀리 떨어지고 2. 힘이 검끝까지 이르러지 않았 을때 3. 검이 신체의 무릎보다 높을때	상 동	상 동

감점기준 착오내용 동작내용	경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	임중한 착오 (감점 0.2점)
운 검 (云劍)	검을 돌리는 노선이 수평하지 않고	검을 돌릴 때 손목사용을 중심으로 하지 않고	1. 동시에 한가지 선명한 착오 한가지와 경한 착오가 나타났을때 2. 검을 돌릴 때 검신이 선명하게 머리 뒤부분을 지나갈때
교 검 (絞劍)	1. 검끝이 요환(원그리기)을 너무 크게 할때 2. 검끝이 요환(원그리기)을 못했을때	1. 검을 돌릴 때 손목사용을 중심으로 하지 않고 2. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 한가지 선명한 착오와 한가지 경한 착오가 나타났을때
말 검 (抹劍)	1. 검이 불평(不平)하고 2. 역점이 검외면날에 없을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 한가지 선명한 착오 한가지와 경한 착오가 나타났을때
절 검 (截劍)	1. 역점이 검날 앞부분에 도달 못했을때 2. 검신이 사선으로 되지 않을때	상 동	
검 지 (劍指)	1. 중지와 식지가 벌어지고 2. 중지와 식지가 구부러지고 3. 엄지가 무명지를 누르고 있지 않을때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타날때

제3조 도 술

도술의 주요 동작 규격착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용	경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
전 두 (纏頭)	1. 도끝이 아래로 충분히 처지지 않고 2. 도등이 몸에서 너무 멀리 떨어지고 3. 도가 두어깨 외측에서 들지 않고	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	1. 도가 머리 위에서 수평하게 들때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
리뇌도 (裏腦刀)	상 동	상 동	상 동
참 도 (斬刀)	1. 도신 불평 2. 역점이 도날 중부에 안들어가고	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	
료 도 (撩刀)	1. 도가 몸에서 멀리 떨어지고 2. 역점이 도 앞부분에 도달하지 못하고	상 동	
벽 도 (劈刀)	1. 도와 팔이 직선이 되지 않고 2. 힘이 도날까지 도달되지 않고	상 동	
찰 도 (切刀)	1. 도와 팔이 직선이 되지 않고 2. 힘이 도끝까지 도달되지 않고	상 동	
점 도 (点刀)	1. 손목을 충분히 들지 않고 2. 역점이 도끝까지 가지 않고	상 동	
붕 도 (崩刀)	1. 손목을 충분히 내리지 않고 2. 손목을 내릴 때 힘이 없이 내리고 3. 역점이 도끝까지 가지 않고	상 동	
괘 도 (挂刀)	1. 도와 앞팔각도가 90도보다 크고 2. 역점이 도등 앞부분에 없고	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타나고 2. 도와 팔이 직선이 되고	동시에 한가지 경한 착오가 나타났을때
절 도 (截刀)	1. 역점이 도날 앞부분에 도달하지 못할 경우 2. 도신이 사선이 되지 않고	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	

제4조 창술

창술의 주요동작 규격착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용	경한 착오 (감점(0.05점))	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
란 창 (攔槍) 나 창 (拿槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창끝이 화호(원그리기)를 그릴 때 명확하지 않을때 2. 창끝이 화호(원그리기)를 너무 크게 그렸을때 3. 힘이 창간()앞부분에 도달치 않고 	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
평창창 (平扎槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창을 쥘 때 창뒷부분을 잡은손이 창뒤끝 부분에 잡히지 않고 나무가 조금 나올 때 2. 뒤손이 앞손에 닿지 않을때 3. 창을 찌를 때 일직선으로찌르지 못할때 4. 역점이 창끝까지 도달치 않고 5. 앞팔꿈치가 펴지 않고 6. 앞손 손가락이 펴지고 	상 동	상 동
벽 창 (劈槍)	힘이 창간 앞부분에 도달하지 않고		
붕 창 (崩槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손목을 충분히 내리지 않고 2. 힘이 창 앞부분까지 도달하지 않고 3. 발력이 짧지 못하고 	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
천 창 (穿槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 창이 천창해야할 부위에서 너무 멀리 떨어지고 2. 출창이 직선이 안되고 3. 동작이 연결되지 않고 영활성이 없고 	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	상 동
점 창 (点槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 손목을 충분히 들지않고 2. 발경이 충분히 짧지못하고 3. 역점이 창끝이 도달하지 않고 	상 동	상 동
발 창 (拔槍)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 발창록이 지나치게 크고 2. 역점이 창 앞부분까지 도달하지 않고 3. 앞손잡은 곳이 유연하지 못하고 	상 동	상 동

전 창 (纏槍)	1. 창끝이 세워진 원을 너무 지나치게 크게 그릴때 2. 역점이 창신에 안들어갈때	상 동	상 동
운 창 (云槍)	창이 불평하게 들때		
가 창 (架槍)	창을 위로 올렸을 때 머리위로 올라가지 못할때		
절 창 (截槍)	1. 힘이 손잡이 끝까지 도달안했을때 2. 발력이 충분히 짊지못할때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	
입무화 (立舞花)	1. 창이 몸하고 너무멀리 떨어졌을때 2. 창화가 세워진 원이 안될때 3. 무화가 연결안될때	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때

<p>솔 곤 (捺棍)</p>	<p>1. 곤신의 중간과 앞부분이 지면에 닿지 않았을때 2. 지면에 매칠때 곤신 앞부분이 먼저 땅에 닿을때</p>	<p>상 동</p>	
<p>교 곤 (絞棍)</p>	<p>1. 동작이 세워진 원이 안됐을때 2. 세로원이 너무 컸을때</p>	<p>상 동</p>	
<p>개 파 (蓋把)</p>	<p>1. 아래로 덮을때 앞손이 손잡이에서 미끄러지지 않았을때 2. 힘이 곤앞부분에 안들어 갔을때</p>		

제5절 곤 술

곤술의 주요동작 규격착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용	경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
륜 곤 (攄棍)	1. 륜곤 폭이 반바퀴 적을 때 2. 역점이 곤의 앞부분에 도달하지 못할 경우 3. 곤의 운행하는 노선이 불평할때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
붕 곤 (崩棍)	1. 역점이 곤앞 부분까지 가지 않았을 때 2. 손목을 충분히 내리지 않았을 때 3. 발력이 짧지 못하고	상 동	상 동
벽 곤 (劈棍)	1. 힘이 곤의 앞부분에 도달 못하고 2. 발력이 짧지 못하고	상 동	
입무화곤 (立舞花棍)	1. 곤의 몸에서 너무멀리 떨어지고 2. 동작이 느리고 연결이 안되고 3. 무화가 세워 진원이 되지 않고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
소 곤 (掃棍)	1. 평소곤이 허리보다 높을때 저(低) 소곤이 무릎보다 높을때 2. 역점이 곤 앞부분에 없을때	상 동	
절 곤 (截棍)	1. 역점이 곤 끝에 가지 않았을때 2. 발력이 짧지 않았을때	상 동	
배 곤 (背棍)	1. 곤신이 등에 붙지 않고 혹은 어깨에 놓여지지 않았을때 2. 어깨를 올렸을때	상 동	
발 곤 (拔棍)	1. 동작의 흔들림이 너무 크고 2. 역점이 곤앞부분에 없을때 3. 앞손이 유연하지 못할때	상 동	
운곤(云棍)	원이 평평하지 못할때		
점 곤 (点棍)	1. 손목을 충분히 올리지 못했을때 2. 역점이 곤끝까지 가지 못했을때 3. 발력이 짧지 못했을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때

제6절 남권의 채점방법

제1조 남권 채점 요점

1. 기본 기법의 사용을 주의한다.

남권 채점에서 심판원이 선수를 관찰할때 아래 몇가지 기본기법을 관찰해야 한다.

마보가 튼튼한지, 목을바로 펴고 둥근 어깨인지, 기를 아래로 내리고 딱딱한 태가 되었는지, 힘이 허리에서 나왔는지, 기합소리가 적절한지, 몸에 힘이 있는지 등을 심판원은 선수가 기본기법을 익숙하게 사용하는 정도에 따라 그 선수 수준을 평가 한다.

2. 강렬하고 완벽한 권세(權勢)를 주의한다.

남권 채점에서 심판원은 선수가 투로 표현할때 전체적으로 관찰하여야 하며 유연하게 동작을 변화시키어 절주가 나올 수 있는가를 봐야 한다. 남권 투로 표현중 어느 한 자세라도 반드시 매끄럽고 깨끗할 뿐만 아니라 동작과 동작사이의 연결 변화가 유연해야 되고 빨라야 된다.

남권동작 특성때문에 동작 전환이 빠르지 못하면 안된다. 그렇다고 따분하게 한동작에서 다음동작으로 들어가는 것이 아니고 그 중에는 반드시 잠깐 정세하는 끊김이 있어야 한다. 이렇게 해야 만이 전체 동작이 힘있는 절주감이 생기고 활발한 권세를 보여줄수 있다. 강한 힘이 나타나는 가를 보아야 한다. 남권은 강한 힘이 있어야 된다. 그러나 곳곳마다 강하고 끝까지 강한것이 아니다. 보통 부드러움 부터 강하게 힘을 모았다가 발산하고 강하고 부드러움을 섞어서 사용하여 경력을 힘있게 발산한다. 안법을 사용할수 있는가 보아야 한다. 눈이 손따라 움직이고 눈에 정신이 들어가고 손으로 표현한다. 합리성 있게 안법을 사용하면 선수의 정신모습 및 강한 공격

방어 의식을 표현할 수 있다. 시선의 변화를 눈의 움직임을 통해 앞 뒤 동작을 연결시키어 전체 투로가 완벽하게 이어진다.

3. 운동의 특징을 나타내는 가를 주의한다.

남권 채점 중 선수가 완성한 동작의 수준에 대해 그 선수가 남권의 특징을 잘 나타냈는지를 본다. 남권의 특징은 동작이 밀접하고, 강하고, 힘차고, 보법이 튼튼하고, 퇴법이 많지 않으며, 수법의 변화가 많고, 교법이 독특하고, 우렁찬 기합소리 등 이러한 특징이 있다. 밀접한 동작의 특징은 주로 동작 완성이 매끄러운가를 본다. 동작이 강하고 힘찬 특징은 주로 힘이 허리로 부터 발산하는지 힘이 충분하며 또한 힘을 순조롭게 사용하였는지 역점이 정확한가 등 특징을 본다. 튼튼한 보법의 특징은 보법운행이 씩씩하고 힘찬가를 보며 몸이 보에 따라서 움직였는가를 본다. 보형이 형성된 후 두발이 바닥에 튼튼하게 자리잡고 침착하게 흔들림이 없는가를 본다. 퇴법의 종류가 많지 않고 움직이는 노선, 방향, 역점이 정확한가를 본다. 수법의 변화가 다양한 특징은 동작이 공방원리에 부합되는가를 본다. 독특한 교법의 특징은 팔을 사용하는 방법을 정확하게 하였는가를 본다. 우렁찬 기합의 특징은 발경에 적합한지, 권세, 또는 전체자세에 도움이 되는지 등의 원칙에 따라서 보아야 한다.

제2조 주요동작 규격의 자주 나타나는 착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
수 형 (手型)	권(拳)	1. 권면불평 2. 권을 꼭 쥐지 않고 3. 손목을 지나치게 펴고, 아니면 지나치게 휘었고 4. 엄지손가락이 식지와 중지 두 번째 손가락위에 눌러놓지 않고	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	장(掌)	1. 식지, 중지, 무명지, 소지를 모으지 않고 2. 식지, 중지, 무명지, 소지를 쪽 펴지 않고	상 동	
	구(勾)	1. 다섯손가락을 모아쥐지 않고 2. 손목을 충분히 휘지 않고	상 동	
	호 조(虎爪)	1. 오지를 모두 벌리지 않고 2. 손끝이 휘지 않고	상 동	
	응 조(鷹爪)	1. 오지가 다 벌어지고 2. 손끝이 휘지 않고	상 동	
	단 지(單指)	1. 손목을 들지 않고 2. 식지외에 다른 손가락이 제대로 구부러지지 않고	상 동	
	학취수(鶴嘴手)	1. 오지가 모아지지 않고 1. 손목이 휘고	상 동	
보 형(步型)	궁 보(弓步)	1. 전궁퇴 때무릎 수직선이 앞발끝을 초과하고 혹은 발등까지 되지 않을때 2. 전궁퇴의 대퇴가 수평선으로 안될때 3. 후궁퇴의 무릎이 휘고 4. 뒷발뒤축이 바닥하고 거리가 생길때 5. 뒷발끝이 앞방향 사선으로 나갈때 6. 뒷발을 선명하게 들었을때 7. 엉덩이가 나오고 골반이 들어가고	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
보 형 (步型)	마 보 (馬步)	1. 양발이 선명하게 밖으로 향할 때 2. 무릎이 지나치게 발끝을 초과 할 때 3. 대퇴가 수평이 되지 않을 때 4. 양발사이의 거리가 너무 크거나 혹은 너무 작거나 할 때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때
	허 보 (虛步)	1. 뒷발 뒷축이 바닥을 떠났을 때 2. 앞발 뒷축이 땅에 닿을 때 3. 몸이 지나치게 앞으로 쏠릴 때	상 동	상 동
	궤 보 (踐步)	1. 몸이 앞으로 쏠리고 2. 엉덩이가 앉은 소퇴위에 앉지 않았을 때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때	1. 구부린 다리의 무릎이 바닥에 닿을 때 2. 무릎을 구부린 무릎내측과 소퇴가 바닥에 닿았을 때
	독립보 (獨立步)	1. 무릎을 허리부위까지 올리지 않았을 때 2. 몸이 너무 지나치게 앞으로 기울었을 때 3. 소퇴가 안으로 오므리지 않고	1. 정지상태가 나오지 않았을 때 2. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때	1. 동시에 한가지 및 한가지 선명한 착오가 나타났을 때 2. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때
	횡당보 (橫滄步)	1. 안쪽 무릎을 바닥에 닿을 다리의 발끝이 밖으로 향할 때 2. 다리를 펴는데 무릎부분이 휘었을 때 3. 다리를 뺐을 때 발들 들었을 때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을 때
	단접보 (單蝶步)	1. 앞쪽 무릎을 바닥에 닿고 발뒷굽이 바닥하고 거리가 생길 때 2. 몸이 앞으로 지나치게 기울 때	상 동	1. 무릎이 바닥에 닿아야 할 소퇴가 바닥하고 거리가 생길 때 2. 안쪽무릎이 바닥에 닿아야 하나 무릎정면이 바닥에 닿을 때
	기룡보 (騎龍步)	1. 앞뒤 발뒷축이 바닥하고 거리가 생길 때 2. 몸이 앞으로 지나치게 기울 때	상 동	후퇴 무릎이 바닥에 닿을 때

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
신 형 (身型)		1. 머리가 비틀고 2. 목이 들어가고 3. 어깨가 올라가고 4. 배를 내밀고 5. 엉덩이를 내밀고	동시에 두가지 경 한 착오가 나타났 을때	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
수 법 (手法)	충 권 (冲拳)	1. 팔굽이 휘고 2. 역점이 권면에 없을때 3. 어깨를 올리고 팔굽을 들었을때	상 동	상 동
	벽 권 (劈拳)	1. 팔굽을 지나치게 휘고 2. 역점이 팔뚝에 없을때 3. 어깨가 올라가고 팔굽을 들었을때	상 동	상 동

제7절 태극권에서 채점방법

제1조 태극권 채점 요령

1. 규격과 몸의 바른 동작과 공력을 중요때한다.

태극권 채점의 중점은 동작규격과 전체 투로 공력 두개 부분을 주의한다. 심판행위중 동작규격을 중시하여야 하며 형과 법이 규격에 부합되는것을 본다. 동시 전체적으로 관찰하고 경력, 협조, 및 정신, 속도, 풍격 등의 전체투로의 공력 표현을 주요시 한다. 화려하지만 실속없고 단지 외형만 추구하며 내경이 없는 경향에 대하여 판단 경험이 있어야 한다.

2. 중점을 잡고 요령을 파악해야 한다.

태극권 채점의 중점은 아래와 같은 데서 표현된다. 어떻게 흐트러진것과 부 드러움을 분간하는것, 무거운것과 딱딱한것, 가벼운것과 뜨는것, 유연

한 것과 허실이 나누어 지는 것과 똑바로 하는 자세와 어색한 자세, 부드러운 것과 힘없는것, 부드럽게 연결하는 것과 허실이 명확하지 못한 것 등 양자의 기술 개선을 잘 분간하여야 한다.

심판원은 기술요령은 잘 장악해야 된다.

자세의 요령은 : 중정(中正) 편안하고 유연하고 자연스럽고.

동작의 요령은 : 방법이 정확하고 가볍고, 매끄럽고 부드럽고 연관이 균일하고.

협조의 요령은 : 허리를 중심으로하여 상하 상호 잘 이어지고 전신이 잘 합치고.

경력의 요령은 : 경력 순달하고 강과 유가 상제하여야 한다.

태극권 정신, 속도, 풍격의 요점은 : 마음이 조용한 상태에서 의식이 동작을 이끌며 형과 정신이 통일 되도록 하여야 한다. 균일적이고 천천히 하는 중에서 동작의 시작(起), 연결(承), 변화(轉), 합(合)을 보여준다. 부드럽고 느리고 가벼운 가운데 허실과 강유를 표현한다.

3. 기준을 지키고 문파를 발전시키고 창조성을 고무한다.

태극권의 동일치 않는 문파, 동일치 않는 연습방법 또한 동작의 합리성 창조에 대하여 태극권운동의 풍격 특징과 규칙을 위반하지 않는 범위에서 채점을 하여야 한다.

제2조 주요동작 규격에서 자주 나타나는 착오와 감점기준

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2)
수 형 (手型)	권(拳)	1. 오지가 너무 흐트러지게 쥐고 2. 손가락하나 혹은 몇 개가 권면위로 나오고 3. 엄지가 식지와 중지 제2지위에 눌러지지 않았을때		
	장(掌)	1. 손가락을 모으지 않고 혹은 어느한 손가락이 튀어 나왔을때 2. 손가락이 흐트러지고 휘었을때 3. 장심이 앞으로 나가고 호(虎)구가 분리되고 4. 손목의 힘이 없고 휘고 혹은 긴장되어 쳐들고		
	구(勾)	1. 오지가 지나치게 휘고 2. 손목이 휘지않고 3. 손목, 손가락이 긴장되어서 너무 딱딱할때		
보 형 (步型)	궁 보 (弓步)	1. 전궁퇴 무릎이 앞굽치와 수직선이 발끝을 초과하고 혹은 발등까지 부족할때 2. 후퇴가 지나치게 휘고 혹은 너무 힘줘서 짝 폈을 때 3. 엉덩이를 내밀거나 골반을 내밀었을때 4. 뒷발이 앞 사선으로 내밀지 않았을때 5. 양발간격이 너무 크거나 너무 작거나 할때 6. 발뒷축 혹은 발외측이 땅에서 움직일때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때 2. 양퇴허실이 명확하지 않을 때 3. 양퇴를 굽히지 않고 서 있을때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 동시에 두가지 선명한 착오가 나타났을때 3. 동일 한자리에 한가지 선명한 착오와 한가지 경한 착오가 나타날때
	허 보 (虛步)	1. 후퇴가 충분히 휘지 않았을때 2. 전퇴 무릎이 퍼져있을때 3. 후퇴가 지나치게 밖으로 벌어지거나 두 다리 사이가 너무크게 벌어졌을때 4. 후퇴가 지나치게 안으로 오무라들거나 너무 붙었을때 5. 엉덩이가 나가고 골반이 나갔을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을 때 2. 양퇴허실이 분명치 않을때 3. 양퇴가 거의 퍼졌을때	상 동

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	
보형 (步型)	부보 (仆步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 덜구부리고 앉았을때 2. 펴는다리가 휘었을때 3. 앉는 다리 무릎이 안으로 오무라들었을때 4. 펴는 다리의 발끝을 안으로 충분히 꺾지 않았을때 5. 펴는 다리의 발뒷축 발외측이 바닥에서 떨어졌을때 6. 허리를 굽히고 머리를 숙이고 엉덩이를 들고 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때 2. 앉은다리의 발꿈치와 발외측이 바닥에서 떨어지고 	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	힐보 (歇步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 후퇴 무릎부위가 전퇴하고 가까이 했을때 2. 앞발끝이 밖으로 향하지 않고 골반을 충분히 돌리지 않고 3. 중심이 지나치게 전퇴 혹은 후퇴하고 가까이 할때 	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 동시에 한가지 선명한 착오와 한가지 경한 착오가 나타났을때 3. 양퇴가 교차되지 않았을때
	독립보 (獨立步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 위로는 대퇴가 수평선보다 낮을때 2. 받쳐주는 다리가 선명하게 휘었을때 	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	
	횡당보 (橫檔步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 앞으로 내미는 다리가 너무 휘었을때 2. 축신퇴의 발외측이 바닥에서 떨어질때 3. 앉는 다리의 무릎이 안으로 너무 오무러 들었을때 4. 양발이 밖으로 45도를 넘었을때 5. 허리를 돌리고 골반을 돌리고 	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	정보 (丁步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 양발의 앞뒤가 일직선에 놓이고 넓이가 없고 2. 양발거리가 한발거리를 초과하고 3. 양발허설이 분명치 못하고 4. 중심이 너무 높고 	상 동	상 동
	반마보 (半馬步)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 중심이 전퇴를 떠나고 2. 후퇴가 너무밖으로 뺄어지고 두다리를 벌리고 3. 후퇴가 안으로 너무 오무러들고 두다리를 너무 꼭 붙이고 4. 양발 밖으로 90도 초과하고 	상 동	상 동

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	임중한 착오 (감점 0.2점)
수 법 (手法)	봉(拂)	1. 양팔 어깨보다 높을때 2. 팔이 너무 휘고 혹은 너무 펴고 3. 팔굽을 들 때 손목을 들거나 장지가 흐트러지고 4. 역점이 앞발에 없을때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	상 동
	랄(捋)	1. 양손이 뒤로 빼고 2. 팔이 겨드랑을 너무 꼭끼고	상 동	
	제(擠)	1. 어깨를 들고 팔굽을 들고 팔이 어깨보다 높고 2. 양팔이 원을 바쳐들지 못하고 3. 역점이 앞팔에 없고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	안(按)	1. 손목, 손가락이 흐트러지고 힘이 없고 2. 팔굽을 들고 팔을 펴고 3. 앞으로 바로 밀고 호형을 가지 않을때 4. 아래로부터 위로 팔을 쳐들고 5. 밖으로부터 안으로 장을 합하고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	포 장 (抱掌)	1. 팔을 너무 굽히고 팔이 호형이 안나올때 2. 두팔이 너무 겨드랑을 너무 꼭 짊때 3. 팔굽을 들고 손목을 휘고 손가락이 너무 부드럽고	상 동	상 동
	분 장 (分掌)	1. 팔이 너무 휘어 펴지 못하고 2. 팔을 펼때 너무 딱딱하고 3. 손목, 손가락에 힘이 없고 4. 어깨들고 팔굽을 들고	상 동	상 동
	곤 주 (滾肘)	1. 앞팔이 돌지 않고 2. 힘이 앞팔에 안들어가고	상 동	
	추 장 (推掌)	1. 앞으로 밀때 머리를 넘어갈때 2. 팔을 펴고 팔굽을 펴고 3. 손가락 손목 힘이 없고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	운 수 (雲手)	1. 팔을 너무 휘고 2. 손이 머리위를 넘었고 3. 두손이 세워져 교차원이 되고 4. 도는 쪽이 너무작고	상 동	

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
수 법 (手法)	가 장 (架掌)	1. 어깨올리고 팔굽을 들고 2. 팔을 들 때 호선이 안되고		
	충 권 (冲拳)	1. 권이 허리에서 많이 떨어지고 2. 어깨들고 팔굽을들고 3. 역점이 권면에 없고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	관 권 (貫拳)	1. 팔굽을 들고 어깨를 들고 머리를 숙이고 2. 팔이 호선이 안되고 3. 역점이 권면에 없고	상 동	동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때
	발경수법 (發勁手法)	1. 역점이 정확하지 않고 2. 거두고 발산하는등이 너무 딱딱하고 서로 호터졌을때 3. 경력이 굳어지고 탄성이 없고 4. 경력이 위에 뜨고	상 동	
보 법 (步法)	상보(上步) 진보(進步) 퇴보(退步) 근보(跟步) 측행보(側行步)	1. 드는 발은 너무 빠르고 내리는 발은 너무 무겁고 2. 중심이 위 아래로 흔들고 3. 바쳐주는 다리가 너무 휘고 4. 발이 평으로 들고 평으로 내리고 혹은 발을 너무 높이들고	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때 2. 경한착오중 어느한 착오가 엄중하게 표현될때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 경한착오중 어느한 가지 착오가 매우 엄중하거나 혹은 많이 중복될때 3. 동시에 한가지 선명하고 한가지 경한 착오가 나타날때
신 법 (身法)		1. 똑바로 서지 못하고 2. 머리를 숙이고, 들고, 비틀고 3. 어깨를 들고 목을 움츠리고 4. 등을 숙이고 허리를 펴지않고 5. 가슴을 내밀고 배를 내밀고 6. 배를 들어가게 하고 허프를 내밀고 7. 머리를 흔들고 어깨를 흔들고 8. 척추가 딱딱하고 유연하게 들지 못하고	상 동	상 동

감점기준 착오내용 동작내용		경한 착오 (감점 0.05점)	선명한 착오 (감점 0.1점)	엄중한 착오 (감점 0.2점)
퇴법 (腿法)	분각 (分脚) 등각 (蹬脚)	1. 분각역점이 발 끝에 없고 혹은 등각 역점이 발꿈치에 없고 2. 바쳐주는 다리가 너무 휘고 3. 분각, 등각 무릎이 휘고 4. 분각, 등각발이 수평에서 높아질 때	동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 동시에 한가지 선명 한 착오와 경한 착 오가 나타났을때
	박각 (拍脚) 파련각 (擺蓮脚)	1. 소리안나고 차지못하고 2. 차는 다리가 어깨를 넘지 못하고 3. 돌리는 다리의 무릎이 휘고 4. 외배되 돌리는 폭이(넓이)너무 작 을때	1. 동시에 두가지 경한 착오가 나타났을때 2. 차지 못했을때	1. 동시에 세가지 경한 착오가 나타났을때 2. 동시에 한가지 선명 한 착오와 한가지 경한 착오가 나타 났을때

제3조 경력(經力), 협조(協調)에서 자주 나타나는 착오와 감정방법

경력착오	1. 긴장이 너무 딱딱하고 2. 힘이 없이 붕 뜨고 3. 힘을 사용할 때 모았다가 발산하는 변화가 없고 4. 힘이 끊는 상태 나타날때
협조성착오	1. 손발이 빠르고 늦는 것이 같이 있고 2. 사지와 몸이 떨어지고 3. 동작의 연결되지 않고 4. 동작이 연결이 부드럽지 못하고 5. 때선과 동작이 조화가 잘 안되고

제4조 정신(精神), 속도(速度), 품격(風格), 내용(內容), 구조(構造), 포국(布局)에서의 착오와 감점방법

정신착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 표정에 힘이 없고 2. 무표정하고 3. 의식과 동작이 떨어지고 4. 표정이 어색하고
속도착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 갑자기 빠르고 갑자기 느리고 2. 속도가 너무 빠르거나 너무 느리고
품격착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 유연하고 원활하고 천천히 하고 영활성이 있는 특성을 표현 안하고
내용착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동작의 연결이 부드럽지 못하고 2. 중복 동작이 너무 많고 3. 기본 기숙내용이 완벽하지 않고
구조착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동작연결이 부드럽지 못하고 2. 같은 방법이 너무 물리고 3. 내용분배가 앞 뒤 같지 않고
포국착오	<ol style="list-style-type: none"> 1. 동작분배가 일치하지 않고 경기장 사용이 충분하지 못하고 2. 경기중 한쪽으로 치우치거나 활동범위가 너무 좁거나

**국민생활체육전국우수연합회
산수<격투기>경기규칙(2005.8)**

제1장. 통칙

제1조. 경기 성격 단체경기, 개인경기

제2조. 경기방법

- (1) 조별리그전, 토너먼트, 패자부활전 겸 토너먼트 방식
- (2) 매 경기는 3판 양승제로 하며 1회전에 2분 경기하고, 경기 사이에는 1분 휴식한다.

제3조. 자격심사

- (1) 운동선수는 반드시 국가 혹은 지역의 신분증을 소지해야 한다.
- (2) 운동선수는 참가시에 반드시 20일 이내에 흉부, 심장, 혈압, 맥박을 포함한 신체검사 증명서를 발급 받아 도착 보고시에 제출해야 한다.
- (3) 운동선수의 참가연령은 만18-35세로 한다.
- (4) 운동선수는 반드시 경기에 대한 신체보험에 가입해야 한다.

제4조. 체급 분류

- (1) 48kg급 (-48kg이하)
- (2) 52kg급 (+48kg ~ -52kg)
- (3) 56kg급 (+52kg ~ -56kg)
- (4) 60kg급 (+56kg ~ -60kg)
- (5) 65kg급 (+60kg ~ -65kg)
- (6) 70kg급 (+65kg ~ -70kg)
- (7) 75kg급 (+70kg ~ -75kg)
- (8) 80kg급 (+75kg ~ -80kg)
- (9) 85kg급 (+80kg ~ -85kg)
- (10) 90kg급 (+85kg ~ -90kg)
- (11) 90kg급 이상 (+90kg이상)

제5조. 계체

- (1) 자격심사 합격 후에 계체에 참가할 수 있다.
- (2) 계체시 반드시 본인 신분증을 휴대해야 한다.
- (3) 계체는 반드시 중재위원회의 감독 하와 검록장의 책임 하에 편성기 특원의 협동에 의해 완성한다.
- (4) 경기에 참가하는 운동선수는 대회 지정시간과 장소에 따라 1차 계체 혹은 매일 일정한 계체를 실시한다. 계체는 1시간 이내에 마쳐야 하며 계체시에 는 반바지만 입는다.
- (5) 매일의 계체는 반드시 당일 첫 번째 경기 시작 2시간 전에 끝낸다.
- (6) 계체는 먼저 가벼운 체급부터 실시한다. 몸무게가 본래 체급에 부합하지 않을 경우 규정된 계체 시간 내에도 신청한 체급에 도달하지 않을 경우에는 경기에 참여할 수 없다.

제6조. 추첨

- (1) 계체후에 추첨을 한다. 추첨은 가벼운 체급부터 시작하고 만약 체급 별 선 수가 1인일 경우 경기에 참가할 수 없다.
- (2) 추첨은 편성기특조의 책임으로 중재위원회 주임, 총심판장, 참가팀의 코치 혹은 단장이 동석한다.
- (3) 각 팀 코치 혹은 단장은 본 팀원의 추첨을 한다.

제7조. 복장 호구

- (1) 선수는 반드시 대회 규정의 글러브, 헬멧, 가슴보호대, 정강이보호대, 발등보호대(맨발에 착용)를 착용해야 하고 경기호구와 민소매티셔츠와 빈 바지와 같은 색상으로 한다. 선수는 반드시 마우스피스와 낭심보호대를 준 비해야 하고, 낭심보호대는 반드시 반바지 안에 입어야 한다.
- (2) 경기호구의 색상은 홍/흑의 두 종류로 한다.
- (3) 글러브의 무게 : 65KG이하의 체급은 230G/ 70KG이상의 체급은 280G

제8조. 경기중의 예절

- (1) 선수 소개시 선수는 관중을 향해 포권례를 한다.
- (2) 매 라운드 경기 전 선수는 서로 포권례를 한다.
- (3) 결과 선포시 선수는 서있는 위치(站位)를 바꿔서 선포한 후, 선수는 먼저 서로에게 포권례를 행한다. 동시에 단상을 향해 심판원들에게 포권례를 하고, 심판들도 답례를 한다. 그런 후에 상대방 코치에게 포권례를 하고, 상대방 코치도 답례한다.

제9조. 경기중의 관련 규정

- (1) 경기장의 심판은 정신을 집중하고, 다른 사람과 잡담해서는 안되며 심판장의 허락 없이 자리를 이탈할 수 없다.
- (2) 선수는 반드시 규칙을 준수하고, 심판을 존중하며 복종한다. 경기장에서 소란하거나 예의 없이 행동하거나 호구를 벗어버리는 등의 불만의 행위를 표시해서는 안 된다.
- (3) 코치와 팀 의료진은 지정 좌석에 앉아있어야 하나 경기장 쪽으로 고품을 지르거나 암시를 해서는 안 된다. 라운드 중간에 휴식시간에 운동 선수에게 안마와 지도는 허락하나 산소흡입을 할 수 없다.
- (4) 매 경기장에서 시합 결과를 선포하기 전에 선수는 퇴장 할 수 없고(상해를 당한 경우는 제외) 호구를 벗을 수 없고(마우스피스, 헤드기어는 제외) 선수석에서 심판원의 의사표시를 기다린 후에 단상에 올라 경기 결과 선포를 기다린다.
- (5) 선수는 흥분제 사용을 엄금한다.

제10조. 기권

- (1) 경기시간에 부상을 당하거나 체중이 규정에 부합도지 않아서 경기에 참가 하지 못할 경우 기권으로 간주하여 경기에 참가할 수 없으나 이미 순위에 진입한 성적은 유효하다.
- (2) 경기 진행시 운동선수의 실력에 큰 차이가 있을 경우 본측 선수의 안전을 위해 코치는 기권패를 들어 기권을 표시할 수 있고, 선수도 손을 들어 기 권을 요구할 수 있다.
- (3) 경기 전 3차례의 출석 점검때 오지 않거나 혹은 출석 점검 후 독단적으로 이탈하여 제시간에 경기장에 들어오지 않을 경우 선수는 기권으로 간주한다.
- (4) 경기 기간에 선수가 이유 없이 기권하면 본인의 성적 전부가 소멸된

다.

제2장. 심판원과 그의 직책

제11조. 심판원 조성

- (1) 총심판장 1명, 부총심판장 1-2명
- (2) 경기장 심판조 : 심판장 1명, 부심판장 1명, 시간계산원 1명, 기록원 1명, 주심 1명, 변심 5명
- (3) 편성기록조 : 편성기록장 1명, 편성기록원 4명
- (4) 검록조 : 검록장 1명, 검록원 3-5명
- (5) 의무조 : 조장 1명, 조원 1-2명
- (6) 방송원 : 1-2명

제12조. 심판원의 직책

(1) 총심판장

1. 심판원의 경기규정과 규칙의 학습을 책임지고 심판업무를 연구한다.
2. 경기장, 병기, 심판용구와 계체, 추첨, 편성 등 경기와 관련된 준비업무를 검사한다.
3. 경기규정과 규칙의 정신에 의거하여 경기와 관계있는 사항을 처리한다. 단 지 경기규정과 규칙을 수정할 권한은 없다.
4. 경기 중 각 심판조의 업무를 지도한다. 필요에 따라 심판인원을 배치할 수 있다.
5. 매 경기에서 선수의 기권으로 순서가 변경되면 즉시 심판장과 편성기록장 과 방송원에게 통지한다.
6. 심판조는 쟁의가 있는 문제가 나타난 경우 최후결정을 할 권한이 있다.
7. 심판원의 규칙 외의 집행에 대해 책임을 진다.
8. 경기 성적 결과를 심의하며 서명하고 보고한다.
9. 대회 조직위원회에 총결을 서면으로 보고한다. 부총심판장은 총심판장의 업무에 협조하고 총심판장의 결석시 총심판장의 직책을 대행한다.

(2) 심판장

1. 자신의 심판조원의 학습과 업무 안배를 책임진다.
2. 경기 중 심판원, 시간계산원, 기록원의 업무를 감독, 지도한다.
3. 주심이 명백하게 오판하거나 누락했을 경우 호루라기를 불어 정정을 지적 한다.
4. 변심이 3:2 판정을 했는데 심판장이 반대할 경우 결과 선포 전에 총심판장 의 동의를 얻은 후에 개판할 수 있다.
5. 매 라운드가 끝난 후 판정결과를 선포하여 승부를 결정한다.
6. 경기장의 선수의 상황과 기록원의 기록에 근거하여 승리의 우세, 퇴진(下台), 벌칙, 강제 카운트 등 관계 규정을 처리한다.
7. 매 경기가 끝난 후 경기 성적을 심의하여 서명한다. 부심판장은 심판장의 업무에 협조하고 필요에 따라 기타 심판원의 업무를 겸임할 수 있

다.

(3) 주심

1. 엄격하게 규칙을 집행하고 공정하게 판결한다.
2. 검사장에서 선수의 호구를 검사하여 안전한 경기를 보장한다.
3. 구령(口令)과 수세(手勢)를 사용하여 경기 진행을 지휘한다.
4. 선수가 바닥에 넘어지거나 계속 잇달아 넘어지거나 퇴장하거나 반칙, 소극 적 행위, 강제 카운트, 선수의 3득점, 치료에 임할 경우 등 유관 사항을 규 정한다.
5. 매 경기 결과를 선포한다.

(4) 변심

1. 규칙에 근거하여 선수의 점수를 기록한다.
2. 매 라운드가 끝나면 기록표상에 서명하고 보존하여 검사 및 확인에 대비한 다.

(5) 기록원

1. 경기 전에 진지하게 각 선수에 대한 기록표를 작성한다.
2. 계체시 참가하여 각 선수의 체중을 매 경기의 통계표에 기입한다.
3. 주심의 구령과 수세에 따라 선수가 경고, 권고, 강제 카운트와 3득점 의 회 수를 기록한다.
4. 변심판이 각 라운드에서의 판정결과를 기록하고 승부를 확정한 후 심 판장 에게 보고한다.

(6) 시간계산원

1. 경기장에 징, 시계를 검사하고 초시계를 맞추어 놓는다.
2. 경기의 일시정지, 휴식시간을 책임진다.
3. 제2라운드 경기 10초전 호루라기를 불어 경고하고 휴식시간이 끝나 면 즉 시 경기 시간을 계산하기 시작한다.
4. 매 경기가 끝나면 징을 쳐서 알린다.
5. 변심판의 평판 결과를 낭독한다.

(7) 편성기록장

1. 선수의 자격을 심사하고 신청서 심의를 책임진다.
2. 조별 추첨, 각 경기의 순서 편성을 책임진다.
3. 경기 중 쓰이는 각종 양식을 준비하고 성적을 조사, 확인하여 득점을 계산 하고 순위를 정한다.
4. 각 경기의 성적을 등록, 공포한다.
5. 관계자료를 통계, 수집하고 성적 책자를 편집한다.

(8) 편성기록원

편성기록장이 분배하는 업무에 따라 진행한다.

(9) 검록장

1. 선수의 체중을 책임지고 진행한다.
2. 호구의 준비와 시합 중 관리를 책임진다.
3. 경기전 20분에 선수의 출석을 점검한다.
4. 출석 점검시 만약 선수가 도착하지 않았거나 기권 등의 문제가 발생하면 즉시 총심판장에게 보고한다.
5. 규칙에 따라 선수의 복장과 호구를 검사한다.

(10) 검록원

검록장이 분배하는 업무에 따라 진행한다.

(11) 선고원

1. 경기규정, 규칙과 관련하여 자료를 간략하게 소개한다.
2. 심판원과 입장 선수를 소개한다.
3. 판정결과를 소개한다.

(12) 의무원

1. 선수의 <체력검사표>를 심의한다.
2. 선수가 흥분제를 사용했는지 여부를 심사한다.
3. 경기 전 선수에 대한 체력검사 진행을 책임진다.
4. 경기장에서 부상의 치료와 처리를 책임진다.
5. 반칙 조성으로 인해 선수가 부상을 입은 상황의 감점을 책임진다.
6. 경기 중 의무 감독을 책임지고 부상이나 병으로 인해 시합에 참가하지 못 하는 선수에 대해서는 즉시 총심판장에게 경기 출전 중지를 건의해야 한다.

제3장. 중재위원회와 그 책무

제13조. 중재위원회의 조성

주임, 부주임, 위원 3-5명으로 구성된다.

제14조. 중재위원회의 책무

1. 중재위원회는 대회조직위원회의 영도하에 업무를 진행한다. 주로 국제적인 대회의 경기 업무를 감독하는 책임을 지고 경기장 설치, 경기용구, (배열)편성, 추첨, 계체와 심판원 분배 등의 내용을 포괄하여 감독하며 또한 참가팀이 심판의 경기규정을 집행하는데 대하여 규칙의 판정결과에 이의가 있는 경우 제소를 수리할 수 있으나 본 참가팀에 대한 판결의 제소에 한하여 유효하다.

경기중 심판원의 판정 업무에 대해 감독한다.

만약 경기중에 심판원의 판정에 현저한 불공정과 부정확한 행위가 발견될 경우, 중재위원회는 심판조와 총 심판조에게 경고를 제출할 권한이 있으며 엄중할 경우 국제무술연합회 기술위원회에 심판을 재배치해줄 것을 건의할 수 있으며 경기의 정상적인 진행을 보증한다.

2. 제소를 접수한 후 공정한 입장에서 즉시 진지하게 연구하고 판결을

진행하 여서 재결결과를 즉시 관련기관에 통지하며 이는 기타종목의 경기 혹은 수 상에 영향을 미쳐서는 안 된다.

3. 중재위원회는 출석인원이 반드시 과반수 이상 이어야하고, 표결시는 출석인 원의 과반수 이상 이어야 유효하다.

4. 중재위원회 성원은 본국 혹은 본인과 관계 있는 지역과 관련 있는 문제의 토론은 회피해야한다.

5. 제소자료 제출에 대한 문제는 엄격하고 진지한 복심, 착오 없음의 확인을

거치면 원래의판결을 지속한다. 만약 현저한 착오를 확인 한 경우 재판 결을 할 수 있다. 중재위원회의 재결정은 최종 판결이 된다.

제15조. 제소과정과 요구

1. 참가팀이 만약 심판의 판결에 이의가 있을 경우 반드시 각 종목의 경기 종 료후 30분 이내, 마지막 경기의 종료후 15분 이내에 참가팀 대표 자 혹은 코치가 중재위원회에 서면으로 제소하며 동시에 제소비 100\$를 교부한다.

만약 제소가 정확하면 판결을 바꿀 뿐 아니라 제소비도 반송한다. 그러나

원래의 판결이 유지될 경우 제소비는 반환되지 않는다. 한번의 제소는 한가

지 내용으로 제한한다.

2. 각 참가팀은 반드시 중재위원회의 최종판결에 복종해야 한다.

만약 불복하거나 이치에 맞지 않게 행동할 경우 상황의 경중에 근거하여 중 재위원회가 경기위원회에 엄중한 처벌을 건의할 수 있으며 곧바로 성 적이 취소된다.

제4장 대회방법과 득점기준 및 벌점

우슈 각 유파의 공격 및 방어동작을 사용할 수 있다.

제17조. 득점부위

頭部(두부, 머리통), 軀幹(구간, 몸통 즉, 몸뚱이), 大腿(넓적다리)와 小 腿(종아리).

제18조. 공격금지 부위

後腦(후뇌, 뒤통수), 頸部(경부, 목 부분)와 ?部(당부, 사타구니).

제19조. 반칙

(1) 머리, 팔꿈치, 무릎을 사용하여 공격하거나 상대의 관절 뒷부분을 공 격하는 행위.

(2) 상대를 넘길 때 두부부터 지면에 닿게 하거나 고의로 상대를 내리쥘 거나 누르는 행위.

(3) 이미 넘어진 상대의 두부를 발로 차는 행위.

(4) 상대의 두부를 주먹으로 연속적(2번 이상)으로 공격하는 행위.

제20조. 득점기준

(1) 3득점

1. 한 라운드 경기 중, 한쪽이 1차 하태(무대 밑으로 떨어지는 것)시, 상대방은 3득점.
2. 전신 후파퇴로 상대의 간부를 공격하여 넘어뜨리고 자신은 서 있을 때.
3. 공격을 하기위한 기술로 넘어져서 상대를 공격하여 넘어뜨리고, 자신은 즉시 일어 섰을 때.
4. 구척퇴를 사용하여 상대를 차서 넘어뜨리고 자신은 서 있을 때.

(2) 2득점

1. 한쪽선수가 넘어졌을 때(양발이외의 어떤 부위라도 바닥에 지탱 되었을 때), 서 있는 선수는 2득점.
2. 퇴법으로 상대의 간부를 공격하면 2득점.
3. 강제 독초(讀秒, 카운트)시, 상대방은 2득점.
4. 경고를 1회 받으면 상대방은 2득점.

(3) 1득점

1. 수법을 사용하여 상대의 득점부위를 공격하면 1득점.
2. 퇴법을 사용하여 상대의 두부, 대퇴와 소퇴를 차면 1득점.
3. 선수가 8초 동안 소극적일 때, 주심은 한 쪽에 공격을 명하는데 공격을 명받은 선수가 8초 동안 공격하지 않으면 상대가 1득점.
4. 공격을 하기위한 기술이 아닌 위장(트릭)으로 넘어져서 3초경과 후에도 서있지 못하면 상대방이 1득점.
5. 상대가 주의를 1회 받으면 1득점.
6. 기술로 쌍방이 선후로 넘어졌을 때, 나중에 넘어진 선수가 1득점.

(4) 무득점

1. 기술이 불분명하거나 공격이 명확하지 않으면 무득점.
2. 쌍방이 하태 또는 동시에 넘어지면 무득점.
3. 쌍방이 서로 득점부위를 치거나 차면 무득점.
4. 공격을 하기위한 기술로 넘어 졌을 때, 상대는 무득점.
5. 서로 얽히거나 껴안고 공격하면 무득점.

제21조. 반칙과 벌칙

(1) 반칙

1. 기술적 반칙

- (1) 상대를 팔로 안을 경우
- (2) 경기중 자신에게 불리한 상황에서 Time-Out을 요구하는 선수.
- (3) 경기중 장외로부터 지시나 감독을 받을 때.
- (4) 경기중 심판에게 무례한 행동이나 복종하지 않을 때
- (5) 경기중 큰소리를 지를 경우.

- (6) 고의로 경기를 지연시킬 때.
- (7) 경기중 고의로 보호용구를 벗거나 마우스피스를 벗는 경우.
- (8) 선수의 부도덕하게 예절을 지키지 않을 때.

2. 개인반칙

- (1) “시작“ 신호전에 몰래 상대를 공격하거나 ”정지“ 신호 후 계속 상대를 공격하는 선수
- (2) 상대의 공격금지 부위를 공격할 때.
- (3) 공격 금지된 방법으로 상대를 공격할 때.

(2) 벌칙

1. 주의는 기술적 반칙을 할 때마다 주어진다.
2. 경고는 개인적 반칙을 할 때마다 주어진다.
3. 벌칙으로 6점을 잃는 선수는 그 경기의 자격이 취소되고 상대선수를 승자로 판정한다.
4. 선수가 고의로 상대를 다치게 하면 그 경기에서 실격을 하게되고 상대선수는 승자로 판정한다.
5. 선수가 흥분제를 복용하거나 휴식시간에 산소를 흡입 하였을 때 전체 경기의 참가자격을 박탈한다.

제22조. 경기의 일시 중단

다음과 같은 경우에 경기를 일시 중단한다.

- (1) 선수가 넘어지거나 경기장 밖으로 나갔을 경우 (고의적으로 넘어진 것은 제외)
- (2) 선수가 벌칙을 받았을 경우.
- (3) 선수가 부상을 당했을 경우.
- (4) 선수가 서로를 팔로 끌어안고 공격을 하지 않을 경우 또는 껴안고 2초가 지났을 경우
- (5) 선수가 고의로 넘어지거나 3초이상 넘어져 있을 때.
- (6) 선수가 객관적인 문제를 이유로 손을 들어 경기의 중단을 요청할 경우.
- (7) 심판장이 잘못된 판정 또는 실수를 정정할 시.
- (8) 경기장에 문제가 있거나 위험이 있어 그 문제를 해결하거나 통제를 필요로 할 시.
- (9) 조명, 장소 등의 객관적인 원인으로 경기에 영향을 미칠 때.
- (10) 두 선수가 공격하지 않거나 한 선수가 공격을 명령받고 8초가 지났을 때.

제23조. 기록법

- (1) 주의, 경고, 경기자격취소와 소극은 “△”, “×”, “○”, “√” 부호로 대체한다.
- (2) 변심은 득점기준과 심판의 결정에 근거하여 선수의 득점과 반칙상황을 기록하고 매 회 경기가 끝난 후 선수의 득점을 점수기록표에 기입한다.

(3) 리그전일 경우 기록원은 매회 경기결과에 근거해 점수기록표에 이긴 선수에게는 2점을 기록하고 진 선수에게는 0점을 기록하며 무승부일 때는 각각 1점을 기록한다. 경기에서 상대선수가 만약 결장을 하면 승점 2점을 얻고 결장선수에게는 어떠한 점수도 부여되지 않는다.

제24조. 승.패구분

(1) 완승

1. 한경기에서 3점 유효점수를 3번 선취한 선수가 승자이다.
2. 경기 중 양쪽의 힘의 차이가 클 때 경기장의 심판은 심판장의 동의로 강한 쪽을 한 판승의 승자로 발표할 수 있다.
3. 상대선수가 강한 가격(개인반칙이 아닌)의해 완전히 쓰러져 10초간 일어나 지 못하고 있거나 상대선수가 일어섰으나 의식을 제대로 차리지 못할 시 승리를 얻게 된다.
4. 한 경기 시합에서 강한 가격(개인적 반칙이 아닌)에 의해 강제적인 카운터(다운)를 3번 얻으면 그의 상대는 경기에서 승자가 된다.
5. 경기 중 그의 상대가 부상이 있어서 경기를 할 수 없다는 의사의 진단을 받으면 자신은 승자가 된다.

(2) 매 라운드의 결과는 심판원의 판결에 의하여 매 회전 승자가 결정된다.

(3) 한 라운드 중, 경기자가 강한 가격에 의해(개인적 반칙이 아닌)일방적으로 강제적 카운트를 2번 받을 경우 상대가 승자가 된다.

(4) 경기중 상대방이 2번 아래로(下台) 떨어졌을 때 다른 한쪽이 그 라운드의 승자가 된다. 또한 2번 3점공격동작을 사용한 자가 그 라운드의 승자가 된다.

(5) 만약 경기중 동점이면 승자는 아래 사항에 따라 결정되어진다.

1. 경고를 적게 받은 자가 승자가 된다.
2. 주의를 적게 받은 자가 승자가 된다.
3. 몸무게가 적게 나가는 선수가 승자가 된다.(당일 경기전의 몸무게 기준)

상술한 상황에서도 여전히 동일할 경우 무승부로 한다.

(6) 경기는 2라운드를 먼저 이긴 사람이 승자가 된다.

(7) 만약 경기중 한 편이 상대의 반칙행동에 의해 부상을 당하면 그 경기에서 승자가 되는 경우는 의료 감독에 의해서 확인되어진다.

(8) 만약 경기 중에 한쪽선수가 상대의 반칙에 의해서 부상을 입고 의료 감독에 의하여 다신 경기에 출전할 수 없다고 증명되면 부상자는 그 경기의 승자가 된다. 그러나 그 부상선수는 다시 경기에 출전하는 것이 허락되지 않는다.

(9) 토너먼트 경기인 경우 만약 경기에서 양쪽이 승점이 같으면 승자는 아래 사항에 따라 결정되어진다.

1. 경고를 적게 받은 자가 승자가 된다.
2. 권고를 적게 받은 자가 승자가 된다.
3. 몸무게가 가벼운 선수가 승자가 된다.(당일 경기 전의 몸무게 기준)

상술한 상황에서도 여전히 같을 경우 무승부로 한다.

(10) 리그전에서 만약 두 선수가 경기에서 같은 점수면 양쪽 모두를 승자로 선 언한다.

제25조. 순위결정

(1) 개인순위결정

1. 토너먼트경기에서는 그 순위결정은 바로 결정되어진다.

2. 그전일 때 가장 큰 총점을 얻은 선수가 1위가 된다.

만약 2명 또는 그 이상의 선수의 총점이 동점일 경우 아래의 사항에 따라 그 순위가 결정되어진다.

(1) 적게 진 사람이 상위에 놓인다.

(2) 경고를 적게 받은 사람이 상위에 놓인다.

(3) 권고를 적게 받은 사람이 상위에 놓인다.

(4) 몸무게가 적게 나가는 사람이 상위에 놓인다.

(당일 경기 전의 몸무게 기준)

만약 경기자들이 동점이면 같은 순위에 놓인다.

(2) 단체순위결정

1. 각 체급별 녹취전에 6명 그 여섯명이 7,5,4,3,2,1에 득점계산에 따라 점수가 주어진다.

2. 만약 2팀 또는 그 이상의 팀이 동점일 경우 아래의 사항에 따라 순위가 결정되어진다.

(1) 개인중에서 1위를 가장 많이 보유하고 있는 팀이 상위에 놓이고 그래도 같으면 2위의 선수를 가장 많이 가진 팀이 상위에 놓이면 이런 식으로 순위를 결정한다.

(2) 경고를 적게 받은 팀이 상위에 놓인다.

(3) 권고를 적게 받은 팀이 상위에 놓인다.

만약 이후에도 같으면 동률로 결정한다.

제6장 편성과 기록

제26조. 편성

(1) 편성을 위한 준비

1. 경기규정을 공부하고 이해하고 세부사항 따라 숙지하시오.

(1) 경기의 양식과 운영법

(2) 경기의 시간과 지속

(3) 체급구분

(4) 참가규정과 그들의 총점

(5) 순위결정과 심판방법

2. 신청표검사

3. 각 체급별 인원수 통계

(2) 편성원칙

1. 경기규정은 신청서와 시간에 근거한다.

2. 동일체급, 동일순서의 경기는 동일한 단원(單元)에서 진행되어야 한다.
3. 한 명의 선수는 하루에 최대 2개 경기에 안배한다.
4. 동일단원 경기는 체중이 가벼운 체급부터 실시한다.

(3) 편성방법

1. 경기방법에 근거하여 각 체급별 순서와 장소의 수를 계산한다.
2. 선수 스케줄을 작성한다.
3. 경기배정 각 선수의 경기범주를 작성한다.
4. 각 경기를 위한 선수의 프로그램을 준비한다.
5. 토너먼트경기에서는 번호를 고르는 방법을 사용할 수 있다.

제27조. 기록

- (1) 경기기록표를 작성한다.
- (2) 변심기록양식을 기록한다.
- (3) 각 경기의 성적을 점검하고 결과를 공식 발표한다.
- (4) 득점의 계산을 통하여 순위의 결정.
- (5) 성적표를 작성한다.

제7장 구령과 수세

제28조 경기장(台上) 심판원 구령과 수세

※아래 그림이 없습니다 준비되는 데로 올리겠습니다 이해 바랍니다.

(1) 포권례(抱拳禮)

양발을 병립하고, 왼손바닥, 오른손 주먹을 서로 포개어 가슴 앞에 가지런히 높이고 손과 가슴사이의 20-30Cm 거리를 둔다.

(2) 상태(上台)

연무대 중앙에 서서 측평(측평)을 이루어 들고 양 손바닥은 위를 향하고 양 쪽 선수를 가르친다(그림3) 소리내어 명령(지령)함과 동시에 어깨를 구부려 90°를 이루어 손바닥을 서로 마주한다.

(3) 양쪽 선수의 인사(雙方運動員行禮)

양팔을 몸 앞으로 구부리고, 왼손바닥에 오른 주먹등 위를 감싸, 선수의 인사를 표시한다.

(4) 제1라운드(第1局)

심판장 석을 향해 궁보(弓步)를 이루어 1보 앞으로 나아가 1손위 집게손가락을 세우고, 그 나머지 4손가락은 구부려 주먹을 쥐 상태로 어깨와 일직선 앞에서 든다.

(5) 제2라운드(第2局)

심판장 석을 향해 궁보(弓步)를 이루어 1보 앞으로 나아가 1손위 집게손

가락 을 세우고, 그 나머지 4손가락은 구부려 주먹을 친 상태로 어깨와 일직선 앞 에서 든다.

(6) 제3라운드(第3局)

심판장 석을 향해 궁보(弓步)를 이루어 1보 앞으로 나아가 1손위 집게손가락 을 세우고, 그 나머지 4손가락은 구부려 주먹을 친 상태로 어깨와 일직선 앞 에서 든다.

(7) “예비-시작”(豫備-開始)

양 선수 중간에 서서 궁보를 이루어 “준비”라는 구령을 외침과 동시에 양팔 을 똑바로 펴고, 손바닥은 양 선수를 향해 위로 향한다.
“시작”구령을 외침과 동시에 양손 손바닥을 굽혀서 배 앞에 합한다.

(8) “정지”(停)

“정지” 구령을 외침과 동시에 궁보를 이루어 양 선수 중간을 향해 손바닥을 세워 한쪽 어깨를 편다.

(9) 소극4초(消極4秒)

한 손의 소지(새끼손가락)와 무명지(약손가락)를 굽히고 기타 8손가락은 자연스럽게 곧게 펴서 몸 앞에서 위를 향한다.

(10) 독초(讀秒)(카운터)

선수를 마주보고 몸 앞에서 팔을 굽히고 주먹을 쥐고, 주먹 가운데를 앞으로 향하고 한 손 엄지부터 소지까지 1초 간격으로 순서에 따라 편다.

(11) 소극적으로 두팔을 껴안는다.(消極;抱)

양손을 몸 앞에서 둘러싸다.

(12) 강제독8초(強制讀8秒)

심판장 석을 향해 한쪽 팔, 엄지손가락을 수직으로 하고, 나머지 4손가락은 감 쓴다.

(13) 3초(3秒)

한 팔은 수직으로 하여 선수를 향해 손바닥은 비스듬히 높이고 손은 들어 다른 손의 엄지, 식지, 중지는 자연스럽게 벌리고 나머지 두손가락은 구부려 복부 앞에서 바깥을 향해 가로놓는다.

(14) 3분(3分)(3점)

한 팔은 수직으로 하고 선수를 향해 손바닥을 비스듬히 높이고 손을 들고 다른 한 손의 엄지, 식지, 중지는 자연스럽게 펴고, 나머지 두 손가락은 구부려 비스듬히 올린다.

(15) 지정진공(指定進攻)

양쪽 선수 중간에서 한쪽 팔은 펴고 엄지를 수직으로 하고 나머지 4개의

손가락은 구부리고 손의 바닥은 아래를 향하고 “某方”공격 구령을 발성함과 동시에 엄지가 향하는 방향으로 가로놓는다.

(16) 도지(倒地)(바닥에넘어진것)

한 팔은 수직으로 하고 손가락은 떨어지는 방향으로 향하고 손바닥은 위를 향하고 다른 한 팔은 몸의 측면에 구부리고 손바닥은 아래를 향한다.

(17) 도지재선(倒地在先)

한 팔은 수직으로 하고 손가락은 먼저 떨어진 방향을 향하고 “某方倒在先”구령을 발성함과 동시에 몸을 앞으로 하고 양쪽 어깨를 앞으로 교차시키고 손바닥은 아래를 향한다.

(18) 동시도지(同時倒地)

팔은 몸앞으로 해서 평평하게 하고 손바닥은 아래로 향하게 하고 아래쪽을 미는 것처럼 한다.

(19) 일방하태(一方下台)

한쪽 팔은 앞으로 하고 평평하게 높이고 손가락은 下台한 쪽으로 향한다. 다른 한 손의 손바닥은 세우고 손바닥은 앞을 향하고 궁보(弓步)를 이루고 앞을 향해 평평하게 민다.

(20) 쌍방하태(雙方下台)

궁보(弓步)를 하고 손바닥은 세우고 손바닥은 아래를 향하고 앞을 향해 평평하게 수직으로 민다. 그런 후에 팔을 구부려 몸앞에서 90°를 이루어 세우고 손바닥은 뒤를 향하고 보(步)는 수직을 이룬다.

(21) 척당(척당)(낭심을쳤을때)

한 팔은 수직으로 하고 손가락은 반칙한 선수를 향하고 손바닥은 위를 향하고 다른 한 손 손바닥은 안을 향하고 손가락은 바지 가랑이 부분을 향한다.

(22) 격후뇌(擊後腦)(후두부를 가격)

한 팔은 수직으로 하고 손가락은 반칙한 선수를 향하고 다른 한 손은 구부려서 뒷통수를 누른다.

(23) 주범규(主犯規)(팔꿈치로공격했을때)

양팔을 가슴 앞에서 꺾어서 한 손은 구부리고 다른 팔꿈치를 감싼다.

(24) 슬범규(膝犯規)(무릎공격했을때)

무릎을 들고 손을 사용하여 무릎부분을 치듯이 덮는다.

(25) 금지발성(禁止發聲)(기합.큰소리를쳤을때)

한쪽 팔을 수직으로 하고 손아귀(엄지와 둘째손가락 사이)는 열고 손가

락은 발성한 선수 혹은 코치를 향한다. 그런 후 엄지와 나머지 손가락은 모은다.

(26) 경고(警告)

한쪽 팔은 수직으로 하고 손가락은 빈칙한 선수를 향하고 손바닥은 위를 향 하고 다른 한 손은 빈칙현상을 가리킨 후에 팔을 굽히고 주먹을 몸 앞에서 90°를 이루어 위로 들고 주먹 가운데는 뒤를 향한다.

(27) 권고(勸告)(주의)

한쪽 팔을 수직으로 하고 손바닥은 위를 향하고 손가락은 빈칙선수를 향 하고 “犯規”구령을 발성함과 동시에 팔을 구부려 세우고 손가락은 몸 앞에서 90°를 이루어위로 올리고 손바닥은 뒤를 향하게 한다.

(28) 경기 자격 취소(取消比賽資格)

양손을 주먹 쥐고 가슴 앞에서 서로 교차한다.

(29) 무효(無效)

양팔을 수직으로 하고 복부 앞에서 1차례 교차시킨다.

(30) 급구(急救)

대회의무석을 향해 두손을 바로 세우고 가슴 앞에서 10자로 교차한다.

(31) 휴식(休息)

손바닥을 높이 양쪽으로 평평하게 들고 손가락이 양쪽 선수의 휴식장소를 향 한다.

(32) 교환참위(交換站位)

무대 중앙에 서서 양팔을 수직으로 하여 복부에서 교차한다.

(33) 평국(平局) 양 선수 중간 평행 점에서 양측 선수의 손목을 높이 든다.

(34) 획득(獲勝)

양 선수의 중간 평행점에서 승리한 선수의 손목을 잡고 높이 든다.

제29장. 번심판의 수세(手勢)

(1) 떨어지거나 혹은 넘어질 경우(下台或倒地)

한 손 식지를 수직으로 아래를 향하게 하고 나머지 손가락은 구부린다.

(2) 떨어지지 않거나 혹은 넘어지지 않을 경우(沒下台或沒倒地)

한 손은 손가락을 세우고 좌우로 1차례 흔든다.

(3) 정확하게 보지 못한 경우(沒看清)

양손은 몸앞에서 손바닥을 들고 바깥쪽을 향하여 팔꿈치를 구부리고 평

평하게 놓는다.

제8장. 경기장과 장비

제30조. 경기장

(1) 경기장을 높이 60cm, 길이 800cm, 폭 800cm의 나무로 된 경기대, 경기 대의 위는 부드러운 깔개로 덮는다. 경기장의 중앙부분은 직경 100cm의 음양표식으로 표시한다. 경기자의 테두리는 5cm 너비의 빨간 선으로 표시 한다. 10cm너비의 4개의 노란색 경고선은 경기장의 4개의 테두리 안쪽 90cm의 곳에 그린다. 20-40cm높이와 200cm의 너비의 보호 매트는 경기장 주위에 배치한다.

주 : A선-총심판장, 부총심판장, 아나운서
B선-심판장, 부심판장, 시간 통제관, 기록관
C선-경기자, 교치
D선-변심1, 2, 3, 4, 5

제31조. 장비

1. 색별판

검은 색판 6개, 빨간 색판 6개, 검정/빨강색판 6개
이판은 변심에 의하여 보여지는데 경기자의 패배 또는 승리 또는 무승부를 표시한다. 총18개, 나무로 각 20cm직경의 원판, 20cm의 길이의 손잡이로 만들어진다.

2. 권고 카드

총12개, 카드는 노란색이다. 너비 각 5cm, 길이 각 15cm로 그 위에 “勸告” 라는 단어를 표시한다.

3. 경고카드

총6개, 카드는 빨간색이다. 너비 각 5cm, 길이 각 15cm로 그 위에 “警告” 라는 단어를 표시한다.

4. 강제 카운트 카드

총6개, 카드는 파랑 색이다. 너비 각 5cm, 길이 각 15cm로 그 위에 “強秒” 라고 표시한다.

5. 3점 카드

총6개, 카드는 흰색이다. 너비 각 5cm, 길이 각 15cm로 그 위에 “三分” 이 라고 표시한다.

6. 카드걸이

2개의 카드걸이를 놓는다. 카드를 걸기 위해 한쪽은 검정 색으로 한쪽은 빨간 색으로 한다. 카드걸이의 규격은 길이 60cm, 높이 15cm로 한다.

7. 기권카드

직경 40cm의 노란색 원판 2개, 40cm의 나무 손잡이로 판의 다른 면은 “棄權”이라는 단어를 표시한다. (이 단어가 있는 면은 검정, 다른 쪽은 빨강이다)

8. 스톱워치

2개 (한개는 비상용)

9. 호각

2개 (한개는 단음호각, 한개는 쌍음호각)

10. 메가폰

3개

11. 징, 징걸이, 징채

12. 계산기

15-20개

13. 비디오카메라

2대

14. 체중계

2대

