



***Federazione Italiana  
Taekwondo***

FORMAZIONE UDG

# ***Novità Regolamento e linee guida per le gare di combattimento***

***Federazione Italiana Taekwondo***

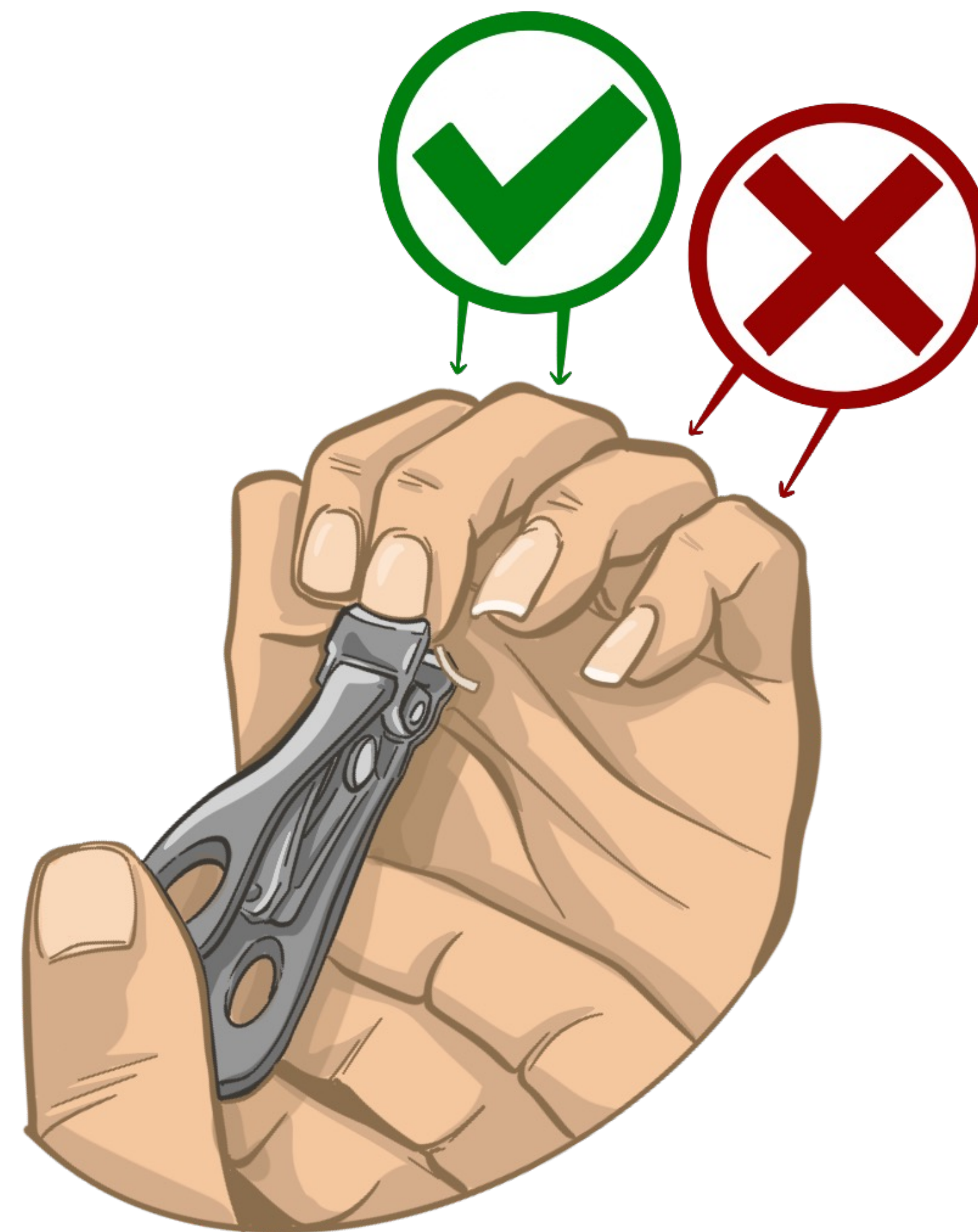
# Operazione Peso

## REMINDER

**Le unghie di mani e piedi devono essere verificate prima del peso.**

**Lo smalto ammesso è solo bianco o trasparente.**

**Vietati gli smalti/gel colorati.**



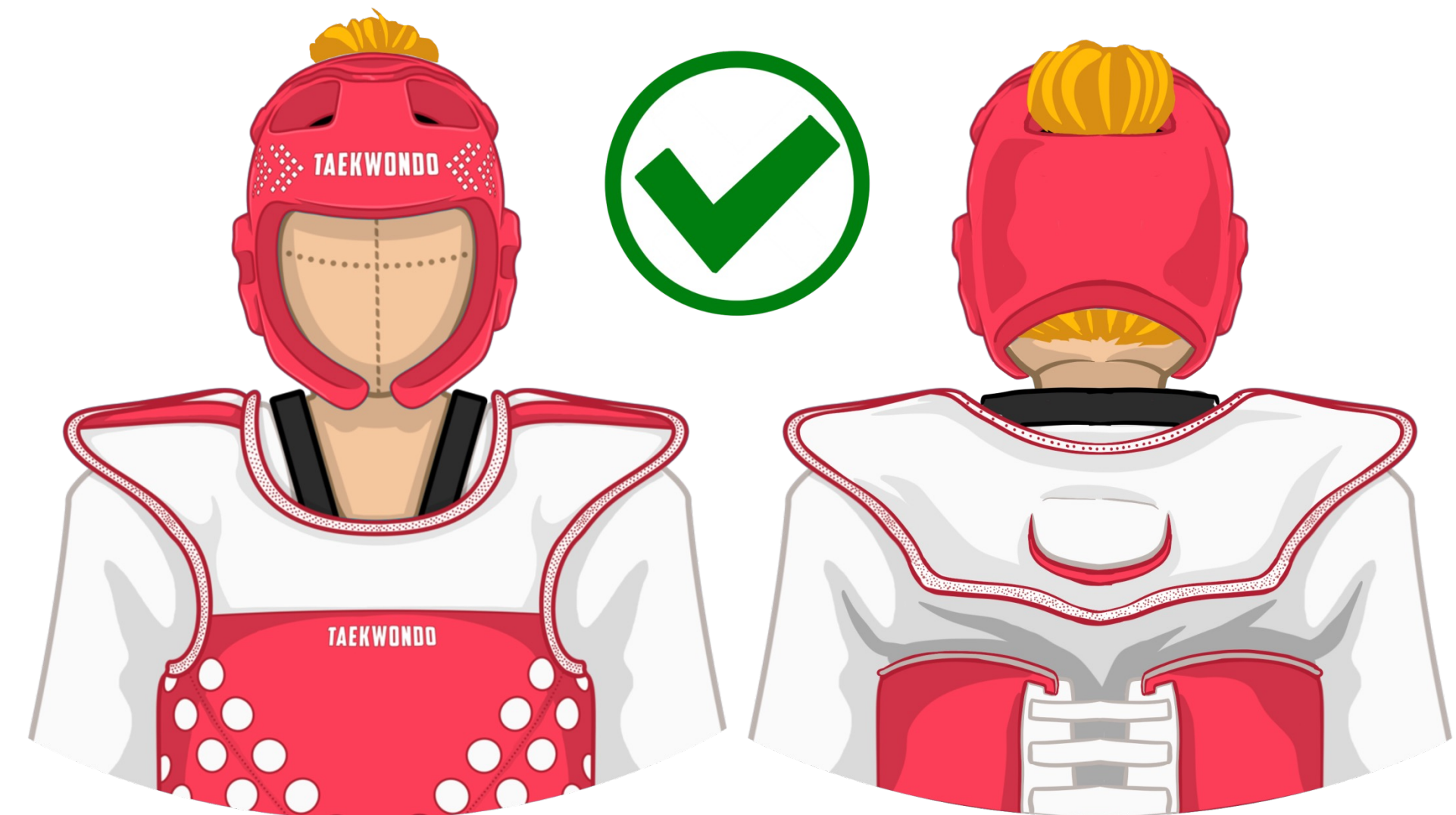
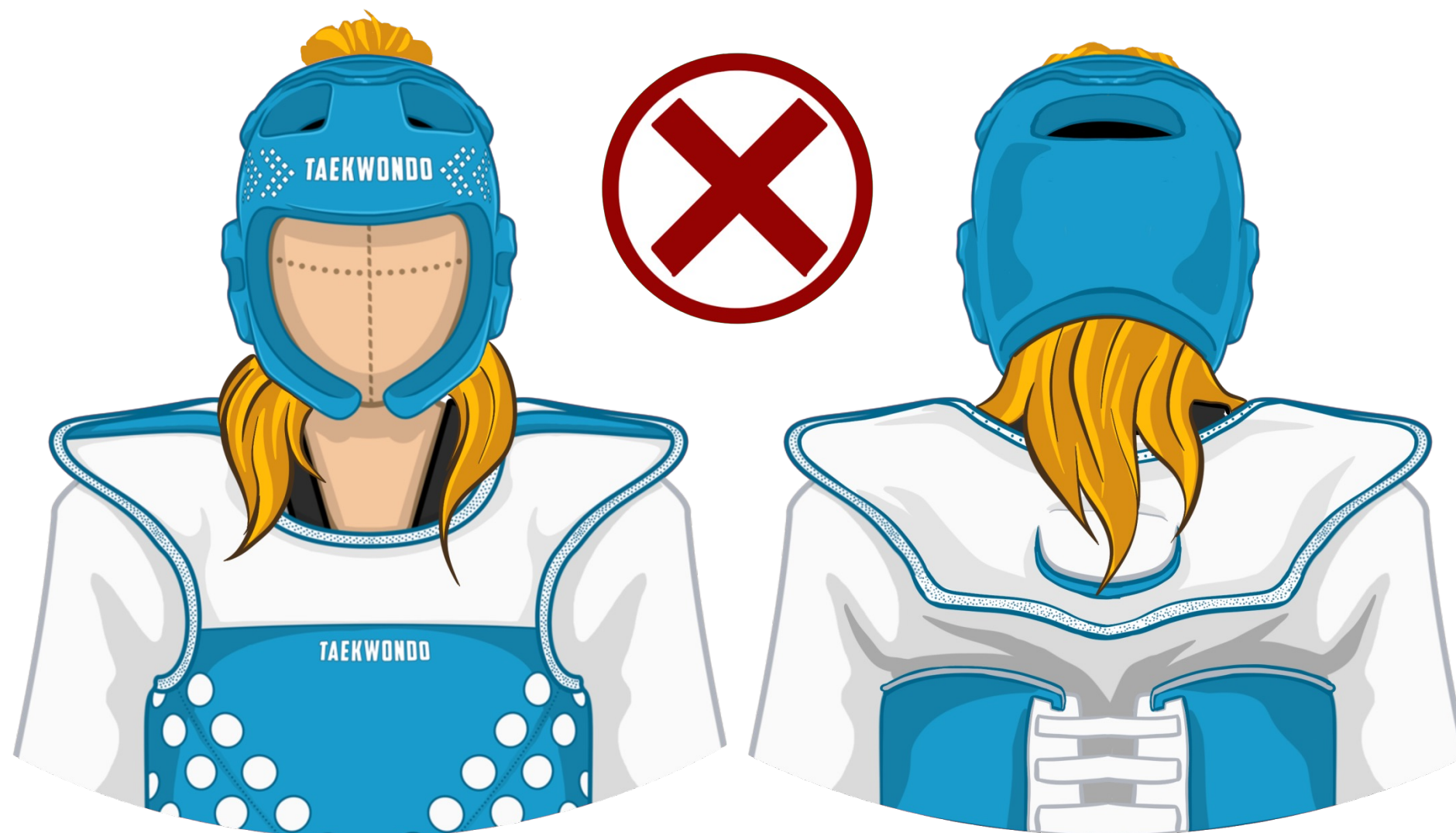
# Ispezione ed ingresso nell'area di gara

- Paradenti: spessore minimo 3 mm, bianco o trasparente
  - Per atleti con apparecchio ortodontico: il paradenti lo deve coprire interamente\*\*\*
- Ginocchiere mediche in neoprene, senza inserti metallici
- Capelli lunghi devono essere legati in modo che non fuoriescano dal caschetto
- Verificare la corretta allacciatura del corpetto: i lacci si incrociano senza saltare nessun anello dall'alto verso il basso
- Dopo l'ispezione l'atleta deve procedere con il suo Coach ed, eventualmente, il dottore o il fisioterapista verso la zona di attesa



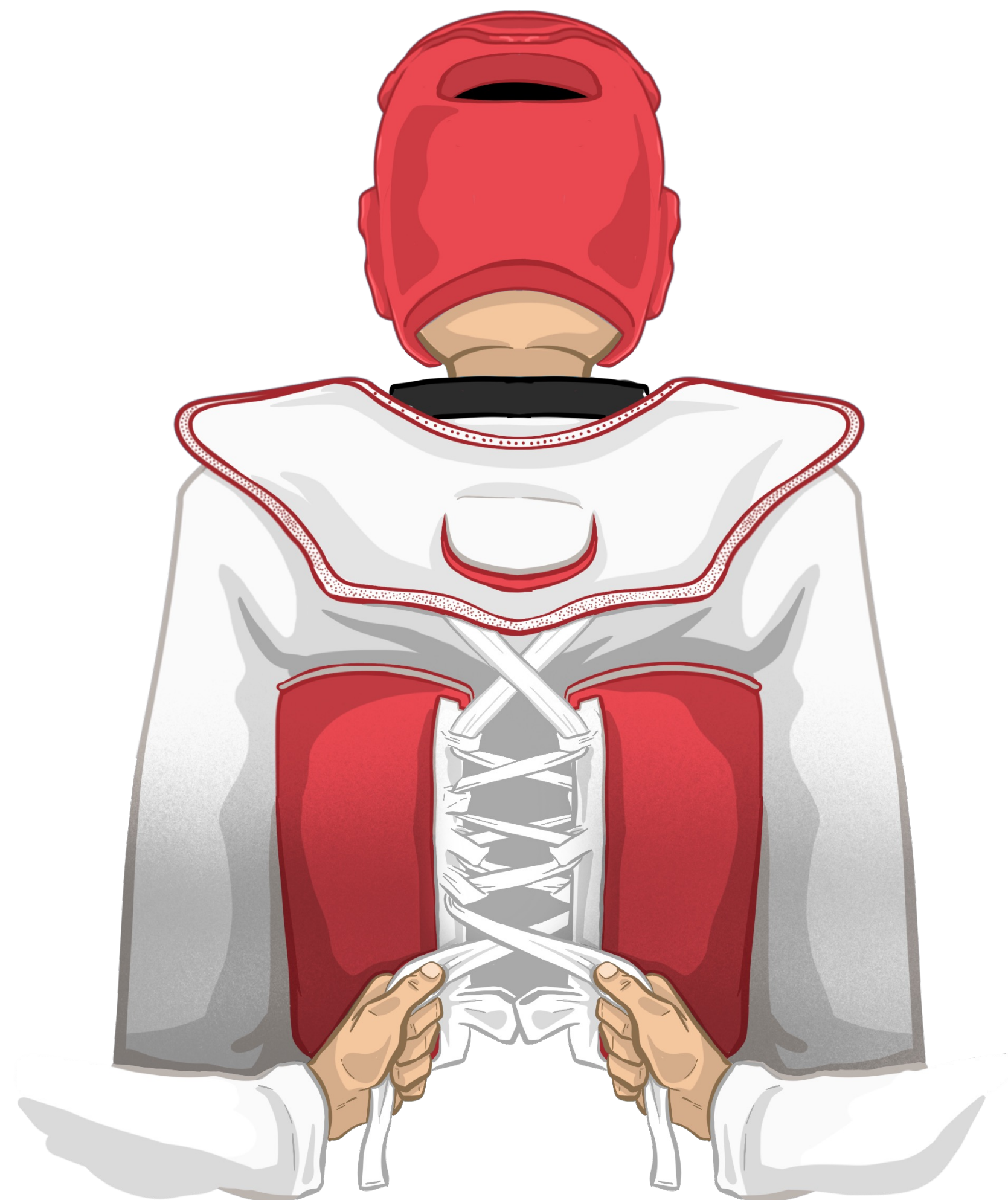
# Ispezione

## REMINDER



I capelli lunghi devono essere legati in modo che non fuoriescano dal caschetto

# Allacciare il corpetto





# Obiettivi del nuovo regolamento

- Rispettare lo spirito e le regole del CIO
- Rendere il nostro sport più “televisivo”
- “Media friendly” per creare combattimenti più emozionanti
- Il pubblico può seguire facilmente gli incontri
- Gli incontri sono più dinamici ed interessanti per il pubblico ed i media

# Durata

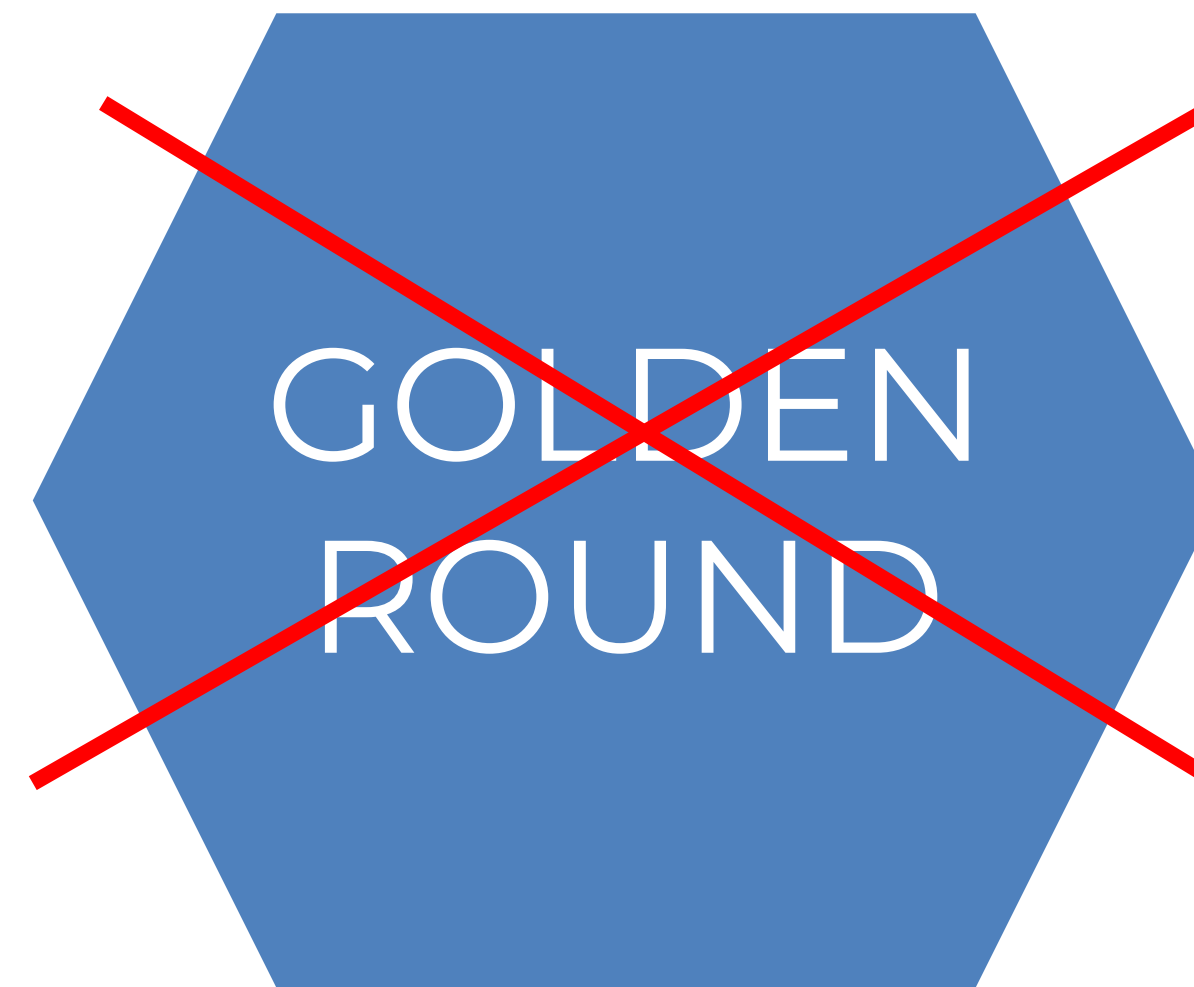


**5 GAM JEOM IN UN ROUND= VITTORIA PER L'AVVERSARIO**

**12 POINTS GAP = L'AVVERSARIO VINCE QUESTO ROUND**

**OGNI ROUND DEVE AVERE UN VINCITORE**

# GOLDEN ROUND



## Articolo 7

Nel ***Best of 3 System***, il 4° round non esiste!

In caso di parità di punteggio al termine del 3° round,  
il vincitore sarà scelto secondo l'articolo 15.

# **BEST OF 3 SYSTEM**

**12 GAP POINTS (PTG)**

**IN QUALSIASI MOMENTO DEL ROUND**

**VITTORIA PER PTG – CR FERMA L'INCONTRO E  
DICHIARA IL VINCITORE DEL ROUND**

**NO PTG NELLE SEMIFINALI E FINALI DELLE  
CATEGORIE SENIOR**



# BEST OF 3 SYSTEM

*Ogni round deve avere sempre un vincitore*

## CRITERI DI SUPERIORITÀ

Nel **Best of 3 System**, in caso di parità alla fine del round si decide il vincitore con i criteri di superiorità nel seguente ordine:

1. Totale dei punti per calci validi in rotazione
2. Punti ottenuti da tecniche ordinate a partire dalla più complessa (non vengono contati i calci in rotazione già considerati nel criterio precedente):



**3 Punti**



**2 Punti**



**1 Punto**

3. Registered hits
4. Woo se girok

# BEST OF 3 SYSTEM



# BEST OF 3 SYSTEM

*Ogni round deve avere sempre un vincitore*



**REGISTERED HITS**

**IL CR non deve invalidare il colpo in caso di GAM-JEOM**

*Ogni round deve avere sempre un vincitore*

## **CRITERI DI SUPERIORITÀ**

- 1.** Totale dei punti per calci validi in rotazione
- 2.** Punti ottenuti da tecniche a partire dalla più complessa
- 3.** Registered hits
- 4.** Superiorità

# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom |   | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|---|----------|
| 1        | 1           |  | Round 1      |  |      | + 1         | 0 |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |   |          |



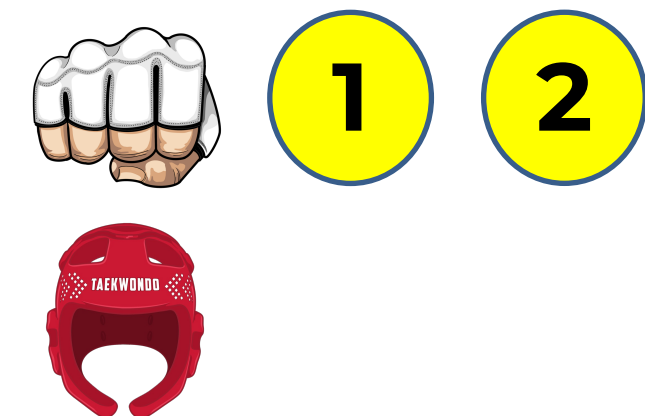


# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

Head kick = 3 punti (+2 per rotazione)  
 Body kick = 2 punti (+2 per rotazione)  
 Pugno = 1 punto

| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom |  | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|--|----------|
|          | 4           |  | Round 1      |  |      | 4           |  |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |  |          |





# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

Head kick = 3 punti (+2 per rotazione)

Body kick = 2 punti (+2 per rotazione)

Pugno = 1 punto

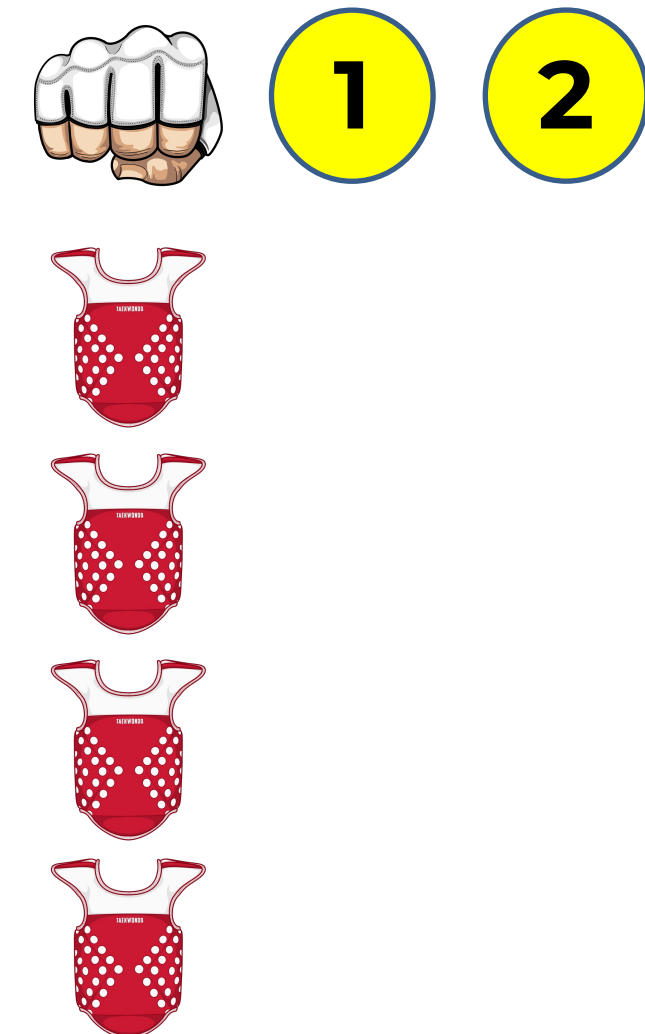
| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom |   | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|---|----------|
| 1        | 3           |  | Round 1      |  |      | +1          | 2 |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |   |          |



# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom |   | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|---|----------|
| 1        | 10          |  | Round 1      |  |      | +1          | 9 |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |   |          |



# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom |   | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|---|----------|
| 1        | 10          |  | Round 1      |  |      | +1          | 9 |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |   |          |



5 body  
kick



4 body  
kick



1

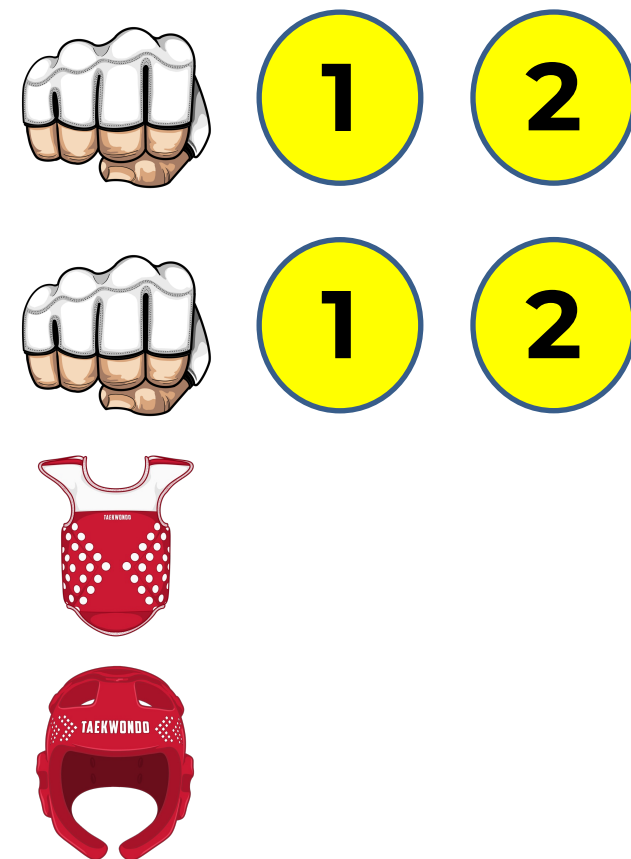
2



# BEST OF 3 SYSTEM

## HIGH VALUE TECHNIQUES

| Gam Jeom | Deuk – Jeom |  | ROUND WINNER |  |      | Deuk - Jeom | Gam Jeom |
|----------|-------------|--|--------------|--|------|-------------|----------|
|          | 7           |  | Round 1      |  |      | 7           |          |
|          |             |  | CHUNG        |  | HONG |             |          |



# BEST OF 3 SYSTEM

DECISIONI:

RSC

**PTG – PTF**

SUP

WDR

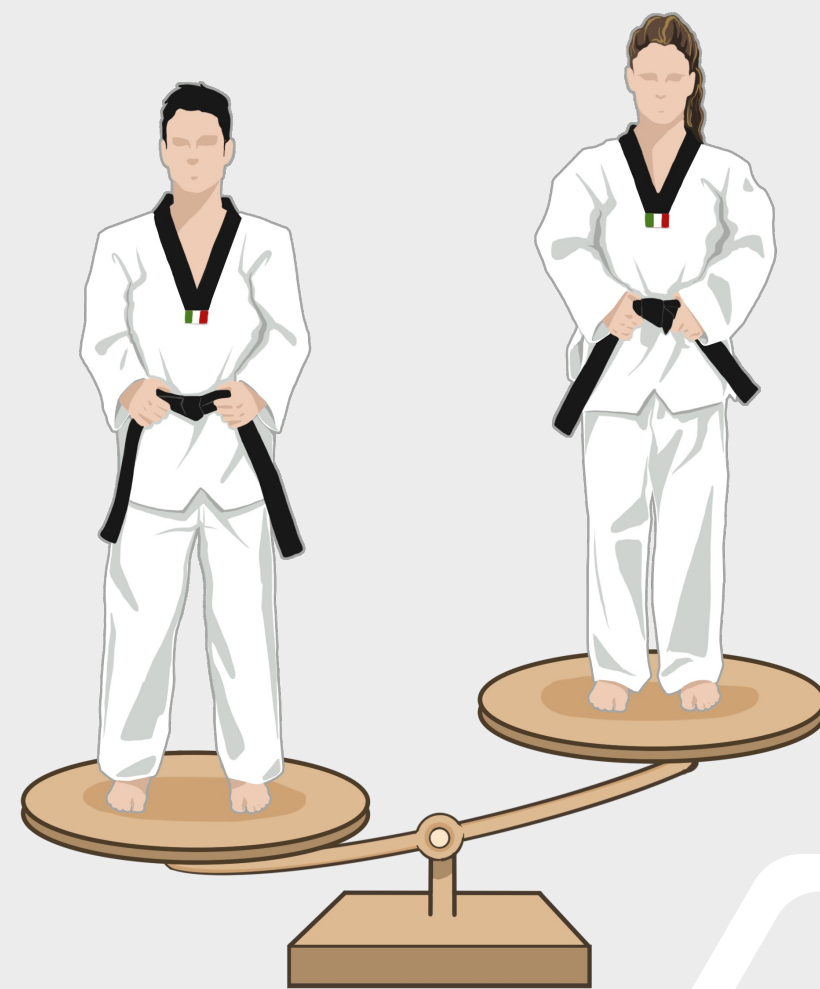
DSQ

DQB



IN CASO DI VINCITA PER  
TOTALE DEI ROUND VINTI

**NEW**



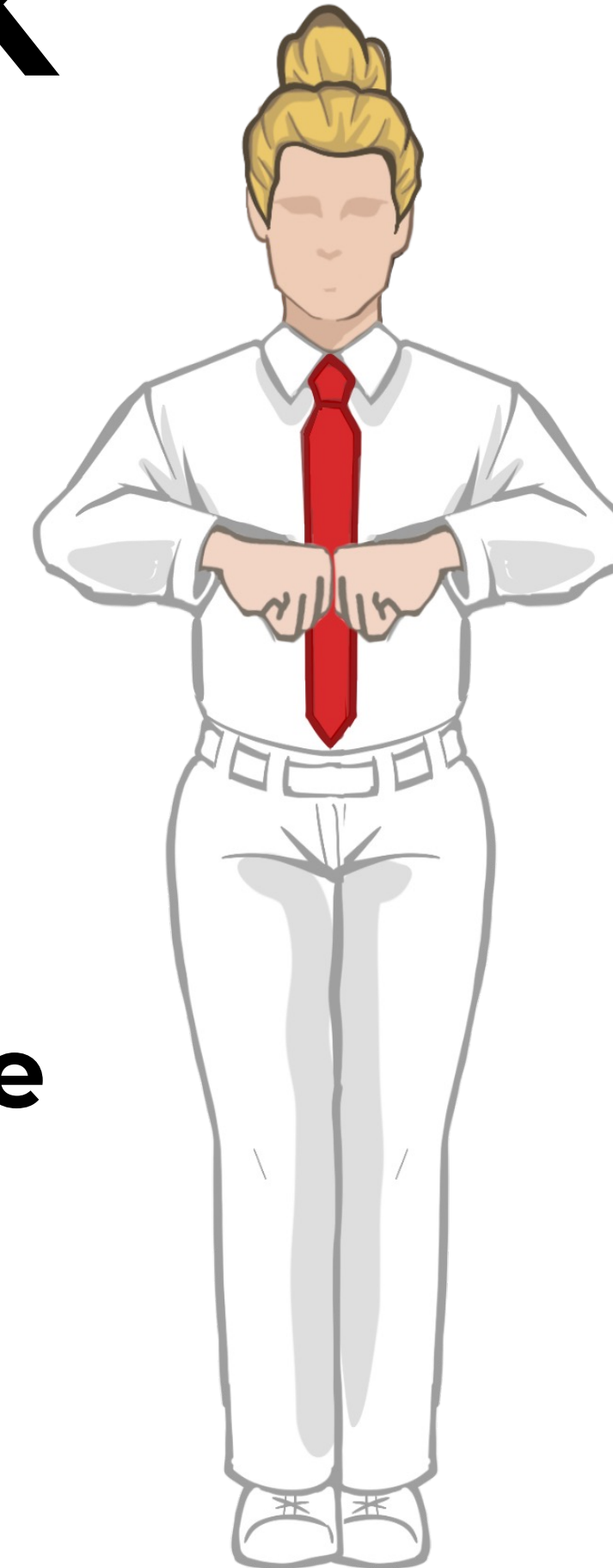
# DECISIONI DI SUPERIORITÀ



# WOO-SE-GIROK

Da valutare secondo i seguenti criteri, nell'ordine:

- 1. Migliore gestione in attacco**
- 2. Maggior numero di tecniche**
- 3. Tecniche più complesse (difficoltà e complessità)**
- 4. Migliore comportamento di gara**



# Art. 14 - AZIONI PROIBITE

Alzare la gamba per bloccare l'attacco avversario

Alzare la gamba o calciare in aria per più di 3 secondi per impedire l'attacco avversario

Uscire dalla linea di confine

Calciare sotto la cintura

Alzare la gamba per calciare sopra la cintura per 4 volte o di più

**NEW**

Evitare o rallentare il combattimento

**NEW**

Attaccare l'avversario caduto

Attaccare dopo il Kalyeo

Attacco al corpetto in clinch con il lato o la pianta del piede (Animal Kick)

Trattenere o spingere l'avversario

**NEW**

Attaccare con testa o ginocchio

Colpire il viso con la mano

Calciare la gamba dell'avversario per impedire l'attacco

Caduta

**NEW**

Comportamento Antisportivo

Attacco al retro della testa in clinch

**NEW**

# AZIONI PROIBITE

**Alzare la gamba sopra la cintura per calciare in aria per 4 o più volte.**



Se c'è uno slittamento o un avanzamento, la gamba deve essere estesa completamente. L'atleta può saltellare o slittare ancora per il 2° e 3° calcio che sono il massimo possibile senza penalità. Se c'è il 4°, l'atleta sarà punito con GJ e gli eventuali punti fatti con quest'ultimo, invalidati.

## OGNI ROUND DEVE AVERE UN VINCITORE



**Nel Best of 3 System, quando un atleta riceve 5  
GAM-JEOM in un round, l'avversario sarà  
dichiarato vincitore.**

**NB: Solo un atleta può ricevere 5 GJ!!**



# AZIONI PROIBITE

ATTACCO AL  
CORPETTO CON  
« ANIMAL KICK » IN  
POSIZIONE CLINCH



ATTACCO ALLA PARTE  
POSTERIORE DEL  
CASCHETTO IN  
POSIZIONE CLINCH



# **COSA SI INTENDE PER « CLINCH » ?**

**« CLINCH »**

**Hogu contro Hogu**

**Incrociare le braccia al corpo dell'avversario**

**Toccare l'avversario con il corpo/mano**

**(stessi criteri degli “Animal Kick”)**



# CALCIARE ALLA PARTE POSTERIORE DEL CASCHETTO



Attacco alla nuca in posizione di clinch, GAM-JEOM ed eventuali punti invalidati

- Scorpion, Monkey, Fish ed Hook kick sono ammessi in assenza di contatto o trattenuta

# AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

**REGOLA DEI 3 + 3 SECONDI PER PASSIVITÀ**

**Dopo 3 secondi di inattività, CR dichiarerà  
« COMBATTERE »**

**Se ci sono 3 secondi di inattività,  
sarà sanzionato uno o entrambi i giocatori**



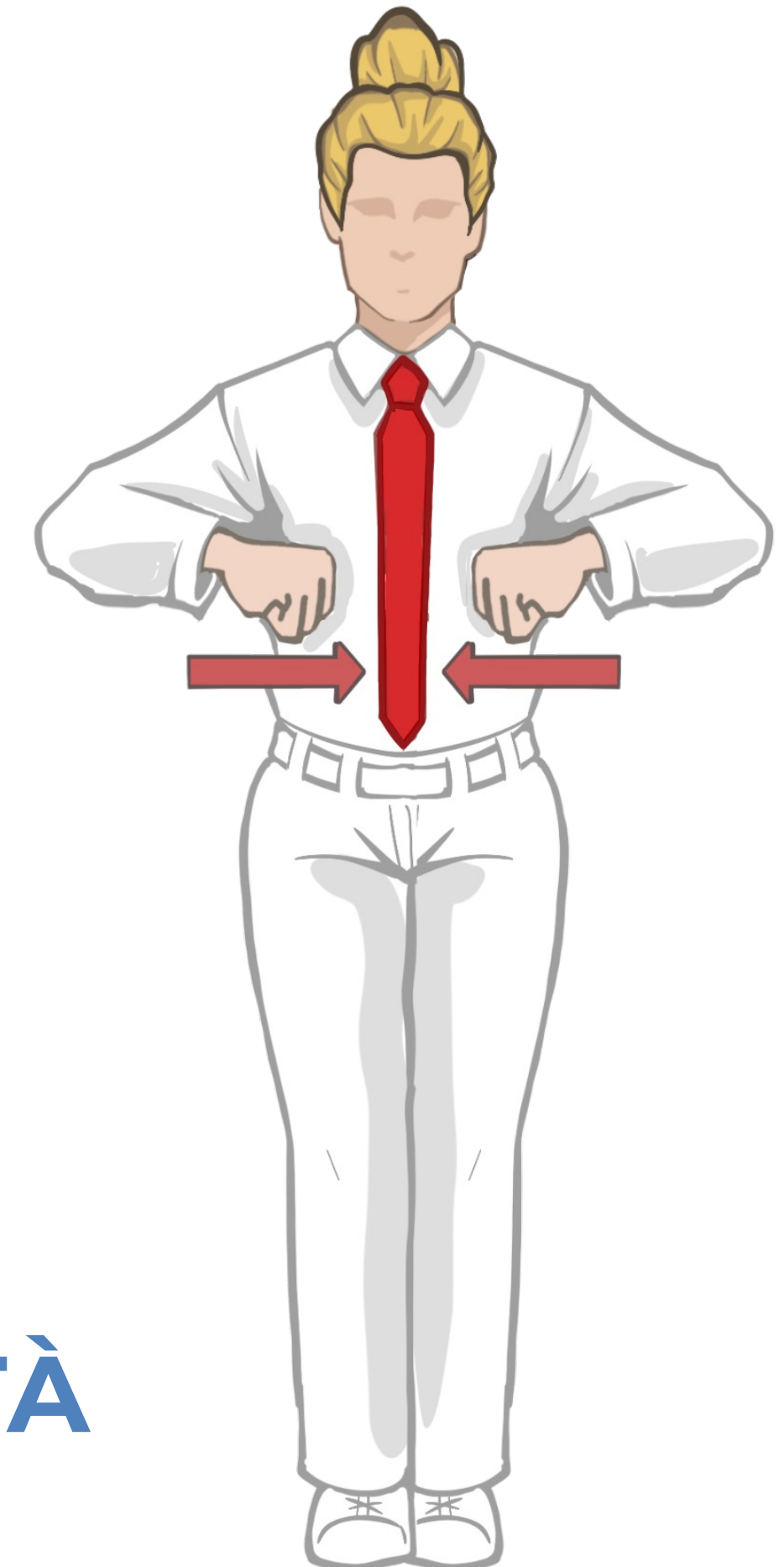
# AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

~~Regola dei  
5 sec + 5 sec~~



**3 sec + 3 sec**

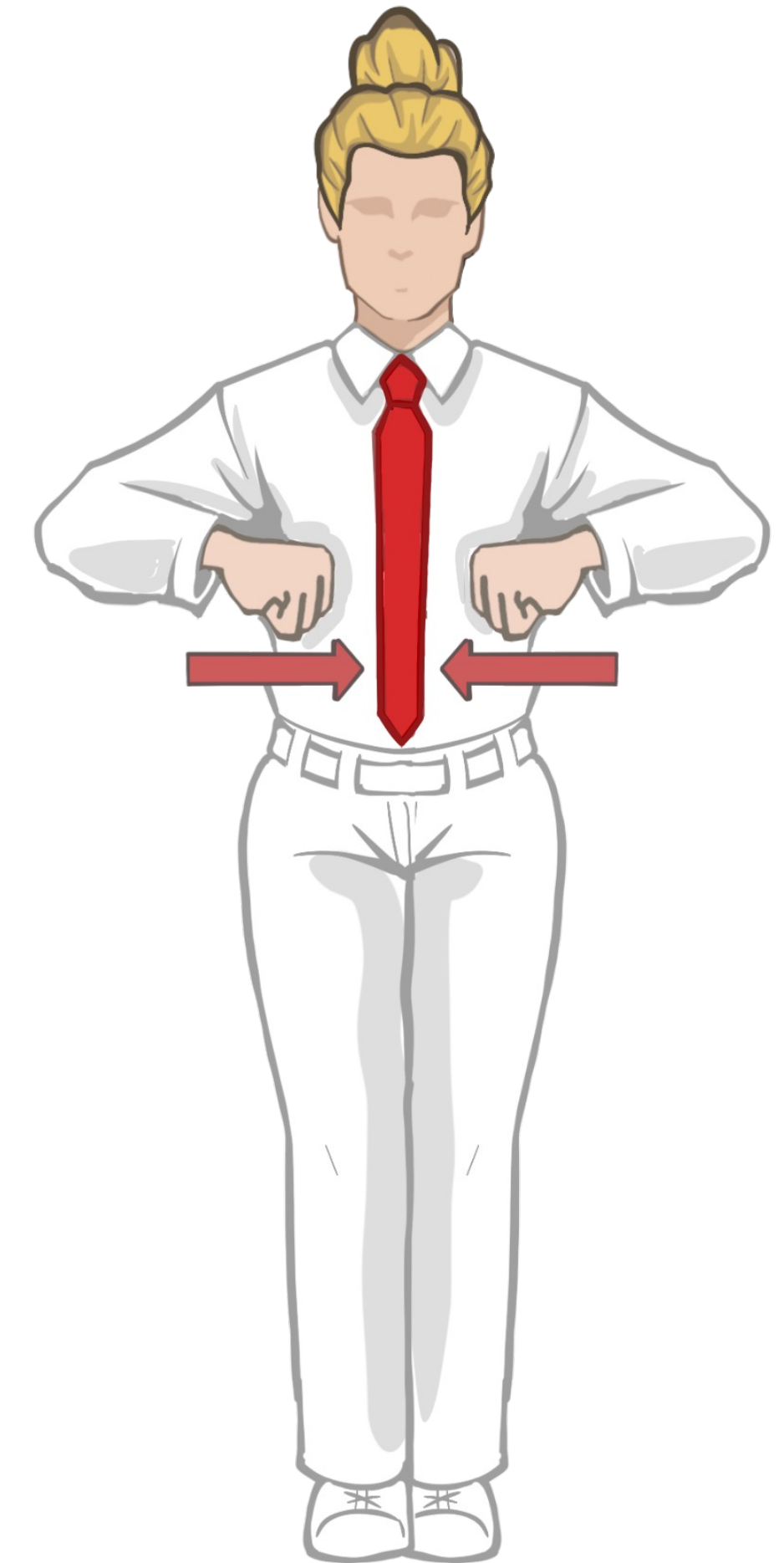


**REGOLA DEI 3 + 3 SECONDI PER PASSIVITÀ**

# AZIONI PROIBITE

Evitare o rallentare il combattimento

**NB: per far comprendere l'urgenza il CR effettua un count down!**

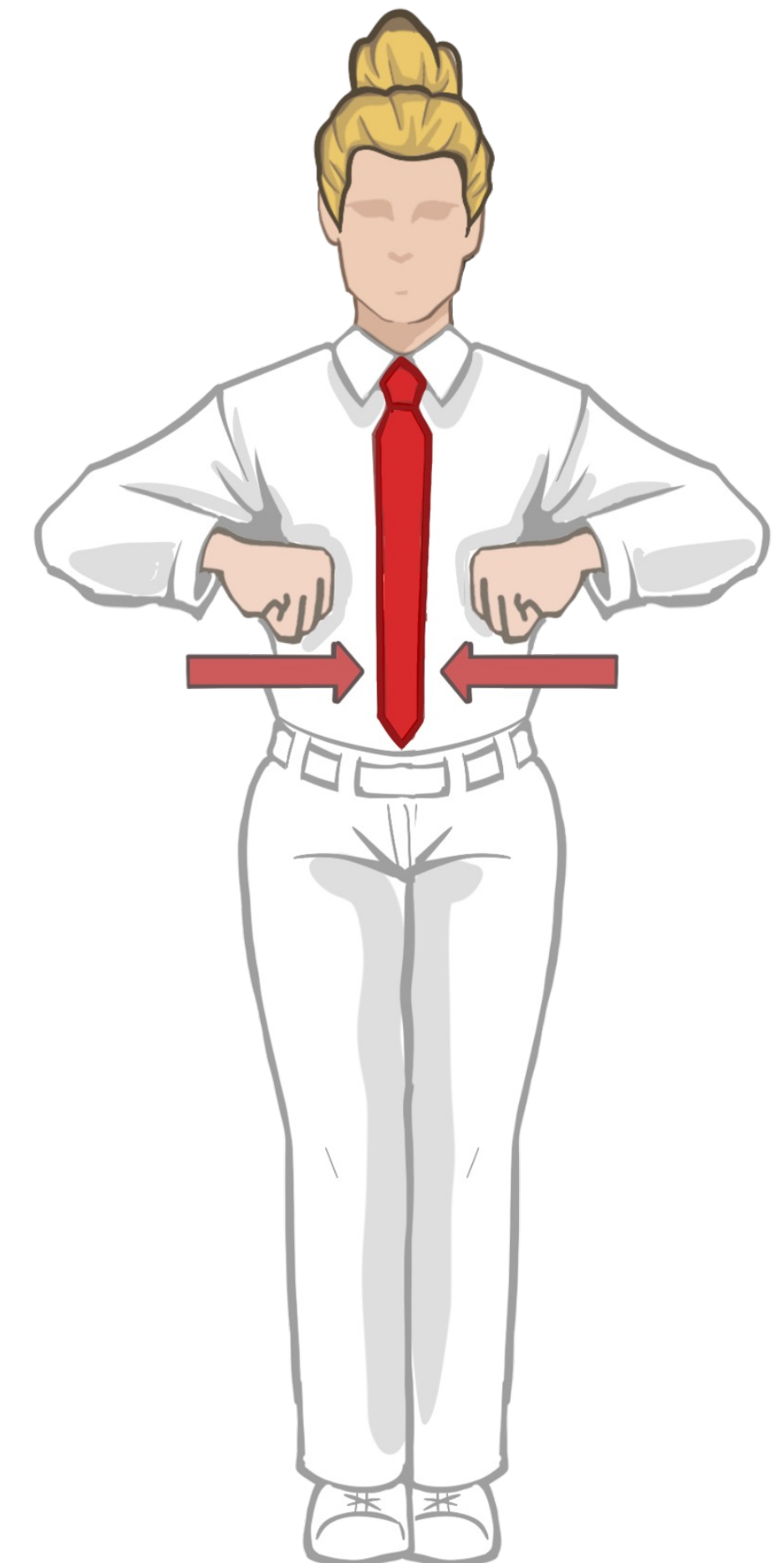




# AZIONI PROIBITE

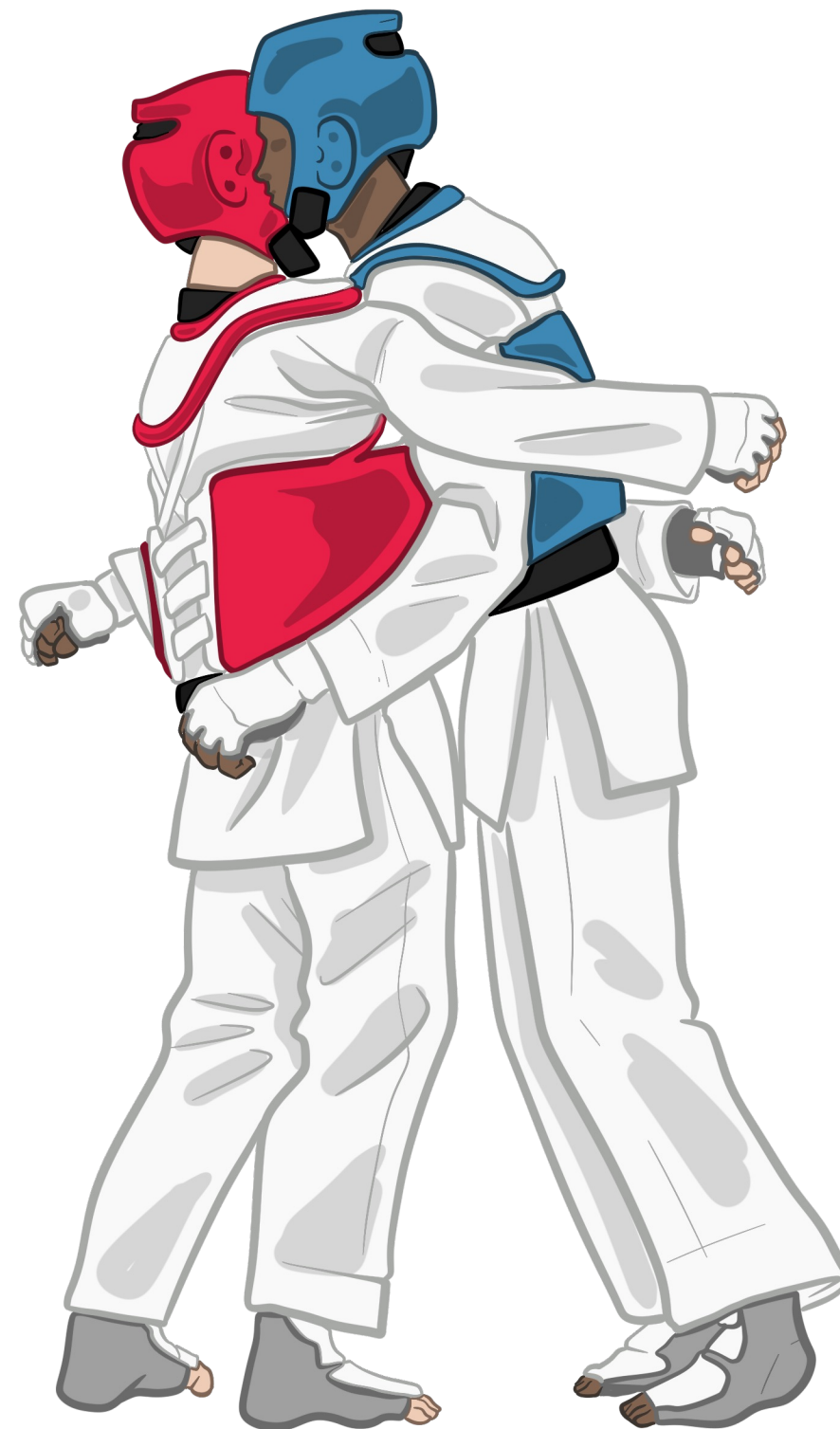
## Evitare o rallentare il combattimento

- Quando rimangono 3 o meno secondi alla fine del round, il CR può dare GJ per passività direttamente.
- In qualsiasi momento dell'incontro se l'atleta si gira e scappa, si sposta di lato e scappa o se arretra velocemente riceverà immediatamente GJ.  
**NB:** Si considera l'intenzione dell'atleta, non il numero di passi



# AZIONI PROIBITE

## TRATTENERE L'AVVERSARIO



**In posizione di clinch gli atleti devono separarsi da soli dopo il comando del CR e, nel caso non lo facessero, va ammonito l'atleta più passivo.**



# AZIONI PROIBITE

## TRATTENERE L'AVVERSARIO

### LINEE GUIDA

- Spingere con le mani sulle spalle o sui lati delle braccia allo scopo di controllare l'avversario va sanzionato con GJ per trattenuta.
- L'arbitro centrale deve muoversi per vedere angoli diversi del clinch.
- Se uno dei due atleti cerca di combattere o di creare azione e l'altro glielo impedisce chiaramente tenendolo va dato GJ per trattenuta.
- È sempre uno che comincia, va ricercata la causa-effetto in modo da ammonire solo uno dei due.

**Se gli atleti si separano contemporaneamente: NO GJ!**

# AZIONI PROIBITE

## SPINGERE L'AVVERSAIO

Spingere è permesso come rapido impatto e poi si lascia l'avversario.

I seguenti casi sono sanzionati per spinta:

- Spingere l'avversario fuori dalla linea di confine.
- Spingere l'avversario in modo da impedirgli la normale esecuzione di una tecnica.
- Spingere l'avversario in maniera continua e prolungata (più di 1 o 2 secondi), anche nel caso di braccia distese mentre si calcia in continuo.



# AZIONI PROIBITE

## CADUTA

In caso di caduta dopo una tecnica in rotazione valida che genera punti, l'atleta che lo effettua non sarà sanzionato





# AZIONI PROIBITE

## CADUTA

Se un atleta cade a causa di un'azione scorretta dell'avversario, GAM-JEOM a quest'ultimo

Se entrambi gli atleti cadono a seguito di una collisione accidentale, CR li inviterà ad alzarsi mostrando "Waving Off" (No GAM-JEOM)

**Se un atleta ottiene punti con un calcio in rotazione e cade, No GAM-JEOM per caduta**

**NEW**





# AZIONI PROIBITE

## CADUTA

**Se entrambi gli atleti cadono, uno perché ha eseguito una tecnica in rotazione valida che genera punti e l'altro perché l'ha subita, il CR non usa il «wave off signal» ma sanziona per caduta chi ha preso il calcio.**





# AZIONI PROIBITE

## CADUTA

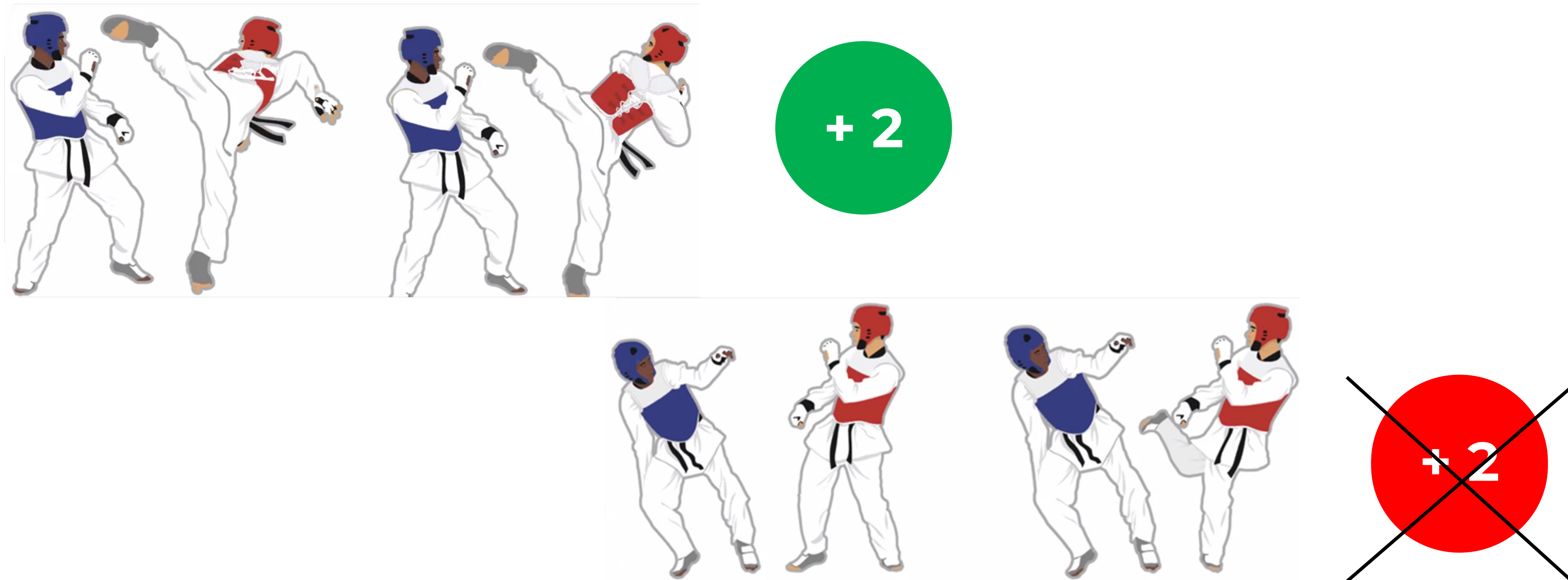
**Quando un atleta è vicino alla linea di confine, segna un calcio in rotazione e cade all'esterno, Gam-Jeom per uscita.**

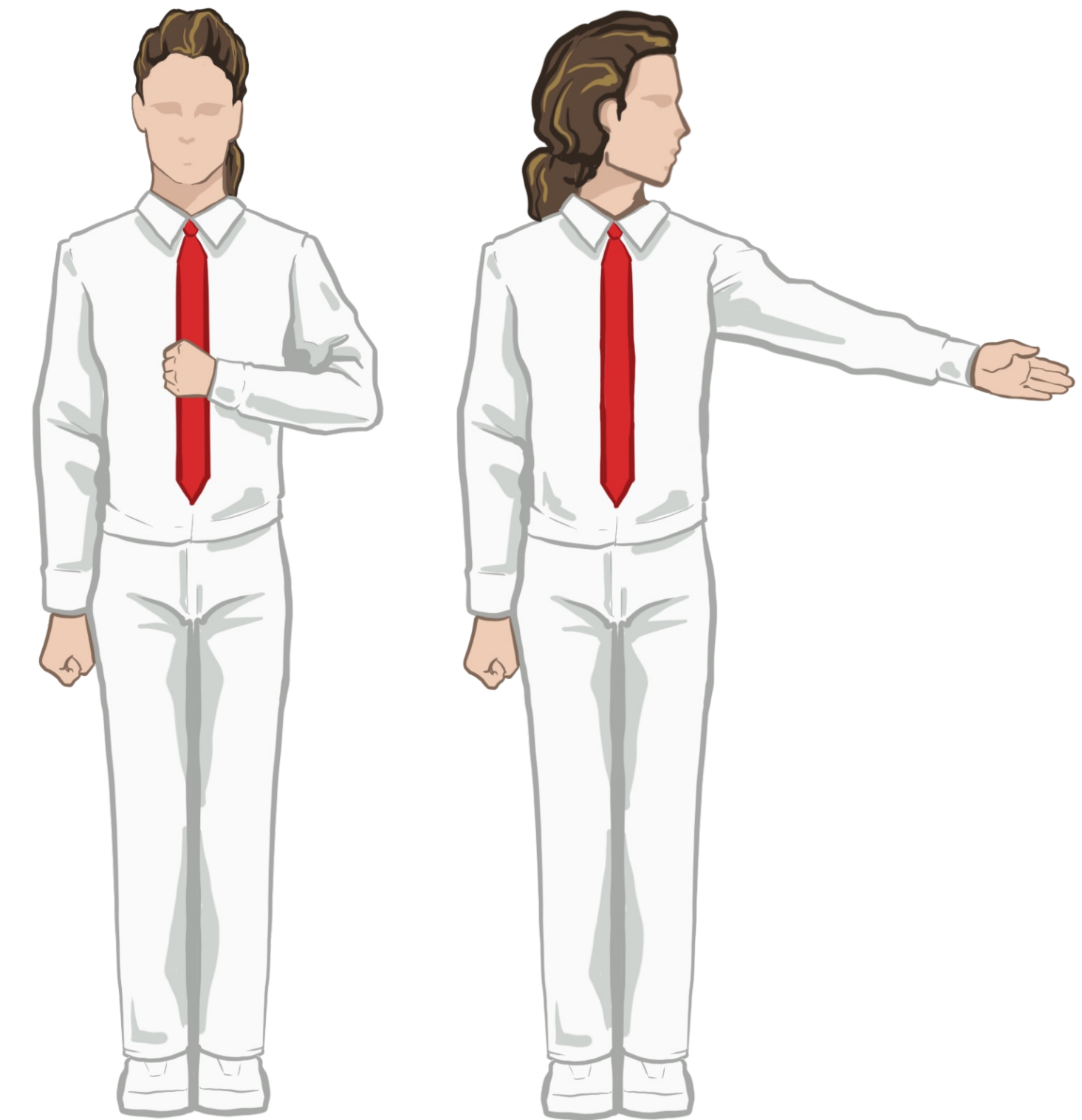




# PUNTI VALIDI

Per quanto riguarda il **DwitChaghi** è necessario che ci sia una rotazione delle spalle e della testa.  
Se il calcio è di schiena ma senza rotazione non riceve i due punti aggiuntivi.





## Articolo 10. Contest Procedure

**Nel « Best of 3 System », CR dichiara il vincitore ogni round con una gestualità della mano.**

**Nel terzo round, direttamente dichiarazione vittoria**



# AZIONI PROIBITE

## Gam Jeom durante la pausa tra i round

**Quando un atleta o un coach commette un gesto antisportivo durante il periodo di riposo, oltre 5 secondi dalla fine del round, il CR dà immediatamente il GJ che verrà segnato all'inizio del round successivo.**

**Se invece avviene entro 5 secondi dalla fine del round va segnato nel round appena concluso.**

# IVR

## Calcio alla testa senza assegnazione di punti

**COACH**

**Può richiedere l'IVR per un colpo alla testa  
senza assegnazione di punteggio**

**VIDEO  
JURY**

**La giuria verificherà solo se c'è contatto  
(e non l'impatto)**

# IVR

## TECNICA PERMESSA



Tutto il piede al di sotto del malleolo

## AREA DA PUNTO



Tutta la testa sopra la linea del mento

## L'IVR controlla:

1. Presenza di contatto e non la forza dell'impatto
2. Eventuale sanzione prima del calcio



# Knock Down - Procedura

Il CR inizia un conteggio quando vede l'atleta che:

**Knocked out:** una parte del corpo oltre la pianta del piede tocca terra a causa della forza dell'attacco

Accusa o non mostra intenzione o capacità di continuare

Calcio agli occhi

Sanguinamento

Forte attacco alla testa

**Conteggio del CR senza nessun punteggio**

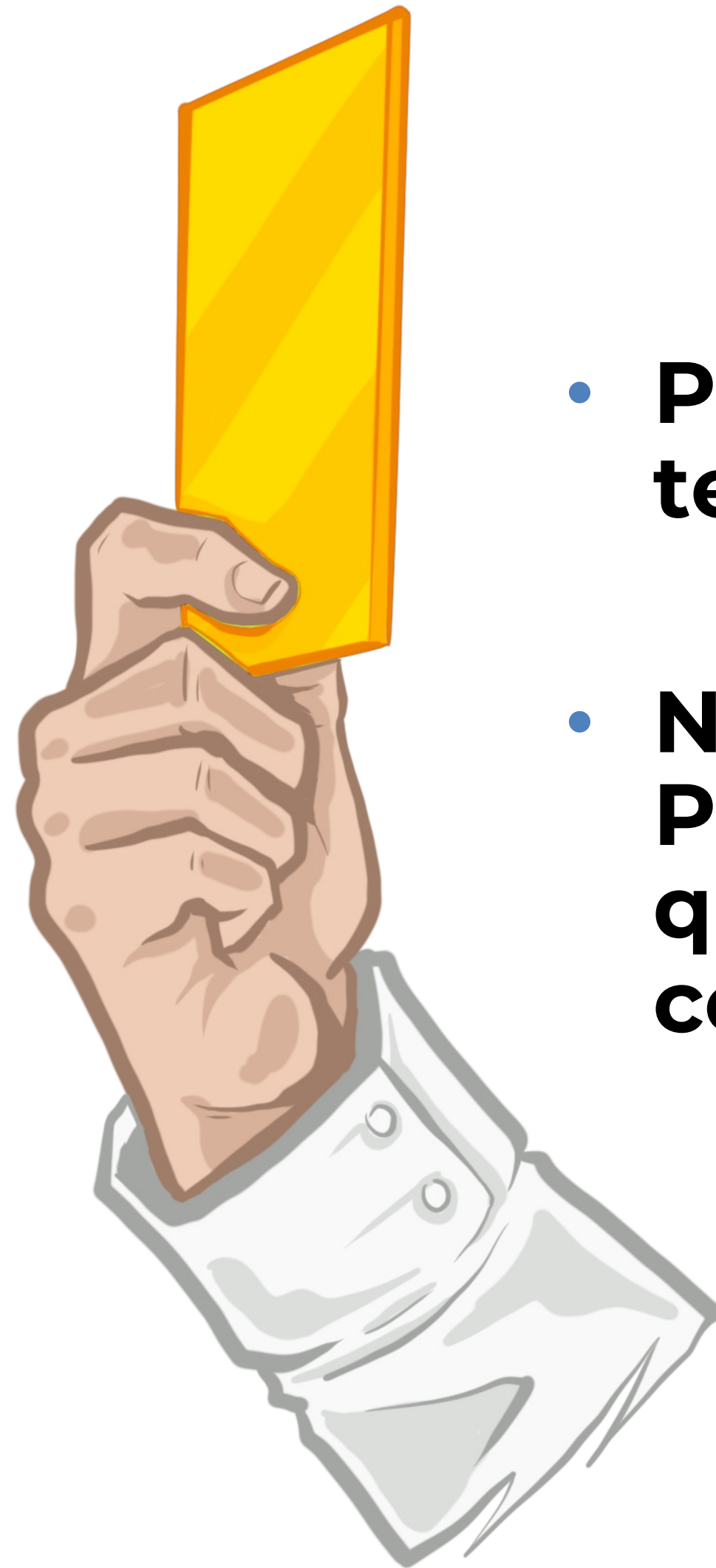
# Knock Down - Procedura

**L'ARBITRO CENTRALE DEVE RICHIEDERE UN IVR  
(qualsiasi arbitro in servizio può richiamare)**

**IL COACH PUÒ RICHIEDERE UN IVR ANCHE  
DOPO IL CONTEGGIO SE IL CALCIO NON HA  
PUNTEGGIO**



# Problema Tecnico



- **Per i test PSS, l'arbitro utilizzerà la propria tessera IVR solo nel 1° round**
- **Nel 2° e 3° round, se un coach richiede il test PSS e non ci sono anomalie, perderà la propria quota IVR e riceverà una sanzione per comportamento antisportivo**

# IVR – Guida per i coach

## PER IL PROPRIO ATLETA



Errore nell'assegnazione del pugno



Punti tecnici



Calcio alla testa

**Gam Jeom:** invalidare qualsiasi GJ e punti in relazione agli stessi



### Punti relativi a GJ nei seguenti casi:

- Il GJ è stato invalidato ma non i punti relativi allo stesso.
- Rimettere i punti perché segnati prima del GJ.



Technical Issues

- TEST PSS
- PHANTOMS POINTS
- CRONOMETRO/TABELLONE

## PER L'AVVERSARIO

### Gam Jeom

Si possono richiedere solo i seguenti GJ e punti in relazione agli stessi:

- Uscita
- Caduta
- Attacco dopo il Kalyeo
- Attacco sull'avversario caduto

Invalidare i punti tecnici



**Invalidare i punti in relazione a un GJ che è stato dato**

FORMAZIONE UDG

# ***Casi di studio per gare di combattimento***

*Federazione Italiana Taekwondo*



# Casi di studio

## *Obiettivi:*

- 1. Avere un precedente già appurato da situazioni e decisioni precedenti**
- 2. Usare lo stesso metro nell'applicazione del Regolamento**
- 3. Condividere e imparare dalle esperienze passate**

# CASO #1

In posizione di clinch, **Chung** esegue un calcio dal basso verso l'alto, diretto alla testa di **Hong**.

**Hong** lo evita spostandosi di lato

**Chung** colpisce la sua stessa testa segnando 3 punti contro se stesso.

Il coach di **Chung** chiede IVR per togliere i 3 punti perché non segnati dall'avversario.

**Scenario:** Visto che Chung ha calciato se stesso e sono stati segnati i punti, questi vengono considerati legittimi.

# CASO #2

**Chung** non calcia ma il PSS registra 3 punti.

Il coach di **Hong** chiede di verificare eventuali «phantom points».

**Scenario #1:** RJ vede che non ci sono stati calci da parte di **Chung** e che la scoreboard ha registrato i 3 punti. Questa richiesta sarà accettata ed i 3 punti invalidati. Il caschetto sarà sostituito.

**Scenario #2:** la RJ vede un calcio da parte di **Chung** alla testa di **Hong**. La richiesta è respinta.

**NOTE:**

- ❖ Il coach può chiedere il test PSS nel caso sospetti un malfunzionamento.
- ❖ Il coach può chiedere il test PSS anche durante il riposo e il test sarà fatto all'inizio del nuovo round.
- ❖ Se il coach chiede il test PSS durante il secondo e/o il terzo round e tutto funziona, perderà la sua quota IVR. Il CR deve dare GJ per antisportivo.
- ❖ Ogni UdG ufficiale può chiedere IVR per «Phantom Points» tramite il CR.

# CASO #3

Il CR sanziona **Chung** per trattenuta e invalida 2 punti.

Il coach di **Chung** chiede di invalidare il GJ e la restituzione dei 2 punti.

**Scenario #1:** la RJ vede chiaramente la trattenuta e che i due punti sono stati segnati a seguire. La richiesta sarà respinta.

**Scenario #2:** la RJ vede che non c'è trattenuta da parte di **Chung**. La richiesta sarà accettata ed il CR invaliderà il GJ ripristinando i 2 punti.

# CASO #4

Chung esce dalla linea di confine e colpisce Hong segnando 3 punti.

Il CR non rileva l'infrazione e lascia proseguire il match.

Il coach di Hong chiede «Chung è uscito e ha segnato 3 punti».

**Scenario #1:** Chung riceverà GJ per uscita e i 3 punti saranno invalidati.

**Scenario #2:** le dita dei piedi di Chung erano ancora dentro e il suo piede non è uscito completamente. La richiesta sarà rifiutata.



# CASO #5

**Chung** trattiene e calcia alla testa di **Hong** ottenendo 6 punti.

Il CR sanziona **Chung** per trattenuta ed invalida 3 punti.

Il coach di **Hong** chiede IVR per invalidare gli altri 3 punti.

**Scenario #1:** la RJ vede 2 calci alla testa da parte di **Chung** dopo la trattenuta. La richiesta è accettata e il CR invaliderà gli altri 3 punti.

**Scenario #2:** la RJ vede **Chung** calciare **Hong** e segnare 3 punti e subito dopo trattenere e segnare altri 3 punti. In questo caso i primi 3 punti sono validi. L'IVR sarà rifiutato.

# CASO #6

L'arbitro centrale sanziona **Chung** per uscita ed invalida 2 punti.

Il coach di **Chung** crede che il proprio atleta sia stato spinto e perciò sia uscito dalla linea di confine, pertanto chiede IVR per invalidare GJ perché è stato spinto.

**Scenario #1:** La RJ vede chiaramente che **Hong** spinge **Chung** causandone l'uscita. La richiesta sarà accettata. Il CR invaliderà il GJ restituendo i 2 punti a **Chung**, mentre sanzionerà **Hong** per spinta.

**Scenario #2:** La RJ vede che **Hong** spinge **Chung**, ma questi rimane all'interno della linea di confine. **Chung** esce autonomamente durante lo scambio di tecniche in un secondo momento. La richiesta sarà respinta.

**Scenario #3:** La RJ vede che **Hong** spinge **Chung**, ma questi rimane all'interno della linea di confine. La richiesta sarà respinta.

# CASO #7

Chung spinge Hong prolungatamente.

Hong non cade.

Il CR sanziona Chung per spinta.

Il Coach di Chung chiede di invalidare il GJ.

**Scenario:** la RJ vede la spinta prolungata, la richiesta è respinta.

**NOTE:**

Spingere è permesso tranne:

- ❖ Spingere l'avversario per un periodo prolungato o con contatto continuo.
- ❖ Spingere l'avversario fuori dalla linea di confine.
- ❖ Spingere l'avversario in modo da impedirgli il movimento di calciare o ogni normale esecuzione di un attacco.

# CASO #8

Chung riceve GJ per uscita.

Il coach di Chung chiede «GJ dato all'atleta sbagliato» perché crede che Hong abbia spinto fuori Chung.

**Scenario #1:** la RJ vede chiaramente che Hong spinge Chung causandone l'uscita. La RJ accetterà, il CR dovrà invalidare il GJ di Chung per uscita e sanzionare per spinta Hong.

**Scenario #2:** la RJ vede che Chung esce dopo lo scambio per cui la richiesta sarà respinta e il GJ rimane.

## NOTE:

- ❖ «Uscita» e «Caduta» sono i soli GJ, insieme a ogni combinazione di infrazioni che li coinvolgono, per i quali il coach può chiedere «GJ dato all'atleta sbagliato».
- ❖ Se la richiesta è accettata i GJ vanno dati al contrario, annullando uno e dando l'altro.

# CASO #9

**Chung** spinge **Hong** fuori dalla linea di confine.

**Chung** riceve sanzione per spinta.

Il coach di **Chung** chiede «GJ dato all'atleta sbagliato».

**Scenario #1:** la RJ vede **Chung** spingere **Hong** mentre sono in clinch, ma quest'ultimo esce per sua scelta. La richiesta sarà accettata. Il CR invaliderà il GJ per spinta a **Chung** e darà GJ per uscita a **Hong**

**Scenario #2:** la RJ vede chiaramente che **Chung** ha spinto **Hong** fuori dalla linea di confine. La richiesta sarà rifiutata



# CASO #10

Il CR chiama gli atleti a 10 sec dalla fine del riposo.

**Chung** va in posizione immediatamente, mentre **Hong** arriva a riposo finito.

Il CR sanziona **Hong** per comportamento antisportivo.

Il coach di **Hong** chiede IVR per invalidare il GJ.

**Scenario #1:** la RJ vede che **Hong** è uscito dalla sua postazione prima che il riposo fosse finito. La richiesta sarà accettata e il CR invaliderà il GJ.

**Scenario #2:** la RJ vede che **Hong** è rimasto nella sua postazione fino a quando il tempo del riposo segnava **0:00** senza intenzione di uscire. La richiesta sarà rifiutata.

**NOTA:**

Il GJ sarà conteggiato nel round successivo.

# CASO #11

Il CR chiama gli atleti a tempo di riposo finito.

**Chung** sta ancora parlando con il suo coach senza intenzione di arrivare quando il CR lo chiama una seconda volta.

Quando **Chung** arriva al centro il CR lo sanziona per comportamento antisportivo.

**Chung** chiede IVR per invalidare il GJ.

**Scenario #1:** se **Chung** si è mosso per raggiungere il centro prima che scadesse il tempo (**0:01**), la richiesta verrà accettata.

**Scenario #2:** se **Chung** era ancora seduto sulla sedia e stava parlando con il coach quando il CR lo ha ripetutamente chiamato, la richiesta verrà rifiutata.

**NOTE:**

- ❖ Il CR dovrà verificare che il GJ sia inserito nel nuovo round.
- ❖ I coach devono accompagnare gli atleti sul campo di gara a meno che non siano stati presi accordi differenti prima (es. il coach è già nell'ottagono a fianco con un altro atleta).

# CASO #12



## *Sanzioni a tempo scaduto*

**Scenario:** Quando il tempo è scaduto, il CR può comunque dare GJ per «Attacco dopo il Kalyeo» e per «Comportamento Antisportivo»

**NOTE:**

- ❖ «Attaccare l'avversario caduto», «Colpire sotto la cintura», «Colpire con la mano al viso» possono considerarsi atti da ricondurre al comportamento antisportivo!!

# CASO #13

Per ogni infrazione che avviene durante i primi 5 secondi del minuto di riposo, il GJ sarà conteggiato nel round appena concluso.

Per ogni infrazione che avviene dopo i primi 5 secondi del minuto di riposo, il GJ verrà registrato nel round successivo

**Scenario:** Se il CR ha dichiarato «Shijak» o «Kyesok», ma l'operatore dimentica di far partire il tempo, non è possibile che vengano segnati dei punti. Se l'atleta esce o cade, il GJ è comunque da ritenersi valido.

Se il tempo finisce alla fine del terzo round ma il CR dimentica di annunciare il «Keuman», nessun KO, nessun punto e nessun GJ saranno assegnati, ad eccezione del comportamento antisportivo. Quando il tempo è finito, l'incontro è da considerarsi terminato.

# CASO #14

Alla fine del round **Chung** è sanzionato per uscita

Il coach di **Chung** chiede di invalidare il GJ perché l'uscita è avvenuta a tempo scaduto

**Scenario #1:** la RJ vede chiaramente che **Chung** esce entro lo scadere (**es. 0:01 sullo schermo**).

La richiesta sarà rifiutata

**Scenario #2:** la RJ vede che **Chung** esce a tempo scaduto (**es 0:00 sullo schermo**). La richiesta sarà accettata e il GJ per **Chung** invalidato.



# CASO #15

Alla fine del round il CR dichiara  
«Keuman» col seguente punteggio:  
Chung 3 - Hong 4

Hong attacca Chung dopo il kalyeo

**Scenario:** Il CR sanziona Hong. Il GJ è registrato nel round appena concluso per cui il punteggio sarà 4-4. Si procede alla superiorità per quel round.

**NOTA:**

- ❖ Quanto il round è finito, il CR può dare GJ per attacco dopo il kalyeo e per antisportivo. Ogni altra infrazione dopo lo scadere del tempo, come uscire o cadere, non sarà sanzionata.

# CASO #16

Chung sta calciando l'avversario quando il CR dichiara «Keuman».

Il CR sanziona Chung per attacco dopo il kalyeo.

Il coach di Chung richiede IVR per invalidare il GJ.

**Scenario #1:** se Chung ha cominciato il calcio prima che il CR dichiarasse Keuman, la richiesta sarà accettata

**Scenario #2:** se Chung ha iniziato il calcio dopo che il CR ha concluso la gestualità del Kalyeo/Keuman, la richiesta sarà respinta.

**NOTA:**

Il CR sanziona per attacco dopo il Kalyeo anche se si tratta della fine del round. Non è “antisportivo”.

Il GJ sarà conteggiato nel round appena concluso.

# CASO #17

**Chung** trattiene e segna 2 punti mentre il CR si muove per dare il Kalyeo.

**Chung** subito dopo calcia e segna altri 2 punti.

Il CR assegna una prima sanzione per trattenuta ed invalida i 2 punti, poi sanziona per attacco dopo il kalyeo ed invalida i secondi 2 punti.

Il coach **Chung** chiede IVR per invalidare entrambi i GJ.

**Scenario #1** - la RJ determina che non c'è trattenuta e che il secondo calcio è partito prima del kalyeo. La richiesta viene accettata e il cartellino restituito al coach. il CR deve annullare entrambi i GJ e ripristinare i 4 punti.

**Scenario #2** - la RJ determina che c'è trattenuta che inficia i relativi 2 punti, ma il secondo calcio è partito prima del kalyeo. La richiesta sarà rifiutata. Considerando che il secondo GJ è errato, la RJ farà annullare il GJ ma i 2 punti non saranno ripristinati perchè avvenuti comunque dopo l'infrazione per trattenuta.

***Tutti i punti ottenuti dopo un'infrazione saranno invalidati.***

**Scenario #3** - Non c'è trattenuta ma l'attacco dopo il kalyeo è corretto: IVR rifiutato. La RJ istruirà il CR di annullare il GJ e di ripristinare i 2 punti.

**Scenario #4** - la RJ determina che il CR ha fatto le sue valutazioni correttamente. IVR rifiutato.



# CASO #18

Entrambi gli atleti cadono per collisione durante uno scambio di tecniche.

Il CR procede a fare la gestualità di “wave-off” invitando entrambi ad alzarsi per ripartire.

Il coach di **Chung** chiede IVR per invalidare 3 punti che **Hong** avrebbe realizzato quando già a terra.

**Scenario #1** - IVR accettato. I 3 punti devono essere invalidati, ma non viene dato GJ perchè il CR ha fatto la gestualità di “wave-off”.

**Scenario #2** - IVR respinto. i punti sono stati segnati prima che **Hong** toccasse terra.

# CASO #19

Entrambi gli atleti stanno fermi senza combattere all'inizio del round.

Il CR, dopo 6 sec (3+3) di passività, ammonisce entrambi.

Entrambi i coach chiedono IVR per annullare i rispettivi GJ.

**Scenario #1** - IVR accettato. Il CR non ha propriamente effettuato la gestualità di "combattere" per segnalare la passività degli atleti prima di dare i GJ.

**Scenario #2** - IVR respinto. Se il GJ è stato effettuato con la dovuta gestualità prima dei GJ, la richiesta va respinta.

# CASO #20

L'atleta **Chung** calcia **Hong** sotto la cintura e **Hong** cade a terra.

**Chung** riceve un Gam Jeom per attacco sotto la cintura.

Il coach di **Chung** chiede il video replay perché la sanzione è stata comminata all'atleta sbagliato (inversione).

**Scenario #1** - La RJ verifica che **Hong** stava saltando mentre **Chung** calciava mirando alla corazza. La richiesta è **accettata**. Il CR invalida il GJ per **Chung** ed assegna un GJ per caduta a **Hong**.

**Scenario #2** - La RJ vede che il calcio di **Chung** è diretto sotto la cintura e colpisce le gambe (o i genitali) di **Hong**. L'IVR sarà respinta.



# CASO #21

L'atleta **Chung** cade a terra e il CR lo/a sanziona per caduta.

Il coach di **Chung** chiede il video replay per ammonizione data all'atleta sbagliato sostenendo che la caduta è stata causata dalla trattenuta dell'avversario.

(Inoltre, **Hong** tira un pugno mentre **Chong** sta cadendo ed i CJ assegnano il punto).

**Scenario #1** - La RJ vede chiaramente che **Hong** trattiene **Chung** causandone la caduta. Mentre **Chung** cade **Hong** tira un pugno che è segnato dai CJ. La richiesta è **accettata**. Il Gam Jeom sarà invertito. Inoltre la RJ avviserà il CR di annullare il punto di pugno perché ottenuto da **Hong** dopo la sua azione scorretta di trattenuta. Anche se il coach di **Chung** non ha chiesto di annullare il punto di pugno, esso va annullato perché si tratta di una sequenza di eventi strettamente correlati.

**Scenario #2** - La RJ non vede alcuna trattenuta. Richiesta **rigettata**.

# CASO #22

L'atleta **Chung** dà un calcio molto forte alla testa di **Hong** che cade a terra, ma il PSS non assegna punti.

L'arbitro centrale inizia a contare.

L'atleta **Hong** si rialza in piedi e recupera all'8.

Il CR riprende il combattimento con il comando di 'kyesok'.

Il coach di **Chung** chiede IVR per attacco alla testa con conteggio ma senza punti assegnati da caschetto elettronico.

**Scenario #1** - La RJ vede chiaramente che l'impatto è avvenuto tra la tibia e la testa e quindi l'IVR deve essere **rigettato** ma il cartellino sarà restituito al coach perché è dovere del CR chiedere l'IVR dopo un conteggio senza punti. Inoltre i CJ avrebbero dovuto ricordare l'arbitro centrale di chiedere l'IVR prima della richiesta del coach.

**Scenario #2** - La RJ vede che una tecnica permessa colpisce la zona da punto. L'IVR viene accettato. Il CR assegna 3 o 5 punti all'atleta **Chung**.

GJ per caduta a meno che non si tratti di calcio in rotazione

**NOTA:**

Chiunque nella pool arbitrale può chiedere un meeting o fare un gesto per ricordare al CR di chiedere il video replay

# CASO #23

L'atleta **Chung** calcia **Hong** alla testa. Il PSS non rileva punti. **Hong** barcolla.

Il CR conta fino a 8 e **Hong** si riprende e può continuare

Il CR usa il suo cartellino per fare una IVR e verificare se la tecnica di **Chung** fosse valida e su un'area da punto di **Hong**

**Scenario #1** - La RJ verifica che **Chung** ha eseguito una chiara tecnica permessa su una zona da punto di **Hong**. L'IVR sarà **accettato** e saranno aggiunti 3 o 5 punti a **Chung**.

**Scenario #2** - La RJ appura che non si tratta di una tecnica valida (es. colpo di tibia/polpaccio). L'IVR è **respinto** ed il CR riprenderà l'incontro.

**NOTA:**

Per assegnare i 3 o 5 punti, la RJ dovrà valutare solo la presenza o meno del contatto fra una tecnica permessa di piede e la zona da punto.



# CASO #24

L'atleta **Chung** calcia **Hong** alla testa. Il PSS non rileva punti. **Hong** barcolla.

Il CR conta fino a 8 e **Hong** si riprende e può continuare.

Il CR usa il suo cartellino per fare una IVR e verificare se la tecnica di **Chung** fosse permessa e su un'area da punto di **Hong**.

**Conteggio fino a 8:** La RJ inizia a valutare se accettare o rigettare la richiesta già dal momento in cui il CR inizia a contare

**Scenario #1** - La RJ verifica che la tecnica sia valida e su una zona da punto. L'IVR è **accettato** e saranno assegnati 3 o 5 punti a **Chung**.

**Scenario #2** - La RJ verifica che non si tratta di una tecnica valida (es. colpo di tibia e/o polpaccio). L'IVR è **respinto** ed il CR riprenderà l'incontro.

**Conteggio fino a 10:** L'atleta **Hong** non riesce a riprendersi. Il CR può chiamare il medico (Dottore!, Dottore!) e dare ad **Hong** un minuto medico (Kyeshi)

**Scenario #1** - La RJ verifica che la tecnica era valida e su una zona da punto. L'IVR viene **accettato** e saranno assegnati 3 o 5 punti a **Chung** che sarà dichiarato vincitore.

**Scenario #2** - LA RJ verifica che non si tratta di una tecnica da punto. L'IVR è **respinto**. **Hong** avrà un minuto per recuperare. Se **Hong** non recupera il CR dichiarerà **Chung** vincitore per RSC, se invece **Hong** si riprende l'arbitro riprenderà l'incontro con il comando di Kyesok.

# CASO #25

L'atleta **Chung** calcia **Hong** nella parte bassa della corazza, il PSS non rileva punti e **Hong** cade a terra.

L'arbitro centrale invita **Hong** ad alzarsi.

**Hong** si alza manifestando dolore ai genitali.

Il CR usa il suo cartellino per chiedere un IVR per valutare se **Hong** stia fingendo l'infortunio.

**Scenario #1** - La RJ vede chiaramente che **Chung** ha calciato sotto la cintura, quindi informa l'arbitro centrale che **rigetterà** la sua richiesta perché **Hong** non sta fingendo l'infortunio e il CR dovrà dare un Gam Jeom a **Chung** per attacco sotto la cintura.

**Scenario #2** - La RJ vede che il calcio di **Chung** è sulla corazza e che **Hong** sta fingendo l'infortunio. La RJ informerà il CR che **Hong** sta fingendo e l'IVR sarà accettata. **Hong** sanzionato per caduta più un ulteriore GJ, sempre a **Hong**, per comportamento antisportivo.

❖ **NOTE:**

L'arbitro centrale può contare fino a 10 anche se il PSS non rileva punti nel caso in cui **Hong** sia in Knock Down. Il CR può ancora usare il proprio cartellino per verificare se è stata eseguita una tecnica permessa in una zona da punto. In tal caso il CR dichiarerà **Chung** vincitore per RSC. Poiché l'attacco è alla corazza, non verranno aggiunti punti.

- ❖ Se la RJ determina che l'attacco non è valido (sotto la cintura) il CR darà un GJ a **Chung** per attacco sotto la cintura e continuerà l'incontro.

# CASO #26

**Chung** esegue un calcio girato all'indietro (Dwit-chagi) ed il PSS registra 2 punti.

Il CR sanziona per caduta (tocca il tatami con la mano) ed annulla i 2 punti.

Il coach di **Chung** chiede IVR per annullare il GJ.

**Scenario** - La RJ vede chiaramente che la mano di **Chung** non tocca il tatami. La richiesta è accettata, il GJ annullato e vengono ripristinati i 2 punti.

È importante che i CJ premano per aggiungere i punti tecnici. Se non lo fanno si devono immediatamente alzare e aggiungerli durante il IVR.

I giudici d'angolo si devono alzare immediatamente se non riescono a premere in tempo per i punti aggiuntivi. Il CR deve aggiungere i due punti tecnici a **Chung** prima di procedere con l'IVR. I 4 punti saranno poi annullati o confermati a seguito del risultato dell'IVR.

I due punti tecnici devono essere aggiunti dai Corner Judges. Non possono essere aggiunti né dal CR né dalla RJ se non i giudici d'angolo a segnarli per primi.

# CASO #27

L'atleta **Chung** esegue un calcio in rotazione e ottiene 2 punti dal PSS.

Il coach di **Chung** richiede un IVR per aggiungere 2 punti tecnici.

Il coach di **Hong** richiede un IVR per assegnare un GJ a **Chong** perché ha toccato con la mano il tatami prima del calcio in rotazione.

**Scenario #1** - Il video mostra che entrambi i coach hanno ragione. Il CR assegnerà prima i due punti aggiuntivi a **Chung** e poi annullerà tutti e 4 i punti e assegnerà un GJ a **Chung** per caduta.

**Scenario #2** - Il video mostra che **Chung** tocca il tatami con la mano dopo il calcio in rotazione. L'IVR del coach di **Hong** sarà rigettata mentre quella del coach di **Chung** accettata. Saranno aggiunti a **Chung** 2 punti tecnici.

La sequenza di questi scenari è molto importate: i giudici d'angolo avrebbero dovuto alzarsi prima della richiesta di punti aggiuntivi da parte del coach di **Chung**.



# CASO #28

Nel sistema “**Best of 3**”, in qualsiasi momento di qualsiasi round, chiunque tra i CJ può chiedere l’IVR tramite il CR se ha dubbi inerenti i punti aggiuntivi (sia per annullarli che per ripristinarli) indifferentemente se il coach dell’atleta coinvolto abbia o meno la quota IVR.

**Scenario #1** - ACCETTATO: La RJ istruirà il CR se annullare o ripristinare i punti tecnici.

**Scenario #2** - RESPINTO: La RJ dirà al CR di riprendere il combattimento.

# CASO #29

Chung tira un pugno alla corazza di Hong.

Chung è l'unico dei due atleti ad aver tirato un pugno.

Il coach di Chung chiede IVR per ottenere il punto mancante.

**Scenario #1** - La RJ vede chiaramente che il pugno c'è stato e la scoreboard mostra che 2 CJ hanno confermato per il punto ma in tempi diversi, mancando la finestra temporale. La richiesta deve essere **accettata** e Chung deve avere un punto.

**Scenario #2** - La RJ vede che c'è stato il punto ma la scoreboard mostra che solo un CJ ha confermato. La richiesta quindi sarà **respinta**.

**Scenario #3** - La Scoreboard mostra che il CJ1 ha premuto contemporaneamente per Chung e per Hong. La richiesta sarà **respinta**.

## NOTE:

- ❖ Il coach può chiedere IVR per problema tecnico se un giudice schiaccia il pugno per Chung e uno per Hong ma solo uno dei due atleti ha tirato un pugno.
- ❖ Se un CJ preme per il pugno e un altro per un punto tecnico.
- ❖ Se i due giudici premono in tempi diversi mancando la finestra temporale per segnare il punto.

# CASO #30

Durante un round sia **Chung** che **Hong** hanno 4 gamjeom, quando simultaneamente **Chung** cade a terra e **Hong** esce dalla linea di confine.

Il CR deve dare un solo GJ e il primo assegnato determinerà la fine del round.

Il CR deve valutare bene chi dei due ha commesso per primo l'infrazione assegnando di conseguenza il GJ al giusto atleta.

- Se ad esempio il CR dà il GJ a **Chung** per caduta **Hong** diventa il vincitore del round, ma il coach di **Chung** può richiedere IVR sostenendo che **Hong** sia uscito prima della caduta. Se la RJ verifica che **Hong** è uscito prima che **Chung** sia caduto, accetta la richiesta ed il GJ va annullato e dato a **Hong**. **Chung** diventerà il vincitore del round.
- Se il coach di **Chung** non ha il cartellino o se fa la richiesta dopo 5 secondi dalla fine, il verdetto resterà invariato.
- Se la RJ non può prendere una decisione netta perché il video mostra che i due eventi si verificano nello stesso istante la richiesta deve essere **rigettata** e **Hong** rimarrà il vincitore.

# CASO #31

Chung e Hong hanno ricevuto entrambi **4** GJ

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR dà il 5° GJ a Chung e dichiara Hong vincitore del round.

Il coach di Chung si alza in piedi e chiede IVR per **GJ dato all'atleta sbagliato**.

**Scenario #1** - Il piede di Chung non ha superato completamente la linea di confine mentre quello di Hong sì. La RJ **accetta** la richiesta, il GJ e la dichiarazione del vincitore invertiti.

**Scenario #2** - Un piede di entrambi gli atleti ha superato completamente la linea di confine ma Hong è uscito prima di Chung. La RJ **accetta** la richiesta, il GJ invertito come la dichiarazione del vincitore.

**Scenario #3** - Un piede di entrambi gli atleti ha superato completamente la linea di confine ma Chung è uscito prima di Hong. La RJ **rifiuta** la richiesta.

Se entrambi gli atleti sono usciti contemporaneamente e la RJ non può definire con esattezza chi sia uscito prima, la decisione resta in accordo con il giudizio dell'arbitro centrale e la RJ **rigetta** l'IVR.



# CASO #32

**Chung** e **Hong** hanno ricevuto entrambi **4** Gam Jeom.

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR da il 5° GJ a **Chung** e dichiara **Hong** vincitore del round.

Il coach di **Chung** si alza in piedi e chiede IVR per **invalidare il GJ** ricevuto dal suo atleta.

Poichè il coach ha chiesto l'invalidazione del Gam Jeom la RJ dovrà solo valutare se il piede di **Chung** sia uscito o meno.

## **Scenario #1:**

Se **Chung** è uscito l'IVR sarà **respinta**.

## **Scenario #2 :**

Se **Chung** non è uscito l'IVR sarà **accettata**.

Anche se la RJ vede dal video che **Hong** è uscito chiaramente prima di **Hong**, dovrà ignorare la cosa poiché il coach di **Chung** ha chiesto di invalidare il GJ per il proprio atleta.

# CASO #33

**Chung** e **Hong** hanno ricevuto entrambi **4** Gam Jeom.

Entrambi escono dal quadrato più o meno contemporaneamente.

Il CR dà il 5° GJ a **Chung** e dichiara **Hong** vincitore del round.

Il coach di **Chung** chiede IVR per **dare un gam jeom all'avversario per uscita.**

**Scenario #1** - La RJ vede che **Hong** è uscito prima di **Chung**. L'IVR è **accettato** e il CR dovrà: invalidare il GJ dato a **Chung**, dare un GJ a **Hong** e dichiarare **Chung** vincitore del round.

**Scenario #2** - Se **Hong** non è uscito l'IVR viene **respinta**.

**Scenario #3** - Se **Chung** è uscito prima di **Hong** l'IVR viene **respinta**.

# CASO #34

Verso la fine del round il punteggio è Chung 8 - Hong 9.

All'ultimo secondo Chung segna un punto di pugno.

Essendo la fine del round il CR dichiara "Keuman".

La scoreboard mostra Chung 10 - Hong 9 e il CR dichiara Chung vincitore.

Ma c'è stato un solo pugno da parte di Chung.

**Scenario #1** - I Giudici d'angolo chiedono un meeting per confermare il punteggio e poiché hanno premuto solo per un pugno chiedono al CR di usare il suo cartellino per problema tecnico (due punti assegnati per un solo pugno).

**Scenario #2** - Il coach di Hong chiede IVR per problema tecnico.

La RJ dovrà verificare al video se c'è stata l'esecuzione di un solo pugno, il punteggio prima e dopo l'azione e la presenza delle pigiate dei CJ. Può anche avvalersi dell'uso del Match Log per decidere se c'è stato un problema tecnico o meno.

**NOTE:**

Nel caso di un evidente decisione errata da parte degli arbitri sull'identificazione di un atleta (punti o GJ dati all'atleta sbagliato) o di un evidente problema tecnico, qualunque componente della pool arbitrale può intervenire in qualsiasi momento dell'incontro e chiedere IVR (tramite i cartellini del CR). Se la correzione è decisa, deve avvenire prima dell'incontro successivo per il vincitore. L'arbitro centrale e i CJ devono stare concentrati e prestare attenzione al punteggio per l'intera durata dell'incontro.

# CASO #35

**Chung** segna un calcio in rotazione alla testa di **Hong**.

**Chung** cade a terra e il coach di **Hong** chiede un IVR per assegnare un GJ per caduta a **Chung**.

**Scenario #1** - La RJ conferma che i punti sono stati realizzati prima della caduta. L'IVR viene **rigettato**.

**Scenario #2** - Il video mostra che **Chung** tocca terra con la mano prima di realizzare i punti. Il video replay è **accettato** e il CR invaliderà i 5 punti e assegnerà un GJ per caduta a **Chung**.



# CASO #36

**Chung** segna un calcio in rotazione alla corazza di **Hong**.

Entrambi gli atleti cadono a terra e il CR sanziona per caduta solo **Hong**.

Il coach di **Hong** chiede IVR per sanzionare **Chung** per caduta.

**Scenario #1** - La RJ conferma che i 4 punti sono stati segnati prima della caduta e **rigetta** la richiesta.

## NOTE:

Il CR non dovrà fare il gesto di “wave off” perché la caduta di **Chung** è resa lecita dall’esecuzione del calcio in rotazione con relativi punti.

L’atleta **Hong** deve ricevere GJ per caduta. Il CR può contare se la caduta è determinata dal forte impatto della tecnica (knock down).



***Grazie per l'attenzione***



---

**세계태권도연맹  
품새경기규칙 및 해설**

**WORLD TAEKWONDO  
POOMSAE COMPETITION RULES & INTERPRETATION**

**In force as of May 14, 2019**

---

Enacted: September 23, 2003

Amended: April 12, 2005

Amended: October 4, 2011

Amended: April 3, 2012

Amended: December 26, 2012

Amended: July 14, 2013  
(to be in force as of January 1, 2014)

Amended: March 19, 2014

Amended: May 14, 2019

© World Taekwondo Federation  
Seongnam, Korea  
All rights reserved  
May 2019

Published by the  
World Taekwondo Federation  
Printed in Korea



**World Taekwondo**  
**Poomsae Competition Rules & Interpretation**  
**Table of Contents**

|                       |   |    |
|-----------------------|---|----|
| 제1조 목적                | Article 1. Purpose  | 1  |
| 제2조 적용범위              | Article 2. Application  | 2  |
| 제3조 경기장               | Article 3. Competition Area   | 3  |
| 제4조 선수                | Article 4. Contestant   | 6  |
| 제5조 경기의 종류            | Article 5. Classifications of Competition                                     | 8  |
| 제6조 성별 및 연령에 따른 분류    | Article 6. Divisions by gender and age  | 10 |
| 제7조 경기의 방식            | Article 7. Methods of Competition   | 12 |
| 제8조 공인 품새 중 부문별 지정품새  | Article 8. Designated Compulsory Poomsae by division among Recognized Poomsae | 14 |
| 제9조 자유품새              | Article 9. Free Style Poomsae   | 15 |
| 제10조 경기시간             | Article 10. Duration of Contest   | 16 |
| 제11조 추첨               | Article 11. Drawing of Lots   | 17 |
| 제12조 금지행위와 벌칙         | Article 12. Prohibited Acts/Penalties   | 18 |
| 제13조 경기진행             | Article 13. Procedures of Contest   | 19 |
| 제14조 진행원              | Article 14. Competition Coordinator   | 21 |
| 제15조 채점기준             | Article 15. Scoring Criteria  | 22 |
| 제16조 채점방법             | Article 16. Methods of Scoring  | 24 |
| 제17조 점수의 표출           | Article 17. Publication of Scoring  | 28 |
| 제18조 경기의 판정           | Article 18. Decision and Declaration of Winner                                | 29 |
| 제19조 경기중단 상황의 처리      | Article 19. Procedures for Suspending the Contest                             | 31 |
| 제20조 심판원              | Article 20. Refereeing Officials  | 32 |
| 제21조 기록원              | Article 21. Recorder  | 34 |
| 제22조 심판원 구성 및 배정      | Article 22. Formation and assignment of refereeing officials                  | 35 |
| 제23조 장애인 태권도 품새       | Article 23. Para-Taekwondo Poomsae  | 36 |
| 제24조 농아인 태권도 품새       | Article 24. Deaf-Taekwondo Poomsae  | 39 |
| 제25조 본 규칙에 명시되지 않은 사태 | Article 25. Other matters not specified in the Rules                          | 40 |
| 제26조 소청               | Article 26. Arbitration   | 41 |
| 제27조 징계 및 항소          | Article 27. Sanctions and Appeal  | 43 |

## 제1조 목적 Article 1 Purpose

- 1 이 규칙은 본 연맹과 각 지역연맹, 각국 협회가 주최 및 주관하는 모든 품새 대회를 정해진 경기규칙 아래 원활하고도 공정하게 운영하는데 그 목적이 있다.

The purpose of the Poomsae Competition Rules is to fairly and smoothly manage all matters pertaining to Poomsae competitions at all levels promoted and/or organized by the World Taekwondo Federation, and its Continental Unions and member National Associations, ensuring the application of standardized rules.

---

(해설)

태권도 품새경기를 전 세계적으로 통일성 있게 운영하기 위하여 경기 운영의 모든 사항이 본 규칙에 의거하여 결정, 진행된다라는 뜻이다. 규칙의 근본 취지에 어긋나는 방식으로 이루어지는 품새경기는 태권도 경기로서 인정될 수 없다.

(Interpretation)

The objective of Article 1 is to ensure the standardization of all taekwondo poomsae competitions worldwide. Any competition not following the fundamental principles of these rules cannot be recognized as a taekwondo Poomsae competition.

---

## 제2조 적용범위 Article 2 Application

- 1 이 규칙은 본 연맹과 지역연맹, 각국협회가 주최 및 주관하는 모든 품새대회에 적용된다. 단, 각국협회가 이 규칙의 일부를 수정하여 사용코자 할 때는 본 연맹의 사전 승인을 얻어야 한다.

The Competition Rules shall apply to all Poomsae competitions promoted and/or organized by the WT, each Continental Union and each member National Association. However, any member National Association wishing to modify some part of the Competition Rules must first gain the approval of the WT.

---

주-(1)

사전승인:

수정을 원하는 단체가 세계태권도연맹에 승인을 요청하여 최소한 경기 1개월 전에 승인을 받아야 한다.

(Explanation #1)

Amendment approval:

Any organization desiring to make a change in some portion of the existing rules must submit to the WT the contents of the desired amendment along with the reasons for the desired change. Approval for any change in these rules must be received from WT one month prior to the scheduled competition.

---

### 제3조 경기장 Article 3 Competition Area

- 1 당 연맹 주최대회 개최 시 경기장은 최소 2,000석 이상에 3코트 설치 시 바닥 면적이 최소 30m x 50m이어야 하며, 기술매뉴얼에 관중과 선수를 위한 시청각 장비를 갖추고 있어야 한다. 바닥에서 천정까지는 최소 높이가 10m이어야 하고 조명은 1500 lux에서 1800 lux 사이로서 천정에서 아래를 비추는 형태가 되어야 한다. 당 연맹 주최대회 시 경기장 내의 모든 준비는 기술대표의 최종 승인을 득한 후 대회 개시 2일 전까지 완료되어야 한다. 경기지역은 경기장내에 설치되며 10m x 10m (자유품새 단체의 경우 12m x 12m) 넓이의 정방형으로 장애물이 없는 수평이어야 하고, 바닥은 탄력성 있는 매트 또는 나무 마루로 한다. 단, 필요에 따라 경기장은 높이 0.5m-0.6m의 경기대로 조정 설치 할 수 있으며, 안전도를 고려하여 30도 이내의 경사각이 지도록 한다.

For the organization of WT-promoted Taekwondo Poomsae Championships, a venue shall require the ability to accommodate a minimum seating capacity of 2,000. The size of the floor shall be at least 30m x 50m based on the use of three (3) courts in which optimum audio-visual information, as mandated in the Technical Manual, to spectators and competitors shall be provided. The height of the venue shall be at least 10m from the floor to the ceiling. The lighting shall be a minimum of 1500 lux to a maximum of 1800 lux, and shall be directed onto the competition area from the top of the competition venue. All arrangement shall be completed at least two days before the start of the championships and shall be subject to approval of the Technical Delegate. The Competition Area shall comprise of the Contest Area measuring 10m x 10m (12mx12m for Freestyle Team Competitions) and have a flat surface without any obstructing projections. The Contest Area shall be covered with an elastic mat or wooden floor, and may be installed on a platform 0.5m-0.6m high from the base, if necessary. The outer part of the Boundary Line shall be inclined at a gradient of less than 30 degrees for the safety of the contestants.

(해설)

경기대를 설치할 때 심판석을 고려하여 경기장보다 넓은 지역을 확보해야 한다.

(Interpretation)

In the case of using a platform, the platform must be wider than the competition area, in consideration of the positions of the judges.

#### 2 경기지역의 구분 Demarcation of the Contest Area

- 2.1 10m x 10m (자유품새 단체의 경우 12m x 12m) 넓이의 경기장을 경기지역이라고 한다.  
The 10m x 10m (12mx12m for Freestyle Team Competition) area shall be called the Contest Area.
- 2.2 마루 경기장일 경우 경기지역의 구분은 5cm 넓이의 백색 선을 그어 구분 한다.  
The demarcation of the Contest Area shall be distinguished by a white line with 5cm wide in case of wooden competition area.

#### 3 위치 표시 Indication of positions

- 3.1 심판원 위치: 7명의 심판원을 경기선수의 위치로부터 앞쪽에 4명, 뒤쪽 3명의 심판을 위치 하며, 경기지역과 심판원의 간격은 1m 거리이며, 심판원들의 간의 간격은 1m이다. 가까운 경계선은 1번 경계선으로 시계방향으로 차례로 2, 3, 4번 경계선이다. 또한 심판원의 자리 순서는 1번 경계선 왼쪽부터 시계방향으로 차례로 1번 순서로 배치한다. 5심제의 경우, 5명의 심판원을 경기선수 위치로부터 앞쪽에 3명, 뒤쪽에 2명 또는 앞쪽에 5명 배치하되 배치순서는 7심제의 경우와 같다. (참고사항: 기술대표는 대회상황 또는 조건에 따라 심판원의 수 및 위치를 정할 수 있고 사전에 대회요강에 명시토록 한다.)

Position of the Judges: Seven judges shall sit 1m away from the Contest Area and 1m in between each other, with four judges facing the contestants and three facing the back of the contestants. The boundary line adjacent to the four judges shall be deemed boundary line #1, followed by, clockwise, boundary lines #2, #3, and #4. Judges are positioned clockwise from the left of the boundary line #1. In the case of a five-judge system three judges shall be positioned facing the contestants and the other two facing the back of the



contestants or, five judges shall be position facing the contestants(Optional) ; in the same order of the seven-judge system. (Remarks: Technical delegate shall adjust position and number of judges depending on environment of competition area and condition of championships, and this shall be stated at outline of championships prior to championships.)

3.2 주심 위치: 주심은 1번 심판원석 옆자리에 위치한다.

The position of the Referee: The Referee shall be positioned beside Judge No. 1.

3.3 선수 위치: 경기장내의 중앙에서 3번 경계선 쪽으로 2m 뒤로 물러선 자리에 위치한다.

The positions of the contestants: Contestants shall be positioned at 2m back from the center of the Contest Area, toward boundary line #3.

3.4 기록원 위치: 주심으로부터 3m 오른쪽 옆에 위치한다.

The Position of the recorder's desk: It shall be positioned at 3m from the Referee on the right side.

3.5 진행원 위치: 경기장내 2번 모서리와 2번 경계선 바깥부분 1미터 떨어진 곳에 위치한다.

The Position of the competition coordinators: Competition coordinators shall be positioned outside the Contest Area, 1m away from the #2 corner and boundary lines #2.

3.6 선수대기 및 코치 위치: 3번과 4번 모서리 3m 밖에 위치한다.

The Position of standby contestants and coaches: Standby contestants and coaches shall be positioned outside the Contest Area, 3m away from the corner between boundary lines #3 and #4.

3.7 검사대 위치: 경기장 시설에 따라 설치하며 경기장 입구에 위치한다.

The Position of inspection desk: Inspection desk shall be positioned at the entrance of Contest Area outside the corner of boundary lines #3 and #4, in consideration of the facilities of the field of play.

---

주-(1)

매트: 본 연맹에서 승인한 품새대회에서는 공인매트를 사용해야 한다.

(Explanation #1)

Elastic mat: Only WT-approved mats shall be used at WT-sanctioned Poomsae Championships.

주-(2)

색상: 색상은 반사가 심하지 않고 경기장내 관중에게 시각적 피로를 주지 않는 종류로서 경기자의 도복을 비롯한 경기지역 내 제반 색상의 배색이 고려되어야 한다.

(Explanation #2)

Color: The color scheme of the mat's surface must not give off a harsh reflection, or be tiring to the contestants' or spectators' eyesight. The color scheme must also be appropriately matched to the overall look of the venue.

주-(3)

검사대: 검사대의 검사원은 참가선수가 입은 도복이 공인도복인지, 몸에 잘 맞는지 또는 불필요한 물건을 소지, 착용한 것을 점검한다. 부적합할 시에는 재착용을 지시한다.

(Explanation #3)

Inspection Desk: At the inspection desk, the inspector checks whether uniforms worn by the contestants are approved by the WT, and whether they fit the contestant properly. A contestant will be required to change the uniform if it is found to be inappropriate.

주-(4)

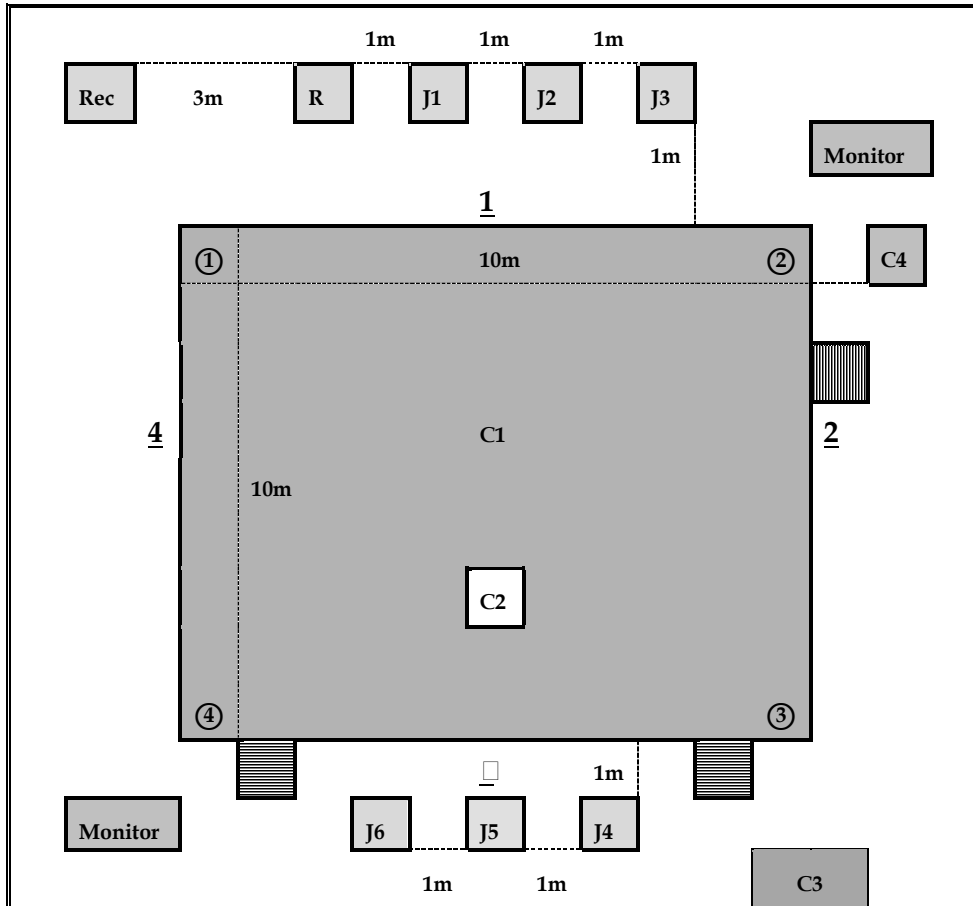
경기대: 다음 그림과 같이 설치할 수 있다.

(Explanation #4)

Competition platform: The platform shall be built according to the following diagram.

---

**Diagram 1. Field of Play (그림 1. 경기장)**



Rec : 기록원 / Recorder

R : 주심 / Referee

J1, 2, 3, 4, 5, 6 : 부심 / Judge

C1 : 경기장 / Competition Area

C2 : 선수위치 / Contestants

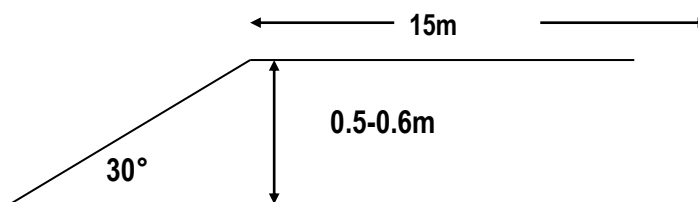
C3 : 코치 및 선수대기 위치 / Standby Spot for Contestants and Coach

C4 : 진행원 / Competition Coordinator

1, 2, 3, 4 : 경계선 / Boundary Line

①, ②, ③, ④ : 모서리 / Corner

**Diagram 2. Competition Platform (그림 2. 경기대)**



## 제4조 선수 Article 4 Contestant

### 1 자격

#### Qualification of Contestant

##### 1.1 출전국 국적 소지자

Holder of the nationality of the participating team

##### 1.2 출전국 협회가 추천한 자

One recommended by the WT National Taekwondo Association

##### 1.3 세계태권도연맹 또는 국기원이 발행한 품, 단증 소지자

Holder of Taekwondo Dan certificate issued by the WT or Kukkiwon

##### 1.4 세계태권도연맹 국제선수등록증 소지자

Holder of the WT Global Athlete Licence (GAL)

##### 1.5 연령별 출전자격

#### Qualification of age range

##### 1.5.1 유소년부 (12세부터 14세까지)

Cadet Division (12-14 years old)

##### 1.5.2 청소년부 (15세부터 17세까지)

Junior Division (15-17 years old)

##### 1.5.3 30세 이하 부 (18세부터 30세까지)

Under 30 Division (18-30 years old)

##### 1.5.4 40세 이하 부 (31세부터 40세까지)

Under 40 Division (31-40 years old)

##### 1.5.5 50세 이하 부 (41세부터 50세까지)

Under 50 Division (41-50 years old)

##### 1.5.6 60세 이하 부 (51세부터 60세까지)

Under 60 Division (51-60 years old)

##### 1.5.7 65세 이하 부 (61세부터 65세까지)

Under 65 Division (61-65 years old)

##### 1.5.8 65세 초과 부 (66세부터~)

Over 65 Division (66 years old or higher)

##### 1.6 세계태권도품새마스터즈 연령별 출전자격

#### Qualification of age range for World Taekwondo Poomsae Masters

##### 1.6.1 18세 이상 부 (18세부터 모든 연령)

18 & Over division (18 years old or higher)

(해설)

대회참가 선수 연령은 대회 개최 날짜가 아닌 개최 연도를 기준으로 하며, 청소년부 (15세부터 17세까지) 예를 들면 2013년 7월 29일에 대회가 개최될 경우, 1996년 1월 1일부터 1998년 12월 31일 사이에 태어난 선수에게 참가 자격이 있다.

(Interpretation)

The age limits for the each division is based on the year, not on the date, when the Championships are held. For example, in Junior division, contestants shall be between 15 and 17 years old. In this regard, if the Junior Poomsae Championships are held on 29 July 2013, contestants born between 1 January 1996 and 31 December 1998 are eligible to participate.

### 2 복장

#### Contestants' Uniforms

세계태권도연맹이 주최하는 품새대회에서는 세계태권도연맹 공인 품새경기복을 착용한다.

Contestants shall wear only WT-approved Poomsae competition uniform at WT-promoted Poomsae Championships.

### 3 의무사항

#### Medical control

3.1 본 연맹이 주최 또는 승인 대회 시 본 연맹 금지약물을 사용 또는 복용 해서는 안 된다.

At taekwondo events promoted or sanctioned by the WT, any use or administration of drugs or chemical

substances described in the WT Anti-Doping Rules is prohibited.

- 3.2 본 연맹은 필요에 따라 약물 복용 여부를 검사하며, 검사에 불응 하거나 금지약물 복용 사실이 판명되면 징계위원회에 회부되며, 동시에 입상자는 순위가 박탈되고 차하위자가 순위를 승계한다.

The WT may carry out all medical testing deemed necessary to ascertain if a contestant has committed a breach of the WT Anti-Doping Rules, and any winner who refuses to undergo this testing or who proves to have committed such a breach shall be removed from the final standings. In this regard, the contestant next in line in the competition standings shall be declared the new winner.

- 3.3 대회 조직위원회는 필히 약물검사를 할 수 있도록 준비해야 한다.

The Organizing Committee shall be liable for arrangements to carry out medical testing.

- 3.4 약물금지 규정은 본 연맹의 도핑 규정을 따른다.

All details regarding doping matters shall be handled according to the WT Anti-Doping Rules.



## 제5조     경기의 종류 Article 5     Classifications of Competition

성별 또는 나이에 제한을 받지 않는 한 최대 2개의 종목에 참가할 수 있다.  
Contestants may compete up to two (2) categories of competition unless he or she is limited by gender or age.

- 1     공인품새종목  
      Recognized Poomsae Competition
  - 1.1 남자 개인  
          Men's Individual
  - 1.2 여자 개인  
          Women's Individual
  - 1.3 남자 단체  
          Men's Team
  - 1.4 여자 단체  
          Women's Team
  - 1.5 복식  
          Pair
- 2     자유품새종목  
      Free Style Poomsae Competition
  - 2.1 남자개인  
          Men's Individual
  - 2.2 여자개인  
          Women's Individual
  - 2.3 복식  
          Pair
  - 2.4 혼성단체전(남녀 2명 이상을 포함한 5명으로 구성)  
          Mixed Team (Composition of 5 members including more than 2 males and 2 females)
- 3     복합품새종목  
      Mixed Poomsae Competition
  - 3.1 남자개인  
          Men's Individual
  - 3.2 여자개인  
          Women's Individual
  - 3.3 복식  
          Pair
  - 3.4 남자단체  
          Men's Team
  - 3.5 여자단체  
          Women's Team
  - 3.6 혼성단체전(남녀 2명 이상을 포함한 5명으로 구성)  
          Mixed Team (Composition of 5 members including more than 2 males and 2 females)

(주-1)

복합품새종목과 자유품새종목에서 단체전의 경우 1명의 후보 선수를 대동할 수 있다.

(Explanation #1)

One (1) substitute may be accompanied for Mixed team in Free Style Poomsae competition and Mixed Poomsae Competition.

(주-2)

복합품새종목 : 참가선수는 첫번째 종목으로 공인품새, 두번째 종목으로 자유품새를 시연한다. 이 경기방식은 WT겨루기선수권대회 또는 그랑프리 시리즈에서 함께 진행될 수 있다.

(Explanation #1)

Mixed Poomsae Competition :Contestants shall perform recognized Poomsae for the first Poomsae, and Free Style Poomsae for the second Poomsae.

\* This event will take place alongside with WT Kyorugi Championships or/and Grand Prix series.

## 제6조 성별 및 연령에 따른 분류 Article 6 Divisions by Gender and Age

### 1 공인품새종목

#### Recognized Poomsae Competition

1.1 남녀 개인 / 남녀 단체 / 복식 및 혼성 종목은 연령으로 구분한다.

Individual men and women, team men and women, pair, and mixed divisions shall be divided according to age.

1.2 성별 및 연령 구분은 다음과 같다.

Male and female & age divisions shall be classified as follows:

| 구분<br>Division   |              | 유소년부<br>Cadet             | 청소년부<br>Junior  | 30세이하<br>Under 30         | 40세이하<br>Under 40 | 50세이하<br>Under 50         | 60세이하<br>Under 60 | 65세이하<br>Under 65                           | 65세초과<br>Over 65      |
|------------------|--------------|---------------------------|-----------------|---------------------------|-------------------|---------------------------|-------------------|---|-----------------------|
| 나이<br>Age        |              | 12-14 years old           | 15-17 years old | 18-30 years old           | 31-40 years old   | 41-50 years old           | 51-60 years old   | 61-65 years old                             | 66 years old and over |
| 개인<br>Individual | 남자<br>Male   | 1                         | 1               | 1                         | 1                 | 1                         | 1                 | 1   | 1                     |
|                  | 여자<br>Female | 1                         | 1               | 1                         | 1                 | 1                         | 1                 | 1   | 1                     |
| 구분<br>Division   |              | 유소년부<br>Cadet             |                 | 청소년부<br>Junior            |                   | 30세이하<br>Under 30         |                   | 30세초과<br>Over 30                            |                       |
| 나이<br>Age        |              | 12-14세<br>12-14 years old |                 | 15-17세<br>15-17 years old |                   | 18-30세<br>18-30 years old |                   | 31세를 포함하여 그 이상의 나이<br>31 years old and over |                       |
| 복식<br>Pair       |              | 2                         |                 | 2                         |                   | 2                         |                   | 2   |                       |
| 단체<br>Team       | 남자<br>Male   | 3                         |                 | 3                         |                   | 3                         |                   | 3   |                       |
|                  | 여자<br>Female | 3                         |                 | 3                         |                   | 3                         |                   | 3   |                       |

### 2 자유품새종목

#### Free Style Poomsae Competition

2.1 자유품새 종목 구분은 다음과 같다.

Divisions of Free Style Poomsae Competition shall be classified as follows.

| 구분<br>Division         |              | 17세 이하<br>Under 17                       | 17세 초과<br>Over 17                           |
|------------------------|--------------|--|---|
| 나이<br>Age              |              | 12-17세<br>12-17 years old                | 18세를 포함하여 그 이상의 나이<br>18 years old and over |
| 개인<br>Individual       | 남자<br>Male   | 1  | 1   |
|                        | 여자<br>Female | 1  | 1   |
| 복식<br>Pair             |              | 2  | 2   |
| 단체(혼성)<br>Team (mixed) |              | 5명 + 최대 1명의 후보<br>5 (+1 substitute max.) |   |

### 3 복합품새종목

#### Mixed Poomsae Competition

##### 3.1 복합품새 종목 구분은 다음과 같다.

Divisions of Mixed Poomsae Competition shall be classified as follows.

| 구분<br>Division         |              | 18세 이상<br>18 & Over                           |
|------------------------|--------------|---|
| 나이<br>Age              |              | 18세를 포함하여 그 이상의 나이<br>18 years old and higher |
| 개인<br>Individual       | 남자<br>Male   | 1   |
|                        | 여자<br>Female | 1   |
| 복식<br>Pair             |              | 2   |
| 단체<br>Team             | 남자<br>Male   | 3   |
|                        | 여자<br>Female | 3   |
| 단체(혼성)<br>Team (mixed) |              | 5명 + 최대 1명의 후보<br>5 (+1 substitute max.)      |



## 제7조      경기의 방식 Article 7      Methods of Competition

- 1    본 연맹이 승인하는 모든 국제 품새대회는 6개국 이상, 각 종목별 6인 이상 또는 6개 팀(단체) 이상이 참가하는 경우만 인정한다.  
All international-level competitions recognized by the WT shall be formed with the participation of at least six (6) countries with no fewer than six (6) contestants or six (6) teams in each division.
- 2    경기의 방식은 다음과 같이 구분한다. 경기방식은 기술대표가 결정하고 사전에 대회요강에 명시토록 한다.  
The systems of competition are divided as follows. Methods of competition shall be decided by Technical Delegate and shall be stated at outline of championships prior to championships.
  - 2.1 일리미네이션 토너먼트 방식  
Single elimination tournament system
  - 2.2 라운드 로빈 방식  
Round robin system
  - 2.3 컷오프 방식  
Cut off System
  - 2.4 혼합방식: 컷오프 방식 + 일리미네이션 토너먼트 방식  
Combination System: Cut off system + Elimination tournaments system
- 3    기술대표가 각 부문별로 지정한 지정 품새 중 두가지 품새를 모든 경기의 예선전, 준결승전, 결승전에서 시연한다.  
Two (2) Poomsae from the designated Compulsory Poomsae decided by Technical Delegate for each division must be performed for all the preliminary, semi final and final rounds for all competitions.

주-(1)

컷오프 방식은 예선, 본선, 결승전으로 이루어진다.

(Explanation #1)

The cut-off system shall comprise the preliminary, semi-final and final rounds.

주-(2)

컷오프 예선: 20-39명의 선수가 참가했을 경우; 예선부터 진행되며 2개 조가 별도의 코트에서 시연한다. 40명 또는 그 이상의 선수가 참가했을 경우; 예선부터 진행되며 3개 조가 별도의 코트에서 시연한다 (3코트 가용 시에 한하며 불가 시 2개 조가 별도의 코트에서 시연). 선수는 두 가지의 지정 품새를 시연하여 참가선수 중 코트 별로 상위 50%가 높은 점수 순으로 본선에 진출한다. 조별 참가 선수 숫자가 홀수인 경우는 반올림한다. 예)한 조가 13명의 경우 14명으로 간주하며 7명이 본선에 진출한다. 예선에서 코트 별로 다른 심판원들이 배정될 수 있다.

(Explanation #2)

Cut off system preliminary: When the number of contestants reaches 20-39; competition shall start from preliminary round with two (2) groups competed in two (2) courts. When 40 or more contestants are participating; competition shall start from preliminary round divided into three (3) groups competed in 3 different courts. If three courts installation is not available, contestants shall be divided into two (2) groups competed in 2 different courts.

Contestants shall perform the two designated Compulsory Poomsae. Top 50% contestants from each group shall advance to semi-final. In the event that the number of the competing athletes in each group is odd, the next highest contestant right below top 50% shall also advance to semi-final. In preliminary round, each group might be judged by different group of judges.

주-(3)

컷오프 본선: 9명에서 19명까지 선수가 참가 했을 경우 본선부터 진행 되며 연령별로 지정된 품새 중 2개를 시연하여 높은 점수 순으로 8명이 결승에 진출한다.

(Explanation #3)

Cut off system semi-final: When 9 to 19 contestants are participating; competition shall start from semi-final round, Contestants shall perform the two assigned compulsory Poomsae, and, 8 of them shall be advanced to final based on their points.

---

주-(4)

컷오프 결승: 8명 이하 선수가 참가 했을 경우 결승부터 진행 되며 연령별 지정된 품새 중 2개를 시연하며 높은 점수 순으로 1, 2, 3, 4위(2명/2복식/2단체)를 결정한다. 3위와 4위는 동메달을 수여한다.

(Explanation #4)

Cut off system final: When 8 or fewer contestants are participating; competition shall start from final round.

Contestants shall perform the two assigned compulsory Poomsae, and, the top four contestants / pair/ team shall be awarded prizes based on their points. 3rd and 4th places are awarded with bronze medals.

주-(5)

토너먼트 경기인 경우 상대선수의 결정은 추첨으로 한다.

(Explanation #5)

In elimination tournament system, the opponent shall be decided at drawing of lots.

---

**제8조 공인품새 중 부문별 지정품새**  
**Article 8 Designated Compulsory Poomsae by division among Recognized Poomsae**

| 경기<br>Competition | 분 류<br>Division         | 지정품새<br>Compulsory Poomsae  |
|-------------------|-------------------------|---|
| 개인<br>Individual  | 유소년부<br>Cadet Division  | 태극 4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang  |
|                   | 청소년부<br>Junior Division | 태극4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak                             |
|                   | 30세 이하<br>Under 30      | 태극6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진<br>Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin              |
|                   | 40세 이하<br>Under 40      |   |
|                   | 50세 이하<br>Under 50      | 태극8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권<br>Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon |
|                   | 60세 이하<br>Under 60      | 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권, 한수<br>Koryo, Keumgang, Taebak Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon, Hansu             |
|                   | 65세 이하<br>Under 65      |   |
|                   | 65세 초과<br>Over 65       |   |
| 복식<br>Pair        | 유소년부<br>Cadet Division  | 태극 4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang  |
|                   | 청소년부<br>Junior Division | 태극4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak                             |
|                   | 30세 이하<br>Under 30      | 태극6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진<br>Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin              |
|                   | 30세 초과<br>Over 30       | 태극8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권<br>Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon |
| 단체<br>Team        | 유소년부<br>Cadet Division  | 태극 4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang  |
|                   | 청소년부<br>Junior Division | 태극4, 5, 6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백<br>Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak                             |
|                   | 30세 이하<br>Under 30      | 태극6, 7, 8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진<br>Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin              |
|                   | 30세 초과<br>Over 30       | 태극8장, 고려, 금강, 태백, 평원, 십진, 지태, 천권<br>Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taebak, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon |

**제9조 자유품새**  
**Article 9 Free Style Poomsae**

- 1 자유품새는 태권도의 기술을 바탕으로 안무와 음악과 함께 어우러진 품새를 말한다.  
Free Style Poomsae is the performance based on taekwondo techniques with composition of music and choreography.
- 2 자유품새 구성  
Composition of Free Style Poomsae
  - 2.1 연무선: 참가 선수가 자유로이 구성  
Yeon-mu line shall choice of contestant
  - 2.2 음악 및 안무: 참가 선수가 자유로이 구성  
Music & choreography shall be choice of contestant.
  - 2.3 태권도기술이라 볼 수 없는 기술은 감점대상이며 태권도 기술의 정의는 참가 선수가 사전 품새 계획서 제출시 품새위원회가 태권도 기술로 인정하는 기술  
Performed techniques must be within boundary of taekwondo. The definition of taekwondo techniques shall be determined by WT Poomsae Committee, when contestant submits performance plan of free style poomsae.



## 제10조     경기시간 Article 10     Duration of Contest

### 1     각 종목 별 시간

#### Duration of Contest by Division

##### 1.1 공인품새: 개인전, 복식, 단체전 90초 이내

Recognized Poomsae: Individual, Pair, and Team competitions up to 90 seconds

##### 1.2 자유품새: 개인전, 복식, 혼성단체전 90초 이상 100초 이내

Free Style Poomsae: Individual, Pair, and Mixed Team competitions from 90 seconds to 100 seconds.

##### 1.3 품새 시연 중간 대기 시간은 최소 30초이다.

The waiting period between 1<sup>st</sup> poomsae and 2<sup>nd</sup> poomsae is a minimum of 30 seconds.

---

(해설)

시연중간 대기 시간은 진행원의 “퇴장” 선언부터 “출전” 까지를 말한다.

(Interpretation)

The waiting period between 1<sup>st</sup> Poomsae and 2<sup>nd</sup> Poomsae shall be started from "Towe-jang" until "Chool-jeon" by field coordinator's command.

---

## 제11조 추첨 Article 11 Drawing of Lots

- 1 대회 하루 전날 또는 2일 전 대표자회의는 기술대표, 세계태권도연맹 관계자, 대회 참가국의 대표들 참석 하에 추첨을 한다.  
The drawing of lots shall be conducted at the Head of Team meeting one day or 2 days prior to the first competition day in the presence of WT officials, including the WT Technical Delegate, and representatives of the participating nations.
- 2 대표자회의에 불참한 참가국들은 회의 모든 결정권을 기술대표에게 위임하며, 결정된 사안을 따른다.  
Technical delegate shall draw lots on behalf of the officials of participating nations not present at the Head of Team Meeting. Participating nations not present in the Head of Team Meeting shall follow the decisions made at the meeting.
- 3 대표자회의 및 추첨에 관한 사안은 기술대표가 세계태권도연맹 관계자와의 협의 하에 결정한다.  
The matters at the Head of Team Meeting and draw shall be decided by Technical Delegate in consultation with the WT officials.
- 4 혼합방식에서 토너먼트 방식 추첨은 컷오프방식 경기 종료 후 경기장 내에서 기술대표, 세계태권도연맹 관계자, 해당 대회 참가국의 대표들 참석 하에 추첨을 한다.  
The drawing of lots for elimination tournament in combination system shall be conducted after completion of cut off competition stage in the presence of WT officials including the WT technical delegate and representatives of the pertinent participating nations at the competition venue.
- 5 추첨 방식은 기술대표가 정한다.  
The method of drawing shall be decided by technical delegate.
- 6 각 부문별 지정품새는 기술대표가 세계태권도연맹 관계자와의 협의 하에 추첨 시 결정한다.  
The Compulsory Poomsae to be assigned for each division shall be decided at the time of drawing of lots by Technical Delegate in consultation with the WT officials.
- 7 추첨 시 부여 받은 번호는 예선과 본선의 경연 순서를 의미한다. 작은 숫자에서 높은 숫자 순으로 경연한다. 결선의 경연 순서는 본선 성적 기준으로 하며 점수가 낮은 선수에서 높은 선수 순으로 시연한다.  
The drawing number of each contestant assigned at the drawing of lots session represents the order of contest for preliminary round and semi-final. Contest shall be held in the order from lower number to higher number at the preliminary round and semi-final. The order of contest at the final shall be decided by the scores from the semi-final in the order from lower scores to higher scores.

## 제12조 금지행위와 벌칙 Article 12 Prohibited Acts/Penalties

- 1 금지 행위에 대한 벌칙의 선언은 주심이 한다.  
Penalties for any prohibited act shall be declared by the Referee.
- 2 벌칙은 경고와 실격으로 규정한다.  
Penalties are defined as "Kyeong-go", and "disqualification".
- 3 아래와 같은 경우 금지행위에 해당한다.  
The prohibited acts are as follows:
  - 3.1 선수, 코치가 바람직하지 못한 언동을 하는 행위  
Uttering undesirable remarks or any misconduct on the part of a contestant or a coach
  - 3.2 심판 판단으로 선수 및 코치가 경기인, 또는 태권도인으로서 하여서는 안되는 행위  
According to judgment of the referee, a coach an amateur contestant or taekwondo practitioners should have the manner and respect the code of conduct.
  - 3.3 경기 중 심판 및 진행원의 진행에 방해하는 행위  
Athletes or coach should not interrupt or stand in the way of the competition coordinators in the midst of the coordination activity during the competitions.
- 4 2회의 경고를 선언 당하면 출전 선수는 감점패로 경기에 실격된다.  
When two(2) "Kyeong-go" are accumulated the referee shall declare the contestant a loser by disqualification.

---

2회의 경고를 선언 당하면 감점패 한다. 또한 여기에서 규정하는 경고는 정확성, 연출성에서 규정하는 동작 경고가 아닌 스포츠 정신에서 위반되는 행위를 말한다.

(Interpretation)

Should a contestant accumulate two "Kyeong-go" (deductions of points by penalties), the Referee shall declare that the contestant lost on penalties. "Kyeong-go," as defined in this Article, refers to deduction of points due to behaviors that disrespect the spirit of sport, rather than due to judges' scoring in terms of accuracy and presentation.

---

## 제13조 경기 진행 Article 13 Procedures of contest

- 1 선수의 호출: 선수 연습실로 경기 30분 전부터 3회 호출한다. 경기장에서 진행원의 선수출전 선언 후 선수 부재 시 출전 포기로 간주한다.  
Call for contestants: Thirty minutes prior to the scheduled start of the contest, the names of the contestants shall be announced three times to contestants' training area. Any contestant who fails to appear in the competition area after "Chool-jeon" command of the competition coordinator shall be regarded as having withdrawn from and forfeited the match.
- 2 신체 및 복장 점검: 호출 된 선수는 검사대에서 검사원에게 신체 및 복장을 검사 받아야 하며, 상대방 또는 관중들에게 혐오를 주는 용모나 위해를 끼칠 수 있는 물건을 지녀서는 안 된다.  
Physical inspection and uniform inspection: After being called, the contestants shall undergo a physical inspection and a uniform inspection at the specified inspection desk by an inspector designated by the WT. The contestant shall not show any signs of aversion, and shall not bear any object which may cause harm to the other contestant.
- 3 선수 입장: 검사를 마친 선수는 1명의 코치와 같이 지정된 대기석에 입장한다.  
Entering the Contest Area: Following the inspection, the contestant shall enter the contestant waiting area with one coach accompanied
- 4 경기 진행의 절차  
Pre-contest and post-contest procedures
  - 4.1 선수는 진행원의 "출전", "차려", "경례", "준비" 및 "시작" 구령 후에 품새를 시연한다.  
The contest shall begin after the declaration of "Chool-jeon", "Cha ryeot", "Kyeong rye", "Joon-bi" and "Shi-jak" by the competition coordinator.
  - 4.2 선수는 품새가 끝나면 지정된 위치에서 진행원의 "바로", "차려", "경례", "쉬어"에 따라 입례한 후, 바로 서서 진행원의 "표출" 선언을 기다린다.  
After the end of the each Poomsae, the contestants shall stand in their respective positions and make a standing bow at the coordinator's command of "Ba-ro, Cha-ryeot, Kyeong-rye, and She-uh." Contestants shall wait until the coordinator's declaration of "Pyo-chul"
  - 4.3 주심의 표출에 의해 승자가 선언된다.  
The referee shall declare the winner according to the results of the judges.
  - 4.4 선수 퇴장  
Contestant's exit

경기진행요령  
(Interpretation)  
Method of competition procedure.

주-(1)  
선수대기: 선수는 검사대의 검사 후 선수대기석에 대기한다.  
(Explanation #1)  
Standby: Contestants are to wait at the contestants' waiting area for their physical and uniform inspections.

주-(2)  
호출: 진행원의 호출에 의해 선수는 경기장 대기석에 대기한다.  
(Explanation #2)  
Call: Contestants are to wait at the contestants' waiting area for the competition coordinator's call

주-(3)  
출전: 진행원의 "출전" 구령에 의해 출전한다.  
(Explanation #3)  
Enter: Contestants shall enter upon the competition coordinator's command of "Chool jeon"

주-(4)  
입장:



- 
- 컷오프방식: 선수는 진행원의 "차려", "경례" 구령에 의해 입례를 한다.
  - 일리미네이션 토너먼트 방식: 개인전에서 청. 홍의 양선수가 동시 입장하여 입례 후 동시에 시연을 하고 단체전 및 복식은 동시 입장하여 입례 후 홍팀선수는 퇴장 후, 청팀 선수부터 시연한다.

(Explanation #4)

- Cut-off system: Contestants shall face each other and make a standing bow at the competition coordinator's command of "Cha-Ryeot" and "Kyeong-rye."
- Elimination Tournament: In individual competition, the Chung and Hong enter together. After "Kyeong-rye", both Chung and Hong perform poomsae at the same time. In pair and team competitions, the Chung team (pair) and the Hong team (pair) enter together. After "Kyeong-rye", the Hong team (pair) exits and the Chung team (pair) performs first.

주-(5)

품새시연시작: 진행원의 "준비", "시작" 구령에 의해 시연하며 동시에 개시한다.

(Explanation #5)

Beginning of Poomsae : The performance of Poomsae begins when the competition coordinator announces "ready (joon-bee)" and "go (shi-jak)."

주-(6)

품새시연종료:

- 컷 오프 방식: 시연이 끝나면 진행원의 "바로" 구령에 의해 대기 한다.
- 일리미네이션 토너먼트 방식: 청 선수(팀)가 먼저 시연을 하고, 그런 다음 홍 선수(팀)의 품새가 끝나면, 두 선수(팀)는 입장하여 함께 대기한다.

(Explanation #6)

Completion of Poomsae:

- Cut-off system: Contestants shall be at a finishing position when the Poomsae ends with the competition coordinator commanding "Back to ready (bah-roh)."
- Elimination tournament system: The Chung(blue) team performs first. After completion of the Hong(red) team's Poomsae, both teams be on standby position together.

주-(7)

채점:

- 전자채점기 사용시: 심판들은 최종점수를 확인후 전자채점기에 입력한다.
- 채점표 사용시: 심판들은 최종점수를 확인후 채점표를 작성한다.

(Explanation #7)

- When using the electronic scoring device: The judges enter the score into the electronic scoring device after confirming the total score.
- When using the scoring ballot: The judges write the score after confirming the total score.

주-(8)

표출:

- 전자채점기 사용시: 심판들의 입력한 최종점수는 전광판에 자동 표출된다.
- 채점표 사용시: 심판들의 채점표를 기록원에게 전달후 기록원은 최종점수를 표출한다.

(Explanation #8)

- When using the electronic scoring device: The total score entered by the judges appear on the public display board.
- When using the ballot: After the judges' ballots are recorded, the score keeper announces the final result.

주-(9)

선수 퇴장: 선수는 진행원의 "차려", "경례" 구령에 의해 입례 후 "퇴장" 구령에 의해 퇴장한다.

(Explanation #9)

Retirement of the contestants: After the standing salute following the competition coordinator's commands of "attention (cha-ryuh)" and "bow (kyung-rae)," the contestant exits on the "exit (tuae-jahng)" command.

---

## 14조      진행원 Article 14    Competition Coordinator

### 1      자격 Qualifications

- 1.1 세계태권도연맹 또는 국기원 단증을 소지하고 있으며, 태권도의 전문적인 지식이 있는 자로서 세계태권도연맹 사전승인을 받은 후 조직위원회에서 임명한다.  
The Organizing Committee shall nominate WT-approved competition coordinators who are WT or Kukkiwon Dan holders and experts in taekwondo.

### 2      임무 및 구성 Duties and composition

- 2.1 2명의 진행원을 임명할 수도 있다.  
Two coordinators can be nominated.
- 2.2 진행요원: 진행원이 선수를 확인하고 선수를 입장 시킨다. 또한 경기의 원활한 운영을 위하여 심판을 보조한다.  
Two competition coordinators shall verify the contestants' identities and allow contestants in and out of the venue, and shall assist the refereeing officials to ensure the unimpeded progress of the competition.

---

(해설)

진행원은 경기 진행에 전반적인 대한 사전교육을 받아야 한다.

(Interpretation)

The field coordinator has to receive intensive preliminary training in relation to competition operation.

---

## 제15조 채점 기준 Article 15 Scoring Criteria

채점기준은 세계태권도연맹 규정을 따른다.

Scoring shall be made in accordance with the rules of the WT.

### 1 공인품새 (10.0)

#### Recognized Poomsae (10.0)

#### 1.1 정확성 (4.0)

##### Accuracy (4.0)

##### 1.1.1 기본동작 정확성

##### Accuracy in basic movements

##### 1.1.2 품새 별 동작의 정확성

##### Accuracy in individual movement of the Poomsae

##### 1.1.3 균형

##### Balance

#### 1.2 연출 (6.0)

##### Presentation (6.0)

##### 1.2.1 속도와 힘

##### Speed and power

##### 1.2.2 강유-완급-리듬

##### Rhythm & tempo

##### 1.2.3 기의 표현

##### Expression of energy

#### 1.3 공인품새 배점표

##### Allotted Scoring Chart for Recognized Poomsae

| 채점항목<br>Scoring Criteria        | 세부 기준 항목<br>Details of Scoring Criteria                        | 점수<br>Point |
|---------------------------------|--|-------------|
| 정확성 (4.0)<br>Accuracy (4.0)     | 기본동작 정확성<br>Accuracy in basic movement                         | 4.0         |
|                                 | 품새 별 동작의 정확성<br>Accuracy in individual movement of the Poomsae |             |
|                                 | 균형<br>Balance  |             |
| 연출성 (6.0)<br>Presentation (6.0) | 속도와 힘<br>Speed and power                                       | 2.0         |
|                                 | 강유-완급-리듬<br>Rhythm & tempo                                     | 2.0         |
|                                 | 기의 표현<br>Expression of energy                                  | 2.0         |

### 2 자유품새 (10.0)

#### Free Style Poomsae (10.0)

#### 2.1 기술력 (6.0)

##### Technical Skills (6.0)

##### 2.1.1 발차기 난이도

##### Level of difficulty of kicking techniques

##### 2.1.2 기본 동작 및 기술 동작의 정확성

Basic movement & practicability

2.2 연출성 (4.0)

Presentation (4.0)

2.2.1 창의성

Creativity

2.2.2 조화

Harmony

2.2.3 기의 표현

Expression of energy

2.2.4 음악 및 안무

Music & Choreography

2.3 발차기 난이도 기술의 종류는 매년마다 세계태권도연맹 품새위원회에서 지정한다.

The types of kick in level of difficulty of foot techniques shall be designated by WT Poomsae Committee every year.

2.4 자유품새 배점표

Allotted Scoring Chart for Free Style Poomsae

| 채점항목<br>Scoring Criteria            | 세부 기준 항목<br>Details of Scoring Criteria                       | 점수<br>Point |
|-------------------------------------|---|-------------|
| 기술력 (6.0)<br>Technical Skills (6.0) | 발차기 난이도 (5.0)<br>Level of difficulty of foot techniques (5.0) | 5.0         |
|                                     | 뛰어 옆차기<br>Jumping side Kick                                   |             |
|                                     | 뛰어 찬 발차기 수<br>Multiple kicks in a jump                        |             |
|                                     | 회전 수<br>Gradient of spins in a spin kick                      |             |
|                                     | 겨루기방식 연속 발차기<br>Kyorugi style consecutive kicks               |             |
|                                     | 아크로바틱 발차기 기술<br>Acrobatic kicking technique                   |             |
|                                     | 기본 동작 및 실용성<br>Basic movements & Practicability               | 1.0         |
| 연출성 (4.0)<br>Presentation (4.0)     | 창의성<br>Creativeness   | 4.0         |
|                                     | 조화<br>Harmony   |             |
|                                     | 기의 표현<br>Expression of energy                                 |             |
|                                     | 음악 및 안무<br>Music & choreography                               |             |
| 최대 점수<br>Maximum Points             |   | 10.0        |



## 제16조 채점 방법 Article 16 Methods of scoring

### 1 공인품새 Recognized Poomsae

1.1 종합 점수는 10.0점이다.  
Total score is 10.0.

1.2 정확성  
Accuracy

1.2.1 기본점수  
Basic score 4.0

1.2.2 품새 별 동작에서 경미한 실수라고 인정될 때, 1회마다 0.1 감점한다.  
0.1 point shall be deducted each time when a contestant makes a small mistake in individual movement.

1.2.3 품새 별 동작에서 큰 실수라고 인정될 때, 1회마다 0.3점 감점한다.  
0.3 points shall be deducted each time a contestant makes a big mistake in individual movement.

주-(1): 정확성 요구 항목에서 경미한 실수 0.1 감점이란 서기동작: (앞굽이, 뒷굽이, 범서기 등), 손동작: (막기, 지르기, 치기 등) 품새경기채점규정 (별첨)에서 벗어난 경우 0.1감점 대상이다

(Explanation #1):

Deduction of 0.1 point per small mistake in each individual movement: 0.1 point shall be deducted whenever any of stances (Ap-gubi, Dwit-gubi, Beom-seogi and etc.) or hand movements (Makki, Jireugi, Chigi and etc.) is not performed as explained in the attached Poomsae Competition Scoring Guidelines.

주-(2): 정확성 요구 항목에서 큰 실수 인정될 때 0.3 감점이란 품새경기채점규정 (첨부)에 없는 동작을 했거나 틀린 동작을 수행 했을 경우를 말한다.

예):

1. 아래 막기를 얼굴 막기로 한 경우
2. 주춤서기를 뒷굽이로 한 경우
3. 기합을 빼먹거나 하지 말아야 할 순간에 한 경우
4. 일시정지 (다음 동작을 잊었거나 3초 이상 지연 상태)
5. 시선을 진행방향으로 보지 않는 경우
6. 학다리서기 발이 지면에 닿은 경우
7. 시작점과 종료점이 한 발 이상 차이가 나는 경우
8. 지찌기 동작에서 충분한 힘과 소리가 결여
9. 선수의 숨소리가 지나치게 클 경우

(Explanation #2)

Bing mistake in accuracy: 0.3 points shall be deducted when actions not performed in accordance with included in the attached Poomsae Competition Scoring Guidelines or a wrong action is performed.

(Example)

1. Eolgul Makki is performed instead of Arae Makki
2. Dwit-gubi is performed instead of Juchum-Seogi
3. Kihap (yelling) is not made or kihap at wrong moment.
4. Temporary stop during movements (forgetting the next movement for three seconds or longer)
5. Eyesight does not follow the side to which actions are made.
6. When the raised foot touches the ground in performing Hakdari-Seogi.
7. Starting and ending position varies by more than one foot allowance. (kumgang, jitae exception)
8. Jittzikgi movement without enough power and sound.
9. When the contestant makes loud breathing noises.

주-(3): 감점 0.6: 선수가 시행한 동작 수와 상관없이 품새를 다시 시작 할 경우

(Explanation #2)

Deduction of 0.6 point : When the contestant restarts Poomsae regardless of the number of movements performed.

### 1.3 연출성

#### Presentation

#### 1.3.1 기본 점수 6.0

Basic score 6.0

주-(4): 연출성 (1. 속도와 힘(2.0), 2. 강유, 완급, 리듬(2.0) 3. 기의 표현 (2.0)등은 작은 실수, 큰 실수를 할 때 마다 감점을 주는 것이 아니라 수행한 품새의 전체적인 동작을 보고 점수를 부여한다.

(Explanation #4) Presentation

Deduction of point in presentation shall not be made for every small or serious mistake during the performance. Points in presentation shall be made for the overall performance of Poomsae

1. 2.0 points for speed and power

2. 2.0 points for control of power, speed and rhythm

3. 2.0 points for expression of energy

주-(5): 속도와 힘(배점2.0):

품새 수행력을 측정하며 지르기, 차기 등 공격기술이 최고로 수행되는지, 부드럽게 시작해서 최대한 체중을 이용한 속도와 힘이 완전한 균형과 함께 발현되었는지, 특수한 동작에서 의도적으로 느린 속도로 수행되는 기술인지 등 동작의 특성에 따라 동작이 수행되었는지를 평가한다.

예1) 동작의 시점에서 힘을 넣어 무리하게 진행하면 동작의 정점에서 속도가 오히려 느려지게 되므로 감점의 대상이다.

예2) 힘을 표출하기 위해 과장된 반대동작이나 몸을 억지로 반동을 싣는 동작은 바람직한 힘의 표현이 아니므로 감점의 대상이다.

(Explanation #5): Speed and power (score 2.0):

Ability to perform Poomsae shall be evaluated on whether the movements are performed in accordance with the characteristics of the pertinent movement, for example, whether attacking techniques like Jireugi, Chagi, etc. are best performed, whether the movement is presented with a soft start and with a perfect balance between speed and power utilizing the body weight at the maximum, and whether a special movement is performed slowly intentionally, etc.

(Example 1) Deduction of point shall be made if too much strength is revealed in the beginning of the movements as it slows down the movements at the most important point of the movements.

(Example 2) Deduction of point shall be made if one exaggerates a movement to propel the next movement or utilizes the reaction of the body to express power.

주-(6). 강유, 완급, 리듬(배점2.0)

강유는 힘의 기세로 빠르고, 부드럽게를 통해 정점에 강함을 뜻한다.

완급은 동작의 특성에 따라 적절한 연결과 속도의 조절을 뜻한다.

리듬은 일정한 규칙에 따라 반복되는 움직임, 음의 장단 강, 약의 흐름을 뜻한다.

예1) 시작부터 딱딱한 동작은 힘이 들어간 경우다. 연무선에서 천편일률적인 속도와 힘 그리고 리듬으로 진행되면 감점의 대상이다.

예2)몸이 굳은 상태에서 표현되는 딱딱한 동작, 처음에 강하게 시작되면 정점에서 오히려 느려지고 가속이 되지 않으므로 감점의 대상이다.

(Explanation #6) Rhythm & tempo (score 2.0)

- Control of power means the strongest power shown at the most critical moment of the movement through speed and softness.

- Control of speed means an appropriate connection between actions and changes of speed

- Rhythm means repeated actions according to set rules and length of note, and flow of power.

(Example #1) Too much power makes the movement look stiff from the start. Points shall be deducted if the speed, power and rhythm are presented with no changes from the start to the end of the lines of movements.

(Example #2) Points shall be deducted in case of stiff actions coming from stiff body: A strong start makes it difficult to accelerate, thus slowing down the action at the critical point of movements

주-(7). 기의 표현(배점2.0)

품새동작 특성에 따라 시원스런 동작의 크기, 집중, 기백, 절도, 자신감등 기의 속달에서 나타나는 품격과 위엄 있는 동작의 표현 정도를 뜻한다.

선수의 체형과 특성에 맞게 품새동작 전체에 걸쳐 나타나는 시선, 기합, 태도, 복장, 당당함 등을 평가하는

항목.

예1) 수행동작에 생동감이 없고 선수의 체형보다 단락 사이 동작이 작으며 천편일률적인 리듬으로 품격과 위엄을 충분히 발휘하지 못하고 시선, 기합, 자신감등을 완벽하게 표현하지 못하면 감점의 대상이다.

(Explanation #7) Expression of energy(score 2.0)

- Whether actions are presented with quality and dignity that come from mastering of the energy: size of body action, concentration, courage, sharpness, confidence, etc. according to the characteristics of actions of Poomsae

- Eyesight, kihap (yelling), attitude, costume, confidence, etc. all through the actions of Poomsae based on the performer's physique and characteristics shall be evaluated.

(Example #1) Points shall be deducted if actions are not vivid, connecting actions are not big enough for the performer's physique, performance is made in the same rhythm all the time without quality and dignity, and eyesight, kihap, confidence, etc. are not expressed perfectly.

## 2 자유품새 Free-style Poomsae

### 2.1 기술력

#### Technical Skills

2.1.1 발차기 난이도: 배당 된 점수 총합 최소 0점부터 최대 5.0점까지 점수를 부여한다.  
Performance level of kicking techniques: Points shall be awarded from 0 up to 5.0 in total in five evaluation areas.

2.1.1.1 뛰어 옆차기: 뛰어 옆차기 발차기 난이도 및 뛰어오른 높이에 따라 점수를 부여한다.

Jumping side kick: Points shall be awarded based on the performance level of jumping side kick and the height of jump.

2.1.1.2 뛰어 찬 발차기 수: 공중에서 찬 발차기 기술 난이도 및 발차기 수에 따라 점수를 부여한다.

Multiple kicks in a jump: Points shall be awarded based on the performance level of multiple kicks and the number of kicks in a jump.

2.1.1.3 회전 수: 뛰어 찬 발차기 회전 수를 말하며 회전 수 (예: 180도, 360도, 540도, 720도 등)에 따라 점수를 부여한다.

Gradient of spins in a spin kick: Points shall be awarded on the performance level of the spin kick(s) and the degree of spin (e.g., 180 degrees, 360 degrees, 540 degrees, 720 degrees and etc.)

2.1.1.4 연속 발차기: 겨루기 방식의 연속발차기로 연속된 발차기의 숙련성 및 기술의 난이도를 기준으로 점수를 부여한다. 이때 연속 발차기 수는 3회에서 5회 이내로 제한한다.

Consecutive kicks: Points shall be awarded based on the mastery and performance level of Kyorugi style consecutive kicks in a row, and the number of consecutive kicks shall be limited from three(3) to five(5).

2.1.1.5 아크로바틱 발차기 기술: 아크로바틱 동작을 이용한 발차기 기술로 발차기 숙련성 및 기술의 난이도를 기준으로 점수를 부여한다.

Acrobatic kicking technique: Points shall be awarded based on the mastery and performance level of acrobatic kicking technique.

2.1.2 기본 동작 및 실용성: 태권도 기본 동작의 정확성을 말하며 최소 0점부터 최대 1.0점까지 점수를 부여한다. 자유품새 전반 동작의 실용성과 공방 간의 연결성의 완성도를 이루는지를 평가한다.

Basic movement & Practicability: Points shall be awarded from 0 up to 1.0 for accuracy in basic movements. The connection between attacks and defenses (and/or VICE VERSA), and harmony on the practicability of performances of overall free-style Poomsae.

2.2 연출성: 창작한 품새의 전반을 보고 최소 0점부터 최대 4.0점까지 부여한다.

Presentation Points shall be awarded from 0 up to 4.0 based on the general performance of the free-style Poomsae.

2.2.1 창의성: 수행 품새 전반의 동작의 독창성과 품새 구성 요소에 점수를 부여한다.

Creativeness: Points shall be awarded based on the creativeness of actions and components of Poomsae.

- 2.2.2 조화: 수행 품새 전반과 그 외 요소 (음악, 안무, 의상 등) 와 의 조화에 따라 점수를 부여한다. 단체전 및 복식은 팀 구성원간의 조화(예: 일치성) 도 평가한다.

Harmony: Points shall be awarded based on the harmony between different components in general Poomsae (music, choreography, and attire for example). Harmony between performers (unity, for example) shall be also evaluated in case of team and pair contest.

- 2.2.3 기의 표현: 공인품새 기의 표현채점방법 항목을 참고 하며 이에 따라 점수를 부여한다.

Expression of energy: Points shall be awarded in accordance with the evaluation standard in expression of energy in recognized Poomsae.

- 2.2.4 음악 및 안무: 수행 품새의 전반을 보고 음악과 안무가 얼마나 잘 어울려 졌는지를 보고 이에 따라 점수를 부여한다.

Music and choreography: Points shall be awarded on how the music and the choreography go well with each other in general performance of Poomsae.

### 3 경기 중 벌점 사항

#### Deduction of points

- 3.1 경기시간을 미달 또는 초과 시 최종점수에서 0.3점 감한다.

0.3 points shall be deducted from the final score in case performance is finished earlier or later than the set contest time.

- 3.2 경기장 경계선을 넘을 경우 최종점수에서 0.3점을 감한다.

0.3 points shall be deducted from the final score in case the athlete crosses the border during performance.

### 4 점수 계산

#### Score calculation

- 4.1 정확성 (공인품새 시) 또는 기술력 (자유품새 시) 은 연출성과 각각 표시한다.

Accuracy (for recognized Poomsae) or technical skills (for free-style Poomsae) shall be scored separately from presentation.

- 4.2 정확성(공인품새 시) 또는 기술력(자유품새 시) 및 연출성 각각의 최상위, 최하위 점수를 제외한 나머지 점수를 평균으로 산출한다.

Final score shall be the average point of the total points summed up except the highest and lowest points in respective points for accuracy (for recognized Poomsae) or technical skills (for free-style Poomsae) and presentation.

## 제17조 점수의 표출 Article 17 Publication of scoring

- 1 채점은 심판의 집계가 끝나면 즉시 표출되어야 한다.  
The final score shall be announced immediately after collating the judges' total scores.
- 2 전자기기 사용 시  
In case of using electronic scoring instruments
  - 2.1 심판은 품새가 끝나면 전자기기에 점수를 입력하고, 집계된 점수는 모니터에 자동표시된다.  
Judges shall input points in the electronic scoring instruments after the performance of Poomsae, and total points shall be automatically displayed on the monitors.
  - 2.2 각각의 최상위, 최하위 점수에 대한 것은 자동제외되며, 평균점수가 자동 산출되어 모니터에 표시된다.  
The final score (average point) and the individual scores shall be displayed on the monitor following the automatic deletion of the highest and lowest scores among the judges
- 3 수동채점 시  
In case of manual scoring
  - 3.1 품새가 끝나면 진행요원은 심판의 채점표를 집계하여 기록원에게 전달한다.  
The coordinator shall collect each scoring sheet and convey the results to the recorder immediately after completion of the Poomsae.
  - 3.2 기록원은 최상위, 최하위 제외한 평균점수를 산출하여 그 결과를 주심에게 알리고 표출한다.  
The recorder shall report the final score to the Referee, following the deletion of the highest and lowest scores, and announce the final score or have the final score displayed.



## 제18조 경기의 판정 Article 18 Decision and Declaration of Winner

- 1 최종점수가 높은 선수가 승자이다.  
The winner shall be the contestant who is awarded more points in total.
- 2 최종점수가 동점일 경우 지정품새에서는 연출성에서 높은 점수를 부여 받은 자를 승자로 하고, 자유품새에서는 기술점수에서 높은 점수를 부여 받은 자를 승자로 하고, 복합품새에서는 자유품새의 점수가 높은 자를 승자로 한다. 그래도 동점일 경우, 최소득점과 최고득점을 포함한 심판전체 총점으로 하고 그래도 동점일 경우 대회 기술대표가 지정한 품새 1회를 실시한다.  
In case of a tied score, the winner shall be the contestant who has more points in presentation (for Recognized Poomsae) or in technical skills (for Free Style Poomsae) or Free Style Poomsae points (for Mixed Poomsae Competition). In case the score are still tied, then the one who has higher total points (total points of all judges, including highest and lowest points) is the winner. If it's still tied then a rematch shall be conducted to determine the winner. The TD(Technical Delegate) will decide on the Poomsae to be assessed.
- 3 재경기 시 지정품새 하나만 하되 이전에 실시한 품새는 재경기의 점수에 영향을 주지 못한다.  
The rematch will feature one compulsory Poomsae. The previous score will not affect the score from the rematch.
- 4 재경기 시에도 동점이 나오는 경우 연출성 부분을 우선으로 하고 연출성 또한 동일시 종합점수 중 제외되었던 최상, 최하 점수를 더하여 높은 점수 선수를 상위로 한다.  
In case of a tied score after the rematch, the winner shall be the contestant who is awarded more points in total, including the highest and lowest scores that were not included in collection of scores.
- 5 경기결과 판정  
Decisions
  - 5.1 판정승  
Win by score
  - 5.2 심판직권승  
Win by Referee Stop the Contest (RSC)
  - 5.3 기권승  
Win by withdrawal of opponent
  - 5.4 실격승  
Win by disqualification of opponent

주-(1)  
판정승:  
경기 내용에 따른 채점이 높은 자에게 선언되는 승리.  
(Explanation #1)  
Win by score:  
The winner is determined by having the higher total points.

주-(2)  
심판직권승:  
심판의 판단으로나 또는 의사의 자문에 의해 선수가 경기를 더 이상 수행할 수 없다고 판단했을 때, 또는 1분 제시 이후에도 경기 수행이 불가능 했을 때, 또는 주심의 경기 수행 지시를 다르지 않을 때 선언하는 승리.  
(Explanation #2)  
Referee's stopping of the Contest:  
In the event that the referee or commission doctor determines that a contestant is unable to continue, even after (1) a minute of recovery period, (2) or a contestant disregards the referee's command to continue, the referee shall declare the contest stopped and the opposing contestant shall be declared the winner.

---

주-(3)

기권승:

상대방이 경기 포기로 인하여 얻는 승리.

(가) 참가선수가 부상 또는 기타 이유로 혹은 자의로 경기를 포기하였을 때.

(나) 코치가 임의로 자기 소속 선수가 경기를 더 이상 속행시킬 필요가 없다고 판단하여 기권을 선언할 때.

(Explanation #3)

Win by withdrawal of opponent:

The winner is determined by the withdrawal of the opponent

- a. When a contestant withdraws from the match due to injury or other reasons
- b. When a coach throws a towel into the court to signify forfeiture of the match

주-(4)

실격승:

경기에 참가하는 선수가 선수 자격의 결격으로 실격함으로써 내려지는 승리

(Explanation #4)

Win by disqualification of opponent:

Should a contestant lose his or her contestant status before the competition begins, the opposing contestant shall be declared the winner.

---

## 제19조 경기중단 상황의 처리 Article 19 Procedures of suspending the contest

시연 중 경기중단 상황이 발생할 경우 다음과 같이 조치한다.

When a contest is to be stopped during the competition, the referee shall take the measures prescribed in this Article.

- 1 시연도중 중단 시, 주심의 지시에 의해 기록원은 시연시간을 정지시킨후 정지된 시간을 기록한다. 이때 진행원은 경기중단의 문제점을 확인한다.  
At the time of suspending the match, the referee shall order the recorders to suspend timekeeping. At this time, the competition coordinator is to examine the reason(s) for the stoppage of the competition.
- 2 선수개인에 의해 경기가 중단될 경우 90초 안에 재시연 의사를 표하지 못할 경우 패자로 한다. 또한 선수개인에 의한 경기중단이 아닌 경기운영상 경기 중단된 경우 빠른 문제해결 후, 선수에게 재 시연 기회를 준다.  
In the case whereby a contest is stopped due to problems related to a contestant, and should a contestant not demonstrate the will to continue the contest within 90 seconds, the referee shall declare the opposing contestant as the winner. In the case whereby the stoppage of a contest is not related to the contestants, the problem shall be resolved quickly and another chance of performance shall be given to pertinent contestants.
- 3 그 밖에 발생한 문제점들은 해당심판들, 품새위원장, 경기감독위원들과 회의를 통하여 결정한다.  
All the other problems that may arise shall be resolved through the meeting of the judges of the pertinent competition, Poomsae Committee chairperson, and the Competition Supervisory Board members.

## 제20조 심판원 Article 20 Refereeing Officials

### 1 자격

#### Qualifications

#### 1.1 본 연맹에 등록된 국제품새심판자격증 소지자

Judges: Holder of an International Poomsae Referee Certificate registered by the WT.

#### 1.2 주심: 1급 국제품새심판자격증 소지자

Referee: Holder of 1<sup>st</sup> class International Poomsae Referee Certificate registered by the WT

### 2 임무

#### Duties

#### 2.1 주심

##### Referee

##### 2.1.1 선수의 품새를 채점한다.

The Referee shall document all valid points.

##### 2.1.2 경기의 승패 선언, 감점 선언등을 한다. 모든 선언은 확인 후 선언한다.

The referee shall declare the winner and issue “Gam-jeom” (deduction of points by penalties). The referee shall declare only after the judges’ decision has been confirmed.

##### 2.1.3 심판들의 의견이 필요시 주심은 경기중 소집 할 수 있다.

The referee is permitted to summon the judges during the competition, if the need arises.

#### 2.2 심판

##### Judges

##### 2.2.1 선수의 품새를 채점한다.

The judges shall document all valid points.

##### 2.2.2 주심이 의견을 물었을때 자기의 소견을 진술한다.

The judges shall state their opinions forthrightly when requested to do so by the referee.

### 3 심판원 구분

#### Classification of refereeing officials

#### 3.1 심판은 국제품새심판관리규정 승급 규정 및 세계태권도연맹 또는 국기원 단에 따라 다음과 같이 구분한다.

Based on promotion article of the regulations on the administration of the international poomsae referees and Dan grade of World Taekwondo Federation or Kukkiwon, refereeing officials shall be classified into the following categories.

- 1급: 세계태권도연맹 또는 국기원 9단 혹은 8단 보유자 또는 2급 자격을 5년 이상 보유한 자 중 세계태권도연맹 주최/승인대회에서 8차례 이상 심판을 수행한 자

Class 1: (1) Holder of 9<sup>th</sup> or 8<sup>th</sup> dan issued by either the WT or Kukkiwon or (2) holder of the Class 2 more than 5 years with at least 8 times refereeing experiences in WT-recognized international championships

- 2급: 세계태권도연맹 또는 국기원 7단 혹은 6단 보유자 또는 3급 자격을 3년 이상 보유한 자 중 세계태권도연맹 주최/승인대회에서 5차례 이상 심판을 수행한 자

Class 2: (1) Holder of 7<sup>th</sup> or 6<sup>th</sup> dan issued by either the WT or Kukkiwon or (2) holder of the Class 3 more than 3 years with at least 5 times refereeing experiences in the WT-recognized international championships

- 3급: 세계태권도연맹 또는 국기원 5단 혹은 4단 보유자로서 세계태권도연맹 품새 심판세미나를 성공적으로 이수한 자

Class 3: (1) Holder of 5<sup>th</sup> or 4<sup>th</sup> dan issued by either the WT or Kukkiwon and (2) the one who successfully passed the WT Poomsae Referee Seminar

#### 4 복장

Uniform of the refereeing officials

4.1 심판원은 본 연맹이 정한 복장을 착용하여야 한다.

Refereeing officials shall wear uniforms designated by the WT.

4.2 심판원은 경기에 방해가 되는 물건을 휴대할 수 없다.

Refereeing officials shall not carry or take any materials to the arena that might interfere with the contest.

---

(해설)

심판 배정에 오류가 있거나 심판의 불정공한 경기 운영 발생 시 혹은 납득하기 어려운 실수 연발 시, 경기감독위원장은 현장에서 심판 교체를 기술대표에게 권고할 수 있다.

(Interpretation)

The Chairman of the Competition Supervisory Board may request that the Technical Delegate replace refereeing officials in the event that refereeing officials have been improperly assigned, or when it is judged by the Competition Supervisory Board that any of the assigned refereeing officials have unfairly conducted the contest or made unreasonable mistakes.

---



**제21조 기록원**  
**Article 21 Recorder**

- 1 기록원은 정지 시간 등을 계측하고 심판의 채점을 산출, 기록, 표출한다.  
The recorder shall time the contest, including suspended time during the contest. The recorder shall also calculate, record and announce or display the total score.

## 제22조 심판원 구성 및 배정 Article 22 Formation and assignment of refereeing officials

- 1 심판원 구성은 다음과 같다.  
Composition of refereeing officials shall be as follows.
  - 1.1 7심제: 주심 1명, 심판 6명  
Seven-judge system: 1 Referee, 6 Judges
  - 1.2 5심제: 주심 1명, 심판 4명  
Five-judge system: 1 Referee, 4 Judges
- 2 심판원 배정  
Assignment of refereeing officials
  - 2.1 심판원 배정은 대전표 작성 후에 한다.  
The assignment of the referees and judges shall be made after the contest schedule is fixed.
  - 2.2 대전 선수와 동일한 국적소지자는 심판으로 배정될 수 없다. 단 경우에 따라 심판이 부족 시 주심이 아닌 심판은 예외로 한다.  
Referees and judges with the same nationality as that of either contestant shall not be assigned to such a contest. However, an exception shall be made for the judges when the number of refereeing officials is insufficient, as the case may be.

## 제23조 장애인 태권도 품새 Article 23 Para-Taekwondo Poomsae

본 조항은 장애인 태권도 품새 경기를 위하여 필요한 경기규정의 수정 내용을 규정한다. 본 23조에 명시되지 않은 사항은 본 연맹 경기규정의 제반 조항이 그대로 적용된다.

This article outlines the modifications to the WT Poomsae Competition Rules used for Para-Taekwondo Poomsae. For matters not covered by Article 23 the WT Poomsae Competition Rules shall apply.

### 1. 자격

#### Qualification of contestant

1.1 본 연맹 회원국이 인정한 태권도 3-1 급 또는 국기원이나 본 연맹이 발급한 품/단증 소지자.

Holder of Taekwondo 3-1 Gup recognized by WT MNA or Dan/Poom recognized by WT or Kukkiwon

1.1 경기 개최년을 기준으로 하여 16 세 이상인 자

Contestants at the age of at least 16 years old in the year of the pertinent tournament is held

1.2 세계태권도연맹 장애인 태권도 등급분류 규정 및 제 관련규정에 따른 등급 분류절차를 거친 자로서 경기등급 및 경기등급 인증을 얻은 자.

Contestant must have gone through classification as outlined in the WT Para-Taekwondo Classification Rules and Regulations and have been assigned Sport Class and Sport Class Status

### 2. 등급

#### Classes

다음 등급들은 장애인 태권도 품새 경기에 참가 할 수 있다.

The following classes can compete in Para-Taekwondo Poomsae;

2.1 시각적 장애 (P11, P12, P13)

Visually Impaired (P11, P12, P13)

2.2 지적 장애 (P20)

Intellectually Disabled (P20)

2.3 신체적 장애 (P31, P32, P33, P34)

Physical Impairments (P31, P32, P33, P34)

2.4 휠체어 등급 (P50-)

W/C Classes (P50-)

2.5 저신장 (P71, P72M)

Short Stature (P71, P72M)

### 3. 분류

#### Divisions

3.2 공인 품새 종목은 다음과 같이 장애인 태권도 등급에 따라 성별 및 연령으로 구분한다.

Recognized Poomsae competitions in Para-Taekwondo will be available in the following age divisions for each class:

| 등급<br>Class | 남자<br>Male         |                   | 여자<br>Female       |                   |
|-------------|--------------------|-------------------|--------------------|-------------------|
| P11         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |
| P12         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |
| P13         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |
| P20         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |
| P31         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |
| P32         | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 | 30세 이하<br>Under 30 | 30세 초과<br>Over 30 |

|             |                                  |                                 |                                  |                                 |
|-------------|----------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| <u>P33</u>  | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> |
| <u>P34</u>  | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> |
| <u>P50-</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> |
| <u>P71</u>  | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> |
| <u>P72</u>  | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> | <u>30세 이하</u><br><u>Under 30</u> | <u>30세 초과</u><br><u>Over 30</u> |

\*4명 이하의 선수가 참가했을 경우 연령 별 분류는 통합 될 수도 있다.

\*Age divisions may be combined if the division has fewer than 4 competitors.

#### 4. 최초 대회 참가 후 등급 조정 시 Sport class changes after first appearance

##### 4.1 등급 상향 조정

###### Change to higher sport class

최초 대회 참가 후 등급 상향 조정 시 조정 전 참가대회 결과는 인정 되지 않으며 또한 이 때 등급 조정은 참가 부적격을 포함한다. 이는 같지 않은 조건으로 공정치 못한 경기를 수행 한 것으로 간주하기 때문이다.

If an athlete's sports class changes to a higher sport class after the first appearance event, then it appears that the athlete's activity limitation was less severe than that of his/her competitors. This is an unfair advantage and the athlete's results in the initial sport class shall not be recognized. This includes change to sport class Not Eligible (NE)

##### 4.2 등급 하향 조정

###### Change to lower sport class

최초 대회 참가 후 등급 하향 조정 시 조정 전 참가대회 결과는 인정 된다. 이는 선수가 불리한 조건에도 불구하고 경기를 수행한 것으로 간주하기 때문이다.

If an athlete's sport class change to a lower sport class after the first appearance event, then the athlete's activity limitation appears more severe than that of his/her competitors. In this situation the athlete's competitors had an advantage in the event. As the athlete has been disadvantaged results and medals earned will be still be recognized and awarded.

#### 5. 등급 별 점수 배점

##### Classes and scoring

등급 별 배점 기준은 다음과 같다.

The following starting points shall apply for the different classes:

| 등급<br>Class | 기술<br>Technical | 연출<br>Presentation | 총점<br>Total |
|-------------|-----------------|--------------------|-------------|
| P11         |                 |                    |             |
| P12         |                 |                    |             |
| P13         |                 |                    |             |
| P20         | 8.0             | 12.0               | 20.0        |
| P31         |                 |                    |             |
| P32         |                 |                    |             |
| P33         |                 |                    |             |
| P34         |                 |                    |             |
| P50-        |                 |                    |             |
| P71         |                 |                    |             |
| P72         |                 |                    |             |

6. 경기 시간

Duration of Contest

공인 품새: 개인전 30초 이상 120초 이내

Recognized Poomsae: Individual from 30 seconds to 120 seconds

7. 각 부문별 지정 품새는 기술대표가 등급분류 관계자와의 협의 하에 추첨으로 결정한다

The Compulsory Poomsae for each division will be drawn randomly from a list prepared by the T/D based on the advice of the Head of Classification.



## 제24조 농아인 태권도 품새 Article 24 Deaf-Taekwondo Poomsae

본 조항은 농아인 태권도 품새 경기를 위하여 필요한 경기규정의 수정 내용을 규정한다. 본 24조에 명시되지 않은 사항은 본 연맹 경기규정의 제반 조항이 그대로 적용된다.

This article outlines the modifications to the WT Poomsae Competition Rules used for Deaf-Taekwondo Poomsae. For matters not covered by Article 24 the WT Poomsae Competition Rules shall apply.

1. 자격  
Qualification of contestant
  - 1.1 대회 당해 년도 기준 16세 이상인 자  
Contestants at the age of at least 16 years old in the year of the pertinent tournament is held
  - 1.2 세계태권도연맹 농아인 태권도 등급분류 규정 및 제 관련규정에 따른 등급 분류절차를 거친 자로서 경기등급 및 경기등급 인증을 얻은 자.  
Contestant must have gone through classification as outlined in the WT Deaf-Taekwondo Classification Rules and Regulations and have been assigned Sport Class and Sport Class Status.
2. 등급  
Class  
농아 태권도 선수는 P60 등급으로 구분된다.  
Deaf-Taekwondo athletes are classified as P60
3. 분류  
Divisions
  - 3.1 남자 개인  
Male Individual
  - 3.2 여자 개인  
Female Individual
  - 3.3 복식  
Pair
  - 3.4 남자 단체  
Male Team
  - 3.5 여자 단체  
Female Team

## 제25조 본 규칙에 명시되지 않은 사태 Article 25 Other matters not specified in the Rules

본 규칙에 명시되지 않은 사태가 발생하였을 경우, 다음과 같이 처리한다.  
Matters not specified in the Rules shall be dealt with as follows:

- 1 경기에 관한 사태는 경기감독위원회와 기술대표가 협의하여 결정한다.  
Matters related to the competition shall be decided through a consensus of the competition supervisory board members and technical delegate.
- 2 경기 이외에 관한 사태는 품새위원회에서 처리한다.  
Matters not related to the competition shall be decided by the Poomsae committee.
- 3 대회 조직위원회는 경기 기록, 보관을 위해 각 코트마다 비디오 기록장치를 준비한다.  
The Organizing Committee shall prepare a video recorder at each court for recording and preservation of the competition.

## 제26조 소청 Article 26 Arbitration

- 1 경기감독위원회는 대회 개최 전에 다음과 같이 구성한다.  
Composition of the Competition Supervisory Board
  - 1.1 자격: 경기감독위원은 집행위원 또는 태권도에 풍부한 경험이 있으며 세계태권도연맹 또는 국기원 6단 이상인자로서 총재 그리고 사무총장이 추천한 자로 구성하며 대회 기술대표로 임명된 1명을 당연직으로 포함한다.  
Member qualifications: Competition supervisors of the WT or persons with sufficient taekwondo experience holding at least a 6<sup>th</sup> WT or Kukkiwon Dan recommended by the WT President, Secretary General. One Technical Delegate shall be the ex-officio member.
  - 1.2 구성: 위원장 1인과 7인 이내의 위원, 그리고 당 대회 기술대표  
Composition: One Chairman and no more than Seven members plus the Technical Delegate
  - 1.3 구성절차: 위원장 및 위원은 사무총장의 재청에 의하여 총재가 임명한다.  
Procedure of Appointment: The Chairman and members of the Competition Supervisory Board shall be appointed by the WT President on the recommendation of the WT Secretary General
- 2 책임: 경기감독위원회는 소청 심의에 의해 판정에 대한 정정 및 비위 관계자에 대한 징계 처분을 하여 세계태권도연맹 사무총장에게 통보하며 또한 경기장 내에서 대회 운영에 관한 사항에 대한 현장상벌위원을 겸임한다.  
Responsibility: The Competition Supervisory Board shall make corrections of misjudgments according to their decision regarding protests and take disciplinary action against the officials who committed the misjudgment or other illegal behavior, the results of which shall be notified to the WT Secretary General. The Competition Supervisory Board shall also be entitled the on-spot Sanction Committee concurrently at the competition for the matters in relation to competition management.
- 3 소청심의절차  
Procedure of Protest
  - 3.1 판정에 이의가 있을 때는 소정의 소청신청서와 US\$200의 소청료를 경기 종료 후 10분 이내에 제출해야 한다. 그리고 경기감독위원회는 30분 이내로 소청결과를 완료한다.  
In case there is an objection to a referee judgment, an official delegate of the team shall submit a WT-developed protest sheet, along with the protest fee of US\$200, to the Competition Supervisory Board within 10 minutes after the end of pertinent contest, so as to ensure that a decision on the result may be announced after 30 minutes.
  - 3.2 경기감독위원회의 심의는 해당국가 경기감독위원은 제외하며 의결은 과반수를 결정한다.  
Deliberation of a protest by the Competition Supervisory Board shall be carried out; excluding those members with the same nationalities as the contestants concerned. A majority is required for resolution of the deliberation.
  - 3.3 경기감독위원은 필요에 따라 해당 경기에 관련된 심판원을 소환, 진상을 문의할 수 있다.  
In order to ascertain the facts, the members of the Competition Supervisory Board may summon the refereeing officials of the contest concerned and question them.
  - 3.4 경기감독위원회의 의결은 최종적인 것이며 어느 누구도 이의를 제기할 수 없다.  
The resolution made by the Competition Supervisory Board shall be final and no further means of appeal is possible.

### (해설)

경기감독위원회는 최소한 5명의 유자격 위원들을 구성되어야 하며, 5명 이상으로 구성할 경우 전체 위원 수는 반드시 홀수가 되어야 한다.

### (Interpretation)

---

The Competition Supervisory Board shall be composed of at least five eligible members and the number of members must be an odd number if it exceeds five.

주-(1)

해당국가 경기감독위원회는 제외하며: 소청을 신청한 당사국과 동일 국적 위원이 있을 때는 심의에서 제외되며, 나머지 위원 중에서 홀수의 심의위원단을 구성해야 한다. 위원장이 제외될 경우에는 임시위원장을 호선에 의해 선출한다.

(Explanation #1)

Members with the same nationalities: Any member of the On-site Sanction Committee that has the same nationality as either the contestant or coach involved shall be excluded from the deliberation. In all cases, the number of committee members shall be an odd number. If the Chairman is the one who is ineligible, a temporary Chairman must be elected by the remaining members.

주-(2)

경기감독위원장은 현장에서 심판 교체를 기술대표에게 요청할 수 있다. 기술대표는 경기감독위원장의 요청에 따라 심판위원장에게 심판교체를 지시할 수 있다.

(Explanation #2)

Replacement of refereeing officials: The Chairman of the Competition Supervisory Board may recommend the Technical Delegate to replace refereeing officials. In this regard, the Technical Delegate may instruct the Referee Chairman to replace the refereeing officials concerned.

주-(3)

의결: 의결을 위한 심의 절차는 다음과 같다.

- 1) 경기감독위원회는 소청 사유를 검토하여 우선 심의 수용 여부를 가부로 결정한다.
- 2) 필요한 경우, 주부심의 소견을 청문할 수 있으며, 필요한 청문 대상의 결정을 소청위원회가 한다.
- 3) 필요하다고 판단될 경우, 판정 기록이나 경기 내용의 비디오 기록 등을 검토 한다.
- 4) 토의가 끝나면 위원단의 무기명 투표에 의해 다수결로 가부를 결정한다.
- 5) 위원장이 소청심의 결과보고서를 작성, 발표한다.
- 6) 경기감독위원회 결정에 따른 처리

- (1) 경기 결과 처리의 착오: 점수 계산의 착오에 의한 경우는 그 결과를 반복한다.

(Explanation #3)

Deliberation procedures: Procedures for deliberation to make a resolution are as follows:

- 1) After reviewing the reasons for a protest, the Competition Supervisory Board shall first decide whether the protest is "Acceptable" or "Unacceptable" for deliberation.
- 2) If necessary, the Board can hear opinions from the referee or judges; who to be summoned shall be decided by the Board.
- 3) The Board shall review the written records on decision of visual recorded data of the competition, etc., if deemed necessary.
- 4) After deliberation, the Board shall hold a secret ballot to determine a majority decision.
- 5) The Chairman of the Board shall make a report documenting the outcome of the deliberation and shall make this outcome publicly known.
- 6) Necessary actions shall be taken according to the decision by the Board.

- (1) Errors in determining the match results: mistakes in calculation of the match score or misidentifying a contestant shall result in the decision being reversed.

## 제27조 징계 및 항소 Article 27 Sanctions and Appeal

- 1 코치, 선수 및 임원 또는 해당 국가협회 소속인 자가 다음 사유에 해당하는 행위를 했을 시 총재, 사무총장 또는 기술대표가 현장상벌위원회에 징계를 요청할 수 있다.
- 1 The WT President or Secretary General or the Technical Delegate may request that the on-spot Extraordinary Sanctions Committee should be convened for deliberation when any of the following behaviors is committed by a coach, a contestant, an official, and/or any member of the pertinent member national association.
  - 1.1 경기 운영을 방해하는 행위  
1.1 Interfering with the competition management
  - 1.2 관중을 선동하거나 사실이 아닌 것을 유포하는 행위  
1.2 Agitating the spectators or spreading false rumor
- 2 징계위원회는 사실 확인을 위해 관련 당사자를 소환, 진상을 문의할 수 있다.
- 2 The Extraordinary Sanctions Committee may summon the person concerned for confirmation of events.
- 3 상벌위원회는 발의 내용이 이유 있다고 판단 시 심의 절차를 걸쳐 징계 처분을 하며 징계 내용은 즉시 발효된다. 심의 내용은 공식적으로 발표하고 해당 사실과 징계 이유를 본 연맹 총재 또는 사무총장에게 추후 서면으로 보고한다.
- 3 When judged reasonable, the Extraordinary Sanctions Committee shall deliberate the matter and take disciplinary action with immediate effect. The result of deliberation shall be announced to the public and reported in writing with relevant facts and rationale to the WT President and/or Secretary General afterwards.
- 4 징계의 종류는 행위의 정도에 따라 달라진다. 다음과 같은 징계가 선수, 팀 임원, 협회 임원 또는 협회 자체에 부여될 수 있다.
- 4 Decision on disciplinary actions may vary dependent upon the degree of the violation. The following penalties may be awarded to athletes, any of team officials, MNA officials and MNA
  - 경고  
· Warning
  - 대회로부터의 실격  
· Disqualification from the tournament
- 5 대회로부터의 실격 징계 시에는 차기 본 연맹 주최대회 출전 자격이 자동 박탈된다.
- 5 Decision of disqualification from the tournament will automatically result in ineligibility for the next WT promoted championships.
- 6 징계위원회는 벌금 부과, 참가 박탈 기간 연장, 협회 자체의 자격정지 등 추가 징계를 본 연맹에 권고할 수 있다.
- 6 Extraordinary Sanctions Committee may recommend to the WT additional disciplinary actions including monetary fine, long term suspension and suspension of the pertinent MNA.
- 7 징계위원회의 결정에 대해 이의가 있을 시 본 연맹 총재, 사무총장 혹은 기술대표에게 징계 발표 직후 24시간 내에 서면으로 이의를 제기할 수 있다.
- 7 Appeal to the disciplinary action taken by Extraordinary Sanctions Committee may be made in writing to President or Secretary General or Technical Delegate in writing within 24 hours after the announcement of sanction.
- 8 이의 신청이 접수되면 총재 또는 사무총장 (총재 부재 시)이 심사위원회를 구성하여 결정된 징계의 수위를 검토하고 이의 신청 접수 시부터 12시간 내로 검토 의견을 통보한다. 심사위원회의 결정은 최종적이며 본 연맹 내에서 더 이상 이의를 제기할 수 없다.
- 8 If an appeal is received, the President or Secretary General (in the absence of President) shall form a Review Panel to review the degree of sanction and respond to the appeal. The Review Panel shall respond to the appeal within 12 hours from the time of receipt of the appeal. The decision of Review Panel is final and no further appeal shall be accepted within the WT.
- 9 심사위원회는 총재 또는 사무총장 (총재 부재 시)이 본 연맹 집행위원 또는 협회장 중에서 임명할 수 있다.



- 9 Review Panel shall be appointed by the President or Secretary General (in the absence of President) among WT Council members or President of WT Member National Associations.
- 

(해설)

“경기 운영을 방해하는 행위”란 기술임원에 대한 폭력적이고 부적절한 언사, 경기 후 경기지역을 떠나지 않는 행위, 장비 등을 던지는 행위 등을 포함한다.

(Interpretation)

“Interfering with the competition management” refers to the behaviors including but not limited to aggressive or inappropriate behavior toward any technical officials, not leaving the contest area after the contest, throwing any materials and/or equipment, etc.

주-(1) 현장징계위원회:

현장징계위원회의 징계 의결을 위한 심의 절차와 세부 사항은 당 연맹 징계규정이 따른다.

(Explanation#2)

Extraordinary Sanctions Committee: Deliberation procedures of a sanction shall correspond to that of Arbitration, and the details of a sanction will comply with the Regulations on Sanctions.

---