

# 격파 경기 판정 및 운영 지침

## 제1조 [목적]

본 경기규정은 대한태권도협회가 실시하는 모든 격파 경기의 운영과 채점을 통일적으로 규정하고자 하는데 그 목적이 있다.

## 제2조 [선수]

대한태권도 협회가 개최하는 격파기술 대회에 참가하기 위하여 모든 선수는 대한태권도협회에 당해년도 선수등록을 하여야 한다.

## 제3조 [종목]

격파 경기는 다음의 종목으로 구분한다.

- 1) 개인 위력격파
- 2) 개인 기술격파
- 3) 단체 종합격파

## 제4조 [세부종목]

1) 위력격파 종목은 다음의 세부 기술종목으로 이루어진다.

- (1) 주먹지르기 위력격파
- (2) 손날치기 위력격파
- (3) 앞차기 위력격파
- (4) 옆/뒤차기 위력격파
- (5) 뛰어 돌개차기 위력격파

2) 기술격파 종목은 다음의 세부 기술종목으로 이루어진다.

- (1) 높이 뛰어차기 격파
- (2) 멀리 뛰어차기 격파
- (3) 체공3단차기 3종기술 격파

- (4) 체공 다단 격파
- (5) 연속 뒤후려차기 격파
- (6) 체공회전 3단차기 격파
- (7) 뛰어 돌아넘어 2단차기 격파
- (8) 투척물 격파
- (9) 자유구성 기술격파

3) 대회에 따라 위력격파의 세부 기술종목을 별도의 종목으로 실시할 수 있으며 또 이들 종목에서 얻은 점수를 종합하여 종합 위력격파 또는 종합 기술격파의 종목으로 실시할 수 있다.

## 제5조 [경기장]

1) 경기장은 평면 또는 일정 높이의 경기대로 할 수 있다. 경기장은 위력격파를 위하여 충분한 강도의 지지력과 선수의 안전과 기술 수행을 위한 일정한 탄력을 가진 바닥이어야 한다. 필요할 경우 위력격파 경기장과 기술격파 경기장을 별도로 설치할 수 있다.

## 제6조 [격파물]

격파기술 경기에 이용될 수 있는 격파물은 다음 종류에 한한다. 단 종목별 격파물의 종류는 대회요강에 정한다.

- (1) 송판
- (2) 기와
- (3) 벽돌
- (4) 대리석 판
- (5) 사과 또는 유사 인공물
- (6) 인조 조립식 격파물

모든 격파물은 대회본부에서 제공한다. 격파물의 규격, 재질, 강도 등 세부적 속성에 대하여는 별도의 격파물 규격세칙에 정한다.

## 제7조 [격파대]

주먹 위력격파, 손날 위력격파, 앞차기 위력격파, 옆/뒤차기 위력격파, 높이뛰어차기격파, 멀리뛰어차기격파는 미리 정해진 규격과 형태에 따라 제작된 격파대를 이용한다. 격파대의 규격, 형태 등 세부사항은 격파대 규격세칙에 정한다.

## 제8조 [경기진행 방식]

- 1) 경기는 참가규모에 따라 단일전 또는 예선과 결승 또는 예선, 준결승, 결승으로 나누어 진행할 수 있다.
- 2) 예선과 준결승 경기의 세부 종목의 수는 참가요강에 따라 조정할 수 있다. 또 예선 또는 준결승 경기의 격파물은 결승 경기와 다를 수 있다.

## 제9조 [세부종목별 경기방식-위력격파]

### (1) 주먹(지르기) 위력격파

- ㉠ 주먹지르기 위력격파는 바른 주먹을 이용하여 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려지르는 격파기술이다.
- ㉡ 격파는 1회에 한한다. 격파 시작의 구령 후 30초내에 격파가 이루어져야 한다.
- ㉢ 선수는 주먹의 부상을 방지하기 위하여 격파물위에 대회본부가 제공하는 보호대를 놓을 수 있다. 단 선수의 바른 주먹 부위에는 어떠한 보호물을 부착할 수 없다.
- ㉣ 격파 중 신체가 지면위로 도약할 수 있다.

### (2) 손날치기 위력격파

- ㉠ 손날치기 위력격파는 손날을 이용하여 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 수직으로 내려치는 격파기술이다. 단 격파대의 높이는 미리 정해진 규격 내에서 선수가 선택 조절할 수 있다.
- ㉡ 격파는 1회에 한한다. 격파 시작의 구령 후 30초내에 격파가 이루어져야 한다.
- ㉢ 선수는 손날부위의 부상을 방지하기 위하여 격파물위에 대회본부가 제공하는 보호대를 놓을 수 있다. 단 선수의 손날 및 팔목 부위에는 어떠한 보호물을 부착할 수 없다.

### (3) 앞차기 위력격파

- ㉠ 앞차기 위력격파는 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발의 앞축을 이용한 앞차기로 격파하는 기술이다.

- ㉞ 격파대의 높이는 미리 정해진 범위 내에서 선수가 선택 조절할 수 있다.
- ㉟ 격파 발차기에 선행하여 미끌어 들어가는 동작 또는 두 걸음 이내의 발놀림을 할 수 있다.
- ㊱ 격파는 1회에 한한다. 격파 시작의 구령 후 30초내에 격파가 이루어져야 한다.

#### (4) 옆/뒤차기 위력격파

- ㉞ 옆/뒤차기 위력격파는 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발의 발날 또는 뒤꿈치를 이용한 옆차기 또는 뒤차기로 격파하는 기술이다.
- ㉞ 격파대의 높이는 미리 정해진 범위 내에서 선수가 선택 조절할 수 있다.
- ㉟ 격파 발차기에 선행하여 미끌어 들어가는 동작 또는 두 걸음 이내의 발놀림을 할 수 있다.
- ㊱ 격파는 1회에 한한다. 격파 시작의 구령 후 30초내에 격파가 이루어져야 한다.

#### (5) 뛰어 돌개차기 위력격파

- ㉞ 뛰어 돌개차기 위력격파는 일정한 높이의 격파대에 설치된 격파물을 발의 발등을 이용한 뛰어 돌개차기로 격파하는 기술이다.
- ㉞ 돌개차기는 몸이 체공된 상태에서 이루어져야 한다. 양발 중 한발이 지면에 닿은 상태에서 격파가 이루어졌을 때는 기술실패로 종목실격이다.
- ㉟ 격파 발차기에 선행하여 미끌어 들어가는 동작 또는 두 걸음 이내의 발놀림을 할 수 있다.
- ㊱ 격파대의 높이는 미리 정해진 범위 내에서 선수가 선택 조절할 수 있다.
- ㊲ 격파는 1회에 한한다. 격파 시작의 구령 후 30초내에 격파가 이루어져야 한다.

### 제10조 [세부종목별 경기방식-기술격파]

#### (1) 높이 뛰어차기 격파

- ㉞ 높이 뛰어차기 격파는 발차기를 이용하여 높은 위치에 설치된 격파물을 격파하는 기술격파이다.
- ㉞ 높이차기에 사용되는 발차기는 선수가 임의로 결정할 수 있다.
- ㉟ 격파동작 출발점은 12m를 초과할 수 없다.
- ㊱ 격파의 성공, 실패에 상관없이 선수는 3회의 시기를 가질 수 있다. 가장 높은 점수를 얻은 시기를 높이차기 득점으로 한다.
- ㊲ 최초 시기보다 높이를 낮출 수 없다.

## (2) 멀리 뛰어차기 격파

- ㉠ 멀리 뛰어차기 격파는 장애물이 설치된 거리를 도약동작으로 넘어 옆차기로 격파하는 기술이다.
- ㉡ 장애물의 높이는 동일하며 장애물의 거리는 선수가 스스로 정한다.
- ㉢ 도움닫기 출발선과 도약 출발선 사이의 거리는 12m를 초과할 수 없다.
- ㉣ 도약 중 장애물에 신체의 어떤 부위라도 닿으면 격파실격으로 한다.
- ㉤ 격파의 성공, 실패에 상관없이 선수는 3회의 시기를 가질 수 있다. 가장 높은 점수를 얻은 시기를 멀리차기 득점으로 한다.
- ㉥ 최초 시기보다 거리를 줄일 수 없다.

## (3) 체공3단차기 3종기술 격파

- ㉠ 체공3단차기 3종기술 격파는 가위차기 삼단격파, 돌려차기 삼단격파, 옆차기 삼단격파를 순서적으로 시행하는 기술격파이다.
- ㉡ 각 기술별 격파물 설치의 방향과 위치는 선수가 조정할 수 있다. 단 전체 격파물이 설치되는 공간은 경기장을 벗어날 수 없다.
- ㉢ 격파물의 높이와 격파물간 거리 등 격파물 설치는 선수가 임의로 결정하되, 이에 따라 채점이 이루어진다.
- ㉣ 3단차기 격파는 격파 성공 여부와 격파물 설치에 따른 점수, 그리고 기술동작의 완성도를 종합하여 심판이 채점한다.
- ㉤ 격파는 1회에 한한다.

## (4) 체공 다단 격파

- ㉠ 체공 다단 격파는 선수가 한번의 도약에 의해 체공중에 발기술과 손기술을 이용하여 보다 많은 기술동작으로 많은 매수의 격파물을 격파하는 기술이다.
- ㉡ 도움닫기 거리는 12m를 초과할 수 없다.
- ㉢ 격파에 이용되는 손기술 사용은 2회를 초과할 수 없다.
- ㉣ 격파는 1회에 한한다.

## (5) 연속 뒤후려차기 격파

- ㉠ 연속 뒤후려차기 격파는 제자리에서 10회의 뒤후리기로 연속해서 격파하는 기술이다. 격파 성공 여부와 상관없이 10회의 뒤후리기만이 허용된다.
- ㉡ 격파 성공 매수, 수행시간, 격파물 높이 등을 종합하여 채점한다.
- ㉢ 격파가 시작된 이후에 차기발을 바꿀 수 없다. 바꿀 경우는 실격된다.
- ㉣ 격파는 1회에 한한다.

### (6) 체공 회전 3단차기 격파

- ㉠ 체공 회전 3단차기 격파는 한번의 도약으로 540도 회전하면서 3단으로 설치된 격파물을 발차기로서 순차적으로 격파하는 기술이다.
- ㉡ 도약전에 예비 발걸음을 할 수 있다.
- ㉢ 격파물의 강도, 높이 등 설치는 선수가 결정한다.
- ㉣ 기술은 성공 매수와 함께 높이, 동작의 완성도를 종합하여 채점한다.
- ㉤ 격파는 1회에 한한다.

### (7) 뛰어 돌아넘어 2단차기 격파

- ㉠ 뛰어 돌아넘어 2단차기 격파는 한번의 도약으로 뛰어 몸을 돌아넘어 거리를 두고 설치된 2개의 격파물을 순차적으로 격파하는 기술이다. 뛰어 돌아넘는 동작의 유형은 선수가 정한다.
- ㉡ 도움닫기의 거리는 12m를 넘지 못한다.
- ㉢ 기술은 성공 매수와 함께 뛰어도는 동작의 유형, 높이, 격파물간의 거리, 기술동작의 완성도를 종합하여 채점한다.
- ㉣ 격파는 1회에 한한다.

### (8) 투척물 격파

- ㉠ 투척물격파는 격파물을 손으로 던져 체공중에 있는 격파물을 도약동작을 사용하여 체공중에서 격파하는 기술이다.
- ㉡ 격파물의 종류는 경기요강에 정해진 것으로 한다.
- ㉢ 격파에 사용하는 기술은 선수가 자유로이 정한다. 단 채점규정에서 기술별 난이도와 이에 따른 배점은 따로 정한다.
- ㉣ 기술은 격파에 시용된 기술의 난이도, 동작의 완성도를 종합하여 채점한다.
- ㉤ 격파는 1회에 한한다.

### (9) 자유구성 기술격파

- ㉠ 자유구성 기술격파는 선수가 일정한 격파기술을 선택, 구성하여 격파하는 종목이다.
- ㉡ 격파물은 총 10매를 초과할 수 없으며 보조인원은 15인을 초과할 수 없다.
- ㉢ 격파 기술은 제한이 없으나 기술과 구성의 창의성과 난이도를 표현하여야 한다.
- ㉣ 기술은 구성의 창의성, 난이도와 함께 동작의 완성도를 기준으로 평가한다.
- ㉤ 격파는 1회에 한한다.

## 제11조 [심판]

- 1) 심판은 대한태권도협회가 선임한다.
- 2) 위력격파 경기를 위한 심판은 주심 1명 부심 2명으로 구성한다.
- 3) 기술격파 경기를 위한 심판은 주심 1명과 3명 이상 7명 이내의 부심으로 구성한다.
- 4) 각 경기에서 주심은 경기 진행에 대한 전반적 권한과 함께 격파물에 대한 판정을 한다.
- 5) 부심은 반칙사항과 감점사항, 그리고 기술격파에서 기술성에 대한 판정을 한다.
6. 예선경기의 진행을 위한 심판의 배정과 구성은 대회조직본부가 정할 수 있다.

## 제12조 [채점]

### 1) 위력격파

- ㉠ 위력격파의 채점은 격파된 격파물의 매수를 기준으로 한다.
- ㉡ 사각형 격파물의 경우 격파된 격파물이란 최소한 한번의 가장자리가 모두 깨어진 것을 말한다. 한번의 가장자리 중 일부라도 깨어져 나가지 않았을 때는 격파되지 않은 것으로 본다.
- ㉢ 기타 격파물의 경우 별도의 기준으로 정한다.
- ㉣ 각 격파물당 10점으로 채점한다.
- ㉤ 위력격파 전 종목에서 취득하여 합산한 점수에 따라 순위를 결정한다.  
단, 동점일 경우는 체중이 적은 선수가 승자가 된다.
- ㉥ 규정된 시간 이내에 격파가 이루어지지 못했을 경우 5초 초과 당 감점 10점을 한다
- ㉦ 격파 중 또는 격파 후 선수의 발바닥 이외의 신체부위가 바닥에 닿았을 경우나 이 중 동작에 의해 격파가 이루어질 경우 기술 결점으로 선언되고 해당 종목은 0점 처리 된다. 단 주먹과 손날 격파는 무릎 이상의 부위로 한다.

### 2) 기술격파

- ㉠ 기술격파 전 종목에서 취득하여 합산한 점수에 따라 순위를 결정한다.
- ㉡ 격파 중 또는 격파 후 선수의 발바닥 이외의 신체부위가 바닥에 닿았을 경우 기술 결점으로 선언되고 해당 종목은 -30점으로 한다.

#### (1) 높이 뛰어차기 격파

- ㉠ 250cm를 최소 허용높이로 하고 기준 점수 50점을 부여하고 매 5cm마다 10점을 추가 부과한다.

## (2) 멀리 뛰어차기 격파

㉠ 350cm를 최소 허용 장애물의 넓이로 하고 기준 점수 50점을 부과하고 매 10cm마다 추가 10점을 부과한다.

## (3) 체공3단 3종차기 격파

㉠ 각 격파물당 격파배점은 10점이다. 9개를 모두 격파하였을 때 득점은 90점이다.

㉡ 격파물 설치의 난이도와 동작의 완성도에 따른 가점은 -30점, -20점, -10점, -5점, 0점, +5점, +10점, +15점으로 한다. (격파물 설치의 난이도란 높이와 격파물간의 거리를 말한다)

㉢ 착지 시 발바닥 이외의 신체부위가 바닥에 닿았을 때는 매회 -30점 감점한다.

㉣ 총점은 위 3항의 득점을 합산한 점수로 한다.

㉤ 격파 시작의 구령후 1분 이내에 격파가 이루어져야 한다.

## (4) 체공 다단 격파

㉠ 격파물당 배점은 20점으로 한다.

㉡ 격파물 설치의 난이도와 사용기술의 난이도 및 동작의 완성도에 따른 가점은 -30점, -20점, -10점, -5점, 0점, +5점, +10점, +15점으로 한다.

㉢ 총점은 위 3항의 득점을 합산한 점수로 한다.

## (5) 연속 뒤후려차기 격파

㉠ 각 격파물당 배점은 10점으로 한다.

㉡ 기준시간은 7초로 한다. 0.2초당 5점 가감한다. 기준시간을 초과한 시간의 계산은 반올림하여 계산한다.

㉢ 격파물 높이는 차는 선수의 얼굴 높이를 기준으로 하되 높이의 감점은 각 격파물별 높이 감점을 -2점으로 한다.

## (6) 체공 회전3단 차기 격파

㉠ 각 격파물당 배점은 30점으로 한다.

㉡ 각 격파물당 높이와 동작의 완성도에 따른 배점은 -20점, -15점, -10점, -5점, 0점, +5점, +10점으로 한다.

## (7) 뛰어 돌아넘어 2단차기 격파

㉠ 각 격파물당 배점은 40점으로 한다. 세 번째 격파물을 설치할 경우 세 번째 격파물

의 배점은 20점이다.

㉞ 뛰어도는 동작의 기술적 난이도의 배점은 +10점, 0점으로 한다.

㉟ 격파물의 높이, 격파물간의 거리, 동작의 완성도는 종합하여 채점하되 배점은 -20점, -15점, -10점, -5점, 0점, +5점, +10점, +15점으로 한다.

### (8) 투척물 격파

㉠ 회전각에 따른 기본점수를 부여한다.

㉡ 180도-50점, 360도-60점, 540도-70점,

㉢ 격파시는 +30점을 부여한다. 실패시에는 -10점 감점한다.

㉣ 동작완성도에 대한 배점은 +30, +20, +10, 0점, -10, -20 으로 한다.

㉤ 격파물은 개당10점이다.

㉥ 총점 최하점수는 0점이다

### (9) 자유구성 기술격파

㉦ 기본점수 60점을 부여하고 실패한 격파물당 -10점이다.

㉧ 기술의 난이도에 따른 배점은 +30, +20, +10, 0점으로 한다.

㉨ 동작의 창작성의 배점은 +20,+10, 0점으로 한다.

㉩ 위 기술격파 8종목 이외의 기술로 구성하여야 한다.