

자유품새 채점 지침 (경희대총장기)

I. 개인전

1. 기술력

1) 뛰어 옆차기

- ① 도움발이 차는 다리에 붙어야 한다. ② 도움발의 모양은 발날, 발등 모두 허용한다.
- ③ 도움발이 몸통 앞으로 올라가거나, 내려가서 벌어지면 감점 사항이다. 또한 시선이 발 날을 향하지 않거나 상체를 앞으로 숙이거나 어깨를 웅크리며 엉덩이가 뒤로 빠지면 감점사항이다.
(동작의 정확도 및 품새의 완성도에서 추가 감점)

2) 뛰어 찬 발차기 수

- ① 앞차기 4회나 섞어차기 4회는 동일한 수로 채점한다.
- ② 지면을 딛고 찬 차기나 허리 아래를 찬 차기는 인정하지 않는다.
(동작의 정확도 및 품새의 완성도에서 추가 감점)

3) 회전발차기

- ① 회전각이 큰 차기에 높은 점수를 부여하며 1,080도 차기의 작은 실수는 900도 차기의 정확한 기술과 동일한 점수를 부여하는 방식으로 채점한다.
- ② 회전만 하고 차기를 **명확히 안 하면 0점 처리**한다.
- ③ 심판 정면 수행을 권장하며 옆으로 과도하게 이동하며 수행 시 감점한다. (신체 너비 허용)

4) 연속발차기

- ① 제자리 스텝 3회는 필수조건이며 미 수행 시 감점한다.
(더 하거나 덜 하면 감점)
- ② 정면을 보고 있다가 옆으로 차거나 뒤로 차는 차기는 감점한다.
(45도 정도의 앞으로 차는 차기는 허용)
- ③ 나래차기는 1회로 간주하며, 3회 나래차기는 2회로 간주한다.
- ④ 7회~10회 벗어나면 감점한다. ⑤ 뒤차기의 목표에 대한 방향성이 많이 벗어나면 감점한다.

5) 아크로바틱 동작

- ① 차기는 무릎을 접어서 차는 동작만 인정하며 **명확하게 안 차면 0점 처리**한다.
- ② 차기 수행 여부가 애매할 경우는 감점 처리한다.

2. 연출력

1) 창작한 품새의 전체 수행동작을 보고 점수를 부여한다.

2) 지나치게 많은 아크로바틱 동작으로 연출력을 표현해도 가산점은 없다. **(차기를 표현해야 함)**

3. 경기 중 범서기, 뒷굽이, 학다리서기를 1초 정도 정확하고 명확하게 표현하지

않으면 심판 개인 총점에서 0.3점 감점한다.

- 1) 어렵פות이 표현하면 **동작의 정확도 및 품새의 완성도와 기의 표현에서 감점**한다.
- 2) **정확하고 명확한 1초 정도의 표현은 멈춘 모양으로 해석** 한다.

II. 혼성 복식전

1) 뛰어옆차기

- ① 모든 선수가 **동시에 수행하며** 평균점수를 부여한다.

2) 뛰어 찬 발차기 수, 3) 회전발차기, 4) 연속발차기, 5) 아크로바틱 동작

- ① 두 선수가 순차적 또는 동시 기술 수행 시 잘하는 선수의 점수 부여한다.
- ② 단, 두 선수가 시연하는 팀과 한 선수만 시연하는 팀은 차등 점수를 부여한다.

자유품새 채점 지침 (경희대총장기)

Ⅲ. 남녀 혼성 5인조 단체전

※ 격파 필수

회전 발차기 1장 이상, 연속 발차기 3장 이상, 아크로바틱 1장 이상, 최소 5장 격파는 필수이며 추가하여 격파가능, 격파 가능 수량은 5장에서 9장이다.

1.뛰어엎차기 (격파 없음)

- ① 모든 선수가 **동시에 수행하며** 평균점수를 부여한다.
- ② 도움발의 모양은 발날, 발등 모두 허용한다.
- ③ 도움발이 몸통 앞으로 올라가거나, 내려가서 벌어지면 감점 사항이다. 또한 시선이 발 날을 향하지 않거나 상체를 앞으로 숙이거나 어깨를 움크리며 엉덩이가 뒤로 빠지면 감점사항이다.
(동작의 정확도 및 품새의 완성도에서 추가 감점)

2. 뛰어찬 발차기수 (격파 없음)

- ① 앞차기 4회나 섞어차기 4회는 동일한 수로 채점한다.
- ② 지면을 딛고 찬 차기나 허리 아래를 찬 차기는 인정하지 않는다.
(동작의 정확도 및 품새의 완성도에서 감점)
- ③ 모든 선수가 순차적 또는 동시 기술 시연 시 **잘하는 선수의 점수 부여**한다.
- ④ 단, 모든 선수가 시연하는 팀과 한 선수만 시연하는 팀은 **차등 점수를 부여**한다.

3. 회전발차기 격파 (심판 정면을 보고 차야 한다.)

- ① 회전각이 큰 차기에 높은 점수를 부여하며 1,080도 차기의 작은 실수는 900도 차기의 정확한 기술과 동일한 점수를 부여하는 방식으로 채점한다.
- ② 회전만 하고 차기를 **명확히 안 하면** 0점 처리한다.
- ③ 격파는 필수 1장 이상, **무릎 높이 이상의 격파만 인정**한다.
- ④ 보조자가 격파물을 **의도적으로(과도하게)** 움직이거나 깨주면 격파 실패로 간주한다.

4. 연속발차기 격파

- ① 스텝과 공방이 포함된 연속발차기
- ② 발차기 7~10회 필요, 제자리 뛰기 필수 3회 후 전진 후진 허용, 내려차기- 1회로 인정
- ③ 격파는 3장 필수 (7장까지 격파 가능하며 **두 명이 수행 할 경우 잘 하는 선수의 격파 평가**)

5. 아크로바틱 발차기 격파

- ① 격파는 필수 1장 이상

※ 격파 기술 공통 사항 (모든 격파물은 깨지면 인정한다.)

- ① 기술력 점수는 0.5~0.7점 구간에서 점수를 부여한다.
- ② 격파점수는 격파 성공 시 기술력 점수에 추가로 1장당 0.1점 더해주며 실패 시 1장당 0.1점 감점한다.
- ③ 격파 실패 시 해당 기술에서 점수 부여 후 동작의 정확도 및 품새의 완성도에서 감점한다.
- ④ 기술력 점수와 격파 점수의 합계가 1.0점을 초과할 경우 **동작의 정확도 및 품새의 완성도** 항목에서 더해준다.

대한민국 품새 심판 위원회