

劍道 競技 · 審判 規則

(이하 “규칙”이라 함)

劍道 競技 · 審判 細則

(이하 “세칙”이라 함)

(본 규칙의 목적)

제1조 이 규칙은 검도 경기에서 검의 이법에 따라 공명正大하게 경기를 하며, 적정 공평하게 심판하는 것을 목적으로 한다.

제 1 편 경 기

제1장 총칙

(경기장)

제2조 경기장의 규격은 다음과 같으며 마루의 재질은 나무를 원칙으로 한다.

1. 경기장은 경계선을 포함하여 9~11m의 정방형 또는 장방형으로 한다.
2. 경기장의 중심은 ×표를 표시하고, 개시선은 중심에서 같은 거리에 좌우 한줄씩 표시한다. 각 선의 길이 또는 개시선 간의 거리는 세칙에서 정한다.

제1조 규칙 제2조(경기장)는 다음과 같다.

1. 경기장의 외측에 1.5m 이상의 여지가 있는 것을 원칙으로 한다.
2. 각 선은 폭 5~10cm 백선(白線)을 원칙으로 한다.

규 칙	세 칙
<p>(죽도) 제3조 죽도는 네쪽의 대나무나 화학제품으로 만들어진 것으로 한다. 죽도의 구조, 길이, 무게, 코등의 규격 등은 세칙에서 정한다.</p> <p>(호구) 제4조 호구는 호면, 호완, 갑, 갑상으로 구성된다.</p>	<p>3. 경기장의 중심(×표), 개시선의 길이 또는 개시선 간의 거리 등은 제1도와 같다.</p> <p>제2조 규칙 제3조(죽도)는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 죽도의 구조와 명칭은 제2도와 같으며 죽도 안에 이물질(선향 내부의 심, 칼머리의 쇠붙이 이외의 것)을 넣어서는 안 된다. 2. 죽도의 규격은 표1, 표2와 같다. 단, 길이는 부속품을 포함한 전장(全長)이고 무게는 코등을 포함하지 않는다. 3. 코등이는 피혁 또는 화학제품으로 만들며 모양은 원형으로 하고 그 크기는 직경 9cm 이내로 하고 죽도의 소정 위치에 고정 한다. <p>제3조 규칙 제4조(호구)는 제3도와 같다.</p>

규 칙

세 칙

제6조 경기시간은 5분을 기준으로 하고, 연장의 경우는 제한시간 없이 한다. 단, 주심이 유효격자 또는 경기의 중지를 선고했을 때부터 재개까지의 시간은 경기시간에 포함하지 않는다.

(승패의 결정)

제7조 승패의 결정은 다음과 같이 한다.

1. 경기는 삼판승부를 원칙으로 한다. 단, 운영상 필요한 경우는 한판승부를 할 수 있다.
2. 경기시간 내에 두판 선취한 자를 승(勝)으로 한다. 그러나 한 쪽이 한판을 취하고, 그대로 시간이 종료되었을 때는 이 자를 승으로 한다.
3. 경기시간 내에 승패가 결정되지 않을 경우에는 연장전을 하여 한판 선취한 자를 승으로 한다. 단, 판정 또는 추첨으로 승패를 결정하든지 또는 비김으로 할수도 있다.

규 칙	세 칙
<p>4. 판정 또는 추첨으로 승패를 결정하였을 때는 승자에게 한판을 준다.</p> <p>5. 판정에 의하여 승패를 결정할 경우는 반칙·기능을 우선으로 하고 그 다음 경기 태도에 따라 판정한다.</p> <p>(단체경기)</p> <p>제8조 단체경기의 승패는 다음과 같이 결정한다. 단, 그 대회에서 별도로 정한 방법에 의하여 승패를 결정할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 승자수법은 승자의 수에 의하여 승패를 결정한다. 승자가 동수인 경우는 총 득점수가 많은 쪽을 승으로 한다. 득점수도 동수인 경우는, 대표자전에 의하여 승패를 결정한다. 대표자전은 제한시간 없이 단판승부로 한다. 2. 승자 연전법(連戰法)은 승자가 계속하여 경기를 하여, 승패를 결정한다. 	<p>제9조 규칙 제7조 5호 판정은 다음과 같이 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 반칙을 우선으로 한다. 2. 기능은 유효격자에 가까운 격자를 우위(優位)로 한다. 3. 경기태도는 자세나 동작이 훌륭한 자를 우위(優位)로 한다.

규 칙	세 칙
<p>(경기의 개시, 종료) 제9조 경기의 개시와 종료는 주심의 선고로 행한다.</p> <p>(경기의 중지, 재개) 제10조 경기의 중지는 심판원의 선고로 행하고, 재개는 주심의 선고로 행한다.</p> <p>(경기의 중지 요청) 제11조 경기자는 사고 등으로 경기를 계속할 수 없게 되었을 때 경기의 중지를 요청할 수 있다.</p> <p style="text-align: center;">제2절 유효격자</p> <p>(유효격자) 제12조 유효격자는 충실한 기세와 적절한 자세로써, 죽도의 격자부로 격자부위를 칼날을 바르게 하여 격자하고 존심이 있어야 한다.</p>	<p>제10조 규칙 제12조의 “칼날을 바르게”라 함은 격자시 죽도의 격자방향과 칼날부가 동일 방향일 경우를 말한다.</p> <p>제11조 다음 경우의 격자도 유효한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 죽도를 떨어뜨린 즉시 가한 격자

규 칙	세 칙
<p>(죽도의 격자부) 제13조 죽도의 격자부는 유효부를 중심으로 한 칼날부(등줄의 반대측)를 말한다.</p> <p>(격자부위) 제14조 격자부위는 다음과 같다. (제3도 참조)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 격부(擊部) <ul style="list-style-type: none"> • 머리부(정면, 좌면, 우면) • 손목부(오른손목, 왼손목) • 허리부(오른허리, 왼허리) 2. 자부(刺部) <ul style="list-style-type: none"> • 목부 	<ol style="list-style-type: none"> 2. 한쪽이 장외로 나감과 동시에 가한 격자 3. 넘어진 즉시 가한 격자 4. 경기종료와 동시에 가한 격자 <p>제12조 다음 경우의 격자는 유효로 하지 않는다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 상격 2. 피격자자(被擊刺者)의 칼끝이 상대의 상체 전면에 찌르듯 닿아 있어서 그 기세와 자세가 충실하다고 판단한 경우 <p>제13조 규칙 제14조(격자부위)는 제 3도와 같으며 머리부 또는 손목부는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 머리부 중 좌·우면은 관자놀이 윗부분 2. 손목부는 중단세의 오른손목(왼손이 앞에 나왔을 때는 왼손목) 또는 중단세 이외의 대적세에서의 왼손목 또는 오른손목

규 칙	세 칙
<p style="text-align: center;">제3장 금지행위 제1절 금지행위 사항</p> <p>(약물사용) 제15조 경기자는 금지된 약물을 사용해서는 안된다.</p> <p>(무례한 언동) 제16조 경기자는 심판원 또는 상대에 대하여 무례한 언동을 해서는 안된다.</p> <p>(기타 금지행위) 제17조 경기자가 다음 각 호의 행위를 해서는 안된다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 부정용구(不正用具)를 사용하는 것 2. 상대의 발을 걸거나 후리는 것 3. 상대를 부당하게 장외로 밀어내는 것 4. 경기 중에 장외로 나가는 것 5. 자기의 죽도를 떨어뜨렸을 경우 6. 부당한 중지요청을 하는 것 7. 기타 이 규칙에 위반되는 행위를 하는 것 	<p>제14조 규칙 제15조의 금지약물은 별도로 정한다.</p> <p>제15조 규칙 제17조 4호의 “장외”는 다음과 같다.</p>

규 칙	세 칙
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 한발이 완전히 경계선 밖으로 나갔을 경우 2. 넘어졌을 때, 몸의 절반 정도가 경계선 밖으로 나갔을 경우 3. 몸이 장외로 나가는 것을 방지하려고 죽도나 팔로 경계선 밖을 짚는 행위 <p>제16조 규칙 제17조 7호의 금지행위는 다음의 각 호 등을 말한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 상대방에게 손을 건다든가 안아 잡는 것 2. 상대의 죽도를 잡거나 자기 죽도의 칼날부를 잡는 것 3. 상대의 죽도를 껴안는 것 4. 상대의 어깨에 고의(故意)로 죽도를 걸치는 것 5. 넘어졌을 때 상대의 공격에 대응(對應)하지 않고 엎드리는 등의 행위

규 칙	세 칙
-----	-----

제2절 별 칙

제18조 제15조, 제16조의 금지행위를 범한 자를 패로 하여 퇴장시키고 상대에게 두판을 준다. 퇴장 당한 자의 기록 점수, 기득권은 인정치 않는다.

제19조 제17조 1호의 금지행위를 한 경우는 다음의 각 호에 따라 처리한다.

1. 부정용구의 사용자는 패로 하고 상대에게 두판을 주며, 기록 점수 또는 기득권은 인정치 않는다.
2. 전호(前號)의 처리는 부정용구 사용 발견 이전의 경기는 소급 하지 아니한다. 단, 개인전 리그일 경우에는 리그전 모든 경기를 패로 한다.
3. 부정용구의 사용이 발견된 자는

6. 고의로 경기시간을 낭비하는 행위
7. 부당한 코등이 싸움 또는 격자를 하는 것
8. 왼손이 중심에서 벗어나 들어 올려 방어 하는 행위
9. 오른손보다 왼손을 들어 올려 들어가면서 공격하는 행위
10. 오른손보다 왼손을 들어 올려 좌우로 움직이는 행위
11. 기타 경기의 공정을 해하는 행위

규 칙	세 칙
<p>그 후의 경기에 출전할 수 없다. 단, 단체전에서 후보의 교체는 별도로 정한 바가 없는 한 인정한다.</p> <p>4. 양자 동시에 한 경우는 양자 모두 패로하고 각각의 기득점수 또는 기득권을 인정치 않는다.</p> <p>제20조</p> <p>① 경기자가 제17조 2호~10호의 행위를 한 경우, 반칙으로 하고, 두 번 범할 경우는 상대에게 한 판을 준다. 반칙은 한경기를 통하여 적산(積算)한다. 단, 동시 반칙에 의하여 양자가 패가 되는 경우는 상쇄하고 반칙으로 하지 않는다.</p> <p>② 제17조 4호의 경우, 양자가 서로 전후하여 장외로 나갔을 때는 먼저 나간자만 반칙으로 한다.</p> <p>③ 제17조 4호의 경우, 유효격자를 취소하였을 때는 반칙으로 하지 않는다.</p> <p>④ 제17조 5호의 경우, 그 직후에 상대가 격자를 가하고, 유효가 되었을 경우는 반칙으로 하지 않는다.</p>	

규 칙	세 칙
<p style="text-align: center;">제 2 편 심 판 제1장 총 칙</p> <p>(심판원의 구성) 제21조 심판에 종사하는 자의 구성은 심판장·주심심판(경기장이 두곳 이상인 경우)·심판원으로 한다.</p> <p>(심판장) 제22조 심판장은 공정한 경기를 수행하기 위한 필요한 권한을 갖는다.</p>	<p>제17조 규칙 제20조의 동시반칙의 상쇄는 다음과 같이 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 첫 번째는 홍·백순으로 반칙을 선고하고 상쇄한다. 2. 두 번째부터는 상쇄의 선고와 표시를 동시에 한다. <p>제18조 심판장의 임무는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 규칙과 세칙의 엄정한 운용에 유의한다. 2. 경기의 진행에 유의한다. 3. 이의(異議)의 제기에 대하여 재결(裁決)한다. 4. 기타 규칙 또는 세칙에 없는 제문제 혹은 돌발사고에 대하여 판단한다. <p>제19조 경기 개시 시 심판장의 신호는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 경기장이 한 곳인 경우는 최초의 경기자가 입례(立禮)의 위치(개시선과 3보 거리, 이하 같음)에 섰을 때, 심판장은 서서 주심의 선고로 경기를 개시시킨다.

규 칙	세 칙
<p>(주임심판) 제21조 주임심판은 심판장을 보좌하고 각 해당 경기장에 있어서의 운영에 필요한 심판상의 권한을 갖는다.</p> <p>(심판원) 제24조 ① 심판원은 주심 1명, 부심 2명을 원칙으로 하고 유효 격자 또는 기타 동등한 권한을 가지며, 이외에 다른 심판법을 운용할 수 있다.</p>	<p>2. 경기장이 두곳 이상인 경우는 각 경기장의 최초 경기자가 입례의 위치에 섰을 때, 심판장은 일어서서 호각 등으로 신호한다.</p> <p>제20조 주임심판의 임무는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 해당 경기장의 책임자로 임한다. 2. 규칙 또는 세칙이 적절히 실시되고 있는지 유의한다. 3. 규칙 또는 세칙의 위반, 또는 이의(異議)의 제기가 있을 경우는 적절 신속히 처리하고, 필요에 따라 심판장에게 보고한다. 4. 해당 경기장의 심판원을 장악한다. <p>제21조 심판원의 임무는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 해당 경기를 운영한다. 2. 선고 또는 표시를 명확히 행한다.

규 칙	세 칙
<p>② 주심은 해당경기운영의 전반에 관한 권한을 가지고, 심판기(이하 “기”라함)로써 유효격자 또는 반칙 등의 표시와 선고를 행한다.</p> <p>③ 부심은 기로써 유효격자 또는 반칙 등의 표시를 하고 운영상 주심을 보좌한다. 그리고 긴급할 때는 경기 중지의 표시와 선고를 할 수 있다.</p> <p>(계 원) 제25조 경기운영상 계시계, 표시계, 기록계, 선수계를 둔다. 그 구성과 임무는 세칙에서 정한다.</p>	<p>3. 심판원 상호의 의사통일을 도모한다.</p> <p>4. 심판원 상호의 기 표시를 확인한다.</p> <p>5. 경기종료 후 필요에 따라 주임 심판 또는 심판장의 소견을 듣고 타심판원과 같이 해당경기의 심판에 대하여 반성한다.</p> <p>제22조 규칙 제25조의 계원의 구성과 임무는 다음과 같다.</p> <p>1. 각 계는 주임 1명, 계원 2명 이상을 원칙으로 한다.</p> <p>2. 계시계는 경기시간의 계시에 임하고 경기시간의 종료 신호를 한다.</p> <p>3. 표시계는 심판원의 판정의 표시 또는 심판기의 점검확인을 한다.</p>

규 칙	세 칙
	<p>4. 기록계는 유효격자의 부위, 반칙의 종류와 횟수, 경기의 소요 시간 등을 기록한다.</p> <p>5. 선수계는 선수의 소집, 용구 등의 점점에 임한다.</p> <p>제23조 심판원의 복장은 다음과 같다. 단, 대회요강에 따라 변경될 수 있다.</p> <p>1. 상의 : 흑·감색 계절이나 대회장소의 상황에 따라 상의 착용에 관하여는 심판장의 판단에 일임한다.</p> <p>2. 하의 : 흑·회색</p> <p>3. 와이셔츠 : 흰색 (단, 하절기에는 반소매)</p> <p>4. 넥타이 : 진홍색</p> <p>5. 양말 : 흑감색</p>

규 칙	세 칙
<p style="text-align: center;">제 2 장 심 판 제1절 심판사항</p> <p>(유효격자의 결정) 제26조 유효격자의 결정은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2명 이상의 심판원이 유효격자의 표시를 했을 때 2. 1명이 유효격자의 표시를 하고 다른 2명의 심판원이 기권의 표시를 했을 때 3. 영상 판독제를 실시할 경우 별도의 규정에 의한다. <p>(유효격자의 취소) 제27조 경기자가 부적절한 행위를 하였을 경우, 주심이 유효격자의 선고를 한 후라도 심판원은 합의한 후 그 선고를 취소할 수 있다.</p> <p>(유효격자 등의 착오) 제28조 심판원이 유효격자 등의 판정에 의문(疑問)이 있을 경우는 합의를 하여 그 시비를 결정한다.</p>	<p>제24조 규칙 제27조(유효격자의 취소)는 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 격자 후 존심이 없는 경우 2. 격자 후 필요 이상의 여세나 유효 등을 과시한 경우 <p>제25조 규칙 제28조(유효격자 등의 착오)는 다음과 같은 경우에 적용한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 유효격자 자(者)를 착오(錯誤)하여 판정한 경우 2. 계시계의 경기시간 종료의 신호를 확인 못하고 경기가 계속되고 유효격자의 판정을 하였을 경우 3. 반칙 횟수를 착오하고 경기가 계속되어 유효격자의 판정이 행하여 졌을 경우

규 칙	세 칙
<p>(심판방법)</p> <p>제29조 심판원은 다음의 방법에 따라 심판을 행한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 심판원 중 1명이 유효격자의 표시를 한 경우 타심판원은 자기의 판단을 즉시 표시하여야 한다. 2. 주심은 유효격자가 결정되거나 경기가 중지된 경우에 경기자를 개시선에 돌려 보낸 후 경기를 재개시킨다. 3. 심판원은 반칙을 인정하였을 경우, 경기를 중지시키고 즉시 표시를 한다. 단, 반칙의 사실이 불명료(不明瞭)할 때는 합의를 하여 결정한다. 4. 주심은 코등이 싸움이 교착(膠着)되었을 경우에, 경기자를 그 자리에서 헤어지도록 할 경우 죽도가 교차되지 않도록 거리를 떨어지게 한 후 즉시 경기를 계속 시킨다. 	<p>제26조 규칙 제29조 4호 “헤어져” 다음의 요령으로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “헤어져”의 선고를 하여 양자를 헤어지도록 하고 즉시 경기를 계속시킨다. 2. 헤어지는 위치는 경기장 내로 한다.

규 칙	세 칙
-----	-----

5. 주심은 경기자가 중지를 요청한 경우 즉시 중지를 선고한 후, 경기자가 개시선으로 가면 주심이 경기자에게 가서 중지에 대한 이유를 확인한다.
6. 판정에 의하여 승부를 결정할 경우는 심판원은 주심의 “판정” 선고와 동시에 기로써 표시 한다.

제2절 심판의 처리

(부상 또는 사고)

제30조 부상 또는 사고 등으로 경기를 계속하지 못하는 경우에는 그 원인을 따져 다음의 처리를 한다.

1. 경기속행의 여부는 의사(의료진)의 의견을 들어 심판원이 종합적으로 판단한다.
그 처리에 요하는 시간은 5분 이내를 원칙으로 한다.

제27조 심판원은 경기자의 죽도의 등줄이 위로 되어 있지 않은 경우(칼날이 바르지 않은 경우) 경기를 중지시키고 주심을 통하여 명확히 지도한다. 이후 그 행위가 계속될 때는 유효격자로 하지 않는다.

규 칙	세 칙
<p>2. 부상으로 경기를 계속할 수 없을 때 그 원인이 한쪽의 고의 또는 과실로 인하여 생겼을 경우, 그 해당자를 패로 하고 그 원인이 명료하지 않을 때는 경기 불능자를 패로 한다.</p> <p>3. 부상 또는 사고자(事故者)로서 처리된 자는 의사 또는 심판원의 판단에 의하여 그 후의 경기 에 출전할 수 있다.</p> <p>4. 가해자(加害者)로서 패로 된 자는 그 후의 경기에 출전할 수 없다.</p> <p>(기권) 제31조 경기를 기권한 자는 패로 하고 그 후의 경기에 출전할 수 없다.</p> <p>(경기불능자, 기권자 의 기득점수) 제32조 제30조, 제31조에 따른 승자는 두판승으로 하고 경기 불능자의 기득의 한판은 유효로 한다. 단, 연장전의 경우는 승자에게 한판을 준다.</p>	<p>제28조 규칙 제31조(기권)는 다음과 같이 한다.</p> <p>1. 건강상 또는 타사유(事由)에 의하여 스스로 경기를 포기한 경우</p>

규 칙	세 칙
<p>(가해자의 기득본수, 기득권) 제33조 제30조 2호의 가해자로서 패로 된 자의 기득점수, 기득권은 인정치 않는다.</p> <p>제3절 합의(合議)·이의(異議)의 제기(提起) 사항</p> <p>(합의) 제34조 심판원은 합의가 필요할 때 경기를 중지시키고 경기장 중앙에서 합의를 한다.</p> <p>(이의 제기) 제35조 누구라도 심판원의 판정에 대하여 이의(異議)를 제기 할 수 없다.</p> <p>제36조 감독이 경기 중 규칙의 적용에 관하여 의문(疑問)이 있을 때는 그 경기자의 경기 종료전까지 주임심판 또는 심판장에게 이의를 제기 할 수 있다.</p>	<p>제29조 규칙 제36조(이의의 제기)의 시기는 해당경기자의 경기 종료 후 상호의 예까지 하여야 하며, 그 요령은 다음과 같다.</p>

규 칙	세 칙
<p>제3장 선고와 기의 표시 (선고)</p> <p>제37조 심판원의 선고는 개시·종료·재개·중지·헤어져·유효격자·승패·합의·반칙 등에 행하며, 그 요령은 별표와 같다. 단, 특히 선고할 경우에 필요하면 그 이유를 말할 수 있다.</p> <p>(기의 표시)</p> <p>제38조 심판원의 기 표시는 중지·헤어져·유효격자·승부·합의·반칙 등에 대하여 하며, 그 요령은 별표와 같다.</p> <p>제 4 장 보 칙(補則)</p> <p>제39조 이 규칙에 정해져 있지 않은 사항이 발생한 경우, 심판원은 합의를 하고 주임심판 또는 심판장에게 상의하여 처리토록 한다</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 감독은 이의 제기의 신호를 한다. 2. 감독은 주임심판 또는 심판장에게 의문(疑問)의 내용을 제기한다.

규 칙	세 칙
-----	-----

부 칙

1. 대회의 규모, 내용 등 특별한 사정이 있을 경우는 이 규칙 또는 세칙의 목적이 손상되지 않는 한도 내에서 이에 따르지 않을 수 있다.
2. 이 규칙은 1996년 8월 1일 부터 시행한다.
3. 이 규칙은 2003년 5월 23일 부터 시행한다.
4. 이 규칙은 2005년 1월 27일 부터 시행한다.
5. 이 규칙은 2017년 1월 18일 부터 시행한다.
6. 이 규칙은 2022년 4월 13일 부터 시행한다.
7. 이 규칙은 2023년 1월 18일 부터 시행한다.

〈별표〉 【심판원의 선고와 기의 표시방법】

	사 항	선 고	기의 표시	요 령
개시 재개 중지	경기를 개시할 때	시 작	양기(兩旗)를 몸쪽에 붙인다.	제1도
	경기를 재개할 때	계 속	〃	제1도
	경기를 중지할 때	중 지	양기를 똑바로 위로 올린다.	제6도
유 효 격 자	유효 격자를 인정할 때	머리, 손목, 허리, 목(찌름)	기를 비스듬히 위로 올린다	제2도
	유효격자를 인정하지 않을 때		양기를 앞아래에서 좌우로 흔든다.	제3도
	기권을 할 때		양기를 앞아래에서 교차하여 정지한다	제4도
	유효격자를 취소할 때	취 소	양기를 앞아래에서 좌우로 흔든다.	제3도
	두판재를 개시할 때	두판재	올린 기를 내린다.	제2도
	양자가 한판 한판이 되었을 때	승 부	〃	제2도
승 부 의 결 정	승부가 결정되었을 때	승	올린 기를 내린다	제2도
	연장전이 되었을 때	연장 시작	양기를 몸쪽에 붙인다	제1도
	한판으로 승했을 때	승	기를 비스듬히 위로 올린다	제2도
	1. 판정을 선고할 때 2. 판정승 했을 때	1. 판정 2. 승	1. 〃 2. 올린 기를 내린다.	제2도
	부전승 했을 때	승	기를 비스듬히 위로 올린다	제2도
	승부가 안났을 때	비 김	양기를 앞위에서 교차하여 정지한다.	제5도
	경기 불능일 때	승	기를 비스듬히 위로 올린다	제2도
	추첨으로 승부를 결정할때	승	〃	제2도
	대표자전일 때	시 작	양기를 몸쪽에 붙인다.	제1도

	사 항	선 고	기의 표시	요 령
합 의	심판원이 합의할 때	합 의	양기를 오른손으로 모아 위로 올린다.	제8도
	합의 결과		주심만 기 표시를 한다.	
반	약물을 사용하였을 때	승	유효격자를 인정하였을 때와 같다.	제2도
	무례한 언동을 하였을 때	''	''	제2도
	부정용구를 사용하였을 때	''	''	제2도
	상대의 발을 건다든지 후렸을 때	반칙 0 번	기를 비스듬히 아래로 내린다. ※반칙횟수를 손가락으로 표시한다.	제9도
	상대를 부당하게 장외로 밀어 냈을 때	''	''	제9도
	장외로 나갔을 때	''	''	제9도
	죽도를 떨어뜨렸을 때	''	''	제9도
	부당한 중지요청을 하였을 때	''	''	제9도
	동시 반칙을 했을 때	''	양기를 비스듬히 아래로 내린다.	제10도
칙	기타 이 규칙을 위반 하였을 때	''	기를 비스듬히 아래로 내린다. ※반칙횟수를 손가락으로 표시한다.	제9도
	반칙을 두번하였을 때	반칙 두번 (손가락 표시) 한판	유효격자를 인정하였을 때와 같다	제2도
	상쇄(相殺)하였을 때	상 쇠	양기를 앞아래에서 좌우로 흔든다.	제3도
헤 어 저	1. 경기가 교착(膠着) 되었을 때 2. 계속시킬 때	1. 헤어져 2. 계속	1. 양기를 앞으로 낸다. 2. 양기를 내린다	제7도
부상 사고 기권	부상, 사고, 기권 등으로 경기가 계속될 수 없을 때	승	유효격자를 인정하였을 때와 같다.	제2도

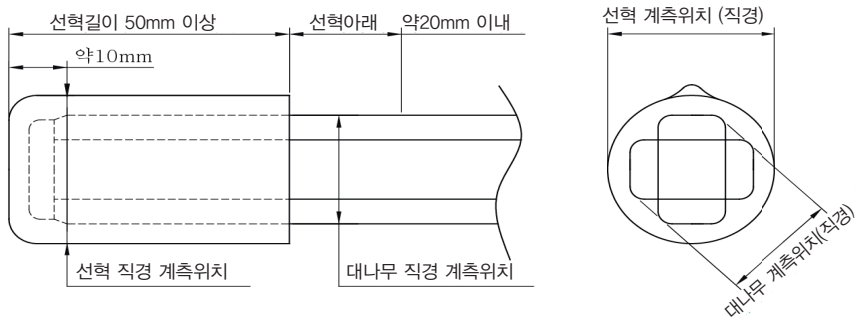
〈표1〉 죽도의 규격

구분	중학생		고교생		대학생·일반	
	남	여	남	여	남	여
길이	114cm 이내	114cm 이내	117cm 이내	117cm 이내	120m 이내	120m 이내
무게	440g 이상	400g 이상	480g 이상	420g 이상	510g 이상	440g 이상
선혁직경	25mm 이상	24mm 이상	26mm 이상	25mm 이상	26mm 이상	25mm 이상
대나무직경					21mm	20mm

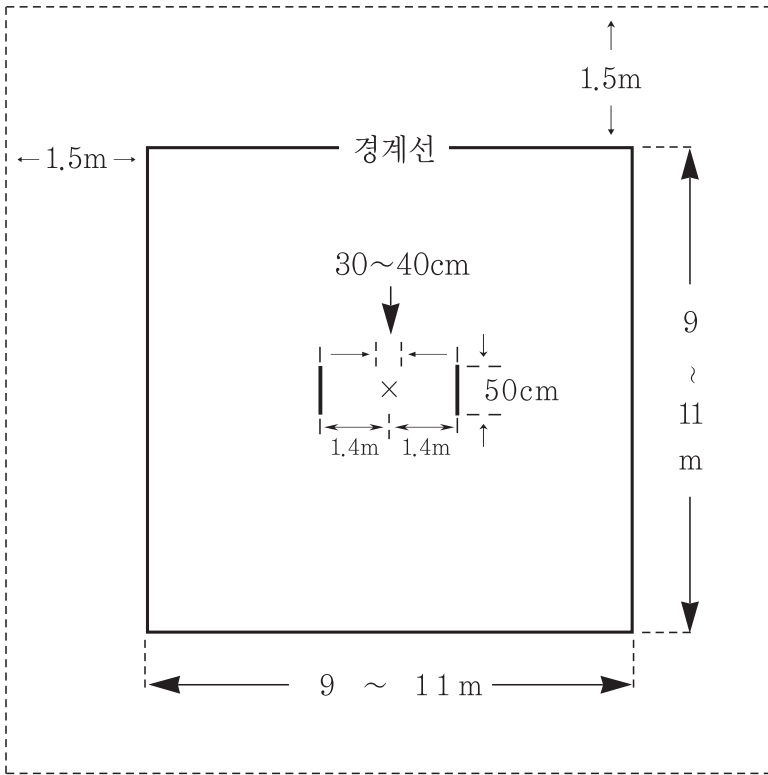
〈표2〉 죽도의 규격(쌍도의 경우)

구분		대학생·일반	
		남	여
대도	길이	114cm 이내	114cm 이내
	무게	440g 이상	400g 이상
	선혁직경	25mm 이상	24mm 이상
소도	길이	62cm 이내	62cm 이내
	무게	280~300g 이내	250~280g 이내
	선혁직경	24mm 이상	24mm 이상

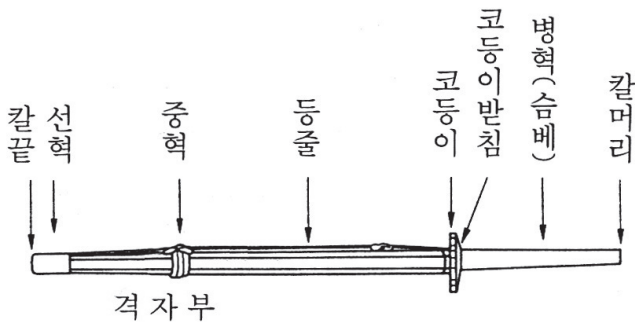
선혁의 규격



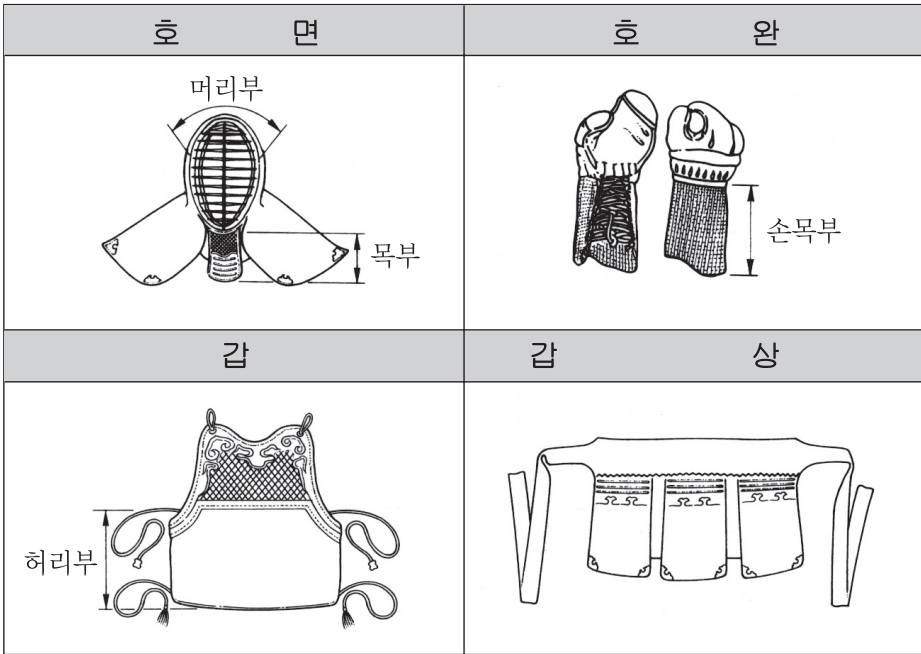
제1도(圖) 경기장



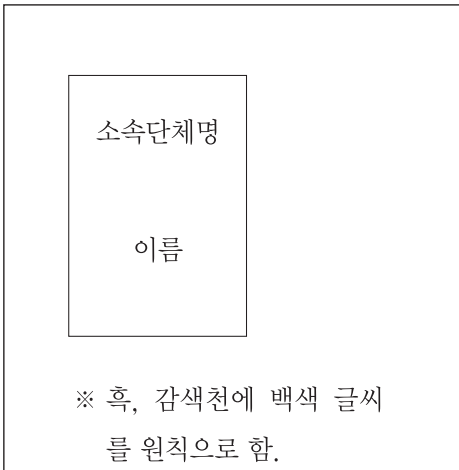
제2도(圖) 죽도의 구조와 명칭



제3도(圖) 검도구(호구) · 격자부위



제4도(圖) 경기자의 명찰



제5도(圖) 심판기 등의 규격

