

국제 체조 연맹



2017 - 2020 채점규칙집



여자 기계체조

FIG 집행위원회에 의해 승인

## 아래 여자 기계체조경기를 위함

올림픽 경기  
유스올림픽 경기  
세계선수권대회  
지역 및 대륙간대회  
국제참가자 참여 경기

주니어대회 및 체조발전수준이 낮은 국가의 경기에서는 대륙과 지역의 기술임원들에 의해 나이와 발전수준정도에 따라 적절히 수정된 대회규칙이 지정되어야 한다. (FIG 나이 그룹 발전 프로그램 참조)

채점규칙집은 FIG의 자산이며, FIG의 사전 서면허가 없이 번역과 복사를 금지한다.

문서에 포함된 내용이 기술규정과 상충하는 경우, 기술규정이 우선된다.  
언어 간 내용상 차이점이 있는 경우, 영어 원문을 정확한 내용으로 간주한다.

## 감사의 말

위원장	Nellie Kim	벨로루시
제1부위원장	Donatella Sacchi	이탈리아
제2부위원장	Naomi Valenzo	멕시코
서기	KymDowdell	호주
위원	Qiurui Zhou	중국
위원	Yoshie Harinishi	일본
위원	Loubov Burda-Andrianova	러시아
도해	James Stephenson & Koichi Endo	미국 일본
오리지널 도해	Ingrid Nicklaus	독일
최초심볼편집 - 도해, 심볼, 차트	Margot Dietz Linda Chencinski & Milvia Bernasconi	독일 미국 이탈리아
불어 문서	Yvette Brasier	프랑스
독일어 문서	Sabrina Klaesberg	독일
스페인어 문서	Helena Lario	아르헨티나
러시아어 문서	Elena Lowery	미국
영어 문서	Linda Chencinski &	미국

### FIG 규칙 업데이트

공식 FIG 대회 이후 FIG/여자체조위원회에서는 다음사항을 포함하는 여자체조 뉴스레터를 발표하였다.

- 숫자와 도해를 포함한 모든 새로운 연기기술 및 변형동작
- 새로운 연결 동작

규칙의 업데이트 사항이 앞으로 모든 FIG 대회에 적용될 발효날짜와 함께 FIG 사무총장의 명의로 전 가맹 연맹들에게 보내질 것이다.

### 헬프 데스크(HELP DESK)

추가적인 예시, 설명, 정의, 업데이트 및 명시들은 FIG 웹사이트 HELP DESK에서 찾아볼 수 있을 것이다.

## 약어 목록

Committees (위원회)	
FIG	Federation of International Gymnastics (세계체조연맹)
WAG	Women's Artistic Gymnastics (여자기체조)
WTC	Women's Technical Committee(여자기술위원회)
TC	Technical Committee (기술위원회)
EC	Executive Committee (집행위원회)
LOC	Local Organizing Committee (지역조직위원회)
Documents (문서)	
COP	Code of Points (Code) (채점규칙)
TR	Technical Regulations (기술규정)
Events (이벤트)	
VT	Vault (도마)
UB	Uneven Bars (이단평행봉)
BB	Balance Beam (평균대)
FX	Floor Exercise (마루)
LB	Low Bar (저봉)
HB	High Bar (고봉)
Evt	Event (대회)
Panels (패널)	
D-Score	Difficulty Score (난도 점수)
E-Score	Execution Score (실시점수)
R-Score	Reference Judge Score (참조심판 점수)
D-panel	Judges Evaluating Difficulty (난도 평가 심판)
E-panel	Judges Evaluating Execution (실시 평가 심판)
R-panel	Judges submitting a Control Score (컨트롤 점수를 제출하는 심판)
SJ	Superior Jury (심판위원장)
SEC	Secretary (서기)
Requirements (요구사항)	
DV	Difficulty Value (난도 점수)
CV	Connection Value(연결 점수)
CR	Composition Requirements(구성 요건)
SB	Series Bonus (시리즈 보너스)
Min.	Minimum (최소)
Max.	Maximum (최대)
Gr.	Group (그룹)
P.	Points (포인트)
DMT	Dismount (내리기)
MT	Mount (오르기)

Body Positions (바디포지션)	
HSTD	Handstand (물구나무서기)
LA turn	Longitudinal axis turn (LA턴)
BA	Breadth axis (넓은 축)
Fwd	Forward (앞으로)
Bwd	Backward (뒤로)
Swd	Sideward (옆으로)
Root Skill	The base element of a skill (기술의 기본요소)
Competitions (경기)	
	Competition I – Qualification (예선전)
	Competition II – All around (AA) Final (개인종합)
	Competition III – Apparatus Finals (종목별 결승)
	Competition IV – Team Final (팀 결승)
OG	Olympic Games (올림픽)
WC	World Championships (세계선수권대회)
YOG	Youth Olympic Games (유스올림픽)
Support Systems	
IRCOS	Instant Control & Replay System – Video analysis system used by the FIG (즉각적인 컨트롤과 리플레이 시스템- FIG가 사용하는 비디오 전문가 시스템)
JEP	Judges Evaluation Program (심판평가 프로그램)
CIS	Commentator Information System (해설정보시스템)

## GLOSSARY (어휘)

Performance Qualities	
Expressiveness (표현)	Serving to express or indicate meaning of feeling 명시적, 감정적 의미를 나타냄.
Dynamic (역동성)	Active, forceful, energetic, explosive change in the intensity of performance (동작수행의 강도에 대한 활발함, 힘찬, 활기찬, 폭발적인 변화)
Composition (구성)	Requirements for the exercise (운동에 대한 요구사항)
Choreography (안무)	The creative arrangement of the exercise (운동에 대한 창의적인 구성)

# 목 차

<b>PART I</b>	<b>경기참가자 규정</b>	<b>Sect. 1</b>
<b>제 1절</b>	<b>목적</b>	<b>1</b>
<b>제 2절</b>	<b>체조선수에 대한 규정</b>	<b>Sect. 2</b>
제 2.1조	체조선수의 권리	1
제 2.2조	체조선수의 책임	2
제 2.3조	체조선수의 의무	2
제 2.4조	벌점	3
제 2.5조	체조선수 선서	3
<b>제 3절</b>	<b>코치에 대한 규정</b>	<b>Sect. 3</b>
제 3.1조	코치의 권리	1
제 3.2조	코치의 책임	1
제 3.3조	코치 행동에 대한 벌점	2
제 3.4조	이의제기	2
제 3.5조	코치 선서	2
<b>제4절</b>	<b>기술위원회에 대한 규정</b>	<b>Sect. 4</b>
제 4.1조	여자기술위원장	1
제 4.2조	여자기술위원회 위원	1
<b>제 5절</b>	<b>종목별 심판단에 대한 규정 및 구조</b>	<b>Sect. 5</b>
제 5.1조	심판의 책임	1
제 5.2조	심판의 권리	2
제 5.3조	종목별 심판단 구성	2
제 5.4조	종목별 심판단의 역할	2
	D-패널	
	E-패널	
	R-패널	
제 5.5조	계시심, 라인심 & 서기의 역할	3
제 5.6조	좌석배치	4
제 5.7조	심판 선서	4

<b>PART II</b>	<b>연기 평가</b>	
<b>제 6절</b>	<b>점수 산정</b>	<b>Sect. 6</b>
제 6.1조	일반	1
제 6.2조	최종점수 산정	1
제 6.3조	짧은 연기	1
<b>제 7절</b>	<b>D-점수 관리 규정</b>	<b>Sect. 7</b>
제 7.1조	D-점수 도마 이단평행봉/ 평균대/ 마루	1
제 7.2조	난도(DV)	1
제 7.3조	구성 요건(CR)	3
제 7.4조	연결 난도(CV)	3
<b>제 8절</b>	<b>E-점수 관리 규정</b>	<b>Sect. 8</b>
제 8.1조	E-점수 설명	1
제 8.2조	E-심판단에 의한 평가	1
제 8.3조	감점표	2
<b>제 9절</b>	<b>기술 지침</b>	<b>Sect. 9</b>
제 9.1조	모든 종목	1
제 9.2조	평균대 및 마루	2
제 9.3조	선택된 댄스기술의 요건	3
제 9.4조	이단평행봉	5
<b>PART III</b>	<b>종목</b>	
<b>제 10절</b>	<b>도마</b>	<b>Sect. 10</b>
제 10.1조	일반	1
제 10.2조	도움달기	1
제 10.3조	도마 그룹	1
제 10.4조	요건	2
제 10.5조	채점방식	3
제 10.6조	특정종목 감점	3

<b>제 11절</b>	<b>이단평행봉</b>	<b>Sect. 11</b>
제 11.1조	일반	1
제 11.2조	연기내용 및 구성	1
제 11.3조	구성 요건(CR)	1
제 11.4조	연결 난도(CR)	2
제 11.5조	구성 감점	2
제 11.6조	특정종목 감점	2
제 11.7조	비고	3

<b>제 12절</b>	<b>평균대</b>	<b>Sect. 12</b>
예술성		1
제 12.1조	일반	1
제 12.2조	연기내용	2
제 12.3조	구성 요건(CR)	2
제 12.4조	연결 난도(CR)	2
제 12.5조	예술성 및 안무 감점	4
제 12.6조	특정종목 감점	4
제 12.7조	비고	5

<b>제 13절</b>	<b>마루</b>	<b>Sect. 13</b>
예술성		1
제 13.1조	일반	2
제 13.2조	연기내용	2
제 13.3조	구성 요건(CR)	3
제 13.4조	연결 난도(CV)	3
제 13.5조	예술성 및 안무 감점	4
제 13.6조	특정종목 감점	4

**PART IV**

<b>제 14절</b>	<b>기술표</b>
제 14.1조	도마
제 14.2조	이단평행봉
제 14.3조	평균대
제 14.4조	마루

**PART V**

<b>부록</b>
• 기호 차트
• 연기 기록 시트
• 채점 전표
• 주니어 대회를 위한 변경
• 기호 브로셔
• FIG 공식대회에서 선수들이 최초로 연기한 기술들의 목록
• 표



## PART I

### 경기 참가자 관리 규정

#### 제 1-5절

# PART I 경기 참가자 관리 규정

## 제 1절 - 목적

---

### 목적

채점 규칙(Code of Points)의 주요 목적은 아래와 같다.

1. 모든 수준의 지역, 국가 및 국제대회에서 체조 연기의 객관적 평가수단 제공
2. FIG 공식 대회의 다음 네 가지 부문을 판정하는 기준 제공

예선경기,  
단체결승경기,  
개인 종합경기,  
개인 종목별결승경기

3. 경기에서 가장 나은 선수의 확인
4. 경기 연기 구성에서 코치 및 체조 선수를 위한 지침을 제공
5. 심판, 코치, 선수가 경기에서 자주 필요한 기타기술 정보 및 규정자료에 대한 정보를 제공

## 제 2절 - 체조선수에 대한 규정

---

### 제 2.1조 체조선수의 권리

#### 2.1.1 일반

선수는 아래의 권리가 보장된다.

- a) 채점 규칙 조항에 따라 정확하고 공정한 연기 판정을 받을 것
- b) 경기 시작 전 적절한 시기 내에 제출한 새로운 도마 또는 기술에 대한 난도 등급 평가서 수령
- c) 해당경기의 특정 규정에 따라 연기 직후에 점수를 공적으로 공개
- d) 심판위원장단의 허락 하에 그들의 전체 연기를(감정없이) 다시 한다.
  - 통제할 수 없거나 선수의 책임이 아닌 사정으로 연기가 중단된 경우,
  - handguard(그립)이 상당히 찢어져서 떨어짐을 야기하거나 중단된 경우참고: 선수는 로테이션의 마지막에 전체 연기를 다시 할 수 있다. 만약 선수가 로테이션의 마지막 선수였을 경우 심판위원장의 재량에 따라 전체연기를 다시 할 수 있다.
- e) 심판위원장단의 허락 하에 개인적인 사정으로 경기장을 잠시 떠날 수 있고, 그런 요청이 부당하게 거절되지 않는 권리  
참고: 선수 부재로 인해 시험이 지체되어서는 안 된다.
- f) 선수단장을 통해 시험에서 받은 모든 정확한 점수가 나온 기록지를 수령

#### 2.1.2 기구

선수는 아래의 권리가 보장된다.

- a) FIG 공식대회의 조항 및 기준에 부합하는 훈련장, 연습장 및 경기 포디움에 동일한 기구 및 매트 구비
- b) 10cm의 보조착지매트 위에 구름판 설치(이단평행봉 & 평균대)

- c) 이단평행봉에서 마그네슘을 사용하고, 평균대 위에 작은 표시 가능
- d) 이단평행봉에 보조자(spotter)를 둘 것
- e) 이단평행봉에서 떨어진지 30초, 평균대에서 떨어진지 10초까지 휴식 또는 회복시간을 가짐
- f) 기구에서 떨어진 후 가능한 시간 중, 그리고 1차와 2차 도마 사이 시간 중 코치와 의논 가능
- g) 발이 매트를 닿을 시, 양쪽 레일(bar rail)을 들어 올릴 수 있는 허가 요청

## 웜업(Warm-up)

### 예선전, 개인종합 결승 & 단체결승

- 각 참가선수(부상입은 선수의 교체선수 포함)는 경기를 규제하는 기술 규정에 따라 모든 기구의 포디움에서 시합하기 직전에 터치 웜업을 할 수 있다.
  - 도마(팀, 개인 그룹)
    - 전체경기 결승, 단체 결승- 2회까지만 시도 가능
    - 도마 종목별 결승을 위한 예선전과 종목별 결승 - 최대 3회까지 시도 가능
  - 평균대, 마루
    - 각각 30초
  - 이단평행봉
    - 바(bar) 준비시간 포함 각각 50초

### 비고:

- 예선(C-I) 및 단체결승(C-IV)에서 전체 웜업시간은 도마경기를 제외하고 팀에게 주어진다. 팀은 마지막 선수가 연습시간을 가질 수 있도록 경과 되는 시간에 주의를 기울여야 한다.
  - 혼합그룹의 연습 시간은 선수 개인에게 주어진다. 연습시간 순서는 경기 순서와 동일해야 한다.
- 웜업시간이 끝나면 징(gong)으로 신호를 보낸다. 이때, 선수가 기구에 남아 있는 경우 시작된 기술 또는 순서를 완료할 수 있다. 웜업시간 이후 또는 “경기 중지”시간 동안 기구를 준비할 수 있지만(이단평행봉의 경우 최대 2명 투입 가능) 사용을 할 수는 없다.
  - 연기가 시작되기 30초 전 D<sup>1</sup>심판이 눈에 띄게 신호(공식 FIG 경기에서는 녹색등)를 알릴 것이다.

## 2.2 체조선수의 책임

- a) 채점 규칙을 알고 이에 따라 이행
- b) 새 기술의 난도평가를 위해 본인이 직접, 또는 코치를 통해 포디움 훈련에 앞서 최소 24시간 전에 심판위원장에게 서면요청서를 제출
- c) 이단평행봉을 들어올리기 위해 직접, 또는 코치를 통해 포디움 훈련에 앞서 최소 24시간 전에 심판위원장에게 서면요청서를 제출하거나; 또는 경기를 규제하는 기술규정에 따라 해당 요청을 제출

## 제 2.3조 체조선수의 의무

### 2.3.1 일반

- a) 바른 예의로 자신을 나타내어(팔 들어올리기) 연기 시작과 종료 시에 D<sup>1</sup>심판에게 인사
- b) D<sup>1</sup>으로부터 녹색등 또는 신호가 있는 지 30초 이내에 연기 시작(전 종목)
- c) 이단평행봉에서 떨어진 후 30초 이내, 또는 평균대에서 떨어진 후 10초 내에 다시 올라갈 것.(시간측정은 선수가 떨어진 뒤, 일어선 후부터 시작). 이때, 선수는 안정을 취하거나, 다시 표시(re-chalk), 코치와 협의, 또는 다시 올라갈 수 있다.
- d) 연기가 끝난 직후 포디움을 떠난다.
- e) 허가가 나지 않는 한 기구 높이 변경을 자제한다.
- f) 경기 중에 현역 심판과 대화하는 행위를 자제한다.
- g) 경기를 지체시키고(매우 오랫동안 포디움에 남아있고, 연기 완료 시 포디움에 남아있는 행위) 선수의 권한을 남용하거나 다른 참가자의 권한을 침해하는 행위를 자제한다.
- h) 그 밖에 비규율적이거나 부정행동, 또는 다른 참가자의 권한을 침해하는 행위를 삼가 한다.  
(예: 마그네슘으로 마루 카펫 표시, 연기 준비 시간에 기구표면 또는 부품 손상 또는 스프링보드에서 스프링 제거)
- i) 전체 연기 시간 동안 착지 위치에 보조 매트를 둔다.(이단평행봉 및 평균대)

- j) 도마, 철봉 및 평균대에서 내리기 위한 기존의 기본 착지 매트 맨 위에 10cm의 부드러운 매트를 추가로 사용한다.
- k) FIG 의전에 따라 경기 복장(leotard/unitard)으로 해당 시상식에 참여한다.

### 2.3.2 경기 복장

- a) 스포티하고 비치지 않는 레오타드 또는 유니타드를 착용하고(다리-힙부터 발목까지의 원피스 레오타드), 우아한 디자인이어야 한다. 레오타드 아래 또는 맨 위에 동일 색상의 레그 커버링(leg covering)을 착용할 수 있다.
- b) 레오타드/유니타드의 앞뒤의 넥라인은 견갑골 아래 선을 넘지 않고 흉골 절반 이상 넘지 않도록 한다. 레오타드/유니타드는 소매가 있거나 없을 수 있다; 어깨 끈 넓이는 최소 2cm여야 한다.
- c) 레오타드의 레그커트는(최대)관골을 넘으면 안 된다. 레오타드의 다리 길이는 둔부 맨 아래에서 2cm 아래에서 선이 그려진 다리 주변의 가로줄을 초과할 수 없다.
- d) 체조 슬리퍼 및 양말을 착용할 선택권이 있다.
- e) 조직 위원회가 공급하는 번호판을 착용해야 한다.  
선수의 청원서가 승인되면 평균대 및 마루에서 백스핀을 하는 드문 경우에 번호를 제거 할 수 있다.  
연기 시작 시에 D 패널에게 번호를 표시해야 한다.
- f) 최신 FIG Publicity Rule(공시 규정)에 따라 국가 신분 확인 또는 국장이 있는 레오타드/유니타드를 착용해야 한다.
- g) 최신 FIG Publicity Rule(공시 규정)에서 허용된 로고, 광고 및 협찬 식별명만 착용해야 한다.
- h) 레오타드/유니타드는 예선(C-I) 및 단체결승 경기(C-IV)에서 동일한 연맹 출신의 일원임을 나타내야 한다. 예선(C-I)에서는, 동일 연맹 출신(팀참가가 아닌)개인선수들이 서로 다른 레오타드/유니타드를 착용할 수 있다.
- i) 핸드가드, 바디 밴드 및 손목 랩은 허용된다. 단단히 고정되고 양호한 상태여야 하며, 연기의 아름다움을 깎아 내리지 않아야 한다. 밴드는 구입 시 베이지 색상이어야 한다.
- j) 작은 스톨드 타입의 피어스드 이어링을 제외하고 보석류(팔찌 또는 목걸이)를 착용하지 않도록 한다.
- k) 둔부받이 또는 기타 패딩(덧대는 것)을 착용하지 않아야 한다.

## 2.4 벌점

- a) 제 2, 3절에 제시된 규정을 위반하는 경우 일반 벌점은 중간 또는 큰 실수로 간주한다.(행동위반의 경우 0.30, 기구위반의 경우 0.50) 벌점은 D패널에게 보고를 받는 경우, 심판위원장에 의해 최종점수에서 감점된다.
- b) 벌점에 대한 요약사항을 제 8.3조에 간략히 나타내었다.
- c) 극단적인 경우, 선수나 코치가 벌점을 받는 것 외에 경기장에서 퇴장당할 수 있다.

<b>행동 관련 위반</b> <b>D-패널에게 통보받은 뒤 심판위원장단에 의한 감점</b>	
위 반	벌 점
<b>복장 위반</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 맞지 않거나 미관 상 좋지 않은 패딩</li> <li>• 빠진 국장 및/또는 잘못된 위치</li> <li>• 빠진 시작번호</li> <li>• 부적합 복장 - 레오타드, 보석류, 밴드 색상</li> </ul>	최종점수에서 Gym/App로부터 0.30 (경기 세션 당 1회) - 심판위원장단에 의함
<b>단체경기에 적용되는 복장규정위반</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 식별되지 않는 레오타드(같은 팀 선수)</li> </ul>	1.00 P. C-I, C-IV경기: 첫 적발이 된 종목에서 1회 감점 (심판위원장단에 의함)
허가 없이 포디움에 남아있는 행위	최종점수에서 0.30 - 심판위원장에 의함
연기 후 포디움에 다시 올라가기	최종점수에서 0.30 - 심판위원장에 의함
기타 스포츠맨답지 않거나 폭력적인 행동	최종점수에서 0.30 - 심판위원장에 의함
부적합 광고	담당 측의 요청 시에 해당 종목 최종점수에서 0.30 - 심판위원장단에 의함 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 단체</li> <li>• 선수(개인 경기)</li> </ul>
시상식에 참석하지 않는 행위	팀과 개인의 결과와 최종점수가 무효화됨 (심판위원장단에 의함)

**기구 관련 위반**  
D-패널에게 통보받은 뒤 심판위원장단에 의한 감점

위 반	벌 점
부적합한 마그네슘 사용 및/또는 기구 손상	최종점수에서 0.50 - 심판위원장단에 의한 감점
스프링 재배치 또는 제거	최종점수에서 0.50 - 심판위원장단에 의한 감점
허가없이 용기구의 높이를 바꾸는 행위	최종점수에서 0.50 - 심판위원장단에 의한 감점

### 2.5 체조선수 선서(FIG 기술규정 7.12.2)

“모든 선수의 이름으로 선수명예와 스포츠의 영광을 위해 진정한 스포츠 정신으로 본인은 세계선수권대회에(또는 그 밖의 공식 FIG 경기) 참가하여 규정을 존중하고 준수하며, 약물이나 마약을 하지 않고 스포츠에 임할 것을 맹세한다.”

## 제 3절 - 코치에 대한 규정

---

### 제 3.1조 코치의 권리

코치는 아래의 권리가 보장된다.

- a) 새로운 도마나 기술의 등급산정 및 기구 들어올리기에 관련한 요청서를 제출하는데 있어 선수나 팀을 지원한다.
- b) 모든 기구에서의 웬업 시간 동안 포디움에서 선수나 팀을 지원한다.
- c) 경기를 위해 다음 기구를 준비하도록 체조 선수나 팀을 돕는다.
  - 도마(안전칼라 준비)
  - 도마, 이단평행봉 및 평균대(스프링보드 준비 및 보조 착지 매트 배치)
  - 이단평행봉(이단평행봉 레일 조정 및 준비)
- d) 녹색등이 켜진 후 다음 기구 스프링보드 제거를 위해 포디움에 있다.
  - 평균대(그리고 직후, 포디움을 떠난다)
  - 이단평행봉 - 코치 또는 선수(그리고 직후, 포디움을 떠난다)
- e) 안전상의 이유로 선수가 연기하는 동안 이단평행봉에 있다.  
(이 경우 스프링보드를 제거하는 코치가 같거나 다를 수 있다).
- f) 모든 종목에서 선수가 떨어진 중간 시간이나 도마 1차와 2차 사이시간 동안 선수를 돕거나 조언한다.
- g) 연기 직후 체조 선수의 점수가 공표되도록 하거나, 해당 경기를 규제하는 특별규정에 따르도록 한다.
- h) 부상을 입거나 기구에 결함이 있는 경우 돕기 위해 모든 기구에서 있다.
- i) 선수의 연기내용 평가와 관련하여 심판위원장단에게 이의제기한다.  
(기술규정 8.4 참조)
- j) 시간 및 라인 감점과 관련하여 심판위원장단에게 검토를 요청한다.

### 제 3.2조 코치의 책임

- a) 채점 규칙을 알고 이에 따라 수행한다.
- b) 경기를 규제하는 채점규칙집 및/또는 FIG 기술 규정에 따라 경기순서와 기타 필요정보를 제출한다.
- c) 기구 높이를 변경하거나 스프링보드에서 스프링을 추가, 재배치 또는 제거하지 않는다.(이단평행봉에서의 레일 들어올리기는 제 2.1.2조를 참조).
- d) 경기지체, 심판시야방해 및 다른 참가자 권한남용 또는 간섭을 하지 않는다.
- e) 선수가 연기하는 동안 선수에게 말을 걸거나 그 밖의 방식으로(신호, 고함, 환호 또는 기타 유사행위) 도움을 주는 행위를 삼간다.
- f) 경기 중 활동 중인 심판 및/또는 경기장 영역 바깥쪽의 다른 사람과 논의하지 않는다.(예외: 팀 닥터, 선수단장)
- g) 그 밖에 규율에 어긋나거나 부정행위를 자제한다.
- h) 경기 중에 항상 공정하고 스포츠맨다운 매너로 행동한다.
- i) 해당 시상식에 스포츠맨다운 매너로 참가한다.

**비고:** 위반 및 비스포츠맨 행동에 대한 감점사항을 참조한다.

이너 서클에서 허용되는 코치 인원:

- 예선 경기 및 단체 결승 경기:
  - 완전한 팀의 경우 - 여성 및 남성 코치 각각 1인 또는 여성 코치 2인  
(코치가 한명인 경우, 코치는 남성이 될 수 있다.)
  - 개인 참가하는 국가 - 코치 1인(여성 또는 남성)
- 종합 경기 및 종목별 결승 경기:
  - 선수 당 코치 1인

### 3.3 코치 행동에 대한 벌점

심판위원장 (심판위원장단과 협의)	FIG 공식 등록 경기의 카드시스템
<b>선수 / 팀의 결과 및 연기에 직접적인 영향이 없는 코치의 행동</b>	
- 스포츠맨답지 않은 행동 (모든 경기 부문에 유효)	1회 - 코치에게 옐로우 카드 (경고)
	2회 - 레드 카드 및 경기*에서 코치 퇴장
- 기타 극악하고, 규율적이지 않으며 부정한 행동 (모든 경기 부문에 유효)	즉시 레드 카드 및 경기*에서 코치 퇴장
<b>선수 / 팀의 결과 및 연기에 직접적인 영향이 있는 코치의 행동</b>	
- 스포츠맨답지 않은 행동 (모든 경기 부문에 유효) 예: 구실 없이 연기를 지연하거나 중단, 활동 중인 심판에게 말을 거는 행위 (D <sup>1</sup> 심판에게 이의제기하는 경우 제외) - 연기 중인 선수에게 직접 말 걸기, 신호보내기, 소리지르기(응원), 또는 유사행위 등	1회 - 0.50 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 옐로우 카드(경고)
	코치가 활동 중인 심판들에게 공격적으로 말을 하는 경우, 1회 - 1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 옐로우 카드(경고)
	2회 - 1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 레드카드 및 경기장*에서 퇴장
- 기타 극악하고, 비규율적이며, 부정한 행동 (모든 경기 부문에 유효) 예: 경기 중 이너 서클영역 내에 규정된 이외의 부적합한 인원이 있는 경우	1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 즉시 코치에게 레드카드 및 경기장*에서 퇴장

**비고:** 한 팀에서 두 코치 중 한 명 또는 전원이 경기장 이너 서클에서 퇴장된 경우, 남은 전체 경기에서 1회에 한해 해당코치를 다른 코치로 교체할 수 있다.  
(예: 예선전 경기)

1차 위반 = 옐로우 카드

2차 위반 = 레드 카드. 이때, 코치는 나머지 경기 부문에서 제외된다.

\* 만일 코치가 단 1명인 경우, 코치는 경기에 남아있게 되지만, 차기 세계선수권 대회, 올림픽경기에서 참가 AD를 받지 못하게 될 것이다.

### **제 3.4조 이의제기(기술규정 8.4)**

기술규정(제 1절 8.4조)에 따른 이의제기 세부절차사항을 참고.

### **제 3.5조 코치 선서**

“모든 코치와 운동선수의 다른 수행원의 이름으로 본인은 올림피즘의 기본 원칙에 따라 스포츠맨십 및 윤리를 완전히 준수하고 옹호할 것이다. 또한 선수들이 페어플레이를 지키고 약물을 사용하지 않고 스포츠에 임하며, 세계선수권을 규제하는 모든 FIG 규정을 존중하도록 교육에 임한다.”

## 제 4절 - 기술위원회에 대한 규정

---

공식 FIG 경기 및 올림픽 경기에서 FIG 여자기술위원회 위원들은 심판위원장단을 구성하고, 여러 다른 종목들에서 종목별 감독으로 활동할 것이다.

### 제 4.1조 여자기술위원장

여자기술위원장 또는 그 대리인이 심판위원장단의 장을 맡는다. 심판위원장단의 책임은 아래와 같다.

- a) 기술 규정에 개략적으로 나와 있듯, 경기의 전반적인 기술 지도를 관장한다.
- b) 모든 심판회의 및 설명회를 소집하고 의장을 맡는다.
- c) 해당 경기와 관련한 심판 규정 조항을 적용한다.
- d) 새로운 기술 평가, 이단평행봉 들어올리기 및 기타 발생할 수 있는 안건에 대한 요청을 처리한다. 일반적으로 여자기술위원회가 관련된 결정을 내린다.
- e) 워크플랜에 공표된 시간 일정이 지켜지게 한다.
- f) 필요하다고 판단되는 경우 종목별 감독의 업무를 통제하고 중재한다.  
이의제기나 계시, 라인 실수를 제외하고, 일반적으로는 채점판에 점수가 표시된 후 점수변경이 허락되지 않는다.
- g) 이의사항을 처리하기 위한 방법은 FIG 기술규정에 따른다(TR 8.4).
- h) 심판위원장단 위원들과 협력하는데 있어, 심판활동이 불만족스럽다거나, 선서를 위반하였다고 간주되는 이에게 경고발행 또는 교체를 하도록 한다.

- i) 심판 잘못 유무를 결정하기 위해 TC와 함께 비디오 분석을 수행하고 (경기 후) 심판 평가 결과를 FIG 징계위원회에게 제출한다.
- j) FIG 기구 표준에 따라 기구 측정 세목에 대한 확인을 감독한다.
- k) 드문 경우 또는 특별한 상황에서 경기에 심판을 지정할 수 있다.
- l) FIG 집행위원회에 보고서를 제출해야 하며, 이는 가능한 빨리, 늦어도 대회 후 30일 안으로 아래 사항을 포함하여 FIG 사무총장에게 보내야 한다.
  - 특수한 경우 및 추후에 대한 결정을 포함한 경기에 대한 일반적인 평
  - 아래 제안사항을 포함한 심판 업무에 대한 상세한 분석(3개월 이내)
    - 최우수심판들에 대한 보상
    - 기대에 못 미치는 심판들에 대한 제재
  - 모든 중재에 대한 세부 목록
    - 공표 전/후 점수변경
  - D심판 점수들에 대한 기술적 분석

## 4.2 여자기술위원회 위원

각 경기 부문 중에 여자기술위원회 위원, 또는 그 대리인은 각 종목의 종목별 감독 및 심판위원장단의 위원으로서 역할을 하게 된다.

그들의 책임은 아래와 같다.

- a) 심판 회의 및 설명회 지도에 참가하고, 심판들이 해당 종목에서 올바른 업무를 수행할 수 있도록 가이드
- b) 공정하고 지속적인 “심판 규정”관리를 현재 완전히 유효한 규정과 기준에 따라 적용한다.
- c) 전체 연기 내용을 기호 표기로 기록
- d) D, R 및 E 패널의 평가 목적을 위해 D 및 E 점수(점수 관리)를 산정
- e) 각 연기에 대한 최종점수 및 전체 평가를 관리
- f) 이 문서에 규정된 대로 선수가 연기에 대한 올바른 점수를 받을 수 있도록 하거나 중재
- g) 훈련, 워업 및 경기에 사용되는 기구를 FIG 기구 표준으로 확인

## 제 5절 - 종목별 심판단에 대한 규정 및 구조

---

### 5.1 심판의 책임

모든 심판들은 그들이 낸 점수에 대해 단독적인 책임이 있다.

모든 종목별 심판단(Apparatus Jury) 일원들의 책임은 아래와 같다.

- a) 아래에 대해 완벽한 지식을 갖추도록 한다.
  - FIG 기술 규정
  - 채점규칙집
  - FIG 심판 규정
  - 경기 중 해당 의무를 이행하는데 필요한 그 밖의 기술 정보
- b) 현재 사이클에 유효한 국제 심판의 Brevet을 소지하고, 심판로그북을 기록
- c) 판정하고 있는 경기 레벨에 필요한 심판 카테고리를 소지한다.
- d) 현재 체조에 대한 넓은 지식을 갖추고 각 규정의 취지, 목적, 해석 및 적용을 이해한다.
- e) 각 경기 전에 예정된 모든 설명회 및 심판회의에 참가한다.  
(불가피하게 예외적인 경우들은 FIG 여자기술위원회에서 판단한다.)
- f) 관할 당국이 제공하는 특별 조직적 또는 심판 관련 지시사항을 준수한다.  
(예: 점수 시스템 지시 사항)
- g) 포디움 훈련에 출석한다.(모든 심판의 의무 사항)
- h) 모든 기구에 대해 철저히 준비한다.

- i) 아래 사항들을 포함한 여러 필요 기계적 의무를 이행할 수 있어야 한다.
  - 요구되는 어떠한 점수시트에도 정확하게 기록
  - 필요한 컴퓨터 또는 기계 장비 사용
  - 효율적인 경기 운영 촉진 및
  - 다른 심판들과 효율적인 의사소통
  
- j) 워크 플랜(Workplan)의 지시 사항에 따라 잘 준비하고, 휴식을 취하며, 방심하지 않고 제 시간에, 경기 시작 전 적어도 한 시간 전에 출석한다.
  
- k) FIG 지정 경기 유니폼을 착용한다.(다크 블루 정장 - 지정한 스커트 또는 여자 바지 정장 및 흰 블라우스)(조직 위원회가 유니폼을 공급하는 올림픽 경기에서는 제외)

경기 중 심판은 아래사항들을 수행해야 한다.

- a) 항상 전문가답게 행동하고 객관적이고 윤리적인 행동을 보인다.
  
- b) 제 5.4조에 명시된 역할을 이행한다.
  
- c) 각 연기를 정확하고, 일관적이고, 신속하며, 객관적이고 공정하게 평가하고, 망설여질 때는, 선수에게 유리하도록 선의해석해주도록 한다.
  
- d) 기호 표기 시트를 사용하고 해당 개인 점수 기록을 보관한다.
  
- e) 지정 좌석에서 벗어나지 않으며(D<sup>1</sup> 심판이 동의한 경우 제외)  
선수, 코치, 선수단장 또는 다른 심판과 연락하거나 논의하지 않도록 한다.

심판에 의한 부적절한 평가 및 행동에 대한 벌점은 현재 버전의 FIG 심판 규정 및/또는 해당 경기에 적용되는 기술규정에 따른다.

## 5.2 심판의 권리

심판위원장단의 중재가 있는 경우, 심판은 해당 점수에 대해 설명하고 점수변경에 동의(또는 반대)할 권리가 있다. 반대를 하는 경우, 해당심판은 심판위원장단에 의해 기각되고, 그에 따라 통보받는다.

심판에게 제멋대로 행동을 취한 경우, 다음 심판단원에게 제기할 권한이 있다.

- a) 종목별 감독이 그러한 행동을 개시 한 경우, 심판위원장단에게 항소. 또는,
- b) 심판위원장단이 그러한 행동을 개시한 경우, 항소심판단(Jury of Appeal)에게 항소

## 제 5.3조 종목별 심판단 구성

### 종목별 심판단(심판 패널)

공식 FIG 경기, 세계 선수권 및 올림픽 게임의 경우, 종목별 심판단은 D-패널(난도), E-패널(연기) 및 R-패널(참조)로 구성된다.

- D-심판은 최신 FIG 기술 규정에 따라 FIG 기술 위원회가 선발 및 임명한다.
- E-심판 패널 및 보조 직위는 현재 기술규정 또는 해당 경기를 규제하는 심판 규정에 따라 기술위원회의 권한에 의해 선발된다.
- R-심판은 FIG 회장단 위원회가 임명한다.

여러 가지 대회유형의 종목별 심판단의 구조

세계선수권대회 & 올림픽경기 9명 심판패널	국제초청경기 최소 4명 심판패널
2명의 D-패널 심판	2명의 D-패널 심판
5명의 E-패널 심판 2명의 R-패널 심판	2/4명의 E-패널 심판

### 라인 & 계시심판:

- 마루: 2명의 라인심판
- 도마: 1명의 라인심판
- 마루: 1명의 계시심판
- 이단평행봉: 1명의 계시심판
- 평균대: 2명의 계시심판

기타 국제대회나 국내 및 지방대회에서는 심판패널의 수정이 가능하다.

## 5.4 종목별 심판단의 역할

### 5.4.1 D-패널의 역할

- a) D-패널 심판은 전체 프로그램 내용을 기호 표기로 기록하고, 편견 없이 독립적으로 평가한 다음 D-점수 내용을 함께 산정한다.
- b) D<sup>2</sup>심판은 컴퓨터에 D-점수를 입력한다.
- c) D<sup>1</sup>심판과 D<sup>2</sup>심판의 의견이 일치하지 않는 경우, D<sup>1</sup>심판은 종목별 감독의 조언을 구해야 한다.
- d) D-점수에는 다음 사항이 포함된다.
  - 난도(DV)
  - 구성 요건(CR)
  - 각 종목별 특별 규정에 입각한 연결 난도
- e) 도마 종목의 D-패널은 워업시간을 정확히 지키게 한다.

### D<sup>1</sup>심판의 역할:

- a) 종목별 심판단과 종목별 감독간의 연락 담당자로서의 역할을 한다. 이때, 종목별 감독은 필요한 경우 심판위원장단과 연락하게 된다.
- b) 시간 및 라인 심판 및 서기의 업무를 조정한다.
- c) 연습 시간 관리를 포함하여 효율적으로 종목을 운영한다.
- d) 선수에게 30초 이내에 연기 시작을 알리기 위해 녹색등 또는 기타 눈에 띄는 신호를 표시한다.
- e) 전광판에 최종점수가 표시되기 전에 시간, 라인 및 행동 실수에 대한 감점이 최종점수에서 객관적으로 적용되도록 한다.
- f) 감점 적용은 다음과 같다.
  - 연기 전후 제시 실패
  - 무효한 “0”점 도마 연기
  - 도마, 연기 및 내리기 동작에서 도움 받기
  - 짧은 연기

## 경기 이후 D-패널의 역할:

여자기술위원장이 지시에 따라 아래 정보를 포함한 경기보고서를 제출한다.

- 선수 번호와 이름을 포함하여 위반사항과 애매모호한 점 및 문제가 되는 결정사항들의 목록
- 협의 시 기호표기 시트를 작성하여, 해당 시트를 경기 마지막에 종목별 감독에게 제출한다.

### 5.4.2 E-패널의 역할

E-패널은 아래사항들을 수행해야 한다.

- a) 연기를 주의 깊게 관찰하고, 독립적으로 다른 심판과 상의하지 않고 실수를 평가하며 이에 따라 정확히 감점 적용한다.
- b) 다음에 대한 감점을 기록한다.
  - 전반적 실수
  - 특정종목 연기 실수
  - 예술성 실수
- c) 알아볼 수 있는 서명과 함께 채점표를 작성하거나, 컴퓨터에 감점점수를 입력한다.
- d) 모든 연기에 대한 개인 평가 기록서를 제공할 수 있어야 한다.  
(실시 및 예술성 감점)

### 5.4.3 참조심판(Reference Judge)의 역할

올림픽경기 및 세계 선수권대회의 참조심판(Reference Judge)은 실시 및 예술성 점수에 문제가 있는 경우, 자동적이고 시간절약적인 정정 시스템을 갖추기 위해 도입되었다.

심판단 별로 참조심판 2명이 있게 된다.

모든 FIG 공식 경기에서 참조심판이 활용될 수 있다.(IRCOS가 가능한 경우).

기타 대회에서 참조심판을 쓸 수 있지만 의무적이지는 않다.

## 5.5 계시심, 라인심 & 서기의 역할

### 5.5.1 계시심판 & 라인심판의 역할

계시심판 및 라인심판들은 Brevet을 소요한 심판들 중에서 선발된다.

라인심판들은 아래와 같이 수행한다.

- 마루 및 도마경기에서 경계선 표시 밖으로 걸어 나갔는지 여부를 결정하고 깃발을 올려 실수를 알린다.
- 모든 위반 또는 감점사항들에 대해 D<sup>1</sup>심판에게 알린다.  
(올바르게 표기된 기록지에 서명하고 제출)

계시심판들은 아래와 같이 수행한다.

- 연기 시간 측정(마루 및 평균대)
- 낙하 시 시간(fall period)을 측정(평균대 및 이단평행봉)
- 녹색등 표시와 연기사작 간의 시간을 잰다.
- 워업시간을 지키는지 확인한다.  
(지키지 않는 경우, D-패널에게 서면으로 알린다.)
- 선수와 D-패널에게 가청 신호를 보낸다.(평균대)
- 모든 위반 또는 감점사항들에 대해 D<sup>1</sup>심판에게 알린다:  
올바르게 표기된 기록지에 서명하고 제출
- 컴퓨터 입력이 없는 경우 시간 위반 시 시간 심판은 시간 제한을 초과한 정확한 시간을 기록해야 한다.

### 5.5.2 서기의 역할

서기들은 채점규칙 및 컴퓨터 지식을 갖추어야 한다. 이들은 일반적으로 조직 위원회에서 임명한다.

D<sup>1</sup>심판의 감독 하에 모든 컴퓨터 입력 자료(절차)의 정확성에 책임을 진다.

- 팀과 선수들의 정확한 순서 준수
- 녹색 및 적색등의 작동
- 정확한 최종점수 표시

## 5.6 좌석배치

심판은 모든 평가의무를 이행하기 위해, 시야를 방해 받지 않고 전체연기를 볼 수 있는 기구 주변의 위치와 거리에 배치된다.

- D-패널 심판은 기구 중심과 정렬되는 위치에 있어야 한다.
- 계시원(timer)은 종목별 심판단(Apparatus Jury) 옆에 착석한다.(또는 측면)
- 마루 라인심판은 반대 코너에 앉아 가장 가까운 2개 라인을 관찰한다.
- 도마 라인심판은 착지하는 측의 포디움 멀리 끝부분에 착석해야 한다.
- E 및 R 심판단은 D-패널의 좌측에서 시작하여 시계방향으로 기구 주변에 위치한다.(다이어그램 참조)

VT:

<u>2</u>	<u>R2</u>	<u>3</u>			<u>4</u>
<u>1</u>	<u>R1</u>	<u>D<sup>2</sup></u>	<u>D<sup>1</sup></u>	<u>SEC</u>	<u>5</u>

UB:

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>R2</u>			<u>3</u>
<u>R1</u>	<u>D<sup>2</sup></u>	<u>D<sup>1</sup></u>	<u>SEC</u>	<u>5</u>	<u>4</u>

BB:

<u>2</u>	<u>3</u>	<u>R2</u>			<u>4</u>
<u>1</u>	<u>R1</u>	<u>D<sup>2</sup></u>	<u>D<sup>1</sup></u>	<u>SEC</u>	<u>5</u>

FX:

<u>2</u>	<u>3</u>		<u>R2</u>		<u>4</u>
<u>1</u>	<u>R1</u>	<u>D<sup>2</sup></u>	<u>D<sup>1</sup></u>	<u>SEC</u>	<u>5</u>

좌석배치는 경기장의 조건에 따라 여러 가지로 바뀔 수 있다.

## 5.7 심판 선서(TR 7.12)

세계 선수권 및 기타 주요 국제 경기에서 심판단들과 심판들은 심판선서조항을 준수할 것을 맹세한다.

“모든 심판과 임원들의 이름으로 본인은 진정한 스포츠맨 정신으로 경기를 규제하고 있는 규정을 존중하고 지키면서 공정하게 세계 선수권(또는 그 밖의 공식 FIG 경기)에서 직무를 수행할 것을 맹세한다.”



PART II

연기 평가

제 6 - 9절

## PART II 연기 평가

### 제 6절 - 점수 산정

---

#### 6.1 일반

연기 평가 및 최종점수 산정을 규정하는 규정은 예선 및 종목별 결승의 특별 규정이 적용되는 도마를 제외하고 모두 동일하다.(예선, 단체결승, 종합경기결승, 종목별 결승)(제 10절)

#### 6.2 최종점수 산정

- a) 각 종목의 최종점수는 D-점수와 E-점수를 이용하여 정한다.
- b) D-심판단은 연기내용과 관련한 D-점수, E-심판단은 실시, 예술성과 관련한 E- 점수를 정한다.
- c) 연기에 대한 최종점수는 D-점수와 E-점수를 합산하여 정하게 된다. 필요 시, 중립감점을 적용한다(5.4.1 참조).
- d) 종합경기 점수는 네 가지 종목에서 얻은 최종점수의 합계이다.
- e) 단체점수는 해당경기를 규제하는 현재 기술규정에 따라 산정한다.
- f) 단체 결승, 종합 경기 결승 및 종목별 결승 참여 및 예선은 해당 경기를 규제하는 현재 기술규정에 따라 이루어지게 된다.
- g) 원칙적으로 연기 반복은 허용되지 않는다.

## 최종점수 계산

예시:

D-점수 + E-점수\* = 최종점수

### D-점수

난도(3 C-, 3 D-, 2 E-)	+3.10
구성 요건	+2.00
연결 난도	<u>+0.60</u>
<b>D-점수</b>	<b>5.70</b>

### E-점수

		<b>10.00</b>
실시	-0.70	
예술성	-0.30	<u>-1.00</u>
<b>E-점수</b>		<b>9.00</b>
<b>최종점수</b>		<b>14.70</b>

### \* E-점수

실시 및 예술성 감점의 합계는 함께 더해지고 10.00에서 뺀다.

E-점수는 5개의 점수 중 중간 값 3개의 점수의 평균을 계산하여 구한다.(감점들)

## 6.3 짧은 연기

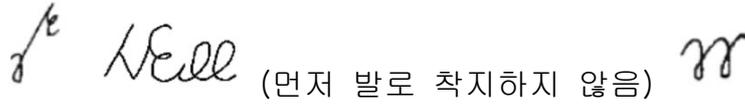
실시와 예술성 표현의 경우, 선수는 최대 10.00 P의 E 점수를 받을 수 있다.

D패널에서는 짧은 연기에 대해 최종점수에서 올바른 중립 감점을 적용할 것이다.

- 7개 이상 기술을 연기한 경우 - 감점없음
- 5 - 6개 기술을 연기한 경우 - 4.00 P
- 3 - 4개 기술을 연기한 경우 - 6.00 P
- 1 - 2개 기술을 연기한 경우 - 8.00 P
- 기술 없이 연기한 경우 - 10.00 P

예시: 마루

체조 선수가 3개 기술만을 연기한 후 낙하하고 부상하였다.

 (먼저 발로 착지하지 않음)

평가:

D-점수

난도(C+A+0+E)	+0.90 P.
구성 요건#3, #4	+1.00 P.
D-점수	+1.90 P.

실시 및 예술성의 최대 E-점수는	10.00 P.
감점합계(낙하 2회, 높이, 폭 등)	- 4.10 P.
E-점수	= 5.90 P.

최종 점수 = 7.80 P.

최종점수: 짧은 연기에 대한 중립 감점 적용

7.80 P. - 6.00 P. (짧은 연기) = 1.80 P.

## 제 7절 - D-점수 관리 규정

---

### 7.1 D-점수(내용)

- a) 도마에서 D-점수는 도마표에 나타난 난도이다.
- b) 이단평행봉, 평균대, 마루에서 D-점수는 가장 높은 8가지 난도, 구성 요건, 그리고 연결 난도를 포함한다.

### 7.2 난도(DV)

연기 내용 및 구성에 대한 현재 원칙은 예술적으로 표현된 댄스의 숙련성과 아크로바틱 안무에 강조를 두는 것을 장려하는 것이다.

난도는 채점규칙집의 기술표에 나오는 기술들을 의미하며, 이들은 수정될 수 있으며, 필요시에 확장이 가능하다.

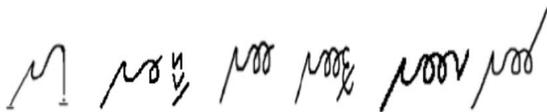
- a) 내리기를 포함하는 가장 높은 8 난도는 이단평행봉, 평균대 및 마루에서 적용된다.
- b) D-패널은 기술의 기술 요건이 충족되지 않는 경우를 제외하고, 기술의 난도를 항상 인정한다.

#### 난도

- A = 0.10
- B = 0.20
- C = 0.30
- D = 0.40
- E = 0.50
- F = 0.60
- G = 0.70
- H = 0.80
- I = 0.90

## 7.2.1 기술 난도의 인정

- a) 난도 점수(DV)를 받기 위해서는 기술표의 몸 위치(body position)에 대한 설명에 따라 기술을 수행해야 한다.
- b) 동일한 기술은 연기 내에서 한 번에 하나씩 그리고 연기 순서에 따라 난도 점수(DV)를 받게 될 것이다.
- c) 아라비아 기술들은 전방(Forward) 기술로 간주한다.



- d) 동일 또는 상이한 난도의 인정
  - 기술표(동일한 번호)의 동일한 박스에 제시된 댄스 요소들의 난도 점수(DV)는 해당하는 연기에서 그리고 순차적인 연기 순서 따라 한번만 받게 될 것이다.
  - 턴의 최대 횟수는 다음과 같이 인정한다.
    - passé pirouettes는 4/1 턴이다(1440°F).  
(그러므로 5/1 passé pirouette은 4/1 턴과 동일한 것으로 간주될 것이다.)
    - 이외 다른 다리 위치를 가진 모든 빠루엣(pirouettes)은 3/1 (1080°)턴이다.
    - 스플릿/스트래들(Split/Straddle) 립과 점프들은(ie. , ) 1½(504°) 턴이다.
    - 복합 립들(ie. ) 은 1/1(360°)
- e) 기술표 제시된 번호가 다르다면 그 기술들은 다른 기술로 간주된다.
- f) 기술표에서 제시된 번호가 같고 아래와 같은 기준을 가지고 있다면 기술들은 동일한 기술로 간주된다.

### 이단평행봉 기술:

- 홉 그립(hop grip)을 변경하거나, 또는 변경하지 않고 연기
- 힘을 퍼거나 구부린 상태에서 다리를 벌리거나 모으며 자이언트 포워드 및 백워드(giant fwd & bwd) 연기
- 다리를 벌리거나 모은 상태에서 하나의 파이크 서클 포워드 및 백워드(fwd & bwd) 연기

### 댄스 기술:

- 동일한 다리 자세로 한발 또는 두발로 도약하기(take off)
  - 예시: 울프 훔(한 다리로 도약하기) 및 울프 점프(2 다리로 도약하기)
- 사이드 또는 크로스 자세에서 연기(평균대)
  - 사이드 자세에서 연기한 점프는 크로스 자세보다 난도 1을 더 높게 받게 된다.
  - 크로스 및 사이드 자세에서 동일한 기술을 연기한 경우, 시간 순서대로 1회만 난도가 부여된다.
  - 사이드 자세에서 시작해서 크로스 자세로 끝나는 점프 또는 그 반대 동작은 크로스 자세로 연기한 기술로 간주한다(추가 90°는 요소를 다르게 만들 수 없음).
- 한발 또는 두발로 착지(평균대)
- 한발 또는 두발로 또는 엎드린(prone) 자세로 착지(마루)

### 아크로 기술들:

- 한발 또는 두발로 착지

g) 동일한 번호에서 열거되고, 아래의 기준을 갖는 경우 다른 기술로 간주한다.

### 아크로 기술들:

- 공중돌기(salto)에서는 여러 다른 몸자세 - [몸굽히기(tuck), 몸접기(pike), 몸펴기(stretched)]가 있다.
- 여러 각도의 회전이 있다.  
 $\frac{1}{2}$ ,  $1/1$ ,  $1\frac{1}{2}$  (180°, 360°, 540°) 등
- 한 팔 또는 두 팔로 또는 자유롭게 지탱하며 연기한다.
- 한 다리 또는 양 다리로 도약한다.

### 댄스 기술들:

- 한 다리(pirouettes)로 수행된 턴이 안쪽 방향과 바깥쪽 방향(en dedan and en dehor)으로 이동하고 직접적으로 연결되어 있을 경우에 서로 다르게 간주된다. 난도는 연결요소의 양쪽 기술에 부여될 것이다(passé 또는 다리가 수평 아래로 위치 한 상태에서 턴을 한 경우를 제외).

## 7.2.2 시간 순서대로 발생하는 기술 인정

- a) 기술적 실수가 있을 때, 기술들은 아래와 같이 인정된다.
- 난도 표의 다른 기술 또는,
  - 난도 없음 또는,
  - 난도가 1개 낮게

b) 기술 요건을 충족하지 못하여 다른 기술로 인정되고 나중에 정확한 기술로 그 기술을 연기하는 경우 둘 다 난도를 인정받는다.

- 예시: 스플릿 링 점프(split leap to ring)에서 요구하는 아치를 만들지 못했을 때 그것은 단순히 스플릿 링 점프로 간주한다. 만약에 스플릿 링을 다시 시도하여 정확하게 수행되었을 때 그것은 스플릿 링 투 링으로 인정된다.

- 예시(평균대): ✓ 회전은 채점규칙집 ○의 다른 기술로 인정된다.  
(360도 회전 시작부터 끝까지 수평으로 프리 레그를 유지하지 못했으므로) 동기술을 두 번째 연기에서는 정확하게 연기 - ✓ 난도로 인정

c) 기술 요건에 부합하지 않아 기술에 대해 난도 1 낮게 점수가 주어지고 나중에 다시 연기하는 경우, 반복한 것으로 간주되고 난도가 주어지지 않는다.

- 예시(이단평행봉): 뒤로 1바퀴 반 회전하는 자이언트 백워드(Giant bwd)에서, 회전(swing)을 하기 전에 물구나무서기에 도달하지 못해 난도1 낮게 (C-) 점수를 받는 경우.  
동기술을 두 번째로 연기하고 물구나무서기 1바퀴 반 회전을 완료한 경우, 난도(D-)가 주어지지 않는다.

### 7.2.3 새로운 도마, 기술 및 연결

코치들은 아직 연기된 적 없거나 기술표에 나타나 있지 않은 새로운 도마 및 기술을 제출하도록 장려받는다.

추가적으로, 여자기술위원회는 아직 연기된 적이 없는 새로운, 또는 기존의 연결 난도들에 대해서도 숙고할 것이다.

이메일, 팩스, 또는 우편을 통해 여자기술위원회 앞으로 보내도록 한다.

a) 원칙적으로는, 연기된 적이 있는 기술들만 채점규칙집에 표시된다.

b) 새로운 기술을 인정받기 위해서는, 아래 FIG 공식 경기 중 에서 기술을 성공적으로(떨어지지 않고) 연기해야 한다.

세계 선수권

올림픽 게임

유스 올림픽 게임

c) 최초로 연기한 선수가 한 명보다 많은 경우, 해당기술은 명명되지 않는다.  
해당 기술은 반드시 최소 C-난도여야 한다.

d) 새로운 기술은 워크 플랜에 명시된 요일과 시간까지 제시해야 한다.  
평가 요청 시 DVD 및 기술 도면과 그림을 첨부하도록 한다.

e) FIG/여자기술위원회는 아래 사항들을 평가한다.

- 새로운 도마의 난도 (도마그룹 및 번호)
- 새로운 기술의 난도
- 연결 난도

f) 공식 FIG 경기 이외의 경기에서 받는 점수와 비교하여 평가가 다를 수 있다.

g) 결정사항들은 서면으로 아래 대상자들에게 전달될 것이다.

- 해당 연맹 및
- 해당경기 이전 심판검토회의(설명회), 또는 심판 브리핑에 출석한 심판들

이밖에 모든 국제경기에서 기술감독 및/또는 기술대표에게 새로운 도마 및 기술을 제출할 수 있다. 해당 경기 전 기술관련 토의에서 평가 및 결정이 내려진다.

a) 결정사항들은 **오직** 해당 각 경기에서만 유효하다.

- 하지만, 이 결정들은 차기 여자기술위원회 회의에서 기술위원회가 검토를 할 수 있도록 기술대표를 통해 여자기술위원장에게 보내야 한다.
- 해당 새 기술 등은 제출, 확인되고 또한 공식 FIG 경기에서 연기되었을 시에만 채점규칙집에 처음으로 표시된다.

### 7.3 구성 요건(CR) 2.00

종목 부분(Apparatus Sections)에 구성 요건에 대해 설명되어있다.  
최대 2.00점이 가능하다.

- a) 기술표의 기술들만이 구성 요건을 충족한다.
- b) 한 기술은 한 구성 요건 이상을 충족할 수 있다.  
하지만, 한 기술이 다른 구성기술을 충족하기 위해 반복될 수는 없다.

### 7.4 연결 난도(CV)

연결 난도는 이단평행봉, 평균대, 마루 종목의 독특한 기술들의 조합에서 얻을 수 있다.

- a) 연결난도에서 사용된 기술들은 반드시 카운트되는 8개 난도 중에 있어야만 하는 것은 아니다. 모든 기술들은 기술표에 있는 것이어야만 한다.
- b) 이단평행봉, 평균대, 마루 종목의 연결난도는 아래 중 평가된다.
  - +0.10
  - +0.20
  - +0.30(가능)
- c) 연결난도 공식은 관련 종목부분에서 설명한다. Part 3: Section 11, 12 and 13.
- d) 난도가 낮아진 기술들은 연결난도를 위해 사용 가능하다.
- e) 연결난도를 인정 받기 위해서는, 떨어지지 않고 연기해야 한다.

#### 7.4.1 직접 및 간접 연결 동작

모든 연결 동작들은 반드시 **직접**연결이어야 한다.  
오직, 마루 아크로바틱 연결 동작들만 **간접**연결이 될 수 있다.

**직접 연결**은 아래 경우가 없는 기술들로 이루어진 동작이다.

- a) 기술 중간에 중단
- b) 기술 중간에 추가 스텝
- c) 기술 중간에 평균대에 발이 닿음
- d) 기술 중간에 균형을 잃음
- e) 두 번째 기술 도약 전, 첫 번째 기술에서 다리/힘을 뺀 명백한 동작
- f) 추가 팔 흔들

간접 연결은 (마루의 아크로바틱 시리즈에서만) 공중돌기(salto) 중간에 직접연결된 비행단계의 아크로바틱 기술들과 손 지탱(hand support)를 연기하는 동작을 의미한다.(그룹3에, 예시: 준비기술로서 라운드오프, 플릭 플락 등)

직접 또는 간접(마루) 연결의 인정여부는 선수에게 유리하도록 판정되어야 한다.

평균대, 마루, 이단평행봉 종목에서 연결 동작 내에 기술연속의 순서는 자유로이 선택가능 하다. (연결난도 인정에 대한 특별 조건이 없을 시)

#### 7.4.2 연결난도를 위한 기술들의 반복

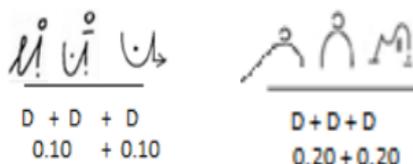
- a) 연결난도를 받기 위해 또 다른 연결에서 기술들을 반복할 수 없다.
  - 시간 순서대로 인정된다.
- b) 이단평행봉에서의 동일한 기술들, 평균대 및 마루에서의 아크로바틱 기술은 하나의 연결 동작 내에서 2회 연기할 수 있다.

예시:

- 이단평행봉: Tkatchev 2회 또는,  
1/1 회전 2회의 스톨러(Stalder)
- 평균대: 공중 워크오버(walkover) 2회 또는,  
1/1 회전 2회의 플릭 플락(flic-flac)
- 마루: 뒤로 whip salto 2회한 후 몸을 접어 뒤로 2회 공중돌기  
(double salto backward piked)를 포함한 간접 또는 직접 연결 동작

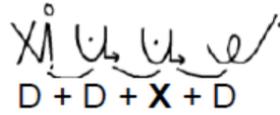
- c) 3가지 이상 기술들의 직접 연결 할 경우 기술은 2개의 난도로 사용할 수 있다.
  - 첫 번째는 연결의 마지막 기술로 사용
  - 두 번째는 새로운 연결을 시작하기 위한 첫 번째 기술로 사용

예시:



d) 3가지 이상 기술들의 직접 연결 동작으로 이단평행봉에서의 반복된 비행기술, 또는 평균대 또는 마루에서의 공중돌기는 직접적으로 연결해야 한다. 모든 연결 동작에 대해 연결 난도를 인정받게 된다.

예시(이단평행봉):

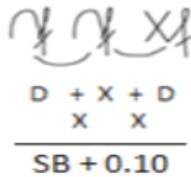


연결난도 합계 + 0.40 0.10 + 0.20 + 0.10

비행기술  $\cup$  는 아래 경우에 사용될 수 있다.

- 한 연결의 2번째 기술에서 - 최초로
- 2가지 동일한 비행기술들의 연결에서 - 두 번째로
- 새로운 연결을 시작하기 위한 첫 번째 기술로서 - 세 번째로

예시(평균대):

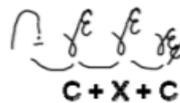


연결난도합계 + 0.10

공중돌기기술  $\cap$  은 아래 경우에 사용될 수 있다.

- 2가지 동일한 공중돌기의 연결에서 - 최초로
- 새로운 연결을 시작하기 위한 첫 번째 기술로서 - 두 번째로

예시(마루):



0.10 + 0.10

연결난도합계 + 0.20

공중돌기기술  $\gamma^E$  은 아래 경우에 사용될 수 있다.

- 2가지 동일한 공중돌기의 연결에서 - 최초로
- 새로운 연결을 시작하기 위한 첫 번째 기술로서 - 두 번째로

## 제 8절 - E-점수 관리 규정

---

### 8.1 E-점수 10.00에 대한 설명 (연기)

완벽한 실시, 조합, 예술성 표현에 대해 선수는 10.00점의 점수를 받을 수 있다.

E-점수에는 아래의 실수에 대한 감점이 있다.

- 실시
- 예술성 표현

### 8.2 E-심판단에 의한 평가

E-심판은 연기를 판정하고, 독립적으로 감점점수를 산정한다.

각 연기는 완벽한 연기를 기준으로 평가한다.

기준에서 벗어나는 모든 연기는 감점된다.

실시와 예술성 실수에 대한 감점은 합산한 다음 10.00점에서 제하여 E-점수를 산정한다.

### 8.3 - 일반적 실수와 감점

실 수		작음	중간	큼	매우 큼
		0.10	0.30	0.50	1.00 이상
<b>E 및 R-패널 심판에 의함</b>					
<b>실시 실수 (Execution Faults)</b>					
- 구부린 팔 또는 구부린 무릎	매회	X	X	X	
- 다리 또는 무릎 분리	매회	X	X 어깨너비 이상		
- 비틀기 동작 기술 중간에 교차된 다리	매회	X			
- 기술에서의 불충분한 높이 (외부 쪽)	매회	X	X		
불충분 - 하나의 공중돌기에서 터크나 파이크 자세의 정확성	매회	X 90° 고관절 각도	X >90° 고관절 각도		
몸 펴기 자세의 실패 (이른 몸접기)	매회	X	X		
움직임과 기술을 수행하는 동안 멈칫 하는 행위	매회	X			
기술연기 없이 시도 (빈 움직임)	매회		X		
직선방향에서 벗어남	매회	X			
기술구사 시 몸과 다리의 자세(댄스 없이) - 신체 정렬 - 포인팅 또는 릴렉스 하지 않는 발 - 애크로기술(비비행)에서 불충분한 다리 벌리기	매회	X X X	X		
- 댄스요소에서 기술적 요구사항들을 충족하지 못함 (댄스요소 Sec.9의 에러목록에 따라 다름 )		X	X	X	
- 정확성	매회	X			
- 내리기 시 기구에 너무 근접함 (이단평행봉 & 평균대)	매회		X		
<b>착지 실수 (Landing Faults) (내리기를 포함한 모든 기술들)</b>		낙하가 없는 경우, 최대 착지감점은 0.80을 초과할 수 없다.			
- 착지 시 다리가 붙지 않고 떨어짐	매회	X			
- 추가 팔 스윙		X			
- 균형 부족	매회	X	X		
- 추가 스텝, 경미한 홉(hop)	매회	X			
- 매우 큰 스텝 또는 점프 (가이드라인 - 어깨너비 이상)	매회		X		
- 몸의 자세 결함	매회	X	X		
- 딥 스쿼트(deep squat)	매회			X	
- 한손 또는 두 손으로 매트 또는 기구를 지지	매회				1.00
- 무릎 또는 힘이 매트에 떨어짐	매회				1.00
- 기구 위에 떨어지거나 기구에서 떨어짐	매회				1.00
- 착지 시 처음에 발로 착지하지 않음	매회				1.00

실 수		작음	중간	큼	매우 큼
		0.10	0.30	0.50	1.00 이상
<b>D-패널 심판(D<sup>1</sup>-D<sup>2</sup>)</b>					
- 낙하하면서 연결 연기수행	UB, BB, FX				연결난도, 시리즈보너스 없음 (BB)
- 기술에 지정된 자세 또는 처음에 발로 착지하지 못함	매회				난도, 연결난도, 구성요건, 시리즈보너스 없음 (BB)
- 경계선 표시 밖에 도약 (완전히 바깥쪽)	FX				난도, 연결난도, 구성요건 없음
- 연기 전후 D-패널 심판에게 인사하지 못함	경기 중		X		최종점수에서
- 보조 지원(도움)	UB, BB, FX 매회				최종점수에서 1.00 난도, 연결난도, 구성요건, 시리즈보너스 없음 (BB)
- 허락되지 않은 탐색행위	경기 중			X	최종점수에서
<b>D-패널 심판(D<sup>1</sup>-D<sup>2</sup>) (심판위원장에게 통보하거나, 심판위원장에 의함)</b>					
<b>종목관련부정:</b>					
- round off entry 도마를 위한 안전칼라매트를 부적절히 사용(10.4.3 참조)	경기 중				무효 도마 "0"점
- 보조착지매트를 사용하지 않음	경기 중			X	최종점수에서
- 허용되지 않는 표면에 스프링보드 배치	경기 중			X	
- 허용되지 않은 보조매트 사용	경기 중			X	
- 연기 중 보조매트를 움직이거나, 허가되지 않은 평균대의 끝으로 이동시키는 행위	경기 중			X	최종점수에서
<b>심판위원장이 D-패널로부터 통보받아 최종점수에서 감점</b>					
- 허가없이 용기구의 치수를 바꾸는 행위	경기 중			X	최종점수에서
- 스프링보드에서 스프링 추가, 재배치, 제거	경기 중			X	
- 마그네슘의 부적절한 사용, 용기구 파손	경기 중			X	
<b>심판위원장이 D-패널로부터 통보받아 최종점수에서 감점</b>					
<b>선수의 행동</b>					
- 올바르게 않거나, 미관상 좋지 않은 패딩	경기 중		X		예선전, 개인종합, 단체결승 경기: 첫 적발이 된 종목에서 1회 감점 종목별결승 경기: 경기성적에서 감점
- 국장이 없거나 잘못된 위치	경기 중		X		
- 시작 번호 놓침	경기 중		X		
- 부적절한 복장: 레오타드, 보석류, 밴드 컬러	경기 중		X		
- 부적절한 광고	팀 경기 중		X		책임주의 요청에 의해 해당 종목의 최종점수에서 감점
- 비스포츠맨적 행위	경기 중		X		최종점수에서
- 허가받지 않고 포디움에 남아있는 행위	경기 중		X		최종점수에서
- 연기 종료 후 포디움에 다시 올라가는 행위	경기 중		X		최종점수에서
- 경기 중 활동하는 심판들에게 말거는 행위	경기 중		X		최종점수에서
- 단체선수들의 부적절한 순서로 참가	팀				1.00 P. 예선전과 단체전결승 경기: 해당종목 단체성적에서 감점
- 동일하지 않은 레오타드(동일 팀 선수들)	팀				1.00 P. 예선전과 단체전결승 경기: 첫 적발이 된 종목에서 1회 감점

실 수		작음	중간	큼	매우 큼
		0.10	0.30	0.50	1.00 이상
- 경기장에 부재하여 경기를 마치지 못함				경기에서 퇴장	
- 구실 없이 시간을 연장, 경기를 방해함				실격처리	
<b>계시심판이 D-패널에게 보내는 통지서</b>					
- 노골적으로 연습시간 초과(경고 후) • 개인	단체경기 경기 중		X		최종점수에서
- 녹색등이 켜진 후 30초 이내에 시작 안 함	경기 중		X		
- 60초 이내에 시작 못함		연기를 시작할 수 있는 권리가 종료됨			
- 오버 타임(평균대, 마루)	경기 중	X			
- 신호가 없거나 적색등일 때 연기시작	경기 중				"0" 점
- 이단평행봉 및 평균대에서 떨어진 후 주어지는 시간(Intermediate fall time) 초과	경기 중				연기 종료

심판위원장에 의한 (심판위원장단과 협의)	FIG 공식 및 등록 경기의 카드 시스템
<b>선수나 단체의 결과/연기에 직접적 영향이 없는 코치의 행동</b>	
-스포츠맨답지 않은 행동 (모든 부문의 경기와 훈련에 해당)	1회 - 코치에게 옐로우 카드 발부(경고) 2회 - 레드 카드 발부 및 경기장, 훈련장에서 코치 퇴장
-다른 스포츠맨답지 않고 폭력적인 행동 (모든 부문의 경기와 훈련에 해당)	즉각적인 레드 카드 발부 및 경기장 및 훈련장에서 코치 퇴장
<b>선수나 단체의 결과/연기에 직접적 영향이 있는 코치의 행동</b>	
-스포츠맨답지 않은 행동 (모든 부문의 경기에 해당) 예: 구실없이 경기를 연장 또는 중단하는 행위, 활동중인 심판(단, 이의제기 시 D <sup>1</sup> 심판은 예외)에게 말을 거는 행위, 경기 중 선수에게 직접 말을 걸거나, 신호를 보내거나, 소리지르기(응원), 혹은 유사한 행위 등.	1회 - 0.50 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 옐로우 카드(경고) 코치가 활동 중인 심판들에게 공격적으로 말을 하는 경우, 1회 - 1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 옐로우 카드(경고) 2회 - 1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 코치에게 레드 카드 및 경기장*에서 퇴장
-기타 극악하고, 비규율적이며, 부정행위 (모든 경기 부문에 유효), 예: 경기 중, 또는 기구준비 중, 이너 서클영역 내에 규정된 이외의 부적합한 인원이 있는 경우	1.00 (해당 선수/단체의 점수에서), 즉시 코치에게 레드 카드 및 경기장*에서 퇴장

**비고:** 한 팀에서 두 코치 중 한 명 또는 전원이 경기장 이너 서클에서 퇴장된 경우, 남은 전체 경기에서 1회에 한해 해당코치를 다른 코치로 교체할 수 있다. (예: 예선경기)

1차 위반 = 옐로우 카드

2차 위반 = 레드 카드. 이때, 코치는 나머지 경기 부문에서 제외된다.

\* 만일 코치가 단 1명인 경우, 코치는 경기에 남아있게 되지만, 차기 세계선수권대회, 올림픽경기에서 참가 AD를 받지 못하게 될 것이다.

## 제 9절 - 기술 지침

---

난도를 인정하기 위해서는 특정 기술적 기대치가 요구된다.

몸의 자세 및 기술 완성의 각도에 대한 모든 지침은 거의 정확하며, 가이드라인으로서의 역할을 한다.

### 9.1 모든 종목

#### 몸의 자세

##### 몸굽히기(tuck)

- 공중돌기 및 댄스 기술에서 힙과 무릎의 각도가 90도 이하



##### 몸접기(pike)

- 공중돌기 및 댄스 기술에서 힙의 각도가 90도 이하



##### 몸펴기(stretch)

- 일직선인 모든 신체 부위

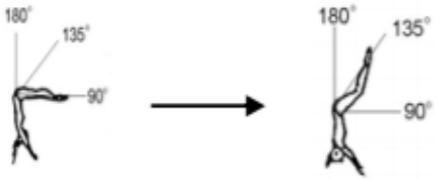
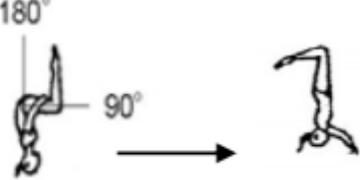
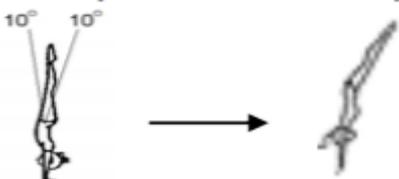


#### 9.1.1 기술 인정

##### a) 몸펴기

- 대다수의 공중동작은 아래의 포지션에서 몸이 펴진 자세를 유지해야 한다.
  - 1회 공중돌기
  - 마루와 이단평행봉 내리기에서 2회 공중돌기
  - 도마 (공중돌기)
- 아래에서 몸이 펴진 자세가 없는 경우, 이는 몸접기 자세로 간주된다.
  - 비틀기가 아닌 기술
  - LA 회전이 없는 도마

LA 턴이 없는 싱글 & 더블 살트의 몸의 위치 인정

<p>Pike Salto는 Tuck Salto로 인정</p> 	<p><b>D-패널</b> Pike Salto의 무릎 각도가 135°보다 적을 경우 - Tuck Salto로 인정</p>
<p>Tuck Salto는 Stretch로 인정</p> 	<p><b>D-패널</b> 힙 열림(180°) - Stretch salto로 인정</p>
<p>Stretched 포지션은 Pike로 인정</p> 	<p><b>D-패널</b> 힙의 파이크 - Pike salto로 인정 가슴이 hollow 또는 약간의 아치 자세는 인정</p>

9.1.2 비틀기하며 1회 공중돌기에서의 착지

a) 비틀기 기술 수행

- 이단평행봉 및 평균대에서 오르고 내리기를 할 때
- 평균대 및 마루 연기 중
- 도마에서 하는 모든 착지

반드시 정확하게 완료되어야 하고 그렇지 못한 경우에는 채점규칙집(COP)으로부터 **다른** 기술로 인정이 된다.

비고: 난도를 부여할 때 앞발의 위치가 결정적이다.

b) 언더 터닝 (under turning)의 경우:

- 3/1 비틀기는 2½ 비틀기가 된다.
- 2½ 비틀기는 2/1 비틀기가 된다.
- 2/1 비틀기는 1½ 비틀기가 된다.
- 1½ 비틀기는 1/1 비틀기가 된다.

\* **마루**: 다른 ‘공중돌기’와 직접적으로 연결되는 ‘비틀기하며 공중돌기’를 하고 첫 번째 ‘공중돌기’에서 회전이 정확하지 않은 경우(단, 선수는 다음 기술로 계속 진행할 수 있다), 첫 번째 기술의 난도가 낮아지지는 않는다.

### 9.1.3 착지 시 낙하

- a) 처음에 발로 착지 시 - 난도가 부여된다.
- b) 처음에 발로 착지하지 않을 시 - 난도가 부여되지 않는다.

## 9.2 평균대 및 마루

### 댄스기술에서의 회전 인정

- 회전은 정확하게 완료
- 어깨/hips의 자세가 결정적이며, 아닌 경우, 채점규칙집의 다른 난도로 인정된다.

#### 9.2.1 한 다리로 하는 회전의 수 증가는 아래와 같다.

- 180° - 평균대
- 360° - 마루

#### 회전 시 고려사항:

- 발가락으로 연기해야 한다.
- 회전 내내 고정되고 명확한 형태가 되도록 한다.
- 지지 다리가 펴지든 굽혀지든(안무) 난도에 영향을 끼치지 않는다.
- 프리 레그(\*바닥에 닿지 않는 다리)가 특정자세를 취해야하는, 한 다리 회전을 하는 경우, 프리 레그의 자세는 회전하는 동안 반드시 유지되어야 한다.
- 프리 레그가 규정자세로 있지 않은 경우, 채점규칙집의 다른 기술로 인정.

#### a) 지지다리로 언더터닝

예시:

- BB ~~⊗~~ becomes ~~⊗~~
- FX ~~⊗~~ becomes ~~⊗~~

#### 9.2.2 립, 점프, 홉 회전의 증가단위는 아래와 같다.

- 180° - 평균대 & 마루 (스플릿, 스트래들, 및 링 기술)
- 360° - 마루

회전을 포함하는 점프, 립 및 홉의 여러 가지 기법들이 허용된다.

회전 처음, 중간 또는 끝에 몸접기(piking), 몸굽히기(tucking), 다리벌리기(straddling) 또는 링(ring) 자세를 할 수 있다(기술에 대한 특별한 요구사항이 없는 경우).

- 30° 언더 터닝이나 그럴지 못한 경우 채점규칙집(COP)으로부터 다른 요소로 인정이 된다.

예시:

- BB/FX  becomes ZA
- FX  becomes 
- FX  becomes 
- BB  becomes 

- 추가적인 ¼ 턴은 요소를 다르게 만들 수 없다.

정의:

**립(leap)** - 한 발로 도약하여 다른 발 또는 양 발로 착지

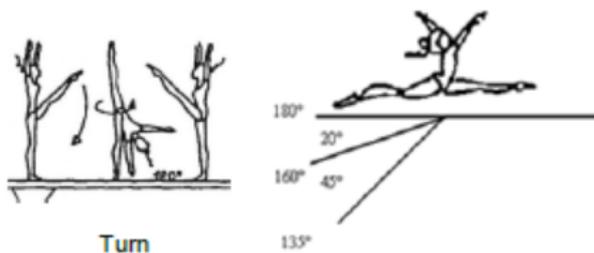
**홉(hop)** - 한 발로 도약하여 동일한 발 또는 양 발로 착지  
(180° 다리 분리가 요구되지는 않는다.)

**점프(jump)** - 두 발로 도약하여 한 발 또는 양 발로 착지

비교: 점프 / 립 은 다리가 180° 벌어져야함

### 9.2.3 스플릿 요건

립, 점프, 홉, 턴에서 다리 각도가 부족한 경우



**불충분한 스플릿:**

> 0° - 20° 는 0.10 감점

> 20° - 45° 는 0.30 감점

> 45° (댄스)는 채점규칙집의 다른 기술로 인정되거나, 난도가 주어지지 않음

### 9.3 선택된 댄스기술의 요건

Scale(4.102)



요건:

- 180° 다리벌리기

D-패널

- 180°보다 작을 경우 -난도 없음

특정다리 위치에서 턴할때의 예



요건:

앞으로 또는 뒤로 턴 할 때 들고 있는 다리의 수평선 유지

D-패널

- 들고 있는 다리가 수평보다 낮을 경우 - 체점규칙집(COP)의 다른 기술로 인정

턴 하며 / 턴 없이 턱 점프



요건:

- 90°보다 작은 힙 각도
- 무릎이 수평선 보다 위에 위치

D-패널

- >135° 힙/무릎 각도 - 난도 없음, 또는 다른 난도

E-패널

- 무릎이 수평위치 - 0.10
- 무릎이 수평아래 - 0.30

턴 하며 / 턴 없이 올프 점프



요건:

- 90°보다 작은 힙 각도
- 뺀 다리가 수평선 보다 위에 위치

D-패널

- >135° 힙 각도 - 난도 없음, 또는 다른 난도

E-패널

- 뺀 다리가 수평위치 - 0.10
- 뺀 다리가 수평아래 - 0.30

---

턴 하며 / 턴 없이 컷 립



**요건:**

- 다리의 교차
- 무릎이 수평선 보다 위에 위치
- 가장 낮은 무릎의 위치를 평가

**D-패널**

- >135° 힙 각도 - 난도 없음, 또는 다른 난도
- 교차동작 부족 - 턱 점프

**E-패널**

- 한 발/양 발이 수평위치 - 0.10
- 한 발/양 발이 수평아래 - 0.30

---

턴 하며 / 턴 없이  
스트래들 파이크 점프



**요건:** 양 발이 수평선보다 위에 있어야 한다.

**D-패널**

- >135° 힙 각도 - 난도 없음, 또는 다른 난도

**E-패널**

- 정확하지(고르지) 않은 다리 위치 - 0.10
- 양 다리가 수평위치 - 0.10
- 양 다리가 수평아래 - 0.30

---

링점프



**요건:**

- 위로 백아치(back arch)와 머리의 젖혀짐(release)
- 대각선 다리의 180° 스플릿
- 뒤쪽에 위치한 발이 머리 꼭대기에 위치

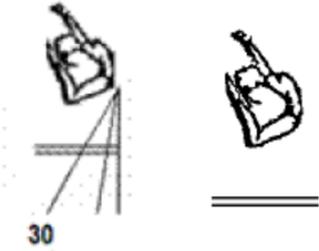
**D-패널**

- 아치나 머리의 젖혀짐이 없는 경우 -스플릿 점프 또는 시슨 점프로 인정
- 스플릿이 없는 경우 -난도 없음

**E-패널**

- 충분하지 않은 아치 위치 - 0.10
  - 머리 높이에 뒷발이 위치 - 0.10
  - 어깨 높이에 뒷발이 위치 - 0.30
-

**쉽 점프**



**요건:**

- 위로 백아치 & 양 발을 머리높이로 올리고 머리를 뒤로 젖힘(release)
- 골반의 신전

**D-패널**

- 아치 없이 머리만 젖혀짐 - 난도 없음
- 다리가 어깨 높이 아래 위치 - 난도 없음

**E-패널**

- 불충분한 아치 - 0.10
- 머리높이의 발 & 머리보다 낮은 발 - 0.10
- 불충분한 힘의 확장 - 0.10
- 불충분한 다리 굽힘( $\leq 90^\circ$ ) - 0.10

**Yang Bo**



**요건:**

- 몸의 큰 아치와 함께 머리를 뒤로 젖힘
- 앞발을 최소 수평으로 하여 오버스플리트 자세

**D-패널**

- 아치없음 & 머리어완 - 스플릿 점프 또는 시손
- 앞 쪽발이 수평보다 낮을 경우 - 링 점프

**E-패널**

- 불충분한 아치자세 - 0.10
- 오버스플리트지만, 앞다리가 수평선 아래 - 0.10

**스위치 립**



**요건:**

- 프리 레그 스윙 각이 최소  $45^\circ$
- 스윙 시 프리 레그의 스트레이트

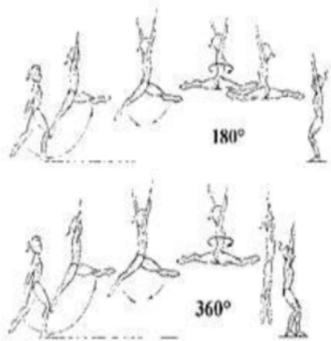
**D-패널**

- 프리 레그의 스윙 부족 - 스플릿 립

**E-패널**

- 프리 레그의 스윙 각이  $45^\circ$  보다 작음 - 0.10
- 프리 레그의 다리가 구부러짐 - 0.10/0.30

(ㄴ or ㄹ) 회전 스위치립



**요건:**

- 프리 레그 스윙 각이 최소 45°
- 스윙 시 프리 레그의 스트레이트
- 반드시 크로스 스플릿을 보여줘야 함

**D-패널**

- 프리 레그의 스윙 부족 -턴이 있는 스플릿 립
- ㄴ에서 불완전턴은 ZA 로 인정
- ㄹ에서 불완전턴은 ZA 로 인정

**E-패널**

- 45° 이하의 각 - 0.10
- 프리 레그의 다리가 구부러짐 - 0.10/0.30

링 립 / 스위치 링 립  
(회전 / 무회전)



**요건:**

- 위로 백 아치 및 머리의 젓혀짐
- 180° 다리 벌리기
- 앞다리는 수평으로, 뒷다리의 발은 머리 높이로
- 링 자세를 보여준 후 턴이 수행되어야 함

**D-패널**

- 아치가 없고 머리가 젓혀지지 않음 -스플릿/스위치 립
- 턴의 타이밍이 맞지 않음 - 턴이 있는 스플릿/스위치 립

**E-패널**

- 불충분한 아치자세 - 0.10
- 앞 다리가 수평선보다 아래에 위치 - 0.10
- 뒤 발이 머리높이에 위치 - 0.10
- 뒤 발이 어깨높이에 위치 - 0.30

요구되는 신체모양의 오류에 대한 최대 누적감점은 0.5를 초과할 수 없다.

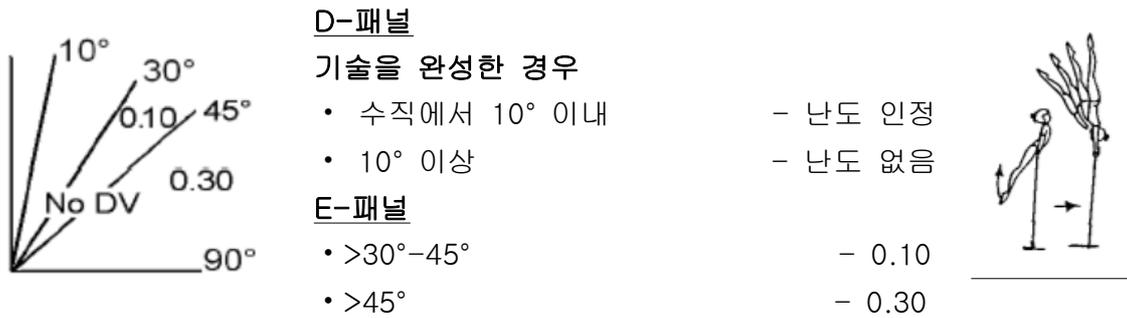
-신체모양에 따른 감점은 다음과 같다.

- 스플릿 부족
- 다리의 구부러짐
- 발끝을 펴지 않음
- 신체모양 감점의 특별요소는 9.3에 제시하였음

## 9.4 이단평행봉

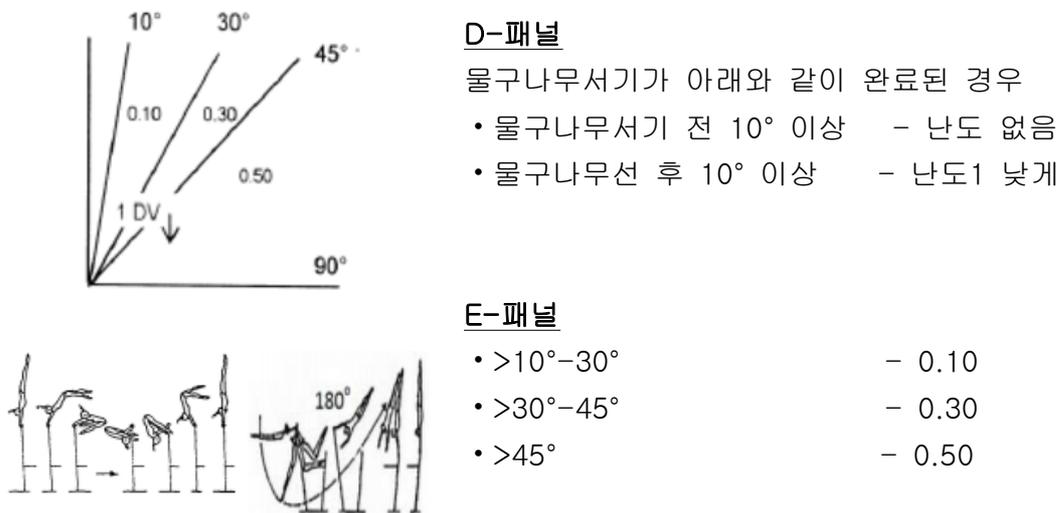
- 물구나무서기 자세는 모든 신체부위가 수직으로 정렬되었을 때 인정된다.

### 9.4.1 차오르기 물구나무



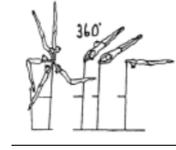
### 9.4.2 회전없는 서클 기술 및

고봉(HB)에서 물구나무서기 자세 저봉(LB)으로 가는 비행기술



### 9.4.3 스윙 - 아래와 같이 회전하는 기술과 함께

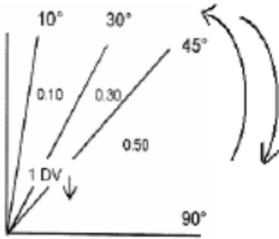
- 물구나무서기에 도달하지 않는다.
- 수직선을 넘어가지 않는다.
- 반대방향으로 회전 후 동작을 지속한다.



#### D-패널

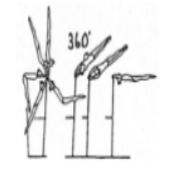
##### 기술을 완성한 경우

- 물구나무에서 10° 이내 - 난도 인정
  - 물구나무서기 전 10° 이상 - 난도 낮게 인정
- 회전 후 물구나무로 돌아오는 서클요소 보다



#### E-패널

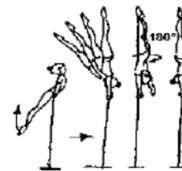
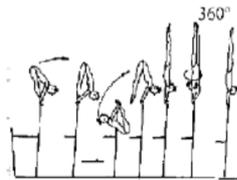
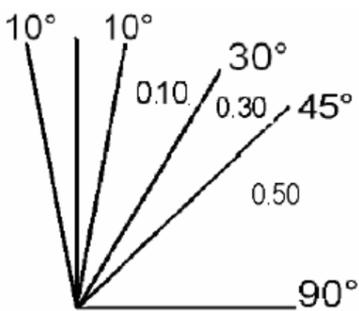
- >10°-30° - 0.10
- >30°-45° - 0.30
- >45° - 0.50



#### 반 바퀴 (180°) 회전하는 스윙 기술:

- 난도를 받기 위해서는 모든 신체부위가 반드시 수평에 도달해야 한다.
- 그렇지 않으면, 난도로 인정되지 않는다. (빈 스윙 동작)

### 9.4.4 서클 기술에서 물구나무서기 턴 과 차오르기 물구나무 턴



#### D-패널

##### 기술을 완성한 경우

- 물구나무서기 자세가 10°사이(어느 쪽이든)로 완료, - 난도 인정

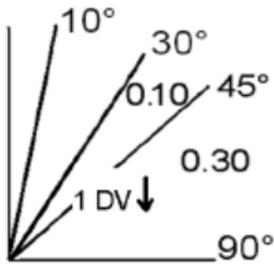
#### E-패널

- >10°-30° - 0.10
- >30°-45° - 0.30
- >45° - 0.50

만약 스윙과 서클 턴(예:도모이 360°)과 같은 기술을 수행했다면 그것은 연기 수행동안 한번만 인정된다.

9.4.5 선택된 이단평행봉 기술의 요구사항

“Adler” 기술  (5.501)



D-패널

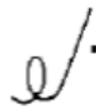
아래와 같이 완료된 경우

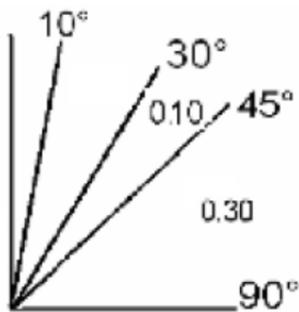
- 수직선 30° 사이 - 난도 인정
- 30° 보다 클 때 - 난도 1 낮게

E-패널

- >30°-45° - 0.10
- >45° - 0.30



Pak Salto 기술  (3.404)



E-패널

- >30°-45° - 0.10
- >45° - 0.30

실행한 요소의 진폭에 대해 평가 된 감점 이외에 신체 자세 오류에 대한 실시 감점을 부여해야 한다.



## PART III

### 종 목

제 10 - 13절

## PART III 종목

### 제 10절 - 도마

---

#### 10.1 일반

경기부문의 요건에 따라 선수는 도마표의 도마연기를 하나 이상 연기해야 한다.

도움달기(run) 거리는, 도마 테이블 앞쪽 끝부분에서 도마의 런업 매트 끝에 부착된 블록 안쪽 사이드까지를 측정하여 최대 25미터이다.

- 도마는 달린 다음, 보드에 도착하여 양 발로 아래 중 하나의 보드위치에서 도약하며 시작된다.
  - 전방 위치 또는
  - 후방 위치
- 비스듬히 착지하는 도마는 받아들여지지 않는다.
- 모든 도마연기는 도마에서 두 손으로 밀어내어(repulsion) 연기해야 한다.
- Round-off entry 도마를 연기하는 선수는 조직위원회에서 공급하는 “안전칼라”를 사용해야 한다.
- 핸드매트는 Yurchenko 도마에서만 사용될 수 있다.
- 모든 도마는 번호로 나타낸다.
- 선수는 각 도마 연기 시작 전에 시행할 도마 번호를 표시할 책임이 있다. (수동 또는 전자 방식으로)
- 선수는 D<sup>1</sup>심판으로부터 녹색등 또는 신호를 받은 후에 1차 도마를 연기하고, 2차 도마 번호 게시를 위해 런웨이 끝으로 다시 돌아간다.
- 도약을 시작으로, 도마 부문들이 평가된다.
  - 전(前)비행(1차 비행)
  - 밀기(repulsion)
  - 비행(2차 비행) 및 착지

## 10.2 도움닫기

추가 도움닫기는 빈 러닝동작에 대한 -1.00 감점과 함께 아래 경우에 허용된다.  
(스프링보드나 기구를 터치하지 않을 경우)

- 1회의 도마를 연기해야 한다면, 두 번째 도움닫기는 감점과 함께 허용된다.
- 3번째 도움닫기는 허용되지 않는다.
- 2회의 도마를 연기해야 한다면, 세 번째 도움닫기는 감점과 함께 허용된다.
- 4번째 도움닫기는 허용되지 않는다.

D-패널 심판들이 실시한 도마연기의 최종점수에서 감점을 적용할 것이다.

## 10.3 도마 그룹

도마연기는 아래 그룹과 같이 분류된다.

그룹 1 - 첫 번째 및/또는 두 번째 비행단계에서 LA 회전을 하거나 하지 않고  
공중돌기 없이 뛰어넘기 (Handspring, Yamashita, Round-off)

그룹 2 - 첫 번째 비행단계에서 1/1 회전(360도)을 하거나 하지 않고  
앞 핸드스프링 - 두 번째 비행단계에서 LA 회전을 하거나 하지 않고  
앞 또는 뒤로 공중돌기

그룹 3 - 첫 번째 비행단계에서  $\frac{1}{4}$  -  $\frac{1}{2}$  회전 (90도 - 180도)을 하는 핸드스프링  
(Tsukahara) - 두 번째 비행단계에서 LA 회전을 하거나 하지 않고  
뒤로 공중돌기

그룹 4 - 첫 번째 비행단계에서  $\frac{3}{4}$  회전 (270도)을 하거나 하지 않는 라운드  
오프 (round-off) (Yurchenko) - 두 번째 비행단계에서 LA 회전을  
하거나 하지 않고 뒤로 공중돌기

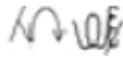
그룹 5 - 첫 번째 비행단계에서  $\frac{1}{2}$  회전(180도)을 하며 축전 - 두 번째 비행단계  
에서 LA 회전을 하거나 하지 않고 앞 또는 뒷 공중돌기

## 10.4 요건

- 도마 연기 시작 전 시행될 도마의 번호가 표시되게 한다. (수동 또는 자동으로)
- 예선전, 단체결승 및 종합경기에서:  
반드시 **한 회**의 도마를 연기해야 한다.
  - 예선전에서, 1차 도마 성적이 **단체** 또는/및 **종합경기** 합계로 집계된다.
  - **종목별 결승**에 진출하고자 하는 선수는 아래의 **종목별 결승경기** 규정에 따라 반드시 2회의 도마를 연기해야만 한다.
- **종목별 결승경기**
  - 선수는 평균이 최종점수가 되는 2회의 도마 연기를 실시해야만 한다.
  - 상기 2회의 도마는 반드시 서로 다른 도마 그룹이어야만 한다.
  - 서로 다른 2차 비행단계를 보이도록 한다.

예시:

1. 첫 번째 도마가 그룹4의



ON동작: Round-off, flic-flac => OFF동작: 2½ 회전(90°)하며 몸 펴고 뒤로 공중돌기인 경우,  
그 후 두 번째 도마는 아래 중에서 선택한다.

• OFF동작: 2/1회전(720°)하며 몸펴고 Tsukahara 동작



또는

• ON동작: 앞 핸드스프링 => OFF동작: 1/1 회전



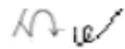
2. 첫 번째 도마가 그룹2의

ON동작: 앞 핸드스프링 => OFF동작: 몸 굽히고 앞 공중돌기인 경우,



두 번째 도마는 다음과 같이 선택한다.

• ON동작: Round off, flic-flac => OFF동작: 몸 펴고 뒤로 공중돌기

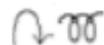


또는,

• 몸을 접어 Tsukahara 동작



비고: 핸드스프링 앞공중돌기 두바퀴



만약 체조선수가 발 또는 다른 신체부위와 동시에 떨어졌기 때문에

두 번째 공중돌기를 완성되지 못했을 경우, 핸드스프링 앞공중 돌기로 인정된다.

128

#### 10.4.1 코리도(Corridor) 표시

방향 감점을 위해 착지 매트 위에 코리도(corridor)가 표시된다. 선수는 이 영역에 착지하고 안정되게 일어난 자세로 종료해야 한다.

D<sup>1</sup>심판은 선수의 신체의 부위가 매트 밖으로 나감으로써 직선 방향에서 벗어나는 경우 아래와 같이 최종점수에서 감점(라인 심판의 통지서로)한다.

- 한 발/손(발/손 부분)으로 밖에 착지 또는 내딛기 - 0.10
- 두 발/손 (발/손 부분) 또는, 신체 부위와 함께 밖에 착지 또는 내딛기 - 0.30

#### 10.4.2 특정종목 감점 (D-패널)

도마연기의 최종 점수에서의 감점사항

- 25 미터 이상 도움달기 거리 (실시한 도마의 최종점수에서 감점) - 0.50
- 도마연기를 하지 않고 도움달기만 시도한 경우 - 1.00
- 도마를 한손으로 짚은 경우 - 2.00

- 예선전과 종목별 결승경기에서 :

- 오직 1회의 도마연기만 하는 경우
- 2회의 도마연기 중 하나가 “0”점을 받는 경우 (10.4.3)

**평가:**

실시한 연기점수를 2로 나눈 점수 = 최종점수

- 2회의 도마 연기가 서로 다른 그룹에 있지 않거나, 서로 다른 2차 비행을 보여주지 않은 경우

**평가:** [(1차 도마의 FS) + (2차 도마의 FS 빼기 2.00)]/2 = 최종점수

### 10.4.3 무효 도마연기 (0.00 점)\*

- 도마를 지지 단계 없이 수행한 경우 예: 어떤 손도 테이블을 짚지 않은 경우
  - Round-off entry 도마연기에서 안전칼라를 사용하지 않음
  - 도마연기를 하는 동안 보조 지원
  - 발로 먼저 착지하지 않음
  - 선수가 의도한 도마 연기가 너무 미속하여 인정될 수 없거나, 양 발로 도마 테이블을 밀어내는 경우
  - 금지된 도마연기를 실시함  
(스트래들 레그, 구름판 앞에서 금지된 전-기술(pre-element), 고의적으로 사이드 자세로 착지)
  - 도마 종목별 결승전, 또는 도마 종목별 결승 예선전에서 첫 번째 도마 연기를 두 번째 연기에서 반복함
- \*비고:** D-패널은 “0” 점으로 기록  
E-패널로 부터는 평가 없음

무효한 0점 점수를 받는 모든 도마연기에 대해 자동적으로 D-패널 및 종목별 감독으로부터의 비디오 판독이 실시된다.

## 10.5 채점방식

### D-패널:

실시한 도마연기의 난도를 보드에 기입하여 E-심판에게 인정된 도마의 기호를 보여준다. (선 예고된 도마번호와 다른 경우) 첫 번째 도마연기 점수는 선수가 두 번째 도마연기를 하기 전에 표시되어야 한다.

실시감점 (세션 8)은 다음 아래에 제시된 특정실시 패널티를 반영하여 한다.

특정종목 감점 (E-패널)

실 수	0.1	0.3	0.5
<b>1차 비행단계</b>			
- 비행단계에서 LA 회전의 각도가 부족한 경우:			
• ½(180°)회전을 포함하는 그룹1	≤ 45°	≤ 90°	
• ¾(270°)회전을 포함하는 그룹4	≤ 45°		
• 1/1턴(360°)을 포함하는 그룹1 또는 2	≤ 45°	≤ 90°	> 90°
- 미숙한 기술			
• 고관절 각도	X	X	
• 아치	X	X	
• 굽혀진 무릎	X	X	X
• 다리 또는 무릎 분리	X	X	
<b>밀어내기(Repulsion)단계</b>			
- 미숙한 기술			
• 그룹1, 2 및 5의 전방 entry vault 시 엇갈린 손 위치 (LA턴을 하며 몸 펴고 앞 공중돌기는 해당되지 않음)	X	X	
• 굽혀진 팔	X	X	X
• 어깨 각도	X	X	
• 수직 방향으로 관통하지 못함	X		
• 규정된 LA 회전이 너무 일찍 시작됨 (도마 위에서)	X	X	
<b>두 번째 비행단계</b>			
- 과도한 스냅(snap)	X	X	
- 높이	X	X	X
- LA 회전의 정확성 (Cuervo 포함)	X		
- 몸의 자세			
• Tuck/Pike 공중동작의 정확성	X	X	
• LA 턴이 있는 Tuck/Pike 공중동작의 정확성	X		
• 몸펴 공중돌기(Stretched)의 신체정렬	X		
• 몸펴 공중돌기(Stretched) 유지실패(힘이 빨리 끌림)	X	X	
• 불충분 함 또는 늦게 펴 (도마의 Tuck/Pike)	X	X	
- 무릎 굽힘	X	X	X
- 다리 또는 무릎 분리	X	X	
- 공중돌기의 회전 부족	X		
• 낙하 있음		X	
- 거리 (불충분한 길이)	X	X	
- 직선방향에서 벗어남	X		
- 역동성	X	X	
<b>착지 감점</b>	Sec. 8 참조		

## 제 11절 - 이단평행봉

---

### 11.1 일반

연기의 평가는 받침대 또는 매트에서 뜨면서 시작한다. 받침대 밑에 다른 지지는 허용되지 않는다. (예: 추가 받침대)

#### a) 오르기

- 첫 시도에서 스프링보드나 기구에 닿았거나, 기구 아래로 달린 경우:
  - 감점 -1.00
  - 선수는 연기를 시작해야 한다.
  - 오르기에 대해 난도가 부여되지 않는다.
- 스프링보드나 기구에 닿지 않았거나, 기구 아래로 달리지 않은 경우 (벌점을 받고) 두 번째 오르기를 할 수 있다.
  - 감점 -1.00
- 세 번째 시도는 허용되지 않는다.

D-패널은 최종 점수에서 감점하게 된다.

#### b) 낙하 시간 (Fall Timing):

- 기구에서 떨어지고 나면, 연기를 계속하기 위해 이단평행봉에 다시 올라가기 전까지 30초의 중지시간이 허용된다.  
만약 선수가 선수에게 허용된 시간을 초과하여 연기를 계속하는 경우 초과 시간에 대하여 -0.3 중립 감점을 적용함.
- 선수가 일어선 후에 시간을 재기 시작한다.
  - 낙하시기 동안 경과하는 시간은 점수판에서 초로 표시된다.
  - 아래 시간에 경고 신호(징)가 전달된다.
    - 10초,
    - 20초, 그리고
    - 30초 시간제한
  - 선수의 다리가 바닥에서 떨어지는 순간 공식적으로 연기를 다시 시작한다.
  - 선수가 60초 제한시간 이내에 연기를 다시 시작하지 않을 경우 연기는 종료된다.  
떨어진 후 다시 연기를 시작함에 있어 인사는 필요 없다.

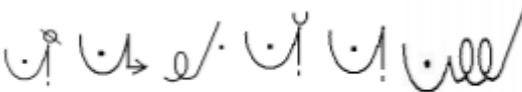
## 11.2 연기내용 및 구성

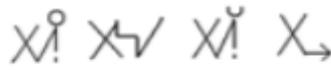
내리기를 포함한 최대 8개의 높은 난도가 카운트 된다.

- 동일 루트\* 기술에서 연속되는 기술은 3개만 DV, CR 그리고 CV로 카운트 된다.

\*루트 기술은 기술과 방향의 로테이션 순서로 결정한다.

Example 1:   
 B D E X (no value)

Example 2:   
 D D D B B D

Example 3:   
 D B C X (no value)

난도는 아래와 같이 다양한 범주의 동작을 나타낸다.

### a) 서클 및 스윙 동작

- 뒤로 자이언트 서클(giant circle)
- 앞으로 자이언트 서클(giant circle)
- 스윙 & 클리어 힙 서클(clear hip circle)
- 전방/후방 Stalders
- 전방/후방 파이크 서클(pike circle)

### b) 비행

- 하이바(HB)에서 비행하여 로우바(LB)잡기 (또는 반대)
- 역 비행(counter flight) (바 위로)
- 뛰어넘기
- 헤츠(hecht)
- 공중돌기

## 11.3 구성 요건(CR) - D-패널 2.00 P

- |                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| 1. 하이바(HB)에서 로우바(LB)으로 가는 비행기술   | 0.50 부여 |
| 2. 같은 바에서의 비행기술                  | 0.50 부여 |
| 3. 다른 그립 (물구나무서기 없음, 오르기 또는 내리기) | 0.50 부여 |
| 4. 360°회전하며 비 비행기술 (오르기 없음)      | 0.50 부여 |

### 11.4 연결 난도(CV) - D-패널

직접 연결에는 연결 난도가 부여된다.

연결 난도는 D-점수에 가산된다.

#### 직접 연결 공식

0.10	0.20
D + D (또는 그 이상)	D (비행 - 동일 바에서, 또는 로우바에서 하이바로) + C 또는 그 이상(하이바 상에서, 그리고 이 순서대로) D + E (두 가지 비행기술)

비고: C/D 기술은 반드시 비행, 또는 최소 반 회전(180°)을 포함해야만 한다.

- a) 한 기술은 연결 난도(CV)를 위한 동일 직접 연결 동작 내에서 2회 연기될 수 있지만, 기술의 두 번째 연기에서는 난도를 받을 수 없다.
- b) 비행 기술에는 아래와 같이 눈에 띄는 비행기술이 포함된다.
  - 하이바(HB)에서 로우바(LB) 잡기 (또는 반대)
  - 역 비행 (바 위로), 뛰어넘기, hecht, 또는 공중돌기 다음에 동일한 바 또는 다른 바를 다시 잡기
  - 내리기 하면서 연기

비고: 180°-360° 턴을 하거나 하지 않고 홉-그립 (hop-grip) 변경하는 동작은 비행으로 간주되지 않는다.

- c) 직접 연결 동작은 아래와 같이 연기할 수 있다.
  - 오르기 연결  
(그룹1 기술은 비행기술로 간주되지 않는다.)

예:  D+D = 0.10

- 연기 내에서 연결
- 내리기 연결

- d) 도움스윙(empty swing) 또는 중간스윙(intermediate swing)을 2개 기술 중간에 연기하는 경우, 연결 난도(CV)가 주어지지 않을 수 있다.
  - 빈 스윙(Empty swing) = 스윙이 반대 방향으로 가기 전에 표에 나타난 기술연기를 실시하지 않는 앞/뒤 흔들기. 단, 1회전(360°)을 하거나, 하지 않는 “Shaposhnikova” 타입 및 아래 기술은 제외한다.

: 

비고: 1/1 턴이 있는 혹은 없는 샤포스니코바(Shaposhnikova) 타입의 기술 이후에 킥 스윙을 수행했다면 빈 스윙 감점을 적용한다.

- 중간스윙(Intermediate swing) = 다음 기술을 연기하기 위해 불필요한 롱 스윙 및/또는 앞 지지를 받은 펌프 스윙 (pump swing)

### 11.5 구성 감점 (E-패널)

실 수	0.10	0.30	0.50
- 로우바(LB)에서 하이바(HB)로 점프			X
- 하이바(HB)를 잡고, 로우바(LB)에 발을 얹고, 로우바를 붙잡음(LB)			X
- 내리기로 직접 연결되는 2개 이상의 동일한 기술	X		
- 내리기 없음			X

### 11.6 특정종목 감점

실 수	0.10	0.30	0.50 또는 이상
-물구나무서기와 차오르기 물구나무의 자세 정렬	X	X	
- 조정된 그립 자세	X		
- 발이 기구에 스치기		X	
- 매트에 스치기			0.50
- 발로 기구 치기			0.50
- 발로 매트 치기 (낙하)			1.00
- 특징 없는 기술 (두 발 또는 허벅지로 도착하는 기술들)			0.50
- 기술들의 리듬감 부족	X		
- 비행기술의 불충분한 높이	X	X	
- 비행기술의 회전 부족	X		
- 차오르기(kip) 시 불충분한 확장	X		
- 중간스윙(Intermediate swing)			0.50
- 빈 스윙(Empty swing)			0.50
- 기술 완성 각도	X	X	X
아래 경우의 폭(amplitude):			
- 수평 아래로 전방 또는 후방 스윙	X		
- 캐스트	X	X	
-leg tap 시 지나치게 구부러지는 고관절(내리기)	X	X	

## 11.7 참고

### 낙하 - 비행 기술

- a) 봉을 두 손으로 잡고 있는 상태 (순간적인 매달리기 또는 지탱하기), 난도가 주어진다.
- b) 봉을 두 손으로 잡지 않는 상태 - 난도가 주어지지 않는다.

### 내리기

- a) 내리기를 시도하지 않은 경우

평가:

- 난도 없음 : 7개 기술만 카운트 (D-패널)
- 0.50 감점 : 내리기 시도 없음 (E-패널)
- 낙하 시 1.00 감점 / 낙하하지 않은 경우에는 착지 감점 적용 (E-패널)

- b) 내리기를 시작한 경우

예시1: 공중돌기를 시도하는  (발로 착지 실패)

- 난도 없음 : 7개 기술만 카운트 (D-패널)
- 낙하 시 1.00 감점 (E-패널)

- c) 내리기를 시작한 경우

예시2: 공중돌기를 시도하지 않는  (오직 언더 스윙)

평가:

- 난도 없음 - 7개 기술만 카운트 (D-패널)
- 낙하 1.00 (E-패널)

### 오르기

- a) 고봉(HB)에서 저봉(LB)으로 비행에서 구성 요건(CR) 1을 만족할 수 있다.
- b) 오르기하며 실시된 기술은 연기 중에도 할 수 있지만 (또는 그 반대), 난도는 1회만 받는다.

## 제 12절 - 평균대

---

### 예술성

#### 예술연기

예술연기는 선수가 평균대를 실시할 때 체계가 잘 잡힌 구성에서 연기로 전환하는 능력을 잘 나타내는 것을 의미한다. 이 때 선수는 창의성, 연기 자신감, 개인 스타일 및 완벽한 기법을 보여주어야 한다.

이는 선수가 “어떤 것”을 연기하는 것을 의미하는 것이 아닌, “어떻게” 연기하는지를 의미한다.

#### 구성 및 안무

평균대 연기 구성은 평균대 관련 기술들의 안무뿐 아니라, 강한 리듬감과 변화를 이루는 체조 및 예술적인 동작요소에서 비롯된다. 이는 지속적인 흐름, 짜임새 있는 전체를 만들기 위해 예술적 요소가 포함된 난도기술 간의 균형이다.

연기의 디자인, 구조 및 구성은 아래와 같다.

- 기술표의 다른 구조 그룹으로부터, 풍부하고 다양한 기술들의 선택
- 레벨 변경 (상향 및 하향)
- 방향 변화 (앞, 뒤, 옆)
- 리듬 및 템포 변화
- 창의적, 또는 오리지널 동작 및 이동

이것이 선수가 “어떤 것”을 연기하는가에 관한 것이다.

#### 리듬 및 템포

리듬 및 템포 (스피드/페이스)는 다양해야 하며, 때로는 활기가 넘치기도 하고, 때로는 느리기도 하지만, 대체로 다이내믹해야하고 무엇보다 끊이지 않아야 한다.

동작과 기술 중간의 이동은 아래의 경우가 없이 매끄럽고 유연해야 한다.

- 불필요한 중단
- 기술 연기 전 오래 끄는 준비 동작

연기가 일련의 끊긴 기술들이 되어서는 안 된다.

## 12.1 일반

연기의 평가는 받침대 또는 매트에서 뜨면서 시작한다. 받침대 밑에 다른 지지는 허용되지 않는다. (예: 추가 받침대)

### a) 오르기

- 첫 시도에서 스프링보드나 기구에 닿았거나, 기구 아래로 달린 경우:
  - 감점 -1.00
  - 선수는 연기를 시작해야 한다.
  - 오르기에 대해 난도가 부여되지 않는다.
  - 기술표에 없는 오르기 시도에 대한 감점이 적용된다.
- 스프링보드나 기구에 닿지 않았을 경우 (별점을 받고)  
두 번째 오르기를 할 수 있다.
  - 감점 -1.00
- 세 번째 시도는 허용되지 않는다.

D-패널은 최종 점수에서 감점하게 된다.

### b) 시간측정

평균대 연기시간은 1분 30초(90초)를 넘으면 안 된다.

- 계시심판 1(보조)은 선수가 스프링보드나 매트에서 떠오를 때 시간을 재기 시작한다. 선수가 연기를 마치고 매트에 닿으면 시계를 멈춘다.
- 연기종료를 알리기 위하여, 최대시간제한(1분 30초)이 되기 10초전에 신호(징)가 한 번 울리고, 최대시간제한이 되었을 때 신호가 다시 한 번 더 울린다.
- 두 번째 신호 소리가 울릴 때 내리기 동작으로 착지한 경우, 감점이 없다.
- 두 번째 신호 소리가 난 후 내리기 동작으로 착지한 경우, 제한 시간을 초과하여 감점이 된다.

1:30 분 (90초) 이상 연기한 경우, 초과시간에 대해 감점된다.

- -0.10

- 90초 제한시간 이후 연기한 요소는 D-패널이 인정하고 E-패널이 평가하게 된다.

- 시간 위반은 해당 계시심판이 D-패널 심판들에게 서면으로 보고하여, D패널 심판들이 최종점수에서 감점 한다.

### c) 낙하 시간 (Fall Timing):

기구에서 떨어져 경기가 중단되는 경우, 10초의 중간 시간이 허용된다.

만약 선수가 선수에게 허용된 시간을 초과하여 연기를 계속하는 경우 초과 시간에 대하여 -0.3 중립 감점을 적용함.

- 선수가 떨어지고 난 뒤, 일어섰을 때 계시심판 2가 시간을 재기 시작한다.

- 낙하시기 동안의 경과 시간은 따로 잰다. 연기의 총 시간에 합하지 않는다.

- 낙하시간은 선수가 평균대로 다시 오르기 위해 매트를 뛰어올랐을 때 종료된다.

- 떨어진 후 다시 연기를 시작함에 있어 인사는 필요 없다.

- 평균대에 다시 오른 후, 연기를 계속하기 위한 첫 번째 동작과 함께, 계시심판 1이 다시 시간을 재기 시작한다.

- 낙하 시기동안 경과된 시간은 점수판에 초로 표시되어 나타난다.

- 신호(징)가 10초 제한시간이 되었을 때 울린다.

- 선수가 60초 제한시간 이내에 연기를 다시 시작하지 않을 경우 연기는 종료된다.

## 12.2 연기내용

내리기를 포함한 최대 8개의 높은 난도가 카운트 된다.

카운트된 8개의 기술 중에서 최소 아래의 사항을 포함해야 한다

- 3 댄스
  - 3 아크로
- 그리고 2개의 선택 기술

## 12.3 구성 요건(CR) - D-패널 2.00P

- |   |         |
|---|---------|
| 1. 적어도 2가지 다른 댄스기술로 이루어진 하나의 연결 동작<br>(그 중 하나는 스트래들 자세 또는 180도 (크로스 또는 사이드)<br>스플리트하며 립, 점프 또는 흡을 구사하는 기술이어야 한다.) | 0.50 부여 |
| 2. 턴(그룹 3)  | 0.50 부여 |
| 3. 적어도 2가지 다른 비행기술*로 이루어진 하나의 애크로시리즈<br>(그 중 하나는 공중돌기여야 한다.)(기술들은 동일할 수 있음)                                       | 0.50 부여 |
| 4. 다른 방향의 아크로 요소 (앞/옆/뒤)  | 0.50 부여 |

\*손으로 지탱하거나, 손 지탱하지 않는 비행 요소

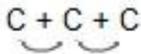
### 비고:

- 구성 요건(CR) 1 - 4는 평균대에서 연기해야 한다.
- 구르기(rolls), 물구나무서기(handstands) 및 유지(hold)는 구성 요건을 이행하는데 사용할 수 없다.

## 12.4 연결 난도(CV) - D-패널

- a) 연결 난도(CV)는 직접 연결에 대해 부여될 수 있다.
- b) 연결 난도(CV)는 D-점수에 합산된다.
- c) 시리즈 보너스(SB)는 3개 이상의 아크로 기술 연결에 대해 부여된다.

## 직접 연결 공식

아크로바틱	
0.10	0.20
오르기, 내리기를 포함한 두가지 아크로 비행기술들 (min. F) 모든 연결 동작들은 리바운딩*이 되어야만 한다.	
C + C B + E	C/D + D (또는 그 이상) B + D (전방 기술 모두) B + F
<b>시리즈 보너스(SB) + 0.10P</b> 오르기 내리기 포함해서 어떤 순서든 B+B+C의 댄스/혼합 및 아크로 시리즈(리바운드 및 리바운드 없음)에 보너스점수를 부여한다.	
예시 1: B+B+C = +0.10 시리즈 보너스 D+B+C = +0.10 시리즈 보너스	
	
예시 2: CV+0.1 CV+0.1 +0.10 시리즈 보너스	
<b>Total 연결 난도(CV) + 시리즈 보너스(SB) = 0.30</b>	
<b>시리즈 보너스 획득:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비행 없는 아크로 기술 최소 B(홀드동작 제외)를 사용함</li> <li>• 같은 아크로 기술(비행 또는 비행 없이)은 반복해서 연결점수를 받을 수 있다.</li> </ul>	

\* 리바운드 효과가 있는 연결은 기구의 탄력성을 활용하고 한 방향으로 속도를 빠르게 한다.

- 손으로 지지하는 첫 번째 비행 요소에 대하여 착지(두 발) 한 후 즉시 두 번째 요소로 이륙/ 리바운드 한다.

또는

- 첫 번째 비행 요소에 대하여(손으로 지지하거나/지지하지 않음) 한 발로 착지하고 다른 한발을 놓으며 동시에 두 다리를 즉각적으로 리바운드 하여 두 번째 기술을 실시한다.

### 내리기를 제외한 댄스 & 믹스 (애크로-비행기술인 경우만)

C+C or more (dance) A+C (turns only) B+D (mixed) D+A (Salto to 1 foot scale) (이 순서로 수행 & 스텝은 허용되지 않는다.)	D+D 또는 그 이상
---	-------------

비고: 회전은 같은 지지다리로 연기하거나, 스텝을 받아 다른 다리로 회전할 수도 있다.

(한 발 또는 두 발로 짧은 demi-plie하는 동작은 허용된다.)

손의 지지를 받아 비행하는 B-애크로 기술들은 아래와 같으며,

- 다리를 모으고 플릭 플락(flic-flac)
- 스텝 아웃하며 플릭 플락(flic-flac)
- gainer 플릭 플락(flic-flac)
- 라운드 오프 (round-off)
- 핸드스프링 (handspring fwd)

상위 기술들은 연결 난도(CV)와 시리즈 보너스(SB)를 받기 위해 연기에서 재차 반복사용 가능하다. 하지만 구성 요건(CR)을 받기위해 다시 사용할 수는 없다.

### 12.5 예술성 및 안무 감정 (E-패널)

실 수	0.10	0.30	0.50
<b>연기 예술성</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아래 부문을 포함하는 전반적으로 불충분한 연기 예술성               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신감</li> <li>• 개인 스타일</li> </ul> </li>   <li>- 리듬 및 템포               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동작의 리듬 및 템포에서 불충분한 다양성 (난도 없음)</li> <li>• 전체적으로 연기가 일련의 비연결 기술들과 동작들로 구성</li> </ul> </li> </ul>	X  X		
<b>구성</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 난도 없는 오르기 (난도 없는 모든 오르기는 일반적으로 스트래들 오버로 앉거나 쪼그리고 앉기를 제외한 “A”로 인정된다.)</li>   <li>- 모든 종목의 다양성 부족               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 기구를 불충분하게 사용:</li> <li>• 사이드 움직임 부족</li> <li>• 동작의 연결실수/ 평균대에서 근접한 기술들과 동작들의 결합부족 (불필요 기술)</li> </ul> </li> </ul>	X  X X X		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양성 또는 동작의 창의성 부족 (다양성 및 창의성은 훈련시간, 협응력, 사전준비 등이 요구되기 때문)</li> </ul>	X		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술의 편향된 사용               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 연기 중 다리 뻗은 자세로, 양 발로 반 회전을 1회 이상</li> </ul> </li> </ul>	X		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내리기 없음</li> </ul>			X

## 12.6 특정종목 감점 (E-패널)

실 수	0.10	0.30	0.50
- 연결 동작에서 미숙한 리듬 (난도 포함)	매회X		
<b>과도한 준비</b> - 조정(불필요한 스텝 또는 움직임) - 댄스 기술 전 지나친 팔스윙 동작 - 정지 (2초 이상)	매회 X 매회 X 매회 X		
<b>미숙한 몸자세/큰 움직임 동작</b> (신체 동작을 최대 확장) - 머리, 몸통, 어깨 그리고 팔의 위치 - 포인트 하지 않은 양발/ 풀린 발/ 휘어진 발 - 연관 동작의 부족 - 다리 스윙/킥의 불충분한 움직임	X X X X		
- 다리를 평균대 측면에 추가로 대고 지지		X	
- 기술의 기술적 요건을 충족하지 못함 • 추가적인 지지를 사용		X	
- 떨어지지 않기 위해 평균대 잡기			X
- 균형유지를 위한 추가 동작들	X	X	X

### \* 내리기

a) 내리기의 공중돌기를 시작하지 않았는데 (회전을 시작하지 않음)  
낙하가 발생

예시1: 평균대에서  점프 오프 BB:

평가:

- 난도 없음 : 7개 기술만 카운트 (D-패널)
- 내리기 시도 없음 (0.50 감점)
- 낙하 시 1.00 감점 / 낙하하지 않은 경우에는 착지 감점 적용 (E-패널)

b) 내리기의 공중돌기를 시작한 다음 낙하한 경우:

예시2:  공중돌기 시작, 발로 처음에 착지 실패

평가:

- 난도 없음 - 7개 기술만 카운트 (D-패널)
- 낙하 1.00 (E-패널)

## 12.7 비교

### 낙하 - 애크로 및 댄스 기술들에서

애크로 및 댄스 기술들은 난도를 부여받기위해서 발이나 몸통으로 평균대에 돌아와야 한다.

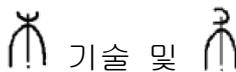
- a) 한발 또는 두발로 또는 평균대에 규정된 자세로 착지 - 난도 부여
- b) 한발 또는 두발로 또는 평균대에 규정된 자세로 착지하지 않음 - 난도가 주어지지 않는다. (난도를 받기 위해 기술을 다시 연기해야 한다.)

### 오르기

- a) 오르기 하기 전에 한 애크로 요소만 먼저 연기할 수 있다.
- b) 오르기로 분류된 몇몇 기술들(구르기, 물구나무서기, 유지(hold))을 연기 중간에 실시할 수 있지만 난도는 오직 1회만 받을 수 있다.

### 유지 (hold)

- a) 물구나무서기(회전없이) 및 유지는 기술표에서 규정된 경우 난도를 받기위해 2초 동안 유지해야 한다. 2초 동안 기술을 유지하지 않고 채점규칙집에 규정된 다른 기술로 보여지지 않는 경우 난도 1이 더 낮게 주어거나 난도가 없다.  
(물구나무서기 또는 유지 자세는 완벽해야만 한다.)
- b) 구성 요건(CR), 연결 난도(CR) 및 시리즈 보너스(SB)를 받기 위해 “유지” 애크로 기술들(비행과 함께)이 애크로 시리즈 또는 혼합연결의 마지막 기술로 사용될 수 있다.
- c) 물구나무서기가 2초간 유지되지 **않은** 경우

 기술 및  기술은 난도 1 낮게 인정된다.

- 연기 중 같은 기술을 다시 사용하고, 물구나무서기를 2초간 유지하는 경우  
- 난도가 주어지지 않는다.

### Onodi Tic Toc

- 기술은 애크로시리즈의 구성 요건(CR)과 연결 난도(CV)를 충족하기위해서는 마지막 기술로서만 사용될 수 있다.
- 시리즈 보너스를 받기 위해 어느 곳에서든지 사용가능하다.
- Onodi와 같은 기술로 간주될 것이다.

## 특정 기술

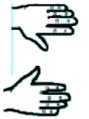
-  양손은 교차자세로 놓아야 한다.



크로스 자세로 모은 손 - 바른 자세



앞 손이 회전을 완료한 경우 - 정확성에 대한 감점 적용



사이드 위치에 있는 손 - 정확성에 대한 감점 적용

## 제 13절 - 마루

---

### 예술성

### 예술연기

예술연기는 선수가 마루운동을 실시할 때 체계가 잘 잡힌 구성에서 연기로 전환하는 능력을 잘 나타내는 것을 의미한다. 이 때 선수는 강한 안무의 흐름, 예술성, 표현성, 음악성 및 완벽한 기법을 보여주어야 한다.

주요 목표는 신체 동작과 표현을 음악 테마와 특성에 맞게 조화롭게 결합하여 독창적이며 균형을 잘 이루는 예술적인 체조 구성을 만들고 보여주는 데 있다.

### 구성 및 안무

마루운동의 구성은 선수의 동작 언어뿐만 아니라 그러한 요소 및 움직임으로 된 안무 즉, 마루운동과 관련하여 그리고 선택한 음악과 조화시켜 시간 및 공간에 걸친 체조 및 예술적 동작을 배치하는데 기초한다.

안무는 속도와 강도의 대비로 한 동작에서 다음 동작으로 매끄럽게 흐르도록 전개해야 한다.

요소와 동작의 독창적 구성인 창의적인 안무는 새로운 아이디어, 형태, 해석 및 독창성으로 연기를 해석하고 수행하여 모방과 단조로움을 피한다는 점을 말한다.

연기의 디자인, 구조 및 구성은 아래와 같다.

- 기술표의 다른 구조 그룹으로부터, 풍부하고 다양한 기술들의 선택
- 레벨 변경 (상향 및 하향)
- 방향 변화 (앞, 뒤, 옆 및 커브)
- 아크로라인에서 창의적, 또는 오리지널 동작 및 연결과 이동

이것이 선수가 “어떤 것”을 연기하는가에 관한 것이다.

## 표현

표현은 일반적으로 체조 선수가 얼굴과 몸을 통해 나타내는 감정의 범위와 태도로 정의할 수 있다. 여기에는 체조 선수가 자신을 나타내고 심판단 및 대중과 연결하는 방법뿐만 아니라 가장 어렵고 복잡한 동작을 연기하는 동안 표현을 조절하고 관리하는 능력을 보여주는 방법이 포함된다. 또한, 전체 연기에 걸쳐 연기하는 능력이기도 하다. 기술 이외에 예술적 조화 및 여성적인 우아함 또한 고려해야 한다.

그리고 이는 체조 선수가 연기하는 “무엇”뿐만 아니라 연기 내내 연기하는 “방식”이기도 하다.

## 음악

음악은 갑작스럽게 커트되지 않고 완벽하며 전체 구성 및 연기에 통일적인 감각을 부여해야 한다. 계속적으로 흐르면서 시작과 마무리가 명확해야 한다. 또한, 선택된 음악은 선수의 고유 특성 및 스타일을 부각시키는데 도움이 되어야 한다. 음악 특성은 구성 아이디어/테마를 제공해야 한다.

- 동작과 음악간의 직접적인 연관성이 있어야 한다. 반주는 선수에게 맞추고 전체 예술성 및 완벽한 연기에 기여해야 한다.

## 음악성

음악성은 선수가 음악을 해석하고 리듬 및 스피드뿐만 아니라 음악 흐름, 강도 및 열정을 보여주는 능력을 말한다.

음악은 연기를 지원해야 하고, 선수는 전체 동작에 걸쳐서 관중과 심판단에게 음악의 테마를 전달해야 한다.

## 13.1 일반

### a) CD 요건

- 마루 음악 CD는 경기 집행부에 제출하게 된다.  
각 CD의 시간을 재고 집행부와 선수단 헤드 코치가 승인하게 된다.
- 다음 사항을 CD에 기입해야 한다.
  - 선수 이름 및 FIG가 사용하는 3개 대문자 국가 코드
  - 작곡가 이름 및 음악 타이틀 명칭
- 관현악, 피아노 또는 기타 악기 반주를 녹음해야 한다.
  - 녹음 시작 시 신호 또는 톤을 사용할 수 있다.  
그러나, 선수의 이름을 말하면 안 된다.
  - 음성을 단어 없이 음악 악기로서 사용할 수 있다
  - 허용되는 악기로서 ‘음성’의 예는 허밍, 말이 없는 발성, 휘파람, 구호가 있다.
  - 음악이 없거나, 또는 말이 들어간 음악에 대한 감점 - 1.00

비고: D-패널이 최종 점수에서 감점

확신이 없는 경우, 연맹/선수는 평가를 위해 여자기술위원회에 음악을 제출할 수 있다.

### b) 시간측정

연기에 대한 평가는 선수가 첫 동작을 하면서부터 시작된다.  
마루 운동의 연기시간은 1분 30초(90초)를 초과할 수 없다.

- 보조원은 선수가 마루 운동에서 첫 동작을 시작할 때 시간을 재기 시작한다.
- 선수가 마루 운동에서 마지막 자세로 끝나칠 때 시간측정을 중지한다.  
연기는 반드시 음악과 함께 끝나야만 한다.
- 시간초과에 대한 감점은 연기가 1분 30초(90초) 이상인 경우 적용된다. - 0.10
- 시간제한 90초 후 연기한 기술은 D-패널이 인정하고 E-패널이 평가하게 된다.

### c) 경계선 표시

경계선 표시 밖에 신체 일부분이 지정 마루 면적 (12 X 12 m)을 넘을 경우 아래와 같이 감점이 발생하게 된다.

- 한 발 또는 손으로 경계선 밖에 스텝을 밟거나 착지 - 0.10
- 양 발, 양 손 또는 한 신체 부위로 밖에서 스텝을 밟거나 양 발로 밖에서 착지 - 0.30

시간 및 라인 위반 시 각 계시 심판 및 라인 심판은 D-패널에게 서면으로 보고하고, D-패널은 최종 점수에서 감점한다.

## 13.2 연기내용

내리기를 포함한 최대 8개의 높은 난도가 카운트 된다.

카운트된 8개의 기술 중에서 최소 아래의 사항을 포함해야 한다

- 3 댄스
  - 3 아크로
- 그리고 2개의 선택 기술

내리기는 마지막으로 실시한 아크로 라인으로 카운트 한다(높은 난도를 인정).

- 아크로라인에서 기술을 하나만 실시했을 경우 내리기는 인정되지 않는다.

### a) 아크로 라인

- 아크로 라인의 최대 수는 4이다.
- 아크로 라인 이후의 난도(difficulty)는 난도(DV)로 간주되지 않는다.
- 아크로 라인은 두 개의 아크로 기술의 직접 연결로써 반드시 최소 하나의 공중동작을 포함해야 한다.
  - 공중돌기에서 발로 착지하지 못하면 아크로 라인에 남아 있는 것으로 간주한다.

### 13.3 구성 요건(CR) - D-패널 2.00

#### 1. 직접 또는 간접 연결되는

두 가지 다른 립 또는 홉 (규칙의)으로 구성된 댄스 패시지 (dance passage)  
(러닝 스텝, 작은 립, 홉, chassé, chainé turn 포함)

이들 중 하나는 180° 크로스/사이드 스플릿 (side split)

또는 스트래들 자세 포함

0.50 부여

(목표는 큰 흐름과 이동 동작 패턴을 만들어 내는 것이다.)

• 점프나 턴은 정지된 동작이므로 허용되지 않는다.

Chainé turn (두 발로 ½ 턴)은 스텝을 밟는 동작이므로 허용된다.

• 립 및 홉은 댄스 패시지에서 첫 번째 기술로 사용이 되었을 시 한 다리로 착지해야만 한다.

- |                                       |         |
|---------------------------------------|---------|
| 2. LA 회전을 포함한 공중돌기 (min. 360°)        | 0.50 부여 |
| 3. 2회 BA를 포함한 공중돌기                    | 0.50 부여 |
| 4. 동일한 아크로 라인이나 다른 아크로라인에서 앞 또는 뒤공중돌기 | 0.50 부여 |

### 13.4 연결 난도(CV) - D-패널

연결 난도(CV)는 간접연결(아크로바틱) 및 직접연결(아크로바틱, 혼합, 회전)에 부여할 수 있다.

연결 난도(CV)는 D-점수에 가산된다.

## 직접 및 간접 연결 공식

간접 아크로바틱	
0.10	0.20
B/C + D	C + E D + D
A + A + D	A + A + E
직접 아크로바틱	
A + D	A + E
C + C	C + D
혼 합	
D공중돌기 + B (댄스) E공중돌기 + A (댄스) (반드시 이 순서로 연기해야 함)	
한 다리로 회전 연결	
D + B B + B (스텝 없이)	비고: 턴은 동일한 지지 다리로 연기를 수행하여야 함. (지지다리의 짧은 demi-plié 동작은 허용된다.) 또는 반대발로 턴할 때 스텝 (demi-plié 동작은 허용되지 않는다.)

간접 연결은 비행단계 및 손의 지지와 함께 직접 연결된 아크로바틱 기술들을 (예: 준비 요소로서 round-off, flic-flac 등) 공중돌기 사이에 연기하는 동작이다.

비고: 연결 난도(CV)를 위한 애크로 기술은 손의 지지가 없는 동작이어야만 한다.

### 13.5 예술성 및 안무 감정 (E-패널)

실 수	0.10	0.30	0.50
<b>연기 예술성</b> - 아래 부문을 포함하는 전반적으로 불충분한 연기 예술성 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 표현부족</li> <li>• 음악 및 동작에 어울리지 않는 부적절한 제스처 또는 표정</li> <li>• 관중의 비호응</li> </ul> - 연기 전반에 걸쳐 한 역할 또는 한 캐릭터를 연기하지 못함 - 전체적으로 연기가 일련의 비연결 기술들과 동작들로 구성	X X X X X		
<b>구성</b> - 특정 음악에 대해 부정확한 동작 선택 예: “탱고”음악이지만, “Polka”동작 연기	X	X	
- 움직임과 변화에서 다양성 또는 창의성 결여 (다양성 또는 창의성 동작은 훈련시간, 협응력, 사전준비를 반영하기 때문) - 코너에서 사용하는 안무의 다양성 부족	X 매회 X		
- 마루에 닿는 동작 없음 (몸통, 허벅지 또는 무릎, 머리를 포함)	X		
<b>음악과 음악선정</b> -음악편곡 (예를 들면 시작, 끝 또는 강조 없음) • 음악의 구성이 없음	X		
<b>음악성</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 연기 부분 중에 동작과 음악의 비트가 맞지 않음</li> <li>• 연기 종료시점에서 동작과 음악의 비트가 맞지 않음</li> <li>• 배경 음악                (배경 음악은 연기가 음악과 연결될 때 시작과 끝에 둔다.)</li> </ul>	X	X	X
- 내리기 없음			X

### 13.6 특정 종목 감점 (E-패널)

실 수	0.10	0.30	0.50
-과도한 준비 • 정지 (2초 적용) • 조정 (불필요한 스텝) • 댄스기술 전 과도한 팔스윙	매회 X 매회 X 매회 X		
- 미숙한 몸자세/큰 움직임 동작 (신체 동작을 최대 확장) - 머리, 몸통, 어깨 그리고 팔의 위치 - 포인트 하지 않은 양발/ 풀린 발/ 휘어진 발 - 다리 스윙/킥의 불충분한 폭	X X X		
- 기술 분배 • 아크로 라인에서 곧바로 연기를 시작 • 이전 라인 이후, 안무 없이 이어지는 두 아크로 라인 (롱 아크로라인은 허용함) • 하나의 이어지는 아크로라인 이상 • 아크로 기술요소와 함께 연기 종료 (마지막 아크로 후 안무 없음)	X 매회 X 매회 X X		

아크로라인과 내리기

예시1

love love & love X

오직 1회의 아크로 라인

평가:

- 난도 없음 - 최대 7가지 기술 카운트 (D-패널)
- 내리기 없음 -0.50 (E-패널)
- 착지 감점 적용 (E-패널)

## 예시2

a)  $\text{N} \text{NE}$  or b)  $\text{NE} \text{N}$

오직 1회의 아크로 라인

평가:

- 난도 없음 - 최대 7가지 기술 카운트 (D-패널)
- 내리기 없음 - 0.50(E-패널)
- 착지 감점 적용 (E-패널)

## 예시3

$\text{NE} \text{NE} \text{N}$

2회의 아크로 라인

평가:

- 내리기 인정 (D-패널)

## 예시4

$\text{NE} \text{NE}_{\text{Fall}} \text{N}$

두 번째 아크로 라인에서, 발로 처음 착지를 하는데 실패

평가:

- 난도 없음 - 최대 7가지 기술 카운트 (D-패널)
- 넘어짐 - 1.00 (E-패널)

## 예시5

$\text{NE} \text{NE} \text{NE} \downarrow$

D + D + X (not completed)

동일 기술의 반복과 함께

평가:

- 난도 없음 - 최대 7가지 기술 카운트 (D-패널)
- 필요 시 착지 감점 적용 (E-패널)

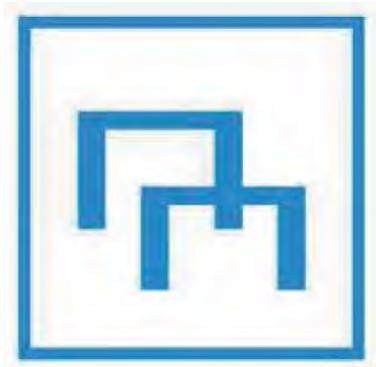


## PART IV

기술표



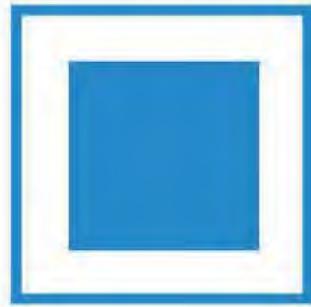
도마 표 - 기술



이단평행봉 - 기술



평균대 - 기술



마루 - 기술



## PART V

10

11

## 주니어 대회를 위한 여자체조 채점규칙집 수정사항

2017년도 규칙은 아래를 위해 고안되었다.

- FIG, 가맹연맹 및 대륙연합의 공식 관할 아래 개최되는 세계선수권대회, 올림픽 경기 및 기타 멀티스포츠 경기, 월드컵 예선 대회, 국제대회 및 토너먼트, FIG에서 고안하는 스페셜 이벤트 등 모든 국제대회에서 활용
- FIG 공식 대회의 네가지 경기부문에 대한 판정의 표준화:  
예선, 단체결승, 개인종합결승 및 개인종목결승

주니어 대회의 경우, 몇 가지 수정된 2017년도 규칙을 사용하도록 한다.

### 2.1 선수의 권리

#### 2.1.2 준비운동

##### - 예선, 단체결승, 개인종합결승 및 종목별결승

각 참가선수(부상당한 선수의 후보 포함)에게는 포디움에서 경기를 하기 직전 터치웍업시간이 주어진다.

최대 웍업시간은 FIG 기술규정 4.11.8에 따른다.

-C-III: 2개 그룹으로 웍업시간을 갖는다.

#### **비고:**

- 예선전 및 단체결승경기에서는, 전체 웍업시간 (평균대에서 선수 당 30초, 이단평행봉에서 선수 당 50초)은 팀에게 주어진다. 해당 팀은 경과시간에 주의하여, 마지막 선수가 웍업시간을 가질 수 있도록 해야 한다. 혼성그룹에서 웍업시간은 개인선수에게 주어진다.

### 7.2 난도 (DV)

난도 제한: “F”, “G”, “H” 또는 “I” 기술을 연기한 경우, 각 요소에 대해 최대 0.50의 난도가 주어진다.

### 7.3 구성 요건 (CR) 2.00 P.

구성 요건(CR)은 각 종목 조항에서 설명하였다. 최대 2.00 P.가 가능하다.

한 가지 기술은 하나의 CR보다 많이 시행할 수 있다. 그러나 하나의 기술은 다른 CR수행을 반복할 수는 없다.

## 7.4 연결 난도 (CV)

연결 난도(CV) 공식은 종목 Part 3 (11, 12 및 13절)에서 설명하였다.  
(난도 제한이 고려된다)

### 10.4 요건

- 도마 연기 시작 전 시행될 도마의 번호가 표시되게 한다. (수동 또는 자동으로)
- 예선전, 단체결승 및 종합경기에서:  
반드시 한 회의 도마를 연기해야 한다.
  - 예선전에서, 1차 도마 성적이 **단체** 또는/및 **종합경기** 합계로 집계된다.
  - **종목별 결승**에 진출하고자 하는 선수는 아래의 **종목별 결승경기** 규정에 따라 반드시 2회의 도마를 연기해야만 한다.

#### • 종목별 결승경기

- 선수는 평균이 최종점수가 되는 2회의 도마 연기를 실시해야만 한다.  
(같은 그룹의 기술이 될 수도 있으나, 도마번호는 달라야 한다.)

### 10.4.2 특정 종목 감점 (D-패널)

모든 도마는 번호로 설명되었다. 만약에 제시한 도마연기번호와 다른 연기를 수행하더라도 패널티는 없다.

- 한손으로 도마를 짚을 경우 (최종 점수에서) -2.00P

- **종목별 결승의 예선경기**와 **종목별 결승경기**에서:

- 오직 1회의 도마연기만 하는 경우
- 2회의 도마연기 중 하나가 “0”점을 받는 경우 (10.4.3)

**평가:** 실시한 도마 연기점수를 2로 나눈 점수 = 최종점수

## 제 14절 - 기술표

아래 기술들은 연기가 금지되었다.

- VT - 측방으로 도약 또는 착지
- UB - 두발로 도약하여 공중돌기 & 내리기
- BB - 평균대 위에 교차자세로 앉는 착지를 하는 댄스기술
- FX - 측방 도약을 하는 애크로 기술 및/또는 공중돌기 착지하며 구르기



여자 기계체조 심볼 브로셔



# 교 정 표

