# Modern Hapkido Competition Rules

These rules are a developed version for competition format, used specifically in the World I.H.F. Hapkido Championship 2024 - Royal Princess's Cup. They take effect from June 1, 2024, onward or until a new set of rules is announced. These rules are referred to as the Modern Hapkido Rules Book, Rev.1.06.2024. This edition includes advancements in the use of electronic scoring equipment and a modern graphics scoreboard to align with contemporary times.

กติกาฉบับนี้เป็นกติกาฉบับพัฒนารูปแบบการแข่งขัน ใช้ในการแข่งขันเฉพาะกิจในรายการ World I.H.F. Hapkido Championship 2024 - Royal Princess's Cup. มีผลประกาศใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2024 เป็นต้นไป หรือจนกว่าจะมีการประกาศใช้กติกาฉบับใหม่ กติกาฉบับนี้เรียกว่า Modern Hapkido Rules Book. Rev.1.06.2024 กติกาฉบับนี้มีการพัฒนาการใช้อุปกรณ์ให้คะแนนแบบอิเล็กทรอนิกส์ และสกอร์บอร์ดที่มีกราฟิกทันสมัย เพื่อให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน

이 규칙은 경기 형식을 개발한 버전으로, 2024년 World I.H.F. 합기도 챔피언십 - Royal Princess's Cup에서 특별히 사용됩니다. 2024년 6월 1일부터 효력을 발생하며 새로운 규칙이 발표될 때까지 유효합니다. 이 규칙은 'Modern Hapkido Rules Book, Rev.1.06.2024'로 불립니다. 이 버전은 전자 점수 매기기 장비와 현대적인 그래픽이 있는 스코어보드를 사용하여 현대에 맞게 개선되었습니다.

**Competition Category**

| | |
|---|---|
| Kyorugi - Sparring | Section I |
| High Fall | Section II |
| Long Fall | Section III |
| Non-Weapon Forms | Section IV |
| Weapon Forms | Section IV |
| Hoshonsul | Section V |
| Demonstration | Section VI |
| Speed Festival | Section VII |

## I.Kyorugi - Sparring

### 1. Competition Method

1.1. The competition area has a diameter of eight meters and can be square, circular, or octagonal in shape.



พื้นที่แข่งขันมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางแปดเมตร เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม วงกลม หรือแปดเหลี่ยมก็ได้

경기장은 지름이 8미터이며, 정사각형, 원형 또는 팔각형일 수 있습니다.

1.2. Matches consist of three rounds, each lasting one minute and thirty seconds with a one-minute rest period between rounds.

การแข่งขันประกอบไปด้วยการแข่งขันสามยก โดยแต่ละยกมีระยะเวลาหนึ่งนาทีครึ่ง และมีเวลาพักระหว่างยกหนึ่งนาที

경기는 총 3라운드로 각 라운드는 1분 30초 동안 진행되며, 라운드 사이에는 1분의 휴식 시간이 있습니다.

1.3. The competition follows a single elimination format, with joint third-place winners.

การแข่งขันใช้รูปแบบการแข่งขันแบบ “แพ้คัดออก” โดยมีผู้ชนะที่สามร่วมกัน

대회는 단판 제거 방식으로 진행되며 공동 3위가 있습니다.

1.4. If an athlete is knocked down, the referee will count to ten. If the athlete is unable to continue, the referee will declare the match over. If the knockout results from a legal technique, the party who knocked down the opponent will be declared the winner.

หากนักกีฬาถูกน็อคดาวน์ ผู้ตัดสินจะนับถึงสิบ หากนักกีฬาไม่สามารถแข่งขันต่อได้ ผู้ตัดสินจะประกาศให้การแข่งขันจะสิ้นสุดลง หากการน็อคเกิดจากเทคนิคที่ถูกกติกา ฝ่ายน็อคดาวน์จะเป็นฝ่ายชนะ

선수가 넉다운되면, 심판은 10까지 세게 됩니다. 선수가 계속 경기를 할 수 없는 경우, 심판은 경기 종료를 선언할 것입니다. 넉아웃이 규정에 따른 기술로 인해 발생한 경우, 넉다운시킨 선수가 승자로 선언됩니다.

1.5. An injured athlete will have one minute for first aid, during which the on-site doctor will determine if they can continue competing. If the athlete cannot continue due to a rule violation by the opponent, the athlete who committed the violation and has already been penalized will be declared the loser. In other cases, the athlete who cannot continue will be declared the loser.

นักกีฬาที่บาดเจ็บจะมีเวลาปฐมพยาบาลหนึ่งนาที โดยแพทย์สนามจะเป็นผู้พิจารณาว่าแข่งต่อได้หรือไม่ กรณีแข่งต่อไม่ได้จากการทำผิดกติกา ให้ผู้ที่กระทำผิดกติกา และโดนโทษจากการกระทำผิดแล้วเป็นฝ่ายแพ้ กรณีอื่นๆผู้ที่สู้ต่อไม่ได้เป็นฝ่ายแพ้

부상을 입은 선수는 응급 치료를 위해 1분의 시간을 가집니다. 이때 현장 의사가 선수가 계속 경기를 할 수 있는지 여부를 판단합니다. 상대방의 규칙 위반으로 인해 경기를 계속할 수 없는 경우, 이미 벌칙을 받은 위반 행위를 한 선수가 패자로 선언됩니다. 다른 경우에는 계속 경기를 할 수 없는 선수가 패자로 선언됩니다.

1.6. In cases of disqualification, no rematches are permitted.

ในกรณีที่ถูกตัดสิทธิ์ใดๆ จะไม่อนุญาตให้มีการแข่งขันใหม่

실격된 경우 재경기는 허용되지 않습니다.

**2. Drawing Lots**

The pairing of competition brackets will be conducted after registration and weigh-in are completed. The order of matches will be randomized by a computer system.

การจับคู่สายการแข่งขันจะทำหลังจากสิ้นสุดการลงทะเบียน และชั่งน้ำหนัก โดยการสุ่มลำดับการแข่งจะทำโดยระบบคอมพิวเตอร์

경기 대진표는 등록 및 체중 측정이 완료된 후에 진행됩니다. 경기 순서는 컴퓨터 시스템에 의해 무작위로 결정됩니다.

**3. Weigh-ins**

Weigh-ins will be conducted at least one day before the competition, within a two-hour period, allowing two attempts to weigh in. If the weight is not within the allowed limit, the competitor will be disqualified from the competition without permission to exceed the weight class.

체중 측정은 경기 최소 하루 전에 2시간 동안 진행되며, 두 번의 체중 측정 기회가 주어집니다. 허용된 체중을 초과할 경우, 참가자는 체급을 초과할 수 없으며 경기에서 실격 처리됩니다.

การชั่งน้ำหนักนั้น จะทำการชั่งก่อนการแข่งขันอย่างน้อย 1 วัน ในระยะเวลา 2 ชั่วโมง โดยให้โอกาสการชั่ง 2 ครั้ง ในระยะเวลา หากไม่ผ่านจะถูกตัดสินจากการแข่งขัน โดยไม่อนุญาตให้ น้ำหนักเกินพิกัด

**4. Uniform**

Participants are allowed to compete in Hapkido uniforms from any school.

อนุญาตให้ใช้ชุดฮับกิโดสำนักใดก็ได้ลงแข่งขัน

참가자는 어떤 학교의 합기도 유니폼을 입고 경기에 참여할 수 있습니다.



5. Protective Gears

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3.1 | **Headgear**<br>Color : red/blue.<br>Material : Dipped foam. |  | The organizer is responsible for the preparation.<br>**ฝ่ายจัดจัดเตรียมให้**<br>주최자가 준비를 담당합니다. |
| 3.2 | **Body Protector**<br>Color: red/blue.<br>Material : PU, PVC leather |  | |
| 3.3 | **Shin & Forearm Protector**<br>Color: Any<br>Material : PU, PVC leather, Dipped foam |  | Athletes must bring their own.<br>**นักกีฬาต้องนำมาเอง**<br>선수들은 직접 가져와야 합니다. |
| 3.4 | **Groin Cup**<br>*Required for male / female competitors (inside only) |  | Athletes must bring their own.<br>**นักกีฬาต้องนำมาเอง**<br>선수들은 직접 가져와야 합니다. |
| 3.5 | **Mouth Guard**:<br>Color: white or transparent<br>Material: Silicone |  | |

6. **Scoring criteria**

Scoring will use a wireless judge box, with three corner judges responsible for pressing the score buttons. Points will only be awarded if two out of the three judges press simultaneously. For takedowns, the central referee will be the one to award points.

การให้คะแนนจะใช้ตัวกดแบบไร้สาย โดยใช้ผู้ตัดสินมุมสามคน เป็นผู้กดคะแนน แต้มจะเป็นผลก็ต่อเมื่อมีผู้ตัดสินกดพร้อมกัน สองในสามคน ส่วนการเทคดาวน์ผู้ตัดสินชี้ขาดจะเป็นผู้ให้

점수는 무선 버튼을 사용하여 주어집니다. 세 명의 모서리 심판이 점수 버튼을 누르는 것을 담당합니다. 점수는 세 명 중 두 명의 심판이 동시에 눌렀을 때만 부여됩니다. 테이크다운의 경우 중앙 심판이 점수를 부여합니다.

- Points scored before being grappled are valid.

คะแนนที่ทำได้ก่อนถูกคว้าจับถือว่าเป็นผล

잡히기 전에 얻은 점수는 유효합니다.

| | |
|---|---|
| **1 Point** | punch to the body. |
| | • Punches to the body must compress the body protector and have sufficient force to score.<br><br>การชกที่ลำตัวจะต้องทำให้เกราะยุบตัวและมีแรงเพียงพอถึงจะได้คะแนน<br>주먹으로 몸통을 치는 공격은 보호대를 압축시키고 점수를 얻기에 충분한 힘이 있어야 합니다. |
| **2 Points** | kick strikes to the body. |
| | • Scoring to the body by kicking must use the back of the foot or the sole to compress the body protector. Shin strikes are not allowed.<br><br>การทำคะแนนลำตัวด้วยการเตะ ต้องใช้ส่วนหลังเท้า ฝ่าเท้า กระแทกชุดเกราะป้องกันลำตัวให้ยุบตัว ห้ามใช้แข้ง<br>발로 몸통에 점수를 내기 위해서는 발 뒤꿈치나 발바닥을 사용하여 몸 보호대를 압축해야 합니다. 정강이로 차는 것은 허용되지 않습니다. |

| | |
|---|---|
| 3 Points | kick strike to the head and take down by counter technique. |
| | • Kicking the head using the back, heel, or sole of the foot, hitting the headgear on the opposite side.<br><br>การเตะที่ศีรษะโดยใช้ส่วนหลังเท้า ส้นเท้า หรือฝ่าเท้า โดนที่เฮดเกียร์ฝั่งตรงข้าม<br>발의 뒷부분, 뒤꿈치 또는 발바닥을 사용하여 머리를 차서 맞은편의 헤드기어를 타격하는 행위.<br>• For the use of counter techniques, please see additional details in section 8.3.<br><br>กรุณาดูการใช้เคาน์เตอร์เทคนิคเพิ่มเติมได้ในข้อ 8.3<br>카운터 기술 사용에 대해서는 8.3절의 추가 정보를 참조하십시오. |
| 4 Points | turning kick to the head. |
| | • Rotating more than one hundred eighty degrees with any technique and then striking the opponent's headgear with the sole, heel, or back of the foot.<br><br>การหมุนตัวเกินหนึ่งร้อยแปดสิบองศา ด้วยท่าใดๆ แล้วโจมตีโดนเฮดเกียร์คู่ต่อสู้ ด้วยฝ่าเท้า ส้นเท้า หรือ หลังเท้า<br>어떠한 기술로도 180도 이상 회전한 후, 발바닥, 뒤꿈치 또는 발 뒷부분으로 상대방의 헤드기어를 공격합니다. |
| 5 Points | take down the opponent by special techniques (Low Sweep, Scissor Kick) |
| | • To make the opponent fall, please refer to section 8.1 and 8.2.<br><br>การทำให้คู่ต่อสู้ล้มกรุณาอ้างอิงจากกติกาในข้อ 8.1 และ 8.2<br>상대방을 넘어뜨리기 위해서는 규칙 8조를 참조하십시오. |

**7. Penalties (Gamgeom)**

The penalties (Gamgeom) in Hapkido Kyorugi are crucial for maintaining fair play and sportsmanship.These penalties are designed to prevent dangerous practices and ensure that the competition remains a safe and respectful environment for all participants.

การให้โทษ (กัมเจิม) ของการแข่งขันฮับกิโดประเภทต่อสู้นั้น ถูกออกแบบมาให้มีความยุติธรรม แข่งขันด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา และป้องกันอันตรายจากการแข่งขันกีฬาฮับกิโด

합기도 스파링에서의 벌점(감점)은 공정한 경기와 스포츠맨십을 유지하는 데 매우 중요합니다. 이러한 벌점은 위험한 행위를 방지하고 모든 참가자에게 안전하고 존중받는 환경을 보장하기 위해 설계되었습니다.

7.1. Performing takedown techniques improperly, such as lifting or carrying an opponent causing their feet to leave the ground, will result in a penalty ("Gamgeom") which adds one point to the opponent's score.

การใช้เทคนิคเข้าแทคเทคดาวน์คู่ต่อสู้ การยก-แบกคู่ต่อสู้ให้เท้าลอยจากพื้น ทุกเทคนิค

상대방을 태클하여 다운시키는 기술 사용, 상대방을 들어 올려 발이 바닥에서 떨어지게 하는 모든 기술.

7.2. Striking with hands or elbows to the neck or head.

จู่โจมด้วยมือ หรือข้อศอก ที่ลำคอ หรือศรีษะ

상대방을 덮칠 때의 모든 기술.

7.3. Grabbing the body protector or any part of the opponent without employing a proper technique to take down.

คว้าจับชุดเกราะป้องกันลำตัว หรือคว้าจับส่วนใดๆของคู่ต่อสู้ โดยไม่ใช้เทคนิคทำล้มทุกกรณี

목이나 머리를 손이나 팔꿈치로 공격하는 행위.

7.4. Intentionally turning one's back to the opponent during the match.

ตั้งใจหันหลังให้คู่ต่อสู้ระหว่างแข่งขัน

상대방의 갑옷을 잡거나, 제대로된 넘어뜨리기 기술 없이 상대방의 어느 부분을 잡는 행위.

7.5. Leaving the competition area with both feet during the match.

ออกนอกเขตสนามแข่งขันในระหว่างแข่งขัน 2 เท้า

경기 중 의도적으로 상대방에게 등을 돌리기.

7.6. Displaying disrespectful verbal behavior or mocking the opponent, showing a lack of sportsmanship.

แสดงกริยาวาจา ไม่สุภาพ หรือดูถูก ล้อเลียนคู่ต่อสู้ ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

무례한 언행이나 상대방을 비하, 조롱하는 행동.

7.7. Arguing with the referee or any official.

โต้เถียงกับกรรมการผู้ตัดสินใดๆ

심판과 어떤 논쟁을 벌이기.

7.8. Striking an opponent repeatedly while they are down or during a grapple.

จู่โจมซ้ำคู่ต่อสู้ขณะล้ม หรือจู่โจมขณะกำลังถูกคว้าจับอยู่

상대방이 넘어진 상태에서 또는 잡고 있을 때 추가 공격하기

7.9. Intentionally attacking below the waistline, except when using approved techniques like Low Sweep and Scissor Kick.

ตั้งใจโจมตีต่ำกว่าสายคาดเอว ยกเว้นการใช้ท่า Low Sweep และ Scissor Kick

의도적으로 허리띠 아래를 공격하기, 단 Low Sweep 및 Scissor Kick 기술 사용은 제외

7.10. Attempting to use choking or strangulation techniques.

พยายามใช้เทคนิคประเภทรัดคอ-เชือด

목 조르기와 같은 기술을 시도하기.

7.11. Using or attempting to use joint locks on fingers, small joints, elbows, or shoulders.

ใช้ หรือพยายามใช้เทคนิคล็อคนิ้ว ข้อต่อเล็ก ข้อศอก หัวไหล่

손가락이나 작은 관절, 팔꿈치, 어깨에 락을 거는 기술 사용 또는 시도하기.

7.12. Knee strikes to any part of the body.

ตีเข่าเข้าส่วนใด ๆ ของร่างกาย

몸의 어느 부분이든 무릎으로 치기.

7.13. Disrupting the match through inappropriate behavior by coaches, guardians, or trainers.

ขัดจังหวะการแข่งขัน ด้วยความประพฤติไม่เหมาะสม โดย โค้ช ผู้ปกครอง หรือ ผู้ฝึกสอน

경기 진행을 방해하는 부적절한 행동을 하는 코치, 보호자 또는 트레이너.

7.14. Faking an injury.

แกล้งบาดเจ็บ

부상을 가장하기.

7.15. intentionally falling to disrupt the rhythm of the match, stall time, or using techniques like Low Sweep and Scissor Kick without a clear target.

จงใจแกล้งล้มเพื่อขัดจังหวะ,ถ่วงเวลา หรือใช้ท่า Low Sweep และ Scissors Kick โดยไม่มีเป้าหมาย

경기의 흐름을 방해하거나 시간을 지연시키기 위해 의도적으로 넘어지기, 또는 목표 없이 Low Sweep 및 Scissors Kick 기술을 사용하기.

## 8. Victory Conditions

8.1. The winner is the athlete with the higher score at the end of the match times.

ผู้ชนะคือผู้ที่มีแต้มมากกว่าเมื่อหมดเวลา

경기 시간 종료 시 점수가 더 높은 선수가 승자입니다.

8.2. If the opponent commits a severe rule violation causing injury preventing continuation.

นักกีฬาฝ่ายตรงข้ามกระทำผิดกติกาอย่างรุนแรง ทำให้นักกีฬาคู่แข่งขันบาดเจ็บไม่สามารถแข่งต่อได้

상대방이 심각한 규칙 위반을 저질러 상대방이 부상을 입고 경기를 계속할 수 없게 되는 경우.

8.3. If the opponent concedes or if there is a 20-point gap (Gap Point) or if the referee stops the contest.

คู่ต่อสู้ยอมแพ้ หรือ มีคะแนนทิ้งห่างจากคู่ต่อสู้ 20 คะแนน (Gap Points)

상대방이 기권하거나, 20점 차이(Gap Point)가 발생하거나, 심판이 경기를 중단하는 경우입니다.

8.4. A knockout achieved through a proper technique secures an immediate victory if the opponent is unable to continue the match.

นักกีฬาถูกน็อคดาวน์โดยการกระทำที่ถูกกติกาใดๆ และผู้ตัดสินนับสิบ แล้วไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้

적절한 기술로 녹아웃을 달성한 경우, 상대방이 경기를 계속할 수 없다면 즉시 승리를 확보합니다.

**9. Disqualification**

9.1. Intentional infliction of bodily harm on others, subject to the discretion of the referee.

การจงใจทำร้ายร่างกายผู้อื่น พิจารณาจากดุลพินิจผู้ตัดสิน

심판의 판단에 따라 다른 사람에게 고의로 신체적 피해를 입힘.

9.2. Use of foul language or disrespectful speech.

ใช้ภาษาหยาบคาย หรือคำพูดไม่สุภาพ

욕설이나 불쾌한 언어 사용.

9.3. Interference with the referee during the performance of duties by officials, coaches, or team managers.

การแทรกแซงผู้ตัดสิน ขณะปฏิบัติหน้าที่ โดยเจ้าหน้าที่,โค้ช หรือผู้ควบคุมทีม

경기 중 심판의 업무 수행을 방해하는 관계자, 코치, 팀 매니저의 행위.

9.4. Failure to appear in the competition area after being called to report within one minute.

ไม่ปรากฏตัวในสนามแข่งขันหลังจากประกาศเรียกรายงานตัวใน 1 นาที

이름이 불린 후 1분 이내에 경기장에 나타나지 않음.

9.5. Equipment not ready when required to compete.

อุปกรณ์แข่งขันไม่พร้อมเมื่อต้องลงแข่งขัน

경기에 필요한 장비가 준비되지 않은 상태.

9.6. Receiving a penalty ten times (Gam-jeom).

โดนให้โทษ 10 ครั้ง (คัมจีม)

10번의 벌점(감점)을 받음.

9.7. Referee stop contest.

ผู้ตัดสินสั่งยุติการแข่งขัน

심판이 경기를 중단합니다.

**10. Taking down the opponent**

**10.1. Low Sweep (앉아 돌려차기 anj-a dollyeo-chagi)**

10.1.1. A Low Sweep kick must be aimed higher than the ankle and lower than the knee only.

การเตะกวาดล่างเพื่อให้ล้ม (Low Sweep) จะต้องเตะ ที่ระดับสูงกว่าข้อเท้า และต่ำกว่าเข่าเท่านั้น

앉아 돌려차기는 발목보다 높고 무릎보다 낮은 부분에만 목표를 맞춰야 합니다.

10.1.2. Low Sweep kicks allow the hand to touch the ground, but the hips must not touch the ground, and the kicker must stand up immediately after completing the kick.

การเตะ Low Sweep อนุญาตให้นำมือแตะพื้นได้ แต่ไม่อนุญาตให้สะโพกโดนพื้น และต้องยืนขึ้นทันทีหลังเตะเสร็จสิ้น

앉아 돌려차기는 손으로 바닥을 짚을 수 있지만, 엉덩이가 바닥에 닿는 것은 허용되지 않으며, 차기를 마친 직후 바로 일어나야 합니다.

**10.2. Scissors Kick (가위차기 kawi-chagi)**

10.2.1. The use of the Scissors Kick to make an opponent fall must result in the opponent falling backwards only. The kick must be higher than the knee joint but not higher than the waist to prevent injuries to the knee.

การใช้ท่าขากรรไกร (Scissors Kick) เพื่อทำให้คู่ต่อสู้ล้ม และจะต้องทำให้คู่ต่อสู้ล้มลงไปทางด้านหลังเท่านั้น ตำแหน่งที่เตะจะต้องสูงกว่าข้อพับหัวเข่า และไม่สูงกว่าเอว เพื่อป้องกันอันตรายที่หัวเข่า

상대방을 넘어뜨리기 위해 가위차기(Scissors Kick)를 사용할 때는 상대방이 오직 뒤로 넘어져야 합니다. 차기 위치는 무릎 관절보다 높고 허리보다는 낮아야

하며, 이는 무릎에 대한 부상을 방지하기 위함입니다.

**10.3. Counter Technique**

10.3.1. Techniques that involve throwing which result in the opponent being lifted off the ground and then falling, such as Judo throws over the shoulder, suplexes, body slams, or any other technique that lifts and carries the opponent off the ground, are considered intentionally dangerous. If a competitor uses such techniques aggressively, they will be penalized with a “Gam-jeom” or may be disqualified from the competition.

ไม่อนุญาตใช้เทคนิคการทุ่มซึ่งมีผลทำให้คู่แข่งขันลอยจากพื้น แล้วล้มลง เช่น ท่าทุ่มยูโดข้ามบ่า, ท่าซูเพล็กซ์, บอดี้สแลม หรือท่าอื่นใดที่ยก-แบกคู่ต่อสู้ขึ้นจากพื้น ถือว่าจงใจทำให้เกิดอันตรายแก่คู่แข่งขัน หากผู้เข้าแข่งขันใช้ท่าดังกล่าวอย่างรุนแรง จะถูกหักคะแนน “คัมจีม” หากกระทำผิดซ้ำๆกันจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน

상대방을 들어 올려 바닥에 떨어뜨리는 투척 기술, 예를 들어 유도 어깨 넘기기, 스플렉스, 바디슬램 또는 상대방을 들어 올려 이동시키는 다른 기술은 고의적으로 위험하다고 간주됩니다. 경쟁자가 이러한 기술을 공격적으로 사용할 경우 '감점' 벌점을 받거나 대회에서 실격될 수 있습니다.

10.3.2. When a competitor uses a counter technique, the referee will allow 3 seconds to execute the fall.

เมื่อผู้เข้าแข่งขันฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดใช้เทคนิคโต้กลับ ผู้ตัดสินจะให้เวลา 3 วินาที ในการทำให้ล้มลงพื้น

간주됩니다. 경쟁자가 이러한 기술을 공격적으로 사용할 경우 '감점' 벌점을 받거나 대회에서 실격될 수 있습니다.

10.3.3. Once the opponent is successfully downed, the referee will order them to stand up and will award points to the scorer.

เมื่อทำให้คู่ต่อสู้ล้มสำเร็จ ผู้ตัดสินจะสั่งให้ยืนขึ้น และเพื่อให้คะแนนแก่ผู้ที่ทำคะแนน

넘어뜨리는 기술을 실행하는 경쟁자는 균형을 유지하고 상대방과 함께 넘어져서는 안 됩니다.

10.3.4. The competitor who executes the fall must remain balanced and not fall with the opponent.

ผู้ทำให้คู่ต่อสู้ล้มจะต้องอยู่ในสภาพสมดุล ไม่ล้มตามคู่ต่อสู้

넘어뜨리는 기술을 실행하는 경쟁자는 균형을 유지하고 상대방과 함께 넘어져서는 안 됩니다.

10.3.5. The center referee has the final say in evaluating the techniques used to execute the fall and deciding if they merit points.

ผู้ตัดสินชี้ขาดเป็นผู้พิจารณาเทคนิคการทำให้ล้มต่างๆว่าควรได้คะแนนหรือไม่

중앙 심판은 넘어뜨리는 기술을 평가하고 점수를 줄 가치가 있는지 최종 결정합니다.

10.3.6. Corner referees do not have the right to score falls.

ผู้ตัดสินมุม ไม่มีสิทธิ์ให้คะแนนการทำให้ล้ม

모서리 심판은 넘어뜨리기 점수를 줄 권리가 없습니다.

## 11. Video Replay Challenge

In Hapkido Kyorugi competitions, which involve rapid exchanges of techniques, the use of video replay allows judges to review

critical moments to aid their decision-making, thereby enhancing the accuracy of their judgments, especially in scoring or identifying rule violations.

การแข่งขันฮับกิโด ประเภทเคียวรูกิ ซึ่งมีการแลกเปลี่ยนเทคนิคอย่างรวดเร็ว การใช้วิดีโอรีเพลย์ช่วยให้ผู้ตัดสินสามารถตรวจสอบช่วงเวลาสำคัญ เพื่อประกอบการตัดสิน ทำให้การตัดสินแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการให้คะแนน หรือระบุการทำผิดกติกา

합기도 규루기 경기에서는 기술의 빠른 교환을 포함하며, 비디오 리플레이 사용으로 심판은 중요한 순간을 검토하여 판단을 돕고, 특히 점수를 매기거나 규칙 위반을 식별하는 데 있어 판정의 정확성을 향상시킬 수 있습니다.

11.1. Video reviews can be requested to allow the referee to reconsider scoring of three, four, and five points in cases where no points are awarded when an athlete executes a technique, or if the coach believes the technique has hit the target.

สามารถขอดูวิดีโอเพื่อให้ผู้ตัดสินพิจารณา การให้คะแนน สามคะแนน สี่คะแนน และ ห้าคะแนน ในกรณีไม่มีคะแนนขึ้นเมื่อนักกีฬาทำเทคนิค หรือผู้ฝึกสอนมีความเห็นว่าเทคนิคนี้โดนเป้าหมาย

선수가 기술을 수행했을 때 점수가 부여되지 않거나 코치가 해당 기술이 목표를 달성했다고 생각하는 경우, 심판이 3점, 4점, 5점 득점을 재고할 수 있도록 비디오 검토를 요청할 수 있습니다.

11.2. Request for reconsideration of all types of penalties (request to remove Gamjeom).

ขอพิจารณาการทุกทำโทษทุกชนิดใหม่ (ขอลบกัมเจิม)

모든 종류의 벌점 재고 요청 (감점 제거 요청).

11.3. In a single match (three rounds), coaches are given one video replay card. If a video review request is denied by the referee, the card will be taken away, and no further video review requests can be made in that match.

ในหนึ่งแมตช์ (สามยก) โค้ชจะได้รับการ์ดวิดีโอรีเพลย์ หนึ่ง ใบ หากขอดูวิดีโอแล้วถูกผู้ตัดสินปฏิเสธ จะถูกยึดการ์ด และในแมตช์นั้นจะไม่สามารถขอดูวิดีโอได้อีก

한 경기(세 라운드)에서 코치는 비디오 리플레이 카드를 하나 받습니다. 비디오 검토 요청이 심판에 의해 거부되면 카드는 회수되며 해당 경기에서 더 이상 비디오 검토를 요청할 수 없습니다.

11.4. Requests to review video can consider events that occurred up to ten seconds before the referee calls a break.

การขอดูวิดีโอจะสามารถพิจารณาเหตุการณ์ที่ย้อนหลังก่อนผู้ตัดสินสั่งหยุด ไม่เกิน สิบวินาที

비디오 검토 요청은 심판이 중단을 선언하기 전 최대 10초까지의 사건을 고려할 수 있습니다.

**12. Protest**

Protests regarding eligibility must be made before the competition only. If a protest is lodged after the competition has concluded, the results as they stand will be referenced without any alteration to the outcome.

การประท้วงคุณสมบัติจะต้องกระทำก่อนการแข่งขันเท่านั้น หากประท้วงหลังการแข่งขันเสร็จสิ้น ให้อ้างอิงผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น โดยไม่มีการเปลี่ยนผลการแข่งขันใดๆทั้งสิ้น

자격에 대한 항의는 경기 전에만 이루어져야 합니다. 경기가 종료된 후 항의가 제기되는 경우, 결과는 그대로 참고되며 어떠한 결과도 변경되지 않습니다.

12.1. In cases where a protest regarding eligibility is upheld, the athlete in question will not be allowed to compete in subsequent rounds. If there are any medals involved, they must be forfeited, and the results will not be counted.

กรณีประท้วงคุณสมบัติเป็นผล นักกีฬาคนนั้นๆจะไม่สามารถลงแข่งขันในรอบถัดไป กรณีมีเหรียญรางวัล ให้ริบรางวัลนั้นๆ และไม่นับผลการแข่งขัน

자격에 대한 항의가 받아들여진 경우, 해당 선수는 이후 라운드에 참가할 수 없습니다. 메달이 관련된 경우, 메달은 몰수되며 결과는 계산되지 않습니다.

12.2. In cases where there is a protest against the competition results, the rules of the Hapkido Association of Thailand (THA) or the International Hapkido Federation (IHF) should be followed. Protests must be formally submitted in writing by the team manager or coach, accompanied by a protest fee of 100 USD, within 10 minutes after the completion of the related match. The protest should be submitted to the competition committee, whose decision is final, and no refund of the protest fee will be made according to the association's regulations.

ในกรณีที่มีการประท้วงผลการแข่งขันให้ปฏิบัติตามกฎของสมาคมฮับกิโดประเทศไทย (THA) หรือสหพันธ์ฮับกิโดสากล (IHF) โดยให้ผู้จัดการทีม หรือผู้ฝึกสอนเป็นผู้ยื่นประท้วงเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นทางการ พร้อมแนบเงินประกันการประท้วงจำนวน 100USD (หนึ่งร้อยดอลลาร์สหรัฐ) ภายในกำหนดเวลา 10 นาที หลังจากเสร็จสิ้นการแข่งขันของคู่ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ยื่นต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน ซึ่งผลการพิจารณาของคณะกรรมการฯ ถือเป็นที่สิ้นสุด และจะไม่คืนเงินใดๆ ตามกฎระเบียบของสมาคมฯ

경기 결과에 대한 항의가 있는 경우 태국 합기도 협회(THA) 또는 국제 합기도 연맹(IHF)의 규정을 따라야 합니다. 팀 매니저 또는 코치가 100달러의 항의 비용을 동반하여 관련 경기가 종료된 후 10분 이내에 서면으로 공식적으로 항의를 제출해야 합니다. 항의는 경기위원회에 제출되며, 위원회의 결정은 최종적이며 협회 규정에

따라 항의 비용은 환불되지 않습니다.

12.3. In cases where there is a protest against the competition results, the athletes involved in the match in question will not be allowed to compete in subsequent rounds until the committee has completed its review. This case may result in a reversal of the decision.

ในกรณีที่มีการประท้วงผลการแข่งขัน นักกีฬาในคู่ที่เกี่ยวข้อง จะไม่สามารถลงทำการแข่งขันในรอบถัดไปจนกว่าคณะกรรมการ จะพิจารณาเสร็จสิ้น กรณีนี้สามารถกลับผลการตัดสินได้

경기 결과에 대한 항의가 있는 경우 관련 경기에 참가한 선수들은 위원회의 검토가 완료될 때까지 다음 라운드에 참가할 수 없습니다. 이 경우 결정이 뒤집힐 수 있습니다.

## II. High-Fall

The competition will be divided into rounds. In each round, the height of the obstacle will be increased. Athletes must dive over the obstacle and demonstrate a correct and safe landing technique (Nak Beop 낙법) upon hitting the ground in each round. If an athlete fails to dive over the obstacle or lands unsafely, they will be eliminated from the competition. The starting height and the increment in each round depend on the age group, which can be viewed in the table.

การแข่งขันจะถูกแบ่งออกเป็นรอบ ๆ ในแต่ละรอบจะมีการเพิ่มความสูงของสิ่งกีดขวาง นักกีฬาจะต้องกระโดดข้ามสิ่งกีดขวางและแสดงทักษะการล้มลงสู่พื้นที่ถูกต้อง และปลอดภัย (Nak Beop 낙법) ในแต่ละรอบ หากนักกีฬากระโดดข้ามสิ่งกีดขวางไม่สำเร็จหรือล้มลงสู่พื้นอย่างไม่ปลอดภัยจะถูกคัดออกจากการแข่งขัน ทั้งนี้ความสูงเริ่มต้นและการเพิ่มความสูงในแต่ละรอบขึ้นอยู่กับกลุ่มอายุ ซึ่งสามารถดูได้จากตาราง

경기는 라운드별로 나뉩니다. 각 라운드에서는 장애물의 높이가 증가합니다. 선수는 장애물을 넘어 다이빙하고 각 라운드에서 땅에 닿을 때 올바르고 안전한 착지 기술(Nak Beop 낙법)을 보여야 합니다. 선수가 장애물을 넘지 못하거나 안전하지 않게 착지하면 대회에서 탈락합니다. 시작 높이와 각 라운드에서 높이가 증가하는 양은 연령 그룹에 따라 다르며, 이는 표에서 확인할 수 있습니다.

✔ Check Point 1: Jumping technique, both legs or single leg must be used simultaneously to jump off the ground.

ท่ากระโดด ขณะกระโดดขึ้นจะต้องใช้ขาทั้งสองข้างพร้อมกัน หรือเทคตัวด้วยขาข้างเดียวก็ได้ เพื่อกระโดดให้ลอยจากพื้น

점프할 때는 두 다리를 동시에 사용하거나, 한쪽 다리만을 사용하여 땅에서 뛰어오르도록 할 수 있습니다.

✔ Check Point 2: No part of the athlete, including their shirt and belt, should touch the obstacle.

ส่วนหนึ่งส่วนใดของนักกีฬารวมถึงเสื้อ และสายคาดเอว ต้องไม่สัมผัสสิ่งกีดขวาง

선수의 어떠한 부분도, 셔츠와 벨트를 포함하여 장애물에 닿아서는 안 됩니다.

✔ Check Point 3: The athlete must perform a complete, safe falling technique without striking or leaving the mat, and must demonstrate the correct skill (Nak Beop 낙법).

นักกีฬาต้องทำเทคนิคล้มได้สมบูรณ์ ปลอดภัย ไม่กระแทกเบาะ ไม่ออกนอกเบาะรอง และจะต้องแสดงทักษะ (Nak Beop 낙법) ที่ถูกต้อง

선수는 매트를 치거나 벗어나지 않고, 완전하고 안전한 낙법(Nak Beop 낙법)을 수행해야 하며, 올바른 기술을 보여주어야 합니다.

**Competition Method (วิธีการแข่งขัน / 경기 방법)**

1. The competition is conducted in rounds with the height increasing each round. If a jump is unsuccessful, the athlete will be eliminated.

แข่งขันเป็นรอบๆเพิ่มความสูงไปเรื่อยๆในแต่ละรอบ หากกระโดดไม่ผ่านจะถูกคัดออก
경기는 라운드별로 진행되며, 각 라운드마다 높이가 증가합니다. 점프에 실패하면 선수는 탈락합니다.

2. Once the athlete completes the jump, if they meet the criteria, judges at each checkpoint will raise a flag. Athletes who advance to the next round must pass every checkpoint. (3 Judges)

เมื่อนักกีฬากระโดดเสร็จ หากผ่านหลักเกณฑ์พิจารณา ผู้ตัดสินในแต่ละจุดจะยกธงขึ้น นักกีฬาที่ผ่านเข้ารอบต่อไปจะต้องได้รับธงครบทุกจุด (3 ธง)
선수가 점프를 마치고 기준을 충족하면 각 체크포인트의 심판은 깃발을 들어올립니다. 다음 라운드로 진출하는 선수는 모든 체크포인트를 통과해야 합니다.

3. In cases where no one clears the jump in a round, the height will be reduced by 5 centimeters. The first athlete to successfully jump over will be ranked first, and the height will continue to be reduced until the second and third places are determined.

ในกรณีที่ในรอบนั้นๆ ไม่มีคนกระโดดผ่านจะลดความสูงทีละ 5 เซนติเมตร ผู้ที่กระโดดผ่านจะได้อันดับที่ 1 แล้วจะทำการลดความสูงไปเรื่อยๆ จนได้อันดับที่ 2 และ 3
해당 라운드에서 아무도 점프를 성공적으로 넘지 못한 경우, 높이는 5센티미터씩 감소됩니다. 점프를 성공적으로 넘은 첫 번째 선수가 1위가 되며, 높이는 2위와 3위가 결정될 때까지 계속 감소됩니다.

4. In cases where the records are tied, athletes will continue to jump at the same height. The first athlete who fails will be deemed the loser. If both fail in the same round, the height will be further reduced.

ในกรณีที่สถิติเสมอกัน ให้กระโดดที่ความสูงเดิมไปเรื่อยๆ นักกีฬาที่พลาดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้ ถ้าไม่ผ่านทั้งคู่ในรอบนั้นก็ลดระดับอีก
기록이 동일한 경우, 선수들은 같은 높이에서 계속 점프를 수행합니다. 먼저 실패한 선수가 패자로 간주됩니다. 만약 같은 라운드에서 둘 다 실패하면 높이를 더 낮춥니다.

The table specifies the starting height and the increase in each round.

ตารางระบุความสูงเริ่มต้น และการเพิ่มในแต่ละรอบ

표는 시작 높이와 각 라운드에서의 증가를 명시합니다.

| Division | COLOR | | | DAN | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Start Height (cm) | | Increment (cm) | Start Height (cm) | | Increment (cm) |
| | M | F | M/F | M | F | M/F |
| Under 8 Years | 25 | 25 | 5 | 40 | 30 | 5 |
| 9 - 12 Years | 35 | 35 | 5 | 40 | 30 | 10 |
| 12 - 14 Years | 50 | 50 | 10 | 100 | 80 | 15 |
| 15 - 18 Years | 80 | 70 | 10 | 120 | 100 | 20 |
| 18 - 30 Years | 80 | 70 | 10 | 120 | 100 | 20 |
| 31 - 50 Years | 80 | 70 | 10 | 120 | 100 | 20 |
| 51 Years and above | 80 | 70 | 10 | 120 | 100 | 20 |

*** The criteria are subject to change by the organizing committee as deemed appropriate.

หลักเกณฑ์สามารถเปลี่ยนแปลงได้จากฝ่ายจัดการแข่งขัน ตามความเหมาะสม

규정은 조직위원회가 적절하다고 판단할 경우 변경될 수 있습니다.

## III. Long-Fall

The long jump competition will be organized by ranking based on records, with the highest record ranked as 1st, and the following as 2nd, 3rd, and 4th. Both 3rd and 4th places will receive bronze medals together. There are three checkpoints as follows:

การแข่งขันกระโดดไกลนั้นจะเป็นการแข่งขันโดยการเรียงลำดับสถิติ โดยนับผู้ที่มีสถิติสูงสุดเป็นอันดับ 1 และเรียงลงมาเป็น 2, 3, 4 โดย อันดับที่ 3 และ 4 จะได้รับเหรียญทองแดงร่วมกัน มีจุดเช็คพอยน์ด้วยกัน 3 จุดดังนี้

장거리 점프 경기는 기록에 따라 순위를 매깁니다. 가장 높은 기록을 가진 선수가 1위로, 그 다음으로 2위, 3위, 4위가 됩니다. 3위와 4위는 공동으로 동메달을 받습니다. 다음과 같이 세 개의 체크포인트가 있습니다:

✔Check Point 1 : Athletes may use either a single-leg or double-leg jump technique, but they must not initiate the jump beyond the starting line. If any part of the foot crosses the starting line, it will not be considered a valid jump.

นักกีฬาจะใช้เทคนิคกระโดดขาเดี่ยว หรือขาคู่ก็ได้ แต่ต้องไม่เริ่มเทคตัวหลังจากเส้นเริ่มต้น หากมีส่วนหนึ่งส่วนใดของเท้าเลยเส้นเริ่มต้น จะไม่ผ่าน

선수는 한쪽 다리 또는 양쪽 다리 점프 기술을 사용할 수 있지만, 시작선을 넘어서 점프를 시작해서는 안 됩니다. 발의 어느 부분이라도 시작선을 넘으면 유효한 점프로 간주되지 않습니다.

✔Check Point 2: Athletes must jump as far as possible (with no obstacles to clear) and must perform a complete, safe falling technique without striking or leaving the mat, and must demonstrate the correct skill (Nak Beop 낙법).

นักกีฬาต้องลอยตัวไปให้ไกลที่สุด (ไม่มีสิ่งกีดขวางให้ข้าม) และต้องทำเทคนิคล้มได้สมบูรณ์ ปลอดภัย ไม่กระแทกเบาะ ไม่ออกนอกเบาะรอง และจะต้องแสดงทักษะ (Nak Beop 낙법) ที่ถูกต้อง

선수는 가능한 한 멀리 뛰어야 합니다(넘어야 할 장애물 없음) 그리고 매트를 치거나 벗어나지 않고 완전하고 안전한 낙법을 수행해야 하며, 올바른 기술(Nak Beop 낙법)을 보여야 합니다.

✔Check Point 3: The third referee will record the point where the athlete lands, counting from where the hand or any part of the body touches the ground. The score will be recorded in centimeters. Distance measurement will be assisted by electronic devices and video cameras.

ผู้ตัดสินคนที่ 3 จะบันทึกจุดลงพื้นที่นักกีฬาทำได้ โดยนับจากที่มือ หรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย สัมผัสพื้น คะแนนจะถูกบันทึกเป็น เซนติเมตร การวัดระยะจะใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และกล้องวิดีโอมาช่วยเหลือ

세 번째 심판은 선수가 착지하는 지점을 기록할 것입니다. 이는 손이나 몸의 일부가 땅에 닿는 지점부터 계산됩니다. 점수는 센티미터 단위로 기록됩니다. 거리 측정은 전자 장치와 비디오 카메라의 도움을 받아 수행됩니다.

**Competition Method (วิธีการแข่งขัน / 경기 방법)**

1. The competition is organized by ranking according to records. The athlete with the highest record wins, and the highest score from three jumps will be selected.

   การแข่งขันเป็นการแข่งขันเรียงลำดับตามสถิติ นักกีฬาผู้มีสถิติสูงสุดเป็นผู้ชนะ โดยจะเลือกสถิติที่สูงที่สุดของการกระโดด 3 ครั้งมาใช้

   경기는 기록에 따라 순위가 매겨지며, 가장 높은 기록을 가진 선수가 승자가 됩니다. 3번의 점프 중 가장 높은 점수가 선택됩니다.

2. Athletes are entitled to three rounds of jumps. Records will only be kept if they pass Checkpoints 1 and 2 (indicated by the referee raising a flag). If they do not pass the checkpoints, the record will be marked as zero.

   นักกีฬามีสิทธิ์ กระโดดได้ 3 รอบ โดยจะบันทึกสถิติก็ต่อเมื่อ ผ่านจุดเช็คพอยท์จุดที่ 1 และ 2 เท่านั้น (ผู้ตัดสินยกธง) กรณีไม่ผ่านจุดเช็คพอยท์ จะบันทึกสถิติเป็น 0

   선수는 3 라운드의 점프 기회가 있습니다. 체크포인트 1과 2를 통과할 경우에만(심판이 깃발을 들어올릴 때) 기록이 유지됩니다. 체크포인트를 통과하지 못하면 기록은 0으로 기록됩니다.

3. In the case of a tie in records, the result will be determined by the average of the three jump attempts. The person with the higher average will be ranked higher.

   กรณีสถิติเท่ากัน ให้ใช้ผลจากการเฉลี่ยสถิติกระโดด 3 ครั้งมาชี้วัด ใครสูงกว่า คนนั้นจะได้ลำดับดีกว่า

   기록이 동일한 경우, 3번의 점프 시도의 평균값을 사용하여 결과를 결정합니다. 평균이 더 높은 사람이 더 높은 순위를 차지하게 됩니다.

4. In cases where the average records are still tied, the overall performance of the jumps and landings will be assessed. Three judges will vote, and the majority (two out of three) will determine the winner.

   กรณีที่เฉลี่ยสถิติแล้วยังเท่ากัน ให้วัดจากภาพรวม การกระโดด การลงพื้น โดยใช้ผู้ตัดสินโหวต 3 คน 2 ใน 3 คนเป็นผู้ชนะ

   평균 기록이 여전히 동일한 경우 점프와 착지의 전반적인 성능을 평가합니다. 세 명의 심판이 투표하며, 과반수(세 명 중 두 명)가 승자를 결정합니다.

5. In ranking, the 3rd and 4th positions are considered to be joint third-place winners.

   การเรียงลำดับถือว่าลำดับ 3, และ 4 เป็นชนะเลิศอันดับ 3

   순위 매기기에서, 3위와 4위는 공동 3위로 간주됩니다.

## IV. Non-Weapon Form, Weapon Form

The purpose of the competition in forms with and without weapons is to assess the knowledge and proficiency of the forms, confidence, focus, strength, emphasis on the seriousness of correct postures, and a resolute mind while performing the forms. The competition is scored in sections with numerical points to clearly determine the outcomes of wins and losses.

วัตถุประสงค์ของการแข่งขันท่ารำแบบใช้อาวุธ และ ไม่ใช้อาวุธ เพื่อประเมินความรู้ และความชำนาญของท่ารำ ความเชื่อมั่น สมาธิ ความแข็งแรง เน้นความจริงจังในท่าทางที่ถูกต้อง และจิตใจที่แน่วแน่ในขณะที่ทำท่ารำ การแข่งขันมีการแบ่งคะแนนเป็นส่วนๆ ให้คะแนนเป็นตัวเลข เพื่อความชัดเจนของผลแพ้ชนะ

무기를 사용하는 형태와 사용하지 않는 형태의 경기 목적은 형태의 지식과 숙련도, 자신감, 집중력, 힘, 정확한 자세의 심각성을 강조하고 형태를 수행하는 동안 확고한 마음을 평가하기 위한 것입니다. 경기는 승패의 명확성을 위해 숫자 점수로 섹션별로 점수가 매겨집니다.

**Competition Method (วิธีการแข่งขัน / 경기 방법)**

1. Competition time: Athletes must perform their forms for no less than 1 minute and no more than 1 minute and 30 seconds.

   เวลาแข่งขัน: นักกีฬาจะต้องแสดงท่ารำ ความยาวไม่ต่ำกว่า 1 นาที และ ไม่เกิน 1 นาที 30 วินาที ในการแสดงท่ารำ

   경기 시간: 선수는 최소 1분 이상, 최대 1분 30초 이내에 태극을 수행해야 합니다.

2. Background music: Athletes must have accompanying music for their performance, which will be played by the coach. The organizing committee will provide the necessary equipment, such as connection devices and cables, for mobile phones.

   เพลงประกอบ: นักกีฬาจะต้องมีเพลงประกอบการรำ โดยโค้ชจะเป็นผู้เปิดเพลง โดยฝ่ายจัดการแข่งขันจะเตรียมอุปกรณ์เชื่อมต่อ, สายสัญญาณ สำหรับโทรศัพท์มือถือให้

   배경 음악: 선수는 공연에 배경 음악을 가져야 하며, 이는 코치가 재생할 것입니다. 대회 조직위원회는 모바일 폰을 위한 연결 장치와 케이블과 같은 필요한 장비를 제공할 것입니다.

3. Scoring criteria: Five judges will be used, with a maximum score of 10 points. The scoring criteria are divided into sections according to the Scoring Criteria topic.

   หลักเกณฑ์การให้คะแนน: ใช้ผู้ตัดสิน 5 คน มีคะแนนเต็ม 10 คะแนน แบ่งหลักเกณฑ์เป็นส่วนๆ ตามหัวข้อ Scoring Criteria

   점수 기준: 5명의 심판을 사용하며 최대 점수는 10점입니다. 점수 기준은 'Scoring Criteria' 주제에 따라 섹션별로 나뉩니다.

4. Scoring will be conducted using electronic devices, processed by a computer system, and displayed on a scoreboard. The highest and lowest scores given by the judges will be discarded, and the average score from the remaining three judges will be calculated.

การให้คะแนน จะใช้อุปกรณ์อิลเล็คโทรนิค ประมวลผลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ แสดงบนสกอร์บอร์ด โดยตัดคะแนนผู้ตัดสินที่ให้คะแนนต่ำที่สุด และสูงที่สุดออก จากนั้นคำนวนคะแนนจากการเฉลี่ยคะแนนของผู้ตัดสิน 3 ท่านที่ไม่ถูกตัดออก

점수는 전자 장비를 사용하여 컴퓨터 시스템으로 처리되며 스코어보드에 표시됩니다. 심판이 부여한 최고 점수와 최저 점수는 제외하고, 남은 세 명의 심판의 점수를 평균하여 계산합니다.

5. For the Weapon Form, the following weapons are permitted: long staff, nunchaku, cane, short stick, sword, fan, belt, knife, and short baton. All weapons must be blunt, non-fireable, and must not cause harm to other participants.

กรณี Weapon Form จะมีอาวุธที่อนุญาตให้ใช้ได้ดังนี้ พลองยาว | กระบองสองท่อน | ไม้เท้า | กระบองสั้น | ดาบ | พัด | สายคาดเอว | มีด | กระบองสั้น และอาวุธทุกชนิดจะต้องไม่มีคม, ไม่ใช่อาวุธยิงได้ หรือ ทำอันตรายต่อผู้อื่น

무기 형태의 경우, 다음 무기들이 허용됩니다: 긴 막대기, 눈차크, 지팡이, 짧은 막대기, 검, 부채, 벨트, 칼, 짧은 막대기. 모든 무기는 무딘 것이어야 하며, 발사할 수 없으며 다른 참가자들에게 해를 끼치지 않아야 합니다.

## Scoring Criteria

| 10 Points | 5 Judges |
|---|---|
| 2.0 | **Hapkido Basic**<br>(Hapkido Fundamentals) The demonstration of basic Hapkido techniques such as rolling, breathing, and the use of hands and feet (Nak Beop 낙법).<br><br>การแสดงท่าทางพื้นฐานใน ฮับกิโด เช่น การม้วน การหายใจ การใช้มือ และเท้า (Nak Beop 낙법)<br>(합기도 기초) 롤링, 호흡, 손과 발 사용(Nak Beop 낙법)과 같은 합기도의 기본 기술을 시연합니다. |
| 2.0 | **Power, Speed and Accuracy**<br>(Power, Speed, and Precision of Movements) Competitors must demonstrate strength and power suitable for their age group and must perform movements with agility and speed. Each movement should also show precise targeting of attacks. |

| | |
|---|---|
| | ผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงความแข็งแรง พลัง ให้เหมาะสมกับมาตรฐานในอายุ นั้น ๆ และจะต้องแสดงท่าทางได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ในแต่ละช่วงการเคลื่อนไหว รวมถึงการแสดงถึงการโจมตีเป้าหมายอย่างแม่นยำ<br>(힘, 속도 및 동작의 정확성) 참가자는 연령대에 적합한 힘과 파워를 보여야 하며, 각 동작을 민첩하고 빠르게 수행해야 합니다. 또한 각 동작은 공격의 정확한 타겟팅을 보여줘야 합니다. |
| 2.0 | **Harmony**<br>(Continuity, Balance of Movements Combination) Competitors must demonstrate smooth, continuous motion from one technique to another without hesitation or restarts, and must maintain body balance throughout the performance.<br><br>(ความต่อเนื่องของท่า และความสมดุล ผสมผสาน)<br>ผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องราบรื่น จากเทคนิคหนึ่ง ไปอีกเทคนิคหนึ่ง โดยไม่หยุดชะงัก หรือเริ่มต้นใหม่ และจะต้องรักษาสมดุลของร่างกายตลอดการแสดง<br>동작의 연속성 및 균형) 참가자는 기술 하나에서 다른 기술로 망설임이나 재시작 없이 부드럽고 연속적인 움직임을 보여야 하며, 공연 내내 몸의 균형을 유지해야 합니다. |
| 2.0 | **Confidence and Focus**<br>(Confidence and Concentration) Competitors must display endurance and confidence throughout the demonstration, including entering and exiting the arena, their attire, and the appearance of their uniforms.<br>(ความเชื่อมั่น และสมาธิ)<br>ผู้เข้าแข่งขันต้องแสดงความอดทน เชื่อมั่น ตลอดการสาธิต รวมไปถึงการเข้าออกสนาม เครื่องแต่งกาย ความดูดีของชุดแข่ง<br>(자신감 및 집중력) 참가자는 시연하는 동안, 경기장 출입, 복장, 그리고 유니폼의 외관을 포함하여 인내심과 자신감을 보여야 합니다. |
| 2.0 | **Creativity and Acrobatic**<br>Creativity and Mid-Air Movements) The presentation style, music composition, choreography thinking, and techniques applied to acrobatic movements.<br><br>(ความคิดสร้างสรรค์ ท่าลอยตัวกลางอากาศ)<br>รูปแบบการแสดง, การประกอบเพลง, การคิดท่าการรำ และเทคนิคที่ใช้กับท่าลอยตัวกลางอากาศ<br>(창의성 및 공중 부양 동작) 공연 스타일, 음악 구성, 안무 아이디어 및 공중 부양 동작에 적용된 기술들. |

**Deduction of Points**

Points will be deducted by 0.5 from the final score under the following criteria:

การตัดคะแนน จะตัดคะแนน 0.5 คะแนนจากคะแนนสุดท้าย มีหลักเกณฑ์ดังนี้

다음 기준에 따라 최종 점수에서 0.5점이 감점됩니다:

1. If the weapon form athlete drops the weapon due to a mistake (intentional placing not included)
   กรณีท่ารำอาวุธ นักกีฬาทำอาวุธตกพื้น โดยความผิดพลาด ไม่รวมการจงใจวาง
   무기 형태의 선수가 실수로 무기를 떨어뜨릴 경우(의도적인 배치는 제외)
2. If the duration exceeds 1.30 minutes or is less than the minimum 1 minute
   เมื่อใช้เวลาเกิน 1.30 นาที หรือน้อยกว่ากำหนด 1 นาที
   시간이 1분 30초를 초과하거나 최소 1분 미만일 경우
3. Stepping outside the competition area (in a 10 x 10 meter space)
   ก้าวออกนอกเขตการแข่งขัน (ในพื้นที่ 10 x 10 เมตร)
   경기 영역(10 x 10 미터 공간) 밖으로 걸어나갈 경우
4. If there is no accompanying music.
   ไม่มีเพลงประกอบ
   배경 음악이 없는 경우.

## V. Hoshinsul

In the Hoshinsul (self-defense showcase) competition, pairs must demonstrate a total of three self-defense techniques per round. The purpose of this demonstration is to assess the athletes' abilities. Athletes must choose appropriate defensive techniques based on the type of attack they face, execute them correctly, and complete them fully, including techniques like joint locks, Hapkido controls, and submissions. However, competitors must use effective, practical techniques that are not overly flamboyant, including correct Nakbeop (falling techniques).

การแข่งขันโชว์ป้องกันตัว (Hoshinsul) แข่งขันเป็นคู่ แต่ละคู่จะต้องเลือกสาธิตการป้องกันตัวทั้งหมด 3 ท่า ต่อการแข่งขัน 1 รอบ วัตถุประสงค์ของการสาธิตนี้จะประเมินความสามารถของนักกีฬา นักกีฬาจะต้องเลือกเทคนิคป้องกันที่เหมาะสม ขึ้นอยู่กับชนิดของการโจมตีที่ได้รับ ได้อย่างถูกต้อง และดำเนินการเทคนิคนั้นไปสิ้นสุดได้อย่างสมบูรณ์ เช่นการบิดล็อค หักข้อต่อ ควบคุมด้วยเทคนิคฮับกิโด ถึงอย่างไรก็ตามผู้แข่งขันจะต้องใช้เทคนิคที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้งานได้จริง ไม่หวือหวาจนเกินไป รวมถึง Nakbeob ที่ถูกต้อง

호신술(자기 방어 시연) 경기에서는 각 팀이 한 라운드당 세 가지 자기 방어 기술을 시연해야 합니다. 이 시연의 목적은 선수들의 능력을 평가하는 것입니다. 선수들은 상대방의 공격 유형에 따라 적절한 방어 기술을 선택하고, 정확하게 실행하여 완전히 완료해야 합니다. 이에는 관절 잠금, 합기도 제어, 제출 기술이 포함될 수 있습니다. 그러나 참가자는 과도하게 화려하지 않으면서 효과적이고 실용적인 기술을 사용해야 하며, 올바른 낙법(Nakbeop)도 포함되어야 합니다.

**Competition Method (วิธีการแข่งขัน / 경기 방법)**

1. The competition is conducted in a single elimination format with joint third-place winners. The competition concludes by age categories.
   แข่งขันแบบแพ้คัดออก (Single Elimination) มีที่ 3 ร่วมกัน การแข่งขันแข่งขันจบเป็นรุ่นอายุ
   경기는 싱글 엘리미네이션 방식으로 진행되며, 공동 3위가 있습니다. 경기는 연령별 카테고리에 따라 종료됩니다.

2. In one match, there are three rounds. The athletes are divided into two sides: Chung (Blue) and Hong (Red).
   ใน 1 แมทช์แข่งขัน แบ่งเป็น 3 ยก แต่ละรอบแข่งขัน แบ่งนักกีฬาเป็นสองฝ่าย Chung (น้ำเงิน), Hong (แดง)
   한 경기에는 세 라운드가 있습니다. 선수들은 청(파란색)과 홍(빨간색) 두 편으로 나뉩니다.

3. Before the competition begins, athletes will draw lots to determine who will perform first in the first round. In subsequent rounds, the winner of the previous round will perform first.
   ก่อนเริ่มแข่งขันให้นักกีฬาจับสลากว่าฝ่ายใดเป็นจะผู้เริ่มแสดงก่อนในยกที่1 และในยกถัดๆไปผู้ที่ชนะในยกก่อนหน้าจะเป็นผู้แสดงก่อน
   경기 시작 전에 선수들은 추첨을 통해 첫 번째 라운드에서 먼저 경기를 시작할 팀을

결정합니다. 다음 라운드에서는 이전 라운드의 승자가 먼저 경기를 시작합니다.

4. There are three or five judges who use flag raising to vote for the winner of each round. The competition is divided into three rounds, with one technique per round. The competitor who wins two out of the three rounds is declared the winner. If one side wins two consecutive rounds, the third round will not be contested.

ผู้ตัดสินมี 3 หรือ 5 คน ใช้การยกธงโหวดผู้ชนะในแต่ละยก การแข่งขันแบ่งเป็น 3 ยกๆ ละ 1 ท่า ผู้ที่ชนะ 2 ใน 3 ยกถือเป็นผู้ชนะ หากมีฝ่ายใดชนะสองยกติดต่อกันแล้ว จะไม่มีการแข่งยกที่สาม

심판은 3명 또는 5명이며, 각 라운드의 승자를 결정하기 위해 깃발을 들어 투표합니다. 경기는 총 3라운드로 구성되며, 라운드당 한 가지 기술을 수행합니다. 3라운드 중 2라운드를 이긴 선수가 최종 승자로 선언됩니다. 어느 한 편이 연속으로 두 라운드를 이기면 세 번째 라운드는 진행되지 않습니다.

5. You can use various self-defense techniques such as escaping from wrist or shirt grabs, punching, kicking, or weapon defense, but you are limited to one technique per round, totaling three techniques for all three rounds. Each technique used in every round must be different.

สามารถใช้เทคนิคการป้องกันตัว เช่น การหลุดจากการจับข้อมือ จับเสื้อ ต่อย เตะ หรือป้องกันอาวุธได้ทุกรูปแบบ แต่จำกัดยกละ 1 ท่า รวมทั้งสามยกใช้ 3 ท่า และท่าในแต่ละยกต้องไม่ซ้ำกัน

손목이나 셔츠를 잡는 것에서 벗어나기, 펀칭, 킥, 무기 방어와 같은 다양한 자기 방어 기술을 사용할 수 있지만, 라운드당 한 가지 기술로 제한되며, 모든 세 라운드에 걸쳐 총 세 가지 기술을 사용해야 합니다. 각 라운드에 사용된 기술은 서로 달라야 합니다.

6. In self-defense demonstrations, the attacker can use weapons, which the athletes must bring themselves. All equipment used must not cause any harm to the competition floor, competitors, spectators, or referees, and sharp weapons or functional firearms are strictly prohibited.

สามารถโชว์ป้องกันตัวโดยให้ฝ่ายรุกใช้อาวุธได้ โดยนักกีฬาต้องเตรียมมาเอง อุปกรณ์ต่างๆ ต้องไม่ก่อให้เกิดอันตรายใด ๆ กับพื้นสนาม,คู่แข่ง, ผู้ชม หรือผู้ตัดสิน และห้ามใช้อาวุธมีคม หรือที่สามารถยิงได้จริง

자기 방어 시연에서는 공격자가 무기를 사용할 수 있으며, 선수들은 직접 무기를 준비해야 합니다. 사용하는 모든 장비는 경기장 바닥, 경쟁자, 관중 또는 심판에게 어떠한 피해도 주어서는 안 되며, 날카로운 무기나 실제로 발사할 수 있는 총기는 엄격히 금지됩니다.

## Winner Decision

1. The final move must end with a control technique over the opponent, and it is forbidden to display any lethal intent such as breaking the neck, slitting the throat with a knife, or stabbing. Athletes must vocalize before starting each technique.

   ท่าจบจะต้องจบด้วยท่าควบคุมฝ่ายตรงข้าม ห้ามแสดงท่ารุนแรงหมายปลิดชีวิตคู่ต่อสู้เช้า หักคอ,นำมีดเชือดคอ, นำมีดแทง และนักกีฬาจะต้องเปล่งเสียงก่อนเริ่มทำทุกท่า

   마지막 동작은 상대방을 제어하는 기술로 끝나야 하며, 상대의 목을 부러뜨리거나, 칼로 목을 베거나, 찌르는 등 생명을 위협하는 행위는 금지됩니다. 선수는 각 기술을 시작하기 전에 소리를 내야 합니다.

2. Accuracy: The timing of the attacks and defenses must be clear and precise, with the defender responding immediately to the actions taken, including correct falling techniques (Nakbeop).

   Accuracy จังหวะในการรุกรับ จะต้องมองเป็นชัดเจน และแม่นยำ ฝ่ายรับจะต้องตอบสนองทันที ต่อท่าที่กระทำมา รวมถึงท่านักบอบ (ท่าล้ม) ที่ถูกต้อง

   정확성: 공격과 방어의 타이밍은 명확하고 정확해야 하며, 방어자는 즉시 반응하여 올바른 낙법 기술을 포함해야 합니다.

3. Harmony: The flow from one movement to another and the coordination of movements between the first and the second athlete must be seamless.

   Harmony ความลื่นไหลจากท่านึง ไปอีกท่านึง และความสอดคล้องของการเคลื่อนไหว ระหว่างนักกีฬาคนที่หนึ่ง และคนที่สอง

   조화: 첫 번째 선수와 두 번째 선수 사이의 움직임의 조화와 연속성이 원활해야 합니다.

4. Balance: Maintaining balance and foot positioning for both attacking and defending athletes.

   Balance ความสมดุล และการก้าวเท้ารักษาตำแหน่งของนักกีฬาทั้งรุก และรับ

   균형: 공격과 방어를 하는 선수 모두가 발의 위치와 균형을 유지해야 합니다.

5. Expression: Demonstrating confidence, appropriate attire, the intensity of movements, and the ‘kihap’ sound.

   Expression การแสดงออกถึงความเจ็บปวด, ความดุดัน, ความมั่นใจ, การแต่งกาย, การแสดงถึงความรุนแรงของท่วงท่า และเสียงร้อง (คิฮับ)

   표현: 자신감, 적절한 복장, 동작의 강도, 그리고 '기합' 소리를 표현해야 합니다.

6. Reality: All techniques must adhere to realistic and rational principles. Circular movements, joint locks, attacks, and changes of direction should not exceed 6 times per self-defense technique.

Reality เทคนิคต่างๆจะต้องอิงหลักความจริง และสมจริง สมเหตุผล วงการเคลื่อนไหว, การหักข้อต่อ, การโจมตี และการเปลี่ยนทิศทาง ไม่ควรเกิน 6 ครั้ง ต่อการทำป้องกันตัว 1 ท่า

현실성: 모든 기술은 현실적이고 합리적인 원칙을 따라야 합니다. 원형 동작, 관절 잠금, 공격 및 방향 전환은 한 가지 자기방어 기술당 6번을 초과하지 않아야 합니다.

## VI.Demonstration

The team performance competition will showcase the art of Hapkido self-defense. Various Hapkido techniques can be incorporated into the performance to make it entertaining and exciting. The winner will be determined by votes from 10 judges and senior instructors. The performance is limited to 5 minutes and must include accompanying music. The performance area is 12x12 meters.

การแข่งขันประเภททีมโชว์ จะเป็นการจัดการแสดงให้เห็นถึงศิลปะการป้องกันตัวฮับกิโด สามารถนำเทคนิคต่างๆของฮับกิโดมาประกอบการแสดงให้สนุกสนาน เร้าใจ โดยการแสดงจะหาผู้ชนะ จากการโหวต ของผู้ตัดสิน และอ.อาวุโส จำนวน 10 ท่าน จำกัดการแสดงไม่เกิน 5 นาที พร้อมเพลงประกอบพื้นที่แสดง 12x12 เมตร

팀 공연 경연은 합기도 자기 방어의 예술을 보여줍니다. 다양한 합기도 기술을 공연에 포함시켜 재미있고 흥미롭게 만들 수 있습니다. 승자는 10명의 심판과 고참 강사의 투표로 결정됩니다. 공연은 5분을 초과할 수 없으며, 음악이 포함되어야 합니다. 공연 구역은 12x12미터입니다.

## VII.Speed Festival

**Competition Method (วิธีการแข่งขัน / 경기 방법)**

1. The competition is divided into groups, with a maximum of 4 people per group. If there are more than 4 athletes in a category, they can be divided into multiple groups, and their records will be noted.

   การแข่งขันแบ่งเป็นกลุ่มๆ มากสุดกลุ่มละ 4 คน หากนักกีฬาในรุ่นมีมากกว่า 4 คน ให้แบ่งได้หลายกลุ่ม และบันทึกสถิติ

   경기는 그룹으로 나누어지며, 그룹당 최대 4명까지 가능합니다. 한 카테고리에 4명 이상의 선수가 있을 경우, 여러 그룹으로 나눌 수 있으며, 그들의 기록은 기록됩니다.

2. Athletes must use the specified kicks to hit the target only, which are the Front Kick and the Round Kick. The lower edge of the target will be adjusted to the height of the belt level.

   นักกีฬาจะต้องใช้ท่าเตะที่กำหนด เตะที่เป้าหมายเท่านั้น คือ ประเภท Front Kick, และประเภท Round Kick ขอบล่างเป้าหมายจะถูกปรับให้สูงเท่าระดับสายคาดเอว

   선수는 지정된 발차기 기술만 사용하여 목표물을 타격해야 하며, 이는 앞차기와 돌려차기입니다. 목표물의 하단 가장자리는 허리띠 높이에 맞게 조정됩니다.

3. Kicking can be done either with or without jumping, and it can be done with one leg or alternating legs. However, after each kick, the foot must be placed on the ground or the other leg must be used for the next kick. Athletes are not allowed to keep their leg raised and kick repeatedly.

   การเตะสามารถกระโดด หรือไม่กระโดดก็ได้ จะเตะข้างเดียวหรือสลับเท้าก็ได้ แต่จะต้องเตะแล้ววางเท้าลงพื้น หรือสลับข้างเตะ ถึงจะเตะครั้งต่อไปได้ ห้ามนักกีฬายกขาค้างแล้วเตะรัวๆ

   발차기는 점프를 하거나 하지 않고 할 수 있으며, 한쪽 다리나 번갈아 가며 할 수 있습니다.

그러나 각 발차기 후에는 발을 땅에 내려놓거나 다른 다리로 다음 발차기를 해야 합니다. 선수는 다리를 들어 올린 상태에서 계속해서 발차기하는 것은 허용되지 않습니다.

4. If an athlete does not kick according to the specified format, the competition supervisor will stop the athlete for 3 seconds, causing the athlete to lose time and be at a disadvantage.

หากนักกีฬาไม่เตะตามรูปแบบที่กำหนด ผู้ควบคุมการแข่งขัน จะให้นักกีฬาหยุดเตะ 3 วินาที ทำให้นักกีฬาเสียเวลา และเสียเปรียบ

선수가 지정된 형식에 따라 발차기를 하지 않을 경우, 대회 감독관이 선수를 3초 동안 멈추게 하여 선수가 시간을 잃고 불리하게 됩니다.

5. The competition consists of 3 rounds, each lasting 30 seconds, with a 30-second break between rounds. The winner will be determined by the highest combined score from all 3 rounds, ranked by age and gender categories.

การแข่งขันจะแข่งขัน 3 ยกๆละ 30 วินาที พักระหว่างยก 30 วินาที หาจากผู้ชนะจากสถิติรวม 3 ยกสูงสุด เป็นการเรียงลำดับคะแนนในรุ่นอายุ และเพศนั้นๆ

경기는 30초씩 3라운드로 진행되며, 라운드 사이에 30초의 휴식 시간이 있습니다. 각 라운드의 합산된 점수 중 가장 높은 점수를 기준으로 연령 및 성별 카테고리별로 순위가 결정됩니다.

# กำหนดการแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ ๔๕ “ศนบุรีรัมย์เกมส์”

## ระหว่างวันที่ ๘ - ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

## ณ โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม

**๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙**

เวลา ๑๔.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. ประชุมผู้จัดการทีมและผู้ฝึกสอน และจับฉลากคู่สายการแข่งขันทั้งหมดทุกประเภท

๑๔.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แพทย์ตรวจร่างกายนักกีฬา

- ประเภทโฮชินซุล คู่ชาย / คู่หญิง และคู่ผสม
- ประเภทต่อสู้บุคคลชาย
    ๑. รุ่นน้ำหนักไม่เกิน ๔๕ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๘ - ๕๑ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๕ - ๕๙ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๖๓ - ๖๘ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๗๓ - ๗๘ กิโลกรัม
- ประเภทต่อสู้บุคคลหญิง
    ๑. รุ่นน้ำหนัก ๔๒ - ๔๔ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๖ - ๔๙ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๒ - ๕๕ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๕๙ - ๖๓ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๖๘ กิโลกรัมขึ้นไป

๑๕.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. นักกีฬาประเภทต่อสู้รุ่นดังกล่าว ที่ผ่านการตรวจร่างกาย ทำการชั่งน้ำหนัก

**๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙**

เวลา ๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. แข่งขันประเภทโฮชินซุลคู่ชาย
แข่งขันประเภทโฮชินซุลคู่หญิง
แข่งขันประเภทโฮชินซุลคู่ผสม

๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. พักกลางวัน

๑๓.๐๐ - ๑๗.๓๐ น. ทำการแข่งขันประเภทต่อสู้

- ต่อสู้บุคคลชาย
    ๑. รุ่นน้ำหนักไม่เกิน ๔๕ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๘ - ๕๑ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๕ - ๕๙ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๖๓ - ๖๘ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๗๓ - ๗๘ กิโลกรัม
- ต่อสู้บุคคลหญิง
    ๑. รุ่นน้ำหนัก ๔๒ - ๔๔ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๖ - ๔๙ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๒ - ๕๕ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๕๙ - ๖๓ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๖๘ กิโลกรัมขึ้นไป

๑๔.๐๐ – ๑๕.๐๐ น. แพทย์ตรวจร่างกายนักกีฬา

- ประเภทท่ารำมือเปล่า และท่ารำอาวุธ
- ประเภทต่อสู้บุคคลชาย
    ๑. รุ่นน้ำหนัก ๔๕ - ๔๘ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๕๑ - ๕๕ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๙ - ๖๓ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๖๘ - ๗๓ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๗๘ กิโลกรัมขึ้นไป
- ประเภทต่อสู้บุคคลหญิง
    ๑. รุ่นน้ำหนักไม่เกิน ๔๒ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๔ - ๔๖ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๔๙ - ๕๒ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๕๕ - ๕๙ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๖๓ - ๖๘ กิโลกรัม

๑๕.๐๐ - ๑๖.๐๐ น. นักกีฬาประเภทต่อสู้รุ่นดังกล่าว ที่ผ่านการตรวจร่างกาย ทำการชั่งน้ำหนัก

**๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙**

เวลา ๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. แข่งขันประเภทท่ารำมือเปล่าชาย

แข่งขันประเภทท่ารำมือเปล่าหญิง

แข่งขันประเภทท่ารำอาวุธชาย

แข่งขันประเภทท่ารำอาวุธหญิง

๑๒.๐๐ - ๑๓.๐๐ น. พักกลางวัน

๑๓.๐๐ - ๑๗.๓๐ น. ทำการแข่งขันประเภทต่อสู้

- ประเภทต่อสู้บุคคลชาย
    ๑. รุ่นน้ำหนัก ๔๕ - ๔๘ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๕๑ - ๕๕ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๕๙ - ๖๓ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๖๘ - ๗๓ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๗๘ กิโลกรัมขึ้นไป
- ประเภทต่อสู้บุคคลหญิง
    ๑. รุ่นน้ำหนักไม่เกิน ๔๒ กิโลกรัม
    ๒. รุ่นน้ำหนัก ๔๔ - ๔๖ กิโลกรัม
    ๓. รุ่นน้ำหนัก ๔๙ - ๕๒ กิโลกรัม
    ๔. รุ่นน้ำหนัก ๕๕ - ๕๙ กิโลกรัม
    ๕. รุ่นน้ำหนัก ๖๓ - ๖๘ กิโลกรัม