THAILAND HAPKIDO ASSOCIATION · THA

กฎระเบียบและกติกา การแข่งขันกีฬาฮับกิโด

Rev.8 (2026)

ประเภทต่อสู้ (เคียวรูกิ) ท่ารำมือเปล่า ท่ารำอาวุธ ป้องกันตัว (โฮชินซุล) กระโดดไกล กระโดดสูง และสปีดแบทเทิล สำหรับผู้ตัดสิน ผู้ฝึกสอน และนักกีฬา

กติกาประเภทต่อสู้มีผลตั้งแต่วันที่ 7 มิถุนายน 2026 เป็นต้นไป หรือจนกว่าจะมีการประกาศกติกาฉบับใหม่ ใช้ในรายการแข่งขันที่สมาคมฮับกิโด (ประเทศไทย) ให้การรับรอง

สมาคมฮับกิโด (ประเทศไทย)

hkd.or.th/rules

ประวัติการปรับปรุง

ฉบับ	มีผล	สาระสำคัญ
Rev.6.011.2020	20 พ.ย. 2563	ปรับปรุงจากกติกาสากล IHF ให้สอดคล้องกับการแข่งขันในประเทศ เพิ่มกติกาท่ารำและสปีดแบทเทิล
Rev.7	25 พ.ค. 2567	ปรับกติกากระโดดสูง: เทคตัวขาเดียวได้ แสดงนักบอบที่ถูกต้อง และความสูงตามช่วงอายุ
Rev.8	7 มิ.ย. 2569	ประเภทต่อสู้ 2026: Class A / B รุ่นน้ำหนักใหม่ เวลาแข่ง ยกที่ 4 และวูเซกิลก คะแนนหมุนเตะ 4 คะแนนนับลำตัว ลงโทษครบ 8 กัมเจิมแพ้ วิดีโอรีเพลย์เฉพาะ 5 คะแนน / ลบกัมเจิม ประกัน 100 USD · มาตรฐานท่ารำ โฮชินซุล กระโดด 2026: รุ่น Cadet / Junior / Senior สนาม 10 × 10 ม. เกณฑ์คะแนนท่ารำใหม่ โฮชินซุล Best of 3 กระโดด 3 ครั้ง

สารบัญ

1 · ระเบียบทั่วไป

2 · ต่อสู้ (Kyorugi)

3 · รุ่นน้ำหนักประเภทต่อสู้

4 · สนามแข่งขันประเภทโชว์

5 · ท่ารำมือเปล่า · ท่ารำอาวุธ

6 · ป้องกันตัว (Hoshinsul)

7 · กระโดดไกล · กระโดดสูง

8 · สปีดแบทเทิล

หัวข้อที่ระบุ **“คงตาม Rev.7”** คือหัวข้อที่กติกาอัปเดต 2026 ไม่ได้กำหนดใหม่ จึงใช้ตามฉบับ Rev.7

หมวด 1

ระเบียบทั่วไป

1.1 วัตถุประสงค์และการบังคับใช้

- **ความยุติธรรมและเป็นระเบียบ** — สร้างมาตรฐานที่โปร่งใสและยุติธรรมในการจัดการแข่งขันทุกระดับที่สมาคมฮับกิโด (ประเทศไทย) ให้การรับรอง
- **มาตรฐานเดียวทั่วประเทศ** — ชมรมฮับกิโดระดับภูมิภาคและระดับประเทศใช้กฎระเบียบเดียวกัน
- **การบังคับใช้** — การแข่งขันที่ไม่ปฏิบัติตามหลักการพื้นฐานในระเบียบนี้ จะไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นการแข่งขันฮับกิโดอย่างเป็นทางการ

1.2 ประเภทการแข่งขันและรุ่นอายุ

ประเภท	รายการ	รุ่นอายุ	ระบบการแข่งขัน
ต่อสู้ (Kyorugi)	บุคคลชาย · บุคคลหญิง · Class A / Class B	ตามตารางรุ่นน้ำหนัก (6 ปี – ประชาชน)	แพ้คัดออก มีที่ 3 ร่วม
ท่ารำมือเปล่า / อาวุธ	เดี่ยวชาย · เดี่ยวหญิง · คู่ผสม · ชายคู่ · หญิงคู่ · ทีมรวม (5 + สำรอง 1)	Cadet · Junior · Senior	คัดออกตามลำดับคะแนน (Cut-off)
ป้องกันตัว (โฮชินซุล)	คู่ผสม · ชายคู่ · หญิงคู่	Cadet · Junior · Senior	แพ้คัดออก (Best of 3)
กระโดดไกล / กระโดดสูง	เดี่ยวชาย · เดี่ยวหญิง	Cadet · Junior · Senior	คัดออกตามลำดับคะแนน (Cut-off)

Cadet
12 – 14 ปี

Junior
15 – 17 ปี

Senior
18 – 30 ปี

- ประเภทท่ารำ โฮชินซุล และกระโดด ผู้เข้าแข่งขันลงได้ไม่เกิน **2 ประเภท** ต่อรายการ (ขึ้นอยู่กับเพศและรุ่นอายุ)
- ทุกประเภทการแข่งขันต้องมีผู้สมัคร **ไม่น้อยกว่า 4 คน**
- **Cut-off** (ท่ารำ กระโดดไกล กระโดดสูง) — ในรอบชิงชนะเลิศ ผู้ทำคะแนนรวมสูงสุดหรือสถิติดีที่สุดเป็นผู้ชนะ
- **Single Elimination** (โฮชินซุล) — ผู้ชนะแต่ละรอบผ่านเข้ารอบต่อไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศ

1.3 คุณสมบัติผู้เข้าแข่งขัน

1. ได้รับการรับรองคุณวุฒิจากสมาคมฮับกิโดของประเทศตนเอง และขึ้นทะเบียนกับสมาคมฯ
2. เป็นนักกีฬาสมัครเล่น นักกีฬาประเภทต่อสู้ต้องไม่เคยจดทะเบียนเป็นนักมวยอาชีพตามพระราชบัญญัติกีฬามวย ฉบับปัจจุบัน (คงตาม Rev.7)
3. อายุและน้ำหนักต้องอยู่ในเกณฑ์ที่กำหนดในระเบียบการแข่งขัน
4. คุณวุฒิประเภทต่อสู้ แบ่งเป็น Class A และ Class B ตามหมวด 2

1.4 การจับสลากและการชั่งน้ำหนัก

- **จับสลาก** — จับคู่สายหลังสิ้นสุดการลงทะเบียนและชั่งน้ำหนัก สุ่มลำดับการแข่งขันด้วยระบบคอมพิวเตอร์
- **ชั่งน้ำหนัก** — ก่อนการแข่งขันอย่างน้อย 1 วัน ภายในเวลา 2 ชั่วโมง ชั่งได้ 2 ครั้ง ไม่ผ่านเกณฑ์ถูกตัดสิทธิ์ ไม่อนุญาตให้น้ำหนักเกินพิกัด

1.5 ชุดแข่งขันและป้ายสังกัด (คงตาม Rev.7)

- ประเภทต่อสู้ใช้ชุดฮับกิโดจากสำนักใดก็ได้ (หมวด 2.9) ประเภทโชว์ ท่ารำ และทีม เตรียมชุดตามความคิดสร้างสรรค์ได้ แต่ต้องปกปิดมิดชิด
- โลโก้สังกัด (ชมรม สโมสร สถาบัน หน่วยงาน) ติดได้ที่อกซ้ายและต้นแขนขวา ขนาดไม่เกิน 12 × 12 ซม.
- ชื่อสังกัดติดได้ที่ชายเสื้อด้านหลัง (ต่อสู้) หรือกลางหลัง (โชว์) ขนาดไม่เกิน 40 × 20 ซม. และโลโก้หรือป้ายอื่นตามที่สมาคมฯ ประกาศเฉพาะกาล

1.6 ข้อปฏิบัติในการแข่งขัน (คงตาม Rev.7)

- ยอมรับคำตัดสิน และให้ความร่วมมือกับคณะกรรมการ ผู้ตัดสิน และเจ้าหน้าที่ ประพฤติตนเป็นนักกีฬาที่ดี
- รายงานตัวและเตรียมอุปกรณ์ก่อนถึงคู่ของตนอย่างน้อย 15 นาที และผ่านจุดตรวจชุดและอุปกรณ์ก่อนลงสนาม
- ผู้ฝึกสอนหรือผู้ช่วยที่สถาบันแต่งตั้ง นำนักกีฬาเข้าสนามได้ 1 คน แต่งกายสุภาพ ห้ามรองเท้าแตะ กางเกงยีนส์ กางเกงขาสั้น กางเกงฮับกิโด เสื้อไม่มีปก หรือไม่มีแขน
- มาสนามช้ากว่า 1 นาทีนับจากผู้ตัดสินจับเวลา หรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งคณะกรรมการ / ผู้ตัดสิน ปรับแพ้
- จงใจเอาเปรียบหรือทำให้คู่ต่อสู้ได้รับอันตราย ตัดสิทธิ์ทันที และรายงานสมาคมฯ เพื่อพิจารณาโทษเพิ่มเติม

1.7 การประท้วง

1. ประท้วงคุณสมบัติของฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนเริ่มการแข่งขันเท่านั้น หลังแข่งเสร็จให้ยืนตามผลเดิม — ถ้าการประท้วงเป็นผล นักกีฬาฝ่ายนั้นแข่งรอบต่อไปไม่ได้ ริบเหรียญ และไม่นับผล

2 ประท้วงผลการแข่งขันตามกฎ THA หรือ IHF ผู้จัดการทีมหรือผู้ฝึกสอนยื่นหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรต่อคณะกรรมการจัดการแข่งขัน พร้อมเงินประกัน **100 USD** ภายใน **10 นาที** หลังจบคู่ ผลพิจารณาถือเป็นที่สิ้นสุด และไม่คืนเงินประกัน

3 ระหว่างพิจารณา นักกีฬาในคู่นั้นยังแข่งรอบต่อไปไม่ได้ และอาจเปลี่ยนผลการตัดสินได้

หมวด 2 · มีผล 7 มิ.ย. 2026

ต่อสู้ (Kyorugi)

สนาม	เวลา (ยุวชน)	เวลา (ประชาชน)	รูปแบบ
Ø 8 ม. หนา 2.5–3.5 ซม.	**3 ยก × 1 นาที พัก 30 วินาที**	**3 ยก × 1:30 นาที พัก 1 นาที**	**แพ้คัดออก มีที่ 3 ร่วม**

2.1 สนามแข่งขัน

พื้นที่แข่งขันเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 เมตร ความหนา 2.5 – 3.5 เซนติเมตร รูปสี่เหลี่ยม วงกลม หรือแปดเหลี่ยมก็ได้

2.2 คุณวุฒิผู้เข้าแข่งขัน

Class A

คุณวุฒิสายฟ้าขึ้นไปจนถึงสายดำ ไม่จำกัดประสบการณ์การแข่งขัน ใช้เทคนิคการต่อสู้ตามกติกาฮับกิโดได้ทั้งหมด

Class B (มือใหม่)

คุณวุฒิไม่เกินสายฟ้า ประสบการณ์แข่งขันไม่เกิน 2 ครั้ง **ห้ามโจมตีศีรษะทุกกรณี** และ**ห้ามใช้ Low Sweep และ Scissors Kick**

2.3 ระยะเวลาการแข่งขัน

- แข่ง 3 ยก ยกละ 1 นาที พักระหว่างยก 30 วินาที — เฉพาะรุ่นประชาชน ยกละ 1 นาที 30 วินาที พักระหว่างยก 1 นาที
- ครบ 3 ยกคะแนนเท่ากัน แข่งยกที่ 4 (เต็มยก) 1 นาที หากยังไม่มีผู้ชนะ ผู้ตัดสินมุมทั้ง 3 คนโหวตตัดสินด้วย **“วูเซกิลก”** (ความเหนือกว่า)
- ระยะเวลาการแข่งขันเปลี่ยนแปลงได้ตามการตัดสินใจของประธานเทคนิค

2.4 การให้คะแนน

ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้ตัดสินมุม 3 คนเป็นผู้กด คะแนนเกิดขึ้นเมื่อกดยืนยันพร้อมกัน 2 ใน 3 คน และคะแนนที่ทำได้ก่อนถูกฝ่ายตรงข้ามจับทำให้ล้ม ถือว่ายังเป็นผล

1 คะแนน	**ชกลำตัว** โจมตีด้วยหมัดที่ถูกต้อง จนเกราะยุบตัวและมีแรงเพียงพอ

2 คะแนน

เตะลำตัว

ใช้ส่วนที่ต่ำกว่าข้อเท้าโจมตีเกราะจนยุบตัว ห้ามใช้แข้งทำคะแนน

3 คะแนน

เตะศีรษะ · จับทำล้มด้วยเทคนิคฮับกิโด

เตะศีรษะด้วยส่วนที่ต่ำกว่าข้อเท้า หรือใช้เทคนิคฮับกิโดจับฝ่ายตรงข้ามให้ล้มโดยสมบูรณ์

4 คะแนน

หมุนตัวเตะ (มากกว่า 180°)

โดนศีรษะ **หรือเกราะลำตัว** ของฝ่ายตรงข้าม

5 คะแนน

ทำล้มด้วย Low Sweep หรือ Scissors Kick

ดูหัวข้อ 2.5

2.5 การจับทำล้มและเทคนิคพิเศษ

จับคู่ต่อสู้ทำล้ม Counter Technique

- เมื่อฝ่ายตรงข้ามเตะ มีเวลา 3 วินาทีจับขาทำให้ล้มด้วยเทคนิคจับทำล้มแบบฮับกิโดเท่านั้น
- โอบเอว ผลักลำตัว ปัดขา ได้ในขณะจับทำล้มเท่านั้น
- ห้ามทุ่มนอกทักษะฮับกิโด เช่น ทุ่มข้ามบ่า ซูเพล็กซ์ บอดี้สแลม หรือยก อุ้ม แบกให้ลอยจากพื้น — โดน “กัมเจิม” ทำซ้ำตัดสิทธิ์ทันที

Low Sweep · Scissors Kick

- **Low Sweep** (หมุนเตะกวาดล่าง) เป้าหมายสูงกว่าข้อเท้า แต่ไม่เกินครึ่งหน้าแข้ง ห้ามโดนหัวเข่า มือแตะพื้นได้ แต่สะโพกห้ามแตะพื้น
- **Scissors Kick** (ท่าเตะกรรไกร) ต้องทำให้ล้มหงายหลังเท่านั้น เป้าหมายสูงกว่าหัวเข่า แต่ไม่เกินเอว

2.6 บทลงโทษ “กัมเจิม”

1	ทำล้มด้วยการยก อุ้ม หรือแบกฝ่ายตรงข้ามลอยจากพื้น นอกเหนือจากท่าจับและทำล้มแบบฮับกิโด
2	โจมตีด้วยมือ ศอก หรือท่อนแขน ตั้งแต่ลำคอขึ้นไปถึงศีรษะ
3	จับ ดึง เกราะ ชุดแข่งขัน หรือเหนี่ยวรั้งฝ่ายตรงข้าม ที่ไม่ใช่เทคนิคทำล้ม
4	เจตนาหนี ถ่วงเวลา หรือหลบเลี่ยงการแข่งขัน

5	ออกนอกเขตสนามทั้ง 2 เท้า
6	กิริยาวาจาไม่สุภาพ ดูถูก ล้อเลียน ไม่มีน้ำใจนักกีฬา
7	โต้เถียง หรือไม่ยอมรับคำตัดสิน
8	โจมตีคู่ต่อสู้ที่ล้มลง หรือขณะกำลังถูกคว้าจับ
9	เจตนาโจมตีต่ำกว่าเอว (ยกเว้น Low Sweep และ Scissors Kick)
10	ใช้เทคนิครัดคอหรือปาดคอ
11	ใช้เทคนิคล็อกนิ้ว ข้อต่อเล็ก ข้อศอก หัวไหล่
12	โจมตีด้วยเข่า
13	ยกเข่าบังคู่ต่อสู้
14	แกล้งบาดเจ็บ
15	Low Sweep ไม่เป็นคะแนน 2 ครั้ง ถูกเตือน — ครั้งที่ 3 กัมเจิม — ครั้งที่ 4 แพ้ทันที
16	Scissors Kick ไม่เป็นคะแนนครั้งแรก ถูกเตือน — ครั้งที่ 2 กัมเจิม — ครั้งที่ 3 แพ้ทันที

2.7 การประกาศผู้ชนะ

1	หมดเวลา ผู้มีคะแนนมากกว่าชนะ
2	คะแนนเท่ากัน แข่งยกที่ 4 (1 นาที) ยังไม่มีผู้ชนะ ใช้ “วูเซกิลก” จากผู้ตัดสินมุม 3 คน
3	ถูกน็อกดาวน์ ผู้ตัดสินนับถึง 10 แข่งต่อไม่ได้ ยุติและประกาศผู้ชนะ — ถ้าน็อกดาวน์เกิดจากเทคนิคผิดกติกา ฝ่ายที่ถูกน็อกดาวน์ชนะ
4	บาดเจ็บ ปฐมพยาบาลในสนาม 1 นาที แพทย์สนามพิจารณา — แข่งต่อไม่ได้เพราะฝ่ายตรงข้ามทำผิดกติกา ฝ่ายทำผิดแพ้ — ไม่ใช่การทำผิดกติกาและแพทย์ให้แข่งต่อได้ ฝ่ายที่ไม่สู้แพ้
5	ถูกตัดสิทธิ์และประกาศผู้ชนะแล้ว ไม่มีการแข่งใหม่
6	ฝ่ายตรงข้ามขอยอมแพ้
7	คะแนนห่าง 20 คะแนน (Points Gap)

8 ฝ่ายตรงข้ามถูกลงโทษครบ **8 กัมเจิม**

2.8 วิดีโอรีเพลย์

1 โค้ชขอวิดีโอรีเพลย์เพื่อพิจารณา **คะแนน 5 คะแนนเท่านั้น**

2 โค้ชขอวิดีโอรีเพลย์เพื่อลบกัมเจิมของนักกีฬาฝ่ายตนได้ทุกกรณี

3 ทุกรอบการแข่งขัน โค้ชได้การ์ดรีเพลย์ฝ่ายละ 1 ใบ ขอแล้วไม่เป็นผล ถูกยึดการ์ดในรอบนั้น

4 พิจารณาเหตุการณ์ย้อนหลังไม่เกิน **5 วินาที** ก่อนผู้ตัดสินสั่งหยุดเกม

2.9 ชุดและอุปกรณ์ป้องกัน

ใช้ชุดฮับกิโดจากสำนักใดก็ได้

เฮดเกียร์ สีแดง / น้ำเงิน ตามฝ่าย	เกราะป้องกันลำตัว สีแดง / น้ำเงิน ตามฝ่าย	สนับแขน · สนับขา นักกีฬาเตรียมมาเอง
ฟันยาง นักกีฬาเตรียมมาเอง	กระจับ นักกีฬาเตรียมมาเอง	

หมวด 3

รุ่นน้ำหนักประเภทต่อสู้ (Class A และ Class B)

หน่วยกิโลกรัม — เครื่องหมาย “–” คือไม่เกิน และ “+” คือเกินกว่า

รุ่นอายุ	A	B	C	D	E	F	G	H	I
ยุวชน ชาย/หญิง อายุไม่เกิน 6 ปี	-18	-20	-22	-24	-27	-30	+30		
ยุวชน ชาย/หญิง อายุ 7 – 8 ปี	-20	-22	-24	-27	-30	-34	+34		
ยุวชน ชาย/หญิง อายุ 9 – 10 ปี	-23	-25	-27	-29	-32	-36	-40	+40	
ยุวชน ชาย/หญิง อายุ 11 – 12 ปี	-25	-29	-32	-35	-38	-41	-43	-45	+45
ยุวชน ชาย อายุ 12 – 14 ปี	-35	-38	-41	-41	-47	-50	-54	+54	
ยุวชน หญิง อายุ 12 – 14 ปี	-32	-35	-38	-41	-45	-49	-53	+53	
ยุวชน ชาย อายุ 15 – 17 ปี	-45	-48	-51	-55	-59	-63	-68	-72	+78
ยุวชน หญิง อายุ 15 – 17 ปี	-42	-44	-46	-49	-52	-55	-59	-63	+63
ประชาชน ชาย อายุ 18 ปีขึ้นไป	-55	-60	-65	-70	-75	+75			
ประชาชน หญิง อายุ 18 ปีขึ้นไป	-50	-55	-60	-65	-70	+70			

* ยุวชนชาย 12 – 14 ปี รุ่น C และ D ระบุ –41 ทั้งสองรุ่นตามต้นฉบับ

หมวด 4

สนามแข่งขันประเภทโชว์ (Court Layout)

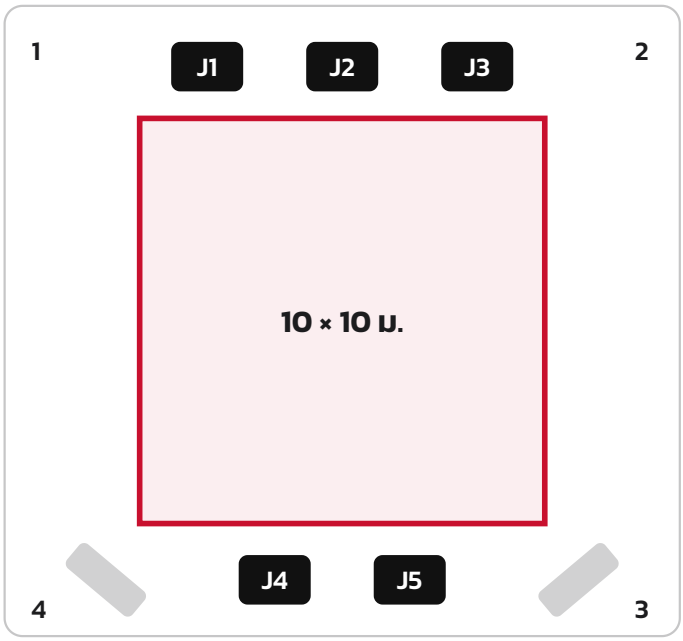
พื้นที่แข่งขัน	ทีมรวม (ท่ารำ)	ผู้ตัดสิน	จุดรอแข่ง
10 × 10 ม.	**12 × 12 ม.**	**5 ท่าน**	**ห่างขอบ 3 ม.**

1 **พื้นที่แข่งขันหลัก** 10 × 10 เมตร (ทีมรวมท่ารำใช้ 12 × 12 เมตร) กรณีพื้นไม้ ตัดเส้นขอบด้วยเทปสีขาวกว้าง 5 ซม.

2 **ผู้ตัดสิน 5 ท่าน** นั่งห่างจากขอบสนาม 1 เมตร ด้านหน้า 3 ท่าน ด้านหลัง 2 ท่าน

3 **จุดรอเข้าแข่งขัน** ห่างจากขอบสนาม 3 เมตร ระหว่างมุมที่ 3 และ 4

4 **โต๊ะตรวจสอบอุปกรณ์** ที่มุมที่ 3 และ 4 ตรวจความเรียบร้อยของชุดนักกีฬาก่อนลงสนาม



ผู้ตัดสินห่างขอบสนาม 1 ม. · มุม 3 และ 4 เป็นโต๊ะตรวจอุปกรณ์

หมวด 5

ท่ารำมือเปล่า · ท่ารำอาวุธ

เวลา	คะแนนเต็ม	ระบบ
80 – 90 วินาที	**10.0 คะแนน**	**Cut-off**

- **เวลาและการแสดง** ผู้เข้าแข่งขันกำหนดท่ารำ ทิศทาง และเพลงประกอบได้อย่างอิสระ
- **เทคนิคและกรอบกติกา** ต้องผสมผสานเทคนิคฮับกิโดเข้ากับจังหวะเพลงอย่างกลมกลืน การแสดงและอาวุธต้องอยู่ในขอบเขตศิลปะป้องกันตัวฮับกิโดที่ THA รับรอง
- **การประเมิน** เน้นความสมบูรณ์ของพื้นฐานการป้องกันตัว การเคลื่อนไหว และการลงม้วนตัวที่ถูกต้อง

เกณฑ์การให้คะแนน (รวม 10.0)

ทักษะพื้นฐาน — 2.0
Basic Skills

พื้นฐานฮับกิโด ท่ายืน การปัด การหายใจในท่าต่าง ๆ การล้มข้าง ล้มหน้า ล้มหลัง ตบเบาะ

ทักษะยิมนาสติก / กระโดด — 2.0
Gymnastic & Jumping

กระโดดสูง กระโดดไกล กระโดดม้วนตัวตบเบาะ โบกลีนกับบอบ

ทักษะต่อเนื่องและอาวุธ — 2.0
Combination & Weapon

การเตะต่อเนื่อง การทำโลว์สวีปต่อเนื่อง และการใช้อาวุธ

การนำเสนอและความคิดสร้างสรรค์ — 2.0
Presentation

ความกลมกลืนของท่ากับเพลง การใช้อาวุธกับเพลง การครีเอทท่าต่าง ๆ (การตีลังกา)

องค์ประกอบเวทีและจิตวิญญาณ — 2.0
Stage & Spirit

การใช้พื้นที่การแสดง ดนตรี ความมุ่งมั่น การแต่งกาย แววตา และการแสดงท่าพิเศษที่สมบูรณ์

การตัดสินเมื่อคะแนนเท่ากัน

ในรอบคัดออก (Cut-off) หากผู้เข้าแข่งขันได้คะแนนสุดท้ายเท่ากัน ให้ตัดสินลำดับตามขั้นตอนดังนี้

1 · คะแนนสุดท้าย
ผู้ได้คะแนนสุดท้าย (Final) สูงกว่าได้ลำดับดีกว่า

2 · โหวตจากผู้ตัดสิน
เทียบคะแนนที่ผู้ตัดสินแต่ละท่านให้ ผู้ตัดสินให้ผู้ใดสูงกว่า นับเป็น 1 เสียงของผู้นั้น ให้เท่ากันไม่นับเสียง ผู้ได้เสียงมากกว่าได้ลำดับดีกว่า

3 · คะแนนดิบรวม
เสียงยังเท่ากัน เทียบคะแนนดิบรวมของผู้ตัดสินทุกท่านก่อนนำไปเฉลี่ย กรณีผู้ตัดสิน 5 ท่าน ใช้คะแนนรวมก่อนตัดคะแนนสูงสุดและต่ำสุด

4 · ลำดับร่วม
ยังเท่ากันทุกขั้นตอน ให้ได้ลำดับร่วมกัน

คะแนนเท่ากันมากกว่า 2 คน ให้เทียบโหวตแบบตัวต่อตัวทุกคู่ ผู้ชนะได้จำนวนคู่มากกว่าได้ลำดับดีกว่า

ตัวอย่างที่ 1 · ตัดสินด้วยโหวต (ขั้นตอนที่ 2) · ผู้ตัดสิน 3 ท่าน คะแนนสุดท้ายเท่ากันที่ 7.133

ผู้ตัดสิน	ผู้เข้าแข่งขัน ก	ผู้เข้าแข่งขัน ข	เสียงโหวต
ผู้ตัดสินกลาง (R)	**7.20**	7.00	ก
ผู้ตัดสินที่ 1 (J1)	**7.40**	7.20	ก
ผู้ตัดสินที่ 2 (J2)	6.80	**7.20**	ข
คะแนนสุดท้าย	7.133	7.133	เท่ากัน
ผล	**ผู้เข้าแข่งขัน ก** ชนะโหวต **2 : 1** ได้ลำดับดีกว่า		

ตัวอย่างที่ 2 · โหวตเท่ากัน ตัดสินด้วยคะแนนดิบรวม (ขั้นตอนที่ 3) · ผู้ตัดสิน 5 ท่าน คะแนนสุดท้ายเท่ากันที่ 7.133

ผู้ตัดสิน	ผู้เข้าแข่งขัน ก	ผู้เข้าแข่งขัน ข	เสียงโหวต
ผู้ตัดสินกลาง (R)	7.00	**7.10**	ข
ผู้ตัดสินที่ 1 (J1)	**7.20**	7.10	ก
ผู้ตัดสินที่ 2 (J2)	7.20	7.20	–
ผู้ตัดสินที่ 3 (J3)	**7.40** ตัดสูงสุด	7.30 ตัดสูงสุด	ก
ผู้ตัดสินที่ 4 (J4)	6.60 ตัดต่ำสุด	**7.00** ตัดต่ำสุด	ข
คะแนนสุดท้าย	7.133	7.133	เท่ากัน
เสียงโหวต	2	2	เท่ากัน
คะแนนดิบรวม	35.40	**35.70**	ข มากกว่า
ผล	โหวตเท่ากัน **2 : 2** · **ผู้เข้าแข่งขัน ข** คะแนนดิบรวมสูงกว่า (35.70 : 35.40) ได้ลำดับดีกว่า		

คะแนนสุดท้าย = ตัดคะแนนสูงสุดและต่ำสุดออก แล้วเฉลี่ย 3 ท่านที่เหลือ · คะแนนดิบรวม = รวมคะแนนของผู้ตัดสินทั้ง 5 ท่าน ก่อนตัดและก่อนเฉลี่ย

หมวด 6

ป้องกันตัว (Hoshinsul)

ระบบ	จังหวะต่อท่า	ท่าจบ
Best of 3 แพ้คัดออก	**3 – 6 จังหวะ**	**Control hold เท่านั้น**

รอบที่ 1
ฝ่ายน้ำเงินแสดงก่อน ตามด้วยฝ่ายแดง กรรมการประกาศผู้ชนะรอบแรก

รอบที่ 2
ผู้ชนะรอบที่ 1 ได้สิทธิ์แสดงก่อน

รอบที่ 3 (ถ้ามี)
ผู้ชนะรอบที่ 2 ได้สิทธิ์แสดงก่อน

ตัดสินแบบชนะ 2 ใน 3 รอบ ผู้ชนะผ่านเข้ารอบต่อไป

- **จังหวะการแสดง** ตั้งแต่เริ่มจนจบ ต้องมีจังหวะการทำท่าตั้งแต่ 3 จังหวะ และไม่เกิน 6 จังหวะ
- **เทคนิคบังคับ** ต้องแสดงการปลดล็อก การล็อก การจับ การกด การควบคุมคู่ต่อสู้ และการลงพื้นอย่างถูกต้อง
- **ข้อห้ามเด็ดขาด** ท่าจบต้องเป็นการควบคุม (Control hold) เท่านั้น ห้ามจบด้วยการสังหารหรือปลิดชีพ

หมวด 7

กระโดดไกล · กระโดดสูง

1 · เตรียมพร้อม
ออกเสียง “เคี้ยบ” (Kihap) ที่จุดเริ่มต้นก่อนวิ่ง

2 · การวิ่ง
ห้ามเหยียบเส้นขอบขึ้นมาชนเบาะก่อนเริ่มกระโดด

3 · การลงพื้น
ลงม้วนข้างอย่างถูกต้อง

4 · ท่าจบ
ขึ้นมายืนตั้งการ์ดได้สมบูรณ์ ไม่ออกนอกเขตสนาม

ผู้เข้าแข่งขันมีโอกาสกระโดดได้ **ไม่เกิน 3 ครั้ง**

กระโดดไกล Long Jump

- จุดแรกที่ร่างกายสัมผัสพื้นสนาม นับเป็นระยะที่ทำได้
- ระยะไกลสุดเท่ากัน นำระยะอีก 2 ครั้งมาเทียบรวม — ยังเท่ากันให้กระโดดใหม่

กระโดดสูง High Jump

- ห้ามร่างกายหรือชุดแข่งสัมผัสสิ่งกีดขวางเด็ดขาด
- เรียกความสูงได้ 2 ครั้งตั้งแต่เริ่ม ครั้งที่ 3 เรียกก่อนกระโดดรอบสาม — ความสูงต้องเท่าเดิมหรือเพิ่มขึ้นเท่านั้น ห้ามลดลง
- ความสูงเท่ากัน ใช้เกณฑ์เทียบผลรวม 2 ครั้งเช่นเดียวกับกระโดดไกล

หมวด 8 · คงตาม Rev.7

สปีดแบทเทิล (Speed Battle)

เวลา	กลุ่มละ	ผลแพ้ชนะ
30 วินาที	**4 คน**	**คะแนนจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์**

Speed Kick
ราวด์คิก สลับขาซ้าย-ขวาเท่านั้น ห้ามเตะขาเดิมซ้ำ ลอยตัวเตะได้

Speed Back Kick
แบ็กคิก สลับขาเท่านั้น ห้ามเตะขาเดิมซ้ำ ลอยตัวหรือไม่ก็ได้

Speed Punch
ไม่จำกัดท่าชก ใช้นวมกระแทกเป้า

- ทำท่านอกเหนือที่กำหนด ถูกสั่งหยุด ไม่ตัดสิทธิ์ และคงคะแนนที่ทำได้
- หยุดชะงักเพราะเหนื่อยหรือเสียจังหวะ แข่งต่อได้

เครื่องแต่งกายผู้ตัดสิน เสื้อเชิ้ตสีขาว (แขนสั้นหรือยาว) · กางเกงสแล็กสีดำ · รองเท้าผ้าใบสีขาว · เนกไทสีแดงเลือดหมู