2024학년도
스포츠응용산업학과
정시모집 실기시험 안내

1. 검도
2. 골프
3. 농구
4. 배드민턴
5. 수영
6. 유도
7. 축구
8. 태권도

연세대학교 스포츠응용산업학과

종목별 세부사항

1. 검도

▷ 평가 내용

1) 기본치기 30%
2) 본 - 본국검법 20%
3) 타격대치기 25%
4) 타격대 공격연습 25%

▷ 평가과정의 요약

실 시 동 작	세부적 관찰항목	배 점
기 본 치 기	3동작 (머리, 손목, 허리)	30
	2동작 (머리, 손목, 허리)	
	1동작 (머리, 손목, 허리)	
	빠 른 동 작	
	연 결 동 작	
본	본국검법	20
타격대치기		25
타격대 공격연습		25

2. 골프

▷ 골프 실기고사 종목

실기종목	준비물(본인지참)
1) 드라이버 샷 (드라이버) 2) 아이언 샷 (아이언 7번) 3) 어프로치 샷 (PW 또는 AW)	골프화 골프장갑. 골프볼(선택) 골프클럽(드라이버, 아이언7번, PW, AW)

▷ 평가과정의 요약

1) 골프의 실기종목은 3종목이고 총점 100점 만점으로 하고 평가는 객관평가와 주관평가로 이루어지며 총 5회의 객관평가 성적과 전체 주관평가 점수를 합산하여 종합 점수를 기록한다.
2) 주관평가 기준은 스윙의 자세, 볼의 정확성 등 7가지의 평가 기준으로 평가 위원이 직접 평가한다.
3) 객관평가는 3단계로 나누어 실시하며, 각 실기종목별로 2점(A지역), 1점(B지역), 0점(C지역)의 배점으로 평가한다.
   (종목별로 5회 실시)
4) 주관평가는 5단계로 나누어 그 범위 내에서 평가위원이 점수를 부여한다.

▷ 주의점

1) 종목별 5회로써 시기를 제한한다.
2) 샷은 지정된 타석 내에서만 할 수 있다.
3) 샷을 하는 시간은 매시기마다 30초 이내로 제한하고, 30초가 경과하면 한 번의 시기를 한 것으로 간주하며 나머지 시기만 가지고 평가한다.
4) 정해진 시기동안 미스 샷도 시기로 간주한다.
5) 실기고사에서 사용할 골프 볼은 연습장의 볼 또는 수험생 본인이 직접 가지고 온 볼 어느 것을 사용해도 관계없다.
6) 실기고사 중 제반사고로 실기가 불가능할 경우 심사위원의 결정에 따라 점수를 부여한다.

3. 농구

▷ 평가 내용

1) 골밑슛 23%
2) 패스 10%
3) 드리블 후 드라이빙 레이업 슛 32%
4) 점프슛과 자유투 35%

▷ 평가과정의 요약

1) 수험자는 신원을 확인받은 후 골 밑에서 20초 동안 골밑슛을 좌우 번갈아가며 실시한다(한쪽 실패 후 다른 쪽으로 넘어갈 수 없다)
2) 골밑슛이 종료된 후 조교와 chest pass를 총 11회 실시한다(수험자부터 시작).
3) 수험자는 하프라인으로 이동, 스스로 드리블을 시작하여 오른손 drive and lay up shooting을 실시한다. 이후 다시 하프라인으로 이동, 골대 방향으로 달리기 후 조교의 패스를 받아 오른손 drive and lay up shooting을 한번 더 실시한다. 이와 동일하게 좌측에서 왼손으로 실시한다(layups 총 4회).
4) 지정된 3개의 지점에서 조교의 chest pass를 받아 각 2회씩 jump shoot을 실시한다.
   (여학생의 경우 각 3회씩 실시한다.)
5) 보조원의 chest pass를 받아 지정된 3개 지점에서 각 1회씩 three points shot을 실시한다.
   (여학생의 경우 실시하지 않으며, 위의 4번 항목으로 대체한다.)
6) 프리드로우를 2회 실시한다.

▷ 주의점

1) 골밑슛 시행 시, 한쪽 실패 후 다른 쪽으로 넘어갈 수 없다. 만일 넘어가서 시험을 진행하였다면 해당 골은 무효로 처리한 후 카운트를 진행한다.
2) drive and lay up shooting을 실시할 시 오른손, 왼손으로 각각 드리블을 수행하여야 한다. 만일 그렇지 않고 레이업슛을 성공했을 시, 해당 레이업슛의 성공은 무효로 처리한다.
3) jump shoot 수행 시 정해진 라인을 밟거나 넘지 않도록 한다. 만일 라인을 밟거나 이를 넘어간 후 슈팅을 시도하여 성공했다면, 해당 슈팅의 성공은 무효로 처리한다(점프 후 선을 넘어가는 것은 무방하다).

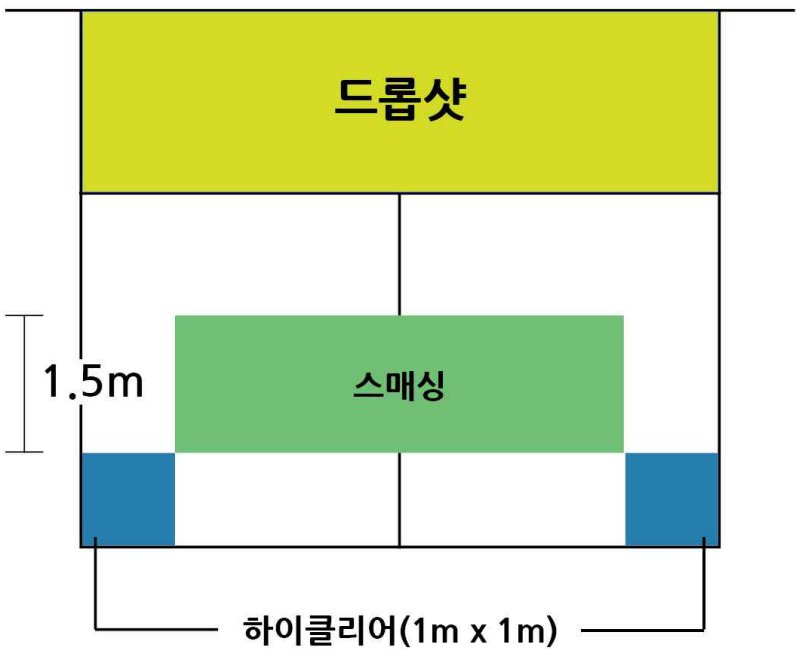
4. 배드민턴

▷ 평가 내용

1) 랠리 40%
2) 연결동작 60%

▷ 평가과정의 요약

1) 조교는 수험자와 함께 랠리를 실시한다. 수험자의 두 번째 스윙부터 랠리 횟수를 계산하며 수험자의 스윙을 기준으로 횟수를 계산한다, 랠리 객관점수 환산표에 따라 점수를 부여한다.
2) 조교가 네트 가까이 토스해준 콕을 '쳐올리기'로 받고 그 후 조교가 다시 길게 하이클리어 구역 쪽으로 토스해준 콕을 '하이클리어' 스트로크로 받아친다.
3) 스트로크가 반대편 코트 쪽의 양 끝 좌·우 정해진 구역(단식 기준, 양쪽 모퉁이의 1m X 1m)에 떨어지면 1점으로 환산된다. 하이클리어 스트로크는 포어핸드 스트로크를 하건 또는 백핸드 스트로크를 하건 상관없이 5회를 실시한다. 스트로크의 성공 횟수에 따라 객관 점수 환산표에 기록된 객관점수를 부여한다.
4) 조교가 네트 가까이 토스해준 콕을 '쳐올리기'로 받고 그 후 조교가 다시 길게 하이클리어 구역 쪽으로 토스해준 콕을 '스매싱'으로 받아친다.
5) 스매시한 콕이 반대편 코트 엔드라인 앞의 정해진 구역(단식 기준, 코트 끝에서 네트를 향해 1.5m X 3.18m)에 떨어지면 성공으로 인정한다. 스매싱의 성공 횟수에 따라 객관 점수 환산표에 기록된 객관점수를 부여한다.
6) 조교가 네트 가까이 토스해준 콕을 '쳐올리기'로 받고 그 후 조교가 다시 길게 하이클리어 구역 쪽으로 토스해준 콕을 '드롭샷'으로 받아친다.
7) 드롭샷한 콕이 반대편 네트 가운데의 구역(단식 기준, 숏 서비스라인에서 네트를 향해 1.98m X 5,18m)에 떨어지면 성공으로 인정한다. 샷의 성공 횟수에 따라 객관 점수 환산표에 기록된 객관점수를 부여한다.



5. 수영

▷ 평가 내용

1) 개인혼영 200m(접영 25m, 배영 25m, 평영 50m, 자유형 100m)

▷ 평가과정의 요약

1) 수험생은 개인혼영의 순서(접영 25m/배영 25m/평영 50m/자유형 100m)에 따라 200m를 왕복한다.
2) 출발의 방법은 입수 스타트로 통일하며, 입수하여 대기한 이후 조교의 신호에 맞추어 출발한다.
3) 방향전환의 방법은 자유이나 Quick Turn에 높은 점수를 부여한다.

▷ 심사 시 주의점

1) 부정출발 시 각 수험생 당 1회의 재출발 기회를 부여한다. 한 명의 수험생이 2회의 부정 출발을 할 시 실격으로 처리한다.
2) 턴 과정에서 벽을 완벽하게 터치하지 않을 시 실격으로 처리한다.

6. 유도

▷ 평가 내용

1) 낙법(40%)
2) 기본기술(60%)

▷ 평가과정의 요약

1) 수험자는 신원을 확인받은 후 유도장 매트 위 지정된 위치에 선다. 수험자의 총 수에 따라 다르지만 2명의 수험자가 동시에 실기시험에 응하게 된다.
2) 각 수험자는 심사위원장이 지정한 2가지 낙법을 조교(구령을 넣는 자)의 구령 및 지시에 따라 차례대로 실시한 후 지정된 위치에 대기한다.
3) 각 수험자는 심사위원장이 지정한 2가지 손기술을 조교(구령을 넣는 자)의 구령 및 지시에 따라 차례대로 실시한 후 지정된 위치에 대기한다.
4) 각 수험자는 심사위원장이 지정한 2가지 허리기술을 조교(구령을 넣는 자)의 구령 및 지시에 따라 차례대로 실시한 후 지정된 위치에 대기한다.
5) 각 수험자는 심사위원장이 지정한 2가지 발기술을 조교(구령을 넣는 자)의 구령 및 지시에 따라 차례대로 실시한 후 매트 가장자리에 지정된 위치에 대기한다.

▷ 주의점

유도 수험자의 도복과 띠에 소속이나 자신을 알릴 수 있는 어떠한 표시(수험표 제외)가 있어서는 아니 되며, 반드시 맨발로 시험에 임해야 한다.

7. 축구

▷ 평가 내용

1) 리프팅 20%
2) 패스 10%
3) 트래핑 10%
4) 드리블 20%
5) 슈팅 40%

▷ 평가과정의 요약

1) 수험생은 바닥에 놓인 공을 스스로의 발로 들어올려, 머리, 무릎, 발 등을 이용하여 리프팅을 연속적으로 실시한다(수험생의 수에 따라 다수의 수험생이 함께 진행할 수 있다).
2) 수험생은 인사이드 패스와 아웃사이드 패스를 조교와 함께 실시한다. 오른발 인사이드 패스, 왼발 인사이드 패스, 오른발 아웃사이드 패스, 왼발 아웃사이드 패스를 각 2회씩 실시한다.
3) 조교가 패스해준 볼을 가슴으로 트래핑 한 후 인사이드 및 아웃사이드로의 트래핑 연결성을 관찰한다. 왼발, 오른발 각 2회씩 실시한다.
4) 트래핑 이후 수험생은 드리블을 실시한다. 5개의 post를 1.5m 간격으로 세워놓고 post를 따라 지그재그 드리블링을 하면서 제자리로 돌아오는 방법으로 시간에 따라 객관식 점수를 부여하고, ball control의 숙련도에 따라 주관식 점수를 부여한다(드리블 시에는 post를 건드리지 않도록 한다. post를 건드려서 콘이 움직이게 될 시 최종 시간에서 움직인 콘 당 각 1초를 추가한다. 출발에서 콘이 움직여 콘이 없어졌을 시에는, 콘이 있던 위치의 마커를 기준으로 도착 시에 콘을 넘도록 한다).
5) 드리블링 & 패스 후 슛의 테스트방법(오른쪽 다리킥, 왼쪽 다리킥 실시) - 하프라인에 서 있는 학생은 수비수역할을 하는 조교에게 ball을 패스한 후 다시 받아 드리블링하면서 수비수 역할을 하는 조교 앞에서 패인팅을 한 후 오른쪽 다리 슛팅을 하고 슛의 성공 여부에 따라서 객관적인 점수를 부여한다. 동일한 방법으로 왼쪽 다리 슛팅을 한다. 각 2회, 총 4회를 실시한다. 성공 시 정해진 객관점수를 부여한다.
6) 논스톱 슛의 테스트방법(오른쪽 다리킥, 왼쪽 다리킥 실시) - 하프라인에 서 있는 학생은 골대의 방향으로 달리기를 하며 조교에게 ball을 패스 받는다. 패스를 받으며 다이렉트로 논스톱 슛을 시도한다. 슛의 성공 여부에 따라 객관적인 점수를 부여한다. 동일한 방법으로 왼쪽다리 슛팅을 하며, 각각 1회씩 총 2회의 슛팅을 시도한다. 성공 시 정해진 객관점수를 부여한다.
7) 중거리 슛의 테스트 방법(오른쪽 다리킥, 왼쪽 다리킥 실시) - 하프라인 이후 특정지점에 공을 놓은 후, 골대 방향으로 슛팅을 시도한다. 동일한 방법으로 왼쪽을 시도한다. 총 2회의 슛팅을 시도하며, 성공 시 정해진 객관점수를 부여한다.

▷ 주의점

1) 드리블 실시 시에 콘이 공에 의해 움직이게 될 시 개당 1초를 추가한다. 출발 면에서 콘이 건드려져 왕복면에서 콘이 위치가 불분명할 경우, 원래 있던 곳의 마커에 콘이 있다고 가정하고 수험생은 진행한다.
2) 드리블 실시 시에 콘과 콘 사이를 공이 제대로 통과하지 못했을 시에는 다음 콘으로 진행할 수 없다.
3) 슈팅 실시 시, 골대의 아래편에 가로 3m, 세로 80cm의 장애물을 설치한다. 이 장애물을 맞고

튕겨 나올 시에는 득점이 인정되지 않으며, 장애물을 맞고 골대로 들어가거나, 바운드 된 이후 장애물을 지나 골대로 들어가는 경우에는 득점이 인정된다.

4) 골대를 맞았을 시에는 골대를 맞는 공의 범위에 따라 조교가 득점의 인정 여부를 결정한다.
5) 골대의 규격은 가로 7.32m 높이 2.44m로 정하여 테이핑을 진행한다.

8. 태권도

▷ 평가배점

1) 기본 발차기: 20%
2) 응용 발차기: 20%
3) 연속 발차기: 10%
4) 품새: 50%

▷ 평가과정의 요약

1) 수험자는 신원을 확인받은 후 태권도장 매트 위에 지정된 위치에 선다. 수험자의 총 수에 따라 다르지만 약 5명의 수험자가 동시에 기본 발차기, 응용 발차기 평가를 받게 된다.
2) 조교(구령을 넣는 자)의 구령에 따라 기본발차기, 응용발차기를 실시한다.
3) 기본발차기, 응용발차기 종료 후, 조교의 지시에 따라 연속발차기 평가를 위해 지정된 곳(매트의 한 쪽 가장자리)으로 이동한다.
4) 조교의 시작 신호와 함께 한 명씩 연속발차기를 실시한다. 매트의 한 쪽 가장자리에서 대각선으로 진행하며, 왕복하여 2회 실시한다.
5) 연속발차기 실시 후 다시 지정된 위치에 서서 고려 품새와 태권도 심사위원장이 지정하는 품새를 조교(구령을 넣는 자)의 구령에 따라 실시한다.

▷ 주의점

1) 태권도 수험자의 도복과 띠에 소속이나 자신을 알릴 수 있는 어떠한 표시(수험표 제외)가 있어서는 아니 되며, 반드시 맨발로 시험에 임해야 한다(태권도화 착용 금지).
2) 성별, 체급 또는 인원수의 제약으로 인해 수험생들끼리 대련할 수 없는 경우에는 시범 조교와 짝을 지어 대련을 진행한다.